

Bohema



Odwiedź malownicze zaułki Paryża w pogoni
za natchnieniem, romantycznymi przygodami
i sensem artystycznego życia.

Wciel się w artystę z bohemy i staw czoła niełatwej
codzienności. Zdobądź sławę dzięki głowie pełnej
marzeń... i pomimo pustego żołądka.

Czy zdobędziesz sławę, czy też historia
o Tobie zapomni?

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	2-3
PRZYGOTOWANIE DO GRY	4-5
• OBSZAR WSPÓLNY – RYNEK	4
• KOMPONENTY GRACZY	5
OPIS KOMPONENTÓW	6-7
PLAN DNIA – PODSTAWY	8
CEL GRY	8
PRZEBIEG GRY	8-14
1. FAZA POBUDKI	9
A. DOBIERZ KARTY	9
B. ZAPLANUJ SWÓJ DZIEŃ	9
2. FAZA DNIA	10-12
A. OPOWIEDZ O SWOIM DNIU	10
B. PODLICZ SWOJĄ INSPIRACJĘ	10-11
C. WYDAJ INSPIRACJĘ	12
D. CODZIENNE ZOBOWIĄZANIA	12
PRACOWNIA	13
KARTY REWOLUCJI I ŻETONY PRZYPOMINAJĄCE ...	14
3. FAZA SNU	14
A. UPRZĄTNIJ PLANSZĘ	14
B. PRZEKAŻ ŻETON PIERWSZEGO GRACZA	14
C. ODŚWIEŻ RYNEK	14
TRYBY SOŁO I KOOPERACYJNY	15
• SZTUKA DLA SZTUKI	15
• DUCHY CZASU	15
AUTORZY	16
POMOC GRACZA	16

KOMPONENTY



x4

PLANSZE PLANU DNIA

Plansza określa osobowość artysty:
– Le Romantique (Romantyk), Le Vagabond
(Włóczęga), L'Excentrique (Ekscentryk),
Le Visionnaire (Wizjoner)

Opis na stronie 6.



x1

PLANSZA PRACOWNI

Opis na stronie 13.



x4

ŻETONY PRACOWNI

DWUSTRONNE



x4

ŻETONY PRZYPOMINAJĄCE

DWUSTRONNE

x1

ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



WSKAZÓWKA



UWAGA



PRZYKŁAD



x4

TALIE STARTOWE

4 TALIE PO 10 KART

Talia definiuje artystę, w którego wcieli się gracz – Kompozytora, Malarza, Rzeźbiarza lub Poetę.

Opis na stronie 6.



x40

KART ZWYCZAJÓW

Opis na stronie 6.



x10

KART REWOLUCJI

Karty Zwyczajów używane tylko w grze dla 3 lub 4 graczy.

Opis na stronie 6.



x13

KART OSIĄGNIĘCIA

Opis na stronie 6.



x21

KART MUZ

Opis na stronie 7.



x29

KART UDRĘKI

Opis na stronie 7.



x4

ŻETONY PRACY

DWUSTRONNE

Określają źródło utrzymania artystów.

Opis na stronie 7.

KOMPONENTY DO TRYBÓW SOLO I KOOPERACYJNEGO

Opis na stronie 15.



x12

KART DO TRYBU SOLO



x3

SCENARIUSZE DUCHÓW CZASÓW



1 Stwórz talię Zwyczajów:

- 2** Umieść zakrytą talię Zwyczajów na środku stołu. Odkryj 4 karty z wierzchu i umieść je obok niej w rzędzie.

- 3** Potasuj talię Muz i połącz ją zakrytą. Odkryj 4 karty z wierzchu i umieść je obok niej w rzędzie.

- 4 Potasuj talię Udręki i połącz ją zakrytą w pobliżu.

- ### 5 Stwórz talię Osiągnięć:

- Dla 2 graczy – usuń cztery karty Osiągnięcia oznaczone  **5.1**.

- Dla 3 i 4 graczy – użyj wszystkich kart Osiągnięcia.

Ułóż je w kolejności rosnącej i połóż talie odkrytą, z kartą **PIERWSZE DZIEŁO POKAZANE PRZYJACIOŁOM** na wierzchu.

- 6 Połóż planszę Pracowni i umieść żetony Pracowni w kolorach wybranych przez graczy na polu „0”.





KOMPONENTY GRACZY:

Każdy gracz otrzymuje losowo:

- planszę Planu Dnia,
- początkową talię dla Malarza, Poety, Kompozytora albo Rzeźbiarza (należy ją przetasować),
- żeton Pracy (dowolną stroną do góry).

Losowo wybrany gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza. Gracz siedzący na lewo od niego otrzymuje 2 , kolejny gracz 3 , itd.

Następnie każdy gracz rozpatruje specjalny efekt przedstawiony na jego żetonie Pracy.

