



Bali



Les habitants de Bali considèrent leur île comme un monde peuplé de dieux et de démons. Ainsi, dans chaque maison se trouve un sanctuaire, et dans chaque village plusieurs temples. La population y fait de nombreuses offrandes afin d'apaiser les dieux et les esprits de leurs ancêtres.

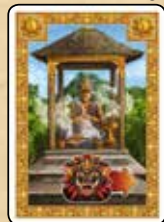
Dans Bali, les joueurs emploient des fermiers afin de récupérer des ressources. Lorsqu'un sanctuaire est construit, ces ressources peuvent être offertes. Plus l'on offre de ressources d'une catégorie, plus cette catégorie rapportera des points en fin de partie. Des prêtres peuvent également être joués afin de marquer des points supplémentaires et de chasser les démons. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



MATÉRIEL DE JEU



58 cartes de jeu



9 x Prêtres



9x Sanctuaires 12x Tailleurs de pierre



8x Oracles*

16 cartes de départ

4 pour chaque couleur de joueur (rouge, bleu, jaune et vert).



20 Cultivateurs répartis en 4 catégories (5 cartes de chaque)



C. de riz



C. d'arachides



C. de bananes



C. de piments

30 jetons points de victoire



46 jetons Pierre



100 cartes Offrande – réparties en 4 catégories (25 cartes de chaque)



Riz



Arachides



Bananes



Piments

1 Autel



1 pion Démon**



* pour la variante l'Oracle ** pour la variante Le Démon

MISE EN PLACE

- Placez l'**Autel** au centre de la table.
- Chaque joueur reçoit un ensemble de **4 cartes de départ** (1 *Tailleur de pierre* et 3 *Cultivateurs*). Placez le *Tailleur de pierre* face visible devant vous. Prenez les 3 *Cultivateurs* dans votre main sans les montrer aux autres joueurs. S'il y a moins de 4 joueurs, les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées durant la partie.
- Triez les **cartes Offrande** par catégorie (*riz*, *arachides*, *bananes* et *piments*) et faites-en 4 tas que vous placez à côté de l'Autel. Chaque joueur prend 1 carte de chaque type qu'il met devant lui face cachée. À n'importe quel moment de la partie, un joueur peut consulter les cartes Offrande disposées devant lui.
- Mélangez le reste des **cartes de jeu** (*Fermiers*, *Tailleurs de pierre*, *Sanctuaire* et *Prêtres*) et faites-en un tas que vous placez à côté de l'Autel. Tirez ensuite les 16 premières cartes de ce tas et disposez-les en 4 colonnes de 4 cartes. Celles-ci représentent le **marché**.

Remarque : remettez les cartes Oracle dans la boîte. Celles-ci ne sont utilisées que lorsque vous jouez avec la variante du même nom.

- Faites une réserve avec les **jetons points de victoire et Pierre**.
- Choisissez un **premier joueur**. Celui-ci reçoit 2 Pierres. Chaque joueur suivant (*dans l'ordre du tour*) reçoit une Pierre de plus que le joueur précédent. Le deuxième joueur reçoit donc 3 Pierres, le troisième 4 et le quatrième 5.

Exemple de mise en place

TAS DE CARTES
DE JEU



MARCHÉ



RÉSERVE GÉNÉRALE



AUTEL



4 TAS DE CARTES
OFFRANDE



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur joue à tour de rôle, en sens horaire. Le tour d'un joueur est composé de 4 phases :

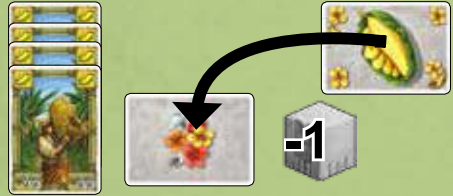
1. **Prendre une carte Offrande** (*facultatif*)
 - A. **Jouer une ou plusieurs cartes**
 - B. **Phase d'offrande** (*seulement si un Sanctuaire a été joué*)
 3. **Compléter sa main**
 4. **Décompte**

1. PRENDRE UNE CARTE OFFRANDE (FACULTATIF)

Vous pouvez prendre **1 carte Offrande** depuis le tas de votre choix. Placez cette carte face cachée avec vos autres cartes Offrande. Le coût d'une carte est de 5 Pierres moins le nombre de **Cultivateurs de la catégorie correspondante** que vous avez devant vous. Si vous possédez 5 Cultivateurs ou plus dans une catégorie, prendre une carte de cette catégorie ne vous coûte rien.

