



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



# Upstairs Downstairs

Eine Erweiterung für *Obsession*

## Redaktion/Spieltests:

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

## Übersicht

Die Erweiterung *Upstairs, Downstairs* (und alle Komponenten in dieser Schachtel) erfordert das Grundspiel *Obsession* und bietet Folgendes:

- ▶ **Seite 2–3:** Spielmaterial und Anleitung zur Integration des Grundspiels
- ▶ **Seite 4:** Erläuterung der neuen Mechanik „Zusatzdienst“
- ▶ **Seite 5-6:** Regeln für die neuen Bediensteten von *Upstairs, Downstairs*: Köchin, Laufbursche, Oberstes Hausmädchen und Hausmeister
- ▶ **Seite 7:** Erläuterung der neuen Passen-/Anstellungsregel für *Upstairs, Downstairs*
- ▶ **Seite 8:** Spielaufbau der Erweiterung sowie Erläuterung des Bediensteten-Drafts
- ▶ **Seite 9:** Regeln für 5 und 6 Familien
- ▶ **Seite 10-11:** Regeln für das *Kompetitive Teamspiel*
- ▶ **Seite 11-13:** Regeln für die *Solo-Landgut-Herausforderung*
- ▶ **Seite 14:** Regeln für *Tableau Obsession*
- ▶ **Seite 15:** Regeln für die neuen Ausbauplättchen
- ▶ **Seite 16:** Promo-Adelskarten, Meilensteine und Solo-Karten



**Anmerkung des Entwicklers:** Falls du *Obsession* zusammen mit *Upstairs, Downstairs* erworben hast, ist es außerordentlich wichtig, dass du zuerst *Obsession* lernst und spielst, bevor du die neuen Bediensteten hinzufügst. Erst wenn du mit dem Grundspiel gut zurechtkommst, solltest du dich mit dieser Erweiterung beschäftigen.

Dan Hallagan

Besonderen Dank an David Cross und Larry Schneider für die Spieltests und die Qualitätskontrolle.

## Impressum (deutsche Version)

**Übersetzung:** Board Game Circus (Florian Gräfe, Frank Thuro)

**Redaktionelle Betreuung:** Marcel Straub

**Lektorat:** Patrick Fresow, Gerhard Tischler

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

# Spielmaterial und Anleitung zur Integration

*Upstairs, Downstairs* ist eine große Erweiterung: Sie enthält Material für 5 und 6 Familien (bei 6 Familien ist zusätzlich die *Wessex-Erweiterung* notwendig), 3 neue Spielmodi und Meilensteine.

Detaillierte Anleitungen für alle Komponenten folgen auf den nächsten Seiten.



## 1× Familientableau der Familie Howard

Das Howard-Familientableau fügt eine neue Familie hinzu. Ihr Familienbonus ist, die Partie mit 1 Köchin zu beginnen – eine der Bediensteten von *Upstairs, Downstairs*.

### INTEGRATION

Ihr könnt die Familie Howard nur mit der Erweiterung *Upstairs, Downstairs* verwenden.



## 1× Landgut-Planer

Dies ist ein normaler 5. Landgut-Planer (zusätzlich zu den 4 aus *Obsession*).

### INTEGRATION

Der Planer wird ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert.



## 10× Startplättchen

Diese Startplättchen ermöglichen das Spiel mit 5 oder 6 Familien. Sie sind mit den Startplättchen des Grundspiels identisch.

### INTEGRATION

Die Plättchen werden ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert.



## 2× Plättchen „Westliche Terrasse“

Die enthaltenen Plättchen „Westliche Terrasse“ können als Alternative zur Westlichen Terrasse aus *Obsession* verwendet werden.

### INTEGRATION

Ihr dürft in einer Partie nur einen Satz der Westlichen Terrasse verwenden, entweder den „normalen“ oder den alternativen. Legt den nicht gewählten Satz zurück in die Schachtel. Die alternative Version aus dieser Erweiterung ist mit einem „U“ unter der Plättchensortiernummer gekennzeichnet.



## 6× Plättchen mit Prestigewert 5

*Obsession* enthält ein Exemplar jedes Ausbauplättchens mit einem Prestigewert (PW) von 5. *Upstairs, Downstairs* fügt ein weiteres Set von Plättchen mit PW 5 hinzu, das 5 oder 6 Familien ermöglicht. Sie sind mit den Plättchen des Grundspiels austauschbar und daher nicht als aus der Erweiterung stammend gekennzeichnet.

### INTEGRATION

Diese Plättchen sind ohne besondere Regeln vollständig in *Obsession* integriert und werden unabhängig von der Anzahl der Familien verwendet.



## 7× Universalplättchen

Die neuen Ausbauplättchen: „Angelweiher“ (1), „Bachlauf“ (1), „Geschäftszimmer“ (2), „Kutschenhaus“ (2) und „Pfarrkirche“ (1) könnt ihr in jedem Spiel von *Obsession* verwenden. Sie sind mit einem „U“ unter der Plättchensortiernummer gekennzeichnet.

### INTEGRATION

Die Plättchen werden ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert und benötigen keine Erweiterung. Hinweis: Ihr könnt das Geschäftszimmer für die Vorbereitung des Marktes verwenden.



## 12× Meilensteinmarker/ 7x Marktzähler

Die Marker zeigen die Wappen der Familien – jeweils 2 Marker pro Familie. Auf der Rückseite eines Sets dieser Marker sowie einem Extra-Marker befinden sich die 7 Marktzähler für die *Solo-Landgut-Herausforderung*.

### INTEGRATION

Diese Marker sind in das Grundspiel integriert und werden zusammen mit den Meilensteinkarten verwendet. Spielt du die *Solo-Landgut-Herausforderung* (S. 13), verwendest du die Marker auf dem Derbyshire-Tableau.



## 4× Monumente mit niedrigen SP

Diese Monumente haben reduzierte Siegpunktwerte. Sie sind mit einem „U“ unter der Plättchensortiernummer gekennzeichnet. Diese Plättchen haben 2 Verwendungszwecke:

- ▶ Wollt ihr den Einfluss von Monumenten auf das Werben reduzieren, ersetzt die 6 Monumente des Grundspiels durch diese (aus demselben Grund ist das Dienstmonument nicht in dieser Erweiterung enthalten), und
- ▶ Ihr verwendet sie bei der Variante *Tableau Obsession*.

### INTEGRATION

Diese Monumente können nicht mit denen aus dem Grundspiel gemischt werden. Wählt beim Aufbau einer Partie das Monumentenset, das zum Stil eurer Gruppe passt. Spielt ihr *Tableau Obsession*, müsst ihr diese Monumente mit niedrigen SP verwenden.



## 3× Plättchen für *Upstairs, Downstairs*

Die „renovierte Küche“ (1) und das „Hauswirtschaftszimmer“ (2) sind neue Dienstplättchen für die Verwendung mit den Bediensteten von *Upstairs, Downstairs*. Sie haben eine eindeutige „U“-Kennung.

### INTEGRATION

Diese Plättchen können nur mit der Erweiterung *Upstairs, Downstairs* verwendet werden.



## 30× SP-Karten & 10× Interessenskarten

Diese Karten sind identisch mit den Karten des Grundspiels – sie sind nur größer (für jene, die die kleinen Karten des Grundspiels nicht mögen).

### INTEGRATION

Wählt die von euch bevorzugte Kartengröße.



## 1× Kleiner Aufbewahrungsbeutel

Eine Tasche, in der alle Bediensteten Platz finden.

### INTEGRATION

Verwendet sie zur Aufbewahrung aller Bediensteten oder für jeden anderen Aufbewahrungsbedarf.

# Spielmaterial und Anleitung zur Integration, Fortsetzung

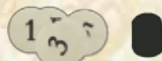


## 1× spezielle Rundenübersicht

Diese Rundenübersicht hat 2 Seiten: Eine ermöglicht die 2 neuen Spielmodi, mit der anderen könnt ihr die Erweiterte Partie spielen.

### INTEGRATION

Die Seite mit der speziellen Rundenübersicht verwendet ihr, um *Tableau Obsession* (S. 14) oder die *Solo-Landgut-Herausforderung* (S. 11) zu spielen.



## 14× Ansehenszähler & 2× Ansehensmarker

Es gibt 12 normale Zähler und 2 normale Marker. Neu sind 2 Ansehenszähler mit 9/10 darauf. Sie sind für *Tableau Obsession – Duell*.

### INTEGRATION

Die 12 Zähler und 2 Marker werden ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert. Die beiden Zähler mit 9/10 verwendet ihr für *Tableau Obsession – Duell*.



## 1× Wertungsblock

Ein zusätzlicher Wertungsblock für bis zu 6 Familien.

### INTEGRATION

Der Wertungsblock wird ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert.



## 12× Spielhilfen

Spielhilfen für *Upstairs, Downstairs*.

### INTEGRATION

In jeder Familienbox werden 2 davon aufbewahrt.



## 8× Solo-Karten

6 Solo-Konkurrenzkarten, 1 Spielhilfe und 1 dynamische Sologegner-Karte.

### INTEGRATION

Die Solo-Karten werden ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert.



## 14× Bedienstete (Standard)

- 2× Butler
- 2× Hauswirtschafterin
- 3× Kammerdiener
- 3× Zofe
- 4× Lakai

### INTEGRATION

Diese Bediensteten ermöglichen das Spiel mit 5 oder 6 Familien und werden ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert.



## 21× Bedienstete für *Upstairs, Downstairs*

- 6× Köchin
- 5× Laufbursche
- 5× Oberstes Hausmädchen
- 5× Hausmeister

### INTEGRATION

Diese Bediensteten werden nur in der Erweiterung *Upstairs, Downstairs* verwendet. Die zusätzliche Köchin kommt in die Familienbox der Howards.



## 33× Zielkarten für *Upstairs, Downstairs*

In *Upstairs, Downstairs* gibt es 3 Zielkarten mehr als im Grundspiel. Die Karten sind mit einem „U“ in der oberen rechten Ecke gekennzeichnet. 26 der 33 Karten sind identisch mit den Karten des Grundspiels; zu den 7 neuen Karten gehören 5, die sich auf die Bediensteten von *Upstairs, Downstairs* beziehen, und 2 neue Tableau-Zielkarten.

- ▶ Wenn ihr das Grundspiel spielen möchtet, müsst ihr die Karten aus dem Grundspiel verwenden.
- ▶ Wenn ihr die Bediensteten für *Upstairs, Downstairs* verwendet, müsst ihr diese neuen Zielkarten verwenden.

### INTEGRATION

Vermischt die Karten nicht! Verwendet jeweils den zum Grundspiel oder zur Erweiterung gehörigen Kartensatz.



## 37× Adelskarten für *Upstairs, Downstairs*

- 4× Familie Howard
- 7× Startgast
- 10× Gelegenheitsgast
- 16× Prestigegast

Jede dieser Adelskarten ist mit einem „U“ gekennzeichnet.

