

ENDEAVOR

AGE OF SAIL

SZABÁLYKÖNYV



12+



2-5



60 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

A Vitorlázás Kora (1571 – 1862) a példa nélküli terjeszkedés korszaka volt a világ óceánjain keresztül, ahol a tengerjáró birodalmak a kontinenseket hatalmas flottákkal kötötték össze egymással. Vitorlázz be hát egy változatos stratégiai játékba, amelyben növekvő nagyhatalomként próbálsz meg kapcsolatot létesíteni a Föld távoli régióival. Európai bázisodról fogsz törekedni a legbölcsebb kapcsolatok kialakítására a térképek kibontakozása során. Kemény döntések bőven lesznek; hatékonysággal, stratégiával, sőt még az erkölccsel is meg fogsz küzdeni. Az előtted álló csatákat egyaránt vívják majd ravaszsággal és ágyúkkal... mikor mindennek vége, a te birodalmad lesz, amelyik a történelemlényeket írja?

A JÁTÉK CÉLJA

A célod az *Endeavor: Age of Sail* játékban, hogy birodalmadat győzelemre vezessed a legtöbb dicsőség felhalmozásával. Dicsőséget fogsz kapni tulajdonságaid (*ipar, kultúra, vagyon és befolyás*) növekedésének bizonyos értékei után; a városok és flották irányításáért és a köztük lévő kereskedelmi útvonalakért; épületek birtoklásáért és a dicsőséget adó gyarmatkártyákért is. A játék kezdetén csak Európa elérhető. Ahogy a játék halad előre, hajókat fogsz küldeni a világ különböző zárt régióiba; végül ezek a régiók megnyílnak a gyarmatosítás és a kereskedelem számára. A te feladatod az épületek felépítése, az erőforrások begyűjtése és a kereskedelmi útvonalak ellenőrzése lesz, ami ahhoz vezet, hogy a te birodalmad lesz a legsikeresebb, mire a Vitorlázás Kora véget ér!



IPAR

Minden játékos egy épületet fog építeni minden körben. Ha növekszik az iparod, képes leszel építeni ellenfeleidnél hatékonyabb és hasznosabb épületeket is.



KULTÚRA

A játék előrehaladtával birodalmad nőni fog. Egy magasabb kultúra több embert vonz társadalmad felé, megadva ezzel a lakosságot, akikre szükséged lesz az épületeid üzemeltetéséhez, hajóid mozgatásához és csatáid megvívásához.



VAGYON

Pénz és fenntartás nélkül az embereid nem fognak dolgozni. Növelj vagyoni tartalékaidat, hogy a munkaerőt ki tudd fizetni, ami azt jelenti, hogy az épületeidet gyakrabban használhatod.



BEFOLYÁS

A befolyás tükrözi az üzletkötési és birodalomvezetési képességet. Minél több befolyásod van, annál több erőforrást vagy képes fordítani a távoli településeid eltartására.



DICSŐSÉG

A dicsőség a birodalmad eredményeinek mértéke. A játék során minden tettered célja az, hogy a hetedik kör végén neked legyen a legtöbb dicsőség.

MI AZ ÚJDONSÁG AZ AGE OF SAIL-BEN?

Ha ismered az eredeti *Endeavor* játékot, és csak azt szeretnéd megtudni, mi az újdonság vagy az eltérés az *Age of Sail* játékban, találsz egy áttekintést erről a honlapunkon:

www.endeavorgame.com/updated-rules

Fordította: Hipszki László
2019.10 - v1.0

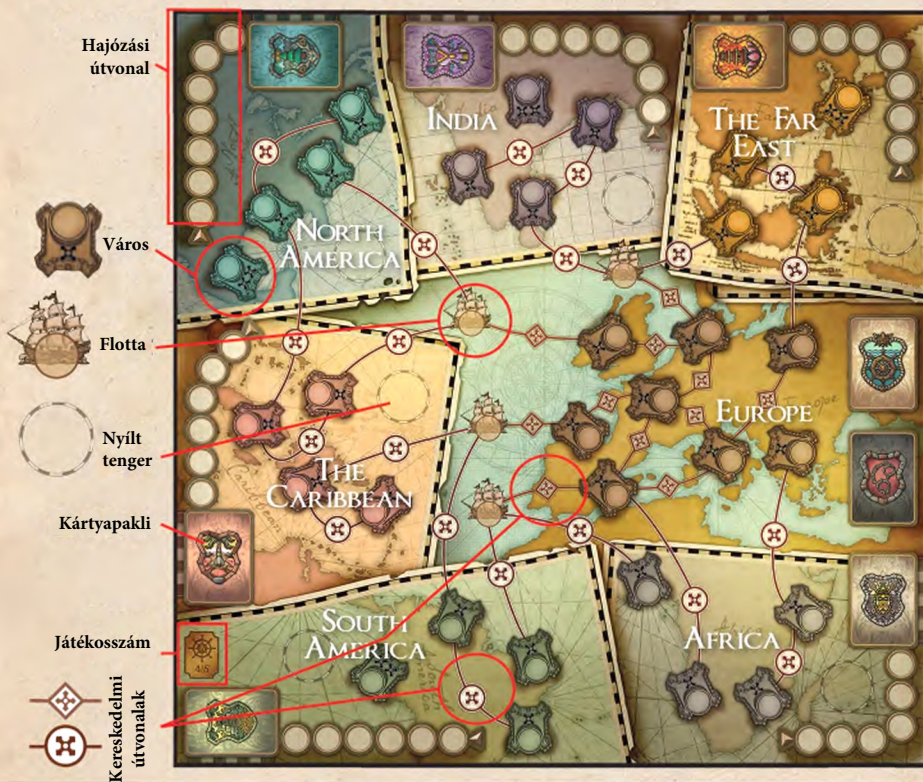
GYARMATI LEHETŐSÉGEK (EXPLOITS)

A legfontosabb kiegészítés az *Endeavor: Age of Sail* játékban az új, *gyarmati lehetőségek* nézőpont. A gyarmati lehetőségek olyan történelmi eseményei és vállalkozásai a korszaknak, amelyek a játék két régiójához köthetőek. Mikor azok a régiók megnyílnak, a gyarmati lehetőség elérhetővé válik, a játékosok használni kezdenek és pontokat kaphatnak utána.

Ha új még számodra az *Endeavor*, azt ajánljuk, hogy játszatok egy-két menetet a gyarmati lehetőségek nélkül, mielőtt kipróbálnátok azokat. Azt, hogy hogyan adhat sz gyarmati lehetőségeket a játékodhoz, megtudhatod a különálló, *Gyarmati lehetőségek szabálykönyvéből*.

TARTOZÉKOK

1 KÉTOLDALÚ JÁTÉKTÁBLA



Minden oldal különböző játékosszámhoz való.



Az A oldal ajánlott a két- vagy háromfős játékokhoz, és egy sok konfliktust tartogató, négyfős játékhöz.



A B oldal egy kevés konfliktust hozó négyfős játékhöz, vagy az ötfős játékokhoz való.

- A *Csendes Flotta* nevű kétfős változat új szabályokat tartalmaz, és a tábla mindkét oldalán játszható, mivel olyan, mintha 4 játékos játszana. Lásd a 12. oldalt.

