

GOA



En 1498, une expédition portugaise menée par Vasco da Gama arrive à Calicut en Inde. C'était la première fois qu'un bateau réussissait à y parvenir depuis les côtes africaines. Les autorités locales accordaient alors la permission d'établir des comptoirs et des dépôts afin de permettre le commerce des épices.

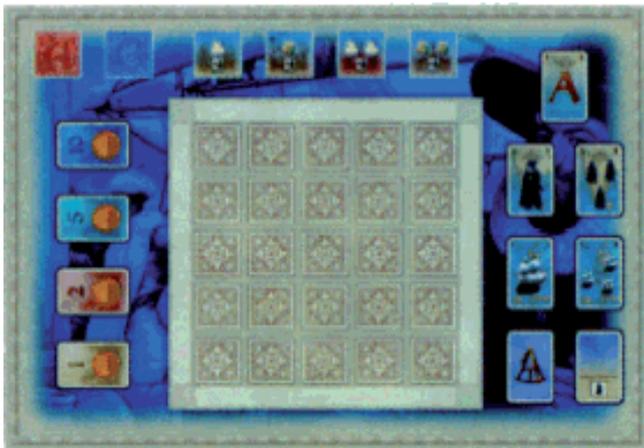
A cette époque, les arabes contrôlaient le marché des épices. Les portugais furent exclus du marché, à cause de la compétitivité des arabes. En réponse à cette situation, Albuquerque décida d'attaquer les arabes, et par conséquent les marchés aux épices. Cela fut un succès et le marché des épices fut acquis aux portugais.

En 1510, Goa, une grande et riche cité portuaire fut conquise pour son port. Ainsi le Portugal obtint une base pour sa flotte qui s'étendit de Malabar jusqu'aux côtes Ouest de l'Inde. D'autres ports importants, comme Diu, furent aussi conquis. Après quelques temps, le Portugal avait plusieurs petits, mais solides intérêts dans la région.

Les joueurs prennent la place des portugais qui opéraient dans le marché des épices sur la route Moluccas-Malacca-Goa—Lisbonne. Chaque joueur devra prendre soin de son avancement dans la construction des colonies, des impôts, afin de marquer le maximum de points pour acquérir la victoire finale.

Contenu

1 plateau de jeu



55 tuiles (27 de A, 27 de B et un drapeau)



18 tuiles colonie



18 cartes colon



17 cartes navire



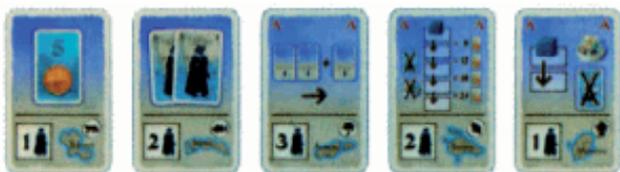
10 cartes d'action supplémentaire



45 cartes ducats (argent)



30 cartes d'expédition (avec un compas au dos)



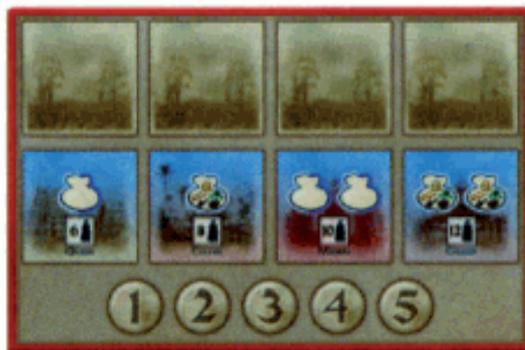
20 marqueurs d'enchère (en 4 couleurs)



4 tableaux de développement



4 entrepôts



20 marqueurs de prospérité (cubes gris)



50 sacs d'épices en bois



gingembre poivre cannelle muscade clou de girofle

But du jeu

Goa au début du 16^{ème} siècle : des plages magnifiques, un climat tempéré, et le plus grand centre marchand au monde. Des sociétés y investissent de l'argent, vendent des épices et envoient leurs navires et leurs colons dans le monde entier. Etes-vous l'un des leaders de ce nouveau monde marchand ? Cela va dépendre de la manière dont vous investirez vos profits. Construisez-vous des navires plus efficaces ? Augmenterez-vous vos plantations ou recruterez-vous de nouveaux colons ?

Une bonne connaissance du commerce vous aidera à devenir riche et célèbre à Goa.

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire en fin de partie sera le vainqueur. Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leur progression sur le tableau de développement, du nombre de leurs colonies, de leurs tuiles spéciales, de leurs ducats et de leurs cartes d'expédition qu'ils possèdent en fin de partie.

