

ENDEAVOR

AZ ISMERETLEN VIZEK HÓDÍTÓI

ALAP JÁTÉKSZABÁLY



12+



2-5



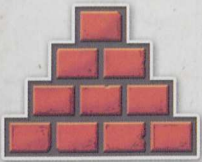
60 perc

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

A kihajózás kora (1571-1862) a világ óceánjain való példátlan terjeszkedés korszaka volt, amikor is a tengerjáró birodalmak hatalmas flottákkal hozták egymáshoz közel a kontinenseket. Lépj a fedélzetre ebben a stratégiai döntésekben gazdag játékban, ahol egyre erősödő tengeri hatalomként igyekszel kapcsolatot teremteni a világ távoli régióival. Európai székhelyedről értékes kapcsolatok kialakítására törekszel a kibontakozó térképen. Sürgető döntések sokasága vár rád, hatékonyan kell kialakítanod a megfelelő stratégiát, és az erkölcsösség kérdésével is meg kell birkóznod. Az előtted álló csatákban a ravaszságnak legalább akkora szerepe lesz, mint az ágyúknak... és vajon a végén miképpen kerül be a birodalmad a történelemlékhelyekbe?

A JÁTÉK CÉLJA

Az *Endeavor*: Az ismeretlen vizek hódítói játékban az a célod, hogy a legtöbb *dicsőséget* összegyűjtve győzelemre vezess birodalmadat. A minél nagyobb dicsőség elérésében bizonyos mértékig fontos szerepet játszanak a különböző jellemzőid (*ipar, kultúra, vagyon és befolyás*) a városok és flották irányítása, valamint a közöttük lévő *kapcsolatok*, továbbá a dicsőséget adó *épületek és eszközkártyák* birtoklása. A játék elején még csak Európában zajlik a versengés. A játék előrehaladtával hajókat küldesz a világ különböző távoli, *elzárt* régióiba, végül pedig a régiók *megnyílnak* a gyarmatosítás és a kereskedelem előtt. A feladatod, hogy épületeket építs, erőforrásokat gyűjts, és irányítsd a kereskedelmi útvonalakat annak érdekében, hogy a te birodalmad legyen a legsikeresebb, amikor a kihajózás kora a végéhez közeledik.



IPAR

Minden fordulóban mindnyájan egy-egy új épületet fogtok építeni. Ha megfelelően fejleszted az iparodat, az ellenfeleidnél hatékonyabb épületek építhetsz.



KULTÚRA

A játék előrehaladtával a birodalmad egyre nagyobb lesz. A fejlettebb kultúra több embert vonz, így juthatsz megfelelő népességhez, hogy az épületeidben dolgozzanak, hajózzanak és csatákat vívjanak.



VAGYON

Pénz és fizetség nélkül az embereid nem dolgoznak. Növeld a vagyonod, halmozz fel tartalékot, hogy ki tudd fizetni a munkaerődöt, és így az épületeidet gyakrabban használhasd.



BEFOLYÁS

A befolyásod jelképezi azokat a képességeket, amikre az alkuk megkötéséhez és a birodalmad irányításához van szükség. Minél nagyobb befolyással rendelkezel, annál több erőforrásod lesz a távoli, szerteágazóan elhelyezkedő településeidből.



DICSŐSÉG

A dicsőség mértéke tükrözi a birodalmad eredményességét. Bármit is teszel a játék folyamán, a célod, hogy a hetedik forduló végén a tiéd legyen a legnagyobb dicsőség.

ÚJDONSÁGOK AZ ISMERETLEN VIZEK HÓDÍTÓIBAN

Ha ismeritek az eredeti Endeavort, és csak azt szeretnétek megtudni, hogy mik az újdonságok Az ismeretlen vizek hódítóiban, a honlapunkon találtok erről egy összefoglalót:

www.endeavorgame.com/updated-rules

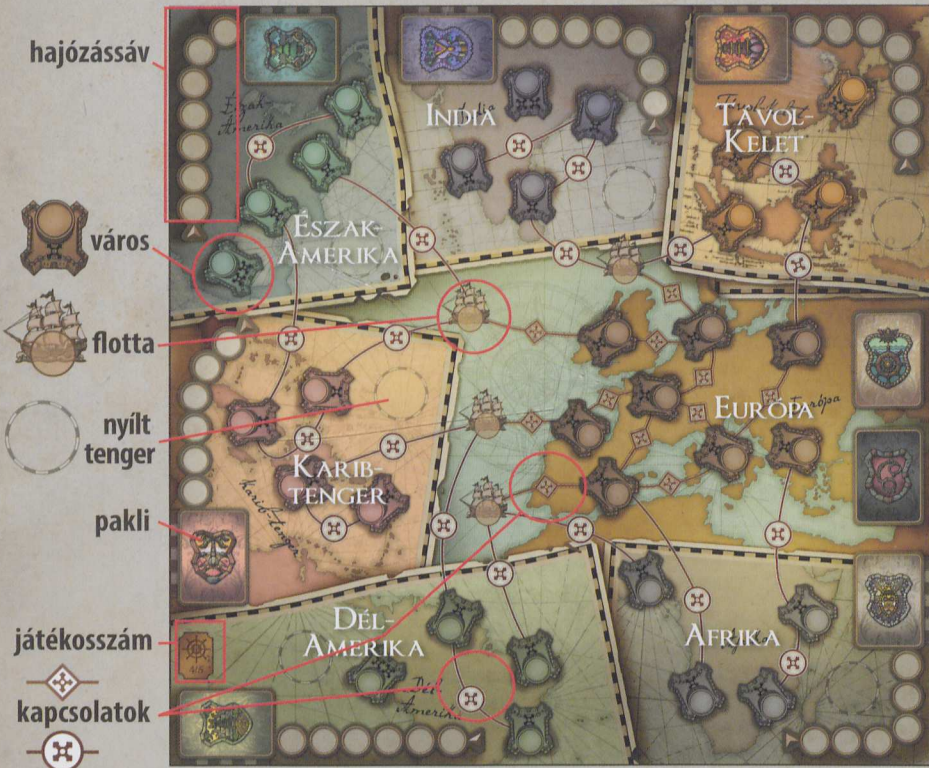
A GYARMATOK HASZNOSÍTÁSA

Az Endeavor: Az ismeretlen vizek hódítói számára jelentős bővítést nyújt a *hasznosítás* új rendszere. A Gyarmatok hasznosítása a korszak olyan történelmi eseményei és vállalkozásai, amelyek a játék két régiójához kapcsolódnak. Amikor ezek a régiók megnyílnak, elérhetővé válik számotokra a hasznosítás, amit kihasználva pontokhoz juthattok.

Ha még nem játszottatok az Endeavorral, azt javasoljuk, hogy játsszatok néhány játszmat a Gyarmatok hasznosítása nélkül, és csak némi tapasztalat után használjátok az új lehetőségeket. A Gyarmatok hasznosítása játékvariációkat a különálló *Gyarmatok hasznosítása szabályleírásban* ismerhetitek meg.

JÁTÉKELEMEK

1 KÉTOLDALAS JÁTÉKTÁBLA



A játéktábla két oldala különböző játékoszámok esetén használatosak.



Az A oldal 2 fős, 3 fős és erősen konfrontatív 4 fős játékok esetén használatosak.



A B oldal kevésbé konfrontatív 4 fős játékok, illetve 5 fős játékok során használatosak.

- A *csendes flotta* 2 fős játékvariáns, ami néhány új szabályt ad a játékhoz, a tábla **mindkét** felén játszható, és olyan, mintha 4 fős játékot játszanátok. A részleteket a 12. oldalon láthatjátok.

A játéktábla 7 **területre** van felosztva (a kiterített térképek szélén futó szaggatott vonalak jelzik a területek határait), Európára és hat **régióra** (Afrika, Dél-Amerika, Karib-tenger, Észak-Amerika, India és Távolság).

