

The Pursuit of Happiness

Nous avons tous un souhait en commun – celui du bonheur.

Tandis que nous construisons nos vies, faites de petits pas à la poursuite du bonheur, nous réalisons petit à petit que le bonheur réside dans cette poursuite.

Dans le jeu The Pursuit of Happiness, vous prenez un personnage à sa naissance, et vous vivez la vie dont vous avez toujours rêvé. Vous démarrez des projets, vous faites des achats, vous trouvez un travail, vous nouez des relations, vous fondez une famille.

Les possibilités sont infinies.

C'est votre vie.

Que pourrez-vous accomplir en l'espace d'une seule vie ?

Avertissement : ceci est une traduction amateur non-officielle du manuel du jeu The Pursuit of happiness.

Conséquence directe :

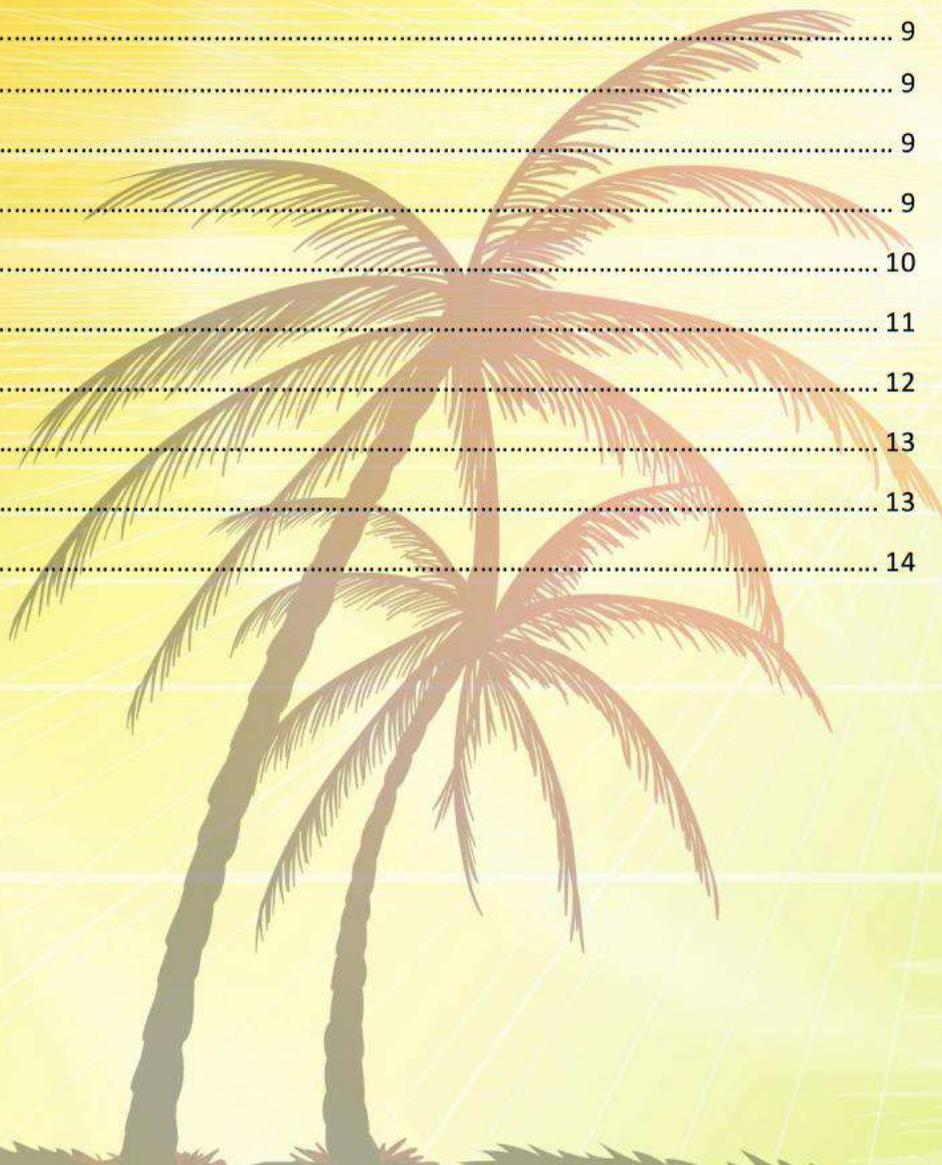
Les règles énoncées ici ne font pas autorité et ne reflètent pas nécessairement les intentions des auteurs du manuel original.

En cas de doute, référez-vous à la source disponible sur <http://www.artipiagames.com>

The Pursuit of Happiness

Table des matières

Matériel	4
Mise en place	5
Gameplay	7
Tour de jeu.....	7
Phase d'entretien.....	7
Phase d'action.....	8
Phase de fin de tour.....	8
Actions du plateau.....	9
Etudier Jouer Interagir.....	9
Interim.....	9
Commencer un Projet.....	9
Projets standard.....	10
Projets courts.....	11
Projets de groupe.....	12
Dépenser.....	13
Biens.....	13
Activités.....	14



The Pursuit of Happiness

Trouver un Emploi.....	15
Entamer une relation	16
Heures supplémentaires	17
Se reposer	17
Actions de Cartes	18
Faire progresser un Projet standard	18
Améliorer un Bien / Refaire une Activité	18
Obtenir une Promotion.....	19
Développer une Relation	19
Piste de Stress	20
L'Aube du 3 ^{ème} âge	21
Piste de Bonheur à Court Terme.....	21
Défausser des cartes	22
Fin de la partie	22
Jeu en solitaire	23
Crédits.....	23



The Pursuit of Happiness

1. MATERIEL

156 Jetons

-  36 Jetons Connaissance
-  36 Jetons Créativité
-  36 Jetons Influence
-  44 Pièces



3 Jetons
Action indisponible



1 Jeton
Premier joueur

1 Plateau de jeu



180 Cartes



60 Projets

60 Biens & Activités

18 Emplois & 1 carte Cache

12 Partenaires & 1 carte Cache

10 Objectifs

10 Signes Particuliers

8 Aides de jeu

53 Cubes en bois



8 Marqueurs de Pistes



4 Pions Bonheur à Long Terme



40 Marqueurs de Niveaux



1 Pion Compte Tours

36 Pions Sablier en bois (4 couleurs x 9)



1 Livre de règles

The Pursuit of Happiness



2. MISE EN PLACE

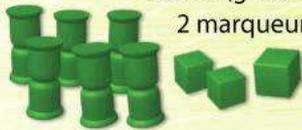


Suivez cette procédure d'installation pour une partie de 2 à 4 joueurs. Pour les différences avec une partie en solitaire, rendez-vous page 16.

- 1 Disposez le plateau de jeu au centre de la table afin que chacun puisse y accéder facilement.

