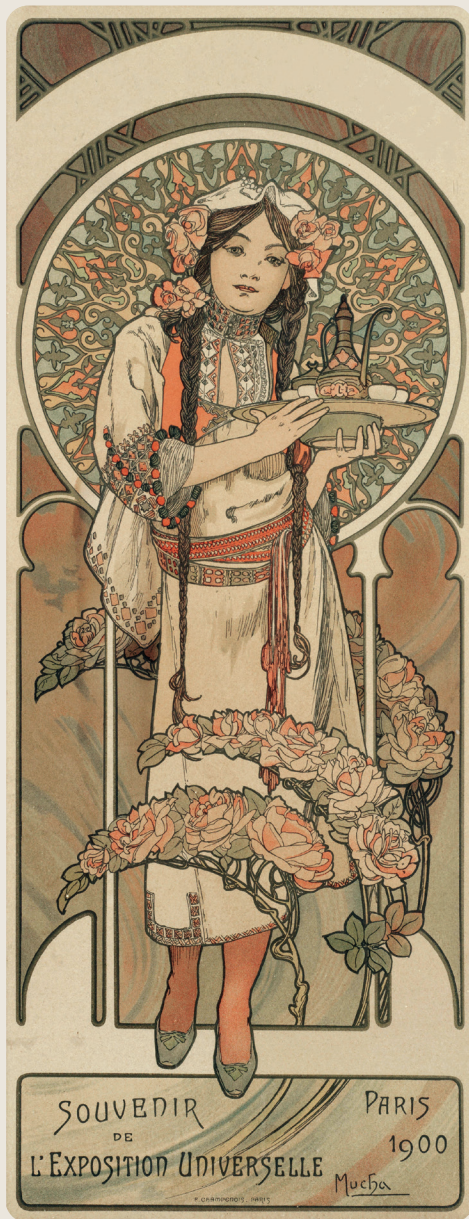


ART NOUVEAU

KUNSZT

INSTRUKCJA



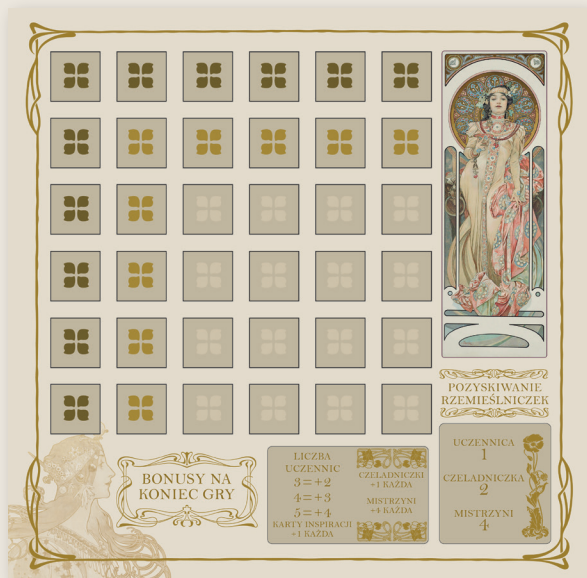


# WPROWADZENIE

Art Nouveau wchodzi przebojem na salony, zalewając cały świat falą piękna, zaś ty, młoda osoba o artystycznym usposobieniu, nietuzinkowej ambicji i... no cóż, jakby to ująć, znikomej reputacji, stawiasz sobie za cel, aby to twój właśnie warsztat trafił na okładki wszystkich szanujących się czasopism o sztuce. Och, gdyby tak tylko umieć się zdecydować, co takiego produkować! Może by tak zacząć od ceramiki? Albo lepiej jeszcze, wziąć się za szkło? Tkać wzorzyste materiały? Zając się metaloplastyką? Malarstwem?! Opcji jest taka mnogość, ale od czegoś musisz zacząć. Z całą pewnością jak tylko odnajdziesz tę jedyną, swoją muzę, inne utalentowane rzemieślniczki zaczną ściągać do twego studio, aby u twojego boku odkrywać własne talenty kreatywne... Ale dość tego śnienia na jawie! Pora zakasać rękawy, zebrać materiały, znaleźć inspirację i zacząć tworzyć wzorce dla arcydzieł sztuki, które przemienią twoje skromne studio w jedną z najznamienitszych galerii, jakie tylko widział świat!



