



ОДЕРЖИМОСТЬ

Правила игры

Предисловие

В Дербишире, Англия, происходят перемены, и четыре семьи, в которых живут молодые джентльмены и леди, оказываются втянутыми в романтику и интриги во времена оптимизма. Фортуна недавно улыбнулась этим несколько запущенным поместьям, семьям с почтенной историей, пережившим тяжёлые времена в конце XVIII века. Теперь, в середине XIX века, семьи Асквит, Кавендиш, Понсонби и Йорк по стечению обстоятельств получили новые источники дохода и намерены улучшить свои загородные поместья и восстановить пошатнувшуюся репутацию. Приток средств скромнен, но в этой части Дербишира царит новый оптимизм!



Предметом зависти этой части графства является Олдерли Холл, где проживают Маргарет, вдовствующая графиня Фэрчайлд, и её невестка Этель с совместным доходом, превышающим 20 000 фунтов стерлингов в год. Только одиночество, живущее в таком обширном поместье, омрачает щедрые сердца этих двух овдовевших и бездетных дам.

К своей радости, они приветствуют новых жильцов: их лихого племянника Чарльза и очаровательную племянницу Элизабет, к сожалению, недавно переживших трагедию. Их родители, возвращавшиеся из отпуска на юге Франции, погибли, пересекая Ла-Манш во время внезапно ухудшившейся погоды. Смерть деверя Маргарет и его супруги привела Чарльза и Элизабет на постоянное жительство в резиденцию Фэйрчайлдов, вдали от поместья их детства в Йоркшире. Конечно, неутомимые леди Фэйрчайлд, которые уже год как оправились от ужасной аварии, точно знают, что является лучшим лекарством от печали на сердце: романтика! А окрестные холмы как нельзя лучше подходят для сватовства. У всех близлежащих дербиширских семей есть дети на выданье, а у леди Фэйрчайлд есть свои планы!

Информация о глоссарии

К правилам прилагается отдельный, дополнительный глоссарий, в котором можно найти подробную тематическую, техническую и стратегическую информацию. Каждый выделенный **синим** элемент, с которым читатель сталкивается на этих страницах, имеет соответствующую запись в глоссарии. Глоссарий рекомендуется прочитать после того, как будет сыграна первая игра. Обратите внимание, что варианты игры представлены в глоссарии в разделе **варианты**. Глоссарий является важным тематическим дополнением к данным правилам, если вы хотите получить максимум удовольствия от игры!

Игра Дэна Каллагана
Издание Kauenta Games

Тестирование
Тим Каллаган
Мэтт Каллаган



Видеоправила

Дизайн и консультанты по тематике

Гай Аллен
Дэвид Бакленд
Марисель Эдвардс
Мартин Джонс
Мария Мещерякова

Подготовка области игрока (стандартная игра)

Правила ещё четырёх вариантов игры *Одержимость* можно найти в глоссарии в разделе **варианты**.

1 Решите, кто будет начинать, и дайте ему или ей фиолетовую пешку 1-го игрока.



ВАЖНО: Подготовка области игрока должна быть завершена до начала подготовки центральной игровой зоны



Семейный бонус: семья **Понсонби** начинает игру с £300. Разместите монеты рядом с планшетом игрока.



Перечень семейных бонусов:
Асквит имеет дополнительного члена семьи

Кавендиш начинает игру с репутацией 1 уровня на позиции 4
Понсонби начинает игру с £300
Йорк начинает игру с 2 лакеями

Каждая семья начинает с одинаковыми 5 **НАЧАЛЬНЫМИ тайлами улучшения**, которые отличаются значком здания в правом верхнем углу (на одной из сторон каждого тайла). Разместите тайлы так, как показано на рисунке, чтобы был виден значок здания. Неиспользуемые **НАЧАЛЬНЫЕ тайлы** верните в коробку.

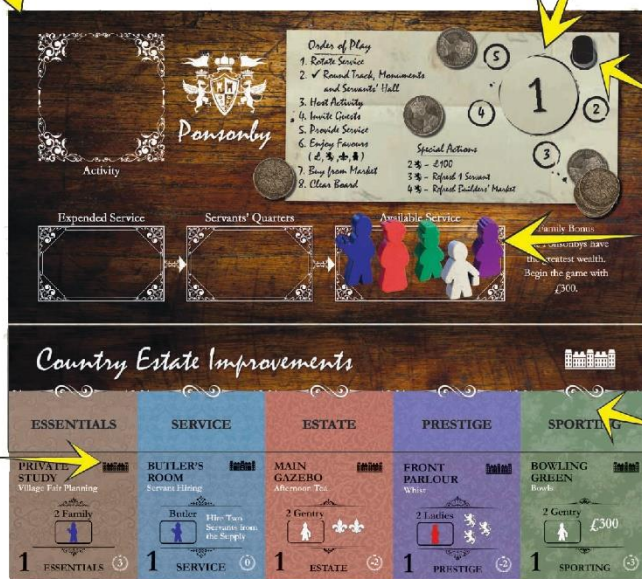
2 Начиная с игрока слева от 1-го игрока и двигаясь по часовой стрелке, выберите **планшет игрока**. **Примечание:** единственное игровое различие между планшетами - это стартовый **семейный бонус** (который описан в правом нижнем углу каждого планшета). Планшеты двусторонние, разница в том, что с одной стороны имеется встроенный **планшет улучшений**, который позволяет размещать стартовые тайлы непосредственно под планшетом.

3 Каждая семья получает 4 счётчика репутации, из них 3 двухсторонних с номерами от 1 до 6 и 1 с надписью Max. Поместите счётчик с цифрой 1 лицевой стороной вверх на круг репутации, как показано на рисунке. Разместите остальные счётчики поблизости. В случае **РАСПИРЕННОЙ ИГРЫ**, вам также понадобится 5-й счётчик репутации, с числами 7/8.

4 Поместите фишку репутации на позицию 1. **Семейный бонус:** семья **Кавендиш** начинает на позиции 4.

5 Получите 5 стартовых наборов прислуги (**дворецкий, экономка, камердинер, горничная, лакей**) и разместите их в зону доступного обслуживания на планшете игрока. **Семейный бонус:** семья **Йорк** начинает игру с 2 лакеями.

6 Разместите планшет улучшений рядом с планшетом игрока, либо внизу, как показано здесь, либо сбоку (как показано на следующей странице). Оставьте место под планшетом улучшений для тайлов. Или же игроки могут использовать заднюю сторону своего планшета, где уже встроен планшет улучшений.



9 У 15 **начальных гостей** есть корона в верхнем левом углу карты (👑).



Случайным образом раздайте по 2 начальных гостя каждому игроку. Эти два близких друга семьи объединяются с картами семьи игрока, чтобы сформировать стартовую **колоду джентри**.

Кроме того, игроки могут использовать драфт при выборе карт начальных гостей. Смотрите **варианты** в глоссарии на стр. 26.

8 Каждая семья начинает с четырьмя членами семьи: мужа и жены, наследника и дочери. Часто названия поместий отличаются от фамилии семьи. Обратите внимание, однако, что у каждого члена семьи есть тот же герб, что и на соответствующем планшете игрока, и над этим гербом находится первая буква фамилии. Данные карты с членами семьи - это часть вашей стартовой колоды джентри. **Семейный бонус:** Семья **Асквит** начинает с пятым членом семьи - вдовствующей тётки графини.



10 Каждому игроку раздаётся по 5 **карт цели**, все они остаются у него. В течение игры будут приобретаться и сбрасываться нежелательные карты целей. Как управлять картами цели во время игры, смотрите на стр. 6.



РАСПИРЕННАЯ ИГРА: каждому игроку раздаётся по 4 **карты цели**, все они остаются у него. В течение игры будут приобретаться и сбрасываться нежелательные карты целей.

Подготовка центральной игровой зоны

Описана подготовка для двух игроков, стандартной продолжительности игры.

Для каждого шага, приведённого ниже, есть соответствующий номер на рисунках (стр. 4 и 5). Пожалуйста, помните, что любой термин, выделенный **синим** цветом, является термином глоссария (где приводится дополнительная информация).

Разместите игровое поле в центре стола, где оно будет доступно всем игрокам. Подготовьте его следующим образом:

- 1 Прислуга для найма:** в область «прислуга для найма» (Servants for Hire) поместите дополнительную прислугу, которую можно нанять во время игры. Количество прислуги варьируется в зависимости от количества игроков:
- 2 игрока:** 2 **младших дворецких**, 4 **лакея**, 2 **камердинера**, 2 **горничные**
- 3 игрока:** 2 младших дворецких, 6 лакеев, 3 камердинера, 3 горничных
- 4 игрока:** 2 младших дворецких, 8 лакеев, 4 камердинера, 4 горничные

ВАЖНО: Младшие дворецкие «хранятся» в области прислуги для найма, но младший дворецкий приобретается не таким же образом, как лакеи, камердинеры и горничные, которых нанимает дворецкий в **комнате дворецкого**. Младший дворецкий нанимается, когда тайл обслуживания **кладовка дворецкого** (Butler's Pantry) приобретается на рынке (Builders Market); тогда и только тогда младший дворецкий берётся из области найма прислуги.

- 2 Карты цели:** каждому игроку раздайте карты цели. Поместите оставшиеся карты на игровое поле.

- 3 Монеты £100 и £500:** разместите достаточный запас монет, как указано. Это будет банком; отсюда берутся привилегии, и покупки оплачиваются сюда. Количество денег не ограничено.

Единственный способ нанять младшего дворецкого

- 4 Обычные гости:** на игровом поле разместите две колоды **карт джентри** – «обычные гости» и «престижные гости». Символом для обычных гостей является одна **лилия** в верхнем левом углу карты джентри (ниже рейтинга престижа). Каждый игрок получает двух начальных гостей во время подготовки области игрока; эти начальные гости являются частью обычных гостей и будут использоваться во время игры. Соедините оставшихся начальных гостей с 35 обычными гостями, **тщательно** перемешайте и разместите, как показано на рисунке.

- 5 Престижные гости:** символом престижных гостей являются две лилии. Перемешайте 25 карт престижных гостей и разместите, как указано.

- 6 Тайлы улучшения:** за исключением монументов и неиспользуемых стартовых тайлов, поместите все тайлы улучшения в мешочек (включая тайлы апартаментов, у которых только на одной стороне монумент). Затем монументы добавляются в мешочек в зависимости от количества игроков:

- 2 игрока:** сад скульптур (Sculpture Garden) + 2 другие тайла на выбор
- 3 игрока:** сад скульптур + 3 другие тайла на выбор
- 4 игрока:** пять тайлов монументов на выбор

Примечание: в качестве альтернативы мощному саду скульптур игроки могут исключить его из игры или заменить его лабиринтом в саду (Garden Maze).