### INTEGRATION

Alle Start-, Gelegenheits- und Prestigegäste (33) werden ohne besondere Regeln in *Obsession* integriert. Die Karten der Familie Howard verwendet ihr nur mit der Erweiterung *Upstairs, Downstairs*.



## 19× Promo-Adelskarten

Es gibt 16 Promokarten, die von *Obsession*-Fans während eines Wettbewerbs im Jahr 2019 entwickelt wurden, sowie 3 Promokarten, die 2021 veröffentlicht wurden; jede Karte ist mit einem „P“ unterhalb der SP gekennzeichnet. Die besonderen Regeln dieser Karten sind auf einem gesonderten Blatt erläutert.

### INTEGRATION

Diese Karten könnt ihr ohne besondere Regeln den Gelegenheitsgast-Karten in *Obsession* hinzufügen.

### EMPFEHLUNG

Diese Karten solltet ihr getrennt von den normalen Adelskarten aufbewahren; es ist nicht ratsam, mit allen Promokarten in einer Partie zu spielen. Wählt zu Beginn 3–5 Karten je nach Vorliebe aus, um noch mehr Spaß und Atmosphäre zu schaffen.



## 10× Meilensteine

Es gibt 10 Meilensteinkarten für offene Ziele. Ihr könnt die Karte, die die 4 Bediensteten dieser Erweiterung zeigt, nicht im Grundspiel verwenden.

### INTEGRATION

Bis auf die oben erwähnte Karte integriert ihr die Meilensteine in *Obsession* nach den Regeln auf Seite 16.

# Upstairs, Downstairs – neue Servicemechaniken

## Neues Servicekonzept: Zusatzdienst

**HINWEIS:** Dieser Abschnitt erklärt eine neue Spielmechanik, die für das Verständnis der neuen Bediensteten entscheidend ist. Die Regeln für die neuen Bediensteten folgen auf den nächsten Seiten.

Bevor ihr mit der Erweiterung *Upstairs, Downstairs* beginnt, solltet ihr euch die neuen Konzepte ansehen, die durch die Einführung der Köchin, des Laufburschen, des Obersten Hausmädchens und des Hausmeisters entstehen. Im Grundspiel von *Obsession* ist der Einsatz von Bediensteten obligatorisch und wird durch ein Symbol auf einem Ausbauplättchen oder einer Adelskarte bestimmt. Die Erweiterung *Upstairs, Downstairs* führt einen optionalen Einsatz von Bediensteten ein, der kein Symbol erfordert. Der Einsatz eines oder mehrerer der 4 neuen Bediensteten bei einem Plättchen oder einer Karte ist immer optional (als Zusatzdienst bezeichnet) und dient dazu, eine Gefälligkeit zu verbessern oder eine Spielmechanik zu ändern. Stellt einen zusätzlichen Bediensteten auf ein Plättchen oder eine Karte, um seine Fähigkeiten zu aktivieren – zusammen mit allen erforderlichen herkömmlichen Bediensteten.

Das Beispiel oben rechts zeigt eine typische Aktivität. Jeder verwendete Bedienstete ist obligatorisch und wird durch ein Symbol bestimmt. Die Familie Howard empfängt Gäste, was ihr £200, 4 Ansehen, die Einladung eines Gelegenheitsgastes (2 ansehen, 1 nehmen) und die Einladung eines Prestigegastes (verdeckt vom Stapel) einbringt. Ein hervorragender Zug!

Fügen wir nun die neuen Bediensteten hinzu. Mit ähnlichen Karten (hierunter einige Gäste, die unsere Familie zuvor nicht einladen konnte) und ähnlichen Plättchen im Planer (mit einigen Aktivitäten, die sie noch nicht nutzen konnte) könnte unsere Familie nun die unten gezeigte Aktivität ausführen:



Die neue Aktivität bringt der Familie £700, 8 Ansehen und 2 Einladungsgefälligkeiten (2 ansehen, 1 nehmen) – für 1 Gelegenheitsgast und für 1 Prestigegast! Aber warum?

Die Köchin (orange, auf dem Musikzimmer) ermöglicht es der Familie, Gäste einzuladen, die 1 oder 2 Stufen über ihrem Ansehen liegen. Normalerweise könnte die Familie (Ansehensstufe 3) den Marquess of Tetbury (Prestigewert 5) nicht einladen; ihre außergewöhnliche Köchin durchbricht jedoch die gesellschaftliche Zurückhaltung des Marquess, der den gespickten Austern von Mrs. Puggins nicht widerstehen kann.

Der Laufbursche (himmelblau, auf der Karte des Marquess) wird vom Butler beauftragt, sich um alle Bedürfnisse des geschätzten Gastes zu kümmern, und der junge Lakai in Ausbildung verbringt die ganze Woche damit, Nachrichten für den viel beschäftigten Marquess zur Post zu bringen. Das Ergebnis ist, dass der Marquess seine Gefälligkeit von 500 auf 600 Pfund erhöht.

Das Oberste Hausmädchen (rosa, auf der Karte von Lady Marianne Turner) ist die am besten vernetzte Hausangestellte der Gegend und versorgt die Dame des Hauses mit exquisiten Informationen, die ihr eine fundierte Auswahl der von Lady Marianne erwähnten Prestige-Bekanntschaften ermöglichen (die Familie zieht 2 Prestigegäste und behält 1).

Schließlich wird der Hausmeister (braun, auf dem Musikzimmer) vom Butler beauftragt, bei der Renovierung des neuen Musikzimmers zu helfen, damit es für den Besuch des Marquess bereit ist. Die Fähigkeit des Hausmeisters (1 von 5 Fähigkeiten) senkt den Prestigewert des Musikzimmers vorübergehend um 1, sodass das neue Zimmer für den Besuch des Marquess bereit ist (normalerweise dürfte die Familie das Musikzimmer mit einem Prestigewert von 4 nicht verwenden, da ihr Ansehen bei 3 liegt).

Auf den nächsten Seiten erfahrt ihr alles über die neuen Fähigkeiten der Bediensteten.



### Zusatzdienst zusammengefasst

#### OBLIGATORISCHER DIENST

Den im Grundspiel eingeführten obligatorischen Dienst erkennt ihr an diesen Symbolen:



Dieser Dienst ist stets obligatorisch! Ohne den benannten Bediensteten könnt ihr die Karte oder das Plättchen nicht verwenden.

#### ZUSATZDIENST

Dieser Dienst, der in *Upstairs, Downstairs* eingeführt wird, wird NICHT durch ein Symbol bestimmt. Der Einsatz der Bediensteten folgt bestimmten Regeln. Legt dafür die Spielhilfe bereit.



**Hinweis:** Sofern nicht anders angegeben, gewähren Bedienstete von *Upstairs, Downstairs*, die obligatorischen Dienst leisten (z. B. der Laufbursche, der auf einer Karte für den Butler einspringt), nicht ihre spezielle Bedienstetenfähigkeit „Zusatzdienst“.

# Upstairs, Downstairs – neue Bedienstete

## Köchin

**Beschreibung:** Die Köchin wird durch eine kleine orangefarbene Spielfigur dargestellt. Sie dient dazu, hochrangige Gäste zu gewinnen und das Ansehen der Familie zu verbessern.



*Hintergrund: Wie so vieles im viktorianischen Zeitalter war auch das Essen in der Gesellschaft ein Vorzeigeeignis. Der elegante Rahmen, die Ausbildung des Hauspersonals, das feine Porzellan und das erlesene Silber wären ohne einen versierten Koch, der die Gäste beeindruckt und das Essen auf dem Familientisch zu einem besonderen Ereignis macht, bedeutungslos gewesen. Die Aristokratie erfreute sich an extravaganten Mahlzeiten; Zwölf-Gänge-Menüs waren keine Seltenheit, mit Gerichten wie:*

*Taubenragout    Flambierte Lammöhrchen    Mockturtlesuppe  
Schafsrumpf und -nieren an Reis    Gespickte Austern  
Ochsenfilet    Schweinesteak    Erbsencremesüppchen    Schokomousse*  
*(frei nach Mrs. Isabella Beeton, The Book of Household Management, Volume 1, 1861).*

*Während die Dame des Hauses diese aufwendigen Mahlzeiten in der Regel plante, übernahm der Koch den Löwenanteil der Arbeit. Eine aristokratische Familie schätzte einen versierten Koch, der die Fähigkeit besaß, die kompliziertesten Mahlzeiten zuzubereiten.*

*Hinweis: Das Können der Köchin zeigt sich bei allen Mahlzeiten, die während des Besuchs der Gäste auf dem Anwesen zubereitet werden, nicht nur bei der Aktivität, bei der sie eingesetzt wird.*

**Bedeutung im Spiel:** Die Köchin bei der aktuellen Aktivität einzusetzen, hat zwei Auswirkungen:

- ▶ Erhöht das Ansehen der Familie immer um 1 (auch wenn die Köchin als obligatorische Bedienstete in der Renovierten Küche eingesetzt wird). Füge dieses Ansehen zusammen mit allen anderen Gefälligkeiten in Schritt 6 der Zugübersicht hinzu.
- ▶ Erlaubt die Teilnahme von Gästen mit Prestigewerten 1 oder 2 Stufen über dem Ansehen der Familie an dieser Aktivität.

## Laufbursche



**Beschreibung:** Der Laufbursche wird durch eine kleine hellblaue Spielfigur dargestellt. Er dient dazu, eine finanzielle Gefälligkeit zu erhöhen. Alternativ kann der Laufbursche eine Kutsche begleiten oder sich um hochrangige Gäste kümmern.

*Hintergrund: Der Laufbursche war in der Regel ein älteres Kind oder ein jüngerer männlicher Teenager, der als Hausangestellter in einem gehobenen Haushalt arbeitete. Er war für niedere Arbeiten wie das Schleppen von Kohlen, das Öffnen der Haustür, das Aufräumen und das Überbringen von Nachrichten zuständig. Häufig handelte es sich um einen Lakaien in Ausbildung, von dem erwartet wurde, dass er mehr als zwölf Stunden am Tag arbeitete. Die Beschäftigung eines Laufburschen demonstrierte die Investition einer Familie in solides Hauspersonal.*

**Bedeutung im Spiel:** Der Laufbursche kann auf 3 Arten verwendet werden:

- ▶ Stelle den Laufburschen auf eine Adelskarte, die Geld (£) als Gefälligkeit bietet, um diese Gefälligkeit um £100 zu erhöhen.
- ▶ Der Laufbursche darf für den Butler einspringen, wenn dieser der obligatorische Bedienstete auf einer Adelskarte ist – unabhängig davon, ob der Butler verfügbar ist. Stelle den Laufburschen auf das Butler-Symbol der Karte. Er erhöht keine £-Gefälligkeiten, wenn du ihn auf diese Weise einsetzt.
- ▶ Der Laufbursche darf den Lakaien im Kutschenhaus ersetzen – unabhängig davon, ob der Lakai verfügbar ist. Stelle den Laufburschen dafür auf das Kutschenhaus im Landgut-Planer deiner Familie.

