



INSTRUKCJA

Gra wydawnictwa Kayenta Games
Autor: Dan Hallagan

Główni testerzy
Tim Hallagan
Matt Hallagan

Obsesje

Projekt graficzny i konsultacje merytoryczne

Guy Allen
David Buckland
Maricel Edwards
Martin Joynes
Mariya Meshcheryakova

Nasza historia

W hrabstwie Derbyshire w Anglii wyraźnie czuć powiew wiatru przemian. Cztery czcigodne rodziny wiktoriańskiej epoki optymizmu – każda posiadająca w swych szeregach młodego dżentelmena oraz pannę na wydaniu – wpadną w sidła romansu i intrygi. Wspomniane rodziny mają za sobą ciężkie czasy schyłku XVIII wieku. W połowie kolejnego stulecia do rodów Asquith, Cavendish, Ponsonby i York znów zdaje się uśmiechać dotąd kapryśna fortuna. Nieoczekiwane dodatkowe źródła dochodu pozwalają im włączyć nowe życie w cokolwiek zaniedbane posiadłości, odbudować nadwątloną reputację i dopisać kolejne chwalebne karty do swych bogatych rodowodów. Obecnie przyływ środków finansowych jest dość skromny, ale pozwala już z nadzieją spoglądać w przyszłość.

Obiektem trudno skrywanej zazdrości w swojej części hrabstwa jest rezydencja Alderley Hall, w której zamieszkują Margaret hrabina wdowa Fairchild oraz jej bratowa Ethel, ciesząc się łącznym przychodem przekraczającym 20 tysięcy funtów rocznie. Na wygodnej egzystencji dwóch dobrodusznym bezdzielnym wdów kładzie się cieniem tylko jedno – samotność.

Nic dziwnego, że serca starszych pań ponownie rozgorzały ciepłem na wieść o przybyciu nowych mieszkańców: dystyngowanego bratanka Charlesa oraz urodziwej bratanicy Elizabeth – młodego rodzeństwa, które niestety przeżyło swoją własną tragedię. Ich rodzice zginęli w katastrofie morskiej, powracając z wakacji w południowej Francji. Śmierć szwagra Margaret oraz jego żony sprowadziły Charlesa i Elizabeth na stałe do rodowej rezydencji Fairchildów, z dala od domu ich dzieciństwa w Yorkshire. Jako że od tragedii minął już rok – czas stosownej żałoby – opiekuńczo wdowy zamierzają dostarczyć rodzeństwu niezawodne remedium na melancholię serca: romans! Domostwa okolicznych wzgórz pełne są znakomitego materiału do koligacji. Zarówno bliżsi jak i dalsi sąsiedzi dysponują synami i córkami na wydaniu, a starsze panie wiedzą, jak to należy wykorzystać!



Glosariusz

W pudełku *Obsesji* znajdziesz osobną broszurę: Glosariusz. Zawiera on szczegółowe informacje historyczne, techniczne oraz strategiczne, które nie są niezbędne do tego, żeby rozpocząć pierwszą rozgrywkę. Każdy termin w niniejszej instrukcji wyróżniony **blekitnym** kolorem posiada swój wpis w Glosariuszu.

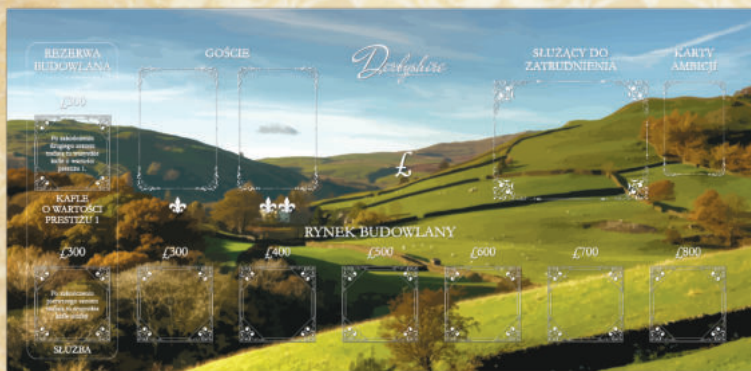
Zdecydowanie zalecamy zapoznać się z treścią Glosariusza po pierwszej lub kilku pierwszych rozgrywkach. Dzięki temu lepiej zrozumiesz tematyczny sens mechanizmów gry i będziesz w stanie poczuć klimat ery wiktoriańskiej, co, mamy nadzieję, dostarczy ci dodatkowej przyjemności z obcowania z tym tytułem.

Oprócz wspomnianych informacji Glosariusz opisuje także **warianty rozgrywki**, które być może zechcesz kiedyś wypróbować.

Pomiń lekturę,
obejrzyj samouczek!



Zawartość gry



PLANSZA ZASOBÓW (1)



TOR RUND GRY (1)



MAJORDOMUS (4)



KAMERDYNER (8)



OCHMISTRZYNI (4)



POKOJÓWKA (8)



GŁÓWNY LOKAJ (2)



LOKAJ (13)



PLANSZE FAMILII (4)



ŻETONY POZIOMÓW REPUTACJI (20)



SAKIEWKA (1)



ZNACZNIKI KOŁA REPUTACJI (4)



ARKUSZ PUNKTACJI (1)



KARTY SENTYMENTÓW (10)



KARTY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (30)



KOMODY (4)



£100 (35)
£500 (11)



ŻETONY MEMENTO (4)



DWUSTRONNE POMOCE GRACZY (24)



KARTY KONKURENTÓW SOLO (12)



KARTY AMBICJI (30)



KOŚĆ DO GRY SOLO (1)



KARTY CZŁONKÓW RODZINY (17)



KARTY FAIRCHILDÓW (2)



POCZĄTKOWE KARTY GOŚCI (15)



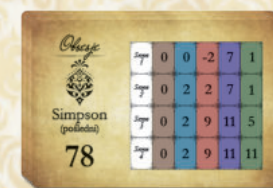
KARTY PROZAICZNYCH GOŚCI (35)



KARTY PRESTIŻOWYCH GOŚCI (26)



REWERSY KART GENTRY (95)



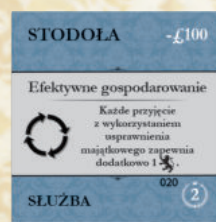
KARTY KONKURENTÓW SOLO (12)



KARTA INTELIGENCJI MASZYNOWEJ (1)



KAFLE RUDYMENTÓW (15)



KAFLE SŁUŻBY (15)



KAFLE MAJĄTKU (17)



KAFLE ELEGANCJI (15)



KAFLE SPORTU (16)



KAFLE HYBRYDOWE (2)

Przygotowanie graczy (standardowa rozgrywka)

Inne warianty gry zostały opisane w Glosariuszu pod hasłem **warianty rozgrywki**.



1 Wybierzcie gracza rozpoczynającego – umieszcza on przed sobą fioletowy pionek.

UWAGA: Zakończcie przygotowanie graczy, zanim przejdziecie do przygotowania głównego obszaru gry.

2

Poczynając od gracza siedzącego po lewej stronie od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierzcie dla siebie **planszę rodziny**. Uwaga: Jediną różnicę pomiędzy rodzinami stanowi rodzaj otrzymywanej na początku rozgrywki **premii rodzinnej** (opisany w prawym dolnym rogu każdej z plansz).

Plansze rodziny są dwustronne, przy czym różnią się wyłącznie jednym szczegółem. Jedna ze stron posiada „zintegrowaną” **komodę**, czyli obszar pomagający posegregować początkowe kafle (oraz kafle kupowane w toku gry) wedle ich przynależności do poszczególnych kategorii.

3

Otrzymujecie po 4 żetony poziomów reputacji: 3 dwustronne z cyframi od 1 do 6 oraz 1 z oznaczeniem „Maks.”. Umieście żetony z widoczną wartością 1 na kołach reputacji na swoich planszach rodzin. Pozostałe żetony odłóżcie w jej pobliżu.

WYDŁUŻONA ROZGRYWKA:

W wariantcie wydłużonej rozgrywki otrzymujecie dodatkowo po 5 żetonów z cyframi 7/8.

7

Premia rodzinna: Rodzina Ponsonby rozpoczyna rozgrywkę, posiadając £300 (umieszcza je na swojej planszy lub obok niej).



4 Umieście znaczniki koła reputacji na pozycjach oznaczonych 1. **Premia rodzinna: Rodzina Cavendish rozpoczyna grę ze znacznikiem na pozycji 4.**

5 Pobierzcie 5 startowych pionków służących (niebieskiego **majordomusa**, czerwoną **ochmistrznicy**, zielonego **kamerdynera**, fioletową **pokojuwkę** oraz białego **lokaja**) i umieście je na polu dostępnej służby na swych planszach rodzin (tak jak zaprezentowano obok). **Premia rodzinna: Rodzina York rozpoczyna grę z 2 lokajami.**

6 Połóżcie komody w pobliżu swoich plansz rodzin – albo tuż pod nimi (jak zaprezentowano tutaj), albo obok (jak pokazano na kolejnej stronie). Pozostawcie pod nią odpowiednio dużo miejsca na kafle, które będziecie pozyskiwać w trakcie rozgrywki. Alternatywnie możecie użyć odpowiednich stron plansz rodzin z już „wbudowaną” komodą.

- Premie rodzinne:**
- ▶ **Asquith:** dodatkowa członkini rodziny;
 - ▶ **Cavendish:** reputacja na poziomie 1, pozycja 4;
 - ▶ **Ponsonby:** £300
 - ▶ **York:** 2 lokajów

Każda rodzina rozpoczyna z zestawem 5 identycznych **kafli usprawnień**, które można rozpoznać po symbolu budynku w ich prawym górnym rogu (tylko na jednej ze stron kafa). Rozmieście kafle pod komodami – stroną z widocznym symbolem budynku ku górze. Niewykorzystane kafle początkowe odłóżcie do pudełka.

7



8 Każda rodzina rozpoczyna z 4 kartami członków rodziny: męża, żony, dziedzica oraz młodej damy (córeczki). W niektórych przypadkach nazwiska tych postaci mogą różnić się od nazw rodzin. Karty danej rodziny łączą jednak zawsze oznaczenie w formie pieczęci widoczne w lewym górnym rogu każdej z nich. Nad pieczęcią dodatkowo umieszczona została pierwsza litera nazwy rodziny. Karty członków rodziny wchodzi w skład początkowych talii graczy. **Premia rodzinna: Rodzina Asquith rozpoczyna grę z dodatkową członkinią rodziny: Maud hrabiną wdową Asquith.**



9 Potasujcie 15 początkowych kart gości oznaczonych symbolem korony (♔) widocznym w okolicach lewego górnego rogu karty.



Rozdajcie każdej głowie rodziny po 2 takie karty. To bliscy przyjaciele domu, którzy wraz z członkami rodziny będą tworzyć wasze początkowe talie **kart gentry**.

Alternatywnie możecie wybrać początkowych gości w formie draftu. Zasady tego **wariantu rozgrywki** znajdują się w Glosariuszu.

10 Potasujcie **karty ambicji** i rozdajcie każdej rodzinie po 5 z nich (każda rodzina ogląda otrzymane karty, ale ich treść zachowuje w tajemnicy aż do końca gry). W trakcie rozgrywki rodziny będą pozyskiwać nowe ambicje, a także odrzucać te, które okażą się nierealne do spełnienia.

Szczegółowe zasady zarządzania talią kart ambicji zostały opisane na str. 6.



WYDŁUŻONA ROZGRYWKA: Każda rodzina otrzymuje po 4 karty ambicji.

Przygotowanie głównego obszaru gry

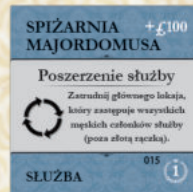
Ilustracja obok przedstawia przygotowanie do standardowej rozgrywki 2-osobowej.

Położcie planszę zasobów na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy. Rozmieście na niej następujące elementy:

1 Służący do zatrudnienia: Na tym polu znajdować się będą pionki reprezentujące przedstawicieli służby możliwych do zatrudnienia w trakcie rozgrywki. Liczba pionków zależy od liczby graczy. Umieście na planszy zasobów następujące pionki służby:

- ▶ **Gra 2-osobowa:** 2 głównych lokajów, 4 lokajów, 2 kamerdynerów, 2 pokojówki;
- ▶ **Gra 3-osobowa:** 2 głównych lokajów, 6 lokajów, 3 kamerdynerów, 3 pokojówki;
- ▶ **Gra 4-osobowa:** 2 głównych lokajów, 8 lokajów, 4 kamerdynerów, 4 pokojówki;

WAŻNE: Chociaż pionki **głównych lokajów** będą „przechowywane” na polu *szących do zatrudnienia* ich pozyskanie będzie bardziej kłopotliwe niż w przypadku lokajów, kamerdynerów i pokojówek. **Jedynym** sposobem poszerzenia służby o osobę głównego lokaja będzie zakupienie kafła usprawnienia *Spiżarnia majordomusa*.



