



Un jeu de Dan Hallagan,
publié par Kayenta Games
Traduction française : Ambre Poilvé
Version française : Super Meeple

Testeurs principaux
Tim Hallagan et Matt Hallagan

Obsession

Livret de règles

Conception graphique & Consultants
Guy Allen
David Buckland
Maricel Edwards
Martin Joynes
Mariya Meshcheryakova

L'histoire

Des changements sont en cours dans le Derbyshire, en Angleterre, où quatre familles, toutes ayant de jeunes gentlemen et ladies célibataires et en âge de se marier, se retrouvent mêlées à des histoires d'amour et des intrigues en pleine période d'optimisme. La chance a récemment souri à ces domaines, quelque peu négligés, de familles au passé respectable qui ont connu des périodes difficiles à la fin du 18^e siècle.

À présent, au milieu du 19^e siècle, les familles Asquith, Cavendish, Ponsoby et York ont trouvé, par un concours de circonstances, de nouvelles sources de revenus. Elles ont donc l'intention d'améliorer leurs domaines et de restaurer leurs réputations défailtantes. L'afflux de fonds est modeste, mais il y a un vrai regain d'optimisme dans cette partie du Derbyshire !

L'Alderley Hall fait l'objet de convoitise dans cette partie du comté. C'est là que Margaret, la comtesse douairière Fairchild, et sa belle-sœur, Ethel, résident avec un revenu commun dépassant largement les 20 000 £ par an. Toutefois, dans cet aussi grand domaine, la solitude pèse sur le cœur de ces deux généreuses veuves, dépourvues d'enfant.

Pour leur plus grand bonheur, elles accueillent alors deux nouveaux occupants : leur fringant neveu Charles et leur ravissante nièce Elizabeth, qui vont malheureusement connaître une tragédie. Leurs parents, alors qu'ils revenaient de vacances dans le sud de la France, ont péri dans la Manche par un temps épouvantable. Le décès du beau-frère de Margaret et de sa femme a conduit Charles et Elizabeth à s'installer définitivement à la résidence Fairchild, loin du domaine de leur enfance dans le Yorkshire. Mais, sans grande surprise, un an après le terrible accident, les irrépressibles ladies Fairchild ont trouvé le remède parfait pour soigner un cœur triste : l'amour ! Les collines environnantes regorgent d'options de premier ordre pour les entremetteuses. Les familles voisines du Derbyshire ont toutes des enfants célibataires en âge de se marier, et les ladies Fairchild ont des projets pour eux !

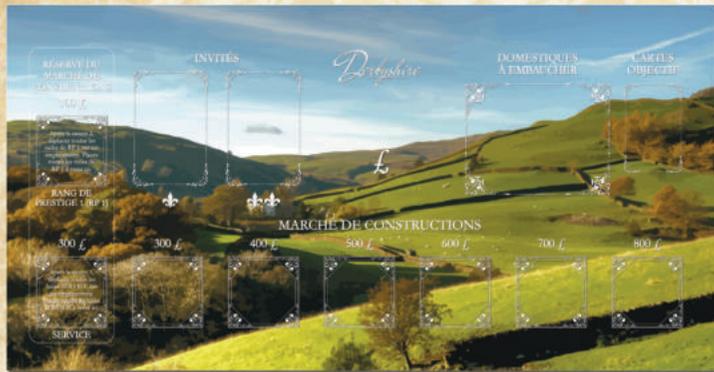


Précisions sur le Glossaire

Le jeu *Obsession* contient également un Glossaire facultatif et indépendant, dans lequel vous trouverez des informations thématiques, techniques et stratégiques dépassant le cadre de ce livret de règles. Chaque terme en **bleu** dans ce livret possède une entrée dans le Glossaire. Nous vous recommandons de lire ce dernier après avoir joué une ou deux parties.

Veuillez noter que les **variantes** du jeu sont indiquées dans le Glossaire à **Variantes**. Le Glossaire constitue un complément thématique essentiel de ce livret si vous souhaitez tirer le maximum du jeu *Obsession* !

Éléments du jeu



PLATEAU DE RESSOURCES (1)



PISTE DE MANCHES (1)



MAJORDOME (4)



VALET DE CHAMBRE (8)



INTENDANTE (4)



FEMME DE CHAMBRE (8)



SOUS-MAJORDOME (2)



VALET DE PIED (13)



PLATEAUX JOUEUR (4)



COMPTEURS RÉPUTATION (20)



SAC EN TISSU POUR TUILLES (1)



PIONS (2)



CARNET DE SCORE (1)



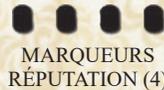
CARTES THÈME (10)



CARTES POINTS DE VICTOIRE (30)



ORGANISERS DU DOMAINE (4)



MARQUEURS RÉPUTATION (4)



PIÈCES DE 100 £ (35)
PIÈCES DE 500 £ (11)



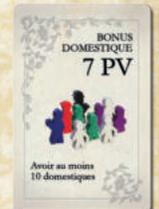
JETONS RAPPEL (4)



AIDES DE JEU RECTO VERSO (24)



CARTES OBJECTIF (30)



CARTES FAMILLE (17)



CARTES FAIRCHILD (2)



CARTES INVITÉ DE DÉPART (15)



CARTES INVITÉ COMMUN (35)



CARTES INVITÉ DE PRESTIGE (26)



SOIT 95 CARTES ARISTOCRATIE



CARTES ADVERSAIRE MODE SOLO (12)



CARTES IA MODE SOLO (1)



DÉ MODE SOLO (1)

80 TUILLES AMÉLIORATION



TUILLES ESSENTIEL (15, dont 1 tuile Monument)



TUILLES SERVICE (15, dont 1 tuile Monument)



TUILLES DOMAINE (17, dont 2 tuiles Monument)



TUILLES PRESTIGE (15, dont 1 tuile Monument)



TUILLES SPORT (16, dont 1 tuile Monument)



TUILLES HYBRIDES (2)

Mise en place de la zone joueur (mode standard)

Vous trouverez les règles des quatre variantes d'*Obsession* dans le Glossaire à **Variantes**.



1 Déterminez un premier joueur et donnez-lui le pion violet du premier joueur.

IMPORTANT : la mise en place de la zone joueur a lieu avant celle de la zone de jeu commune.



2 En commençant par le joueur à gauche du premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, choisissez chacun un **plateau Joueur**. **Remarque** : seul le **bonus familial** de départ diffère en fonction des **plateaux Joueur** (ce bonus est décrit dans le coin inférieur droit de chaque plateau).

Les **plateaux Joueur** sont recto verso. L'une des faces possède un **organiseur du domaine** qui permet de placer les tuiles DE DÉPART directement sous le **plateau Joueur**.

3 Chaque famille reçoit 4 compteurs Réputation, dont 3 recto verso, numérotés de 1 à 6, et 1 portant la mention « Max ». Placez le compteur présentant le numéro 1 face visible sur la piste de réputation, comme illustré ci-dessous. Laissez les autres compteurs à portée.

MODE LONG : si vous jouez une partie en **mode long**, il vous faudra également le 5^e compteur Réputation portant les numéros 7 et 8.



Bonus familial : la famille Ponsonby commence la partie avec 300 £. Placez ce montant en pièces sur ou à côté du **plateau Joueur**.

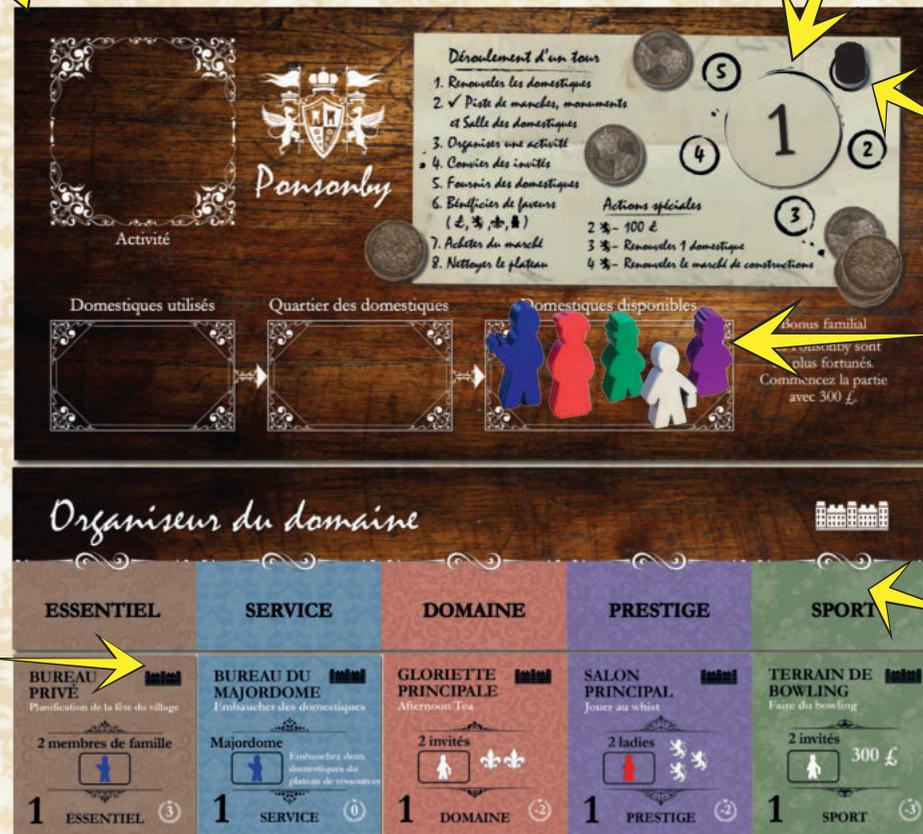


Récapitulatif des **bonus familiaux**

- **Asquith** commence avec un membre de famille supplémentaire ;
- **Cavendish** commence avec sa réputation sur l'emplacement 4 du niveau 1 ;
- **Ponsonby** commence avec 300 £ ;
- **York** commence avec 2 **valets de pied**.



Chaque famille commence avec les 5 mêmes **tuiles Amélioration DE DÉPART**, qui se distinguent par la présence du symbole Bâtiment dans leur coin supérieur droit, sur une seule des deux faces. Placez les tuiles comme illustré ci-contre, face Bâtiment visible. Rangez les tuiles DE DÉPART inutilisées dans la boîte.



4 Placez un marqueur Réputation sur le premier emplacement de la piste. **Bonus familial** : la famille Cavendish commence la partie sur l'emplacement 4.

5 Prenez les 5 domestiques de départ (un **majordome** bleu, une **intendante** rouge, un **valet de chambre** vert, une **femme de chambre** violette et un **valet de pied** blanc) et placez-les dans la zone Domestiques disponibles du **plateau Joueur**, comme illustré ci-contre. **Bonus familial** : la famille York commence la partie avec 2 **valets de pied**.

6 Placez un **organiseur du domaine** à côté du **plateau Joueur**, soit en dessous (comme illustré ci-contre) soit à côté (comme illustré page 5). Laissez suffisamment de place sous l'**organiseur** pour y placer des tuiles supplémentaires. Les joueurs peuvent également utiliser le verso de leur plateau, qui est directement pourvu d'un **organiseur**.

8 Chaque famille commence avec les quatre mêmes membres : un mari et sa femme, leur héritier et leur fille. Le nom des domaines diffère souvent de celui des familles. Notez cependant que chaque membre d'une famille présente le même écusson que celui figurant sur le **plateau Joueur** correspondant et qu'au-dessus de cet écusson se trouve la 1^{re} lettre de son nom de famille. Ces cartes Famille font partie de votre **paquet Aristocratie** de départ. **Bonus familial** : la famille Asquith commence la partie avec un cinquième membre : **Maud, Dowager Countess of Asquith**.



9 Les 15 cartes **Invité de départ** présentent une couronne (♔) dans leur coin supérieur gauche.

Distribuez 2 **invités de départ** au hasard à chaque joueur. Ces deux amis de la famille sont ajoutés aux cartes Famille pour former le paquet **Aristocratie** de départ du joueur.