- 7 Трек раундов:** поместите трек раундов рядом игровым полем, на трек поставьте белую пешку на 1-ю клетку, как показано на рисунке. Сторона с 16 раундами – **стандартная игра**. Сторона с 20 раундами – **расширенная игра**. Перетасуйте **карты победных очков** и разместите их в правом верхнем углу трека раундов.



7 ПРОДОЛЖЕНИЕ: тщательно перетасуйте **карты темы** и разместите их в левом верхнем углу трека раундов. Разместите **жетоны напоминания** в количестве равным числу игроков.

Положите карты **Чарльз и Элизабет Фэйрчайлд** рядом с треком раундов. Эти карты легко идентифицировать либо по названию, либо по фиолетовой рамке (и уникальному гербу) в верхнем левом углу обеих карт.

8 Рынок строителей: для начального заполнения рынка можно использовать только тайлы улучшения с **рейтингом престижа** 1, 2 и 3, а также четыре тайла обслуживания: хозяйственная комната (Brushing Room), амбар (Barn), кладовка дворецкого (Butler's Pantry) и помещения для прислуги (Servants' Quarters); эти тайлы могут быть использованы для

начального заполнения рынка.

Затем вышеупомянутыми тайлами случайным образом заполняют рынок в 1-й раз. Вытяните достаточное количество тайлов, чтобы заполнить все клетки на рынке, размещая друг на друга дубликаты и возвращая любые неподходящие для начального заполнения тайлы.

ТАЙЛЫ, КОТОРЫЕ ПРИМЕНИМЫ ДЛЯ НАЧАЛЬНОГО ЗАПОЛНЕНИЯ

- тайлы с рейтингом престижа 1, 2, 3 (включая апартамент для гостей (Heritage Guest Suite))
- тайл хозяйственная комната (Brushing Room)
- тайл амбар (Barn)
- тайл кладовка дворецкого (Butler's Pantry)
- тайл помещений для прислуги (Servants' Quarters)

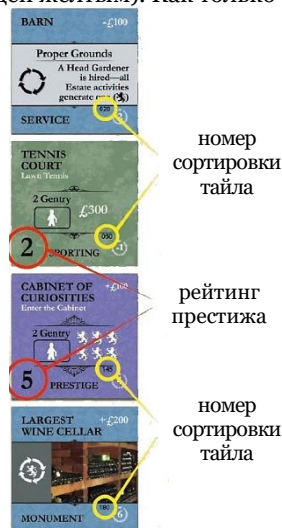
ТАЙЛЫ, НЕПРИМЕНИМЫЕ ДЛЯ НАЧАЛЬНОГО ЗАПОЛНЕНИЯ

- тайлы с рейтингом престижа 4, 5, 6 (включая апартаменты королевские и львиное сердце (Queen's Suite и Lionheart Suite))
- тайл зал для прислуги (Servants' Hall)
- все монументы

Каждый тайл имеет номер сортировки тайла (НСТ (TSN)), как показано на рисунке (НСТ обведён жёлтым). Как только подходящие тайлы были взяты, разместите их по возрастанию НСТ, слева направо.

Стартовый рынок готов.

Подготовка завершена!



Справа на рисунке показан пример НСТ во время игры (когда игроки решают обновить рынок). Тайлы на рынке удаляются, берутся новые тайлы для заполнения всех клеток (все тайлы применимы для заполнения) и размещаются в порядке НСТ (см. стр. 16).



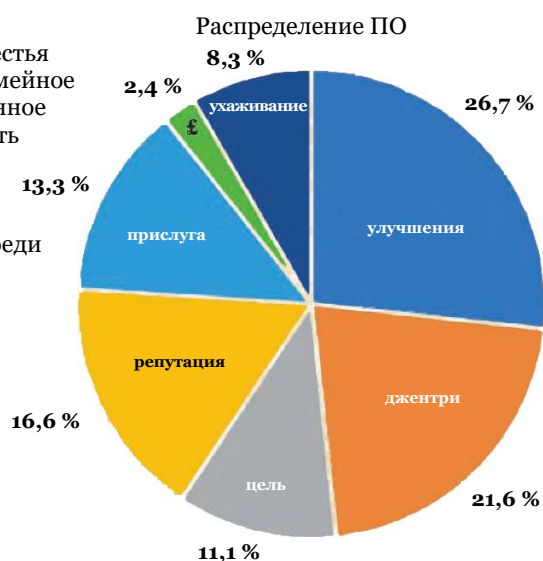
Цель и ход игры (трек раундов и значки на нём)

Цель игры

Каждый игрок является главой уважаемого, но проблемного семейного поместья в викторианской Британии. После нескольких неурожайных десятилетий семейное благосостояние идёт на поправку. Цель игрока – реконструировать заброшенное загородное поместье, восстановить запятнанную репутацию семьи и улучшить перспективы вступления в брак подходящих детей. Главной целью будет формирование симпатии богатой и влиятельной семьи Фэйрчайлд.

Успешные действия, предпринятые для восстановления положения семьи среди социальной элиты Дербишира, измеряются в победных очках (ПО). Существует семь источников ПО:

- Привлекательное загородное поместье, его улучшение (26,7 %)
- Лучшие социальные связи (21,6 %)
- Отличная репутация в округе (16,6 %)
- Многочисленный и хорошо обученный домашний персонал (13,3 %)
- Личные семейные достижения (11,1 %)
- Успешное ухаживание за Фэйрчайлдами (8,3 %)
- Богатство (2,4 %)



Распределение победных очков по данным 48 игр, см. глоссарий стр. 27

Ход игры (трек раундов)

Ход игры определяется с помощью **трека раундов** (обе его части изображены на стр. 8). У трека раундов есть две функции, которые управляют игровым процессом: **сезоны** и раунды.

Сезоны



Игры стандартной и расширенной продолжительности охватывают четыре сезона. В стандартной игре один сезон состоит из трёх раундов (фиолетовые клетки), в которых происходят разные **мероприятия** (такие как проведение общественных мероприятий, найм прислуги и пас), заканчивающиеся раундом ухаживания (Courtship), обозначен силуэтом викторианской супружеской пары. Во время раунда ухаживания не проводятся никакие мероприятия; ухаживание оценивается, а затем выполняются действия конца сезона. Обратитесь к памятке для игроков с **сезонной блок-схемой**, чтобы получить краткое описание действий в течение сезона.

Ухаживание подробно описано на стр. 16, но важно отметить, что **карты темы** открываются в начале каждого сезона, прежде чем будут предприняты какие-либо действия (начало ухаживания). Порядок действий в сезоне:

- В начале каждого сезона открываются карты темы (варианты перечислены на стр. 25 и 26 глоссария, изменяется время открытия карты темы).
- Тематическая деталь: игроки узнают о пристрастиях и интересах брата и сестры Фэйрчайлд.*
- Игроки проводят мероприятия в течение 3 раундов (стандартная игра) или 4 раундов (расширенная игра) в течение сезона (фиолетовые клетки).
- Тематическая деталь: игроки ухаживают за Чарльзом и Элизабет, проводя мероприятия, привлекающие их внимание.*
- Ухаживание оценивается (см. стр. 16).
- Тематическая деталь: игрок(и)-победитель(и) получает(ют) вознаграждение в виде привилегий и, возможно, визита одного из Фэйрчайлдов в течение следующего сезона.*

Действия в конце сезона:

- В конце каждого ухаживания игроки сбрасывают одну **карту цели**; сброшенные карты цели собираются, перемешиваются и помещаются в нижнюю часть колоды карт целей на игровом поле.
- В конце сезонов 1, 2 и 3 пешка 1-го игрока передается против часовой стрелки.
- Трек раундов проверяется, чтобы увидеть, активируется ли резервирование тайла рынка (правила резервирования тайла приведены на стр. 8 и 15)

Управление картами целей (КЦ)

- **Подготовка:** в стандартной игре игрокам раздаётся по пять КЦ, сохраните их все. В расширенной игре раздаётся по четыре КЦ, их также все сохраняют.
- **Во время игры:** после каждого ухаживания игроки сбрасывают по одной КЦ.
- **Трек раундов:** во время раундов со взятием КЦ игроки берут две КЦ, сохраняя обе.
- **Подсчёт очков:** игроки в стандартной игре получают в общей сложности семь КЦ, сбрасывая четыре и подсчитывая очки с трёх КЦ. В расширенной игре в общей сложности игроки получают восемь КЦ, сбрасывая четыре и подсчитывая очки с четырёх КЦ.

Примечание: дополнительная КЦ может быть приобретена во время игры (карты победных очков и главная библиотека) и представляют собой **дополнительные** цели при подсчёте очков.

Раунды

Когда белая пешка перемещается на клетку нового раунда, происходят две вещи:

1) Клетка раунда может иметь символ, показывающий особое событие (деревенская ярмарка, национальный праздник и т. д.). Далее игроки следуют определённым правилам для таких особых событий:



Деревенская ярмарка: игроки, перевернувшие тайл личный кабинет (Private study), получают две репутации и £300 в течение шага 2 во время своего хода. См. тайл **личного кабинета** в глоссарии на стр. 23.



Событие ухаживания: обслуживание не обновляется и никакие мероприятия не проводятся. Игроки, у которых есть **зал для прислуги**, не сплетничают, т. е. не размещают прислугу на нём. Игроки, обладающие **монументами**, не получают репутации. В этом раунде проводится только событие ухаживания. Подробнее на стр. 16 правил.



Взятие карты цели: в течение шага 2 во время своего хода берутся две карты цели и добавляются к уже имеющимся целям. Смотрите **карты цели**, глоссарий, стр. 16.



Праздник строителей: Игрокам разрешается покупать на рынке столько тайлов, сколько позволяют ресурсы. Это включает в себя тайлы, расположенные в **резерве рынка**. См. **праздник строителей**, глоссарий, стр. 5.



Национальный праздник: Репутация игрока не ограничивает действия в этом раунде. Игрокам разрешается осуществлять любые мероприятия и приглашать любых гостей во время праздника (будто бы репутация была на максимуме). Смотрите **национальный праздник**, глоссарий, стр. 16.



Подсчёт очков в конце игры: используя лист для подсчёта очков, игроки суммируют свои победные очки по категориям и объявляют победителя. См. правила на стр. 19.

2) На фиолетовой клетке раунда каждый игрок в порядке очереди должен либо выполнить одно мероприятие, либо спасовать. Это стандартный ход игрока. Стандартный ход игрока в деталях описан на стр. 9.

