

Bohéma



Paříž – přelom XIX. a XX. století.

Město snů, vášně a umění.

V kavárnách se rodí revoluční myšlenky, ve špinavých ateliérech vznikají mistrovská díla a v srdcích umělců doutná touha po uznání, které nikdy nemusí přijít. Stanete se jedním z nich – umělcem s hlavou plnou ideálů a prázdným žaludkem.

Každý den balancujete mezi snem a realitou, mezi slávou a bídou. Společnost vám nerozumí, přátelé se vytrácejí a lásky pomíjejí – ale vy věříte, že umění může změnit svět.

Najdete slávu, která přetrvá věky, nebo vás dějiny pohltí a zůstanete jen dalším zapomenutým jménem na zažloutlém seznamu snůlů?

PRAVIDLA

OBSAH

HERNÍ KOMPONENTY	2-3
PŘÍPRAVA HRY	4-5
• VEŘEJNÁ OBLAST – TRH	4
• PŘÍPRAVA HRÁČŮ	5
POPIS HERNÍCH KOMPONENT	6-7
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA PLÁNU DNE	8
CÍL HRY	8
PRŮBĚH HRY	8-14
1. FÁZE PROBUZENÍ	9
A. DOBÍRÁNÍ KARET	9
B. PLÁNOVÁNÍ DNE	9
2. FÁZE DNE	10-12
A. POVÍDÁNÍ O SVÉM DNI	10
B. SČÍTÁNÍ ZÍSKANÉ INSPIRACE	10-11
C. UTRÁCENÍ INSPIRACE	12
D. POVINNOSTI DNE	12
ATELIÉR	13
KARTY REVOLTY A PŘIPOMÍNACÍ ŽETONY	14
3. FÁZE SPÁNKU	14
A. ÚKLID DESKY PLÁNU DNE	14
B. PŘEDÁNÍ ŽETONU ZAČ. HRÁČE	14
C. OBNOVENÍ NABÍDKY TRHU	14
SÓLOVÝ A KOOPERATIVNÍ REŽIM	15
• UMĚNÍ PRO UMĚNÍ	15
• DUCH ČASU	15
REALIZAČNÍ TÝM	16
POMŮCKA HRÁČE	16

HERNÍ KOMPONENTY



4

DESKY PLÁNU DNE

Deska určuje osobnost umělce:
Le Romantique (Romantik), Le Vagabond (Tulák),
L'Excentrique (Výstředník) a Le Visionnaire
(Vizionář).

Podrobný popis viz str. 6.



1

DESKA ATELIÉRU

Podrobný popis viz str. 13.



4

ŽETONY ATELIÉRU

OBOUSTRANNÉ



4

PŘIPOMÍNACÍ ŽETONY

OBOUSTRANNÉ

1

ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE



POZNÁMKA



DŮLEŽITÉ



PŘÍKLAD



4

BALÍČKY UMĚLCŮ

4 BALÍČKY PO 10 KARTÁCH

Balíček určuje, za jakého umělce budete hrát – skladatele, malíře, sochaře nebo básníka.

Podrobný popis viz str. 6.



40

KARET OBYČEJŮ

Podrobný popis viz str. 6.



10

KARET REVOLTY

Karty obyčejů používané pouze ve hře 3 nebo 4 hráčů.

Podrobný popis viz str. 6.



13

KARET ÚSPĚCHŮ

Podrobný popis viz str. 6.



21

KARET MŮZ

Podrobný popis viz str. 7.



29

KARET STRASTÍ

Podrobný popis viz str. 7.



4

ŽETONY OBŽIVY

OBOUSTRANNÉ

Určují, jak si umělec vydělává na obživu.

Podrobný popis viz str. 7.

KOMPONENTY PRO SÓLOVÝ A KOOPERATIVNÍ REŽIM

Podrobný popis viz str. 15.



12

KARET PRO SÓLOVÝ REŽIM



3

SCÉNÁŘE DUCHA DOBY

PŘÍPRAVA HRY

SPOLEČNÁ HERNÍ OBLAST – NABÍDKA TRHU:

- 1 Vytvořte balíček karet obyčejů:
 - Ve 2 hráčích: zamíchejte karty obyčejů.
 - Ve 3 a 4 hráčích: zamíchejte dohromady karty obyčejů a karty revolvy.
 - 2 Balíček karet obyčejů položte doprostřed stolu lícem dolů a z něj vyložte vedle do řady 4 karty lícem vzhůru.
 - 3 Vytvořte balíček karet múz, zamíchejte jej, položte lícem dolů pod balíček obyčejů a z něj vyložte vedle do řady 4 karty lícem vzhůru.
 - 4 Vytvořte balíček karet strastí, zamíchejte jej a položte poblíž lícem dolů.
 - 5 Vytvořte balíček karet úspěchů:
 - Ve 2 hráčích: vyřadte ze hry 4 karty úspěchů s **3+** **5.1**.
- Ve 3 a 4 hráčích: použijte všechny karty úspěchů.
- Seřadte je lícem vzhůru podle vzestupné hodnoty, přičemž navrch položte kartu **PŘEDSTAVENÍ UMĚLECKÉ PRVOTINY SVÝM PŘÁTELŮM**.
- 6 Položte desku Ateliéru a na políčko „0“ umístěte všechny žetony Ateliéru ve zvolených barvách hráčů ve hře.







PŘÍPRAVA HRÁČE:

Náhodným způsobem si každý vezměte:

- desku plánu dne,
- balíček umělce (malíř, básník, skladatel nebo sochař), který před začátkem hry pečlivě zamíchejte,
- žeton obživy (dle své volby si zvolte libovolnou stranu).

Hráč, který s nejlépším francouzským přízvukem vysloví slovo „l'artiste“, se stává začínajícím hráčem a vezme si příslušný žeton. Hráč po jeho levici získá na desce Ateliéru 2  a přesune svůj žeton Ateliéru na příslušné políčko, další hráč 3 , atd.

Následně všichni proveďte dodatečná nastavení uvedené na svém žetonu obživy.

