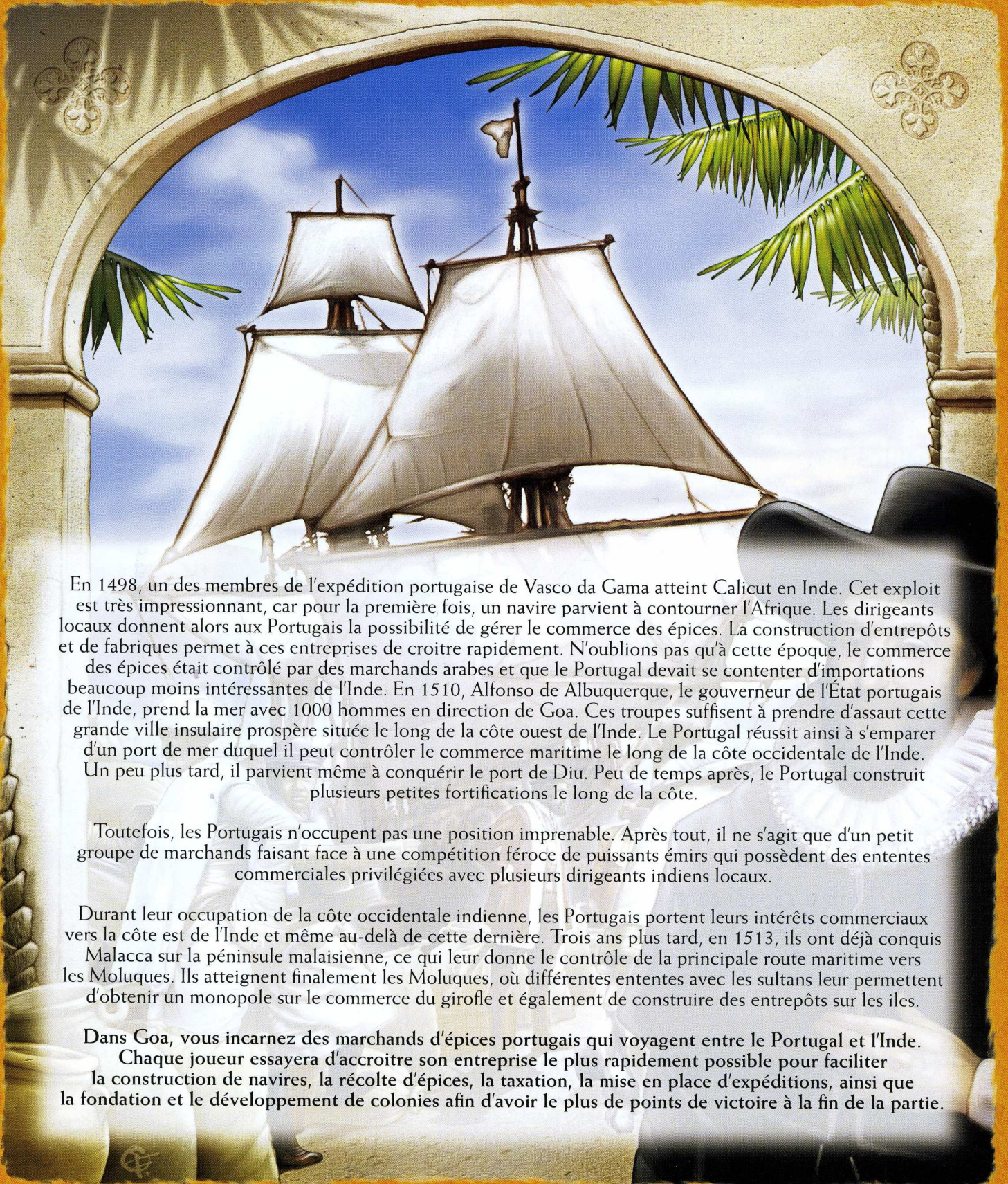


# GOA

## Une Nouvelle Expédition



En 1498, un des membres de l'expédition portugaise de Vasco da Gama atteint Calicut en Inde. Cet exploit est très impressionnant, car pour la première fois, un navire parvient à contourner l'Afrique. Les dirigeants locaux donnent alors aux Portugais la possibilité de gérer le commerce des épices. La construction d'entrepôts et de fabriques permet à ces entreprises de croître rapidement. N'oublions pas qu'à cette époque, le commerce des épices était contrôlé par des marchands arabes et que le Portugal devait se contenter d'importations beaucoup moins intéressantes de l'Inde. En 1510, Alfonso de Albuquerque, le gouverneur de l'État portugais de l'Inde, prend la mer avec 1000 hommes en direction de Goa. Ces troupes suffisent à prendre d'assaut cette grande ville insulaire prospère située le long de la côte ouest de l'Inde. Le Portugal réussit ainsi à s'emparer d'un port de mer duquel il peut contrôler le commerce maritime le long de la côte occidentale de l'Inde. Un peu plus tard, il parvient même à conquérir le port de Diu. Peu de temps après, le Portugal construit plusieurs petites fortifications le long de la côte.

Toutefois, les Portugais n'occupent pas une position imprenable. Après tout, il ne s'agit que d'un petit groupe de marchands faisant face à une compétition féroce de puissants émirs qui possèdent des ententes commerciales privilégiées avec plusieurs dirigeants indiens locaux.

Durant leur occupation de la côte occidentale indienne, les Portugais portent leurs intérêts commerciaux vers la côte est de l'Inde et même au-delà de cette dernière. Trois ans plus tard, en 1513, ils ont déjà conquis Malacca sur la péninsule malaisienne, ce qui leur donne le contrôle de la principale route maritime vers les Moluques. Ils atteignent finalement les Moluques, où différentes ententes avec les sultans leur permettent d'obtenir un monopole sur le commerce du girofle et également de construire des entrepôts sur les îles.

Dans Goa, vous incarnez des marchands d'épices portugais qui voyagent entre le Portugal et l'Inde.

Chaque joueur essaiera d'accroître son entreprise le plus rapidement possible pour faciliter la construction de navires, la récolte d'épices, la taxation, la mise en place d'expéditions, ainsi que la fondation et le développement de colonies afin d'avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie.