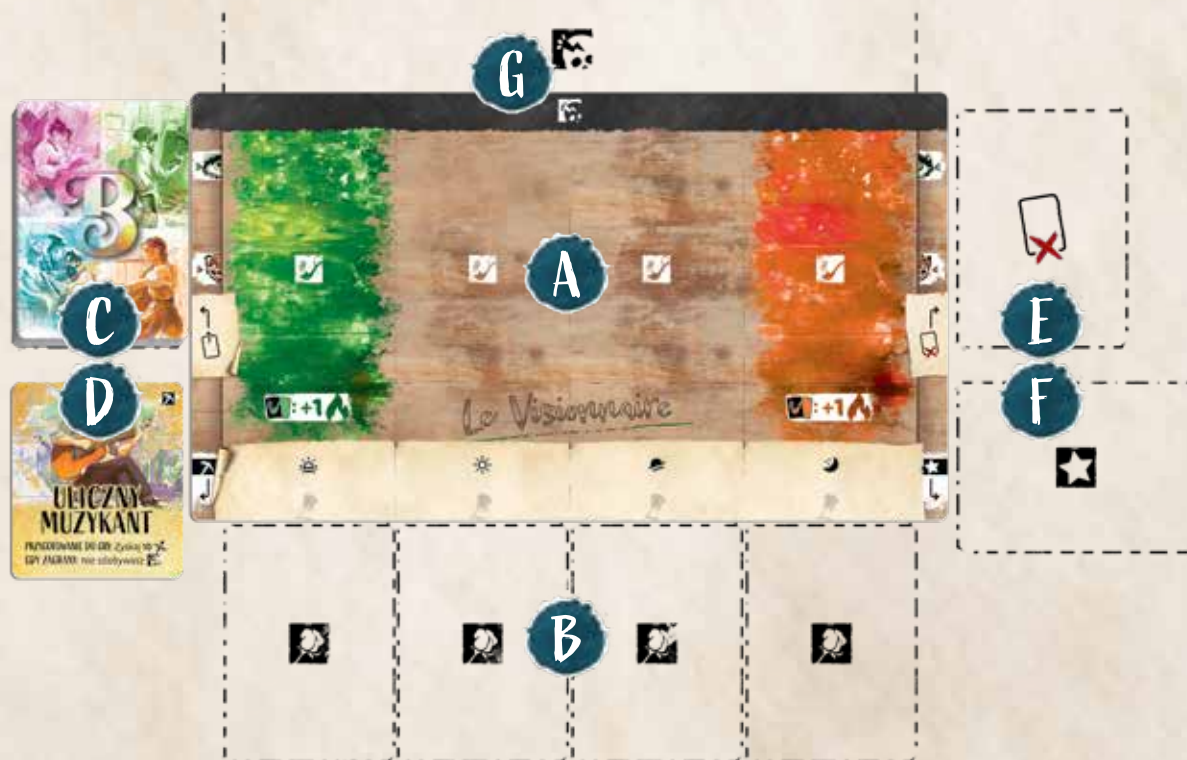


Gracze (po wcześniejszym uzgodnieniu) mogą wybrać dla siebie dowolną kombinację talii początkowej, planszy Planu Dnia i żetonu Pracy, zamiast dobierać je w sposób losowy.

OBSZAR GRACZA

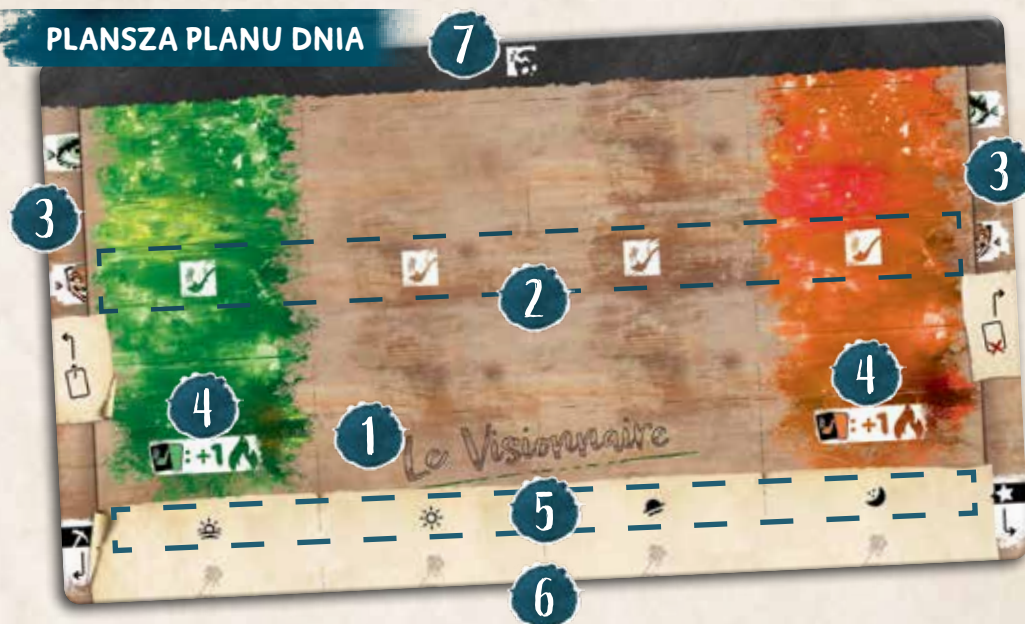
Każdy gracz umieszcza przed sobą swoją planszę Planu Dnia **A**. Wokół niej znajdują się miejsca na:

- karty Muz **B** - poniżej planszy,
- talię **C** i żeton Pracy **D** - na lewo od planszy,
- stos kart odrzuconych **E** oraz karty Osiągnięcia **F** - na prawo od planszy,
- karty Udręki **G** - powyżej planszy.



OPIS KOMPONENTÓW

PLANSZA PLANU DNIA



- 1 Osobowość (po francusku)
- 2 Obszar na karty Zwyczajów
- 3 Ikony Inspiracji
- 4 Bonus do Inspiracji
- 5 Pory Dnia
- 6 Obszar na karty Muz
- 7 Obszar na karty Udręki

KARTA OSIĄGNIĘCIA



- 1 Nazwa
- 2 Koszt
- 3 Efekt
- 4 Ikona typu karty
- 5 Minimalna liczba graczy, przy której karta jest używana

KARTA ZWYCZAJÓW



- 1 Nazwa
- 2 Koszt
- 3 Efekt lub ikona talii początkowej (Malarz, Kompozytor, Rzeźbiarz, Poeta – tylko na kartach z talii początkowej)
- 4 Ikona typu karty
- 5 Kolor karty (zielony, różowy, niebieski, pomarańczowy, biały)
- 6 Ikony Inspiracji



Celem gry jest zdobywanie Osiągnięć.



Karty Rewolucji to specjalne karty Zwyczajów, które są używane tylko w rozgrywkach 3- i 4-osobowych.

