La Quête du Bonheur
Communauté

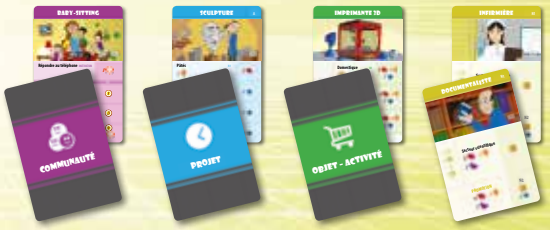
Comme John Donne le disait, « nul homme n'est une île ». Nous vivons au sein de communautés où nous interagissons avec les autres personnes, participons à diverses activités, expérimentons de nouvelles choses et faisons partie de quelque chose de plus grand que nous.

Les gens qui nous entourent contribuent à nous façonner, tout comme nous influons sur leurs vies en retour. L'ensemble de nos choix et de nos actions nous mènent à la popularité ou nous font glisser vers l'anonymat.

Comment la communauté qui nous entoure affecte-t-elle notre quête permanente du bonheur ?

1. CONTENU

90 Cartes



48 Cartes Communauté | 9 Projets | 10 Objets et Activités | 9 Métiers

3 Partenaires | 2 Objectifs de Vie | 2 Talents Nés | 7 Aides de Jeu

18 Cubes en Bois

7 Marqueurs Indicatifs | 10 Indicateurs de Niveau | 1 Marqueur de Bonheur à Long Terme

9 Marqueurs Sablier en Bois

5 Pions Communauté en Bois

1 Plateau de Jeu Communauté

1 Livret de Règles

2. MISE EN PLACE

Pour ajouter l'extension Communauté au jeu de base, veuillez suivre les étapes suivantes lors de la Mise en Place :

1. Posez le plateau de jeu Communauté près du plateau de jeu principal, comme illustré ci-dessous.

Posez un marqueur de la couleur de chaque joueur sur la première case de la piste de Popularité. 2

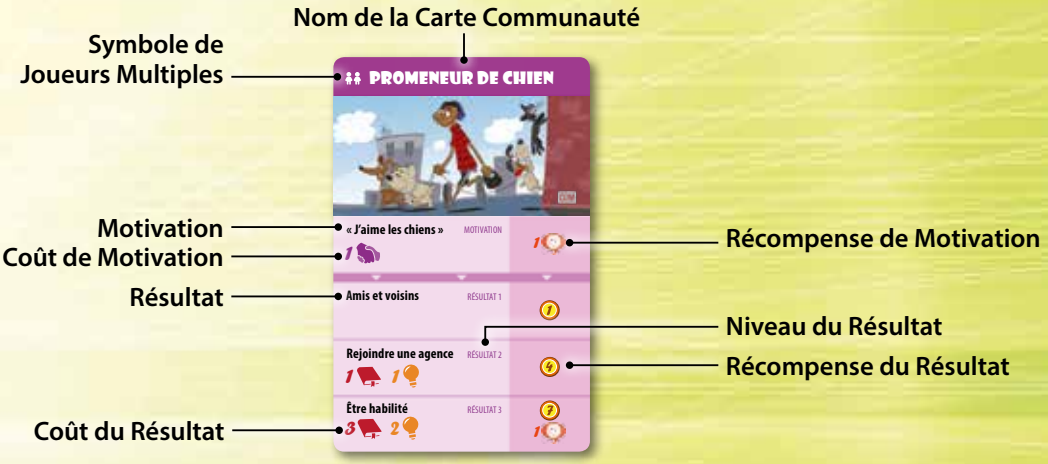
Mélangez les cartes Communauté et posez-les en pile face cachée à côté du plateau Communauté. 3

4. Donnez à chaque joueur un pion Communauté correspondant à sa couleur.

Vous êtes désormais prêts à jouer.

3. CARTES COMMUNAUTE

Cette extension introduit un nouveau type de cartes : les cartes **Communauté.**
Elles décrivent les événements variés qui peuvent survenir au sein de vos cercles sociaux et vous permettent d'interagir avec eux.



Lorsque vous commencez le premier tour de l'âge Adulte, piochez des cartes Communauté dans leur pile pour remplir les emplacements correspondants sur le plateau Communauté.

Chaque carte Communauté possède deux parties distinctes : un coût (et une récompense) de **Motivation**, et 3 **Résultats** possibles.

