



Balada

Que seraient les héros sans ceux qui racontent leurs actes ? Comment pourraient-ils se tenir aux côtés des légendes si personne ne célébrait leurs prouesses ? Certains pourraient dire que les bardes sont plus importants que les héros eux-mêmes... mais ce serait bien sûr une exagération. Ou pas ?

À propos du jeu

Dans Balada, vous incarnez des bardes qui racontent les actes courageux de héros valeureux. Le gagnant est celui qui réussit à raconter l'histoire la plus passionnante !

Mise en place

Chaque joueur reçoit un paysage (☀️ côté jour face visible) et un crayon. Mélangez séparément les cartes Événement A et B et les cartes Environnement et placez les trois pioches au milieu de la table.

Écrivez sur votre fiche le nom du héros dont vous allez suivre le voyage. Désignez un joueur qui sera en charge de dévoiler les cartes.



Jouer au jeu

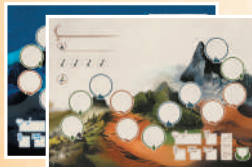
Le jeu se compose de **2 manches** et commence sur la face jour ☀️ du paysage. La manche comprend 12 tours et un décompte ultérieur. À chaque tour, vous dévoilez d'abord les cartes, puis vous dessinez 1 symbole de l'une des cartes Événement dévoilées dans 1 case. Une fois que vous avez rempli les 12 cases, le chemin de votre héros sera décompté. Puis retournez la fiche et continuez à la manche 2 côté nuit 🌙. **Pour obtenir le résultat final, additionnez les points des deux côtés du paysage. Le joueur avec le plus de points l'emporte.**



Cartes Environnement (12x)



Cartes Événement „A“ (12x) et „B“ (17x)



Paysage, deux faces (100x)*



Crayon (6x)

* Vous pouvez télécharger des feuilles de Paysage imprimables supplémentaires sur www.albi.cz/hry-a-zabava/balada/

Voulez-vous commencer facilement et apprendre les règles du jeu étape par étape ? Essayez la variante facile en Premier : Voir page 4.

Manche de jeu

Au début de chaque tour, le joueur désigné dévoile **1 carte Environnement, 1 carte Événement «A» et 1 carte Événement «B»**. Vous devez maintenant dessiner l'un des symboles affichés sur les cartes Événement dévoilées dans une case vide de votre plateau, de sorte que l'environnement de la case sélectionnée (Forêt, Désert ou Montagnes) **correspond à la carte Environnement dévoilée**. Vous n'êtes pas obligé de partager votre choix avec les autres joueurs.



EXEMPLE :

Le joueur doit dessiner une Épée ou un Obstacle «2» dans les Montagnes.



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



Une fois que vous avez tous dessiné un symbole sur vos paysage dévoilez trois autres cartes et répétez le processus. Les symboles dessinés ne peuvent pas être changés par la suite.

Une fois que vous avez rempli les 12 cases sur le paysage, continuez jusqu'au décompte de la manche.

Changement d'environnement

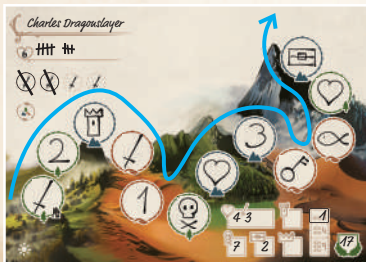
Une fois par manche, vous pouvez décider d'utiliser la capacité de changer d'environnement. Sélectionnez **2 cases vides** sur le paysage et permutez leurs environnements. *Rayez le symbole de capacité et redessinez les symboles de terrain dans les cases.*



Décompte de la manche

Une fois que vous avez rempli toutes les cases du paysage, procédez au décompte du Portail (voir ci-dessous) et envoyez le héros en voyage. **Continuez à partir de la 1ère position à gauche**. Selon les règles énoncées dans la section suivante, procédez au décompte pas à pas de tous les événements dessinés sur le paysage de gauche à droite. Notez les points obtenus dans le tableau.