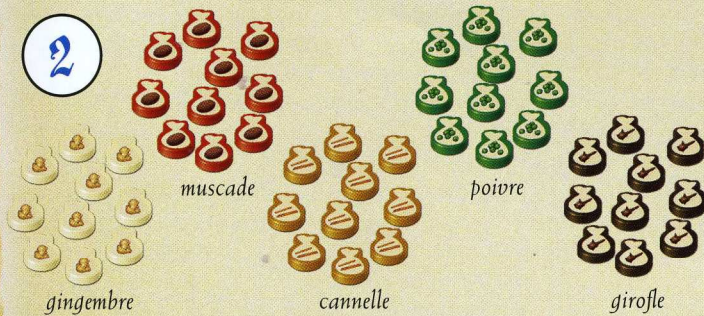
# Mise en place

## Matériel

- 58 tuiles de jeu (29 avec A au verso, 29 avec B au verso)
- 1 tuile drapeau
- 18 tuiles *Colonie* (5 Quilon, 4 Cochin, 5 Madras, et 4 Calicut)
- 18 cartes *Colon* (12x1, 6x3)
- 17 cartes *Navire* (12x1, 5x3)
- 10 cartes *Action bonus*
- 45 cartes *Ducat* (15x1, 12x2, 10x5, 8x10)
- 30 cartes *Expédition*
- 4 plateaux personnels (aux couleurs des joueurs : rouge, bleu, vert, et jaune)
- 4 plateaux *Développement* (aux couleurs des joueurs : rouge, bleu, vert, et jaune)
- 20 jetons *Enchère* (numérotés de 1 à 5 et aux couleurs des joueurs : rouge, bleu, vert, et jaune)
- 20 marqueurs *Progrès* (gris)
- 50 sacs d'épices (appelés épices)
- 8 tuiles vertes *Bonanza* (avec A/B au verso)
- 8 marqueurs (4x *Manche*, 4x *Action*)
- 1 plateau de jeu
- 1 feuille d'autocollants

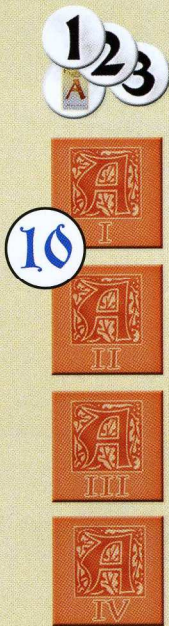
## Variantes :

Deux variantes sont décrites aux pages 10 et 11. Elles sont recommandées pour les joueurs ayant déjà une certaine connaissance du jeu. La variante **Départ rapide** accélère le début de la partie tandis que **Bonanza** rend les quatre coins du plateau plus intéressant.



## 1 - Plateau et tuiles

Placez le plateau au centre de la table. Triez les tuiles de jeu en fonction de leur verso (A ou B). Mélangez les 29 tuiles A et dévoilez 4 tuiles que vous remettez dans la boîte. Assurez-vous de ne pas retirer ainsi plus de 2 tuiles *Plantation*. Au besoin, remplacez la ou les tuiles *Plantation* de plus avec des tuiles de la pioche (pas de plantation). Disposez aléatoirement les 25 tuiles restantes, face visible, sur la zone de jeu du plateau (pour former une grille 5x5). Les tuiles B serviront lors de la phase B du jeu ; mettez-les de côté pour l'instant.

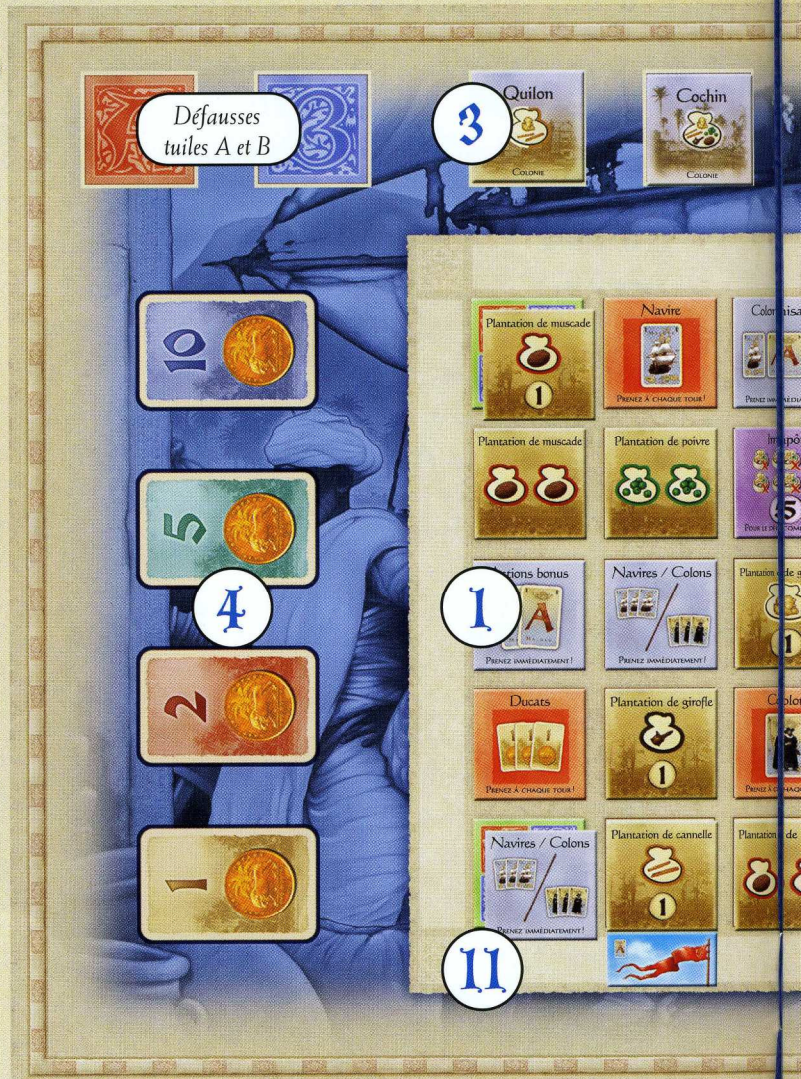


## 2 - Épices

Placez les sacs d'épices près du plateau, comme réserve. Identifiez les sacs d'épices à l'aide des autocollants.

## 4 - Ducats

Posez les ducats sur les endroits appropriés du plateau. Ces cartes constituent la banque. Les joueurs peuvent faire de la monnaie avec les ducats à tout moment.



## 11 - Tuiles Bonanza (voir page 11)

Si vous jouez avec la variante *Bonanza*, mélangez les 8 tuiles *Bonanza*. Piochez 4 tuiles et placez-en 1, face cachée, sous chacune des 4 tuiles dans les coins du plateau.

## 10 - Marqueurs Manche et Action (facultatifs)

Le jeu comprend 4 marqueurs *Manche* et 4 marqueurs *Action*. Ceux-ci permettent de suivre le déroulement de la partie et de ne pas perdre le fil. Placez les 4 marqueurs *Manche* près du plateau, de A-1 à A-4. Placez les 4 marqueurs *Action* tout près. Le premier joueur les utilisera tout au long de la partie pour noter les manches et les actions.

### 3 - Colonies

Triez les tuiles *Colonie* par nom et placez-les, face visible, sur l'endroit approprié du plateau.

### 5 - Cartes

Posez les cartes *Navire*, *Colon* et *Action bonus* sur les endroits appropriés du plateau. Les joueurs peuvent faire de la monnaie à tout moment avec les navires et les colons. Par exemple, lorsqu'un joueur ayant seulement une carte 3 *Navires* en main paie 2 navires, il reçoit 1 navire.



