



BALAM

JEU DE CIVILISATION POUR 2 A 4 JOUEURS

Le plateau représente différents sites d'une épaisse forêt du Yucatan, au VIIIème siècle, sur lesquels les joueurs, qui incarnent des rois concurrents, bâtissent des cités. Les richesses produites sur ces cités par les Mayas doivent en permanence être réparties entre l'imposition, qui permet l'expansion, et le sacrifice, qui augmente le prestige.

Au terme de la partie, le roi le plus prestigieux devient le premier Empereur du Yucatan.



Patrice Vernet
NEUROLUDIC - 2006



MATÉRIEL



33 tuiles site 1 large tuile piste de score

Les tuiles, juxtaposées, constituent la surface de jeu.

72 cartes Katun

Un Katun est une période de 20 ans.

Au fil de la pioche, les Katun vont se succéder, parfois positifs, et parfois catastrophiques.

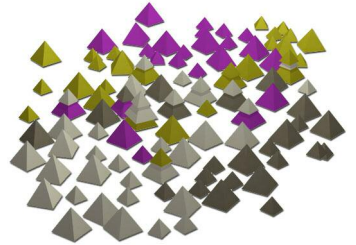


4 fiches roi

Elles permettent de stocker les pyramides et les richesses des rois, et rappellent quelques points de règle.

52 grandes pyramides de 4 couleurs, 64 petites pyramides assorties

Les grandes pyramides indiquent qui détient le site. Les petites indiquent qui détient le contrôle commercial du site.



99 tuiles bâtiment double face de 4 types (8 bâtiments différents : villages/garnisons, palais/temples, marchés/réserves, terrains de pelote/observatoires)

Les bâtiments garnissent les sites, qui deviennent alors des cités.

82 jetons richesse de 6 types (30 maïs jaune, 10 cacao marron, 8 coquillage bleu, 8 jade vert, 16 obsidienne noire, 10 prisonnier rouge)
Les bâtiments "village" produisent des richesses, et les guerres rapportent des prisonniers.



4 dés à 6 faces

Ils servent à la résolution des conflits.

...



ÉLABORATION DU PLATEAU

Des tuiles site sont placées en rectangle, aléatoirement ou suivant son inspiration, par le joueur qui connaît les règles, ou par un joueur désigné au hasard.

Par défaut, faites un rectangle de 5 tuiles sur 6, en écartant les 3 tuiles qui ont une croix rouge en leur centre, et en veillant à ce que les 4 tuiles "mer" soient placées dans les coins. Posez la piste de score à côté du plateau. Vous pouvez choisir de l'intégrer au paysage, ou non.

Avec de l'expérience, vous pourrez élaborer des plateaux différents, de dimensions variables, en utilisant les autres tuiles, et en faisant des formes différentes. (Voir <http://www.neuroludic.com/balam/variantes.html>)

ÉLABORATION DU JEU DE CARTES

Ecartez les 5 cartes "match de pelote" (fond bleu)
Ecartez les 10 cartes "Katun prospère" (fond jaune)
Ecartez la carte "Eclipse" (fond noir)

Mélangez soigneusement les cartes restantes, puis constituez 6 tas approximativement égaux.

Intercalez les 5 matchs entre ces 6 tas, en reconstituant un unique tas. Posez les cartes Katun prospère, mélangées entre elles, sur le dessus de cette pioche. Enfin, placez la carte éclipse approximativement au milieu du tas.

MISE EN PLACE DES AUTRES ÉLÉMENTS

Chacun prend un jeu de pyramides, et une fiche "roi".

Chaque roi prend 6 jetons de maïs (jaunes), qu'il pose sur son plateau personnel. Chaque roi pose une grande et une petite pyramide sur la case 0 de la piste de score. Elles doivent être superposées les unes sur les autres, les grandes en dessous. Les grandes représentent les dizaines des scores, et les petites les unités. Cette piste permet donc des scores totaux de 1 à 99.

Les jetons "richesse" sont placés non loin du plateau, ainsi que les tuiles "bâtiment", et les 4 dés.

CHOIX DE LA DURÉE DE LA PARTIE ET DU PREMIER JOUEUR

Les joueurs doivent décider de la durée de la partie, qui dépend du tirage des matchs de pelote.

Par défaut (10 manches approximativement) :

A 2 joueurs, elle s'arrête au deuxième match de pelote.