5



Stellt die Familie die Köchin auf das Empfangszimmer, darf sie den Gast rechts einladen, der einen Prestigewert (PW) von 3 hat (rot eingekreist). Normalerweise darf eine Familie keinen Gast einladen, dessen PW höher als ihre eigene Ansehensstufe ist.



Die Köchin generiert außerdem 1 Ansehen, das die Familie im Schritt „Gefälligkeiten erhalten“ erhält.

Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des Laufburschen:

Rechts überbringt der aufmerksame Laufbursche Nachrichten für den Marquess of Tetbury. Die Familie erhält dafür im Schritt „Gefälligkeiten erhalten“ £600 statt £500.



Links stehen die nötigen Bediensteten. Rechts: Der Laufbursche vertritt den Butler, auch wenn dieser verfügbar ist. Hinweis: Wird



der Laufbursche anstelle des Butlers eingesetzt, erhöht er nicht die £-Gefälligkeiten.



Der Laufbursche darf den Lakaien im Kutschenhaus (das sich im Planer der Familie befindet) vertreten, auch wenn ein Lakai verfügbar ist.

# Upstairs, Downstairs – neue Bedienstete

## Oberstes Hausmädchen

**Beschreibung:** Das Oberste Hausmädchen wird durch eine kleine rosafarbene Spielfigur dargestellt. Es dient dazu, Gäste auszusuchen (ihr dürft euch die Karten bei Einladungsgefalligkeiten ansehen). Alternativ kümmert sich das Oberste Hausmädchen um die hochrangigen Gäste.



*Hintergrund:* Das Hausmädchen war für die Sauberkeit zuständig: Wechseln der Bettwäsche, Leeren der Nachttöpfe, Anfeuern der Kamine im Obergeschoss und vieles mehr. In einem gehobenen Haushalt wachte das Oberste Hausmädchen über die niederen Hausmädchen und übernahm (in Abwesenheit eines Zimmermädchens) weniger anstrengende Aufgaben im Schlafzimmer, wie z. B. das Wechseln und Ausbessern der Wäsche, das Abstauben oder die Pflege von Blumenschmuck.

**Bedeutung im Spiel:** Das Oberste Hausmädchen (OH) kann 2 Aktionen ausführen:

- ▶ Stelle das OH auf eine Adelskarte oder eine aktuelle Aktivität mit einer Einladungsgefalligkeit. Du darfst dir dann die Gäste ansehen (sieh dir 1 zusätzliche Gastkarte an, wenn du Gäste einlädst), wenn du die Gefälligkeit erhältst. Lege den abgelehnten Gast unter den entsprechenden Stapel. **Du darfst diese Aktion nur 1× pro Zug ausführen.**
- ▶ Das OH darf für die Hauswirtschafterin einspringen, wenn diese die obligatorische Bedienstete auf einer Adelskarte ist – unabhängig davon, ob die Hauswirtschafterin verfügbar ist. Stelle das OH auf das Symbol der Hauswirtschafterin auf der Karte. Dann darfst du dir jedoch keine Gäste ansehen. Hinweis: Besitzt du das Hauswirtschaftszimmer, das es dem OH erlaubt, zusätzlich für die Haushälterin auf Plättchen und für die Zofe in jeder Rolle einzuspringen, darf das OH ebenfalls keine Gäste aussuchen, wenn es für eine der beiden Bediensteten einspringt.

## Hausmeister



**Beschreibung:** Der Hausmeister wird durch eine kleine braune Spielfigur dargestellt. Er hilft beim Auf- und Abbau des örtlichen Dorffestes und bei Renovierungsarbeiten.

*Hintergrund:* Der Hausmeister oder Handwerker war ein Alleskönner unter den Hausangestellten, der in einem großen viktorianischen Haushalt alle anfallenden Arbeiten erledigte. Er stand weit vor der Familie auf, und seine Aufgaben waren vielfältig und oft mühsam.

**Bedeutung im Spiel:** Der Hausmeister (HM) hat 5 Fähigkeiten:

- ▶ Stelle den HM während einer Dorffestrunde auf das Arbeitszimmer und erhöhe damit die Einnahmen aus diesem Dorffest um £200 (entweder von £0 auf £200, falls du das Arbeitszimmer nicht umgedreht hast, oder von £300 auf £500, falls du das Arbeitszimmer umgedreht hast).
- ▶ Stelle den HM auf ein beliebiges Plättchen auf dem offenen Markt, wenn du einen Kauf tätigt, und verringere dadurch die Kosten um £100 (**die Kosten können nicht auf £0 reduziert werden**).
- ▶ Stelle den HM auf ein beliebiges Ausbauplättchen, das sich in deinem Landgut-Planer befindet und dessen Prestigewert sichtbar ist (für Aktivitäten verfügbar), und verringere dadurch den Prestigewert vorübergehend um 1.
- ▶ **Einmalige Verwendung (jederzeit während deines Zuges):** Entferne den HM aus dem Spiel, um den Handwerksmarkt zu erneuern.
- ▶ **Einmalige Verwendung (jederzeit während deines Zuges):** Entferne den HM aus dem Spiel, um im Plättchenbeutel 1 bestimmtes Plättchen zu suchen (Monumente ausgenommen) und es auf das £800-Feld des Handwerksmarktes zu legen. Die übrigen Plättchen rutschen nach links. Lege das Plättchen vom £300-Feld zurück in den Beutel. Ihr dürft das neue Plättchen dann wie gewohnt kaufen.

6

Die Gefälligkeit von Lady Turner besteht darin, 1 Karte verdeckt vom Prestigegast-Stapel zu ziehen. Stellst du das Oberste Hausmädchen zusätzlich auf die Karte, darfst du dir die beiden obersten Karten des Prestigegast-Stapels ansehen und 1 davon behalten.



Du darfst das Oberste Hausmädchen auch auf ein Plättchen stellen, wodurch das einfache Ziehen einer Karte in „2 ansehen, 1 nehmen“ umgewandelt wird. Hat ein Plättchen oder eine Karte bereits eine



Aussuchen-Fähigkeit, erhöht das OH die Anzahl der Karten, die du ziehen darfst. Die Anzahl der Karten, die du behalten darfst, bleibt gleich. Links ändert der Einsatz des OHs die Einladung zu „5 ansehen, 2 nehmen“.

Das OH darf für die Hauswirtschafterin einspringen, selbst wenn diese verfügbar ist. *Hinweis:* Springt sie für die Hauswirtschafterin ein, sucht sie keine Gäste aus.



Stelle den Hausmeister zu Beginn einer Dorffestrunde auf das Arbeitszimmer, um die finanzielle Gefälligkeit um £200 zu erhöhen.



*Hintergrund:* Die Familie schickt den HM ins Dorf, um bei den Vorbereitungen für das Fest zu helfen, vielleicht als Alternative zur aktiven Übernahme der Schirmherrschaft. Diese Hilfe gewährleistet ein schöneres Fest und bringt ein gewisses Einkommen. Übernimmt die Familie sogar die Schirmherrschaft, wird das Dorffest ein durchschlagender Erfolg.

**Hinweis:** Stelle den HM auf das Arbeitszimmer in deinem Landgut-Planer in Schritt 2 der Zugübersicht (siehe Familientableau).

Erläuterungen zu den Regeln:

- ▶ **Zeitpunkt des Zusatzdienstes?** Die Zugübersicht schreibt vor, dass Dienst in Schritt 5 geleistet wird. Dies bezieht sich auf den obligatorischen Dienst, der auf Seite 3 beschrieben ist. **Zusatzdienst** – die Dienstmechanik, die für die Bediensteten von *Upstairs, Downstairs* gilt – kann zu verschiedenen Zeiten eines Zuges geleistet werden. Der HM wird hauptsächlich in den Schritten 2, 3 und 7 eingesetzt.
- ▶ **Sonderaktionen und das Dorffest?** Du darfst den HM mit einer Sonderaktion für das Dorffest verfügbar machen. Sonderaktionen darfst du jederzeit während deines Zuges ausführen.
- ▶ **Berührt-Geführt-Regel?** Stellst du den HM auf ein Plättchen auf dem offenen Markt, um einen Rabatt zu erhalten, oder auf ein Plättchen im Planer, um den Prestigewert zu senken, bist du nicht an diese Entscheidung gebunden. Stellst du später fest, dass du den Kauf nicht tätigen kannst oder willst, stelle den HM zurück auf „Verfügbare Bedienstete“.

Wenn der HM verwendet wird um den Handwerksmarkt zu erneuern oder 1 bestimmtes Ausbauplättchen zu suchen, wird er aus dem Spiel entfernt. Die Familie kann danach keinen neuen HM anstellen.

# Upstairs, Downstairs – Anstellungsregel & Bedienstetenbeschränkungen

**Hinweis:** Diese Passen-/Anstellungsregel ist erforderlich, wenn ihr die Erweiterung *Upstairs, Downstairs* spielt. Sie ist optional für alle Spiele von *Obsession*, die nicht *Upstairs, Downstairs* verwenden.

## Bedienstete in einer Passrunde

**Zusammenfassung der neuen Regel: Die Familien dürfen Bedienstete anstellen, wenn sie passen.**

**Aktuelle Regel des Grundspiels:** Das Anstellen findet während eines normalen Zuges statt und ist die einzige Aktivität. Passen findet in einem separaten Zug statt.

*Grund für die Änderung:* Die Einführung von 4 neuen Bediensteten macht zusätzliche Kammerdiener, Zofen und Lakaien nicht weniger wichtig für eine erfolgreiche Strategie. In Anbetracht der begrenzten Anzahl von Aktionen in einer Partie würden Bedienstete ohne verbesserte Mechanismen wie diese Regel und den Bediensteten-Draft (siehe S. 8) nicht ausreichend genutzt werden.

Die Regel im Detail

► **Vorbereitende Schritte:** Wie auf der Spielhilfe ersichtlich, macht die Familie die Bediensteten verfügbar (Schritt 1), nimmt ihren Ablagestapel der Adelskarten zurück (Schritt 2), überprüft die Rundenübersicht (Schritt 3) auf besondere Ereignisse, die eine Aktion erfordern (Dorffest, Ziehen einer Zielkarte), und erhält das Ansehen für Monumente/nutzt den Bedienstetensaal (Schritt 4), falls zutreffend.

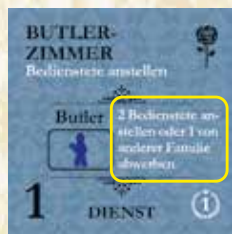
► **Neue Anstellungsoption:** Die bisherige Regel bot einer Familie 2 Möglichkeiten: £200 nehmen oder Handwerksmarkt erneuern. Die neue Regel fügt eine 3. Option hinzu: Bedienstete anstellen.

