

The Pursuit of Happiness

Onnea etsimässä

Meillä kaikilla on yhteinen tavoite – tavoite onnellisuudesta.

Kun elämme elämäämme ottaen askeleita onnellisuutta kohti, huomaamme, että onnellisuus sijaitseekin itseasiassa onnellisuuden tavoittelussa.

The Pursuit of Happiness ("Onnea etsimässä") on peli, jossa valitset pelihahmosi syntymästä ja elät haluamasi mukaan. Otat osaa projekteihin, ostat asioita, teet töitä, perustat ihmissuhteita, kasvatat perhettä. Mahdollisuudet ovat rajattomat.

Tämä on sinun elämäsi.

Kuinka paljon voit saavuttaa yhden elämän aikana?

1. Pelikomponentit:

156 pelimerkkiä

- 36 tietomerkkiä
- 36 kekseliäisyysmerkkiä
- 36 vaikuttajamerkkiä
- 44 kolikkomerkkiä
- 3 ei käytettävissä – merkkiä
- 1 ensimmäisen pelaajan merkki

180 korttia

- 60 projektikorttia
- 60 esineet ja aktiviteetit -korttia
- 18 työkorttia ja 1 kansikortti
- 12 partnerikorttia ja 1 kansikortti
- 10 elämäntavoitekorttia
- 10 lapsentaitokorttia
- 8 pelaajan neuvo -korttia

53 puukuutiota

- 8 seurantanappulaa
- 4 pitkän aikavälin onnellisuusnappulaa
- 40 tasonappulaa
- 1 kierrosnappula

36 puista tiimalasinappulaa (4 väriä kutakin 9 kpl)

- 1 pelilauta

- 1 ohjekirja

2. Pelin alkuasetelma:

Tämä asettelu koskee 2-4 hengen peliä: soolopelin ohje löytyy ohjeiden loppupuolelta.

1. Aseta pelilauta keskelle pöytää niin, että kaikilla on helppo pääsy laudalle
2. Erottele Projekti-, Esineet ja aktiviteetit -, Työ- ja Partnerikortit neljään pinoon, sekoita kortit ja laita laudan reunalle. Jätä tilaa myös poistopinoille. Aseta Työkorttien päälle niiden kansikortti ja Partnerikorttien päälle niiden kansikortti.
3. Jokainen pelaaja valitsee värin ja ottaa 6 tiimalasimerkkiä (lopun jätetään toistaiseksi sivuun). Lisäksi jokainen ottaa 2 seurantanappulaa ja 1 pitkän aikavälin onnellisuusnappulan ("LTH") omassa värissään.
4. Jokainen pelaaja asettaa 1 seurantanappulan lyhyen aikavälin onnellisuusasteikolle ("Short Term Happiness") ja 1 seurantanappulan stressitasapainoon (Stress-sanan päälle, alkukirjaimen kanssa samaan ruutuun). Lisäksi pelaajat laittavat laudaa kiertävälle Pitkän aikavälin onnellisuusasteikolle LTH-nappulan ruutuun 0.

SYMBOLIT:

Tieto	Kekseliäisyys	Vaikuttaminen	Raha	Hyvä terveys
Lyhyen aikavälin onnellisuus (STH)	Pitkän aikavälin onnellisuus (LTH)	Stressi	Rentoutuminen	Tiimalasimerkki

5. Sekoita Elämäntavoitekortit ja nosta pelaajamäärän mukainen määrä kortteja. Aseta kortit pelilaudan viereen kuvapuoli ylöspäin niin, että kaikki pelaajat näkevät kortit.
6. Aseta kierrosmerkki Teini-ikään ("Teen") pelilaudalla.
7. Ota kolme ei käytettävissä -merkkiä ja aseta ne peittämään kohdat Hanki työ ("Get a job"), Aloita suhde ("Start relationship") ja Yliaika ("Overtime") ruudut pelilaudalla.
8. Sekoita lapsentaitokortit ja jaa jokaiselle pelaajalle kaksi korttia. Jokainen pelaaja valitsee korteistaan yhden ja palauttaa toisen laatikkoon. Pelaajat poimivat sitten pitämänsä kortin esittämät resurssit laudalta. Jokainen lapsentaitokortti pitää sisällään myös jonkin kyvyn. Pelaaja voi käyttää tätä kykyä niin paljon pelissä kuin hän tahtoo.
9. Vanhin pelaaja aloittaa ja saa ensimmäisen pelaajan merkin.

