



The Pursuit of Happiness



We all have a common desire - the desire for happiness.

As we build our life, taking steps towards the pursuit of happiness, we come closer to the realization that happiness lies in the pursuit.

The Pursuit of Happiness is a game in which you take a character from birth and you live the life you always wanted. You take on projects, you buy items, you get jobs, you establish relationships, you raise families.

The possibilities are endless.

This is your life.

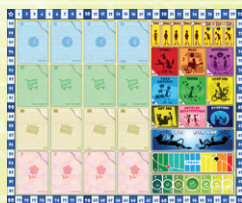
How much will you be able to achieve in just one lifetime?



1. COMPONENTS



1 Game Board



156 Tokens



36 Knowledge Tokens



36 Creativity Tokens



36 Influence Tokens



44 Coin Tokens



3 Unavailable Action Tokens



1 First Player Token

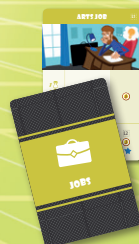
168 Cards



60 Projects



60 Items & Activities



18 Jobs



12 Partners with Cover Card



9 Life Goals



8 Child Traits

53 Wooden Cubes



8 Track Indicators



4 Long Term Happiness markers



40 Level Indicators



1 Round Marker

36 Wooden Hourglass Markers (4 colors x 9)



Rulebook

The Pursuit of Happiness



2. SETUP

Эта подготовка для игры на 2-4 игрока. О различиях в одиночной игре смотрите на странице 16.

- 1 Поместите игровое поле в середине стола так, чтобы каждый мог иметь легкий доступ.

Разделите карты **Projects**, **Items & Activities**, **Jobs** and **Partners** на 4 стопки, перетасуйте их и поместите рядом с левой стороной доски, оставив место для их сброса. Поместите карты **Partners Cover** поверх стопки партнеров.

Каждый игрок выбирает цвет и берет 6 маркеров песочных часов (остальные оставьте рядом),



2 2 индикатора трека и маркер долгосрочного счастья (LTH) этого цвета.

Затем все игроки помещают 1 маркер в центр трека краткосрочного счастья, 1 маркер на трек стресса на указанную полосу и маркер "LTH" на трек "LTH" на 0.

4

SYMBOLS

Knowledge

Creativity

Influence

Money

Good Health

Short Term Happiness

Long Term Happiness

Stress

Relax

Hourglass Marker

The Pursuit of Happiness

5 Перемешайте **жизненные цели** и сдуйте столько, сколько игроков. Выложите их лицевой стороной вверх рядом с доской, чтобы все игроки могли их видеть.

6 Поместите маркер раунда на **подростковом** пространстве на дорожке раундов.

7 Возьмите 3 токена действия недоступны и поместите их на доску, чтобы закрыть клетки "получить работу", "развивать отношения" и "сверхурочные"

8 Перетасуйте детские черты раздайте по две каждому игроку. Каждый игрок выбирает одну и возвращает другую в коробку. Затем они кладут перед собой ресурсы, перечисленные на карте, которую они сохранили. Каждая детская черта также дает игроку способность, которую он может использовать столько раз, сколько захочет во время игры.

9 Самый старый игрок получает жетон первого игрока.



The Pursuit of Happiness

3. GAMEPLAY



1. ROUND OVERVIEW

The **Pursuit of Happiness** разыгрывается в течение серии раундов, каждый из которых представляет определенный период в жизни игроков. Каждый раунд состоит из 3 этапов:

- Upkeep Phase
- Action Phase
- End of Round Phase

Upkeep Phase (Фаза Обслуживания)

- В начале фазы обслуживания продвиньте маркер раунда на 1 деление (игнорируйте это в первом раунде)
- Сбросьте все карты с доски и вытяните новые карты из каждой стопки, положив их лицевой стороной вверх на соответствующие места:

Projects: Раздайте 3 карты в игре на 2-3 игрока и 4 карты в игре на 4 игрока.

Items-Activities: Раздайте 3 карты в игре на 2-3 игрока и 4 карты в игре на 4 игрока.

Jobs: Раздайте столько карт, сколько игроков.

Partners: Раздайте столько карт, сколько игроков.



В первом раунде игры ("подростковый" раунд) все игроки еще подростки, поэтому некоторые действия еще не доступны: не вытягивайте никаких карт из стопок **Job** и **Partner**.

