

В погоне за Счастьем Путешествия

Кто сказал, что жизнь слишком коротка? Ведь важно не количество прожитых лет, а то, какими событиями они наполнены! Именно поэтому мы день за днём грезим о новых свершениях, неизведанных местах и незабываемых впечатлениях.

Шумный карнавал в Рио-де-Жанейро, романтический ужин у подножия Эйфелевой башни или познавательная экскурсия к Статуе Свободы в Нью-Йорке... Мечтайте изо всех сил, прикладывайте все возможные усилия, чтобы достичь желаемого – и однажды ваши мечты станут реальностью.

Вы готовы начать свой путь в погоне за мечтой? Собирайте чемодан – и вперёд!



1. СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



90 карт



25 карт впечатлений (путешествия)

25 карт впечатлений (события)

15 карт услуг

3 карты проектов



3 карты партнёров

15 карт детей

2 карты жизненных целей

2 карты формирования личности

33 жетона желаний



5 планшетов желаний



1 жетон возрастного ограничения



5 фишек облаков



1 поле впечатлений



1 Книга правил





2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Объедините компоненты базовой игры «В погоне за счастьем» и дополнения «Путешествия». На этапе подготовки к игре внесите следующие изменения:

1 Разместите **поле впечатлений** рядом с игровым полем базовой игры, как показано на рисунке ниже.

2 Перетасуйте все **карты впечатлений**, сформируйте из них колоду и разместите её лицевой стороной вниз рядом с полем впечатлений. Затем с верха этой колоды возьмите пять карт и разместите их на поле впечатлений.

3 Все **жетоны желаний** переместите в общий запас.

4 Каждый игрок получает планшет желаний и фишку облака своего цвета.

5 **Жетон возрастного ограничения** поместите на поле впечатлений, на ячейку «Планировать».

6 Перетасуйте все **карты детей**, сформируйте из них колоду и разместите её лицевой стороной вниз рядом с колодой партнёров.

7 Вытяните по 4 верхние карты из колод **профессий** и **партнёров** и разместите их лицевой стороной вверх на местах, обозначенных на игровом поле базовой игры.

Важно! В течение раунда с маркировкой «**Подросток**» вы сможете взаимодействовать с картами партнёров и профессий, активируя ячейку «**Желать**». Напоминаем, что ячейки «**Найти работу**» и «**Начать отношения**» в этом раунде **заблокированы**.



3. ХОД ИГРЫ



1. ВПЕЧАТЛЕНИЯ

В дополнении «Путешествия» появляется ещё один тип карт: **карты впечатлений**. Они разделены на две категории: **путешествия** и **события**. Различия между категориями тематические и никак не влияют на игровой процесс, поэтому все касающиеся этих карт правила идентичны.



2. АКТИВАЦИЯ КАРТ И ЯЧЕЕК НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

На поле впечатлений есть две ячейки, доступные для активации: «**Планировать**» и «**Желать**». Вы можете активировать их как с помощью фишки облака, так и с помощью фишки песочных часов.

Важно! Вы можете использовать свою фишку облака только для активации ячеек на поле впечатлений. Вы можете размещать фишку песочных часов на ячейке, где уже находится ваша фишка облака, не получая при этом очков стресса.

► Планировать

Вы не можете активировать ячейку «Планировать» в течение раунда с маркировкой «**Подросток**». Когда маркер текущего раунда достигает первой ячейки с маркировкой «**Взрослый**», уберите **жетон возрастного ограничения** с ячейки «Планировать»: теперь она доступна для активации.

Активируя ячейку «Планировать», вы должны взять одну из выложенных на игровом поле **карт впечатлений**. Проверьте, можете ли вы выполнить требование, предъявляемое к плану путешествия или события. Если вы можете его выполнить, переместите карту впечатления в личную игровую область, а затем получите награду за составление плана. Разместите маркер уровня на строке с маркировкой «План». Наконец, сместите все оставшиеся карты впечатлений на одну позицию вправо и выложите на освободившееся место новую карту из соответствующей колоды.