KARTA MUZ



- 1 Nazwa
- 2 Koszt
- 3 Efekt
- 4 Ikona typu karty
- 5 Ikona dobierania dodatkowej karty
- 6 Ograniczenie umieszczenia: wskazuje Pory Dnia, w których karta Muz może lub nie może zostać zagrana

KARTA UDRĘKI



- 1 Nazwa
- 2 Efekt
- 3 Ikona typu karty
- 4 Ikona dobierania dodatkowej karty

ŻETON PRACY



Możesz zagrywać żeton Pracy do twojego Planu Dnia tak jak karty Zwyczajów, ale w przeciwieństwie do kart Zwyczajów nie ma na nich ikon Inspiracji i nie mają koloru. Ich jedyną funkcją jest zapobieganie dobraniu karty Udręki na koniec fazy Dnia (jest to opisane dokładnie na stronie 12). Czy warto pracować? Zdecyduj sam!

Każdy kolor kart Zwyczajów reprezentuje inny aspekt życia bohemy i pozwala budować swoją talię w oparciu o różną strategię z nim powiązaną. Karty w tym samym kolorze zwykle dobrze współdziałają, więc skupienie na jednym lub dwóch kolorach może dać świetne rezultaty. Nie zapomnij jednak wyszukiwać nowych i ciekawych kombinacji kart, by zaskakiwać współgraczy.

Zielone karty przedstawiają Zwyczaje związane ze skupieniem na artystycznej pracy, z rygiorem i dyscypliną. W tym kolorze znajdziesz najwięcej kart z ikoną Skupienia. Ich efekty koncentrują się na gromadzeniu punktów w Pracowni i szybkim zdobywaniu kart Osiągnięć.

Różowe karty opowiadają o poszukiwaniu miłości i spełnianiu swych pragnień. Najczęściej występującą na nich ikoną jest Zabawa, a ich efekty premiują interakcje z kartami Muz. Zazwyczaj strategia oparta na różowych kartach wymaga posiadania kart Muz.

Jeżeli szukasz wolności, przygód i nowych odkryć, zbieraj niebieskie karty. Znajdziesz na nich najwięcej ikon Ciekawości. Efekty niebieskich kart często pozwalają na dobieranie większej liczby kart – dobrych i złych – i na zarządzanie posiadanymi kartami.

Na pomarańczowych kartach przedstawiono Zwyczaje powiązane z życiem towarzyskim, wspólnym świętowaniem czy spotkaniami przy kawie. Najczęściej można na nich znaleźć ikony Ekspresji. Czy jest lepsze miejsce, by zapomnieć o trudach życia, niż artystyczna kawiarnia? Tak właśnie działają pomarańczowe karty – pozwalają zarządzać kartami Udręk.

Białe karty Rewolucji, są używane tylko w grze dla 3 lub więcej graczy, ponieważ ich efekty koncentrują się na przeszkadzaniu innym graczom. Wiele białych kart pozwala wpłynąć na kilku graczy naraz. Tematycznie te karty opowiadają o aktywności, rewolucji obyczajowej i artystycznym buncie. Na białych kartach znajdują się wszystkie ikony w takiej samej liczbie, a gdy jakiś efekt odnosi się do koloru karty, możesz wybrać biały jako dowolny inny kolor.

PLAN DNIA – PODSTAWY

Twoja plansza gracza przedstawia Plan Dnia twojego artysty – każda runda reprezentuje typowy dzień z jego życia na danym etapie kariery. Plan Dnia składa się z kilku elementów:

- Zawiera 4 centralne pola reprezentujące pory dnia – przeznaczone na karty Zwyczajów, przedstawiające codzienne aktywności twojego artysty.
- Poniżej planszy gracza znajdują się 4 dodatkowe pola – to tam zagrywasz Muz, czyli osoby (lub zjawiska czy obiekty), które inspirują cię i towarzyszą ci w codziennych działaniach.
- Wreszcie, powyżej planszy gracza znajduje się miejsce na Udręki. Ten obszar jest... dość obszerny, by pomieścić wszystkie nieszczęścia, których nie szczędzi artystom życie.

! Efekty karty Muz dotyczą wyłącznie karty Zwyczajów znajdującej się bezpośrednio nad nią. Niektóre efekty Muz określają tę kartę jako „połączoną”.



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie **określonej liczby Osiągnięć** i zostanie najsłynniejszym artystą swoich czasów. Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie swoją **piątą** kartę Osiągnięcia (lub **czwartą** w grze dla czterech graczy!). Gdy to się stanie, gracze dokończają bieżącą rundę, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą kart Osiągnięć.

Jeśli kilku graczy ma tyle samo kart Osiągnięć, wygrywa ten z nich, który posiada więcej punktów w Pracowni. Jeśli nadal utrzymuje się remis, gracze dzielą się zwycięstwem!

! Jeśli talia Osiągnięć wyczerpie się, a gracz chce zdobyć kolejne Osiągnięcie, użyj dowolnej innej karty jako zamiennika. Koszt takiego zamiennika traktowany jest jak koszt ostatniego Osiągnięcia (15 ). Pamiętaj, że gracz może zdobyć tylko 1 kartę Osiągnięcia na rundę.

PRZEBIEG GRY

Każda runda składa się z 3 faz:

1. FAZA POBUDKI

A. DOBIERZ KARTY

B. ZAPLANUJ SWÓJ DZIEŃ

2. FAZA DNIA

A. OPOWIEDZ O SWOIM DNIU

B. PODLICZ SWOJĄ INSPIRACJĘ

C. WYDAJ INSPIRACJĘ

D. CODZIENNE ZOBOWIĄZANIA

3. FAZA SNU

A. UPRZĄTNIJ PLANSZĘ

B. PRZEKAŻ ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

C. (OPCJONALNIE) ODŚWIEŻ RYNEK



? Efekt każdej karty Zwyczajów, Muz, Osiągnięcia i Udręki może zostać aktywowany tylko raz na rundę, chyba że efekt karty wyraźnie mówi inaczej.