► **Anstellen erklärt:** Das Anstellen von Bediensteten funktioniert wie gewohnt: Lege das Butlerzimmer mit dem Butler (oder Butlergehilfen) als obligatorischen Bediensteten auf dein Familientableau. Nimm 2 Bedienstete deiner Wahl aus dem Vorrat (Bereich „Bedienstete zur Anstellung“) und stelle sie zusammen mit dem Butler (oder Butlergehilfen) in den Bereich „Genutzte Bedienstete“. Der Butlergehilfe kann nicht auf diese Weise, sondern nur durch den Kauf des Anrichtezimmers erworben werden.



► **Kritische Regel – Bedienstetenbeschränkungen:** Ihr dürft mehrere Kammerdiener, Zofen und Lakaien anstellen, aber jeweils nur 1 Koch, 1 Laufburschen, 1 Oberstes Hausmädchen und 1 Hausmeister. Hat eine Familie ihren Hausmeister zur Erneuerung des Marktes oder für 1 Plättchen aus dem Beutel verwendet (siehe Hausmeister, S. 8), darf sie keinen neuen Hausmeister anheuern, um den verwendeten zu ersetzen.

► **Bedienstete abwerben:** Nutzt du das Butlerzimmer zum 2. Mal (siehe geänderte Aktion, hervorgehoben durch den gelben Kasten rechts), darfst du Kammerdiener, Zofen und Lakaien einer anderen Familie abwerben. Du darfst keine der neuen Bediensteten (Köchin, Laufbursche, Oberstes Hausmädchen oder Hausmeister) abwerben. Hinweis: Die bisherige Regel, die das Abwerben von Butler, Hauswirtschafterin und Butlergehilfe verbietet, gilt weiterhin.



► **Verfügbarkeit des Butlers:** Stellst du Bedienstete an, während du passt, beachte, dass auf der Spielhilfe **BEDIENSTETE VERFÜGBAR MACHEN** vor **BEDIENSTETE ANSTELLEN** steht. Das bedeutet, dass der Butler immer für die Anstellung verfügbar ist. Nach der Anstellung stellst du den Butler und die neuen Bediensteten in den Bereich „Genutzte Bedienstete“ auf deinem Familientableau.

## Anstellen ohne zu passen?

Die ursprüngliche Regel sah vor, dass ihr das Butlerzimmer in einem normalen Zug als einzige Aktivität verwenden musstet, um Bedienstete anzustellen. Dürft ihr diese ursprüngliche Regel immer noch anwenden? Nicht wirklich.

Mit der neuen Regel ist es zwar möglich, Bedienstete während eines normalen Zuges anzustellen, ohne zu passen, aber nicht sinnvoll. Warum sollte eine Familie die kostenlose und wertvolle Möglichkeit ablehnen, ihre Bediensteten verfügbar zu machen und ihren Ablagestapel zurückzunehmen, und sich stattdessen für die Anstellung von Bediensteten als Hauptaktivität in einem normalen Zug entscheiden?

Falls eine Familie in aufeinanderfolgenden Runden Bedienstete anstellen möchte (was äußerst selten vorkommt), würde sie trotzdem den Vorteil nutzen, die erste Gruppe von Bediensteten verfügbar zu machen.



Dies stellt eine strategische Herausforderung für die Familien dar, die es vorziehen, Bedienstete in der 1. Periode anzustellen, um die Möglichkeiten als Gastgeber früh in der Partie zu erweitern. Das Anstellen in der 1. Periode hat nun ineffiziente Aktionen zum Zurückerhalten der Adelskarten und Verfügarmachen zur Folge (was später in der Partie zu einem zusätzlichen Passen führen könnte).

Dennoch gibt es gute Gründe, die mächtigen Bediensteten von *Upstairs, Downstairs* frühzeitig anzustellen, um ihre besonderen Fähigkeiten zu nutzen. Entscheidungen über Entscheidungen ...

## Passen ohne anzustellen?

Möchtet ihr Bedienstete anstellen, müsst ihr passen, aber ihr müsst niemanden anstellen, wenn ihr passt. Nicht selten sind den Familien £200 oder eine Erneuerung des Marktes wichtiger als das Anstellen weiterer Bediensteter.

## Anwendung der neuen Regel ohne Bedienstete von *Upstairs, Downstairs*?

Ihr dürft die neue Regel auch anwenden, wenn ihr *Obsession* ohne *Upstairs, Downstairs* spielt. Hinweis: Dies wird zu leicht erhöhten Punktzahlen führen, aber die neue Regel erweitert die Bedeutung der Bediensteten und macht das Passen interessanter.

# Upstairs, Downstairs – Spielaufbau mit Bediensteten-Draft

## Spielaufbau Familienbereiche mit Bediensteten-Draft

Um den neuen Bediensteten-Draft und den Aufbau der Familienbereiche mit den Bediensteten von *Upstairs, Downstairs* zu ermöglichen, ist es notwendig, die Aufbaureihenfolge zu ändern und **nur den 1. Schritt** des Aufbaus des zentralen Spielbereichs auf Seite 4 der *Obsession*-Spielanleitung vorzuziehen (der normalerweise nach dem Aufbau der Familienbereiche auf Seite 3 folgt).

Beginnt mit dem Spielaufbau, indem ihr das Derbyshire-Tableau in die Tischmitte legt. Stellt dann die Bediensteten wie folgt in den Bereich „Bedienstete zur Anstellung“:

- ▶ **1 Familie:** 1 BG, 4 L, 2 KD, 2 Z, 1 K, 1 LB, 1 OH, 1 HM
- ▶ **2 Familien:** 2 BG, 4 L, 2 KD, 2 Z, 2 K, 2 LB, 2 OH, 2 HM
- ▶ **3 Familien:** 2 BG, 6 L, 3 KD, 3 Z, 3 K, 3 LB, 3 OH, 3 HM
- ▶ **4 Familien:** 2 BG, 8 L, 4 KD, 4 Z, 4 K, 4 LB, 4 OH, 4 HM
- ▶ **5 & 6 Familien:** 2 BG, 10 L, 5 KD, 5 Z, 5 K, 5 LB, 5 OH, 5 HM

(Legende: BG – Butlergehilfe, L – Lakai, KD – Kammerdiener, Z – Zofe, K – Köchin, LB – Laufbursche, OH – Oberstes Hausmädchen, HM – Hausmeister)

Folgt nun dem normalen Aufbau der Familienbereiche, wie auf Seite 3 der *Obsession*-Spielanleitung beschrieben, mit den folgenden Änderungen:

- ▶ **Vorbereitung des Bediensteten-Drafts:** Nehmt **je 1** der „kleinen“ Bediensteten (Köchin, Laufbursche, Oberstes Hausmädchen, Hausmeister, Kammerdiener, Zofe und Lakai) aus dem Bereich „Bedienstete zur Anstellung“ und stellt sie als Auslage für die Wahl auf.
- ▶ **Schritt 1:** Bestimmt, wer anfangen soll. Die Familie erhält die lilafarbene Spielfigur. Diese zeigt an, wer in der aktuellen Periode alle Runden beginnt.
- ▶ **Schritt 2:** Wählt je 1 Familientableau und 1 Bediensteten aus der Auslage. Die Familie links neben der Familie mit der lilafarbenen Spielfigur beginnt. Fahrt dann im Uhrzeigersinn fort. Beachtet dabei Folgendes:
  - Wer die Familie Howard (Familienbonus: Köchin) wählt, darf keine zweite Köchin wählen, sondern muss einen der anderen Bediensteten nehmen (siehe Beispiel rechts). Alle anderen dürfen natürlich die einzige ausliegende Köchin wählen.
  - Stellt euren gewählten Bediensteten in den Bereich „Verfügbare Bedienstete“ auf eurem Familientableau.
  - Die Auslage wird nicht aufgefüllt. Wurde 1 Bediensteter genommen, wählt die nächste Familie aus den übrigen Bediensteten aus.
  - Familie York (Familienbonus: 1 zusätzlicher Lakai) darf 1 weiteren Lakaien wählen (die Anzahl der Lakaien ist nicht begrenzt).
  - **Habt ihr alle je 1 Bediensteten gewählt, legt die verbliebenen zurück in den Bereich „Bedienstete zur Anstellung“ auf dem Derbyshire-Tableau. Der Schritt „Bedienstete zur Anstellung“ des Spielaufbaus ist damit abgeschlossen.**
- ▶ Fahrt mit Schritt 3 des Aufbaus eurer Familienbereiche fort, wie auf Seite 3 der *Obsession*-Spielanleitung beschrieben. **Achtet bei Schritt 10 darauf, dass ihr die Zielkarten von *Upstairs, Downstairs* verwendet.**
- ▶ Auf den Spielhilfen sind die Fähigkeiten der neuen Bediensteten zusammengefasst.

## Spielaufbau zentraler Spielbereich

Baut den zentralen Spielbereich auf, wie auf den Seiten 4–5 der *Obsession*-Spielanleitung beschrieben. Beachtet dabei Folgendes:

- ▶ Schritt 1: Diesen Schritt habt ihr oben bereits abgeschlossen, als ihr die restlichen Bediensteten nach der Bedienstetenwahl auf das Derbyshire-Tableau zurückgelegt habt.
- ▶ Schritte 2–5: Folgt der Spielanleitung von *Obsession*.
- ▶ Schritt 6: Bei 5 & 6 Familien legt ihr ebenfalls 5 Monumente nach Wahl in den Plättchenbeutel.
- ▶ Schritte 7–9: Folgt der Spielanleitung von *Obsession*.

**Damit sind die Regeln für den Aufbau von *Upstairs, Downstairs* komplett.**

**ERINNERUNG:** Jede Familie darf immer nur 1 Köchin, 1 Laufburschen, 1 Oberstes Hausmädchen und 1 Hausmeister besitzen. Verwendet eine Familie den Hausmeister, um den Markt zu erneuern oder um 1 Plättchen aus dem Beutel zu nehmen, darf sie keinen neuen Hausmeister anheuern, um den verwendeten zu ersetzen.

## Ein Beispiel des Bediensteten-Drafts

In der Auslage befindet sich 1 „kleiner“ Bediensteter jeder Art:



Ted beginnt und erhält die lilafarbene Spielfigur. Ann (gelbe Spielerin LINKS von Ted) beginnt mit der Bedienstetenwahl.



Ann wählt Familie Cavendish und nimmt den Familienbonus. Dann wählt sie 1 der Bediensteten in der Auslage und stellt ihn zusammen mit ihren restlichen Startbediensteten in den Bereich „Verfügbare Bedienstete“. Ann wählt das Oberste Hausmädchen:



Keine andere Familie kann nun das Oberste Hausmädchen nehmen. Ulrich hat die Wahl zwischen den 6 verbleibenden Bediensteten. Er entscheidet sich für die Familie Howard, wodurch er bereits 1 Köchin erhält (Familien dürfen nur jeweils 1 der Bediensteten von *Upstairs, Downstairs* in ihrem Haushalt haben):



Ulrich nimmt den Kammerdiener.



