

The Pursuit of Happiness

KÁRTYAFORDÍTÁSOK

ÉLETCÉLOK (LIFE GOAL)

CAREER ORIENTED

Neked legyen a legmagasabb szintű munkád a játékosok között, amikor meghalsz.

Szóló játék: legyen egy 3. szintű munkád, amikor meghalsz!

DONT IT ALL

Te vegyél részt a legtöbb tevékenységben: 1 HTB / tevékenység (max. 5).

Szóló játék: vegyél részt minimum 5 tevékenységben!

FAMILY ORIENTED

Te érd el legelőször a családalapítás (3.) szintet a partnereidnél: 4 HTB

Szóló játék: alapíts családot egy partnereiddel!

FOCUSED

Neked legyen összesen a legkevesebb tudás, kreativitás és befolyás jelződ, amikor meghalsz: 3 HTB.

Szóló játék: maximum csak 2-2 tudás, kreativitás és befolyás jelződ lehet, amikor meghalsz.

HOARDER

Neked legyen a legtöbb tárgyad: 1 HTB / tárgy (max. 5).

Szóló játék: vegyél meg legalább 5 tárgyat!

LIVE FAST, DIE YOUNG

Te halj meg legelőször: 9 HTB.

Szóló játék: halj meg az időskor kezdetén, vagy még előbb!

LIVING IT UP!

Legyél te az első, aki bármelyik fordulóban 3 RTB pontot szerez: 3 HTB.

Szóló játék: az egyik fordulóban szerezz 3 RTB pontot!

PROJECT MANAGER

Te fejezd be a legtöbb projektet: 1 HTB / projekt (max 5).

Szóló játék: fejezz be legalább 3 projektet!

YOU CAN TAKE IT WITH YOU

Neked legyen a legtöbb érméd, amikor meghalsz: 1 HTB / 3 érme (max 5).

Szóló játék: legyen legalább 8 érméd, amikor meghalsz!

ZEN

Te lépj be az időskorba a legkevesebb stressz ponttal: 4 HTB.

Szóló játék: halj meg a 2. időskori forduló után!

GYERMEK JELLEMZŐI (CHILD TRAIT)

ACHIEVER

Nem kell fizetned semmilyen erőforrást a projektek 1. szintjéért.

CHARISMATIC

Amikor fejleszted egy kapcsolat szintjét, nem kell teljesítened a fejlesztés követelményeit.

CREATIVE

Amikor a játék (Play) akciómezőt használod, +1 kreativitás jelzőt kapsz.

DILIGENT

Amikor az alkalmi munka (Temp Job) akciómezőt használod, +1 érmét kapsz.

HAGGLER

A forduló során amikor először veszel meg egy tárgyat, vagy tevékenységet, 1 érmével kevesebbet kell érte fizetned (de minimum 1 érmét fizetned kell érte).

NERD

Amikor a tanulás (Study) akciómezőt használod, +1 tudás jelzőt kapsz.

PRODUCTIVE

Amikor pénzt kapsz a munkádért, 1 érmével többet kapsz.

RESOURCEFUL

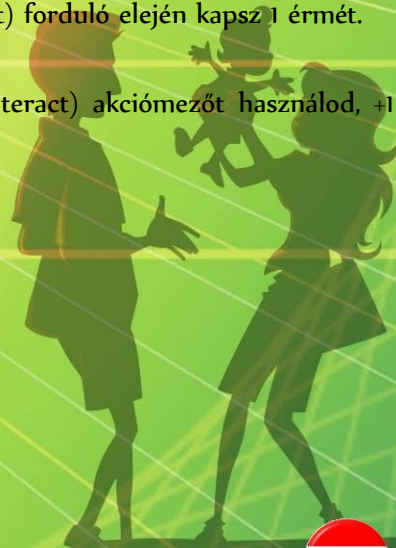
Amikor a pihenés (Rest) akciómezőt használod, kapsz egy általad választott erőforrást.

RICH

Minden felnőttkori (Adult) forduló elején kapsz 1 érmét.

SOCIAL

Amikor az interakció (Interact) akciómezőt használod, +1 befolyás jelzőt kapsz.



The Pursuit of Happiness

KS PROMO ESEMÉNYKÁRTYÁK (EVENT)

Megjegyzés: a követelményeket és a megelőzések megszorításait az ELŐZŐ fordulóban kell teljesítened!

