Шаги в жизнь

Настольная игра про детство и юность



Правила игры

Свои шаги в жизнь вы начнёте ребёнком, перед которым откроется целый мир возможностей. Поначалу круг ваших интересов будет невелик, успехи — небольшими, и вы будете в значительной степени зависеть от поддержки родителей в своём движении вперёд. С годами вы будете взрослеть, открывать для себя новые увлечения и интересные места. Пережитые вами события и полученные эмоции повлияют на формирование вашей личности. На своём жизненном пути вы найдёте друзей, обзаведётесь хобби и сосредоточитесь на собственных целях и мечтах, преодолевая трудности и стремясь определить черты своего характера. В конце партии, после того как подростковые годы останутся позади, победителем станет тот, кто лучше всех познал жизнь и подготовился к тому, чтобы стать взрослым.

АВТОРЫ ИГРЫ

Автор игры: Дани Гарсия.
Художник: Эду Вальс.
Графический дизайнер и верстальщик: Давид Прието.
Авторы правил и разработчики: Херман П. Мильян, Хуан Луке, Рафаэль Саис.

«Арнау, я придумал эту игру, когда ты родился. Я надеюсь быть рядом с тобой на протяжении всего твоего жизненного пути».

Дани Гарсия

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Илья Клеванов.
Редактор: Алёна Решетова.
Переводчик: Ярослав Савёлов.
Корректор: Полина Сикацкая.
Верстальщик: Вероника Романова.
Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru! Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СОСТАВ ИГРЫ


Игровое поле



10 жетонов автобусных остановок


6 жетонов перекрытых дорог


4 планшета игроков


Автобус


48 фишек персонажей (по 7 каждого цвета игрока, по 4 каждого из 5 типов нейтральных фишек)


20 маркеров настроения (по 4 каждого цвета)


36 кубиков (по 9 каждого цвета: 1 четырёхгранный, 2 шестигранных, 3 восьмигранных и 3 десятигранных)


4 счётчика очков познания (по 1 каждого цвета)


4 счётчика самореализации

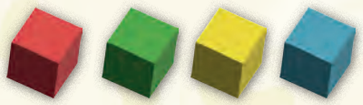

16 фишек подражания (по 4 каждого цвета)

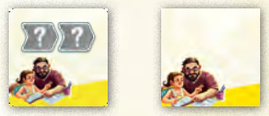

20 жетонов разочарования

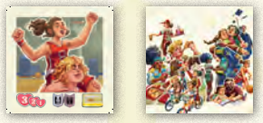

36 жетонов воспоминаний (по 12 каждого цвета)


50 жетонов мотивации (по 10 каждого цвета)


42 жетона силы воли


28 фишек интересов (по 7 каждого цвета)


44 карты родителей (по 11 каждого цвета)


36 карт воспоминаний



28 жетонов черт (включая 4 жетона начальных черт)



16 жетонов целей (по 4 каждого типа: А, Б, В, Г)


Памятка с описанием бонусов


4 памятки порядка хода

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

1. Положите игровое поле в центр стола. Поместите жетоны перекрытых дорог в локации с номерами 5–9 и 0, накрыв ими номера локаций, как показано на изображении ниже. Эти локации недоступны в начале игры.
2. Поместите по 1 случайному жетону автобусной остановки лицевой стороной вверх в вырез поля снизу от каждой из 10 локаций.
3. Перемешайте колоду карт воспоминаний, положите её лицевой стороной вниз сверху от игрового поля и поместите из неё по 1 карте лицевой стороной вверх в каждую ячейку наверху каждой доступной локации (с номерами 1–4).
4. Перемешайте 4 синих жетона начальных черт лицевой стороной вниз и отложите их. Перемешайте остальные жетоны черт, сложите их в стопку лицевой стороной вниз и поместите её так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться. Отсортируйте жетоны целей по типу и сложите их в стопки лицевой стороной вниз, перемешав каждую отдельно.
5. Подготовьте общий запас рядом с игровым полем: поместите в него все фишки нейтральных персонажей, жетоны воспоминаний, жетоны силы воли, салатовые и бирюзовые жетоны мотивации.
6. Поместите остальные жетоны мотивации в запас недоступных компонентов.
7. Поместите автобус рядом с игровым полем.

Считайте, что жетонов силы воли и мотивации неограниченное количество. Если их потребуется больше, чем есть в запасе, используйте любую подходящую замену.







ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

8. Выберите цвет (персонажа) и возьмите соответствующий планшет игрока.
9. Возьмите 5 маркеров настроения, по одному каждого цвета. Поместите бирюзовый и салатовый маркеры на центральные деления шкал таких же цветов на своём планшете игрока. Оставшиеся 3 маркера поместите в личный запас в центральной части планшета.
10. Поместите счётчик самореализации на начальное деление соответствующей шкалы на своём планшете игрока.
11. Поместите по 1 фишке подражания выбранного цвета в каждую ячейку для жетонов черт на своём планшете игрока.
12. Поместите 7 фишек интересов выбранного цвета в личный запас.
13. Поместите 5 жетонов разочарования стороной разочарования вверх в личный запас.
14. Поместите счётчик очков познания выбранного цвета на деление «5» шкалы жизненного опыта на игровом поле.
15. Поместите 4 фишки персонажей выбранного цвета в личный запас и ещё 3 фишки — в общий запас к нейтральным персонажам.
16. Возьмите 1 случайный жетон начальной черты из отложенных ранее и 4 жетона целей (по 1 каждого типа: А, Б, В, Г). Не показывайте их другим игрокам.
17. Перемешайте карты родителей выбранного цвета, поместите получившуюся колоду рядом со своим планшетом игрока и возьмите 2 карты из неё. Не показывайте их другим игрокам.
18. Поместите четырёхгранный кубик выбранного цвета рядом со своим планшетом игрока. Поместите оставшиеся кубики в запас недоступных компонентов.