En cas de pénurie de ducats, épices, colons ou navires, utilisez des pièces de remplacement. Ces pièces ne sont pas en nombre limité.

### 9 - Premier joueur et ducats de départ

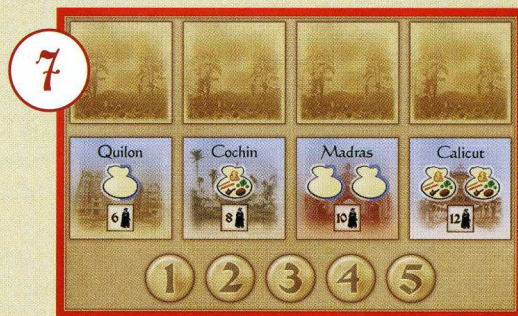
Le plus jeune joueur pioche la première carte *Expédition* de la pile, suivi des autres joueurs en sens horaire. Le premier joueur à piocher une carte avec un éléphant devient le premier joueur. Ces cartes sont ensuite défaussées sur l'endroit prévu à cet effet sur le plateau. Le premier joueur prend le drapeau et 5 ducats. Tous les autres joueurs prennent 10 ducats. Les joueurs gardent leurs ducats cachés tout au long de la partie. Le joueur le plus âgé assure le rôle de banquier. (Dans la mise en place ci-dessus, Rouge n'est pas le premier joueur.)

### 6 - Cartes Expédition

Mélangez les cartes *Expédition* et placez-les, face cachée, sur l'endroit approprié du plateau.

### 7 - Plateaux et jetons Enchère

Chaque joueur choisit une couleur et prend les plateaux personnel et *Développement* ainsi que les jetons *Enchère* de cette couleur. Placez vos jetons *Enchère* sur votre plateau personnel. Tous les joueurs prennent un jeton de plus que le nombre de joueurs. À 4 joueurs, placez vos 5 jetons *Enchère*; à 3 joueurs, placez vos jetons 1 à 4, et à 2 joueurs, les jetons *Enchère* 1 à 3. Les jetons inutilisés sont remis dans la boîte.



### 8 - Marqueur Progrès et ressources de départ

Tous les joueurs placent 5 marqueurs *Progrès* sur les cases de la première rangée de leur plateau *Développement*. Ensuite, chaque joueur prend les cartes nécessaires pour avoir un total de 4 navires et 2 colons.

## Aperçu et déroulement du jeu :

Une partie est divisée en deux phases : la phase A suivie de la phase B. Chaque phase est divisée en 4 manches. Les joueurs jouent 4 manches pour compléter la phase A. Après la phase A, les joueurs retirent les tuiles qui occupent toujours la zone de jeu et ils placent aléatoirement 25 tuiles B sur le plateau, comme pour la phase A (après avoir retirées 4 tuiles comme au début, en vous assurant de ne pas avoir retiré plus de 2 tuiles *Plantation*). Ensuite, les joueurs passent à la phase B. La fin de la phase B marque également la fin de la partie. Les joueurs font alors le décompte de leurs points. Celui avec le plus de points est déclaré vainqueur.

Chaque manche comprend les étapes suivantes :

1. PLACEMENT DES JETONS ENCHÈRE
2. MISE AUX ENCHÈRES DES TUILES
3. ACTIONS DES JOUEURS

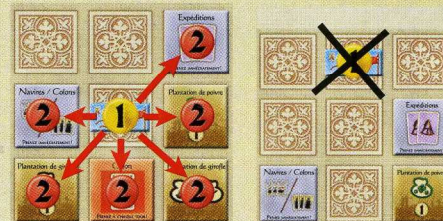
### 1. PLACEMENT DES JETONS ENCHÈRE

Le joueur avec le drapeau commence. Il place le drapeau sur le plateau et pose son jeton *Enchère* 1 sur le drapeau. Le prochain joueur en sens horaire pose alors son jeton *Enchère* 2 sur une tuile de la zone de jeu. Cette tuile doit être adjacente au drapeau (orthogonalement ou diagonalement). Le joueur suivant, toujours en sens horaire, pose alors son jeton *Enchère* 3 sur une tuile libre (sans jeton dessus) et adjacente au jeton 2 (orthogonalement ou diagonalement). Les joueurs continuent ainsi et une fois que tous les joueurs ont placé un jeton, le premier joueur place un second jeton, son jeton *Enchère* le plus élevé, sur une tuile adjacente au jeton du dernier joueur. Il n'est jamais permis de placer un jeton *Enchère* sur un autre jeton *Enchère*. Les jetons *Enchère* forment ainsi une ligne de taille variable, toujours constituée de 1 jeton *Enchère* de plus que le nombre de joueurs (1-2-3-4-5 à 4 joueurs, 1-2-3-4 à 3 joueurs et 1-2-3 à 2 joueurs).



### PRÉCISIONS SUR LE PLACEMENT DES JETONS ENCHÈRE

Le premier joueur peut placer le drapeau (avec son jeton 1 dessus) sur n'importe quelle case vide de la zone de jeu **OU** sur le bord de la zone de jeu. Dans les deux cas, le drapeau doit être placé pour être adjacent orthogonalement à une tuile (orthogonalement seulement, la diagonale n'est pas permise pour le placement du drapeau). Le joueur suivant peut alors poser son jeton *Enchère* 2 sur une tuile adjacente au jeton 1 (ici, orthogonalement ou diagonalement).



Dans le cas où un joueur ne peut placer son jeton *Enchère* parce qu'il n'y a aucune tuile adjacente orthogonalement ou diagonalement au dernier jeton *Enchère* placé, ce joueur doit alors poser son jeton sur n'importe quelle **tuile libre** (sans jeton *Enchère* dessus) située dans la zone de jeu. Les joueurs suivants devront continuer à partir de ce nouveau point de départ. Par conséquent, il est possible que la ligne de jetons soit rompue à une ou plusieurs reprises si les autres joueurs ne peuvent placer leur jeton pour la même raison.



### 2. MISE AUX ENCHÈRES DES TUILES

En commençant par le drapeau, chaque tuile avec un jeton *Enchère* apposé dessus est mise aux enchères dans l'ordre (1, 2, 3...). Le premier joueur à miser est toujours celui qui suit le vendeur (le propriétaire du jeton *Enchère*) en sens horaire. Ce joueur doit miser au moins 1 ou passer. Ensuite, chaque joueur suivant, en sens horaire, peut soit passer ou augmenter la mise d'au moins 1. Finalement, au tour du vendeur, trois situations sont alors possibles :

1. Personne n'a misé (la mise est de 0). Dans ce cas, le vendeur prend la tuile gratuitement.
2. Le vendeur passe. Le joueur avec la plus forte mise paye alors sa mise au vendeur et prend la tuile qui était aux enchères.
3. Le vendeur achète la tuile qu'il a mise aux enchères. Dans ce cas, le vendeur paye à la banque une somme égale à la plus forte mise moins 1 ducat puis il prend la tuile qu'il mettait aux enchères. (Par exemple, si la plus forte mise était de 5 et que le vendeur achète sa tuile, il n'aurait qu'à payer à la banque 4 ducats.)

