

Balam

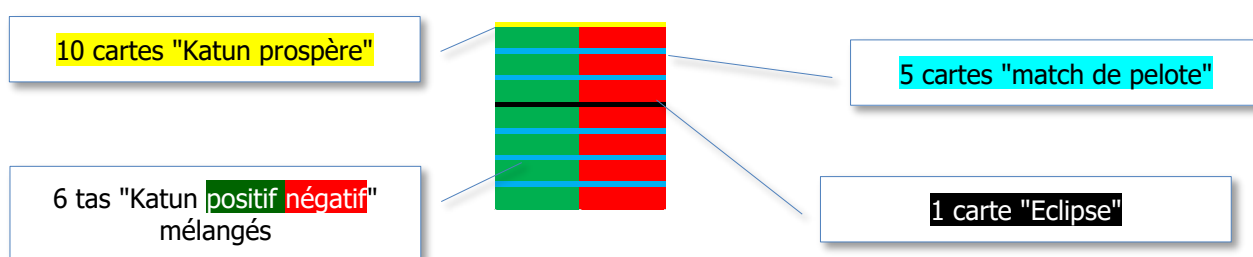
Aide de jeu

(Richesse : Maïs🟡, Cacao🔴, Prisonnier🔴, Obsidienne⬛, Jade🟢, Coquillage🔵)

① : n'importe quelle richesse, **PP** : Point de Prestige)

MISE EN PLACE :

- Des tuiles Site sont placées en rectangle (par défaut 5x6)
- Préparer une pioche de Cartes Katun selon leur fond de couleur:



- **CHAQUE JOUEUR :**
 - 1 jeu de pyramides, 1 fiche "Roi"
 - 🟡🟡🟡 🔴🟡🟡
- **DURÉE DE LA PARTIE ET PREMIER JOUEUR**
 - NJ = nombre de joueurs = nombre de matchs de pelote
 - Premier joueur : à gauche de celui qui a placé les tuiles

Tour de jeu

A – DEBUT DE LA MANCHE

Tirer (NJ+1) x cartes Katun, face cachée



DIVINATION

- Le plus d'Observatoires : regarde NJ x cartes Katun
- Le deuxième : regarde 1 carte Katun
- En cas d'égalité entre 2 joueurs, ceux-ci ne peuvent regarder qu'une carte (Plus de 2 ex-ae = 0 carte)

B – TOURS DE JEU

Le Premier Joueur du tour : joueur à gauche de la dernière personne à avoir joué

A son tour, le joueur peut :




- Soit **PAYER 1 RICHESSE** 🟡🔴🔴🟡🟢🔵 pour agir :
 - **Construire** ou
 - **Attaquer** ou
 - **Passer son Tour**
- Soit **RETOURNER GRATUITEMENT UNE CARTE KATUN**
 - Si dernière carte Katun : Fin de la Manche → C

PAYER 1 RICHESSE :

Construire

- 1 ou plusieurs bâtiments, sur 1 seul site (à soi (destruction gratuite) ou sur un site vierge)

Attaquer

- 1 seule attaque, depuis 1 seule Cité contenant au moins 1 Garnison
- Vers 1 Cité ennemie voisine (au bout des chemins, quelle que soit leur longueur)
- Attaquant et Défenseur utilisent des Obsidiennes ? ( utilisée = perdue)
 - Attaquant =  des Garnisons de sa Cité
 - Défenseur =  des Garnisons de sa Cité, ainsi que celles des Cités voisines

1) **Attaque : 1 dé par Garnison sur sa Cité+ 1 point par **

2) **Défense : 1 point par Garnison (visée et adjacente(s)) + 1 point par **
(sur sa Cité et sur chaque Cité adjacente)






Total Attaque – Total Défense

=

Nbre de Bâtiments perdus par le Défenseur

=

Nbre de  gagnés par l'Attaquant

-  : l'Attaquant perd 1 Garnison de son choix et /  dessus. Le Défenseur ne reçoit pas de prisonnier
- L'Attaquant choisit les bâtiments à détruire
- 2 points pour détruire Temples et Palais
-  posées sur les bâtiments sont défaussés
- L'Attaquant place ses prisonniers  sur les Garnisons de la Cité attaquante

Cité Dévastée :



- Si une Cité perd son dernier bâtiment, elle n'appartient plus à personne. L'Attaquant peut s'approprier le site, en y construisant immédiatement des bâtiments
- S'il y avait un Marché, on enlève les petites pyramides associées (contrôles des Marchés)

Passer son tour


- Attention : cette action coûte aussi 1 richesse à chaque fois

RETOURNER UNE CARTE KATUN (action gratuite)


ÉVÈNEMENTS POSITIFS (34 cartes **jaunes** ou **vertes**, #1 à #6)

- Gagner  ou des PP
- #6 - **Culte des Cénotes Sacrées** : acheminer 1  dans chaque Cénote en respectant les règles de transport = 2 x PP

ÉVÈNEMENTS NEUTRES (6 cartes **bleues** ou **noires**, #7, #8)

