

# Bohema

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

Wciel się w artystę z bohemy i staw czoła niełatwnej 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. ODŚWIĘŻ RYNEK .....	14
TRYBY SOLO I KOOPERACYJNY .....	15
• SZTUKA DLA SZTUKI .....	15
• DUCHY CZASU .....	15
AUTORZY .....	16
POMOC GRACZA .....	16



WSKAZÓWKA



UWAGA



PRZYKŁAD

# KOMPONENTY



## PLANSZE PLANU DNIA

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

Opis na stronie 6.



## PLANSZA PRACOWNI

Opis na stronie 13.



## ŻETONY PRACOWNI

DWUSTRONNE



## ŻETONY PRZYPOMINAJĄCE

DWUSTRONNE



## ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



## 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.



## x13 KART OSiągnięcia

Opis na stronie 6.



## x4 ŻETONY PRACY

DWUSTRONNE

Określają źródło utrzymania artystów.

Opis na stronie 7.



## 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.



## x21 KART MUZ

Opis na stronie 7.



## x29 KART UDREKI

Opis na stronie 7.

## KOMPONENTY DO TRYBÓW SOLO I KOOPERACYJNEGO

Opis na stronie 15.

## x12 KART DO TRYBU SOLO

### DUCH CZASU: KAJDANY PRZYZWOITOŚCI

## x3 SCENARIUSZE DUCHÓW CZASÓW

5



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## OBSZAR WSPÓLNY – RYNEK:

### 1 Stwórz talię Zwyczajów:

- Dla 2 graczy – potasuj tylko karty Zwyczajów.
- Dla 3 i 4 graczy – potasuj razem karty Zwyczajów i Rewolucji.

### 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 położ ją zakrytą. Odkryj 4 karty z wierzchu i umieść je obok niej w rzędzie.

### 4 Potasuj talię Udręki i położ ją zakrytą w pobliżu.

### 5 Stwórz talię Osiągnięć:

- Dla 2 graczy – usuń cztery karty Osiągnięcia oznaczone 3+ 5.1.

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

Ułóż je w kolejności rosnącej i położ talię odkrytą, z kartą **PIERWSZE DZIEŁO POKAZANE PRZYJACIOLOM** na wierzchu.

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





## KOMPONENTY GRACZY:

Każdy gracz otrzymuje losowe:

- 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.