BABY BOOM (+)

Amikor egy kapcsolatod szintjét fejleszted, nem kell teljesítened annak követelményeit. Ha a kapcsolatodat az L3 (családalapítás) szintre fejleszted, +2 HTB pontot kapsz jutalmul.

Követelmény: vágj bele egy új kapcsolatba, vagy fejleszd egy meglévő kapcsolatodat!

BAD GOVERNMENT (-)

Elveszítesz 1 RTB pontot és 3 erőforrás jelzőt.

Megelőzés: használd az interakció (Interact) akciómezőt!

CRIME WAVE (-)

Az akciófázis kezdetén dobd el a legtöbbbe kerülő tárgyat, majd veszítesz 1 RTB pontot.

Megelőzés: költs el 2 érmét!

ECONOMIC GROWTH (+)

Kapsz 3 érmét.

Követelmény: legyen egy kész sima projekted!

EPIDEMIC (-)

Ha egy akciót hajtasz végre a játéktáblán, 1 stressz pontot kapsz, ha már van ott egy másik játékosnak homokóra jelölője. Nem vehetsz részt csoportos projekteken, nem kezdhetsz új kapcsolatba és nem fejlesztheted egy már meglévő kapcsolatod szintjét.

Megelőzés: ne használj olyan akciómezőt, amin már van egy vagy több játékosnak homokóra jelölője!

FINANCIAL CRISIS (-)

Ha egy új projektbe kezdesz, vagy egy már meglévő projektod szintjét fejleszted, fizess 2 érmét!

Megelőzés: a forduló végén legyen legalább 5 érméd!

NATURAL DISASTER (-)

A forduló végén elveszíted az érméd felét (felfelé kerekítve), kapsz 1 stressz pontot, és veszítesz 1 RTB pontot is.

NEM MEGELŐZHETŐ!

SALES (+)

Minden tárgyat és tevékenységet 1 érmével kevesebbet tudsz megvásárolni (de minimum 1 érmét fizetned kell érte). Nem kapsz stressz pontot, ha még egyszer használod a pénzköltés (Spend) akciómezőt ebben a fordulóban.

Követelmény: ne használj a pénzköltés (Spend) akciómezőt ebben a fordulóban!

TAXATION (-)

Az akciófázis kezdetén fizess 3 érmét! Minden olyan érme után, amit nem tudsz kifizetni, kapsz 1-1 stressz pontot és elveszítesz 1-1 RTB pontot is.

Megelőzés: fizess 2 befolyás jelzőt!

TECHNOLOGICAL BREAKTHROUGH (+)

Ha új projektbe kezdesz bele, vagy egy már meglévő projektod szintjét fejleszted, az 1 tetszőleges erőforrással kevesebbe kerül, ráadásul egy szükséges erőforrás jelzőt egy általad választott tetszőleges másik erőforrással helyettesíthetsz.

Követelmény: fizess 2 kreativitás jelzőt!

TRAINING PROGRAMS (+)

Az előléptetésed 2 erőforrással kevesebbe kerül. Ha előléptetnek, akkor kereshetsz magadnak egy megfelelő szintű új munkát az eldobott munka kártyák, vagy a munka kártya húzópakliból.

Követelmény: használd a tanulás (Study) akciómezőt!

YEARS OF PLENTY (+)

Kapsz minden típusból 1-1 erőforrás jelzőt. A forduló során egyszer eldobhatod egy általad választott kártyasor összes lapját, és újakat csaphatsz fel helyettük, anélkül, hogy ez RTB pontba kerülne neked.

Követelmény: nem kaphatsz egyetlen stressz pontot sem a forduló során!

KS PROMO ÉLETCÉLOK (LIFE GOAL)

FULFILLED LIFE

Legyél te az első, aki megszerez legalább 2 tárgyat, 2 tevékenységet, befejez 2 projektet, 1 munkát, és 1 partnerkapcsolatot maximális szintre fejleszt: 4 HTB.

Szóló játék: minden fent említettet teljesíts!

TEAM PLAYER

Te indítsd el a legtöbb csoportos projektet: 3 HTB.

Szóló játék: kezdj el legalább 2 csoportos projektet!

ZOO KEEPER

Neked legyen a legtöbb kisállatod a játék során: 1 HTB.

Szóló játék: legyen legalább 2 kisállatod!