Note : Le joueur qui obtient le drapeau prend également une carte *Action bonus*.

Pour terminer l'enchère, le vendeur reprend son jeton *Enchère* et il le pose sur son plateau personnel.

Ensuite, le joueur suivant en sens horaire devient vendeur et met aux enchères la tuile sous son jeton *Enchère* 2. Cette enchère se déroule de la même façon que celle pour le drapeau : en sens horaire, le joueur à gauche du vendeur fait une première mise ou passe, puis tous les autres joueurs peuvent miser ou passer, et finalement le vendeur peut acheter sa tuile ou passer. Le joueur ayant misé le plus paie ce montant au vendeur (ou à la banque si le vendeur remporte la mise ; n'oubliez pas la réduction de 1 ducat sur la plus forte mise). Le gagnant de l'enchère prend la tuile. Le vendeur reprend son jeton et le pose sur son plateau. Les enchères continuent ainsi, en suivant l'ordre des jetons *Enchère*, jusqu'à ce que toutes les tuiles sous un jeton aient été mises aux enchères.

Les différentes tuiles sont décrites en page 9.

### 3. ACTIONS DES JOUEURS

Chaque joueur a 3 actions. Le premier joueur (celui qui a maintenant le drapeau) joue la première action. Ensuite, chacun des autres joueurs, en sens horaire, réalise sa première action. Une fois que tous les joueurs ont fait une action, le premier joueur choisit sa deuxième action, suivi des autres joueurs en sens horaire. La troisième action se déroule de la même façon, en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

*Suivis des actions :* Après chacune de ses actions, le premier joueur place le marqueur Action blanc correspondant (1, 2 ou 3, puis Actions bonus) sur le marqueur de la manche actuelle. À la fin de la 4<sup>e</sup> manche, retournez les marqueurs Manche. La phase B peut commencer.

Les joueurs peuvent faire les actions suivantes :

1. PROGRÈS SUR SON PLATEAU DÉVELOPPEMENT
2. CONSTRUIRE DES NAVIRES
3. RÉCOLTER
4. TAXES
5. EXPÉDITION
6. FONDER UNE COLONIE

#### 1. PROGRÈS SUR SON PLATEAU DÉVELOPPEMENT



Lorsqu'un joueur choisit l'action **Progrès**, il descend un de ses marqueurs *Progrès* d'une rangée sur son plateau *Développement*. Pour faire cette progression, il doit payer un **coût en navires et en épices**. Les types d'épices et le nombre de navires requis sont indiqués entre les rangées du plateau *Développement*. C'est pourquoi de 1 à 4 épices sont illustrées entre chaque rangée. Pour descendre un marqueur d'une rangée, vous devez livrer les épices illustrées et **fournir un navire pour chaque épice livrée**. Vous prenez alors les épices requises de vos plantations ou de vos colonies ainsi que le nombre de navires de votre main et vous remettez le tout dans la réserve appropriée.

*Note :* Vous ne pouvez progresser qu'une fois par action (une rangée dans une colonne).

*Exemple :* Rouge veut descendre son marqueur *Progrès* dans la colonne *Taxes* de la deuxième à la troisième rangée. Pour faire cette progression, il doit donc payer 1 poivre, 1 muscade et 2 navires, qu'il remet dans la réserve.

Progresser sur son plateau *Développement* apporte les 2 avantages suivants :

- À la fin de la partie, la position de vos marqueurs *Progrès* donne des points ; plus ils sont bas, plus ils valent de points.
- En déplaçant vos marqueurs *Progrès*, vous augmentez les ressources que vous recevez ou que vous pouvez utiliser pour d'autres actions. Progresser vous permet également d'obtenir des cartes *Action bonus* et *Expédition* (voir page 10).

#### 2. CONSTRUIRE DES NAVIRES



Lorsqu'un joueur choisit l'action **Construire des navires**, il prend de la réserve un nombre de navires correspondant à la position de son marqueur *Progrès* dans la colonne *Navires*.

*Exemple :* Le marqueur du joueur occupe la deuxième rangée de la colonne *Navires*. Ce joueur prend 2 navires de la réserve lorsqu'il fait l'action *Construire des navires*.

#### 3. RÉCOLTER



Lorsqu'un joueur fait l'action **Récolter**, il prend de la réserve des épices qu'il place sur ses plantations ou colonies. Le nombre d'épices qu'un joueur peut prendre est indiqué par son marqueur *Progrès* dans la colonne *Réculte* de son plateau. Si un joueur reçoit plus d'épices qu'il ne peut en entreposer sur ses plantations/colonies, il prend ce qu'il peut et le reste est perdu.

*Exemple :* Le joueur peut prendre 4 épices de la réserve, par exemple :

#### 4. TAXES



Lorsqu'un joueur choisit l'action **Taxes**, il prend de la banque un nombre de ducats correspondant à la position de son marqueur *Progrès* dans la colonne *Taxes*.

*Exemple :* Le joueur prend 6 ducats de la banque.



#### 5. EXPÉDITION



L'action **Expédition** permet au joueur de piocher des cartes *Expédition* de la réserve. Chaque rangée de la colonne *Expédition* présente deux nombres différents. Celui à gauche indique le nombre maximal de cartes que le joueur peut piocher tandis que le nombre à droite indique la limite de cartes *Expédition* en main qu'un joueur doit respecter **en tout temps lorsqu'il fait l'action *Expédition***.



*Exemple 1 :* Le joueur a 1 carte *Expédition* en main et son marqueur est sur la 4<sup>e</sup> rangée de la colonne *Expédition*. Il pioche 2 cartes *Expédition* qu'il ajoute à sa main. Comme il a une limite de 4 cartes en main, il conserve les 3 cartes puisqu'il est sous sa limite.



*Exemple 2 :* Ce joueur refait l'action *Expédition* (marqueur dans la 4<sup>e</sup> rangée), mais il a maintenant 3 cartes en main. Piocher 2 cartes lui ferait dépasser sa limite de 4 cartes en main. Il doit donc immédiatement jouer (s'il le peut) ou défausser une carte, s'il désire piocher 2 cartes. Il peut aussi choisir de ne piocher qu'une seule carte.

Avec les actions **Construire des navires**, **Récolter**, **Taxes** et **Expédition**, un joueur prend des navires, des épices, des ducats ou des cartes *Expédition* qu'il ajoute à sa main ou sur son plateau personnel. Cependant, les colonies ne sont pas fondées de cette façon (voir l'action 6, ci-après). Notez aussi qu'aucune action ne permet aux joueurs d'acquérir des cartes *Colon*. Les joueurs obtiennent des cartes *Colon* avec certaines tuiles durant l'enchère et s'ils sont chanceux, avec des cartes *Expédition*. Quelle est l'utilité de la colonne avec des colons sur le plateau *Développement*? Ce nombre indique combien de colons un joueur recrute automatiquement lorsqu'il choisit l'action **Fonder une colonie**.

