



# Balada

Kde by boli hrdinovia bez tých, ktorí o ich skutkoch podávajú správu? Ako by mohli stáť po boku legiend, keby ich skutky nikto neoslavoval? Hocikto 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 vyrozprávať 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 polí, 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 (12x)



Karty udalostí „A“ (12x) a „B“ (17x)



Mapa, obojstranná (100x)\*



Ceruzka (6x)

\* Dodatočné listy máp na vytlačenie si môžete stiahnuť na adrese: [www.eshop.albi.cz/balada/](http://www.eshop.albi.cz/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

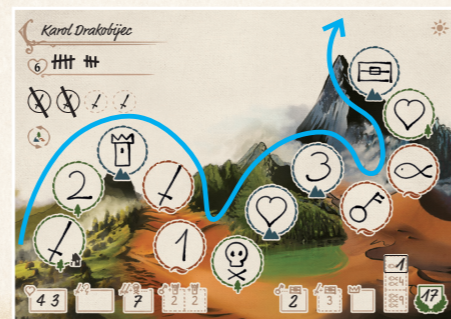
Raz počas kola smiete využiť schopnosť zmeny prostredia. Vyberte 2 prázdne polia na mape a prehodte ich prostredia. Po použití symbol schopnosti prečiarknite a prekreslite symboly terénu na poliach.



## 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 vyhodnutí kola na dennej mape ☀ otočte list a začnite druhé kolo.



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

## 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 utŕži. 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 utŕži 6 alebo viac zranení, je zranený: 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.



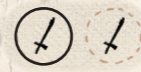
**FONTÁNA** ☺  
Návštevou fontány si hrdina vylieči všetky neprečiarknuté zranenia (maximálne 5). Jazvy sú dôkazom hrdinstva - zapíšte si toľko víťazných bodov, koľko zranení hrdina práve vyliečil. Vyliečené zranenia prečiarknite.



PRÍKLAD: V horách hrdina utŕži 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.

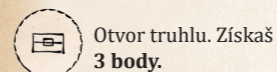


Získaný meč

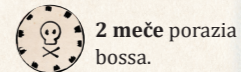


Spotrebovaný meč

Meč je možné spotrebovať v týchto prípadoch:



Otvor truhlu. Získať 3 body.



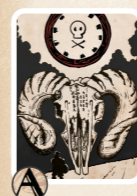
2 meče porazia bossa.



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, hráč 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. Ovplynená 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 (neprerušuje 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

## Prehľad udalostí



### PŘEKÁŽKA

- Utržite počet zranení podľa úrovne prekážky.
- Ak ju prekonáte mečom, získate body podľa úrovne prekážky.
- *Predstavuje nebezpečenstvo pre princeznú.*



### VEŽA

- Susedné prekážky majú o 1 vyššiu náročnosť.
- Ak ste predtým zobrali kľúč, získate za vežu 2 body.
- *Predstavuje nebezpečenstvo pre princeznú.*



### FONTÁNA

- Vyliečte si všetky zranenia a získajte toľko víťazných bodov, koľko ste ich vyliečili.



### RYBA

- Ak ste nazbierali 1 rybu, získate 1 víťazný bod, za 2 ryby získate 4 body a za 3 ryby získate 9 bodov.



### MEČ

- Použitím 2 mečov porazíte bossa.
- Použitím meča zničíte prekážku a získate jej bodovú hodnotu bez toho, aby hrdina utrpel zranenie.
- Keď mečom otvoríte truhlu, získate 3 body.



### KĹUČ

- Potrebný na odomknutie truhly.
- Odomyká nasledujúce veže. Za každú získate 2 body.



### BOSS

- Bossa porazíte tak, že použijete 2 meče. Získate body podľa toho, na ktorom poli od konca cesty sa boss nachádza.
- *Predstavuje nebezpečenstvo pre princeznú.*



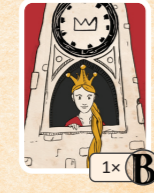
### TRUHLA

- Pri odomknutí kľúčom získate toľko bodov, koľko polí je medzi kľúčom a truhlou.
- Môžete ju otvoriť mečom a získat' tak 3 body.



### PORTÁL

- Pred bodovaním kola presuňte na miesto portálu ľubovoľnú udalosť z cesty.



### PRINCEZNÁ

- Získate body podľa neprerušeneho radu nebezpečenstva pred princeznou.
- Za prekážku získate body podľa jej úrovne.
- Za porazeného bossa získate body za jeho vzdialenosť od konca cesty.
- Za vežu nezískate žiadne body.



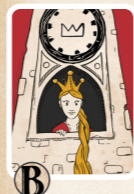
### KĹUČ

Návšteva tohto polia vybaví hrdinu kľúčom. Ten odomyká truhlu a veže. Kľúč sa použitím nespotrebuje a platí len na aktuálnej mape.



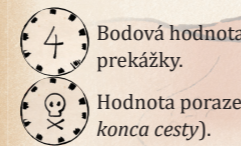
### TRUHLA

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

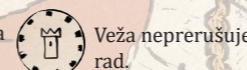


### PRINCEZNÁ

Za princeznú 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 zranený, sa nepočítajú a prerušujú rad. *Pri prvej hre odporúčame vrátiť princeznú späť do škatule.*



4 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 princeznú 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 preneste všetky nepoužité meče a nevyliečené zranenia (poznačte si ich teda i na 2. strane). Kľúč 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.*

*Keď dohráte, môžete si navzájom vyrozprávať príbehy svojich hrdinov. A ak sa na to cítite, skúste si ich rovno zaspievať ako balady!*

### 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 A.

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

VYDAVATEĽ: 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.



## Sólová hra

Už vás nebaví vyťahovať sa pred ostatnými bardmi? Uvarte si šálku čaju, zapáľte sviečku a strážte sa v tom najlepšom príbehu, aký vám napadne. Úplne sami.

## Spôsob hry

Všetko, čo potrebujete, ak sa chcete Baladu zahrať sami, nájdete v škatuli s hrou. A ak miniete všetky listy máp, nové si môžete vytlačiť z adresy [www.eshop.albi.cz/balada/](http://www.eshop.albi.cz/balada/).

## Sólo bodovanie

Hrajte len na jednej strane mapy podľa všetkých bežných pravidiel. Keď dokončíte bodovanie na jednej strane mapy, prehľadajte všetkých 12 použitých kariet udalostí „B“ a za princeznú a truhlu si pridajte 1 ♣️ úroveň náročnosti. *Príklad: Ak sa počas hry objavili obe karty, vaša úroveň náročnosti je 2 ♣️.*

Porovnajete svoj výsledok s touto tabuľkou a zistíte, ako sa vám darilo.

	0 ♣️	1 ♣️	2 ♣️
Zle	0 – 11	0 – 15	0 – 19
Priemerne	12 – 19	16 – 23	20 – 28
Dobre	20 – 24	24 – 28	29 – 35
Výborne	25 – 28	29 – 34	36 – 46
Úchvatne	29+	35+	47+

Zahrajte si znova a snažte sa zlepšovať!