A játéktábla 7 **területre** van felosztva (a térkép szélein lévő szaggatott vonalak jelzik a területek közötti határokat); Európára és hat **régióra** (Afrika, Dél-Amerika, a Karib-térség, Észak-Amerika, India és a Távol-Kelet).

Minden régióknak van számos városa (és néha flottája), amiket kereskedelmi útvonalak kötnek össze, egy nyílt tengeri zónája és egy hajózási útvonala, ami egy kártyapaklihoz vezet.

Európa **nem számít régióknak**. Két kártyapaklija van, de **nincs** hajózási út vonala és nyílt tengeri zónája sem.

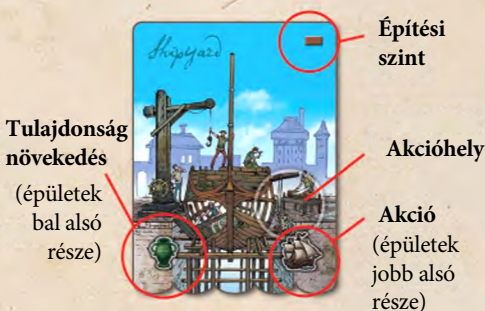
95 KERESKEDELEMJELZŐ

A kereskedelemjelzőknek nyolc típusa van. A barna **tulajdonságjelzők** növelik a mutatott tulajdonságot. A kék **akciójelzők** elköltésével a mutatott akciót lehet végrehajtani a játék során. Mindegyik jelző hátoldala megegyezik.



49 ÉPÜLETLAPKA

Épülettípusból 19 különféle van. Mindegyiken látható az építési szintje, a megnövelendő tulajdonságok (ha vannak) és az általa engedélyezett akciók (ha vannak).



5 KEZDŐÉPÜLET-LAPKA

Öt kezdőépület-lapka van. Minden játékos kap ezek közül egyet. Ezek a kétoldalú lapkák a vörös szalagjuk alapján ismerhetők fel.



42 GYARMATKÁRTYA

A játékban 8 különböző féle gyarmatkártya-pakli van; minden régióknak egy, és kettő Európának (az Európa- és a rabszolgapakli). Minden kártyának van egy gyarmatosításértéke, ami azt mutatja, mennyire nehéz megszerezni. Ha megszerzel egy gyarmatkártyát, javulnak a kártyán látható tulajdonságaid. Néhány kártyán dicsőségszimbólumok is vannak, amik a játék végén pontokat érnek.



6 KORMÁNYZÓKÁRTYA

Minden régióknak van egy *kormányzó*kártyája. Egy kormányzó kártya úgy működik, mint egy rendes gyarmatkártya, kivéve, hogy máshogy kell megszerezni és kicsit megváltoztatja a kézlimitet. A kormányzó kártyák a feltűnő csíkokról ismerhetők fel, valamint, a hátuljukon lévő vízszintes elrendezésről.



5 BIRODALOMLAP

Birodalomlapodon négy tulajdonságáv (ipar, kultúra, vagyon és befolyás) van, ahol nyomon lehet követni a tulajdonságpontjaidat. Épületeket fogsz építeni a lapod *tengerparti* részére, elrendezed a megszerzett kártyákat a kártyahelyeken és a kereskedelemjelzőidet és lakosságkorongjaidat tárolod majd itt.

Játékmenet folyamata
Az itt látható halvány ékek mutatják a fázisok és a tulajdonság-sávok kapcsolatát.

Tengerpart

Ingyenes kormányzó-kártya-hely

Kikötő

Iparsáv
Építési szint

Kultúrasáv
Növekedési szint

Vagyonsáv
Fizetési szint

Befolyássáv
Kártyalimit

Kártyahelyek

175 LAKOSSÁGKORONG

35 korong minden játékos színében. Épületeid aktiválására, városok elfoglalására, a flottákhoz és a hajózási sávokra való mozgásra fogod felhasználni a korongjaidat, és 1-el más módokon jelzed saját magadat. A szabálykönyvben egyszerűen „korongoknak” hívjuk ezeket.



20 ÁLLAPOTKÖVETŐ-KOCKA

4 kocka minden játékos színében. Ezek a jelzők teszik lehetővé, hogy birodalmad fejlődését a négy tulajdonságban nyomon követhesd.



1 KORONA

Ez jelzi az aktuális kezdőjátékost.



1 KÁRTYAÖSSZESÍTŐ

Megmutatja az összes kártya értékeit, így nem kell a paklikban keresned az információkat.

	0	1	2	3	4	5
Industry	0	1	2	3	4	5
Culture	0	1	2	3	4	5
Wealth	0	1	2	3	4	5
Influence	0	1	2	3	4	5

1 PONTOZÓTÖMB

A játék végi pontok összeszámolására.



4 SÁVTOLDÓ

Ezek akkor használatosak, ha valamelyik tulajdonságávon 15 fölé mennél.



A GYARMATI LEHETŐSÉGEK TARTOZÉKAI

Van még a dobozban jónéhány másik tartozék, amiket nem részletezünk itt. Azokat csak a **gyarmati lehetőségekkel** együtt fogjátok használni. Kérjük, olvasd el a *Gyarmati lehetőségek szabálykönyvét* ezen tartozékok részletes leírásáért és felhasználási módjaikért.



ELŐKÉSZÍTÉS

Ezek az előkészítési szabályok nem tartalmazzák a gyarmati lehetőségek használatához tartozó lépéseket és alkatrészeket. Ez az információ a *Gyarmati lehetőségek szabálykönyvében* található meg.

A Játéktábla. Válasszatok ki, melyik oldalon szeretnétek játszani, és rakjátok le középre.

B Kereskedelemjelzők. Véletlenszerűen osszátok el a 95 kereskedelemjelzőt képpel felfelé a játéktáblán. Minden kör alakú helyre egy kerül (hajózási útvonalakra, városokra, flottákra és a kör alakú kereskedelmi útvonalakra). A négyzet alakú kereskedelmi utakra **nem** kerülnek jelzők. Ez gyorsan kész lesz, ha minden játékos besegít.

C Gyarmatkártyák. Válogassátok szét a nyolc paklit, és képpel felfelé rakjátok mindet a játéktábla nekik fenntartott részére. Mindegyik paklit **letről felfelé csökkenő** sorba kell rendezni, az alábbiak szerint: 5-4-3-2-1.

(Az európai- és a rabszolgapakliban van egy 0-ás értékű kártya is, ami legfelülre kerül.)

D Kormányzókárták. A régiókhoz tartozó kormányzókártákat csúsztassátok be a játéktábla széle alá, hogy csak a vízszintesen látható szimbólumok maradjanak láthatóak.

E Épületek. Az előkészített épülettartót a tábla közelébe rakjátok.

Az épülettartó előkészítéséhez válogassátok szét az épületeket típusuk szerint. (Tehát, az öt Market egy csoportba kerüljön.) Az 1-es szintű épületekképpel felfelé az 1-es szintűeknek fenntartott oszlopba, a 2-es szintű épületek a 2-es szintűeknek fenntartott oszlopba kerüljenek, és így tovább.



Az 5. szintű oszlopba több épület kerülne, mint ahány lapkahely van. Keverjétek össze az 5. szintű épületeket képpel lefelé, majd tegyetek 4-et közülük képpel lefelé a jobb alsó lapkahelyre. A maradék három 5. szintű épületet képpel felfelé tegyék az 5. szintű oszlopba (egy a képpel lefelé lévő lapkákra fog kerülni). Ez a 3 képpel felfelé lévő épület lesz csak elérhető ebben a játékban.

