

Cesta za štěstím

Každý z nás touží po štěstí.

Celý život hledáme štěstí a stanovujeme si cíle, které nás mají učinit šťastnými. Když se však svému cíli přiblížíme, zjistíme, že štěstí může spočívat i v cestě samotné.

Cesta za štěstím je hra, v níž budete prožívat život své postavy podle vlastních představ. Budete realizovat své plány, kupovat si věci, které jste si vždycky přáli, budete navazovat vztahy a zakládat rodinu. Možností je nespočet.

Jde o vaše štěstí. Je na vás, kterou cestou se vydáte.

1. KOMPONENTY

156 žetonů

-  36 žetonů znalostí
-  36 žetonů tvořivosti
-  36 žetonů výřečnosti
-  44 žetonů mincí

180 karet



3 žetony blokových akcí



1 žeton začínajícího hráče

1 herní deska



53 dřevěných kostek



8 ukazatelů na stupnicích



4 ukazatele dlouhodobého štěstí

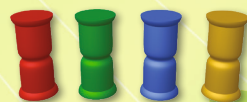


40 černých kostek



1 ukazatel kola

36 dřevěných přesýpacích hodin (4 barvy po 9)



1 pravidla

Cesta za štěstím

2. PŘÍPRAVA

Tato kapitola popisuje přípravu hry pro 2–4 hráče. Pravidla pro jednoho hráče najdete na straně 16.

1 Herní desku položte doprostřed stolu.

Karty **plánů**, **věcí–činností**, **prací** a **partnerů** rozdělte do čtyř balíčků, každý zvlášť zamíchejte, položte vlevo vedle herní desky a nechte vedle nich místo na odkládací balíčky.










Krycí kartu prací položte navrch balíčku prací a **krycí kartu partnerů** položte na balíček partnerů.

Každý hráč si zvolí barvu, v níž dostane **6 přesýpacích hodin** (zbývající ponechte prozatím stranou ve společné zásobě), **2 ukazatele na stupnici** a **ukazatel dlouhodobého štěstí**.



Každý hráč položí jeden z **ukazatelů** na stupnici **krátkodobého štěstí** na středové pole a jeden na stupnici **stresu** na označené pole. Ukazatel **dlouhodobého štěstí** položte na políčko 0.

SYMBOLY

 Znalosti	 Tvořivost	 Výřečnost	 Mince	 Dobré zdraví
 Krátkodobé štěstí (KDŠ)	 Dlouhodobé štěstí (DDŠ)	 Stres	 Relaxace	 Přesýpací hodiny

Cesta za štěstím

5 Zamíchejte **karty životních cílů** a vedle herní desky rozložte lícem nahoru jednu kartu za každého hráče.

6 Ukazatel kola položte na políčko **Mládí** na stupnici kol.

7 **3 žetony blokových akcí** položte na herní desku na pole akcí **Najít si práci**, **Začít vztah** a **Pracovat přesčas**.

8 **Karty dětských vlastností** zamíchejte a každému hráči rozdejte dvě. Z těchto dvou karet si každý vybere jednu, kterou si ponechá, a druhou odloží zpět do krabice. Na vybrané kartě je uvedena vlastnost, již hráč může během hry libovolně využívat, a ve spodní části jsou uvedeny zdroje, které si na začátku hry položí před sebe.

9 Nejstarší hráč dostane **žeton začínajícího hráče**.



Cesta za štěstím

3. PRŮBĚH HRY

1. PŘEHLED KOLA

Cesta za štěstím se hraje několik kol, a každé z těchto kol odpovídá určité etapě života hráčů. Každé kolo je rozděleno do tří fází:

- Fáze přípravy
- Fáze akcí
- Fáze ukončení kola

Fáze přípravy

- Na začátku fáze přípravy posuňte ukazatel kola o jedno pole doprava (v prvním kole hry ukazatel neposouvejte). Pokud se tím dostanou někteří hráči do stresu (→ viz *Stárnutí na straně 14*), posuňte podle toho jejich ukazatel na stupnici stresu.
- Odložte všechny karty z herní desky a z každého balíčku doberte odpovídající počet nových karet, které položte lícem nahoru na herní desku:

Plány: při hře 2–3 hráčů doberte 3 karty, při hře 4 hráčů doberte 4.

Věci–činnosti: při hře 2–3 hráčů doberte 3 karty, při hře 4 hráčů doberte 4.

Práce: Doberte tolik karet, kolik je hráčů.

Partneři: Doberte tolik karet, kolik je hráčů.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
99	VÝKONNÝ VÝNÁLEZ			BÝT V REALITĚ SNIVU			MADŮVY SE ČIŠTÍ BŮC			PLÁN								
98	Výhled			Manipulátor			Spravčík			PLÁN								
97	Pracovník			Věd			Věd			PLÁN								
96	Inventar, kromě balí			Věd			Věd			PLÁN								
95	DŮM			VĚSTY ZA DANĚTEMI			MOTORKA			VĚC-ČINNOST								
94	Maklérka			Zabíječ			Jízda 200			VĚC-ČINNOST								
93	Drobná			Věd			Ruměnka			VĚC-ČINNOST								
92	Věd			Drobná			Ruměnka			VĚC-ČINNOST								
91	Věd			Drobná			Ruměnka			VĚC-ČINNOST								
90	CHOROČBRAT			INŽENÝR			PRÁCE			PRÁCE								
89	Inženýrský obor			Inženýrský obor			PRÁCE			PRÁCE								
88	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
87	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
86	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
85	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
84	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
83	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
82	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
81	PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE			PRÁCE								
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62

Příklad přípravy karet při hře dvou hráčů

V prvním kole hry (*Mládí*) jsou hráči ještě dětmi, takže některé akce nemohou provádět. V tomto kole nedobírejte žádné karty z balíčků **práce** a **partnerů**.

