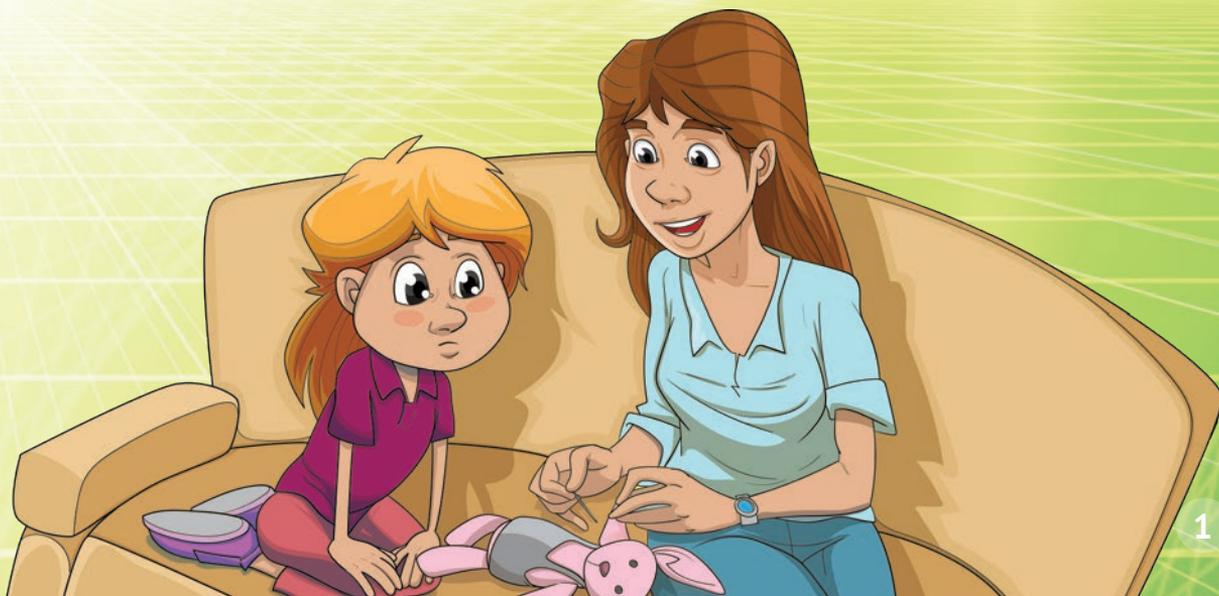


В погоне за Счастьем

НОСТАЛЬГИЯ

Каждый человек иногда погружается в омут собственных воспоминаний. Воспоминаний о местах, где ему было тепло и уютно, о людях, благодаря которым он ощущал себя любимым и значимым, о тех моментах, когда всё было по плечу и всё было впереди...

Именно оно, это щемящее чувство ностальгии, может помочь иначе взглянуть на свою жизнь и с новыми силами продолжить эту бесконечную погоню за счастьем!..



1. СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

90 карт



64 карты ностальгии
и 1 верхняя карта колоды

19 карт имущества /
занятий

2 карты партнёров

2 карты формирования
личности

2 карты жизненных
целей

20 деревянных
маркеров памяти



(по 4 маркера каждого
из 5 цветов)

5 планшетов ностальгии



1 Книга правил

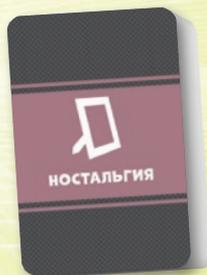


2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Дополнение «Ностальгия» рассчитано на игроков, уже знакомых с правилами базовой игры **«В погоне за счастьем»**. Добавив его, вы сделаете игровой процесс более комплексным, поэтому мы не рекомендуем использовать это дополнение в ваших первых партиях. А вот тем, кто уже хорошо знаком с базовой версией, «Ностальгия» позволит разнообразить партии и получить совершенно новый игровой опыт.