Важно! Вы **не можете** выполнить бесплатное действие «**Обновление карт**», чтобы сбросить любое количество карт впечатлений и выложить на освободившиеся места новые карты из соответствующей колоды.

Важно! Вы можете выложить сколько угодно карт впечатлений в личную игровую область: не учитывайте их при подсчёте занятых слотов.

Начиная со второго раунда с маркировкой «**Взрослый**» во время **фазы подготовки** переместите в сброс карту, которая занимает крайнюю правую ячейку на поле впечатлений. Затем сместите все оставшиеся карты впечатлений на одну позицию вправо и выложите на освободившееся место новую карту из соответствующей колоды.

Путешествие / событие

Вне зависимости от типа (**путешествие** или **событие**), размещённая в личной игровой области **карта впечатления** может быть **активирована** игроком. Существует два способа активации карт впечатлений:

- Оплатить стоимость реализации события/путешествия и получить награду за реализацию.
- Оплатить стоимость реализации события/путешествия и стоимость достижения идеала, а затем получить обе награды, указанные в соответствующих строках карты впечатления.

Независимо от того, какой способ активации карты впечатления вы выбрали, в конце активации эта карта считается разыгранной, а впечатление — **реализованным**. Отложите карту на край вашей личной игровой области и верните маркер уровня в общий запас.



Пример. В свой ход Саша активирует ячейку «Планировать». Она мечтает посетить Остров Пасхи и хочет узнать всё о неизведанных уголках Рапануи. В её личном запасе есть 4 жетона знания (требование к плану путешествия), поэтому она размещает карту «Остров Пасхи» в личной игровой области и получает 2 жетона креативности (награду за составление плана путешествия). Все оставшиеся на поле впечатлений карты сдвигаются на одну позицию вправо, а на освободившееся место выкладывается новая карта впечатления из соответствующей колоды.

▶ Желать

Активируя ячейку «Желать», вы должны взять одну из выложенных на игровом поле **карт проектов, имущества/занятий, профессий, партнёров** или **впечатлений** и разместить её в одной из областей на вашем **планшете желаний**. После этого получите жетон ресурса, указанный в правом нижнем углу соответствующей области.

Размещая карты на планшете желаний, вы **резервируете** их для ваших будущих ходов. В дальнейшем вы сможете переместить их в личную игровую область, активировав ячейку на игровом поле, которая соотносится с типом сохранённой карты. После активации ячейки переместите карту в личную игровую область и полностью выполните действие, как если бы вы перемещали карту с игрового поля.

Если в начале фазы сохранения на вашем планшете желаний присутствуют зарезервированные карты, разместите по одному **жетону желаний** из общего запаса на каждой из них. На одной зарезервированной карте может быть не более 3 жетонов желаний. Жетоны, превышающие этот лимит, сбрасываются. Если на зарезервированной карте, которую вы перемещаете в личную игровую область, были выложены жетоны желаний, получите по 1 очку счастья за каждый жетон, а затем верните их в общий запас.

Важно! Вы не можете сбросить карты, размещённые на вашем планшете желаний. В конце игры за каждый жетон желаний, размещённый на зарезервированных картах на планшете желаний, потеряйте по 1 очку счастья.



Теперь игроки могут загадывать желания, чтобы затем исполнить их. Чем дальше вы будете идти к исполнению своей мечты, тем больше усилий вам придётся приложить, тем больше будет ваша награда.

Пример: Полина решает активировать ячейку «Желать» и выкладывает на неё свою фишку облака. Она выбирает карту «Мотоцикл» и размещает её в крайней левой области планшета желаний, а затем получает 1 жетон знания.

В каждом последующем раунде она выкладывает по 1 жетону желаний на карту «Мотоцикл». Два раунда спустя Полина активирует ячейку «Оплатить» и перемещает карту с планшета желаний в личную игровую область. На карте было размещено два жетона желаний, поэтому за каждый из них она получает по 1 очку счастья.

