

Playtester Principali

Tim Hallagan
Matt Hallagan

Obsession: Regolamento

Guy Allen
David Buckland
Maricel Edwards
Martin Joynes
Mariya Meshcheryakova

La Storia

Ci sono cambiamenti in arrivo nel Derbyshire, dove quattro famiglie provviste di giovani gentiluomini e dame in età da matrimonio si ritrovano coinvolte in intrighi e avventure sentimentali in un'epoca di grande ottimismo. La fortuna è tornata di recente a sorridere a queste tenute un po' trascurate, a queste famiglie con storie rispettabili che hanno sopportato momenti di difficoltà nel tardo diciottesimo secolo. Ora, a metà del diciannovesimo, le famiglie Asquith, Cavendish, Ponsonby e York hanno finalmente accesso a nuove fonti di reddito, con le quali intendono apportare miglioramenti alle proprie tenute di campagna e ristabilire le rispettive reputazioni. Nonostante l'afflusso di denaro sia modesto, l'ottimismo non manca in questa parte del Derbyshire!

L'invidia di questo angolo della contea è Alderley Hall, in cui risiedono Margaret, contessa madre Fairchild, e la cognata Ethel, con una rendita complessiva che supera di gran lunga le 20.000 sterline annue. L'unica cosa che raffredda i cuori generosi delle due vedove senza figli è la solitudine causata dalla vita in una tenuta sconfinata.

In seguito, per la loro gioia, si troveranno a dare il benvenuto a nuovi abitanti: l'affascinante nipote Charles e la graziosa nipote Elizabeth, tristemente legati a una tragedia recente. I genitori, di ritorno da una vacanza nel sud della Francia, sono morti attraversando il Canale della Manica a causa di un'improvvisa tempesta. La morte del cognato di Margaret e di sua moglie ha condotto Charles ed Elizabeth a trasferirsi definitivamente alla residenza Fairchild, lontani dalla tenuta della propria infanzia nello Yorkshire. Naturalmente le irreprensibili dame Fairchild, a un anno dal terribile incidente, sanno perfettamente qual è la miglior cura per un cuore infranto: una storia d'amore! E il vicinato non manca certo di materiale di prima qualità per combinare un matrimonio. Le vicine famiglie del Derbyshire hanno a disposizione figli e figlie in età da matrimonio e le dame Fairchild hanno dei piani in mente!

Il Glossario

Il Regolamento di *Obsession* permette una rapida preparazione per cominciare subito a giocare. Il gioco include inoltre un Glossario, organizzato in ordine alfabetico, dove potete trovare spiegazioni dettagliate che vanno più in profondità rispetto a questo Regolamento.

Ogni termine evidenziato in **blu** che incontrerete in queste pagine ha una voce corrispondente all'interno del Glossario.

Il Glossario presenta approfondimenti tematici e può essere utilizzato in tutti i casi in cui è necessario chiarire le regole qui descritte in breve. Si noti che le varianti di gioco vengono presentate nel Glossario sotto la voce **Varianti**. Il Glossario costituisce un'appendice fondamentale a questo Regolamento per ottenere la migliore esperienza possibile da una partita di *Obsession*!

Componenti di Gioco

- ❖ Plancia Mercato (1)
- ❖ Tracciato dei Round (1)
- ❖ Meeple Maggiordomo (4)
- ❖ Meeple Valletto (8)
- ❖ Meeple Governante (4)
- ❖ Meeple Cameriera Personale (8)
- ❖ Meeple Vice Maggiordomo (2)
- ❖ Meeple Cameriere (13)
- ❖ Plance Famiglia (4)
- ❖ Gettoni per la Ruota della Reputazione (20)
- ❖ Segnalini per la Ruota della Reputazione (4)
- ❖ Monete da £100 (35)
- ❖ Monete da £500 (11)
- ❖ Sacchetto di Stoffa (1)
- ❖ Gettoni Promemoria (4)
- ❖ Pedine (2)
- ❖ Blocchetto Segnapunti (1)
- ❖ Schede di Riferimento (12)
- ❖ Carte Tema (10)
- ❖ Carte Punti Vittoria (30)
- ❖ Carte Obiettivo (300)
- ❖ Carte Familiari (17)
- ❖ Carte Fairchild (2)
- ❖ Carte Ospiti Iniziali (15)
- ❖ Carte Ospiti Informali (35)
- ❖ Carte Ospiti Prestigiosi (26)
- ❖ Carte Nobiltà (95)
- ❖ Carte Avversario Solitario (12)
- ❖ Carta IA Solitario (1)
- ❖ Dado per il Solitario (1)
- ❖ Tessere ESSENTIALS (13)
- ❖ Tessere SERVICE (14)
- ❖ Tessere ESTATE (14)
- ❖ Tessere PRESTIGE (13)
- ❖ Tessere SPORTING (15)
- ❖ Tessere MONUMENT (6)
- ❖ Tessere SUITE e Tessere Ibride della Seconda Edizione (5)

Preparazione dell'Area Famiglia (Partita Regolare)

Le regole per quattro diverse varianti di gioco per *Obsession* si trovano nel Glossario alla voce [Varianti](#)

Riassunto sulla Prima Famiglia di Turno

PREPARAZIONE

Assegnate casualmente il segnalino prima famiglia. A cominciare dalla persona a sinistra della prima famiglia e in senso orario, ogni partecipante sceglie una plancia famiglia (la prima famiglia di turno sarà l'ultima a scegliere).

DURANTE LA PARTITA

Al termine di ogni stagione di corteggiamento, passate il segnalino prima famiglia in senso **antiorario** (alla vostra destra).

1. Decidete chi inizierà a giocare e date a lui o lei la pedina viola (segnalino prima famiglia). **IMPORTANTE:** Eseguite la preparazione dell'area famiglia prima della preparazione dell'area di gioco centrale (maggiori dettagli a pagina 4 e 5). **Bonus Famiglia:** La famiglia Ponsonby comincia la partita con £300. Posizionate le relative monete sopra o vicino alla plancia famiglia.

2. A partire da chi si trova a sinistra della prima persona a giocare, un partecipante alla volta e in senso orario, scegliete una **Plancia Famiglia**. **Attenzione:** L'unica differenza di gioco tra le plance è il diverso **Bonus Famiglia** (descritto nell'angolo inferiore destro di ogni plancia).

3. Ciascuna famiglia riceve quattro gettoni per la ruota della reputazione (gettoni rotondi a due facce). Posizionate il gettone con il numero 1 a faccia in su sopra la plancia e mettete i restanti accanto alla plancia famiglia: vi serviranno in seguito.

PARTITA ESTESA: Se giocate una **Partita Estesa**, prendete anche il gettone per la ruota della reputazione con il numero 7/8 e posizionatelo accanto alla plancia famiglia.

4. Posizionate un segnalino per la ruota della reputazione alla posizione 1 della

ruota. **Bonus Famiglia:** La famiglia Cavendish comincia la partita nella posizione 4.

5. Ciascuna famiglia prende i cinque meeple degli inservienti iniziali: il **Maggiordomo** blu, la **Domestica** rossa, il **Valletto** verde, la **Cameriera Personale** viola e il **Cameriere** bianco; posizionatele nella sezione Available Service (Inservienti Disponibili) della plancia famiglia. **Bonus famiglia:** La famiglia York comincia la partita con un cameriere in più.

6. Posizionate un **Organizer della Tenuta di Campagna** sotto la plancia famiglia oppure a lato di essa. Lasciate spazio per altre tessere sotto all'organizer. In alternativa, potete usare il lato posteriore della plancia famiglia, che è provvisto di un organizer integrato.

7. Ciascuna famiglia inizia con le stesse 5 **Tessere Miglioramento**, riconoscibili grazie all'icona di un edificio nell'angolo superiore destro (su una sola delle facce). Posizionate le tessere con l'icona visibile.

8. Ciascuna famiglia inizia con gli stessi quattro membri della famiglia: marito e moglie, erede e figlia. Capita di frequente che i nomi delle tenute siano diversi dal nome di famiglia. Si noti tuttavia che ciascun membro della famiglia presenta il medesimo stemma che si trova sulla rispettiva plancia famiglia; sullo stemma è indicata la prima lettera del nome di famiglia. Individuate le carte familiari, che saranno le prime carte nel vostro mazzo nobiltà. **Bonus famiglia:** La famiglia Asquith comincia la partita con un quinto familiare: una zia Vedova del Conte.

9. I 15 **Ospiti Iniziali** presentano una corona nell'angolo superiore sinistro della carta. Distribuite casualmente due ospiti iniziali. Questi due amici di famiglia si aggiungono alle quattro carte familiari a formare il **Mazzo Nobiltà** iniziale. In alternativa, potete eseguire un draft degli ospiti iniziali. Vedi la sezione [Varianti](#) a pagina 32 del Glossario.

10. Ogni famiglia pesca e conserva cinque **Carte Obiettivo**. Durante la partita scarterete gli obiettivi meno appetibili, conservandone tre per il conteggio finale dei punti. **PARTITA ESTESA:** Ogni famiglia pesca e conserva quattro **Carte Obiettivo**. Durante la partita scarterete gli obiettivi meno appetibili, conservandone quattro per il conteggio finale dei punti.

Carte Obiettivo (CO)

SCARTARE OBIETTIVI NON GRADITI DURANTE LA PARTITA

In una partita regolare, cominciate con cinque CO. Nella prima stagione (primi quattro round) valutate i vostri obiettivi e scartate la carta peggiore al termine del corteggiamento della Stagione 1.

All'inizio della Stagione 2 (round 6) pescate e conservate altre due CO. Al termine di ognuno dei tre corteggiamenti seguenti, scartate una carta (liberandovi alla fine in totale di quattro carte), concentrandovi sui tre obiettivi più redditizi al termine del corteggiamento finale.

Preparazione dell'Area di Gioco

Il setup mostrato si riferisce a una partita regolare per due partecipanti

Per ciascuno dei seguenti passaggi, cercate l'icona numerata corrispondente nell'immagine. Ricordate che ogni termine in **blu** ha una voce corrispondente nel Glossario (in cui vengono forniti ulteriori dettagli).