Карты **Partner** являются двусторонними - вот почему в верхней части их стопки есть карта прикрытия. Когда вам нужно сдать новые карты партнера, тяните их снизу колоды.

Пример карт, разыгранных в игре для 2 игроков

The Pursuit of Happiness

Если в какой-то момент у одной из стопок закончились карты, перетасуйте свою стопку сброса и сформируйте новую стопку.

- Если индикатор игрока на дорожке стресса находится не в центральной синей секции, этот игрок получает или теряет маркеры песочных часов в соответствии с местом, в котором он находится.
- Если у игрока есть более 3 активных проектов перед ним, он получает 1 стресс за каждый после третьего (задания и партнеры считаются проектами при проверке этого). Если перед игроком находится более 1 партнера, он получает 1 стресс.
- Каждый игрок смотрит на карты перед собой (**Предметы, Задания и Партнеры**) и проверяет, есть ли у них какие-либо расходы на содержание. Если они есть, он оплачивает эти расходы и получает соответствующие вознаграждения.

Игрок может оплатить расходы на содержание в любом порядке. Он может даже использовать вознаграждения от обслуживания одной карты, чтобы оплатить стоимость другой карты.

Если игрок не может или не желает оплачивать стоимость обслуживания за карту перед собой, эта карта немедленно сбрасывается, игрок получает 1 очко **стресса** и теряет 1 очко **краткосрочного счастья** (STH) (см. «трек Краткосрочное счастье» стр.15).



Пример затрат на содержание

Action Phase

Игрок с жетоном Первого Игрока идет первым. Он берет один из своих маркеров «Песочные часы» и помещает его в одно из доступных мест действий на доске или на карту перед собой (см. «Действия» на стр. 6). Он выполняет соответствующее действие, а затем игра переходит к игроку слева от него.

Когда игрок выполняет действие на доске, если на клетке действий уже есть один или несколько его маркеров «Песочные часы», он получает 1 **стресс**.

Если в любой момент игрок остался без маркеров песочных часов, он больше не играет в раунде, и игра переходит к следующему игроку слева от него.

Когда все игроки использовали все свои маркеры песочных часов, раунд заканчивается - переходите к фазе окончания раунда.

End of Round

Когда раунд заканчивается, игроки выполняют следующее по порядку:

- Получите дополнительные награды от групповых проектов (⇒ см. **Групповые проекты на стр. 7**).
- Отложите проекты одного раунда, групповые проекты и мероприятия.
- Игроки забирают свои маркеры песочных часов.
- Определите первого игрока следующего раунда на основе позиции на треке STH. Игрок чей маркер дальше по дорожке получает жетон первого игрока.
- Верните все маркеры на треке STH в центральное место.

В конце **первого раунда** уберите 3 жетона «Недоступное действие» с игрового поля - теперь эти 3 действия будут доступны игрокам. Точно так же в конце **последнего раунда для взрослых** поместите жетон "Недоступное действие" в область действия «Сверхурочные».

Обратите внимание, что индикаторы на треке стресса НЕ двигаются по окончании раунда - они остаются там, где они есть.



The Pursuit of Happiness



2. ACTIONs

► Study / Play / Interact

В игре есть 3 основных ресурса:

Knowledge, Creativity and Influence.

Когда вы выполняете одно из этих 3 действий на доске, вы получаете 3 соответствующих ресурса:

- **Study:** Возьми 3 Знания
- **Play:** Возьми 3 Творчества
- **Interact:** Возьми 3 Влияния



► Temp Job

Когда вы выполняете это действие, вы получаете 3 монеты.



► Take Project

Выполнив это действие, выберите один из доступных **проектов** на доске, оплатите требуемую стоимость и разместите ее перед собой (точная стоимость, которую вам нужно заплатить, немного зависит от типа проекта, который вы берете - см. Ниже). Затем возьмите новую карту из колоды, чтобы заменить ее на доске. Обычно перед вами может быть до 3 проектов. Любые проекты, принятые после этого, заставляют вас получить 1 стресс. Кроме того, если в начале раунда перед вами более 3-х проектов, вы получаете 1 стресс для каждого после 3-го.

В игре есть 3 типа проектов: базовый, одного раунда и групповой.



Basic Projects

Основные проекты означают проекты, которые вы решили взять на себя и продвигать в своем собственном темпе на протяжении всей жизни.