Les joueurs peuvent également choisir leurs **invités de départ** en recourant à la méthode de draft. Voir **Variantes**, pages 28 et 29 du Glossaire.

10 Chaque joueur reçoit 5 **cartes Objectif**. Au cours de la partie, les joueurs pourront acquérir de nouvelles **cartes Objectif** et défausser celles qu'ils ne souhaitent pas conserver.

Voir page 6 pour apprendre comment gérer les **cartes Objectif** pendant la partie.



MODE LONG : cccchacque joueur reçoit 4 **cartes Objectif**. Au cours de la partie, les joueurs pourront acquérir de nouvelles **cartes Objectif** et défausser celles qu'ils ne souhaitent pas conserver.

Mise en place de la zone commune

L'image ci-contre illustre une mise en place pour deux joueurs, en **mode standard**.

À chaque étape listée ci-dessous, reportez-vous au numéro correspondant sur l'image. Pour rappel, dans ce livret, chaque terme en **bleu** possède une entrée dans le Glossaire (à laquelle vous trouverez de plus amples détails).

Placez le plateau de ressources au centre de la zone de jeu de sorte qu'il soit facilement accessible par tous les joueurs. Mettez le plateau de ressources en place comme suit :

1 Domestiques à embaucher : la zone **Domestiques à embaucher** du plateau de ressources contient des domestiques supplémentaires pouvant être embauchés durant la partie. Le nombre de domestiques dans cette zone varie en fonction du nombre de joueurs :

- ▶ 2 joueurs : 4 **valets de pied**, 2 **valets de chambre**, 2 **femmes de chambre** et 2 **sous-majordomes** ;
- ▶ 3 joueurs : 6 **valets de pied**, 3 **valets de chambre**, 3 **femmes de chambre** et 2 **sous-majordomes** ;
- ▶ 4 joueurs : 8 **valets de pied**, 4 **valets de chambre**, 4 **femmes de chambre** et 2 **sous-majordomes**.

IMPORTANT : les **sous-majordomes** sont « stockés » dans la zone **Domestiques à embaucher**. Toutefois, un **sous-majordome** ne s'acquiert pas de la même manière qu'un **valet de pied**, un **valet de chambre** ou une **femme de chambre**, qui sont embauchés par le **majordome** dans le **Bureau du majordome**. Le **sous-majordome** n'est embauché qu'à partir du moment où une tuile **Service Office du majordome** est achetée du **marché de constructions**. Ce n'est qu'à ce moment-là que le **sous-majordome** est pris de la zone **Domestiques à embaucher**.



2 Cartes Objectif : durant la mise en place de la zone joueur, chacun a reçu des **cartes Objectif**. Placez les **cartes Objectif** restantes sur le plateau de ressources comme illustré ci-contre.

3 Pièces de 100 £ et de 500 £ : il y a trente-cinq (35) pièces de 100 £ et onze (11) pièces de 500 £ dans ce jeu. Placez une réserve suffisante d'argent comme illustré ci-contre. Cette réserve fait office de banque : les faveurs y sont prises et les achats y sont payés. L'argent n'est pas limité ; si les joueurs sont à court de pièces, utilisez un substitut approprié.

4 Invités communs : le plateau de ressources contient deux paquets de **cartes Aristocratie** : les **invités communs** et les **invités de prestige**. Les **invités communs** se distinguent par un seul symbole **Fleur de lys** (☙) dans le coin supérieur gauche de leur carte (sous le **rang de prestige**). Durant la mise en place de la zone joueur, chacun a reçu deux **invités de départ** (☙) ; ces derniers constituent une sous-partie des **invités communs** et serviront pendant la partie. Mélangez *soigneusement* les **invités de départ** restants avec les 35 **invités communs** standard et placez le paquet obtenu comme illustré ci-contre.

5 Invités de prestige : les **invités de prestige** se distinguent par le double symbole **Fleur de lys** (☙☙). Mélangez les 25 cartes **Invités de prestige** et placez-les comme illustré ci-contre.

6 Tuiles Amélioration : à l'exception des monuments et des tuiles **DE DÉPART** inutilisées, placez toutes les **tuiles Amélioration** dans le sac pour tuiles (y compris les tuiles **Suite** qui, au départ, ne sont pas des monuments). Puis, mettez un certain nombre de monuments dans le sac en fonction du nombre de joueurs :

- ▶ 2 joueurs : le **Jardin des sculptures** + 2 autres tuiles de votre choix ;
- ▶ 3 joueurs : le **Jardin des sculptures** + 3 autres tuiles de votre choix ;
- ▶ 4 joueurs : 5 **tuiles Monument** de votre choix.

Remarque : vous pouvez également exclure le puissant **Jardin des sculptures** ou le remplacer par le **Labyrinthe de jardins**.

7 Piste de manches : placez la **piste de manches** à côté du plateau de ressources et posez le pion blanc sur la 1^{ère} case comme illustré ci-contre. La face qui présente 16 manches correspond au **mode standard**, tandis que celle avec 20 manches correspond au **mode long**.

Mélangez les **cartes Points de victoire** et placez-les sur la **piste de manches** à l'endroit indiqué.



Mise en place de la zone commune

L'image ci-contre illustre une mise en place pour deux joueurs, en **mode standard**.

7 SUITE : mélangez soigneusement les **cartes Thème** et placez-les sur la **piste de manches** comme illustré ci-contre. Prenez autant de **jetons Rappel** qu'il y a de joueurs et placez-les à proximité de la zone de jeu.

8 Marché de constructions : au départ, seules les **tuiles Amélioration** avec un **rang de prestige** 1, 2 ou 3 ainsi que quatre tuiles Service (**Salle de brossage**, **Grange**, **Office du majordome** et **Quartier des domestiques**) peuvent être présentes dans le marché.

La première fois que vous remplissez le **marché de constructions**, ne piochez que les tuiles parmi celles-ci (empilez les doublons) et remettez les tuiles n'en faisant pas partie dans le sac. Veillez à piocher suffisamment de tuiles pour remplir les 6 emplacements du marché.

TUILES POUVANT ÊTRE PLACÉES AU DÉPART

- Les tuiles avec un **rang de prestige** 1, 2 ou 3 (y compris la tuile Suite patrimoniale)
- La tuile Service **Salle de brossage**
- La tuile Service **Grange**
- La tuile Service **Office du majordome**
- La tuile Service **Quartier des domestiques**

TUILES NE POUVANT PAS ÊTRE PLACÉES AU DÉPART

- Les tuiles avec un **rang de prestige** 4, 5 ou 6 (y compris la Suite de la reine et la Suite cœur de lion)
- La tuile Service **Salle des domestiques**
- Tous les monuments

Chaque tuile est numérotée comme illustré à droite (numéro entouré de jaune). Une fois les tuiles éligibles piochées, placez-les dans l'**ordre croissant de leur numéro**, de gauche à droite. Le **marché de constructions** de départ est alors prêt.

La mise en place est terminée !

Voici un exemple de classement par numéro durant la partie (lorsque les joueurs choisissent de renouveler le **marché de constructions**). Toutes les tuiles du marché sont alors retirées des 6 emplacements du marché, puis un nombre suffisant de nouvelles tuiles est pioché pour remplir tous les emplacements (toutes les tuiles sont éligibles). Enfin, les tuiles sont placées dans l'**ordre croissant de leur numéro** (voir page 12 pour plus de précisions).



But du jeu et déroulement de la partie (la piste de manches et ses symboles)

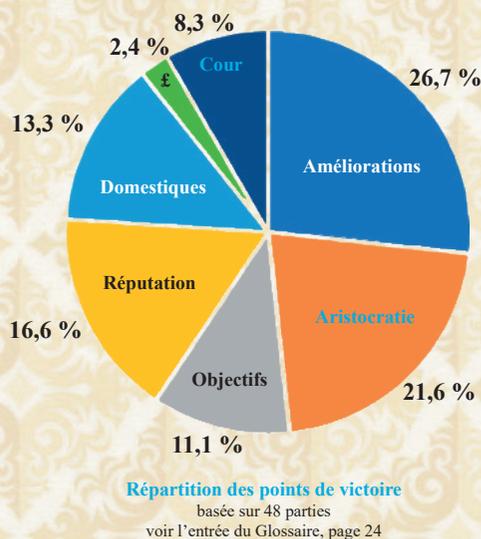
But du jeu

Chaque joueur est à la tête d'un domaine familial respecté, mais en difficulté, dans la Grande-Bretagne victorienne. Après plusieurs décennies de vaches maigres, la fortune de la famille s'améliore. L'objectif du joueur est de rénover un domaine négligé, de réhabiliter la réputation ternie de la famille et d'améliorer les perspectives de mariage des enfants éligibles. L'une des convoitises est d'obtenir les faveurs de la riche et influente famille Fairchild.

Le succès des actions entreprises pour restaurer le statut de la famille au sein de l'élite sociale du Derbyshire se mesure en points de victoire (PV). Il y a sept sources de PV qui représentent :

- ▶ Un domaine attrayant (26,7 %)
- ▶ Les meilleures relations sociales (21,6 %)
- ▶ Une réputation supérieure dans le comté (16,6 %)
- ▶ Un personnel domestique important et bien formé (13,3 %)
- ▶ Des accomplissements familiaux privés (11,1 %)
- ▶ Réussir à courtiser l'un des Fairchild (8,3 %)
- ▶ Richesse (2,4 %)

Répartition des PV



Déroulement de la partie (piste de manches)

La partie est régie par la **piste de manches** (recto et verso illustrés page 7). Deux types d'élément de la **piste de manches** rythment le déroulement de la partie : les **saisons** et les **manches**.

Saisons



Que ce soit en **mode standard** ou en **mode long**, les parties comprennent quatre saisons. Lors d'une partie en **mode standard**, une saison est composée de trois (quatre en **mode long**) manches (cases violettes), au cours desquelles des **activités** ont lieu (comme l'organisation d'événements sociaux, l'embauche de domestiques et **passer**), et se termine par une manche de **cour** présentant le symbole d'un couple de l'époque victorienne.

Aucune **activité** n'est organisée durant une **manche de cour**. La **cour** est évaluée, puis les actions de gestion de fin de saison sont effectuées. Consultez l'**Organigramme des saisons** de l'aide de jeu pour obtenir un résumé des actions d'une saison.

La **cour** est décrite en détail à la page 13. Toutefois, il faut savoir qu'une **carte Thème** est révélée au début de chaque saison avant d'effectuer toute action (Ouvrir la **cour**). Chaque saison est composée des actions suivantes, dans l'ordre :

- ▶ Une **carte Thème** est révélée au début de chaque saison (des **variantes** sont indiquées pages 28 et 29 du Glossaire, et modifient le moment où la **carte Thème** est révélée).
Détail thématique : les joueurs obtiennent des informations sur les passions et centres d'intérêt des jeunes Fairchild.
- ▶ Les joueurs organisent des **activités** pendant 3 manches (**mode standard**) ou 4 manches (**mode long**) durant la saison (cases violettes).
Détail thématique : les joueurs courtisent Charles et Elizabeth en organisant des activités susceptibles d'attirer leur attention.
- ▶ La **cour** est évaluée (voir page 13).
Détail thématique : le ou les joueurs qui l'emportent sont récompensés par des faveurs et peuvent même recevoir la visite de l'un des Fairchild à la prochaine saison.
Actions de gestion de fin de saison :
 - À la fin de chaque manche de **cour**, les joueurs défaussent une **carte Objectif** ; les cartes défaussées sont rassemblées, mélangées et placées sous la pioche de **cartes Objectif** du plateau de ressources.
 - À la fin de la saison 1, 2 et 3, le pion du premier joueur est passé au prochain joueur dans le sens antihoraire.
 - La **piste de manches** est consultée pour vérifier si une réserve de tuiles s'active (vous trouverez les règles des réserves de tuiles aux pages 7 et 12).