3. Pelin pelaaminen

1. Katsaus kierroksesta

Onnea etsimässä pelataan useiden kierrosten ajan. Jokainen kierros edustaa tiettyä ajanjaksoa pelaajan elämässä. Jokaisessa kierroksessa on kolme vaihetta:

- Ylläpitovaihe
- Tekemisvaihe
- Kierroksen loppu -vaihe

Ylläpitovaihe

- Ylläpitovaiheen alussa, siirrä kierrosnappulaa 1 ruutu eteenpäin (paitsi ensimmäisellä kierroksella). Jos pelaajalle tulee tästä stressiä ("Stress") (ks. Vanheneminen myöhemmässä), siirrä pelaajan seurantanappulaa stressiasteikolla sen mukaisesti.
- Poista kortit laudalta ja nosta uudet kortit jokaisesta pinosta niille merkattuihin paikkoihin:
 - o Projektit: nosta 3 korttia 2-3 pelaajan pelissä ja 4 korttia 4 pelaajan pelissä.
 - o Esineet-Aktiviteetit: nosta 3 korttia 2-3 pelaajan pelissä ja 4 korttia 4 pelaajan pelissä.
 - o Työt: nosta yhtä monta korttia kuin on pelaajia.
 - o Partnerit: nosta yhtä monta korttia kuin on pelaajia.

Ensimmäisellä kierroksella (teini-iässä, "Teen"-kierroksella) kaikki ovat teini-ikäisiä, joten kaikkia toimintoja ei ole vielä avattu. Älä tällöin nosta yhtään korttia Työ- tai Partneripinosta.

Työ- ja Partnerikortit ovat kaksipuoleisia. Siksi niillä on kansikortit. Kortit nostetaan siis pinojen pohjalta.

Jos missään kohtaa peliä jokin korttipino loppuu, poistopino sekoitetaan ja siitä muodostetaan uusi nostopino.

- Mikäli pelaajan nappula stressiasteikolla ei ole keskeisellä sinisellä alueella, tämä pelaaja joko saa tai menettää yhden tiimalasin kierroksen ajaksi sen mukaan, mitä asteikko osoittaa.
- Jokainen pelaaja laskee Projektien, Töiden ja Partnereiden kokonaissumman. Jos pelaajalla on enemmän kuin kolme, hän joutuu edetä jokaisesta kolmen ylittävästä numerosta yhden askeleen lisää stressiä stressiasteikolla. Sen lisäksi, jos pelaajalla on kaksi tai useampia Partnereita, hän saa jokaisesta yhden ylittävästä määrästä lisää stressiä.
- Jokainen pelaaja tarkistaa korteistaan (Esineet, Työt, Partnerit) onko niissä ylläpitokustannuksia. Jos on, pelaaja maksaa kustannukset ja saa vastaavat palkinnot.

Pelaaja voi maksaa ylläpitokustannukset missä järjestyksessä haluaa. Hän voi myös maksaa yhden kortin palkinnoilla toisen kortin kustannukset.

Jos pelaaja ei voi tai ei halua maksaa ylläpitoa kortista, se kortti on poistettava. Pelaaja saa tästä hyvästä yhden askeleen lisää stressiä stressiasteikolla ja menettää yhden pisteen lyhyen aikavälin onnellisuusasteikolla ("Short Term Happiness", STH).

Tekemisvaihe

Ensimmäisen pelaajamerkin omistava pelaaja aloittaa. Hän ottaa yhden tiimalasinappulan ja asettaa sen yhteen vapaana olevista toiminnoista laudalla tai pelaajan omilla korteilla. (ks. Tarkemmat ohjeet myöhemmin tässä manuaalissa). Pelaaja suorittaa kyseisen tekemisen ja vuoro siirtyy myötäpäivään.

Kun pelaaja suorittaa tekemisen laudalla, jos jonkun muun tiimalasi on jo samassa toiminnossa, pelaaja liikuttaa yhden askeleen lisää stressiä stressiasteikolla.

Jos pelaajalla ei ole tiimalasia pelattavana, hän ei enää pelaa sillä kierroksella ja peli jatkuu hänestä myötäpäivään seuraavalla pelaajalla. Kun kaikkien pelaajien tiimalasit ovat loppuneet, jatketaan Kierroksen loppu -vaiheeseen.

Kierroksen loppu -vaihe

Kun kierros loppuu pelaajat tekevät seuraavat asiat tässä järjestyksessä:

- Saa lisäpalkintoja Ryhmäprojekteista (ks. Ryhmäprojektit myöhemmin)
- Aseta sivuun Yhden kierroksen projektit ja Ryhmäprojektit
- Ota tiimalasit laudalta ja/tai korteilta. Palauta mahdolliset Yliaika-toiminnon kautta saadut tiimalasit.
- Valitkaa seuraavan kierroksen ensimmäinen pelaaja sen perusteella, mikä järjestys on lyhyen aikavälin onnellisuudessa (STH): pelaaja, joka on asteikolla korkeimmalla, saa ensimmäisen pelaajan merkin. Tasatilanteessa peliä johtava pelaaja aloittaa.
- Palauttakaa kaikki lyhyen aikavälin onnellisuuden nappulat alkutilaan. HUOM! Stressiasteikolla nappulat säilyvät omilla paikoillaan, eikä niitä palauteta alkutilaan.

