



Ein Spiel von Dan Hallagan, Veröffentlichung durch Kayenta Games (Original) und Strohmänn Games (deutsch).

Hauptspieltester
Tim Hallagan
Matt Hallagan

Obsession

Spielanleitung

Grafikdesign und thematische Beratung
Guy Allen
David Buckland
Maricel Edwards
Martin Joynes
Mariya Meshcheryakova

Unsere Geschichte

Das Leben in der englischen Grafschaft Derbyshire befindet sich im Umbruch. Mehrere Familien – alle mit heiratsfähigen jungen Damen und Herren – verstricken sich in einer Zeit des Optimismus in Romanzen und Intrigen. Das Schicksal meint es gut mit den etwas vernachlässigten Anwesen der traditionsreichen Familien, die im späten 18. Jahrhundert schwere Zeiten durchmachten. Jetzt, in der Mitte des 19. Jahrhunderts, verfügen die Familien Asquith, Cavendish, Ponsonby und York über neue Einnahmequellen und sind bestrebt, ihre Landgüter zu modernisieren und ihren angeschlagenen Ruf wiederherzustellen. Die Finanzmittel sind noch immer bescheiden, doch es herrscht eine neue Aufbruchstimmung in Derbyshire!

Besonders neidisch blickt man in diesem Teil der Grafschaft auf Alderley Hall, wo Margaret – die Witwe des Earl Fairchild – und ihre Schwägerin Ethel mit einem gemeinsamen Einkommen von weit über 20.000 Pfund im Jahr residieren. Nur die Einsamkeit auf dem weitläufigen Anwesen trübt die großzügigen Herzen der beiden verwitweten und kinderlosen Damen.

Zu ihrer großen Freude durften sie nun neue Bewohner begrüßen: Margarets schneidigen Neffen Charles und ihre reizende Nichte Elizabeth. Beide mussten erst kürzlich eine Tragödie erleben. Als ihre Eltern auf dem Rückweg einer Reise nach Südfrankreich den Ärmelkanal überquerten, kamen sie in einem schweren Sturm ums Leben. Der Tod von Margarets Schwager und seiner Frau führte dazu, dass Charles und Elizabeth nun dauerhaft auf dem Anwesen der Fairchilds leben, weit weg vom Landsitz ihrer Kindheit in Yorkshire. Seit dem schrecklichen Unfall ist nun ein Jahr vergangen und natürlich wissen die unerschütterlichen Fairchild-Damen genau, was die beste Medizin für ein trauerndes Herz ist: eine Romanze! In den Anwesen der umliegenden Hügel gibt es eine Menge erstklassiges Heiratsmaterial. Die benachbarten Familien in Derbyshire haben alle Kinder im heiratsfähigen Alter – und die Fairchild-Damen große Pläne!

Über das Glossar

Obsession liegt ein separates Glossar bei, das detaillierte thematische, technische und strategische Erläuterungen enthält, die über den Umfang dieser Spielanleitung hinausgehen. Jeder **blau** hervorgehobene Begriff, dem ihr auf diesen Seiten begegnet, hat einen entsprechenden Eintrag im Glossar. Wir empfehlen die Lektüre des Glossars, nachdem ihr ein oder zwei Partien gespielt habt.

Beachtet, dass auch **Spielvarianten** im Glossar vorgestellt werden. Das Glossar ist eine wichtige thematische Ergänzung zu dieser Anleitung, wenn ihr das Beste aus *Obsession* herausholen wollt!

Impressum (deutsche Version)

Übersetzung: Board Game Circus (Florian Gräfe, Frank Thuro)
Redaktionelle Betreuung: Marcel Straub
Lektorat: Patrick Fresow, Gerhard Tischler



Strohmänn Games dankt dem Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple – der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne – in unserem Logo.

Spielmaterial



1x DERBYSHIRE-TABLEAU



1x RUNDENÜBERSICHT



4x HAUSWIRTSCHAFTERIN

4x BUTLER

8x KAMMERDIENER

8x ZOFE

2x BUTLERGEHILFE

13x LAKAI



4x FAMILIENTABLEAU



20x ANSEHENSZÄHLER



1x PLÄTTCHEN-BEUTEL



4x ANSEHENSMARKER



1x WERTUNGSBLOCK



2x SPIELFIGUR



10x INTERESSENKARTEN



30x SIEGPUNKTKARTEN



4x LANDGUT-PLANER



MÜNZEN: 35x £100
11x £500



4x ERINNERUNGSMARKER



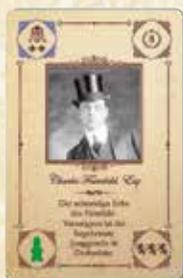
24x DOPPELSEITIGE SPIELHILFEN



30x ZIELKARTEN



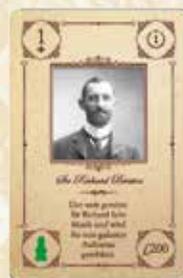
17x FAMILIENKARTEN



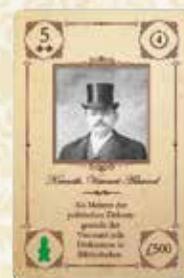
2x FAIRCHILD-KARTEN



15x STARTGAST-KARTEN



35x GELEGENHEITS-GAST-KARTEN



26x PRESTIGE-GAST-KARTEN



= 95x ADELS-KARTEN



12x SOLO-KONKUR-RENZKARTEN



1x SOLO-GEGNER-KARTE



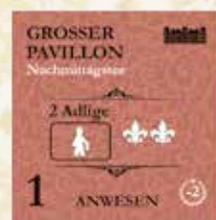
1x SOLO-WÜRFEL



15x HERRENHAUS-PLÄTTCHEN



15x DIENST-PLÄTTCHEN



17x ANWESEN-PLÄTTCHEN



15x PRESTIGE-PLÄTTCHEN



16x SPORT-PLÄTTCHEN



2x MISCH-PLÄTTCHEN

Spieldaufbau Familienbereiche – Standardpartie

Die Regeln für 4 Varianten von *Obsession* findet ihr im Glossar unter **Spielvarianten**.



1 Bestimmt, wer anfangen soll. Die Familie erhält die lilafarbene Spielfigur. Diese zeigt an, wer in der aktuellen Periode alle Runden beginnt.



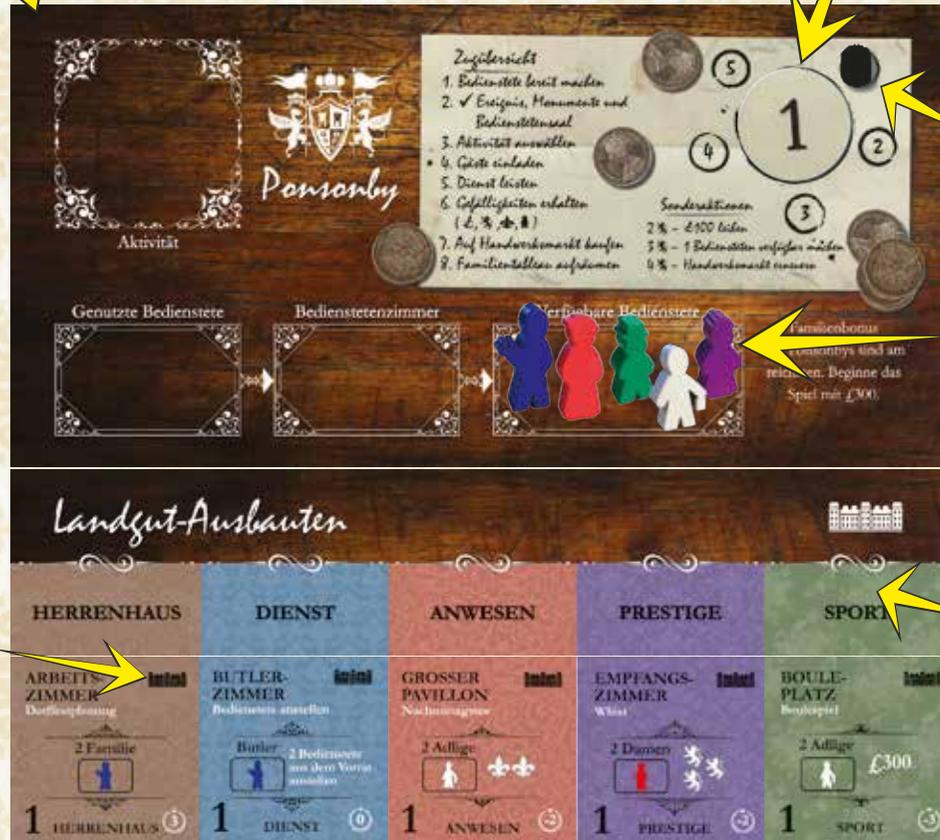
WICHTIG: Schließt erst den Aufbau eurer Familienbereiche ab, bevor ihr den zentralen Spielbereich aufbaut.

Familienbonus: Familie Ponsonby beginnt das Spiel mit £300. Lege Münzen in entsprechender Höhe auf oder neben das Familientableau.



2 Wählt je 1 **Familientableau**. Die Familie links neben der Familie mit der lilafarbenen Spielfigur beginnt. Fahrt dann im Uhrzeigersinn fort. **Hinweis:** Der einzige Unterschied zwischen den Familientableaus ist der **Familienbonus**. Er ist in der unteren rechten Ecke jedes Tableaus beschrieben.

Die Familientableaus sind doppelseitig. Eine Seite hat zusätzlich einen integrierten (anstelle eines separaten, s. Nummer 6) **Landgut-Planer**. So könnt ihr eure Startplättchen direkt unter eurem Tableau organisieren.



3 Jede Familie erhält 4 Ansehenszähler – drei doppelseitige mit den Zahlen 1 bis 6 und einen mit der Aufschrift „Max.“. Legt eure Zähler mit der Nummer 1 wie abgebildet mit der Vorderseite nach oben in die Mitte eures Ansehen-Rads. Legt die übrigen Zähler daneben.

ERWEITERTE PARTIE: Spielt ihr eine Erweiterte Partie, benötigt ihr auch den 5. Ansehenszähler, der 7/8 anzeigt.



4 Legt jeweils 1 Ansehensmarker auf Position 1 des Ansehen-Rads. **Familienbonus:** Familie Cavendish beginnt auf Position 4.

5 Jede Familie erhält 5 Startbedienstete: **Butler** (blau), **Hauswirtschafterin** (rot), **Kammerdiener** (grün), **Zofe** (lila) und **Lakai** (weiß). Stellt sie wie abgebildet in den Bereich „Verfügbare Bedienstete“ auf euer Tableau. **Familienbonus:** Familie York beginnt mit 2 Lakaien.

6 Legt je 1 **Landgut-Planer** unter (siehe links) oder neben (siehe nächste Seite) euer Familientableau. Lasst unter euren Planern genug Platz für zusätzliche Plättchen. Alternativ könnt ihr auch den integrierten Planer auf der Rückseite der Familientableaus verwenden.

Familienboni auf einen Blick:

- ▶ **Asquith** hat 1 zusätzliches Familienmitglied.
- ▶ **Cavendish** beginnt die Partie auf Position 4 der Ansehensstufe 1.
- ▶ **Ponsonby** beginnt die Partie mit £300.
- ▶ **York** beginnt das Spiel mit 2 Lakaien.

Jede Familie beginnt mit den gleichen 5 Start-**Ausbauplättchen**. Sie sind durch ein Gebäudesymbol in der oberen rechten Ecke auf einer Seite gekennzeichnet. Legt die Plättchen so ab, dass das Gebäudesymbol sichtbar ist. Legt nicht verwendete Startplättchen zurück in die Schachtel.



8 Jede Familie (mit Ausnahme der Familie Asquith) beginnt mit den gleichen 4 Familienmitgliedern: Mann und Frau, männlicher Erbe und Tochter.

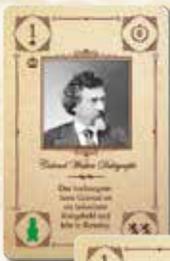
Häufig unterscheidet sich der Name des Anwesens vom Nachnamen der Familie. Jedes Familienmitglied hat jedoch dasselbe Wappen wie auf dem zugehörigen Familientableau. Über diesem Wappen steht der erste Buchstabe des Familiennamens. Diese Familienkarten sind Teil des Start-Adelskarten-Decks.

Familienbonus: Familie Asquith beginnt mit einem 5. Familienmitglied, einer Dowager Countess Tante.



