

ENDEAVOR

Règles du Mode Solitaire

Conception du jeu original Carl de Visser et Jarratt Gray, Z-Man Games © 2009
Règles additionnelles 2009 SoloPlay™

Introduction :

Le jeu Endeavor est conçu pour 3 à 5 joueurs. Les règles SoloPlay™ ont été conçues pour donner l'opportunité à un joueur seul de jouer le jeu avec un niveau de challenge équivalent. Les règles qui suivent ont été testées de manière rigoureuse pour assurer le plus possible un niveau d'équilibre et une proximité avec le jeu original. Le joueur devra connaître les règles originales du jeu pour jouer cette variante. Les variantes testées du jeu à 2 et à 3 joueurs sont incluses à la fin de ses règles en mode Solo.

Objectif du jeu en solitaire :

Gagner plus de points de Gloire que l'opposition du jeu, en choisissant judicieusement les actions Occupation et Affréter sur les Régions du Monde, et en développant au mieux votre empire.

Mise en place :

1. Prendre 2 plateaux individuels
2. Choisir une couleur pour le joueur et poser les 4 marqueurs de statut sur le 0 de chaque échelle de votre plateau individuel.
3. Le Joueur joue contre l'ensemble des 4 autres couleurs de joueurs, qui forment l'Opposition et jouent sur un même plateau individuel. Poser 4 marqueurs de statut d'une des 4 autres couleurs sur le 0 de chaque échelle de statut du 2^e plateau individuel.
4. Prendre une tuile de chaque type de bâtiment et posez-les aléatoirement sur les 3 colonnes du plateau complémentaire, par niveau de bâtiment (1 à 5) ; trie les autres bâtiments à côté du plateau complémentaire (ils viendront remplacer les bâtiments choisis par le joueur pendant la partie). Posez le marqueur de 1^{er} joueur du tour sur le bâtiment en bas à gauche. Ce marqueur sera l'Indicateur de Sélection de Bâtiment (ISB).
5. Echelle d'Action de l'Opposition : prendre 2 marqueurs de population de chaque couleur adverse
 - a. Dans l'ordre du tirage aléatoire de ces marqueurs, posez-les sur l'échelle d'actions de la colonne de gauche du plateau complémentaire. Cette échelle indique quelles couleurs de l'Opposition disposeront d'une action pour le tour en cours.
6. Pose des jetons sur le plateau
 - a. Note sur la mise en place des jetons : veillez aux règles de pose spécifique à l'Europe. Il doit y avoir au moins un jeton de chaque type (Industrie, Culture, Finance, Politique), ainsi qu'au moins 1 jeton d'Action bleu, sur les villes de la zone Europe. Réarrangez les jetons si la mise en place ne répond pas à cette contrainte de pose.
7. Posez les cartes Actif de chaque zone sur leurs emplacements.
8. Prenez 3 marqueurs de population de chaque couleur adverse pour les poser sur les lignes de frets
 - a. En commençant par l'Afrique et dans le sens horaire des régions, posez aléatoirement un marqueur de population adverse sur l'emplacement le plus éloigné des cartes Actif. Posez le jeton récupéré sur le plateau adverse et ajustez la position des marqueurs de statut du plateau de l'Opposition en fonction des jetons commerce récupérés. Les jetons Action bleus récupérés sont simplement défaussés sans effet.

- i. Note de mise en place : veillez à ce qu'au moins un marqueur de population de chaque couleur adverse occupe la première position d'une piste de fret. Ajustez pour répondre à cette contrainte.
- b. Faites un 2^e passage pour poser le 2^e marqueur de population des couleurs adverses (sans restriction de pose)
- c. Résumé de la mise en place : chacune des 6 lignes de fret devra avoir 2 jetons de couleurs adverse.



Exemple de mise en place : Les 12 marqueurs sont posés sur le plateau, avec au moins 1 de chaque couleur en 1^{ère} position sur une ligne de fret ; les villes d'Europe ont au moins 1 jeton Industrie, Culture, Finance, Politique et Action. Les lettres se rapportent aux options de mise en place du §9. L'ordre de tirage était Rouge, Vert, Violet et Noir, qui seront posés dans l'ordre.

Étape A : Industrie, Rouge, occupe la 2^e position de la ligne de fret d'Asie et prend la ville Industrie la plus à l'est, aucune n'étant connectée à une Région dans laquelle Rouge occupe un emplacement sur la ligne de fret.

