

ENDEAVOR

L'ÂGE DE L'EXPANSION

Endeavor : L'Âge de l'Expansion garde le même style de jeu que vous avez apprécié de l'Âge de la Voile, en apportant de toutes nouvelles expériences stratégiques. Un ensemble de 49 tuiles Bâtiment de substitution, 7 nouveaux paquets de cartes Avantage, et l'originale notion de Notoriété, créent des voies uniques d'interaction et de réussite, sans guère davantage de règles à apprendre. Préparez-vous à naviguer vers de nouvelles aventures !

CONTENU

49 tuiles Bâtiment

Chaque tuile présente le nouveau Bâtiment de *l'Âge de l'Expansion* sur son recto, et le Bâtiment d'origine de *l'Âge de la Voile* sur son verso. Vous pouvez reconnaître les Bâtiments de *l'Âge de l'Expansion* avec le soleil couchant et les titres en blanc, et reconnaître les Bâtiments de *l'Âge de la Voile* avec le ciel bleu et les titres en noir.

Cette extension inclut un plateau de Bâtiment où poser et organiser les Bâtiments. Installer les nouveaux Bâtiments suit les mêmes règles que pour le jeu de base.

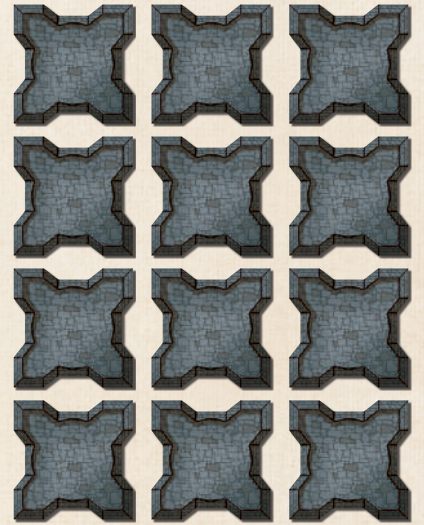


Exemple de Bâtiment de *l'Âge de l'Expansion*



Exemple de Bâtiment de *l'Âge de la Voile*

30 jetons Fortification



37 cartes Avantage

Pour les nouveaux paquets d'Europe et des six régions.



3 tuiles Notoriété

Double-face, avec 6 options de jeu différentes.



4 extensions de Piste

Pour repousser la limite des scores du plateau de jeu.



MISE EN PLACE

Suivez les étapes de mise en place habituelles d'*Endeavor : L'Âge de la Voile*. Choisissez quel aspect de *L'Âge de l'Expansion* (Bâtiments, Cartes, et/ou Notoriété) vous souhaitez ajouter à votre partie ; vous pouvez en choisir une seule, deux, ou toutes à la fois !

QUEL ENSEMBLE DE BÂTIMENTS ?

Pour utiliser les Bâtiments de *L'Âge de l'Expansion*, remplacez tous les Bâtiments de l'ensemble de base (sauf les Bâtiments de départ). Utilisez **uniquement** les nouveaux Bâtiments, ne les mélangez pas avec ceux du jeu de base. La plupart des nouveaux Bâtiments sont similaires à ceux d'origine, et les nouveaux concepts de *Commerce*, *Fortification*, *Conscription* et *Mobilisation* sont expliqués en détail page 3.

- Lorsque vous mélangez les sept Bâtiments de niveau 5 pour tirer au sort ceux qui seront utilisés lors de la partie, prenez-les à l'aveugle, car ils présentent les Bâtiments de *L'Âge de la Voile* sur leur verso, ce qui pourrait vous donner une indication.



QUELS PAQUETS DE CARTES ?

Pour utiliser les cartes de *L'Âge de l'Expansion*, remplacez les six paquets de région et le paquet d'Europe du jeu de base par ceux de l'extension.

Les cartes de *L'Âge de l'Expansion* ont été équilibrées pour fonctionner ensemble, mais vous pouvez choisir d'utiliser certaines des paquets du jeu de base pour les régions et/ou l'Europe si vous le préférez. Vous pouvez également choisir d'utiliser certaines cartes des paquets de *L'Âge de l'Expansion* (par exemple seulement les cartes de valeur 2 de chaque paquet).