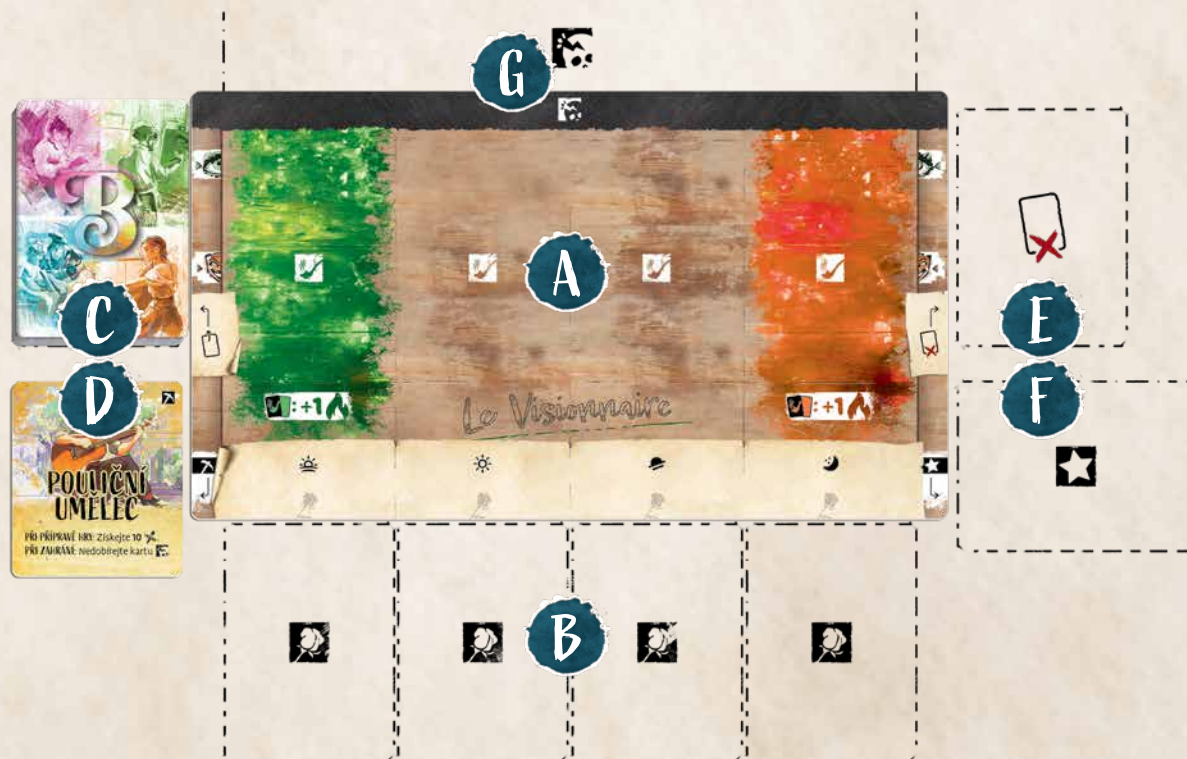


Dohodnete-li se všichni, můžete si, místo jejich náhodného výběru, zvolit libovolnou kombinaci balíčku umělce, desky plánu dne a žetonu obživy, se kterou chcete hrát.

HERNÍ OBLAST HRÁČE

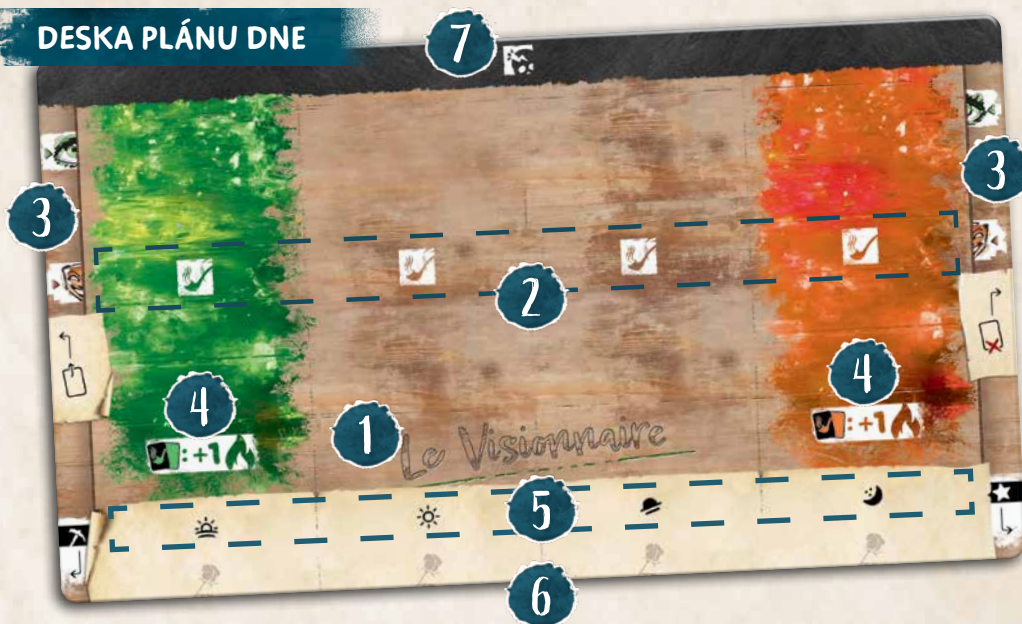
Před sebe položte desku plánu dne **A** a ponechte si prostor pro umísťování následujících herních komponent:

- Karty múz **B** pod deskou.
- Balíček umělce **C** a žeton obživy **D** nalevo od desky.
- Odhazovací hromádku **E** a karty úspěchů **F** napravo od desky.
- Karty strastí **G** nad deskou.



PODROBNÝ POPIS HERNÍCH KOMPONENT

DESKA PLÁNU DNE



- 1 Osobnost umělce (ve francouzštině)
- 2 Oblast pro vykládání karet obyčejů
- 3 Ikony inspirace
- 4 Bonus za ladící inspiraci
- 5 Denní doba
- 6 Oblast pro vykládání karet múz
- 7 Oblast pro vykládání karet strastí

KARTA ÚSPĚCHU



- 1 Název karty
- 2 Cena
- 3 Schopnost
- 4 Označení typu karty (ikona)
- 5 Minimální počet hráčů, při kterém se karta používá ve hře



Získávání karet úspěchů je hlavním cílem hry.

