La Bohème



Arpentez les rues pittoresques de Paris, trouvez l'inspiration en menant une vie de bohème, et, la tête pleine de rêves, tentez de vous faire un nom grâce à vos réalisations artistiques, quitte à avoir le ventre vide, et à vivre dans la misère. Car qu'est-ce que la pauvreté face à la liberté d'un artiste ? Qu'a donc à apporter la société traditionnelle que ne saurait procurer une vie tout entière consacrée à la beauté et aux délices ? Entouré de vos muses, et face aux pires désarrois, vivez jusqu'au bout votre idéal, et tâchez en chemin d'entrer dans la postérité !

LIVRET DE RÈGLES

SOMMAIRE

ÉLÉMENTS DU JEU 2–3
MISE EN PLACE 4–5
- MISE EN PLACE DU MARCHÉ 4
- MISE EN PLACE DES JOUEURS 5

DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS 6–7
LES BASES D'UNE JOURNÉE 8
BUT DU JEU 8
DÉROULEMENT DU JEU 8–14
1. PHASE DE RÉVEIL 9
A. PIOCHEZ DES CARTES 9
B. PLANIFIEZ VOTRE JOURNÉE 9
2. PHASE DE VIE 10–12
A. RACONTEZ VOTRE JOURNÉE 10
B. COMPTABILISEZ VOTRE INSPIRATION 10–11
C. DÉPENSEZ VOTRE INSPIRATION 12
D. ASSUMEZ VOS CHOIX 12
ATELIER 13
CARTES RÉVOLUTION ET JETONS RAPPEL 14
3. PHASE DE SOMMEIL 14
A. NETTOYEZ VOTRE PLATEAU 14
B. PASSEZ LE JETON PREMIER JOUEUR 14
C. NETTOYEZ LE MARCHÉ 14
MODES SOLO ET COOPÉRATIF 15
- L'ART POUR L'ART 15
- LA LUTTE CONTRE LE ZEITGEIST 15

CRÉDITS 16
AIDE DE JEU 16

REMARQUE IMPORTANT EXEMPLE

ÉLÉMENTS DU JEU



x4 PLATEAUX JOURNÉE

Chaque plateau est associé à un trait de caractère : Romantique, Vagabond, Excentrique ou Visionnaire.

Voir page 6.



x1 PLATEAU ATELIER

Voir page 13.



x4 JETONS ATELIER

RECTO-VERSO



x4 JETONS RAPPEL

RECTO-VERSO



x1 JETON PREMIER JOUEUR



x40 CARTES ACTIVITÉ DE DÉPART

(Numérotées de ACT001 à ACT040)

RÉPARTIES EN 4 PAQUETS DE 10 CARTES

Chaque paquet est associé à une carrière artistique, représentée par un symbole (partition pour le musicien, pinceau pour le peintre, burin pour le sculpteur et stylo-plume pour le poète).

Voir page 6.



x40 CARTES ACTIVITÉ AVANCÉE

(Numérotées de ACT041 à ACT080)

Voir page 6.



x10 CARTES RÉVOLUTION

(Numérotées de ACT081 à ACT090)

Cartes Activité utilisées uniquement pour les parties à 3 et 4 joueurs.

Voir page 6.



x13 CARTES RÉALISATION

Voir page 6.



x21 CARTES MUSE

Voir page 7.



x29 CARTES DÉSARROI

Voir page 7.



x4 TUILES GAGNE-PAIN

RECTO-VERSO

Chaque tuile indique l'occupation permettant à l'artiste de gagner sa vie.

Voir page 7.

MODES SOLO ET COOPÉRATIF

Voir page 15.



x12 CARTES SOLO



x3 FICHES ZEITGEIST



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU MARCHÉ :

1. Après avoir mis de côté les cartes Activité de départ, formez la pioche Activité :
   - À 2 joueurs, mélangez les 40 cartes Activité avancée.
   - À 3 ou 4 joueurs, mélangez ensemble les 40 cartes Activité avancée et les 10 cartes Révolution.
2. Placez la pioche Activité face cachée au milieu de la table, puis révélez 4 cartes face visible.
3. Formez la pioche Muse en mélangeant les 21 cartes Muse, placez-la face cachée en dessous de la pioche Activité, puis révélez 4 cartes face visible.
4. Formez la pioche Désarroi en mélangeant les 29 cartes Désarroi, puis placez-la face cachée à droite du marché.
5. Formez la pioche Réalisation :
   - À 2 joueurs, retirez les 4 cartes Réalisation comportant l'icône 3+ 5.1.
   - À 3 ou 4 joueurs, incluez toutes les cartes Réalisation.

   Placez les cartes Réalisation face visible dans l'ordre croissant, avec la carte **PREMIÈRE ŒUVRE D'ART MONTRÉE À DES AMIS** sur le dessus de la pioche (les cartes de même valeur sont placées aléatoirement).
6. Placez le plateau Atelier en dessous du marché. Chaque joueur choisit une couleur de jeton Atelier. En fonction de l'ordre du tour de la première manche, chaque joueur commencera avec un nombre différent de points d'Atelier (voir page suivante).







MISE EN PLACE DES JOUEURS :

Chaque joueur prend aléatoirement :

- 1 plateau Journée,
- 1 paquet de 10 cartes Activité de départ, qu'il mélange,
- 1 tuile Gagne-pain, dont il choisit la face (la tuile Journaliste ne peut être utilisée qu'à partir de 3 joueurs).

Un joueur au hasard prend le jeton Premier joueur. Ce joueur commence la partie avec **0** point d'Atelier et place donc son jeton sur la case « 0 » du plateau Atelier. Le joueur à sa gauche, lui, commence avec **2** points d'Atelier. Les joueurs suivants, s'il y en a, commenceront respectivement avec **3** points d'Atelier et **4** points d'Atelier.

