

ENDEAVOR = mon empire à moi

1 BUT

Ramener le maximum de gloire pour son empire.

Il y a 4 domaines à faire évoluer : **Industrie, Culture, Finance, Politique**

Le jeu se déroule en **7 manches** correspondants à la pose de 7 bâtiments.

2 PREPARATION

Voir la règle

3 TOUR DE JEU — ON COMMENCE TOUJOURS PAR LE 1^{ER} JOUEUR

- 1) **Construction** : piste Industrie. On prend 1 bâtiment gratuitement correspondant à son niveau de construction
- 2) **Croissance** : piste culture. On prend autant de pions de la réserve que son niveau de culture. On pose les pions dans le port.
- 3) **Salaires** : piste finance. **Action facultative**. On récupère 1 pion posé sur 1 bâtiment que l'on remet dans le port. Autant de pion que le niveau de finance

La piste Politique correspond au nombre de cartes à garder en main.

- 4) **Actions** (X actions) : chaque joueur fait 1 action et on tourne jusqu'à ce que les joueurs abandonnent ou ne peuvent plus jouer.

4 ACTIONS

1 action c'est : Soit 1 pion pris du port et posé sur la zone activation du bâtiment

Soit la dépense d'1 pion commerce de son port

On fait l'action dessinée sur le bâtiment ou sur le jeton commerce.

Certaines actions sont combinées et permettent de faire 2 actions ou 1 action parmi 2.

Les type d'actions :

- **Affréter** : on pose le pion sur la piste de fret et on récupère le jeton commerce. Si plus de place on pose à côté de la piste.
On ouvre 1 région si on la piste de fret est remplie. Celui qui a le plus de pion prend la carte gouverneur (et applique les effets). Si égalité c'est celui qui est le plus près des cartes.
La carte est toujours récupérée (soit emplacement gouverneur, soit emplacement carte sinon à côté si plus de place vide)
- **Payer** : 1 action de paiement. On récupère 1 pion d'un bâtiment vers son port. Libère place.

Si Région ouverte	<ul style="list-style-type: none">• Occuper : on pose 1 pion du port vers 1 ville d'une région ouverte cad sans carte gouverneur. On doit avoir au moins 1 pion dans la région. <i>On contrôle 1 route quand on a les 2 villes des 2 extrémités.</i>• Attaquer : 1 jeton de son port dans la réserve + 1 jeton de son port sur la ville. Le vaincu met son pion dans la réserve• Piocher : Prendre 1 carte de la région où on est et on pose sur le plateau sinon à côté. On doit avoir 1 nombre de pions dans la région \geq à la valeur de la carte.
-------------------	--

5 AUTRES INFORMATIONS

Abolition : Quand on récupère la carte abolition, on écarte du plateau les cartes esclavage qui sont retournées. On recule d'autant les valeurs des pistes pour chaque carte. A la fin chaque carte coûte 1 point de victoire. On élimine du plateau de jeu toutes les cartes esclavages restantes.

Passer/défausser : Quand on passe, on regarde la piste Politique on défausse les cartes supplémentaires par rapport à son niveau politique. Si on a - de 5 cartes on peut avoir 1 carte esclave en plus.

6 FIN DE PARTIE

A la fin de la partie on fait le décompte de la gloire → on récupère tous les jetons commerce ils servent pour le comptage.

On compte :

- Les **villes** et les **routes** occupées → par joueur on remplace sur le plateau 1 pion de la ville ou de la route par 1 pion de gloire, puis le joueur récupère ses points de gloire.
- **Piste des domaines** : on recule d'abord au précédant symbole de la piste puis on comptabilise la valeur atteinte.
- **Cartes** : certaines cartes possèdent des points de gloire
- **Emplacement gouverneur vide** : + 3 points de gloire
- **Université** : + 3 points par université
- **Population du port** : nombre / 3 (tranche de 3 entière)
- On déduit les **cartes esclavages**