Project's Name

ACT IN PLAY

Project's Category

Tree		L1	2
Supporting Role		L2	2
Main Role		L3	3
Star		L4	6

Level's Number

Level's Name
Level's Стоимость

Level's Вознаграждение



Категория проекта не используется в игре. Это только для тематических целей. Буквы соответствуют следующим категориям:

A: Arts	B: Business	C: Culture	H: Health	P: Politics	S: Social	T: Technology & Science
----------------	--------------------	-------------------	------------------	--------------------	------------------	--------------------------------

Когда вы берете базовый проект перед собой, вы должны оплатить его стоимость уровня 1 (L1). Затем вы кладете черный куб на часть L1 карты и получаете награду L1.

Пример: Джон решает взять проект. Он помещает маркер «Песочные часы» в область действия «Взять проект» и кладет перед собой «Act In Play». Он платит 1 Влияние (стоимость L1), кладет черный куб на часть L1 карты и получает 2 Творчества.

Базовый проект может быть впоследствии продвинут до следующих уровней на карте (⇒ см. «Действия с картой» на странице 13).

Single-Round Projects

Проекты одного раунда представляют собой начинания, над которыми вы работаете в течение определенного периода времени в вашей жизни, такие как соревнования или турниры. В конце раунда все такие проекты удаляются и откладываются.

Project's Name: SINGING FESTIVAL

Single-Round Project Indicator: (Icon of a single round)

Project's Category: (Letter A in a box)

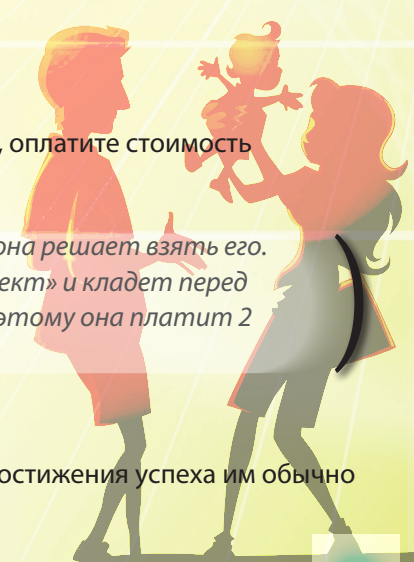
Level's Name	Level's Стоимость	Level's Number	Level's Вознаграждение
Shower	1 (Lightbulb icon)	L1	1 (Smiley face icon)
Local Festival	3 (Lightbulb icon)	L2	2 (Star icon)
National	2 (House icon) 5 (Lightbulb icon)	L3	1 (Coin icon) 4 (Star icon)
International	4 (House icon) 8 (Lightbulb icon)	L4	3 (Coin icon) 6 (Star icon)

Когда вы берете перед собой проект одного раунда, выберите один из 4 уровней, оплатите стоимость этого уровня и получите соответствующие награды.

Пример: Анна видит проект одного раунда, который ей нравится, поэтому она решает взять его. Она помещает свой маркер «Песочные часы» на клетку действия «Взять проект» и кладет перед собой проект «Поющий фестиваль». Она решает перейти на 3-й уровень, поэтому она платит 2 Знания и 5 Творческих способностей, и получает 1 монету и 4 LTH.

Group Projects

Групповые проекты - это проекты, в которых могут участвовать все игроки. Для достижения успеха им обычно требуется более одного человека.



The Pursuit of Happiness



Когда вы берете групповой проект перед собой, вы выбираете одну из 4 доступных ролей. Затем вы берете маркер «Песочные часы», который использовали для действия, и кладете его на карту, закрывая эту роль. Вы оплачиваете стоимость роли и получаете соответствующее немедленное вознаграждение. Групповые проекты отличаются тем, что в одном проекте могут участвовать несколько игроков. Как только кто-то получает перед собой групповой проект, любой игрок может использовать действие **«Взять проект»**, чтобы поместить свой маркер «Песочные часы» на групповой проект игрока, взяв новую роль, вместо того, чтобы взять карту проекта с доски. Игрок может даже взять вторую роль позже в том же раунде, но не более того - остальные роли должны быть заняты другими игроками. В конце раунда в зависимости от количества ролей, которые были покрыты, все участвующие игроки получают дополнительную награду. Более конкретно, за **каждую** роль, которую игрок выполнил в групповом проекте, он получает **все** награды, указанные в нижней части карты, вплоть до количества ролей, которые были покрыты.

