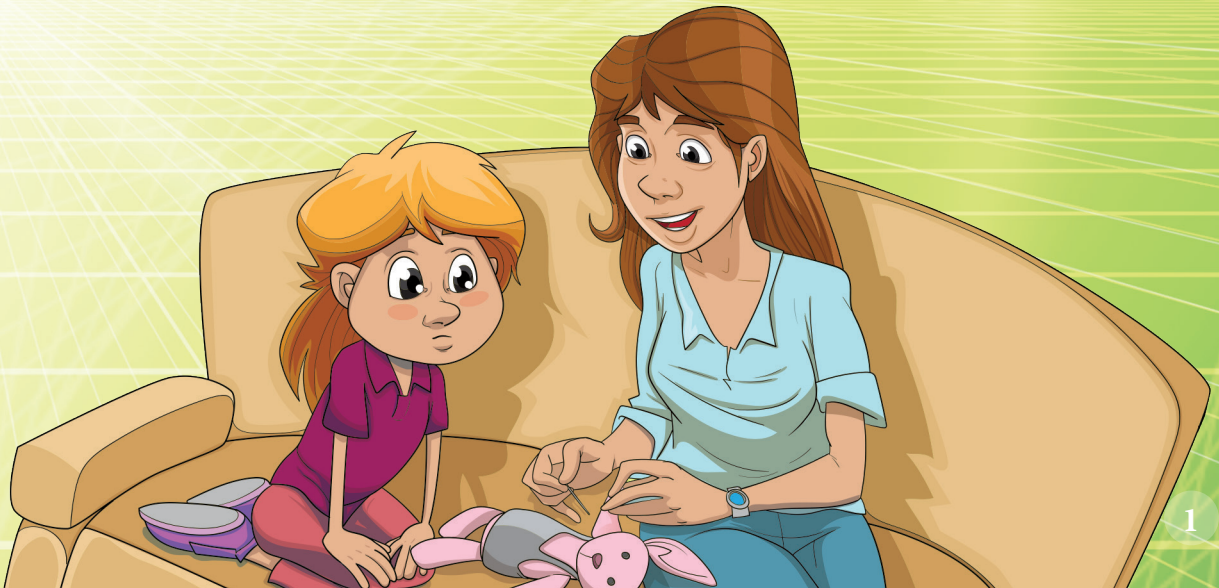


La Quête du Bonheur

NOSTALGIE

De temps en temps, nous aimons tous nous réfugier dans les tendres souvenirs du passé, qui nous rappellent les endroits agréables où nous nous sentions en sécurité autrefois, les moments chaleureux où tout semblait possible, l'amour de ceux qui nous accordaient de l'importance...

Laisser libre cours à ces sentiments de nostalgie déclenche une déferlante d'émotions qui nous font aborder la quête du bonheur sous un nouveau jour !





1. MATÉRIEL



90 cartes



64 cartes Nostalgie
& 1 carte couvrante



19 objets et activités



2 partenaires



2 talents nés



2 objectifs de vie

20 coches en bois



(5 couleurs x 4)

5 plateaux Nostalgie



1 livret de règles



2. MISE EN PLACE

L'extension **Nostalgie** pour **La Quête du Bonheur** est conçue pour des joueurs expérimentés et rend la partie un peu plus difficile. Nous vous recommandons de disputer quelques parties du jeu de base au préalable si ce n'est pas déjà fait. Ceci vous permettra de vous familiariser avec le jeu avant d'ajouter l'extension.

Pour jouer avec l'extension **Nostalgie**, ajoutez les étapes suivantes lors de la mise en place du jeu de base, juste avant **le point 8** ("Mélangez les cartes Talent Né et distribuez-en 2 à chaque joueur").

- 1 Chaque joueur reçoit le plateau **Nostalgie** et les **4 coches** de sa couleur.



- 2 Mélangez toutes les cartes Nostalgie et formez une pile à côté du plateau de jeu. Les cartes Nostalgie sont recto-verso : placez la **carte couvrante Nostalgie** au sommet de la pile.

- 3 Distribuez **8 cartes Nostalgie** à chaque joueur en les piochant par le dessous de leur pile. Rangez les cartes non distribuées dans la boîte.