Karty **prací** a **partnerů** jsou oboustranné (proto se používají krycí karty). Když potřebujete tyto karty dobírat, berte je zespodu balíčků.

Cesta za štěstím

Pokud kdykoliv během hry v některém z balíčků nebude žádná karta, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte tak nový dobírací balíček.

- Pokud hráčův ukazatel na stupnici stresu (☹️) není ve středové modré sekci, získá nebo ztratí daný hráč přesýpací hodiny v závislosti na tom, ve které sekci se jeho ukazatel nachází.
- Každý hráč spočítá, kolik má před sebou celkem karet **plánů**, **prací** a **partnerů**. Pokud jich má více než 3 (v libovolné kombinaci), dostane 1 ☹️ za každou kartu navíc. Pokud by měl některý z hráčů před sebou více než 1 **partnera**, dostane ještě 1 ☹️ za každého partnera navíc.
- Každý hráč zkontroluje, zda na kartách, které má před sebou (**věci**, **práce** a **partneři**), nejsou uvedeny **udržovací náklady**. Pokud ano, je třeba tyto náklady zaplatit. Pokud hráč zaplatí, získá uvedenou odměnu.

Hráči mohou udržovací náklady platit v libovolném pořadí. Mohou tedy využít odměny získané z jedné karty k placení nákladů na jiné kartě.

Pokud hráč nemůže nebo nechce zaplatit udržovací náklady za kartu před sebou, musí tuto kartu ihned odložit – jako důsledek dostane 1 bod **stresu** ☹️ a ztratí jeden bod **krátkodobého štěstí** 😊 (→ viz *Krátkodobé štěstí na str. 15*).



*Příklad udržovací nákladů:
Hráč musí zaplatit
3 mince a jako
odměnu získá
3 znalosti.*

Fáze akcí

První hraje hráč se žetonem začínajícího hráče. Vezme jedny ze svých přesýpacích hodin a položí je na jedno z dostupných polí akcí na herní desce nebo na kartě před ním. (→ *Viz Akce na herní desce na str. 6 a Akce na kartách na str. 12.*) Provede odpovídající akci a stejně pokračuje hráč po jeho levici.

Pokud hráč provádí na herní desce akci, na které již jsou některé z jeho přesýpacích hodin, dostane 1 ☹️ (neplatí pro akci *Odpočinek*).

Pokud hráč nemá žádné přesýpací hodiny, dále se kola neúčastní a pokračuje hráč po jeho levici. Kolo skončí, jakmile všichni hráči použijí všechny své přesýpací hodiny. Poté následuje *Fáze ukončení kola*.

Fáze ukončení kola

Na konci kola všichni hráči provedou následující úkony v tomto pořadí:

- Získají dodatečné odměny za společné plány (→ viz *Společné plány na str. 7*).
- Odloží krátkodobé plány a společné plány do své zásoby realizovaných plánů.
- Vezmou si zpět před sebe všechny své přesýpací hodiny z herní desky. Přesýpací hodiny, které hráči získali díky **práci přesčas**, vrátí zpět do společné zásoby.
- Určí nového začínajícího hráče na základě ukazatelů na stupnici krátkodobého štěstí. **Žeton začínajícího hráče** dostane hráč, jehož ukazatel je na stupnici nejvíce vpravo. Pokud má více hráčů své ukazatele nejvíce vpravo, dostane žeton začínajícího hráče ten, který sedí po směru hry dále od aktuálního hráče se žetonem začínajícího hráče.
- Všechny ukazatele **KDŠ** 😊 se vrátí na prostřední pole.

Na konci **prvního kola** navíc odstraňte tři žetony blokových akcí z herní desky. Tyto akce mohou hráči od druhého kola využívat.

Na konci posledního kola **Dospělosti** položte jeden žeton blokové akce na políčko *Pracovat přesčas*.

POZOR: Ukazatele na stupnici **stresu** ☹️ se na konci kola neposouvají, zůstávají na svých místech.

Cesta za štěstím



2. AKCE NA HERNÍ DESCE

➤ Studovat / Hrát / Povídat si

Ve hře jsou tři různé zdroje:

Znalosti, tvořivost a výřečnost.

Když hráč provede některou z těchto akcí na herní desce, získá tři žetony odpovídajícího zdroje:

- **Studovat:** Získá 3 žetony znalostí.
- **Hrát:** Získá 3 žetony tvořivosti.
- **Povídat si:** Získá 3 žetony výřečnosti.



➤ Jít na brigádu

Když hráč provede tuto akci, získá **3 mince**.



➤ Vymyslet plán

Když hráč provede tuto akci, vybere si jednu z **karet plánů** na herní desce a položí ji před sebe. Za každou kartu musí zaplatit její cenu (ceny budou vysvětleny dále, jsou různé podle typu plánu). Poté doplní na desku novou kartu z balíčku **plánů**. Každý hráč má před sebou **3 „místa“**, na něž může karty plánů, prací a partnerů pokládat. Pokud má hráč všechna tři místa obsazena, může si brát další karty, ale plány, které poté získá, mu způsobí **1 stres**. Navíc dostane další **stres** na začátku kola, pokud před sebou bude mít více než **tři karty** (plánů, prací a partnerů v libovolné kombinaci). Za každou kartu **navíc nad 3** dostane **1 stres**.