Mise en place

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Triez les tuiles en fonction de leur dos; une pile avec les A et une autre avec les B.

Les 27 tuiles A sont mélangées et placées face visible sur la matrice 5 x 5 au centre du plateau de jeu. Les deux tuiles A non utilisées sont remises dans la boîte. Les tuiles B sont placées sur l'emplacement correspondant sur le plateau.

Les colonies (tuiles K) sont triées et placées face visible sur l'espace correspondant en haut du plateau.

Les cartes navires, colons, ducats et actions supplémentaires sont placées face visible sur les emplacements correspondant du plateau.

Les cartes d'expédition sont mélangées et placées face cachée sur le compas.

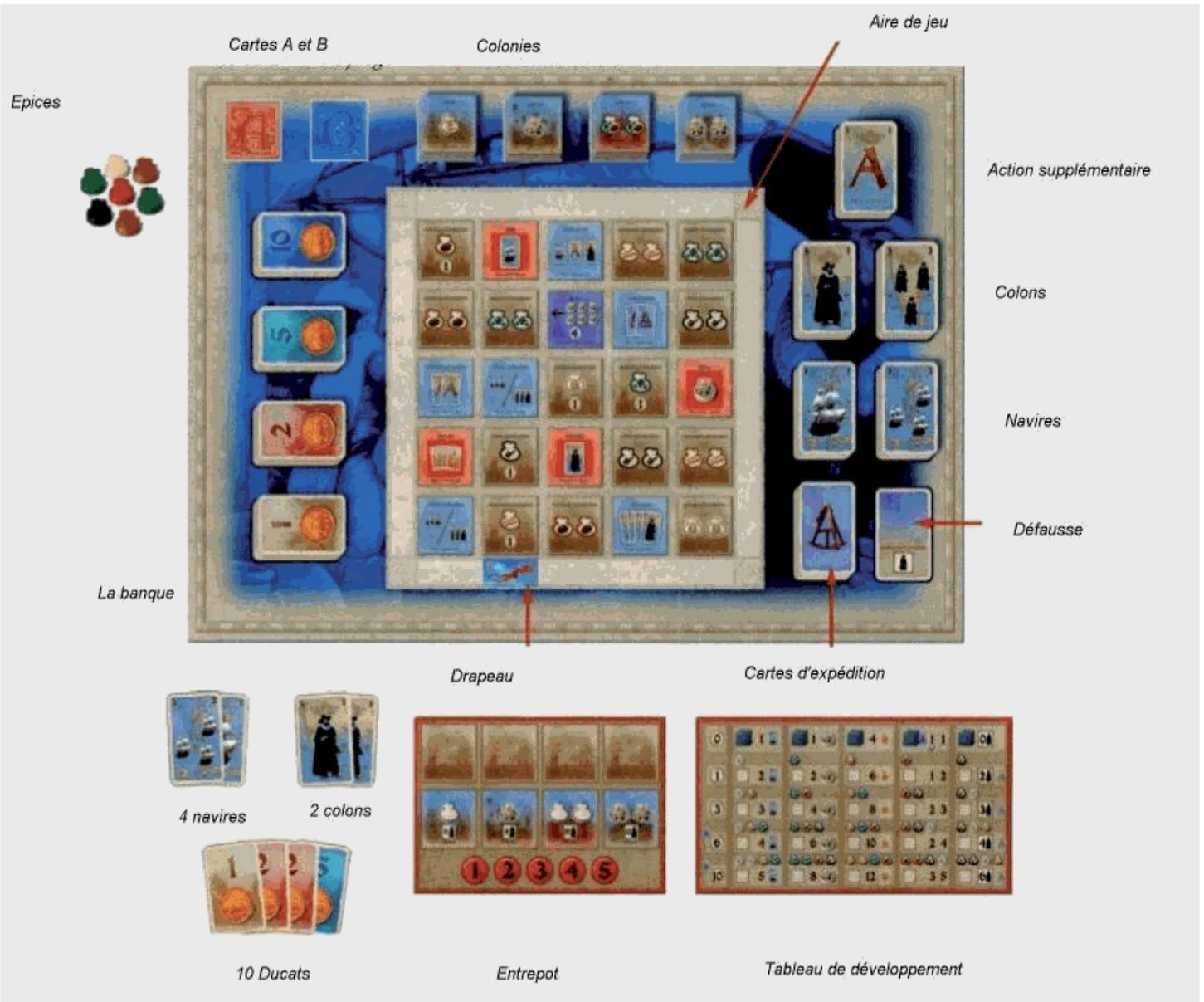
Les sacs d'épices sont placés à côté du plateau et constituent une pioche commune.