# KOMPONENTY GRY



1 PLANSZA RYNKU



1 PLANSZA TORU  
RENOMY



45 KART  
RZEMIEŚLNICZEK



80 KAFELKÓW MATERIAŁÓW



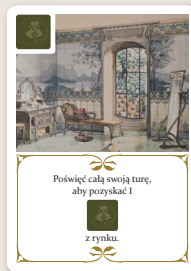
4 ZNACZNIKI  
RENOMY



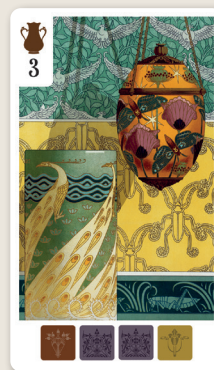
1 ZNACZNIK  
PIERWSZEGO  
GRACZA



1 WORECZEK



25 KART  
INSPIRACJI



70 KART WZORÓW





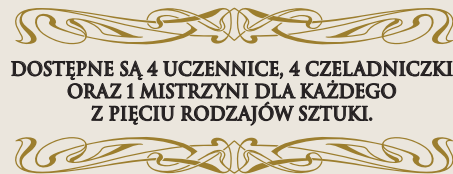
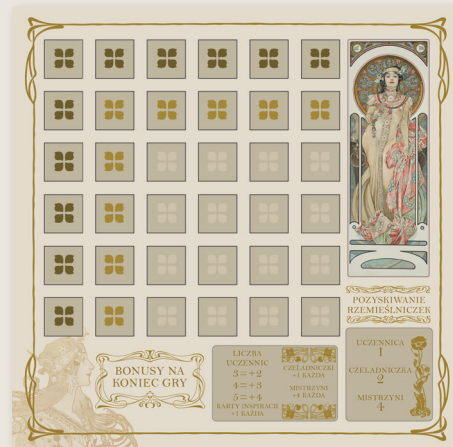
# PRZYGOTOWANIE



**PLANSZA RYNKU:** Połóżcie planszę rynku pośrodku stołu, zostawiając wokół niej dość miejsca na obszary gry dla wszystkich graczy.

**RZEMIEŚLNICZKI:** Posortujcie karty rzemieślniczek zgodnie z rodzajami sztuki i rozłóżcie w odkrytych stosach (w sumie 5 stosów), tak aby dla każdego rodzaju na wierzchu stosu leżały karty uczennicy, następnie czeladniczek i mistrzyń. Połóżcie talie rzemieślniczek w pobliżu planszy rynku.

POZIOM  
UMIĘTNOŚCI  
RZEMIEŚLNICZKI



**POCZĄTKOWE RZEMIEŚLNICZKI:** Każde z was otrzymuje 1 losową uczennicę – weźcie ze stosów 5 różnych uczennic, potasujcie i rozdajcie po 1. Nierozdane uczennice odłóżcie na właściwe stosy. Każde z was umieszcza otrzymaną rzemieślniczkę odkrytą przed sobą w swoim obszarze gry.

**KARTY WZORÓW:** Przetasujcie talię kart wzorów i połóżcie ją zakrytą nad planszą rynku. Dobierzcie 5 kart wzorów i rozłóżcie je odkryte obok talii, tworząc w ten sposób rynek kart wzorów.

**KARTY INSPIRACJI:** Przetasujcie talię kart inspiracji i umieśćcie ją zakrytą po prawej stronie planszy rynku. Dobierzcie 3 karty inspiracji i rozłóżcie je odkryte obok talii.

**PLANSZA TORU RENOMY:** Połóżcie planszę toru renomy po lewej stronie planszy rynku. Każde z was wybiera swój kolor znacznika renomy i umieszcza go obok planszy toru renomy.

**KAFELKI MATERIAŁÓW:** Wrzućcie wszystkie kafelki do woreczka. Kiedy kafelki będą używane podczas gry do kupowania kart wzorów, odkładajcie je na kupkę resztek obok planszy rynku.