1. FAZA POBUDKI

W fazie Pobudki każdy gracz planuje swój dzień. Wszyscy gracze równocześnie **dobierają** karty aż do momentu, gdy mają 5 kart Zwyczajów w ręce, a następnie **zagrywają** je do swojego Planu Dnia, aby przedstawić, jak spędzają dzień. Gdy wszyscy gracze wykonają te kroki, faza Pobudki się kończy.

A. DOBIERZ KARTY

Każdy gracz dobiera karty ze swojej talii do momentu, gdy ma 5 kart Zwyczajów w ręce. Karty z symbolem , czyli karty Udręki oraz karty Muz nie liczą się do tego limitu. Jeśli gracz dobierze kartę z symbolem , natychmiast dobiera kolejną kartę.

Jeśli w dowolnym momencie gry gracz ma zamiar dobrać kartę, a jego talia jest pusta, tasuje swój stos kart odrzuconych, tworząc nową talię, i kontynuuje dobieranie.



Czasami pole w twoim Planie Dnia może pozostać puste – z powodu ciężaru Udręki.

B. ZAPLANUJ SWÓJ DZIEŃ

To najbardziej ekscytująca część dnia – kształtowanie życia twojego artysty! Słońce wstało, inspiracja uderza (lub nie), nadszedł czas, by zdecydować, jak spędzisz nadchodzące godziny. Wszyscy gracze planują swój dzień **równocześnie**, wykonując następujące kroki:

- 1. REALIZUJ SWOJE ZWYCZAJE:** Możesz aktywować i rozpatrywać efekty kart Zwyczajów oznaczonych ikoną . Reprezentują one rytuały i dziwactwa, które kształtują twój kreatywny rytm, nawet zanim twój dzień zacznie się na dobre.
- 2. STAW CZOŁA UDRĘKOM:** Żaden dzień w życiu artysty nie jest wolny od trudności. Odkryj i zagraj wszystkie karty Udręki z ręki. Musisz zmierzyć się ze swoimi Udrękami, zanim będziesz mógł skupić się na swojej sztuce.
- 3. KSZTAŁTUJ SWÓJ DZIEŃ:** Teraz nadszedł czas, by stworzyć swój Plan Dnia – ułóż karty Zwyczajów na swojej planszy. Wybierz jedną z poniższych opcji:
 - **Zagraj 3 karty Zwyczajów i 1 żeton Pracy** – łącząc sztukę z codziennym trudem utrzymania się.
 - **Zagraj 4 karty Zwyczajów** – dzień w pełni poświęcony rozwojowi osobistemu i kreatywności.
- 4. SZUKAJ INSPIRACJI:** Jeśli Muzy cię zaszczyciły, teraz jest moment, by je zaprosić i połączyć z twoimi Zwyczajami. Możesz zagrać karty Muz na swoją planszę lub odrzucić je, jeśli nie chcesz tego zrobić.
- 5. POZBĄDŹ SIĘ TEGO, CO NIE PASUJE:** Wszystkie karty Zwyczajów i Muz, które pozostały w twojej ręce i nie znalazły miejsca w twoim Planie Dnia, są odrzucane odkryte na stos kart odrzuconych.



2. FAZA DNIA

Jeden po drugim, zaczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy artysta wchodzi na scenę, by opowiedzieć, jak wyglądał jego dzień.

W tej fazie każdy gracz **opowie** o swoim dniu, następnie **podliczy** Inspirację, a na koniec **wyda** ją na nowe karty i/lub Osiągnięcia!

A. OPOWIEDZ O SWOIM DNIU

Czerpiąc inspirację z kart, które zagrałeś, podziel się na głos swoimi doświadczeniami – jak wspomnieniem, wierszem lub chwilą wyjętą z dziennika. Skup się na najbardziej wyrazistej lub znaczącej części twojego Planu Dnia.

Rano postanowiłem się skupić i błąkałem się po ulicach bez celu, aż dotarłem nad pobliskie jezioro. Ciche fale uspokoiły moje myśli – to była najlepsza część dnia.

B. PODLICZ SWOJĄ INSPIRACJĘ

Teraz nadszedł czas, by zastanowić się, jak bardzo twój dzień cię poruszył. Podlicz Inspirację, którą zebrałeś z Planu Dnia, i ogłoś swój wynik pozostałym graczom.

Aby obliczyć swoją całkowitą Inspirację, wykonaj następujące kroki:

1. **PODLICZ CAŁE IKONY:** Policz wszystkie kompletne ikony Inspiracji widoczne na kartach Zwyczajów i planszy gracza. Każda kompletna ikona zapewnia **1 punkt** Inspiracji. Częściowe ikony nie mają wartości – liczą się tylko w pełni wykorzystane momenty.

Hurra! Ta ikona Ciekawości jest kompletna! +1

Podwójne ikony zapewniają jeszcze więcej inspiracji, ale tylko jeśli są kompletne. W tym przypadku zapewniają +3.

Te ikony są niekompletne, nie przynoszą zatem żadnych punktów Inspiracji.

2. **EFEKTY KART ZWYCZAJÓW:** Niektóre karty Zwyczajów mogą posiadać efekty, które przyznają dodatkową Inspirację. Upewnij się, że rozpatrzyłeś wszystkie takie efekty.

3. **HARMONIA KOLORÓW W PLANIE DNIA:** Jeśli kolor karty Zwyczajów umieszczonej na planszy gracza na polu lub pasuje do koloru tego obszaru, zyskaj 1.

4. **INSPIRACJA Z KART MUZ:** Osoby często inspirują nas bardziej niż codzienne wydarzenia. Dodaj wszelką Inspirację przyznaną przez karty Muz na swojej planszy.

