

Una pubblicazione
Kayenta Games
di Dan Hallagan

Upstairs, Downstairs: Un'Espansione per *Obsession*

Tim Hallagan
Mariya Meshcheryakova
Maricel Edwards
Laura Frankos
Frank Calcagno
John Weber
Bill Buchanan
Stephen Robert Clark
Chris Dorrell

Le Novità

L'espansione *Upstairs, Downstairs* (Di Sopra e Di Sotto) e tutte le componenti all'interno di questa scatola richiedono il gioco base di *Obsession*, e prevedono le seguenti modifiche:

- Pagina 2: Tre modifiche alle regole del gioco base
- Pagine 3-7: Regole per l'espansione *Upstairs, Downstairs*, inclusi i quattro nuovi inservienti (la Cuoca, il Garzone, la Capocameriera, il Tuttofare), una spiegazione del draft degli inservienti e le regole per Passare
- Pagina 8: Regole e componenti aggiuntivi per partite a 5-6 famiglie
- Pagine 9-10: Regole per il *Gioco Competitivo a Squadre*
- Pagine 11-12: Regole per la *Sfida Tenuta in Solitario*
- Pagina 13: Regole per la modalità *Tableau*
- Pagina 14: Le Quattro nuove Tessere Miglioramento, modifiche ai componenti del gioco base e regole per i nuovi obiettivi pubblici Milestone

Contenuti

- ❖ Plancia Famiglia Howard (1)
- ❖ Gettoni Reputazione (14)
- ❖ Segnalini per la Ruota della Reputazione (2)
- ❖ Organizer (1)
- ❖ Tessere Miglioramento e MONUMENT (32)
- ❖ Inservienti Base (14)
- ❖ Nuovi Inservienti (20)
- ❖ Estensione della Plancia Mercato (1)
- ❖ Sacchetto di Stoffa Piccolo (1)
- ❖ Carte Nobiltà (37)
- ❖ Carte Promo (16)
- ❖ Carte Obiettivo (33)
- ❖ Carte Tema (10)
- ❖ Carte PV (30)
- ❖ Schede di Riferimento (10)
- ❖ Carte Milestone (10)
- ❖ Gettoni Milestone/Sfida Tenuta in Solitario (14)
- ❖ Tracciato dei Round a due facce per la Modalità *Tableau* (1)
- ❖ Blocchetto Segnapunti per 6 Famiglie (1)

Modifiche alle Regole del Gioco Base di *Obsession*

Segnalino Prima Famiglia

Riassunto della Nuova Regola: Il Segnalino Prima Famiglia ruota in senso antiorario.

Regola Precedente: Il Segnalino Prima Famiglia ruota in senso orario

Motivo del cambiamento: Elimina i tempi morti (fino a 8 turni in una partita a 5 famiglie) e compensa meglio l'ultima famiglia nella Stagione 1 (tale famiglia gioca per prima nella Stagione 2 e compie due turni consecutivi, un notevole vantaggio tattico).

Dettagli Regolamentari (un'alzata di cilindro a Mariya Meshcheryakova)

- **Preparazione:** Assegnate casualmente il Segnalino Prima Famiglia.
- **Preparazione:** A cominciare dalla persona a sinistra della prima famiglia e in senso orario, scegliete una Plancia Famiglia ciascuno (in questo modo la prima famiglia a giocare sarà l'ultima a scegliere la plancia).
- **Attenzione (non è una modifica regolamentare):** Per ogni round di gioco l'ordine di turno resta orario, a partire dalla prima famiglia.
- **Durante la Partita:** Al termine di ogni stagione (dopo il Corteggiamento), passate il Segnalino Prima Famiglia in senso antiorario (alla vostra destra).

Carte Obiettivo

Riassunto della Nuova Regola: Potete scegliere quali Carte Obiettivo conservare durante la partita.

Regola Precedente: Scegliete quali obiettivi conservare prima che inizi la partita.

Motivo del cambiamento: I requisiti delle Carte Obiettivo (CO) sono variabili: alcuni conferiscono facili Punti Vittoria, altri richiedono elaborati gruppi di tessere. La regola precedente prevedeva di pescare cinque CO durante la preparazione, scegliendone due da conservare. Tuttavia, valutare questi obiettivi prima della partita implica un certo grado di speculazione e, per molti obiettivi legati alle tessere, una notevole fortuna nel mercato.

Dettagli Regolamentari (un'alzata di cilindro a Martin Butcher)

- **Preparazione:** Per una partita regolare, pescate cinque carte per ogni famiglia e conservatele tutte.
- **Durante la partita:** Alla fine di ogni corteggiamento, ciascuna famiglia scarta una CO.
- **Tracciato dei Round:** In ogni round che prevede la pesca di una CO, ciascuna famiglia ne pesca due e le conserva entrambe.

In una partita regolare ciascuna famiglia otterrà un totale di sette CO, scartandone quattro e conteggiandone tre. In una partita estesa ciascuna famiglia otterrà un totale di otto CO, scartandone quattro e conteggiandone quattro.

Servants' Hall

Riassunto della Nuova Regola: Dovete spendere un inserviente per "rubare" reputazione.

Regola Precedente: A ogni turno "rubate" automaticamente un punto reputazione.

Motivo del cambiamento: La Servants' Hall era troppo potente.

Dettagli Regolamentari

- **Preparazione:** Sostituite le tessere Servants' Hall (SH) della prima edizione del gioco base con le due fornite nell'espansione *Upstairs, Downstairs*. Le copie della seconda edizione di *Obsession* non richiedono questa sostituzione.
- **Durante la Partita:** All'inizio di un turno, se possedete la SH potete posizionare qualunque inserviente disponibile – la fonte delle voci riguardanti un'altra famiglia – sulla tessera. La famiglia presa di mira riduce di un punto la propria reputazione. Durante la fase di pulizia, posizionate l'inserviente pettegolo nella casella Expended Service e eseguite la rotazione normalmente.

Attenzione:

- Potete utilizzare qualunque inserviente, inclusi il Maggiordomo, la Governante e il Vice Maggiordomo.
- Posizionate fisicamente un inserviente sulla tessera.
- Potete utilizzare la Servants' Hall SOLTANTO all'inizio del vostro turno, dopo aver effettuato la rotazione del servizio. Una volta iniziata la fase 3 (Ospitare un'Attività), non potete più usare la Servants' Hall
- Non potete utilizzare la Servants' Hall durante un round Corteggiamento.

Espansione *Upstairs, Downstairs* (nuova meccanica di servizio)

Nuovo Concetto di Servizio: Servizio Supplementare

ATTENZIONE: Questa sezione illustra una nuova meccanica di gioco fondamentale per comprendere i nuovi inservienti. Le regole sono spiegate nelle pagine seguenti.