Minden régióban számos város található (és olykor flották), amiket *kapcsolat*, *nyílttenger-zóna*, továbbá egy-egy *pakli*hoz vezető *hajózási útvonal* köt össze.

Európa nem számít régióknak. Itt két pakli található, ugyanakkor **nem tartalmaz** sem hajózási útvonalat, sem nyílttenger-zónát.

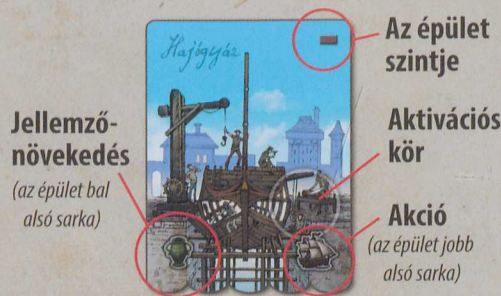
95 KERESKEDÉSJELÖLŐ

A játékban nyolcféle kereskedésjelölő van. A barna **jellemzőjelölők** eggyel növelik a rajtuk látható jellemzőt. A kék **akciójelölők** elköltésével a játék során a rajtuk látható akciót lehet végrehajtani. Az összes jelölőnek ugyanolyan a hátulja.



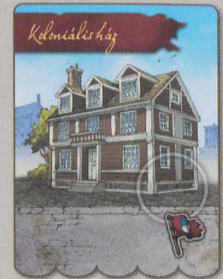
49 ÉPÜETLAPKA

19 különböző épülettípus van a játékban. Minden épületen megtalálható az épület szintje, a növelt jellemző (*nem minden épületen van*) és a biztosított akció (*nem minden épületen van*).



5 KEZDŐÉPÜLET-LAPKA

5 kezdőépület-lapka áll a rendelkezésére, mindnyájan egy-egy ilyen kezdőépülettel kezdtek. Ezeket a kétoldalas lapkákat a piros szalag alapján ismerhetik fel.



42 ESZKÖZKÁRTYA

A játékban nyolc különböző, eszközkártyából álló pakli van, mindegyik régióban egy-egy, Európában pedig kettő (*Európa és rabszolgaság*). Minden kártyának van egy húzásértéke, ez határozza meg, hogy mennyire nehéz megszerezni a kártyát. Bizonyos kártyákon dicsőségsszimbólum is látható, ezeket a játék végén kell érvényesíteni.



6 KORMÁNYZÓKÁRTYA

Minden régióknak van egy *kormányzó-kártyája*. A kormányzó-kártyák ugyanúgy működnek, mint az eszközkártyák, a megszerzésük azonban másképpen történik, és más módon kézzel van vonható rájuk. A kormányzó-kártyákat a rajtuk látható csikokról lehet felismerni, a hátoldalukon pedig ugyanaz van vízszintes elrendezésben.



5 JÁTÉKOSTÁBLA

A játékosláblatokon megtalálható a négy jellemzősáv (*ipar; kultúra, vagyon és befolyás*), ezeken lehet számon tartani a jellemzők aktuális értékét. A játékosláblátok *tengerparti* részére épületeket fogtok építeni, a kártyákat a kialakított kártyamezőkön kell elhelyezni, továbbá itt tudjátok tárolni a kereskedésjelölőteket és népszerűkorongjaitokat.

A játékmenet áttekintése

Az itt látható ábrák megmutatják, hogy a különböző fázisok hogyan kapcsolódnak a jellemzősávokhoz.

Iparsáv
Építkezési szint

Kultúrasáv
Népesedési szint

Vagyonsáv
Bérezési szint

Befolyásáv
Kártyalimit

Kártyamezők

175 NÉPESSÉGKORONG

Minden játékoszínben 35-35 ilyen korong van. A korongjaitokkal aktiválhattok épületeket, foglalhattok el városokat, hajózhattok a hajózási útvonalakhoz és flottákhoz, továbbá különböző módokon jelölhetitek velük a jelenléteket. A szabály további részében gyakran egyszerűen "korong"-nak nevezzük őket.

20 ÁLLAPOTSÁVKOCKA

Minden játékoszínben 4-4 ilyen kocka van. Ezekkel tudjátok jelölni a birodalmatok fejlődését a négy jellemző tekintetében.

1 KORONA

Ez mindig az aktuális kezdőjátékosnál van.

1 KÁRTYA JEGYZÉK

Összefoglalja az összes kártyaértéket, így nem kell a paklikban kutakodni az információk után.

	0	1	2	3	4	5

1 PONTOZÓTÖMB

A játék végi pontozás megkönnyítéséhez.

4 SÁVBŐVÍTMÉNY

Ezekre csak akkor van szükség, ha bárki 15-ös érték fölé lépne valamelyik jellemzősávján.

A GYARMATOK HASZNOSÍTÁSA JÁTÉKELEMEI

A játék dobozában számos olyan játékelem van még, amiről ebben a szabályleírásban nem esik szó. Ezekre kizárólag a Gyarmatok hasznosítását használva van szükség. Ezekről a játékelemekről a Gyarmatok hasznosítása szabályleírásban olvashattok részleteket.

3

ELŐKÉSZÜLETEK

A Gyarmatok hasznosítása előkészületeihez szükséges játékelemek annak a saját szabályleírásában vannak részletezve, itt nem esik szó az ahhoz szükséges játékelemekről.

- A Játéktábla.** Válasszátok ki, hogy melyik oldallal szeretnétek játszani, és helyezétek a játéktáblát a játéktér közepére.
- B Kereskedésjelölők.** Rendezzétek el véletlenszerűen a 95 kereskedésjelölőt a játéktáblán, képpel felfelé. Minden kör alakú mezőre (hajózási útvonalak, városok, flották, kör alakú kapcsolatok) helyezétek egy-egy kereskedésjelölőt. A négyzet alakú kapcsolatokra **ne rakjatok** jelölőt. Ezzel a lépéssel gyorsabban végeztek, ha mindnyájan tevékenyen részt vesztek benne.
- C Eszközkártyák.** Válogassátok szét a nyolc paklit, majd helyezétek a paklit a játéktábla megfelelő mezőire, képpel felfelé. Minden pakliban a kártyák sorrendjének **lentől felfelé haladva** a következőnek kell lenni: 5-4-3-2-1.
(Az Európa és a rabszolgaság paklijaiban 0 értékű kártya is szerepel, ezek kerüljenek a paklik tetejére.)
- D Kormányzóártyák.** Csúsztassátok a kormányzóártyákat a saját régiójuknál a játéktábla széle alá úgy, hogy a kártyán lévő vízszintes sávban szereplő ikonok láthatók maradjanak.
- E Épületek.** Helyezétek az épülettárolót a játéktábla mellé.

Mielőtt az épületeket a tárolóba helyeznétek, válogassátok szét őket típus szerint pakliba (például mind az öt Piac kerüljön egy pakliba). Helyezétek az 1-es szintű paklikat a tároló 1-es szintű oszlopának rekeszeibe, képpel felfelé, a 2-es szintű paklikat a 2-es szintű oszlop rekeszeibe, szintén képpel felfelé, és így tovább.

1-es szint (típusonként 5 db)	2-es szint (típusonként 4 db)	3-as szint (típusonként 3 db)	4-es szint (típusonként 2 db)	5-ös szint (típusonként 1 db)

Négy 5-ös szintű képpel felfelé Három 5-ös szintű képpel felfelé

Az 5-ös szint oszlopában több épülettípus van, mint ahány rekesz. Keverjétek meg az 5-ös szintű épületeket képpel lefelé, majd helyezétek közülük négyet a jobb alsó rekeszbe képpel lefelé. Helyezétek a megmaradt három 5-ös szintű épületet az 5-ös szint rekeszeibe képpel felfelé (így az egyik a képpel lefelé lévő épületek tetejére kerül). Kizárólag a képpel felfelé lévő épületeket építhetitek meg a játék folyamán.