Ve hře jsou 3 druhy plánů: *Dlouhodobé, krátkodobé a společné.*

Dlouhodobé plány

Dlouhodobé plány představují sny a nápady, které hráči během života realizují.

název plánu	ZÍSKAT ROLI U DIVADLA	kategorie plánu
	„Pani, nesu vám psaní.“	stupeň
	1	2
název stupně	Vedlejší role	odměna za stupeň
	1	1
cena za stupeň	Hlavní role	
	2	3
	Divadelní hvězda	
	1	6

Kategorie plánů se ve hře nepoužívají, jsou na kartách pouze z tematických důvodů. Písmeno v pravém horním rohu odpovídá jedné z kategorií:

K: Kultura **O:** Obchod **P:** Politika **S:** Společnost **U:** Umění **V:** Věda a technika **Z:** Zdraví

Cesta za štěstím

Pokud si hráč vybere dlouhodobý plán, musí zaplatit cenu prvního stupně (S1) uvedenou na kartě. Poté si na první řádek na kartě položí černou kostku a získá odměnu prvního stupně.

Příklad: Honza si chce vymyslet plán. Položí své přesýpací hodiny na pole **Vymyslet plán** a kartu **Získat roli u divadla** položí před sebe. Zaplatí 1 (cenu za 1. stupeň), položí černou kostku na část S1 na kartě a vezme si 2. Poté dobere novou kartu z balíčku plánů a položí ji na herní desku.

Stupeň dlouhodobých plánů mohou hráči dále zvyšovat (→ **Viz Akce na kartách na str. 12**).

Krátkodobé plány

Krátkodobé plány představují činnosti, kterým se hráči věnují jen krátkou dobu, jako například soutěže nebo turnaje.



Když si hráč vezme krátkodobý plán, vybere si jeden ze stupňů, zaplatí jeho cenu a získá odměnu za daný stupeň. U krátkodobých plánů hráči nemají možnost zvyšovat jejich stupeň. Na konci kola musí hráč takový plán odložit na hromádku svých realizovaných plánů (stále se počítá jako realizovaný plán).

Příklad: Na herní desce je položená karta krátkodobého plánu, který se Anně líbí. Položí své přesýpací hodiny na pole **Vymyslet plán** a kartu plánu **Zpívat na veřejnosti** položí před sebe. Rozhodne se realizovat třetí stupeň, takže zaplatí 2 a 5, a získá tak jednu a 4.

Společné plány

Na realizaci společných plánů se mohou podílet všichni hráči.






















Cesta za štěstím

Jakmile před sebe hráč položí kartu společného plánu, ihned si vybere jednu z pozic na kartě. Poté vezme přesýpací hodiny, které použil na tuto akci, a položí je na vybranou pozici. Zaplatí **cenu** za vybranou pozici a získá **okamžitou odměnu** za tuto pozici.

Na realizaci společného plánu se může podílet více hráčů. Pokud je před některým z hráčů položen společný plán, může kterýkoliv hráč – namísto akce **Vymyslet plán** na herní desce – položit svoje přesýpací hodiny na kartu společného plánu na neobsazenou pozici. Jeden hráč může na společném plánu obsadit maximálně dvě pozice, ostatní pozice musí obsadit jiný hráč nebo hráči.

Na konci kola získají všichni hráči, kteří se na realizaci plánu podíleli, dodatečnou odměnu v závislosti na počtu obsazených pozic. Přesněji řečeno, za **každou** pozici, kterou hráč obsadil, získá **všechny** odměny uvedené ve spodní části karty, zleva až po celkový počet obsazených pozic. Karta plánu je poté odložena na balíček realizovaných plánů hráče, který jej vymyslel.

Příklad: Marie se rozhodla vymyslet společný plán. Položí své přesýpací hodiny na pole **Vymyslet plán** na herním plánu a položí před sebe kartu **Pracovat pro časopis**. Rozhodne se, že bude dopisovatelkou, takže vezme přesýpací hodiny, které právě použila, a položí je na pozici **dopisovatel**. Zaplatí 3  a 2  a získá 1  a 3 . Když je na tahu Honza, rozhodne se přidat k tomuto plánu a ujme se pozice editora. Využije akci **Vymyslet plán** a svoje přesýpací hodiny položí na pozici **editor**. Zaplatí 3 , 2  a ihned získá 2 . Později ve stejném kole se Marie rozhodne opět připojit k tomuto plánu. Použije své přesýpací hodiny a položí je na pozici **fotograf**. Zaplatí 3  a 2  a získá 2 .

Na konci kola hráči získají dodatečnou odměnu. Protože jsou obsazené tři ze čtyř pozic, získají hráči za každou obsazenou pozici 1 , 1  a 2 . Honza obsadil jednu pozici, takže dostane pouze 1 , 1  a 2 . Marie obsadila dvě pozice, takže dostane všechny odměny dvakrát, tedy 2 , 2  a 4 . Poté Marie kartu plánu odloží na svůj balíček realizovaných plánů, protože to byla ona, kdo plán vymyslel.

Povšimněte si, že hráči své přesýpací hodiny přesouvají z herní desky na kartu, což jim umožní provádět stejnou akci znovu, aniž by dostali stres. Pokud však hráč má na poli **Vymyslet plán** svoje hodiny již v momentě, kdy si vybere společný plán, stres dostane. Hodiny se napřed položí na herní desku a teprve poté se přesunou na kartu.

