

# Bohémélet



Járátok be Párizs festői utcáit, keressetek romantikus kalandokat a művészet nevében, gyűjtsetek minél több ihletet, és próbáljátok elkerülni, hogy a mindennapi gondok megkeserítsék az életeteket. Bújjatok a küszködő bohém művészek bőrébe, akik korgó gyomorral, ámde álmokkal telve igyekeznek minél nagyobb hírnévre szert tenni. Szerényen éltek, elutasítjátok a többségi társadalom hívságait, hogy rátaláljátok a művészi szabadságra, és a műveitekkel megváltoztassátok a világot.

Sikerül ismert művészekké válnotok, vagy a nevetek örökre a feledés homályába vész?

## JÁTÉKSZABÁLY

# TARTALOMJEGYZÉK

TARTOZÉKOK ..... 2-3

ELŐKÉSZÜLETEK ..... 4-5

• KÖZÖS TERÜLET - A PIAC ..... 4

• JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI ..... 5

A TARTOZÉKOK BEMUTATÁSA ..... 6-7

A NAPIREND ALAPJAI ..... 8

A JÁTÉK CÉLJA ..... 8

A JÁTÉK MENETE ..... 8-14

1. ÉBREDÉS FÁZIS ..... 9

A. KÁRTYAHÚZÁS ..... 9

B. NAPIREND MEGTERVEZÉSE ..... 9

2. NAPPAL FÁZIS ..... 10-12

A. A NAPOND ELMESÉLÉSE ..... 10

B. IHLET GYŰJTÉSE ..... 10-11

C. IHLET ELKÖLTÉSE ..... 12

D. NAPI SZÁMADÁS ..... 12

MŰTEREM ..... 13

FORRADALOMKÁRTYÁK  
ÉS EMLÉKEZTETŐJELÖLŐK ..... 14

3. ALVÁS FÁZIS ..... 14

A. A NAPIRENDTÁBLA LETAKARÍTÁSA ..... 14

B. A KEZDŐJÁTEKOS-JELÖLŐ ÁTADÁSA.. 14

C. A PIAC FRISSÍTÉSE ..... 14

EGYSZEMÉLYES ÉS KOOPERATÍV  
JÁTÉKVÁLTOZATOK ..... 15

• L'ART POUR L'ART ..... 15

• KORSZELLEMEK ..... 15

KÉSZÍTŐK ..... 16

SEGÉDLET ..... 16



MEGJEGYZÉS

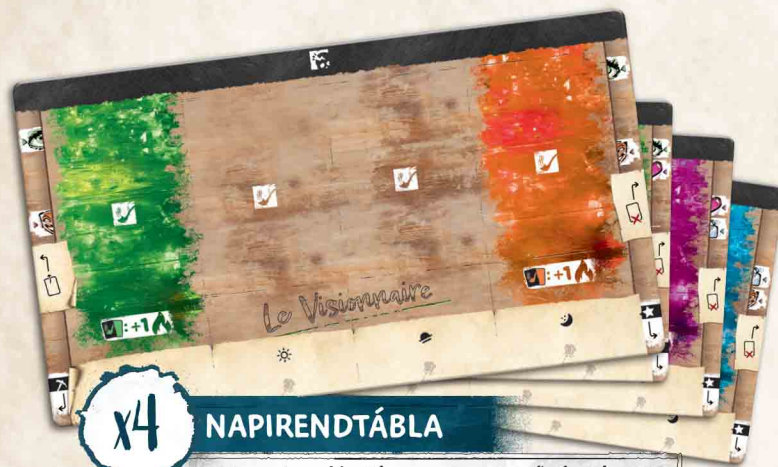


FONTOS



PÉLDA

# TARTOZÉKOK



x4

NAPIRENDTÁBLA

A napirend határozza meg a művészek személyiségét – Le Romantique (A romantikus), Le Vagabond (A csavargó), L'Excentrique (A különc), Le Visionnaire (Az álmodozó).

Leírás a 6. oldalon



x1

MŰTEREMTÁBLA

Leírás a 13. oldalon



x4

MŰTEREMJELÖLŐ

KÉTOLDALAS



x1

KEZDŐJÁTEKOS-  
JELÖLŐ

x4

EMLÉKEZTETŐJELÖLŐ

KÉTOLDALAS



x4

### KEZDŐPAKLI

4 PAKLI, EGYENKÉNT 10 KÁRTYÁVAL  
A paklitok határozza meg, hogy milyen művészek vagytok – zeneszerző, festő, szobrász vagy költő.  
Leírás a 6. oldalon



x40

### SZOKÁSKÁRTYA

Leírás a 6. oldalon



x10

### FORRADALOMKÁRTYA

Olyan szokáskártyák, amiket csak 3 és 4 játékos esetén használtak.  
Leírás a 6. oldalon



x13

### CÉLKÁRTYA

Leírás a 6. oldalon



x21

### MÚZSAKÁRTYA

Leírás a 7. oldalon



x29

### NEHÉZSÉGGÁRTYA

Leírás a 7. oldalon

## AZ EGYSZEMÉLYES ÉS A KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT TARTOZÉKAI

Leírás a 15. oldalon



x4

### MUNKALAPKA

KÉTOLDALAS  
A művészek mindennapi megélhetését szimbolizálja.  
Leírás a 7. oldalon



x12

### KORSZELLEMKÁRTYA



x3

### KORSZELLEMFORGATÓKÖNYV



# ELŐKÉSZÜLETEK

## KÖZÖS TERÜLET - A PIAC

- 1 A szokáspakli összeállítása:
  - 2 játékos: keverjétek meg a szokáskártyákat,
  - 3–4 játékos: keverjétek össze a szokáskártyákat és a forradalomkártyákat.
- 2 Tegyétek a szokáspaklit képpel lefelé az asztal közepére, majd fedjétek fel 4 kártyát a pakli mellé.
- 3 Keverjétek meg a műzspaklit, majd tegyétek a szokáspakli alá képpel lefelé, és fedjétek fel 4 kártyát a pakli mellé.
- 4 Keverjétek meg a nehézségpaklit, majd tegyétek képpel lefelé a közelbe.
- 5 A célpakli összeállítása:
  - 2 játékos: távolítsátok el a 4 jelölésű célkártyát 5.1.
- 3–4 játékos: minden célkártyát használjatok.  
Rendezzétek a célokat képpel felfelé növekvő sorrendbe úgy, hogy **AZ ELSŐ ALKOTÁSOD, AMIT MEGMUTatsz A BARÁTAINAK** kártya legyen legfelül.
- 6 Helyezzétek a műteremtáblát a műzspakli alá, és tegyétek a színeknek megfelelő műteremjelölőket a „0” mezőre.





## JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos véletlenszerűen kapjon:

- egy napirendtáblát;
- a festő, a költő, zeneszerző vagy a szobrász kezdőpakliját (keverjétek meg);
- egy munkalapkát (tetszőleges oldalával felfelé).

Sorsoljatok kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos-jelölőt. A tőle balra ülő játékos kap 2 ✂-ot a műteremtáblán, a következő játékos 3 ✂-ot, és így tovább.

Ezután minden játékos hajtsa végre a munkalapkáján látható további előkészületi lépést.

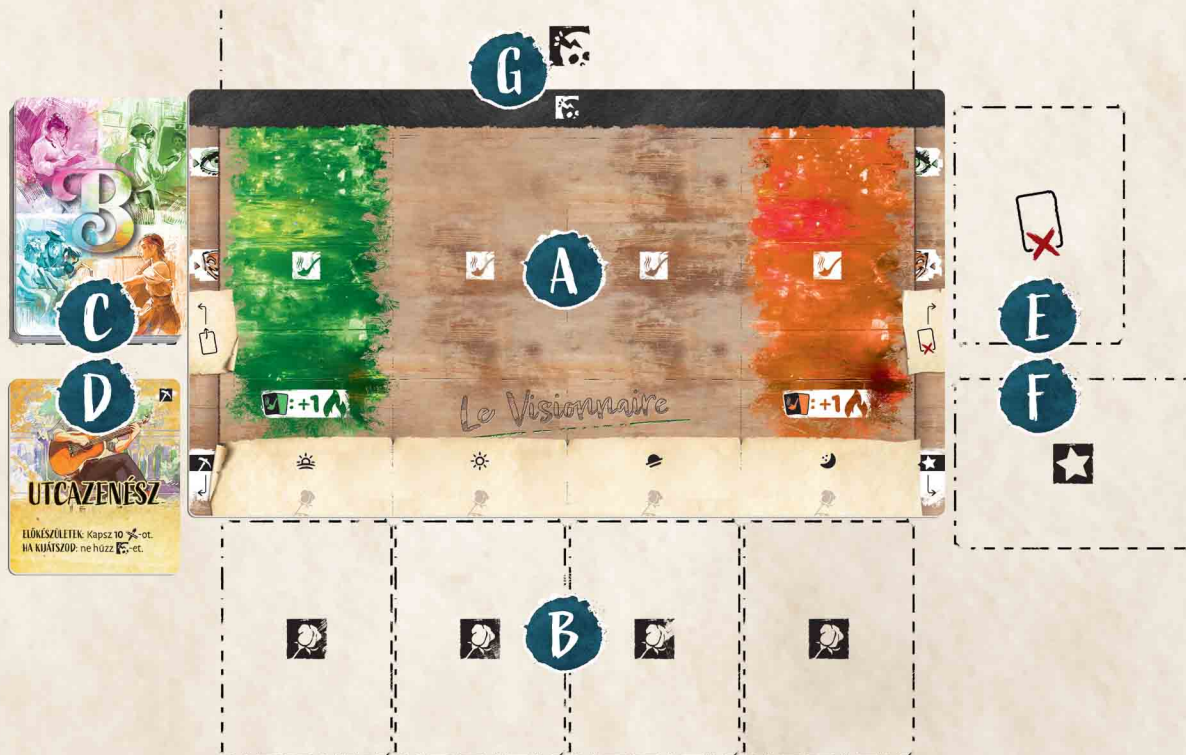


*Ha mindannyian egyetértetek, akkor a véletlenszerű kiosztás helyett ki is választhatjátok, hogy melyik kezdőpaklival, napirendtáblával és munkalappal szeretnétek játszani.*

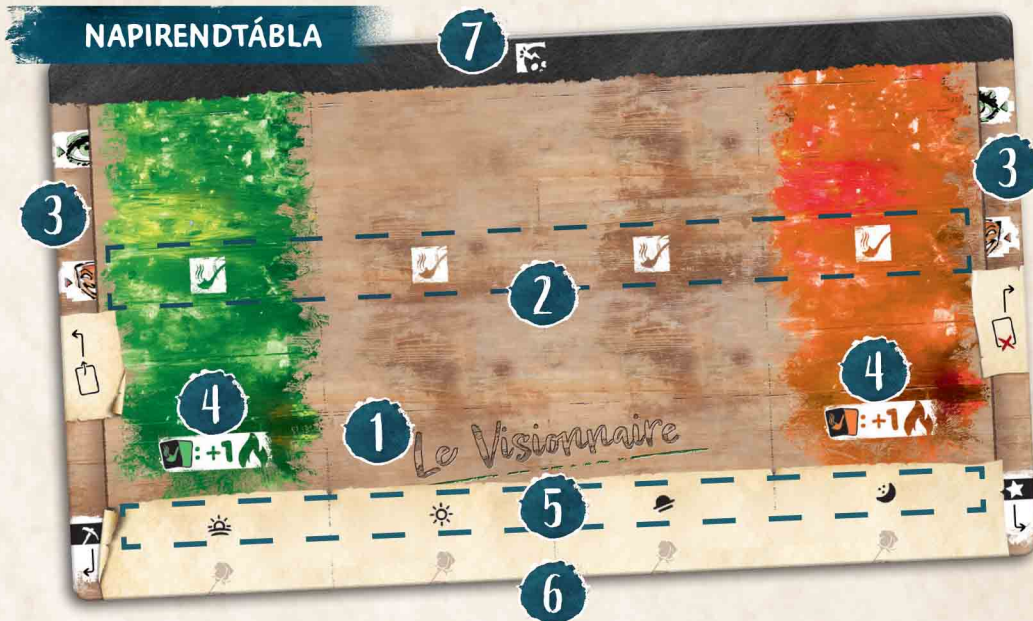
### A JÁTÉKOSTERÜLET

Tegyétek magatok elé a napirendtáblátokat **A**. Hagyjatok helyet az alábbiaknak:

- a műzsakártyáknak **B** a tábla alatt;
- a húzópaklinak **C** és a munkalapkának **D** a tábla bal oldalán;
- a dobópaklinak **E** és a célkártyáknak **F** a tábla jobb oldalán;
- a nehézségkártyáknak **G** a tábla fölött.