Les joueurs peuvent regarder le recto et le verso de leurs cartes à tout moment.

Vous êtes prêts à commencer la partie.





3. DÉROULEMENT DE LA PARTIE



1. CARTES NOSTALGIE - APERÇU

De nouvelles cartes font leur apparition dans cette extension : les cartes **Nostalgie**. Ces cartes sont recto-verso, avec un côté **Réminiscence** et un côté **Réalisation**. Le premier représente des aspirations intrinsèques et des souvenirs d'enfance ; le second, la concrétisation de ces souvenirs en quelque chose d'important dans le présent.

À tout moment de la phase d'Action, vous pouvez choisir une carte Nostalgie de votre main et la placer sur un emplacement libre de votre plateau Nostalgie, côté **Réminiscence** visible.

The diagram shows a card titled "AMOUR ÉTERNEL" with an illustration of a couple on a boat. The card is divided into sections with the following labels:

- Nom de la carte Nostalgie**: AMOUR ÉTERNEL
- Nom du déclencheur passif**: Séjour au lac
- Condition du déclencheur passif**: Faire l'action de plateau **Se Reposer**.
- Nom du déclencheur actif**: "C'est bien toi ?"
- Coût du déclencheur actif**: 2 (purple gem icon)
- Nom de la réalisation**: Acheter une bague de fiançailles
- Coût/Condition de la réalisation**: Avoir au moins 1 (yellow gem icon) et 3 (purple gem icon)
- Côté Réminiscence**: RÉMINISCENCE
- Récompense du déclencheur passif**: 2 (yellow gem icon)
- Récompense du déclencheur actif**: 1 (green gem icon)
- Récompense de réalisation**: 1 (red gem icon)
- Catégorie de réalisation**: CHOIX
- Symbole "Retournez cette carte"**: A circular arrow icon at the bottom of the card.

Dès le moment où vous avez placé une carte sur votre plateau Nostalgie, vous pouvez commencer les étapes de sa **Réalisation** (voir *Côté Réminiscence - Activer un déclencheur & Actions de carte p.5*).

Si vous ne souhaitez plus réaliser une carte Nostalgie déjà placée sur votre plateau Nostalgie, vous pouvez choisir de perdre **1 Bonheur à Court Terme (BCT)** pour la défausser et la ranger dans la boîte.



2. CÔTÉ RÉMINISCENCE - ACTIVER UN DÉCLENCHEUR & ACTIONS DE CARTES

Le côté Réminiscence de chaque carte Nostalgie comprend un **déclencheur passif** et un **déclencheur actif**. Pour **réaliser une Réminiscence**, vous devez d'abord activer chacun de ses déclencheurs. Le déclencheur passif comprend toujours une condition associée à une action spécifique et s'active automatiquement lorsque vous faites cette action au cours du jeu. Notez cependant que si deux cartes de votre plateau Nostalgie ont la même condition de déclencheur passif, faire l'action demandée n'active qu'un seul déclencheur ; autrement dit, une même action ne peut pas activer deux déclencheurs d'un coup. Le déclencheur actif, quant à lui, comprend toujours un coût ; pour l'activer, vous devez payer le coût indiqué lors de la phase d'Action (c'est une action gratuite) avant d'accomplir une action de plateau ou de carte. Vous pouvez faire plus d'une action gratuite par tour. Une fois qu'un déclencheur a été activé, recevez la récompense correspondante et placez une **coche** à côté de ce déclencheur pour vous en souvenir. Les déclencheurs peuvent être activés dans n'importe quel ordre.

Réaliser une Réminiscence

Une fois que les deux déclencheurs d'une carte Nostalgie ont été activés, la carte peut être réalisée. Pour cela, vous devez faire l'action de carte **Réaliser une Réminiscence** : vérifiez si vous remplissez les conditions de réalisation (le cas échéant), placez un marqueur Sablier sur la carte et payez le coût de réalisation demandé. Recevez alors immédiatement la récompense de Réalisation, retirez la carte de votre plateau Nostalgie, retournez-la et placez-la devant vous, côté **Réalisation** visible. Enfin, placez un cube sur le premier Niveau de la carte (N1) pour vous souvenir qu'il a été complété.