2 Karty ambicji: Talię nierozdanych podczas przygotowania gry kart ambicji połóżcie zakryte we wskazanym miejscu na planszy zasobów.

Kafel pozwalający na zatrudnienie głównego lokaja

3 Monety £100 i £500: Umieście żetony monet w zasięgu wszystkich graczy. Pula tych monet stanowi bank. Familie będą pobierać stąd pieniądze (np. korzystając z przysług finansowych) i tutaj je odkładać (np. po zakupie kafła usprawnień). Pieniądze uważa się za zasób nielimitowany – jeżeli zabraknie monet, użyjcie dowolnych zamienników.

4 Prozaiczni goście: Na planszy zasobów znajdują się miejsca przeznaczone na 2 talie **kart gentry** – prozaicznych gości oraz prestiżowych gości. Prozaiczni goście oznaczeni są symbolem jednej **lilijki** (☙, tzw. fleur-de-lis) w lewym górnym rogu kart (poniżej oznaczenia prestiżu). Każda rodzina rozpoczyna grę z 2 początkowymi kartami gości, którzy również taktowani są jako goście prozaiczni. Wszystkie nierozdane w trakcie przygotowania gry początkowe karty gości potasujcie wraz z 35 kartami gości oznaczonych jedną lilijką. Tak stworzoną talię umieście zakrytą we wskazanym miejscu na planszy zasobów.



5 Prestiżowi goście: Ta kategoria gości została oznaczona dwiema lilijkami (☙☙). Potasujcie 25 kart tych gości, a stworzoną w ten sposób talię umieście zakrytą we wskazanym miejscu na planszy zasobów.



6 Kafle usprawnień: Wszystkie kafle usprawnień z **wyjątkiem monumentów oraz niewkorzystanych kafli początkowych** umieście w sakiewce. Następnie dołóżcie do niej jeszcze następujące monumenty:

- ▶ **Gra 2-osobowa:** *ogród rzeźb* + dowolne 2 inne;
- ▶ **Gra 3-osobowa:** *ogród rzeźb* + dowolne 3 inne;
- ▶ **Gra 4-osobowa:** dowolne 5 monumentów;



Uwaga: Kafle monumentów co do zasady są identyczne po obu stronach. W grze istnieją jednak także kafle, które „stają się monumentami” – mają oznaczenie monumentu wyłącznie po jednej ze stron. Podczas powyższego

roku przygotowania **nie usuwajcie** z sakiewki żadnych kafli, które mają oznaczenie monumentu tylko po jednej stronie.

Uwaga: Jeżeli uznacie, że *ogród rzeźb* jest zbyt wartościowym monumentem, możecie usunąć go z rozgrywki bądź zastąpić *labiryntem w ogrodzie*.

7 Tor rund gry: Położcie tor rund gry obok planszy zasobów i postawcie białego pionka na polu oznaczonym 1. W **standardowej rozgrywce** korzystacie z toru rund podzielonego na 16 pól. Strona z 20-półowym torem przeznaczona jest do **wydlużonej rozgrywki**.

Potasujcie **karty punktów zwycięstwa** i stworzoną z nich talię umieście zakrytą we wskazanym miejscu toru rund.



Przygotowanie głównego obszaru gry

Ilustracja obok przedstawia przygotowanie do standardowej rozgrywki 2-osobowej.

7 Potasujcie **karty sentymentów** i stworzoną z nich talię umieśćcie zakrytą we wskazanym miejscu toru rund. W pobliżu toru rund połóżcie **zetyony memento** w liczbie równej liczbie graczy.

Również w pobliżu toru rund gry połóżcie karty przedstawiające **Charlesa i Elizabeth Fairchild**. Karty te łatwo poznać po imionach i nazwiskach, a także fioletowej ramce (i unikalnej pieczęci) w lewym górnym rogu.

8 Rynek budowlany: Zapełnijcie pola rynku budowlanego, losując z sakiewki kafle usprawnień. Na etapie przygotowania gry na rynku mogą znaleźć się wyłącznie kafle o wartościach prestiżu 1,2 lub 3 oraz konkretne 4 kafle służby: **gotownia, stodoła, spiżarnia majordomusa** oraz **kwatery służby**. Jeżeli wylosujecie z sakiewki kafel niespełniający powyższych wymogów, odłóżcie go na bok i zwróćcie do sakiewki po zapełnieniu rynku. **Jeżeli wylosujecie z sakiewki duplikat (identyczną kopię) kafała, który już znajduje się na rynku, połóżcie go na jego odpowiedniku i kontynuujcie zapełnianie rynku.**

KAFLE, KTÓRE MOGĄ ZNALEZĆ SIĘ NA STARTOWYM RYNKU

Kafle o wartościach prestiżu 1,2,3
(w tym *gościnny apartament dziedzictwa*)
gotownia (kafel służby)
kwatery służby (kafel służby)
spiżarnia majordomusa (kafel służby)
stodoła (kafel służby)

KAFLE, KTÓRE NIE MOGĄ ZNALEZĆ SIĘ NA STARTOWYM RYNKU

Kafle o wartościach prestiżu 4, 5, 6
(w tym *apartament królowej* oraz *apartament Lwiego Serca*)
sala służących (kafel służby)
monumenty

Kafle usprawnień posiadają numeryczną wartość porządkową (NWP) – jej położenie na kafłach oznaczono kolorem żółtym na wizualizacji obok. Po zapełnieniu rynku posegregujcie znajdujące się na nim kafle w kolejności od najniższej do najwyższej NWP.

Przygotowanie zakończone!

Poniżej znajduje się przykład prawidłowego odświeżenia rynku (możliwego w toku gry dzięki dostępnej graczom akcji). Wszystkie kafle na rynku zostają z niego usunięte, a zastępują je kafle wylosowane z sakiewki i posortowane wg NWP (szczegółowe omówienie odświeżania rynku znajduje się na str. 12).



Cel i przebieg gry (tor rund gry i jego symbolika)

Cel gry

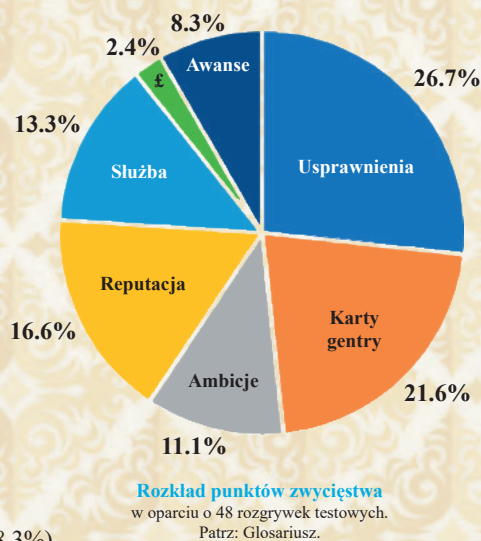
W rozgrywce przyjmujesz rolę głowy znamienitej, lecz niewolnej od bolączek angielskiej rodziny ery wiktoriańskiej. Po kilku chudych dekadach staje ona wreszcie przed perspektywą odzyskania przykurzonej w tym momencie świetności. Twoim celem jest zatem odnowienie mocno zaniedbanej posiadłości ziemskiej, przywrócenie nadwątlonej reputacji i poprawienie perspektyw rodu poprzez zaaranżowanie korzystnych małżeństw swoich dzieci. W tym ostatnim zakresie kluczowe będzie zawiązanie relacji z bogatą i wpływową rodziną Fairchild.

Miarą twoich osiągnięć w zakresie podnoszenia pozycji rodziny w kręgach towarzyskich Derbyshire będą punkty zwycięstwa (dalej będziemy określać je skrótowo jako „PZ”).

Oto siedem źródeł, skąd można je pozyskać:

- ▶ majestat posiadłości ziemskiej (26,7%)
- ▶ korzystne powiązania towarzyskie (21,6%)
- ▶ znakomita reputacja w hrabstwie (16,6%)
- ▶ liczna, profesjonalna służba (13,3%)
- ▶ prywatne osiągnięcia rodziny (11,1%)
- ▶ pomyślnie awanse względem rodu Fairchild (8,3%)
- ▶ bogactwo (2,4%)

Rozkład PZ



Zarządzanie kartami ambicji

- ▶ **Przygotowanie rozgrywki:** Familie otrzymują po 5 kart ambicji (4 w wydłużonej rozgrywce).
- ▶ **Rozgrywka:** W każdej rundzie awansów familie odrzucają po 1 karcie ambicji.
- ▶ **Tor rund gry:** W każdej rundzie oznaczonej symbolem kart ambicji, familie dobierają po 2 nowe karty ambicji z talii.
- ▶ **Punktacja:** W trakcie gry familie standardowo otrzymają łącznie 7 kart ambicji, z których odrzuca 4, a zapunktują 3 (w wydłużonej rozgrywce otrzymają 8, a zapunktują z nich 4). **Uwaga:** W trakcie rozgrywki możliwe jest pozyskanie dodatkowych, niewliczonych powyżej kart ambicji (np. dzięki alternatywnym efektom kart PZ) – w takim przypadku dana familia będzie mogła w końcowej punktacji zapunktować większą liczbę tychże kart.

Rundy

Gracz rozpoczynający na początku każdej rundy (oczywiście za wyjątkiem pierwszej) przestawia biały pionek o 1 pole do przodu na torze rund gry. Co dzieje się dalej?

1) Jeżeli na polu toru, na które właśnie został przestawiony pionek, znajduje się symbol, w trakcie swych tur familie będą dodatkowo rozpatrywać efekt wydarzenia.



Festyn: Jeżeli do tego momentu udało ci się obrócić kafel **prywatnego gabinetu** na jego drugą stronę, otrzymujesz £300 oraz przesuwasz znacznik reputacji o 2 pozycje na kole.



Awanse: Ten symbol występuje zawsze na zielonym tle i oznacza rundę specjalną. W jej trakcie nie dochodzi do rotacji służby, familie nie organizują przyjęć, nie wchodzi w życie efekty specjalnych kafli (takich jak **monumenty** czy **sala służących**). Szczegóły rozstrzygnięcia rundy awansów zostały opisane na str. 13.



Dobór kart ambicji: Dobierz 2 **karty ambicji** z odpowiedniej talii.



Święto pracy: W tej rundzie możesz zakupić dowolną liczbę kafli usprawnień z **rynku budowlanego** (w tym z **rezerwy budowlanej**).



Święto narodowe: W rundzie **święta narodowego** w organizacji przyjęć nie ogranicza cię poziom reputacji twojej rodziny. Możesz zaplanować dowolne przyjęcie i zapraszać na nie dowolnych gości.



Punktacja końcowa: Oznacza koniec gry i ostateczne podsumowanie osiągnięć.

2) Jeżeli biały pionek znajduje się na fioletowym polu toru rund gry, oznacza to normalną rundę, w której familie **muszą** albo zorganizować jedno przyjęcie, albo spasować. Większość gry stanowią takie normalne rundy, ich szczegółowy opis zaczyna się na str. 8.

W każdej normalnej rundzie familia gracza rozpoczynającego podejmuje turę i organizuje jedno przyjęcie bądź pasuje (patrz: **pasowanie**). Następnie to samo czyni gracz siedzący po jego lewej stronie i kolejni gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Kiedy każda familia zakończy swoją turę, gracz rozpoczynający przestawia pionek na kolejne pole toru rund gry.

Przebieg gry (tor rund gry)

Tok gry wyznaczany jest przez **tor rund gry** (jego obie strony zilustrowano na str. 7). Cała rozgrywka podzielona jest na sezony towarzyskie oraz rundy.

Sezony towarzyskie



Zarówno standardowa, jak i wydłużona rozgrywka dzieli się na cztery sezony.

W rozgrywce standardowej sezon składa się z trzech „zwykłych” rund gry (fioletowe pola na torze), podczas których będą miały miejsce **przyjęcia**

(zazwyczaj w formie wydarzeń towarzyskich, ale także jako przyjęcie do pracy nowej służby). Sezon kończy runda **awansów** oznaczona symbolem wiktoriańskiej pary – w jej trakcie nie dochodzi do żadnych przyjęć, zamiast tego ocenie podlegają dotychczasowe osiągnięcia poszczególnych rodziny.