Étape B : Culture, Vert, occupe la seule ville ayant un jeton culture

Étape C : Finance, Violet, occupe la seule ville Finance

Étape D : Politique, Noir, a 2 options équivalentes car Noir occupe la 1^{ère} place des lignes de fret de l'Asie et de l'Amérique du Sud. L'option Ouest a été choisi ici.

Étape E : le jeton action est présent 2 fois en Europe. L'option ouest a été choisie ici.

Tous les jetons commerce sont posés sur le plateau de l'opposition et les lignes de statut sont avancées.

9. Prendre 1 marqueur de population de chaque couleur adverse pour occuper les villes d'Europe.
 - a. Dans l'ordre Industrie, Culture, Finance, Politique et Action, occupez l'Europe avec les marqueurs de population adverses
 - i. Choisir aléatoirement un marqueur et posez-le sur une ville d'Europe contenant un jeton Industrie. S'il y a plus d'une ville Industrie en Europe, appliquez la logique suivante :
 1. posez le marqueur sur la ville qui connecte à une ville dans une région dont le 1^{er} marqueur de la ligne de fret est de la même couleur
 2. posez le marqueur sur la ville qui connecte à une ville dans une région dont le 2^e marqueur de la ligne de fret est de la même couleur
 3. posez le marqueur sur n'importe quelle ville d'Europe avec un jeton Industrie (au choix du joueur)
 4. posez le jeton commerce sur le plateau individuel adverse (et ajustez le marqueur de statut)
 - ii. la pose est répétée pour chacun des 4 statuts en utilisant une couleur de marqueur population adverse différente à chaque fois
 - iii. Retirez un jeton d'action bleu d'une ville d'Europe et défaussez le sans effet. Cette ville restera vide pour la partie.
10. Vérifier les modifications des échelles de statut du plateau individuel adverse en fonction des jetons récupérés.

11. Posez l'un des jetons d'actions défaussés précédemment sur le 3^e jeton de population de l'échelle d'action du plateau complémentaire, face point de Gloire visible. Ce jeton sera l'Indicateur de Pioche/Fin de tour (IPF).
12. La mise en place est terminée.
 - a. Sur la figure du plateau complémentaire : notez la position du jeton « Gloire ». Cela indique que l'opposition disposera d'au moins 2 actions au 1^{er} tour de jeu, une pour Vert, puis une pour Rouge, dans cet ordre. Si le joueur choisit une action de pioche pendant son tour, une action supplémentaire de Pioche sera accordée à l'opposition, i.e. à Noir, qui se trouve sous le jeton IPF « Gloire ».



Comprendre la séquence du tour : qui commence le tour

1. Pour les 1^{er} et 2^e tours, le joueur sera le 1^{er} à réaliser toutes ses actions. Ensuite, le premier à agir dans la phase d'actions sera déterminé par le critère suivant sur l'occupation d'une ville :
 - a. Est-il possible d'occuper une ville comme première action du tour ? si oui, l'opposition agira en premier dans la phase d'action et réalisera donc toutes ses actions, juste après que le joueur aura complété ses phases de construction, croissance et salaire.
 - b. Si seules les actions d'Affréter, d'Attaque ou de Pioche sont possibles au début du tour, alors le joueur sera le premier à réaliser toutes ses actions avant l'Opposition.
2. Aspect stratégique : il est important que le joueur ne laisse pas l'opposition jouer en 2^e dans un tour d'Affrètement pour ouvrir une Région, pour jouer 1^{er} lors du tour suivant, car cela peut être potentiellement dévastateur pour le joueur (e.g. la perte des cartes Gouverneur).

Déroulement de la partie :