Пример: Мэри решает принять групповой проект. Она помещает свой маркер «Песочные часы» в область действия **«Взять проект»** и берет перед собой проект **«Журнал»**. Она решает стать писателем для журнала, поэтому берет маркер «Песочные часы» и помещает его поверх роли писателя. Она платит 3 Знания и 2 Творчества и получает 1 LTH и 3 Влияния. Джон, в свою очередь, решает присоединиться к проекту и взять на себя роль редактора. Он покрывает роль редактора своим маркером «Песочные часы» и платит 3 Знания и 2 Влияния, получая сразу 2 LTH. Позже в раунде Мэри решает взять на себя роль фотографа. Она использует другой маркер «Песочные часы» для покрытия роли фотографа, платит 3 креативности и 2 влияния и получает 2 LTH. В конце раунда игроки проверяют групповые проекты на дополнительные награды. Так как было выполнено в общей сложности 3 роли, за каждую участвующую роль они получили 1 монету, 1 LTH и 2 влияния. У Джона была только одна роль, поэтому он возьмет только одну - 1 монету, 1 LTH и 2 влияния. Поскольку у Марии 2 роли, она получает в два раза больше наград - 2 монеты, 2 LTH и 4 влияния. Затем она откладывает проект вместе с остальными завершенными проектами, поскольку именно она была инициатором этого проекта.

Обратите внимание, что поскольку игрок перемещает свой маркер песочных часов из клетки действий **«Взять проект»** в групповой проект, он может выполнить действие **«Взять проект»** снова во время того же раунда, не получая стресса. Однако, если игрок уже имеет один из своих маркеров песочных часов на клетке действий, когда он получает групповой проект, он получит 1 стресс, маркер песочных часов сначала помещается на пространство действий, а затем перемещается на карту.

The Pursuit of Happiness

Activity's Name — **CONCERT**

Level's Name — **Local Band** L1

Level's Cost — **1**

Level's Rewards — **2** (lightbulb icon), **1** (smiley face icon)

Level's Number — **4** (lightbulb icon), **1** (star icon)

Activity's Indicator — **ACTIVITY**

Level's Name	Level's Number	Level's Cost	Level's Rewards
Local Band	L1	1	2 (lightbulb), 1 (smiley face)
Popular Band	L2	3	4 (lightbulb), 1 (star)
Grand Festival	L3	5	5 (lightbulb), 2 (star)

Пример: Анна хочет пойти на концерт. Она помещает свой маркер «Песочные часы» в пространство действия «Потратить», берет концертную деятельность с доски и ставит ее перед собой. Она может позволить себе только посетить местный оркестр (первый уровень), поэтому она платит 1 монету и получает 2 креатива и 1 STH.

Нет ограничений на количество видов деятельности, которые вы можете иметь.

► Get Job

Выполнив это действие, возьмите одну из доступных **Работ** на доске, оплатите ее стоимость найма, получите вознаграждение и разместите ее перед собой.

Не тяните новую карту, чтобы заменить ее на доске.



Job's Name — **SOCIAL JOB** L1

Job's Level — **L1**

Job's Upkeep Cost — **1** (hourglass icon), **2** (coin icon)

Job's Upkeep Reward — **6** (coin icon)

Job's Description — **Adequate Worker**

Job's Reward — **6** (coin icon)

Стоимость найма на работу — **6** (coin icon)

стоимость продвижения — **1** (hourglass icon), **6** (coin icon)

Награда за продвижение — **3** (star icon)

Job's Name	Job's Level	Job's Upkeep Cost	Job's Upkeep Reward	Job's Description	Job's Reward	Стоимость найма на работу	стоимость продвижения	Награда за продвижение
SOCIAL JOB	L1	1 (hourglass), 2 (coin)	6 (coin)	Adequate Worker	6 (coin)	6 (coin)	1 (hourglass), 6 (coin)	3 (star)

The Pursuit of Happiness

Пример: Мэри ищет работу и понимает, что она имеет большое влияние, которое она может использовать. Она помещает свой маркер «Песочные часы» в область действия «Получить работу», берет социальную работу L1 с доски и ставит ее перед собой. Она оплачивает стоимость найма в 4 влияния и сразу же получает 6 монет. В следующем раунде, во время фазы поддержки (и каждый раунд после этого), ей придется потратить 1 маркер песочных часов и еще 2 влияния, что даст ей еще 6 монет.

Существует 3 вида работ: **Science Jobs**, **Art Jobs** and **Social Jobs**. В каждом из них есть 3 различных уровня доступных заданий (L1, L2 и L3).