Les nouvelles cartes de ces paquets sont décrites aux pages 4 à 6. Gardez les paquets de cartes Esclavage et Gouverneur du jeu de base. Faites la mise en place habituelle des cartes.



DÉCIDEZ D'UTILISER OU NON LA NOTORIÉTÉ

Si vous décidez d'utiliser la Notoriété, cela affectera la manière de mettre en place l'Esclavage. Utilisez les cartes du paquet d'Esclavage de *L'Âge de la Voile*, mais ne les posez **pas** en pile sur le plateau. À la place, installez-les face visible en dehors du plateau de jeu, dans la pile de défausse de l'Europe. Les joueurs peuvent piocher les cartes Esclavage dans la pile de défausse selon leur présence en Europe, mais ils ne sont **pas** obligés de les piocher dans l'ordre.

Par exemple vous pouvez piocher la carte Esclavage 4 si votre présence est suffisante, même si personne n'a pioché les cartes 1, 2 et 3. Les cartes Esclavage suivent normalement toutes les autres règles du jeu de base.

Choisissez 1 tuile Notoriété à utiliser pendant la partie et remettez les autres dans la boîte. Chaque tuile Notoriété indique (dans son coin supérieur droit) pour combien de joueurs elle peut être utilisée.

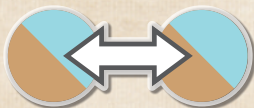
Posez la tuile choisie sur l'emplacement du paquet Esclavage du plateau à la place de ce paquet. Le fonctionnement des tuiles Notoriété est décrit page 7.

Nombre de joueurs



NOUVEAUX CONCEPTS DE L'ÂGE DE L'EXPANSION

L'Âge de l'Expansion apporte un nouveau choix complet de Bâtiments, créant de nouvelles expériences stratégiques à partir des mêmes règles de base. La plupart des actions de ces Bâtiments vous sembleront familières, mais il y a tout de même quelques nouveaux concepts à découvrir :



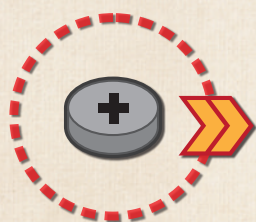
COMMERCE

Échangez 1 jeton Commerce (de n'importe quelle couleur ou avec n'importe quel symbole) sur votre plateau de joueur avec 1 jeton Commerce (de n'importe quelle couleur ou avec n'importe quel symbole) situé **n'importe où** sur le plateau. N'oubliez pas de baisser votre niveau dans une Caractéristique si vous perdez un jeton Caractéristique.



FORTIFIER

Posez un **jeton Fortification** de la réserve sous le disque d'une Ville que vous contrôlez. Quiconque effectuant une Attaque contre votre Ville Fortifiée subira **2 victimes** au lieu d'1. Lorsqu'une Ville Fortifiée est Attaquée, remettez la Fortification dans la réserve.



CONSCRIPTION ET MOBILISATION

Ces deux concepts fonctionnent ensemble pour vous faire bénéficier de plus de disques de population, qui pourront être mis en jeu plus vite que d'habitude.



CONSCRIPTION

Durant la Phase de Croissance, lorsque vous augmentez votre population, ajoutez 1 disque supplémentaire de votre réserve (un "Conscrit") sur chaque **case Conscription disponible** sur vos Bâtiments. Cela se déroule à chaque tour **en plus** de votre augmentation de population normale.