F Játékoskellékek. Minden játékos kap egy birodalomlapot és egy tartót, amiben 35 korong és 4 kocka van a választott színében. (A nem használt birodalomlapok/játékoskellékek visszakérülnek a dobozba.) A kockáidat rakd a négy tulajdonságsáv 0-ás helyére, a korongok egyelőre a tartóban maradnak. (A tartóban lévő korongok lesznek a készleted.)

G A korona. Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost, aki megkapja a koronát.

H Kezdőépületek. A koronától indulva óramutató járásával egyező irányba, a játékosok kiválasztják, kezdőépület-lapkájuk melyik oldalával kezdik ezt a játékot: Colonial House vagy Merchant Dock. A lapka a választott oldalával felfelé, a tengerparti rész baloldali helyére kerül. Majd a készletből 1 korong kerül a kezdőépület akcióhelyére.

Készen is állsz a játékra!

A sorbarendezett és szétválogatott paklik a helyükre kerülnek.

Egy jelző kerül a kör alakú helyekre.

A tábla oldalának kiválasztása.



A kezdőjátékos megkapja a koronát.

A játékosok kiválasztják kezdőépületüket, és egy korongot raknak rá.

Kezdőknek azt tanácsoljuk, a Colonial House-t válasszák. A fejlettebb Merchant Dock kiválasztása esetén, a vagyonsávon lévő kocka az 1-es helyre kerül, amit a lapkán lévő vagyonszimbólum jelez.

JÁTÉKMENET

A játék hét körön keresztül tart. Minden kör öt fázist tartalmaz. A koronával rendelkező játékos kezdi mindegyik fázist, akit a többi játékos az óramutató járásának sorrendjében követ.



1: AZ ÉPÍTÉSFÁZIS

Minden játékos felépít 1 épületet.



2: A NÖVEKEDÉSFÁZIS

Minden játékos lakosságkorongokat kap.



3: A FIZETÉSFÁZIS

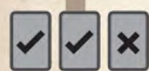
Minden játékos kifizeti munkásait.



4: AZ AKCIÓFÁZIS

A játékosok felváltva akciókat végeznek el.

Ez a fázis addig folytatódik, míg minden játékos passzol.



5: A DOBÁSFÁZIS

A játékosoknak szükség esetén kártyákat kell eldobniuk.

AZ ELSŐ HÁROM FÁZIS

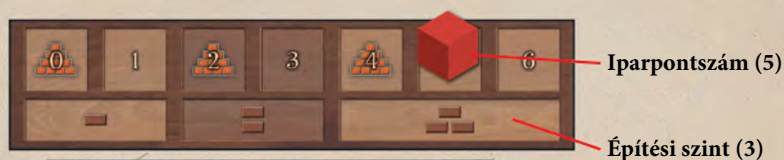
Mikor először ismerkedtek a játékkal, a leírás szerint menjetek végig a fázisokon. Mindenki építsen, majd növekedjen, végül a fizetést is végezze el. Ez mindenkinek segít a szabályok megértésében.

Miután megtanultátok, lehet, hogy simán át tudtok váltani erre: A kezdőjátékos épít, növekszik, és fizet; majd a 2. játékos is elvégzi mind a három fázist, és így tovább, a játékosok sorrendjében. (Minden játékos kérheti a fázisonkénti sorrendhez való visszatérést, ha úgy érzi, hogy az lényeges egy döntése meghozásához.)

1: AZ ÉPÍTÉSFÁZIS

A fordulóban, válassz 1 épületet a készletből és rakd a tengerparti rész bal oldala felé lévő első üres helyre. A kiválasztott épület építési szintjének **egyenlőnek vagy alacsonyabbnak kell lennie, az aktuális építési szintednél**, amit az **ipar** tulajdonságod határoz meg. (Ha nem maradt ilyen épület a készletben, választhatsz egyet a következő szinthez tartozó épületek közül.)

- Ha a felépített épület bal alsó részén van bármilyen **tulajdonságszimbólum**, azonnal vezesd fel a növekedést a megfelelő sávon lévő kockád mozgatásával.
- Felépíthetsz** olyan épületeket is, amilyeneket a korábbi forduló során már építettél.



Vörösnek 5 iparpontszáma van, így bármilyen épületet felépíthet a 3. vagy annál alacsonyabb szintről. Egy Theatre-t választ a készletből, amit birodalomlapja tengerparti részére helyez.

Mivel a Theatre-ön 2 kultúra-szimbólum van, ezért Vörös azonnal megegyezel 2-vel a kultúra tulajdonságát.



2: A NÖVEKEDÉSFÁZIS

A fordulóban lakosságkorongokat kapsz a készletedből, amiket rakj a kikötődbe. A **neked járó korongok számát a növekedési szinted jelzi**, amit a **kultúra** tulajdonságod határoz meg.

- Ha a készletedben nem lenne elég korong, annyit kapsz, amennyi maradt, a többi elveszik.



Sárgának 3 kultúrapontszáma van, ami miatt 3 lakosságkorongot kap. Sárga 3 korongot átmozgat a készletéből a kikötőjébe.

3: A FIZETÉSFÁZIS

A fordulóban, „kifizeted a munkásokat”, vagyis visszamozgatsz a korongokat az épületeidről a kikötőbe. A **mozgatható korongok maximális számát a fizetési szint jelzi**, amit a **vagyon** tulajdonságod határoz meg.

- A „munkás kifizetése” felszabadítja mind a korongot, mind az épületet, így később újra lehet használni ezeket.
- Ha több korong lenne az épületeken, mint amennyit „ki tudsz fizetni”, te választod ki, melyikeket mozgatsz vissza.



Vagyonpontszám (2)

Fizetési szint (2)

Kék vagyonpontszáma 2, így a 2-es fizetési szintje 2 munkás kifizetését engedélyezi számára. Három épületén vannak munkásai, ezért nem tudja mindet kifizetni. Kiválasztja 2 épületen lévő korongját, és visszamozgatja azokat a kikötőjébe.

4: AZ AKCIÓFÁZIS

Az akciófázis kicsit más, mint a többi fázis. A kezdőjátékkal kezdve, és óramutató járása szerint folytatva, minden játékos vagy **végrehajt egy akciót, vagy passzol**. Miután egy játékos passzol, nem hajthat végre már ebben a fázisban további akciókat, és mikor a forduló tovább folytatódik az óramutató járásának megfelelően, ez a játékos egyszerűen kimarad. Ezt a részt a még aktív játékosok egészen addig folytatják ezzel a módszerrel, mindig 1-1 akciót végrehajtva, míg végül **minden** játékos passzol.

AZ AKCIÓFÁZIS ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

Ebben a fázisban, különféle tulajdonságszimbólumokkal rendelkező kártyákat vagy jelzőket szerezhetsz. Mikor begyűjtesz egy ilyen kártyát vagy jelzőt, azonnal vezesd fel a növekedést a megfelelő tulajdonságsáv(ok)on lévő kocká(i)d mozgatasával a jelzett szimbólumok számának megfelelően.

Ha bármikor túlmennél egy sáv 15-ös értékén, **rajk egy sávtoldót** annak a tulajdonságsávnak a végére, így szükség esetén meg tudod növelni a sáv hosszát.



