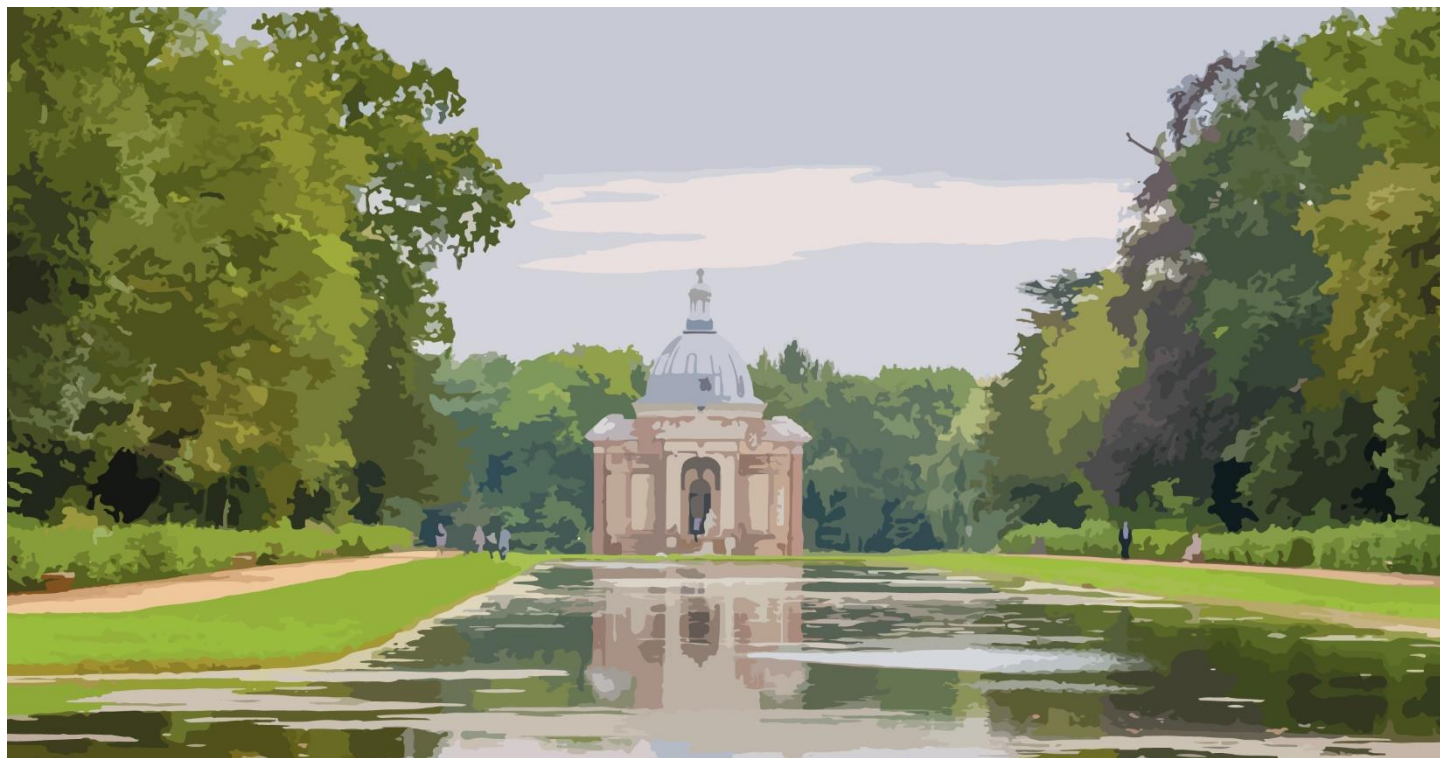




СОДЕРЖИМОСТЬ

Глоссарий

Формат

Данный глоссарий содержит подробные тематические и технические пояснения ко всем терминам, упомянутым в правилах игры. В нём также представлены дополнительные материалы, такие как варианты игры и стратегические рассуждения. Каждая запись содержит три раздела:

ОПИСАНИЕ

ТЕМАТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ДЕТАЛИ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Краткое описание выделено жирным шрифтом под каждой записью.

Тематический материал выделен курсивом и создаёт викторианскую атмосферу, одновременно приводя последовательные доводы в пользу лежащих в его основе механик. Тематические материалы никогда не являются обязательными для игрового процесса, они призваны дополнять его.

Описание игрового процесса напечатано обычным шрифтом и предоставляет игроку подробные инструкции по игровому процессу, включая разъяснение сложных правил и всех возможных исключений, а также особых обстоятельств, не описанных в правилах игры.

Содержание

Страница 4
£100 и £500 монеты
Активная рука
Мероприятие
Бонус поклонника

Страница 5
Амбар (Barn)
Хозяйственная
комната (Brushing
Room)
Праздник строителей
Рынок (Builders'
Market)

Страница 6
Резерв рынка
(Builders' Market
Reserve)
Дворецкий (Butler)
Кладовка дворецкого
(Butler's Pantry)

Страница 7
Комната дворецкого
(Butler's Room)
Обычные гости

Страница 8
Чарльз и Элиза
Фэйрчайлд
Очистка планшета
игрока
Планшет улучшений

Страница 9
Ухаживание
(Courtship)
Стопка сброса
Отклонение гостей

Страница 10
Отклонение гостей
Получение
привилегий
Расширенная игра
Семейный бонус

Страница 11
Лилия
Лакей (Footman)

Страница 11
Джентри
Карты джентри

Страница 12
Карты джентри

Страница 13
Проведение
мероприятия
Экономка
(Housekeeper)
Смешанные тайлы

Страница 14
Тайлы улучшения

Страница 15
Приглашение гостей
Горничная (Lady's
Maid)
Главная библиотека
(Main Library)
Тайлы монумента

Страница 16
Национальный
праздник
Карты цели (Objective
Cards)

Страница 17
Пас
Планшет игрока
Престижные гости

Страница 18
Рейтинг престижа
Обеспечение
обслуживания
Жетоны
напоминания

Страница 19
ПО за уровень
репутации
Смена прислуги
(Rotate Service)
Трек раундов

Страница 20
Сад скульптур
(Sculpture Garden)
Прислуга для найма
Зал для прислуги
(Servants' Hall)
Помещение для
прислуги (Servants'
Quarters)

Страница 21
Специальные
действия
Стандартная игра

Страница 22
Начальные гости
Руководство по
стратегии

Страница 23
Руководство по
стратегии
Личный кабинет
Апартаменты

Страница 24
Карты темы
Номер сортировки
тайла
Младший дворецкий
(Underbutler)
Камердинер (Valet)

Страница 25
Варианты

Страница 26
Варианты

Страница 27
Карты победных
очков
Распределение ПО

Страница 28
Диаграмма
распределения ПО
Благодарности
Состав игры

Семья Фэйрчайлд

Предыстория

“Это общепризнанная истина, что одинокий мужчина, обладающий большим состоянием, должен нуждаться в жене. Как бы мало не были известны чувства или взгляды такого человека, при его первом появлении в этом районе, эта истина настолько прочно закрепилась в умах окружающих семей, что он считается законной собственностью той или иной из их дочерей”.

– Гордость и предубеждение, Джейн Остин



Чарльз Фэйрчайлд, эсквайр

Спустя несколько десятилетий после написания этих слов, внезапное появление Чарльза Фэйрчайлда, эсквайра – одинокого человека, владеющего

хорошим состоянием – в районе Дербишира действительно вызвало подобные чувства собственности, пусть и причудливые, в умах более чем одной дочери; однако следует отметить, что соседние молодые джентльмены были в равной степени очарованы его сестрой, утончённой и прекрасной мисс Фэйрчайлд.



Мисс Элизабет Фэйрчайлд

У брата и сестры Фэйрчайлд было всё, что могло бы их рекомендовать: приятная внешность, лучшие связи, значительное богатство с вероятностью унаследовать ещё большее состояние – но мало что ещё было известно. Ни одного из них не видели после смерти Чарльза одиннадцать лет назад, а затем случилась трагедия, разрушившая известную многовековую семью из Дербишира.

*“Счастье – это всего лишь эпизод
В общей драме боли”.*

– Томас Харди

Генри, граф Фэйрчайлд, старший из трёх братьев, унаследовал титул и состояние Фэйрчайлдов ещё до того, как королева Виктория взошла на трон.

Бледному и склонному к болезням старшему Фэйрчайлду не хватало крепкого телосложения его братьев: тучного Эдварда и жизнерадостного Уильяма, младшего брата Фэйрчайлдов и будущего отца Чарльза и Элизабет.



**Генри,
граф Фэйрчайлд**

Эдвард, чьи манеры оставляли желать лучшего и который питал слабость к бутылке, затаил глубокую горечь от того, что наименее подходящий из сыновей Фэрчайлдов унаследовал Олдерли Холл, любимое семейное поместье. Он ссорился с Генри на каждом шагу, а его острый язык, часто развязывавшийся в попойках, привёл его к дурной славе за публичные высказывания о семейных проблемах.



**Эдвард
Фэйрчайлд**

Уильям обладал самой приятной и непринуждённой манерой поведения из всех троих; его совершенно не интересовала семейная политика, и он старался избегать своих братьев.

Некоторое время его популярность в дербиширском обществе была непревзойдённой; он общался с лёгкой грацией, охотился и ездил верхом, танцевал на каждом балу и с каждой молодой леди, вызывая всеобщее восхищение.



**Уильям
Фэйрчайлд**

Однажды, навещая друга в Северном Райдинге Йоркшира, Уильям увидел Шарлотту Кингсбери на балу, который давал её отец, виконт Хейзелвуд, и самый разговорчивый брат Фэйрчайлдов онемел. Уильям и Шарлотта поженились шестнадцать месяцев спустя, поселившись в Йоркшире недалеко от поместья родителей Шарлотты по настоянию лорда Хейзелвуда.

Вернувшись в Дербишир, граф Фэйрчайлд наконец-то был избавлен от публичных придинок Эдварда, когда средний брат Фэйрчайлдов внезапно женился и уехал в Хартфордшир. Ходили слухи, что неприятный Эдвард виновен в распущенном поведении с молодой актрисой, и его внезапный отъезд не был случайным.

*“Я думаю, что люди действительно слишком часто женятся; в конце концов, это такая
лотерея, а для бедной женщины очень
сомнительное счастье”.*

– Королева Виктория



**Маргарет
Фэйрчайлд**

Как ни странно, старший брат стал последним Фэйрчайлдом, который женился. Жену Генри, Маргарет Гейбл, все считали добросердечной и щедрой, женщиной без двуличия. Имея только одного родного брата и нескольких родственников, Маргарет мечтала о доме, наполненном сыновьями и дочерьми, дорогими друзьями, весельем и суетой. То, что у супругов не было детей, стало для Маргарет постоянной болью в сердце; Олдерли Холл вскоре стал тихим, как могила, поскольку Эдвард уехал, Уильям остался с семьей Шарлотты за много миль на севере, а необщительный граф Фэйрчайлд часто страдал от плохого самочувствия.

В Йоркшире рождение Чарльза, а затем и Елизаветы четыре года спустя, наконец, побудило Уильяма принять приглашение своего старшего брата навестить его. Уильям и Генри не испытывали особой привязанности друг к другу, но младший Фэйрчайлд часто заявлял о своём восхищении невесткой Маргарет и думал, что дети могли бы своим присутствием доставить ей радость.

Приезд йоркширских Фэрчайлдов в один из последующих летних периодов пленил Маргарет, да и Генри тоже. Деликатная жена Генри была рада, что наконец-то у неё есть дети, которых можно баловать. В течение шести лет старший и младший братья Фэйрчайлд сблизились, и долгожданные летние поездки в Дербишир стали ежегодными.

Во время одного из визитов юный Чарльз сильно заболел, и было решено, что ему лучше остаться для выздоровления. Молодой человек поправился и провёл лето,

медленно восстанавливая силы, почти постоянно находясь под присмотром врача и своей тётки Маргарет. Сердце Маргарет той осенью глубоко сжималось во время болезни, и сильно начинало тосковать с отъездом драгоценных племянницы и племянника.

Для Маргарет было огромным горем, когда Шарлотта отказалась позволить детям вернуться в Олдерли Холл.

“Ужас сделал меня жестокой...”
– Эмили Бронте, “Грозовой перевал”

Шарлотта Фэйрчайлд была мягкой женщиной, но во время долгой болезни сына её охватил ужас, а также вера в то, что частые недомогания, нездоровая бледность и вредные процедуры у Генри в чём-то виноваты. Этот ужас настолько прочно засел в её сознании, что никакие уговоры Уильяма или йоркширских родственников не смогли бы убедить её позволить Чарльзу и Элизабет вернуться в Дербишир, чтобы снова согреть поместье и сердца Маргарет и графа.

В течение года Генри, граф Фэйрчайлд, скончался от жестокой, изнуряющей болезни. Умирая, Генри восстановил справедливость в отношении своего брата Эдварда; графство Фэйрчайлдов никогда не было предметом майората, и Генри, который никогда не мог подарить детей своей возлюбленной Маргарет, оставил ей всё остальное: поместья, состояние, Олдерли Холл – фактически всё, кроме титула.

Трагедия ещё не закончилась для Маргарет, вдовствующей графини Фэйрчайлд; через восемь месяцев после смерти Генри её единственный родной брат погиб, упав с лошади, сломав шею. Его жена, Этель, всего три года как вышедшая замуж, и сама бездетная, вскоре присоединилась к вдовствующей графине в Дербишире. Став компаньонками, они справлялись с одиночеством и утратой, будучи замкнутыми и с разбитым сердцем.

“У меня была своя доля печалей – возможно, больше, чем у обычных людей, но я вынес это испытание. Я сломался там, где должен был согнуться; и использовал, и размышлял, когда мой дух должен был смешаться со всем великим Божьим творением”.
– Чарльз Диккенс

Через десять лет после смерти Генри Фэйрчайлда, во время отпуска на юге Франции, Уильям –



Олдерли Холл

преследуемый сожалением о своей роли в лишении Маргарет драгоценного общества племянника и племянницы – убедил жену, что пришло время воссоединить Чарльза и Элизабет с их любимой тёткой. Шарлотта, сама чувствуя, что,

возможно, зашла слишком далеко, признала, что Чарльз и Элизабет, теперь уже взрослые, являли собой образец бодрости и здоровья.

Шарлотта Фэйрчайлд смягчилась. “Они так любили Олдерли Холл”, – сказала она.



Возвращение Чарльза и Элизабет в Дербишир было отложено, когда в результате трагической аварии при пересечении Ла-Манша погибли их родители. Теперь, год спустя, после завершения траура, брат и сестра наконец-то приезжают в Олдерли Холл, пораженные новой энергией, охватившей Дербишир ... и Одержимостью, охватившей их всех!

£100 и £500 монеты

Описание: денежные знаки, используемые для накопления богатства и совершения покупок.



Тематический материал: 100 фунтов стерлингов в середине 19 века были бы эквивалентны в 2020 году более чем 7000 фунтов стерлингов (или 650000 рублей, прим. переводчика).

Детали игрового процесса: монеты в сто и пятьсот фунтов используются для обеспечения удобного способа экономии денег от раунда к раунду. Кроме того, все покупки совершаются с шагом в 100 фунтов стерлингов, что делает эти номиналы удобными. Количество фунтов не ограничено; в маловероятном случае, если монеты закончатся, найдите подходящую им замену.

Активная рука

Описание: рука с картами джентри, из которой игрок выбирает гостей и членов семьи для посещения мероприятий, при условии, что у игрока для выбранного мероприятия есть как репутация, так и слуги, которые необходимы.

Тематический материал: гости в активной руке игрока – это те знакомые в кругу друзей семьи, которых следует пригласить для посещения в следующий раз. Благопристойность требует, чтобы друзьями не пренебрегали, и активная рука отражает те связи, которые, возможно, уже пора задействовать для посещения соответствующего светского мероприятия в поместье.

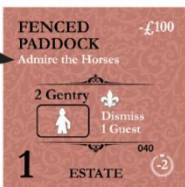
Детали игрового процесса: колода карт джентри игрока состоит из активной руки и стопки сброса, в которой карты расположены лицевой стороной вверх. Активная рука содержит тех членов семьи и гостей, которых игрок должен выбрать при выдаче приглашений на посещение мероприятия. Как только член семьи или гость посещает мероприятие, эта карта помещается в стопку сброса игрока и снова недоступна до тех пор, пока этот игрок не спасует и не вернёт свою колоду. Если у игрока недостаточно подходящих гостей, чтобы посетить одно из мероприятий, перечисленных на тайлах, расположенных на планшете улучшений, он должен спасовать или выбрать найм прислуги, сыграв комнату дворецкого (это единственный «играбельный» тайл, для которого не требуется карта джентри).



Мероприятие

Описание: основной движущей силой каждого хода является общественное мероприятие, проводимое в определённой комнате или на открытом воздухе в загородном поместье игрока. Действие отображается маленькими белыми буквами на каждом тайле улучшения непосредственно под названием заголовка.