# A TARTOZÉKOK BEMUTATÁSA



- 1 Személyiség (franciául)
- 2 A szokáskártyák területe
- 3 Ihletikonok
- 4 Ihlet bónusz
- 5 Napszak
- 6 A műszakártyák területe
- 7 A nehézségkártyák területe



- 1 Név
- 2 Költség
- 3 Képesség
- 4 A kártyatípus szimbóluma
- 5 A minimum játékoszám, amikor a kártya játékba kerül



A játék célja a célkártyák megszerzése.



- 1 Név
- 2 Költség
- 3 Képesség VAGY kezdőpakli szimbólum (festő, zeneszerző, szobrász, költő — csak a kezdő szokáskártyákon)
- 4 A kártyatípus szimbóluma
- 5 A kártya színe (zöld, rózsaszín, kék, narancs, fehér)
- 6 Ihletikonok



A forradalomkártyák különleges szokáskártyák, amiket csak 3 és 4 játékos esetén használtak.



## MÚZSAKÁRTYA



- 1 Név
- 2 Költség
- 3 Képesség
- 4 A kártyatípus szimbóluma
- 5 „Húzz egy újabb kártyát” szimbólum
- 6 Lehelyezési feltétel: azt jelzi, hogy a kártya melyik napszakban játszható (vagy nem játszható) ki

## NEHÉZSÉ GKÁRTYA



- 1 Név
- 2 Képesség
- 3 A kártyatípus szimbóluma
- 4 „Húzz egy újabb kártyát” szimbólum

## MUNKALAPKA



A munkalapkát is kijátszhatod a napirendedbe, akárcsak a szokáskártyákat, de a szokásokkal ellentétben a munkalapkának nincs színe, és nincs rajta ihletikon. Az egyetlen funkciója, hogy a nappal fázis végén ne kelljen szembenézned a nehézségekkel (lásd 12. oldal).

A szokáskártyák színei a bohém élet különböző aspektusait testesítik meg, és azokhoz illő stratégiákat kínálnak. Az azonos színű kártyák általában jól működnek együtt, így érdemes lehet egyszerre csak egy vagy két színre összpontosítani, de járj nyitott szemmel, mert néha meglepő helyeken bukkanhatsz rá erős kombinációkra.

A zöld szín a fegyelmezettséget és a művészetek iránti feltétlen elkötelezettséget szimbolizálja. Ebben a színben találsz a legtöbb figyelem ikonot. A zöld kártyák képességeivel elsősorban pontokat szerezhetsz a műteremben, és segítenek minél gyorsabban megszerezni a célkártyákat.

A rózsaszín kártyák a romantika keresését és a vágyak követését jelenítik meg, ezeken a szenvedély a leggyakoribb ikon. A rózsaszín kártyák elősegítik és jutalmaznak a műsákkal való interakciót, így ha erre a színre építesz, érdemes néhány műszakártyát is szerezned.

Ha a kalandot, a szabadságot és az új élményeket hajszolod, válaszd a kék színt. Ezek a merész és szeszélyes szokáskártyákon a kíváncsiság ikonok vannak többségben. A kék kártyákkal általában további kártyákat húzhatsz – jókat és rosszakat egyaránt –, és befolyásolhatod a kezdedben lévő kártyákat.

A narancs a barátság, az öröm és a meghitt kávézó beszélgetések szimbóluma. A narancs kártyák bővelkednek az önkifejezés ikonokban. Mi is lenne alkalmasabb hely a búfelejtésre, mint egy kávézó? És ezek a kártyák pontosan ezt is teszik – segítenek megbirkózni a nehézségekkel.

A fehér színű forradalomkártyákat csak akkor használjátok, ha legalább 3-an játszotok. Ezekkel a kártyákkal keresztülhúzhatjátok a többi játékos terveit. A fehér kártyák többsége egyszerre több játékosra is hatással van. Ezek a kártyák a társadalmi ellenállást és a művészet lázadását jelképezik. A forradalomkártyákat bármilyen színként figyelembe veheted, és egyetlen számban tartalmaznak / / / ikonokat.

# A NAPIREND ALAPJAI

A tábládon megtervezheted a napirendedet, ahol minden kör az életed egy átlagos napját jeleníti meg a karriered egy meghatározott szakaszában. A napirendtábla részei:

- A tábla központi részén található 4 mező a napszakokat jelképezi, ahová a mindennapi tevékenységedet szimbolizáló szokáskártyák kerülnek (minden mezőn egy kártya lehet).
- A tábla alsó részén is 4 mező található. Ide játszhatod ki a műzsákat, olyan személyeket (vagy más dolgokat), akik veled tartanak nap mint nap, hogy inspiráljanak és bátorítsanak (minden mezőn egy kártya lehet).
- Végül a játékos táblád fölé kerülnek a nehézségeid. Ez a terület elég tágas, hogy helyet biztosítson mindazok számára, akiknek komoly megpróbáltatásokat kell kiállniuk.

**A műzsák képességei csak a közvetlenül föléljük kijátszott szokáskártyára vannak hatással. Ezt a szokáskártyát néhány műzsák képessége „társított kártyaként” említi.**



## A JÁTÉK CÉLJA

A célotok az lesz, hogy megszerezzetek **meghatározott számú célkártyát**, és a korszak legismertebb művészévé váljatok. A játék végét az váltja ki, ha egy játékos megszerzi az **ötödik** (négy játékos esetén a **negyedik**) célkártyáját. Miután ez megtörtént, az aktuális fordulót még fejezzétek be, majd a forduló végén a legtöbb célkártyával rendelkező játékos győz.

