



# The Pursuit of Happiness Experiences

*Ki mondta, hogy az élet rövid? Az életed pont olyan tartalmas lesz, amilyenek szeretnéd! Minden nap álmodozhatsz olyan cuccokról, amiket meg szeretnél vásárolni, olyan helyekről, amiket meg szeretnél látogatni, illetve olyan dolgokról, amiket szeretnél átélni.*

*A örült riói karneváltól kezdve, az Eiffel-torony lábainál elköltött romantikus vacsorán át, egészen a new york-i Szabadság-szigeten megtartott turnédig. Csupán annyit kell tenned, hogy elég eltökélten vágyakozz az általad megálmodottak után, így azok előbb-utóbb valódi élményekké válnak.*

*Készen állsz az utazásra? Pakold be a táskádat, és gyerünk!*

## 1. TARTOZÉKOK

90 kártya



25 élmény  
(utazások)

25 élmény  
(események)

15 szolgáltatás

3 project



3 partner

15 gyermek

2 életcél

2 jellemzők

33 vágyjelző



1 elérhetetlenakció-lapka



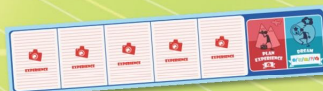
4 álmotábla



4 fa felhőjelző



1 élménytábla



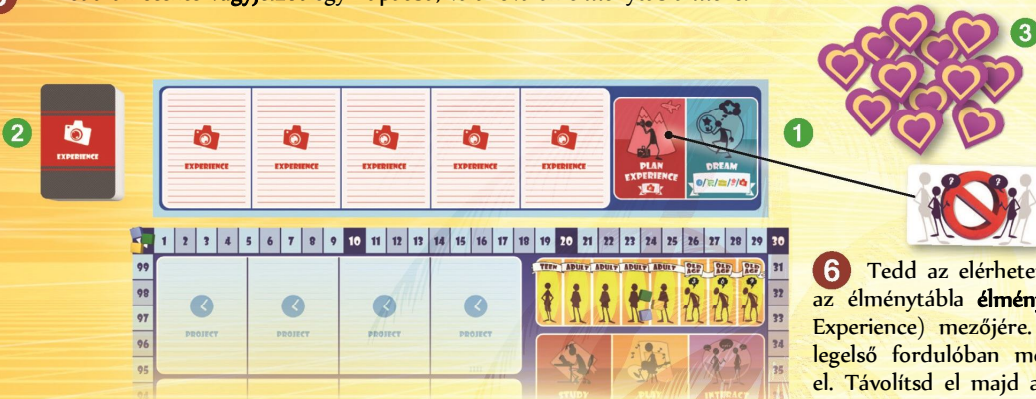
1 szabálykönyv



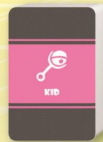
## 2. SETUP

Ha a játék során szeretnéd az **Élmények (Experiences)** kiegészítőt is használni, kérjük hajtsd végre az alábbi játékelőkészületi lépéseket is, a már ismertekkel együtt:

- 1 Tedd az **élménytáblát** a játéktábla fölé, az alábbi ábrának megfelelően.
- 2 Keverd össze képpel lefelé az összes **élménykártyát**, majd tedd a pakliját (továbbra is képpel lefelé) az élménytábla mellé. Csapd fel az élménytábla mezőire sorban a felső 5 élménykártyát, képpel felfelé.
- 3 Tedd az összes **vágyjelzőt** egy kupacba, valahová az élménytábla mellé.



- 4 Keverd össze képpel lefelé az összes **gyermekkártyát (Kid)**, és tedd a pakliját (továbbra is képpel lefelé) a partnerpakli mellé.



A többi új kártyát keverd bele a megfelelő paklikba.

Most már minden készen áll a játékra!

- 5 Adj minden játékosnak egy-egy **álmotáblát**, valamint a választott színének megfelelő **felhőjelzőt**.





# 3. TÁBLA-AKCIÓK

Az új élménytáblával két új akciólehetőség kerül a játékba: az **élménytervezés** (Plan Experience) és az **álom** (Dream). Az új felhőjelződdel tudod a fenti két akció bármelyikét végrehajtani. Természetesen az alapjáték homokóráit is használhatod az itteni akciók végrehajtására, de a felhőjelződet nem használhatod más akcióhoz.