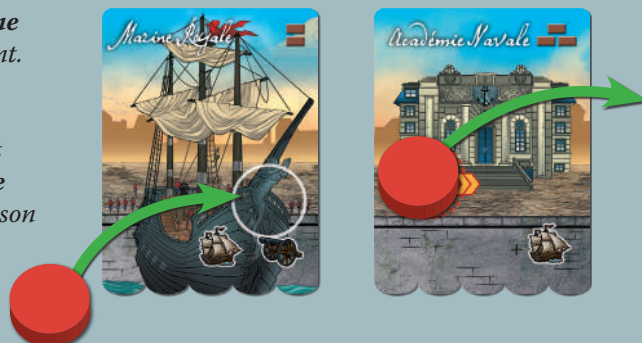


MOBILISATION

Durant la Phase d'Action de votre tour, **immédiatement après avoir effectué toutes les actions permises par un Bâtiment ou un jeton bleu**, vous pouvez Mobiliser 1 Conscrit pour ajouter le bonus décrit.

- La **seule** manière de Mobiliser un Conscrit est de le faire en plus d'une activation normale. Il ne peut pas être Mobilisé indépendamment. Lorsqu'un Conscrit est Mobilisé, son action **doit** être effectuée.
- Lorsqu'il est Mobilisé, utilisez le Conscrit comme un jeton à poser sur le plateau (*par exemple si la Mobilisation permet une action Occuper, le Conscrit est posé sur la Ville*) ; lorsque vous **Attaquez** avec un Conscrit, vous **subissez toujours des victimes** dans votre Port.
- Vous ne pouvez **pas** activer plusieurs Mobilisations en chaîne : une Mobilisation ne peut être effectuée qu'après une activation normale
- Si vous Mobilisez après l'activation d'un Bâtiment qui permet deux actions (*comme la Marine Royale ou le Fort*), la Mobilisation est effectuée **après** la résolution des deux actions du Bâtiment.

Par exemple, vous venez d'activer la **Marine Royale** en posant un disque sur ce Bâtiment. Vous effectuez les actions Naviguer et Attaquer normalement, en utilisant des disques de votre Port. Vous avez également un Conscrit disponible sur votre **Académie Navale**, que vous Mobilisez pour effectuer son action Naviguer, en utilisant le Conscrit lui-même comme disque à placer sur le plateau.



NOUVELLES CARTES ET LEURS EFFETS

L'Âge de l'Expansion contient 7 nouveaux paquets de cartes pour remplacer ceux de l'Âge de la Voile ; un pour chacune des 6 régions et 1 pour l'Europe. Conservez le paquet Esclavage et les cartes Gouverneur du jeu de base, mais remplacez n'importe quel nombre des autres paquets par les nouveaux. Toutes les cartes proposent de nouvelles et intéressantes combinaisons de symboles. Certaines d'entre elles proposent de nouveaux effets, expliqués ici.

Défausser des cartes fonctionne de la même manière que pour le jeu de base : les Gouverneurs sont retirés de la partie, les cartes Esclavage sont conservées pour compter leurs points négatifs, et toutes les autres rejoignent une pile de défausse près de l'Europe où elles peuvent être piochées de nouveau. Si une carte avec un effet spécial est défaussée dans la pile de défausse, son effet est **activé de nouveau** si elle est piochée ultérieurement dans la pile de défausse.

S'il y a des jetons ou des marqueurs sur une carte qui est défaussée alors ils sont également défaussés. De même, s'il y a des cartes placées sur ou sous une carte qui est défaussée, elles sont placées dans leurs défausses respectives.



FLOTTES MARCHANDES

Ce sont des cartes de **Valeur 1** présentes dans les paquets de toutes les régions. Vous pouvez empiler une carte sur une carte Flotte Marchande, laissant les symboles des deux cartes visibles. Toutes les icônes des deux cartes sont considérées comme étant en jeu. La pile de 2 cartes compte comme étant une seule carte pour tout aspect du jeu. Vous ne pouvez pas empiler une Flotte Marchande sur une autre Flotte Marchande. Une fois la pile créée, les deux cartes ne peuvent plus être séparées.

- En cas de défausse, les deux cartes sont défaussées simultanément, et le bénéfice de leurs symboles perdu. Les deux cartes sont séparées pour rejoindre leur emplacement de défausse adéquat.
- Si une carte Esclavage est empilée sur une carte Flotte Marchande et que l'Esclavage est aboli, les deux cartes sont perdues. La carte Esclavage est posée près du plateau de joueur face cachée comme d'habitude, alors que la Flotte Marchande est défaussée dans la pile de défausse près de l'Europe.

