

*Trade and Expansion in the 18th Century*

# ENDEAVOR



## Правила игры.

перевод Виталий Носов

*Времена, когда карта мира только заполняется. Великие морские державы посылают корабли в отдаленные уголки мира в поисках новых земель, новых союзов и новых завоеваний. Богатства новых земель - заманчивый приз для тех, кто сможет с помощью силы и хитрости завоевать и удержать их. Игроки управляют растущими империями, стремящимися увеличить свое влияние в Европе и за океаном. Вы будете оснащать экспедиции, колонизировать новые земли и воевать с другими империями за обладание ресурсами новых регионов. Игроки должны сбалансировано развивать все сферы жизнедеятельности империи: строительство, культуру, финансы и политику. От того, какой путь развития вы выберете, какие битвы выиграете зависят границы нового мира...*

## Подготовка к игре.

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте маркеры торговли и выложите на игровое поле, по одному маркеру на каждый город, на торговый путь и на каждый шаг экспедиции ко всем новым землям.
3. Разделите все карты по их типам и положите колоды рубашкой вниз на соответствующие места на игровом поле. В каждой колоде карты должны лежать в следующем порядке (снизу вверх) 5-4-3-2-1-губернатор (в Европе 5-4-3-2-1-0).

## GAME DESIGN

CARL DE VISSER  
AND  
JARRATT GRAY

GRAPHIC DESIGN  
AND RULES EDITING  
JOSHUA CAPPEL

*The authors would like to thank their families for all the support. Carl thanks Bob, Tolo and Feld. Jarratt thanks Eric, Trissa, Barbara, Brian and Lincoln.*

*The authors would also like to thank Emma Hart for proofreading and all the playtesters for their analysis, suggestions and time: Lance Hudson, Ian Anderson, Matt Edmonds, Arne Matheson, John Blugham, Craig McGeachie, Leonie Secker, Matt Morris, Andrew Parr, Lincoln Hely, Anthony Downes, Grant Robinson, Nick Cole, Nasia Ailly, John Fouiry, Darcy and Shannon Tomlinson, Donna Gittap, Malcolm Harbrow, Evangeline Gray, Dave MacLagen, Phil Anderson, Gold, Seth Waggoner, John Morton, Tim Oliver and everyone else who joined in for an impromptu game at Confusion 07, Featherston Gaming Club, Peter's Wednesday Games or one of the Christchurch games groups. Your help was greatly appreciated. Joshua would like to add thanks to Helaina Cappel and Eric Gertke for their design inspirations, to Tim Cote for his editing excellence, and to Jarratt Gray for his beautiful and influential prototype art and graphics.*

**Z-MAN**  
games

Published by Z-man Games Inc.  
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541  
©2009 Z-Man Games Inc.  
For any comments, questions,  
or suggestions please contact  
zman@zmangames.com  
www.zmangames.com





4. Разберите здания по уровням и их типу и разложите стопками у игрового поля.

5. Каждый игрок получает индивидуальную доску, 30 фишек населения и 4 кубика-индикатора одного цвета. Индикаторы устанавливаются на значение 0 в каждой сфере развития. Фишки населения кладутся рядом с индивидуальным игровым полем участника игры и образуют запас.

6. Случайным образом выберите начинающего игрока и дайте ему корону.

7. Отложите маркеры победных очков. Они нужны в конце игры при определении победителя.

### Ход игры.

Игра длится семь раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз. Игрок с короной начинает ходить первым в каждую фазу. Далее ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. В первых трех фазах игроки совершают по одному действию. В четвертой фазе, игроки совершают действия до тех пор, пока не спасуют.

### Раунд.

Фаза 1. Строительство.

Фаза 2. Прирост населения.

Фаза 3. Выплаты.

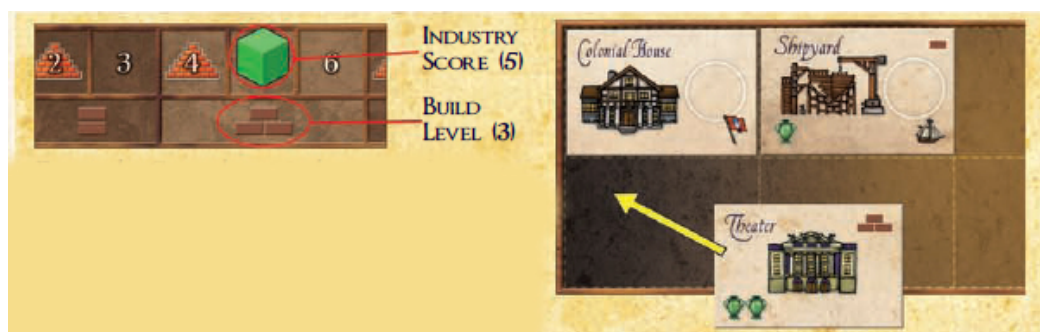
Фаза 4. Действия.