KARTA OBYČEJE



- 1 Název karty
- 2 Cena
- 3 Schopnost **NEBO** symbol balíčku umělce (malíř, skladatel, sochař nebo básník – pouze u karet obyčejů z balíčku umělce)
- 4 Označení typu karty (ikona)
- 5 Barva karty (zelená, růžová, modrá, oranžová, bílá)
- 6 Ikony inspirace (viz str. 16)



Karty revolty představují speciální karty obyčejů, které použijete pouze ve hře 3 nebo 4 hráčů.



KARTA MÚZY



- 1 Jméno múzy
- 2 Cena
- 3 Schopnost
- 4 Označení typu karty (ikona)
- 5 Ikona symbolizující *dobráni další karty*
- 6 Omezení umístění: určuje denní dobu, ve které lze nebo nelze kartu zahrát

KARTA STRASTI



- 1 Název karty
- 2 Schopnost
- 3 Označení typu karty (ikona)
- 4 Ikona symbolizující *dobráni další karty*

ŽETON OBŽIVY



Žeton obživy můžete do svého plánu dne vyložit stejně jako kartu obyčeje – na rozdíl od ní však neobsahuje žádné ikony inspirace ani barvu. Jeho jedinou funkcí je zabránit, aby se na konci fáze dne objevila ve vašem životě strast (viz str. 12). Stojí to za to? To už je jen na vás!

Každá barva karet obyčejů představuje jiný aspekt bohémského života a nabízí různé herní strategie spojené s tímto tématem. Karty stejné barvy se obvykle dobře doplňují, takže zaměření na jednu či dvě barvy může být výhodné – ale nezapomínejte vytvářet i netradiční kombinace, které vám mohou přinést skvělé výsledky!

Zelená barva symbolizuje disciplínu a neochvějně soustředění na uměleckou tvorbu. Právě zde najdete nejvíce ikon soustředění . Schopnosti těchto karet se zaměřují především na získávání v Ateliéru a rychlé plnění karet úspěchů.

Růžová barva ztělesňuje hledání romantiky a následování tužeb. Nejčastěji se zde objevuje ikona hravosti . Růžové karty podporují a odměňují časté setkávání s múzami a zaměření na tuto barvu vám obvykle velmi pomůže při získávání karet múz.

Modrá barva je volbou pro ty, kdo hledají svobodu, dobrodružství a nové objevy. Tyto odvážné a rozmarné obyčeje nesou převážně ikony zvědavosti . Schopnosti modrých karet často umožňují dobrat více karet – a zároveň nabízejí způsoby, jak lépe spravovat karty v ruce.

Oranžová barva se točí kolem přátelství, oslav a setkávání v kavárnách. Je nejbohatší na ikony vyjádření . A kde jinde zapomenout na své problémy, než v umělecké kavárně? Právě k tomu tyto karty slouží – pomáhají vám vyrovnat se se strastmi.

Barvu revolty používejte pouze ve hře 3 a více hráčů, protože se zaměřuje na zasahování do plánů ostatních. Mnoho jejích schopností ovlivňuje více hráčů najednou. Tematicky přidává do hry prvky aktivismu, společenské revolty a uměleckého vzdoru. Obsahuje všechny ikony ve stejném množství a považujte ji za libovolnou barvu dle vaší volby.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA DENNÍHO PLÁNU

Vaše deska plánu dne zachycuje každodenní činnosti vašeho umělce, přičemž každé kolo představuje jeden typický den jeho života v určité fázi kariéry. Váš plán dne se skládá z několika částí:

- Čtyři středová pole odpovídají jednotlivým částem dne, na které budete umisťovat karty obyčejů zobrazující činnosti vašeho umělce. Na každé pole smíte umístit maximálně 1 kartu, případně žeton obživy.
- Zobrazuje také čtyři spodní pole pod vaší deskou plánu dne. Sem vykládejte karty múz – osob (či jiných podnětů), které vás inspirují a provázejí během vašich každodenních činností. Na každé pole smíte umístit maximálně 1 kartu.
- Poslední oblast je nad vaší deskou plánu dne a je určena pro karty strastí. Tato oblast je poměrně rozlehlá, aby pojala všechny nešťastné duše, které musejí během svých dnů mnohé vytrpět. Nad svou deskou plánu dne můžete umístit libovolný počet karet strastí.

Schopnost múzy ovlivňuje pouze kartu obyčeje umístěnou přímo nad kartou múzy. Dále ji v textu označujeme jako připojenou kartu.



Múzu s tímto symbolem můžete připojit pouze ke kartě obyčeje uvedené barvy.

CÍL HRY

Vaším cílem je získat **určitý počet karet úspěchů** a stát se **nejproslulejším umělcem své doby**. Hra končí, jakmile některý z hráčů získá svou **pátou kartu úspěchu** (nebo **čtvrtou ve hře čtyř hráčů**). Poté dohrajete aktuální kolo a hráč s nejvyšším počtem karet úspěchů se stává vítězem.

Mají-li dva nebo více hráčů stejný počet karet úspěchů, vítězí ten, kdo má více bodů v Ateliéru. Jestliže i poté remíza přetrvává, hráči se o vítězství podělí.

Dojde-li k vyčerpání balíčku karet úspěchů a na konci kola chcete koupit další kartu úspěchu, použijte libovolnou jinou kartu jako náhradu.

Při použití jiné karty coby náhrady považujte její cenu za stejnou jako cenu poslední karty úspěchu (15 A).

Nezapomeňte, že v jednom kole smíte koupit pouze 1 kartu úspěchu.

