



The Pursuit of Happiness Community

Úgy tartják, az ember társas lény. Közösségekben élünk, ahol hatással vagyunk más emberekre; különböző elfoglaltságokban veszünk részt, új tapasztalatokat szerzünk, miközben valami nagyobb részévé válunk.

A körülöttünk élő emberek is formálnak minket abban, amivé végül válunk; és viszont: mi is alakítjuk az ő életüket. Az általunk végzett tevékenységek teszik lehetővé, hogy vagy egyre népszerűbbeké legyünk, vagy örökre elveszünk a homályban.

Vajon miként befolyásolja a téged körülvevő közösség a boldogságod keresését?

fordította: БООС (2017)

nem hivatalos és nem szószserinti fordítás



90 új kártya



48 közösség-kártya

9 projekt

10 tárgy / tevékenység

9 munka



3 partner

2 életcél

2 gyermek-jellemző

7 szabály-kivonat

18 fakocka



7 jelölő

10 szintmutató

1 hosszú távú boldogságjelölő

9 homokóra jelölő



5 fa közösségjelölő



1 közösségtábla



1 szabálykönyv



2. ELŐKÉSZÍTÉS

A **Community** kiegészítőt is használva, a megszokott játék előkészületen túl, az alábbi lépéseket is meg kell tenned:

1 Tedd a **közösségtáblát** az alábbi ábrán látható módon a játéktábla mellé.

Tegyél minden játékos színében 1-1 **jelölőt** a **népszerűség** első mezőjére.

Keverd össze a **közösségkártyákat**, és tedd a pakliját képpel lefelé a közösségtábla mellé.



4 Add oda mindenkinek a választott színének megfelelő **közösségjelölőjét**.

Most már minden készen áll: kezdődhet a játék!





3. A KÖZÖSSÉGKÁRTYÁK



Ez a kiegészítő egy teljesen új típusú kártyát vezet be a játékba: a **közösségkártyákat**. Ezek a kártyák különböző olyan eseményeket mutatnak be, amelyek egy helyi közösség életében előfordulhatnak, és lehetővé teszik a számodra, hogy valamilyen módon kölcsönhatásba lépj velük.

közösségkártya neve

csoportos közösségkártyát jelző szimbólum

elfoglaltság neve

elfoglaltság költsége

kimenetel neve

kimenetel költsége

elfoglaltság jutalma

kimenetel szintje

kimenetel jutalma

Mielőtt elkezdenétek a legelső felnőtt fordulót, csapj fel 1-1 közösségkártyát a közösségtábla minden egyes kártyahelyére.

Minden közösségkártya 2 részből áll: az **elfoglaltság** költsége és jutalma, valamint a 3 lehetséges **kimenetel**.



Elfoglaltság

Az akciófázis során, ahelyett, hogy végrehajtanál egy akciót, dönthetsz úgy is, hogy inkább egy közösségi elfoglaltságot választasz magadnak. Fogd a közösségjelölődet (meeple figura), és tedd rá a közösségtáblára felcsapott egyik közösségkártyára. Ha az elfoglaltságnak költsége van, azt most kell megfizetned. Hasonlóképpen: ha az elfoglaltság valamilyen jutalmat ad neked, azt most fogod megkapni.

Ha további elfoglaltságot szeretnél ugyanebben a fordulóban, akkor a már letett közösségjelölőd helyett használd az egyik homokóra jelölődet. Figyelj oda, hogy a közösségkártyákra nem tehetsz annál több homokóra jelölőt, mint amennyit a jelenlegi népszerűséged megenged neked (lásd a „Népszerűség” fejezetet a 6. oldalon)!

Néhány közösségkártya bal felső sarkában megtalálod a „csoportos” szimbólumot (két emberke). Az ilyen közösségi tevékenységekben egynél több játékos is részt vehet, de minden játékos maximum egy jelölőjét teheti ugyanarra a kártyára. Ha a kártyán nem szerepel a „csoportos” szimbólum, akkor miután az egyik játékos elhelyezte rajra a közösségjelölőjét, vagy homokóráját, a többiek már nem tehetik erre a kártyára a saját jelölőjüket.