Exemple :

Clément possède 4 Cultivateurs de bananes. Il prend une carte Bananes de la réserve en échange de 1 Pierre.



Les réserves de cartes Offrande sont limitées. Si une catégorie est épuisée, il n'est plus possible d'en prendre une carte.

2A. JOUER UNE OU PLUSIEURS CARTES

Vous **devez** jouer au moins une carte de votre main et la/les poser devant vous. Les différentes cartes que vous pouvez jouer sont les suivantes :

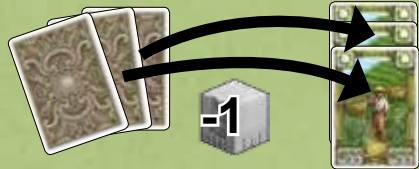
- **1 Tailleur de pierre** (*coût : 0*), ou
- **1 Prêtre** (*coût : 0*), ou
- **1 Sanctuaire** (*coût : 7 Pierres, déclenche immédiatement une phase d'offrande*), ou
- **1/2/3 Cultivateurs** d'une même catégorie (*coût : 0/1/2 Pierres*).

Placez la ou les cartes jouées devant vous en prenant soin de les regrouper.

Ainsi, tout le monde peut voir les cartes dont vous disposez.

Exemple : Antoine joue 2 Cultivateurs de riz de sa main, paie 1 Pierre et les place devant lui.

Il regroupe ces cartes avec les Cultivateurs de riz qu'il a joués lors des tours précédents.



Important : vous ne jouez généralement qu'une seule carte lors de votre tour, à moins de jouer des cultivateurs. Vous pouvez alors en jouer jusqu'à 3 d'une même catégorie.

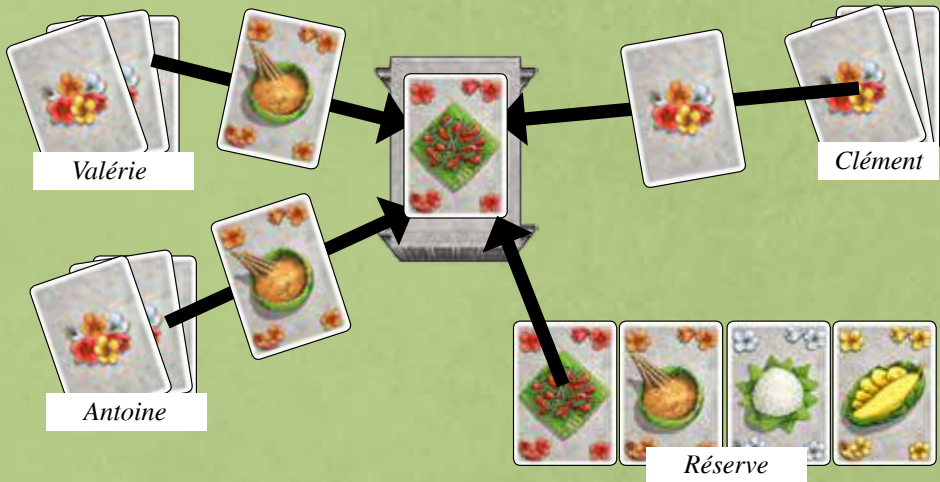
Note : si un joueur se retrouve avec 3 Sanctuaires en main mais pas assez de Pierres pour en jouer un (il en faut 7), il doit défausser l'une de ses cartes directement dans la boîte au lieu d'en poser une devant lui.

2B. PHASE D'OFFRANDE

Si un joueur a joué une carte Sanctuaire, le tour est interrompu par une **phase d'offrande**. Si ce n'est pas le cas, passez directement à la phase 3 (*compléter sa main*).