Récapitulatif de la gestion des cartes Objectif (CO)

- ▶ **Mise en place** : lors d'une partie en **mode standard**, les joueurs reçoivent 5 CO. Lors d'une partie en **mode long**, les joueurs reçoivent 4 CO.
- ▶ **Durant la partie** : après chaque manche de **cour**, les joueurs défaussent 1 CO.
 - ▶ **Piste de manches** : durant les manches présentant un symbole Piocher des CO, les joueurs piochent 2 CO.
 - ▶ **Obtention de points** : lors d'une partie en **mode standard**, les joueurs obtiennent un total de 7 CO, défaussent 4 CO et marquent les points de 3 CO. Lors d'une partie en **mode long**, les joueurs obtiennent un total de 8 CO, défaussent 4 CO et marquent les points de 4 CO.
- Remarque** : des CO supplémentaires peuvent être obtenues pendant la partie (**cartes PV** et tuile **Bibliothèque principale**) et constituent des objectifs **supplémentaires** rapportant des points.

Manches

Lorsque le pion blanc avance sur une nouvelle case manche, il peut y avoir deux cas de figure :

- 1) La case manche peut présenter un symbole indiquant un événement spécial (Fête du village, **Fête nationale**...), les joueurs suivent alors les règles de cet événement :



Fête du village : les joueurs qui ont retourné la **tuile Bureau privé** obtiennent deux réputations (♠) et 300 £ à l'étape 2 du déroulement d'un tour. Voir **Tuile Bureau privé**, page 26 du Glossaire.



Événement de cour : les domestiques ne sont pas renouvelés et aucune **activité** n'est organisée. Les joueurs qui possèdent la tuile **Salle des domestiques** ne colportent pas de rumeurs. Les joueurs qui possèdent des **monuments** ne gagnent pas de réputation. Seul un événement de **cour** est résolu durant cette manche. Voir page 13.



Piocher des cartes Objectif : à l'étape 2 du déroulement d'un tour, chaque joueur pioche 2 **cartes Objectif** et les ajoute aux objectifs qu'il a déjà en main. Voir **Cartes Objectif**, page 9 du Glossaire.



Fête des bâtisseurs : les joueurs peuvent acheter autant de tuiles du marché qu'ils peuvent se le permettre. Cela comprend les tuiles de la **réserve du marché de constructions**. Voir **Fête des bâtisseurs**, page 14 du Glossaire.



Fête nationale : durant cette manche, les joueurs ne sont plus limités par leur niveau de réputation. Avec cette fête, les joueurs peuvent organiser n'importe quelle **activité** et convier n'importe quel invité (comme si leur compteur Réputation était sur Max). Voir **Fête nationale**, page 14 du Glossaire.



Décompte des points final : à l'aide du carnet de score, les joueurs font le total de leurs points de victoire par catégorie et déclarent un vainqueur. Voir page 15.

- 2) Le pion atteint une case violette. Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit **organiser une activité** ou **passer**. Cela correspond à un tour standard d'un joueur, décrit en détail à partir de la page 8.

Après qu'un joueur a organisé une **activité** ou passé (voir **Passer**, pages 21 et 22 du Glossaire), **le prochain joueur dans le sens horaire doit faire de même**. Lorsque tous les joueurs ont organisé une **activité** ou passé, avancez le pion sur la prochaine case de la **piste de manches**.

La piste de manches (mode standard et mode long, commencer la partie)

Mode standard vs Mode long

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent décider entre jouer en **mode standard** ou en **mode long**. La **piste de manches** du jeu *Obsession* est recto verso et présente une partie standard en 16 manches d'un côté et une partie longue en 20 manches de l'autre. Toutefois, ces deux modes ne diffèrent pas uniquement par leur nombre de manches. Le **mode long** présente deux symboles supplémentaires qui impactent le déroulement de la partie : un symbole Fête du village (voir **Tuile Bureau privé**) et un symbole Piocher des **cartes Objectif**.

De plus, un compteur Réputation supplémentaire est utilisé lors d'une partie en **mode long**, ce qui permet d'obtenir bien plus de **points de victoire grâce à la réputation**. Les compteurs Réputation nécessaires pour une partie en **mode standard** et en mode solo sont indiqués respectivement à gauche de chaque **piste de manches** illustrée sur cette page. Les compteurs numérotés 1, 3, 5 et 7 sont recto verso et présentent un 2, 4, 6 et 8 sur leur autre face. Le compteur Max (présentant un drapeau) est identique sur ses deux faces et correspond à un 7 en **mode standard** et à un 9 en **mode long**. Il est placé après le chiffre le plus élevé en tant que compteur final.

L'impact sur le score de fin de partie est considérable. Le tableau présentant les points de victoire obtenus en fonction de la réputation à gauche de chaque **piste de manches** peut en attester (les points de victoire s'accumulent selon une séquence numérique triangulaire, c'est-à-dire que la valeur numérique de chaque niveau est additionnée à tous les niveaux précédents pour déterminer les points de victoire).

En général, le **mode long** permet :

- ▶ de développer davantage le domaine ;
- ▶ d'**organiser des activités** plus élaborées avec de nombreux invités ;
- ▶ d'augmenter la probabilité d'achèvement des **cartes Objectif** les plus difficiles ;
- ▶ d'obtenir une réputation nettement plus élevée.

Remarque : prévoyez 10 minutes supplémentaires par joueur pour le **mode long**.

Réserve du marché de constructions et piste de manches

La **piste de manches** sert principalement à suivre les tours des joueurs et à gérer la **cour** saisonnière. Elle sert également à rappeler aux joueurs quand activer la **réserve du marché de constructions** pour les tuiles Service et les tuiles dont le **rang de prestige** (RP) est de 1.

Niveau de réputation de la famille	Points de victoire à la fin de la partie
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
Max	45



Face **mode long** de la **piste de manches**



Niveau de réputation de la famille	Points de victoire à la fin de la partie
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Max	28



Face **mode standard** de la **piste de manches**

Des rappels concernant la réserve, situés sous la deuxième et la troisième **saison** des deux pistes de manches (entourés en jaune ci-dessus), indiquent quand les joueurs doivent « Activer la réserve de tuiles Service » et « Activer la réserve de tuiles de RP 1 ». Ces réserves sont situées sur le plateau de ressources et permettent de contenir toutes les tuiles Service et les tuiles de **rang de prestige** 1 à certains moments pendant la partie. Pour plus d'informations générales sur le **marché de constructions** et les réserves de tuiles, voir pages 19 et 24 du Glossaire. Il est toutefois important de noter qu'au début de la saison 2 et jusqu'à la fin de la partie, toutes les tuiles Service présentes au marché ou piochées sont placées dans la réserve de tuiles Service du plateau de ressources. De même, au début de la saison 3 et jusqu'à la fin de la partie, toutes les tuiles de **rang de prestige** 1 présentes au marché ou piochées sont placées dans la réserve de tuiles de RP (**rang de prestige**) 1 du plateau de ressources.



Variantes de cour

OUVRIR LA COUR

Les règles par défaut de la **cour** demandent d'« ouvrir » la **cour** et ainsi, de révéler une **carte Thème** au début de chaque saison. Les joueurs développent ensuite leur domaine en ayant connaissance des préférences des jeunes Fairchild.

VARIANTES

Il y a deux principales **variantes de cour** (voir pages 28 et 29 du Glossaire) avec lesquelles le thème est révélé à la fin de la saison (fermer la **cour**) ou au moment indiqué par le lancer de dé (**cour variable**). Le déroulement de la partie est considérablement impacté par ces **variantes** et nous ne pouvons que vous encourager à les essayer !



Commencer la partie

La partie commence avec le pion blanc sur la première case de la **piste de manches** (nommée DÉPART). Chaque joueur effectue un tour standard (voir page suivante) dans le **sens horaire**, puis le pion avance sur la piste. Certaines cases indiquent un événement et son symbole (voir page 6 pour une description de ces symboles).

Révéler le thème de la cour : au début de chaque saison, une **carte Thème** de la **piste de manches** est révélée. Le thème correspond toujours à l'une des cinq catégories de l'**organisateur du domaine**. Au cours de la saison, les joueurs tentent de développer le thème révélé en jouant et achetant des **tuiles Amélioration** qui correspondent à cette catégorie de **cour**.

Déroulement de la partie (renouveler les domestiques, organiser une activité, convier des invités, fournir des domestiques)

Tour standard

En commençant par le 1^{er} joueur, chacun effectue les huit étapes listées sur son **plateau Joueur** (voir image ci-dessous). Dans certains cas, les joueurs doivent **passer** (action régie par des règles uniques). Nous expliquerons comment **passer** page 13.

1 Renouveler les domestiques : chaque joueur effectue cette action après le 1^{er} tour (au 1^{er} tour, cette étape est ignorée, car aucun domestique n'a encore été utilisé) :

- ▶ **TOUT D'ABORD** : déplacez les domestiques de la zone **Quartier des domestiques** vers la zone Domestiques disponibles (zones situées en bas de chaque **plateau Joueur**). Ces domestiques sont désormais disponibles pour le tour en cours.
- ▶ **PUIS** : déplacez les domestiques de la zone Domestiques utilisés vers la zone **Quartier des domestiques** pour qu'ils puissent se reposer. Ces domestiques ne sont pas disponibles pour le tour en cours.



2 Vérifiez la piste de manches, les monuments et la Salle des domestiques : trois types d'actions de jeu doivent être vérifiés avant qu'un joueur ne commence son tour.

- ▶ Consultez la case de la **piste de manches** sur laquelle se trouve le pion blanc pour vérifier si un événement spécial est mentionné (ces événements sont décrits à la page 6). Si un symbole est présent, suivez les instructions de l'événement en question.
- ▶ Si le joueur dont c'est le tour possède des **monuments**, il **gagne immédiatement autant de réputation que le nombre de monuments** exposés dans son **organiseur**.
- ▶ Si le joueur dont c'est le tour possède la **Salle des domestiques**, il **peut déployer un domestique sur la salle** située dans son **organiseur** (voir instructions de la **Salle des domestiques**, page 11 de ce livret de règles).

3 Organiser une activité : chaque **tuile Amélioration** représente une pièce ou un espace extérieur de votre domaine. Chaque tuile indique en blanc, sous son nom, l'**activité** qui peut être organisée dans le lieu qu'elle représente. Choisissez une **activité** à organiser en sélectionnant une **tuile Amélioration** de votre **organiseur du domaine**. Si vous ne savez pas quelle **activité** choisir, consultez le **Guide de stratégie**. Placez la **tuile Amélioration** choisie sur votre **plateau Joueur** dans la zone **Activité**. **Remarque** : l'action **Embaucher un domestique du Bureau du majordome** constitue une option unique en ce qui concerne l'organisation d'une **activité** (voir **Activité Embaucher un domestique**, page 10 de ce livret de règles).

Règle importante 1 (flèche rouge) : au début de l'étape 3, le niveau de réputation du **plateau Joueur** doit être \geq au **rang de prestige** de la **tuile Amélioration** choisie.

Remarque : des **actions spéciales** (vous aurez plus d'informations sur ces dernières par la suite) effectuées durant un tour peuvent faire baisser le niveau de réputation en dessous du **rang de prestige** de la tuile choisie. **Règle importante 2 (flèche jaune)** : le domestique correspondant au symbole Domestique figurant sur la tuile **doit** se trouver dans la zone Domestiques disponibles de votre **plateau Joueur** (sauf si le joueur possède la tuile **Quartier des domestiques** ou renouvelle un domestique par



le biais d'une **action spéciale***). Informez les autres joueurs de l'**activité** que vous organisez ; il n'y a pas de place pour les secrets dans la société du Derbyshire.

*Nous ne répéterons plus cette exception, mais elle s'applique à toute situation similaire.