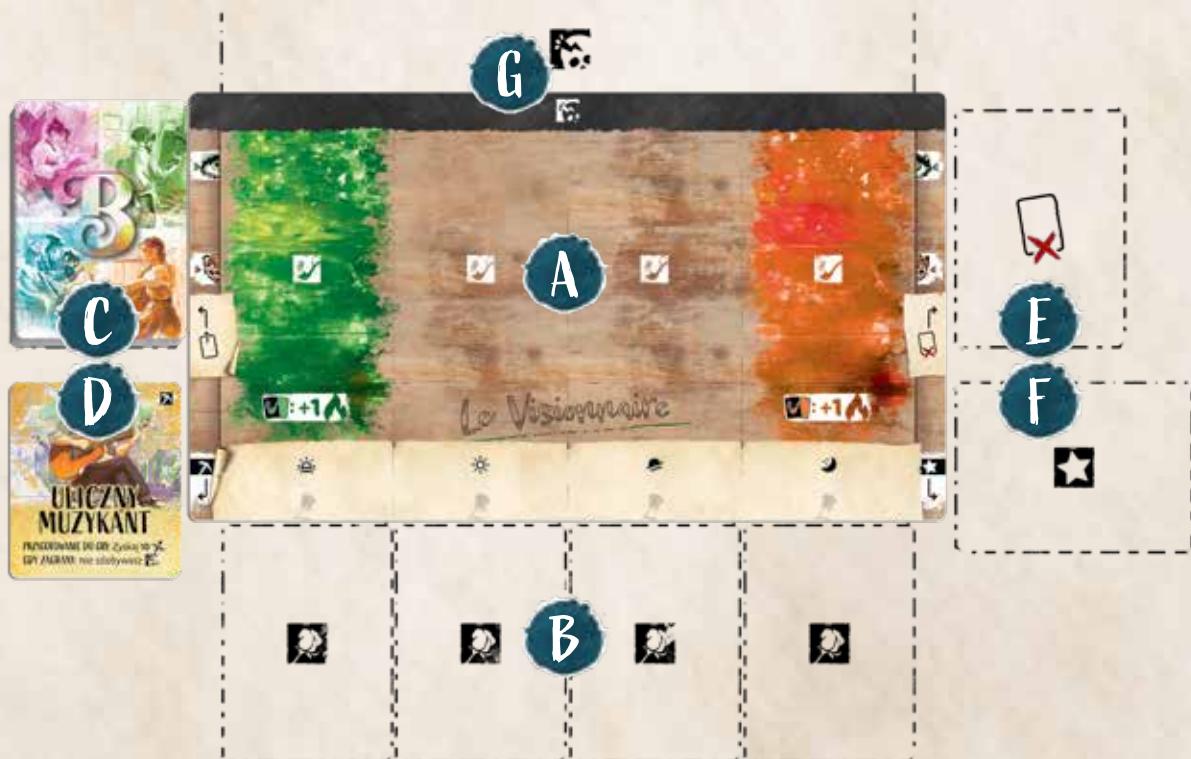
Gracze (po wcześniejszym uzgodnieniu) mogą wybrać dla siebie dowolną kombinację talii początkowej, planszy Planu Dnia i żetonu Pracy, zamiast dobierać je w sposób losowy.

## 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

7



- 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 ALBO 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.

6



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 UDREKI



- 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 przeciwnieństwie do kart Zwyczajów nie mają 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 różne strategie z nim powiązane. Karty w tym samym kolorze zwykle dobrze współpracują, 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 rygorem i dyscypliną. W tym kolorze znajdziesz najwięcej kart z ikoną Skupienia (1). 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 (2), a ich efekty skupiają się na interakcji z kartami Muz. Zazwyczaj strategia oparta na różowych kartach wymaga posiadania kart Muz.

Jeżeli szukasz wolności, przygód i nowych odkryć, zbierz niebieskie karty. Znajdziesz na nich najwięcej ikon Ciekawości (3). Efekty niebieskich kart często pozwalają na dobieranie większej liczby kart – dobrych i złych – i na zarządzanie posiadanymi kartami.

Na pomarańczowych kartach przedstawiono Zwyczaje związane z życiem towarzyskim, wspólnym świętowaniem czy spotkaniami przy kawie. Najczęściej można na nich znaleźć ikony Ekspresji (4). 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 wpływać na kilku graczy naraz. Tematycznie te karty opowiadają o aktywizmie, rewolucji obyczajowej i artystycznym buncie. Na białych kartach znajdują się wszystkie ikony (1) / (2) / (3) / (4) 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. Na każdym polu może znajdować się tylko 1 karta.
- 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. Na każdym polu może znajdować się tylko 1 karta.
- Wreszcie, powyżej planszy gracza znajduje się miejsce na Udręki. Ten obszar jest... dość obszerny, by pomieścić wszystkie nieszcześcia, których nie szczerdzi artystom życie. Ten obszar może zawierać dowolną liczbę kart Udręki.

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



8

## 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

- DOBIERZ KARTY
- ZAPLANUJ SWÓJ DZIEN

### 2. FAZA DNIA

- OPOWIEDZ O SWOIM DNIU
- PODŁICZ SWOJĄ INSPIRACJĘ
- WYDAJ INSPIRACJĘ
- CODZIENNE ZOBOWIĄZANIA

### 3. FAZA SNU

- UPRZĄTNIJ PLANSZĘ
- PRZEKAŻ ŻETON PIERWSZEGO GRACZA
- (OPCJONALNIE) ODŚWIĘŻ RYNEK

Muza z taką ikoną musi być połączona z kartą Zwyczaju w tym samym kolorze.