- #7 - **Match de Pelote** :
 - Le plus de terrains de pelote = nombre de Cités x PP
 - 2^{ème} ou 2 Ex-aequo : 1/2 nombre de Cités x PP (arrondi inférieur)
 - Plus de 2 ex-ae = 0 PP
- #8 - **Éclipse** : fin de la Clémence de Chaak (fin des  en fin de manche)

ÉVÈNEMENTS NÉGATIFS (32 cartes **rouges** ; #9 à #16)

- Au choix du joueur : Payer  (des Garnisons ou des Réserves), ou perdre des bâtiments

C – FIN DE LA MANCHE

PRODUCTION



- posée sur chaque Village
- 1 case de bâtiment ne peut accueillir qu'une seule

REPARTITION

• Transport

- peuvent être déplacées quelle que soit la distance parcourue, mais **ne peuvent pas passer par des cités** (amies, ennemies ou disponibles) **sur lesquelles il existe plus de petites pyramides ennemies que de petites pyramides personnelles**
 - En cas d'égalité sur un site *occupé*, le propriétaire du site garde entièrement le contrôle (on ne peut pas faire transiter une marchandise par une cité ennemie qui ne contient aucune petite pyramide)
 - En cas d'égalité sur un site *disponible*, les joueurs concernés peuvent tous emprunter ce site
- Des **richesses** produites dans une **cité contrôlée commercialement par un ennemi ne peuvent être exploitées que dans cette même cité**. De même, on ne peut faire entrer aucune richesse dans une cité ainsi contrôlée.
- **Les richesses non exploitées / non stockées sont perdues.**

• Types de transport :

• **Equipement des Garnisons**

- 1 par garnison



• **Stockage dans la Prison/Réserve**

-



• **Cérémonie au Temple**

- Gains de PP : =1, = 2, = 3



• **Impôts au Palais**

- sur le Plateau Roi



• **Pertes**

- restants sur la surface du jeu sont défaussés sauf



CLEMENCE DE CHAAK

- Jusqu'à l'Eclipse :





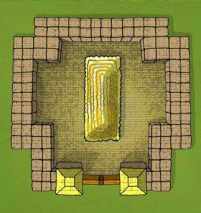

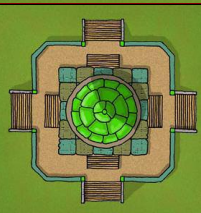
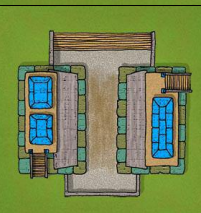
Fin du Jeu

Dès que le nombre de matchs de Pelote est atteint, la partie se termine. On termine le tour.

BONUS RICHESSES

2x = 1 PP

Le joueur qui a le plus de Points de Prestige remporte la partie.

Bâtiment		Fonction	Coût de construction
	Village	Produit la richesse de la zone	①
	Palais	Collecte 2 richesses à la fin de la manche vers le plateau « Roi »	① ①
	Temple	Sacrifie 2 richesses à la fin de la manche → PP	① ①
	Garnison	Attaque & Défend	①
	Réserve ou Prison	Stocke au-delà d'un tour les richesses ou les prisonniers	①
	Marché	Contrôle les routes (1 pyramide sur sa Cité et chaque site voisin, au bout des chemins)	①
	Observatoire	Consulte les cartes Katun	①
	Stade de Pelote	Gagne les matches de pelote	①

LES CHOSES A NE PAS OUBLIER DANS BALAM ET QUI POSENT TOUJOURS QUESTION

Phase B – TOURS DE JEU :

- Il faut **payer pour jouer**, avant de payer pour la construction
- **Payer pour passer son tour permet d'éviter de tirer une carte Katun**
- Attaque :
 - Les garnisons de la Cité qui attaque, les garnisons de **la cité qui défend + cités adjacentes**
 - On ne peut attaquer qu'avec une garnison, on ne peut attaquer qu'une cité une cité adjacente
 - Les prisonniers doivent être posés **UNIQUEMENT** sur les garnisons de la Cité qui attaque
- **Katun** :
 - **Payer pour éviter une catastrophe est un choix.** On peut choisir de perdre un village pour conserver son maïs

Cité adjacente : la première Cité au bout des chemins qui partent de la tuile du joueur :

- Sur une tuile directement adjacente
- Sur une tuile plus éloignée, mais reliée par un chemin vierge entre les deux (pas d'autre Cité (amie ou ennemie), pas de Marché)
- Pas en diagonale

Phase C – TRANSPORT :

- **Pour passer, il faut posséder le site, ou avoir autant ou plus de petites pyramides** (cf. FAQ :)
 - 1) Celui qui a le plus de petites pyramides, quel que soit le propriétaire du site.
 - 2) A égalité avec d'autres joueurs pour le nombre de petites pyramides et le site est vide ou lui appartient.
 - 3) Le site est vide et aucun joueur n'a posé de petites pyramides.

Divers

- **Quand il n'y a plus d'éléments, on ne peut plus faire l'action concernée** (Marché : il fait pouvoir poser toutes les petites pyramides nécessaires, sinon on ne peut pas.)