4 Convier des invités : vos **cartes Aristocratie** représentent les différents invités que vous pouvez convier à votre **activité**. **Remarque** : le terme **aristocratie** se réfère aux « personnes bien placées sur l'échelle sociale, juste en dessous de la noblesse » ; **toutes les grandes cartes représentent des membres de l'aristocratie (invités communs, invités de prestige, invités de départ, membres de famille, Charles et Elizabeth Fairchild)**. Sur les tuiles, le terme **invité** englobe tous ces membres de l'**aristocratie**.

La tuile placée sur le **plateau Joueur** indique le type d'invités qui doivent être conviés à l'**activité** choisie.

Pour que l'**activité** ait lieu, le joueur doit fournir le nombre et le type exacts de membres de l'**aristocratie** indiqués (ce peut-être un membre de l'**aristocratie** au choix, un membre de famille, un gentleman, une lady et/ou un type spécial d'invité). Le joueur doit choisir des cartes de sa **main active** qui remplissent cette condition (les cartes de sa **défausse** sont indisponibles jusqu'à ce qu'il passe).

Règle importante 1 (flèches rouges) : au début de l'étape 3, le niveau de réputation de votre **plateau Joueur** doit être \geq au **rang de prestige** indiqué dans le coin supérieur gauche de la **carte Aristocratie** ; des **actions spéciales** effectuées durant un tour peuvent faire baisser votre niveau de réputation en dessous du **rang de prestige** de la carte. **Remarque** : les Fairchild et les membres de votre famille peuvent assister à n'importe quelle **activité** ; considérez qu'ils ont un **rang de prestige** 1, bien que ce dernier puisse être plus élevé. **Règle importante 2 (flèches jaunes)** : le domestique indiqué par le symbole Domestique de la carte choisie doit se trouver dans la zone Domestiques disponibles de votre **plateau Joueur**. Placez les cartes utilisées sous votre **plateau Joueur**.

5 Fournir des domestiques : il y a toujours au moins un symbole Domestique coloré sur les **tuiles Amélioration** (qui peuvent être jouées) et régulièrement sur les **cartes Aristocratie**. Prenez les domestiques demandés de la zone Domestiques disponibles et placez-les sur la **tuile Amélioration** et les **cartes Aristocratie**.

Règle importante 1 : Il est obligatoire de fournir les domestiques demandés. Si un domestique n'est pas disponible ou acquis par le biais d'une **action spéciale** (ou que le joueur ne possède pas la tuile **Service Quartier des domestiques**), l'**activité** ou invité n'est pas éligible.

Ici, un **valet de pied** est placé sur la tuile **Court de tennis**, un **valet de chambre** sur la carte **Invité Hon. Albert Plantagenêt** et une **femme de chambre** sur la carte **Invité Miss Anne Harlow**.



Déroulement de la partie (compétences spéciales des domestiques, **bénéficiaire de faveurs**)

5 Fournir des domestiques, SUITE : dans certains cas, trois domestiques peuvent en remplacer d'autres : l'**intendante**, le **sous-majordome** et le **valet de pied**.

Intendante : chaque joueur commence la partie avec une **intendante**. Plusieurs tuiles et quelques invités d'élite requièrent sa présence.

Compétence : l'**intendante** peut également remplacer une **femme de chambre** lorsqu'il n'y en a pas de disponible. Cette compétence est innée et ne requiert donc pas de tuile Service.

Sous-majordome : il n'y a jamais plus de deux **sous-majordomes** dans une partie d'*Obsession* et ces derniers restent dans la zone **Domestiques à embaucher** du plateau de ressources aux côtés des **valets de chambre, femmes de chambre et valets de pied** supplémentaires. Le **sous-majordome** ne peut être embauché que si un



joueur acquiert la tuile Service **Office du majordome** du **marché de constructions**. À son acquisition, cette tuile est placée dans l'**organiseur du domaine** du joueur ; le joueur prend également un **sous-majordome** de la réserve et le place dans la zone Domestiques utilisés de son **plateau Joueur**. **Compétence** : le **sous-majordome** peut remplacer n'importe quel domestique masculin (**majordome, valet de chambre ou valet de pied**) à tout moment, même si le domestique remplacé est disponible. (**Remarque** : le texte inscrit sur la tuile Service **Office du majordome** correspond désormais aux règles spécifiques de l'extension *Upstairs, Downstairs*, qui ajoute deux nouveaux domestiques masculins : le garçon de salle et l'homme de maison. Le **sous-majordome** peut remplacer le garçon de salle, mais pas l'homme de maison, qui est un type de domestique particulier).

Valet de pied : chaque joueur commence la partie avec un **valet de pied**. Il y en a également d'autres de disponible dans la réserve. Le **valet de pied** est requis par plusieurs tuiles et quelques invités.



Compétence : un **valet de pied** peut remplacer un **valet de chambre** lorsqu'il n'y en a plus de disponible et **uniquement si le joueur a acquis la tuile Service Salle de brossage** du **marché de constructions**. Une fois la **Salle de brossage** acquise et placée dans l'**organiseur** du joueur, tous les **valets de pied** actuels et à venir bénéficient de cette compétence. Contrairement à la tuile **Office du majordome**, la tuile **Salle de brossage** ne donne pas de **valet de pied** au joueur ; les **valets de pied** sont embauchés depuis la réserve à l'aide d'une action **Embaucher** standard (voir page suivante).

6 Bénéficiaire de faveurs : il est bénéfique pour une famille d'**organiser une activité** réussie dans son domaine, en témoigne l'exemple suivant :

Mabel, Countess of Ponsonby, a reçu trois invités distingués dans son salon rénové avec goût : l'austère Caroline, Viscountess Abernathy ; le mystérieux Istvan, Count Hoyos ; et Anne-Marie, Comtesse de Vitry, femme d'un noble français et nouvelle connaissance de la famille. Les discussions étaient animées et variées : la famille Ponsonby a appris qu'il y avait d'importantes opportunités d'investissement en France et en Europe de l'est ; Count Istvan est tombé sous le charme du domaine et a accepté avec enthousiasme de revenir pour une partie de chasse à la saison prochaine, en promettant de venir avec deux de ses amis proches de Londres ; enfin, les domaines alentour ont remarqué les belles voitures qui sont entrées chez les Ponsonby.



Les avantages découlant de l'après-midi à recevoir des visiteurs distingués au domaine Ponsonby sont des faveurs ; la plupart des **tuiles Amélioration** et toutes les **cartes Aristocratie** en donnent. Il y a trois types de faveurs : l'argent en livres (£), la réputation (♣) et les invitations à de nouvelles personnes (♠).

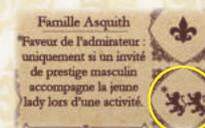
6. Bénéficiaire de faveurs (♣, ♠, ♠, ♠)
Ces faveurs sont obtenues dans l'ordre suivant :

1) Comptabilisez les livres indiquées sur chaque source (tuiles et **cartes Aristocratie**) et prenez le nombre de pièces correspondant à ce total de la réserve. Dans l'exemple, ci-dessous, à gauche, le joueur prendrait 400 £ en pièces de la réserve.

Remarque : les « indigents », un type particulier d'invités, coûtent 100 £ ou 200 £ à la famille lorsqu'ils assistent à une **activité**. Le joueur qui organise cette **activité** doit pouvoir payer cette somme à la banque afin d'inviter un indigent. L'argent est versé durant l'étape **Bénéficiaire de faveurs**, le joueur peut donc utiliser les faveurs financières de l'**activité** organisée pour régler le coût lié à l'indigent ou utiliser une **action spéciale** pour obtenir l'argent nécessaire.

2) Comptabilisez la réputation indiquée sur chaque source et ajoutez ce total à la réputation de la famille (chaque symbole Lion rampant ♣ fait avancer le marqueur d'un emplacement sur la piste réputation). **Remarque** : si vous passez de 5 à 1, placez le compteur Réputation présentant le chiffre directement supérieur à celui actuellement sur votre **plateau Joueur** ou retournez votre compteur actuel pour qu'il indique un chiffre supérieur au chiffre actuel.

Dans l'exemple, le joueur gagnerait 5 réputations et déplacerait son marqueur dans le sens horaire autour du compteur indiquant son niveau de réputation actuel. Il passerait du 3 au 5, puis irait sur le 1, retournerait le compteur sur sa face présentant un 4 et avancerait de deux emplacements supplémentaires pour atteindre le 3. Il aurait donc désormais une réputation de niveau 4 (chiffre du compteur Réputation), emplacement 3 (petit chiffre), en ayant fait un tour complet autour de son marqueur.



Faveur de l'admirateur de la jeune lady : la jeune lady de chaque famille possède une faveur de réputation qui ne peut être obtenue que lorsqu'elle assiste à une **activité** avec un **invité de prestige** masculin (voir page 13 du Glossaire pour plus d'informations).

Remarque : certains invités infligent une pénalité de réputation. Pour payer une pénalité, le joueur doit déplacer son marqueur Réputation dans le **sens antihoraire** sur sa piste de réputation. Si ce faisant, le joueur passe du 1 au 5, il doit retourner son compteur actuel ou le remplacer pour indiquer le chiffre directement inférieur au chiffre actuel. **Exception** : si un joueur n'a pas de réputation (niveau 1, emplacement 1), il peut **convier des invités** qui infligent des pénalités de réputation sans les appliquer pour autant ; étant elle-même peu recommandable, la famille est libre de fréquenter d'autres personnes douteuses. S'il ne peut payer qu'**une partie de la pénalité** (exemple : le joueur est sur le niveau 1, emplacement 2, et Miss Hawkins, ci-dessus, assiste à son **activité**), le joueur doit payer ce qu'il peut jusqu'à atteindre le plus bas niveau de réputation possible.



3) Convier/congédier les invités comme indiqué sur les sources. Les cartes prises de la réserve (**invités communs** ou de prestige) vont dans la **main active** du joueur. Dans cet exemple, l'**activité** réussie a suscité l'intérêt de deux **invités communs** (♣) et d'un **invité de prestige** (♠). Le joueur prend le premier **invité de prestige** et le premier **invité commun** des pioches (les amis du Count Hoyos), puis, grâce à la compétence de la comtesse, il regarde les deux prochains **invités communs**, en conserve un et remet l'autre sous la pioche **Invité commun**. Le joueur montre ses nouvelles connaissances aux autres joueurs (il n'y a pas de place pour les secrets dans la société du Derbyshire) et les ajoute à sa **main active**.

Déroulement de la partie (faveurs peu communes, acheter du **marché de constructions**)

6 **Bénéficiaire de faveurs**, SUITE : la lady de chaque famille présente des symboles uniques. Lorsqu'un joueur utilise une telle carte, il a le choix entre deux actions :

regarder deux **invités communs**, en garder un et remettre l'autre sous la pioche (faveur entourée en rouge ci-dessous et évoquée à la page précédente) ou **congédier** un invité (faveur entourée en jaune ci-dessous). Pour ce qui est des cartes, seule la lady de chaque famille possède cette compétence, mais vous pouvez retrouver cette faveur sur la plupart des **tuiles Amélioration** DOMAINE. La faveur consistant à **congédier un invité** est la seule à ne pas être obligatoire ; lorsqu'une telle faveur est disponible, le joueur peut l'utiliser s'il souhaite retirer un invité de son paquet **Aristocratie** (voir **Congédier un invité**, page 11 du Glossaire).



Faveurs peu communes (carte PV, Rumeurs)

Quelques invités de marque présentent des faveurs qui ne font pas partie des trois catégories principales (argent, réputation, **convier/congédier**).

Faveur carte Points de victoire : certains **invités de prestige** peuvent avoir un réel impact sur la restauration du statut social de la famille. Dans de tels cas, une **carte PV** (habituellement obtenue à la fin d'une étape de **cour**) est attribuée à la famille. Les **cartes PV** laissent un choix aux joueurs entre obtenir une faveur ou gagner des points de victoire



de fin de partie. Les joueurs prennent alors une **carte PV** de la réserve située sur la **piste de manches** et l'utilisent de la même manière qu'une **carte PV** obtenue à la fin d'une étape de **cour** (voir **Cour**, page 13 de ce livret des règles).