9 Die 15 **Startgäste** haben eine Krone (♔) in der oberen linken Ecke der Karte.

Jede Familie erhält 2 zufällige Startgäste. Diese beiden engen Freunde der Familie bilden zusammen mit euren Familienkarten euer Start-**Adelskarten-Deck**.



Alternativ dürft ihr eure Startgäste durch einen Startgast-Draft bestimmen. Siehe **Spielvarianten**, Glossar S. 26.

10 Jede Familie erhält 5 **Zielkarten**. Im Laufe des Spiels erhaltet ihr neue Zielkarten und werft unerwünschte Zielkarten ab.

Wie ihr eure Zielkarten während des Spiels verwaltet, erfahrt ihr auf S. 6.



ERWEITERTE PARTIE: Spielt ihr eine Erweiterte Partie, erhält jede Familie nur 4 (statt 5) **Zielkarten**.

Spielaufbau zentraler Spielbereich

Der abgebildete Aufbau zeigt eine Standardpartie mit 2 Familien.

Sucht für jeden der folgenden Schritte das entsprechende Zahlensymbol in der Aufbau-Abbildung. Denkt daran, dass jeder Begriff in **Blau** ein Glossar-begriff ist, zu dem ihr dort Zusatzinformationen findet.

Platziert das Derbyshire-Tableau so, dass es für alle leicht erreichbar ist. Richtet es dann wie folgt ein:

1 Bedienstete zur Anstellung: Der entsprechende Bereich auf dem Derbyshire-Tableau enthält Bedienstete, die ihr im Laufe der Partie anstellen dürft. Die Anzahl der Bediensteten hängt von der Anzahl der Familien ab. Stellt die Bediensteten wie folgt auf das Derbyshire-Tableau:

- ▶ **2 Familien:** 2 **Butlergehilfen**, 4 **Lakaaien**, 2 **Kammerdiener**, 2 **Zofen**
- ▶ **3 Familien:** 2 Butlergehilfen, 6 Lakaaien, 3 Kammerdiener, 3 Zofen
- ▶ **4 Familien:** 2 Butlergehilfen, 8 Lakaaien, 4 Kammerdiener, 4 Zofen

WICHTIG: Die Butlergehilfen „lagert“ ihr im Bereich für Bedienstete zur Anstellung, aber ihr erhaltet Butlergehilfen nicht wie Lakaaien, Kammerdiener und Zofen, die vom Butler im **Butlerzimmer** angestellt werden. Ihr dürft einen Butlergehilfen nur anstellen, wenn ihr ein **Anrichtezimmer** (Dienstplättchen) auf dem Handwerksmarkt kauft. Erst dann nehmt ihr direkt einen Butlergehilfen aus dem Bereich „Bedienstete zur Anstellung“.



Nur so könnt ihr einen Butlergehilfen anstellen.

2 Zielkarten: Jede Familie hat beim Aufbau Zielkarten erhalten. Legt die restlichen Zielkarten wie abgebildet auf das Derbyshire-Tableau.

3 Münzen (£100 & £500): Bildet aus allen Münzen den Münzvorrat wie auf dem Tableau abgebildet. Dieser Vorrat ist die Bank. Hier entnehmt ihr Gefälligkeiten und bezahlt eure Anschaffungen. Die Geldmenge ist nicht begrenzt. Gehen euch die Münzen aus, verwendet einen geeigneten Ersatz.

4 Gelegenheitsgäste: Auf dem Vorratstableau befinden sich 2 Stapel mit **Adelskarten:** Gelegenheitsgäste und Prestigegäste. Das Symbol für Gelegenheitsgäste ist 1 **Lilie** (♣) in der oberen linken Ecke der Adelskarte (unterhalb des Prestigewertes). Jede Familie hat beim Aufbau 2 **Startgäste** erhalten; diese Startgäste sind eine Untergruppe der Gelegenheitsgäste. Mischt die restlichen Startgäste mit den 35 übrigen Gelegenheitsgästen und legt sie wie gezeigt auf das Tableau.



5 Prestigegäste: Das Symbol für Prestigegäste sind 2 **Lilien** (♣♣) in der oberen linken Ecke der Adelskarte. Mischt die 25 Prestigegäste und legt sie wie gezeigt auf das Tableau.



6 Ausbauplättchen: Legt alle Ausbauplättchen in den Plättchenbeutel (außer Monumente und unbenutzte Startplättchen, aber einschließlich der Flügel-Plättchen, die zu Beginn noch keine Monumente sind). Legt Monumente entsprechend der Anzahl der Familien in den Beutel:



- ▶ **2 Familien:** **Skulpturengarten** + 2 Monumente nach Wahl
- ▶ **3 Familien:** Skulpturengarten + 3 Monumente nach Wahl
- ▶ **4 Familien:** 5 Monumente nach Wahl

Hinweis: Als Alternative zum mächtigen Skulpturengarten könnt ihr diesen mit dem Gartenlabyrinth ersetzen.

7 Rundenübersicht: Legt die Rundenübersicht neben das Derbyshire-Tableau und stellt die weiße Spielfigur auf das 1. Feld (Start). Die Seite mit 16 Runden verwendet ihr in der **Standardpartie**. Die Seite mit 20 Runden in der **Erweiterten Partie**.

Mischt die **Siegpunktkarten** und legt sie wie gezeigt verdeckt auf die Rundenübersicht.



Spieldaufbau zentraler Spielbereich

Der abgebildete Aufbau zeigt eine Standardpartie mit 2 Familien.

7 FORTSETZUNG: Mischt die **Interessenkarten** und legt sie wie abgebildet verdeckt auf die Rundenübersicht. Legt so viele **Erinnerungsmarker** daneben, wie Familien mitspielen.

Legt die Karten, die **Charles und Elizabeth Fairchild** darstellen, neben die Rundenübersicht. Diese Karten erkennt ihr entweder am Namen oder am violetten Rahmen und dem einzigartigen Wappen in der oberen linken Ecke beider Karten.

8 Handwerksmarkt: Für die Vorbereitung des Marktes dürft ihr nur Ausbauplättchen mit den **Prestigewerten** 1, 2 und 3 sowie die folgenden 4 Dienstplättchen verwenden: Garderobenzimmer, Scheune, Anrichtezimmer und Bedienstetenzimmer. Zieht so viele der infrage kommenden Plättchen aus dem Plättchenbeutel, bis ihr alle Marktfelder gefüllt habt. Stapelt dabei Duplikate und legt die Plättchen, die ihr bei der Vorbereitung nicht verwenden dürft, zurück in den Beutel.

DIESE PLÄTTCHEN DÜRFT IHR FÜR DIE VORBEREITUNG VERWENDEN:

Plättchen mit einem Prestigewert von 1, 2 und 3 (einschließlich des Gästeflügels)

- Garderobenzimmer
- Scheune
- Anrichtezimmer
- Bedienstetenzimmer

DIESE PLÄTTCHEN KOMMEN FÜR DIE VORBEREITUNG NICHT INFRAGE:

Plättchen mit einem Prestigewert von 4, 5 und 6 (einschließlich des Königinnen-Flügels und des Löwenherz-Flügels)

- Bedienstetensaal
- Alle Monumente

Jedes Plättchen besitzt eine Plättchen-Sortiernummer (PSN) wie rechts dargestellt (die PSN ist gelb eingekreist). Legt die gezogenen, erlaubten Plättchen in aufsteigender PSN-Reihenfolge von links nach rechts aus. Der Start-Handwerksmarkt ist bereit.

Der Spieldaufbau ist abgeschlossen!

Dies ist ein Beispiel für die PSN wenn der Handwerksmarkt während einer Partie erneuert wird. Ihr entfernt die Plättchen vom Markt, zieht neue Plättchen aus dem Beutel, um alle Felder zu füllen (alle Plättchen dürfen verwendet werden), und legt sie in PSN-Reihenfolge aus (siehe S. 12).



Ziel und Ablauf des Spiels – Rundenübersicht und Rundensymbole

Ziel des Spiels

Jede Familie residiert in einem angesehenen, aber in die Jahre gekommenen Familienbesitz im viktorianischen Großbritannien. Nach etlichen mageren Jahrzehnten befinden sich die Familien wieder im wirtschaftlichen Aufschwung. Euer Ziel ist es, euer vernachlässigtes Landgut zu renovieren, das angeschlagene Ansehen eurer Familie zu rehabilitieren und die Heiratsaussichten eurer Kinder zu erhöhen. Ein Hauptanliegen ist es, eine Verbindung mit der wohlhabenden und einflussreichen Familie Fairchild aufzubauen.

Erfolgreiche Maßnahmen zur Wiederherstellung des Ansehens der Familie in der gesellschaftlichen Elite von Derbyshire werden in Siegpunkten (SP) gemessen. Es gibt 7 Quellen für diese Siegpunkte, und sie repräsentieren

- ▶ Ein attraktives Landgut (26,7%)
- ▶ Die besten sozialen Verbindungen (21,6%)
- ▶ Hohes Ansehen in der Grafschaft (16,6%)
- ▶ Zahlreiches und gut ausgebildetes Personal (13,3%)
- ▶ Private Familienerfolge (11,1%)
- ▶ Erfolgreiches Werben um die Fairchild Geschwister (8,3%)
- ▶ Wohlstand (2,4%)

Ablauf des Spiels (Rundenübersicht)

Jede Partie wird über die **Rundenübersicht** geführt (S. 7). Die Rundenübersicht zeigt die beiden Einheiten an, die das Geschehen steuern: **Perioden** und **Runden**.

Perioden

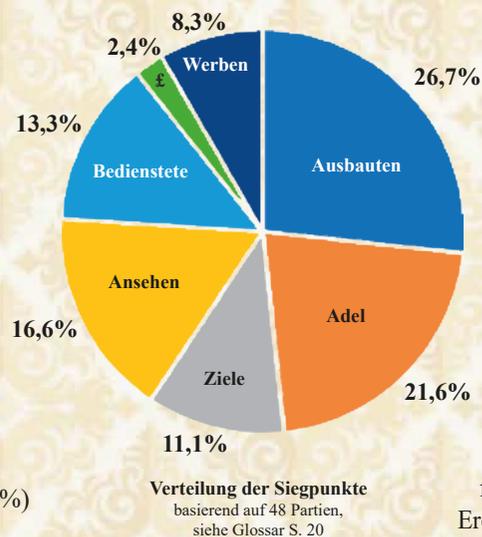


Die Standard- und die Erweiterte Partie umfassen jeweils 4 Perioden. In einer Standardpartie besteht jede Periode aus 3 Runden (lilafarbene Felder), in denen **Aktivitäten** stattfinden (z. B. das Ausführen von gesellschaftlichen Ereignissen, das Anstellen von Bediensteten und das Passen). Jede Periode endet mit einer Werbrunde – dargestellt durch ein viktorianisches Paar. Während einer Werbrunde finden keine Aktivitäten statt. Das Werben wird ausgewertet, dann führt ihr die Aktionen zum Ende der Periode aus. Eine Zusammenfassung der Aktionen einer Periode findet ihr auf einer eurer **doppelseitigen Spielhilfen**.

Das **Werben** wird auf S. 13 ausführlich beschrieben. Wichtig ist, dass ihr zu Beginn jeder Periode eine **Interessenkarte** aufdeckt, bevor ihr eine Aktion ausführt (Offenes Werben). Die Aktionen einer Periode sind (in dieser Reihenfolge):

- ▶ Ihr deckt zu Beginn jeder Periode 1 Interessenkarte auf (Varianten auf S. 26 und 27 des Glossars verändern den Zeitpunkt des Aufdeckens der Interessenkarte).
Hintergrund: Die Familien erfahren etwas über die Leidenschaften und Interessen der Fairchild-Geschwister.
- ▶ Ihr führt Aktivitäten (lila Felder) in 3 Runden (Standardpartie) oder 4 Runden (Erweiterte Partie) aus.
Hintergrund: Die Familien werben um Charles und Elizabeth, indem sie Aktivitäten ausführen, die ihre Aufmerksamkeit erregen.
- ▶ Ihr wertet das Werben aus (siehe S. 13).
Hintergrund: Wer gewinnt, wird mit Gefälligkeiten und vielleicht einem Besuch eines der Fairchilds in der nächsten Periode belohnt.
- ▶ Aktionen zum Ende der Periode:
 - Werft am Ende jeder Werbrunde je 1 **Zielkarte** ab. Mischt die abgeworfenen Zielkarten und legt sie unter den Zielkartenstapel auf dem Derbyshire-Tableau.
 - Reicht am Ende der Periode 1, 2 und 3 die lilafarbene Spielfigur gegen den Uhrzeigersinn weiter.
 - Überprüft auf der Rundenübersicht, ob ihr eine Marktreserve bilden müsst (Regeln zur Marktreserve siehe S. 7 und 12).