**PIERWSZY GRACZ:** Przekażcie znacznik pierwszego gracza osobie, która jako ostatnia stworzyła dzieło sztuki.

TALIA  
WZORÓW



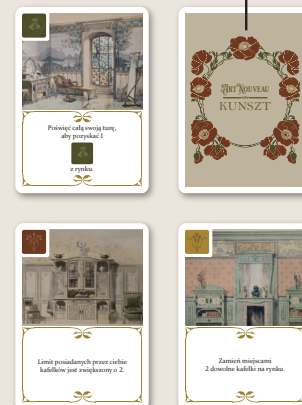
5 WYŁOŻONYCH  
KART WZORÓW

ZNACZNIKI  
RENOMY



5 TALII  
RZEMIEŚLNICZEK  
UŁOŻONYCH  
RODZAJAMI

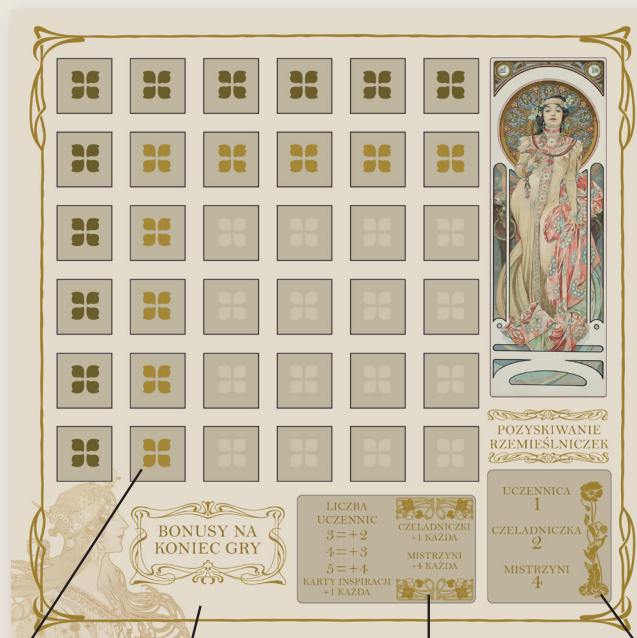
TALIA  
INSPIRACJI



3 WYŁOŻONE KARTY  
INSPIRACJI



PLANSZA  
TORU  
RENOMY



MIEJSCA NA  
KAFELKI  
MATERIAŁÓW

PLANSZA  
RYNKU

BONUSY NA  
KONIEC GRY

WYMAGANIA  
AWANSU



# CEL GRY

ZDOBADŹ  
NAJWIĘCEJ RENOMY,  
ZBIERAJĄC MATERIAŁY,  
KUPUJĄC WZORY  
I INSPIRACJE ORAZ  
POZYSKUJĄC NOWE  
RZEMIEŚLNICZKI



# RODZAJE SZTUKI



W grze istnieje 5 rodzajów sztuki. Każdy z nich posiada swój kolor, symbol oraz kafelki materiału. Symbole i kolory dla każdego rodzaju sztuki znajdziesz na kafelkach materiałów, kartach wzorów, kartach rzemieślniczek oraz kartach inspiracji.



CERAMIKA



SZKŁO



METAL



FARBA



TEKSTYLIA



# ROZGRYWKA



Gra w *Kunszt* trwa nieokreśloną liczbę rund. W każdej rundzie kafelki materiałów dodawane są do planszy rynku, a następnie gracze po kolei wykonują swoje akcje tak długo, aż wszyscy spasują, co kończy rundę. Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której jedna z osób posiada co najmniej 20 punktów renowy (PR). Gracze podliczają punkty bonusowe i wygrywa osoba z największą renową.

**POCZĄTEK RUNDY:** Na początku każdej rundy dociągnijcie kafelki materiałów z woreczka, rozmieszczając je na planszy rynku zgodnie z liczbą graczy:

**UWAGA:** Jeśli w woreczku zabrakło kafelków, wrzućcie do niego całą kupkę resztek, przemieszajcie i kontynuujcie rozkładanie.

**2 GRACZY –  
16 KAFELKÓW W SIATCE 4X4**



**3 GRACZY –  
25 KAFELKÓW W SIATCE 5X5**



**4 GRACZY –  
36 KAFELKÓW W SIATCE 6X6**



**PORZĄDEK RUNDY:** W każdej rundzie, zaczynając od osoby ze znaczkiem pierwszego gracza, gracze wykonują swoje tury po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pomijając osoby, które już spasowały, aż do momentu, gdy ostatnia osoba spasuje.

**W SWOJEJ TURZE MUSISZ WYKONAĆ DOKŁADNIE JEDNĄ  
Z NASTĘPUJĄCYCH AKCJI:**

1. POZYSKAJ KAFELKI MATERIAŁÓW
2. KUP KARTĘ WZORU
3. SPASUJ

## ❁ KAFELKI MATERIAŁÓW ❁

### POZYSKIWANIE KAFELKÓW MATERIAŁÓW:

Kiedy zdecydujesz się pozyskać kafelki materiałów, najpierw wybierz jedną z leżących przed tobą kart rzemieślniczek. Spójrz na symbol znajdujący się na dole wybranej karty – to układ dobierania kafelków. Teraz weź z planszy rynku kafelki leżące w takim samym układzie, jak prezentuje ten symbol. W trakcie pozyskiwania kafelków ich kolory nie mają znaczenia, można dobierać zupełnie dowolne kolory. Pozyskując kafelki, musisz dobrać ich dokładnie tyle, ile wskazuje symbol na wybranej karcie rzemieślniczki (nie można dobrać mniej). Pozostałe miejsca zaś, czyli te pomiędzy wskazanymi przez symbol, są w trakcie pozyskiwania nieistotne (to znaczy, że nie ma znaczenia, czy leżą tam jakieś kafelki, czy są one puste). Wskazany przez symbol układ dobierania kafelków można dowolnie obracać, a także korzystać z jego lustrzanego odbicia. Pozyskane kafelki połóż przed sobą – w swoim obszarze gry. W obszarze gry w żadnym momencie nie można posiadać więcej niż 10 kafelków, więc jeśli jakkolwiek akcja spowodowałaby umieszczenie w obszarze gry jedenastego (lub więcej) kafelka, to taka akcja jest niedozwolona – w takiej sytuacji musisz wykonać inną akcję.

