Bohemians



Besuche die malerischen Gassen von Paris, wo du dich, im Namen der Kunst, romantischen Abenteuern und der Suche nach Inspirationen hingibst, und dabei versuchst, nicht in die Armut abzugleiten. Schlüpfe in die Rolle eines Bohemiens, eines Künstlers mit einem Kopf voller Träume und leerem Magen, der in der Realität bestehen muss.

Lehnst du der Kunst zuliebe gesellschaftliche Konventionen ab und hungerst lieber, um mit deinen Gemälden die Welt zu verändern?

Wirst du berühmt werden – oder wird man dich vergessen?

SPIELANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL 2–3
SPIELVORBEREITUNG 4–5
- GEMEINSAMER BEREICH – MARKT 4
- SPIELERVORBEREITUNG 5

BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS ... 6–7
TAGESPLAN GRUNDLAGEN 8
ZIEL DES SPIELS 8
SPIELABLAUF 8–14
1. AUFWACHPHASE 9
A. KARTEN ZIEHEN 9
B. TAGESPLAN ERSTELLEN 9
2. TAGESPHASE 10–12
A. ERZÄHLE VON DEINEM TAG 10
B. ZÄHLE DEINE INSPIRATION 10–11
C. GIB INSPIRATION AUS 12
D. TÄGLICHE VERPFLICHTUNGEN 12
ATELIER 13
REVOLUTIONSKARTEN UND ERINNERUNGSMARKER 14
3. SCHLAFPHASE 14
A. SPIELBEREICH AUFRÄUMEN 14
B. STARTSPIELERMARKER WEITERGEBEN .. 14
C. MARKT AUFFÜLLEN 14
SOLO- UND KOOPERATIONSMODI 15
- KUNST UM DER KUNST WILLEN 15
- ZEITGEIST 15

DANKSAGUNG 16
SPIELHILFE 16

HINWEIS ACHTUNG BEISPIEL

SPIELMATERIAL



x4 TAGESPLAN-TABLEAUS

Das Tableau steht für die Persönlichkeit des Künstlers: Le Romantique (Der Romantiker), Le Vagabond (Der Herumtreiber), L'Excentrique (Der Exzentriker), Le Visionnaire (Der Visionär)

Genau beschrieben auf Seite 6.



x1 ATELIER-TABLEAU

Genau beschrieben auf Seite 13.



x4 ATELIERMARKER

ZWEISEITIG



x4 ERINNERUNGSMARKER

ZWEISEITIG

x1 STARTSPIELER-MARKER





x4 **STARTDECKS**

4 DECKS MIT JEWEILS 10 KARTEN

Das Deck bestimmt, welchen Künstler der Spieler verkörpert – Komponist, Maler, Bildhauer oder Dichter.

Genau beschrieben auf Seite 6.



x40 **GEWOHNHEITEN-KARTEN**

Genau beschrieben auf Seite 6.



x10 **REVOLUTIONSKARTEN**

Gewohnheiten-Karten, die nur im Spiel für 3 oder 4 Spieler genutzt werden.

Genau beschrieben auf Seite 6.



x13 **ERFOLG-KARTEN**

Genau beschrieben auf Seite 6.



x21 **MUSENKARTEN**

Genau beschrieben auf Seite 7.



x29 **LEIDENSKARTEN**

Genau beschrieben auf Seite 7.



x4 **ARBEITSPLÄTTCHEN**

ZWEISEITIG

Sie geben an, wovon die Künstler täglich leben.

Genau beschrieben auf Seite 7.

SPIELMATERIAL FÜR SOLO- UND KOOPERATIONSMODI

Genau beschrieben auf Seite 15.



x12 **KARTEN FÜR DEN SOLOMODUS**



x3 **ZEITGEIST-SZENARIEN**



SPIELVORBEREITUNG

GEMEINSAMER BEREICH – MARKT:

1. Lege die Karten der 4 Startdecks beiseite und stelle dann den Gewohnheiten-Stapel zusammen:
   - Für 2 Spieler – mische nur die Gewohnheiten-Karten.
   - Für 3 und 4 Spieler – mische die Gewohnheiten- und Revolutionskarten zusammen.
2. Lege den gemischten Gewohnheiten-Stapel verdeckt in die Tischmitte lasse daneben Platz für einen Gewohnheiten-Abwurfstapel. Decke dann die obersten 4 Karten des Gewohnheiten-Stapels auf und lege sie offen daneben aus.
3. Mische alle Musenkarten und lege sie als verdeckten Musen-Stapel in die Tischmitte. Lasse daneben Platz für einen Musen-Abwurfstapel. Decke anschließend die obersten 4 Karten auf und lege sie offen daneben aus.
4. Mische alle Leidenskarten und lege sie als verdeckten Leid-Stapel in die Tischmitte. Lasse daneben Platz für einen Leid-Abwurfstapel.
5. Stelle den Erfolge-Stapel zusammen:
   - Für 2 Spieler – entferne vier Erfolg-Karten mit dem Symbol 3+ 5.1,
   - Für 3 und 4 Spieler – verwende alle Erfolg-Karten.

   Lege sie offen in aufsteigender Reihenfolge ab, mit der Karte DAS ERSTE FREUNDEN VORGESTELLTE KUNSTWERK ganz oben.
6. Lege das Atelier-Tableau bereit und platziere die Ateliermarker in den Farben der Spieler auf dem Feld „0“.









SPIELERVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält (per Zufall zugeteilt):

- 1 Tagesplan-Tableau
- 1 Startdeck für Künstler, Dichter, Komponist oder Bildhauer (mischen)
- 1 Arbeitsplättchen (mit der Seite deiner Wahl)

Der Startspielermarker wird per Zufall zugeteilt. Der Spieler links vom Startspieler erhält **2** , auf dem Atelier-Tableau, der Spieler daneben erhält **3** , usw.

Jeder Spieler befolgt die Spielvorbereitungsregel von seinem Arbeitsplättchen.