En commençant par le joueur à la gauche de celui dont c'est le tour, puis en sens horaire, chaque joueur doit choisir **une carte Offrande** posée devant lui et la placer **face visible** sur l'Autel. Le joueur dont c'est le tour fait ensuite de même, à ceci près qu'il place sa carte **face cachée**. Une fois qu'il a joué sa carte, il doit choisir **une carte Offrande de la réserve** et la placer **face visible** sur l'Autel. Veillez à empiler correctement les cartes de l'Autel de sorte que seule celle du dessus soit visible.

Exemple : à son tour, Clément joue une carte Sanctuaire, ce qui déclenche une phase d'Offrande. Antoine choisit d'offrir une carte Arachides et la place face visible sur l'Autel. C'est ensuite au tour de Valérie, qui choisit également d'offrir une carte Arachides qu'elle place face visible sur l'Autel. Clément, quant à lui, prend une de ses cartes Riz et la met face cachée sur l'Autel. Enfin, il y rajoute une carte Piments de la réserve face visible.



Remarque : si un joueur ne possède plus aucune carte Offrande devant lui, on ne prend pas de carte de la réserve à la place. Il y aura donc une carte de moins sur l'Autel.

Le tour reprend ensuite à la phase 3 (*compléter sa main*).

En fin de la partie, les cartes placées sur l'Autel déterminent la valeur des cartes Offrande placées devant les joueurs. Il est interdit de regarder le contenu de l'Autel en cours de partie.

3. COMPLÉTER SA MAIN

Vous devez prendre des cartes du marché jusqu'à en avoir **3 en main**. Vous devez toujours prendre la carte le plus en bas d'une colonne. Si vous devez en prendre plusieurs, vous pouvez les prendre dans différentes colonnes, pourvu qu'elles soient toutes les plus en bas dans leurs colonnes respectives.

Une fois qu'une colonne est vide, on prend **immédiatement** 4 cartes de la pioche afin d'en recréer une. Si cela se produit pendant le tour d'un joueur, celui-ci peut piocher dans cette nouvelle colonne afin de compléter sa main.

Exemple : Antoine ne possède plus qu'une seule carte dans sa main, il doit donc en prendre 2 au marché.

Il choisit de prendre le Sanctuaire puis le Cultivateur de bananes. Il ajoute les 2 cartes à sa main.



4. DÉCOMPTE

À chaque fin de tour, on procède au **décompte** de la manière suivante. La catégorie décomptée correspond à la dernière carte révélée lors de la phase 3. Si une nouvelle colonne a été créée en prenant la dernière carte, on prend en compte la carte la plus en bas de cette colonne.

Exemple : la dernière carte qu'Antoine a prise était celle de la troisième colonne. La carte la plus en bas de cette colonne indique donc quelles cartes sont décomptées. Dans l'exemple, il s'agit des Tailleurs de pierre.



Tailleur de pierre : chaque joueur reçoit **1 Pierre pour chaque Tailleur de pierre** placé devant lui. Si un joueur est seul majoritaire sur les Tailleurs de pierre (et qu'il en a au moins 2), il reçoit 1 Pierre supplémentaire.

Exemple : Antoine possède 2 Tailleurs de pierre. Il reçoit donc 2 Pierres de la réserve. Clément en possède un seul et Valérie n'en possède aucun. Clément reçoit donc 1 Pierre et Valérie rien. Étant donné qu'Antoine est majoritaire sur les Tailleurs de pierre et qu'il en possède au moins 2, il reçoit 1 Pierre supplémentaire.



Prêtre : chaque joueur reçoit **1 point de victoire pour chaque Prêtre** placé devant lui. Si un joueur est seul majoritaire sur les Prêtres (et qu'il en a au moins 2), il reçoit 1 point de victoire supplémentaire.

Exemple : Valérie et Clément possèdent chacun 2 Prêtres. Antoine n'en possède qu'un. Valérie et Clément reçoivent 2 points de victoire et Antoine un seul. Puisqu'aucun des joueurs n'est majoritaire sur les Prêtres, personne ne marque le point de victoire supplémentaire.