Ha két vagy több játékos ugyanannyi célkártyát szerzett, akkor közülük az a játékos lesz a győztes, akinek több műterempontja van. Ha az állás továbbra is döntetlen, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

**Ha az utolsó fordulóban elfogynak a célkártyák, és egy játékos szeretne még szerezni, helyettesítsétek egy tetszőleges kártyával. A helyettesítő kártyának ugyanannyi a költsége, mint az utolsó megszerzett célkártyának (15 ♣).**

**Ne feledjétek, egy játékos fordulónként csak 1 célkártyát szerezhet.**

## A JÁTÉK MENETE

Minden forduló 3 fázisból áll:

### 1. ÉBREDÉS FÁZIS

- A. KÁRTYAHÚZÁS
- B. NAPIREND MEGTERVEZÉSE

### 2. NAPPAL FÁZIS

- A. A NAPOND ELMESÉLÉSE
- B. IHLET GYŰJTÉSE
- C. IHLET ELKÖLTÉSE
- D. NAPI SZÁMADÁS

### 3. ALVÁS FÁZIS

- A. A NAPIRENDTÁBLA LETAKARÍTÁSA
- B. A KEZDJÁTÉKOS-JELÖLŐ ÁTADÁSA
- C. OPCIONÁLIS: A PIAC FRISSÍTÉSE

**Az ilyen ikonnal rendelkező műzsát a jelzett színű szokáskártyához kell társítani.**



**Hacsak a kártya másként nem rendelkezik, minden szokás, műzsák, cél és nehézség képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.**



# 1. ÉBREDÉS FÁZIS

Az ébredés fázisban megtervezitek a napotokat. Egyszerre **húztok** kártyákat a húzópaklitokból mindaddig, amíg 5 szokáskártya nem lesz a kezetekben. Ezután **kijátsszátok** a felhúzott a kártyáitokat a napirendetekbe, hogy bemutassátok, mivel töltitek a napotokat. Miután minden játékos befejezte ezt a lépést, véget ér az ébredés fázis.

## A. KÁRTYAHÚZÁS

Minden játékos kártyákat húz a paklijából, amíg 5 szokáskártya nem lesz a kezében. A szimbólummal jelölt kártyák (nehézség- és műzsakártyák) nem számítanak bele ebbe a korlátba. Ha egy szimbólummal jelölt kártyát húzol fel, azonnal húzz egy újabb kártyát.

Ha a játék során bármikor kártyát kellene húznod, de üres a húzópaklid, keverd meg a dobópaklidat, és alkoss egy új húzópaklit, majd folytasd a kártyahúzást.



**Előfordulhat, hogy a nehézségek hatására egy mező üresen marad a napirendedben.**

## B. NAPIREND MEGTERVEZÉSE

Ez a nap legizgalmasabb része, hiszen a saját kezedbe veheted a sorsodat! Felkelt a nap, megszállt az ihlet (vagy nem), szóval itt az idő eldönteni, hogy mivel töltöd az elkövetkező órákat. Minden játékos **egyszerre** tervezi meg a napját, sorrendben végrehajtva az alábbi lépéseket:

- REGGELI RUTIN:** Aktiválhatod az összes olyan szokáskártya hatását, amin ikon látható. Ezekkel a hatásokkal további lapokat húzhatsz a napirended összeállításához.
- NÉZZ SZEMBE A NEHÉZSÉGEKKEL:** Egyetlen művész napja sem mentes a megpróbáltatásoktól. Játssz ki az összes nehézségkártyát a kezedből. Ha egy nehézség hatása az ébredés fázisra vonatkozik, azt most hajtsd végre.
- TERVEZÉS:** Itt az idő, hogy összeállítsd a napirendedet — helyezd le a szokáskártyáidat a napirendtábládra. Válassz 1-et az alábbi 2 lehetőség közül:
  - **Játssz ki 3 szokáskártyát és 1 munkalapkát** — egyensúlyozol a művészet és a megélhetés biztosítása között.
  - **Játssz ki 4 szokáskártyát** — a napot teljesen a kreativitásnak és a személyes fejlődésnek szenteled.
- A MÚZSA CSÓKJA:** Ha a kegyeikbe fogadtak a műzsák, elérkezett a pillanat, hogy megoszd velük a napodat. Kijátsszhatod a műzsakártyáidat a napirendedbe. Ha egy műzsát nem tudsz vagy nem akarsz kijátszani, dobd el. Minden szokáshoz egy műzsát társíthatsz, kivéve, ha a kártya mást állít.
- NE RAGASZKODJ AHHOZ, AMI NEM HOZZÁD VALÓ:** Dobj el képpel felfelé a dobópaklidra minden olyan szokás- és műzsakártyát, aminek nem jutott hely a napirendedben.



## 2. NAPPAL FÁZIS

A kezdőjátékkal kezdve, és balra haladva mindannyian kiálltok a reflektorfénybe, és beszámoltok arról, hogy mivel töltöttétek a napot. Ebben a fázisban egymás után **elmesélitek a napotokat**, majd **ihletet gyűjtötök**, amit ezután **elkölthettek**, hogy új kártyákat és/vagy célokat szerezzetek.

### A. A NAPOD ELMESÉLÉSE

Meríts ihletet a kijátszott kártyáidból, és meséld el a napodat, mintha egy emlék, vers vagy naplóbejegyzés lenne. Emeld ki a napirended legemlékezetesebb vagy legjelentősebb pillanatait.

„Reggel próbáltam összeszedni a gondolataimat, majd céltalanul bolyongtam a városban, míg nem a közeli tó partjához értem. A víz nyugodt hullámzása elcsendesítette a lelkemet, ez volt a nap legszebb pillanata.”

### B. IHLET GYŰJTÉSE

Most jött el a pillanat, hogy visszatekints, mennyire érintett meg a mai nap. Számold össze, hogy mennyi ihletet gyűjtöttél, és jelentsd be a többi játékosnak.

Az ihlet kiszámításához kövesd az alábbi lépéseket:

- 1. SZÁMOLD MEG A TELJES IKONOKAT:** Számold meg a szokáskártyáidon és a napirendtábládon látható teljes ihletikonokat. Minden teljes ikon után **1 ihletpontot** kapsz. A részleges ikonokat ne vedd figyelembe – csak a teljesen megélt pillanatok számítanak.

