

Das Elfenland bayala ist in Gefahr. Die magischen Drachen sind fast ausgestorben und mit ihnen schwindet auch die Magie aus bayala. Bringt gemeinsam das Drachenei auf dem Rücken des Einhorns zu seinen Eltern auf den Drachenberg und vereint eure Elfenvölker beim magischen Drachenfest. Denn nur so kann der Bund zwischen Elfen und Drachen aufs Neue besiegelt werden. Ein spannendes Wettlaufspiel mit ersten strategischen Elementen.

Spielmaterial



Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Stellt das **Einhorn** auf sein markiertes Startfeld **1**. Mischt die **Einhorn-Plättchen** verdeckt, d.h. mit der rosa Einhorn-Seite nach oben. Legt jeweils ein Plättchen auf die neun sechseckigen Felder des Einhorn-Weges **2**. Die restlichen neun Einhorn-Plättchen stapelt ihr und legt sie auf das sechseckige Feld des Drachenberg-Feldes **3**.

Legt die **Ablagetafel** neben den Spielplan. Legt den Waschbär-Chip auf das markierte Feld. Stapelt die Wolf-Plättchen und die Drachenei-Plättchen gleichmäßig auf den gekennzeichneten Feldern. Die Drachenei-Plättchen liegen mit der Rückseite nach oben. Ein beliebiger Spieler würfelt und legt die Würfel auf das dafür vorgesehene Ablagefeld mit dem bayala-Thron **4**. Jeder Spieler sucht sich eine **Spielfigur** aus, die stellvertretend für ein Elfenvolk steht:



Es gibt unterschiedliche **Startfelder**: Je nachdem wie viele Spieler ihr seid, stellt ihr eure Spielfiguren auf das Startfeld für zwei, drei oder vier Spieler. Nehmt euch das zu eurer Spielfigur gehörende Kartenset. Jeder Spieler mischt seine Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich bereit. Die oberen drei Karten legt jeder offen vor sich ab. Seid ihr erfahrene Spieler, könnt ihr die Karten auch verdeckt auf der Hand halten.

Hinweis: Bei zwei und drei Spielern nehmt ihr die nicht benötigten Spielfiguren und Kartensets aus dem Spiel.

Spielablauf

Jetzt beginnt das große bayala-Abenteuer! Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen Waschbären gesehen hat, startet: Wähle eine der drei vor dir liegenden Karten und führe sie aus (s. unten). Danach legst du die soeben gespielte Karte ab und bildest deinen eigenen Ablagestapel. Dann deckst du eine neue Karte von deinem Stapel auf, sodass wieder drei Karten vor dir liegen. Ist dein Kartenstapel einmal aufgebraucht, mischst du den Ablagestapel und spielst damit weiter.

Was bedeuten die Karten?



Ein Würfel

Nimm einen Würfel von der Ablage tafel und führe die Aktion des gewählten Würfels aus. Die Würfelsymbole werden unten erläutert.



Zwei Würfel

Du darfst dir **nacheinander** zwei Würfel von der Ablage tafel aussuchen: Wähle den ersten Würfel und führe die Aktion aus. Danach nimmst du einen zweiten Würfel und führst die jeweilige Aktion aus.

Wichtige Regeln:

- Du musst immer genau die Anzahl an Würfeln nehmen und ausführen, die auf der Karte abgebildet sind. Du darfst also keinen Würfel verfallen lassen!
- Lege die Würfel immer vor dir ab, damit alle Spieler sehen, welche Würfel auf der Ablage tafel noch zur Verfügung stehen.
- Liegen keine Würfel mehr auf der Ablage tafel, sammelst du alle fünf Würfel ein, würfelst sie neu und legst sie wieder auf die Ablage tafel.
- Liegt noch ein Würfel auf der Würfelablage, aber du darfst laut gespielter Karte zwei Würfel auswählen? Dann nimmst du zunächst den einen Würfel und führst die Aktion aus. Danach würfelst du mit allen fünf Würfeln neu und wählst einen zweiten Würfel aus.



Neu würfeln

Würfle mit **allen Würfeln** neu und lege sie auf das Ablagefeld. Suche dir dann **einen Würfel** aus und führe die Aktion aus.



Einhorn

Das Einhorn trägt das Drachenei mit dem Drachenbaby Nugur hinauf zum Drachenberg. Dort leben die Dracheneltern Antylar und Faraun, die Nugur vermissen. Ziehe das Einhorn ein Feld vorwärts. Als Dankeschön für deine Hilfe darfst du dir das Einhorn-Plättchen des Feldes nehmen und die darauf abgebildete Aktion ausführen.

