



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



Upstairs Downstairs

Une extension d'*Obsession*

Conception/Testeurs

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

Contenu

Le jeu de base *Obsession* est indispensable pour jouer avec l'extension *Upstairs, Downstairs* (et tous les éléments contenus dans cette boîte). Ce livret de règles aborde les thèmes suivants :

- ▶ **Pages 2 à 4** : matériel et instructions d'intégration au jeu de base
- ▶ **Page 5** : trois modifications des règles de la 1^{ère} édition d'*Obsession*
- ▶ **Page 6** : explication du nouveau mécanisme des domestiques supplémentaires
- ▶ **Pages 7 et 8** : règles propres aux domestiques de l'extension *Upstairs, Downstairs* (cuisinière, garçon de salle, femme de chambre en chef et homme de maison)
- ▶ **Page 9** : explication de la nouvelle règle Passer/Embaucher de l'extension *Upstairs, Downstairs*
- ▶ **Page 10** : mise en place de l'extension *Upstairs, Downstairs* et explication du draft des domestiques
- ▶ **Page 11** : règles pour 5 et 6 joueurs
- ▶ **Page 12** : règles du *mode compétitif en équipe*
- ▶ **Pages 13 et 14** : règles du *Mode Solo Enjeux du domaine*
- ▶ **Page 15** : règles du *Tableau Obsession* et des étapes (objectifs publics)
- ▶ **Page 16** : règles des nouvelles tuiles Amélioration



Remarque du créateur : si vous avez acquis le jeu de base *Obsession* en même temps que cette extension, il est primordial que vous appreniez les règles du jeu de base et que vous jouiez plusieurs parties avant d'inclure les domestiques de *Upstairs, Downstairs*. Assurez-vous d'être à l'aise avec la mécanique du jeu de base avant d'y ajouter la complexité de cette extension.

Dan Hallagan

Remarque de l'éditeur Super Meeple : bien que le jeu de base soit déjà dans sa seconde version chez Super Meeple, nous avons fait le choix de conserver ce qui est évoqué au sujet de la première version et de son matériel pour les personnes détentrices de la première version en VO qui souhaitent y intégrer cette extension sans acheter la nouvelle version du jeu de base.

Lorsque le mode de jeu à 6 joueurs est évoqué, cela sous entend d'être en possession de l'extension Wessex vendue séparément.

Remerciements propres à la deuxième impression : un grand merci à David Cross et Larry Schneider pour les tests et le contrôle qualité.

Matériel et instructions d'intégration

L'extension *Upstairs, Downstairs* est extrêmement fournie. Elle contient du matériel supplémentaire pour jouer à 5 ou 6, trois nouveaux modes de jeu, des nouvelles tuiles et des cartes Étape. Vous trouverez des instructions détaillées pour tous ces éléments au cours des trois prochaines pages.



Plateau Joueur de la famille Howard (1)

Le plateau Joueur Howard ajoute une famille supplémentaire dont le bonus permet de commencer avec une cuisinière (l'une des domestiques de *Upstairs, Downstairs*).

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

La famille Howard ne peut être utilisée qu'avec l'extension *Upstairs, Downstairs*.



Organiseur du domaine (1)

5^e copie de l'organiseur du domaine de base.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Cet organisateur s'intègre directement au jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière.



Tuiles DE DÉPART (10)

Ces 10 tuiles DE DÉPART permettent de jouer à 5 ou 6 joueurs. Elles sont identiques à celles du jeu de base.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces tuiles s'intègrent directement au jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière.



Petit sac de stockage en tissu (1)

Sac pouvant contenir tous les domestiques.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Utilisez ce sac pour stocker tous les domestiques ou d'autres éléments.



Tuiles de rang de prestige 5 (6)

Obsession contient un exemplaire de chaque tuile Amélioration de rang de prestige (RP) 5. *Upstairs, Downstairs* ajoute un ensemble de tuiles de RP 5, ce qui permet de jouer à 5 ou 6 joueurs. Elles sont identiques à celles du jeu de base et ne présentent donc pas de symbole spécial indiquant qu'elles proviennent de cette extension.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces tuiles s'intègrent directement au jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière et sont utilisées *peu importe le nombre de joueurs*. De nouvelles règles concernant le marché de constructions suppriment le besoin d'ajuster la quantité d'éléments nécessaires en fonction du nombre de joueurs (voir page 4).



Nouvelles tuiles universelles (5)

Les tuiles Amélioration Lac empoisonné (1), Église paroissiale (1), Ruisseau murmurant (1) et Remise à calèches (2) peuvent être utilisées durant n'importe quelle partie d'*Obsession* ; elles présentent toutes un « U » sous leur numéro, indiquant qu'elles proviennent de cette extension.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces tuiles s'intègrent directement au jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière.



Nouveaux marqueurs (14)

Ces jetons circulaires servent de marqueurs Étape. Il y en a deux par famille (identifiables par l'écusson de chaque famille). Des marqueurs de marché se trouvent au verso d'un des marqueurs de chaque paire ; ces derniers servent pour le *Mode Solo Enjeux du domaine*.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces marqueurs s'intègrent au jeu de base et sont utilisés avec les cartes Étape. Lors d'une partie en *Mode Solo Enjeux du domaine* (page 13), le verso de l'un des marqueurs de chaque paire est placé sur le plateau de ressources.



Monuments de faible valeur de PV (4)

Il y a 4 tuiles Monument de faible valeur de points de victoire (PV). Elles présentent toutes un « U » sous leur numéro. Ces tuiles ont deux usages :

- Elles peuvent remplacer les 6 tuiles Monument du jeu de base pour les joueurs qui souhaitent réduire l'impact des monuments durant une manche de cour (c'est également dans ce but que le monument de thème Service n'est pas inclus dans ce set).
- Il s'agit des tuiles Monument utilisées lorsque vous jouez avec le *Tableau Obsession*.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ne mélangez pas ces monuments avec ceux du jeu de base. À la mise en place, optez pour l'ensemble de monuments qui convient à votre groupe. Si vous jouez avec le *Tableau Obsession*, vous devez utiliser les monuments de faible valeur de PV.



Nouvelles tuiles *Upstairs, Downstairs* (3)

Les nouvelles tuiles Service Cuisine rénover (1) et Bureau de l'intendant (2) doivent être utilisées avec les domestiques de l'extension *Upstairs, Downstairs*. Elles présentent toutes un « U » sous leur numéro.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces tuiles ne peuvent être utilisées qu'avec l'extension *Upstairs, Downstairs*.



Cartes PV (30) et cartes Thème (10)

Ces cartes sont identiques à celles du jeu de base, à l'exception près qu'elles sont plus grandes (pour les joueurs qui n'apprécient pas manier les microcartes du jeu de base).

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Choisissez la taille du paquet de cartes que vous préférez utiliser et rangez l'autre.

Matériel et instructions d'intégration, SUITE



**Piste de manches (1)
face Tableau**

Au recto, la face Tableau de la piste de manches permet 2 nouveaux modes de jeu. Au verso se trouve la face Mode long de la piste de manches (piste la plus populaire).

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

La face Tableau de la piste de manches est utilisée avec le mode *Tableau Obsession* et le *Mode Solo Enjeux du domaine*.



Compteurs (14) et marqueurs Réputation (2)

Il y a 12 compteurs Réputation/jetons Rappel et 2 marqueurs Réputation, tous identiques à ceux du jeu de base, ainsi que de nouveaux compteurs Réputation présentant les chiffres 9 et 10, et utilisés avec le mode *Tableau Obsession - Duel*.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Les 12 compteurs et les 2 marqueurs s'intègrent directement au jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière. Les 2 compteurs Réputation 9/10 sont utilisés avec le mode *Tableau Obsession - Duel*.



Carnet de score (1)

Carnet de score supplémentaire pour 6 joueurs maximum.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Le carnet de score s'intègre directement au jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière.



Aides de jeu (12)

Aides de jeu pour *Upstairs, Downstairs*.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Placez-en deux dans chaque boîte de famille.



Domestiques de base (14)

Majordomes (2)
Intendantes (2)
Valets de chambre (3)
Femmes de chambre (3)
Valets de pied (4)

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces domestiques permettent de jouer à 5 ou 6 joueurs et s'intègrent directement au jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière.



Domestiques Upstairs, Downstairs (21)

Cuisinières (6)
Garçons de salle (5)
Femmes de chambre en chef (5)
Hommes de maison (5)

Ces domestiques sont utilisés lors de parties avec l'extension *Upstairs, Downstairs*.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces domestiques ne sont utilisés qu'avec l'extension *Upstairs, Downstairs*. Placez l'une des cuisinières directement dans la boîte de la famille Howard (bonus familial).



Cartes Objectif Upstairs, Downstairs (33)

Le paquet de cartes Objectif *Upstairs, Downstairs* contient 33 cartes, trois de plus que celui d'*Obsession*. Ces cartes présentent toutes un « U » dans leur coin supérieur droit. Sur les 33 cartes, 26 sont identiques à celles du jeu de base. Les 7 nouvelles cartes comprennent 5 cartes liées aux domestiques de l'extension et 2 cartes à utiliser avec le mode Tableau.

- Le paquet d'*Obsession* doit être utilisé lorsque vous jouez uniquement avec le jeu de base.
- Le paquet *Upstairs, Downstairs* doit être utilisé lorsque vous jouez avec les domestiques de l'extension.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Conservez les deux paquets tels quels, sans les mélanger. Lorsque vous utilisez les domestiques de l'extension, prenez le paquet *Upstairs, Downstairs*.



**Cartes Aristocratie
Upstairs, Downstairs (37)**

Famille Howard (4)
Invités de départ (7)
Autres invités communs (10)
Invités de prestige (16)

Ces cartes présentent toutes un « U » dans leur coin supérieur droit.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Les invités de départ, de prestige et communs (33) s'intègrent tous dans le jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière. Les cartes Famille Howard (et le plateau Joueur de cette famille) ne sont utilisées qu'avec l'extension *Upstairs, Downstairs*.



Cartes Aristocratie promotionnelles (19)

Cette extension contient 16 cartes promotionnelles créées par des détenteurs du jeu *Obsession* lors d'un concours en 2019 et 3 cartes promotionnelles provenant de la *Useful Box* sortie en 2021, en anglais uniquement (voir page 4 pour plus d'informations). Ces cartes présentent toutes un « P » dans leur coin supérieur droit.

CONSEIL DU CRÉATEUR

Ne mélangez pas ces cartes aux paquets Aristocratie principaux. Il ne serait pas judicieux de jouer avec toutes les cartes promotionnelles lors d'une même partie. Commencez par en choisir 3 à 5 en fonction de vos préférences afin de pimenter les choses.