Przebieg każdego sezonu wygląda następująco:

- ▶ Na początku sezonu zostaje odsłonięta **karta sentymentu** – symbolizuje ona pasje i zainteresowania rodu Fairchild i tym samym zapewnia kluczowe informacje na potrzeby planowania działań w tymże sezonie (inne warianty wykorzystywania kart sentymentów opisuje Glosariusz).
- ▶ Przez 3 rundy gry (4 w wariantcie wydłużonej rozgrywki) familie organizują przyjęcia – te 3 rundy wyznaczają 3 fioletowe pola na torze.
- ▶ Odbywa się runda awansów. W jej ramach dokonywana jest ocena, która familia wywarła na rodu Fairchild najlepsze wrażenie – zwycięska rodzina zostaje wynagrodzona wizytą Charlesa bądź Elizabeth podczas kolejnego sezonu. Ponadto w rundzie awansów wykonuje się następujące czynności związane z zakończeniem sezonu:
 - Każda familia odrzuca po 1 karcie ambicji. Wszystkie odrzucone karty należy potasować i umieścić na spodzie talii kart ambicji.
 - Gracz rozpoczynający przekazuje fioletowy pionek symbolizujący tę rolę osobie siedzącej po swojej prawej stronie.
 - Część dostępnych na rynku budowlanym kafli usprawnień może zostać przesunięta do rezerwy (szczegółowe zasady opisano na str. 7 i 12). Jeżeli tak się stanie, należy uzupełnić rynek.

Tor rund gry (standardowa i wydłużona rozgrywka, rozpoczęcie gry)

Rozgrywka standardowa a rozgrywka wydłużona

Przed rozpoczęciem gry musicie zdecydować, czy będzie ona miała charakter standardowy, czy wydłużony. Tor rund gry, który znajduje się w pudełku, posiada dwie strony, z których każda dedykowana jest do odpowiedniego wariantu i dzieli tor na odpowiednio 16 i 20 rund. Ponadto na torze przeznaczonym do wydłużonej rozgrywki znajdują się dwa dodatkowe symbole wydarzeń: drugi festyn oraz drugi dobór kart ambicji.

W wydłużonej rozgrywce gracze otrzymują także dodatkowy żeton poziomu reputacji (o wartościach 7/8), dzięki czemu mogą uzyskać więcej punktów z tego źródła. Żetony poziomu reputacji potrzebne do standardowej i wydłużonej rozgrywki przedstawiono w tabelkach obok odpowiednich wersji toru rund gry. Oczywiście należy pamiętać, że żetony o wartościach 1,3,5 i 7 mają na swoich rewersach odpowiednio wartości 2,4,6 i 8. Żeton „maks.” jest identyczny po swoich obu stronach. Tabelki przedstawiają także, ile PZ zapewni familii osiągnięcie danego poziomu reputacji.

Zwróćcie uwagę, że wpływ reputacji na końcowy wynik punktowy radykalnie różni się w zależności od wybranego wariantu rozgrywki.

Wydłużona rozgrywka zapewnia:

- ▶ Większe możliwości rozbudowy posiadłości;
 - ▶ Perspektywy zorganizowania większej liczby wymagających przyjęć i zaproszenia bardziej prestiżowych gości;
 - ▶ Zwiększone prawdopodobieństwo zrealizowania trudnych wymagań kart ambicji;
 - ▶ Znaczniejszą rolę reputacji;
- Uwaga:** W wariantcie wydłużonej rozgrywki zarezerwuj na partię więcej czasu: dodatkowo około 10 minut na gracza.

Tor rund a rezerwa budowlana

Oprócz funkcji opisanych wcześniej, tor rund gry przypomina także graczom, w którym momencie rozgrywki do rezerwy budowlanej przechodzą kafle służby oraz kafle usprawnień pozostałych kategorii posiadające wartość prestiżu równą 1.

Poziom reputacji familii	Punkty zwycięstwa
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
Maks.	45



Tor rund gry przeznaczony do wydłużonej rozgrywki

Poziom reputacji familii	Punkty zwycięstwa
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Maks.	28



Tor rund gry przeznaczony do standardowej rozgrywki

Powyżej kolorem żółtym zostały oznaczone „przypominajki”, zgodnie z którymi po zakończeniu pierwszego sezonu gry otwarciu ulega rezerwa kafla służby, zaś po zakończeniu drugiego sezonu także rezerwa kafla o wartości prestiżu 1. Pola przeznaczone na ww. rezerwy znajdują się na planszy zasobów. Szczegóły dotyczące rynku budowlanego znajdują się w Glosariuszu. W tym momencie istotne pozostają dwie informacje. Wraz z otwarciem rezerwy kafla służby (czyli z końcem pierwszego sezonu), wszystkie kafle usprawnień służby zamiast na „aktywny” rynek budowlany trafiają na pole rezerwy kafla służby. Analogicznie wraz z otwarciem rezerwy kafla o wartości prestiżu 1 (czyli z końcem drugiego sezonu), do rezerwy trafiają wszystkie kafle o tejże wartości prestiżu.

Początek gry

Na początku gry biały pionek zajmuje pole oznaczone 1 na torze rund gry. Poczynając od gracza rozpoczynającego, każda rodzina (w kolejności wskazówek zegara) przeprowadza swoją turę, po czym pionek zostaje przestawiony na kolejne pole toru. Niektóre pola toru posiadają symbole wydarzeń, które rodziny rozpatrują całkowicie osobno na początku swoich tur.

Odsłonięcie karty sentymentu:

Na początku każdego sezonu (czyli także na początku pierwszej rundy gry) zostaje odsłonięta 1 **karta sentymentu**. Oznacza ona, jaka kategoria kafla usprawnień zapewniana będzie familii sukces (bądź gorycz porażki) w najbliższej rundzie awansów i tym samym może determinować plany działania.



Warianty awansów

OTWARTE AWANSE
Standardowy wariant, w którym karty sentymentów odsłaniane są na początku każdego sezonu, umożliwiając familiom planowanie działań z pełną wiedzą o aktualnych preferencjach rodzeństwa Fairchild.

WARIANTY

Glosariusz przedstawia dwa warianty awansów. W jednym z nich karta sentymentu odsłaniana jest na koniec sezonu (potajemne awanse), w drugim kluczowy jest rzut kością (nieprzewidywalne awanse). Przebieg rozgrywki zasadniczo różni się w każdym z tych wariantów, toteż zachęcamy do ich wypróbowania.



Przebieg rozgrywki (rotacja służby, przyjęcia, zapraszanie gości, zapewnianie obsługi)

Tura gracza

W swojej turze „standardowo” wykonujesz 8 kolejnych kroków, które opisujemy poniżej (a których lista znajduje się także na każdej planszy familii). Jeżeli zdecydujesz się na **spasowanie**, przebieg rundy będzie inny – te szczegółowe zasady opisujemy na kolejnych stronach.

1 Rotacja służby:

► **NAJPIERW:** Przetaw wszystkich służących znajdujących się na polu **kwatery służby** na pole **dostępna służba** (na swojej planszy familii). Ci służący będą do twojej dyspozycji w bieżącej turze.

► **NASTĘPNIE:** Przetaw wszystkich służących znajdujących się na polu **zagospodarowana służba** na pole **kwatery służby**. Ci służący nie będą do twojej dyspozycji w bieżącej turze.



2 Efekty toru rund, monumentów i sali służących: Sprawdź, czy zachodzi któryś z wymienionych poniżej efektów.

- Tor rund gry: Jeżeli na aktualnym polu toru rund znajduje się symbol wydarzenia, rozpatrz je.
- Jeżeli posiadasz jakiegokolwiek **monumenty**, przesuń znacznik reputacji na kole o 1 pozycję **za każdy posiadany monument**.
- Jeżeli posiadasz kafel usprawnień **sala służących**, możesz przydzielić (czyli przestawić) dowolnie wybrany pionek spośród dostępnej służby na tenże kafel i rozpatrzyć jego efekt.

3 Przyjęcie: Każdy kafel usprawnienia reprezentuje specyficzny pokój bądź obiekt w twej posiadłości. Tekst zapisany białym kolorem wskazuje, jakiego rodzaju przyjęcie możesz zorganizować z wykorzystaniem tegoż kafla. Wybierz kafel spod swojej **komody** i tym samym przyjęcie, którego organizacji zamierzasz się podjąć. Umieść ten kafel w lewym górnym rogu na dedykowanym polu swojej **planszy familii**. **Uwaga:** Wybranie pokoju majordomusa umożliwia zatrudnienie służby. Szczegółowe zasady tego wyjątkowego przyjęcia opisujemy na str. 10.

Krytyczna zasada 1 (czerwona strzałka): Na początku kroku 3 wartość poziomu reputacji twojej familii musi być **większa bądź równa wartości prestiżu kafla**, aby kafel ten mógł zostać wybrany do organizacji przyjęcia.

Uwaga: Już po wybraniu kafla wartość poziomu reputacji może spaść (np. w wyniku **akcji specjalnych**) poniżej wymaganego poziomu bez szkody dla przyjęcia. **Krytyczna zasada 2 (zielona strzałka):** Aby wybrać kafel, wskazany na nim służący musi znajdować się na twoim polu dostępnej służby. Alternatywnie musisz posiadać możliwość zastąpienia go w rezultacie innego efektu (np. posiadając w gronie dostępnej służby **głównego lokaja** bądź korzystając z akcji specjalnej) – nie może to jednak doprowadzić do obniżenia poziomu reputacji poniżej wartości określonej **krytyczną zasadą 1**.



Po wybraniu kafla, ogłoś jakie przyjęcie organizujesz. W szeregach **socjety Derbyshire** nie ma sekretów!

4 Zaproszenie gości:

Posiadane przez ciebie **karty gentry** reprezentują kontakty twojej familii i gości możliwych do zaproszenia na organizowane przyjęcie.

Wybrany przez ciebie kafel usprawnienia określa, ilu gości (i ewentualnie jakiej kategorii) musi zostać zaproszonych na organizowane przyjęcie. Potrzebujesz dokładnie tylu gości, ile wskazano na wydarzeniu oraz ich odpowiednich kategorii.

W tym ostatnim zakresie istnieje pięć możliwości (kategorii): **gentry** (dowolne karty), **członkowie rodziny**, **dżentelmen**, **dama** oraz **konkretny gość**. Wybierz odpowiednich gości z posiadanej **ręki kart** (nie możesz zapraszać gości ze **swojego stosu kart odrzuconych**).

Krytyczna zasada 1 (czerwone strzałki):

Na początku kroku 3 (jeszcze raz podkreślamy: kroku 3) **wartość reputacji** twojej familii musi być **wyższa lub równa wartości prestiżu na kartach gości**, których zapraszasz na przyjęcie. **Uwaga:** Karty reprezentujące członków rodziny oraz rodzeństwo Fairchild nie posiadają wartości prestiżu – mogą być oni zapraszani na wszystkie przyjęcia (o ile na przeszkodzie nie stoją inne wymagania).

Krytyczna zasada 2: Musisz posiadać odpowiednią dostępną służbę, niezbędną do obsługi gości. Wymaganą służbę określają symbole w lewym dolnym rogu karty gentry.

5 Zapewnienie obsługi: Każdy kafel usprawnienia **zawsze** opisany jest symbolem wskazującym, który służący (pionek) będzie niezbędny do przeprowadzenia związanego z danym kaflem przyjęcia. Większość kart gości będzie wymagać wykorzystania dodatkowych służących. Całą wymaganą służbę (odpowiednie pionki) przestaw na oznaczające ją symbole na kaflu usprawnienia oraz na kartach zaproszonych gości.

Krytyczna zasada 1: Służba jest bezwzględnie wymagana. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby dostępnych służących i nie jesteś w stanie ich zapewnić w drodze wykorzystania specjalnych efektów, przyjęcie nie może zostać zrealizowane.

Przykład powyżej: **Ania** umieszcza pionek lokaja na kaflu kortu tenisowego, pionek kamerdynera na karcie zaproszonego na wydarzenie **czcigodnego Alberta Plantageneta** oraz pionek pokojówki na karcie zaproszonej **panny Anny Harlow**.



Przebieg rozgrywki (specjalne zdolności służby, recepcja przysług)

5 Zapewnienie obsługi (kontynuacja): Przedstawiciele trzech „stanowisk” w szeregach służby mogą w określonych okolicznościach zastępować innych jej członków: są nimi *ochmistrzyni*, *główny lokaj* oraz *lokaj*.