Kék egy vagyonjelzőt szerez és a vagyonsáv elejére rakja azt. Majd a vagyonsávján a kockáját 1-el előrébb mozgatja.



Kék szerez egy kék akciójelzőt, amit a kikötőjébe rak, későbbi felhasználásra.

- Mikor egy barna, valamilyen **tulajdonságot** adó kereskedelemjelzőt szerzel, rakd azt a megfelelő sáv elején lévő kör alakú helyre. Ha egy kék, valamilyen **akciót** adó kereskedelemjelzőt szerzel, azt a kikötő területén tárold.
- Sosem** kereskedhetsz, vagy adhatsz kártyákat / jelzőket egy másik játékosnak, vagy dobhatsz el kártyákat / jelzőket kedved szerint (azonban, lehet, hogy **rákényszerülsz** kártyák eldobására a **dobásfázisban**, a később (10. oldal) leírtak miatt).

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Kétféleképpen lehet végrehajtani egy akciót a fordulóban: vagy egy **épület aktiválásával**, vagy egy **akciójelző elköltésével**. Ha nem tudsz (vagy nem szeretnél) egy akciót végrehajtani egyik módszerrel sem, akkor **passzolnod** kell.

EGY ÉPÜLET AKTIVÁLÁSA

Ahhoz, hogy aktiválj egy épületet, egy korongot mozgass a **kikötőből** egy olyan épületre a tengerpartodon, aminek van egy üres akcióhelyre. Majd hajtsd végre az épület által engedélyezett akció(k)at.

Az **épületre helyezett korong egyszerűen megindítja az akciót**.

Az akciók közül néhányhoz (**hajózás, elfoglalás és támadás**) ez után még további korongok felhasználására lesz szükséged a kikötőből, ahhoz, hogy az akció valójában **végrehajtsd**.



EGY AKCIÓJELZŐ ELKÖLTÉSE

Egy, a kikötőben lévő kék akciójelző felhasználásakor, távolítsd azt el a **játekből**, majd hajtsd végre a rajta feltüntetett akciót.



Néhány épület engedélyezi számodra **egynél több akció** végrehajtását, amelyet a közöttük lévő „+” szimbólum jelez; mikor egy ilyen épületet aktiválsz, végrehajthatod az **egyik, vagy mindkét** akciót, az általad választott sorrendben. Egy épület több akciójának végrehajtása ettől még egy fordulónak számít. Oldj meg minden akciót teljesen, mielőtt rátérnél a következőre.



Néhány épület és kék jelző lehetőséget ad arra, hogy **válassz különböző akciók közül**, amit a közöttük lévő „/” szimbólum jelez; mikor egy ilyen épületet vagy jelzőt aktiválsz, csak az **egyik** akciót hajthatod végre.





HAJÓZÁS

Háromféle helyre lehet hajózni. Hajózhatsz egy **hajózási útvonalra**, egy **flottához**, vagy egy **nyílt tengeri zónába**. Ahhoz, hogy odahajózz, **nem kell**, hogy már jelen legyél abban a régióban.



HAJÓZÁSI ÚTVONALRA

Mozgass egy korongot a **kikötődből** bármelyik, még **zárt** régió hajózási útvonalára, foglald el a paklitól **legmesszebb** lévő üres helyet, és megkapod az ott lévő kereskedelemjelzőt.



Lila egy hajózás akciót végezve, egy korongot a kikötőjéből a Távols-Keleti régió hajózási útvonalának harmadik helyére mozgat. (Az első és a második helyeket korábban Sárga és Kék már elfoglalta.) Lila jutalomként megkapja a vagyoni jelzőt arról a helyről.

EGY RÉGIÓ MEGNYITÁSA

Minden régió (Európán kívül) **lezárva** kezdi a játékot. Mikor a régió hajózási útvonalának **utolsó, még el nem foglalt helyére** is korong kerül, a régió **megnyílik**.

A régió **kormányzó kártyája** azonnal ahhoz a játékoshoz kerül, akinek a **legtöbb korongja van a régió hajózási útvonalán**. Egyenlőség esetén azé lesz – a döntetlent elérők közül –, akinek a **kártyapaklihoz közelebb** van a korongja a régió hajózási útvonalán. *Csakis így lehet kormányzó kártyához jutni.*

Mikor megszerzel egy kormányzó kártyát, fordítsd át a másik (függőleges irányú) oldalára, és helyezd a birodalomlapod egyik kártyahelyére, vagy az ingyenes kormányzó kártyának fenntartott helyre (vagy a birodalomlapod mellé, ha nincsenek már rajta elérhető kártyahelyek), majd megkapod a kártya által biztosított tulajdonságokat.



Miután egy régió megnyílt, a játékosok hajózhathatnak a régió flottáihoz, és elfoglalás és támadás akciókat is indíthatnak már oda. Európa a játék eleje óta megnyitottnak számít.

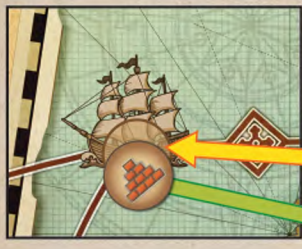


Később, Lila újra a régióba hajózik, elfoglalva a hajózási útvonal utolsó helyét, és megkapja az ott lévő iparjelzőt. A Távols-Kelet ezzel megnyílt és a kormányzó kártyát is odaadományozzák. Mivel a hajózási útvonalon egyenlő számban vannak fent Lila és Kék korongjai, ezért az kapja meg közülük a kártyát, aki a korongját közelebb tette le a kártyapaklihoz... Tehát Lila érdemelte ki az értékes kormányzó kártyát!



FLOTTÁHOZ

Mozgass egy korongot a **kikötődből** egy még el nem foglalt **flottához** Európában, vagy valamelyik **megnyitott** régióban, és megkapod az ott lévő kereskedelemjelzőt.



Kék egy korongjával hajózik kikötőjéből egy még el nem foglalt flottához Európában, megkapva az azon lévő iparjelzőt.



NYÍLT TENGERI ZÓNÁBA

Mozgass egy korongot a **kikötődből** bármelyik **megnyitott régió nyílt tengeri zónájába**. (Európának nincsen nyílt tengeri zónája.) Ez akkor lesz hasznos, mikor jelenlétet akarsz szerezni egy régióban, és erre nincs már más módod.

- Bármennyi játékos bármennyi korongja lehet egyszerre egy régió nyílt tengeri zónáján.



Vörös jelenlétet szeretne szerezni a Távols-Keleten, de a hajózási útvonal már betelt... így egy korongjával az ottani nyílt tengeri zónába hajózik.



ELFOGLALÁS

Mozgass egy korongot a kikötőből egy **megnyitott** régió, vagy Európa egy még **el nem foglalt** városába, és megkapod a kereskedelemjelzőt a városról.

Ahhoz, hogy elfoglalást végezz egy régióban, jelen kell lenned ott. Ez azt jelenti, hogy legalább egy korongodnak lennie kell már a régióban (akár városokon, flottákon, a hajózási útvonalon vagy a nyílt tengeren). A játékosok mindig jelen vannak Európában, attól függetlenül, hogy van-e ott korongjuk, vagy sem.