Уберите в коробку все невостребованные компоненты игроков, жетоны разочарования, жетоны начальных черт и жетоны целей.

Вы готовы начать игру!

ОБ ИГРЕ

Игра «Шаги в жизнь» погружает вас в путешествие от детских лет до юношеского возраста. На протяжении 9 ходов, представляющих 9 лет жизни, вы будете раскрывать свои интересы через механику распределения кубиков. Эти интересы будут формировать вашу личность, представленную пятью шкалами настроения. По мере взросления, в каждом раунде, вы будете открывать новые шкалы своего планшета игрока и локации игрового поля. Все ваши решения повлияют на вашу личность. Если она будет совпадать с вашими жетонами черт, вы сможете разыграть эти жетоны и получить жизненный опыт, который в дальнейшем будет измеряться **очками познания (ОП)**. В конце партии игрок с самым большим количеством ОП окажется лучше остальных готов к взрослой жизни и победит в игре.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

ЛОКАЦИИ



На игровом поле расположены 10 разных локаций, пронумерованных от 0 до 9. В начале игры, когда персонажи ещё дети, им доступны только четыре локации с номерами от 1 до 4 (дом, школа, пиццерия, зал игровых автоматов). В конце каждого раунда будут открываться 2 новые локации.

Каждый ход вы будете бросать кубики. Значения на кубиках будут указывать на доступные для посещения в этот ход локации, из которых вам нужно будет выбрать одну. В локациях вы сможете: получить опыт, который окажет влияние на шкалы настроения; познакомиться с различными персонажами, фишки которых появятся на вашей шкале дружбы; приобрести новые воспоминания, которые принесут вам ОП. Возможно, вы даже оставите присутствие (фишку персонажа), превратив увлечение в хобби, которым будете часто заниматься.

ШКАЛЫ НАСТРОЕНИЯ

Шкалы настроения отражают ваше положение относительно различных аспектов жизни. С возрастом ваш разум становится сложнее, из-за чего вы получаете доступ к новым шкалам и открываете для себя больше возможностей и эмоций, которые предстоит держать в балансе.

На каждом планшете игрока есть 5 шкал настроения, которые показывают эмоциональное состояние персонажа. В начале игры вам доступно только 2 шкалы, но после каждого раунда вам будет открываться новая, пока все 5 шкал не станут доступны.

Эти шкалы меняются в зависимости от пережитого вами опыта в локациях. После каждого перемещения маркера настроения вы получаете то, что указано над делением шкалы, на котором оказался маркер. В дальнейшем все преимущества, полученные во время игры, в том числе ресурсы, действия или другие эффекты, будут называться **бонусами**. Все бонусы (мгновенные и постоянные) описаны в соответствующей памятке, некоторые из них также описаны в этих правилах.



ШКАЛА ДРУЖБЫ

Шкала дружбы отражает ваши отношения с другими людьми. С развитием этих отношений ваше восприятие всех персонажей углубляется, хотя, как и в реальной жизни, ваше восприятие дружбы может не совпадать с восприятием дружбы другими людьми.

Эта шкала расположена в левой части планшета игрока и отслеживает вашу дружбу с другими персонажами при помощи фишек этих персонажей. Каждая встреча с персонажем позволяет вам начать новую дружбу или, если вы уже дружите, укрепить её, переместив фишку на следующий уровень, и при этом получить соответствующий бонус.

Шкала дружбы состоит из 8 уровней. На 0-й уровень вы помещаете фишки персонажей, которых встречаете впервые. Уровни с 1-го по 4-й предназначены для персонажей, с которыми вы выстроили дружбу. На уровнях с 5-го по 7-й находятся ваши лучшие друзья: чтобы достичь этих уровней, вам понадобятся бонусы близости ( ).



ШКАЛА САМОРЕАЛИЗАЦИИ



Эта шкала расположена в правой части планшета игрока и показывает ваш личностный рост и развитие, полученные при посещении интересующих вас локаций. Если в свой ход вы решаете не посещать локацию и убираете из неё кубик, то должны оставить в ней фишку интереса. Позднее, если вы посетите локацию с хотя бы одной фишкой интереса, вы продвинетесь по шкале самореализации на столько делений, сколько фишек у вас в этой локации, и получите соответствующие бонусы.

ЖЕТОНЫ ЧЕРТ И ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Черты определяют вас и становятся частью вашей личности после выполнения определённых задач. В детстве вы получите унаследованную от родителей черту, но ваш жизненный опыт позволит вам развить в себе новые неожиданные черты.

Жетоны черт представляют собой личные задачи, которые вы сможете выполнить во время игры. Чтобы поместить жетон черты на свой планшет игрока и получить ОП, указанные на нём, вы должны удовлетворять требованиям, указанным на этом жетоне. Вы начинаете игру с одним жетоном начальной черты и получите другие жетоны черт в будущем.

Когда вы помещаете жетон черты на свой планшет игрока, вы получаете фишку подражания. В течение игры вы сможете поместить эту фишку на жетон черты, уже выложенный другим игроком, при условии, что вы удовлетворяете всем требованиям этого жетона.

Когда вы получаете бонус черты ( ), вы можете выполнить **одно** из следующих действий:

- Взять жетон черты из стопки.
- Поместить на свой планшет игрока жетон черты, требованиям которого вы сейчас удовлетворяете.
- Поместить фишку подражания на уже выложенный другим игроком жетон черты, если вы удовлетворяете требованиям этого жетона.

В отличие от жетонов черт требования достижения целей проверяются только в конце игры. Вы начинаете игру с 4 жетонами целей (по 1 каждого типа) и в конце игры сможете получить за них ОП, если будете удовлетворять их требованиям. Вы сможете достигнуть стольких целей, сколько жетонов черт вы поместите на свой планшет игрока.



