

ENDEAVOR

L'ÂGE DE L'EXPANSION

MINI-EXTENSION SAISIR SA CHANCE

La mini-extension **Saisir sa chance** introduit les grandes nations historiques à l'expérience d'Endeavor. Les nations donnent une position de départ asymétrique entre les joueurs, une séquence unique de capacités à employer, et la possibilité de construire un monument. L'extension propose également les cartes Destin qui peuvent orienter votre stratégie et vous permettre de récupérer d'importants bonus, à condition de les jouer judicieusement... allez-vous oser prendre votre destin en main ?

Saisir sa chance fonctionne bien à la fois avec **L'Âge de la Voile** et **L'Âge de l'Expansion**. Les joueurs doivent être familiers avec les concepts de Mobilisation et de Fortification introduits par **L'Âge de l'Expansion**.

CONTENU

6 tuiles Nation



6 cartes Destin



5 jetons Monument



MISE EN PLACE

Après avoir normalement mis en place la partie :

1. Disposez un certain nombre de **cartes Destin** face visible près du plateau (*une de plus que le nombre de joueurs*).
2. Donnez à chaque joueur le **jeton Monument** de sa couleur.
3. Une fois le premier joueur déterminé, chaque joueur choisit une **tuile Nation** dans l'**ordre inverse de l'ordre du tour**. *Vous pouvez les attribuer aléatoirement si vous le souhaitez.*
4. Votre tuile Nation décrit, au verso, une **mise en place spécifique**. Suivez les instructions, puis posez la tuile près de votre plateau de joueur. Posez des disques de votre réserve sur toutes les cases **circulaires** de votre tuile Nation, et votre Monument sur la case **rectangulaire**.




Mise en place spécifique au verso.



Disques et Monument au recto.

UTILISER LES CAPACITÉS DES NATIONS

Votre nation dispose d'une série de capacités uniques. Vous ne pouvez les activer que **de haut en bas**, et avec les limitations suivantes :

- La capacité **supérieure** peut être activée dès que vous avez au moins 2 Bâtiments sur votre Front de Mer, donc dès le premier tour.
- Les capacités **centrale** et **inférieure** peuvent être activées dès que vous avez au moins 3 Bâtiments sur votre Front de Mer, donc dès le deuxième tour.
- Sauf indication contraire, toutes les capacités **suivent les règles normales**. Par exemple si une capacité vous permet d'Occuper une région alors qu'elle n'est pas ouverte, vous ne pouvez pas déclencher ou effectuer cette capacité. Certaines capacités indiquent (avec une icône ) que vous pouvez effectuer une action normalement interdite dans une région fermée.

Capacité
supérieure



Peut être effectuée
même dans une
région fermée

Capacité
centrale

Capacité
inférieure

La capacité **supérieure** de chaque nation indique quel symbole la déclenche. Vous pouvez déclencher la capacité en activant un Bâtiment ou un jeton bleu correspondant. Lorsque vous le faites, n'effectuez **pas** l'action normalement associée au symbole. À la place, **effectuez la capacité décrite**, en utilisant le disque sur la case de la tuile.

Lorsque vous déplacez le disque pour effectuer la capacité, il révèle un symbole Caractéristique : augmentez la piste correspondante.



Exemple : vous déclenchez votre capacité supérieure avec une action Piocher. Retirez votre disque et utilisez-le pour une action Occuper ou Naviguer n'importe où sauf en Europe, comme indiqué. Vous révélez un symbole Industrie, vous augmentez donc de 1 votre piste Industrie.

Glossaire partiel des capacités de nation



Déplacez un disque sur votre Port



Déplacez un disque sur une zone de Pleine Mer (même fermée)



Naviguez n'importe où sauf en Europe



Naviguez aux Caraïbes



Attaquez une Flotte



Naviguez vers une zone de Pleine Mer (d'une région ouverte)



Déplacez un disque vers la zone de Pleine Mer d'Extrême-Orient (même fermée)

La capacité **centrale** de chaque nation est une **Mobilisation**.
Ce qui signifie que vous pouvez l'activer à la place de n'importe quelle autre Mobilisation, en suivant les règles normales.

- Vous ne pouvez **pas** déclencher une Mobilisation, même celle-ci, grâce à l'action de la capacité supérieure de votre tuile Nation.

Utilisez le disque de la capacité centrale pour effectuer la Mobilisation. (S'il s'agit d'une attaque, vous **devez** toujours subir une victime dans votre Port.)

Lorsque vous déplacez le disque pour effectuer la Mobilisation, il révèle un symbole Caractéristique : augmentez la piste correspondante.

