



Bohémien

*Addentrati tra le pittoresche
vie di Parigi, che ti regaleranno fughe
romantiche e ispirazione, mentre cerchi di avere
successo con il tuo lavoro da artista. Abbraccia lo
stile di vita bohémien, con la testa piena di sogni e la
pancia vuota, e lotta per far sì che il tuo nome resti
nella storia. Desideri cambiare il mondo con la tua
arte, idealizzando la povertà e rifiutando la società
tradizionale per raggiungere la libertà artistica.*

*Riuscirai a raggiungere il successo o finirai nel
dimenticatoio?*

REGOLAMENTO

CONTENUTO

CONTENUTO DEL GIOCO	2-3
PREPARAZIONE DEL GIOCO	4-5
• SPAZIO PUBBLICO - IL MERCATO	4
• PREPARAZIONE	5
DESCRIZIONE DEI COMPONENTI	6-7
SVOLGIMENTO DELLA GIORNATA	8
SCOPO DEL GIOCO	8
FASI DELLA PARTITA	8-14
1. FASE RISVEGLIO	9
A. PESCARE LE CARTE	9
B. PIANIFICARE LA GIORNATA	9
2. FASE GIORNO	10-12
A. RACCONTARE LA VOSTRA GIORNATA	10
B. CONTARE I PUNTI ISPIRAZIONE	10-11
C. SPENDERE I PUNTI ISPIRAZIONE	12
D. DOVERI DEL GIORNO	12
ATELIER	13
CARTE RIVOLUZIONE E TESSERE PROMEMORIA	14
3. FASE SONNO	14
A. SVUOTARE LA SCHEDA	14
B. CONSEGNARE LA TESSERA PRIMO GIOCATORE..	14
C. AGGIORNARE IL MERCATO	14
MODALITÀ IN SOLITARIA E COOPERATIVA	15
• L'ARTE PER L'ARTE	15
• GLI SPIRITI DEI TEMPI	15
RICONOSCIMENTI	16
PROMEMORIA PER GIOCATORI	16



NOTA



IMPORTANTE



ESEMPIO

CONTENUTO DEL GIOCO



x4

SCHEDE GIORNATA

Ogni scheda indica la personalità dell'artista:
Le Romantique (Il Romantico), Le Vagabond
(Il Vagabondo), L'Excentrique (L'Eccentrico), Le
Visionnaire (Il Visionario).

Descrizione a pag. 6.



x1

SCHEDA ATELIER

Descrizione a pag. 13.



x4

GETTONI ATELIER

FRONTE-RETRO



x4

TESSERE PROMEMORIA

FRONTE-RETRO

x1

TESSERA PRIMO GIOCATORE



x4 MAZZI INIZIALI

4 MAZZI DA 10 CARTE

Ogni mazzo indica l'artista che il giocatore dovrà interpretare: Pittore, Poeta, Compositore o Scultore.

Descrizione a pag. 6



x40 CARTE ABITUDINE

Descrizione a pag. 6.



x10 CARTE RIVOLUZIONE

Carte Abitudine solo per le partite con 3 o 4 giocatori.

Descrizione a pag. 6.



x13 CARTE OBIETTIVO

Descrizione a pag. 6.



x21 CARTE MUSA

Descrizione a pag. 7.



x29 CARTE AVVERSITÀ

Descrizione a pag. 7.



x4 TESSERE PROFESSIONE

FRONTE-RETRO

Indicano come ogni artista si guadagna da vivere giorno dopo giorno.

Descrizione a pag. 7.

COMPONENTI PER PARTITE IN SOLITARIA O COOPERATIVE

Descrizione a pag. 15.



x12 CARTE PARTITE IN SOLITARIA



x3 SCENARI DEGLI SPIRITI DEI TEMPI

PREPARAZIONE DEL GIOCO

SPAZIO PUBBLICO – IL MERCATO:

- 1 Create un mazzo Abitudine:
 - 2 giocatori – mescolate le carte Abitudine;
 - 3 e 4 giocatori – mescolate le carte Abitudine e Rivoluzione insieme.
- 2 Posizionate il mazzo Abitudine a faccia in giù al centro del tavolo e pescate 4 carte da posizionare a faccia in su lì vicino.
- 3 Mescolate il mazzo Musa, posizionate a faccia in giù e pescate 4 carte da posizionare a faccia in su lì vicino.
- 4 Mescolate il mazzo Avversità e posizionate a faccia in giù vicino agli altri mazzi.
- 5 Create il mazzo Obiettivo:
 - 2 giocatori – rimuovete quattro carte Obiettivo con **3+** **5.1**.
- 3 e 4 giocatori – usate tutte le carte Obiettivo.
Posizionatele rivolte verso l'alto in ordine crescente con la carta **PRIMA OPERA D'ARTE MOSTRATA AGLI AMICI** in cima al mazzo.
- 6 Posizionate la scheda Atelier e le tessere Atelier dei colori dei giocatori scelti sulla casella "0".





PREPARAZIONE:

Ogni giocatore riceve (casualmente):

- Una scheda Giornata;
- Un mazzo iniziale per Pittore, Poeta, Compositore o Scultore (da mischiare);
- Tessera Professione (scegliete uno dei due lati della tessera).

Un giocatore a caso riceve la tessera Primo Giocatore. Il giocatore seduto alla sua sinistra riceve 2  sulla scheda Atelier, il successivo riceve 3  e così via.

Ogni giocatore segue le regole di preparazione aggiuntive elencate sulla tessera Professione.