Wenn alle einverstanden sind, kann jeder Spieler sein Startdeck, Tagesplan-Tableau und Arbeitsplättchen selbst wählen, anstatt sie per Zufall zugeteilt zu bekommen.

DER SPIELERBEREICH

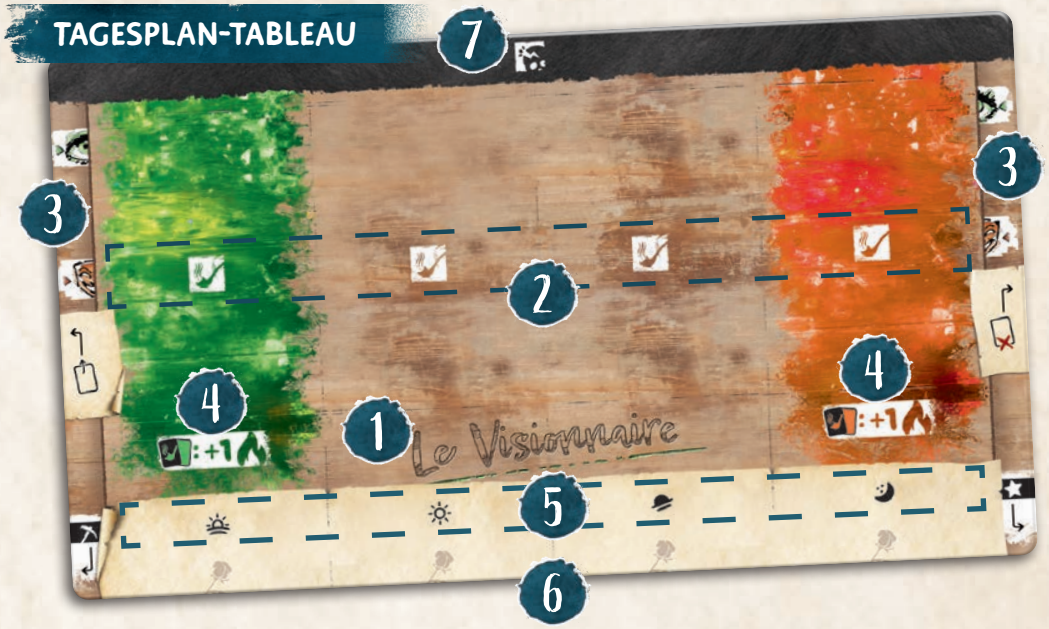
Lege dein Tagesablauf-Tableau vor dich hin (A). Lass Platz für:

- Musenkarten (B) – unter dem Tableau,
- Deck (C) und Arbeitsplättchen (D) – links daneben,
- Abwurfstapel (E) und Erfolg-Karten (F) – rechts daneben,
- Leidenskarten (G) – darüber.



BESCHREIBUNG DER KOMPONENTEN

TAGESPLAN-TABLEAU



1. Persönlichkeit (auf Französisch)
2. Bereich für Gewohnheiten-Karten
3. Inspirationssymbole
4. Inspirationsbonus
5. Tageszeit
6. Bereich für Musenkarten
7. Bereich für Leidenskarten

ERFOLG-KARTE



1. Name
2. Kosten
3. Effekt
4. Kartentyp-Symbol
5. Minimale Spieleranzahl, bei der die Karte verwendet wird

Ziel des Spiels ist es, Erfolge zu erlangen.

GEWOHNHEITEN-KARTE



1. Name
2. Kosten
3. Effekt ODER Symbol des Startdecks (Maler, Komponist, Bildhauer, Dichter – nur auf Startkarten aus dem Gewohnheiten-Stapel)
4. Kartentyp-Symbol
5. Kartenfarbe (grün, rosa, blau, orange, weiß)
6. Inspirationssymbole



Revolutionskarten sind spezielle Gewohnheiten-Karten, die nur im Spiel für 3 und 4 Spieler zum Einsatz kommen.

MUSENKARTE



1. Name
2. Kosten
3. Effekt
4. Kartentyp-Symbol
5. Symbol für das Ziehen einer zusätzlichen Karte
6. Einschränkung: Gibt die Tageszeit an, in der die Musenkarte gespielt werden kann oder nicht.

LEIDENSKARTE



1. Name
2. Effekt
3. Kartentyp-Symbol
4. Symbol für das Ziehen einer zusätzlichen Karte

ARBEITSPLÄTTCHEN



Du kannst ein Arbeitsplättchen genauso wie eine Gewohnheiten-Karte in deinen Tagesplan spielen, aber im Gegensatz zu Gewohnheiten-Karten hat es keine Inspirationssymbole und keine Farbe. Seine einzige Funktion ist, zu verhindern, dass du am Ende der Tagesphase eine Leidenskarte ziehen musst (genau beschrieben auf Seite 12). Ist das die Arbeit wert? Entscheide selbst!

Jede Farbe der Gewohnheiten-Karten steht für einen anderen Aspekt des Lebens der Bohème und ermöglicht es dir, dein Deck auf verschiedenen, mit diesem Aspekt verbundenen Strategien aufzubauen. Karten in derselben Farbe wirken normalerweise gut zusammen, daher kann es gute Ergebnisse bringen, sich auf eine oder zwei Farben zu konzentrieren. Vergiss jedoch nicht, nach neuen und interessanten Kartenkombinationen zu suchen, um deine Mitspieler zu überraschen.

Grüne Karten stehen für deine Arbeitsmoral und künstlerische Hingabe. Das häufigste Symbol auf grünen Karten ist *Fokus* . Ihre Effekte beziehen sich meist auf das Sammeln von Punkten und das schnelle Erreichen von Erfolgen.

Rosa Karten stehen für die Suche nach Liebe und die Erfüllung von Sehnsüchten. Das häufigste Symbol auf rosa Karten ist *Freude* . Diese Karten belohnen häufige Interaktionen mit deinen Musen. Eine Strategie, die auf rosa Karten basiert, erfordert in der Regel viele Musenkarten.

