

Endeavor; Age of Sail - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 7 Runden zu je 4 Phasen im Uhrzeigersinn. Disc = Bevölkerungsstein.

Ablauf einer Runde:

1) BAU-PHASE: In Spielerreihenfolge baut jeder Spieler 1 Gebäude (MUSS):

Ein Gebäude-Plättchen wählen + linksbündig auf 1 leeren Bauplatz des eig. Tableaus legen.

Der Industriewert eines Spielers bestimmt die Stufe, die dieses Gebäude haben darf.

Man kann nur Gebäude mit Stufe **kleiner gleich** eigener Gebäude-Stufe wählen.

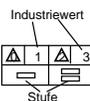
o Ist kein Gebäude vorrätig, darf man ein Gebäude der niedrigsten noch vorhanden. Stufe wählen.

o Man darf Gebäude mehrmals haben, aber Gebäude der Stufe 5 nur 1x.

o Symbole auf Gebäuden führen zur Status-Erhöhung auf entsprechenden Statusleisten.

Steigt der Wert über 15, setzt man eine Leistenverlängerung daneben.

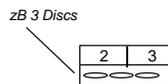
o Hat jeder Spieler 1 Gebäude (man hat Platz für 8 Gebäude) gebaut, geht es weiter mit Phase 2.



2) WACHSTUMS-PHASE: In Spielerreihenfolge erhalten alle Spieler Discs dazu:

Gemäß seinem Kultur-Status bestimmt sich jeweils die Anzahl an Discs, die man neu erhält (falls noch vorhanden).

Discs (aus Deinem Vorrat) → Hafen (unten links auf Tableau)



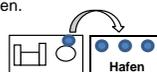
3) LOHN-PHASE: In Spielerreihenfolge führt man 1 - x Lohnzahlungen an Arbeiter durch:

Der Finanz-Status des Spielers bestimmt seine Lohnstufe = Anzahl Zahlungen.

Eine Zahlung = 1 Disc aus belieb. eigenem Gebäude → Hafen.

Hat man mehr Discs als Zahlungen, setzt man nur einige davon zum Hafen.

Durch diese Aktion macht man Gebäude zur späteren Nutzung frei.



4) AKTIONEN PHASE: Beginnend mit dem Startspieler und dann immer reihum darf jeder Spieler 1 Aktion ausführen oder passen. Es läuft so weiter, bis final alle Spieler gepasst haben.

o Wer bei Aktionen Karten/Handelsmarken mit Symbolen für Statusleisten erhält, erhöht sofort entsprechend der Anzahl Symbole seinen Status. Bei Überschreitung der "15" = Leistenverlängerung.

o Man kann Karten/Marken nur mit Mitspielern tauschen UND nur freiwillig abgeben.

o BRAUNER Handels-Marker = auf ein Basisfeld des Tableaus legen, BLAUER Marker = auf Hafen legen.

o Wer passt, ist für die laufende Runde fertig mit Aktionen.

AKTIONEN DURCHFÜHREN:

ENTWEDER **1 Gebäude aktivieren.** (nur Gebäude ohne Disc kann man aktivieren)

o 1 Disc vom Hafen → auf den Kreis auf dem gewählten Gebäude

o Mit der Aktivierung darf man die auf dem Gebäude abgebildete(n)

Aktion(en) durchführen. Siehe unten rechts auf jedem Gebäude.

ODER **1 blauen Handelsmarker verwenden.**

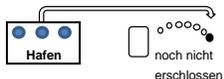
o Handelsmarker mit blauem Hintergrund zeigen Aktions-Symbol(e). EINE Aktion ist erlaubt.

o Marker vom Hafen → in Spieleschachtel legen. **Aktion der Marke machen.**

Schiffahrt

Es gibt 3 Wege zu segeln.

a) Segle zu einem Schiffahrtsweg:



o Segle zu einer noch NICHT ERSCHLOSSENEN Region.

... Nur EUROPA ist immer erschlossen.

o **Lege 1 Disc** vom Hafen auf 1 freies Feld einer Handelsroute (es muss am weitesten vom Stapel entfernt sein).

Frei = ohne Disc darauf.

o **Nimm den Handelsmarker** vom Feld und ggf. erhältst Du Status-Symbole.

o Ist das **letzte freie Feld** einer Region belegt, ist diese Region ERSCHLOSSEN.

o Die Gouverneurskarte der Region geht an den Spieler mit den meisten Discs auf dem Schiffahrtsweg.

Patt: Es ist von den Beteiligten im Vorteil, wessen zuletzt gelegte Disc näher am Kartenstapel liegt.