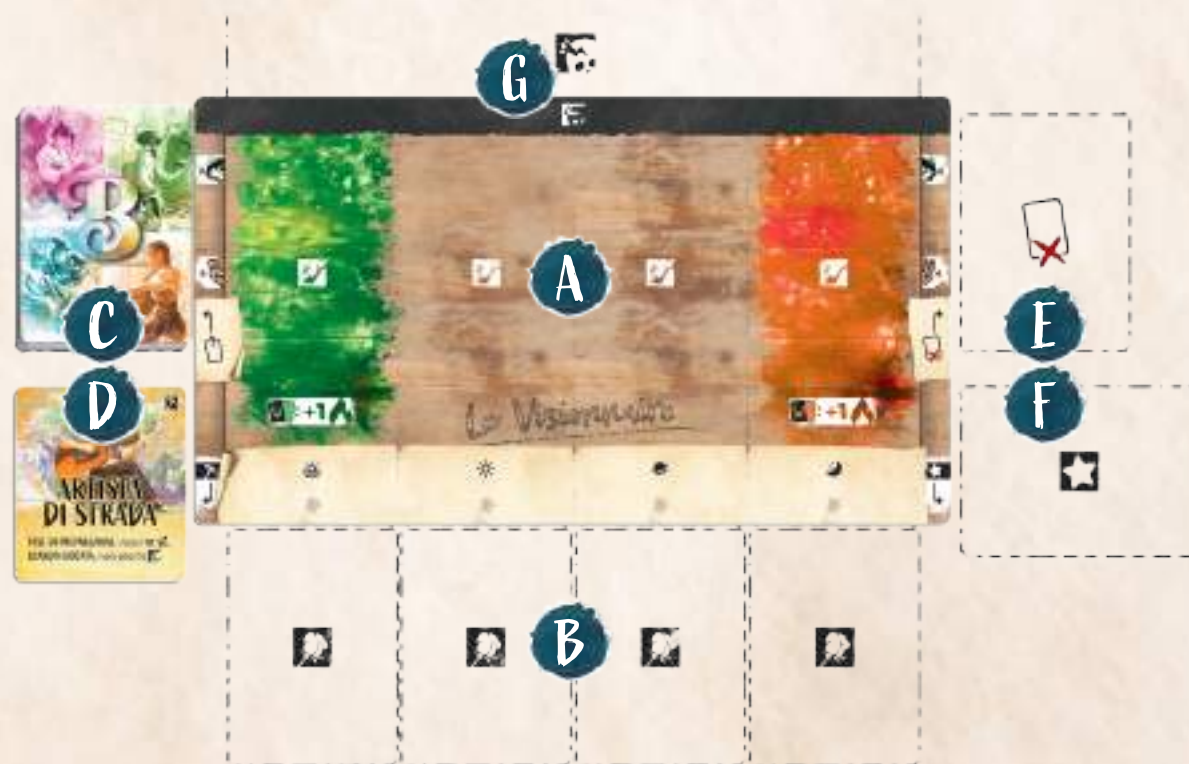


Se tutti i giocatori sono d'accordo, è possibile scegliere la combinazione di mazzo iniziale, scheda Giornata e tessera Professione che desiderano utilizzare, o estrarla in modo casuale.

AREA DI GIOCO PERSONALE

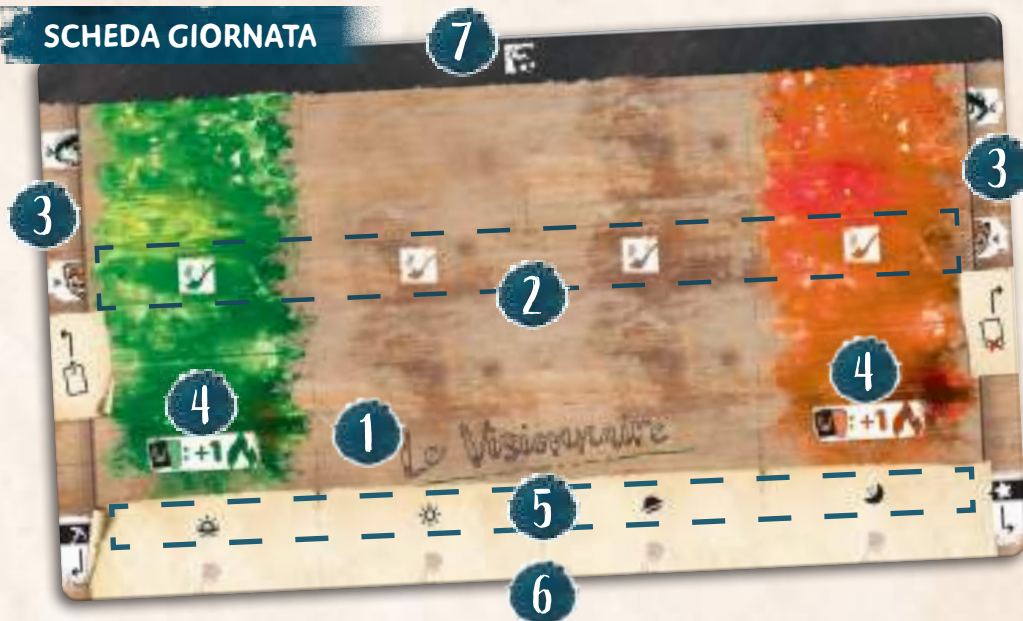
Ogni giocatore posiziona davanti a sé la scheda Giornata **A**, lasciando lo spazio per:

- Le carte Musa **B** sotto alla scheda;
- Un mazzo **C** e una tessera Professione **D** a sinistra della scheda;
- Una pila degli scarti **E** e le carte Obiettivo **F** a destra della scheda;
- Le carte Avversità **G** sopra alla scheda.



DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

SCHEDA GIORNATA



- 1 Personalità (in francese)
- 2 Spazio per carte Abitudine
- 3 Icone Ispirazione
- 4 Bonus Ispirazione
- 5 Momento della giornata
- 6 Spazio per carte Musa
- 7 Spazio per carte Avversità

CARTA OBIETTIVO



- 1 Nome
- 2 Costo
- 3 Abilità
- 4 Simbolo del tipo di carta
- 5 Il numero minimo di giocatori per inserire la carta nella partita.