A 3, elle s'arrête au troisième.

A 4, elle s'arrête au quatrième.

... mais vous pouvez choisir de la raccourcir (2 matchs minimum) ou de l'allonger (jusqu'au cinquième match) comme bon vous semble.

Le premier joueur sera le joueur à gauche de celui qui a placé les tuiles site.

....

DÉROULEMENT

A - DÉBUT DE LA MANCHE

NJ= nombre de joueurs.

Au début de chaque manche, (NJ+1) cartes Katun sont placées à côté du plateau, faces cachées.

Puis, les joueurs peuvent éventuellement faire de la divination

Voir 1 - DIVINATION

Le premier joueur du tour est le joueur placé à gauche de la dernière personne à avoir joué.

B - TOURS DE JEU (dans le sens horaire)

A son tour, un joueur doit choisir une action :

-Soit payer 1 richesse au choix, puis :

Soit Construire

Soit Attaquer

Soit Passer son tour

Voir 2 - CONSTRUCTIONS

Voir 3 - GUERRES

-Soit retourner une carte Katun

Voir 4 - KATUN

Si le joueur a retourné la dernière des cartes Katun placées à côté du plateau, la manche s'achève immédiatement >**C**.

Sinon, les tours de jeu se poursuivent >**B**.

C - FIN DE LA MANCHE

Les procédures suivantes doivent être effectuées l'une après l'autre, simultanément par tous les joueurs :

Production

Répartition

(Transport / Equipement / Stockage / Impôts / Cérémonie)

Voir 5 - PRODUCTION

Voir 6 - RÉPARTITION

Clémence de Chaak, le dieu de la pluie :

Tant que la carte éclipse n'a pas été piochée, chaque joueur gagne à ce moment précis 2 jetons de maïs.

Si le nombre de matchs de pelote déterminé au début de la partie a été atteint, la partie s'arrête à la fin de cette manche.

Voir 7 - FIN DE PARTIE

Sinon, on recommence une nouvelle manche >**A**.

1-DIVINATION

Chaque joueur compte le nombre d'observatoires dont il dispose :

Celui qui en détient le plus peut regarder secrètement NJ cartes Katun (NJ= nombre de joueurs), et le second dans ce décompte peut en regarder une.

En cas d'égalité entre 2 joueurs, ceux-ci ne peuvent regarder qu'une carte.

En cas d'égalité entre 3 ou 4 joueurs, personne ne regarde aucune carte.

En cas d'égalité pour la deuxième place entre 2 ou 3 joueurs, ceux-ci ne peuvent regarder aucune carte.

Note : Cette manière de résoudre les égalités sera la même pour les matchs de pelote.

2-CONSTRUCTIONS

Le roi paye en utilisant ses richesses personnelles, celles qui sont placées sur sa fiche Roi. Les richesses présentes sur la surface du jeu (dans des réserves ou des garnisons) ne peuvent pas être utilisées pour cela.

Un roi peut construire sur un site lui appartenant, ou sur un site qui n'appartient à personne. Il peut bâtir simultanément plusieurs bâtiments sur un même site, mais il ne peut pas construire sur plusieurs sites dans un même tour.

Lors de l'acquisition d'un nouveau site, un jeton "grande pyramide" doit être placé au centre de celui-ci, de manière à savoir à qui il appartient.

Le roi peut équiper et/ou modifier le site comme bon lui semble dans la seule limite de ses moyens. Il dispose pour cela de 2 à 4 emplacements (variable selon les sites).

Lors d'une modification, il est possible de supprimer gratuitement et instantanément des bâtiments, par exemple pour construire d'autres bâtiments à leurs places. Par contre, il n'est pas permis de déplacer un bâtiment, même au sein d'un même site.

Le palais et le temple utilisent chacun 2 emplacements adjacents, les autres bâtiments n'en utilisent qu'un.

Les 4 bâtiments de base peuvent être payés avec n'importe quel type de richesse, mais les 4 autres bâtiments nécessitent l'emploi de richesses particulières.



Le village : Chaque village produit 1 richesse à la fin de chaque manche.

Voir 5 - PRODUCTION

Coût : 1 richesse au choix



Le palais : Chaque palais permet de collecter 2 richesses à la fin de chaque manche.

Voir 6 - RÉPARTITION - Impôts

Coût : 2 richesses au choix



Le temple : Chaque temple permet de sacrifier 2 richesses à la fin de chaque manche.

