

Что, если...?

Выбери жизнь своей мечты



А что, если вы в мультивселенной и где-то в параллельном мире у вас сложилась другая жизнь? Представляете, насколько она отличалась бы от привычной?

«Что, если...?» — симулятор жизни, где вы откроете для себя новый путь. Решайте, кем хотите стать: авантюристом, бизнесменом или карьеристом. Создавайте семью, заводите питомцев и берегитесь банд енотов. В игре можно копить деньги и счастье, но победит только самый счастливый игрок!

СОСТАВ ИГРЫ

1 Игровое поле

161 карта, среди которых:

- 2 20 карт событий карьериста
- 3 20 карт событий бизнесмена
- 4 20 карт событий авантюриста
- 5 30 карт общих событий
- 6 8 карт профессий карьериста
- 7 8 карт профессий бизнесмена
- 8 8 карт профессий авантюриста
- 9 12 карт питомцев
- 10 16 карт детей
- 11 10 карт супругов
- 12 9 карт жилья

13 3 коробочки для карт

14 3 кубика

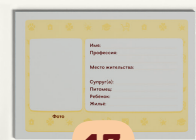
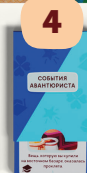
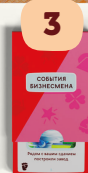
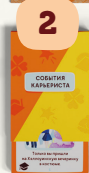
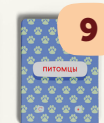
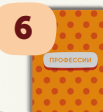
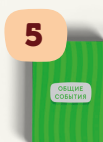
15 4 маркера игроков

16 4 фишки игроков

17 Блокнот персонажей

60 банкнот, среди которых:

- 18 20 банкнот номиналом 10
- 19 20 банкнот номиналом 50
- 20 20 банкнот номиналом 100
- 21 Жетон первого игрока
- 22 Правила



13

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — первым набрать **50** очков счастья ♥, то есть стать самым счастливым.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Прежде чем начать партию, давайте узнаем, из чего состоит игровое поле!
Именно здесь вы будете выбирать свой жизненный путь.

- 1 Трек подсчёта очков счастья. На нём вы будете отмечать получаемые очки счастья.
- 2 На поле есть три разных пути: для карьериста, бизнесмена и авантюриста. На старте вы выберете один из путей, но его можно будет поменять на любом из пешеходных переходов при желании.
 - a — путь карьериста. На этом пути вы сможете стать, например, программистом или юристом и построить карьеру, сталкиваясь с разными ситуациями и коллегами в офисе.
 - б — путь бизнесмена. На этом пути вы сможете открыть свой бизнес и пережить все трудности, которые этому сопутствуют.
 - в — путь авантюриста. На этом пути вы сможете выбрать одну из необычных профессий и насладиться жизнью, в которой много приключений, но мало денег.
- 3 Каждый путь состоит из трёх отрезков, они показаны разными цветами:
 - a Светлые отрезки (жёлтый, розовый и голубой) — это удачные и лёгкие этапы жизни. На этих отрезках игрокам почти всегда будет сопутствовать удача.
 - б Тёмные отрезки пути (оранжевый, красный и синий) — непростой период в жизни, с которым придётся справиться. Перед этими отрезками можно сменить свой путь, но тогда придётся многое начинать сначала.
 - в Зелёные отрезки — это более спокойные этапы жизни. Вы будете проводить время с друзьями и близкими.
- 4 Действия клеток. У каждой клетки своё предназначение: вы сможете обрести или потерять питомца, супруга, обзавестись детьми и жильём. Подробнее — в разделе «Действия клеток» на странице 5.
- 5 Место для сброшенных кубиков. С помощью кубиков вы будете осуществлять все передвижения по игровому полю.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Разделите карты по стопкам в соответствии с их цветом и типом. Всего в игре 11 видов карт:
 - по 20 двусторонних карт событий (для каждого из трёх путей),
 - 30 карт общих событий,
 - 8 карт профессий карьериста,
 - 8 карт профессий бизнесмена,
 - 8 карт профессий авантюриста,
 - 12 карт питомцев,
 - 16 карт детей,
 - 10 карт супругов,
 - 9 карт жилья.
- 3 Перемешайте каждую стопку. Три стопки двусторонних карт положите в коробочки соответствующих цветов и разместите их рядом с полем. Остальные стопки положите рядом лицевой стороной вниз.
- 4 Разделите банкноты по номиналам, положите рядом с игровым полем в три стопки. Это ваш банк в игре.
- 5 Все три кубика также положите рядом с игровым полем.
- 6 Каждый игрок берёт:
 - одну банкноту номиналом 50 из банка;
 - лист персонажа из блокнота персонажей. Оторвите один лист из блокнота, а сам блокнот уберите в коробку, в этой партии он вам больше не понадобится;
 - карандаш или ручку;
 - маркер и фишку игрока одного цвета на выбор. Маркеры и фишки невыбранных цветов уберите в коробку.
- 7 Маркер каждого игрока поставьте на трек подсчёта очков счастья на игровом поле на значение «5».
- 8 Определите случайным образом первого игрока. Это может быть самый старший игрок — у него самый большой жизненный опыт! Дайте ему жетон первого игрока.