Cartes Étape (10)

Il y a 10 étapes (objectifs publics compétitifs). La carte sur laquelle figurent les 4 domestiques de l'extension ne peut pas être utilisée avec le jeu de base.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

À l'exception de la carte mentionnée ci-dessus, les cartes Étape peuvent s'intégrer directement au jeu de base en suivant les règles propres aux cartes Étape, page 15.

Matériel et instructions d'intégration de la *Useful Box*

Tout le matériel unique listé sur cette page et provenant de la *Useful Box* (édition aujourd'hui épuisée, sortie en 2021 en anglais) fait désormais partie de la version 2.2P de l'extension *Upstairs, Downstairs* (publiée en 2023).

Tuiles Amélioration



Tuiles Amélioration Salle de planification (2)

La salle de planification est une « pièce réservée à un gentleman qui consacre ses matinées à des affaires pratiques ». — *A Gentleman's House, 1865*

RÈGLES UNIQUES

Salle de planification - Recto

-100 £
Le recto de cette tuile présente un modificateur de marché « -100 £ ». Le lord de la famille (membre masculin senior de la famille) est requis. Cette tuile ne présente aucune activité de service. Lorsque vous la jouez sur votre plateau Joueur lors d'un tour standard, prenez 200 £ (faveur du lord), retournez la tuile, remettez-la dans l'organiseur et placez les 200 £ dessus. Cela représente un investissement dans le commerce du thé.

Salle de planification - Verso

À l'étape 2 du déroulement d'un tour, prenez 200 £ de la banque et placez-les sur la tuile (croissance de l'investissement) ou retirez toutes les livres qui s'y trouvent (retrait d'argent) et retournez la tuile sur son recto. Vous pourrez utiliser cette tuile de nouveau durant la partie.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces tuiles s'intègrent directement au jeu de base *Obsession* et ne nécessitent pas l'extension pour pouvoir être utilisées. Remarque : la Salle de planification peut faire partie des tuiles présentes dans le marché dès le début de la partie.



Tuiles Amélioration alternatives Terrasse ouest (2)

RÈGLES UNIQUES

Terrasse ouest alternative

Une fois jouée, cette tuile est retournée sur son verso et permet de congédier un invité par tour (à l'étape 6 du déroulement d'un tour) jusqu'à la fin de la partie, en respectant les règles habituelles du congédiement. Remarque : le verso de cette tuile n'est pas un monument.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION

Ces tuiles existent en deux ensembles différents : deux tuiles présentent une faveur « Congédiez 4 invités » sur leur verso (l'une provient du jeu de base et l'autre de l'extension UD), tandis que deux autres tuiles présentent la faveur « Débat familial » sur leur verso (tuiles de l'extension UD). Vous ne pouvez utiliser qu'un seul ensemble de tuiles Terrasse ouest lors d'une partie. Choisissez-en un avant le début de la partie et rangez l'autre dans la boîte.

Cartes Adversaire mode solo

Cette extension comprend 6 adversaires solo, une carte Rappel et une carte IA dynamique. Ces adversaires solo sont utilisés avec le mode solo du jeu de base (voir livret de règles *Obsession*, page 14) et les domestiques de l'extension *Upstairs, Downstairs*. Il y a 3 adversaires solo pour le mode standard et 3 autres pour le mode long.

Tenez compte des deux modifications suivantes lorsque vous jouez contre l'un de ces adversaires :

- **Choix du plateau Joueur** : le joueur solo prend un domestique en suivant la méthode de draft en même temps qu'il choisit son plateau Famille. Les domestiques éligibles sont le valet de chambre, la femme de chambre, le valet de pied, la cuisinière, le garçon de salle, la femme de chambre en chef et l'homme de maison (voir règles du draft, page 10).
- **Nouvelle règle Passer/Embaucher** : le joueur solo suit cette nouvelle règle qui lui permet d'embaucher des domestiques lorsqu'il passe son tour (voir règle Embaucher, page 9).



Cartes Aristocratie

Mr. William Darby : Mr. Darby est une véritable figure historique. D'après le journal *Illustrated London News*, du 20 mars 1847, « Mr. William Darby ou de son nom de scène, Mr. Pablo Fanque, est originaire de Norwich et a environ 35 ans. Il était l'apprenti de Mr. Batty, l'actuel propriétaire du cirque "Astley's Amphitheatre," et est resté à ses côtés pendant 7 ans. Il maîtrise la danse de la corde, la posture et la dégingolade ; il est également considéré comme un très bon cavalier. »



« Après avoir quitté Mr. Batty, il a rejoint l'établissement de feu Mr. Ducrow et y est resté quelque temps. En 1841, il a commencé à travailler pour son propre compte avec deux chevaux. Puis, il a rassemblé un beau haras de chevaux et de poneys dans son établissement à Wigan, dans le Lancashire, comté dans lequel Mr. Pablo est bien connu et est très apprécié. »

INSTRUCTION D'INTÉGRATION : cette carte s'intègre directement au paquet Invités communs du jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière.



Miss Prudence Baker : Miss Baker est l'arrière-petite-fille fictive d'une figure historique réelle, Nathaniel Wells. Mr. Wells était un riche propriétaire gallois, né à St. Kitts en 1779, qui s'est bâti une carrière fructueuse et variée en Grande-Bretagne en tant

que magistrat, membre des Forces armées britanniques et shérif.

INSTRUCTION D'INTÉGRATION : cette carte s'intègre directement au paquet Invités communs du jeu de base sans aucune règle ni instruction particulière.

Lady Ethel Fairchild : Margaret et Ethel Fairchild sont enchantées par l'arrivée de leurs nouvelles pupilles, Charles et Elizabeth. Ethel, bien plus jeune que la comtesse douairière, établit rapidement un lien intime avec Elizabeth. Lady Ethel accorde une nouvelle faveur : conseils sur les fréquentations. La relation étroite qu'elle entretient avec sa nièce lui permet de mieux connaître le cœur et les goûts de sa jeune pupille, et il se trouve que Lady Ethel aime partager les confidences.



INSTRUCTION D'INTÉGRATION : cette carte s'intègre directement au paquet Invités de prestige du jeu de base.

RÈGLES UNIQUES : à l'étape 6 du déroulement d'un tour, vous pouvez regarder la première carte Thème du paquet face cachée (sans la montrer aux autres joueurs), puis la remettre à sa place.



Modifications des règles de la 1^{ère} édition d'Obsession

Pion du premier joueur

Résumé de la nouvelle règle : le pion du premier joueur est passé au prochain joueur dans le sens antihoraire.

Règle précédente : le pion du premier joueur était passé dans le sens horaire.

Raison de cette modification : supprime les temps morts (attente pouvant aller jusqu'à 8 tours dans une partie à 5 joueurs) et permet de mieux compenser le dernier joueur à la saison 1 (ce joueur passe premier à la saison 2 et effectue donc 2 tours consécutifs, ce qui constitue un avantage tactique).

Règle en détail (un grand merci à Mariya Meshcheryakova)

- **Mise en place** : déterminez le premier joueur au hasard et donnez-lui le pion du premier joueur.
- **Mise en place** : en commençant par la personne à gauche du premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur choisit un plateau Joueur parmi tous ceux en votre possession (jeu de base et extensions), ainsi le premier joueur prendra le plateau restant ou celui de son choix s'il en reste plusieurs.
- **Remarque (et non une modification des règles)** : l'ordre du tour suit toujours le sens horaire, en commençant par le premier joueur, quelle que soit la manche.
- **Durant la partie** : à la fin de chaque saison (cour), le pion du premier joueur est passé au prochain joueur dans le sens antihoraire (au joueur à sa droite, voir image ci-contre).

Cartes Objectif

Résumé de la nouvelle règle : les joueurs évaluent les cartes Objectif durant la partie.

Règle précédente : les joueurs choisissaient leurs objectifs avant le début de la partie.

Raison de cette modification : les conditions des cartes Objectif (CO) varient, certaines accordent facilement des points de victoire, tandis que d'autres demandent de rassembler des tuiles difficiles à obtenir (bonus de groupe). Avec la règle précédente, les joueurs recevaient 5 CO lors de la mise en place et en gardaient deux. Toutefois, évaluer ses objectifs avant même que la partie ne commence implique de nombreuses suppositions et, pour de nombreux objectifs de tuiles, une importante part de chance au niveau du marché.

Règle en détail (un grand merci à Martin Butcher)

- **Mise en place** : en mode standard, les joueurs reçoivent et conservent 5 CO. En mode long, les joueurs reçoivent et conservent 4 CO.
- **Durant la partie** : à la fin de chaque cour, les joueurs défaussent 1 CO.
- **Piste de manches** : lors des manches présentant un symbole Piocher des CO, les joueurs piochent et conservent 2 CO.

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.

Salle des domestiques

Résumé de la nouvelle règle : tout joueur qui possède cette tuile doit utiliser un domestique pour « voler » de la réputation.

Règle précédente : les joueurs « volaient » automatiquement une réputation à chaque tour.

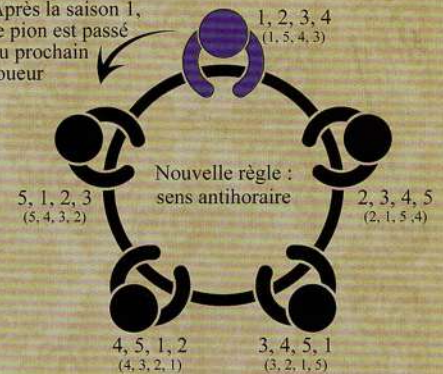
Raison de cette modification : la tuile Salle des domestiques était bien trop puissante.

Règle en détail

- **Durant la partie** : au début de son tour (à l'étape 2 du déroulement d'un tour), si un joueur possède la tuile Salle des domestiques, il peut y placer n'importe quel domestique disponible, qui devient la source des rumeurs à l'encontre d'un adversaire (la tuile reste dans l'organisateur). Le joueur ciblé réduit sa réputation de 1, tandis que le joueur qui a colporté des rumeurs augmente sa réputation de 1. À la fin de son tour (à l'étape 8 du déroulement d'un tour), le domestique du joueur qui a colporté des rumeurs est placé dans la zone Domestiques utilisés, aux côtés de tout autre domestique utilisé durant le tour.

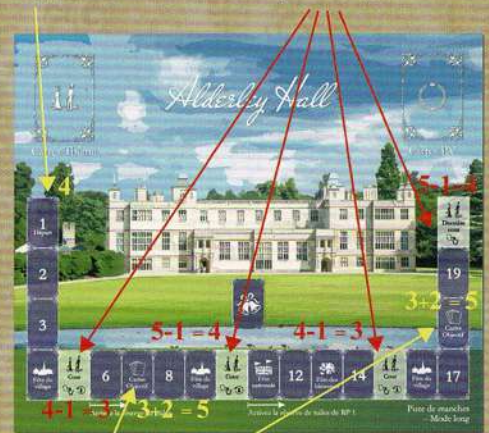
5

Après la saison 1, le pion est passé au prochain joueur



Le joueur violet est le premier joueur. Dans cette partie à 5 joueurs, les chiffres en grands caractères à côté de chaque joueur représentent leur ordre de passage à chacune des quatre saisons et les chiffres entre parenthèses représentent leur ordre de passage selon l'ancienne règle.