1. La séquence du tour suit la même démarche pour le joueur que dans le jeu normal, avec la succession des phases de construction, de croissance, de salaire et d'actions, dans cet ordre. Par contre, le Joueur réalise l'ensemble de ses Actions possibles (pas d'alternance avec l'Opposition).
 - a. Les actions de l'opposition seront limitées
 - i. Pas de phase de construction, croissance ou salaire
 - ii. Les actions de la phase Action ne seront pas limitées par le statut ou la position dans le jeu, sauf pour la Pioche de cartes, qui est généralement réalisée en fin de tour, mais par l'IPF qui détermine le nombre d'actions possible pour l'Opposition.
2. Phase de Construction : La sélection du Bâtiment à construire n'est pas restreinte, mais va affecter le nombre d'actions de l'opposition, en lui donnant éventuellement 1 ou 2 actions supplémentaires.
 - a. Zone des Bâtiments sur le plateau complémentaire :
 - i. L'ensemble des types de Bâtiments sont disposés sur le plateau en lignes et colonnes
 - ii. Le marqueur 1^{er} joueur ISB, se trouve sur le Bâtiment en bas à gauche en début de partie.
 - iii. Choisir un Bâtiment :
 1. Si le joueur choisit de construire un Bâtiment qui se trouve dans la même colonne que l'ISB, l'opposition ne disposera pas d'actions supplémentaires.
 2. Si le joueur choisit un Bâtiment dans une colonne immédiatement à gauche ou à droite de la colonne où se trouve ISB, l'opposition disposera d'une action supplémentaire pour ce tour.
 3. Si le joueur choisit un Bâtiment dans une colonne séparée de 2 colonnes à gauche ou à droite de la colonne où se trouve ISB, l'opposition disposera de 2

actions supplémentaire pour ce tour (dans l'exemple ci-dessus, cela signifie que Vert, Rouge, Noir et une 2^e fois Vert réaliseront une action pour ce tour).

4. Note : les colonnes des extrémités ne se rejoignent pas (la colonne 1 n'est pas à côté de la colonne 3).
 - b. Si le joueur est le premier à réaliser ses actions (e.g. dans les 2 premiers tours, ou si aucune occupation de ville ne peut être réalisée en début de tour), le jeu se déroule normalement pendant la phase d'action du joueur qui active ses Bâtiments et réalise toutes ses actions.
 - c. Le joueur peut encore affecter le nombre d'actions de l'opposition s'il choisit un nombre quelconque d'action Pioche. Dans ce cas, l'opposition disposera d'une action supplémentaire de Pioche. On retourne le jeton « Gloire » sur sa face Action, pour rappeler que le marqueur de population placé sous ce jeton disposera d'une action de Pioche à la fin du tour.
3. L'opposition réalise ses actions : une démarche logique d'actions est nécessaire pour challenger le joueur. Le joueur utilise la démarche qui suit pour réaliser les actions des couleurs adverses dans l'ordre de l'échelle d'Actions du tableau complémentaire. Note : ne retirez pas les marqueurs de population adverse de cette échelle ; ils vont tourner sur cette échelle d'Actions et garder le même ordre tout au long de la partie. Prenez d'autres marqueurs de population en fonction de la couleur qui réalise l'action pour réaliser les actions de l'Opposition. Limitation de jeu : l'opposition ne peut pas être forcée de prendre une position/jeton qui ne lui rapporte pas de point supplémentaire (e.g. au-delà de 15 sur les échelles de statut), à moins que ce ne soit la seule action réalisable.

Dans l'ordre, l'Opposition réalise l'action :

- a. Coloniser, créer une liaison (de même couleur), si possible et s'il y a présence dans la Région
 - i. Options équivalentes : s'il y a une ou plus d'options similaires dans les actions décrites, prenez en compte le jeton commerce ou d'action qui sera pris par cette action
 1. le jeton d'action sur les villes ou les liaisons rapporte une action supplémentaire à l'opposition. Voir Actions d'Opposition bonus. Les jetons d'Action sur les lignes de fret sont défaussés sans effet et peuvent être choisis en premier avant un jeton de commerce pour l'opposition.
 2. Sinon, la ville, pas la liaison, qui rapporte un jeton commerce pour la ligne de statut la moins avancée du plateau individuel de l'Opposition. Si les villes sont équivalentes, le joueur choisit. La ville d'Europe vide sera ainsi la dernière choisie pour être occupée par l'opposition.
 3. Posez le jeton commerce ainsi récupéré sur le plateau individuel de l'opposition et ajustez le marqueur de statut concerné.
 - b. Coloniser, s'il y a présence dans la Région, en occupant une ville de 2 points de prestige, si possible.
 - c. Compléter une ligne de fret, seulement si l'opposition récupère la carte Gouverneur de cette Région. La carte Gouverneur est appliquée normalement.
 - d. Affréter une ligne (dans l'ordre)
 - i. Dont le 1^{er} marqueur est de la même couleur
 - ii. Dont le 2^e marqueur (3^e, 4^e, etc.) est de la même couleur
 - iii. Dans un région déjà ouverte qui peut encore être occupée (ville encore disponible). Posez le marqueur près de la piste de fret (i.e. sans récupérer de jeton commerce/action).
 - e. Réaliser une action de Pioche, s'il n'y a pas d'autre option disponible. La couleur dont c'est le tour d'action réalise l'action de piocher en commençant par la région dans laquelle il est le plus présent.
 - i. La carte gagnée permettra d'avancer le plus possible sur les pistes de statut du plateau individuel de l'Opposition et si possible en avançant le statut le moins avancé.
4. Répéter le processus pour tous les marqueurs de population de l'échelle d'actions, jusqu'à ce que tous les marqueurs ayant une action pour le tour aient été joués (avant l'IPF).