PRŮBĚH HRY

Hra Bohéma se hraje na neuvedené množství kol a každé kolo se skládá z níže uvedených 3 fází:

1. FÁZE PROBUZENÍ

- A. DOBÍRÁNÍ KARET
- B. PLÁNOVÁNÍ DNE

2. FÁZE DNE

- A. POVÍDÁNÍ O SVÉM DNI
- B. SČÍTÁNÍ ZÍSKANÉ INSPIRACE
- C. UTRÁCENÍ INSPIRACE
- D. POVINNOSTI DNE

3. FÁZE SPÁNKU

- A. ÚKLID DESKY PLÁNU DNE
- B. ZMĚNA ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE
- C. VOLITELNÉ: OBNOVENÍ NABÍDKY TRHU



Neení-li na kartě uvedeno jinak, smíte schopnost karty obyčeje, múzy, úspěchu nebo strasti aktivovat pouze jednou za kolo.



1. FÁZE PROBUZENÍ

Během fáze probuzení si všichni současně naplánujete svůj den. **Doberete** si karty do celkového množství 5 karet obyčejů na ruce a následně je **zahrajete** do svého plánu dne, čímž určíte, jak budete trávit svůj den. Jakmile všichni dokončíte tyto kroky, fáze probuzení končí.


A. DOBÍRÁNÍ KARET

Doberte si karty ze svého balíčku umělce do celkového počtu 5 karet obyčejů na ruce. Karty strastí a múz se symbolem  do tohoto limitu nezapočítávejte. Doberete-li kartu se symbolem , okamžitě si doberete další kartu.

Pokud máte kdykoliv během hry dobrotu, ale váš balíček umělce je prázdný, zamíchejte svou odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový balíček, ze kterého pokračujte v dobírání.

B. PLÁNOVÁNÍ DNE

Toto je ta nejnapínavější část dne – chvíle, kdy utváříte život svého umělce! Slunce už stojí vysoko, inspirace přichází (nebo taky ne) a nastal čas se rozhodnout, jak strávíte nadcházející hodiny. Všichni plánujte svůj den **současně** a postupujte podle následujících kroků:

- 1. SCHOPNOSTI KARET OBYČEJŮ:** Můžete aktivovat a vyhodnotit všechny schopnosti karet obyčejů **označené symbolem** . Tyto schopnosti vám umožní dobrotu další karty pro plánování vašeho dne – ještě dříve, než skutečně začne.
- 2. ČELTE SVÝM STRASTEM:** Život žádného umělce se neobejde bez utrpení. Odhalte a zahrajte všechny **karty strastí** ze své ruky. Strastí, které se aktivují během fáze probuzení, vyhodnoťte právě teď! Tato břemena si žádají vaši pozornost dříve, než se budete moci naplno soustředit na svou tvorbu.
- 3. UTVÁŘEJTE SVŮJ DEN:** Nastal čas vytvořit svůj plán dne – rozložte své záměry vyložení karet obyčejů na svou desku plánu dne. Zvolte jednu z následujících možností:
 - **Zahrajte 3 karty obyčejů a 1 žeton obživy** – den, kdy hledáte rovnováhu mezi uměním a každodenním životem.
 - **Zahrajte 4 karty obyčejů** – den zcela zasvěcený osobnímu rozvoji a tvořivosti.
- 4. HLEDEJTE INSPIRACI:** Jestliže vás navštívily múzy, nastal čas je pozvat do svého dne a spojit je se svými obyčejí. Můžete vyložit libovolné **karty múz** na svou desku, nebo je odhodit, pokud je nechcete použít. Není-li na kartě uvedeno jinak, ke každé kartě obyčeje smíte připojit pouze 1 múzu.
- 5. VZDEJTE SE VŠEHO, CO SE DO DNE NEVEŠLO:** Všechny karty obyčejů a múz, které vám po naplánování dne zůstaly v ruce, **odhodte lícem vzhůru** na odhazovací hromádku.



Občas, díky břemenu strastí, může některé pole na vašem plánu dne zůstat prázdné.



2. FÁZE DNE

Jeden po druhém, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, vstupuje každý umělec do centra pozornosti, aby znovu prožil a sdílel průběh svého dne. Během této fáze každý z vás postupně **vypovíte, jak jste strávili svůj den**, poté **sečtete získanou inspiraci** a nakonec ji **utratíte za nové karty a/nebo kartu úspěchu**. Fázi dne vždy nejprve vyhodnotíte u jednoho hráče a až poté zahájí svůj tah další hráč.

A. POVÍDÁNÍ O SVÉM DNI

Nechte se inspirovat kartami, které jste během dne zahráli, a podělte se s ostatními o atmosféru svého prožitku – může to být vzpomínka, báseň nebo zápis z deníku. Zaměřte se na nejživější či nejvýznamnější okamžik svého plánu dne.

„Ráno jsem se rozhodl soustředit a bezcílně se toulal ulicemi, až jsem došel k nedalekému jezeru. Tiché vlnky pročistily mou mysl – byl to nejkrásnější okamžik dne.“

B. SČÍTÁNÍ ZÍSKANÉ INSPIRACE

Nyní nastal čas ohlédnout se za svým dnem a zjistit, nakolik vás inspiroval. Sečtete inspiraci, kterou jste během svého plánu dne získali, a oznamte svůj celkový počet ostatním hráčům.

Při výpočtu celkové inspirace postupujte následovně:

1. **SEČTĚTE ÚPLNÉ IKONY:** Spočítejte všechny úplné ikony inspirace, které jsou viditelné na vašich kartách obyčejů a na desce plánu dne. Za každou úplnou ikonu inspirace získáte **1 bod inspirace** (🔥). Neúplné ikony nepočítejte – jen plně prožité okamžiky mají svou hodnotu.

Jupíí! Tato je úplná! Získáte +1 🔥.



Tyto ikony zůstaly neúplné, za ně nezískáte.

Dvojitě ikony vám mohou přinést více 🔥, ale pouze pokud jsou úplné! V tomto případě +3 🔥.

2. **SCHOPNOSTI KARET OBYČEJŮ:** Některé karty obyčejů obsahují schopnosti, které vám poskytnou dodatečnou 🔥. Nezapomeňte je při sčítání započítat.