После того, как игрок провёл мероприятие или спасовал (см. раздел **пас**), **следующий по часовой стрелке игрок получает свой ход**. Когда каждый игрок провёл одно мероприятие или спасовал, фишка трека раундов перемещается на следующую клетку на треке. Таким образом, каждый игрок за раунд может выполнить одно мероприятие.

Трек раундов (стандартная и расширенная игра, начало игры)

Сравнение стандартной и расширенной игры

Игроки перед началом игры должны выбрать между **стандартным** и **расширенным вариантом игры**. **Трек раундов Одержимости** двусторонний и с одной стороны включает в себя игру стандартной длины на 16 раундов и расширенную игру длиной 20 раундов с другой стороны. Игры отличаются друг от друга не только четырьмя раундами. Расширенная игра содержит два дополнительных символа на треке раундов, которые влияют на игровой процесс: дополнительную деревенскую ярмарку (см. раздел **тайл личного кабинета**) и дополнительный добор **карты цели**.

Кроме того, во время расширенной игры используется дополнительный счётчик репутации, позволяющий значительно увеличить получение **очков победы за репутацию**. Счётчики репутации игрока, необходимые для стандартной и расширенной игры, показаны ниже на изображениях рядом с треком раундов. Счётчики, показывающие 1, 3, 5 и 7, являются двусторонними с 2, 4, 6 и 8 на оборотных сторонах. Счётчик max (с флагом) одинаков с обеих сторон и представляет 7 в стандартной игре и 9 в расширенной игре. Он помещается последним, показывающим достижение максимального уровня репутации.

Влияние на результат в конце игры очень велико. Это видно в таблице распределения победных очков, расположенных рядом с изображениями трека раундов (победные очки накапливаются в соответствующей числовой последовательности, при которой для определения итогового значения победных очков числовое значение каждого уровня добавляется ко всем предыдущим уровням, например уровень репутации 3 принесёт $1+2+3=6$ ПО).



Уровень репутации семьи	Победные очки в конце игры
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Max	28



Сторона трека раундов для стандартной игры

В целом расширенная игра позволяет:

- Большее развитие загородного поместья.
- Возможность провести более сложные мероприятия с многочисленными гостями.
- Повышенная вероятность завершения самых сложных карт цели.
- Значительно более высокая репутация игроков, влияющая на определение победителя.

Примечание: для расширенной игры понадобится дополнительные 10 минут на каждого игрока.

Уровень репутации семьи	Победные очки в конце игры
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
Max	45



Сторона трека раундов для расширенной игры

Резерв рынка и трек раундов

Трек раундов в основном используется для отслеживания хода игроков и **ухаживания** в сезоне. Он также используется, чтобы напомнить игрокам, когда начинается **резерв рынка** как для тайлов обслуживания, так и для тайлов с рейтингом престижа 1.

Напоминание о резерве, расположенное под вторым и третьим **сезонами** обеих сторон треков раундов (на рисунках выше обведено жёлтым), указывает, когда игроки должны «начать резервировать тайлы обслуживания» и «начать резервировать тайлы с престижем 1». Эти резервы представляют собой места на игровом поле для сохранения в определённое время в игре всех тайлов обслуживания и тайлов с престижем 1. Для получения более подробной информации о **рынке** в целом и резервах тайлов в частности, обратитесь к глоссарию на стр. 5 и 6. На данный момент важно отметить, что в начале 2 сезона и на оставшуюся часть игры все тайлы обслуживания помещаются в резерв тайлов обслуживания на игровом поле; аналогично в

начале 3 сезона и на оставшуюся часть игры все тайлы, имеющие рейтинг престижа 1, помещаются на игровом поле в резерв тайлов с рейтингом престижа 1.

Начало игры

В начале игры белая пешка находится на первой клетке трека раундов (с надписью START). Каждый игрок **по часовой стрелке** совершает один стандартный ход (см. далее), прежде чем пешка на треке раундов будет перемещена на следующую клетку. На некоторых клетках есть символ с надписью, указывающий на событие (объяснение этих символов см. на стр. 7 данных правил).

Раскрыть тему ухаживания: в начале каждого сезона раскрывается **карта темы**, расположенная на треке раундов. Эта тема будет одной из пяти категорий «**планшета улучшений**»; игроки попытаются развить раскрытую тему, играя и покупая тайлы улучшения, которые попадают в эту категорию ухаживания.

Варианты ухаживания

ОТКРЫТОЕ УХАЖИВАНИЕ

Правила ухаживания по умолчанию предусматривают «открытое» ухаживание, означающее что карта темы раскрывается в начале сезона; затем игроки развивают свои загородные поместья, зная предпочтения брата и сестры Фэйрчайлд.

ВАРИАНТЫ

Существует ещё два основных варианта ухаживания (см. глоссарий, стр. 25 и 26), где карта темы раскрывается либо в конце сезона (закрытое ухаживание), либо определяется броском кубика (разнообразное ухаживание). Эти варианты **существенно** влияют на игровой процесс, и вам рекомендуется изучить их!

Игровой процесс (смена прислуги, проведение мероприятий, приглашение гостей, обеспечение обслуживания, особые способности прислуги, получение привилегий и др.)

Стандартный ход

Начиная с 1-го игрока, игроки следуют восьми шагам, описанным на планшете каждого игрока (см. планшеты на рисунке ниже). При некоторых обстоятельствах игроки будут пасовать, что имеет особые правила. **Пас** будет рассмотрен после описания всех 8 шагов.

1 Смена прислуги: каждый игрок выполняет это действие **после 1 хода** (на 1 ходу ещё не использовались слуги, поэтому этот шаг пропускается):

ПЕРВОЕ: переместите прислугу, находящуюся в помещении для прислуги, в доступную зону обслуживания (она расположена в нижней части планшета каждого игрока). Эти слуги теперь доступны для текущего хода.

ВТОРОЕ: переместите прислугу из расширенной зоны (в левой нижней части планшета игрока) в помещение для прислуги, чтобы они отдохнули. Эти слуги недоступны для текущего хода.

2 Проверка трека раундов, монументов и зала для прислуги: есть три типа игровых действий, которые необходимо проверить, перед ходом игрока.

– Проверьте клетки **трека раундов** на наличие особых событий, которые обсуждаются на странице 7 данных правил. Если соответствующий символ присутствует, следуйте инструкциям для события.

– Если игрок владеет монументами, **он немедленно получает репутацию, равную количеству монументов на его планшете улучшений**.

– Если игрок владеет **залом для прислуги** (Servants' Hall), **он может поместить прислугу на этот тайл**, расположенный на его планшете улучшений; следуйте инструкциям зала для прислуги на стр. 14.

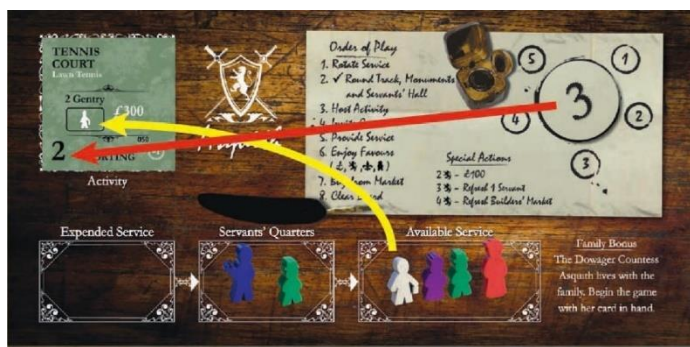
3 Проведение мероприятия: каждый **тайл улучшения** представляет комнату или другие внешние объекты в вашем загородном поместье. На каждом тайле белым шрифтом под его названием указано наименование **мероприятия**, которое вы можете провести. Выберите мероприятие для проведения, взяв тайл улучшения **на планшете улучшений**. Не уверены, какое мероприятие выбрать? Обратитесь к **руководству по стратегии**. Поместите тайл улучшения на ваш **планшет игрока** в квадрат с надписью «мероприятие» (activity). **Примечание:** действие по найму прислуги в **комнате дворецкого** (Butler's Room) – это особый вариант проведения мероприятия; см. **действие по найму прислуги** на стр. 12.

Важное правило 1 (красная стрелка): в начале шага 3 число на большом круглом счётчике на планшете игрока (репутация) должно быть больше или равно наибольшему числу на выбранном тайле улучшения. **Примечание:** во время хода могут быть предприняты специальные действия (подробнее о них позже), которые приведут к снижению репутации ниже числа на тайле (**рейтинг престижа**).

Важное правило 2 (желтая стрелка): слуга, указанный значком слуги на тайле, **должен** находиться в доступной



зона обслуживания для прислуги зона обслуживания



зоне обслуживания на вашем планшете игрока (если только у игрока нет тайла «**помещение для прислуги**» (Servants' Quarters) или он не обновляет слугу с помощью специальных действий*). Объявите о мероприятии, которое вы проводите другому игроку(ам); в дербиширском обществе нет секретов.

* Это уточнение в скобках не будет повторяться, но оно применимо к аналогичным ситуациям.

4 Приглашение гостей: ваши **карты джентри** представляют потенциальных гостей, которых вы можете пригласить на своё мероприятие. **Примечание:** **джентри** — это термин, который относится к «людям с хорошим социальным положением чуть ниже дворянства»; **все большие карты в игре называются джентри**.

Тайл, только что размещенной на планшете игрока, указывает, какой тип гостей должен быть приглашён на выбранное мероприятие. Игрок должен предоставить точное количество и тип джентри, указанные в названии, иначе мероприятие не может быть организовано (есть пять вариантов: джентри, семья, джентльмены, леди и определённый тип гостей). Игрок выбирает карты из своей **активной руки**, которые удовлетворяют требованиям (карты в его **стопке сброса** недоступны до тех пор, пока игрок не спасует).

Важное правило 1 (красные стрелки): в начале шага 3 число на большом круглом счётчике на планшете игрока должно быть больше или равно верхнего левого числа на карте джентри; во время хода могут быть предприняты действия, которые приведут к снижению репутации ниже номера карты (рейтинг престижа). **Примечание:** семья и Фэйрчайлды могут посещать любое мероприятие — относитесь к ним так, как если бы у них был рейтинг престижа 1, хотя на самом деле он может быть намного выше.

Важное правило 2 (желтые стрелки): у вас должен быть слуга, указанный значком слуги на карте, в доступной зоне обслуживания на вашем планшете игрока. Разместите карты внизу планшета игрока.