Les cartes Nostalgie réalisées ne comptent pas dans la limite des 3 cartes que vous pouvez garder devant vous ; de même, il n'y a aucune limite au nombre de cartes Nostalgie réalisées que vous pouvez avoir.





3. CÔTÉ RÉALISATION - CATÉGORIES DE RÉALISATION & ACTIONS DE CARTES

Les cartes Nostalgie se divisent en quatre **catégories de réalisation**, selon leur fonction, les bonus qu'elles rapportent et le nombre de niveaux affichés sur le côté Réalisation. Le nombre et le type d'actions de cartes requis pour compléter une Réalisation dépend donc de chaque carte.

Catégorie de réalisation - Objectif de vie

Un **objectif de vie** personnel qui vous procurera davantage de **Bonheur à Long Terme (BLT)** si vous remplissez la condition requise.

Nom de la carte Nostalgie

"ILS VÉCURENT HEUREUX"

Nom de niveau

À la recherche de l'élu(e)

Numéro de niveau

N1

MI-PARTIE

Type d'objectif de vie

Condition à remplir & Récompense

Une fois dans la partie, gagnez 3★ si vous **Entamez** et **Développez** une **Relation** jusqu'au **N3** en un seul tour.

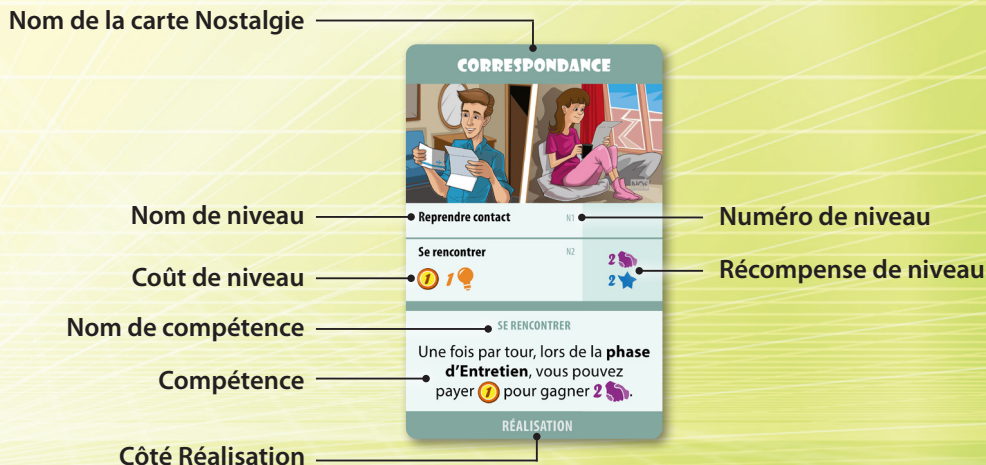
Côté Réalisation

RÉALISATION

Cette catégorie de réalisation ne comprend qu'un seul niveau et aucune action de carte supplémentaire n'est requise. L'objectif de vie personnel prend effet dès que vous réalisez la carte Nostalgie. Il peut être vérifié et marqué plusieurs fois (**Récurrent**), une seule fois pendant votre vie (**Mi-partie**) ou une seule fois à la fin de la partie (**Fin du jeu**).

Catégorie de réalisation - Compétence

Une **compétence** récurrente vous permettra de bénéficier d'actions gratuites, de capacités spéciales ou de bonus.



Cette catégorie de réalisation comprend deux niveaux et requiert une action de carte **Progresser dans la Réalisation**. Cela vous permet de déverrouiller (définitivement) la compétence unique de cette carte, et de la considérer comme complétée.

Progresser dans la Réalisation

Une fois que vous avez réalisé une carte Nostalgie, vous pouvez l'avancer au niveau suivant en faisant l'action de carte **Progresser dans la Réalisation**. Placez un sablier sur la carte, déplacez le cube indiquant le niveau sur le niveau suivant, payez le coût de niveau indiqué et recevez la récompense de niveau correspondante. Si un coût de niveau demande un sablier, vous devez placer un sablier supplémentaire sur la carte.

Notez que vous ne pouvez pas répéter un niveau et que vous pouvez uniquement passer au niveau directement supérieur (vous ne pouvez pas sauter un niveau).