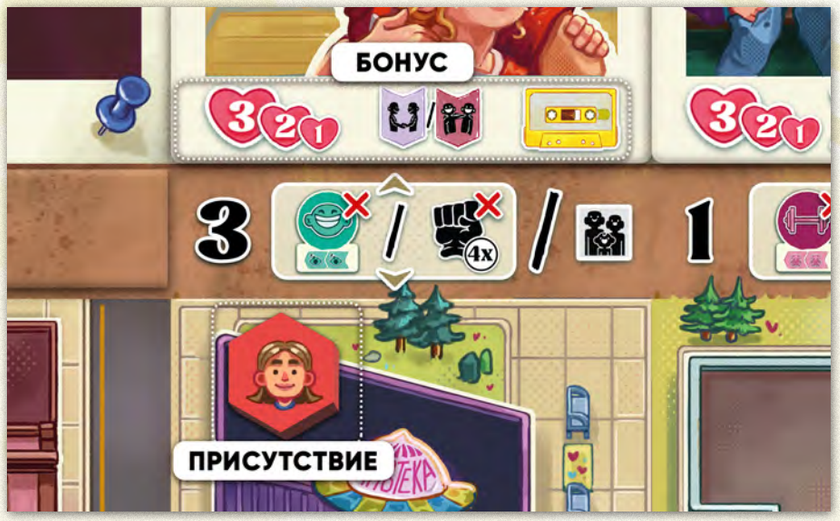
КАРТЫ ВОСПОМИНАНИЙ И ПРИСУТСТВИЕ

Если в локации, где находится ваш кубик, вы потратите хотя бы один требуемый в этой локации жетон мотивации, то получите 3 бонуса, указанных на соответствующей карте воспоминания: ОП, особенный бонус и жетон воспоминания.

Вместо этого вы можете потратить жетон мотивации в этой локации, чтобы оставить там своё присутствие, т. е. поместить одну из своих фишек персонажей на здание в этой локации. Присутствие в локации будет давать вам бонусы в будущих ходах, как описано далее.

Если вы не можете или не хотите получать воспоминание или оставлять присутствие, то вы получаете помощь от своих родителей – разыгрываете одну карту родителей и получаете бонус, указанный на ней.

В некоторых локациях вы можете тратить жетоны силы воли вместо жетонов мотивации как для получения воспоминаний, так и для того, чтобы оставлять присутствие.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия в «Шаги в жизнь» длится 9 ходов, поделённых на 4 раунда. Каждый раунд вы будете использовать определённый тип кубиков (4-, 6-, 8- или 10-гранные). В конце каждого хода вы будете сбрасывать кубик, с помощью которого посетили локацию. Таким образом, к началу последнего хода каждого раунда у вас будет оставаться ровно 1 кубик.

Каждый ход состоит из следующих 4 этапов:

1. Открытие новых интересов и выбор локации.
2. Получение опыта в локации.
3. Получение бонусов локации.
4. Завершение года.

Важно! Игроки проходят этапы 1 и 2 одновременно, не ожидая решений других игроков.

1. ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ИНТЕРЕСОВ И ВЫБОР ЛОКАЦИИ

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ИНТЕРЕСОВ

Все игроки одновременно бросают все свои кубики, доступные в текущем раунде. (В первом раунде каждому игроку доступен только 1 кубик, полученный во время подготовки.) Затем игроки помещают каждый кубик на дорогу снизу от локации, у которой тот же номер, что и значение этого кубика.

ВЫБОР ЛОКАЦИИ

Результаты броска показывают, какие локации вы хотите посетить в этом году, но время не ждёт, поэтому вам придётся решать, куда сходить, а какие локации пропустить. Однако ваше желание посетить разные места не пропадёт, и вы будете помнить о своих упущенных возможностях, что отразится на ваших способах самореализации. Если позднее в партии вы сможете выполнить эти давние желания, то поспособствуете развитию своего персонажа.

Каждый игрок выбирает **один** из своих кубиков на дороге и перемещает его на здание локации с тем же номером, что и значение на кубике. Вы можете сменить локацию по правилам, описанным далее. **После окончательного выбора локации и возможного движения счётчика самореализации вы должны вернуть все свои оставшиеся кубики с игрового поля по одному.** При этом за каждый кубик поместите фишку интереса на здание локации с тем же номером, что и значение кубика, который вы вернули. Если вы возвращаете несколько кубиков с одним и тем же номером локации, поместите по одной фишке интереса за каждый из кубиков. **Поместите все кубики, которые вы вернули, рядом со своим планшетом игрока.**

Смена локации

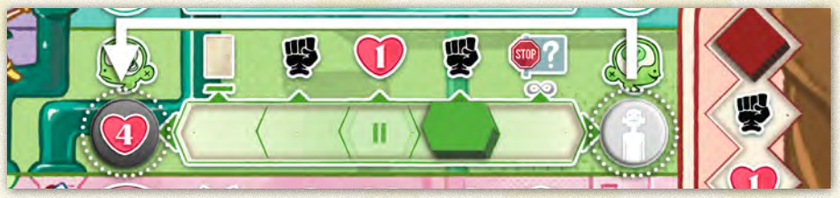
Разочарование — это неприятное чувство, способное помешать вашим планам, но оно является неотъемлемой частью жизни. Вы ощутите разочарование, если не сможете посетить желаемые локации. Со временем вы сможете преодолеть это чувство, что принесёт вам долгосрочные преимущества. Вашему будущему «я» пойдут на пользу те переживания, которые вы испытываете сейчас.

После того как вы выбрали кубик, можете сменить его локацию при помощи жетонов разочарования. Для этого поместите стороной разочарования (😞) вверх **жетон разочарования** из личного запаса в пустую ячейку справа от **любой** доступной шкалы настроения, где ещё нет жетона разочарования, на своём планшете игрока. Затем переместите выбранный кубик на здание в **соседней** локации. Вы можете выбрать **несоседнюю** локацию, но тогда вы должны поместить **2 жетона разочарования** в 2 разные пустые ячейки справа от шкал настроения.

