

La Quête du Bonheur

Expériences

Qui dit que la vie est courte ? La vie dure aussi longtemps que vous le souhaitez ! Chaque jour nous permet de rêver aux choses que nous voudrions faire, aux endroits que nous aimerions visiter, aux expériences que nous voudrions vivre.

De la folie du carnaval de Rio au dîner romantique sur la Tour Eiffel, en passant par la visite de la Statue de la Liberté à New York. Tout ce dont vous avez besoin est d'en rêver, d'y croire, et si vous êtes suffisamment déterminés ces expériences pourraient devenir réalité.

Êtes-vous prêts à débiter votre voyage ? Prenez votre sac, et en avant !



90 Cartes



25 Expérience (Voyage) 25 Expérience (Évènement) 15 Objet-Activité 3 Projet



3 Partenaire 15 Enfant 2 Objectif de Vie 2 Talent Né

33 Jetons Envie



1 Jeton Action Indisponible



1 Plateau Expériences



4 Plateaux Rêver



4 Jetons en Bois Nuage



1 Livret de Règles



2. MISE EN PLACE

Pour ajouter l'extension Expériences au jeu de base, veuillez suivre les étapes suivantes lors de la Mise en Place :

- 1 Posez le plateau de jeu Expériences près du plateau de jeu principal, comme illustré ci-dessous.
- 2 Mélangez toutes les cartes **Expérience** et posez-les en pile face cachée à côté du plateau Expériences. Pendant la Phase d'Entretien, piochez 5 cartes Expérience et posez-les sur le plateau Expériences.
- 3 Placez les jetons Envie à côté du plateau de jeu Expériences.



- 4 Mélangez toutes les cartes **Enfant** et posez-les en pile face cachée à côté de la pile de cartes **Partenaire**.



- 5 Chaque joueur prend un **Plateau Rêver** et un **Jeton Nuage** de sa couleur.



Vous êtes désormais prêts à jouer.



3. ACTIONS DU PLATEAU



Le nouveau plateau Expériences introduit deux nouvelles actions : **Faire une Expérience** et **Rêver**. Le nouveau jeton Nuage est utilisé pour effectuer ces actions. Les joueurs peuvent également utiliser leurs Sabliers pour effectuer ces actions.

► Faire une Expérience

Lorsque vous effectuez cette action, choisissez une des cartes Expérience disponibles sur le plateau, vérifiez que vous remplissez les prérequis de Programme, et posez-la devant vous. Puis déplacez toutes les cartes Expérience restantes sur le plateau vers les cases disponibles sur leur droite, et posez une nouvelle carte sur la case, désormais libre, la plus à gauche. Enfin, posez un cube noir sur la ligne Programme de la carte que vous avez prise comme pense-bête, et obtenez la récompense correspondante.



Plus tard, au cours de l'un de vos tours, vous pouvez effectuer une action de carte de n'importe laquelle de vos cartes Expérience sur laquelle est posé un cube noir. Pour le faire, payez le coût d'Expérience et obtenez la récompense correspondante. À ce moment vous pouvez également choisir de payer le coût de Prolongation, et recevoir la récompense correspondante. Dès cette Expérience achevée, remettez le cube noir dans la réserve.

Les Expériences ne comptent pas dans la limite des 3 emplacements devant vous, il n'y a aucune limite au nombre de cartes Expérience que vous pouvez programmer (en les posant devant vous) avant de les vivre (en effectuant l'action de carte).



Exemple : Sandra choisit d'effectuer l'action Faire une Expérience. Elle possède les 4 Connaissances requises pour Programmer un voyage à l'Île de Pâques, elle prend donc cette carte et la pose devant elle, obtenant 2 Créativité. Toutes les cartes posées à gauche de celle qu'elle a prise sont déplacées d'une case vers la droite, et une nouvelle carte est piochée pour être posée sur la case la plus à gauche du plateau.

Cartes Expérience

Cette extension introduit un nouveau type de cartes : les cartes **Expérience**. Elles sont divisées en deux types, **Voyage** et **Évènement**. À part leur thématique différente, elles fonctionnent de la même façon en jeu.



► Rêver

Grâce à l'action Rêver, vous pouvez vous fixer de futurs objectifs et les accomplir plus tard au cours de la partie. Petit à petit, l'envie grandit autour des choses dont vous rêvez.

Lorsque vous effectuez cette action, choisissez une des cartes Projet, Objet-Activité, Service, Métier, Partenaire ou Expérience disponible sur le plateau et posez-la sur l'une des cases libres de votre plateau Rêver. Puis prenez dans la réserve la ressource indiquée en bas à droite de la case sur laquelle vous avez posé la carte.



En utilisant cette extension, piochez des cartes **Métier** et **Partenaire** même pendant la Phase d'Entretien du premier tour (ignorez la limitation du tour "Jeune" du jeu de base). Ces cartes seront uniquement disponibles pour l'action Rêver. Vous ne pouvez pas Entamer une Relation ou Travailler pendant le premier tour.

Les cartes sur votre plateau Rêver ne font pas encore partie de votre vie. Elles vous sont cependant réservées. Durant n'importe lequel de vos tours suivants, vous pouvez choisir une de ces cartes avec l'action correspondante comme si elle était posée sur le plateau de jeu.

Au début de chaque Phase d'Entretien, ajoutez un jeton Envie de la réserve sur chaque carte de votre plateau Rêver, jusqu'à un maximum de 3 par carte : s'il y a déjà 3 jetons Envie sur une carte, n'ajoutez aucun jeton Envie. Lorsque vous déplacez une carte de votre plateau Rêver vers un des emplacements devant vous, obtenez 1 BLT pour chaque jeton Envie sur cette carte, et remettez ces jetons dans la réserve.

