

La Quête du Bonheur

Nous avons tous un but commun : être heureux.

Lorsque nous progressons dans notre vie, pas après pas en quête du bonheur, nous prenons de plus en plus conscience qu'il ne réside pas dans sa recherche.

La Quête du Bonheur est un jeu dans lequel vous guidez un personnage, depuis sa naissance, dans la vie que vous auriez voulu vivre. Vous mettez en œuvre des projets, vous accumulez des biens matériels, vous apprenez des métiers, vous créez des liens et fondez des familles. Les possibilités sont infinies.

C'est votre vie. Que parviendrez-vous à accomplir au cours d'une vie entière ?

1. CONTENU

156 Jetons

-  36 Jetons Connaissance
-  36 Jetons Créativité
-  36 Jetons Influence
-  44 Pièces d'Argent

180 Cartes



3 Jetons Action Indisponible



1 Marqueur Premier Joueur

53 Cubes en Bois



1 Plateau de Jeu



36 Marqueurs Sablier en Bois (9 x 4 couleurs différentes)



1 Livret de Règle



La Quête du Bonheur



2. MISE EN PLACE

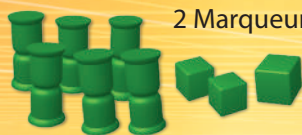


Utilisez cette mise en place pour 2 à 4 joueurs. Pour la mise en place d'un jeu solo, voir page 16.

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table de façon que chaque joueur puisse y avoir facilement accès.

Séparez les cartes **Projet**, **Objet-Activité**, **Métier** et **Partenaire** en 4 paquets, mélangez-les et posez-les à gauche du plateau de jeu, en gardant de la place pour leurs piles de défausse. Posez les **Cartes Couvrantes Métier** et **Partenaire** sur leurs paquets respectifs.

Chaque joueur choisit une couleur et prend 6 marqueurs Sablier (laissez le reste de côté), 2 Marqueurs Indicatifs et 1 Bonheur à Long Terme (BLT) de la couleur correspondante.



Chaque joueur place 1 marqueur sur la case centrale de la piste de Bonheur à Court Terme, 1 marqueur sur la case indiquée de la piste de Stress, et son marqueur BLT sur la case 0 de la piste de BLT.

SYMBOLES



Connaissance



Créativité



Influence



Argent



Bonne Santé



Bonheur à Court Terme (BCT)



Bonheur à Long Terme (BLT)



Stress



Relaxation



Marqueur Sablier



La Quête du Bonheur

5 Mélangez les cartes **Objectifs de Vie** et piochez-en autant que le nombre de joueurs. Posez-les face visible près du plateau, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

6 Posez le Marqueur de Tour sur la case **Jeune** de la piste de Tour.

7 Posez les 3 jetons « Action Indisponible » sur le plateau de façon à cacher les cases « Travailler », « Entamer une Relation » et « Heures Supplémentaires ».

8 Mélangez les cartes **Talent Né** et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une, qu'il garde, et remet l'autre dans la boîte. Puis chaque joueur prend les ressources décrites sur la carte qu'il a gardée et les pose devant lui. Chaque Talent Né octroie également une capacité que le joueur pourra utiliser autant de fois qu'il le veut au cours de la partie.

9 Le joueur le plus âgé prend le jeton Premier Joueur.

La Quête du Bonheur



3. DEROULEMENT DE LA PARTIE



1. APERCU D'UN TOUR

La **Quête du Bonheur** se déroule en une série de tours de jeu, représentant une période dans la vie des joueurs. Chaque tour est constitué de 3 Phases :

- Phase d'Entretien
- Phase d'Action
- Phase de Fin du Tour

Phase d'Entretien

- Au début de la Phase d'Entretien, avancez le marqueur de Tour d'une case (sauf au premier tour). Si cela provoque du Stress chez un joueur (⇒ voir « **Atteindre le Troisième Âge** », page 14), déplacez le marqueur Stress du joueur en conséquence.
- Défaussez toutes les cartes du plateau et piochez autant de nouvelles cartes dans les paquets correspondants, en les posant face visible aux emplacements prévus :

Projets : piochez 3 cartes (pour une partie à 2 ou 3 joueurs) ou 4 cartes (pour une partie à 4 joueurs).

Objets-Activités : piochez 3 cartes (pour une partie à 2 ou 3 joueurs) ou 4 cartes (pour une partie à 4 joueurs).

Métiers : piochez autant de cartes que le nombre de joueurs.

Partenaires : piochez autant de cartes que le nombre de joueurs.



Exemple de disposition des cartes dans une partie à 2 joueurs

Au premier tour de la partie (le tour « Jeune ») tous les joueurs sont des adolescents, et certaines actions ne sont donc pas encore disponibles : ne piochez aucune carte **Métier** et **Partenaire**. Leurs emplacements restent vides.

Les cartes **Métier** et **Partenaires** sont recto-verso, c'est pourquoi des cartes spéciales recouvrent leurs piles de pioche respectives, pour éviter de les connaître à l'avance. Lorsque vous devez piocher de telles cartes, faites-le par le dessous de leur pile.

Si à n'importe quel moment de la partie une des piles de pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse correspondante pour en former une nouvelle.

- Si le marqueur d'un joueur sur la piste de Stress n'est pas dans la partie centrale bleue, ce joueur gagne ou perd des marqueurs Sablier pour ce tour, comme indiqué sur la case où il se trouve.
- Chaque joueur compte le nombre total de Projets, de Métiers et de Partenaires posés devant lui. S'il y en a plus de 3, il gagne 1 Stress pour chaque carte en plus de la troisième. De plus, si un joueur a 2 Partenaires ou plus posés devant lui, il gagne 1 Stress supplémentaire pour chaque Partenaire en plus du premier.
- Chaque joueur regarde les cartes posées devant lui (**Objets, Métiers et Partenaires**) et vérifie si elles ont des Coûts d'Entretien. Si elles en ont, il paie ces coûts et obtient les récompenses correspondantes.



Exemple d'un Coût d'Entretien :
le joueur doit payer 3 Argents et récupère 3 Connaissances en récompense.

Un joueur peut payer ses Coûts d'Entretien dans l'ordre de son choix. Il peut même utiliser la récompense obtenue par un de ces coûts pour en payer un autre.