Exemple de partie en mode long. Lors de la mise en place, les joueurs reçoivent 4 CO. Durant la partie, les joueurs défaussent 1 CO après chaque cour.



Les joueurs obtiennent 2 CO à la manche 7.

Ils en reçoivent 2 de plus à la manche 18. Les joueurs terminent la partie avec 4 CO et en marquent les points.



Remarque :

- N'importe quel domestique peut être utilisé, y compris le majordome, l'intendante et le sous-majordome.
- Placez un domestique sur la tuile.
- La Salle des domestiques DOIT être utilisée au début du tour après que le joueur a déplacé ses domestiques. **À partir de l'étape 3 (Organiser une activité), le joueur ne peut plus utiliser la SD.**
- La SD n'est pas utilisée lors d'une manche de cour.

Extension *Upstairs, Downstairs* (nouveau mécanisme)

Nouveau mécanisme : domestiques supplémentaires

Remarque : cette section explique un nouveau mécanisme du jeu, indispensable pour comprendre les nouveaux domestiques (expliqués au cours des pages suivantes).

Avant de commencer à jouer avec l'extension *Upstairs, Downstairs*, nous vous conseillons de prendre connaissance des nouveaux concepts apportés par l'arrivée de la cuisinière, du garçon de salle, de la femme de chambre en chef et de l'homme de maison. Dans le jeu de base *Obsession*, il est toujours obligatoire de placer des domestiques lorsque demandé par un symbole sur une tuile Amélioration ou une carte Aristocratie. **L'extension *Upstairs, Downstairs* propose un mode d'utilisation facultatif des domestiques non requis par un symbole Domestique.** L'ajout d'un ou de plusieurs domestiques, parmi les quatre de cette extension, sur une tuile ou une carte est toujours facultatif (ce sont des domestiques supplémentaires) et permet d'améliorer une faveur ou de modifier un mécanisme. Il faut placer le domestique supplémentaire sur une tuile ou une carte pour activer ses compétences, aux côtés des domestiques traditionnels requis.

L'exemple en haut à droite illustre une activité typique lors d'un tour d'*Obsession*. Chaque domestique utilisé est obligatoire et demandé par un symbole. La famille Howard reçoit des invités, qui génèrent 200 £, 4 réputations, 1 faveur « Regardez 2 invités communs et prenez-en 1 » et une faveur Prendre une carte du paquet Invité de prestige. C'est un très bon tour !

Ajoutons ensuite les nouveaux domestiques. Avec la même main de cartes (composée de certains invités que notre joueur ne pouvait convier) et les mêmes tuiles dans l'organiseur (proposant certaines activités que notre joueur ne pouvait pas encore organiser), notre joueur peut désormais organiser l'activité indiquée ci-dessous.



Cette nouvelle activité accorde à notre joueur 700 £, 8 réputations, 1 faveur « Regardez 2 invités communs et prenez-en 1 » et 1 faveur « Regardez 2 invités de prestige et prenez-en 1 » ! Comment est-ce possible ?

La cuisinière (orange, sur la tuile Salle de musique) permet au joueur de convier des invités de 1 ou 2 rangs de prestige de plus que son niveau de réputation. Normalement, notre joueur (niveau de réputation 3) ne pourrait pas convier le Marquess of Tetbury (rang de prestige 5) ; toutefois, sa formidable cuisinière, Mrs.

Puggins, fait tomber la contrainte sociale du marquis, qui ne peut résister à ses huitres au lard.

Le garçon de salle (bleu ciel, sur la carte du marquis) a été missionné par le majordome pour répondre à tous les besoins de cet invité prestigieux et le jeune valet de pied en

formation passe la semaine entière à poster des lettres pour le marquis très occupé. Ainsi, la faveur financière passe de 500 £ à 600 £.

La femme de chambre en chef (rose, sur la carte de Lady Marianne Turner) est la domestique la mieux informée du domaine. Elle fournit donc de superbes informations à la lady de la famille, lui donnant ainsi un choix averti de connaissances de prestige mentionnées par Lady Marianne (notre joueur pioche 2 invités de prestige et en garde 1).

Enfin, l'homme de maison (marron, sur la tuile Salle de musique à côté du rang de prestige) a été missionné par le majordome pour aider à finir de rénover la nouvelle Salle de musique afin qu'elle soit prête pour l'arrivée du marquis. La compétence de l'homme de maison (l'une de ses cinq compétences) permet de baisser temporairement le rang de prestige de la Salle de musique de 1 afin que la nouvelle salle soit prête pour le marquis (une Salle de musique de rang de prestige 4 n'aurait normalement pas pu être utilisée par notre joueur qui a une réputation de 3).

Vous en apprendrez davantage sur les compétences des nouveaux domestiques au cours des deux prochaines pages.

Récapitulatif sur les domestiques supplémentaires

DOMESTIQUES OBLIGATOIRES

Concept du jeu de base : ce sont les domestiques demandés par des symboles reconnaissables tels que :



Ces domestiques sont toujours obligatoires ! Sans le domestique demandé, la carte ou la tuile ne peut être utilisée.

DOMESTIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Concept de *Upstairs, Downstairs* ; ces domestiques ne sont PAS demandés par un symbole. Leur placement suit un ensemble de règles. **Conservez l'aide de jeu à portée.**

Remarque : sauf indication contraire, si les domestiques de cette extension remplacent un domestique obligatoire (par exemple, si le garçon de salle remplace le majordome sur une carte), ils n'accordent pas leur compétence spéciale de domestique supplémentaire.



Les nouveaux domestiques de l'extension *Upstairs, Downstairs*

Cuisinière

Description : la cuisinière est représentée sous la forme d'un petit pion orange. Elle sert à attirer les invités d'élite et à améliorer la réputation de la famille.



Contenu thématique : comme tant d'autres activités de l'époque victorienne, dîner en société était un événement phare. L'élégance du décor, la formation des domestiques, la porcelaine fine et la belle argenterie ne serviraient à rien sans la présence d'une cuisinière accomplie pour impressionner les invités et faire d'un dîner au domaine familial un événement attendu. L'aristocratie se délectait des repas extravagants ; les dîners en douze services n'étaient pas rares et étaient composés de plats tels que :

Pigeons farcis Oreilles d'agneaux Soupe Mock turtle
Rognons de veau et riz Huîtres au lard
Palette de bœuf Côtes de porc Petits pois Quiche

(Mrs. Isabella Beeton, *The Book of Household management*, Volume 1, 1861).

Bien que la lady de la famille prévoyait généralement ces plats élaborés, la cuisinière faisait la plus grande partie du travail. Toute famille de l'aristocratie chérissait sa cuisinière accomplie, qui avait les compétences nécessaires pour confectionner les plats les plus complexes. **Remarque thématique :** la cuisinière démontre ses prouesses à chaque repas préparé durant le séjour des invités au domaine, et non uniquement lors de l'activité sur laquelle elle est déployée.

Informations propres au jeu : placer la cuisinière sur la tuile de l'activité en cours à deux effets :

- ▶ Cela augmente toujours la réputation de la famille de 1 (même lorsque la cuisinière est utilisée en tant que domestique obligatoire sur la tuile Cuisine rénovée). Cette réputation est obtenue en même temps que les autres faveurs, à l'étape 6 du déroulement d'un tour.
- ▶ Cela permet aux invités de 1 ou 2 rangs de prestige de plus que le niveau de réputation de la famille d'assister à l'activité.

Garçon de salle

Description : le garçon de salle est représenté sous la forme d'un petit pion bleu ciel et sert à améliorer la faveur financière. Le garçon de salle peut également accompagner une calèche ou s'occuper des invités d'élite.



Contenu thématique : le garçon de salle est généralement un enfant âgé ou un jeune adolescent qui travaille comme domestique dans une grande maison. Il est en charge de tâches subalternes comme transporter du charbon, accueillir les arrivants à la porte d'entrée, nettoyer ou encore porter des messages. Il est souvent un valet de pied en formation et doit travailler plus de douze heures par jour. Avoir un garçon de salle démontre l'investissement d'une famille dans un large personnel.

Informations propres au jeu : le garçon de salle peut être utilisé de trois manières différentes :

- ▶ Placez le garçon de salle sur une carte Aristocratie présentant une faveur financière (£) pour augmenter cette faveur de 100 £.
- ▶ Le garçon de salle peut remplacer le majordome demandé par une carte Aristocratie, que ce dernier soit disponible ou non. Placez le garçon de salle sur le symbole Majordome de la carte. Lorsqu'il est utilisé ainsi, le garçon de salle ne permet pas d'augmenter la faveur financière.
- ▶ Le garçon de salle peut remplacer le valet de pied demandé par la tuile Service Remise à calèches, que ce dernier soit disponible ou non. Placez le garçon de salle sur la tuile Remise à calèches de l'organiseur du joueur.

7



La cuisinière est placée sur la tuile Salon principal, ce qui permet au joueur de convier l'invité de droite qui possède un rang de prestige (RP) de 3 (entouré en rouge).



Habituellement, un joueur ne peut pas convier un invité dont le RP est supérieur à sa propre réputation.



La cuisinière génère également une réputation, obtenue à l'étape Bénéficiaire de faveurs du tour du joueur.



Les différentes utilisations du garçon de salle :

À droite, le garçon de salle attentionné porte des messages pour le Marquess of Tetbury. Le joueur reçoit 600 £ à l'étape Bénéficiaire de faveurs au lieu de 500 £.



Regardez les domestiques demandés à gauche de chacune de ces deux cartes. Sur la carte de droite, le garçon de salle peut remplacer le majordome, même si ce dernier est disponible.

Remarque : lorsqu'il est utilisé à la place du majordome, le garçon de salle n'augmente pas la faveur financière.



Le garçon de salle peut remplacer le valet de pied sur la tuile Remise à calèches (située dans l'organiseur du joueur), même si ce dernier est disponible.

Les nouveaux domestiques de l'extension *Upstairs, Downstairs*, SUITE

Femme de chambre en chef

Description : la femme de chambre en chef est représentée sous la forme d'un petit pion rose et sert à filtrer les faveurs d'invitation. Elle peut également s'occuper des invités d'élite.