Motivation

Lorsque c'est à vous de jouer, au lieu d'effectuer une action, vous pouvez choisir de vous Motiver pour une carte Communauté. Pour le faire, posez votre jeton Communauté sur une des cartes Communauté du plateau. Si un coût de motivation y est indiqué vous devez le payer, et si un prérequis est demandé vous devez le respecter. De plus, si une récompense de Motivation est indiquée, vous l'obtenez immédiatement.

Si vous souhaitez vous Motiver pour d'autres cartes Communauté au cours du même tour, vous pouvez le faire lorsque ce sera de nouveau à vous de jouer, mais en utilisant cette fois-ci vos marqueurs Sablier au lieu du jeton Communauté. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser plus de marqueurs Sablier que votre score de popularité actuel (⇨ ***voir « Popularité », page 6***).

Certaines cartes Communauté disposent d'un Symbole de Joueurs Multiples dans leur coin supérieur gauche. Ces cartes peuvent Motiver plusieurs joueurs à la fois. Si une carte ne possède pas ce Symbole, alors aucun autre joueur que celui qui a placé son jeton Communauté dessus ne pourra se Motiver pour elle.

Veuillez noter que vous ne pouvez pas dépenser de Bonheur à Court Terme (BCT) pendant votre tour pour réinitialiser les cartes Communauté du plateau.

Résultat

À la fin du tour, suivez les étapes habituelles de la Phase de Fin de Tour, mais laissez pour l'instant les marqueurs Sablier qui ont été posés sur le plateau Communauté. Puis vérifiez chaque carte Communauté du plateau sur laquelle est posé au moins un jeton, de la gauche vers la droite.

Si vous avez un pion Communauté ou un marqueur Sablier sur la carte, choisissez (chacun à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre) un des Résultats proposés. Payez le coût correspondant et obtenez la récompense correspondante, puis retirez votre jeton Communauté ou votre marqueur Sablier de la carte. Une fois que tous les joueurs Motivés par cette carte ont fait la même chose, défaussez la carte Communauté.

Gardez à l'esprit que, puisque les cartes Communauté sont vérifiées après la Phase de Fin de Tour, c'est l'ordre de jeu du prochain tour qui détermine qui choisit un Résultat en premier. En l'occurrence celui qui vient juste de récupérer le marqueur de Premier Joueur.

Après avoir terminé de vérifier toutes les cartes Communauté, s'il y a encore une carte sur la cinquième case du plateau Communauté, défaussez-la également, et déplacez celles encore posées sur le plateau le plus possible vers la droite. Puis remplissez les cases vides avec de nouvelles cartes Communauté piochées dans la pile.

Exemple : *C'est le premier tour de l'âge Adulte, et Marie joue. Au lieu d'effectuer une action, elle décide d'utiliser son jeton Communauté et de se Motiver pour « Organiser une Fête ». Elle pose son jeton sur la carte Communauté, paye 2 Créativités et 1 Argent (le coût de Motivation de la carte). Elle obtient 1 BCT et 1 Popularité (la récompense de Motivation). Pendant son tour, Nicolas souhaiterait également se Motiver pour cette carte, malheureusement il ne s'agit pas d'une carte Communauté à Joueurs Multiples, donc uniquement Marie a la possibilité de se Motiver pour « Organiser une Fête ». Il décide de se Motiver pour la « Fête Médiévale », pose son jeton Communauté sur la carte et paye le coût d'1 Argent. Lorsque Marie doit de nouveau jouer, elle souhaite se Motiver encore une fois. Elle est autorisée à le faire, car grâce à la Popularité qu'elle a obtenue auparavant, son score a atteint 1, ce qui lui permet d'utiliser 1 marqueur Sablier pour se Motiver. Elle décide de se Motiver pour une « Formation Sécurité ». Nicolas, de son côté, ne pourra plus se Motiver pendant ce tour, car sa Popularité de 0 ne lui permet pas d'utiliser un marqueur Sablier à cet usage.*

Après la fin du tour, les joueurs vérifient les cartes Communauté. La carte la plus à gauche sur le plateau est la « Fête Médiévale ». Les jetons de Nicolas et Jean sont posés dessus. Jean sera le Premier joueur du prochain tour, il choisit donc en premier le Résultat 2, « Revêtir une Armure ». Il paye 2 Connaissances et 1 Créativité et obtient 3 Influences, 1 Popularité et 1 BLT. Il retire son jeton de la carte. Nicolas choisit ensuite le Résultat 3, « Rejouer une Bataille », paye 2 Connaissances et 3 Influences, et obtient 4 Créativités, 2 Popularités et 1 BLT. Lorsqu'il retire son jeton de la carte, il n'y en a plus d'autres posés dessus, elle est donc défaussée.