SP Verteilung



Verwendung von Zielkarten (ZK) auf einen Blick

- ▶ **Aufbau:** Bei einer Standardpartie erhält jede Familie 5 ZK. Bei einer Erweiterten Partie erhalten die Familien je 4 ZK.
- ▶ **Während der Partie:** Legt nach jeder Werbrunde je 1 ZK ab.
 - ▶ **Rundenübersicht:** Während der Runden, in denen ihr ZK ziehen müsst, zieht ihr je 2 ZK und behaltet beide.
 - ▶ **Wertung:** In einer Standardpartie erhaltet ihr jeweils insgesamt 7 ZK und werft je 4 ab. Ihr habt also je 3 ZK am Spielende. In einer Erweiterten Partie erhaltet ihr jeweils 8 ZK und werft je 4 ab. Ihr habt also je 4 ZK am Spielende.
- ▶ **Hinweis:** Ihr könnt in einer Partie zusätzliche ZK erhalten (SP-Karten und Große Bibliothek), die **zusätzlich** in eure Wertung einfließen.

Runden

Rückt ihr die weiße Spielfigur auf ein neues Feld auf der Rundenübersicht, geschehen 2 Dinge:

- 1) Das Feld kann ein Symbol für ein besonderes **Ereignis** enthalten (Dorffest, Feiertag usw.). Befolgt dann die speziellen Regeln für diese besonderen Ereignisse:



Dorffest: Wer das Arbeitszimmer umgedreht hat, erhält im 2. Schritt der Zugübersicht 2 Ansehen und £300. Siehe **Arbeitszimmer**, Glossar S. 7.



Werbungsrunde: Bedienstete werden nicht bereit gemacht und es findet keine Aktivität statt. Familien, die einen **Bedienstetensaal** besitzen, tratschen nicht. Familien, die **Monumente** besitzen, erhalten dafür kein Ansehen. Ihr führt lediglich die Werbrunde aus. Weitere Infos auf S. 13.



Zielkarten ziehen: Zieht jeweils im 2. Schritt eurer Zugübersicht 2 Zielkarten und nehmt sie auf die Hand. Siehe **Zielkarten**, Glossar S. 23.



Handwerksmesse: Ihr dürft so viele Plättchen auf dem Markt kaufen, wie eure Ressourcen zulassen. Dazu gehören auch die Plättchen in den **Marktreserven**. Siehe **Handwerksmesse**, Glossar S. 14.



Feiertag: Das Ansehen eurer Familien schränkt eure Aktionen in dieser Runde nicht ein. Ihr dürft während des Feiertags jede Aktivität ausführen und jeden Gast einladen (als wäre euer Ansehen maximal). Siehe **Feiertag**, Glossar S. 11.



Auswertung am Spielende: Zählt mithilfe der Wertungsblocks eure Siegpunkte nach Kategorien zusammen und ermittelt, wer gewonnen hat. Weitere Infos auf S. 15.

- 2) Auf einem lilafarbenen Feld muss jede Familie der Reihe nach entweder eine Aktivität ausführen oder passen. Dies ist ein normaler Zug. Ab Seite 8 wird der normale Zug detailliert beschrieben.

Nachdem eine Familie eine Aktivität ausgeführt oder gepasst hat (siehe **Passen**), **ist die nächste Familie im Uhrzeigersinn an der Reihe**. Haben alle Familien eine Aktivität ausgeführt oder gepasst, setzt den Rundenmarker (weiße Spielfigur) auf das nächste Feld auf der Rundenübersicht.

Rundenübersicht – Standard- & Erweiterte Partie, Beginn der Partie

Standardpartie & Erweiterte Partie

Bevor ihr beginnt, müsst ihr euch zwischen der **Standardpartie** und der **Erweiterten Partie** entscheiden. Die **Rundenübersicht** von *Obsession* hat 2 Seiten. Mit der einen Seite spielt ihr die Standardpartie mit 16 Runden und mit der anderen Seite die Erweiterte Partie mit 20 Runden. Die Parteien unterscheiden sich durch mehr als diese 4 Runden: Bei der Erweiterten Partie befinden sich 2 zusätzliche Symbole auf der Rundenübersicht, die sich auf den Spielverlauf auswirken: 1 zusätzliches Dorffest (siehe **Arbeitszimmer**) und 1 zusätzliches Ereignis **Zielkarten** ziehen.

Außerdem verwendet ihr in der Erweiterten Partie 1 zusätzlichen Ansehenszähler, der deutlich mehr Ansehenssiegpunkte ermöglicht. Die für die Standardpartie und die Erweiterte Partie benötigten **Ansehenszähler** sind auf dieser Seite neben jeder Rundenübersicht abgebildet. Die Zähler für 1, 3, 5 und 7 sind doppelseitig: Auf der Rückseite befinden sich 2, 4, 6 und 8. Der Max.-Zähler (mit der Flagge) ist auf beiden Seiten gleich. Er steht in der Standardpartie für die 7 und in der Erweiterten Partie für die 9. Ihr platziert ihn nach der höchsten Zahl als letzten Zähler.

Die Auswirkungen auf die Auswertung am Spielende sind enorm! Das wird in den Ansehenssiegpunkt-Tabellen deutlich, die sich neben den Rundenübersichten befinden (die Siegpunkte werden in einer Dreieckszahlenfolge summiert, d. h. der numerische Wert jeder Stufe wird zu allen vorherigen Stufen addiert).

Im Allgemeinen bietet eine Erweiterte Partie diese Möglichkeiten:

- ▶ Größere Entwicklung des Landguts
- ▶ Veranstalten von aufwendigeren **Aktivitäten** mit zahlreichen Gästen
- ▶ Erhöhte Wahrscheinlichkeit, die schwierigsten **Zielkarten** zu erfüllen
- ▶ Erheblich höheres Ansehen der Familien

Hinweis: Plant für eine Erweiterte Partie zusätzliche 10 Minuten pro Familie ein

Marktreserve und Rundenübersicht

Die Rundenübersicht dient hauptsächlich dazu, die Züge der Familien zu verfolgen und das **Werben** in den Perioden durchzuführen. Sie erinnert die Familien auch daran, ab wann sie die **Marktreserve** für Dienstplättchen und Plättchen mit einem Prestigewert von 1 bilden.

Familien-Ansehenspunkte	Siegpunkte am Spielende
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
Max.	45



Rundenübersicht (Seite für Erweiterte Partie)



Familien-Ansehensstufe	Siegpunkte am Spielende
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Max.	28



Rundenübersicht (Seite für Standardpartie)

Auf beiden Rundenübersichten befinden sich unter der 2. und 3. **Periode** Reserve-Erinnerungen (oben gelb eingekreist). Sie geben an, ab wann die Familien die „Dienstplättchenreserve bilden“ und ab wann sie die „Plättchenreserve PW 1 bilden“. Bei diesen Reserven handelt es sich um Plätze auf dem Derbyshire-Tableau, auf denen zu bestimmten Zeiten der Partie alle Dienstplättchen und Plättchen mit einem Prestigewert (PW) von 1 lagern. Weitere Einzelheiten zum **Handwerksmarkt** im Allgemeinen und zu den **Marktreserven** im Speziellen findet ihr im Glossar auf S. 14 und 16. Wichtig ist zum jetzigen Zeitpunkt, dass ihr zu Beginn der 2. Periode und für den Rest der Partie alle Dienstplättchen in die Marktreserve für „Dienst“ auf dem Derbyshire-Tableau legt; und zu Beginn der 3. Periode und für den Rest der Partie legt ihr alle Plättchen mit einem Prestigewert von 1 in die Marktreserve „Prestigewert 1 (PW 1)“ auf dem Derbyshire-Tableau.

Beginn der Partie

Die Partie beginnt mit der weißen Spielfigur auf dem 1. Feld der Rundenübersicht (mit **Start** gekennzeichnet). Die Familien führen je 1 normalen Zug (siehe nächste Seite) **im Uhrzeigersinn** aus, dann stellt ihr die Spielfigur auf das nächste Feld der Rundenübersicht. Auf einigen Feldern befinden sich beschriftete Symbole, die ein Ereignis kennzeichnen (Erklärung der Symbole auf S. 6).

Aufdecken der Kategorie für das Werben: Zu Beginn jeder Periode deckt ihr 1 **Interessenkarte** von der Rundenübersicht auf. Diese zeigt 1 der fünf Kategorien des **Landgut-Planers**. Ihr versucht, die aufgedeckte Kategorie zu entwickeln, indem ihr Ausbauplättchen kauft und verwendet, die in diese Werbungskategorie fallen.



Werbungsvarianten

OFFENES WERBEN

Die Standardregeln für das Werben sehen ein „offenes“ Werben vor, was bedeutet, dass ihr zu Beginn einer Periode 1 Interessenkarte aufdeckt. Ihr entwickelt dann eure Landgüter mit Kenntnis der Vorlieben der Fairchild-Geschwister.

VARIANTEN

Es gibt 2 Hauptvarianten für das Werben (siehe Glossar S. 26 und 27), bei denen ihr die Kategorie entweder am Ende der Periode aufdeckt (verborgenes Werben) oder durch Würfeln bestimmt (variables Werben). Diese Varianten beeinflussen den Spielablauf **wesentlich**, also probiert sie aus!



Spielablauf – Bedienstete bereit machen, Aktivitäten ausführen, Gäste einladen, Dienst leisten

Ein normaler Zug

Die Familie mit der lilafarbenen Spielfigur beginnt. Ein normaler Zug besteht aus 8 Schritten, die auf jedem Familientableau aufgelistet sind (siehe unten). Unter bestimmten Umständen darf eine Familie **Passen**. Dies hat eigene Regeln, die auf S. 13 erklärt werden.

1 Bedienstete bereit machen: Jede Familie führt diese Aktion ab dem 2. Zug aus (Zu Beginn des 1. Zugs habt ihr noch keine Bediensteten eingesetzt):

► **ERSTENS:** Stelle die Bediensteten, die sich im Bedienstetenzimmer befinden, in den Bereich „Verfügbare Bedienstete“ (unterer Rand des Familientableaus). Diese Bediensteten sind nun in deinem aktuellen Zug verfügbar.

► **ZWEITENS:** Stelle Bedienstete, die sich im Bereich „Genutzte Bedienstete“ befinden, zum Ausruhen in das Bedienstetenzimmer. Diese Bediensteten sind in deinem aktuellen Zug nicht verfügbar.



2 Ereignis, Monumente und Bedienstetensaal prüfen: Es gibt 3 Aktionen, die du zu Beginn deines Zuges überprüfen musst:

- **Überprüfe die Rundenübersicht** auf besondere **Ereignisse**, die auf S. 6 beschrieben sind. Ist ein Symbol vorhanden, folge den Anweisungen für das Ereignis.
- Besitzt du **Monumente**, erhältst du sofort die Menge an Ansehen, die der Anzahl der Monumente entspricht, die in deinem Planer ausliegen.
- Besitzt du den **Bedienstetensaal**, darfst du 1 Bediensteten in den Saal auf deinem Planer schicken. Folge den Anweisungen für den Bedienstetensaal auf S. 11.

3 Aktivität ausführen: Jedes **Ausbauplättchen** stellt einen Raum oder einen Außenbereich deines Landgutes dar. Auf jedem Plättchen steht in weißer Schrift unter der Bezeichnung die **Aktivität**, die du dort ausführen darfst. Wähle eine Aktivität aus, indem du ein Ausbauplättchen von deinem **Landgut-Planer** nimmst und es in den Bereich „Aktivität“ auf deinem **Familientableau** legst. Bist du dir nicht sicher, welche Aktivität du wählen sollst, hilft dir der **Strategieleitfaden**.

Hinweis: Die Anstellung eines Bediensteten im **Butlerzimmer** ist eine besondere Möglichkeit, eine Aktivität auszuführen (siehe Aktivität „Bedienstete anstellen“ S. 10).

Kritische Regel 1 (roter Pfeil): Zu Beginn von Schritt 3 muss die größte Zahl auf dem Familientableau (Ansehen) \geq der größten Zahl auf dem gewählten Ausbauplättchen sein (Prestigewert).

Hinweis: Während eines Zuges dürft ihr **Sonderaktionen** (siehe hierzu S. 12) ausführen, die das Ansehen unter diesen **Prestigewert** fallen lassen können - maßgeblich bleibt immer die Situation zu Beginn von Schritt 3.