Тематический материал: богатое дворянство викторианской Британии



получало свой доход от унаследованного богатства и собственности и, как правило, не нуждалось (или не хотело) работать. Таким образом, образ жизни дворян был наполнен общественными мероприятиями, такими как официальные обеды, балы, охота, верховая езда, пикники и творческие вечера. Всё это отражено в игре.

Мероприятия ограничены репутацией семьи. Это ограничение просто отражает ограничения для семьи, выходящей из периода бережливой жизни — семья, которая только начала ремонт своего загородного дома и расширение штата прислуги, вряд ли сможет устроить бал; это было бы катастрофой, и мало кто пришёл бы. Только когда семья выполнила улучшения, возделала сады, наняла и обучила домашнюю прислугу и вернулась в общество с определённой целью, они могут устраивать балы или концерты, официальные обеды и вечеринки со стрельбой. Растущая репутация на планшете игрока отражает растущую способность семьи организовывать грандиозные мероприятия, на которых присутствуют самые желанные гости.

Детали игрового процесса: тайлы улучшений представляют собой комнату или открытое пространство, где может происходить какое-либо мероприятие. Эти мероприятия находятся в центре внимания игрового процесса *Одержимости*. Каждый ход игрок либо пасует, либо выбирает мероприятие для проведения в своём загородном поместье.

Бонус поклонника

Описание: бонусная привилегия в размере две репутации предоставляется, когда подходящая молодая дама — член семьи игрока появляется на светском мероприятии и становится объектом пристального внимания престижного гостя мужского пола.

Тематический материал: выгодный брак для дочери из семьи, испытывающей трудности с деньгами, имиджем и социальным положением, был распространённой навязчивой идеей в викторианской Британии и в литературе 19 века. Немногие события так будоражили оптимизм семьи, как ухаживание за молодой хозяйкой дома на светском мероприятии со стороны состоятельного, богатого и обходительного одинокого джентльмена.



Детали игрового процесса: карта молодой леди каждой семьи содержит информацию о бонусе поклонника. Этот бонус активируется только в том случае, если карта юной леди разыгрывается в течение одного мероприятия с престижным гостем мужского пола, который идентифицируется по наличию двух лилий в верхнем левом углу карты и репутации три или более. Когда престижный гость мужского пола замечен проводящим время с юной леди на мероприятии, игрок в свой ход получает две дополнительные репутации на этапе «получение привилегий». Обратите внимание, что на карте Чарльза Фэйрчайлда не указан уровень репутации. Однако на ней есть две лилии в верхнем левом углу (а также изображён фамильный герб Фэйрчайлдов вместо уровня репутации); таким образом, Чарльз является престижным гостем, и он также активирует бонус поклонника.

Амбар

Описание: амбар – это тайл обслуживания, который указывает на инвестиции в персонал по уходу за садом, что повышает репутацию семьи при проведении мероприятий в поместье.

Тематический материал: немногие эстетические устремления более символично отражают английскую культуру 19 века, одно из них – наслаждение садами и ухоженной территорией. Серьёзные инвестиции в любимые земли семейного поместья привлекли бы внимание и похвалу, а также укрепили бы репутацию семьи в этом районе.



Детали игрового процесса: данный тайл случайным образом появляется на рынке и имеет скидку в размере £100 при покупке тайла. Когда игрок приобретает этот тайл, он помещается на планшете улучшений в колонку ОБСЛУЖИВАНИЕ (SERVICE). Во всех будущих ходах, когда разыгрывается тайл ПОМЕСТЬЯ (ESTATE), игрок увеличивает свою репутацию на единицу на своём планшете игрока.

Обратите внимание, что амбар приносит 2 победных очка; все остальные тайлы обслуживания стоят 0 или 1 ПО.

Хозяйственная комната

Описание: данный тайл – это локация, относящаяся к категории обслуживания, где лакеи обучают выполнять функции камердинеров при нехватке персонала. Это позволяет игрокам использовать белые миплы лакеев, как если бы они были зелёными миплами камердинеров, при обслуживании гостей-джентльменов.

Тематический материал: хозяйственная комната была в доме небольшой комнатой повышенной комфортности для чистки одежды. Там слуга-мужчина, имеющий опыт личного обслуживания джентльменов в доме (дворецкий, младший дворецкий, камердинер), мог обучить лакея, которого вызвали в трудную минуту, правильному уходу за гардеробом.



Детали игрового процесса: данный тайл случайным образом появляется на рынке и имеет скидку в размере £200 при покупке тайла. Когда игрок приобретает этот тайл, он помещается на планшете улучшений в колонку ОБСЛУЖИВАНИЕ (SERVICE). Во всех будущих ходах игрок может

использовать лакея в качестве камердинера при обслуживании джентльмена, но только когда камердинер недоступен.

Праздник строителей

Описание: событие в раунде 11 на треке раундов (раунд 13 в расширенной игре), где игроки могут



приобрести на рынке столько тайлов улучшений, сколько позволяют их ресурсы. Этот особый раунд отмечен символом карьеры, в виде добытой груды камней.

Тематический материал: символ карьеры (груда камней) на треке раундов символизирует непредвиденную доступность дешёвых строительных материалов или приток новых квалифицированных мастеров, что вызывает строительный бум.

Детали игрового процесса: обычные ходы ограничивают игрока одной покупкой на рынке. Во время же праздника строителей покупки не ограничены при условии, что у игрока имеются (или он может раздобыть) необходимые финансы. Это предоставляет игроку уникальную возможность приобрести важные тайлы, чтобы выполнить цели или преуспеть в категории ухаживания.

Если игрок покупает на рынке более одного тайла улучшений, оставшиеся тайлы перемещаются влево, открывая пустые места в правой части рыночного ряда. Эти пустые пространства заполняются новыми тайлами, извлечёнными из мешочка и размещёнными в порядке номера сортировки тайла.

Рынок

Описание: восемь мест на игровом поле, где размещены тайлы улучшений, доступные для покупки (шесть на открытом рынке и два в резерве). Эти тайлы представляют собой потенциальное капитальное вложение или реконструкцию загородного дома и прилегающей к нему территории.

Тематический материал: рынок не является историческим элементом, а является инструментом, используемым в Одержимости для управления закупками таким образом, чтобы отразить относительную нехватку квалифицированной рабочей силы и высококачественных строительных материалов в Англии середины 19 века.

Детали игрового процесса: особенности первоначального заполнения рынка описаны в основных правилах, стр. 5. Правила покупки на рынке описаны в правилах, стр. 13-15. Обратим внимание на две особенности, заслуживающие дополнительного рассмотрения:

Дубликаты тайлов: во 2-м издании пересмотренных правил порядок заполнения рынка дубликатами тайлов изменён. Ранее дубликаты занимали два места на рынке, что приводило к меньшему выбору и застою на рынке. Теперь дубликаты тайлов укладываются друг на друга; если игрок покупает один из них, другой остаётся доступным для покупки. Если рынок обновляется, оба тайла удаляются.

Неудачное заполнение рынка: в редких случаях начальная заполнение будет нелепым (например, три набора дубликатов, в основном одна категория и т. д.). Не стесняйтесь, если все игроки согласны, измените начальное заполнение так, чтобы оно отражало интересное и тематически обоснованное разнообразие. Пожалуйста, обратите внимание, что эта опция недоступна, когда рынок обновляется в середине игры; игрок рискует, обновляя рынок, и он должен осознавать последствия!

Резерв рынка

Описание: два места на игровом поле слева от открытого рынка, где после 1 сезона размещаются тайлы обслуживания, а после 2 сезона – тайлы улучшения с рейтингом престижа 1. Эти тайлы остаются доступными для покупки, но не позволяют им засорять открытый рынок в конце игры.

Тематический материал: рынок отражает относительную нехватку квалифицированной рабочей силы и высококачественных строительных материалов в Англии середины 19 века. Тем не менее, некоторые незначительные, недорогие улучшения — в первую очередь простые улучшения обслуживания и помещения для животных на открытом воздухе — были бы доступны на местном уровне для любой солидной семьи. Резерв рынка обозначает эти основные опции, которые становятся доступными в течение игры.

Детали игрового процесса: поскольку во 2-м издании *Одержимости* был представлен резерв рынка, обзор новой части игрового поля будет полезен.

Рынок в старой версии — это шесть клеток, обрамленных жёлтым цветом, которые теперь называются «открытый рынок». Тайлы извлекаются из фиолетового мешочка и перемещаются влево по открытому рынку по мере приобретения улучшений и освобождения мест. Однако в определённое время игры некоторые тайлы минуют открытый рынок и помещаются в резерв рынка. Резерв выделен красным цветом и используется для управления малоценными тайлами в течение игры.



Детали резервирования подробно описаны в основных правилах, стр. 15:

— После завершения 1-го ухода за активизируется резерв тайла обслуживания, все тайлы ОБСЛУЖИВАНИЯ, имеющиеся в настоящее время на рынке, перемещаются в резервную область рынка. На оставшуюся часть игры все вытянутые тайлы ОБСЛУЖИВАНИЯ немедленно перемещаются в резерв. Игроки могут совершать покупки из резерва, обновление рынка не влияет на резерв (влияет только на открытый рынок).

— После окончания 2-го ухода за активизируется резерв тайлов с рейтингом престижа 1 (РП1), и все тайлы с РП1, имеющиеся в настоящее время на рынке, перемещаются в соответствующий резерв. На оставшуюся часть игры все вытянутые тайлы с РП1 немедленно перемещаются в резерв. Игроки могут совершать покупки из резерва, обновление рынка не влияет на резерв (влияет только на открытый рынок).

Одиночная игра: игроки могут использовать резерв. Уход за в категории обслуживания легче выиграть, а цели легче выполнить, но действие по удалению, которое игнорирует резервы, имеет более серьёзные последствия (удаление тайла большей ценности в среднем).

Дворецкий (Butler)

Описание: дворецкий представлен высоким тёмно-синим миплом и используется для обслуживания самых престижных мероприятий (таких как музыкальный концерт, официальное мероприятие или большой бал). Дворецкий также распоряжается наймом новых слуг.



Тематический материал: дворецкий в викторианской Великобритании был старшим домашним слугой (наряду с экономкой), ответственным за бесперебойное функционирование дома. Он непосредственно отвечал за столовую, винный погреб и кладовку, а также за обслуживающий персонал мужского пола и за все мероприятия в загородном доме. Дворецкий также обладал значительной властью в качестве окончательного арбитра в вопросе о том, кому разрешалось посещать семью.

Детали игрового процесса: дворецкий требуется, когда нанимаются новые слуги или когда делается предложение переманить слугу из другого поместья. После найма / переманивания прислуги он и новая прислуга помещаются в расширенную зону обслуживания на планшете игрока. Затем эта прислуга будет согласно правилам перемещена в доступную зону обслуживания. Как экономка и младший дворецкий, он верный слуга, которого нельзя переманить с помощью соответствующего действия.

Кладовка дворецкого (Butler's Pantry)

Описание: кладовка дворецкого — это тайл обслуживания, который предоставляет младшего дворецкого в виде высокого черного мипла, взятого из области игрового поля «прислуга для найма».

Тематический материал: кладовка дворецкого в Британии была гораздо большим, чем просто домашней кладовкой. Там дворецкий координировал подачу вин, а также хранение и охрану ценного хрусталя и фарфора, которые использовались в качестве элегантных предметов изысканной викторианской кухни. Простым слугам обычно не разрешался вход в кладовку дворецкого; только младший дворецкий, выполняющий роль мастера на все руки, часто имел доступ туда.



Детали игрового процесса: данный тайл случайным образом появляется на рынке и к цене покупки добавляется наценка в размере £100. Когда игрок приобретает этот тайл, он помещается на планшете улучшений в колонку ОБСЛУЖИВАНИЕ (SERVICE), а высокий черный мипл берётся с игрового поля и помещается в расширенную зону обслуживания на планшете игрока. Далее этот мипл, согласно правилам, будет переведён в доступную зону обслуживания.

Младший дворецкий выполняет любую мужскую служебную функцию: дворецкого, камердинера или лакея. Мипл размещается так, как если бы это был один из этих слуг-мужчин, и соответственно перемещается.

Примечание: младший дворецкий может использоваться в качестве дворецкого, камердинера или лакея, даже если один из этих слуг доступен.

Комната дворецкого

Описание: тайл обслуживания, который является частью начальной подготовки – стартовый тайл – присутствует на планшете улучшений каждого игрока. Это единственный тайл обслуживания, которая не даёт постоянного преимущества и «разыгрывается» — тайл помещается на планшет игрока вместе с дворецким, чтобы нанять новых слуг.



Тематический материал: комната дворецкого не является исторической; в «Одержимости» она относится к небольшому кабинету или личному пространству, где дворецкий мог бы проводить собеседования со слугами. Дополнительное действие на

обратной стороне этого тайла – переманить слугу другого игрока – отражает нередкую практику, когда опытных слуг можно нанять из соседнего дома.

Детали игрового процесса: комната дворецкого используется, когда игрок хочет приобрести дополнительных слуг. Вместо того, чтобы выбрать мероприятие, ориентированное на джентри, во время стандартного хода, игрок берёт с планшета улучшений тайл «Комната дворецкого» и помещает его на свой планшет. Дворецкий (или младший дворецкий) является обязательным для этого действия.

При использовании этого тайла карты джентри не разыгрываются; вместо этого игрок может взять двух слуг из области найма прислуги на игровом поле. Эти два слуги могут быть любой комбинацией камердинеров, горничных и лакеев – они могут быть одинаковыми (например, два камердинера) или разными (например, лакей и горничная). Нанятые слуги далее помещаются вместе с дворецким в расширенную зону обслуживания, чтобы адаптироваться в их новом доме.

После того, как этот тайл был разыгран в первый раз (т. е. перевернут на обратную сторону, где изображена роза), открывается новая способность. Использование комнаты дворецкого в будущем разрешает либо действие по найму, как описано выше, либо следующую новую способность:

– Переманите одного камердинера, горничную или лакея у другого игрока (из любого места на планшете этого оппонента). Этот переманенный слуга помещается вместе с дворецким (или младшим дворецким, если он используется) в расширенную зону обслуживания для адаптации в новом доме. Высокие миплы – дворецкий, экономка и младший дворецкий – верны своему дому и не могут быть переманены таким образом.



Данной комнатой дворецкого можно пользоваться столько раз, сколько пожелает игрок, хотя, как только на игровом поле в области «Прислуга для найма» закончатся миплы, можно будет выполнить только действие **переманить одного слугу**. Если в указанной области на игровом поле остался только один слуга, игрок может нанять только этого одного слугу; он не может нанять одного слугу и переманить второго. Как и в обычный ход, игрок может сделать покупку на рынке после того, как будет разыграна комната дворецкого.

Обычные гости

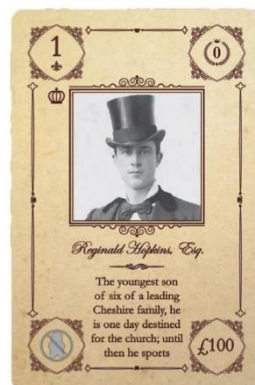
Описание: 50 карт джентри (15 начальных гостей и 35 обычных гостей), обозначенных одной лилией. Они представляют гостей со скромной или, возможно, сомнительной репутацией.

Тематический материал: обычные гости – это те знакомые, которые в начале игры находятся на социальном уровне четырёх семей или ниже его. В дополнение к верным, давним дружеским отношениям, эти гости могут быть обедневшие друзья, молодые люди, иногда склонные к пьянству и кутежам, и даже россыпь, возможно, бестактных, но чрезвычайно богатых американских наследниц, желающих познакомиться с британским обществом.



Гости с отрицательными характеристиками не являются однозначно известными коварными, аморальными или манипулирующими людьми. Каждый тип неприятного гостя входит в круг друзей как знакомый на хорошем счету. Вокруг одних могут ходить слухи, но такие сплетни можно списать на завистливое поведение других. На первый взгляд, такие гости могут подвергаться нападениям, казаться полезными и нуждающимися в защите. Со временем слухи могут оказаться правдивыми, и тогда дальнейшее общество таких людей будет иметь последствия. Правильной реакцией будет расставание с такими неприятными личностями, но даже это должно быть сделано с соблюдением приличий.

Детали игрового процесса: в Одержимости есть две группы обычных гостей — начальные гости, которых можно идентифицировать по короне (👑) в верхнем левом углу карты, и оставшиеся обычные гости.



Всего 50 обычных гостей, 20 из них (40 %) обладают некоторыми негативными характеристиками, которые со временем **могут** сделать их нежелательными посетителями загородного дома игрока. Эти неприятные гости классифицируются как невежи, проходимцы, нищие, сплетники, авантюристы и американские наследницы.

Обычные гости идентифицируются на тайлах улучшений и картах по единственной лилии (♣️). Когда новое приглашение для обычного гостя будет отправлено другим гостем, членом семьи или участником мероприятия, в нём будет указана одна лилия, отмечающая, какую колоду для гостей следует использовать на игровом поле.