Contenu thématique : en bref, la femme de chambre était en charge de la propreté : changer les draps, vider les pots de chambre, nettoyer les cheminées des étages et bien plus encore. Dans une grande maison, la femme de chambre en chef surveillait en permanence les femmes de chambre de statut inférieur et assumait des tâches moins pénibles dans les chambres (en l'absence d'une chambrière), comme changer et recoudre les draps, faire la poussière et s'occuper des compositions florales.



Informations propres au jeu : la femme de chambre en chef (FC) peut effectuer deux actions :

- ▶ Placez la FC sur une carte Aristocratie ou une activité en cours ayant une faveur d'invitation pour pouvoir filtrer les invités (regarder une carte Invité supplémentaire au moment de convier un invité). **La FC ne peut effectuer qu'une seule action de filtrage par tour.**
- ▶ La FC peut remplacer l'intendante demandée par une carte Aristocratie, que cette dernière soit disponible ou non. Placez la FC sur le symbole Intendante de la carte. Lorsqu'elle est utilisée ainsi, la FC ne peut pas filtrer les invités. **Remarque :** si la FC est utilisée avec la capacité de la tuile Service Bureau de l'intendante, qui permet à celle-ci de remplacer l'intendante **sur les tuiles** et de remplacer n'importe quelle femme de chambre, alors la FC ne peut pas filtrer les invités.

Homme de maison



Description : l'homme de maison est représenté sous la forme d'un petit pion marron. Il aide à la mise en place et au rangement de la Fête du village, ainsi qu'aux projets de rénovation.

Contenu thématique : l'homme de maison, ou homme à tout faire, était un domestique touche-à-tout qui effectuait toutes les tâches subalternes nécessaires dans une grande maison victorienne. Il se levait bien avant la famille. Ses tâches étaient variées, mais bien souvent épuisantes.

Informations propres au jeu : l'homme de maison (HM) a cinq compétences :

- ▶ Placez l'HM sur la tuile Bureau privé lors d'une manche de Fête du village afin d'augmenter les recettes de cette fête de 200 £ (de 0 £ à 200 £ si la tuile n'a pas été retournée ou de 300 £ à 500 £ si elle a été retournée).
- ▶ Placez l'HM sur n'importe quelle tuile du marché lorsque vous effectuez un achat afin de réduire le coût de 100 £ (**le coût ne peut pas être réduit à 0 £**).
- ▶ Placez l'HM sur n'importe quelle tuile Amélioration de votre organisateur dont le rang de prestige est visible (tuiles jouables) afin de réduire temporairement ce rang de prestige de 1.
- ▶ **Utilisation unique (à tout moment durant votre tour) :** retirez l'HM de la partie pour renouveler le marché de constructions.
- ▶ **Utilisation unique (à tout moment durant votre tour) :** retirez l'HM de la partie pour récupérer une tuile spécifique dans le sac de tuiles (**à l'exception des monuments**) et la placer à l'emplacement 800 £ du marché de constructions (remettez la tuile de l'emplacement 300 £ dans le sac, faites glisser les cinq tuiles restantes vers la gauche et placez la nouvelle tuile sur l'emplacement 800 £, d'où elle peut être achetée normalement).

La faveur de Lady Turner consiste à piocher la première carte du paquet Invités de prestige. En ajoutant la FC sur cette carte, le joueur peut consulter les deux premières cartes du paquet avant d'en choisir une.



La FC peut également être utilisée sur une tuile afin de convertir une faveur de pioche unique en un « Regardez 2, prenez-en 1 ».



Si une tuile ou une carte possède déjà une compétence de filtrage, la FC augmente le nombre de cartes piochées (le joueur en conserve toujours autant). Ci-contre, l'utilisation de la FC modifie la faveur en « Regardez 5, prenez-en 2 ».

La FC peut également remplacer l'intendante, même si cette dernière est disponible. **Remarque :** lorsqu'elle remplace l'intendante, la FC ne peut pas filtrer les invités.



Placez l'homme de maison (HM) sur la tuile Bureau privé au début d'un tour Fête du village pour augmenter la faveur financière de 200 £.

Remarque thématique : la famille envoie l'HM au village pour aider à préparer la fête, certainement pour éviter de s'impliquer réellement dans son rôle de mécène. Grâce à cette aide, la fête est légèrement mieux réussie et rapporte des recettes. Si la famille assume pleinement son rôle de mécène, la fête aura un succès retentissant.



Remarque : l'HM est placé sur le Bureau privé de l'organisateur du domaine à l'étape 2 du déroulement d'un tour (indiqué sur le plateau Joueur).

Précisions sur les règles

- ▶ **Moment où placer des domestiques supplémentaires :** selon le déroulement d'un tour, les domestiques doivent être fournis à l'étape 5. Cette règle concerne uniquement les domestiques obligatoires, listés page 3. Les **domestiques supplémentaires** (mécanisme propre aux domestiques de *Upstairs, Downstairs*) peuvent être placés à divers moments tout au long du déroulement d'un tour. L'homme de maison est majoritairement utilisé à l'étape 2, 3 et 7.
- ▶ **Actions spéciales et Fête du village :** tout joueur peut utiliser une action spéciale pour renouveler l'homme de maison afin qu'il soit disponible pour une Fête du village. Les actions spéciales peuvent être effectuées à tout moment durant le tour d'un joueur.
- ▶ **Règle Placer/Déplacer :** si un joueur place l'homme de maison sur une tuile du marché pour en réduire le coût ou sur une tuile de l'organisateur pour en réduire le RP, il n'est pas obligé de conserver ce choix. Si, après réflexion, le joueur ne peut ou ne veut pas effectuer d'achat ou utiliser la tuile de l'organisateur, il peut remettre l'homme de maison dans sa zone Domestiques disponibles.

Règle Embaucher de l'extension *Upstairs, Downstairs* et limites des domestiques

Remarque : cette règle Embaucher/Passer doit être respectée lors d'une partie avec l'extension *Upstairs, Downstairs*. Elle est facultative lors d'une partie d'*Obsession* sans l'extension *Upstairs, Downstairs*.

Embaucher des domestiques lorsque l'on passe

Résumé de la nouvelle règle : les joueurs peuvent embaucher des domestiques lorsqu'ils passent leur tour.

Règle actuelle du jeu de base : l'action Embaucher a lieu lors d'un tour standard et constitue la seule activité lors de ce tour. Passer s'effectue lors d'un tour distinct.

Raison de cette modification : l'arrivée de quatre nouveaux domestiques ne rend pas les valets de chambre, les femmes de chambre et les valets de pied supplémentaires moins essentiels à une stratégie réussie. Compte tenu du nombre limité d'actions dans une partie, les domestiques seraient sous-utilisés sans les mécanismes permettant d'en augmenter l'accès (cette règle et la méthode de draft des domestiques, expliquée page 10).

Règle en détail

► **Étapes préliminaires :** comme indiqué dans l'organigramme ci-contre, lorsqu'il passe, le joueur renouvelle ses domestiques (étape 1), reprend sa défausse de cartes Aristocratie (étape 2), consulte la piste de manches (étape 3) pour vérifier si un événement impliquant une action a lieu (Fête du village, Piocher des CO) et gagne de la réputation grâce à ses monuments ou à la tuile Salle des domestiques (étape 4), le cas échéant.

► **Nouvelle option Embaucher :** selon la règle initiale, passer offrait au joueur un choix entre deux options : 200 £ ou renouveler le marché de constructions. La nouvelle règle ajoute une troisième option : embaucher des domestiques.

► **Explication de l'action Embaucher :** l'action Embaucher, si elle est choisie, fonctionne exactement comme l'action Embaucher décrite dans la 1^{ère} édition du livret de règles d'*Obsession* : la tuile DE DÉPART Bureau du majordome est placée sur le plateau Joueur avec le majordome (ou le sous-majordome) en tant que domestique obligatoire. Deux domestiques sont choisis de la zone Domestiques à embaucher du plateau de ressources et placés avec le majordome dans la zone Domestiques utilisés (le sous-majordome ne peut être acquis qu'à partir du moment où une tuile Service Office du majordome est achetée du marché de constructions).



► **Règle importante : limites des domestiques :** les joueurs peuvent embaucher plusieurs valets de chambre, femmes de chambre et valets de pied, mais ne peuvent détenir qu'un exemplaire de la cuisinière, du garçon de salle, de la femme de chambre en chef et de l'homme de maison. Si l'homme de maison a été utilisé pour renouveler le marché ou prendre une tuile du sac (voir **Homme de maison**, page 8), le joueur qui le possédait ne peut pas en embaucher un autre pour le remplacer.

► **Recruter (voler) des domestiques :** si vous utilisez l'action Embaucher pour la deuxième fois (voir l'action modifiée entourée de jaune à droite), vous ne pouvez recruter que des valets de chambre, femmes de chambre et valets de pied d'un autre joueur. Vous ne pouvez recruter aucun domestique de *Upstairs, Downstairs* (cuisinière, garçon de salle, femme de chambre en chef et homme de maison). **Remarque :** la règle initiale interdisant le recrutement de majordomes, intendantes et sous-majordomes s'applique toujours.

► **Disponibilité du majordome :** lorsque vous passez votre tour et embauchez des domestiques, veuillez noter que sur l'aide de jeu ci-dessus, l'étape **RENOUVELER LES DOMESTIQUES** se trouve avant **EMBAUCHER DES DOMESTIQUES**. Le majordome sera donc toujours disponible pour embaucher. Après l'embauche, le majordome et les nouveaux domestiques sont placés dans la zone Domestiques utilisés du plateau Joueur.



Embaucher sans passer ?

Selon la règle Embaucher initiale, la tuile Bureau du majordome devait être utilisée lors d'un tour standard et être la seule activité du tour. Peut-on toujours suivre cette règle ? Pas vraiment.

Avec la nouvelle règle, il est possible d'embaucher lors d'un tour standard sans passer, mais cela n'aurait aucun sens. Même si un joueur choisit d'embaucher des domestiques en tant qu'activité principale lors d'un tour standard, pourquoi refuserait-il l'option gratuite de renouveler ses domestiques et de récupérer sa défausse (deux actions de grande valeur) ?

Si un joueur souhaitait embaucher des domestiques durant plusieurs tours consécutifs (extrêmement rare), il userait toujours de l'option avantageuse de renouveler son premier groupe de domestiques embauchés.



Cela crée un défi stratégique pour ceux qui préfèrent embaucher à la saison 1 pour accroître le panel d'activités qu'ils peuvent organiser dès le début de la partie. Embaucher à la saison 1 signifie également récupérer une défausse inintéressante et renouveler ses actions (ce qui pourrait amener à passer de nouveau plus tard).

Embaucher à la saison 1 ?

Toutefois, il y a de nouvelles raisons convaincantes d'embaucher les domestiques de *Upstairs, Downstairs* tôt dans la partie pour maximiser le rendement de leurs compétences spéciales. Que de décisions !

Passer sans embaucher ?