Si un joueur est incapable de payer un coût d'entretien, ou ne souhaite pas le faire, la carte est immédiatement défaussée, le joueur gagne 1 **Stress** et perd un **Bonheur à Court Terme (BCT)** (⇒ voir « Piste de Bonheur à Court Terme », page 15).

Phase d'Action

- Le joueur qui possède le jeton de Premier Joueur commence. Il prend un de ses marqueurs Sablier et le pose sur une des cases d'action disponibles du plateau ou sur une carte posée devant lui (⇒ voir « Actions du Plateau », page 6 et « Actions de Carte » page 12).

Il effectue l'action correspondante, puis c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Lorsqu'un joueur effectue une action du plateau, s'il a déjà un de ses marqueurs Sablier ou plus sur cette case d'action, il gagne 1 **Stress**.

Si à n'importe quel moment un joueur se retrouve sans marqueur Sablier, il ne peut pas jouer pendant le tour en cours, et c'est au joueur à sa gauche de jouer. Lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs marqueurs Sablier, la Phase Action se termine : passez à la Phase de Fin de Tour.

Phase de Fin de Tour

Lorsque le tour se termine, les joueurs effectuent les actions suivantes dans cet ordre :

Obtenez des récompenses supplémentaires pour les Projets Collectifs (⇒ voir « Projets Collectifs », page 7).

- Mettez de côté tous les Projets Temporaires et les Projets Collectifs.
- Reprenez les marqueurs Sablier sur le plateau et sur les cartes posées devant vous, ainsi que les marqueurs Sablier mobilisés par les actions « Heures Supplémentaires ».
- Déterminez qui sera le Premier Joueur du prochain tour, selon la position des marqueurs sur la piste BCT. Le joueur dont le marqueur est situé le plus à droite sur la piste, récupère le jeton Premier Joueur. En cas d'égalité, c'est le joueur assis le plus loin du Premier Joueur actuel (en comptant dans le sens des aiguilles d'une montre) qui récupère le jeton.
- Remettez tous les marqueurs de la piste BCT sur la case centrale.

À la fin du **premier tour**, retirez les trois jetons « Action Indisponible » du plateau. Ces actions seront désormais disponibles pour les joueurs. Par ailleurs, à la fin du dernier **tour Adulte**, posez un jeton « Action Indisponible » sur la case d'action « Heures Supplémentaires ».

Veuillez noter que les marqueurs sur la piste de Stress NE BOUGENT PAS à la fin du tour. Ils restent à leur place d'un tour sur l'autre.

La Quête du Bonheur



2. ACTIONS DU PLATEAU

► Étudier / Jouer / Interagir

Il y a 3 ressources dans le jeu : la **Connaissance**, la **Créativité** et l'**Influence**.

Lorsque vous effectuez une de ces trois actions sur le plateau, vous obtenez 3 ressources correspondantes :

- **Étudier** : obtenez 3 Connaissances
- **Jouer** : obtenez 3 Créativités
- **Interagir** : obtenez 3 Influences



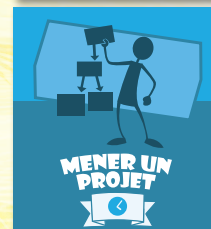
► Travail Temporaire

Lorsque vous effectuez cette action, vous obtenez 3 pièces d'**Argent**.



► Mener un Projet

Lorsque vous effectuez cette action, choisissez un des **Projets** disponibles sur le plateau, payez le coût requis et posez-le devant vous (le coût exact dépend du type de Projet, voir plus bas). Puis, piochez une nouvelle carte pour remplacer sur le plateau celle que vous venez de prendre. Vous avez trois emplacements virtuels devant vous pour poser vos Projets, Métiers et Partenaires. Si les 3 sont déjà occupés, vous pouvez tout de même mener de nouveaux Projets, mais chaque Projet supplémentaire que vous prendrez vous fera gagner 1 **Stress**. En effet, si au début du tour vous avez au total plus de 3 Projets, Métiers et Partenaires devant vous, vous gagnez 1 Stress par carte en plus de la troisième.



Il y a 3 types de Projets dans le jeu : de Base, Temporaires et Collectifs.

Projets de Base. Les Projets de Base sont ceux que vous tâcherez de réaliser à votre propre rythme, tout au long de votre vie.

Nom du Projet

Catégorie du Projet

Nom du Niveau

Niveau

Coût du Niveau

Récompense du Niveau

Jouer une pièce	
Figurant	N1
Second rôle	N2
Rôle principal	N3
Vedette	N4

La Catégorie du Niveau n'est pas utilisée en jeu, il s'agit simplement d'une indication thématique. La lettre correspond aux catégories suivantes :

A : Arts	B : Business	C : Culture	P : Politique	S : Social	T : Technologie	V : Vitalité
-----------------	---------------------	--------------------	----------------------	-------------------	------------------------	---------------------

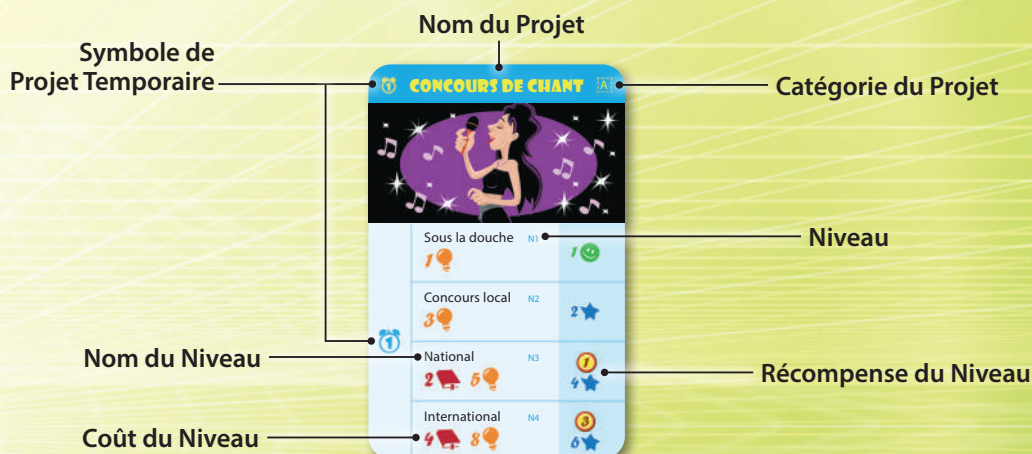
La Quête du Bonheur

Lorsque vous posez un Projet de Base devant vous, vous devez payer son coût de Niveau 1 (N1). Puis vous posez un cube noir sur la ligne N1 de la carte comme pense-bête et obtenez la récompense N1.