5 Обеспечение обслуживания: на тайле улучшения (который можно разыграть) всегда будет цветной значок слуги, а часто и на карте джентри; возьмите подходящих слуг из доступной зоны обслуживания и поместите их на тайл улучшения и карту джентри.

Важное правило 1: всё обслуживание обязательно. Если слуга недоступен или не может быть приобретён с помощью специального действия (или у игрока нет тайла обслуживания «помещение для прислуги» (Servants' Quarters)), это мероприятие не может быть проведено или гость не может быть использован. На рисунке справа на тайле теннисного корта (Tennis Court) изображен лакей, а на карте гостя distinguished Альберта Платтагенета — камердинер и горничная на карте мисс Анны Харлоу.

Есть три слуги, которые при определенных обстоятельствах могут заменять других слуг: экономка, младший дворецкий и лакей.

Экономка (Housekeeper): каждый игрок начинает игру с **экономкой**; есть несколько тайлов и несколько элитных гостей, где она является необходимой прислужгой. **Способность:** экономка может также заменять горничную, когда свободных горничных нет. Это исходная способность, и для неё не требуется тайл обслуживания.

Младший дворецкий (Underbutler): в любой игре *Одержимость* есть не более двух **младших дворецких**, и они хранятся в области «**прислуга для найма**» на игровом поле вместе с дополнительными камердинерами, горничными и лакеями. Младший дворецкий может быть нанят только в том случае, если игрок приобретёт на **рынке** тайл обслуживания «**кладовка дворецкого**». Когда этот тайл приобретён, он помещается на планшет улучшений загородного поместья игрока; игрок также берёт младшего дворецкого из запаса и помещает его в расширенную зону обслуживания на своём



планшете. **Способность:** младший дворецкий может выполнять функции любого слуги мужского пола (дворецкого, камердинера или лакея) в любое время, даже если другой слуга доступен. (Примечание: тайл обслуживания «кладовка дворецкого» был стандартизирован для использования с расширением «Наверху, внизу», в котором появились два новых слуги мужского пола: коридорный и умелец. Младший дворецкий может заменить коридорного, но не умельца, который является специализированным слугой).



Лакей (Footman): Каждый игрок начинает игру с одним **лакеем**, остальные доступны из запаса. Лакей – это обязательный слуга для некоторых тайлов и для нескольких гостей.

Способность: лакей может также заменить **камердинера**, когда нет свободных камердинеров, если игрок на рынке приобрёл тайл обслуживания «**хозяйственная комната**» (Brushing room). Как только данный тайл приобретён и помещён на планшет улучшений игрока, все нынешние и будущие лакеи получают эту способность. В отличие от тайла «кладовка дворецкого», тайл «хозяйственная комната» не предоставляет игроку лакея; лакеи нанимаются из запаса, используя стандартное действие найма (см. далее).



6 Получение привилегий: успешное проведение **мероприятия** в своём загородном поместье приносит пользу семье. Рассмотрим следующий пример:

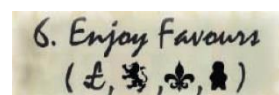
Мейбл, графиня Понсонби, приняла трёх выдающихся гостей в прекрасно отремонтированной гостиной (Drawing Room)



Понсонби: суровую Каролину, виконтессу Абернати; загадочного Иштвана, графа Хойса; и Анну-Мари, графиню де Витри, жену французского дворянина и новую знакомую. Беседа была оживлённой и всесторонней: семья Понсонби узнала о ключевых инвестиционных возможностях во Франции и Восточной Европе; граф Иштван влюбился в территорию поместья и с энтузиазмом принял ответное приглашение поохотиться, когда погода улучшится, пообещав привезти с собой двух близких друзей из Лондона; и соседние поместья обратили внимание на прекрасные экипажи, на которых прибыли гости.



Преимущества, получаемые в результате дневного приёма уважаемых гостей в поместье Понсонби, называются привилегиями; большинство **тайлов улучшения** и все **карты джентри** дают их. Привилегии бывают трёх типов: деньги в фунтах стерлингов (£), репутация (♣) и приглашения новых гостей (♠).

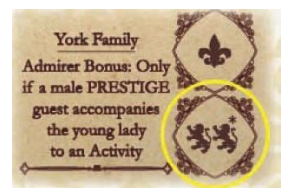


Игрок получает эти привилегии в следующем порядке:

1) **Суммируйте фунты**, указанные во всех источниках (тайлы и карты джентри), и возьмите итоговую сумму монет из запаса. В примере выше игрок должен был взять монеты из запаса на общую сумму £400.

Примечание: есть категория гостей, называемых «нищими», посещение которых обходится принимающей семье в £100 или £200. Игрок должен быть в состоянии заплатить эту сумму денег банку, чтобы пригласить нищего. Деньги выплачиваются на этапе «**получение привилегий**», поэтому игрок может либо использовать другие привилегии в фунтах стерлингов из действия, чтобы заплатить за нищего, либо использовать **специальное действие** для приобретения необходимых фунтов стерлингов. Если игрок не может заработать фунты, чтобы покрыть штраф £, нищий не может присутствовать.

2) **Суммируйте репутацию**, указанную во всех источниках, и добавьте эту сумму к репутации семьи (каждый значок льва ♠ даёт одно перемещение фишке репутации). **Примечание:** как только игрок фишкой пересечёт вершину от 5 до 1, найдите круглый счётчик репутации со следующим по величине номером и переверните/замените текущий счётчик. В примере выше игрок получит 5 репутации, и он будет перемещать фишку репутации по часовой стрелке вокруг счётчика репутации. Он перемещается с 3 на 4, потом на 5 – потом он пересекает вершину и переходит к 1, переворачивая счётчик репутации на 4, прежде чем продолжить перемещение ещё на две позиции, в общей сложности добавляя пять репутации. Он завершит с репутацией 4-го уровня (большое число на счётчике), 3-й позиции (малое число, где остановится фишка), совершив один полный оборот вокруг счётчика.



Бонус поклонника юной леди: юная леди из каждой семьи обладает репутационной привилегией, которая предоставляется только в том случае, если она посещает мероприятие вместе с престижным гостем мужского пола; подробности см. в глоссарии на стр. 4.

Примечание: есть гости, которые налагают репутационный штраф. При выплате штрафа игрок перемещает на счётчике репутации фишку **против часовой стрелки**; если при этом игрок «пересечёт» верхнюю часть колеса (от 1 обратно к 5), он должен перевернуть/заменить счётчик, чтобы он показывал уровень репутации ниже. **Исключение:** если у игрока нет репутации (уровень 1, позиция 1), он может

пригласить гостей с отрицательной репутацией без уплаты штрафа; будучи самой настолько неблагоприятной, семья может свободно общаться с другими неблагоприятными персонажами. Если возможно оплатить частичный штраф (т. е. игрок находится на уровне 1, позиция 2, например, с мисс Хокинс, посещающей мероприятие, карта справа), игрок должен заплатить любой возможный штраф, пока он не достигнет самого нижнего уровня репутации.

3) **Пригласить/отклонить джентри**, как указано на всех источниках. Карты, взятые из запаса (престижные или **обычные гости**), помещаются в **активную руку** игрока. В примере выше успешное мероприятие привлекло интерес двух обычных гостей (♣) и одного **престижного гостя** (♠♠). Игрок берёт верхнюю карту престижного гостя и карту обычного гостя (друзей графа Хойса), а затем, используя способность графини, берёт карты двух обычных гостей, смотрит их, оставляет одного и возвращает оставшегося гостя в нижнюю часть колоды обычных гостей. Игрок показывает свои новые связи другим игрокам (в обществе Дербишира нет секретов) и помещает их в свою активную руку.



У хозяйки семьи есть уникальные значки. Когда используется эта карта, у игрока есть выбор между двумя действиями: либо посмотреть карты двух обычных гостей, оставив одну (обведено красным, привилегия описана выше), либо отклонить любого гостя (обведено жёлтым). На картах этой способностью обладает только дама из каждой семьи, но привилегия присутствует на большинстве тайлов улучшения. **Привилегия отклонить гостя** – это единственная привилегия, которая не является обязательной; когда эта привилегия доступна, игрок может по желанию воспользоваться ей, если есть гость, которого он хочет удалить из своей колоды джентри. Смотрите **ОТКЛОНИТЬ ГОСТЯ** в глоссарии, стр. 9.



Нестандартные привилегии (карты с победными очками, сплетни)

У некоторых гостей есть привилегии, которые не подпадают под три основные категории (деньги, репутация, приглашения/отклонение).



Привилегия карт победных очков: элитные гости могут оказать такое влияние на стремление семьи восстановить своё социальное положение, что им вручается карта победных очков (обычно используемая при ухаживании). Карты ПО предлагают выбор между привилегией и победными очками в конце игры. Игроки берут карту ПО из запаса на треке раундов и используют её таким же образом, как и карту ПО, полученную при ухаживании (см. **ухаживание** на стр. 16).

Являются ли привилегии обязательными?

Есть три основных привилегии: деньги в фунтах, репутация и приглашения новым гостям. Все эти привилегии являются обязательными, за одним исключением: отклонение (разновидность «приглашения»). Противоположностью приглашению является отклонение, и это единственная услуга, которая является необязательной. Только одна карта джентри обладает этой привилегией (хозяйка каждого дома), но она есть у большинства тайлов улучшения.

Применяются правила, регулирующие отклонения (см. глоссарий, стр. 9), но выделяются три важных из них:

- Любой гость (не член семьи) может быть отклонён.

- Можно отклонить гостя, который присутствовал на мероприятии, предоставившем привилегию отклонения.

- Можно отклонить гостя в вашей активной руке или в колоде сброса.



Сплетни: некоторые обычные гости с сомнительной репутацией склонны сплетничать. На этих картах привилегия со словом «атака». Эта привилегия позволяет игроку выбрать другого игрока, о котором можно распространять порочащие сплетни. Игрок, выбранный в качестве объекта сплетен, уменьшает репутацию на своём планшете на сумму, указанную со словом атака, но сам сплетничающий игрок не увеличивает свою репутацию. **Примечание:** некоторые сплетни настолько неприятны, что они также наносят ущерб репутации семьи (как показано слева на карте с мисс Оливер), в то время как другие этого не делают (они просто не настолько неприятные сплетни).

Действия по найму прислуги (и привилегии)

На шаге получение привилегий в скобках на планшете каждого игрока указана четвёртая привилегия в виде значка слуги. Эта привилегия доступна только при использовании одного тайла – СТАРТОВОГО тайла **комната дворецкого** (Butler's Room).