5. **KARY ZA UDRĘKI:** Nie każdy dzień jest łatwy. Odejmij wszelkie punkty Inspiracji zgodnie z efektami kart Udręki.

Białe karty są traktowane jak jokery – w trakcie swojej tury możesz dowolnie wybrać, jaki kolor ma każda z nich, na przykład aby dopasować je do bonusu wynikającego z koloru na planszy gracza.

Twoja końcowa wartość Inspiracji nie może spaść poniżej zera. Jeśli twój wynik miałby być ujemny, traktuj go jakby wynosił 0.



2. FAZA DNIA

Karty Zwyczajów mogą mieć dodatkowe efekty poza zapewnianiem Inspiracji. Możesz rozpatrzyć takie efekty w dowolnej kolejności podczas fazy Dnia.

Wykorzystanie efektów kart Zwyczajów jest zawsze opcjonalne, nigdy obowiązkowe.



1. Liczba pełnych ikon na kartach Zwyczajów w Planie Dnia Józefa to 7 (zielone prostokąty) – zapewnia mu to 7 . Sześć niepełnych ikon (czerwone X) przepada. (Zwróć uwagę, że ikona zapewnia 0 , ponieważ jest niekompletna; w przeciwnym wypadku zapewniłby 2).

2. Karta CHODŹ OD KAWIARNI DO KAWIARNI zapewnia 1 za każdą kompletną ikonę w Planie Dnia – Józef posiada 1 ukończoną ikonę , więc łączna liczba wzrasta do 8 .

3. Karta ROZMAWIAJ Z INTRYGUJĄCYM NIEZNAJOMYM zapewnia 1 , jeśli została zagrana na pole lub , co ma miejsce. Razem daje to 9 punktów . Żadna z pozostałych kart Zwyczajów nie ma efektów zapewniających dalsze punkty Inspiracji.

4. Karta BEZCELOWO SZWĘDAJ SIĘ PO ULICACH jest niebieska i pasuje do koloru pola , na które została zagrana, więc zapewnia 1 punkt Inspiracji – razem to 10 . Karta zagrana na pole nie zapewnia dodatkowej Inspiracji z harmonii kolorów Planu Dnia, ponieważ jest pomarańczowa, a nie różowa.

5. Muza VALERIE zapewnia 1 za każdą kompletną ikonę na połączonej karcie – są tam 2 ukończone ikony , więc łączna liczba wzrasta do 12 .

6. ALEX zapewnia 2 , jeżeli jest zagrany pod pomarańczową kartą – po rozpatrzeniu Muz wynik końcowy to 14 .

7. Karta Udręki NIEDOŻYWIENIE odejmuje 2 – łączny wynik spada do 12 .

Józef informuje pozostałych graczy, że w tej rundzie zdobył 12 .

2. FAZA DNIA

C. WYDAJ INSPIRACJĘ

Teraz, gdy twój dzień dobiegł końca i głowę masz pełną pomysłów, czas przekuć Inspirację w coś namacalnego. Inspiracja to waluta rozwoju – możesz wydawać ją na zakup nowych kart lub w Pracowni. Możesz wydawać Inspirację w dowolnej kolejności – przeplatając **zdobywanie nowych kart** z doskonaleniem swojego rzemiosła w **Pracowni**.

Możesz odwiedzić Pracownię, potem kupić karty, a następnie znów wrócić do Pracowni – tak długo, jak masz jeszcze punkty Inspiracji do wydania.

1. **ZAKUP KART:** Spośród odkrytych kart na Rynku (Zwyczajów i Muz) możesz kupić dowolną ich liczbę (nawet kilka kart tego samego rodzaju), dopóki masz wystarczająco wiele punktów Inspiracji.

Za każdym razem, gdy kupisz kartę, natychmiast uzupełnij Rynek, kładąc na pustym miejscu odkrytą wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu.

Karty Osiągnięcia to wyjątkowe kamienie milowe na twojej artystycznej ścieżce. Możesz zdobyć tylko **1 kartę Osiągnięcia na turę**.

2. UMIESZCZANIE ZAKUPIONYCH KART:

- Karty Zwyczajów i Muz są odkładane odkryte na twój stos kart odrzuconych – czekają, by powrócić w kolejnych dniach.
- Karty **Osiągnięcia** umieszczasz odkryte na wyznaczonym miejscu obok swojej planszy Planu Dnia. Te rzadkie chwile tryumfu nie tylko przybliżają cię do zwycięstwa, ale także zapewniają nagrodę za rosnącą renomę twojego artysty – **zniżkę 1 punktu Inspiracji na turę w Pracowni**. Możesz z niej skorzystać już w tej samej turze, w której zdobyłeś kartę Osiągnięcia.

3. **NIEWYKORZYSTANA INSPIRACJA:** Wszelka Inspiracja, której nie wykorzystasz do końca swojej tury, ulotni się niczym przelotna myśl – dodaj ją do Pracowni, aby nie przepadła na zawsze.



Uzupełnianie Rynku: Jeśli którakolwiek talia na Rynku wyczerpie się, przetasuj wcześniej odrzucone karty danego typu, aby utworzyć nową talię.

D. CODZIENNE ZOBOWIĄZANIA

Na koniec dnia każdy artysta musi zmierzyć się z konsekwencjami swoich wyborów.

- Jeśli w tej rundzie **zagrałeś żeton Pracy** – zrobiłeś to, co trzeba, by przetrwać kolejny dzień. Nic się nie dzieje.
- Jeśli zdecydowałeś się **nie pracować**, ponosisz konsekwencje tej decyzji – **dobierz 1 kartę Udręki** i umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych. Świat nie czeka, a rachunki same się nie zapłacą.



Teresa miała naprawdę udaną turę – zdobyła **18** . Kupuje kartę Osiągnięcia za **8** **A**. Gracze mogą zdobyć tylko jedną kartę Osiągnięcia na turę, więc nie może kupić kolejnej, mimo że zostało jej jeszcze wystarczająco dużo punktów (**10**).

