



Balada

Kde by byli hrdinové bez těch, kdož o jejich skutečích podají zprávu? Jak by mohli stanout po boku legend, kdyby jejich skutky nikdo neoslavoval? Leckdo by dokonce mohl říct, že bard je důležitější než sám hrdina... ale to bychom samozřejmě přeháněli.

Nebo ne?

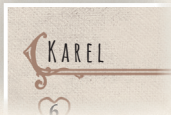
O hře

Ve hře Balada se stanete bardy, zaznamenáte odvážné skutky sveřepých hrdinů a získáte vítězné body. Hráč s nejvíce strhujícím příběhem se stane vítězem.

Příprava hry

Každý hráč obdrží mapu (denní stranou ☀ vzhůru) a tužku. Karty událostí „A“, „B“ i karty prostředí zvlášť zamíchejte do 3 balíčků a umístěte doprostřed stolu.

Do svého listu napište jméno hrdiny, jehož cestu budete sledovat. Určete jednoho hráče, který bude mít na starosti otáčení karet.



Průběh hry

Hra se skládá ze 2 kol a začíná na denní mapě ☀. Kolo sestává z 12 tahů a následného vyhodnocení. V každém tahu nejprve otočíte karty a poté zakreslíte do 1 pole 1 symbol některé z otočených karet událostí. Jakmile všech 12 polí zaplníte, cesta vašeho hrdiny se vyhodnotí. Poté list otočíte a pokračujete 2. kolem na noční straně 🌙. **Váš konečný bodový výsledek odpovídá součtu bodů z obou stran mapy. Hráč s nejvíce body vyhrává.**



Karty prostředí (12×)



Karty událostí „A“ (12×) a „B“ (17×)



Mapa, oboustranná (100×)*



Tužka (6×)

* Dodatečné listy map k vytištění můžete stáhnout na adrese: www.albi.cz/hry-a-zabava/balada/

Chcete začít zlehka a naučit se pravidla hry postupně? Vyzkoušejte nejdříve jednoduchou variantu, viz str. 4.

Průběh kola

Na začátku každého tahu určený hráč otočí 1 kartu prostředí, 1 kartu události „A“ a 1 kartu události „B“. Nyní musíte na svou desku do prázdného pole zakreslit jeden z otočených symbolů událostí, aby zvolené pole svým prostředím (les, poušť, nebo hory) odpovídalo otočené kartě prostředí. Svoji volbu nemusíte sdělovat spoluhráčům.



Příklad:
Hráč musí zakreslit meč nebo překážku „2“ do hory.

Na cestě již překážky má, rozhodne se tedy zakreslit meč.



Jakmile jste všichni zakreslili symbol do svých map, otočte další trojici karet a proces opakujte. Zakreslené symboly už později nelze změnit.

Jakmile na mapě zaplníte 12 polí, přejděte k vyhodnocení kola.

Změna prostředí

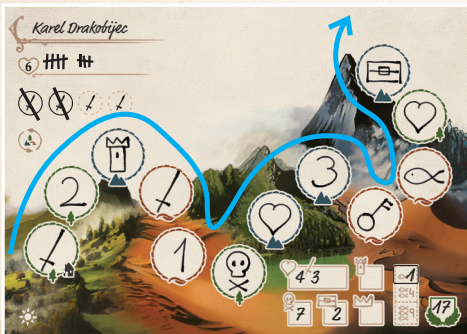
Jednou během kola smíte využít schopnost změny prostředí. Vyberte **2 prázdná pole** na mapě a prohodte jejich prostředí. Při použití symbol schopnosti škrtněte a překreslete symboly terénu na polích.



Vyhodnocení kola

Jakmile všechna pole mapy zaplníte, vyhodnoťte portál (viz dále) a vyšlete hrdinu na cestu. **Postupujte od 1. pozice vlevo** . Podle pravidel v následujícím oddílu postupně po mapě zleva doprava vyhodnoťte všechny zakreslené události. Vítězné body zaznamenejte do tabulky.

Po vyhodnocení kola na denní mapě otočte list a začněte druhé kolo.



Události „B“ je více než tahů v jednom kole. Některé karty tak nevidíte.

Události

Během dobrodružství hrdina narazí na nepřátele, magické portály a nebezpečné věže. Může také zkusit vysvobodit princeznu nebo třeba získat poklad.



PŘEKÁŽKA

Události **překážek** (číslo) říkají, kolik **zranění** hrdina při jejich překonání utrhí. Během vyhodnocení kola zaznamenávejte utržený počet zranění do pole pro zranění. *Nevyléčená zranění se přenášejí do druhého kola. Překážku lze také překonat mečem, viz dále.*

6 Když hrdina utrhí 6 nebo více zranění, je zražen: všechna zranění škrtněte. Nyní je hrdina opět bez zranění a pokračuje v cestě, ale přeškrtnutá zranění již nelze vyléčit, a nelze tedy za ně ani získat body.



FONTÁNA

Při návštěvě fontány si hrdina **vyléčí všechna neškrtnutá zranění** (maximálně 5). Jizvy jsou důkazem hrdinství – запиšte si tolik vítězných bodů, kolik zranění hrdina právě vyléčil. *Vyléčená zranění škrtněte.*

Příklad:



6 V horách hrdina utrhí 3 zranění, na poušti utrpí další 2. Naštěstí následuje léčení, které ho zcela uzdraví, a hráč si připiše 5 bodů.