Вместо проведения общественного мероприятия на шаге 3 игрок может нанять слуг, выбрав тайл комната дворецкого. При этом обязательно требуется сам **дворецкий** (в этой роли может выступить **младший дворецкий**), и действие заключается в том, чтобы взять двух слуг на выбор из запаса (область на игровом поле **прислуга для найма**). Можно нанять любую комбинацию из **камердинеров**, **горничных** или **лакеев** (за исключением младшего дворецкого, которого можно приобрести только при покупке тайла обслуживания кладовка дворецкого).

Игроки также могут использовать обратную сторону тайла комната дворецкого (которая имеет розу в правом верхнем углу, см. на рис.), чтобы переманить одного слугу у другого игрока; игрок берёт одного камердинера, горничную или лакея из любого места на планшете другого игрока. Преданные дворецкий, младший дворецкий и **экономка** не могут быть переманены, поскольку они никогда не рассмотрят такое предложение.



Комната дворецкого – это единственный тайл, используемый в качестве мероприятия (т. е. помещается на планшет игрока), где не разыгрываются карты джентри.

Важное правило: нанятые/переманенные слуги должны быть размещены в расширенной зоне на планшете игрока вместе с дворецким или младшим дворецким (кто бы не нанимал), чтобы они могли адаптироваться в их новом доме.

7 Покупка на рынке. Рынок – это восемь мест на игровом поле, где можно приобрести тайл улучшения (шесть мест на активном рынке, два места в резерве). Эти тайлы представляют собой потенциальное капитальное вложение или реконструкцию загородного дома и прилегающей к нему территории. В обычном раунде (исключая раунды ухаживания) каждому игроку разрешается приобрести один тайл улучшения на рынке, используя имеющиеся или приобретённые в рамках текущего мероприятия фунты (в **праздник строителей** игроки могут приобрести столько улучшений, сколько они могут себе позволить).

Вам необязательно покупать на рынке, вместо этого вы можете копить монеты (фунты) на своём планшете игрока для будущих покупок.

Правила рынка:

Правило 1: только одна покупка за ход. Исключением является праздник строителей на треке раундов (11-й раунд в **стандартной игре** и 13-й раунд в **расширенной игре**). Во время этого праздника игрок может приобрести столько тайлов, сколько он может себе позволить.

Правило 2: игроки не могут приобретать дубликаты тайлов улучшений.

Правило 3: заплатите банку (значок £ на игровом поле) сумму, установленную на рынке над тайлом, а также любой модификатор +/- на самом тайле, расположенный в правом верхнем углу. Тайлы, которые представляют собой скромные капитальные улучшения, имеют скидку (– £), а тайлы, которые представляют значительные капитальные улучшения, имеют разумную сумму надбавки (+ £).

Правило 4: разместите новый приобретённый тайл на **планшете улучшений** в соответствующей колонке (по цвету/виду) лицевой стороной вверх (на обратной стороне тайла в правом верхнем углу изображена роза; соответственно при размещении роза не должна быть видна). **Примечание:** тайлы обслуживания и **тайлы монументов** одинаковы с обеих сторон и никогда не перемещаются с планшета улучшений загородного поместья. Если приобретён **зал для прислуги** (Servants' Hall) или монумент, возьмите **жетон напоминания**, если у вас его ещё нет, и поместите его на свой планшет игрока; он служит напоминанием игрокам о необходимости получения бонуса репутации в будущих ходах.

Правило 5: после покупки тайла сдвиньте оставшиеся тайлы влево, открывая крайнее правое место на **рынке**. Достаньте тайл из мешочка для взятия тайлов и положите его туда. Если во время **праздника строителей** (или с помощью карты победных очков) приобретено более одного тайла, совершите все покупки, не доставая новые тайлы, сдвиньте оставшиеся тайлы влево и заполните только свободные места в порядке **номеров сортировки тайлов** (наименьший слева). С тайлами, находящимися в резерве рынка, следует обращаться в соответствии с правилами резервирования, описанными далее.

Правило 6: если из мешочка взят дубликат тайла, поместите его поверх того же тайла, который уже есть на рынке. Если игрок покупает один из таким образом размещённых тайлов, дубликат остаётся доступным для других. Если рынок обновляется, оба тайла удаляются. Заполняйте любые освободившиеся места на рынке. **Важно: никогда не оставляйте пустыми места на рынке** (за исключением, если больше нет тайлов).

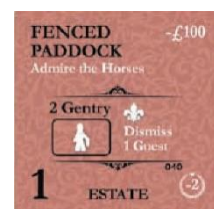
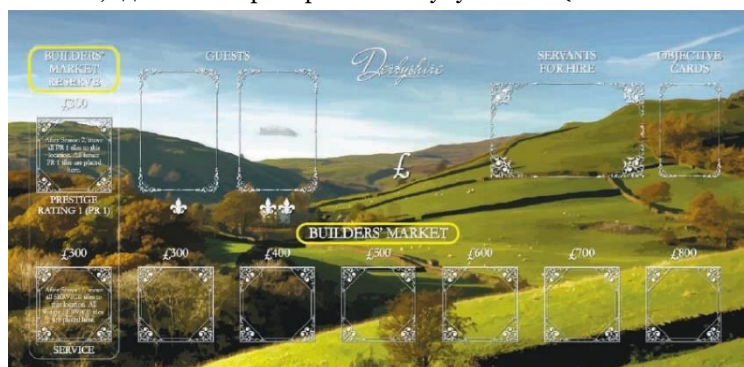
Правило 7: игрокам разрешается покупать любой тайл, который они могут себе позволить, даже если **рейтинг престижа** выше репутации семьи.

Виды тайлов

Есть четыре вида тайлов, которые появятся на рынке: стандартные **тайлы улучшения**, **тайлы апартаментов**, тайлы обслуживания и тайлы монументов. Все они являются капитальными улучшениями загородного поместья, но каждый функционирует по-разному.

Тайл улучшения: тайл, используемый для **проведения мероприятий** в последующих ходах.

Проведение мероприятия включают в себя перемещение тайла с планшета улучшений на планшет игрока. Эти тайлы являются наиболее распространёнными и содержат физическое местоположение, мероприятие, которое можно провести, гостей, которых можно пригласить, изображение значка требуемого слуги и привилегии, которые можно получить. После первого использования тайл переворачивается (на сторону с изображением розы). После чего тайл больше никогда снова не переворачивается (за исключением **смешанных тайлов**, см. правила на стр. 15).



Тайл апартаментов: эти тайлы представляют собой смесь тайла улучшения (лицевая сторона) и тайла монумента (оборотная сторона, за исключением тайла гостевой апартамент (Heritage Suite)). Они уникальны тем, что одного гостя можно пригласить переночевать в загородном поместье с дополнительными привилегиями. Для получения подробной информации смотрите далее и дополнительно в глоссарии на стр. 23.



Тайл обслуживания: тайл, помещённый на планшет улучшений и никогда оттуда не перемещаемый (за исключением **комнаты дворецкого** (Butler's Room), которая играет как СТАРТОВЫЙ тайл, см. выше). Все пять тайлов обслуживания предоставляют связанные с обслуживанием постоянные преимущества, которыми игрок пользуется до конца игры (обозначено значком с круглой стрелкой).



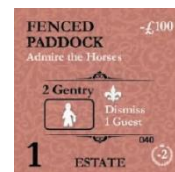
Тайл монумента: тайл, размещённый на планшете улучшений и никогда оттуда не перемещаемый. Эти тайлы представляют собой престижные декоративные улучшения поместья игрока, которые со временем повышают репутацию. За каждый последующий ход игрок увеличивает свою репутацию на одну позицию на счётчики репутации за каждый монумент на своём планшете улучшений.

Особые правила тайла

Есть несколько тайлов, которые обладают уникальными особенностями и с которыми стоит ознакомиться здесь:



Амбар (Barn): во всех будущих ходах, когда разыгрывается тайл из категории ПОМЕСТЬЯ (ESTATE) (того же цвета/рисунка, как, например, огороженный загон (Fenced Paddock)), игрок увеличивает свою репутацию на единицу на счётчике репутации своего планшета игрока. Это повышение репутации происходит на этапе **получения привилегий**.



Зал для прислуги (Servants' Hall): **в начале хода на шаге 2** игрок с залом может поместить любого доступного слугу – источник слухов - на данный тайл. После чего нужно выбрать противника, который уменьшит свою репутацию на единицу, в то время как игрок с залом увеличивает свою репутацию на единицу (т.е. вы крадёте одну репутацию у противника). Сплетничающий слуга затем помещается в расширенную зону. С началом шага 3 (**проведение мероприятия**), игрок не может пользоваться залом.



Личный кабинет (Private Study): кабинет – это место, где собираются члены семьи для планирования и управления поместьем. Одним из таких мероприятий является планирование ежегодной ярмарки в деревне, расположенной на территории семейного поместья. Тайл разыгрывается во время обычного хода, и мероприятие, которое проводится, – это планирование деревенской ярмарки.



Если семья планирует подобные ярмарки, то в начале хода (шаг 2), отмеченного символом деревенской ярмарки, репутация игрока увеличивается на 2 (фишка репутации перемещается на 2 позиции) и игрок получает доход в размере £300. Ярмарки проводятся дважды во время стандартной игры и трижды во время расширенной игры. Тайл личного кабинета можно использовать один раз; когда мероприятие осуществится, тайл будет перевернут, дабы показать это постоянное преимущество, которое распространяется на все будущие ярмарки.

Если мероприятие по планированию ежегодной деревенской ярмарки не проводится, семья не получает дополнительных доходов и её репутация в местном сообществе не улучшается; однако игрок сохраняет 3 победных очка, указанные на лицевой стороне тайла, которые отражают преданность семьи высшему обществу, а не интересам деревни.



Главная библиотека (Main Library): тайлы помещений (Essentials) обладают мощным преимуществом - количеством гостей. Это можно увидеть на мероприятиях с количеством гостей 5, 6, 7 и более – прямой путь к чрезвычайно привилегированным событиям. **Главная библиотека**, является особым тайлом в том смысле, что она предназначена для семьи и создаёт две уникальных привилегии: лицевая сторона тайла – получение карты цели, оборотная сторона – получение карты победных очков.



Получение карты цели с помощью библиотеки отличается от получения такой карты на треке раундов тем, что игрок берёт только верхнюю карту цели из запаса. **Эта карта цели является дополнительной при подсчёте очков;** в стандартной игре игроки подсчитывают очки с карт цели три раза (четыре в расширенной игре). Ключевая цель главной библиотеки заключается в дополнительной возможности к этим подсчётам. На оборотной стороне тайла – получение карты победных очков, которая берётся из верхней части колоды карт ПО.

