



Balada

Що було б з героями, якби ніхто не розносив світом розповіді про їхні звитяги? Чи прагнули б вони бути оспіваними в легендах, якби ніхто не славив їхні досягнення? Можна сказати, барди важливіші навіть за самих героїв... та це, звісно ж, перебільшення. Чи ні?

Про гру

У грі Valada гравці беруть на себе роль бардів, які записують хоробрі вчинки героїв, здобуваючи таким чином бали перемоги. Переможцем стане той, чия історія буде найзахопливішою!

Порядок гри

Кожен гравець отримує мапу (обернену догори денною стороною ☀️) та олівець. Перемішайте окремо картки подій «А» та «В» і картки ландшафту, після чого розташуйте три колоди по центру столу.

Напишіть на своєму аркуші ім'я героя, з яким вирушите на пошуки пригод. Призначте одного гравця відповідальним за перевертання карток.



Процес гри

Гра складається з **двох раундів** і починається на денній ☀️ мапі. Один раунд складається з 12 ходів і подальшого підрахунку балів. Кожного ходу ви маєте спочатку перевернути картки, а потім намалювати один символ із однієї з перевернутих карток подій в одному місці. Як тільки заповните 12 місць, настане час підрахунку успіхів героя. Після цього переверніть аркуш і переходьте в 2 раунд на нічній 🌙 мапі. **Остаточним результатом буде сума балів, отриманих на денній і нічній мапах. Переможцем стане гравець із найбільшою кількістю балів.**



Картки ландшафту
(12 шт.)



Картки подій «А» (12 шт.) і «В»
(17 шт.)



Двосторонні мапи (100 шт.)*



Олівці (6 шт.)

* Додаткові мапи можна завантажити тут:
www.albi.cz/hry-a-zabava/balada/

Хочете полегшити ознайомлення з грою та вивчити правила крок за кроком? Тоді почніть зі спрощеного варіанту (див. стор. 4).

Раунд гри

На початку кожного ходу призначений гравець перевертає **1 картку ландшафту, 1 картку подій «А» та 1 картку подій «В»**. Після цього ви маєте намалювати один із символів, що випали на перевернутих картках подій, на вільному місці своєї мапи таким чином, щоби ландшафт вибраного місця (ліс, пустеля або гори) **відповідав символу на перевернутій картці ландшафту**. Не обов'язково ділитися результатами свого вибору з іншими гравцями.



Приклад:
Гравець має намалювати або меч, або перешкоду «2» в горах.

На шляху вже є перешкоди, тому гравець вирішує намалювати меч.



Після того, як усі намалюють символ на своїх мапах, переверніть наступні три картки та повторіть процес. Намальовані символи не можна змінювати впродовж гри.

Після того, як заповните 12 місць на своїй мапі, підрахуйте набрані за раунд бали.

Зміна ландшафту

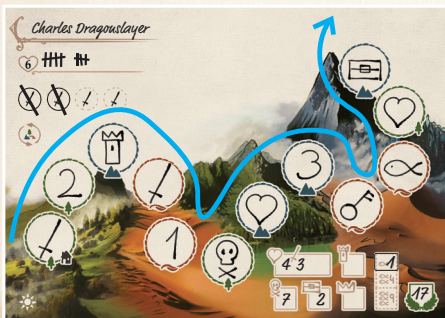
Один раз за раунд ви можете скористатися можливістю зміни ландшафту. Виберіть 2 порожніх місця на мапі й поміняйте місцями їх ландшафти. Закресліть символ здатності та перемалуйте на місцях символи ландшафту.



Підрахунок балів за раунд

Як тільки ви заповните всі місця на мапі, скористайтеся порталом (див. нижче) і відправте героя на пошуки пригод. Починайте з першого місця ліворуч. Згідно з правилами в наступній секції оцініть всі події, намальовані на мапі, та підрахуйте за них бали по черзі зліва направо. Запишіть набрані бали в таблиці.

Після підрахунку раунду на денній мапі переверніть аркуш і розпочніть другий раунд.



Події «В» більше, ніж ходів в одному раунді. Тому деякі картки за раунд вам не зустрінуться.

Події

У ході пригоди герою трапляються вороги, магичні портали та небезпечні башти. Гравець також може спробувати звільнити принцесу або заволодіти скринєю зі скарбом.



ПЕРЕШКОДА

Події з **перешкодою** вказують на те, скільки **поранень** отримує герой, коли їх перетинає. Під час підрахунку балів за раунд записуйте також отримані поранення у відведеному для цього місці. *Незагоєні поранення переносяться в другий раунд. Крім цього, перешкоду можна здолати за допомогою меча (див. нижче).*

6 ~~###~~ Коли герой отримує 6 чи більше поранень, його збиває з ніг. Після цього герой продовжує свій шлях, а його поранення перекреслюються. Перекреслені поранення неможливо вилікувати, тому за них не можна отримати бали. Тепер герой знову неушкоджений і продовжує свій шлях.



ФОНТАН

Коли герой відвідує фонтан, усі поранення **загоюються** (щонайбільше 5). Шрами — це свідчення героїзму, отже запишіть собі стільки балів, скільки поранень герой щойно загоїв. *Загоєні поранення потрібно перекреслити.*

ПРИКЛАД:

У горах герой отримав 3 поранення, а в пустелі ще 2. На щастя, після цього випала нагода загоїти свої рани, тож герой продовжує гру повністю зціленим, а гравець заробляє 5 балів.



