

# OBSESSION: GLOSSARIO

## Formato

Questo glossario contiene spiegazioni tematiche e tecniche dettagliate riguardanti tutti i termini utilizzati nel regolamento. Sono presenti anche indicazioni aggiuntive, come varianti di gioco e discussioni sulla strategia. Ogni voce contiene tre sezioni:

### DESCRIZIONE

*Elementi Tematici*

Dettagli di Gioco

**Una breve descrizione è indicata in grassetto al di sotto di ciascuna voce**

*Gli elementi tematici, in corsivo, ricreano l'atmosfera Vittoriana e nello stesso tempo forniscono motivazioni coerenti riguardanti le meccaniche di gioco. Gli elementi tematici non sono indispensabili al gameplay, ma aggiungono profondità all'esperienza.*

I dettagli di gioco, in carattere normale, forniscono istruzioni di gioco dettagliate, incluso il chiarimento di regole complesse e di tutte le possibili eccezioni e circostanze speciali non trattate nel Regolamento.

## Indice

### Pagina 4

£100 e £500 (Monete da)  
Attività  
Azioni Speciali

### Pagina 5

Barn  
Bonus Ammiratore

### Pagina 6

Bonus Famiglia  
Brushing Room  
Builders' Holiday

### Pagina 7

Builders' Market  
Builders' Market Reserve

### Pagina 8

Butler's Pantry  
Butler's Room

### Pagina 9

Cameriera Personale  
Cameriere

### Pagina 10

Carte Nobiltà

### Pagina 11

Carte Obiettivo  
Carte Punti Vittoria

### Pagina 13

Carte Tema  
Charles ed Elizabeth Fairchild

### Pagina 14

Congedare Ospiti  
Corteggiamento

### Pagina 15

Distribuzione dei PV  
Espansione Suite

### Pagina 16

*Fleur-de-lis*  
Gettoni Promemoria  
Godere dei Favori

### Pagina 17

Governante  
Guida Strategica

### Pagina 18

Invitare Ospiti  
Livello di Prestigio

### Pagina 19

Maggiordomo  
Main Library

### Pagina 20

Mano di Carte Attiva  
National Holiday

### Pagina 21

Nobiltà  
Numero di Ordinamento  
Offrire Servizio

### Pagina 22

Organizer della Tenuta  
Organizzare un'Attività

### Pagina 23

Ospiti Informali

### Pagina 24

Ospiti Iniziali  
Ospiti Prestigiosi

### Pagina 25

Partita Estesa  
Partita Regolare  
Passare

### Pagina 26

Pila degli Scarti  
Plancia Famiglia  
Pulizia della Plancia Famiglia  
PV da Reputazione

### Pagina 27

Rotazione del Servizio  
Sculpture Garden

### Pagina 28

Servants for Hire  
Servants' Hall  
Servants' Quarters

### Pagina 29

Tessera Study  
Tessere Ibride

### Pagina 30

Tessere Miglioramento

### Pagina 31

Tessere Monument  
Tracciato dei Round  
Valletto

### Pagina 32

Varianti di Gioco

### Pagina 34

Vice Maggiordomo

### Pagina 35

Ringraziamenti

### Pagina 37

Grafico dei PV  
Contenuti

## La Famiglia Fairchild

### Un po' di storia

*“È una verità universalmente riconosciuta che uno scapolo provvisto di un ingente patrimonio debba essere in cerca di moglie. Per quanto al suo primo apparire nel vicinato si sappia ben poco dei sentimenti e delle opinioni di quest'uomo, tale verità è così radicata nella mente delle famiglie dei dintorni, da considerarlo legittima proprietà dell'una o dell'altra delle loro figlie.”*

*– Orgoglio e Pregiudizio, Jane Austen*

Alcuni decenni dopo che queste parole furono scritte, l'improvviso arrivo di Charles Fairchild, Esq – uno scapolo provvisto di un ingente patrimonio – nella zona del Derbyshire suscitò in effetti tali sentimenti di possesso, per quanto stravaganti, nelle menti di più di una ragazza; si noti tuttavia che i giovani gentiluomini della regione erano ugualmente innamorati di sua sorella, la bella e raffinata Miss Fairchild.

I giovani Fairchild avevano tutte le caratteristiche del caso – contegno piacevole, i migliori agganci e ricchezze sostanziose, con la probabilità di ereditare una fortuna ancor maggiore – ma poco altro si sapeva. Nessuno li aveva visti da quando Charles aveva rischiato di morire, undici anni prima, e una tragedia li aveva in seguito colpiti, devastando quella eminente famiglia centenaria del Derbyshire.

*“La felicità non è che un episodio fortuito nel dramma universale del dolore.”*

*– Thomas Hardy*

Henry, Conte Fairchild, il più anziano di tre fratelli, ereditò il titolo e la fortuna dei Fairchild prima che la Regina Vittoria salisse al trono. Pallido e malaticcio, gli mancava la sana costituzione degli altri due: il robusto Edward e il vivace William, minore dei fratelli Fairchild e futuro padre di Charles ed Elizabeth.

Edward, le cui maniere lasciavano un po' a desiderare e che aveva un debole per la bottiglia, fu profondamente amareggiato che il meno adatto dei discendenti Fairchild ereditasse Alderley Hall, l'amata tenuta di famiglia. Polemizzò con Henry ad ogni

occasione e la sua lingua tagliente, spesso sciolta a causa dei bagordi, gli causò disonore per aver discusso in pubblico di questioni familiari.

William era quello coi modi più amabili e spontanei dei tre; non aveva alcun interesse per le politiche della famiglia e tendeva a evitare i fratelli. Per un certo periodo la sua popolarità nel Derbyshire fu impareggiabile; socializzava con una grazia leggera, cacciava e cavalcava con destrezza e danzava a ogni ballo e con ogni giovane dama: una gioia per tutti.

Un bel giorno, mentre era in visita da un amico nel North Riding dello Yorkshire, William notò Charlotte Kingsbury al ballo organizzato dal di lei padre, Visconte Hazelwood; fu così che il più loquace dei fratelli Fairchild restò senza parole. William e Charlotte si sposarono sedici mesi più tardi, stabilendosi nello Yorkshire vicino alla tenuta dei genitori di Charlotte, dietro insistenza di Lord Hazelwood.

Intanto, nel Derbyshire, il Conte Fairchild fu finalmente libero dai battibecchi pubblici di Edward quando il mediano dei fratelli Fairchild si sposò improvvisamente e partì per l'Hertfordshire. Secondo i pettegolezzi lo sgradevole Edward aveva peccato di comportamenti licenziosi con una giovane attrice, e la sua partenza non era affatto una coincidenza.

*“Credo davvero che le persone si sposino troppo di frequente; dopotutto è una lotteria, e per una povera donna una prospettiva assai incerta di felicità.”*

*– Regina Vittoria*

Stranamente, il più anziano dei fratelli fu l'ultimo dei Fairchild a sposarsi. La moglie di Henry, Margaret Gable, era considerata da tutti generosa e di buon cuore, una donna priva di doppiezza. Avendo solo un fratello e pochi parenti, Margaret desiderava tanto una casa piena di bambini e bambine, amici cari, allegria e trambusto. Il fatto di non riuscire a figliare rappresentò uno strazio continuo per Margaret; partito Edward, con William che – per stare vicino alla famiglia di Charlotte – si era trasferito molte miglia più a nord e il poco socievole Conte Fairchild spesso in cattiva salute, Alderley Hall divenne presto silenziosa come una tomba.

Nello Yorkshire, la nascita di Charles ed Elizabeth quattro anni dopo convinse finalmente William ad accettare l'invito ostinato del fratello maggiore, che ne

richiedeva la presenza. William e Henry non erano molto intimi, ma il più giovane Fairchild aveva spesso dichiarato la sua ammirazione per la cognata Margaret, e pensò che forse la propria prole le avrebbe procurato diletto.

L'arrivo dei Fairchild dallo Yorkshire, quell'estate, affascinò sia Margaret che Henry. La mite moglie di Henry era deliziata di avere finalmente intorno a sé dei marmocchi da viziare. Per sei anni i due fratelli si avvicinarono sempre di più, e le attesissime vacanze estive nel Derbyshire divennero un appuntamento fisso.

Fu proprio durante una di quelle visite che Charles si ammalò gravemente, al punto che si pensò fosse spacciato. Il ragazzo tuttavia si riprese e trascorse l'intera estate a guarire lentamente, grazie alla presenza quasi costante di un medico (e di sua zia Margaret). Margaret gli si affezionò profondamente in questo periodo di tribolazioni, e alla partenza dei nipoti in autunno soffrì molto.

Charlotte le spezzò il cuore in maniera devastante quando rifiutò di permettere a Charles ed Elizabeth di tornare ad Alderley Hall.

*"Il terrore mi ha resa crudele..."*

*– Emily Bronte, Cime Tempestose*

Charlotte Fairchild era una donna mite, ma un terrore l'aveva invasa durante la lunga degenza del figlio, insieme alla convinzione che fossero in qualche modo responsabili della malattia di costui le frequenti infermità di Henry, il suo pallore malsano e le sue terapie nocive. Il terrore si radicò così profondamente nella sua mente che nessun argomento da parte di William poté convincerla (e lo stesso per i suoi parenti dello Yorkshire) a lasciare che Charles ed Elizabeth tornassero nel Derbyshire per scaldare ancora i saloni e i cuori di Margaret e del conte.

Nel giro di un anno Henry, Conte Fairchild, fu vittima di un crudele e devastante morbo. Alla propria morte, Henry impose una misura di giustizia nei confronti del fratello Edward; il titolo di conte di Fairchild non poteva essere trasmesso ma Henry, che non poté mai dare una discendenza alla sua amata Margaret, le lasciò tutto il resto: le tenute, il patrimonio, Alderley Hall – tutto in effetti, fatta eccezione per il titolo.

Tuttavia, le tragedie non erano ancora finite per Margaret, Vedova del Conte Fairchild; appena otto mesi dalla morte di Henry il suo unico fratello, sbalzato da cavallo, morì rompendosi il collo. La moglie di lui, Ethel, sposata da soli tre anni e ugualmente senza prole, presto raggiunse la Vedova del Conte nel Derbyshire: dinanzi alla solitudine e alla perdita, col cuore spezzato e quasi recluse, divennero compagne di sventura.

*"Ho avuto la mia parte di dispiaceri – più di quanto sia scritto nel destino umano, forse, ma li ho sopportati male. Mi sono spezzato dove avrei dovuto piegarmi; e ho rimuginato e ripensato quando il mio spirito si sarebbe dovuto immergere nella grande creazione di Dio."*

*– Charles Dickens*

Dieci anni dopo la morte di Henry Fairchild, durante una vacanza nel sud della Francia, William – tormentato dal senso di colpa per aver negato a Margaret la preziosa compagnia dei suoi nipoti – convinse la moglie che fosse giunto il tempo di riconciliare Charles ed Elizabeth con la loro amata Zia. Sentendo di aver forse esagerato, Charlotte dovette riconoscere che gli ormai adolescenti Charles ed Elizabeth erano il ritratto del vigore e della salute.

Charlotte Fairchild cedette. "I ragazzi adoravano Alderley Hall", disse.

*Il ritorno di Charles ed Elizabeth nel Derbyshire fu rimandato quando un tragico incidente durante la traversata della Manica portò alla morte dei loro genitori. Ora, trascorso un anno ed elaborato il loro lutto, sorella e fratello giungono finalmente a Alderley Hall, entusiasti della nuova energia che pervade il Derbyshire... e dell'Osessione che attanaglia tutti!*

## £100 e £500 (Monete da)

**Descrizione: Tagli di valuta utili ad accumulare ricchezza e compiere acquisti**

*Elementi Tematici: Cento sterline (£100) della metà del diciannovesimo secolo equivalgono a più di £7000 nel 2020 (e a più di €8000).*

Dettagli di Gioco: Le monete da cento e da cinquecento sterline sono un comodo metodo per conservare denaro da un round all'altro. Inoltre, questi due tagli sono molto pratici poiché tutti i prezzi sono espressi in multipli di £100.

## Attività

**Descrizione: Motore principale di ogni turno, un'Attività è l'evento sociale organizzato in una specifica stanza o spazio esterno della vostra tenuta estiva. L'Attività è descritta in caratteri bianchi su ogni tessera miglioramento, subito sotto al nome della tessera.**

*Elementi Tematici: la ricca Nobiltà possidente dell'Inghilterra Vittoriana basava i propri introiti sul patrimonio ereditario e sulle proprietà, e generalmente non aveva necessità (né volontà) di lavorare. Lo stile di vita dei nobili era pertanto pieno di attività sociali quali cene eleganti, balli, battute di caccia, cavalcate, picnic e concerti: tutte Attività che potrebbero essere organizzate in una partita di Obsession.*

*Le Attività sono limitate dalla reputazione della famiglia (il numero grande su ciascuna plancia famiglia). Questo vincolo riflette semplicemente i limiti di una famiglia che si risollewa da un periodo di vita frugale – una famiglia che ha appena iniziato a ristrutturare la propria dimora di campagna e a espandere il personale domestico potrà difficilmente ospitare un ballo; sarebbe un disastro e in pochi parteciperebbero. Solo quando una famiglia ha realizzato miglioramenti, curato i giardini, assunto e istruito il personale domestico, fatto con determinazione un nuovo ingresso in società, allora potrà ospitare balli o esibizioni audaci, cene eleganti e battute di caccia. La reputazione crescente sulla plancia famiglia riflette l'aumento delle abilità di tale famiglia nel mettere in scena grandiosi eventi frequentati dagli ospiti più desiderabili.*

Dettagli di Gioco: Le Tessere Miglioramento rappresentano una stanza o spazio esterno dove un'Attività ha luogo. Queste Attività sono il fulcro di una partita di *Obsession*. In ogni vostro turno dovete necessariamente passare o selezionare un'Attività da organizzare presso la vostra tenuta di campagna.

## Azioni Speciali

**Descrizione: Azioni che non fanno parte del normale flusso di gioco, eseguibili durante i turni regolari. Permettono di spendere reputazione per ottenere in cambio denaro, assistenza nel servizio o nuove opzioni di miglioramento.**

*Elementi Tematici: Le Azioni Speciali hanno forti fondamenti tematici. Ne esistono tre tipologie, ciascuna delle quali prevede una diminuzione della reputazione di famiglia. Prendere in prestito denaro dai parenti o dalle finanziarie di Londra rivela la vostra debolezza economica: una situazione disdicevole. L'assistenza nel servizio rappresenta problemi col personale domestico, una fonte d'imbarazzo la cui eco avrebbe ampiamente risuonato negli ambienti nobiliari. Infine, mercanteggiare troppo coi costruttori o rivolgersi a fornitori più economici al di fuori della contea avrebbe potuto essere considerato sconveniente e contrario alla dignità di una prominente famiglia della contea.*

Dettagli di Gioco: Le Azioni Speciali (AS) fanno riferimento a una categoria di azioni eseguendo le quali potrete spendere reputazione in cambio di sterline, disponibilità di inservienti o nuove opzioni nel Builders' Market. La reputazione ne soffre poiché le AS danno una brutta impressione della famiglia. Le AS, indicate sulla plancia di ciascuna famiglia, sono:

**Prendere in Prestito Sterline (£):** Quando si chiede un prestito, la reputazione della famiglia decresce di due punti per ogni £100 ottenute. Durante un turno, potete chiedere in prestito un quantitativo illimitato di denaro, purché abbiate abbastanza reputazione disponibile; il costo di questa azione corrisponde a un'immediata riduzione della reputazione della famiglia, e si applica spostando indietro il segnalino sulla ruota della reputazione di due spazi per ogni £100 prese in prestito. Potete eseguire questa azione in qualunque momento durante il vostro turno. **Attenzione:** Il denaro preso in prestito non sarà mai restituito.

**Assistenza nel Servizio:** Se cercate assistenza nel servizio da fonti esterne (rendendo disponibile un inserviente che al momento riposa nei Servants' Quarters) dovete immediatamente diminuire la vostra reputazione di tre punti. Questo vi permette di utilizzare un inserviente a vostra scelta preso dai Servants' Quarters. Potete eseguire questa AS quante volte preferite, purché abbiate abbastanza reputazione disponibile.

**Aggiornare il Builders' Market:** Una famiglia può negoziare con i commercianti e costruttori locali per avere nuove e diverse opzioni di miglioramento della magione, o ancora cercare costruttori specializzati al di fuori della contea (aggiornando il Builders' Market). Il costo di questa azione è la riduzione di quattro punti nella reputazione della famiglia sulla ruota della reputazione. *Potete eseguire questa AS una sola volta per turno; dovete avere a disposizione quattro punti reputazione.*

Aggiornare il Builders' Market è un'opzione fondamentale nelle partite avanzate. Sebbene il costo in reputazione sia elevato, riuscire a completare obiettivi difficili o ad acquistare il monumento giusto può conferire un vantaggio inestimabile.

**Attenzione:** Se l'assortimento iniziale del mercato è anomalo (per esempio 5 tessere con un Livello di Prestigio 3), potete ripetere questo passaggio della preparazione. Al contrario, ripetere l'AS di aggiornamento del Builders' Market non è mai possibile, a prescindere dalla tipologia di nuove tessere pescate.

**Limitazioni:** Sarebbe un controsenso, dal punto di vista tematico, aggiornare il Builders' Market per eliminare opzioni utili alle altre famiglie; pertanto, questo comportamento è fortemente scoraggiato e questa AS non dovrebbe essere eseguita con l'intento di danneggiare. Se per esempio disponete di sole £200, non potete aggiornare il mercato al termine del vostro turno per impedire a un'altra famiglia, che ha a disposizione £1500, di acquistare lo Sculpture Garden.

Se la famiglia di turno non ha le risorse o il desiderio di acquistare una tessera al mercato non dovrebbe scegliere di aggiornare il mercato; poiché questi elementi sono di difficile valutazione (l'AS per ottenere £ è sempre un'opzione e il desiderio è un concetto astratto), vi invitiamo a onorare lo spirito della regola.

## Barn (Fienile)

**Descrizione:** Il Barn (Fienile) è il luogo di servizio che fa riferimento a un investimento nel personale addetto alla manutenzione dei terreni, e aumenta la reputazione della famiglia quando vengono organizzate Attività di tipo ESTATE.

*Elementi Tematici:* Nessuna attività rappresenta in maniera iconica la cultura inglese del diciannovesimo secolo quanto la ricerca della bellezza nella frequentazione di giardini e prati curatissimi. Un importante investimento negli amati terreni della propria tenuta avrebbe attirato attenzioni e lodi, aumentando la reputazione della famiglia nella zona.

