



Объяснение Глоссарий

Структура

Глоссарий содержит детальное описание всех терминов, упомянутых в буклете с правилами, с точки зрения как тематики, так и игрового процесса. Также здесь представлены дополнительные материалы, например, вариации игры и обсуждение стратегии. Каждая статья состоит из трёх разделов:

ОПИСАНИЕ ТЕМАТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ДЕТАЛИ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Краткое описание выделено жирным шрифтом и находится в начале каждой статьи.

Тематический материал выделен курсивом и передаёт атмосферу викторианской эпохи, объясняя, почему используются те или иные игровые механики. Этот раздел не обязателен для понимания правил, но улучшит восприятие игры.

Детали игрового процесса описаны обычным шрифтом и предоставляют подробные инструкции, включая объяснение сложных правил, всех возможных исключений и особых обстоятельств, не упомянутых в буклете с правилами.

Оглавление

Страница 4 Большая комната прислуги Бонус поклонника Вариации	Страница 14 Карты целей (КЦ) Кладовая дворецкого Комбинированные жетоны	Страница 21 Порядковый номер жетона Праздник строителя Предоставление прислуги Приглашение гостей
Страница 6 Влиятельные гости	Страница 15 Комната дворецкого Комната чистки одежды Лакей	Страница 22 Прислуга для найма Проведение мероприятия Распределение ПО + Схема
Страница 7 Выпроваживание гостей Геральдическая лилия Главная библиотека	Страница 16 Мероприятие Монеты £100 и £500 Национальный праздник	Страница 23 Резерв строительного рынка Рука
Страница 8 Горничная Дворецкий Джентри Длинная партия	Страница 17 Начальные гости Обновление игрового планшета Объявление паса Обычная партия	Страница 24 Руководство по стратегии Сад скульптур
Страница 9 Дополнение «Апартаменты» Жетоны монументов Жетоны напоминания Жетоны улучшений	Страница 18 Обычные гости Организер загородного поместья	Страница 25 Сарай Семейный бонус Стопка сброса Строительный рынок
Страница 10 Игровой планшет	Страница 19 Особые действия Перемещение прислуги	Страница 26 Уровень престижа Ухаживание
Страница 11 Кабинет Камердинер Карты джентри	Страница 20 ПО за репутацию Покои прислуги Получение одолжений Помощник дворецкого	Страница 27 Чарльз и Элизабет Фэйрчайлды Шкала раундов Экономка
Страница 12 Карты ПО		
Страница 13 Карты тематики		

Семейство Фэйрчайлд Немного предыстории

«Всем известная истина гласит, что состоятельный холостой мужчина непременно нуждается в супруге. И сколь мало не ведали бы окружающие о его взглядах и чаяниях, стоит ему поселиться на новом месте, как истина эта накрепко овладевает умами семейств, живущих неподалёку, и он тут же становится законной добычей той или иной соседской дочери».

Джейн Остин. «Гордость и предубеждение»

Спустя несколько десятилетий после того как эти слова были написаны, внезапное появление в окрестностях Дербишира Чарльза Фэйрчайлда, эсквайра, холостого состоятельного мужчины, действительно всколыхнуло подобные собственнические чувства, как бы странно это ни звучало, в душах нескольких живущих рядом дочерей.

Но стоит отметить, что находящиеся по соседству молодые джентльмены были в равной степени очарованы его сестрой, прекрасной и утончённой мисс Фэйрчайлд.

Родные брат и сестра Фэйрчайлды имели всё, что можно пожелать: привлекательную внешность, лучшие связи, существенный капитал и большие шансы унаследовать ещё более крупное состояние. Но больше о них ничего не было известно.

Ни одного из них не видели с тех пор, как одиннадцатью годами ранее Чарльз едва не умер. А затем произошла трагедия, потрясая старинный известный род Дербишира.



**Чарльз Фэйрчайлд,
эсквайр**

Генри, граф Фэйрчайлд, старший из трёх братьев, унаследовал титул и состояние Фэйрчайлдов ещё до восхождения на престол королевы Виктории. Бледный и склонный к болезням старший Фэйрчайлд не обладал крепким телосложением, в отличие от своих родных братьев — дородного Эдварда и бойкого Уильяма, младшего из братьев Фэйрчайлдов и будущего отца Чарльза и Элизабет.