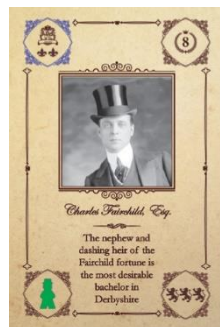
Когда из запаса берётся карта обычного гостя, её следует показать другим игрокам – приезды и отъезды джентри в поместье никогда не являются секретом – затем поместить в активную руку игрока. Карта гостя доступна для немедленного использования.

Чарльз и Элизабет Фэйрчайлд

Описание: две карты джентри, представляющие лихого наследника состояния Фэйрчайлдов и его утончённую и красивую сестру. Их отличает название и уникальный герб в верхнем левом углу карты, заключённый в синюю рамку.

Тематический материал: в жизни мелкопоместного дворянства викторианской Британии выгодные браки были центральной темой. Удачный брак был столь же желанен, сколь и отвратителен неудачный, и любовь редко обладала силой разрушить столь неромантические соображения. В «Одержимости» Чарльз и Элизабет Фэйрчайлд представляют собой прекрасную возможность для семей, отрывающихся от трудных времён, удачно пожениться и создать в высшей степени выгодную связь.

Чарльз и Элизабет приезжают в Дербишир из Йоркшира при трагических обстоятельствах: смерти их родителей во время отпуска. Они прибывают в общество Дербишира окутанные ореолом неизвестности; общество жаждет любой информации о брате и сестре Фэйрчайлд.



Первые новости распространяются: Чарльз сдержан и полон достоинства, в то время как Элизабет, которая разделяла любовь своей покойной матери к обществу, начала приглашать в гости своих знакомых из престижного Йоркшира.

Детали игрового процесса: карты, изображающие Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд, хранятся рядом с треком раундов, где будут разрешаться

события ухаживания. Победитель мероприятия по ухаживанию берёт одну из карт Фэйрчайлдов в свою активную руку для использования в течение следующего сезона. Движимые романтическим интересом, Чарльз и Элизабет Фэйрчайлд посетят любое мероприятие, независимо от репутации принимающей семьи. Картами Фэйрчайлдов управляют так же, как и любой другой картой, попавшей в руки после успешного ухаживания.

Привилегии, полученные от Чарльза и Элизабет, не одинаковы. Чарльз даёт три репутации, в то время как Элизабет две и приглашает престижного гостя. Обратите внимание, что Чарльз делает возможным бонус поклонника для юной леди любого дома, а это означает, что визит Чарльза может принести пять репутации. Элизабет, посетив мероприятие с наследником любого дома, заработала бы две репутации плюс одну от наследника, в общей сложности три; она, однако, также обладает мощным авторитетом и привилегиями.

По окончании первого, второго и третьего сезонов карта Фэйрчайлдов возвращается на трек раундов до исхода следующего ухаживания. После финального ухаживания (четвёртый сезон) карта Фэйрчайлдов, выбранная победителем ухаживания (вместе с её 8 победными очками), остаётся в руке игрока для подсчёта очков в конце игры.

Очистка планшета игрока

Описание: восьмое и последнее действие, которое происходит в конце хода каждого игрока.

Тематический материал: переворачивание тайлов для улучшения, когда планшет очищен, отражает опыт, накопленный семьёй и домашним персоналом при проведении определённого мероприятия.

Планшет улучшений

Описание: планшет, который распределяет тайлы улучшения по пяти категориям – помещения (Essentials), обслуживание (Service), поместье (Estate), престиж (Prestige), и спорт (Sporting).

Тематический материал: планшет улучшений группирует отремонтированные помещения, чтобы помочь определить 'индивидуальность' поместья. Например, игрок, который инвестирует таким образом, чтобы максимально использовать большие открытые пространства – сады, беседки, псарни, загоны – будет обладать совершенно другим имуществом по сравнению с игроком, который фокусируется на художественных галереях, скульптурах, курительных комнатах и библиотеках. Одновременно с реконструкцией загородного поместья новости и сплетни об интересах Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд определяют профиль их идеального дома и территории. Игрок, обновление поместья которого наилучшим образом отражают интересы брата и сестры Фэйрчайлд, повышает свои шансы на установление наилучших связей.

Country Estate Improvements				
ESSENTIALS	SERVICE	ESTATE	PRESTIGE	SPORTING
Помещения: которые есть в каждом уважаемом особняке: семейные помещения, библиотеки, столовые и т. д.	Обслуживание: предназначены для домашнего персонала и, как правило, обеспечивают некоторое повышение эффективности.	Поместье: улучшения, которые обычно выходят на улицу и придадут загородному поместью величественный вид.	Престиж: редкие, роскошные, изысканные комнаты, которые отличаются особняком и значительно повышают репутацию семьи.	Спорт: площадки на открытом воздухе являются отличительной чертой загородной жизни и предназначены для охоты, содержания животных и дружеских спортивных соревнований.

Детали игрового процесса: в игре группируются тайлы, которые генерируют схожие привилегии при проведении мероприятий. **Тайлы поместья**, на которых изображены интенсивные социальные мероприятия, генерируют приглашения для новых гостей. **Тайлы престижа** проводят только самые изысканные мероприятия и повышают репутацию семьи. **Тайлы спорта** создают идеальную обстановку для бесед об инвестициях, политике и зарубежных возможностях, и все такие тайлы приносят богатство в фунтах стерлингов. Большинство **тайлов помещений** не дают привилегий; однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что у них есть существенное преимущество: большое количество гостей (каждый из которых может дать свои привилегии). Наконец, **тайлы обслуживания** наделяют домашний персонал ценными особыми способностями.

Ухаживание

Описание: ухаживание за Чарльзом и Элизабет Фэйрчайлд в течение сезона. Отмечено соответствующим символом (викторианская пара) на треке раундов в конце каждого сезона.



Тематический материал: романтика и брак – не обязательно в таком порядке – были в центре внимания праздных богачей викторианской эпохи. Заключать союзы с уважаемыми семьями, избегать непристойностей на публике, удачно выходить замуж, где это возможно, и обеспечивать будущее детей женского пола – всё это было частью тщательно продуманной драмы, которая служила фоном для повседневной жизни.

Драматическое прибытие Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд – обоих достойных, утончённых и в значительной степени богатых – в относительно скромный уголок Дербишира завладело умами, сердцами и разговорами каждого представителя социальной элиты в пределах дневной поездки в экипаже.

Детали игрового процесса: *Одержимость* охватывает расчётливые ухаживания той эпохи, сделав это стратегическим аспектом игры. Игроки, которые игнорируют этот механизм ухаживания – намеренное угождение интересам Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд – скорее всего, потеряют источник победных очков, которые могут превышать 25 % от общей суммы. Существует десять карт ухаживания, по две из каждой категории улучшений (помещения (Essentials), обслуживание (Service), поместье (Estate), престиж (Prestige), и спорт (Sporting)). Окончательные предпочтения Фэйрчайлдов будут представлять собой некоторую комбинацию этих карт; если категория появляется дважды, она представляет предпочтительный стиль жизни с интенсивным, специфическим акцентом.

Будут полезны два дополнительных примечания:

– Игроки всегда должны знать, где они находятся в каждой категории по отношению к 1) другому игроку (ам) и 2) следующему событию ухаживания. Одинаково желательные мероприятия в конце сезона могут не оказывать равного влияния на ухаживание в дальнейшем.

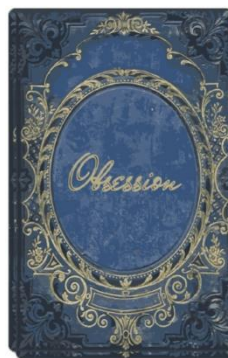


– Заключительное ухаживание учитывает все четыре открытые темы. Победитель этого финального ухаживания получит до целых тринадцати победных очков (8 ПО за карту Фэйрчайлдов и до 5 ПО за карту победных очков), что существенно влияет на итоговый подсчёт очков. Не пренебрегайте развитием категорий улучшений, которые уже известны, направляясь к последнему ухаживанию; если во время последнего ухаживания обнаружится дублирующая категория, игрок, добросовестно развивавший эту дублирующую тему, окажется в выигрышном положении.

Стопка сброса

Описание: лежащая лицом вверх стопка карт джентри, состоящая из членов семьи и гостей, которые недавно посещали мероприятие и больше не имеют права посещать будущие мероприятия, пока игрок не спасует и не вернёт свою колоду обратно в руку.

Тематический материал: карты в стопке сброса игрока состоят из гостей, которых недавно видели на специальных мероприятиях в загородном доме семьи. В дербиширском обществе было бы неприлично пренебрегать давними дружескими отношениями в пользу неоднократных приглашений новых знакомых.



Детали игрового процесса: колода карт джентри игрока состоит из активной руки и стопки сброса. В последней содержатся те гости, которые недавно посещали мероприятия. Джентри из

стопки сброса больше не смогут посещать мероприятия до тех пор, пока игрок не спасует и не вернёт себе свои карты из стопки сброса в руку.

Обратите внимание, что игрок может просмотреть свою стопку сброса, чтобы увидеть ещё раз сыгранные карты или найти нежелательных гостей для их отклонения (см. ниже).

Отклонение гостей

Описание: необязательное действие, предпринимаемое дамой семьи и/или особыми привилегиями поместья, которое позволяет игроку удалить гостей либо из его активной руки, либо из стопки сброса; отклонённые гости возвращаются в нижнюю часть соответствующей колоды на игровом поле.

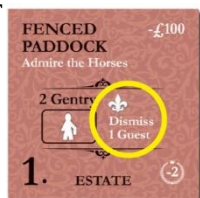
Тематический материал: в английской культуре 19 века надлежащее поведение и хорошие манеры были обязательны для землевладельцев (и, насколько это возможно, для всех в Англии). Разорвать отношения своей семьи с гостем, которого семья считает неприятным, было нелегко. Трудность отклонения непрошенных гостей в Одержимости отражает эту строгую практику избегания того, что может быть воспринято как невежливое или грубое поведение.



Детали игрового процесса: отклонять гостей в *Одержимости* непросто. Только благородный поступок хозяйки дома или особая привилегия, оказанная в результате использования тайла улучшения поместья, позволяет игроку удалить обычного гостя с отрицательными победными очками из своей колоды джентри до подсчёта очков в конце игры. Любой гость может быть отклонён, но поскольку все престижные гости приносят победные очки, это действие обычно зарезервировано для нежелательных обычных гостей.

Есть несколько деталей, регулирующих отклонение гостя:

- Отклонение гостя – единственная необязательная привилегия.
- Всякий раз, когда используется слово «Отклонить» (Dismiss), это не имеет отношения к *лилии* (приглашению) и является отдельным необязательным действием.
- Только одна карта джентри – дама дома – может отклонять гостей. Пять из 12 тайлов поместья предоставляют привилегию, разрешающую отклонение.
- Отклонение происходит, когда планшет очищен и после получения других привилегий.
- Привилегии отклонения суммируются (например, тайл с действием отклонения может сочетаться с картой с привилегией отклонения, что позволит отклонить двух гостей).
- Любой тип гостя может быть отклонён. Члены семьи не могут быть отклонены.
- Гости, находящиеся либо в активной руке, либо в стопке сброса, могут быть отклонены.
- Гости, присутствующие на текущем мероприятии, могут быть отклонены. Если гость, присутствующий на текущем мероприятии, отклонён, игрок всё равно получает привилегию (или получает штраф) от этого гостя.
- Отклонённые гости возвращаются в нижнюю часть соответствующей колоды на игровом поле (чаще это колода обычных гостей). Не исключено, что данный персонаж может вновь появиться в обществе Дербишира.



Получение привилегий

Описание: фаза хода, следующая за проведением мероприятия, во время которой игрок получает выгоды в виде денег (£), репутации (★), связей (новые гости) или дополнительных слуг.

Тематический материал: идея привилегий в Одержимости отражает преимущества постепенного восстановления семьи на её законном месте среди социальной элиты. Безупречное проведение престижных общественных мероприятий при поддержке квалифицированного домашнего персонала значительно повышает репутацию семьи. Из уст в уста передаются сведения о состоявшемся мероприятии в кругу знакомых семьи, в результате чего друзья гостей выражают искреннюю заинтересованность во встрече с семьёй и посещении соответствующего поместья. Инвестиционные возможности открываются по мере того, как влиятельные гости раскрывают зарубежные возможности и налаживают связи в местных и национальных органах власти.

Детали игрового процесса: процесс получения привилегий подробно описан в основных правилах, страницы 11 и 12. Все привилегии обязательны, за исключением отклонения гостя. На практике это влияет только на приглашения обычных гостей (игроки не откажутся от денег, которые принесят победные очки, или репутации, которая может быть конвертирована посредством специальных действий в деньги и ряда других полезных действий). Обычные гости имеют 40 %-ную вероятность того, что у них будут какие-то неблагоприятные характеристики, которые приведут к отрицательным привилегиям и отрицательным победным очкам в конце игры при подсчёте ПО. Однако правила прилипания требуют уважения ко всем гостям и событиям.

Расширенная игра (трек раундов)

Описание: режим игры, состоящий из 16 стандартных раундов, в которых игроки проводят мероприятия или пасуют, вместо двенадцати раундов (для стандартной игры, см. глоссарий, стр. 21).

Тематический материал: отсутствует.

Детали игрового процесса: расширенная игра *Одержимость* рассчитана на 20 раундов, состоящая из 16 клеток для проведения мероприятий в стандартных раундах и четырёх клеток, которые запускают событие ухаживания. Последняя клетка – свадебные колокольчики в середине трека раундов – указывают на окончание игры.

Расширенная игра включает в себя дополнительную деревенскую ярмарку и взятие карт цели, а также изменённое распределение событий в раундах для расширения игрового разнообразия. Максимальная репутация на два



уровня выше, чем в стандартной игре (9 вместо 7, см. подготовка к игре на странице 8 основных правил). Два более высоких уровня репутации (уровни 8 и 9), приносят 17 дополнительных победных очков. Распределение победных очков приведено в соответствующем разделе глоссария на странице 19.

Семейный бонус

Описание: уникальное преимущество, специфичное для каждой семьи.

Тематический материал: семьи никогда не бывают абсолютно похожими. Каждый планшет игрока, представляющий семью, содержит семейный бонус, который даёт уникальное стартовое преимущество:

- Семья Асквит является самой большой
- Семья Кавендиш имеет наилучшие связи
- Семья Понсонби – самая богатая
- Семья Йорк имеет самый большой штат домашней прислуги

Детали игрового процесса: семейные бонусы, как правило, оказывают наибольшее влияние в течение первого сезона *Одержимости*. По ходу игры важность этих преимуществ, как правило, уменьшается. А опытный игрок использует своё преимущество на ранней стадии.

Бонусы заключаются в следующем:

- У семьи Асквит есть богатая и уважаемая вдова, которая постоянно живёт с ними. Эта карта также приносит 1 ПО в конце игры.
- Семья Кавендиш начинает игру с репутацией 1-го уровня, позиция 4.
- Семья Понсонби начинает игру с £300.
- Семья Йорк начинает игру с дополнительным лакеем.

Лилия

Описание: *лилия* – это символ, используемый для обозначения гостей. Одна *лилия* представляет гостей с меньшей репутацией. Две *лилии* символизируют престижных гостей.



Тематический материал: лилия – стилизованный рисунок, часто используемый в геральдическом дизайне (на флагах, гербах, гербовницах, знамёнах и т.д.). Она берёт своё начало во Франции, но была добавлена в британский королевский герб в XIV веке как часть притязаний короля Эдуарда III на французский трон, где она оставалась до начала XIX века.

Детали игрового процесса: в *Одержимости* лилия используется как символ привилегированного происхождения и как краткое обозначение обычных, так и престижных гостей; одна *лилия* в верхнем левом углу карты джентри (располагается под числом уровня престижа карты) представляет обычных гостей, а две *лилии* символизируют престижных гостей.



Лакей (Footman)



Описание: лакей представлен в виде невысокого белого миппла и используется для обслуживания большинства мероприятий на открытом воздухе. Пройдя обучение в хозяйственной комнате (Brushing Room), лакей может оказывать индивидуальное обслуживание в качестве резервного камердинера.

Тематический материал: лакей был домашним слугой мужского пола, чьё название произошло от его исторической функции бегать рядом с экипажем своего богатого покровителя. Это название в равной степени относилось к викторианской эпохе, когда лакеи постоянно были на ногах, обслуживали семью и гостей за столом и на улице, разносили еду из кухни в столовые, объявляли о посетителях, носили уголь, заводили часы, ухаживали за лампами и вообще выполняли самые разнообразные задачи, необходимые для бесперебойной работы поместья. Поскольку лакеи общались с гостями, от них требовалось быть презентабельными, и часто их выбирали за рост и приятную внешность.

Детали игрового процесса: в игре лакей, пожалуй, самый полезный слуга; он обеспечивает обязательное обслуживание большинства спортивных мероприятий и мероприятий поместья, может выполнять функции

резервного камердинера, если обучен, часто выполняет поручения для престижных гостей (в отсутствии коридорного) и доступен для найма в большем количестве, чем его более специализированные коллеги, камердинер и горничная.