**?** 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 (Udręka), 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 spędzasz nadchodzące godziny. Wszyscy gracze planują swój dzień **równocześnie**, wykonując następujące kroki:

- REALIZUJ SWOJE ZWYCZAJE:** Możesz aktywować i rozpatrywać efekty kart Zwyczajów oznaczonych ikoną . Takie efekty pozwolą ci na dobranie dodatkowych kart przy planowaniu Dnia, nawet zanim twój dzień zacznie się na dobre.
- STAW CZOŁA UDRĘKOM:** Żaden dzień w życiu artysty nie jest wolny od trudności. Odkrij i zagraj wszystkie karty Udręki z ręki. Karty Udręki, które aktywują się podczas fazy Pobudki powinny być teraz rozpatrzone. Musisz zmierzyć się ze swoimi Udrękami, zanim będziesz mógł skupić się na swojej sztuce.
- 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.
- 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. Z każdą kartą Zwyczaju może być połączona tylko 1 Muza, chyba, że tekst na karcie stanowi inaczej.
- 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! Kolejny gracz rozpoczyna swoją fazę Dnia, dopiero gdy poprzedni rozpatrzy swoją w całości.

### 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 uspokoili 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 ogłosź swój wynik pozostałym graczom.

Aby obliczyć swoją całkowitą Inspirację, wykonaj następujące kroki:

- 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.



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

- HARMONIA KOLORÓW W PLANIE Dnia:** Jeśli kolor karty Zwyczajów umieszczonej na planszy gracza na polu ☀️ lub ☾ pasuje do koloru tego obszaru, zyskaj **1 Inspirację** (💡).

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

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

- KARY ZA UDREKI:** Nie każdy dzień jest łatwy. Rozpatrz efekty wszystkich Udręk, które zostały aktywowane podczas fazy Dnia.



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. (Zwróc 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 INTRIGUJĄCYM 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 **NIEDOŻYWLENIE** 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 **którankolwiek 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 SWOIOM OBSEJSJOM** 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 przesuwa 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 gracjom roz-patrywać specjalne efekty poprzez wydawanie zgromadzonej w niej Inspiracji.

## ZDOBYWANIE I WYDAWANIE INSPIRACJI W PRACOWNI

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

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

Aby rozpatrzyć efekt, przesuwasz swój żeton do tyłu na torze o liczbę pól równą 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 kilka 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 UDREKĘ** (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 zasadami. 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 Zwycz- jów, postanawia użyć efektu „**Dobierz 2 Karty**” , 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 . Następnie przesuwa swój żeton o 3 pola do tyłu  $3 \rightarrow 2$  . Dobiera 2 kar-ty i zauważa, że wśród nich znajduje się karta Muz (z ikoną ) , więc dobiera jeszcze 1 dodatkową kartę, kończąc fazę Pobudki z 8 kartami w ręce.

## PRACUJ NAD MANIFESTEM

Wybierz / / /   
W następnej rundzie wszyscy gracze nie zyskują za nią



# 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 zagrzasz kartę Rewolucji podczas swojej turы, użyj żetonu Przypominającego, aby pomóc wszystkim graczom nie zapomnieć o jej efekcie.

Jeśli efekt karty jest rozpatrywany pod koniec bieżącej turы, 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 turы.

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 dobiera 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 Udręki, Zwyczajów i Muz, które zagrałeś w tej turze 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 uzyskać 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.

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 jutrzeszym dniem?

# TRYBY SOLO I KOOPERACYJNY

## SZTUKA DLA SZTUKI

### WARIANT SOLO

Ten wymagający tryb dla jednego gracza jest najbliższym zasadom standardowej rozgrywki 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 (także tych z ikoną ).
- Karty Rewolucji nie są używane w trybach solo.