Смешанные тайлы: данные тайлы – это особые бонусные тайлы для 2-го издания игры. Тайл относится к комнате или открытому пространству, что определяет его многоцелевое использование. В результате тип тайла меняется с проведением мероприятия (лицевая сторона имеет другой цвет/категорию, чем оборотная).



Особенности смешанных тайлов:

– Значок белого цветка с линией внизу – это лицевая сторона тайла; т. е. сторона, которой он будет расположен на рынке, и сторона, которой будет помещён на планшет улучшений при

покупке (в соответствующую категорию тайлов). Победные очки на лицевой стороне будут засчитываться, при необходимости, в счёт ухаживания в этой категории.

– Цвет на противоположной стороне отображается цветом фона за значком слуги.

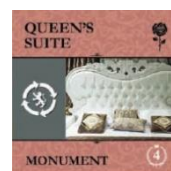
– После того, как тайл используется для проведения мероприятия (помещается на планшет игрока), он переворачивается и помещается в новую категорию тайлов (например, зелёная комната (Green Room) изначально тайл ПОМЕЩЕНИЯ, а после использования для проведения благотворительной встречи он переворачивается и помещается в категорию ПРЕСТИЖА на планшете улучшений; зелёная комната затем в случае подсчёта при ухаживании засчитывается как тайл ПРЕСТИЖА, если это необходимо).

– Если тайл используется для проведения мероприятия во второй раз, он снова переворачивается и перемещается в исходную категорию тайла. Таким образом, механизм смешанного тайла позволяет переворачивать его между двумя категориями в зависимости от ухаживания.

Тайлы апартаментов: есть три тайла апартаментов, двое из которых имеют особые правила: королевский апартамент (Queen's Suite) и апартамент львиное сердце (Lionheart Suite). Эти тайлы приносят двойные привилегии и преобразуются в монументы после того, как их использовали один раз.



Королевский апартамент позволяют пригласить одного престижного гостя из руки игрока и приводят к удвоению одной привилегии этого гостя (по выбору игрока). Для гостя требуется обслуживание. После использования тайл переворачивается и преобразуется в монумент.



Апартамент львиное сердце позволяет игроку пригласить престижного гостя, которого в данный момент нет в его колоде джентри, погостить в поместье. Игрок берёт верхнюю карту колоды престижных гостей, и вытянутый гость немедленно поселяется в апартаменте львиное сердце; все привилегии этого гостя удваиваются. Игрок НЕ обеспечивает обслуживание этому гостю; дворецкий координирует идеальное гостеприимство для этого посетителя. Данный тайл может быть использован для этого действия только один раз, так как после применения он преобразуется в тайл монумента. Далее этот новый гость помещается в стопку сброса игрока.



посетителя. Данный тайл может быть использован для этого действия только один раз, так как после применения он преобразуется в тайл монумента. Далее этот новый гость помещается в стопку сброса игрока.

Резерв рынка

Во время игры **резерв рынка** активируется дважды. Цель резервирования – убрать с рынка малоценные тайлы по мере роста репутации игроков.



Резерв тайла обслуживания (Service Tile Reserve): после завершения 1-го ухаживания активируется резерв тайла обслуживания, после чего выполняются следующие действия:

- Переместите все тайлы ОБСЛУЖИВАНИЯ (SERVICE), имеющиеся в настоящее время на рынке, на область резерва тайла обслуживания.
- Пополняйте рынок по мере необходимости. Если в результате этого вытягиваются дополнительные тайлы обслуживания, они перемещаются в резерв и берутся дополнительные тайлы для заполнения рынка.
- На оставшуюся часть игры все вытягиваемые тайлы ОБСЛУЖИВАНИЯ перемещаются в резерв, а вместо них вытягиваются другие тайлы для заполнения рынка.
- Игроки могут в любое время просмотреть тайлы в резерве и совершать покупки оттуда. Игроки могут совершить несколько покупок из резерва во время праздника строителей.

Резерв тайла с рейтингом престижа 1 (PP1) (Prestige Rating 1 (PR1) Tile Reserve): после завершения 2-го ухаживания активируется резерв тайла с РП1, после чего выполняются следующие шаги:

- Переместите все тайлы с РП1 на рынке на область резерва тайла с рейтингом престижа 1.
- Пополняйте рынок по мере необходимости. Если в результате этого вытягиваются тайлы с РП1, они перемещаются в резерв и берутся дополнительные тайлы для заполнения рынка.
- До конца игры все вытягиваемые тайлы с РП1 перемещаются в резерв и вместо них вытягиваются новые.
- Игроки могут в любое время просмотреть тайлы в любом резерве и совершать покупки оттуда. Игроки могут совершить несколько покупок из обоих резервов во время праздника строителей.

Специальные действия

Специальные действия (СД) относятся к классу действий, в которых игрок может обменять репутацию на фунты стерлингов, обновления прислуги или новые возможности на рынке. На каждом планшете игрока перечислены эти действия (см. глоссарий, стр. 21). Три СД – это:

- **Занимать фунты (£):** в любое время в течение своего хода игрок может занять неограниченную сумму денег, пока это позволяет репутация. Стоимость этого действия – снижение репутации на 2 за каждые взятые £100.
- **Помощь в обслуживании:** в любое время в течение своего хода игрок может обновить столько слуг, сколько пожелает, пока это позволяет репутация. Стоимость этого действия – снижение репутации на 3 за каждого обновлённого слугу.
- **Обновить рынок:** в любое время в течение своего хода игрок может обновить рынок, он может это сделать **только один раз** при условии наличия необходимой репутации. Стоимость этого действия снижение репутации на 4.

Как обновить рынок: тайлы удаляются с рынка и откладываются в сторону (тайлы в резерве ОБСЛУЖИВАНИЯ или резерве с РП1 никогда не затрагиваются действием обновления рынка). Вытягивают новые тайлы, чтобы заполнить рынок, и они размещаются в порядке **номера сортировки тайла**; дубликаты тайлов кладутся друг на друга, при необходимости применяются правила откладывания тайлов в резерв (см. описание выше). Не оставляйте никаких пустых мест на рынке. Тайлы, которые были удалены и отложены в сторону, затем добавляются обратно в мешочек для взятия тайлов.

8 Очистка планшета игрока: переместите слуг, участвовавших в мероприятии, в расширенную зону на планшете игрока. Верните только что использованный тайл на планшет улучшений загородного поместья. Если мероприятие проводится в первый раз, переверните его так, чтобы в правом верхнем углу была изображена роза. Если тайл уже был перевернут, НЕ переворачивайте его снова (тайлы, используемые в мероприятиях, переворачиваются только один раз, за исключением смешанных тайлов). Поместите джентри, присутствовавших на мероприятии, в стопку для сброса лицом вверх. Ход игрока окончен, и следующий игрок по часовой стрелке делает свой ход (порядок хода по часовой стрелке, но пешка 1-го игрока передаётся против часовой стрелки **после каждого сезона**, что происходит три раза за игру).

Пас

Если игрок выбирает пас, по-прежнему применяется шаг 2 стандартного хода (см. стр. 9), на него влияют любые специальные события, изображённые на треке раундов (как описано на стр. 7), он по-прежнему получает любую репутацию с монумента, и он по-прежнему может использовать зал для прислуги (Servants' Hall, если он у него есть). Кроме того, спасовавший выполняет следующее:

- Игрок **обновляет обслуживание**, помещая всех слуг в доступную зону обслуживания на своём **планшете игрока**.

- Игрок **забирает свою стопку сброса**, создавая активную руку, состоящую из всех его карт **Джентри**. Все джентри снова доступны для посещения мероприятий.

- Далее игрок выбирает один из двух вариантов:

- 1) **Взятие арендной платы в размере £200**, т. е. берёт £200 из запаса или
- 2) Отказ от арендной платы в размере £200 в пользу **обновления рынка** в качестве бесплатного действия (см. ранее **как обновить рынок**).

- Затем у игрока есть возможность совершить покупку на **рынке**. Неразумно просто обновлять рынок, не имея запаса фунтов, которые можно потратить, в этом случае такое действие приносит пользу только следующему в порядке хода игроку.



Ухаживание

Прибытие Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд, достойных, утончённых и в значительной степени богатых людей, в относительно скромный уголок Дербишира привлекает умы, сердца и разговоры каждого представителя социальной элиты в пределах дневной поездки в экипаже.

Игроки представляют семьи, пережившие длительный период экономических трудностей, у которых есть цель восстановить своё положение. Самый эффективный способ улучшить семейное благосостояние – это обеспечить связь (через брак) с уважаемой, богатой семьёй, в «Одержимости» **Чарльз и Элизабет Фэйрчайлд** представляют собой лучшие связи и находятся в центре внимания сезонного события ухаживания в игре.

В **стандартной игре** событие ухаживание происходит на клетках 4, 8, 12 и 16 трека раундов. В **расширенной игре** ухаживание происходит на клетках 5, 10, 15 и 20 (обратная сторона). На этих клетках присутствует слово «ухаживание» (Courtship) и изображён значок викторианской пары.

Для обозначения начала ухаживания (которое является ухаживанием по умолчанию) в начале сезона открывается **карта темы**. Первые три события ухаживания подсчитываются по единственной карте темы, открытой в соответствующем сезоне. Последнее событие ухаживания подсчитывается по общей сумме всех четырёх карт темы.

Первые три события ухаживания

Карта темы раскрывается в начале сезона, показывая категорию улучшений, которые брат и сестра Фэйрчайлд высоко ценят (например, ПОМЕЩЕНИЯ, ОБСЛУЖИВАНИЕ, ПОМЕСТЬЕ, ПРЕСТИЖ или СПОРТ (ESSENTIALS, SERVICE, ESTATE, PRESTIGE, SPORTING)). Затем игроки разыгрывают три стандартных раунда, основанных на проведении мероприятий. В конце сезона игроки суммируют победные очки (ПО) на **тайлах** на своих планшетах улучшений в соответствии с открытой категорией на карте темы. В приведённом на рисунке примере игрок получает 3 ПО за ПРЕСТИЖНОЕ ухаживание (общее количество ПО загородного поместья за два тайла в категории престиж).

Игрок, набравший наибольшее количество очков, получает приглашение на ухаживание от Фэйрчайлдов по своему выбору. Карта, представляющая



желаемого Фэйрчайлда, берётся с трека раундов и кладётся в **активную руку** победившего игрока. Этот игрок сохраняет карту на следующий сезон, приглашая Фэйрчайлда на мероприятия по своему желанию, применяя обычные правила для гостей.