Chaque joueur prend un entrepôt et un tableau de développement. Il prend aussi ses marqueurs d'enchère de sa couleur. A quatre joueurs, les cinq marqueurs sont utilisés, à trois joueurs on utilise seulement les marqueurs 1-4, et à deux joueurs on utilise les marqueurs 1-3.

Chaque joueur place les cinq cubes gris (marqueurs de prospérité) sur la rangée supérieure de chaque colonne de son tableau de développement. Chaque joueur reçoit 4 navires et 2 colons.

Le plus jeune joueur retourne la première carte d'expédition face visible, le tour continue ensuite en sens horaire. Chaque carte tirée est alors défaussée. Le premier joueur à retourner une carte avec un petit symbole tigre en bas à droite devient le premier joueur. Il prend le drapeau et 7 ducats. Les autres joueurs reçoivent 10 ducats.

L'argent doit rester caché pendant toute la partie.



Règle du jeu

Une partie de Goa est divisée en 2 étapes, A et B. Chaque étape consiste en 4 manches. Lorsque la première étape est terminée, les tuiles A restantes sont toutes défaussées et remplacées par les tuiles B.

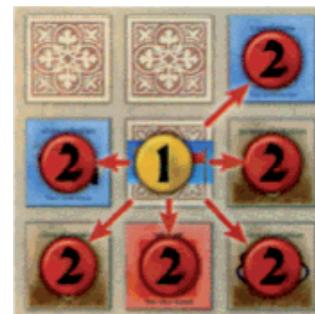
Lorsque la seconde étape est terminée, on procède au comptage des points et la partie est finie.

Chaque manche est composée des 4 phases suivantes :

- 1. Placement des marqueurs d'enchère.**
- 2. Vente aux enchères des tuiles.**
- 3. Phase d'action.**
- 4. Fin de la manche.**

1. Placement des marqueurs d'enchère

Le joueur avec le drapeau commence. Il place le drapeau sur le bord du plateau de jeu ou sur une case vide et le recouvre de son marqueur d'enchère de valeur 1. Il doit y avoir au moins une tuile adjacente orthogonalement (horizontalement ou verticalement) au drapeau. Le joueur suivant en sens horaire choisit une tuile adjacente orthogonalement ou en diagonale au drapeau et y place son marqueur d'enchère de valeur 2. Le joueur suivant en sens horaire choisit une tuile adjacente orthogonalement ou en diagonale à la tuile recouverte du marqueur d'enchère de valeur 2 et y place son marqueur d'enchère de valeur 3. Cette procédure se répète pour le joueur suivant.



Le propriétaire du drapeau choisit enfin une dernière tuile qu'il recouvre de son marqueur d'enchère de valeur 5 (dans le cas où 4 joueurs participent ; de manière générale, le propriétaire du drapeau place toujours le premier et le dernier marqueur d'enchère).

Les marqueurs d'enchère forment ainsi une chaîne, chacun voisin du suivant orthogonalement ou en diagonale. Si un joueur ne peut pas choisir une tuile voisine (s'il n'y en a pas de disponible), il peut en choisir une arbitrairement.



Cette phase se termine lorsque le propriétaire du drapeau place son deuxième marqueur d'enchère.

2. Vente aux enchères des tuiles

Le drapeau est maintenant à vendre. Le joueur à gauche du propriétaire du drapeau fait une première enchère ou passe son tour. Le tour continue en sens horaire, chaque joueur peut faire une enchère ou passer, le propriétaire du drapeau fait la dernière enchère. Le plus fort enchérisseur prend le drapeau et paye son propriétaire en ducats. Si l'acheteur est déjà propriétaire du drapeau, il paye le montant de son enchère à la banque. Si tous les joueurs passent, le propriétaire garde son drapeau gratuitement.

Note : Il n'y a qu'un seul tour d'enchère.

Le joueur qui acquiert le drapeau gagne une carte d'action supplémentaire.

Note : Si un joueur garde gratuitement son drapeau, il gagne également une carte d'action supplémentaire.

Ensuite le joueur ayant placé le marqueur d'enchère de valeur 2 vend la tuile correspondante selon la même règle que pour l'enchère du drapeau. Le joueur à sa gauche fait la première enchère et le tour continue en sens horaire. Le vainqueur de l'enchère paie la tuile au vendeur.