Par exemple, si vous avez la carte Flotte Marchande Inde 1, et que vous obtenez plus tard la carte Afrique 4, vous pouvez empiler la nouvelle carte sur la Flotte Marchande. Les cartes sont définitivement liées et leurs 7 symboles sont considérés comme étant en jeu.

Si vous devez défausser la pile, les deux cartes sont défaussées et vous perdez le bénéfice des 7 symboles.



SUBVENTIONS

Ce sont des cartes de **Valeur 2** présentes dans les paquets de toutes les régions. Lorsque vous piochez une carte Subvention, vous pouvez immédiatement effectuer une action Payer pour un Bâtiment de votre Front de Mer qui partage un symbole avec celui indiqué sur la carte Subvention.

- Vous pouvez choisir un Bâtiment qui possède d'autres symboles que celui indiqué par la carte Subvention, du moment qu'elle en partage au moins un.
- Si vous ne possédez pas de Bâtiment occupé qui partage un symbole avec la carte Subvention au moment où vous la piochez, il ne se passe rien.

NOUVELLES CARTES DE RÉGION DE VALEUR 5

Les cartes de Valeur 5 de l'extension *l'Âge de l'Expansion* de chaque région ont des effets et des opportunités de marquer des points uniques décrits ici.

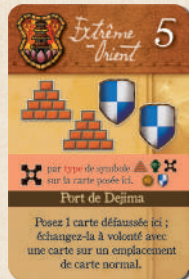


Afrique : Pierre de Rosette

La Pierre de Rosette a été découverte en 1799 près du delta du Nil. Elle a été déterminante dans le déchiffrement des hiéroglyphes : son texte était un décret gravé en hiéroglyphes et en script démotique, ainsi qu'une version en grec ancien. La pierre est restée une des découvertes linguistiques les plus importantes jamais faites.

Une fois par tour, lorsque vous activez un **Bâtiment** (pas un jeton bleu) normalement, vous pouvez effectuer une des quatre actions de base (*Occuper, Attaquer, Naviguer ou Piocher*) à la **place** de l'action indiquée sur le Bâtiment.

- Si vous activez un Bâtiment à actions multiples, vous n'appliquez cet effet qu'à une seule des actions.
- Vous ne pouvez pas utiliser cet effet sur l'action d'une Mobilisation. Une Mobilisation n'est pas une activation de Bâtiment.



Extrême-Orient : Port de Dejima

Le Japon a construit l'île artificielle de Dejima dans la baie de Nagasaki en 1634. Le but était d'empêcher les étrangers de poser le pied sur le sol du Japon, tout en permettant l'existence du commerce. Pendant plus de 200 ans, Dejima fut le seul lien commercial entre le Japon et le reste du monde.

Chaque tour lors de la Phase de Défausse, vous pouvez conserver une carte face cachée sous cette carte au lieu de la défausser. Une carte au maximum peut être conservée sous celle-ci.

- La carte conservée ne compte pas pour la valeur des pistes de Caractéristique.
- Pendant la Phase de Défausse vous pouvez réorganiser vos cartes comme bon vous semble, y compris celle conservée ici.

Pendant le décompte final, obtenez 1 Gloire pour chaque **type** de symbole différent indiqué sur la carte conservée.



Amérique du Nord : Déclaration d'Indépendance

Le 4 juillet 1776, dans la Pennsylvania State House, les 13 colonies signent la Déclaration d'Indépendance les faisant entrer en guerre contre le royaume de Grande-Bretagne. Il s'agit de la première étape de la formation des États-Unis d'Amérique.

Lorsque vous piochez cette carte, retirez immédiatement tous vos disques des Villes d'Europe, et remettez-les dans votre réserve.

Prenez trois Fortifications dans la réserve et posez-les sur cette carte.