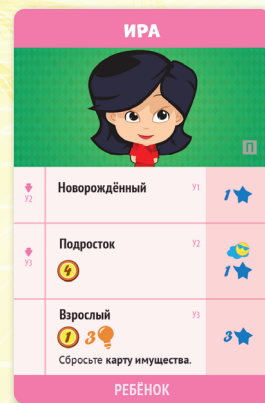


4. ДЕТИ

В «Путешествиях» появляется ещё один тип карт: **карты детей**. Этот модуль не зависит от остального контента дополнения и может быть добавлен в игру или исключён из неё по вашему желанию.

Если во время фазы действий вы развили отношения с партнёром до уровня «Семья» (У3), вы можете взять карту ребёнка из соответствующей колоды. Разместите её в личной игровой области рядом с картой партнёра и поместите маркер уровня на строку У1, чтобы отметить, на каком этапе взросления находится ваш ребёнок. Затем получите награду за достижение уровня У1. До тех пор пока в вашей личной игровой области находится карта партнёра, отношения с которым дошли до уровня У3, вы можете активировать карту этого партнёра, чтобы взять из колоды детей ещё одну карту ребёнка по правилам, описанным выше.

Важно! Вы можете активировать карту партнёра и выполнять действие «Семья» по обычным правилам столько раз, сколько сочтёте нужным.



Выложенные в личной игровой области карты детей автоматически достигают следующего уровня во время каждой последующей фазы сохранения. Вначале переместите маркер уровня на **следующую строку** и проверьте, выполняете ли вы условие следующего уровня, указанное на карте. Если вы выполняете условие или оплачиваете стоимость достижения следующего уровня, вы получите соответствующую награду. В ином случае вы теряете 1 очко счастья. Вне зависимости от того, какое решение вы примете, карта ребёнка остаётся в вашей личной игровой области.

Важно! В вашей личной игровой области может быть выложено сколько угодно карт детей, не учитывайте их при подсчёте занятых слотов. Вы не можете сбросить карту ребёнка, пока в личной игровой области находится связанная с ней карта партнёра. Если вы решили сбросить карту этого партнёра, вы сами выбираете, сбросить ли связанную с ней карту ребёнка или сохранить эту карту в личной игровой области. Если вы приняли решение сбросить карту ребёнка, то получите штраф по обычным правилам, как и штраф за сброшенную карту партнёра.

5. НОВЫЕ КАРТЫ

Услуги

Карты услуг работают точно так же, как и карты **имущества**. Чтобы добавить их в игру, замешайте их в колоду имущества/занятий.

В дополнении «Путешествия» вы найдёте новые карты проектов, партнёров, жизненных целей и формирования личности. Чтобы добавить их в игру, замешайте их в соответствующие базовые колоды во время подготовки к партии.





6. ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



Дополнение «Путешествия» также позволяет вам сыграть партию в одиночном режиме. При подготовке к игре и в ходе партии придерживайтесь правил, описанных в соответствующем разделе Книги правил базовой версии. Единственное отличие затрагивает одно из условий победы: к моменту окончания партии вам надо набрать на 10 очков счастья больше, чем это было заявлено в правилах базовой версии.



7. СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Геймдизайнер: Вангелис Багиартакис

Дополнительный геймдизайн: Дэвид Чиркоп, Эдриан Эбела

Разработчик: Вангелис Багиартакис

Иллюстратор: Панайотис Лирис

Графический дизайнер: Константинос Коккинис

Русское издание игры

Руководители проекта: Александра Етонова, Владислав Пичугин

Переводчик: Илья Мурсеев, Элина Ченцова

Редактор: Полина Кудрявцева

Вёрстка: OWL Agency



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19
Zografou
15773, Athens
Greece



nizagams.ru
info@nizagams.ru
+79055008595

Важно! Все персонажи и события как базовой игры «В погоне за счастьем», так и дополнения «Путешествия» являются вымышленными, любые совпадения – случайны.

© 2022 Artipia Games. Все права защищены.

Внимание! По всем вопросам, в том числе и по вопросам замены бракованных компонентов, просим вас писать по адресу: info@nizagams.ru