4. **INSPIRACE Z KARET MÚZ:** Múzy po sobě často zanechávají jiskru. Přičtete 🔥, kterou poskytují karty múz na vaší desce.

3. **BAREVNÁ HARMONIE PLÁNU DNE:** Máte-li na poli ☀️ nebo 🌙 kartu obyčejů odpovídající požadované barvě daného pole, získáte 1 🔥.

5. **POSTIHY KARET STRASTÍ:** Ne každý den je snadný. Uplatněte efekty všech karet strastí, které se aktivují během Fáze dne.

Bílé karty jsou žolíky – během svého tahu je můžete považovat za libovolnou barvu dle své volby, např. abyste získali bonus za barevnou harmonii desky plánu dne.

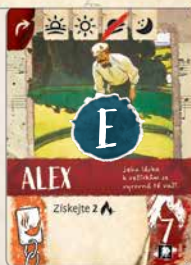
Vaše výsledná 🔥 nemůže klesnout pod nulu. Pokud by vám vyšel záporný součet, výsledek bude 0.



2. FÁZE DNE

Karty obyčejů mohou mít i schopnosti, které neslouží k získávání . Tyto schopnosti můžete kdykoliv, a v libovolném pořadí, využít v průběhu své Fáze dne.

Využívání schopností karet obyčejů je vždy dobrovolné, nikdy povinné.



1. Davidovi se podařilo na svém plánu dne seskládat na kartách obyčejů 7 úplných ikon (zelené rámečky), a za ně získá 7 . Šest ikon zůstalo neúplných (červené X), o ty přijde. (Ikona

2. Schopnost karty **VYMETEJTE JEDNU KAVÁRNU ZA DRUHOU** (A) mu přináší 1 za každou úplnou ikonu v jeho plánu dne. David má 1 úplnou ikonu , takže celkový počet stoupl na 8

3. Schopnost karty **PROMLUVTE SI SE ZAJÍMAVÝM CIZINCEM** (B) mu poskytne 1 , protože ji zahrál na pole . Celkově už získal 9 .

4. Karta **BLOUMEJTE BEZCÍLNĚ ULICEMI** (C), kterou David zahrál na pole , odpovídá požadované barvě oblasti (modrá), takže získá další 1 a díky tomu už má 10 . Za kartu na poli další za barevnou harmonii nezíská, protože je oranžová místo požadované růžové.

5. Díky múze **VALERY** (D) získá 1 za každou úplnou ikonu na připojené kartě. David má dvě úplné ikony na připojené kartě, takže už bude mít celkem 12 .

6. Múza **ALEX** (E), protože je připojena pod oranžovou kartu, mu přinese další 2 . Po vyhodnocení obou múz má David celkem 14 .

7. Bohužel, karta strasti **PODVÝŽIVA** (F) mu ubere 2 takže Davidův zisk inspirace klesne na 12 .

David nakonec s potměšilým úsměvem oznamuje ostatním hráčům, že v tomto kole získal úžasných 12 .

2. FÁZE DNE

C. UTRÁCENÍ INSPIRACE

Váš den je u konce a jste plni zážitků – nastal čas proměnit svou získanou inspiraci v něco hmatatelného. Inspirace je měnou rozvoje a můžete ji **utrácet za nové karty** nebo přeměnit na body umělce v **Ateliéru**. Inspiraci smíte utrácet libovolným způsobem – střídat nákup karet a/ nebo pracovat v Ateliéru v jakémkoliv pořadí, podle toho, jak vám to vyhovuje.


Můžete tedy navštívit Ateliér, poté nakupovat karty, a klidně se do Ateliéru znovu vrátit, dokud máte inspiraci, kterou lze utratit.


1. **NÁKUP KARET:** Z nabídky vyložených karet na trhu (obyčejů nebo múz) můžete koupit libovolný počet karet, **pokud na ně máte dostatek inspirace** – klidně i více karet stejného typu.

Po každém nákupu **ihned doplňte nabídku trhu** otočením vrchní karty z odpovídajícího balíčku na uvolněné místo.

Nicméně, **karty úspěchů** jsou zvláštními milníky na vaší umělecké cestě – v **jednom kole můžete získat pouze 1 kartu úspěchu**.

2. UMÍSTĚNÍ ZAKOUPENÝCH KARET:

- **Karty obyčejů a múz** položte **lícem vzhůru na svou odhazovací hromádku** – čekají tam, až se v dalších dnech znovu objeví.
- **Karty úspěchů** položte lícem vzhůru na vyhrazené místo vedle své desky plánu dne. Tyto vzácné úspěchy vás nejen přibližují k vítězství, ale zároveň vám poskytují **slevu 1**  **za kolo** při práci v **Ateliéru** – odměnu za rostoucí uznání vaší tvorby. Slevu smíte využít už v tomtéž kole, ve kterém jste kartu úspěchu získali.

3. **NEVYUŽITÁ INSPIRACE:** Veškerá inspirace, kterou **na konci svého tahu neutratíte, brzy vyprchá** – jako prchavý nápad ztracený v čase. Přidejte ji do Ateliéru a přeměňte na , aby nebyla ztracena úplně.











Doplňování trhu: Kdykoli v nabídce trhu vyčerpáte některý z balíčků, zamíchejte všechny dříve odhozené karty daného typu a vytvořte z nich nový dobírací balíček.

D. POVINNOSTI DNE





Na konci dne musí každý umělec čelit následkům svých rozhodnutí.

- Pokud jste v tomto kole **zahráli svůj žeton obživy**, splnili jste svou povinnost, vše je v pořádku a nic se neděje.
- **Jestliže jste se rozhodli nepracovat**, pocítíte tíhu svého rozhodnutí – **vezměte si 1 kartu strasti a položte ji na svou odhazovací hromádku**. Svět se nezhroutí, ale účty se samy nezaplatí.



Ester měla výjimečně úspěšný den a získala 18 . Nejprve si koupí kartu úspěchu za 8      . Protože si hráči mohou v jednom kole koupit jen jednu kartu úspěchu, nemůže si pořídit další, i když jí po nákupu zůstává 10 .