Lorsque n'importe quel joueur Attaque une de vos Villes en Amérique du Nord, vous pouvez utiliser une de ces Fortifications pour "repousser" l'Attaque ; l'attaquant ne subit pas de victime, ne remplace pas votre disque sur la Ville, qui reste sous votre contrôle. Défaussez la Fortification.

Pendant le décompte final, obtenez 2 Gloire pour chaque Fortification encore posée sur cette carte.



Caraïbes : Flotte des Indes

L'Empire Espagnol a mis en place un système de flottes pour transporter les métaux précieux et autres biens du Nouveau Monde vers l'Espagne. Bien que ces vaisseaux constituent des cibles alléchantes convoitées par les autres nations, un seul fut capturé avec succès par les néerlandais lors de la bataille de la baie de Matanzas en 1628.

Lorsque cette carte est piochée, prenez au hasard jusqu'à 5 jetons bleus dans la défausse, et empilez-les sur cette carte. Durant leur tour, les autres joueurs peuvent récupérer un de ces jetons avec l'action Attaquer.

- L'action n'est pas effectuée comme une Attaque normale ; un joueur a simplement à activer un Bâtiment avec le symbole Attaquer ou à utiliser un jeton bleu avec un symbole Attaque, pour prendre un jeton de son choix sur cette carte et le poser sur son Port.

Pendant le décompte final, obtenez 1 Gloire pour chaque jeton bleu encore posé sur cette carte.



Inde : Raj de la Compagnie

En 1757, la Compagnie des Indes Orientales prend le contrôle d'un dominion constitué de vastes parties de l'Inde. Au sommet de sa gloire elle en assura directement la gouvernance, y compris militaire et judiciaire. La corruption contribua à la fin du règne de la Compagnie en 1858.

Cette carte peut être posée sur l'emplacement de Gouverneur.

Lorsque vous piochez cette carte, revendez immédiatement un jeton bleu Commerce déjà utilisé (au choix parmi ceux disponibles) dans la pile de défausse, et posez-le sur votre Port.



Amérique du Sud : Conquistadors

Les Conquistadors étaient les soldats d'origine espagnole et portugaise qui utilisèrent les tactiques et les armes européennes pour la conquête sanglante de l'empire Inca et du reste du continent. Les maladies étrangères qu'ils apportèrent avec eux contaminèrent et ravagèrent les populations locales.

Lorsque vous piochez cette carte (et durant toutes les prochaines Phases de Croissance si elle est vide), posez 1 disque de votre réserve sur sa case de Conscription. Un Conscrit sur cette case peut être Mobilisé en suivant les règles normales de Mobilisation, mais **uniquement** pour effectuer une Attaque en Amérique du Sud.

Pendant le décompte final, obtenez 4 Gloire, mais soustrayez 1 Gloire pour chaque autre joueur qui contrôle au moins une Ville en Amérique du Sud.

NOUVELLES CARTES EUROPE

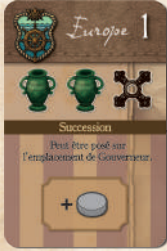
Le paquet de cartes Europe de l'extension *l'Âge de l'Expansion* contient 7 cartes, et chacune possède un nouvel effet qui se déclenche lorsqu'elle est piochée !



0 : Chartes de la Couronne

Reconnaissant la capacité des compagnies privées à développer des avant-postes lointains, le trône anglais émit des chartes de la Couronne garantissant le monopole du commerce dans des régions particulières, conférant à l'Angleterre une influence globale.

Considérez cette carte comme une carte Flotte Marchande, en suivant toutes les règles correspondantes (voir page 4), sauf que seule une carte Gouverneur (ou toute autre carte pouvant être posée sur l'emplacement de carte Gouverneur) peut être attachée à cette carte.



1 : Succession

Les royaumes et empires formant des dynasties sur de longues périodes, des règles de succession complexes furent créées pour s'assurer que le pouvoir reste entre les mains de ceux qui le détenaient déjà.

Cette carte peut être posée sur l'emplacement de carte Gouverneur.

