

BAYALA®

Le jeu inspiré du film pour 2 à 4 fans de bayala de 7 ans et plus

Le pays des fées bayala est en danger. Les dragons magiques ont presque tous disparu et emportent avec eux la magie de bayala. Ensemble, sur le dos de la licorne, apportez l'oeuf de dragon à ses parents sur la montagne des dragons et conviez le peuple des fées à la magique fête des dragons. Il n'y a en effet aucun autre moyen pour renouer le lien entre les fées et les dragons. Une course haletante avec les premières composantes stratégiques.

Pièces du jeu



Préparation du jeu

Posez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Posez la licorne sur sa case de départ ❶. Mélangez les **pastilles licornes** retournées, c'est-à-dire face rose apparente. Posez une pastille sur chacune des 9 cases hexagonales du chemin des licornes ❷. Empilez les 9 pastilles licornes restantes et posez-les sur la case hexagonale de la montagne des dragons ❸. Placez la **desserte** à côté du plateau de jeu :

Posez le **jeton raton laveur** sur sa case ❹. Empilez équitablement les pastilles loups et les pastilles d'oeufs de dragons sur les cases correspondantes. Les pastilles d'oeufs de dragons sont posées dos apparent. L'un des joueurs lance les dés et les dépose sur la desserte prévue à cet effet avec le trône de bayala. Chaque joueur choisit une **figurine** représentant chacune un peuple de fées :



Le jeu comporte plusieurs cases départ : En fonction du nombre de joueurs, posez vos figurines sur la case départ pour 2, 3 ou 4 joueurs. Prenez le jeu de carte correspondant à votre figurine. Chaque joueur mélange ses cartes et les dépose face cachée devant lui. Retournez les 3 premières cartes et placez-les devant vous. Les plus habiles peuvent bien sûr garder les cartes en main sans les montrer.

Remarque : Si vous jouez à 2 ou 3, mettez les figurines et les jeux de cartes inutilisés de côté.

Déroulement de la partie

Et maintenant commence la grande aventure de bayala ! La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir vu un raton laveur commence : Choisis l'une des 3 cartes placées devant toi et montre la bien à tout le monde (voir ci-dessous). Repose ensuite cette même carte et constitue ton propre tas de cartes jouées. Retourne une nouvelle carte de ton jeu pour en avoir à nouveau 3 découvertes devant toi. Lorsque tu as joué tout ton jeu de cartes, reprend le tas des cartes jouées en les mélangeant.

Que signifient les cartes ?



1 dé

Prends 1 dé de la desserte et fais ce qui est représenté sur le dé que tu as choisi. Les symboles des dés sont expliqués à la p. 5+6.



2 dés

Tu as le droit de tirer l'un après l'autre, 2 dés de la desserte. Choisis le premier dé et exécute l'action. Choisis ensuite le second dé et exécute également l'action.

Règles importantes :

- Tu dois toujours tirer le nombre de dés et exécuter les actions qui sont reproduits sur la carte. Fais donc bien attention de n'oublier aucun dé !
- Pose toujours les dés devant toi pour que tout le monde sache quels sont les dés restants.
- S'il n'y a plus de dés sur le plateau, reprends les 5 dés, lancez-les et remplacez-les sur leur plateau.
- Ta carte te permet de tirer 2 dés mais il n'y en a plus qu'1 sur la desserte : Prends le dernier dé restant et exécute l'action. Lance ensuite les 5 dés et choisis-en un second.



Relance les dés

Relance **tous les dés** et dépose-les sur la desserte. Choisis **un dé** et exécute l'action correspondante.



Licorne

La licorne porte l'oeuf de dragon et bébé dragon Nugur en-haut de la montagne des dragons. La-haut vivent ses parents Antylar et Faraun qui s'inquiètent beaucoup pour leur bébé. Avance la licorne d'une case. Pour te remercier de ton aide, tu peux prendre la pastille licorne de la case et exécuter l'action qui est représentée dessus.

Attention ! Pour pouvoir ramener la magie sur et que vos fées puissent célébrer la fête magique des dragons, la licorne doit **impérativement** atteindre la montagne des dragons avec l'oeuf de dragon. Si vous n'arrivez pas à amener la licorne jusque sur la montagne des dragons avant que le premier joueur ait atteint la place des fêtes avec la figurine de son peuple de fées, vous avez perdu la partie. Aide la licorne à atteindre la montagne des dragons !