Джентри

Описание: викторианская социальная элита.

Тематический материал: этот термин, широко используемый в игре *Одержимость*, не ассоциируется с мужчинами, хотя и имеет сходство с «джентльменом». Это относится к классу людей – как мужчинам, так и женщинам – и является среднеанглийским термином, производным от старофранцузского *genterie*, что означает благородный.

Согласно ресурсу Dictionary.com джентри – это:

1. Выходящие и благовоспитанные люди.
2. Класс ниже дворянства (в Англии).
3. Высший или правящий класс; аристократия.
4. Те, кто не принадлежит к дворянству, но имеет право на герб, особенно те, кто владеет большими участками земли.

Детали игрового процесса: в игре джентри используется для обозначения любого члена колоды карт персонажей. Термин относится к джентльмену или леди, семье или Фэйрчайлдам, обычному гостю или престижному гостю.

Когда на тайле улучшения упоминается джентри, как, например, на тайле музыкальной комнаты, это общий термин, который применяется к любой карте в активной руке игрока (стопка сброса также состоит из джентри, но эти карты недоступны до тех пор, пока игрок не спасует).



Более ограничительные мероприятия будут включать приглашение джентльменам или леди, членам семьи или определённому классу гостей. Все эти более узкие термины являются подмножеством джентри.

Карты джентри

Описание: все карты в игре размером с карты для бриджа являются картами джентри и состоят из членов семьи, брата и сестры Фэйрчайлд, обычных гостей и престижных гостей.

Тематический материал: каждая карта представляет члена высшего сословия викторианской эпохи. На карте указывается социальное положение этого человека и потребности в обслуживании, а также личное описание.

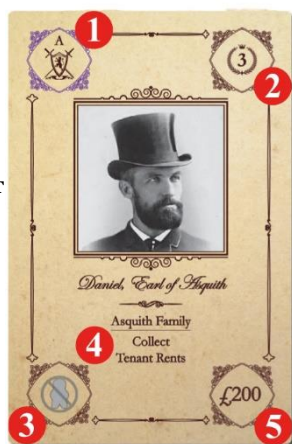
Детали игрового процесса: карты джентри бывают четырёх типов: обычный гость (начальный и стандартный), член семьи, Фэйрчайлд и престижный гость.

Пример каждой карты приведён в середине следующей страницы рядом с пронумерованными пояснениями к составляющим элементам карты.

Карты джентри

продолжение

- 1 Уровень гостя** (рейтинг престижа): рейтинг престижа (число с самым большим шрифтом на карте) показывает минимальную репутацию семьи, необходимую гостю для посещения этой семьи. Непосредственно под рейтингом престижа расположена(ы) *лилия(и)*; одна указывает на обычного гостя, а две *лилии* указывают на престижного гостя.



Если непосредственно под рамкой имеется корона, эти гости используются при подготовке к игре. Корона (👑) идентифицирует обычного гостя как начального гостя. Пятнадцать начальных гостей собираются в отдельную колоду при подготовке к игре, и два из них раздаются каждому игроку для создания стартовой колоды джентри (существует также вариант подготовки с драфтом карт начальных гостей; см. глоссарий, стр. 26).



После подготовки оставшиеся начальные гости перемешиваются с 35 обычными гостями (одна *лилия*, без короны) и размещаются на игровом поле. Чрезвычайно важно, чтобы эти неиспользованные начальные гости были тщательно перемешаны с колодой обычных гостей, в противном случае может возникнуть концентрация карт нежелательных гостей, что негативно скажется на игровом процессе.



Примечание: семья и Фэйрчайлды не имеют рейтинга престижа, но вместо этого имеют свой фамильный герб. Карты с изображением герба функционируют так, как если бы их рейтинг престижа был равен 1 (рейтинг престижа Фэйрчайлдов был намного выше, но любовный интерес делает их желанными гостями семьи с более низким социальным статусом).



- 2 Победные очки (ПО):** число внутри венка указывает на количество ПО, начисленных в конце игры. Все престижные гости приносят от двух до восьми победных очков; обычные гости варьируются от двух победных очков для некоторых гостей с рейтингом престижа от 2 до -4 для самых нежелательных персонажей. Отрицательные ПО обведены красным и указывают на ПО, которые нежелательный гость отнимет у игрока в конце игры.

- 3 Требуемое обслуживание:** нижняя левая рамка (рамки) указывает на обязательных слуг, необходимых гостю для посещения мероприятия. Цвет и форма значка слуги внутри рамки(ок) указывают на тип необходимого слуги (слуг). Если гостю не требуется обслуживание при посещении мероприятия, соответствующий значок указывает на то, что прислуга не требуется. Члены семьи никогда не нуждаются в обслуживании, поскольку у них есть личные слуги, которые не входят в состав персонала, используемого для обслуживания гостей и мероприятий во время игры.

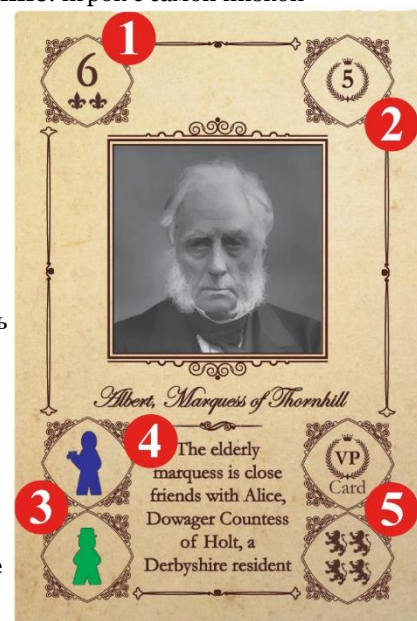
- 4 Биография:** краткое изложение истории гостя и его связей. Некоторые гости попадают в категории и имеют подчеркнутый заголовок (например, американская наследница (American Heiress)). У членов семьи есть ссылка на фамилию и подчеркивание.

- 5 Привилегии:** значок (значки) в правом нижнем углу указывает на преимущества, которыми пользуется игрок в результате проведения мероприятия, которое посещает этот гость. Фунты указаны в виде числа, перед которым стоит символ £, репутация обозначена изображением свирепствующего льва (🦁), а приглашения для гостей отмечены изображением *лилии* (♣️ или ♠️). Привилегии предоставляются в конце мероприятия.

- 6 Штраф:** некоторые гости наносят ущерб репутации игрока или стоят денег. Штрафы выделены красным в правом нижнем углу. Если штраф в указанном размере £ не может быть оплачен (недостаточно £), гость не может присутствовать.

Важное примечание: игрок с самой низкой репутацией (уровень 1, позиция 1) может принять гостя с сомнительной репутацией (с отрицательными львами, обрамлёнными красным) без последствий (он не может повредить такой низкой репутации).

Примечание: карта маркиза Торнхилла, одного из самых уважаемых гостей, представлена более крупно, чтобы можно было чётко разглядеть анатомию карты джентри.



Проведение мероприятия

Описание: третье действие в стандартном ходе и основная механика в *Одержимости*, в котором игрок выбирает тайл улучшения со своего планшета улучшений с целью проведения мероприятия.

Тематический материал: мелкопоместное дворянство викторианской Англии получало свой доход от унаследованного богатства и собственности и, как правило, не нуждалось (или не хотело) работать. Таким образом, образ жизни джентри был наполнен общественными мероприятиями, такими как официальные обеды, балы, охота, верховая езда, пикники и творческие вечера, и всё это отражено в игре.

Детали игрового процесса: проведение мероприятий является главной игровой механикой в *Одержимости*. Если игрок не пасует, каждый ход он проводит общественное мероприятие, отражённое на тайле улучшения (отремонтированная комната или пространство), расположенном в его поместье. Не все мероприятия, имеющиеся на тайлах на планшете улучшений игрока, могут быть проведены, проводятся только допустимые. Допустимое мероприятие соответствует 3 требованиям:

- 1) **Желтая стрелка:** репутация семьи (число на планшете игрока с крупным шрифтом) больше или равна рейтингу престижа на тайле улучшения (число крупным шрифтом в нижнем левом углу тайла),
- 2) **Красная стрелка:** в руке игрока находится достаточное количество гостей, соответствующих проводимому мероприятию, с рейтингом престижа на уровне репутации игрока или ниже,
- 3) **Оранжевая стрелка:** слуги доступны как для мероприятия, так и для личного обслуживания (на рисунке ниже предполагается, что для скрытых карт гостя обслуживание не требуется).



Это мероприятие возможно, потому что репутация игрока $\geq$ рейтинга престижа на тайле (семейный концерт), а также каждой из трёх карт джентри, которых игрок хочет пригласить, и имеются доступные слуги для предоставления всех необходимых услуг (дворецкий и горничная).

Экономка (Housekeeper)

Описание: экономка представлена высоким красным миплом и используется для обслуживания всех обычных мероприятий и в качестве запасной горничной. Работа экономки в первую очередь заключалась в координации приёма пищи через её управление кухней и продуктами питания.



Тематический материал: экономка была самой высокопоставленной женской прислугой и весьма опытной. Она отвечала за женский персонал (горничных и кухонный персонал), а также за все помещения как для женского, так и для мужского персонала (жилые помещения). Она вела домашние счета и платила торговцам за их услуги. Она также следила за тем, чтобы в доме было чисто, что было сложной задачей, учитывая ошеломляющие размеры многих загородных домов.

Детали игрового процесса: из-за её ответственности за провизию поместья и весь персонал на кухне, экономка является необходимой прислугой для приёма пищи в зале для завтраков и официальных ужинов в столовой. Она может также выполнять функции горничной при нехватке персонала, но только если горничная недоступна. Как дворецкий и младший дворецкий, она верная прислуга, которую другой игрок не может переманить (с помощью соответствующего действия в комнате дворецкого).

Смешанные тайлы

Описание: два тайла улучшения, которые представляют общие пространства, используемые для мероприятий, эти тайлы подпадают под разные категории тайлов улучшений. Это была одна из целей Кикстартера 2-го издания игры.

Тематический материал: на рисунках викторианской эпохи нередко изображены зелёные комнаты – название, возможно, позаимствованное у одноименного зала ожидания в театре. В отличие от большинства других комнат – курительной, зимнего сада, столовой, галереи – у этой комнаты не было определённой функции, и она служила для многих целей. На открытом воздухе южная лужайка (South Lawn) выполняет аналогичную функцию в качестве места, где можно проводить разные мероприятия, начиная от стрельбы из лука и заканчивая семейными пикниками.



Детали игрового процесса: смешанные тайлы – это бонусные тайлы 2-го издания игры, которые вводят новую механику. Они относятся к многоцелевым помещениям или наружному пространству и, следовательно, отсылают к двум разным видам деятельности – лицевая и оборотная сторона. В результате категория улучшения тайла меняется в зависимости от действия (цвет/категория лицевой стороны



отличается от цвета/категории обратной стороны). В отличие от стандартного тайла, смешанный тайл переворачивается при каждом использовании, меняя своё местоположение на планшете улучшений. Правила использования смешанных тайлов подробно описаны на стр. 15 правил *Одержимости*, но важно отметить, что эти тайлы предоставляют игроку возможность отреагировать на возникающее ухаживание, переведя тайл в новую категорию ухаживания. Однако остерегайтесь чрезмерного использования какого-либо одного тайла улучшения; от этого может пострадать количество ПО игрока.

Тайлы улучшения

Описание: квадратные тайлы, представляющие отремонтированную комнату или пространство, в котором могут проводиться мероприятия.

Тематический материал: используется идея «Улучшения», чтобы отразить разные действия, которые необходимо предпринять, чтобы превратить заброшенный загородный дом более чем столетней давности в процветающее поместье, которому позавидует общество Дербишира.

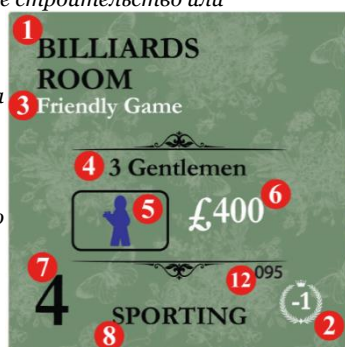
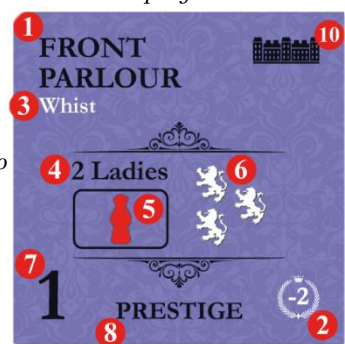
Часто покупка тайла улучшения, например, музыкальной комнаты, представляет собой проект реконструкции, а не новое строительство. Площадь величественного старого дома не стеснена пространством; улучшения включают в себя не добавление необходимого пространства, а реконструкцию комнат и помещений, которые пришли в негодность. Вполне вероятно, что новая музыкальная комната потребует ремонта дополнительной гостиной, которая была закрыта в неурочайные времена, чтобы сэкономить на отоплении и расходах на персонал.

Наличие тайла на рынке говорит о том, что для переоборудования старого помещения, продуваемого сквозняками, в помещение с акустикой, позволяющей проводить музыкальные представления, теперь доступны из Лондона необходимые материалы. Проекты, связанные с территорией поместья, скорее всего, будут включать новое строительство или ландшафтный дизайн. Тайл с загоном, представляет собой серьёзную попытку содержания и разведения лошадей, выходящую за рамки обычного обеспечения лошадей, которое было принято во всех богатых викторианских семьях. Приобретение тайла потребовало бы поиска конюха, выделения соответствующих загонов, покупки дополнительных лошадей и обеспечения наличия надлежащих конюшен.

Улучшения на рынке охватывают нечто большее, чем просто дерево, плитку, камень и строительный раствор. Они включают в себя план по возвращению к жизни комнаты в загородном доме или пространства на территории поместья, которое вернёт лучшее из загородной жизни и благополучного общества.

Они связаны с Одержимостью восстановить честь!

Детали игрового процесса: существует 3 типа тайлов улучшения – стандартные, тайлы обслуживания и монументы. Несколько примеров представлены в центре этой страницы.



- 1 Название помещения или пространства.
- 2 Победные очки, которые приносит тайл, используются как для подсчёта очков ухаживания, так и для подсчёта очков в конце игры (если эта сторона тайла открыта на планшете улучшений).
- 3 Название мероприятия, которое может быть организовано в этом помещении или пространстве.
- 4 Гости, которые должны быть приглашены на мероприятие.
- 5 Слуга, который требуется для обслуживания этого мероприятия.
- 6 Привилегия или повторяющаяся выгода, связанные с мероприятием; одна единица престижа каждый ход в случае монумента и особая способность обслуживания в случае всех тайлов обслуживания (за исключением комнаты дворецкого (Butler's Room)).
- 7 Рейтинг престижа, который представляет собой минимальный уровень репутации (большая цифра на планшете игрока), который должна иметь семья для проведения этого мероприятия.
- 8 Тип улучшения.
- 9 Скидка на рынке или дополнительная плата, связанная с тайлом улучшения. Эта сумма в фунтах будет вычтена или добавлена к фунтам, указанным над позицией тайла на рынке.
- 10 Значок здания, указывающий на то, что тайл является стартовым; стартовые тайлы присутствуют на планшете улучшений поместья каждого игрока.
- 11 Значок розы, который указывает на то, что тайл был сыгран и перевернут на обратную сторону, где обычно больше преимуществ и увеличивается количество победных очков.
- 12 Номер сортировки тайла, который применяется для ранжирования тайлов улучшения и монументов относительно друг друга. Эти цифры используются при заполнении рынка.

Как только появляется значок розы, этот тайл можно разыгрывать сколь угодно часто, но он **никогда** не переворачивается обратно на лицевую сторону. Обратная сторона свидетельствует о том, что семья и домашний персонал приобрели определённый уровень мастерства в организации такого рода мероприятий.

- 12 Номер сортировки тайла, который применяется для ранжирования тайлов улучшения и монументов относительно друг друга. Эти цифры используются при заполнении рынка.

Приглашение гостей

Описание: четвёртое действие в стандартном ходе, в котором игрок выбирает подходящих гостей из карт джентри в своей активной руке для участия в мероприятии, проводимом в этот ход.

Тематический материал: мероприятия в загородном поместье семьи часто планируются с учётом конкретных гостей: тех, кому было бы удобно присутствовать и для кого семья может предоставить превосходное обслуживание.

Детали игрового процесса: действие не может состояться без наличия подходящих гостей в активной руке игрока. В результате игроки часто начинают свой ход, учитывая карты в своей активной руке в качестве руководства по возможным действиям.

Как подробно описано в глоссарии рейтинга престижа (стр. 18), репутация семьи (число крупным шрифтом на планшете игрока) ДОЛЖНА быть больше или равна рейтингу престижа каждого гостя, который посещает мероприятие (число крупным шрифтом на каждой карте гостя). Кроме того, если гостям требуется внимание от определённого слуги (слуг), игроки должны иметь всех необходимых слуг в доступной зоне обслуживания на своём планшете игрока (или иметь доступ к слугам с помощью специальных действий или с помощью тайла помещения для прислуги (Servants' Quarters) на своём планшете улучшений поместья).