MEČ

Na poli se zbrání hrdina získá 1 meč. Ten si poznačte ve své výbavě. Při použití se meč spotřebuje.

Nespotřebované meče se přenášejí do 2. kola.



Získaný meč



Spotřebovaný meč

Meč lze **spotřebovat** v těchto případech:



Otevři truhlu. Získáš 3 body.



2 meče porazí bosse.



Znič překážku a získej její bodovou hodnotu, aniž by hrdina utrpěl zranění.

Příklad:

Hrdina utrpěl 4 zranění a získal meč. Nyní by měl utřít další 3 zranění, což by znamenalo, že je sražen. Hráč se proto rozhodne meč spotřebovat: zničí překážku „3“ a připiše si 3 body, aniž by hrdina utrpěl zranění.



BOSS

Abyste porazili bosse, musíte **spotřebovat 2 meče**. Získáte tolik bodů, na kolikátém poli od konce mapy se boss nachází. *Pokud ho nechcete nebo nemůžete porazit, událost ignorujte a body nezískáte.*



Příklad:

Karel spotřebovuje 2 meče a porazí bosse. Ten se nachází na 7. pozici od konce, hráč si tedy připiše 7 bodů.



PORTÁL

Než začnete kolo vyhodnocovat smíte na místo portálu **přesunout** libovolnou událost z cesty (ta na svém původním místě zanikne).



Příklad:

Hráč před vyhodnocením přesune klíč na místo portálu, aby získal 2 body z věže.



VĚŽ

Pole s **věží** ovlivňuje obě **sousední** pole překážek. Ovlivněná překážka má o 1 vyšší obtížnost (*např. z 2 na 3*). Pokud jste předtím sebrali **klíč**, získáte za návštěvu věže 2 body.



S klíčem za navštívenou věž získáte 2 body (*klíč se nespotřebovuje*).



Při vyhodnocování princezny se věž chápe jako nebezpečí (*nepřerušuje řadu, viz dále*).

Příklad:

V horách se nachází věž, která zvyšuje obtížnost okolních překážek. Místo 2 životů tak hrdina v lese ztratí 3. Na poušti se nenachází překážka, takže tam věž nemá vliv.



RYBA

Dle celkového počtu ryb zakreslených na vaší mapě, nezávisle na jejich umístění, získáte daný počet bodů:



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



Klíč

Návštěva tohoto pole vybaví hrdinu **klíčem**. Ten odemká truhlu a věže. Klíč se použitím nespotřebává a platí pouze na aktuální mapě.



TRUHLA

Pokud hrdina již sebral **klíč**, může jím otevřít truhlu a získat tolik bodů, kolik se nachází polí mezi truhlou a klíčem (*samotná pole s truhlou a klíčem nepočítajte, maximum tedy činí 10*). Truhlu lze také otevřít **mečem**. Ten se spotřebuje a vy získáte 3 body.



PRINCEZNA

Za princeznu získáte tolik bodů, kolik je součet hodnot nebezpečí v **nepřerušené řadě před princeznou**. Za nebezpečí se považují překážky, boss a věž. Neporažený boss či překážka, u níž byl hrdina sražen, se nepočítají a přerušují řadu.



Bodová hodnota překážky.



Věž nepřerušuje řadu.



Hodnota poraženého bossa (*vzdálenost od konce cesty*).

Příklad:

Před princeznou je věž, která se počítá do nebezpečí, i když hodnotu sama nemá. Překážka „2“ přidá díky věži rovnou 3 body a za bossa (pokud byl poražen) je na této pozici 9 bodů. Následně je řada přerušena léčením. Za princeznu si tak hráč připiše 12 bodů.



Druhé kolo

Po dokončení 1. kola (denní strany ☀️ mapy) a zapsání bodů otočte svou mapu na noční stranu 🌙. Do 2. kola přeneste všechny **nepoužité meče a nevléčená zranění** (poznačte si je tedy i na 2. straně). Klíč se nepřenáší. Znovu zamíchejte balíčky karet a začněte 2. kolo.

Bodování

Během vyhodnocování kola zapisujte získané body do tabulky. Body získáváte za léčení, odemčení truhly, porážku bossa, lov ryb, záchranu princezny a návštěvu věže. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem bodů z obou kol.

Při remíze vyhrává ten, kdo méněkrát použil Změnu prostředí. Pokud remíza trvá, vyhrávají všichni remizující hráči.



Hrajete sami? Zahrajte si víckrát a snažte se zlepšovat. Výsledkem se nebojte pochlubit.



SNADNÁ VARIANTA

Hrajete s dětmi a chcete začít u jednodušší verze hry? Hrát můžete jen s balíčkem událostí „A“ na jedné straně mapy. V pravidlech věnujte pozornost jen kartám označeným **A**.

V každém tahu tedy otočte spolu s kartou prostředí pouze 1 kartu události, kterou musíte zakreslit. Po vyhodnocení kola vyhrává hráč s nejvíce body.

AUTOŘI HRY:

Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jakub Muřín, Josef Bělehrádek

VÝVOJ: Time Slug Studio

VYDAVATEL: ALBI Česká republika, a. s.

Děkujeme členům Albi klubu deskovkářů a kamarádům, kteří se zúčastnili testování.

