

Obsession: Errata e Chiarimenti delle Regole

Seconda Edizione di Obsession

TOTALE DELLE TESSERE MIGLIORAMENTO

Componenti di Gioco, Pagina 2 del Regolamento: Nel Regolamento, il conteggio delle tessere per ogni categoria non include le tessere speciali (MONUMENT, SUITE e ibride). Dal momento che queste tessere appartengono comunque a una o più categorie, il totale delle tessere sembra sbagliato.

- La Seconda Edizione di *Obsession* contiene 80 tessere (cinque fustelle con 16 tessere ciascuna). Se avete tutte e cinque le fustelle senza che vi siano tessere mancanti, il totale delle vostre tessere è corretto.

REGOLE PER LE CARTE OBIETTIVO

Carte Obiettivo (passaggio 10), Pagina 3 del Regolamento: La nuova regola relativa alle carte obiettivo viene discussa in modo approfondito nel regolamento di *Upstairs, Downstairs* (pagine 2 e 8), ma affrontata solo superficialmente nel regolamento della Seconda Edizione di *Obsession*. Le regole relative alle carte obiettivo sono le seguenti:

- **Preparazione:** In una partita regolare, ogni partecipante pesca cinque carte obiettivo e le conserva tutte. In una partita estesa, ogni partecipante pesca quattro carte obiettivo e le conserva tutte.
- **Durante la Partita:** Al termine di ogni corteggiamento, ogni partecipante scarta una carta obiettivo.
- **Tracciato dei Round:** Nei round che prevedono la pesca di carte obiettivo, ogni partecipante pesca due carte obiettivo e le conserva entrambe.

In una partita regolare, ogni partecipante pescherà un totale di sette carte obiettivo, ne scarcerà quattro e conteggerà i punti per le tre rimanenti. In una partita estesa, ogni partecipante pescherà un totale di otto carte obiettivo, ne scarcerà quattro e conteggerà i punti per le quattro rimanenti.

Note

- **Scartare:** Le carte obiettivo scartate al termine di ogni stagione devono essere mescolate e posizionate al fondo del relativo mazzo sul tracciato dei round. Questo permetterà di avere un numero sufficiente di carte obiettivo per le partite estese e con un numero elevato di famiglie in gioco.
- **Carte Obiettivo dalla Main Library (pagina 14 del Regolamento della Seconda Edizione di Obsession):** La pesca di carte obiettivo della Main Library si differenzia da quelle previste sul tracciato dei round perché prevede di pescare esclusivamente la prima carta dal mazzo. La carta pescata costituisce un obiettivo aggiuntivo.
- **Carte Obiettivo dalle Carte PV (pagina 11 del Glossario):** La pesca di carte obiettivo delle carte PV si differenzia da quelle previste sul tracciato dei round perché prevede di pescare due carte obiettivo dal mazzo, conservandone una e scartando l'altra. La carta pescata costituisce un obiettivo aggiuntivo.

GESTIRE LE TESSERE SUITE DURANTE LA PREPARAZIONE

Tessere Miglioramento (#6), Pagina 4 del Regolamento: Le tessere SUITE non sono menzionate esplicitamente nella preparazione del gioco, anche se è specificato "posizionate tutte le tessere miglioramento nel sacchetto di stoffa viola, fatta eccezione per le tessere MONUMENT". Tuttavia, poiché due delle tessere SUITE (e alcune tessere aggiuntive delle espansioni e del materiale promozionale) si trasformano in un monumento dopo essere state voltate, è bene sottolineare che solo le tessere che presentano un monumento su ambo i lati devono essere considerate quando si aggiungono tessere MONUMENT alla partita in base al numero di famiglie in gioco.

