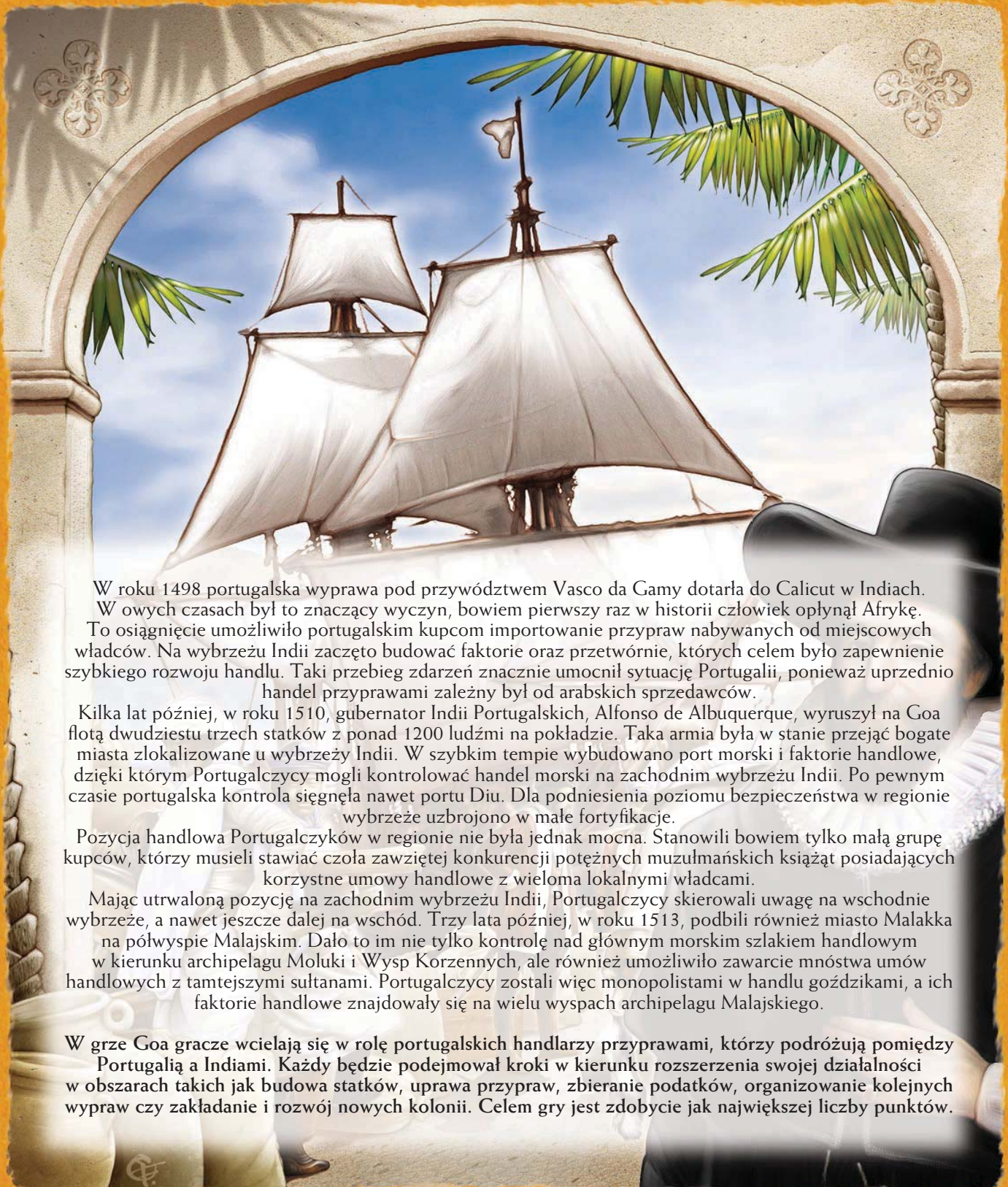


GOA

Nowe wyzwania



W roku 1498 portugalska wyprawa pod przywództwem Vasco da Gamy dotarła do Calicut w Indiach.

W owych czasach był to znaczący wyczyn, bowiem pierwszy raz w historii człowiek opłynął Afrykę.

To osiągnięcie umożliwiło portugalskim kupcom importowanie przypraw nabywanych od miejscowych władców. Na wybrzeżu Indii zaczęto budować faktorie oraz przetwornie, których celem było zapewnienie szybkiego rozwoju handlu. Taki przebieg zdarzeń znacznie umocnił sytuację Portugalii, ponieważ uprzednio handel przyprawami zależny był od arabskich sprzedawców.

Kilka lat później, w roku 1510, gubernator Indii Portugalskich, Alfonso de Albuquerque, wyruszył na Goa flotą dwudziestu trzech statków z ponad 1200 ludźmi na pokładzie. Taka armia była w stanie przejąć bogate miasta zlokalizowane u wybrzeży Indii. W szybkim tempie wybudowano port morski i faktorie handlowe, dzięki którym Portugalczycy mogli kontrolować handel morski na zachodnim wybrzeżu Indii. Po pewnym czasie portugalska kontrola sięgnęła nawet portu Diu. Dla podniesienia poziomu bezpieczeństwa w regionie wybrzeże uzbrojono w małe fortyfikacje.

Pozycja handlowa Portugalczyków w regionie nie była jednak mocna. Stanowili bowiem tylko małą grupę kupców, którzy musieli stawiać czoła zawziętej konkurencji potężnych muzułmańskich książąt posiadających korzystne umowy handlowe z wieloma lokalnymi władcami.

Mając utrwaloną pozycję na zachodnim wybrzeżu Indii, Portugalczycy skierowali uwagę na wschodnie wybrzeże, a nawet jeszcze dalej na wschód. Trzy lata później, w roku 1513, podbili również miasto Malakka na półwyspie Malajskim. Dało to im nie tylko kontrolę nad głównym morskim szlakiem handlowym w kierunku archipelagu Moluki i Wysp Korzennych, ale również umożliwiło zawarcie mnóstwa umów handlowych z tamtejszymi sułtanami. Portugalczycy zostali więc monopolistami w handlu goździkami, a ich faktorie handlowe znajdowały się na wielu wyspach archipelagu Malajskiego.

W grze Goa gracze wcielają się w rolę portugalskich handlarzy przyprawami, którzy podróżują pomiędzy Portugalią a Indiami. Każdy będzie podejmował kroki w kierunku rozszerzenia swojej działalności w obszarach takich jak budowa statków, uprawa przypraw, zbieranie podatków, organizowanie kolejnych wypraw czy zakładanie i rozwój nowych kolonii. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów.

Przygotowanie gry

Zawartość pudełka

- 59 żetonów (29 oznaczonych literą A, 29 oznaczonych literą B oraz flaga),
- 18 żetonów kolonii (5x Quilon, 4x Cochin, 5x Madras, 4x Calicut),
- 18 kart kolonistów (12x 1, 6x 3),
- 17 kart statków (12x 1, 5x 3),
- 10 kart dodatkowej akcji,
- 45 kart dukatów (15x 1, 12x 2, 10x 5, 8x 10),
- 30 kart wypraw,
- 4 plansze gracza (czerwona, niebieska, zielona, żółta),
- 4 plansze rozwoju (czerwona, niebieska, zielona, żółta),
- 20 wskaźników aukcji (ponumerowane od 1 do 5 w kolorach graczy: czerwone, niebieskie, zielone, żółte),
- 20 znaczników postępu (szare),
- 50 znaczników przypraw,
- 8 żetonów Bonanza,
- 4 żetony rund i 4 żetony akcji,
- 1 plansza główna,
- 1 arkusz z naklejkami.