Dettagli di Gioco: La tessera SERVICE Barn compare casualmente nel Builders' Market e prevede uno sconto di £100 rispetto al prezzo di acquisto. Quando acquistate questa tessera, posizionatela nella colonna SERVICE dell'Organizer della Tenuta di Campagna. In tutti i turni futuri in cui una tessera ESTATE viene giocata, aumentate di un punto la sua reputazione sulla ruota della reputazione.

Si noti che il Barn vale 2 punti vittoria; tutte le altre tessere SERVICE valgono 0 o 1 punto vittoria.

## Bonus Ammiratore

**Descrizione:** Un favore aggiuntivo di due punti reputazione, conseguito quando una giovane nubile della propria famiglia è ambita durante un'attività sociale e fatta oggetto delle attenzioni vistose di un Ospite Prestigioso maschile.

*Elementi Tematici:* Nell'Inghilterra Vittoriana e nella letteratura del diciannovesimo secolo, tra le famiglie che versavano in difficoltà finanziarie, d'immagine e di posizione sociale, il matrimonio favorevole di una propria figlia era un'ossessione diffusa. Pochi eventi alimentavano le speranze di una famiglia quanto la corte ricevuta dalla ragazza di casa, a un evento sociale, da parte di un affermato, facoltoso e affabile gentiluomo scapolo.

Dettagli di Gioco: La carta della giovane figlia nubile di ciascuna famiglia presenta un Bonus Ammiratore. Questo bonus si attiva soltanto se la carta della giovane viene giocata nella stessa Attività di un Ospite Prestigioso maschile. L'Ospite Prestigioso

maschile è identificato dalla presenza di due *Fleur-de-lis* nell'angolo superiore sinistro e una reputazione di tre o superiore. Quando un Ospite Prestigioso maschile viene visto passare del tempo con la vostra giovane figlia durante un'attività, riceverete due punti reputazione aggiuntivi durante la fase Godere dei Favori del vostro turno.

Si noti che la carta di Charles Fairchild presenta lo stemma della famiglia Fairchild al posto del livello di reputazione. Tuttavia, essa ha due *Fleur-de-lis* nell'angolo superiore sinistro; pertanto, Charles è un Ospite Prestigioso, e fa attivare il Bonus Ammiratore.

## Bonus Famiglia

**Descrizione: Un beneficio unico diverso per ogni famiglia.**

*Elementi Tematici: Le famiglie non sono mai identiche l'una all'altra. Ciascuna Plancia Famiglia riporta un bonus che assegna un diverso vantaggio a inizio partita:*

- *La famiglia Asquith è la più numerosa*
- *La famiglia Cavendish ha i migliori agganci*
- *La famiglia Ponsonby è la più ricca*
- *La famiglia York ha il personale domestico più numeroso*

Dettagli di Gioco: I Bonus Famiglia hanno il loro maggiore impatto nella prima stagione di *Obsession*. Nelle fasi avanzate della partita, questi vantaggi tendono a ridursi d'importanza. Siate saggi e sfruttate i vostri vantaggi al più presto!

I Bonus sono i seguenti:

- La famiglia Asquith ha tra i suoi membri la facoltosa e rispettata Dowager Countess (Vedova del Conte). Questa carta conferisce inoltre un Punto Vittoria a fine partita.
- La famiglia Cavendish inizia la partita a livello di reputazione 1, in posizione 4.
- La famiglia Ponsonby inizia la partita con £300
- La famiglia York inizia la partita con un Cameriere aggiuntivo

## Brushing Room (Guardaroba)

**Descrizione: La Brushing Room (Guardaroba) era la piccola stanza di una residenza di prim'ordine in cui i Camerieri venivano istruiti a servire come Valletti quando il personale era inadeguato. Questo vi permette di utilizzare i meeple bianchi dei Camerieri come se fossero meeple verdi dei Valletti per Offrire Servizio agli ospiti maschili.**

*Elementi Tematici: La Brushing Room era la piccola stanza di una residenza di prim'ordine in cui venivano spazzolati gli abiti. In quel luogo, un inserviente esperto nel servizio personale dei gentiluomini della casa (maggiordomo, vice maggiordomo, valletto) poteva istruire nella cura adeguata del guardaroba un cameriere convocato in un momento di bisogno.*

Dettagli di Gioco: La tessera SERVICE Brushing Room compare casualmente nel Builders' Market e prevede uno sconto di £200 rispetto al prezzo di acquisto. Quando acquistate questa tessera, posizionatela nella colonna SERVICE dell'Organizer della Tenuta di Campagna. In ogni vostro turno futuro, potete utilizzare un Cameriere in sostituzione di un Valletto per Offrire Servizio a un Ospite maschile, *ma solo se non avete Valletti disponibili.*

## Builders' Holiday (Festa dei Costruttori)

**Descrizione: L'evento che accade al round 11 del Tracciato dei Round (o al round 13 in una Partita Estesa), durante il quale potete acquistare tanti miglioramenti dal Builders' Market quanti le vostre risorse vi permettono. Questo round speciale è contrassegnato dall'icona del mucchio di pietre.**

*Elementi Tematici: L'icona del materiale da costruzione (un mucchio di pietre) sul Tracciato dei Round rappresenta l'improvvisa disponibilità di materiali da costruzione economici, o l'afflusso di nuovi artigiani qualificati che scatena un boom edilizio.*

Dettagli di Gioco: I turni regolari prevedono un limite di un acquisto dal mercato per ogni famiglia. Durante la Festa dei Costruttori, tuttavia, gli acquisti sono illimitati, purché abbiate (o possiate acquisire) il denaro necessario. Si tratta di un'opportunità

unica per acquistare tessere necessarie al completamento di un obiettivo o per eccellere in una categoria di Corteggiamento.

Se acquistate più di una Tessera Miglioramento dal mercato, spostate le tessere rimanenti verso sinistra, lasciando vuoti gli spazi più a destra della riga del mercato. Riempite questi spazi vuoti con nuove tessere pescate dal sacchetto delle tessere e posizionatele secondo il Numero di Ordinamento delle Tessere.

## Builders' Market (Mercato dei Costruttori)

**Descrizione:** Gli otto spazi della plancia centrale del mercato dove vengono posizionate le Tessere Miglioramento disponibili per l'acquisto (sei nel mercato aperto e due nella riserva delle tessere). Queste tessere rappresentano potenziali ampliamenti dei propri possedimenti o ristrutturazioni della casa in campagna e dei terreni circostanti.

*Elementi Tematici:* Il Builders' Market (Mercato dei Costruttori), storicamente, non è mai esistito; è la soluzione adottata in *Obsession* per gestire gli acquisti in modo da riflettere la scarsità di manodopera qualificata e di materiali da costruzione di alta qualità nell'Inghilterra della metà del diciannovesimo secolo.

**Dettagli di Gioco:** Le regole per la composizione iniziale del Builders' Market sono affrontate nel Regolamento (pagine 4 e 5). Le regole per l'acquisto di Tessere dal Builders' Market sono descritte nel Regolamento (pagina 13). Ci sono due casi particolari, diversi dalla composizione iniziale, che meritano un approfondimento:

**Tessere Doppie:** Nella seconda edizione, le regole riviste per la composizione del mercato modificano il modo in cui le tessere duplicate vengono gestite. In precedenza, i doppioni occupavano due spazi del mercato, determinando una minore varietà di scelta e una certa staticità dell'offerta. Ora, le tessere doppie vengono sovrapposte l'una sull'altra; se ne acquistate una, l'altra resta disponibile per l'acquisto. Se viene effettuata l'AS di Aggiornamento del Mercato, entrambe le tessere vengono rimosse.

**Assortimento del Mercato poco Gradito:** In rare occasioni, l'assortimento iniziale potrebbe essere assurdo (per esempio 3 coppie di doppioni, o Tessere tutte della stessa

categoria, ecc.). Non esitate, se tutte le famiglie sono d'accordo, a ripescare l'assortimento *iniziale* così che rifletta una varietà interessante e tematicamente coerente. Si noti che questa opzione non è disponibile quando il Builders' Market viene aggiornato durante la partita; quando aggiornate il mercato vi prenderete un rischio, e dovrete assumerne la responsabilità!

## Builders' Market Reserve (Riserva del Mercato dei Costruttori)

**Descrizione:** I due spazi alla sinistra del mercato aperto sulla plancia mercato, dove vengono posizionate le tessere SERVICE dopo la Stagione 1 e le Tessere Miglioramento con Livello di Prestigio 1 dopo la Stagione 2. Queste tessere restano disponibili all'acquisto, ma è loro impedito di intasare il mercato aperto nelle fasi avanzate della partita.

*Elementi Tematici:* Il Builders' Market riflette la relativa scarsità di manodopera qualificata e materiali da costruzione di alta qualità nell'Inghilterra della metà del diciannovesimo secolo. Tuttavia, alcune piccole miglione di poco conto – segnatamente semplici miglioramenti al servizio e sistemazioni all'aperto per gli animali – erano sempre accessibili localmente per una famiglia affermata. La Builders' Market Reserve ospita queste opzioni di base nelle fasi avanzate della partita.

**Dettagli di Gioco:** Dal momento che la seconda edizione di *Obsession* ha introdotto la Builders' Market Reserve, può essere utile esaminare in dettaglio la nuova plancia mercato.

Il vecchio Builders' Market consiste dei sei spazi riquadrati in giallo nell'immagine, che vengono ora definiti "mercato aperto". Le tessere vengono fatte scivolare verso sinistra lungo il mercato aperto ogni volta che un miglioramento viene acquistato e uno spazio resta vuoto, per poi pescare una nuova tessera dal sacchetto viola e riempire lo spazio vuoto più a destra. In alcuni momenti della partita, tuttavia, determinate tessere saltano il mercato aperto e vengono posizionate direttamente nella Builders' Market Reserve. La riserva è incorniciata di rosso nell'immagine e viene utilizzata per le tessere di basso valore nelle fasi avanzate della partita.

Per riassumere le regole della riserva, spiegate in dettaglio nel Regolamento (pagina 15):

- Dopo che il primo Corteggiamento è terminato, la sezione Service Tile Reserve si attiva: tutte le tessere SERVICE attualmente nel mercato aperto vengono spostate nel relativo spazio della riserva. Per il resto della partita, tutte le tessere SERVICE pescate vengono posizionate direttamente nella riserva. Potete sempre acquistare tessere dalla riserva, ed essa non viene aggiornata in caso di Aggiornamento del Mercato (che riguarda solamente il mercato aperto).
- Dopo che il secondo Corteggiamento è terminato, la sezione PR 1 (Livello di Prestigio 1) Tile Reserve si attiva: tutte le tessere con Livello di Prestigio 1 attualmente nel mercato aperto vengono spostate nel relativo spazio della riserva. Per il resto della partita, tutte le tessere con Livello di Prestigio 1 pescate vengono posizionate direttamente nella riserva. Potete sempre acquistare tessere dalla riserva, ed essa non viene aggiornata in caso di Aggiornamento del Mercato (che riguarda solamente il mercato aperto).

**Modalità Solitario:** Nelle partite in solitario potete usare la riserva. È più facile vincere i corteggiamenti con Tema SERVICE e completare gli obiettivi, ma l'azione rovistare, che ignora la riserva, ha effetti più significativi (sottraendo mediamente tessere di valore maggiore).

## Butler's Pantry (Dispensa del Maggiordomo)

**Descrizione:** La Butler's Pantry (Dispensa del Maggiordomo) è la Tessera Miglioramento di categoria SERVICE che fornisce un Vice Maggiordomo, rappresentato da un meeple nero grande, preso dalla sezione Servants for Hire (Inservienti da Assumere) della plancia mercato.

*Elementi Tematici:* La dispensa del maggiordomo nell'Inghilterra Vittoriana era molto più che un semplice ripostiglio domestico. In quel luogo il maggiordomo coordinava il servizio del vino e si assicurava della sicurezza e della custodia di cristalli preziosi e porcellane, che costituivano gli eleganti servizi delle raffinate cene Vittoriane. Agli inservienti comuni non era solitamente

*permesso l'accesso alla dispensa del maggiordomo: soltanto il vice maggiordomo, nel suo ruolo di tuttofare a supporto del maggiordomo, vi aveva libero ingresso.*

**Dettagli di Gioco:** La tessera SERVICE Butler's Pantry appare casualmente nel Builders' Market e prevede un costo aggiuntivo di £100 rispetto al prezzo di acquisto. Quando acquistate questa tessera, posizionala nella colonna SERVICE dell'Organizer della Tenuta di Campagna, e posizionate un meeple nero grande, preso dalla plancia mercato, nella sezione Expended Service (Inservienti a Riposo) della vostra Plancia Famiglia. Questo meeple seguirà la normale rotazione verso la sezione Available Service (Inservienti Disponibili).

Potete utilizzare il Vice Maggiordomo per svolgere le funzioni di uno qualunque degli altri inservienti maschili: come Maggiordomo, come Valletto e come Cameriere. Il suo meeple viene utilizzato esattamente come se fosse uno dei suddetti inservienti, e segue la normale rotazione verso la sezione Available Service. **Attenzione:** Potete utilizzare il Vice Maggiordomo come Maggiordomo, Valletto o Cameriere anche quando questi inservienti sono disponibili.

## Butler's Room (Stanza del Maggiordomo)

**Descrizione:** Una Tessera Miglioramento utilizzata nella preparazione iniziale, presente nell'Organizer della Tenuta di Campagna di ogni famiglia. È l'unica tessera SERVICE che non conferisce un beneficio permanente e potete "giocarla", posizionandola sulla Plancia Famiglia e utilizzando un meeple Maggiordomo, per assumere nuovi inservienti.

*Elementi Tematici:* La Butler's Room (Stanza del Maggiordomo) non è storicamente accurata; in *Obsession* rappresenta un piccolo ufficio o spazio personale dove il maggiordomo esaminava nuovi candidati inservienti. L'azione aggiuntiva sul lato posteriore di questa tessera – reclutare un inserviente dallo staff di un'altra famiglia – rispecchia una pratica non infrequente in base alla quale i migliori inservienti potevano ricevere offerte di lavoro da una casata dei dintorni.

**Dettagli di Gioco:** La Butler's Room viene utilizzata per acquisire inservienti aggiuntivi. Al posto di ospitare un'Attività incentrata sulla Nobiltà, in un turno

regolare potete selezionare la tessera Butler's Room dall'Organizer e posizionarla sulla vostra Plancia Famiglia. È obbligatorio utilizzare un meeple Maggiordomo (o Vice Maggiordomo) per compiere questa azione.

Quando utilizzate questa tessera, non giocate alcuna Carta Nobiltà; potete invece prendere fino a due inservienti dall'area Servants for Hire della plancia mercato, in qualunque combinazione possibile di Valletti, Cameriere Personali e Camerieri: possono essere uguali (per esempio due Valletti) o diversi (per esempio un Cameriere e una Cameriera Personale). Posizionate gli inservienti assunti nell'area Expended Service insieme al Maggiordomo, così che quest'ultimo possa istruirli sulle regole della loro nuova casa.

Dopo che questa tessera è stata giocata per la prima volta e di conseguenza girata dal lato posteriore, che presenta l'icona di una rosa, viene sbloccata una nuova abilità. Il futuro utilizzo della Butler's Room permette sia un'altra azione di assunzione come quella sopra descritta, sia la seguente nuova abilità:

- Reclutate un inserviente Valletto, Cameriera Personale o Cameriere da un'altra famiglia (da qualunque area di una Plancia Famiglia avversaria). Posizionate questo inserviente neoassunto nella sezione Expended Service della vostra Plancia Famiglia così che possa essere istruito. I meeple grandi – Maggiordomo, Governante e Vice Maggiordomo – sono fedeli alla propria famiglia e non possono essere reclutati.

Potete svolgere l'azione della Butler's Room un numero illimitato di volte; tuttavia, se non ci sono più meeple nella sezione Servants for Hire della plancia mercato, potete svolgere soltanto l'azione **Reclutate un inserviente da un'altra famiglia**. Se rimane un solo inserviente nell'area Servants for Hire sulla plancia mercato, potete assumere soltanto quel singolo inserviente, e mai assumere quell'inserviente e reclutarne un secondo da un'altra famiglia.

Potete compiere acquisti dal Builders' Market dopo aver giocato la Butler's Room, esattamente come in qualunque normale turno.

## Cameriera Personale

**Descrizione:** La Cameriera Personale è rappresentata da un meeple viola piccolo e viene utilizzata per Offrire Servizio personale agli ospiti femminili in visita.

*Elementi Tematici:* La Cameriera Personale era un'inserviente che si occupava dei bisogni della propria signora – la padrona di casa o una delle sue figlie. Questa inserviente aiutava la sua signora nell'abbigliamento e nell'acconciatura. Di solito dipendenti di lungo corso, le Cameriere Personali erano spesso una fonte di compagnia e di informazioni. Alle signore che viaggiavano senza le proprie cameriere veniva fornita, come forma di cortesia consolidata, una Cameriera Personale per l'intera durata della loro visita.

Dettagli di Gioco: La Cameriera Personale fornisce servizi esclusivamente agli ospiti femminili.

## Cameriere

**Descrizione:** Il Cameriere è rappresentato da un meeple bianco piccolo e viene utilizzato per Offrire Servizio nella maggior parte degli eventi all'aperto. Se istruito nella Brushing Room, potete utilizzare il Cameriere per un servizio personale come sostituto Valletto.

*Elementi Tematici:* Il Cameriere era un inserviente domestico il cui nome (footman) derivava dalla sua storica funzione di correre accanto alla carrozza di un facoltoso Padrone. Lo stesso nome si utilizzava in epoca Vittoriana, quando i Camerieri erano costantemente in piedi: in attesa di ospiti o membri della famiglia a tavola e all'aperto, occupati a portare cibo dalle cucine alle sale da pranzo o ad annunciare gli ospiti, a trasportare il carbone, a caricare orologi, a occuparsi delle lampade e in generale a eseguire un'ampia varietà di piccole operazioni necessarie al buon funzionamento della tenuta. Dal momento che i Camerieri interagivano con gli ospiti, era loro richiesto di essere presentabili e spesso venivano selezionati per l'altezza e il bell'aspetto.

Dettagli di Gioco: In *Obsession* il Cameriere è forse il più utile degli inservienti; fornisce il servizio obbligatorio per la maggior parte delle Attività SPORTING e nella tenuta,

se istruito può fungere da sostituto Valletto, spesso è chiamato a svolgere commissioni per gli Ospiti Prestigiosi (in assenza di un fattorino), è disponibile per l'assunzione in numero maggiore rispetto alle sue controparti più specializzate (il Valletto e la Cameriera Personale).