La carte suivante à vérifier est « Organiser une Fête », sur laquelle est posé le jeton de Marie. Malheureusement elle ne possède pas assez de Créativité, donc elle ne peut choisir que le Résultat 1, « Juste Quelques Amis », qui n'a pas de coût, et gagne seulement 1 Influence. Puis elle retire son jeton et défausse la carte. Enfin, la carte « Formation Sécurité » est vérifiée, car un marqueur Sablier de Marie est posé dessus. Elle choisit le Résultat 3, « La Présenter », paye 5 Connaissances, obtient 2 Popularités et 2 BLT, et défausse la carte.

La carte « Escapade Romantique » est encore sur la cinquième case du plateau, elle est donc également défaussée. La seule carte restante est déplacée tout à droite du plateau, et vous piochez 4 nouvelles cartes de la pile de cartes Communauté pour remplir les cases vides.

4. POPULARITE

En interagissant positivement avec votre communauté, vous deviendrez de plus en plus populaire. Cette extension introduit le concept de **Popularité**, dont le score sera indiqué sur le nouveau plateau de jeu.

Chaque joueur commence avec un score de Popularité de 0. À chaque fois que vous gagnez de la , déplacez votre marqueur Popularité d'une case vers la droite.

Chaque case correspond à un score de Popularité noté en dessous. Par exemple, les 3 premières cases après la case de départ correspondent à un score de Popularité de 1.

Votre score de Popularité a 2 utilités :

1. Il détermine le nombre maximum de marqueurs Sablier que vous pouvez poser chaque tour sur le plateau Communauté.
2. À la fin de chaque tour, après avoir vérifié les cartes Communauté et avoir rempli le plateau avec de nouvelles cartes, vous gagnez du Bonheur à Long Terme égal à votre score de Popularité. Puis vous déplacez votre marqueur Popularité d'une case vers la gauche. Cette action continue à être effectuée après votre mort, tant qu'il reste d'autres personnages vivants.

Si votre score de Popularité est déjà de 5 et que vous gagnez 1 supplémentaire, gagnez 1 BLT à la place.

Exemple : *le troisième tour de l'âge Adulte se termine, et les joueurs viennent de terminer de vérifier les cartes Communauté. Il est temps d'obtenir des points de BLT selon la Popularité de chacun.*

Marie (en jaune) a un score de Popularité de 3. Elle gagne 3 BLT et déplace son marqueur d'une case vers la gauche. Son marqueur commencera le prochain tour sur une case correspondant à un score de Popularité de 2.

Nicolas (en vert) a un score de Popularité de 2. Il gagne 2 BLT et son marqueur, une fois déplacé d'une case vers la gauche, donnera encore un score de Popularité de 2 au prochain tour.

Jean (en gris) a un score de Popularité de 0. Il ne gagne pas de BLT. Son jeton est déjà sur la case départ, il reste donc à la même place.

5. CARTES SUPPLEMENTAIRES

Cette extension fournit des cartes supplémentaires : Projets, Objets-Activités, Métiers, Partenaires, Objectifs de Vie et Talents Nés. Pour les utiliser, mélangez-les simplement dans les piles de cartes correspondantes du jeu de base.

6. JOUER A 5 JOUEURS

Cette extension contient le matériel nécessaire pour ajouter un 5ème joueur à vos parties.

Lorsque vous jouez à 5, révélez 5 Objectifs de Vie au début de la partie, mais ne piochez que 4 cartes Projets, Objets-Activité, Métiers et Partenaires.

7. JEU SOLO

Si vous voulez faire une partie en Jeu Solo en utilisant l'extension Communauté, les règles du jeu de base s'appliquent, à une différence près : vous devez obtenir 60 BLT pour remporter la partie.

Lorsque vous piochez des cartes Communauté, si vous piochez une carte qui nécessite « le plus de quelque chose » (comme « Concours de Citrouille » ou « De Nouveaux Voisins »), défaussez-la et piochez-en une autre à la place.

8. F.A.Q.

Questions Générales

- Lorsque je choisis le Résultat d'une carte Communauté, puis-je choisir un Résultat déjà choisi par un autre joueur ?

- Oui, vous le pouvez. Sauf si le contraire est explicitement spécifié, chaque joueur Motivé peut choisir n'importe quel Résultat.

- Avoir un BCT positif ou négatif a-t-il une influence sur le coût des cartes Communauté ?

- Non, le BCT affecte uniquement le coût des Projets.

Questions Spécifiques

Gros Projet au Travail

- Si, après m'être Motivé pour cette carte, je perds mon Métier, que se passe-t-il pour le choix du Résultat ?