Prima di iniziare a giocare con l'espansione *Upstairs, Downstairs*, potrà esservi utile un riassunto dei nuovi concetti nati con l'aggiunta della Cuoca, del Garzone, della Capocameriera, e del Tuttofare. Nel gioco base di *Obsession* il piazzamento degli inservienti è sempre obbligatorio e richiesto da un'icona sulla Tessera Miglioramento o Carta Nobiltà. **L'espansione *Upstairs, Downstairs* introduce un utilizzo facoltativo di inservienti che non prevede un'icona inserviente.** Giocare uno o più dei nuovi inservienti su una tessera o carta è sempre facoltativo (*servizio supplementare*) ed eseguito allo scopo di migliorare un favore o modificare una meccanica. Per attivare le abilità di un inserviente supplementare potete posizionarlo fisicamente su una tessera o carta insieme a ogni inserviente normale richiesto.

Considerate l'esempio nell'immagine a destra, che mostra una tipica attività durante un turno di *Obsession*. Ogni inserviente utilizzato è obbligatorio e richiesto da un'icona. La famiglia Howard riceve ospiti, i quali generano £200, quattro punti reputazione, l'invito "Pesca 2, scegli 1" di un Ospite Informale e l'invito alla cieca di un Ospite Prestigioso. Un turno eccellente!

Ora aggiungiamo i nuovi inservienti. Con la stessa mano di carte (che include alcuni ospiti che la nostra famiglia non ha potuto invitare) e le stesse tessere nell'organizer (che include alcune attività che la nostra famiglia non ha potuto organizzare), la nostra famiglia potrà ora ospitare l'attività mostrata a sinistra.

Questa nuova attività frutta alla famiglia £700, 8 punti reputazione, e due inviti "Pesca 2, scegli 1", uno di un Ospite Informale e uno di un Ospite Prestigioso! Come è possibile?

La Cuoca (arancione, posizionata sulla tessera Music Room) permette alla famiglia di invitare ospiti 1 o 2 livelli al di sopra della propria reputazione. In una situazione normale, la nostra famiglia (livello di reputazione 3) non avrebbe potuto invitare il Marchese of Tetbury (Marchese di Tetbury – livello di prestigio 5); tuttavia, la loro straordinaria cuoca rompe le resistenze sociali del marchese, che non può resistere alle ostriche lardellate di Mrs. Puggins.

Il Garzone (celeste, posizionato sulla carta del marchese) è incaricato dal maggiordomo di occuparsi di ogni necessità dello stimato ospite; il giovane aspirante cameriere passa l'intera settimana portando lettere all'ufficio postale per conto dell'indaffarato marchese. Il risultato è che il favore monetario di £500 aumenta a £600.

La Capocameriera (rosa, posizionata sulla carta di Lady Marianne Turner) è la domestica coi migliori agganci della zona, e procura informazioni deliziose alla padrona di casa, fornendole una selezione aggiornata di conoscenti prestigiosi menzionati da Lady Marianne (la nostra famiglia pesca due Ospiti Prestigiosi, scegliendone uno).

Infine, il Tuttofare (marrone, posizionato sulla Music Room vicino al livello di prestigio) è incaricato dal maggiordomo di aiutare a terminare la ristrutturazione della nuova Music Room, così che sia pronta per la visita del marchese. L'abilità del Tuttofare (una di cinque abilità) abbassa temporaneamente il livello di prestigio della Music Room di un punto, così che la nuova stanza sia pronta per il marchese (in una situazione normale la nostra famiglia, che ha una reputazione di 3, non avrebbe potuto usare la Music Room, che ha livello di prestigio 4).

Servizio Supplementare

in breve

SERVIZIO OBBLIGATORIO

Introdotta nel gioco base, è il servizio richiesto da una delle tre icone nell'immagine al centro a destra: bianco per il Cameriere, rosso per la Governante, blu per il Maggiordomo. Questo servizio è sempre obbligatorio! Senza l'inserviente previsto, la carta o la tessera non possono essere utilizzate.

SERVIZIO SUPPLEMENTARE

Introdotta da *Upstairs, Downstairs*, questo servizio NON è richiesto da un'icona. Il posizionamento segue alcune regole. **Prendete la scheda di riferimento nell'immagine in basso a destra e tenetela a portata di mano.**

Questo Servizio è sempre facoltativo! Usate questi servitori in modo strategico, sfruttandoli per l'invito di particolari ospiti o per l'organizzazione di determinate attività.

Upstairs, Downstairs: i Nuovi inservienti

Cuoca

Descrizione: La Cuoca è rappresentata da un meeples piccolo arancione, e potete utilizzarla per attrarre ospiti d'élite e aumentare la reputazione della famiglia.

Elementi Tematici: Come molte altre occupazioni Vittoriane, anche il cibo forniva un'occasione di esibirsi in veri e propri eventi. L'ambientazione elegante, la preparazione del personale domestico, la fine porcellana e la squisita argenteria non sarebbero valsi a nulla senza un'abile cuoca a impressionare gli ospiti e rendere le cene presso la tenuta di famiglia un avvenimento atteso. L'aristocrazia adorava pasti stravaganti; le cene di dodici portate non erano rare, e prevedevano piatti come: Composta di Piccioni, Orecchie d'Agnello, Finta Tartaruga, Scamone e Fegati di Pecora con Riso, Ostriche Lardellate, Palette di Bue, Costolette di Maiale, Piselli in Barattolo, Pasticcio alla Francese. Anche se la padrona di casa di solito progettava questi pasti elaborati, era la cuoca a fare la parte del leone. Le famiglie aristocratiche tenevano in gran conto cuoche esperte capaci di cavarsela con i banchetti più complessi.

Nota Tematica: La bravura della Cuoca è in bella mostra in tutti i pasti preparati durante le visite di ospiti alla tenuta, non solo per l'attività nella quale è stata impegnata.

Dettagli di Gioco: Posizionare la Cuoca sulla tessera dell'attività in corso ha due effetti:

- Aumenta sempre la reputazione della famiglia di un punto (anche quando usate la Cuoca come inserviente obbligatoria nella Renovated Kitchen)
- Permette facoltativamente di invitare Ospiti con un livello di prestigio 1 o 2 livelli al di sopra della reputazione di famiglia per farli partecipare a tale attività

Garzone

Descrizione: Il Garzone è rappresentato da un meeples piccolo celeste, e potete utilizzarlo per migliorare un favore monetario. In alternativa, il Garzone può accompagnare una carrozza o occuparsi di ospiti d'élite.

Elementi Tematici: Il garzone è solitamente un ragazzino o giovane adolescente che lavora come inserviente in una casa di livello superiore; è responsabile di compiti umili come spostare il carbone, badare alla porta d'ingresso, pulire e portare messaggi. Spesso è un apprendista cameriere e ci si aspetta che lavori un minimo di dodici ore al giorno. L'impiego di un garzone è il segno dell'investimento da parte della famiglia in un robusto personale domestico.