Exemple : Jean décide de prendre une carte Projet. Il pose un de ses marqueurs Sablier sur la case d'action « Mener un Projet » et prend le Projet « Jouer une Pièce », qu'il pose devant lui. Il paye 1 Influence (le coût N1 de la carte), pose un cube noir sur la ligne N1 et gagne 2 Créativités. Pour finir, il pioche une nouvelle carte Projet pour la poser sur le plateau à la place de celle qu'il vient de prendre.

Un Projet de Base peut évoluer au cours de la partie vers les autres niveaux de la carte (⇒ voir « Actions de Carte », page 12).

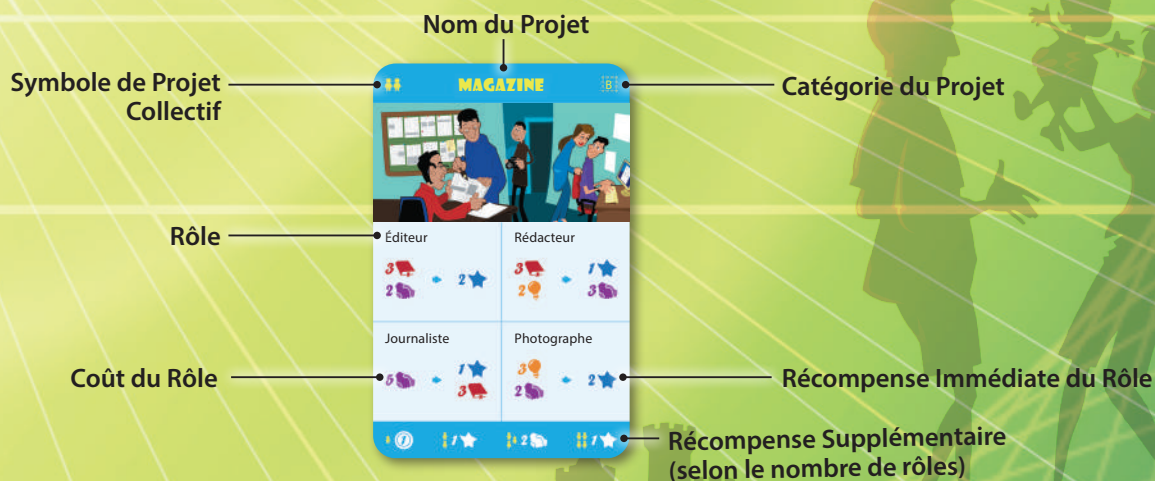
Projets Temporaires. Les Projets Temporaires représentent ceux pour lesquels vous vous engagez durant de courtes périodes de votre vie, comme les tournois et les compétitions.



Lorsque vous posez un Projet Temporaire devant vous, choisissez immédiatement n'importe lequel de ses 4 niveaux, payez le coût correspondant au niveau et obtenez la récompense correspondante. Contrairement aux Projets de Base, vous ne pourrez pas faire évoluer un Projet Temporaire vers un autre niveau. À la fin du tour il sera mis de côté (et comptera toujours comme un Projet achevé).

Exemple : Anne repère un Projet Temporaire qui lui plaît et décide de le prendre. Elle pose un de ses marqueurs Sablier sur la case d'action Mener un Projet et prend le Projet « Concours de Chant », qu'elle pose devant elle. Elle choisit le troisième niveau, donc elle paye 2 Connaissances et 5 Créativités, puis obtient 1 Argent et 4 BLT.

Projets Collectifs. Les Projets Collectifs sont ceux auxquels tous les joueurs peuvent participer.



La Quête du Bonheur

Lorsque vous posez un Projet Collectif devant vous, choisissez n'importe lequel des 4 rôles. Puis vous prenez le marqueur Sablier que vous avez utilisé pour cette action et le placez sur la carte, sur le rôle choisi. Vous devez payer le coût du rôle et obtenez la récompense immédiate correspondante.

Les Projets Collectifs ont la particularité de pouvoir mobiliser plusieurs joueurs pour le mener à bien. Si un joueur a un Projet Collectif posé devant lui, n'importe quel joueur peut utiliser l'action « Mener un Projet » pour poser un de ses marqueurs Sablier sur la carte du **Projet Collectif**, en choisissant un rôle disponible, au lieu de prendre une carte Projet du plateau. Un joueur peut éventuellement choisir un second rôle plus tard pendant le tour, mais pas plus de deux sur le même projet : les rôles restants seront réservés aux autres joueurs.

À la fin du tour, selon le nombre de rôles qui auront été attribués, tous les joueurs qui ont participé au Projet Collectif obtiendront une récompense supplémentaire. Plus précisément, pour **chaque** rôle qu'il a choisi, un joueur obtient **toutes** les récompenses décrites au bas de la carte jusqu'au nombre de rôles attribués. Puis le Projet Collectif est mis de côté avec les autres Projets achevés par le joueur qui l'a entrepris.

Exemple : Marie décide de prendre un Projet Collectif. Elle pose un de ses marqueurs Sablier sur la case d'action Mener un Projet, et prend le Projet « Magazine », qu'elle pose devant elle. Elle choisit le rôle de rédacteur et pose son marqueur Sablier (celui qu'elle avait posé sur la case d'action) sur cette partie de la carte. Elle paye 3 Connaissances et 2 Créativités et obtient 1 BLT et 3 Influences. Jean, lorsque c'est à lui de jouer, décide de rejoindre le Projet et choisit le rôle d'éditeur. Il utilise la case d'action Mener un Projet, pose son marqueur Sablier sur la partie correspondante de la carte, paye 3 Connaissances et 2 Influences, et obtient immédiatement 2 BLT. Plus tard durant ce tour, Marie choisit le rôle de photographe, elle pose un marqueur Sablier sur la partie correspondante de la carte, paye 3 Créativités et 2 Influences, et obtient 2 BLT.