## ▶ ÉLMÉNYTERVEZÉS

Amikor egy **élménytervezés** (Plan Experience) akciót hajtasz végre, válaszd ki az élménytáblán felcsapott élménycártyák egyikét, ellenőrizd, hogy megfelelsz-e a kártya követelményeinek, és ha igen, vedd el a kártyát, és tedd magad elé. Ezután csúsztasd a tábla megüritett mezőjétől balra lévő élménycártyákat jobbra, feltöltve velük az üres mezőt, majd csajj fel egy új élménycártyát a tábla bal szélső mezőjére. Végezetül tegyél egy fekete kockát a most elvett élménycártyád **tervezés** (Planning) sávjára, és vedd el az ezen sor által biztosított jutalmadat.



A későbbiekben bármikor, ha rád kerül a sor, végrehajthatod az előtted lévő élménycártya akcióját is. Ehhez fizess meg az **élmény** (Experience) sornál feltüntetett költséget, csúsztasd a fekete kockát erre a sorra, és vedd el az itt feltüntetett jutalmadat. Amikor ezt az akciót választod, dönthetsz úgy, hogy az **élménybővítés** (Extend) sor költségét IS megfizeted egyidejűleg, így többletjutalmat kaphatsz. Amint a fentiekkel végeztél, tedd vissza a fekete kockát a közös készletbe.

Az élménycártyák nem foglalnak helyet a 3 "kártyahelyedből" - azaz nincs korlátozva az átélhető élményeid száma.



*Például: Szandra úgy dönt, hogy végrehajt egy **élménytervezés** akciót. Rendelkezik a Húsvét-szigetek (Easter Island) kártya **tervezés** (Planning) sorának követelményével, legalább 4 tudással, így elveszi a kártyát, és jutalmul 2 kreativitásjelzőt kap. Az elvett kártyától balra lévő összes többi kártyát 1-1 mezővel jobbra csúsztatja az élménytáblán, majd a bal szélső megüritett mezőre felcsap egy új élménycártyát.*

## Élménykártyák

Ez a kiegészítő új kártyákat vezet be a játékba: az **élménykártyákat** (Experience). Ezen kártyák két típusra oszlanak: az **utazások** (Trip) és az **események** (Happening). A tematikus különbségen túl mindkét típusú kártya ugyanúgy működik a játékban.



## ▶ ÁLOM

Az **álmom** (Dream) akció segítségével meghatározhatod a jövőbeni álmaidat - olyan céljaidat, amiket azután a játék későbbi szakaszában teljesíthetsz. Az idő múlásával az általad vágyott dolgok egyre inkább halmozódhatnak, ahogy egyre több mindenről álmodsz.

Amikor egy ilyen akciót hajtasz végre, válassz ki egy elérhető (játéktáblán képpel felfelé néző) projekt-, tárgy-, tevékenység-, szolgáltatás-, munka-, partner-, vagy élménykártyát, vedd el ezt a kártyát, és tedd azt az álmotablád egyik üres mezőjére. A kártya elvételekor nem kell semmilyen költséget megfizetned. Ezután megkapod a most lefedett mezőn jelzett erőforrást (1 tudás-, 1 kreativitás-, vagy 1 befolyásjelző) a közös készletből.





Ha ezt a kiegészítőt használjátok, akkor már a játék legelső (tinédzser) fordulójában csapatok fel kártyákat a **munka** (Job), és **partner** (Partner) mezőkre - figyelmen kívül hagyva az alapjáték tinédzser fordulójára vonatkozó ezen korlátozásokat. Ezek a kártyák az **álom** akció segítségével már ekkor elérhetőek, de továbbra sem szerezhetsz munkát (Get Job), vagy létesíthetsz új kapcsolatot (Start Relationship) ezen legelső fordulóban, amit az adott mezőkön lévő elérhetetlenakció-lapok is jeleznek.

