



Balada

Que seraient les héros sans ceux qui racontent leurs exploits ? Comment pourraient-ils aspirer à devenir des légendes si personne ne célébrait leurs prouesses ? D'aucuns pourraient dire que les bardes ont plus d'importance que les héros eux-mêmes... mais ce serait bien sûr une exagération. Enfin...

À propos du jeu

Dans *Balada*, vous incarnez des bardes qui rapportent les actes courageux de héros tenaces et obtiennent ainsi des points de victoire. Le gagnant est celui qui réussit à raconter l'histoire la plus passionnante !

Mise en place

Donnez à chaque joueur une feuille Paysage (côté jour ☀ visible) et un crayon. Mélangez séparément les cartes Environnement, ainsi que les cartes Événement « A » et « B ». Puis, placez les trois pioches au centre de la table.

Écrivez le nom du héros dont vous allez suivre l'aventure sur votre feuille. Désignez un joueur qui sera chargé de retourner les cartes.



Déroulement de la partie

Le jeu se compose de 2 manches et commence par le côté jour ☀ du Paysage. Chaque manche comprend 12 tours et un décompte des points. À chaque tour, vous commencez par retourner les cartes, puis vous dessinez le symbole de l'une des cartes Événement retournées dans 1 des cases de votre feuille. Une fois que vous avez rempli vos 12 cases, le périple de votre héros est comptabilisé. Puis, retournez votre feuille côté nuit 🌙 et poursuivez avec la seconde manche. **Pour obtenir votre résultat final, additionnez vos points des deux côtés du Paysage. Le joueur avec le plus de points l'emporte.**



Cartes Environnement (x 12)



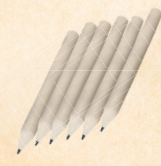
Cartes Événement « A » (x 12)



et « B » (x 17)



Paysage, recto-verso (x 100)*



Crayon (x 6)

* Vous pouvez télécharger des feuilles Paysage imprimables supplémentaires sur le site www.eshop.albi.cz/balada/

Vous souhaitez commencer doucement et apprendre les règles petit à petit ? Essayez d'abord la variante facile (voir page 4).

Manche de jeu

Au début de chaque tour, le joueur désigné retourne 1 carte Environnement, **1 carte Événement « A » et 1 carte Événement « B »**. Vous devez ensuite dessiner l'un des symboles figurant sur les cartes Événement retournées dans une case vide de votre Paysage. Veillez à ce que l'environnement de la case sélectionnée (Forêt, Désert ou Montagne) **correspond bien à la carte Environnement retournée**. Vous n'êtes pas obligé d'indiquer votre choix aux autres joueurs.



EXEMPLE : Le joueur doit dessiner une Épée ou un Obstacle « 2 » dans la Montagne.



Il y a déjà des Obstacles sur le chemin, il décide donc de dessiner une Épée.



Une fois que vous avez tous dessiné un symbole sur votre Paysage, retournez trois autres cartes et répétez ce processus. Une fois dessinés, les symboles ne peuvent être effacés pour être modifiés.

Une fois que vous avez rempli les 12 cases de votre Paysage, passez au décompte des points de la manche.

Changement d'environnement



Une fois par manche, vous pouvez utiliser le joker Changement d'environnement.

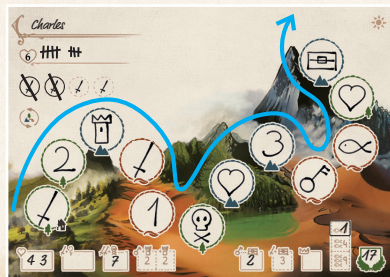
Choisissez alors 2 cases **vides** de votre Paysage et échangez leur environnement. Rayez le symbole joker et dessinez les nouveaux symboles Environnement dans les cases.