- F A játékosok játékelemei.** Mindnyájan válasszátok egy-egy szint, és vegyetek magatokhoz a saját játékoszínetekben egy játékosztáblát és egy játékosztárolót 35 koronggal és 4 kockával. A nem választott színek játékelemeit helyezétek vissza a játék dobozába. Helyezétek egy-egy kockát a négy jellemzősáv 0 mezőire, a korongjaitokat pedig tartátok magatok előtt a tárolótokban. A tárolótokban lévő korongjaitok a tartalékotok.
- G A korona.** Válasszátok véletlenszerűen kezdőjátékost, ő vegye magához a koronát.
- H Kezdőépületek.** A korona birtokosával kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva döntsétek el, hogy a kezdőépületek melyik oldalát szeretnétek használni: a kolonialis ház és a kereskedelmi dokk közül választhattok. Helyezétek a kezdőépületeket a kiválasztott oldallal felfelé a tengerpartotokra balról az első mezőre, majd helyezétek 1 korongot a saját tartalékotokból a kezdőépület aktivációs körére.

Kezdődhet a játék!

A Válasszátok táblaoldalt.

B Helyezétek 1-1 jelölőt a kör alakú mezőkre.

C Rendezzétek a paklikat a megfelelő sorrendben a megfelelő helyekre.

D Csúsztassátok a kormányzókat a tábla alá a hozzájuk tartozó pakli közelébe.

E Készítétek elő az épületeket a játéktábla mellett.

Vegyétek magatokhoz a saját színű játékosztáblátokat és a játékelemeiteket a tárolótokban. A kockák a sávok 0 értékű mezőjére kerülnek.

F

G

H

A kezdőjátékos megkapja a koronát.

Mindnyájan válasszátok kezdőépületet, és helyezétek egy korongot arra.

Azt javasoljuk, hogy a tapasztalatalanabb játékosok válasszák a kolonialis házat. Ha a haladóbb kereskedelmi dokk választjátok, lépjétek előre a vagyon sávon lévő kockáttal a 0-ról az 1-es mezőre (ahogyan ezt a kezdőépületen látható vagyon ikon jelzi is).

JÁTÉKMENET

A játék hét fordulón át tart. Minden forduló öt fázisból áll. A korona birtokos lesz a kezdőjátékos minden fázis során, a többiek pedig az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerülnek sorra.



AZ ELSŐ HÁROM FÁZIS

Az első tanulójátszmátok során haladjatok végig egyesével a fázisokon, azaz mindenki építsen, majd mindenki hajtsa végre a népesedést, azt követően pedig a bérek kifizetését. Ez segít abban, hogy mindnyájan pontosan megtanuljátok a lépéseket.

Onnantól, hogy már mindenki érti és magabiztosan hajtja végre a fázisokat, érdemesebb a következő rendszert követnetek: A kezdőjátékos hajtsa végre egymás után az építkezést, népesedést, bérezést, majd a tőle balra ülő játékos hajtsa végre ezt a három fázist, és így tovább, amíg mindenki sorra kerül. *Fontos, hogy ha bármelyikötöknek bármelyik döntés miatt számíthat a fázis szerinti haladás, akkor ezt jelezze a többi játékosnak, és térjete vissza arra.*

1: ÉPÍTKEZÉSFÁZIS

Amikor sorra kerülsz, a körödben válassz 1 épületet a készletből, és helyezd azt a tengerpartodra, balról az első üres mezőre. A választott épületed szintje **legfeljebb akkora lehet, mint az aktuális építkezési szinted**, ezt az ipari jellemződ határozza meg. *Ha egyetlen olyan épület sem maradt a készletből, amit megépíthetsz, akkor az eggyel magasabb szint épületei közül választhatsz egyet.*

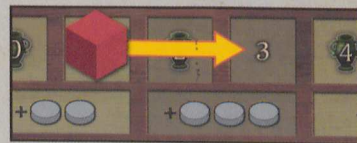
- Ha a megépített épület bal alsó sarkában valamilyen **jellemzőszimbólum** látható, azonnal lépj az adott sávon minden szimbólum után egy értékkel előrébb a kockáddal.
- Több ugyanolyan megépített épületed is lehet.



Az ipari értéke (5)
Építkezési szint (3)

A piros játékosnak 5-ös értékű az ipara, így bármelyik 3-as szintű vagy annál alacsonyabb szintű épületet megépíthet. Ő a készletből a Színházat választja, és azt a tengerpartjára helyezi.

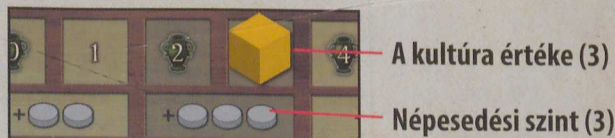
Mivel a Színházon 2 kultúraszimbólum látható, a piros játékos azonnal 2-vel növeli a kultúráját.



2: NÉPESEDÉSFÁZIS

Amikor sorra kerülsz, a körödben vedd el a saját tartalékból népességkorongokat, és helyezd azokat a kikötődbe. A népesedési szinted jelöli ki, hogy mennyi korongot kapsz, ezt a kultúra jellemződ határozza meg.

- Amennyiben már nincs elegendő korong a tartalékban, vedd el annyit, amennyit tudsz, a maradékot pedig hagyd figyelmen kívül.



A kultúra értéke (3)
Népesedési szint (3)

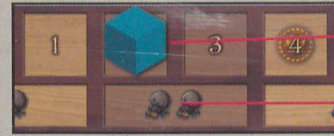
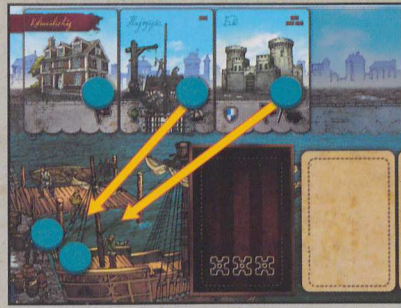
A sárga játékosnak 3-as értékű a kultúrája, ami kijelöli a népesedési szintet, az alapján pedig 3 népességkorong vehető el. A sárga játékos 3 korongját a tartalékából a kikötőjébe helyezi.

3: BÉREZÉSFÁZIS

Amikor sorra kerül, a körödben "fizesd ki a munkásaidat", azaz mozgass korongokat az épületeidről vissza a kikötődbe. Legfeljebb annyi korongot mozgathatsz így át, amennyit a bérezési szinted lehetővé tesz, ezt a vagyon jellemződ határozza meg.

Egy "munkás kifizetése" felszabadítja mind a korongot, mind az épületet, így később újra használhatók ezek a játékelemek.

- Ha az épületeiden több korong van, mint amennyit átmozgathatsz, **eldöntheted**, hogy mely korongokat mozgatod át.



A vagyon értéke (2)
Bérezési szint (2)

A kék játékosnak 2-es értékű a vagyona, így a bérezési szintje alapján 2 munkást tud kifizetni. Mivel három épülete van egy-egy munkással, nem tudja mindet kifizetni. Kiválaszt 2 korongot az épületeiről, és visszahelyezi azokat a kikötőjébe.

4: AKCIÓFÁZIS

Az akciófázis eltérően zajlik a többi fázishoz képest. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva, amikor egy játékos sorra kerül **végrehajt egy akciót** vagy **passzol**. Amikor egy játékos passzol, onnantól már nem hajthat végre akciót a fázisban, a többiek pedig továbbra is körsorrendben következnek egymás után, kihagyva azokat a játékosokat, akik már passzoltak. Ez így folytatódik, akik még nem passzoltak, a körükben egy akciót hajtanak végre egészen addig, amíg mindenki passzol.