Après avoir effectué le décompte de la manche sur le paysage de jour, retournez la feuille et commencez la deuxième manche.



Il y a plus d'événements «B» qu'il y a de tours dans une manche. Par conséquent, vous ne verrez pas certaines cartes.

Événements

Au cours de l'aventure, le héros rencontre des ennemis, des Portails magiques et des Tours dangereuses. Il peut également essayer de libérer une Princesse ou d'obtenir peut-être un Coffre à Trésor.



OBSTACLE

Les événements **Obstacle** indiquent combien de **blessures** le héros subit en les surmontant. Lors du décompte de la manche, notez le nombre de blessures subies dans la case dédiée aux blessures. *Les blessures non soignées sont transférées à la seconde manche. L'obstacle peut également être surmonté avec une Épée, voir ci-dessous.*

6 Lorsque l'héros subit 6 blessures ou plus, il est vaincu. Il continue sur le chemin avec toutes les blessures rayées. Les blessures rayées ne peuvent plus être soignées, vous ne pouvez donc pas recevoir de points pour elles. Le héros est à nouveau indemne et poursuit son chemin.



FONTAINE

Lorsqu'un héros visite la fontaine, **toutes les blessures sont soignées** (5 au maximum). Les cicatrices sont une preuve d'héroïsme - notez autant de points de victoire que le nombre de blessures que le héros vient de soigner : *Rayez les blessures soignées.*

EXEMPLE :

Dans les montagnes, le héros subit 3 blessures, dans le désert il en subit 2 autres. Heureusement, les soins arrivent, après quoi le héros est complètement soigné et le joueur marque 5 points.





ÉPÉE

Sur la case avec une arme, le héros obtient une **Épée**. Notez-la dans la section de votre équipement. L'épée est rayée lorsqu'elle est utilisée. *Les épées inutilisées sont transférées à la 2e manche.*



Épée acquise



Épée utilisée

L'Épée peut être **utilisée** lorsque vous :



Ouvrez un Coffre. Vous remportez **3 points**.



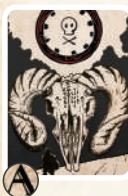
2 Épées battent le Boss.



Détruisez l'Obstacle et obtenez sa valeur en points sans que le héros ne subisse de blessure.

EXEMPLE :

Le héros a subi 4 blessures et a gagné une Épée. Il devrait maintenant subir encore 3 blessures, ce qui signifierait qu'il a été vaincu. Le joueur décide donc d'utiliser l'épée : détruit l'obstacle «3» et marque 3 points sans que le héros ne soit blessé.



BOSS

Vous devez utiliser **jusqu'à 2 épées** pour vaincre le Boss. Vous obtenez 1 point pour chaque case à partir de la fin du paysage, y compris la case avec le Boss. *Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas battre le Boss, ignorez l'événement sans gagner de points.*

EXEMPLE :

Le héros utilise 2 Épées et bat le Boss. Le Boss est sur la 7ème case à partir de la fin, le joueur marque donc 7 points.

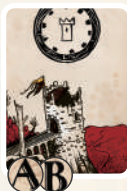


PORTAIL

Avant d'entamer le décompte de la manche, vous pouvez **déplacer** tout événement hors du chemin vers la position du Portail (l'événement ne sera plus à sa place d'origine).

EXEMPLE :

Avant le décompte, le joueur déplace la Clé vers la position du Portail pour obtenir 2 points pour la Tour.



TOUR

La case avec la **Tour** affectent les deux **cases adjacentes** avec des Obstacles. La difficulté des Obstacles affectés augmente de 1 (e.g. de 2 à 3). Si vous avez obtenu la **Clé** auparavant, vous recevez 2 points pour la Tour.



Vous recevez **2 points** en visitant la Tour avec la Clé (*la clé n'est pas utilisée*).



