

Povídky z MONTMARTRU

Toto není samostatně hratelná hra,
jedná se pouze o rozšíření.

Ke hraní je vyžadována základní hra **Bohéma**.

HERNÍ KOMPONENTY



Přidejte karty múz (🐱) a strastí (😱) do příslušných balíčků ze základní hry. Tyto múzy a strastí fungují nezávisle na modulu Událostí, který je popsán dále. Můžete je tedy používat s tímto modulem, ale i bez něj.

Karty z tohoto rozšíření poznáte podle symbolu 🏠 v pravém dolním rohu.

Máte-li jakékoliv otázky ohledně jejich fungování, nahlédněte do pravidel základní hry. Všechny symboly i herní pojmy jsou vysvětleny na poslední straně.



Múzu s tímto symbolem smíte připojit pouze ke kartě **obživy**.

MODUL: UDÁLOSTI



Rozšíření Povídky z Montmartru vám přináší nový modul Událostí (✓), který můžete kdykoliv přidat do hry.

- 1 Název
- 2 Fáze, ve které je efekt karty aktivní
- 3 Schopnost
- 4 Symbol typu karty

PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry vytvořte ze všech karet událostí balíček, pečlivě jej zamíchejte a položte jej lícem dolů vedle desky Ateliéru **1**. Pod balíčkem ponechte místo pro aktuální kartu události, kterou vždy vyložíte lícem vzhůru a která bude platit pro právě probíhající kolo **2**.



PRŮBĚH HRY

Na začátku každého kola odhalte **vrchní kartu z balíčku událostí**, nahlas ji přečtete a vyložte ji lícem vzhůru jako aktuální kartu události. Od této chvíle je její efekt aktivní po celé **aktuální kolo** a vyhodnotíte jej ve stanovený okamžik. Není-li na kartě uvedeno jinak, aktuální událost ovlivňuje všechny hráče.

Ovlivňuje-li událost **Fázi probuzení** nebo **Fázi spánku**, vyhodnocujte ji počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček. Na konci Fáze spánku vraťte aktuální kartu události zpět do krabice. Jestliže hra neskončila, odhalte novou kartu události a zahajte další kolo.

Některé karty ovlivňují i následující kolo. Během Fáze spánku je odhodte obvyklým způsobem, ale ponechte je navrchu své odhazovací hromádky jako připomínku jejich efektu. K zaznamenání těchto efektů můžete využít také **připomínkové žetony**.

Většinu karet z tohoto rozšíření můžete používat i v základním sólovém režimu *Umění pro umění*. Jednoduše vyřadte všechny karty označené symbolem **124** a můžete začít hrát. Nicméně modul Událostí nelze kombinovat s žádným scénářem *Duch času*.

REALIZAČNÍ TÝM

Autor rozšíření: **JASPER DE LANGE**

Ilustrace: **HANNA KUIK**

Grafický design: **MATEUSZ KOPACZ**

Umělecký ředitel: **RAFAŁ SZYMA, JASPER DE LANGE**

Vývoj: **IGNACY TRZEWICZEK**

Produkční manažer: **DAMIAN MAZUR**

Editor: **TYLER BROWN**

Autor vyjadřuje tisíce díky následujícím lidem za jejich cennou zpětnou vazbu během testování hry: Aiyana Braekvelt, Allan Kirkeby, Aske Christiansen, Austin Fossey, Bastian Borup, Cody Hoover, Dan Halstad, Mads Emil Christensen, Mads Fløe, Michael Ison, Nikolaj Christensen a Oliver Kaupert.

Zvláštní poděkování patří Leně Trzewiczek a Szymonu Lubosovi za jejich pomoc při vývoji a testování tohoto rozšíření.

PORTAL GAMES.
© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Krurow, Poland
<https://portalgames.pl/en/>

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o.

Editor: **MARTIN HERMAN**

Překlad: **PAVEL ILLICHMANN, JAN ADAM**

Korektury: **VRATISLAV POSTL, VÁCLAV NĚMÝ**

Sazba a grafické práce: **PAVEL ILLICHMANN**

Všechna práva vyhrazena. Jakýkoli tisk nebo publikování herních pravidel, herních součástí či ilustrací bez svolení společnosti Portal Games a Old Dawg s.r.o. je zakázáno.



Naším cílem je maximálně podporovat hráče a vycházet jim vstříc. Na stránkách vydavatelství Old Dawg naleznete případné opravy, velké množství tematických videí včetně video pravidel, kontakt pro zaslání náhradních herních součástí i odpovědi na časté dotazy.