



1-4 játékos részére
játékidő: 60-90 perc
12 éves kortól

fordította: 330000 (2016)
lektorálta: Leogece

The Pursuit of Happiness

A boldogság nyomában

Mindnyájunkban él egy közös vágy - vágyódás a boldogság után.

Ahogy a saját életünket lépésenként a vágyott boldogság felé építgetjük, lassan felismerjük azt a tényt, hogy a boldogság magában a keresésében rejlik.

A „The Pursuit of Happiness” egy olyan játék, ahol egy karaktert alakíthatsz a születésétől kezdve és úgy élheted le az életét, ahogy azt mindig is szeretted volna. Különböző projektekben vehetsz részt, tárgyakat vásárolhatsz, munkába állsz, kapcsolatba kerülhetsz és családot alapíthatsz.

A lehetőségek száma végtelen.

Ez a Te életed.

Mennyit leszel képes elérni egyetlen élet alatt?



1. JÁTÉKOSSZETEVŐK



156 jelző / lapka



36 tudás jelző



36 kreativitás jelző



36 befolyás jelző



44 érme jelző



3 elérhetetlen akció lapka



1 kezdőjátékos lapka

1 játéktábla



180 kártya



60 projekt



60 tárgy / tevékenység



18 munka és 1 fedő kártya



12 partner és 1 fedő kártya



10 életcél



10 gyermek jellemzői



8 szabály kivonat

53 fakocka



8 stressz- és rövid távú boldogság (RTB) jelölő



4 hosszú távú boldogság (HTB) jelölő



40 szintmutató



1 forduló jelölő

36 fa homokóra jelölő (4 színben 9-9 db)



1 szabálykönyv

The Pursuit of Happiness



Az alábbi játék előkészítés 2-4 játékosra vonatkozik. A szóló játék szabályait lásd a 16. oldalon!

- 1 Tedd a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy azt mindenki könnyedén elérje!

Válogasd szét a **projekt-, tárgy / tevékenység-, munka- és partner kártyákat** 4 külön pakliba, keverd meg őket képpel lefelé, majd tedd őket a játéktábla bal oldalára úgy, hogy legyen még hely mellettük a dobott lapoknak is! Tedd a **munka fedő kártyát** a munka pakli-, a **partner fedő kártyát** pedig a partner pakli tetejére!

Minden játékos válasszon magának egy szint, és vegyen el 6 homokóra jelölőt (a többi marad a tartalék készletben) 2 sávjelölőt és 1 hosszú távú boldogság jelölőt (HTB) a választott színében!



Ez után minden játékos tegye 1-1 sávjelölőjét a tábla jobb közepén lévő rövid távú boldogság (Short Term Happiness) sáv középső (a következő oldalon ábrázolt) mezőjére, illetve a stressz sáv első kék mezőjére (szintén lásd a következő oldalon)! A HTB jelölőjét minden játékos tegye a pálya szélén körbefutó hosszú távú boldogság sáv nullás mezőjére!

SZIMBÓLUMOK



tudás



kreativitás



befolyás



pénz



jó egészség



rövid távú boldogság (RTB)



hosszú távú boldogság (HTB)



stressz



kikapcsolódás



homokóra jelölő



- 5** Keverd össze az **életcéli kártyákat** képpel lefelé, majd csapj fel belőle a játéktábla fölé képpel felfelé annyi lapot, ahány játékos van úgy, hogy mindenki jól láthassa őket!

- 6** Tedd a lila **forduló jelölőt** a forduló sáv tini (Teen) mezőjére!

- 7** Tedd a 3 elérhetetlen akció lapkát a játéktábla munkába állás (Get Job), kapcsolat kezdete (Start Relationship) és túlóra (Overtime) mezőire!

- 8** Keverd össze a **gyermek jellemzői kártyákat** képpel, és ossz 2-2 kártyát minden kosnak! Mindenki válasszon a kártyája közül egyet, a másikat pedig tegye vissza a játék dobozba! Ezután mindenki vegyen el egy erőforrás jelölőt, amennyi kártyája alján szerepel! Minden gyermek jellemző kártya egy-egy speciális képességet is biztosít, amit a játékos tetszőlegesen a játékosokkal tud majd használni a játék során.

- 9 A legidősebb játékos megkapja a kezdőjátékos lapkát.

Példa: a kreatív gyermek 3 tudás, 4 kreativitás és 3 kapcsolat jelzővel kezd. Minden alkalommal, amikor a játék akciómezőt használja, +1 kreativitás jelzőt kap.

The Pursuit of Happiness



3. JÁTÉKMENET



1. FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE

A „The Pursuit of Happiness” társasjátékot több fordulón keresztül játszátok. Minden egyes forduló a játékos karakterének egy-egy életszakaszát képviseli. Minden fordulóban 3 fázis követi egymást:

- fenntartási fázis
- akció fázis
- forduló vége fázis

1.) A FENNTARTÁSI FÁZIS

- A fenntartási fázis legelején a forduló jelölőt mozgassd egy mezővel előre a forduló sávon (hagyd ki ezt a lépést a legelső fordulóban)! Ha ez stresszt okoz a játékosoknak (lásd az időskor leírását a 14. oldalon), azt a stressz sávon a jelölők mozgatásával jelölni kell!
- Dobd el a játéktáblán megmaradt összes kártyát, majd csapj fel helyettük képpel felfelé lapokat a játéktáblára a megfelelő pakliból az alábbiak szerint:

Projekt: 2-3 játékos esetén csapj fel 3 lapot, 4 játékos esetén csapj fel 4 lapot!

Tárgy / tevékenység: 2-3 játékos esetén csapj fel 3 lapot, 4 játékos esetén csapj fel 4 lapot!

Munka: csapj fel annyi kártyát, ahány játékos van!

Partner: csapj fel annyi kártyát, ahány játékos van!

☆	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
99	DEVELOP INVENTION			DEBILITY SHOW			LEARN FOREIGN LANGUAGES			PROJECT								
98																		
97										ITEM - ACTIVITY								
96																		
95										JOB								
94																		
93										PARTNER								
92																		
91										PARTNER								
90																		
89										PARTNER								
88																		
87										PARTNER								
86																		
85										PARTNER								
84																		
83										PARTNER								
82																		
81										PARTNER								
80																		

A legelső fordulóban (tinédzser forduló) a játékosok még tizenévesek, emiatt bizonyos tevékenységek még nem állnak rendelkezésre: ne csapj fel munka és partner kártyákat!

A munka- és partner kártyák kétoldalasak (férfi és női oldal), ezért is került egy-egy fedőkártya a paklik tetejére. Ha ezek közül kell egy új kártyát felcsapnod, akkor mindig a fedő kártya alatti legelső lapot csapd fel!

példa a kártyák felcsapására 2 játékos esetén, a 2. fordulótól kezdve

Bármikor, ha elfogynának a lapok az egyik pakliból, keverd össze képpel lefelé az eldobott lapokat, és képezz belőlük egy új paklit!

- Ha a stressz sávon lévő jelölőd nem a középső 3 kék mező egyikén van, akkor a szimbólumoknak megfelelően további homokóra jelölő(ke)t kapsz a tartalék készletből, vagy veszítesz (mindig a kezdeti 6-hoz számold).
- Számold össze az előtted lévő projekt-, munka- és partner kártyákat! Ha ezek száma 3-nál több, akkor 1-1 **stressz** pontot kapsz minden 3 feletti ilyen típusú kártyád után. Ezen felül, ha 2 vagy több partner kártya van előtted, akkor 1-1 **stressz** pontot kapsz minden egynél több partnered után is.
- Nézd át az előtted lévő összes (**tárgy, munka és partner**) kártyát, és ellenőrizd, hogy van-e valamelyiknek fenntartási költsége. Ha igen, akkor fizess meg a fenntartási költséget, majd megkapod érte a fenntartás jutalmát!



Példa a fenntartásra: fizess 3 érmet, cserébe kapsz 3 tudást, jutalomként.