Cette phase se termine avec la vente de la dernière tuile.

Les marqueurs d'enchère retournent à leurs propriétaires.

3. Phase d'action.

Chaque joueur dispose de trois actions. Le propriétaire du drapeau est le premier à jouer et accomplit une action de son choix parmi les 6 disponibles. Le tour continue en sens horaire puis le propriétaire du drapeau accomplit sa seconde action, etc....

Cette phase se termine quand tous les joueurs ont accompli leurs trois actions.

Les joueurs ont le choix entre ces différentes actions :

1. Progression sur le tableau de développement
2. Construction de navires
3. Récolte
4. Taxes
5. Expédition
6. Fonder une colonie

Vous trouverez ci-après le détail des 6 actions possibles.

Progression sur le tableau de développement

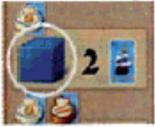


Exemple: Le joueur rouge avance son marqueur de prospérité de la deuxième rangée à la troisième dans la colonne des taxes. Il doit payer une cannelle et un poivre ainsi que deux navires.

Un joueur peut choisir d'avancer un marqueur de prospérité de l'une des colonnes de son tableau de développement d'un niveau. Cette action lui coûte des épices et des navires. Les épices nécessaires sont indiquées entre les deux rangées correspondantes du tableau. Le joueur doit payer exactement les épices nécessaires pour pouvoir avancer son marqueur d'un niveau. Chaque sac d'épice requiert un navire. Le joueur prend les épices de ses colonies ou plantations et le même nombre de navires et les défasse dans la pioche commune.

Progresser sur son tableau de développement permet d'engranger des points de victoire et augmente les ressources acquises lors des actions construction de navires, récoltes, taxes et expédition.

Construction de navires



Le joueur prend le nombre de navire indiqué par son marqueur de prospérité de sa colonne navires (1^{ère} colonne).



Récolte



Le joueur prend le nombre d'épices indiqué par son marqueur de prospérité de sa colonne épice (2^{ème} colonne). Il les place ensuite dans les colonies ou plantations appropriées.

S'il n'y a pas assez de place disponible dans ses colonies ou plantations, les sacs en excédents sont perdus et restent dans la pioche commune.

Exemple : le joueur prend 4 épices



Taxes



Le joueur reçoit le nombre de ducats indiqué par son marqueur de prospérité de sa colonne ducat (3^{ème} colonne)



Expédition



Il y a deux chiffres dans chaque rangée de la colonne expédition (4^{ème} colonne) du tableau de développement. Le chiffre de gauche indique combien de cartes un joueur peut piocher s'il choisit cette action. Le chiffre de droite est le nombre de cartes maximum qu'un joueur peut avoir en main.



Lorsqu'un joueur choisit cette action, s'il doit piocher plus de cartes que cette limite lui autorise, il doit d'abord jouer une carte et/ou défausser les cartes en surnombre de sa main.

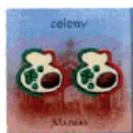
Fonder une colonie.

Pour fonder une colonie un joueur doit mobiliser un certain nombre de colons.

- 6 colons sont nécessaires pour fonder Quilon
- 8 colons sont nécessaires pour fonder Cochin
- 10 colons sont nécessaires pour fonder Madras (a)
- 12 colons sont nécessaires pour fonder Calicut

Il choisit l'une de ces 4 colonies qu'il n'a pas déjà fondé et mobilise le nombre correspondant de colons. Ces colons peuvent provenir de trois sources différentes :

1. Le nombre de colons indiqué par le marqueur de prospérité de la colonne colons. (b)
2. Le nombre de colons présents sur deux cartes tirées lors de sa tentative de la pioche des cartes expédition. (c)
3. Si ce nombre est insuffisant, le joueur peut utiliser des cartes colons de sa main. (d)



(a)



(b)

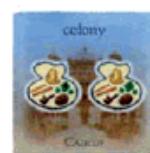
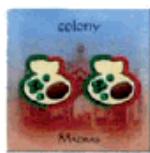
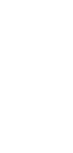
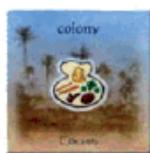
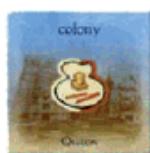


(c)



(d)

Si le joueur échoue dans sa tentative de fondation, il reçoit en échange une carte colon. Si le joueur parvient à fonder sa nouvelle colonie, il prend la colonie et la place sur son entrepôt. Il y a différentes colonies Quilon et Madras, le joueur peut choisir celle qu'il désire fonder. Les colonies Cochin et Calicut sont toutes semblables. Dès qu'une colonie est posée sur l'entrepôt, le nombre correspondant de sacs d'épices est placé sur cette tuile. Pour Quilon et Madras, le joueur peut choisir entre deux types de sacs. Pour Cochin et Calicut, le joueur est libre de choisir n'importe quel type de sac.