Obtenez immédiatement 1 disque de votre réserve lorsque vous piochez cette carte, et posez-le sur votre Port.



2 : Grande Peste

La Grande Peste de Londres en 1665 marqua la fin de l'épidémie de peste bubonique qui ravageait l'Europe et l'Asie depuis trois siècles, tuant entre 75 et 200 millions de personnes au cours de cette période.

Chaque joueur perd immédiatement un disque de son Port. Un joueur qui n'a pas de disque sur son Port perd un disque d'un Bâtiment. Un joueur qui ne possède aucun disque ne subit aucune perte.



3 : Alliance par Mariage

Les plus grandes familles d'Europe unissaient parfois leurs lignées par le mariage pour un bénéfice mutuel.

Lorsque vous piochez cette carte, choisissez deux joueurs (vous pouvez vous choisir parmi ces joueurs) et posez 1 disque de chacune de leur réserve sur cette carte. Aucun de ces deux joueurs ne peut Attaquer les Villes de l'autre en Europe (il peut Attaquer les Flottes en Europe ou les Villes ailleurs dans le monde) tant que l'Alliance par Mariage est active. Si cette carte est défaussée, l'Alliance par Mariage est dissoute, et les disques retournent dans la réserve de leurs propriétaires.



4 : La Paix d'Utrecht

Cette série de traités de paix signés en 1715 mit un terme à la lutte sanglante des Guerres de Succession Espagnoles, et créa un équilibre des pouvoirs en Europe grâce auquel aucune nation ne pouvait prendre l'ascendant sur les autres.

Lorsque cette carte est piochée, tous les joueurs avec au moins une Ville non-Fortifiée en Europe peuvent Fortifier une de leur Ville européenne avec une Fortification de la réserve (en commençant par le joueur actif puis dans le sens des aiguilles d'une montre).



5 : Vaccin de la Variole

Conçu par des techniques développées en Afrique et en Asie, le premier vaccin moderne sauva des millions de vies au milieu du 18ème siècle, augmentant l'espérance de vie partout dans le monde, et permettant l'éradication de la maladie.

Obtenez immédiatement 1 disque de votre réserve lorsque vous piochez cette carte, et posez-le sur votre Port.

Puis chaque joueur (en commençant par le joueur actif puis dans le sens des aiguilles d'une montre) peut défausser 1 jeton Richesse (et réduire son score de Richesse de 1) pour obtenir 2 disques de sa réserve et les poser sur son Port.



6 : Abolition de l'Esclavage

L'abolition de l'esclavage est survenu à différentes périodes en différents lieux et de façons différentes. L'Empire Britannique abolit par exemple le trafic d'esclaves en Atlantique en 1807 alors que l'esclavagisme lui-même perdura encore durant des décennies dans les colonies. La disparition de cette horrible activité s'accéléra au 19ème siècle.

L'esclavage est aboli en suivant les règles normales.

TUILES NOTORIÉTÉ

Les tuiles Notoriété permettent aux joueurs de bénéficier de nouvelles manières d'augmenter leur présence en Europe, ainsi que d'autres effets et moyens de marquer des points. Vous utilisez 1 tuile Notoriété par partie. Lorsque vous utilisez une action pour poser un disque sur une tuile Notoriété, c'est à la place de l'action que déclencherait normalement le symbole. Chaque disque sur la tuile Notoriété compte pour calculer la présence en Europe. À la fin de la partie, les points de la tuile Notoriété sont comptés avant tout autre décompte.



Lorsque vous posez un disque sur une case avec ce symbole, obtenez immédiatement 1 disque de votre réserve, et posez-le sur votre Port.



Pendant le décompte final, obtenez de la Gloire pour chaque case occupée par un de vos disques sur la tuile. Obtenez 1 Gloire si vous occupez les deux cases aux extrémités d'une liaison avec un symbole Gloire sur la tuile.

Supériorité Navale
Tous les ici comptent pour la présence en Europe.