Posizionate la plancia mercato al centro dell'area di gioco perché sia facilmente accessibile. Componete la plancia come segue:

1. **Servants for Hire** (Inservienti da Assumere): La casella Servants for Hire sulla plancia mercato contiene inservienti aggiuntivi che possono essere assunti durante il gioco. Il numero di inservienti varia in base al numero di partecipanti. Componete la plancia mercato con gli inservienti come segue:
 - **2 partecipanti:** 2 **Vice Maggiordomi**, 4 **Camerieri**, 2 **Valletti**, 2 **Cameriere Personali**
 - **3 partecipanti:** 2 vice maggiordomi, 6 camerieri, 3 valletti, 3 cameriere personali
 - **4 partecipanti:** 2 vice maggiordomi, 8 camerieri, 4 valletti, 4 cameriere personali

IMPORTANTE: I meeples del vice maggiordomo sono posizionati nell'area Servants for Hire, ma il vice maggiordomo non si ottiene allo stesso modo di camerieri, valletti e cameriere personali, che sono assunti utilizzando il maggiordomo e la **Butler's Room (Stanza del Maggiordomo)**. Il vice maggiordomo viene assunto acquistando una tessera SERVICE **Butler's Pantry (Dispensa del Maggiordomo)** dal **Builders' Market (Mercato dei Costruttori)**; solamente in quel momento si prende il vice maggiordomo dall'area Servants for Hire.

2. **Carte Obiettivo:** Durante la preparazione avete pescato alcune carte obiettivo. Posizionate le carte obiettivo rimanenti sulla plancia mercato come mostrato.
3. **Monete da £100 e £500:** Il gioco contiene trentacinque (35) monete da £100 e undici (11) monete da £500. Posizionate una scorta sufficiente di monete come mostrato. Questa riserva costituisce la banca; qui si prelevano i favori e si effettuano i pagamenti. Il denaro non è in quantità limitata: se terminate le monete utilizzate un sostituto appropriato.
4. **Ospiti Informali:** La plancia mercato contiene due mazzi di **Carte Nobiltà** – ospiti informali e ospiti prestigiosi. Il simbolo degli ospiti informali è il singolo **Fleur-de-lis** (giglio) nell'angolo superiore sinistro delle carte nobiltà (al di sotto del livello di prestigio). Ogni famiglia ha ricevuto due **Ospiti Iniziali** durante la preparazione dell'area famiglia; questi ospiti iniziali rappresentano un sottoinsieme degli ospiti informali e saranno utilizzati nel corso della partita. Mescolate gli ospiti iniziali rimanenti con i 35 ospiti informali regolari, mescolate *accuratamente* e posizionatele come mostrato.
5. **Ospiti Prestigiosi:** Il simbolo degli ospiti prestigiosi sono due *fleur-de-lis*. Mescolate i 25 ospiti prestigiosi e posizionatele come mostrato.
6. **Tessere Miglioramento:** Posizionate tutte le tessere miglioramento nel sacchetto di stoffa viola, fatta eccezione per le tessere MONUMENT. Aggiungete queste ultime in base al numero di famiglie in gioco:
 - **2 partecipanti:** **Sculpture Garden** (Giardino delle Statue) + altre 2 tessere a scelta
 - **3 partecipanti:** Sculpture Garden + altre 3 tessere a scelta
 - **4 partecipanti:** Cinque tessere MONUMENT a scelta

Attenzione: se vi preoccupa l'alto valore in PV della tessera Sculpture Garden, potete escluderla dal gioco o sostituirla con la tessera ESTATE Garden Maze (Giardino Labirinto).

7. **Tracciato dei Round:** Posizionate il tracciato dei round accanto alla plancia mercato con la pedina bianca sulla prima casella, come mostrato. Il lato che prevede 16 round è per la **Partita Regolare**. Il lato che prevede 20 round è per la **Partita Estesa**. Mescolate le **Carte Punti Vittoria** e posizionatele sul tracciato dei round dove indicato. Mescolate accuratamente le **Carte Tema** e posizionatele sul tracciato dei round come mostrato. Posizionate un numero di **Gettoni Promemoria** pari alle famiglie in gioco. Posizionate le carte che rappresentano **Charles ed Elizabeth Fairchild** accanto al tracciato dei round. Queste carte sono facilmente riconoscibili grazie al nome o alla cornice viola (e allo stemma unico) nell'angolo superiore sinistro di entrambe le carte.
8. **Builders' Market** (Mercato dei Costruttori): Per la composizione iniziale potete utilizzare solamente le tessere miglioramento con **Livello di Prestigio** pari a 1, 2 e 3 e quattro tessere SERVICE – **Brushing Room** (Guardaroba), **Barn** (Fienile), **Butler's Pantry** (Dispensa del Maggiordomo) e **Servants' Quarters** (Alloggi della Servitù). Pescate sei tessere valide per comporre il Builders' Market per la prima volta e riponete le altre nel sacchetto.

TESSERE VALIDE PER LA COMPOSIZIONE INIZIALE

Tessere con livello di prestigio pari a 1, 2, 3 (inclusa la Heritage Guest Suite)

Tessera SERVICE Brushing Room

Tessera SERVICE Barn

Tessera SERVICE Butler's Pantry

Tessera SERVICE Servants' Quarters

TESSERE ESCLUSE DALLA COMPOSIZIONE INIZIALE

Tessere con livello di prestigio pari a 4, 5, 6 (inclusa la Queen Suite e la Lionheart Suite)

Tessera SERVICE Servants' Hall

Tutte le tessere MONUMENT

Ogni tessera presenta un Numero di Ordinamento delle Tessere (NOT) come mostrato nell'immagine (il NOT è cerchiato in giallo). Pescate sei tessere valide e posizionatele in ordine crescente di NOT, da sinistra a destra, nel Builders' Market (se viene pescata una tessera valida doppia, impilatela sulla tessera corrispondente nel Builders' Market). La preparazione è ora terminata.

Obiettivo e Flusso di Gioco

Scopo del gioco

Ogni partecipante è a capo di una tenuta di famiglia rispettata ma in difficoltà nell'Inghilterra Vittoriana. Dopo alcuni decenni di magri profitti, le fortune di famiglia si stanno risolvendo. L'obiettivo del gioco è di rinnovare una tenuta trascurata, riabilitare la reputazione macchiata della famiglia e migliorare le prospettive di matrimonio della propria prole. Costruire un legame con la ricca e potente famiglia Fairchild sarà un obiettivo fondamentale.

Le azioni effettuate per ripristinare la posizione della famiglia all'interno della élite sociale del Derbyshire vengono misurate in punti vittoria (PV). Ci sono sette diverse fonti di PV, che si riferiscono a:

- Una tenuta di campagna di bell'aspetto (26,7%)
- Gli agganci sociali migliori (21,7%)
- Una reputazione di prim'ordine nella contea (16,6%)
- Uno staff domestico vasto e ben addestrato (13,3%)
- Successi privati conseguiti dalla famiglia (11,1%)
- Il corteggiamento riuscito nei confronti di uno dei Fairchild (8,3%)
- Ricchezza (2,4%)

Vi consigliamo di consultare la pagina 20 del Regolamento (Conteggio Finale dei Punti) per comprendere come vengono assegnati i PV per ciascuna di queste fonti.

Corteggiamento e Vittoria

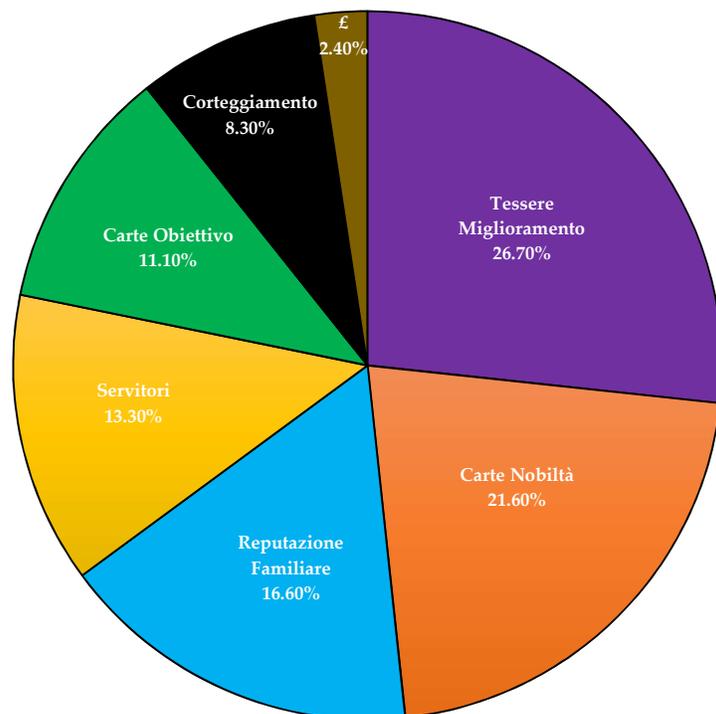
CONSIGLIO STRATEGICO

Il corteggiamento è il fulcro di ogni stagione di Obsession. Vi sconsigliamo di ignorare il corteggiamento per concentrarvi sull'acquisto di tessere miglioramento o sull'ampliamento del vostro mazzo.

*Tuttavia, conquistare la mano di un Fairchild corrisponde mediamente a meno del 15% dei PV totali. Questo significa che se il corteggiamento non va a vostro favore, è una buona idea identificare un punto di forza (denaro, la presentazione di ospiti prestigiosi, obiettivi raggiungibili) e sfruttarlo con tutte le energie possibili. **Inseguire un corteggiamento fuori della vostra portata conduce solitamente alla sconfitta.***

Se a Charles ed Elizabeth non piace la vostra famiglia, diventate un Warleggan! Costruite, coltivate amicizie, accumulate un mucchio di soldi! Potete ancora vincere...

Distribuzione dei PV



Flusso di gioco (Tracciato dei Round)

Il numero di round è stabilito dal [Tracciato dei Round](#). Il tracciato dei round prevede due diversi elementi che scandiscono il flusso di gioco: le [Stagioni](#) e i Round.

Stagioni

Sia la partita regolare che quella estesa prevedono quattro stagioni. Nella partita regolare, una stagione è composta da tre round (caselle viola) in cui vengono svolte le [Attività](#) (come organizzare eventi sociali, assumere inservienti e rinnovare la propria tenuta), seguiti da un round di corteggiamento, che presenta l'icona di una coppia Vittoriana. Durante il round di corteggiamento non avviene alcuna attività: viene solamente risolto il corteggiamento.

Il [Corteggiamento](#) è descritto in dettaglio a pagina 17, tuttavia è importante sapere che una [Carta Tema](#) viene rivelata all'inizio di ciascuna stagione prima che venga intrapresa qualsiasi azione (corteggiamento allo scoperto). Tale tema suggerisce le passioni e gli interessi di [Charles ed Elizabeth Fairchild](#), oggetti della sfida di corteggiamento.