1. Fin de la manche.

La manche se termine avec les **actions supplémentaires** lorsque tous les joueurs ont effectué leurs trois actions. Elles sont accomplies en sens horaire en commençant par le premier joueur (détenteur du drapeau), les règles suivantes s'appliquent :

1. Une seule carte d'action supplémentaire peut être jouée par tour.
2. Un joueur qui passe son tour ne pourra plus jouer de cartes action supplémentaire lors des tours suivants.
3. Une seule carte d'action supplémentaire peut être conservée pour la manche suivante.

Note: L'action supplémentaire est choisie parmi les six actions décrites ci-dessus.

Les cartes d'action supplémentaires jouées sont remises dans la pioche.

Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

Fin de la partie

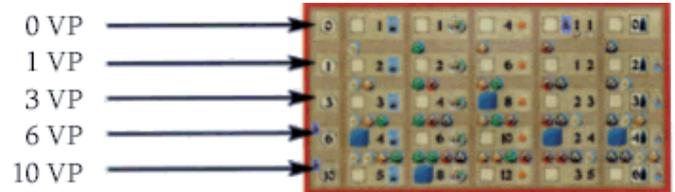
La partie se termine après la quatrième manche de l'étape B. Les joueurs totalisent alors leurs points de victoire, le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'argent est le vainqueur.

Les points de victoires sont gagnés dans 7 catégories :

- *Position des marqueurs de prospérité*

Des points sont attribués pour chacune des colonnes du tableau de développement en fonction de la position des marqueurs de prospérité :

- 1ère rangée = 0 point
- 2ème rangée = 1 point
- 3ème rangée = 3 points
- 4ème rangée = 6 points
- 5ème rangée = 10 points



- Nombre de colonies:*

Des points sont attribués pour chaque fondation de colonies.

- 1 colonie = 1 point
- 2 colonies = 3 points
- 3 colonies = 6 points
- 4 colonies = 10 points

- 1 VP
- 3 VP
- 6 VP
- 10 VP



- Cartes d'expéditions*

Des points sont attribués pour chaque ensemble de cartes expédition qui présentent le même symbole.

- 1 carte = 1 point
- 2 cartes avec le même symbole = 3 points
- 3 cartes avec le même symbole = 6 points
- 4 cartes avec le même symbole = 10 points
- 5 cartes avec le même symbole = 15 points
- 6 cartes avec le même symbole = 20 points

- 1 VP
- 3 VP
- 6 VP
- 10 VP
- 15 VP
- 20 VP



Note : toutes les cartes expédition rapportent des points, pas seulement le plus important ensemble de cartes présentant le même symbole.

- Ducats*

Le joueur le plus riche en fin de partie reçoit 3 points. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-aequo reçoivent trois points.



- Plantations*

Chaque plantation où figure le symbole "1" en bas rapporte 1 point.

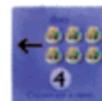
1 VP



- Ventes de tuiles* (voir le détail sur les tuiles en fin de livret)

Chaque vente (défausse de 6 sacs d'épices) rapporte 4 points.

4 VP



- *Missions* (voir le détail sur les tuiles en fin de livret)

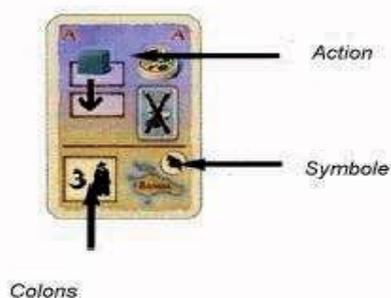
Chaque tuile mission rapporte le nombre de points qui y figure (2 ou 3)



Cartes d'expédition

Les cartes d'expédition sont divisées en trois parties. La partie supérieure correspond à l'utilisation pendant la partie. En bas à gauche se trouvent un, deux ou trois colons qui sont utilisés lorsqu'un joueur essaye d'établir une nouvelle colonie. En bas à droite se trouve l'un des cinq symboles permettant d'obtenir des points de victoire en fin de partie.