### ROZGRYWKI

- 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 ZWYCIESTWA I PORAŻKI

- 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.

**PRAWDZIWI 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 złowrogie 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 Przywoitości
- Szpony Dekadencji

### OGÓLNE ZASADY DUCHÓW CZASU

**AKTYWACJA:** Na początku każdej turы, przed dobraniem kart: aktywuj Ducha Czasu, dobierając wierzchnią kartę z talii Zwyczajów (z Rynku) i sprawdzając jej kolor, a następnie usuwając ją z gry. 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

- Rozgrywka przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami. 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 turę.
- Stosujcie się do zasad opisanych powyżej w trybie solo Duchów Czasu, z następującymi wyjątkami:
  - **Pracownia jest wspólna.** Obaj gracze używają wspólnego żetona, którym śledzą swoje postępy na torze Pracowni . Efekty mogą być rozpatrywane podczas tury dowolnego z graczy, więc wspólnie dobrze 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 MAURYCY

Wielkie podziękowania od autora dla następujących osób za ich nieocenioną pomoc i opinie: Alyana Braek-evelt, 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 Weusteraad 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 Warelik, Karolowi Mandelowi, Pawłowi Kokoszce, Szymonowi Lubosowi oraz wszystkim innym graczom, którzy testowali grę razem z nami. Szczególne podziękowania dla Rafała Szymy 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](https://www.youtube.com/@PortalGames_PL)

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

Szczególny Klient, 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. Chociaż 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 opinię społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualne materiały znajdziesz na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/bohemia>



# POMOC GRACZA



Osiągnięcie



Zwyczaj



Muza



Udręka



Praca



Skupienie



Zabawa



Ciekawość



Ekspresja



Żeton

Przypominający



Inspiracja



Punkt Pracowni



Dobierz kolejną kartę



Talia



Stos kart odrzuconych

## 1. FAZA POBUDKI

- A. DOBIERZ KARTY
- B. ZAPLANUJ SWÓJ DZIEŃ

## 2. FAZA DNIA

- A. OPowieď 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) ODŚWIĘŻ RYNEK

## EFEKTY KART

**DOBIERZ DOKŁADNIE:** Gdy musisz dobrą dokładną liczbę kart, zignoruj ikonę

**ODRZUĆ:** Umieść kartę na swoim stole kart odrzuconych.

**POŁĄCZONE:** Karty Zwyczajów i Muzy zagrane jedna pod drugą, są uważane za "połączone" ze sobą.

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

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



Karty z tą ikoną mają efekty pozwalające na dobranie dodatkowych kart podczas fazy Pobudki. Pokaż po prostu taką kartę innym gracjom i użyj jej efektu. Po jego rozpatrzeniu masz nadal wybór czy zagrać ją jako część twojego Planu Dnia, czy nie.

## SZCZEGÓLOWY OPIS EFEKTÓW KART

**AIMÉ:** To jedyna Muza, która może (i musi) dzielić pole z inną Muzą.

**AMBROISE i SEKWANA:** Kopiuję tylko test efektu wybranej Muzy. Nie kopiuje ograniczeń Pory Dnia czy też konieczności połączenia ze Zwyczajem w danym kolorze.

**EMILIE:** Gracz może wybrać 1 ikonę. Każda kopia tej ikony na połączonej karcie Zwyczajów liczy się jako dwie ikony (tj. pełna ikona oznacza 2 , a niepełna 0 – patrz str. 10).

**PASCAL:** Gracz może wybrać 1 rodzaj niepełnej ikony (np. ). Zwyczaj połączony z **PASCALEM** jest rozpatrywany jakby miał taką ikonę po obu stronach karty.

**KUSZENIE ŚMIERCI:** Jeśli karta nie ma koloru, nie może otrzymać bonusu z planszy gracza, ani też być połączona z Muzą, która wymaga określonego koloru.

**PERFEKJONIZM:** 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.

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