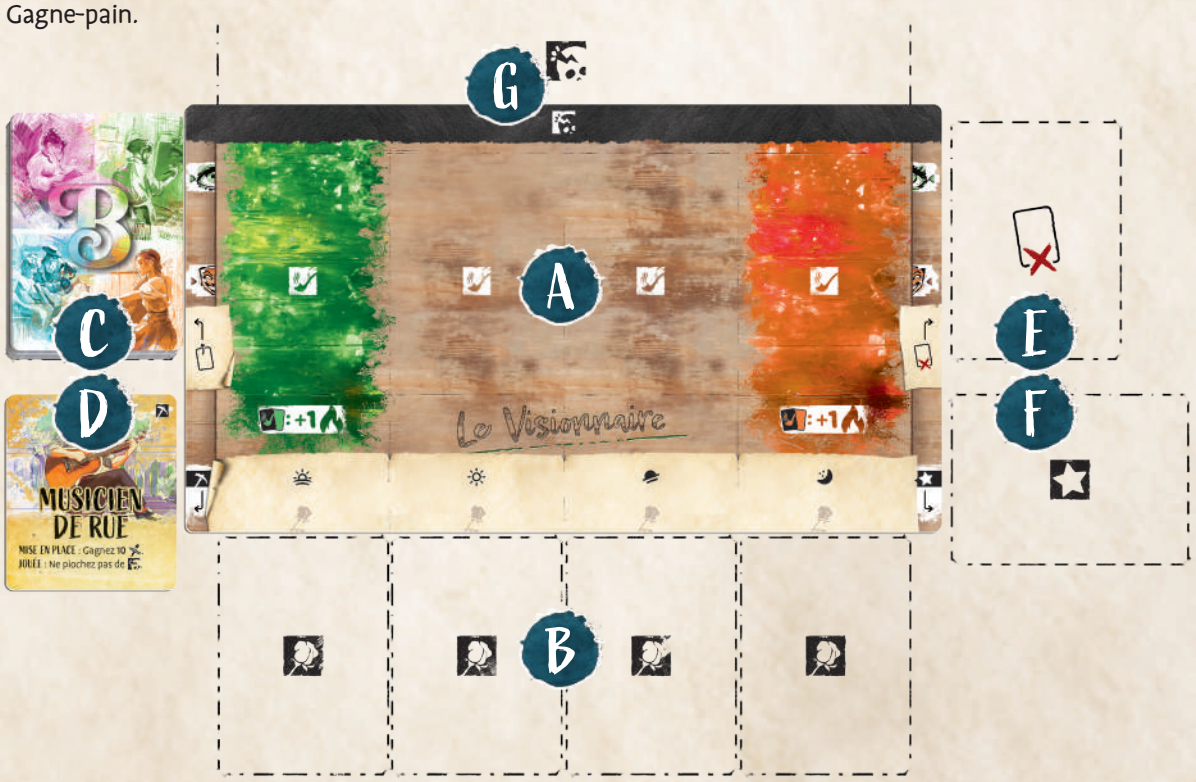
Enfin, chaque joueur résout la règle de mise en place supplémentaire inscrite sur sa tuile Gagne-pain.

Si tous les joueurs sont d'accord, chaque joueur peut choisir sa combinaison de plateau Journée, de cartes Activité de départ et de tuile Gagne-pain, au lieu de prendre aléatoirement ces différents éléments.

ZONE D'UN JOUEUR

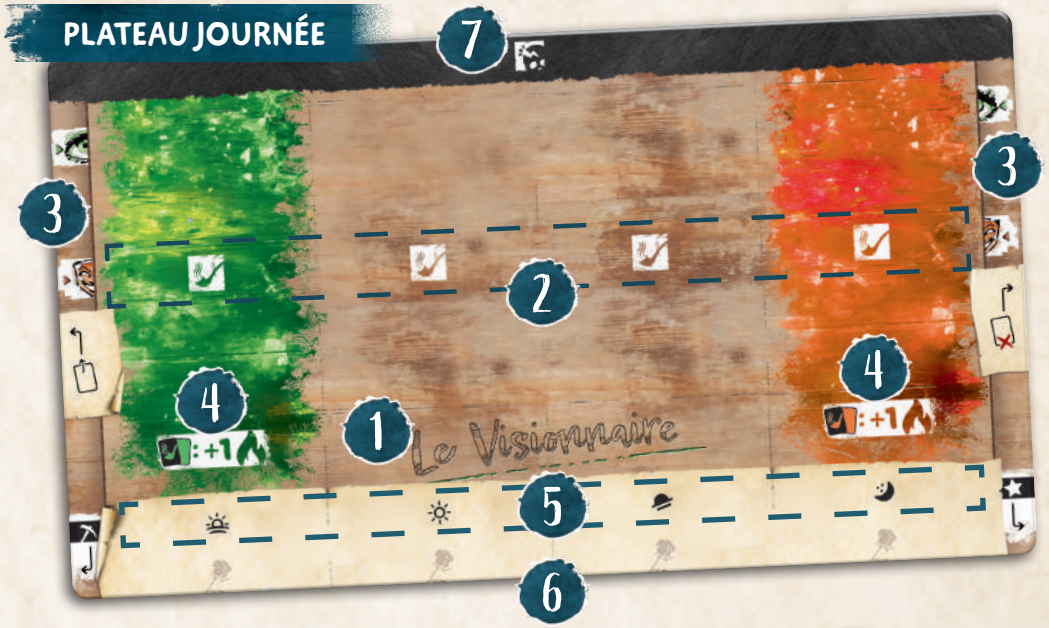
Chaque joueur place son plateau Journée (A) devant lui. Tout autour du plateau, il laisse de la place :

- en dessous, pour ses cartes Muse (B),
- à gauche, pour sa pioche (constituée pour le moment de ses cartes Activité de départ) (C) et sa tuile Gagne-pain (D),
- à droite, pour sa défausse (E) et ses cartes Réalisation (F),
- au-dessus, pour ses cartes Désarroi (G).



DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS

PLATEAU JOURNÉE



1. Trait de caractère
2. Zone des cartes Activité
3. Symboles Bohème , , ou , *en fonction du trait de caractère*
4. Bonus d'Inspiration
5. Moment de la journée
6. Zone des cartes Muse
7. Zone des cartes Désarroi

CARTE RÉALISATION



1. Nom de la carte
2. Coût
3. Capacité
4. Rappel du type de carte
5. Nombre minimum de joueurs pour inclure la carte

CARTE ACTIVITÉ



1. Nom de la carte
2. Coût
3. Capacité
   Les cartes Activité de départ n'ont pas de capacité et ont à la place un symbole rappelant le domaine artistique du joueur.
4. Rappel du type de carte
5. Couleur de la carte (vert, rose, bleu, orange ou blanc)
6. Symboles Bohème

Le but du jeu est d'obtenir en premier un certain nombre de cartes Réalisation.



Les cartes Révolution sont des cartes Activité spéciales, utilisées uniquement dans les parties à 3 et 4 joueurs.

CARTE MUSE



1. Nom de la carte
2. Coût
3. Capacité
4. Rappel du type de carte
5. Effet Pioche immédiate
6. Restriction de placement : indique les emplacements du plateau Journée sur lesquels la carte peut ou ne peut pas être jouée

CARTE DÉSARROI



1. Nom de la carte
2. Capacité
3. Rappel du type de carte
4. Effet Pioche immédiate

TUILE GAGNE-PAIN



Contrairement aux cartes Activité, les tuiles Gagne-pain ne possèdent ni couleur, ni symbole Bohème. La seule fonction d'une tuile Gagne-pain est de vous éviter d'obtenir des cartes Désarroi (voir page 12).

Chaque couleur de carte Activité représente un aspect différent de la vie de bohème et implique une stratégie de jeu spécifique. Les cartes d'une même couleur présentent des synergies naturelles les unes avec les autres : il peut donc être opportun de se focaliser sur une même couleur, en fonction notamment du trait de caractère indiqué sur votre plateau Journée. Notez néanmoins que certaines cartes de couleurs différentes peuvent se combiner de manière très harmonieuse et vous faire bénéficier d'effets plus diversifiés !

La couleur verte représente la discipline et la détermination dans votre travail d'artiste. Elle est surtout associée au symbole Concentration . Ces cartes permettent de gagner des points d'Atelier et d'obtenir des cartes Réalisation plus rapidement.

La couleur rose représente la romance et la poursuite de vos désirs. Elle est surtout associée au symbole Passion . Ces cartes permettent d'obtenir plus facilement des cartes Muse et offrent des points d'Inspiration lorsque, précisément, elles sont jouées avec des cartes Muse.

La couleur bleue représente l'aventure et la curiosité. Elle est surtout associée au symbole Liberté . Ces cartes vous permettent souvent de piocher plus de cartes (pour le meilleur et pour le pire !) et de gérer votre main en défaussant certaines cartes sans appliquer leurs effets.

La couleur orange représente l'amitié et la fête. Elle est surtout associée au symbole Joie . Ces cartes vous permettent de retirer des cartes de votre pioche, notamment des cartes Désarroi, et offrent des bonus intéressants si vous ne jouez pas votre tuile Gagne-pain.

La couleur blanche est une couleur bonus : elle remplace la couleur de votre choix. Il n'y a pas de symbole prépondérant au sein des cartes blanches : les quatre symboles / / / y sont équitablement répartis. Chaque paquet de départ contient une carte blanche. Le reste des cartes blanches est constitué des cartes Révolution, qui ne sont incluses que dans les parties à 3 et 4 joueurs. Les cartes Révolution, qui représentent la révolte sociale et la rébellion artistique, permettent d'interférer avec le jeu des autres joueurs. La plupart des effets de ces cartes affectent plusieurs joueurs à la fois.

LES BASES D'UNE JOURNÉE

Tour après tour, votre plateau individuel va vous permettre de planifier une journée dans votre vie d'artiste. Votre journée sera influencée par les éléments suivants :

- les cartes Activité jouées sur les 4 emplacements centraux de votre plateau,
- les cartes Muse jouées sur les 4 emplacements en dessous de votre plateau,
- les cartes Désarroi jouées sur la grande zone au-dessus de votre plateau. Il n'y a malheureusement pas de limite au nombre de cartes jouées dans cette zone, comme le découvriront peut-être les plus malchanceux d'entre vous...

Les cartes Activité et les cartes Muse placées sur une même colonne sont dites « associées » l'une à l'autre. La plupart des capacités des cartes Muse s'activent uniquement si la carte Activité qui leur est associée est d'une couleur spécifique.





BUT DU JEU

L'objectif de chaque artiste est d'obtenir en premier un certain nombre de cartes Réalisation pour ainsi devenir l'artiste le plus célèbre de son époque.

Attention : Un joueur ne peut gagner qu'une seule carte Réalisation par manche.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur obtient sa **cinquième** carte Réalisation (ou sa **quatrième** dans une partie à quatre joueurs). Lorsque cela se produit, les joueurs finissent la manche en cours, et le joueur qui possède alors le plus de cartes Réalisation est déclaré vainqueur.

Si deux joueurs ou plus possèdent le même nombre de cartes Réalisation, c'est le joueur qui possède le plus de points d'Atelier qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire !

Si la pioche de cartes Réalisation est épuisée et qu'un joueur souhaite en acheter une, utilisez n'importe quelle autre carte en remplacement. Le coût de chaque carte ainsi obtenue correspond à celui de la dernière carte Réalisation (15 points d'Inspiration).

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque manche est composée de 3 phases :

1. PHASE DE RÉVEIL

A. PIOCHEZ DES CARTES
B. PLANIFIEZ VOTRE JOURNÉE

2. PHASE DE VIE

A. RACONTEZ VOTRE JOURNÉE (FACULTATIF)
B. COMPTABILISEZ VOTRE INSPIRATION
C. DÉPENSEZ VOTRE INSPIRATION
D. ASSUMEZ VOS CHOIX

3. PHASE DE SOMMEIL

A. NETTOYEZ VOTRE PLATEAU
B. PASSEZ LE JETON PREMIER JOUEUR
C. NETTOYEZ LE MARCHÉ



La capacité d'une carte Activité, Muse, Réalisation ou Désarroi ne peut être activée qu'une seule fois par manche, à moins qu'une carte ne précise le contraire.



1. PHASE DE RÉVEIL

Pendant la phase de réveil, chaque joueur planifie sa journée. Tous les joueurs **piochent** simultanément 5 cartes, puis **jouent** sur leur plateau tout ou partie de ces cartes pour représenter leurs occupations de la journée. Une fois que tous les joueurs ont terminé cette étape, la phase de réveil s'achève.

A. PIOCHEZ DES CARTES

Chaque joueur prend 5 cartes de sa pioche. Toutes les cartes Muse et Désarroi possèdent un effet Pioche immédiate, indiqué en haut à gauche de la carte. Si un joueur pioche une carte comportant le symbole Pioche immédiate, il pioche immédiatement une carte supplémentaire.

> ***Mécaniquement, à ce stade de la manche, chaque joueur doit donc avoir en main 5 cartes Activité, en plus des éventuelles cartes Muse et Désarroi lui ayant permis de piocher de nouvelles cartes.***

À n'importe quel moment de la partie, si un joueur s'apprête à piocher une carte et que sa pioche est vide, il mélange les cartes de sa défausse et forme une nouvelle pioche, pour ainsi pouvoir continuer à piocher ses cartes.



> ***Il est possible qu'un emplacement de votre plateau Journée reste vide, à cause de l'effet d'une carte Désarroi.***

B. PLANIFIEZ VOTRE JOURNÉE

Il est maintenant l'heure de décider ce que vous allez faire aujourd'hui ! Le soleil est levé, la chance vous sourit (espérons-le, du moins) : à quoi allez-vous consacrer les prochaines heures de votre existence ? Tous les joueurs planifient leur journée **simultanément**, en suivant dans l'ordre les étapes ci-dessous :

1. **ACTIVEZ LES EFFETS DE PIOCHE SUPPLÉMENTAIRE :** Certaines cartes Activité bleues possèdent un symbole vous permettant de piocher de nouvelles cartes. Vous pouvez lors de cette étape activer et résoudre immédiatement la capacité de n'importe lesquelles de ces cartes.



2. **AFFRONTEZ VOS DÉSARROIS :** La vie d'artiste n'est pas dénuée de malheurs et de difficultés. Si vous avez des cartes Désarroi en main, révélez-les et jouez-les toutes : vous devez faire face à ces difficultés avant de pouvoir vous concentrer sur votre art.
3. **CHOISISSEZ VOS ACTIVITÉS :** Vous pouvez à présent jouer vos cartes Activité en les plaçant sur votre plateau. Choisissez l'une des deux options suivantes :
   - **Jouez 3 cartes Activité et 1 tuile Gagne-pain** : l'équilibre entre l'insouciance de votre vie d'artiste et la nécessité de joindre les deux bouts.
   - **Jouez 4 cartes Activité** : une journée entièrement dévouée au plaisir et à la créativité, quitte à en subir certaines conséquences plus tard.

   À vous de décider sur quels emplacements poser les cartes Activité (et l'éventuelle tuile Gagne-pain) que vous voulez jouer.
4. **CONVIEZ VOS MUSES :** Si les muses vous ont gratifié de leur présence, le moment est venu de les inviter à se joindre à vos activités. Placez sur votre plateau Journée, en dessous de vos cartes Activité, les cartes Muse que vous désirez jouer.
5. **DÉFAUSSEZ LES CARTES RESTANTES :** Placez dans votre défausse, face visible, toute carte Activité ou Muse de votre main qui n'a pas trouvé sa place sur votre plateau.



2. PHASE DE VIE

L'un après l'autre, dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, chaque artiste entre en scène et raconte sa journée. Durant cette phase, chaque joueur est d'abord invité à narrer les événements ayant ponctué sa journée. Puis, il comptabilise son Inspiration et la dépense pour obtenir de nouvelles cartes ou des points d'Atelier.

A. RACONTEZ VOTRE JOURNÉE (FACULTATIF)

En vous inspirant des cartes que vous avez jouées, faites le récit de votre journée à voix haute, comme si vous racontiez un souvenir ou que vous lisiez un poème ou un extrait d'un journal intime. Concentrez-vous sur l'aspect le plus éclatant et le plus enrichissant de votre journée.

"Ce matin, j'ai voulu me Concentrer, et j'ai donc Erré sans but dans les rues jusqu'à me retrouver au bord d'un lac. Les ondulations paisibles de l'eau ont clarifié mon esprit, c'était le meilleur moment de cette journée."



B. COMPTABILISEZ VOTRE INSPIRATION

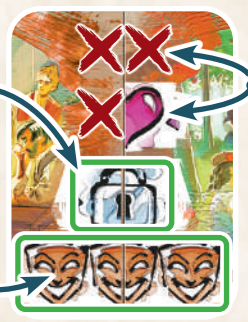
Au cours de sa journée, un artiste peut trouver plus ou moins d'inspiration. Pour savoir à quel point votre journée vous a été bénéfique, vous allez devoir comptabiliser votre total d'Inspiration, avant d'annoncer ce total aux autres joueurs.