Ottenere carte Obiettivo è lo scopo del gioco.

CARTA ABITUDINE



- 1 Nome
- 2 Costo
- 3 Abilità **O** simbolo mazzo iniziale (Pittore, Compositore, Scultore o Poeta, solamente per carte Abitudine iniziali)
- 4 Simbolo del tipo di carta
- 5 Colore della carta (verde, rosa, blu, arancione, bianco)
- 6 Icone Ispirazione



Le carte Rivoluzione sono carte Abitudine speciali e vengono usate solamente in partite da 3 a 4 giocatori.

CARTA MUSA



- 1 Nome
- 2 Costo
- 3 Abilità
- 4 Simbolo del tipo di carta
- 5 Icona Pesca un'altra carta
- 6 Limiti di utilizzo: indica il momento della giornata in cui la carta può o non può essere utilizzata

CARTA AVVERSITÀ



- 1 Nome
- 2 Abilità
- 3 Simbolo del tipo di carta
- 4 Icona Pesca un'altra carta

TESSERA PROFESSIONE



È possibile giocare una tessera Professione durante la propria Giornata come se fosse una carta Abitudine, sebbene non presenti simboli Ispirazione e colori. Serve per evitare l'arrivo di Avversità al termine della propria Fase Giorno (vedi pag. 12). Ne vale la pena? Spetta a voi deciderlo!

Ogni colore delle carte Abitudine rappresenta un diverso aspetto della vita da bohémien su cui si basano per proporre varie strategie di gioco. Di solito, carte dello stesso colore funzionano bene insieme, quindi può essere utile concentrarsi su uno o due colori. Ciò non significa che non si possano trovare ottime combinazioni inaspettate!

Verde: Le carte verdi rappresentano la disciplina e la dedizione al proprio lavoro da artista. Tra queste carte si trova un numero maggiore di icone Concentrazione. Le abilità di queste carte servono a ottenere punti nell'Atelier e a completare velocemente gli Obiettivi.

Rosa: Le carte rosa rappresentano l'inseguimento del romanticismo e dei propri sogni. L'icona Giocosità prevale tra le carte rosa, che incoraggiano e ricompensano le interazioni frequenti con le Muse. L'utilizzo di queste carte di solito implica la ricerca di carte Musa.

Blu: Se siete alla ricerca di libertà, avventura e novità, le carte blu fanno al caso vostro. Le protagoniste di queste Abitudini sono le icone Curiosità tipiche degli artisti più audaci. Le abilità blu spesso consentono di pescare più carte (nel bene o nel male) e di gestire la propria mano.

Arancione: Le carte arancioni sono dedicate alla collaborazione, alla celebrazione e agli incontri nei caffè. Tra le carte arancioni si trova un numero maggiore di icone Espressione. Non c'è luogo migliore in cui dimenticare le proprie preoccupazioni di un caffè per artisti. Infatti, queste carte sono perfette per contrastare le Avversità!

Grigio: Le carte Rivoluzione dovrebbero essere utilizzate solo durante partite da tre o più giocatori, poiché servono per interferire con i piani degli altri. Molte delle abilità di queste carte influiscono su più giocatori contemporaneamente. A livello narrativo, presentano temi come attivismo, rivoluzione sociale e ribellione artistica. Questo mazzo contiene tutte le icone e il colore delle sue carte può essere scelto dal giocatore.

SVOLGIMENTO DELLA GIORNATA

La scheda di gioco di ogni giocatore mette a disposizione degli spazi per la propria Giornata da artista, dove ogni turno rappresenta una giornata tipica in un certo periodo della propria carriera. La Giornata è composta da diverse parti:

- I quattro spazi centrali rappresentano i momenti della giornata, in cui posizionare le carte Abitudine per mostrare le proprie attività artistiche. Ogni spazio può contenere esattamente 1 carta.
- In basso, sotto la scheda, si trovano altri quattro spazi, in cui posizionare le Muse, persone (e non solo) che ispirano e accompagnano l'artista durante la sua giornata. Ogni spazio può contenere esattamente 1 carta.
- Infine, l'area in cima serve per posizionare le Avversità. Quest'area è... piuttosto spaziosa, per tutte quelle anime sfortunate la cui vita è messa a dura prova. Puoi avere un qualsiasi numero di Avversità in cima alla tua plancia.

L'abilità di una Musa influisce unicamente sulla carta Abitudine sopra di essa. Si dice che questa carta Abitudine è unita a una Musa.



Una Musa con questo simbolo deve essere unita a un'Abitudine del colore indicato.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo è ottenere **una certa quantità di Obiettivi** e diventare l'artista più celebre dell'epoca. Il gioco termina quando un giocatore ottiene la sua **quinta** carta Obiettivo (o **quarta** se si sta giocando in quattro!). A questo punto, i giocatori completano il round in corso e l'artista con più carte Obiettivo vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di carte Obiettivo, vince la partita chi ha ottenuto più punti nell'Ate-lier. Se il risultato è ancora un pareggio, entrambi i giocatori hanno vinto!

Se finiscono le carte Obiettivo e un giocatore vuole ottenerne un'altra entro la fine del round, può essere utilizzata qualsiasi altra carta come segnaposto. Quando viene utilizzata un'altra carta, il suo costo viene considerato pari a quello dell'ultimo Obiettivo (15 A).

Un giocatore può comunque ottenere solo 1 Obiettivo per round.

