

---

## FAQ : Balam

---

### • Qu'est-ce qu'une "Cité amie" ?

Une cité amie est une cité avec une de vos grandes pyramides. Une cité sans petite pyramide mais avec une grande pyramide d'un joueur adverse est sous le contrôle de ce joueur adverse.

### • Peut-on faire des "Alliances" ?

Réponse postée par l'auteur sur le forum de TricTrac:

Oui,

par exemple on peut voir les "cités amies" comme des territoires d'un joueur allié et non plus seulement des cités qui vous appartiennent.

Ainsi, quand on possède le contrôle commercial d'un site, on choisit les ressources qui peuvent passer, ou celles qui ne peuvent pas. Si on permet à un autre joueur d'emprunter un site pour faire passer des marchandises, il peut le faire...

Cela marche aussi pour les conflits, et on peut mettre à la disposition d'un ami ses propres garnisons situées sur un territoire adjacent au territoire attaqué, pour lui prêter main forte.

De plus, je préfère que les rois ne puissent pas s'échanger directement les richesses de leurs coffres, mais uniquement sur le plateau, lors de la phase de transport. Il suffit de se mettre d'accord sur ces options avant le début de la partie.

## — Construction —

### • Si on n'a plus de grande pyramide, peut-on construire sur des sites vierges ?

Quand y en a plus, on ne peut plus, c'est valable pour tous les éléments du jeu.

Cela fait donc 12 cités maximum. Il est par contre permis de détruire pour reconstruire.

## Marché

### • Est-on autorisé à détruire dans le même tour un marché d'une autre tuile pour récupérer les petites pyramides et installer un marché sur une nouvelle tuile ?

NON car la construction / destruction ne peut s'effectuer que dans une même cité. On ne peut jamais construire / détruire lors de la même phase sur 2 tuiles différentes.

### • Lorsque l'on n'a plus assez de petites pyramides, mais qu'il en reste quand même quelques-unes, ne peut-on pas tout de même créer un marché, mais en limitant le nombre de routes commerciales au nombre de petites pyramides restantes ?

NON la règle précise sur ce point : "si le joueur ne possède plus suffisamment de petite pyramides, il ne peut pas construire de marché".

### • Si on construit un marché à côté d'une tuile Cenotes, le bout du chemin est un Cenote, dois-je poser une petite pyramide sur la tuile Cenote et empêcher ainsi des offrandes sur la Cenote ?

Non, on ne met pas de pyramide sur les Cenotes, uniquement sur les cités.

## — Contrôle commercial —

### • Quand un joueur peut passer librement par un site ?

---

## FAQ : Balam

---

- 1) Il est celui qui a le plus de petites pyramides, ceci quel que soit le propriétaire du site.
- 2) Il est à égalité avec d'autres joueurs pour le nombre de petites pyramides et le site est disponible ou lui appartient.
- 3) Le site est disponible et aucun joueur n'a posé de petites pyramides.

### — Divination —

- **Dans une partie à 2 joueurs, je suis deuxième et n'ai pas d'observatoire. Puis-je quand même regarder une carte en tant que 2ème durant cette phase ?**

Il faut au minimum 1 observatoire pour pouvoir faire de la divination, donc NON !

### — Guerre —

- **Durant une attaque, l'une des garnisons que j'utilise est détruite (pour cause "d'échec") or elle contient une obsidienne que j'ai mise en jeu.**

**Cette obsidienne donne-t-elle tout de même un bonus de +1 à mon potentiel d'attaque ?**

Oui car le bonus s'applique avant le lancer de dé.

- **Lorsque l'attaquant choisit le ou les bâtiments à détruire : il doit impérativement les choisir sur la cité adverse qu'il a attaquée ou il peut aussi choisir des bâtiments sur les cités adverses adjacentes ayant participé à la défense de la cité attaquée**

L'attaquant doit impérativement choisir le ou les bâtiments sur la cité adverse attaquée et non parmi les cités adjacentes ayant participé à la défense.

- **Le défenseur calcule son potentiel de défense :**

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

**"directement adjacente" à quoi ? cité qui attaque, cité qui est attaquée ?**

Directement adjacente (ou au bout du chemin) à la cité attaquée.

Pour l'attaque comme pour la défense, on considère comme "directement adjacente" le premières cités aux bouts des chemins. On ne traverse pas de cités vides dans les conflits, cela n'est possible que pour le transport.

- **Lors d'un combat, on ne prend que les garnisons sur la cité d'attaque ou potentiellement toutes celles connectés par les routes ?**

L'attaquant ne peut compter que sur les garnisons de la cité qui attaque, contrairement au défenseur, qui peut utiliser les garnisons des cités adjacentes.

### Prisonnier

- **Lorsque je capture un prisonnier puis je le poser sur n'importe quelle garnison, même une garnison qui n'a pas participé au combat ?**

Il faut poser le prisonnier sur une des garnisons de la cité qui a attaqué. S'il y a plus de prisonniers que de garnisons, les prisonniers excédentaires sont perdus.

### — Les Cartes —

---

## FAQ : Balam

---

- Il existe plusieurs cartes Catastrophes qui disent "Donner un prisonnier ou perdre deux garnisons" (par exemple)

**Si je ne possède qu'une garnison, la carte est sans effet ou je perd ma garnison ?**

On perd sa garnison.

### Carte "Tremblement de Terre"

- Si je tire cette carte, la pénalité est la suivante:  
"Payer 1 prisonnier, ou perdre 1 temple".

**Cela veut-il dire que je dois : au choix, payer 1 prisonnier ou perdre 1 temple ou en priorité payer 1 prisonnier; si je n'en ai pas, je perds 1 temple.**

Le tremblement de terre affecte le temple. Si on souhaite éviter le tremblement de terre (et donc la perte du temple), il faut payer aux dieux un prisonnier.

Si on n'a pas de temple, il n'y a pas de catastrophe à éviter donc pas de prisonnier à sacrifier.

On peut également détruire le temple si l'on souhaite garder un prisonnier.

### — Matériel —

- La croix rouge sur les tuiles a-t-elle une fonction ? Où c'est juste pour les distinguer dans une configuration de base ?

C'est juste pour les distinguer dans une configuration de base. C'est-à-dire qu'on utilise toutes les tuiles sauf ces 3 pour faire un plateau de jeu standard. Les autres sont utilisées pour construire différents plateaux, voir les configurations suggérées sur le site de NeuroLudic.

### — Ordre du tour —

- Après avoir passé son tour, doit-on rejouer au tour suivant tant que toutes les cartes katun ne sont pas piochées ?

Oui, on paie une ressource pour passer son tour mais on reste en jeu jusqu'à la fin de la manche.

- L'ordre du tour est-il toujours le même ?

L'ordre du tour est toujours le même : dans le sens des aiguilles d'une montre.

### — Richesse —

- Peut-on enlever une richesse sur un entrepôt pour la remplacer par une autre car on n'a pas d'autre entrepôt capable de stocker la nouvelle richesse ?

Oui. Mais au lieu de le jeter, on peut aussi la déplacer vers un temple (si un emplacement dessus est libre).