Ochmistrzyni: Każda rodzina rozpoczyna rozgrywkę, posiadając w gronie służby *ochmistrzynię*. Niektóre kafle usprawnień oraz karty gentry wymagają konkretnie jej usług.

Zdolność specjalna: Ochmistrzyni może zastąpić *pokojówkę*, jeżeli żadna *pokojówka* nie znajduje się na polu dostępnej służby.

Główny lokaj: W całej grze może łącznie pojawić się maksymalnie 2 głównych lokajów i mogą zostać zatrudnieni wyłącznie po zakupieniu kafła usprawnienia służby *spizarnia majordomusa*. Po zakupieniu tegoż usprawnienia i umieszczeniu go pod swoją komodą, gracz pobiera pionek *głównego lokaja* i umieszcza go na polu zagospodarowanej służby na swojej planszy rodziny.

Zdolność specjalna: *Główny lokaj* może zawsze zastąpić *dowolnego męskiego* przedstawiciela służby (a zatem *majordomusa*, *kamerydniera* bądź *lokaja*).

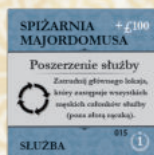
Uwaga: Opis efektu *spizarni majordomusa* odnosi się do *złotej rączki* – ten przedstawiciel służby pojawia się dopiero w dodatku do gry.

Lokaj: Każda rodzina rozpoczyna grę z lokajem, dodatkowo kandydaci na to stanowisko możliwi są do zatrudnienia w toku gry. Lokaj jest służącym wymaganym przez wiele kafli usprawnień i kart gentry.

Zdolność specjalna: Każdy lokaj może zastąpić kamerydniera, jeżeli gracz posiada pod swoją komodą kafel usprawnienia służby *gotownia* oraz jeżeli żaden *kamerydner* nie znajduje się na polu dostępnej służby.

6 Recepcja przysług: Sukces przyjęcia zapewnia rodzinie rozmaite cenne profity. Poniżej przedstawiamy przykład.

Mabel, hrabina Ponsonby przyjęła troje dystyngowanych gości w pięknie odnowionym salonie: surową Caroline, wicehrabinę Abernathy, tajemniczego Istvana, hrabiego Hoyos oraz Anne-Marie, kontesę de Vitry, żonę francuskiego szlachcica. Konwersacja okazała się żywa i bogata w różnorodne tematy. Dzięki niej rodzina Ponsonby posiada wiedzę o intratnych możliwościach inwestycyjnych we Francji oraz Europie Wschodniej. Hrabia Istvan zakochał się w urokach posiadłości i entuzjastycznie przyjął ponowne zaproszenie, tym razem na polowanie. Obiecał powrócić w towarzystwie dwójki bliskich przyjaciół z samego Londynu. Uwadze sąsiadów nie uszły eleganckie powozy, które zajęły pod rezydencją Ponsonbych.



Profity, których dostarczyło rodzinie Ponsonby miłe popołudnie z gośćmi, określane są mianem przysług. Przysługi zapewniane są przez większość kafli usprawnień i wszystkie karty gentry, a dzielą się na trzy zasadnicze typy: finanse (pieniądze wyrażone w £), reputację (♣) oraz nowe kontakty (♠).

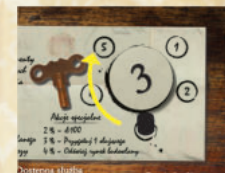
6. Recepcja przysług (♣, ♠, ♠, ♠) Wszystkie rodziny odbierają uzyskane przysługi w zaznaczonej obok kolejności.

1) Łączne wpływy pieniężne – podlicz wartość funtów gwarantowaną przez wszystkie przysługi oznaczone na kafle usprawnień lub kartach gentry biorących udział w przyjęciu. W opisanym wcześniej przykładzie rodzina Ponsonby pobiera z banku łącznie £400.

Uwaga: W grze istnieje specyficzny typ gości: golec. Goszczenie tego typu zubożałej osobistości kosztuje rodzinę £100 albo nawet £200. Musisz zapłacić taką kwotę, aby móc zaprosić gościa na organizowane przyjęcie. Zwróć jednak uwagę, że płatności dokonuje się w kroku recepcji przysług. Oznacza to, że możesz zapłacić odpowiednią kwotę z posiadanych już pieniędzy albo alternatywnie potrącić ją z zysków z przyjęcia. Zwróć także uwagę, że masz możliwość pozyskiwania środków finansowych w drodze **akcji specjalnej**.

2) Łączny przyrost reputacji – policz wszystkie symbole lwów zapewniane przez kafel usprawnienia oraz gości. Za każdego lwa przesun znacznik reputacji o 1 pozycję na kole.

Uwaga: Jeżeli przesuniesz znacznik z pozycji 5 na pozycję 1, zdobywasz wyższy poziom reputacji. Weź nowy żeton poziomu reputacji (lub obróć żeton znajdujący się na planszy) i oznacz nim aktualną wartość poziomu reputacji.



W omówionym przykładzie rodzina Ponsonby zdobywa 5 reputacji. Znacznik aktualnie znajduje się na pozycji 3. Przesunięcie go o 5 pozycji spowoduje, że zatoczy on pełne koło i skończy swój ruch znów na pozycji 3. Przesunięcie znacznika o taki dystans (ruch z pozycji 5 na 1) powoduje wzrost poziomu reputacji. Rodzina obraca żeton poziomu reputacji, aby zamiast wartości 3 pokazywał wartość 4.



Premia admiratora młodej damy: Karta młodej damy w każdej z rodzin zapewnia przysługę warunkową. Jest to przyrost 2 reputacji, który rodzina otrzymuje tylko wtedy, gdy młoda dama wzięła udział w przyjęciu, w którym brał udział także **prestiżowy gość płci męskiej**.

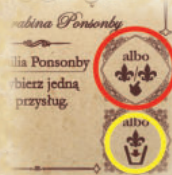
Uwaga: W grze znajdują się karty gości, których zaproszenie pogarsza reputację. Ujemną reputację oznacza się, cofając znacznik reputacji na kole (czyli przesuwając w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara) o liczbę pozycji równą liczbie poprzedzonych minusem symboli lwów. Jeżeli w trakcie takiego ruchu znacznik przesunie się z pozycji 1 na pozycję 5, rodzina musi obniżyć wartość swojego poziomu reputacji i odpowiednio oznaczyć to właściwym żetonem. **Wyjątek:** Jeżeli rodzina posiada najniższą możliwą reputację (poziom 1, pozycja 1), nadal może zapraszać gości dostarczających negatywną reputację i nie wywołuje to żadnego dalszego spadku reputacji. Jeżeli rodzina może częściowo ponieść karę w reputacji, musi to uczynić (np. cofnąć znacznik z pozycji 2 na pozycję 1, gdy efekt nakazywał obniżenie reputacji aż o 2 pozycje).



3) Nawiąż/zerwij kontakt – sprawdź czy kafel usprawnienia i karty pozwalają ci nawiązać kontakt z osobami, które będzie można zaprosić w przyszłości. Dobierz odpowiednią liczbę kart z odpowiednich talii (*prozaicznych* lub *prestiżowych gości*) i dodaj je do swojej **ręki kart**. We wcześniejszym przykładzie rodzina Ponsonby nawiązuje kontakt z dwójką prozaicznych (♠) i jednym prestiżowym gościem (♠♠). Gracz kierujący rodziną dobiera 1 kartę z talii prozaicznych gości oraz 1 kartę z talii *prestiżowych gości* – są to przyjaciele hrabiego Istvana. Następnie korzysta ze specjalnej zdolności opisanej na karcie hrabiny – dobiera 2 karty z talii *prozaicznych gości*, wybiera 1 z nich i dodaje ją do ręki kart. Niewybraną kartę odkłada na spód talii prozaicznych gości. Ponsonby prezentują wszystkie dobrane karty pozostałym rodzinom – w szeregach societety Derbyshire nie ma sekretów!

Przebieg rozgrywki (nietytowe przysługi, zakupy usprawnień z rynku budowlanego)

6 **Recepcja przysług** (kontynuacja): Karty pań domu każdej rodziny posiadają unikalne symbole reprezentujące specjalne rodzaje przysług. Gracz prowadzący rodzinę wybiera jedną spośród dwóch możliwości: albo dobiera 2 karty z talii prozaicznych gości, zatrzymuje 1, a niewybraną odkłada na spód talii (symbol oznaczony **czerwonym kolorem**), albo zrywa kontakt z dowolnym gościem. Wybór tej opcji (symbol oznaczony **zielonym kolorem**) umożliwia trwałe usunięcie dowolnej karty gentry z ręki kart bądź stosu kart odrzuconych własnej rodziny. Możliwość zrywania znajomości zapewniają też niektóre kafle usprawnień. Zrywanie to **jedyna** przysługa, która **nigdy** nie jest obowiązkowa. Usunięte karty należy odłożyć na spód odpowiedniej talii.



Nietytowe przysługi (karty PZ, plotki)

Niektórzy goście zapewniają nietytowe przysługi, które nie mieszczą się w wymienionych wcześniej kategoriach (finanse, reputacja, nowe kontakty)

Karty punktów zwycięstwa: Wizyty niektórych wyjątkowo znamienitych gości mogą znacząco wpłynąć na pozycję społeczną rodziny. Efekt ten symbolizowany jest przez zdobycie **karty punktów zwycięstwa** (karty PZ), które normalnie



stanowią nagrodę za skuteczne awanse. Rodzina nagrodzona taką kartą dobiera ją z odpowiedniej talii i może ją wykorzystać na zasadach, które dokładnie opisujemy w rozdziale dotyczącym awansów (str. 13).

Plotki: Niektórzy goście o wątpliwej reputacji mają skłonności do rozsiewania nieprzyzwoitych pogłosek. Karty tego typu posiadają przysługi z adnotacją „atak”. Skorzystanie z takiej przysługi pozwala graczowi prowadzącemu rodzinę wybrać innego gracza, w którego rodzinę zostaną w kuluarach wymierzone szkalujące oskarżenia. Będąc celem plotek rodzina obniża reputację o tyle pozycji, ile wskazuje symbol ataku. **Uwaga:** Niektóre plotki wyjątkowo godzące w dobry smak mogą zaszkodzić także rodzinie, która zaprosiła osobę rozsiewającą także pogłoski (przykład panny Olivier obok).

Zatrudnianie służby

Kolejność odbierania przysług, symbolicznie przedstawiona na wszystkich planszach rodziny, posiada czwarty do tej pory nieomówiony symbol służącego. Ten rodzaj przysługi zapewnia jest wyłącznie przez jeden typ startowego kafla usprawnień – **pokój majordomusa**.

Po wybraniu tego kafla w kroku 3 swojej tury, przyjęcie rodziny nie będzie miało charakteru towarzyskiego, lecz czysto pragmatyczny – będzie to przyjęcie nowej służby. Do skutecznego przyjęcia niezbędna jest osoba **majordomusa** (lub ewentualnie zastępującego go **głównego lokaja**). Dzięki przysłudze rodzina może wziąć 2 pionki służących z pola służących do zatrudnienia. Możliwa do wzięcia jest dowolna kombinacja służących (**kamerydnerów, pokojówek i lokajów** – wyjątkiem są jedynie pionki **głównych lokajów**).



Czy przysługi są obowiązkowe?

Tak z jednym wyjątkiem - zerwanie kontaktu jest zawsze nieobowiązkowe.

Przysługę zerwania kontaktu zapewniają tylko karty pań domu oraz niektóre kafle usprawnień majątkowych.

Szczegółowe zasady zrywania kontaktów opisuje odpowiedni wpis w Glosariuszu.

W tym momencie istotne są następujące kwestie:

- ▶ Można zerwać kontakt z dowolnym gościem ale nie z członkami rodziny.
- ▶ Można zerwać kontakt z gościem, który właśnie uczestniczył w przyjęciu.
- ▶ Można zerwać kontakt z gościem z ręki kart albo ze stosu kart odrzuconych.



Po pierwszym użyciu **pokoj majordomusa** rodzina odwraca ten kafla na drugą stronę, otrzymując w rezultacie możliwość skorzystania w przyszłym przyjęciu z jego ulepszonej przysługi. Zamiast wybierać 2 pionki służących z rynku pracy (co nadal pozostaje dostępną opcją) **majordomus** może „podkupić” służącego dowolnej z konkurujących rodzin. W tym celu zabiera 1 pionkę **kamerydnera, pokojówki** albo **lokaja** z dowolnego miejsca w obszarze gry innej rodziny. Lojalni przedstawiciele służby (**majordomus, ochmistrzyni i główny lokaj**) nigdy nie mogą zostać „podkupieni”. **Pokój majordomusa** to jedyne przyjęcie, w ramach którego nie zagrywa się żadnych kart gentry.