Решив использовать дополнение «Ностальгия», выполните всё, что описано ниже, прежде чем перейти к **девятому шагу** подготовки к игре из Книги правил базовой версии, во время которого участники **получают по 2 карты формирования личности**.

- 1 Каждый игрок получает **планшет ностальгии** и **4 деревянных маркера памяти** своего цвета.



- 2 Перетасуйте все **карты ностальгии**, сформируйте из них колоду и разместите её рядом с игровым полем. Поместите **верхнюю карту** на получившуюся колоду, чтобы скрыть информацию на двусторонних картах ностальгии.

- 3 Раздайте каждому игроку **по 8 карт ностальгии**, вытягивая их с низа соответствующей колоды. Оставшиеся карты верните в коробку — в этой партии они вам больше не понадобятся.



На протяжении всей партии игроки могут изучать любую из двух сторон своих карт ностальгии.

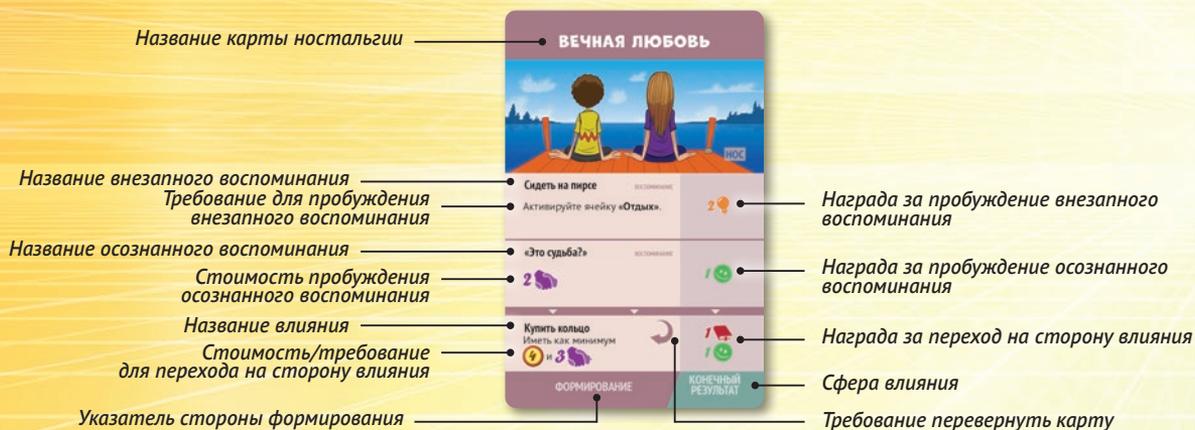
3. ХОД ИГРЫ



1. КАРТЫ НОСТАЛЬГИИ

В дополнении появляется ещё один тип карт: **карты ностальгии**. Эти карты двусторонние. На **стороне формирования** представлены наиболее важные и значимые детские **воспоминания**, на **стороне влияния** — то, как эти воспоминания могут повлиять на взрослую жизнь, помогая достичь чего-то большего.

В любой момент фазы действий вы можете выложить одну из карт ностальгии с руки на свой планшет ностальгии. Размещайте карту в любой свободной ячейке так, чтобы **сторона формирования** была **лицевой**.



Разместив карту на планшете, вы получаете возможность пробудить детские воспоминания, которые, в свою очередь, могут повлиять на текущие события (*подробнее об этом см. «Сторона формирования: пробуждение воспоминаний и активация карт ностальгии» на стр. 5*).

Если в ходе партии вы захотите убрать карту, уже размещённую на планшете ностальгии, вы можете вернуть её в коробку, потеряв при этом **1 очко настроения**.



2. СТОРОНА ФОРМИРОВАНИЯ: ПРОБУЖДЕНИЕ ВОСПОМИНАНИЙ И АКТИВАЦИЯ КАРТ НОСТАЛЬГИИ

Сторона формирования каждой карты ностальгии содержит два типа **воспоминаний** – внезапное и осознанное. Чтобы эти воспоминания **повлияли** на текущие события вашей внутриигровой жизни, их сначала нужно **пробудить**.