### PRZYKŁAD POZYSKANIA

**KAFELKÓW:** *W swojej kolejce Amy wybiera swoją czeladniczkę metaloplastyki, aby pozyskać:*



*Następnie Dusty w swojej kolejce używa uczennicy rzemieślniczki tekstyliów, obraca układ dobierania i korzysta z lustrzanego odbicia, dzięki czemu pozyskuje:*



### KAFELKI POZYSKANIE DZIĘKI CZELADNICZCE METALOPLASTYKI



### KAFELKI POZYSKANIE DZIĘKI UCZENNICY TEKSTYLIOW



## KARTA RZEMIEŚLNICZKI

POZIOM  
UMIĘJĘTNOŚCI

RODZAJ  
SZTUKI

UKŁAD  
DOBIERANIA  
KAFELKÓW



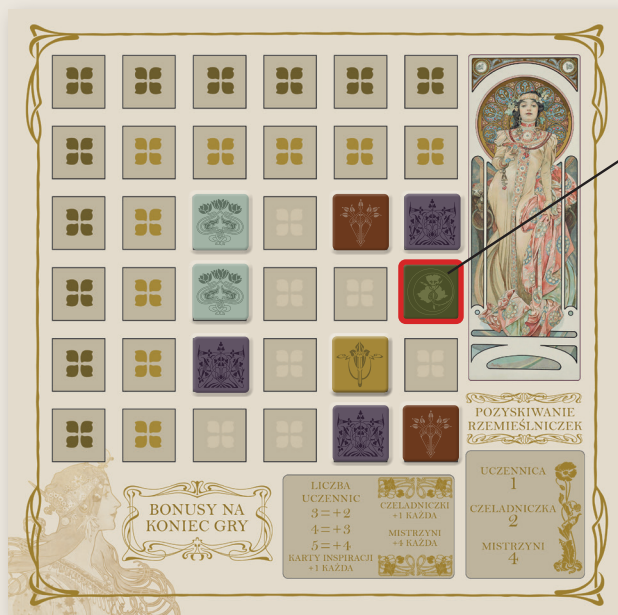
## ❁ KARTY INSPIRACJI ❁

**INSPIRACJE:** Karty inspiracji to specjalne karty, które gracze mogą otrzymać dzięki zabraniu ostatniego kafelka danego koloru na planszy rynku w każdej rundzie.

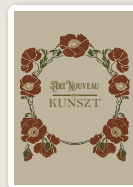
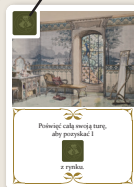
**POZYSKIWANIE KART INSPIRACJI:** Jeśli pozyskasz z planszy rynku ostatni kafelek materiału w danym kolorze, to spójrz na rynek kart inspiracji i sprawdź, czy leży tam karta z symbolem takiego samego kafelka (w lewym górnym rogu karty). Jeśli tak, weź ją i umieść w swoim obszarze gry. Jeśli kilka kart inspiracji ma taki sam symbol kafelka, to wybierz jedną z pasujących kart inspiracji, zaś pozostałe pasujące karty inspiracji umieść zakryte na dole talii inspiracji.

Nie uzupełniaj natychmiast wyłożonych kart inspiracji (karty te uzupełniane są na koniec rundy).

**UWAGA:** Pozyskanie karty inspiracji możliwe jest dzięki **pozyskaniu** ostatniego kafelka w danym kolorze. Jeśli ostatni kafelek danego koloru **przeniesiesz** z planszy na kupkę resztek (co umożliwiają specjalne efekty niektórych kart inspiracji), to nie jest to liczone jako **pozyskanie** ostatniego kafelka danego koloru, a więc nie otrzymasz karty inspiracji.



OSTATNI KAFELEK SZKŁA (CIEMNOZIELONY) DAJE KARTĘ INSPIRACJI

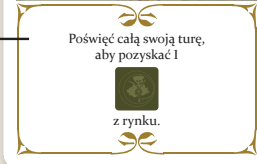


## KARTY INSPIRACJI

WYMAGANY  
TYP OSTATNIEGO  
KAFELKA

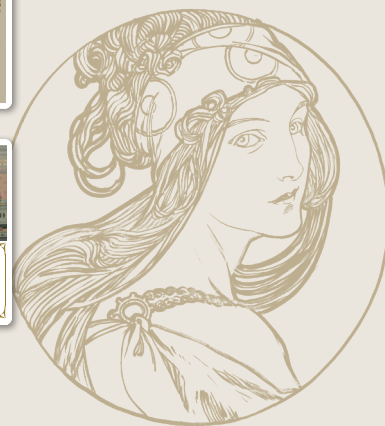


ZDOLNOŚĆ  
PO  
POZYSKANIU



### UŻYWANIE KART INSPIRACJI:

Podczas swojej kolejki możesz użyć dowolnej liczby posiadanych kart inspiracji. Jedna karta inspiracji może jednak zostać użyta tylko raz na rundę. Aby użyć karty inspiracji, należy zastosować się do zapisanych na niej instrukcji, a następnie ją zakryć (obrócić awersem do dołu), zaznaczając, że w tej rundzie została już użyta.