AZ AKCIÓFÁZIS ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

Ebben a fázisban olyan kártyákat és jelölőket szerezhetsz, amikben jellemzőszimbólumok találhatók. Minden alkalommal, amikor ilyen kártyát vagy jelölőt gyűjtesz be, azonnal növeld az adott jellemződet szimbólumként egy értékkel.

Ha valamelyik sávon a 15-ös értéken túlhaladsz, helyezz a sáv folytatásába egy sáv bővítményt, ezzel meghosszabbítva a sávot.



- Amikor a kereskedésjelölők közül barna **jellemzőjelölőt** veszel el, helyezd azt a hozzá tartozó sáv elejére (alapmező) a kör alakú mezőre (a jelölőket egymásra tornyozva). Amikor a kereskedésjelölők közül kék **akciójelölőt** veszel el, helyezd azt a kikötődbe.
- **Sohasem** kereskedhetsz jelölőkkel és kártyákkal a többi játékoskal, nem ajándékozhatod el és nem is dobhatod el tetszés szerint azokat. Az azonban előfordulhat, hogy az eldobásfázisban kártyák eldobására **kényszerülsz** (lásd **el Dobásfázis**).

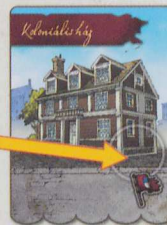
AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A körödben a következő két akciólehetőség közül választhatsz egyet: **aktiválsz egy épületet** vagy **felhasználsz egy akciójelölőt**. Ha a lehetséges akciók egyikét sem tudod (vagy *akarod*) végrehajtani, kötelező **passzolnod**.

EGY ÉPÜLET AKTIVÁLÁSA

Egy épület aktiválásához mozgass egy korongot a **kikötődből** a tengerpartodon lévő egyik épületre még üres **aktivációs körre**. Ezt követően pedig hajtsd végre az épület által biztosított akció(ka)t.

Az épületre **helyezett korong egyszerűen csak jelzi, hogy az akció végrehajtható**. Számos akcióhoz (hajózás, megszállás és támadás) további korongokat kell használnod a kikötődből, hogy ténylegesen **vége is hajtsd** az akciót.



EGY AKCIÓJELŐLŐ FELHASZNÁLÁSA

Amikor egy kék akciójelölőt költesz el a kikötődből, **dobd el azt (távolítsd el a játékból)**, és hajtsd végre a jelölőn látható akciót.



Bizonyos épületek **egynél több akció végrehajtását** is lehetővé teszik, ezt az akciószimbólumok közötti **+** jelzi. Amikor ilyen épületet aktiválsz, végrehajthatod **csak az egyik vagy akár mindkét** akciót, az általad választott sorrendben. Attól, hogy egy épületről több akciót is végrehajtasz, az ugyanúgy egyetlen saját körnek számít, egy akciót pedig teljesen végre kell hajtani, mielőtt egy másik végrehajtásába kezdenél.



Bizonyos épületek és kék jelölők lehetővé teszik, hogy **több akció közül válassz egyet**, ilyenkor a szimbólumok között **/** jel látható. Amikor ilyen épületet vagy jelölőt aktiválsz, **kizárólag egy akciót** hajthatsz végre a felsoroltak közül.





HAJÓZÁS

Három módja van a hajózásnak. Elhajózhat egy **hajózási útvonalhoz** vagy egy **flottamezőhöz** vagy egy **nyílttenger-zónához**. **Nem kell már jelen lenned** egy régióban ahhoz, hogy oda elhajózz.



EGY HAJÓZÁSI ÚTVONALHOZ

Mozgasd egy korongodat a **kikötőből** az egyik **zárt** régió hajózási útvonalára, és foglald el a hozzá tartozó paklitól **legtávolabb eső**, még nem foglalt mezőt, ezzel megszerezve az ott lévő jelölőt.



A lila játékos a hajózás akció végrehajtásakor az egyik korongját a kikötőből a Távól-Kelet régió hajózási útvonalának harmadik mezőjére mozgatja. (Az első két mezőt már elfoglalták korábban a sárga és a kék játékosok.) A lila játékos megkapja az elfoglalt mezőn lévő vagyjelölőt.

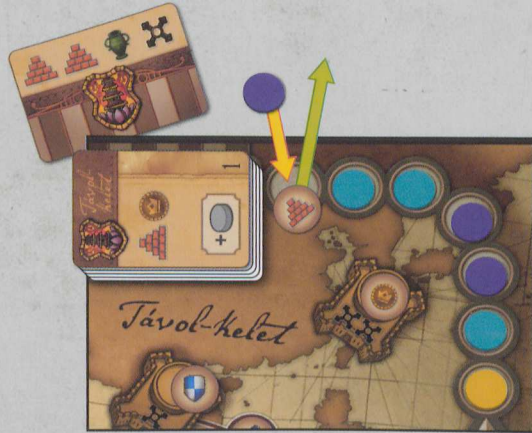
EGY RÉGIÓ MEGNYITÁSA

Minden régió *(emlékeztetőképpen, Európa nem régió)* **zárva** van a játék elején. Amikor egy régió hajózási sávján az **utolsó szabad mezőt** is elfoglalja valaki, a régió **megnyílik**.

A régióhoz tartozó **kormányzókarttyát** azonnal ki kell értékelni. A karttya ahhoz a játékoshoz kerül, akinek a **régióhoz tartozó hajózási útvonalon a legtöbb korongja van**. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az kapja meg a kormányzókarttyát, akinek az egyik korongja **közelebb van a paklihoz**. *Kizárólag ilyen módon lehet kormányzókarttyához jutni.*

Amikor megszerzel egy kormányzókarttyát, fordítsd azt át a másik oldalára (álló helyzetbe), és helyezd azt a játéktáblára az egyik karttyamezőre, vagy az ingyenes kormányzó mezőre *(ha pedig már nincs szabad karttyamező, akkor a játéktáblád mellé)*, majd növeld a jellemzőidet a karttyán láthatók alapján.

Onnantól, hogy egy régió megnyílik, lehetőség van arra, hogy a régió flottájához hajózz, és végrehajtsd ott a megszállás vagy a támadás akciót. Európa a játék kezdetétől nyitott.

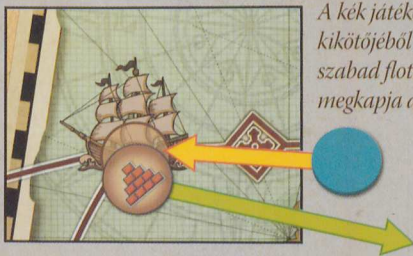


Később a lila játékos újra a régióba hajózik, és ezzel a hajózási sáv utolsó mezőjét foglalja el, elvéve onnan az iparjelölőt. Ezzel Távól-Kelet megnyílik, a kormányzót pedig ki kell értékelni. Mivel döntetlen áll fenn a hajózási útvonalon, az érintett játékosok közül ahhoz kerül a kormányzó, akinek a korongja közelebb van a paklihoz. Így tehát a lila játékos szerzi meg az értékes kormányzókarttyát.



EGY FLOTTAMEZŐHÖZ

Mozgasd egy korongodat a **kikötőből** Európa vagy bármelyik **megnyitott** régió egy szabad **flottamezőjére**, megszerezve az ott lévő kereskedésjelölőt.



A kék játékos egy korongját a kikötőből Európa egy még szabad flottamezőjére helyezi, és megkapja az ott lévő iparjelölőt.