Voir 6 - RÉPARTITION - Cérémonies

Coût : 2 richesses au choix



La garnison : Elle permet d'attaquer et de défendre la cité.

Voir 3 - GUERRES

A noter : Une garnison équipée d'obsidienne est plus efficace.

Voir 6 - RÉPARTITION - Équipement

Coût : 1 richesse au choix



La réserve / prison : Elle peut stocker 1 richesse, de n'importe quel type, pour éviter de la perdre entre 2 manches.

Voir 6 - RÉPARTITION - Stockage

Par ailleurs, ces réserves, une fois remplies, peuvent être utiles aux Mayas en cas de catastrophe.

Voir 4 - KATUN

Coût : 1 maïs (jaune)



Le marché : Il permet de gagner de l'influence sur les sites adjacents. Lorsqu'on construit 1 marché, on dépose 1 petite pyramide de sa couleur sur le site, ainsi que sur chaque site voisin (au bout des chemins), qu'ils soient amis, ennemis, ou neutres. Ces petites pyramides permettent de contrôler la circulation des marchandises.

Voir 6 - RÉPARTITION - Transport

Si le joueur ne possède plus suffisamment de petite pyramides, il ne peut pas construire de marché. Quand on perd un marché, on ne doit pas oublier de retirer les petites pyramides correspondantes.

Coût : 1 cacao (marron)



L'observatoire : Il permet de consulter secrètement les cartes Katun à venir, lors des divinations.

Voir 1 - DIVINATION

Coût : 1 jade (vert)



Le terrain de pelote : Il permet de gagner les matchs de pelote, qui sont déclenchés automatiquement.

Voir 4 - KATUN

Coût : 1 coquillage (bleu)

3-GUERRES

Le roi peut lancer une et seulement une attaque, depuis une unique cité contenant au moins une garnison, vers une cité ennemie voisine (c'est-à-dire au bout des chemins, quelle que soit leur longueur).

Il décide du nombre de garnisons qu'il veut utiliser dans cet assaut. Bien sûr, il ne peut pas annoncer plus de garnisons que sa cité n'en dispose. Si, parmi ces garnisons, certaines contiennent des obsidiennes, le joueur peut choisir de les mettre en jeu ou non. Toutes les obsidiennes utilisées sont instantanément perdues, quelle que soit l'issue du combat.

Puis le défenseur, lui aussi, doit choisir d'utiliser ou de ne pas utiliser les obsidiennes qui équipent les garnisons de sa cité attaquée, ainsi que celles des garnisons de ses cités voisines. S'il décide de les utiliser, son score de défense sera meilleur, mais toutes les obsidiennes utilisées seront perdues, quelle que soit l'issue du combat.

L'attaquant lance le nombre de dés correspondant : 1 dé par garnison.

Chaque dé peut faire de 0 à 3 points de réussite, ou 1 échec (tête de mort).



L'attaquant perd 1 garnison de son choix pour chaque résultat " échec ", dans tous les cas. Si cette garnison contenait une richesse, elle est perdue aussi. Son adversaire ne reçoit pas de prisonnier pour cet échec.

L'attaquant calcule son potentiel d'attaque :

Nombre de points de réussite obtenus + nombre d'obsidiennes dépensées.

Le défenseur calcule son potentiel de défense :

Nombre de garnisons sur sa cité et sur chaque cité amie directement adjacente + nombre d'obsidiennes dépensées.

On effectue alors cette simple soustraction :

