

# ENDEAVOR

AGE OF SAIL

## Шкалы характеристик



**Промышленность** – каждый раунд ты строишь новые здания. Чем выше уровень твоей промышленности, тем более высокоуровневые здания доступны тебе для строительства.



**Культура** – с ростом культуры растёт численность населения. Ты получаешь новые диски населения во время фазы развития, чтобы выполнять больше действий в игре.



**Экономика** – чем больше экономика, тем большому числу рабочих ты можешь заплатить, открыв ячейки действий на своих зданиях, чтобы их можно было использовать в текущем раунде.

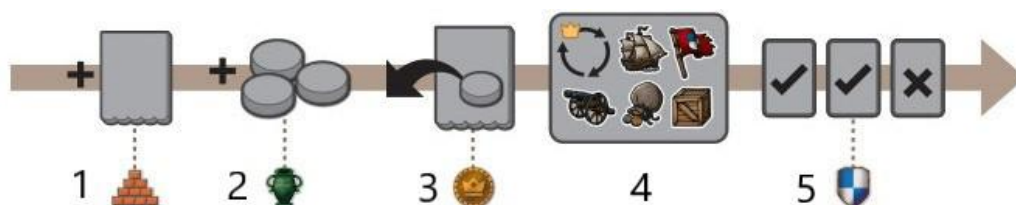


**Влияние** – чем больше влияния у тебя есть, тем больше карт влияния ты можешь держать в своей игровой зоне, усиливая другие показатели на шкалах своего игрового планшета.



**Слава** – игрок с наибольшим количеством очков славы побеждает в игре. Ты можешь получить славу несколькими способами в ходе игры до финального подсчета очков, смотри ниже раздел «Подсчет очков в конце игры».

## Ход игры



- Фаза строительства** – выберите здание из запаса равное или меньше вашему текущему показателю на шкале Промышленности.
- Фаза роста** – добавьте из вашего запаса столько дисков населения в свою гавань, сколько указано на шкале Культуры.
- Фаза жалования** – верните столько дисков населения из ваших зданий в гавань, сколько указано на шкале Экономики.
- Фаза действий** – начиная с 1-ого игрока, выполняйте действия, выставляя диски населения на здания или тратя синие жетоны действий. Продолжайте выполнять одиночные действия по очереди, пока все игроки не спасают. Некоторые действия имеют пометку (И), что позволяет вам выполнить оба действия за ход.
- Фаза сброса** – сбросьте лишние карты влияния из вашей игровой зоны до лимита, указанного на шкале Влияния. Уменьшите показатели на шкалах характеристик вашего игрового планшета в соответствии с количеством символов, указанных на сбрасываемых картах. Любые дополнительные диски населения, полученные с помощью карт влияния I уровня, не возвращаются. Сброшенные карты положите в регион Европы. Передайте жетон первого игрока налево.

## Ключевые термины

- ❖ **Исследованный регион** – все регионы (кроме Европы) начинают игру в состоянии «Неисследованный». Когда закрывается последняя свободная ячейка региона на шкале судоходства, регион становится «Исследованным», позволяя любому игроку «Присутствующему в регионе» выполнять действия в этом регионе. Европа считается открытым регионом для всех игроков с самого начала игры.
- ❖ **Присутствие в регионе** – имея хотя бы 1 диск населения в определенном регионе, у вас есть *Присутствие* в этом регионе. Уровень присутствия в регионе – это количество ваших дисков населения на шкале судоходства, в области открытого моря, в ячейках флотилии и в городах.
- ❖ **Контроль маршрутов** – Многие города и флотилии связаны между собой линиями, которые называются маршрутами. Если в городе или флотилии на обоих концах маршрута находятся ваши диски, вы контролируете этот маршрут. В начале игры в круглых ячейках маршрутов находятся жетоны торговли. Игрок, первым взявший маршрут под контроль, немедленно получает жетон из его ячейки.

## Действия

\*\*\*Когда вы используете правила модуля «События», они могут иметь особые виды действий, модифицирующие базовые действия, перечисленные ниже. Следуйте правилам, указанным на планшете событий.



### Плавание (несколько вариантов действия)

- Переместите диск из гавани на шкалу судоходства в любом неисследованном регионе, занимая самую дальнюю от колоды карт ячейку, не занятую другим игроком. Получите жетон торговли из этой ячейки.
- Переместите диск из гавани на любую незанятую ячейку флотилии в Европе или в исследованном регионе и возьмите жетон торговли. Если вы контролируете маршрут, возьмите с него жетон торговли (если есть).
- Положите диск в область открытого моря в любом исследованном регионе.



### Захват

Переместите диск из вашей гавани в любой не захваченный город Европы или в город исследованного региона, в котором вы *присутствуете*, и возьмите жетон торговли. Если вы контролируете маршрут, возьмите с него жетон торговли (если есть).



### Добор (несколько вариантов действия)

- Возьмите верхнюю карту влияния из колоды Европы или любого региона (исследованного или неисследованного), если вы присутствуете в нём. Ваш уровень присутствия в регионе (количество дисков населения) должно быть не ниже уровня карты влияния, которую вы берете. Продвиньтесь по шкалам характеристик на игровом планшете. До фазы сброса вы можете иметь больше карт влияния, чем позволяет ваш лимит.
- Возьмите любую карту влияния из сброса рядом с Европой. Ваш уровень присутствия в Европе должен быть не ниже уровня карты.



### Атака

В любом *исследованном* регионе, где вы *присутствуете*, уберите диск населения оппонента с клетки города или флотилии, вернув его в запас владельца. В освободившуюся ячейку положите ваш диск населения из гавани, а также скиньте из гавани дополнительный диск населения в свой запас (это ваши потери). Если вы первый кто, установил контроль над маршрутом, немедленно получите жетон торговли.



### Выплата

Переместите диск населения из одного вашего здания в вашу гавань. В рамках этого действия нельзя перенести диск населения из другого здания, также предоставляющего действие «*Выплата*».

## Подсчет очков в конце игры.

После 7-ого раунда игра заканчивается. Подсчитайте и запишите в блокнот очки в указанном порядке:

1. **События.** Первые 3 ряда в блокноте предназначены для событий. Пропустите эти ряды, если играете без них.
2. **Шкалы характеристик.** На каждой шкале характеристики есть деления с символами и без символов. Фишки на делениях с символами остаются на своих местах. Фишки на делениях без символов двигаются влево до ближайшего деления с символом. Сложите числа на полученных делениях и запишите результат.
3. **Города и маршруты.** Подсчитайте символы славы в захваченных вами городах (обратите внимание, что в некоторых городах 2 таких символа), а также на маршрутах, которые вы контролируете (как с круглой ячейкой, так и с квадратной). Запишите полученный результат.
4. **Здания, карты и ячейка губернатора.** Подсчитайте символы славы на зданиях на вашем побережье, картах сделок (включая губернаторов) на вашем планшете, а также символы в ячейке губернатора, если в ней нет карты. Запишите полученный результат.
5. **Население.** Вы получаете 1 славу за каждые 3 диска в вашей гавани (остаток игнорируется).
6. **Рабство.** Если у вас есть отложенные карты рабства (сброшенные просто так или из-за отмены рабства), потеряйте 1 славу за каждую такую карту.

*Игрок, получивший больше всех славы, объявляется правителем самой великой империи века паруса! В случае ничьей претенденты делят победу.*