Séparez les cartes **Projet**, **Bien - Activité**, **Emploi** et **Partenaire** en 4 piles, mélangez chaque pile puis placez-les le long du côté gauche du plateau, en gardant de la place pour leurs piles de défausse. Placez la **carte couvercle Emploi** sur le dessus de la pile Emplois et la **carte couvercle Partenaire** sur le dessus de la pile Partenaires.

Chaque joueur choisit une couleur et prend 6 pions Sablier (gardez les pions restants à portée de main), 2 marqueurs de piste et un pion Bonheur à Long Terme (BLT) de cette couleur.



Ensuite, chaque joueur place :

- 1 indicateur dans la case du milieu de la piste de Bonheur Court Terme (BCT)
- 1 indicateur sur la piste de Stress comme indiqué sur l'image
- son pion BLT sur la case 0 de la piste BLT

SYMBOLES

				
Connaissance	Créativité	Influence	Pièce	Bonne santé
				
Bonheur à Court Terme (BCT)	Bonheur à Long Terme (BLT)	Stress	Détente	Pion Sablier

The Pursuit of Happiness

5

Mélangez les cartes Objectifs et tirez autant que le nombre de joueurs. Placez les faces découvertes près du plateau afin que tous les joueurs puissent les voir.

6

Placez le pion Compte tour sur la case Teen/Adolescence de la piste Tours de jeu.

7

Prenez les 3 jetons Action indisponible et placez-les sur le plateau de manière à couvrir les actions Prendre un emploi, Commencer une relation et Heures Supplémentaires.

8

Mélangez les cartes Signes Particuliers et distribuez en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une qu'il conserve et retourne l'autre dans la boîte. Chacun prend alors les ressources indiquées sur la carte qu'il a conservée. En outre, chaque Signe Particulier confère au joueur une capacité qu'il peut utiliser autant de fois qu'il le désire pendant la partie.

9

Le joueur le plus âgé prend le jeton Premier joueur.

The Pursuit of Happiness

3. GAMEPLAY



1. TOUR DE JEU

Le jeu Pursuit of Happiness se joue en une série de tours, chacun représentant une période de la vie des joueurs. Chaque tour se compose de 3 phases :

- Phase d'entretien
- Phase d'action
- Phase de fin de tour

Phase d'entretien

- Au début de la phase d'entretien (sauf pour le premier tour), avancez le pion Compte tours d'une case.
 - ⇒ Si cette action provoque un gain de Stress (⇒ voir 'La vieillesse' page 14), déplacez les indicateurs de Stress des joueurs en conséquence.
- Défaussez toutes les cartes du plateau et tirez-en de nouvelles de chaque placées face découverte sur les tas correspondants :
 - Projets : Tirez 3 cartes dans une partie à 2-3 joueurs et 4 cartes dans une partie à 4 joueurs.
 - Objets-Activités : Tirez 3 cartes dans une partie à 2-3 joueurs et 4 cartes dans une partie à 4 joueurs.
 - Emplois : Tirez autant de cartes que le nombre de joueurs.
 - Partenaires : Tirez autant de cartes que le nombre de joueurs.



Pendant le premier tour de jeu (Teen/Adolescence), les joueurs sont encore des adolescents. En conséquence, certaines actions ne sont pas encore possibles : ne tirez aucune carte des piles Emploi et Partenaire pendant ce tour.

Les cartes Emploi et Partenaire sont double face et c'est pourquoi ces piles sont recouvertes d'une carte Cache. Piochez ces cartes par le dessous de leur pile.

The Pursuit of Happiness

A n'importe quel moment, si une des pioches ne contient plus de cartes, mélangez sa défausse et formez une nouvelle pioche.

- Si le marqueur de **Stress** d'un joueur n'est pas dans la zone centrale bleue de la piste, ce joueur gagne ou perd des pions Sablier pour toute la durée du tour, en fonction de ce qui est indiqué dans sa zone de **Stress**.
- Chaque joueur fait le total de son nombre de cartes **Projet**, **Emploi** et **Partenaire**. Si ce total dépasse 3, il gagne un point de **Stress** pour chaque carte au-dessus de 3.
- Chaque joueur gagne également 1 point de **Stress** par carte **Partenaire** au-delà de la première.
- Chaque joueur paie les coûts d'entretien et reçoit les récompenses de ses cartes **Objet**, **Emploi** et **Partenaire**.

Un joueur peut payer ses coûts d'entretien dans l'ordre de son choix. Il peut même utiliser les récompenses d'entretien d'une carte pour payer le coût d'une autre.

Si un joueur ne peut, ou ne veut, payer le coût d'entretien d'une se des cartes, cette carte est immédiatement défaussée, et le joueur gagne un point de **Stress** et perd un point de **Bonheur à Court Terme (BCT)** (⇒ cf. '*Piste de Bonheur à Court Terme*' page 21).



Exemple de coût d'entretien : Le joueur doit payer 3 Pièces et reçoit 3 Connaissance en retour

Phase d'action

Le joueur qui a le marqueur de premier joueur joue en premier. Il prend un de ses pions Sablier et le place sur une des cases d'actions disponibles sur le plateau ou sur une de ses cartes (⇒ cf. '*Actions du plateau*' page 9 et '*Actions de cartes*' page 21). Il réalise l'action correspondante et on passe ensuite au joueur à sa gauche.

Quand un joueur accomplit une action sur le plateau, si au moins un de ses pions Sablier est déjà placé sur cette action, il gagne 1 point de **Stress**.

A n'importe quel moment, si un joueur n'a plus de pions Sablier, il ne joue plus pendant ce tour et on passe au joueur suivant à sa gauche. Quand tous les joueurs ont utilisé tous leurs pions Sablier, le tour est terminé et on passe à la phase de fin du tour.

Phase de fin de tour

Quand le tour se termine, les joueurs effectuent les actions suivantes dans cet ordre :

- Gagnez les récompenses additionnelles des Projets de groupe (⇒ cf. '*Projets de groupe*' page 12).
- Mettez de côté les cartes Projets de groupe et Projet ponctuel.
- Chaque joueur récupère ses pions Sablier depuis le plateau et ses cartes.
- Chaque joueur rend les pions Sablier obtenus grâce au **Stress** ou aux **Heures supplémentaires**.
- Le joueur ayant le plus de **BCT** prend le jeton de Premier joueur. En cas d'égalité, on choisira parmi les ex-aequo le joueur le plus loin du premier joueur courant en tournant dans le sens horaire.
- Repositionnez tous les marqueurs de la piste **BCT** sur la case centrale.

A la fin du premier tour, enlevez du plateau les 3 jetons **Action indisponible**. Ces 3 actions seront désormais accessibles à tous les joueurs.

De même, à la fin du dernier tour **Adult/Adulte**, placez un jeton **Action indisponible** sur la case d'action **Heures supplémentaires**.