## Carte Nobiltà

**Descrizione: Tutte le carte formato poker sono Carte Nobiltà e possono rappresentare membri della famiglia, i Fairchild, Ospiti Informali o Ospiti Prestigiosi.**

*Elementi Tematici: Ogni Carta Nobiltà rappresenta un membro dell'alta società Vittoriana. La carta indica la posizione sociale di quella persona e il servizio richiesto, oltre a contenere una descrizione personale.*

Dettagli di Gioco: Le Carte Nobiltà sono di quattro tipologie: Ospiti Informali (iniziali e normali), familiari, Fairchild, Ospiti Prestigiosi. Un esempio di ciascuna tipologia è mostrato di seguito insieme a una spiegazione per punti degli elementi di una carta.

1. **Livello dell'Ospite** (Livello di Prestigio): Il Livello di Prestigio (il numero grande sulla carta) indica la reputazione familiare minima richiesta perché quest'Ospite visiti una famiglia. Subito sotto al Livello di Prestigio si trovano i *Fleur-de-lis*; un *Fleur-de-lis* identifica gli Ospiti Informali, mentre due *Fleur-de-lis* identificano gli Ospiti Prestigiosi.  
Se vi è una corona subito sotto il riquadro del Livello dell'Ospite, questa carta verrà utilizzata durante la preparazione. La corona identifica gli Ospiti Iniziali tra quelli informali. I quindici Ospiti Iniziali vengono mescolati a parte durante la preparazione, e due di essi vengono distribuiti a ogni famiglia per creare il mazzo Nobiltà iniziale (esiste anche una variante alla preparazione che consiste in un draft delle carte Ospiti Iniziali; vedi Glossario, pagina 34).  
Dopo la preparazione, gli Ospiti Iniziali rimanenti sono mescolati insieme ai 35 Ospiti Informali (con un singolo *Fleur-de-lis* e senza corona) e posizionati sulla plancia mercato. È molto importante che questi Ospiti Iniziali non utilizzati siano mescolati con cura nel mazzo degli Ospiti Informali, così da evitare una

concentrazione di ospiti sconvenienti che avrebbe un effetto negativo sulla partita.

**Attenzione:** I familiari e i Fairchild non hanno un Livello di Prestigio, e al suo posto mostrano lo stemma di famiglia. Le carte con uno stemma di famiglia funzionano come se il loro Livello di Prestigio fosse 1: il Livello di Prestigio dei Fairchild sarebbe ben più elevato, ma l'interesse amoroso fa sì che desiderino visitare anche famiglie di una posizione sociale inferiore.

2. **Punti Vittoria (PV):** Il numero all'interno della ghirlanda indica il quantitativo di PV assegnato al termine della partita. Tutti gli Ospiti Prestigiosi forniscono da due a otto PV; gli Ospiti Informali variano da 2 PV per alcuni ospiti con Livello di Prestigio di 2 a -4 PV per i personaggi più sconvenienti. I PV negativi hanno una cornice rossa, e indicano l'ammontare di PV che un Ospite indesiderato costa alla famiglia al termine della partita.
3. **Servizio Richiesto:** Le cornici nell'angolo inferiore sinistro indicano gli inservienti obbligatori richiesti dall'Ospite per partecipare a un'Attività. Il colore e la forma dell'icona inserviente specificano il tipo di inservienti richiesti. Se l'Ospite non richiede alcun servizio quando partecipa a un'Attività, l'icona indica che non è richiesto alcun inserviente. I familiari non necessitano mai di servizio, giacché hanno inservienti personali che non fanno parte dello staff utilizzato per Offrire Servizio agli ospiti e alle Attività durante la partita.
4. **Background:** Un breve riassunto della storia e degli agganci dell'Ospite. Alcuni ospiti ricadono in precise categorie e hanno un titolo sottolineato (per esempio American Heiress – Ereditiera Americana). I familiari presentano il nome della famiglia sottolineato.
5. **Favori:** Le icone nell'angolo inferiore destro indicano i benefici ricevuti dalla famiglia come risultato dell'organizzazione di un'Attività alla quale tale Ospite presenza. Le sterline sono indicate da un numero preceduto dal simbolo £, la reputazione è indicata dal leone rampante, la presentazione di nuovi ospiti dal *Fleur-de-lis*. Il beneficio viene ottenuto al termine di un'Attività.
6. **Penalità:** Alcuni ospiti danneggiano la reputazione di una famiglia o le costano denaro. Le penalità hanno una cornice rossa nell'angolo inferiore destro. Se non potete pagare una penalità di tipo £ (non avete abbastanza £), l'Ospite non può partecipare.

**Nota importante:** Una famiglia con livello di reputazione minimo (livello 1, posizione 1) può invitare un Ospite disdicevole (con leoni neri negativi in una cornice rossa) senza subire conseguenze (una reputazione così scarsa non può essere danneggiata).

**Attenzione:** Il Marchese di Thornhill, uno degli ospiti più rispettabili, è qui raffigurato ingrandito così che l'anatomia delle carte Nobiltà possa essere compresa chiaramente.

## Carte Obiettivo

**Descrizione: Obiettivi segreti che conferiscono punti vittoria.**

*Elementi Tematici: Le Carte Obiettivo rappresentano le passioni private della famiglia, che non hanno a che fare con la competizione pubblica per un legame con i Fairchild.*

Dettagli di Gioco: Potete acquisire Carte Obiettivo in quattro diversi modi:

- All'inizio di una partita (pescate 5 carte e tenetene 1)
- Durante i relativi round (pescate 2 carte e tenetene 1)
- Grazie al favore sul lato anteriore della Biblioteca Principale (pescate 1 carta)
- Grazie al favore di una Carta PV (pescate 2 carte e tenetene 1)

Le carte obiettivo ricadono in sei diverse categorie:

**Bonus Stanza:** Il bonus stanza è un obiettivo di tipo situazionale, e queste carte non dovrebbero formare la base di una strategia; le possibilità che una specifica Tessera Miglioramento compaia nel mercato nel corso di una partita è spesso inferiore al 50%. Tuttavia, queste carte sono particolarmente valide fino al primo Corteggiamento, poiché i relativi obiettivi rappresentano una fonte semplice di PV se, per caso, la tessera richiesta dovesse apparire nel mercato.

**Bonus Ospite:** I bonus Ospite sono molto appetibili, poiché conferiranno quasi certamente punti vittoria come risultato del normale accumulo di ospiti. Si tratta di eccellenti carte, a inizio partita, per perseguire una strategia incentrata sui PV dati dagli ospiti.

**Bonus Categoria Miglioramenti:** Queste carte bonus conferiscono un numero modesto di PV. Poiché è infrequente che una famiglia acquisti più di cinque miglioramenti dello stesso tipo in una partita di lunghezza normale, il numero massimo di PV conferiti da queste carte è limitato.

**Bonus Inserviente:** Questi bonus sono "tutto o niente", giacché richiedono uno specifico tipo o numero di inservienti. Queste carte obiettivo sollecitano un frequente utilizzo della Stanza del Maggiordomo per reclutare inservienti sottraendoli ad altre famiglie (dato che gli inservienti sono in numero limitato).

**Bonus di Gruppo:** Questi obiettivi sono difficili ma molto gratificanti – si tratta di bonus "tutto o niente" che richiedono costante attenzione e, con tutta probabilità, uno o due AS di aggiornamento del Builders' Market. Alcuni di questi obiettivi conferiscono ben più di dieci PV, e sebbene le relative carte siano spesso le prime a essere scartate a causa dell'elevata complessità, possono rivelarsi decisive per la vittoria di una partita.

**Altro:** Ci sono tre Carte Obiettivo che non appartengono alle altre cinque categorie: conferiscono rispettivamente bonus di PV per aver raggiunto la reputazione massima, per aver terminato la partita possedendo £1200 e per ogni monumento nel proprio Organizer.

## Carte Punti Vittoria

**Descrizione: Carte che possono essere utilizzate per ottenere un favore o conservate per guadagnare punti vittoria nel conteggio finale.**

*Elementi Tematici: Le Carte Punti Vittoria rappresentano un preciso momento di vero progresso nella riabilitazione della reputazione e posizione sociale della famiglia. Potrebbero per esempio fare riferimento a un Corteggiamento riuscito o alla visita di un ospite selezionato e altamente prestigioso a un evento spettacolare ospitato dalla famiglia.*

*I benefici ottenibili giocando queste carte, alternativi ai punti vittoria, rappresentano l'aumentata adattabilità e influenza che una rispettabile casata in ascesa esercita nella zona in cui risiede, opportunità d'investimento, o ancora opzioni precluse alle altre famiglie.*

Dettagli di Gioco: Pescherete Carte Punti Vittoria nei seguenti casi:

1. Quando la vostra famiglia vince o pareggia un evento Corteggiamento, oppure
2. Quando un Ospite selezionato vi accorda un favore a seguito di un'Attività

Ci sono undici tipologie di Carte Punti Vittoria, ciascuna delle quali offre la scelta tra un ammontare variabile di PV e un beneficio che può essere ottenuto in qualunque momento. I benefici sono i seguenti:

- |                                   |                                  |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| ❖ Reputazione                     | ❖ Assumere/Reclutare 1           |
| ❖ Sterline                        | ❖ Inserviente                    |
| ❖ Presentazione di un Ospite      | ❖ Aggiornare il Builders' Market |
| ❖ Prestigioso                     | ❖ Rendere Disponibili Tutti gli  |
| ❖ Pesca di una Carta Obiettivo    | ❖ inservienti                    |
| ❖ Acquisti Illimitati dal Mercato | ❖ Riprendere in Mano un Ospite   |
| (per 1 Turno)                     | ❖ dalla Pila degli Scarti        |

Le Carte Punti Vittoria sono viste in segreto e tenute nascoste alle altre famiglie, posizionate a faccia in giù accanto alla Plancia Famiglia. Non dovete decidere immediatamente se usare un favore opzionale; la carta resta una fonte di PV a fine partita sino a che rimane coperta nella vostra area, ma *in qualunque momento* prima del conteggio finale dei punti potete rivelarla rinunciando ai PV e ottenendo il favore opzionale.

**Esempio 1:** Una famiglia con una reputazione di livello 6 e posizione 4 nella ruota della reputazione (sulla Plancia Famiglia) può giocare una carta subito prima del conteggio finale dei punti rinunciando a tre PV e aumentando la sua reputazione di due. Questa mossa le permette di aumentare il suo livello di reputazione da 6 a Massima, guadagnando 4 PV in più (7 per la reputazione Massima meno i 3 PV a cui ha rinunciato).

**Esempio 2:** Una famiglia molto ricca potrebbe decidere di aggiornare il mercato in cerca di un monumento.

**Esempio 3:** Una famiglia potrebbe utilizzare un favore gratuito per ottenere un inserviente dalla riserva e completare una carta obiettivo preziosa prima del conteggio finale dei punti.

La maggior parte dei favori sono di facile comprensione (guadagnare reputazione, invitare un Ospite, ecc.), ma alcuni di essi meritano di essere approfonditi:

*[Questa carta presenta, separate dalla parola OR, un'icona 4 PV e un gruppo di meeple inservienti, al di sotto dei quali vi è una freccia che va da sinistra a destra]* – Scegliete se guadagnare 4 punti vittoria o rendere disponibili tutti gli inservienti (allo stesso modo di quando passate il turno). Spostate tutti gli inservienti nello spazio Available Service sulla plancia famiglia. Questi inservienti possono essere utilizzati immediatamente.

*[Questa carta presenta, separate dalla parola OR, un'icona 4 PV e il mazzo delle Carte Obiettivo]* – Scegliete se guadagnare 4 punti vittoria o pescare una Carta Obiettivo. Pescate due carte dal mazzo e tenetene una.

*[Questa carta presenta, separate dalla parola OR, un'icona 5 PV e la scritta REFRESH BUILDERS' MARKET]* – Scegliete se guadagnare 5 punti vittoria o aggiornare il Builders' Market (esempio 2).

*[Questa carta presenta, separate dalla parola OR, un'icona 5 PV e un meeple con un punto interrogativo al suo interno]* – Scegliete se guadagnare 5 punti vittoria o prendere un inserviente dalla sezione Servants for Hire (Inservienti da Assumere) della plancia mercato (esempio 3). Con questa azione non potete prendere un Vice Maggiordomo. Posizionate questo inserviente nello spazio Expended Service così che possa essere istruito sulle esigenze della famiglia.

*[Questa carta presenta, separate dalla parola OR, un'icona 3 PV e un mucchio di materiale da costruzione]* – Scegliete se guadagnare 3 punti vittoria o tanti acquisti quanti le vostre risorse vi permettono. Questo favore funziona esattamente come il round Festa dei Costruttori nel Tracciato dei Round.

*[Questa carta presenta, separate dalla parola OR, un'icona 5 PV e una mano che pesca una carta dal mazzo degli ospiti]* – Scegliete se guadagnare 5 punti vittoria o rendere nuovamente disponibile un Ospite; potete scegliere un Ospite qualunque dalla Pila degli Scarti e posizionarlo nella vostra Mano di Carte Attiva per utilizzarlo immediatamente.

## Carte Tema

**Descrizione:** Carte rivelate durante un evento Corteggiamento che forniscono nuove informazioni in merito agli interessi e alle passioni di Charles ed Elizabeth Fairchild.

*Elementi Tematici:* Il corteggiamento di Charles e Elizabeth Fairchild è acceso; molte giovani dame e gentiluomini in età da matrimonio competono per conquistare la loro amicizia, per farsi notare o addirittura ammirare. Le Carte Tema rappresentano le informazioni – acquisite nella forma del pettegolezzo e delle conversazioni a bassa voce – riguardanti i gusti e le antipatie dei nuovi arrivati, Charles ed Elizabeth.

Le Carte Tema mostrano sempre una tipologia di miglioramento: ESSENTIALS (BENI ESSENZIALI), SERVICE (SERVIZI), ESTATE (TENUTA), PRESTIGE (PRESTIGIO), SPORTING (SPORT); scoprire questa carta farà però molto di più che dettare una strategia di costruzione. L'obiettivo non è semplicemente edificare una dimora di un certo tipo: è un indizio della personalità dell'interesse amoroso, che va ben oltre i miglioramenti dei propri possedimenti. Per esempio, una Carta Tema ESSENTIALS rivela che i Fairchild non apprezzano soltanto eleganti biblioteche e cene raffinate, ma che sono amanti della tradizione, delle classiche case padronali del diciottesimo secolo e della struttura sociale che caratterizzava l'inizio dell'epoca Vittoriana. Uno spasimante pertanto non solo sarà bramoso di mostrare una biblioteca rinnovata, ma troverà anche un'affinità nel rispetto della Tradizione.

Lo stesso potrebbe dirsi della Carta Tema SERVICE. L'Inghilterra Vittoriana ed Eduardiana vide un graduale declino nelle dimensioni del personale di servizio presso le grandi case padronali di famiglia. Una carta SERVICE indica molto più di semplici guardaroba e dispense, e caratterizza una dama o un gentiluomo contrari a questo declino, desiderosi di mantenere o persino espandere il personale domestico così da poter godere di un certo stile di vita.

**Dettaglio di Gioco:** Ci sono dieci Carte Tema, due per ogni tipologia. La combinazione dei quattro temi di Corteggiamento rivelati descrive un profilo unico degli interessi di Charles ed Elizabeth Fairchild. Potete trovare alcuni esempi alla voce Corteggiamento del Glossario (pagina 14).

## Charles ed Elizabeth Fairchild

**Descrizione:** Le due Carte Nobiltà che rappresentano l'affascinante erede della fortuna dei Fairchild e la sua bella e raffinata sorella. Sono riconoscibili dal nome e dallo stemma unico nell'angolo superiore sinistro della carta, che ha la cornice blu.

*Elementi Tematici:* Nelle vite della Nobiltà possidente dell'Inghilterra Vittoriana, i matrimoni di favore erano un argomento centrale. Un buon matrimonio era desiderabile tanto quanto era avversata un'unione disgraziata, e l'amore raramente aveva sufficiente importanza da superare queste considerazioni spassionate. In Obsession, Charles ed Elizabeth Fairchild rappresentano l'opportunità definitiva, per una famiglia che si risollewa da un periodo difficile, di un matrimonio incredibilmente vantaggioso che formi un legame assai conveniente.

Charles ed Elizabeth arrivano nel Derbyshire dallo Yorkshire in seguito a circostanze tragiche: la morte dei loro genitori durante una vacanza. Si presentano come assoluta novità nella società del Derbyshire, e l'intera contea è ansiosa di sapere qualunque informazione riguardante i giovani Fairchild.

Da subito si diffondono alcune voci: Charles è riservato e solenne, mentre Elizabeth, che condivideva con la defunta madre l'amore per la mondanità, ha cominciato a invitare in visita prestigiosi ospiti dello Yorkshire di sua conoscenza.

**Dettagli di Gioco:** Le carte che rappresentano Charles ed Elizabeth Fairchild sono posizionate vicino al Tracciato dei Round, dove saranno risolti gli eventi Corteggiamento. Quando vi aggiudicate un evento Corteggiamento, posizionate una delle carte Fairchild a scelta nella vostra Mano di Carte Attiva per utilizzarla nella stagione successiva. Animati dall'interesse amoroso, Charles ed Elizabeth Fairchild presenzieranno a qualunque evento indipendentemente dalla reputazione della famiglia che lo ospita. Potete utilizzare le carte Fairchild esattamente come le altre carte una volta posizionate nella vostra mano dopo un Corteggiamento vinto.

I favori accordati da Charles ed Elizabeth non sono i medesimi. Charles fa guadagnare tre punti reputazione, mentre Elizabeth fa guadagnare due punti reputazione e la presentazione di un Ospite Prestigioso. Si noti che Charles fa attivare il Bonus Ammiratore della giovane figlia nubile di ogni famiglia, facendo sì che una visita di Charles possa generare fino a cinque punti reputazione. Quando partecipa a

un'Attività con l'erede di ciascuna casata, Elizabeth genera due punti reputazione più uno grazie all'erede, per un totale di tre punti; tuttavia, la giovane Fairchild garantisce anche la presentazione di un Ospite Prestigioso (un favore piuttosto valido).

Al termine della prima, seconda e terza stagione, la carta Fairchild viene riposizionata sul Tracciato dei Round *prima* del risultato del Corteggiamento successivo. Dopo il Corteggiamento finale (quarta stagione), la carta Fairchild che avete scelto se avete vinto il Corteggiamento rimane nella vostra mano, insieme a 8 notevoli punti vittoria, per il conteggio finale dei punti.