Получение задания позволяет вам получать стабильный доход каждый раунд, но требует времени и определенного количества ресурсов от вас, чтобы поддерживать его: каждая работа имеет стоимость обслуживания, которую необходимо оплачивать на этапе обслуживания каждого раунда, и при этом вам будет перечислена указанная сумма денег. Если вы не можете или не хотите предоставлять стоимость обслуживания, вы уволены: сбросьте карту, не получая вознаграждения, получите 1 **Стресс** и потеряйте 1 **STH**.

Вам разрешено иметь только **одну работу одновременно**. Если вы в любой момент берете другую работу, предыдущая немедленно отбрасывается.

Рабочие места занимают один из «слотов» проекта перед вами. Они не являются проектами сами по себе, но они засчитываются в ваш лимит на 3 слота. Следовательно, если у вас уже есть 3 текущих проекта, когда вы получаете работу, вы получаете 1 стресс. Каждая работа также имеет стоимость продвижения по службе. Это может быть использовано для получения работы следующего уровня того же типа (⇒ **см. «Карта» Действия на стр. 13**).

► Develop Relationship

Вы можете использовать это действие, чтобы начать новые отношения или перевести уже существующие отношения на следующий уровень.



Partner's Name

MARTHA

Level's Name

Date

Partner's Upkeep Cost

1

2

Partner's Upkeep Reward

1

2

Level's Rewards

1

2

Требуется партнера

1

2

Raise Family

2

4

Have at least

5

8

2

1

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

Starting a new relationship

Если вы хотите начать новые отношения, возьмите одного из доступных Партнеров на доске, поместите его перед собой и поместите черный куб в часть «Дата» карты. Затем вы получаете награды с этого уровня.

Партнерские карты являются двусторонними, с мужской стороны одного и того же человека с одной стороны и женский с другой. Когда вы берете нового партнера перед собой, поверните карту в соответствии с вашими предпочтениями.

The Pursuit of Happiness

Пример: Джон ищет свою вторую половину в игре, поэтому он решает пойти на Свидание. Он помещает свой маркер «Песочные часы» в область действий «Развивать отношения», берет Марту с доски и ставит ее перед собой, помещая черный куб на уровень «Дата». Он немедленно получает 1 Знание и 2 Творчества.

Партнеры берут один из слотов проекта перед вами. Они не являются проектами сами по себе, но они засчитываются в ваш лимит на 3 слота. Следовательно, если у вас уже есть 3 текущих проекта, когда вы получаете партнера, вы получаете 1 стресс. Вам разрешено иметь более одного партнера одновременно.

Тем не менее, довольно сложно поддерживать 2 отношения одновременно, поэтому, если вы возьмете второго партнера перед собой, вы получите 1 **Стресс**. Кроме того, на этапе поддержки, за каждого партнера, который находится перед вами, кроме первого, вы получаете 1 **Стресс**.

Advancing a relationship

Для того, чтобы продвигать отношения, которые у вас уже есть, вы должны соответствовать требованиям вашего партнера - они перечислены на уровне, на который вы хотите продвинуться. Если вы не соответствуете этим требованиям, то вы не можете выполнить действие. Кроме того, вы можете перейти только на следующий уровень от того, на котором находитесь в данный момент - Вы не можете перейти непосредственно от «свидания» к «созданию семьи». Когда вы перейдете на новый уровень, переместите Черный куб в эту часть карты и получите соответствующую награду.

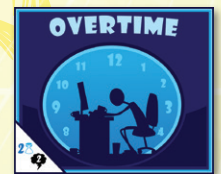
Пример: В следующем раунде Джон видит, что дела с Мартой идут хорошо, поэтому он хочет иметь с ней полные отношения. Он проверяет требование с ее стороны и видит, что она хочет, чтобы он имел как минимум 5 влияний. В настоящее время он имеет 6 Влияния перед ним, поэтому он встречает это. Он помещает свой маркер «Песочные часы» в область действий «Развитие отношений» и перемещает черный куб на карточке на уровень «Отношения». Затем он получает 1 Знание, 2 Творчества и 1 СТГ.

Чтобы работали отношения, требуется время, поэтому в следующем раунде (и в каждом раунде после этого), во время фазы поддержки, Джон должен будет потратить 1 маркер песочных часов. Тем не менее, это даст ему 1 Знание, 2 Творчества и 1 СТГ.