Kritische Regel 2 (gelber Pfeil): Der auf dem Plättchen abgebildete Bedienstete muss sich im Bereich „Verfügbare Bedienstete“ auf dem Familientableau befinden (es sei denn, die Familie besitzt das **Bedienstetenzimmer** oder macht 1 Bediensteten durch



Sonderaktionen* verfügbar). Kündigt die Aktivität, die ihr veranstaltet, den anderen Familien an. Es gibt in der Gesellschaft Derbyshires keine Geheimnisse.

* Diese Ausnahme wird später in der Spielanleitung nicht wiederholt, gilt aber für ähnliche Situationen sinngemäß.

4 Gäste einladen: Deine **Adelskarten** repräsentieren die potenziellen Gäste, die du zu deiner Aktivität einladen darfst. **Hinweis:** **Adel** steht hier vor allem für Menschen mit guter sozialer Stellung knapp unterhalb des eigentlichen Adels, also Mitglieder des Establishments; aber auch den niederen und den Hochadel.

Das Plättchen zeigt außerdem an, welche Art von Gästen du zu der gewählten Aktivität einladen musst (im Beispiel hier 2 Adlige). Du **musst die exakte Anzahl und Art** der angegebenen Gäste einladen, sonst darfst du die Aktivität nicht ausführen (es gibt 5 Möglichkeiten: Adel, Familie, Herren, Damen und eine bestimmte Art von Gästen). Wähle dafür Karten aus deiner **aktiven Hand**, die die Anforderungen erfüllen (Karten in deinem **Ablagestapel** sind nicht verfügbar, bis du passt).



Kritische Regel 1

(rote Pfeile): Zu Beginn von Schritt 3 muss die größte Zahl auf dem Familientableau (Ansehen) \geq der linken oberen Zahl auf der Adelskarte (Prestigewert) sein. Während eines Zuges dürft ihr **Aktionen** ausführen, die das Ansehen unter diesen **Prestigewert** fallen lassen - maßgeblich bleibt aber die Situation zu Beginn von Schritt 3.

Hinweis: Familienmitglieder und die Fairchilds dürfen an jeder Aktivität teilnehmen – behandelt sie so, als hätten sie einen Prestigewert von 1, auch wenn er eigentlich viel höher ist.

Kritische Regel 2 (gelbe Pfeile): Der auf der Karte abgebildete Bedienstete muss sich im Bereich „Verfügbare Bedienstete“ auf dem Familientableau befinden. Lege die Karten unter das Familientableau.

5 Dienst leisten: Auf einem Ausbauplättchen befindet sich immer ein farbiges Symbol eines Bediensteten (außer auf Monumenten und Dienstplättchen) – und häufig auch auf Adelskarten. Nimm die entsprechenden Bediensteten aus dem Bereich „Verfügbare Bedienstete“ und stelle sie auf das Ausbauplättchen und die Adelskarten.

Kritische Regel:

Alle zu leistenden Dienste sind obligatorisch. Ist ein Bediensteter nicht verfügbar bzw. nicht durch eine Sonderaktion oder das Bedienstetenzimmer erhältlich, dann darfst du die Aktivität nicht ausführen bzw. den Gast nicht einladen.

Hier im Beispiel steht 1 Lakai auf dem Plättchen „Tennisplatz“, 1 Kammerdiener auf der Gastkarte des Hon. Albert Plantagenet und 1 Zofe auf der Gastkarte von Miss Anne Harlow.



Spielablauf – spezielle Bedienstetenfähigkeiten, Gefälligkeiten erhalten

5 Dienst leisten, Fortsetzung: Es gibt 3 Bedienstete, die unter bestimmten Umständen für andere Bedienstete einspringen dürfen: die Hauswirtschafterin, der Butlergehilfe und der Lakai:

Hauswirtschafterin: Jede Familie beginnt die Partie mit 1 **Hauswirtschafterin**. Es gibt mehrere Plättchen und einige hochrangige Gäste, bei denen ihr sie als Bedienstete benötigt.

Fähigkeit: Die Hauswirtschafterin darf für die Zofe einspringen, *wenn keine Zofe verfügbar ist*. Diese Fähigkeit erfordert kein Dienstplättchen.

Butlergehilfe: In jeder Partie von *Obsession* gibt es maximal 2 **Butlergehilfen**. Sie werden zusammen mit den zusätzlichen Kammerdienern, Zofen und Lakaien im Bereich „**Bedienstete zur Anstellung**“ auf dem Derbyshire-Tableau aufbewahrt. Du erhältst den Butlergehilfen nur, wenn du das **Anrichtezimmer** auf dem **Handwerksmarkt** erwirbst. Kaufst du dieses Plättchen, lege es in deinen Landgut-Planer, nimm 1 Butlergehilfen aus dem Vorrat und lege ihn in den Bereich „Genutzte Bedienstete“ auf deinem Familientableau.

Fähigkeit: Der Butlergehilfe darf jederzeit die Funktion eines beliebigen männlichen Bediensteten (**Butler**, Kammerdiener, Lakai) übernehmen, auch wenn der eigentliche Bedienstete verfügbar ist.

Hinweis: Die auf dem Anrichtezimmer genannte Ausnahme („außer Hausmeister“) bezieht sich auf einen männlichen Bediensteten, der in der Erweiterung *Upstairs, Downstairs* enthalten ist. Spielst Du ohne die Erweiterung, kannst du diese Ausnahme ignorieren.

Lakai: Jede Familie beginnt die Partie mit 1 **Lakaien**. Weitere sind aus dem Vorrat erhältlich. Der Lakai ist der erforderliche Bedienstete für zahlreiche Plättchen und für einige Gäste.

Fähigkeit: Der Lakai darf für den **Kammerdiener** einspringen, wenn keine Kammerdiener verfügbar sind und die Familie das **Garderobenzimmer** auf dem Handwerksmarkt erworben hat. Hast du das Garderobenzimmer gekauft und in deinen Landgut-Planer gelegt, haben alle deine aktuellen und zukünftigen Lakaien diese Fähigkeit. Hinweis: Das Garderobenzimmer gewährt der Familie nicht direkt einen zusätzlichen Lakaien; Lakaien erhält ihr weiterhin erst durch die Aktivität „Bedienstete anstellen“ (siehe nächste Seite).

6 Gefälligkeiten erhalten: Durch das erfolgreiche Ausführen einer **Aktivität** auf dem eigenen Landgut profitiert die Familie. Ein Beispiel:

Mabel, Countess of Ponsonby, hat drei ehrenwerte Gäste im wunderschön renovierten Gesellschaftszimmer empfangen: die ernste Caroline, Viscountess Abernathy, den geheimnisvollen Istvan, Count Hoyos, und Anne-Marie, Comtesse de Vitry – sie ist die Gattin eines französischen Adligen und eine neue Bekanntschaft der Familie. Die Konversation war angeregt und vielfältig: So hat die Ponsonby-Familie von reizvollen Investitionsmöglichkeiten in Frankreich und Osteuropa erfahren. Count Istvan berauschte sich geradezu an der schönen Anlage der Gärten und hat entzückt eine erneute Einladung zur Jagd angenommen, sobald das Wetter dies zulässt; er hat zudem versprochen, zwei gute Freunde aus London mitzubringen. Die edlen Kutschen der Gäste sind den Blicken aus den benachbarten Anwesen nicht verborgen geblieben.



Die Vorteile, die sich aus dem nachmittäglichen Empfang angesehener Gäste auf dem Landgut Ponsonby ergeben, heißen Gefälligkeiten; die meisten **Ausbauplättchen** und alle **Adelskarten** bringen euch Gefälligkeiten. Es gibt 3 Arten von Gefälligkeiten: Geld in Pfund (£), Ansehen (♣) und Einladungen von neuen Gästen (♣♣♣).

6. Gefälligkeiten erhalten (♣, ♣, ♣, ♣) Eine Familie erhält diese Gefälligkeiten in der folgenden Reihenfolge:

1) Zähle die auf allen Plättchen und Adelskarten angegebenen Pfund zusammen und nimm die entsprechende Anzahl Münzen aus dem Vorrat. Im Beispiel unten links erhält die Familie Münzen aus dem Vorrat im Wert von £400.

Hinweis: Es gibt eine Klasse von Gästen, die „mittellos“ genannt werden und die gastgebende Familie £100 oder £200 kosten, wenn sie an einer Aktivität teilnehmen. Die Familie muss in der Lage sein, diesen Geldbetrag an die Bank zu zahlen, um Mittellose einzuladen. Das Geld zahlt ihr im Schritt 6 „**Gefälligkeiten erhalten**“. Ihr dürft dafür das Geld verwenden, das ihr durch die Aktivität erhaltet, oder eine **Sonderaktion** nutzen, um das nötige Geld zu erhalten. Kann eine Familie nicht genügend Geld aufbringen, dürfen Mittellose nicht an der Aktivität teilnehmen.

2) Zähle das auf allen Plättchen und Adelskarten angegebene Ansehen zusammen und addiere diese Summe zum Ansehen deiner Familie. Rücke für jeden ♣ 1 Feld auf dem Ansehen-Rad weiter.

Hinweis: Sobald du den Ansehensmarker von 5 auf 1 vorrückst, drehe den aktuellen Ansehenszähler auf die nächsthöhere Zahl um bzw. ersetze ihn durch das Plättchen mit der nächsthöheren Zahl.

Im Beispiel erhält die Familie 5 Ansehen. Sie rückt den Ansehensmarker entsprechend im Uhrzeigersinn um den Ansehenszähler weiter, der ihre aktuelle Ansehensstufe anzeigt. Dabei rückt sie den Marker über die 4 und die 5 auf die 1, weshalb sie den Zähler von 3 auf 4 umdreht, und dann noch 2 Felder weiter. Sie erreicht damit Ansehensstufe 4 (große Zahl), Position 3 – und hat das Ansehen-Rad einmal komplett umrundet.



Verehrerbonus: Die junge Dame jeder Familie verfügt über Ansehen, das ihr nur dann erhaltet, wenn sie zusammen mit einem männlichen Prestigegast an einer Aktivität teilnimmt. Siehe Glossar S. 22.

Hinweis: Es gibt Gäste, die dein Ansehen verschlechtern. Bewege dafür den Ansehensmarker auf dem Ansehen-Rad gegen den Uhrzeigersinn. Rückst du den Marker dabei von 1 auf 5, musst du den Ansehenszähler umdrehen/ersetzen, um die nächstniedrigere Ansehensstufe anzuzeigen. Dein Ansehen kann dabei nie schlechter als Stufe 1, Position 1 (niedrigste Ansehensstufe) werden; da deine Familie in diesem Fall ohnehin verrufen ist, steht es ihr frei, trotzdem mit anderen zwielichtigen Gestalten zu verkehren. Würde dein Ansehen unter die niedrigste Ansehensstufe fallen, reduziere dein Ansehen auf Stufe 1, Position 1.



3) Lade Adlige ein oder verabschiede sie, wie auf allen Plättchen und Adelskarten angegeben. Ziehe dafür Karten aus dem Vorrat (Prestige- oder **Gelegenheitsgäste**) und nimm sie auf deine **aktive Hand**.

Im Beispiel hat das erfolgreiche Ausführen der Aktivität das Interesse von 2 Gelegenheitsgästen (♣) und 1 **Prestigegast** (♣♣♣) geweckt. Die Familie zieht den obersten Prestigegast und den obersten Gelegenheitsgast (die Freunde des Grafen von Hoyos). Sie sieht sich dann mithilfe der Fähigkeit der Gräfin die nächsten beiden Gelegenheitsgäste an, behält 1 und legt den abgelehnten Gast zurück unter den Stapel der Gelegenheitsgäste. Die Familie zeigt ihre neuen Verbindungen den anderen Familien (es gibt in der Gesellschaft Derbyshires keine Geheimnisse) und nimmt sie auf ihre aktive Hand.

Spielablauf – ungewöhnliche Gefälligkeiten, Kauf auf dem Handwerksmarkt

6 Gefälligkeiten erhalten, Fortsetzung: Die Dame des Hauses hat besondere Symbole. Nutzt du diese Karte, darfst du zwischen 2 Aktionen wählen: entweder 2 Gelegenheitsgäste ansehen und 1 davon behalten (rot eingekreist; die Gefälligkeit, die im Beispiel auf der vorherigen Seite genutzt wurde) oder 1 beliebigen Gast verabschieden (gelb eingekreist). Auf den Karten hat nur die Dame jeder Familie diese Fähigkeit, aber die Gefälligkeit befindet sich auch auf den meisten Anwesenplättchen. Die Gefälligkeit „Gast verabschieden“ ist die einzige Gefälligkeit, die nicht obligatorisch ist – du darfst sie nutzen, wenn du einen Gast aus deinem Adelsdeck entfernen möchtest. Siehe **Gast verabschieden**, Glossar S. 13.