Ne felejtse el, hogy a forduló során nem költözhetsz arra rövid távú boldogságot (RTB), hogy frissítsd a közösségtáblára felcsapott közösségkártyákat.

Kimenetelek

Egy forduló végén hajsátok végre a forduló végi megszokott lépéseket, azzal az egy kivétellel, hogy a közösségkártyákra tett közösségjelölőket és homokóra jelölőket egyelőre nem kell még visszavennetek. Ezután vizsgáljátok végig balról-jobbra az összes olyan felcsapott közösségkártyát, amelyen legalább egy jelölő található.

Ha egy kártyán csak a te közösségjelölőd, vagy homokórád van, válassz ki egy tetszőleges kimenetelt a kártyáról, majd fizess ki a választott kimenettel költségét. Ha kifizetted, megkapod annak jutalmát, majd vedd vissza a kártyán lévő jelölődet. Ha több játékos jelölője is ugyanazon a kártyán van, akkor játékos sorrendben kell a fenti kimenettel választást elvégezniük. Ha már minden jelölő lekerült egy kártyáról, azt el kell dobni.

Ne felejtse el, hogy a több jelölős kártyákon a kimenetelek kiválasztási sorrendjét a következő forduló játékos sorrendje határozza meg, és nem azon fordulóé, ami épp most ért véget.

A kártyák átvizsgálása után, ha van még kártya a közösségtábla 5. mezőjén, azt dobjátok el, az összes megmaradt kártyát pedig csúsztassátok balra a megfelelő kártyahelyekre. Ezután csapjatok fel 1-1 újabb kártyát az összes üres kártyahelyre.

Példa: Az első felnőtt fordulónál tart a játék, és Mari (sárga játékos) van soron. Úgy dönt, hogy egy akció végrehajtása helyett inkább a közösségjelölőjét teszi az „Organize a Party” kártyára. Kifizeti az elfoglaltság költségét: 2 kreativitást és 1 érmét. Ezután megkapja az elfoglaltság jutalmát: 1 RTB-t és 1 népszerűséget. Most Nándor (zöld játékos) következik, aki szintén szeretne valamely közösségi tevékenységben részt venni. Ő is szeretne volna a jelölőjét az „Organize a Party” kártyára tenni, ám mivel ez nem egy „csoportos” közösségkártya, több játékos már nem vehet részt ebben az elfoglaltságban. Ezért inkább úgy dönt, hogy közösségjelölőjét a „Renaissance Fair” kártyára teszi, kifizetve annak 1 érmés elfoglaltság költségét. Ez a kártya nem ad jutalmat az elfoglaltság után. Amikor ismét Marira kerül a sor, ő úgy határoz, egy másik közösségi tevékenységhez is csatlakozni akar. Ezt megteheti immár, hiszen az „Organize a Party” kártya elfoglaltság jutalmaként kapott +1 népszerűséget (a népszerűségi sávon lévő jelölőjét 1 mezővel jobbra tolt), és emiatt már elhelyezheti 1 homokóra jelölőjét is a közösségkártyákon. Úgy dönt, homokóráját a „Safety Seminar” kártyára teszi (mely elfoglaltságnak sem költsége, sem jutalma nincs). Nándor nincs ilyen helyzetben, mivel a népszerűségi sávon lévő jelölője még a nullás mezőn áll, így a közösségjelölőjén kívül egyenlőre nem helyezhet el egyetlen homokóra jelölőt sem a közösségkártyákon. Jani (szürke játékos) következik, aki a közösségjelölőjét szintén a „Renaissance Fair” kártyára teszi.



