



Balada

Kde by boli hrdinovia bez tých, ktorí o ich skutkoch podávajú správu? Ako by mohli stáť po boku legiend, keby ich skutky nikto neoslavovalo? Hoci kto by dokonca mohol povedať, že bard (ľudový spevák, básnik) je dôležitejší než sám hrdina... ale to by sme, samozrejme, prehánali. Alebo nie?

O hre

V hre Balada sa stanete bardmi a zaznamenáte odvážne skutky drsných hrdinov. Víťazom sa stane ten, ktorému sa podarí vyzobrať najstrhujúcejší príbeh!

Príprava hry

Každý hráč dostane mapu (dennou stranou ☀ hore) a ceruzku. Karty udalostí „A“, „B“ i karty prostredia zvlášť zamiešajte do 3 balíčkov a umiestnite doprostred stola.

Do svojho listu napíšte meno hrdinu, ktorého cestu budete sledovať. Určte jedného hráča, ktorý bude mať na starosti otáčanie kariet.



Priebeh hry

Hra sa skladá z 2 kôl a začína na dennej mape ☀. Kolo pozostáva z 12 ťahov a nasledujúceho vyhodnotenia. V každom ťahu najskôr otočíte karty a potom zakreslíte do 1 poľa 1 symbol niektorej z otočených kariet udalostí. Hneď ako zaplníte všetkých 12 poľí, cesta vášho hrdinu sa vyhodnotí. Potom list otočíte a pokračujete 2. kolom na nočnej strane 🌙. Váš konečný bodový výsledok zodpovedá súčtu bodov z oboch strán mapy. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.



Karty prostredia (12×)



Karty udalostí „A“ (12×) a „B“ (17×)



Mapa, obojstranná (100×)*



Ceruzka (6×)

* Dodatočné listy máp k vytlačeniu si môžete stiahnuť z adresy: www.albi.cz/hry-a-zabava/balada/

Chcete začať zľahka a naučiť sa pravidlá hry postupne? Vyskúšajte najskôr jednoduchý variant. Pozri str. 4.

Priebeh kola

Na začiatku každého ťahu určený hráč otočí 1 kartu prostredia, 1 kartu udalosti „A“ a 1 kartu udalosti „B“. Teraz musíte na svoju dosku do prázdneho poľa zakresliť jeden z otočených symbolov udalostí, aby zvolené pole svojim prostredím (les, púšť alebo hory) zodpovedalo otočenej karte prostredia. Svoju voľbu nemusíte hovoriť spoluhráčom.



PRÍKLAD:
Hráč musí zakresliť meč alebo prekážku „2“ do hôr.



Na ceste už prekážky má, rozhodne sa teda zakresliť meč.



Hneď ako ste všetci zakreslili symbol do svojich máp, otočte ďalšiu trojicu kariet a proces opakujte. Zakreslené symboly už nie je možné neskôr zmeniť.

Hneď ako na mape zaplníte 12 polí, prejdite k vyhodnoteniu kola.

Zmena prostredia



Raz počas kola smiete využiť schopnosť zmeny prostredia.

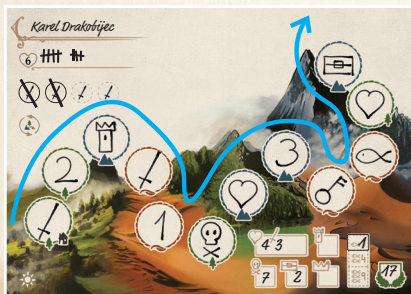
Vyberte **2 prázdne polia** na mape a prehodte ich prostredia. Po použití symbol schopnosti prečiarknite a prekreslite symboly terénu na poliach.



Vyhodnotenie kola

Hneď ako zaplníte všetky polia mapy, vyhodnoťte portál (pozri ďalej) a vyšlite hrdinu na cestu. **Postupujte od 1. pozície vľavo** 🏠. Podľa pravidiel v nasledujúcom oddieli postupne vyhodnoťte po mape zľava doprava všetky zakreslené udalosti. Víťazné body zaznamenajte do tabuľky.

