

Goa

Phase A – 4 tours puis Phase B – 4 tours

Un tour est composé de 4 rounds :

1. **Placement des marqueurs** : le drapeau est placé en bordure du plateau (ou sur une case vide) avec le marqueur 1 du joueur, puis le joueur suivant place son marqueur 2 sur une tuile adjacente (orthogonale ou en diagonale) et ainsi de suite jusqu'au 1^{er} joueur qui place un dernier marqueur. Si un joueur n'a pas de tuile adjacente disponible, il place son marqueur où il veut.
2. **Enchères sur les tuiles** : en commençant par le drapeau présent sous le marqueur 1, toutes les tuiles seront mises aux enchères en 1 tour, en commençant par le joueur placé à gauche du propriétaire du marqueur et en finissant par ce dernier. Le propriétaire encaisse l'argent et celui qui l'achète prend 1 carte d'action supplémentaire (dans le cas du drapeau). Si c'est lui qui fait la meilleure offre, il paie à la banque.
3. **Réalisation d'actions standards** : en commençant par le joueur qui possède le drapeau, chacun peut réaliser 3 actions (une à une). Les actions possibles sont :
 - **Avancer sur le tableau de développement** (en payant épices et bateaux requis),
 - **Construire des bateaux** (en fonction de son avancée dans la colonne 1),
 - **Récolter des épices** (en fonction de son avancée dans la colonne 2 et de ses places disponibles dans son tableau de stockage),
 - **Encaisser des taxes** (en fonction de son avancée dans la colonne 3),
 - **Lancer une expédition** (en fonction de son avancée dans la colonne 4),
 - **Fonder une colonie** : le joueur choisit la colonie qu'il essaie de fonder (parmi les 4), puis il comptabilise les colons qu'il possède (en fonction de son avancée dans la colonne 5), ajoute ceux contenus sur 2 cartes d'expédition qu'il retourne alors, puis complète éventuellement avec des colons de sa main, pour atteindre la valeur fixée par la colonie (6, 8, 10 ou 12). S'il réussit, il pose la tuile de colonie alimentée sur son tableau de stockage, s'il échoue, il ajoute une carte colon à sa main en compensation.
4. **Réalisation d'actions spéciales** : à tour de rôle, chaque joueur peut jouer une carte d'action spéciale, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. Une seule carte action spéciale peut être conservée entre les tours de jeu.

Décompte final :

- PV pour l'avancée dans le **tableau de développement** :
Rangée 1 : 0 pt ; Rangée 2 : 1 pt ; Rangée 3 : 3 pts ; Rangée 4 : 6 pts ; Rangée 5 : 10 pts
- PV pour les **colonies fondées** :
1 colonie : 1 pt ; 2 colonies : 3 pts ; 3 colonies : 6 pts ; 4 colonies : 10 pts
- PV pour les **symboles identiques** sur les cartes d'expédition :
1 symb : 1 pt ; 2 symb : 3 pts ; 3 symb : 6 pts ; 4 symb : 10 pts ; 5 symb : 15 pts ; 6 symb : 20 pts
- PV pour l'**or amassé** : le joueur (ou les joueurs) ayant le plus d'or marque 3 pts
- PV pour les **tuiles de plantation** marquées : 1 pt par plantation marquée
- PV pour la **tuile de Livraison** (Abgaben) : 4 pts si la livraison est réussie
- PV pour les **tuiles de Mission** (Mission) : 2 ou 3 pts selon la tuile

Goa

Phase A – 4 tours puis Phase B – 4 tours

Un tour est composé de 4 rounds :

1. **Placement des marqueurs** : le drapeau est placé en bordure du plateau (ou sur une case vide) avec le marqueur 1 du joueur, puis le joueur suivant place son marqueur 2 sur une tuile adjacente (orthogonale ou en diagonale) et ainsi de suite jusqu'au 1^{er} joueur qui place un dernier marqueur. Si un joueur n'a pas de tuile adjacente disponible, il place son marqueur où il veut.
2. **Enchères sur les tuiles** : en commençant par le drapeau présent sous le marqueur 1, toutes les tuiles seront mises aux enchères en 1 tour, en commençant par le joueur placé à gauche du propriétaire du marqueur et en finissant par ce dernier. Le propriétaire encaisse l'argent et celui qui l'achète prend 1 carte d'action supplémentaire (dans le cas du drapeau). Si c'est lui qui fait la meilleure offre, il paie à la banque.
3. **Réalisation d'actions standards** : en commençant par le joueur qui possède le drapeau, chacun peut réaliser 3 actions (une à une). Les actions possibles sont :
 - **Avancer sur le tableau de développement** (en payant épices et bateaux requis),
 - **Construire des bateaux** (en fonction de son avancée dans la colonne 1),
 - **Récolter des épices** (en fonction de son avancée dans la colonne 2 et de ses places disponibles dans son tableau de stockage),
 - **Encaisser des taxes** (en fonction de son avancée dans la colonne 3),
 - **Lancer une expédition** (en fonction de son avancée dans la colonne 4),
 - **Fonder une colonie** : le joueur choisit la colonie qu'il essaie de fonder (parmi les 4), puis il comptabilise les colons qu'il possède (en fonction de son avancée dans la colonne 5), ajoute ceux contenus sur 2 cartes d'expédition qu'il retourne alors, puis complète éventuellement avec des colons de sa main, pour atteindre la valeur fixée par la colonie (6, 8, 10 ou 12). S'il réussit, il pose la tuile de colonie alimentée sur son tableau de stockage, s'il échoue, il ajoute une carte colon à sa main en compensation.
4. **Réalisation d'actions spéciales** : à tour de rôle, chaque joueur peut jouer une carte d'action spéciale, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. Une seule carte action spéciale peut être conservée entre les tours de jeu.

Décompte final :

- PV pour l'avancée dans le **tableau de développement** :
Rangée 1 : 0 pt ; Rangée 2 : 1 pt ; Rangée 3 : 3 pts ; Rangée 4 : 6 pts ; Rangée 5 : 10 pts
- PV pour les **colonies fondées** :
1 colonie : 1 pt ; 2 colonies : 3 pts ; 3 colonies : 6 pts ; 4 colonies : 10 pts
- PV pour les **symboles identiques** sur les cartes d'expédition :
1 symb : 1 pt ; 2 symb : 3 pts ; 3 symb : 6 pts ; 4 symb : 10 pts ; 5 symb : 15 pts ; 6 symb : 20 pts
- PV pour l'**or amassé** : le joueur (ou les joueurs) ayant le plus d'or marque 3 pts
- PV pour les **tuiles de plantation** marquées : 1 pt par plantation marquée
- PV pour la **tuile de Livraison** (Abgaben) : 4 pts si la livraison est réussie
- PV pour les **tuiles de Mission** (Mission) : 2 ou 3 pts selon la tuile