FASI DELLA PARTITA

Ogni round è suddiviso in 3 fasi:

1. FASE RISVEGLIO

- A. PESCARE LE CARTE
- B. PIANIFICARE LA GIORNATA

2. FASE GIORNO

- A. RACCONTARE LA VOSTRA GIORNATA
- B. CONTARE I PUNTI ISPIRAZIONE
- C. SPENDERE I PUNTI ISPIRAZIONE
- D. DOVERI DEL GIORNO

3. FASE SONNO

- A. SVUOTARE LA SCHEDA
- B. CONSEGNARE LA TESSERA PRIMO GIOCATORE
- C. OPZIONALE: AGGIORNARE IL MERCATO



Ogni abilità di Abitudini, Muse, Obiettivi e Avversità può essere attivata solo una volta per round, a meno che non venga indicato diversamente dall'effetto di una carta.



1. FASE RISVEGLIO

Nella Fase Risveglio, ogni giocatore pianifica la propria giornata. I giocatori **pescano**, insieme, fino ad avere tutti in mano 5 carte Abitudine, per poi giocare nella propria Giornata per rappresentare come la trascorreranno. Una volta completati questi passaggi, la Fase Risveglio termina.

A. PESCARE LE CARTE

Ogni giocatore pesca le carte dal proprio mazzo fino ad avere 5 carte Abitudine in mano. Le carte con il simbolo  (Avversità e Musa) non rientrano in questo limite. Se un giocatore pesca una carta con il simbolo , pesca subito un'altra carta.

Se, in un qualsiasi momento della partita, un giocatore sta per pescare una carta ma il suo mazzo è vuoto, mischia la propria pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo e continuare a pescare.

B. PIANIFICARE LA GIORNATA

Questa è la parte più interessante della giornata: si entra nei panni dell'artista! Il sole sorge, l'ispirazione arriva (o no) ed è il momento di decidere come trascorrerete le prossime ore. Tutti i giocatori pianificano la loro giornata **nello stesso momento**, seguendo questi passaggi in ordine:

- 1. PENSARE ALLE ABITUDINI:** potete attivare e risolvere qualsiasi abilità di una carta Abitudine con l'icona . Queste abilità vi consentono di pescare più carte per pianificare la vostra giornata persino prima che questa inizi.
- 2. AFFRONTARE LE AVVERSITÀ:** non esiste artista che non debba affrontare momenti difficili. Rivelate e giocate tutte le carte Avversità che avete in mano. Le Avversità che si attivano durante la fase Risveglio vanno considerate adesso. Dovete affrontare queste prove prima di potervi dedicare alla vostra arte.
- 3. ORGANIZZARE LA GIORNATA:** è arrivato il momento di pianificare la Giornata. Organizzate i vostri impegni posizionando le carte Abitudine sulle vostre schede. Scegliete una di queste opzioni:
 - **Giocate 3 carte Abitudine e 1 tessera Professione:** sarebbe bello vivere di arte, ma bisogna anche pagare le bollette.
 - **Giocate 4 carte Abitudine:** per una giornata all'insegna della crescita personale e della creatività.
- 4. CERCARE ISPIRAZIONE:** se le Muse sono dalla vostra parte, è il momento di invitarle a influenzare le proprie Abitudini. Potete posizionare sulle vostre schede qualsiasi carta Musa o, altrimenti, scartarli. Ogni Abitudine può essere unita a 1 sola Musa se non diversamente specificato.
- 5. LASCIARE ANDARE IL SUPERFLUO:** qualsiasi carta Abitudine o Musa ancora nella vostra mano e che non ha trovato posto nella giornata viene scartata a faccia in su nella pila degli scarti.



A volte, uno spazio nella Giornata potrebbe restare vuoto a causa delle Avversità.



2. FASE GIORNO

A partire dal Primo Giocatore, e procedendo in senso orario, uno alla volta tutti gli artisti sono chiamati a narrare come hanno impostato la loro giornata. In questa fase, ogni giocatore dovrà **raccontare** il suo svolgimento, poi **contare i punti Ispirazione** e infine **spenderli** per ottenere nuove carte e/o Obiettivi! La fase Giorno va interamente risolta da un giocatore prima di passare al successivo.

A. RACCONTARE LA VOSTRA GIORNATA

Prendendo ispirazione dalle carte che avete utilizzato, condividete le vostre esperienze artistiche ad alta voce, come se fosse un ricordo, una poesia o l'estratto di un diario. Concentratevi sui punti più salienti o rilevanti della Giornata.

“Durante la mattinata, ho deciso di trovare la Concentrazione e vagare per le strade senza meta, finché non mi sono ritrovata vicino a un lago. Le increspature silenziose mi hanno liberato la mente... È stata la parte migliore della giornata.”

B. CONTARE I PUNTI ISPIRAZIONE

È arrivato il momento di riflettere sul modo in cui queste esperienze hanno influito su di voi. Contate i punti Ispirazione che avete ottenuto durante la Giornata e comunicate il totale agli altri giocatori. Per calcolare il totale dei punti Ispirazione, seguite questi passaggi:

- 1. CONTEGGIO SIMBOLI COMPLETI:** contate tutte le icone Ispirazione complete che trovate sulle vostre carte Abitudine e sulla scheda Giornata. Ogni simbolo completo vale **1 punto** Ispirazione. I simboli parzialmente completi non vengono conteggiati.

Evviva! Il simbolo Curiosità è completo! +1

I simboli ripetuti possono fornire ulteriore ma solo se sono completi! +3 in questo caso.



Queste icone restano incomplete, quindi niente

- 2. EFFETTI CARTE ABITUDINE:** alcune carte Abitudine possono fornire ulteriore Ispirazione attraverso le loro abilità. Ricordatevi di applicare tutti gli effetti di questo tipo.

- 3. ARMONIA CROMATICA DELLA GIORNATA:** se una carta Abitudine posizionata nel vostro spazio ☀️ o 🌙 corrisponde al colore predominante dell'area, ottenete **1 punto** Ispirazione.

Le carte bianche fungono da jolly. Possono essere considerate di un colore a scelta per la durata del turno, magari per ricevere i bonus di colore della scheda.

- 4. ISPIRAZIONE CARTE MUSA:** le Muse spesso si lasciano indietro una scintilla. Aggiungete i punti Ispirazione forniti dalle carte Musa sulle vostre schede.