À la fin du tour, les joueurs vérifient les Projets Collectifs pour déterminer les récompenses supplémentaires. Avec un total de 3 rôles attribués, chaque joueur participant obtient 1 Argent, 1 BLT et 2 Influences. Jean a choisi un rôle, il gagne donc exactement ces récompenses. Marie a choisi 2 rôles, elle obtient donc au total 2 Argent, 2 BLT et 4 Influences. Puis elle met de côté ce Projet Collectif avec ses autres Projets achevés, puisqu'elle en est l'initiatrice.

Veuillez noter que si un joueur déplace son marqueur Sablier de la case d'action « Mener un Projet » vers la carte Projet Collectif, il pourra effectuer l'action « Mener un Projet » de nouveau pendant la Phase d'Action, sans gagner de Stress. Néanmoins, si un joueur a déjà un marqueur Sablier sur une case d'action « Mener un Projet » lorsqu'il décide de rejoindre un Projet Collectif, il gagnera 1 Stress, car ce second marqueur Sablier sera d'abord posé sur la case d'action

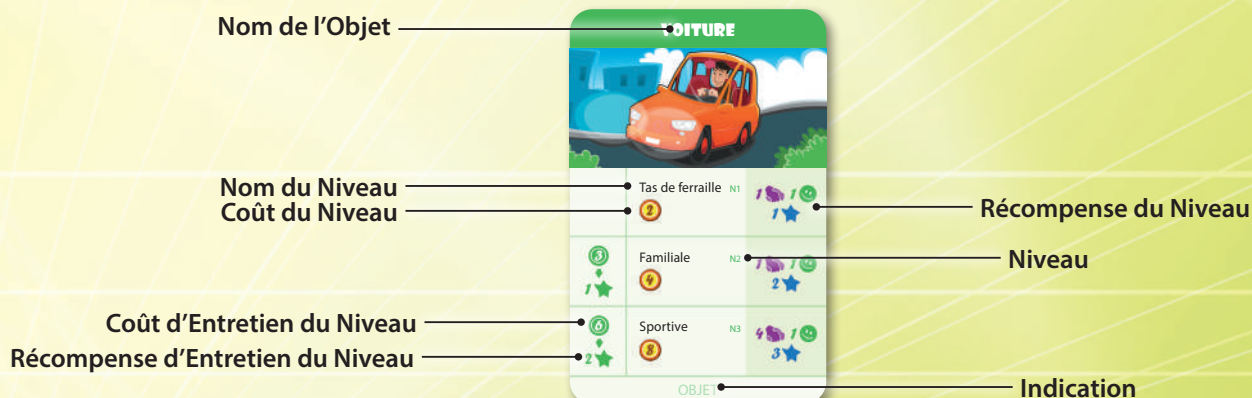
► Acheter

Lorsque vous effectuez cette action, prenez une des cartes **Objet** ou **Activité** disponibles sur le plateau, et choisissez un de ses Niveaux. Payez le coût correspondant au Niveau choisi, obtenez la récompense correspondante et posez la carte devant vous. Puis piochez une nouvelle carte, qui remplacera celle que vous venez de prendre sur le plateau.



Objet. Les Objets représentent les biens matériels que vous allez acquérir au cours de votre vie. Il y a généralement plusieurs options sur chacune de ces cartes, vous permettant de dépenser à divers degrés votre argent et d'obtenir la récompense correspondante.

La Quête du Bonheur



Lorsque vous posez un Objet devant vous, placez un cube noir sur le Niveau choisi, payez le coût correspondant et obtenez la récompense correspondante. Certains Niveaux, souvent les plus élevés, ont également un Coût d'Entretien. Ce coût doit être payé au début de chaque tour, pendant la Phase d'Entretien. Lorsque vous le faites, vous obtenez la récompense correspondante. Un Objet peut évoluer au cours de la partie vers les autres Niveaux de la carte (⇒ voir « actions de Carte », page 12).

Exemple : Jean décide d'acheter une voiture. Il pose un de ses marqueurs Sablier sur la case d'action Acheter et prend la carte Objet Voiture sur le plateau, qu'il pose devant lui. Il décide de choisir une voiture familiale, le deuxième niveau de la carte. Il paye 4 Argents, pose un cube noir sur la partie de la carte correspondante, et obtient 1 influence, 1 BCT et 2 BLT.

Au prochain tour (et à chaque tour suivant), pendant la Phase d'Entretien, il devra payer 3 Argents, ce qui lui permettra d'obtenir 1 BLT.

Les Objets ne comptent pas dans la limite de 3 cartes posées devant vous. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Objet que vous pouvez avoir.

Activité. Les Activités représentent, comme leur nom l'indique, les activités pour lesquelles vous pouvez dépenser votre argent. Elles fonctionnent de manière similaire aux Objets, excepté qu'elles n'ont jamais de Coût d'Entretien.



La Quête du Bonheur

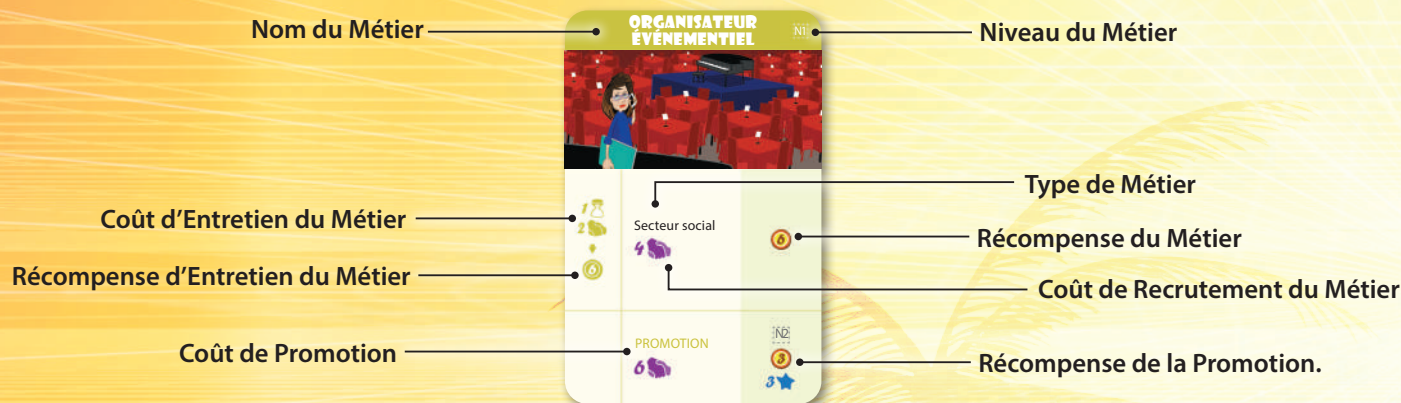
Exemple : Anne veut aller à un concert. Elle pose un de ses marqueurs Sablier sur la case d'action Acheter, prend l'Activité Concert sur le plateau, qu'elle pose devant elle. Elle ne peut payer que pour voir un Groupe du Coin (premier Niveau), alors elle paye 1 Argent et obtient 2 Créativités et 1 BCT.