## KARTY WZORÓW

### KUPOWANIE KART WZORÓW:

Kiedy zdecydujesz się kupić kartę wzoru, możesz wybrać dowolną z pięciu kart wyłożonych na rynku wzorów. Aby kupić kartę wzoru, musisz zapłacić, używając posiadanych kafelków materiałów. Koszt każdej karty wzoru wskazany jest na dole karty. Wydane kafelki umieść na kupce resztek obok planszy rynku.

RODZAJ  
SZTUKI

### KARTA WZORU



PUNKTY  
RENOMY  
(PR)

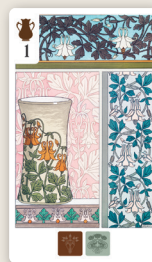
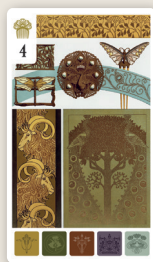
KAFELKI MATERIAŁÓW WYMAGANE  
DO ZAKUPU



- ALBO -



3 DOWOLNE KAFELKI  
ZASTĘPUJĄCE  
1 BRAKUJĄCY  
KAFELEK











**WYMIĘŃ DOWOLNE 3 KAFELKI NA 1 KAFELEK:** Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby odpowiednich kafelków materiałów, aby kupić jakiś wzór, możesz zapłacić 3 kafelki materiałów w dowolnych kolorach, zastępując w ten sposób 1 dowolny kafelek.

### ZBIERANIE KART WZORÓW:

Zakupioną kartę wzoru umieść w swoim obszarze gry. Natychmiast zyskujesz tyle punktów renomy (PR), ile wynosi wartość wskazana na karcie wzoru. Przesuń odpowiednio swój znacznik renomy na torze renomy. Pozyskanie karty wzoru może też pozwolić na pozyskanie karty rzemieślniczk (zobacz: następna strona).

### UZUPEŁNIANIE RYNKU WZORÓW:

Po zakupieniu wzoru, należy dobrać nową kartę wzoru z wierzchu talii wzorów i umieścić ją odkrytą na wolnym miejscu w rynku wzorów.

**PRZYKŁAD ZAKUPU:** Ronan chce kupić wzór, który wymaga    . Wpłaca wymagane kafelki materiałów     na kupkę resztek, umieszcza zakupioną kartę wzoru w swoim obszarze gry i zyskuje 3 PR, co zaznacza, przesuwając swój znacznik renomy na torze renomy.

PLANSZA TORU  
RENOMY



## ❁ KARTY RZEMIEŚLNICZEK ❁

**POZYSKIWANIE RZEMIEŚLNICZEK:** Jeśli zbierzesz wymaganą liczbę kart wzorów tego samego rodzaju sztuki, to automatycznie pozyskujesz kartę rzemieślniczką tego rodzaju z nowym poziomem umiejętności. Można posiadać tylko 1 rzemieślniczkę danego poziomu i rodzaju (innymi słowami: nie można posiadać dwóch takich samych rzemieślniczek). Rzemieślniczkę pozyskaną w ten sposób dodaj do swojego obszaru gry.

**POZYSKIWANIE RZEMIEŚLNICZEK-UCZENNIC:** Kiedy pozyskasz swoją pierwszą kartę wzoru danego rodzaju sztuki, natychmiast otrzymujesz rzemieślniczkę-uczennicę tego rodzaju sztuki. Pamiętaj, że nie można posiadać dwóch takich samych kart rzemieślniczek, co ma znaczenie w kontekście twojej startowej rzemieślniczki – zaczynasz grę z jedną rzemieślniczką-uczennicą i bez kart wzorów, jeśli więc pozyskasz pierwszą kartę wzoru, której rodzaj sztuki odpowiada twojej startowej rzemieślniczce, to wyjątkowo nie otrzymasz karty rzemieślniczki, bo po prostu już ją masz.

**POZYSKIWANIE RZEMIEŚLNICZEK-CZELADNICZEK:** Kiedy pozyskasz swoją drugą kartę wzoru danego rodzaju sztuki, natychmiast otrzymujesz rzemieślniczkę-czeladniczką tego rodzaju sztuki.

**POZYSKIWANIE RZEMIEŚLNICZEK-MISTRZYŃ:** Kiedy pozyskasz swoją czwartą kartę wzoru danego rodzaju sztuki, natychmiast otrzymujesz rzemieślniczkę-mistrzynię tego rodzaju sztuki. (W grze dostępna jest tylko jedna mistrzyni każdego rodzaju sztuki, a więc wyłącznie pierwsza osoba, która łączy cztery karty wzorów danego rodzaju sztuki).

**PRZYKŁAD POZYSKANIA RZEMIEŚLNICZKI:** *Aurora posiada jedną kartę wzoru ceramiki i pozyskuje właśnie drugą kartę wzoru ceramiki, dzięki czemu pozyskuje rzemieślniczkę-czeladniczką w rodzaju sztuki: ceramika.*

**PODPowiedź:** Karty wzorów danego rodzaju sztuki można układać jedna na drugiej, tak aby widać było symbole ich rodzaju sztuki – dzięki temu łatwo zorientować się, ile kart wzorów posiada się w danym rodzaju sztuki.