Un joueur peut utiliser ses cartes d'expédition pendant la partie ou il peut les conserver jusqu'à la fin en respectant le maximum autorisé.



Il y a trois façons d'obtenir des cartes d'expéditions :

1. En choisissant l'action expédition.
2. En réussissant à acheter aux enchères une tuile spéciale expédition.
3. En étant le premier joueur à atteindre l'avant dernière rangée de n'importe quelle colonne de son tableau de développement. Le joueur concerné peut alors piocher une carte d'expédition de la pioche. La même récompense est offerte au premier joueur qui atteint la dernière rangée de n'importe quelle colonne du tableau de développement. Il y a donc 10 récompenses à décerner, deux pour chaque colonne.

Un joueur peut jouer une seule carte d'expédition avant, pendant et après une action (y compris les actions supplémentaires), il peut cependant défausser autant de cartes d'expédition qu'il le désire.

Pendant la partie, on distingue deux types de cartes d'expédition différentes :

1. Les cartes d'expédition qui améliorent une action en particulier. Ces cartes ne peuvent être jouées que lorsque l'action en question est choisie, elles sont indiquées par un A dans les coins supérieurs. Elles doivent être jouées avant l'action proprement dite.
2. Les cartes d'expédition indépendantes de toutes actions. Elles peuvent être jouées à tout moment pendant le tour du joueur, c'est à dire avant, pendant ou après une action quelconque.

Les cartes d'expédition peuvent améliorer cinq actions :



Action Récolte - colons, navires, épices en haut

Un joueur peut choisir un mélange de navires, colons et épices au lieu de prendre uniquement des épices lors de l'action récolte.



Action Fonder une colonie - 2 cartes expédition + 1

Le joueur pioche une carte expédition supplémentaire lors de la fondation d'une colonie. Cette carte expédition doit obligatoirement être jouée **avant de retourner** la première carte expédition lors de la fondation d'une colonie. Le joueur peut progresser sur son tableau de développement en payant uniquement les navires. Le joueur peut progresser sur son tableau de développement en payant uniquement les épices.



Action progression sur le tableau de développement – épices barrées

Le joueur peut avancer sur le tableau de développement en payant uniquement les navires



Action progression sur le tableau de développement – navires barrés

Le joueur peut avancer sur le tableau de développement en payant uniquement les épices



Action progression sur le tableau de développement - ducats

Le joueur peut progresser sur son tableau de développement en payant uniquement en ducats, et non en épice et navire. La carte indique le nombre de ducats requis pour progresser d'une case maximum sur le tableau de développement.

Les autres cartes d'expédition sont indépendantes des actions, il y en a 5 types différents :



Le joueur gagne deux navires



Le joueur gagne deux colons



Le joueur gagne cinq ducats



Le joueur gagne deux épices quelconques et les place sur les plantations ou les colonies appropriées



Le joueur peut défausser autant d'épices qu'il le souhaite contre trois ducats par sac d'épice

Important : Jouer une carte expédition ne constitue pas une action. Il est toujours possible de défausser des cartes expédition.

Le joueur gagne des points de victoire pour les cartes d'expédition qu'il garde en main jusqu'à la fin de la partie. Il est intéressant d'avoir des cartes comportant le même symbole, les cinq symboles existants sont :



tigre



poisson



palmier



palourde



statue

Chaque symbole est présent six fois.

Drapeau.



Le joueur qui achète le drapeau gagne une carte d'action supplémentaire et devient le nouveau premier joueur.

Les tuiles ci-dessous peuvent être jouées pendant n'importe quelle action suivante, elles seront ensuite défaussées.

Plantation. – *plantage* (A+B)



Une plantation est placée dans un champ vide dans la rangée supérieure de l'entrepôt. Les plantations ont de une à trois cases pour les épices qui sont complétées à l'achat de la plantation. Un joueur qui a déjà quatre plantations au moment de l'achat d'une nouvelle plantation doit en défausser une ainsi que les épices qui s'y trouvent pour pouvoir placer la nouvelle à sa place.

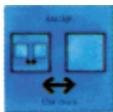
Les anciennes plantations comportant seulement une case épice sont gardées face cachée jusqu'à la fin de la partie, elles rapporteront un point de victoire. Les autres sont remises dans la boîte.

Mission – *croix violette* (B)



Les missions sont à conserver jusqu'à la fin de la partie. Elles rapporteront 2 ou 3 points de victoire.

Echange – *Tausch* (B)



Cette tuile peut être échangée contre l'une des tuiles sur le plateau au moment du tour du joueur. Il est possible que cette tuile soit alors de nouveau mise en vente.