Décompte des points de la manche

Une fois que vous avez rempli toutes les cases du Paysage, utilisez le Portail (voir ci-après). Le héros peut alors commencer son périple. **Procédez à partir de la 1^{ère} case à gauche**. En respectant les règles énoncées dans la section suivante, évaluez et comptabilisez tous les Événements dessinés sur le Paysage l'un après l'autre, de la gauche vers la droite. Indiquez le total de points obtenus en bas à droite, dans l'encart Points de victoire.

Après avoir effectué le décompte de la manche pour le Paysage côté jour ☀ retournez la feuille et passez à la seconde manche.



Il y a plus d'Événements « B » qu'il y a de tours dans une manche. Ainsi, certaines cartes ne seront pas retournées.

Événements

Au cours de l'aventure, le héros rencontre des ennemis, des Portails magiques et des Tours dangereuses. Il peut également tenter de libérer une Princesse ou d'obtenir un Coffre au trésor.



OBSTACLE

Les Événements **Obstacle** indiquent le nombre de **blessures** subies par le héros lorsqu'il les franchit. Lors du décompte des points de la manche, notez le nombre de blessures subies dans l'encart dédié aux blessures. *Les blessures non soignées sont transférées à la seconde manche. Un Obstacle peut également être franchi grâce à une Épée, voir ci-après.*

6 Lorsqu'un héros subit 6 blessures ou plus, il est vaincu. Rayez toutes ses blessures. Elles ne pourront plus être soignées et ne vous permettront donc pas de gagner des points. Le héros est alors de nouveau indemne et peut poursuivre son chemin.



FONTAINE

Lorsqu'un héros passe par une Fontaine, **toutes ses blessures sont soignées** (dans la limite de 5). Les cicatrices sont une preuve d'héroïsme ; obtenez autant de points que le nombre de blessures que vous venez de soigner (indiquez ce nombre dans l'encart dédié). Rayez les *blessures soignées*.

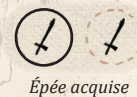


EXEMPLE : Dans la Montagne, le héros subit 3 blessures. Puis, dans le Désert, il en subit 2 autres. Heureusement, il obtient ensuite des soins et est complètement guéri. Le joueur marque donc 5 points.



ÉPÉE

Les cases Arme permettent d'armer le héros de **1 Épée**. Lorsque vous l'équipez d'une Épée, entourez 1 case Arme. Rayez l'Épée lorsque vous l'utilisez (elle est alors épuisée). *Les épées inutilisées sont transférées à la seconde manche.*

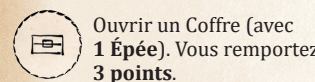


Épée acquise



Épée épuisée

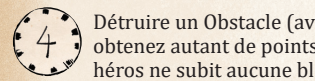
Les Épées vous servent à :



Ouvrir un Coffre (avec **1 Épée**). Vous remportez **3 points**.



Battre le Boss (avec **2 Épées**).



Détruire un Obstacle (avec **1 Épée**). Vous obtenez autant de points que sa valeur et le héros ne subit aucune blessure.

EXEMPLE :

Le héros a subi 4 blessures et a gagné une Épée. Il est censé subir 3 autres blessures et être ainsi vaincu. Le joueur décide d'utiliser une Épée à la place ; il détruit l'Obstacle « 3 » et marque 3 points (le héros ne subit aucune blessure).



BOSS

Vous devez utiliser **2 Épées** pour vaincre le Boss. Vous obtenez 1 point par case entre le Boss et la fin du Paysage (la dernière case et la case où se trouve le Boss comptent). *Si vous ne voulez ou ne pouvez pas battre le Boss, ignorez l'Événement et ne remportez aucun point.*

EXEMPLE :

Le héros utilise 2 Épées et bat le Boss. Le Boss se trouve sur la 7^e case à partir de la fin, le joueur marque donc 7 points.



PORTAIL

Avant d'entamer le décompte des points de la manche, vous pouvez **déplacer** n'importe quel Événement sur l'emplacement du Portail (l'Événement ne sera plus à sa place d'origine).

EXEMPLE :

Avant le décompte des points, le joueur déplace la Clé sur l'emplacement du Portail afin d'obtenir 2 points grâce à la Tour.