Maricel nimmt Familie York (die mit 1 zusätzlichen Lakaien beginnt). Sie könnte den ausliegenden Lakaien wählen (es gibt keine Beschränkung für Lakaien, Kammerdiener und Zofen), nimmt aber den Hausmeister:



Der nächste an der Reihe, Marcos, wählt die Köchin, und Ted (Spieler 1) wählt den Lakaien:



Übrig bleiben der Laufbursche und die Zofe. Sie kommen zurück in den Bereich „Bedienstete zur Anstellung“ auf dem Derbyshire-Tableau.



# Besondere Regeln für 5 und 6 Familien

## Familientableaus und Landgut-Planer

**Hinweis:** Um *Obsession* zu sechst zu spielen, ist die *Wessex-Erweiterung* erforderlich.

Es gibt insgesamt 6 Familientableaus:

- ▶ *Obsession* (4): Asquith, Cavendish, Ponsonby, York (+ 4 separate Planer)
- ▶ *Wessex* (1): Wessex (kein separater Planer)
- ▶ *Upstairs, Downstairs* (1): Howard (+ 1 separater Planer)



Separater Landgut-Planer

Nutzt das Familientableau der Howards oder der Wessex (*Wessex-Erweiterung*), um *Obsession* zu fünft zu spielen. Für 6 Familien benötigt ihr beide zusätzlichen Familientableaus. **Hinweis:** Alle Familientableaus haben eine Seite mit integriertem Landgut-Planer (siehe Beispiel oben rechts). **Da nur 5 separate Landgut-Planer zur Verfügung stehen, muss eine der Familien im Spiel zu sechst die Seite mit dem integrierten Planer verwenden.**

## Gäste, Bedienstete und anderes Spielmaterial

- ▶ **Gäste:** Fügt die 33 Gastkarten von *Upstairs, Downstairs* dem Spiel hinzu. So ist sichergestellt, dass ihr genügend Gäste für 5 und 6 Familien habt.  
**Kritische Regel:** Legt ausgesuchte oder verabschiedete Gäste immer zurück unter den entsprechenden Stapel. Gehen euch die Gäste aus, sind keine weiteren Einladungen möglich.
- ▶ **Bedienstete:** Diese Erweiterung enthält zusätzliche Startbedienstete für 5 und 6 Familien sowie eine angepasste Anzahl von Bediensteten zur Anstellung.
- ▶ **Zielkarten:** Mischt die Zielkarten (ZK), die ihr am Ende jeder Periode abwerft, und legt sie unter den Zielkartenstapel. So wird sichergestellt, dass ihr genügend ZK für die Standard- und die Erweiterte Partie habt.

## 5 Familien – Spielaufbau Familienbereiche

- ▶ Schritte 1 & 2 (Seite 3 der *Obsession*-Spielanleitung): Spielt ihr ohne *Upstairs, Downstairs*, erhält die letzte Familie in der Runde (gelbe Person oben rechts) eine Entschädigung von £200, da sie in keiner Periode anfangen darf. Spielt ihr mit *Upstairs, Downstairs*, gibt es keine Entschädigung; folgt den Regeln für den Bediensteten-Draft auf Seite 8 dieser Anleitung.
- ▶ Schritte 3–10: Baut eure Familienbereiche auf, wie in der *Obsession*-Spielanleitung beschrieben. Nutzt die ZK dieser Erweiterung, falls ihr mit den neuen Bediensteten spielt.

## 5 Familien – Spielaufbau zentraler Spielbereich

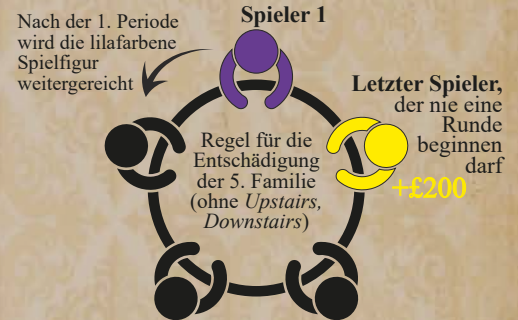
- ▶ Schritt 1 (Seite 4 der *Obsession*-Spielanleitung): Stellt 2 Butlergehilfen, 10 Lakaien, 5 Kammerdiener und 5 Zofen in den Bereich „Bedienstete zur Anstellung“.
- ▶ Schritte 2–9: Baut den zentralen Spielbereich auf, wie in der *Obsession*-Spielanleitung beschrieben.

## 6 Familien – besondere Regel und Spielaufbau

Das Spiel mit 6 Familien wird nur erfahrenen *Obsession*-Spielern empfohlen, um die Spielzeit in einem vernünftigen Rahmen zu halten. Im Spiel zu sechst sind spezielle Aufbau- und Regelanpassungen erforderlich (siehe rechts).

Die offizielle Version von *Obsession* für 6 Familien ist das Kompetitive Teamspiel (siehe nächste Seite).

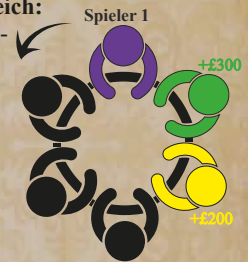
**Wichtiger Hinweis:** Verwendet bei allen Partien mit 6 Familien (ob einzeln oder im Team) in Schritt 10 des Aufbaus 4 ZK – egal, ob ihr die Standard- oder Erweiterte Partie spielt.



## Anpassungen für das Spiel zu sechst (Komponenten und Regeln)

### Spielaufbau Familienbereich:

Spielt ihr ohne die Bediensteten von *Upstairs, Downstairs*, beginnt die letzte Familie (grün) mit £300 und die vorletzte Familie (gelb) mit £200. Andernfalls nutzt ihr den Bediensteten-Draft. Alle Familien erhalten je 4 ZK.

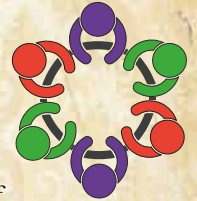


**Spielaufbau zentraler Spielbereich:** Folgt dem Aufbau einer Partie mit 5 Familien (siehe links). Das bedeutet, dass es eine Begrenzung der Anzahl an Bediensteten gibt, da es keine zusätzlichen Bediensteten des Grundspiels und insgesamt nur jeweils 5 neue Bedienstete durch *Upstairs, Downstairs* (falls ihr diese Erweiterung verwendet) gibt. Die Familien konkurrieren um das Personal und müssen daher eine Strategie für Engpässe entwickeln. **Zur Erinnerung:** Achtet darauf, dass ihr abgeworfene ZK zurück unter den Stapel legt.

**Gastbeschränkungen:** Bei so vielen Familien ist es ratsam, für alle ein Limit von 6 Prestigegästen einzuführen, mit Ausnahme der beiden Fairchilds. Sobald eine Familie das Limit erreicht, zieht sie weiterhin neue Prestigegäste, muss aber immer bis auf 6 abwerfen. Das setzt Vertrauen voraus, aber ihr spielt viktorianische Damen und Herren mit Stil, also sollte es keine Probleme geben. Hat eine Familie mehr als 6 Prestigegäste, werden bei der Wertung am Spielende die SP der überzähligen Gäste von der Gesamtsiegpunktzahl ihrer Adelskarten abgezogen.

# Kompetitives Teamspiel – 4 oder 6 Familien

Der offizielle 6-Familien-Modus von *Obsession* besteht aus 3 kompetitiven Teams mit je 2 Familien (das kompetitive 4-Familien-Spiel verwendet dieselben Regeln mit 1 Team weniger).



## Spiel Aufbau

**Sitzplatzverteilung:** Familien eines Teams (in den gleichen Farben wie in der Grafik) müssen sich gegenüber sitzen, zwischen ihnen jeweils 1 Familie der beiden anderen Teams.

**Spiel Aufbau Familienbereiche und zentraler Spielbereich:** Es gelten die Aufbauregeln von *Upstairs, Downstairs* auf Seite 8. Bestimmt ein **Team**, das die Partie beginnt, und gibt einem Mitglied dieses Teams die lilafarbene Spielfigur. Die Familie zur Linken beginnt mit dem Bediensteten-Draft (siehe S. 8). Ihr wählt wie üblich im Uhrzeigersinn. Ihr dürft euch dabei im Team untereinander absprechen. **Spielt ihr mit 6 Familien**, denkt daran, dass alle zu Beginn 4 Zielkarten erhalten – egal ob in der Standard- oder in der Erweiterten Partie. Denkt auch daran, alle Zielkarten, die ihr am Ende einer Periode abwerft, zurück unter den Zielkartenstapel auf dem Derbyshire-Tableau zu legen (siehe S. 9).

Die Mitglieder eines jeden Teams arbeiten zusammen, um die meisten Siegpunkte zu erzielen:

- ▶ Familienmitglieder und enge Freunde der Familie dürfen an den Aktivitäten der Teammitglieder teilnehmen.
- ▶ Teammitglieder dürfen sich bei Bedarf gegenseitig Bedienstete ausleihen.
- ▶ Teammitglieder dürfen sich gegenseitig kleine Geldbeträge schenken (£100 oder £200).
- ▶ Teammitglieder dürfen Ziele besprechen und koordinieren.
- ▶ Tischgespräche sind ein zu erwartender Teil der Partie; es ist jedoch ratsam, nach dem Aufbau ein Gespräch unter vier Augen zu führen, um die Ziele, das Werben und die Strategie zu erörtern.

**Erläuterung:** Die folgenden Regeln gelten für die beiden Familien eines Teams. **Aktive Familie** bezieht sich auf das Teammitglied, das eine Aktivität ausführt, **passive Familie** bezieht sich auf das Teammitglied, das gebeten wird, Geld, Bedienstete und/oder Gäste bereitzustellen.

## Kooperative Aktionen

**Geld:** In ihrem Zug darf die aktive Familie die passive Familie um £100 oder £200 bitten.

- ▶ Die passive Familie darf zustimmen oder ablehnen (sie hat vielleicht eigene Pläne).
- ▶ Dieses Geld ist ein Geschenk und muss nicht zurückgezahlt werden.
- ▶ Die passive Familie darf zum Aufbringen des Geldes Sonderaktionen verwenden.



**Bedienstete:** In ihrem Zug darf die aktive Familie Bedienstete von der passiven Familie ausleihen.

- ▶ Alle Bediensteten im Bereich „Verfügbare Bedienstete“ sind zulässig.
- ▶ Die passive Familie darf zustimmen oder ablehnen (sie hat vielleicht eigene Pläne).
- ▶ Die passive Familie darf Sonderaktionen verwenden, um Bedienstete verfügbar zu machen.
- ▶ Nachdem die Aktivität ausgeführt wurde, erhält die passive Familie den ausgeliehenen Bediensteten zurück und stellt ihn in den Bereich „Genutzte Bedienstete“.
- ▶ Hinweis: Ihr dürft nicht 2 Köche während einer Aktivität einsetzen. Ihr dürft auch nicht 2 Laufburschen, 2 Oberste Hausmädchen oder 2 Hausmeister zusammen einsetzen, um ihre Effekte zu verdoppeln, aber ihr dürft sie während einer Aktivität für unterschiedliche Gefälligkeiten und/oder Aktionen einsetzen.