## 6. FONDER UNE COLONIE

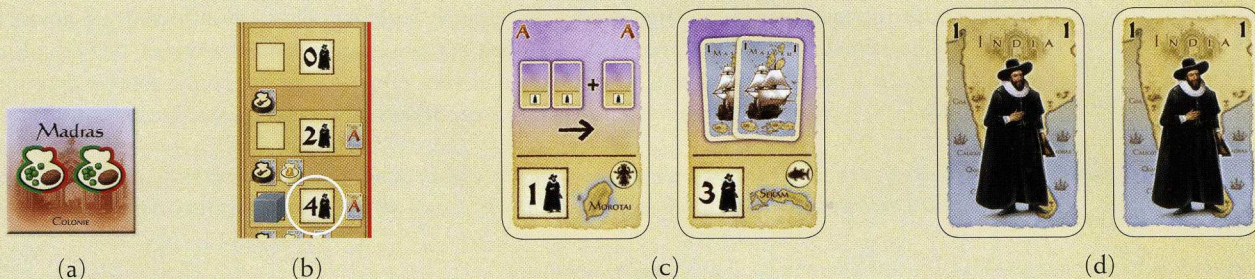
Lorsqu'un joueur choisit l'action **Fonder une colonie**, il essaie de fonder une seule colonie.

Pour fonder une colonie, vous avez besoin d'un nombre minimum de colons :

6 colons pour Quilon, 8 colons pour Cochin, 10 colons pour Madras et 12 colons pour Calicut.

Fonder une colonie...

- Tout d'abord, vous devez nommer l'une des 4 colonies. Vous ne pouvez choisir une colonie que vous avez déjà fondée. Par exemple, si vous possédez déjà Madras, vous ne pouvez fonder Madras à nouveau.
- Ensuite, vous essayez de recruter suffisamment de colons. Le recrutement se fait en 3 étapes :
  1. Vous comptez combien de colons vous avez sur votre plateau *Développement*.
  2. Vous additionnez à cela les colons qui viennent à vous : dévoilez 2 cartes *Expédition* de la pioche et faites la somme des colons illustrés dans le coin inférieur gauche de ces 2 cartes.
  3. Finalement, si vous avez les colons nécessaires, vous fondez la colonie avec succès. Sinon, vous pouvez payer la différence avec des cartes *Colon* de votre main.



*Exemple : Le joueur désire fonder Madras (a). Son plateau Développement lui fournit 4 colons (b). Il dévoile 2 cartes Expédition et obtient 1 et 3 colons (c). Ceci lui donne un total de 8 colons. Comme il a nommé Madras, qui requiert 10 colons, il joue 2 colons de sa main pour combler la différence (d). Il a maintenant les 10 colons nécessaires pour fonder la colonie Madras ; il pose alors une tuile Madras sur son plateau personnel.*

Lorsque vous fondez une colonie, placez la tuile *Colonie* sur la case correspondante de votre plateau personnel. Il y a 5 tuiles différentes pour les colonies Quilon et Madras ; chacune d'elles offre une combinaison différente d'épices. Si vous fondez Quilon ou Madras, vous choisissez la tuile que vous voulez parmi celles qui restent. Toutes les colonies Cochin et Calicut sont identiques. Après avoir fondé une colonie, remplissez-la d'épices à partir de la réserve. Les colonies Quilon et Madras donnent le choix entre 2 épices tandis que Cochin et Calicut vous permettent de choisir parmi les 5 épices.



Il est possible qu'un joueur ne réussisse pas à fonder une colonie. Ceci peut se produire si un joueur n'obtient pas suffisamment de colons, même avec des cartes de sa main. Il est également possible d'avoir suffisamment de colons et que le joueur choisisse de ne pas utiliser le nombre de colons requis. Dans ces deux cas, la colonie n'est pas fondée et le joueur prend 1 carte *Colon* de la réserve en compensation. Le joueur défause les cartes *Expédition* dévoilées pour sa tentative de fonder une colonie.

**Rappel :** Un joueur qui ne réussit pas à fonder une colonie prend 1 carte *Colon*.

## FIN D'UNE MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs 3 actions, ils peuvent ou ils doivent jouer des cartes *Action bonus*, selon le nombre d'*Action bonus* qu'ils ont en main. En commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur peut :

1. À son tour, jouer 1 carte *Action bonus* pour faire une action de plus.
2. Passer, indiquant qu'il renonce à jouer des cartes *Action bonus* jusqu'à la fin de cette manche.
3. Conserver au maximum 1 carte *Action bonus* à la fin de la manche. Ainsi, si un joueur possède plus d'une carte *Action bonus*, il doit jouer ses cartes *Action bonus* de sorte qu'il lui reste au maximum 1 carte *Action bonus* à la fin de la manche.

Les cartes *Action bonus* jouées sont remises sur le plateau.

L'étape Actions des joueurs prend fin lorsque tous les joueurs ont passé dans l'ordre de jeu. Ceci termine la manche.

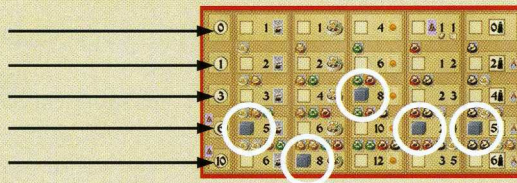
## Fin de la partie

La partie se termine après la quatrième manche de la phase B. Ensuite, les joueurs passent au décompte final. Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ex æquo avec le plus de ducats l'emporte.

## Le décompte final

### Points de victoire (PV) pour la position des marqueurs *Progrès*

- 1<sup>re</sup> rangée 0 PV
- 2<sup>e</sup> rangée 1 PV
- 3<sup>e</sup> rangée 3 PV
- 4<sup>e</sup> rangée 6 PV
- 5<sup>e</sup> rangée 10 PV



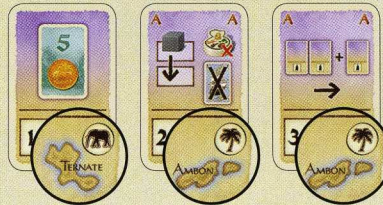
### Points de victoire pour le nombre de colonies fondées par un joueur

- 1 colonie 1 PV
- 2 colonies 3 PV
- 3 colonies 6 PV
- 4 colonies 10 PV



### Points pour les cartes *Expédition* (les cartes *Expédition* sont détaillées en page 8)

- 1 symbole 1 PV
- 2 symboles identiques 3 PV
- 3 symboles identiques 6 PV
- 4 symboles identiques 10 PV
- 5 symboles identiques 15 PV



### Points de victoire pour le joueur avec le plus de ducats

- Le joueur avec le plus de ducats marque 3 points de victoire. En cas d'égalité pour le plus de ducats, les joueurs ex æquo marquent tous 3 PV.