- 5. MALUS AVVERSITÀ:** la vita di un artista non è tutta rose e fiori. Subisci gli effetti di tutte le Avversità che si attivano nella fase Giorno.

La vostra Ispirazione finale non può scendere al di sotto dello zero. Se il totale fosse un numero negativo, vale comunque 0.



2. FASE GIORNO

Le carte Abitudine potrebbero includere abilità che non servono solo a ricevere Ispirazione. Questi effetti potrebbero attivarsi in qualsiasi ordine durante la Fase Giorno. Utilizzare le abilità delle carte Abitudine è opzionale, mai obbligatorio.



1. Il numero di simboli completati sulle Abitudini della Giornata di Vincenzo è pari a 7 (rettangoli verdi). Dunque, ha 7 . I sei simboli parziali (croci rosse) vengono persi. (Da notare che il simbolo non fornisce in quanto rimane incompleto. In caso contrario avrebbe ottenuto 2 .

2. La carta **DI CAFÉ IN CAFÉ** fornisce 1 per ogni simbolo completato nella Giornata. C'è solo 1 completato, quindi il totale ammonta a 8 .

3. **PARLA CON UNA PERSONA INTERESSANTE** fornisce 1 quando viene utilizzata nello spazio (o) come in questo caso. Il totale è 9 . Nessuna altra Abitudine fornisce Ispirazione.

4. La carta **VAGARE PER LE STRADE SENZA META** nello spazio corrisponde al colore predominante (blu) e quindi aggiunge 1 totalizzando 10 . La carta nello spazio non aggiunge ulteriore in quanto essendo arancione piuttosto che rosa non rispetta l'armonia cromatica della Giornata.

5. La Musa **VALERY** fornisce 1 per ogni completato sulla carta che si trova sopra a lei. Ci sono 2 completati, quindi il totale ammonta a 12 .

6. **ALEX** fornisce 2 perché la sua carta è stata posizionata al di sotto di quella arancione. Grazie alle Muse il totale sale a 14 .

7. La carta Avversità **MALNUTRIZIONE** toglie 2 riportando il totale a 12 .

Vincenzo informa gli altri giocatori che ha ottenuto 12 durante questo round.

2. FASE GIORNO

C. SPENDERE PUNTI ISPIRAZIONE

Ora che la vostra giornata si è conclusa, è il momento di trasformare l'Ispirazione in qualcosa di concreto. L'Ispirazione permette di crescere come artisti e può essere utilizzata per **acquistare nuove carte** oppure **nell'Atelier**. Potete spendere punti Ispirazioni come meglio credete e nell'ordine che preferite per elaborare nuove idee e perfezionare le vostre abilità nell'Atelier.

È possibile visitare l'Atelier, poi acquistare le carte e poi tornare di nuovo all'Atelier, finché si hanno punti Ispirazione da utilizzare.

1. ACQUISTARE CARTE: potete acquistare quante carte volete tra quelle a faccia in su nel Mercato (Abitudine o Musa), anche più unità della stessa carta. Ogni volta che acquistate una carta, ricordatevi di rifornire subito il Mercato girando la prima carta del mazzo corrispondente nello spazio vuoto. Tuttavia, le **carte Obiettivo** rappresentano dei traguardi speciali nel vostro viaggio artistico e ognuno può ottenerne **solo una per round**.

2. POSIZIONARE LE CARTE ACQUISTATE:

- Le carte **Abitudine** e **Musa** devono essere posizionate a faccia in su nella propria pila degli scarti, pronte per poter essere riutilizzate nei giorni successivi.
- Le carte **Obiettivo** devono essere posizionate a faccia in su nello spazio apposito vicino alla propria scheda Giornata. Questi traguardi conquistati con fatica non solo conducono alla vittoria, ma permettono di ottenere uno **sconto di 1 punto Ispirazione nell'Atelier per turno**. Una ricompensa per la fiorente reputazione. Potete utilizzare lo sconto nello stesso turno in cui lo avete ricevuto.

3. ISPIRAZIONE NON UTILIZZATA: i punti Ispirazione rimasti inutilizzati entro la fine del turno si dissolvono, come un'idea che sfugge di mente. Aggiungeteli all'Atelier, così che non siano persi per sempre.



Regola per rifornire il Mercato: se uno qualsiasi dei mazzi del Mercato dovesse restare a corto di carte, mischiate quelle precedentemente rimosse dello stesso tipo per formare un nuovo mazzo.

D. DOVERI DEL GIORNO

A fine giornata, ogni artista deve far fronte alle conseguenze delle sue scelte.

- Se avete **giocato la tessera Professione** durante questo round, avete fatto del vostro meglio per sopravvivere un altro giorno. Non succede nulla.
- Se avete scelto di non lavorare, il peso di questa decisione si fa strada nel vostro cuore. **Ricevete 1 carta Avversità** e la posizionate nella vostra pila degli scarti. Non potete aspettarvi che le bollette si paghino da sole.



Il turno di Anna è andato molto bene, totalizzando 18 . Acquista una carta Obiettivo per 8 **A**. Dato che i giocatori possono acquistare una sola carta Obiettivo per round, non può prenderne un'altra, sebbene abbia abbastanza (10 rimanente).

Acquista **INCONTRA ALTRI RADICALI** **B** (al costo di 5), scoprendo una nuova carta: **CEDI ALLE TUE OSSESSIONI** **C** (5 rimanente).

Poi, acquista **GIRONZOLA PER LA CAMPAGNA** **D** (al costo di 4) e pesca una nuova carta per riempire lo spazio vuoto: **STUDIO INDIPENDENTE** **E** (1 rimanente).

A questo punto, Anna non può acquistare altre carte e sposta la sua tessera di 1 spazio più avanti nell'Atelier per trasferire la quantità rimanente di **F**.