A forduló végén a játékosok átvizsgálják a közösségkártyákat. A legelső kártya balról a „Renaissance Fair” kártya, amin Janinak és Nándornak is ott van a jelölője. Mivel Jani előrébb került a játékos sorrendben Nándornál, ő választhat elsőként kimenetelt. A 2. kimenetelt választja („Dressed as a Knight”). Befizeti a költségét (2 tudást és 1 kreativitást), megkapja a jutalmát (3 befolyást, 1 HTB-t és 1 népszerűséget), majd visszaveszi a kártyáról a közösségjelölőjét. Ezután Nándor választhat, aki a 3. kimenetel mellett dönt („Re-enacted a Battle”). Kifizeti a költséget (2 tudást és 3 befolyást), megkapja a jutalmát (4 kreativitást, 1 HTB-t és 2 népszerűséget), majd ő is visszaveszi a közösségjelölőjét. Mivel ezen a kártyán már nem maradt egyetlen jelölő sem, így el kell dobni.


A következő ellenőrizendő kártya az „Organize a Party”, melyen csak Mari közösségjelölője van. Sajnos Marinak nem maradt egyetlen kreativitása sem, így csupán az 1. kimenetelt választhatja („Just a Few Friends”), melynek ugyan költsége nincs, de csupán egyetlen befolyás a jutalma. Mari visszaveszi a közösségjelölőjét, majd eldobja a kártyát.

A következő ellenőrizendő kártya a „Safety Seminar”, melyen csak Mari homokóra jelölője van. A 3. lehetőséget választja („Present”), kifizeti a költségét (5 tudás), begyűjti a jutalmát (2 népszerűség és 2 HTB), visszaveszi róla a homokóráját, majd ezt a kártyát is eldobja.

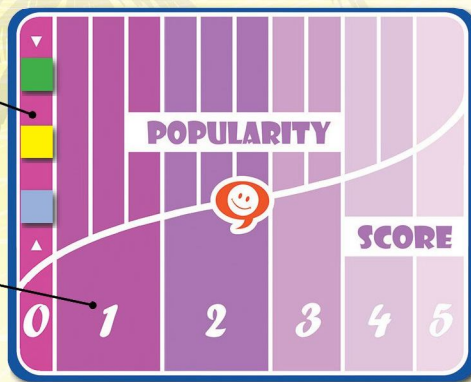
A közösségkártyák átvizsgálásának ezzel vége. Mivel kártya maradt a közösségtábla 5. kártyahelyén („Romantic Getaway”), ez is eldobásra kerül. Az egyetlen megmaradt kártyát („Big Project at Work”) a baloldali legelső mezőre kell csúsztatni, és a 4 üres helyre 1-1 új közösségkártyát kell felcsapni.

4. A NÉPSZERŰSÉG

Ha pozitív módon együttműködsz a közösséggel, akkor fokozatosan növekedni fog a népszerűséged is. Ebben a kiegészítőben bevezetjük a **népszerűség** fogalmát, és a nyomon követésére szolgáló új táblát.


Minden játékos 0-ás népszerűséggel kezdi a játékot. Amikor valaki 1 népszerűséget kap, akkor a jelölőjét 1 mezővel jobbra tolja a  sávon.

Minden egyes mezőhöz tartozik egy-egy aktuális népszerűség érték is, amelyet a sáv alján láthatsz (például a legelső mezőhöz 0-ás népszerűség érték tartozik, a 3. mezőhöz pedig 1-es).



Az aktuális népszerűség értéked két dologra is szolgál:

- Meghatározza a homokóra jelölőid maximális számát, amit minden fordulóban a közösségjelölődön túl a közösségkártyákra tehetsz.
- Minden forduló végén, a közösségkártyák ellenőrzése után annyi HTB pontot kapsz, amekkora az aktuális népszerűséged értéke. Ezután egy mezővel balra kell mozgatnod a népszerűség táblán lévő jelölődet (kivéve, ha az 1. mezőn áll).

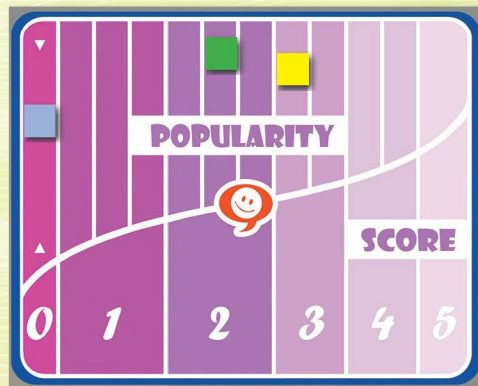
Ha a népszerűséged már 5-ös, minden megszerzett  pont helyett 1-1 HTB pontot kapsz.