ORDINARE LE TESSERE MIGLIORAMENTO SECONDO IL NUMERO DI ORDINAMENTO DELLE TESSERE

Builders' Market e Numero di Ordinamento delle Tessere, Pagine 7 e 21 del Regolamento:

- Il mercato viene completamente ordinato solamente durante la composizione iniziale e in caso di aggiornamento del mercato.
- Quando viene riempito un singolo spazio libero del mercato, il mercato NON viene riordinato (le tessere già presenti scivolano verso sinistra e una nuova tessera viene posizionata nello spazio libero all'estrema destra).
 - Se la nuova tessera pescata è il doppiante di una tessera del mercato, essa viene impilata sulla tessera già presente e si pesca una nuova tessera per riempire lo spazio vuoto.
 - Se la nuova tessera pescata viene posizionata in una delle riserve delle tessere, si pesca una nuova tessera per riempire lo spazio vuoto.
 - Il mercato non deve mai avere spazi vuoti (a meno che non vi siano più tessere da pescare); quando rifornite il mercato, pescate tessere fino a riempire ogni spazio vuoto.
- Se vengono acquistate più tessere nel medesimo turno (durante una builders' holiday o grazie a una carta PV), solamente le nuove tessere pescate vengono posizionate secondo il numero di ordinamento, da sinistra (numero più basso) a destra (numero più alto).

CHIARIMENTO DELLA REGOLA DELLA BUILDERS' HOLIDAY

Builders' Holiday, Pagina 7 del Regolamento e Pagina 6 del Glossario: Quando viene acquistata più di una tessera durante la builders' holiday, le tessere rimanenti non vengono spostate sino a che tutti gli acquisti non sono terminati. Solo a quel punto si spostano le tessere rimanenti verso sinistra, lasciando vuoti gli spazi sul lato destro del mercato. Le nuove tessere pescate vengono posizionate secondo il numero di ordinamento delle tessere.

DETTAGLI SUL GETTONE REPUTAZIONE MAX

Partita Regolare e Partita Estesa, Pagina 8 del Regolamento: La regola concernente il gettone della reputazione di valore Max non si trova nel punto più intuitivo, pertanto sarà chiarita di seguito.

- I gettoni con i numeri 1, 3, 5 e 7 presentano sul lato opposto i numeri 2, 4, 6 e 8. Il gettone Max (con la bandiera) è uguale su ambo i lati e equivale a 7 in una partita regolare e a 9 in una partita estesa. Viene posizionato dopo il numero più alto previsto come gettone finale.
- Quando una famiglia raggiunge il livello Max, può sempre guadagnare punti reputazione fino alla posizione 5 sulla ruota.
- Si possono sempre compiere Azioni Speciali in qualunque momento durante il proprio turno, così da non sprecare reputazione eventualmente guadagnata mentre si è nella posizione 5 del livello di reputazione Max. Per esempio:
 - Siete nella posizione 5 del livello di reputazione Max.
 - Invitate due ospiti nel Cabinet of Curiosities. Nessuno dei due ospiti conferisce reputazione (entrambi prevedono favori in denaro), ma la tessera stessa genera sei punti reputazione.
 - Prendete i favori in denaro dagli ospiti.
 - Prima di guadagnare il favore in reputazione dal Cabinet of Curiosities, svolgete alcune Azioni Speciali, spendendo sei punti reputazione per ottenere altre £300.
 - In seguito ottenete la reputazione dal Cabinet of Curiosities e terminate il turno laddove eravate al suo inizio, alla posizione 5 del livello di reputazione Max.

INVITI SULLE TESSERE MIGLIORAMENTO ESTATE

Pescare/Congedare Nobiltà, Pagina 12 del Regolamento:

- Il *fleur-de-lis* singolo o doppio (che rappresenta rispettivamente un ospite informale o prestigioso) su una tessera ESTATE indica alla famiglia da quale mazzo pescare sulla plancia mercato. Se il *fleur-de-lis* è accompagnato da parole che fanno riferimento al numero di ospiti (per esempio See 2, Take 1 – Pesca 2, Conserva 1), queste forniscono ulteriori dettagli sul numero di ospiti da pescare.
- Tuttavia, in tutti i casi in cui è presente la parola "Dismiss" ("Congeda"), essa non ha nulla a che fare con i fleur-de-lis ed è invece un'azione facoltativa a parte che può essere svolta.

AZIONI SPECIALI E AGGIORNAMENTO DEL MERCATO

Azioni Speciali, Pagina 15 del Regolamento:

- L'Azione Speciale di aggiornamento del mercato può essere svolta solo una volta per turno, ma questo limite non si applica per le azioni di aggiornamento del mercato disponibili come parte dell'azione di passare o come favore facoltativo su una carta PV. Di conseguenza è possibile svolgere più di un aggiornamento nel medesimo turno, ma solo uno di essi può avvenire tramite un'Azione Speciale.
- Tenete presente che l'aggiornamento del mercato non dovrebbe essere utilizzato per penalizzare le altre famiglie (eliminando tessere che altrimenti sarebbero state disponibili per il potenziale acquisto).