Pour calculer votre total d'Inspiration, suivez les étapes ci-dessous :

1. **SYMBOLES BOHÈME COMPLETS :** Comptez les symboles Bohème (, , et) formés par vos cartes Activité et votre plateau Journée. Chaque symbole complet vous octroie **1 point** d'Inspiration. Les symboles incomplets ne rapportent aucun point.

*Ce symbole est complet ! Il rapporte **+1** .*

*Les symboles doubles rapportent davantage de points d'Inspiration, mais seulement s'ils sont complets (voir l'exemple détaillé page suivante). Ici, ce symbole complet rapporte **+3** .*



Ces symboles sont incomplets et ne rapportent aucune .

2. **CAPACITÉS DES CARTES ACTIVITÉ :** Certaines cartes Activité ont des capacités qui accordent davantage d'Inspiration. Assurez-vous d'appliquer ces effets.

3. **HARMONIE DES COULEURS :** Les colonnes et de votre plateau Journée accordent un bonus de **+1** si la couleur de la carte Activité qui y est placée correspond à celle de la colonne.

La couleur blanche est une couleur bonus qui peut remplacer n'importe quelle couleur, et peut donc à ce titre être utilisée pour obtenir le bonus d'harmonie des couleurs.

4. **CAPACITÉS DES CARTES MUSE :** Certaines cartes Muse ont également des capacités qui accordent davantage d'Inspiration. Assurez-vous là aussi d'appliquer ces effets.

5. **PÉNALITÉS DES CARTES DÉSARROI :** Certains jours sont plus difficiles que d'autres. Appliquez les éventuels effets des cartes Désarroi modifiant votre total d'Inspiration.

Votre Inspiration ne peut jamais être inférieure à 0.



2. PHASE DE VIE

Les cartes Activité peuvent également avoir des capacités vous rapportant autre chose que de l'Inspiration. Vous pouvez déclencher ces effets dans n'importe quel ordre durant votre phase de vie. Utiliser la capacité d'une carte Activité est toujours facultatif, jamais obligatoire.



Archibald possède **7** *symboles Bohème complets (encadrés par un sur l'exemple) grâce à ses cartes Activité et son plateau Journée, ce qui lui octroie* **7** *. Les 6 symboles incomplets (rayés par une) ne lui rapportent rien.*

(Notez que le symbole ne lui rapporte aucun point d'Inspiration puisqu'il est incomplet. S'il avait été complet, il lui aurait rapporté 2 ou 3 , selon le nombre de symboles visibles.)

A *La carte* **ALLER DE CAFÉ EN CAFÉ** *rapporte 1 point d'Inspiration supplémentaire pour chaque symbole complet. Ici, il y a 1 complet : le total passe donc à* **8** *.*

B *La carte* **DEVISER AVEC UN ÉTRANGER INTRIGANT** *rapporte 1 point d'Inspiration lorsqu'elle est jouée dans la colonne ou , ce qui est bien le cas ici : le total passe donc à* **9** *.*

C *La carte* **ERRER SANS BUT DANS LES RUES** *est bleue, ce qui correspond à la couleur de la colonne dans laquelle elle a été jouée : le total passe donc à* **10** *. La carte jouée dans la colonne ne rapporte pas de points d'Inspiration supplémentaires, puisque la carte est orange alors que la colonne est rose.*

D *La carte Muse* **VALÉRIE** *octroie 1 point d'Inspiration pour chaque complet sur la carte qui lui est associée. Il y a 2 complets sur cette carte : le total passe donc à* **12** *.*

E *La carte Muse* **ALEXANDRE** *octroie 2 points d'Inspiration si elle est associée à une carte orange, ce qui est ici le cas ici : le total passe donc à* **14** *.*

F *La carte Désarroi* **MALNUTRITION** *fait perdre 2 points d'Inspiration : le total revient donc au final à* **12** *.*

Une fois son total fait, Archibald informe les autres joueurs qu'il a gagné **12** *au cours de cette manche.*

C. DÉPENSEZ VOTRE INSPIRATION

Maintenant que vous avez vécu pleinement votre journée et que votre cœur déborde d'inspiration, il est temps de transformer celle-ci en quelque chose de tangible. L'Inspiration est une ressource que vous pouvez dépenser pour **acheter de nouvelles cartes** ou pour **obtenir des points d'Atelier**. Vous êtes libres de dépenser votre Inspiration comme vous le souhaitez, et ce, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez par exemple visiter l'Atelier, acheter des cartes, puis retourner à l'Atelier, et ce tant que vous avez de l'Inspiration à dépenser.

1. **ACHETER DES CARTES :** Vous ne pouvez acheter que les cartes face visible du marché. Chaque fois que vous achetez une carte, retournez immédiatement la première carte de la pioche correspondante pour la remplacer.

   Vous pouvez acheter autant de cartes Activité ou Muse que vous le souhaitez (dans la limite de vos moyens), mais vous ne pouvez acheter qu'1 seule carte Réalisation par manche. Les cartes Réalisation représentant en effet des aboutissements exceptionnels de votre carrière d'artiste, il est impossible d'en récupérer plusieurs au cours d'un même tour.

2. **PLACER LES CARTES ACHETÉES :**

   Placez les cartes **Activité** et **Muse** face visible dans votre défausse. Elles iront dans votre pioche avec le reste de vos cartes lorsque votre pioche sera vide et que vous devrez la reconstituer.

