

Endeavor se joue en principe de 3 à 5 joueurs, mais voici une variante permettant de jouer à 2 ainsi qu'une autre qui a pour but d'ajouter de la tension aux parties à 3 joueurs.

A 2 joueurs :

Chaque joueur prend 2 couleurs (la sienne plus une neutre) :

- quand un joueur occupe (colonise), son neutre occupe ensuite (pas forcément dans la même région, mais suivant les règles de présence dans une région ouverte – le jeton pris par le neutre est définitivement défaussé). Un neutre ne peut jamais contrôler une route.

- quand un joueur affrète, son neutre affrète ensuite (pas forcément dans la même région). Si le joueur utilise le cartographe, il affrète une seule fois avec le neutre. Si un neutre est gouverneur, la carte Gouverneur est définitivement défaussée.

Note : si le joueur utilise les docks pour occuper ET affréter, alors un jeton neutre est placé pour chacune de ces actions.

- quand un joueur pioche, si le neutre le plus présent a suffisamment de pions dans la même région, il pioche ensuite (et la carte est définitivement défaussée). Si le joueur utilise le bureau de vente, le neutre ne pioche ensuite qu'une carte.

Note : en Europe, si le neutre peut piocher dans les 2 tas présents, le joueur peut alors choisir dans quel tas le neutre pioche (et si la carte Abolition de l'esclavage est piochée, on en applique les effets).

A 3 joueurs :

Retirez 2 marqueurs Politique, 2 Culture, 1 Industrie et 1 Economie du jeu. Remplissez ensuite tous les emplacements, sauf les premiers espaces des pistes de fret, qui ne seront pas utilisés.