Kupuje **SPOTKAJ SIĘ Z INNYMI RADYKAŁAMI** **B** (kosztem **5**), odsłaniając nową kartę ze stosu: **PODDAJ SIĘ SWOIM OBSESIJOM** **C** (pozostało jej jeszcze **5**).

Następnie kupuje **WĘDRUJ PO WSI** **D** (kosztem **4**), ponownie uzupełnia puste miejsce, dobierając kartę ze stosu: **ĆWICZ WYTRWAŁOŚĆ** **E** (pozostał jej **1**).

Nie mając już możliwości dalszych zakupów, za pozostały **1** Teresa przesuwá swój żeton na torze Pracowni o 1 pole do przodu **F**.

PRACOWNIA

Pracownia to twoje sanktuarium samodoskonalenia – miejsce, w którym prze-
kuwasz Inspirację w mistrzostwo. Plansza Pracowni pozwala graczom rozpa-
trywać specjalne efekty poprzez wydawanie zgromadzonej w niej Inspiracji.

ZDOBYWANIE I WYDAWANIE INSPIRACJI W PRACOWNI

Za każdym razem, gdy zdecydujesz się zainwestować swoją Inspirację w Pra-
cownię, przesuwasz swój żeton do przodu na torze Pracowni o odpowiednią
liczbę pól.

Inspiracja nie jest ulotna – staje się częścią twojego trwałego twórczego impetu
i nie przepada między rundami.

Aby rozpatrzeć efekt, przesuwasz swój żeton do tyłu na torze o liczbę pól rów-
ną kosztowi danego efektu.

Gdy Inspiracja zostanie zużyta w Pracowni, staje się
✂ – nie może być już wykorzystana do zakupu kart.
Została przekształcona i może zostać wydana tylko
do rozpatrywania efektów Pracowni.

Maksymalna liczba punktów ✂, która może być
przechowywana w Pracowni, wynosi 20.



KORZYSTANIE Z EFEKTÓW PRACOWNI

Każdy efekt Pracowni może zostać rozpatrzony w określonym momencie run-
dy – zgodnie z opisem poniżej. Możesz je rozpatrywać **przed, po** lub nawet **po-
między** innymi efektami czy zagrywaniem kart.

Nie możesz korzystać z Pracowni podczas fazy Dnia innych graczy.

Jeśli masz wystarczająco dużo punktów, możesz aktywować **ten sam efekt kil-
ka razy** w tej samej turze lub **łączyć różne efekty**, by stworzyć unikalny rytm
swojego dnia.

Karty Osiągnięcia zapewniają ci prestiż w oczach artystycznego świata. **Każda**
z nich raz na turę obniża koszt efektu Pracowni o 1 ✂. Aby tego pilnować, od-
wróć kartę Osiągnięcia po zużyciu jej zniżki. Minimalny koszt efektu Pracowni
wynosi 0.

EFEKTY PRACOWNI

WYCZYŚĆ RYNEK (Koszt: 3 ✂) – Usuń 4 odkryte karty **tego samego typu**
(Zwyczajów lub Muz) z Rynku. Natychmiast uzupełnij Rynek zgodnie ze zwy-
kłymi zasadami. Ten efekt może zostać rozpatrzony w dowolnym momencie
twojej fazy Dnia.

ZIGNORUJ 1 UDRĘKĘ (Koszt: 4 ✂) – Odwróć jedną kartę Udręki w swoim ob-
szarze. Jej efekt nie wpływa już na twoje działania w tej rundzie, ale wciąż liczy
się jako Udręka obecna w grze, jeżeli inne efekty gry na nią oddziałują. Ten efekt
może zostać rozpatrzony w dowolnym momencie fazy Pobudki lub na począt-
ku twojej fazy Dnia.

DOBIERZ 2 KARTY (Koszt: 5 ✂) – Dobierz 2 karty ze swojej talii. Jeśli dobie-
rzesz kartę z ikoną , natychmiast rozpatrz ją zgodnie ze zwykłymi zasada-
mi. Ten efekt może zostać rozpatrzony w dowolnym momencie fazy Pobudki.

USUŃ 1 KARTĘ Z GRY (Koszt: 6 ✂) – Wybierz kartę, którą zagrałeś w tej turze
(Zwyczajów, Muz lub Udręki) i usuń ją całkowicie z gry. Usunięcie karty nastę-
puje pod koniec rundy podczas fazy Snu.

Antoni ma 2 karty **Osiągnięcia**, a jego żeton
znajduje się na piątym polu toru Pracowni.

Podczas fazy Pobudki, po dobraniu 5 kart Zwycza-
jów, postanawia użyć efektu „**Dobierz 2 Karty**” **A**,
aby zwiększyć liczbę kart Zwyczajów w swojej
ręce do 7.

Standardowy koszt tego efektu wynosi 5 ✂, ale
dzięki dwóm kartom Osiągnięcia Antoni obniża
koszt do 3 ✂. Odwraca swoje karty Osiągnięcia
awersem do dołu, aby pokazać, że zniżka została
już użyta w tej turze **B**. Następnie przesuwą swój
żeton o 3 pola do tyłu 3 (5 → 2) **C**. Dobiera 2 kar-
ty i zauważa, że wśród nich znajduje się karta Muz
(z ikoną ) **D**, więc dobiera jeszcze 1 dodatkową
kartę, kończąc fazę Pobudki z 8 kartami w ręce.



KARTY REWOLUCJI I ŻETONY PRZYPOMINAJĄCE

Niektóre efekty kart Rewolucji są rozpatrywane pod koniec tury lub wpływają na następną turę, zgodnie z opisem na karcie. Gdy zagrasz kartę Rewolucji podczas swojej tury, użyj żetonu Przypominającego, aby pomóc wszystkim graczom nie zapomnieć o jej efekcie.