➤ Utrácet

Když hráč provede tuto akci, vybere si z herní desky jednu z karet **činností** nebo **věcí** a zvolí si stupeň, který chce koupit. Zaplatí cenu vybraného stupně a kartu si položí před sebe. Poté dobere novou kartu a položí ji na herní desku.



Cesta za štěstím

Věci

Věci představují majetek, který si hráči během života pořizují. Na věcech je obvykle několik možností, kolik mincí za ně hráč zaplatí a jakou odměnu za to získá.

název věci

název stupně
cena za stupeň

udržovací náklady na stupeň
odměna za zaplacení nákladů

odměna za stupeň

stupeň

označení věci

Název věci	Název stupně	Cena za stupeň	Udržovací náklady na stupeň	Odměna za zaplacení nákladů	Odměna za stupeň	Stupeň	Označení věci
AUTOMOBIL	Halda žrotu	2	1	1	1	1	1
	Rodinný vůz	4	2	2	2	2	2
	Sporták	3	2	3	3	3	3

Když si hráč položí věc před sebe a zaplatí požadovanou cenu za vybraný stupeň, získá odměnu za vybraný stupeň a na vybraný stupeň položí černou kostku. Některé stupně (obvykle ty vyšší) mají uvedeny také náklady. Tyto náklady hráč musí zaplatit na začátku každého kola, během **fáze přípravy**. Pokud hráč náklady zaplatí, dostane také uvedenou odměnu za zaplacení nákladů. Hráči mohou věci také vylepšovat na vyšší stupeň (→ **Viz Akce na kartách na str. 12**).

Příklad: Honza se rozhodl, že si koupí automobil. Položí svoje přesýpací hodiny na pole **Utrácet** a kartu věci **Automobil** položí před sebe. Na kartě si vybere druhý stupeň – **Rodinné auto**. Zaplatí 4 a na druhý stupeň položí černou kostku. Jako odměnu získá 1 a 2.

V následujícím kole (a každém dalším) během **fáze přípravy** bude muset zaplatit další 3, za což dostane 1.

Věci nezabírají „místo“ před hráčem, nezapočítávají se do limitu 3 karet, které hráč před sebou může mít, a nepřidávají hráči stres. **Věci** můžete mít před sebou neomezené množství.

Činnosti

Činnosti jsou, jak již název napovídá, různé činnosti a události, za něž mohou hráči utrácet peníze. Fungují podobně jako věci, jen nemají náklady, které by bylo nutno opakovaně platit.

název činnosti

název stupně
cena za stupeň




odměna za stupeň

stupeň

označení činnosti

Název činnosti	Název stupně	Cena za stupeň	Odměna za stupeň	Stupeň	Označení činnosti
KONCERT	Místní kapela	1	1	1	1
	Populární kapela	3	2	2	2
	Megafesták	8	3	3	3

Cesta za štěstím

Příklad: Anna by chtěla jít na koncert. Položí své přesýpací hodiny na pole **Utrácet** na herní desce a vezme si kartu činnosti nazvanou **Koncert**, kterou položí před sebe. Může si dovolit pouze **Místní kapelu** (což je první stupeň), takže zaplatí 1  a získá 2  a 1 .

Stejně jako **věci**, ani **činnosti** nezabírají „místo“ před hráčem, nezapočítávají se do limitu 3 karet, které hráč před sebou může mít, a nepřidávají hráči stres. **Činnosti** můžete mít před sebou neomezené množství.








Najít si práci



Když hráč provede tuto akci, vezme si jednu z karet prací z herní desky a po zaplacení kvalifikačních předpokladů ji položí před sebe. Novou kartu na desku **nepřidává**.



Karty prací jsou oboustranné. Mají stejné hodnoty ve spodní části a liší se pouze názvem a obrázkem. Je jen na vás, kterou stranu karty si zvolíte, když si práci najdete.





The diagram shows a card for the job 'POŘADATEL' (Organizer) at level S1. The card is divided into several sections:

- název práce** (job name): POŘADATEL
- stupeň práce** (job level): S1
- typ práce** (job type): Společenský obor (Social profession)
- náklady na práci** (costs): 1  and 2 
- odměna za zaplacení nákladů** (reward for paying costs): 6 
- odměna za práci** (reward for work): 6 
- kvalifikační předpoklady** (qualification requirements): 4 
- předpoklady pro povýšení** (requirements for promotion): 6 
- odměna za povýšení** (reward for promotion): 3 


Příklad: Marie hledá práci. Položí své přesýpací hodiny na pole **Najít si práci**, a protože má spoustu výřečnosti, vybere si z herní desky kartu **Pořadatel** (což je společenská práce 1. stupně) a položí ji před sebe. Zaplatí za kvalifikační předpoklady (4 ) a ihned získá 6 .

V příštím kole během **fáze přípravy** (a ve všech následujících kolech) musí utratit jedny přesýpací hodiny ze své zásoby a 2 , aby dostala 6  a aby si práci udržela.

Ve hře jsou tři obory prací: **vědecké, společenské a umělecké**. Každý obor je dostupný ve třech různých stupních (S1, S2 a S3). Hráči si mohou vybrat jakýkoliv stupeň, pokud jsou schopni uhradit kvalifikační předpoklady (není tedy nutné začít prací na 1. stupni a postupovat přes stupeň 2).