ATELIER

L'Atelier è il vostro tempio del perfezionamento, un luogo in cui l'ispirazione si trasforma in maestria. La scheda Atelier consente ai giocatori di attivare effetti speciali attraverso l'utilizzo dell'Ispirazione accumulata.

OTTENERE E SPENDERE ISPIRAZIONE NELL'ATELIER

In qualsiasi momento si scelga di investire i propri punti Ispirazione nell'Atelier, bisogna spostare in avanti il proprio gettone Atelier di un posto per ogni punto utilizzato. Questa Ispirazione non può andare persa durante i round, diventa parte del proprio processo creativo.

Per attivare un effetto, il gettone viene spostato indietro di un numero di posti pari al costo dell'effetto.



Una volta che l'Ispirazione viene utilizzata nell'Atelier, diventa un  e non può più essere utilizzata per acquistare carte. È mutata e il suo unico scopo è quello di dare vita ai poteri dell'Atelier.



Il numero massimo di  che possono essere conservati nell'Atelier è 20.

UTILIZZARE GLI EFFETTI DELL'ATELIER

Gli effetti dell'Atelier possono essere attivati durante una fase specifica del round (vedi le descrizioni più in basso). È possibile attivarli **prima**, **dopo** o persino **tra** l'utilizzo di effetti o carte. **Non** è possibile utilizzare l'Atelier durante la Fase Giorno di un altro giocatore. Se si possiedono abbastanza punti, potete attivare **lo stesso effetto più volte** in un singolo turno oppure combinare più **effetti diversi**, per movimentare un po' il round.

Le **carte Obiettivo** aumentano il vostro prestigio all'interno del mondo artistico. Ognuna di queste **riduce il costo di un effetto dell'Atelier di 1**, una volta per round. Per non sbagliare, girate la carta Obiettivo dopo aver usufruito dello sconto. Il costo minimo di un effetto dell'Atelier è 0.

EFFETTI DELL'ATELIER

SVUOTARE IL MERCATO (costo: 3 ): rimuovete 4 carte a faccia in su dello **stesso tipo** (Abitudine o Musa) dal Mercato. Sostituitele subito come al solito. Può essere utilizzato in qualsiasi momento della propria Fase Giorno.

IGNORARE 1 AVVERSITÀ (costo: 4 ): mettete a faccia in giù una delle carte Avversità nel vostro spazio di gioco. Non ha più effetto sulle azioni svolte in questo round, ma viene ancora conteggiata per gli altri effetti di gioco. Può essere utilizzato in qualsiasi momento della propria Fase Risveglio o all'inizio della propria Fase Giorno.

PESCARRE 2 CARTE (costo: 5 ): pescate 2 carte dal vostro mazzo. Se pescate una carta con l'icona , giocatela subito, come al solito. Può essere utilizzato in qualsiasi momento della propria Fase Risveglio.

ELIMINARE 1 CARTA (costo: 6 ): rimuovete una sola carta a scelta tra la vostra **mano**, la **pila degli scarti** o dall'intera **Giornata**. Abbandonate ciò che ostacola la vostra creatività. Può essere utilizzato alla fine della Fase Sonno.



Theo ha 2 carte Obiettivo e il suo gettone posizionato sul quinto spazio dell'Atelier.

*Durante la Fase Risveglio, dopo aver pescato 5 carte Abitudine, decide di utilizzare l'effetto "Pescare 2 carte" **A** per aumentare a 7 il numero di carte Abitudine nella sua mano.*

*Di solito, questo effetto costa 5 , ma grazie alle sue 2 carte Obiettivo, ne riduce il costo a 3 . Gira a faccia in giù le sue carte Obiettivo **B** per mostrare che lo sconto non è più utilizzabile fino alla fine del turno. Poi, sposta il suo gettone indietro di 3 spazi (da 5 a 2) **C**. Pesca altre 2 carte e nota che gli è capitata una Musa (che presenta il simbolo  **D**), quindi pesca ancora 1 carta e arriva ad avere 8 carte in totale.*





LAVORA A UN MANIFESTO

Scegli tra / / / .
Al prossimo round, non
fornirà a nessuno dei
giocatori.



CARTE RIVOLUZIONE E TESSERE PROMEMORIA

Le carte Rivoluzione possono attivarsi alla fine del round o possono influenzare il successivo, in base a ciò che c'è scritto sulla carta. Quando utilizzate una carta Rivoluzione durante il vostro turno, usate una tessera Promemoria per aiutare gli altri giocatori a ricordarne l'effetto.

Se la carta si attiva al termine del round in corso, posizionate una tessera qualsiasi sulla carta nella vostra scheda Giornata.

Se la carta influenza il round successivo, comunicatelo agli altri giocatori e specificatene l'effetto durante la vostra Fase Giorno e poi utilizzate la tessera appropriata come promemoria, fino al termine del round in corso.

Paul gioca **LAVORA A UN MANIFESTO** e comunica che nessuno riceverà punti *Ispirazione* da durante il prossimo turno. Trova la tessera con il simbolo e la posiziona in modo visibile accanto al Mercato.



3. FASE SONNO

Il sole lascia il posto alla notte e la giornata giunge al termine. È il momento di ripulire il vostro spazio di gioco, insieme alla vostra mente e prepararvi a ciò che potrebbe riservarvi il domani.

Tutti i giocatori svolgono questa fase **nello stesso momento**.

A. SVUOTARE LA SCHEDA

- Se avete usato la tessera Professione, riposizionatela vicino alle vostre schede.
- Scartate tutte le Avversità, Abitudini e Muse che avete giocato in questo turno nella vostra personale **pila degli scarti**.
- **Non scartate le carte Obiettivo**, servono per ricordarvi quanta strada avete fatto nel mondo dell'arte e devono restare vicino alle vostre schede. Se le avete utilizzate per ricevere uno sconto durante questo turno, ora potete girarle di nuovo a faccia in su.