**Gäste:** In ihrem Zug darf die aktive Familie Familienmitglieder und enge Freunde (d. h. Startgäste) von der passiven Familie zu ihrer Aktivität einladen.

- ▶ Familienmitglieder, die sich auf der aktiven Hand der passiven Familie befinden (nicht auf dem Ablagestapel), dürfen an einer Aktivität teilnehmen.
- ▶ Alle Startgäste, die sich auf der aktiven Hand der passiven Familie befinden, dürfen an einer Aktivität teilnehmen.
  - Dies gilt auch für die beiden Startgäste, die beim Aufbau ausgeteilt wurden.
  - Dies gilt auch für weitere Startgäste (kleine Krone unter dem Prestigewert), die im Laufe der Partie erworben werden.
  - Hinweis: Die aktive Familie erhält alle Gefälligkeiten der Startgäste.
- ▶ Die aktive Familie darf eine beliebige Anzahl von infrage kommenden Familienmitgliedern oder Gästen der passiven Familie einladen, auch wenn diese Gäste die einzigen Gäste der Aktivität sind.
- ▶ Nachdem die Aktivität ausgeführt wurde, legt die passive Familie die Gäste auf ihren Ablagestapel.



# Kompetitives Teamspiel – 4 oder 6 Familien (Fortsetzung)

## Kooperative Aktionen (Fortsetzung)

**Wichtig: Gefälligkeiten der Familie:** Die aktive Familie erhält nicht automatisch die Gefälligkeiten der eingeladenen Familienmitglieder der passiven Familie.

- ▶ Hausherr: Ihr entscheidet, welche Familie die £200 erhält.
- ▶ Die Dame des Hauses hat 2 Gefälligkeiten zur Auswahl:
  - Einladung: Ihr entscheidet, welche Familie diese Gefälligkeit erhält.
  - Verabschiedung: Nur die passive Familie darf Gäste aus dem eigenen Adelsdeck verabschieden.
- ▶ Der Erbe hat 2 Gefälligkeiten zur Auswahl:
  - Geld: Ihr entscheidet, welche Familie die £100 erhält.
  - Ansehen: Die passive Familie erhält das Ansehen.
- ▶ Die junge Dame hat 2 Gefälligkeiten zur Auswahl:
  - Einladung: Ihr entscheidet, welche Familie diese Gefälligkeit erhält.
  - Verehrerbonus: Die passive Familie erhält das Ansehen.

## Auswertung am Spielende

- ▶ Für jede Kategorie in der Wertungstabelle mit Ausnahme von Ansehen und Zielkarten ermittelt ihr den Punktedurchschnitt eurer Familien. Rundet alle Durchschnittswerte ab.
- ▶ Ansehen: Es gilt der niedrigere Wert beider Teammitglieder (so wird verhindert, dass der Ruf einer Familie zum Vorteil des Teams absichtlich ruiniert wird). Beachtet, dass das Mitglied mit dem höheren Ansehen den Überschuss gegen Ende des Spiels nutzen kann, ohne dass dies negative Auswirkungen hat!
- ▶ Zielkarten: Es zählen 3 beliebige Karten des Teams.

SP für Ausbauplättchen: **Durchschnitt**

SP für Adelskarten: **Durchschnitt**

SP für Zielkarten: **3 beliebige Karten**

SP für Ansehen: **Niedrigstes**

SP für Bedienstete: **Durchschnitt**

SP für Wohlstand: **Durchschnitt**

SP-Karten: **Durchschnitt**

## Solo-Landgut-Herausforderung

Im klassischen Solospiel von *Obsession* geht es darum, im Werben gegen immer schwierigere Sologegner zu bestehen. Bei der Solo-Landgut-Herausforderung (SLH) entfällt das Werben – der Fokus liegt auf der Entwicklung des Landguts als Weg zum Sieg.

## Spielaufbau

**Besonderer Aufbau des Familienbereichs:** Folge den Aufbauregeln auf Seite 3 der *Obsession*-Spielanleitung mit 3 Ausnahmen:

- ▶ Du fängst immer an.
- ▶ Du erhältst zu Beginn keine Zielkarten.
  - **Hinweis:** Du spielst ohne Meilensteine.
- ▶ Du wählst 1 Bediensteten im Bediensteten-Draft (siehe S. 8 für Details).
  - **Hinweis:** Spielst du Familie Howard, steht die Köchin beim Bediensteten-Draft nicht zur Verfügung. Lege sie auch nicht in den Bereich „Bedienstete zur Anstellung“.

**Hinweis zur Länge der Partie:** Du verwendest in der Standard- und Erweiterten Partie der SLH genauso viele Ansehenszähler wie in der Standard- und Erweiterten

Partie des klassischen *Obsession*-Spiels (siehe S. 3 der *Obsession*-Spielanleitung). Die Spielinformationen für die SLH sind auf der speziellen Rundenübersicht markiert. Unter Runde 12 ist die Zielpunktzahl 132 in Gelb angegeben (Standardpartie). Die Erweiterte Partie ist rot markiert: Links von Runde 15 ist die Zielpunktzahl 188 angegeben.



# Solo-Landgut-Herausforderung (Fortsetzung)

## Spielaufbau (Fortsetzung)

**Besonderer Aufbau des zentralen Spielbereichs:** Bereite das Derbyshire-Tableau vor, wie auf den Seiten 4-5 der *Obsession*-Spielanleitung beschrieben, mit diesen Änderungen:

- ▶ Schritt 2: Entferne alle Gruppenziele aus dem Zielkartenstapel und lege die verbleibenden Karten als Stapel auf das Derbyshire-Tableau. Du erhältst Zielkarten während der Partie nur über die Große Bibliothek und über SP-Karten.
- ▶ Schritt 6: Statt den Plättchenbeutel zu befüllen, lege einen Vorrat von Ausbauplättchen an – **von jedem Plättchen 1 Exemplar**. Beachte dabei Folgendes:
  - Füge Flügel-Plättchen hinzu, aber keine Mischplättchen.
  - Füge diese 5 Monumente hinzu: Großwild-Trophäenraum, Weinkeller, Importierter Marmorboden, Wasserspeier und Skulpturengarten.
- ▶ Schritt 7: Nutze die spezielle Rundenübersicht (zu finden in der Erweiterung *Upstairs, Downstairs* – siehe oben) und stelle den Rundenmarker (weiße Spielfigur) auf das Feld *Start*. Mische die SP-Karten und lege sie auf das Feld oben rechts (siehe oben).
- ▶ Schritte 8 & 9: Der Handwerksmarkt funktioniert in der SLH etwas anders als im klassischen Spiel von *Obsession*. Auf den 6 offenen Marktfeldern liegen nun alle Plättchen, die du in Schritt 6 beiseitegelegt hast, wie folgt:

**Markt vorbereiten:** Staple die Plättchen aus dem in Schritt 6 angelegten Vorrat nach Typ (unten gelb beschrieben) in der Reihenfolge der Plättchen-Sortiernummer (PSN), die niedrigste liegt oben. Lege jeden Stapel an seinen Platz auf dem offenen Markt.

Beispiel: Der Stapel mit den Sportplättchen liegt auf dem Marktfeld für £400. Ganz oben liegt der Reitstall, gefolgt von Krocketrasen, Tennisplatz, Hundezwinger, Billardzimmer und Cricketfeld; ganz unten liegt der Angelweiher (PSN-Reihenfolge). Wiederhole diese Sortierung für jeden Stapel jeder Kategorie. Das Marktfeld für £800 enthält den Stapel von Monumenten mit dem Trophäenraum ganz oben, gefolgt von Weinkeller, Importierter Marmorboden, Wasserspeier und Skulpturengarten (PSN-Reihenfolge). Platziere die SLH-Marktzähler (nummerierte runde Plättchen in der Grafik oben) wie angezeigt unter den Marktfeldern und lege den 20-seitigen Würfel bereit.



**Zielpunktzahl:** Du gewinnst, wenn du die auf der speziellen Rundenübersicht angegebene Zielpunktzahl übertriffst. In einer Standardpartie musst du in Runde 12 die Zielpunktzahl von 132 übertreffen (gelb hervorgehoben). In einer Erweiterten Partie musst du in Runde 15 die Zielpunktzahl von 188 übertreffen (rot hervorgehoben). **Zielpunktzahl-Variante:** Rechne beim Schwierigkeitsgrad *Schwer* die SP der von dem Sologegner weggekauften Monumente zur Zielpunktzahl hinzu (siehe *Wegkaufen durch den Sologegner*, nächste Seite).

## Spielablauf

Jeder deiner Züge folgt der Zugübersicht, die auf jedem Familientableau vermerkt ist. Danach ist der Sologegner an der Reihe und kauft 1 Plättchen vom Handwerksmarkt weg (mehr dazu unten). Setze dann die weiße Spielfigur gegen den Uhrzeigersinn auf das nächste Feld der speziellen Rundenübersicht. Das Spiel ist beendet, sobald du die folgenden 2 Bedingungen erfüllst:

- 1) Du hast die höchste Ansehensstufe erreicht und
- 2) Dein Landgut-Planer ist **komplett**.

Voraussetzungen, damit dein Landgut-Planer **komplett** ist:

- ▶ In der Standardpartie müssen in jeder der 5 Kategorien 3 Plättchen liegen; in der Erweiterten Partie müssen in jeder der 5 Kategorien 4 Plättchen liegen. Beispiel: Diese Grafik zeigt die Anzahl und Art der Plättchen, die für einen vollständigen Planer in einer Standardpartie erforderlich sind.
- ▶ Du hast alle Plättchen, die umgedreht werden können, auf die Seite mit der Rose gedreht. Monumente und alle Dienstplättchen mit Ausnahme des Butlerzimmers werden nie umgedreht.

Kategorie	Standardpartie	Erweiterte Partie
Dienst	1	1
Sport	2	2
Herrenhaus	3	3
Anwesen	3	3
Prestige	3	3
Monument	1	1

Hast du beide Bedingungen erfüllt, endet das Spiel. Ermittle dann den Punktestand.