Чтобы иметь отношения на более высоком уровне, требуется обязательство с вашей стороны: для каждой партнерской карты указана стоимость обслуживания, которую вам нужно будет оплатить на этапе обслуживания. При этом вы получите перечисленные ресурсы. Если вы не можете или не хотите предоставлять стоимость обслуживания, тогда отношения рушатся: сбросьте карту без получения вознаграждения, получите 1 **Стресс** и потеряйте 1 СТГ.

▶ Overtime

Выполняя это действие, вы пытаетесь найти время, чтобы сделать больше вещей в своей жизни, но с существенной ценой для вашего здоровья. Получите 2 маркера песочных часов вашего цвета и 2 стресса. Вы можете не выполнять это действие, если принятие 2-го уровня стресса приведет к тому, что ваш стресс выйдет за пределы конца трека.



The Pursuit of Happiness

► Rest

Выполняя это действие, вы делаете перерыв в повседневных делах. Возьмите индикатор стресса и переместите его на 2 места влево.

Однако если это приведет к переходу на другой цветной участок трассы, вы останетесь на первом месте текущего участка. Единственный способ перейти к разделу слева от того, в котором вы находитесь в данный момент - это получить значок 



► Card Actions

Некоторые карты предоставляют игрокам дополнительные доступные действия, отличные от тех, которые доступны на доске. Они обозначаются наличием на карточке 1 или более символов песочных часов. Эти действия могут быть выполнены игроками как обычно во время их хода, вместо того, чтобы выбрать одно из действий доски. Игрок не получает стресса, если он использует более одного действия одной и той же карты в одном раунде.

Basic Projects

Игрок может использовать действие, чтобы продвинуть базовый проект на следующий уровень от того, в котором он находится в данный момент. Он помещает на карту количество маркеров песочных часов, перечисленных на этом уровне, и оплачивает ресурсы в его стоимости. Он перемещает Черный куб на следующий уровень и получает соответствующее вознаграждение.

***Пример:** У Анны уже есть проект Learn Cooking перед ней в L2. Она хочет продвинуть его, поэтому, в свою очередь, она помещает один из своих маркеров песочных часов на карточку и платит 3 знания. Затем она получает 2 креатива и 2 LTH, а черный куб перемещается на 3-й уровень.*

Когда игрок завершает 4-й уровень карты (L4), он полностью завершает проект. Он получает награды этого уровня, а затем откладывает карту - она больше не занимает место перед ним. Маркеры песочных часов в верхней части карты помещаются в пространство "потраченное время "на доске (оно разделяет то же пространство с действием" отдых)". Обратите внимание, что игрок может перейти на следующий уровень только с того уровня, на котором он находится в данный момент. Даже если у него есть необходимые ресурсы, он не может завершить более поздний уровень, а также не может снова завершить ранее заверченный уровень.

Jobs

Игрок, имеющий работу, может получить повышение и перейти на следующий уровень того же типа работы. Это позволяет ему получить новую работу легче, чем обычно, а также получить LTH в этом процессе. Для того, чтобы продвижение произошло, работа следующего уровня от того, что у него уже есть, должна быть доступна на доске. Затем игрок тратит один из своих маркеров песочных часов (он помещается в потраченное время на доске), оплачивает ресурсы, перечисленные в стоимости продвижения и получает соответствующие награды, одна из которых - получение задания следующего уровня с доски и размещение его перед собой-предыдущее задание отбрасывается без каких-либо штрафов. Игрок не получает вознаграждение за новую работу, когда он получает его через продвижение по службе. Он просто получает вознаграждение за продвижение по службе, перечисленное на предыдущей работе.

***Пример:** У Мэри есть социальная работа уровня 1. В ходе этого раунда на доске появилась новая Социальная работа 2-го уровня. Она решает пойти на повышение, чтобы увеличить свой доход. Она тратит один маркер песочных часов (ставя его на клетку **Spent Time** на доске) и 6 влияний. Затем она получает 3 монеты (ее Бонус к продвижению) и 3 LTH. Она также берет социальную работу L2 с доски и ставит ее перед собой, отбрасывая предыдущую работу L1. На данный момент она не получает никаких дополнительных монет от новой работы. Однако в следующем раунде (и каждый раунд после этого, пока она может продолжать платить за содержание) она получит 11 монет на этапе содержания.*

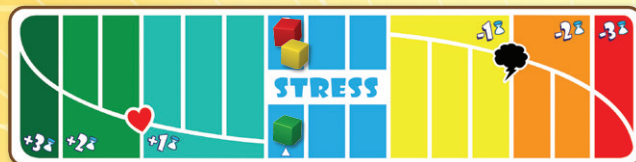
The Pursuit of Happiness



3. STRESS TRACK

В начале игры все игроки начинают с первого места в центральной части дорожки стресса.

