

# Balada

Gdzie byliby bohaterowie bez tych, którzy śpiewają o ich czynach? Jak mogliby stać się legendą, gdyby nikt nie świętował ich osiągnięć? Ktoś mógłby powiedzieć, że bardowie są ważniejsi niż sami bohaterowie... ale to oczywiście byłaby przesada. Albo i nie?

## O grze

W Baladzie wcielił się w barda, który prowadzi kronikę heroicznych czynów dzielnych bohaterów. Zwycięży ten, kto opowie najbardziej porywającą historię!

## Przygotowanie do gry

Każdy gracz dostaje mapę (stroną dnia do góry ☀) i ołówek. Potasuj osobno karty wydarzeń „A” i „B” oraz karty otoczenia i umieść wszystkie trzy stopy na środku stołu.

Napisz na swojej mapie imię bohatera, któremu będziesz towarzyszyć w podróży. Wyznacz jednego gracza, który będzie odpowiedzialny za obracanie kart.

## Rozgrywka

Gra składa się z 2 rund i rozpoczyna się na mapie dnia ☀. Runda składa się z 12 tur i zakończenia. W każdej turze najpierw odwraca się karty, a następnie rysuje 1 symbol z 1 z odwróconych kart wydarzeń na 1 wolnym polu na mapie. Gdy wypełnisz wszystkie 12 pól, następuje zakończenie – przesłedzenie ścieżki twojego bohatera. Następnie obracasz mapę i kontynuujesz podróż po stronie nocy 🌙. Aby policzyć swój końcowy wynik, zsumuj punkty z obu stron mapy. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.



Karty otoczenia (12x)

Karty wydarzeń „A” (12x) i „B” (17x)



Dwustronna mapa (100x)\*



Ołówek (6x)

\* Możesz pobrać mapy do samodzielnego wydruku pod adresem: [www.eshop.albi.cz/balada/](http://www.eshop.albi.cz/balada/)

Jeżeli chcesz zacząć od prostszej wersji, wypróbuj najpierw wariant łatwy - znajdziesz go na stronie 4.

## Runda

Na początku każdej tury wyznaczony gracz odwraca 1 kartę otoczenia, 1 kartę wydarzenia „A” i 1 kartę wydarzenia „B” z odpowiednich stosów. Teraz musisz narysować jeden z symboli pokazanych na odwróconych kartach wydarzeń na pustym polu na swojej mapie, tak aby otoczenie wybranego pola (las, pustynia lub góry) odpowiadało odwróconej karcie otoczenia. Nie musisz dzielić się swoim wyborem z innymi graczami.



PRZYKŁAD: Gracz musi narysować miecz lub przeszkodę o wartości „2” na obszarze z górami.

Ponieważ na jego ścieżce są już przeszkody, wybiera miecz.

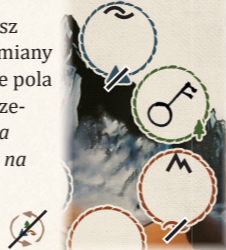


Następnie należy odwrócić kolejne trzy karty i powtórzyć cały proces. Narysowanych symboli nie można już zmienić.

Po wypełnieniu 12 pól na mapie przejdź do zakończenia rundy.

## Zmiana otoczenia

Raz w trakcie rundy możesz skorzystać z możliwości zmiany otoczenia. Wybierz 2 puste pola na mapie i zamień ze sobą ich otoczenia. Przekreśl symbol umiejętności, a następnie przerysuj symbole terenu na tych polach.



## Zakończenie rundy

Gdy zakończysz wypełnianie pól na swojej mapie, rozpatrz portal (patrz: następna strona) i wyślij bohatera w podróż. Zaczynaj od pierwszego pola z lewej strony 🏠, a następnie – krok po kroku - rozpatrz wszystkie wydarzenia narysowane na mapie zgodnie z zasadami podanymi w dalszej części instrukcji. Zanotuj swój wynik w tabelce.

Po zakończeniu rundy po stronie dnia ☀, odwróć mapę na drugą stronę i rozpocznij rundę drugą.



Kart wydarzeń „B” jest więcej niż tur w rundzie, dlatego nie wszystkie z nich zostaną odkryte.

## Wydarzenia

W toku przygody twój bohater napotka wrogów, magiczne portale i niebezpieczne wieże. Może również próbować uwolnić księżniczkę lub zdobyć skarb.