Ensimmäisen kierroksen jälkeen Ei käytettävissä -merkit poistetaan laudalta. Kaikki toiminnot ovat nyt toteutettavissa. Viimeisen Aikuiskierroksen ("Adult") jälkeen Yliaika poistetaan käytöstä Ei käytettävissä -merkillä.

2. Laudan toiminnot

Opiskelu ("Study") / Soittaminen ("Play") / Kanssakäyminen ("Interact")

Pelissä on kolme resurssia:

Tieto, Kekseliäisyys ja Vaikuttaminen

Kun pelaaja suorittaa jonkun näistä kolmesta toiminnosta pelilaudalla, siitä tienaa kolme resurssia seuraavasti:

- Opiskelu > tienaa kolme Tietoa
- Soittaminen > tienaa kolme Kekseliäisyyttä
- Kanssakäyminen > tienaa kolme Vaikuttamista

Väliaikainen työpaikka ("Temp Job")

- Kun suoritat tämän toiminnon, tienaat kolme Kolikkoa

Ota projekti ("Take Project")

- Kun pelaaja valitsee tämän, valitsee hän vapaana olevan Projektin laudalta, maksaa määrätyn maksun ja asettaa kortin eteensä. Hinta määräytyy kortin ja tason mukaan. Pelaaja nostaa sitten kortin pinosta korvaamaan nostetun kortin pöydällä. Pelaajalla on edessään "kolme slottia", johon asettaa Projektit, Työt ja Partnerit. Pelaaja voi kaikkien kolmen "slotin" ollessa täytettyinä, nostaa vielä lisää kortteja, mutta jokaisesta Projektista aiheutuu yksi askel lisää stressiasteikolla. Lisäksi, mikäli kierroksen alussa pelaajalla on Projekti-, Työ- tai Partnerikortteja yhteensä enemmän kuin kolme, tulee tästä lisästressiä stressiasteikolla yksi askel per ylimääräinen kortti.
- Projektikortteja on olemassa kolmea tyyppiä: Perusprojektikortti, Yhden kierroksen projekti - kortti ja Ryhmäprojektikortti.

Perusprojekti

- Perusprojektikortit ovat projekteja, jotka pelaaja päättää tehdä ja edetä omaa tahtiaan pitkin pelin kulkua.
 - Projektin nimi ("Project's name")
 - Projektin kategoria ("Project's Category")
 - Tason nimi ("Level's name")
 - Tason hinta ("Level's cost")
 - Tason numero ("Level's number")
 - Tason palkinto ("Level's rewards")
- Projektin kategoriaa käytetään vain temaattisessa mielessä. Kirjaimet vastaavat seuraavia kategorioita:
 - A: Taiteet ("Arts") B: Talous ("Business") C: Kulttuuri ("Culture") H: Terveys ("Health") P: Poliitiikka ("Politics") S: Sosiaalisuus ("Social") T: Teknologia ja Tiede ("Technology and Science")
- Kun pelaaja ottaa Perusprojektin tehtäväkseen, hänen tulee maksaa 1. tason kustannus. Pelaaja laittaa sitten mustan kuution tason 1. kustannuksen (L1) päälle ja kortista saa 1. tason palkinnon.
- Kortissa voi myöhemmässä vaiheessa edetä korkeammille tasoille (ks. Ohje myöhemmässä vaiheessa manuaalia).

Yhden kierroksen projektit

Yhden kierroksen projektit kuvastavat tietyllä aikavälillä tapahtuvia koettelemuksia, kuten kilpailua.

- Projektin nimi ("Project's name")
- Yhden kierroksen projektin merkki ("Single Round Project Indicator")
- Projektin kategoria ("Project's Category")
- Tason nimi ("Level's name")
- Tason hinta ("Level's cost")
- Tason numero ("Level's number")
- Tason palkinto ("Level's rewards")
- Kun pelaaja valitsee Yhden kierroksen projektin, hän voi valita minkä tahansa neljästä tasosta, jonka haluaa suorittaa. Pelaaja maksaa kyseisen tason kustannuksen ja saa tason palkinnon. Toisin kuin Perusprojekteissa, Yhden kierroksen projekteissa ei voi nousta tasoja. Kortti myös poistetaan pelaajan pelattavista kierroksen lopussa (kortti lasketaan silti Valmiiden projektien joukkoon).