## Congedare Ospiti

**Descrizione: L'azione facoltativa eseguita dalla Padrona di casa e/o da particolari favori della tenuta, che vi permette di rimuovere ospiti dalla Mano di Carte Attiva o dalla Pila degli Scarti; gli ospiti congedati sono rimessi al fondo del rispettivo mazzo nella riserva.**

*Elementi Tematici: Nella cultura inglese del diciannovesimo secolo, un contegno appropriato e delle buone maniere erano imperativi per la Nobiltà possidente (e, per quanto possibile, per chiunque in Inghilterra).*

*Allontanare la propria famiglia dalla compagnia di un ospite considerato sgradito non era compito facile. La difficoltà di congedare ospiti indesiderati in Obsession riflette l'abitudine rigorosa a evitare quei comportamenti che potessero essere percepiti come sgarbati o volgari.*

Dettagli di Gioco: Congedare Ospiti non è semplice in *Obsession*. Soltanto l'opera discreta della Padrona di casa, o il favore di alcune particolari Tessere Miglioramento ESTATE, vi permettono di rimuovere un Ospite Informale con punti vittoria negativi dal vostro mazzo Nobiltà prima del conteggio finale dei punti. Tutti gli ospiti possono essere congedati, ma poiché gli Ospiti Prestigiosi conferiscono punti vittoria, questa azione è solitamente riservata agli Ospiti Informali indesiderati.

Il congedo degli ospiti è regolato dai seguenti dettagli:

- Congedare Ospiti è l'unico favore facoltativo.

- Soltanto una carta Nobiltà – la Padrona di casa – può congedare ospiti. Sei Tessere ESTATE su 8 accordano favori che permettono il Congedo.
- Il Congedo ha luogo nella fase di Pulizia della Plancia Famiglia e dopo che avete beneficiato dei favori.
- I favori di Congedo sono cumulativi (per esempio, una tessera con un'azione di Congedo può combinarsi con una carta con un favore di Congedo per permettervi di congedare due ospiti).
- Potete congedare qualunque tipologia di ospiti. Non potete congedare familiari.
- Potete congedare ospiti sia dalla vostra Mano di Carte Attiva che dalla Pila degli Scarti.
- Potete congedare ospiti che partecipano all'Attività corrente. Se congedate un Ospite che partecipa all'Attività corrente, ricevete comunque il favore (o la penalità) di tale Ospite.
- Gli ospiti congedati vengono rimessi al fondo del rispettivo mazzo sulla Plancia Mercato (solitamente il mazzo degli Ospiti Informali). Non è escluso che tali individui possano rifare la loro comparsa nella società del Derbyshire.

## Corteggiamento

**Descrizione: La corte rivolta a Charles ed Elizabeth Fairchild lungo il corso di una stagione. È segnalato da una casella sul Tracciato dei Round al termine di ogni stagione (identificata dall'icona della coppia Vittoriana).**

*Elementi Tematici: L'amore e il matrimonio – non necessariamente in quest'ordine – erano un punto focale nella vita degli oziosi ricchi Vittoriani. Formare alleanze con famiglie stimate, evitare la pubblica indecenza, sposarsi convenientemente ove possibile e assicurare il futuro delle figlie femmine erano gli elementi di un elaborato dramma che fungeva da sfondo alla vita quotidiana.*

*Il teatrale arrivo di Charles ed Elizabeth Fairchild – entrambi in età da matrimonio, raffinati e considerevolmente ricchi – in un angolo piuttosto modesto del Derbyshire, catturò le menti, i cuori e le conversazioni di tutti gli appartenenti all'élite sociale nel raggio di un giorno di viaggio in carrozza.*

Dettagli di Gioco: *Obsession* adotta i calcolati Corteggiamenti dell'epoca e li trasforma in uno dei fulcri strategici del gioco. Ignorando la meccanica del Corteggiamento – il soddisfacimento volontario dei desideri di Charles ed Elizabeth Fairchild – rinuncerete a una fonte di punti vittoria che può superare il 25% dei punti totali di una partita.

Ci sono dieci Carte Tema relative al Corteggiamento, due per ciascuna categoria di Tessera Miglioramento (ESSENTIALS, SERVICE, ESTATE, PRESTIGE e SPORTING). Le preferenze complessive dei Fairchild saranno determinate da una combinazione casuale di queste carte; se la medesima categoria viene estratta per due volte, ciò sta a significare un riguardo particolare rivolto a uno specifico stile di vita.

Due note aggiuntive potranno esservi d'aiuto:

- Dovreste fare sempre attenzione alla vostra posizione in ciascuna categoria, in relazione a 1) le altre famiglie e 2) il prossimo evento Corteggiamento. Verso la fine della stagione Attività differenti, ugualmente redditizie, potrebbero avere un impatto sul Corteggiamento diverso l'una dall'altra.
- L'evento finale di Corteggiamento tiene conto di tutti e quattro i temi rivelati. Vincere il Corteggiamento finale può garantirvi fino a tredici punti vittoria (8 PV per la carta Fairchild e fino a 5 PV per la Carta Punti Vittoria): un quantitativo di PV in grado di ribaltare una partita. Non trascurate di sviluppare le categorie di Tessere Miglioramento già note all'avvicinarsi dell'ultimo Corteggiamento; se una categoria già presente viene rivelata durante il Corteggiamento finale, aver sviluppato coscientemente quel Tema vi metterà in una posizione dominante.

## Distribuzione dei Punti Vittoria

**Descrizione:** Una discussione sulle fonti di Punti Vittoria.

*Elementi Tematici:* Nessuno.

Dettagli di Gioco: Ogni gioco da tavolo ben progettato prevede diversi percorsi verso la vittoria, e una persona esperta conosce e comprende le varie opzioni. Naturalmente, la famiglia col più alto numero di Punti Vittoria totali vince una partita di *Obsession*, e

ci sono sette diversi modi per accumulare punti (*consultate il grafico a torta al fondo del Glossario – dati raccolti sulla base di 48 partite*). Nonostante queste sette fonti di PV, soltanto cinque di esse solitamente sono alla base di una strategia vincente: Miglioramenti, Nobiltà, Obiettivi, Reputazione e Corteggiamento.

I PV degli inservienti, nonostante rappresentino la quarta maggiore fonte, normalmente non si differenziano abbastanza tra le diverse famiglie per costituire un vantaggio; tutte le famiglie hanno un minimo di cinque inservienti – 10 PV – e raramente più di dieci – 20 PV. Tuttavia, la differenza in questa categoria è più spesso compresa tra due e quattro punti.

Come mostrano i dati, anche la ricchezza sembrerebbe una fonte insignificante di PV, ma con un caveat: può essere un jolly interessante. Anche se il delta tipico tra famiglie è piccolo, se eseguite una combinazione Ereditiera Americana/Ospite Prestigioso nel finale di partita potreste terminare con un patrimonio tra £1200 e £1500; questa situazione rappresenterebbe un vantaggio di PV significativo nei confronti delle altre famiglie.

## Espansione Suite

**Descrizione:** Tre Tessere Miglioramento che aggiungono le camere da letto per gli ospiti nel gioco base di *Obsession*. Si tratta di uno stretch goal del Kickstarter.

*Elementi Tematici:* Sistemazioni lussuose per la notte aumentano le possibilità che un Ospite Prestigioso prenda in considerazione una visita prolungata in una tenuta di campagna. Per l'inaugurazione della Lionheart Suite, Signori e Signore viaggiano in compagnia dei propri inservienti, eliminando la necessità che la famiglia ospitante provveda al servizio personale.

Dettagli di Gioco: L'Espansione Suite introduce nuove meccaniche. Tutte e tre le tessere Suite permettono di invitare un singolo Ospite nella tenuta di campagna e di raddoppiare alcuni o tutti i favori di quell'Ospite (per esempio il denaro da un'American Heiress, le Carte PV da un duca o da una marchesa, la reputazione da un Fairchild, ecc.).

Le seguenti tessere fanno parte dell'Espansione Suite:

**Heritage Suite:** Questa Suite è il modesto miglioramento di una stanza degli ospiti. Vi permette di invitare un singolo Ospite Informale e di raddoppiare tutti i suoi favori (inclusi quelli negativi). Potete utilizzare questa tessera più volte, ed essa è identica su entrambi i lati.

**Queen's Suite:** Questa Suite è l'elegante miglioramento di una stanza degli ospiti col miglior mobilio della zona. Vi permette di invitare un singolo Ospite Prestigioso e di *raddoppiare uno dei suoi favori* (a vostra scelta). Potete utilizzare questa tessera una sola volta, poiché essa si trasforma in un monumento dopo il primo utilizzo.

**Lionheart Suite:** Questa Suite è il miglioramento spettacolare della stanza degli ospiti più grande con squisito mobilio acquistato a Parigi. Vi permette di invitare a dormire nella vostra tenuta di campagna un Ospite che attualmente non si trova nel vostro mazzo Nobiltà. Pescate la carta Ospite Prestigioso in cima al mazzo dalla riserva, e invitatelo a dormire nella Lionheart Suite; *tutti i favori di quest'Ospite sono raddoppiati*. NON dovete Offrire Servizio a quest'Ospite. Potete svolgere questa azione una sola volta, poiché la tessera si trasforma in un monumento dopo il primo utilizzo. Al termine dell'Attività, posizionate il nuovo Ospite nella vostra Pila degli Scarti.

## *Fleur-de-lis*

**Descrizione:** Il *Fleur-de-lis* è il simbolo che caratterizza gli ospiti. Un *Fleur-de-lis* rappresenta gli ospiti di reputazione inferiore. Due *Fleur-de-lis* rappresentano gli Ospiti Prestigiosi.

*Elementi Tematici:* Un *Fleur-de-lis* è il giglio stilizzato spesso utilizzato nelle araldiche (bandiere, blasoni, stemmi, insegne, ecc.). Ha origine in Francia, ma fu inserito nello stemma reale inglese nel quattordicesimo secolo, quando il Re Edoardo III rivendicò il trono di Francia, e vi rimase fino all'inizio del diciannovesimo secolo.

**Dettagli di Gioco:** In *Obsession*, il *Fleur-de-lis* simboleggia i natali agiati e caratterizza sia gli Ospiti Informali che gli Ospiti Prestigiosi; un *Fleur-de-lis* nell'angolo superiore sinistro della carta Nobiltà (sotto al numero che rappresenta il Livello di Prestigio)

identifica gli Ospiti Informali, mentre due *Fleur-de-lis* identificano gli Ospiti Prestigiosi.

## **Gettoni Promemoria**

**Descrizione:** Segnalini rotondi che vi ricordano di guadagnare un punto reputazione all'inizio del vostro turno.

*Elementi Tematici:* Nessuno.

**Dettagli di Gioco:** Quando acquistate Tessere MONUMENTS o la Servants' Hall, guadagnate un punto reputazione all'inizio di ogni vostro turno successivo (prima di effettuare la Rotazione del Servizio). Se volete, posizionate un Gettone Promemoria che raffigura un leone sulla vostra Plancia Famiglia per il resto della partita: vi ricorderà di non iniziare il vostro turno senza prima aver goduto di questo beneficio.

## **Godere dei Favori**

**Descrizione:** La fase del turno che segue un'Attività, durante la quale raccogliete benefici nella forma di denaro (£), reputazione (leone rampante), agganci (nuovi ospiti) o inservienti aggiuntivi.

*Elementi Tematici:* L'idea dei favori in *Obsession* rappresenta i benefici del graduale riavvicinamento di una famiglia verso la sua legittima appartenenza all'élite sociale. Ospitare prestigiose attività sociali, con l'ausilio impeccabile di un nutrito personale domestico, aumenta enormemente la reputazione della famiglia. La voce si sparge alla cerchia delle conoscenze della famiglia, facendo sì che alcuni amici degli ospiti esprimano il proprio interesse a conoscere la famiglia e visitare la tenuta. Ospiti influenti propongono occasioni d'investimento, rivelando opportunità oltreoceano e favorendo agganci nell'amministrazione locale e nel governo nazionale.

**Dettagli di Gioco:** Le modalità per Godere dei Favori sono descritte in dettaglio nel Regolamento (pagine 11 e 12). Tutti i favori sono obbligatori salvo il congedo degli

ospiti. In sostanza, questa regola vale solamente per gli Ospiti Informali (non rifiuterete mai denaro, che fa guadagnare PV, o reputazione, che grazie a un'Azione Speciale può essere convertita in denaro o altre azioni utili). Gli Ospiti Informali hanno infatti il 40% di probabilità di avere delle caratteristiche sgradevoli, le quali si traducono in favori negativi e PV negativi al conteggio finale dei punti. Tuttavia, l'etichetta impone che tutte le presentazioni vengano rispettate.

## Governante

**Descrizione: La Governante è rappresentata da un meeple grande rosso e viene utilizzata per Offrire Servizio in tutte le Attività di ristorazione e come sostituta Cameriera Personale. Il suo servizio consiste principalmente nella gestione del cibo e della cucina per coordinare i pasti.**

*Elementi Tematici: La Governante era l'insergente femminile più esperta e di rango maggiore. Era responsabile del personale femminile (Cameriere Personali e personale di cucina) così come delle sistemazioni del personale sia femminile che maschile (ossia dei loro alloggi). Gestiva i conti dell'abitazione e pagava gli artigiani per i loro servizi. Si assicurava inoltre che la casa fosse pulita: un compito enorme date le dimensioni sbalorditive di molte case di campagna.*

**Dettagli di Gioco:** In virtù delle sue responsabilità nell'approvvigionamento della tenuta e della gestione di tutto il personale di cucina, la Governante è richiesta in caso di colazioni o di cene eleganti. La Governante può anche svolgere le funzioni di Cameriera Personale quando a corto di personale, ma solamente se non ci sono Cameriere Personali disponibili. Come il Maggiordomo e il Vice Maggiordomo, è un'insergente fedele che non può essere reclutata da un'altra famiglia (con l'azione di reclutamento della Butler's Room).

## Guida Strategica

**Descrizione: Una Guida Strategica al primo round.**

*Elementi Tematici: Potete vincere la mano di un Fairchild in molti modi: un'attenzione concertata alla ristrutturazione della tenuta di campagna; essere ammanicati ai migliori circoli sociali; costruire gli amati Giardini delle Statue; innalzare la reputazione della famiglia a un livello di eccellenza; accumulare grandi ricchezze. Ci sono molte strade per la vittoria – quale scegliere?*

**Dettagli di Gioco:** *Obsession* è un gioco dal finale aperto; siete liberi di organizzare un'ampia varietà di Attività senza particolari indicazioni. Ciò si può notare soprattutto all'inizio di una partita, quando le scelte sono numerose e le decisioni difficili da prendere. Questa voce del Glossario rappresenta una breve guida sul rapporto costi/benefici di ogni azione possibile nel primo round; avete a disposizione cinque possibili azioni, ciascuna delle quali guidata da una tipologia di Tessera Miglioramento:

**Strategia delle Risorse:** Ci sono due icone villaggio sul Tracciato dei Round. Ospitare la *Village fair planning* (Preparazione della Fiera del Villaggio) nel proprio Private Study (Studio Privato) garantisce un beneficio in sterline (£) e in reputazione in entrambe le fiere del villaggio. Giocare questa tessera al turno 1 o 2 vi assicura £600 e 4 punti reputazione nel corso di una partita: benefici piuttosto significativi. Non giocare la tessera aumenterà invece la possibilità di vincere il primo Corteggiamento se viene rivelata una Carta Tema ESSENTIALS, poiché girandola i punti vittoria diminuiscono da tre a zero (le fiere del villaggio possono aiutare la vostra reputazione nel villaggio locale, ma non presso la Nobiltà). Decidete se giocare presto questa tessera per assicurarvi i vantaggi della Village Fair o preservare i 3 PV nell'eventualità di un Corteggiamento a Tema ESSENTIALS.

**Strategia degli Insergenti:** I cinque insergenti iniziali sono inadeguati per Organizzare Attività frequenti ed elaborate nelle fasi avanzate della partita; prima o poi, dovrete assumere altri insergenti. Assumere insergenti all'inizio vi fa perdere l'opportunità di assicurarvi i benefici della Village Fair (entrambe le azioni richiedono il Maggiordomo e la prima fiera avviene nel round 3). Tuttavia, un potenziamento anticipato del personale vi permette di affrontare meglio una scarsità di Cameriere e

vi concede maggiore flessibilità nell'organizzazione degli eventi nelle prime due stagioni; inoltre, il Punto Vittoria sul lato posteriore della tessera Butler's Room può rivelarsi fondamentale se è in gioco una Carta Tema SERVICE.

**Strategia degli Ospiti Prestigiosi:** Pescare molti Ospiti Prestigiosi è un modo efficace per far rendere al massimo le Attività delle fasi avanzate e accumulare Punti Vittoria. Tuttavia, non è facile ottenere gli agganci necessari. Avete la possibilità di invitare uno di questi ospiti di alto profilo già nelle fasi iniziali organizzando un *Afternoon Tea* (Tè delle Cinque) nel Gazebo. Si tratta di un beneficio a uso singolo (il lato posteriore consente infatti di invitare Ospiti Informali); poiché inoltre quest'Ospite, una volta invitato, probabilmente non parteciperà a un'Attività nella prima stagione (dato che richiede una reputazione elevata, che ancora non avrete raggiunto), spesso deciderete di giocare questa tessera più avanti. Tuttavia, giocare il Gazebo potrebbe garantire un vantaggio nel primo Corteggiamento, se il Tema rivelato dovesse essere ESTATE.

**Strategia della Reputazione:** Se riuscirete a massimizzare la vostra reputazione, guadagnerete 28 Punti Vittoria (45 PV in una Partita Estesa). Le tessere viola PRESTIGE aumentano la reputazione, e organizzare una partita a *Whist* (un gioco di carte) nel Front Parlour (Salotto) all'inizio della partita vi mette sulla buona strada per vincere la lotta per la reputazione e per prendere il comando in un Corteggiamento a Tema PRESTIGE. Questa giocata è doppiamente efficace se acquistate una tessera PRESTIGE in uno dei primi tre round, assicurandovi i PV del suo lato anteriore oltre ai 2 PV sul lato posteriore della tessera Front Parlour.

**Strategia di Costruzione:** Gli eventi SPORTING verdi sono incentrati sulle sterline. Se avete notato nel Builders' Market una tessera particolarmente preziosa o utile a conseguire un obiettivo, potete organizzare una partita di *Bowls* (Bocce) nelle fasi iniziali. Le tessere MONUMENT, PRESTIGE e ESTATE presentano sul lato anteriore PV utili a vincere eventi di Corteggiamento, e il miglioramento SERVICE Servants' Hall (Sala della Servitù) vi pone in controllo di pettegolezzi che possono valere due livelli di reputazione lungo il corso della partita.

## Invitare Ospiti

**Descrizione:** La quarta azione di un turno regolare, con la quale selezionate ospiti validi dalla vostra Mano di Carte Attiva per farli partecipare alle Attività organizzate in quel turno.