Catégorie de réalisation - Choix

Deux **choix** vous sont proposés sur ces cartes : vous devez opter pour l'un ou l'autre.

Nom de la carte Nostalgie

Nom de niveau

Coût de niveau

Nom du choix

Coût du choix

Côté Réalisation



Numéro de niveau

Récompense de niveau

Récompense de choix

Numéro de choix

Cette catégorie de réalisation comprend deux niveaux et deux choix ; après avoir fait une action de carte **Progresser dans la Réalisation (voir p.7)** vous devez aussi faire une action de carte **Déterminer votre choix** pour que la carte soit considérée comme complétée.

Déterminer votre choix

Lorsque vous êtes confronté aux deux choix d'une carte Nostalgie, vous pouvez en sélectionner un via l'action de carte **Déterminer votre choix**. Placez un marqueur Sablier sur la carte, déplacez le cube indiquant le niveau sur le choix retenu, payez le coût du choix indiqué et recevez la récompense de choix correspondante. Si un coût de choix demande un sablier, vous devez placer un sablier supplémentaire sur la carte.

Notez que vous pouvez uniquement sélectionner **un** choix parmi les deux, et que vous ne pouvez pas répéter un choix.

Catégorie de réalisation - Répétable

Un niveau **répétable** que vous pouvez utiliser et réutiliser autant de fois que vous le désirez.

Nom de la carte Nostalgie



Nom de niveau

Numéro de niveau

Coût de niveau

Récompense de niveau

Coût de niveau répétable

Récompense de niveau répétable

Côté Réalisation

Symbole de niveau répétable

Cette catégorie de réalisation comprend quatre niveaux et requiert trois actions de carte **Progresser dans la Réalisation** (voir p.7) pour que vous puissiez atteindre le niveau final, que vous pouvez répéter via l'action de carte **Consacrer du temps à votre passion**.

Consacrer du temps à votre passion

Une fois que vous avez atteint le niveau répétable d'une carte Nostalgie, vous pouvez continuer d'utiliser cette carte en utilisant l'action de carte **Consacrer du temps à votre passion**. Placez un marqueur Sablier sur la carte, payez le coût du niveau répétable et recevez la récompense de niveau répétable correspondante. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où vous pouvez répéter un niveau répétable.

Notez que comme pour toute autre action de carte, vous ne recevez pas de stress si vous faites la même action de carte plus d'une fois lors du même tour.



4. CARTES SUPPLÉMENTAIRES



Cette extension comprend également de nouvelles cartes **Objet & Activité, Partenaire, Objectif de vie** et **Talent Né**. Ajoutez-les simplement aux piles correspondantes.



5. FAQ



Questions relatives aux cartes

Herbier / Économies / Roche de compagnie / Contes

- **Il me manque des ressources ou de l'argent pour payer le coût requis. Puis-je en prendre 3 depuis la carte pour payer la différence ?**

- Non. Vous devez disposer des ressources ou de l'argent demandé **avant** de payer le coût requis. Vous pouvez uniquement prendre des ressources ou de l'argent depuis la carte si vous tombez à court de la ressource en question, ou si vous n'avez plus d'argent à l'issue d'une transaction, et uniquement s'il reste des ressources ou de l'argent sur la carte.

- **S'il y a des ressources ou de l'argent sur la carte, dois-je les ajouter à mes ressources ou à mon argent restant à la fin de la partie ?**

- Lors de l'Héritage, les ressources ou l'argent de la carte doivent aussi être pris en compte lorsque vous faites le calcul de chaque type de ressource restante, et de l'argent restant.

Héritage familial

- **Est-ce que je marque les 3 BLT indiqués sur la carte en plus du BLT marqué pendant l'Héritage ?**

- Oui, si vous avez au moins 5 argent et 5 ressources de chaque type à la fin de la partie, vous marquez votre BLT comme d'habitude lors de l'Héritage, mais vous gagnez également 3 BLT supplémentaires pour avoir rempli votre Objectif de vie personnel.