6 ~~###~~

5



МЕЧ

У місці зі зброєю герой матиме **1 меч**. Зробіть відповідний запис про це в секції свого спорядження. Після використання меч зникає. *Невикористані мечі переносяться в другий раунд.*

AB

Отриманий меч



Використаний меч

Меч можна **використати** коли ви:



Відкриваєте скриню.
Ви отримуєте **3 бали**.



2 меча дають
перемогу над босом.



Хочете зруйнувати перешкоду й отримати за неї бали, не зазнавши поранень.

ПРИКЛАД:

Герой зазнав 4 поранення та здобув меч. Тепер він має отримати ще 3 поранення, що зіб'є його з ніг. Тому гравець вирішує скористатися мечем, щоби знищити перешкоду «3» й заробити 3 бали без жодних поранень героя.



БОС

Для перемоги над босом потрібно **використати 2 меча**. Ви заробляєте 1 бал за кожне місце на шляху до кінця мапи, включно з місцем боса. Якщо не хочете битися з босом або не можете його здолати, цю подію можна проігнорувати, а отже і не заробити за неї балів.

ПРИКЛАД:

Герой використовує 2 меча та перемагає боса. Бос розташований на 7 місці від кінця шляху, тому гравець отримує 7 балів.



ПОРТАЛ

Перш ніж почати підрахунок балів за раунд, можна **перемістити** будь яку подію зі шляху до місця порталу (після цього подія більше не буде на своєму колишньому місці).

AB*ПРИКЛАД:*

Перед підрахунком балів гравець переміщує ключ до місця, де розташований портал, щоб отримати за башту 2 бали.



БАШТА

Місце з **баштою** впливає на обидва **прилеглі** місця з перешкодами. Складність перешкоди поруч із баштою підвищується на 1, наприклад, з 2 до 3. Якщо ви перед цим здобули **ключ**, то отримаєте за башту 2 бали.



Ви отримаєте **2 бали** за відвідування башти з ключем (ключ не зникає після застосування).



Під час підрахунку балів за принцесу, башту слід рахувати як небезпеку (вона не перериває ряд, див. нижче).

ПРИКЛАД:

Башта розташована в горах, що підвищує складність перешкод поряд. Замість 2 поранень герой отримує в лісі 3 поранення. Оскільки в пустелі перешкода відсутня, дія башти на неї не поширюється.



РЫБА

За загальну кількість риби, упійманої на своїй мапі незалежно від місця знаходження, ви отримаєте наступну кількість балів:

1 риба = 1 бал | 2 риби = 4 бали | 3 риби = 9 балів



КЛЮЧ

Віддавши це місце, герой здобуде **ключ**. За його допомогою можна відмикати скрині та башти. Ключ не зникає після застосування, але дійсний лише на поточній мапі.



СКРИНЯ

Якщо герой уже здобув **ключ**, він зможе відмикнути ним скриню й отримати стільки балів, скільки ігрових місць між скриною та ключем (*не рахуються місця, на яких розташовані ключ і скриня, тож максимальна кількість балів – 10*). Крім цього, скриню можна відмикнути **мечем**. При цьому меч зникає, а ви отримуєте 3 бали.



ПРИНЦЕСА

За принцесу ви отримаєте бали, які дорівнюють сумі значень безпеки в **безперервному ряду** перед принцесою. Перешкоди, бос і башта вважаються безпеками. Непереможений бос або перешкода, яка збила героя з ніг, не рахуються та переривають ряд.



Значення перешкоди.



Башта не перериває ряд.





Значення переможеного боса (*відстань від кінця шляху*).

ПРИКЛАД:

Перед принцесою є башта, яка рахується як безпека, навіть якщо сама по собі вона не має значення безпеки. Перешкода «2» додає 3 бали завдяки башті, а бос у разі перемоги приносить 9 балів. Після цього ряд переривається лікуванням. Отже, за принцесу гравець отримує 12 балів.



Другий раунд

Після завершення першого раунду на денній  стороні та підрахунку балів переверніть мапу нічною  стороною. Усі **невикористані мечі та незцілені поранення** переносяться в другий раунд (зробіть відповідні позначки на другому боці мапи). Ключ не зберігається. Перемішайте колоди карток і починайте 2 раунд.


Завершення гри

Під час підрахунку набраних за раунд балів запишіть набрану кількість у таблиці. Ви заробляєте бали за лікування, відкриття скрині, перемогу над босом, уійману рибу, звільнення принцеси та відвідування башти. Переможець стає гравцем, який набере найбільшу суму балів за два раунди. *У разі нічії переможцем вважається той, хто менше користувався зміною ландшафту. Якщо після цього все ще нічия, переможцями вважаються всі гравці з нічиєю.*



Граєте самі? Намагайтеся вдосконалювати навички, граючи більше. Не соромтеся хвалитися своїми результатами.

СПРОЩЕНИЙ ВАРИАНТ

Граєте з дітьми і хочете почати з більш простого варіанта гри? Для того, щоби грати, достатньо лише колоди карток подій «А» і однієї сторони мапи. Перед початком гри поясніть тільки значення карток у колоді «А» (позначені символом  у цих правилах).

Таким чином, кожного ходу разом із картокю ландшафту ви маєте перевертати лише 1 картку подій, і ви маєте витягнути її. Переможцем стане гравець із найбільшою кількістю балів на кінець раунду.

Автори гри: Petr Vojtěch (Петр Войтех), Jindřich Pavlášek (Індржіх Павласек), Jakub Muřín (Якуб Муржин), Josef Bělehrádek (Йозеф Белерадек)

Розробка: Студія Time Slug

Видавництво: ALBI Česká republika, a. s.

Український переклад: Бутков Сергій, для компанії The Geeky Pen

Дякуємо всім нашим друзям і тим, хто допомагав у тестуванні гри.