Riassumendo, il corteggiamento al termine di ogni stagione prevede tre fasi:

1. Le famiglie apprendono gli interessi dei Fairchild (viene rivelata la carta tema)
2. Le famiglie corteggiano Charles ed Elizabeth svolgendo attività che attirano la loro attenzione (azioni svolte nelle caselle viola)
3. Il corteggiamento viene risolto e la o le famiglie che lo hanno vinto si assicurano favori ed eventualmente la visita di uno dei Fairchild nella stagione successiva (vengono conteggiati i punti relativi al corteggiamento).

Round (Spazi viola o verdi)

Quando spostate la pedina su una nuova casella viola o verde nel tracciato dei round, possono accadere due cose:

1. La casella del round *potrebbe* contenere un'icona che indica un evento speciale (Village Fair, National Holiday, ecc.). In questi casi dovete seguire alcune regole particolari:

Village Fair (icona del villaggio): Se avete voltato la tessera Study, ricevete due punti reputazione e £300 all'inizio di questo round. Vedi [Tessera Study](#) a pagina 29 del Glossario.

Evento Corteggiamento (icona della coppia Vittoriana): Non effettuate la [Rotazione del Servizio](#) e non svolgete alcuna attività. Se possedete una [Servants' Hall](#) non spettegolate. Se possedete [Tessere MONUMENT](#) non guadagnate reputazione. In questo round viene risolto esclusivamente il corteggiamento. Vedi il Regolamento a pagina 17.

Pesca delle Carta Obiettivo (icona delle carte): All'inizio del vostro turno pescate due carte obiettivo e aggiungetele agli obiettivi già posseduti. Vedi [Carte Obiettivo](#) a pagina 11 del Glossario.

Builders' Holiday (icona del materiale da costruzione): Potete acquistare dal mercato tante tessere quante le vostre risorse vi permettono. Sono incluse le tessere che si trovano nella [Builders' Market Reserve](#). Vedi [Builders' Holiday](#) a pagina 6 del Glossario.

National Holiday (icona della bandiera britannica con due pennoni al di sopra): La reputazione delle famiglie non limita le azioni in questo round. Le famiglie possono organizzare qualsiasi attività e accogliere qualsiasi ospite durante la festa (come se la reputazione fosse a livello Max). Vedi [National Holiday](#) a pagina 20 del Glossario.

Conteggio Finale dei Punti (icona delle campane a nozze): Sommate per categoria sul blocchetto segnapunti i rispettivi punti vittoria e proclamate chi ha vinto. Vedi il Regolamento a pagina 20.

2. Se la casella è viola e non contiene icone, ogni famiglia in ordine di turno *deve* organizzare un'attività o [Passare](#): questo è un turno regolare. Il turno regolare è descritto in dettaglio da pagina 10. Dopo che avete organizzato un'attività o passato, *la famiglia seguente in senso orario fa la stessa cosa*. Quando tutte le famiglie hanno organizzato un'attività o passato, spostate la pedina nella casella successiva del tracciato dei round.

Il Tracciato dei Round

Differenze tra Partita Regolare e Partita Estesa

Prima di iniziare una partita, dovete scegliere tra **Partita Regolare** e **Partita Estesa**. Il **Tracciato dei Round** di *Obsession* ha due lati e prevede una durata regolare (16 round) su un lato e una durata estesa (20 round) sull'altra. Le differenze tra le due partite non si fermano ai quattro round. La partita estesa include due icone aggiuntive sul tracciato dei round che hanno un effetto sul gioco: una village fair in più (vedi **Tessera Study**) e una pesca aggiuntiva di **Carte Obiettivo**.

Inoltre, nella partita estesa viene utilizzato un gettone per la ruota della reputazione in più, il che permette di acquisire più **Punti Vittoria da Reputazione**. I gettoni reputazione necessari per la partita regolare presentano i numeri 1, 3 e 5 su un lato e i numeri 2, 4, e 6 sull'altro. I gettoni reputazione necessari per la partita estesa presentano i numeri 1, 3, 5 e 7 su un lato e i numeri 2, 4, 6 e 8 sull'altro. Il gettone Max (con la bandiera) è uguale su entrambi i lati ed è necessario per entrambe le durate di partita: esso equivale a 7 nella partita regolare e a 9 nella partita estesa. Posizionatelo come ultimo gettone al raggiungimento del livello massimo di reputazione.

L'impatto di questa differenza sul punteggio finale è molto sensibile: potete notarlo dalle seguenti tabelle dei punti vittoria da reputazione (i punti vittoria aumentano secondo una sequenza numerica triangolare, pertanto il valore numerico di ciascun livello viene aggiunto ai livelli precedenti per determinare i punti vittoria).

Partita Regolare

Livello di reputazione	PV a fine partita
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Max	28

Partita Estesa

Livello di reputazione	PV a fine partita
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
Max	45

In generale, la partita estesa consente di:

- Sviluppare maggiormente la tenuta di campagna
- Organizzare **Attività** più elaborate con molti ospiti
- Aumentare la probabilità di completare le **Carte Obiettivo** più difficili
- Raggiungere una reputazione familiare sensibilmente superiore

Attenzione: Preventivate dieci minuti aggiuntivi a famiglia per la partita estesa.

Builders' Market Reserve (Riserva del Mercato dei Costruttori) e Tracciato dei Round

Il tracciato dei round è utile principalmente per tenere traccia dei turni di ciascuna famiglia e per gestire il **Corteggiamento** di ogni stagione. Viene inoltre utilizzato per ricordare alle famiglie quando si attiva la **Builders' Market Reserve** per le tessere SERVICE e per le tessere con livello di prestigio 1.

Un promemoria relativo alla riserva, stampato al di sotto della seconda e terza stagione di entrambi i tracciati dei round (cerchiato in giallo nell'immagine), indica il momento in cui dovete attivare la Service Tile Reserve (riserva delle tessere SERVICE) e la PR 1 Tile Reserve (riserva delle tessere con livello di prestigio 1). Queste riserve corrispondono ad aree sulla plancia mercato che, in determinati momenti del gioco, servono a contenere tutte le tessere SERVICE e le tessere con livello di prestigio 1. Per ulteriori dettagli sul **Builders' Market** in generale e sulle riserve delle tessere in particolare, consultate il Glossario a pagina 7. Per il momento è importante sapere che all'inizio della Stagione 2 e per il resto della partita, dovete posizionare tutte le tessere SERVICE nella Service Tile Reserve sulla plancia mercato; analogamente, all'inizio della Stagione 3 e per tutto il resto della partita, dovete posizionare tutte le tessere con livello di prestigio 1 nella PR 1 Tile Reserve sulla plancia mercato.

Inizio della partita

La partita comincia con la pedina bianca sulla prima casella del tracciato dei round (contrassegnata dalla scritta START). Ogni famiglia *in senso orario* esegue un turno regolare (vedi pagina successiva); spostate poi la pedina nella casella seguente sul tracciato dei round. Alcune caselle presentano un'icona che indica un evento (vedi pagina 7 di questo regolamento per la spiegazione delle icone).

Rivelare il Tema del Corteggiamento: All'inizio di ogni stagione rivelate una **Carta Tema** dal mazzo vicino al tracciato dei round. Questo tema prevede una delle cinque categorie **Organizer della Tenuta di Campagna**; cercate di sviluppare il tema rivelato giocando e acquistando tessere miglioramento che rientrano in questa categoria di corteggiamento.

Varianti per il Corteggiamento

CORTEGGIAMENTO ALLO SCOPERTO

Le regole di base contemplano un corteggiamento "allo scoperto", che prevede che riveliate una carta tema all'inizio di ogni stagione; svilupperete dunque la vostra tenuta di campagna conoscendo già le preferenze dei Fairchild.

VARIANTI

Ci sono due varianti principali per il corteggiamento (vedi il Glossario a pagina 32), in cui il tema viene rivelato al termine della stagione (corteggiamento al buio) o determinato dal tiro di un dado (corteggiamento variabile). L'impatto di queste varianti sul gioco è molto sensibile, e vi incoraggiamo a provarle tutte!

La Partita

Un Turno Regolare

A partire dalla prima famiglia di turno, seguite gli otto passaggi descritti su ciascuna plancia famiglia. In alcune circostanze dovrete passare, azione che prevede regole specifiche. L'azione **Passare** verrà descritta al termine di questa sezione di 8 fasi.

- Rotazione del Servizio:** Ogni famiglia esegue questa azione dopo il primo turno (al turno 1 nessun inserviente è ancora stato usato, pertanto saltate questo passaggio):
 - **PRIMO:** Spostate gli inservienti presenti nella sezione Servants' Quarters (Alloggi della Servitù) alla sezione Available Service (Inservienti Disponibili). Questi inservienti sono disponibili per il turno in corso.
 - **SECONDO:** Spostate gli inservienti presenti nella sezione Expended Service (Inservienti a Riposo) alla sezione Servants' Quarters, così che possano riposare. Questi inservienti non sono disponibili per il turno in corso.
- Controllare il Tracciato dei Round, le tessere MONUMENT e la Servants' Hall (Sala della Servitù):** Prima di iniziare il vostro turno, dovete effettuare i seguenti tre controlli.
 - Controllate se la casella del **Tracciato dei Round** prevede eventi speciali (trattati a pagina 7 di questo regolamento). Se è presente un'icona, seguite le istruzioni per il relativo evento.
 - Se possedete **Tessere MONUMENT**, **ottenete immediatamente punti reputazione pari al numero di tessere MONUMENT** visibili nel vostro organizer.
 - Se possedete la **Servants' Hall**, **potete spostarvi un inserviente**; seguite le istruzioni relative alla Servants' Hall a pagina 14 di questo regolamento.
- Organizzare un'attività:** Ogni **Tessera Miglioramento** rappresenta una stanza o uno spazio esterno della vostra tenuta di campagna. Sotto al nome della tessera in bianco è indicato il nome dell'**Attività** che potete organizzarvi. Scegliete un'attività da organizzare selezionando una tessera miglioramento dall'**Organizer della Tenuta**. Se non sapete quale attività scegliere, consultate la **Guida Strategica**. Posizionate la tessera miglioramento sulla vostra **Plancia Famiglia** nel riquadro Activity (Attività). **Attenzione:** La **Butler's Room** (Stanza del Maggiordomo) permette di assumere un inserviente organizzando la sua attività unica; vedi **Assumere Inservienti** a pagina 12.