- Vous choisissez normalement votre Récompense de Résultat. Le prérequis « Avoir un Métier » n'est demandé qu'au moment où vous vous Motivez pour cette carte.

Black Friday

- Comment fonctionne cette carte ?

- Après vous être Motivé pour cette carte, si pendant le même tour vous utilisez l'action Acheter sur le plateau et achetez un Objet, piochez une nouvelle carte de la pile Objets et Activités pour remplacer celle que vous venez de prendre, et vous avez le droit d'acheter immédiatement un autre Objet. Répétez ce processus autant de fois que vous le voulez, ou que vous en êtes capable.

- Pour les prérequis de Résultat, dois-je compter tous les Objets achetés pendant ce tour ou seulement ceux achetés en une seule action ?

- Vous comptez tous les Objets achetés pendant ce tour, même ceux achetés avant que vous ne vous motiviez pour le « Black Friday ».

Rendez-vous Arrangé

- Comment fonctionne la récompense du Résultat 3 ?

- Vous prenez un Partenaire sur le plateau et vous le posez devant vous, en mettant un cube noir sur la ligne Relation. Ignorez le prérequis de ce Partenaire, mais n'obtenez pas la récompense indiquée. À partir de ce moment, il fonctionne comme un Partenaire normal.

- Si je prends une carte Partenaire après m'être Motivé, que se passe-t-il pendant le Résultat ?

- Vous choisissez normalement votre Récompense de Résultat. Le prérequis « Ne pas avoir de Partenaire » n'est demandé qu'au moment où vous vous Motivez pour cette carte. Veuillez noter que si vous choisissez la Récompense de Résultat 3 alors que vous avez déjà un Partenaire, vous en obtiendrez donc un de plus directement au Niveau 2 et vous gagnez donc automatiquement 1 Stress. Puis vous gagnerez du Stress supplémentaire durant la Phase d'Entretien du prochain tour.

Rencontrer ses Parents

- Si, après m'être Motivé, je perds mon Partenaire, que se passe-t-il pour le Résultat ?

- Vous choisissez normalement votre Récompense de Résultat. Le prérequis « Avoir un Partenaire » n'est demandé qu'au moment où vous vous Motivez pour cette carte.

De Nouveaux Voisins

- Pour la Récompense de Résultat 2, dois-je être le plus Populaire de tous les joueurs ou uniquement de ceux Motivés pour cette carte ?

- Vous devez être le plus Populaire parmi tous les joueurs.

- Pour la Récompense de Résultat 2, que se passe-t-il en cas d'égalité ?

- Vous obtenez la récompense normalement.

Fête au Bureau

- Si, après m'être Motivé pour cette carte, je perds mon Métier, que se passe-t-il pour le choix de la Récompense de Résultat ?

- Vous choisissez normalement votre Récompense de Résultat. Le prérequis « Avoir un Métier » n'est demandé qu'au moment où vous vous Motivez pour cette carte.

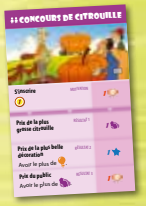
Concours de Citrouille

- Pour les Récompenses de Résultats 2 et 3, dois-je avoir le plus de ressources parmi tous les joueurs ou uniquement parmi ceux Motivés pour cette carte ?

- Vous devez être celui qui a le plus de ressources parmi tous les joueurs.

- Que se passe-t-il en cas d'égalité ?

- Vous obtenez la récompense normalement.



Escapade Romantique

- Si, après m'être Motivé, je perds mon Partenaire, que se passe-t-il pour la Récompense de Résultat ?

- Vous choisissez normalement votre Récompense de Résultat. Le prérequis « Avoir un Partenaire » n'est demandé qu'au moment où vous vous Motivez pour cette carte.

9. CREDITS

Concepteur : Vangelis Bagiartakis

Concepteurs Supplémentaires : David Chircop, Adrian Abela

Développeur : Vangelis Bagiartakis

Illustrations : Panayiotis Lyris

Design graphique : Konstantinos Kokkinis

Traduction française : Arnaud Zannier

ARTIPIA GAMES™

www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19.
Zografou
15773 Athens
Greece

SUPER MEEPLE

supermeeple.com

Super Meeple
193 rue du faubourg St Denis
75010 Paris

La Quête du Bonheur est une fiction. Toute ressemblance avec des noms ou des personnages réels serait purement fortuite.

© 2019 Artipia Games. All rights reserved.

Pour des commentaires ou des questions, contactez-nous à l'adresse suivante : info@supermeeple.com