Sárga elfoglalás akciót hajt végre. Egy korongját a kikötőjéből egy indiai városba mozgatja, begyűjtve az ott lévő kék akciójelzőt.

Ennek következtében a kereskedelmi úton lévő kultúrajelző első alkalommal került ellenőrzés alá – mivel Sárga elfoglalta a kereskedelmi útvonal mindkét végét –, így Sárga megkapja az ott lévő jelzőt is!

KERESKEDELMI ÚTVONALAK ELLENŐRZÉSE

Több város és flotta is vonalakkal van egymáshoz kapcsolva, amiket **kereskedelmi útvonalaknak** hívunk. Ha van egy korongod a városban/flottában egy kereskedelmi útvonal **mindkét végén**, akkor te **ellenőrzöd** azt a kereskedelmi útvonalat.

A kereskedelmi útvonalak kör alakú helyeire a játék elején kereskedelemjelzők kerülnek. Ha te vagy az első játékos, aki ellenőriz egy ilyen kereskedelmi útvonalat, **azonnal megkapod** az ott lévő jelzőt.



Sárga ellenőrizi ezeket a kereskedelmi útvonalakat

Megjegyzés: Egy kereskedelmi útvonal ellenőrzése a kereskedelemjelző megszerzése után is fontos marad; a kereskedelmi útvonalak a játék végén dicsőséget érnek.



TÁMADÁS

Először **dobj el** egy korongot a kikötőből vissza a készletedbe. Ez a korong a **veszteséged**, mivel a háború költséges! Majd dobod el egy ellenfeled korongját egy városról vagy flottáról, vissza a készletébe (ez a korong az **ő vesztesége**), majd foglald el a kiürített helyszínt egy **második** koronggal a kikötőből.

- Csak olyan városokat vagy flottákat támadhatsz Európában vagy más, **megnyitott** régiókban, amik **már foglaltak**, vagyis egyik ellenfeled korongja áll ott.
- **Jelen kell lenned** ahhoz egy régióban, hogy ott támadást indíthass. Ez azt jelenti, hogy legalább egy korongodnak lennie kell már a régióban (akár városokon, flottákon, a hajózási útvonalon vagy a nyílt tengeri zónán). A játékosok mindig jelen vannak Európában, attól függetlenül, hogy van-e ott korongjuk, vagy sem.
- Abban az esetben, ha egy támadás eredményeképpen, te leszel az első, aki ellenőriz egy kereskedelmi utat, amin egy kereskedelemjelző van, megkapod a jelzőt is.



Meglátva a lehetőséget, Kék támadásba kezd! Eldobja 1 korongját a kikötőjéből, majd egy második koronggal kiüti Sárgát a városából.

Már Kék ellenőrizi a várost, ezzel megakadályozza, hogy Sárga dicsőséget kapjon azért a kereskedelmi útvonalért, és megkapja a közeli befolyásjelzőt, mivel ő ellenőrizi először azt a kereskedelmi útvonalat!



KIFIZETÉS

Mozgass egy korongot egy általad választott épületről vissza a kikötődbe. Ez mind az épületet felszabadítja mind a korongot, így később újra lehet használni ezeket. (Ez megegyezik a fizetésfázis során a „munkás kifizetése” lépéssel, csak az akciófázis alatt.)

Néhány épületen látható egy szimbólum. Az ilyen épületeken lévő munkásokat **nem lehet** kifizetni a kör akciófázisában (vagyis egy épület fizetés akciójával vagy egy kék akciójelzővel). Őket **csak** a kifizetésfázis során lehet kifizetni.



RENDKÍVÜLI ÉPÜLETEK

A legtöbb épületen csak tulajdonság-szimbólumok, dicsőségsszimbólumok és az öt normál akció van feltüntetve. Két épületnek van olyan különleges hatása, amik további tisztázásra szorulnak.

MEMORIAL (EMLÉKMŰ)



Miután felépítetted a **Memorial**-t, amikor veszteséget szenvedsz el egy ellenséges vagy egy saját támadásod miatt, a veszteséget bármelyik tulajdonságsv elejére helyezheted, mintha csak egy kereskedelemjelző lenne azzal a tulajdonsággal.

CITY HALL (VÁROSHÁZA)



A játék végén a **City Hall** 1 dicsőséget ér az épületeiden lévő minden gyarmatosítás-szimbólum után (beleértve az ezen a lapján lévő egyet is).



GYARMATOSÍTÁS

Vedd el a **legfelső** gyarmatkártyát az áltad kiválasztott pakliról és rakd a birodalomlapod egyik kártyahelyére (vagy mellé, ha nincs már rajta több hely). Megkapod a kártyán jelzett tulajdonságokat.

- Minden kártyának van egy **gyarmatosításértéke**. Csak akkor húzhatod fel a kártyát, ha a régióban (vagy Európában) lévő jelenléd **eléri vagy meghaladja a kártya gyarmatosításértékét**.
- A régiónak **nem kell megnyitva lennie** azért, hogy gyarmatosítás akciót hajts ott végre; csak kell annyi jelenlédnek lennie a régióban, amennyi a felső kártya elvételéhez kell.
- Két kártyapakli van Európában: az **Európa-** és a **rabszolgapakli**. Az európai jelenlédet figyelembe véve dől el, hogy tudsz-e húzni **bármelyik** pakliból a kettő közül.
- Mikor **gyarmatosítasz**, nincs korlátozva, mennyi kártyád lehet egyszerre. A **dobásfázisban** dobhatod majd el a kártyákat, ha meghaladnád a kártyalimitedet. A kártyalimetedet a befolyássávod határozza meg; nézd meg a **dobásfázist** a 10. oldalon a részletekért.



Vörös egy gyarmatosítás akciót végez, és elveszi a felső kártyát Észak-Amerikáról. Habár Észak-Amerika még nem nyílt meg, Vörösnek elég korongja van a régióban, hogy megfeleljen a kártya gyarmatosításértékének (3).

Vörös a kártyát a birodalomlapjának egyik kártyahelyére teszi, és azonnal kap 2 ipart és 2 kultúrát, ahogy az a kártyán látszik, a tulajdonságávokon pedig jelzi a nyereségét.



Minden régió 1-es értékű kártyáján van egy **+** szimbólum. Ez jelzi, hogy amikor ilyen kártyát szerzel, azonnal kapsz egy korongot a készletedből a kikötődbe.

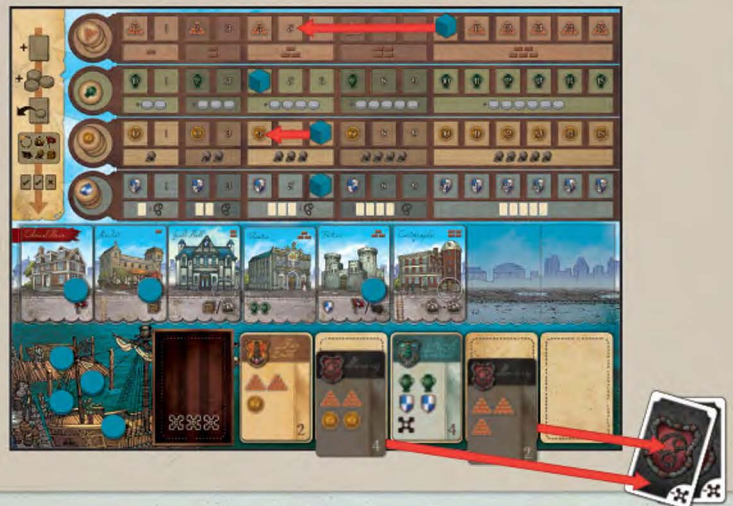
A RABSZOLGASÁG ELTÖRLÉSE

Az Európa-pakliban lévő 5-ös értékű kártya különleges; van rajta egy felirat, ami bejelenti a **rabszolgaság eltörlését**. Amikor **valamelyik** játékos először szerzi meg ezt a kártyát, az **összes** játékosnak azonnal félre kell tennie (de nem eldobnia) az **összes** nála lévő rabszolgakártyáját, és csökkentenie a tulajdonságpontjait a félre tett kártyáikon lévő elveszített szimbólumok szerint. A rabszolgakártyákat átfordítják és a birodalomlapjuk közelébe helyezik, emlékeztetőül, hogy a játékosok **kártyánként 1 dicsőséget fognak veszíteni** a játék végén.