Regola fondamentale 1: All'inizio della Fase 3, il numero grande sulla plancia famiglia (reputazione) deve essere \geq al numero grande sulla tessera miglioramento scelta. **Attenzione:** Durante un turno potreste effettuare **Azioni Speciali** (maggiori informazioni in seguito) che fanno scendere la reputazione al di sotto del numero grande sulla tessera (**Livello di Prestigio**).

Regola fondamentale 2: L'inserviente indicato dall'icona sulla tessera **deve** trovarsi nel riquadro Available Service della vostra plancia famiglia (a meno che abbiate la tessera **Servants' Quarters** o decidiate di rendere disponibile un inserviente con azioni speciali¹). Dichiarate alle altre famiglie quale attività state organizzando; non ci sono segreti del Derbyshire.
- Invitare Ospiti:** Le vostre **Carte Nobiltà** rappresentano gli ospiti che potreste invitare a partecipare alla vostra attività. **Attenzione:** **Nobiltà** (Gentry) è un termine che si riferisce alle "persone che appartengono a una buona posizione sociale, appena al di sotto dell'aristocrazia"; **tutte le carte di formato più grande sono carte nobiltà**.

La tessera posizionata sulla plancia famiglia indica la tipologia di ospite che dovete invitare all'attività scelta. Dovete fornire l'esatto numero e tipologia di nobili indicati sulla tessera – in caso contrario non potete organizzare tale attività; ci sono cinque possibilità: nobili (in senso generale), familiari, gentiluomini (ospiti di genere maschile), signore (ospiti di genere femminile) o una specifica tipologia di ospite. Scegliete dalla vostra **Mano di Carte Attiva** una o più carte che soddisfino questo requisito (le carte nella vostra **Pila degli Scarti** non sono disponibili fino a che non decidete di passare).

Regola fondamentale 1: All'inizio della Fase 3, il numero grande sulla plancia famiglia (reputazione) deve essere \geq al numero nell'angolo superiore sinistro della carta nobiltà; durante un turno potreste effettuare azioni che fanno scendere la reputazione al di sotto del numero sulla carta (**Livello di Prestigio**). **Attenzione:** I familiari e i Fairchild possono partecipare a qualunque attività – considerate come se avessero livello di prestigio 1, anche se in realtà sarebbe molto più alto. **Regola fondamentale 2:** L'inserviente indicato dall'icona sulla carta **deve** trovarsi nel riquadro Available Service della vostra plancia famiglia. Posizionate le carte utilizzate vicino alla plancia famiglia.

¹ La precisazione tra parentesi non verrà ripetuta, ma si applica a tutte le situazioni analoghe.

5. **Offrire Servizio:** Sulle tessere miglioramento che possono essere giocate è sempre presente l'icona colorata che rappresenta un inserviente, e spesso la trovate anche sulle carte nobiltà; prendete gli inservienti corrispondenti dal riquadro Available Service e posizionateli sulla tessera miglioramento e sulle carte nobiltà.

Regola fondamentale: Ogni aspetto del servizio è obbligatorio. Se un inserviente non è disponibile e non potete ottenerlo con un'azione speciale (o non possedete la tessera SERVICE Servants' Quarters), quell'ospite o attività non possono essere selezionati.

Ci sono tre inservienti che possono sostituire altri in alcune specifiche situazioni: la governante, il vice maggiordomo e il cameriere.

Governante: Ogni famiglia comincia la partita con una **Governante**; essa è l'inserviente richiesta da molte tessere e alcuni ospiti prestigiosi. **Abilità:** Potete utilizzare la governante al posto di una Cameriera Personale *nel caso in cui quest'ultima non sia disponibile*. Si tratta di un'abilità di base che non richiede l'utilizzo di una tessera SERVICE.

Vice Maggiordomo: Una partita di *Obsession* prevede un massimo di due **Vice Maggiordomi**, che vengono collocati nella sezione **Servants for Hire** della plancia mercato assieme a valletti, cameriere personali e camerieri aggiuntivi. Potete assumere il vice maggiordomo solo acquistando la tessera SERVICE **Butler's Pantry** dal **Builders' Market**. Quando acquistate questa tessera, posizionatela nell'organizer della tenuta; prendete anche un vice maggiordomo dalla plancia mercato e posizionatelo nella sezione Expended Service della vostra plancia famiglia. **Abilità:** Potete sempre utilizzare il vice maggiordomo al posto di uno qualsiasi degli inservienti maschili (**Maggiordomo**, valletto o cameriere), anche se questi inservienti sono disponibili. (Attenzione: La tessera SERVICE Butler's Pantry è stata adattata per l'utilizzo con l'espansione *Upstairs Downstairs*, che ha introdotto due nuovi inservienti: il garzone e il tuttofare. Il vice maggiordomo può sostituire il tuttofare ma non il garzone, che è un inserviente specializzato.)

Cameriere: Ogni famiglia comincia la partita con un **Cameriere**, e ve ne sono altri disponibili nella plancia mercato. Il cameriere è l'inserviente richiesto da molte tessere e alcuni ospiti. **Abilità:** Potete utilizzare un cameriere al posto di un **Valletto** nel caso in cui quest'ultimo non sia disponibile, *se avete acquistato dal Builders' Market la tessera SERVICE Brushing Room*. A differenza della Butler's Pantry, la **Brushing Room non** vi fa guadagnare un cameriere; potete assumere camerieri dalla plancia mercato eseguendo una normale azione di assunzione (vedi pagina seguente).

6. **Godere dei Favori:** Organizzare con successo un'**Attività** nella propria tenuta garantisce benefici alla famiglia. Considerate l'esempio seguente:

Mabel, Contessa di Ponsonby, ha ricevuto in visita tre importanti ospiti nel suo salotto splendidamente rinnovato: l'austera Caroline, Viscontessa Abernathy, il misterioso Istvan, Conte Hoyos e Anne-Marie, Comtesse de Vitry, moglie di un nobile francese e nuova conoscenza. La conversazione è stata brillante ed estesa: la famiglia Ponsonby è venuta a conoscenza di alcune importanti opportunità di investimento in Francia e nell'Est Europa; il Conte Istvan si è innamorato dei terreni della tenuta e ha accettato con entusiasmo di tornare al cambio di stagione per una battuta di caccia, promettendo di portare con sé due amici intimi di Londra; le tenute vicine hanno notato le raffinate carrozze giunte in visita.

I benefici ottenuti per aver accolto in visita importanti ospiti alla tenuta Ponsonby sono definiti favori; la maggior parte delle **Tessere Miglioramento** e tutte le **Carte Nobiltà** conferiscono dei favori. Esistono tre tipologie di favori: denaro in sterline (£), reputazione (leone rampante) e presentazione di nuovi ospiti (uno o due *fleur-de-lis*). Godete dei favori nel seguente ordine:

- 1) **Sommate l'ammontare di sterline** riportato su ciascuna fonte (tessere e carte nobiltà) e prendete dalla plancia mercato monete di pari valore. **Attenzione:** Esiste una particolare categoria di ospiti denominati "paupers" (indigenti), i quali vi costano £100 o £200 se partecipano a una vostra attività. Per invitare un pauper dovete essere in grado di pagare queste somme alla banca. Dovete pagare questa cifra durante la fase **Godere dei Favori**, pertanto potete utilizzare il denaro guadagnato da altri favori dell'attività o svolgere un'Azione Speciale per acquisire le sterline necessarie. Se non potete generare denaro per pagare la penalità, non potete invitare il pauper.
- 2) **Sommate i punti reputazione** riportati su ciascuna fonte e aggiungete il totale alla reputazione della famiglia (ciascun leone rampante vale uno spazio sulla ruota della reputazione). **Attenzione:** Quando salite dallo spazio 5 allo spazio 1, cambiate il numero sul gettone reputazione con il numero seguente, voltando il gettone o sostituendolo con il gettone successivo.

Bonus Ammiratore della Giovane Figlia Nubile: La giovane figlia di ciascuna famiglia prevede un favore in reputazione che si ottiene solo quando partecipa a un'attività insieme a un ospite prestigioso maschile; vedi il Glossario a pagina 5 per ulteriori dettagli.

Attenzione: Alcuni ospiti infliggono una penalità in reputazione. Quando subite una penalità, spostate indietro in senso antiorario il segnalino sulla ruota della reputazione; se così facendo vi spostate dalla posizione 1 alla 5, dovete voltare o sostituire il gettone per la ruota della reputazione a mostrare il livello di reputazione precedente. **Eccezione:** Se non avete reputazione (livello 1, posizione 1) potete invitare ospiti con reputazione negativa senza subire penalità; avendo così scarsa

reputazione, la famiglia è libera di accompagnarsi ad altri personaggi sgradevoli. Se potete subire una *penalità parziale*, dovete retrocedere il più possibile fino a raggiungere il livello di reputazione più basso.

- 3) **Pescate e/o congedate ospiti** come indicato su ogni fonte. Posizionate nella vostra **Mano di Carte Attiva** le carte pescate dal mazzo sulla plancia mercato (**Ospiti Prestigiosi** o **Ospiti Informali**). Qualora il favore prevedesse di pescare due carte e sceglierne una, scartate al fondo del mazzo quella che non volete tenere; fate lo stesso con gli ospiti congedati. Mostrate le vostre nuove conoscenze alle altre famiglie: non ci sono segreti nella società del Derbyshire.
- La padrona di casa presenta icone uniche. Quando utilizzate questa carta, potete scegliere tra due azioni: pescare due ospiti informali e sceglierne uno (icona dei due *fleur-de-lis* separati da una sbarra, con una mano che indica al di sotto) oppure congedare un ospite di qualunque tipo (icona del *fleur-de-lis* sopra a un cestino). Per quanto riguarda le carte, soltanto la padrona di casa di ciascuna famiglia possiede questa abilità, tuttavia questo favore si trova sulla maggior parte delle tessere miglioramento ESTATE. *Congedare ospiti è l'unico favore a non essere obbligatorio*; quando godete di questo favore, potete sfruttarlo per rimuovere dal vostro mazzo nobiltà un ospite sgradito. Vedi **Congedare Ospiti** a pagina 14 del Glossario.