Горничная (Lady's Maid)

Описание: горничная представлена небольшим фиолетовым миплом и используется для индивидуального обслуживания приезжающих гостей женского пола.



Тематический материал: горничная – это служанка, которая заботилась о нуждах своей хозяйки, независимо от того, была ли эта хозяйка хозяйкой дома или её дочерьми. Эта служанка помогала своей госпоже с одеждой и укладывала ей волосы. Обычно давно служащие, горничные часто были источником общения и информации. Приезжим дамам, путешествующим без своей горничной, в качестве ожидаемой любезности будет предоставлена горничная на время их визита.

Детали игрового процесса: горничная обслуживает исключительно гостей женского пола.

Главная библиотека (Main Library)

Описание: единственный тайл помещений, который предоставляет привилегию при проведении мероприятия.

Тематический материал: главная библиотека в викторианском загородном доме часто служила семейным пристанищем, излюбленным местом для составления планов частного владения, изучения проблем арендаторов, обсуждения интриг поместья и многого другого. Уникальные привилегии, предоставляемые главной библиотекой, отражают особый статус, которым пользовалась библиотека в викторианских домах.



Детали игрового процесса: 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, однако, является

уникальным тайлом в том смысле, что она зарезервирована для семьи и генерирует две уникальные привилегии: лицевая сторона тайла – получение карты цели, оборотная сторона – получение карты победных очков.

Взятие карты цели при помощи главной библиотеки отличается от взятия с трека раундов тем, что игрок просто берёт верхнюю карту цели (он не смотрит на две карты, оставляя одну). При взятии карты ПО игрок также берёт верхнюю карту ПО и размещает её в своей игровой зоне (не показывая остальным игрокам).



Тайлы монумента

Описание: тайлы, представляющие собой престижные капитальные улучшения существующих комнат или пространств. Как правило, они включают в себя эффектные элементы дизайна.

Тематический материал: стиль в викторианской Англии заявлял о себе. Будь то модная одежда с континента, безупречное проведение грандиозных балов или гордое провозглашение родовых титулов, улучшение своего имиджа было крайне желательным. Для загородного поместья эффектные декоративные элементы нравились многим аристократическим парам. Итальянский мрамор, изысканные фонтаны и зарубежные статуи – всё это создавало своего рода грандиозное заявление, которое вызывало разговоры среди социальной элиты.



Детали игрового процесса: тайлы улучшения представляют комнаты или пространства в загородном поместье и вокруг него, где могут проводиться мероприятия. Монументы представляют собой капитальные улучшения поместья, такие как мраморные полы, горгульи, охотничьи трофеи и статуи.

Хотя ни одно мероприятие не проводится с использованием тайла монумента, он повышает репутацию семьи, что отражается в большом количестве ПО за сам тайл и увеличении репутации на одну единицу в каждом раунде после приобретения монумента и размещения его на планшете улучшений. Игрок также берёт жетон напоминания и кладёт его на свой планшет. В начале каждого хода игрок перемещает свою фишку репутации на одну позицию на счётчике репутации. Если у игрока более одного монумента, его репутация увеличивается с каждым ходом на количество монументов.

Национальный праздник

Описание: событие в раунде 14 на треке раундов (раунд 13 в расширенной игре), где игроки могут проводить мероприятия и приглашать гостей, которые превышают репутацию игрока (как если бы репутация игрока была максимальной). Этот специальный раунд отмечен британским флагом и вымпелами, которые показаны рядом на рисунке.



Тематический материал: национальные праздники – это время, когда можно отложить работу и отпраздновать с семьёй, друзьями и персоналом!

Детали игрового процесса: национальный праздник – это возможность изменить ход игры, и игрокам следует спланировать особое мероприятие на этот праздник. Обычные репутационные ограничения на проведение мероприятий и приглашение гостей не распространяются на национальный праздник. Во всех остальных случаях репутация семьи ДОЛЖНА БЫТЬ больше или равна рейтингу престижа как мероприятия (тайл улучшения), так и гостя (гостей), который(е) приглашается(ются); действие этого правила приостанавливается в национальный праздник. Игроки могут проводить мероприятия и приглашать гостей во время этого раунда так, как будто у них максимальная репутация.



Последствия этого очень глубоки. Игрок с репутацией 3 сможет провести бал (в большом зале (Great Hall), рейтинг престижа 6) и пригласить на него элитных гостей, среди прочих (при условии, что игрок может обеспечить необходимых слуг).



В этом примере экстраординарное появление маркизы Истон, герцога Лэнгфорда и леди Александры Саффолк на большом балу (в сопровождении графа и леди Кавендиш, а также их дочери, они здесь не показаны) может принести до 10 победных очков картами ПО, 800 фунтов стерлингов, более одного уровня репутации (даст 9 ПО для нашего игрока 3-го уровня) и новые престижные связи (в среднем принесут 4 ПО).

Тщательное планирование национального праздника может принести этому игроку более 30 дополнительных победных очков (около 25 % от того, что считается хорошим результатом в конце игры)! **Примечание:** ключевой стратегией для игрока, который имеет похожую ситуацию со своей репутацией, является покупка тайла улучшения с рейтингом престижа 6 для использования в национальный праздник и обновление обслуживания в предыдущем раунде (то есть в раунде до национального праздника).

Карты цели (Objective Cards)

Описание: секретные цели, которые дают победные очки.

Тематический материал: карты цели представляют частные пристрастия семьи, отличные от любого публичного соревнования за связь с Фэйрчайлдами.

Детали игрового процесса: игроки приобретают карты цели четырьмя способами:

- в начале игры (получая стартовые карты)
- во время определённых раундов (берут 2 карты)
- в качестве привилегии на лицевой стороне главной библиотеки (берут 1)
- в качестве привилегии карты ПО (берут 2, оставляют 1)

Игроки **сбрасывают** карты цели только одним способом:

- в конце каждого из четырёх раундов ухода игрока сбрасывают по одной карте цели
- если новые карты цели приобретены в качестве привилегии ПО или через библиотеку, они представляют собой *дополнительные* цели подсчёта очков.

Карты цели делятся на шесть категорий:

бонус комнаты: это конъюнктурная карта. Шансы увидеть конкретный тайл улучшения на рынке в течение игры часто ниже 50 %. Тем не менее, эту карту стоит сохранить в течение первого периода ухода, поскольку такие цели представляют собой лёгкий источник ПО, если тайл случайно появится на рынке.



бонус гостя: очень желательны бонусы гостя, которые почти наверняка дают потенциально значительные победные очки в результате нормального накопления гостей.

бонус категории улучшений: эти бонусные карты гарантируют небольшое количество ПО, ибо игрок редко может приобрести более пяти тайлов в отдельно взятой категории улучшений при стандартной продолжительности игры.



бонус слуги: победные очки «всё или ничего», начисляемые за определенные типы или комбинации слуг.

групповые бонусы: это трудные, но высокооплачиваемые цели – бонусные карты «всё или ничего», которые требуют постоянного внимания и возможного использования одного-двух обновлений на рынке. Победные очки в конце игры за подобные карты достигают более десяти ПО!



разное: есть три разные карты целей – бонусные победные очки за достижение максимальной репутации, за завершение игры с 1200 фунтами стерлингов и за каждый монумент на планшете улучшений.

Пас

Описание: действие, выполняемое в начале хода, когда игроки могут отказаться от проведения какого-либо мероприятия, главным образом для того, чтобы вернуть себе свою стопку сброса.

Тематический материал: после проведения нескольких тщательно продуманных мероприятий семья и домашний персонал должны на некоторое время сосредоточиться на управлении поместьем. В доме проводятся ремонтные работы, что создает проблемы с логистикой; жильцы требуют внимания; необходимо решить проблему текучести домашнего персонала; необходимо составить планы будущих мероприятий, согласовать планы и закупить провизию.

Детали игрового процесса: что происходит, если игрок выбрал пас, описано в правилах на странице 16. Будут полезны два дополнительных примечания:

Управляйте приглашениями на ранней стадии: сроки и качество приглашений в первых четырёх раундах во многом определяют, когда вам нужно будет пасовать. В то время как ориентация на раннее получение фунтов и привилегию репутации привлекательна, ранние приглашения позволяют игроку реагировать на поступающие привилегии и планировать время первого паса. Немногие действия менее продуктивны, чем азартная игра на приглашениях в последнюю секунду, чтобы избежать паса.

Продуктивный пас: важно сделать пас как можно более продуктивным. **Избегайте бедных пасов.** Продуктивный пас может включать получение 200 фунтов стерлингов от арендной платы арендатора к уже имеющимся в руке 400 фунтам стерлингов, что позволяет совершить важную покупку на рынке. Если игрок знает, что он собирается пасовать на следующий ход, он может воздержаться от покупки тайла на застоявшемся рынке, намеренно сохранив значительную сумму денег; такая игра позволяет обновить и получить мощный богатый рынок, на котором появляются ценные тайлы (монументы/тайлы престижа).

Планшет игрока

Описание: на планшете игрока, представляющем собой загородный дом игрока, разыгрываются тайлы улучшений, отслеживается репутация и размещаются слуги.

Тематический материал: отсутствует.

- 1 Имя семьи
- 2 Герб семьи
- 3 Краткая справка о порядке хода в игре
- 4 Предмет, который уникально представляет семью
- 5 Краткая памятка по специальным действиям
- 6 Место, где размещается тайл улучшения, когда игрок проводит какое-либо мероприятие
- 7 Размещён счетчик репутации, показывающий уровень репутации семьи
- 8 Размещена фишка репутации, показывающая прирост репутации в пределах уровня

- 9 Размещаются слуги, которые только что обеспечивали обслуживании при проведении мероприятия
- 10 Помещение для прислуги, где слуги отдыхают
- 11 Доступная зона обслуживания со свободной прислугой
- 12 Описание уникального бонуса для семьи

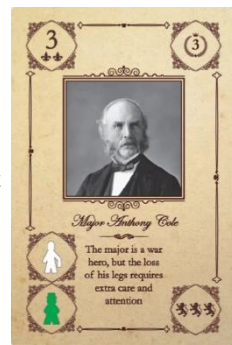


Престижные гости

Описание: 25 карт джентри, обозначенных двумя лилиями в верхнем левом углу карты. Они представляют потенциальных гостей самого высокого положения в обществе Дербишира.

Тематический материал: престижные гости представляют тех знакомых, чьё социальное положение и репутация таковы, что семья сочла бы за честь принять их в качестве гостей. Эти гости – высокопоставленная социальная элита Дербишира и его окрестностей. Любая из семей сочла бы за честь принять таких гостей в своём загородном поместье; действительно, то, что уважаемые и имеющие связи гости решили посетить их, является признаком улучшения состояния семьи.

Примечание: колода джентри, состоящая из семьи, обычных и престижных гостей, не указывает на людей, физически проживающих в поместье. Колода представляет круг знакомых и друзей – и друзей друзей – которые будут склонны посещать особые мероприятия или украшать своим присутствием сцену в поместье.



Детали игрового процесса: игроки не начинают игру с престижным гостем, хотя у них есть ранняя возможность пригласить его после успешного проведения послеобеденного чая. Всего таких гостей 25, начиная от вдовствующих особ и заканчивая герцогами.

Престижные гости идентифицируются на тайлах улучшения и картах двумя лилиями (♣♣). Когда член семьи, гость мероприятия или привилегия мероприятия способны новому приглашению для престижных гостей, в нём будут указаны две лилии, чтобы отличить, какую колоду на игровом следует использовать.

Рейтинг престижа

Описание: числовое обозначение на картах гостей и тайлах улучшения, которое описывает уровень репутации персонажа или улучшения. Это число сравнивается с уровнем репутации игрока, отображаемым на его планшете, чтобы оценить возможность проведения мероприятия и возможность посещения его гостями.

Тематический материал: социальное положение представителей мелкопоместной знати в викторианской Англии было центральным фактом повседневной жизни. Джентри общались с теми, кто занимал такое же положение, обычно презирали тех, кто был ниже их по положению, и строили интриги, чтобы получить доступ к тем, кто был выше. Семьи Асквит, Кавендиш, Понсонби и Йорк особо ничем не отличаются; каждая из них обладает родословной, страдающей от удручающей нехватки денег, пока удача не положила начало их Одержимости.

Детали игрового процесса: рейтинг престижа – это критическая величина, используемая для двух разных игровых элементов – карт джентри и тайлов улучшений. Игрокам обычно запрещено приглашать определённых гостей и проводить разные мероприятия, поскольку рейтинги престижа слишком высоки для текущей репутации семьи (число крупным шрифтом на планшете игрока справа).

Именно эти три числа определяют, какие мероприятия игроки могут проводить, и кто может их посещать. Например, когда семья Кавендиш хочет устроить сольный концерт и пригласить вдовствующую графиню Холт, с которой они мимолетно знакомы. Могут ли они это сделать? Не могут, потому что репутация семьи слишком низка, чтобы вдовствующая графиня могла спокойно её посетить.

Обратите внимание, что нет никакой связи между рейтингами престижа вдовы и тайлом (синяя стрелка выше) – у леди не возникло бы проблем с посещением сольного концерта даже несмотря на то, что у неё более высокий рейтинг престижа. Единственная связь между рейтингами престижа на тайле улучшения и карте гостя связана с текущей репутацией семьи (красные стрелки).

Репутация семьи ДОЛЖНА быть больше или равна рейтингу престижа как мероприятия (тайл), так и гостей, которые его посещают.

Когда репутация Кавендиша возрастет до 5, вдовствующая графиня будет рада посетить сольный концерт.

Примечание: карты, представляющие семью и Фэйрчайлдов, не имеют рейтинга престижа. Для целей игрового процесса их рейтинги престижа могут рассматриваться как 1, хотя это не отражает их фактическую репутацию. Рейтинг семьи равен изменяющейся репутации на планшете игрока. Рейтинг престижа Фэйрчайлдов, вероятно, был бы высоким (4 или 5), но их романтический интерес делает Чарльза и Элизабет желанными участниками любого мероприятия, проводимого семьёй.

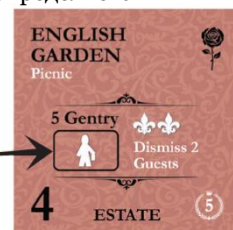
Обеспечение обслуживания

Описание: пятое действие стандартного хода, в котором игрок предоставляет обязательное обслуживание как самому мероприятию, так и гостям, присутствующим на мероприятии.

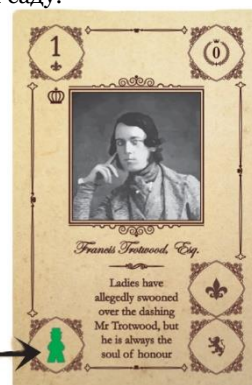
Тематический материал: надлежащее обслуживание исключительно важно в викторианской Англии. При проведении мероприятия от принимающей стороны ожидают двух аспектов обслуживания: надлежащего обслуживания для самого мероприятия и по мере необходимости соответствующего уровня персонального обслуживания для отдельных гостей.

Детали игрового процесса: для каждого действия есть два типа обслуживания:

Обслуживание мероприятия: оно определяется тайлом улучшения. Каждый тайл, с помощью которого может быть проведено мероприятие, имеет значок основного слуги для этого мероприятия. Всё обслуживание обязательно, и, если у игрока нет такого слуги в наличии (или он не желает использовать специальное действие для его приобретения), он не может проводить это мероприятие. В этом примере требуется лакей для организации **пикника** в английском саду.



Персональное обслуживание: соответствующий слуга (слуги) для предоставления обязательного персонального обслуживания гостю указан в левом нижнем углу карты джентри. Не всем гостям требуется индивидуальное обслуживание (в этом случае на карточке будет отображаться зачеркнутый серый значок слуги). Поместите слугу в рамку обслуживания на карте гостя.



Примечание: экономка может выполнять функции горничной только в том случае, если нет свободных горничных. Лакей может выполнять функции камердинера только в том случае, если у игрока есть тайл хозяйственной комнаты (Brushing Room), а свободных камердинеров нет. Младший дворецкий может выполнять функции любого слуги мужского пола, независимо от того, имеется ли такой слуга в наличии.

Жетоны напоминания

Описание: круглый жетон, напоминающий игрокам о необходимости получения репутации перед началом хода.



Тематический материал: отсутствует.

Детали игрового процесса: когда игроки приобретают монументы или улучшают обслуживание в зале для прислуги (Servants' Hall), они получают одну репутацию в начале каждого последующего хода (перед сменой прислуги). Жетон напоминания с изображением льва размещается на планшете игрока до конца игры, чтобы напоминать игроку не начинать ход, не получив это преимущество.

ПО за уровень репутации

Описание: победные очки (ПО), начисляемые во время подсчёта очков в конце игры, соответствуют уровню репутации игрока.