**PRZESZKODA** ☹  
Przeszkoda to rodzaj wydarzenia. Mówi o tym, ile obrażeń otrzyma bohater za jej pokonanie. Podczas zakończenia rundy musisz zaznaczyć tę wartość w odpowiednim miejscu w tabelce. Niewyleczone obrażenia przechodzą do następnej rundy. Przeszkodę można pokonać przy użyciu miecza – patrz strona 3.

6 🏠🏠🏠 Kiedy bohater otrzyma 6 lub więcej obrażeń – pada z wyczerpania. Będzie kontynuował swoją podróż, ale musi zaznaczyć, ile obrażeń otrzymał – nie będą one mogły zostać wyleczone, więc stracisz za nie punkty. Teraz bohater może wrócić do gry.



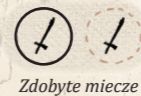
**FONTANNA** ☺  
Gdy bohater napotyka fontannę, leczy wszystkie obrażenia (maksymalnie 5). Blizny to oznaki bohaterstwa – zaznacz w tabelce, ile punktów życia wyleczyłeś. Wykreśl wyleczone obrażenia.



PRZYKŁAD: W górach bohater otrzymał 3 obrażenia, a kolejne 2 na pustyni. Na szczęście następnie napotkał fontannę, dzięki której leczy się o maksymalnie 5 punktów i otrzymuje 5 punktów zwycięstwa.



**MIECZ** ☞  
Na polach z bronią bohater otrzymuje miecz. Zaznacz to w polu wyposażenia. Miecz jest jednorazowego użytku i znika po wykorzystaniu. Niewykorzystane miecze przechodzą do rundy drugiej.

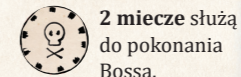
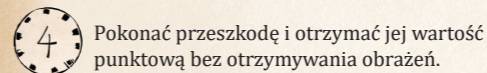
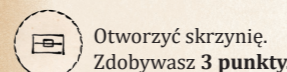


Zdobyte miecze



Zużyte miecze

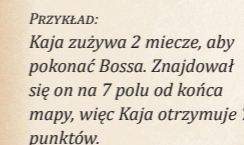
Miecz można użyć, by:



PRZYKŁAD: Bohater otrzymał 4 obrażenia. Następnie zdobył miecz. Powinien teraz otrzymać kolejne 3 obrażenia, przez co byłby wyczerpany. Gracz decyduje się zamiast tego użyć miecza do pokonania przeszkody: niszczy ją, otrzymuje więc jej wartość jako punkty zwycięstwa (tu: 3), a jego bohater nie ponosi obrażeń.



**BOSS** ☹  
Musisz użyć 2 miecze, aby pokonać Bossa. Za każde miejsce między polem Bossa (włącznie z nim) a końcem mapy otrzymasz 1 punkt. Jeżeli nie chcesz albo nie możesz pokonać bossa, zignoruj to wydarzenie – nie otrzymasz punktów.



PRZYKŁAD: Kaja zużywa 2 miecze, aby pokonać Bossa. Znajdował się on na 7 polu od końca mapy, więc Kaja otrzymuje 7 punktów.



**PORTAL** ☞  
Na początku fazy zakończenia rundy możesz skorzystać z portalu – przenieść w jego miejsce jedno dowolne wydarzenie.

PRZYKŁAD: Przed zakończeniem rundy Tomek przenosi klucz przez portal – na jego miejsce. Dzięki temu otrzymuje 2 punkty za wieżę.



**WIEŻA** ☹  
Pola z wieżą mają wpływ na oba przylegające pola z przeszkodami. Poziom trudności tych przeszkód zawsze wzrasta o 1 (np. z 2 do 3). Jeżeli wcześniej udało ci się zdobyć klucz, wieża zapewnia ci 2 punkty.



Otrzymujesz 2 punkty jeżeli przed wejściem na wieżę udało ci się zdobyć klucz. (Klucz nie zostaje zużyty).  
Podczas rozpatrywania wydarzenia „Księżniczka” wieża traktowana jest jako niebezpieczeństwo (patrz następna strona).



PRZYKŁAD: W górach znajduje się wieża, która podnosi poziom trudności przeszkód na przylegających polach. Zamiast 2, w lesie bohater otrzymuje aż 3 obrażenia. Na pustyni nie ma żadnych przeszkód, więc wieża nie ma na nią wpływu.



**RYBY** ☺  
Za narysowane na mapie ryby otrzymasz punkty jak poniżej, niezależnie od tego, na jakim obszarze zostały narysowane.

