

Balada

Wo wären die Helden ohne die, welche über ihre Taten berichten? Wie könnten sie zu Legenden werden, wenn niemand ihre Heldentaten bejubelt? Gelegentlich hört man sogar, die Barden seien bedeutender als die Helden selbst ... aber das ist sicher übertrieben, oder?

Spielübersicht

In Balada werdet ihr zu Barden, welche die mutigen Taten von tapferen Helden aufzeichnen und dafür Siegpunkte kassieren. Und wer von euch daraus die fesselndste Geschichte macht, gewinnt das Spiel!

Spielaufbau

Ihr erhaltet alle je einen Plan (mit der Tagseite nach oben) und einen Bleistift. Mischt die Ereigniskarten „A“ und „B“ sowie die Landschaftskarten getrennt voneinander und legt die 3 Stapel verdeckt in die Tischmitte.

Schreibe den Namen des Helden, dessen Pfad du verfolgen wirst, auf deinen Plan. Bestimmt dann eine Person, die für das Aufdecken der Karten verantwortlich ist.

Spielablauf

Das Spiel geht über 2 Runden und beginnt auf der Tagseite des Plans. Eine Runde besteht aus 12 Zügen und der anschließenden Wertung des Abenteurerpfads. In jedem Zug werden zunächst die Karten aufgedeckt. Dann zeichnest du 1 Symbol von einer der umgedrehten Ereigniskarten in 1 Feld. Sobald du alle 12 Felder gefüllt hast, wird der Pfad deines Helden gewertet. Dann drehen alle ihren Plan um und fahren mit Runde zwei auf der Nachtseite fort. **Um das Endergebnis zu erhalten, werden die Punkte von beiden Planseiten zusammengezählt. Wer die meisten Punkten hat, gewinnt.**



Landschaftskarten (12x)



Ereigniskarten „A“ (12x)



und „B“ (17x)



Pläne, doppelseitig (100x)*



Bleistifte (6x)

* Weitere Pläne zum Ausdrucken findet ihr unter: www.eshop.albi.cz/balada/

Möchtet ihr einfacher anfangen und die Spielregeln Schritt für Schritt lernen? Dann probiert zuerst die leichte Variante (siehe Seite 4).

Spielrunde

Zu Beginn jedes Zugs deckt die vorher bestimmte Person 1 Landschaftskarte, 1 Ereigniskarte „A“ und 1 Ereigniskarte „B“ auf. Nun zeichnest du 1 Symbol von den aufgedeckten Ereigniskarten in 1 leeres Feld auf deinem Plan, wobei die Landschaft des gewählten Felds (Wald, Wüste oder Gebirge) der aufgedeckten Landschaftskarte entsprechen muss. Du musst den anderen deine Entscheidung nicht mitteilen.



BEISPIEL: Du musst 1 Schwert oder 1 Hindernis „2“ in den Bergen zeichnen.



Es sind bereits Hindernisse auf dem Pfad, also entscheidest du, ein Schwert zu zeichnen.



Wenn alle 1 Symbol auf ihren Plan gezeichnet haben, deckt ihr 3 weitere Karten um und wiederholt den Ablauf. Gezeichnete Symbole können später nicht mehr geändert werden.

Wenn alle die 12 Felder auf ihrem Plan gefüllt haben, fährt ihr mit der Rundenwertung fort.

Ändern der Landschaft



Einmal während einer Runde darfst du als besondere Fähigkeit die Landschaft ändern. Wähle dazu 2 leere Felder auf deinem Plan und vertausche deren Landschaften. **Streiche das Fähigkeitssymbol und zeichne die Landschaftssymbole neu in die Felder.**



Rundenwertung

Wenn alle ihre Felder auf dem Plan gefüllt haben, wertet ihr das Portal aus (siehe unten) und schickt eure Helden auf den Abenteurerpfad. **Geht dabei vom 1. Feld ganz links los**. Nach den Regeln im folgenden Abschnitt wertet ihr alle im Plan eingezeichneten Ereignisse Schritt für Schritt von links nach rechts. Alle tragen die gesammelten Punkte in ihre Tabelle ein.

Nach der Rundenwertung auf der Tagseite dreht ihr den Plan um und beginnt die 2. Runde.



Es gibt mehr Ereignisse „B“ als Spielzüge in einer Runde. Daher werdet ihr einige Karten nicht aufdecken.