Warianty

Na stronie 10 opisano dwa dodatkowe warianty gry. Polecamy je graczom, którzy mają za już sobą kilka rozgrywek w Goa. Wariant **Szybki Start** umożliwi graczom szybszy rozwój na początku gry. Wariant **Bonanza** powoduje, że rogi obszaru gry zyskują na znaczeniu.



11 - Wariant Bonanza (strona 10)

W przypadku gry w wariantcie Bonanza należy potasować 8 żetonów Bonanza, a następnie wylosować cztery z nich i umieścić je (po jednym, zakrytym) pod każdym narożnym żetonem na planszy głównej.

10 - Żetony rund i akcji (opcjonalnie)

W pudełku znajdują się 4 żetony rund oraz 4 żetony akcji, które można wykorzystać do śledzenia akcji oraz rund w trakcie gry. Wszystkie żetony rund należy umieścić obok planszy głównej, w kolejności od A-1 do A-4. Żetony akcji odkłada się w ich pobliżu. Gracz rozpoczynający będzie je wykorzystywał do śledzenia postępu rund i akcji.

1 - Plansza i żetony

Planszę główną należy umieścić na środku stołu, a żetony posegregować zgodnie z ich oznaczeniami na odwrocie (A lub B). 29 żetonów A należy potasować, a następnie, oglądając jeden po drugim, odłożyć do pudełka cztery z nich. Jeśli w ten sposób miałyby zostać usunięta trzecia plantacja, należy pociągnąć w zamian inny żeton tak, aby wśród odłożonych były nie więcej niż dwa żetony plantacji.

Pozostałe 25 żetonów rozkłada się odkryte, losowo w obszarze gry tak, aby tworzyły kwadrat 5x5. Żetony B będą wykorzystane w fazie B. Na razie układa się je obok planszy głównej.



2 - Przyprawy

Drewniane znaczniki przypraw należy umieścić obok planszy głównej. Stanowią one zasoby ogólne. Znaczniki przypraw można udekorować naklejkami.

4 - Dukaty

Karty dukatów należy położyć na odpowiednich miejscach planszy. Stanowią one bank. Gracze mogą rozminiać swoje dukaty w banku w dowolnej chwili.



3 - Kolonie

Żetony kolonii należy pogrupować zgodnie z ich nazwami, po czym umieścić je odkryte na odpowiednich miejscach planszy głównej.

5 - Karty

Karty dodatkowej akcji, kolonistów oraz statków kładzie się na odpowiednich miejscach planszy głównej. Gracze mogą rozmieniać karty kolonistów oraz statków w dowolnym momencie gry. Przykładowo, jeśli gracz ma w ręce kartę „3 statki”, może wymienić ją na trzeta karty „1 statek”.



6 - Karty wypraw

Karty wypraw należy potasować i umieścić zakryte na odpowiednim miejscu planszy głównej.

7 - Plansze oraz wskaźniki aukcji

Każdy gracz wybiera kolor, a następnie bierze plansze gracza, planszę rozwoju oraz wskaźniki aukcji w tym kolorze. Wskaźniki aukcji, w liczbie o jeden większej niż liczba graczy, gracz kładzie na swojej planszy (przy grze w 4 osoby każdy ma wszystkie 5 żetonów; przy grze w 3 osoby używa się żetonów ponumerowanych od 1 do 4; przy grze w 2 osoby, wykorzystuje się żetony ponumerowane od 1 do 3). Niewykorzystane żetony odkłada się do pudełka.



8 - Zasoby początkowe

Każdy gracz bierze pięć znaczników postępu, które umieszcza na kwadratowych kratkach na swojej planszy rozwoju (w górnym rzędzie każdej kolumny). Następnie bierze również karty o łącznej wartości czterech statków oraz dwóch kolonistów.

Dukaty, przyprawy oraz karty kolonistów i statków nie są limitowane. Jeśli miałyby się wyczerpać, należy wykorzystać dowolne inne zastępniki.

9 - Gracz rozpoczynający oraz dukaty

Najmłodszy gracz odkrywa kartę wypraw leżącą na wierzchu stosu i sprawdza, czy przedstawia ona słonia. Jeśli nie, czynność tę powtarzają kolejni gracze. Osoba, która odkryje kartę ze słoniem, będzie graczem rozpoczynającym. Odkryte w ten sposób karty należy odłożyć na stos odrzuconych kart wypraw na planszy głównej.

Gracz rozpoczynający bierze flagę oraz 5 dukatów. Pozostali gracze biorą po 10 dukatów (w przykładzie powyżej, czerwony gracz nie jest rozpoczynającym). Informacja o posiadanych dukatach jest tajna w trakcie gry.

Przebieg gry

Rozgrywka podzielona jest na dwie części: fazę A oraz następującą po niej fazę B. Każda z faz podzielona jest na cztery rundy. Po zakończeniu fazy A należy usunąć wszystkie żetony z obszaru gry (kwadratowa przestrzeń 5x5), a następnie rozłożyć w tym miejscu wybranych losowo 25 żetonów B (podobnie, jak przed fazą A, nie należy zapomnieć o usunięciu czterech żetonów - z czego nie więcej niż dwóch plantacji). Po wykonaniu tych czynności grę kontynuuje się w fazie B. Po jej zakończeniu gra kończy się i należy podliczyć punkty. Zwycięzcą jest ten, kto posiada najwięcej punktów, a w przypadku remisu, najwięcej dukatów.

Zawsze, gdy w instrukcja mówi o kolejnym graczu, należy rozumieć to jako kolejność zgodną z ruchem wskazówek zegara.

W KAŻDEJ RUNDZIE NALEŻY PRZEPROWADZIĆ W PODANEJ KOLEJNOŚCI NASTĘPUJĄCE CZYNNOŚCI:

1. ZAGRAJ WSKAŹNIK AUKCJI → 2. LICYTUJ ŻETONY → 3. PRZEPROWADŹ AKCJE

1. ZAGRAJ WSKAŹNIK AUKCJI

Rundę rozpoczyna gracz posiadający flagę. Najpierw kładzie flagę na planszy głównej obok jednego z żetonów w obszarze gry, po czym na żetonie **Flaga** umieszcza swój wskaźnik aukcji 1. Następnie gracz siedzący po lewej stronie gracza rozpoczynającego umieszcza swój wskaźnik aukcji 2 na jednym z żetonów w obszarze gry, sąsiadującym krawędzią lub rogami z żetonem **Flaga**.

Kolejny gracz kładzie swój wskaźnik aukcji 3 na niezajętym żetonie (na którym nie leży jeszcze żaden wskaźnik aukcji), sąsiadującym krawędzią lub rogami z żetonem, na którym leży wskaźnik aukcji 2. Gracze kontynuują rozkładanie swoich wskaźników w ten sposób do momentu, w którym każdy położył dokładnie jeden wskaźnik. Na koniec gracz rozpoczynający kładzie swój drugi wskaźnik (o najwyższym numerze) na niezajętym żetonie sąsiadującym krawędzią lub rogami z żetonem zajętym przez ostatniego gracza.

Dwa wskaźniki aukcji nie mogą być umieszczane ani na sobie, ani na tym samym żetonie. Licytowane żetony tworzą linię o długości zależnej od liczby graczy. W grze wykorzystuje się zawsze o jeden wskaźnik więcej niż wynosi liczba graczy (1-2-3-4-5 w grze w 4 osoby, 1-2-3-4 w grze w 3 osoby oraz 1-2-3 w grze w 2 osoby).