Les Activités ne comptent pas dans la limite de 3 cartes posées devant vous. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Activité que vous pouvez avoir.

▶ Travailler

Lorsque vous effectuez cette action, prenez un des **Métiers** disponibles sur le plateau, payez son coût de Recrutement, obtenez sa récompense et posez-la devant vous. **Ne piochez pas** une carte pour la remplacer sur le plateau !

Les cartes Métier sont recto-verso, avec un nom et une illustration différente, mais des valeurs égales. Lorsque vous prenez une carte Métier, tournez-la dans du côté de votre choix.



Exemple : Marie décide de chercher un travail et réalise qu'elle dispose de beaucoup d'Influences qu'elle peut utiliser. Elle pose un de ses marqueurs Sablier sur la case d'action Travailler, prend le Métier « Organisateur Événementiel » (un Métier du Secteur Social Niveau 1) depuis le plateau et la pose devant elle. Elle paye le coût de Recrutement de 4 Influences et obtient immédiatement 6 Argents.

Au prochain tour (et à chaque tour suivant), pendant la Phase d'Entretien, elle devra payer 1 marqueur Sablier et 2 Influences, ce qui lui permettra d'obtenir 6 Argents.

Il y a 3 types différents de Métiers : Scientifique, Artistique et Social. Pour chaque type il y a 3 différents Niveaux de Métier disponibles (N1, N2 et N3). Vous pouvez choisir n'importe quel type de Métier et de n'importe quel Niveau, tant que vous êtes capable de payer son coût de Recrutement (ce qui signifie que vous n'êtes pas obligé de prendre le Métier N1 d'un type avant de prendre le N2).

Travailler vous octroie une importante source de revenus chaque tour, mais nécessite de dépenser du temps et des ressources pour en bénéficier : chaque Métier a un Coût d'Entretien que vous devez payer pendant la Phase d'Entretien de chaque tour, mais qui vous fait gagner une forte somme d'argent si vous le faites. Si vous êtes incapable de payer un Coût d'Entretien, ou ne souhaitez pas le faire, vous êtes licencié : la carte est défaussée à la Phase d'Entretien sans vous faire bénéficier de la récompense, vous gagnez 1 **Stress** et perdez un **Bonheur à Court Terme (BCT)**.

Vous ne pouvez avoir qu'un **seul Métier à la fois**. Si pour une quelconque raison vous deviez prendre une autre carte Métier, la première est immédiatement défaussée (sans toutefois générer de pénalités).

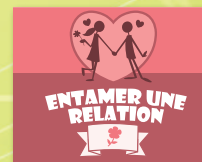
Les Métiers occupent un des 3 emplacements disponibles devant vous. Donc si vous avez déjà au total 3 Projets et Partenaires ou plus devant vous lorsque vous prenez un Métier, vous gagnez 1 **Stress**.

Chaque Métier a un coût de Promotion. Il peut être utilisé pour prendre le Métier de niveau supérieur du même type (⇒ voir « Actions de Carte », page 12).

La Quête du Bonheur

► Entamer une Relation

Vous utilisez cette action pour commencer une nouvelle relation avec un Partenaire.



Nom du Partenaire ———

Niveau du Partenaire ———

Coût d'Entretien du Partenaire ———

Récompense d'Entretien du Partenaire ———

Récompense du Partenaire ———

Prérequis du Partenaire ———

MARTINE	
Rendez-vous N1	1 Connaissance, 2 Créativité
Relation Avoir au moins N2	1 Connaissance, 2 Créativité
Fonder une famille Avoir au moins	2 Connaissance, 2 Créativité

Afin de pouvoir débiter une nouvelle Relation, choisissez un des Partenaires disponibles depuis le plateau et posez-le devant vous. **Ne piochez pas** une carte pour la remplacer sur le plateau. Puis vous posez un cube noir sur la ligne « Rendez-vous » de la carte comme pense-bête, et obtenez la récompense correspondante à ce Niveau. Les cartes Partenaire sont double-face, avec un nom et un sexe différent, mais des valeurs égales. Lorsque vous prenez une carte Partenaire, tournez-la du côté de votre choix (homme ou femme).

Exemple : Jean cherche sa moitié au cours de cette partie, alors il organise un rendez-vous. Il pose un de ses marqueurs Sablier sur la case d'action Entamer une Relation, prend la carte Martine sur le plateau et la pose devant lui. Il place un cube noir sur le Niveau Rendez-vous de la carte comme pense-bête. Il obtient immédiatement 1 Connaissance et 2 Créativités.

Les Partenaires occupent un des 3 emplacements disponibles devant vous. Donc si vous avez déjà au total 3 Projets et Partenaires ou plus devant vous lorsque vous prenez un Partenaire, vous gagnez 1 **Stress**.

Vous pouvez avoir plusieurs Partenaires en même temps. Néanmoins il s'agit d'une situation très stressante, alors si vous prenez une carte Partenaire alors qu'au moins une autre est déjà posée devant vous, vous gagnez 1 **Stress**. De plus, pendant la Phase d'Entretien, vous gagnez 1 **Stress** pour chaque Partenaire devant vous en plus du premier.