Po vyhodnotení kola na dennej mape ☀️ otočte list a začnite druhé kolo.



Udalosť „B“ je viac než ťahov v jednom kole. Niektoré karty tak neuvidíte.

Udalosti

Počas dobrodružstiev hrdina narazí na nepriateľov, magické portály a nebezpečné veže. Môže tiež skúsiť vyslobodiť princeznú alebo napríklad získať poklad.



PREKÁŽKA

Udalosti **prekážok** (číslo) hovoria, koľko zranení hrdina pri ich prekonávaní utrpí. Počas vyhodnotenia kola zaznamenávajúte schytný počet zranení do poľa pre zranenia. *Nevyliečené zranenia sa prenášajú do druhého kola. Prekážku je možné tiež prekonať mečom, pozri ďalej.*

6



Keď hrdina utrpí 6 alebo viac zranení, je zrazený: všetky zranenia prečiarknite. Teraz je hrdina opäť bez zranení a pokračuje v ceste, ale prečiarknuté zranenia už nie je možné vyliečiť a nie je možné za ne ani získať body. *Vyliečené alebo stratené zranenia prečiarknite.*



FONTÁNA

Návštevou fontány si hrdina **vylieči všetky neprečiarknuté zranenia** (maximálne 5). Jazvy sú dôkazom hrdinstva - zapíšte si toľko víťazných bodov, koľko zranení hrdina práve vyliečil. *Vyliečené zranenia prečiarknite.*

PRÍKLAD:

6



V horách hrdina utrpí 3 zranenia, na púšti utrpí ďalšie 2.



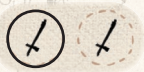
Našťastie nasleduje liečenie, ktoré ho úplne uzdraví, a hráč si pripíše 5 bodov.



MEČ

Na poli so zbraňou hrdina získa jeden **meč**. Ten si poznačte vo svojej výbave. Po použití sa meč spotrebuje.

Nespotrebované meče sa prenášajú do 2. kola.



Získaný meč



Spotrebovaný meč

Meč je možné **spotrebovať** v týchto prípadoch:



Otvor truhlu. Získaš **3 body**.



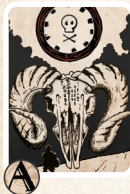
2 meče porazia bossa.



Znič prekážku a získaj jej bodovú hodnotu bez toho, aby hrdina utrpel zranenie.

PRÍKLAD:

Hrdina utŕžil 4 zranenia a získal meč. Teraz by mal utŕžiť ďalšie 3 zranenia, čo by znamenalo, že je zrazený. Hráč sa preto rozhodne meč spotrebovať: zničí prekážku „3“ a pripíše si 3 body bez toho, aby hrdina utŕžil zranenie.



BOSS

Aby ste porazili bossa, musíte **spotrebovať 2 meče**. Získate body podľa toho, na ktorom poli od konca mapy sa boss nachádza.

Pokiaľ ho nechcete alebo nemôžete poraziť, udalosť ignorujte a body nezískate.

PRÍKLAD:

Hráč spotrebuje 2 meče a porazí bossa. Ten sa nachádza na 7. pozícii/poli od konca, hrdá si teda pripíše 7 bodov.



PORTÁL

Než začnete kolo vyhodnocovať, smiete na miesto portálu **presunúť** ľubovoľnú udalosť z cesty (tá na svojom pôvodnom mieste zanikne).

PRÍKLAD:

Hráč pred vyhodnotením presunie kľúč na miesto portálu, aby získal 2 body z veže.



VEŽA

Pole s **vežou** ovplyvňuje obe **susedné** polia prekážok. Ovplyvnená prekážka má o 1 vyššiu náročnosť (napr. z 2 na 3). Ak ste predtým zobrali **kľúč**, získate za vežu **2 body**.