Ryhmäprojektit

- Projektin nimi ("Project's name")
- Ryhmäprojektin merkki ("Group Project Indicator")
- Projektin kategoria ("Project's Category")
- Roolin nimi ("Role's name")
- Roolin hinta ("Role's cost")
- Roolin välitön palkinto ("Role's immediate reward")
- Lisäpalkinto rooleista ("Additional rewards")
- Kaikki pelaajat voivat ottaa osaa Ryhmäprojekteihin.
- Kun pelaaja valitsee Ryhmäprojektin, tulee hänen valita yksi neljästä roolista kortissa. Pelaajan tulee asettaa tiimalasinappula tämän valitsemansa roolin päälle kortilla. Pelaaja maksaa kortissa mainitut kustannukset ja saa vastaavan palkinnon.
- Ryhmäprojektit ovat erityisiä, koska kaikki pelaajat voivat osallistua niihin samaan aikaan. Heti kun pelaaja asettaa Ryhmäprojektikortin eteensä, kuka tahansa muu pelaaja voi käyttää Ota Projekti -toiminnon laittamalla tiimalasinappulansa tälle Ryhmäprojektikortille (jollekin muulle roolille kuin mitä on jo valittu) sen sijaan, että pelaaja nostaisi uuden Projektikortin pöydältä. Pelaaja voi pelata samalla kierroksella samaan Ryhmäprojektikorttiin kaksi tiimalasinappulaa – loput paikat on säästettävä muille pelaajille.
- Kierroksen lopussa, riippuen kuinka monta roolia on tullut täytettyä, pelaajat, joilla on rooli Ryhmäprojektikortissa saavat lisäpalkinnon kortin mukaisesti. Pelaaja saa jokaisesta roolistaan Ryhmäprojektikortissa lisäpalkinnon. Valmis projekti menee sille, joka on ensimmäisenä pelannut kyseisen Ryhmäprojektin.
- Huom. Jos pelaaja siirtää tiimalasinsa Ota Projekti -kohdasta Ryhmäprojektiin, hän voi samalla kierroksella toteuttaa Ota Projekti -toiminnon ilman stressiä. Kuitenkin, jos pelaajalla on jo tiimalasinappula toimintokohdassa, kun hän saa Ryhmäprojektin, hän saa siitä yhden stressipisteen. Tiimalasinappula on ensin toimintokohdassa ja siitä asetetaan kortille.

Kuluta ("Spend")

- Kun tekee tämän toiminnon, pelaaja voi ottaa yhden Esineen tai Aktiviteetin laudalta ja päättää, millä tasolla pelaaja maksaa kortista. Pelaaja maksaa haluamansa tason mukaan, saa saman tason vastaavan palkinnon ja asettaa kortin eteensä. Sitten pelaaja nostaa pinosta uuden kortin laudalle korvaamaan nostetun kortin.

Esine

Esine kuvastaa omistusta, jonka voit saavuttaa pitkin elämä. Yleensä Esineellä on useita vaihtoehtoja siihen, miten paljon Esine kustantaa ja millaisia palkintoja siitä saa.

- Esineen nimi ("Item's name")
- Tason nimi ("Level's name")
- Tason hinta ("Level's cost")
- Tason ylläpidon hinta ("Level's upkeep cost")
- Tason ylläpidon palkinto ("Level's upkeep reward")
- Tason palkinto ("Level's rewards")
- Tason numero ("Level's number")
- Esineen merkki ("Item indicator")
- Kun pelaaja ostaa Esineen, hän asettaa kortin eteensä ja laittaa kortille ostotason mukaisesti mustan kuution. Sitten hän ottaa palkintonsa. Monissa, varsinkin korkeamman palkintotason Esineissä, on ylläpitokustannus. Pelaajan tulee maksaa tämä jokaisen kierroksen alussa, Ylläpitovaiheessa. Kun pelaaja maksaa ylläpitokustannukset, hän myös ansaitsee ylläpidon palkinnon. Pelaaja voi myös pelissä parantaa Esinettään eli korottaa tasoa (ks. Ohje myöhemmin tässä manuaalissa).
- Esineet eivät kuluta "kolmen slotin" sääntöä: pelaajalla voi olla kuinka monta esinettä tahansa.

Aktiviteetti

Aktiviteetit ovat, kuten nimikin kertoo, aktiviteetteja, joihin pelaaja voi käyttää rahaa. Ne toimivat kuten Esineet, mutta niissä ei ole ylläpitokustannuksia.

- Aktiviteetin nimi ("Activity's name")
- Tason nimi ("Level's name")
- Tason hinta ("Level's cost")
- Tason palkinto ("Level's rewards")
- Tason numero ("Level's number")
- Aktiviteetin merkki ("Activity indicator")
- Aktiviteetit, kuten Esineetkin, eivät kuluta "kolmen slotin" sääntöä: pelaajalla voi olla kuinka monta aktiviteettia tahansa.