Note : les marqueurs sur la piste de **Stress** NE BOUGENT PAS à la fin du tour, et conservent leur position.

The Pursuit of Happiness



2. ACTIONS DU PLATEAU

► Etudier / Jouer / Interagir

Il y a 3 types de ressources dans le jeu :
Connaissance, Créativité et Influence.
Quand vous réalisez une de ces 3 actions sur le plateau,
vous gagnez 3 de la ressource correspondante :

- Study/Etudier : Gagnez 3 points de Connaissance
- Play/Jouer : Gagnez 3 points de Créativité



► Temp Job / Interim

Quand vous exécutez cette action, vous gagnez 3 Pièces.



► Commencer un Projet

Quand vous exécutez cette action, choisissez une des cartes Projet disponibles sur le plateau, payez le coût demandé et placez là devant vous (le coût exact dépend du type de projet – voir ci-dessous). Piochez alors une nouvelle carte de la pile pour remplacer sur le plateau celle que vous venez de prendre. Vous avez 3 emplacements devant vous pouvant accueillir des cartes **Projet**, **Emploi** ou **Partenaire**. Si les 3 emplacements sont déjà occupés, vous pouvez toujours prendre une carte mais alors tout nouveau Projet commencé vous fait gagner 1 point de Stress. De plus, si au début d'un tour vous avez plus de 3 cartes Projet, Emploi et/ou Partenaire, vous gagnez 1 point de Stress par carte au-delà de 3.



Il y a 3 types de Projets dans le jeu : Basic/Basiques, Single-Round/Courts et projets de Groupe.



The Pursuit of Happiness

Projets standard

Les Projets standard sont des projets que vous entreprenez et que vous faites progresser à votre propre rythme, tout au long de votre vie.

Nom du Projet	ACT IN PLAY	Catégorie du Projet
	Tree	Niveau
Intitulé du niveau	Supporting Role	Récompense du niveau
Coût du niveau	Main Role	
	Star	

La Catégorie du projet n'a pas d'effet en jeu et n'est utilisée que pour servir le thème.
Les lettres correspondent aux catégories suivantes :

A: Arts | **B**: Business | **C**: Culture | **H**: Santé | **P**: Politique | **S**: Social | **T**: Technologie & Science

Quand vous prenez un Projet standard devant vous, vous devez payer le coût de son Niveau 1 (L1). Mettez alors un cube noir sur la ligne L1 de la carte comme rappel et recevez la récompense du Niveau L1.

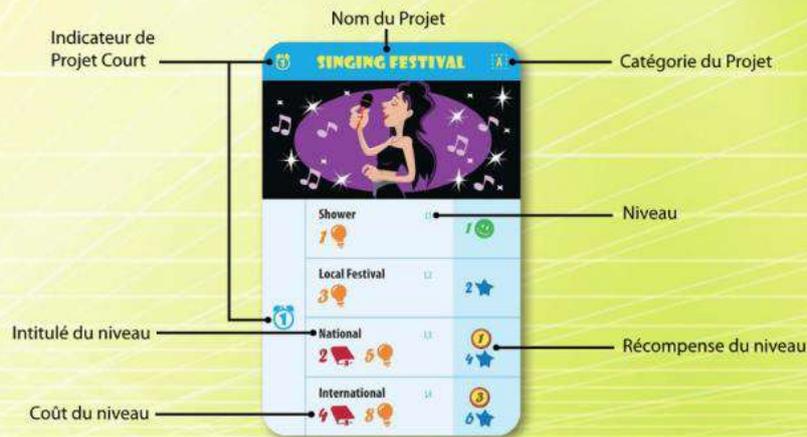
Exemple : John décide de commencer un Projet. Il place son pion Sablier sur la case Prendre un Projet/Take Project du plateau, et prend la carte 'Faire du théâtre' devant lui. Il paye 1 point d'Influence (le coût du niveau L1), met un cube noir sur la zone L1 de la carte et gagne 2 points de Créativité. Il pioche alors un nouveau Projet pour remplacer celui qu'il vient de prendre sur le plateau.

Par la suite, un Projet standard peut être amélioré aux niveaux suivants de sa carte (⇒ cf. 'Actions de Cartes' page 21).

The Pursuit of Happiness

Projets courts

Les Projets courts représentent des tâches que l'on accomplit à des moments ponctuels dans la vie, comme les compétitions ou les concours.



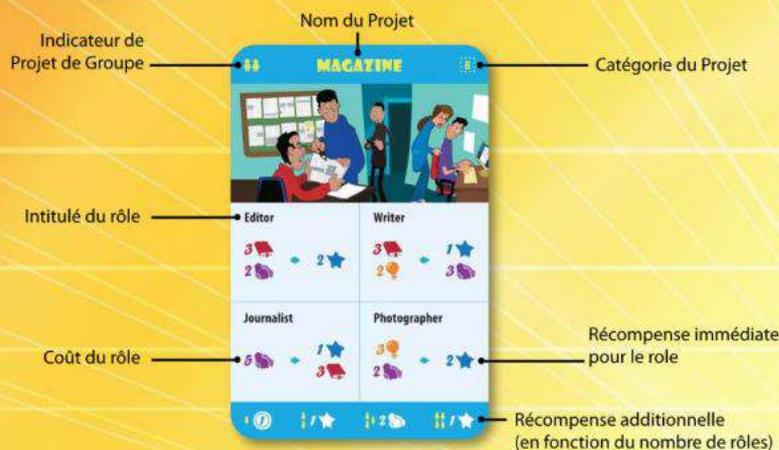
Quand vous prenez un Projet court devant vous, choisissez n'importe lequel des 4 niveaux, payez le coût de ce niveau et recevez la récompense correspondante. Contrairement à un Projet basique, un projet court ne peut pas progresser vers un autre niveau. De plus, à la fin du tour, la carte ne reste pas devant vous et est mise de côté (elle comptera tout de même comme un Projet terminé).

Exemple : Anna voit un Projet court qui lui plaît, alors elle décide de le prendre. Elle place son pion Sablier sur la case Prendre Projet/Take Project et pose la carte Singing Festival/Tour de chant devant elle. Elle décide d'accomplir le 3ème niveau alors elle paye 2 points de Connaissance et 5 Créativité et elle gagne une pièce d'Argent, et 4 BLT.



The Pursuit of Happiness

Projets de groupe



Les Projets de groupe sont des projets auxquels tous les joueurs peuvent participer.

Quand vous prenez un Projet de groupe devant vous, choisissez un des 4 rôles disponibles. Reprenez alors le pion Sablier que vous avez utilisé pour l'action Prendre un projet et placez-le sur la carte à l'emplacement du rôle que vous avez choisi. Payez le coût de ce rôle et recevez la récompense associée.