### Фаза 1. Строительство.

Каждый игрок в порядке очереди **должен** построить одно здание стоимостью **равному его уровню развития строительства или ниже**. Игрок берет здание и помещает на свободное место на своем игровом поле. Можно строить

одинаковые здания. Можно построить только одно здание ценностью 5. Если здание приносит прирост в какой-либо сфере, немедленно примените его.

Как только все игроки построили по одному зданию, переходите к следующей фазе. Обратите внимание, что пустые места для зданий служат так же и подсчетом числа оставшихся до конца игры раундов. В последнем раунде здание строиться на оставшемся одном пустом месте.



В данном примере зеленый игрок имеет 5 пунктов развития с сфере строительства, что дает ему право построить здание ценностью в 3 кирпича или ниже. Игрок выбирает здание театра и помещает на свою игровую доску. Театр дает +2 в развитии сферы культуры. Игрок немедленно передвигает индикатор культуры на два шага вперед.

## Фаза 2. Прирост населения.

Каждый игрок берет указанное на его доске количество поселенцев и кладет их в порт (зависит от уровня развития культурной сферы, см. индивидуальное игровое поле). Если игроку не хватает поселенцев, он добавляет в порт столько, сколько есть в наличии в его резерве.



В данном примере зеленый игрок имеет два пункта развития сферы культуры. Он имеет право взять из резерва только троих поселенцев и положить их в свой порт.

## Фаза 3. Выплаты.

Каждый игрок осуществляет выплаты. Количество выплат указано на его доске и зависит от уровня развития сферы финансов. За каждую выплату игрок снимает одного поселенца со своего здания (в случае необходимости он имеет право выбора здания ) и отправляет его в порт. Не выполненные выплаты теряются.

Снятие поселенцев со зданий позволит игрокам вновь использовать эти здания в фазе действий.

В первый раунд игроки не имеют поселенцев на зданиях, поэтому данная фаза пропускается.





В данном примере белый игрок имеет 3 пункта развития сферы финансов. Он может совершить 2 выплаты. Игрок снимает поселенца с барачков и еще одного с рынка и помещает их в свой порт.

#### Фаза 4. Действия.

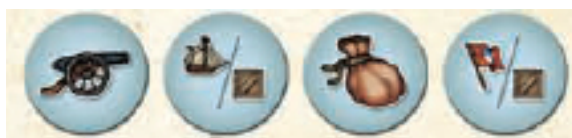
Каждый игрок в порядке очереди выполняет одно действие. Если игрок не может или не желает действовать, он пасует. Фаза заканчивается, когда все игроки спасовали. Пасуя игрок отказывается от действий до конца фазы.

Игроки не могут обмениваться картами и жетонами торговли. Игроки не могут скидывать карты и жетоны по своей воли, если только карты не превысили лимит.

Методы действий.

**Активирование здания.** Помещаем одного поселенца из порта на незанятое здание и выполняем указанное на здании действие. Игрок не может активировать здание, если на нем уже находится поселенец.

**Использование маркера торговли.** Некоторые маркеры торговли имеют синий фон. Вместо того, что бы давать прирост в одной из сфер, эти маркеры позволяют выполнить указанное на нем действие. Тратим данный маркер торговли (он должен лежать в порту на индивидуальном игровом поле) и выполняем указанное на нем действие. После использования, маркер выходит из игры. Если на маркере изображено два действия, игрок может совершить одно из них.



Виды действий.



**Снаряжение экспедиции.** Игрок помещает своего поселенца из порта на ближайшее незанятое место на треке экспедиций любого региона. Игрок забирает маркер торговли с места, куда он поместил поселенца и помещает на своем индивидуальном игровом поле.



Если это обычный маркер торговли, то немедленно переместите на одно деление индикатор соответствующей сферы развития. Если это маркер действия, то сохраните его для последующего применения. Игрок может помещать поселенца на трек экспедиции, даже если он весь занят. В этом случае игрок не получает маркер торговли, поселенец кладется рядом с треком. Регион Европы доступен с начала игры и к нему нет трека экспедиции.

Как только весь трек экспедиции оказывается занят поселенцами, регион считается открытым. Верхнюю карту из колоды открытого региона (карта губернатора) забирает игрок имеющий наибольшее число поселенцев на треке данной территории. В случае равенства карта губернатора достается тому, чей поселенец ближе на треке экспедиции к открытой территории. Карта губернатора помещается в слот губернатора на доске игрока или в слот для обычной карты. Игрок немедленно развивает указанные на карте сферы. Как только регион открыт, в нем можно захватывать города, атаковать соперника, брать карты. Начальная область Европа позволяет делать все это уже в начале игры.