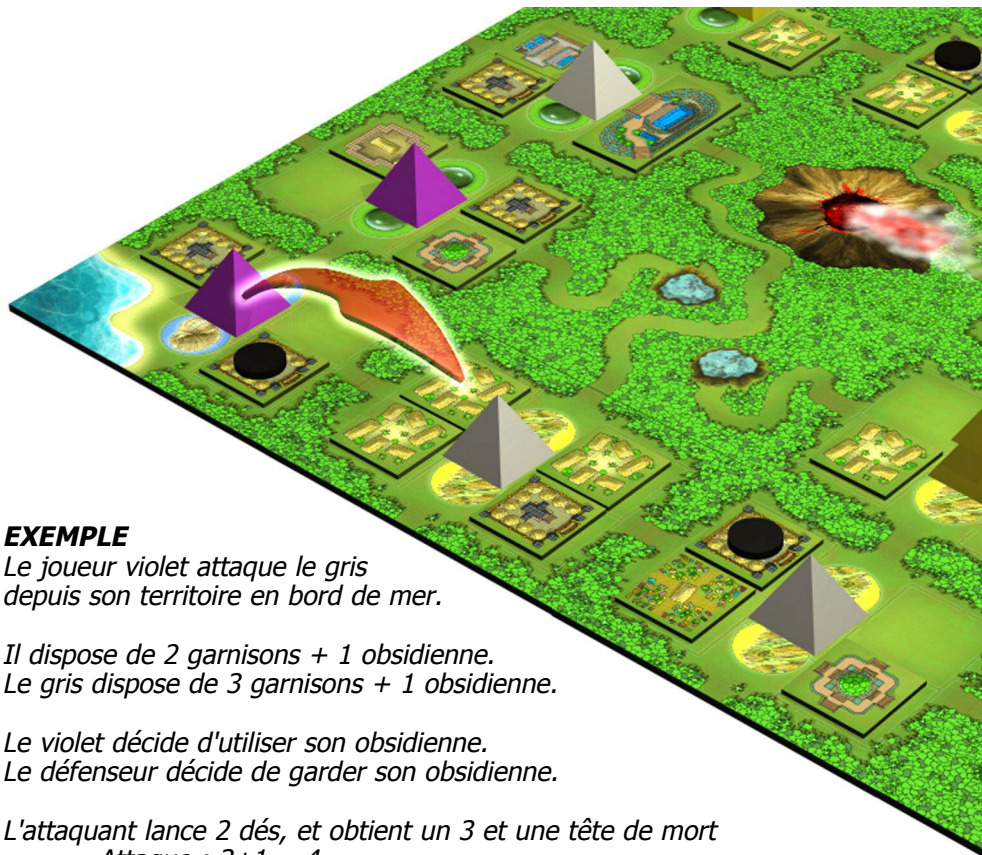
$$\begin{aligned} & (\text{potentiel d'attaque}) - (\text{potentiel de défense}) \\ & = \text{Nombre de bâtiments perdus par le défenseur} \end{aligned}$$

Si ce nombre est négatif ou nul, rien ne se passe.
Sinon, l'attaquant choisit le ou les bâtiment(s) à détruire.

ATTENTION : Les temples et palais nécessitent 2 points de réussite pour être détruits.

Le ou les bâtiment(s) choisi(s), ainsi que les richesses posées dessus (réserves ou garnisons), et les éventuelles petites pyramides associées (contrôles des marchés) sont défaussés.

Pour chacun de ces bâtiments (petit ou gros), l'attaquant remporte une richesse rouge (un prisonnier), qu'il place sur l'une de ses garnisons (1 prisonnier maximum par garnison). Si l'attaquant fait plus de prisonniers qu'il ne peut en accueillir dans la cité qui a attaqué, il perd les prisonniers excédentaires. Ces prisonniers devront, à la fin de la manche, être transférés dans un temple, une réserve, ou un palais.



EXEMPLE

Le joueur violet attaque le gris depuis son territoire en bord de mer.

Il dispose de 2 garnisons + 1 obsidienne.

Le gris dispose de 3 garnisons + 1 obsidienne.

Le violet décide d'utiliser son obsidienne.

Le défenseur décide de garder son obsidienne.

L'attaquant lance 2 dés, et obtient un 3 et une tête de mort

Attaque : $3+1 = 4$

Défense : 3

Différence : 1

Il perd une garnison (et une obsidienne) mais détruit 1 bâtiment chez son ennemi (une garnison ou un village), et remporte donc 1 prisonnier.

CITE DEVASTEE

Si une cité perd son dernier bâtiment, elle n'appartient plus à personne. L'attaquant peut alors, s'il le souhaite, s'approprier le site, en y construisant immédiatement après l'assaut un ou plusieurs bâtiments (sans devoir payer à nouveau la taxe de début de tour).

4-KATUN

Il est risqué de retourner une carte, car une grande partie d'entre elles est constituée de catastrophes en tous genres.

Quand il le désire, ou s'il n'a plus d'autre choix, le roi retourne une des cartes posées en début de manche, et en applique les effets, positifs ou négatifs.

CATASTROPHES

Les Mayas peuvent éventuellement se défendre des catastrophes, à condition qu'on leur ait laissé quelques richesses dans leurs réserves (maïs ou prisonniers) .