Sanctuaire : chaque joueur reçoit **1 Pierre ou 1 point de victoire** pour chaque Sanctuaire placé devant lui. Si un joueur est seul majoritaire sur les Sanctuaires (*et qu'il en a au moins 2*), il reçoit 1 point de victoire ou 1 Pierre supplémentaire.

Important : vous devez choisir la même récompense (bonus de majorité compris) pour tous vos Sanctuaires. Il n'est pas possible de mélanger Pierre et points de victoire.

Exemple : Clément possède 3 Sanctuaires. Il doit choisir entre recevoir 3 Pierres OU 3 points de victoire. Il ne peut pas recevoir une combinaison de Pierres et de points de victoire. Puisque Clément est seul majoritaire sur les Sanctuaires et qu'il en possède au moins 2, il reçoit une Pierre ou un point de victoire supplémentaire.



Cultivateur : chaque joueur reçoit **exactement 1 carte Offrande de la même catégorie que celle décomptée**, pourvu qu'il possède au moins un Cultivateur de cette catégorie devant lui. Si un joueur est seul majoritaire sur les Cultivateurs de cette catégorie (*et qu'il en a au moins 2*), il reçoit alors une carte Offrande supplémentaire, toujours de cette même catégorie.

Important : contrairement aux autres types de cartes, vous ne recevez pas une récompense par carte. Le nombre de Cultivateurs que vous possédez d'une certaine catégorie n'a pas d'importance (sauf pour la majorité), vous ne recevrez qu'une seule carte. En revanche, cumuler les Cultivateurs d'une même catégorie vous permet de payer moins cher votre carte Offrande lors de la phase 1 (prendre une carte Offrande).

Remarque : le joueur dont c'est le tour doit prendre sa carte Offrande en premier, suivi du joueur à sa gauche, etc. S'il n'y a plus de carte de la bonne catégorie lorsque vient le tour d'un joueur, celui peut alors prendre une carte Offrande de son choix. Si un joueur doit prendre une carte supplémentaire en raison d'une majorité, il le fait après que tous les autres joueurs ont pris la leur.

Exemple : Valérie possède 1 Cultivateur de riz. Les autres joueurs n'en ont aucun. Elle reçoit donc 1 carte Riz. Néanmoins, bien qu'elle ait la majorité, elle ne reçoit pas de carte Offrande supplémentaire car elle ne possède pas au moins 2 Cultivateurs de riz.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine immédiatement dès que la pioche de cartes de jeu est vide. On ignore la phase 4 (*décompte*).

Tout d'abord, déterminez les points de victoire que rapporte chaque catégorie de cartes Offrande. Prenez toutes les cartes de l'Autel et triez-les par catégorie. La catégorie la plus **représentée** rapporte **3** points de victoire par carte, la deuxième catégorie en rapporte **2** et la troisième **1**.

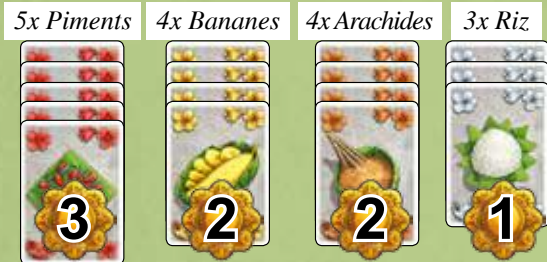
La catégorie la **moins** représentée **ne rapporte rien**.

S'il y a une égalité entre plusieurs catégories, celles-ci rapportent le même nombre de points de victoire :

- Si 2 catégories sont à égalité, chacune rapporte **3, 2 ou 1 point**
- Si 3 catégories sont à égalité, chacune rapporte **3 ou 2 points**
- Si 2x 2 catégories sont à égalité, chacune rapporte **3 ou 2 points**
- Si toutes les catégories sont à égalité, chacune rapporte **3 points**.

Remarque : s'il n'y a aucune carte d'une catégorie donnée sur l'Autel, celle-ci ne rapporte alors rien du tout !