Bármilyen sorrendben megfizetheted a kártyáid fenntartási költségeit. Egy megfizetett kártyád által biztosított jutalmat a következő kártyád fenntartási költségének kifizetésére is felhasználhatsz.

Ha nem tudod, vagy nem akarod egy előtted lévő kártya fenntartási költségét megfizetni, akkor azonnal dobd el az adott kártyát, majd emiatt kapsz egy **stressz** pontot és veszítesz 1 pontot a **rövid távú boldogságból** is (RTB - lásd a rövid távolságú boldogság sáv fejezetet a 15. oldalon).

2.) AZ AKCIÓFÁZIS

A kezdőjátékos lapka tulajdonosa kezd. Amikor épp te vagy soron, vedd a kezébe az egyik előtted lévő homokóra jelölődöt, és tedd le azt a játéktábla egyik akciómezőjére, vagy az egyik előtted lévő kártyára! (Lásd a tábla akciómezőinek ismertetését a 6-12. oldalon, valamint a kártya akciókat a 12-13. oldalon!) Végezd el a megfelelő akciódat, majd az óramutató járása szerinti irányba a következő játékos jön.

Ha a játéktábla egy olyan akciómezőjére teszed le a homokóra jelölődöt, ahol már van egy vagy több homokóra jelölőd (csak a sajátod számít), akkor kapsz 1 **stressz** pontot. (Ez alól csak a pihenés mező a kivétel.)

Ha már nincs több homokóra jelölő előtted, akkor a továbbiakban kihagyod az akciófázist, és a bal oldaladon ülő játékos következik. Amint minden játékos felhasználta az összes homokóra jelölőjét, a forduló véget ér, és következik a forduló vége fázis.

3.) A FORDULÓ VÉGE FÁZIS

Ha egy fordulónak vége, az alábbiakat kell sorban végrehajtanod:

- További jutalmakat kaphatsz egy olyan csoportos projekt után, amiben te is részt vettél (lásd a 7. oldalon).
- Tedd félre az egyfordulós projektjeidet és a csoportos projektjeidet!
- Vedd vissza a játéktáblára és a kártyáidra letett összes homokóra jelölődöt és tedd őket megint magad elé! Minden túlóra akció miatt kapott extra homokóra jelölődöt tedd vissza a közös készletbe!
- Határozzátok meg a rövidtávú boldogság sáv alapján, hogy ki lesz a következő fordulóban a kezdő játékos: az, aki a legtávolabbi mezőn áll. Döntetlen esetén a jelenlegi kezdőjátékostól az óramutató járása irányába lévő távolabbi játékos lesz a kezdőjátékos. Ez a játékos megkapja a kezdőjátékos lapkát.
- Ez után tedd vissza a rövid távú boldogság sávon lévő összes jelölőt a középső mezőre!

A **legelső forduló végén** távolítsd el az akciómezőkre letett 3 elérhetetlen akció lapkát (hiszen ez a 3 akció immár elérhetővé válik a játékosok számára)! Hasonlóképpen, a **felnőtt kor utolsó fordulójának végén** tegyél egy elérhetetlen akció lapkát a túlóra akciómezőre! Ez a játék legvégeig már ott fog maradni.

Felhívjuk a figyelmedet arra, hogy a stressz sávon lévő jelölőket NEM KELL mozgatni a fordulók végén, azok ott maradnak, ahol voltak!

The Pursuit of Happiness



2. AZ AKCIÓMEZŐK

► STUDY / PLAY / INTERACT

A játék 3 erőforrást használ:
tudás, kreativitás és befolyás.

Ha használod a fenti 3 akciómező egyikét, kapsz 3 jelzőt a megfelelő erőforrásból:

- **STUDY** (tanulás): kapsz 3 tudás jelzőt
- **PLAY** (játék): kapsz 3 kreativitás jelzőt
- **INTERACT** (interakció): kapsz 3 befolyás jelzőt



► TEMP JOB

A **TEMP JOB** (alkalmi munka) akciómezőt használva kapsz 3 érme jelölőt.



► TAKE PROJECT

Ha a **TAKE PROJEKT** (projekt elvétele) akciómezőt használod, válassz egyet a játéktáblán lévő **projekt** kártyák közül, fizesd ki a szükséges költségét, majd tedd képpel felfelé magad elé! A pontos költség, amit meg kell fizetned, a projekt típusától függ (lásd később). Ez után csapj fel egy új projekt kártyát a játéktábla azon mezőjére, ahonnan ezt a kártyát elvetted! 3 „kártyahely” van előtted, amibe a projekt-, munka- és partner kártyáid kerülhetnek. Ha már mind a 3 „kártyahelyed” foglalt, akkor is tudsz újabb projekt kártyákat elvenni, de minden 3 feletti kártyád után 1-1 **stressz** pontot is kapsz. Ezen felül, minden fenntartási fázisban, ha ezekből a kártyatípusokból 3-nál több van előtted, még további **stressz** pontokat kapsz (lásd ott). A projekt kártyáknak 3 típusa van: **alap**, **egyfordulós** és **csopartos**.



Alap projektek

Ezek azok a projektek, amik mellett elkötelezted magad, és egy életen át fejleszted őket a saját tempódban.

projekt kártya neve

projekt kategóriája

szint neve

szint sorszáma (L1-L4)

szint költsége

szint jutalma

ACT IN PLAY	
Tree	L1
Supporting Role	L2
Main Role	L3
Star	L4

A projekt kategóriáknak a játékban nincs szerepük, csupán tematikus jelleggel kerültek feltüntetésre. A kártya jobb felső sarkában lévő nagy betűk a következő kategóriákat jelentik:

A: művészeti B: üzleti C: kulturális H: egészség P: politikai S: szociális T: technológiai / tudományos

The Pursuit of Happiness

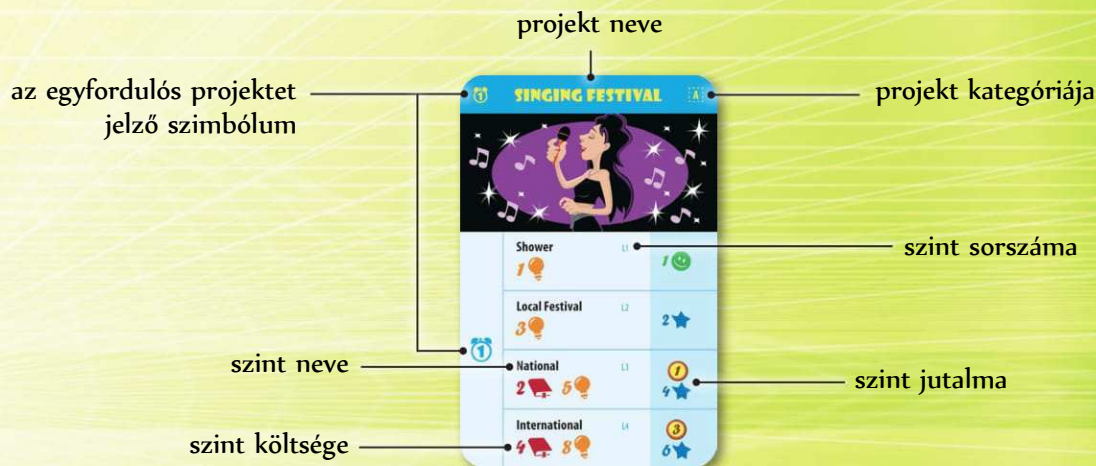
Ha egy alap projekt kártyát veszel el, akkor azt képpel felfelé fektesd magad elé, majd fizess meg az L1 szinthez (L1) tartozó költségét! Jelezd egy fekete kockával, hogy a projekted L1 szintű, és vedd el az érte járó jutalmadat!

Például: Jani úgy dönt, hogy színész akar lenni. Ráteszi a homokóra jelölőjét a „Take Project” akciómezőre és a játéktábláról elveszi az „Act in Play” alap projekt kártyát, amit maga elé fektet. Kifizet 1 befolyás jelzőt (az L1 szint költsége), rátesz egy fekete kockát a kártya L1 mezőjére, majd megkapja annak jutalmát, 2 kreativitás jelzőt. Ez után egy új projekt kártyát csap fel a játéktábla megüresedett mezőjére.