Тематический материал: викторианское дворянство жаждет безупречной репутации. ПО за уровень репутацию отражают, насколько хорошо игрок восстановил репутацию семьи, отремонтировав поместье, организовав роскошные общественные мероприятия и установив выгодные связи.

Детали игрового процесса: обеспечивая наличие целых 28 очков (45 в расширенной игре), репутация семьи является существенным источником ПО в конце игры. Репутация игрока накапливается во время игрового процесса, и ПО для каждого нового уровня добавляются ко всем предыдущим уровням (особая числовая последовательность).

В стандартной игре максимальное количество ПО за уровень репутации игрока равно 28, что отмечено британским флагом на счётчике репутации игрока. Счётчик размещается в качестве окончательного уровня репутации, когда игрок превышает 6-й уровень репутации.

В расширенной игре максимальное количество ПО за уровень репутации игрока составляет 45, представлено также британским флагом. Счётчик репутации

размещается стороной с британским флагом в качестве заключительного уровня репутации, когда игрок превышает 8-й уровень репутации. Обратите внимание, что репутация все ещё накапливается при стороне счётчика с флагом, достигая максимума, когда фишка на счётчике находится в положении 5. Эти пять очков репутации далее могут быть использованы для специальных действий, а затем пополнены.

Смена прислуги (Rotate Service)

Описание: первое действие в стандартном ходе, в котором миплы, представляющие отдохнувших слуг, становятся доступными для использования в текущем ходе, а миплы, использовавшиеся во время предыдущего хода, перемещаются в свои покои.

Тематический материал: слуги в Англии 19 века редко брали выходные. Смена прислуги не подразумевает ленивых слуг, нуждающихся в отдыхе, а скорее представляет собой логистическую сложность проведения одного за другим крупных мероприятий в шумном загородном поместье. Дом нуждается в уборке, а в штате наблюдается текучесть кадров. Ремонтные работы продолжают, лакеи и горничные вносят свой вклад в перемещение и хранение соответствующих предметов. Необходимо составить планы, согласовать графики и закупить провизию. Все эти факторы ограничивают способность семьи принимать гостей с неподобающей частотой.

Детали игрового процесса: смена прислуги перемещает слуг, которые недавно использовались, на новое место на планшете игрока. Это обуславливает отсутствие смены

прислуги в первом раунде (поскольку слуги ещё не использовались).

В нижней части планшета

каждого игрока есть три места для размещения слуг: расширенная зона обслуживания (Expanded Service), помещение для прислуги (Servants' Quarters) и доступная зона обслуживания (Available Service). Порядок, в котором перемещаются слуги, имеет важное значение. Чтобы правильно сменить прислугу, игрок начинает с любых слуг, расположенных в помещении для прислуги:

1 – помещение для прислуги: все слуги, расположенные здесь в начале хода, отдохнули и теперь перемещаются вправо в доступную зону обслуживания; теперь они могут оказывать услуги во время текущего хода.

2 – расширенная зона обслуживания: все слуги, находившиеся здесь в начале хода, теперь перемещаются в помещение для прислуги, чтобы отдохнуть.

Доступная зона обслуживания: все слуги, расположенные здесь, не перемещаются; они доступны для оказания услуг в течение текущего хода.

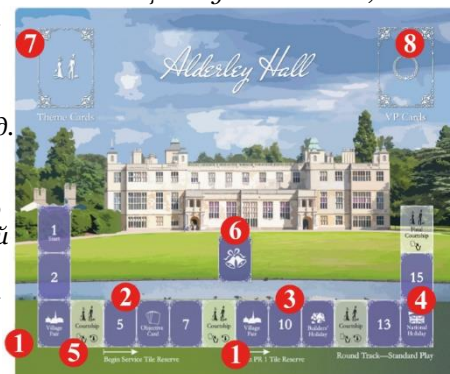
Трек раундов

Описание: размещается в пределах досягаемости всех игроков, используется для отслеживания хода раунда, хранения карт темы и карт ПО, а также для централизованного размещения мероприятий по уходу за домом.

Тематический материал: каждая клетка на треке раундов представляет несколько недель. Каждая группа из четырёх клеток, заканчивающихся уходом за домом, представляет собой полный сезон, который может длиться много месяцев или даже год.

Интервалы не являются фиксированными, но представляют собой периоды времени, которые позволяют проектировать, финансировать, обновлять и сооружать улучшения, планировать и проводить грандиозные мероприятия, а также медленный темп ухаживания в викторианскую эпоху. Вся игра обычно включает период два-три года.

- 1 проводится деревенская ярмарка
- 2 игроки берут две карты цели
- 3 праздник строителей
- 4 отмечается национальный праздник
- 5 когда определяется победитель в ухаживании
- 6 место, которое запускает подсчёт очков в конце игры
- 7 место для размещения карт тем
- 8 место для размещения карт победных очков



Сад скульптур (Sculpture Garden)

Описание: самое ценное улучшение капитала, приносящее наибольшее количество победных очков. Сад скульптур представляет собой улучшение, которое гарантированно произведёт впечатление на Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд.



Тематический материал: Чарльз и Элизабет Фэйрчайлд выросли в обширном поместье в Йоркшире. Восхищением их родителей был тщательно продуманный сад скульптур, где семья часто отдыхала, ухоженный сад, усеянный импортированными классическими итальянскими скульптурами, со вкусом расставленными в альковах и нишах. Сейчас в Дербишире брат и сестра Фэйрчайлд мечтают о таком же элегантно уединении. Семья, которая построит такой сад – ошеломляюще дорогой проект – покорила бы воображение и сердце как Чарльза, так и Элизабет.



Детали игрового процесса: сад скульптур обладает уникальной привлекательностью для Чарльза и Элизабет, в результате чего за любой тайл – улучшение или монумент – в игре начисляется наибольшее количество победных очков. В качестве альтернативы дорогостоящему саду скульптур (который стоит 10 победных очков) *Одержимость* предлагает ещё один тайл – лабиринт в саду (7 победных очков).

Прислуга для найма

Описание: местоположение на игровом поле, где расположены слуги, которых можно нанять в ходе игры. Количество этих слуг ограничено.

Тематический материал: высококачественное обслуживание часто была в ограниченном количестве, особенно учитывая строгие стандарты высшего социального класса в викторианской Англии. Начальный набор прислуги отражает ограниченность предложения квалифицированных камердинеров, горничных и лакеев в этом районе Дербишира. Как только запасы иссякнут, единственное средство для взыскательной семьи – сделать предложение квалифицированным слугам в близлежащих поместьях, которые, возможно, ищут продвижения по службе.

Детали игрового процесса: игроки начинают с одним слугой каждого основного типа прислуги (камердинер, горничная, лакей). В качестве прислуги для найма в начале игры предлагаются камердинеры и горничные, равные количеству игроков, и лакеи, равные удвоенному количеству игроков. **Примечание:** хотя младшие дворецкие размещены в этом месте, они не нанимаются; младшие дворецкие приобретаются при покупке тайла обслуживания кладовка дворецкого (Butler's Pantry).

Зал для прислуги (Servants' Hall)

Описание: зал для прислуги – это помещение для обслуживающего персонала, где сплетням среди них нет предела. Эти сплетни дают результаты, позволяя игроку украсть одну репутацию в начале каждого раунда.

Тематический материал: учитывая важность чести и надлежащего поведения в викторианской Англии, неудивительно, что нескромное или позорное поведение тщательно скрывалось, поскольку публичное раскрытие такого поведения могло нанести ущерб положению семьи с хорошей репутацией. И все же викторианская культура ничем не отличалась от любого другого общества, где многие находили удовольствие в разоблачении двуличия и лицемерия ради чести... и личной выгоды. Нельзя недооценивать роль слуг в сборе информации, часто невидимых на заднем плане, и многие горничные подслушивали, что творилось у госпожи.



Детали игрового процесса: тайл обслуживания зал для прислуги случайным образом появляется на рынке и имеет надбавку в размере £200 к цене покупки. Когда игрок приобретает этот тайл, он помещается в колонку ОБСЛУЖИВАНИЕ на планшете улучшений.

В начале хода на шаге 2 игрок с залом может поместить любого доступного слугу – источник слухов – на тайл. Выбранный игрок уменьшает свою репутацию на единицу, в то время как игрок с залом увеличивает свою репутацию на единицу. Затем сплетничающий слуга перемещается в расширенную зону обслуживания и далее будет перемещаться согласно правилам смены прислуги. Как только начинается шаг 3 (проведение мероприятия), игрок не может пользоваться залом.

Это действие НЕ выполняется во время раунда ухаживания или подсчёта очков в конце игры. Из-за его мощного воздействия (особенно в игре для 2 игроков), этот тайл исключён из начального заполнения рынка, что означает, что он появится в игре позже только в более дорогом сегменте рынка.

Помещение для прислуги (Servants' Quarters)

Описание: помещения для прислуги – это место, где отдыхает домашняя прислуга. Это улучшение обслуживания (отремонтированные помещения) позволяет игроку использовать одного слугу-мипла, расположенного в помещении для прислуги, во время стандартного хода.

Тематический материал: семья, заботящаяся о наилучшем обращении со своим домашним персоналом – что не всегда было принято или ожидалось в середине 19-го века – получает выгоду в виде меньшей текучести кадров, более счастливого персонала и более трудолюбивых слуг, готовых работать сверхурочно.



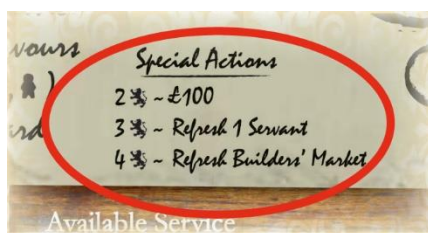
Детали игрового процесса: тайл случайным образом появляется на рынке и имеет надбавку в размере £100 к цене покупки. Когда игрок приобретает этот тайл, он помещается в колонку ОБСЛУЖИВАНИЕ на планшете улучшений. Во время каждого последующего стандартного хода (ПОСЛЕ того, как игрок выполнил смену прислуги) игрок может выбрать для использования любого слугу, находящегося на планшете игрока в помещении для прислуги либо для обслуживания мероприятия, либо для обслуживания персонажа.

Специальные действия

Описание: действия, доступные во время стандартных ходов, которые не являются частью обычного игрового процесса. Они позволяют игроку обменивать репутацию на деньги, помощь в обслуживании и новые варианты на рынке.

Тематический материал: специальные действия имеют прочную тематическую основу. Игрокам доступны три специальных действия, каждое из которых влечёт за собой снижение репутации семьи. Занимать деньги у родственников или лондонских ростовщиков – значит проявлять финансовую слабость, позорное положение. Обновление прислуги означает проблемы с домашним персоналом, конфуз, который был бы широко обсуждён. Наконец, слишком долгие препирательства со строителями или поиск более дешёвых поставщиков за пределами графства могут считаться неприличными и ниже достоинства ведущей семьи графства.

Детали игрового процесса: специальные действия (СД) относятся к классу действий, в которых игрок может обменять репутацию на фунты стерлингов, обновления прислуги или новые возможности выбора на рынке. Репутация страдает из-за того, что СД плохо отражаются на семье. СД указаны на планшете каждого игрока, и возможны следующие СД:



Заём фунтов стерлингов (£): при одалживании репутация семьи уменьшается на два за каждые одолженные £100. Во время хода игрок может занять неограниченную сумму денег, пока доступна репутация; стоимость этого действия проявляется в немедленном снижении репутации, фишка репутации перемещается назад (т.е. против часовой стрелки) на две позиции за каждые взятые займы £100. Это действие может быть предпринято в любое время во течение хода игрока. **Примечание:** заёмные деньги игроком не возвращаются.

Помощь в обслуживании: игрок, который обращается за помощью прислуги из внешних источников (рассматривается как предоставление слуги, в настоящее время отдыхающего в помещении для прислуги), должен немедленно уменьшить свою репутацию на три. Это позволяет игроку выбрать одного слугу из помещения для прислуги для использования во время своего хода. Нет ограничений на то, сколько раз это СД может быть использовано, пока доступна репутация.



Обновление рынка: семья может договориться с местными торговцами и строителями о предоставлении новых и отличных вариантов благоустройства усадьбы, или они могут искать специализированных строителей за пределами округа (рассматривается как обновление рынка). Стоимость этого действия заключается в четырехкратном снижении репутации семьи. **Это СД может быть выполнено только один раз за ход; при этом должно быть доступно четыре репутации.**

Обновление рынка – важнейший вариант в продвинутом игровом процессе. Несмотря на то, что репутационные

издержки велики, ценность выполнения сложных целей или нахождения монумента ухаживания трудно переоценить.

Примечание: если начальное (при подготовке к игре) заполнение тайлами на рынке оставляет желать лучшего (например, 5 тайлов с рейтингом престижа 3), у игроков есть возможность повторить этот шаг, если все согласны. Однако повторное обновление СД на рынке никогда не разрешается, независимо от характера заполнения тайлами при осуществлении СД.

Ограничения: было бы тематически бессмысленно обновлять рынок, чтобы исключить варианты для другого игрока. Это не рекомендуется! В результате это СД никогда не должно быть «карательным», то есть, например, обновление рынка не может быть выполнено после хода игрока как способ удаления тайлов из игры (например, игрок, у которого всего £200, обновляет рынок, чтобы помешать следующему игроку, у которого £1500, купить сад скульптур, который в настоящее время находится на рынке).

Обновление рынка не следует проводить, если текущему игроку не хватает ресурсов или нет желания совершить покупку на рынке; поскольку в этом правиле есть качественный элемент (СД для получения £ – это всегда на усмотрение игрока, а его желание абстрактно), игроков просят соблюдать дух этого правила.

Стандартная игра (трек раундов)

Описание: вариант игры в *Одержимость*, в котором есть двенадцать раундов, где игроки проводят мероприятия (или пасуют) и четыре мероприятия по ухаживанию.

Тематический материал: отсутствует.



Детали игрового процесса: стандартная игра *Одержимость* состоит из 16 раундов: двенадцать клеток для проведения мероприятий (называются стандартные раунды) и четыре клетки, которые запускают событие ухаживания. Последняя клетка – свадебные колокольчики в середине трека – указывает на окончание игры. Максимальная числовая репутация равна 6, за которой последовательно следует счётчик с британским флагом, что даёт 28 победных очков; используются только четыре из пяти доступных счетчиков репутации (1/2, 3/4, 5/6 и флаг/макс).

Начальные гости

Описание: гости без отрицательных черт, представляющие дорогих друзей семьи, которые объединяются с картами семьи игрока, чтобы создать стартовую колоду карт джентри.

Тематический материал: начальные гости представляют близкие семейные дружеские отношения в начале игры. Это самые близкие и верные друзья, те, кто всегда соберётся, чтобы поддержать семью, будь то послеобеденный чай в беседке, нуждающейся в ремонте, или игра в карты дождливым днём в обшарпанной гостиной. Начальные гости – близкие друзья без изъяна, преданные до конца.

Детали игрового процесса: есть пятнадцать начальных гостей, которых можно идентифицировать по короне в верхнем левом углу карты джентри, чуть ниже рамки рейтинга престижа. Начальные гости не обладают отрицательными чертами некоторых других обычных гостей. Каждый игрок начинает игру с двумя случайным начальными гостями, при этом оставшиеся начальные гости перемешиваются с 35 обычными гостями и размещаются на игровом поле в локации с одной *линией*. Начальные гости имеют равное распределение основных доступных привилегий: £100, одну или две репутации или приглашение обычного гостя.

Драфт начальных гостей: для игроков, которые считают, что несбалансированное получение на старте начальных гостей является существенным препятствием к победе, предусмотрен драфт карт начальных гостей. Создайте случайную колоду карт, в два раза превышающую количество игроков плюс два ($2 \cdot \# \text{ число игроков} + 2$). Тот, кто ходит последним, просматривает эту стартовую колоду и выбирает первого гостя. Далее колода передаётся против часовой стрелки, и следующий игрок выбирает гостя. Когда колода попадает к стартовому игроку, он выбирает двух гостей и передает колоду по часовой стрелке обратно игрокам, которые уже выбрали одного гостя. После того, как последний игрок выберет второго гостя, оставшиеся два гостя замешиваются в стопку обычных гостей и помещаются на игровое поле.

Руководство по стратегии

Описание: руководство по стратегии в 1-ом раунде.

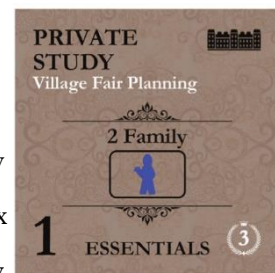
Тематический материал: игроки могут завоевать расположение Фэйрчайлдов многими способами: сконцентрировавшись на ремонте загородного поместья; обзаведясь хорошими связями в лучших социальных кругах; построив любимый сад скульптур; подняв репутацию семьи до элитного уровня; или накопив огромное богатство. Есть много путей к победе – какой выбрать?