Achtung! Damit die Magie nach bayala zurückkehren kann und eure Elfen das magische Drachenfest feiern können, muss das Einhorn mit dem Drachenei **unbedingt** auf dem Drachenberg ankommen. Schafft ihr es nicht, das Einhorn auf den Drachenberg zu ziehen, bevor der erste Spieler mit seiner Elfenvolk-Spielfigur den Festplatz erreicht, habt ihr das Spiel leider gemeinsam verloren. Helft dem Einhorn, den Drachenberg zu erreichen!

Würfelfaktionen



Waschbär-Tatzen

Waschbär Piuh ist ständig auf der Suche nach einem Leckerbissen. Wo steckt er wohl diesmal? Um ihn zu finden, nimmst du den Waschbär-Chip von der Ablage tafel und wirfst ihn hoch in die Luft. Welche Seite des Chips liegt nun oben?



Waschbär Piuh: Prima, du hast Piuh gefunden. Ziehe deine Elfenvolk-Spielfigur auf dem Spielplan auf das nächste Waschbär-Feld vor.



Die Tatzen:

Schade, du hast Piuh nicht gefunden. Dieses Mal darfst du deine Spielfigur leider nicht vorwärtsziehen.




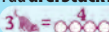

Adler Kuack

Adler Kuack zeigt den Elfen den Weg zum Festplatz. Du darfst dein Elfenvolk auf das nächste Feld mit dem Adler ziehen.

Hinweis: Auf den Feldern mit Adler Kuack und Waschbär Piuh dürfen mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen.




Wolf Lykos

Der Wolf Lykos beschützt die Elfen vor Gefahren. Du darfst dir ein **Wolf-Plättchen**  von der Ablage-
tafel nehmen und es vor dir ablegen. Die Wolf-Plättchen sammelst du während des Spiels: Wenn du **drei Stück** hast,
gibst du sie sofort ab und darfst dafür **vier Felder** mit deinem Elfenvolk in Richtung Festplatz ziehen  = .



Einhorn

Ziehe das Einhorn um ein Feld vorwärts. Als Dankeschön für deine Hilfe darfst du dir wieder das **Einhorn-Plättchen** 
des Feldes, auf das du das Einhorn ziehst, nehmen und die darauf abgebildete Aktion ausführen.

Hinweis: Ist das Einhorn bereits am Drachenberg angekommen, darfst du dir ein Einhorn-Plättchen vom Stapel des
Drachenberges nehmen und die Aktion ausführen.



Ein Drachenei

Die Drachen von bayala haben magische Fähigkeiten. Das gilt auch für die Dracheneier. Ziehe ein Drachenei-Plätt-
chen von der Ablage- und schau, was es bewirkt. Führe die Aktion aus. Das Plättchen kommt danach aus dem
Stapel.



Zwei Dracheneier

Ziehe zwei Drachenei-Plättchen von der Ablage- und lege sie offen vor dir ab. Wähle ein Plättchen aus und führe
die Aktion aus. Anschließend dürfen deine Mitspieler die Aktion des zweiten Plättchens ausführen, beginnend reih-
um links neben dem aktiven Spieler. Beide Plättchen kommen danach aus dem Spiel.

Hinweis: Liegen einmal keine Drachenei-Plättchen oder Einhorn-Plättchen mehr auf der Ablage- / dem Spiel-
plan, mischt ihr die abgelegten Plättchen neu und bildet neue Stapel.

Einhorn- und Drachenei-Plättchen



Auf den **Einhorn-Plättchen** und den **Drachenei-Plättchen** sind die gleichen Symbole zu sehen wie auf den Würfeln.
Wenn ihr ein Plättchen bekommt, führt die Aktionen wie unter „Würfelaktionen“ beschrieben aus.



Ihr findet dort auch **Wolf Lykos**. Diese Plättchen hebt ihr wie die Wolf-Plättchen auf, bis ihr insgesamt drei Wölfe
zusammen habt.



Ist auf dem Plättchen der **Waschbär Piuu** zu sehen, zieht ihr eure Spielfigur auf das nächste Waschbär-Feld.



Sind die **Waschbär-Tatzen** auf dem Plättchen, dürft ihr versuchen, Piuu zu finden, indem ihr den Waschbären-Chip
in die Luft werft.



Fischgräte

Oh, hier war wohl jemand schneller als ihr. Bei diesem Plättchen geht ihr leider leer aus.