Ungewöhnliche Gefälligkeiten (SP-Karte, Tratsch)

Einige ausgewählte Gäste bieten Gefälligkeiten, die nicht unter die 3 Hauptkategorien (Geld, Ansehen, Einladen/Verabschieden) fallen:

Siegepunktkarte: Hochrangige Gäste können einen derartigen Einfluss auf das Bestreben einer Familie haben, ihr gesellschaftliches Ansehen wiederherzustellen, dass ihr von ihnen 1 SP-Karte erhaltet (normalerweise erhaltet ihr sie nur beim Werben).

SP-Karten bieten die Wahl zwischen 1 Gefälligkeit und Siegpunkten am Spielende. Nehmt 1 SP-Karte aus dem Vorrat auf der Rundenübersicht – ihr dürft diese SP-Karte wie gewohnt verwenden (siehe **Werben** S. 13).

Tratsch: Einige Gelegenheitsgäste mit zweifelhaftem Ansehen neigen zu Klatsch und Tratsch. Auf diesen Karten befindet sich eine Gefälligkeit mit dem Wort „Angriff“. Durch diese Gefälligkeit darf eine Familie eine andere Familie wählen und schädlichen Tratsch über sie verbreiten. Die angegriffene Familie reduziert das Ansehen auf ihrem Familientableau um den Betrag, der in der Gefälligkeit angegeben ist. Die angreifende Familie erhöht ihr Ansehen nicht. **Hinweis:** Mancher Tratsch ist so niederträchtig, dass er auch den Ruf der eigenen Familie schädigt (wie hier bei Miss Oliver), während anderer dies nicht tut (er ist noch nicht so weit verbreitet).

Aktivität „Bedienstete anstellen“ (und Gefälligkeit)

Der Schritt „Gefälligkeiten erhalten“ in der Zugübersicht auf den Familientableaus verweist auf eine 4. Gefälligkeit in Form eines Bediensteten. Diese Gefälligkeit verwendet ihr ausschließlich über das Startplättchen „Butlerzimmer“.

Statt eine gesellschaftliche Aktivität in Schritt 3 auszuführen, dürft ihr Bedienstete anstellen, indem ihr das Butlerzimmer wählt. Der **Butler** ist der erforderliche Bedienstete für diese Aktivität (es darf auch der **Butlergehilfe** in dieser Rolle dienen). Nehmt 2 Bedienstete eurer Wahl aus dem Vorrat (Bereich „Bedienstete zur Anstellung“). Ihr

Sind Gefälligkeiten obligatorisch?

Es gibt 3 wesentliche Gefälligkeiten: **Geld, Ansehen und Einladungen von neuen Gästen.**

Alle diese Gefälligkeiten sind obligatorisch, mit einer Ausnahme: das Verabschieden (eine Untergruppe der „Einladungen“). Das Gegenteil einer Einladung ist eine Verabschiedung. Dies ist die einzige optionale Gefälligkeit. Es gibt sie nur auf 1 Adelskarte (Dame des Hauses), aber auf den meisten Anwesenplättchen.

Die Regeln für das Verabschieden sind umfassend (siehe Glossar S. 13), aber 3 Grundregeln sind besonders relevant:

- ▶ Ihr dürft jeden Gast (außer Familie) verabschieden.
- ▶ Ihr dürft einen Gast verabschieden, der an der Aktivität teilgenommen hat, die die Gefälligkeit gewährt hat.
- ▶ Ihr dürft einen Gast verabschieden, der sich auf eurer aktiven Hand oder in eurem Ablagestapel befindet.

dürft eine beliebige Kombination aus **Kammerdienern, Zofen** und **Lakaien** nehmen. Der Butlergehilfe ist ausgeschlossen, da ihr ihn ausschließlich durch den Kauf des **Anrichtezimmers** erhalten könnt.

Ihr dürft auch die Rückseite des Butlerzimmers verwenden (mit der Rose in der oberen rechten Ecke), um 1 Bediensteten von einer anderen Familie abzuwerben. Nehmt 1 Kammerdiener, 1 Zofe oder 1 Lakai von einem beliebigen Ort auf dem Familientableau der gewählten Familie. Ihr könnt nicht den treuen Butler, den Butlergehilfen und die **Hauswirtschafterin** abwerben, da sie ein solches Angebot nie in Betracht ziehen würden. Das Butlerzimmer ist das einzige Plättchen, das ihr für eine Aktivität (auf dem Familientableau) verwendet, bei der ihr keine Adelskarten benötigt.

Kritische Regel: Ihr müsst angestellte/abgeworbene Bedienstete zuerst zusammen mit dem Butler oder Butlergehilfen (je nachdem, wer die Einstellung vorgenommen hat) in den Bereich „Genutzte Bedienstete“ stellen, bevor ihr sie verwenden dürft, damit sie sich in ihrem neuen Haushalt zurechtfinden.

7 Kauf auf dem Handwerksmarkt. Der Handwerksmarkt besteht aus 8 Feldern auf dem Derbyshire-Tableau, auf denen Ausbauplättchen zum Kauf angeboten werden (6 Felder im offenen Markt, 2 Felder in der Reserve). Mit diesen Plättchen erweitert oder renoviert ihr eure Landgüter und ihre Umgebung. Pro Runde (mit Ausnahme von Werbungsrounden) darf jede Familie 1 Ausbauplättchen auf dem Markt mit gespartem oder im Rahmen einer laufenden Aktivität erworbenem Geld kaufen (zur Handwerksmesse dürft ihr so viele Plättchen kaufen, wie ihr euch leisten könnt).



Ihr müsst nicht auf dem Markt einkaufen, sondern könnt stattdessen Münzen (Pfund) auf eurem **Familientableau** für spätere Einkäufe sparen.

Die Marktregeln lauten wie folgt:

Regel 1: Nur 1 Kauf pro Zug. Die Ausnahme ist die Handwerksmesse auf der Rundenübersicht (Runde 11 in der **Standardpartie**, Runde 13 in der **Erweiterten Partie**). Zur Handwerksmesse dürfen die Familien so viele Plättchen kaufen, wie sie sich leisten können.

Regel 2: Ihr dürft keine Ausbauplättchen kaufen, die ihr bereits besitzt.

Regel 3: Zahlt an die Bank (£-Vorrat auf dem Derbyshire-Tableau) den Betrag, der im Handwerksmarkt über dem Plättchen festgelegt ist, sowie alle „+/-“-Modifikatoren, die in der oberen rechten Ecke der Plättchen stehen. Plättchen, die eine bescheidene Verbesserung darstellen, sind mit einem Rabatt (-£) versehen; Plättchen, die eine bedeutende Verbesserung darstellen, sind mit einem Aufpreis (+£) versehen. Rabatte und Aufpreise gelten auch für die Plättchen in den Reserven.



Spielablauf – Kauf auf dem Handwerksmarkt, besondere Plättchen

7 Kauf auf dem Handwerksmarkt, Fortsetzung:

Regel 4: Legt die gekauften Plättchen offen (auf der Rückseite ist in der oberen rechten Ecke eine Rose; es sollte keine Rose zu sehen sein) in die dafür vorgesehene Kategorie (nach Farbe/Typ) des **Landgut-Planers**. Hinweis: Die Dienst- und **Monument-Plättchen** sind auf beiden Seiten identisch und werden nie vom Landgut-Planer entfernt. Kauft eine Familie den **Bedienstetensaal** oder ein Monument, nimmt sie einen **Erinnerungsmarker**, falls noch nicht vorhanden, und legt ihn auf das Familientableau. Der Marker erinnert die Familien daran, in den folgenden Runden den Ansehensbonus zu nehmen.

Regel 5: Hast du 1 Plättchen gekauft, schiebe die verbleibenden Plättchen nach links, sodass das Feld ganz rechts auf dem **Handwerksmarkt** frei wird. Ziehe dann 1 Plättchen aus dem Plättchenbeutel und lege es auf das freie Feld. Kaufst du zur **Handwerksmesse** (oder durch eine SP-Karte) mehr als 1 Plättchen, nimm erst alle gekauften Plättchen vom Handwerksmarkt, schiebe dann die verbleibenden Plättchen nach links und fülle nur die freien Felder in der Reihenfolge der **Plättchen-Sortiernummer** (niedrigste nach links) auf. Plättchen, die zur Marktreserve gehören, behandelt ihr nach den Regeln für die Reserve (nächste Seite).

Regel 6: Zieht ihr ein Duplikat, legt es auf das gleiche Plättchen, das sich bereits auf dem offenen Markt befindet. Kauft eine Familie 1 der Plättchen, bleibt das Duplikat für die anderen Familien verfügbar. Erneuert ihr den Markt, entfernt ihr beide Plättchen. Füllt alle freien Felder im offenen Markt wieder auf. **Wichtig: Es darf kein offenes Marktfeld frei bleiben** (außer es gibt keine Plättchen mehr).

Regel 7: Die Familien dürfen jedes Plättchen kaufen, das sie sich leisten können, auch wenn sein **Prestigewert** höher ist als das Ansehen der Familie.

Arten von Plättchen

Es gibt 4 Arten von Plättchen, die auf dem Markt angeboten werden: normale **Ausbauplättchen**, **Flügel-Plättchen**, Dienstplättchen und **Monument-Plättchen**. Alle dienen dem Ausbau des Landguts, aber jedes funktioniert anders.

Ausbauplättchen: Sie dienen dazu, in den folgenden Runden **Aktivitäten auszuführen**. Nimm dafür das Plättchen vom Landgut-Planer und lege es auf dein Familientableau. Diese Plättchen sind die gebräuchlichsten und enthalten den Ort, die Aktivität, die ausgeführt werden kann, die einzuladenden Gäste, ein Symbol des erforderlichen Bediensteten und die zu erwartenden Gefälligkeiten. Verwendest du ein Plättchen, drehe es um (auf die Seite mit der Rose). Einmal umgedreht, kannst du es nie wieder zurückdrehen (außer es ist ein **Mischplättchen**, siehe S. 12).



Flügel-Plättchen: Sie sind eine Mischung aus Ausbauplättchen (Vorderseite) und Monument-Plättchen (Rückseite, außer beim Gästeflügel). Mit ihnen darfst du einen Gast einladen, auf deinem Landgut zu übernachten, und zwar mit erweiterten Gefälligkeiten. Weitere Informationen auf der nächsten Seite und im Glossar, S. 12.



Dienstplättchen: Sie liegen permanent auf dem Landgut-Planer (außer das **Butlerzimmer**, das ihr als Aktivität auswählt). Alle 5 Dienstplättchen gewähren dienstbezogene, dauerhafte Vorteile, die die Familie für den Rest des Spiels erhält (gekennzeichnet durch das runde Pfeilsymbol).



Monument-Plättchen: Sie liegen permanent auf dem Landgut-Planer. Sie stellen prestigeträchtige, dekorative Ausbauten des Landguts einer Familie dar und erhöhen mit der Zeit ihr Ansehen: In jeder folgenden Runde rückt die Familie ihren Ansehensmarker pro Monument in ihrem Planer um 1 Feld auf dem Ansehen-Rad weiter.



Besondere Plättchen

Es gibt einige Plättchen mit besonderen Regeln:

Scheune: In jeder folgenden Runde, in der du ein Plättchen aus der Kategorie **Anwesen** spielst (gleiche Farbe/Muster wie die Pferdekoppel rechts), erhöht sich dein Ansehen auf dem Ansehen-Rad deines Familientableaus um 1. Nimm diese Erhöhung im Schritt „**Gefälligkeiten erhalten**“ vor, indem du deinen Ansehensmarker um 1 Feld weiterrückst.



Bedienstetensaal: Du darfst **in Schritt 2 deines Zuges** 1 verfügbaren Bediensteten – die Quelle von Gerüchten – auf deinen Bedienstetensaal stellen. Wähle dann 1 andere Familie. Die betroffene Familie verringert ihr Ansehen um 1, du erhöhst dein Ansehen um 1. Stelle den tratschenden Bediensteten danach in den Bereich „Genutzte Bedienstete“ – er wird in den folgenden Runden wie gewohnt bereit gemacht. Sobald Schritt 3 (**Aktivität ausführen**) beginnt, kannst du den Bedienstetensaal nicht mehr verwenden.



Arbeitszimmer: Hier planen und verwalten die Familienmitglieder das Anwesen. Eine dieser Bemühungen ist die Planung des jährlichen Festes in dem Dorf, das sich auf dem Familienbesitz befindet. Verwende das Plättchen in einem normalen Zug. Die ausgeführte Aktivität ist die Dorffestplanung.