Rumeurs : certains **invités communs** de réputation douteuse ont tendance à colporter des rumeurs. Ces cartes présentent une faveur nommée « attaque ». Cette faveur permet au joueur de choisir un autre joueur sur lequel il pourra colporter des rumeurs compromettantes. Le joueur ciblé baisse la réputation de son **plateau Joueur** du nombre indiqué par la faveur d'attaque, mais le joueur colportant des rumeurs *n'augmente pas* sa réputation. **Remarque** : certaines rumeurs sont tellement néfastes qu'elles impactent également la réputation de la famille (comme ici, avec Miss Oliver), mais ce n'est pas le cas de toutes (elles ne sont pas encore assez connues pour être considérées comme de vraies rumeurs).

Activité Embaucher un domestique (et faveur)

L'étape **Bénéficiaire de faveurs** indiquée sur chaque **plateau Joueur** mentionne une quatrième faveur sous la forme d'un domestique. Cette faveur n'est disponible que par le biais d'une tuile : la tuile DE DÉPART **Bureau du majordome**.

Au lieu d'**organiser une activité** sociale à l'étape 3, un joueur peut embaucher un domestique en choisissant la tuile **Bureau du majordome**. Cette action nécessite d'avoir son **majordome** de disponible (bien que le **sous-majordome** puisse le remplacer) et consiste à prendre deux



Les faveurs sont-elles obligatoires ?

Il existe trois principaux types de faveurs : l'argent en livres, la réputation et les invitations à de nouvelles personnes.

*Ces faveurs sont toutes obligatoires, à l'exception du congédiement (sous-catégorie des « invitations »). Seule une **carte Aristocratie** possède cette faveur (la lady de chaque famille), mais la plupart des **tuiles Amélioration** DOMAINE la propose.*

Les règles qui régissent le congédiement s'appliquent (voir page 11 du Glossaire), mais trois de ces règles se démarquent des autres :

- ▶ *Tout invité (hors membres de famille) peut être congédié.*
- ▶ *Vous pouvez congédier n'importe quel invité ayant assisté à l'activité qui vous a accordé la faveur de congédiement.*
- ▶ *Vous pouvez congédier un invité de votre main active ou défausse.*



domestiques de son choix de la réserve (dans la zone **Domestiques à embaucher**). Vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison de **valets de chambre**, **femmes de chambre** ou **valets de pied** (cela ne concerne pas le **sous-majordome**, qui ne peut être acquis qu'en achetant la tuile Service **Office du majordome**).

Les joueurs peuvent également utiliser le verso de la tuile **Bureau du majordome** (image ci-contre, avec le symbole Rose dans le coin supérieur droit) pour recruter un domestique d'un autre joueur ; le joueur peut alors prendre un **valet de chambre**, une **femme de chambre** ou un **valet de pied** de la zone de son choix du plateau d'un autre joueur. La grande loyauté du **majordome**, du **sous-majordome** et de l'**intendante** les empêche d'être recrutés ; ils ne considéreraient jamais une telle offre. Le **Bureau du majordome** est la seule tuile pouvant être utilisée pour une **activité** (c'est-à-dire, être placée sur le **plateau Joueur**) durant laquelle aucune **carte Aristocratie** n'est jouée.

Règle importante : les domestiques embauchés/recrutés sont placés dans la zone Domestiques utilisés du **plateau Joueur** avec le **majordome** ou le **sous-majordome** (celui qui a embauché), afin d'être guidés dans leur nouvelle maison.



7 **Acheter une tuile du marché de constructions** : le **marché de constructions** correspond aux huit emplacements du plateau de ressources où sont situées les **tuiles Amélioration** disponibles à l'achat (six emplacements dans le marché actif, en bas, et deux dans la réserve, à gauche). Ces tuiles représentent des ajouts potentiels de capitaux ou des rénovations du domaine et de ses environs. Lors d'une manche standard (à l'exception des manches de **cour**), chaque joueur peut acheter une **tuile Amélioration** du marché à l'aide de l'argent économisé ou acquis lors d'une **activité** en cours (durant la **Fête des bâtisseurs**, les joueurs peuvent acheter autant de **tuiles Amélioration** qu'ils peuvent se le permettre).



Vous pouvez choisir de ne rien acheter et de conserver votre argent (livres) sur votre **plateau Joueur** pour de futurs achats.

Le marché est régi par les règles suivantes :

Règle 1 : un seul achat autorisé par tour. L'exception à cette règle est la **Fête des bâtisseurs** sur la **piste de manches** (manche 11 en **mode standard** et manche 13 en **mode long**). Lors de cette fête, les joueurs peuvent acheter autant de tuiles qu'ils peuvent se le permettre.

Règle 2 : les joueurs ne peuvent pas acheter une **tuile Amélioration** qu'ils possèdent déjà.

Règle 3 : vous devez payer à la banque (zone présentant le symbole £ sur le plateau de ressources) la somme indiquée au-dessus de la tuile choisie du **marché de constructions**, ainsi que tout modificateur + ou - indiqué sur la tuile elle-même, dans son coin supérieur droit. Les tuiles qui représentent une amélioration plus modeste du capital sont remisées (- £), tandis que les tuiles qui représentent une amélioration conséquente du capital comportent un surplus (+ £).



Déroulement de la partie (acheter davantage du **marché de constructions**, tuiles uniques)

7

Acheter une tuile du **marché de constructions**, SUITE :

Règle 4 : placez les tuiles que vous venez d'acheter dans la colonne appropriée (par couleur/catégorie) de votre **organiseur du domaine**, face visible (le verso de chaque tuile présente une rose dans son coin supérieur droit ; aucune rose ne doit être visible). **Remarque** : les tuiles Service et **Monument** sont identiques sur leurs deux faces et ne sont jamais retirées de l'**organiseur du domaine**. Si vous achetez un monument ou la **Salle des domestiques**, prenez un **jeton Rappel** si vous n'en avez pas déjà et placez-le sur votre **plateau Joueur** ; il vous rappellera de prendre la faveur de réputation lors de vos prochains tours.

Règle 5 : après avoir acheté une tuile, faites glisser les tuiles restantes vers la gauche, afin que l'emplacement le plus à droite du **marché de constructions** soit vide. Piochez une tuile du sac et placez-la à cet emplacement. Si vous achetez plus d'une tuile durant la **Fête des bâtisseurs** (ou par le biais d'une **carte PV**), effectuez tous vos achats sans piocher de nouvelles tuiles, puis faites glisser les tuiles restantes vers la gauche, piochez un nombre de tuiles suffisant pour remplir tous les emplacements vides et placez ces dernières dans l'**ordre de leur numéro** (le plus bas à gauche). Pour ce qui est des tuiles des réserves du **marché de constructions**, suivez les règles des réserves indiquées page 12.

Règle 6 : si vous piochez une tuile déjà présente dans le marché, placez-la sur la tuile identique du marché. Si un joueur achète l'une des tuiles, celle en double reste disponible pour d'autres achats. Si le marché est renouvelé, les deux tuiles sont retirées. Remplissez chaque emplacement vide du marché. **IMPORTANT** : *ne laissez jamais d'emplacements vides dans le marché* (à moins qu'il n'y ait plus de tuiles).

Règle 7 : les joueurs peuvent acheter n'importe quelle tuile, tant qu'ils peuvent se le permettre financièrement, même si le **rang de prestige** de la tuile est supérieur à la réputation de leur famille.

Types de tuiles

Il peut y avoir quatre types différents de tuiles dans le marché : les **tuiles Amélioration** standard, les tuiles **Extension de suites**, les tuiles Service et les **tuiles Monument**. Elles représentent toutes des améliorations de capital du domaine, mais chacune fonctionne différemment.

Tuile Amélioration : type de tuiles utilisé pour **Organiser des activités** lors des prochains tours. Pour **organiser une activité**, vous devez retirer la tuile choisie de l'**organiseur** et la placer sur la zone Activité de votre **plateau Joueur**. Ce type de tuiles est le plus courant. Il indique un lieu physique, l'**activité** qui peut y être organisée, les invités à convier, les symboles des domestiques requis et les faveurs dont bénéficie tout joueur l'utilisant. Après avoir utilisée une tuile pour la première fois, retournez-la face Rose visible. Une fois sur cette face, vous ne pouvez plus la retourner de nouveau (à moins que ce ne soit une **tuile hybride**, voir page 12 de ce livret de règles).



Tuile Extension de suites : ces tuiles sont un type hybride entre une **tuile Amélioration** (recto) et une **tuile Monument** (verso, sauf pour la tuile Suite patrimoniale). Elles sont uniques en ce sens qu'un invité peut être convié à passer la nuit au domaine avec des faveurs améliorées. Voir page 12 de ce livret de règles, ainsi que l'entrée du Glossaire, page 13, pour plus de détails.

Tuile Service : tuile placée dans l'**organiseur** et y restant jusqu'à la fin de la partie (le **Bureau du majordome** est une tuile DE DÉPART). Les cinq tuiles Service offrent des avantages permanents, liés aux services, dont le joueur bénéficie jusqu'à la fin de la partie (indiqué par le symbole des flèches en cercle).



Tuile Monument : tuile placée dans l'**organiseur** et y restant jusqu'à la fin de la partie. Ces tuiles représentent des améliorations prestigieuses en matière de décoration, qui augmentent la réputation au cours du temps. À chacun des prochains tours, le joueur augmente sa réputation de 1 sur la piste de réputation pour chaque monument dans son **organiseur**.

Règles concernant les tuiles uniques

Plusieurs tuiles possèdent des règles uniques et méritent d'être passées en revue :



Grange : à chaque prochain tour, lorsqu'une tuile de la catégorie DOMAINE est jouée (même couleur/motif que l'Enclos à droite), le joueur augmente sa réputation de 1 sur la piste de réputation de son **plateau Joueur**. Cette augmentation s'effectue à l'étape **Bénéficiaire de faveurs**.



Salle des domestiques : *au début d'un tour, à l'étape 2*, le joueur qui possède cette tuile peut y placer n'importe quel domestique (source des rumeurs) disponible. Le joueur ciblé réduit sa réputation de 1, tandis que le joueur qui possède la **Salle des domestiques** augmente sa réputation de 1. Le domestique qui a colporté des rumeurs est ensuite placé dans la zone Domestiques utilisés et déplacé normalement lors des prochains tours. À partir de l'étape 3 (**Organiser une activité**), le joueur ne peut plus utiliser cette tuile à nouveau durant cette manche.



Bureau privé : il s'agit du lieu où se réunissent les membres de la famille pour gérer le domaine et planifier des événements. Organiser la fête annuelle du village au domaine familial demande beaucoup de travail. La tuile est jouée lors d'un tour standard et l'**activité** organisée est Planification de la fête du village.



Si sa famille planifie des fêtes réussies, alors à l'étape 2 du tour présentant le symbole Fête du village, le joueur augmente sa réputation de 2 (son marqueur Réputation avance de 2) et gagne 300 £. Il y a deux fêtes dans une partie en **mode standard** et trois fêtes lors d'une partie en **mode long**. La **tuile Bureau privé** ne peut être utilisée qu'une seule fois. Lorsque l'**activité** est organisée, la **tuile Bureau privé** est retournée pour révéler son avantage permanent, qui s'applique à toutes les prochaines fêtes.

Si l'**activité** Planification de la fête du village n'est pas utilisée, la famille ne reçoit pas d'argent et sa réputation au sein de la communauté locale n'augmente pas. Toutefois, le joueur conserve les 3 points de victoire indiqués au recto de la tuile, qui reflètent l'engagement de sa famille au sein de la haute société plutôt que dans le village.