TESSERE MONUMENT, SERVANTS' HALL ED EVENTI SUL TRACCIATO DEI ROUND QUANDO SI PASSA

Passare, Pagina 16 del Regolamento:

- Quando passate, ottenete reputazione da ogni tessera MONUMENT e potete utilizzare la Servants' Hall, se la possedete. Godete anche di qualunque beneficio previsto dall'icona sul tracciato dei round (Village Fair, pesca di Carte Obiettivo, ecc.).
- Potete svolgere Azioni Speciali anche quando passate.

LATO DEL TRACCIATO DEI ROUND DA UTILIZZARE PER LE PARTITE IN SOLITARIO

Modalità Solitario, Pagina 18 del Regolamento:

- La Modalità Solitario della Seconda Edizione di *Obsession* prevede l'utilizzo del lato partita regolare del tracciato dei round.
- La Modalità Solitario dell'espansione Wessex prevede l'utilizzo del lato partita estesa del tracciato dei round.

Espansione *Upstairs, Downstairs*

TOTALE DEGLI INSERVIENTI

Contenuti, Pagina 1: Viene indicato il numero totale degli inservienti, ma non è specificata la quantità di inservienti per ciascuna tipologia. Le quantità sono indicate di seguito:

Maggiordomi: 2	Governanti: 2	Valletti: 3
Cameriere Personali: 3	Camerieri: 4	Cuoche: 5
Garzoni: 5	Capocameriere: 5	Tuttofare: 5

HOUSEKEEPER'S ROOM

Componenti di Gioco, Tessere Miglioramento: Uno dei due lati prevede erroneamente 0 PV, mentre entrambi i lati avrebbero dovuto indicare 1 PV. Questa tessera è da considerare come se fosse identica su entrambi i lati, così come per la maggior parte delle tessere SERVICE. Giocate sempre utilizzando il lato che mostra 1 PV.

INSERVIENTI DI *UPSTAIRS, DOWNSTAIRS* UTILIZZATI COME INSERVIENTI OBBLIGATORI

Nuovo Concetto di Servizio: Servizio Supplementare, Pagina 3: Tutti e quattro gli inservienti di *Upstairs, Downstairs* (cuoca, garzone, capocameriera e tuttofare) svolgono un servizio non essenziale o supplementare. Vi sono situazioni in cui il garzone e la capocameriera possono sostituire un inserviente obbligatorio (il garzone al posto del maggiordomo, la capocameriera al posto della governante, entrambi solo sulle carte nobiltà); in questi casi le regole stabiliscono che la loro abilità di servizio supplementare è inattiva.

Questo vale per tutte le tessere promozionali e gli stretch goal del crowdfunding che prevedono l'utilizzo degli inservienti di *Upstairs, Downstairs*, a meno che non sia diversamente specificato da una regola (la tessera promo Ice House prevede che l'abilità di servizio supplementare della cuoca sia attiva quando essa viene utilizzata come inserviente obbligatoria su tale tessera).

REGOLE DEL TUTTOFARE

Tuttofare, Pagina 5:

- Il Tuttofare non può ridurre a £0 il prezzo di una tessera miglioramento (il prezzo minimo è £100).
- Se una famiglia scarta (permanentemente dal gioco) un Tuttofare per godere delle sue abilità a uso singolo, la stessa famiglia non può assumere un altro Tuttofare per sostituirlo.

ASSUMERE QUANDO SI PASSA

Assumere Inservienti quando Passate, Pagina 6: *Upstairs, Downstairs* introduce la possibilità di assumere inservienti nello stesso turno in cui si decide di passare. Si noti che quando si sfrutta questa possibilità, la Butler's Room può essere utilizzata esattamente come previsto dalla regola precedente: si posiziona la tessera sulla plancia famiglia, si selezionano gli inservienti da assumere, infine si posizionano il maggiordomo e i nuovi inservienti nella sezione Expended Service come avviene normalmente.

Traduzione a cura di: Valeria Moro e Flavio Fulio Bragoni

Revisione: Laura Miccoli