1 ryba = 1 punkt | 2 ryby = 4 punkty | 3 ryby = 9 punktów

## Streszczenie wydarzeń



### PRZESZKODA

- Otrzymujesz ilość obrażeń równą wartości przeszkody.
- Jeżeli zostanie pokonana mieczem, otrzymujesz punkty równe wartości przeszkody.
- Traktowana jako niebezpieczeństwo dla wydarzenia „Księżniczka”.



### WIEŻA

- Sąsiadujące przeszkody są trudniejsze o „1”.
- Otrzymujesz 2 punkty jeżeli posiadasz klucz.
- Traktowana jako niebezpieczeństwo dla wydarzenia „Księżniczka”.



### FONTANNA

- Leczy wszystkie obrażenia. Otrzymujesz taką samą ilość punktów.



### RYBY

- Otrzymujesz 1/4/9 punktów, jeżeli masz 1/2/3 ryby.



### MIECZ

- 2 miecze pokonują Bossa.
- Wykorzystaj miecz, aby pokonać i otrzymać punkty za przeszkodę bez otrzymywania obrażeń.
- Miecz otwiera skrzynię za 3 punkty.



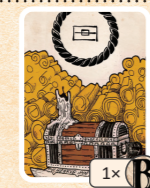
### KLUCZ

- Wymagany, aby otworzyć skrzynię.
- Otrzymujesz 2 punkty, jeżeli odwiedzasz wieżę posiadając klucz.



### BOSS

- Zużyj 2 miecze, aby pokonać Bossa. Otrzymujesz punkty za odległość Bossa od końca mapy.
- Traktowany jako niebezpieczeństwo dla wydarzenia „Księżniczka”.



### SKRZYNIA

- Jeżeli otworzona została kluczem, otrzymujesz punkty za ilość pól pomiędzy skrzynią, a kluczem.
- Możesz wykorzystać miecz, aby otworzyć i otrzymać 3 punkty.



### PORTAL

- Przed zakończeniem rundy przenieś wydarzenie z jednego pola na pole portalu.



### KSIĘŻNICZKA

- Zdobądź punkty w nieprzerwanym rzędzie poprzedzającym Księżniczkę.
- Przeszkody są liczone zgodnie z ich wartością.
- Pokonany Boss jest liczony zgodnie z odległością od końca mapy.
- Wieża nie jest liczona.



### KLUCZ

Na tym polu bohater może zdobyć **klucz**, potrzebny mu do otwarcia skrzyni ze skarbem lub wieży. Klucz nie zużywa się po wykorzystaniu.



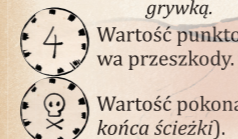
### SKRZYNIA

Jeżeli bohater zdobył już **klucz**, może z jego pomocą otworzyć skrzynię i zdobyć za nią tyle punktów, ile pól dzieliło skrzynię i klucz (*nie wliczając tych dwóch pól, więc maksymalnie 10*). Skrzynię można również otworzyć **mieczem** i otrzymać za to 3 punkty (miecz zużyje się).

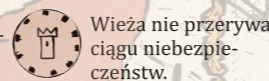


### KSIĘŻNICZKA

Za ocalenie księżniczki zdobędziesz punkty w liczbie zależnej od liczby niebezpieczeństw (w nieprzerwanym ciągu), które musisz pokonać po drodze do Księżniczki. Za niebezpieczeństwa uważa się przeszkody, Bossa i wieżę. Wszystkie niebezpieczeństwa muszą znajdować się obok siebie. Boss, który nie został pokonany lub przeszkoda, która wyczerpała bohatera przerywają ciąg niebezpieczeństw i nie liczą się do punktacji. *Zalecamy włożenie Księżniczki z powrotem do pudełka przed pierwszą rozgrywką.*



Wartość punktowa przeszkody.



Wieża nie przerywa ciągu niebezpieczeństw.



Wartość pokonanego Bossa (odległość od końca ścieżki).

PRZYKŁAD:

Tuż przed polem księżniczki znajduje się wieża, uznawana za niebezpieczeństwo, nawet, jeśli nie ma przypisanej wartości punktowej. Przeszkoda „2” dzięki sąsiedowaniu z wieżą ma wartość 3. Boss – jeżeli zostanie pokonany – zapewni 9 punktów. Pozostałe elementy nie liczą się, bo przerywa je pole leczenia. Gracz zdobywa więc 12 punktów za ocalenie księżniczki.