Les Projets de groupe sont particuliers en ce que plusieurs joueurs peuvent participer au même Projet. Quand un joueur a un Projet de groupe devant lui, les autres joueurs peuvent utiliser l'action Prendre un Projet et placer leur pion Sablier sur un rôle disponible du Projet de groupe plutôt que de prendre une carte Projet du plateau. Un joueur peut même prendre un deuxième rôle plus tard dans le même tour, mais pas plus - les autres rôles devront être pris par d'autres joueurs.

A la fin du tour, en fonction du nombre de rôles qui ont été occupés, tous les joueurs ayant participé reçoivent une récompense additionnelle. Plus précisément, pour chaque rôle qu'un joueur a tenu dans un Projet de groupe, il reçoit toutes les récompenses indiquées au bas de la carte en fonction du nombre total de rôles qui ont été pris. Le joueur à l'initiative du Projet met alors sa carte de côté, avec ses autres Projets terminés.

Exemple : Mary décide de se lancer dans un Projet de groupe. Elle place son pion sur l'action Prendre un projet du plateau de jeu, puis pose la carte Projet Magazine devant elle. Elle décide d'être rédactrice pour le magazine et donc déplace le pion Sablier qu'elle vient de jouer pour le mettre sur le rôle Rédacteur/Writer. Elle paye 3 points de Connaissance et 2 Créativité puis reçoit 1 BLT et 3 Influence. A son tour, John décide de rejoindre le projet et prend le rôle de L'Éditeur/Editor. Il utilise l'action Prendre un projet puis déplace son pion Sablier sur le rôle Éditeur/Editor puis paye 3 Connaissance ainsi que 2 Influence, recevant ainsi immédiatement 2 BLT. Plus tard dans ce tour, Mary décide d'endosser également le rôle de Photographe/Photographer. Elle effectue l'action Prendre un Projet, utilise son pion Sablier pour prendre le rôle de Photographe, paye 3 Créativité, et 2 Influence, et gagne 2 BLT.

À la fin du tour, les joueurs vérifient les récompenses supplémentaires de leurs Projets de groupe. Puisque 3 rôles au total ont été pris, pour chacune de ses participations, chaque joueur recevra 1 pièce, 1 BLT et 2 Influence. John ne jouait qu'un seul rôle, donc il ne prendra que ça – 1 pièce, 1 BLT et 2 Influence. Comme Mary assumait 2 rôles au sein du Magazine, elle double sa récompense – 2 pièces, 2 BLT et 4 Influence. Puis elle met de côté ce Projet, avec ses autres Projets complétés. Puisque c'est elle qui l'a commencé.

Notez bien qu'un joueur déplace son pion Sablier depuis la case Prendre Projet du plateau vers la carte Projet de groupe, et que donc il pourra effectuer à nouveau l'action Prendre Projet pendant ce tour, et ce sans prendre de Stress. Cependant, si un joueur a déjà un de ses pions Sablier sur la case Prendre Projet du plateau quand il prend un nouveau Projet de groupe, alors il prendra 1 point de Stress – le pion Sablier est d'abord placé sur la case d'action avant d'être déplacé vers la carte.

The Pursuit of Happiness

► Dépenser

Quand vous effectuez cette action, prenez un des **Biens** ou **Activités** disponibles sur le plateau et choisissez le niveau auquel vous souhaitez l'acquérir. Payez le coût demandé pour le niveau choisi, recevez la récompense correspondante, et placez la carte devant vous. Piochez alors une nouvelle carte de la pile **Biens – Activités** pour remplacer celle que vous avez prise sur le plateau.



Biens

Les Biens représentent les possessions que vous pouvez acquérir tout au long de votre vie. La plupart des cartes Biens proposent plusieurs versions, ou niveaux, de l'objet à acheter, chacune avec son propre coût et sa propre récompense.



Quand vous prenez un Bien devant vous, placez un cube noir sur le niveau de votre choix, payez le coût indiqué pour ce niveau, et recevez la récompense correspondante. Certains niveaux, en général les plus élevés, ont également un coût d'entretien. Un coût que vous devrez payer au début de chaque tour lors de la phase d'entretien. Ce faisant, vous recevrez aussi une récompense d'entretien. Par la suite, vous pourrez améliorer vos Biens vers un niveau supérieur (⇒ cf. 'Actions de cartes' page 21).

*Exemple : John décide d'acheter une voiture. Il place son pion Sablier sur la case d'action Spend/Dépenser du plateau de jeu, puis prends la carte **Bien Car/Voiture** et la place devant lui. Il choisit de commencer par une **Family Car/Voiture familiale**, le deuxième niveau sur cette carte. Il paye 4 pièces d'Argent, place un cube noir sur la zone correspondante de la carte, et reçoit 1 Influence, 1 BCT et 2 BLT.*

Au prochain tour (et chaque tour ensuite), pendant la phase d'Entretien, il devra payer à nouveau 3 pièces d'Argent qui lui rapporteront 1 BLT.

Les Biens n'occupent pas un de vos trois emplacements – il n'y a pas de limite aux nombre de Biens que vous pouvez avoir.

The Pursuit of Happiness

Activités

Les Activités sont, comme leur nom l'indique, des activités dans lesquelles vous pouvez dépenser de l'argent. Elles fonctionnent de la même manière que les Biens, mais n'ont pas de coût d'entretien.

Nom de l'Activité

Intitulé du niveau

Coût du niveau

Récompense du niveau

Niveau

Indicateur Activité

Niveau	Coût	Récompense
Local Band	1	2 Créativité, 1 BCT
Popular Band	3	5 Créativité, 1 Étoile
Grand Festival	5	10 Créativité, 2 Étoiles

Exemple : Anna veut aller à un concert. Elle place son pion Sablier sur la case d'action Dépenser, ramasse la carte Activité Concert du plateau, et la place devant elle. Elle ne peut se permettre que la fanfare communale (premier niveau) donc elle paye 1 pièce d'Argent et reçoit 2 Créativité et 1 BCT.

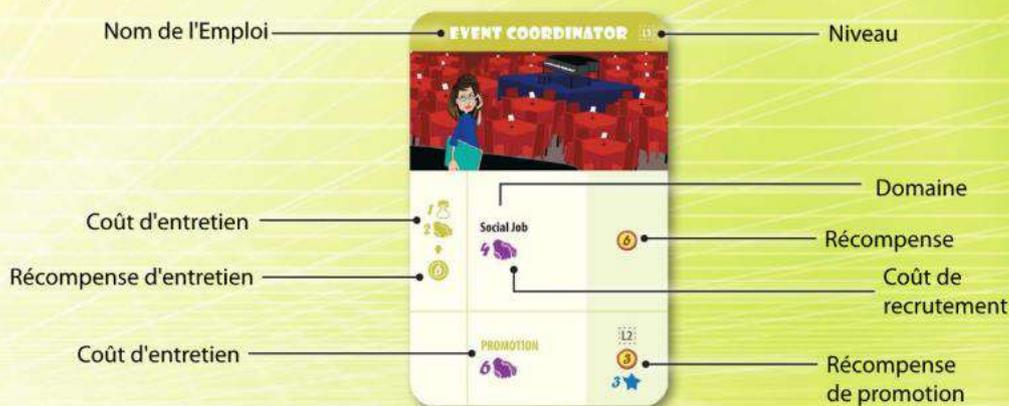
Les Activités n'occupent pas un de vos 3 emplacements – il n'y a pas de limite au nombre d'activités que vous pouvez faire.