**Генри, граф
Фэйрчайлд**

Эдвард, который питал слабость к бутылке и чьи манеры оставляли желать лучшего, затаил глубокую обиду из-за того, что любимое семейное поместье Олдерли-холл унаследовал наименее достойный (по его мнению) из сыновей семьи Фэйрчайлд. Он постоянно ссорился с Генри, а его острый язык, развязывавшийся во время кутежей, принёс ему дурную славу из-за публичного обсуждения семейных проблем.

Эдвард Фэйрчайлд

Уильям обладал самыми приятными и непринуждёнными манерами из всех троих, он не интересовался семейными делами и предпочитал избегать своих братьев. Какое-то время его репутация в Дербишире была безупречной:

он легко общался в свете, умело охотился и скакал верхом и танцевал на всех балах с каждой юной леди, вызывая всеобщее восхищение.



Уильям Фэйрчайлд

Позже, навещая друга в Норт-Йоркшире, Уильям повстречал Шарлотту Кингсбери на балу, который давал её отец, виконт Хэзелвуд, и тут самый болтливый из братьев Фэйрчайлд онемел...

Уильям и Шарлотта поженились спустя шестнадцать месяцев, поселившись, по требованию господина Хэзелвуда, в Йоркшире, недалеко от поместья родителей супруги.

Тем временем в Дербишире граф Фэйрчайлд наконец был избавлен от публичных нападок со стороны Эдварда: средний брат внезапно женился и отбыл в Хартфордшир. Ходили слухи, что неприветливый Эдвард был обвинён в сожительстве с молодой актрисой и его внезапный отъезд был не случаен.

«Я полагаю, что люди вступают в брак действительно слишком часто. В конце концов, это такая лотерея и для бедной женщины весьма сомнительная радость».

Королева Виктория

Как ни странно, старший из Фэйрчайлдов женился последним. Жена Генри, Маргарет Гейбл, признавалась всеми добросердечной, щедрой и честной женщиной. У неё был всего один родной брат и пара дальних родственников, и Маргарет мечтала о доме, наполненном сыновьями и дочерьми, дорогими друзьями, весельем и суетой. Но у супругов так и не появились дети, что стало для Маргарет настоящим горем. Вскоре Олдерли-холл стал тихим, как могила: Эдвард уехал, Уильям остался рядом с семьёй Шарлотты за много миль к северу, а необщительный граф Фэйрчайлд часто болел.



**Маргарет
Фэйрчайлд**

В Йоркшире рождение Чарльза, а затем и Элизабет четырьмя годами спустя, наконец побудило Уильяма ответить на настоячивые приглашения старшего брата приехать повидаться. Уильям и Генри были не очень близки, но младший Фэйрчайлд часто выражал восхищение своей невесткой Маргарет и полагал, что дети смогут её порадовать.

Приехав в гости как-то летом, йоркширские Фэйрчайлды покорили Маргарет и даже Генри. Нежная Маргарет была счастлива, что теперь у неё есть дети, которых можно побаловать. В течение шести лет старший и младший Фэйрчайлды сблизились, а долгожданные для всех летние поездки в Дербишир стали ежегодными.

В один из визитов Чарльз тяжело заболел, и казалось, что он может не пережить недуг. Но он оправился и провёл лето, постепенно возвращая себе силы под постоянным наблюдением врача и Маргарет, которая сильно привязалась к любимым племянникам и той осенью ей было очень тяжело с ними расставаться.

То, что Шарлотта перестала позволять детям ездить в Олдерли-холл, стало сокрушительным ударом для Маргарет.

«Страх сделал меня жестоким...»

Эмили Бронте. «Грозовой перевал»

Шарлотта Фэйрчайлд была кроткой женщиной, но во время долгой болезни сына её охватила

тревога и вера в то, что причиной его частых недомоганий и нездоровой бледности были вредные методы лечения. Страх так прочно засел в её сознании, что никакие увещевания Уильяма или йоркширских родственников не убедили её позволить Чарльзу и Элизабет вернуться в Дербишир и согреть сердца графа и Маргарет.

В течение года Генри, граф Фэйрчайлд, мучился от жестокой и истощающей силы болезни. Уходя из жизни, Генри оплатил своему брату Эдварду за все нанесённые обиды: графство Фэйрчайлд могло перейти к нему, но Генри, не осчастлививший свою любимую Маргарет детьми, оставил ей всё остальное: и земли, и состояние, и Олдерли-холл.

«Мне досталось немало печалей — возможно, больше, чем выпало на долю других людей, и я едва их переносил. Я сломался там, где должен был согнуться, размышлял и мудрствовал, когда мой дух должен был смешаться со всем великим Божьим творением.»