*Elementi Tematici:* Le attività presso la tenuta di campagna venivano spesso progettate dalle famiglie con specifici ospiti in mente: coloro che sarebbero stati a proprio agio e per i quali la famiglia avrebbe potuto offrire un servizio eccezionale.

Dettagli di Gioco: Un'Attività non può avere luogo se non avete ospiti validi nella vostra Mano di Carte Attiva. Di conseguenza, spesso comincerete il vostro turno consultando la vostra Mano di Carte Attiva per verificare quali Attività potete ospitare.

Come discusso in dettaglio alla voce Livello di Prestigio del Glossario (qui sotto), la reputazione della famiglia (il numero grande sulla Plancia Famiglia) DEVE ESSERE uguale o superiore al Livello di Prestigio di tutti gli ospiti partecipanti (il numero grande su ciascuna carta Ospite). Inoltre, se gli ospiti richiedono l'attenzione di uno o più specifici inservienti, dovete avere tutti quegli inservienti nella sezione Available Service della vostra Plancia Famiglia (o ottenerli grazie a un'Azione Speciale o con la tessera Servants' Quarters nel vostro Organizer della Tenuta di Campagna).

## Livello di Prestigio

**Descrizione:** Il valore numerico sulle carte Ospite e sulle Tessere Miglioramento che determina il grado di reputazione di una persona o di un miglioramento. Confrontate questo numero con la vostra reputazione sulla Plancia Famiglia per stabilire quali Attività potete organizzare e quali ospiti potete invitare.

*Elementi Tematici:* La posizione sociale dei membri della Nobiltà possidente nell'Inghilterra Vittoriana era una questione centrale nella vita di tutti i giorni. I nobili frequentavano persone del proprio stesso rango, disdegnando in genere coloro che erano di condizione inferiore e tramando per avvicinare individui di status superiore. Le famiglie Asquith, Cavendish,

*Ponsonby e York non fanno differenza; tutte possiedono un pedigree promettente afflitto da un'angosciante scarsità di ricchezza, e una svolta fortunata dà inizio alla loro Ossessione.*

Dettagli di Gioco: Il Livello di Prestigio è un dato fondamentale presente su due diversi componenti di gioco – le carte Nobiltà e le Tessere Miglioramento. Vi sarà spesso precluso invitare taluni ospiti e organizzare diverse Attività poiché il loro Livello di Prestigio è troppo elevato rispetto alla vostra reputazione corrente (il numero grande a destra sulla Plancia Famiglia).

Sono questi tre numeri che regolano che tipo di Attività potete organizzare e quali ospiti vi possono partecipare. Nell'immagine vi è un esempio in cui la famiglia Cavendish vuole organizzare un Recital (Concerto) e invitare la Dowager Countess Holt (Vedova del Conte Holt), che conoscono di sfuggita. Tuttavia essi non possono farlo, poiché la reputazione di famiglia è troppo bassa perché la vedova sia a proprio agio nel presenziare.

Si noti che non c'è alcuna relazione tra il Livello di Prestigio della vedova e quello della tessera – la Signora non avrebbe alcun problema a partecipare al concerto sebbene abbia un Livello di Prestigio superiore. Il Livello di Prestigio delle tessere e delle carte conta *esclusivamente* in relazione alla reputazione corrente della famiglia.

***La reputazione della famiglia DEVE ESSERE uguale o superiore al Livello di Prestigio sia dell'Attività (Tessera Miglioramento) che degli ospiti che vi prendono parte.***

Quando la reputazione dei Cavendish aumenterà a 5, la Vedova del Conte Holt sarà felice di partecipare a un concerto.

**Attenzione:** Le carte che rappresentano la famiglia e i Fairchild non hanno un Livello di Prestigio. Ai fini del gioco il loro livello di reputazione è 1, nonostante ciò non rappresenti la loro reputazione attuale. Il Livello di Prestigio di una famiglia è pari alla reputazione in continua evoluzione sulla sua Plancia Famiglia. Il Livello di Prestigio dei Fairchild dovrebbe essere piuttosto elevato (4 o 5), ma il loro interesse romantico fa sì che Charles ed Elizabeth partecipino volentieri a qualunque Attività organizzata dalla famiglia.

## Maggiordomo

**Descrizione:** Il Maggiordomo è rappresentato da un meeple grande blu scuro, e viene utilizzato per Offrire Servizio negli eventi più prestigiosi (come concerti, eventi formali e Gran Balli). Il Maggiordomo è anche responsabile dell'assunzione di nuovi sevitori.

*Elementi Tematici:* Il Maggiordomo nell'Inghilterra Vittoriana era l'inserviente domestico più esperto (insieme alla Governante), responsabile del corretto funzionamento della casa. Inoltre, egli era direttamente responsabile della sala da pranzo, della cantina dei vini e della dispensa, così come del personale domestico maschile e di tutte le attività della casa di campagna. Il Maggiordomo godeva anche della significativa autorità di arbitro ultimo su chi potesse essere ammesso in visita alla famiglia.

Dettagli di Gioco: Il Maggiordomo è necessario per assumere nuovi inservienti o per proporre di reclutare un inserviente da un'altra tenuta. Dopo l'assunzione o il reclutamento, posizionate il Maggiordomo e il nuovo membro del personale domestico nella sezione Expended Service della Plancia Famiglia, per l'orientamento sulle regole della casa. Questi meeple seguiranno la normale Rotazione del Servizio fino all'area Available Service. Così come la Governante e il Vice Maggiordomo, anche il Maggiordomo è un inserviente fedele che non può essere reclutato da un'altra famiglia con l'azione di reclutamento.

## Main Library (Biblioteca Principale)

**Descrizione:** L'unica tessera miglioramento ESSENTIALS la cui Attività genera un favore.

*Elementi Tematici:* La Main Library in una casa di campagna Vittoriana spesso fungeva da rifugio familiare – il luogo favorito dove progettare ampliamenti e ristrutturazioni, esaminare le preoccupazioni degli affittuari, discutere degli intrighi della contea e molto altro. I favori eccezionali forniti dalla Main Library riflettono lo statuto speciale di cui la biblioteca godeva nelle case Vittoriane.

Dettagli di Gioco: Le tessere ESSENTIALS offrono un vantaggio molto potente – un numero elevato di ospiti (5, 6, 7 o più) e dunque una scorciatoia per organizzare eventi enormemente convenienti. La Main Library, tuttavia, è una tessera unica giacché è riservata ai familiari e genera due favori unici: la pesca di una Carta Obiettivo sul lato anteriore e la pesca di una Carta Punti Vittoria sul lato posteriore.

Mentre la pesca di carte obiettivo prevista sul Tracciato dei Round permette di guardare le prime due carte della pila e tenerne una, quando pescate una carta obiettivo grazie al favore della Main Library, prenderete semplicemente la prima carta della pila. Lo stesso vale per la pesca di una carta punti vittoria, che terrete segreta nella vostra area.

## Mano di Carte Attiva

**Descrizione: La mano di carte Nobiltà dalla quale selezionate quali ospiti e membri della famiglia far partecipare a un'Attività, purché abbiate la reputazione e gli inservienti necessari.**

*Elementi Tematici: Gli ospiti nella vostra Mano di Carte Attiva comprendono quelle relazioni nella cerchia delle amicizie della famiglia che dovrebbero presto essere invitate in visita. Le buone maniere richiedono di non trascurare gli amici, e la Mano di Carte Attiva riflette queste conoscenze che forse aspettano da tempo un'occasione sociale appropriata presso la vostra tenuta.*

Dettagli di Gioco: Il vostro mazzo di carte Nobiltà è composto da una Mano di Carte Attiva e da una Pila degli Scarti a faccia in su. La Mano di Carte Attiva contiene quei familiari e ospiti tra i quali dovete scegliere quando mandate inviti per partecipare a un'Attività. Dopo che un familiare o un Ospite hanno presenziato a un'Attività, posizionate le relative carta nella vostra Pila degli Scarti; esse non sono più disponibili fino a che non decidete di Passare e riprendere il vostro mazzo. Se non avete abbastanza ospiti validi per partecipare all'Attività di alcuna delle Tessere Miglioramento nel vostro Organizer della Tenuta di Campagna, dovete necessariamente Passare o assumere nuovi inservienti giocando la Butler's Room (l'unica tessera che non richiede una carta Nobiltà per essere giocata).

## National Holiday (Festa Nazionale)

**Descrizione: L'evento al round 14 del Tracciato dei Round (o al round 11 in una Partita Estesa) durante il quale potete Organizzare un'Attività e invitare ospiti al di sopra del vostro livello di reputazione (come se la vostra reputazione fosse a livello Max). Questo round speciale è segnalato dall'icona della bandiera britannica con due pennoni al di sopra.**

*Elementi Tematici: Le Feste Nazionali sono un momento per mettere da parte le formalità e festeggiare insieme a famiglia, amici e personale!*

Dettagli di Gioco: La Festa Nazionale rappresenta un'opportunità per effettuare un turno in grado di ribaltare le sorti della partita, e dovrete pianificare un'Attività speciale per questa occasione. Le normali restrizioni di reputazione per l'organizzazione delle Attività non si applicano alla Festa Nazionale. In tutti gli altri turni, la reputazione della famiglia DEVE ESSERE uguale o superiore al Livello di Prestigio sia dell'Attività (Tessera Miglioramento) che degli ospiti invitati; questa regola è sospesa durante la Festa Nazionale. Potete Organizzare un'Attività e invitare ospiti come se la vostra reputazione fosse al livello Max.

Le conseguenze di ciò sono profonde. Se avete una reputazione di 3 potreste organizzare un Ball (Ballo) nella Great Hall (Sala Grande), che ha un Livello di Prestigio 6, e invitare tra gli altri anche Ospiti Prestigiosi (purché abbiate a disposizione gli inservienti per Offrire Servizio).

Nell'esempio dell'immagine, la straordinaria partecipazione della Marchioness of Easton (Marchesa di Easton), del Duke of Langford (Duca di Langford) e di Lady Alexandra Suffolk al Gran Ballo (accompagnati dal Conte e Lady Cavendish, qui non mostrati) potrebbe valere fino a 10 PV in termini di Carte PV, £800, un aumento di reputazione superiore a un intero livello (che equivarrebbe a 9 PV nell'esempio di questa famiglia in difficoltà, con reputazione 3) e la presentazione di un nuovo Ospite Prestigioso (che in media vale 4 PV).

Un'attenta programmazione della Festa Nazionale potrebbe fruttare alla famiglia nell'esempio ben 30+ PV (più del 25% di un buon punteggio finale)! **Attenzione:** Se state faticando ad aumentare la vostra reputazione, una strategia chiave consiste

nell'acquisto di una Tessera Miglioramento con Livello di Prestigio 6 per utilizzarla durante la Festa Nazionale, scegliendo di Passare nel turno subito precedente per rendere disponibili tutti gli inservienti.

## Nobiltà (Gentry)

**Descrizione: L'élite sociale Vittoriana.**

*Elementi Tematici: Questo termine, utilizzato ripetutamente in Obsession, non è associato al genere maschile, sebbene Gentry somigli a gent e a gentleman. Esso si applica a un'intera classe di persone – maschi e femmine – ed è un termine del middle English derivato dall'antico francese genterie, che significa gentile.*

*Secondo Dictionary.com, la Gentry consiste di:*

1. persone di buona famiglia ed educazione.
2. (in Inghilterra) la classe sociale subito sotto l'aristocrazia.
3. una classe sociale elevata o regnante; aristocrazia.
4. coloro che non sono membri dell'aristocrazia ma hanno diritto a uno stemma, in modo particolare coloro che possiedono grandi appezzamenti di terra.

**Dettagli di Gioco:** Nel gioco, il termine Nobiltà si riferisce a qualunque membro del mazzo di carte personaggio. Il termine si applica a gentiluomini e signore, familiari e Fairchild, Ospiti Informali e Ospiti Prestigiosi.

Quando una Tessera Miglioramento presenta il termine Gentry come nella Music Room (Stanza della Musica) dell'immagine, esso indica genericamente qualunque carta nella vostra Mano di Carte Attiva; anche la Pila degli Scarti è composta da membri della Nobiltà, ma le relative carte non sono disponibili fino a che non decidete di Passare.

Alcune Attività maggiormente restrittive prevedono l'invito a gentiluomini o a signore, a familiari o a una specifica categoria di ospiti. Tutti questi termini identificano un diverso sottoinsieme della Nobiltà.

## Numero di Ordinamento delle Tessere

**Descrizione: Le Tessere Miglioramento rappresentano lo sforzo per rinnovare e migliorare la vostra tenuta di campagna. Alcuni progetti sono più impegnativi, costosi e prestigiosi di altri. Il Numero di Ordinamento delle Tessere (NOT) è una classificazione numerica di ciascuna tessera in relazione a tutte le altre.**

*Elementi Tematici: Nessuno.*

**Dettagli di Gioco:** I sei spazi nel Builders' Market contengono i miglioramenti disponibili per l'acquisto. Quando dovete riempire più di uno spazio del mercato nello stesso momento (per esempio durante la composizione iniziale, dopo un'AS di aggiornamento o a seguito di acquisti multipli compiuti durante la Builders' Holiday), le tessere devono essere posizionate secondo il Numero di Ordinamento delle Tessere, col valore più basso a sinistra e il più alto a destra. Fatta eccezione per le tessere START, che non compariranno mai nel mercato, ogni tessera presenta un numero che riflette il suo valore relativo. Quando pescate più di una tessera dal sacchetto, posizionatele nel mercato secondo il NOT (indicato dalle frecce nere nell'immagine).

## Offrire Servizio

**Descrizione: La quinta azione di un turno regolare, con la quale fornite i servizi richiesti sia all'Attività che agli ospiti partecipanti.**

*Elementi Tematici: Un servizio adeguato è estremamente importante nell'Inghilterra Vittoriana. Quando si organizza un'Attività, vi sono due aspetti del servizio che ci si attende da un abile padrone di casa: un servizio adeguato per l'Attività corrente e un livello appropriato di servizio personale in base a quanto richiesto dagli ospiti.*

**Dettagli di Gioco:** Ci sono due tipi di servizio per ogni Attività:

**Servizio per l'Attività:** Questo servizio è stabilito dalla Tessera Miglioramento. Ciascuna Tessera Miglioramento che ospita un'Attività presenta l'icona dell'inserviente necessario per tale Attività. Il servizio è obbligatorio, e se l'inserviente richiesto non è disponibile (e non volete utilizzare un'Azione Speciale per ottenerlo),

non potete Organizzare un'Attività. Nell'esempio dell'immagine è richiesto un Cameriere per ospitare un *Picnic* nell'English Garden (Giardino all'Inglese).

**Servizio Personale:** Gli inservienti necessari a Offrire Servizio personale obbligatorio per un Ospite sono indicati nell'angolo inferiore sinistro della Carta Nobiltà. Posizionate il meeples dell'inserviente all'interno della cornice servizio sulla carta. Alcuni ospiti non necessitano di servizio personale: in tal caso la carta presenterà l'icona di un inserviente grigio barrato da una linea nell'angolo inferiore sinistro.

**Attenzione:** Una Governante può fungere da Cameriera Personale soltanto se non avete Cameriere Personali disponibili. Un Cameriere può fungere da Valletto soltanto se possedete la tessera SERVICE Brushing Room e non avete Valletti disponibili. Il Vice Maggiordomo può svolgere il ruolo di qualunque altro inserviente maschile anche se questi è disponibile.

## Organizer della Tenuta di Campagna

**Descrizione:** La plancia lunga che organizza le Tessere Miglioramento in cinque categorie – ESSENTIALS, SERVICE, ESATE, PRESTIGE e SPORTING.

*Elementi Tematici:* L'Organizer della Tenuta di Campagna raggruppa gli spazi ristrutturati per fornire un colpo d'occhio sulla "personalità" di una tenuta. Se per esempio investite in modo da massimizzare i grandiosi spazi all'aria aperta – giardini, gazebi, ricoveri per animali, aree recintate – la tenuta che possedete sarà molto diversa da quella di un'altra famiglia che si è concentrata su gallerie d'arte, collezioni di statue, sale per fumatori e biblioteche.

*Mentre provvedete al rinnovamento della tenuta di campagna, notizie e pettegolezzi riguardo agli interessi di Charles ed Elizabeth Fairchild definiscono l'identikit della loro casa e dei loro terreni ideali. La famiglia la cui tenuta rispecchia più fedelmente i gusti dei giovani Fairchild aumenta le proprie possibilità di allacciare con loro il miglior legame possibile.*

ESSENTIALS	SERVICE	ESTATE	PRESTIGE	SPORTING
sono stanze che ogni residenza rispettabile contiene: spazi familiari, biblioteche, sale adibite ai pasti ecc.	sono stanze adibite al personale domestico e solitamente garantiscono un aumento dell'efficienza	sono miglioramenti, solitamente all'aria aperta, che conferiscono un'aria grandiosa alla tenuta di campagna	sono stanze rare, opulente, raffinate, in grado di contraddistinguere una residenza e di aumentare enormemente la reputazione di una famiglia	sono spazi esterni caratteristici della vita di campagna e ospitano animali, gare sportive amichevoli, battute di caccia

Dettagli di Gioco: *Obsession* raggruppa le tessere che generano favori simili con le proprie Attività. Le tessere **ESTATE**, che concernono Attività fortemente sociali, conferiscono tutte la presentazione di nuovi ospiti. Le tessere **PRESTIGE** riguardano soltanto gli eventi più sofisticati e aumentano la reputazione familiare. Le Attività delle tessere **SPORTING** forniscono il contesto perfetto per conversazioni riguardanti investimenti, politica e opportunità oltreoceano, e tutte queste tessere generano pertanto ricchezza in forma di sterline. La maggior parte delle tessere **ESSENTIALS** non presentano un favore vero e proprio sulla tessera; tuttavia, se esaminate più attentamente è evidente che esse forniscono un vantaggio significativo: grandi numeri di ospiti, ciascuno dei quali offre il proprio favore. Infine, le tessere **SERVICE** accordano preziose abilità speciali al personale domestico.

## Organizzare un'Attività

**Descrizione:** La terza azione di un turno regolare e meccanica principale di *Obsession*, con la quale selezionate una Tessera Miglioramento dal vostro Organizer della Tenuta di Campagna allo scopo di ospitare un'Attività sociale.