Favori Insoliti (Carte PV, Pettegolezzi)

Un ristretto numero di ospiti selezionati conferisce favori che non rientrano nelle tre categorie principali (denaro, reputazione, presentazione/congedo):

- **Favore Carta Punti Vittoria:** Gli ospiti d'élite possono avere un tale impatto sul tentativo della vostra famiglia di ripristinare la propria condizione sociale da garantirvi una Carta PV (guadagnata di solito con il corteggiamento). La Carta PV vi permette di scegliere tra un favore o punti vittoria a fine partita. Pescate una Carta PV dal mazzo sul tracciato dei round e usatela come se l'aveste ottenuta con il corteggiamento (vedi **Corteggiamento** a pagina 17).
- **Pettegolezzi:** Alcuni ospiti informali di dubbia reputazione sono soliti spettegolare. Queste carte prevedono un favore che utilizza la parola "attack" (attaccare). Questo favore vi permette di scegliere un'altra famiglia nei confronti della quale spargere voci compromettenti. La famiglia presa di mira diminuisce la propria reputazione sulla plancia famiglia del totale previsto dal favore, tuttavia la famiglia che spettegola *non* accresce la propria reputazione. **Attenzione:** Alcuni pettegolezzi, ma non tutti, sono così sgradevoli da danneggiare anche la reputazione della famiglia che li mette in circolazione.

Attività (e Favore) "Servant Hiring" (Assumere Inservienti)

La Fase "Godere dei Favori" nel riepilogo del flusso di gioco su ciascuna plancia famiglia indica anche una quarta tipologia di favore, rappresentata dall'icona di un inserviente. Potete godere di questo favore solamente utilizzando la tessera SERVICE iniziale **Butler's Room** (Stanza del Maggiordomo).

Invece di organizzare un'attività sociale nella fase 3, potete assumere inservienti utilizzando la tessera Butler's Room. L'inserviente richiesto è il **Maggiordomo** (ma può essere sostituito dal **Vice Maggiordomo**); l'azione consiste nel prendere due inservienti a scelta dalla sezione Servants for Hire della plancia mercato. Qualunque combinazione di **Valletti**, **Cameriere Personali** o **Camerieri** è valida (è escluso il vice maggiordomo, che potete ingaggiare soltanto acquistando la tessera SERVICE Butler's Pantry).

Potete anche utilizzare il lato posteriore della tessera Butler's Room (che presenta l'icona di una rosa nell'angolo superiore destro) per reclutare un inserviente da un'altra famiglia; prendete un valletto, una cameriera personale o un cameriere da un'area qualunque della plancia di un'altra famiglia. Gli inservienti fedeli come maggiordomo, vice maggiordomo e **Governante** non possono essere reclutati, perché non prenderebbero mai in considerazione un'offerta del genere. La Butler's Room è l'unica tessera che permette di organizzare un'attività senza giocare alcuna carta nobiltà.

Regola fondamentale: Posizionate gli inservienti assunti o reclutati nel riquadro Expended Service della vostra plancia famiglia, insieme al maggiordomo o vice maggiordomo (a seconda di chi ha svolto l'azione), così che possano essere istruiti sulle esigenze della nuova famiglia.

I Favori sono Obbligatori?

Ci sono tre tipologie principali di favori: denaro in sterline, reputazione e presentazione di nuovi ospiti. Tutti questi favori sono obbligatori, con una sola eccezione: il congedo. Il contrario della presentazione di nuovi ospiti è il loro congedo, e questo è l'unico favore facoltativo. Una sola carta nobiltà conferisce questo favore (la padrona di ciascuna casa), ma esso si trova anche sulla maggior parte delle tessere miglioramento ESTATE. Le regole che governano il congedo sono complesse (vedi il Glossario a pagina 14), ma vi sono tre punti fondamentali:

- *Qualunque ospite (ma nessun familiare) può essere congedato*
- *Potete congedare un ospite che ha partecipato all'attività grazie alla quale avete ottenuto il favore di congedo*
 - *Potete congedare un ospite dalla vostra mano di carte attiva o dalla vostra pila degli scarti*

7. Acquistare dal **Mercato dei Costruttori**: Il Mercato dei Costruttori consiste negli otto riquadri sulla plancia mercato in cui sono posizionate le tessere miglioramento disponibili per l'acquisto (sei spazi nel mercato attivo, due spazi nella riserva). Queste tessere rappresentano potenziali ampliamenti dei vostri possedimenti o ristrutturazioni della tenuta di campagna e dei terreni circostanti. In ogni round regolare (esclusi i round corteggiamento) potete acquistare una tessera miglioramento dal mercato utilizzando il denaro risparmiato o acquisito come parte di un'attività in corso (durante la **Builders' Holiday** potete acquistare tante tessere miglioramento quante le vostre risorse vi permettono). Non è obbligatorio acquistare dal mercato, e potete scegliere invece di accumulare monete (sterline) sulla vostra **Plancia Famiglia** per acquisti futuri. Le regole del mercato sono le seguenti:
- **Regola 1:** Un solo acquisto per turno. Fa eccezione la Builders' Holiday sul tracciato dei round (round 11 nella **Partita Regolare** e round 13 nella **Partita Estesa**). Durante questa festività potete acquistare tante tessere miglioramento quante le vostre risorse vi permettono.
 - **Regola 2:** Non potete acquistare tessere miglioramento doppie.
 - **Regola 3:** Pagate alla banca (nell'area contrassegnata dal simbolo £ sulla plancia mercato) la somma stabilita nel Builders' Market sopra la tessera, più o meno qualsiasi modificatore +/- eventualmente indicato nell'angolo superiore destro della tessera stessa. Le tessere che rappresentano un miglioramento dei possedimenti più modesto sono scontate (-£), mentre le tessere che rappresentano un miglioramento dei possedimenti più significativo hanno un sovrapprezzo (+£).
 - **Regola 4:** Posizionate le tessere appena acquistate a faccia in su (dal lato che *non* mostra la rosa nell'angolo superiore destro) nella colonna appropriata per colore/tipologia dell'**Organizer della Tenuta di Campagna**. **Attenzione:** Le tessere SERVICE e MONUMENT hanno entrambi i lati uguali e non vengono mai prelevate dall'organizer. Se acquistate una tessera **Servants' Hall** o MONUMENT, prendete un **Gettone Promemoria** e posizionalo sulla vostra plancia famiglia; vi ricorderà di ottenere il bonus reputazione nei turni seguenti. Lo stesso bonus è ricordato nel punto 2 del riepilogo del flusso di gioco sulla plancia famiglia.
 - **Regola 5:** Dopo aver acquistato una tessera, fate scorrere le tessere rimanenti a sinistra, lasciando vuoto lo spazio all'estrema destra del **Builders' Market**. Pescate una tessera dal sacchetto e posizionala nello spazio libero. Se durante la **Builders' Holiday** acquistate più di una tessera, pescate un numero equivalente di nuove tessere e riempite gli spazi vuoti secondo il **Numero di Ordinamento delle Tessere**, ponendo la tessera col numero minore a sinistra e proseguendo in ordine crescente sino a posizionare quella col numero maggiore all'estrema destra. Le regole relative al posizionamento di tessere nella Builders' Market Reserve sono indicate a pagina 15 di questo Regolamento.
 - **Regola 6:** Se pescate una tessera doppia, impilatela in cima alla tessera identica già presente nel mercato. Se acquistate una delle tessere, il doppione resta disponibile per essere acquistato da un'altra famiglia. Se effettuate un aggiornamento del mercato, rimuovete entrambe le tessere doppie e sostituitele con una nuova tessera.
 - **Regola 7:** Potete acquistare qualunque tessera che siate in grado di pagare, anche se il suo **Livello di Prestigio** supera il livello di reputazione della vostra famiglia.

Tipi di tessera

Il mercato presenta quattro tipologie di tessere: le **Tessere Miglioramento** standard, le **Tessere Espansione Suite**, le tessere SERVICE e le tessere MONUMENT. Tutte quante rappresentano ampliamenti della vostra tenuta di campagna, ma ciascuna categoria funziona diversamente:

- **Tessere Miglioramento:** Queste tessere sono utilizzate per **Organizzare Attività** durante il proprio turno. Quando organizzate un'attività prelevate la tessera dall'organizer e posizionala sulla vostra plancia famiglia. Queste tessere sono le più comuni e indicano il luogo fisico, l'attività che si può organizzare, gli ospiti da invitare, un'icona dell'inservente richiesto e i favori accordati. Quando utilizzate ciascuna di queste tessere per la prima volta, voltatela dal lato che mostra una rosa. La stessa tessera non può essere voltata una seconda volta (a meno che si tratti di una **Tessera Ibrida**, vedi Regolamento a pagina 14).
- **Tessere Espansione Suite:** Queste tessere sono una via di mezzo tra una tessera miglioramento (lato anteriore) e una tessera MONUMENT (lato posteriore, tranne la Heritage Suite). Sono tessere speciali che permettono di invitare un ospite a dormire presso la tenuta di campagna, e accrescono i favori. Vedi pagina 14 di questo Regolamento e la voce corrispondente a pagina 31 del Glossario a pagina per ulteriori dettagli.
- **Tessere SERVICE:** Queste tessere vengono posizionate nell'organizer e non sono mai prelevate (la **Butler's Room**, che al contrario può essere giocata, è infatti una tessera iniziale). Tutte le cinque tessere SERVICE garantiscono benefici permanenti legati al servizio di cui potrete godere per il resto della partita (indicato dall'icona circolare con le frecce).
- **Tessere MONUMENT:** Queste tessere vengono posizionate nell'organizer e non sono mai prelevate. Esse rappresentano prestigiosi ornamenti della tenuta di famiglia, che accrescono nel tempo la sua reputazione. All'inizio del vostro turno accrescete la reputazione familiare di una posizione sulla ruota della reputazione per ogni tessera MONUMENT nel vostro organizer.

