Endeavor *variant voor 2 spelers*

Met deze variant ontstaat er veel interactie tussen de spelers door het gebruik van neutrale schijfjes. Je kunt waardevolle handelsfiches blokkeren voor je tegenstander, jouw steden beschermen met neutrale schijfjes en nieuwe regio's sneller ontdekken.

Voorbereiding

- Leg het spelbord, de handelsfiches, de bezitskaarten en de gebouwen klaar zoals beschreven in de spelregels.
- Iedere speler krijgt een spelersbord, de statusblokjes en populatieschijfjes in de kleur van zijn keuze.
- Leg de populatieschijfjes van een (niet gebruikte) kleur in een algemene voorraad naast het spelbord. Dit zijn de **neutrale** schijfjes.

Spelverloop

- De bouw-, groei- en salarisfase blijven gelijk.
- In de actiefase worden sommige acties gevolgd door een neutrale actie, waardoor neutrale schijfjes op het bord komen of kaarten worden verwijderd.
  - **Bezetten**:
    - Na het plaatsen van een populatieschijfje tijdens de actie **bezetten**, plaatst de speler direct een neutraal schijfje in een onbezette stad in een ontdekte regio waar de neutrale kleur aanwezig is. Het handelsfiche wordt uit het spel verwijderd. Als er geen onbezette stad beschikbaar wordt er geen neutraal schijfje geplaatst.
    - De neutrale schijfjes kunnen geen verbinding controleren.
    - Na gebruik van een blauw handelsfiche om te **bezetten** wordt er geen neutraal schijfje op het bord geplaatst.
  - **Aanvallen:**
    - Het verloop van de actie **aanvallen** blijft gelijk.
    - Neutrale schijfjes kunnen worden aangevallen.
  - **Verschepen:**
    - Na het plaatsen van een populatieschijfje tijdens de actie **verschepen**, plaatst de speler direct een neutraal schijfje op een **scheepsspoor naar keuze.** Het handelsfiche wordt uit het spel verwijderd.
    - De neutrale schijfjes kunnen een gouverneurskaart krijgen. Deze kaart wordt daarna uit het spel verwijderd.
    - Na gebruik van een blauw handelsfiche om te **verschepen** wordt er geen neutraal schijfje op het bord geplaatst.
  - **Trekken:**
    - Na het trekken van een kaart tijdens de actie **trekken**, neemt de speler ook de bovenste kaart van een stapel in een ontdekte regio naar keuze waar het aantal neutrale schijfjes gelijk is aan of groter is dan de waarde op de kaart. Deze kaart wordt uit het spel verwijderd.
    - Als geen van de regio's aan deze voorwaarde voldoet, wordt er geen kaart uit het spel verwijderd.
    - Een gouverneurskaart kan niet op deze wijze worden verwijderd en beschermt dus een stapel.
    - Als de kaart "afschaffing van de slavernij" wordt verwijderd, dan wordt deze wel uitgevoerd.
    - Na gebruik van een blauw handelsfiche om te **trekken** wordt er geen kaart door de neutrale speler verwijderd.

Speciale gebouwen
- **dok**: Als het dok wordt gebruikt om zowel te bezetten als te verschepen, dan wordt na elke afzonderlijke actie een neutraal schijfje op het spelbord geplaatst;
- **cartograaf:** Na het tweemaal uitvoeren van de actie verschepen wordt er slechts **één** neutraal schijfje op het bord geplaatst.
- **kantoor:** Na het tweemaal uitvoeren van de actie trekken wordt er slechts **één** kaart uit het spel verwijderd.

Optionele spelregels

Beperking bezetten door neutrale speler
Neutrale schijfjes mogen enkel worden geplaatst in de regio die zojuist is bezet.
Dit maakt het spel eenvoudiger qua strategie. De regio's worden langzamer en één en voor één ontdekt. Dit is vooral prettig als je het spel de eerste keer speelt.

Na blauwe handelsfiches wel neutrale acties
Na het uitvoeren van een actie met een blauw handelsfiche wordt er wel een neutrale actie uitgevoerd.
Dit maakt het spel eenvoudiger, omdat de regels gelijk zijn getrokken. Het beperken van de acties met blauwe handelsfiches heeft echter als voordeel, dat de neutrale speler het spel niet gaat overheersen en biedt meer ruimte voor het uitzetten van een strategie.

Minder gebouwen beschikbaar
Aan het begin van de bouwfase verwijdert de speler met de kroon een gebouw in de voorraad uit het spel. De moeilijkheidsgraad van dit gebouw moet gelijk zijn aan of lager zijn dan zijn industriële score.
In het gehele spel kan slechts één gebouw met moeilijkheidsgraad 5 op deze wijze worden verwijderd.

© White Goblin Games 2010 – www.whitegoblingames.nl