The Pursuit of Happiness

► Trouver un Emploi

Quand vous effectuez cette action, prenez un des cartes Emploi disponibles sur le plateau, payez son coût de recrutement, recevez la récompense associée et placez la devant vous. Ne piochez pas de nouvelle carte pour la remplacer sur le plateau.

Les cartes Emploi présentent 2 faces avec des noms et des illustrations différentes, mais les mêmes caractéristiques. Quand vous prenez un nouvel Emploi devant vous, choisissez la face avec le métier que vous préférez.



Exemple : Mary cherche un emploi et se rend compte qu'elle a beaucoup d'Influence qu'elle pourrait utiliser. Elle place son pion Sablier sur la case Trouver un Emploi, prend la carte Emploi 'Organisateur dans l'événementiel/Event Coordinator' (un Emploi Social de niveau L1) du plateau et la place devant elle. Elle paye le coût de recrutement de 4 Influence et reçoit immédiatement 6 pièces.

Au prochain tour, durant la phase d'entretien (et chaque tour ensuite), elle devra payer 1 pion Sablier et encore 2 Influence en échange desquels elle recevra 6 pièces supplémentaires.

Les Emplois se répartissent en 3 familles dans les domaines suivants : social, artistique ou scientifique. Chaque domaine se divise ensuite en 3 niveaux (L1, L2 and L3). Des Emplois sont disponibles pour chaque domaine et pour chaque niveau. Vous pouvez prendre un Emploi de n'importe quel domaine et de n'importe quel niveau, du moment que vous payez son coût de recrutement (ce qui veut dire qu'il n'est pas obligatoire de trouver Emploi de niveau L1 avant de pouvoir accéder à un niveau L2).

Prendre un Emploi vous permet d'avoir un revenu fixe à chaque tour mais se maintenir à niveau prend du temps et des ressources : tout Emploi a un coût d'entretien qui doit être payé à chaque tour lors de la phase d'entretien et qui en retour vous rapportera le montant spécifié. Si vous ne voulez pas, ou ne pouvez pas, payer le coût d'entretien, vous êtes renvoyé : défaussez à carte Emploi sans recevoir de récompense, prenez 1 point de Stress et perdez 1 BCT.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Emploi à la fois. Si vous prenez un autre Emploi, le premier est immédiatement défaussé (sans aucune pénalité cependant).

Un Emploi occupe un de vos 3 emplacements. De ce fait, si vous avez déjà au moins 3 Projets et/ou Partenaires (cumulés) quand vous trouvez un Emploi, prenez 1 Stress.

Chaque carte Emploi mentionne également un coût de Promotion qui peut être utilisé pour obtenir un Emploi de niveau supérieur dans le même domaine (=> cf. 'Actions de Cartes' page 21).

The Pursuit of Happiness

► Entamer une relation

Utilisez cette action pour commencer une nouvelle relation avec un Partenaire.



Nom du Partenaire	MARTHA		
Intitulé du niveau	Date	1	Récompense du niveau
		2	
Cout d'entretien de la relation	Relationship	1	Condition d'amélioration de la relation
	Have at least	2	
Récompense d'entretien de la relation	5	1	
	Raise Family	2	
	Have at least	3	
	8	4	

Quand vous entamez une nouvelle relation, prenez une des cartes Partenaire disponible sur le plateau et placez là devant vous. **Ne piochez pas** de nouvelle carte pour remplacer celle que vous venez de prendre sur le plateau. Placez un cube noir sur la partie Rendez-vous/Date de la carte et recevez la récompense associée à ce niveau. Les deux faces d'une carte Partenaire représentent une version homme et une version femme de la même personne. Quand vous prenez un nouveau Partenaire devant vous, choisissez une face selon vos préférences.

Exemple : John recherche sa moitié dans le jeu alors il décide de sortir un peu. Il place son pion Sablier sur l'action Commencer une Relation, prend la carte Partenaire Martha sur le plateau et la pose devant lui. Il indique que leur relation n'en est qu'à ses débuts en plaçant un marqueur cube noir sur la partie Rendez-vous/Date de la carte. Il reçoit immédiatement 1 Connaissance et 2 Créativité.

Les Partenaires occupent un des trois emplacements devant vous. De ce fait, si vous avez déjà au moins 3 cartes Projet, Emploi et/ou Partenaire (cumulées), vous recevez 1 Stress.

Vous pouvez avoir plus d'un Partenaire à la fois. Néanmoins, entretenir plusieurs relations simultanément est très exigeant alors montez de 1 Stress pour tout Partenaire pris au-delà du premier. De plus, lors de la phase d'entretien, pour chaque Partenaire placé devant vous en plus du premier, vous montez de 1 Stress.

Les Relations peuvent être développées et évoluer vers un autre niveau (⇒ cf. 'Actions de Cartes' page 21).

The Pursuit of Happiness

► Heures supplémentaires

En choisissant cette action, vous trouvez du temps pour faire plus de choses dans la vie, mais avec un impact considérable sur votre état de santé. Recevez 2 pions Sablier et 2 Stress. Vous ne pouvez pas prendre cette action si prendre 2 points de Stress pousse votre marqueur de Stress au-delà de la fin de la piste.



► Prendre du repos

Quand vous effectuez cette action, vous marquez une pause dans vos tâches quotidiennes et prenez du repos. Descendez votre marqueur de Stress de 2 crans vers la gauche.

Cependant, cette diminution ne peut pas emmener votre marqueur de Stress vers une zone colorée différente. Le cas échéant, vous finiriez sur la première case de votre zone actuelle. La seule façon de pouvoir atteindre une zone à gauche de celle dans laquelle vous vous trouvez est d'obtenir une icône de Bonne santé (❤️).

Effectuer cette action plus d'une fois dans le tour ne vous donne pas de Stress.



The Pursuit of Happiness



3. ACTIONS DE CARTES

Les cartes que les joueurs gardent devant eux offrent un panel d'actions complémentaires, différentes des actions possibles sur le plateau. Ces actions peuvent être réalisées par les joueurs normalement, pendant leur tour, en plaçant leur pion Sablier sur la carte correspondante. Un joueur n'accroît pas son Stress quand il utilise la même action de carte plusieurs fois dans le même tour.