Außerdem gibt es Plättchen, die euch erlauben, euer Elfenvolk unterschiedlich weit vorzuziehen:



Je nachdem was auf dem Chip abgebildet ist, dürft ihr eure Spielfigur ein, zwei oder drei Felder weit
vorrücken. Die Plättchen kommen anschließend aus dem Spiel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das erste Elfenvolk den Festplatz erreicht. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Zieht dann alle anderen Elfenvölker
ebenfalls zum Festplatz. Ist auch das Einhorn auf dem Drachenberg angekommen, könnt ihr nun gemeinsam das magische Drachenfest
feiern: Prima, ihr habt bayala gerettet und das Spiel gewonnen!

Erreicht die erste Elfenfigur den Festplatz, bevor das Einhorn den Drachenberg erreicht, habt ihr leider gemeinsam verloren. Probiert es
gleich noch einmal!

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 ①. 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 ②. Empilez les 9 pastilles licornes restantes et posez-les sur la case hexagonale de la montagne des dragons ③. Placez la **desserte** à côté du plateau de jeu :

Posez le **jeton raton laveur** sur sa case ④. 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 :



Nemus,
roi des fées de la forêt



Sunaya, reine
des fées de la glace

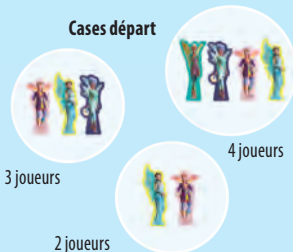


Wessel,
roi des fées de l'arc-en-ciel



Eyela,
reine des fées du soleil

Cases départ



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 déposent 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, reprennez 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 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

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




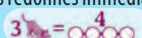
L'aigle Kuack

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 !

Il regno fatato bayala è in pericolo. I draghi magici si sono quasi estinti e con essi rischia di scomparire anche la magia di bayala. Raggiungi in groppa all'unicorno la montagna dei draghi per riconsegnare l'uovo di drago ai suoi genitori e riunisci i popoli delle fate nella magica festa dei draghi. Solo allora il legame tra fate e draghi potrà essere nuovamente siglato. Un emozionante gioco a dadi con primi elementi strategici.

Materiale di gioco



Preparazione del gioco

Posizionare il tabellone al centro del tavolo. Piazzare l'unicorno sulla sua casella di partenza contrassegnata ❶. Mischiare le tessere-unicorno e poggiarle a faccia in giù, vale a dire con il lato dell'unicorno rosa verso l'alto. Posizionare una tessera su ciascuna delle 9 caselle esagonali del percorso dell'unicorno ❷. Le restanti 9 tessere-unicorno andranno impilate e posizionate nella casella esagonale della montagna dei draghi ❸. Collocare la tavola di gioco accanto al tabellone.

Piazzare il gettone-procione sulla casella contrassegnata. Impilare le tessere-lupo e le tessere-uovo di drago uniformemente nelle caselle contrassegnate. Le tessere-uovo di drago dovranno poggiare con il dorso rivolto verso l'alto. Un giocatore qualsiasi lancia i dadi e li piazza nella casella designata, in cui è raffigurato il trono di bayala ❹. Ciascun giocatore sceglie una pedina che rappresenta un popolo fatato:



Casella di partenza



Vi sono diverse caselle di partenza: A seconda di quanti sono i giocatori, si posizionano le pedine nella casella di partenza per 2, 3 o 4 giocatori. Prelevare il mazzo di carte appartenente alla propria pedina. Ogni giocatore mescola le proprie carte e poggia il mazzo coperto di fronte a sé. Le 3 carte in cima al mazzo andranno poi scoperte e poggiate davanti a sé. Se siete giocatori esperti, potrete tenere le carte anche coperte in mano.

Suggerimento: In presenza di 2 e 3 giocatori, mettete da parte le pedine ed i mazzi di carte non necessari per il gioco.

Svolgimento del gioco

Sta per avere inizio la grande avventura di bayala! Il gioco si svolge a turni in senso orario. Inizia la partita il giocatore che per ultimo ha visto un procione: sceglie una delle 3 carte poggiate di fronte a lui e segue le indicazioni in essa riportate (v. in basso). Quindi, poggia la carta appena giocata e inizia a costruire il proprio mazzo degli scarti. Poi, scopre una nuova carta dal proprio mazzo, in modo tale da averne sempre 3 davanti a sé. Una volta esaurito il mazzo, si mescolerà quello degli scarti e si continuerà a giocare.