   Placez les cartes **Réalisation** face visible sur l'emplacement consacré à droite de votre plateau Journée. Ces performances vous rapprochent non seulement de la victoire, mais chaque carte Réalisation vous rapporte également **une réduction d'1 point d'Atelier par tour pour activer les effets de l'Atelier** (voir page suivante), cette réduction attestant de votre réputation grandissante. Vous pouvez utiliser cette réduction le tour même où vous avez récupéré la carte Réalisation.

3. **PERDRE L'INSPIRATION NON DÉPENSÉE :** Toute Inspiration non dépensée à la fin de votre tour disparaît, telle une idée qui vous aurait échappé. Convertissez-la en points d'Atelier (voir page suivante) pour éviter qu'elle ne soit perdue à jamais !

Si n'importe quelle pioche du marché se retrouve vide, mélangez les cartes de la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

D. ASSUMEZ VOS CHOIX

À la fin de la journée, chaque artiste doit affronter les conséquences de ses choix.

- Si vous avez **placé votre tuile Gagne-pain** durant cette manche, vous avez fait le nécessaire pour survivre un jour de plus. Vous ne subissez donc aucune pénalité.
- Si vous n'avez **pas placé votre tuile Gagne-pain**, votre situation devient de plus en plus précaire : **piochez 1 carte Désarroi** en pénalité et placez-la dans votre défausse.

*Olympe a réalisé un très bon tour de jeu en totalisant **18** . Elle achète une carte Réalisation pour **8** (A). Puisqu'il n'est possible d'acheter qu'une seule carte Réalisation par manche, elle ne peut pas en acheter une deuxième, même si elle possède suffisamment de points d'Inspiration (il lui en reste 10).*

Elle achète la carte **CROISER DES CAMARADES RADICAUX** (B) *pour **5** et révèle une nouvelle carte de la pioche correspondante :* **CÉDER À SES OBSESSIONS** (C).

Elle achète ensuite la carte **FLÂNER DANS LES CHAMPS** (D) *pour **4** , puis révèle à nouveau une carte de la pioche correspondante :* **SE DISCIPLINER** (E).

*Aucune autre option d'achat n'étant disponible, Olympe convertit son dernier point d'Inspiration restant en point d'Atelier, et avance donc son jeton Atelier d'**1** case* (F).



ATELIER

L'atelier est votre sanctuaire, un lieu de raffinement où l'inspiration se transforme en chefs-d'œuvre. Le plateau Atelier vous permet d'activer des effets spéciaux en dépensant les points d'Atelier que vous y avez accumulés.

GAGNER ET DÉPENSER DE L'INSPIRATION DANS L'ATELIER

Lorsque vous choisissez de mettre à profit votre Inspiration dans l'Atelier, avancez votre jeton d'autant de cases sur la piste Atelier.

Pour activer un effet de l'Atelier, reculez votre jeton sur la piste Atelier d'autant de cases que le coût de l'effet.

Une fois les points d'Inspiration convertis en points d'Atelier ils ne peuvent plus être utilisés pour acheter des cartes. Votre inspiration a été transformée, et seuls les effets de l'Atelier pourront maintenant révéler tout son potentiel.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 20 points d'Atelier.

UTILISER LES EFFETS DE L'ATELIER

Chaque effet de l'Atelier peut être activé durant une phase spécifique de la manche (voir ci-dessous). Vous pouvez activer ces effets **avant**, **après** ou même **entre** d'autres effets ou d'autres actions de jeu.

Vous **ne pouvez pas** utiliser l'Atelier durant le tour d'un autre joueur.

Si vous possédez suffisamment de points, vous pouvez combiner **différents effets** ou activer **le même effet plusieurs fois** pendant le même tour.

Les **cartes Réalisation** vous octroient du prestige dans le monde de l'art : chacune **réduit de 1 le coût d'un effet de l'Atelier**, une fois par manche. En guise de rappel, retournez la carte Réalisation après avoir utilisé sa réduction. Le coût minimal d'un effet de l'Atelier est de 0.

EFFETS DE L'ATELIER

NETTOYEZ LE MARCHÉ (3) : Retirez du marché 4 cartes face visible du même type (Habitude ou Muse). Remplacez-les immédiatement, comme d'habitude. Vous pouvez appliquer cet effet n'importe quand durant votre phase de vie.

IGNOREZ 1 DÉSARROI (4) : Retournez face cachée 1 carte Désarroi de votre plateau Journée. La carte n'affecte plus vos actions durant cette manche, mais compte toujours comme une carte Désarroi en jeu pour les autres effets du jeu. Vous pouvez appliquer cet effet n'importe quand durant votre phase de réveil ou au début de votre phase de vie.

PIOCHEZ 2 CARTES (5) : Piochez 2 cartes. Si vous piochez une carte qui possède un effet Pioche immédiate , appliquez-le immédiatement selon la règle normale. Vous pouvez appliquer cet effet n'importe quand durant votre phase de réveil.

RETIREZ 1 CARTE (6) : Choisissez une carte que vous avez jouée durant ce tour (Activité, Muse ou Désarroi) et retirez-la définitivement de la partie. N'hésitez pas à vous séparer de ce qui ne sert plus votre art. Vous pouvez appliquer cet effet à la fin de la phase de sommeil.



Eustache possède 2 cartes Réalisation et son jeton Atelier se trouve sur la cinquième case de la piste.