Tudíž si koupí kartu **POTKEJTE SPŘÍZNĚNÉ RADIKÁLY**  za 5  a do nabídky trhu vyloží novou kartu: **PODLEHNĚTE SVÝM POSEDLOSTEM** . Zůstalo jí 5 .

A tak si koupí kartu **TOULEJTE SE KRAJINOU**  za 4  a opět doplní prázdné místo v nabídce novou kartou **UDRŽUJTE SEBEKÁZEŇ** . Po tomto nákupu jí zbývá 1 .

Protože už nemá dostatek  na žádný další nákup, přenesne zbývající 1  do Ateliéru a posune svůj žeton o 1 pole vpřed na stupnici Ateliéru .

ATELIÉR

Ateliér je vaším útočištěm tvořivosti – místem, kde se inspirace proměňuje v mistrovství. Na desce Ateliéru můžete spouštět zvláštní efekty tím, že utrácíte inspiraci proměněnou na body umělce, které jste v něm nashromáždili.

ZÍSKÁVÁNÍ A UTRÁČENÍ INSPIRACE V ATELIÉRU

Kdykoli se rozhodnete vložit svou inspiraci do Ateliéru, posuňte svůj žeton o tolik políček vpřed na stupnici Ateliéru, kolik inspirace investujete. Inspirace přestane být prchavá – stane se součástí vašeho trvalého tvůrčího rozmachu v podobě **bodů umělce** (✂) a mezi koly o ni nepřijedete.

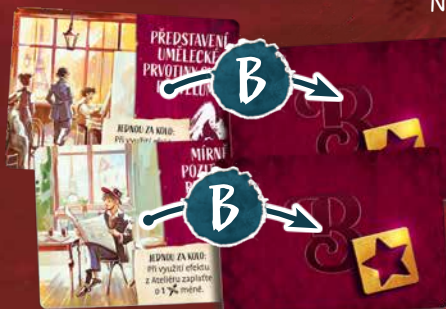
Chcete-li spustit některý z efektů Ateliéru, na základě ceny daného efektu posuňte svůj žeton zpět o příslušný počet políček.



Jakmile vložíte do Ateliéru, promění se v ✂ a už ji nemůžete použít k nákupu karet. Byla přetvořena a její účel nyní spočívá pouze v možnostech, které nabízí Ateliér.



V Ateliéru můžete mít uloženo nejvýše 20 ✂



POUŽÍVÁNÍ EFEKTŮ ATELIÉRU

Každý efekt Ateliéru můžete aktivovat pouze v určené fázi kola – viz jejich popisy níže. Efekty smíte spouštět **před, po nebo i mezi** jinými efekty či zahránými kartami.

Ateliér však **nesmíte používat** během Fáze dne jiného hráče.


Máte-li dostatek ✂, můžete v **jednom tahu aktivovat stejný efekt opakovaně** nebo **kombinovat více různých efektů**, a vytvořit tak vlastní rytmus svého kola.

Karty úspěchů vám přinášejí uznání ve světě umění – **každá z nich snižuje 1x za kolo cenu jednoho efektu Ateliéru o 1 ✂**. Pro označení využití slevy kartu úspěchu po jejím použití otočte lícem dolů. Minimální cena efektu Ateliéru je 0.

PODROBNÝ POPIS EFEKTŮ ATELIÉRU

OBNOVTE NABÍDKU (Cena: 3 ✂) – Odstraňte 4 vyložené karty **stejného typu** (obyčejů nebo múz) z nabídky trhu a ihned je doplňte obvyklým způsobem. Tento efekt můžete využít **kdykoli během své Fáze dne**.

IGNORUJTE 1 KARTU STRASTÍ (Cena: 4 ✂) – Otočte 1 kartu strastí ve své oblasti **lícem dolů**. Tato karta už v tomto kole neovlivňuje vaše akce, ale stále se počítá jako karta strastí ve hře pro ostatní herní efekty. Tento efekt můžete využít **kdykoli během Fáze probuzení** nebo **na začátku Fáze dne**.

DOBERTE 2 KARTY (Cena: 5 ✂) – Doberte 2 karty ze svého dobíracího balíčku. Doberete-li kartu s ikonou , okamžitě ji vyhodnoťte obvyklým způsobem. Tento efekt můžete využít **kdykoli během Fáze probuzení**.


VYŘAĎTE 1 KARTU (Cena: 6 ✂) – Vyberte 1 kartu, kterou jste v tomto kole zahráli (obyčej, múzu nebo strast), a připravte ji k vyřazení ze hry. Na konci kola během **Fáze spánku** tuto kartu odhodte do krabice.



Honza má 2 karty úspěchů a jeho žeton Ateliéru se nachází na 5 políčku stupnice Ateliéru.

Během Fáze probuzení, po dobrání 5 karet obyčejů, se rozhodne využít efekt v Ateliéru „**Doberte 2 karty**“ **A**, aby zvýšil počet karet ve své ruce na 7.

Za běžných okolností stojí tento efekt 5 ✂, ale díky svým 2 kartám úspěchů si v daném kole snižuje cenu na 3 ✂. Své karty úspěchů otočí lícem dolů **B**, aby označil, že slevu už v tomto kole využil. Poté posune svůj žeton Ateliéru o 3 políčka zpět (z 5. → 2.) **C**.

Dobere si 2 karty a všimne si, že je mezi nimi i karta múzy se symbolem , takže si podle pravidel dobere ještě 1 další kartu a končí s 8 kartami v ruce.



VYPRAČUJTE MANIFEST

Zvolte / / / .
V dalším kole žádný hráč
(včetně vás) nezíská za
zvolený symbol .

KARTY REVOLTY A PŘIPOMÍNACÍ ŽETONY

Karty revolty, jak je na nich uvedeno, mohou mít účinek na konci kola nebo ovlivňovat kolo následující. Když během svého tahu zahrajete kartu revolty, použijte připomínací žeton, aby si všichni hráči snadno pamatovali její efekt.

Jestliže karta obsahuje schopnost spouštějící se na konci aktuálního kola, položte na tuto kartu ve svém plánu dne libovolný žeton.