SZCZEGÓŁY ROZMIESZCZANIA WSKAŹNIKÓW AUKCJI

Gracz rozpoczynający kładzie flagę (a na niej swój wskaźnik aukcji 1) na jednym z pustych miejsc (po żetonach) w obszarze gry albo w dowolnym miejscu wzdłuż krawędzi obszaru gry. Bez względu na sposób umieszczenia flagi musi ona przylegać krawędzią do leżącego w obszarze gry żetonu (sąsiedowanie rogami nie jest wystarczające podczas umieszczania flagi). Drugi gracz może położyć swój wskaźnik aukcji 2 na dowolnym żetonie sąsiadującym z żetonem **Flaga** (w tym przypadku nie ma znaczenia, czy sąsiaduje on krawędzią czy rogami).

Jeśli gracz nie może umieścić swojego wskaźnika aukcji z powodu braku niezajętych żetonów sąsiadujących (krawędzią lub rogami) z ostatnio położonym wskaźnikiem aukcji, gracz ten może umieścić swój wskaźnik na dowolnym niezajętym żetonie w obszarze gry. Kolejni gracze będą kontynuować umieszczanie swoich wskaźników aukcji począwszy od nowego punktu wyjścia (zachowując zasadę umieszczania kolejnego wskaźnika w sąsiedztwie poprzedniego). W ten sposób możliwe jest nawet kilkukrotne przerwanie ciągłości linii kolejnych wskaźników (jeśli kilku graczy nie było w stanie umieścić wskaźnika jako sąsiadującego w stosunku do wskaźnika poprzedniego gracza).

2. LICYTUJ ŻETONY

Rozpoczynając od flagi następuje ciąg licytacji wszystkich żetonów w kolejności zgodnej ze wzrastającymi wartościami umieszczonych na nich wskaźników aukcji. Graczem rozpoczynającym daną licytację jest zawsze ten, który siedzi po lewej stronie właściciela rozpatrywanego właśnie wskaźnika aukcji. Musi on rozpocząć licytację od zadeklarowania 1 dukata lub spasowania. Następnie kolejni gracze mogą przebić aktualną stawkę o co najmniej 1 (jeśli posiadają wystarczającą liczbę dukatów) lub spasować. W momencie, gdy przychodzi kolej właściciela rozpatrywanego wskaźnika aukcji, możliwe są trzy sytuacje:

1. Nikt nie rozpoczął licytacji tego żetonu (aktualna stawka wynosi 0 dukatów). Właściciel otrzymuje więc żeton za darmo.
2. Właściciel wskaźnika pasuje. Gracz, który zadeklarował najwyższą stawkę płaci właścicielowi wskaźnika zadeklarowaną przez siebie stawkę i zabiera wylicytowany żeton.
3. Właściciel wskaźnika kupuje licytowany żeton. W tym przypadku, musi przekazać do banku kwotę o jeden dukat niższą niż najwyższa stawka zadeklarowana przez innego gracza, a następnie zabiera licytowany żeton. (Przykład: jeśli najwyższą stawką było 5 dukatów, właściciel wskaźnika może kupić dany żeton płacąc 4 dukaty do banku.)

Uwaga: Gracz, który otrzyma żeton **Flaga** zabiera go wraz z jedną kartą dodatkowej akcji (z zasobów ogólnych).

Po zakończonej licytacji właściciel wskaźnika zabiera go i umieszcza ponownie na swojej planszy.

Następnie rozpatruje się żeton, na którym leży wskaźnik aukcji o numerze 2. Ta licytacja przebiega tak samo jak opisano powyżej. Licytację rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony właściciela wskaźnika aukcji 2. Wszyscy gracze kolejno muszą przebijać poprzednią ofertę lub pasować. Właściciel wskaźnika, jako ostatni z licytujących, może otrzymać dany żeton gratis (jeśli nikt nie licytował), kupić go (płacąc do banku cenę z ostatniej oferty pomniejszoną o 1) albo spasować (i otrzymać zapłatę od gracza, który zadeklarował najwyższą stawkę). Zwycięzca licytacji otrzymuje żeton, a wskaźnik przekazywany jest jego właścicielowi. Gracze kontynuują licytację kolejnych żetonów zgodnie z opisanymi zasadami oraz numeracją wskaźników do czasu, gdy wszystkie żetony zostały rozdysponowane. Każdy gracz ma prawo wylicytować i kupić tyle żetonów, na ile wystarczy mu dukatów.

Szczegółowy opis wszystkich żetonów znajduje się na stronach 9 i 10.



3. PRZEPROWADŹ AKCJE

Podczas swojej tury gracz wykonuje trzy akcje. Najpierw gracz rozpoczynający (posiadający flagę), a następnie kolejni gracze wykonują swoją pierwszą akcję. Gdy wszyscy zakończyli wykonywanie pierwszej akcji, gracz rozpoczynający wykonuje drugą. Po nim, wszyscy gracze wykonują kolejno swoją drugą akcję. Następnie wszyscy kolejno wykonują swoją trzecią akcję. Śledzenie akcji: po wykonaniu każdej swojej akcji gracz rozpoczynający kładzie na żetonie bieżącej rundy odpowiednio oznaczony (1, 2, 3, dodatkowa akcja) biały żeton akcji. Po zakończeniu czwartej rundy fazy A żetony rund odwraca się na drugą stronę.

Poniżej zamieszczono opisy wszystkich sześciu akcji możliwych do przeprowadzenia.

1. ZWIĘKSZ POSTĘP NA PANSZY ROZWOJU



Ta akcja ma na celu przesunięcie w dół jednego ze znaczników postępu znajdujących się na planszy rozwoju gracza. Za takie przesunięcie należy jednak najpierw zapłacić **statkami oraz przyprawami**. Rodzaj i liczba wymaganych przypraw oraz związana z nią liczba wymaganych statków zostały wskazane pomiędzy kolejnymi rzędami na planszy rozwoju (jako ikony: od jednego do czterech woreczków z odpowiednimi przyprawami i znajdujące się pod nimi karty statków). Aby przesunąć znacznik postępu o jeden rząd w dół gracz musi zapłacić (zwrócić do zasobów ogólnych) podaną liczbę zilustrowanych w odpowiednim miejscu przypraw oraz **odpowiadającą jej liczbę statków**. Gracz zabiera przyprawy ze swoich plantacji oraz/lub kolonii, a statki z własnych zasobów.

Przykład: Gracz czerwony chce przesunąć znacznik postępu w dół kolumny **Podatki**. Aby przesunąć znacznik z drugiego do trzeciego rzędu, gracz musi zapłacić 1 pieprz, 1 gałkę muszkatolową oraz 2 statki. Po zwróceniu wszystkich wymienionych elementów do zasobów ogólnych gracz przesuw swój znacznik postępu w tej kolumnie do trzeciego rzędu.

Zwiększanie poziomu zaawansowania poszczególnych znaczników na planszy rozwoju przynosi korzyści:

- Na koniec gry gracz otrzymuje dodatkowe punkty w zależności od stopnia zaawansowania w każdej z kolumn. Im niżej znajdują się poszczególne znaczniki, tym gracz zdobywa więcej punktów.
- Osiągnięcie kolejnych poziomów zaawansowania w różnych dziedzinach zwiększa możliwości produkcyjne lub możliwości taktyczne gracza.