Példa: Éppen a harmadik felnőtt forduló ért véget, és a játékosok már végeztek a közösségkártyák vizsgálatával. Itt az ideje, hogy mindenki megkapja az aktuális népszerűség értéke után járó HTB pontokat!

Mari (sárga játékos) jelölője a 8. mezőn áll, amihez 3-as népszerűség érték tartozik. Mari 3 HTB pontot kap, majd a jelölőjét egy mezővel balra csúsztatja (a 7. mezőre), amihez már csak 2-es népszerűség érték tartozik.

Nándor (zöld játékos) jelölője a 6. mezőn áll, amihez 2-es népszerűség érték tartozik. Nándor 2 HTB pontot kap, majd a jelölőjét egy mezővel balra csúsztatja (a 6. mezőre), amihez még szintén a 2-es népszerűség érték tartozik.

Jani (szürke játékos) jelölője az 1. mezőn áll, eléggé népszerűtlen. Ő nem kap HTB pontot, viszont (mivel a legelső mezőn áll) nem is kell a jelölőjét egy mezővel balra csúsztatnia.



5. TOVÁBBI KÁRTYÁK



Ebben a kiegészítőben további project, tárgy/tevékenység, munka, partner, életcél és gyermek jellemzői kártyákat találhatsz. Ezeket egyszerűen keverd hozzá a megfelelő paklikhoz.



6. JÁTÉK 5 JÁTÉKOSSAL



A kiegészítő tartalmazza mindazon játékelemet (szürke színben), amelyek segítségével immár öten is tudtok játszani.



Ha öten játszotok, akkor a játék elején 5 életcél kártyát kell felcsapnotok, ellenben 4-4 projekt, tárgy/tevékenység, munka, illetve partner kártya fog továbbra is a játéktáblára kerülni.



7. SZÓLÓ JÁTÉK



Ha e kiegészítőt szóló játékban használod, akkor továbbra is érvényben marad az alapjáték minden szóló szabálya, egyetlen kivétellel: ahhoz, hogy nyerj, legalább 60 HTB pontot kell a játék végére összegyűjtened.

Ha egy olyan közösségkártyát csapsz fel, amelyik követelménye, hogy valamiből a legtöbb legyen a játékosnál (pl.: „Pumpkin Contest” vagy „Family Next Door”), akkor azt a kártyát egyszerűen dobd el és húzz egy újat helyette.

8. GYIK

Általános kérdések

- Egy közösségkártya kimenetelének kiválasztásakor választhatom azt a kimenetelt, amit előttem egy másik játékos már kiválasztott?
- Igen. Ha nincs máshogy feltüntetve, minden játékos szabadon választhat a 3 lehetséges kimenetel közül.
- A pozitív vagy negatív RTB pontok befolyásolják az elfoglaltságok, illetve kimenetek költségét?
- Nem. A kártyák közül az RTB aktuális állásának csak a projektek fejlesztésében van szerepe.

Speciális kérdések az egyes kártyákról

„Big Project at Work”

- Mi történik, ha az elfoglaltság kiválasztása után veszítem el a munkámat?
- A megszokott módon választanod kell egy kimenetelt. A „legyen munkád” követelmény csak az elfoglaltság kiválasztásakor számít.



„Black Friday”

- Pontosan hogy működik ez a kártya?
- Miután ezt az elfoglaltságot kiválasztottad, és még ebben a fordulóban használod a pénzköltés (SPEND) akciómézőt arra, hogy egy tárgyat vegyél, azonnal csapj fel a megürült helyre egy új kártyát a tárgy / tevékenység pakliból, amit szintén megvehetsz, ha ismét egy tárgyat csaptál fel. Ismételd mindaddig ezt a folyamatot, amíg meg tudod venni mind az újonnan felcsapott tárgyakat.
- A kimenetek követelményei között szerepel a megvásárolt tárgyak száma. Csak azokat számíthatom ide, amit a többszörös vásárlás akciómmal szereztem?
- Nem. Az adott fordulóban általad megvásárolt összes tárgyat számít, akár a „Black Friday” elfoglaltság kiválasztása előtt, akár az után szerezted őket.