- A félretett rabszolgakártyák nem számítanak bele a kártyalimitedbe.
- A még táblán lévő rabszolgakártyák a rabszolgaság eltörlése után azonnal eltávolításra kerülnek a játékból.

A rabszolgaságot eltörlték (az nem számít, kicsoda). Történetesen Kéknek két rabszolgakártya is van a birodalomlapján. Kénytelen félretenni ezeket a kártyákat, elvesztve 5 pontot az iparsávjáról és 2 pontot a vagyonsávjáról. Képpel lefordítva megtartja a két rabszolgakártyáját emlékeztetőül, hogy a játék végén majd le kell vonnia 2 dicsőséget.



RABSZOLGASÁG AZ ENDEAVOR-BEN

Az Endeavor: Age of Sail egy történelmi játék, ami abban az időben játszódik, amikor a rabszolgakereskedelem mindenfelé virágzott, de egyben akkor is, mikor ezt a szörnyű gyakorlatot végül eltörlték; első lépéseként egy utazásnak az igazság felé, ami napjainkig tart. Megfontoltuk, hogy ebből a kiadásból kivesszük ezt, de végül úgy döntöttünk, hogy az eltávolítása olyan lenne, mint kitépni egy kellemetlen fejezetet egy történelemtankönyvből, amivel nehezen néznénk szembe. A célunk az, hogy az áldozatok tiszteletben tartásával elismerjük a történelem eme komor fejezetét miközben ritka erkölcsi választást kínálunk a játékosoknak. A játék nem szimulálja a rabszolgaságot vagy a polgárjogi mozgalmakat, de a játékosok eldönthetik, hogy társadalmuk rabszolgatartó legyen-e – a különleges, rabszolga gyarmatpakliból való húzással –, vagy sem. A játékosok figyelmen kívül hagyhatják a rabszolgapaklit, vagy akár aktívan dolgozhatnak is a rabszolgaság eltörlése érdekében. Két különleges eseményt adtunk hozzá a gyarmati lehetőségek módhoz (*The Haitian Revolution* és *The Underground Railroad*), amik rávilágítanak arra, hogyan tört darabjaira ez a gonosz intézmény a korszak vége felé. Egy társasjátéktól szokatlan, hogy ilyen rázós tárgyat érintsen. Az Endeavor a játékasztalunk körül több párbeszédet is kiprovokált a rabszolgaság történelmi hatásáról, a gyarmatosító-típusú játékok erkölcsiségéről, a versenyzés etikájáról, és a játékok szerepéről ezen témák feltárásában. Reméljük, hogy ez nálatok is megtörténik.

Ha többet akarsz tudni a rabszolgaság múltjáról és jelenéről, látogass el a National Underground Railroad Freedom Centre-be Cincinnati-ban vagy nézd meg a www.freedomcenter.org honlapot.

5: A DOBÁSFÁZIS

Ebben a fázisban, minden játékosnak meg kell vizsgálnia kártyáit, hogy meghatározza, kell-e dobni közülük. A kártyákat szabadon átrendezheted a lehetséges kártyahelyeken. Ha az átrendezés után meghaladod a kártyalimitedet, el **kell** dobnod annyi kártyát (te választod ki melyiket), hogy elérdd a kártyalimitedet. Mikor eldobsz egy vagy több kártyát, le kell **csökkentened** a tulajdonságsáv(ok)on lévő érték(ek)et az eldobott kártyán/kártyákon lévő szimbólumok mennyiségének összegével.

A kártyalimitedet a **befolyás** tulajdonságod határozza meg. Annyi kártyát tarthatsz meg, amennyi a kártyalimitednél fel van tüntetve, tehát legfeljebb öt kártyát.



Továbbá, megtarthatsz a **kártyalimiteden felül 1 rabszolgakártyát** is, de az 5 kártyás maximumot így sem haladhatod meg. (Lehet nálad egynél több rabszolgakártya is, de közülük csak 1-re nem vonatkozik a kártyalimited.)



Ezen kívül a birodalomlapodon van még egy különleges hely az **ingyenes kormányzókartának** is. Ezen a helyen **csak 1 kormányzókartya** lehet. Az itt lévő kártya **nem számít** bele a kártyalimitedbe, és az 5 kártyás maximumba **sem**.

Lehet egynél több kormányzókartád, és **nem kell** egy kormányzókartát sem az ingyenes kormányzókartya helyén tartanod akkor sem, ha az a hely üres lenne. A normál kártyahelyeken lévő kormányzókarták **beleszámítanak** a kártyalimitedbe és az 5 kártyás maximumba is.

Ha nincs kártya az ingyenes kormányzókartád helyén a játék végén, akkor az üres kártyahely után 3 dicsőséget kapsz.

- Mikor egy **rabszolgakártyát** eldobnak, az megfordul, és a tulajdonosa birodalomlapja mellé kerül emlékeztetőül, hogy a játékos **veszíteni fog 1 dicsőséget kártyánként** a játék végén.
- Mikor egy **kormányzókartát** eldobnak, az kikerül a **játékból**.
- Mikor **bármilyen másik gyarmatkártyát** eldobnak, az képpel felfelé egy dobópakliba kerül a tábla mellé Európa közelébe. **Bármelyik, ebben a pakliban lévő kártyát** felhúzhatja bármelyik játékos a gyarmatosítás akció használatával. A játékos jelenlétének Európában egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie a felhúzott kártya gyarmatosításértékénél.



Az ebből a dobópakliból húzott 1-es értékű gyarmatkártyák után az új tulajdonosuk is **megkapja** az extra lakosságkorongot.



Befolyáspontszám (3)

Kártyalimit (2+1 rabszolga)



Lila befolyáspontszáma 3, vagyis 2 kártyája lehet, plusz 1 rabszolgakártyája, és egy ingyenes kormányzókartája az ingyenes helyen. Lilának egynél több kártyája van a kártyalimiténél, jelenleg 3 kártyája van, plusz 1 rabszolga- és az 1 ingyenes kormányzókartája.

Lila úgy dönt, nem tartja meg Dél-Amerika 1-es értékű kártyáját, ezért eldobja a tábla mellé. Lila azonnal elveszíti a kártya két kultúraszimbólumát a kultúraszávjáról is.