Hast du erfolgreich ein Dorffest geplant, erhöht sich (in Schritt 2) in einer Runde mit Dorffest-Symbol dein Ansehen um 2 (Marker des Ansehen-Rads 2 Felder vor), und du erhältst £300. Dorffeste finden bei der Standardpartie 2×, bei der Erweiterten Partie 3× statt. Das Arbeitszimmer kann nur 1× verwendet werden. Führst du die Aktivität aus, drehe das Arbeitszimmer um. Der dauerhafte Vorteil gilt für alle folgenden Dorffeste.

Führst du die Aktivität „Dorffestplanung“ nicht aus, erhältst du keine zusätzlichen Einkünfte und dein Ansehen in der Gemeinde steigt nicht. Du erhältst jedoch die 3 Siegpunkte, die auf der Vorderseite des Plättchens abgebildet sind. Sie spiegeln das Engagement deiner Familie für die High Society wider und nicht für die Verwaltung des Dorfes.

Große Bibliothek: Der große Vorteil der Herrenhausplättchen ist, dass oft viele Gäste an den Aktivitäten darauf teilnehmen können. Die **Große Bibliothek** ist jedoch ein besonderes Plättchen, da sie für die Familie reserviert ist und 2 besondere Gefälligkeiten bietet:

1 Zielkarte ziehen auf der Vorderseite und 1 Siegpunkt-Karte ziehen auf der Rückseite.

Ziehst du aufgrund der Großen Bibliothek eine Zielkarte, darfst du nur die oberste Zielkarte vom Stapel nehmen. **Diese Karte fließt zusätzlich zu deinen 3 Zielkarten** (4 in der Erweiterten Partie) **in deine Wertung am Spielende ein**. Auf der Rückseite des Plättchens darfst du als Gefälligkeit eine Siegpunkt-Karte von oben vom entsprechenden Stapel ziehen.



Spielablauf – weitere besondere Plättchen, Marktreserve, Sonderaktionen

7 Kauf auf dem Handwerksmarkt. Fortsetzung:

Besondere Plättchen (Fortsetzung)

Mischplättchen: Das Plättchen stellen einen Raum oder Außenbereich für verschiedene Zwecke dar. Folglich ändert sich die Art des Plättchens mit der Aktivität (die Vorderseite hat eine andere Farbe/Kategorie als die Rückseite).



Besondere Regeln für Mischplättchen:

- Das weiße Blumensymbol mit der Linie darunter befindet sich auf der Vorderseite des Plättchens; das ist die Seite, die auf dem Markt offen liegt und die du beim Kauf in den Planer legst (unter der entsprechenden Kategorie). Wird in dieser Kategorie erworben, zählen die SP auf der Vorderseite.
- Die Farbe hinter dem Bediensteten zeigt die Farbe der Rückseite des Plättchens.
- Hast du das Plättchen für eine Aktivität verwendet (auf dem Familientableau), drehe es um und lege es unter die neue Plättchenkategorie. *Beispiel: Das oben abgebildete Konversationszimmer ist zunächst ein Herrenhausplättchen. Nachdem es für einen Wohltätigkeitsempfang verwendet wurde, wird es umgedreht und im Planer in die Kategorie Prestige eingeordnet; das Konversationszimmer zählt beim Werben dann in die Kategorie Prestige.*
- Verwendest du ein Mischplättchen ein 2. Mal für eine Aktivität, drehe es erneut um und ordne es der ursprünglichen Plättchenkategorie zu. Der Mechanismus ermöglicht es, dass du Plättchen zwischen 2 Kategorien hin- und herschieben kannst, je nachdem, wie sich das Werben entwickelt.

Flügel-Plättchen: Es gibt 3 Flügelplättchen, von denen 2 besondere Regeln haben: der Königinnen-Flügel und der Löwenherz-Flügel. Sie verdoppeln die Gefälligkeiten und werden zu einem Monument, nachdem sie 1× verwendet wurden.



Der **Königinnen-Flügel** erlaubt die Einladung eines Prestigegastes aus deiner aktiven Hand und verdoppelt 1 Gefälligkeit (deiner Wahl) dieses Gastes. Für den Gast ist ein Bediensteter erforderlich. Drehe das Plättchen danach um – es wird zu einem Monument.



Der **Löwenherz-Flügel** erlaubt es dir, einen Prestigegast auf dein Anwesen einzuladen, der sich nicht in deinem Adelsdeck befindet. Ziehe den obersten Prestigegast vom Stapel auf dem Derbyshire-Tableau. Er wohnt sofort im Löwenherz-Flügel; alle Gefälligkeiten dieses Gastes



werden verdoppelt. Für den Gast ist KEIN Bediensteter erforderlich – Der Butler besorgt die umfassende Bewirtung des Gastes. Du kannst dieses Plättchen nur 1× auf diese Weise verwenden, da du es danach umdrehst und es zu einem Monument wird. Lege den Prestigegast dann auf deinen Ablagestapel.

Marktreserve

Während einer Partie bildet ihr 2 **Marktreserven**. Ihr Zweck ist es, Plättchen mit geringem Wert vom offenen Markt zu entfernen, wenn das Ansehen der Familien steigt.

Dienstplättchenreserve: Nach Ende der 1. Werbrundung bildet ihr die Dienstplättchenreserve. Führt die folgenden Schritte aus:

- Legt alle Dienstplättchen, die sich aktuell noch auf dem offenen Markt befinden, in den entsprechenden Reservebereich auf dem Derbyshire-Tableau.
- Füllt den offenen Markt wieder auf. Schiebt die übrigen Plättchen zunächst nach links und zieht dann neue Plättchen. Legt diese (und nur diese) in der Reihenfolge der Plättchen-Sortiernummer (niedrigste nach links) auf die freien Felder. Zieht ihr dabei Dienstplättchen, legt sie direkt in die Reserve und zieht weiter Plättchen, bis der Markt gefüllt ist.
- Legt für den Rest der Partie alle gezogenen Dienstplättchen direkt in die Reserve und zieht erneut, um den Markt zu füllen.
- Ihr dürft euch die Plättchen in der Reserve jederzeit ansehen. Außerdem dürft ihr sie kaufen. Ihr könnt also euren 1 Kauf pro Runde auch hier tätigen. Zur Handwerksmesse dürft ihr mehrere Plättchen aus der Reserve kaufen.

Plättchenreserve mit Prestigewert 1 (PW 1): Nach Ende der 2. Werbrundung bildet ihr die Plättchenreserve mit PW 1. Führt die folgenden Schritte aus:

- Legt alle Plättchen mit PW 1, die sich derzeit auf dem offenen Markt befinden, in den entsprechenden Reservebereich auf dem Derbyshire-Tableau.
- Füllt den offenen Markt wieder auf. Schiebt die übrigen Plättchen zunächst nach links und zieht dann neue Plättchen. Legt diese (und nur diese) in der Reihenfolge der Plättchen-Sortiernummer (niedrigste nach links) auf die freien Felder. Zieht ihr dabei Plättchen mit PW 1, legt sie direkt in die Reserve und zieht weiter Plättchen, bis der Markt gefüllt ist.
- Legt für den Rest der Partie alle gezogenen Plättchen mit PW 1 direkt in die Reserve und zieht erneut, um den Markt zu füllen.
- Ihr dürft euch die Plättchen in der Reserve jederzeit ansehen. Außerdem dürft ihr sie kaufen. Ihr könnt also euren 1 Kauf pro Runde auch hier tätigen. Zur Handwerksmesse dürft ihr mehrere Plättchen aus der Reserve kaufen.

Sonderaktionen

Bei **Sonderaktionen** handelt es sich um Aktionen, bei denen die Familien Ansehen gegen Geld, verfügbar gemachte Bedienstete oder neue Plättchen auf dem Markt eintauschen dürfen. Die Aktionen sind auf jedem Familientableau aufgeführt (siehe Glossar S. 21). Die 3 Sonderaktionen sind:

- **£100 leihen:** Du darfst dir während deines Zuges jederzeit unbegrenzt Geld leihen, solange du genügend Ansehen hast. Zahle 2 Ansehen pro geliehener £100.
- **1 Bediensteten verfügbar machen:** Du darfst während deines Zuges jederzeit unbegrenzt Bedienstete verfügbar machen (in den Bereich "Verfügbare Bedienstete" stellen), solange du genügend Ansehen hast. Zahle 3 Ansehen pro verfügbar gemachten Bediensteten.
- **Handwerksmarkt erneuern:** Du darfst während deines Zuges den Handwerksmarkt 1× erneuern, sofern du genügend Ansehen hast. Zahle 4 Ansehen dafür.

So erneuerst du den Handwerksmarkt: Entferne alle Plättchen vom offenen Markt. Plättchen in den Reserven sind von der Markterneuerung ausgenommen. Ziehe neue Plättchen aus dem Beutel und fülle den Markt in der Reihenfolge der **PSN** wieder auf. Duplikate stapelst du. Die Reserveregeln gelten, solltet ihr bereits die Reserve(n) gebildet haben (siehe **Marktreserve** oben). Es dürfen keine Marktfelder frei bleiben. Lege danach die zu Anfang entfernten Plättchen zurück in den Beutel.



Passen und Werben

8 Familientableau aufräumen: Stelle die Bediensteten, die an der Aktivität teilgenommen haben, in den Bereich „Genutzte Bedienstete“ auf deinem Familientableau. Lege das gerade verwendete Ausbauplättchen zurück in deinen Landgut-Planer. Hast du die Aktivität zum 1. Mal ausgeführt, drehe das Plättchen auf die Seite mit der Rose in der oberen rechten Ecke. Hast du es bereits umgedreht, drehe es NICHT erneut um (außer es ist ein Mischplättchen). Lege die Adligen, die an der Aktivität teilgenommen haben, offen auf deinen Ablagestapel. Dein Zug ist nun beendet und die nächste Familie im Uhrzeigersinn ist an der Reihe (die Zugreihenfolge verläuft im Uhrzeigersinn, aber die lilafarbene Spielfigur gibt ihr *nach jeder Periode* gegen den Uhrzeigersinn weiter, was 3× pro Partie geschieht).

Passen

Entscheidest du dich, zu passen, gilt Schritt 2 eines normalen Zuges (siehe S. 8) für dich immer noch: Du bist weiterhin von allen Ereignissen betroffen, die auf der Rundenübersicht abgebildet sind (siehe S. 6 rechts), du erhältst weiterhin Ansehen für Monumente und du darfst weiterhin den Bedienstetensaal verwenden (falls du einen hast). Außerdem bewirkt das Passen Folgendes:



- ▶ **Mache deine Bediensteten verfügbar**, indem du alle in den Bereich „Verfügbare Bedienstete“ auf deinem **Familientableau** stellst.
- ▶ **Nimm deinen Ablagestapel** und bilde daraus deine **aktive Hand**, die aus all deinen Adelskarten besteht. Alle **Adligen** sind wieder für Aktivitäten verfügbar.
- ▶ Wähle nun aus folgenden 2 Möglichkeiten:
 - 1) **Treibe die Pacht ein**. Nimm dafür £200 aus dem Vorrat ODER
 - 2) Verzichte auf deine Pacht und **erneuere** stattdessen **kostenlos den Handwerksmarkt** (siehe „So erneuerst du den Handwerksmarkt“, S. 12).
- ▶ Anschließend darfst du auf dem **Handwerksmarkt** einkaufen. Denk daran, dass du über ausreichend Geld verfügen musst. Kannst du nichts kaufen, kommt die Markterneuerung nur der nächsten Familie in Zugreihenfolge zugute.

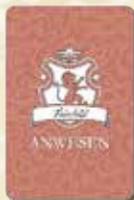
Werben

Die Ankunft von Charles und Elizabeth Fairchild – beide heiratsfähig, kultiviert und mit Reichtum gesegnet – in einem recht bescheidenen Teil von Derbyshire bringt die Gemüter, Herzen und Konversationen der sozialen Elite im Umkreis einer Tagesreise mit der Kutsche in Wallung.

Die verschiedenen Familien haben eine lange Zeit der wirtschaftlichen Not hinter sich und wollen ihr Ansehen wieder steigern. Ein effektiver Weg, das Familienvermögen aufzubessern, besteht darin, eine Verbindung (durch Heirat) mit einer angesehenen, wohlhabenden Familie einzugehen. In *Obsession* stellen **Charles und Elizabeth Fairchild** die beste Verbindung dar und stehen im Mittelpunkt der periodischen **Werbungsunden**.