Ereignisse

Im Laufe des Abenteurers trifft ein Held auf Feinde, magische Portale und gefährliche Türme. Er kann auch versuchen, eine Prinzessin zu befreien oder vielleicht einen Schatz zu heben.



HINDERNIS Hindernis-Ereignisse geben an, wie viele Verletzungen der Held bei ihrer Überwindung erleidet. Während der Wertung notierst du die Anzahl der erlittenen Verletzungen im Verletzungs-Feld. **Ungeheilte Verletzungen werden in die 2. Runde übertragen. Das Hindernis kann auch mit einem Schwert überwunden werden, siehe unten.**

6 Wenn ein Held 6 oder mehr Verletzungen erleidet, wird er niedergestreckt. Er geht den Pfad weiter, mit allen Verletzungen gestrichen. Gestrichene Verletzungen können nicht mehr geheilt werden, du kannst also keine Punkte für sie erhalten. Der Held ist nun wieder unversehrt und reist weiter.



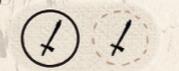
BRUNNEN Wenn ein Held den Brunnen besucht, werden alle Verletzungen geheilt (maximal 5). Narben sind ein Beweis für sein Heldentum - schreibe dir so viele Siegpunkte auf, wie die Anzahl der gerade geheilten Verletzungen. **Streiche die geheilten Verletzungen.**



BEISPIEL: Im Gebirge erleidet der Held 3 Verletzungen, in der Wüste weitere 2. Zum Glück folgt eine Heilung, nach welcher der Held vollständig geheilt ist, und du erhältst 5 Siegpunkte.



SCHWERT Auf dem Feld mit einer Waffe erhält dein Held 1 Schwert. Notiere dies in deinem Ausrüstungs-Abschnitt. Das Schwert wird bei Benutzung verbraucht. **Unbenutzte Schwerter werden in die 2. Runde übertragen.**

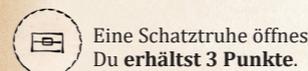


Neu erhaltenes Schwert

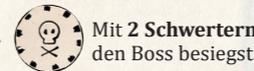


Verbrauchtes Schwert

Das Schwert kann **verbraucht werden**, wenn du:



Eine Schatztruhe öffnest. Du erhältst 3 Punkte.



Mit 2 Schwertern den Boss besiegst.



Das Hindernis zerstörst und seinen Punktwert erhältst, ohne dass der Held eine Verletzung erleidet.

BEISPIEL: Der Held hat 4 Verletzungen erlitten und 1 Schwert erhalten. Er sollte nun weitere 3 Verletzungen erleiden, was bedeutet, dass er niedergestreckt werden würde. Die Spielerin beschließt daher, das Schwert zu verbrauchen: Sie zerstört das Hindernis „3“ und erhält 3 Punkte, ohne dass ihr Held eine Verletzung erleidet.



BOSS Du musst 2 Schwerter verbrauchen, um den Boss zu besiegen. Du erhältst 1 Punkt für jedes Feld ausgehend vom Ende des Plans, einschließlich des Boss-Felds. **Wenn du den Boss nicht besiegen willst oder kannst, ignoriere das Ereignis, ohne die Punkte zu erhalten.**

BEISPIEL: Der Held verbraucht 2 Schwerter und besiegt den Boss. Der Boss befindet sich auf dem 7. Feld vom Ende, also erhält der Spieler 7 Siegpunkte.



PORTAL Bevor du mit der Rundenwertung beginnst, kannst du 1 beliebiges Event aus dem Weg räumen und auf das Portal verschieben. (Das Event befindet sich dann nicht mehr an seinem ursprünglichen Platz.)

BEISPIEL: Die Spielerin verschiebt vor der Wertung den Schlüssel auf die Position des Portals, um 2 Punkte für den Turm zu erhalten.



TURM Das Feld mit dem Turm beeinflusst die beiden angrenzenden Felder mit Hindernissen. Die Schwierigkeit des beeinflussten Hindernisses erhöht sich um 1 (z. B. von 2 auf 3). Wenn du vorher den Schlüssel eingesammelt hast, erhältst du 2 Punkte für den Turm.



Du erhältst 2 Punkte, wenn du den Turm mit dem Schlüssel besuchst. (Der Schlüssel wird dabei nicht verbraucht.)



Bei der Wertung der Prinzessin gilt der Turm als Gefahr. (Er unterbricht die Reihe nicht, siehe unten.)