TOUR

La case avec la **Tour** affecte les deux cases qui lui sont adjacentes, si elles comportent des Obstacles. La valeur des Obstacles qui s'y trouvent augmente de 1 (par exemple, de 2 à 3). Si vous avez obtenu une **Clé** avant la **Tour**, vous gagnez 2 points pour la Tour.

Vous gagnez **2 points** si vous passez par la Tour en ayant déjà la Clé (conservez la Clé, elle n'est pas épuisée).

Lorsque vous marquez des points pour la Princesse, la Tour est considérée comme un Danger (elle n'interrompt pas la suite continue, voir ci-après).

EXEMPLE :

Il y a une Tour dans la Montagne, ce qui augmente la valeur des Obstacles adjacents. Le héros subit donc 3 blessures (au lieu de 2) dans la Forêt. Il n'y a pas d'Obstacle dans le Désert, la Tour ne peut donc pas affecter cette case.



POISSON

Vous gagnez des points en fonction du nombre total de Poissons dessinés sur votre Paysage, quel que soit leur emplacement :

1 Poisson = 1 point | 2 Poissons = 4 points | 3 Poissons = 9 points

Rappel des événements



OBSTACLE ☒

- Subissez autant de blessures que la valeur de l'Obstacle.
- Si vous franchissez l'Obstacle grâce à une Épée, marquez des points en fonction de la valeur de l'Obstacle.
- Considéré comme un Danger pour la Princesse.



TOUR ☒

- La valeur des Obstacles adjacents augmente de 1.
- Marquez 2 points si vous avez une Clé.
- Considérée comme un Danger pour la Princesse.



FONTAINE ☒

- Guérit toutes les blessures. Marquez autant de points que le nombre de blessures guéries.



POISSON ☒

- Marquez 1/4/9 points si vous avez 1/2/3 Poissons.



ÉPÉE ☒

- Utilisez 2 Épées pour vaincre le Boss.
- Utilisez 1 Épée pour franchir un Obstacle et marquez autant de points que sa valeur, sans subir de blessures.
- Utilisez 1 Épée pour ouvrir un Coffre et remportez 3 points.



CLÉ ☒

- Permet de déverrouiller un Coffre.
- Marquez 2 points lorsque vous passez ensuite par une Tour.



BOSS ☒

- Vainquez le Boss avec 2 Épées. Marquez autant de points que le nombre de cases entre le Boss et la fin du Paysage (ces derniers comptent).
- Considéré comme un Danger pour la Princesse.



COFFRE ☒

- Si déverrouillé par une Clé, marquez autant de points que le nombre de cases entre le Coffre et la Clé (ces derniers ne comptent pas).
- Peut être déverrouillé par une Épée (cela rapporte 3 points).



PORTAIL ☒

- Avant le décompte des points de la manche, déplacez 1 Événement sur l'emplacement du Portail.



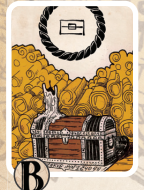
PRINCESSE ☒

- Marquez des points grâce aux Dangers dans la suite continue, en partant de la Princesse et en poursuivant vers la gauche.
- Les Obstacles rapportent autant de points que leur valeur.
- Le Boss vaincu rapporte des points en fonction de la distance entre lui et la fin du Paysage.
- La Tour ne rapporte aucun point.



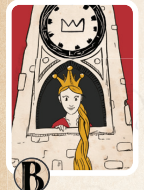
CLÉ ☒

Le héros obtient une Clé lorsqu'il passe par cette case. Elle permet de déverrouiller le Coffre et la Tour. La Clé n'est pas épuisée lorsqu'elle est utilisée. Elle n'est toutefois utilisable que dans le Paysage actuel.



COFFRE ☒

Si le héros a déjà récupéré la Clé, il peut ouvrir le Coffre avec et obtenir autant de points qu'il y a de cases entre le Coffre et la Clé (les cases sur lesquelles se trouvent le Coffre et la Clé ne comptent pas, vous ne pouvez donc pas obtenir plus de 10 points). Le Coffre peut également être ouvert à l'aide d'une Épée. L'Épée est alors épuisée et vous obtenez 3 points.