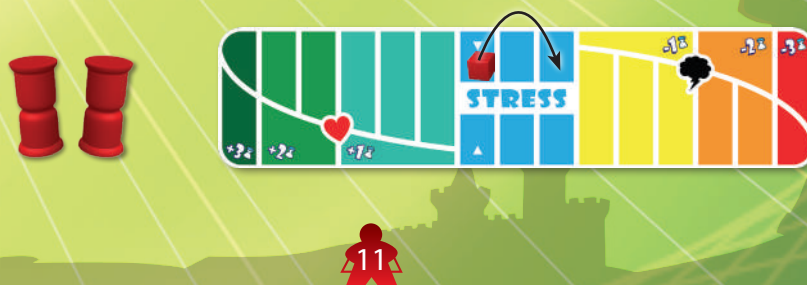
Les Relations peuvent être développées et améliorées à un Niveau supérieur (⇒ voir « Actions de Carte », page 12).

► Heures Supplémentaires

Lorsque vous effectuez cette action, vous essayez de trouver du temps pour faire plus de choses dans votre vie, mais à un prix conséquent pour votre santé. Prenez deux marqueurs Sabliers supplémentaires, pour ce tour, parmi ceux mis de côté, mais ajoutez 2 Stress. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si gagner 2 Stress ferait sortir votre marqueur Stress de la piste.



À la fin du tour, Remettez les 2 marqueurs Sablier sur le côté.



La Quête du Bonheur

► Se Reposer

Lorsque vous effectuez cette action, vous faites une pause pour échapper à la routine du quotidien et pour vous ressourcer. Déplacez votre marqueur Stress de 2 cases vers la gauche.

Cependant, si ce mouvement devait faire changer votre marqueur de partie colorée sur la piste Stress, il resterait sur la première case de la partie colorée sur laquelle il se trouvait avant le déplacement. La seule façon de passer sur une partie colorée à gauche de celle où est posé votre marqueur est d'obtenir une icône de **Bonne Santé** (♥).

Effectuer cette action plusieurs fois durant le même tour ne vous fait jamais gagner de Stress.



3. ACTIONS DE CARTE

Les cartes posées devant chaque joueur permettent d'effectuer des actions supplémentaires différentes de celles du plateau. Ces actions peuvent être effectuées normalement par un joueur en posant un de ses marqueurs Sablier sur la carte correspondante. Un joueur ne gagne jamais de Stress en utilisant la même Action de Carte plusieurs fois pendant le même tour.

Progresser dans un Projet de Base. Un joueur peut utiliser une Action de Carte pour faire progresser un de ses Projets de Base au Niveau supérieur. Il paye le coût demandé en ressources, déplace le cube noir vers le nouveau Niveau et obtient la récompense correspondante. Dans le cas où un autre marqueur Sablier serait demandé, il doit lui aussi être placé sur la carte.

Veuillez noter qu'un joueur ne peut passer que d'un Niveau à un autre dans l'ordre. Même s'il dispose des ressources nécessaires, il ne peut pas sauter un Niveau ou retourner à un Niveau inférieur.

***Exemple :** Anne a le Projet de Base « Apprendre à Cuisiner » devant elle au N2. Elle veut continuer à progresser, alors pendant son tour elle pose un marqueur Sablier sur la carte et paye 3 Connaissances. Elle obtient alors 2 Créativités et 2 BLT, et le cube noir est déplacé sur le troisième Niveau de la carte.*

Lorsqu'un joueur atteint le quatrième Niveau de la carte (N4), le Projet est complètement achevé. Il obtient les récompenses de ce Niveau, puis met de côté la carte, qui n'occupe plus un emplacement devant lui. Le ou les marqueurs Sablier sur la carte sont placés sur la case « Prendre le Temps » du plateau.

Améliorer un Objet / Répéter une Activité. Un joueur qui a une carte Objet devant lui peut effectuer une Action de Carte pour l'améliorer et acheter un de ses Niveaux supérieurs. Il paye le coût correspondant, déplace le cube noir et obtient la récompense correspondante.

De la même façon, un joueur peut effectuer une Action de Carte pour atteindre le Niveau supérieur d'une Activité posée devant lui. Il paye le coût correspondant, déplace le cube noir et obtient la récompense correspondante. Dans le cas où un autre marqueur Sablier serait demandé, il doit lui aussi être placé sur la carte.

Dans les deux cas (Objet ou Activité), le joueur peut décider d'atteindre n'importe quel Niveau supérieur au Niveau actuel, pas forcément le Niveau suivant. Mais il ne peut pas choisir un Niveau inférieur à l'actuel. Pour les Objets, un Niveau plus élevé implique un Coût d'Entretien également plus élevé, gardez-cela à l'esprit !

***Exemple :** Jean a la carte Collection de Jeux de Société au premier Niveau (Une Étagère), et souhaite l'améliorer directement au troisième Niveau (Une Pièce Dédiée). Il pose un de ses marqueurs Sablier sur la carte et paye 6 Argents. Il déplace le cube noir sur le troisième Niveau et obtient 4 Connaissances, 5 Créativités et 1 BLT. Lors de la prochaine Phase d'Entretien du prochain tour (et des suivants) il devra payer 3 Argents et obtiendra 1 BLT.*

Obtenir une Promotion. Un joueur qui a un Métier peut obtenir une Promotion et progresser au niveau suivant de son type de Métier. Cela lui permet d'obtenir ce nouveau Métier plus facilement que par l'action habituelle, et de gagner du BLT au passage. Pour obtenir une Promotion, le prochain Métier du même type et du prochain Niveau supérieur doit être disponible sur le plateau. Le joueur doit dépenser un de ses marqueurs Sablier (en le posant sur la case « Prendre le Temps »), payer les ressources décrites dans le coût de Promotion de sa carte actuelle, et il obtient les récompenses correspondantes, dont l'acquisition du Métier de Niveau supérieur du plateau, qu'il pose devant lui. La carte Métier précédente est défaussée sans pénalité. Il n'obtient pas la récompense du nouveau Métier, seulement la récompense de Promotion du Métier précédent.

Exemple : Marie travaille comme « « Fonctionnaire » (un Métier Social N1). Durant son tour, le Métier « Responsable RH » (Métier Social N2) est disponible sur le plateau. Elle décide d'obtenir une Promotion pour améliorer ses revenus. Elle pose un de ses marqueurs Sablier sur la case « **Prendre le Temps** », et paye 2 Connaissances et 4 Influences. Elle obtient 3 Argent (sa récompense de Promotion) et 3 BLT. Elle prend la carte « Responsable RH », la pose devant elle, et défausse la carte « Fonctionnaire ».