Dettagli di Gioco: Potete utilizzare il Garzone in tre modi:

- Posizionate il Garzone su una Carta Nobiltà che mostra un favore in sterline (£) per aumentarne il valore di £100.
- Potete utilizzare il Garzone al posto del Maggiordomo quando questi è l'inserviente obbligatorio su una Carta Nobiltà, anche se avete il Maggiordomo disponibile. Posizionate il Garzone sull'icona del Maggiordomo sulla carta; usato in questo modo, il Garzone non aumenta alcun favore di tipo £.
- Potete utilizzare il Garzone al posto del Cameriere sulla tessera SERVICE Carriage House (Rimessa per la Carrozza), anche se avete un Cameriere disponibile. Posizionate il Garzone sulla tessera Carriage House nel vostro organizer.

Capocameriera

Descrizione: La Capocameriera è rappresentata da un meeple piccolo rosa, e potete utilizzarla per vagliare i favori di presentazione di nuovi ospiti. In alternativa, la Capocameriera può occuparsi degli ospiti d'élite.

Elementi Tematici: In una parola, la capocameriera era responsabile della pulizia: cambiare le lenzuola, svuotare i vasi da notte, pulire i camini al piano superiore e molto altro. In una casa di livello superiore, la capocameriera supervisionava le cameriere, di cui era responsabile, e si occupava dei compiti meno duri nelle camere da letto, come cambiare e riparare le lenzuola, spolverare, curare piante e fiori.

Dettagli di Gioco: La Capocameriera (CC) può svolgere due azioni:

- Posizionate la CC su una Carta Nobiltà o sulla tessera dell'attività corrente (purché prevedano un favore di presentazione di nuovi ospiti) per avere la possibilità di vagliare gli ospiti (ossia guardare una carta in più quando invitate un nuovo ospite).
- Potete utilizzare la CC al posto della Governante quando questa è l'inseriente obbligatoria su una Carta Nobiltà, anche se avete la Governante disponibile. Posizionate la CC sull'icona della Governante sulla carta; usata in questo modo, la CC non vi permette di vagliare gli ospiti. **Attenzione:** Se possedete la tessera SERVICE Housekeeper's Room (Stanza della Governante), che permette alla CC di sostituire la Governante anche *sulle tessere* e la Cameriera in ogni situazione, la CC non vi permette di vagliare gli ospiti.

Tuttofare

Descrizione: Il Tuttofare è rappresentato da un meeple piccolo marrone, e potete utilizzarlo per aiutare con l'allestimento e lo smantellamento della fiera del villaggio locale o per assistere nei progetti di ristrutturazione.

Elementi Tematici: Il tuttofare o factotum era un lavoratore domestico jolly che svolgeva qualunque compito servile fosse necessario in una grandiosa casa vittoriana. Si svegliava molto prima della famiglia, e i suoi compiti erano svariati e spesso durissimi.

Dettagli di Gioco: il Tuttofare (TF) ha cinque abilità:

- Posizionate il TF sulla tessera Private Study durante un round Fiera del Villaggio, aumentando di £200 gli introiti di quella fiera (che la tessera Study sia stata voltata oppure no).
- Posizionate il TF su una tessera del Builders' Market al momento di un acquisto per diminuirne di £100 il costo.
- Posizionate il TF su una Tessera Miglioramento nel vostro organizer in cui il livello di prestigio sia visibile (tessere giocabili), diminuendo temporaneamente tale livello di prestigio di un punto.
- **Uso Singolo (in qualunque momento durante il vostro turno):** Rimuovete il TF dal gioco per effettuare un aggiornamento del Builders' Market.
- **Uso Singolo (in qualunque momento durante il vostro turno):** Rimuovete il TF dal gioco per cercare nel sacchetto una specifica tessera (*escluse le tessere MONUMENT*) e posizionarla nello spazio £800 del Builders' Market; rimettete la tessera nello spazio £300 nel sacchetto, fate scivolare verso sinistra le restanti cinque tessere e posizionate la nuova tessera nello spazio £800, dove può essere acquistata normalmente.

Chiarimenti

- **Tempistica del Servizio Supplementare.** L'ordine di gioco prevede che il servizio sia offerto nella fase 5. Questa regola si riferisce al servizio obbligatorio. *Il Servizio Supplementare* può essere offerto in vari momenti lungo il flusso di gioco. Il Tuttofare per esempio si usa prevalentemente nelle fasi 2, 3 e 7.
- **Azioni Speciali e Fiera del Villaggio?** Potete usare un'azione speciale per rendere nuovamente disponibile il Tuttofare per una Fiera del Villaggio; le azioni speciali possono infatti essere eseguite in qualunque momento del vostro turno.
- **Regola del "Pezzo Toccato, Pezzo Mosso"?** Se posizionate il Tuttofare su una tessera del mercato per ottenere lo sconto o su una tessera dell'organizer per abbassarne il livello di prestigio, non siete obbligati a eseguire la relativa azione. Se, dopo aver attentamente valutato, non potete o volete compiere l'acquisto o usare la tessera dell'organizer, riposizionate il Tuttofare nell'area Available Service.

Upstairs, Downstairs: Regola per Assumere Inservienti e Limitazioni

Attenzione: Questa regola per assumere/passare è obbligatoria quando usate *Upstairs, Downstairs*. Potete comunque utilizzarla facoltativamente nelle partite di *Obsession* senza l'espansione.

Assumere Inservienti quando Passate

Riassunto della Nuova Regola: Potete assumere nuovi inservienti quando passate.

Regola del Gioco Base: Assumere è una delle azioni che potete compiere in un turno regolare. Potete Passare solo in un turno diverso.

Motivo del cambiamento: L'introduzione di quattro nuovi inservienti non rende l'assunzione di nuovi Valletti, Cameriere Personali e Camerieri meno importante per una strategia di successo. Visto il numero limitato di azioni in una partita, gli inservienti sarebbero poco sfruttati senza meccaniche che li rendano più facilmente accessibili: ecco il motivo di questa regola e del draft degli inservienti (pagina 7).