Les six tuiles suivantes sont échangées contre les ressources correspondantes au moment de l'achat :

Navires – *Schiffe* (A+B)



Le joueur reçoit 4 navires.

Colons – *Kolonisten* (A+B)



Le joueur reçoit 4 colons.

Navires/Colons – *Schiffe Kolonisten* (A+B)



Le joueur choisit 3 colons ou 3 navires.

Village – *Siedlung* (A+B)



Le joueur reçoit un navire, une carte d'action supplémentaire et un colon.

Action supplémentaire – Zusatzaktionen (A+B)



Le joueur reçoit deux cartes d'action supplémentaires.

Expédition – Expeditionen (A+B)



Le joueur reçoit deux ou trois cartes d'expédition.

Le joueur peut prendre les cartes même s'il excède la limite autorisée. En effet, cette limite ne prend effet que lorsque le joueur choisit l'action expédition.

Les quatre tuiles sur fond rouge sont conservées pendant toute la partie. Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par manche pendant l'une des trois actions :

Navire – Schiff (A)



Le joueur prend un navire

Colons – Kolonist (A)



Le joueur prend un colon

Epices – Gewürz (A)



Le joueur prend un sac d'épices de son choix. Le joueur doit avoir la place nécessaire pour ce sac dans ses plantations ou colonies.

Ducats – Dukaten (A)



Le joueur prend quatre ducats

Les cinq tuiles suivantes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois dans la partie. Elles seront défaussées après utilisation.

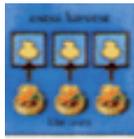
Espionnage – Spionage (B)



Lors de son action, le joueur prend en compte la position de l'une des colonnes (sauf la colonne expédition) du tableau de développement d'un autre joueur au lieu du sien. Il prend donc le nombre de navires, épices, ducats correspondant à la colonne du tableau de développement de cet autre joueur. Il peut

aussi ajouter le nombre de colons correspondant au tableau de développement d'un autre joueur lors de la fondation d'une colonie.

Epices supplémentaires – Zusatzernte (B)



Le joueur complète jusqu'à trois plantations ou colonies avec des sacs d'épices

Approvisionnement – Nachschub (B)



Le joueur pioche deux cartes d'expédition et ajoute les colons de ces cartes. Il reçoit cette valeur en sac d'épice, colons ou navires. Les cartes d'expédition sont ensuite défaussées.

Vice-roi - Vizekönig (B)



Le joueur avance l'un de ses marqueurs de prospérité d'un niveau gratuitement. Il doit choisir le marqueur qui est le moins avancé sur son tableau de développement. Si plusieurs marqueurs sont les moins avancés, il choisit l'un d'entre eux

Vente – Abdagen (A+B)



Le joueur peut vendre des épices, il peut défausser 6 sacs d'épices contre 4 points de victoire.

Note: L'utilisation d'une tuile n'est pas une action !

Note : La tuile espionnage ne permet pas de piocher des cartes colons

La limite du nombre de cartes d'expédition n'est pas prise en compte à ce stade.

Récompense pour la progression sur le tableau de développement.

Le **premier joueur à atteindre l'avant dernière rangée** avec l'un de ses marqueurs de prospérité gagne une carte d'expédition. Le **premier joueur à atteindre la dernière rangée** gagne lui aussi une carte d'expédition. Cette récompense est donnée pour chacune des colonnes indépendamment, il y a donc 10 récompenses en jeu.

Un joueur dont les marqueurs de prospérité ont **tous** atteint le deuxième niveau reçoit une carte d'action supplémentaire. Il en va de même lorsque les marqueurs d'un joueur atteignent le troisième, quatrième et cinquième niveau.

Exemple d'un tour de jeu

1. Placement des marqueurs d'enchère

Jaune gagne le drapeau, il commence et place donc le drapeau au bord du plateau de jeu et pose son marqueur 1 dessus. Rouge est le joueur suivant, il place son marqueur 2 sur la tuile Colonisation adjacente et diagonale au drapeau. Vert place le marqueur 3 sur la tuile de plantation de girofle. Bleu place son marqueur 4 sur la tuile de gingembre. Jaune, pour terminer, place son marqueur 5 sur la tuile Colon