Важно! Крайняя левая и крайняя правая доступные локации (без жетонов перекрытых дорог) игрового поля считаются соседними по отношению друг к другу.

Жетоны разочарования

Жетоны разочарования помещаются на символы жетонов мотивации справа от доступных шкал настроения. В любой момент игры вы можете преодолеть разочарование и избавиться от жетонов разочарования с помощью бонуса преодоления (😞) или потратив 4 жетона силы воли. Когда вы преодолеваете разочарование, переверните жетон разочарования и поместите его с другой стороны этой же шкалы, накрыв символ 💔/😞. Далее будет описано, как полностью избавиться от этого жетона. Если у вас есть несколько жетонов разочарования, вы сами решаете, какой из них перевернуть.



Вы не можете добавить жетон разочарования на шкалу, где уже есть такой жетон **на любом её конце**. Поэтому вы не можете сменить локацию своего кубика, если у вас нет доступных шкал настроения без жетонов разочарования.

Продвижение счётчика самореализации

Когда вы исполните заветные желания прошлого, вы познаете истинную удовлетворённость, и жизнь подарит вам череду всё более прекрасных переживаний.

Если в выбранной вами локации есть хотя бы одна ваша фишка интереса, верните все свои фишки интересов из этой локации в личный запас и продвиньте счётчик самореализации на одно деление за каждую фишку, которую вернули. Получите бонус каждого деления, на которое вы переместили счётчик. Если счётчик достиг конца шкалы и должен продвинуться дальше, вместо этого получите бонус ❓/❓ (см. памятку по бонусам) за каждое продвижение счётчика, которое должны сделать.





В начале пятого хода красный игрок бросает 2 восьмигранных кубика, на которых выпадают значения «2» и «4». Он помещает кубики на дороги соответствующих локаций (А). Затем он выбирает кубик со значением «4» и помещает его на здание в соседней локации с номером 6 (Б). Для этого он использует жетон разочарования, который помещает в ячейку справа от бирюзовой шкалы (В). В локации с номером 6 была его фишка интереса, поэтому игрок забирает её (Г), продвигает на одно деление счётчик самореализации и получает жетон силы воли (Д). Наконец, он забирает свой другой кубик (Е) и оставляет фишку интереса на здании локации с номером 2 (Ж).

2. ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА В ЛОКАЦИИ

В нижней части каждой локации есть ячейка опыта, которая показывает бонусы этой локации, влияющие в основном на маркеры настроения. На этом этапе игроки одновременно должны получить все бонусы выбранных ими локаций, **разыгрывая бонусы строго по порядку слева направо**. Не забывайте, что за каждое продвижение маркера настроения вы сразу же получаете бонус, указанный над делением, куда передвинули маркер. Единственное исключение из этого правила — крайние правые деления каждой шкалы, приносящие постоянные (не мгновенные) бонусы, которые вы используете, пока маркеры находятся там.

Также **до или после** розыгрыша каких-либо эффектов ячейки опыта вы можете перевернуть один (и только один) неиспользованный жетон воспоминания, чтобы передвинуть маркер настроения.

Важно! Если ячейка опыта указывает вам переместить маркер настроения по шкале, которая вам ещё не доступна (т. е. на этой шкале нет маркера), игнорируйте этот бонус.

Жетоны воспоминаний

Памятные моменты из прошлого формируют вашу личность в настоящем. Они могут вызывать радость, ностальгию или грусть.

Вы получаете эти жетоны в основном при помощи карт воспоминаний. Жетоны воспоминаний позволяют вам перемещать доступные маркеры настроения **до или после** розыгрыша всех эффектов ячейки опыта и получения соответствующего бонуса.



Переместите маркер на одно деление вправо.



Переместите маркер на одно деление влево.



Переместите маркер на центральное деление ( ) и **дважды** получите бонус, указанный над ним.

Все жетоны воспоминаний одноразовые. Когда вы получаете жетон, поместите его рядом со своим планшетом игрока неиспользованной стороной вверх. После использования переверните его использованной стороной (стороной с буквой Б) вверх. Сохраняйте использованные жетоны — в конце игры они могут принести вам ОП.





Упор в правый конец шкалы

Если вы должны переместить маркер настроения вправо и он уже находится на крайнем правом делении шкалы, то вместо перемещения получите жетон мотивации, указанный справа от шкалы. Если там находится жетон разочарования, вы ничего не получаете.

Упор в левый конец шкалы

Если вы должны переместить маркер настроения влево и он уже находится на крайнем левом делении шкалы, то вместо перемещения либо поместите жетон разочарования поверх символа жетона мотивации справа от этой же шкалы, либо потеряйте 2 ОП.

Если вы должны переместить маркер настроения влево по шкале, а он уже находится на крайнем левом делении шкалы и в **любом** конце этой шкалы есть жетон разочарования:

- Потеряйте 2 ОП, если жетон находится в правом конце (непреодолённое разочарование).
- Получите 4 ОП и верните этот жетон в личный запас, если жетон находится в левом конце (преодолённое разочарование).

Важно! Если вы должны продвинуть маркер дальше крайнего деления больше одного раза, разыграйте каждый эффект отдельно.







Ячейка опыта локации (А) позволяет красному игроку переместить разные маркеры настроения: розовый — на один шаг вправо на деление с постоянным бонусом (Б), оранжевый — на один шаг вправо на деление с постоянным бонусом (В) и салатовый — на один шаг влево. Из-за того, что салатовый маркер упёрся в конец шкалы, игрок сбрасывает жетон разочарования с левого конца этой шкалы и получает за это 4 ОП (Г). Разыграв все эффекты ячейки опыта, игрок решает использовать жёлтый жетон воспоминания (и переворачивает его), чтобы переместить бирюзовый маркер настроения на одно деление вправо и получить бонус черты (Д).