Qual è il significato delle carte?



1 dado

Prendere 1 dado dalla tavola di gioco ed eseguire l'azione indicata. I simboli sui dadi sono spiegati a pag. 8+9.



2 dadi

È possibile scegliere 2 dadi consecutivi dalla tavola di gioco: scegliere il primo dado e seguire l'azione indicata. Successivamente, si prenderà il secondo dado e si seguirà l'azione indicata.

Regole importanti:

- Bisogna sempre prendere il numero esatto di dadi indicato sulla carta ed eseguire l'azione indicata. Attenzione quindi a non farsi scappare nessun dado!
- Posizionare sempre i dadi di fronte a sé in modo che tutti i giocatori vedano quali sono ancora disponibili.
- Se non ci sono più dadi sulla tavola di gioco, raccogliere tutti i 5 dadi, lanciarli di nuovo e riposizionarli sulla tavola di gioco.
- Sulla tavola di gioco resta solo 1 dado ma la carta giocata indica che è possibile sceglierne 2? Prendere il primo dado ed eseguire l'azione indicata. Poi, lanciare nuovamente tutti i 5 dadi e scegliere il secondo dado.



Nuovo lancio di dadi

Lanciare di nuovo tutti i dadi e posizionarli nella casella designata. Quindi, scegliere un dado ed eseguire l'azione indicata.



Unicorno

L'unicorno porta l'uovo di drago, che custodisce il draghetto Nugur, fino alla montagna dei draghi. Li vivono i suoi genitori, i draghi Antylar e Faraun, che lo hanno perso. Spostare l'unicorno di una casella in avanti. Come ringraziamento per l'aiuto offerto, si potrà prelevare la tessera-unicorno dalla casella ed eseguire l'azione indicata su di essa.

Attenzione! Per far tornare la magia a bayala e fare in modo che le fate possano festeggiare di nuovo la festa dei draghi, l'unicorno dovrà raggiungere necessariamente la montagna dei draghi insieme all'uovo di drago. Se non si riesce a portare l'unicorno sulla montagna dei draghi prima che il primo giocatore raggiunga, con la sua pedina del popolo fatato, il luogo della festa, il gioco potrà considerarsi perso. Aiutate l'unicorno a raggiungere la montagna dei draghi!

Azioni dei dadi



Procione - Orme

Il procione Piuh è sempre in cerca di bocconcini prelibati. Dove si è cacciato questa volta? Per trovarlo, bisognerà prendere il gettone-procione dalla tavola di gioco e lanciarlo in aria. Quale lato del gettone è rivolto verso l'alto?



Procione Piuh: Benissimo! Piuh è stato trovato. Spostare la pedina del popolo fatato nella successiva casella-procione del tabellone.



Le orme: Peccato, Piuh non è stato trovato. Purtroppo questa volta non è possibile spostare in avanti la propria pedina.



L'aquila Kuack

L'aquila Kuack indica alle fate la strada per raggiungere la festa. È possibile spostare il proprio popolo fatato nella casella successiva che raffigura l'aquila.

Suggerimento: Nelle caselle con l'aquila Kuack e il procione Piuh, possono sostare più pedine contemporaneamente.



Lupo Lykos

Würfelsymbol||| Il lupo Lykos protegge le fate dai pericoli. È possibile prendere una tessera-lupo dalla tavola di gioco e posizionarla davanti a sé. Durante il gioco si possono raccogliere le tessere-lupo: quando si ottengono 3 pezzi, è possibile riconsegnarli subito e procedere di 4 caselle con il popolo fatato in direzione del luogo della festa $3 \text{ } \times \text{ } = 4$.



Unicorno

Spostare l'unicorno di una casella in avanti. Come ringraziamento per l'aiuto offerto, si potrà prelevare la tessera-unicorno dalla casella su cui si è spostato l'unicorno ed eseguire l'azione indicata su di essa.



Suggerimento: Se l'unicorno ha già raggiunto la montagna dei draghi, è possibile prendere una tessera-unicorno dalla pila della montagna dei draghi ed eseguire l'azione indicata.



1 tessera-uovo di drago

I draghi di bayala hanno proprietà magiche. Ciò vale anche per le uova di drago. Prendere 1 tessera-uovo di drago dalla tavola di gioco e osservare cosa succede. Eseguire l'azione indicata. La tessera verrà poi estromessa dal gioco.