Exemple : Nicole choisit d'effectuer l'action Rêver en utilisant son jeton Nuage. Elle prend la carte Garde du Corps sur le plateau de jeu et la pose sur son plateau Rêver. En choisissant la case libre la plus à gauche, elle obtient 1 Connaissance.

Durant les deux tours suivants, elle pose un jeton Envie sur cette carte pendant chaque Phase d'Entretien.

Puis elle utilise l'action Acheter pour déplacer la carte Garde du Corps devant elle et obtient 2 BLT (1 BLT pour chaque jeton Envie sur le Garde du Corps).



Les cartes sur votre plateau Rêver ne peuvent jamais être défaussées. À la fin de la partie, perdez 1 BLT pour chaque jeton Envie sur les cartes encore posées sur votre plateau Rêver.

4. ENFANTS

Cette extension propose un autre nouveau type de carte, les **Enfants**. Vous pouvez choisir d'utiliser ou non les Enfants dans votre partie indépendamment du reste de l'extension Expériences.

The diagram shows a card for a child named Molly. The card is divided into sections:

- Nom de l'Enfant:** Points to the name 'MOLLY' at the top.
- Nom du Niveau:** Points to the 'Nouveau-né (N1)' level.
- Coût:** Points to the cost of 2 red cubes and 2 purple cubes.
- Récompense:** Points to the 1 blue star reward.

The card also shows other levels: 'Adolescent (N2)' with a cost of 2 red and 2 purple cubes and 1 blue star reward, and 'Adulte (N3)' with a cost of 2 purple cubes and 1 blue star reward. The bottom of the card is labeled 'ENFANT'.

Si vous utilisez les Enfants dans votre partie, à chaque fois que vous développez une Relation au niveau **Fonder une Famille** avec un Partenaire, vous pouvez piocher une carte de la pile Enfants. Posez-la devant vous près de la carte Partenaire. Puis posez un cube noir sur le N1 et obtenez la récompense correspondante. Durant chaque Phase d'Entretien, après avoir payé le Coût d'Entretien du Partenaire, vous pouvez choisir d'avoir un nouvel Enfant. Si vous le faites, piochez une nouvelle carte de la pile Enfants, posez un cube noir sur N1 et obtenez la récompense correspondante.

De plus, vous pouvez effectuer une action de carte Fonder une Famille sur un Partenaire avec qui vous avez déjà Fondé une Famille, pour piocher encore une carte dans la pile Enfants, et ce autant de fois que vous le voulez. Chaque fois que vous effectuerez cette action de carte, piochez une carte supplémentaire de la pile Enfants.

Two cards from the 'ENFANTS' deck are shown:

- Relation (N2):** 'Avoir au moins 1 Service.' Cost: 2 red cubes, 3 purple cubes. Reward: 2 blue stars.
- Fonder une Famille (N3):** 'Avoir achevé au moins 2 Services.' Cost: 2 red cubes, 5 purple cubes. Reward: 2 blue stars.

A card for a child named Kai is shown, with an arrow pointing to it from the 'Fonder une Famille' card above. The card details are:

- Niveau:** Nouveau-né (N1)
- Coût:** 1 red cube, 2 purple cubes
- Récompense:** 1 blue star
- Niveau:** Adolescent (N2)
- Coût:** 1 red cube, 2 purple cubes
- Récompense:** 1 blue star
- Niveau:** Adulte (N3)
- Coût:** 2 purple cubes
- Récompense:** 1 blue star
- Action:** Défaussez un Projet en cours.

Pendant la Phase d'Entretien, les Enfants progressent eux-mêmes vers leur niveau suivant. Chaque niveau dispose d'un coût/prérequis, mais qui sont optionnels. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer ce coût, ou si vous ne remplissez pas les conditions du prérequis, l'Enfant reste devant vous mais vous perdez 1 BLT. Si vous pouvez et voulez payer ce coût et/ou vous remplissez les conditions du prérequis, vous obtenez la récompense correspondante.

Vous ne pouvez **pas** avoir d'Enfant pendant votre Troisième Âge.



5. CARTES SUPPLÉMENTAIRES



Service

Ces cartes fonctionnent exactement comme les **Objets**. Pour les utiliser, mélangez-les simplement dans la pile Objet-Activité.

Cette extension fournit également des Projets, Partenaires, Objectifs de Vie et Talents Nés supplémentaires. Pour les utiliser, mélangez-les simplement dans les piles correspondantes du jeu de base.



6. FAQ



Questions Générales

- **Pendant le premier tour, puis-je effectuer l'action Rêver pour poser un Métier ou un Partenaire sur mon plateau Rêver, puis la déplacer devant moi ?**
- Non, vous pouvez poser des cartes sur votre plateau Rêver au premier tour, mais les actions Travailler et Entamer une Relation ne peuvent pas être utilisées à ce moment de la partie.
- **En défaussant des cartes pour payer un coût d'Enfant, dois-je perdre 1 BCT et obtenir 1 Stress ?**
- Oui. On applique les pénalités lorsque l'on défausse des cartes pour payer un coût d'Enfant.



7. JEU SOLO



Lorsque vous jouez en solo en utilisant l'extension Expériences, les règles du jeu de base s'appliquent, avec une seule différence : vous devez avoir +10 BLT à la fin de la partie pour gagner.



8. CRÉDITS



Concepteur : Konstantinos Kokkinis

Concepteurs Supplémentaires : David Chircop

Adrian Abela

Développeur : Vangelis Bagiartakis

Illustrateur : Panayiotis Lyris

Concepteur Graphique : Konstantinos Kokkinis



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19.
Zografou
15773 Athens
Greece



supermeeple.com

Super Meeple
193 rue du faubourg St Denis
75010 Paris
France

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

© 2019 Artipia Games. All rights reserved.

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