EGY NYÍLTTENGER-ZÓNÁHOZ

Mozgasd egy korongodat a **kikötőből** egy tetszőleges megnyitott régió **nyílttenger-zónájára** *(Európának nincs nyílttenger-zónája)*. Ez olyankor lehet hasznos, amikor fontos, hogy legyen jelenléted egy régióban, és erre nincs másik lehetőség.

- Bármennyi játékos bármennyi korongja lehet egy-egy nyílttenger-zónán.



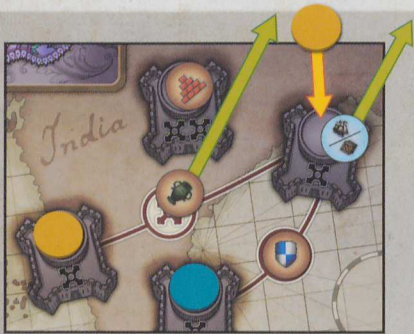
A piros szeretné ha jelen lenne Távól-Keleten, de az itt lévő hajózási útvonal már megtelt, ezért egy koronggal az itt lévő nyílttenger-zónába hajózik.



MEGSZÁLLÁS

Mozgasd egy korongodat a kikötőből egy **megnyitott** régióba vagy Európába, egy még **szabad** városba, és vedd el a városban lévő kereskedésjelölőt.

Ahhoz, hogy megszállást hajts végre egy régióban, már **jelen kell lenned** az adott régióban. Ez azt jelenti, hogy legalább egy korongodnak már a régióban kell lennie (városban, flottán, a hajózási sávon vagy a nyílt tengeren) ahhoz, hogy a megszállás akciót végre tudj hajtani. Európában minden játékos mindig jelen van, függetlenül attól, hogy van-e ott korongja.



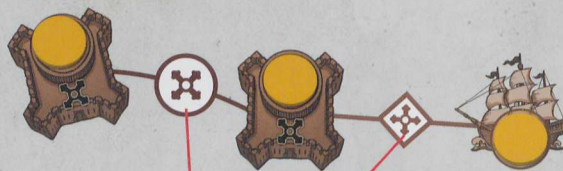
A sárga játékos megszállás akciót hajt végre, és az egyik korongját a kikötőből India egyik városába helyezi, az ott lévő kék akciójelölőt pedig elveszi.

Ennek eredményeképpen a kultúrajelölőt tartalmazó kapcsolatot először irányítja valaki (a sárga játékos a kapcsolat mindkét végét elfoglalta), így a sárga játékos az ott lévő jelölőt is megkapja.

KAPCSOLATOK IRÁNYÍTÁSA

Számos város és flotta között vonal, úgynevezett *kapcsolat* húzódik. Ha egy kapcsolat **mindkét végén** lévő városnál/flottánál a te korongjaid vannak, te **irányítod** ezt a kapcsolatot.

A kör alakú kapcsolatokra a játék elején egy-egy kereskedésjelölő kerül. Ha te vagy az első, aki egy ilyen kapcsolat fölött átveszi az irányítást, **azonnal megkapod az ott lévő jelölőt.**



A sárga játékos irányítja ezeket a kapcsolatokat.

Megjegyzés: A kapcsolatok feletti irányításnak azt követően is jelentősége van, hogy az ott lévő jelölőt elvette valaki, ugyanis a kapcsolatokkal a játék végén dicsőség szerzhető.



TÁMADÁS

Támadáskor először **helyezz vissza egy korongot** a tartalékodba. Ez a korong a **veszteségedet** jelképezi. A háború áldozatokkal jár. Ezt követően távolítsd el egy ellenfeled korongját egy városról vagy flottáról, vissza a saját tartalékába (ez a korong pedig az ő **veszteségét** jelképezi), majd foglald el a felszabaduló mezőt a kikötőből odahelyezett újabb (második) koronggal.

- **Kizárólag** Európában vagy **megnyitott** régióban lévő **megszállt** várost vagy flottát támadhatsz meg.
- Ahhoz, hogy támadhass, az adott régióban **jelen kell lenned**. Ez azt jelenti, hogy a támadás elindításához már legalább egy koronggal rendelkezned kell az adott régióban (városban, flottánál, hajózási útvonalon vagy a nyílt tengeren). **Európában** minden játékos mindig jelen van függetlenül attól, hogy van-e ott korongja.
- Egy támadás eredményeképpen előfordul, hogy te leszel az első, aki átveszi az irányítást egy kereskedésjelölőt tartalmazó kapcsolat felett, ebben az esetben azonnal megkapod a jelölőt.




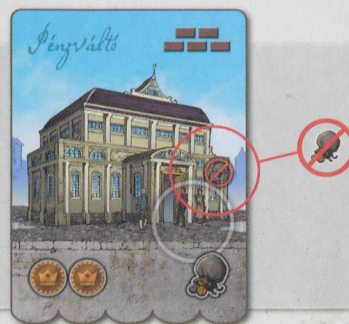
A kék játékos meglátva a lehetőséget, támadást indít. Eldob 1 korongot a kikötőjéből, majd egy második koronggal a kikötőből kiüti a sárga játékos városban. Mivel most a kék irányítja a várost, megfosztja a sárga játékos a kapcsolaton lévő dicsőség birtoklásától, emellett pedig a másik kapcsolaton lévő befolyásjelölőt megkapja, ugyanis ő irányítja elsőként ezt a kapcsolatot.



FIZETÉS

Mozgasd egy korongodat egy általad választott épületről vissza a kikötőbe. Ezzel mind az épület, mind a korong felszabadul későbbi felhasználásra. Ez tulajdonképpen megegyezik a bérezésfázis "munkás kifizetésével", azonban ez az akciófázisban történik.

Bizonyos épületek  szimbólumot tartalmaznak. Az ilyen épületeken lévő munkásokat **nem lehet** kifizetni a forduló akciófázisában (tehát sem épületen sem jelölőn lévő fizetés akcióval), azokat kizárólag a bérezés fázisban lehet kifizetni.



RENDRAGYÓ ÉPÜLETEK

A legtöbb épület hatása a jellemzőszimbólumokra, dicsőségikonokra és az ott alapakcióra korlátozódik. Két épületnek azonban különleges hatásai vannak, ezeket itt részletezzük.

EMLÉKMŰ



Onnantól, hogy megépítet az **Emlékművet**, minden alkalommal, amikor megtámadsz valakit, vagy téged támadnak meg, akkor a veszteségedet egy általad választott jellemzősávod alapmezőjére helyezheted, és kezeld azt úgy, mintha az adott jellemzőt tartalmazó kereskedésjelölő lenne.

VÁROSHÁZA



A játék végén a **Városháza** minden épületeden lévő kártyahúzás-szimbólum után 1-1 dicsőséget ér (az ezen a lapkán lévő is beleértve).



KÁRTYAHÚZÁS

Vedd el egy általad választott pakli **felső** eszközkártyáját, és helyezd azt a játékosabládra az egyik kártyamezőre (vagy ha nincs hely a számára, akkor a játékosablád mellé). Megkapod a kártyán látható jellemzőnövekedéseket.

• Minden kártyának van egy **kártyahúzás-értéke**. Csak akkor húzhatsz fel egy kártyát, ha a jelenléted az adott régióban **eléri vagy meghaladja a kártya kártyahúzás-értékét**.

• Az adott régióknak **nem kell nyitottnak lennie** ahhoz, hogy ott végre tudj hajtani a kártyahúzás akciót, kizárólag elegendő jelenlétre van szükséged **az adott régióban** ahhoz, hogy a pakli felső kártyáját felhúzhassd.

• Európában **két** pakli van: az *Európa* és a *rabszolgaság*. Az európai jelenléted mindkét paklinál érvényes, így ha mindkét pakli felső kártyájához elegendő a jelenléted, te döntheted el, hogy **melyiket** választod.