Hurrá, ez a ikon teljes! +1 .

A dupla ikonok után több -et kapsz, de csak akkor, ha teljesek. Ebben az esetben 3 -et.



Ezek az ikonok hiányosak, így nem kapsz -et.

- 2. SZOKÁSKÁRTYÁK HATÁSAI:** Néhány szokáskártya képességével további ihletet gyűjthetsz. Ne felejtse el érvényesíteni ezeket a hatásokat.

- 4. IHLET A MŰZSAKÁRTYÁK UTÁN:** Gyakran a műzsák lobbantják lángra a szikrát. Megkapod a kijátszott műzsákártyáid után járó ihletet.

- 3. NAPIREND SZÍNHARMÓNIA:** Ha a vagy mezőre kijátszott szokáskártya színe megegyezik a mező színével, kapsz **1 ihletet**.

- 5. NEHÉZSÉ GKÁRTYA BÜNTETÉS:** Vannak nehéz napok. Hajtsd végre a nappal fázisra vonatkozó nehézségek hatásait.

A fehér kártyák dzsókernek számítanak – bármilyen színként figyelembe veheted őket, így akár a napirendtábla színharmonia bónuszát is megkaphatod velük.

A végső ihleted sosem csökkenhet nulla alá. Ha az összérték negatív lenne, 0 pontot kapsz.

## 2. NAPPAL FÁZIS

A szokáskártyák képességei nem csak ihletet adhatnak, más hatások is lehet. Ezeket a hatásokat a nappal fázisban tetszőleges sorrendben aktiválhatod. A szokáskártyák képességeinek használata minden esetben opcionális.



Viktor napirendjében 7 teljes szokásikon látható (zöld keretben), amiért 7 -et kap. A 6 részleges ikon (piros X) elveszik. (Megjegyzés: a ikon után nem kap -et, mivel részleges maradt. Ha teljes lenne, 2 -et kapna).

2. A **SORRA JÁROD A KÁVÉZÓKAT** kártyával 1 -et kap minden teljes ikonért. Mivel 1 teljes van a napirendjén, így már 8 -e van.

3. A **BESZÉLGETSZ EGY KÜLÖNÖS IDEGENNEL** kártyával 1 további -et kap, ha az (vagy az ) mezőre játssza ki, amit meg is tett. Így már összesen 9 -et gyűjtött. A többi szokásának nincs olyan képessége, amiért ihletet kapna.

4. A mezőre kijátszott **CÉLTALANUL BÖLYONGSZ A VÁROSBAN** kártya színe megegyezik a mező színével, amiért 1 újabb -et kap (összesen 10 ). Az mezőre kijátszott kártya színe nem egyezik meg a mező színével, ezért a színharmóniára nem kap -et.

5. A **VALERY** műszakártyával 1 -et kap minden teljes ikonért a felette lévő kártyán. Mivel 2 teljes van ezen a kártyán, most már összesen 12 -e van.

6. Az **ALEX** műszakártya után 2 -et kap, mivel narancs kártya alá játszotta aki. A műszakártyák kiértékelése után összesen 14 -e van.

7. Az **ALUTÁPLÁLTSÁG** nehézségkártya miatt veszít 2 -et, így az összesített -e 12-re csökken.

Viktor bejelenti a többi játékosnak, hogy ebben a fordulóban 12 -et gyűjtött.

## 2. NAPPAL FÁZIS

### C. IHLET ELKÖLTÉSE

Most, hogy véget ért a nap, és a szíved megtelt élményekkel, itt az ideje, hogy az ihlet végre fizikai formát öltjön. Az ihlet a fejlődés kulcsa, amiből **új kártyákat vásárolhatsz**, vagy elköltheted a **műteremben**. Szabadon eldöntheted, hogy mire költöd el az ihletpontokat. Tetszőleges sorrendben válogathatsz, hogy új szokásokat és műzsákat szerzel, vagy gyakorolsz a műteremben.

Ellátogathatsz a műterembe, majd vásárolhatsz kártyákat, végül újra visszatérhetsz a műterembe, amíg még van el nem költött ihleted.

1. **KÁRTYAVÁSÁRLÁS:** Annyi kártyát vásárolhatsz a piacon lévő (szokás és műzsa) kártyákból, amennyit csak tudsz, akár többet is ugyanabból a típusból.

Minden kártya megvásárlása után azonnal töltsd fel a piacot: fedj fel egy új lapot a megfelelő pakliból a megvásárolt kártya helyére.

A **célkártyák** a művészi pályád meghatározó mérföldkövei, emiatt **célkártyából fordulónként legfeljebb 1-et szerezhatsz**.

#### 2. A MEGVÁSÁROLT KÁRTYÁK HELYE:

- A **szokás- és műszakártyákat** tedd képpel felfelé a dobópaklidra, hogy egy későbbi napon felhúzhasd őket.
- A **célkártyákat** képpel felfelé tedd a kijelölt helyre a napirendtáblád mellett. Ezek a kártyák nemcsak közelebb visznek a győzelemhez, de minden körben **1 inspiráció kedvezményt is adnak a műterem akciókhoz...** ez a jutalma a növekvő hírnevednek. A kedvezményt akár már abban a körben felhasználhatod, amikor megszerezted a kártyát.

3. **MEGMARADT IHLETPONTOK:** A köröd végén a megmaradt ihlet elszáll, akár egy kósza gondolat, ami a múlt kódéba vész. Inkább költsd el a műteremben, hogy ne vesszen el végleg.



**Piac újratöltési szabály:** Ha a piacon bármelyik pakli kiürül, keverjétek meg a korábban eldobott megfelelő típusú kártyákat, és alkossatok egy új paklit.

### D. NAPI SZÁMADÁS

A nap végén minden művésznek szembe kell néznie a döntései következményeivel.