PRINCESSE ☒

La Princesse vous rapporte autant de points que la somme des valeurs des Dangers présents dans la suite continue, en partant de la Princesse et en poursuivant vers la gauche. Les Obstacles, le Boss et la Tour sont considérés comme des Dangers. Tout Boss vaincu ou Obstacle qui a vaincu le héros ne compte pas comme un Danger et n'interrompt pas la suite continue. Nous vous recommandons de laisser la Princesse dans la boîte lors de votre première partie.

4 Valeur d'un Obstacle

La Tour n'interrompt pas la suite.

Valeur du Boss vaincu (la distance entre lui et la fin du Paysage).



Seconde manche

Après avoir terminé la 1^{ère} manche (côté jour ☀ du Paysage) et noté vos points, retournez votre Paysage côté nuit 🌙. Transférez toutes les Épées inutilisées et les blessures non soignées à la 2^e manche (indiquez-les directement sur le côté nuit). Ne conservez pas la Clé. Mélangez les pioches et commencez la 2^e manche.

Fin de la partie

Notez les points gagnés en bas à droite lors du décompte de points de la 2^e manche. Vous remportez des points pour avoir guéri des blessures, déverrouillé le Coffre, vaincu le Boss, péché et libéré la Princesse, ainsi que pour être passé par la Tour. Additionnez vos points des deux côtés du Paysage. Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le moins utilisé le joker Changement d'environnement l'emporte.

N'hésitez pas à raconter l'histoire de votre héros à la fin de la partie. Vous pouvez même la chanter telle une ballade !

VARIANTE FACILE

Vous jouez avec des enfants et souhaitez commencer par une version plus simple ? Utilisez uniquement le paquet d'Événements « A » et ne jouez qu'avec un seul côté du Paysage. Avant de commencer la partie, expliquez uniquement les cartes du paquet « A » (indiquées par le symbole A dans ce livret de règles).

Par conséquent, vous ne retournez qu'une seule carte Événement (dont vous devez dessiner le symbole) et une carte Environnement à chaque tour. Au décompte des points de la première et unique manche, le joueur qui possède le plus de points remporte la partie.

AUTEURS DU JEU : Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jakub Muřín, Josef Bělehrádek
TRADUCTION ET RELECTURE FRANÇAISE : Ambre Poilvé pour The Geeky Pen
DÉVELOPPEMENT : Time Slug Studio
ÉDITEUR : ALBI Česká republika, a. s.
 Un grand merci à nos amis et à tous ceux qui ont aidé à tester le jeu.

Règles du mode solo

Vous en avez assez de vous vanter devant vos amis bardes ? Faites-vous une tasse de thé, allumez une bougie et perdez-vous dans l'histoire la plus incroyable à laquelle vous puissiez penser. Tout seul.

Comment jouer

La boîte vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour jouer à Balada seul. Si vous êtes à court de feuilles Paysage, n'oubliez pas que vous pouvez en imprimer à partir du site web d'Albi à l'adresse www.eshop.albi.cz/balada/.

Décompte des points

N'utilisez qu'un seul côté de votre feuille Paysage. Respectez toutes les règles standard. Après avoir effectué le décompte des points pour un côté du Paysage, consultez les 12 cartes « B » révélées et ajoutez 1 🎲 niveau de difficulté par Princesse et Coffre. Par exemple : Si vous avez révélé ces deux cartes durant la partie, votre niveau de difficulté est de 2 🎲.

Comparez votre score avec le tableau suivant pour évaluer votre performance.

	0 🎲	1 🎲	2 🎲
Mauvais	0 - 11	0 - 15	0 - 19
Moyen	12 - 19	16 - 23	20 - 28
Bon	20 - 24	24 - 28	29 - 35
Excellent	25 - 28	29 - 34	36 - 46
Jaskier	29+	35+	47+

Retenez votre chance et essayez de vous améliorer !