PODCZAS GRY WYSTĘPUJĄ DWIE SPECYFICZNE SYTUACJE ZWIĄZANE Z PRZESUWANIEM ZNACZNIKÓW POSTĘPU:

- Jeśli gracz, jako pierwszy spośród wszystkich, przesunie swój znacznik postępu do **przedostatniego** lub **ostatniego** rzędu w każdej z kolumn, bierze do ręki jedną kartę wypraw z zasobów ogólnych (nawet jeśli gracz przekracza w ten sposób swój limit kart w ręce. Jeśli jednak w późniejszym czasie wykona akcję **Zorganizuj wyprawę**, może zostać zmuszony do odrzucenia części z posiadanych w ręce kart tak, aby posiadać nie więcej niż wynika to z jego limitu). Jeśli inny gracz w trakcie dalszej gry przesunie znacznik na swojej planszy na tę samą pozycję w tej samej kolumnie, nie otrzyma już karty wypraw, ponieważ nie jest pierwszym. W opisany tu sposób można pozyskać dwie karty wypraw z każdej kolumny (jedna za przedostatni, a druga za ostatni rząd w danej kolumnie).



Przykład: czerwony gracz jest pierwszym, który przesunął swój znacznik postępu do przedostatniego rzędu w kolumnie **Statki**. Otrzymuje za to **jedną** kartę wypraw. Gracz niebieski jest pierwszym, który przesunął swój znacznik do ostatniego rzędu w kolumnie **Żniwa**. Otrzymuje za to **jedną** kartę wypraw.

- Gdy gracz przesunie na planszy rozwoju swój ostatni znacznik postępu z pierwszego do drugiego rzędu, otrzymuje jedną kartę dodatkowej akcji. Ta sama zasada dotyczy przesunięcia ostatniego znacznika postępu do trzeciego, czwartego i piątego rzędu.

Przykład: czerwony gracz wykonuje akcję **Zwiększ postęp** i przesuwa swój znacznik postępu w dół kolumny **Żniwa** (z pierwszego do drugiego rzędu). Dzięki temu wszystkie jego znaczniki są teraz w rzędzie 2 lub w niższych, za co otrzymuje natychmiast **jedną** kartę dodatkowej akcji.



2. ZBUDUJ STATEK



Po wybraniu tej akcji gracz otrzymuje z zasobów ogólnych tyle statków, ile wskazuje jego znacznik postępu na planszy rozwoju w kolumnie **Statki**.

Przykład: znacznik postępu w kolumnie **Statki** tego gracza znajduje się w drugim rzędzie. Gracz otrzyma więc 2 statki z zasobów ogólnych, jeśli zdecyduje się skorzystać z tej akcji.

3. PRZEPROWADŹ ŻNIWA



Po wybraniu tej akcji gracz otrzymuje z zasobów ogólnych przyprawy i umieszcza je na swoich plantacjach i koloniach. Liczbę znaczników przypraw, które gracz otrzymuje, wskazuje znacznik postępu na planszy rozwoju w kolumnie **Żniwa**. Jeśli znacznik postępu wskazuje, że gracz mógłby otrzymać więcej znaczników przypraw niż jest w stanie umieścić na swoich plantacjach/koloniach, otrzymuje tylko tyle, ile jest w stanie położyć na żetonach plantacji i kolonii. Pozostałe znaczniki muszą zostać w zasobach ogólnych.

Przykład: ten gracz otrzyma maks. 4 przyprawy z zasobów ogólnych. Mogą to być np.:



4. ZBIERZ PODATKI



Po wybraniu tej akcji gracz otrzymuje z banku dukaty o wartości wskazanej przez znacznik postępu na planszy rozwoju w kolumnie **Podatki**.

Przykład: ten gracz otrzymuje z banku 6 dukatów.



5. ZORGANIZUJ WYPRAWĘ



Po wybraniu tej akcji gracz może pociągnąć karty wypraw z zasobów ogólnych. W każdym rzędzie kolumny **Wyprawy** widnieją dwie cyfry. Cyfra znajdująca się po lewej stronie oznacza **maksymalną** liczbę kart, którą gracz może pociągnąć, podczas gdy cyfra po prawej stronie wskazuje maksymalną liczbę kart wypraw, które gracz może trzymać w ręce **wykonując tę akcję**. Jeśli gracz ma więcej kart niż wskazany limit, nie może ciągnąć kart.



Przykład 1: gracz posiada jedną kartę wypraw w ręce, a jego znacznik postępu stoi w czwartym rzędzie kolumny **Wyprawy**. Gracz może pociągnąć dwie karty wypraw i wziąć je do ręki, ponieważ jego obecny limit kart w ręce wynosi 4. Gracz może więc zatrzymać wszystkie trzy karty.



Przykład 2: jakiś czas później ten sam gracz korzysta raz jeszcze z akcji **Zorganizuj wyprawę** (znacznik nadal stoi w czwartym rzędzie, gracz ma 3 karty w ręce). Jego limit kart w ręce wynosi 4, więc może dociągnąć tylko jedną kartę (z dwóch przysługujących) i dodać ją do kart w ręce. Zamiast tego gracz mógłby również zdecydować o natychmiastowym odrzuceniu lub zagraniu (jeśli to możliwe) jednej z trzech posiadanych w ręce kart, po czym pociągnąć przysługujące mu dwie karty wypraw.

6. ZAŁÓŻ KOLONIĘ

Na wysokim poziomie ogólności akcje **budowy statków**, **przeprowadzania żniw**, **zbierania podatków** czy **organizowania wypraw** można podsumować mówiąc, że wykonując je gracz otrzymuje statki, przyprawy, dukaty lub karty wypraw z zasobów ogólnych, po czym bierze je do ręki lub umieszcza na swojej planszy. Akcja związana z zakładaniem kolonii przebiega jednak zupełnie inaczej. Zwracamy uwagę, że nie ma akcji umożliwiających pozyskanie kart kolonistów. Gracze mogą je zdobyć, gdy kupią żetony kolonii w trakcie licytacji oraz jeśli będą mieli szczęście podczas wypraw.

Dlaczego zatem w ostatniej kolumnie na planszy rozwoju widnieje rysunek kolonisty? Ta kolumna wskazuje populację kolonistów posiadanych przez gracza, których można wykorzystać do zakładania kolonii.

Po wybraniu akcji **Załoś kolonię** gracz przystępuje do zakładania jednej (*wybranej*) kolonii.

Aby założyć kolonię, gracz musi zebrać minimalną liczbę kolonistów:

6 do założenia Quilon; 8 do założenia Cochin; 10 do założenia Madras; 12 do założenia Calicut.

Procedura zakładania kolonii wymaga od gracza, aby:

- Najpierw wskazać, którą z czterech kolonii chce założyć. Nie może to być kolonia, którą już posiada (*przykładowo: jeśli gracz założył już kolonię Madras, nie może założyć jej powtórnie*).
- Zatrudnić odpowiednią liczbę kolonistów. Można tego dokonać korzystając z trzech źródeł kolonistów:
 1. Wykorzystać dostępną populację kolonistów (ich liczba wskazana jest na planszy rozwoju).
 2. Zwerbować kolonistów: gracz odkrywa dwie karty wypraw i sumuje liczbę kolonistów (w lewym dolnym rogu tych kart).
 3. Jeśli powyższe dwie metody dostarczyły wystarczającą liczbę kolonistów, kolonia zostaje założona. W przeciwnym przypadku gracz może dodać brakujących kolonistów wykorzystując karty kolonistów posiadane w ręce.