Actions des dés



Pattes de raton laveur

Le raton laveur Piuh est toujours à la recherche de quelque chose de bon à manger. Où est-il cette fois-ci ? Pour le trouver, prends le jeton raton laveur du plateau et lance-le en l'air. Sur quelle face retombe le jeton ?



Le raton laveur Piuh : Super, tu as trouvé Piuh. Déplace la figurine de ton peuple de fées sur la case raton laveur suivante.



Les pattes

Domage, tu n'as pas trouvé Piuh. Cette fois, tu ne peux pas avancer ta figurine d'une case.




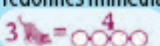
L'aigle Kuack

L'aigle Kuack montre aux fées le chemin jusqu'à la place des fêtes. Tu peux avancer ton peuple de fées sur la case suivante illustrée par l'aigle.

Remarque : Plusieurs figurines peuvent occuper en même temps les cases avec l'aigle Kuack et le raton laveur Piuh.




Le loup Lykos

Le loup Lykos protège les fées de tous les dangers. Tu peux prendre une pastille loup  du plateau et la poser devant toi. Tu collectes les pastilles loups pendant la partie : Dès que tu en as 3, tu les redonnes immédiatement et tu peux avancer ton peuple de fées de 4 cases en direction de la place des fêtes .



Licorne

Avance la licorne d'une case. Pour te remercier de ton aide, tu peux prendre la pastille licorne  de la case sur laquelle tu as avancé ta licorne et exécuter l'action qui est représentée dessus.

Remarque : Lorsque la licorne est arrivée sur la montagne des dragons, tu peux prendre une pastille licorne du tas de la montagne des dragons et exécuter l'action correspondante.



1 pastille oeuf de dragon

Les dragons de bayala ont des dons magiques. C'est également le cas des oeufs de dragons. Prends 1 pastille oeuf de dragon de la desserte et vois ce que cela provoque. Exécute l'action correspondante. La pastille doit ensuite être retirée du jeu.



2 pastilles oeuf de dragon

Prends 2 pastilles oeuf de dragon de la desserte et pose-les devant toi. Choisis une pastille et exécute l'action. Ensuite, **les autres joueurs** peuvent exécuter l'action de la seconde pastille en commençant par le joueur situé à la gauche du joueur dont c'est actuellement le tour. Les deux pastilles doivent ensuite être retirées du jeu.

Remarque : S'il n'y a plus de pastilles oeuf de dragon ou licorne sur la desserte / sur le plateau de jeu, mélangez les pastilles mises de côté et faites un nouveau tas.

Pastilles licorne et oeuf de dragon



Sur les **pastilles licornes** et les **pastilles oeuf de dragon**, on retrouve les mêmes symboles que sur les dés. Si vous recevez une pastille, exécutez l'action comme décrit sous « Actions des dés ».



Vous trouverez également le **loup Lykos**. Conservez ces pastilles et celles des loups jusqu'à ce que vous ayez 3 loups.



Si le raton **laveur Pih** est sur la pastille, déplacez votre figurine sur la case raton laveur suivante.



Si les pattes du **raton laveur** sont sur la pastille, vous pouvez tenter de trouver Pih en lançant le jeton raton laveur en l'air.



Arête de poisson

Oh ! Quelqu'un a été plus rapide que vous et vous ne remportez malheureusement rien cette fois.

Il existe aussi des pastilles qui vous permettent de faire avancer votre peuple de fées plus ou moins loin.



Selon ce qui est représenté sur le jeton, vous pouvez avancer votre figurine de 1, 2 ou 3 cases. Les pastilles doivent ensuite être retirées du jeu.

Fin de la partie

La partie est finie quand le premier peuple de fées a atteint la place des fêtes. Ce joueur est déclaré vainqueur. Faites alors avancer tous les peuples de fées jusqu'à la place des fêtes. Lorsque la licorne est elle aussi arrivée sur la montagne des dragons, vous pouvez célébrer ensemble la fête magique des dragons. Parfait ! Vous avez sauvé bayala et gagné la partie !

Si la première figurine atteint la place des fêtes avant que la licorne ne soit sur la montagne des dragons, vous avez perdu tous les deux. Essayez donc encore une fois !