*Elementi Tematici:* La Nobiltà possidente dell'Inghilterra Vittoriana basava i propri introiti sul patrimonio ereditario e sulle proprietà, e generalmente non aveva necessità (né volontà) di lavorare. Lo stile di vita dei nobili era pertanto pieno di attività sociali come cene eleganti, balli,

*battute di caccia, cavalcate, picnic e concerti: tutte Attività che potrebbero essere organizzate in una partita di Obsession.*

Dettagli di Gioco: Organizzare un'Attività è la meccanica di gioco principale di *Obsession*. A meno che decidiate di Passare, in ogni vostro turno organizzerete l'Attività sociale indicata su una Tessera Miglioramento (stanze o spazi ristrutturati) presente nel vostro Organizer della Tenuta di Campagna. Non potete Organizzare un'Attività a meno che non abbiate tutti e 3 i requisiti seguenti:

1. **Reputazione (freccia gialla dell'immagine):** la vostra reputazione (il numero grande sulla Plancia Famiglia) deve essere uguale o superiore al Livello di Prestigio della Tessera Miglioramento (il numero grande nell'angolo inferiore sinistro della tessera)
2. **Ospiti (freccia rossa dell'immagine):** la vostra Mano di Carte Attiva deve contenere un numero sufficiente di ospiti richiesti dall'Attività aventi un Livello di Prestigio uguale o inferiore alla vostra reputazione
3. **Inservienti (freccia arancio dell'immagine):** dovete avere disponibili gli inservienti richiesti sia dal Servizio per l'Attività che dal Servizio Personale

Nell'immagine di esempio, l'Attività può esser eseguita poiché la reputazione della famiglia è uguale o superiore sia al Livello di Prestigio dell'Attività sulla tessera che a quello delle tre Carte Nobiltà invitate, e sono disponibili gli inservienti necessari per Offrire Servizio (Maggiordomo e Cameriera Personale).

## Ospiti Informali

**Descrizione:** Le 50 Carte Nobiltà (15 Ospiti Informali Iniziali e 35 Ospiti Informali normali) identificate da un singolo *fleur-de-lis*. Questi ospiti rappresentano ospiti di reputazione modesta o quantomeno discutibile.

*Elementi Tematici:* Gli Ospiti Informali comprendono quelle conoscenze di posizione sociale uguale o inferiore alle quattro famiglie all'inizio della partita. In aggiunta alle fedeli amicizie di lunga data, questi ospiti includono conoscenti che si sono impoveriti, giovani spesso inclini

*agli alcolici e ai bagordi o persino ricche ereditiere americane, fuori luogo ma incredibilmente facoltose, che desiderano prendere parte alla società britannica.*

*Gli ospiti con caratteristiche negative non sono esplicitamente persone subdole, immorali o manipolatorie. Ogni ospite sgradito fa parte della cerchia degli amici come una conoscenza con tutte le carte in regola. Riguardo ad alcuni di essi potrebbero girare delle voci, ma è anche possibile che questi pettegolezzi debbano attribuirsi alla gelosia di altri. A prima vista, questi ospiti potrebbero apparire come persone integre, ingiustamente sotto attacco e bisognose di essere difese. Col passare del tempo le voci potrebbero rivelarsi vere e, dunque, una frequentazione continuata di costoro avrebbe delle conseguenze. In un caso del genere, l'unica risposta appropriata è di separarsene, ma anche questo deve essere fatto con un certo decoro.*

Dettagli di Gioco: Ci sono due gruppi di Ospiti Informali in *Obsession* – gli Ospiti Iniziali, identificati dall'icona della corona nell'angolo superiore sinistro della carta, e i restanti Ospiti Informali normali.

Ci sono 50 Ospiti Informali, e 20 di loro (40%) possiedono delle caratteristiche negative che **potrebbero**, col passare del tempo, renderli visitatori indesiderati nella vostra casa di campagna. Questi ospiti moralmente dannosi sono classificati come *cad* (furfanti), *scooundrels* (canaglie), *paupers* (indigenti), *gossips* (pettegoli), *adventuresses* (avventuriere) e *American heiresses* (ereditiere americane).

Gli Ospiti Informali sono indicati sulle Tessere Miglioramento e identificati sulle carte da un singolo *fleur-de-lis*. Quando un Ospite, un familiare o il favore di un'Attività garantiscono la presentazione di un nuovo Ospite Informale, mostrano un singolo *fleur-de-lis*, a indicare il relativo mazzo sulla Plancia Mercato.

Quando prendete una carta Ospite Informale dovete mostrarla alle altre famiglie – l'andirivieni dei nobili non è mai un segreto nella zona – e poi posizionarla nella vostra Mano di Carte Attiva, dove è immediatamente disponibile per essere usata.

## Ospiti Iniziali

**Descrizione:** Ospiti privi di tratti negativi che rappresentano cari amici di famiglia, mescolati insieme ai familiari a creare un mazzo di carte Nobiltà iniziale.

*Elementi Tematici:* Gli Ospiti Iniziali rappresentano amicizie intime della famiglia all'inizio della partita. Si tratta degli amici più vicini e fedeli, coloro che saranno sempre presenti a sostegno della famiglia, che sia per un tè delle cinque sotto un gazebo bisognoso di restauro o per una partita di carte in un salottino logoro durante un pomeriggio piovoso. Questi sono gli Ospiti Iniziali: amici intimi senza macchia, leali fino all'estremo.

**Dettagli di Gioco:** Ci sono quindici Ospiti Iniziali, riconoscibili dalla corona nell'angolo superiore sinistro della carta Nobiltà, subito sotto la cornice del Livello di Prestigio. Gli Ospiti Iniziali non possiedono le caratteristiche negative di alcuni altri Ospiti Informali.

Iniziate la partita con due Ospiti Iniziali pescati casualmente; mescolate il resto degli Ospiti Iniziali insieme ai 35 Ospiti Informali e posizionate il mazzo così composto sullo spazio della Plancia Mercato contrassegnato da un singolo *fleur-de-lis*. Gli Ospiti Iniziali hanno una distribuzione equilibrata dei favori di base disponibili: £100, uno o due punti reputazione, la presentazione di un nuovo Ospite Informale.

**Draft degli Ospiti Iniziali:** Se temete che la pesca sbilanciata di Ospiti Iniziali rappresenti un ostacolo determinante per la vittoria, potete invece effettuare un draft degli Ospiti Iniziali.

Formate un mazzo casuale composto da un numero di carte pari al doppio delle famiglie partecipanti più due (2 x numero di famiglie + 2). L'ultima famiglia di turno prende il mazzo e sceglie il primo Ospite. Il mazzo viene passato in senso antiorario e la famiglia successiva sceglie il proprio Ospite. La prima famiglia di turno, quando arriva ad avere in mano il mazzo, sceglie due ospiti e ripassa il mazzo in senso orario. Dopo che l'ultima famiglia di turno ha scelto il suo secondo Ospite, mescolate le due carte rimanenti nel mazzo degli Ospiti Informali e ponetelo sulla Plancia Mercato.

## Ospiti Prestigiosi

**Descrizione:** Le 25 carte Nobiltà contrassegnate da due *fleur-de-lis* nell'angolo superiore sinistro della carta. Esse rappresentano potenziali ospiti della più elevata posizione sociale nella società del Derbyshire.

*Elementi Tematici:* Gli Ospiti Prestigiosi rappresentano quelle conoscenze la cui posizione sociale e reputazione sono tali che la famiglia sarebbe onorata di averli come ospiti. Essi sono l'élite sociale di alto rango del Derbyshire e dintorni. Qualunque famiglia sarebbe felice di accogliere ospiti del genere presso la propria tenuta di campagna; in effetti, il fatto stesso che ospiti rispettati e ben inseriti decidano di venire in visita è il segno evidente del miglioramento delle fortune familiari.

**Attenzione:** Un mazzo Nobiltà comprendente familiari, Ospiti Informali e Ospiti Prestigiosi non indica che quelle persone si trovano fisicamente presso la residenza. Il mazzo rappresenta la cerchia di conoscenze e amici – e amici di amici – che saranno propensi a partecipare a eventi speciali o presenziare a una prestigiosa *soirée* presso la tenuta.

**Dettagli di Gioco:** All'inizio della partita non avete Ospiti Prestigiosi, ma avete l'opportunità di invitarne uno nelle fasi iniziali organizzando un Afternoon Tea. Ci sono 25 Ospiti Prestigiosi in tutto, che spaziano dalle Vedove ai Duchi.

Gli Ospiti Prestigiosi sono identificati sulle Tessere Miglioramento e sulle carte da due *fleur-de-lis*. Quando un Ospite accorda la presentazione di un nuovo Ospite Prestigioso, il favore sarà contrassegnato da due *fleur-de-lis*, a indicare la pesca dal relativo mazzo sulla Plancia Mercato.

## Partita Estesa

**Descrizione:** Una partita di *Obsession* che prevede 16 round regolari in cui potete **Organizzare un'Attività o Passare**, contro i 12 round di una partita regolare.

*Elementi Tematici: Nessuno.*

Dettagli di Gioco: Una Partita Estesa di *Obsession* è composta da 20 round: 16 caselle sul Tracciato dei Round per Ospitare un'Attività (con turni regolari) e quattro caselle che innescano un evento Corteggiamento. La casella finale – con le campane a nozze – segnala il conteggio finale dei punti.

La Partita Estesa prevede una Fiera del Villaggio e una pesca di Carte Obiettivo aggiuntive, e ha una distribuzione degli eventi modificata per aumentare la varietà. La reputazione familiare massima è maggiore di due livelli rispetto alla Partita Regolare (9 invece di 7, in entrambi i casi rappresentati dal gettone Max/Union Jack – potete consultare le istruzioni per la preparazione a pagina 3 del Regolamento). I due livelli di reputazione più alti (8 e 9) in gioco valgono 17 PV in più. Trovate un'analisi dettagliata dei PV alla voce "PV da Reputazione" del Glossario (pagina 26).

## Partita Regolare

**Descrizione:** Una partita di *Obsession* che prevede 12 round regolari in cui potete **Organizzare un'Attività o Passare** e quattro eventi Corteggiamento.

*Elementi Tematici: Nessuno.*

Dettagli di Gioco: Una Partita Regolare di *Obsession* è composta da 16 round: 12 caselle sul Tracciato dei Round per Ospitare un'Attività (con turni regolari) e quattro caselle che innescano un evento Corteggiamento. La casella finale – con le campane a nozze – segnala il conteggio finale dei punti.

Il livello di reputazione familiare massimo è 7 (rappresentato dal gettone Max/Union Jack) e conferisce 28 PV; soltanto quattro dei cinque segnalini reputazione vengono utilizzati (1/2, 3/4, 5/6 e Max/bandiera).

## Passare

**Descrizione:** L'azione all'inizio del vostro turno con la quale potete decidere di rinunciare a **Organizzare un'Attività** allo scopo primario di riprendere in mano la vostra Pila degli Scarti.

*Elementi Tematici: Di tanto in tanto, dopo aver organizzato un certo numero di sofisticati eventi, la famiglia e il personale domestico devono concentrarsi sulla gestione della tenuta. La casa è soggetta a ristrutturazione, e ciò causa problemi logistici; gli affittuari richiedono attenzioni; bisogna occuparsi del ricambio del personale domestico; è necessario fare piani per gli eventi a venire, coordinare i diversi progetti e acquistare provviste.*

Dettagli di Gioco: Le regole per Passare sono affrontate nel Regolamento (pagina 16). Le seguenti annotazioni potrebbero tuttavia esservi utili:

**Gestire gli Inviti nelle Fasi Iniziali:** Il tempismo e la qualità degli inviti nei primi quattro round determineranno in larga parte quando sarete costretti a Passare. Sebbene puntare su sterline e favori in reputazione a inizio partita possa sembrare allettante, la presentazione di nuovi ospiti vi permette di rispondere al meglio ai favori in arrivo e pianificare esattamente quando Passare per la prima volta. Poche azioni sono improduttive quanto scommettere su un invito dell'ultimo secondo per evitare di Passare.

**Passare in modo Reddizio:** È importante rendere l'azione di Passare più redditizia possibile. **Evitate di essere costretti a Passare perché senza denaro.** Una maniera di Passare in modo reddizio potrebbe essere accrescere un patrimonio di £400 con £200 in canoni d'affitto: questo denaro vi permetterebbe un acquisto decisivo al Mercato. O ancora, se avete deciso di Passare nel prossimo turno, potreste trattenervi dall'acquistare una tessera in un Mercato stagnante, risparmiando una quantità significativa di denaro; questa mossa, abbinata a un prezioso Aggiornamento del Builders' Market, vi permetterebbe di acquistare una tessera di valore (ad esempio un monumento) appena comparsa.

## Pila degli Scarti

**Descrizione:** La pila di carte Nobiltà a faccia in su che comprende familiari e ospiti che hanno partecipato di recente ad Attività, e non possono più essere selezionati fino a che non avete deciso di Passare e riprendere in mano il vostro mazzo.

*Elementi Tematici:* Le carte nella vostra Pila degli Scarti comprendono ospiti che di recente sono stati visti partecipare a eventi speciali e attività presso la casa di campagna della famiglia. Nella società del Derbyshire sarebbe stato inopportuno trascurare le amicizie di lunga data in favore di continui inviti a nuove conoscenze.

**Dettagli di Gioco:** Il vostro mazzo di carte Nobiltà è composto da una Mano di Carte Attiva e da una Pila degli Scarti. La Pila degli Scarti contiene quegli ospiti che hanno partecipato di recente ad Attività. Non potete selezionare per un'Attività i nobili nella Pila degli Scarti fino a che non avete deciso di Passare e riprendere in mano il vostro mazzo.

Si noti che potete consultare la vostra Pila degli Scarti per controllare le carte giocate o individuare ospiti indesiderati da Congedare.

## Plancia Famiglia

**Descrizione:** Una rappresentazione della vostra casa di campagna; la Plancia Famiglia è lo spazio dove giocate Tessere Miglioramento, tenete traccia della vostra reputazione, ospitate i vostri inservienti.

*Elementi Tematici:* Nessuno.

Vedi immagine:

1. Il nome della famiglia
2. Lo stemma della famiglia
3. Un riepilogo del flusso di gioco
4. Un oggetto unico che rappresenta ciascuna famiglia
5. Un riepilogo delle Azioni Speciali

6. Lo spazio in cui posizionate una Tessera Miglioramento quando Organizzate un'Attività
7. Lo spazio in cui posizionate il gettone che mostra il livello di reputazione della famiglia
8. Gli spazi in cui posizionate il segnalino che indica il valore intermedio all'interno del livello di reputazione (ruota della reputazione)
9. Lo spazio in cui posizionate gli inservienti che hanno appena Offerto Servizio
10. Lo spazio in cui posizionate gli inservienti a riposo
11. Lo spazio in cui posizionate gli inservienti disponibili
12. Una descrizione del Bonus Famiglia

## Pulizia della Plancia Famiglia

**Descrizione:** L'ottava e ultima azione, che svolgete alla fine del vostro turno.

*Elementi Tematici:* Voltare le Tessere Miglioramento durante la Pulizia rappresenta l'esperienza acquisita dalla famiglia e dal personale domestico con l'organizzazione di un particolare evento.

## PV da Reputazione

**Descrizione:** I punti vittoria (PV) assegnati nel conteggio finale dei punti sulla base del vostro livello di reputazione.

*Elementi Tematici:* La Nobiltà Vittoriana brama una reputazione eccellente. I PV da Reputazione riflettono quanto siete stati bravi nel ristorare la reputazione della famiglia grazie al rinvio della tenuta di campagna, all'organizzazione di eventi sociali sfarzosi e stringendo legami proficui.

**Dettagli di Gioco:** La reputazione familiare, con i 28 PV che mette a disposizione (45 in una Partita Estesa), è una fonte sostanziosa di PV a fine partita. La vostra reputazione si accresce durante il gioco, e i PV di ogni nuovo livello si aggiungono a tutti i livelli precedenti (secondo una sequenza numerica triangolare).

In una Partita Regolare l'ammontare massimo di PV per la vostra reputazione è 28, rappresentato dal gettone Union Jack. Posizionate questo gettone a indicare il livello di reputazione finale quando oltrepastate il livello 6.

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

Nella Partita Estesa, l'ammontare massimo di PV per la vostra reputazione è 45, rappresentato dal medesimo gettone Union Jack. Posizionate questo gettone a indicare il livello di reputazione finale quando oltrepastate il livello 8. Si noti che la reputazione viene accresciuta anche quando la Union Jack è in gioco, e raggiunge il massimo quando il segnalino sulla ruota della reputazione è nella posizione 5. I cinque punti reputazione intermedi possono essere sempre spesi per le Azioni Speciali ed eventualmente riguadagnati.

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

## Rotazione del Servizio

**Descrizione:** La prima azione in un turno regolare, con la quale rendete disponibili per l'uso immediato nel turno corrente i meeples degli inservienti riposati e spostate i meeples utilizzati nel turno precedente presso i Servants' Quarters.

*Elementi Tematici:* Nell'Inghilterra del diciannovesimo secolo, gli inservienti raramente prendevano dei giorni di permesso. La Rotazione del Servizio non rappresenta inservienti pigri che hanno bisogno di riposo, ma piuttosto la difficoltà logistica nel portare a termine uno dopo l'altro eventi grandiosi in una brulicante tenuta di campagna. C'è ricambio nel personale e la casa deve essere pulita. Sono in corso ristrutturazioni e rinnovamenti, con camerieri e cameriere che spostano e ripongono oggetti di conseguenza. È necessario fare piani, coordinare i diversi progetti e acquistare provviste. Tutti questi fattori impediscono alla famiglia di intrattenere ospiti con una frequenza maggiore, che sarebbe ritenuta inopportuna.

**Dettagli di Gioco:** La Rotazione del Servizio sposta gli inservienti che sono stati utilizzati di recente su uno spazio differente della Plancia Famiglia. Come risultato, non effettuerete mai una Rotazione del Servizio nel primo round (poiché nessun inserviente è stato ancora usato). Ci sono tre spazi nella parte inferiore della vostra Plancia Famiglia che ospitano gli inservienti: Available Service, Expended Service e Servants' Quarters. L'ordine in cui i meeples degli inservienti vengono mossi è fondamentale. Per effettuare correttamente la Rotazione del Servizio, cominciate sempre con tutti gli inservienti posizionati nei Servants' Quarters:

- **Servants' Quarters:** Tutti gli inservienti qui posizionati all'inizio del vostro turno hanno riposato: spostateli verso destra nella sezione Available Service; essi possono dunque Offrire Servizio nel turno corrente.
- **Expended Service:** Spostate tutti gli inservienti qui posizionati all'inizio del vostro turno nello spazio Servants' Quarters, così che possano riposare.
- **Available Service:** Non spostate gli inservienti qui posizionati; essi sono disponibili a Offrire Servizio nel turno corrente.

## Sculpture Garden (Giardino delle Statue)

**Descrizione:** La Tessera Miglioramento più preziosa e che conferisce il più elevato numero di PV. Lo Sculpture Garden rappresenta un miglioramento in grado di fare colpo con certezza su Charles ed Elizabeth Fairchild.