Krytyczna zasada: Wszyscy nowozatrudnieni służący (w tym podkupieni) zawsze umieszczani są na polu zagospodarowanej służby na planszy rodziny – wprowadzenie w nowe obowiązki zabiera nieuchronnie trochę czasu.

7 **Zakup usprawnień z rynku budowlanego.** Rynek budowlany reprezentowany jest przez osiem pól na planszy zasobów i znajdujące się na nich kafle usprawnień – sześć z tych pól ułożonych w rzędzie to „aktywny” rynek, pozostałe dwa przeznaczone są na rezerwę kafla służby oraz rezerwę kafla o wartości prestiżu 1. Dostępne do zakupu kafle usprawnień reprezentują możliwości rozbudowy lub renowacji rodzinnej posiadłości i otaczających ją terenów. W każdej normalnej rundzie gry (czyli poza rundami awansów), każda rodzina będzie miała sposobność zakupu 1 kafla usprawnienia spośród dostępnych, płacąc jego koszt ze zgromadzonych zapasów finansowych (czyli posiadanymi funtami). Wyjątkowo w rundzie **święta pracy** rodziny będą mogły zakupić dowolną liczbę usprawnień (o ile rzecz jasna będą w stanie pokryć ich koszt).



Nie ma obowiązku dokonywania żadnych zakupów. Rodzina może je pominąć, oszczędzając środki finansowe na przyszłość.

Generalnie zakupy z rynku budowlanego rządzą się następującymi zasadami:

Zasada 1: Możesz zakupić wyłącznie 1 kafla w każdej rundzie (wyjątki: nie kupujesz nic w rundzie awansów, możesz kupić dowolną liczbę kafla w rundzie święta pracy).

Zasada 2: Nie możesz kupić kafla, który już posiadasz (duplikatu).

Zasada 3: Koszt zakupu kafla w funtach stanowi suma wartości nadrukowanej na planszy zasobów ponad polem, na którym znajduje się dany kafla, oraz modyfikatora umieszczonego w prawym górnym rogu (niektórych) kafla usprawnień. Skromniejsze usprawnienia są tańsze i posiadają ujemny modyfikator obniżający cenę ich zakupu. Usprawnienia luksusowe i dostarczające wyjątkowego splendoru posiadają modyfikator zwiększający koszt.



Przebieg rozgrywki (zakup towarów z rynku budowlanego, osobliwe kafle)

7 Zakup towarów z rynku budowlanego (kontynuacja):

Zasada 4: Zakupiony kafel usprawnienia umieść pod swoją **komodą**, w kolumnie odpowiadającej kolorem temuż kaflowi. Zwróć uwagę, że wszystkie zakupione kafle **musisz układać stroną bez widocznego symbolu róży** w prawym górnym rogu (odwrócisz kafel na stronę z różą dopiero po jego pierwszym wykorzystaniu). **Uwaga:** Kafle służby oraz monumenty są identyczne po obydwu stronach i po zakupie pozostają na stałe pod komodą – nie wykorzystuje się ich podczas przyjęć. Po zakupie *sali służących* bądź dowolnego monumentu, *weź żeton memento* i umieść go w widocznym dla ciebie miejscu – będzie przypominał ci o specjalnych efektach wchodzących w życie w kroku 2 każdej z twoich kolejnych tur.

Zasada 5: Po zakupieniu kafla przesun w lewo wszystkie kafle na rynku budowlanym w taki sposób, aby zasłonić pole, z którego został zakupiony kafel, i pozostawić odsłonięte skrajnie prawe pole. Następnie wylosuj kafel usprawnienia z sakiewki i umieść go na tymże skrajnym polu. Jeżeli kupujesz kilka kafla usprawnień (w wyniku święta pracy bądź efektu karty PZ), po zakończeniu zakupów przesun pozostałe kafle w lewo, dobrać odpowiednią liczbę kafla i zapelniając nimi wolne pola w kolejności *numerycznej wartości porządkowej* (od najmniejszej do największej) – zwróć uwagę, że porządkujesz wg NWP tylko właśnie dobrane kafle, nie zmieniasz kolejności kafla już znajdujących się na rynku.

Zasada 6: Jeżeli z sakiewki zostanie dobrany kafel, który już znajduje się na rynku (duplikat), połóż go na jego odpowiedniku. Kontynuuj uzupełnianie rynku aż do zapelnienia wolnych pól. Jeżeli jeden z duplikatów zostanie zakupiony, znajdujący się pod nim kafel pozostaje na rynku – w takim przypadku nie trzeba przesuwac pozostałych kafla, ponieważ nie powstało żadne puste pole. W przypadku odświeżenia rynku wszystkie kafle, czyli także wszystkie duplikaty, są usuwane z rynku. Jeżeli z sakiewki zostanie wylosowany kafel służby lub kafel o wartości prestiżu 1, może trafić do rezerwy zamiast na któreś z pól „aktywnego” rynku – szczegóły opisujemy na następnej stronie.

Uwaga: Po zakończeniu zakupów wszystkie pola rynku budowlanego powinny zostać zapelnione (chyba że w sakiewce zabraknie kafla).

Zasada 7: Możesz kupować dowolne kafle, o ile tylko cię na nie stać. Podczas zakupu poziom twojej reputacji i wartość prestiżu kafla nie mają znaczenia.

Rodzaje kafla usprawnień

Kafle usprawnień dzielą się na kategorie (usprawnienia rudymenarne, eleganckie, majątkowe, sportowe oraz służby). Poza tym podziałem funkcjonuje także podział na następujące cztery rodzaje: standardowe kafle usprawnień, kafle apartamentów, kafle służby oraz kafle monumentów.

Standardowe kafle usprawnień: Większość kafla występujących w grze stanowią standardowe usprawnienia pozwalające na organizowanie przyjęć. Każdy taki kafel zawiera informacje o sobie (jaki to typ pomieszczenia, budynku itp.), nazwę przyjęcia, które pozwala zorganizować, wymaganych gości, wymaganych członków służby oraz (zazwyczaj) zapewnianą przysługę. Po pierwszym wykorzystaniu takiego kafla na potrzebę przyjęcia, obracasz go na drugą stronę (z symbolem róży w prawym górnym rogu), co zazwyczaj modyfikuje ww. informacje i związane z nimi profity. Po pierwszym obróceniu kafla **nie jest on już nigdy obracany ponownie** (wyjątkiem są **kafle hybrydowe**, które opisujemy na następnej stronie).

Apartamenty: Kafle tego rodzaju posiadają na swoim awersie standardowe usprawnienie, które po obróceniu staje się monumentem (wyjątek w tym zakresie stanowi *apartament dziedzictwa*). W apartamentach można przemocować 1 gościa, który zapewni dzięki temu bardziej intratne przysługi. Dokładny opis apartamentów znajduje się w Glosariuszu.

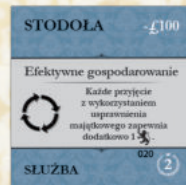
Kafle służby: Za wyjątkiem startowego kafla, jakim jest *pokój majordomusa*, kafle służby umieszczone pod komodą nigdy nie są z niej zabierane i wykorzystywane na potrzeby przyjęć. Zamiast tego zapewniają opisane na nich specjalne efekty. Zwróć uwagę, że wszystkie kafle tego rodzaju należą do kategorii kafla usprawnień służby. Sama kategoria jest jednak szersza, ponieważ obejmuje także monumenty.



Kafle monumentów: Monumenty umieszczone pod komodą nigdy nie są z niej zabierane i wykorzystywane na potrzeby przyjęć. Reprezentują one wyjątkowo gustowne usprawnienia posiadłości, których obecność korzystnie wpływa na reputację rodziny. W kroku 2 każdej z kolejnych tur będziesz podnosić reputację o tyle pozycji, ile monumentów posiadasz.

Osobliwe kafle usprawnień

Niektóre kafle usprawnień zapewniają wyjątkowe profity, które wymagają przybliżenia.



Stodola: W każdej z kolejnych tur, gdy wykorzystujesz do przyjęcia kafel z kategorii usprawnień MAJĄTKOWYCH (czyli w kolorze takim, jak *ogrodzony padok* zaprezentowany obok), przesuwasz swój znacznik reputacji o 1 pozycję na kole. Czynisz to w kroku 6 tury, czyli podczas **receptji przysług**.



Sala służących: W każdej z kolejnych tur, na początku kroku 2 możesz przestawić na ten kafel dowolnego dostępnego przedstawiciela służby. Następnie wybierasz inną rodzinę, która staje się ofiarą cierpkich plotek i w ich wyniku musi cofnąć znacznik reputacji na swoim kole o 1 pozycję. Jednocześnie sługa ciepło wypowiada się o twojej rodzinie, toteż przesuwasz własny znacznik reputacji na kole o 1 pozycję wpród. Plotkujący sługa następnie zostaje przesunięty na pole zagospodarowanej służby na twojej planszy rodziny.



Prywatny gabinet: W tym pomieszczeniu członkowie rodziny podejmują wspólnie plany dotyczące przyszłości rodziny oraz posiadłości, m.in. debatuja nad formą tradycyjnego wiejskiego festynu odbywającego się na terenach należących do rodziny. *Prywatny gabinet* można wykorzystać na potrzeby przyjęcia na normalnych opisanych wcześniej zasadach.

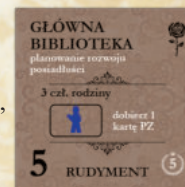


Po skutecznym zorganizowaniu związanego z *prywatnym gabinetem* przyjęcia i odwróceniu tegoż kafla na stronę z symbolem róży, ilekroć dojdzie do wydarzenia *festyn* oznaczonego odpowiednim symbolem na torze rund gry, rodzina otrzymuje w kroku 2 swojej tury £300 oraz przesuwa swój znacznik reputacji o 2 pozycje na kole. *Festyn* ma miejsce dwukrotnie podczas rozgrywki (trzykrotnie w wydłużonej rozgrywce). Po użyciu *prywatnego gabinetu* w ramach przyjęcia jego efekt będzie zachodził podczas każdego z **przyszłych** festynów.

Jeżeli rodzina nie zaplanowała wiejskiego festynu (czyli nie zorganizowała przyjęcia z wykorzystaniem *prywatnego gabinetu*), nie otrzymuje podczas wydarzenia *festyn* żadnych profitów. Jednak nieodwrócony (czyli niewykorzystany) kafel *prywatnego gabinetu* zapewnia rodzinie 3 PZ (oznaczone symbolem w prawym dolnym rogu kafla) – symbolizuje to oddanie rodzinie wyższym sferom towarzyskim kosztem gestów na rzecz lokalnego społeczeństwa.



Główna biblioteka: Kafle usprawnień rudymenarnych cechują się szczególnym walorem – liczbą gości, których można zaprosić na organizowane w nich przyjęcia. Zaproszenie 5, 6 czy nawet 7 gości, to okazja do skapitalizowania wielu bardzo korzystnych przysług! *Główna biblioteka* funkcjonuje jednak inaczej – zarezerwowana jest dla członków rodziny i dostarcza dwóch wyjątkowych przysług: na awersie jest to dobranie karty ambicji, na rewersie dobranie *karty punktów zwycięstwa*.



W wyniku przysługi zapewnianej przez *główną bibliotekę* rodzina dobiera tylko 1 kartę ambicji. Zauważ, że dzięki temu masz jednak możliwość zapunktowania większej liczby kart ambicji niż wynika z podstawowych zasad (zasadniczo rodzinie w końcowej punktacji zapunktują po 3 karty ambicji albo po 4 w wydłużonej rozgrywce).

Przebieg rozgrywki (więcej osobliwych kafli, rezerwa budowlana, akcje specjalne)

7

Zakup usprawnień z rynku budowlanego (kontynuacja, osobliwe kafle):

Kafle hybrydowe: Kafle hybrydowe mają za zadanie reprezentować pomieszczenia/obiekty o wielu możliwych przeznaczeniach. Przynależność kafła do danej kategorii usprawnień ulega zmianie wraz z każdym wykorzystaniem na potrzeby przyjęcia (czyli wraz z obroćciem).



