

# В погоне за Счастьем

## 3 Новые Знакомства

*Давно известно, что жить в обществе и быть свободным от общества нельзя. Взаимодействуя с другими людьми, мы можем становиться лучше и воплощать наши мечты в реальность.*

*Каждый поступок находит своё отражение как в нашей жизни, так и в жизни окружающих нас людей. В зависимости от принятых решений мы становимся значимой частью сообщества или погружаемся в забвение.*

*Новые знакомства... Станут ли они тем импульсом, который так необходим в погоне счастьем?*



# 1. СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

90 карт



48 карт сообщества

9 карт проектов

10 карт имущества/занятий

9 карт профессий



3 карты партнёров



2 карты жизненных целей



2 карты формирования личности



7 памяток

18 деревянных маркеров



7 маркеров шкал настроения, стресса и популярности

10 маркеров уровней

1 маркер очков счастья

9 фишек песочных часов



5 фишек знакомств



1 поле сообщества



1 Книга правил







## 2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Объедините компоненты базовой игры «В погоне за счастьем» и дополнения «Новые знакомства». На этапе подготовки к игре внесите следующие изменения:

- 1 Разместите поле сообщества рядом с игровым полем базовой игры, как показано на рисунке ниже.
- 2 Каждый игрок помещает один из соответствующих маркеров на самое левое деление шкалы популярности.
- 3 Перетасуйте все карты сообщества, сформируйте из них колоду и разместите её лицевой стороной вниз рядом с полем сообщества.



3



- 4 Каждый игрок получает фишку знакомств своего цвета.



3

### 3. ХОД ИГРЫ



#### 1. КАРТЫ СООБЩЕСТВА

В дополнении «Новые знакомства» появляется ещё один тип карт: **карты сообщества**. С их помощью вы сможете принять деятельное участие в жизни местного сообщества и познакомиться с окружающими людьми.



Если во время розыгрыша фазы подготовки маркер текущего раунда достигает **первой ячейки с маркировкой «Взрослый»**, возьмите пять карт сообщества с верха соответствующей колоды и разместите их на поле сообщества.

Каждая карта сообщества разделена на две взаимосвязанные зоны: **начало знакомства** и **результат знакомства**.



## Начало знакомства

В свой ход во время розыгрыша фазы действий вы можете активировать карту сообщества. Для этого выберите одну из выложенных на поле карт. Если на карте сообщества есть требование начала знакомства, проверьте, можете ли вы его выполнить. Затем оплатите указанную на карте стоимость начала знакомства и получите соответствующую награду.

**Важно!** Вы можете использовать свою фишку знакомств только для активации карты сообщества и инициирования начала знакомства. В этом случае разместите фишку знакомств вместо фишки песочных часов. Вы также можете активировать карту сообщества и инициировать начало знакомства с помощью фишки песочных часов. При этом количество фишек песочных часов, которое вы можете потратить для выполнения подобных

## Результат знакомства

Перед тем как переместить все фишки песочных часов в общий запас во время розыгрыша фазы окончания раунда, примените эффекты всех карт сообщества, на которых были размещены фишки знакомств или песочных часов. Двигаясь слева направо, примените один из трёх эффектов, указанный в зоне результата знакомства, для каждой карты, которую вы активировали в течение раунда. Если на карте сообщества есть требование результата знакомства, проверьте, можете ли вы его выполнить. Затем оплатите указанную на карте стоимость результата знакомства и получите соответствующую награду. Переместите фишку знакомств в личную игровую область, а фишку песочных часов — в общий запас. Как только все игроки,

действий, не может превысить числовое значение деления, которое занимает ваш маркер на шкале популярности (*подробнее об этом см. «Шкала популярности» на стр. 7*).

В левом верхнем углу некоторых карт сообщества есть **символ коллектива** (👥). Он показывает, что сразу несколько игроков может активировать эту карту и инициировать начало знакомства. При этом один игрок может активировать ту или иную карту сообщества только один раз. Если символа коллектива на карте нет, лишь один игрок может активировать эту карту.

**Важно!** Вы **не можете** выполнить бесплатное действие «**Обновление карт**», чтобы сбросить любое количество карт сообщества и выложить на освободившиеся места новые карты из соответствующей колоды.

которые активировали карту сообщества в течение раунда, применяют эффекты, указанные в зоне результата знакомства, переместите карту в сброс.

**Важно!** Вы можете применить один из трёх эффектов карты сообщества, указанный в зоне результата знакомства, даже в том случае, если больше не можете выполнить требование начала знакомства.

Начиная со второго раунда с маркировкой «Взрослый», во время **фазы подготовки**, переместите в сброс карту, которая занимает крайнюю правую ячейку на поле сообщества (если таковая имеется). Затем сместите все оставшиеся карты сообщества вправо и выложите на освободившиеся места новые карты из соответствующей колоды.

**Пример.** Наступил первый раунд с маркировкой «Взрослый», и Саша решает активировать карту сообщества «Организовать вечеринку». Она размещает свою фишку знакомств на соответствующей карте, платит 1 монету и 2 жетона креативности (стоимость начала знакомства) и немедленно получает 1 очко настроения и 1 очко популярности (награду начала знакомства).