Avant de jouer votre tour, vous pouvez déplacer un d'ici sur .

1^{er} | 2^{ème}

SUPERIORITE NAVALE

Vous pouvez utiliser une action **Naviguer** pour poser un disque de votre Port sur n'importe quelle case libre de cette tuile.

De plus, lors de votre tour, **avant votre action**, vous pouvez déplacer un de vos disques de la partie inférieure de la tuile sur n'importe quelle zone de **Pleine Mer** de n'importe quelle région ouverte.

Pendant le décompte final, le joueur (*ou les joueurs*) avec le plus de disques sur cette tuile obtient 2 Gloire. Le joueur (*ou les joueurs*) avec le deuxième plus grand nombre de disques sur cette tuile obtient 1 Gloire. Le joueur qui contrôle la liaison de la partie supérieure de la tuile obtient autant de Gloire qu'indiqué.

Puissance Militaire
Tous les ici comptent pour la présence en Europe.

Lorsque vous attaquez, vos victimes peuvent être retirées d'ici.

1^{er} | 2^{ème}

PUISSANCE MILITAIRE

Vous pouvez utiliser une action **Occuper** pour poser un disque de votre Port sur n'importe quelle case libre de cette tuile.

De plus, lors de votre tour lorsque **vous** Attaquez (*n'importe où dans le monde*), vous pouvez retirer un disque de cette tuile comme victime.

Pendant le décompte final, le joueur (*ou les joueurs*) avec le plus de disques sur cette tuile obtient 2 Gloire. Le joueur (*ou les joueurs*) avec le deuxième plus grand nombre de disques sur cette tuile obtient 1 Gloire. Le joueur qui contrôle la liaison de la partie supérieure de la tuile obtient autant de Gloire qu'indiqué.

Programme Politique
Tous les ici comptent pour la présence en Europe.

Les pistes Caractéristique des cases que vous contrôlez ici ne sont pas réduites ; marquez selon leur position.

PROGRAMME POLITIQUE

Vous pouvez utiliser une action **Piocher** pour poser un disque de votre Port sur n'importe quelle case libre de cette tuile.

Chaque case est associée à une des quatre Caractéristiques. Pendant le décompte final, si vous contrôlez une case de cette tuile, vous ne déplacez pas le marqueur sur la piste de la Caractéristique concernée ; vous obtenez les points en fonction de la position du marqueur. Les joueurs qui contrôlent des cases sur cette tuile obtiennent autant de Gloire qu'indiqué.

Changement d'Alliance
Tous les ici comptent pour la présence en Europe.

Les joueurs de l'Alliance victorieuse obtiennent par disque posé ici.

CHANGEMENT D'ALLIANCE

Vous pouvez utiliser une action **Piocher** pour poser un disque de votre Port sur une des deux zones Alliance (*orange ou verte*) de cette tuile. Vous pouvez avoir plusieurs disques sur une même zone Alliance. Vous ne pouvez pas avoir de disques dans les deux zones à la fois ; vous devez remettre dans votre réserve tous vos disques sur une zone pour pouvoir en poser un sur l'autre zone. Les disques ne peuvent pas être retirés d'une zone d'une autre manière.

Vous ne pouvez pas attaquer de **Ville** d'un joueur en **Europe** (*vous pouvez Attaquer les Flottes en Europe ou les Villes ailleurs dans le monde*) si ce joueur a au moins un disque dans la même zone Alliance que vous.

Pendant le décompte final, déterminez l'Alliance gagnante, qui est celle dont la présence est la plus forte en Europe (*en comptant les Flottes, les Villes et les zones d'Alliance*). Chaque membre de l'Alliance gagnante obtient 4 Gloire par disque qu'il contrôle dans la zone d'Alliance concernée.

BÂTIMENTS INHABITUELS

La plupart des Bâtiments de l'extension présentent des Caractéristiques et des actions semblables à celles des Bâtiments du jeu de base. Il y a deux Bâtiments dont les nouveaux effets nécessitent un éclaircissement.