- 9 Первый игрок выбирает, кем он хочет стать, и ставит фишку своего цвета на клетку «0» этого жизненного пути на игровом поле (карьерист — , бизнесмен — , авантюрист — ). Из колоды профессий соответствующего пути игрок берёт себе верхнюю карту и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Это его первая работа в этой игре!
- 10 Следующие игроки по часовой стрелке также размещают фишки своего цвета, но они не могут ставить их на путь, где уже стоит фишка другого игрока. Исключение — четвёртый игрок, он может выбрать любой из трёх путей.
- 11 На своём листе персонажа игрок может нарисовать себя и написать своё имя (или не себя и не своё имя!). После этого переверните лист стороной с достижениями вверх. Подробнее на странице 7. В процессе партии можно давать имена супругам, детям, домашним животным и записывать их на своём листе. Также можно их вычёркивать. Это ваша жизнь, и вам решать, что с ней делать!

ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды, а раунд состоит из двух ходов каждого игрока.

В начале каждого раунда владелец фишки первого игрока бросает все три кубика. На свой выбор он убирает один из выпавших кубиков на место для сброшенных кубиков, а остальные кладёт рядом с полем. Они доступны для всех игроков.

Все игроки по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке:

- 1 выбирают значение с одного из доступных кубиков, но при этом сами кубики остаются лежать на месте (несколько игроков могут выбрать один и тот же кубик);
- 2 двигают свои фишки на поле ровно на столько шагов, сколько указано на выбранном кубике;
- 3 выполняют действие клетки, на которой остановились (подробнее см. «Действия клеток» на странице 5).

После того как каждый сделает по одному ходу, первый игрок убирает из двух кубиков на место для сброшенных кубиков ещё один. Игроки по очереди двигают свою фишку на значение с оставшегося кубика и в обязательном порядке разыгрывают по очереди действия, указанные на клетках, где остановилась фишка.

После этого владелец фишки первого игрока передаёт её следующему по часовой стрелке игроку. Новый первый игрок забирает кубики из зоны сброшенных кубиков.

На этом раунд заканчивается. Проверьте все свои приобретённые карты перед собой на наличие символа **C**. Рядом с ним указано количество счастья и денег, которые игрок должен получить или потратить в конце раунда.

Начните новый раунд.

Обратите внимание, что поле циклично и игра не заканчивается, когда кто-то из игроков заново проходит клетку «0».

ДЕЙСТВИЯ КЛЕТОК

+ **Пешеходный переход** — здесь можно поменять выбранный в жизни путь. Если вы самый счастливый игрок, то вы не можете сменить путь (если лидирует несколько игроков, то никто из них не может сменить путь).

Если вы меняете путь, сдвиньте фишку игрока своего цвета на новый выбранный путь (дополнительные шаги для этого не требуются), сбросьте нынешнюю карту профессии и возьмите из стопки профессий выбранного пути верхнюю. **Сразу** получите 1 очко счастья. Если вы прошли эту клетку, а не остановились на ней, то сменить путь на этом переходе не получится!

🐾 Питомец — возьмите верхнюю карту из стопки карт питомцев.

На карте питомца в рамке с символом **💰** указано, сколько денег нужно **сразу** заплатить в банк за питомца. В рамке со знаком **C** указано, сколько счастья питомец будет приносить **в конце каждого раунда**.