Hanki Työ ("Get a Job")

- Kun suorittaa tämän toiminnon, pelaaja valitsee yhden vapaana olevan Työn laudalta, maksaa palkkauskustannukset, saa palkinnon, ja asettaa kortin eteensä. Pelaaja **EI** nostaa uutta korttia pöydälle.
- Työkortit ovat kaksipuolisia, kummallakin puolella on oma tekstinsä ja kuvansa. Arvo on molemmissa puolissa sama. Kun pelaaja valitsee työn, voi hän valita kumman puolen haluaa.
 - Työn nimi ("Job's name")
 - Työn ylläpidon hinta ("Job's upkeep cost")
 - Työn ylläpidon palkinto ("Job's upkeep reward")
 - Palkankorotuksen hinta ("Promotion's cost")
 - Työn taso ("Job's level")
 - Työn tyyppi ("Job's Type")
 - Työ palkinto ("Job's rewards")
 - Työn palkkauskustannukset ("Job's hiring cost")
 - Palkankorotuksen palkinto ("Promotion's reward")
- Töitä on kolmea eri tyyppiä: Tieteelliset työt ("Science"), Taiteelliset työt ("Arts") ja Sosiaaliset työt ("Social"). Jokaista tyyppiä kohtaan on kolme tasoa: L1, L2 ja L3. Pelaaja voi valita tason haluamansa mukaan, kunhan pystyy maksamaan palkkauskustannukset (eli pelaajan ei tarvitse aloittaa tasolta L1 ennen kuin pääsee tasolla L2).
- Työ takaa pelaajalle varmaa tuloa joka kierroksella, mutta vaatii aikaa ja tiettyjä resursseja, jotta työn saa pidettyä. Jokaisella työllä on ylläpidollisia kustannuksia, jotka maksetaan joka

kierroksen Ylläpitovaiheessa. Tätä vastaan pelaaja saa kortissa määrätyn määrän rahaa. Jos pelaaja ei pysty tai ei halua maksaa ylläpitokustannuksia, hän saa potkut: pelaajan on luovuttava kortista ilman palkintoa. Lisäksi pelaaja menettää yhden pisteen lyhyen aikavälin onnellisuusasteikolla sekä saa yhden lisästressipisteen.

- Pelaajalla voi olla kerrallaan vain yksi työ. Mikäli pelaaja missään vaiheessa peliä ottaa toisen työn, on hänen luovuttava edellisestä (kuitenkin ilman rangaistusta).
- Työkortti vie yhden tilan ”kolmen slotin” paikoista. Siispä, jos pelaajalla on jo kolme tai enemmän Projekteja tai Partnereita (yhteensä) siinä kohtaa, kun pelaaja valitsee Työkortin, tulee pelaajalle yksi lisästressipiste.
- Jokaisessa työssä on myös mahdollisuus palkankorotukseen. Tätä kustannussaraketta voi käyttää päästäkseen seuraavan tason töihin samassa työtyypissä.

Aloita parisuhde (”Start relationship”)

- Tee tämä toiminto aloittaaksesi parisuhteen
 - o Partnerin nimi (”Partner’s name”)
 - o Tason nimi (”Level’s name”)
 - o Partnerin ylläpidon hinta (”Partner’s upkeep cost”)
 - o Partnerin ylläpidon palkinto (”Partner’s upkeep reward”)
 - o Tason palkinto (”Level’s reward”)
 - o Partnerin vaatimukset (”Partner’s requirements”)
- Aloittaakseen uuden parisuhteen, pelaaja valitsee yhden vapaan Partnerin laudalta ja asettaa sen eteensä. Pelaaja **EI** nosta uutta korttia valitun tilalle laudalle. Aseta musta kuutio Deittailu-tasolle (Date; L1) ja korjaa palkinto tältä tasolta. Partnerikortit ovat kaksipuoleisia, toisella puolella on mies ja toisella nainen. Valittuaan pelaaja voi asettaa kortin haluamansa puoli ylöspäin eteensä.
- Partnerin käyttävät ”yhden kolmesta slotista” pelaajan edessä. Mikäli pelaajalla on jo Projekteja ja Töitä yhteensä kolme, kasvaa pelaajan stressitaso yhdellä, jos hän valitsee Partnerin.
- Pelaajalla voi olla useampi Partnerin samaan aikaan. Kuitenkin monen ihmissuhteen ylläpito on stressaavaa, joten jokaisesta ylimääräisestä kumppanista tulee yksi stressipiste lisää. Myös jokaisesta ylimääräisestä Partnerista tulee yksi lisästressipiste Ylläpitovaiheessa.
- Ihmissuhteita voi kehittää ja tasoa parantaa (ks. Ohje myöhemmin tässä manuaalissa).