Dettagli Regolamentari

- **Riprendere in mano il Mazzo e Aggiornare il Servizio:** Come nel regolamento originale, riprendete in mano la vostra pila degli scarti (passaggio 1) e aggiornate il servizio (passaggio 2).
- **Nuova Opzione di Assunzione:** Nel regolamento originale, il passaggio 3 vi permetteva di scegliere se guadagnare £200 o aggiornare il Builders' Market. La nuova regola aggiunge una terza opzione: assumere nuovi inservienti (vedi scheda di riferimento).
- **Assumere Inservienti:** Questa azione facoltativa funziona esattamente come quella descritta nel Regolamento di *Obsession*: posizionate la tessera iniziale Butler's Room sulla plancia famiglia insieme al Maggiordomo o Vice Maggiordomo come inserviente obbligatorio. Scegliete due inservienti dalla plancia mercato e posizionatevi nella sezione Expended Service (il Vice Maggiordomo può essere assunto solo con l'acquisto della tessera SERVICE Butler's Pantry dal mercato).
- **Regola Fondamentale – Limitazioni:** Potete assumere due o più Valletti, Cameriere Personali e Camerieri, ma potete possedere solo una Cuoca, un Garzone, una Capocameriera e un Tuttofare; se avete utilizzato il Tuttofare per aggiornare il mercato o cercare nel sacchetto una tessera (vedi Tuttofare, pagina 5), non potete assumerne un altro per sostituirlo.
- **Reclutare (Rubare) Inservienti:** Se utilizzate la Butler's Room sul lato che mostra la rosa, potete reclutare da un'altra famiglia soltanto Valletti, Cameriere Personali e Camerieri. Non potete mai reclutare da un'altra famiglia i nuovi inservienti di *Upstairs, Downstairs* (Cuoca, Garzone, Capocameriera, Tuttofare). **Attenzione:** La regola originale che proibisce il reclutamento di Maggiordomo, Governante e Vice Maggiordomo resta valida.
- **Disponibilità del Maggiordomo:** Quando assumete inservienti passando, ricordate di eseguire sempre l'aggiornamento del servizio prima di assumere nuovi inservienti; questo comporta che il Maggiordomo sia sempre disponibile per occuparsi di un'assunzione. Dopo questa azione, posizionate il Maggiordomo e i nuovi inservienti nella sezione Expended Service della vostra plancia famiglia.

Assumere senza Passare?

La regola originale prevedeva di utilizzare la tessera Butler's Room come unica attività di un turno regolare. Potete ancora utilizzare la regola originale? In verità, no.

Con questa nuova regola, assumere in un turno regolare senza passare è possibile, ma non ha senso. Anche se decidete di assumere inservienti con la vecchia regola, perché dovrete rinunciare a due preziose azioni gratuite come aggiornare il servizio e riprendere in mano il mazzo gratuitamente?

Se volete assumere inservienti per due o più turni consecutivi (cosa incredibilmente rara), avreste comunque il vantaggio di rendere disponibile il primo gruppo di nuovi inservienti assunti.

Questa situazione genera una sfida strategica per quelle famiglie che decidono di assumere nella prima stagione per espandere le proprie possibilità di organizzare attività nelle fasi iniziali della partita. Con la nuova regola, assumere nella Stagione 1 comporta che aggiornare il servizio e riprendere in mano la pila degli scarti siano inefficienti (e questo potrebbe costringervi a passare una volta in più durante la partita).

Tuttavia, ci sono molti ottimi motivi per assumere i nuovi validi inservienti di *Upstairs, Downstairs* nelle fasi iniziali per trarre i massimi vantaggi dalle loro abilità speciali. Decisioni, decisioni!

Passare senza Assumere?

Passerete in ogni turno in cui assumete, ma non tutte le volte che passate assumerete: spesso preferirete guadagnare £200 o aggiornare il mercato.

Usare la nuova regola senza i servitori di *Upstairs, Downstairs*?

Potete adottare la nuova regola anche in una partita al gioco base. **Attenzione:** Questo causerà punteggi piuttosto alti, ma la nuova regola aumenta anche l'importanza degli inservienti e rende molto più interessanti i turni in cui passate.

Upstairs, Downstairs: Preparazione e draft

Preparazione dell'Area Famiglia e Draft

Per permettere il draft dei nuovi inservienti e il resto della preparazione dell'area famiglia con l'espansione *Upstairs, Downstairs*, è necessario variare leggermente la normale sequenza ed eseguire **solamente il primo passaggio** della preparazione dell'area centrale di gioco prevista a pagina 4 del Regolamento di *Obsession* (che avviene normalmente dopo la preparazione dell'area famiglia, pagina 3).

Iniziate a preparare la partita posizionando la plancia mercato al centro del tavolo. Poi componete l'area Servants for Hire come segue:

- **2 Famiglie in Gioco:** 2 VM, 4 Ca, 2 V, 2 CaP, 2 Cu, 2 G, 2 CCa, 2 TF
- **3 Famiglie in Gioco:** 2 VM, 6 Ca, 3 V, 3 CaP, 3 Cu, 3 G, 3 CCa, 3 TF
- **4 Famiglie in Gioco:** 2 VM, 8 Ca, 4 V, 4 CaP, 4 Cu, 4 G, 4 CCa, 4 TF
- **5 o 6 Famiglie in Gioco:** 2 VM, 10 Ca, 5 V, 5 CaP, 5 Cu, 5 G, 5 CCa, 5 TF

(Legenda: VM – Vice Maggiordomo, Ca – Cameriere, CaP – Cameriera Personale, Cu – Cuoca, G – Garzone, CCa – Capocameriera, TF – Tuttofare)

La preparazione dell'area famiglia può dunque iniziare come indicato a pagina 3 del Regolamento di *Obsession*, con le seguenti modifiche:

- **Preparazione al Draft:** Prendete *un meeple per ciascuna tipologia* di inservienti "piccoli" (Cuoca, Garzone, Capocameriera, Tuttofare, Valletto, Cameriera Personale e Cameriere) dall'area Servants for Hire e metteteli al centro del tavolo per il draft.
- **Passaggio 1:** Decidete la prima famiglia a giocare
- **Passaggio 2:** A partire dalla famiglia *a sinistra* della prima a giocare e in senso orario, tutti scelgono una plancia famiglia e selezionano un inserviente tra quelli al centro del tavolo. Attenzione:
 - Se scegliete la plancia famiglia Howard (che prevede la Cuoca come bonus famiglia), non potete selezionare col draft una seconda Cuoca. Tutte le altre famiglie, ovviamente, possono invece scegliere una cuoca.
 - Posizionate ogni inserviente scelto col draft nello spazio Available Service della vostra plancia famiglia.
 - L'area al centro del tavolo non viene rifornita; dopo che un inserviente è stato selezionato, la famiglia successiva sceglie tra gli inservienti rimanenti.
 - Se scegliete la plancia famiglia York (che prevede un Cameriere in più come bonus famiglia), potete scegliere un altro Cameriere col draft (non vi è limite al numero di Camerieri che possono essere assunti).
 - **Al termine del draft, riposizionate gli inservienti che non sono stati scelti nell'area Servants for Hire della plancia mercato.**
- Terminate la preparazione dell'area famiglia come indicato a pagina 3 del Regolamento di *Obsession*, a partire dal passaggio 3. **Al passaggio 10, assicuratevi di utilizzare le Carte Obiettivo dell'espansione *Upstairs, Downstairs*.**
- Vi raccomandiamo di utilizzare le schede di riferimento che sintetizzano le abilità dei nuovi inservienti.

Preparazione dell'Area Centrale di Gioco

Preparate l'area centrale di gioco come descritto a pagina 4 e 5 del Regolamento di *Obsession*, con le seguenti modifiche:

- Passaggio 1: Questo passaggio è stato completato riposizionando gli inservienti avanzati dal draft sulla plancia mercato.
- Passaggi 2-5: Seguite le indicazioni del Regolamento di *Obsession*.
- Passaggio 6: Si noti che la selezione dei monumenti per le partite a 5 o 6 famiglie è identica a quella per le partite a 4 famiglie.
- Passaggi 7-9: Seguite le indicazioni del Regolamento di *Obsession*.

