

The Pursuit of Happiness

Setup

- 6 clessidre a giocatore.
- **Life goals** pari a **n giocatori** scoperti a bordo del tabellone.
- Segnatura su casella "Teen"
- Segnalini "azione non disponibile" su riga in basso azione.
- **2 tratti infantili** a giocatore e se ne sceglie **1**.

Round

- Fase mantenimento
 - Avanza indicatore turno (ed eventualmente aumenta livello stress giocatori).
 - Scarta tutte le carte dal tabellone e pescane di nuove (**in base a numero giocatori. NO LAVORI E PARTNER NEL PRIMO ROUND**).
 - Giocatori perdono o guadagnano clessidre in base ad indicatore stress.
 - Contare **progetti + lavori + partners**. Se più di 3 **si riceve uno stress per ognuno oltre il terzo. Inoltre +1 stress per ogni partner oltre al primo**.
 - Pagare i costi di mantenimento delle carte (nell'ordine che si vuole) e ricevere i relativi benefici. Se non si può o vuole pagare si scarta carta e **+1 stress e -1 STH** per ogni carta scartata.
- Fase azioni
 - Partendo dal primo giocatore si piazza una clessidra su tabellone o su propria carta e si effettua azione.
 - Se in quello spazio azione il giocatore ha già una o più clessidre **+1 stress**.
- Fase di fine round
 - **Guadagnare ricompense da progetti di gruppo.**
 - Mettere da parte progetti a round singolo e progetti di gruppo.
 - Recuperare le clessidre. Restituire quelle ottenute con l'azione "overtime".
 - Giocatore **più avanti** su STH **diventa primo giocatore** (in caso di pareggio il più lontano in senso orario dall'attuale primo giocatore).
 - **Azzerare la STH.**
 - **Alla fine del primo round** rimuovere i segnalini "azione non disponibile". Alla fine **dell'ultimo round dell'età adulta** bloccare l'azione "overtime".

Azioni

- **Study-Play-Interact:** prendi le relative risorse.
- **Temp job:** prendi 3 monete.
- **Take project:** prendi un progetto disponibile pagandone il costo e rimpiazzalo immediatamente. **Si hanno 3 spazi a disposizione** per progetti, lavori e partner. Se ho già 3 posso prendere un nuovo progetto ma **+1 stress immediato** + eventuale malus ad inizio round.

Progetti base: si prendono pagando il costo del livello 1 e piazzando sopra tale livello un cubetto nero. **Quindi si riceve la ricompensa del primo livello.**

Progetti a round singolo: Si possono prendere pagando il costo di un qualsiasi livello e ricevendone la ricompensa. Non è possibile progredire di livello. **A fine round sono messi da parte (contano comunque come progetti completati).**

Progetti di gruppo: Quando si prende il progetto si sceglie uno dei ruoli disponibili pagandone costo e ricevendo immediatamente ricompensa. **Si prende clessidra usata per azione “prendi progetto” e si piazza sul ruolo per indicare che è stato preso da quel giocatore (quindi si potrà fare, più avanti nel round, nuova azione “prendi progetto” senza +1 stress).**

Durante loro turno altri giocatori possono partecipare a progetto di gruppo **piazzando clessidra su “prendi progetto”** e scegliendo un ruolo disponibile. **Max 2 ruoli per giocatore.**

A fine round si prendono ricompense aggiuntive in base a partecipanti totali. **Ricompensa indicata x n° di ruoli ricoperti.**

- **Spend:** Prendi una carta “oggetti o attività” dal tabellone **pagando il costo di un livello a tua scelta.** Prendi immediatamente ricompensa e rimpiazza carta.

Oggetto: Piazza un cubo nero su livello scelto. Alcuni livelli possono avere un **costo di mantenimento** da pagare nella relativa fase di inizio round. Gli oggetti non occupano slot (al contrario di progetti, lavori e partner).

Attività: Non hanno mai costo di mantenimento. Non occupano slot.