OBSZAR GRY



**AURORA POSIADA TERAZ  
DWIE KARTY WZORÓW  
CERAMIKI, WIĘC OTRZYMUJE  
CZELADNICZKĘ CERAMIKI**

POZYSKANE  
W TEJ TURZE



**PODPowiedź:** Karty rzemieślniczek danego rodzaju sztuki można układać jedna na drugiej, tak aby widać było układy dobierania kafelków – dzięki temu łatwo zorientować się, jakie układy są dostępne przy pozyskiwaniu kafelków.

**PASOWANIE:** Jeśli nie chcesz lub nie możesz wykonać żadnej innej akcji, musisz spasować. Do końca bieżącej rundy nie wykonujesz już żadnych działań. Pozostali gracze mogą nadal wykonywać swoje tury, dopóki chcą i mogą.

Gdy wszystkie osoby spasują, runda dobiega końca.



## KONIEC RUNDY



**ZAKOŃCZENIE RUNDY:** Wykonajcie poniższe kroki, aby przygotować się do kolejnej rundy.

**USUŃCIE NIEWYKORZYSTANE KAFELKI:** Usuńcie wszystkie kafelki, jakie pozostały na planszy rynku i umieśćcie je na kupce resztek.

**UZUPEŁNIJCIE KARTY INSPIRACJI:** Dobierzcie nowe karty inspiracji z talii i wyłóżcie ich tyle, aby znów leżały trzy dostępne odkryte karty inspiracji.

**ODKRYJCIE SVOJE KARTY INSPIRACJI:** Jeśli skorzystaliście z jakichś efektów specjalnych posiadanych kart inspiracji, to leżą przed wami zakryte, a więc teraz odkryjcie je wszystkie, aby w nowej rundzie znów móc z nich skorzystać.

**KONIEC GRY:** Jeśli w tym momencie (czyli na koniec rundy) ktokolwiek posiada 20 lub więcej PR, gra kończy się natychmiast i przejście do punktacji końcowej. Jeśli natomiast nikt nie osiągnął poziomu 20 PR, znacznik pierwszego gracza przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnej osoby i rozpoczyna się nowa runda.



## KONIEC GRY



**PUNKTACJA NA KONIEC GRY:** Gdy gra dobiegnie końca, każda osoba otrzymuje bonusowe PR w oparciu o liczbę pozyskanych kart rzemieślniczych i kart inspiracji (zobacz: bonusy na koniec gry w zielonej ramce obok).

## BONUSY NA KONIEC GRY

### UCZENNICE

Każda osoba otrzymuje PR w oparciu o liczbę posiadanych uczennic:

1 LUB 2 UCZENNICE: 0 PR

3 UCZENNICE: 2 PR

4 UCZENNICE: 3 PR

5 UCZENNICE: 4 PR

### CZELADNICZKI: 1 PR ZA KAŻDĄ

Każda osoba otrzymuje 1 PR za każdą posiadaną czeladniczkę

### MISTRZYNIĘ: 4 PR ZA KAŻDĄ

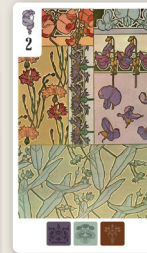
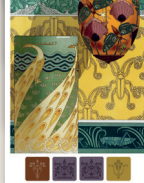
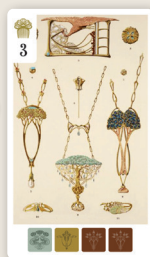
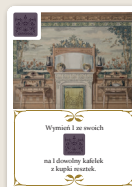
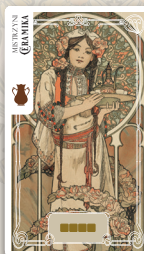
Każda osoba otrzymuje 4 PR za każdą posiadaną mistrzynię

### KARTY INSPIRACJI: 1 PR ZA KAŻDĄ

Każda osoba otrzymuje 1 PR za każdą posiadaną kartę inspiracji

## ❁ PRZYKŁAD PUNKTACJI ❁ NA KONIEC GRY

Aurora zdobyła w toku gry 21 PR. Posiada 4 uczennice, więc otrzymuje 3 PR. Posiada 2 czeladniczki, więc otrzymuje 2 PR. Posiada 1 mistrzynię, więc otrzymuje 4 PR. Posiada 2 karty inspiracji, więc otrzymuje 2 PR. Jej ostateczny wynik to 32 PR.



**RENOMA**  
 $21+3+2+4+2=32$

## ZWYCIĘZCA

Zwycięzczynią lub zwycięzcą rozgrywki zostaje osoba o najwyższej renomie. W przypadku remisu, wygrywa osoba posiadająca mniejszą liczbę kafelków materiałów. Jeśli nadal jest remis, wygrywa osoba posiadająca największą liczbę rzemieślniczek. Jeśli nadal jest remis, to napiszcie na naszym fanpejdżu ([facebook.com/RedSquareGames](https://facebook.com/RedSquareGames)), że potrzeba jeszcze więcej zasad rozstrzygnięcia remisów, bo Amy i Dusty uznali, że tak nieprawdopodobny remis nigdy się nie wydarzy.