• **Kártyahúzáskor** nincs semmiféle korlátozás arra vonatkozóan, hogy hány kártya lehet nálad. Azonban az **eldobásfázisban**, ha túlléped a kártyalimitet, kártyá(ka)t kell eldobnod.

A kártyalimitedet a befolyásértéked határozza meg, lásd a 10. oldalon az **eldobásfázis** részt további részletekért.



A piros játékos kártyahúzás akciót hajt végre és elveszi az Észak-Amerikánál lévő pakli felső kártyáját. Bár Észak-Amerika még nem nyílt meg, a piros játékos elegendő koronggal rendelkezik ebben a régióban ahhoz, hogy a kártya húzásértékét (3) elérje.

A piros játékos az elvett kártyát a játékosablájára helyezi egy kártyamezőre, és azonnal 2-vel növekszik az ipara és kultúrája, ahogyan ez a kártyán látható, az adott sávokon ezeket le is lépi a kockáival.



Minden **régióban** az 1-es értékű kártyákon **+** szimbólum látható. Amikor ilyen kártyához jutsz, azonnal kapsz 1 korongot a tartalékból a kikötődbe.

A RABSZOLGASÁG ELTÖRLÉSE

Európában az 5-ös értékű kártya különleges, tartalmazza a **Rabszolgaság eltörlése** feliratot. Amint **bármelyik játékos** elsőként szerzi meg ezt a kártyát, az **összes játékosnak** azonnal félre kell tennie (de nem eldobnia) az **összes** nála lévő Rabszolgaság kártyát, továbbá az így félretett kártyákon látható jellemzőnövekedések elvesznek, így azokat vissza kell lépni a megfelelő sávokon. A félretett Rabszolgaság kártyákat meg kell fordítani, és emlékeztetőképpen a saját játékosablá mellett kell tartani a továbbiakban, ugyanis **minden így lefordított kártya 1-1 dicsőségsökkenéssel** jár a játék végén.

• Az így félretett kártyák nem számítanak bele a kártyalimitbe.

• Minden játékosablán maradt Rabszolgaság kártyát azonnal **el kell távolítani** a játékból a rabszolgaság eltörlésekor.



A rabszolgaság eltörlése került (nem számít, hogy ki által). A két játékosnál 2 Rabszolgaság kártya van a játékosabláján. Ezeket a kártyákat félre kell tennie, ami miatt 5 értékkel csökken az ipar- és 2 értékkel a vagyon jellemzője. A két Rabszolgaság kártyát megtartja a játék végéig emlékeztetőül, hogy 2 dicsőséget is elveszt majd értük.



RABSZOLGASÁG AZ ENDEAVORBAN

Az Endeavor: Az ismeretlen vizek hódítói egy történelmi játék, amely azt az időszakot öleli fel, amikor a rabszolgakereskedelelem elérte globális csúcspontját, továbbá azt is, amikor ezt a szörnyű gyakorlatot végül eltörlték, és egy olyan forradalom indult el, ami az igazságosság felé vezető út első lépései voltak, és ami a mai napig tart. Fontolóra vettük, hogy ehhez a kiadáshoz kivesszük a játékból, de végül úgy döntöttünk, hogy eltávolítása olyan lenne, mintha kiszakítanánk egy fejezetet egy történelemtörténelemből csak azért, mert kényelmetlen szembeülni a ténnyel. Célunk, hogy az áldozatok iránti tisztelettel kezeljük a történelemnek ezt a zord részét, közben pedig különleges erkölcsi választási lehetőséget kínálunk a játékosok számára. A játékban nem szimuláljuk a rabszolgaságot vagy az emberkereskedelmet, a játékosok azonban eldönthetik, hogy a társadalmukban helyet adnak-e a rabszolgaságnak, és az adott eszközkártyából húznak-e. A játékosok figyelmen kívül hagyhatják a rabszolgaságpaklit, és akár aktívan dolgozhatnak a rabszolgaság eltörlésén. Két különleges eseményt raktunk a Gyarmatok hasznosítása rendszerébe (a *háiti forradalmat* és a *földalatti vasutat*), amelyek rávilágítanak arra, hogy a korszak vége felé hogyan hullott darabjaira e gonosz rendszer. Szokatlan, hogy egy társasjáték ilyen súlyos témát érintsen. Az Endeavor sok beszélgetést gerjesztett a játékosaink körül a rabszolgaság történelmi gyakorolt hatásairól, a gyarmatosítás tematikájú játékok erkölcsiségéről, a versengés etikájáról, és a játékok szerepéről ezeknek a témáknak a feltárásában. Reméljük, hogy a ti asztalotoknál is tartalmas beszélgetések bontakoznak ki.

Ha **többet szeretnétek megtudni a rabszolgaság múltjáról és jelenéről**, látogassatok meg a National Underground Railroad Freedom Centre-t Cincinnatiában, vagy látogassatok el a www.freedomcenter.org oldalra.

5: ELDOBÁSFÁZIS

Ebben a fázisban mindnyájan számoljátok meg a kártyáitokat, és állapítjátok meg, hogy el kell-e dobnotok közülük valamennyit. Tetszőlegesen átrendezhettek a kártyáitokat a kártyamezőiteken, azonban ha az átrendezés után túlléptek a limiteteket, megfelelő mennyiségű kártyát **el kell** dobnotok (*tetszőlegesen eldönthetitek, hogy melyeket*), hogy elérjétek a kártyalimiteteket. Amikor eldobtok egy kártyát, akkor az azon látható jellemzőnövekedéseket elveszítitek, azaz a megfelelő jellemzősávokon **vissza kell lépnetek** a kockákkal az eldobott kártyákon látható szimbólumok szerint.

A kártyalimiteteket a **befolyásotok** értéke határozza meg. Legfeljebb annyi kártyát tarthattok meg, amennyi a kártyalimitetek, de ötnél többet sohasem.



A kártyalimit felett legfeljebb **1 Rabszolgaság kártyát** tarthattok meg, de még így sem léphetitek túl az 5 kártyás korlátot. **Akár egynél több Rabszolgaság kártyátok is lehet, de csupán 1-et hagyhattok figyelmen kívül a kártyalimiten felül.**



A játékosablátokon van egy-egy **ingyenes kormányzómezőtök**. Itt kizárólag **egyetlen kormányzó kártyát** tarthattok. Az ide helyezett kártya **nem** számít bele a kártyalimitbe **vagy** az 5 kártyás korlátba.

Akár egynél több kormányzó kártyátok is lehet, és nem kötelező egy kormányzó kártyát az ingyenes kormányzó kártyamezőn tárolni (még ha üres is az a kártyamező). A normális kártyamezőn lévő kormányzókat ugyanakkor figyelembe kell venni a kézlimitnél, továbbá az 5 kártyás korlátnál.

Amennyiben a játék végén nincs kártyátok az ingyenes kormányzómezőtökön, az üres kártyamező 3 dicsőséget ér.

- Amikor **Rabszolgaság kártya** kerül eldobásra, azt meg kell fordítani, és a tulajdonosa játékosablája mellé kell helyezni emlékeztetőképpen, ugyanis a játék végén minden játékos **1-1 dicsőséget veszít minden lefordított Rabszolgaság kártyája után.**
- **Kormányzó kártya** eldobásakor **el kell azt távolítani a játékból.**
- Amikor **bármilyen másik eszközkártya** kerül eldobásra, az Európa közelébe, a játéktábla mellé kerül egy képpel felfelé lévő dobópakliba. Bármelyik játékos **bármelyik kártyához** hozzájuthat ebből a dobópakliból a kártyahúzás akció végrehajtásával, ehhez azonban legalább akkora jelenléte kell, hogy legyen Európában, mint a felhúzni kívánt kártya húzásértéke.



A dobópakliból megszerzett 1-es értékű kártyák az új tulajdonosnak **biztosítják** a bónusz népességkorongot.