B. CONSEGNARE LA TESSERA PRIMO GIOCATORE

Il Primo Giocatore passa la tessera al giocatore alla sua **sinistra**, che sarà il primo a svolgere le sue azioni nella nuova giornata.

C. AGGIORNARE IL MERCATO

Prima che cominci il nuovo round, il nuovo Primo Giocatore può **rimuovere una carta dal Mercato** (Abitudine o Musa), da posizionare in una pila centrale di carte rimosse.

Poi, rifornite il Mercato seguendo le solite regole.

L'ALBA DI UN NUOVO GIORNO

Una volta sistemato tutto, inizia il nuovo round. Una nuova giornata da dedicare alla vostra arte. Cosa avrà in serbo per voi il domani?



MODALITÀ IN SOLITARIA E COOPERATIVA

L'ARTE PER L'ARTE

VARIANTE IN SOLITARIA

Questa impegnativa variante in solitaria presenta delle regole simili a quelle standard ed è semplice da preparare. Sta a te, in quanto unico giocatore, completare la partita in un certo numero di turni. Riuscirai a ottenere abbastanza Obiettivi da diventare celebre? O lascerai che il tuo nome venga dimenticato?

PREPARAZIONE

- Segui le solite regole per preparare la partita.
- Utilizza tutte le 13 carte Obiettivo, incluse quelle con il simbolo  3+.
- Non usare le carte Rivoluzione in questa modalità.

MECCANICHE

- Dopo ogni turno, rimuovi la carta in cima al mazzo Obiettivo dalla partita. Esegui questo passaggio indipendentemente se hai ottenuto un Obiettivo o meno.
- Dopo ogni turno, puoi rimuovere 1 carta dal Mercato, come se avessi ricevuto la tessera Primo Giocatore: in modalità in solitaria sei sempre il Primo Giocatore.

VITTORIA E SCONFITTA

- Vinci se riesci a ottenere 5 Obiettivi, come nelle partite classiche.
- Perdi se non ci sono più carte nel mazzo Obiettivi.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Il gioco può essere semplificato o reso più difficile modificando la sua preparazione.

NORMALE: durante la preparazione, posiziona 2  tessere Promemoria accanto al mazzo Obiettivi. Durante i primi 2 turni, invece di rimuovere la carta in cima al mazzo Obiettivi, rimuovi 1 di queste tessere.

ESPERTO: nessuna modifica alla sezione "Preparazione" di questa pagina.

ARTISTA BOHÉMIEN: una vera sfida di sopravvivenza per gli artisti! Durante la preparazione, aggiungi 2 Avversità casuali al tuo mazzo iniziale.

SPIRITI DEI TEMPI

VARIANTE IN SOLITARIA

In questi scenari, in quanto bohémien, usi la tua arte per combattere contro un aspetto particolarmente opprimente della tradizione culturale che ti circonda, rappresentato dal terribile Spirito dei Tempi (letteralmente uno "Zeitgeist"). Riuscirai a sconfiggere queste oscure forze sociali per il bene di tutti? La scheda di ogni Spirito dei Tempi specifica quali sono le condizioni di vittoria e sconfitta, oltre a descrivere delle regole speciali per preparazione e meccaniche. Queste regole e quelle scritte su ogni scheda presuppongono che si stia giocando in solitaria. Sono presenti anche delle regole per una partita cooperativa per 2 giocatori.

Nella scatola sono presenti tre Spiriti dei Tempi diversi:

- Gli Ingranaggi dell'Industria
- Le Catene della Decenza
- Gli Artigli della Decadenza

REGOLE GENERALI PER GLI SPIRITI DEI TEMPI

ATTIVAZIONE: all'inizio di ogni turno, prima di pescare le carte, attiva lo Spirito dei Tempi prendendo la carta in cima al mazzo Abitudine (nel Mercato) e guardandone il colore, per poi rimuoverla dal gioco. Ogni Spirito dei Tempi ha un effetto diverso in base al colore.

NON LASCIARTI SOPRAFFARE: perdi la partita se, in qualsiasi momento, sono presenti contemporaneamente 6 o più Avversità nella tua Giornata.

NON CI SONO OBIETTIVI in questi scenari. Al loro posto, ogni Spirito dei Tempi mostra i modi in cui è possibile combatterli con l'ispirazione durante la tua Fase **Giorno**, invece di spendere punti per ottenere carte. Ogni volta che viene usata l'ispirazione per combattere uno Spirito dei Tempi, questo conta come "ottenere un Obiettivo" per le abilità delle carte (ad es., **VERGOGNA**, **NARCISISMO**, **SOLITUDINE**, ecc.). Al contrario di quanto accade nelle partite classiche, questo può essere fatto più volte durante lo stesso turno. Per le abilità delle carte verdi, si considera sempre che il giocatore possieda meno Obiettivi dello Spirito dei Tempi. Dopo ogni turno, il giocatore con la tessera Primo Giocatore può rimuovere 1 carta dal Mercato (ovvero tu, se giochi in solitaria).

VARIANTE COOPERATIVA PER 2 GIOCATORI

- Seguite le stesse fasi di gioco del gioco standard. La tessera Primo Giocatore passa di mano a ogni turno. Svolgete nello stesso momento le fasi Risveglio e Sonno e a turno la Fase Giorno.
- Seguite le stesse regole della variante in solitaria dello Spirito dei Tempi, eccetto:
- L'Atelier è condiviso. Entrambi i giocatori condividono la stessa tessera per tenere traccia dei loro . È comunque possibile attivare gli effetti durante il turno di qualsiasi giocatore; quindi, è bene decidere insieme quando usarli!
- Tutte le eccezioni menzionate nello scenario dello Spirito dei Tempi.