# WARIANT SOLO



Tryb solo rozgrywany jest dokładnie tak, jak gra dla dwóch osób (na planszy 4x4), z następującymi zmianami:

## ✿ PRZYGOTOWANIE ✿

Weź po jednej z każdego rodzaju uczennic i przetasuj je. Weź jedną losową dla siebie, a przeciwnikowi daj dwie losowe uczennice. Będą one stanowić jego startową talię rzemieślniczek – połóż je zakryte jedna na drugiej.

## ✿ ROZGRYWKA ✿

Zawsze zaczynasz każdą rundę, a przeciwnik jest drugi (wyjątkiem jest poziom trudny).

**WAŻNE:** Twójego przeciwnika nie obowiązuje limit kafelków materiałów.

Rozegraj swoją turę normalnie. Następnie w turze przeciwnika odkryj pierwszą z wierzchu kartę z jego talii rzemieślniczek, aby określić, której rzemieślniczki będzie używać. Odkrywane karty rzemieślniczek przeciwnika umieszczaj na jego odkrytym stosie użytych rzemieślniczek. Za każdym razem, gdy musisz odkryć nową kartę rzemieślniczki przeciwnika, a w jego talii rzemieślniczek nie ma już kart, przetasuj stos użytych rzemieślniczek i stwórz nową talię (przetasowanie należy też wykonywać na początku każdej rundy). Twój przeciwnik będzie priorytetowo podejmowane w swojej turze działania w następującym porządku (jeśli na planszy pozostaną mniej niż 2 kafelki, przejdź od razu do priorytetu nr 3):

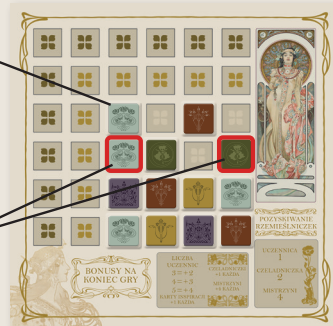
1. Twój przeciwnik zawsze z początku będzie próbował pozyskać kafelki materiałów, używając do tego dokładnego układu dobierania z odkrytej karty rzemieślniczki. Przeciwnik będzie starał się dopasować ten dokładny układ, zaczynając od lewego górnego rogu planszy rynku i przesuwać się od lewej

do prawej, a następnie schodząc niżej do kolejnego rzędu i ponownie przesuwać się od lewej do prawej, poszukując w ten sposób tak długo, aż znajdziesz pierwsze kafelki pasujące do układu (przeciwnik nigdy nie obraca ani nie odbija układu w lustrze).

**PRZECIWNIK SOLO ZACZYNA W LEWYM GÓRNYM ROGU I STARA SIĘ ZNALEZĆ PASUJĄCY UKŁAD**



**POZYSKANE Z DRUGIEGO RZĘDU**

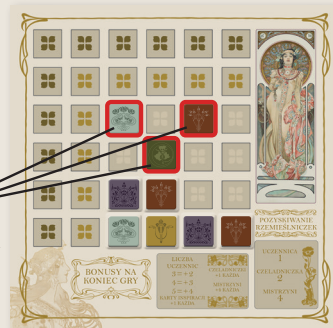


2. Jeśli nie da się dopasować żadnego układu, przeciwnik bierze pierwsze 3 kafelki (bądź 2, jeśli tylko 2 pozostają) dostępne na planszy, przesuwać się po górnym rzędzie od lewej do prawej, a następnie schodząc niżej do kolejnego rzędu i tak dalej. Jeśli natomiast pozostały mniej niż 2 kafelki, przejdź do priorytetu nr 3.

**PRZECIWNIK SOLO NIE MOŻE DOPASOWAĆ DOKŁADNEGO UKŁADU**



**ZAMIAST TEGO, ZABIERA PIERWSZE 3 KAFELKI JAKIE ZNAJDZIE, ZACZYNAJĄC OD LEWEGO GÓRNEGO ROGU**



3. Jeżeli na planszy pozostały mniej niż 2 kafelki materiałów, przeciwnik będzie próbował kupić kartę wzoru, zaczynając od położonej najbardziej po prawej i przesuując się do lewej, używając dokładnie pasujących kafelków (przeciwnik dokona wymiany 3 kafelków za 1 kafelek dopiero pod koniec gry – zobacz priorytet nr 4).
4. Tylko i wyłącznie w wypadku, gdy ty bądź twój przeciwnik osiągniecie wynik 20 PR, zaś przeciwnik nie może kupić karty wzoru za dokładnie pasujące kafelki materiałów, przeciwnik spróbuje kupić kartę, zaczynając od prawej i przesuując się do lewej, poprzez wymianę 3 kafelków na 1 kafelek celem dopasowania do kosztu. Aby pozyskać potrzebne mu kafelki, przeciwnik w pierwszej kolejności będzie wydawał te kafelki, których ma najwięcej (jeśli po równo, ty wybierasz).
5. Jeśli przeciwnik nie może zapłacić za żadną z kart wzorów, to pasuje i jednocześnie bierze kartę z wierzchu talii inspiracji i odkłada ją zakrytą na swój stos kart inspiracji, zachowując do końca gry.