Детали игрового процесса: *Одержимость* – игра открытого типа; игроки вольны совершать самые разнообразные мероприятия без особых указаний. Это легче всего увидеть в начале игры, где выбор многочислен, а решения принимать трудно. Эта запись глоссария

представляет собой краткое руководство по затратам/выгодам каждого доступного действия в первом раунде; доступно пять действий, каждое из которых обусловлено типом улучшения.:

Стратегия ресурсов: на треке раундов есть два символа деревенской ярмарки. Проведение **планирование деревенской ярмарки** с помощью личного кабинета (Private Study) даст выгоду в определённом размере фунтов стерлингов (£) и репутации от обеих деревенских ярмарок.

Разыгрывание тайла на 1 или 2 ходу гарантирует игроку £600 и 4 репутации в течение игры, что очень важно. Отсутствие описанного разыгрывания тайла повышает вероятность того, что игрок выиграет первое ухаживание, когда будет раскрыта карта с темой тайлов помещений (ESSENTIALS), потому что победные очки уменьшаются с трёх до нуля при перевороте тайла (деревенские ярмарки могут улучшить вашу репутацию в местной деревне, но не среди джентри). Либо разыграйте этот тайл пораньше и получите выгоду от деревенских ярмарок, либо сохраните 3 ПО в случае ухаживания в категории тайлов помещений (ESSENTIALS).

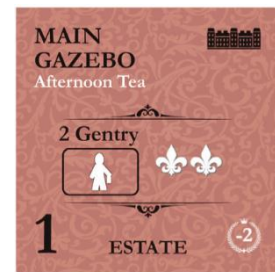


Стратегия прислуги: стартовые пять слуг недостаточны для проведения частых и сложных мероприятий в дальнейшем в игре; рано или поздно игроку потребуется нанять больше слуг. Ранний найм слуг лишает игрока возможности получить преимущества деревенской ярмарки (для обоих случаев

требуется дворецкий, а первая деревенская ярмарка проводится в начале 3-го раунда). Тем не менее, раннее пополнение вашего обслуживающего персонала устранит нехватку лакеев и обеспечит гораздо большую гибкость при проведении мероприятий в первые два сезона; кроме того, наличие 1 победного очка на обратной стороне этого тайла может иметь решающее значение, если в игре происходит ухаживание в категории обслуживания (SERVICE).

Стратегия престижных гостей:

привлечение престижных гостей – это мощный способ повысить эффективность последующих мероприятий и накопить победные очки. Однако эти связи нелегко получить. У каждого игрока есть возможность пригласить одного такого высокопоставленного гостя пораньше, устроив **послеобеденный чай** в беседке. Это одноразовое преимущество (обратная сторона приглашает обычных гостей), и поскольку этот гость, однажды приглашённый, вряд ли посетит мероприятие в первом сезоне (он или она требует высокой репутации, которой у игрока пока нет), игроки часто используют этот тайл. Однако игрок может обеспечить себе лидерство, если первое событие ухаживания будет в категории поместье, поэтому разыгрывание беседки может дать преимущество в ухаживании.



Стратегия репутации: игроку, который максимизирует свою репутацию, доступно 28 победных очков (45 в расширенной игре). Фиолетовые тайлы ПРЕСТИЖА повышают репутацию, а проведение карточный игры вист в гостиной в начале игры ставит игрока на путь победы в битве за репутацию, а также лидерства в уходе за в категории ПРЕСТИЖ. Эта игра в уходе за вдвойне эффективна, если игрок покупает тайл ПРЕСТИЖА в одном из трёх первых раундов, тем самым обеспечивая себе положительные ПО на лицевой стороне в дополнение к 2 ПО на обратной стороне этого тайла.



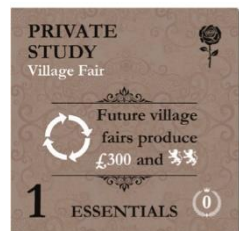
Стратегия строений: зелёные СПОРТИВНЫЕ мероприятия – это всё о фунтах стерлингов. Раннее проведение игры **боулз** обычно обусловлено тем, что игрок находит ценный тайл на рынке либо потому, что он помогает в достижении цели, либо потому, что он имеет значительную внутреннюю ценность. Монументы, тайлы «ПРЕСТИЖ» или «ПОМЕСТЬЕ» имеют положительные значения ПО на лицевой стороне, которые помогают выигрывать уход за, а улучшение тайла ОБСЛУЖИВАНИЯ зал для прислуги позволяет игроку контролировать сплетни, которые могут стоить двух уровней репутации в течение игры.

Личный кабинет

Описание: тайл для НАЧАЛЬНОГО улучшения, который при использовании позволяет получить деньги и репутацию во время всех будущих деревенских ярмарок.



Тематический материал: часто сельские поселения располагались на родовых землях дворянства. Сезонные деревенские ярмарки были ожидаемыми мероприятиями, которые процветали благодаря внимательному покровительству семьи землевладельцев. Каждая семья сталкивается с решением о том, стоит ли тратить дополнительное время и усилия на местную деревенскую ярмарку. Те, кто делает это, получают доход от разных спонсируемых мероприятий и повышают свою репутацию среди местного населения. Те, кто этого не делает, сосредотачиваются на улучшении положения семьи в социальной элите.



Детали игрового процесса: стартовый тайл ПОМЕЩЕНИЯ (ESSENTIALS) – это личный кабинет, и у него есть уникальная функция. Личный кабинет – это место, где члены семьи собираются для составления планов и управлением помещением. Одним из перечисленного является планирование ежегодной ярмарки в деревне, расположенной на территории семейной собственности. Если мероприятие по **планированию деревенской ярмарки** не проводится, семья не получает дополнительных доходов и её репутация в местном сообществе не повышается. Если семья планирует успешные ярмарки, то в начале хода с изображением символа деревни (см. выше) репутация игрока увеличивается на два (фишка репутации перемещается на 2) и игрок получает доход в размере £300 (из запаса

берутся три монеты по £100). Ярмарки проводятся дважды во время стандартной игры (символ деревенской ярмарки на треке раундов) и трижды во время расширенной игры. Личный кабинет можно использовать один раз; когда мероприятие организовано, его переворачивают, чтобы показать это постоянное преимущество, **которое распространяется на все будущие деревенские ярмарки.**

Апартаменты

Описание: три тайла улучшения, которые вводят в базовую игру **Одержимость** спальню для гостей. Они были одной из целей на Кикстартере.

Тематический материал: исключительное расположение спальных мест увеличивает вероятность того, что элитный гость подумает о длительном визите в загородное поместье. При предоставлении апартаментов львиное сердце слуги путешествуют впереди своего хозяина или хозяйки, что избавляет семью от необходимости оказывать индивидуальное обслуживание.

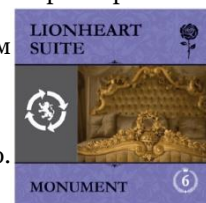
Детали игрового процесса: дополнение апартаменты вводит новую механику. Все три тайла апартаментов позволяют пригласить одного гостя в загородное поместье и удвоить некоторые или все привилегии этого гостя (например, деньги американской наследницы, карты ПО герцога или маркизы, репутация Фэйрчайлдс т. д.). Следующие тайлы являются частью дополнения апартаменты:

Гостевой апартамент (Heritage Suite): представляет собой скромное улучшение люкса для гостя. Это позволяет пригласить одного обычного гостя, при этом все привилегии этого гостя удваиваются (включая отрицательные привилегии). Этот тайл можно использовать повторно; он идентичен с обеих сторон.

Королевские апартаменты (Queen's Suite): этот люкс представляет собой элегантную модернизацию гостевого номера с лучшей местной мебелью. Это позволяет пригласить одного престижного гостя, при котором **одна привилегия этого гостя удваивается** (на выбор игрока). Данный тайл может быть использован для этого действия только один раз, так как после использования тайл переворачивается и становится монументом.



Апартамент львиное сердце (Lionheart Suite): представляет собой впечатляющую модернизацию самого большого гостевого люкса с изысканной мебелью, приобретённой в Париже. Это позволяет игроку пригласить гостя, которого в данный момент нет в его колоде джентри, посетить поместье. Игрок берёт верхнюю карту престижного гостя из соответствующей колоды, этот гость затем останавливается в апартаменте львиное сердце; **все привилегии этого гостя удваиваются**. Игрок НЕ обязан предоставлять обслуживание этому гостю. Тайл может быть использован для этого действия только один раз, после использования он переворачивается и становится монументом. Затем этот новый гость помещается в стопку сброса игрока.



Карты темы

Описание: карты, раскрытые во время события по уходу за, описывающие новую информацию, полученную об интересах и увлечениях Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд.



Тематический материал: ухаживания за Чарльзом и Элизабет Фэйрчайлд интенсивны; многие подходящие молодые леди и джентльмены соперничают за то, чтобы их заметили, подружиться с ними и даже восхищаться ими. Карты темы предоставляют информацию, полученную в форме сплетен и тихих бесед, о симпатиях и антипатиях новопривывших Чарльза и Элизабет.

Карты темы всегда указывают на тип улучшений – ПОМЕЩЕНИЯ (ESSENTIALS), ОБСЛУЖИВАНИЕ (SERVICE), ПОМЕСТЬЕ (ESTATE), ПРЕСТИЖ (PRESTIGE), СПОРТ (SPORTING) (категории указаны на планшете улучшений на рис. ниже), – но раскрытие этой карты – это гораздо больше, чем стратегия строительства.



Цель состоит не просто в том, чтобы построить определённый тип улучшений; это понимание особенностей любовного интереса, которое гораздо больше, чем капитальные улучшения. Например, карта темы ПОМЕЩЕНИЯ показывает, что Фэйрчайлдам нравятся не только элегантные библиотеки и изысканные рестораны, но и то, что они ценят традиции, классические усадьбы 18 века и социальную структуру, доминировавшую в ранние викторианские времена. Таким образом, поклонник не только стремится продемонстрировать обновлённую библиотеку, но и находит точки соприкосновения, уважающие традиции.



То же самое можно было бы сказать и о карте темы ОБСЛУЖИВАНИЕ. В викторианской и эдвардианской Англии численность обслуживающего персонала в больших семейных поместьях постепенно сокращалась. Раскрытие данной карты темы указывает на нечто большее, чем уборка комнат и кладовых; это относится к леди или джентльмену, выступающим против такого упадка, к тому, кто стремится сохранить или даже расширить штат прислуги, чтобы можно было наслаждаться определённым стилем жизни.



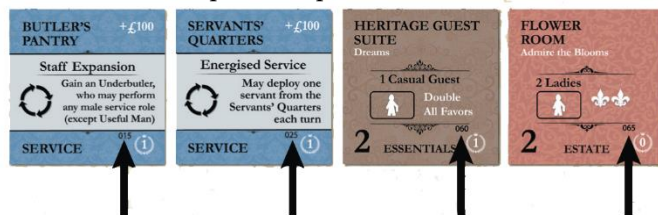
Детали игрового процесса: есть десять карт темы, по две каждого типа. Сочетание четырёх раскрытых тем ухаживания создаёт уникальный профиль интересов Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд. Примеры приведены в глоссарии, раздел ухаживание, стр. 9.

Номер сортировки тайла

Описание: тайлы улучшения представляют собой попытку отремонтировать и улучшить загородное поместье игрока. Некоторые проекты более сложные, дорогие и престижные, чем другие. Номер сортировки тайла (НСТ) – это числовое ранжирование всех тайлов относительно друг друга.

Тематический материал: отсутствует.

Детали игрового процесса: на шести клетках рынка можно приобрести тайлы улучшения. Когда одновременно заполняется несколько мест на рынке (например, начальное заполнение, обновление рынка, несколько тайлов, купленных в праздник строителей), тайлы необходимо размещать в порядке ранжирования, наименьшее значение слева, наибольшее значение справа. За исключением СТАРТОВЫХ тайлов, размещённых на планшете улучшений, которые никогда не появятся на рынке, каждый тайл содержит число, отражающее его относительную стоимость. Когда из мешочка извлекается несколько тайлов, они размещаются на рынке в порядке НСТ (обозначен черными стрелками ниже).



Младший дворецкий (Underbutler)

Описание: младший дворецкий представлен в виде высокого чёрного мипла и используется для обслуживания вместо дворецкого, камердинера или лакея. Младший дворецкий может использоваться, даже если эти слуги доступны.



Тематический материал: младший дворецкий, иногда альтернативно называемый первым лакеем, был помощником дворецкого, мастером на все руки, замещающим, при необходимости, мужские обслуживающие роли и выполнявшим обязанности дворецкого, когда он был в отъезде. Временами младший дворецкий был дворецким-стажёром, обучавшимся своему ремеслу у самого дворецкого.

Детали игрового процесса: когда игрок покупает тайл обслуживания кладовка дворецкого, он берёт одного из высоких чёрных миплов из области «прислуга для найма» на игровом поле и помещает его в расширенную зону обслуживания на планшете игрока для адаптации в доме. Когда младший дворецкий становится доступным, его можно использовать в любой мужской обслуживающей роли, независимо от того, доступен ли один из этих слуг мужского пола. **Примечание:** младший дворецкий не может быть переманен другим игроком.



Камердинер (Valet)

Описание: камердинер представлен в виде невысокого зелёного мипла и используется для индивидуального обслуживания гостей-джентльменов.

Тематический материал: камердинер был личным слугой хозяина дома, поддерживал его гардероб, помогал ему одеваться, расставлял бритвенные принадлежности и ухаживал за ними, а также выполнял задания по мере необходимости. Камердинеры часто были источником дружеского общения и новостей. В Одержимости камердинеры обслуживают гостей-джентльменов, путешествующих без личного слуги.

Варианты

В этом разделе описаны четыре варианта игры **Одержимость**, а также две незначительные вариации правил. Каждый вариант игры назван в честь британской личности 19 века. Некоторые варианты могут комбинироваться, например, сочетание Бронте и Диккенса приводит к сезонному рынку с переменным количеством ухаживаний, что оказывает сильное давление на рынок.

Вариант #1: Джейн Остин (закрытое ухаживание)

Более романтическая игра, которая передаёт напряжение и неопределённость классики Остин.



Описание: модификация правила, в которой карты темы раскрываются только тогда, когда пешка на треке раундов достигает клетки ухаживания в конце каждого сезона.

Тематический материал: как часто в классических романах Джейн Остин истинная природа любовного интереса остаётся загадкой, открывающейся только по прошествии времени и изучения секретов?

Детали игрового процесса: разница между вариантом Джейн Остин (закрытое ухаживание) и стандартными правилами (открытое ухаживание) заключается в том, когда раскрывается карта темы, представляющая интересы Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд (информация, собранная с помощью сплетен и слухов).

Карта темы раскрывается в начале каждого сезона при открытом ухаживании. В варианте Джейн Остин карта темы раскрывается, когда пешка на треке достигает клетки ухаживания в конце сезона. При закрытом ухаживании каждый сезон начинается с приводящего в замешательство недостатка информации о любовном интересе. Игроки должны угадать интересы новоприбывших и защитить себя, поборовшись за лидерскую позицию в одной из пяти категорий улучшений.

Обратите внимание на эти правила игры варианта Джейн Остин (закрытое ухаживание):

1. Когда пешка на треке раундов достигает клетки ухаживания (места с символом викторианской пары), открывается карта темы.
2. Подсчёт очков и вознаграждение за эту карту темы осуществляются немедленно (изложено в основных правилах игры, см. ухаживание стр. 16).

Примечание: несмотря на то, что тема текущего сезона не раскрывается до окончания сезона, темы предыдущего сезона известны и будут повторно использованы во время заключительного ухаживания. Разумная стратегия заключается в том, чтобы стремиться к доминирующей позиции по победным очкам в известных темах в ожидании победы в заключительном ухаживании.



Вариант #2: Эмили Бронте (сезонный рынок)

Игра с акцентом на реконструкцию, которая сезонно обновляет рынок.

Описание: модификация правила, согласно которой рынок обновляется в начале каждого нового сезона.

Тематический материал: времена года в прозе Эмили Бронте отличаются резкой переменчивостью, с застывшими, задумчивыми зимами. Этот вариант предполагает, что строительная отрасль приостанавливает работу на период негостеприимных зим, начиная её заново каждую весну.

Детали игрового процесса: единственное различие между вариантом Эмили Бронте (сезонный рынок) и стандартными правилами (обычный рынок) заключается в том, что рынок строителей обновляется сразу после каждого из первых трёх ухаживаний (т. е. перед началом нового сезона). **Примечание:** сезонное обновление рынка никогда не влияет на тайлы в резерве.

Обратите внимание на правило игры варианта Эмили Бронте (сезонный рынок):
— когда процесс ухаживания завершён, рынок обновляется. Это не относится к заключительному ухаживанию.

Примечание: в этом варианте повышается вероятность приобретения ценных тайлов (для карты цели или ухаживания), которые скоро исчезнут.

Вариант #3: Королева Виктория (строительный бум)

Игра с акцентом на реконструкцию, которая создаёт динамичный рынок, удаляя самый дешёвый тайл в конце каждого раунда.



Описание: модификация правила, при которой тайл, находящийся в наименее дорогом положении на рынке, удаляется в конце каждого раунда.