A továbbiakban majd az alap projekt kártyádnak fejlesztheted a szintjét (lásd a kártya akciókat a 12-13. oldalon).

Egyfordulós projektek

Az egyfordulós projektek rövid ideig tartó kihívásokat jelentenek az életedben, amik csak egy bizonyos életszakaszodat érintik (mint egy verseny, vagy egy koncert).



Ha egy egyfordulós projekt kártyát veszel el, akkor azt képpel felfelé fektesd magad elé, majd válassz egy tetszőleges szintet (L1-L4), fizess ki a hozzá tartozó költséget és vedd el a hozzá tartozó jutalmadat! Ellentétben az alap projektekkel ez nem L1 szinten kezd, és nem kell fejlesztened. A forduló végén tedd félre az egykörös projekt kártyát, hiszen ez is beleszámít majd a pontozás során az elkészült projektjeid közé!

Például: Anna megpillant egy egyfordulós projekt lapot (énekesztivált), ami megtetszik neki. Ráteszi a homokóra jelölőjét a „Take Project” akciómezőre és a játéktábláról elveszi a „Singing Festival” egykörös projekt kártyát, amit maga elé fektet. Úgy dönt 3. (országos) szinten akarja használni, így kifizeti a 2 tudás és 5 kreativitás jelzőt, majd jutalmul kap 1 érme jelzőt és 4-et lép előre a HTB sávon. Új projekt kártyát csap fel a megürült mezőre.

Csoportos projektek



The Pursuit of Happiness

Egy csoportos projektben minden játékos részt vehet.

Ha egy csoportos projekt kártyát veszel el, akkor fektesd azt képpel felfelé magad elé, majd válassz egyet a rendelkezésre álló 4 szerep közül! Ezután tedd át a projekt elvétele akcióra használt homokóra jelölődet a kártyának az általad választott szerep mezőjére, majd fizesd ki a szerep költségét, és vedd el érte az azonnali jutalmadat!

Egy csoportos projekt azért különleges, mert minden játékos használhatja azt. Miután egy csoportos projekt kártyát fektetettél magad elé, a játékosársaid úgy is használhatják a „Take Project” akciót, hogy egy új projekt kártya játéktábláról való elvétele helyett, a homokóra jelölőjüket a csoportos projekt kártya egyik, még nem foglalt szerep mezőjére teszik át. Egy későbbi körödben, ha akarod, egy másik üres szerepre is teheted egy másik jelölődet, de kettőnél nem többre, mivel a további szerepek a játékosársaid számára vannak fenntartva.

A forduló végén minden játékos, aki rátette egy, vagy két jelölőjét a kártyára, további jutalmat is kap, a kártyán lévő jelölők számától függően. Minden játékos annyiszor kapja meg a betöltött szerepek számától függő extra jutalmat, ahány jelölőjét a kártyára tette. A forduló végén tedd félre a csoportos projekt kártyát, hiszen ez is beleszámít majd a pontozás során az elkészült projektjeid közé!

Például: Mari úgy dönt, hogy egy csoportos projekt kártyát szeretne megszerezni. Ráteszi a homokóra jelölőjét a „Take Project” akciómezőre és a játéktábláról elveszi a „Magazine” csoportos projekt kártyát, amit maga elé fektet. Úgy dönt, hogy az író (Writer) szerepet választja, így elveszi az akcióhoz felhasznált homokóra jelölőjét, átteszi erre a szerep mezőre, kifizeti a 3 tudás és 2 kreativitás jelző költségét, majd azonnal megkapja a szerepe jutalmát: 1 HTB pontot és 3 befolyás jelzőt. Jani a saját körében úgy dönt, csatlakozik a projekthez. A jelölőjét a „Take Project” akciómezőre teszi, majd a csoportos projekt kártyán kiválasztja magának a szerkesztő (Editor) szerepet, és átteszi a jelölőjét erre a szerep mezőre. Kifizeti a szerepe költségét (3 tudás és 2 befolyás jelző), majd megkapja azonnali jutalmát (2 HTB pont). Egy későbbi körében Mari szeretné a fotós (Photographer) szerepet is magának, így a „Take Project” akciómezőre tett jelölőjét átteszi erre a szerep mezőre, kifizeti a költségét (3 kreativitás és 2 befolyás jelző), majd elveszi az azonnali jutalmát (2 HTB pont).

A forduló végén a játékosok további jutalmakat kapnak a csoportos projekt után. Mivel összesen 3 jelölő került a kártyára, így minden résztvevő az első 3 jutalmat kapja meg: 1 érme, 1 HTB pont és 2 befolyás jelző. Mivel Marinak 2 jelölője is volt a kártyán, így ő ezt kétszer kapja meg: összesen 2 érmehez, 2 HTB ponthoz és 4 befolyás jelzőhöz jut. Ezután félreteszi a projekt kártyáját a befejezett projektjei közé.

Vedd figyelembe, hogy egy csoportos projekt szerepének választása esetén a „Take Project” akciómezőre tett homokóra jelölőd elkerül arról az akciómezőről, így az üres lesz, amikor ismét használni akarod! Ha azonban már van jelölőd ezen az akciómezőn, és beszállsz egy csoportos projektbe, ugyanúgy megkapod az 1 stressz pontot, hiába kerül át végül az új jelölőd a csoportos projekt kártyájára!

► SPEND

Ha a **SPEND (pénzköltés)** akciómezőt választottad, akkor vedd el a játéktábláról az egyik tárgy / tevékenység kártyát, majd válaszd ki azt a szintet, amelyiken szeretnéd azt megvásárolni! Fektesd a kártyát képpel felfelé magad elé, fizesd ki a kártya általad választott szintjének költségét, jelöld meg ezt a szintet egy fekete kockával, majd vedd el az adott szintért járó jutalmadat! Ez után a megürült helyre csapj fel egy új tárgy / tevékenység kártyát!



Tárgy

Egy tárgy kártya megvásárlása egész életedre szól. Általában több lehetőség is van, hogy milyen minőségben (milyen szinten) szeretnéd a kártyát megvásárolni, mennyit vagy rá hajlandó áldozni, és így mekkora jutalmat kapsz érte.

The Pursuit of Happiness



Miután elhelyeztél egy tárgy kártyát magad előtt, a megvásárlásának szintjét jelöld meg egy fekete kockával (és persze fizess ki az adott szint költségét, majd vedd el a szint után járó jutalmadat)! Bizonyos szinteknek (általában a magasabbaknak) fenntartási költségük is van. Ez az a költség, amit minden forduló elején, a fenntartási fázisban meg kell fizetned. Ha megfizetted, megkapod a fenntartás jutalmát is (ha nem, dobod el a kártyát). A játék későbbi szakaszában a tárgy kártyád szintjét fejlesztheted (lásd a kártya akciók fejezetet a 12-13. oldalon).

Például: Jani úgy dönt, vesz magának egy autót. Leteszi a homokóra jelölőjét a „Spend” akciómezőre, majd elveszi és maga elé teszi a „Car” tárgy kártyát. Úgy dönt, egy családi autót szeretne, azaz a kártyát az L2 szinten vásárolja meg. Kifizeti az L2 szint költségét (4 érme), rátesz egy fekete kockát a kártya L2 mezőjére és megkapja a jutalmát (1 befolyás jelző, 1 RTB és 2 HTB pont).

A következő forduló elején, a fenntartási fázisban Janinak ki kell fizetnie az autója fenntartási költségét, ami 3 érme. Ha kifizette, akkor 1 HTB pontot kap, mint a fenntartás jutalmát.

Egy tárgy kártya nem foglal el egyet sem az előtted lévő 3 „kártyahely” közül (ahová ugye a projekt-, munka- és partner kártyák kerülnek), így nincs korlátozva, hogy hány tárgy kártyád lehet.

Tevékenység

A tevékenység kártyák - mint ahogy a nevük is mutatja - olyan tevékenységeket takarnak, amelyekre költhetsz. Ezek hasonlóképpen működnek, mint a tárgyak, azzal a kivétellel, hogy nincs fenntartási költségük.



