



Goa

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

Auteur : Rüdiger DORN

Editeur : Hans im Glück

[page 2]^{*}

Contenu

1 plateau de jeu
55 tuiles (27 x "A", 27 x "B", et un drapeau).
18 tuiles colonies.
18 cartes colon.
17 cartes navire. (d'une valeur de 1 à 3, librement échangeables).
10 cartes d'action supplémentaire
45 cartes ducats (argent).
30 cartes d'expédition (violette avec un compas au dos).
4 entrepôts.
4 tableaux de développement
20 marqueurs d'enchère (en 4 couleurs)
20 marqueurs de prospérité (cubes gris)
50 sacs d'épices en bois (gingembre – blanc, poivre – vert, cannelle – marron, muscade – rouge, et clou de girofle – noir).

[page 3]

But du jeu

Goa au début du 16ème 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. Êtes-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 est le gagnant. Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leur progression sur le tableau de développement, de leurs colonies, leurs tuiles spéciales, leurs ducats et leurs cartes d'expédition qu'ils possèdent en fin de partie.

* fait référence à la pagination de la règle originale.

Mise en place

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Triez les tuiles en fonction de leurs 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 5x5 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 selon leurs noms 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 caché sur le compas.

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

Chaque joueur prend un entrepôt et un tableau de développement. Ils prennent aussi leur marqueur d'enchère de leur 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 continu ensuite en sens horaire. 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 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 défaussées et remplacées par les tuiles B.

Lorsque la seconde étape est terminée, le comptage de point à lieu, 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.*

Détail des 4 phases :

1. *Placement des marqueurs d'enchère*

Le joueur avec le drapeau commence. Il place le drapeau sur le bord de la matrice 5x5 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 ; 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 bien 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 quand même 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 continu en sens horaire.

Cette phase se termine avec la vente de la dernière tuile

Les marqueurs d'enchère retournent à leurs propriétaires.

[page 5]

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 continu en sens horaire puis le propriétaire du drapeau accomplit sa seconde action, etc, 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-dessous le détail des 6 actions possibles.

Progression sur le tableau de développement

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.

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.

Progresser sur son tableau de développement permet d'enregistrer des points de victoire et augmente les ressources acquises lors des actions *construction de navires* et *expédition*.

Construction de navires

Le joueur prend le nombre de navires 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.

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 défausser les cartes en surnombre de sa main.

[page 6]

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
- 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.
2. Le nombre de colons présents sur deux cartes de la pioche des cartes expédition.
3. Si ce nombre est insuffisant, le joueur doit utiliser des cartes colons de sa main.

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 sacs.

[page 7]

4. 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 :

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

En résumé la formule est la suivante :

$$n^{\text{ème}} \text{ rangée} = \frac{n(n-1)}{2} \text{ points.}$$

- *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

- *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

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.

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

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

- *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).

[page 8]

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 trouve 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.

Un joueur peut jouer une seule carte d'expédition avant, pendant et après une action (y compris les actions supplémentaires)

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.

Lorsqu'une carte expédition est jouée pendant la partie, on distingue deux types de cartes 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 indiqués par un A dans les coins supérieurs.
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 :

1. 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.
2. 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.
3. Action progression sur le tableau de développement – épices barrées
Le joueur peut progresser sur son tableau de développement en payant uniquement les navires.
4. Action progression sur le tableau de développement – navires barrés
Le joueur peut progresser sur son tableau de développement en payant uniquement les épices.
5. 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 :

1. Le joueur gagne deux navires
2. Le joueur gagne deux colons
3. Le joueur gagne cinq ducats
4. Le joueur gagne deux épices quelconques et les place sur les plantations ou les colonies appropriées.
5. 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 et statue, chaque symbole est présent six fois.

[page 9]

Tuiles

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 plantation 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, elle rapporteront un point de victoire. Sinon elles 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.

Carte d'action supplémentaire – Zusatzaktionen (A+B)

Le joueur reçoit deux cartes d'actions 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.

[page 10]

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

Épices – 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.

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

Épices 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'épices, 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 !

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.

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

Traduction française : aucoindujeu.com

Pour nous faire vos commentaires merci de nous contacter à l'adresse email : info@aucoindujeu.com