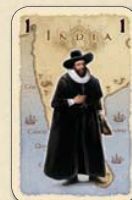
(a)



(b)



(c)



(d)

Przykład: gracz chce założyć kolonię Madras (a), której założenie wymaga dziesięciu kolonistów. Znacznik postępu na planszy rozwoju tego gracza wskazuje, że posiada 4 kolonistów (b). Odkrycie dwóch kart wypraw daje mu dodatkowych czterech (1 + 3) kolonistów (c). Łącznie ma więc ośmiu, z wymaganych dziesięciu kolonistów. Gracz decyduje więc o dołożeniu dwóch kart kolonistów z ręki (d). W ten sposób gracz zebrał dziesięciu wymaganych kolonistów i zakłada kolonię Madras, którą umieszcza na swojej planszy.

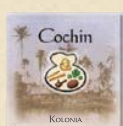
Gdy gracz założy kolonię, umieszcza odpowiadający jej żeton na swojej planszy i odrzuca wykorzystane karty kolonistów.

Każdy żeton kolonii Quilon dostarcza inną kombinację dwóch przypraw. Podobnie żetony kolonii Madras. Po założeniu jednej z nich gracz wybiera dowolny (*dostępny*) żeton. Wszystkie żetony kolonii Cochin są identyczne. Podobnie żetony kolonii Calicut.

Po założeniu kolonii na swojej planszy gracz uzupełnia ją odpowiednimi przyprawami z zasobów ogólnych. Quilon i Madras umożliwiają pozyskiwanie przypraw dwóch rodzajów, a Cochin i Calicut wszystkich pięciu rodzajów przypraw.



1 przyprawa:
imbir lub
cynamon



1 dowolna
przyprawa



2 przyprawy:
pieprz i/lub
gałka muszkatołowa



2 dowolne
przyprawy

Zakładanie kolonii może się nie powieść. Taka sytuacja może się zdarzyć, gdy graczowi nie uda się zrekrutować wystarczającej liczby kolonistów (*nawet, gdy gracz chciałby dodać wszystkich kolonistów posiadanych w ręce*). Możliwa jest również sytuacja, w której gracz posiadając w ręce karty kolonistów w liczbie wystarczającej na założenie kolonii zrezygnuje z jej zakładania. W obu przypadkach kolonia finalnie nie zostaje założona, jednak gracz w ramach rekompensaty otrzymuje z zasobów ogólnych jedną kartę kolonisty.

Karty wypraw odkryte podczas werbowania kolonistów (zarówno pochodzące z zasobów ogólnych, jak i wyłożone przez gracza z ręki) należy odłożyć na stos odrzuconych kart kolonistów bez względu na to, czy założenie kolonii się powiodło, czy nie.

KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze rozegrali już swoje trzy akcje, w zależności od liczby posiadanych w ręce kart dodatkowych akcji, mogą (lub muszą) je zagrać. Gracz posiadający więcej niż jedną kartę dodatkowej akcji musi wykorzystać ich tyle, aby na koniec rundy mieć w ręce nie więcej niż jedną. W tym celu kolejno wszyscy gracze, począwszy od właściciela flagi, mogą (lub muszą):

- W swojej turze zagrać jedną kartę dodatkowej akcji i wykonać jedną z dostępnych akcji.
- Spasować, co jest równoznaczne z brakiem możliwości zagrania w dalszej części tej rundy kolejnej karty dodatkowej akcji (gracz może spasować posiadając w ręce nie więcej niż jedną kartę dodatkowej akcji).

Zagrane karty dodatkowej akcji należy odłożyć do zasobów ogólnych.

Runda kończy się definitywnie, gdy wszyscy gracze spasowali (bez względu na to, czy wykonywali dodatkowe akcje, czy nie).

Koniec gry

Gra kończy się po czwartej rundzie fazy B. Po zakończeniu gry należy podliczyć punkty zwycięstwa. Zwycięża ten gracz, który zebrał ich najwięcej. W przypadku remisu wygrywa ten z nich, który posiada więcej dukatów.

Podliczenie punktów zwycięstwa

Każdy gracz sumuje punkty zwycięstwa (PZ) zdobyte we wszystkich dziedzinach.

♣ Punkty zwycięstwa za stopień zaawansowania znaczników postępu

· Rząd 1	0 PZ	→	
· Rząd 2	1 PZ	→	
· Rząd 3	3 PZ	→	
· Rząd 4	6 PZ	→	
· Rząd 5	10 PZ	→	

♣ Punkty zwycięstwa za liczbę założonych kolonii

· 1 kolonia	1 PZ	
· 2 kolonie	3 PZ	
· 3 kolonie	6 PZ	
· 4 kolonie	10 PZ	

♣ Punkty zwycięstwa za karty wypraw (karty zostały opisane szczegółowo na stronie 8)

· 1 symbol	1 PZ	
· 2 identyczne symbole	3 PZ	
· 3 identyczne symbole	6 PZ	
· 4 identyczne symbole	10 PZ	
· 5 identycznych symboli	15 PZ	

♣ Punkty zwycięstwa dla najbogatszego gracza

· Gracz posiadający najwięcej dukatów otrzymuje 3 PZ. W przypadku remisu w tej kategorii, wszyscy remisujący otrzymują po 3 PZ.



♣ Punkty zwycięstwa za małe plantacje

· 1 PZ za każdą małą plantację.
(3 PZ jeśli gracz posiada żeton **Plantator**)



♣ Punkty zwycięstwa za żeton **Pogłowne**

· Jeśli gracz spełnił warunek: 5 PZ.



♣ Punkty zwycięstwa za żeton **Misja**

· Za każdy posiadany żeton odpowiednio 2 lub 3 PZ.



PRZYKŁAD PODLICZANIA CZERWONEGO GRACZA:

Czerwony gracz otrzymuje PZ za:

• Statki	6 PZ
• Żniwa	10 PZ
• Podatki	3 PZ
• Wyprawy	6 PZ
• Kolonie	6 PZ
	<hr/>
	= 31 PZ

Czerwony gracz założył dwie kolonie:

3 PZ

Czerwony gracz otrzymuje PZ za:

• 1 symbol: Słoń	1 PZ
• 2 symbole: Palma	3 PZ
	<hr/>
	= 4 PZ

ZALÓŻMY, ŻE:

Czerwony gracz posiada najwięcej dukatów:

3 PZ

Czerwony gracz posiada tylko jedną małą plantację: (i nie ma żetonu **Plantator**)

1 PZ

Czerwony gracz nie posiada żetonu **Pogłowne**:

0 PZ

Czerwony gracz nie posiada żadnego żetonu **Misja**:

0 PZ

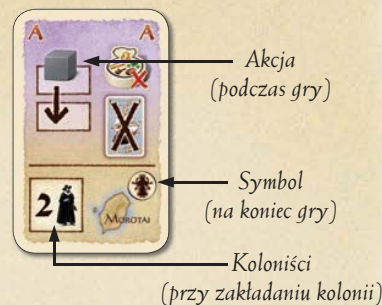
Łącznie:

42 PZ

Karty wypraw

Każda karta wypraw składa się z trzech sekcji. Górna część karty wykorzystywana jest w trakcie gry. Obszar w lewej dolnej części karty wskazuje liczbę kolonistów (1, 2 lub 3), których wykorzystuje się przy zakładaniu nowej kolonii. Obszar w prawej dolnej części karty przedstawia wyspę oraz symbol wykorzystywany podczas liczenia punktów zwycięstwa.