The Pursuit of Happiness

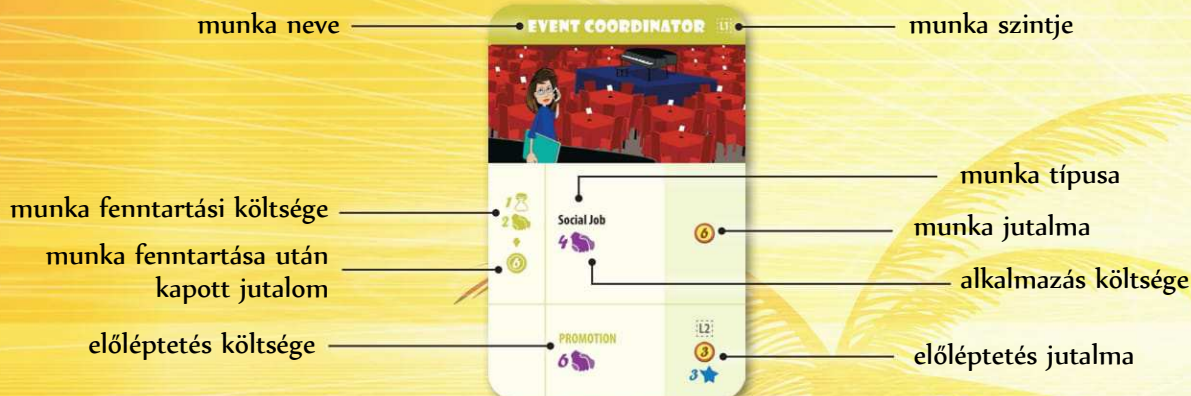
Például: Anna koncertre szeretne menni, ezért leteszi a homokóra jelölőjét a „Spend” akciómezőre, majd elveszi és maga elé teszi a „Concert” tevékenység kártyát. Jelen anyagi helyzetében csak egy helyi bandára van pénze, ezért kifizeti a szint költségét (1 érme), rátesz egy fekete kockát a kártya L1 szintjére, majd megkapja érte a jutalmát (2 kreativitás jelző és 1 RTB pont).

Egy tevékenység kártya nem foglal el egyet sem az előtted lévő 3 „kártyahely” közül (ahová ugye a projekt-, munka- és partner kártyák kerülnek), így nincs korlátozva, hogy hány tevékenység kártyád lehet.

► GET JOB

Ha a **GET JOB (munkába állás)** akciómezőt választod, vedd el az egyik munka kártyát, fektesd a kártyát képpel felfelé magad elé, fizess ki az alkalmazásod költségét, majd vedd el az érte járó jutalmat! **Ne csapj fel** új munkakártyát az elvett helyett!

A munka kártyák kétoldalasak, más illusztrációval és más elnevezéssel, de ugyanolyan értékekkel. Ha elveszel egy ilyen kártyát, dönts el, melyik oldalával felfelé akarod elhelyezni azt!



Például: Mari éppen munkát keres, mikor rájön, hogy van egy csomó befolyás jelzője, amit használni tudna. Leteszi a homokóra jelölőjét a „Get Job” akciómezőre és elveszi az „Event Coordinator” (rendezvény koordinátor) munka kártyát (L1 szintű, szociális munka), majd leteszi maga elé. Kifizeti az alkalmazásának költségét (4 befolyás jelzőt), majd azonnal megkapja érte a jutalmát (munkabérét), 6 érmét.

Minden ezt követő forduló kezdetén, a fenntartási fázisban meg kell fizetnie a munkája fenntartási költségét (1 homokóra jelölő és 2 befolyás jelző), viszont megkapja ilyenkor a fenntartás jutalmát (6 érme).

3 különböző típusú munka van a játékban: tudományos (Science), művészeti (Art) és közösségi (Social). Mindhárom típushoz 3-3 különböző szintű (L1, L2 és L3) munka tartozik. Bármilyen típusú és szintű munkát elvállalhatsz, amíg fedezni tudod az alkalmazásod és a munka fenntartásának költségeit (azaz nem kell az L1 szintű munkával kezdened, hogy később elvállalhass egy L2 szintűt).

Egy jó kis állás lehetővé teszi, hogy minden fordulóban bevételre tegyél szert. Ám időigényes, és minden forduló elején bizonyos erőforrásokat igényel annak érdekében, hogy fenn tudd tartani: minden munkának van egy fenntartási költsége, amit meg kell fizetned a fenntartási fázisban. A munkád minden fordulóban biztosítja számodra a feltüntetett érméket. Ha nem tudod, vagy nem akarsz megfizetni a fenntartásának költségét, akkor kirúgnak: dobd el a kártyát mindenféle jutalom nélkül, majd kapsz 1 **stressz** pontot és veszítesz 1 **RTB** pontot.

Egy időben **csak egy munkát végezhetsz**. Ha egy új munka kártyát teszel magad elé, azonnal dobd el a régit (bár ilyen esetben semmilyen büntetést nem kapsz)!

A munka kártya az egyik „kártyahelyedre” kerül, így ha 3-nál több projekt-, munka- és társ kártyád van, akkor 1-1 **stressz** pontot kapsz minden 3 feletti ilyen típusú kártyád után.

Minden munka kártyának van egy előléptetési költsége. Ezt kifizetve magasabb szintű munkához juthatsz (lásd a kártya akciókat a 12-13. oldalon).

The Pursuit of Happiness

▶ START RELATIONSHIP

A **START RELATIONSHIP** (kapcsolat kezdete) akciómezővel tehetsz szert új partnerre.



a partner neve — **MARTHA**

kapcsolat szintjének neve — **Date**

partner fenntartási költsége — **Relationship Have at least 5**

partner fenntartása után kapott jutalom — **1**

szint jutalma — **1**

partner szint fejlesztésének követelménye — **1**

Raise Family Have at least 8 — **2**

Ha egy új partnert szeretnél magadnak, tedd a homokóra jelölődet a Start Relationship akciómezőre, majd vedd el az egyik partner kártyát a játéktábláról és fektesd magad elé! **Ne csapj fel** új kártyát az elvett kártya helyére! Ez után tegyél egy fekete kockát a randevú (Date) mezőre, és vedd el az érte járó jutalmadat! A partner kártyák kétoldalasak, az egyik oldalán férfi, a mások oldalán női változat szerepel, ugyanazokkal az értékekkel. Ha egy új partner kártyát szerzel, fektesd magad elé a tetszésed szerinti oldalával felfelé!

Például: Jani élete párját keresi éppen a játékban, ezért úgy dönt, belevág egy randevúba. Ráteszi a homokóra jelölőjét a „Start Relationship” akciómezőre, majd elveszi „Martha” kártyáját és lefekteti maga elé. Egy fekete kockát tesz a randevú (Date) mezőre emlékeztetőül, majd elveszi a jutalmát (1 tudás és 2 kreativitás jelzőt).

Egy partner kártya egyet elfoglal az előtted levő 3 „kártyahely” közül. Így ha a folyamatban lévő projektjeid, a munkád és a partnereid száma meghaladja a 3-at, 1-1 **stressz** pontot kapsz minden 3 feletti kártya után.

Lehet egynél több partnered is egyszerre, azonban ennek fenntartása eléggé stresszes feladat: ha egy újabb partner kártya kerül eléd, kapsz 1 **stressz** pontot. Ezen felül a fenntartási fázisban is minden további partnered után 1-1 újabb **stressz** pontot kapsz.

A kapcsolataid szintjét fejlesztheted, hogy magasabb szintű legyen (lásd a kártya akciókat a 12-13. oldalon).

▶ OVERTIME

Ha az **OVERTIME** (túlóra) akciómezőt választod, akkor több dolgot végezhetsz el az idődben, de ez a túlhajszoltság bizony az egészséged kárára válik. Kapsz 2 homokóra jelölőt a saját színedben, viszont kapsz 2 **stressz** pontot is. Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha a kapott 2 **stressz** ponttal a jelölőd már túllépne a stressz sáv utolsó mezőjén!

