

Goa

Résumé des cartes et des tuiles

Cartes Expédition

Ces cartes peuvent être jouées avant, pendant ou après une action.



Le joueur gagne deux bateaux.



Le joueur gagne deux colons.



Le joueur gagne cinq ducats.



Le joueur gagne jusqu'à deux épices de son choix (dans la limite de son entrepôt).



Le joueur peut vendre les épices de son choix pour 3 ducats chaque.

Ces cartes remplacent (et améliorent) une action.



Action Récolte : Le joueur peut répartir sa récolte entre les épices, les bateaux et les colons.



Action Fonder une colonie : Le joueur pioche une carte supplémentaire pour la détermination du nombre de colons. (Cette carte doit être jouée AVANT de retourner les cartes Expédition).



Action Progression : Le joueur peut sur son tableau de développement en ne payant que les navires.



Action Progression : Le joueur peut sur son tableau de développement en ne payant que les épices.



Action Progression : Le joueur peut sur son tableau de développement en payant en ducats. La carte indique le coût pour progresser d'un niveau maximum.

Tuiles

Drapeau



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

Plantations (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 (B)



Ces tuiles sont placées devant le joueur et rapportent 2 ou 3 points de victoire en fin de partie.

Echange (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.

Pour les tuiles suivantes, quand un joueur en achète une, il la place devant lui et peut l'utiliser une fois par tour pendant une de ses actions (ceci ne compte pas comme une action). Quand elle est utilisée, le joueur la retourne. Au début d'une nouvelle manche, les joueurs remettent face visible les tuiles ainsi utilisées.

Bateau (A)



Le joueur gagne un bateau par manche.

Colon (A)



Le joueur gagne un colon par manche.

Épice (A)



Le joueur gagne une épice de son choix par manche, à condition qu'il reste de la place disponible dans l'entrepôt.

Ducats (A)



Le joueur gagne 4 ducats par manche.

Dès qu'un joueur achète une des 6 tuiles suivantes, il récupère les ressources indiquées. Les tuiles sont ensuite défaussées.

Bateaux (A + B)



Le joueur gagne 4 bateaux.

Colons (A + B)



Le joueur gagne 4 colons.

Bateaux / Colons (A + B)



Le joueur gagne 3 bateaux OU 3 colons.

Colonie (A + B)



Le joueur gagne 1 bateau, 1 colon et 1 carte Action supplémentaire.

Action supplémentaire (A + B)



Le joueur gagne 2 cartes Action supplémentaire.

Expéditions (A + B)



Le joueur gagne 2 ou 3 cartes Expédition. Il peut les prendre, même s'il dépasse sa limite autorisée. Si, plus tard il choisit l'action Expéditions, alors il devra de nouveau respecter la limite.

Les 5 tuiles suivantes ne peuvent être jouées qu'une fois dans la partie. Une fois leur effet appliqué, elles sont défaussées.

Espionnage (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.

Récolte supplémentaire (B)



Le joueur complète jusqu'à trois plantations ou colonies d'épices.

Approvisionnement (B)



Le joueur pioche deux cartes d'expédition et ajoute les colons. Il reçoit la somme en épices, colons ou navires, selon son choix. Les deux cartes d'expédition sont ensuite défaussées.

Vice-Roi (B)



Le joueur avance gratuitement d'un niveau le marqueur le moins avancé sur son tableau d'avancement. Si plusieurs marqueurs répondent à ce critère, le joueur choisit lequel il avance.

(A + B)



Le joueur peut gagner 4 points de victoire en donnant 6 épices de son choix de son entrepôt.