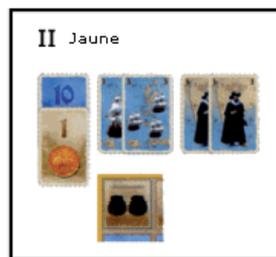
2. Vente aux enchères des tuiles

Une fois que tous les marqueurs d'enchère ont été placés, le drapeau est mis aux enchères. Jaune propose 0, rouge 4 ducats, vert passe et bleu propose 6 ducats. Jaune reçoit de bleu 6 ducats et bleu reçoit le drapeau ainsi qu'une carte d'action supplémentaire. Les tuiles suivantes sont de même vendues aux enchères

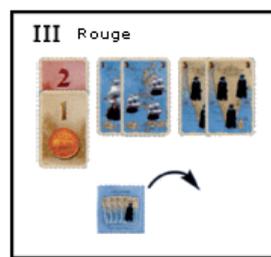
Après les enchères, on a :



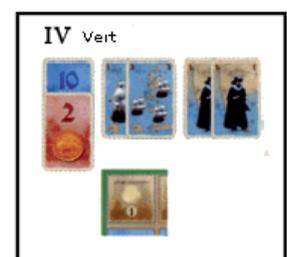
Bleu a le drapeau, une carte d'action supplémentaire et la tuile Colon



Jaune a la tuile de plantation de girofle, avec 2 girofles sur celle ci.



Rouge a la tuile Colons, et l'échange avec des cartes colon



Vert a une plantation de gingembre, avec un gingembre place dessus.

3. Phase d'action.

Première action (Bleu est le propriétaire du drapeau).

Bleu: construit une colonie.

Premièrement, bleu prend une carte colon (cela ne constitue pas une action, Bleu possède la carte Colons, qui lui permet à chaque tour -et non à chaque action !- de prendre une carte colon, ce qu'il fait)



Bleu annonce Quillon



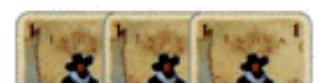
Bleu n'a pas de colon sur son tableau d'avancement



Bleu tire 2 cartes d'expédition



Bleu possède 3 cartes colons



Finally, Bleu a 5 colons. Quillon requiert 6 colons pour être construite. Bleu échoue, il garde ses 3 cartes de colons et tire une carte colon puisqu'il a échoué dans sa tentative.

Jaune: monte d'un niveau ses colons sur son tableau d'avancement.

Il place son marqueur gris sur la case, et doit payer un girofle et un navire.



Rouge: construit une colonie

1. Rouge annonce Cochin (requiert 8 colons)
2. Rouge n'a pas de colon sur son tableau d'avancement
3. Rouge tire 2 cartes d'expédition
4. Rouge possède 6 cartes colon



Rouge défausse une carte « 3 colons » pour porter le nombre de ses colons à 8, Cochin est achevée, rouge prend la tuile correspondante, la place sur son entrepôt. Rouge choisit de placer une noix de muscade sur sa tuile de colonie



Vert: Expédition.

Vert tire une carte d'expédition qu'il garde dans sa main



Seconde Action

Bleu: construit une colonie.

Bleu annonce à nouveau Quilon et cette fois la colonie est établie Il choisit la tuile poivre/muscade et place une noix de muscade sur sa tuile colonie Quilon.



Jaune: construit une colonie.

Jaune annonce Quilon. La colonie est fondée, il choisit la tuile gingembre/cannelle et place un gingembre sur la tuile de la colonie.



Rouge: Expédition.

Rouge tire une carte d'expédition qu'il garde dans sa main



Vert avance sur le tableau de développement d'un rang (construction de navires)

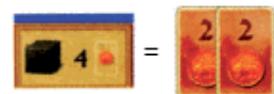
Vert paie un gingembre et un navire



Troisième action

Bleu: Taxes

Bleu prend 4 ducats



Jaune: Avance sur le tableau de développement (colonisation)



Jaune paie un gingembre, un girofle et 2 navires.

Rouge: Avance sur le tableau de développement (Taxes)

Cette action a déjà été décrite En plus, rouge joue la carte d'expédition "2 navires", prend 2 cartes navire, et défausse la carte d'expédition.



Vert: avance sur le tableau de développement d'un rang (construction de navires)



Vert monte son marqueur d'un cran et joue une carte d'expédition qui lui permet de ne payer que le prix de 2 navires au lieu de payer un gingembre, un cannelle et 2 navires.

Maintenant, tous les joueurs ont fait 3 actions, Bleu a une carte d'action supplémentaire (il ne peut en garder qu'une), le tour est fini.

Le tour suivant commence avec le placement des marqueurs d'enchère, bleu a le drapeau, qu'il doit placer en posant son marqueur d'enchère....