- Ha **kijátszottad a munkalapkád** ebben a fordulóban, mindent megtettél, hogy túlélj ezt a napot. Semmi sem történik.
- Ha úgy döntöttél, hogy **nem dolgozol**, a döntésednek komoly ára lesz: **húzz 1 nehézségkártyát**, és tedd a dobópaklidra. A számlák nem fizetik ki magukat, a hitelezők pedig nem szeretnek várni.



Annának igencsak jó köre volt, **18** -et gyűjtött. Vásárol egy célkártyát **8** -ért **A**. Mivel fordulónként legfeljebb egy célkártyát szerezhetsz, Annának hiába van elegendő -e a következő célhoz, nem veheti meg. Még **10** -e maradt.

Megveszi a **TALÁLKOZOL A HELYI RADIKÁLISOKKAL** **B** kártyát (**5** ), és a helyére felfedi a **SZABADIJÁRA ENGEDED A MEGSZÁLLÓTSÁGODAT** kártyát **C**. Még **5** -e maradt.

Ezután megveszi a **BEJÁROD A VIDÉKET** **D** kártyát (**4** ), majd újra feltölti az üres helyet a pakliból, és felfedi a **FEGYELMEZED MAGAD** kártyát **E** (**1** maradt).

Mivel már többet nem tud vásárolni, a műteremben költi el a megmaradt -ét, és **1** mezőt előrelép a műteremsávon **F**.

# MŰTEREM

A műterem a belső harmónia szentélye, ahol az ihletből igazi mesterművek születnek. A műteremtáblán felhalmozott ihlet elköltésével különleges akciókat hajthatsz végre.

## INSPIRÁCIÓ ELKÖLTÉSE ÉS FELHASZNÁLÁSA A MŰTEREMBEN

Amikor úgy döntesz, hogy az ihletet műterempontokra költöd el, léptesd előre a jelölődet a műteremsávon annyit mezővel, ahány ihletpontot költöttél. A műteremben az ihlet nem veszik el, az állandó alkotói lendületed részévé válik, és megmarad a következő fordulókra.

Egy műterem akció végrehajtásához léptesd visszafelé a jelölődet az akció költségével megegyező számú mezővel.

**Miután az ihletet a műtermi gyakorlásnak szenteled, lesz belőle, és többé már nem vásárolhatsz belőle kártyákat. A műteremben elköltött ihletet kizárólag műterem akciókra használhatod fel.**

**Legfeljebb 20 -ot tárolhatsz a műteremben.**

## MŰTEREM AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Minden műterem akciót a forduló egy meghatározott szakaszában hajthatsz végre – lásd az alábbi leírást. Az akciókat más hatások érvényesítése, illetve kártya kijátszása **előtt, után**, vagy akár ezek **között** is végrehajthatod.

Ha van elegendő műterempontod, egy fordulóban **akár többször is végrehajthatod** ugyanazt az akciót, vagy használhatsz **több különböző akciót is**.

A **célkártyák** növelik az ismertségedet és a presztízsedet a művészvilágban. Fordulónként egyszer minden célkártya **1-gyel csökkenti egy műterem akció költségét**. Miután felhasználtál egy célkártyát, emlékeztetőül fordítsd képpel lefelé. A műterem akciók költségét sosem csökkentheted 0 alá.

## MŰTEREM AKCIÓK

**PIAC LETAKARÍTÁSA** (Költség: 3 ✂) – Dobj el 4 **azonos típusú** (szokás vagy múzsa) kártyát a piacról. Azonnal pótolod az eldobott kártyákat a szokásos módon. Ezt az akciót a nappal fázisod során bármikor végrehajthatod.

**HAGY FIGYELMEN KÍVÜL 1 NEHÉZSÉGET** (Költség: 4 ✂) – Fordíts képpel lefelé egy nehézségkártyát a napirendedben. Ez a kártya ebben a fordulóban nem lesz hatással az akcióidra, de más hatások szempontjából továbbra is nehézségnek számít. Ezt az akciót az ébredés fázisban vagy a nappal fázisod kezdetén hajthatod végre.

**HÚZZ 2 KÁRTYÁT** (Költség: 5 ✂) – Húzz 2 kártyát a húzópakliból. Ha egy szimbólummal jelölt kártyát húzol, húzz egy újabb kártyát a szokásos módon. Ezt az akciót az ébredés fázisban bármikor végrehajthatod.

**TÁVOLÍTS EL 1 KÁRTYÁT** (Költség: 6 ✂) – Válassz egy kártyát, amit ebben a fordulóban játszottál ki (szokás-, múzsa- vagy nehézségkártya), és végleg távolítsd el a játékból a forduló végén, az alvás fázis során.



Tominak van 2 célkártyája, és a jelölője az ötödik mezőn áll a műteremsávon.

Miután húzott 5 szokáskártyát az ébredés fázisban, úgy dönt, hogy végrehajtja a „húzz 2 kártyát” akciót **A**, hogy 7-re növelje a kezében lévő szokáskártyák számát.

Az akció 5 ✂-ba kerül, de a 2 célkártyája felhasználásával 3 ✂-ra csökkenti a költséget.

Lefordítja a célkártyáit **B**, hogy jelezze, a kedvezményt már felhasználta ebben a fordulóban.

Ezután a műteremjelölőjét 3 mezővel hátrébb mozgatja (5 → 2) **C**. Húzz 2 kártyát, de van köztük egy múzsa is (szimbólummal) **D**, ezért húz még 1 kártyát, így összesen 8 kártya van a kezében.



## KIADSZ EGY KIÁLTVÁNYT

Válassz: / / /   
A következő fordulóban  
egyik játékos sem kap  
-et a választott ikon  
után.



# FORRADALOM- KÁRTYÁK ÉS EMLÉKEZTETŐ- JELÖLŐK

A forradalomkártyák hatásai vagy az aktuális forduló végén aktiválódnak, vagy a következő fordulóban érvényesülnek, a kártyán leírtak szerint. Amikor kijátszol egy forradalomkártyát, használj egy emlékeztetőjelölőt, hogy mindenkit emlékeztessen a hatására.

Ha a kártya az aktuális forduló végén aktiválódik, helyezz el egy tetszőleges jelölőt a kártyára a napirendedben.

Ha a kártya a következő fordulóra lesz hatással, a nappal fázisod során jelentsd be, és ismertesd a hatását, majd használd a megfelelő jelölőt emlékeztetőként a következő forduló végéig.