Если у вас хватает денег, вы можете приобрести себе эту карту, заплатив деньги в банк. Если у вас не хватает денег, верните карту в стопку и перемешайте её заново. В этом ходу вы не получаете питомца.

Обратите внимание, что платить за питомца нужно только при покупке, а приносить счастье он будет только в конце раунда.

У вас может быть несколько питомцев.

🐾 Смерть питомца — верните карту питомца обратно в стопку и перемешайте её. Если таких несколько, вы можете сами выбрать, какую карту сбросить. Если у вас нет карт питомцев, ничего не происходит.

👶 Рождение ребёнка — возьмите верхнюю карту из стопки карт детей. Поздравляем, у вас появился ребёнок!

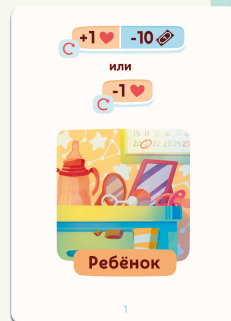
На картах детей рядом с **C** указано, сколько нужно отдать в банк **в конце раунда** за содержание ребёнка и сколько очков счастья он принесёт вам.

Если вы не хотите или не можете оплатить его содержание, вам придётся потерять указанное количество счастья.

👫 Супруг(а) — возьмите карту из стопки супругов. Поздравляем, теперь это ваш(а) супруг(а)! В этот момент вы можете отдать в банк до 100 **💰**, получив при этом 1 очко счастья за каждые 10 **💰** (макс. — 10 очков счастья). Чем богаче свадьба, тем больше счастья она вам принесёт!

На картах супругов указано, сколько супруг(а) приносит или отнимает очков счастья в конце раунда в зависимости от того, по какому пути вы двигаетесь. Если вы пришли на клетку **👫**, а супруг(а) у вас уже есть, вы празднуете годовщину. Вы можете также потратить до 100 **💰** и получить 1 очко счастья за каждые 10 **💰** (макс. — 10 очков счастья), новую карту из колоды супругов вы при этом не берёте.

🚫 Кризис брака — возьмите любой кубик из зоны



сброса кубиков на поле и киньте его. Если у вас выпало или , это значит, что вы с супругом(ой) не смогли преодолеть кризис и разошлись. Верните карту в колоду супругов и перемешайте её заново, на этом ваш ход заканчивается. Если выпала любая другая сторона кубика, вы смогли преодолеть кризис! После броска верните кубик в зону сброса на поле. Если у вас нет супруга(и), ничего не происходит.

Жильё — возьмите верхнюю карту из стопки жилья. На карте рядом с символом указано, сколько стоит это жильё. Если у вас хватает денег, вы можете купить его себе. Если у вас не хватает денег, верните карту обратно в стопку и перемешайте её.

На карте жилья рядом с символом указано, сколько счастья оно будет приносить **в конце раунда**, но только если выполняются его условия. Если условия не выполняются, то ничего не происходит.



Повышение — поверните карту своей профессии против часовой стрелки на 90 градусов как показано на рисунке.



На карте профессии указано количество счастья и денег, которые вы получаете или теряете **в конце раунда**. После повышения эта сумма меняется. В конце текущего раунда получите доход по новым параметрам. Если карта лежит перед игроком стороной с цветной полосой вверх, ничего не происходит. Вы уже достигли вершины своей карьеры!

Понижение — поверните карту своей профессии по часовой стрелке на 90 градусов. Если вы вернулись в самое начало профессии, у вас есть выбор: вы можете остаться на нынешней работе (тогда ничего не происходит) или сбросить нынешнюю карту профессии и взять новую из стопки того же пути.



Карты событий — возьмите карту событий, соответствующую по цвету отрезку пути, на котором вы сейчас находитесь. Обратите внимание, что в каждой коробочке лежат двусторонние карты. Каждая сторона по цвету соотносится с одним из отрезков путей. Общие карты для зелёных отрезков пути лежат рядом с полем без коробочки.

- Если вы находитесь не на зелёном отрезке пути, возьмите верхнюю карту из коробочки вашего пути. Прочитайте и примените эффект одной из сторон в зависимости от цвета отрезка этого пути.
- Если вы находитесь на зелёном отрезке пути, то возьмите верхнюю карту из стопки карт общих событий.

От розыгрыша карты отказаться нельзя.