Yliaika (”Overtime”)

- Tämän toiminnon kohdalla yrität tehdä enemmän asioita mitä olisi mahdollista oman terveytesi kustannuksella. Ota kaksi lisätiimalasia ja lisää kaksi stressitasoa. Mikäli stressitaso ei riitä laudalla, et voi suorittaa tätä toimintoa.
- Palauta ylimääräiset tiimalasit kierroksen lopussa.

Lepo (”Rest”)

- Valitsemalla tämän pelaaja ottaa taukoa jokapäiväisistä tehtävistä ja lepää. Siirrä stressinappulaa kaksi askelta parempaan suuntaan.
- Jos stressiasteikon väri muuttuisi kahdesta askeleesta, jää ”parhaimpaan mahdolliseen” kohtaan nykyistä väriasteikkoa.
- Mikäli pelaaja saa Hyvän Terveyden (”Good Health”) symbolin, voi hän edetä väriasteikon yli.
- Jos pelaaja suorittaa tämän toiminnon useammin kuin kerran kierroksella, ei hänelle kerry kierrokselta yhtään stressiä.

3. Korttitoiminnot

- Pelaajan edessä olevat kortit tarjoavat lisää mahdollisuuksia toimintoihin laudalla olevien korttien lisäksi. Pelaaja voi pelata näitä toimintoja normaaliin tapaan vuorollaan asettamalla

tiimalasin kortilleen. Pelaajan stressitaso ei nouse, jos pelaaja käyttää saman korttitoiminnon kierroksella.

Kehitä Perusprojektia ("Advance a Basic Project")

- Pelaaja voi käyttää Korttitoimintoa kehittääkseen Perusprojektia, jossa pelaaja on mukana. Pelaaja asettaa mustan kuution uudelle tasolle, maksaa kustannukset ja saa palkinnon. Mikäli vaaditaan uusi tiimalasinappula lisää, on se myös lisättävä.
- Huom. Pelaaja voi kehittää Projektia ainoastaan yhden tason kerrallaan, vaikka hänellä olisi tarvittavat resurssit. Pelaaja ei voi myöskään tehdä uudelleen tasoa, jonka hän on jo saavuttanut.
- Kun pelaaja on saavuttanut korkeimman tason (L4) Perusprojektissa, hän on saanut Perusprojektin suoritettua. Pelaaja saa Projektista palkinnon ja asettaa kortin viereensä – se ei vie tilaa "kolmesta slotista" enää. Kortin päällä ollut tiimalasi laitetaan Käytetty aika - ruutuun ("Spent time") laudalla.

Parantele Esineitä / Tee uudestaan Aktiviteetti ("Upgrade an Item / Repeat an Activity")

- Pelaaja, jolla on Esinekortti hallussaan, voi parannella Esinettään ja ostaa uuden tason. Pelaaja maksaa kustannukset, liikuttaa mustaa kuutioita kortilla ja saa palkinnon.
- Samaan tapaan pelaajaa voi tehdä korkeamman tason Aktiviteetin kortillaan: hän maksaa kustannukset, liikuttaa mustaa kuutiota kortilla ja saa palkinnon.
- Mikäli kortti vaatii ylimääräisen tiimalasin, on se asetetta kortille.
- Pelaaja ei voi koskaan suorittaa alemman tason Aktiviteettia kortilla, jossa hän on jo korkeammalla tasolla. Hän ei voi myöskään suorittaa samaa tasoa, jossa hän jo on, uudestaan.
- Pelaajan kannattaa muistaa, että korkeamman tason Aktiviteetit yleensä vaativat myös suuremmat ylläpitokustannukset.

Saa Palkankorotus ("Get a Promotion")

- Pelaaja, jolla on Työ, voi saada Palkankorotuksen ja liikkua seuraavalle tasolle kyseisellä Työtyypillä. Tämä helpottaa pelaajaa saamaan uuden työn ja samalla pelaaja kerryttää pitkän aikavälin onnellisuutta (LTH). Palkankorotuksen saamiseksi pelaajalla on oltava **saman työtyypin seuraavan tason kortti tarjolla pöydällä**. Pelaaja käyttää sitten yhden tiimalasin (asetetaan Käytetty aika -ruutuun ("Spent time")), pelaaja maksaa palkkauskustannukset ja saa vastaavat palkinnot. Yksi palkinnoista on saada pöydältä Palkankorotus eli seuraavan tason (saman työtyypin) kortti. Vanha Työkortti laitetaan poistopinoon ilman rangaistusta. Pelaaja **EI** saa uuden kortin palkintoa saavuttaessaan Palkankorotuksella kortin: Pelaaja saa palkkauskustannusten perusteella tienatun palkinnon edellisen tason kortin perusteella.
- Tason 3 (L3) työstä ei voi saada palkankorotusta. Sen sijaan vaihtoehtona on Eläke. Jäädäkseen Eläkkeelle pelaaja käyttää yhden tiimalasinappulan, maksaa Eläkkeen alle listatut resurssit ja saa vastaavat palkinnot. Siitä eteenpäin työ ei vie yhtä "kolmesta slotista". Kortti siirretään pelaajan viereen, musta kuutio merkkää Eläkettä kortilla.
- Mikäli pelaaja hankkii Eläkkeen jälkeen uuden työn, menettää hän resurssit, jotka olisi ansainnut Eläkkeestä ylläpitokustannuksilla. Pelaaja joutuu luopumaan kortista, jossa on saavuttanut Eläkkeen.