Actions bonus de l'opposition

1. Parfois l'opposition remporte des jetons d'actions bleus (par occupation, liaisons ou fret).
 - a. Les jetons d'actions gagnés via l'action affréter sont défaussés sans effet.
 - b. Les jetons d'actions gagnés via l'occupation des villes ou les liaisons sont réalisés immédiatement, par la couleur qui a gagné le jeton.
 - i. Affréter/Piocher : affréter seulement si cela permet d'ouvrir une Région en faveur de l'opposition, sinon piocher.
 - ii. Occupation/Piocher : occuper si possible, en créant une liaison si possible, sinon piocher.
 1. Piocher : l'opposition pioche dans la région où le jeton a été gagné, si possible, sinon dans une autre région si c'est possible (règle de présence). Il est possible que la couleur en jeu ne soit pas capable de piocher légalement dans aucune région, auquel cas, l'action n'est pas réalisée. Voir Pioche Bonus de l'opposition pour plus de détails.
 - iii. Attaque : le jeton permet à l'opposition d'attaquer le joueur (c'est la seule manière pour l'opposition d'attaquer le joueur). L'attaque cible la différence la plus grande entre le joueur et l'Opposition (exemple : si le joueur a une suite de 3 villes, l'opposition attaque celle du milieu, réduisant de 3 points le score du joueur et gagnant 1 point pour l'opposition, soit un delta de 4 points pour cette attaque). Les jetons commerce gagnés ne comptent pas dans la mesure de l'écart (par modification des lignes de statut).
 - iv. Payer : ce jeton permet à l'opposition de prendre un jeton commerce sur le tableau individuel du joueur correspondant au statut le moins développé de l'opposition. Le jeton Payer est ensuite défaussé. Les statuts du joueur et de l'Opposition sont modifiés en conséquence. Cela peut entraîner une situation où le joueur a trop de cartes sur son plateau individuel et devra s'en défausser.
2. Pioche Bonus de l'opposition
 - a. Si le joueur choisit de faire 1 ou plusieurs actions de pioche, l'opposition gagne une action gratuite de pioche
 - i. Pour la couleur indiquée sous le marqueur « Gloire » (retourné pendant le tour du joueur quand il réalise l'action de Pioche pour indiquer cette action pioche gratuite de l'opposition), vérifier les pioches disponibles pour cette couleur sur le plateau principal
 1. Choisir la carte Actif qui avance le plus les marqueurs de statut de l'Opposition
 - a. Commencer par le statut qui avance le plus celui qui est le moins avancé
 - b. Les cartes Actif qui avancent les statuts au-delà de 15 doivent être considérées en dernier, à moins qu'elles n'avancent le plus l'ensemble des statuts.
 - ii. L'opposition est toujours limitée par les positions sur le plateau et par son statut Politique, pour le nombre de cartes autorisé sur son plateau individuel. Il est important d'exploiter cette limite le plus souvent possible pour améliorer sa position (i.e. profiter d'un statut Politique faible pour réaliser des actions de Pioche qui ne profiteront pas à l'Opposition).
 - ii. Note stratégique : il peut être plus efficace de piocher plusieurs cartes dans le même tour plutôt que sur plusieurs tours, car cela limitera le nombre d'actions gratuites de pioche pour l'opposition (1 seule quel que soit le nombre de cartes piochées dans un même tour).