Blaue Karten stehen für Freiheit, Abenteuer und Entdeckungen. Das häufigste Symbol auf blauen Karten ist *Neugier* . Die Effekte blauer Karten ermöglichen es oft, weitere Karten zu ziehen – sowohl gute als auch schlechte – und deine Kartenhand zu verwalten.

Orange Karten stehen für das gesellschaftliche Leben eines Künstlers. Das häufigste Symbol auf orangen Karten ist *Ausdruckskraft* . Gibt es einen besseren Ort, um die Mühen des Lebens zu vergessen, als ein Café voller Künstler? Orange Karten ermöglichen es dir, den Mühen des Alltags zu entfliehen – und deine Leidenskarten zu verwalten.

Weiße Karten werden nur im Spiel für 3 oder mehr Spieler verwendet, da ihre Effekte darauf abzielen, anderen Spielern zu schaden. Viele dieser Effekte beeinflussen mehrere Spieler gleichzeitig. Weiße Karten stehen für Aktivismus, soziale Revolution und künstlerischen Aufstand. Die Symbole / / / sind auf weißen Karten gleichmäßig verteilt. Die Farbe Weiß gilt hier als Joker – du kannst sie durch jede beliebige andere Farbe ersetzen.

TAGESPLAN GRUNDLAGEN

Dein Tagesplan-Tableau bietet Platz für die Gewohnheiten deines Künstlers – jede Runde repräsentiert einen typischen Tag im Leben deines Künstlers in dieser Phase seiner Karriere. Das Tagesplan-Tableau besteht aus mehreren Elementen:

- Es enthält 4 zentrale Felder, welche die Tageszeiten repräsentieren – diese Felder sind für Gewohnheiten-Karten vorgesehen (genau 1 Karte pro Feld), welche die täglichen Aktivitäten deines Künstlers darstellen.
- Unter dem Tagesplan-Tableau befinden sich 4 zusätzliche Felder – hier platzierst du die Musenkarten (genau 1 Karte pro Feld), also Personen (oder auch Phänomene oder Objekte), die dich inspirieren und dich bei deinen täglichen Aktivitäten begleiten.
- Schließlich befindet sich oberhalb des Tagesplan-Tableaus ein Bereich für die Leidenskarten. Dieser Bereich ist ... ziemlich groß – schließlich braucht es viel Platz, um all das Leid eines Künstlers aufzunehmen. Die Anzahl der Leidenskarten über deinem Spielerboard ist nicht begrenzt.

Die Effekte der Musenkarten betreffen nur die Gewohnheiten-Karte direkt darüber. Einige Effekte der Musenkarten bezeichnen diese Karte als „angefügt“.





ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von Erfolgen zu erlangen und der bekannteste Künstler seiner Zeit zu werden. **Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine fünfte – oder mit vier Spielern die vierte! – Erfolg-Karte erlangt.** Danach beenden die Spieler die laufende Runde, und der Spieler mit den meisten Erfolg-Karten gewinnt.

Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Erfolg-Karten haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten im Atelier. Sollte es immer noch ein Unentschieden geben, teilen sich die Spieler den Sieg!

Ist der Stapel der Erfolg-Karten aufgebraucht und ein Spieler möchte einen weiteren Erfolg erzielen, kann er jede andere Karte als Ersatzkarte verwenden. Die Kosten für eine solche Ersatzkarte sind dieselben, wie die der letzten Erfolg-Karte (15).

Denke daran, dass ein Spieler nur 1 Erfolg-Karte pro Runde erlangen kann.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. AUFWACHPHASE

A. ZIEHE KARTEN

B. ERSTELLE DEINEN TAGESPLAN

2. TAGESPHASE

A. ERZÄHLE VON DEINEM TAG

B. ZÄHLE DEINE INSPIRATION

C. GIB INSPIRATION AUS

D. TÄGLICHE VERPFLICHTUNGEN

3. SCHLAFPHASE

A. RÄUME DAS SPIELFELD AUF

B. GIB DEN STARTSPIELERMARKER WEITER

C. (OPTIONAL) FÜLLE DEN MARKT AUF



Der Effekt jeder Gewohnheiten-Karte, Musenkarte, Erfolg-Karte und Leidenskarte kann nur einmal pro Runde aktiviert werden, es sei denn, der Effekt der Karte besagt ausdrücklich etwas anderes.

Eine Muse mit diesem Symbol darf nur unterhalb einer Gewohnheiten-Karte in der entsprechenden Farbe platziert werden.



1. AUFWACHPHASE

In der Aufwachphase plant jeder Spieler seinen Tag. Alle Spieler ziehen gleichzeitig Karten, bis sie 5 Gewohnheiten-Karten auf der Hand haben, und spielen sie dann in ihren Tagesplan. Sobald alle Spieler diese Schritte ausgeführt haben, endet die Aufwachphase.

A. KARTEN ZIEHEN

Jeder Spieler zieht Karten aus seinem Stapel, bis er 5 Gewohnheiten-Karten auf der Hand hat. Karten mit dem Symbol , also Leidenskarten und Musenkarten, zählen nicht zu diesem Limit. Zieht ein Spieler eine Karte mit dem Symbol , zieht er sofort eine weitere Karte.

Möchte ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt eine Karte ziehen, doch sein Stapel ist leer, mischt er seinen Abwurfstapel und zieht eine Karte von dem neuen Stapel.



Es kommt vor, dass ein Feld in deinem Tagesplan leer bleibt – wenn das Leid überhand nimmt.