Jeśli efekt karty jest rozpatrywany pod koniec bieżącej tury, po prostu umieść żeton na karcie w swoim Planie Dnia.

Jeśli efekt karty wpływa na następną turę, ogłosz jej efekt podczas swojej fazy Dnia, a następnie użyj odpowiedniego żetonu jako przypomnienia do końca następnej tury.

Olga zagrywa kartę **PRACUJ NAD MANIFESTEM** i ogłasza, że w następnej turze za **nie będzie przyznawana Inspiracja**. Znajduje żeton Przypominający z ikoną i umieszcza go w widocznym miejscu obok Rynku.



3. FAZA SNU

Gdy słońce zachodzi, a dzień dobiega końca, nadchodzi czas, by uporządkować przestrzeń wokół siebie, oczyścić myśli i przygotować się na to, co przyniesie jutro. Ta faza jest rozgrywana **równocześnie** przez wszystkich graczy.

A. UPRZĄTNIJ PLANSZĘ

- Jeśli użyłeś **żetonu Pracy**, odłóż go z powrotem obok swojej planszy.
- Odrzuć wszystkie karty z planszy na swój stos **kart odrzuconych**.
- **Nie odrzucaj kart Osiągnięcia** – to trwałe świadectwa twojego rosnącego dorobku i pozostają obok planszy. Jeśli w tej turze wykorzystałeś je, by użyć zniżkę, teraz odwróć je z powrotem awersem do góry.

B. PRZEKAŻ ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

Pierwszy Gracz przekazuje żeton graczowi po swojej **lewej** stronie. Nowy dzień, nowy lider.

C. ODŚWIEŻ RYNEK

Zanim rozpocznie się kolejna runda, nowy Pierwszy Gracz może **usunąć jedną kartę z Rynku** (Zwyczajów lub Muz). Umieść ją na wspólnym stosie kart odrzuconych Rynku.

Następnie uzupełnij Rynek zgodnie ze standardowymi zasadami.

WSTAJE NOWY DZIEŃ

Scena gotowa, przestrzeń uporządkowana – rozpoczyna się nowa runda. Twoja sztuka nieustannie Cię wzywa. Co uczynisz z jutrzejszym dniem?

TRYBY SOLO I KOOPERACYJNY

SZTUKA DLA SZTUKI

WARIANT SOLO

Ten wymagający tryb dla jednego gracza pozostaje jak najbliższy zasadom gry wieloosobowej i jest prosty w przygotowaniu.

To od Ciebie, jako samotnego artysty, zależy, czy uda ci się ukończyć grę w ograniczonej liczbie tur.

Czy zdołasz zdobyć dość Osiągnięć, by zostać zapamiętanym? A może Twoje imię popadnie w zapomnienie?

PRZYGOTOWANIE

- Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry.
- Użyj wszystkich 13 kart Osiągnięcia.

ROZGRYWKA

- Po każdej turze usuń z gry wierzchnią kartę z talii Osiągnięć – niezależnie od tego, czy zdobyłeś w tej turze Osiągnięcie, czy nie.
- Po każdej turze możesz usunąć 1 kartę z Rynku, tak jakbyś otrzymał żeton Pierwszego Gracza (w trybie solo zawsze jesteś Pierwszym Graczem).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŹKI

- Wygrywasz, jeśli uda ci się zdobyć 5 Osiągnięć – tak jak w normalnej grze.
- Przegrywasz, jeśli talia Osiągnięć zostanie wyczerpana.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Rozgrywkę można uczynić łatwiejszą lub bardziej wymagającą, modyfikując przygotowanie:

NORMALNY: Podczas przygotowania do gry umieść 2 żetony Przypominające obok talii Osiągnięć. Przez pierwsze 2 tury, zamiast usuwać kartę z wierzchu talii Osiągnięć, usuń 1 z tych żetonów.

MISTRZOWSKI: Nie wprowadzaj żadnych zmian w przygotowaniu do gry.

PRAWDZIWY ARTYSTA: Największe wyzwanie głodującego artysty! Dodaj 2 losowe karty Udręki do swojej talii startowej.

DUCHY CZASU

TRYB SOLO

W tych scenariuszach wcielasz się w artystę, który za pomocą swojej sztuki walczy z wyjątkowo opresyjnym aspektem kultury głównego nurtu – uosobionym przez potężnego Ducha Czasu (prawdziwego „Zeitgeista”). Czy zdołasz pokonać te złowrogię siły społeczne i uczynić świat lepszym miejscem?

Każda plansza Ducha Czasu zawiera własne unikalne warunki zwycięstwa i porażki oraz specjalne zasady przygotowania i rozgrywki. Poniższe zasady, podobnie jak teksty na planszach, zakładają rozgrywkę solo jako podstawową formę gry. Zmodyfikowane zasady dla wariantu kooperacyjnego dla 2 graczy są opisane oddzielnie.

W pudełku znajdziesz trzy różne Duchy Czasu:

- **Koła Przemysłu**
- **Kajdany Przyzwoitości**
- **Szpony Dekadencji**

OGÓLNE ZASADY DUCHÓW CZASU

AKTYWACJA: Na początku każdej tury, przed dobraniem kart: aktywuj Ducha Czasu, dobierając wierzchnią kartę z talii Zwyczajów (z Rynku) i sprawdzając jej kolor, a następnie odkładając ją na wspólny stos kart odrzuconych Rynku. Każdy Duch Czasu ma inny efekt dla każdego koloru.

NIE DAJ SIĘ PRZYTŁOCZYĆ: Natychmiast przegrywasz, jeśli w dowolnym momencie będziesz mieć **6 lub więcej kart Udręki** w swoim Planie Dnia.