Fin d'un tour :

1. Vérifier la limite des cartes sur les plateaux individuels (joueur et Opposition) immédiatement après avoir réalisé les actions.
 - a. Il est important que le joueur choisisse la meilleure option pour l'opposition. Si l'opposition a tant de cartes qu'elle doit défausser souvent, cela indique que le joueur lui donne trop d'actions gratuites de pioche.
 - i. Note importante : l'opposition conserve toutes les cartes Gouverneur défaussées pour les points de Gloire. Ces cartes n'affectent pas la limite de cartes de son plateau individuel.
2. Déplacez le Bâtiment à droite de la position du Bâtiment choisi par le joueur dans sa phase construction, pour remplir l'emplacement laissé vide, si possible/nécessaire. L'ISB (qui était donc sur cet emplacement vide, sera maintenant sur un autre type de Bâtiment que celui choisi par le joueur dans ce tour.
3. Remplir la position la plus à droite avec le même type de Bâtiment qui a été choisi en début de tour par le joueur, s'il en reste en réserve, sauf si l'ISB se trouve dans la colonne 3. Dans ce cas, le Bâtiment n'est pas remplacé tant que l'ISB n'aura pas été déplacé (i.e. le joueur aura choisi un Bâtiment dans une colonne à gauche de la colonne 3).
 - a. Limite des Bâtiments : Le joueur ne peut pas construire plusieurs Bâtiments de la colonne 3 successivement. Le joueur peut toujours avoir plusieurs exemplaires d'un même Bâtiment, mais seulement 1 seul de niveau 5.
4. Déplacez les jetons de l'échelle d'action de l'opposition en descendant ceux qui n'ont pas réalisé d'action lors du tour (i.e. ceux à partir du jeton population sous le marqueur IPF) et en posant les jetons ayant eu une action dans le tour, en haut de l'échelle d'action, tout en respectant l'ordre initial des jetons (l'ordre des couleurs des jetons population de l'opposition suit un mouvement cyclique). Retournez éventuellement le marqueur IPF sur sa face Gloire (si l'opposition a pu bénéficier d'une action gratuite de pioche dans ce tour) et posez le sur le jeton correspondant au nombre d'actions de l'opposition pour le numéro du tour en cours (3^e position pour les tours 1 à 3 ; 4^e pour les tours 4 et 5 ; 5^e pour les tours 6 et 7).
 - a. Si vous posez vos Bâtiments de la gauche vers la droite sur votre plateau individuel, vous aurez un rappel de la position du jeton Action sur l'échelle grâce au tableau suivant.

	Tour 1 (position 3)	Tour 2 (position 3)	Tour 3 (position 3)
Tour 4 (position 4)	Tour 5 (position 4)	Tour 6 (position 5)	Tour 7 (position 5)

Condition de fin de partie : (7 tours ont été réalisés)

Score : toutes les positions de l'opposition sur le plateau marquent des points, mais seules les liaisons entre mêmes couleurs marquent des points de liaisons.

1. Le joueur score ses statuts, cartes, villes, liaisons, université et ses marqueurs de population dans son port (1 point de gloire pour 3 marqueurs).
2. L'opposition score ses positions sur le plateau, ses cartes, villes et liaisons.

Echelle d'évaluation du score :

1. Marquer moins que l'opposition : la partie est perdue
2. Victoire mineure : 0 à 2 points de plus que l'opposition
3. Victoire : 3-4 points de plus
4. Victoire majeure : 5-6 points de plus
5. Victoire totale : 9+ points de plus
 - a. Bonus de statut : réaliser une victoire incluant l'acquisition d'un Bâtiment de niveau 5 ajoute le panache à la victoire.

Discussion stratégique :

1. Prenez bien note des jetons commerce disponible en Europe et les liaisons que l'opposition peut réaliser en début de partie. Empêcher ces liaisons peut sauver des actions à long terme.
2. La section de sélection des Bâtiments est la clé du succès. Il faut équilibrer la nécessité d'obtenir un Bâtiment particulier avec les actions supplémentaires accordées à l'opposition.
3. Un bon timing des attaques pour limiter les possibilités de pioche de l'opposition peut avoir un impact en milieu de partie en permettant des actions de pioche qui ne donnent pas de possibilité de pioche à l'opposition (par défaut de possibilité légale de pioche pour la couleur de l'opposition en jeu).
4. Le joueur doit anticiper si le décalage d'une action sera positif. Affréter un ligne peut aller très vite si l'opposition commence avec 2 jetons sur cette ligne et dispose aussi d'actions affréter dans les premiers tours.
5. 3 ou 4 Régions devraient être ouvertes pendant la partie. Si plus d'une région est ouverte dans un même tour, l'opposition pourrait en tirer un net avantage si elle joue 2^e dans le tour, pour être 1^{ère} dans le suivant (et ainsi occuper des villes et récupérer des jetons commerce/actions qui feront défaut au joueur).
6. Partie plus facile : défaussez les jetons actions de l'opposition sans appliquer les effets (mêmes ceux qui sont récupérés sur les villes).
7. Partie plus difficile : Tous les jetons d'action Affréter donnent à l'opposition une action supplémentaire au lieu d'être défaussés.