Chaque tour d'embauche implique de passer, mais passer n'implique pas forcément d'embaucher. Il n'est pas rare que des joueurs préfèrent gagner 200 £ ou renouveler le marché au lieu d'embaucher des domestiques supplémentaires.

Suivre la nouvelle règle sans les domestiques de *Upstairs, Downstairs* ?

N'hésitez pas à adopter cette nouvelle règle même si vous jouez à *Obsession* sans le matériel de l'extension. **Remarque :** cela mènera à des scores légèrement élevés, mais cette nouvelle règle accroît le rôle des domestiques et rend l'action Passer plus intéressante.

Extension *Upstairs, Downstairs* (mise en place et draft)

Mise en place de la zone joueur avec la méthode de draft

Pour effectuer la nouvelle méthode de draft des domestiques et le reste de la mise en place de la zone joueur avec les domestiques de l'extension *Upstairs, Downstairs*, faites une pause dans ces règles et suivez **uniquement la première étape** de la mise en place de la zone de jeu commune, page 4 du livret de règles d'*Obsession* (normalement effectuée après la mise en place de la zone joueur expliquée page 3).

Commencez par mettre le plateau de ressources au centre de la table. Puis, placez un certain nombre de domestiques dans la zone Domestiques à embaucher en fonction du nombre de joueurs :

- ▶ **1 joueur** : 4 VP, 2 V, 2 F, 1 C, 1 GS, 1 FC, 1 HM, 1 SM
 - ▶ **2 joueurs** : 4 VP, 2 V, 2 F, 2 C, 2 GS, 2 FC, 2 HM, 2 SM
 - ▶ **3 joueurs** : 6 VP, 3 V, 3 F, 3 C, 3 GS, 3 FC, 3 HM, 2 SM
 - ▶ **4 joueurs** : 8 VP, 4 V, 4 F, 4 C, 4 GS, 4 FC, 4 HM, 2 SM
 - ▶ **5 et 6 joueurs** : 10 VP, 5 V, 5 F, 5 C, 5 GS, 5 FC, 5 HM, 2 SM
- (Abréviations : VP = Valet de pied, V = Valet de chambre, F = Femme de chambre, C = Cuisinière, GS = Garçon de salle, FC = Femme de chambre en chef, HM = Homme de maison et SM = Sous-majordome)

Commencez la mise en place de la zone joueur comme indiqué page 3 du livret de règles d'*Obsession*, en tenant compte des modifications suivantes :

- ▶ **Préparation du draft** : prenez **un exemplaire de chaque** « petit » domestique hormis le sous-majordome (cuisinière, garçon de salle, femme de chambre en chef, homme de maison, valet de chambre, femme de chambre et valet de pied) de la zone Domestiques à embaucher et placez-les au centre de la table pour le draft.
 - ▶ **Étape 1** : déterminez un premier joueur.
 - ▶ **Étape 2** : en commençant par le joueur à gauche du premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur choisit un plateau Joueur et un domestique du centre de la table.
- Attention :
- Si un joueur choisit le plateau de la famille Howard, qui lui accorde une cuisinière grâce à son bonus familial, il ne peut pas prendre une deuxième cuisinière. Il doit choisir parmi les autres domestiques proposés au centre de la table (voir la *Représentation visuelle* à droite). Les autres joueurs peuvent évidemment prendre la seule cuisinière proposée.
 - Chaque domestique pris ainsi est placé dans la zone Domestiques disponibles du plateau Joueur.
 - Le centre de la table n'est pas réapprovisionné. Après qu'un domestique a été choisi, le prochain joueur doit en prendre un parmi ceux restants.
 - Si un joueur choisit le plateau de la famille York, qui accorde un valet de pied supplémentaire grâce à son bonus familial, il peut en prendre un autre (le nombre de valets de pied pouvant être embauchés n'est pas limité).
 - **Après la phase de draft, remettez les domestiques non sélectionnés dans la zone Domestiques à embaucher du plateau de ressources. La mise en place de cette zone est terminée.**
- ▶ Finissez de mettre en place les zones joueur comme indiqué page 3 du livret de règles d'*Obsession*, en commençant par l'étape 3. **À l'étape 10, assurez-vous d'utiliser les cartes Objectif de l'extension *Upstairs, Downstairs*.**
 - ▶ Nous vous recommandons de conserver à portée les aides de jeu récapitulant les compétences des nouveaux domestiques et la nouvelle manière de passer.

Mise en place de la zone de jeu commune

Mettez la zone de jeu commune en place comme indiqué pages 4 et 5 du livret de règles d'*Obsession*, en tenant compte des modifications suivantes :

- ▶ **Étape 1** : cette étape a été effectuée lorsque les domestiques restants ont été remis dans la zone Domestiques à embaucher du plateau de ressources après la phase de draft.
- ▶ **Étapes 2 à 5** : suivez les indications du livret de règles d'*Obsession*.
- ▶ **Étape 6** : veuillez noter que la sélection des monuments pour 5 et 6 joueurs est identique à celle pour 4 joueurs.
- ▶ **Étapes 7 à 9** : suivez les indications du livret de règles d'*Obsession*.

Cela conclut les règles de mise en place de l'extension *Upstairs, Downstairs*.

10

RAPPEL : Les joueurs ne peuvent jamais détenir plus d'un exemplaire de la cuisinière, du garçon de salle, de la femme de chambre en chef et de l'homme de maison. Si un joueur utilise l'homme de maison pour renouveler le marché ou prendre une tuile du sac, il ne pourra pas en embaucher un autre pour le remplacer.

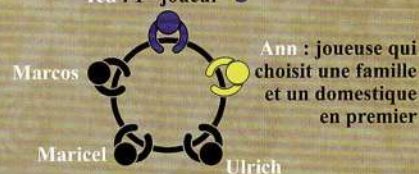
Représentation visuelle de l'étape de draft

Placez un exemplaire de chaque « petit » domestique, hormis le sous-majordome, au centre de la table :



Ted, le premier joueur, obtient le pion violet du premier joueur. L'étape de draft commence avec Ann, la joueuse jaune à gauche de Ted :

Ted : 1^{er} joueur



Ann : joueuse qui choisit une famille et un domestique en premier

Ann choisit un plateau Joueur (famille Cavendish) et en obtient le bonus. Elle doit ensuite prendre l'un des « petits » domestiques du centre de la table et le placer dans sa zone Domestiques disponibles avec le reste de ses domestiques de départ. Ann prend la femme de chambre en chef :



Les autres joueurs ne peuvent donc plus choisir cette domestique. Le joueur à gauche d'Ann, Ulrich, peut prendre le domestique de son choix parmi les six restants. Il prend le plateau de la famille Howard, qui l'empêche de prendre la cuisinière (les joueurs ne peuvent détenir qu'un seul exemplaire de chaque domestique de *Upstairs, Downstairs*) :



Ulrich prend le valet de chambre :



Maricel, la joueuse à gauche d'Ulrich, prend le plateau de la famille York (qui commence avec un valet de pied bonus). Elle aurait pu piocher un autre valet de pied (le nombre de valets de pied, valets de chambre et femmes de chambre qu'un joueur peut avoir n'est pas limité), mais préfère choisir l'homme de maison :



Le joueur suivant, Marcos, prend la cuisinière et Ted (le premier joueur) prend le valet de pied :



Il reste donc le garçon de salle et la femme de chambre au centre de la table. Ces derniers sont alors remis dans la zone Domestiques à embaucher du plateau de ressources.

Règles propres aux parties à 5 et 6 joueurs

Plateaux Joueur et organisateurs

Il y a, en tout, six plateaux Joueur de disponibles :

- **Obsession** (4) : Asquith, Cavendish, Ponsonby, York (+ 4 organisateurs séparés)
- **Wessex** (1) : Wessex (aucun organisateur séparé)
- **Upstairs, Downstairs** (1) : Howard (+ 1 organisateur séparé)



Vous pouvez ajouter le plateau Howard ou Wessex, au choix, à ceux d'*Obsession* pour qu'il y ait 5 familles. Ces deux plateaux sont toutefois requis pour une partie à 6 joueurs.

Remarque : le plateau Howard et tous les plateaux de la 2^e impression présentent une face avec un organisateur du domaine intégré (voir exemple, en haut à droite). *Étant donné qu'il n'y a que cinq organisateurs séparés, dans une partie à 6 joueurs, l'un des joueurs doit utiliser la face avec organisateur intégré d'un plateau comme indiqué à droite.*

Invités, domestiques et objectifs

- **Invités** : les 33 cartes Aristocratie de *Upstairs, Downstairs* doivent être ajoutées pour qu'il y ait suffisamment d'invités lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs. **Règle importante** : placez toujours les invités filtrés ou congédiés sous le paquet de cartes approprié. S'il n'y a plus de cartes Aristocratie, plus personne ne peut être convié à une activité.
- **Domestiques** : des domestiques de départ supplémentaires pour 5 et 6 joueurs sont contenus dans cette extension et le nombre de domestiques dans la zone Domestiques à embaucher est modifié.
- **Cartes Objectif** : les cartes Objectif (CO) défaussées à la fin de chaque saison doivent être mélangées et placées sous le paquet de CO. Il y a ainsi un nombre suffisant de CO disponibles, que ce soit en mode standard ou long.

5 joueurs – Mise en place de la zone joueur

- Étapes 1 et 2 (page 3 du livret de règles d'*Obsession*) : lors d'une partie sans l'extension *Upstairs, Downstairs*, le dernier joueur (joueur jaune, en haut à droite) reçoit une compensation de 200 £ (étant donné qu'il ne joue jamais en premier lors d'une saison). Avec l'extension, aucune compensation n'est accordée ; suivez les règles du draft des domestiques, expliquées page 10 de ce livret de règles.
- Étapes 3 à 10 : terminez la mise en place des zones joueur comme indiqué dans le livret de règles d'*Obsession*. Utilisez les CO de cette extension si vous jouez avec les nouveaux domestiques.

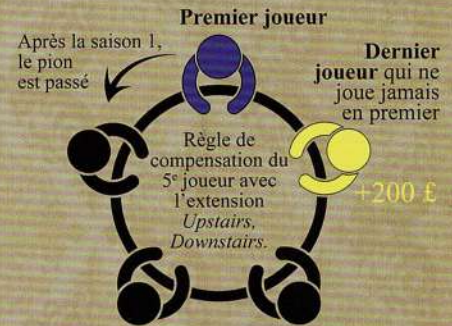
5 joueurs – Mise en place de la zone de jeu commune

- Étape 1 (page 4 du livret de règles d'*Obsession*) : placez 2 sous-majordomes, 10 valets de pied, 5 valets de chambre et 5 femmes de chambre dans la zone Domestiques à embaucher du plateau de ressources.
- Terminez la mise en place de la zone de jeu commune comme indiqué dans le livret de règles d'*Obsession* (étapes 2 à 9).