**Захват городов.** Игрок помещает поселенца из порта в не захваченный город. Игрок забирает маркер торговли с данного города. Только в открытых регионах можно захватывать города. Для захвата города игрок должен иметь присутствие в данном регионе (игрок должен иметь хотя бы одного поселенца в городе или на треке экспедиции в этом регионе). Все игроки имеют присутствие в Европе, несмотря на то, есть ли их маркеры в этом регионе, или их нет.



Если игрок контролирует два города находящихся на концах одного пути, он забирает маркер торговли с этого пути. Только первый игрок контролирующий путь получает маркер торговли.





**Атака.** Игрок удаляет одного поселенца из своего порта. Далее он берет еще одного поселенца из своего порта и выбирает город занятый другим игроком. Игрок меняет в этом городе чужого поселенца на своего. Удаленный поселенец игрока идет в его резерв. Атаковать можно только занятые уже города. Для атаки города игрок должен иметь присутствие в данном регионе (игрок должен иметь хотя бы одного поселенца в городе или на треке экспедиции в этом регионе). Все игроки имеют присутствие в Европе, несмотря на то, есть ли их маркеры в этом регионе, или их нет.



Если в результате атаки игрок контролирует два города находящихся на концах одного пути, он забирает маркер торговли с этого пути. Только первый игрок контролирующей путь получает маркер торговли.



**Выплаты.** Игрок удаляет одного поселенца со своего здания и кладет его в порт. Здание не может использовать выплаты само на себя.

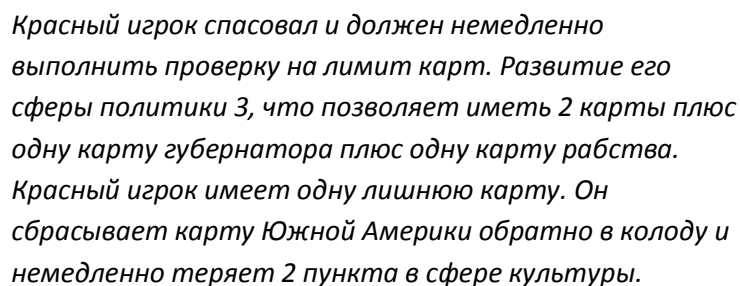


**Взятие карты.** Игрок берет **верхнюю** карту из стопки открытого региона и помещает ее в слот на своем поле. Игрок немедленно развивает указанные на карте сферы жизни (сфера строительства, культуры, финансов, политики). Для взятия карты игрок должен иметь столько своих поселенцев в данном регионе, какова цена карты (или большее количество поселенцев). Европа содержит две стопки карт. Данный регион не содержит трек экспедиции, поэтому только количество поселенцев в городах определяет то, какой ценности карту может взять игрок. Беря карту игрок, кладет ее в один из слотов на своей доске, и он не имеет ограничение на их количество. Ограничение на количество карт вступает в силу, **когда игрок пасует!**





**Пасс.** Игрок не желающий или не могущий совершать действия пасует. Каждый игрок имеет ограничение на количество карт, которое зависит от сферы политики. Если игрок пасует, он немедленно проверяет свои карты на лимит. К своему лимиту игрок может дополнительно иметь одну свободную карту рабства и одну свободную карту губернатора. Если игрок превысил лимит, он немедленно скидывает лишние карты в те колоды, откуда они пришли, и немедленно уменьшает свои сферы развития. Если игрок скидывает карту рабства, она не возвращается в колоду а кладется перевернутой рядом с доской игрока. В конце игры она принесет минус одно победное очко. Сброшенная карта губернатора покидает игру. Игрок может в течении игры перемещать карты в своих слотах.



Когда все игроки пасуют раунд заканчивается. Все игроки проверяют развитие своих сфер. Далее первый игрок передает корону по часовой стрелке следующему игроку. Игра длится 7 раундов. В конце седьмого раунда происходит подсчет очков.

**Города.** Игрок получает по одному очку за каждый город (два города дают 2 очка), который контролирует. Игрок получает по 1 очку за каждый путь между городами, который он контролирует.

**Карты.** Многие карты содержат иконку победного очка. Суммируйте победные очки на картах.

*Место для карты губернатора.* Если оно не занято, то игрок получает 3 победных очка.

**Здания.** Университет дает 3 победных очка.

*Население.* За каждые 3 поселенца, оставшиеся в порту игрок получает 1 победное очко.

*Освобождение от рабства.* Каждая перевернутая и отложенная карта рабства снимает одно победное очко.

Игроки складывают все победные очки. Игрок набравший наибольшее количество победных очков объявляется победителем. В случае ничьей, игроки делят победу.