Kehitä ihmissuhteita ("Develop a relationship")

- Jotta pelaaja voi kehittää ihmissuhteita, on pelaajan täytettävä partnerin vaatimukset. Vaatimukset on listattu tason mukaisesti korttiin. Jos pelaaja ei täytä vaatimuksia, ei hän voi kehittää tätä ihmissuhdetta.

- Pelaaja voi edetä vain tasolta seuraavalle: deittailusta ("Date") ei voi suoraan siirtyä perheen perustamiseen ("Raise family").
- Kun pelaaja etenee tason, siirtää hän mustaa kuutiota ja kerää palkinnot.
- Huomioikaa kuitenkin, että korkeammalla tasolla ihmissuhde vaatii enemmän: jokaisessa Partnerikortissa on ylläpitokustannukset, sekä näistä saadut palkinnot. Jos pelaaja ei pysty tai ei halua maksaa ylläpitokustannuksia, ihmissuhde rikkoutuu. Pelaaja poistaa kortin poistopinoon, liikuttaa yhden lisästressiasteikkeen asteikolla ja menettää yhden lyhyen aikavälin onnellisuuden pisteen.

4. Stressiasteikko

- Pelin alussa kaikki pelaajat aloittavat stressiasteikon keskivaiheilta samasta ruudusta (merkattu kolmioilla, Stress-sanan alkukirjaimen ruudusta).
- Kun pelaaja kärsii stressistä, siirtää hän nappulaa yhden oikealle, isompaan stressiin kohti punaista. Mikäli pelaaja joutuu liikkumaan eri väriselle alueelle stressiasteikolla, saa hän seuraavassa Ylläpitovaiheessa vähemmän tiimalaseja, koska pelaajan terveys kärsii.
- Mikäli pelaaja missään pelin vaiheessa olisi menossa yli stressiasteikon huonossa suunnassa, loppuu pelaajan peli siihen – hän ei osallistu enää tuleville kierroksille.
- Stressiä voi lievittää kolmella tapaa:
 - o Lepo ("Rest"): kun pelaaja suorittaa tämän toiminnon, hän siirtää nappulaa kaksi ruutua vasemmalle / vihreää suuntaan stressiasteikolla, pysyen kuitenkin samanvärisellä alueella kuin missä nappula oli ennen lepoa. Mikäli hän on ylimmässä mahdollisessa kohdassa asteikkoa, ei levolla ole vaikutusta.
 - o Rentoutuminen ("Relax"): Joissain korteissa on merkintä 1 Rentoutuminen/"Relax". Kun pelaaja saa tällaisen, hän siirtää nappulaa yhden vasemmalle stressiasteikolla (kunhan pysyy samanvärisellä alueella). Mikäli hän on ylimmässä mahdollisessa kohdassa asteikkoa, ei rentoutumisella ole vaikutusta.
 - o Hyvä terveys ("Good Health"): Jotkut kortit antavat pelaajalle 1 Hyvän terveyden/"Good Health". Pelaaja liikuttaa silloin stressiasteikolla nappulaa vasemmalle yhden alueen verran: jos hän on esimerkiksi keskimmaisessä ruudussa sinisiä ruutuja, siirtää pelaaja nappulaa keskimmaiseen ruutuun vaaleanvihreitä ruutuja. Pelaaja saa täten lisätiimalasin seuraavalla kierroksella stressitaulukon mukaisesti.

5. Vanhentuminen

- Kuudes kierros pelissä merkkää pelaajien vanhentumista. Kun näin tapahtuu, seuraavat asiat on otettava huomioon:
 - o Yliaika ("Overtime") ei ole enää käytettävissä, asettakaa merkki tämän ruudun päälle.
 - o Jokainen pelaaja kärsii lisää stressistä. Stressin määrä määräytyy kierrosasteikon mukaisesti.
- Pelaajan stressi kasvaa joka kierroksella. Mikäli pelaaja ei paranna terveyttään ja elämäntapojaan, toisen vanhenemiskierroksen alkaessa pelaaja voi tippua stressiasteikolla, mikä tarkoittaisi pelin loppua pelaajalle. Pelaaja ei siis ota siinä kohtaa osaa jatkokierroksille.
- Vaikka pelaaja saa parannettua terveyttään ja elämäntapojaan, viimeinen vanhentumiskierros on usein niin stressaava, ettei kierroksesta todennäköisesti selviä. Mikäli kierroksesta selviää hengissä, kuolee hän pitkään ikään lopuksi.