Befolyás értéke (3)

Kártyalimit (2+1 Rabszolgaság)

A lila játékosnak 3-as a befolyása, így 2 kártyát tarthat meg továbbá 1 Rabszolgaság kártyát és egy kormányzót az ingyenes kormányzó kártyamezőn. A lila játékosnak jelenleg 3 kártyája van, valamint 1 Rabszolgaság kártyája és egy ingyenes kormányzója, így összességében eggyel több kártyája van a kártyalimitéhez képest.

A lila játékos úgy dönt, hogy az 1-es értékű Dél-Amerika kártyáját veszíti el, és a játéktábla mellé dobja azt. A lila játékosnak azonnal kettővel csökken a kultúrája a kártyán látható szimbólumok alapján.

EGY FORDULÓ VÉGE



Győzödjetek meg róla mindnyájan, hogy a jellemzősávitokon a kockák a megfelelő értéken vannak. Ezt könnyen ellenőrizhettek, egyszerűen számoljátok össze az eszközkártyáitokon, a kereskedéjelölőiteken és az épületeiteken lévő **jellemzőszimbólumokat**. Ha hibát észleltek, korrigáljátok, és helyezétek a kockákat a megfelelő értékekre.

A korona jelenlegi birtokosa adja tovább azt a bal oldali szomszédjának, kezdődhet is az új forduló, amiben ő lesz az új kezdőjátékos.

Ha a legutóbbi volt a **hetedik** forduló, a **játék azonnal véget ér**, és a **játék végi pontozás** következik. (Amikor minden játékosnak megtelik épületekkel a tengerpartja, az a hetedik, és egyben utolsó forduló.)

A JÁTÉK VÉGE ÉS A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A hetedik forduló végén a játék véget ér. A pontokat az alábbi sorrendben kell kiszámolni. A könnyebb összesítés érdekében használjátok a pontozótömböt.



A pontozólap első három sora a **Gyarmatok hasznosítása alkalmazásakor** szükséges, egyéb esetben hagyjátok figyelmen kívül.



Jellemzősávok. Minden jellemzősávon vannak olyan mezők, amelyek szimbólumokat **tartalmaznak**, és vannak olyan, amelyek **nem**. Azok a kockák, amelyek szimbólumot tartalmazó mezőn vannak, ott is maradnak. Azokat a kockákat pedig, amelyek szimbólum **nélküli** mezőn állnak, vissza kell csúsztatni addig, amíg el nem érik az első olyan mezőt, amin szimbólum látható. Adjátok össze a négy kockátok végső pozíciója alapján elért pontszámokat.



Ne feledjétek, hogy a **flották** kapcsolat végpontként is funkcionálnak.

Városok és kapcsolatok. Adjátok össze az összes dicsőségszimbólumot, ami általatok irányított **város**on látható (*figyeljétek arra, hogy bizonyos városok 2 dicsőséget érnek*), továbbá az általatok irányított **kapcsolatok** dicsőségszimbólumait (*akár kör, akár négyzet alakúak*). Összesítétek ezeket a pontszámokat is.

Bár a játékosok általában gond nélkül összesítik ezeket az értékeket, de ha amiatt aggódtok, hogy valamin átsiklotok, próbáljátok ki a következő módszert: Távolítsátok el az összes korongotokat a hajózási útvonalokról és a nyílt tengeri mezőkről, így kizárólag a városokban és a flottákon marad korong. Ezt követően helyeztetek nálatok lévő korongokat azokra a kapcsolatokra, amiket ti irányítottok, valamint 1-1 további korongot azokra a 2 dicsőséget érő városokra, amiket ti irányítottok. Végezetül **távolítsátok** el a flottákon lévő korongjaitokat, így a **játéktáblán maradt korongjaitok mennyisége megegyezik az elért pontszámotokkal**.



Épületek, kártyák és az ingyenes kormányzó kártyamező. Számoljátok össze a tengerpartotok épületein, a kártyamezőitek **eszközkártyáin** (a kormányzókat is beleértve) és az **ingyenes kormányzó kártyamezőn** (ha nincs ott kormányzó) látható dicsőségszimbólumokat. Adjátok hozzá ezt a pontszámot is az eddig elért eredményetekhez.

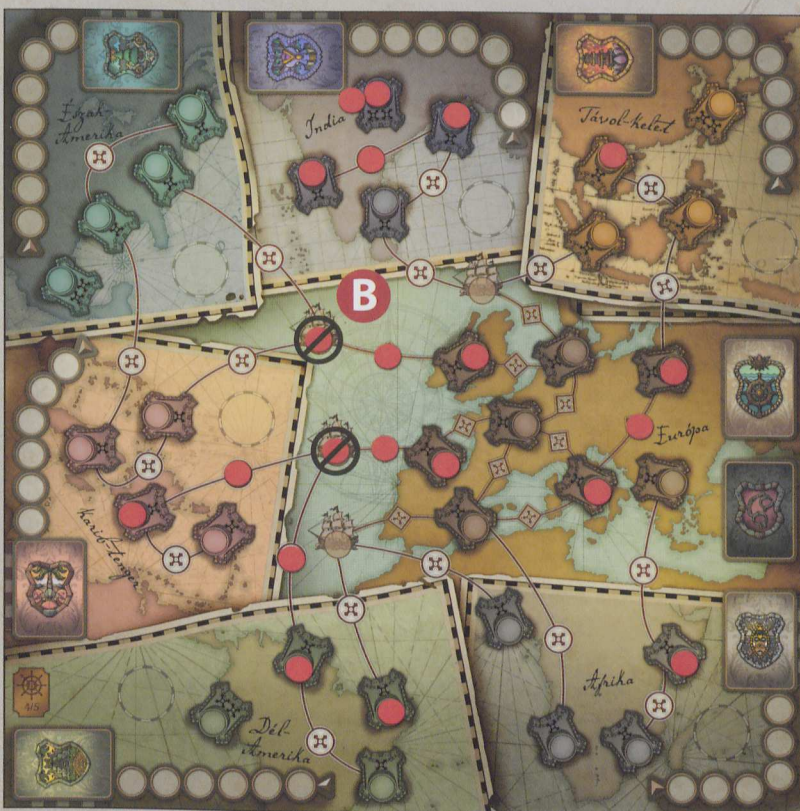
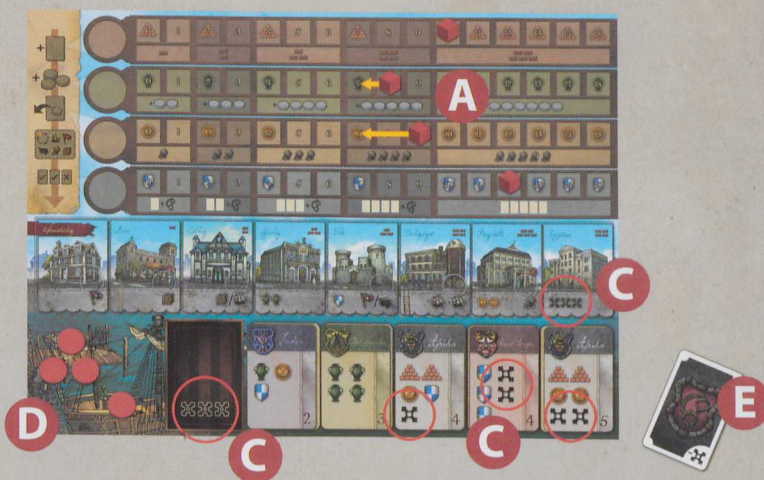


Extra népesség. A kikötőtökben maradt minden 3 korongotok után 1-1 dicsőséggel növekszik a pontszámotok, a maradékot hagyjátok figyelmen kívül.