Az **álomtábládon** lévő kártyák még nem részei az életednek, egyelőre csupán álmodozol róluk, illetve előre lefoglalod őket magadnak. A következő forduló bármelyikében előkészítheted (magad elé teheted) az álomtábládon lévő kártyák bármelyikét, ha végrehajtod a hozzá kapcsolódó normál akciót ugyanúgy, mintha ez a kártya még a játéktáblán volna (azaz: homokóra elhelyezése a megfelelő akciómezőn, költségek kifizetése, jutalom begyűjtése).

A fenntartási fázisok elején tegyél egy-egy **vágyjelzőt** az álomtábládon lévő minden egyes kártyára. Minden ott lévő kártyán maximum 3 vágyjelző lehet - ha már van 3 vágyjelző egy kártyán, ne tegyél rá többet. Ha magad elé teszel egy kártyát az álomtábláról, tedd vissza a közös készletbe a rajta lévő összes vágyjelzőt, és minden ilyen visszatett jelző után kapsz egy-egy hosszú távú boldogságpontot (HTB).

*Például: Nikoletta úgy dönt, hogy az **álom** akciót hajtja végre a felhőjelzője segítségével. Elveszi a testőr (Bodyguard) szolgáltatáskártyát a játéktábláról, és az álomtáblája egyik üres mezőjére teszi. Mivel a bal szélső üres mező mellett dönt, jutalmul elvesz a közös készletből 1 tudásjelzőt.*

*A következő 2 forduló fenntartási fázisában 1-1 vágyjelzőt tesz a testőr kártyájára.*

*Ezután, a megszokott módon, a **pénzköltés** (Spend) akciómező használatával a testőr kártyát az álomtáblájáról maga elé teszi. Úgy dönt, 1. szinten vásárolja meg a szolgáltatást, ami 1 pénzbe kerül, viszont 2 kapcsolatjelzőt és 1 rövid távú boldogságot kap érte jutalmul. Ezután eldobja a most maga elé tett testőr kártyáról a 2 vágyjelzőt, amiért 2 hosszú távú boldogságot (HTB) is kap jutalmul.*



Nagyon fontos, hogy az álomtábládon lévő kártyáidat soha nem dobhatod el, és ha már van rajta 3 kártya, nem tehetsz rá újabb kártyát sem. A játék végén az álomtábládon maradt kártyáidon lévő minden egyes vágyjelző után veszítesz 1-1 hosszú távú boldogságpontot.

## 4. GYERMEK

Ebben a kiegészítőben találsz 15 teljesen új típusú kártyát is: a gyermekeket (Kid). Szabadon eldönthetitek, hogy használjátok-e a gyermekeket önmagukban az alapjátékkal együtt, vagy az **élmények** kiegészítővel együtt, avagy sem.

a gyermek neve

a szint neve

az adott szint költsége

az adott szint jutalma

Ha használjátok a gyermekeket a játékban, akkor amint egy partnerrel **családalapítás** (Raise Family) szintre kerülsz, húzhatsz egy **gyermekkártyát** a pakliból. Tedd a gyermekkártyát a partnerkártyád mellé. Tegyél egy fekete kockát a gyermekkártya első, **újszülött** (Newborn) sávjára, majd megkapod ezen sáv jutalmát.

Minden következő fenntartási fázisban, amint kifizeted a partnered fenntartási költségét, vállalhatsz egy újabb gyermeket, ha akarsz. Ez esetben húzz egy újabb gyermekkártyát, tegyél egy fekete kockát az újszülött sávjára, és megkapod ezen sáv jutalmát.

Ha ugyanabban a fordulóban több gyermeket is szeretnél, akkor tehetsz egy új homokóra-jelölőt a családalapítás szinten lévő partnered kártyájára. Ez esetben nem kell ismét kifizetned a családalapítás költségét (értelemszerűen viszont a partnered ezen sávjának jutalmát sem kapod meg most még egyszer), de húzhatsz egy újabb gyermekkártyát, és annak újszülött sávjának jutalmát a normál módon megkapod.