BRAK OSIĄGNIĘĆ: W tych scenariuszach nie ma kart Osiągnięcia. Zamiast tego każdy Duch Czasu przedstawia unikalne sposoby, w jakie możesz wykorzystać zgromadzoną Inspirację, by z nim walczyć. Możesz to zrobić podczas swojej fazy Dnia, możesz też standardowo wydawać Inspirację, by zdobywać inne karty. Każde użycie Inspiracji do walki z Duchem Czasu liczy się jako „zdobycie Osiągnięcia” w kontekście efektów kart (np. **WSTYD**, **NARCYZM**, **SAMOTNOŚĆ** itp.). W przeciwieństwie do normalnej rozgrywki rywalizacyjnej, możesz walczyć z Duchem Czasu wielokrotnie w tej samej turze.

Na potrzeby rozpatrywania efektów zielonych kart Zwyczajów, gracz jest zawsze uważany za posiadającego mniej Osiągnięć niż Duch Czasu.

Po każdej turze gracz z żetonem Pierwszego Gracza może usunąć 1 kartę z Rynku (jeśli grasz solo, będziesz to zawsze ty).

TRYB KOOPERACYJNY DLA 2 GRACZY

- Postępujcie zgodnie ze standardowymi zasadami trybu rywalizacyjnego. Przekazujcie żeton Pierwszego Gracza po każdej turze. Faza Pobudki i faza Snu są rozpatrywane równocześnie przez obu graczy, natomiast podczas fazy Dnia gracze kolejno rozpatrują swoje tury.
- W tym trybie obowiązują te same zasady, co w wariantcie solo, z następującymi wyjątkami:
 - **Pracownia jest wspólna.** Obaj gracze używają wspólnego żetonu, którym śledzą swoje postępy na torze Pracowni ✂. Efekty mogą być rozpatrywane podczas tury dowolnego z graczy, więc wspólnie dobrane się zastanówcie, kiedy najlepiej je rozpatrzyć!
 - Wszystkie pozostałe wyjątki zostały dokładnie opisane na kartach scenariuszy Duchów Czasu.

AUTORZY

Autor gry: **JASPER DE LANGE**

Ilustracje: **HANNA KUIK, ROMAN KUCHARSKI, TOMASZ JĘDRUSZEK**

Projekt graficzny: **MATEUSZ KOPACZ**

Development: **IGNACY TRZEWICZEK**

Produkcja: **DAMIAN MAZUR**

Tłumaczenie: **JAN MAURYCZ**

Wielkie podziękowania od autora dla następujących osób za ich nieocenioną pomoc i opinie: Aiyana Braekvelt, Bastian Borup, Colin Christmann, Erik Andersen Sundén, Jeremy Falger, Joan Zenia Juhl Hansen, Johanna Nyrop, Kåre Torndahl Kjær, Lise Berghuis, Mads Floe, Mads Emil Christensen, Pax Meier, Siem Weustenraad oraz wszystkim, którzy wspierają Fastaval.

Chcielibyśmy podziękować zespołowi z Polski, który pomógł w opracowaniu i testowaniu gry: Lenie Trzewiczek, Janowi Babińskiemu, Dawidowi Wienchorowi, Merry Trzewiczek, Grzegorzowi Polewce, Asi Wareluk, Karolowi Mandelowi, Pawłowi Kokoszce, Szymonowi Lubosowi oraz wszystkim innym graczom, którzy testowali grę razem z nami. Szczególne podziękowania dla Rafała Szyny za pomoc w finalnym projekcie graficznym gry.

PORTAL GAMES.

© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Poland
<https://portalgames.pl>

<https://www.facebook.com/wydawnictwoportal>
<https://www.instagram.com/portalgamespl/>
https://www.youtube.com/@PortalGames_PL

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Choć nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualne materiały znajdziesz na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/bohema>

POMOC GRACZA



Inspiracja



Punkt Pracowni



Osiągnięcie



Zwyczaj



Muza



Udręka



Praca



Dobierz kolejną kartę



Zielony Zwyczaj



Różowy Zwyczaj



Niebieski Zwyczaj



Pomarańczowy Zwyczaj



Poranek



Popołudnie



Wieczór



Noc



Skupienie



Zabawa



Ciekawość



Ekspresja



Żeton Przypominający



Talia



Stos kart odrzuconych

EFEKTY KART

DOŁĄCZONA: Karta Muz jest zagrywana poniżej wybranej karty Zwyczajów.

POŁĄCZONA: Karta Zwyczajów jest zagrywana powyżej wybranej karty Muz.

ODRZUĆ: Umieść kartę na swoim stosie kart odrzuconych.

DOBIERZ DOKŁADNIE: Gdy musisz dobrać dokładną liczbę kart, zignoruj ikonę

ZIGNORUJ: Odwróć wybraną kartę. Ta karta nadal jest w grze, ale jej efekt nie jest rozpatrywany.

BRAK KOLORU: Jeśli karta nie ma koloru, nie może otrzymać bonusu z planszy gracza.

USUŃ: Wybierz kartę, którą zagrałeś w tej turze (Zwyczaju, Muzy lub Udręki) i usuń ją całkowicie z gry. Usunięcie karty następuje pod koniec rundy podczas fazy Snu.



Karty z tą ikoną mają efekty, które aktywują się bezpośrednio z twojej ręki. Gdy chcesz użyć takiego efektu po prostu pokaż tę kartę współgraczom.

SZCZEGÓŁOWY OPIS EFEKTÓW KART



EMILIE: Gracz może wybrać 1 ikonę. Każda kopia tej ikony na połączonej karcie Zwyczajów liczy się jako dwie ikony.



ZAŻDROŚĆ: Może zostać odrzucona za pomocą efektu Pracowni. Efekt kosztuje więcej, tak jak pokazano na karcie.



PERFEKcjonizm: Nie możesz zagrywać kart Zwyczajów, które nie spełniają warunku określonego przez tę Udrękę. Możesz zagrać swój żeton Pracy (ponieważ nie jest to karta Zwyczajów) lub pozostawić puste miejsca w Planie Dnia.