Regole per le Tessere Uniche

Ci sono diverse tessere che prevedono regole speciali e che vale la pena esaminare:

- **Barn (Fienile):** In ogni vostro turno seguente, quando giocate una tessera miglioramento ESTATE, aumentate la vostra reputazione di uno spazio sulla ruota della reputazione. Ottenete questo favore durante la fase **Godere dei Favori**.
- **Servants' Hall:** *All'inizio del vostro turno, durante la Fase 2*, se possedete la tessera Servants' Hall potete spostarvi qualsiasi inserviente disponibile (a rappresentare la fonte dei pettegolezzi). Scegliete una famiglia avversaria come bersaglio: tale famiglia riduce la propria reputazione di un punto, mentre voi aumentate la vostra di uno. L'inserviente che ha spettegolato viene posizionato all'interno dell'area Expanded Service e segue la normale rotazione del servizio. Non appena ha inizio la Fase 3 (**Organizzare un'Attività**), non è più possibile utilizzare la tessera Servants' Hall.
- **Private Study (Studio Privato):** Lo studio è il luogo in cui i membri della famiglia si riuniscono per fare progetti e gestire la tenuta. Una delle cose da pianificare è la fiera annuale che si svolge nel villaggio situato sulle proprietà di famiglia. Giocate questa tessera in un turno regolare per organizzare l'attività Village Fair Planning (Preparazione della Fiera del Villaggio). Se preparate con successo una fiera, all'inizio del vostro turno (Fase 2) nei round che presentano l'icona del villaggio, guadagnate due punti reputazione (spostate il segnalino di 2 spazi sulla ruota della reputazione) e £300. Una partita regolare prevede due round fiera, mentre una partita estesa ne prevede tre. La tessera Private Study può essere utilizzata una sola volta; quando organizzate la relativa attività, voltate la tessera Study per rivelare questo beneficio permanente, che si applica a tutte le fiere future. Se non organizzate la Village Fair Planning, non godete di guadagni aggiuntivi e la vostra reputazione presso la comunità locale non migliora; tuttavia, mantenete i 3 punti vittoria indicati sul lato anteriore della tessera, che riflettono la dedizione della vostra famiglia nei confronti dell'alta società piuttosto che la cura del villaggio.
- **Main Library (Biblioteca Principale):** Le tessere ESSENTIAL comportano un valido beneficio: l'alto numero di ospiti. Lo si può notare dai gruppi di 5, 6, 7 o più persone che esse solitamente prevedono, consentendo un accesso diretto a eventi estremamente proficui. La **Main Library** è tuttavia una tessera particolare, in quanto riservata ai familiari, e garantisce due favori unici: la pesca di una carta obiettivo (sul lato anteriore) e quella di una carta punti vittoria (sul lato posteriore). Rispetto alla pesca indicata sul tracciato dei round, quella prevista dalla Main Library si differenzia per il fatto che in quest'ultimo caso ottenete solo la carta obiettivo in cima al mazzo sulla plancia mercato. *Questa carta rappresenta un obiettivo di punteggio aggiuntivo*; in una partita regolare, contegiate punti in base a tre carte obiettivo (quattro in una partita estesa). La carta obiettivo Main Library si aggiunge alle altre. Il favore sul lato posteriore della tessera prevede invece la pesca di una carta punti vittoria dalla cima del relativo mazzo sulla plancia mercato.
- **Tessere Ibride:** Le tessere ibride sono particolari tessere aggiuntive della seconda edizione, che fanno riferimento a una stanza o spazio esterno polivalente. Per questo motivo, la tipologia di tessera cambia quando viene svolta l'attività (il lato anteriore è di colore/categoria differente rispetto a quello posteriore).

Le regole delle tessere ibride sono le seguenti:

- L'icona del fiore bianco con sotto una linea identifica il lato anteriore della tessera; questo è il lato visibile quando la tessera è nel mercato e quando la posizionate nel vostro organizer dopo l'acquisto. I PV indicati vengono conteggiati per il corteggiamento secondo le normali regole.
- Potete vedere il colore del lato opposto della tessera sullo sfondo dell'icona inserviente.
- Dopo che avete utilizzato la tessera per organizzare un'attività, voltatela e collocatela in base alla nuova categoria di appartenenza.
- Se usate la tessera per organizzare un'attività una seconda volta, voltatela nuovamente e ricollocatela nella categoria originale. Questo meccanismo delle tessere ibride permette di girare e rigirare le tessere tra due categorie in risposta agli sviluppi del corteggiamento.
- **Tessere Espansione Suite:** Ci sono tre tessere suite, due delle quali possiedono regole speciali: la Queen's Suite e la Lionheart Suite. Queste tessere raddoppiano i favori e si trasformano in tessere MONUMENT dopo il primo utilizzo.
 - La **Queen's Suite** permette di invitare un ospite prestigioso dalla vostra Mano di Carte Attiva e ha come effetto quello di raddoppiare un favore di quell'ospite a vostra scelta. Il servizio richiesto dalla carta ospite deve essere offerto. Una volta giocata, voltate la tessera trasformandola in un monumento.
 - La **Lionheart Suite** vi permette di invitare a restare presso la tenuta un ospite prestigioso che al momento non si trova nel vostro mazzo nobiltà. Pescate l'ospite prestigioso in cima al mazzo sulla plancia mercato, e questi alloggerà immediatamente nella Lionheart Suite; tutti i favori di questo ospite vengono raddoppiati. **NON** dovete offrire il servizio richiesto dalla carta ospite: il maggiordomo si assicura di garantire una perfetta accoglienza a questo ospite. Questa tessera può essere usata per questa azione solo una volta, poiché si trasforma in tessera MONUMENT dopo essere stata utilizzata. Posizionate infine il nuovo ospite nella vostra pila degli scarti.

Builders' Market Reserve (Riserva del Mercato dei Costruttori)

Durante una partita, la sezione **Builders' Market Reserve** si attiva due volte. La funzione della riserva è di rimuovere dal mercato le tessere di basso valore man mano che la vostra reputazione cresce.

- **Service Tile Reserve (Riserva delle Tessere SERVICE):** Al termine del primo corteggiamento, attivate la sezione Service Tile Reserve procedendo come segue:
 - Spostate nella sezione Service Tile Reserve tutte le tessere SERVICE presenti nel mercato.
 - Se necessario, riempite gli spazi vuoti del mercato con nuove tessere. Se pescate altre tessere SERVICE, posizionatele direttamente nella riserva e pescatene di nuove fino a riempire tutti gli spazi vuoti del mercato.
 - Per il resto della partita, posizionate direttamente nella riserva tutte le tessere SERVICE pescate; riempite gli spazi vuoti del mercato con nuove tessere.
 - Potete esaminare le tessere della riserva in qualunque momento ed acquistare da lì (Fase 7). Potete acquistare più di una tessera dalla riserva durante una builders' holiday.
- **PR 1 Tile Reserve (Riserva delle Tessere con Livello di Prestigio 1):** Al termine del secondo corteggiamento, attivate la sezione PR 1 Tile Reserve procedendo come segue:
 - Spostate nella sezione PR 1 Tile Reserve tutte le tessere con livello di prestigio (LP) 1 presenti nel mercato.
 - Se necessario, riempite gli spazi vuoti del mercato con nuove tessere. Se pescate altre tessere LP 1, posizionatele direttamente nella riserva e pescatene di nuove fino a riempire tutti gli spazi vuoti del mercato.
 - Per il resto della partita, posizionate direttamente nella riserva tutte le tessere LP 1 pescate; riempite gli spazi vuoti del mercato con nuove tessere.
 - Potete esaminare le tessere della riserva in qualunque momento ed acquistare da lì (Fase 7). Potete acquistare più di una tessera dalla riserva durante una builders' holiday.

Azioni speciali

Le **Azioni Speciali** (AS) sono una classe di azioni che vi permettono di spendere reputazione per ottenere sterline, rendere nuovamente disponibili inservienti o aggiornare il Builders' Market. Queste azioni (vedi Glossario a pagina 4) sono elencate su ogni plancia famiglia. Le tre AS sono:

- **Prendere in prestito sterline (£):** In qualunque momento durante il vostro turno potete prendere in prestito una quantità illimitata di sterline purché abbiate sufficiente reputazione da spendere. Il costo di questa azione prevede che riduciate la vostra reputazione di 2 punti per ogni £100 prese in prestito.
- **Assistenza nel servizio:** In qualunque momento durante il vostro turno potete rendere nuovamente disponibili quanti inservienti desiderate purché abbiate sufficiente reputazione da spendere. Il costo di questa azione prevede che riduciate la vostra reputazione di 3 punti per ogni inserviente prelevato dall'area Servants' Quarters .
- **Aggiornare il Builders' Market:** In qualunque momento durante il vostro turno potete aggiornare il Builders' Market *una sola volta* purché abbiate sufficiente reputazione da spendere. Il costo di questa azione prevede che riduciate la vostra reputazione di 4 punti.

Come Aggiornare il Mercato: Rimuovete e mettete da parte le tessere presenti nel mercato (l'aggiornamento non include le tessere nella Service Tile Reserve e nella PR 1 Tile Reserve). Pescate sei nuove tessere e posizionatele nel Builders' Market secondo il **Numero di Ordinamento delle Tessere**; impilate eventuali tessere doppie e usate le riserve se già attive (vedi **Builders' Market Reserve**). Rimettete nel sacchetto le tessere rimosse e messe da parte all'inizio dell'azione. Il mercato è ora aggiornato.

8. **Pulizia della Plancia Famiglia:** Spostate gli inservienti che hanno partecipato all'attività nel riquadro Expended Service sulla vostra plancia famiglia. Riposizionate la tessera miglioramento utilizzata nell'Organizer della Tenuta di Campagna. Se è la prima volta che organizzate questa attività, voltate la tessera sul lato che presenta una rosa nell'angolo superiore destro. Se l'avete già voltata in precedenza, **NON** fatelo nuovamente (le tessere utilizzate nelle attività vengono voltate una sola volta, fatta eccezione per le tessere ibride). Posizionate nella vostra pila degli scarti, a faccia in su, le carte nobiltà che hanno partecipato all'attività. Il vostro turno è terminato e il gioco prosegue in senso orario (l'ordine dei turni è in senso orario, mentre il segnalino prima famiglia viene passato in senso antiorario *al termine di ogni stagione*, ossia tre volte per partita).

Passare

Se decidete di Passare, svolgete comunque la Fase 2 di un Turno Regolare (vedi pagina 10): applicate gli effetti di qualunque evento speciale eventualmente indicato sul Tracciato dei Round (vedi pagina 7), guadagnate reputazione dalle vostre tessere MONUMENT e potete usare la Servants' Hall. Svolgete poi i seguenti passaggi:

- **Riprendete in mano la vostra Pila degli scarti**, creando una Mano di Carte Attiva che comprende tutte le carte **Nobiltà**. Tutte le carte sono di nuovo disponibili per partecipare alle attività.
- **Aggiornate il servizio**, spostando tutti i vostri inservienti nella casella Available Service della vostra **Plancia Famiglia**.
- Scegliete poi tra due opzioni:
 1. **Riscuotete £200 in canoni d'affitto**, prendendo £200 dal mercato, oppure
 2. Rinunciate ai £200 degli affitti per **aggiornare il Builders' Market** (vedi **Azioni Speciali** a pagina 15).
- Potete poi acquistare dal **Builders' Market**. Aggiornare il mercato senza una scorta di sterline da spendere è una scelta poco saggia; un'azione del genere giova esclusivamente alla famiglia seguente in ordine di turno.

Il Corteggiamento

Corteggiamento

L'arrivo di Charles ed Elizabeth Fairchild – sofisticati, assai facoltosi ed entrambi in età da matrimonio – in un angolo relativamente modesto del Derbyshire cattura le menti, i cuori e le conversazioni di ogni membro dell'élite sociale nel raggio di un giorno di viaggio in carrozza.