Lors du décompte pour la Princesse, la Tour est considérée comme un Danger (*elle n'interrompt pas la rangée, voir ci-dessous*).

EXEMPLE :

Il y a une Tour dans les Montagnes, ce qui augmente la difficulté des Obstacles environnants. Au lieu de 2 vies, le héros perd 3 vies dans la Forêt. Il n'y a pas d'Obstacle dans le Désert, donc la tour n'y a aucun effet.



POISSON

Pour le nombre total de Poissons dessinés sur votre paysage, quel que soit leur emplacement, vous recevez le nombre de points indiqué :

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



CLÉ

Une visite dans cette case équipera le héros d'une **Clé**. Elle déverrouille le Coffre et les Tours. La Clé n'est pas utilisée et ne peut être utilisée que pour le paysage actuel.



COFFRE

Si le héros a déjà ramassé la **Clé** auparavant, il peut ouvrir le Coffre avec et obtenir autant de points qu'il y a de cases entre le Coffre et la Clé (*ne comptez pas les cases avec le Coffre et la Clé elles-mêmes, donc le maximum est de 10*). Le coffre peut également être ouvert avec une **Épée**. L'Épée est utilisée et vous obtenez 3 points.



PRINCESSE

Vous obtenez autant de points pour la Princesse que la somme des valeurs de Danger dans la **ligne continue** avant la Princesse. Les Obstacles, le Boss et la Tour sont considérés comme des Dangers. Un Boss vaincu ou un Obstacle où le héros a été vaincu ne compte pas et interrompt la ligne.



La valeur d'un Obstacle.



La Tour n'interrompt pas la ligne.



La valeur du Boss vaincu (*la distance jusqu'à la fin du chemin*).

EXEMPLE :

Il y a une Tour devant la Princesse qui compte comme un Danger, même si elle n'a aucune valeur en soi.

L'Obstacle «2» ajoute 3 points grâce à la Tour et le Boss (s'il est vaincu) gagne 9 points dans cette case. Par la suite, la ligne est interrompue par la guérison. Par conséquent, le joueur marque 12 points pour la Princesse.



4

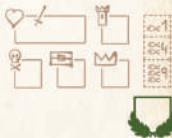
12

Seconde manche

Après avoir terminé la première manche (☀️ côté jour du paysage) et noté les points, retournez votre paysage du côté nuit (🌙). Vous transférerez toutes les **Épées inutilisées et les blessures non soignées** à la 2ème manche (marquez-les également sur le 2ème côté). Vous ne gardez pas la Clé. Mélangez les paquets de cartes et commencez la 2e manche.

Décompte

Notez les points gagnés dans le tableau lors du décompte de la manche. Vous gagnez des points pour soigner, déverrouiller le Coffre, vaincre le Boss, pêcher, libérer la Princesse et visiter la Tour. Le joueur avec la somme de points des deux manches la plus élevée gagne. *En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le moins utilisé le Changement d'environnement. S'il y a toujours une égalité, tous les joueurs impliqués dans l'égalité gagnent.*



Jouez-vous en solo ? Jouez plusieurs fois et essayez de vous améliorer. N'ayez pas peur de vous vanter de votre résultat.

VARIANTE SIMPLIFIÉE

Jouez-vous avec des enfants et souhaitez-vous commencer avec une version plus accessible du jeu ? Vous pouvez ne jouer qu'avec le paquet d'événements «A» sur une seule face du paysage. Dans les événements, reprenez uniquement les cartes **A**.

Par conséquent, vous ne dévoilez qu'une seule carte Événement avec chaque carte Environnement à chaque tour, et vous devez la dessiner. Quand vous procédez au décompte de la manche, le joueur avec le plus de points remporte la partie.



AUTEURS DU JEU :

Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek,
Jakub Muřín, Josef Bělehrádek

DÉVELOPPEMENT : Time Slug Studio

ÉDITEUR : ALBI Česká republika, a. s.

TRADUCTION FRANÇAISE : Gus&Co