B. PLANE DEINEN TAGESABLAUF

Dies ist der spannendste Teil des Tages – bestimme den Tagesablauf deines Künstlers! Die Sonne ist aufgegangen, die Inspiration schlägt zu (oder auch nicht), eine Entscheidung muss getroffen werden: Wie wirst du die kommenden Stunden verbringen?. Alle Spieler planen ihren Tag **gleichzeitig**, indem sie die folgenden Schritte ausführen:

1. **GEHE DEINEN GEWOHNHEITEN NACH:** Du kannst die Effekte jeder Gewohnheiten-Karte aktivieren und ausführen, die mit dem Symbol gekennzeichnet ist. Dank dieser Effekte kannst du mehr Karten für deinen Tagesplan ziehen, noch bevor der Tag richtig begonnen hat.
2. **STELL DICH DER KRISE:** Kein Künstlerleben kommt ohne Entbehrungen aus. Decke alle Leidenskarten aus deiner Hand auf und spiele sie. Leidenskarten, die in der Aufwachphase gezogen werden, müssen sofort abgehandelt werden. Du musst dich der Krise stellen, ehe du künstlerisch tätig werden kannst.
3. **GESTALTE DEINEN TAG:** Jetzt ist es an der Zeit, deinen Tagesplan zu erstellen – lege die Gewohnheiten-Karten auf deinem Spielplan ab. Wähle eine der folgenden Optionen:
   - **Spiele 3 Gewohnheiten-Karten und 1 Arbeitsplättchen** – versuche, deine Kunst und die täglichen Herausforderungen unter einen Hut zu bringen.
   - **Spiele 4 Gewohnheiten-Karten** für einen Tag, der vollständig der persönlichen Entwicklung und Kreativität gewidmet ist.
4. **SUCHE NACH INSPIRATION:** Wurdest du von der Muse geküsst, ist es nun an der Zeit, diese wahrhaftig einzuladen und sie in deinen Tagesablauf mit einzubeziehen. Um Musenkarten zu spielen, lege sie unterhalb einer Gewohnheiten-Karte an. Jeder Gewohnheiten-Karte kann genau 1 Musenkarte angefügt werden.
5. **LÖSE DICH VON BALLAST:** Wirf alle Gewohnheiten-Karten und Musenkarten auf deiner Hand ab, die keinen Platz in deinem Tagesplan gefunden haben.



2. TAGESPHASE

Beginnend mit dem Startspieler, rekapituliert jeder Künstler im Uhrzeigersinn, wie sein Tag war. Ein Spieler muss die Tagesphase komplett beendet haben, bevor der nächste an der Reihe ist.

In dieser Phase erzählt jeder Spieler von seinem Tag, zählt dann seine Inspiration und gibt sie schließlich für neue Karten und/oder Erfolge aus!

A. ERZÄHLE VON DEINEM TAG

Lass dich von den Karten inspirieren, die du gespielt hast, und teile laut deine Erfahrungen – wie eine Erinnerung, ein Gedicht oder ein Moment aus deinem Tagebuch. Konzentriere dich auf den lebendigsten oder bedeutungsvollsten Teil deines Tagesplans.

Morgens wollte ich den Kopf frei bekommen, daher wanderte ich ziellos durch die Straßen, bis ich an einen nahegelegenen See kam. Die sanften Wellen beruhigten meine Gedanken – das war der beste Teil des Tages.



B. ZÄHLE DEINE INSPIRATION

Jetzt ist es an der Zeit, darüber nachzudenken, wie sehr dich dein Tag berührt hat. Zähle die Inspiration, die du dank deiner Gewohnheiten-Karten gesammelt hast, und teile dein Ergebnis den anderen Spielern mit.

Deine gesamte Inspiration berechnest du wie folgt:

1. **ZÄHLE ALLE SYMBOLE:** Zähle alle vollständigen Inspirationssymbole auf deinen Gewohnheiten-Karten und deinem Tagesplan-Tableau zusammen. Jedes vollständige Symbol gibt 1 Inspirationspunkt. Unvollständige Symbole haben keinen Wert – nur vollständig genutzte Momente zählen.

*Hurra! Dieses Symbol der Neugier ist vollständig! **+1** .*

*Doppelte Symbole bringen noch mehr Inspiration , aber nur, wenn alle Symbole vollständig sind! In diesem Fall **+3** .*



Diese Symbole sind unvollständig und bringen daher keine Inspirationspunkte .

2. **EFFEKTE DER GEWOHNHEITEN-KARTEN:** Einige Gewohnheiten-Karten können Effekte haben, die zusätzliche Inspiration gewähren. Stelle sicher, dass du alle solchen Effekte berücksichtigst.
3. **HARMONIE DER FARBEN IM TAGESPLAN:** Stimmt die Farbe der auf dem Tagesplan-Tableau abgelegten Gewohnheiten-Karte auf dem Feld oder mit der Farbe des entsprechenden Bereichs auf dem Tableau überein, erhalte **1** .
4. **INSPIRATION DURCH MUSENKARTEN:** Personen inspirieren uns oft mehr als alltägliche Ereignisse. Füge jegliche Inspiration hinzu, die durch Musenkarten auf deinem Tableau gewonnen wurde.
5. **INSPIRATIONSVERLUST:** Nicht jeder Tag ist einfach. Führe die Effekte aller Leidenskarten aus, die während der Tagesphase aktiviert wurden.

Weiße Karten werden als Joker behandelt – während deines Zuges kannst du die Farbe beliebig anpassen, zum Beispiel, um den Farbbonus auf deinem Tableau zu erhalten.

DEINE ENDGÜLTIGE INSPIRATION KANN NICHT UNTER NULL SINKEN: Wäre dein Ergebnis negativ, betrachte es als 0.



2. TAGESPHASE

Gewohnheiten-Karten können andere Effekte haben, die nicht nur der Inspirationsgewinnung dienen. Während der Tagesphase kannst du solche Effekte zu einem beliebigen Zeitpunkt und in einer Reihenfolge deiner Wahl abhandeln.

Die Nutzung der Effekte der Gewohnheiten-Karten ist immer optional.