FÊTE FORAINE

Lorsque vous utilisez la Fête Foraine pour piocher une carte, considérez la Valeur de Pioche de la carte comme inférieure de 1 à sa Valeur de Pioche réelle.



CITADELLE

À la fin de la partie, obtenez 1 Gloire par symbole Fortifier sur vos Bâtiments, en comptant les deux de la Citadelle elle-même.

CONSEIL ET STRATÉGIE

L'Âge de l'Expansion n'est pas seulement un titre, cela signifie que les nouveaux éléments du jeu augmentent les possibilités dans le jeu. L'Âge de la Voile d'origine est souvent une lutte pour la réussite, et presque toutes les nouveautés de l'Âge de l'Expansion contribuent à accélérer l'expansion de tous les joueurs. Vous vous rendrez compte que le défi rend vos victoires plus gratifiantes.

Les Flottes Marchandes des paquets de chaque région vous permettent de posséder plus de cartes qu'avant, tâchez d'y placer une carte rentable plutôt qu'une carte faible que vous serez tenté d'abandonner plus tard. Les cartes Subventions peuvent sembler faibles, mais elles peuvent permettre de belles combinaisons et allonger votre tour.

Prêtez attention aux tuiles Notoriété lorsque vous élaborez votre stratégie, elles offrent souvent de belles opportunités de marquer des points.

Il y a de nombreuses pistes stratégiques à explorer. Testez-en plusieurs pour déterminer lesquelles fonctionnent le mieux. Cette nouvelle extension propose de nombreux effets de pioche, et les notions de Conscription et de Mobilisation vous permettront de faire plus d'actions dans un laps de temps réduit. Essayez de construire un Pont... vous adorerez la puissance commerciale qu'il procure ! La Manufacture vous propulsera sur la piste Industrie, atteindre les plus hauts niveaux de Bâtiment deviendra votre objectif. Souvenez-vous que les Fortifications décourageront les attaques ennemies efficacement, protégeant ainsi vos Villes et vos liaisons les plus rentables !

CRÉDITS

Concepteur de l'extension : Jarratt Gray

Concepteurs d'Endeavor : Carl de Visser & Jarratt Gray

Développeurs : Burnt Island Games & Grand Gamers Guild

Graphiste du Livre de Règles : Josh Cappel

Illustrateurs : Oliver Borges & Vicinius Townsend

Graphistes : Noah Adelman, Game Trayz

Traduction française : Arnaud Zannier

Jarratt tient à remercier tous les participants des groupes de jeu du mercredi et du vendredi, ainsi que les Games Artisans of New-Zealand pour leur soutien, leurs conseils et leurs tests.

Burnt Island Games et Grand Gamers Guild veulent remercier les groupes de jeux et les joueurs solitaires suivants, pour leurs riches commentaires et leurs analyses : Te Brunch Club, Ypsilanti Ale House Gamers, Two B's in a Hive, Hervormde Gemeente Sliedrecht, Tuesday Night Game Group, Nollan, MadKenzie, Agile Gamers, Sun Young & Gun Young, No "U" Required, Steve et Carolyn, Pacific Privateers, JogaIME, Rich's Bitches, NST, Hat on a Hat, Nova Suecia, Barberton Boardgamers, Zodball, Whue Whuo Whue Whuo, L6's, League of Extraordinary Gentlemen, QLUHS, Te Dunn Family, Jessica Rose, Callum Dowie, Jared Pinfold, Andrew Long, Andrew McCartney, Josh LeMon, Sean Jacquemain pour toutes ses notes et ses recherches historiques, et bien entendu les milliers de contributeurs Kickstarter qui ont pris le large avec enthousiasme !

Super Meeple tient à remercier les relecteurs Alain Fondrille, Geeklette, Erwan Giacometti, Matthieu Guimberteau, Morgane Carnet des Geekerries, Sébastien Lecomte et Blanche Sabbati.



Publié conjointement par

Burnt Island Games

Et Grand Gamers Guild

Burntislandgames.com

Grandgamersguild.com

©2018 tous droits réservés