Чарльз Диккенс

Через десять лет после смерти Генри Фэйрчайлда, отдыхая на юге Франции, преследуемый сожалениями Уильям убедил свою жену, что пришло время воссоединить Чарльза и Элизабет с их любимой тётёй Маргарет. Шарлотта, и сама чувствуя, что, вероятно, зашла слишком далеко, признала, что уже повзрослевшие Чарльз и Элизабет были воплощением здоровья и энергичности.

Шарлотта Фэйрчайлд смягчилась. «Они так любили Олдерли-холл», — сказала она.



Олдерли-холл

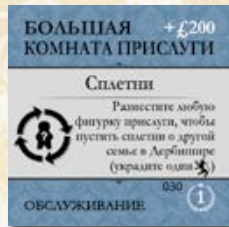
Но это была не последняя трагедия в жизни Маргарет, вдовствующей графини Фэйрчайлд: спустя восемь коротких месяцев после смерти Генри её единственный родной брат умер, сломав шею при падении с лошади. Его бездетная жена Этель, прожившая в браке всего три года, вскоре присоединилась к вдовствующей графине в Дербишире. Они стали компаньонками по несчастью, справлявшимися с одиночеством и горем, вместе переживая боль утраты и душевную пустоту.

Возвращение Чарльза и Элизабет в Дербишир было отложено из-за трагического инцидента: их родители погибли, пересекая Ла-Мани. Спустя год, после окончания траура, родные брат и сестра наконец прибыли в Олдерли-холл, поражённые новой энергией, охватившей Дербишир, и обольщением, которому поддались всех вокруг.

Большая комната прислуги

Описание: «Большая комната прислуги» — это место, где безудержно сплетничает домашняя прислуга. Эти сплетни приносят свои плоды, позволяя игроку украсть один шаг по колесу репутации в начале каждого раунда.

Тематический материал: учитывая важность чести и правильного поведения в викторианской Англии, неудивительно, что нескромное или постыдное поведение тщательно скрывалось, поскольку публичная информация о нём могла навредить хорошей репутации семьи. И всё же викторианская культура ничем не отличалась от других обществ, где многие с удовольствием разоблачали двуличие и лицемерие ради чести... и личной выгоды. Нельзя недооценивать роль слуг в сборе информации, часто незаметных на заднем плане, и многих горничных, которые подслушивали, что творится у их госпожи.



Подробности игрового процесса: жетон «Большой комнаты прислуги» случайно появляется на строительном рынке с оплатой в £200 к его стоимости. Купив этот жетон, игрок размещает его в столбце «Обслуживание» в органайзере загородного поместья.

В начале хода на 2-м этапе игрок с «Большой комнатой прислуги» может разместить на этом жетоне фигурку любой доступной прислуги — источник слухов. Выбранный соперник понижает свою репутацию на один шаг по колесу репутации, тогда как игрок с «Большой комнатой прислуги» повышает свою репутацию на один шаг по колесу репутации. Прислуга-сплетник затем перемещается в секцию «Отработавшая прислуга» и далее будет перемещаться как обычно в последующих раундах. Как только начинается 3-й этап («Проведение мероприятия»), игрок не может использовать «Большую комнату прислуги».

Это действие не выполняется во время раунда ухаживания или подсчёта ПО в конце партии. В связи со своим мощным эффектом (особенно в игре для двух участников) этот жетон не используется при начальном заполнении строительного рынка, а это значит, что он появится в игре позже, только в более дорогом сегменте строительного рынка.

Бонус поклонника

Описание: бонусное одолжение в размере двух шагов по колесу репутации, которые получают, когда молодая леди из семьи появляется на светском мероприятии и становится объектом пристального внимания со стороны влиятельного гостя-мужчины.

Тематический материал: выгодный брак для дочери семейства, испытывающего трудности с деньгами, репутацией и положением в обществе, был традиционной заботой в викторианской Британии и в литературе XIX века. Немногие события вселяли в семью такой оптимизм, как ухаживания устроенного, состоятельного и любезного холостяка



за их молодой леди.

Детали игрового процесса: на карте молодой леди каждой семьи указан бонус поклонника. Его можно получить, только когда карта молодой леди разыгрывается вместе с картой влиятельного гостя-мужчины на одном и том же мероприятии. Карта влиятельного гостя-мужчины отмечена двумя геральдическими лилиями в верхнем левом углу карты и уровнем престижа «3» или более. Как только влиятельный гость-мужчина проводит время с молодой леди, игрок получает два шага по колесу репутации во время своего хода на этапе «Получение одолжений».