*Die Anzahl der vollständigen Symbole auf den Gewohnheiten-Karten im Tagesplan von Vincent beträgt **7** (grüne Rechtecke) – das verschafft ihm **7** . Sechs unvollständige Symbole (rote X) verfallen. (Beachte, dass 0 ergibt, weil es unvollständig ist; andernfalls würde es **2** ergeben).*

2. Die Karte **GEHE VON CAFÉ ZU CAFÉ** (A) *gewährt **1** für jedes vollständige Symbol im Tagesplan – Vincent hat **1** vollständiges Symbol , wodurch seine Gesamtzahl auf **8** steigt.*

3. Die Karte **SPRECHE MIT EINEM FASZINIERENDEN UNBEKANNTEN** (B) *gewährt **1** , wenn sie auf ein Feld oder , gespielt wird, was der Fall ist. Insgesamt ergibt das **9** . Keine der anderen Gewohnheiten-Karten hat Effekte, die zusätzliche Inspirationspunkte gewähren.*

4. Die Karte **SCHLENDERE ZIELLOS DURCH DIE STRASSEN** (C) *ist blau und passt zur Farbe des Feldes , auf das sie gespielt wurde, wodurch **1** Inspirationspunkt gewährt wird – insgesamt sind es **10** . Die auf das -Feld gespielte Karte gewährt keine zusätzliche Inspirationspunkte durch die Farbharmonie des Tagesplans, da sie orange und nicht rosa ist.*

5. Die Muse **VALERIE** (D) *gewährt **1** für jedes vollständige Symbol auf der Karte darüber – dort befinden sich 2 vollständige Symbole , sodass die Gesamtzahl auf **12** steigt.*

6. **ALEX** (E) *gewährt **2** , wenn er unter einer orangen Karte gespielt wird – nach der Betrachtung der Musen beträgt das Endergebnis **14** .*

7. Die Leidenskarte **UNTERERNÄHRUNG** (F) *zieht **2** ab – das Gesamtergebnis sinkt auf **12** .*

*Vincent teilt den anderen Spielern mit, dass er in dieser Runde **12** erreicht hat.*

C. GIB INSPIRATION AUS

Jetzt, da dein Tag zu Ende ist und dein Kopf voll mit Ideen, ist es an der Zeit, die Inspiration in etwas Greifbares zu verwandeln. Inspiration ist die Währung des Wachstums – du kannst sie für den Erwerb neuer Karten oder im Atelier ausgeben. Du kannst Inspiration auf beliebige Weise ausgeben – du kannst den **Erwerb neuer Karten** mit der Verbesserung deines Handwerks im **Atelier** frei kombinieren.

Du kannst das Atelier besuchen, dann Karten kaufen und anschließend wieder ins Atelier gehen – solange du noch Inspiration übrig hast.

1. **KARTEN KAUFEN:** Von den aufgedeckten Karten auf dem Markt (Gewohnheiten und Musen) kannst du beliebig viele kaufen, solange du genügend Inspirationspunkte hast – auch mehrere Karten desselben Typs.

   Jedes Mal, wenn du eine Karte kaufst, decke sofort eine neue Karte vom entsprechenden Stapel auf und lege sie auf den freien Platz im Markt.

   Erfolg-Karten sind besondere Meilensteine auf deinem künstlerischen Weg. Du kannst in einer Runde nur **1 Erfolg-Karte** erwerben.

2. **PLATZIEREN DER GEKAUFTEN KARTEN:**

- Lege **Gewohnheiten-** und **Musenkarten** offen auf deinen Abwurfstapel – sie warten darauf, an den nächsten Tagen zurückzukehren.
- Platziere **Erfolg-Karten** offen auf das vorgesehene Feld neben deinem Tagesplan. Diese seltenen Triumphmomente bringen dich nicht nur näher zum Sieg, sondern gewähren dir auch einen Rabatt von 1 Inspirationspunkt pro Runde im Atelier – eine Belohnung für deinen verbesserten Ruf. Du kannst diesen Rabatt schon in der gleichen Runde nutzen, in der du die Erfolg-Karte erhalten hast.

3. **NICHT VERWENDETE INSPIRATION:** Alle Inspirationspunkte, die du am Ende deiner Runde nicht ausgegeben hast, verfliegen wie ein flüchtiger Gedanke – verarbeite sie im Atelier, damit sie nicht für immer verloren sind.

DEN MARKT AUFFÜLLEN: Falls ein Stapel auf dem Markt erschöpft ist, mische die zuvor abgeworfenen Karten dieses Typs, um einen neuen Stapel zu bilden.

D. TÄGLICHE VERPFLICHTUNGEN

Am Ende des Tages muss sich jeder Künstler mit den Konsequenzen seiner Entscheidungen auseinandersetzen.

- Hast du in dieser Runde ein **Arbeitsplättchen** gespielt, hast du das Nötige getan, um einen weiteren Tag zu überstehen. Es passiert nichts.
- Hast du dich entschieden, **nicht zu arbeiten**, trägst du die Last dieser Entscheidung – **ziehe 1 Leidenskarte** und lege sie auf deinen Abwurfstapel. Die Welt wartet nicht, und die Rechnungen zahlen sich nicht von selbst.



*Tamara hatte wirklich eine erfolgreiche Runde – sie erlangte **18** . Sie kauft eine Erfolg-Karte für **8** (A). Da Spieler in einer Runde nur eine Erfolg-Karte kaufen können, darf sie keine weitere kaufen, obwohl sie noch genug Punkte hat (**10**).*

Sie kauft TREFFE ANDERE RADIKALE (B) *(für **5**), und deckt eine neue Karte vom Stapel auf:* GIB DICH DEINER KUNST HIN (C) *(sie hat insgesamt noch **5**).*

Dann kauft sie UNTERNIMM EINE WANDERUNG (D) *(für **4**), und deckt erneut eine Karte auf:* ÜBE DICH IN AUSDAUER (E) *(sie hat noch **1**).*

*Da sie keine weiteren Einkäufe tätigen kann, bewegt Tamara ihren Marker um 1 Feld auf der Atelier-Leiste für die verbleibenden **1** (F).*

ATELIER

Das Atelier ist dein Heiligtum der Selbstverwirklichung – ein Ort, an dem du Inspiration in Handwerkskunst verwandelst. Das Atelier-Tableau ermöglicht es den Spielern, spezielle Effekte zu aktivieren, indem sie die dort angesammelte Inspiration ausgeben.

SAMMELN UND AUSGEBEN VON INSPIRATION IM ATELIER

Jedes Mal, wenn du dich entscheidest, Inspiration im Atelier zu verarbeiten, bewegst du deinen Marker auf der Atelier-Leiste um die entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne.