In der **Standardpartie** findet das Werben in den Runden 4, 8, 12 und 16 (siehe **Rundenübersicht**) statt. In der **Erweiterten Partie** findet das Werben in den Runden 5, 10, 15 und 20 (siehe Rückseite Rundenübersicht) statt. Auf diesen Feldern ist ein viktorianisches Paar abgebildet, unter dem das Wort „Werben“ steht.

Deckt beim offenen Werben (das ist der Standard) zu Beginn jeder Periode 1 **Interessenkarte** auf. Die ersten 3 Werbrunden werden einzeln gewertet – entsprechend der in der Periode aufgedeckten Interessenkarte. Bei der Wertung der letzten Werbrunde fließt die Summe aller 4 Interessenkarten ein.



Die ersten 3 Werbrunden

Deckt zu Beginn einer Periode 1 Interessenkarte auf. Sie zeigt an, welche Kategorie ihr ausbauen solltet, da die Fairchild-Geschwister darauf großen Wert legen (Herrenhaus, Dienst, Anwesen, Prestige oder Sport). Anschließend spielt ihr 3 Runden mit Aktivitäten. Am Ende der Periode zählt ihr jeweils eure Siegpunkte (SP) auf den **Ausbauplättchen** in euren Planern unter der aufgedeckten Kategorie zusammen. Im Beispiel erhält

die Familie 3 SP für das Werben in der Kategorie Prestige (Summe der beiden Plättchen in der Kategorie „Prestige“).

Die Familie mit der höchsten Summe erhält einen Werbungsbesuch von 1 Fairchild-Mitglied ihrer Wahl. Nimm die Karte mit dem gewünschten Fairchild-Mitglied von der Rundenübersicht auf deine **aktive Hand**. Du behältst die Karte für die folgende Periode und darfst das Fairchild-Mitglied nach Belieben zu Aktivitäten einladen. Dabei gelten die Regeln für Gäste wie gewohnt.



Hinweis: In der Standardpartie besteht die 1. Aktion in den Werbrunden 8, 12 und 16 darin, dass die Familie, die das vorherige Werben gewonnen hat, die Fairchild-Karte von ihrer **aktiven Hand** oder ihrem **Ablagestapel** zurück auf die Rundenübersicht legt. (Dies gilt logischerweise nicht für die 1. Werbrunde (Runde 4) und falls das Ergebnis des vorherigen Werbens unentschieden war (siehe unten), da in diesen Fällen keine Familie eine Fairchild-Karte besitzen kann.)

Die Familie, die gewonnen hat, zieht außerdem 1 **Siegpunktkarte** von der Rundenübersicht, sieht sie sich an und legt sie verdeckt neben ihr Familientableau. Eine SP-Karte bietet die Wahl zwischen der darauf angegebenen Anzahl von Siegpunkten (3, 4 oder 5) und einer Gefälligkeit, die du jederzeit während deines Zuges in Anspruch nehmen darfst (damit verzichtest du auf die Siegpunkte). Rechts seht ihr eine Karte, die der Familie die Wahl zwischen 4 SP und 3 Ansehen lässt. Die Familie muss diese Entscheidung nicht gleich treffen, sobald sie die Karte erhält; sie darf jederzeit während einer ihrer Züge bis zur Auswertung am Spielende die Gefälligkeit wählen, indem sie die Karte aufdeckt und auf die SP verzichtet.



Gleichstand beim Werben: Bei Gleichstand in der betreffenden Kategorie erhalten die beteiligten Familien je 1 SP-Karte. Die Fairchilds verbringen die folgende Periode bei keiner Familie, da sie sich nicht entscheiden können, welche sie besuchen möchten.

Die letzte Werbrunde

In Runde 16 der Standardpartie (Runde 20 in der Erweiterten Partie) zählen alle Familien die SP auf den Ausbauplättchen in ihren Planern **unter ALLEN aufgedeckten Kategorien** zusammen. Kommt eine Kategorie doppelt vor, zählt ihr die SP in dieser Spalte ebenfalls doppelt, um die Leidenschaft der Verliebten für den Lebensstil widerzuspiegeln, der mit der verdoppelten Ausbaukategorie verbunden ist. Die oben gezeigte Werbrundenkombination spiegelt zum Beispiel die Liebe zur Natur, zu Gärten, Tieren und zum Reiten wider, begleitet von einem feinen Stab von Lakaien – ein formelles Picknick im Französischen Garten könnte eine beliebte Aktivität sein. Dieses Werben würde sich vom Werben mit 2 Herrenhaus-, 1 Prestige- und 1 Servicekategorie stark unterscheiden. In diesem Fall würde die Liebe zu Bibliotheken und die Vorliebe für formelle Dinners, Galerien und andere Aktivitäten in Innenräumen zum Ausdruck kommen.



Die Familie mit der höchsten SP-Summe nimmt 1 Fairchild-Karte ihrer Wahl in ihren Kartenstapel für die Auswertung am Spielende. Sie zieht außerdem 1 SP-Karte von der Rundenübersicht. **Hinweis:** Ist auf der Karte eine Gefälligkeit, darf die Familie diese vor der Auswertung am Spielende nutzen, wenn sie möchte, und verzichtet dafür auf die Siegpunkte.

Gleichstand: Bei Gleichstand in der SP-Gesamtzahl aller 4 Interessenkategorien gewinnt die Familie mit dem höchsten Ansehen auf dem Familientableau die letzte Werbrunde. Herrscht immer noch Gleichstand, erhält keine Familie eine **Fairchild-Karte**, aber alle am Gleichstand beteiligten Familien ziehen 1 SP-Karte.

Solospiel

In *Obsession* geht es in erster Linie darum, Veranstaltungen auszurichten – eine Aktion, die unabhängig von den anderen Familien stattfindet. Daher eignet sich *Obsession* besonders gut für das Solospiel.

Aufbau

Du nimmst den Aufbau genauso vor wie im Mehrpersonenspiel (siehe Seiten 3 bis 5), jedoch mit folgenden Abweichungen:

- ▶ **Partiebeginn:** Du fängst immer an und hast die lilafarbene Spielfigur.
- ▶ **Auswahl Familientableau:** Du darfst ein beliebiges Familientableau wählen.
- ▶ Aufbau des restlichen Spielbereichs: Folge den Regeln auf Seite 3 für Familienkarten, Bedienstete, **Startgäste**, **Zielkarten**, Ansehen-Rad und **Landgut-Planer**.
- ▶ Aufbau **Rundenübersicht** und Derbyshire-Tableau: Nimm die Seite für die Standardpartie und baue eine Partie für 2 Familien auf.
- ▶ **Werben:** Du spielst „geschlossenes Werben“ (siehe Jane-Austen-Variante, Glossar S. 26).

Wähle eine konkurrierende Familie

In *Obsession* gibt es 12 konkurrierende Familien für das Solospiel: 4 leichte, 4 mittelschwere und 4 schwere. Jede Karte enthält den Namen und das Wappen der konkurrierenden Familie, ihren Schwierigkeitsgrad, ihre Basis-Siegepunkte in großer schwarzer Schrift und eine Tabelle, die die Entwicklung ihres Landguts im Laufe der Zeit zeigt und dazu dient, zu ermitteln, wer die **Werbungsunden** gewinnt. Wähle 1 Familie aus den Solo-Konkurrenzkarten und lege sie neben dein Familientableau.

1-4	3	0	2	3	1
5-7	3	2	2	3	1
8-10	5	2	2	11	5
11-12	5	2	2	11	5

Lege den 20-seitigen Solowürfel und die Sologegner-Karte neben die Solo-Konkurrenzkarte. Die Sologegner-Karte bestimmt, wie die konkurrierende Familie **Ausbau-plättchen** auf dem Handwerksmarkt kauft, wobei der Schwerpunkt auf **Monumenten** liegt.

Spielablauf

Folge wie gewohnt den 8 Schritten eines normalen Zuges, die auf den Seiten 8–13 beschrieben sind. Hast du deinen Zug beendet, nachdem du auf dem Handwerksmarkt eingekauft und dein Familientableau aufgeräumt hast, würfle mit dem 20-seitigen Solowürfel, um zu bestimmen, ob die konkurrierende Familie 1 Plättchen vom Markt wegkauft – d. h. das Plättchen wird vom Markt entfernt, denn der Sologegner erhält keine Plättchen.

Beachte die gelben Zahlen auf den Marktfeldern (rechts). Sie beziehen sich auf



die Angaben auf der Sologegner-Karte, welche Plättchen die konkurrierende Familie bei den jeweiligen Wurfsergebnissen wegkauft.

Wichtige Soloregel für den Handwerksmarkt: Kauft der Sologegner ein Duplikat weg, entferne **beide** Plättchen aus dem Spiel.

Liegt auf dem Markt kein Monument aus, verwende die Spalte „**Normaler Zug**“ auf der Sologegner-Karte.

Hast du gewürfelt, entferne das Plättchen von dem entsprechenden Marktfeld aus dem Spiel (entferne keins bei einer 16–19; erneuere den Markt bei einer 20). Schiebe dann alle Plättchen auf den Marktfeldern nach links, ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel und lege es auf das freie Marktfeld ganz rechts.

	Normaler Zug	Monument-Zug
Eigebina	Feld 1	Kein Kauf
1-4	Feld 2	Monument
5-7	Feld 3	Monument
8-10	Feld 4	Feld 1
11-12	Feld 5	Feld 2
13-14	Feld 6	Feld 3
15	Feld 6	Feld 4
16-19	Kein Kauf	Kein Kauf
20	Erneuere	Erneuere

Liegt ein Monument aus, verwende die Spalte „**Monument-Zug**“ auf der Sologegner-Karte. Liegen mehrere Monumente aus, wählt der Sologegner das günstigste.

Hast du eine 16–19 gewürfelt („Kein Kauf“), ziehe in der nächsten Runde 5 vom Wurfsergebnis ab (soweit möglich) – es darf nicht 2× hintereinander „Kein Kauf“ gewürfelt werden. Hast du eine 20 gewürfelt, erneuere den Handwerksmarkt, und die konkurrierende Familie tätigt keinen Kauf. Ziehe in der nächsten Runde 5 vom Wurfsergebnis ab (soweit möglich). Setze den Rundenmarker (weiße Spielfigur) auf das nächste Feld auf der Rundenübersicht – die nächste Runde beginnt.

Werben

Rückt der Rundenmarker auf eine Werbungsunde vor, decke eine Interessenkarte auf. Das Werben läuft wie gewohnt ab (Seite 13), allerdings vergleichst du deine SP-Summe für die aufgedeckte Kategorie mit dem entsprechenden Wert auf der Sologegner-Karte.

Zum Beispiel im Spiel gegen Eden (siehe links): Ist **Prestige** die in Periode 2 aufgedeckte Kategorie, vergleichst du deine Prestige-Summe mit dem Wert 3, der Edens Prestige-Summe in Periode 2 entspricht. Gewinnst du, erhältst du wie üblich 1 SP-Karte und 1 Fairchild-Karte. Verlierst du, erhält Eden die oberste SP-Karte **verdeckt** (ohne dass du sie ansiehst). Lege sie neben die Solo-Konkurrenzkarte. Diese Punkte werden bei der Auswertung am Spielende zu den Basis-Siegepunkten addiert. Bei Gleichstand erhaltet ihr beide je 1 SP-Karte.

Gewinnt die konkurrierende Familie die letzte Werbungsunde, erhält sie 1 SP-Karte und 1 Fairchild-Karte. Beide fließen in die Auswertung am Spielende ein.

Auswertung am Spielende

Nach der letzten Werbungsunde zählst du deine SP wie gewohnt auf dem Wertungsblock zusammen. Zähle für die konkurrierende Familie die Basis-Siegepunkte und die SP auf den SP-Karten zusammen (+8 SP, falls sie 1 Fairchild-Karte hat). Die höchste Punktzahl gewinnt. Du gewinnst bei einem Gleichstand.

Ausnahmen von den Regeln

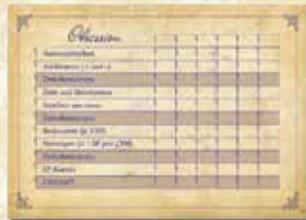
- ▶ **Butlerzimmer:** Du darfst Bedienstete anstellen, sie aber nicht abwerben.
- ▶ **Bedienstetensaal:** Du darfst ihn wie gewohnt verwenden, um dein Ansehen zu erhöhen; die konkurrierende Familie ist aber nicht betroffen.
- ▶ **Adelskarten:** Adelskarten mit Tratsch (Angriff) werden zu unerwünschten Gästen. Es findet kein Tratsch statt. Die angegebene SP-Zahl wird in der Auswertung am Ende von deinen SP abgezogen, falls du den Gast nicht vorher verabschiedest.