Traduction libre : Plastic77 – février 2010

ENDEAVOR - VARIANTE 2 JOUEURS

Mise en place :

La mise en place suit la même procédure que celle du jeu normal moyennant les modifications suivantes :

- Retirer du jeu 1 Bâtiment de chaque type de niveau 1 à 4.
- Chaque joueur prend 3 jetons de population « neutre » d'une même couleur non utilisée par les 2 joueurs et les garde près de son plateau individuel. Ils seront mis en jeu lorsque qu'une condition particulière sera atteinte.
- Retirer un jeton commerce/action de chacune des lignes de fret et défaussez-les sans effet.
- En commençant par le premier joueur du premier tour, les joueurs retirent alternativement 6 jetons commerce/actions supplémentaires des lignes de fret de leur choix, sans dépasser 3 jetons retirés par ligne de fret.

Déroulement de la partie :

Les règles normales s'appliquent sauf lorsqu'il s'agit des jetons de population neutres :

- a. Si, après la phase Salaire, un joueur a moins de jeton population dans son port, chaque joueur inclut les jetons neutres des tours précédents et le joueur qui en a le moins prend 1 jeton neutre de sa réserve pour le mettre dans son port.
 - i. Si tous les jetons neutres sont déjà en jeu, il ne peut plus en arriver d'autres.
- b. Jouer un jeton neutre :
 - i. Un jeton neutre ne peut être joué qu'immédiatement, pour une action Affréter/Occuper, dans la même région où le joueur vient juste de réaliser une action avec un de ses jetons population. Plus précisément, dans le même tour, mais pas avant ou pendant que le joueur réalise une action (e.g. l'utilisation des Docks).
 1. Exemple de tour : Activation des Docks, affréter pour compléter la ligne de fret d'Amérique du Sud et Occuper une ville d'Amérique du Sud avec un jeton population, puis occuper une autre ville d'Amérique du Sud avec un jeton neutre. Toujours terminer l'action de son propre jeton population avant de réaliser celle du jeton neutre.
 - ii. Exception : un joueur peut choisir de réaliser une action de Pioche, puis une action Affréter sur n'importe quelle ligne de fret, ou Occuper sur une Région ouverte, avec un jeton neutre.
 - iii. Note importante : les jetons neutres ne peuvent pas être utilisés en combinaison avec les jetons population du joueur pour Occuper, Attaquer, Affréter ou Piocher une carte Actif.
 1. Exemple : un joueur ne peut pas poser un jeton neutre sur un de ses Bâtiments et réaliser une action. Les jetons neutres peuvent seulement être posés sur le plateau principal.
- c. Les jetons neutres comptent pour déterminer les majorités sur les lignes de fret. Ils ne se combinent pas avec les jetons population des joueurs (on ne peut pas identifier qui les a posés, puisqu'ils sont tous de la même couleur).
 - i. Si les jetons neutres détiennent une majorité sur une ligne de fret quand la région est ouverte, la carte Gouverneur est défaussée sans effet.

Score de la partie :

Une opportunité de marquer des points est ajoutée avec les jetons neutres encore dans la réserve des joueurs.

- Chaque joueur marque 1 point pour chaque jeton neutre encore dans sa réserve à la fin de la partie (pas pour ceux dans son port).

Notes stratégiques :

- La présence des jetons neutres apportent des éléments tactiques à la partie et rend les décisions plus difficiles à prendre
- l'Attaque est un élément prépondérant du jeu qui ne doit pas être négligé
- Il est possible que de 2 à 5 régions seront ouvertes pendant la partie, selon les actions des joueurs.

- Les tactiques d'une partie à 4 joueurs pourront être développées dans cette configuration pour 2 joueurs seulement.