Elle n'obtient pas encore d'Argent de ce nouveau Métier. À partir du prochain tour (et des suivants), elle obtiendra 11 Argent durant la Phase d'Entretien en dépensant le coût d'entretien de son nouveau métier.

Les Métiers de Niveau 3 n'ont pas de Promotion mais une option de Retraite à la place. Pour partir à la Retraite, un joueur doit dépenser un marqueur Sablier (en le posant sur la case « Prendre le Temps »), payer les ressources décrites dans le coût de Promotion, et il obtient les récompenses correspondantes. Désormais ce Métier n'occupe plus d'emplacement devant le joueur. Il est gardé à proximité, avec le cube noir sur la partie Retraite comme pense-bête, et octroie sa récompense d'entretien à chaque tour suivant. Néanmoins, si le joueur prend une nouvelle carte Métier plus tard au cours de la partie, il défausse le Métier dont il est en Retraite, et n'obtiendra plus sa récompense d'entretien.

Développer une Relation. Pour progresser dans une Relation en cours, vous devez atteindre les prérequis de votre Partenaire (il ne s'agit pas d'un coût mais d'une condition), qui sont décrits sur la ligne du Niveau suivant. Si vous ne respectez pas ces prérequis, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Vous ne pouvez progresser que d'un Niveau à l'autre, dans l'ordre. Vous ne pouvez pas passer directement de « Rendez-vous » à « Rencontrer la Famille ».

Lorsque vous progressez au Niveau suivant, déplacez le cube noir vers la partie correspondante de la carte et obtenez la récompense correspondante.

Cependant, entretenir une Relation à un Niveau plus élevé nécessite un engagement de votre part : chaque carte Partenaire a un Coût d'Entretien que vous devez payer pendant la Phase d'Entretien, et ainsi pouvoir obtenir les ressources décrites. Si vous êtes incapable de payer un coût d'entretien, ou ne souhaitez pas le faire, c'est la rupture : la carte est défaussée sans vous faire bénéficier de la récompense, vous gagnez 1 **Stress** et perdez 1 **Bonheur à Court Terme (BCT)**.

Exemple : Jean constate que tout se passe bien avec Martine, il veut donc s'engager dans une vraie relation avec elle. Il vérifie les prérequis demandés et constate qu'il a besoin d'avoir au moins 5 Influences. Il en a actuellement 6 devant lui, le prérequis est donc respecté (il n'a pas besoin de les dépenser, simplement de les avoir). Il pose un de ses marqueurs Sablier sur la carte de Martine, déplace le cube noir sur la ligne de Niveau de Relation suivante, et obtient 1 Connaissance, 2 Créativités et 1 BCT.

Pour fonctionner, une relation demande du temps, alors pendant la Phase d'Entretien du prochain tour (et des suivants), Jean devra dépenser 1 marqueur Sablier. Le faire lui octroiera 1 Connaissance, 2 Créativités et 1 BCT.

La Quête du Bonheur



4. PISTE DE STRESS

Au début de la partie, tous les joueurs commencent avec leur marqueur Stress posé sur la première case de la partie centrale bleue de la piste de Stress.

Lorsqu'un joueur gagne du Stress, il déplace son marqueur d'une case vers la droite. Si cela lui fait changer de partie colorée, cela signifie que sa santé se dégrade, et qu'il récupérera moins de marqueurs Sablier durant chaque Phase d'Entretien.

Si à n'importe quel moment de la partie un joueur qui gagne du Stress voit son marqueur sortir de la piste par la case de droite, la vie de son personnage touche à sa fin. Son tour s'achève immédiatement, et il ne pourra plus jouer lors des prochains tours.



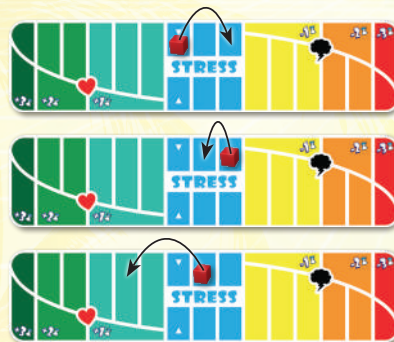
Il y a 3 moyens de réduire son Stress :

- **Se Reposer :** lorsqu'il effectue cette action, un joueur déplace son marqueur Stress de 2 cases vers la gauche, sans pouvoir changer de partie colorée. S'il est déjà sur la première case d'une partie colorée, se Reposer n'aura aucun effet.
- **Se Relaxer :** certaines cartes octroient 1 Relaxation à un joueur. Lorsqu'un joueur en obtient une, il déplace son marqueur Stress d'une case vers la gauche, sans pouvoir changer de partie colorée. S'il est déjà sur la première case d'une partie colorée, se Relaxer n'aura aucun effet.
- **Bonne Santé :** certaines cartes octroient 1 Bonne Santé à un joueur. Lorsque cela arrive, le joueur déplace son marqueur Stress d'une partie colorée vers la gauche, en restant à la même place relative (i.e. s'il est sur la deuxième case d'une partie colorée, il est déplacé sur la deuxième case de la partie colorée à sa gauche). Au tour suivant, il aura un marqueur Sablier supplémentaire pendant la Phase d'Entretien.

Exemple : au cours de la partie, Jean gagne deux fois du Stress.

Il veut réduire son Stress, alors il achète un Objet qui lui donne 1 icône Relaxation. Il déplace son marqueur d'une case vers la gauche.

Plus tard au cours de la partie, il veut réduire son Stress encore davantage. Il prend le Projet « Faire un Régime » qui propose comme récompense 1 Bonne Santé au quatrième Niveau, et parvient à l'achever. Ce qui signifie qu'il déplace son marqueur Stress sur la case du milieu de la partie turquoise.



