

# KS PROMOTIONNEL

Avant de commencer à jouer, vous devez décider quelles mini-extensions vous voulez utiliser. Vous pouvez en utiliser une, plusieurs, ou toutes à la fois. (Ceci n'est pas un jeu complet, le jeu de base **La Quête du Bonheur** est nécessaire pour jouer.)

# La Quête du Bonheur



## 1. EVENEMENTS

Cette mini-extension permet à des Événements de se produire au cours de la partie. Il suffit de mélanger toutes les cartes Événement et de les placer face cachée en une pile à côté du plateau. Au début de chaque tour de l'âge **Adulte**, avant la Phase d'Entretien, révélez la première carte de la pile. N'appliquez pas encore son effet. Il sera appliqué à partir du début du prochain tour, ce qui laisse aux joueurs le tour actuel pour s'y préparer.


Il y a 2 types d'Événements : les positifs (bord vert) et les négatifs (bord rouge).

Les Événements positifs ont des effets qui aident les joueurs, à condition qu'ils réalisent d'abord (pendant le tour actuel) les prérequis décrits dans la section GARANTIR de la carte. Chaque joueur qui effectue ce qui est demandé sera affecté par l'effet de la carte au début du prochain tour. Les joueurs qui ne les effectuent pas ne sont pas affectés par l'effet.

Les Événements négatifs mènent la vie dure aux joueurs. Néanmoins, chaque joueur a la possibilité de faire quelque chose pendant le tour actuel pour éviter que cet effet ne s'applique à lui au prochain tour. Les prérequis sont décrits dans la section ÉVITER de la carte. Les joueurs qui ne les effectuent pas subiront l'effet négatif décrit.

Pour facilement garder en mémoire quels prérequis d'une carte Événement sont réalisés, vous pouvez utiliser vos marqueurs Sablier. Dans les rares cas où un joueur a déjà utilisé tous ses marqueurs Sablier, utilisez un autre de ses jetons ou marqueurs disponible. Gardez à l'esprit que les joueurs ont le tour entier pour valider les prérequis. Si, par exemple, il est demandé de payer des ressources, vous pouvez le faire à n'importe quel moment du tour, lorsque c'est à vous de jouer.

**PERCÉE TECHNOLOGIQUE**



À chaque fois que vous prenez un **Projet** ou progressez dans un **Projet**, payez 1 ressource de moins. Vous pouvez changer un des types de ressource demandé pour n'importe quel autre type de ressource.

**GARANTIR**

Payer 2

**CRISE FINANCIÈRE**



À chaque fois que vous prenez un **Projet** ou progressez dans un **Projet**, payez 2 .

**ÉVITER**

Terminer le tour avec au moins 6 .

Les effets des Événements ne durent qu'un tour. À la fin du tour pendant lequel leur effet est appliqué, les cartes Événement sont défaussées.

***Exemple :** Marie et Anne commencent le premier tour de l'âge Adulte, et révèlent la première carte Événement. Il s'agit de Percée Technologique, un Événement positif. Marie veut bénéficier de son effet, alors elle décide de GARANTIR son application. Ainsi, lorsqu'elle doit jouer, elle paye 2 Créativité. Anne a d'autres plans pour ce tour, et décide de ne pas s'occuper de l'Événement. Au début du tour suivant, l'effet de la carte Événement s'applique. Puisque Marie est la seule à avoir GARANTI l'effet de la carte, elle est la seule à bénéficier de son effet.*

Lors de chaque partie, un total de 4 cartes Événements seront piochées. La dernière sera piochée au début du dernier tour de l'âge Adulte, et sera appliquée au début du premier tour du Troisième Âge.

Veillez noter que l'Événement **Catastrophe Naturelle** est le seul dont l'effet ne peut pas être ÉVITÉ. Comme indiqué, son effet s'appliquera quoi qu'il arrive à la fin du tour suivant celui pendant lequel il est pioché, après la Phase de Fin de Tour (donc la perte de BCT sera reportée au tour suivant). De plus, si la **Crise Financière** est révélée durant le même tour, sa clause d'ÉVITEMENT est vérifiée avant que l'effet de la Catastrophe Naturelle ne s'applique.



## 2. TENDANCES


Les Tendances sont une mini-extension de 7 cartes – une pour chaque catégorie de Projet. Pour utiliser les Tendances, mélangez les 7 cartes et piochez-en 3 aléatoirement pendant la Mise en Place. Posez-les face visible de façon à ce qu'elles puissent être vues de tous les joueurs, et remettez les autres dans la boîte. Ces 3 cartes indiquent quelles catégories de Projet vont être populaires au cours de la vie de vos personnages. Ainsi, à la fin de la partie, chaque joueur gagnera du BLT supplémentaire selon le nombre de Projets de ces catégories qu'il aura achevés. Cela concerne tous les types de Projets (de Base, Temporaires et Collectifs).