### Points de victoire pour les plantations simples

- Par plantation 1 PV (3 PV avec la tuile *Contremaitre*)



### Points de victoire pour une tuile *Impôt*

- Lorsque remplie 5 PV



### Points de victoire pour une tuile *Mission*

- Par tuile, 2 ou 3 PV



### Exemple de décompte pour le joueur Rouge :

Rouge marque les PV suivants :

• Navires	6 PV
• Récolte	10 PV
• Taxes	3 PV
• Expédition	6 PV
• Fonder une colonie	6 PV
	<hr/>
	= 31 PV

Rouge a fondé 2 colonies 3 PV

Rouge marque les PV suivants :

• 1 symbole Éléphant	1 PV
• 2 symboles Palmier	3 PV
	<hr/>
	= 4 PV

Supposons que :

Rouge a le plus de ducats 3 PV

Rouge a 1 plantation simple 1 PV

Rouge n'a pas de tuile *Impôt* 0 PV

Rouge n'a pas de tuile *Mission* 0 PV

Rouge marque au total 

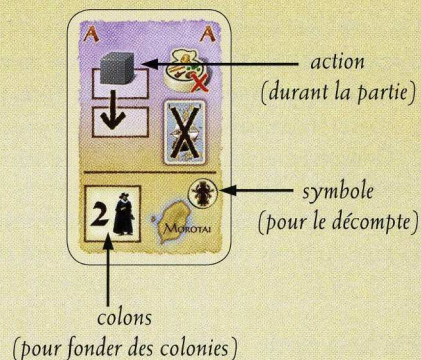
---

---

42 PV

## Les cartes Expédition

Les cartes *Expédition* sont divisées en trois sections. La partie supérieure de la carte est utilisée durant la partie. Le coin inférieur gauche présente 1, 2 ou 3 colons utilisés lors de la fondation de colonies. Finalement, une ile et un symbole, utilisés lors du décompte final, occupent le coin inférieur droit. Les joueurs peuvent jouer des cartes *Expédition* durant la partie (qu'ils placent alors dans la défausse), ou ils les conservent pour le décompte à la fin de la partie. *N'oubliez pas la limite de cartes en main !* Évidemment, les joueurs peuvent jouer certaines cartes *Expédition* et en conserver d'autres.



Vous pouvez obtenir des cartes *Expédition* de trois façons :

1. Vous choisissez l'action **Expédition** et vous piochez le nombre de cartes *Expédition* indiqué sur votre plateau *Développement*.
2. Vous achetez une tuile *Expédition* qui vous donne une ou des cartes *Expédition*.
3. Vous êtes le premier à déplacer votre marqueur *Progrès* sur l'**avant-dernière rangée d'une colonne** de votre plateau *Développement*. Vous piochez alors 1 carte *Expédition*. En outre, le premier à déplacer son marqueur *Progrès* sur la **dernière rangée d'une colonne** pioche aussi 1 carte *Expédition* (voir page 10). Ces bonus sont octroyés pour chaque colonne.

### Utiliser une carte Expédition durant la partie :

Vous pouvez jouer 1 seule carte *Expédition* par action : avant, pendant ou après votre action (s'applique aussi lors d'une action bonus). Les cartes *Expédition* peuvent être jouées à deux moments précis, selon leur type :

- Les cartes *Expédition* qui modifient une action particulière (avec un A dans les coins supérieurs) : vous pouvez jouer une carte de ce type lorsque vous faites l'action correspondante.
- Les cartes *Expédition* qui octroient un bonus : vous pouvez jouer une carte de ce type lors de votre action, soit avant, pendant ou après l'action que vous choisissez.

Les cartes *Expédition* offrent donc deux types de bonus :

#### Cartes Expédition qui octroient un bonus :



Prenez 2 navires.



Prenez 2 colons.



Prenez 5 ducats.



Prenez 2 épices de votre choix et placez-les sur les champs vides appropriés de vos plantations et/ou de vos colonies.



Vendez jusqu'à 4 épices pour recevoir 3 ducats par épice de la banque (au maximum 12 ducats).



Payez des ducats pour descendre un marqueur d'une rangée dans la colonne de votre choix. Le nombre de ducats requis est indiqué sur la carte. Avec cette carte, vous pouvez uniquement descendre un marqueur d'une rangée.

#### Cartes Expédition qui modifient une action :



**Récolter** : Plutôt que de prendre des épices, vous pouvez prendre un assortiment de colons/navires/épices.



**Fonder une colonie** : Dévoilez une carte *Expédition* de plus (3 plutôt que 2) pour fonder une colonie. Peut être jouée après avoir dévoilé les 2 cartes.



**Progrès** : Vous ne payez que des navires pour descendre un marqueur *Progrès* d'une rangée sur votre plateau. Vous ne payez pas d'épices.



**Progrès** : Vous ne payez que des épices pour descendre un marqueur *Progrès* d'une rangée sur votre plateau. Vous ne payez pas de navires.

**Important** : Utiliser une carte *Expédition* n'est pas une action ! S'il n'y a plus de cartes *Expédition*, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pile. Un joueur peut défausser les cartes *Expédition* de son choix à tout moment !

Les cartes *Expédition* et le décompte final :

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points de victoire pour les cartes *Expédition* qu'ils ont encore en main.

Le nombre de points de victoire varie en fonction de la quantité de cartes avec un symbole identique qu'un joueur a en main.

Chacun des 6 symboles suivants se retrouve sur 5 cartes *Expédition* :



éléphant



tigre



poisson



palmier



coquillage



statue



## Description des tuiles :

Les tuiles et leur usage (comment et quand elles sont jouées et si elles sont disponibles durant la phase A ou B) :

### Drapeau



Celui qui achète le **drapeau** le place, face visible, devant lui. Le gagnant de l'enchère pour le drapeau prend une carte *Action bonus*. Le drapeau indique qui est le premier joueur.

### Plantation (A+B)



plantation simple



Lorsque vous construisez une plantation, posez-la, face visible, sur l'une des cases supérieures de votre plateau personnel. Les plantations ont de 1 à 3 champs pour épices. Après avoir construit une plantation, remplissez les champs avec les épices correspondantes. Si vous possédez déjà 4 plantations sur votre plateau personnel, vous devez en défausser une avant de placer la cinquième. S'il y a encore des épices sur la plantation défaussée, ces dernières sont remises dans la réserve. Si la plantation défaussée n'a qu'un seul champ pour épices, conservez la plantation devant vous, face cachée. Ces plantations simples valent 1 point de victoire à la fin de la partie, qu'elles soient face visible sur le plateau d'un joueur ou défaussées face cachée.

### Culture mixte



Fonctionne en tout point comme une tuile *Plantation simple*, mais vous pouvez y mettre l'épice de votre choix. À la fin de la partie, cette tuile ne rapporte aucun point de victoire.

### Contremaitre (A)



À la fin de la partie, chacune de vos plantations simples (1 champ) vaut 3 PV plutôt que 1.

### Mission (B)



Les tuiles *Mission* acquises sont posées devant vous, face cachée. À la fin de la partie, ces tuiles valent 2 ou 3 points de victoire.