*Durant la phase de réveil, après avoir pioché 5 cartes Activité, il décide d'utiliser l'effet « **Piochez 2 cartes** » (A) pour avoir **7** cartes Activité en main.*

*Cet effet coûte normalement **5** , mais ses 2 cartes Réalisation lui permettent de réduire ce coût à **3** . Il retourne ses cartes Réalisation face cachée (B) pour indiquer que la réduction n'est plus disponible pour le reste de la manche, puis il recule son jeton de 3 cases (C). Il pioche **2** cartes supplémentaires et constate qu'une Muse se trouve parmi elles : la Muse possédant un effet Pioche immédiate (D), il pioche donc **1** carte supplémentaire et se retrouve avec **8** cartes dans sa main.*



CARTES RÉVOLUTION ET JETONS RAPPEL

Les capacités des cartes Révolution peuvent se déclencher à la fin de la manche en cours ou affecter la manche suivante, selon ce que la carte indique. Lorsque vous jouez une carte Révolution pendant votre tour, utilisez un jeton Rappel pour aider tous les joueurs à se souvenir de son effet.

Si la capacité de la carte se déclenche à la fin de la manche en cours, placez simplement n'importe quel jeton sur la carte en question.

Si la capacité de la carte se déclenche lors de la manche suivante, annoncez son effet durant votre phase de vie, puis utilisez le jeton approprié en guise de rappel, jusqu'à la fin de la manche suivante.

Philémon joue **PRÉPARER UN MANIFESTE** *et annonce que ne rapportera de l'Inspiration à aucun joueur lors de la prochaine manche. Il prend le jeton avec le symbole et le place de sorte qu'il soit bien visible à côté du marché.*



3. PHASE DE SOMMEIL

Alors que le soleil se couche et que cette journée touche à sa fin, il est temps de mettre de l'ordre dans votre espace et dans vos idées afin de vous préparer à ce que demain vous réserve.

Tous les joueurs résolvent cette phase **simultanément**.

A. NETTOYEZ VOTRE PLATEAU

- Si vous avez utilisé votre **tuile Gagne-pain**, replacez-la à côté de votre plateau.
- Placez toutes les cartes de votre plateau dans votre **défausse**.
- **Ne défaussez pas les cartes Réalisation :** ce sont les traces de votre notoriété grandissante. Si vous les avez utilisées cette manche-ci pour appliquer une réduction, retournez-les à nouveau face visible.

B. PASSEZ LE JETON PREMIER JOUEUR

Le premier joueur passe le jeton au joueur qui se trouve à sa **gauche**.

C. NETTOYEZ LE MARCHÉ

Avant que la prochaine manche ne commence, le nouveau premier joueur peut enlever une carte Activité ou une carte Muse du marché et la placer dans la défausse appropriée.

Remplacez ensuite cette carte selon la règle normale.

L'AUBE APPROCHE

L'ordre étant revenu, une nouvelle manche peut commencer. Votre art vous appelle à nouveau. Que ferez-vous de cette nouvelle journée ?

MODES SOLO ET COOPÉRATIF

L'ART POUR L'ART

MODE SOLO

Ce mode solo reste au plus proche des règles normales, et sa mise en place est simple. Pour autant, il s'agit d'un défi à part entière, où vous devrez, seul, battre le jeu en un nombre limité de tours. Parviendrez-vous à accomplir suffisamment de réalisations pour entrer dans la postérité ? Ou bien votre nom tombera-t-il dans l'oubli ?

MISE EN PLACE

- Suivez les étapes de mise en place habituelles.
- Utilisez la totalité des 13 cartes Réalisation.

DÉROULEMENT DU JEU

- À la fin de chaque manche, retirez la première carte de la pioche Réalisation du jeu. Procédez ainsi, que vous ayez gagné une Réalisation ou non.
- À la fin de chaque manche, vous pouvez retirer 1 carte du marché, comme si vous veniez de recevoir le jeton Premier joueur (vous êtes toujours premier joueur dans le mode solo).

FIN DE LA PARTIE

- Vous gagnez si vous parvenez à obtenir 5 cartes Réalisation, comme dans le jeu normal.
- Vous perdez si la pioche Réalisation est épuisée.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez adapter le niveau de difficulté en modifiant la mise en place.

VIE DE PRIVILÉGIÉ : Durant la mise en place, placez **2** jetons Rappel à côté de la pioche Réalisation. À la fin des **2** premières manches, retirez l'un de ces jetons au lieu de retirer une carte Réalisation.

VIE NORMALE : Pas de modifications par rapport à la mise en place détaillée sur cette page.

VIE DE MISÈRE : Durant la mise en place, ajoutez 2 cartes Désarroi aléatoires à votre paquet de départ. C'est le défi ultime de l'artiste maudit !

LA LUTTE CONTRE LE ZEITGEIST

MODE SOLO

Dans ces scénarios, vous utilisez votre art pour vous révolter contre la société, contre l'esprit contemporain (le « Zeitgeist ») dont les valeurs vous paraissent corrompues et avilissantes. Parviendrez-vous à marquer l'époque, à changer les mentalités, et à vaincre dans l'intérêt de tous cette intangible et sinistre force ?

Chaque fiche Zeitgeist définit ses propres conditions de victoire ou de défaite et possède des règles spécifiques de mise en place et de déroulement du jeu.

Vous pourrez vous battre contre trois différents Zeitgeists :

- Les Rouages de l'Industrie
- Les Chaînes de la Bienséance
- Les Griffes de la Décadence

RÈGLES GÉNÉRALES POUR TOUS LES ZEITGEISTS

ACTIVATION : Au début de chaque manche, avant la phase de réveil, activez le Zeitgeist. Pour ce faire, piochez la première carte du paquet Activité (dans le marché), observez sa couleur, puis placez-la dans la défausse du marché. Activez ensuite la carte correspondante sous la fiche Zeitgeist. Chaque Zeitgeist possède un effet différent pour chaque couleur.

NE VOUS LAISSEZ PAS SUBMERGER : Vous perdez immédiatement la partie si vous avez simultanément **plus de 6 cartes Désarroi** sur votre plateau Journée.