2 tessere-uovo di drago

Prendere 2 tessere-uovo di drago dalla tavola di gioco e poggiarle davanti a sé. Scegliere una delle due ed eseguire l'azione indicata. Successivamente, gli altri giocatori potranno eseguire l'azione indicata nella seconda tessera, iniziando dal primo che si trova alla sinistra del giocatore di turno. Entrambe le tessere verranno poi estromesse dal gioco.

Suggerimento: Se non ci sono più tessere-uovo di drago o tessere-unicorno sulla tavola di gioco / tabellone, rimescolare le tessere scartate e formare nuove pile.

Tessere unicorno e uovo di drago



Sulle **tessere-unicorno** e le **tessere-uovo di drago** sono raffigurati gli stessi simboli che ritroviamo sui dadi. Quando si ottiene una tessera, eseguire le azioni come descritto nella sezione „Azioni dei dadi“.



C'è anche il **lupo Lykos**. Queste tessere vanno raccolte come le tessere-lupo, fino ad averne un totale di 3.



Se la tessera raffigura il **procione Piuh**, bisognerà spostare la propria pedina fino alla casella successiva che raffigura un procione.



Se la tessera raffigura **procione-orme**, bisognerà tentare di trovare Piuh lanciando il gettone in aria.



Lisca di pesce

Oh, probabilmente qualcuno è stato più veloce di te. Sfortunatamente con questa tessera sei rimasto a mani vuote.

Vi sono inoltre delle tessere che consentono di spostare il proprio popolo fatato in modalità diverse:



A seconda di ciò che viene mostrato sul gettone, è possibile far avanzare la pedina di 1, 2 o 3 caselle. Successivamente, le tessere verranno estromesse dal gioco.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena il primo popolo fatato raggiunge il luogo della festa. Il giocatore a cui appartiene la pedina vince la partita. Quindi, tutti gli altri popoli fatati verranno condotti nel luogo della festa. Quando l'unicorno avrà raggiunto la montagna dei draghi, si potrà festeggiare tutti insieme la magica festa dei draghi: Fantastico! Avete salvato bayala e vinto il gioco!

Se un popolo fatato raggiunge il luogo della festa prima che l'unicorno sia giunto alla montagna dei draghi, il gioco potrà considerarsi perso. Riproviamoci insieme!

BAYALA®

The game of the movie for
2 - 4 bayala fans aged 7 years and older

The magical land of bayala is in danger. As the dragons have almost become extinct, magic is also disappearing from bayala. Work together to transport the dragon egg on the back of the unicorn to its parents in the Dragon Mountains and unite your fairy tribes at the magical Dragon's Feast. This is the only way to once again seal the bond between fairies and dragons. An exciting race game with some initial strategic elements.

Game material



Game preparation

Place the board in the middle of the table. Place the **unicorn** in its marked starting area ①. Shuffle the **unicorn tokens** face down, i.e. with the pink unicorn side facing up. Place one token on each of the 9 hexagonal spaces in the unicorn path ②. Stack the remaining 9 unicorn tokens and place them on the hexagonal space in the Dragon Mountains area ③. Place the **reserve** next to the board.

Place the raccoon chip in the marked area ④. Stack the wolf tokens and the dragon egg tokens evenly in the marked areas. The dragon egg tokens lie face down. Any player rolls the dice and places them in the designated area with the bayala throne. Each player chooses a **playing piece** to represent one of the fairy tribes:



Nemus,
King of the Forest Fairies

Sunaya, Queen of the
Ice Fairies

Wessel, King of
the Rainbow Fairies

Eylala,
Queen of the Sun Fairies

Starting areas



3 players

4 players

2 players

There are different **starting areas**: Depending on how many players there are, place your playing pieces on the 2-, 3-, or 4-player starting area. Take the deck of cards belonging to your playing piece. Each player shuffles his cards and stacks them face down in front of him. Place the top 3 cards face up in front of you. If you are an experienced player, you can also hold the cards face down in your hand.

Note: If there are 2 or 3 players, take the unneeded playing pieces and decks of cards out of the game.

Game structure

Now the big bayala adventure begins! You take turns in a clockwise direction. The player who last saw a raccoon starts: Choose one of the 3 cards in front of you and do as it says (see below). Then discard the card you have just played and create your own discard pile. Then you uncover a new card from your deck so that you have 3 cards in front of you again. Once your deck has been used up, shuffle the discard pile and continue playing.

What do the cards mean?



1 die

Take 1 die from the reserve and perform the action shown on the selected die. The die symbols are explained below.