BEISPIEL: In den Bergen befindet sich ein Turm, der die Schwierigkeit der angrenzenden Hindernisse erhöht. Anstelle von 2 Verletzungen erleidet der Held im Wald 3 Verletzungen. In der Wüste gibt es kein Hindernis, also hat der Turm dort keine Wirkung.



FISCHE Für die Gesamtzahl der auf deinem Plan gezeichneten Fische, unabhängig von deren Position, erhältst du die folgende Anzahl an Siegpunkten:

1 Fisch = 1 Punkt | 2 Fische = 4 Punkte | 3 Fische = 9 Punkte

Zusammenfassung der Ereignisse



HINDERNIS

- Erleide Verletzungen gleich der Stufe des Hindernisses.
- Falls mit einem Schwert überwunden, erhalte Punkte gleich der Stufe des Hindernisses.
- *Zählt für die Prinzessin als Gefahr.*



TURM

- Erhöht die Stufe angrenzender Hindernisse um 1.
- Erhalte mit dem Schlüssel 2 Punkte.
- *Zählt für die Prinzessin als Gefahr.*



BRUNNEN

- Heile alle Verletzungen und erhalte ebenso viele Punkte.



FISCH

- Erhalte für 1/2/3 Fische 1/4/9 Punkte.



SCHWERT

- Verbrauche 2 Schwerter, um den Boss zu besiegen.
- Verbrauche 1 Schwert, um ein Hindernis zu besiegen und seine Punkte zu erhalten, ohne Verletzungen zu erleiden.
- Verbrauche 1 Schwert, um die Truhe aufzuschließen und 3 Punkte zu erhalten.



SCHLÜSSEL

- Schließt die Truhe auf.
- Erhalte 2 Punkte, wenn du danach den Turm besuchst.



BOSS

- Besiege den Boss mit 2 Schwertern. Erhalte Punkte für die Entfernung des Bosses vom Ende des Pfades.
- *Zählt für die Prinzessin als Gefahr.*



TRUHE

- Falls mit Schlüssel aufgeschlossen, erhalte Punkte für Felder zwischen Truhe und Schlüssel.
- Verbrauche 1 Schwert, um für 3 Punkte aufzuschließen.



PORTAL

- Verschiebe vor der Rundenwertung 1 Ereignis auf das Portal.



PRINZESSIN

- Erhalte Punkte für die ununterbrochene Reihe vor der Prinzessin.
- Hindernisse geben Punkte für ihre Stufe.
- Der besiegte Boss gibt Punkte für seine Entfernung zum Ende des Pfades.
- Der Turm gibt keine Punkte.



SCHLÜSSEL

Bei einem Besuch auf diesem Feld erhält der Held einen **Schlüssel**. Dieser schließt die Schatztruhe und die Türme auf. Der Schlüssel wird nicht verbraucht und kann nur auf dem aktuellen Plan verwendet werden.



SCHATZTRUHE

Hat dein Held bereits den **Schlüssel** gesammelt, kann er damit die Truhe öffnen und du erhältst so viele Punkte, wie Felder zwischen der Truhe und dem Schlüssel liegen. (*Truhen- und Schlüssel-Feld zählen nicht mit, also maximal 10 Punkte.*) Die Truhe kann auch mit einem **Schwert** geöffnet werden. Das Schwert wird dabei verbraucht und du erhältst 3 Punkte.



PRINZESSIN

Du erhältst so viele Punkte für die Prinzessin wie die Summe der Gefahrenwerte in der durchgehenden Reihe vor der Prinzessin. Als Gefahren gelten Hindernisse, der Boss und der Turm. Ein unbesiegter Boss oder ein Hindernis, bei dem der Held niedergestreckt wurde, zählt nicht und unterbricht die Reihe. *Wir empfehlen, die Prinzessin beim ersten Spiel wieder in die Schachtel zu legen.*



Gefahrenwert eines Hindernisses



Der Turm unterbricht die Reihe nicht.



Wert des besiegten Bosses (*Entfernung vom Ende des Pfades*).



BEISPIEL:

Vor der Prinzessin befindet sich ein Turm, der als Gefahr gilt, auch wenn er selbst keinen Wert hat. Das Hindernis „2“ bringt dank des Turms 3 Punkte und der Boss (wenn er besiegt wird) bringt an dieser Position 9 Punkte. Anschließend wird die Reihe durch den Brunnen unterbrochen. Daher erhält der Spieler 12 Punkte für die Prinzessin.