- **Get job:** Prendi un lavoro pagandone il costo e prendendo subito ricompensa. **NON RIMPIAZZARE.** Scegli lato carta in base a gusto (stessi valori). Ci sono lavori di tre tipi (scientifici, artistici e sociali) e di tre livelli (L1, L2, L3). Si può prendere un lavoro **di qualunque livello** pagandone il costo. **SOLO UN LAVORO PER VOLTA,** prendendone uno nuovo si scarta il vecchio senza penalità. Lavori occupano slot.
- **Inizia relazione:** Prendi un partner e segna primo livello con cubo nero, quindi prendi ricompensa. **NON RIMPIAZZARE.** Per ogni partner oltre al primo +1 stress immediatamente e +1 stress in fase mantenimento ad inizio round.
- **Overtime:** Prendi **2 clessidre e +2 stress** (non si può fare se segnalino stress va oltre l’ultima casella del tracciato stress). Le clessidre verranno restituite al termine del round.
- **Rest: -2 stress.** **Non c’è penalità di stress per usarla più volte in un round.** Spostandosi ci si deve fermare alla casella più bassa della zona (colore) in cui si è nel tracciato stress. L’unico modo per passare da una zona all’altra è con un’icona “buona salute” (cuore).
- **Azioni sulle carte:** **(non causano stress se usate più volte in un round)**
 - **Avanzare un progetto base:** Pagi il costo del livello **successivo**, avanzi il cubetto nero e prendi la rispettiva ricompensa. Una volta raggiunto l’ultimo livello la carta viene messa da parte e non occupa più uno slot.

- **Migliorare un oggetto/ripetere un'attività:** Paghi il costo di un livello **successivo** dell'oggetto o attività, sposti il cubo e prendi la ricompensa.
- **Ottieni una promozione:** Paghi il costo indicato sulla carta lavoro nella sezione "promozione" (dopo aver piazzato una clessidra in "spent time") e prendi un lavoro **dello stesso tipo** e di **un livello più alto** dal tabellone. Quindi ottieni la ricompensa indicata sulla carta del vecchio lavoro (sezione promozione) e poi la scarti senza penalità. I lavori di terzo livello hanno l'opzione "pensionamento" al posto di "promozione". Si paga il costo indicato e si ottiene la ricompensa. Quindi la carta viene messa da parte e non occupa più uno slot ma fornisce ogni round l'income indicato. Però se prendi un altro lavoro questo viene scartato e non dà più income.
- **Fai progredire una relazione:** Per farlo devi soddisfare i requisiti del livello successivo (indicati al centro) quindi pagare il costo (indicato a sinistra) e ricevere la ricompensa indicata a destra.

Tracciato stress

Se si supera ultima casella tracciato si muore, termina immediatamente il proprio turno e non ci partecipa ai round successivi.

Cuore: Sposta l'indicatore sul tracciato stress di una sezione a sinistra rimanendo nello stesso spazio relativo (esempio da ultima casella sezione gialla a ultima casella sezione blu).

Tracciato STH

3 funzioni:

- Determinare primo giocatore.
- Per prendere o avanzare un **progetto** spendi una risorsa in meno per ogni punto positivo di STH o una in più per ogni punto negativo.
- **Prima di ogni azione** puoi spendere 1 STH per resettare una qualsiasi fila di carte del tabellone (lavori e partner mantengono lo stesso numero presente nel momento in cui si effettua l'azione).

Se un'azione mi dovrebbe far uscire dal tracciato STH rimango sull'ultimo o sul primo spazio e guadagno o perdo LTH per i punti rimanenti.

Fine del gioco

Quando tutti i giocatori sono morti.

Quindi eredità:

- Ogni 5 risorse **dello stesso tipo: +1 LTH.**
- Ogni 5 monete: **+1 LTH.**

Controlla eventuali bonus dati da **Life goals**. In caso di parità nessun riceve il bonus.

Chi ha più LTH vince, in caso di pareggio chi ha più carte.

Si possono scartare carte in qualunque momento del proprio turno ma costa per ogni carta **+1 stress e -1 STH.**

Espansioni

Eventi

All'inizio di **ogni round** della fase **adulta** (prima del mantenimento) pesca una carta evento. Questa avrà effetto all'inizio del round successivo. Per ottenere gli effetti di un evento positivo bisogna, durante un proprio turno del round precedente a quello in cui si attiva, effettuare quanto indicato sotto "ensure". Viceversa per evitare un evento negativo bisogna, durante un proprio turno del round precedente a quello in cui si attiva, effettuare quanto indicato sotto "prevent". Segnalare sulla carta con clessidra inutilizzata.

Trends

Pesca 3 carte trend ad inizio partita. A fine partita LTH addizionale per tutti i giocatori che hanno completato progetti di qualsiasi tipo in quella categoria.

Pets

Possono essere acquistati solo al primo livello. **Nella fase di mantenimento** (previo pagamento del costo di mantenimento) l'animale progredisce in automatico al livello successivo fornendo la ricompensa indicata. Abilità che influenzano il costo degli oggetti NON agiscono sugli animali.

Stand-alone jobs

Mischiati con lavori base. **Non hanno livelli quindi no promozione.** È possibile "**lavorare duro**". Quando si ottiene il lavoro ed in ogni fase mantenimento è possibile oltre al costo (o al costo di mantenimento) pagare fino a due volte le risorse indicate nella sezione "work harder" per ottenere altrettante volte la ricompensa relativa.