- Для пробуждения **внезапного воспоминания** должно быть выполнено **требование**, указанное на карте. Требование выполняется автоматически, как только выполнено определённое действие. Иногда на обоих картах, размещённых на вашем планшете ностальгии, будет указано одно и то же требование для пробуждения внезапного воспоминания. Не забудьте, что, выполнив его, вы сможете разместить маркер памяти только на **одной карте** из двух.
- **Осознанное воспоминание** вы сможете пробудить, оплатив **стоимость**, указанную на карте. В свой ход, **до активации** ячейки на игровом поле или карты в личной игровой области, вы можете оплатить стоимость пробуждения одного или двух осознанных воспоминаний. Такая операция считается **дополнительным действием**, после которого вы сможете выполнить своё основное действие в текущем ходу.

После пробуждения воспоминания вы получите **награду**. Затем поместите **маркер памяти** на соответствующую строку, чтобы не забыть о своём прогрессе. Воспоминания можно пробуждать в любом порядке, но каждое из них может быть пробуждено только один раз за игру.

Переход на сторону влияния

Как только оба воспоминания будут пробуждены, вы сможете перевернуть карту на сторону влияния. Для этого активируйте выбранную карту ностальгии, используя фишку песочных часов, и выполните особое действие **«Формировать будущее»**. Если на карте указано требование для перехода на сторону влияния, проверьте, выполнили ли вы его. Если на карте указана стоимость перехода, оплатите её, а затем получите соответствующую награду. После этого возьмите карту с планшета ностальгии, переверните на **сторону влияния** и разместите в личной игровой области. Наконец, поместите маркер уровня на строку У1, чтобы отметить, как именно воспоминания повлияли на течение вашей внутриигровой жизни.

Важно! Карта ностальгии, перемещённая в личную игровую область, не учитывается при подсчёте количества занятых слотов. Количество карт ностальгии, которые могут быть размещены в личной игровой области, не ограничено.





3. СТОРОНА ВЛИЯНИЯ: СФЕРЫ ВЛИЯНИЯ И АКТИВАЦИЯ КАРТ НОСТАЛЬГИИ

На стороне влияния каждой карты ностальгии указано, к какой **сфере** она относится. Всего таких сфер **четыре**. Каждая сфера влияния обладает своим набором функций и результатов, количеством уровней и перечнем возможных наград.

Влияние на жизненные цели

Размещённая в личной игровой области, такая карта ностальгии позволяет игроку реализовать **индивидуальную жизненную цель**. Выполнив указанное требование, он получит дополнительные очки счастья.

Название карты ностальгии



Название уровня

В поисках идеальной пары V1

Индикатор уровня

ОДИН РАЗ ЗА ИГРУ

Тип жизненной цели

Требование для достижения
жизненной цели и награда
за её достижение

Один раз за игру получите 3★, если начинаете отношения и развиваете их до УЗ в течение одного раунда.