Когда игрок принимает стресс, он перемещает свой маркер стресса на одну позицию вправо. Если из-за этого он переходит в другую часть трека стресса, это означает, что здоровье игрока ухудшилось, и с этого момента он будет получать на 1 маркер Песочные часы меньше во время фазы поддержки.



Если игрок в любой момент в игре принимает Стресс, из-за которого его маркер выходит за пределы последнего места на дорожке, то жизнь этого игрока подходит к концу - раунд для него сразу заканчивается, и он не участвует ни в каких будущих раундах.

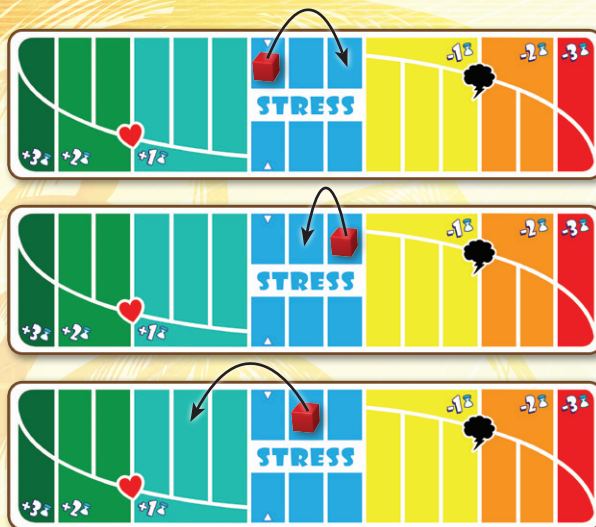
У игрока есть 3 способа снизить уровень стресса:

- **Rest:** Выполняя действие Отдых, игрок перемещает свой индикатор стресса на 2 поля влево, всегда оставаясь на участке одного цвета.
- **Relax:**  Некоторые карты дают игроку 1 Отдых. Когда игрок получает его, он перемещает свой маркер стресса на 1 деление влево, пока он остается на секции того же цвета. Если он уже находится на первом месте в секции, отдых не оказывает на него никакого влияния.
- **Good Health**  Некоторые карты дают игроку 1 сердце. Когда это происходит, игрок двигает свой маркер стресса и перемещает его на одну секцию влево, оставаясь на той же относительной линии (т. Е. Если он находится на второй линии центральной секции, он перемещается на вторую линию секции слева).). В следующем раунде он получит еще 1 маркер песочных часов во время фазы поддержки.

Пример: во время игры Джон получает 2 очка стресса.

Он хочет понизить его, поэтому он получает предмет, который дает ему **Отдых**. Это перемещает его маркер стресса на одну линию влево.

Позже в игре он хочет еще больше снизить свой стресс. Он берет себе проект здорового питания, который даст сердце на 4-м уровне и выполняет его. Это означает, что он берет свой маркер Стресса и перемещает его в среднюю линию левой секции (бирюзового цвета).



4. ENTERING THE OLD AGE

6-й раунд игры начинает период старости в жизни игроков. Когда это время приходит, происходят некоторые изменения:

- Поместите маркер "недоступное действие" на клетку сверхурочные в качестве напоминания.
- Все игроки получают **Стресс**. Цифра указана на дорожке, вверху текущего раунда.

The Pursuit of Happiness

Стресс, который получают игроки, становится выше в каждом раунде. Если игрок не сделал что-то для улучшения своего здоровья, когда начнется второй раунд Старости, дополнительный стресс заставит этого игрока умереть. Когда это происходит, игрок больше не участвует в раундах.

Даже если кто-то улучшит свое здоровье, войдя в последний раунд в старости, даст ему столько стресса, что он, вероятно, умрет. В том редком случае, когда игроку удастся войти в третью старость и остаться в живых, он играет раунд как обычно и умирает в конце его.



5. SHORT TERM HAPPINESS TRACK

Этот трек отмечает «Краткосрочное счастье игроков» (STH).