PROMEMORIA: Ciascuna famiglia, in qualunque momento della partita, può possedere una sola Cuoca, Garzone, Capocameriera e Tuttofare; se scartate il Tuttofare per aggiornare il Builders' Market o per scegliere una tessera dal sacchetto, non potete assumerne un altro per sostituirlo.

Regole per Partite a 5 o 6 Famiglie

Plance Famiglia e Organizer

Sono disponibili sei plance famiglia:

- *Obsession* (4): Asquith, Cavendish, Ponsonby, York (+ 4 organizer)
- *Wessex* (1): Wessex (senza organizer)
- *Upstairs, Downstairs* (1): Howard (+ 1 organizer)

Sia la plancia Howard che la plancia Wessex possono essere aggiunte al gioco base di *Obsession* così da avere cinque famiglie in gioco. Entrambe sono necessarie per una partita a 6 famiglie. **Attenzione:** Nella plancia Howard e in tutte le plance famiglia della seconda edizione l'organizer della tenuta di campagna è prestampato su uno dei due lati (le cinque tessere iniziali possono essere allineate sotto alla plancia famiglia – vedi esempio nell'immagine in alto a destra); *dal momento che sono disponibili solo cinque organizer della tenuta di campagna, almeno una delle famiglie in gioco deve utilizzare tale lato in una partita a 6 famiglie.*

Ospiti, Inservienti e Altri Componenti

- **Ospiti:** Aggiungete le 33 carte nobiltà di *Upstairs, Downstairs* per assicurare che vi sia un numero sufficiente di ospiti per partite a 5 o 6 famiglie. **Regola Fondamentale:** Rimettete sempre gli ospiti vagliati o congedati al fondo del relativo mazzo. Se gli ospiti terminano, non è possibile invitarne altri.
- **Inservienti:** Questa espansione contiene gli inservienti iniziali aggiuntivi per le partite a 5 o 6 famiglie, oltre a un diverso quantitativo di inservienti che possono essere assunti.
- **Carte Obiettivo:** Mescolate le Carte Obiettivo (CO) scartate al termine di ogni stagione e rimettetetele al fondo del mazzo CO sulla plancia mercato. Questa assicurerà un numero di CO sufficiente per partite regolari ed estese.

Partita a 5 Famiglie – Preparazione dell'Area Centrale di Gioco

- Passaggi 1 e 2 (pagina 3 del Regolamento di *Obsession*): Se giocate senza l'espansione *Upstairs, Downstairs*, l'ultima famiglia a giocare viene compensata con £200 (poiché non giocherà mai per prima in alcuna stagione). Se giocate con l'espansione *Upstairs, Downstairs*, non applicate questa compensazione; seguite le regole del draft degli inservienti a pagina 7 di questo Regolamento.
- Passaggi 3-10: Terminate la preparazione delle aree famiglia come descritto nel Regolamento di *Obsession*. Utilizzate le CO dell'espansione se giocate con i nuovi inservienti.

Partita a 5 Famiglie – Area Centrale di Gioco

- Passaggio 1 (pagina 4 del Regolamento di *Obsession*): Componete l'area Servants for Hire con due Vice Maggiordomi, dieci Camerieri, cinque Valletti e cinque Cameriere Personali.
- Passaggi 2-9: Terminate la preparazione dell'area centrale di gioco.

Partita a 6 Famiglie – Regole e Preparazione

La modalità individuale a 6 famiglie è uno stretch goal del Kickstarter: il playtest non è stato eseguito in modo accurato, e una partita di questo tipo richiede una preparazione differente e delle modifiche al regolamento (vedi sotto).

La modalità ufficiale per partite a 6 famiglie di *Obsession* è quella competitiva **a squadre** (vedi pagine seguenti). **Attenzione: Nel passaggio 10 della preparazione utilizzate sempre 4 CO per tutte le partite a 6 famiglie, individuali o a squadre, regolari o estese.**

Modalità Individuale Competitiva a 6 Famiglie: Modifiche al Regolamento

Preparazione dell'Area Famiglia: Se giocate senza gli inservienti di *Upstairs, Downstairs*, compensate l'ultima famiglia con £300 e la penultima con £200. In alternativa, utilizzate il draft degli inservienti. Nelle partite a 6, inoltre, tutte le famiglie ricevono inoltre 4 CO durante la preparazione.

Componenti dell'Area Centrale di Gioco: Preparate come in una partita a 5 famiglie. Ciò comporta che non userete sinervienti aggiuntivi del gioco base e che utilizzerete solo 5 di ognuno dei nuovi inservienti di *Upstairs, Downstairs* (se usate l'espansione). Dovrete elaborare strategie per far fronte alla scarsità di personale e alla competizione sul mercato delle assunzioni. **Promemoria:** Rimettete le CO scartate al fondo del mazzo.

Regole del Limite di Ospiti: Con un numero di famiglie in gioco così alto, vi consigliamo di stabilire un limite massimo di sei Ospiti Prestigiosi per ogni famiglia, esclusi i Fairchild. Raggiunto il limite potete ancora pescare nuovi ospiti, ma dovete scartare fino ad averne un massimo di sei nel mazzo. Il rispetto della regola sarà basato sull'onore, ma tutte le famiglie sono composte da gentildonne e gentiluomini Vittoriani, quindi non dovrebbero presentarsi problemi. Nel conteggio finale dei punti a fine partita, sottraete i PV di tutti gli Ospiti Prestigiosi sopra il limite di sei.

Modalità Competitiva a Squadre (4 o 6 famiglie)

La modalità ufficiale per 6 famiglie consiste in una competizione tra 3 squadre di 2 membri ciascuna.

Preparazione

Assegnazione dei posti: I membri di una squadra devono sedersi l'uno di fronte all'altro, separati da un membro di ciascuna delle due squadre avversarie (sia a destra che a sinistra).

Preparazione dell'Area Centrale di Gioco e dell'Area Famiglia: Seguite le istruzioni di preparazione di *Upstairs, Downstairs* (pagina 7). Per il draft, decidete casualmente la prima *squadra* e assegnate il segnalino prima famiglia a uno dei suoi membri. La persona alla sua sinistra comincerà il draft degli inservienti (vedi pagina 7). Il draft procede normalmente in senso orario, e ogni squadra è libera di coordinare tutti gli aspetti riguardanti la scelta delle plance famiglia e degli inservienti. **Se giocate in 6**, ricordate che ogni persona in gioco – sia nelle partite regolari che in quelle estese – comincia sempre con 4 Carte Obiettivo (CO); dovete rimettere al fondo del relativo mazzo sulla plancia mercato tutte le CO scartate al termine di una stagione (vedi pagina 2).