Указатель стороны влияния

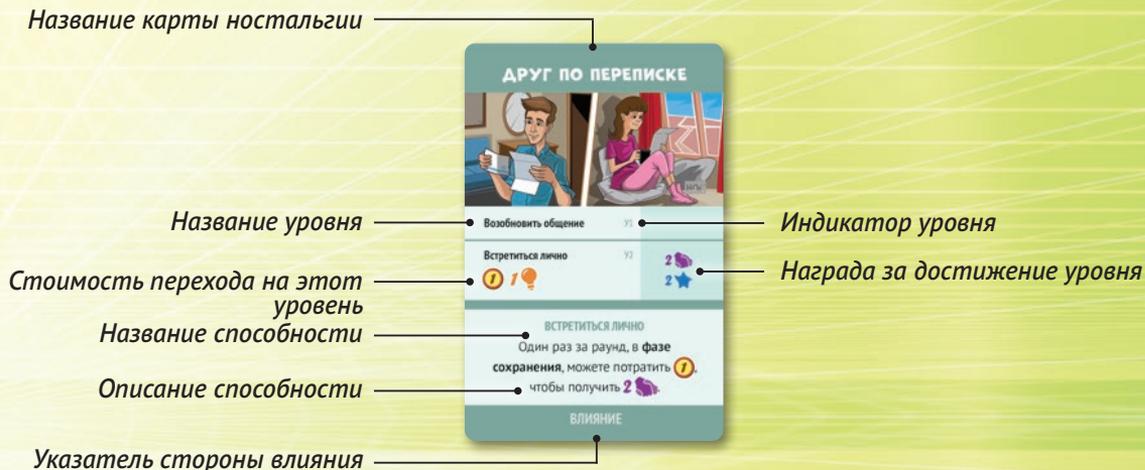
ВЛИЯНИЕ

У карт ностальгии, относящихся к этой сфере, есть только один доступный уровень. Поэтому игрок получит доступ к индивидуальной жизненной цели, как только перевернёт карту на сторону влияния. Никаких **дополнительных действий** выполнять для этого

не нужно. На картах ностальгии вам встретится три типа жизненных целей, награду за которые можно получить: несколько раз в течение игры («**В течение игры**»), один раз в течение игры («**Один раз за игру**») или один раз в конце игры («**В конце игры**»).

Влияние на уникальные способности

Размещённая в личной игровой области, такая карта ностальгии позволяет использовать **дополнительную уникальную** способность и с её помощью выполнять особые **дополнительные действия** и получать различные **бонусы**.



У карт ностальгии, относящихся к этой сфере, есть два доступных уровня. Чтобы перейти на второй уровень, игрок должен активировать карту с помощью фишки песочных часов по обычным правилам.

Затем, выполнив **особое действие «Усилить влияние»**, он переместит маркер уровня на следующую строку (У2) и до конца партии получит доступ к дополнительной уникальной способности.

Усилить влияние

Активируя карту ностальгии в вашей игровой области с помощью фишки песочных часов и выполняя действие «**Усилить влияние**», вы усиливаете влияние воспоминаний на текущие события вашей внутриигровой жизни.

Переместите маркер уровня на следующую строку, оплатите стоимость перехода на этот уровень и получите награду за его достижение.

Влияние на конечный результат

У карт ностальгии, относящихся к этой сфере, есть два доступных уровня и два возможных **результата влияния**.



После перехода на сторону влияния маркер уровня сразу помещается на строку У1. Чтобы переместить маркер уровня на строку У2, игрок должен активировать карту и выполнить действие «Усилить

влияние» (*подробнее об этом см. стр. 7*). Теперь при следующей активации этой карты с помощью фишки песочных часов игрок сможет выполнить особое действие **«Определить конечный результат»**.