# Solo-Landgut-Herausforderung (Fortsetzung)

## Spielablauf (Fortsetzung)

### Schritt 7, Zugübersicht: Kauf auf dem Markt

- ▶ Beim Einkaufen auf dem Handwerksmarkt hast du den Vorteil, dass dir alle Plättchen von Anfang an zur Verfügung stehen und du die Kosten für jedes Plättchen kennst. Wie gewohnt entsprechen die Kosten der jeweiligen Plättchen dem Marktpreis (z. B. £500) +/- einem eventuellen Modifikator auf dem Plättchen selbst.
- ▶ Du darfst pro Zug so viele Plättchen kaufen, wie du dir leisten kannst.
- ▶ Du darfst jedes beliebige Plättchen eines beliebigen Stapels kaufen.
- ▶ Du darfst die maximale Plättchenanzahl einer Kategorie deines Landgut-Planers für die gewählte Partie (Standard/Erweitert) nicht überschreiten. Zum Beispiel darfst du in einer Standardpartie kein 4. Dienstplättchen kaufen, wenn du nicht vorher 1 der Dienstplättchen, die sich bereits auf deinem Planer befinden, abwirfst und aus dem Spiel entfernst. **Hinweis:** Wirfst du ein Plättchen ab, das dir einen Vorteil gewährt hat, verlierst du diesen Vorteil (z. B. können deine Lakaien nicht mehr für den Kammerdiener einspringen, wenn du das Garderobenzimmer abwirfst).
- ▶ Während der Handwerksmesse sind alle Plättchen um £100 ermäßigt.



**Wegkaufen durch den Sologegner:** Nach Schritt 7 kauft der Sologegner Plättchen vom Markt weg. Würfle dafür mit dem 20-seitigen Würfel. Ermittle mithilfe der Marktzähler das Plättchen, das aus dem Spiel entfernt werden soll. Vergleiche dafür das Wurfresultat mit den auf den Marktzählern angezeigten Zahlenbereichen. Liegt kein Plättchen auf dem ermittelten Marktfeld, kauft der Sologegner in der Runde kein Plättchen weg.

**Beispiel 1:** Du würfelst eine 6 und siehst dir die Marktzähler an (siehe vorherige Seite): Die 6 fällt in den Zahlenbereich des Marktfelds für Herrenhausplättchen (£500). Da die 6 die 1. Zahl des Zahlenbereichs ist, entfernst du das 1. (also oberste) Plättchen aus dem Stapel der Herrenhausplättchen aus dem Spiel.

**Beispiel 2:** Du würfelst eine 13 und siehst dir die Marktzähler an. Die 13 fällt in den Zahlenbereich des Marktfelds für Prestigeplättchen (£700). Da die 13 die 2. Zahl des Zahlenbereichs ist, entfernst du das 2. Plättchen von oben aus dem Stapel der Prestigeplättchen aus dem Spiel. **Hinweis:** Würde sich nur 1 Plättchen auf dem Stapel der Prestigeplättchen befinden, würde der Sologegner kein Plättchen wegkaufen (Position 13 wäre in diesem Fall leer).

**Kritische Regel:** Der Sologegner darf niemals von einem Stapel wegkaufen, wenn dich dies daran hindern würde, deinen Landgut-Planer zu komplettieren. Beispiel: Du spielst eine Erweiterte Partie und hast 2 Serviceplättchen in deinem Planer (du musst am Ende 4 Plättchen in jeder Kategorie haben). Der Sologegner darf den Stapel mit den Serviceplättchen nie auf weniger als 2 Plättchen wegkaufen (oder auf weniger als die Anzahl, die du benötigst, um eine Kategorie in deinem Planer zu komplettieren). Müsste der Sologegner 1 dieser Plättchen wegkaufen, kauft er in der Runde stattdessen kein Plättchen weg.

**Ball:** Zu Beginn von Runde 5 findet ein Ball statt. Ziehe in Schritt 2 der Zugübersicht 3 Prestigegäste vom Stapel auf dem Derbyshire-Tableau, behalte 1 davon (diese Karte kommt auf deine aktive Hand) und lege die restlichen Karten zurück unter den Stapel. Führe dann die Schritte 3–8 eines normalen Zuges durch.

**Ausnahmen von den Regeln:** Es gelten die Ausnahmen des Solospiels aus dem Grundspiel (siehe *Obsession*, dort Seite 14, Solospiel).

## Auswertung am Spielende

Zähle mithilfe der Wertungstabelle deine SP zusammen und vergleiche sie mit der Zielpunktzahl. **Hast du die Partie auf einem anderen Feld als dem Feld mit der Zielpunktzahl beendet, wird ein SP-Modifikator auf deine Punktzahl angewandt.**

Auf der speziellen Rundenübersicht stehen zu beiden Seiten des Feldes mit der Zielpunktzahl Modifikatoren. Jeder Modifikator steht für SP, die dir in der jeweiligen Runde hinzugefügt oder abgezogen werden. Beispiel: Beendest du die Partie in Runde 14 (markiert mit dem X), werden dir 15 SP abgezogen (5 SP für die Runde mit Dorffest und 10 SP für Runde 14). Bonus- und Maluspunkte folgen einem schrittweisen 5-SP-Muster (d. h. hättest du die Partie 3 Runden später, in Runde 17, beendet, würden dir 75 SP abgezogen werden:  $5+10+15+20+25$ ).



**Zielpunktzahl-Varianten:** Verwende die Solo-Konkurrenzkarten von *Obsession* oder der *Wessex-Erweiterung* (nutze die Basis-Siegepunkte) anstelle der Zielpunktzahl für einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad. Addiere für eine größere Herausforderung die SP der durch den Sologegner weggekauften Monumente zu ihren Basis-Siegepunkten hinzu.

# Tableau Obsession

## Tableau Obsession (mit Duell)

*Tableau Obsession* ist sozusagen *Obsession*-Schach. Es wurde entwickelt, um fast alle Zufälle und Variabilitäten zu entfernen, die das Schicksal der Familien im klassischen Spiel beeinflussen. Die Besonderheiten von *Tableau Obsession* sind:

- 1) Ihr verwendet die spezielle Rundenübersicht.
- 2) Es gibt keine Werbrunden.
- 3) Die Partie endet sofort, wenn eine Familie **am Ende ihres Zuges** das maximale Ansehen erreicht hat (keine weiteren Züge).

## Spielaufbau

**Besonderer Aufbau der Familienbereiche:** Folgt den Regeln auf Seite 8 (Spielaufbau mit Bediensteten-Draft). Beachtet dabei Folgendes:

- ▶ Schritt 2 des Bediensteten-Drafts: Wählt je 1 Familientableau und 1 Bediensteten aus der Auslage. Die Familie rechts (nicht links) neben der Familie mit der lilafarbenen Spielfigur beginnt. Fahrt dann gegen den Uhrzeigersinn fort.
- ▶ Schritt 3 des Aufbaus eurer Familienbereiche (*Obsession*-Spielanleitung, S. 3): Spielt ihr die 2-Familien-Variante *Tableau Obsession – Duell*, verwendet die beiden Ansehenszähler mit 9/10 darauf (*Upstairs, Downstairs*-Erweiterung). Ihr erhaltet Siegpunkte bei der Auswertung am Spielende wie folgt: Ansehensstufe 9 bringt 45 SP, Stufe 10 bringt 55 SP und Max. bringt 66 SP.
- ▶ Schritt 9 des Aufbaus eurer Familienbereiche (*Obsession*-Spielanleitung, S. 3): Bestimmt eure Startgäste durch den Startgast-Draft (*Obsession*-Glossar, S. 27).
- ▶ Schritt 10 des Aufbaus eurer Familienbereiche (*Obsession*-Spielanleitung, S. 3): Ihr erhaltet zu Beginn der Partie keine Zielkarten. Ihr erhaltet sie über die Große Bibliothek und über SP-Karten.
- ▶ Ihr spielt mit Meilensteinen. Wählt sie zu Beginn des Aufbaus der Familienbereiche.

10

Duell

**Besonderer Aufbau des zentralen Spielbereichs:** Folgt dafür den Regeln auf den Seiten 4–5 der *Obsession*-Spielanleitung. Beachtet dabei Folgendes:

- ▶ Schritt 2: Entfernt alle Gruppenziele aus dem Zielkartensapel.
- ▶ Schritt 6: Verwendet die Monumente mit niedrigen Siegpunkten (*Upstairs, Downstairs*-Erweiterung).
- ▶ Schritt 7: Verwendet die spezielle Rundenübersicht und stellt den Rundenmarker (weiße Spielfigur) auf das Feld *Start*. Mischt die SP-Karten und legt sie an ihren Platz auf der Rundenübersicht. Charles und Elizabeth Fairchild werden nicht verwendet.

## Spielablauf

Die lilafarbene Spielfigur wird nie weitergereicht. Der Rundenmarker (weiße Spielfigur) bewegt sich auf der speziellen Rundenübersicht gegen den Uhrzeigersinn. Die Familien führen ihre Züge reihum und wie in der Zugübersicht angegeben aus. Die Partie endet sofort, wenn eine Familie nach Beendigung ihres Zuges die maximale Ansehensstufe erreicht hat.

**Besondere Regel für den Handwerksmarkt:** Beachtet folgende 2 Besonderheiten:

- ▶ Verwendet Variante 3: Queen Victoria (Bauboom), wie auf Seite 26 im *Obsession*-Glossar beschrieben.
- ▶ Bildet am Ende von Runde 3 beide Marktreserven (siehe *Obsession*-Spielanleitung, S. 7 und 12). Ihr dürft beide bis zum Ende der Partie nutzen.



**Ball:** In Runde 5 findet ein Ball statt. Zu Beginn der Runde, bevor die einzelnen Spielzüge beginnen, zieht jede Familie der Reihe nach 3 Prestigegäste vom Stapel auf dem Derbyshire-Tableau, behält 1 davon (diese Karte kommt auf die aktive Hand) und legt die restlichen Karten zurück unter den Stapel. Setzt die Runde danach wie gewohnt fort.

## Auswertung am Spielende

Ihr berücksichtigt bei der Auswertung nicht die positiven SP für Adelskarten und auch nicht die SP für Wohlstand und Bedienstete. Ihr berücksichtigt nur:

- ▶ SP für Ausbauplättchen,
- ▶ SP für Ansehen,
- ▶ negative SP für unerwünschte Gäste,
- ▶ SP für über die Große Bibliothek und SP-Karten erhaltene und erreichte Zielkarten,
- ▶ SP-Karten.

Bei Gleichstand gewinnt die Familie, die mit den Plättchen in ihrem Landgut-Planer die meisten Punkte erzielt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt die Familie, die die Ansehensstufe „Max.“ erreicht hat.

# Upstairs, Downstairs – Regeln für die neuen Ausbauplättchen

**Angelweiher:** Der Angelweiher ist das erste Sportplättchen mit einem Prestigewert von 6. Dieses Plättchen funktioniert wie jedes andere Sportplättchen im Grundspiel.



**Bachlauf:** Dies ist ein Mischplättchen (es kann beliebig oft umgedreht werden). Kaufst du es, lege es zuerst mit der Seite in deinen Landgut-Planer, die das weiße Blumensymbol mit der Linie darunter in der oberen rechten Ecke zeigt. Die Gefälligkeit der Anwesen-Seite (mit der Hand) erlaubt dir in Schritt 6 deines Zuges, eine beliebige Karte von deinem Ablagestapel zu wählen und auf deine aktive Hand zu nehmen. Gäste aus der aktuellen Aktivität kommen nicht infrage, da du sie erst in Schritt 8 auf deinen Ablagestapel legst.