Pokud karta ovlivňuje následující kolo, oznamte a upřesněte její efekt během své **Fáze dne** a ponechte na stole **odpovídající připomínací žeton** až do konce následujícího kola.

Pavel zahrál kartu VYPRAČUJTE MANIFEST a nahlas všem oznámí, že v příštím kole nebudou poskytovat žádnou . Poté vezme připomínací žeton s ikonou a položí ho na viditelné místo vedle nabídky trhu.



3. FÁZE SPÁNKU

Když slunce zapadá a den se chýlí ke konci, nastává čas uklidit svou herní oblast, srovnat si myšlenky a připravit se na další den.

Tuto fázi zahrajte a **vyhodnoťte všichni současně**.

A. ÚKLID DESKY PLÁNU DNE

- Pokud jste v tomto kole použili svůj **žeton obživy**, vraťte ho vedle své desky plánu dne.
- Všechny karty strastí, karty obyčejů a karty múz, které jste v tomto kole zahráli, odhodte na svou **odhazovací hromádku**.
- **Karty úspěchů neodhazujte** – představují trvalé stopy vašeho uměleckého odkazu a zůstávají vedle vaší desky plánu dne. Jestliže jste je v tomto kole použili ke slevě v Ateliéru, otočte je nyní opět lícem vzhůru.

B. ZMĚNA ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Žeton začínajícího hráče předejte hráči po své **levici**. Nový den – nový začátek.

C. OBNOVENÍ NABÍDKY TRHU (VOLITELNÉ)

Ještě před začátkem nového kola může nový začínající hráč **odstranit 1 kartu z nabídky trhu** (obyčej nebo múzu). Odstraněnou kartu odhodte na společnou odhazovací hromádku uprostřed stolu. Poté doplňte nabídku trhu podle obvyklých pravidel.

NOVÝ DEN ZAČÍNÁ

Když máte scénu připravenou a stůl uklizený, začíná nové kolo. Vaše umění vás znovu volá... a kdo ví, co přinese zítřejší den?

SÓLOVÝ A KOOPERATIVNÍ REŽIM

UMĚNÍ PRO UMĚNÍ

SÓLOVÝ REŽIM

Tento typ herního režimu pro jednoho hráče zůstává nejbližší standardním pravidlům a jeho příprava je velmi snadná. Vaším úkolem jakožto osamělého umělce je porazit hru během omezeného počtu kol. Dokážete dosáhnout dostatečného množství úspěchů, abyste byli navždy zapamatováni? Nebo vaše jméno upadne v zapomnění?

PŘÍPRAVA HRY

- Proveďte standardní kroky přípravy hry.
- Použijte všech 13 karet úspěchů, včetně těch se symbolem 3+.
- Karty revolty v sólovém režimu nepoužívejte.

PRŮBĚH HRY

- Na konci každého kola odstraňte horní kartu z balíčku úspěchů ze hry – bez ohledu na to, zda jste v tomto kole nějaký úspěch získali.
- Na konci každého kola smíte odstranit 1 kartu z nabídky trhu, jako byste měli žeton začínajícího hráče (v sólovém režimu jste vždy začínajícím hráčem).

VÍTĚZSTVÍ A PROHRA

- Vyhrajete, jakmile získáte 5 úspěchů, stejně jako ve standardní hře.
- Prohrajete, jakmile dojde balíček úspěchů.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Průběh hry si můžete upravit tak, aby k vám byl shovívavější, nebo naopak drsnější.

ZAČÍNAJÍCÍ UMĚLEC: Během přípravy hry položte 2 připomínací žetony vedle balíčku úspěchů. Během prvních dvou kol místo odstranění horní karty z balíčku úspěchů odstraňte vždy 1 z těchto žetonů.

MISTROVSKÁ OBTÍŽNOST: Neprovádějte žádné úpravy uvedené v části „Příprava hry“ na této straně.

PRÁVÝ BOHÉM: Nejvyšší výzva hladovějícího umělce! Během přípravy hry přidejte do svého balíčku umělce 2 náhodné karty strastí.

DUCH ČASU

SÓLOVÝ REŽIM

V těchto scénářích se jako bohém snažíte prostřednictvím svého umění postavit zvláště utlačující strážce dobové společnosti, kterou zosobňuje pokřivený **Duch času** (doslova „zeitgeist“). Dokážete tyto temné společenské síly přemoci pro dobro všech? Každý list Ducha času obsahuje vlastní podmínky vítězství a prohry i speciální pravidla pro přípravu a průběh hry. Tato pravidla a texty na listech jsou psány především pro sólový režim. Upravená pravidla pro kooperativní hru 2 hráčů jsou uvedena na každém z nich.

Ve světě Bohémy se proti vám vždy postaví jeden ze tří Duchů času:

- Kola průmyslu
- Okovy mravnosti
- Spáry zkaženosti

OBCENÁ PRAVIDLA DUCHŮ ČASU

AKTIVACE: Na začátku každého kola, ještě před dobíráním karet, aktivujte Ducha času. Doberte horní kartu z balíčku obyčejů (z nabídky trhu), podívejte se na její barvu a poté ji odstraňte ze hry. Každý Duch času má pro jednotlivé barvy uveden jiný efekt.

NENECHTE SE ZLOMIT: Máte-li ve svém plánu dne zároveň 6 nebo více karet strastí, **okamžitě prohrajete hru.**

V TĚCHTO SCÉNÁŘÍCH NEPOUŽÍVEJTE KARTY ÚSPĚCHŮ: Místo nich každý Duch času uvádí způsoby, jak můžete využít inspiraci k boji proti němu. Tyto akce smíte provádět během fáze dne, stejně jako utrácíte inspiraci za získávání karet. Každé utracení inspirace za boj s Duchem času se považuje za získání úspěchu pro účely schopností karet (např. **Hanba**, **Narcismus**, **Samota** atd.). Na rozdíl od běžné hry smíte takto utratit inspiraci i několikrát během jednoho kola. Pro účely schopností zelených karet obyčejů se vždy považuje, že máte méně úspěchů než Duch času. Po každém kole smí hráč s žetonem začínajícího hráče odstranit 1 kartu z nabídky trhu (v sólovém režimu jste to vy).