Najít si práci hráčům zajistí pravidelný příjem, ale stojí je čas a nějaké zdroje, aby si práci udrželi. Každá práce má náklady, které je nutné každé kolo ve fázi přípravy zaplatit, za což hráči získají odměnu. Pokud hráč nechce nebo nemůže požadované náklady zaplatit, je propuštěn. Musí odložit kartu práce, dostane 1 **stres**  a ztratí 1 **KDŠ** .

Hráč může mít v jeden okamžik **pouze jednu práci**. Pokud by si kdykoliv našel jinou práci, musí odložit práci, kterou dosud měl (bez postihu).

Práce zabírá jedno ze 3 míst, která má hráč před sebou, takže pokud již má **3 nebo více karet** plánů nebo partnerů před sebou v okamžiku, kdy si najde práci, dostane 1 **stres** .

Na každé práci jsou také předpoklady pro povýšení. Jejich zaplacením může hráč získat vyšší stupeň daného oboru (→ **Viz Akce na kartách na str. 12**).

Cesta za štěstím

➤ Začít vztah

Tuto akci hráči použijí, aby si našli partnera.



jméno partnera — MARTA

název stupně — Schůzka S1

náklady na udržení partnera — 1

odměna za udržení partnera — 2

odměny za stupeň — 1, 2, 3

partnerovy požadavky — 1, 2, 3

Schůzka	S1	1	2
Vztah Můj alespoň	S2	1	2
Výchova dětí Můj alespoň	S3	2	3

Když hráč provede tuto akci, vezme si jednu z karet **partnerů** z herní desky a položí ji před sebe. Novou kartu na desku **nepřidává**. Poté položí černou kostku na první stupeň – **schůzku** a získá odměnu za tento stupeň.

Karty **partnerů** jsou oboustranné, se stejnými partnery, pouze na jedné straně je mužská verze a na druhé ženská. Když si hráč bere nového partnera z herní desky, položí ho před sebe libovolnou stranou vzhůru.

***Příklad:** Honza si hledá lepší polovičku, takže se rozhodne jít na schůzku. Položí své přesýpací hodiny na pole **Začít vztah**, z herní desky si vezme kartu nazvanou **Marta** a položí ji před sebe. Na první stupeň položí černou kostičku. Ihned získá 1 a 2.*

Partneři zabírají jedno ze 3 míst, která má hráč před sebou, takže pokud již před sebou má 3 nebo více karet plánů, prací nebo partnerů v okamžiku, kdy si najde partnera, dostane **1 stres**.

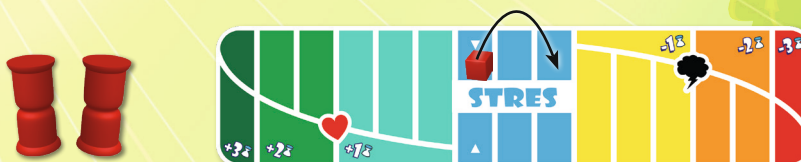
Hráč může mít více než jednoho **partnera** současně. Mít více vztahů je však velice stresující, takže pokud si hráč před sebe vezme dalšího partnera, dostane **1 stres**. Navíc během fáze přípravy dostane **1 stres** za každou kartu dalšího partnera, kterou má před sebou (tedy např. 2 stresy, pokud má 3 partnery).

Vztah může být dále rozvíjen na další stupeň (→ **Viz Akce na kartách na str. 12**).

➤ Pracovat přesčas

Když hráč provádí tuto akci, znamená to, že chce stihnout více věcí, což má neblahý dopad na jeho zdraví. Hráč získá **2 přesýpací hodiny** ve své barvě, ale dostane **2 stresy**. Tuto akci nesmí provést, pokud by nárůst stresu znamenal posun jeho ukazatele mimo stupnici stresu.

Na konci kola hráč 2 přesýpací hodiny vrátí zpět do společné zásoby.



Cesta za štěstím

▶ Odpočívát

Když hráč provede tuto akci, hodí za hlavu starosti všedního dne a odpočine si. Svůj ukazatel **stresu** ☘ posune o dvě políčka doleva.

Pokud by tento posun znamenal, že se ukazatel přesune do jinak barevné části stupnice, zůstane ukazatel namísto toho na prvním poli současné části stupnice. Jediným způsobem, jak se může hráč posunout do jinak barevné části stupnice, je díky ikoně **dobrého zdraví** (❤).

Provádění této akce vícekrát za kolo hráčům **nepřidává stres**.



3. AKCE NA KARTÁCH

Karty, které mají hráči položeny před sebou, poskytují další akce navíc k těm uvedeným na herní desce. Tyto akce mohou hráči normálně provádět během svých tahů. Hráči jednoduše položí přesýpací hodiny na odpovídající kartu. Pokud hráč na tutéž kartu položí více svých přesýpacích hodin ve stejném kole, **nedostává stres**.

Posunout dlouhodobý plán na vyšší stupeň

Hráč může použít akci na kartě, aby zvýšil stupeň jednoho ze svých dlouhodobých plánů. Zaplatí cenu nového stupně ve zdrojích, posune černou kostičku na následující stupeň a získá uvedenou odměnu. Pokud cena stupně vyžaduje další přesýpací hodiny, umístí je hráč také na kartu.

Pozor, hráč se může posunout pouze na následující stupeň (žádný stupeň nesmí vynechat), i kdyby byl schopen zaplatit náklady na stupeň ještě vyšší. Stejně tak nesmí hráč znovu zaplatit již dosažený stupeň.