Peti kijátssza a **KIADSZ EGY KIÁLTVÁNYT** kártyát, és bejelenti, hogy a ikonért senki sem kap ihletet a következő fordulóban. Megkeresi a -t ábrázoló jelölőt, és jól láthatóan a piac mellé teszi.



## 3. ALVÁS FÁZIS

Ahogy leszáll az éj és a nap véget ér, ideje rendbe tenni a környezetet, elcsendesíteni a gondolataidat, és felkészülni arra, mit hoz a holnap.

Ezt a fázist **minden játékos egyszerre hajtja végre.**

### A. A NAPIRENDTÁBLA LETAKARÍTÁSA

- Ha használtad a **munkalapkádat**, tedd vissza a napirendtáblád mellé.
- Dobd el a fordulóban kijátszott összes nehézség-, szokás- és műzsakártyát a napirendtábládról a **dobópaklidba**.
- A **célkártyákat ne dobd el**, ezek a növekvő életműved lenyomatai, ezért végig a napirendtáblád mellett maradnak. Ha használtad a kedvezményüket ebben a fordulóban, fordítsd vissza őket.

### B. A KEZDŐJÁTÉKOS-JELÖLŐ ÁTADÁSA

A forduló kezdőjátékosa adja tovább a kezdőjátékos-jelölőt a tőle **balra** ülő játékosnak.

### C. A PIAC FRISSÍTÉSE

Mielőtt elkezdenétek a következő fordulót, az új kezdőjátékos **eldobhat egy piackártyát** (szokást vagy műzsát). Az eldobott kártyát tegyétek a piackártyák dobópaklijába. Ezután töltsétek fel a piacot az általános szabályok szerint.

### ÚJ NAP VIRRAD

Amikor mindenki készen áll, kezdődhet a következő forduló. Ismét szólít a művészet, mit tudsz kihozni a következő napból?

# EGYSZEMÉLYES ÉS KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT

## L'ART POUR L'ART

### EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Ez a kihívásokkal teli egyszemélyes játékváltozat sokban hasonlít a többszemélyes játékhöz. Ha egyedül játszol, meghatározott számú fordulón belül be kell fejezned a játékot. Sikerül elég célt teljesítened ahhoz, hogy maradandó nyomot hagyj a művészvilágban? Vagy a neved örökre feledésbe merül?

### ELŐKÉSZÜLETEK

- Kövesd a többszemélyes játék előkészületeit.
- Használd mind a 13 célkártyát.
- Ne használd a forradalomkártyákat.

### A JÁTÉK MENETE


- Minden forduló után távolítsd el a legfelső célkártyát a pakliból. Ezt mindig végre kell hajtano, függetlenül attól, hogy szereztél-e célkártyát a fordulóban.
- Minden forduló végén eldobhatsz 1 kártyát a piacról, mintha megkaptad volna a kezdőjátékos-jelölőt (vagyis egyszemélyes játékban mindig te vagy a kezdőjátékos).

### GYŐZELEM ÉS VERESÉG

- Akárcsak a többszemélyes játékban, ha sikerül 5 célkártyát szerezned, győztél.
- Ha elfogynak a célkártyák a pakliból, veszítesz.

### NEHÉZSÉGI SZINTEK

Az alábbi módosításokkal könnyebbé vagy nehezebbé teheted a játékot.

**KÖZEPES:** Az előkészületek során tegyél 2  emlékeztető-jelölőt a célkártyapakli mellé. Az első 2 fordulóban ne távolítsd el célkártyát a pakliból, ehelyett dobj el 1-et a jelölők közül.

**MESTER:** Az előkészületek részben leírtak érvényesek, nincs semmilyen módosítás.

**SZÜLETETT BOHÉM:** Igazi kihívás az éhező művészeknek! Az előkészületek során keverj 2 véletlenszerű nehézségkártyát a kezdőpakliba.

## KORSZELLEMEK

### EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Ezekben a forgatókönyvekben bohém művészként fel kell vened a harcot az uralkodó kultúra elnyomó aspektusaival szemben. Ezt a kulturális jelenséget egy szörnyűséges korszellem testesíti meg. Képes vagy legyőzni ezeket a sötét társadalmi erőket? Minden korszellem forgatókönyve meghatároz egy egyedi győzelem és vereség feltételt, valamint speciális szabályokat az előkészületekhez és a játékmenethez. Ezek a szabályok és az egyes forgatókönyvek leírása azt feltételezik, hogy egyedül játszol. Minden forgatókönyvnel találsz szabályokat a kétfős kooperatív változathoz.

A dobozban három különböző korszellemet találsz:

- Az ipar fogaskerekei
- Az erkölcs béklyói
- A dekadencia karmai


### A KORSZELLEMEK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

**AKTIVÁLÁS:** Minden kör elején, még a kártyahúzás előtt: aktiváld a korszellemet úgy, hogy felhúzol egy lapot a piacon lévő szokáspakliból, megnézed a színét, majd eltávolítod a játékból. Minden korszellem esetén más-más hatás aktiválódik a kártya színének megfelelően.

**NE VÁLLALD TÚL MAGAD.** Ha a játék során bármikor 6 vagy több nehézség van egyszerre a napirendedben, azonnal elveszíted a játékot.

**NINCSENEK CÉLKÁRTYÁK** a forgatókönyvekben. Célkártya vásárlása helyett az ihletet felhasználhatod az adott korszellem elleni küzdelemhez. Ezt ugyanúgy a nappal fázisban tudod megtenni, mint amikor az ihletet kártyák megszerzésére költöd el. Minden esetben, amikor az ihletet a korszellem elleni harcra használod, az a kártyaképességek (pl.: **SZÉGYEN, NÁRCIZMUS, MAGÁNY** stb.) szempontjából „célkártya szerzésnek” számít. A normál játékkal ellentétben ezt egy körben akár többször is végrehajthatod. A zöld szokások képességeinek szempontjából minden esetben úgy kell venni, hogy kevesebb céllal rendelkezel, mint a korszellem. Minden fordulót követően a kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos eldobhat 1 kártyát a piacról (ha egyedül játszol, mindig te vagy a kezdőjátékos).