Inspiration ist nicht flüchtig – sie wird Teil deines kontinuierlichen kreativen Prozesses und geht zwischen den Runden nicht verloren.

Um einen Effekt zu aktivieren, bewegst du deinen Marker auf der Leiste um die Anzahl der Felder zurück, die den Kosten des Effekts entspricht.

Sobald die Inspiration im Atelier verarbeitet wird, wird sie zu – sie kann nicht mehr zum Erwerb von Karten verwendet werden. Sie wurde verarbeitet und kann nur noch für die Aktivierung von Atelier-Effekten ausgegeben werden.

Die maximale Anzahl von , die im Atelier gelagert werden kann, beträgt 20.



NUTZUNG DER ATELIER-EFFEKTE

Jeder Atelier-Effekt kann zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Runde aktiviert werden – gemäß der untenstehenden Beschreibung. Du kannst sie **vor**, **nach** oder sogar **zwischen** anderen Effekten oder Karteneinsätzen nutzen.

Du kannst das Atelier **nicht** während der Tagesphase anderer Spieler nutzen.

Wenn du genügend , Punkte hast, kannst du **denselben Effekt mehrmals** in einer Runde aktivieren oder **verschiedene Effekte kombinieren**, um deinen eigenen einzigartigen Rhythmus für den Tag zu schaffen.

Die Erfolg-Karten verschaffen dir Ansehen in der künstlerischen Welt. Jede dieser Karten reduziert einmal pro Runde die Kosten eines Atelier-Effekts um 1 . Um dies zu verfolgen, drehe die Erfolg-Karte um, nachdem du ihren Rabatt verwendet hast.

Die minimalen Kosten für einen Atelier-Effekt betragen 0.

ATELIER-EFFEKTE

DEN MARKT LEEREN (Kosten: **3**) – Lege 4 aufgedeckte Karten desselben Typs (Gewohnheit oder Muse) vom Markt auf den Abwurfstapel. Fülle den Markt sofort gemäß der üblichen Regeln wieder auf. Dieser Effekt kann jederzeit während deiner Tagesphase verwendet werden.

1 LEID IGNORIEREN (Kosten: **4**) – Drehe eine Leidenskarte in deinem Bereich um. Ihr Effekt beeinflusst dein Handeln in dieser Runde nicht mehr, zählt aber weiterhin als aktiv, falls andere Spieleffekte auf sie einwirken. Dieser Effekt kann jederzeit während deiner Aufwachphase oder zu Beginn der Tagesphase verwendet werden.

2 KARTEN ZIEHEN (Kosten: **5**) – Ziehe 2 Karten von deinem Nachziehstapel. Ziehst du eine Karte mit dem Symbol , wird sie sofort gemäß der üblichen Regeln abgehandelt. Dieser Effekt kann jederzeit während deiner Aufwachphase verwendet werden.

1 KARTE ENTFERNEN (Kosten: **6**) – Wähle eine Karte, die du in dieser Runde gespielt hast (Gewohnheit, Muse oder Leid) und entferne sie am Ende der Runde in der Schlafphase aus dem Spiel.

Theo hat 2 Erfolg-Karten und sein Marker befindet sich auf dem fünften Feld der Atelier-Leiste.

*Während seiner Aufwachphase, nach dem Ziehen von **5** Gewohnheiten-Karten, entscheidet er sich dafür, den Effekt **Ziehe 2 Karten** (A) zu nutzen, um die Anzahl der Gewohnheiten-Karten in seiner Hand auf **7** zu erhöhen.*

*Die Standardkosten dieses Effekts betragen **5** , aber dank seiner zwei Erfolg-Karten reduziert Theo die Kosten auf **3** . Er dreht seine Erfolg-Karten mit der Rückseite nach oben, um anzuzeigen, dass der Rabatt in dieser Runde bereits verwendet wurde (B). Dann bewegt er seinen Marker **3** Felder zurück (von **5** → **2**) (C). Er zieht **2** Karten und bemerkt, dass sich darunter eine Musenkarte mit dem Symbol befindet (D), sodass er gemäß den üblichen Regeln sofort 1 zusätzliche Karte zieht.*

Am Ende seiner Aufwachphase hat Theo somit 8 Karten auf der Hand.



REVOLUTIONS-KARTEN UND ERINNERUNGSMARKER

Einige Effekte von Revolutionskarten werden am Ende des Zuges ausgeführt oder wirken sich auf den nächsten Zug aus – wie auf der jeweiligen Karte beschrieben.

Spielst du während deines Zuges eine Revolutionskarte, verwende einen **Erinnerungsmarker**, um allen Spielern zu helfen, sich an ihren Effekt zu erinnern.

Wird der Effekt am Ende des aktuellen Zuges aktiviert, lege einen beliebigen der Marker auf der Karte auf deinen Tagesplan.

Beeinflusst der Effekt den nächsten Zug, kündige ihn während deiner Tagesphase an und platziere anschließend den passenden Erinnerungsmarker als Hinweis bis zum Ende des nächsten Zuges.

Paul spielt die Karte ARBEITE AN EINEM MANIFEST *und kündigt an, dass in der nächsten Runde keine Inspiration für vergeben wird. Er nimmt den Erinnerungsmarker mit dem Symbol und legt ihn gut sichtbar neben den Markt.*



3. SCHLAFPHASE

Wenn die Sonne untergeht und der Tag zu Ende geht, ist es Zeit, den Raum um dich herum zu ordnen, die Gedanken zu klären und dich auf Morgen vorzubereiten.

Diese Phase wird **von allen Spielern gleichzeitig** durchgeführt.

A. SPIELBEREICH AUFRÄUMEN

- Wenn du das **Arbeitsplättchen** verwendet hast, lege es zurück neben dein Tableau.
- Lege alle Leidens-, Gewohnheiten- und Musenkarten vom Tableau auf deinen persönlichen Abwurfstapel.
- Erfolg-Karten werden **nicht** abgeworfen – sie sind ein bleibendes Zeugnis deines wachsenden Schaffens und verbleiben neben deinem Tableau. Wenn du sie in dieser Runde zur Kostenreduzierung verwendet hast, drehe sie jetzt wieder mit der Rückseite nach unten.

