



# 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 wcielisz 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 stosy 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 w 1 wolnym polu na mapie. Gdy wypełnisz wszystkie 12 pól, następuje zakończenie – przesłanie 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.albipolska.pl/balada/](http://www.albipolska.pl/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 w pustym polu na swojej mapie, tak aby **odpowiadało odwróconej karcie otoczenia** na wybranym obszarze (las, pustynia lub góry). 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 zmieniać.

Po wypełnieniu 12 pól na mapie przejdź do zakończenia rundy.

## Zmiana otoczenia

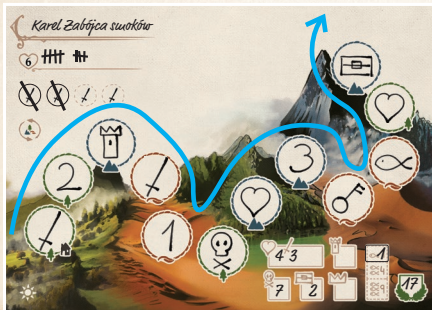
Raz w trakcie rundy możesz skorzystać z możliwości zmiany otoczenia. Wybierz **2 puste miejsca** na mapie i zamień je ze sobą. *Przekreśl i przerysuj symbole terenu na tych polach.*



## Zakończenie rundy

Gdy zakończysz wypełnianie pól na swojej mapie, rozpatrz portal (patrz: następna strona) i wyślij bohatera w podróż. **Zacznij od pierwszego pola z lewej strony** i 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 rund, 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 pokonanie jej. Podczas zakończenia rundy musisz zaznaczyć tę wartość w odpowiednim miejscu w tabelce. *Niewyleczone obrażenia będziesz musiał przenieść 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:

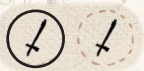
*W górach bohater otrzymał 3 obrażenia, a kolejne dwa na pustyni. Na szczęście następnie napotkał fontannę, dzięki której leczy się o maksymalnie 5 punktów i otrzymuje 5 punktów zwycięstwa.*





### 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 zużyć, by:



Otworzyć skrzynię. Zdobysz **3 punkty**.



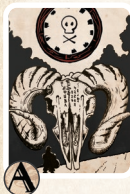
**2 miecze** służą do pokonania Bossa.



Pokonać przeszkodę i otrzymać jej wartość punktową bez otrzymywania obrażeń.

#### PRZYKŁAD:

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

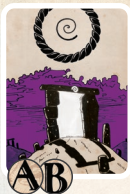


### BOSS

Musisz **zużyć 2 miecze** aby pokonać Bossa. Za każde miejsce między polem Bossa (włącznie z nim) a końcem mapy otrzymasz wtedy 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 więź.



### WIEŻA

Pola z wieżą mają wpływ na oba **przylegające** pola 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.



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 według tabelki poniżej, niezależnie od tego, na jakim obszarze zostały narysowane.

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



## KLUCZ

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



## SKRZYŃKA

Jeżeli bohater zdobył już **klucz**, może otworzyć skrzynię z jego pomocą 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. Za niebezpieczeństwa uważa się przeszkody, Bossa i wieżę. Wszystkie niebezpieczeństwa muszą znajdować się obok siebie. Jeżeli Boss nie został pokonany lub przeszkoda sprawiła, że bohater jest wyczerpany przerywają one ciąg niebezpieczeństw i nie są liczone jako punkty.



Wartość punkto-  
wa przeszkody.



Wieża nie przery-  
wa ciągu niebez-  
pieczeństw.



Wartość pokonanego Bossa.

### 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 zostaje 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 zdobytych kluczy. Przetasuj wszystkie karty, utwórz z nich stopy i zacznij 2. rundę.

## Punktacja

W trakcie zakończenia rundy zsumuj swoje punkty. Otrzymałeś 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 zwycięzcą zostaje ten z graczy, który mniej razy skorzystał z opcji zmiany otoczenia.*



*Grasz samodzielnie? Staraj się pobić swój własny wynik! I nie wstydź się pochwalić swoimi rezultatami.*



### 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.

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:** Magdalena Włodarczyk

**OPRACOWANIE:** Time Slug Studio

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

*Dziękujemy wszystkim, którzy pomogli nam testować grę!*