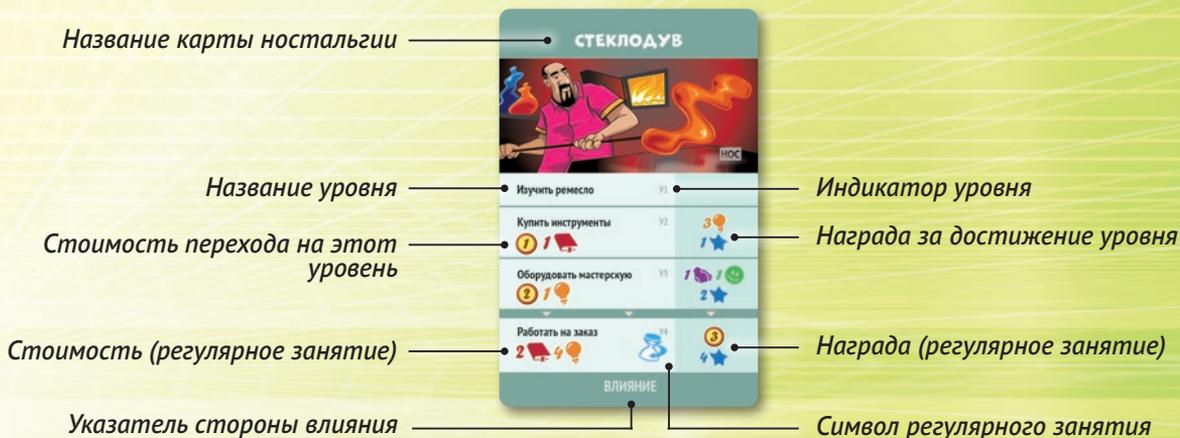
Определить конечный результат

Если маркер уровня уже находится на строке У2, игрок в свой ход может активировать эту карту ностальгии с помощью песочных часов и выполнить особое действие **«Определить конечный результат»**. Это позволит ему выбрать **одну** из двух строк, описывающих возможные результаты влияния. Сделав

выбор, игрок помещает маркер уровня на соответствующую строку, оплачивает указанную стоимость и получает причитающуюся награду. Для каждой карты ностальгии игрок может выполнить действие «Определить конечный результат» только один раз за игру.

Влияние на регулярные занятия

У карт ностальгии, относящихся к этой сфере, есть четыре доступных уровня. Чем чаще вы будете активировать эти карты, тем больше будет пользы от ваших регулярных занятий. А достигнув последнего уровня У4, вы до конца вашей внутриигровой жизни сможете тратить время на это занятие и получать соответствующую награду.



После перехода на сторону влияния маркер уровня сразу помещается на строку У1. Чтобы переместить маркер уровня на следующую строку, игрок должен активировать карту и выполнить действие «Усилить влияние» (*подробнее об этом см. стр. 7*). Когда мар-

кер уровня перемещается на строку У4, игрок при следующей активации карты сможет выполнить особое действие **«Вернуться к регулярным занятиям»**.

Вернуться к регулярным занятиям

После того как игрок переместит маркер уровня на строку У4, он сможет выполнять действие **«Вернуться к регулярным занятиям»** столько раз за игру, сколько захочет. Для того чтобы выполнить

это действие, он должен активировать карту с помощью фишки песочных часов по обычным правилам, оплатить указанную стоимость и получить причитающуюся награду.



4. НОВЫЕ КАРТЫ



В дополнении «Ностальгия» вы найдёте новые карты имущества/занятий, партнёров, жизненных целей и формирования личности.

Чтобы добавить их в игру, замешайте их в соответствующие колоды во время подготовки к партии.



5. ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ



Особенности розыгрыша некоторых карт

Гербарий / Бережливость / Камень-питомец / Сторителлинг

— Если у меня недостаточно жетонов монет/ресурсов, чтобы оплатить стоимость, указанную на карте, могу ли я взять недостающие жетоны с одной из карт ностальгии, перечисленных выше?

— Нет, не можете. Оплачивая стоимость, указанную на карте, вы должны иметь достаточное количество жетонов в личном запасе. Тем не менее вы можете воспользоваться способностью карты и забрать 3 жетона с одной из карт ностальгии, но только если после оплаты стоимости в вашем личном запасе не осталось жетонов данного типа.

— Если на момент запуска конца игры на моих картах ностальгии остались жетоны монет/ресурсов, могу ли я учитывать их при подсчёте того, какое наследие я оставил потомкам?

— Да. Подсчитывая, какое наследие вы передадите потомкам, вы учитываете все жетоны ресурсов/монет, которые остались на картах.

Семейное наследие

— Получу ли я очки счастья, указанные на этой карте ностальгии, в дополнение к тем, которые будут начислены во время подсчёта моего наследия?

— Да.

Дорогой дневник!

— Если я получу доступ к уникальной способности этой карты ностальгии, позволит ли мне это получить очки счастья в дополнение к тем, которые будут начислены во время подсчёта моего наследия?

— Нет. Способность этой карты не даёт дополнительных очков счастья, но позволяет обменять оставшиеся жетоны ресурсов по более выгодному курсу во время финального подсчёта очков. Например, если в конце игры у вас осталось 6 жетонов знаний, 2 жетона креативности и 1 жетон влияния, при подсчёте вашего наследия вы получите за них не 1 очко счастья, а 3.