2. Runde

Nachdem ihr die 1. Runde (Tagseite ☀) abgeschlossen und die Punkte notiert habt, dreht ihr euren Plan auf die Nachtseite 🌙. Übernehmt alle **unverbrauchten Schwerter und ungeheilten Verletzungen** in die 2. Runde. (Markiert sie auch auf der anderen Planseite.) Den Schlüssel behaltet ihr nicht. Mischt dann die Kartenstapel und beginnt die 2. Runde.

Wertung

Notiert bei der Rundenwertung alle erzielten Punkte in der Tabelle. Ihr erhaltet Punkte für die Heilung am Brunnen, das Öffnen der Truhe, das Besiegen des Bosses, die Fische, die Befreiung der Prinzessin und für den Besuch des Turms. Die Person mit der insgesamt höchsten Punktzahl aus beiden Runden gewinnt das Spiel. *Bei Unentschieden gewinnt, wer weniger oft die Landschaft geändert hat. Steht es immer noch unentschieden, gewinnen alle am Unentschieden Beteiligten.*

Gerne dürft ihr die Geschichten eurer Helden am Ende des Spiels erzählen (oder gar singen, wenn euch danach ist)!

LEICHTE VARIANTE

Spielt ihr mit Kindern und wollt eine einfachere Version? Dann verwendet nur Ereignisdeck „A“ auf einer Planseite. Erklärt vor dem Spiel nur die „A“-Karten (mit dem Symbol A in der Regel).

Deckt in jedem Zug zusammen mit der Landschaftskarte nur 1 Ereigniskarte auf und zeichnet deren Symbol. Bei der Rundenwertung gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

SPIELEAUTOREN: Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jakub Muřín, Josef Bělehrádek

ENTWICKLUNG: Time Slug Studio
VERLAG: ALBI Česká republika, a. s.

DEUTSCHES LEKTORAT: Paul Wilhelm für The Geeky Pen

Danke an alle, die das Spiel mit uns getestet haben!

Solo-Regeln

Bist du es müde, vor den anderen Barden zu prahlen? Mach dir eine Tasse Tee, zünde eine Kerze an und verliere dich in der besten Geschichte, die du dir ausdenken kannst. Ganz für dich.

Ablauf

Um Balada alleine zu spielen, brauchst du kein zusätzliches Material. Solltest du weitere Pläne brauchen, kannst du sie jederzeit auf unserer Webseite herunterladen: www.eshop.albi.cz/balada/.

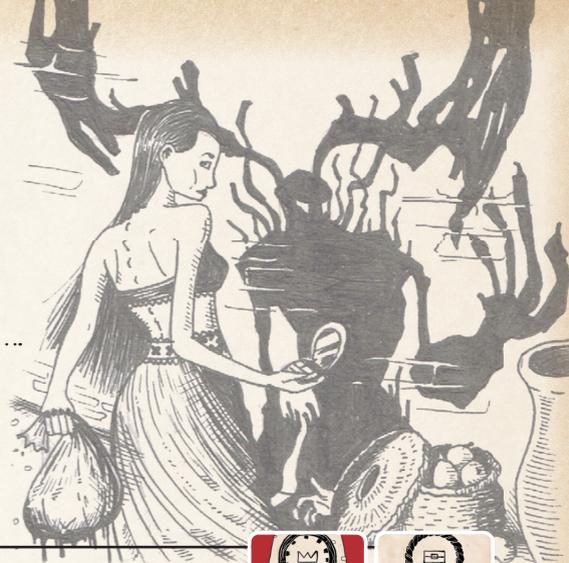
Solo-Wertung

Spiele nur eine Seite des Plans. Folge den normalen Regeln. Schau nach der Rundenwertung die 12 aufgedeckten Ereignisse „B“ durch und erhöhe die Schwierigkeit ♣ je Prinzessin oder Truhe um 1. *Beispiel: Wurden beide Karten aufgedeckt, ist die Schwierigkeit 2 ♣.*

Vergleiche deine Punkte mit dieser Tabelle, um zu sehen, wie du abgeschnitten hast.

	0 ♣	1 ♣	2 ♣
Schlecht	0 - 11	0 - 15	0 - 19
Durchschnittlich	12 - 19	16 - 23	20 - 28
Gut	20 - 24	24 - 28	29 - 35
Herausragend	25 - 28	29 - 34	36 - 46
Weltberühmt	29+	35+	47+

Versuche es erneut, um dich zu verbessern!



+1 ♣



+1 ♣