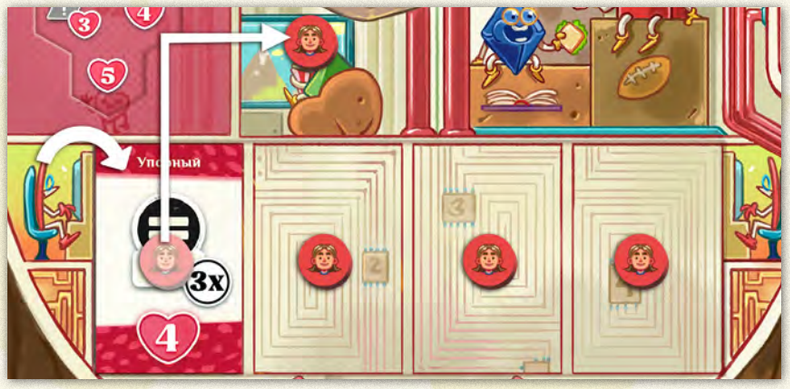
Бонус черты

Когда вы получаете бонус черты, выполните **одно** из следующих действий:

- Возьмите в руку 1 жетон черты из стопки.

Важно! В руке у вас может быть не более 4 жетонов черт. Если вы берёте пятый, то должны сразу же сбросить один из жетонов черт (этим жетоном может быть и только что взятый). Помещайте сброшенные жетоны под низ стопки.

- Разыграйте жетон черты из руки, если удовлетворяете всем указанным на нём условиям, поместив его в первую доступную ячейку слева в нижней части своего планшета игрока. Получите ОП, указанные на жетоне, и поместите в личный запас фишку подражания из той ячейки, куда поместили жетон черты.



Важно! Для розыгрыша жетона черты вы должны удовлетворять указанным на нём условиям только во время розыгрыша жетона. За всю партию вы сможете разыграть не более 4 жетонов черт.

- Поместите фишку подражания из личного запаса на жетон черты, ранее разыгранный другим игроком, и получите ОП, указанные на жетоне. Вы должны удовлетворять требованиям этого жетона, а фишка персонажа игрока, разыгравшего этот жетон, должна находиться на вашей шкале дружбы на уровне, **равном хотя бы** тому уровню, на котором находится этот жетон черты на его планшете игрока (самый левый жетон — 1-го уровня, следующий — 2-го уровня и т. д.). Вы не можете подражать одной и той же черте более одного раза, но можете подражать той черте, которой кто-то уже подражал.



Получив бонус черты, красный игрок решает использовать фишку подражания из личного запаса. Он помещает её на жетон черты 1-го уровня жёлтого игрока (А). Красный игрок может это сделать, так как выполняет оба условия: он удовлетворяет требованиям этого жетона (Б) и у него есть жетон персонажа жёлтого игрока на 2-м уровне шкалы дружбы (В). Этого достаточно, чтобы подражать черте 1-го уровня.

3. ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ ЛОКАЦИИ

На этом этапе происходит перемещение автобуса. Он движется слева направо, начиная с самой левой доступной локации, и останавливается в каждой локации, где **есть хотя бы 1 кубик и/или хотя бы 1 присутствие**.

Когда автобус останавливается в локации, пройдите следующие 2 шага:

А. Каждый игрок, у которого есть **присутствие или кубик** в этой локации, одновременно и независимо от других выбирает **одно** из двух:

- **Получить бонус автобусной остановки.** Если на жетоне автобусной остановки изображена фишка нейтрального персонажа, вы можете получить бонус дружбы, взаимодействуя с этим персонажем. В противном случае просто получите указанный бонус.
- **Получить бонус дружбы.** Получите бонус дружбы, взаимодействуя с персонажем игрока, у которого есть присутствие в этой локации.

Если у игрока есть и кубик, и присутствие в локации, он всё равно должен выбрать что-то одно.

БОНУС ДРУЖБЫ

Вы не одиноки. Мир полон людей, с которыми у вас могут быть схожие интересы. Если вы познакомитесь, подружитесь и выстроите прочные отношения с такими людьми, то сможете достичь своих целей.

Вы можете получить бонус дружбы разными способами: взаимодействуя с персонажем на автобусной остановке, через присутствие другого игрока или с помощью бонуса , который встречается в разных частях игры и позволяет вам выбирать, с каким персонажем взаимодействовать.

Независимо от того, как вы получаете бонус дружбы, он позволяет вам выполнить **одно** из следующих действий в зависимости от уровня ваших отношений с персонажем, с которым вы взаимодействуете:

- **Если фишка персонажа не находится на вашей шкале дружбы,** возьмите его фишку из общего запаса, поместите её на 0-й уровень своей шкалы дружбы и получите 1 ОП.
- **Если фишка персонажа находится на вашей шкале дружбы,** переместите его фишку в свободную ячейку следующего уровня шкалы дружбы и получите указанный в ячейке бонус. Вы не можете переместить таким способом жетон с 4-го уровня или если на следующем уровне нет доступных ячеек.

Важно! Чтобы переместить жетон персонажа с 4-го уровня на 5-й (или с 5-го на 6-й, или с 6-го на 7-й), вам нужен бонус близости (). Он разыгрывается по тем же правилам: переместите фишку в свободную ячейку следующего уровня и получите соответствующий бонус.

Б. Каждый игрок, у которого есть **кубик** в этой локации, одновременно и независимо от других выбирает **одно** из трёх:

- **Воспоминание**

  Воспоминания — это значимый опыт, который вы получаете, исследуя свои интересы. Чем богаче этот опыт, тем насыщеннее ваши воспоминания и тем больше они участвуют в вашем развитии.

  Потратьте **1 или несколько жетонов мотивации одного типа** (из тех, что указаны в локации), чтобы получить бонусы карты воспоминания в любом порядке.