In *Obsession* impersonate famiglie che emergono da un lungo periodo di difficoltà economiche con l'obiettivo di riabilitare la propria posizione sociale. Una maniera alquanto efficace di migliorare le fortune di famiglia consiste nell'assicurarsi un legame (tramite matrimonio) con una ricca famiglia di buona reputazione. **Charles ed Elizabeth Fairchild** rappresentano il migliore legame possibile, e sono l'oggetto dell'evento **Corteggiamento** di ogni stagione del gioco.

In una **Partita Regolare** i corteggiamenti hanno luogo nelle caselle 4, 8, 12 e 16 del **Tracciato dei Round**. In una Partita Estesa, i corteggiamenti hanno luogo nelle caselle 5, 10, 15 e 20. Queste caselle sono identificate dalla parola Courtship (Corteggiamento) e presentano l'icona di una coppia vittoriana.

Per un corteggiamento allo scoperto (che rappresenta il corteggiamento predefinito), rivelate una **Carta Tema** all'inizio di ogni stagione. I primi tre eventi corteggiamento vengono conteggiati in base alla singola carta tema rivelata in quella stagione. L'ultimo evento corteggiamento viene conteggiato in base al complesso di tutte le carte tema pescate in precedenza.

Il Primo dei Tre Eventi Corteggiamento

La carta tema rivelata all'inizio della stagione presenta una categoria di miglioramenti (ESSENTIALS, SERVICE, ESTATE, PRESTIGE o SPORTING) che i Fairchild tengono in gran conto. Giocate tre round regolari, organizzando attività. Al termine della stagione calcolate il totale dei punti vittoria (PV) sulle **Tessere Miglioramento** presenti nei vostri organizer che appartengono alla categoria rivelata.

La famiglia che ha totalizzato il punteggio più alto ottiene una visita di corteggiamento da uno dei Fairchild a sua scelta. Prendete dal tracciato dei round la carta che rappresenta il Fairchild desiderato e posizionala nella **Mano di Carte Attiva** della famiglia vincente. Essa mantiene la carta per tutta la stagione seguente, e può utilizzarla per l'attività che desidera seguendo le normali regole per gli ospiti.

Attenzione: In una partita regolare, nei round 8, 12 e 16, la **prima** azione per la famiglia che ha vinto il corteggiamento consiste nel prelevare la carta Fairchild dalla propria **Mano di Carte Attiva** o **Pila degli Scarti** e rimetterla nello spazio preposto sul tracciato dei round. Questa regola non si applica al primo corteggiamento (round 4), poiché nessuna famiglia ha ancora conquistato una carta Fairchild. Per lo stesso motivo, la regola non si applica se il corteggiamento precedente è finito in pareggio (vedi sotto).

Chi vince preleva inoltre una **Carta Punti Vittoria** dal relativo mazzo sul tracciato dei round, ne esamina il favore e la ripone a faccia in giù accanto alla propria plancia famiglia. Una carta punti vittoria vi offre la scelta tra ottenere a fine partita i PV indicati sulla carta (3, 4 o 5) e un beneficio che potete acquisire in qualunque momento durante il vostro turno (rinunciando tuttavia ai PV). Non dovete prendere questa decisione nel momento in cui pescate la carta; potete ottenere il favore durante un vostro turno, rivelando la carta e rinunciando ai PV, in qualunque momento della partita precedente al conteggio finale dei punti.

Corteggiamento Finito in Pareggio: In caso di pareggio tra diverse famiglie, ciascuna di esse ottiene una carta PV, ma i Fairchild non trascorrono la stagione seguente con alcuno dei pretendenti; l'interesse amoroso non sa decidere quale famiglia visitare!

L'Evento Corteggiamento Finale

Al round 16 di una partita regolare (round 20 di una partita estesa) sommate il totale dei PV sulle tessere miglioramento nel vostro organizer **appartenenti a TUTTE le categorie rivelate**. Se lo stesso tema è presente due volte, i PV di tale categoria vengono conteggiati due volte, a riflettere l'accesa passione dell'interesse amoroso per lo stile di vita associato a quella tipologia di miglioramento. Un corteggiamento caratterizzato da due temi ESSENTIALS, uno PRESTIGE e uno SERVICE, per esempio, rifletterebbe un amore per le biblioteche e l'apprezzamento nei confronti di una cena elegante, delle mostre d'arte e di altre attività al chiuso.

La famiglia che ha totalizzato più punti colloca una delle carte Fairchild a sua scelta nel proprio mazzo per il conteggio finale dei punti, e si aggiudica inoltre una carta PV pescata dal mazzo sul tracciato dei round. **Attenzione:** Se la carta prevede un favore, potete utilizzarlo prima del conteggio finale dei punti.

Spareggi: In caso di pareggio nel corteggiamento finale, è la famiglia con la reputazione più elevata ad aggiudicarselo. Se sussiste comunque un pareggio, nessuna famiglia si aggiudica la carta **Charles o Elizabeth Fairchild**, ma ognuna di quelle in pareggio pesca una carta PV.

Modalità Solitario

La meccanica di gioco principale di *Obsession* consiste nell'organizzare eventi: un'azione che avviene indipendentemente dalle famiglie avversarie. Di conseguenza, *Obsession* si presta naturalmente a essere giocato in solitario.

Preparazione

Le pagine 3 e 4 di questo regolamento descrivono la preparazione. Per il Solitario, applicate le seguenti modifiche:

- Prima Famiglia di Turno: La Famiglia Solitaria (FS) è sempre prima di turno.
- Scelta della **Plancia Famiglia**: La FS sceglie una qualunque plancia famiglia.
- Preparazione del resto dell'Area di Gioco: Per quanto riguarda la preparazione di carte familiari, inservienti, **Ospiti Iniziali**, **Carte Obiettivo**, ruota della reputazione e **Organizer della Tenuta**, seguite le medesime regole indicate a pagina 3 del Regolamento.
- Preparazione del **Tracciato dei Round** e della Plancia Mercato: Seguite le stesse indicazioni per una partita tra due famiglie.
- La modalità solitario prevede il corteggiamento al buio (vedi variante Jane Austen a pagina 32 del Glossario).

Scegliere l'Antagonista

Obsession comprende dodici antagonisti per la Modalità Solitario: quattro per esperti, quattro di difficoltà intermedia e quattro per principianti. Individuate le carte antagonista Solitario (la prima volta che aprite *Obsession* sono sigillate insieme al mazzo nobiltà). Ogni carta presenta il nome e il simbolo dell'antagonista, la difficoltà, il punteggio base dell'antagonista (il numero nero più grande) e una tabella che mostra lo sviluppo della sua tenuta di campagna nel tempo, e serve a determinare la vittoria di ogni **Corteggiamento**. Scegliete una famiglia antagonista tra queste dodici carte e posizionatele accanto alla vostra plancia famiglia.

Prendete il d20 e la carta IA Solitario relativa al **Builders' Market**, che simula la competizione nell'acquisto di **Tessere Miglioramento** dal mercato considerando le **Tessere MONUMENT** come obiettivo principale. Posizionate la carta IA Solitario e il dado accanto alla carta antagonista.

Giocare una Partita

La partita è pronta e la famiglia antagonista è stata scelta; si gioca! Seguite gli otto passaggi del normale flusso di gioco, come descritto nelle pagine 10-16 del Regolamento. Non appena avete terminato il vostro turno con la pulizia della plancia, tirate il d20 per determinare se l'antagonista effettuerà un'azione di rovistare (rimuovendo una tessera dal mercato).

Tenete conto della posizione degli spazi Builders' Market (indicata in giallo); verrà fatto riferimento a queste posizioni in ogni turno dell'IA.

Builders' Market Reserve - Attenzione: Anche se la gestione del Builders' Market è cambiata dalla prima alla seconda edizione di *Obsession*, potete giocare in solitario con entrambi i sistemi. I primi playtest effettuati utilizzando le riserve del mercato (vedi pagina 15) hanno rilevato che è più facile vincere i corteggiamenti a tema SERVICE e che gli obiettivi sono più semplici da completare (facilitando la FS); tuttavia l'azione di rovistare, che ignora la riserva, ha effetti più significativi (sottraendo mediamente tessere di valore maggiore).
Nuova regola del Mercato per il Solitario: Se l'IA rovista una tessera doppia, rimuovete dal gioco entrambe le tessere.

Se non è presente alcuna tessera MONUMENT nel mercato, fate riferimento alla colonna **Standard Turn** sulla carta IA.

Dopo aver tirato il dado, rimuovete la tessera dalla posizione corrispondente al risultato (o non rimuovete tessere se il risultato del dado è compreso tra 16 e 19; aggiornate invece il mercato se il risultato è 20). Rimuovete la tessera dal gioco. In seguito, fate scivolare le tessere rimanenti verso sinistra e posizionate una nuova tessera pescata dal sacchetto nella posizione libera all'estrema destra del Builders' Market.

Se è presente una tessera MONUMENT, fate riferimento alla colonna **Monument Turn** sulla carta IA; se c'è più di una tessera MONUMENT, l'IA seleziona quella di valore inferiore.

Se con il tiro del dado ottenete un risultato compreso tra 16 e 19 (nessun acquisto), o 20 (aggiornamento del mercato), nel turno seguente sottraete 5 dal valore del dado dopo averlo tirato: non possono esserci due turni consecutivi senza acquisti. Spostate in avanti di una casella la pedina sul tracciato dei round e iniziate il turno successivo.

Corteggiamento

Quando la pedina sul tracciato dei round raggiunge una casella corteggiamento, rivelate una carta tema. Il corteggiamento procede seguendo le normali regole descritte a pagina 17 del Regolamento, con un'eccezione: confrontate i vostri PV per il tema rivelato con il valore sulla tabella della carta antagonista relativo allo stesso tema. In caso di vittoria guadagnate una carta PV e la carta Fairchild come al solito. In caso di vittoria dell'IA, pescate la carta PV in cima al mazzo sul tracciato dei round e, senza guardarla, posizionala a faccia in giù accanto alla carta antagonista solitario. Questi punti saranno sommati al punteggio base (il numero nero grande sulla carta antagonista) durante il conteggio finale dei punti. In caso di pareggio, sia voi che l'antagonista guadagnate una carta PV.

In caso di vittoria nel corteggiamento finale, l'IA si assicura sia una carta PV che la carta Fairchild, e le calcola entrambe nel conteggio finale dei punti.