B. STARTSPIELERMARKER WEITERGEBEN

Der Startspieler gibt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Ein neuer Tag, ein neuer Startspieler.

C. DEN MARKT AUFFÜLLEN

Bevor die nächste Runde beginnt, darf der neue Startspieler **eine Karte vom Markt** (Gewohnheit oder Muse) abwerfen.

Lege sie auf den entsprechenden Abwurfstapel.

Fülle den Markt anschließend gemäß der Standardregeln wieder auf.

EIN NEUER TAG BEGINNT

Das Atelier ist bereit, die Gedanken geordnet – eine neue Runde beginnt. Deine Kunst ruft unaufhörlich nach dir.

Was machst du aus dem morgigen Tag?

SOLO- UND KOOPERATIONSMODI

KUNST UM DER KUNST WILLEN

SOLOVARIANTE

Dieser herausfordernde Modus für einen Spieler bleibt den Standard-Regeln am nächsten und lässt sich einfach vorbereiten.

Du allein – ein einsamer Künstler, eine einsame Künstlerin – trägst die Verantwortung:

Wirst du es schaffen, das Spiel in einer begrenzten Anzahl von Runden zu vollenden?

Wirst du genügend Erfolge erlangen, um unvergessen zu bleiben? Oder wird dein Name in Vergessenheit geraten?

VORBEREITUNG

- Bereite das Spiel gemäß den Standardregeln vor.
- Verwende alle 13 Erfolg-Karten, eingeschlossen jener mit dem Symbol 3+.
- Im Solomodus werden keine Revolutionskarten genutzt.

SPIELABLAUF

- Nach jeder Runde entfernst du die oberste Karte des Erfolge-Stapels *aus dem Spiel* – unabhängig davon, ob du in dieser Runde einen Erfolg erzielt hast oder nicht.
- Nach jeder Runde darfst du 1 Karte vom Markt abwerfen, so, als hättest du den Startspielermarker erhalten (im Solospiel bist du immer der Startspieler).

SIEGBEDINGUNGEN

- Du gewinnst, wenn du es schaffst, 5 Erfolge zu erlangen – wie im Mehrspieler-Spiel.
- Du verlierst, wenn der Erfolge-Stapel aufgebraucht ist.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst das Spiel leichter oder herausfordernder gestalten, indem du den Spielaufbau anpasst:

NORMAL: Lege während des Spielaufbaus **2** Erinnerungsmarker neben den Erfolge-Stapel. In den ersten **2** Runden wirfst du statt einer Karte jeweils einen dieser Marker ab.

MEISTERLICH: Nimm keine Änderungen am Spielaufbau vor.

ECHTER BOHEMIEN: Die größte Herausforderung für den hungernden Künstler! Füge deinem Startdeck 2 zufällige Leidenskarten hinzu.

ZEITGEIST

SOLOVARIANTE

In diesen Szenarien verkörperst du einen Künstler der Bohème, der mit seinem Werk besonders unterdrückenden gesellschaftlichen Aspekten seiner Zeit entgegenwirkt. Wirst du es schaffen, den finsteren Zeitgeist zu überwinden und die Welt zu einem besseren Ort zu machen?

Jedes Zeitgeist-Szenario bringt eigene, einzigartige Siegbedingungen sowie spezielle Regeln für Spielaufbau und -ablauf mit sich. Die folgenden Regeln – ebenso wie die Texte auf den Szenarien – gehen von einer Solopartie als Standard aus. Angepasste Regeln für den kooperativen Modus zu zweit sind separat beschrieben.

In der Schachtel findest du drei unterschiedliche Zeitgeist-Szenarien:

- **Die Räder der Industrie**
- **Die Fesseln der Tugend**
- **Die Klauen der Dekadenz**

ALLGEMEINE REGELN FÜR DIE ZEITGEIST-SZENARIEN

AKTIVIERUNG: Zu Beginn jeder Runde, *bevor* du Karten ziehst: Aktiviere das Zeitgeist-Szenario, indem du die oberste Karte vom Markt (aus dem Gewohnheiten-Stapel) ziehst. Bestimme ihre Farbe und entferne sie aus dem Spiel. Jedes Zeitgeist-Szenario reagiert unterschiedlich auf jede Farbe.

LASS DICH NICHT UNTERDRÜCKEN. Du verlierst sofort, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt **6 oder mehr Leidenskarten** in deinem Tagesplan hast.

Es gibt **KEINE ERFOLGE** in diesen Szenarien. Stattdessen verfügt jedes Zeitgeist-Szenario über eigene Möglichkeiten, wie du angesammelte Inspiration einsetzen kannst, um gegen den Zeitgeist anzukommen. Dies kannst du während deiner Tagesphase tun. Du darfst Inspiration aber auch wie gewohnt verwenden, um Karten zu erwerben. Jeder Einsatz von Inspiration im Kampf gegen den Zeitgeist zählt als *Erfolg* im Sinne von Karteneffekten (z. B. SCHAM, NARZISSMUS, EINSAMKEIT).

Anders als im normalen Spiel kannst du in einer Runde mehrfach gegen den Zeitgeist kämpfen. Für die Effekte grüner Gewohnheiten-Karten gilt: Der Spieler gilt immer als jemand, der *weniger* Erfolge als der Zeitgeist hat. Nach jeder Runde darf der Spieler mit dem Startspielermarker 1 Karte aus dem Markt abwerfen (im Solospiel bist das immer du).