Bibliothèque principale : les tuiles Essentiel ont un puissant avantage : le nombre d'invités.

En effet, les fêtes à 5, 6, 7 invités ou plus favorisent des événements extrêmement positifs. La **Bibliothèque principale**, cependant, est une tuile unique en ce sens qu'elle est réservée à la famille et génère deux faveurs uniques : Piocher une **carte Objectif** au recto et Piocher une **carte Points de victoire** au verso.



La faveur Piocher une **carte Objectif** de la **Bibliothèque principale** diffère de celles de la **piste de manches**, car le joueur ne prend que la première **carte Objectif** de la pile. *Cette carte est un objectif rapportant des points supplémentaires* ; dans une partie standard, les joueurs marquent les points de 3 **cartes Objectif** (4 en **mode long**). L'objectif de la **Bibliothèque principale** s'ajoute à ce total. Au verso de la tuile, la faveur consiste à piocher la première **carte Points de victoire** de la pioche.

Déroutement de la partie (Tuiles uniques SUITE, réserve du marché, actions spéciales)

7

Acheter une tuile du **marché de constructions**, SUITE :

Règles concernant les tuiles uniques, SUITE

Tuiles hybrides : les **tuiles hybrides** sont des tuiles bonus uniques. Elles représentent une pièce ou un espace extérieur polyvalent. Ainsi, le type de tuile change selon l'**activité** (le recto est de couleur/catégorie différente du verso).



Les règles suivantes concernent uniquement les **tuiles hybrides** :

- ▶ Le symbole Fleur blanche souligné indique le recto de la tuile ; ce côté doit être face visible dans le marché et dans l'**organisateur** lorsque la tuile est placée sous la catégorie de tuile appropriée après avoir été achetée. Les points de victoire indiqués sur le recto peuvent compter pour une **cour** dans cette catégorie.
- ▶ La couleur du verso correspond à celle du fond derrière le symbole Domestique du recto.
- ▶ Après qu'une tuile a été utilisée pour une **activité** (jouée sur un **plateau Joueur**), elle est retournée et placée sous sa nouvelle catégorie de tuile (par exemple, la Salle verte ci-dessus commence comme une tuile Essentiel, puis après avoir été utilisée pour organiser une Réunion philanthropie, elle est retournée et placée sous la catégorie Prestige de l'**organisateur** ; la Salle verte peut alors être comptabilisée lors d'une manche de **cour** avec le thème PRESTIGE).
- ▶ Si une tuile est utilisée une deuxième fois pour **organiser une activité**, elle est de nouveau retournée et placée sous sa catégorie de tuile initiale. Ainsi, le mécanisme des **tuiles hybrides** permet de les retourner à volonté pour passer d'une catégorie à une autre.

Tuiles Extension de suites : il y a trois tuiles Suite, dont deux qui possèdent des règles uniques : la Suite de la reine et la Suite cœur de lion. Ces tuiles doublent les faveurs et se transforment en monument après leur première utilisation.



La **Suite de la reine** permet de **convier un invité de prestige** de la **main active** du joueur et de doubler une faveur de cet invité (au choix du joueur). Le joueur doit fournir les domestiques demandés par l'invité. Une fois utilisée, la tuile est retournée et devient un monument.



La **Suite cœur de lion** permet au joueur de **convier un invité de prestige**, qui n'est pas actuellement dans son paquet **Aristocratie**, à séjourner dans sa demeure. Le joueur prend le premier **invité de prestige** de la réserve, qui séjourne immédiatement dans la Suite cœur de lion ; toutes les faveurs de cet invité sont doublées. Le joueur N'A PAS à fournir les domestiques demandés par cet invité ; le **majordome** se charge de lui offrir une



hospitalité parfaite. Cette tuile ne peut être utilisée qu'une seule fois pour cette action, puisqu'elle se transforme en monument après utilisation. Le nouvel invité est ensuite placé dans la **défausse** du joueur.

Réserve du marché de constructions

Lors d'une partie, la **réserve du marché de constructions** s'active deux fois. Cette réserve permet de retirer les tuiles de faible valeur du marché au fur et à mesure que la réputation des joueurs augmente.

Réserve de tuiles Service : après la fin de la première **cour**, la réserve de tuiles Service s'active et les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- ▶ Retirez toutes les tuiles SERVICE actuellement dans le marché et placez-les sur l'emplacement Réserve de tuiles Service.
- ▶ Placez des tuiles sur les emplacements vides du marché. Si vous piochez des tuiles Service, placez-les dans la réserve et piochez de nouvelles tuiles pour remplir le marché.
- ▶ Jusqu'à la fin de la partie, chaque fois que vous piochez une tuile Service, placez-la dans la réserve et piochez une autre tuile pour remplir le marché.
- ▶ Les joueurs peuvent consulter les tuiles de la réserve à tout moment et y effectuer des achats. Les joueurs peuvent acheter plusieurs tuiles de la réserve à l'occasion de la **Fête des bâtisseurs**.

Réserve de tuiles de rang de prestige 1 (RP 1) : après la fin de la deuxième **cour**, la réserve de tuiles de RP 1 s'active et les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- ▶ Retirez toutes les tuiles de RP 1 du marché et placez-les sur l'emplacement Réserve de tuiles de RP 1.
- ▶ Placez des tuiles sur les emplacements vides du marché. Si vous piochez des tuiles de RP 1, placez-les dans la réserve et piochez de nouvelles tuiles pour remplir le marché.
- ▶ Jusqu'à la fin de la partie, chaque fois que vous piochez une tuile de RP 1, placez-la dans la réserve et piochez une autre tuile pour remplir le marché.
- ▶ Les joueurs peuvent consulter les tuiles des deux réserves à tout moment et y effectuer des achats. Les joueurs peuvent acheter plusieurs tuiles des réserves à l'occasion de la **Fête des bâtisseurs**.

Actions spéciales

Le terme **actions spéciales** (AS) se réfère à une certaine classe d'actions par lesquelles tout joueur peut échanger de la réputation contre des livres, **renouveler ses domestiques** ou renouveler le **marché de constructions**. Chaque **plateau Joueur** liste ces actions (voir page 22 du Glossaire). Les trois AS sont les suivantes :

- ▶ **Emprunter des livres (£)** : à tout moment durant son tour, un joueur peut emprunter une quantité illimitée de livres tant qu'il lui reste de la réputation. Toutes les 100 £ empruntées ainsi, le joueur doit diminuer sa réputation de 2.
- ▶ **Renouveler des domestiques** : à tout moment durant son tour, un joueur peut renouveler autant de domestiques qu'il souhaite tant qu'il lui reste de la réputation. Pour chaque domestique renouvelé ainsi, le joueur doit diminuer sa réputation de 3.
- ▶ **Renouveler le marché de constructions** : à tout moment durant son tour, un joueur peut renouveler le **marché de constructions une fois seulement**, à condition qu'il lui reste de la réputation. Pour renouveler le marché ainsi, le joueur doit diminuer sa réputation de 4.

Comment renouveler le marché : retirez les tuiles du marché et mettez-les de côté (les tuiles de la réserve SERVICE ou de RP 1 ne sont jamais concernées par l'action Renouveler le marché). Piochez de nouvelles tuiles pour remplir le marché et placez-les dans l'**ordre de leur numéro** ; empilez les tuiles en double et utilisez la réserve si elle est activée (voir **Réserve du marché de constructions** ci-dessus). Ne laissez aucun emplacement vide dans le marché. Remettez dans le sac les tuiles préalablement retirées et mises de côté.



Cour et passer

8 Nettoyer son plateau Joueur : déplacez les domestiques qui ont participé à une **activité** dans la zone Domestiques utilisés de votre **plateau Joueur**. Remettez la **tuile Amélioration** qui vient d'être utilisée dans votre **organiseur du domaine**. Si vous avez organisé cette **activité** pour la première fois, retournez la tuile sur la face présentant une rose dans son coin supérieur droit. Si vous l'avez déjà retournée, ne la retournez PAS DE NOUVEAU (les tuiles utilisées pour des **activités** ne peuvent être retournées qu'une seule fois, à l'exception des **tuiles hybrides**). Placez les membres de l'**aristocratie** ayant assisté à l'**activité** dans votre **défausse**, face visible. Votre tour prend fin et c'est au tour du prochain joueur dans le sens horaire. Lorsque tout le monde a joué son tour, avancez le pion blanc d'une case sur la **piste de manches**. Les joueurs continuent ainsi les tours en sens horaire. **Après une manche de cour en fin de saison**, le pion du premier joueur est passé au prochain joueur dans le sens antihoraire (joueur de droite). Une nouvelle **carte Thème** est révélée et une nouvelle saison débute. S'il s'agit de la dernière saison, passez directement au décompte des points final.

Passer

Si un joueur choisit de **passer**, l'étape 2 du tour standard (voir page 8) s'applique tout de même ; il est affecté par tout événement spécial indiqué sur la **piste de manches** (comme indiqué à droite de la page 6), il collecte toujours la réputation octroyée par ses monuments et peut utiliser la tuile **Salle des domestiques** (s'il en possède une). Lorsque le joueur passe, il doit également effectuer ce qui suit :



- ▶ Le joueur **renouvelle ses domestiques**, en plaçant tous ses domestiques dans la zone Domestiques disponibles de son **plateau Joueur**.
- ▶ Le joueur **reprend sa défausse**, créant ainsi une **main active** composée de toutes ses cartes **Aristocratie**. Tous les membres de l'**aristocratie** sont alors de nouveau disponibles pour assister à une **activité**.
- ▶ Puis, le joueur choisit entre les deux options suivantes :
 - 1) **collecter 200 £ de loyers de locataires**, en prenant 200 £ de la réserve, ou
 - 2) refuser les 200 £ de loyers de locataires afin de **renouveler le marché de constructions** (voir **Comment renouveler le marché**, page 12).
- ▶ Le joueur peut ensuite acheter une tuile du **marché de constructions**. Remarque : il n'est pas judicieux de renouveler le marché sans avoir assez de livres à disposition pour effectuer des achats ; une telle action ne profite qu'au prochain joueur dans l'ordre du tour.

Cour

L'arrivée de **Charles et Elizabeth Fairchild**, tous deux célibataires, en âge de se marier, raffinés et extrêmement riches, dans un coin relativement modeste du Derbyshire mobilise les esprits, les cœurs et les conversations de tous les membres de l'élite sociale à moins d'une journée de calèche.

Les joueurs représentent des familles sortant tout juste d'une longue période de difficultés financières et ayant pour but de réhabiliter leur statut. L'un des meilleurs moyens d'améliorer une fortune familiale est d'assurer un lien (par le mariage) avec une famille riche et respectable. Dans le jeu *Obsession*, **Charles et Elizabeth Fairchild** constituent les meilleurs partis et sont le centre d'attention de l'évènement saisonnier de **cour**.

En **mode standard**, un évènement de **cour** a lieu à la case 4, 8, 12 et 16 de la **piste de manches**. En **mode long**, un évènement de **cour** est prévu à la case 5, 10, 15 et 20 de la **piste de manches** (au verso). Ces évènements présentent le symbole d'un couple de l'époque victorienne et indiquent le terme « **cour** ».

Pour ouvrir la **cour** (**cour** par défaut), une **carte Thème** est révélée au début de la saison. Les trois premiers évènements de **cour** sont comptabilisés uniquement pour la **carte Thème** révélée lors de la saison. Le dernier évènement de **cour** est comptabilisé pour les quatre **cartes Thème** cumulées.



Les trois premiers évènements de cour

La **carte Thème** est révélée au début de la saison. Elle représente une catégorie d'amélioration hautement appréciée par les jeunes Fairchild (ESSENTIEL, SERVICE, DOMAINE, PRESTIGE et SPORT). Les joueurs effectuent ensuite trois manches standard axées sur les **activités**. À la fin de la saison, les joueurs comptabilisent les points de victoire (PV) des **tuiles Amélioration** présentes dans leur **organiseur** sous la catégorie révélée. Dans l'exemple ci-contre, le joueur obtient 3 PV pour une **cour** de PRESTIGE (total des deux tuiles qu'il possède dans la catégorie Prestige).