AUCUNE RÉALISATION n'est utilisée dans ces scénarios. À la place, vous devez combattre chaque Zeitgeist d'une manière différente en utilisant votre Inspiration durant votre phase de vie, comme si vous la dépensiez pour gagner des cartes. Chaque fois que vous dépensez de l'Inspiration pour combattre un Zeitgeist, cela compte comme si vous aviez « gagné une Réalisation » pour activer les capacités des cartes (par exemple, HONTE, NARCISSISME, SOLITUDE, etc.). Contrairement à dans le jeu de base, vous pouvez dépenser de l'Inspiration dans ce but plusieurs fois durant le même tour. Dans le cadre des capacités des cartes vertes, considérez que vous avez toujours moins de Réalisations que le Zeitgeist. Après chaque manche, vous pouvez retirer une carte du marché.

MODE COOPÉRATIF À 2 JOUEURS

- Suivez le même déroulement du jeu que dans la version compétitive. Passez le jeton Premier joueur à la fin de chaque manche : le joueur qui reçoit ce jeton peut retirer une carte du marché. Effectuez les phases de réveil et de sommeil simultanément, et jouez les phases de vie l'un après l'autre.
- L'Atelier est commun. Les deux joueurs partagent donc le même jeton . Les effets peuvent toujours être activés durant le tour de n'importe quel joueur : mettez-vous d'accord avec votre allié pour décider du meilleur moment pour les utiliser.
- Suivez les mêmes règles que dans le mode solo décrit ci-dessus, mais tenez bien compte des exceptions propres au mode 2 joueurs indiquées dans chaque scénario Zeitgeist.

CRÉDITS

Auteur : **JASPER DE LANGE**

Illustration de la couverture : **HANNA KUIK**

Illustration des cartes : **HANNA KUIK, ROMAN KUCHARSKI, TOMASZ JĘDRUSZEK**

Design graphique : **MATEUSZ KOPACZ**

Développement : **IGNACY TRZEWICZEK**

Responsable de production : **DAMIAN MAZUR**

IELLO POUR LA VERSION FRANÇAISE :

Gestion de projet : **GUILLAUME DEJONGHE**

Traduction : **LAURA MULLER-THOMA**

Relecture : **ROBIN LEPLUMEY**

Graphismes : **CHARLIE METZ**

L'auteur remercie les personnes suivantes pour leur soutien et leurs commentaires inestimables tout au long du processus de conception du jeu : 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 et toutes les personnes qui ont rendu le Fastaval (convention danoise) possible.

Nous remercions également l'équipe polonaise, qui a aidé à développer et à tester le jeu : Lena Trzewiczek, Jan Babiński, Dawid Wienchor, Merry Trzewiczek, Grzegorz Polewka, Asia Wareluk, Karol Mandel, Paweł Kokoszka, Szymon Lubos, et tous les autres joueurs qui ont testé le jeu à nos côtés. Nous remercions tout particulièrement Rafał Szyma pour son aide dans la mise en page finale du jeu.

© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
© 2025 IELLO SAS pour la version française
iello.fr

Cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : sav@iello.fr

Nous continuons à améliorer chaque jeu après sa sortie. Malgré les vérifications attentives de nos éditeurs et collaborateurs, il se peut que des corrections ou des ajustements mineurs du jeu ne soient apportés que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Ces éventuelles mises à jour de règles ou clarifications sont basées sur les retours de notre communauté de joueurs et sur l'expérience des auteurs. La dernière version des règles ainsi que parfois certains contenus supplémentaires (mini-extensions, matériel promotionnel, FAQ, etc.) sont disponibles sur notre site internet :

https://shopportalgames.com/products/bohemians

AIDE DE JEU


Point d'Inspiration


Point d'Atelier


Réalisation


Activité


Muse


Désarroi


Gagne-pain


Effet Pioche immédiate


Activité verte


Activité rose


Activité bleue


Activité orange


Matin


Après-midi


Soir


Nuit


Concentration


Passion


Liberté


Joie


Jeton Rappel


Pioche


Défausse

CAPACITÉS DES CARTES

ASSOCIÉE : Une carte Activité et une carte Muse jouées dans la même colonne du plateau Journée sont dites « associées » l'une à l'autre.

DÉFAUSSEZ : Placez cette carte dans votre défausse.

IGNOREZ : Retournez face cachée la carte ciblée. Elle est toujours considérée comme étant en jeu, mais sans ses capacités.

PIOCHEZ EXACTEMENT : Lorsque vous devez piocher un nombre précis de cartes, ignorez les effets de Pioche immédiate .

RETIREZ : Choisissez une carte que vous avez jouée durant ce tour (Activité, Muse ou Désarroi) et retirez-la définitivement de la partie. Retirez la carte à la fin de la manche, durant la phase de sommeil.

SANS COULEUR : Certaines cartes Désarroi peuvent faire perdre sa couleur à une carte Activité. Si une carte ne possède pas de couleur, elle ne permet pas d'obtenir de bonus d'Inspiration du plateau Joueur. Les cartes blanches sont des cartes de couleur.



Ces cartes possèdent des capacités de pioche qui s'activent au début de l'étape « Planifiez votre journée ». Montrez la carte à vos adversaires pour pouvoir appliquer ses effets.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES

 ÉMILIE : Le joueur peut choisir 1 symbole Bohème. Chaque symbole correspondant sur la carte Activité associée compte comme deux symboles.

 JALOUSIE : Vous pouvez retirer cette carte en utilisant l'Atelier, mais l'effet coûte plus cher (comme indiqué sur la carte).

 PERFECTIONNISME : Vous ne pouvez pas jouer de cartes Activité qui ne remplissent pas la condition indiquée par cette carte Désarroi. Vous pouvez jouer votre tuile Gagne-pain (puisque ce n'est pas une carte Activité), ou laisser des emplacements vides.