A KÖR VÉGE



Minden játékosnak meg kell győződnie arról, hogy a tulajdonságsávjain a jelölői a megfelelő helyeken vannak. Ez egyszerű, csak össze kell számolni hozzá a gyarmatkártyákon, a kereskedelemjelölőkön és az épületeken lévő **tulajdonságszimbólumokat**. Ha hibát fedezel fel, a kockáidat helyezd át a helyes értékekre.

Majd a korona bal felé haladva kijelöli az új kezdőjátékost, és egy új kör kezdődik!

Ha az előző kör a játék **hetedik** köre volt, a **játék azonnal véget ér**, és következik a **végő pontozás!**

(Tudni fogod, hogy ez volt a hetedik kör, ha minden játékos teljesen beépítette birodalomlapja tengerparti részét.)

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A hetedik kör után a játék véget ér. A pontokat megszámláljátok a következő sorrendben és feljegyzitek a pontozótömbbe az egyszerű összesítés érdekében:



A pontozótömb első három sorába kerülnek a **gyarmati lehetőségek**. Ezt hagyjátok ki, ha nem használtátok a gyarmati lehetőségeket.



Tulajdonságsávok. Minden tulajdonságsávon vannak szimbólummal jelölt és szimbólum nélküli helyek. A szimbólumokkal jelölt helyen lévő jelzők ott maradnak, ahol vannak. A **szimbólum nélküli** helyeken lévő jelzők visszacsúsznak, míg el nem érnek az első olyan helyig, amin van egy szimbólum. Add össze a négy jelző végő pozíciójához tartozó számokat, és összegüket jegyezd fel a pontozótömbre.



Emlékezz rá, hogy a flották is a kereskedelmi útvonalak végpontjainak számítanak!

Városok és kereskedelmi útvonalak. Számold össze az általad ellenőrzött városokon (ne feledd, hogy néhány város 2 dicsőséget ér) és kereskedelmi útvonalakon lévő összes dicsőségszimbólumot (az alakjuk nem számít). Összegüket add hozzá a pontjaidhoz.

Sokaknak könnyen megy az összesítés, de ha biztos akarsz lenni abban, hogy nem hagysz ki semmit, próbáld ki ezt a módszert: Távolítsd el a korongjaidat a hajózási útvonalakról és nyílt tengeri zónákról, csak azokat hagyd fent, amik városokon és flottákon vannak. Majd rakj extra korongokat az általad ellenőrzött kereskedelmi útvonalakra, és 1 extra korongot minden 2 dicsőséget érő városra, amit ellenőrzöl. Majd távolítsd el korongjaidat a flottákról is. Számold meg a táblán maradt korongjaidat, hogy megkapd a pontszámod.



Épületek, kártyák és az üres kormányzókártya-hely. Számolj össze minden látható dicsőségszimbólumot a tengerparti részen lévő épületeiden, a kártyahelyeiden lévő gyarmatkártyákon (a kormányzókártyaikat is ide értve) és az üres kormányzókártya-helyen lévő (már ha nincs éppen ott egy kormányzókártya). Add hozzá az eredményt a pontjaidhoz.

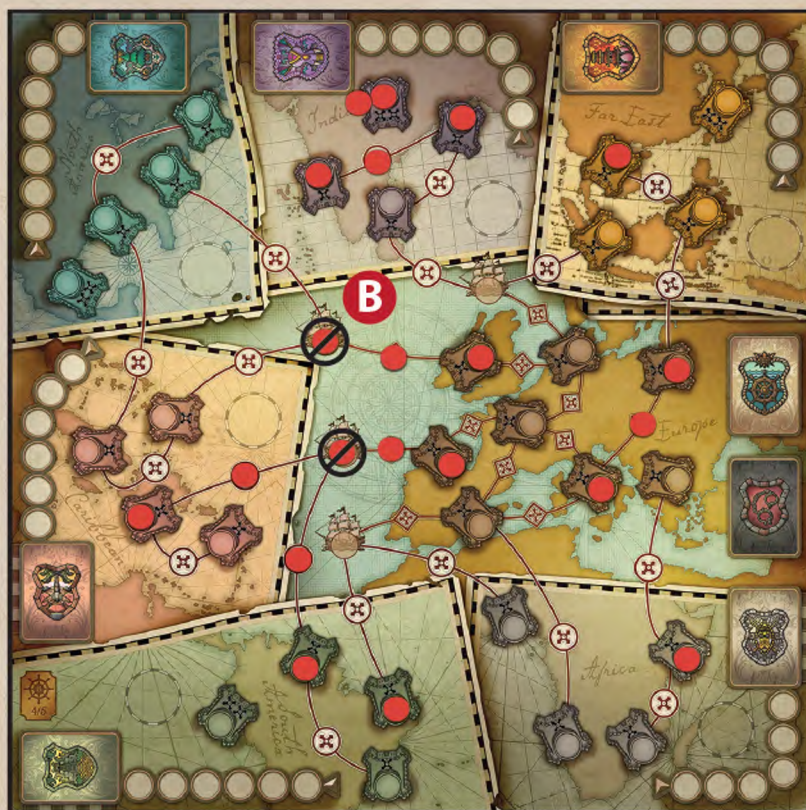
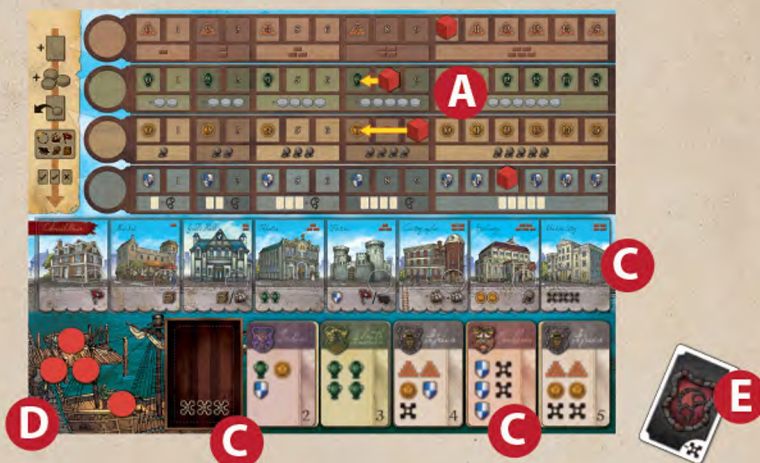


Extra lakosság. Minden 3 korong után, ami a kikötődben maradt, 1 dicsőséget adj a pontjaidhoz. A maradékot hagyd figyelmen kívül.



A rabszolgatartás büntetése. Ha vannak félrerakott rabszolgakártyáid a birodalomlapod mellett (nem számít, hogy eldobás vagy a rabszolgaság eltörlése miatt), **veszítesz** 1 dicsőséget kártyánként.

A legmagasabb pontszámot elérő játékos építette fel a legsikeresebb birodalmat, és ő uralja a Vitorlázás Korát. Döntetlen esetén az azonos pontszámot elért játékosok megosztottnak a győzelmen.



Vörös a pontszámát számolja. A pontjai:

- A** 10 dicsőség az iparért
7 dicsőség a kultúráért (8-ról lecsökkentve)
7 dicsőség a vagyonért (9-ről lecsökkentve)
12 dicsőség a befolyásért
- B** 19 dicsőség a városokért és kereskedelmi utakért
- C** 14 dicsőség az épületeken, kártyákon és az üres kormányzókártya-helyen lévő szimbólumokért
- D** 1 dicsőség a kikötőjében maradt 3 lakosságért
- E** -1 dicsőség egy félrerakott rabszolgakártyáért

Vörös végső pontszáma 69 pont... egy kis szerencsével ez elég dicsőség lehet ahhoz, hogy megnyerje az Age of Sail játékot!