I membri di ogni squadra collaborano per guadagnare il maggior numero di PV:

- I vostri familiari e gli amici intimi possono partecipare alle attività degli altri membri della vostra squadra
- Potete prestare inservienti agli altri membri della vostra squadra, se necessario
- Potete donare cifre simboliche di denaro (£100 o £200) agli altri membri della vostra squadra
- Potete discutere e coordinare obiettivi con gli altri membri della vostra squadra
- La discussione al tavolo è una parte prevista del gioco, ma le dichiarazioni pubbliche potrebbero aiutare le squadre avversarie. È consigliabile una discussione privata, dopo la preparazione, riguardante obiettivi, corteggiamento e altre strategie.

Definizioni: Le regole seguenti si applicano ai due membri di una medesima squadra. **Membro attivo** identifica colui che sta ospitando un'attività, e **Altro Membro** indica il membro della squadra a cui viene chiesto di fornire denaro, inservienti e/o ospiti.

Azioni Cooperative

Denaro: Nel proprio turno, il membro attivo può chiedere all'altro membro £100 o £200.

- L'altro membro può accettare o rifiutare.
- Questo denaro è un regalo e non dovrà essere restituito.
- L'altro membro può eseguire un'Azione Speciale (AS) per il prestito.

Inservienti: Nel proprio turno, il membro attivo può prendere in prestito inservienti dall'altro membro.

- Tutti gli inservienti presenti nell'area Available Service possono essere selezionati.
- L'altro membro può eseguire un'AS per rendere nuovamente disponibile un inserviente.
- L'altro membro può accettare o rifiutare.
- Terminata l'attività, restituite gli inservienti presi in prestito all'altro membro perché li posizioni nella sua area Expended Service.

Ospiti: Nel proprio turno, il membro attivo può invitare familiari e amici intimi (ossia ospiti iniziali, riconoscibili dalla piccola corona sotto al livello di prestigio) dell'altro membro per partecipare a un'attività.

- I familiari possono partecipare all'attività se presenti nella mano di carte attiva dell'altro membro (non nella pila degli scarti).
- Tutti gli ospiti iniziali possono partecipare all'attività se presenti nella mano di carte attiva dell'altro membro, inclusi gli ospiti iniziali ottenuti a inizio partita e gli altri eventualmente acquisiti durante il gioco.

Attenzione: Tutti i favori degli ospiti iniziali vanno al membro attivo.

- Il membro attivo può invitare un numero qualunque e anche esclusivamente familiari o ospiti dell'altro membro
- Terminata l'attività, posizionate gli ospiti utilizzati nella pila degli scarti dell'altro membro.

Importante – Favori dei Familiari: I favori dei familiari in visita non vanno automaticamente al membro attivo.

- Padrone di casa: Potete assegnare il suo favore di £200 all'uno o all'altro membro della squadra.
- La padrona di casa prevede una scelta tra due diversi favori:
 - Presentazione: Potete assegnare il favore di presentazione di nuovi ospiti all'uno o all'altro membro della squadra.
 - Congedare: Potete utilizzare l'azione di congedare esclusivamente per congedare un ospite dal mazzo nobiltà dell'altro membro.

Modalità Competitiva a Squadre (4 o 6 famiglie) – Continua

- L'erede prevede una scelta tra due diversi favori:
 - Denaro: Potete assegnare il favore di £100 all'uno o all'altro membro della squadra.
 - Reputazione: Assegnate la reputazione guadagnata all'altro membro della squadra.
- La giovane figlia prevede due favori:
 - Presentazione: Potete assegnare il favore di presentazione di nuovi ospiti all'uno o all'altro membro della squadra.
 - Bonus Ammiratore: Assegnate la reputazione guadagnata all'altro membro della squadra.

Conteggio Finale dei Punti

- Per ogni categoria sul blocchetto segnapunti eccetto Reputazione e Carte Obiettivo, calcolate una media dei punteggi dei membri di ciascuna squadra, arrotondando per difetto.
- Per la Reputazione, calcolate la reputazione più bassa tra i membri di ciascuna squadra (questo fa sì che non si possa trascurare completamente la reputazione di una famiglia per favorire la squadra). *Si noti che il membro con la reputazione più alta può spenderla verso la fine della partita senza alcun impatto negativo!*
- Per le Carte Obiettivo, la squadra sceglie di calcolare tre obiettivi qualunque (anche tutti dello stesso membro).

PV su Tessere Miglioramento: Media tra i Membri

PV sulle Carte Nobiltà: Media tra i Membri

PV delle Carte Obiettivo: Ogni squadra sceglie 3 CO

PV da Reputazione: Reputazione Più Bassa tra i Membri

PV dai Servitori: Media tra i Membri

PV dal Patrimonio: Media tra i Membri

PV da Corteggiamento/Carte PV: Media tra i Membri

Sfida Tenuta in Solitario

La modalità solitario classica di *Obsession* consiste nell'affinare le proprie capacità di Corteggiamento contro avversari virtuali di difficoltà crescente. La Sfida Tenuta in Solitario (STS) elimina il Corteggiamento e sposta l'attenzione sullo sviluppo della tenuta come percorso per la vittoria.

Preparazione

Preparazione dell'Area Famiglia: Preparate l'area famiglia come indicato a pagina 3 del Regolamento di *Obsession*, con tre eccezioni: 1) siete sempre la famiglia di partenza, 2) non pescate carte obiettivo a inizio partita e 3) effettuate il draft di un inserviente (vedi pagina 7 per i dettagli del draft).

Gettoni Reputazione (GR): Le partite regolari ed estese della STS utilizzano la stessa quantità di GR descritta a pagina 3 del Regolamento di *Obsession*. Le indicazioni di gioco relative alle partite regolari della STS sono segnate in giallo sul Tracciato dei Round per la modalità *Tableau*: l'obiettivo è superare 132 punti prima del round 12. Le indicazioni di gioco relative alle partite estese della STS sono segnate in rosso: l'obiettivo è superare 188 punti prima del round 15.

Preparazione dell'Area Centrale di Gioco: Componete la plancia mercato per una partita a 2 famiglie, come indicato a pagina 4 e 5 del Regolamento di *Obsession*, con le seguenti modifiche:

- Passaggio 1: Aggiungete una Cuoca, un Garzone, una Capocameriera e un Tuttofare alla riserva (sottratto ogni nuovo inserviente ottenuto dal bonus famiglia/draft – vedi pagina 7 per i dettagli).
- Passaggio 2: Rimuovete tutti gli obiettivi bonus di gruppo dal mazzo delle Carte Obiettivo.
- Passaggio 6: Invece di riempire il sacchetto viola, componete una riserva con **una copia di ogni Tessera Miglioramento (incluse le tessere Suite)**. Utilizzate cinque tessere MONUMENT, una per ciascuna categoria di miglioramento. Rimettete le tessere inutilizzate nella scatola. **Attenzione:** Non utilizzate le tessere ibride.
- Passaggio 7: Ponete sul tavolo il Tracciato dei Round per la modalità *Tableau* e posizionate la pedina bianca sulla casella START del tracciato. Mescolate e posizionate le Carte PV nel relativo spazio.
- Passaggi 8 e 9: Nella STS il Builders' Market funzionerà in modo diverso rispetto a una normale partita di *Obsession*. I sei spazi del mercato conterranno come di seguito tutte le tessere messe da parte al passaggio 6. Raggruppate le tessere per tipologia e impilatele secondo il Numero di Ordinamento delle Tessere (NOT), col numero più basso in cima. Posizionate ogni pila in un diverso spazio del mercato: SERVICE nel primo spazio a sinistra (£300), SPORTING nel secondo (£400), ESSENTIALS nel terzo (£500), ESTATE nel quarto (£600), PRESTIGE nel quinto (£700) e MONUMENT nell'ultimo spazio a destra (£800). Ponete ogni Gettone STS sotto il relativo spazio del mercato, secondo il valore indicato sul gettone; posizionate il gettone "No Purchase/19-20" in un punto qualunque al di sopra degli spazi del mercato. Prendete il d20.