Příklad: Anna má před sebou kartu **Naučit se vařit** a černou kostičku má na S2. Chce se posunout na vyšší stupeň, a proto ve svém tahu na kartu položí přesýpací hodiny a zaplatí 3 🚗. Poté získá 2 💡 a 2 ★. Černou kostičku posune na S3.

Pokud hráč posune černou kostičku na S4, podařilo se mu dokončit dlouhodobý plán. Získá odměnu uvedenou na tomto stupni a kartu položí bokem na hromádku svých **realizovaných plánů**. Tato karta již nezabírá místo před hráčem. Přesýpací hodiny z odložené karty hráč přesune na pole **Strávený čas** na herní desce.

Vylepšit věc / Opakovat činnost


Hráči, kteří před sebou mají **věc**, mohou využít akci a vybranou věc vylepšit na vyšší stupeň. Hráč zaplatí cenu za stupeň, posune černou kostičku na další stupeň a získá uvedenou odměnu.





Podobně může hráč provést vyšší stupeň **činnosti**, kterou má položenou před sebou. Zaplatí cenu nového stupně ve zdrojích, posune černou kostičku na následující stupeň a získá uvedenou odměnu. Pokud cena stupně vyžaduje další přesýpací hodiny, umístí je hráč také na kartu.


V obou případech může hráč zvolit jakýkoliv vyšší stupeň. Nezapomeňte, že vyšší stupeň věci obvykle znamená vyšší udržovací náklady.

Příklad: Honza má **Sbírku deskových her** na prvním stupni (**Polička**) a chce si ji vylepšit na třetí stupeň (**Samo-
statná místnost**). Položí jedny své přesýpací hodiny na kartu a zaplatí 6 🚗. Poté položí černou kostičku na třetí stupeň, a získá tak 4 🚗, 5 💡 a 1 ★. Na začátku příštího kola, ve **fázi přípravy** (a v každém následujícím kole) bude muset zaplatit 3 🚗, za což dostane 1 ★.

Dosáhnout povýšení

Hráč, který má práci, může dosáhnout povýšení a posunout se na vyšší stupeň stejného oboru. Takto je možné získat novou práci snadněji než běžným způsobem a zároveň získat body DDŠ . Aby hráč dosáhl povýšení, musí na herní desce ležet karta práce **stejného oboru a o 1 vyššího stupně**. Dále musí hráč použít přesýpací hodiny své barvy (položí je na pole **Strávený čas**) a zaplatit cenu za povýšení, za což získá odměnu uvedenou na původní kartě práce a také novou kartu práce stejného oboru z herní desky, kterou položí před sebe. Původní kartu práce odloží bez jakéhokoli postihu. Pokud hráč získá novou práci díky povýšení, odměnu z nově získané práce nedostane.

Příklad: Marie má práci **Sociální pracovník** (sociální obor S1). Během tohoto kola byla na herní desku přidána karta **Personální manažer** (sociální obor S2). Marie se rozhodne dosáhnout povýšení, aby zvýšila svůj příjem. Použije jedny přesýpací hodiny (položí je na pole **Strávený čas**), 2  a 4 . Potom získá 3  (bonus za povýšení) a 3 . Vezme si kartu **Personální manažer** z herní desky a položí ji před sebe. Původní kartu práce **Sociální pracovník** odloží.



V této chvíli žádné další odměny z nové práce nezíská. Na začátku příštího kola (a na začátku všech následujících kol) získá odměnu 11 , pokud bude schopna zaplatit náklady.






V pracích 3. stupně již nelze dosáhnout povýšení, ale je na nich možnost odejít do důchodu. Aby hráč mohl odejít do důchodu, musí zaplatit 1 přesýpací hodiny, zdroje uvedené jako cenu za odchod do důchodu a získá uvedenou odměnu. Od této chvíle práce nezabírá jedno ze tří míst před hráčem. Zůstává však stále před hráčem (s černou kostkou na řádku **Důchod**) a v každém kole ve **fázi přípravy** přináší hráči odměnu. Pokud však tento hráč najde novou práci, musí tuto kartu odložit a již nebude dostávat odměnu za důchod.


Rozvíjet vztah

Aby hráč mohl vylepšit vztah s partnerem, kterého již má před sebou, musí splnit jeho požadavky uvedené na stupni, na něž se chce posunout. Pokud hráč nespĺňuje partnerovy požadavky, nemůže tuto akci provést. Vztah mohou hráči rozvíjet pouze jeden stupeň po druhém, není možné přeskočit ze **Schůzky** rovnou na **Výchovu dětí**.

Když hráč změní stupeň svého vztahu, posune podle toho také černou kostičku a získá uvedenou odměnu.

Mít vztah na vyšších stupních však vyžaduje jistou oběť. Každý partner má na své kartě uvedeny udržovací náklady, které musí hráči v každém kole ve fázi přípravy zaplatit. Za zaplacení získají také uvedené zdroje jako odměnu. Pokud hráč nechce nebo nemůže zaplatit náklady, jeho vztah se rozpadne. Musí odložit kartu partnera, dostane 1 **stres**  a ztratí 1 **KDŠ** .

Příklad: Honza má pocit, že se mu s Martou daří, a chtěl by vztah s ní povýšit na další stupeň. Podívá se na její požadavky a zjistí, že po něm chce, aby měl 5 . Honza má momentálně 6 , takže její požadavek splňuje (stačí, když je má, nemusí je utratit). Položí své přesýpací hodiny na kartu Marty a posune černou kostičku na daný stupeň. Poté dostane 1 , 2  a 1 .