A „CSENDES FLOTTA” - KÉTFŐS VÁLTOZAT

Bár az *Endeavor: Age of Sail*-t játszhatja két játékos a térkép A oldalán az előkészítés vagy a szabályok megváltoztatása nélkül is, de a *Csendes Flotta* kétfős változata érdekes konfliktust ad ehhez hozzá a „semleges” korongok használatával. Velük megpróbálhatod ellenfeledet elzárni az értékes kereskedelemjelzőktől, akadályozhatod őt a kereskedelmi útvonalhálózat kialakításában, és felgyorsíthatod a régiók megnyitását. A *Csendes Flotta* a tábla mindkét oldalán használható, élményben pedig az adott oldal négyfős játékához fog hasonlítani. Ez egy jóval agresszívabb játékmód, mint a rendes, így nem fog illeni minden játéktílushoz.

ELŐKÉSZÍTÉS

Egy rendes, kétfős játék szerint állítsátok fel a játékot. Továbbá, válassz egy használaton kívüli játékosszint és a játékoskellék tartóját tedd a tábla egyik oldalához. Az alkatrészek közül csak a korongokat fogod használni. A korongok a *Csendes Flotta*.

JÁTÉKMENET

A játék egyetlen fázisa fog megváltozni, az **akciófázis**; az összes többi változatlan marad. Az akciófázis során, az általad a fordulóban elvégzett akció kiprovokálhat egy **reakciót a Csendes Flottától**. Miután teljesen befejezté a fordulót, tedd a következőket, az általad elvégzett akciótól függően:



HAJÓZÁS

Rakj egy *Csendes Flotta* korongot valamelyik **hajózási útvonal** következő lehetséges helyére, vagy egy el nem foglalt **flottához** valamelyik **megnyitott** régióban vagy Európában. (Ha nincs szabad hely, ne csinálj semmit.) A megszerzett kereskedelemjelzőt távolítsd el a játékból.

A *Csendes Flotta* **megszerezhet** egy kormányzókártát, mikor egy régió megnyílik, a kormányzó megállapításának rendes szabályai szerint. Ha ez történik, a kormányzókártát távolítsd el a játékból.



ELFOGLALÁS

Rakj egy *Csendes Flotta* korongot valamelyik el nem foglalt európai városba, vagy egy olyan megnyitott régióba, ahol a *Csendes Flotta* **jelen van**. (Ha nincs ilyen város, ne csinálj semmit.) A város kereskedelemjelzőjét távolítsd el a játékból.

A *Csendes Flotta* **nem** ellenőriz kereskedelmi útvonalakat, így még ha a *Csendes Flotta* ellenőriz is egy kereskedelmi útvonal mindkét végét, a köztük lévő jelzőt **nem** gyűjti be.



TÁMADÁS

Ne csinálj semmit.

A *Csendes Flotta* által elfoglalt városokat és flottákat a többi játékos **megtámadhatja** a rendes szabályok szerint.



GYARMATOSÍTÁS

Távolítsd el (a játékból) valamelyik régió paklijának felső kártyáját, ahol a *Csendes Flotta* jelenléte **eléri vagy meghaladja** a kártya gyarmatosításértékét. (Ha nincs ilyen kártya, ne csinálj semmit.)

Ha a **rabszolgaság eltörlése** kártyát távolítod el a *Csendes Flotta* miatt, a rabszolgaság eltörlése **megörténik**.



KIFIZETÉS

Ne csinálj semmit.

TÖBB-AKCIÓS ÉPÜLETEK

Ha a fordulóban olyan épületet aktiváltál, ami egynél több akció elvégzését tette lehetővé, te **választod** ki, melyik akció (azok közül, amelyeket ténylegesen elvégeztél) indítja be a *Csendes Flotta* reakcióját. A *Csendes Flotta* minden forduló után **csak egyszer** reagál.



Például, ha a *Docks* lapkát használtad a fordulóban és végrehajtottad a hajózás és az elfoglalás akciókat is, kiválaszthatod, hogy a kettő közül a *Csendes Flotta* melyikre reagáljon a forduló után.

Alább néhány választható szabály található, amik talán tetszeni fognak a *Csendes Flotta* változat használatakor. (Közösen döntsétek el még a játék kezdete előtt, hogy melyikeket fogjátok használni közülük!):

- Meghatározott elfoglalás.** Mikor elfoglalásra reagál, a *Csendes Flotta* korongja csak **ugyan arra a területre** kerülhet fel, ahol te elfoglalást végeztél.
- Nem reagál a jelzőkre.** A *Csendes Flotta* **nem** reagál akkor, ha kék akciójelzőt játszol ki a fordulóban, **csak** ha egy épületet aktiválsz.
- Épülethiány.** Minden kör elején, még az építésfázis **előtt**, a koronát **nem birtokló** játékos eltávolít egy épületet a készletből. Az épület a játékos építési szintjétől **csak alacsonyabb szintű, vagy azzal egyenlő lehet**.

KÉSZÍTŐK

Játék tervezés: Carl de Visser és Jarratt Gray

Fejlesztés: Burnt Island Games és Grand Gamers Guild

Grafikai tervezés és szabálykönyv-fejlesztés: Josh Cappel

Illusztráció: Leandro Oliveira és Vicinius Townsend

3D modellezés: Heriberto Valle Martinez

Dobozbelső tervezés: Noah Adelman, Game Trayz

A Burnt Island Games és a Grand Gamers Guild szeretne köszönetet mondani Bruce Millernek, Nicole Hoye-nak, Sean Jacquemainnek, David Weiss-nek, Aaron Cappelnek, Dushan Jojkicnak, Jon Meitlingnek, Derek Funkhousernek, Eduardo Barafnak, Tom Heath-nek, Eric Hyland-nek, illetve különösen köszönjük az összes, a több ezernyi támogatónk, akik segítségével az *Age of Sail* valósággá válhatott!

A szerzők szeretnének köszönetet mondani családjaiknak támogatásukért. Carl köszönetet mond Babs-nek, Tollónak és Keldnek, plusz mindenkinek a GGG-nél. Jarratt köszönetet mond Evie-nek, Liliannek, Barbarának, Briannek, Lincolnnak és mindenkinek a Wellington Game Designers Group-nál. A szerzők szeretnének köszönetet mondani azoknak a szerkesztőknek és játéktesztelőknek is, akik az eredeti *Endeavor* megalkotásában működtek közre. Az *Endeavor: Age of Sail*-nél nyújtott segítségükért a szerzők szeretnének köszönetet mondani Richard Durhamnek, Nikolai Wendtnek, Lance Hudsonnak, Peter van der Raajjnak, Ian Andersonnak, Shem Phillipsnek, Lincoln Helynek, Anne Mathesonnak, John Binghamnek, Bobby Hillnek és a Game Artisans of New Zealand-nek.



A Burnt Island Games és a Grand Gamers Guild közös kiadása

burntislandgames.com
gmndgamersguild.com

© 2018 minden jog fenntartva