Symbole
Mobilisation



Capacité
effectuée avec
le disque

Symbole
révélé

Exemple : vous déclenchez votre action centrale comme Mobilisation liée à une action normale. Vous utilisez le disque pour soit Occuper en Amérique du Nord soit Naviguer aux Caraïbes. Vous révélez un symbole Richesse, vous augmentez donc de 1 votre piste Richesse.

La capacité **inférieure** de chaque nation est d'*élever un monument*. Pour la déclencher, activez un Bâtiment ou un jeton bleu avec un symbole **Occuper**. N'effectuez **pas** l'action Occuper. À la place, suivez ces 2 étapes :

1. Placez votre Monument **au-dessus du disque** d'une Ville que vous contrôlez n'importe où sur le plateau.



Votre monument compte comme **1 présence supplémentaire** dans cette zone, et la Ville **ne peut plus être attaquée** jusqu'à la fin de la partie.

2. **Retournez** votre tuile Nation. **Perdez les deux symboles Caractéristique** que vous aviez obtenus en utilisant les disques au recto : réduisez les pistes correspondantes. Maintenant que votre tuile est retournée, vous avez l'opportunité de vous saisir d'une carte Destin (*voir Saisir sa chance*).



Exemple : vous déclenchez votre action inférieure avec une action Occuper. Vous posez votre Monument sur une Ville que vous contrôlez, puis vous retournez votre tuile Nation, perdant les symboles Industrie et Richesse qui y étaient révélés. (Élever un Monument est coûteux !) Ignorez le texte de mise en place au verso, la tuile est désormais un emplacement pour poser une carte Destin, si vous parvenez à en obtenir une.

SAISIR SA CHANCE

Chaque carte Destin indique quelle présence vous devez posséder dans une certaine zone pour pouvoir l'obtenir. *Souvenez-vous que votre Monument augmente votre présence de 1.*

Si votre présence est suffisante, vous pouvez activer une action Piocher (par un Bâtiment ou un jeton bleu) pour saisir votre chance : prenez la carte Destin et posez-la face visible sur votre tuile Nation. **Vous ne pouvez obtenir qu'une seule carte Destin par partie.**

Chaque carte Destin indique un bonus de Caractéristique/de Gloire obtenu normalement, ainsi qu'une opportunité de score que vous pouvez tenter d'obtenir également en élaborant une stratégie adéquate. Avec un peu de chance et de talent, vous pourrez saisir la chance que votre empire mérite !



Présence requise
et symbole Piocher

Gain de
Caractéristique

Score de fin
de partie

Exemple : la carte Destin Dompter les Sept Mers nécessite une présence de 4 en Inde et de 4 en Amérique du Sud pour être récupérée. Si vous prenez cette carte, vous obtenez immédiatement 3 Culture, et 2 Gloire par région où vous êtes présent sans contrôler de Villes (décompte de fin de partie).

DÉCOMPTE

Calculez les scores comme d'habitude, mais comptez votre carte Destin **en premier**, avant n'importe quel autre score, y compris la Notoriété.

BANNIÈRES

La période pendant laquelle se déroule le jeu s'étend sur plusieurs siècles, la bannière d'aucune nation n'a couvert la totalité de cette période. Nous avons sélectionné des drapeaux qui se sont révélés importants ou intéressants.

- *Les Provinces Unies : le drapeau du Prince (1572-1795)*
- *Le Royaume d'Espagne : la croix de Bourgogne (1506-1701)*
- *Le Royaume de France : le drapeau du Royaume de France (1365-1792)*
- *Portugal : le drapeau du Roi Jean IV (1640-1667)*
- *Grande-Bretagne : l'Union Jack (1606-1801)*
- *L'Empire ottoman : le drapeau naval ottoman (1793-1844)*

PRÉCISIONS SUR LE DESTIN

- **Passer le Cap** : si vous avez au moins 2 Villes en Afrique, gagnez 1 Gloire pour chaque point de présence que vous avez en Extrême-Orient.
- **Former l'Invincible Armada** : gagnez 1 Gloire par Flotte que vous occupez, et 1 Gloire par zone de Pleine Mer que vous occupez.
- **Mener la Révolution** : gagnez 1 Gloire pour chaque symbole Attaquer ou Fortifier sur vos Bâtiments.
- **Ouvrir la voie vers l'Est** : gagnez 1 Gloire par carte de l'Inde et de l'Extrême-Orient que vous possédez.

Concepteur : Jarratt Gray
Graphiste : Josh Cappel
Développé par Josh Cappel,
Heleina Cappel, et Sean Jacquemain
Traduction française : Arnaud Zannier

Publié conjointement
par Burnt Island Games
Et Grand Gamers Guild
Burntislandgames.com
Grandgamersguild.com
©2020 tous droits réservés