Varianti: Per una sfida di difficoltà crescente, potete utilizzare le carte solitario di *Obsession* e *Wessex* (utilizzando i punteggi base) al posto dell'obiettivo indicato sul tracciato (che corrisponde al livello di difficoltà esperto). Aggiungete i PV dei monumenti rovistati al punteggio base dell'avversario virtuale per una difficoltà *estrema*.

Flusso di Gioco

Ogni turno della STS segue il flusso di gioco indicato sulla plancia famiglia, fatta eccezione per il Passaggio 7: **Acquistare dal Builders' Market** (più avanti maggiori dettagli su questo aspetto). Spostate la pedina sul tracciato dei round in senso antiorario al termine di ogni turno, sino a che non sono soddisfatte le seguenti due condizioni di fine partita:

1. Avete reputazione MAX, e
2. Il vostro organizer è completo. Perché l'organizer sia completo, dovete:
 - Riempire con Tessere Miglioramento un certo numero di righe, a seconda della lunghezza della partita. Per esempio, una partita regolare prevede di completare tre righe, per un totale di 15 tessere. **Attenzione:** In una partita estesa dovete riempire quattro righe, per un totale di 20 tessere.
 - Voltare tutte le tessere (che possono essere voltate) dal lato che mostra la rosa. Non potete mai voltare le tessere MONUMENT e SERVICE (fatta eccezione per la Butler's Room).

Non appena queste due condizioni sono soddisfatte, la partita termina e procedete al conteggio dei punti (vedi Conteggio Finale dei Punti alla pagina seguente).

Sfida Tenuta in Solitario – Continua

Passaggio 7, Flusso di Gioco: Acquistare dal Builders' Market

- Potete acquistare al mercato col vantaggio di avere disponibili da subito tutte le Tessere Miglioramento e conoscendone il prezzo; proprio come in una normale partita di *Obsession*, il prezzo di ciascuna tessera corrisponde al costo indicato sullo spazio del mercato +/- ogni modificatore stampato sulla tessera acquistata.
- In ogni singolo turno, potete acquistare tante tessere quante il vostro patrimonio vi permette.
- Potete acquistare qualunque tessera da qualunque pila.
- Non potete superare la dimensione dell'organizer prevista dalla lunghezza di partita che state giocando; per esempio, in una partita regolare non potete acquistare una quarta tessera SERVICE *a meno che* prima scartiate (rimuovendola dal gioco) una tessera SERVICE già presente nel vostro organizer.
- Durante le Builders' Holiday potete acquistare ogni tessera con uno sconto di £100.

Dopo il Passaggio 7, l'avversario virtuale rovistereà tessere dalle pile nel mercato. Tirate il d20 e, in base al risultato, rimuovete una tessera dalla pila corrispondente (se presente).

Esempio 1: Il risultato del dado è 6. Poiché si tratta del primo numero nell'intervallo indicato dal relativo gettone (£500/6-8), rimuovete la prima tessera (in cima) dello spazio £500 del mercato.

Esempio 2: Il risultato del dado è 13. Poiché si tratta del secondo numero nell'intervallo indicato dal relativo gettone (£700/12-14), rimuovete la seconda tessera (a partire dalla cima) dello spazio £700 del mercato.

Attenzione: L'avversario virtuale non può mai rovistare da una pila se ciò non vi permetterebbe di completare il vostro organizer (perché non resterebbe un numero sufficiente di tessere di una specifica categoria). In questi casi non rimuovete alcuna tessera.

Tracciato dei Round: Sulla sesta casella del tracciato dei round è presente l'icona di una signora in abito da ballo, che segnala il Gran Ballo. Seguite le istruzioni dettagliate nella sezione Modalità *Tableau* (pagina 13).

Eccezioni alle Regole: Utilizzate le eccezioni previste dalla modalità solitario classica (pagina 19 del Regolamento di *Obsession*).

Conteggio Finale dei Punti

Conteggiate i punti utilizzando il blocchetto segnapunti di *Obsession*, sommando 5 PV per ogni round rimasto prima dell'obiettivo (round 12 in una partita regolare) o sottraendo 5 PV per ogni round giocato oltre l'obiettivo. Confrontate il vostro punteggio finale con l'obiettivo di punteggio e proclamate chi ha vinto!

Variante: Per una sfida più impegnativa sommate al punteggio dell'avversario virtuale i PV dei monumenti rovistati.

Modalità *Tableau*

La modalità *Tableau* è una versione scacchistica di *Obsession*. È progettata per rimuovere quasi per intero la casualità e la variabilità che mimano la sorte Vittoriana nelle normali partite. Esistono alcune meccaniche per mitigare l'alea rimasta – sta a voi decidere come aggirarla (per esempio, se non gradite la pesca casuale da un mazzo, la Capocameriera sarà fondamentale). Le caratteristiche specifiche della modalità *Tableau* sono le seguenti: 1) Utilizzate il Tracciato dei Round per la Modalità *Tableau*, 2) Non c'è alcuna fase Corteggiamento e 3) La partita termina immediatamente non appena una famiglia ha reputazione Max **al termine del proprio turno** (non giocate ulteriori turni).

Preparazione

Preparazione dell'Area Famiglia: Preparate l'area famiglia scegliendo le plance ed effettuando un draft degli inservienti come descritto a pagina 7 di questo regolamento, seguendo le seguenti indicazioni: 1) Non pescate carte obiettivo a inizio partita 2) Utilizzate la variante del draft degli Ospiti Iniziali (pagina 34 del Glossario) e 3) Ricordate che con la variante *Duello Tableau* dovete utilizzare il gettone reputazione 9/10 (i livelli di reputazione aggiuntivi rendono il *Duello* una versione altamente strategica del gioco, diversa dalla corsa della modalità *Tableau* originale).