В свой ход Илья решает активировать карту сообщества «Рыцарский турнир». На ней уже находится фишка знакомств Влада, но это не мешает Илье разместить на карте свою фишку: в левом верхнем углу он видит символ коллектива. Он возвращает в общий запас 1 монету (стоимость начала знакомства).



Во время розыгрыша фазы окончания раунда игроки применяют эффекты всех карт сообщества, на которых были размещены фишки знакомств или песочных часов, начиная с карты «Рыцарский турнир», занимающей самую левую ячейку на поле сообщества. Илья решил выбрать результат №2 и применить его эффект: он платит 2 жетона знания и 1 жетон креативности (стоимость результата №2) и получает 3 жетона влияния, 1 очко популярности и 1 очко счастья (награду результата №2). Влад более амбициозен, поэтому решает выбрать результат №3 и применить его эффект: он платит 2 жетона знания и 3 жетона влияния (стоимость результата №3), чтобы получить 4 жетона креативности, 2 очка популярности и 1 очко счастья (награду результата №3). Полностью применив эффекты, Влад и Илья перемещают свои фишки знакомств в личную игровую область и сбрасывают карту «Рыцарский турнир». Теперь Саша должна применить эффект карты «Организовать вечеринку», чтобы затем применить эффект карты «Инструктаж по безопасности».

Во время фазы подготовки следующего раунда игроки сбросят карту «Романтический отдых», а карту «Проект на работе» сместят на самую правую ячейку поля сообщества. На освободившиеся места они выложат новые карты сообщества из соответствующей колоды.





## 2. ШКАЛА ПОПУЛЯРНОСТИ

Чем больше вы взаимодействуете с сообществом, чем чаще знакомитесь с новыми людьми, тем популярнее становитесь. Прогресс вашей популярности будет виден на шкале популярности: не забывайте двигать соответствующий маркер, когда в качестве награды получаете **очки популярности** (😊).

Если в процессе игры вы получаете или теряете **очки популярности**, перемещайте ваш **маркер** на столько же делений **вправо** или **влево** по **шкале популярности**. Маркер не может выйти за пределы этой шкалы. В случае если вы должны начислить очки популярности, когда ваш маркер находится на самом правом делении этой шкалы, вместо этого получите по **1 очку счастья** за каждое перемещение по шкале популярности, которое не было разыграно. Шкала популярности состоит из шести секторов, каждый из которых окрашен в свой цвет. Положение вашего маркера на шкале определяет, сколько очков популярности у вас есть в данный момент.

Набранные вами очки популярности:

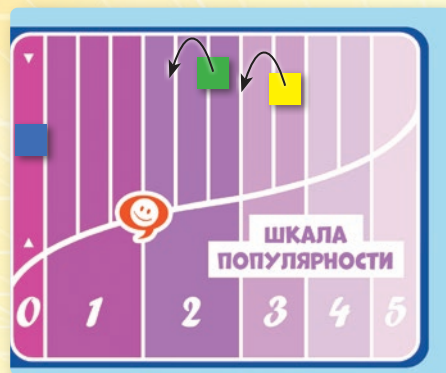
- определяют, сколько фишек песочных часов в каждом раунде вы сможете использовать для активации карт сообщества. Фишка знакомств при этом не учитывается.
- позволяют получить дополнительные очки счастья во время розыгрыша фазы окончания раунда, после сброса всех активированных в текущем раунде карт сообщества. Получите количество очков счастья, равное текущей сумме набранных вами очков популярности. Продолжайте начислять очки счастья по тому же принципу и после окончания вашей внутриигровой жизни, если другие игроки продолжают партию.

*В фазе окончания раунда переместите маркеры всех игроков, находящиеся на шкале популярности, на одно деление влево.*

*В начале игры у вас нет ни одного очка популярности, о чём свидетельствует положение вашего маркера на шкале популярности: он занимает крайнее левое деление.*



**Пример.** Закончился третий раунд с маркировкой «Взрослый». После сброса всех активированных в текущем раунде карт сообщества игроки должны начислить дополнительные очки счастья. В соответствии с текущим положением на шкале популярности Саша (жёлтый маркер) получает 3 очка счастья, Илья (зелёный маркер) – 2 очка счастья, а Влад (синий маркер) – 0 очков счастья. Затем все маркеры смещаются на одно деление влево, за исключением маркера Влада: его маркер остаётся на крайнем левом делении шкалы.



## 4. НОВЫЕ КАРТЫ

В дополнении «Новые знакомства» вы найдёте новые карты проектов, имущества/занятий, профессий, партнёров, жизненных целей и формирования личности. Чтобы добавить их в игру, замешайте их в соответствующие базовые колоды во время подготовки к партии.







## 5. ИГРА ВПЯТЕРОМ



Благодаря дополнению «Новые знакомства» возможное количество участников партии может быть увеличено до пяти игроков. Просто используйте дополнительный набор компонентов во время подготовки к игре.