**CULTURE**



1	1
2	2
3	4
4+	7

**POLITIQUE**



1	1
2	3
3	6
4+	9

**SOCIAL**



1	1
2	2
3	3
4+	4

**Exemple :** Jean et Marie viennent juste de terminer une partie pendant laquelle des Tendances ont été utilisées. Celles qui ont été piochées pendant la Mise en Place sont Culture, Politique et Social. Jean regarde combien de Projets il a achevé pendant la partie : 2 Projets Culture, 1 Social, et aucun Politique. D'après le texte des cartes, le total des bonus qu'il obtient est de 3 BLT (2 pour la Culture et 1 pour le Social, aucun pour la Politique). Marie a quant à elle achevé 2 Projets Politiques et 2 Projets Sociaux. Le total des bonus qu'elle obtient est de 5 BLT (3 pour la Politique et 2 pour le Social).



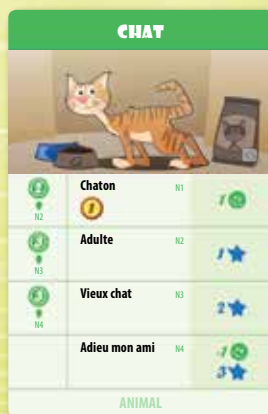
### 3. ANIMAUX

Cette mini-extension introduit les animaux de compagnie dans le jeu ! Pour les utiliser, mélangez les 12 cartes Animaux dans la pile de cartes Objet-Activité. Au cours de la partie, à chaque fois qu'une carte Animal est posée sur le plateau, vous pouvez effectuer une action classique pour l'acheter et la poser devant vous. Mais contrairement aux Objets, vous ne pouvez acquérir un Animal qu'au Niveau 1 (il n'y a d'ailleurs qu'un seul coût inscrit sur ces cartes), et vous ne pouvez pas utiliser d'Action de Carte pour atteindre un Niveau supérieur. À la place, pendant la Phase d'Entretien, les Animaux progressent en Niveau, lorsque vous payez leur coût

d'Entretien. Dès qu'un Animal change de Niveau, vous obtenez la récompense correspondante.

En général les Animaux ne vivent pas aussi longtemps que les humains, ce qui signifie que vos personnages leur survivront la plupart du temps. Lorsque qu'un Animal atteint le dernier Niveau de sa carte, "Adieu mon Ami", vous n'aurez plus de coût d'Entretien à payer, ni de récompense à récupérer lors des Phases d'Entretien suivantes. Cependant il vous restera le souvenir de tous les bons moments passés ensemble...

Veillez noter que si les cartes Animaux sont mélangées avec les cartes Objets, elles ne sont pour autant pas considérées comme des Objets, et ne sont donc pas prises en compte pour les effets qui affectent le coût des cartes Objets.



**Exemple :** Anne veut acheter un Chat. Elle utilise l'action Acheter et paye 1 Argent, prend la carte Chat et la pose devant elle. Elle pose un cube noir sur le Niveau 1 (Chaton) comme pense-bête et obtient la récompense de 1 BCT. Au tour suivant, pendant la Phase d'Entretien, Anne paye 2 Argent de coût d'Entretien. Elle déplace le cube noir sur la ligne N2 (Adulte) et obtient 1 BLT. Au tour suivant, elle paye 3 Argent de coût d'Entretien, déplace le cube noir sur la ligne N3 (Vieux Chat), et obtient 2 BLT. Enfin, lors de la Phase d'Entretien suivante, elle paye 3 Argent de coût d'Entretien, déplace le cube noir sur la ligne N4 (Adieu mon Ami), perd 1 BCT mais gagne 3 BLT. C'est le niveau final de la carte, qui ne changera plus, ne nécessitera plus de coût d'Entretien et ne donnera plus de récompense.



### 4. METIERS AUTONOMES

Les Métiers Autonomes constituent une mini-extension de 3 nouvelles cartes Métier, mélangées dans la pile de cartes Métier. Elles diffèrent des autres cartes Métier car elles n'ont pas de Niveaux et ne peuvent donc bénéficier d'une Promotion. Cependant, elles offrent une autre option aux joueurs : travailler plus.

Lorsque vous prenez une carte Métier Autonome, vous payez le coût de Recrutement habituel et obtenez la récompense correspondante. En plus de cela, vous pouvez payer jusqu'à 2 fois le coût de TRAVAIL ACHARNÉ (en bas de la carte) et obtenir autant de fois la récompense correspondante. La même chose s'applique au coût d'Entretien du Métier : vous devez toujours payer le coût d'Entretien (et obtenir la récompense du Métier) mais vous pouvez à chaque fois payer jusqu'à 2 fois le coût d'Entretien TRAVAIL ACHARNÉ et obtenir autant de fois la récompense correspondante.

**Exemple :** Jean décide de devenir un Comédien de Stand-up. Il utilise l'action « Travailler » et prend la carte pour la poser devant lui. Il paye 4 Créativités et 2 Influences pour obtenir 8 Argents.

De plus, il décide de travailler dur, et paye 1 Créativité et 1 Influence supplémentaires pour gagner 2 Argents supplémentaires, soit un total de 10 Argents. Au tour suivant, pendant la Phase d'Entretien, il doit utiliser 1 marqueur Sablier et payer 2 Créativités et 1 Influence pour son Métier, et obtient 7 Argents. Une nouvelle fois il décide de travailler dur 2 fois. Il paye 2 Créativités et 2 Influences supplémentaires pour obtenir 6 Argents, soit un total de 13 Argents.



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

© 2017 Artipia Games. All rights reserved

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