Zasady działania kafli hybrydowych wyjaśniamy poniżej:

- Symbol białego kwiatu oznacza awers kafła – tym symbolem ku górze kafel powinien zostać wyłożony na rynku budowlanym po dobraniu z sakiewki, w taki sam sposób powinien zostać ułożony pod komodą po jego zakupie.
- Kolor (i tym samym przynależność do kategorii usprawnień) rewersu kafła oznaczona jest na awersie w tle obszaru z symbolem służącego. Analogicznie na rewersie w tle oznaczenia służącego znajduje się kolor awersu kafła.
- Po wykorzystaniu kafła na potrzebę przyjęcia jest on normalnie obracany. Jednakże w przypadku tych kafli oznacza to także zmianę kategorii i tym samym kafel zostaje ułożony w innej, odpowiedniej kolumnie pod komodą.
- Po kolejnym wykorzystaniu kafel hybrydowy, w przeciwieństwie do standardowych kafli, ulega ponownemu obroćciu i znów zmienia kategorię (czyli miejsce umieszczenia pod komodą).

Apartmenty: W grze znajdują się 3 kafle apartamentów, które podwajają przysługi zaproszonego do nich gościa. Ponadto 2 z nich (*apartment królowej* oraz *apartment Lwiego Serca*) po użyciu stają się monumentami.



Apartment królowej: Pozwala zaprosić 1 prestiżowego gościa z **ręki kart** i podwaja **jedną** z zapewnień przez niego przysług. Gościowi w normalny sposób należy zapewnić służbę. Po wykorzystaniu kafel ulega obroćciu i staje się monumentem.



Apartment Lwiego Serca: Ten wyjątkowy apartament pozwala zaprosić gościa, który nie znajduje się aktualnie w gronie kontaktów rodziny (czyli w jej talii kart gentry). Po zorganizowaniu przyjęcia z wykorzystaniem tego kafła, gracz dobiera wierzchnią kartę z talii prestiżowych gości – ta osoba składa całkowicie niezapowiedzianą wizytę i będzie nocować w



apartamencie Lwiego Serca. Gracz nie dostarcza tej osobie **żadnej służby** – dbanie o jej komfort należy do *majordomusa*, którego obecność wymagana jest przez sam kafel. Przyjęcie w tym apartamencie podwaja **wszystkie** przysługi zapewniane przez gościa. Po wykorzystaniu kafel ulega obroćciu i staje się monumentem. Karta gościa umieszczana jest na **stosie kart odrzuconych** odpowiedniej rodziny.

Rezerwa budowlana

Podczas rozgrywki dwukrotnie dochodzi do otwarcia rezerw budowlanych. Zadaniem rezerw jest oczyścić rynek budowlany z kafli o niewielkiej wartości prestiżu i PZ.

Rezerwa kafli służby: Po pierwszej rundzie awansów (czyli z końcem pierwszego sezonu) otwarciu ulega rezerwa kafli służby. W związku z powyższym:

- Usunąć z aktywnego rynku budowlanego wszystkie kafle usprawnień służby i umieścić je na odpowiednim polu rezerwy na planszy zasobów.
- Jeżeli zostały usunięte jakiekolwiek kafle, uzupełnij rynek. Wszystkie wylosowane z sakiewki kafle służby umieszczaj od razu w rezerwie. Kontynuuj losowanie kafli z sakiewki aż do zapelnienia rynku budowlanego. Jeżeli konieczne było uzupełnienie rynku kilkoma kafłami, pamiętaj o posortowaniu dobranych kafli wg NWP.
- Pamiętaj, że do końca gry każdy wylosowany kafel usprawnień służby zostaje od razu umieszczony w rezerwie.
- Wszystkie rodziny mogą w dowolnym momencie rozgrywki przeglądać wszystkie kafle służby znajdujące się w rezerwie i, w swojej turze, dokonywać ich zakupu (zakup kafła z rezerwy nadal wlicza się do limitu 1 zakupu na turę).

Rezerwa kafli o wartości prestiżu 1: Po drugiej rundzie awansów (czyli z końcem drugiego sezonu) otwarciu ulega rezerwa kafli o wartości prestiżu 1. W związku z powyższym:

- Usunąć z aktywnego rynku budowlanego wszystkie kafle usprawnień o wartości prestiżu 1 i umieścić je na odpowiednim polu rezerwy na planszy zasobów.
- Jeżeli zostały usunięte jakiekolwiek kafle, uzupełnij rynek. Wszystkie wylosowane z sakiewki kafle usprawnień o wartości 1 (podobnie jak kafle służby) umieszczaj od razu w rezerwie. Kontynuuj losowanie kafli z sakiewki aż do zapelnienia rynku budowlanego. Jeżeli konieczne było uzupełnienie rynku kilkoma kafłami, pamiętaj o posortowaniu dobranych kafli wg NWP.
- Pamiętaj, że do końca gry każdy wylosowany kafel usprawnień o wartości 1 zostaje od razu umieszczony w rezerwie.
- Wszystkie rodziny mogą w dowolnym momencie rozgrywki przeglądać wszystkie kafle usprawnień o wartości 1 znajdujące się w rezerwie i, w swojej turze, dokonywać ich zakupu (zakup kafła z rezerwy nadal wlicza się do limitu 1 zakupu na turę).

Akcje specjalne

Akcje specjalne pozwalają ci (oraz innym familiom) w **dowolnym momencie swojej tury** obniżyć reputację w zamian za natychmiastowe profity: pieniądze, przygotowanie służby, większy wybór usprawnień z rynku budowlanego. Wszystkie plansze rodziny zawierają informację o możliwości wykonania tychże akcji. Akcje specjalne można wykonywać wielokrotnie, o ile tylko rodzina jest w stanie obniżyć swoją reputację.

- **Pożyczka (£):** Możesz cofnąć znacznik reputacji o 2 pozycje na kole, aby pobrać z banku £100.
- **Zaangażowanie służby:** Możesz cofnąć znacznik reputacji o 3 pozycje na kole, aby przesunąć dowolny pionek służącego na pole dostępnej służby.
- **Odświeżenie rynku budowlanego:** Raz na turę możesz cofnąć znacznik reputacji o 4 pozycje na kole, aby odświeżyć rynek budowlany.

Jak odświeżyć rynek budowlany?: Usunąć wszystkie kafle znajdujące się na rynku budowlanym (w tym wszystkie duplikaty, ale **nie kafle z rezerwy**). Dobierz odpowiednią liczbę kafli z sakiewki, aby móc zapelnąć rynek. Umieść je na rynku po uprzednim posortowaniu zgodnie z *numeryczną wartością porządkową* (od najniższej do najwyższej wartości). Pamiętaj, że ewentualne duplikaty umieszczane są jeden na drugim.



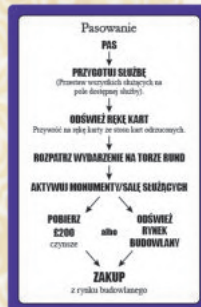
Przebieg rozgrywki (porządkowanie planszy, runda awansów, pasowanie)

8

Porządkowanie planszy: Wszystkie pionki służących wykorzystane podczas przyjęcia przestaw na pole zagospodarowanej służby na swojej planszy rodziny. Kafel usprawnienia użyty w wydarzeniu odłóż z powrotem pod swoją komodę – jeżeli było to pierwsze użycie przez ciebie tego kafela, w tym momencie odwróć go na drugą stronę (z symbolem róży w prawym górnym rogu). Jeżeli kafelek został obrócony już wcześniej NIE obracaj go ponownie (kafel usprawnień obraca się tylko raz na rozgrywkę, pamiętaj, że wyjątkiem są tu kafle hybrydowe). Karty zaproszonych na przyjęcie gości odłóż awersami do góry na *swoją stos kart odrzuconych*. Twoja tura się kończy, a rozpoczyna się tura rodziny gracza siedzącego po twojej lewej stronie. Kiedy wszystkie rodziny wykonają swoje tury, oznacza to koniec rundy gry.

Pasowanie

Jeżeli w swojej turze zdecydujesz się spasować, przeprowadź krok 2 jak w normalnej turze – wciąż mogą mieć na ciebie wpływ wydarzenia oznaczone na polu toru rund gry, otrzymujesz także profity z monumentów i możesz skorzystać z *salii służących* (jeżeli ją posiadasz). Następnie przeprowadź poniższe działania.



- ▶ Przygotuj służbę – przestaw wszystkie pionki swoich służących na pole dostępnej służby na swojej planszy rodziny.
- ▶ Weź wszystkie karty gentry ze swojego *stosu kart odrzuconych* i dodaj je do swojej *ręki kart*. W ten sposób otrzymujesz możliwość ponownego zaproszenia gości na kolejne przyjęcia.
- ▶ Następnie wybierz **jedną z dwóch** poniższych opcji:
 - 1) Weź z banku £200 – symbolizuje to zainkasowanie przysługujących ci kwot z tytułu czynszów.
 - 2) Odśwież rynek budowlany (bez ponoszenia kosztu w reputacji, o czym była mowa na poprzedniej stronie).
- ▶ Jeżeli chcesz, możesz zakupić kafel usprawnienia z rynku budowlanego (lub kilka kafli, jeżeli jest to runda *święta pracy*). Pamiętaj, że nie jest rozsądną strategią odświeżanie rynku budowlanego, jeżeli nie masz zaoszczędzonych pieniędzy na jakiegokolwiek przemyślane zakupy. Twoja tura się kończy i przechodzi do rodziny gracza po twojej lewej stronie.

Awanse

Przybycie rodzeństwa Fairchild – pary młodych, wyrafinowanych i bogatych ludzi – do stosunkowo skromnego zakątka Derbyshire angażuje umysły i serca wszystkich członków socjety w zasięgu dnia jazdy powozem. Młodzi regularnie stanowią przedmiot ożywionych konwersacji.

Jak już wiesz, twoja rodzina, podobnie zresztą jak rodziny pozostałych graczy, otrzęsła się niedawno z poważnych trudności natury ekonomicznej. Ciężko o skuteczniejszy sposób zabezpieczenia rodzinnej fortuny niż nawiązanie korzystnych koneksji w drodze małżeństwa. W grze najlepsze możliwe koneksje uosabiane są przez *Charlesa i Elizabeth Fairchild* i to owa para będzie obiektem nieustannych **awansów**.

W **standardowej rozgrywce** rundy awansów zostały oznaczone na 4, 8, 12 oraz 16 polu toru rund gry. W **wydłużonej rozgrywce** zaś na polach 5, 10, 15 oraz 20. Pola te oprócz zielonego koloru wyróżniają się symbolem wiktoriańskiej pary.

Zgodnie z zasadą otwartych awansów (czyli podstawową zasadą, którą można zmienić korzystając z wariantów opisanych w Glosariuszu), na początku każdego sezonu rozgrywki odsłaniana jest 1 karta sentymentu. W pierwszych trzech rundach awansów, rozstrzyga się odsłoniętą kartę sentymentu. W finałnych (czwartych) awansach, pod uwagę bierze się **wszystkie 4 odsłonięte w trakcie gry karty sentymentów** (czyli 3 karty odsłonięte we wcześniejszych sezonach z dodatkiem 1 nowej).

Pierwsze 3 rundy awansów

Odsłonięta na początku sezonu karta sentymentu wskazuje kategorię kafli usprawnień (RUDYMENTARNE, ELEGANCKIE, MAJĄTKOWE, SPORTOWE bądź SŁUŻBY), która w danym sezonie wzbudza szczególne zainteresowanie rodzeństwa Fairchild. W trakcie rundy awansów zsumuj wartości punktów zwycięstwa widoczne na wszystkich kafelkach należących do kategorii wskazanej przez kartę sentymentu, które posiadasz pod swoją komodą.



Jeżeli posiadasz najwięcej punktów na tychże kafelkach, wygrasz rundę awansów, a w nagrodę jedno z rodzeństwa Fairchild odwiedzi twą posiadłość w przyszłym sezonie. Weź 1 wybraną kartę rodzeństwa (Charlesa albo Elizabeth) i dodaj ją do swojej **ręki kart**. Karta ta funkcjonuje na analogicznych zasadach, jak pozostałe karty gentry (można normalnie wykorzystywać ją podczas organizacji przyjęć).



Uwaga: Na początku drugich, trzecich oraz czwartych awansów (czyli w rundach 4, 8, 12 i 16 standardowej rozgrywki), gracz kierujący rodziną, która gościła jedno z rodzeństwa, musi zlokalizować uzyskaną w poprzednich awansach kartę i odłożyć ją z powrotem w pobliże toru rund.