Conteggio Finale dei Punti

Al termine del corteggiamento finale calcolate i vostri PV come al solito, utilizzando il blocchetto segnapunti. Per l'IA, sommate il punteggio base (il numero nero grande sulla carta antagonista) ai PV sulle carte eventualmente vinte nei corteggiamenti (inclusi gli 8 PV della carta Fairchild, se del caso). Confrontate i risultati: il punteggio più alto decreta chi ha vinto. In caso di pareggio, vince la Famiglia Solitaria.

Eccezioni alle Regole

- **Butlers' Room:** Potete solo assumere inservienti, e non reclutarli da altre famiglie.
- **Servants' Hall:** L'utilizzo di questa tessera aumenta la vostra reputazione di un punto, senza tuttavia avere alcun impatto sull'antagonista (come se fosse una **Tessera MONUMENT**).
- **Carte Nobiltà:** Se le carte nobiltà prevedono un "attack" (pettegolezza), esso non avviene; considerate queste carte come semplici ospiti indesiderati, calcolando i PV negativi nel conteggio finale dei punti (a meno che l'ospite non venga prima congedato).

Modalità sfida – Variante Monumenti: Se volete aumentare in modo estremo il livello di difficoltà, oltre alle carte PV e alla carta Fairchild, sommate al punteggio base dell'antagonista anche i PV su tutte le Tessere MONUMENT rovistate dall'IA.

Il Conteggio Finale dei Punti

Conteggio Finale dei Punti

Al termine del **Corteggiamento** finale, spostate la pedina del tracciato dei round nella casella al centro con l'icona delle campane a nozze; è il momento di vedere chi ha vinto la contesa e la partita! Per il conteggio finale dei punti, utilizzate il blocchetto segnapunti per calcolare il totale dei punti vittoria per le sette categorie descritte di seguito.

1. PV da Tessere Miglioramento

Sommate i PV indicati nell'angolo inferiore destro di ogni tessera miglioramento presente nel vostro organizer, incluse le Tessere MONUMENT.

2. PV da Carte Nobiltà

Sommate i PV, positivi e negativi, indicati nell'angolo superiore destro di tutte le carte nel vostro mazzo nobiltà.

3. PV da Carte Obiettivo

Sommate i PV relativi a ogni obiettivo completato.

4. PV da Reputazione

Calcolate i PV corrispondenti alla reputazione raggiunta sulla vostra plancia famiglia.

5. PV da Servizio

Guadagnate 2 PV per ogni inserviente presente sulla plancia famiglia; ogni inserviente vale 2 PV, indipendentemente dalla tipologia.

6. PV da Ricchezza

Guadagnate 1 PV per ogni £200 rimanenti sulla vostra plancia famiglia, arrotondando per difetto. Eventuali monete aggiuntive non hanno valore.

7. PV da Corteggiamento

Rivelate le carte punti vittoria e sommate i relativi PV.

Calcolate il **TOTALE COMPLESSIVO** e proclamate la famiglia vincitrice.

SPAREGGI: In caso di pareggio, vince chi possiede la carta Fairchild nel proprio mazzo nobiltà. Se nessuna delle famiglie in pareggio ha la carta Fairchild, vince chi ha la reputazione maggiore sulla propria **Plancia Famiglia**. Se sussiste ancora un pareggio, la vittoria viene condivisa. **Nota Importante:** Vince chi ha totalizzato il numero più alto di PV, indipendentemente dal fatto che abbia in mano la carta Fairchild.

Partita Regolare

Livello di reputazione	PV a fine partita
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Max	28

Partita Estesa

Livello di reputazione	PV a fine partita
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
Max	45

Ambientazione Tematica dei Favori

Cos'è un'Attività?

Il motore di *Obsession* è l'organizzazione di attività sociali; non è sufficiente che l'aspetto esteriore di questi raduni sia tematicamente solido (per quanto riguarda storia, titoli, luoghi, persone ecc.), poiché sono i **favori** che scaturiscono da queste attività a costituire il meccanismo propulsore del gioco. Se il tema la fa da padrone in *Obsession*, allora anche i favori devono avere senso dal punto di vista tematico.

Anzitutto, quando organizzate un'attività sociale (per esempio una partita di bocce sul Bowling Green), essa rappresenta solo il punto focale di una visita che solitamente dura diversi giorni. Nell'Inghilterra del 1860, viaggiare per le campagne non era né rapido né agevole, e gli ospiti che venivano da lontano protraevano a lungo per questo motivo il proprio soggiorno.

Inoltre la famiglia è da considerare sempre presente, indipendentemente dal fatto che una carta familiare sia stato o meno coinvolta nell'attività.

È importante comprendere che l'attività e i favori non avvengono contemporaneamente. Questo avviene di fatto nel gioco, ma non nel mondo "reale" della nostra ambientazione. In ogni stagione, che dura molti mesi, organizzate due, forse tre eventi sociali presso la vostra tenuta di campagna.

La visita viene programmata, si acquistano provviste, la tenuta viene preparata; in seguito arrivano gli ospiti e partecipano a qualche attività degna di nota. Le conversazioni iniziate sul campo di bocce si protraggono anche in salotto e in sala da pranzo. Dopo una permanenza di molti giorni, i vostri ospiti ripartono un po' alla volta quando fa loro più comodo.

Non c'è stato scambio di denaro, non sono stati stretti nuovi agganci e l'opinione locale sulla famiglia non è cambiata, dal momento che nessuno sa ancora cosa è successo. Scenate con frasi come "Fuori da casa mia!", sebbene possibili, sono altamente improbabili. La voce di una visita lunga diversi giorni, caratterizzata da alcune attività notevoli (ossia quella che avete organizzato), si sparge lentamente nella società locale. Durante le settimane che seguono la visita, le conseguenze della vostra incursione nell'alta società danno i loro frutti:

- *Al mercato, la vostra governante menziona con orgoglio il nome di un distinto visitatore da Londra a una cameriera di Lady York, che riporta la notizia alla viscontessa.*
- *Lady Cavendish apprende che la sorella maggiore della cara amica che l'ha da poco visitata sarà in città, e immediatamente scrive un biglietto di invito a entrambe le signore per una partita a Cassino in salotto.*
- *Grazie al suggerimento di un parlamentare con ottimi contatti, che lo mette in guardia su alcune tensioni internazionali, le istruzioni del conte al suo banchiere gli permettono di proteggere un investimento estero.*

Ecco come nascono i favori.

Il Tempismo dei Favori

Vediamo più da vicino le tre tipologie principali di favori.

Peter, Viscount Townshend (£300): Un ospite che concede favori di tipo finanziario solitamente è accompagnato da un testo di colore che descrive lunghi viaggi o conoscenze nell'ambito della politica (laddove provvedimenti governativi e favoritismi possono avvantaggiare l'aristocrazia).

Il Visconte Townshend, appassionato di cavalli, si reca in visita dal Conte Asquith per ammirare le sue nuove cavalcature. Il visconte si trattiene solo brevemente a causa di pressanti impegni a Londra; riparte il terzo giorno, dopo una battuta di caccia a cavallo in compagnia dei cani. Durante questa visita il conte apprende che i raccolti di tè in India sono stati scarsi e, diversi giorni dopo, il suo banchiere fa un investimento nei futures sul tè.

Major Anthony Cole and the Hon. Albert Plantagenet (entrambi valgono 3 punti reputazione): Un ospite che concede un favore in reputazione possiede un elevato livello di prestigio, conoscenze importanti oppure un qualche elemento di storia personale rimarchevole che ben si riflettono sulla famiglia ospitante; potrebbe trattarsi di un uomo dell'esercito molto ammirato e rispettato ovunque, di una donna di successo o di un uomo di nobile lignaggio.

Gli Asquith trascorrono il pomeriggio in salotto assieme all'Onorevole Albert Plantagenet e al Maggiore Anthony Cole. La famiglia ha una forte tradizione militare, e l'eroismo dimostrato dal Maggiore Cole sul Continente suscita grande interesse. Inoltre, tutti conoscono la storia dei Plantageneti (e, se così non fosse, gliela racconterà Albert).

Più avanti durante la settimana, in seguito alla partenza degli ospiti, gli inservienti inviati a fare commissioni in città descrivono in termini entusiastici quegli ospiti tanto ammirevoli e perbene. La notizia giunge al cameriere del Visconte Ponsonby, e questi discute dei visitatori con gli amici (non senza una punta di invidia). Le voci girano. La gente, benevolmente o con invidia, riconosce che gli Asquith se la passano piuttosto bene.

Hon. Regina Washburn (1 punto reputazione, presentazione di un ospite prestigioso): Un invitato che garantisce la presentazione di un ospite possiede solitamente un testo di colore che descrive i suoi agganci in società.

Dopo aver fatto visita alla tenuta degli Asquith e aver trascorso un po' di tempo nel loro nuovo Giardino all'Inglese, Regina Washburn torna a casa e racconta con entusiasmo alla madre della splendida magnificenza dei digitali della Contessa; la Viscontessa Hampton (sua madre) consiglia a Regina di portare con sé l'amica Lady Suffolk ad ammirarli, poiché quest'ultima è un'appassionata di fiori di ogni tipo. Il mese seguente, a un Ballo, Regina incontra Lady Suffolk e si accordano sulla visita al giardino. Regina manda un biglietto a Lady Asquith il giorno seguente. È nata così una nuova connessione.

In una partita di *Obsession* vi immergete nei ritmi compassati della vita inglese del diciannovesimo secolo. Il miglioramento della vostra tenuta di campagna, il corteggiamento dei Fairchild e la riabilitazione della reputazione di famiglia si svolgono gradualmente, rispettando il tema e l'ambientazione storica.

Domande Frequenti

- ✓ **Come ruota il segnalino prima famiglia?**
Vedi pagina 3
- ✓ **Dove posso trovare una spiegazione dei simboli sul Tracciato dei Round?**
Vedi pagina 7
- ✓ **Quali sono le abilità speciali di vice maggiordomo, governante e cameriere?**
Vedi pagina 11
- ✓ **Dove si trova la spiegazione dei diversi favori (reputazione, presentazione, congedo)?**
Vedi le pagine 11 e 12
- ✓ **Come funzionano le Tessere Ibride e le Tessere Suite?**
Vedi pagina 14
- ✓ **Come si aggiorna il Builders' Market?**
Vedi pagina 15
- ✓ **Dove trovo il Conteggio Finale dei Punti?**
Vedi pagina 20

Traduzione a cura di Valeria Moro e Flavio Fulio Bragoni

Revisione: Laura Miccoli