Faire progresser un Projet standard

Un joueur peut utiliser une Action de Carte pour faire progresser un de ses projets standard au niveau supérieur. Il en paie le coût en ressources, déplace son cube noir sur la zone correspondante et reçoit la récompense indiquée. Tout pion Sablier demandé en plus devra être fourni par le joueur et placé également sur la carte.

Notez qu'un joueur peut faire progresser un projet uniquement vers le niveau suivant immédiatement celui auquel il se trouve, même s'il dispose des ressources nécessaires pour atteindre un niveau supérieur. Il ne peut pas non plus retourner à un niveau antérieur.

Exemple : Devant elle, Anna a déjà le Projet 'Apprendre la cuisine/Learn Cooking' au niveau L2. Elle veut progresser dans ce domaine alors à son tour, elle place un de ses pions Sablier sur la carte et paie 3 Connaissance. Elle reçoit alors 2 Créativité et 2 BLT puis glisse son marqueur cube noir vers le 3ème niveau.

Quand un joueur atteint le 4ème niveau (L4) d'une carte, le projet est terminé. Il reçoit la récompense de ce niveau puis met la carte de côté - elle n'occupe plus un de ses emplacements. Les pions Sablier qui étaient présent sur la carte sont placés sur la case 'Temps passé/Spent time' du plateau.

Améliorer un Bien / Refaire une Activité

Un joueur ayant un Bien en sa possession peut utiliser une Action de carte pour l'améliorer en achetant un niveau supérieur. Il paie le coût du niveau désiré, déplace le cube noir sur la ligne correspondante et en reçoit la récompense.

De la même manière, un joueur peut utiliser une Action de carte pour refaire une activité qu'il a devant lui à un niveau plus élevé. Il paie le coût du niveau désiré, déplace le cube noir sur la ligne correspondante et en reçoit la récompense. Si le coût inclut un pion Sablier supplémentaire, il doit également être placé sur la carte.

Dans les deux cas, le joueur peut viser n'importe lequel des niveaux supérieurs, mais il ne peut pas choisir un niveau inférieur au niveau actuel de sa carte. Aussi gardez à l'esprit que dans le cas d'un Bien, un niveau plus élevé signifie souvent un coût d'entretien plus élevé également.

Exemple : John possède le Bien 'Collection de jeux de société/Boardgame Collection' au premier niveau (Étagère/Shelf) et souhaite l'améliorer au troisième niveau (Salle). Il place un de ses pions Sablier sur la carte et paie 6 pièces. Il déplace le cube noir sur le troisième niveau et reçoit 4 Connaissance, 5 Créativité and 1 BLT. Lors de la phase d'entretien du prochain tour (et chaque tour ensuite) il devra également payer 3 pièces et recevra 1 BLT.

The Pursuit of Happiness

Obtenir une Promotion

Un joueur ayant un Emploi peut avoir une Promotion et faire évoluer son Emploi vers le niveau suivant dans le même domaine. Cela lui permet d'obtenir ce nouvel Emploi plus facilement que par la méthode habituelle, tout en gagnant du BLT au passage. Pour qu'une Promotion soit possible, une carte Emploi dans le même domaine et du niveau supérieur à celui actuellement exercé par le joueur doit être disponible sur le plateau. Le joueur dépense alors 1 de ses pions Sablier (posé sur la case Temps passé du plateau), paie le coût noté dans la case Promotion et reçoit la récompense indiquée dans la case Promotion. Le joueur prend également la carte Emploi convoitée sur le plateau et la place devant lui. L'Emploi précédent est défaussé sans pénalité. Le joueur ne reçoit pas la récompense du nouvel Emploi quand il l'obtient par

Exemple : Mary travaille comme 'Fonctionnaire/Civil Servant' (un Emploi de niveau L1 dans le domaine social). Pendant ce tour, l'Emploi 'Responsable RH/HR Executive' (Emploi social niveau 2) arrive sur le plateau. Elle décide de décrocher une promotion afin d'augmenter ses revenus. Elle dépense 1 pion Sablier (placé sur la case Temps passé du plateau), 2 Connaissance et 4 Influence. Elle gagne alors 3 pièces et 3 BLT (sa prime de Promotion). Elle prend également la carte Emploi 'Responsable RH/HR Executive' du plateau et la place devant elle, défaussant alors son Emploi précédent, 'Fonctionnaire/Civil Servant'.

Elle ne reçoit pas de pièces supplémentaires pour le moment. Au prochain tour, par contre (et chaque tour ensuite pourvu qu'elle continue de payer le coût d'entretien), elle recevra 11 pièces lors de la Phase d'entretien.

Les Emplois de niveau L3 ne peuvent pas déboucher sur une Promotion. En revanche, ils donnent accès à une Retraite. Quand un joueur prend sa retraite, il dépense un pion Sablier, paye le coût indiqué et reçoit la récompense correspondante. À partir de ce moment, cet Emploi n'occupe plus un des emplacements du joueur. La carte est simplement conservée à proximité (avec un cube noir sur l'option Retraite pour ne pas l'oublier) et donne sa récompense d'entretien à chaque tour. Cependant, si le joueur prend un autre Emploi après ça, la carte Retraite est défaussée et il ne reçoit plus sa récompense d'entretien.

Développer une Relation

Si vous avez déjà entamé une Relation, vous pouvez la faire évoluer, à condition que vous satisfaisiez les attentes de votre Partenaire. Celles-ci sont indiquées sur le niveau que vous voulez atteindre. Si vous ne remplissez pas les conditions, alors vous ne pouvez pas faire cette action. De plus, vous ne pouvez avancer qu'au niveau immédiatement supérieur à celui sur lequel vous vous trouvez. Hors de question de passer directement du simple 'Rendez-vous' à 'Fonder une famille'. Quand une Relation évolue à un nouveau niveau, déplacez le cube noir sur la partie ad hoc de la carte et recevez la récompense correspondante.

Néanmoins, entretenir une relation à un niveau élevé est un engagement de votre part : chaque carte Partenaire mentionne un coût d'entretien dont il faudra s'acquitter lors des phases d'entretien, mais aussi des récompenses d'entretien à recevoir. Si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas payer le coût d'entretien, alors la relation est rompue : défaussez la carte, ne recevez aucune récompense, prenez 1 Stress, et perdez 1 BCT.

Exemple : John trouve que les choses se passent bien avec Martha alors il souhaite développer sa relation avec elle. Il vérifie les attentes de sa petite amie et voit qu'elle attend de lui de disposer d'au moins 5 Influence. Il a actuellement 6 Influence devant lui, donc il satisfait la condition (il n'a pas besoin de dépenser ces points, il doit juste les avoir). Il place son pion Sablier sur la carte de Martha et déplace le cube noir jusqu'au niveau Relation. Il gagne alors 1 Connaissance, 2 Créativité et 1 BCT.