Preparazione dell'Area Centrale di Gioco: Componete la plancia mercato come descritto a pagina 7 di questo regolamento, con le seguenti modifiche:

- Passaggio 2: Rimuovete tutti gli obiettivi bonus di gruppo dal mazzo delle Carte Obiettivo.
- Passaggio 6: Utilizzate le tessere MONUMENT con i valori più bassi di PV (espansione *Upstairs, Downstairs*).
- Passaggio 7: Utilizzate il Tracciato dei Round per la Modalità *Tableau*, posizionando la pedina bianca sulla casella START. Mescolate le Carte PV e ponetele nel relativo spazio. Non utilizzate Charles ed Elizabeth Fairchild.

Flusso di Gioco

Non ruotate mai il segnalino prima famiglia. Muovete la pedina sul tracciato dei round in senso antiorario, e giocate turni regolari seguendo il Flusso di Gioco indicato sulle plance famiglia. La partita termina **immediatamente** non appena una famiglia ha raggiunto il livello di reputazione Max al termine del proprio turno.

Regole del Builders' Market: Utilizzate le due regole seguenti:

- Utilizzate la variante del mercato Queen Victoria descritta a pagina 33 del Glossario di *Obsession*
- Al termine del Round 3, attivate entrambe le riserve delle tessere per il resto della partita. Trovate le istruzioni dettagliate sul funzionamento delle riserve del Builders' Market a pagina 15 del Regolamento di *Obsession*.

Gran Ballo: All'inizio del quinto round si tiene un Gran Ballo. Come prima azione del proprio turno (dopo la rotazione del servizio), ogni famiglia pesca tre Ospiti Prestigiosi dalla riserva, scegliendone uno e rimescolando le carte restanti al fondo del mazzo. Svolgete il resto dei vostri turni normalmente e poi spostate la pedina nella casella successiva.

Conteggio Finale dei Punti

Calcolate il punteggio tenendo conto **esclusivamente** dei PV sulle Tessere Miglioramento e della reputazione familiare, +/- i seguenti tre modificatori: - PV dagli ospiti negativi, + PV per ogni obiettivo completato, + PV dalle Carte Punti Vittoria. Non contegiate i PV dagli ospiti positivi, dal denaro e dagli inservienti. In caso di pareggio, vince la famiglia col maggior numero di PV sulle Tessere Miglioramento.

*Un ringraziamento speciale per la revisione va a
James Cartwright, Martin Joynes, Dave Peters e
Scott Sinelli*

Nuovi Componenti (tessere, milestone)

Nuove Tessere Miglioramento

Carriage House (Rimessa per la Carrozza): La Carriage House vi permette di aumentare o diminuire il numero di ospiti previsti da una Tessera Miglioramento. Le regole della Carriage House sono le seguenti:

- Dovete posizionare un Cameriere (o Garzone/Vice Maggiordomo) sulla tessera per attivarne la funzione
- Ogni ospite aggiuntivo deve soddisfare i normali requisiti (livello di prestigio, genere ecc.)
- Non potete ridurre il numero di ospiti a zero
- Non potete aumentare il numero degli ospiti di una tessera Suite
- Non potete utilizzare la Carriage House per attività che richiedono soltanto familiari

Stocked Lake (Laghetto Artificiale): Lo Stocked Lake costituisce la prima tessera SPORTING con un livello di prestigio 6.

Renovated Kitchen (Cucina Ristrutturata): La Renovated Kitchen vi permette di attrarre ospiti che altrimenti non potreste permettervi. Le regole della Renovated Kitchen sono le seguenti:

- Lato anteriore: La Cuoca è l'inserviente obbligatoria per l'attività di Gourmet Tasting (Degustazione di Prelibatezze), che vi permette di invitare due ospiti qualunque (indipendentemente dal livello di prestigio).
- Lato posteriore: Dopo che l'avete voltata, questa tessera assegna alla Cuoca un'abilità permanente per il resto della partita: potete aumentare di uno il numero di ospiti di qualunque attività in cui utilizzate la Cuoca (inclusi i casi in cui svolgiate servizio supplementare).
- L'ospite aggiuntivo deve soddisfare i normali requisiti (livello di prestigio, genere ecc.).
- Non potete aumentare il numero degli ospiti di una tessera Suite

Housekeeper's Room (Stanza della Governante): La Housekeeper's Room dona alla Capocameriera una nuova abilità permanente: essa potrà sostituire sia la Governante che la Cameriera Personale, anche se avete queste ultime disponibili.

Tessere Promo Ideate dai Backer: Le due Tessere Miglioramento che hanno vinto il concorso legato al crowdfunding sono la Parish Church (Chiesa Parrocchiale) e il Babbling Brook (Ruscello Mormorante).

La **Parish Church** (di Stephen Cleary) si trasforma da attività a monumento. Sul lato anteriore non richiede servizio; sul lato posteriore permette a chi la possiede di scegliere tra due favori *durante la Fase 2*: £100 o un punto reputazione.

Il **Babbling Brook** (di MJ Petric) è una tessera ibrida (può essere voltata più volte su entrambi i lati). Questa tessera entra in gioco sul lato che mostra una linea al di sotto del fiore stilizzato nell'angolo superiore destro.

Milestones (Obiettivi Pubblici)

Obiettivi pubblici che possono essere aggiunti a ogni modalità di gioco o utilizzati in alternativa agli obiettivi privati.

Preparazione: Scegliete due milestones per partita e posizionatele in uno spazio visibile a tutti. Ogni famiglia ottiene i gettoni che raffigurano il proprio stemma di famiglia.

Flusso di Gioco: *In qualunque momento durante il vostro turno*, potete rivendicare uno e un solo milestone (in prima o seconda posizione). Dovete soddisfare i requisiti della carta (la relativa scheda di riferimento spiega l'iconografia). Posizionate uno dei vostri due gettoni su uno spazio libero. **Attenzione:** Non importa quando *conseguite* il milestone, ma solo quando lo *rivendicate*. I milestone rivendicati non possono mai essere perduti.

Conteggio dei Punti: I milestones vengono conteggiati insieme agli obiettivi sul nuovo blocchetto segnapunti di *Upstairs, Downstairs*.

© 2020 Kayenta
Games

Traduzione a cura di:
Valeria Moro e
Flavio Fulvio Bragoni

Revisione: Laura Miccoli

PROGETTAZIONE
e

ILLUSTRAZIONE:
DAN HALLAGAN

CONTENUTO: Un (1) Tracciato dei Round, Una (1) Plancia Famiglia, Un (1) Organizer, Una (1) Estensione della Plancia Mercato, Un (1) Regolamento, Trentasette (37) Carte Nobiltà, Dieci (10) Schede di riferimento, Dieci (10) Carte Milestone, Quattordici (14) Gettoni Milestone/Solitario, Trentadue (32) Tessere Miglioramento, Quattordici (14) Gettoni Reputazione, Trentatré (33) Carte Obiettivo, Trenta (30) Carte PV, Dieci (10) Carte Tema, Un (1) Blocchetto Segnapunti, Trentaquattro (34) Meeple Sagomati in Legno, Due (2) Segnalini in Legno, Un (1) Sacchetto di Stoffa, Sedici (16) Carte Promo, Una (1) Scheda di Riferimento Promo