A forduló végén tedd vissza a tartalék készletbe a kapott 2 extra homokóra jelölőt!



The Pursuit of Happiness

▶ REST

Ha a **REST** (pihenés) akciómezőt választod, akkor rövid szabadságra küldöd magad, hogy kiszakadj a mindennapi taposómalomból és végre egy kis pihenéshez juss. Mozgasd a stressz sávon lévő jelölődet maximum 2 mezővel balra! Ha ezzel túllépnél az adott színű szakasz bal szélső mezőjén, csak eddig a mezőig mozgasd a jelölődet! Az egyetlen mód arra, hogy a stressz jelölődet az adott színű szakaszból balra mozgasd az az, ha egy **jó egészség** szimbólumra  teszel szert. Ennek a műveletnek egy forduló alatti többszöri végrehajtása után nem kapsz **stressz** pontokat: nem jár ugyanis **stressz** pont a pihenés akciómezőn lévő többi jelölő után.



3. KÁRTYA AKCIÓK

Az előtted lévő kártyákkal végrehajtható akciók különböznek a táblán végrehajthatóktól. Ezeket az akciókat csak a kártya tulajdonosa végezheti el úgy, hogy egy homokóra jelölőjét a saját kártyájára teszi. Egy adott kártya akciója többször is végrehajtható, és a már ott lévő jelölő miatt nem kapsz **stressz** pontot.

Egy alap projekt fejlesztése

Használhatod egy kártya akciót arra, hogy egy alap projekted szintjét fejleszd. Fizesd ki a fejlesztés költségét, tedd át a következő szintre a fekete kockát, majd vedd el érte a jutalmadat! Abban az esetben, ha a szintlépés költségében egy homokóra jelölő is szerepel, akkor ezt azt jelenti, hogy egy másik jelölőt is a kártyára kell tudnod tenni.

Vedd figyelembe, hogy egyetlen kártya akcióddal csak egy szintet fejleszthetsz egy alap projekteden! Még ha amúgy rendelkeznél is a szükséges erőforrásokkal, akkor sem léphetsz egy kártya akcióddal egynél több szintet.

Például: Jani szeretné magát a színművész pályán tovább képezni, ezért az előtte lévő „Act in Play” (lásd a 6. oldal alján) alap projekt kártyájára teszi a homokóra jelölőjét, kifizeti az L2 szint fejlesztésének költségét (1 kreativitás és 1 befolyás jelzőt), átteszi a fekete kockát a kártya L2 mezőjére, majd megkapja a fejlesztés jutalmát (2 érmét és 1 HTB pontot).

Ha befejezted egy projekt negyedik szintjét is, akkor teljesen elkészültél ezzel a projekteddel. Miután megkaptad az L4 szint jutalmát, tedd félre a kártyát (innenről nem foglal többé „kártyahelyet”), a rátett homokóra jelölődet pedig tedd a játéktábla **SPENT TIME** (kötött idő) mezőjére!

Egy tárgy fejlesztése / egy tevékenység megismétlése

Ha egy előtted lévő tárgy kártyára teszed a homokóra jelölődet, tetszőleges módon fejlesztheted a tárgyad szintjét. Fizesd ki az új szint költségét, mozgasd a fekete kockát az új szintjének megfelelő mezőre, majd vedd el az új szintnek megfelelő jutalmadat. Hasonlóképpen használhatsz egy előtted lévő tevékenység kártyát is újból, egy magasabb szinten. Abban az esetben, ha a szintlépés költségében egy homokóra jelölő is szerepel, akkor ezt azt jelenti, hogy egy másik jelölőt is a kártyára kell tudnod tenni.

Amikor egy tárgy / tevékenység kártyát fejlesztesz magasabb szintre, bármelyik magasabb szintet választhatod, nem csak a sorban következőt, de alacsonyabb szintet nem! Azért azt vedd figyelembe, hogy egy magasabb szintű tárgynak magasabb a fenntartási költsége is.

Például: Jani szeretné családi autóját egy menő sportkocsira lecserélni, ezért az előtte lévő „Car” tárgy kártyára (lásd 9. oldal teteje) teszi a homokóra jelölőjét, kifizeti az egyetlen lehetséges magasabb szint (L3) költségét (a 8 érmét), az L3 szintű mezőre mozgatja a fekete kockát, majd megkapja a szint jutalmát (4 befolyás jelző, 1 RTB pont és 3 HTB pont). A következő forduló fenntartási fázisában immár 6 érmét kell majd a sportkocsija után fizetnie, bár a fenntartás jutalmául 2 HTB pontot fog kapni.

Előléptetés

Előléptethetnek, ha van előtted egy alacsonyabb szintű munka kártya és ki tudod fizetni az előléptetésed költségét. Ehhez tedd az egyik homokóra jelölődet a munka kártyádra, fizesd ki az előléptetés költségét, és vedd el az előléptetésed jutalmát. Ráadásul, ha van egy ugyan ilyen típusú, és az előléptetett szintnek megfelelő szintű munka kártya a játéktáblán, azt ingyen most elveheted, és lecserélheted a régi munka kártyádra (a régi munka kártyádat dobod el, bármiféle büntetés nélkül). A magasabb szintű munkának magasabb a fenntartási költsége is, viszont több jövedelmet jelent számodra. Ebben az esetben az új munkáért járó jutalmat nem kapod meg (hiszen ez egy előléptetés volt), csak magáért az előléptetésedért kaptál jutalmat a régi kártyád szerint.

Például: Mari jelenleg is rendezvény koordinátorként dolgozik (L1 közösségi munka - lásd a 10. oldal közepén), és szeretne előrébb lépni. Ebben a fordulóban a „HR Executive” munka kártya kerül a játéktáblára, ami egy L2 szintű közösségi munka. Mari úgy dönt, hogy minden befolyását latba vetve, megszerzi a magasabb beosztást. Ráteszi a homokóra jelölőjét az „Event Coordinator” kártyára, kifizeti annak előléptetési költségét (6 befolyás jelző), majd megkapja az előléptetése jutalmát (3 érmét és 3 HTB pontot). Ez után elveszi a játéktábláról a „HR Executive” kártyát és eldobja az „Event Coordinator” kártyáját (amiért nem kap így büntetést). Az új munka kártyája után már nem kap jutalmat (munkabért), hiszen azt előléptetés által szerezte, viszont a következő forduló fenntartási fázisában már magasabb bevételre tesz majd szert (11 érme), ha meg tudja fizetni a fenntartásának költségét.

Egy L3 szintű munkából már nem tudsz előrébb lépni, csak nyugdíjba vonulhatsz. Ugyanúgy, ha egy kártya akcióként ráteszed a homokóra jelölődet egy L3 szintű munka kártyára, kifizeted a nyugdíjba menés költségét, majd megkapod annak jutalmát. Ez után a kártyát tedd felfelé, és tegyél a kártya nyugdíj mezőjére egy fekete kockát emlékeztetőül. A nyugdíjas munka kártya már nem foglal „kártyahelyet”, de mindaddig, amíg ki tudod fizetni a fenntartás költségét, biztosítja számodra a fenntartás jutalmát (a nyugdíjat). Ha egy új munka kártyát fektetsz magad elé, a régi nyugdíjas kártyát el kell dobnod, és már nem kaphatod meg a fenntartási jutalmát.

Egy kapcsolat fejlesztése

Egy kapcsolat szintjének fejlesztéséhez meg kell felelned a fejlesztés követelményének (ehhez bizonyos számú jelzőnek kell lennie előtted). Ha nem felelsz meg a követelményeknek, nem hajthatod végre a kapcsolatod fejlesztése akciót. Továbbá minden esetben csak egy-egy szintet fejleszthetsz a partnerreddel való kapcsolatodon, azaz nem léphetsz közvetlenül a randevú (Date) mezőről a családalapítás (Raise Family) mezőre!