Pour que ça fonctionne, la relation demande du temps, alors au prochain tour (et chaque tour par la suite), pendant la phase d'entretien, John devra dépenser 1 pion Sablier. Ce faisant, il recevra 1 Connaissance, 2 Créativité, et 1 BCT.

The Pursuit of Happiness



4. PISTE DE STRESS

Tous les joueurs commencent le jeu avec leur marqueur de Stress sur la première case de la section centrale (cyan) de la piste de Stress.

Quand un joueur gagne du Stress, il déplace son marqueur d'une case vers la droite. Si ce faisant il se retrouve dans une section colorée différente, cela signifie que l'état de santé du joueur s'est détérioré et à partir de ce moment, il récupérera moins de pions Sablier lors de la phase d'entretien.



Si à n'importe quel moment du jeu un joueur reçoit une quantité de Stress suffisante pour que son marqueur de Stress dépasse la dernière case de la piste, alors la vie de ce joueur est terminée - le tour est fini pour lui et il ne participera pas aux tours restants.

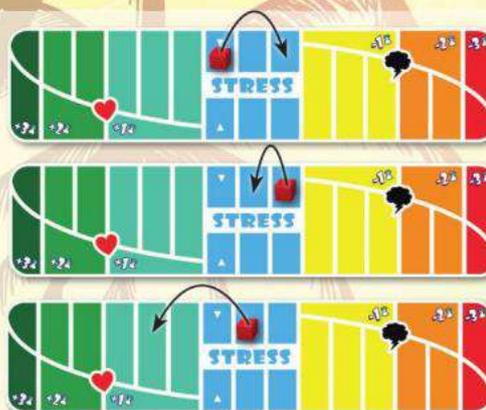
Un joueur peut réduire son Stress de 3 façons :

- **Prendre du Repos** : En jouant l'action "Prendre du Repos", un joueur peut déplacer son marqueur de Stress jusqu'à 2 cases vers la gauche, tant qu'il reste dans la même section colorée de la piste. S'il est déjà sur la première case d'une section, le Repos n'a aucun effet sur lui.
- **Relaxation/Détente** :  certaines cartes donnent au joueur 1 Relaxation. Quand un joueur obtient ce point, il déplace son pion Sablier d'une case vers la gauche, tant qu'il reste dans la même section colorée de la piste. S'il est déjà sur la première case d'une section, la Relaxation n'a aucun effet sur lui.
- **Bonne Santé** :  certaines cartes donnent au joueur 1 Bonne Santé. Quand cela arrive, le joueur déplace son marqueur de Stress d'une section vers la gauche, tout en conservant sa position relative à l'intérieur de la section (i.e. s'il occupe la deuxième case de la section centrale, il déplace son marqueur jusqu'à la deuxième case de la section turquoise à gauche. S'il est sur la troisième case de de la section turquoise, il finira sur la deuxième case de la section vert clair, gagnant droit à 2 pion Sablier supplémentaires lors de la phase d'entretien du prochain tour).

Exemple : Au cours du jeu, John a pris deux fois du Stress.

Il souhaite le faire diminuer, alors il achète un Bien listant l'icône Relaxation dans ses récompenses. Grâce à ça, il déplace son marqueur de Stress d'une case vers la gauche.

Plus tard dans la partie, il veut diminuer son Stress encore plus. Il prend le Projet 'Nourriture saine/Healthy Eating' dont le niveau L4 apporte Bonne Santé, projet qu'il mène à son terme. Ce qui signifie qu'il peut prendre son marqueur de Stress et le placer sur la deuxième case de la section turquoise, une section vers la gauche.



The Pursuit of Happiness



5. L'AUBE DE L'ÂGE D'OR

Le 6ème tour de jeu marque le début la vieillesse pour les joueurs. Quand cette période commence, elle apporte avec elle quelques changements :

- L'action **Heures supplémentaires/Overtime** n'est plus disponible. Placez un marqueur 'Action indisponible' sur la case correspondante du plateau pour vous en souvenir.
- Tous les joueurs reçoivent du **Stress**. La quantité exacte apparaît sur la piste Tours de jeu, en haut de la case du tour actuel.

Ce Stress reçu par les joueurs augmente à chaque tour. A moins qu'un joueur n'ait fait quelque chose pour améliorer sa santé, quand le deuxième tour de vieillesse commence, le Stress supplémentaire poussera son marqueur en dehors de la piste, entraînant sa fin. Quand cela se produit, la partie est terminée pour ce joueur et il ne participera ni à ce tour, ni aux suivants. Même si un joueur améliore sa santé et survit jusqu'au dernier tour de vieillesse, le Stress reçu au début de ce tour le tuera probablement. Un joueur pourrait néanmoins atteindre le début du troisième de vieillesse et ne pas mourir. Si ce – rare – cas se présente, le joueur joue le tour normalement, puis meurt à la fin.



6. PISTE DE BONHEUR A COURT TERME

Cette piste suit le Bonheur à Court Terme (BCT) des joueurs. Chaque joueur commence sur la case au centre de la piste. Au cours du jeu, des cartes et des actions peuvent modifier votre BCT. Quand vous gagnez 1 point de BCT, déplacez votre marqueur d'une case vers la droite. Quand vous perdez 1 BCT, déplacez le 1 case vers la gauche.



A la fin de chaque tour, tous les marqueurs retournent sur la case au milieu de la piste.

Le Bonheur à Court Terme donne 3 avantages en jeu :

- On l'utilise pour déterminer le Premier Joueur du tour suivant. A la fin d'un tour, le joueur avec le plus grand BCT obtient le marqueur Premier Joueur et jouera en premier au tour suivant. En cas d'égalité, on choisira parmi les ex-aequo assis le plus loin (dans le sens horaire) de l'actuel Premier joueur.
- Quand vous prenez ou améliorez un Projet (de n'importe quel type), vous pouvez payer une ressource (Connaissance, Créativité ou Influence) de votre choix en moins pour chaque point de BCT dont vous disposez. Cela ne remet pas le compteur à zéro – ce bonus peut être pour chaque niveau de Projet que vous réaliserez pendant ce tour. Si par contre votre BCT est négatif, vous devrez payer des ressources en plus si vous prenez ou améliorez une Projet : payez 1 ressource de votre choix pour chaque point négatif de BCT (ex. si avez -2 BCT, vous devez payer 2 ressources en plus).
- Si les cartes disponibles sur le plateau ne vous plaisent pas, vous pouvez en changer au début de votre tour. Avant de réaliser votre action, payez 1 BCT et reconstituez une des 4 rangées (**Projets, Biens-Activités, Emplois, Partenaires**) : défaussez toutes les cartes de la rangée et piochez-en de nouvelles. Pour les Emplois et les Partenaires, piochez autant de cartes que de défaussées. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous voulez mais en avant votre action du tour.