Книжный червь / Танцевальная импровизация / Коммуникабельность

— Положение моего маркера на шкале настроения позволяет вернуть меньше ресурсов в общий запас, когда я начинаю проект, развиваю его или участвую в нём. Как это повлияет на достижение моей личной жизненной цели на перечисленных выше картах ностальгии?

— Чтобы получить бонус, вы обязаны потратить не меньше 5 жетонов соответствующего типа. Так, например, если вам надо вернуть в общий запас 6 жетонов знания, но положение вашего маркера на шкале настроения позволяет уменьшить это количество на 2, вы не сможете получить бонус за достижение индивидуальной жизненной цели. Вы также можете частично воспользоваться положением вашего маркера на шкале настроения и вернуть в общий запас 5 жетонов знания. В этом случае вы выполните условие и сможете получить бонус карты ностальгии.

Важно! Это же правило действует и в обратном случае. Если положение вашего маркера на шкале настроения обязывает вас вернуть в общий запас больше жетонов ресурсов (например, не 4 жетона знания, а 5) и это количество позволит вам выполнить требование индивидуальной жизненной цели, вы получите бонус карты ностальгии.

Долго и счастливо

— Смогу ли я выполнить требование индивидуальной жизненной цели карты ностальгии «Долго и счастливо», если получу карту партнёра в качестве награды за достижение уровня (например, с помощью карты «Курортный роман» или «Вечная любовь») и в течение того же раунда перемещу маркер уровня на строку У3 с помощью действия «Развивать отношения»?

— Нет. Чтобы выполнить требование этой карты ностальгии, вам необходимо получить карту партнёра, активировав ячейку «Начать отношения» на игровом поле. После этого вы в текущем раунде должны переместить маркер уровня на строку У3, выполнив действие «Развивать отношения».

Окружить заботой / Семейные застолья

— Должен ли я закончить текущий ход сразу после того, как потратил фишку песочных часов, чтобы воспользоваться своей уникальной способностью?

— Нет. Вы помещаете фишку песочных часов на карту ностальгии, чтобы не забыть, что в этом раунде уже использовали уникальную способность. Действие, которое вы при этом выполняете, считается дополнительным, поэтому после его завершения вы можете продолжить свой ход и выполнить основное действие на игровом поле или карте.

Тайм-менеджмент

— Если для перехода на строку У4 необходимо потратить 2 или более фишки песочных часов (например, на карте «Занятия бегом»), могу ли я использовать способность этой карты ностальгии, чтобы вернуть в общий запас жетоны ресурсов вместо всех необходимых фишек песочных часов?

— Нет, способность этой карты ностальгии можно использовать, чтобы заменить только 1 фишку песочных часов.

— Влияет ли положение моего маркера на шкале настроения на то, сколько ресурсов я должен вернуть в общий запас, используя способность этой карты ностальгии? Могу ли я с его помощью вернуть меньше ресурсов?

— Нет, положение вашего маркера на шкале настроения не влияет на то количество жетонов ресурсов, которые вы должны вернуть в общий запас, используя эту способность.



6. ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



Дополнение «Ностальгия» 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 5 очков счастья больше**, чем это было заявлено в правилах базовой версии.



7. СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Геймдизайн: Тео К. Мавраганиц

Дополнительный геймдизайн: Константинос Коккинис

Разработка: Димитрис Сиакампенис

Иллюстрации: Панайотис Лирис

Графический дизайн: Константинос Коккинис

Русское издание игры

Руководители проекта: Александра Етонова, Владислав Пичугин

Переводчик: Александра Цейтлина

Редактор: Полина Кудрявцева

Корректор: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19
Zografou
15773, Athens
Greece



nizagams.ru
info@nizagams.ru
+79055008595

Важно! Все персонажи и события как базовой игры «В погоне за счастьем», так и дополнения «Ностальгия» 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