„Blind Date”

- **Pontosan miként működik a 3. kimenetel első jutalma?**
- Vegyél el egy partnerkártyát a tábláról, tedd magad elé, és tegyél egy fekete kockát a 2. („Relationship”) szintre. Figyelmelen kívül hagyhatod a kapcsolat szintjének követelményeit, viszont a jutalmakat sem kapod meg. Ettől kezdve ez a kártyád normál partnerként működik.
- **Miután az elfoglaltságra tettem a jelölőmet, és még ebben a fordulóban normál módon szerzek egy partnert, mi történik a kimenetel alatt?**
- A megszokott módon választanod kell egy kimenetelt. A „ne legyen partnered” követelmény, csak az elfoglaltság kiválasztásakor számít. Ne feledd el azonban azt, hogy ha a 3. kimenetelt választod, miközben már lett egy partnered, akkor a forduló végére lesz egy másik 2. szintű partnered is, aminek következtében azonnal egy stressz pontot kapsz. Ezután a következő forduló fenntartási fázisában egy újabb stressz pontot fogsz kapni, a két partnered miatt.



„Meet the Parents”

- **Mi történik, ha az elfoglaltság kiválasztása után elveszítem a partneremet?**
- A megszokott módon választanod kell egy kimenetelt. A „legyen partnered” követelmény, csak az elfoglaltság kiválasztásakor számít.



„New Family Next Door”

- **A 2. kimenetel kiválasztásához minden játékosnál népszerűbbnek kell lennem, vagy csak azoknál, akik erre a kártyára tették a jelölőjüket?**
- A játékban részt vevő összes játékos közül neked kell a legnépszerűbbnek lenned.
- **Mi történik a 2. kimenetel kiválasztásakor, ha többünknek van ugyanakkora, de legmagasabb népszerűségünk?**
- A szokott módon megkapod a jutalmadat.



„Office Party”

- Mi történik, ha az elfoglaltság kiválasztása után veszítem el a munkámat?
- A megszokott módon választanod kell egy kimenetelt. A „legyen munkád” követelmény, csak az elfoglaltság kiválasztásakor számít.



„Pumpkin Contest”

- A 2. és 3. kimenetel kiválasztásához minden játékosnál több erőforrásomnak kell lennie, vagy csak azoknál kell többnek lenni, akik erre a kártyára tették a jelölőjüket?
- A játékban részt vevő összes játékos közül neked kell a legtöbb erőforrásodnak lennie.
- Mi történik a 2. és 3. kimenetel kiválasztásakor, ha többünknek van ugyanannyi, de legtöbb erőforrásunk?
- A szokott módon megkapod a jutalmadat.



„Romantic Getaway”

- Mi történik, ha az elfoglaltság kiválasztása után elveszítem a partneremet?
- A megszokott módon választanod kell egy kimenetelt. A „legyen partnered” követelmény, csak az elfoglaltság kiválasztásakor számít.



9. KÉSZÍTŐK

Vezető tervező: Vangelis Bagiartakis

További tervezők: David Chircop

Adrian Abela

Fejlesztő: Vangelis Bagiartakis

Illusztrálta: Panayiotis Lyris

Grafikai tervező: Konstantinos Kokkinis



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19.
Zografou
15773 Athens
Greece



www.strongholdgames.com

Stronghold Games
17 Sunflower Road
Somerset
NJ 08873
USA

A „**The Pursuit of Happiness**” játék csupán kitaláció.
Bármely azonosság a kitalált személyek és élő személy között, csupán a véletlen műve!

© 2017 Artipia Games. Minden jog fenntartva!

Ha bármilyen észrevételed, vagy kérdésed lenne, kérünk tedd fel nekünk: support@artipiagames.com