5. ATTEINDRE LE TROISIEME AGE

Le sixième tour de la partie marque l'entrée dans le Troisième Âge pour les personnages. Lorsque cela arrive, différentes choses changent :

- Les « **Heures Supplémentaires** » ne sont plus disponibles. Posez un jeton « Action Indisponible » sur la case correspondante.
- Tous les joueurs stressent. Ils gagnent un montant de **Stress** indiqué sur la piste de Tour, au-dessus du tour en cours. Il augmente à chaque tour. À moins qu'un joueur n'ait pris soin de sa santé, le début du deuxième tour du Troisième Âge lui fera gagner suffisamment de Stress pour déplacer son marqueur Stress hors de la piste et provoquer sa mort. Si cela arrive, le joueur ne pourra plus participer aux prochains tours.

Même en prenant soin de sa santé, il est difficile de faire survivre son personnage plus longtemps que le deuxième

tour du Troisième Âge. Dans les rares cas où un joueur atteindrait le troisième tour du troisième âge en vie, il le jouerait normalement mais décéderait automatiquement à la fin.



6. PISTE DE BONHEUR A COURT TERME

Cette piste indique le Bonheur à Court Terme (BCT) des joueurs.

Chaque joueur commence au milieu de la piste. Au cours de la partie, différentes cartes et actions affecteront votre BCT. Lorsque vous gagnez du BCT, déplacez votre marqueur d'une case vers la droite, et lorsque vous en perdez déplacez-le d'une case vers la gauche.



À la fin de chaque tour, tous les marqueurs retournent sur la case du milieu de la piste.

Le Bonheur à Court Terme a 3 effets bénéfiques :

- Il est utilisé pour déterminer le Premier Joueur du prochain tour. À la fin du tour, le joueur au BCT le plus élevé prend le jeton Premier Joueur, et commencera à jouer lors du prochain tour. En cas d'égalité, le joueur assis le plus loin du Premier Joueur actuel (dans le sens des aiguilles d'une montre) prend le jeton.
- Lorsque vous prenez un Projet ou progressez dans un Projet (de n'importe quel type), vous payez 1 ressource de votre choix de moins (Connaissance, Créativité ou Influence) pour chaque point de BCT que vous avez. Le BCT n'est pas réinitialisé en étant utilisé, le bonus peut être utilisé pour payer les coûts de plusieurs Niveaux de Projets au cours du tour. Malheureusement, si votre BCT est négatif, vous devez payer des ressources supplémentaires pour les coûts de vos Projets : 1 ressource de votre choix par point de BCT négatif (i.e. si vous avez -2 en BCT, vous devez payer 2 ressources de plus pour chaque coût).
- Si à n'importe quel moment pendant votre tour vous n'êtes pas satisfait des cartes disponibles sur le plateau, vous pouvez, avant d'effectuer une action, perdre 1 BCT et réinitialiser une ligne complète (**Projets, Objets-Activités, Métiers ou Partenaires**) : défaussez toutes les cartes de cette ligne et remplacez-les par de nouvelles cartes (pour les cartes Métier et Partenaire, remplacez uniquement autant de cartes que vous en avez défaussé). Vous pouvez réinitialiser autant de fois que vous le voulez, mais jamais après avoir effectué votre action.

Exemple : Pendant ce tour, Anne a acheté 2 Objets qui lui ont fait gagner 2 BCT. Elle a donc déplacé son marqueur de deux cases vers la droite. Plus tard au cours de ce tour, elle souhaite progresser au Niveau suivant d'un de ses Projets. Normalement elle devrait payer 1 Connaissance et 2 Influences, mais étant donné sa situation sur la piste BCT, elle peut payer 2 ressources de moins. Elle peut donc payer uniquement 1 Connaissance ou 1 Influence.

Si à n'importe quel moment vous deviez gagner ou perdre du BCT au point que votre marqueur sortirait de la piste, vous restez sur la dernière case et vous gagnez (ou perdez) du BLT à la place.



7. DEFAUSSER DES CARTES

À n'importe quel moment, durant la Phase d'Action, si vous voulez vous débarrasser d'une carte posée devant vous (que ce soit un Projet, un **Objet**, un **Métier** ou un **Partenaire**), vous pouvez la défausser mais vous gagnez 1 **Stress** et vous perdez 1 **BCT**.

La Quête du Bonheur



8. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand tous les joueurs sont morts. Effectuez alors les actions suivantes :

- **Héritage** : vous transmettez à vos proches vos possessions et vos expériences les plus précieuses. Pour chaque tranche de 5 ressources du même type et pour chaque tranche de 5 Argentis que vous avez, gagnez 1 BLT.
- **Objectifs de Vie** : vérifiez les Objectifs de Vie piochés au début de la partie, et accordez le bonus de BLT aux joueurs qui les ont accomplis. Un joueur peut accomplir plusieurs Objectifs de Vie, mais un Objectif de Vie ne peut être accompli que par un seul joueur : en cas d'égalité, aucun joueur ne gagne le bonus.

Le gagnant de la partie est le joueur qui a accumulé le plus de Bonheur à Long Terme ! Félicitations pour avoir vécu une belle et longue vie !

Asseyez-vous et remémorez-vous la vie que vous venez de vivre, en la racontant avec force détails aux autres joueurs. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a rassemblé le plus de cartes au cours de la partie est déclaré vainqueur.



Pour jouer à la Quête du Bonheur en solo, faites ceci :

- Mettez en place le jeu comme pour 2 joueurs.
- Au lieu de piocher 2 **Objectifs de Vie**, piochez-en 3 et gardez-les près de vous.

En bas de chaque carte Objectif de Vie est inscrit le but à atteindre pour le réaliser en Jeu Solo (ignorez la partie supérieure de la carte).

Pour remporter un jeu en solo vous devez réaliser vos 3 Objectifs de Vie et avoir au moins 50 BLT à la fin de la partie.

instructions
Jeu solo



Conception : David Chircop

Adrian Abela

Additional Design & Developer : Vangelis Bagiartakis

Illustrations : Panayiotis Lyris

Graphic Designers : Spyros Alvertis

Konstantinos Kokkinis

Giota Vorgia

Production Supervisor : Konstantinos Kokkinis

Rules Proofreading : Lines J. Hutter

Traduction française : Arnaud Zannier



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19str.
Zografou
15773, Athens
Greece



supermeeple.com

Super Meeple
193 rue du faubourg St Denis
75010 Paris

Note : La Quête du Bonheur 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 des questions, contactez-nous à l'adresse suivante : info@supermeeple.com