Ha egy kapcsolatod szintjét növeled, mozgasd a fekete kockát egy szinttel feljebb, majd vedd el az adott szinthez tartozó jutalmadat. Azonban ne felejtse el, egy magasabb szintű kapcsolat bizonyos mértékű elkötelezettséggel jár számodra: minden partner kártya magasabb szintjének fenntartási költsége is van, amit a fenntartási fázis során kell megfizetned (majd megkapod a fenntartás jutalmát). Ha nem tudod, vagy nem akarsz egy partner kártyád fenntartási költségét megfizetni, akkor a kapcsolatokat megszakad: dobod el a kártyát mindenféle jutalom nélkül, majd kapsz 1 **stressz** pontot és veszítesz 1 **RTB** pontot is.

Például: Jani úgy látja, kezdenek jól menni a dolgok Mártával (lásd a kártyát a 11. oldal tetején) és szeretne kapcsolatot kezdeményezni vele. Ellenőrzi, hogy megfelel-e a lány által támasztott követelményeknek (legalább 5 befolyás jelző megléte). Mivel jelen pillanatban 6 ilyen jelző is van előtte, ez nem lehet akadály (a jelzőket nem kell elköltenie, ez csak feltétel). Ráteszi a homokóra jelölőjét Martha kártyájára, és a fekete kockát a „Relationship” mezőre mozgatja. Ez után megkapja a fejlesztés jutalmát: 1 tudás és 2 kreativitás jelzőt, valamint 1 RTB pontot.

A kapcsolat azonban időigényes. A következő, és minden ez utáni forduló fenntartási fázisában Janinak egy-egy homokóra jelölőjét kell a kártyára tennie, ám ilyenkor megkapja a fenntartás jutalmát is: 1 tudás és 2 kreativitás jelzőt, valamint 1 RTB pontot.

The Pursuit of Happiness



4. STRESSZ SÁV

A játék kezdetén minden játékos jelölője a stressz sáv első kék mezőjén kezd. Amikor egy stressz pontot kapsz, egy mezővel jobbra kell a jelölődet mozgatnod. Ha emiatt a jelölőd már egy eltérő színű mezőre kerül, akkor az egészséged elkezdett megromlani a sok stressz miatt, és a következő forduló fenntartási fázisában már kevesebb homokóra jelölőd lesz.



Ha a stressz sávon a jelölőd valami miatt túllépne az utolsó (-3-as) mezőn is, akkor a sok stressz végzetes volt számodra, és az életed véget ér - a fordulót azonnal be kell fejezned, és semmilyen további akcióban, fordulóban nem vehetsz már részt.

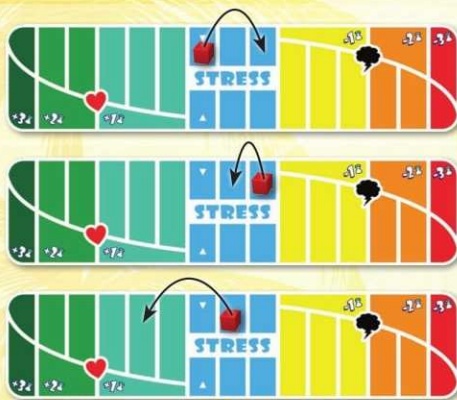
3 lehetőség van a stressz-szinted csökkentésére:

- **Pihenés:** ha a „REST” akciómezőre teszed a homokóra jelölődet, maximum 2 mezővel mozgasd balra a stressz sávon a jelölődet, de csak ugyanazon a színű szakaszon belül. Ha eléri az adott színű szakasz baloldali mezőjét, pihenéssel már nem csökkentheted a stressz szintedet.
- **Relaxáció:**  ha egy kártyán ilyen szimbólum szerepel, akkor 1 mezővel mozgasd balra a stressz sávon a jelölődet, de csak ugyanazon a színű szakaszon belül. Ha eléri az adott színű szakasz baloldali mezőjét, pihenéssel már nem csökkentheted a stressz szintedet.
- **Jó egészség:**  néhány kártya 1 jó egészség pontot ad neked. Ez esetben mozgasd egy egész szakasszal balra a stressz jelölődet úgy, hogy az új színű szakaszban ugyanarra a számú mezőre kerüljön, mint ahol volt (például, ha a sárga sáv 2. mezőjén van éppen a jelölőd, 1 jó egészség ponttal a középső kék sáv 2. mezőjére kerül át).

Például: Jani túlórázik, ezért 2 stressz pontot kap.

Szeretne kicsit ellazulni, így elvesz egy olyan tárgy kártyát, amin egy relaxációs szimbólum is szerepel jutalomként, így a jelenlegi színű szakaszán belül (kék) 1 mezőt balra lépteti a jelölőjét. Ha már az első sárga mezőn lett volna a jelölője, ez a tárgy semmit nem ért volna a számára.

Tovább akar lazítani, így elveszi az egészséges táplálkozás (Healthy Eating) kártyát, amelyet befejezve annak L4 szintjén kap egy jó egészség szimbólumot is. Emiatt a 2. kék mezőről a 2. kékeszöld mezőre helyezi át a jelölőjét.



5. BELÉPÉS AZ IDŐSKORBA

A 6. forduló kezdete egyben a játékos idős kora lépésének is a kezdete. Amikor ez bekövetkezik, néhány változást kell életbe léptetned:

- Ettől kezdve elérhetetlenné válik a túlóra akciómező. Tegyél egy elérhetetlen akció lapkát az „Overtime” akciómezőre!
- Minden játékos **stressz** pontokat kap. Ezek pontos száma szerepel az adott forduló mezőjének tetején (stressz szimbólumba írt szám: 3, 6 és 9).

The Pursuit of Happiness

Az így kapott stressz pont egyre több lesz az idő múlásával. Hacsak nem tétél valamit az egészséged javítása érdekében, a 2. időskori forduló kezdetén a stressz jelölőd biztosan átlépi az utolsó mezőt, és a karaktered meghal. Ha ez megtörténik, már nem vehetsz részt a további játékban. Általában a 3. időskori forduló elején minden játékos karakter meghal. Ha valamilyen speciális esetben valaki karaktere túléli a -9 stressz pontos veszteséget is, akkor lejátszhatja a szabályok szerint az utolsó fordulóját, és csak a forduló végeztével távozik az élők sorából.



6. A RÖVID TÁVÚ BOLDOGSÁG SÁV

Ez a sáv jelzi a játékosok rövid távú boldogságát (RTB). Minden játékos a sáv középső mezőjén kezdi a játékot. A játék során sok kártya és akció hatással lehet az RTB alakulására.

Ha nyersz egy RTB pontot, mozgasd a jelölődet egy mezővel jobbra, míg ha veszítesz egy RTB pontot, mozgasd a jelölődet egy mezővel balra. Minden forduló végén az összes jelölő visszakerül a középső mezőre.



A rövid távú boldogság 3 előnyt is jelenthet a számodra:

- Az RTB a következő forduló kezdő játékosának meghatározására is szolgál. Ha te rendelkezel a forduló végén a legtöbb RTB ponttal, akkor te kapod meg a kezdőjátékos lapkát. Ha döntetlen alakul ki, akkor közületek a jelenlegi kezdőjátékostól az óramutató járása szerinti irányba lévő távolabbi játékos kapja meg a lapkát.
- Ha vásárolsz egy új projektet, vagy fejlesztesz egy már meglévőt, akkor 1-1 tetszőleges erőforrással kevesebbet kell érte fizetned, minden középső mezőtől jobbra lévő (azaz pozitív) RTB mező után, illetve 1-1 tetszőleges erőforrással többet, minden középsőtől balra lévő (azaz negatív) RTB mező után. Például ha a +2-es mezőn van éppen a jelölőd, 2-2 erőforrás jelzővel kevesebbe kerül minden projekted megvásárlása és fejlesztése. Ezeket az RTB pontokat nem költöd el ebben az esetben, azaz a pozitív (és negatív) RTB minden, az adott fordulóban megvásárolt és fejlesztett projektedre érvényes lesz.
- Bármikor a forduló során, amikor te vagy soron, ha elégedetlen vagy a játéktáblán lévő kártyákkal, akkor 1 RTB pont elveszése árán bármelyik sor (projekt, tárgy / tevékenység, munka, partner) összes kártyája helyett újakat csaphatsz fel. Dobd el az általad választott sor összes kártyáját, és csapj fel helyette a játéktáblára ugyanennyi lapot! Ezt bármennyiszer megteheted a fordulóban, de csak egy akciód végrehajtása előtt.