Каждый игрок начинает с центрального пространства дорожки. Во время игры различные карты будут влиять на вашу STH. Когда вы получаете STH, переместите ваш маркер на одну позицию вправо, а когда вы потеряете STH, переместите его на одну позицию влево.



В конце каждого раунда все Индикаторы возвращаются в центральное пространство дорожки.

Краткосрочное счастье обеспечивает 2 преимущества в игре:

- Используется для расчета первого игрока на следующий раунд. В конце раунда игрок с самым высоким STH, получает жетон первого игрока и играет первым в следующем раунде. В случае ничьей, игрок из тех, кто сидит дальше всего от текущего Первого игрока (по часовой стрелке), получает жетон.
- * Когда вы продвигаете проект, вы можете заплатить на 1 ресурс меньше, по вашему выбору, за каждый STH у вас. Это не сбрасывает STH - бонус может быть использован в любом количестве уровней проекта, которые вы завершите в течение одного раунда.

***Пример:** во время этого раунда Анна купила 2 предмета, которые дают ей 1 STH каждый, поэтому она переместила свой маркер на два деления вправо. Позже в раунде она хочет завершить следующий уровень в одном из своих проектов. Обычно это потребовало бы от нее потратить 1 знание и 2 влияния. Однако из-за своего места на треке STH она тратит на 2 ресурса меньше, поэтому она получает возможность завершить уровень, заплатив либо 1 Знание, либо 1 Влияние.*

Если в любой момент вы берете (или теряете) столько STH, что это заставляет вас выйти за пределы трека то вы остаетесь на последнем месте и вместо этого получаете (или теряете) LTH.



6. REFRESHING CARDS ON THE BOARD

Если в любой момент вашего хода вы недовольны имеющимися на доске картами, перед выполнением какого-либо действия вы можете потерять 1 STH и обновить один из 4 рядов (**Projects, Items & Activities, Jobs, Partners**). Вы можете делать это любое количество раз, но не после того, как вы выполнили свое действие в раунде.



7. DISCARDING CARDS

Если в любой момент на этапе действия вы захотите сбросить карту (что бы это ни было - **Project, Item, Job or Partner**), вы можете сбросить ее, но вы получите 1 Стресс и потеряете 1 STH.



The Pursuit of Happiness



8. GAME END

Игра заканчивается, когда все игроки умерли. Затем вы выполните следующее:

- **Inheritance:** Наследование. Когда вы умираете, вы передаете своим близким опыт и имущество. За каждые 5 ресурсов одного типа или 5 денег, с которыми вы умерли, получите 1 LTH.
- **Life Goals:** Жизненные цели: проверьте жизненные цели, которые были получили в начале игры, и примените бонус LTH к игрокам, которые их достигли. Игрок может достичь нескольких целей, но каждая цель может быть достигнута только одним игроком - если есть ничья, ни один игрок не получает бонус.

Победителем игры становится игрок с самым **высоким LTH**! Поздравляю с прекрасной жизнью! Откиньтесь на спинку кресла и наслаждайтесь жизнью, которой вы жили, убедительно рассказав об этом другим игрокам.

4. SOLO GAME

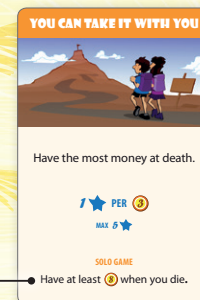
Чтобы сыграть **СОЛО** в игру «В погоне за счастьем», сделайте следующее:

- Настройте игру как игру для 2 игроков.
- Вместо того, чтобы раздать 2 **жизненных цели**, получите 3 и держите их рядом с собой.

Внизу каждой карточки есть инструкция о том, что вам нужно выполнить для достижения этой жизненной цели.

Чтобы выиграть сольную игру, вам нужно достичь всех трех жизненных целей и иметь как минимум 50 LTH в конце игры.

Solo Game
Instruction



5. CREDITS

Lead Designers: David Chircop
Adrian Abela

Additional Design & Developer: Vangelis Bagiartakis

Illustrator: Panayiotis Lyris

Graphic Designers: Spyros Alvertis
Konstantinos Kokkinis
Giota Vorgia

Production Supervisor: Konstantinos Kokkinis

Note: The Pursuit of Happiness is a product of fiction. Any relation to actual names or characters is purely coincidental.

© 2015 David Chircop - Adrian Abela

© 2015 Artipia Games. All rights reserved

Should you have any comments or questions, please contact us at info@artipiagames.com