Herausforderung – Monument-Variante: Um den Schwierigkeitsgrad noch zu erhöhen, addiere bei der Auswertung am Spielende die SP der durch die konkurrierende Familie weggekauften Monumente zu deren Basis-Siegepunkten und den SP auf den SP-Karten (und ggf. Fairchild-Karte) hinzu.

Auswertung am Spielende

Auswertung am Spielende

Stellt den Rundenmarker nach der letzten **Werbungs-**
runde auf das Feld mit den Hochzeitsglocken in der
Mitte der Rundenübersicht. Welche Familie hat den
Wettbewerb gewonnen? Nutzt den Wertungsblock, um
die Siegpunkte für die 7 unten beschriebenen Kategori-
en zu addieren.



1. SP für Ausbauplättchen

Zählt sämtliche SP zusammen, die auf euren Ausbauplättchen (untere rechte Ecke) in eurem Planer stehen, inklusive der Monumente – positive und negative.

Beispiel:
Auf dem
Landgut-Planer
rechts hat die
Familie die
Partie mit 13
Ausbauplätt-
chen beendet.
Sie addiert die
weißen Zahlen in
den Kränzen
(untere rechte
Ecke) jedes
Plättchens und
erhält insge-
samt 24 SP.



2. SP für Adelskarten

Zählt sämtliche SP zusammen, die auf euren Karten (obere rechte Ecke) in eurem Adelsdeck (aktive Hand und Ablagestapel) stehen – positive und negative.

Beispiel: Unten sind die Karten des **Adelsdecks** einer Familie abgebildet (mit positiven und negativen SP), ohne Familienmitglieder. Die Familie hatte ein großes Deck, aber die meisten **Gelegenheitsgäste** geben keine SP. Die Familie addiert die 8 SP für ihre Familienmitglieder (diese Summe ist für alle Familien gleich, außer für die Asquiths, da die Dowager Countess 1 zusätzlichen SP gibt, sodass die Gesamtzahl 9 beträgt) zu den SP für die 5 Gäste unten: insgesamt 21 SP.



3. SP für Zielkarten

Zählt sämtliche SP für jedes abgeschlossene Ziel zusammen.

Beispiel: Diese Familie hat die Partie mit 3 **Zielkarten** beendet. Sie hat das maximale Ansehen erreicht (Max.-Zähler mit der britischen Flagge auf dem Familientableau). Außerdem ist es ihr gelungen, die Nördliche Bibliothek und das Gewächshaus zu kaufen. Sie hat damit ein schwieriges Gruppenziel erreicht. Sie hat die Partie aber nicht mit 3 Zofen beendet. Die Familie erhält also 19 SP für das Erreichen von 2 der 3 Ziele.



4. SP für Ansehen

Ermittelt die SP für das auf eurem Familientableau angezeigte Ansehen.

Rechts sind die Ansehenssiegpunkt-Tabellen für die Standard- und die Erweiterte Partie abgebildet.

5. SP für Bedienstete

Ihr erhaltet für jeden Bediensteten auf eurem Familientableau 2 SP, unabhängig von der Art des Bediensteten.

6. SP für Wohlstand

Ihr erhaltet pro £200 auf eurem Familientableau 1 SP. Restmünzen geben keine SP.

Beispiel: Für £500 gibt es 2 SP. Die restlichen £100 zählen nicht.

7. SP-Karten

Deckt eure SP-Karten auf und zählt die SP zusammen.



Beispiel: Diese Familie hat 2 Werbrundungen gewonnen und sich dafür entschieden, die SP nicht gegen Gefälligkeiten einzutauschen, weshalb sie 9 SP zu ihrer Gesamtzahl hinzufügt.

Ermittelt nun eure jeweiligen Gesamtsummen und verkündet, welche Familie gewonnen hat.

Die Familie mit den meisten SP gewinnt – unabhängig davon, ob sie eine Fairchild-Karte in ihrem Adelsdeck hat.

Gleichstand: Bei Gleichstand gewinnt die Familie, die eine Fairchild-Karte in ihrem Adelsdeck hat. Falls die Familien mit Gleichstand keine Fairchild-Karte haben, gewinnt die Familie mit dem höchsten Ansehen auf dem **Familientableau**. Herrscht weiterhin Gleichstand, teilen sich die Familien den Sieg.

Standardpartie, 16 Runden

Familien Ansehensstufe	Siegpunkte am Spielende
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45

Erweiterte Partie, 20 Runden

Familien Ansehensstufe	Siegpunkte am Spielende
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45

Hintergrund zu den Gefälligkeiten

Was ist eine Aktivität?

Der Kern von *Obsession* sind die Aktivitäten, die ihr ausführt. Bei diesen historischen Tätigkeiten gilt es thematisch einiges zu beachten (korrekte Titel, Orte, Menschen usw.). Es sind die sich aus diesen Aktivitäten ergebenden **Gefälligkeiten**, die das Spiel antreiben. Wenn das Thema bei *Obsession* regiert, müssen auch die Gefälligkeiten einen thematischen Sinn ergeben.

Führt ihr eine gesellschaftliche Aktivität aus (wie z. B. ein Boulespiel auf dem Bouleplatz), ist dies der Schwerpunkt eines Besuchs, der sich über mehrere Tage erstreckt. Das Reisen über Land im England der 1860er-Jahre war alles andere als schnell und wenig komfortabel. So kam es Gästen sehr entgegen, wenn sie länger zu Besuch bleiben konnten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass die eigene Familie bei diesen Besuchen ständig präsent ist, auch wenn vielleicht keine Familienmitglieder an der Aktivität selbst teilnehmen.

Die Aktivitäten und Gefälligkeiten geschehen dabei keinesfalls zur gleichen Zeit. Dies mag spieltechnisch so erscheinen, entspricht aber nicht der „echten“ Welt, in der *Obsession* stattfindet. Ihr veranstaltet in jeder Periode jeweils zwei, vielleicht drei gesellschaftliche Ereignisse auf eurem Landgut – in einem Zeitraum über mehrere Monate.

Ein Besuch wird geplant, es wird eingekauft und das Anwesen hergerichtet. Erst dann treffen Gäste ein und erfreuen sich an einer möglichst bemerkenswerten Aktivität. Konversationen, die auf dem Bouleplatz beginnen, werden im Gesellschaftszimmer und später beim Abendessen fortgeführt. Nach einem Aufenthalt von mehreren Tagen brechen eure Gäste auf eigenen Wunsch auf.

Kein Geld hat die Hände gewechselt, es wurden noch keine neuen Verbindungen geschlossen, die Haltung der umliegenden Familien euch gegenüber hat sich nicht verändert, da schlicht noch niemand davon weiß. Dass Gäste des Hauses verwiesen werden, ist zwar grundsätzlich möglich, aber höchst unwahrscheinlich. Der Besuch über mehrere Tage mit besonderen Aktivitäten (die ihr im Spiel auswählt) sendet feine Erschütterungen durch die feine Gesellschaft. Erst in den darauffolgenden Wochen spürt ihr die Folgen eures Ausflugs in die Oberschicht:

- ▶ *Auf dem Markt spricht eure Hauswirtschafterin gegenüber der Zofe von Lady York stolz von einem hohen Gast aus London und diese berichtet sogleich ihrer Viscountess von dieser Neuigkeit.*
- ▶ *Lady Cavendish erfährt, dass die ältere Schwester einer guten Freundin, die zu Besuch war, in der Stadt sein wird, und lädt beide sofort zu einer Partie Bridge im Empfangszimmer ein.*
- ▶ *Der Earl weist seine Bank an, eine Investition im Ausland zu schützen, da er von einem guten Bekannten im House of Lords ein Gerücht über internationale Spannungen erfahren hat.*

Auf diese Weise entstehen Gefälligkeiten.

Der Ablauf von Gefälligkeiten

Werfen wir einen Blick auf die 3 häufigsten Gefälligkeiten im Spiel:

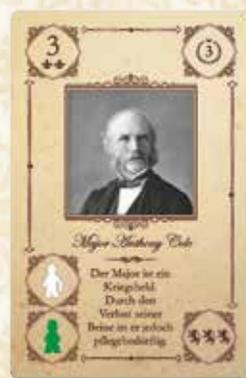


Peter, Viscount Townshend (£300): Ein Gast, der eine finanzielle Gefälligkeit bietet, ist häufig weit gereist oder hat Verbindungen in die Politik. Die dortigen Gesetze und Vetternwirtschaft kommen meist dem Adel zugute.

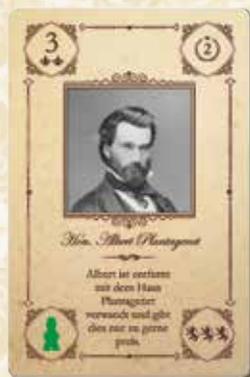
Viscount Townshend, ein Kenner in der Welt der Pferde, besucht Earl Asquith, um sich seine neuen Hengste anzusehen. Da in London dringende

Angelegenheiten warten, kann der Viscount nur kurz bleiben und reist am dritten Tag nach einer morgendlichen Fuchsjagd ab. Bei seinem Besuch hat der Earl erfahren, dass die Teernte in Indien spärlich ausgefallen ist, und weist seinen Bankier tags darauf an, in Tee zu investieren.

Major Anthony Cole und Hon. Albert Plantagenet (je 3 Ansehen): Ein Gast, der eine Finanzgefälligkeit bietet, hat entweder einen hohen Prestigewert, beste Verbindungen oder einen beeindruckenden persönlichen Werdegang, der auf euch als Gastgeberfamilie ausstrahlt. Dabei kann es sich zum Beispiel um besonders verdiente Militärs, erfolgreiche und gebildete Frauen oder Männer von edler Herkunft handeln.



Die Familie Asquith verbringt einen Nachmittag mit Hon. Albert Plantagenet und Major Anthony Cole im Gesellschaftszimmer. Durch ihre lange Militärtradition sind die Asquiths am Heldenmut des Majors auf dem Kontinent besonders interessiert. Und jedermann kennt die Geschichte der Plantagenets (und falls nicht, wird Albert sie erzählen).



Einige Tage später sind die Gäste abgereist. Bediente erledigen Einkäufe in der Stadt und beschreiben begeistert die hohen und beeindruckenden Gäste des Hauses. Auch der Kammerdiener des Viscount Ponsonby hört davon und spricht – etwas neidisch – mit seinen Freunden darüber. So verbreitet sich die Nachricht. Überall kommt man, mal mehr und mal weniger freudig, zu dem Schluss, dass das Haus Asquith recht annehmbar dasteht.

Hon. Regina Washburn (1 Ansehen, Prestige-Einladung): Ein Gast, der eine Einladungsgefälligkeit bietet, wird im Begleittext meist als besonders gut vernetzt beschrieben.

Nach dem Besuch des Asquith-Anwesens berichtet Regina Washburn ihrer Mutter entzückt vom prachtvollen Fingerhut im neuen Englischen Garten der Countess. Die Viscountess Hampton empfiehlt ihrer Tochter daraufhin einen Besuch mit ihrer Freundin Lady Suffolk, welche Blütenpracht in jeder Form liebt. Im Monat darauf wird Regina auf einem Ball mit Lady Suffolk bekannt und sie sind einer Meinung, dass sie sich den Garten unbedingt ansehen müssen. Regina schickt Lady Asquith sofort einen Brief – eine neue Verbindung ist entstanden.



In *Obsession* taucht ihr in das langsame Leben im England des 19. Jahrhunderts ein. Der Ausbau eures Landguts, das Werben um die Fairchilds und die Rehabilitation eures Ansehens entfalten sich Zug um Zug vor dem historischen Hintergrund.

Häufige Fragen

F: Wie gehe ich mit Zielkarten um?

Seite 6

F: Wo sind die Symbole auf der Rundenübersicht erklärt?

Seite 6 (rechts)

F: Welche besonderen Fähigkeiten haben Butlergehilfe, Hauswirtschafterin und Lakaien?

Seite 9 (oben links)

F: Wo sind die Gefälligkeiten erklärt (Ansehen, Einladung, Verabschieden)?

Seiten 9 & 10

F: Wie funktionieren die Mischplättchen und die Flügel-Plättchen?

Seite 12 (links)

F: Wie wird der Handwerksmarkt erneuert?

Seite 12 (unten rechts)

F: Wo finde ich eine Wertungsübersicht?

Seite 15