Die erhaltene **Gouverneurs-Karte** → auf Kartenfeld auf Tableau oder Feld "Gouverneur"

Feld Gouverneur wird nicht auf Limit angerechnet.

→ oder daneben (wenn kein Platz ist)

Der Spieler erhöht gemäß angegebener Symbole auf der Karte sofort seinen Status.

Ab jetzt können Aktionen "Einnehmen und Angreifen" in dieser Region erfolgen.

b) Segle zu einem Flottenfeld:

o **Lege 1 Disc** aus Deinem Hafen auf ein unbesetztes FLOTTEN-FELD (Kreis mit Schiff)

in Europa oder irgendeiner ERSCHLOSSENEN REGION.

o Erhalte den Handelsmarker dort.

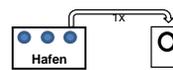
c) Segle zu einer offenen See:

o **Lege 1 Disc** aus Deinem Hafen zu der OFFENEN SEE (gestrichelter Kreis) einer beliebigen

ERSCHLOSSENEN REGION. Du bist dort jetzt präsent.

Dort können auch von anderen Spielern Discs liegen.

Einnehmen:



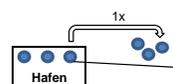
o **Lege 1 Disc** aus Deinem Hafen in eine unbesetzte Stadt in einer erschlossenen Region. Du erhältst den dort liegendem **Handelsmarker**, den Du in Deinen Hafen legst. Ggf. Status anpassen auf Leiste(n) Deines Tableaus.

Bedingung:

Mind. 1 Disc des Spielers muss zuvor in dieser Region liegen (Städte, Flotten, offene See, oder auf Schiffahrtsweg). In Europa gilt diese Bedingung nicht (ist immer erschlossen).

o Wer auf beiden Seiten einer Verbindung zweier Städte und/oder Flotte(n) eine Disc liegen hat, kassiert den evtl. noch dazwischen liegenden Handelsmarker, dieser kommt → Hafen.

Angreifen:



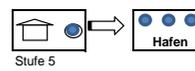
o **Lege 1 Disc** aus Deinem Hafen zurück in den Vorrat ausserhalb des Tableaus UND **lege Disc des Angegriffenen** fort in seinen Vorrat UND **setze 1 Disc** aus Deinem Hafen nun auf das gerade geräumte Feld. Angriff kann auf Stadt / Flotte erfolgen.

Bedingung:

Nur bei Präsenz (wie "Einnehmen") des Angreifers in der Region darf ein Angriff erfolgen. In Europa gilt diese Bedingung nicht (dort sind alle Spieler immer präsent).

o Wer auf beiden Seiten einer Verbindung zweier Städte und/oder Flotte(n) eine Disc liegen hat, kassiert den evtl. noch dazwischen liegenden Handelsmarker, dieser kommt → Hafen.

Bezahlen:



o **Bewege 1 Disc** von einem Gebäude Deiner Wahl in den Hafen.

Damit wird das Gebäude frei für eine spätere Benutzung.

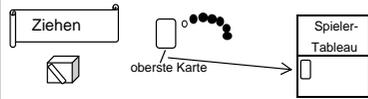
o Die Aktion ist identisch zu "Bezahlen einer Arbeitskraft".

o Gebäude mit Geldsack und rotem durchgestrichenen Kreis dürfen mit dieser Aktion nicht gewählt werden.

Außer-gewöhnliche Gebäude

DENKMAL (MEMORIAL): Erleidest Du ein Opfer (Disc wird verdrängt), darfst Du diese Disc an die Basis einer beliebigen Attributleiste legen und wie eine Handelsmarker behandeln.
RATHAUS (CITY HALL): Am Spielende ist das Rathaus 1 SP für jedes "Zieh"-Symbol auf Deinen Gebäuden incl. des Symbols auf dem Plättchen (unten links).

Endeavor; Age of Sail - KSR (Seite 2 von 2)



- o Nimm die oberste Vermögens-Karte eines Stapels Deiner Wahl und lege sie auf ein Kartenfeld Deines Tableaus oder daneben (wenn kein Platz frei ist).
- o Ggf. eigene Statusleisten gemäß Symbolen auf der Karte anpassen.

- ! Bedingung:**
- o Du musst in der Region mind. so viele Discs haben, wie der Kartenwert besagt. Regionen müssen nicht erschlossen sein, damit diese Aktion möglich ist.
 - o In Europa gibt es 2 Stapel (Europa-Stapel / Sklaverei-Stapel) mit Werten von 0 bis 5.
 - o Es gibt hier noch kein Karten-Limit, wohl aber in Phase 5 (Abwurf-Phase).
 - o Deine Einfluss-Leiste steuert Dein Karten-Limit in der Phase 5.