KOOPERATIVER MODUS FÜR 2 SPIELER

- Es gilt der Spielverlauf des Standardspiels. Der Startspielermarker wird nach jeder Runde weitergegeben. Die Aufwachphase und die Schlafphase werden gleichzeitig ausgeführt, während in der Tagesphase die Spieler ihre Züge nacheinander durchführen.
- Es gelten dieselben Regeln wie im Zeitgeist-Modus, mit folgenden Ausnahmen: **Das Atelier wird geteilt**. Beide Spieler benutzen denselben Marker, um ihren Fortschritt auf der Atelierleiste zu verfolgen. Effekte können während des Zugs eines beliebigen Spielers ausgeführt werden – sprecht euch also gut ab, wann der beste Moment dafür ist!
- Alle weiteren Ausnahmen sind direkt auf den Szenarien beschrieben.

DANKSAGUNG

Autor: **JASPER DE LANGE**

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

Grafikdesign: **MATEUSZ KOPACZ**

Entwicklung: **IGNACY TRZEWICZEK**

Produktion: **DAMIAN MAZUR**

Ein großes Dankeschön an die folgenden Personen für ihre unschätzbare Hilfe und ihr Feedback: 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 und alle, die Fastaval unterstützen.

Wir möchten dem Team aus Polen danken, das bei der Entwicklung und den Tests geholfen hat: Lena Trzewiczek, Jan Babiński, Dawid Wienchor, Merry Trzewiczek, Grzegorz Polewka, Asia Wareluk, Karol Mandel, Paweł Kokoszka, Szymon Lubos, Chevee Dodd sowie allen anderen Spielern, die das Spiel mit uns getestet haben. Ein besonderes Dankeschön geht an Rafał Szyma für seine Hilfe beim finalen Grafikdesign des Spiels.

PORTAL GAMES.

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

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit der bestmöglichen Sorgfalt zusammengestellt. Sollte jedoch in Ihrem Exemplar etwas fehlen, entschuldigen wir uns. Kontaktieren Sie uns über unser Kontaktformular: portalgames.pl/en/customer-service

Wir kümmern uns auch nach der Veröffentlichung um unsere Spiele. Unsere Mitarbeiter prüfen das Spielmaterial weiter und manchmal – auch Monate und Jahre nach der Veröffentlichung – können Korrekturen, Änderungen oder Verbesserungen notwendig werden. Diese notwendigen Änderungen werden dann basierend auf der Meinung unserer Community und der Erfahrung unserer Autoren vorgenommen. Die aktuellsten Regeln sowie zusätzliches Material (z. B. Mini-Erweiterungen, Promos, FAQ usw.) findet ihr auf unserer Website unter: portalgames.pl/en/bohemians

Die Personenbezeichnungen in dieser Spielanleitung beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

SPIELERHILFE


Erfolg


Fokus


Inspiration


Gewohnheit


Freude


Atelierpunkt


Muse


Neugier


Ziehe eine weitere Karte


Leid


Ausdruckskraft


Stapel


Arbeit


Erinnerungs-marker


Abwurfstapel

1. AUFWACHPHASE

A. ZIEHE KARTEN
B. ERSTELLE DEINEN TAGESPLAN

2. TAGESPHASE

A. ERZÄHLE VON DEINEM TAG
B. ZÄHLE DEINE INSPIRATION
C. GIB INSPIRATION AUS
D. TÄGLICHE VERPFLICHTUNGEN

3. SCHLAFPHASE

A. RÄUME DAS SPIELFELD AUF
B. GIB DEN STARTSPIELERMARKER WEITER
C. (OPTIONAL) FÜLLE DEN MARKT AUF

KARTENEFFEKTE

ABWERFEN: Lege die Karte auf deinen Abwurfstapel.

ANGEFÜGT: Die Musenkarte wird unter der ausgewählten Gewohnheiten-Karte gespielt.

ENTFERNEN: Wähle eine Karte, die du in dieser Runde gespielt hast (Gewohnheit, Muse oder Leid), und entferne sie vollständig aus dem Spiel. Das Entfernen der Karte erfolgt am Ende der Runde während der Schlafphase.

GENAU ZIEHEN: Musst du eine genaue Anzahl Karten ziehen, ignoriere das Symbol .

IGNORIEREN: Drehe die ausgewählte Karte um. Diese Karte bleibt im Spiel, aber ihr Effekt wird nicht berücksichtigt.

VERBUNDEN: Die Gewohnheiten-Karte wird oberhalb der ausgewählten Musenkarte gespielt.


Karten mit diesem Symbol erlauben es dir, in der Aufwachphase zusätzliche Karten zu ziehen. Möchtest du diesen Effekt verwenden, zeige einfach diese Karte deinen Mitspielern. Nachdem du den Effekt aktiviert hast, darfst du die Karte weiterhin in deinen Tagesplan spielen.

KARTENERKLÄRUNGEN


AIMÉ: Die einzige Muse, die ein Feld mit einer anderen Muse teilen kann (und muss).


ÉMILIE: Der Spieler kann 1 Symbol wählen. Jede Kopie dieses Symbols auf der angefügten Gewohnheiten-Karte zählt als doppeltes Symbol. Ein doppeltes Symbol (2x dasselbe Symbol) gibt **2** , nichts weiter. Siehe Seite 10.


AMBROISE und **DIE SEINE**: Kopiere nur den Effekt-Text der Muse. Kopiere weder Platzierungs-Einschränkungen bezüglich der Tageszeit, noch Voraussetzungen für die verbundene Gewohnheits-Farbe.


PASCAL: Der Spieler kann 1 Art eines Teilsymbols wählen (z. B.:). Auf der angefügten Gewohnheiten-Karte gilt dieses Teilsymbol als beidseitig vorhanden.


NEID: Kann durch den Atelier-Effekt abgeworfen werden. Der Effekt kostet mehr – wie auf der Karte angezeigt.


PERFEKTIONISMUS: Du kannst keine Gewohnheiten-Karten spielen, welche die durch dieses Leiden festgelegte Bedingung nicht erfüllen. Du kannst dein Arbeitsplättchen spielen (da es keine Gewohnheiten-Karte ist) oder Felder im Tagesplan leer lassen.


ANGST VOR DEM TOD: Hat eine Karte keine Farbe, kann sie keinen Farbbonus vom Spielerboard erhalten und nicht mit einer Muse kombiniert werden, die eine spezielle Farbe erforderlich macht.