KOOPERATIVNÍ HRA 2 HRÁČŮ

- Hrajte podle běžných pravidel hry Bohéma. Po každém kole předejte žeton začínajícího hráče dál. **Fázi probuzení** a **Fázi spánku** provádějte současně, zatímco ve **Fázi dne** se střídáte ve svých tazích.
- Řiďte se stejnými pravidly jako v sólovém režimu s Duchem času, s následujícími výjimkami:
 - Ateliér je společný. Oba sdílíte stejný žeton pro zaznamenávání získaných Efekty smíte spouštět během tahu kteréhokoli hráče, proto se dobře domluvte, kdy je budete chtít použít.
 - Dále platí všechny výjimky uvedené na příslušném listu Ducha času.

REALIZAČNÍ TÝM

Autor hry: JASPER DE LANGE

Ilustrace: HANNA KUIJK, ROMAN KUCHARSKI,
TOMASZ JĘDRUSZEK

Grafický design: MATEUSZ KOPACZ

Vývoj: IGNACY TRZEWICZEK

Produkční manažer: DAMIAN MAZUR

Autor hry vyjadřuje tisíce díky následujícím lidem za jejich neocenitelnou podporu a zpětnou vazbu během celého vývoje: Aiyana Braekevelt, 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 a všem, kdo umožňují existenci festivalu Fastaval.

Děkujeme také polskému týmu, který se podílel na vývoji a testování hry: Lena Trzewiczek, Jan Babiński, Dawid Wienchor, Merry Trzewiczek, Grzegorz Polewka, Asia Wareluk, Karol Mandel, Paweł Kokoszka, Szymon Lubos, Chevee Dodd a všem dalším testerům, kteří se na hře podíleli. Zvláštní poděkování patří Rafału Szymovi za pomoc s finálním rozvržením hry.

PORTAL GAMES

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

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE



Old Dawg s.r.o.

Editor: MARTIN HERMAN

Překlad: PAVEL ILLICHMANN, JAN ADAM

Korektury: VRATISLAV POSTL

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.

Naše hry jsou sestavovány s nejvyšší pečlivostí. Pokud by však vaše kopie postrádala některou součást, omlouváme se. Dejte nám prosím vědět prostřednictvím formuláře zákaznické podpory na webu: www.old-dawg.cz/podpora

Nejaktuálnější verzi pravidel a někdy také doplňující materiály (např. miní-rozšíření, promo karty či FAQ) najdete na stránkách: www.old-dawg.cz/bohema

POMŮCKA HRÁČE



Úspěch



Obyčej



Múza



Strast



Obživa



Soustředění



Hravost



Zvídavost



Vyjádření



Připomínací žeton



Body inspirace



Body umělce






Doberte další kartu



Dobírací balíček



Odhazovací hromádka

Poznámka:  /  /  /  souhrně nazýváme ikony inspirace.

1. FÁZE PROBUZENÍ

- A. DOBÍRÁNÍ KARET
- B. PLÁNOVÁNÍ DNE

2. FÁZE DNE

- A. POVÍDÁNÍ O SVÉM DNI
- B. SČÍTÁNÍ ZÍSKANÉ INSPIRACE
- C. UTRÁCENÍ INSPIRACE
- D. POVINNOSTI DNE


3. FÁZE SPÁNKU

- A. ÚKLID DESKY PLÁNU DNE
- B. ZMĚNA ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE
- C. VOLITELNÉ: OBNOVENÍ NABÍDKY TRHU

SCHOPNOSTI KARET

PŘIPOJENÍ: Múzy a obyčeje, které zahrjete nad nebo pod sebe, považujte za vzájemně připojené.

ODHOZENÍ: Odhodte kartu na svou osobní odhazovací hromádku. Máte-li odhodit kartu z ruky **náhodně**, otočte dané karty v ruce lícem dolů, zamíchejte a jednu z nich odhodte.

DOBRAT PŘESNĚ: Máte-li dobrot přesný počet karet, ignorujte schopnosti dobírání uvedené  na jiných kartách.

IGNOROVÁNÍ: Danou kartu otočte lícem dolů. Zůstává ve hře, ale bez svých vytištěných schopností.


VYŘAZENÍ: Zvolte kartu, kterou jste v tomto kole zahráli (obyčej, múzu nebo strast), a odstraňte ji ze hry. Vyřazenou kartu odstraňte **až na konci kola, během fáze spánku**.






Některé karty mají schopnosti, které vám umožňují dobrot další karty během fáze probuzení. Kartu ukažte ostatním hráčům a použijte efekt.



Po využití takové schopnosti se můžete rozhodnout, zda kartu do svého plánu dne zahrjete, či nikoliv.


UPŘESNĚNÍ KARET


 **AIMÉ:** Toto je jediná múza, která smí (a zároveň musí) sdílet políčko s jinou múzou.


 **AMBROISE A SEINA:** Zkopírujte pouze uvedenou schopnost cílové múzy. Nekopírujte omezení pro umístění podle denní doby ani požadavky na barvu připojeného obyčeje.

 **ÉMILIE:** Zvolte jeden symbol a každý jeho výskyt na připojeném obyčeji se počítá jako dvojnásobný symbol. To znamená, že při propojení získáte 2 , jinak však žádnou (viz str. 10).

 **PASCAL:** Zvolte jeden typ částečného symbolu (např. ). Připojený obyčej považujte za kartu, která má tento částečný symbol na obou svých stranách.

 **ZÁVIST:** Lze ji vyřadit pomocí Ateliéru. Tato akce vás však stojí více, než je uvedeno na kartě.

 **PERFEKCIONISMUS:** Nesmíte zahrát karty obyčejů, které nesplňují podmínku stanovenou touto strastí. Smíte však zahrát svůj žeton obživy (nejde o obyčej), nebo ponechat pole volná.

 **PŘÍSLIB SMRTI:** Karta bez barvy nemůže získat barevný bonus z desky plánu dne ani být spojena s múzou, která vyžaduje určitou barvu.