Примечание: В стандартной игре **первое** действие в 8, 12 и 16 раундах ухаживания заключается в том, что игрок, выигравший предыдущее ухаживание, должен найти карту Фэйрчайлда в своей **активной руке** или **стопке сброса** и вернуть Чарльза или Элизабет на трек раундов. Это не применяется во время первого ухаживания (раунд 4), т. к. это первое ухаживание ни у одного игрока ещё нет карты Фэйрчайлдов. Это также не применяется, если предыдущее ухаживание закончилось вничью (описано ниже), поскольку ни у кого нет карты Фэйрчайлдов.

Победитель также берёт одну **карту победных очков** с трека раундов, проверяет привилегию и кладёт карту лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом игрока. Карта победных очков предлагает игрокам выбор между количеством ПО, указанным на карте (3, 4 или 5), и преимуществом, которым игроки могут воспользоваться в любое время в течение своего хода (если они откажутся от ПО). Справа изображена карта, которая предлагает игроку выбор между 4 ПО или 3 репутации. Игроку не обязательно делать такой выбор при получении карты; в любой момент в течение своего хода вплоть до начала подсчёта очков в конце игры он может воспользоваться привилегией, открыв карту и отказавшись от ПО.



Ничья при ухаживании: если между игроками в категории открытой темы ничья, каждый игрок получает карту победных очков, но Фэйрчайлд не проводит следующий сезон ни с одним из претендентов; любовный интерес не может решить, какую семью навестить!

Заключительное событие ухаживания

В 16-м раунде стандартной игры (20-м раунде расширенной игры) игроки подсчитывают ПО на тайлах улучшений на их соответствующих планшетах **по ВСЕМ открытым категориям**. Если тема появляется дважды, оценки в этой колонке учитываются дважды, отражая всепоглощающую страсть любовного интереса к образу жизни, связанному с этим типом удвоенного улучшения. Например, сочетание ухаживаний, показанное справа, отражает любовь к природе поместья, садам, животным и верховой езде, сопровождаемой прекрасным штатом лакеев. Любимым мероприятием может быть официальный пикник во французском саду. Это ухаживание сильно отличалось бы от того, которое включало бы две следующие темы, одну престижную и одну обслуживания. Это ухаживание отражало бы любовь к библиотекам и признательность за официальные обеды, галереи и другие мероприятия в помещении.



Игрок, набравший наибольшее количество очков, кладёт карту Фэйрчайлда по своему выбору в свою колоду карт для подсчёта очков в конце игры. Победитель также забирает одну карту ПО с трека раундов. **Примечание:** если карта имеет привилегию, игрок может использовать её перед окончательным подсчётом очков, если захочет.

Ничьи: если в общей сложности по всем четырём открытым категориям тем между игроками будет ничья, игрок с самой высокой репутацией на игровом поле выигрывает заключительное ухаживание. Если по-прежнему ничья, никто не выигрывает карту **Чарльза или Элизабет Фэйрчайлд**, но все игроки, между которыми ничья, получают карту ПО.

Одиночная игра

Центральной игровой механикой *Одержимости* является проведение мероприятий, которые представляют собой действие, происходящее независимо от конкурентов. В результате *Одержимость* естественным образом подходит для одиночной игры.

Подготовка

На стр. 3, 4 и 5 данных правил описана подготовка. Для одиночной игры существуют следующие небольшие различия:

- Порядок игроков: игрок в одиночной игре (ИОИ) всегда является стартовым и 1-м игроком.
- Выбор **планшета игрока**: ИОИ может выбрать любой планшет семьи.
- Подготовка оставшейся области игрока: процедуры получения карт семьи, прислуги, **карт начальных гостей** и **карт целей**, а также подготовка счётчика репутации и **планшета улучшений** загородного поместья идентичны описанному на стр. 3 данных правил.
- Подготовка **трека раундов** и игрового поля: подготовьте для игры с двумя игроками с использованием стороны трека раундов для стандартной игры.
- Используется закрытое ухаживание (см. вариант Джейн Остин, глоссарий, стр. 25).

Выбор соперника

В игре *Одержимость* есть двенадцать соперников для одиночной игры: четыре эксперта, четыре игрока среднего уровня и четыре новичка. Найдите карты соперника для одиночной игры, которые входят в комплект с колодой джентри, когда игра распаковывается в первый раз. На каждой карте крупным чёрным шрифтом указаны имя и значок соперника, сложность, базовый счёт соперника и таблица, показывающая развитие загородного поместья соперника с течением времени, которая используется для определения победителей при **ухаживании**. ИОИ выбирает соперника из этих двенадцати карт и кладёт его рядом со своим планшетом игрока.



Возьмите 20-гранный кубик и карту **рынка** для одиночной игры, содержащую определённый алгоритм для рынка, который обеспечивает конкурентную покупку **тайлов улучшения** на рынке, при этом монументы являются важной целью. Разместите карту рынка для одиночной игры и кубик рядом с картой соперника.

Игровой процесс

Подготовка завершена, и соперник выбран; пришло время играть! Следуйте обычному игровому процессу, описанному на стр. 9-17 данных правил, который разделён на восемь шагов. Как только ИОИ завершает свой ход, делая покупки на рынке и очищая свой планшет, он бросает кубик, чтобы посмотреть, заберёт ли соперник тайл (т. е. удалит тайл с рынка).



Обратите внимание на позиции мест на рынке (выделено жёлтым цветом), поскольку это относится к одиночной игре; на эти позиции будут ссылаться каждый ход соперника в одиночной игре.

Резерв рынка. Примечание: несмотря на то, что управление рынком изменилось во втором издании *Одержимости*, в одиночной игре можно играть с любой рыночной системой. Ранее тестирование игры с резервами рынка (см. стр. 15) показывает, что в ухаживаниях обслуживания легче выиграть, а цели легче выполнить (помогая игроку в одиночном режиме), но действие по удалению, которое игнорирует резервы, имеет более серьёзные последствия (удаление тайла большей ценности в среднем).

Новое правило рынка в одиночной игре: если соперник удаляет дубликат тайла, оба тайла удаляются из игры.

Если на рынке нет монумента, используйте колонку **стандартного хода** на карте рынка для одиночной игры.

После того, как кубик брошен, уберите тайл с соответствующего места (или не удаляйте, если выпало 16-19; обновите рынок, если выпало 20). Тайл удаляется из игры. Затем сдвиньте тайлы влево и добавьте новые тайлы, извлечённые из мешочка, в крайнее правое положение.

Если монумент присутствует на рынке, используйте колонку хода монумента (Monument Turn) на карте рынка для одиночной игры. (Если присутствует более одного монумента, соперник выбирает наименее дорогой из них).

	Standard Turn	Monument Turn
Roll	Purchase	Purchase
1-4	Position 1	Monument
5-7	Position 2	Monument
8-10	Position 3	Position 1
11-12	Position 4	Position 2
13-14	Position 5	Position 3
15	Position 6	Position 4
16-19	No Purchase	No Purchase
20	Refresh	Refresh

If no purchase, next turn -5 from roll

Если выпало 16-19 (без покупки), вычтите 5 из значения кубика при следующем ходе (не может быть двух последовательных бросков кубика без покупки). Если выпадет 20 и рынок обновится, противник не совершит покупку, и в следующем раунде его бросок кубика будет изменён (-5 от значения кубика в следующий ход). Переместите пешку на треке раундов вперёд на одну клетку и начните следующий раунд.

Ухаживание

Когда пешка на треке раундов перемещается на клетку ухаживания, открывается карта темы. Ухаживание протекает обычно, как описано на стр. 16, за исключением того, что ИОИ сравнивает общее количество своих победных очков по раскрытой теме с соответствующим значением в таблице на карте соперника. Например (игра против Иден, карта показана на стр. 17), если открыта тема ПРЕСТИЖА во 2 сезоне, ИОИ сравнивает свой общий ПРЕСТИЖ со значением 3, которое является итоговым ПРЕСТИЖЕМ Иден во 2 сезоне. Если ИОИ выигрывает, он как обычно получает карту ПО и карту Фэйрчайлда. Если он проигрывает, верхняя карта ПО кладётся рубашкой вверх (не глядя на лицевую сторону) рядом с картой соперника. Эти очки будут добавлены к базовому счёту (указан крупным чёрным шрифтом на карте соперника) во время подсчёта очков в конце игры. Если ухаживание завершается вничью, и ИОИ, и соперник получают карту ПО.

В заключительном ухаживании соперник, если он выигрывает, получает не только карту ПО, но и карту одного из Фэйрчайлдов (всё это будет использовано при подсчёте очков в конце игры).

Подсчёт в конце игры

После заключительного ухаживания ИОИ подсчитывает свои ПО как обычно, используя лист для подсчёта очков. Этот итог сравнивается с общим базовым счётом, указанным на карте соперника, и любыми картами, и ПО, выигранными во время ухаживания, а также плюс 8 ПО за карту одного из Фэйрчайлдов, если необходимо. Победу одерживает игрок с большим количеством очков! ИОИ выигрывает и в случае ничьи.

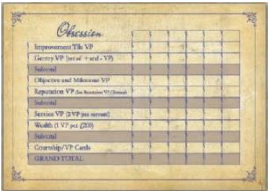
Исключения из правил

- **Комната дворецкого** (Butler's Room): ИОИ может нанимать только слуг; он не может переманить персонал.
- **Зал для прислуги** (Servants' Hall): ИОИ по-прежнему может использовать слугу, чтобы увеличить свою репутацию на единицу, но на соперника в одиночной игре это не влияет.
- **Карты джентри**: если карты джентри содержат элемент атаки (сплетни), атака не проводится; такие карты просто рассматриваются как нежелательные гости (с отрицательным ПО во время подсчёта очков в конце игры, если только гость не отклонён).

Вариант монументов: для повышения уровня сложности в режиме одиночной игры добавьте к базовому счёту соперника ПО за все монументы, удалённые им, в дополнение к картам ПО за ухаживание и ПО за карту Фэйрчайлда, если необходимо.

Подсчёт ПО в конце игры

После заключительного события **ухаживания** пешка на треке раундов перемещается на центральную клетку с символом «свадебные колокольчики»; пришло время определять победителя! Используйте прилагаемый лист для подсчёта очков за победу в семи категориях, описанных ниже.