6. Lyhyen aikavälin onnellisuusasteikko (STH)

- Asteikko mittaa lyhyen aikavälin onnellisuutta (STH)
- Jokainen pelaaja aloittaa asteikon keskeltä. Pitkin peliä erilaiset kortit ja toiminnot vaikuttavat lyhyen aikavälin onnellisuuteen.
- Kun onnellisuus kasvaa, siirrä nappulaa askel oikealle; kun onnellisuus kärsii, siirrä nappulaa yksi vasemmalle.
- Kierroksen lopussa nappulat palautetaan aina keskelle.

Lyhyen aikavälin onnellisuudesta on kolme hyötyä pelissä:

- Se ratkaisee seuraavan kierroksen ensimmäisen pelaajan. Kierroksen lopussa se kenellä on eniten tätä onnellisuutta, saa ensimmäisen pelaajan merkin ja aloittaa kierroksen. Tasatilanteessa peliä johtava pelaaja saa aloitusvuoron.
- Kun pelaaja kehittää projektia (mitä tyyppiä vain), pelaaja voi maksaa yhden haluamansa resurssin (Tieto, Kekseliäisyys tai Vaikuttaminen) vähemmän jokaista STH-pistettä vastaan. Se ei vähennä STH-pisteiden määrää.
- Huomatkaa myös, että mikäli pelaajalla on STH-pisteet miinuksella, joutuu hän maksamaan lisäresursseja. Jokaisesta miinus pisteestä joutuu maksamaan yhden lisäresurssin.
- Jos missään kohtaa peliä pelaaja ei ole tyytyväinen laudan kortteihin, voi hän vuorollaan ottaa yhden miinuksen STH-pisteissä ja päivittää pinosta yhden neljistä pöydän korteista (Projektit, Esineet/Aktiviteetit, Työt, Partnerit). Poista kaikki yhden rivin kortit poistopinoon ja korvaa uusilla. Tämän voi tehdä useamman kierroksella, mutta ei oman toiminnon suorittamisen jälkeen.
- Jos jossain kohtaa peliä nappula siirtyisi pelaajalla STH-asteikon yli tai ali, pysyy pelaaja ylimmässä/alimassa mahdollisessa ruudussa, kunnes tilanne muuttuu.

7. Korteista luopuminen

- Pelaaja voi missä tahansa toimintovaihetta luopua jostain kortista (Projekti, Esine, Työ, Partneri). Pelaaja menettää tällöin yhden STH-pisteen ja saa yhden lisästressipisteen.

8. Pelin loppuminen

- Peli loppuu kun kaikki pelaajat ovat kuolleet. Seuraavaksi lasketaan:
 - Perintö: Jokaista 5 saman tyyppin resurssia kohden ansaitse 1 pitkän aikavälin onnellisuuden piste. Jokaista 5 rahaa kohden ansaitse 1 pitkän aikavälin onnellisuuden piste.
 - Elämäntavoitteet: tarkista pelin alussa nostetut elämäntavoitteet ja pisteytä pitkän aikavälin onnellisuuden asteikolla pelaajat, jotka ovat täyttäneet elämäntavoitteet.
 - Pelaaja voi saavuttaa useita elämäntavoitteita, mutta vain yksi pelaaja voi tavoittaa saman elämäntavoitteen. Mikäli useita pelaajia on saavuttanut saman elämäntavoitteen, pisteitä ei tästä jaeta.
- Pelin voittaa se, kenellä on eniten pitkän aikavälin onnellisuutta. Onnittelut onnellisesta elämästä! Muistathan myös sanoittaa pelin kulkua päätötesi tukemiseksi.
- Tasapelitilanteista se pelaaja, joka on suorittanut enemmän kortteja, on voittaja

4. Soolopeli

Pelatakseen yksinpelinä Onnea Etsimässä, pelaajan tulee tehdä seuraavasti:

- Asettele peli kuten kaksinpelissä
- Kahden elämäntavoitteen sijaan, nosta kolme elämäntavoitetta ja pidä ne itselläsi

Jokaisen kortin alaosassa on ohjeistus, kuinka kyseisen kortin saa saavutettua yksinpelissä. Pelin yläosan tekstin voi jättää yksinpelissä huomioimatta.

Yksinpelin voittamiseen tarvitsee saavuttaa kaikki kolme elämäntavoitetta sekä vähintään 50 pitkän aikavälin onnellisuuspistettä.