

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.

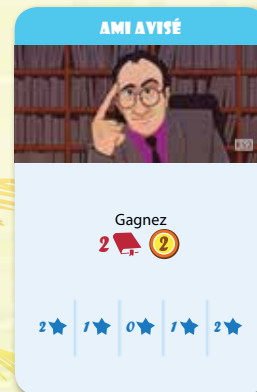
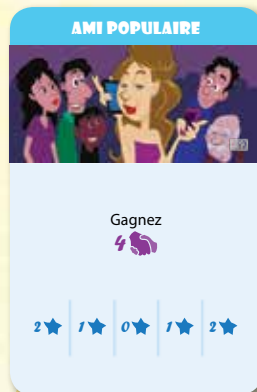
(Ceci n'est pas un jeu complet, le jeu de base **La Quête du Bonheur** est nécessaire pour jouer.)

1. AMIS

Amis est une mini-extension de 10 cartes qui peuvent être utilisées dans une partie multi-joueurs (pas pour une partie en Jeu Solo). Mélangez les cartes Ami et piochez-en au hasard le nombre nécessaire pour en poser une entre chaque joueur et son voisin de gauche. Puis mettez un cube noir sur la case 0 de chaque carte. Chaque joueur a donc deux cartes Ami à proximité, entre lui et ses deux voisins. Pour une partie à 2 joueurs, posez directement 2 cartes Ami entre les deux joueurs.

Chaque Ami propose une action que vous ou votre voisin concerné pouvez effectuer. Le fonctionnement est le suivant : posez un marqueur Sablier sur la carte, effectuez l'action éventuellement indiquée, et déplacez le cube noir d'une case vers vous (jusqu'à 2 cases maximum). L'action de chaque carte Ami ne peut être réalisée qu'une fois par tour : si vous la faites en premier, votre voisin ne pourra pas la réaliser pendant le reste du tour.

À la fin de la partie, distribuez les récompenses de BLT de chacune des 2 cartes Ami à côté de vous. Pour chaque Ami sur lequel le cube noir est de votre côté, obtenez la récompense indiquée.



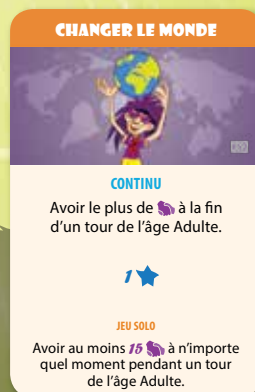
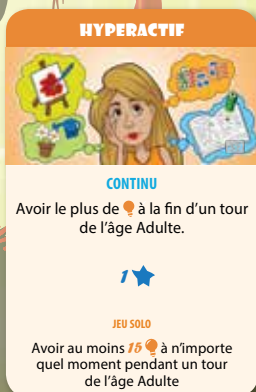
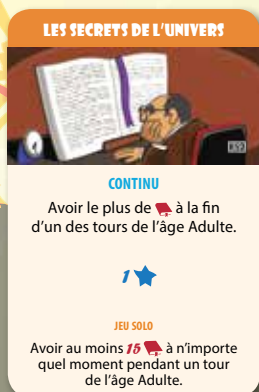
Exemple : entre Hélène et Michael (à sa gauche) est posée la carte « Ami Populaire ». Entre Hélène et Sandra (à sa droite) est posée la carte « Ami Avisé ».

Au cours de la partie, Hélène décide d'utiliser l'Action de Carte de « Ami Populaire ». Elle pose un de ses marqueurs Sablier sur la carte, obtient 4 Influences et déplace le cube noir d'une case vers elle. Lors du tour suivant elle voudrait effectuer l'action de la carte « Ami Avisé », mais Sandra l'a déjà fait (posant son marqueur Sablier, obtenant 2 Connaissances et 2 Argent, et déplaçant le cube noir d'une case vers elle), c'est donc désormais impossible avant le tour suivant.

Plusieurs tours plus tard, la partie se termine et les scores sont calculés. Sur la carte « Ami Populaire » le cube noir est posé deux cases du côté d'Hélène, ce qui signifie qu'elle gagne 2 BLT, alors que Michael ne gagne rien. Sur la carte « Ami Avisé », malheureusement, le cube noir est situé une case vers Sandra. Hélène ne gagne rien, mais Sandra gagne 1 BLT.

2. OBJECTIFS DE VIE CONTINUS

Les Objectifs de Vie Continus fonctionnent de la même manière que les autres Objectifs de Vie, à une exception : ils ne sont pas vérifiés à la fin de la partie, mais à la fin de chaque tour de l'âge Adulte. Donc 4 fois au total au cours de la partie.



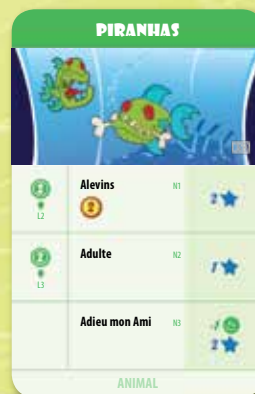


3. ANIMAUX

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.



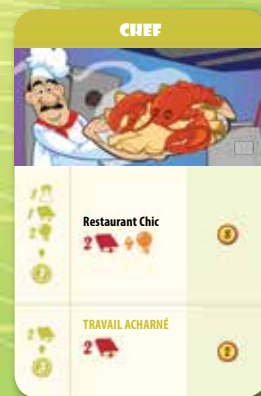
Exemple : Nadine veut acheter un Perroquet. Elle utilise l'action Acheter et paye 1 Argent, prend la carte Perroquet et la pose devant elle. Elle pose un cube noir sur le Niveau 1 (Oisillon) comme pense-bête et obtient la récompense de 1 BCT et 1 BLT. Au tour suivant, pendant la Phase d'Entretien, Nadine paye 2 Argent de coût d'Entretien. Elle déplace le cube noir sur la ligne N2 (Jeune) et obtient 1 BLT. Au tour suivant, elle paye 2 Argent de coût d'Entretien, déplace le cube noir sur la ligne N3 (Adulte), et obtient 1 BLT. Enfin, lors de la Phase d'Entretien suivante, elle paye 2 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 Chef. Il utilise l'action « Travailler » et prend la carte pour la poser devant lui. Il paye 2 Connaissances et 4 Créativités pour obtenir 8 Argent. De plus, il décide de travailler dur, et paye 2 Connaissances supplémentaires pour gagner 2 Argent supplémentaires, soit un total de 10 Argent.

Au tour suivant, pendant la Phase d'Entretien, il doit utiliser 1 marqueur Sablier et payer 1 Connaissance et 2 Créativités pour son Métier, et obtient 7 Argent. Une nouvelle fois il décide de travailler dur 1 fois. Il paye 2 Connaissances supplémentaires pour obtenir 3 Argent, soit un total de 10 Argent.

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@supermeeples.com