*Elementi Tematici:* Charles ed Elizabeth sono cresciuti in una vasta tenuta dello Yorkshire. La gioia dei loro genitori era un sofisticato Giardino delle Statue in cui la famiglia spesso usava rilassarsi, un parco curato e punteggiato di sculture classiche italiane d'importazione, presentate con gusto dentro alcove e cavità. Ora che si trovano nel Derbyshire, i giovani Fairchild bramano un simile elegante rifugio. La famiglia che costruì tale giardino – un progetto sbalorditivamente costoso – catturerebbe l'immaginazione e il cuore sia di Charles che di Elizabeth.

**Dettagli di Gioco:** Lo Sculpture Garden è un'attrattiva straordinaria per Charles ed Elizabeth, e questo lo rende la tessera – miglioramento o monumento – col più alto valore di Punti Vittoria del gioco. Come alternativa al prezioso Sculpture Garden,

*Obsession* offre un'ulteriore tessera ESTATE: il Garden Maze (Giardino Labirinto – 7 Punti Vittoria).

## Servants for Hire (Inservienti da Assumere)

**Descrizione:** Lo spazio della Plancia Famiglia in cui sono posizionati gli inservienti che possono essere assunti nel corso della partita. Questi inservienti sono in numero limitato.

*Elementi Tematici:* L'aiuto di servizio di alto livello era spesso disponibile in quantità limitata, specialmente considerate le esigenti aspettative delle classi sociali superiori nell'Inghilterra Vittoriana. Gli inservienti da assumere iniziali riflettono questa disponibilità limitata di Valletti, Cameriere Personali e Camerieri qualificati nell'area del Derbyshire. Una volta che la riserva è terminata, l'unica possibilità per una famiglia raffinata è di fare offerte agli inservienti qualificati delle tenute delle vicinanze, sperando che siano alla ricerca di un avanzamento di carriera.

Dettagli di Gioco: Cominciate la partita con un singolo inserviente di base per ciascun tipo (Valletto, Cameriere Personale, Cameriere). L'area Servants for Hire all'inizio offre Valletti e Cameriere Personali pari al numero di famiglie in gioco, e Camerieri uguali a due volte il numero di famiglie in gioco. **Attenzione:** Anche se i Vice Maggiordomi sono posizionati in quest'area, *non possono essere assunti*; ottenete un Vice Maggiordomo quando acquistate la tessera SERVICE Butler's Pantry.

## Servants' Hall (Sala della Servitù)

**Descrizione:** La Servants' Hall è la stanza di servizio in cui il personale domestico spettegola senza freni. Questo chiacchiericcio ha un effetto molto concreto: vi permette di rubare una reputazione all'inizio di ogni vostro turno.

*Elementi Tematici:* Vista l'importanza dell'onore e di una condotta appropriata nell'Inghilterra Vittoriana, non è sorprendente immaginare che un comportamento indelicato o scandaloso sarebbe stato tenuto attentamente nascosto, poiché il pubblico dominio avrebbe potuto

*danneggiare la reputazione di una famiglia in una buona posizione sociale. La cultura Vittoriana, tuttavia, non era diversa da quella di qualunque altra società, e molti si diletavano a esporre la doppiezza e l'ipocrisia per amore dell'onore... e per vantaggio personale. Il ruolo degli inservienti – spesso inosservati, in secondo piano – nella raccolta di informazioni non può essere sottovalutato; inoltre molte padrone si confidavano con le proprie Cameriere Personali.*

Dettagli di Gioco: La tessera SERVICE Servants' Hall compare casualmente nel Builders' Market e prevede un sovrapprezzo di £200 rispetto al costo di acquisto. Quando acquistate questa tessera, posizionatela nella colonna SERVICE dell'Organizer della Tenuta di Campagna.

Nella Fase 2, all'inizio di ogni vostro turno, potete posizionare un qualunque inserviente disponibile – la fonte delle dicerie – sulla tessera. La famiglia che avete deciso di bersagliare riduce la sua reputazione di un punto, e voi aumentate la vostra di uno. Posizionate poi l'inserviente pettegolo nell'area Expended Service perché possa seguire la normale Rotazione del Servizio nei prossimi turni. Non potete più usare la Servants' Hall dopo l'inizio della Fase 3 (Ospitare un'Attività).

NON potete eseguire questa azione durante un round Corteggiamento o nel conteggio finale dei punti. A causa del suo forte impatto (specialmente in una partita tra 2 famiglie), questa tessera non fa parte della composizione iniziale del Builders' Market e comparirà dal lato più costoso del mercato nelle fasi avanzate della partita.

## Servants' Quarters (Alloggi della Servitù)

**Descrizione:** I Servants' Quarters sono il luogo in cui il personale domestico riposa. Questa Tessera Miglioramento (che rappresenta alloggi ristrutturati) vi permette di utilizzare il meeple di un inserviente posizionato nei Servants' Quarters durante un turno regolare.

*Elementi Tematici:* Una famiglia votata al miglior trattamento possibile del proprio personale domestico – cosa affatto scontata o comune nella metà del diciannovesimo secolo – ottiene il beneficio di un minore ricambio, un personale più sereno e inservienti solerti disposti a fare più del dovuto.

Dettagli di Gioco: La tessera SERVICE Servants' Quarters compare casualmente nel Builders' Market e prevede un sovrapprezzo di £100 rispetto al costo di acquisto. Quando acquistate questa tessera, posizionatela nella colonna SERVICE dell'Organizer della Tenuta di Campagna. Durante ogni vostro turno regolare seguente (DOPO aver effettuato la Rotazione del Servizio), potete utilizzare un inserviente posizionato nella vostra area Servants' Quarters per un servizio per l'Attività o per un servizio personale.

## Tessera Study (Studio)

**Descrizione: Una Tessera Miglioramento iniziale che, se utilizzata, vi permette di ottenere un maggiore quantitativo di denaro e di reputazione durante tutte le successive Fiere del Villaggio.**

*Elementi Tematici: Spesso, sui terreni aviti dei nobili, si trovavano villaggi rurali. Le fiere del villaggio erano attesissimi eventi stagionali che prosperavano sotto il vigilante patrocinio dei proprietari terrieri. Ogni famiglia deve affrontare la decisione se investire o meno tempo e impegno nella Fiera del Villaggio locale: se decidete di farlo guadagnerete introiti dai vari eventi sponsorizzati e un aumento della vostra reputazione presso gli abitanti del posto; se invece non volete, concentrerete i vostri sforzi per migliorare la posizione sociale della famiglia presso l'élite sociale.*

Dettagli di Gioco: La tessera iniziale della categoria ESSENTIALS è il Private Study (Studio Privato), e ha una funzione unica. Il Private Study è il luogo nel quale i familiari si riuniscono per fare progetti sulla gestione della tenuta. Uno dei possibili piani riguarda l'organizzazione della fiera annuale che si svolge nel villaggio situato sulle proprietà di famiglia.

Se non eseguite l'Attività *Village Fair Planning* (Preparazione della Fiera del Villaggio), non godrete di introiti aggiuntivi e la vostra reputazione presso la comunità locale non sarà accresciuta. Se al contrario progettate con successo una fiera, all'inizio di ogni round con l'icona del villaggio la vostra reputazione aumenterà di due punti (spostate avanti di due spazi il segnalino sulla ruota della reputazione) e otterrete un ricavo di £300 (prendete tre monete da £100 dalla riserva). Le Fiere si tengono due

volte in una Partita Regolare (come segnalato dall'icona del villaggio sul Tracciato dei Round) e tre volte in una Partita Estesa. Potete utilizzare la Tessera Study una sola volta; dopo aver organizzato l'Attività, voltate la tessera a rivelare questo beneficio permanente, *che si applica a tutte le successive Fiere del Villaggio.*

## Tessere Ibride

**Descrizione: Due Tessere Miglioramento che rappresentano spazi generici utilizzati per attività appartenenti a diverse categorie. Si tratta di uno stretch goal del Kickstarter per la seconda edizione.**

*Elementi Tematici: Le planimetrie di epoca Vittoriana prevedono non di rado Green Rooms (Stanze Verdi), un nome forse preso in prestito dai foyer di teatri, che portano lo stesso nome. A differenza della maggior parte delle altre stanze – Smoking Rooms (Sale per Fumatori), Conservatory (Veranda), Dining Room (Sala da Pranzo), Gallery (Galleria) – questa stanza non aveva una funzione specifica e serviva a svariati utilizzi. All'esterno, il South Lawn (Prato Sud) svolge una simile funzione come spazio che può ospitare molteplici attività, che vanno dal tiro con l'arco ai picnic di famiglia.*

Dettagli di Gioco: Le Tessere Ibride sono tessere bonus della seconda edizione che introducono nuove meccaniche. Una Tessera Ibrida fa riferimento a una stanza o spazio esterno polivalente, e pertanto prevede due diverse Attività, una sul lato anteriore e una sul lato posteriore. Come conseguenza, la categoria di questo miglioramento cambia a seconda dell'Attività mostrata (il lato anteriore è infatti di colore e categoria diversi dal lato posteriore). A differenza delle normali Tessere Miglioramento, dovete voltare le Tessere Ibride ogni volta che le utilizzate e poi spostarle nella corretta colonna dell'Organizer della Tenuta di Campagna.

Le regole delle Tessere Ibride sono affrontate in dettaglio nel Regolamento di *Obsession* (pagina 14), ma è importante sapere che queste tessere potrebbero offrirvi l'opportunità di rispondere a un Corteggiamento imminente voltando i PV della tessera nella categoria di Corteggiamento. Fate attenzione, tuttavia, a non usare troppo spesso una singola Tessera Miglioramento: i PV globali della vostra tenuta di campagna ne risentirebbero.

## Tessere Miglioramento

**Descrizione:** Tessere quadrate che rappresentano stanze o spazi ristrutturati nei quali possono avere luogo attività sociali.

*Elementi Tematici:* Obsession sfrutta l'idea del "Miglioramento" a simboleggiare la moltitudine di azioni che devono essere intraprese per trasformare una trasandata casa di campagna, vecchia più di un secolo, in una prospera tenuta che sia l'invidia della società del Derbyshire.

Spesso e volentieri l'acquisto di una Tessera Miglioramento come la Music Room (Stanza della Musica) rappresenta un progetto di rinnovamento e non una nuova costruzione. L'area dell'imponente vecchia casa non manca certo di spazio; i miglioramenti non prevedono l'aggiunta di luoghi indispensabili, ma piuttosto la ristrutturazione di stanze e spazi che sono caduti in rovina. È probabile che una nuova Music Room preveda la riapertura di un salottino che era stato tenuto chiuso in tempi di magra per risparmiare sui costi di riscaldamento e manutenzione.

La presenza di questa Tessera Miglioramento nel Builders' Market comporta che la manodopera specializzata, necessaria a trasformare una vecchia area piena di spifferi in una stanza con un'acustica che consenta di eseguirvi spettacoli musicali, è ora disponibile da Londra, e che anche i materiali necessari al progetto – alcuni dei quali importati dal Continente – possono essere acquistati.

I progetti che riguardano i terreni della tenuta prevedono più probabilmente nuove costruzioni o l'architettura del paesaggio. Una Tessera Miglioramento come il Paddock (Recinto) rappresenta un serio tentativo di far accoppiare e allevare equini in numero assai maggiore di quanti ci si aspettava che ogni famiglia dell'alta società Vittoriana possedesse. Acquisire questa tessera equivarrebbe a cercare uno stalliere, costruire recinti adatti, acquistare nuovi cavalli di qualità appropriata e assicurarsi che abbiano a disposizione ricoveri consoni.

I miglioramenti nel Builders' Market simboleggiano molto più che semplici legno, mattonelle, pietra e malta. Essi comportano un piano per dare nuova vita a una stanza della casa di campagna o un terreno della tenuta che saranno in grado di esprimere il meglio della vita di campagna e della società nobiliare.

*I miglioramenti rappresentano l'Obsessione di ripristinare l'onore!*

Dettagli di Gioco: Ci sono 3 tipologie di Tessere Miglioramento – Tessere Miglioramento normali, tessere SERVICE e Tessere MONUMENT (Monumento). Al centro di questa pagina sono mostrati molti esempi.

Vedi immagine:

1. Il nome della stanza o spazio.
2. I PV conferiti dalla tessera sia per il Corteggiamento che per il conteggio finale dei punti (se il relativo lato è a faccia in su nell'Organizer).
3. Il nome dell'Attività che potete organizzare in questa stanza o spazio.
4. Gli ospiti che devono essere invitati all'Attività.
5. L'inserviente richiesto per aiutare in quest'Attività.
6. Il favore o beneficio ricorrente associato all'Attività; un punto prestigio ogni turno nel caso di un monumento e una speciale abilità di servizio nel caso di ciascuna delle tessere SERVICE (fatta eccezione per la Butler's Room).
7. Il Livello di Prestigio, che rappresenta il livello minimo di reputazione (indicato dal gettone col numero grande sulla Plancia Famiglia) che la famiglia deve avere per ospitare quest'Attività.
8. La tipologia di miglioramento.
9. Lo sconto o sovrapprezzo previsto dalla Tessera Miglioramento per l'acquisto presso il Builders' Market. Questo ammontare di sterline sarà sottratto o aggiunto alle sterline mostrate al di sopra della tessera nel Builders' Market.
10. L'icona di un edificio che contraddistingue le tessere iniziali; le tessere iniziali sono presenti nell'Organizer della Tenuta di Campagna di ogni famiglia in gioco.
11. L'icona di una rosa, stante a indicare che la tessera è stata giocata e voltata sul lato posteriore (dove solitamente ci sono maggiori benefici e PV).  
Quando la rosa è visibile su una vostra tessera, potete giocarla tutte le volte che desiderate, ma non dovete *mai* voltarla nuovamente sul lato anteriore. Il lato posteriore attesta che la famiglia e il personale domestico hanno acquisito un certo grado di abilità nell'ospitare tale tipologia di Attività.
12. Il Numero di Ordinamento delle Tessere, usato per classificare ciascuna Tessera Miglioramento in relazione a tutte le altre. Questi numeri vengono utilizzati per la composizione del Builders' Market.

## Tessere MONUMENT (Monumento)

**Descrizione:** Tessere che rappresentano prestigiosi miglioramenti di eccellenza a stanze o spazi esistenti. Comunemente, questi progetti prevedono elementi di stile spettacolare.

*Elementi Tematici:* Lo stile nell'Inghilterra Vittoriana rappresentava una vera e propria affermazione d'identità. Che si trattasse di sfoggiare capi au courant dal Continente, organizzare gran balli senza intoppi o proclamare con orgoglio titoli ancestrali, il desiderio di migliorare la propria immagine aveva una grande importanza. Nelle tenute di campagna, gli elementi decorativi spettacolari erano fonte di grande fascino per molte coppie aristocratiche. Marmo italiano, fontane deliziose e statue d'importazione contribuivano tutte a quella grandiosa ostentazione che faceva parlare di sé tra l'élite sociale.

**Dettagli di Gioco:** Le Tessere Miglioramento simboleggiano stanze o spazi, dentro e intorno alla tenuta di campagna, nelle quali potete Organizzare un'Attività. Le Tessere MONUMENT rappresentano miglioramenti di eccellenza della tenuta come pavimenti in marmo, gargolle, trofei di caccia e statue.

Anche se non organizzerete alcuna Attività con le Tessere MONUMENT, questi miglioramenti prestigiosi accrescono la vostra reputazione familiare; questo fatto è rispecchiato dal grande ammontare di Punti Vittoria della tessera e dall'incremento di un punto reputazione per ogni vostro turno successivo all'acquisizione e posizionamento del monumento nell'Organizer. Prendete un Gettone Promemoria dalla riserva e posizionatelo sulla vostra Plancia Famiglia; all'inizio di ogni vostro turno spostate avanti di uno spazio il vostro segnalino sulla ruota della reputazione. Se avete più di un monumento, all'inizio di ogni vostro turno aumentate la vostra reputazione di tanti punti quanti sono i vostri monumenti.

## Tracciato dei Round

**Descrizione:** Il tabellone, posizionato a portata di tutte le famiglie in gioco, utilizzato per tenere traccia del progredire dei round, ospitare le Carte Tema e le Carte Punti Vittoria, fare da luogo centrale per le attività di Corteggiamento.

*Elementi Tematici:* Ogni casella sul Tracciato dei Round equivale a molte settimane. Ogni gruppo di quattro spazi che terminano in un Corteggiamento rappresenta un'intera stagione, che può durare molti mesi o persino un intero anno. Gli intervalli non sono fissi, ma simboleggiano periodi di tempo che consentono l'ideazione, il finanziamento, la ristrutturazione e la costruzione di miglioramenti, la pianificazione e realizzazione di eventi grandiosi, il ritmo compassato del corteggiamento nell'epoca Vittoriana. Un'intera partita solitamente abbraccia due o tre anni.

Vedi immagine:

1. Si tiene una Fiera del Villaggio
2. Le famiglie pescano due Carte Obiettivo
3. La Builders' Holiday
4. Si festeggia una National Holiday
5. Si risolve un Corteggiamento
6. Lo spazio che innesca il conteggio finale dei punti
7. L'area dove posizionare le Carte Tema
8. L'area dove posizionare le Carte Punti Vittoria

## Valletto

**Descrizione:** Il Valletto è rappresentato da un meeple piccolo verde e viene utilizzato per Offrire Servizio personale agli ospiti maschili.

*Elementi Tematici:* Il Valletto era l'inserviente personale del padrone di casa, e teneva in ordine il suo guardaroba, lo aiutava a vestirsi, preparava e si occupava della sua attrezzatura da rasatura e svolgeva tutti i compiti necessari. In Obsession, i Valletti offrono servizio agli ospiti maschili che viaggiano senza un inserviente personale.

## Varianti di Gioco

Questa sezione descrive quattro Varianti di Gioco di *Obsession* e una Variante regolamentare minore. Ogni Variante prende il nome da una figura britannica del diciannovesimo secolo. Alcune Varianti possono essere combinate – per esempio la combinazione Brontë/Dickens si risolve in un mercato stagionale con Corteggiamento variabile, il che causa una grande pressione sul mercato.

### Variante #1: Jane Austen (Corteggiamento al buio)

Una partita più romantica che cattura la tensione e l'incertezza dei classici di Austen.

**Descrizione:** Una modifica alle regole per cui le Carte Tema vengono rivelate solamente quando la pedina sul Tracciato dei Round raggiunge la casella Corteggiamento al termine di ogni stagione.

*Elementi Tematici:* Quante volte nei romanzi classici di Jane Austen la vera natura dell'interesse amoroso è un mistero, svelato soltanto col passare del tempo e la scoperta di segreti?