Gracze mogą zagrywać karty wypraw w trakcie gry (odkładając wykorzystane karty na stos odrzuconych kart wypraw) albo trzymać je w ręce do końca gry, aby zdobyć dzięki nim dodatkowe punkty zwycięstwa. Należy jednak pamiętać o tym, że w ręce nie można mieć więcej kart niż wynika to z limitu określonego na planszy rozwoju! Można oczywiście część kart zagrać, a część pozostawić w ręce.




Karty wypraw można pozyskać na trzy sposoby:

1. Gracz wybiera akcję **Zorganizuj wyprawę** i ciągnie liczbę kart wypraw zgodną ze wskazaniem znacznika na planszy rozwoju.
2. Gracz w wyniku licytacji pozyskuje żeton **Wyprawa/Wyprawy** umożliwiający otrzymanie karty/kart wypraw.
3. Gracz jest pierwszym, który przesuwając swój znacznik postępu na planszy rozwoju do **przedostatniego** lub **ostatniego rzędu** w danej kolumnie. W obu tych przypadkach gracz otrzymuje w nagrodę jedną kartę wypraw (patrz str. 5). Te nagrody rozpatruje się dla każdej kolumny osobno.

KORZYSTANIE Z KART WYPRAW W TRAKCIE GRY

Gracz może zagrać **jedną kartę wypraw** w ramach wykonywania swojej akcji: tuż przed, w trakcie lub tuż po jej wykonaniu. Ta sama zasada obowiązuje w przypadku korzystania z kart wypraw w ramach wykonywania dodatkowej akcji.

Moment, w którym można zagrać kartę wypraw, zależy od jej rodzaju. Należy więc zwrócić uwagę, że w grze występują dwa rodzaje kart wypraw:

- Karty przynoszące korzyści: gracz może zagrać je w dowolnym momencie w trakcie swojej akcji (tuż przed, w trakcie lub tuż po jej wykonaniu).
- Karty modyfikujące akcje (oznaczone 

Poniżej znajduje się zestawienie występujących w grze kart wypraw w podziale na rodzaj ich działania:

Karty wypraw przynoszące korzyści:



Weź dwa statki.



Weź dwóch kolonistów.



Weź pięć dukatów.



Weź dwie dowolne przyprawy i połóż je na pustych miejscach odpowiedniego rodzaju na swoich plantacjach i/lub koloniach. Nie możesz jednak wziąć przypraw, na które nie masz miejsca.



Sprzedaj nie więcej niż cztery przyprawy po trzy dukaty za każdą z nich (łącznie można więc zyskać maksymalnie 12 dukatów).



Zapłać dukatami, aby przesunąć jeden ze swoich znaczników postępu o jeden rząd w dół w dowolnej kolumnie. Liczba wymaganych dukatów wskazana jest na karcie i zależy od pozycji znacznika. Korzystając z tej karty możesz przesunąć tylko jeden znacznik w dół o tylko jeden rząd!

Karty wypraw modyfikujące akcje:



Żniwa: zamiast przypraw możesz wziąć kombinację kolonistów, statków i/lub przypraw.



Założenie kolonii: podczas zakładania kolonii odkryj o jedną kartę wypraw więcej (czyli 3 zamiast 2). Możesz zagrać tę kartę po tym, jak odkryłeś już dwie karty wypraw.



Postęp: za przesunięcie znacznika postępu do niższego rzędu płacisz tylko statkami. Nie wykorzystujesz przypraw.



Postęp: za przesunięcie znacznika postępu do niższego rzędu płacisz tylko przyprawami. Nie wykorzystujesz statków.

Uwaga: korzystanie z kart wypraw nie jest akcją! Karty wypraw mogą być odrzucane w dowolnej chwili. Jeśli w którymś momencie gry stos kart wypraw zostanie wyczerpany, należy potasować wszystkie karty leżące w stosie odrzuconych kart wypraw i utworzyć z nich nowy stos kart wypraw.

Liczenie punktów zwycięstwa zdobytych dzięki kartom wypraw:

Po zakończeniu gry należy policzyć punkty za karty wypraw, które pozostały graczowi w ręce. Liczba zdobytych punktów uzależniona jest od liczby identycznych symboli znajdujących się na tych kartach.

Każdy z poniższych sześciu symboli występuje pięciokrotnie na różnych kartach wypraw:



Słoń



Tygrys



Ryba



Palma



Muszla



Posąg

Dodatek do instrukcji

Niniejszy **Dodatek do instrukcji** zawiera informacje, które nie są niezbędne do rozpoczęcia gry. Zawarto w nim opis innych niż podstawowy wariantów gry, spis wszystkich żetonów wraz z objaśnieniami ich działania oraz przebieg przykładowej rundy. Przed pierwszą rozgrywką w Goa zachęcamy w szczególności do zapoznania się z przebiegiem przykładowej rozgrywki.

SPIS ŻETONÓW:

Poniżej lista zawiera spis wszystkich żetonów wraz z informacją o ich działaniu oraz fazie gry, w której występują (A lub B).

Uwaga: wykorzystanie żetonu nie jest akcją!

Flaga



Umieść żeton **Flaga** obok swojej planszy w sposób widoczny dla wszystkich graczy. Zwycięzca licytacji flagi otrzymuje również jedną kartę dodatkowej akcji. Gracz posiadający żeton **Flaga** jest graczem rozpoczynającym.

Plantacje (A+B)



Po otrzymaniu plantacji umieść ją odkrytą na jednym z pustych miejsc w górnym rzędzie swojej planszy, a następnie umieść na niej odpowiednie znaczniki przypraw. Plantacje są różnej wielkości: od 1 do 3 miejsc. Jeśli posiadasz już 4 plantacje na swojej planszy i chcesz dołożyć kolejną, musisz najpierw odrzucić jedną z nich (łącznie z ewentualnie leżącymi na niej przyprawami). Jeśli odrzucasz małą plantację (posiadającą tylko jedno miejsce na przyprawy), zatrzymaj ją zakrytą obok swojej planszy. Zakrytego w ten sposób żetonu nie możesz nigdy położyć ponownie na swojej planszy. Żetony małych plantacji są warte 1 PZ na koniec gry bez względu na to, czy leżą na planszy, czy zakryte obok niej.

Płodzmian



Działa tak samo jak mała plantacja, ale możesz na niej umieścić przyprawę dowolnego rodzaju. Na koniec gry nie przynosi jednak żadnych punktów (jest warta 0 PZ).

Plantator (A)



Na koniec gry każda twoja mała plantacja warta jest 3 PZ, a nie 1 PZ.

Misja (B)

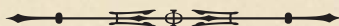


Pozyskane żetony **Misja** umieść zakryte obok swojej planszy. Na koniec gry są warte 2 lub 3 PZ.

Zamiana (B)



Gdy pozyskasz żeton zamiany, umieść go (jako odkryty) obok swojej planszy. Podczas wykonywania jednej ze swoich następnych akcji, możesz zabrać jeden z żetonów z planszy głównej i umieścić go obok swojej planszy. W jego miejsce na planszy głównej połóż żeton **Zamiana**. Możesz wykorzystać zdobyty w ten sposób żeton zgodnie z jego charakterystyką. Zwrócony na planszę główną żeton **Zamiana** może być ponownie licytowany zgodnie ze zwykłymi zasadami. Wariant Bonanza: jeśli żeton **Zamiana** jest jednym z narożnych żetonów, weź również leżący pod nim żeton wariantu Bonanza.