## Runda druga

Po zakończeniu 1 rundy (mapa po stronie dnia ☀) i zapisaniu uzyskanej liczby punktów, odwróć mapę na drugą stronę (noc 🌙). Następnie przenieś do wyposażenia wszystkie **niezużyte miecze**. Przenieś także **niewyleczone rany**. Nie przenoś zdobytego klucza. Przetasuj wszystkie karty, utwórz z nich stopy i zacznij 2. rundę.

## Punktacja

W trakcie zakończenia rundy zsumuj i zapisz swoje punkty. Otrzymujesz je za wyleczone rany, otwarte skrzynie, pokonanie Bossa, ryby, ocalenie księżniczki i wejście na wieżę. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. *W przypadku remisu zwycięzca zostaje ten z graczy, który mniej razy skorzystał z opcji zmiany otoczenia. W przypadku dalszego remisu, gracze dzielą zwycięstwo.*



Jeżeli masz ochotę, opowiedz historię swojego bohatera. Możesz ją nawet zaśpiewać!

### WARIANT ŁATWY

Jeśli grasz z dziećmi albo chcesz zacząć od łatwiejszego wariantu i uczyć się zasad w toku gry – przychodzimy z pomocą. Wystarczy, że rozegracie tylko jedną rundę, na dowolnej stronie mapy, używając tylko talii wydarzeń A.

W tym wariantcie będziesz dobierać tylko 1 kartę otoczenia i 1 kartę wydarzeń w turze. Wygra ten, kto na koniec rundy zdobędzie najwięcej punktów.



### AUTORZY:

Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek,

Jakub Muřín, Josef Bělehrádek

**TŁUMACZENIE:** Paulina Gerding

**OPRACOWANIE:** Time Slug Studio

**WYDAWCA:** ALBI Česká republika, a. s.

Dziękujemy wszystkim, którzy pomogli nam testować grę!

## Wariant solo

Masz dość chwaleń się przed innymi bardami? Zrób sobie kubek herbaty, zapal świeczkę i daj się porwać najwspanialszej przygodzie, jaką jesteś w stanie wymyślić.

## Jak grać

Wszystko czego potrzebujesz, aby zagrać rozgrywkę solo znajduje się już w pudełku. Pamiętaj, jeżeli potrzebujesz więcej arkuszy, znajdziesz je na stronie internetowej Albi [www.eshop.albi.cz/balada/](http://www.eshop.albi.cz/balada/).

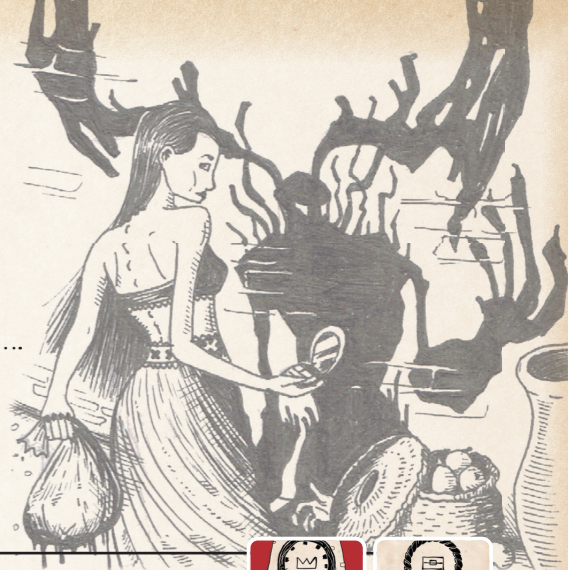
## Punktowanie

Rozgrywka odbywa się tylko na jednej stronie mapy. Graj zgodnie z normalnymi zasadami gry. Po zakończeniu rundy na jednej stronie mapy, przejrzyj 12 odkrytych kart „B” i dodaj 1 ♣ trudności za Księżniczkę oraz za skrzynię. *Np. Jeżeli obydwie karty pojawiły się podczas rozgrywki, twój poziom trudności to 2 ♣.*

Porównaj swój wynik z poniższą tabelą, aby zobaczyć jak dobrze ci poszło.

	0 ♣	1 ♣	2 ♣
Źle	0 - 11	0 - 15	0 - 19
Średnio	12 - 19	16 - 23	20 - 28
Dobrze	20 - 24	24 - 28	29 - 35
Rewelacyjnie	25 - 28	29 - 34	36 - 46
Jaskier	29+	35+	47+

Nie poddawaj się i próbuj dalej!



+1 ♣

+1 ♣