6 joueurs – Règles et mise en place

Le jeu en mode individuel à 6 joueurs provient d'un *stretch goal* de la campagne Kickstarter et requiert la participation de joueurs expérimentés pour que le temps de jeu reste raisonnable. Si vous souhaitez jouer en mode compétitif individuel, des ajustements de règles et de mise en place sont nécessaires (voir ci-contre).

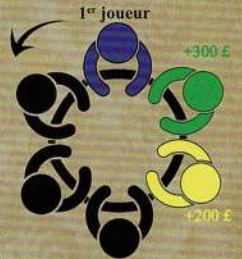
La version officielle d'*Obsession* pour 6 joueurs est un mode compétitif *en équipe* (voir page 12). **IMPORTANT** : tous les modes de jeu à 6 joueurs (individuel ou en équipe) requièrent 4 CO à l'étape 10 de la mise en place, quelle que soit la durée de la partie (mode standard ou long).



Ajustements pour le mode compétitif individuel à 6 joueurs (éléments et règles)

Mise en place de la zone joueur :

si vous jouez sans les domestiques de l'extension *Upstairs, Downstairs*, faites commencer le dernier joueur (vert) avec 300 £ et l'avant-dernier joueur (jaune) avec 200 £. Sinon, utilisez la méthode de draft des domestiques. Enfin, les joueurs reçoivent 4 CO lors de la mise en place pour tous les modes de jeu à 6 joueurs.



Éléments de la zone de jeu commune : suivez la mise en place pour 5 joueurs indiquée à gauche. Le nombre de domestiques sera limité, il n'y aura aucun domestique du jeu de base supplémentaire et uniquement 5 exemplaires de chaque domestique de *Upstairs, Downstairs* (si vous jouez avec cette extension). Les joueurs devront donc élaborer des stratégies en cas de pénurie et seront en concurrence au niveau de l'embauche.

Rappel : assurez-vous de remettre les CO défaussées sous le paquet de CO.

Limite des invités : avec autant de joueurs, nous vous recommandons d'imposer une limite de six invités de prestige par joueur, hors Fairchild. Une fois la limite atteinte, les joueurs peuvent continuer à piocher de nouveaux invités de prestige, mais doivent toujours en défausser pour en avoir au maximum six. Cela dépendra de votre système d'honneur, mais tous les joueurs étant des ladies et des gentlemen de l'époque victorienne, il ne devrait pas y avoir de problèmes. Lors du décompte des points final, vous devrez soustraire les PV de tout invité de prestige au-delà de cette limite du total de PV de vos invités.

Mode compétitif en équipe (4 ou 6 joueurs)

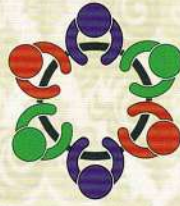
Avec le mode de jeu officiel pour 6 joueurs d'*Obsession*, 3 équipes de 2 joueurs chacune s'affrontent (il en va de même pour 4 joueurs, avec une équipe de moins).

Mise en place

Placement des joueurs : les joueurs d'une même équipe (de même couleur sur l'image de droite) doivent s'asseoir l'un en face de l'autre et avoir un joueur de chaque équipe à leurs côtés.

Mise en place de la zone joueur et de la zone de jeu commune : suivez les instructions de mise en place, page 10 de ce livret de règles.

Pour l'étape de draft, choisissez quelle **équipe** commence et affectez le pion du premier joueur à un membre de cette équipe. Le joueur à gauche de ce joueur commence le draft (voir page 10). Poursuivez dans le sens horaire comme d'habitude. Les équipes sont libres de partager et discuter leurs choix de plateaux Joueur et domestiques. **Lors d'une partie à 6 joueurs** (mode standard ou long), les joueurs commencent toujours avec 4 CO et doivent placer toutes les CO défaussées à la fin d'une saison sous le paquet de CO du plateau de ressources (voir page 11).



Les membres d'une équipe collaborent pour marquer le plus de points de victoire :

- ▶ Les membres de famille et amis de la famille (invités de départ) peuvent assister aux activités des différents membres d'une équipe.
- ▶ Les membres d'une équipe peuvent se prêter des domestiques entre eux.
- ▶ Les membres d'une équipe peuvent se donner de petites quantités d'argent (100 £ ou 200 £).
- ▶ Les membres d'une équipe peuvent discuter de leurs objectifs et les coordonner.
- ▶ Les discussions sont inévitables durant la partie. Toutefois, après la mise en place, nous vous conseillons de discuter en équipe et en privé pour analyser les objectifs, discuter des phases de cour et d'autres stratégies.

Définitions : les règles ci-dessous s'appliquent aux deux joueurs d'une même équipe.

Le terme **joueur actif** se réfère au membre de l'équipe qui organise une activité et le terme **coéquipier** se réfère au membre de l'équipe à qui l'on demande de fournir de l'argent, des domestiques et/ou des invités.

Actions de coopération

Argent : à son tour, le joueur actif peut demander 100 £ ou 200 £ à son coéquipier.

- ▶ Le coéquipier peut accepter ou refuser (il peut avoir d'autres projets).
- ▶ Cet argent est un don et ne sera pas remboursé.
- ▶ Le coéquipier peut utiliser des actions spéciales (AS) pour prêter de l'argent.



Domestiques : à son tour, le joueur actif peut emprunter des domestiques à son coéquipier.

- ▶ N'importe quel domestique est éligible tant qu'il se trouve dans la zone Domestiques disponibles.
- ▶ Le coéquipier peut utiliser des actions spéciales (AS) pour renouveler un domestique.
- ▶ Le coéquipier peut accepter ou refuser (il peut avoir d'autres projets).
- ▶ Une fois l'activité terminée, le ou les domestiques empruntés doivent être rendus au coéquipier et placés dans sa zone Domestiques utilisés.
- ▶ **Remarque** : vous ne pouvez pas utiliser deux cuisinières lors d'une même activité. Vous ne pouvez pas combiner deux garçons de salle, femmes de chambre en chef ou hommes de maison pour doubler leurs effets, mais vous pouvez les utiliser durant une même activité sur des faveurs et/ou actions différentes.



Invités : à son tour, le joueur actif peut convier des membres de famille ou amis (invités de départ) de son coéquipier à son activité.

- ▶ Les membres de famille peuvent assister à une activité uniquement s'ils sont dans la main active du coéquipier (et non dans sa défausse).
- ▶ N'importe quel invité de départ du cercle d'amis de la famille peut assister à l'activité s'il est dans la main active du coéquipier.
 - Cela comprend les deux invités de départ obtenus à la mise en place, ainsi que tout invité de départ supplémentaire (présentant une petite couronne sous son rang de prestige) acquis durant la partie.
 - **Remarque** : les faveurs des invités de départ bénéficient toutes au joueur actif.
- ▶ Le joueur actif peut convier n'importe quel membre de famille ou invité éligible de son coéquipier, même si ces invités représentent la totalité des personnes conviées à l'activité.
- ▶ Une fois l'activité terminée, les invités conviés sont placés dans la défausse du coéquipier.



Important – Attribution des faveurs des invités :

Les faveurs des membres de famille conviés ne bénéficient pas automatiquement au joueur qui organise l'activité.

- ▶ Le lord de la famille : sa faveur de 200 £ peut bénéficier au joueur actif ou à son coéquipier.
- ▶ La lady de la famille propose deux faveurs :
 - Convier : cette faveur peut bénéficier au joueur actif ou à son coéquipier.
 - Congédier : cette faveur ne peut être utilisée que pour congédier un invité du paquet de cartes Aristocratie du coéquipier.
- ▶ L'héritier de la famille propose deux faveurs :
 - Argent : sa faveur de 100 £ peut bénéficier au joueur actif ou à son coéquipier.
 - Réputation : la réputation ne s'applique qu'au coéquipier.
- ▶ La jeune lady de la famille propose deux faveurs :
 - Convier : cette faveur peut bénéficier au joueur actif ou à son coéquipier.
 - Faveur de l'admirateur : la réputation ne s'applique qu'au coéquipier.

Décompte des points final

- ▶ Pour chaque catégorie du carnet de score, à l'exception de la réputation et des CO, la moyenne des scores des coéquipiers est calculée. Toutes les valeurs moyennes sont arrondies à l'inférieur.
- ▶ Pour ce qui est de la réputation, le plus bas niveau de réputation entre les coéquipiers est conservé (cela empêche d'épuiser la réputation d'un joueur pour le bien de l'équipe). *Veillez noter que le coéquipier qui possède le plus haut niveau de réputation peut utiliser sa réputation en excès avant la fin de la partie sans que cela ne soit impactant pour l'équipe.*
- ▶ Pour ce qui est des CO, l'équipe n'en marque que trois.

PV des tuiles Amélioration : moyenne

PV des cartes Aristocratie : moyenne

PV des cartes Objectif : l'équipe en marque 3

PV de la réputation : le plus bas niveau

PV des domestiques : moyenne

PV de la richesse : moyenne

Cour/cartes PV : moyenne

Variante avec les cartes Étape : en mode compétitif en équipe, les cartes Étape ne sont pas utilisées. Vous pouvez toutefois décider de jouer avec en tant que variante. Dans ce cas, la règle reste la même qu'en mode normal : c'est le joueur qui revendique l'étape qui remporte les PV ; ces derniers ne sont pas partagés entre les membres d'une même équipe.

Mode Solo Enjeux du domaine – Mise en place

Le but du mode solo traditionnel d'*Obsession* est de réussir à courtiser l'un des Fairchild tout en étant en compétition avec des adversaires de plus en plus difficiles à battre. Le *Mode Solo Enjeux du domaine (MSE)* supprime la notion de cour et se concentre sur le développement du domaine afin de remporter la victoire.

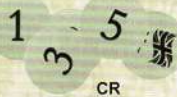
Mise en place

Mise en place unique de la zone joueur : suivez les règles indiquées à la page 3 du livret de règles d'*Obsession*, en tenant compte des exceptions suivantes :

- ▶ Le joueur solo (JS) joue toujours en premier.
- ▶ Le JS ne commence avec aucune carte Objectif.
 - **Remarque :** les cartes Étape ne sont pas utilisées.
- ▶ Le JS choisit un domestique en suivant la méthode de draft (voir page 10).
 - **Remarque :** si le JS choisit le plateau de la famille Howard, il n'y a pas de cuisinière au centre de la table lors du draft ni sur le plateau de ressources.

Remarque sur la durée de la partie (mode standard et long) : il faut autant de compteurs Réputation (CR) pour une partie solo *Enjeux du domaine* en mode standard ou long que lors d'une partie traditionnelle d'*Obsession* en mode standard ou long (voir page 3 du livret de règles d'*Obsession*). Les informations

relatives au mode standard du MSE sont indiquées en jaune sur la piste de manches Tableau avec un score cible de 132 sous la manche 12. Celles du mode long du MSE sont indiquées en rouge avec un score cible de 188 à gauche de la manche 15.