После применения (или сброса, если применить эффект невозможно) отложите карту в стопку сброса рядом с соответствующей коробочкой или стопкой. Если карты в них закончились, перемешайте сброс и сформируйте стопку заново.

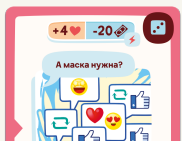
Разберём карты подробнее

Например, вы находитесь на пути бизнесмена, поэтому вы берёте карту из соответствующей коробочки. Затем вы снова смотрите на поле, определяете, на каком отрезке находитесь (красном или розовом), и применяете свойство соответствующей стороны карты.

Здесь указано, сколько денег или счастья вам нужно получить или потратить. Если у вас меньше денег или счастья, чем вы должны потратить, вы тратите необходимое до нуля. Но при этом действие карты не применяется.

На картах событий могут встречаться символы (или несколько символов сразу). Они совпадают с символами на листке из блокнота персонажей, на котором вам нужно их отмечать (см. страницу 7).





На некоторых картах есть изображение кубика. Это значит, что вы получите свойство карты, только если выкинете значение , или . Для этого возьмите любой кубик из зоны сброшенных кубиков и киньте его. После броска верните его обратно.

Для применения свойств некоторых карт общих событий у вас обязательно должны быть супруг, хотя бы один ребёнок или питомец, которые обозначены символами:



Если условие не соблюдается, то свойство карты не срабатывает.



Если карта просит выбрать друга, то выберите одного любого участника за столом. Свойство карты срабатывает для вас обоих.

Например, применяя свойство этой карты, вы оба должны заплатить 10 и получить 2 . Если у кого-то из вас недостаточно денег, то свойство карты срабатывает только на одного игрока.



БЛОКНОТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Удача, а не случайность				+20
1000 навыков в 1				+3
Победа, а не фиаско				+50
Максимальный тариф				+3
Борец с полосатыми				+100

На некоторых картах действий встречаются символы , , , , . Если символ один, закрасьте его на листе персонажа. Если символов несколько, выберите **только один** из них и закрасьте на листе персонажа.

Когда вы закрасите целый ряд, то сразу получите единоразовый бонус, изображённый в крайней правой ячейке на листочке.

Например, закрасив три ячейки у символа , вы тут же получите 3 .

Если эффект карты по какой-либо причине не применён (не выпал нужный результат, не выполняются требования карты, нет денег для оплаты), то и символ на планшете вы не зачёркиваете.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается сразу же, как только кто-то из игроков набирает 50 очков счастья. Раунд не доигрывается, остальные игроки больше не совершают ходы.

Игрок, набравший 50 очков счастья, объявляется победителем.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Если вы хотите больше влиять на течение вашей жизни, попробуйте сыграть в продвинутом режиме. Он вносит несколько простых, но важных изменений.

Когда вы попадаете на клетки , , или , берите две верхние карты из соответствующей стопки и выбирайте из них одну. В начале игры и при смене карьеры вы также берёте две верхние карты из соответствующей стопки профессий и выбираете одну из них, а вторую заново замешиваете в колоду.

Когда вы попадаете на клетку , вы можете сбросить карту супруга по собственному желанию. Тогда в следующий раз, попав на клетку , вы сможете выбрать себе нового(ую) супруга(у).

Над игрой работали:

Автор: Басанг Бордаев

Соавторы: Максим Верещагин, Алёна Груздева,
Татьяна Лазарева, Анна Ларионова, Дарья Мартышук,
Дарья Устинова

Деvelopмент: Юрий Ямщиков, Олег Мелешин

Проект-менеджер: Дарья Устинова

Иллюстраторы: Екатерина Агафонова,
Екатерина Богданова, Олеся Васильева,
Екатерина Звариченко, Катерина Изобова,
Максим Калякин, Юлия Кардонова, Анна Крамджян,
Станислава Соловьёва, Татьяна Трощева,
Виктория Цыман, Анна Шишкова

Корректоры: корректорское бюро «Ёлки-палки»

Копирайтеры: Максим Сучков, Екатерина Растегаева,
Ольга Игнашкова

Руководитель отдела производства: Сергей Морозов

Генеральный директор: Михаил Пахомов

Главный редактор: Максим Верещагин

Директор по развитию: Дмитрий Калмыков

Арт-директор: Виктор Забурдаев

Руководитель маркетинга: Владимир Эделев