**Dettagli di Gioco:** La differenza tra la Variante Jane Austen (Corteggiamento al buio) e le regole normali (Corteggiamento allo scoperto) è il momento in cui viene rivelata la Carta Tema che rappresenta gli interessi di Charles ed Elizabeth Fairchild.

Con il corteggiamento aperto una Carta Tema viene rivelata all'inizio di ogni stagione. Nella Variante Jane Austen, la Carta Tema viene rivelata quando la pedina sul Tracciato dei Round raggiunge la casella Corteggiamento alla fine di una stagione. Con il corteggiamento al buio, ogni stagione inizia con una sconcertante assenza di informazioni riguardanti il proprio interesse amoroso. Dovrete scommettere sugli interessi dei nuovi arrivati, cercando di ottenere una posizione dominante in una delle cinque categorie di miglioramenti, ma sempre badando a rimanere in equilibrio nelle altre.

Le regole della Variante Jane Austen (Corteggiamento al buio) sono pertanto le seguenti:

1. Quando la pedina sul Tracciato dei Round raggiunge una casella Corteggiamento (quella con l'icona della coppia Vittoriana), rivelate una Carta Tema.
2. Il conteggio dei punti e delle ricompense relative a quella Carta Tema segue immediatamente (le rispettive regole sono evidenziate nelle istruzioni del Regolamento relative al Corteggiamento, pagina 17).

**Attenzione:** Anche se il Tema della stagione in corso viene rivelato solamente dopo la stagione, i temi delle stagioni precedenti sono noti e saranno riconteggiati durante il Corteggiamento finale. Una solida strategia consiste nel tentare di conquistare una posizione dominante per i temi conosciuti in previsione della vittoria del Corteggiamento finale.

### Variante #2: Emily Brontë (mercato stagionale)

Una partita con un focus sulle ristrutturazioni, in cui il Builders' Market si rinnova a ogni stagione.

**Descrizione:** Una modifica alle regole per cui il Builders' Market viene aggiornato all'inizio di ogni nuova stagione

*Elementi Tematici:* Le stagioni nella prosa di Emily Brontë sono nettamente variabili, con inverni gelidi e minacciosi. Questa Variante presuppone che il settore delle costruzioni sospenda i lavori lungo gli inospitali inverni, per ripartire nuovamente ogni primavera.

**Dettagli di Gioco:** L'unica differenza tra la Variante Emily Brontë (mercato stagionale) e le regole normali (mercato regolare) sta nel fatto che il Builders' Market viene aggiornato immediatamente dopo ognuno dei primi tre Corteggiamenti (prima dell'inizio di una nuova stagione). **Attenzione:** L'aggiornamento stagionale non ha effetti sulla riserva delle tessere.

La regola della Variante Emily Brontë (mercato stagionale) è pertanto la seguente:

- Quando il Corteggiamento è terminato, aggiornate il Builders' Market. La regola non si applica al Corteggiamento finale.

**Attenzione:** Questa variante pone l'accento sull'acquisto di tessere preziose (per gli obiettivi o per il Corteggiamento) che presto spariranno.

### Variante #3: *Queen Victoria* (boom edilizio)

Una partita con un focus sulle ristrutturazioni, che crea un Builders' Market dinamico rimuovendo la tessera più economica alla fine di ciascun round.

**Descrizione:** Una modifica alle regole per cui la tessera nella posizione più economica del Builders' Market viene rimossa al termine di ogni round

*Elementi Tematici:* Il regno della Regina Vittoria diede inizio alla Pax Britannica, un periodo di crescita e prosperità per l'Inghilterra, soprattutto nella fase centrale dell'epoca Vittoriana.

Dettagli di Gioco: L'unica differenza tra la Variante Queen Victoria (boom edilizio) e le regole normali (mercato regolare) consiste nel fatto che la tessera nello spazio meno costoso (quello all'estrema sinistra) del Builders' Market viene rimossa al termine di ogni round; le restanti tessere vengono spostate verso sinistra, e una nuova tessera viene pescata e posizionata nello spazio più costoso (quello all'estrema destra). Questa variante non ha effetti sulla riserva delle tessere.

Le regole della Variante Queen Victoria sono pertanto le seguenti:

1. Al termine di ogni round (contrassegnato da una casella sul Tracciato dei Round), *prima* di avanzare la pedina rimuovete la tessera all'estrema sinistra nello spazio da £300 del Builders' Market e mettetela da parte.
2. Fate scorrere le restanti tessere verso sinistra (ciascuna nello spazio più economico alla sua sinistra).
3. Pescate una nuova tessera dal sacchetto e posizionate la nello spazio all'estrema destra (o nella riserva appropriata, se necessario).
4. Riponete la tessera rimossa nel sacchetto.

**Attenzione:** Le tessere doppie nello spazio all'estrema sinistra vengono entrambe rimosse, messe da parte e, dopo la pesca della nuova tessera, rimesse nel sacchetto.

### Variante #4: *Charles Dickens* (suspense)

Una partita più che introduce una buona dose di incertezza al Corteggiamento.

**Descrizione:** Una modifica alle regole per cui il momento in cui viene rivelato il Tema di ogni Corteggiamento è determinato da un tiro di dado.

*Elementi Tematici:* Charles Dickens è forse il più illustre autore vittoriano, e utilizzò la tecnica della pubblicazione a puntate per molti dei suoi lavori, lasciando i lettori in suspense in attesa dell'uscita dell'episodio successivo.

Dettagli di Gioco: L'unica differenza tra la Variante Charles Dickens (suspense) e le regole normali (Corteggiamento allo scoperto) sta nel fatto che il momento in cui il Tema di ogni Corteggiamento viene rivelato è imprevedibile. La scoperta del Tema che definisce gli interessi dei giovani Fairchild è il prodotto di pettegolezzi e discussioni nel Derbyshire; la Variante Charles Dickens fa sì semplicemente che le notizie relative ai giovani Fairchild possano diventare di pubblico dominio in uno qualunque dei round di ciascuna stagione.

Le regole della Variante Charles Dickens (suspense) sono pertanto le seguenti:

All'inizio di ogni stagione, tirate il dado a 20 facce per determinare in quale round verrà rivelato il Tema del Corteggiamento.

**Partita Regolare – Ogni stagione è composta da quattro round** (per maggiori dettagli consultate la voce Partita Regolare del Glossario, a pagina 25).

- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 1 e 5, rivelate immediatamente la Carta Tema (come nel Corteggiamento allo scoperto).
- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 6 e 10, posizionate il dado sulla casella del secondo round della stagione in corso. Rivelate la Carta Tema all'inizio del secondo round.
- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 11 e 15, posizionate il dado sulla casella del terzo round della stagione in corso. Rivelate la Carta Tema all'inizio del terzo round.
- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 16 e 20, posizionate il dado sulla casella dell'ultimo round della stagione in corso. Rivelate la Carta Tema all'inizio della fase di Corteggiamento (come nel Corteggiamento al buio).

**Partita Estesa – Ogni stagione è composta da cinque round** (per maggiori dettagli consultate la voce Partita Estesa del Glossario, a pagina 25).

- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 1 e 4, rivelate immediatamente la Carta Tema (come nel Corteggiamento allo scoperto).

- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 5 e 8, posizionate il dado sulla casella del secondo round della stagione in corso. Rivelate la Carta Tema all'inizio del secondo round.
- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 9 e 12, posizionate il dado sulla casella del terzo round della stagione in corso. Rivelate la Carta Tema all'inizio del terzo round.
- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 13 e 16, posizionate il dado sulla casella del quarto round della stagione in corso. Rivelate la Carta Tema all'inizio del quarto round.
- Se il risultato del tiro di dado è compreso tra 17 e 20, posizionate il dado sulla casella dell'ultimo round della stagione in corso. Rivelate la Carta Tema all'inizio della fase di Corteggiamento (come nel Corteggiamento al buio).

**Attenzione:** Indipendentemente da quando rivelate la Carta Tema, risolvete il Corteggiamento soltanto quando la pedina sul Tracciato dei Round raggiunge la casella Corteggiamento (l'ultimo round di ogni stagione).

#### Variante Regolamentare Minore

**Draft delle Carte Ospite Iniziali:** Se temete che una pesca sbilanciata degli Ospiti Iniziali rappresenti un ostacolo determinante per la vittoria, potete effettuare un draft degli Ospiti Iniziali.

Formate un mazzo casuale composto da un numero di carte pari al doppio delle famiglie partecipanti più due ( $2 \times$  numero di famiglie + 2). L'ultima famiglia di turno prende il mazzo e sceglie il primo Ospite. Il mazzo viene passato in senso antiorario e la famiglia successiva sceglie il proprio Ospite. La prima famiglia di turno, quando arriva ad avere in mano il mazzo, sceglie due Ospiti e ripassa il mazzo in senso orario. Dopo che l'ultima famiglia di turno ha scelto il suo secondo Ospite, mescolate le due carte rimanenti nel mazzo degli Ospiti Informali e ponetelo sulla Plancia Mercato.

## Vice Maggiordomo

**Descrizione:** Il Vice Maggiordomo è rappresentato da un meeple grande nero, e viene utilizzato per Offrire Servizio al posto del Maggiordomo, del Valletto o del Cameriere. Potete utilizzare il Vice Maggiordomo anche quando questi inservienti sono disponibili.

*Elementi Tematici:* Il Vice Maggiordomo, a volte chiamato anche Primo Cameriere, era un assistente del maggiordomo, un tuttofare che in caso di necessità tappava i buchi nei ruoli di servizio maschili e faceva le veci del maggiordomo quando quest'ultimo era assente. In alcuni casi, il Vice Maggiordomo era un apprendista maggiordomo che imparava il mestiere dal maggiordomo stesso.

**Dettagli di Gioco:** Quando comprate la tessera SERVICE Butler's Pantry, prendete uno dei meeple grandi neri dall'area Servants for Hire della Plancia Mercato e posizionatelo nella sezione Expended Service della vostra Plancia Famiglia perché possa essere istruito. Quando il Vice Maggiordomo diventa disponibile, potete utilizzarlo per qualunque ruolo di servizio maschile anche se l'inserviente sostituito è disponibile. **Attenzione:** Non potete reclutare il Vice Maggiordomo da un'altra famiglia.

## Ringraziamenti

*Obsession* non sarebbe mai stato possibile senza i playtest, i consigli e i feedback di innumerevoli persone. Voglio citare in particolare le seguenti persone, alle quali sono estremamente grato:

### Consulenti di Gioco

**Tim Hallagan:** Nei confronti di mio fratello Tim ho il debito più grande. Ho ricevuto tutti gli incoraggiamenti che un designer potrebbe mai desiderare. Nonostante avesse molti prototipi di gioco in fase di sviluppo, Tim ha insistito nel lasciare tutto in sospeso per concentrarsi su *Obsession*.

L'idea di introdurre la meccanica del Corteggiamento è stata proprio di Tim. Ha testato ogni singola revisione di *Obsession* molteplici volte, ed è sempre rimasto ottimista lungo l'intera vita del progetto.

**Matt Hallagan:** Il mio figlio più piccolo è il mio playtester numero uno e un giocatore pazzesco. Durante l'adolescenza faceva fatica a competere con i genitori e i fratelli maggiori. Ora, all'età di 20 anni, è una macchina da gioco, e non sbaglia un colpo quando deve fare la giocata decisiva.

**David Igoe:** Dave è colui che mi ha reintrodotto ai giochi e incoraggiato in ogni passo del percorso. *Obsession* non esisterebbe se Dave non mi avesse convinto ad acquistare *7 Wonders* e *Dominion* sei anni fa.

**Diane, Alex e Jack Hallagan:** Gli altri tre membri della mia amata famiglia, tutti abili giocatori e giocatrici. Il sostegno di mia moglie è sempre stato al 100%, ed è per lei che ho ideato *Obsession*. Mia figlia Alex ha seguito entrambe le campagne Kickstarter molto più attentamente di quanto non lo abbia fatto io (in un periodo in cui avrebbe dovuto studiare per la Laurea in Medicina), e mio figlio Jack è stato un ottimo playtester e sostenitore del progetto sin dal primo giorno.

### Playtester

Il playtest, che è durato due anni lungo lo sviluppo del gioco, è stato fondamentale per il prodotto finito. Estendo il mio ringraziamento a tutte queste persone!

Tim Hallagan  
Matt Hallagan  
Jack Hallagan  
Alex Hallagan  
Diane Hallagan  
David Igoe  
Mike Miller  
Jerry Hayes  
Noel Hayes  
Chad Barto  
Chad Poulton  
Andrew Stalker  
Aidan Stalker  
Liam Stalker  
Dave Alves  
Tara Alves  
Mikhaila Rice  
Robin Hallagan

## Crowdfunding

Grazie al crowdfunding, *Obsession* ha raggiunto un pubblico entusiasta che ha creduto nell'unicità ed eccezionalità del gioco e del tema. Queste stesse persone hanno insistito con altrettanta convinzione perché l'accuratezza storica e il progetto grafico subissero una ripulita. *Obsession* doveva essere degno delle sue radici Vittoriane.

Cinque persone (elencate in ordine alfabetico) si sono fatte avanti e hanno prestato a Kayenta Games la propria passione e competenza:

**Guy Allen:** Guy è stata la prima persona di nazionalità inglese a contattarci, addirittura prima che il progetto di crowdfunding fosse lanciato, entusiasta che la propria conoscenza del paese potesse aiutare *Obsession* a evitare errori dannosi per la reputazione del gioco.

**David Buckland:** Che fortuna che uno dei backer di *Obsession* fosse un esperto nella storia inglese del diciannovesimo secolo! Fortuna ancora più grande il fatto che David sia il prototipo di un gentiluomo inglese, generoso nel condividere la sua conoscenza, disponibile ad aiutarmi con grande calma in cose come restrizioni, visconti, Brushing Room, etichetta di corteggiamento e molto altro.

**Maricel Edwards:** La prima fan di *Obsession* che si è offerta di aiutare col rifacimento del progetto grafico, Maricel ha contribuito al progetto con un forte gusto estetico, oltre che con le sue inestimabili competenze di insegnante di Inglese. Nessuno ha mostrato più entusiasmo di lei per il tema e il design di questo gioco!

**Martin Joynes:** Un altro gentiluomo imbevuto di saggezza sull'epoca Vittoriana, Martin ha aiutato con una profonda rinfrescata per anglicizzare il gioco, incluso insegnare all'autore tutte le particolarità di grafia utilizzate dai nostri vicini dall'altro lato dell'oceano!

**Mariya Meshcheryakova:** Senza il contributo esperto e coraggioso di Mariya, *Obsession* non sarebbe elegante e coerente quanto lo è oggi. Abbiamo SEMPRE potuto contare su Mariya per un consiglio diretto e senza che indorasse la pillola.

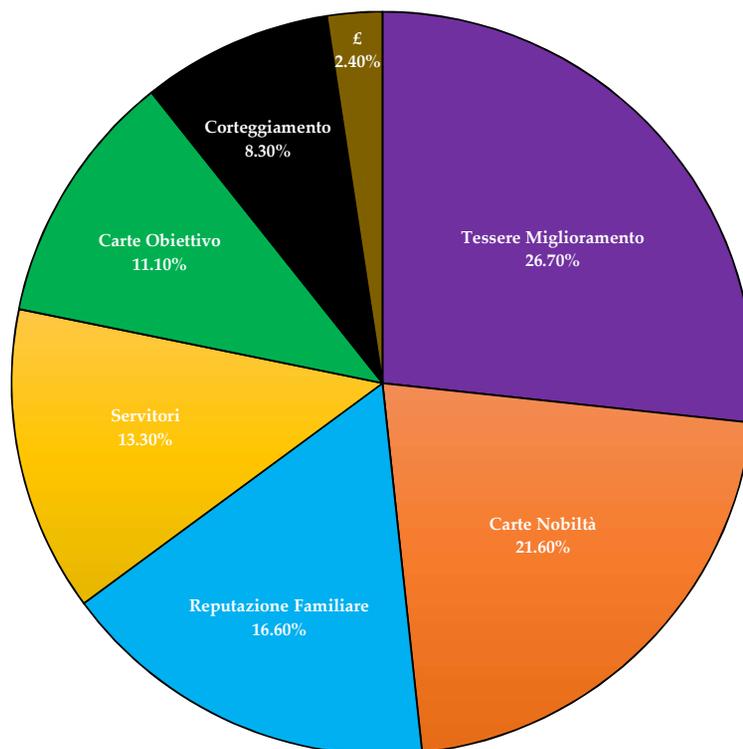
Anche se questi cinque sostenitori di *Obsession* hanno dato davvero tutto nello sforzo di ridisegnare il progetto, lo stesso hanno fatto anche gli innumerevoli seguaci sui

forum di *BoardGameGeek* e di *Kickstarter*. Nei confronti di queste persone ho un debito di gratitudine per il loro entusiasmo, per i consigli e per l'incoraggiamento:

Bart Larrenaga  
Benjamin Clovis  
Bill Buchanan  
Chad Barto  
David Buckland  
Dr. Gosburo Coffin  
Ethan Furman  
Gerit Driessen  
Hermann Luttmann  
J Mann  
Jan Schmeer  
James Cartwright  
James Clarke  
Jeremy Mease  
Joel Saaf  
Kate Trgovac  
Kyle Pratt  
Luis Mendez  
Luke McCarthy  
Maricel Edwards  
Mariya Meshcheryakova  
Martin Joynes  
Mats Larsson  
Randy Thomas  
Robert Lane  
Simon Coney  
Ste Ze

La loro ossessione è diventata la nostra *Obsession!*

## Distribuzione dei PV



© 2020 Kayenta Games

Traduzione a cura di  
Valeria Moro e  
Flavio Fulvio Bragioni

Revisione: Laura Miccoli

**PROGETTAZIONE**  
e  
**ILLUSTRAZIONE:**  
**DAN HALLAGAN**

**CONTENUTO:** Una (1) Plancia Mercato, Un (1) Tracciato dei Round, Quattro (4) Plance Famiglia, Quattro (4) Organizer della Tenuta di Campagna, Un (1) Regolamento, Un (1) Glossario, Novantacinque (95) Carte Nobiltà, Ottanta (80) Tessere Miglioramento, Quarantasei (46) Monete, Venti (20) Gettoni Reputazione, Quattro (4) Gettoni Promemoria, Trenta (30) Carte Obiettivo, Trenta (30) Carte PV, Dieci (10) Carte Tema, Tredici (13) Carte per il Gioco in Solitario, Un (1) Dado, Un (1) Blocchetto Segnapunti, Trentanove (39) Meeple Sagomati in Legno, Dodici (12) Schede di Riferimento, Un (1) Sacchetto di Stoffa, Quattro (4) Segnalini per la Ruota della Reputazione, Due (2) Pedine