Aby vztah fungoval, je třeba mu věnovat čas. V příštím kole (a v každém dalším) bude muset Honza použít jedny přesýpací hodiny, aby vztah udržel. To mu zároveň zajistí 1 , 2  a 1 .

Cesta za štěstím

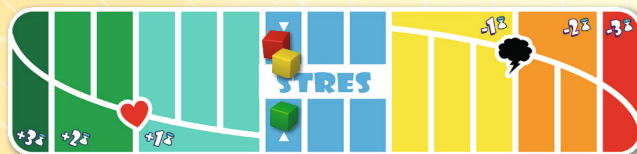


4. STUPNICE STRESU

Na začátku hry mají všichni hráči svůj ukazatel stresu na prvním políčku prostřední (modré) sekce stupnice stresu.

Pokud hráč dostane **stres** ☹️, posune svůj ukazatel o jedno políčko doprava. Pokud se tím dostane do jinak barevné sekce, znamená to, že se jeho zdraví zhoršilo, a v dalších tazích bude mít tento hráč k dispozici méně přesýpacích hodin

Pokud se hráčův ukazatel kdykoliv během hry posune **za poslední políčko** na stupnici stresu, znamená to, že život tohoto hráče skončil, a dalších tahů se již neúčastní.



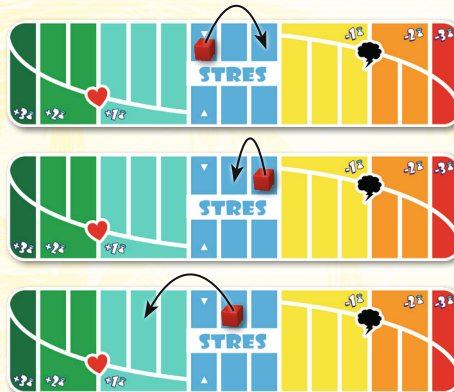
Hráči mohou snižovat stres třemi způsoby:

- **Odpočinek:** Když hráč provede akci **Odpočívat**, posune svůj ukazatel stresu o dvě pole doleva v sekci, ve které aktuálně je. Pokud je hráčův ukazatel na prvním poli sekce, odpočinek na něj nemá vliv.
- **Relaxace:** ☁️ Některé karty hráčům dovolují relaxovat. Když k tomu dojde, posune hráč svůj ukazatel stresu o jedno pole doleva v sekci, ve které aktuálně je. Pokud je hráčův ukazatel na prvním poli sekce, relaxace na něj nemá vliv.
- **Dobré zdraví:** ❤️ Některé karty hráčům přidávají 1 bod dobrého zdraví. Když k tomu dojde, přemístí hráč svůj ukazatel stresu o jednu sekci doleva a položí jej na stejné pole nové sekce (např. pokud byl ukazatel na druhém poli prostřední sekce (modré), přemístí jej hráč na druhé pole vedlejší sekce vlevo (světle zelené). Pokud byl ukazatel na třetím poli světle zelené sekce, posune jej na druhé pole sekce v středně zelené, protože tato sekce třetí pole nemá). V příštím kole, ve **fázi přípravy**, tak hráč dostane jedny přesýpací hodiny navíc (resp. dvoje ve středně zelené).

Příklad: Během hry Honza dostal dva stresy.

Chtěl by si stres snížit, takže se rozhodne, že si pořídí věc, která poskytuje relaxaci. Tím posune svůj ukazatel o jedno pole doleva.

*Později chce svůj stres snížit ještě více. Rozhodne se proto, že si vezme plán **Jíst zdravě**. Tento plán mu na 4. stupni přidá bod dobrého zdraví. To znamená, že svůj ukazatel stresu přesune na prostřední pole světle zelené sekce na stupnici stresu.*



5. STÁRNUTÍ

Šesté kolo hry je začátek stáří v životech hráčů. Když nastane, proveďte následující změny:

- Akce **Pracovat přesčas** již není dostupná. Položte na ni žeton blokované akce.
- Všichni hráči dostanou **stres** ☹️. Přesný počet je uveden na herní desce na stupnici kol.

Tento stres se bude každé kolo zvyšovat, a pokud hráči svůj stres nesníží, ve druhém kole stáří se jejich ukazatel posune mimo stupnici stresu. Jakmile se toto někomu z hráčů stane, zemře a dále už se hry neúčastní.

Cesta za štěstím

Pokud se i přesto některému z hráčů podaří snížit svůj stres natolik, že se dostane do druhého kola stáří, začátek posledního kola stáří již pravděpodobně nepřežije. Ve výjimečných případech se může stát, že se některý z hráčů ve zdraví dočká i posledního kola, v tom případě své kolo odehraje normálně a zemře až na konci kola.



6. STUPNICE KRÁTKODOBÉHO ŠTĚSTÍ

Na této stupnici hráči sledují své krátkodobé štěstí (KDŠ 😊).

Každý hráč začíná na prostředním poli stupnice a během hry se jeho ukazatel posouvá na základě efektů karet a akcí. Když hráč získá KDŠ 😊, posune svůj ukazatel doprava, pokud ztratí KDŠ 😊, posune svůj ukazatel doleva.



Na konci každého kola se všechny ukazatele vrátí na prostřední pole stupnice.