S kľúčom za navštívenú vežu získate **2 body** (kľúč sa nespotrebuje).



Pri vyhodnocovaní princeznej sa veža chápe ako nebezpečenstvo (nepretrúšuje rad, pozri ďalej).

PRÍKLAD:

V horách sa nachádza veža, ktorá zvyšuje náročnosť okolitých prekážok. Namiesto 2 životov tak hrdina stratí v lese 3. Na púšti sa nachádza prekážka, takže tam veža nemá vplyv.



RYBA

Podľa celkového počtu rýb zakreslených na vašej mape, nezávisle od ich umiestnenia, získate daný počet bodov:

1 ryba = 1 bod | 2 ryby = 4 body | 3 ryby = 9 bodov



KRÚČ

Návšteva tohto poľa vybaví hrdinu **klúčom**. Ten odomyká truhlu a veže. Klúč sa použitím nespotrebuje a platí len na aktuálnej mape.



TRUHLA

Pokiaľ hrdina už zoberal **klúč**, môže ním otvoriť truhlu a získať toľko bodov, koľko sa nachádza polí medzi truhlou a klúčom (*samostatné polia s truhlou a klúčom nepočítajte, maximum je teda 10*). Truhlu je možné tiež otvoriť **mečom**. Ten sa spotrebuje a vy získate 3 body.



PRINCEZNÁ

Za princeznu získate toľko bodov, koľko je súčet hodnôt nebezpečenstva v **neprerušenom rade pred princeznou**. Za nebezpečenstvo sa považujú prekážky, boss a veža. Neporazený boss či prekážka, pri ktorej bol hrdina zrazený, sa nepočítajú a prerušujú rad.



Bodová hodnota prekážky.



Veža neprerušuje rad.



Hodnota porazeného bossa (*vzdialenosť od konca cesty*).



PRÍKLAD:

Pred princeznou je veža, ktorá sa počíta do nebezpečenstva, i keď hodnotu sama nemá. Prekážka „2“ pridá vďaka veži rovno 3 body a za bossa (pokiaľ bol porazený) je na tejto pozícii 9 bodov. Následne je rad prerušený liečením. Za princeznu si tak hráč pripíše 12 bodov.

Druhé kolo

Po dokončení 1. kola (dennej strany mapy) a zapísaní bodov otočte svoju mapu na nočnú stranu . Do 2. kola prenešte všetky **nepoužité meče a nevyličené zranenia** (poznačte si ich teda i na 2. strane). Klúč sa neprenáša. Znova zamiešajte balíčky kariet a začnite 2. kolo.

Bodovanie

Počas vyhodnocovania kola zapisujte získané body do tabuľky. Body získavate za liečenia, odomknutie truhly, porážku bossa, lov rýb, záchranu princeznej a návštevu veže. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom bodov z oboch kôl. *Pri remíze vyhráva ten, kto menejkrát použil Zmenu prostredia. Pokiaľ remíza trvá, vyhrávajú všetci remizujúci hráči.*



Hráte sami? Zahrajte si viackrát a snažte sa zlepšovať. Výsledkom sa nebojte pochváliť.



JEDNODUCHÝ VARIANT

Hráte s deťmi a chcete začať s jednoduchšou verziou hry? Hrať môžete len s balíčkom udalostí „A“ na jednej strane mapy. V pravidlách venujte pozornosť len kartám označeným

V každom ťahu teda otočíte spolu s kartou prostredia len 1 kartu udalosti, ktorú musíte zakresliť. Po vyhodnotení kola vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

AUTORI HRY:

Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jakub Muřín, Josef Bělehrádek

VÝVOJ: Time Slug Studio

VYDAVATEL: ALBI Česká republika, a. s.

DISTRIBÚTOR PRE SR: ALBI s. r. o., Oravská ulica 8557/22, 01001 Žilina
Ďakujeme členom Albi klubu stolových hier a kamarátom, ktorí sa zúčastnili testovania.