2 dice

You can choose 2 dice from the reserve **one after the other**. Select the first die and perform the action. Then take a second die and perform the action.

Important rules:

- You must always take and perform exactly the number of dice shown on the card. So, you must not forfeit any dice!
- Always place the dice in front of you so that all of the players can see which dice are still available.
- If there are no more dice in the reserve, collect all 5 dice, roll them again and put them back in the reserve.
- Is there 1 die left in the dice area but your card tells you to select 2? Then you first take the one die and perform the action. Then you roll all 5 dice again and select a second die.



Roll again

Roll **all of the dice** again and place them in the dice area. Then select a die and perform the action.



Unicorn

The unicorn carries the dragon egg with Nugur the dragon baby up to the Dragon Mountains. This is where the dragon parents Antylar and Faraun, who miss Nugur, live. Move the unicorn forward one space. As a thank you for your help, you can take the unicorn token from the space and perform the action shown on it.

Attention! In order for magic to return to bayala and for your fairies to celebrate the magical Dragon's Feast, it is essential that the unicorn reaches the Dragon Mountains with the dragon egg. If you don't manage to get the unicorn to the Dragon Mountains before the first player reaches the festival ground with his fairy tribe playing piece, you've lost the game together. Help the unicorn reach the Dragon Mountains!

Dice actions



Raccoon paws

Piuh the raccoon is always looking for a treat. Where is he this time? To find him, you take the raccoon chip from the reserve and throw it high into the air. Which side of the chip is now on top?



Piuh the raccoon: Great, you've found Piuh. On the board, move your fairy tribe playing piece to the next raccoon space.



The paws:

Too bad, you didn't find Piuh. Unfortunately, you can't move your playing piece forward this time.




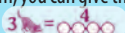
Kuack the eagle

Kuack the eagle shows the fairies the way to the festival ground. You can move your fairy tribe to the next space with the eagle.

Note: Several playing pieces can stand on the areas showing Kuack the eagle and Piuh the raccoon at the same time.




Lykos the wolf

Lykos the wolf protects the fairies from danger. You can take a wolf token from the  reserve and place it in front of you. You collect the wolf tokens during the game: If you have 3 of them, you can give them away immediately and move forward 4 spaces towards the festival ground with your fairy tribe .



Unicorn

Move the unicorn forward one space. As a thank you for your help, you can take the unicorn token  from the space onto which you are moving the unicorn and perform the action shown on it.

Note: If the unicorn has already reached the Dragon Mountains, you can take a unicorn token from the stack at the Dragon Mountains and perform the action.



1 dragon egg

The dragons of bayala have magical abilities. This is also true for dragon eggs. Take 1 dragon egg token from the reserve and see what it does. Perform the action. The token then comes out of the game.



2 dragon eggs

Take 2 dragon egg tokens from the reserve and place them in front of you. Select a token and perform the action. Then **your teammates** can perform the action on the second token, starting to the left of the active player and taking it in turns. Both tokens come out of the game after that.

Note: Once there are no more dragon egg tokens or unicorn tokens in the reserve/on the board, you mix up the discarded tokens again and form new stacks.

Unicorn and dragon egg tokens



The **unicorn** and **dragon egg tokens** show the same symbols as on the dice. If you get a token, perform the actions as described under 'Dice actions'.



You can also find **Lykos the wolf** there. You save these tokens like the wolf tokens until you have a total of 3 wolves.



If the raccoon token shows **Piuh the raccoon**, move your playing piece to the next raccoon space.



If the **raccoon paws** are shown on the token, you can try to find Piuh by throwing the raccoon chip into the air.



Fishbone

Oh, someone else was faster than you. Unfortunately, you don't get anything from this token.



Depending on what's on the chip, you can move your playing piece forward 1, 2 or 3 spaces. The tokens then come out of the game.

End of game

The game ends as soon as the first fairy tribe reaches the festival ground. This player wins the game. Then move all of the other fairy tribes to the festival ground as well. If the unicorn has also arrived at the Dragon Mountains, you can now celebrate the magical Dragon's Feast together: Great, you have saved bayala and won the game!

If the first fairy figure reaches the festival ground before the unicorn reaches the Dragon Mountains, you've unfortunately lost together. Give it another try!

Autor: Wolfgang Dirscherl
Redaktion: Katja Kluska
Grafik-Design: designstudio1.de

© Ulysses Films, Fabrique d'Images & Schleich

Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspele.de, www.schmidtspele-shop.de