  Получите 3 ОП за первый потраченный жетон мотивации, 2 ОП — за второй и 1 ОП — за каждый последующий потраченный жетон в рамках одного действия.

  Некоторые локации позволяют вам **потратить 4 жетона силы воли** вместо жетонов мотивации, чтобы получить воспоминание. Если вы выберете этот вариант, то получите всего 3 ОП (и не сможете получить больше), но все остальные бонусы получите по обычным правилам.

  Кроме ОП, каждая карта воспоминания также приносит бонус, указанный на ней, и один жетон воспоминания.

  Все игроки, у которых есть кубик в локации и требуемое количество жетонов мотивации (или жетонов силы воли, если применимо), могут получить воспоминание. После того как все желающие получили бонусы карты воспоминания в этой локации, уберите эту карту в коробку. **Пока не выкладывайте новую карту на замену.**

- **Присутствие**

  После посещения какой-либо локации ваш досуг в ней может стать вашим хобби, к которому вы будете возвращаться каждый год.

  Сбросьте **требуемый жетон мотивации** или, если локация позволяет, **4 жетона силы воли**, чтобы оставить присутствие в этой локации, поместив на здание в ней свою фишку персонажа. У вас есть 4 фишки персонажей, которые за всю партию вы можете поместить в **4 или менее разных локации**. Если вы хотите оставить присутствие, но уже разместили все 4 фишки персонажей, можете переместить одну из них в новую локацию.

  Важно! Когда вы тратите хотя бы 1 жетон мотивации, чтобы получить воспоминание или оставить присутствие, переместите маркер настроения того же цвета, что и жетон, ровно на 2 деления влево. Количество потраченных жетонов не влияет на перемещение. При этом вы не получаете бонусы делений, на которые перемещаете фишку, но всё равно разыгрываете эффекты упора в конец шкалы, если это происходит.

- **Карта родителей**

  В детстве вы зависите от родителей в развитии вашей личности, но с возрастом вы станете независимее и сможете добиваться всего самостоятельно.

  Если вы не можете или не хотите выбирать один из двух предыдущих вариантов, **вы должны разыграть карту родителей из руки и получить её бонус**. Затем поместите карту лицевой стороной вверх в свой личный сброс (карты в нём доступны для просмотра другим игрокам) и возьмите новую карту: у вас всегда должны быть 2 карты родителей в руке.

После того как все игроки прошли оба шага, но до движения автобуса и его остановки в следующей локации, уберите в коробку все кубики, оставшиеся в текущей локации.





Автобус останавливается в локации с номером 6 (А). У красного игрока есть кубик в этой локации. На первом шаге получения бонусов он может выбрать бонус автобусной остановки или получить бонус дружбы, взаимодействуя с персонажем жёлтого игрока, потому что у того есть присутствие в этой локации. Он выбирает бонус автобусной остановки, который даёт ему бонус дружбы при взаимодействии с любым персонажем (Б). Игрок выбирает нейтрального фиолетового персонажа, который уже есть на его шкале дружбы, и перемещает его фишку с 3-го уровня на 4-й. Ячейка нового уровня, куда игрок передвинул фишку, позволяет переместить маркер настроения на 2 деления вправо (В). Красный игрок разыгрывает этот эффект и двигает оранжевую фишку, которая дважды упирается в правый конец шкалы, что приносит игроку 2 оранжевых жетона мотивации (Г). На втором шаге он пользуется постоянным бонусом розовой шкалы, который позволяет тратить жетоны мотивации любого типа (Д). Он тратит 2 только что полученных оранжевых жетона мотивации вместо требуемого (бирюзового/розового) и получает бонусы карты воспоминания (Е): 5 ОП (3 ОП — за первый жетон мотивации, 2 ОП — за второй), бонус карты родителей и один фиолетовый жетон воспоминания. Так как он потратил оранжевые жетоны мотивации, то перемещает оранжевый маркер настроения ровно на 2 деления влево, не получая бонусы этих делений (Ж).

4. ЗАВЕРШЕНИЕ ГОДА

После того как все игроки выполнят действия в последней доступной локации, где остановился автобус, подготовьтесь к следующему ходу, пройдя описанные ниже шаги.

Если у игроков остались кубики:

1. Выложите карты воспоминаний во все доступные локации, где их нет.
2. Возьмите крайний правый жетон автобусной остановки, сдвиньте остальные жетоны на одну ячейку вправо и поместите взятый жетон в пустую ячейку слева.
3. Поместите автобус рядом с игровым полем.

Если у игроков больше нет кубиков, завершите раунд, в дополнение к предыдущим шагам пройдя следующие:

4. Игроки берут из личного запаса 1 маркер настроения и помещают его на центральное деление (II) следующей по порядку шкалы настроения без маркера. Добавляйте маркеры сверху вниз (сначала розовый, затем оранжевый и потом синий).
5. Перенесите из запаса недоступных компонентов в общий запас жетоны мотивации того же цвета, что и новая открытая шкала.
6. Возьмите из запаса недоступных компонентов кубики для нового раунда и положите их рядом со своим планшетом игрока в следующем количестве:

Следующий раунд	2-й (2 хода)	3-й (3 хода)	4-й (3 хода)
Кубики	2 шестигранных	3 восьмигранных	3 десятигранных

7. Уберите жетоны перекрытых дорог из следующих локаций:

Следующий раунд	2-й	3-й	4-й
Новые доступные локации	5 и 6	7 и 8	9 и 0

8. Поместите в 2 новые доступные локации карты воспоминаний.

КОНЕЦ ИГРЫ И ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается в конце 4-го раунда, после того как каждый игрок использовал все 9 своих кубиков. Перед тем как перейти к итоговому подсчёту, **каждый игрок может перевернуть 1 неиспользованный жетон воспоминания,** чтобы переместить любой маркер настроения по обычным правилам.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Разочарования

Потеряйте 3 ОП за каждое непреодолённое разочарование (жетон разочарования справа от шкалы настроения).

