

Bonus inmediatos

	Mueve el contador de estado de ánimo indicado un paso hacia la derecha y obtén el bonus correspondiente.
	Mueve el contador de estado de ánimo indicado un paso hacia la izquierda y obtén el bonus correspondiente.
	Mueve un contador de estado de ánimo un paso hacia la izquierda o hacia la derecha y obtén el bonus correspondiente.
	Mueve un contador de estado de ánimo 2 pasos hacia la derecha y obtén los 2 bonus correspondientes.
	Coloca un contador de estado de ánimo en la casilla de bonus pasivo, sin ganar ningún bonus al moverlo.
	Coloca un contador de estado de ánimo en la casilla central de su marcador y obtén 2 veces el bonus (2 PEV o 2 fichas de voluntad). No puedes elegir un contador que ya se encuentre en la casilla central.
	Obtienes los PEV que indique.
	Obtienes una ficha de voluntad.
	Obtienes una ficha de motivación de las disponibles en la reserva general.
	Obtienes 2 fichas de motivación de las disponibles en la reserva general, iguales o diferentes.
	Supera una frustración de uno de tus marcadores, es decir, voltea la ficha de frustración y colócala en el otro extremo del mismo marcador.
	Devuelve a tu reserva personal una ficha de frustración superada y obtén 4 PEV.
	Avanza un paso el contador de realización personal y obtén el bonus correspondiente.
	Juega una carta de los padres de tu mano, obtén su bonus y roba otra de tu mazo.



Obtienes un bonus de parada que no sea de tipo personaje.



Este bonus te permite robar una loseta de rasgo del mazo, jugar una loseta de tu mano en el primer hueco libre a la izquierda de tu tablero o jugar una ficha de imitar rasgo sobre una loseta jugada por otro jugador.



Añade una ficha de personaje que no tengas al nivel 0 de tu marcador de amistad o avanza una ficha que ya tengas a una casilla libre del siguiente nivel (del 1 al 4), obteniendo el bonus correspondiente.



Avanza una ficha de personaje de tu marcador de amistad del nivel 4 a una casilla libre del nivel 5, o del nivel 5 en adelante (hasta el nivel 7), obteniendo el bonus correspondiente.



Deja una presencia en el edificio de una localización donde no tengas una o mueve una de ellas si las 4 están colocadas.



Obtienes la ficha de recuerdo indicada.

Bonus pasivos

Estos bonus se aplican siempre que el contador se encuentre en la casilla correspondiente:



Cuando obtengas un bonus de amistad con un personaje específico, puedes elegir cualquier otro personaje en su lugar, esté en tu marcador o no.



Cuando obtengas un bonus de parada que no sea de tipo personaje, puedes elegir cualquier otro en su lugar, siempre que tampoco sea de tipo personaje.



Cuando tengas que gastar ficha/s de motivación puedes gastar de cualquier tipo. Si gastas más de una, todas tienen que ser del mismo tipo.



Cada vez que tengas que avanzar el contador de realización personal, avánzalo un paso adicional. Al retirar más de un cubo de interés de una localización, solo obtienes un paso adicional.



Cuando obtengas el bonus de amistad, puedes usarlo como si se tratara del bonus de intimar.