Le joueur qui obtient le plus de PV reçoit la visite du Fairchild de son choix. Il prend alors la carte représentant le Fairchild choisi depuis la **piste de manches** et la place dans sa **main active**. Il la conserve tout au long de la saison suivante et peut ainsi inviter le ou la jeune Fairchild à ses **activités**, en respectant les règles habituelles des invités.

Remarque : avant de débiter la manche de **cour**, le joueur qui a remporté la **cour** précédente doit remettre la carte Fairchild qu'il a obtenue sur la **piste de manches** (qu'elle ait été utilisée ou non) afin de la rendre disponible. Cela ne concerne pas la première **cour** (manche 4) car, étant donné qu'il s'agit de la première, aucun joueur ne détient de carte Fairchild. Cela ne s'applique pas non plus s'il y a eu une égalité lors de la **cour** précédente (voir ci-dessous), car personne ne détient de carte Fairchild.

Le vainqueur de la **cour** prend également une **carte Points de victoire** de la **piste de manches**, regarde la faveur et place la carte, face cachée, près de son **plateau Joueur**. Les **cartes Points de victoire** laissent un choix aux joueurs entre gagner le nombre de PV indiqué sur la carte (3, 4 ou 5) ou obtenir une faveur pouvant être utilisée à tout moment par les joueurs durant leur tour (s'ils renoncent aux PV). La carte ci-contre permet de gagner 4 PV ou 3 réputations au choix. Le joueur ne doit pas obligatoirement effectuer son choix au moment où il obtient la carte ; à tout moment durant son tour, avant le début du décompte des points final, il peut opter pour la faveur en révélant la carte et en renonçant aux PV.

Égalité pour la cour : en cas d'égalité entre des joueurs dans une même catégorie, chaque joueur prend une **carte PV**, mais aucun des jeunes Fairchild ne passera la saison suivante avec l'un des prétendants ; les Fairchild n'arrivent pas à décider à quelle famille rendre visite !



Dernier évènement de cour

À la manche 16 en **mode standard** (manche 20 en **mode long**), les joueurs comptabilisent les PV des **tuiles Amélioration** de leur **organiseur** sous **CHAQUE** catégorie révélée. Si un thème apparaît deux fois, les PV de cette catégorie sont comptabilisés deux fois, reflétant la passion dévorante des Fairchild pour le style de vie associé à ce type d'amélioration doublé. Dans l'exemple ci-dessus, les **cartes Thème** révélées témoignent d'un amour du plein air, des jardins, des animaux et de l'équitation, accompagné d'une équipe de **valets de pied** ; un pique-nique officiel dans le Jardin français pourrait être élu comme **activité** favorite. Cette **cour** serait bien différente d'une comportant deux thèmes Essentiel, un Prestige et un Service. Cette dernière témoignerait d'un amour pour les bibliothèques et d'un attrait pour les repas formels, les galeries et autres **activités** d'intérieur.

Le joueur qui obtient le plus de PV place la carte Fairchild de son choix dans son paquet de cartes pour le décompte des points final. Le vainqueur de la **cour** prend également une **carte Points de victoire** de la **piste de manches**. **Remarque** : si la carte indique une faveur, le joueur peut l'utiliser avant le décompte final s'il le souhaite.

Départager les égalités : en cas d'égalité entre des joueurs pour le total des quatre catégories de thème, le joueur qui possède la réputation la plus élevée remporte la dernière **cour**. Si l'égalité persiste, personne ne remporte la carte de **Charles ou Elizabeth Fairchild**, mais tous les joueurs à égalité piochent une **carte PV**.

Décompte des points final

Décompte des points final

Après le dernier événement de **cour**, déplacez le pion de la **piste de manches** sur la case centrale présentant le symbole Cloches de mariage ; il est temps de voir qui parmi vous sort vainqueur de cette compétition et de cette partie ! Pour le décompte des points final, utilisez le carnet de score afin de comptabiliser les points de victoire pour les sept catégories suivantes :

1. PV des tuiles Amélioration

Comptabilisez les PV indiqués dans le coin inférieur droit de chacune des **tuiles Amélioration** de votre **organiseur**, y compris les monuments.

EXEMPLE : dans l'**organiseur du domaine** ci-contre, le joueur finit la partie avec 13 **tuiles Amélioration**.

Il additionne les chiffres blancs figurant dans le coin inférieur droit de chaque tuile et obtient un total de 24 PV.

Organiseur du domaine				
ESSENTIEL	SERVICE	DOMAINE	PRESTIGE	SPORT
BUREAU PRIVE Fête du village 1 ESSENTIEL	BUREAU DU MAJORDOME Embaucher des domestiques 1 SERVICE	GLORIETTE PRINCIPALE Attention Fox 1 DOMAINE	SALON PRINCIPAL Café 1 PRESTIGE	TERRAIN DE BOWLING Faire du bowling 1 SPORT
BIBLIOTHÈQUE NORD Annuler les visites 4 ESSENTIEL	SALLE DE BROSSAGE Compétence du valet de pied 1 SERVICE	ENCLOS Acquisition d'un nouveau cheval 1 DOMAINE	SALLE VERTE Réunion philanthropique 3 PRESTIGE	COURT DE TENNIS Faire ses gammes 2 SPORT
	GRANGE Bon entretien 1 SERVICE	CONSERVATOIRE À PIGNONS Promenade romantique 3 DOMAINE	SUITE CŒUR DE LION MONUMENT 6	

2. PV des cartes Aristocratie

Comptabilisez les PV indiqués dans le coin supérieur droit de chacune des cartes de votre paquet **Aristocratie** (**main active** et **défausse**), qu'ils soient positifs ou négatifs.

EXEMPLE : les cartes ci-dessous représentent les cartes avec PV (positifs comme négatifs) du paquet **Aristocratie** d'un joueur, autres que ses cartes Famille. Ce joueur avait un paquet bien fourni, mais la plupart des **invités communs** ne rapportent pas de PV. Le joueur ajoute les 8 PV de sa famille (ce nombre est le même pour toutes les familles, à l'exception des Asquith ; en effet, la comtesse douairière rapporte 1 PV supplémentaire, ce qui fait donc un total de 9) aux PV des cinq invités ci-dessous, ce qui lui fait un total de 21 PV.



3. PV des cartes Objectif

Comptabilisez les PV de chaque objectif complété.

EXEMPLE : ce joueur a terminé la partie avec 3 **cartes Objectif**. Il a atteint le niveau de réputation maximum (comme l'indique le compteur Max avec le drapeau britannique sur son **plateau Joueur**). Il est également parvenu à acheter la Bibliothèque Nord et le Conservatoire, ce qui lui a permis de remplir un objectif difficile à atteindre. Il n'a toutefois pas fini la partie avec trois **femmes de chambre**. Ce joueur a donc obtenu 19 PV pour avoir rempli deux de ses trois objectifs.



4. PV pour la réputation

Calculez les PV pour la réputation indiquée sur votre **plateau Joueur**.

EXEMPLE : le nombre de PV gagnés pour la réputation correspond au total des valeurs indiquées à chaque niveau atteint, ce qui fait que le niveau le plus élevé est celui qui vaut le plus de PV (voir le tableau des PV en **mode standard** et en **mode long** ci-contre).

Mode standard, 16 manches

Niveau de réputation de la famille	Points de victoire à la fin de la partie
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Max	28

Mode long, 20 manches

Niveau de réputation de la famille	Points de victoire à la fin de la partie
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
Max	45

5. PV pour les domestiques

Gagnez 2 PV par domestique présent sur votre **plateau Joueur**, qu'il importe son type (les **majordomes**, **sous-majordomes** et **intendantes** valent chacun 2 PV, tout comme les **valets de chambre**, **femmes de chambre** et **valets de pied**).

6. PV pour la richesse

Gagnez 1 PV toutes les 200 £ restantes sur votre **plateau Joueur**, arrondies à l'inférieur. Les livres supplémentaires ne rapportent aucun PV. Par exemple, 500 £ arrondies à l'inférieur, donnent 400 £ qui rapportent 2 PV ; les 100 £ supplémentaires ne comptent pas.

7. Cartes PV

Révéléz vos **cartes PV** et comptabilisez-les.



EXEMPLE : ce joueur a remporté deux événements de **cour** et a choisi de ne pas échanger ses PV contre les faveurs. Il ajoute donc 9 PV à son total.

Calculez les **SCORES FINAUX** et annoncez le vainqueur.

Départager les égalités : en cas d'égalité, le joueur qui possède la carte Fairchild dans son paquet **Aristocratie** l'emporte. Si aucun des joueurs à égalité n'a de carte Fairchild, celui qui possède la réputation la plus élevée sur son **plateau Joueur** l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire. **IMPORTANT** : celui qui a le plus de PV l'emporte ; il n'est pas nécessaire d'avoir une carte Fairchild en main pour remporter la partie.

Mode solo

La mécanique de jeu centrale d'*Obsession* est l'organisation d'évènements, qui se fait de manière indépendante par chacun des adversaires. *Obsession* se prête donc naturellement au mode solo.

Mise en place

Les pages 3, 4 et 5 de ce livret de règles décrivent la mise en place. Pour le mode solo, suivez ces règles en tenant compte des modifications suivantes :

- ▶ Ordre des joueurs : le joueur solo (JS) joue toujours en premier.
- ▶ Choix du **plateau Joueur** : le JS peut choisir n'importe quel **plateau Joueur**.
- ▶ Mise en place de la zone Joueur : la procédure d'acquisition des cartes Famille, Domestique, **Invité de départ** et **Objectif**, ainsi que la mise en place de la piste de réputation et de l'**organisateur du domaine** sont identiques à celles indiquées page 3 de ce livret de règles.
- ▶ Mise en place de la **piste de manches** et du plateau de ressources : suivez la mise en place pour deux joueurs en utilisant la face **mode standard** de la **piste de manches**.
- ▶ Utilisez la **variante** Fermer la **cour** (voir **Variante** Jane Austen, page 28 du Glossaire).

Choix de l'adversaire

Obsession propose douze adversaires pour le mode solo : quatre de niveau expert, quatre de niveau intermédiaire et quatre de niveau débutant. Prenez les cartes Adversaire mode solo. Chaque carte présente le nom et le symbole d'un adversaire, sa difficulté, son score de base en gros caractères noirs et un tableau indiquant le développement de son domaine au cours du temps, afin de déterminer le vainqueur des **cours**. Le JS choisit un adversaire parmi ces douze cartes et le place à côté de son **plateau Joueur**.

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

Prenez le dé à 20 faces et la carte Solo contenant l'IA du **marché de constructions**, qui ajoute de la concurrence pour les achats de **tuiles Amélioration** du marché et cible fortement les **monuments**. Placez la carte IA mode solo et le dé à côté de la carte Adversaire choisie.

Déroulement de la partie

Vous avez mis le jeu en place et choisi votre adversaire ; il est temps de jouer ! Suivez le déroulement de la partie décrit de la page 8 à la page 13 du livret de règles et divisé en huit étapes. À la fin de son tour, après avoir acheté une tuile du **marché de constructions** et nettoyé son plateau, le JS lance le dé à 20 faces pour voir si l'adversaire pillera une tuile (si tel est le cas, il faudra retirer une tuile du marché).

Faites attention à la position des emplacements du **marché de constructions** (en jaune), car la carte IA solo s'y réfère à chaque tour de l'IA.



Remarque sur la réserve du marché de constructions : bien que la gestion du **marché de constructions** ait changé entre la première et la deuxième impression d'*Obsession*, le mode solo peut se jouer avec l'un ou l'autre système de marché. Les premiers tests avec les réserves du marché (voir page 12) révèlent que les **cours** dont le thème est Service sont plus faciles à gagner et que les objectifs sont plus faciles à remplir (ce qui aide le JS), mais que l'action de pillage, qui ignore les réserves, a plus de conséquences (elle concerne généralement les tuiles de plus grande valeur).