### Échange (B)



Lorsque vous acquérez la tuile *Échange*, posez-la devant vous, face visible. Lors d'un de vos tours futurs, vous pouvez prendre 1 tuile de votre choix de la zone de jeu du plateau et la mettre, face visible, devant vous. Vous laissez la tuile *Échange* à l'endroit qu'occupait la tuile que vous venez de prendre. Vous pouvez utiliser la tuile que vous avez obtenue avec l'échange dès maintenant ou plus tard, lorsque cela semblera opportun. La tuile *Échange* remise sur le plateau peut être mise aux enchères à nouveau, comme à l'habitude.  
*Variante Bonanza*: Si vous utilisez cette tuile sur un coin, vous prenez aussi la tuile *Bonanza*.

Lorsqu'un joueur acquiert l'une des 7 tuiles suivantes, il prend immédiatement les ressources appropriées. Ensuite, il pose la tuile sur la défausse appropriée (A ou B).

### Navires (A+B)

Prenez 4 navires.



### Colons (A+B)

Prenez 4 colons.



### Navires/colons (A+B)

Prenez 3 colons ou 3 navires, aucune combinaison possible.



### Faveur (B)



Consultez les tuiles qui ont été retirées du jeu lors de la mise en place (remises dans la boîte). Prenez celle de votre choix. Vous pouvez utiliser cette tuile immédiatement si possible.

### Colonisation (A+B)

Prenez 1 navire, 1 carte *Action bonus* et 1 colon.



### Actions bonus (A+B)

Prenez 2 cartes *Action bonus*.



### Expéditions (A+B)

Piochez 2 ou 3 cartes *Expédition*, même si cela vous fait dépasser votre limite de cartes en main. Si vous faites l'action *Expédition* plus tard dans la partie, vous devrez alors vous assurer de respecter votre limite de cartes en main et de défausser les cartes *Expédition* excédentaires.



Pour toutes les tuiles qui suivent, le joueur doit mettre la tuile devant lui et la jouer soit avant, pendant ou après une de ses actions. Les 5 premières tuiles (rouges) peuvent être jouées lors d'une action future, mais une seule fois par manche. Après avoir utilisé une telle tuile, le joueur doit la retourner et ne peut s'en servir à nouveau lors de cette manche. Au début de la manche suivante, les joueurs retournent leurs tuiles rouges, face visible, et peuvent les utiliser à nouveau.

### Navire (A)



Prenez 1 navire.

### Colon (A)



Prenez 1 colon.

### Ducats (A)



Prenez 3 ducats de la banque.

### Épice (A)



Prenez 1 épice de votre choix de la réserve et placez-la sur un champ approprié sur votre plateau personnel. Vous devez avoir un champ libre approprié sur une de vos plantations ou colonies pour pouvoir prendre l'épice.

### Expédition (B)



Piochez 1 carte *Expédition*.

Un joueur peut utiliser les 5 tuiles suivantes une seule fois durant la partie. Une fois utilisée, la tuile est posée sur la défausse appropriée (A ou B) à l'exception de la tuile *Impôt*, qui est utilisée une seule fois, mais qui n'est pas défaussée.

### Espionnage (B)



Choisissez un adversaire. Faites une de ces actions selon la position du marqueur *Progrès* de ce joueur dans la colonne appropriée de son plateau *Développement* : **Construire des navires**, **Récolter**, **Taxes** ou **Fonder une colonie**. La tuile *Espionnage* ne peut pas être utilisée pour obtenir des cartes *Expédition*.

### Récolte supplémentaire (B)



Remplissez jusqu'à 3 de vos plantations et/ou colonies avec les épices appropriées.

### Réapprovisionnement (B)



Dévoilez 2 cartes *Expédition* et additionnez les colons illustrés sur les deux cartes. Ensuite, prenez ce total en un seul type de ressources : épices, colons ou navires. Vous choisissez le type de ressource que vous prenez après avoir vu le résultat. Défaussez ensuite les cartes *Expédition*.

### Vice-roi (B)



Descendez gratuitement d'une case votre marqueur *Progrès* le moins avancé sur votre plateau *Développement* (celui le plus haut). Si vous avez plusieurs marqueurs situés à cette hauteur, descendez le marqueur de votre choix parmi ces derniers.

### Impôt (A+B)



Vous pouvez marquer 5 points de victoire en remettant dans la réserve 6 de vos épices placées sur vos plantations/colonies. Gardez ensuite la tuile, face cachée, jusqu'au décompte final ; à la fin de la partie, dévoilez la tuile pour ajouter 5 points à votre score.

**Important : Jouer une tuile n'est pas une action !**

Deux cas particuliers peuvent se produire lors du déplacement des marqueurs *Progrès* :



Pour chaque colonne, le premier joueur à atteindre l'avant-dernière ou la dernière rangée pioche 1 carte *Expédition* qu'il ajoute à sa main, même si ceci fait en sorte qu'il a plus de cartes que sa limite ne le permet. S'il fait l'action *Expédition* plus tard durant la partie, il devra respecter sa limite de cartes en main à ce moment. Deux cartes *Expédition* par colonne peuvent ainsi être attribuées (pour la dernière et l'avant-dernière rangées).

*Exemple : Rouge atteint en premier l'avant-dernière rangée de la colonne Navires et pioche 1 carte Expédition. Bleu est le premier à atteindre la dernière rangée de la colonne Récolte et il pioche aussi 1 carte Expédition.*



Lorsque tous les marqueurs *Progrès* d'un joueur sont au moins sur la deuxième rangée de son plateau *Développement*, il prend 1 carte *Action bonus*. La même chose se produit lorsque tous ses marqueurs sont au moins sur la 3<sup>e</sup>, sur la 4<sup>e</sup> et sur la 5<sup>e</sup> rangée.

*Exemple : Rouge choisit l'action Progrès et il descend son marqueur dans la colonne Récolte, ce qui fait en sorte que ses 5 marqueurs sont sur la 2<sup>e</sup> rangée ou plus bas. Il prend aussitôt une carte Action bonus.*

### Variante - Départ rapide :

Après la mise en place, mais avant de commencer la partie, chaque joueur en suivant l'ordre de jeu (premier et ensuite en sens horaire) descend 2 de ses marqueurs *Progrès* sur la deuxième rangée de son plateau *Développement* **OU** prend 10 ducats de la banque.

## Variante - Bonanza :

Comme mentionné dans la mise en place : au début de chaque phase (A et B), mélangez les 8 tuiles *Bonanza* (verso illustré ci-contre) et placez une tuile *Bonanza*, face cachée, sous chacune des 4 tuiles situées dans les coins (voir pages 2 et 3). Lorsqu'un joueur obtient la tuile située dessus, il prend également la tuile *Bonanza* qui lui octroie immédiatement un bonus.