Abschaffung der Sklaverei:

- o Im Stapel "Europa" liegt die Karte "Abschaffung der Sklaverei" (Wert 5).
- o Wird diese Karte erstmals genommen, müssen alle Spieler sofort ihre Sklaverei-Karten umgedreht beiseite legen und entsprechend der verlorenen Symbole ihre **Statuswerte anpassen**. Diese Karten zählen nicht auf das Limit.
- o Auf dem Spielplan verbliebene Sklaverei-Karten = aus dem Spiel nehmen.

5) ABWURF-PHASE: In Spielerreihenfolge zählt man seine Karten und muss ggf. abwerfen:

- o Jetzt können alle Eure Karten beliebig neu auf Euren Kartenfeldern angeordnet werden.
- o Das Karten-Limit beträgt 1 - 5, je nach Entwicklung Eurer Einflussleiste.
- o Genau 1 Sklaverei-Karte darf man ohne Limitanrechnung behalten.
- o Genau 1 Gouverneurskarte auf dem Gouverneursfeld zählt nicht beim Limit mit. Auf anderen Feldern zählt sie dagegen auf das Limit. Ein leeres Gouverneursfeld bringt 3 SP zum Spielende.
- o Beim **Abwerfen** von Karten geht Status verloren und ggf. auch druch Minuseinfluss das Kartenlimit. Abgeworfene Sklaverei-Karten werden beiseite gelegt beim jeweiligen Spieler. Abgeworfene Gouverneurs-Karten sind aus dem Spiel.
- o Wenn eine beliebige Vermögenskarte (nicht Sklaverei, nicht Gouverneur) abgeworfen wird, kommt sie auf einen offenen Ablagestapel in der Nähe Europas. Jede (!) Karte dort kann von jedem Spieler mit einer Aktion "ZIEHEN" gezogen werden. Es müssen aber entsprechend viele Discs des Spielers in Europa sein. Karten mit Wert "1" aus diesem Stapel gewähren dem neuen Besitzer 1 Bonusscheibe.

Ende einer Runde:

- o Jeder Spieler überprüft alle seine Symbole der 4 Kategorien auf Vermögenskarten, Gouverneurskarten, Handelsmarkern und Gebäuden und passt ggf. seinen Status an. **Startspieler-Krone** geht nach links.
- o Nach Runde 7 ist sofort Spielende.

Spielende:

Ruhmpunkt:

A. Statusleisten:

Marker auf Feldern mit Symbol verbleiben, ansonsten rutschen sie nach links auf das nächste Feld mit Symbol nach. Jeder Spieler addiert die Ruhmespunkte aller seiner 4 Leisten.

B. Städte und Verbindungen:

- 1 Ruhmespunkt auf jede Verbindung, die man kontrolliert (eigene Disc auf jeder Seite).
- 1 oder 2 Ruhmespunkte auf jede Stadt (je nach Angabe dort), wo man eine Disc hat.

C. Karten: Aufgedruckte Ruhm-Symbole zählen und Ruhmespunkte dafür nehmen.

Gouverneursfeld: Wer keine Gouverneurskarte auf dem Gouverneursfeld hat, erhält 3 Ruhmespunkte.

D. Extra Bevölkerung: Für je 3 Discs im Hafen eines Spielers erhält dieser 1 Ruhmespunkt.

E. Sklaverei: Für neben dem Tableau abgelegte Sklaverei-Karten verliert man je 1 RuhmEspunkt.

Gewinner wird, wer die meisten Ruhmespunkte erzielt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Einfache Aktionen:



Schiffahrt



Einnehmen



Angreifen



Bezahlen



Ziehen (Karte)

Doppelte Aktionen:



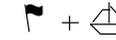
genau 1 Aktion davon ausführen



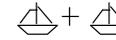
genau 1 Aktion davon ausführen



genau 1 Aktion davon ausführen



Eine oder beide Aktionen ausführen. Reihenfolge ist beliebig.



Einmal oder zweimal Schiffahrt ausführen.



Einmal oder zweimal Ziehen ausführen.

Aufbewahrung von Markern:

- o Statt im Hafen kann man die braunen Handelsmarker auch auf den Basis feldern der Statusleisten stapeln.

Die Leisten Eures Tableaus:

- 1)

Industrie
Baustufe
- 2)

Kultur
Wachstumsstufe
- 3)

Reichtum
Lohnstufe
- 4)

Einfluss
Stufe des Kartenlimits

Basisfelder