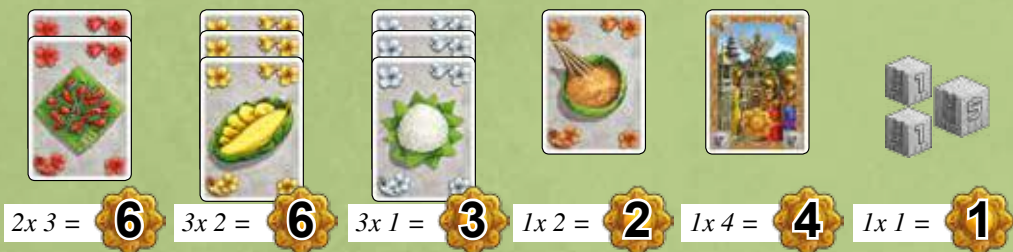
Exemple : en fin de partie, l'Autel contient les cartes suivantes :
Les points de victoire sont déterminés pour chaque ressource en comptant leur nombre de cartes : les Piments rapportent 3 points, les Bananes et les Arachides rapportent 2 points et le Riz 1 point.



Vient ensuite le décompte final. Chaque joueur reçoit des points de victoire en fonction des Pierres qu'il lui reste ainsi que des cartes placées devant lui.

- Jetons Point de victoire
- par Sanctuaire 4 PV
- par tranche de 5 Pierres 1 PV
- par carte Offrande 0-3 PV

Exemple : en fin de partie, Antoine possède devant lui les cartes et jetons suivants :



Il marque donc 22 points de victoire au total.

Le joueur possédant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le plus de Sanctuaires gagne. S'il y a encore égalité, le joueur concerné possédant le plus de Pierres gagne. Enfin, s'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VARIANTE 1 : L'ORACLE

L'oracle vous apporte la prospérité et vous permet de voir l'avenir. Utilisez au mieux les informations concernant le contenu de l'Autel afin de marquer davantage de points.

Les règles du jeu restent inchangées, à quelques exceptions près :

MISE EN PLACE

- Prenez 4 cartes Offrande (1 par catégorie), mélangez-les et placez-les face cachée sur l'Autel.
- Après avoir constitué les 4 colonnes de 4 cartes Offrande (le marché), mélangez les 8 cartes Oracle dans la pioche de cartes de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si, en phase 3 (*compléter sa main*), une colonne contient au moins 1 carte Oracle (*après qu'une nouvelle colonne a été créée*), celles-ci sont immédiatement retirées et rangées dans la boîte du jeu. Elles ne sont pas remplacées, **sauf** si les 4 cartes de la colonne étaient toutes des cartes Oracle.

Le joueur dont c'est le tour peut à présent prendre les 4 cartes du dessus de l'Autel et les regarder. Il peut en prendre une parmi les 4 et l'ajouter aux cartes Offrande placées devant lui. Les autres cartes sont remises sur l'Autel dans le même ordre.

Remarque : *s'il y a moins de 4 cartes sur l'Autel, le joueur les prend toutes, en garde une, puis remet les autres sur l'Autel dans le même ordre.*

VARIANTE 2 : LE DÉMON

Les habitants de Bali croient que des esprits malfaisants viennent dans leur maison une fois la nuit tombée. Ils demandent donc l'aide des prêtres afin de les chasser.

Les règles du jeu restent inchangées, à quelques exceptions près :

MISE EN PLACE

Placez le Démon sur la première colonne du marché.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Si vous jouez un Prêtre en phase 2 (*jouer une ou plusieurs cartes*), déplacez le Démon sur la colonne suivante du marché. S'il était sur la dernière colonne, renvoyez-le sur la première.
- Lors de la phase 3 (*compléter sa main*), vous ne pouvez pas prendre de carte issue de la colonne où se trouve le Démon.

Ces deux variantes peuvent se jouer indépendamment l'une de l'autre ou bien simultanément.

AUTEUR : **KLAUS-JÜRGEN WREDE**

ILLUSTRATEUR/GRAPHISTE : **DENNIS LOHAUSEN**

RÉDACTION DES RÈGLES : **JEROEN HOLLANDER**

TRADUCTION FRANÇAISE : **MAËL BRUSTLEIN,**

BRUNO LAROCLETTE, THOMAS MILLION

CHEF DE PROJET : **JONNY DE VRIES**

©2017 WHITE GOBLIN GAMES

WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