Exemple : Pendant ce tour, Anna a acheté 2 Biens qui lui donnent 1 BCT chacun. Elle a donc déplacé son marqueur 2 cases vers la droite. Plus tard dans ce tour, elle souhaite compléter un niveau sur un de ses Projets. En temps normal, cela lui coûterait 1 Connaissance et 2 Influence. Mais grâce à son avance sur la piste BCT, elle peut payer 2 ressources de moins, et elle peut donc terminer son niveau en payant soit 1 Connaissance, soit 1 Influence.

Si à n'importe quel moment vous gagnez (ou perdez) un nombre de BCT tel que le marqueur devrait sortir de la piste, vous restez sur la dernière case atteignable et vous gagnez (ou perdez) du BLT à la place.

The Pursuit of Happiness



7. DEFAUSSER DES CARTES

Pendant la phase d'action, un joueur peut à tout moment défausser une de ses cartes (quelle qu'elle soit - **Projet, Bien, Emploi ou Partenaire**) mais au prix de 1 Stress et 1 BCT.

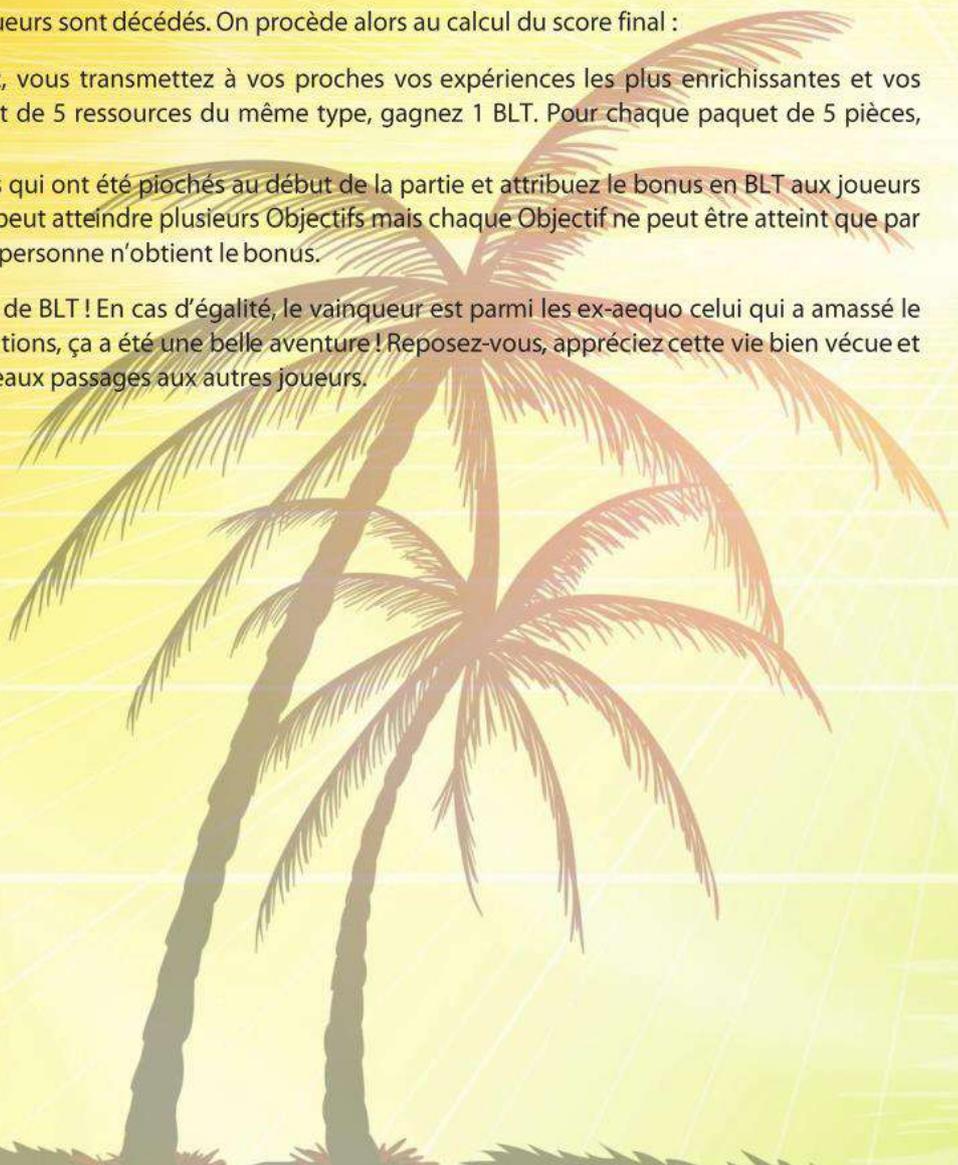


8. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand tous les joueurs sont décédés. On procède alors au calcul du score final :

- **Héritage** : Quand vous mourrez, vous transmettez à vos proches vos expériences les plus enrichissantes et vos possessions. Pour chaque paquet de 5 ressources du même type, gagnez 1 BLT. Pour chaque paquet de 5 pièces, gagnez également 1 BLT.
- **Objectifs** : Regardez les Objectifs qui ont été piochés au début de la partie et attribuez le bonus en BLT aux joueurs qui les ont accomplis. Un joueur peut atteindre plusieurs Objectifs mais chaque Objectif ne peut être atteint que par un seul joueur – en cas d'égalité, personne n'obtient le bonus.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de BLT ! En cas d'égalité, le vainqueur est parmi les ex-aequo celui qui a amassé le plus grand nombre de cartes. Félicitations, ça a été une belle aventure ! Reposez-vous, appréciez cette vie bien vécue et assurez-vous d'en raconter les plus beaux passages aux autres joueurs.



The Pursuit of Happiness



4. JEU EN SOLITAIRE



Pour une partie de The Pursuit of Happiness en solitaire, procédez comme suit :

- Installez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs.
- Ne piochez pas 2 mais 3 Objectifs et gardez-les près de vous.

En bas de chacune des cartes Objectif se trouve une condition spécifique que vous devez remplir pour atteindre cet Objectif (ignorez les instructions en haut de la carte).

Pour gagner une partie en solitaire, vous devez atteindre les trois Objectifs et avoir au moins 50 BLT à la fin du jeu.



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

Rules Proofreading: Lines J. Hutter



www.artipiagames.com

Artipia Games
1 Profiti Iliia str.
Aghia Paraskevi
15341 Athens
Greece



www.strongholdgames.com

Stronghold Games
17 Sunflower Road
Somerset
NJ 08873
USA

Note : The Pursuit of Happiness est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des noms ou des personnes existants serait purement fortuite.

© 2015 David Chircop - Adrian Abela

© 2016 Artipia Games. All rights reserved

Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez nous contacter à l'adresse support@artipiagames.com