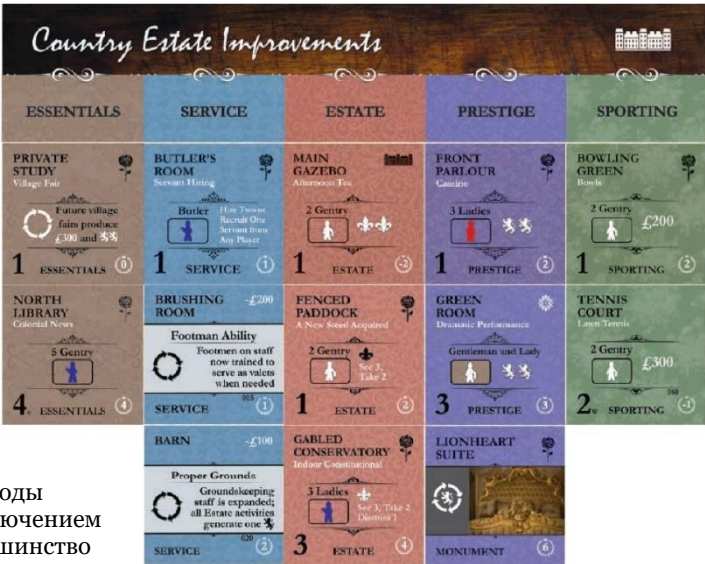


1. ПО за тайлы улучшения

Подсчитайте все ПО, изображённые на каждом тайле улучшения (нижний правый угол) на вашем планшете улучшений, включая монументы.

ПРИМЕР: на планшете улучшений справа игрок завершил игру с тринадцатью **тайлами улучшения**.

Он суммирует белые цифры в венках, расположенных в правом нижнем углу каждого тайла, в общей сложности набирая 24 ПО.



2. ПО за карты джентри

Сумма ПО в правом верхнем углу всех карт в вашей колоде джентри (активная рука + стопка сброса), положительных и отрицательных значений.

ПРИМЕР: карты ниже представляют собой карты игрока из колоды **джентри** (положительные и отрицательные значения), за исключением членов его семьи. У этого игрока была большая колода, но большинство **обычных гостей** не приносят победные очки.

Игрок добавляет 8 ПО за свою семью (это сумма одинакова для всех семей, кроме Асквитов, у них 9 ПО, вдовствующая графиня добавляет 1 ПО) к значениям ПО за пять гостей, приведённых ниже, итого (8 + 13) общая сумма 21 ПО.

3. ПО за карты цели

Подсчитайте ПО за каждую выполненную цель.

ПРИМЕР: этот игрок финишировал с **3 картами цели**. Он достиг максимальной репутации (на что указывает круглый счётчик репутации с британским флагом и надписью MAX на его планшете игрока). Ему также удалось приобрести северную библиотеку и консерваторию, достигнув трудной групповой цели. Однако не закончил игру с тремя горничными. Игрок получает 19 ПО за выполнение двух из трёх своих целей.



4. ПО за репутацию

Рассчитайте по за репутацию, отображаемую на планшете игрока.

ПРИМЕР: ПО, заработанные за репутацию, представляет собой сумму чисел, представляющих каждый достигнутый уровень,

Стандартная игра, 16 раундов	
Уровень репутации семьи	Победные очки в конце игры
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
	28

сложенных вместе. Это определённая последовательность чисел; следующий уровень всегда стоит на одно ПО больше, чем предыдущий, поэтому самый высокий уровень стоит больше всего (ПО в стандартной и расширенной игре показаны в таблицах).



Расширенная игра, 20 раундов	
Уровень репутации семьи	Победные очки в конце игры
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
	45

5. ПО за обслуживание

Получите 2 ПО за каждого слугу, присутствующего на вашем планшете игрока, независимо от типа (дворецкие, младшие дворецкие и экономки стоят 2 ПО, как и камердинеры, горничные и лакеи).

6. ПО за богатство

Получите 1 ПО за каждые £200, оставшихся на вашем планшете игрока, округляя в меньшую сторону. Например, £500 округляются до £400, что приносит 2 ПО; оставшиеся £100 не учитываются.

7. Карты ПО

Раскройте карты и посчитайте общее количество победных очков.



ПРИМЕР: Этот игрок выиграл два ухаживания, решил не обменивать карты ПО ни на одну из привилегий и, следовательно, добавляет 9 ПО к своему общему количеству очков.

Подсчитайте ОБЩУЮ сумму и объявите победителя.

НИЧЬИ: в случае ничьи игрок с картой Фэйрчайлдов в своей колоде джентри становится победителем. Если у игроков, сыгравших вничью, нет карты Фэйрчайлдов, выигрывает игрок с самой высокой репутацией. Если опять ничья, игроки делят победу между собой. *Важное примечание:* обычно победа определяется по итоговому количеству ПО; игроку не обязательно иметь у себя карту Фэйрчайлдов, чтобы выиграть игру.

Тематическое описание привилегий

Что такое привилегии?

Двигателем *Одержимости* является проведение общественных мероприятий, и, хотя все атрибуты таковых должны быть тематически обоснованными (история, названия, местоположение, люди и т.д.), привилегии, получаемые от этих мероприятий, являются тем, что движет игрой. С учётом темы королевы в игре, привилегии должны создавать соответствующую смысловую нагрузку.

Начнём с того, что, когда вы проводите общественное мероприятие (например, игру в шары на лужайке), это является центральным моментом визита, обычно длящегося несколько дней. Путешествие по сельской местности в Англии 1860-х годов не было ни быстрым, ни полностью комфортным, и гости, приехавшие издалека, наслаждались бы длительным пребыванием. Кроме того, семья всегда присутствует, независимо от того, присутствовали ли какие-либо члены семьи на самом мероприятии.

Важно понимать, что мероприятие не совпадает с привилегией. Это есть в игровом процессе, но не в «реальном мире». Вы проводите два, может быть, три светских мероприятия в своем загородном поместье за сезон, а это время длится много месяцев.

Запланирован визит, закуплены провизия и подготовлено поместье, затем прибывают гости и наслаждаются каким-нибудь заметным мероприятием. Разговоры, начатые за игрой на лужайке, переносятся в гостиную и за обеденный стол. После пребывания в течение нескольких дней ваши гости медленно разъезжаются в удобное для них время.

Никакие фунты не переходят из рук в руки, никаких новых связей пока не установлено, отношение местных жителей к вашей семье не изменилось, поскольку никто ещё не знает. Отклонение по принципу «Убирайся из дома!», хотя, возможно, но, по сути, крайне маловероятно. Было несколько дней в течение которых выделялись определённые мероприятия (например, то, которое проводили вы), информация о которых медленно распространялась по местному обществу. В течение недель, последовавших за визитом высшего общества, ваше мероприятие даёт о себе знать:

- На рынке наша экономка с гордостью называет имя знатного гостя из Лондона горничной леди Йорк, которая передаёт эту новость своей виконтессе.

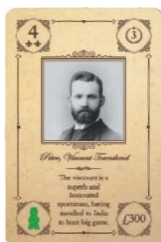
- Леди Кавендиш узнаёт, что в город приедет старшая сестра её близкой подруги, у которой она гостила, и тут же направляет обеим дамам приглашение на партию в карточную игру «Кассино» в гостиной.

- Инструкции графа своему банкиру, основанные на словах, сказанных шёпотом от парламентария с хорошими связями о международной напряженности, позволяют графу защитить иностранные инвестиции.

Так рождаются привилегии.

Время привилегий

Более внимательно рассмотрим три основных привилегии.

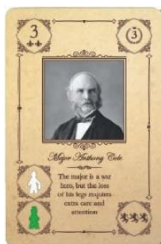


Питер, виконт Таунсенд (£300): гость, оказывающий финансовую привилегию, обычно имеет текст, описывающий его обширные путешествия или связи в политическом обществе (где правительственные законы и фаворитизм, скорее всего, пойдут на пользу аристократии).

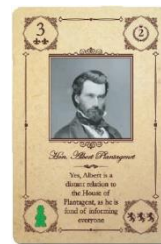
Виконт Таунсенд, эксперт по лошадям, навещает Эрла Асквита, дабы посмотреть на новых лошадей. Виконт остаётся ненадолго из-за неотложных дел в Лондоне и уезжает на третий день после утренней прогулки с гончими. Во время этого визита граф узнает, что урожай чая в Индии был плохим, и через несколько дней его банкир делает ставку на чайные фьючерсы.

Майор Энтони Коул и достойный Альберт Плантагенет (оба с 3 репутациями): Гость с привилегией репутации, либо имеет высокий рейтинг престижа, авторитетные связи, либо элемент впечатляющей личной истории,

которая хорошо отражается на принимающей семье; возможно, признаваемый военный, которого везде уважают, состоявшаяся женщина или человек с благородным происхождением.



Асквиты наслаждаются днём в гостиной с distinguished Альбертом Плантагенетом и майором Энтони Коулом. Семья имеет сильные военные традиции, и героизм майора Коула на континенте представляет большой интерес. И все знают историю Плантагенетов (если вы этого не знаете, Альберт вам расскажет).



Позже на той же неделе, после отъезда гостей, слуги, выполняющие поручения в городе, в восторженных выражениях описывают достойных и впечатляющих гостей. Дело доходит до камердинера виконта Понсонби, который обсуждает (с легкой завистью) гостей со своими друзьями. Слухи распространяются. Люди, одни благосклонно, другие с завистью, признают, что дела у Асквитов идут довольно хорошо.

Достопочтенная Реджина Уошберн (1 репутация, приглашение престижного гостя): гость, который оказывает услугу по приглашению, обычно имеет текст, описывающий социальные связи.



Посетив поместье Асквитов и проведя время в их новом английском саду, Реджина Уошберн возвращается домой и рассказывает своей матери об изысканном великолепии цветов наперстянок графини; виконтесса Хэмптон (её мать) предлагает Реджине сводить свою подругу, леди Саффолк, посмотреть на них, поскольку она любительница цветов всех сортов. В следующем месяце на балу Реджина встречается с леди Саффолк, и они соглашаются, что она просто обязана увидеть сад. На следующий день Регина отправляет записку леди Асквит. Так появляются новые социальные связи.



В игре *Одержимость* вы окунётесь в спокойный ритм английской жизни 19 века. Благоустройство вашего загородного поместья, ухаживание за Фэйрчайлдами и восстановление репутации вашей семьи разворачиваются постепенно, тематически, исторически.

Указатель часто задаваемых вопросов

Как я могу распоряжаться картами целей? – стр. 7

Где я могу найти объяснение символам на треке раундов? – стр. 7

Какие особые способности у младшего дворецкого, экономки и лакея? – стр. 10, 11

Где объясняются привилегии? – стр. 11, 12

Каковы особенности смешанных тайлов и тайлов апартаментов? – стр. 15

Как обновить рынок? – стр. 16

Подсчёт ПО в конце игры? – стр. 19

Перевод на русский язык и вёрстка: Air