RICONOSCIMENTI

Design del gioco: **JASPER DE LANGE**

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

Design grafico: **MATEUSZ KOPACZ**

Sviluppo: **IGNACY TRZEWICZEK**

Gestione della produzione: **DAMIAN MAZUR**

Traduzione: **ALESSIA MENGHI**

Revisione: **A. GRISAFI, S. NEGRI-CLEMENTI, E. PALMIOTTI**

Impaginazione: **DELIA ARNONE**

Un grande grazie da parte dell'autore alle seguenti persone, per i loro preziosi consigli e il supporto inestimabile: A. Braekevelt, B. Borup, C. Christmann, E. Andersen Sundén, J. Falger, J. Zenia Juhl Hansen, J. Nyrop, K. Torndahl Kjær, L. Berghuis, M. Floe, M. E. Christensen, P. Meier, S. Weustenraad e tutte le persone che hanno reso possibile Fastaval.

Vogliamo ringraziare il team polacco che ci ha aiutato a sviluppare e testare il gioco: L. Trzewiczek, J. Babiński, D. Wienchor, M. Trzewiczek, G. Polewka, A. Wareluk, K. Mandel, P. Kokoszka, S. Lubos, Chevee Dodd e tutti i giocatori che hanno provato il gioco insieme a noi. Un ringraziamento speciale va a R. Szyma per il suo aiuto nella realizzazione dell'assetto finale del gioco.

PORTAL GAMES

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

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



PENDRAGON GAME STUDIO
Via Pattari, 6 - 20122 Milano

info@pendragongamestudio.com
www.pendragongamestudio.com/it

Tutti i diritti riservati. È vietata la ristampa e la pubblicazione delle regole del gioco, dei suoi componenti o delle illustrazioni senza il permesso di Portal Games.

Gentili clienti, i nostri giochi vengono realizzati con la massima cura. Tuttavia, ci scusiamo se nella vostra copia dovesse mancare qualche componente. Fatecelo sapere contattandoci all'indirizzo info@pendragongamestudio.com.

Continuiamo a supportare i nostri giochi anche dopo la loro pubblicazione. Sebbene i nostri prodotti vengano attentamente controllati da nostri editori e collaboratori, che perfezionano gli elementi di gioco, a volte, persino mesi o anni dopo la loro pubblicazione, è necessario introdurre correzioni, modifiche o miglioramenti. Effettuiamo i dovuti cambiamenti ai materiali di gioco in base ai commenti ricevuti dalla nostra community di gioco e all'esperienza degli autori. È possibile trovare il manuale più aggiornato e alcuni materiali extra (ad es., piccole espansioni, materiale pubblicitario, domande frequenti, ecc.) per l'edizione inglese al seguente indirizzo: <https://shopportalgames.com/products/bohemians>. Per l'edizione italiana, all'indirizzo www.pendragongamestudio.com/it.

PROMEMORIA PER GIOCATORI



Obiettivo



Abitudine



Musa



Avversità



Professione



Concentrazione



Giocosità



Curiosità



Espressione



Tessera Promemoria



Punto Ispirazione



Punto Atelier



Pesca un'altra carta



Mazzo



Pila degli scarti

1. FASE RISVEGLIO

A. PESCARE LE CARTE

B. PIANIFICARE LA GIORNATA

2. FASE GIORNO

A. RACCONTARE LA VOSTRA GIORNATA

B. CONTARE I PUNTI ISPIRAZIONE

C. SPENDERE PUNTI ISPIRAZIONE

D. DOVERI DEL GIORNO

3. FASE SONNO

A. SVUOTARE LA SCHEDA

B. CONSEGNARE LA TESSERA PRIMO GIOCATORE

C. OPZIONALE: AGGIORNARE IL MERCATO

ABILITÀ DELLE CARTE

UNITA: Muse e Abitudini giocate una sopra l'altra sono considerate 'unite' l'una all'altra.

SCARTA: posizionate una carta nella vostra pila degli scarti.

PESCA IL NUMERO: quando dovete pescare un numero esatto di carte, ignorate l'abilità .

IGNORA: girate la carta bersaglio a faccia in giù. È ancora considerata in partita, ma le sue abilità non vengono prese in considerazione.

ELIMINA: scegliete una carta che avete utilizzato durante il round in corso (Abitudine, Musa o Avversità) e rimuovetela dalla partita. La carta eliminata verrà rimossa alla fine del round, durante la Fase Sonno.



Queste carte forniscono abilità che si attivano direttamente dalla vostra mano. Basta mostrare la carta ai propri avversari e usare l'effetto.

Dopo aver usato questa abilità, potete comunque scegliere di giocare la carta nella vostra Giornata.

SPIEGAZIONE CARTE



AIMÉ: Questa è l'unica Musa che può (e deve) condividere lo spazio con un'altra Musa.



AMBROISE & LA SENNA: Copia solo l'abilità scritta della Musa bersaglio. Non copiare restrizioni di posizionamento per il momento del giorno o requisiti sul colore dell'Abitudine unita.



ÉMILIE: il giocatore può scegliere un simbolo e ogni volta che questo si trova sulla carta Abitudine unita, conta come doppio simbolo, ossia il simbolo fornisce 2  quando completato, altrimenti nulla (vedere p. 10).



PASCAL: Il giocatore può scegliere 1 tipo di simbolo parziale (come ). L'abitudine unita è considerata avere quel simbolo parziale su tutti i lati.



INVIDIA: può essere eliminata utilizzando l'Atelier. L'effetto costa di più, come indicato sulla carta.



PERFEZIONISMO: non è possibile giocare le carte Abitudine che non rientrano nelle condizioni poste dall'Avversità. Potete giocare la vostra tessera Professione (non essendo un'Abitudine) oppure lasciare lo spazio vuoto.



IL FASCINO DELLA MORTE: Se la carta non ha colore, non può ricevere un colore bonus dalla plancia giocatore, né può essere unita a una Musa che richiede un colore specifico.