Les richesses utilisées pour parer aux catastrophes doivent provenir obligatoirement des réserves (ou des garnisons) des Mayas. Elles ne peuvent jamais provenir des coffres du roi.

Dans le cas d'une catastrophe, si le joueur ne possède pas le bâtiment mentionné sur la carte, ses Mayas ne paient pas la pénalité.

Les cartes sont présentées ci-après suivant ce modèle :

Numéro de la carte - **Type de carte** (nombre de cartes de ce type)

ÉVÈNEMENTS POSITIFS (34 cartes jaunes ou vertes)

0 - **Katun prospère** (10) : Le roi gagne une des richesses ou les points de prestige mentionnés, au choix.

1 - **Katun favorable** (14) : Le roi gagne la richesse mentionnée.

2 - **Katun exceptionnel** (2) : Le roi gagne 2 maïs.

3 - **Retour d'expédition** (2) : Le roi gagne une richesse au choix.

4 - **Fête du cacao** (1) : Chaque roi gagne un cacao.

5 - **Mariage princier** (2) : Le roi prend une richesse de son choix à un autre roi (au titre de dot).

6 - **Culte des cenotes sacrées** (3) : Les Mayas du roi peuvent acheminer une seule richesse dans chaque cenote (trou d'eau), pour un sacrifice exceptionnel, qui rapportera 2 fois plus de prestige que dans un temple. Le roi ne peut pas utiliser ses propres ressources, et ses Mayas doivent acheminer les richesses en respectant les règles de transport.

(Voir **RÉPARTITION - Transport**)



ÉVÈNEMENTS NEUTRES (6 cartes bleues ou noires)

7 - **Match de pelote** (5) : Celui qui possède à ce moment précis plus de terrains de pelote que les autres remporte le match, ainsi qu'un nombre de points de prestige égal au nombre de cités qu'il possède. Les éventuels ex aequo ne touchent que la moitié de cette valeur, arrondie à l'inférieur. Si plus de 2 joueurs sont à égalité, personne ne marque de point.

Dans ce décompte, un éventuel deuxième joueur remporte la moitié des points qu'il aurait gagné en étant premier. En cas d'égalité pour la deuxième place entre 2 ou 3 joueurs, ceux-ci ne remportent aucun point.



8 - **Éclipse** (1) : L'éclipse annonce la fin d'une période faste. Dès qu'un joueur la pioche, le bonus de fin de manche (clémence de Chaak) n'est plus jamais appliqué. Cette carte concerne tous les joueurs.

ÉVÈNEMENTS NÉGATIFS (32 cartes rouges)

9 - **Sécheresse** (6) : Payer 1 maïs, ou perdre 2 villages.

10 - **Insurrection** (4) : Payer 1 maïs, ou perdre 1 palais.

11 - **Tremblement de terre** (4) : Payer 1 prisonnier, ou perdre 1 temple.

12 - **Concurrence Pochtecas** (4) : Payer 1 prisonnier, ou perdre 2 marchés.

13 - **Raid Toltèque** (4) : Payer 1 prisonnier, ou perdre 2 garnisons.

14 - **Décadence** (4) : Payer 1 prisonnier, ou perdre 1 terrain de pelote et 1 observatoire.



15 - **Éruptions volcaniques** (3) : Payer 2 prisonniers, ou perdre toutes ses cités directement adjacentes aux volcans. Les cités touchées sont uniquement celles de la personne qui a tiré la carte.

16 - **Raz de marée** (3) : Payer 2 prisonniers, ou perdre toutes ses cités en bord de mer.

5-PRODUCTION

Chaque village présent dans la forêt produit une richesse de la couleur de la production de la cité.

Un jeton est alors posé sur chaque village.

Note : S'il ne reste plus assez de jetons disponible, le tour de jeu doit être respecté.

Il existe 5 types de production :

Le jaune (maïs), le marron (cacao), le bleu (coquillages), le vert (jade) et le noir (obsidienne)

Note : On ne produit pas les prisonniers (rouge). On les capture. **Voir 3 - GUERRES**

6-RÉPARTITION

Les phases transport, équipement, stockage, cérémonie et impôts peuvent être jouées simultanément, par tous les joueurs.

TRANSPORT

Chaque richesse peut être déplacée, en vue d'être exploitée ou mise en réserve. Elle peut aller sur un temple, pour une cérémonie, sur un palais pour les impôts, sur une garnison pour en augmenter la puissance, ou enfin dans une réserve/prison.