Цели

Получите ОП за столько жетонов целей, сколько у вас жетонов черт на планшете игрока, разыгранных в течение партии. Каждый ваш жетон цели, требованиям которого вы удовлетворяете, приносит вам 5 ОП.

Оставшиеся компоненты

Подсчитайте общее количество оставшихся у вас жетонов силы воли, жетонов мотивации и жетонов воспоминаний, поделите получившуюся сумму на 3 (округляя вниз) и получите столько ОП.

Игрок с самым большим количеством ОП становится победителем. При ничьей побеждает претендент, разместивший суммарно больше всего жетонов черт и целей, а также фишек подражания на планшетах других игроков. Если ничья сохраняется, разрешите её в пользу претендента, у которого больше всего персонажей на шкале дружбы. Если всё ещё сохраняется ничья, претенденты делят победу.

ВАРИАНТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Во время подготовки к игре поместите в ряд между игроками 4 случайных жетона черт лицевой стороной вверх из стопки. Затем назначьте по 1 случайной фишке нейтрального персонажа каждому жетону черты.



Вы можете поместить свою фишку подражания на один из этих жетонов черт при помощи бонуса черты, если: а) удовлетворяете требованиям этого жетона, и б) ваш уровень дружбы с этим нейтральным персонажем соответствует порядковой позиции жетона черты, которому назначена фишка этого персонажа (или выше неё). Для взаимодействия с крайним левым жетоном вам нужен 1-й уровень дружбы с персонажем, который был назначен на этот жетон при подготовке, для следующего справа — 2-й уровень и т. д.

ЖЕТОНЫ ЧЕРТ И ЦЕЛЕЙ

Ниже описаны требования всех жетонов черт и целей.

ЧЕРТЫ



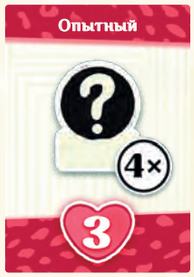
Жизнерадостный · Талантливый

У вас должен быть хотя бы 1 жетон мотивации указанного типа.



Упорный

У вас должно быть хотя бы 3 жетона мотивации одного типа.



Опытный

У вас должно быть хотя бы 4 жетона мотивации любых типов.



Уравновешенный

У вас должно быть одинаковое количество маркеров на крайних левых и крайних правых делениях шкал настроения (хотя бы по 1 маркеру с каждой стороны).



Компетентный

У вас должно быть хотя бы 3 маркера на делениях шкал настроения с постоянными бонусами.



Сфокусированный

У вас должно быть хотя бы 2 маркера на центральных делениях шкал настроения.



Грустный

У вас должно быть хотя бы 2 маркера на крайних левых делениях шкал настроения.



Бодрый

У вас не должно быть маркеров на двух крайних левых делениях любой шкалы настроения.



Вспыльчивый

У вас не должно быть маркеров на центральных делениях шкал настроения.



Общительный

У вас должно быть хотя бы 3 фишки персонажей на 0-м уровне шкалы дружбы.



Дружелюбный

У вас должно быть хотя бы 4 фишки персонажей на любых уровнях шкалы дружбы с 1-го по 4-й включительно.



Тактичный

У вас должно быть 3 фишки персонажей на одном и том же уровне шкалы дружбы (кроме 0-го уровня).



Чувствительный

У вас должно быть хотя бы 2 фишки персонажей в центральных ячейках шкалы дружбы на уровнях с 1-го по 4-й включительно.



Справедливый

У вас должно быть одинаковое количество фишек персонажей на левых и правых сторонах шкалы дружбы на уровнях с 1-го по 4-й включительно. При этом у вас должно быть хотя бы по 1 фишке с каждой стороны.



Разочарованный

У вас должно быть хотя бы 3 непреодолённых разочарования на ваших шкалах настроения.



Стойкий

У вас должно быть хотя бы 2 преодолённых разочарования на ваших шкалах настроения.



Волевой

У вас должно быть хотя бы 6 жетонов силы воли.



Энергичный

У вас должно быть хотя бы 9 жетонов силы воли и/или мотивации.



Заинтересованный

У вас должно быть хотя бы 4 фишки интересов в локациях.





Оптимистичный • Безразличный • Пессимистичный

У вас должен быть хотя бы 1 неиспользованный жетон воспоминания указанного типа.



Весёлый • Гениальный • Активный • Популярный • Добродушный

У вас должен быть маркер настроения на делении с постоянным бонусом указанной шкалы настроения.

ЦЕЛИ

ТИП А

Эти цели приносят очки владельцу жетона за обладание бóльшим количеством того, что указано на жетоне цели. В случае ничьей цель всё равно считается достигнутой владельцем жетона.



Душа компании

У вас должно быть больше фишек персонажей на планшете игрока, чем у любого другого игрока. Учитывайте все уровни шкалы дружбы.



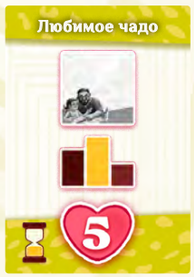
Человек-оркестр

У вас должно быть больше присутствия на игровом поле, чем у любого другого игрока.



Стратег

У вас должно быть больше жетонов силы воли и жетонов мотивации, чем у любого другого игрока.



Любимое чадо

У вас должно быть больше разыгранных карт родителей, чем у любого другого игрока.

ТИП Б



Игрок • Эстет • Жизнелюб • Отличник

У вас должно быть хотя бы 2 присутствия среди 3 указанных локаций.

ТИП В



Лучший друг

У вас должна быть фишка персонажа на 7-м уровне шкалы дружбы.



Индивидуалист

У вас должно быть 4 жетона черт на планшете игрока.