Tenir un Journal Intime

- **Le BLT marqué grâce à la compétence *Ne manquer aucun jour* s'ajoute-t-il au BLT marqué lors de l'Héritage ?**

- Non. Cette compétence propose un moyen alternatif pour marquer du BLT lors de l'Héritage. Si vous aviez

déjà déverrouillé la compétence *Ne manquer aucun jour* et que vous avez 6 Savoir, 2 Créativité et 1 Influence restants à la fin de la partie, vous gagnez 3 BLT lors de l'Héritage à la place du 1 BLT que vous devriez normalement gagner.

Rat de bibliothèque / Danse libre / Se démarquer

- **Lorsque je prends / progresse / participe à un Projet, comment le BCT affecte-t-il la condition de réussite d'un Objectif de vie personnel ?**

- Pour compléter votre Objectif de vie personnel et gagner la récompense, vous devez payer au moins 5 ressources du type indiqué. Si par exemple, vous devez payer 6 Savoir pour *Progresser dans un Projet de base* et que vous choisissez de bénéficier de votre +2 BCT pour payer seulement 4 Savoir, alors vous ne gagnez pas la récompense de votre Objectif de vie. Mais vous pouvez aussi décider de payer 5 Savoir (sans utiliser l'intégralité de votre bonus) pour satisfaire les conditions requises et toucher la récompense.

Notez que c'est valable dans les deux sens. Si par exemple, le coût de niveau pour *Progresser dans un Projet* est de 4 Influence mais que vous devez payer une ressource supplémentaire à cause d'un malus de -1 BCT, vous pouvez choisir de payer 1 Influence supplémentaire pour faire 5 Influence, et donc toucher la récompense.

"Ils vécutent heureux"

- **Si je prends un Partenaire N2 comme récompense d'une carte (par ex. *Amour de vacances* ou *Amour éternel*) et que je développe la relation au N3 lors du même tour, est-ce que je remplis l'Objectif de vie personnel "Ils vécutent heureux" ?**

- Non, pour cela vous devez trouver un Partenaire via l'action de plateau *Commencer une relation*, avant de développer cette relation au N3.

Aide-soignante / Réunion de famille

- **Activer la compétence de la carte compte-t-il comme une action de carte qui met un terme à mon tour ?**

- Non. Même si la compétence requiert l'utilisation d'un marqueur Sablier à placer sur la carte pour vous souvenir que vous l'avez activée à ce tour, c'est une action gratuite ; vous pouvez donc la faire lors de la phase d'Actions, à votre tour, avant de faire une action de plateau ou de carte.

Gestion du temps

- **Si le coût N4 d'un Projet de base indique plus d'un marqueur Sablier (par ex. *Jogging* qui en affiche 2) puis-je utiliser la compétence *Objectifs ciblés* pour remplacer chaque sablier par des ressources ?**

- Non, la compétence *Objectifs ciblés* permet de remplacer un seul marqueur Sablier.

- **Puis-je bénéficier d'un BCT positif et payer moins de ressources pour remplacer un marqueur Sablier lorsque j'utilise *Objectifs ciblés* ?**

- Non. Le BCT ne peut pas affecter la compétence *Objectifs ciblés*.



6. JEU SOLO



Pour jouer en solo avec l'extension Nostalgie, utilisez les règles solo du jeu de base avec la modification suivante : pour gagner, vous devez avoir **+5 BLT** à la fin du jeu.



7. CRÉDITS



Conception : Theo K. Mavraganis

Édition : Konstantinos Kokkinis

Développement : Dimitris Siakampenis

Illustrateur : Panayiotis Lyris

Conception graphique : Konstantinos Kokkinis

Traduction française : Antoine Prono - Transludis

Remerciements : Vangelis Bagiartakis, Sandra Biniari, Nikos Chondropoulos, Panagiotis Kosmopoulos, Nikos Mansoudis, Danae Mavragani, Konstantinos Pananas, Konstantinos Papis, Avra Sotiropoulou, Stefanos Spanoudakis, Katerina Starfa, Antony Theocharidis, et Akis Tsakliotis.



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19
Zografou
15773 Athenes
Grece



www.supermeeple.com

Super Meeple
193, rue du faubourg
Saint-Denis
75010 Paris
France

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

© 2022 Artipia Games. Tous droits réservés.

Pour tout commentaire ou question, vous pouvez nous contacter à info@supermeeple.com