Les richesses qui n'auront pas été exploitées ou stockées à la fin de la manche seront perdues.

Les richesses (ainsi que les prisonniers) peuvent être déplacées quelle que soit la distance parcourue, et il n'est pas nécessaire de posséder tous les sites par lesquelles les richesses transitent.

ATTENTION : Néanmoins, ces richesses 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 en garde entièrement le contrôle (on ne peut donc 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 donc être exploitées que dans cette même cité. De même, on ne peut faire entrer aucune richesse dans une cité ainsi contrôlée.

ÉQUIPEMENT DES GARNISONS

Il est possible de déplacer 1 obsidienne (maximum) sur chaque garnison, de manière à en augmenter la puissance. Ces obsidiennes pourront être dépensées lors des combats **Voir 3 - GUERRES**.

ATTENTION : Chaque garnison ne peut contenir qu'une obsidienne ou un prisonnier, mais elle ne peut conserver d'un tour à l'autre que les obsidiennes.

STOCKAGE

Chaque réserve ne peut contenir qu'une richesse de n'importe quel type. Ces réserves seront peut-être utiles aux Mayas, pour éviter quelques catastrophes **Voir 4 - KATUN**.

Le maïs et les prisonniers sont particulièrement utiles pour éviter ces catastrophes, mais d'autres denrées peuvent être stockées, pour éviter de les perdre d'une manche à l'autre, ou en vue d'être sacrifiées dans les cenotes **Voir 4 - KATUN**.

Dans tous les cas, elles pourront être re-déplacées lors de la manche suivante.

CÉRÉMONIE

Chaque temple peut sacrifier 1 ou 2 richesse(s). Le temple ne peut rien stocker, il n'est donc pas utile de déplacer plus de 2 richesses sur un même temple.

ATTENTION : Le roi ne pourra en aucun cas utiliser ses propres richesses (celles présentes sur sa carte Roi) pour le sacrifice. En fait, il ne peut jamais en donner aux Mayas.

Le roi marque alors des points de prestige en fonction des richesses sacrifiées dans ses temples :

1 maïs : **1 point**

1 cacao / 1 obsidienne / 1 coquillage / 1 jade : **2 points**

1 prisonnier : **3 points**

Les richesses sacrifiées sont défaussées.

IMPÔTS

Chaque palais peut amasser 1 ou 2 richesse(s). Le palais ne peut rien stocker, il n'est donc pas utile de déplacer plus de 2 richesses sur un même palais.

Note : Les prisonniers peuvent être pris comme impôt. Ils pourront servir à la construction des 4 bâtiments de base.

Les richesses prélevées sont placées devant chaque roi, qui pourra alors s'en servir pour jouer.

PERTES

Enfin, pour finir la manche, toutes les richesses restant sur la surface de jeu et qui n'ont pas été stockées dans une réserve/prison sont défaussées, à l'exception des obsidiennes sur les garnisons. Les ressources et prisonniers qui n'ont pas pu rejoindre une réserve/prison sont perdus.





EXEMPLE

Le joueur violet produit :
3 bleus - 1 vert - 2 jaunes

Il possédait 1 rouge dans 1 réserve.

Le gris produit :
2 marrons - 1 noir - 1 jaune

Il possédait 1 noir dans 1 garnison et 1 rouge dans une autre garnison.

Le jade du violet est bloqué par le marché du gris, il ne peut pas quitter son site de production.
Par chance, il peut être mis en réserve.



Pour la même raison, ses coquillages ne peuvent pas rejoindre le temple, mais par contre, ils peuvent atteindre le palais.

Le violet récolte donc 2 coquillages, et sacrifie 2 maïs (2 points).
Il perd un coquillage, qu'il ne peut exploiter.

Le gris, de son côté, récolte 1 cacao et 1 maïs, il équipe une garnison, et sacrifie 1 prisonnier et 1 cacao (5 points).

7-FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la manche pendant laquelle s'est déroulé le dernier match de pelote. **Voir PRÉPARATION.**

BONUS RICHESSES

Les joueurs convertissent alors leurs richesses personnelles en points de prestige (1/2 pt par richesse, arrondi à l'inférieur), qu'ils ajoutent à leur score.

Le joueur qui a le plus de points de prestige remporte la partie.