Oprócz pozyskania karty któregoś z Fairchildów rodzina, która zwyciężyła w awansach, dobiera z odpowiedniej talii 1 **kartę punktów zwycięstwa**. Wszystkie karty punktów zwycięstwa mają dwie możliwości wykorzystania. Każda zapewnia kilka punktów zwycięstwa (od 3 do 5), o ile zostanie przez rodzinę zachowana aż do końcowej punktacji. Alternatywnie rodzina w dowolnym momencie gry może odrzucić posiadaną kartę PZ (bezwrotnie tracąc dostarczane przez nią punkty), aby skorzystać z jej specjalnego efektu. Karta zilustrowana obok po jej odrzuceniu zapewnia rodzinie przyrost reputacji (przesunięcie znacznika reputacji o 3 pozycje na kole). Zatrzymana do końca gry dostarczyłaby natomiast 4 PZ.



Remis w awansach: Jeżeli najwyższy wynik w awansach osiągnęła więcej niż jedna rodzina, wszystkie remisujące rodziny dobierają po 1 karcie PZ. Niestety żadne z rodzeństwa Fairchild nie jest w stanie się zdecydować, której rodzinie jest bardziej przychylny, toteż nikt nie otrzymuje reprezentującej ich karty.

Finałne awanse

Ostatnie awanse w rozgrywce mają miejsce w rundzie 16 (bądź 20 w wydłużonej rozgrywce). Na początku sezonu poprzedzającego te awanse normalnie odkrywana jest 1 karta sentymentu. Jednakże w trakcie finałnych awansów podlicza się punkty na kafelkach wszystkich kategorii wskazanych przez odkryte do tego momentu karty sentymentów (zawsze będą to 4 karty). Istnieje możliwość, że 2 spośród odkrytych kart sentymentów będą wskazywały tę samą kategorię kafli usprawnień. W takim przypadku punkty zwycięstwa za „podwójnie” wskazaną kategorię również należy policzyć dwukrotnie (zsumuj wartość punktów zwycięstwa na kafelkach i pomnóż ją przez 2). Finałne awanse reprezentują ostateczną decyzję rodzeństwa Fairchild w materii małżeństwa, podczas której młodzi dokonują będą ewaluacji profitów łączących się z związaniem z daną rodziną. Kombinacja wszystkich kart sentymentów odzwierciedla charakter, zamiłowania i pasje Fairchildów. W przykładzie powyżej byłyby to miłość do aktywności poza domem, zamiłowanie do zwierząt i ogrodów, jazdy konnej w asyście wykwalifikowanych lokajów – formalny piknik w ogrodach francuskich mógłby w tym kontekście stanowić ulubioną formę spędzania czasu przez tę uroczą parę. Zupełnie inaczej jawiłyby się te postacie po odsłonięciu dwóch kart usprawnień rudymenarnych i po jednej służby oraz usprawnień eleganckich – świadczyłoby to o uwielbieniu dla bibliotek, formalnych posiłków, galerii i innych form aktywności domowej.



Rodzina, która odniosła zwycięstwo w finałnych awansach, wybiera 1 kartę spośród rodzeństwa Fairchild i dodaje ją do swojej talii kart gentry na potrzebę końcowej punktacji. Ponadto rodzina dobiera z odpowiedniej talii 1 kartę PZ. **Uwaga:** Jeszcze przed przejściem do końcowej punktacji rodzina może odrzucić dobraną kartę PZ, uzyskując jej alternatywny efekt.

Remis w finałnych awansach: Jeżeli najwyższy wynik w finałnych awansach osiągnęła więcej niż jedna rodzina, awanse zwycięża ta spośród remisujących rodzin, która posiada wyższą reputację (wyższy poziom, a w przypadku utrzymujących się remis, wyższą pozycję znacznika reputacji na kole). Jeżeli reputacja nie rozstrzygnie remis, wszystkie wciąż remisujące rodziny dobierają po 1 karcie PZ. Niestety rodzeństwo Fairchildów nie jest w stanie podjąć decyzji w sprawie ożenku i żadna rodzina nie otrzymuje reprezentującej jedno z nich karty.

Rozgrywka solo

Osią mechaniki Obsesji jest organizowanie przyjęć, których powodzenie jest całkowicie niezależne od poczynąń oponentów. Tym samym Obsesje w naturalny sposób nadają się do rozgrywek solowych.

Przygotowanie

Przygotuj rozgrywkę zgodnie z wytycznymi przedstawionymi na początku tej instrukcji i z uwzględnieniem poniższych zmian:

- ▶ **Kolejność:** W rozgrywce solo zawsze (na każdym etapie gry) pełnisz rolę gracza rozpoczynającego.
- ▶ **Wybór planszy rodziny:** Możesz wybrać dowolną planszę rodziny.
- ▶ **Przygotowanie obszaru gry:** Zgodnie z normalnymi zasadami otrzymujesz karty i kafle startowe, pionki służących, karty ambicji, ustawiasz poziom reputacji.
- ▶ **Tor rund gry** i plansza zasobów: Skorzystaj z toru do standardowej rozgrywki, przygotuj grę jak do rozgrywki dwuosobowej.
- ▶ W rozgrywce solo obowiązuje zasada potajemnych awansów (patrz: *wariant Jane Austen* opisany w Glosariuszu).

Wybierz konkurenta

W pudełku z grą znajdziesz 12 kart konkurentów do rozgrywki solo. 4 z nich to wytrawni rywale (wysoki poziom trudności), 4 to rutyniarze (poziom umiarkowany) i wreszcie 4 to pośledni konkurenci (poziom początkujący). Każda z kart posiada swoją nazwę oraz unikalny symbol, oznaczenie poziomu trudności, podstawowe punkty rywala (liczba zapisana grubym czarnym drukiem) oraz tabelę ukazującą rozwój posiadłości rywala używany w trakcie rozstrzygania awansów.

	1	2	3	4	5
1	3	0	2	3	1
2	3	2	2	3	1
3	3	2	2	11	5
4	5	2	2	14	5

95

Wybierz 1 kartę konkurenta, przygotuj także 20-ścienną kość oraz kartę inteligencji maszynowej (IM), która będzie sterować wydarzeniami na rynku budowlanym. Wszystkie te elementy umieść blisko siebie.

Przebieg rozgrywki

Gra toczy się na normalnych, opisanych wcześniej zasadach z kilkoma drobnymi zmianami. Gdy ukończysz krok zakupów na rynku budowlanym, rzuć kością i porównaj wynik z informacjami zawartymi na karcie IM – w ten sposób ustalisz, czy IM usuwa jakiś kafel z rynku.

Zwróć uwagę na numerację pozycji na rynku budowlanym (oznaczone żółtym kolorem na ilustracji obok) – do tychże pozycji odnoszą się informacje na karcie IM.



Jeżeli na rynku budowlanym nie znajduje się żaden monument, porównaj wynik rzutu z kolumną *standardowa tura* na karcie IM. Usuń wskazany przez nią kafel z rynku budowlanego (jeżeli na wskazanej pozycji znajduje się stosik duplikatów, usuń je wszystkie!), następnie normalnie przesun kafle w lewo i uzupełnij rynek. Usunięty kafel odłóż do pudełka.

Jeżeli na rynku znajduje się monument, porównaj wynik rzutu z kolumną *monumentalna tura*. Jeżeli IM ma usunąć monument, a ma kilka do wyboru, usuwa najtańszy.

W przypadku wyrzucenia na kości wyników 16-19 IM nie usuwa żadnego kafela. Natomiast od wyniku kolejnego rzutu odejmij 5 – IM nigdy nie pominie usunięcia kafela przez dwie tury z rzędu.

W przypadku wyrzucenia wyniku 20 odśwież rynek wg normalnych zasad. W kolejnym rzucie także odejmij od wyniku 5. Po zakończeniu działań IM przestaw białego pionka na kolejne pole na torze rund gry.

Wynik rzutu	Standardowa tura	Monumentalna tura
1-4	Usunięcie	Usunięcie
5-7	Pozycja 1	Monument
8-10	Pozycja 2	Monument
11-12	Pozycja 3	Pozycja 1
13-14	Pozycja 4	Pozycja 2
15	Pozycja 5	Pozycja 3
16-19	Pozycja 6	Pozycja 4
20	Rezygnacja Odbiwcenie rynku	Rezygnacja Odbiwcenie rynku

W przypadku remisu lub odwołania, 1 do wyniku awansów przeciwnika.

Awanse

Kiedy biały pionek na torze rund gry trafi na rundę awansów, odsłoń kartę sentymentu. Resztę rundy przeprowadź zgodnie z podstawowymi zasadami z tą różnicą, że wynik twojego przeciwnika określa odpowiednia kategoria usprawnień wylistowana w tabelce na karcie tegoż przeciwnika. Przykładowo w rozgrywce przeciwko Eden (karta po lewej stronie), jeżeli na koniec drugiego sezonu została odsłonięta karta sentymentu odnosząca się do kategorii usprawnień ELEGANCKICH, wartość tychże usprawnień Eden, zgodnie z tabelką na karcie, wynosi 3. Aby pokonać Eden w awansach wartość punktowa twoich ELEGANCKICH usprawnień musi zatem wynosić przynajmniej 4. Jeżeli zwyciężysz w awansach, weź wybraną kartę rodzeństwa Fairchild i dobierz 1 kartę PZ. W przypadku porażki, bez podglądania umieść wierzchnią kartę z talii kart PZ pod kartą przeciwnika. Punkty zdobyte w ten sposób przez konkurenta zostaną doliczone do jego wyniku podczas końcowej punktacji (zsumowane z liczbą podaną pogrubionym drukiem na jego karcie). W przypadku remisu w awansach dobierz 1 kartę PZ i analogicznie, jak powyżej, przydziel 1 taką kartę konkurentowi (nie otrzymujesz karty Fairchild).

W finalnych awansach zwycięstwo przeciwnika zapewnia mu (jak zwykle) 1 kartę PZ, ale także 1 kartę rodzeństwa Fairchild.

Końcowa punktacja

W końcowej punktacji podlicz swoje punkty, korzystając z arkusza punktacji. Porównaj swój wynik z wynikiem konkurenta. Wynik konkurenta określa liczba na jego karcie, powiększona o ewentualne zdobyte przez niego w trakcie awansów karty PZ oraz o 8 punktów za kartę jednego z Fairchildów, jeżeli konkurent zwyciężył w finalnych awansach.

Odstępstwa od podstawowych zasad

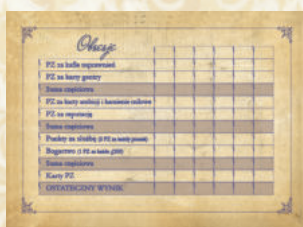
- ▶ **Pokój majordomusa:** Możesz zatrudniać służbę wyłącznie z odpowiedniego pola na planszy zasobów, nie możesz w żaden sposób „podkupić” służących konkurenta (inteligencja maszynowa po prostu ich nie posiada).
- ▶ **Sala służących:** Możesz korzystać z efektu tego usprawnienia, aby podnosić wartość swej reputacji. Efekt nie ma jednak żadnego wpływu na konkurenta.
- ▶ **Karty gentry:** Wszelkie przysługi pozwalające na atak (plotki) nie działają (ale negatywne efekty wymierzone w ciebie wciąż musisz zastosować).

Podniesienie poziomu trudności – wariant monumentalny: Jeżeli chcesz w radykalny sposób podnieść sobie poprzeczkę wyzwania, każdy kafel monumentu usunięty przez IM z rynku budowlanego kładź na karcie konkurenta. W końcowej punktacji dolicz PZ zapewniane przez te monumenty do wyniku przeciwnika (razem z ewentualnymi kartami PZ i Fairchild).

Punktacja końcowa

Punktacja końcowa

Po finalnej rundzie **awansów** przesunij białego pionka na torze rund gry na pole z symbolem ślubnych dzwonów. Pora ustalić, która rodzina najlepiej spożytkowała czas konkurów! Podlicz punkty z wszystkich siedmiu ich źródeł, zapisując wyniki w arkuszu punktacji.



1. PZ za kafle usprawnień

Zsumuj PZ oznaczone w prawych dolnych rogach wszystkich kafli usprawnień, jakie posiadasz pod swoją komodą.

PRZYKŁAD: Na koniec rozgrywki Ania zgromadziła pod swoją komodą łącznie 13 kafli usprawnień.

Ania dodaje do siebie wartości punktowe tych kafli (oznaczone w prawych dolnych rogach), uzyskując łącznie 24 PZ.



2. PZ za karty gentry

Weź wszystkie karty wchodzące w skład twojej talii kart gentry (czyli wszystkie karty, które pozostały w twojej ręce kart oraz wszystkie karty z twojego stosu kart odrzuconych) i zsumuj ich wartości punktowe oznaczone w prawych górnych rogach tychże. Pamiętaj, że niektóre karty odejmują punkty.