Például: Anna ebben a fordulóban már 2 tárgyat is megvásárolt, melyek 1-1 RTB pontot adtak neki, így a lány jelölője jelenleg a +2 RTB mezőn áll. A forduló későbbi részében szeretné egy meglévő projektjét fejleszteni, ami alapesetben 1 tudás és 2 kreativitás jelzőbe kerülni. A +2 RTB miatt Annának 2 erőforrással kevesebbet kell fizetnie, így elegendő a fejlesztésért cserébe csupán 1 tudás, vagy 1 kreativitás jelzőt eldobnia.

Ha bármikor további RTB pontokat nyersz, vagy veszítesz, ami miatt a jelölőd már túllépne az RTB sáv utolsó mezőjén, akkor RTB pont helyett hosszú távú boldogság (HTB) pontot fogsz kapni, vagy veszíteni.



7. KÁRTYA ELDOBÁSA

Ha a forduló során bármikor és bármilyen okból meg akarsz szabadulni egy előtted lévő kártyától (legyen az projekt-, munka-, tárgy / tevékenység, vagy partner kártya), akkor eldobhatod azt, de ekkor azonnal kapsz 1 stressz pontot és veszítesz 1 RTB pontot is.

The Pursuit of Happiness



8. A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos karaktere meghalt. Ezután hajtsd végre az alábbiakat:

- **Örökség:** miután a karaktered meghal, átadja az élettapasztalatát és vagyonát az örököseinek. Minden 5-5 azonos típusú jelző (tudás, kreativitás, befolyás, illetve pénz) után 1-1 HTB pontot kapsz.
- **Életcél:** nézd át az összes életcél kártyát, amit a játék elején a játéktábla fölé felcsaptál! Minden életcél után, amiben te lettél az első, HTB pontokat kapsz. Egy játékos több életcélban is lehet első, de egy életcélban csak egy győztese lehet: döntetlen esetén senki nem kap érte pontot.

A legtöbb HTB ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot! Gratulálunk, nagyszerű élete volt a karakterének!

Dőljön hátra, élvezze az életét, és mesélje el minél szívesebben a játékostársainak az elért sikereit!

Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki a játék során több kártyát gyűjtött össze közülük.



4. SZÓLÓ JÁTÉK



A szóló módban való játékhoz tedd a következőket:

- Állítsd össze a játékot úgy, mintha kétszemélyes játék lenne!
- 2 helyett 3 életcél kártyát csapj fel a játéktábla fölé!

Az életcél kártyák alján van egy-egy szóló játékra vonatkozó utasítás (ez esetben hagyd figyelmen kívül a kártya tetején lévő utasításokat).

A győzelemhez mindhárom életcélt teljesítened kell, és legalább 50 HTB pontot is el kell érned.

szóló játék
utasítás



5. KÉSZÍTŐK



Játék vezető tervezői: David Chircop
Adrian Abela

További tervező és fejlesztő: Vangelis Bagiartakis
Illusztrálta: Panayiotis Lyris

Graikai tervezők: Spyros Alvertis
Konstantinos Kokkinis
Giota Vorgia

Gyártásfelügyelő: Konstantinos Kokkinis
Szabálykönyv korrektor: Lines J. Hutter



www.artipiagames.com

Artipia Games
1 Profiti Ilia str.
Aghia Paraskevi
15341 Athens
Greece



www.strongholdgames.com

Stronghold Games
17 Sunflower Road
Somerset
NJ 08873
USA

A „The Pursuit of Happiness” játék csupán kitaláció.

Bármely azonosság a kitalált személyek és élő személy között, csupán a véletlen műve!

© 2015 David Chircop - Adrian Abela

© 2016 Artipia Games. Minden jog fenntartva!

Ha bármilyen észrevételed, vagy kérdésed lenne, kérünk tedd fel nekünk: support@artipiagames.com



KS PROMÓ



A játék kezdetén dönts el, hogy az alábbi 4 mini-kiegészítő melyikét akarod használni! Használhatsz közülük egyet, többet, vagy akár az összeset is, bármilyen kombinációban. Figyelem! Nem önálló játék! A **The Pursuit of Happiness** alap játékre van hozzájuk szükség!

The Pursuit of Happiness



1. ESEMÉNYEK

Az „Events” mini-kiegészítőben különféle események történnek játék közben. A használatához keverd össze képpel lefelé az összes esemény kártyát, majd tedd őket egy pakliba (továbbra is képpel lefelé) a játéktábla mellé! Minden **felőtt** fázis elején, a fenntartási fázis előtt, csapd fel a legfelső esemény kártyát! Ne alkalmazd még az eseménykártya hatását, az majd csak a **következő** fordulóra lesz érvényes - így a játékosoknak lesz rá elegendő idejük, hogy fel tudjanak készülni rá.

Kétféle esemény kártya létezik: lehet pozitív hatású (zöld keretes) és negatív hatású (piros keretes). A pozitív esemény kártyák segíthetik a játékosokat. Ahhoz, hogy a kártya hatását élvezni tudd, mindenek előtt az „ENSURE” részben leírt követelményeknek kell eleget tenned (még ebben a fordulóban). Minden játékos, aki teljesíti az előírt feltételeket (pl. az alábbi zöld példakártyánál eldob 2 kreativitás jelzőt), részesül a kártya pozitív hatásából a következő forduló legvégéig. Az a játékos, aki ezt nem tette meg, semmilyen előnyben nem részesül.

A negatív esemény kártya épp ellenkezőleg hat: megnehezíti a játékosok életét. Ahhoz, hogy a negatív hatást elkerüld, ebben a fordulóban a „PREVENT” részben leírt feltételeket kell teljesítened. Azokra a játékosokra, akik teljesítik a kártya feltételét (pl. a jobb oldali piros kártya esetén, ha ezen forduló végéig van legalább 5 érmédük), nem fog hatni a következő fordulóban az esemény kártya. Azokra a játékosokra viszont, akik a feltételnek nem tettek eleget, hatni fog a negatív esemény a következő forduló végéig.

Hogy könnyebb legyen követni, hogy teljesítetted-e egy esemény kártya feladatát, tedd rá egy tartalék homokóra jelölődet! Abba a ritka esetben, ha már nincs a tartalékban egy homokóra jelölőd sem, bármilyen más jelölőt használhatsz helyette. Tartsd szem előtt, hogy egy adott esemény feladatát a forduló egésze során bármikor teljesítheted. Ha például bizonyos erőforrásokat kell megfizetned, azt a fordulóban bármikor megteheted, amikor épp te vagy soron.

Az eseménykártyák hatása csak egyetlen fordulóra tart. A következő forduló vége fázis legvégén az esemény hatása megszűnik (dobd el az esemény kártyát). Az egész játék során így összesen 4 esemény kártya kerül kijátszásra - az utolsó, amit a 4. felnőtt forduló elején csapsz fel, az 1. időskori fordulónak fejt ki hatását.

TECHNOLOGICAL BREAKTHROUGH

Whenever you take or advance a **Project**, pay 1 resource less. You may change one of the required resources to any resource of your choice.

ENSURE
Pay 2

FINANCIAL CRISIS

Whenever you take or advance a **Project**, pay 2.

PREVENT
End the round with at least 5

Például: Mari és Anna az első felnőtt fordulójukat kezdik. A fenntartási fázis előtt felcsapják az első esemény kártyát, ami egy zöld (pozitív) „Technological Breakthrough” kártya. Mari szeretné élvezni a következő fordulóban a kártya pozitív hatását, így a forduló során, amikor rajta van a sor, eldob 2 kreativitás jelzőt, majd ráteszi az egyik tartalék homokóra jelölőjét a kártyára. Anna sokallja az árat érte, így ő nem költ el kreativitás jelzőket erre. A következő forduló során, mivel Mari teljesítette a kártya követelményeit, élvezheti annak pozitív hatását (amikor megvesz, vagy fejleszt egy projekt kártyát, 1 erőforrással kevesebbet kell fizetnie, valamint kicserélheti az egyik erőforrás jelzőjét egy másikra).