**Geschäftszimmer:** Das Geschäftszimmer ist „ein privates Zimmer für einen Gentleman, der seinen Vormittag mit praktischen Angelegenheiten verbringt“ – A Gentleman's House, 1865.



**Vorderseite:** Die Vorderseite des Plättchens zeigt einen Marktmodifikator von -£100. Der Hausherr ist erforderlich. Es gibt keinen Aktivitätsdienst. Legst du das Plättchen während eines normalen Zuges auf dein Familientableau, nimm dir £200 (die Gefälligkeit des Hausherrn), drehe das Plättchen um, lege es zurück auf deinen Landgut-Planer und lege die £200 auf das Plättchen. Dies stellt eine Investition in den Teehandel dar.



**Rückseite:** In Schritt 2 der Zugübersicht nimmst du entweder £200 von der Bank und fügst sie dem Plättchen hinzu (Investitions-wachstum), oder du nimmst dir alles Geld vom Plättchen (Auszahlung) und drehst es auf die Vorderseite zurück. Du darfst das Plättchen wiederverwenden.



**Hauswirtschaftszimmer:** Das Hauswirtschaftszimmer verleiht dem Obersten Hausmädchen eine neue permanente Fähigkeit: Es darf die Hauswirtschafterin und die Zofe vertreten, selbst wenn diese Bediensteten verfügbar sind. Vertritt das OH eine der beiden (siehe S. 8), darf es keine Gäste aussuchen.

**Kutschenhaus:** Das Kutschenhaus erlaubt es den Familien, die durch ein Ausbauplättchen vorgeschriebene Anzahl von Gästen zu erhöhen oder zu verringern. Die Regeln für dieses Dienstplättchen sind:

- ▶ Stelle 1 verfügbaren Lakaien (oder Laufburschen/Butlergehilfen) auf das Plättchen, um es in Schritt 4 deines Zuges zu verwenden.
- ▶ Alle Gäste müssen wie üblich geeignet sein (Prestigewert, Geschlecht usw.). Zum Beispiel kannst du auf ein Plättchen, das nur Damen erfordert, keinen Herren stellen.
- ▶ Du kannst die Anzahl der Gäste nicht auf Null reduzieren.
- ▶ Du kannst damit die Anzahl der Gäste für ein Flügel-Plättchen nicht erhöhen.
- ▶ Du kannst das Plättchen nicht verwenden, wenn bei einer Aktivität nur die Familie anwesend sein soll.



Stelle den Bediensteten, den du für das Kutschenhaus verwendet hast, in Schritt 8 deines Zuges in den Bereich „Genutzte Bedienstete“.



**Pfarrkirche:** Hast du die Aktivität dieses Plättchens ausgeführt, wird es zu einem Monument. Du darfst es dann für die Monument-Zielkarte verwenden. Auf der Vorderseite ist kein Aktivitätsdienst erforderlich. Ist es ein Monument, darfst du **in Schritt 2** deines Zuges zwischen £100 und 1 Ansehen wählen.



**Renovierte Küche:** Mit der Renovierten Küche könnt ihr Gäste auf euer Anwesen locken, die sonst nicht kommen würden. Die Regeln sind:

**Vorderseite:** Lege das Plättchen zuerst mit dem Symbol der Köchin in deinen Landgut-Planer. Die Köchin ist die obligatorische Bedienstete für die Aktivität „Gourmet-Verkostung“. Führst du sie aus, lege das Plättchen auf dein Familientableau. Du darfst 2 beliebige Gäste (unabhängig vom Prestigewert) einladen. **Hinweis:** Die Köchin erhöht immer noch dein Ansehen um 1 (siehe S. 5).



**Rückseite:** Nachdem du das Plättchen umgedreht hast, verbleibt es im Planer und verleiht deiner Köchin für den Rest der Partie eine permanente Fähigkeit: **Du darfst bei jeder Aktivität, bei der du die Köchin einsetzt, die Anzahl der Gäste um 1 erhöhen** (z. B. wenn du die Köchin als zusätzliche Bedienstete bei einer Aktivität einsetzt). Beachte die folgenden Regeln für diese neue Fähigkeit:

- ▶ Der zusätzliche Gast muss sich wie üblich eignen (Prestigewert, Geschlecht usw.).
- ▶ Du kannst damit die Anzahl der Gäste für ein Flügel-Plättchen nicht erhöhen.
- ▶ Du darfst die Fähigkeit der Köchin mit dem Kutschenhaus kombinieren und 2 zusätzliche Gäste einladen: 1 für die Fähigkeit der Köchin und 1 für die Verwendung des Kutschenhauses.



**Westliche Terrasse:** Nachdem du das Plättchen umgedreht hast, verleiht es dir die Fähigkeit, 1 Gast pro Runde zu verabschieden (in Schritt 6 der Zugübersicht). Es gelten die üblichen Regeln zum Verabschieden von Gästen.



# Promo-Adelskarten, Meilensteine und Solo-Karten

## Thematischer Hintergrund zu einigen Promo-Adelskarten

**Mr. William Darby:** Mr. Darby ist eine echte historische Figur. Aus der Illustrated London News vom 20. März 1847: „Mr. William Darby, oder, wie er beruflich genannt wird, Mr. Pablo Fanque, stammt aus Norwich und ist etwa 35 Jahre alt. Er ging bei Mr. Batty, dem derzeitigen Besitzer von Astley's Amphitheatre, in die Lehre und blieb mehrere Jahre in dessen Geschäft. Er beherrscht Seiltanz, Kunststücke, Saltos etc. und gilt auch als sehr guter Reiter.“



Nachdem er Mr. Batty verlassen hatte, trat er in den Dienst des kürzlich verstorbenen Mr. Ducrow und blieb eine Zeit lang bei ihm. Im Jahr 1841 gründete er in Wigan, Lancashire, einen eigenen Zirkus mit Pferden und Ponys. Mr. Pablo ist sehr bekannt und überaus beliebt.“



**Miss Prudence Baker:** Miss Baker ist die fiktive Urenkelin einer realen historischen Figur: Nathaniel Wells. Mr. Wells war ein wohlhabender walisischer Großgrundbesitzer, der 1779 in St. Kitts geboren wurde und in Großbritannien eine erfolgreiche und abwechslungsreiche berufliche Laufbahn als Richter, Mitglied der Streitkräfte Ihrer Majestät und Sheriff bestritt.

**Lady Ethel Fairchild:** Margaret und Ethel Fairchild freuen sich über die Ankunft ihrer neuen Schützlinge Charles und Elizabeth. Ethel, viel jünger als die Dowager, geht bald eine enge Beziehung zu Elizabeth ein. Lady Ethel gewährt eine neue Gefälligkeit: Beratung beim Werben. Ihre enge Beziehung zu ihrer Nichte ermöglicht ihr einen tiefen Einblick in das Herz und den Geschmack ihres jungen Mündels. Und Lady Ethel liebt es durchaus, Vertraulichkeiten zu teilen.



## Meilensteine

Offene Ziele, die ihr zu jedem Spiel (außer SLH und Kompetitives Teamspiel) hinzufügen könnt. Sie können auch als Alternative zu Zielkarten dienen.

**Vorbereitung:** Wählt 2 Meilensteine für eine Partie (zufällig oder nach Wahl) und platziert sie an einem zentralen Ort. Die Familien entscheiden nach Belieben, wann dies geschehen soll:

- ▶ Vor dem Aufbau der Familienbereiche, wenn die Familien möglichst viele Informationen für die Planung wünschen, oder
- ▶ in Schritt 2 beim Aufbau des zentralen Spielbereichs.

Die Familien erhalten jeweils ihre 2 runden Meilensteinmarker mit Familienwappen.



**Nutzung im Spiel:** Du darfst jederzeit während deines Zuges genau 1 Meilenstein beanspruchen (1. oder 2. Position). Du musst dafür die Anforderungen der Karte erfüllen (die Meilenstein-Spielhilfe erklärt die Symbole und Anforderungen). Lege 1 deiner beiden Meilensteinmarker auf ein freies Feld des Meilensteins.

**Hinweis:** Es ist nicht wichtig, wann du den Meilenstein **erreichst**, sondern nur, wann du ihn beanspruchst. Du kannst Meilensteine, die du einmal **beansprucht** hast, nicht mehr verlieren.

Meilenstein-Symbole	
2	Wähle 2 Familienmitglieder in einer Familie.
4	Wähle 4 Familienmitglieder in einer Familie.
6	Wähle 6 Familienmitglieder in einer Familie.
8	Wähle 8 Familienmitglieder in einer Familie.
10	Wähle 10 Familienmitglieder in einer Familie.
12	Wähle 12 Familienmitglieder in einer Familie.
14	Wähle 14 Familienmitglieder in einer Familie.
16	Wähle 16 Familienmitglieder in einer Familie.
18	Wähle 18 Familienmitglieder in einer Familie.
20	Wähle 20 Familienmitglieder in einer Familie.

## Solo-Karten

Es gibt 6 Solo-Konkurrenzkarten, 1 Spielhilfe und 1 dynamische Sologegner-Karte. Die Solo-Gegner sind für den Solomodus des Grundspiels (siehe *Obsession*-Spielanleitung S. 14) und die Bediensteten von *Upstairs, Downstairs* bestimmt. Es gibt 3 Solo-Konkurrenzkarten für die Standardpartie und 3 für die Erweiterte Partie.



Spielst du gegen einen dieser Sologegner, musst du 2 Änderungen vornehmen:

- ▶ Wahl des Familientableaus: Du wählst 1 Bediensteten und 1 Familientableau gleichzeitig. Folgende Bedienstete kommen infrage: Kammerdiener, Zofe, Lakai, Köchin, Laufbursche, Oberstes Hausmädchen und Hausmeister (siehe Bedienstetenwahl, S. 10).
- ▶ Neue Regel für Passen/Anstellen: Du spielst nach der neuen Regel, die es dir erlaubt, Bedienstete in einer Passrunde anzuheuern (siehe S. 9).

**Hinweis:** Der dynamische Sologegner kauft wertvolle Plättchen auf dem Markt aggressiver weg als der reguläre Sologegner des Grundspiels.

# 16



COPYRIGHT  
© 2023  
Kayenta Games  
31737 Tradewinds  
Avon Lake, Ohio 44012, USA  
www.kayentapublishing.com

Deutsche Ausgabe/Spielanleitung:  
COPYRIGHT  
© 2023 Strohmänn Games, Marcel Straub unter Lizenz von Kayenta Games  
Marcel Straub (Strohmänn Games),  
Schnellweider Str. 54, 51067 Köln  
www.strohmänn-games.de



SPIELENWICKLUNG  
und  
ILLUSTRATION:  
DAN HALLAGAN