Артист

У вас должно быть 5 жетонов черт, условиям которых вы удовлетворили, включая жетоны на вашем планшете игрока и жетоны на планшетах других игроков, которым вы подражали.



Лидер

У вас должен быть счётчик самореализации на последнем делении шкалы самореализации.

ТИП Г



Ценитель • Экспериментатор • Тихоня • Ретролюб

У вас должно быть хотя бы столько жетонов воспоминаний указанного типа, сколько указано на жетоне цели, учитывая использованные и неиспользованные.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре вам будет противостоять Роб-бот.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре как обычно, но используя вариант правил для двух игроков (см. с. 12) и внеся следующие изменения:

- **Для вас:** возьмите 1 жетон цели типа Б, 2 жетона типа В и 1 жетон типа Г (не берите жетон цели типа А).
- **Для Роб-бота:**
  1. Поместите только 2 фишки персонажей и все фишки интересов в его личный запас. Он не будет использовать маркеры настроения и жетоны разочарования.
  2. Поместите один жетон разочарования стороной с 4 ОП вверх ниже шкалы самореализации на его планшете игрока.
  3. Он не получает начальный жетон черты. Вместо этого возьмите случайный жетон черты из стопки и положите его лицевой стороной вниз рядом с его планшетом игрока.
  4. Он не получает жетоны целей и карты родителей.

ХОД РОБ-БОТА

1. ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ИНТЕРЕСОВ И ВЫБОР ЛОКАЦИИ

Роб-бот бросает столько же кубиков, сколько и вы, но вместо размещения кубиков на дороге он помещает в локации с выпавшими на кубиках номерами по 1 фишке интереса за каждый кубик. Если у него меньше фишек, чем кубиков, он помещает сколько может (сначала в локацию с меньшим выпавшим номером, затем — в следующую по возрастанию и т. д.). Если у Роб-бота не осталось фишек, он не помещает фишки.

2. ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА В ЛОКАЦИИ

Роб-бот помещает один из своих брошенных кубиков в ту же локацию, которую выбрали вы. Остальные его кубики остаются рядом с его планшетом игрока. Если в локации, куда Роб-бот поместил кубик, есть хотя бы одна его фишка интереса, Роб-бот возвращает все свои фишки интересов из этой локации и продвигается по шкале самореализации за каждую фишку, которую вернул. **При этом Роб-бот пропускает все деления, не приносящие ОП,** перемещаясь непосредственно от деления к делению с ОП и получая эти очки. Если он уже на последнем делении, то он получает 4 ОП за каждое продвижение, которое должен был совершить (жетон разочарования, помещённый при подготовке снизу от шкалы, напоминает об этом).

3. ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ ЛОКАЦИИ

Когда автобус останавливается в локации с кубиком или присутствием Роб-бота, Роб-бот проходит 2 шага этого этапа по обычным правилам, но делает это **до вас** и со следующими изменениями:

А. В той локации, где у Роб-бота **есть присутствие или кубик**, он выполняет одно из следующих действий:

- Если бонус автобусной остановки — **не фишка персонажа**, Роб-бот получает бонус черты и выполняет **первое** доступное ему действие из списка ниже:
  1. Если у него есть доступная фишка подражания, он помещает её на доступный жетон черты без его фишки подражания (ваш или нейтральный), который приносит больше всего ОП. Он игнорирует все требования жетона черты и получает ОП, указанные на нём.
  2. Если у него есть жетоны черт, он помещает верхний жетон из своей стопки жетонов черт лицевой стороной вверх в самую левую доступную ячейку своего планшета игрока и получает фишку подражания, помещая ту в личный запас. Он игнорирует все требования жетона черты и получает ОП, указанные на нём.
  3. Он берёт 1 жетон черты и помещает его лицевой стороной вниз на свою стопку жетонов черт.
- Если в бонусе автобусной остановки изображена **фишка персонажа**, Роб-бот получает бонус дружбы, взаимодействуя с этим персонажем: независимо от того, есть ли у него фишка этого персонажа на шкале дружбы, он помещает эту фишку в самую верхнюю доступную ячейку шкалы дружбы, которая даёт **только ОП** (независимо от уровня). Он получает ОП той ячейки, в которую поместил фишку.

> **Важно!** На 0-м уровне шкалы дружбы у Роб-бота может быть только 1 фишка, закрывающая ОП. Если там уже есть фишка и он должен поместить ещё, он должен поместить её в следующую доступную ячейку с ОП.

Б. В той локации, где у Роб-бота **есть кубик**, он выполняет **все** следующие действия, какие может:

1. Если у него ещё есть хотя бы 1 фишка персонажа и ещё нет присутствия в этой локации, он помещает фишку персонажа в эту локацию, оставляя таким образом в ней присутствие.
2. Если у него есть жетоны мотивации, требуемые в этой локации, он получает ОП, указанные на карте воспоминания этой локации. При этом он не сбрасывает жетоны мотивации, но действует так, как если бы потратил их. Он игнорирует остальные бонусы карты. Если можно выбрать тип жетона, то Роб-бот должен выбрать тот, которого у него больше.
3. Он получает 1 жетон мотивации требуемого в этой локации типа. Если в локации можно выбрать жетон одного из двух типов, то Роб-бот получает по одному жетону каждого из этих двух типов. Роб-бот может брать эти жетоны из запаса недоступных компонентов.

В конце хода уберите в коробку карту воспоминания, с которой взаимодействовали вы и/или Роб-бот.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Роб-бот раскрывает все оставшиеся жетоны черт в его колоде и получает ОП, указанные на них, игнорируя требования на этих жетонах.

Также Роб-бот получает по 1 ОП за каждые 3 своих жетона мотивации.

Если игра против Роб-бота кажется вам трудной, то выдайте ему только 1 фишку персонажа при подготовке к игре. Если же наоборот — слишком лёгкой, выдайте ему 3 фишки персонажей при подготовке.