Felhívjuk a figyelmedet arra, hogy a **Natural Disaster** esemény az egyetlen, amelyet nem lehet megelőzni. Mint már említettük, az esemény hatása a következő forduló legvégéig tart (a forduló vége fázis befejeztéig), így az RTB veszteség átkerül a következő fordulóra. Továbbá, ha a **Financial Crisis** kártya hatása épp ebben a fordulóban hat, az elkerülés hatásának ellenőrzése előtt ellenőrizni kell a Natural Disaster kártya hatását is!



2. TRENDK

A „Trends” mini-kiegészítő összesen 7 kártyából áll - 1-1 kártya minden projekt kategóriából. A használatához a játék előkészítése során keverd össze a 7 kártyát képpel lefelé, majd csapj fel belőlük hármat! Tedd a 3 felcsapott lapot a játéktábla mellé valahová úgy, hogy minden játékos jól láthassa őket, a többi kártyát pedig tedd vissza a játék dobozába! A felcsapott trend kártyák további HTB pontokat adnak a játékosoknak a játék legvégén, ha a rajtuk szereplő kategóriákból bizonyos számú projektet befejeztek. A befejezett projektek közé minden projekt típus beleszámít, azaz az összes félretett alap-, egyfordulós- és csoportos projekt kártya is.

CULTURE	
1	1
2	2
3	4
4+	7

POLITICS	
1	1
2	3
3	6
4+	9

SOCIAL	
1	1
2	2
3	3
4+	4

Például: Jani és Mari befejezték a játékot úgy, hogy használták a trend kártyákat. A játék előkészítése során az előző oldal alján látható 3 kártyát csapták fel (kultúra, politika és szociális). Jani végignézi az összes játék során befejezett projektjét: 2 kultúra és 1 szociális kategóriájú projekt kártyája van, viszont nincs politika kategóriájú kártyája. A trend kártyák után így ő további 3 HTB pontot kap (kettőt a 2 kultúra kártyájáért plusz egyet az 1 szociális kártyájáért). Marinak 2-2 politikai és szociális befejezett projekt kártyája van. Ezek után ő további 5 HTB pontot kap (3-át a politikai, 2-t a szociális kártyái után).



3. KISÁLLATOK

A „Pets” mini-kiegészítő behozza az imádni való kisállatokat a játékba! A játék előkészítésekor keverd bele a 12 kisállat kártyát a tárgy / tevékenység kártyák közé! A játék során, ha egy kisállat kártya kerül a játéktáblára, ugyanúgy használhatod a „Spend” akciómegzőt, hogy megszerezze magadnak egy házi kedvencet. Ellentétben a többi tárgy kártyával, egy kisállatot csak L1 szinten vásárolhatsz meg (az ott feltüntetett áron), és nem használhatsz kártya akciót arra, hogy a szintjét megnöveked. Viszont minden következő fenntartási fázis során, miután kifizetted az adott szinthez tartozó fenntartás költségét, a kisállatod szintje magától egyel megnő (ingyen), amit jelölj a fekete kocka feljebb tolásával. Ez után vedd el az új szinthez tartozó jutalmadat!

Sajnos ezek a kisállatok nem élnek olyan hosszú ideig, mint az emberek, sőt, vannak olyanok, amelyeknek elég rövid idő adatik meg. Így azután, amikor a fekete kocka a „viszlát barátom!” (Goodbye Friend) mezőre kerül, és megkaptad annak jutalmát, az állatkád elpusztul (dobd el a kártyáját).

Tartsd szem előtt azonban azt, hogy bár a kisállatokat belekevered a tárgy kártyák közé, ezek nem tárgyak - azaz nem hatnak rájuk azok a hatások, amik a tárgyakra hatnának!

CAT			
 L1	Kitten	L1	
 L2	Adult	L2	
 L3	Old Cat	L3	
 L4	Goodbye Friend	L4	
PET			

FISH			
 L1	Fish	L1	
 L2	Goodbye Friend	L2	
PET			

Például: Anna vásárol magának egy kiscicát. A homokóra jelölőjét a „Spend” akciómegzőre teszi, eldob 1 érme jelzőt, majd a macska kártyáját maga elé fekteti. Rátesz egy fekete kockát a macska kártyájának L1 mezőjére (cica), majd megkapja a szint jutalmát (1 RTB pontot). A következő forduló fenntartási fázisában Anna kifizeti cicája fenntartásának költségét (2 érme). Ez után a fekete kockát az L2 mezőre tolja (felnőtt macska), és megkapja érte a jutalmát (1 HTB pontot). A következő fenntartási fázisban Annának már 3 érmét kell fizetnie, a fekete kockát az L3 mezőre tolja (öreg macska), viszont 2 HTB pontot kap jutalmul. Végül, a következő fenntartási fázisban Anna ismét 3 érmét fizet, a fekete kockát az L4 mezőre tolja (viszlát barátom!), majd elveszít 1 RTB pontot, viszont kap 3 HTB pontot. Végül eldobja a macska kártyáját... ő már a macskamennysországba költözött.



4. ÖNÁLLÓ MUNKÁK

A „Stand-Alone Jobs” mini-kiegészítő 3 új munka kártyát tartalmaz, amit keverj bele a többi munka kártya közé! Ezek a speciális munka kártyák abban különböznek a többiétől, hogy nincs szintjük, és nem lehet előléptetni magad az adott munkában. Azonban van egy speciális képességük: a keményebb munka.

Ezeket a munka kártyákat is a megszokott módon szerezheted meg, az alkalmazásod költségének kifizetése után. Ugyanúgy megkapod a megszerzése után a jutalmadat (munkabéredet) is, érmék formájában. Mindaddig, amíg a kártya előtted fekszik, fordulónként maximum kétszer használhatod a keményebb munka funkcióját (lásd a kártya alsó felén), ha a többlet költségeket meg tudod fizetni. Ekkor többlet jutalomban is részesülsz, viszont a következő fenntartási fázisban többlet fenntartási költséget is kell fizetned.

Például: Jani Stand Up humorista akar lenni. A homokóra jelölőjét a „Get Job” akciómegzőre teszi, majd elveszi a játéktábláról a „Stand Up Comedian” kártyát. Kifizeti az alkalmazásának költségét (4 kreativitás és 2 befolyás jelzőt), majd megkapja a munkabéretét, 8 érme formájában. Azonban ő szeretné rögtön megnyomni a munkát, így egyszer kifizeti a kemény munka (Work Harder) többlet költségét is (1 kreativitás és 1 befolyás jelzőt), aminek következtében +2 érméhez jut. Egy fekete kockát az alsó mezőre tesz. A következő forduló fenntartási fázisában mind a két fenntartási összeget állnia kell, azaz összesen 1 homokóra jelölőt kell a kártyára tennie, és el kell dobnia 3 kreativitás és 2 befolyás jelzőt, cserébe viszont 7+3=10 érmét kap. Ha még keményebb munkára vágyott volna, akkor további 1 kreativitás és 1 befolyás jelző beadásával már 2 fekete kockát tett volna ide (+2 érme), viszont ekkor a fenntartási költsége tovább nőtt volna: 1 homokóra jelölő, 4 kreativitás és 3 befolyás jelző, viszont ekkor már 7+3+3=13 érmét kasszálhatott volna.

STAND UP COMEDIAN			
 2	Regular Show	 2	
 1	WORK HARDER	 1	

A „The Pursuit of Happiness” játék csupán kitaláció.

Bármely azonosság a kitalált személyek és élő személy között, csupán a véletlen műve!

© 2015 David Chircop - Adrian Abela © 2016 Vangelis Bagiartakis

© 2016 Artipia Games. Minden jog fenntartva!