ENDEAVOR - VARIANTE 3 JOUEURS

Mise en place :

1. La mise en place suit la même procédure que celle du jeu normal moyennant les modifications suivantes :
 - a. Chaque joueur prend 2 jetons de population « neutre » d'une même couleur non utilisée par les 2 joueurs et les garde près de son plateau individuel. Ils seront mis en jeu lorsque qu'une condition particulière sera atteinte.
 - b. En commençant par le joueur à gauche du 1^{er} joueur, chaque joueur retire alternativement 8 jetons commerce/actions supplémentaires des lignes de fret de leur choix, sans dépasser 2 jetons retirés par ligne de fret. Les jetons sont défaussés sans effet.

Déroulement de la partie :

1. Les règles normales s'appliquent sauf lorsqu'il s'agit des jetons de population neutres :
 - a. Après la phase Salaire, tous les joueurs n'ayant pas le plus de jetons population dans leur port, en incluant les jetons neutres des tours précédents, prennent 1 jeton neutre de leur réserve pour le mettre dans leur port.
 - i. Si tous les jetons neutres sont déjà en jeu, il ne peut plus en arriver d'autres
 - b. Jouer un jeton neutre :
 - i. Un jeton neutre ne peut être joué qu'immédiatement, pour une action Affréter/Occuper, dans la même région où le joueur vient juste de réaliser une action avec un de ses jetons population. Plus précisément, dans le même tour, mais pas avant ou pendant que le joueur réalise une action (e.g. l'utilisation des Docks).
 1. Exemple de tour : Activation des Docks, affréter pour compléter la ligne de fret d'Amérique du Sud et Occuper une ville d'Amérique du Sud avec un jeton population, puis occuper une autre ville d'Amérique du Sud avec un jeton neutre. Toujours terminer l'action de son propre jeton population avant de réaliser celle du jeton neutre.
 - ii. Exception : un joueur peut choisir de réaliser une action de Pioche, puis une action Affréter sur n'importe quelle ligne de fret, ou Occuper sur une Région ouverte, avec un jeton neutre.
 - iii. Note importante : les jetons neutres ne peuvent pas être utilisés en combinaison avec les jetons population du joueur pour Occuper, Attaquer, Affréter ou Piocher une carte Actif.
 1. Exemple : un joueur ne peut pas poser un jeton neutre sur un de ses Bâtiments pour réaliser une action. Les jetons neutres peuvent seulement être posés sur le plateau principal.
 - c. Les jetons neutres comptent pour déterminer les majorités sur les lignes de fret. Ils ne se combinent pas avec les jetons population des joueurs (on ne peut pas identifier qui les a posé, puisqu'ils sont tous de la même couleur).
 - i. Si les jetons neutres détiennent une majorité sur une ligne de fret quand la région est ouverte, la carte Gouverneur est défaussée sans effet.

Score de la partie :

1. Une opportunité de marquer des points est ajoutée avec les jetons neutres encore dans la réserve des joueurs.
 - a. Chaque joueur marque 1 point pour chaque jeton neutre encore dans sa réserve à la fin de la partie (pas pour ceux dans son port).

TABLEAU COMPLEMENTAIRE

Endeavor SoloPlay Player's Aid

Opposition Turn Disks	Endeavor SoloPlay Player's Aid		
6 7 			
4 5 			
1 2 3 			
Place Draw / End Turn Marker in Round >> 			
Place Draw / End Turn Marker in Round >> 			
First Action 			
	Intellectual Properties of SoloPlay Games 2009 (BGG user GameRulesforOne)		

Mise en place : Prenez 2 marqueurs de population de chacune des 4 couleurs adverses. Posez-les aléatoirement sur l'échelle des actions, en commençant par la position de Première action. Prenez une tuile Bâtiment de chaque type, et posez-les aléatoirement, sur chacune de 5 rangées par niveau de Bâtiment. Posez le marqueur de 1^{er} joueur sur le Bâtiment en bas à gauche (Indicateur de Sélection de Bâtiment ISB).

actions de l'Opposition :

- Tour 1 à 3 : 2 actions
- Tour 4 à 5 : 3 actions
- Tour 6 à 7 : 4 actions

Victoire : +3-4 points

Victoire majeure : + 5-6 points

Victoire complète : + 7-8 points

Victoire totale : +9 points

Construction de Bâtiment :

Le joueur peut choisir n'importe quel Bâtiment sur le tableau. S'il le choisit dans la colonne de ISB, Opposition n'aura droit à aucune action de plus. Par

colonne d'écart à ISB, Opposition a 1 action de plus.

Note : colonnes gauche et droite ne se rejoignent pas.

Echelle de score :

Victoire mineure : = ou + 1-2 points