### KÉTFŐS KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT

- Kövessétek a normál játék szabályait. Minden fordulót követően adjátok tovább a kezdőjátékos-jelölőt. Az ébredés fázist és az alvás fázist egyszerre hajtátok végre, míg a nappal fázisban felváltva hajtjátok végre a köreiteket.
- Kövessétek a korszellemelek játékváltozat szabályait, az alábbi kivételekkel:
- Osztotok a műterempontokon. Mindketten ugyanazt a jelölőt használjátok a -ok nyomon követéséhez. A műterem akciókat bármelyikőtök körében aktiválhatjátok. Beszéljétek meg, hogy mikor használjátok azokat!
- A további kivételeket az adott korszellem forgatókönyvében részletezzük.

# KÉSZÍTŐK

Tervező: JASPER DE LANGE

Illusztrációk: HANNA KUIK, ROMAN KUCHARSKI,  
TOMASZ JĘDRUSZEK

Grafika: MATEUSZ KOPACZ

Fejlesztő: IGNACY TRZEWICZEK

Gyártásvezető: DAMIAN MAZUR

A szerző szeretne köszönetet mondani az alábbi személyeknek a támogatásukért és a visszajelzéseikért: 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 és mindenki, aki segített a játék létrejöttében.

Szeretnénk megköszönni a lengyel csapatnak, hogy segítettek a játék fejlesztésében és tesztelésében: Lena Trzewiczek, Jan Babiński, Dawid Wienchor, Merry Trzewiczek, Grzegorz Polewka, Asia Wareluk, Karol Mandel, Paweł Kokoszka, Szymon Lubos, Chevee Dodd és mindenki más, akik velünk tesztelték a játékot. Külön köszönet Rafał Szymának a játék végső tördelésében nyújtott segítségéért.

**PORTAL  
GAMES**

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

<https://www.facebook.com/portalgamesus>  
<https://www.instagram.com/portalgamesus/>  
<https://www.youtube.com/c/PortalGamesStudio>  
<https://x.com/PortalGamesUS>

Minden jog fenntartva! A játékszabályok, tartozékok és illusztrációk kinyomtatása és terjesztése a Portal Games külön engedélye nélkül tilos.

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésed merült fel, írd az ügyfélszolgálatunknak: [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu)



A játékaink a megjelenésük után is folyamatosan támogatást kapnak. Bár szerkesztőink és munkatársaink gondosan ellenőrzik és csiszolják a játékelemeket, előfordulhat, hogy hónapokkal vagy akár évekkel a megjelenés után is szükség van javításokra, módosításokra vagy fejlesztésekre. A játékelemeken a szükséges módosításokat a játékosok véleménye és a készítőik tapasztalatai alapján végezzük el. A legfrissebb játékszabályt, esetenként további anyagokat (pl. mini-kiegészítőket, promók, GYIK stb.) a weboldalunkon találod: <https://shopportalgames.com/products/bohemiains>

# SEGÉDLET



Cél



Szokás



Múzsza



Nehézség



Munka



Figyelem



Szenvedély



Kíváncsiság



Önkifejezés



Emlékeztetőjelölő



Ihlet



Műterempont



Húzz egy újabb kártyát



Húzópakli



Dobópakli

## 1. ÉBREDÉS FÁZIS

A. KÁRTYAHÚZÁS

B. NAPIREND MEGTERVEZÉSE

## 2. NAPPAL FÁZIS

A. A NAPOND ELMESÉLÉSE

B. IHLET GYŰJTÉSE

C. IHLET ELKÖLTÉSE

D. NAPI SZÁMADÁS

## 3. ALVÁS FÁZIS

A. A NAPIRENDTÁBLA LETAKARÍTÁSA

B. A KEZDŐJÁTÉKOS-JELÖLŐ ÁTADÁSA

C. OPCIONÁLIS: A PIAC FRISSÍTÉSE

## KÁRTYAKÉPESÉGEK

**TÁRSÍTOTT:** Egy szokáskártya alá kijátszott múzsza vagy egy múzsakártya fölé kijátszott szokás.

**DOBJ EL:** Helyezz egy kártyát a saját dobópaklira.

**HÚZZ PONTOSAN X KÁRTYÁT:** Ha meghatározott számú kártyát kell húznod, hagyd figyelmen kívül a  hatását.


**HAGYD FIGYELMEN KÍVÜL:** Fordítsd képpel lefelé a megfelelő kártyát. Továbbra is játékban marad, de a képességei nélkül.


**TÁVOLÍTS EL:** Válassz egy kártyát, amit ebben a fordulóban játszottál ki (szokás-, múzsza- vagy nehézségkártya), és végleg távolítsd el a játékból a forduló végén, az alvás fázis során.





Ezeknek a kártyáknak a képességeivel kártyát húzhatsz az ébredés fázisban. Csak mutasd meg a kártyát a többieknek és hajtsd végre a hatását. A hatás végrehajtása után eldöntheted, hogy kijátszod-e a kártyát a napirendedbe.


## KÁRTYÁK PONTOSÍTÁSA


 **AIMÉ:** Ez az egyetlen múzsza, ami osztható (osztoznia kell) egy mezőn egy másik múzsával.

 **AMBROISE** és **A SZAJNA:** Csak a kiválasztott múzsza szöveges képességét másold le.

 **ÉMILIE:** Választhatsz 1 ikont. A társított kártyán minden ilyen dupla ikonnak számít (lásd 10. oldal).

 **A HALÁL BŰVÖLETE:** Ha egy kártyának nincs színe, nem kaphatsz érte bónuszt a napirendtábláról, és nem társítható olyan múzsához, amihez meghatározott színű szokáskártya szükséges.

 **FÉLTÉKENYSÉG:** Műterem akcióval eltávolíthatod a kártyát. Az akció költsége megnő a kártyán jelzettek szerint.

 **PERFEKCIÓZMUS:** Nem játszhatod ki olyan szokáskártyát, ami nem felel meg a nehézség feltételeinek. Kijátszhatod a munkalapkadat (mivel az nem szokás), vagy üresen is hagyhatod mezőket.