Rabszolgáság pontlevonása. Ha a játéktáblátok mellett van félretett Rabszolgáság kártyátok (*akár eldobás, akár a Rabszolgáság eltörlése miatt*), kártyánként 1-1 dicsőséget **veszítetek**.

Az összesítés után a legtöbb ponttal rendelkező játékos hozta létre a legsikeresebb birodalmat, így ő a kihajózás korának legnagyobb vezetője. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.



A piros játékos pontszáma a következőképpen alakul:

- A** 10 dicsőség az ipar miatt
7 dicsőség a kultúra miatt (8-ról visszazmogatva)
7 dicsőség a vagyon miatt (9-ről visszazmogatva)
12 dicsőség a befolyás miatt
- B** 19 dicsőség a városokért és a kapcsolatokért
- C** 11 dicsőség az épületeken, kártyákon és az üres ingyenes kormányzó kártyamező miatt.
- D** 1 dicsőség a kikötőjében maradt 3 népességkorong miatt.
- E** -1 dicsőség a félretett Rabszolgáság kártya miatt.

A piros játékos végső eredménye 66 pont. Egy kis szerencsével ez elegendő dicsőség lehet ahhoz, hogy győzedelmesen kerüljön ki a kihajózás korából.

A "CSENDES FLOTTA" 2 FŐS JÁTÉKVARIÁNS

Bár az *Endeavor: Az ismeretlen vizek hódítói* kettesben is játszható mindenféle szabály- és előkészítésmódosítás nélkül a játéktábla A oldalán, a **csendes flotta 2 fős variáns** érdekes konfliktusokat teremt a "semleges" korongok által. A segítségükkel megpróbálhatod elzárni az ellenfeledet az értékes kereskedésjelölők elől azzal, hogy megakadályozod a kapcsolat hálózatának létrehozását, továbbá felgyorsíthatod a régiók megnyitását. A **csendes flotta** a játéktábla mindkét oldalán egyaránt alkalmazható, és a 4 fős játszmákhoz hasonló játékelményt kínál. Ez a variáns az alap játékmódhoz képest lényegesen agresszívebb, így nem biztos, hogy mindenkinek a kedvére való.

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsetek elő egy 2 fős játékot a megszokott módon. Továbbá készítsetek elő egy nem használt játékoszint, a tárolóját helyezétek a játéktábla egyik oldalára. Kizárólag a korongokra lesz szükségetek ebből a tárolóból, ezek a korongok a **csendes flotta**.

JÁTÉKMENET

Kizárólag az **akciófázist** érintik a szabálykiegészítések, az összes többi fázis a megszokott módon zajlik. Az akciófázis során, amikor a körödben akciót hajtasz végre, **reakcióra készítheti a csendes flottát**. Miután teljesen végrehajtott a körödet, az általad végrehajtott akciótól függően kövesd az alábbiakat:



HAJÓZÁS

Helyezz egy csendes flottához tartozó korongot egy tetszőleges **hajózási útvonal** következő elérhető mezőjére, vagy egy tetszőleges nyitott régió vagy Európa egyik **szabad flottamezőjére**. *Ha nincs elérhető mező, ne tegyél semmit.* Az adott mezőn lévő kereskedésjelölőt helyezd játékon kívülre.

A csendes flotta **megnyerhet** egy megnyíló régióban lévő kormányzó-kártyát, a szokásos módon kell kiértékelni a kormányzót. Ha a csendes flotta nyeri meg, helyezd a kormányzó-kártyát játékon kívülre.



MEGSZÁLLÁS

Helyezz egy csendes flottához tartozó korongot egy még szabad városba, ami Európában vagy egy olyan megnyitott régióban van, ahol a csendes flotta **jelen van**. *Ha nincs ilyen város, ne tegyél semmit.* Az adott város kereskedésjelölőjét helyezd játékon kívülre.

A csendes flotta **nem** irányíthat kapcsolatokat, így még ha egy kapcsolat mindkét végét a csendes flotta is foglalja el, **nem** gyűjti be a kapcsolathoz tartozó jelölőt.



TÁMADÁS

Ne tegyél semmit.

A csendes flotta által elfoglalt városokat és flottákat ti játékosok megtámadhatjátok.



KÁRTYAHÚZÁS

Távolítsd el a *játékból* egy általad választott pakli felső kártyáját, ami olyan régióban van, ahol a csendes flotta jelenléte **eléri vagy meghaladja** a kártya húzásértékét. *Ha nincs ilyen kártya, ne tegyél semmit.*

Ha a csendes flotta a **Rabszolgaság felszámolása** kártyát dobja el, a Rabszolgaság felszámolása aktiválódik.



FIZETÉS

Ne tegyél semmit.

A TÖBB AKCIÓT BIZTOSÍTÓ ÉPÜLETEK

Ha a körödben olyan épületet aktiválsz, ami egynél több akció végrehajtását teszi lehetővé, **válaszd ki** te, hogy melyik akciót veszed figyelembe a csendes flottánál (*csak ténylegesen végrehajtott akciót választhatsz*), a csendes flotta körönként kizárólag **egyszer** reagál.



Például, ha a körödben a Dokkalat használsz, és a hajózás, valamint megszállás akciókat is használsz, a kettő akció közül az egyiket kell választanod, hogy a köröd után arra reagáljon a csendes flotta.

A következőkben néhány választható szabályt sorolunk fel, amit talán élvezetesnek találtak a csendes flotta variáns használata során. *Egyeztetek meg mindnyájan még a játék kezdete előtt, hogy mely szabályváltozásokat használjátok.*

- 1. Korlátozott megszállás.** Amikor a csendes flotta megszállásra reagál, a csendes flotta korongját kizárólag arra a területre lehet helyezni, ahol a megszállás történt.
- 2. A jelölőkre nincs reakció.** A csendes flotta olyankor **nem** reagál, amikor a körödben kék akciójelölőt játszol ki, kizárólag **akkor** tesz bármit is, ha épületet aktiválsz.
- 3. Fogyó épületek.** Minden forduló kezdetekor, még az építkezésfázis **előtt**, az a játékos, **akinél nincs** a korona, dobjon el egy épületet a központi készletből. *A választott épület szintje legfeljebb akkora lehet, mint a játékos építési szintje.*

IMPRESSZUM



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Játéktervezők: Carl de Visser & Jarratt Gray
Fejlesztők: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild
Grafikai tervező és szabályszerkesztő: Josh Cappel
Illusztrátor: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend
3D modellező: Heriberto Valle Martinez
A rendező tervezői: Noah Adelman, Game Trayz

A játéktervezők köszönetet mondanak a családjuknak a támogatásukért. Carl a következőknek köszöni: Babs, Tollo és Keld, továbbá mindenkinek a GGG-nél. Jarratt a következőknek köszöni: Evie, Lillian, Barbara, Brian, Lincoln és mindenkinek a Wellington Game Designers Groupnál. A szerzők köszönetet mondanak minden szerkesztőnek, játéktesztelőnek, aki az eredeti Endeavorban segédkezett.

Az Endeavor: Az ismeretlen vizek hódítói esetében pedig a szerzők köszönetet mondanak a következőknek: Richard Durham, Nikolai Wendi, Lance Hudson, Peter van der Raaij, Ian Anderson, Shem Phillips, Lincoln Hely, Anne Matheson, John Bingham, Bobby Hill, és the Game Artisans of New Zealand.

A Burnt Island Games és a Grand Gamers Guild köszönetet mond a következőknek: Bruce Miller, Nicole Hoyer, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojkic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland, és külön köszönettel tartozunk több ezer támogatónak, akik lehetővé tették, hogy megvalósulhasson ez a kiadás.



A Burnt Island Games és a Grand Gamers Guild egy csapatként adja ki a játékot

burntislandgames.com

grandgamersguild.com

©2018 all rights reserved