## 6. ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



Дополнение «Новые знакомства» также позволяет вам сыграть партию в одиночном режиме. При подготовке к игре и в ходе партии придерживайтесь правил, описанных в соответствующем разделе Книги правил базовой версии. Единственное отличие затрагивает одно из условий победы: к моменту окончания партии вам надо набрать на 10 очков счастья больше, чем это было заявлено в правилах базовой версии.

**Важно!** Выкладывая карту на освободившееся место на поле сообщества, обращайте внимание на её требование: если для её активации или применения эффекта вам нужно обладать наибольшим среди других игроков количеством жетонов какого-либо ресурса (например, карты «Новые соседи» или «Конкурс тыкв»), немедленно переместите такую карту в сброс и вытяните из колоды новую.



## 7. ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ



### Общие вопросы

– Применяя один из трёх эффектов, указанный в зоне результата знакомства, могу я выбрать эффект, выбранный ранее другим игроком?

– Да, можете. Если не указано иное, каждый игрок, который активировал карту сообщества в течение раунда, может применить любой из трёх эффектов.

– Влияет ли текущее положение маркера на шкале настроения на то, сколько ресурсов я должен выплатить в качестве стоимости начала или результата знакомства?

– Нет, не влияет.

### Особенности розыгрыша некоторых карт

#### Чёрная пятница

– Как правильно разыграть эту карту?

– Сначала активируйте эту карту сообщества и инициируйте начало знакомства. Если после этого в текущем раунде вы активируете ячейку «Оплатить» на игровом поле, вы можете приобрести карту имущества по обычным правилам, затем немедленно выложить новую карту имущества из соответствующей колоды и снова приобрести карту имущества по обычным правилам. Выполняйте это действие столько раз, сколько сможете или захотите.

– Когда я применяю один из трёх эффектов, указанный в зоне результата знакомства, я должен учитывать карты имущества, приобретённые в рамках одного действия, или все карты имущества, которые я приобрёл в текущем раунде?

– Вы должны учитывать все карты имущества, которые приобрели в текущем раунде, даже те, которые были приобретены до момента активации этой карты сообщества.

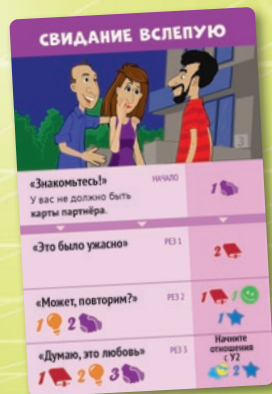




### Свидание вслепую

– Что я должен делать после оплаты стоимости результата №3? Какова моя награда?

– Переместите одну из выложенных на игровом поле карт партнёров в личную игровую область, решив, какая сторона карты будет лицевой. Затем поместите маркер уровня на строку У2. При этом вы игнорируете требование уровня и не получаете награду за достижение уровня. Также напоминаем, что если в вашей личной игровой области уже есть карта партнёра, но вы решаете оплатить стоимость результата №3, вы обязаны выложить в личную игровую область ещё одну карту партнёра.



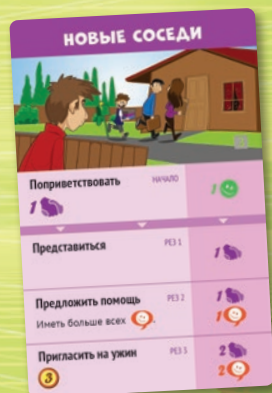
### Новые соседи / Конкурс тыvek

– Должно ли у меня быть больше всех очков популярности / жетонов ресурсов среди всех участников партии? Или только среди тех игроков, кто активировал эту карту сообщества?

– У вас должно быть наибольшее количество очков популярности / жетонов ресурсов среди всех участников партии.

– Сразу несколько игроков обладает одинаковым (и наибольшим среди прочих) количеством очков популярности / жетонов ресурсов. Получат ли они награду по обычным правилам?

– Да, оба игрока получат награду по обычным правилам.





## 8. СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



**Геймдизайнер:** Вангелис Багиартакис

**Дополнительный геймдизайн:** Дэвид Чиркоп, Эдриан Эбела

**Разработчик:** Вангелис Багиартакис

**Иллюстратор:** Панайотис Лирис

**Графический дизайнер:** Константинос Коккинос

### *Русское издание игры*

**Руководители проекта:** Александра Етонова, Владислав Пичугин

**Переводчик:** Илья Мурсеев, Элина Ченцова

**Редактор:** Полина Кудрявцева

**Вёрстка:** OWL Agency



[www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

Artipia Games  
Nikou Xilouri 19  
Zografou  
15773, Athens  
Greece



nizagams.ru  
[info@nizagams.ru](mailto:info@nizagams.ru)  
+79055008595



*Важно! Все персонажи и события как базовой игры «В погоне за счастьем», так и дополнения «Знакомства» являются вымышленными, любые совпадения – случайны.*

© 2022 Artipia Games. Все права защищены.

*Внимание! По всем вопросам, в том числе и по вопросам замены бракованных компонентов, просим вас писать по адресу: [info@nizagams.ru](mailto:info@nizagams.ru)*