### Exemple d'une manche complète

#### 1. PLACEMENT DES JETONS ENCHÈRE

Jaune reçoit le drapeau lors de la mise en place. Dans l'ordre, les joueurs sont : Jaune, Rouge, Vert et Bleu. Jaune commence en plaçant le drapeau à l'extérieur de la zone de jeu (à l'endroit illustré) et elle pose son jeton 1 dessus. Rouge suit et pose son 2 sur la tuile adjacente en diagonale. Tel qu'illustré, Vert poursuit avec son 3, puis Bleu pose son 4 et Jaune termine en plaçant son 5.



#### 2. MISE AUX ENCHÈRES DES TUILES

Une fois que tous les jetons *Enchère* sont placés, le drapeau est mis aux enchères. Rouge, le premier joueur à gauche du vendeur mise « 4 ducats » ; Vert passe et Bleu mise 6. Jaune, qui a le dernier mot, passe et prend les 6 ducats de Bleu (celui qui a fait la mise la plus élevée). Si Jaune avait voulu conserver le drapeau, elle aurait dû payer 5 ducats (un de moins que la mise la plus élevée).

Bleu prend le drapeau ainsi qu'une carte *Action bonus* puis les place dans sa zone de jeu. Les 4 autres tuiles sont mises aux enchères de la même façon. Une fois les enchères terminées, les joueurs ont :

#### I - bleu



Bleu a acheté :

- le drapeau (et a reçu une carte *Action bonus*)
- la tuile rouge *Colon*

#### II - jaune



Jaune a acheté :

- la plantation de girofle qu'elle a placée sur son plateau avec 2 girofles

#### III - rouge



Rouge a acheté :

- la tuile *Colons* qu'il a immédiatement défaussée pour prendre des cartes *Colon*

#### IV - vert



Vert a acheté :

- la plantation de gingembre qu'il a placée sur son plateau avec 1 gingembre

#### 3. ACTIONS DES JOUEURS

1<sup>re</sup> action de tous les joueurs (Bleu commence puisqu'il a le drapeau)

Bleu : Fonder une colonie

Avant son action : Bleu possède la tuile rouge *Colon*. Celle-ci lui permet, une fois par manche (et non à chaque action!), de prendre 1 carte *Colon*. Il utilise la tuile maintenant et fait l'action **Fonder une colonie**.

1. Il nomme *Quilon* (qui nécessite 6 colons).



2. Son plateau *Développement* lui donne 0 colon.



3. Il dévoile ces 2 cartes *Expédition*.



4. Il a 3 colons en main.



Ceci donne un total de 5 colons, moins que les 6 requis pour fonder *Quilon*. Bleu échoue ainsi dans sa tentative pour fonder *Quilon*. Il conserve ses 3 cartes *Colon* et prend 1 carte *Colon* puisqu'il n'a pas réussi à fonder *Quilon*.

de la réserve



Jaune : Progrès dans la colonie **Fonder une colonie**

Pour descendre son marqueur dans la colonne **Fonder une colonie**, Jaune doit payer 1 girofle et 1 navire.

1. mettre dans la réserve



2. descendre le marqueur

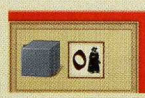


Rouge : Fonder une colonie

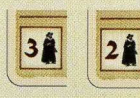
1. Il nomme *Cochin* (qui nécessite 8 colons).



2. Son plateau *Développement* lui donne 0 colon.



3. Il dévoile ces 2 cartes *Expédition*.



4. Il a 6 colons en main.



Rouge joue une de ses cartes 3 *Colons*, ce qui lui donne un total de 8 colons. Il réussit ainsi à fonder *Cochin* ; il place une tuile *Cochin* sur son plateau (les tuiles *Cochin* sont toutes identiques). Il peut ensuite placer une épice de son choix sur *Cochin* : il choisit d'y mettre de la cannelle.



### Vert : Expédition

Il peut piocher 1 carte *Expédition* et en garder 1 en main.



Il pioche cette carte.



### 2<sup>e</sup> action de tous les joueurs

#### Bleu : Fonder une colonie

Il nomme Quilon à nouveau. Cette fois-ci, il réussit. Il choisit la tuile *Quilon* qui permet d'obtenir du poivre ou de la muscade et place 1 muscade dessus.



#### Jaune : Fonder une colonie

Elle nomme Quilon, qu'elle fonde avec succès. Elle choisit la tuile *Quilon* qui permet d'obtenir du gingembre ou de la cannelle et place 1 gingembre dessus.

#### Rouge : Expédition

Il peut piocher 1 carte *Expédition* et en garder 1 en main



Il pioche cette carte.

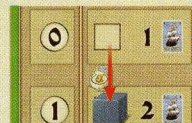
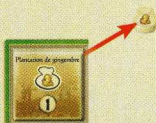


#### Vert : Progrès dans la colonne *Navires*

Pour descendre son marqueur d'une rangée, Vert doit payer 1 gingembre et 1 navire.

1. mettre dans la réserve

2. descendre le marqueur



### 3<sup>e</sup> action de tous les joueurs

#### Bleu : Taxes

Il prend 4 ducats de la banque.

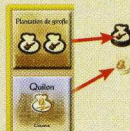


#### Jaune : Progrès dans la colonne *Fonder une colonie*

Pour progresser dans cette colonne, Jaune doit payer 1 gingembre, 1 girofle et 2 navires.

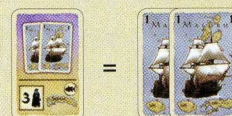
1. mettre dans la réserve

2. descendre le marqueur



#### Rouge : Progrès dans la colonne *Récolter*

Il paye 1 cannelle et 1 navire pour progresser dans cette colonne. En plus, Rouge joue une carte *Expédition*. Il prend 2 navires de la réserve et défausse la carte *Expédition*.



#### Vert : Progrès dans la colonne *Navires*

Pour descendre son marqueur dans cette colonne, Vert doit payer 1 gingembre, 1 cannelle et 2 navires. Il joue une carte *Expédition* qui lui permet d'avancer son marqueur *Progrès* sans payer d'épices. Ceci fait en sorte qu'il n'a que 2 navires à payer.

1. mettre dans la réserve

2. descendre le marqueur



Les joueurs ont maintenant terminé leurs 3 actions. Bleu possède 1 carte *Action bonus*, mais opte de ne pas l'utiliser ce tour-ci (un joueur peut conserver 1 carte *Action bonus* par manche).

Ceci met fin à la manche. La manche suivante commence avec le placement des jetons *Enchère*. Puisque Bleu possède le drapeau, il débute en plaçant le drapeau sur le plateau et en posant son jeton 1 dessus.



Goa - Une Nouvelle Expédition  
© 2012 Filosofia Éditions  
Auteur : Rüdiger Dorn  
Illustrations : Oliver Freudenreich  
Version française : Équipe Filosofia  
Utilisé avec l'accord de Hans im Glück.  
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Questions et commentaires :  
Filosofia  
3250, F.X. Tessier  
Vaudreuil-Dorion, Québec  
J7V 5V5, Canada  
info@filosofiagames.com  
www.filosofiagames.com