A fenntartási fázisokban az előttd lévő gyermekeid maguktól fejlődnek tovább: toldd egy-egy szinttel lejjebb az összes gyermekkártyádon lévő fekete kockáidat. Minden újabb szinten szerepel valamilyen költség, vagy követelmény, melyek azonban nem kötelezőek. Ha úgy döntesz, hogy nem fizeted azt meg, vagy a követelményt nem tudod teljesíteni, akkor nem kapod meg az adott szint jutalmát, és elveszítesz 1 hosszú távú boldogságpontot (HTB). Nem lehet már gyermeked, ha a játék az idős korba (Old Age) ér.



## 5. A TOVÁBBI KÁRTYÁK



### Szolgáltatások

Ezek a kártyák pontosan úgy működnek, mint a tárgyak (Item). Egyszerűen keverd őket a tárgy / tevékenység pakliba.

Ezen kiegészítőben találhatsz még pár új projekt-, partner-, életcél-, és gyermekkori jellemzők kártyát is. Ezeket is egyszerűen keverd hozzá az adott paklikhoz.



## 6. FAQ



### Általános kérdések

**K: A legelső fordulóban az álom akcióval elveszek egy munkakártyát, vagy partnert az álomtáblámra, amiket a következő akciómmal már rögtön magam elé is tehetek?**

V: Nem. A legelső fordulóban tehetsz az álomtáblára munka-, vagy partnerkártyát, de azokat nem tudod ebben a fordulóban magad elé tenni, hiszen az ehhez szükséges 2 akciómezőn (Get Job, illetve Start Relationship) még ott az elérhetetlenakció-lapka, azaz ezen akciókat az első fordulóban még nem használhatod.

**K: Ha egy gyermek költségeként eldobok egy kártyát, akkor ugyanúgy elveszíték egy rövid távú boldogságpontot, és kapok egy stresszpontot is?**

V: Igen. Ez esetben ugyanúgy elszenveded az előttd lévő kártya eldobásával járó hátrányokat.

**K: Ha egy álomakciót a felhőjelzőmmel hajtok végre, majd ugyanide helyezem egy homokórát is, kapok-e stresszpontot?**

V: Nem. Az alapszabályok továbbra is érvényesek: stresszpontot csak akkor kapsz, ha egy homokórát egy olyan akciómezőre helyezed, ahol már van egy másik HOMOKÓRÁD.

**K:** Ha rendelkezem a Közösség (Community) kiegészítővel, kombinálhatom-e a játékot az Élmények (Experiences) kiegészítővel is, azaz játszhatunk-e egyszerre mind a két kiegészítővel?

**V:** Természetesen! Bár a különálló kiegészítők függetlenek egymástól, és önmagukban (az alapjátékkal együtt) is játszhatóak, a két nagydobozos kiegészítővel egyszerre is tudtok játszani. Ne felejtsetd el azt azonban, hogy a játékidő így jelentősen megnőhet.



## 7. SZÓLÓ JÁTÉK



Ha egyedül szeretnél játszani az **Élmények (Experiences)** kiegészítővel, továbbra is az alapjáték szólómód szabályai lesznek érvényesek, azzal az egyetlen különbséggel, hogy a győzelemhez +10 (azaz az alapjátékkal együtt 60, a "Közösség" kiegészítővel együtt már 70) hosszú távú boldogságpontot kell legalább elérned.



## 8. KÉSZÍTŐK



Vezető tervező: Konstantinos Kokkinis  
További tervezők: David Chircop  
Adrian Abela  
Fejlesztő: Vangelis Bagiartakis  
Illusztrátor: Lyris Panayiotis  
Grafikus dizájn: Konstantinos Kokkinis



[www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

Artipia Games  
Nikou Xilouri 19.  
Zografou  
15773 Athens  
Greece



[www.strongholdgames.com](http://www.strongholdgames.com)

Stronghold Games  
7964 Emerald Winds Circle  
Boynton Beach  
FL 33473  
USA

*Megjegyzés: A Boldogság Keresése: Élmények játék csupán kitaláció.  
Létező nevekkkel és személyekkel való egyezés csupán a véletlen műve.*

© 2019 Artipia Games. Minden jog fenntartva.

Ha bármilyen észrevételed, vagy kérdésed van, kérünk, vedd fel velünk a kapcsolatot a [support@artipiagames.com](mailto:support@artipiagames.com) címen!