Po pozyskaniu jednego z poniżej opisanych siedmiu rodzajów żetonów gracz otrzymuje natychmiast odpowiednie zasoby. Po wykorzystaniu żetonu należy go odłożyć na stos wykorzystanych żetonów na planszy głównej (odpowiednio A lub B).

Dodatkowe akcje (A+B)



Weź dwie karty dodatkowej akcji.

Statki/Koloniści (A+B)



Weź trzech kolonistów albo trzy statki. Nie możesz łączyć kart różnych rodzajów.

Koloniści (A+B)



Weź czterech kolonistów.

Podarunek (B)



Przełóż 8 żetonów, które zostały zwrócone do pudełka przed rozpoczęciem fazy A i B. Weź dowolny z nich. Jeśli jest to możliwe, możesz go natychmiast wykorzystać.

Osada (A+B)



Weź jeden statek, jedną kartę dodatkowej akcji oraz jednego kolonistę.

Wyprawa (A+B)



Weź dwie lub trzy karty wypraw (nawet jeśli przez to przekroczysz limit kart w ręce. Jeśli później wykonasz akcję **Zorganizuj wyprawę**, może się okazać, że musisz odrzucić część kart wypraw z ręki, aby zmieścić się w limicie).

Statki (A+B)



Weź cztery statki.

Żetony przedstawione poniżej muszą być układane przez graczy w taki sposób, aby były widoczne dla wszystkich (*odkryte*). Mogą być wykorzystane przez gracza tuż przed, w trakcie lub tuż po wykonaniu przez niego akcji. Czerwone żetony wykorzystywane są przez gracza od najbliższej rundy po ich zdobyciu, ale tylko raz w rundzie (*a nie w trakcie akcji!*). Aby kontrolować wykorzystanie tych żetonów tylko raz w rundzie zaleca się odwrócenie ich (*zakrycie*) tuż po wykorzystaniu. Na początku kolejnej rundy odwrócone żetony należy ponownie odkryć, aby były znów dostępne.

Dukaty (A)



Weź trzy dukaty z banku.

Kolonista (A)



Weź jednego kolonistę.

Przyprawa (A)



Weź jedną przyprawę z zasobów ogólnych i umieść ją na pustym miejscu (*odpowiedniego rodzaju*) na plantacji lub w kolonii. Nie możesz jednak wziąć przyprawy, na którą nie masz miejsca.

Statek (A)

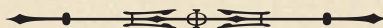


Weź jeden statek.

Wyprawa (B)



Pociągnij jedną kartę wypraw (*nawet jeśli przez to przekroczysz limit kart w ręce. Jeśli później wykonasz akcję **Zorganizuj wyprawę**, może się okazać, że musisz odrzucić część kart wypraw z ręki, aby zmieścić się w limicie*).



Poniżej przedstawiono pięć żetonów, które gracz może wykorzystać tylko raz w trakcie gry. Po wykorzystaniu żetonu należy go odłożyć na stos wykorzystanych żetonów na planszy głównej (*odpowiednio A lub B*). Żeton **Pogłówne** jest jednak wyjątkiem: nie należy go odkładać po wykorzystaniu, tylko zatrzymać do końca gry.

Dodatkowe żniwa (B)



Uzupełnij odpowiednimi przyprawami wszystkie wolne miejsca na maksymalnie trzech swoich plantacjach i/lub koloniach.

Pogłówne (A+B)



Możesz otrzymać 5 punktów zwycięstwa na koniec gry w zamian za zwrócenie (*do zasobów ogólnych*) jednocześnie sześciu przypraw ze swoich plantacji i/lub kolonii. Natychmiast po zwróceniu przypraw odwróć ten żeton i trzymaj go obok planszy do końca gry. W trakcie podliczania punktów, po zakończeniu gry, odkryj ten żeton i dodaj 5 punktów. Jeśli nie udało ci się zwrócić przypraw w trakcie gry, żeton nie przynosi żadnych punktów.

Sukurs (B)



Odsłoń dwie karty wypraw i zsumuj przedstawioną na nich liczbę kolonistów. Następnie weź z zasobów ogólnych przyprawy **albo** kolonistów **albo** statki w łącznej liczbie równej wyliczonej przed chwilą sumie. Zasada świadomego wyboru: najpierw odkrywasz karty wypraw, a dopiero później wybierasz rodzaj zasobów. Możesz jednak wziąć tylko zasoby jednego z tych trzech rodzajów. Odkryte karty wypraw odrzuć na stos odrzuconych kart wypraw.

Szpiegostwo (B)

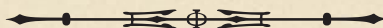


Wybierz innego gracza i wykonaj na swoją korzyść jedną z akcji przedstawionych na żetonie **Szpiegostwo** (**Zbuduj statek**, **Przeprowadź żniwa**, **Zbierz podatki** **albo** **Załącz kolonię**). Wykorzystaj jednak w tym celu pozycję znacznika postępu na planszy rozwoju wybranego gracza. Nie możesz wykorzystać żetonu **Szpiegostwo** do zdobycia kart wypraw.

Wicekról (B)



Przesuń swój najmniej zaawansowany znacznik postępu (*znajdujący się najwyżej*) na planszy rozwoju o jeden rząd w dół bez ponoszenia kosztów. Jeśli posiadasz więcej niż jeden znacznik w tym rzędzie, przesuń dowolnie wybrany, jeden z nich.



Wariant – Szybki start

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz kolejno (*począwszy od gracza rozpoczynającego*), może przesunąć dwa spośród swoich znaczników postępu do drugiego rzędu **ALBO** wziąć 10 dukatów z banku.

Wariant – Bonanza

Na początku każdej z faz (*A i B*), należy potasować 8 żetonów Bonanza, wylosować 4 z nich i umieścić po jednym (*zakrytym*) pod każdym z czterech narożnych żetonów leżących w obszarze gry (*patrz str. 2 i 3*). W momencie, gdy gracz zdobędzie żeton leżący na wierzchu, natychmiast otrzymuje również żeton Bonanza leżący pod nim.



Przykładowy przebieg rundy

Poniżej przedstawiono kompletny przebieg przykładowej rundy z udziałem czterech graczy.

1. ZAGRAJ WSKAŹNIK AUKCJI

Żółty gracz rozpoczyna od umieszczenia żetonu **Flaga** na skraju obszaru gry (patrz ilustracja), po czym umieszcza na nim swój **żółty wskaźnik aukcji 1**. Następnie Czerwony gracz umieszcza swój **wskaźnik aukcji z numerem 2** na żetonie, który sąsiaduje rogiem z żetonem **Flaga**. Zielony gracz umieszcza swój **wskaźnik aukcji 3** na kolejnym żetonie. Po nim Niebieski gracz umieszcza **wskaźnik aukcji 4**, a na koniec Żółty gracz zamyka ten fragment gry kładąc swój **wskaźnik aukcji 5**.



2. LICYTUJ ŻETONY

Gdy wszystkie wskaźniki aukcji zostały już rozmieszczone na planszy, gracze rozpoczynają licytację żetonów (*rozpoczynając od flagi*). Czerwony gracz (*siedzący po lewej stronie właściciela wskaźnika aukcji 1*) mówi „4 dukaty”, zielony gracz mówi „pas”. Niebieski gracz podbija stawkę mówiąc „6 dukatów”. Żółty gracz, do którego należy ostateczna decyzja, pasuje i bierze 6 dukatów od Niebieskiego gracza. Niebieski gracz bierze flagę. Jeśli Żółty gracz zdecydowałby się na zakup flagi, musiałby zapłacić do banku tylko 5 dukatów (*1 dukat mniej niż najwyższa oferta*).