Krátkodobé štěstí hráčům poskytuje 3 výhody:

- Určuje začínajícího hráče pro příští kolo. Žeton začínajícího hráče dostane na konci kola hráč s největším počtem **KDŠ** 😊 a v příštím kole bude začínat. Pokud má nejvíce **KDŠ** více hráčů, dostane žeton začínajícího hráče ten z nich, který je v pořadí hry nejdále od současného začínajícího hráče.
- Když si hráč bere plán nebo zvyšuje jeho stupeň, může zaplatit o jeden zdroj (jakéhokoliv typu) méně za každý bod **KDŠ** 😊, který aktuálně má. Tuto výhodu může hráč využít vícekrát za kolo, body **KDŠ** tímto neubývají. Naopak, pokud má hráč zápornou hodnotu **KDŠ**, musí hráč platit zdroje navíc za brání nebo zvyšování stupně plánů. Za každý negativní bod **KDŠ** musí hráč zaplatit jeden libovolný zdroj navíc.
- Pokud je hráč kdykoliv během svého tahu nespokojený s kartami, které jsou na herní desce, může před prováděním akce ztratit **jeden bod KDŠ** 😊 a vyměnit jednu z řad karet na herní desce (odloží všechny karty v jedné řadě – **Plány, Věci-činnosti, Práce** nebo **Partneři** – a nahradí je stejným počtem nových z dobíracího balíčku). Výměnu může hráč provést vícekrát v jednom kole, ale pouze předtím, než provede jakoukoliv akci.

***Příklad:** Anna si v jednom kole koupila dvě věci, které jí přidávají 2 body KDŠ 😊, takže posunula svůj ukazatel na stupnici o dvě pole doprava. V pozdější fázi kola se Anna rozhodne zvýšit stupeň svého plánu. Za běžných okolností by jí to stálo 1 🏠 a 2 🐾. Díky její pozici na stupnici KDŠ jí stačí zaplatit o 2 zdroje méně, takže za zvýšení stupně plánu jí stačí zaplatit pouze 1 🏠 nebo 1 🐾.*

Pokud by měl hráč kdykoliv získat (nebo ztratit) **KDŠ** 😊 tak, že by se měl ukazatel posunout mimo stupnici, ponechá jej na krajním poli stupnice a namísto **KDŠ** 😊 hráč získá (nebo ztratí) **DDŠ** ★.



7. ODKLÁDÁNÍ KARET

Pokud se hráč bude chtít kdykoliv během svého tahu zbavit kterékoliv karty před sebou (**plánu, práce** nebo **partnera**), může ji odložit, za což dostane **1 stres** 🗨️ a ztratí **1 KDŠ** 😊.

Stejně tak pokud hráč ve **fázi přípravy** nemůže nebo nechce zaplatit udržovací náklady karty (**věci, práce** nebo **partnera**), **musí** kartu odložit se stejným postihem (+1 stres 🗨️ a -1 KDŠ 😊).

Cesta za štěstím



8. KONEC HRY

Jakmile všichni hráči zemřou, hra končí. Poté hráči provedou následující kroky:

- **Dědictví:** Když hráč zemře, přenechá svým blízkým své nabyté zkušenosti a majetek. Za každých 5 zdrojů jednoho typu a za každých 5 mincí získá hráč **1 DDŠ** ★.
- **Životní cíle:** Pokud některý hráč splní podmínku uvedenou na kartě životního cíle vylosované na začátku hry, dostane uvedenou odměnu. Jeden hráč může splnit více životních cílů, ale každý životní cíl může splnit pouze jeden hráč. Pokud by některý z cílů splnilo více hráčů, odměnu za něj nezíská nikdo.

Vítězem hry se stává hráč, který má nejvíce bodů **Dlouhodobého štěstí** ★. V případě shody zvítězí hráč, který během hry nasbíral **více karet**.

Vítězi gratulujeme, že prožil skvělý život. Teď už může barvitě povprávět ostatním hráčům o svých zážitcích.



4. SÓLO HRA



Příprava sólové hry probíhá takto:

- Připravte hru, jako by hráli 2 hráči.
- Namísto dvou karet **životních cílů** doberte 3 a položte je před sebe.

Ve spodní části každé karty je uvedeno, jakou podmínku musíte splnit (podmínku a odměnu v horní části karty ignorujte).

Abyste zvítězili v sólo hře, musíte splnit všechny tři **životní cíle** a získat alespoň **50 bodů DDŠ** ★.



instrukce
k sólo hře



5. AUTOŘI



Autoři hry: David Chircop
Adrian Abela

Další design & vývoj hry: Vangelis Bagiartakis

Ilustrace: Panayiotis Lyris

Grafický design: Spyros Alvertis
Konstantinos Kokkinis
Giota Vorgia

Vedoucí projektu: Konstantinos Kokkinis

Český překlad: Vladimír Smolík
Jan Březina

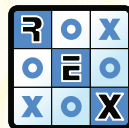
Jazyková korektura: Eliška Pospíšilová
Michal Požárek

Grafická sazba: Michal Stárek
Vedoucí projektu: Kamil Smola



www.artipiagames.com

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



rexhry.cz fb.com/rexhry

REXhry.cz
REXport, s. r. o.
Palackého tř. 198/72
612 00 Brno – Královo pole
Česká republika

Poznámka: Hra Cesta za štěstím je fikce. Jakákoli podobnost se skutečnými osobami či událostmi je čistě náhodná.

© 2019 Artipia Games. Všechna práva vyhrazena.

Je-li s Vaší hrou něco v nepořádku, prosíme, kontaktujte nás na **obchod@rexhry.cz**.