CR

Mise en place unique de la zone de jeu commune : Mettez le plateau de ressources en place comme indiqué pages 4 et 5 du livret de règles d'*Obsession*, en tenant compte des modifications suivantes :

- ▶ Étape 2 : retirez tous les objectifs « Bonus de groupe » du paquet de cartes Objectif et placez les cartes restantes sur le plateau de ressources (des cartes Objectif peuvent être achetées durant la partie par le biais de la Bibliothèque principale et des cartes PV).
- ▶ Étape 6 : au lieu de remplir le sac violet, créez une réserve composée d'un exemplaire de chaque tuile Amélioration, en tenant compte des modifications suivantes :
 - Ajoutez les tuiles Suite, mais pas les tuiles hybrides.
 - Ajoutez les cinq monuments suivants : Salle des trophées, Cave à vin, Sol en marbre importé, Gargouilles du manoir et Jardin des sculptures.
- ▶ Étape 7 : mettez en place la piste de manches Tableau (élément de l'extension représenté ci-dessus) et placez le pion blanc sur la case DÉPART. Mélangez les cartes PV et placez-les comme indiqué ci-dessus.
- ▶ Étape 8 et 9 : le marché de constructions fonctionne différemment dans le MSE par rapport à une partie traditionnelle d'*Obsession*. Placez toutes les tuiles mises de côté à l'étape 6 sur les six emplacements du marché comme suit :

Préparer le marché : prenez les tuiles de la réserve créée à l'étape 6 et empilez-les par type (comme indiqué en jaune ci-dessous) dans l'ordre de leur numéro (le plus petit chiffre au-dessus de la pile). Placez chaque pile sur son emplacement correspondant dans le marché.

Par exemple, placez la pile SPORT sur l'emplacement 400 £ du marché avec la tuile Écurie sur le dessus, suivie par le Terrain de croquet, le Court de tennis, le Chenil du coteau, la Salle de billard et le Lac empoisonné (sous la pile, dans l'ordre de leur numéro). Répétez ce processus pour chaque pile. L'emplacement MONUMENT 800 £ contient une seule pile de monuments avec la Salle des trophées sur le dessus, suivie par la Cave à vin, le Sol en marbre importé, les Gargouilles du manoir et le Jardin des sculptures (sous la pile, dans l'ordre de leur numéro). Mettez les autres piles en place de la même manière. Placez les marqueurs du marché MSE (compteurs de manche numérotés représentés sur l'image ci-dessus qui se trouvent être les versos d'un des marqueurs Étape de chaque famille) comme indiqué et prenez le dé à 20 faces.



Score cible : en fonction du mode de jeu choisi (standard ou long), le JS tente de battre un certain score. En mode standard, le JS doit battre le score cible de 132 (manche 12, en jaune). En mode long, le JS doit battre le score cible de 188 (manche 15, en rouge). **Variante de score cible :** pour un niveau de difficulté expert, ajoutez les PV des monuments volés au score cible (voir *Vol de l'IA*, page suivante).

Déroulement de la partie

Chacun des tours du joueur solo (JS) suit le déroulement d'un tour indiqué sur les plateaux Joueur. Après chaque tour du JS, l'IA vole une tuile du marché de constructions (plus de détails ci-dessous). Puis, le pion de la piste de manches avance dans le sens antihoraire sur la prochaine case de manche. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que l'une de ces deux conditions de fin de partie soit atteinte :

- 1) Le JS a atteint le niveau de réputation maximal, ou
- 2) Le tableau du JS (tuiles de son organisateur du domaine) est **complet**.

Pour que son tableau soit **complet**, le JS doit :

- ▶ Avoir un tableau d'exactly 5 colonnes de 3 tuiles en mode standard et 5 colonnes de 4 tuiles en mode long. Par exemple, l'image ci-contre indique le nombre et le type de tuiles nécessaires pour qu'un tableau soit considéré comme complet en mode standard.
- ▶ Avoir retourné toutes les tuiles (pouvant l'être) sur leur face présentant une rose. Les monuments et toutes les tuiles Service, à l'exception du Bureau du majordome, ne sont jamais retournées.

| Organisateur du domaine | | | | Initial |
|-------------------------|---------|----------|----------|---------|
| Essentiel | Service | Monument | Prestige | Spécial |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

Une fois que l'une de ces deux conditions est atteinte, la partie prend fin et le décompte des points a lieu.

Étape 7 du déroulement d'un tour : acheter une tuile du marché

- ▶ Le JS peut acheter une tuile du marché tout en ayant l'avantage d'avoir toutes les tuiles disponibles au départ et de connaître le coût de chaque tuile. Tout comme dans une partie standard d'*Obsession*, le coût d'une tuile correspond à la somme indiquée au-dessus de la tuile choisie (par exemple, 500 £) + ou - tout modificateur indiqué sur la tuile elle-même.
 - ▶ Le JS peut acheter autant de tuiles qu'il peut se permettre lors de son tour.
 - ▶ Le JS peut acheter des tuiles de n'importe quelles piles.
 - ▶ Le JS ne peut pas dépasser la limite de son tableau pour la partie en cours. Par exemple, il ne peut pas acheter une quatrième tuile Service (en mode standard) à moins qu'il ne défausse en amont (et retire du jeu) l'une des tuiles Service actuellement dans son tableau.
- Remarque :** si une tuile défaussée accordait un avantage, le JS en perd le bénéfice (par exemple, si la Salle de brosse est défaussée, le valet de pied ne peut plus remplacer de valet de chambre).
- ▶ Lors des manches Fête des bâtisseurs, toutes les tuiles sont remisées de 100 £.



Vol de l'IA : après l'étape 7, l'IA vole une tuile des piles du marché. Le JS lance le dé à 20 faces et, en se référant aux marqueurs du marché, trouve la tuile à retirer de la partie. S'il n'y a pas de tuile dans la zone indiquée, aucune action de vol n'a lieu durant le tour.

500 £
6-8

Exemple 1 : le JS lance le dé et obtient un 6. Il regarde les marqueurs du marché (voir page 13) et remarque que le numéro 6 correspond à la pile de tuiles Essentiel à 500 £. Étant donné que le premier chiffre de ce marqueur est le 6, il retire la première tuile de la pile Essentiel de la partie.

Exemple 2 : le JS lance le dé et obtient un 13. Il regarde les marqueurs du marché et remarque que le numéro 13 correspond à la pile de tuiles Prestige à 700 £. Étant donné que le 13 correspond au deuxième nombre de ce marqueur, il retire la deuxième tuile de la pile Prestige de la partie. **Remarque :** s'il n'y avait qu'une tuile dans la pile Prestige, aucune tuile n'aurait été volée (la position 13 serait vide).

700 £
12-14

Règle importante : l'IA ne peut jamais voler une tuile d'une pile si cela empêche le JS de compléter son tableau. Par exemple, si, durant une partie en mode long, le JS a deux tuiles Service dans son tableau (il doit terminer la partie avec 4 tuiles dans chaque colonne), l'IA ne pourra en aucun cas voler dans la pile Service de sorte qu'il y reste moins de deux tuiles (ou moins de n'importe quelle quantité dont le JS a besoin pour terminer une colonne de son tableau). Si le résultat du dé demande à l'IA de voler dans une telle pile, aucune tuile n'est prise durant le tour.

Grand bal : un Grand bal a lieu au début de la manche 5. À l'étape 2 du déroulement d'un tour, le JS prend 3 invités de prestige du plateau de ressources, en garde un (et le met dans sa main active), puis met les cartes restantes sous le paquet. Le JS effectue ensuite les étapes 3 à 8 d'un tour standard.



Exceptions : respectez les exceptions des règles solo en mode standard (voir règles du mode solo d'*Obsession*).

Décompte des points final

Le JS comptabilise ses points à l'aide du carnet de score d'*Obsession* et compare son total au score cible du mode de la partie jouée. **S'il termine la partie sur une case autre que celle présentant le score cible, il devra appliquer un modificateur de PV à son total.**

La piste de manches présente des modificateurs de chaque côté du score cible. Chacun représente des PV à



ajouter ou soustraire au score du JS en fonction de la manche où il se trouve. Par exemple, s'il termine à la manche 14 (indiquée par la croix jaune), il doit soustraire 15 PV à son score (pénalité de 5 PV pour la manche Fête du village + pénalité de 10 PV pour la manche 14). Les bonus et pénalités augmentent de 5 PV à chaque manche (par exemple, si le JS avait terminé la partie 3 manches plus tard, à la manche 17, la pénalité aurait été de 5 + 10 + 15 + 20 + 25, soit un total de -75 PV !).

Variantes de score cible : les joueurs peuvent utiliser les cartes solo *Obsession* et *Wessex* (les scores de base sont utilisés) à la place des scores cibles de l'IA pour augmenter la difficulté. Ajoutez les PV des monuments volés au score de base de l'adversaire solo pour **encore plus** de difficulté.

Tableau Obsession et Étapes

Tableau Obsession (dont Duel)

Le *Tableau Obsession* est l'échiquier d'*Obsession*. Il est conçu pour éliminer presque tout le hasard et la variabilité qui représentent le destin victorien dans le jeu traditionnel. Les caractéristiques uniques du *Tableau Obsession* sont les suivantes : 1) la piste de manches Tableau est utilisée, 2) il n'y a pas de cour et 3) la partie prend immédiatement fin lorsqu'un joueur a atteint le niveau de réputation Max à la fin de son tour (aucun tour supplémentaire après celui-ci).

Mise en place

Mise en place unique de la zone joueur : mettez la zone joueur en place en suivant la méthode de sélection du plateau et le draft des domestiques indiqués page 10 de ce livret de règles, tout en tenant compte des cinq modifications possibles suivantes :

- ▶ À l'étape 2 du draft des domestiques page 10, en commençant par le joueur à droite du premier joueur (et non à gauche) et en poursuivant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit un plateau de famille et prend l'un des domestiques proposés au centre de la table.
- ▶ À l'étape 3 de la mise en place de la zone joueur (page 3 du livret de règles d'*Obsession*), si vous jouez avec la variante 2 joueurs appelée *Tableau Obsession - Duel*, utilisez les deux compteurs Réputation 9/10 (de l'extension *Upstairs, Downstairs*). Des PV de fin de partie sont accordés comme suit : une réputation de niveau 9 rapporte 45 PV, une réputation de niveau 10 rapporte 55 PV et une réputation de niveau Max rapporte 66 PV.
- ▶ À l'étape 9 de la mise en place de la zone joueur (page 3 du livret de règles d'*Obsession*), utilisez la variante de draft des invités de départ (page 29 du Glossaire d'*Obsession*).
- ▶ À l'étape 10 de la mise en place de la zone joueur (page 3 du livret de règles d'*Obsession*), les joueurs ne reçoivent aucune carte Objectif de départ (des cartes Objectif peuvent toujours être acquises par le biais de la Bibliothèque principale et des cartes PV).
- ▶ Les cartes Étape sont utilisées et choisies au début de la mise en place de la zone joueur.