Nouvelle règle du marché en mode solo : si l'IA récupère une tuile en double dans le marché, les deux tuiles sont retirées du jeu.

Si aucun monument n'est proposé dans le marché, référez-vous à la colonne **Tour standard** de la carte IA.

Après avoir lancé le dé, retirez la tuile de l'emplacement correspondant (n'en retirez aucune si vous obtenez une valeur entre 16 et 19 ; renouvelez le marché si vous obtenez 20). La tuile est retirée du jeu. Puis, faites glisser les tuiles vers la gauche, piochez une nouvelle tuile du sac et placez-la sur l'emplacement le plus à droite.

Résultat du dé	Tour standard	Tour Monument
1-4	Position 1	Monument
5-7	Position 2	Monument
8-10	Position 3	Position 1
11-12	Position 4	Position 2
13-14	Position 5	Position 3
15	Position 6	Position 4
16-19	Aucun achat	Aucun achat
20	Renouveler	Renouveler

Si aucun achat, prochain tour : 5 en moins

Si un monument est proposé dans le marché, référez-vous à la colonne **Tour Monument** de la carte IA (s'il y a plus d'un monument, l'IA cible le moins cher).

Si vous obtenez une valeur entre 16 et 19 (aucun achat), soustrayez 5 à la valeur du dé à la prochaine manche (il ne peut pas y avoir deux résultats « aucun achat » à la suite). Si vous obtenez 20 et que le marché est renouvelé, l'adversaire n'effectue aucun achat et son lancer de dé sera modifié à la prochaine manche (-5 à la valeur du dé à la prochaine manche). Avancez le pion de la **piste de manches** d'une case et commencez la manche suivante.

Cour

Lorsque le pion de la **piste de manches** atteint une case **Cour**, révèlez une **carte Thème**. La **cour** se déroule comme indiqué à la page 13 de ce livret de règles, à cette exception près : le JS compare son total de PV pour le thème révélé à la valeur de thème appropriée indiquée sur le tableau de la carte de l'adversaire. Par exemple (le JS joue contre Edén, carte ci-contre), si le thème révélé à la saison 2 est PRESTIGE, le JS compare son total de PRESTIGE à la valeur 3, qui représente le total de PRESTIGE d'Edén à la saison 2. Si le JS l'emporte, il gagne une **carte PV** et la carte de l'un des Fairchild comme d'habitude. S'il perd, la première **carte PV** de la pioche est placée face cachée (sans la regarder) à côté de la carte de l'adversaire. Ces points seront ajoutés à son score de base indiqué en gros caractères noirs sur sa carte Adversaire mode solo lors du décompte des points final. En cas d'égalité, le JS et l'adversaire gagnent tous deux une **carte PV**.

Pour la dernière **cour**, si l'adversaire gagne, il ne reçoit pas seulement une **carte PV**, mais également une carte Fairchild (qui lui serviront toutes deux lors du décompte des points final).

Décompte des points final

Après le dernier événement de **cour**, le JS comptabilise ses PV normalement, à l'aide du carnet de score. Il compare ensuite ce total au total du score de base de l'adversaire (indiqué sur la carte, en gros caractères noirs) et des **cartes PV** qu'il a gagnées durant les événements de **cour**, ainsi que 8 PV pour la carte Fairchild, le cas échéant. Celui qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le JS l'emporte toujours.

Exceptions

- ▶ **Bureau du majordome** : le JS ne peut embaucher que des domestiques, il ne peut pas recruter chez l'IA.
- ▶ **Salle des domestiques** : le JS peut toujours déployer un domestique pour augmenter sa réputation de 1, mais cela n'affecte en aucun cas l'adversaire solo.
- ▶ **Cartes Aristocratie** : si des **cartes Aristocratie** comportent un élément d'attaque (Colporter des rumeurs), aucune attaque n'a lieu. Ces cartes sont considérées comme des invités indésirables (leurs PV négatifs comptent lors du décompte des points final, à moins que l'invité n'ait été congédié).

Mode difficile, variante Monuments : pour augmenter considérablement la difficulté d'une partie avec l'IA, ajoutez les PV de tous les monuments pillés par l'IA au score de base de l'adversaire, en plus des **cartes PV** gagnées durant les événements de **cour** et des PV de la carte Fairchild, le cas échéant.

Contexte thématique des faveurs

Qu'est-ce qu'une activité ?

La mécanique du jeu *Obsession* repose sur l'organisation d'**activités** sociales. Bien que tous les éléments de ces rassemblements se doivent de correspondre au thème du jeu (histoire, titres, lieux, personnes, etc.), ce sont les **faveurs** découlant de ces **activités** qui font réellement avancer le jeu. Le thème ayant une place très importante dans *Obsession*, les faveurs se doivent également d'avoir un sens thématique.

Pour commencer, lorsque vous organisez une **activité** sociale (par exemple, une partie de bowling sur le Terrain de bowling), gardez à l'esprit qu'elle constitue le point central d'une visite durant généralement plusieurs jours. Voyager dans la campagne de l'Angleterre des années 1860 n'était ni rapide ni confortable. Les invités venant de loin séjournaient généralement plusieurs jours. De plus, sachez que les membres de la famille sont toujours présents, peu importe qu'ils aient participé ou non à l'**activité**.

Il est important de comprendre que les faveurs ne sont pas réellement obtenues directement après l'**activité**. Ceci est vrai pour ce qui est de la mécanique du jeu, mais pas du monde réel sur lequel notre jeu est basé. Vous organisez deux, voire trois, événements sociaux dans votre domaine par saison, une période qui s'étend sur plusieurs mois.

Une visite est planifiée, des provisions sont achetées et tout le monde se prépare, puis les invités arrivent et profitent d'une **activité** remarquable. Les conversations commencées sur le Terrain de bowling se poursuivent dans le Salon et la Salle à manger. Après un séjour de plusieurs jours, les invités partent petit à petit, à leur convenance.

Il n'y a eu aucun échange d'argent, aucun nouveau lien, aucune réaction locale indiquant que votre famille a évolué, car personne n'est au courant pour l'instant. Que vous congédiez quelqu'un en criant « Sortez de chez moi ! » est hautement improbable, quoique possible. Vous avez eu des visiteurs pendant quelques jours et certaines **activités** se sont démarquées (celles que vous avez organisées). La nouvelle se propage lentement au sein de la société locale. Durant les semaines qui suivent la visite, les conséquences de votre incursion dans la haute société se concrétisent :

- ▶ Au marché, nos domestiques mentionnent fièrement le nom d'un visiteur distingué de Londres à la **femme de chambre** de Lady York, qui en informe la vicomtesse.
- ▶ Lady Cavendish apprend que la sœur aînée de sa chère amie, qui est venue la voir, passera bientôt dans le village. Elle envoie immédiatement une invitation à ces deux ladies pour jouer à des jeux de casino dans le Petit salon.
- ▶ Les instructions données par le comte à son banquier, basées sur une information concernant les tensions internationales provenant d'un parlementaire bien placé, lui permettent de protéger un investissement étranger.

C'est ainsi que les faveurs sont nées.

Le pouvoir des faveurs

Examinons les trois faveurs principales de plus près.

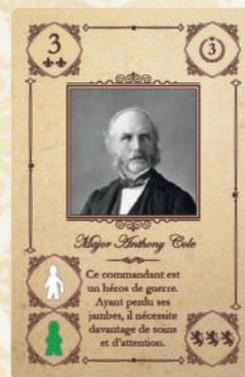


Peter, Viscount Townshend (300 £) : un invité qui accorde une faveur financière possède souvent un texte contextuel décrivant ses nombreux voyages ou contacts au sein de la société politique (où les lois gouvernementales et le favoritisme profitent généralement à l'**aristocratie**).

Le Viscount Townshend, expert en viande de cheval, rend visite au Earl of Asquith pour voir ses nouveaux chevaux. Le vicomte ne séjourne que peu de temps, car des affaires urgentes l'attendent à Londres, et part le troisième jour après une chevauchée matinale avec les chiens de chasse. Durant son séjour, l'Earl apprend que la récolte de thé en Inde est mauvaise et, quelques jours plus tard, son banquier fait un pas vers l'avenir du thé.

Major Anthony Cole et Hon. Albert Plantagenêt

(3 réputations chacun) : un invité qui accorde une faveur de réputation a un **rang de prestige** élevé, des contacts de bonne réputation ou une histoire personnelle impressionnante qui lui donne une bonne image auprès de la famille d'accueil (par exemple, un militaire admirable et respecté de tous, une femme accomplie ou un homme de noble lignée).



La famille Asquith passe une après-midi dans le Salon avec Albert Plantagenêt et Anthony Cole. La famille porte une forte tradition militaire et l'héroïsme du Major Cole sur le Continent lui est d'un grand intérêt. Personne ne peut ignorer l'histoire des Plantagenêts (pas d'inquiétude, si vous ne la connaissez pas, Albert vous la racontera).

Plus tard dans la semaine, après le départ des invités, des domestiques faisant des courses au village décrivent avec des termes élogieux les bons et formidables invités. Cela arrive aux oreilles du **vale de chambre** du vicomte Ponsonby et donc au vicomte lui-même, qui parle par la suite des visiteurs à ses amis (de manière légèrement envieuse). La nouvelle se répand. Les gens, certains gracieusement, d'autres avec envie, reconnaissent que les Asquith se portent plutôt bien.

Hon. Regina Washburn (1 réputation, invitation de prestige) : un invité qui accorde une faveur d'invitation possède souvent un texte contextuel décrivant ses liens sociaux.

Après avoir rendu visite aux Asquith et passé du temps dans leur nouveau Jardin anglais, Regina Washburn retourne chez elle et s'extasie devant sa mère des magnifiques digitales de la comtesse. La vicomtesse Hampton (sa mère) suggère à



Regina d'emmener son amie Lady Suffolk les voir, puisqu'elle est amatrice de fleurs en tout genre. Le mois suivant, lors d'un bal, Regina s'entretient avec Lady Suffolk. Elles conviennent qu'il faut absolument que Lady Suffolk voie le jardin. Regina envoie une lettre à Lady Asquith le jour suivant. Un nouveau lien est alors créé.

Dans le jeu *Obsession*, vous adoptez le doux rythme de la vie anglaise du 19^e siècle. Vous améliorez votre domaine, faites la cour aux Fairchild et réhabilitez la réputation de votre famille de manière progressive, thématique et historique.

Questions fréquentes

Q : Comment gérer ses cartes Objectif ?

Page 6

Q : Où trouver une explication des symboles de la piste de manches ?

Page 6 (à droite)

Q : Quelles sont les compétences spéciales du sous-majordome, de l'intendante et du vale de pied ?

Page 9 (en haut, à gauche)

Q : Où trouver une explication des différents faveurs (réputation, convier, congédier) ?

Pages 9 et 10

Q : Comment fonctionnent les tuiles hybrides et Suite ?

Page 12 (à gauche)

Q : Comment renouveler le marché de constructions ?

Page 12 (en bas, à droite)

Q : Comment effectuer le décompte des points final ?

Page 15

Q : À quoi servent les 6 petites boîtes de rangement rectangulaires ?

6 boîtes de rangement sont incluses dans cette boîte. Chacune porte le nom d'une famille d'*Obsession* (les 4 du jeu de base, celle de l'extension *Wessex* et la famille Howard de l'extension *Upstairs, Downstairs*). Vous pouvez y ranger le matériel propre à chaque famille, nécessaire pour commencer la partie (compteurs Réputation, domestiques de départ, les 4 cartes des membres propres à chaque famille et les 5 **tuiles Amélioration** de départ, ainsi que le bonus de la famille, le cas échéant).