Тематический материал: правление королевы Виктории положило начало периоду пикс Британика, периоду роста и процветания Британии, особенно в середине викторианской эпохи.

Детали игрового процесса: единственное различие между вариантом королева Виктория (строительный бум) и стандартными правилами (обычный рынок) заключается в том, что наименее дорогая (самая левая) позиция на рынке удаляется в конце каждого раунда; оставшиеся тайлы перемещаются влево, берётся новый тайл и помещается в самое дорогое положение (самое правое). Это изменение не влияет на резерв тайлов.

Обратите внимание на правила игры варианта королева Виктория (строительный бум):

1. Когда раунд завершён (**прежде** чем пешка будет подвинута вперёд на одну клетку на треке раундов), тайл в крайнем левом положении стоимостью £300 на рынке удаляется и откладывается в сторону.
2. Оставшиеся тайлы перемещаются влево (все становятся дешевле на одну позицию).
3. Новый тайл извлекается из мешочка и помещается в крайнее правое положение (или в соответствующий резерв, если применимо).
4. Тайл, который был удалён, возвращается в мешочек.

Примечание: дубликаты тайлов в крайнем левом положении удаляются, откладываются в сторону и после вытягивания нового тайла возвращаются в мешочек для взятия тайлов.

Вариант #4: Чарльз Диккенс
(кульминационный момент)
Игра, которая вносит большую
неопределённость в процесс уходаживания.



Описание: модификация правила, в которой время каждого уходаживания определяется броском кубика в начале каждого сезона.

Тематический материал: Чарльз Диккенс был, пожалуй, самым выдающимся писателем викторианской эпохи, который использовал сериализацию при публикации многих своих произведений, оставляя читателей в замешательстве в ожидании следующей серийной публикации.

Детали игрового процесса: единственное различие между вариантом Чарльза Диккенса (кульминационный момент) и стандартными правилами (открытое уходживание) заключается в том, что время четырёх событий уходаживания не определено. Обратите внимание, что раскрытие темы, которая описывает интерес брата и сестры Фэйрчайлдов, является продуктом сплетен и дискуссий по всему Дербиширу; вариация Чарльза Диккенса просто открывает любой из раундов сезона как важный раунд, в котором новости, касающиеся брата и сестры Фэйрчайлд, становятся общеизвестными для игроков.

Обратите внимание на следующие правила игры варианта Чарльза Диккенса (кульминационный момент):

В начале каждого сезона бросается 20-гранный кубик для одиночной игры, чтобы определить, в каком раунде состоится уходживание.

Стандартная игра – в каждом сезоне четыре раунда (подробности см. в глоссарии, стандартная игра, стр. 21).

- Если выпадет 1-5, карта темы раскрывается немедленно (как при открытом уходживании).
- Если выпадает 6-10, кубик помещается на второй раунд этого сезона. В начале этого второго раунда раскрывается карта темы.
- Если выпадает 11-15, кубик помещается на третий раунд этого сезона. В начале этого третьего раунда раскрывается карта темы.
- Если выпало 16-20, кубик помещается на последний раунд этого сезона, клетка с викторианской парой (раунд уходаживания). Карта темы раскрывается, и определяется победитель в уходеживании этого сезона, как если бы это было закрытое уходживание.

Расширенная игра – в каждом сезоне пять раундов (подробности см. в глоссарии, расширенная игра, стр. 10).

- Если выпадет 1-4, карта темы раскрывается немедленно (как при открытом уходживании).
- Если выпадет 5-8, кубик помещается на второй раунд этого сезона. В начале этого второго раунда раскрывается карта темы.
- Если выпадает 9-12, кубик помещается на третий раунд этого сезона. В начале этого третьего раунда раскрывается карта темы.
- Если выпадает 13-16, кубик ставятся на четвёртый раунд этого сезона. В начале этого четвертого раунда раскрывается карта темы.

– Если выпало 17-20, кубик помещается на последний раунд этого сезона, клетка с викторианской парой (раунд уходаживания). Карта темы раскрывается, и определяется победитель в уходеживании этого сезона, как если бы это было закрытое уходживание.

Примечание: независимо от того, когда раскрывается карта темы, определение победителя в уходеживании проводится только на клетке уходаживания (последний раунд каждого сезона).

Незначительные вариации в правилах

Драфт карт начальных гостей: игроки, которые считают, что несбалансированный приход карт начальных гостей является существенным препятствием к победе, могут осуществлять драфт своих карт начальных гостей.

Создайте случайную колоду карт начальных гостей в два раза превышающую количество игроков плюс два (**2 • # игроков + 2**). Тот, кто ходит последним, просматривает эту стартовую колоду и выбирает первого гостя. Далее колода передаётся против часовой стрелки, и следующий игрок выбирает гостя. Когда колода попадает к стартовому игроку, он выбирает двух гостей и передаёт колоду по часовой стрелке обратно игрокам, которые уже выбрали одного гостя. После того, как последний игрок выберет второго гостя, оставшиеся два гостя замешиваются в стопку обычных гостей и помещаются на игровое поле.



Интенсивное обслуживание: одним из наиболее увлекательных с тактической точки зрения аспектов игры является повышение квалификации домашнего персонала (прислуги). Обслуживание в *Одержимости* имеет решающее значение, и полезность обученных слуг глубоко усиливает эту тему. При игре с двумя игроками возможно (и не так уж редко), что во время игры стандартной длины появляется только один или два тайла обслуживания.

Чтобы сделать акцент на обслуживании, попробуйте сделать следующее:

– Выберите кладовку дворецкого (Butler's Pantry), амбар (Barn) и хозяйственную комнату (Brushing Room) в качестве трёх из шести тайлов, используемых при первоначальном заполнении рынка во время подготовки игры.

Примечание: для опытных игроков выберите любые три тайла обслуживания (исключая зал для прислуги (Servants' Hall)) или увеличьте количество тайлов обслуживания до четырёх.

Карты победных очков

Описание: карты, содержащие выбор между привилегией и победными очками для использования при подсчёте в конце игры.

Тематический материал: карта победных очков представляет собой отчётливый момент реального прогресса в восстановлении репутации и положения семьи. Это может включать успешное ухаживание или, возможно, визит элитного, очень престижного гостя во время захватывающего мероприятия, организованного семьёй.



Преимущества, которые сопутствуют победным очкам на этих картах, представляют собой возросшее влияние и гибкость, которыми пользуется уважаемый дом на подъёме в области гостеприимства, инвестиционных возможностей и выбора, которого нет у других.

Детали игрового процесса: карты ПО берутся, когда:

- 1) игрок выигрывает или случается ничья в ухаживании, или
- 2) элитный гость оказывает привилегию после мероприятия.

Существует одиннадцать типов карт победных очков, все из которых предлагают игрокам выбор между разным количеством ПО и преимуществом, которым игроки могут воспользоваться в любое время. Преимущества заключаются в следующем:

- репутация
- фунты
- приглашение престижного гостя
- получение карты цели
- неограниченные покупки на рынке в течение 1 хода
- нанять/переманить 1 слугу
- обновить рынок
- обновить всё обслуживание (слуг)
- обновить гостя из колоды сброса

Карты с победными очками изучаются, а затем хранятся в секрете от противников и кладутся лицом вниз рядом с планшетом игрока. Игроку необязательно принимать немедленное решение об использовании привилегии; эта карта остаётся источником ПО в конце игры, пока она лежит лицевой стороной вниз, но у игрока всегда есть возможность раскрыть карту, лишиться ПО и выбрать привилегию **в любое время** до окончания игры, когда начинается подсчёт победных очков.

Пример 1: игрок, чья репутация находится на уровне 6, позиция 4 на счётчике репутации (на планшете игрока), может разыграть карту непосредственно перед подсчётом очков в конце игры, он теряет три ПО и увеличивает свою репутацию на два. Этот ход позволил бы игроку увеличить свой уровень репутации с 6 до максимального, заработав четыре дополнительных ПО (7 за максимальную репутацию минус 3 потерянных ПО).

Пример 2: игрок может обновить рынок, когда у него есть значительное состояние и он ищет тайл монумента.

Пример 3: игрок может воспользоваться привилегией бесплатного слуги, чтобы получить слугу из запаса для выполнения полезной карты цели до подсчёта очков в конце игры.

Большинство привилегий говорят сами за себя (получить репутацию, пригласить гостя и т. д.), но некоторые заслуживают комментария:



Выберите либо получить 4 победных очка, либо обновить весь обслуживающий персонал (то же обновление, которое происходит, когда игрок пасует). Переместите всех слуг в доступную зону обслуживания на планшете игрока. Эти слуги могут быть использованы немедленно.



Выберите либо получить 4 победных очка, либо взять карту цели. Игрок берёт две карты цели из запаса и оставляет одну себе.



Выберите либо получить 5 победных очков, либо обновить рынок (пример 2).



Выберите либо получить 5 победных очков, либо взять одного слугу из области «прислуга для найма» на игровом поле (пример 3). Игрок не может взять младшего дворецкого. Этот слуга помещается в расширенную зону обслуживания, чтобы адаптироваться на новом месте.



Выберите либо получить 3 победных очка, либо совершить столько покупок на рынке, сколько позволят финансы. Эта привилегия действует так же, как раунд праздник строителей на треке раундов.



Выберите либо получить 5 победных очков, либо обновить одного гостя; игрок выбирает любого гостя из стопки сброса и помещает этого гостя в свою активную руку для немедленного использования.

Распределение ПО

Описание: обсуждение источников очков победы.

Тематический материал: отсутствует.

Детали игрового процесса: в каждой хорошо продуманной настольной игре есть несколько путей к победе, и опытный игрок знает и понимает эти варианты. Естественно, игрок, набравший наибольшее количество победных очков, выигрывает игру *Одержимость*, и существует семь способов накопления этих очков (**см. круговую диаграмму на последней странице глоссария – данные, накопленные за 48 игр**). Хотя существует семь источников дохода, только пять обычно формируют основу для выигрышной стратегии: улучшения, джентри, цели, репутация и ухаживание.

ПО за прислугу, хотя и представляют четвёртый по величине источник, обычно недостаточно различаются между конкурентами, чтобы создать преимущество; у всех игроков есть по крайней мере пять слуг – 10 ПО, и редко более десяти слуг – 20 ПО. Разница, однако, чаще всего составляет два или четыре очка между игроками в этой категории.

Как показывают данные, богатство, по-видимому, является незначительным источником дохода. Однако есть одно предостережение: это может быть интересная сильная случайная карта. В то время как обычная разница между игроками невелика, игрок, который, например, разыгрывает комбинацию американская наследница / престижный гость в конце игры, может финишировать с весомым богатством в £1200 или £1500, что, скорее всего, будет представлять собой значительное преимущество по победным очкам по сравнению с конкурентами.

Благодарности

Одержимость была бы невозможна без игрового тестирования, знаний и отзывов множества игроков. В частности, я бы выделил следующих людей, которым я очень благодарен:

Консультанты по игре

Тим Халлаган: перед братом Тимом я в огромном долге; от него я получил всю поддержку, какую только может пожелать дизайнер. Поскольку в разработке находилось несколько прототипов игр, Тим настоял на том, чтобы от всего отказаться в пользу *Одержимости*.

Это была полностью идея Тима добавить механику ухаживания. Он много раз тестировал каждую редакцию *Одержимости* и всегда оставался оптимистом на протяжении всего существования проекта.

Мэтт Халлаган: мой младший сын – мой тестировщик игры номер один и отличный игрок. В раннем и среднем подростковом возрасте он изо всех сил старался конкурировать со своими родителями, старшими братьями и сёстрами. Сейчас, в свои 20 лет, он гик, который никогда не ошибается в игре.

Дэвид Айго: Дэв – это человек, который вернул меня в игры и поощрял на каждом шагу. *Одержимости* не существовало бы, если бы Дэв не убедил меня купить *7 чудес* и *Доминион* шесть лет назад.

Диана, Алекс и Джек Халлаган: три других члена моей любимой семьи, все опытные игроки. Поддержка моей жены всегда была 100 %, и именно ради неё я представлял себе *Одержимость*. Моя дочь Алекс следила за обоими Кикстартерами больше, чем я (в это время она должна была учиться в медицинской школе), а мой сын Джек был активным тестировщиком игры и сторонником проекта с самого первого дня.

Тестировщики игры

Игровое тестирование, которое продолжалось в течение двух лет во время разработки игры, имело решающее значение для конечного продукта. Всем этим людям я выражаю свою благодарность!

Тим Халлаган
Мэтт Халлаган
Джек Халлаган
Алекс Халлаган
Диана Халлаган
Дэвид Айго
Майк Миллер

Джерри Хейз
Нозль Хейз
Чад Бартон
Чад Поултон
Эндрю Сталкер
Эйдан Сталкер
Лиам Сталкер
Дэйв Алвес
Тара Алвес
Михайла Райс
Робин Халлаган

Краудфандинговый дизайн игры

Одержимость привлекла восторженную краудфандинговую аудиторию, которая считала игровой процесс и тематику исключительными и неповторимыми. Та же самая публика в равной степени настаивала на том, что историческая точность и графический дизайн требуют корректировки; *Одержимость* должна была быть достойна своих викторианских корней.

Пятеро игроков значительно помогли Kayenta Games (в алфавитном порядке):

Гай Аллен: Гай был первым англичанином, который обратился к нам ещё до запуска краудфандингового проекта, желая, чтобы его знания помогли *Одержимости* избежать ошибок, которые нанесли бы ущерб репутации игры.

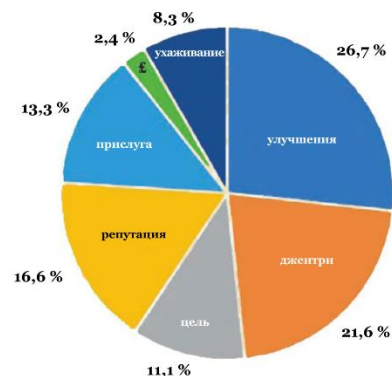
Дэвид Бакленд: как удачно, что один из бэкеров *Одержимости* оказался экспертом по истории Англии 19 века! Ещё больше повезло, что Дэвид – типичный английский джентльмен, щедрый на свои знания, помогающий мне ориентироваться в графствах, виконтах, комнатах, протоколе ухаживания и многом другом.

Марисель Эдвардс: первая из двух сторонниц *Одержимости*, которая предложила помощь в обновлении графического дизайна, Марисель привнесла в проект острый эстетический взгляд наряду со столь же бесценными навыками преподавателя английского языка. И никто ещё не был в таком восторге от темы и дизайна этой игры!

Мартин Джойнс: ещё один английский джентльмен, сведущий в викторианской эпохе, Мартин проделал необычайно тяжелую работу, чтобы помочь англоязычной игре, в том числе обучил дизайнера всем орфографическим хитростям, используемым нашими соседями по ту сторону океана!

Мария Мещерякова: без бесстрашного и квалифицированного вклада Марии *Одержимость* не была бы такой элегантной и последовательной, как сейчас. На неё ВСЕГДА можно было положиться, как и на её обратную связь.

Распределение ПО

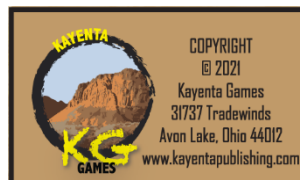


Распределение победных очков
по данным 48 игр, см. глоссарий стр. 27

В то время как эти пять сторонников *Одержимости* действительно сделали всё возможное в усилиях по дизайну проекта, то же самое сделали бесчисленные сторонники как на форумах BoardGameGeek, так и на Кикстартер. Перед этими людьми я в неоплатном долгу за их энтузиазм, обратную связь и поддержку:

Барт Ларренага
Бенджамин Кловис
Билл Бьюкенен
Чад Барто
Дэвид Бакленд
доктор Джошуа Коффин
Итан Фурман
Герт Дризен
Герман Люттманн
Джей Манн
Ян Шмеер
Джеймс Картрайт
Джеймс Кларк
Джереми Миз
Джоэл Сааф
Кейт Трговац
Кайла Пратт
Луис Мендес
Люк Маккарти
Марисель Эдвардс
Мария Мещерякова
Мартин Джонс
Матс Ларссон
Рэнди Томас
Роберт Лейн
Саймон Кони
Сти Зи

Их *одержимость* стала нашей *Одержимостью*!



ДИЗАЙН ИГРЫ
и
ИЛЛЮСТРАЦИИ:
ДЭН ХАЛЛАГАН

СОСТАВ ИГРЫ: 1 игровое поле, 1 трек раундов, 4 планшета для игроков, 4 планшета улучшений, 1 правила игры, 1 глоссарий, 95 карт джентри, 80 тайлов улучшений, 46 монет, 20 счётчиков репутации игрока, 4 жетона напоминания, 30 карт цели, 30 карт ПО, 10 карт темы, 8 внутренних коробок для хранения, 13 карт для одиночной игры, 1 кубик для одиночной игры, 1 лист для подсчёта очков, 39 деревянных миллов, 24 карты памяти, 1 тканевый мешочек, 4 фишки репутации, 2 пешки



Сделано в Китае, переведено в России