Mise en place unique de la zone de jeu commune : suivez les instructions de mise en place de la zone de jeu commune indiquées pages 4 et 5 du livret de règles d'*Obsession*, en tenant compte des modifications suivantes :

- ▶ Étape 2 : retirez tous les objectifs « Bonus de groupe » du paquet de cartes Objectif.
- ▶ Étape 6 : utilisez les monuments de faible valeur de PV (de l'extension *Upstairs, Downstairs*).
- ▶ Étape 7 : utilisez la piste de manches Tableau et placez le pion blanc sur la case DÉPART. Mélangez les cartes PV et placez-les sur leur emplacement correspondant. Les cartes Thème et les cartes Charles et Elizabeth Fairchild ne sont pas utilisées.

Déroulement de la partie

Le pion du premier joueur ne passe pas de joueur en joueur. Le pion de la piste de manches se déplace dans le sens antihoraire sur la piste de manches et les joueurs effectuent des tours standard en suivant le déroulement d'un tour. La partie prend *immédiatement* fin lorsqu'un joueur a atteint le niveau de réputation Max après son tour.

Règles uniques du marché : vous devez suivre deux règles uniques du marché durant la partie :

- ▶ Utilisez la variante du marché de la Queen Victoria comme indiqué page 28 du Glossaire d'*Obsession*.
- ▶ À la fin de la manche 3, activez les deux réserves de tuiles du marché de constructions pour le reste de la partie.



Grand bal : un Grand bal a lieu au début de la manche 5. Au début de la manche, avant que les tours individuels ne commencent et dans l'ordre du tour, chaque joueur prend trois invités de prestige du plateau de ressources, en garde un (le met dans sa main active) et met les cartes restantes sous le paquet. Puis, la manche se poursuit et chaque joueur effectue son tour l'un après l'autre.

10

Duel

Tableau Obsession Décompte des points final

Ne prenez pas en compte les PV positifs des cartes Aristocratie, l'argent ou les domestiques. Ne prenez en compte *que* les :

- ▶ PV des tuiles Amélioration,
- ▶ PV pour la réputation des joueurs,
- ▶ PV négatifs des invités indésirables,
- ▶ PV de tous les objectifs remplis obtenus par le biais de la Bibliothèque principale ou de cartes PV,
- ▶ Cartes PV.

En cas d'égalité, le joueur ayant le score de Tableau le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur qui a atteint le niveau de réputation Max l'emporte.

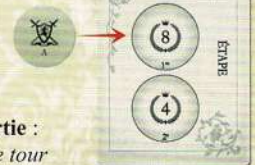
Étapes

Objectifs publics pouvant être ajoutés lors de n'importe quelle partie ou servir d'alternative aux objectifs privés.

Mise en place : choisissez deux étapes par partie (au hasard ou selon vos préférences) et placez-les au centre de la table. Les joueurs décident quand choisir les étapes en fonction de leur préférence :

- ▶ Avant d'effectuer la mise en place de la zone joueur, si les joueurs souhaitent obtenir un maximum d'informations pour planifier leurs actions, ou
- ▶ À l'étape 2 de la mise en place de la zone de jeu commune.

Chaque joueur prend ensuite les deux pions arborant l'écusson de sa famille.



Déroulement de la partie : à tout moment durant le tour d'un joueur, une seule et unique étape peut être revendiquée (1^{ère} ou 2^e position). Le joueur qui la revendique doit remplir les conditions de la carte (l'aide de jeu Symboles Étape liste les symboles et conditions). Le joueur place l'un de ses deux marqueurs sur un emplacement disponible. **Remarque :** le moment où le joueur réussit l'étape n'a pas d'importance, seul le moment où il la revendique compte. Sauf exception, une fois revendiquée, les étapes ne peuvent jamais être perdues (par exemple, après avoir atteint une étape demandant un niveau de réputation 4 pour être revendiquée, un joueur peut utiliser des actions spéciales pour passer du niveau de réputation 4 au niveau 3 si possible).

| Symboles Étape | |
|----------------|--|
| 2 | Avoir 2 tuiles Amélioration dans chacune des 3 catégories de l'empire |
| 4 | Avoir obtenu 4 tuiles Amélioration dans toutes les catégories d'une même catégorie |
| | Organiser une activité avec une seule Amélioration d'un rang de prestige 5 ou 6 |
| | Organiser une activité à laquelle au moins 7 invités assistent (les membres de famille sont éligibles) |
| | Avoir les 4 domestiques de l'Empire, l'Économie |
| 4-4 | Atteindre le niveau de réputation 4 |
| 7 | Avoir obtenu 7 tuiles Amélioration dans toutes les catégories |
| 8+ | Collecter 8 invités couronnés |
| 4+ | Collecter 4 invités de prestige |
| 11 | Avoir 11 domestiques de tout type (incluant les comptés) |

15

Règles des nouvelles tuiles Amélioration *Upstairs, Downstairs*

Nouvelles tuiles Amélioration

Remise à calèches : la Remise à calèches permet aux joueurs d'augmenter ou de diminuer le nombre d'invités demandé par une tuile Amélioration. Les règles de la tuile Service Remise à calèches sont les suivantes :



- ▶ Un valet de pied disponible (ou garçon de salle/sous-majordome) doit être placé sur cette tuile pour l'activer à l'étape 4 du déroulement d'un tour.
- ▶ Tout invité supplémentaire doit être éligible, comme d'habitude (rang de prestige, type...). Par exemple, une tuile qui ne demande que des ladies ne peut pas accueillir de gentleman.
- ▶ Cette tuile ne peut pas réduire le nombre d'invités à zéro.
- ▶ Elle ne peut pas être utilisée pour augmenter le nombre d'invités pour une tuile Suite.
- ▶ Elle ne peut pas être utilisée lorsqu'une activité ne demande que la présence de la famille.

À l'étape 8 du déroulement d'un tour, le domestique utilisé pour activer la Remise à calèches est placé dans la zone Domestiques utilisés.

Lac empoisonné : le Lac empoisonné est la première tuile Sport de rang de prestige 6. Cette tuile fonctionne comme n'importe quelle autre tuile Sport du jeu de base.



Bureau de l'intendante : le Bureau de l'intendante confère une nouvelle compétence permanente à la femme de chambre en chef : elle peut remplacer l'intendante ou la femme de chambre, même si ces dernières sont disponibles. Lorsque la femme de chambre en chef remplace une domestique obligatoire, elle ne peut pas filtrer les invités (voir page 8).

Cuisine rénovée : la Cuisine rénovée permet au joueur d'attirer des invités qui ne rendraient normalement pas à son domaine. Les règles de la Cuisine rénovée sont les suivantes :



Recto : la cuisinière est la domestique demandée pour l'activité Dégustation gourmande. Cette tuile, qui est tout d'abord placée dans l'organiseur du joueur face symbole Cuisinière visible, est jouée sur le plateau Joueur. Deux invités au choix doivent y être conviés (peu importe leur rang de prestige). **Remarque** : la cuisinière génère toujours une réputation grâce à sa compétence supplémentaire (voir page 7).



Verso : après avoir été retournée, cette tuile reste dans l'organiseur et dote la cuisinière d'une compétence permanente pour le reste de la partie : **un joueur peut augmenter le nombre d'invités de 1 lors d'une activité durant laquelle la cuisinière est utilisée** (lorsque la cuisinière est placée en tant que domestique supplémentaire lors d'une activité). Les règles de cette nouvelle compétence sont les suivantes :

- ▶ L'invité supplémentaire doit être éligible, comme d'habitude (rang de prestige, type...).
- ▶ Cette compétence ne peut pas servir à augmenter le nombre d'invités pour une tuile Suite.
- ▶ Si la Remise à calèches est également activée lorsque la cuisinière utilise cette compétence permanente, le joueur peut convier deux invités supplémentaires (un grâce à la compétence de la cuisinière et un grâce à l'activation de la Remise à calèches).

16

Tuiles promotionnelles conçues par les backers

Les deux tuiles Amélioration gagnantes du concours du financement participatif de la campagne Kickstarter de 2019 sont l'Église paroissiale, conçue par Stephen Cleary, et le Ruisseau murmurant, créée par MJ Petrie.



Église paroissiale : cette tuile passe d'une tuile activité à un monument et peut compter pour la carte Objectif Monuments. Aucun domestique n'est nécessaire pour l'activité au recto.



Face Monument, à l'étape 2, le joueur choisit entre 100 £ et 1 réputation.



Ruisseau murmurant : cette tuile est une tuile hybride (elle peut être retournée d'un côté et de l'autre à volonté). La tuile entre en jeu face symbole Fleur soulignée visible dans son coin supérieur droit.



La faveur de la face Domaine (avec le symbole Main) permet au joueur de choisir une carte de sa défausse et de la placer dans sa main active, à l'étape 6 du déroulement d'un tour. Il ne peut pas prendre les invités de l'activité en cours, car ils n'iront pas dans la défausse avant l'étape 8.

Crédits pour les éléments modifiés

Piste de manches mode long (un grand merci à John Weber) : la Fête nationale est passée de la manche 17 à la manche 11 pour que cela soit plus pertinent.

Tuile Service Grange (un grand merci à Frank Calcagno) : la référence au jardinier a été supprimée pour éviter toute confusion.



COPYRIGHT
© 2022
Kayenta Games
31737 Tradewinds
Avon Lake, Ohio 44012
www.kayentapublishing.com



Super Meeple
193, rue du faubourg Saint-Denis
75010 Paris
France
http://www.supermeeple.com

CONCEPTION ET
ILLUSTRATION DU
JEU :
DAN HALLAGAN

CONTENU : une (1) piste de manches, un (1) plateau Joueur, un (1) organiseur, une (1) extension du plateau de ressources, un (1) livret de règles, trente-sept (37) cartes Aristocratie, douze (12) aides de jeu, dix (10) cartes Étape, trente-deux (32) tuiles Amélioration, trente-trois (33) cartes Objectif, trente (30) grandes cartes PV, dix (10) grandes cartes Thème, quatorze (14) compteurs Réputation, quatorze (14) marqueurs Étape/Mode Solo Enjeux du domaine, un (1) carnet de score, trente-cinq (35) domestiques en bois, un (1) sac en tissu, deux (2) marqueurs en bois, vingt (20) cartes promotionnelles, huit (8) cartes Solo, une (1) fiche récapitulatif les règles du contenu promotionnel



Fabriqué en Chine