Jeśli okaże się, że w talii inspiracji nie ma już kart, to zamiast tego przeciwnik otrzymuje 1 PR.

Kiedy po zakupie karty wzoru (czy to przez ciebie, czy przeciwnika) uzupełniasz rynek kart wzorów, najpierw przesuń pozostające karty wzorów do prawej, a następnie uzupełnij puste miejsce po lewej kartą z wierzchu talii.

Przeciwnik otrzymuje karty inspiracji tak samo, jak ty, czyli przy zbieraniu ostatniego kafelka materiału w danym kolorze. Przeciwnik nie korzysta z efektów specjalnych na kartach inspiracji, a jedynie gromadzi je w zakrytym stosie.

Przeciwnik dostaje rzemieślniczki tak samo, jak ty. Nowo przyznane rzemieślniczki trafiają na stos użytych rzemieślniczek przeciwnika (i wędą do jego talii, gdy przyjdzie moment na przetasowanie).

Jeżeli spasujesz, przeciwnik gra dalej tak długo, aż nie będzie w stanie wziąć kafelków materiałów ani kupić

karty wzoru. Przeciwnik, pasując, zawsze kończy każdą rundę poprzez pobranie karty inspiracji z wierzchu talii i umieszczenie jej na swoim zakrytym stosie kart inspiracji.

## ❁ POZIOMY TRUDNOŚCI ❁

**ŁATWY:** Jak powyżej.

**ŚREDNI:** Jak powyżej, ale przeciwnik będzie wykorzystywał do gry wyłącznie rzemieślniczki najwyższego posiadanego poziomu. Gdy tylko pozyska pierwszą rzemieślniczkę wyższego poziomu niż wszystkie posiadane, natychmiast odkłada na bok wszystkie pozostałe rzemieślniczki (do końca gry nie będzie już z nich korzystać) i tworzy nową (na ten moment jednokartową) talię z nowej rzemieślniczki wyższego poziomu. Jeśli będzie pozyskiwać kolejne rzemieślniczki niższych poziomów, to również będzie odkładać ją na bok.

**TRUDNY:** Jak poziom średni, ale przeciwnik zawsze zaczyna każdą rundę.

## ❁ SCENARIUSZE ❁

Gdy rozegrasz kilka partii w trybie solo, na pewno najdzie cię ochota na nowe wyzwanie – wtedy spróbuj tych bardziej wymagających scenariuszy. Graj w nie po kolei, przechodząc dalej dopiero po ukończeniu wcześniejszych scenariuszy.

1. Wygraj, posiadając co najmniej jedną kartę inspiracji każdego rodzaju sztuki.
2. Wygraj tak, aby nie pozostały ci żadne kafelki materiałów.
3. Wygraj, posiadając co najmniej 8 kart inspiracji.
4. Wygraj, używając limitu 8 kafelków materiałów podczas całej gry.
5. Wygraj, posiadając 5 uczennic.
6. Wygraj, posiadając 4 lub więcej czeladniczek.
7. Wygraj, dobierając kafelki wyłącznie przy użyciu uczennic podczas całej gry.
8. Wygraj, posiadając 2 lub więcej mistrzyni.

# ARTYŃTYŃCI

**PROJEKT GRY:** Amy i Dusty Droz

**PRODUKCJA GRY:** Amy Droz, Dusty Droz and Aaron Kemp

**REDAKCJA ZASAD:** William Niebling

**OPRAWA GRAFICZNA:** (PD) Większość ilustracji pochodzi z domeny publicznej w jej kraju pochodzenia oraz innych krajach i regionach, gdzie okres praw autorskich obowiązuje za życia autora plus 70 lat bądź więcej. Dodatkowe ilustracje wykonała Elizabeth Wakou.

Zaprojektowano i wykonano na licencji Mucha Ltd.

Copyright ©Mucha Trust 2025

**WERSJA POLSKA:** Red Square Games

**WYDAWCA:** Krzysztof Wolicki

**KOORDYNACJA PROJEKTU:**

Bartosz Chlebicki, Łukasz Damięcki

**TŁUMACZENIE:** Michał Gołkowski

**REDAKCJA:** Bartosz Chlebicki

**DTP:** Łukasz Kempiański



## ❁ SŁOWO OD PROJEKTANTÓW ❁

Kunst jest dziełem fikcji. Większość ilustracji użytych w grze to dzieła historyczne. Postaci natomiast oraz reszta zawartości gry powstały dzięki naszej wyobraźni i pomysłowości. Nie jesteśmy w żaden sposób powiązani ani nie nawiązujemy do rzeczywistych osób bądź miejsc, których wizerunki mogą być przedstawione w tych ilustracjach.