PRZYKŁAD: Poniżej znajdują się karty z talii kart gentry Ani z wyłączeniem jej kart rodzinnych. Ania pozyskała tych kart znacznie więcej, ale większość prozaicznych gości nie dostarcza żadnych punktów zwycięstwa. Ania otrzymuje 8 punktów za (niezillustrowane poniżej) karty członków rodziny – pozostałe familie otrzymują za rodzinne karty taką samą liczbę punktów (wyjątkiem jest tylko rodzina Asquith, która dzięki dodatkowej karcie rodzinnej otrzymuje 9 PZ). Do tej liczby dodaje wartości punktowe poniższych kart, uzyskując za nie łącznie 21 PZ.



3. PZ za karty ambicji

Podlicz punkty za wszystkie zrealizowane ambicje.

PRZYKŁAD: Ania ukończyła grę z 3 kartami ambicji (jest to normalna liczba kart tego rodzaju, z którą gracze kończą standardową rozgrywkę, może być ona



większa, jeżeli graczowi uda się w trakcie rozgrywki dobrać dodatkowe karty ambicji w wyniku specjalnych efektów). Udało się jej osiągnąć maksymalny poziom reputacji (oznaczany żetonem z symbolem brytyjskiej flagi). Ania posiada także pod swoją komodą północną bibliotekę oraz szklarnię, realizując w ten sposób wymagającą ambicję architektoniczną. Niestety nie udało jej się zgromadzić w szeregach służby 3 pokojówek. Za zrealizowane ambicje Ania nalicza sobie łącznie 19 PZ.

4. PZ za reputację

Porównaj poziom reputacji swojej rodziny z tabelką obok – otrzymujesz wskazaną w niej liczbę PZ.

PRZYKŁAD: Rodzina Ani osiągnęła maksymalną reputację w standardowej rozgrywce, co zapewnia jej 28 PZ. Zwróć uwagę, że liczbę punktów za reputację można odczytać jako sumę wszystkich zdobytych jej poziomów (np. punkty za reputację na poziomie 4 to 1+2+3+4=10 PZ).

standardowa rozgrywka, 16 rund	
Poziom reputacji rodziny	Punkty zwycięstwa
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
	28

5. Punkty za służbę

Każdy posiadany przez siebie pionek służącego niezależnie od jego rodzaju zapewnia ci 2 PZ. Policz, ile posiadasz pionków służących i pomnóż tę liczbę przez 2 – w ten sposób uzyskujesz łączną liczbę PZ za służbę.

wydłużona rozgrywka, 20 rund	
Poziom reputacji rodziny	Punkty zwycięstwa
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
	45

6. Bogactwo

Policz łączną wartość posiadanych przez swoją rodzinę monet. Otrzymujesz 1 PZ za każde £200. Ewentualna pozostała reszta nie dostarcza punktów. Przykładowo, jeżeli posiadasz £500 otrzymujesz 2 PZ (zapewnia ci je £400, £100 pozostałej reszty nie daje żadnych punktów).

7. PZ za karty punktów zwycięstwa

Ujawnij posiadane (czyli nieodrzucone w trakcie rozgrywki na potrzeby alternatywnych efektów) przez siebie karty PZ. Zsumuj nadrukowane na nich punkty.



PRZYKŁAD: Ania zdołała w trakcie rozgrywki wygrać dwie rundy awansów, dzięki czemu dobrała łącznie 2 karty PZ. Nie odrzuciła ich na rzecz alternatywnych efektów, toteż teraz w końcowej punktacji dolicza sobie za nie 9 PZ.

Po zliczeniu punktów ze wszystkich źródeł porównaj wynik swojej rodziny z rezultatami konkurujących rodzin. Zwycięża rodzina, która zdobyła największą liczbę PZ.

REMIS: Jeżeli więcej niż jedna rodzina uzyskała najwyższy wynik, zwycięża ta spośród remisujących rodzin, która zdobyła względy któregoś z rodzeństwa Fairchild podczas finalnych awansów. Jeżeli żadna z remisujących rodzin nie posiada karty Fairchild, zwycięża ta z remisujących, która posiada wyższą reputację (poziom, a w przypadku utrzymującego się remisu wyższą pozycję znacznika na kole). Jeżeli i to nie przełamie remisu, rodzinie dzieli się nimbem triumfu. **Krytyczna zasada:** Zwycięża rodzina posiadająca najwięcej PZ. Zdobycie karty Fairchild w finalnych awansach zapewnia dodatkowe punkty, ale nie jest warunkiem koniecznym wiktoria w całej rozgrywce.

Tło tematyczne mechaniki przysług

Czym jest przyjęcie?

Osią mechaniki Obsesji jest organizowanie przyjęć – wszelkiego rodzaju wydarzeń towarzyskich socjety wysokiego społecznego szczebla. Gra stara się zapewnić pełen sztafaż związany z tym tematem (opisy postaci, tytuły, miejsca, rodzaje wydarzeń), ale z punktu widzenia „czystej” mechaniki kluczowym elementem przyjęć są pozyskiwane dzięki nim przysługi. Ponieważ celem autora gry była maksymalna „tematyczność” rozgrywki, również i przysługi musiały mieć uzasadnienie w tym zakresie.

Przede wszystkim rodzaj organizowanego przyjęcia (np. partyjka w bowls) odnosi się wyłącznie do głównej atrakcji, czy też centralnego wydarzenia wizyty gości, która zazwyczaj rozciągała się na kilka dni. Podróżowanie po wiejskich terenach Anglii w okolicach 1860 roku nie było ani szybkie, ani szczególnie wygodne. Tym samym goście zazwyczaj byli chętni pozostać w gościnie przez dłuższy czas. Ponadto należy pamiętać, że członkowie rodziny zawsze uczestniczyli w wydarzeniach. Korzystanie z kart rodzinnych w rozgrywce wskazuje wyłącznie na szczególną rolę danych członków rodziny w organizowanym przyjęciu.

Należy mieć świadomość, że przysługi nie są w sposób ścisły powiązane z organizowanym przyjęciem. Oczywiście tak to wygląda w trakcie rozgrywki, ale w rzeczywistości proces był znacznie bardziej złożony, a w szczególności mocniej rozciągnięty w czasie. W grze organizujesz 2-3 przyjęcia na sezon, czyli okres kilku miesięcy.

Każda wizyta była planowana, czyniono odpowiednie zapasy i przygotowania. Po przyjeździe goście cieszyli się różnymi atrakcjami zapewnianymi przez gospodarzy. Istotną konwersacją mogła się rozpocząć na polu do gry w bowls i mieć swoją kontynuację w salonie, a potem w trakcie wystawnej kolacji. Po kilku dniach spędzonych w ten sposób goście w swoim własnym tempie zaczęli opuszczać posiadłość.

Żadne pieniądze nie przechodziły z rąk do rąk, nowe kontakty nie zostały jeszcze nawiązane, a reputacja rodziny nie uległa zmianie, ponieważ jeszcze nikt w sąsiedztwie nie miał pełnej wiedzy o wydarzeniach w posiadłości. Dopiero z czasem i wraz z rozchodem się wieści efekty wizyty zaczynały wydawać owoce. Jak przykładowo mogło to wyglądać?

- ▶ Podczas wizyty na targu i rozmowy z pokojówką Lady Maud ochmistrzyni wspomniła imię znamienitego gościa z Londynu. Pokojówka oczywiście przekazała tę wieść wicehrabinie.
- ▶ Lady Cavendish dowiedziała się, że starsza siostra jej dobrego przyjaciela, który niedawno odwiedzał posiadłość, niebawem zawita w pobliskim miasteczku. Niezwłocznie pisze do niej list z zaproszeniem na partyjkę Cassino w bawialni w posiadłości.
- ▶ Earl wystosowuje instrukcje dla swojego bankiera. Dzięki pogłoskom zasłyszczonym od dobrze powiązanego parlamentarzysty informuje bankiera o napięciach międzynarodowych mogących mieć wpływ na inwestycje.

W ten właśnie sposób przysługi ulegają materializacji.

O przysługach szczegółowo

Przyjrzyjmy się nieco dokładniej poszczególnym typom przysług.



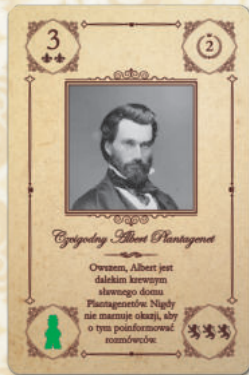
Peter, wicehrabia Townshend (£300): Goście zapewniający przysługi finansowe zazwyczaj opisywani są jako podróżnicy bądź osoby solidnie powiązane z wpływowymi politykami (którzy, jak wiadomo, chętnie wspierają prawa faworyzujące arystokrację).

Wicehrabia Townshend, znawca koni, odwiedza earla Asquith, aby obejrzeć jego odnowione stajnie.

Wicehrabia nie jest w stanie zabawić zbyt długo, gdyż wzywają go pilne sprawy w Londynie. Opuszcza posiadłość już po trzech dniach. Pomimo stosunkowo krótkiej wizyty earl dowiaduje się słabych zbiorach herbaty w Indiach. Kilka dni później bankier earla bogatszy o tę informację dokonuje stosownych zmian w planie inwestycyjnym.

Major Anthony Cole oraz czcigodny Albert Plantagenet (obydwaj zapewniają przyrost reputacji o wartości 3):

Familia Asquith cieszy się miłym popołudniem w salonie w towarzystwie czcigodnego Alberta Plantageneta oraz majora Anthony'ego Cole'a. Jako że rodzina posiada wspaniałe tradycje wojskowe, heroizm majora spotyka się z równym uznaniem co zainteresowaniem. Chlubną historię rodu Plantagenetów znają natomiast wszyscy (a jeżeli jesteś wyjątkiem, Albert z największą przyjemnością ci ją przedstawi).



Później tego samego tygodnia, już po wyjeździe gości służący czyniący sprawunki w miasteczku opisują rozmówcom w okrągłych słówkach wspaniałość charakteru i godność niedawnych odwiedzających. Wieści szybko docierają do kamerdynera wicehrabiego Ponsonby, który omawia je (z trudem skrywając zazdrość) ze swoim przyjacielem. Słowo niesie się dalej. Ludzie, niektórzy z uznaniem, inni z zazdrością, przyjmują do wiadomości, że rodzina Asquith obraca się w niezwykle znamienitych kręgach towarzyskich.

Czcigodna Regina Washburn (zapewnia przyrost reputacji o wartości 1 oraz kontakt z prestiżowym gościem): Goście pozwalający na nawiązanie nowych kontaktów zazwyczaj opisywani są jako posiadający liczne znajomości i powiązania.

Po odwiedzinach w posiadłości Asquith i spędzeniu mnóstwa czasu w tamtejszym nowym angielskim ogrodzie Regina Washburn powraca do domu i opowiada swojej matce o cudownych rękawiczkach z lisiego futra należących do hrabiny Asquith. Wicehrabina Hampton (jej matka) sugeruje córce, aby zabrała do posiadłości Asquith jej przyjaciółkę Lady Suffolk, znaną miłośniczkę kwiatów. Wkrótce później Regina spotyka się z Lady Suffolk na balu i obydwie decydują, że koniecznie muszą wspólnie odwiedzić ogrody Asquithów. Następnego dnia Regina pisze list do hrabiny Asquith – nowy kontakt towarzyski został właśnie nawiązany.

Podczas rozgrywki w *Obsesje* możesz cieszyć się specyficznym, dyskretnym tempem życia XIX-wiecznej angielskiej gentry. Modernizacja posiadłości, awanse wobec rodzeństwa Fairchild i reperacja podupadłej reputacji rodziny postępuje stopniowo, tematycznie, historycznie.



INDEKS często zadawanych pytań

Jak przedstawia się dobieranie i odrzucanie kart ambicji?
Strona 6

Gdzie znaleźć wyjaśnienie symboli na torze rund gry?
Strona 6 (po prawej)

Jakie są specjalne zdolności głównego lokaja, ochmistrzyni i lokaja?
Strona 9 (u góry po lewej)

Gdzie znajduje się wyjaśnienie poszczególnych przysług (reputacji, finansowych, nowych kontaktów)?
Strony 9 i 10

Jak działają kafle hybrydowe i kafle apartamentów?
Strona 12 (po lewej)

Jak należy odświeżać rynek budowlany?
Strona 12 (u dołu po prawej)

Gdzie znaleźć opis końcowej punktacji?
Strona 15