Pozostałe cztery żetony licytowane są w ten sam sposób, z tym że zawsze zmienia się osoba rozpoczynająca licytację.

Załóżmy, że licytacje zakończyły się tak, jak przedstawiono poniżej:

I - Niebieski



Niebieski gracz kupił:

- Flagę (otrzymał też kartę dodatkowej akcji).
- Czerwony żeton **Kolonista**.

II - Żółty



Żółty gracz kupił:

- Plantację goździków, którą umieścił na swojej planszy wraz z **dwoma** znacznikami goździków.

III - Czerwony



Czerwony gracz kupił:

- Niebieski żeton **Kolonista**, który od razu zamienił na karty kolonistów (żeton został odrzucony).

IV - Zielony



Zielony gracz kupił:

- Plantację imbiru, którą umieścił na swojej planszy wraz z jednym znacznikiem imbiru.

3. PRZEPROWADŹ AKCJE

PIERWSZA AKCJA W RUNDZIE (rozpoczyna niebieski gracz, ponieważ posiada flagę)

Niebieski: Załóż kolonie

Tuż przed akcją: Niebieski gracz posiada czerwony żeton **Kolonista**. Dzięki niemu może wziąć z zasobów ogólnych jednego kolonistę w każdej rundzie (*nie w każdej akcji!*). Niebieski gracz korzysta teraz z tego żetonu (*dodaje kolonistę do kart w ręce*) i przeprowadza akcję **Załadunek kolonii**.

1. Wskazuje kolonię Quilon (wymaganie: 6 kolonistów).



2. Niebieski nie ma kolonistów na planszy rozwoju.



3. Odkrywa dwie, poniżej zilustrowane, karty wypraw.



4. Niebieski ma karty trzech kolonistów w ręce.



Z zasobów ogólnych



W tej sytuacji niebieski ma łącznie pięciu z wymaganych do założenia Quilon sześciu kolonistów. Próba założenia kolonii Quilon kończy się więc niepowodzeniem. Niebieski gracz zatrzymuje swoich trzech kolonistów. Z uwagi na nieudaną próbę założenia kolonii otrzymuje kartę jednego kolonisty z zasobów ogólnych.

Żółty: Zwiększ postęp w kolumnie Kolonie

Aby przesunąć znacznik postępu o 1 rząd w dół kolumny **Kolonie**, Żółty musi zapłacić jeden znacznik goździków oraz jeden statek.

1. Zwraca do zasobów ogólnych



2. Przesuwa znacznik postępu w dół



Czerwony: Załadunek kolonii

1. Wskazuje kolonię Cochin (wymaganie: 8 kolonistów).



2. Czerwony nie ma kolonistów na planszy rozwoju.



3. Odkrywa dwie, poniżej zilustrowane, karty wypraw.



4. Czerwony ma karty sześciu kolonistów w ręce (2x3).



Czerwony gracz zagrywa jedną z posiadanych w ręce kart trzech kolonistów, co daje mu łącznie wymaganą liczbę ośmiu kolonistów. Zakładanie kolonii powiodło się. Czerwony gracz umieszcza więc dowolny żeton Cochin (*wszystkie żetony Cochin są identyczne*) na swojej planszy, a na nim jedną przyprawę. W tym przykładzie będzie to 1 cynamon. Wykorzystaną kartę (*trzech kolonistów*) odrzuca do zasobów ogólnych.



Zielony: Zorganizuj wyprawę

Zielony gracz ciągnie jedną kartę wypraw. Jego obecny limit kart w ręce wynosi 1.



wylosował kartę:



DRUGA AKCJA W RUNDZIE

Niebieski: Założ kolonie

Niebieski gracz ponownie próbuje założyć kolonię Quilon. Tym razem założenie kolonii się udaje. Gracz wybiera żeton kolonii Quilon przynoszący pieprz i gałkę muszkatolową, po czym kładzie na nim jeden znacznik gałki muszkatolowej.



Żółty: Założ kolonie

Żółty gracz z sukcesem zakłada kolonię Quilon i wybiera żeton tej kolonii przynoszący imbir i cynamon, po czym kładzie na nim jeden znacznik imbiru.



Czerwony: Zorganizuj wyprawę

Czerwony gracz ciągnie jedną kartę wypraw. Jego obecny limit kart w ręce wynosi 1.



wylosował kartę:



Zielony: Zwiększ postęp w kolumnie Statki

Aby przesunąć znacznik postępu o 1 rząd w dół kolumny **Statki**, Zielony musi zapłacić jeden znacznik imbiru oraz jeden statek.

1. Zwraca do zasobów ogólnych 2. Przesuwa znacznik postępu w dół



TRZECIA AKCJA W RUNDZIE

Niebieski: Zbierz podatki

Niebieski otrzymuje cztery dukaty z banku.



Żółty: Zwiększ postęp w kolumnie Kolonie

Aby przesunąć znacznik postępu o 1 rząd w dół kolumny **Kolonie**, Żółty musi zapłacić jeden znacznik goździków, jeden znacznik imbiru oraz dwa statki.

1. Zwraca do zasobów ogólnych 2. Przesuwa znacznik postępu w dół



Czerwony: Zwiększ postęp w kolumnie Żniwa

Aby przesunąć znacznik postępu o 1 rząd w dół kolumny **Żniwa**, Czerwony musi zapłacić jeden znacznik cynamonu oraz jeden statek.

Przy okazji, Czerwony gracz zagrywa również otrzymaną wcześniej kartę wypraw. Dzięki niej bierze dwa statki z zasobów ogólnych (następnie odrzuca kartę wypraw).

1. Zwraca do zasobów ogólnych 2. Przesuwa znacznik postępu w dół



Zielony: Zwiększ postęp w kolumnie Statki

Aby przesunąć znacznik postępu o 1 rząd w dół kolumny **Statki**, Zielony gracz musi zapłacić jeden znacznik imbiru, jeden znacznik cynamonu oraz dwa statki.

Zagrywa jednak kartę wypraw umożliwiającą przesunięcie znacznika postępu bez konieczności płacenia przyprawami.

Zielony płaci więc tylko dwa statki i przesuwa swój znacznik postępu w dół.

1. Zwraca do zasobów ogólnych 2. Przesuwa znacznik postępu w dół



W tym momencie wszyscy gracze zakończyli wykonywanie przysługujących im trzech akcji. Niebieski gracz posiada co prawda jedną kartę dodatkowej akcji, ale decyduje, że nie będzie z niej korzystał w tej rundzie (każdy gracz może przechowywać pomiędzy rundami maksymalnie jedną kartę dodatkowej akcji).

Bieżąca runda kończy się, po czym gracze rozpoczynają kolejną. Podobnie jak za pierwszym razem, gracze najpierw będą układać na żetonach swoje wskaźniki aukcji. Z uwagi na fakt, że obecnie Niebieski gracz posiada flagę, to on będzie rozpoczynał nową rundę od położenia na planszy głównej żetonu **Flaga** wraz ze swoim wskaźnikiem aukcji 1.



Goa - Nowe wyzwania
© 2012 Filosofia Éditions, Lacerta
Autor: Rüdiger Dorn
Ilustracje: Oliver Freudenreich
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Wykorzystano za zgodą Hans im Glück
Wyprodukowano w Niemczech

Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław

kontakt@lacerta.pl
www.LACERTA.pl