Заметьте, что на карте Чарльза Фэйрчайлда не указан уровень престижа. Однако на ней есть две геральдические лилии в верхнем левом углу (и также нарисован герб семьи Фэйрчайлд вместо уровня престижа). Поэтому Чарльз является влиятельным гостем и приносит бонус поклонника.

Вариации

Этот раздел описывает четыре варианта игры «Обольщение», а также две небольшие вариации правил. Каждый вариант игры назван в честь британской исторической фигуры XIX века. Некоторые вариации можно совмещать: например, сочетание Бронте и Диккенса приводит к появлению сезонного строительного рынка с переменной системой ухаживаний, что создаёт сильное давление на рынок.

Вариация № 1: Джейн Остин (закрытое ухаживание)

Более романтическая версия игры, которая передаёт напряжение и неопределённость классических произведений Джейн Остин.



Описание: изменение правил, согласно которому карты тематики открываются только тогда, когда белая фишка на шкале раундов перемещается на ячейку раунда ухаживания в конце каждого сезона.

Тематический материал: как часто в классических романах Джейн Остин истинная природа любовного интереса остаётся загадкой и раскрывается только спустя некоторое время после обнаружения тайн?

Подробности игрового процесса: разница между вариантом «Джейн Остин» (закрытое ухаживание) и обычными правилами (открытое ухаживание) заключается в моменте, когда раскрывается карта тематики, отражающая интересы Чарльза и Элизабет Фэйрчайлдов (информация, собранная через слухи и сплетни).

В открытом ухаживании карта тематики открывается в начале каждого сезона. В варианте «Джейн Остин» карта открывается, когда белая фишка на шкале раундов перемещается на ячейку раунда ухаживания в конце сезона. В закрытом ухаживании каждый сезон начинается с тревожного недостатка информации о потенциальном возлюбленном. Игроки должны угадывать интересы недавно прибывших брата и сестры и добиваться лидерства в одной из пяти категорий улучшений.

Обратите внимание на следующие правила для вариации игры «Джейн Остин» (закрытое ухаживание):

1. Карта тематики раскрывается, когда белая фишка на шкале раундов перемещается на ячейку ухаживания (с иконкой викторианской пары).
2. Сразу после этого происходит подсчёт ПО и выдача наград за эту категорию (подробнее — на с. 13 буклета с правилами).

Примечание. Хотя тематика текущего сезона не раскрывается до его завершения, тематики предыдущих сезонов известны и будут повторно использоваться во время последнего ухаживания. Разумная стратегия — работать на лидирующую позицию по ПО в известных тематиках, чтобы победить в последнем раунде ухаживания.

Вариация № 2: Эмили Бронте (сезонный рынок)

Игра с обновлением строительного рынка в начале каждого нового сезона и акцентом на улучшениях.



Описание: изменение правил, согласно которому строительный рынок обновляется в начале каждого нового сезона.

Тематический материал: времена года в прозе Эмили Бронте отличаются резкой переменчивостью, с застывшими, задумчивыми зимами. Эта вариация предполагает, что строительные работы приостанавливаются в течение неприветливых зим и возобновляются каждую весну.

Подробности игрового процесса. Единственное отличие вариации «Эмили Бронте» (сезонный рынок) от обычных правил заключается в том, что строительный рынок обновляется сразу после каждого из первых трёх раундов ухаживания (до начала нового сезона).

Примечание. Резервы жетонов не затрагиваются сезонным обновлением.

Обратите внимание на следующее правило для вариации игры «Эмили Бронте» (сезонный рынок):

- ▶ Когда раунд ухаживания завершён, строительный рынок обновляется. Это не относится к последнему раунду ухаживания.

Примечание. Эта вариация придаёт особую важность приобретению ценных жетонов улучшений (для выполнения целей или для ухаживания), которые вскоре исчезнут.

Вариация № 3: Королева Виктория (строительный бум)

Игра с динамичным строительным рынком за счёт удаления самого дешёвого жетона улучшения в конце каждого раунда.



Описание: изменение правила, согласно которому в конце каждого раунда со строительного рынка удаляется жетон улучшения, находящийся на месте с самой низкой стоимостью.

Тематический материал: правление королевы Виктории принесло эпоху британского мира, это период роста и процветания Великобритании, особенно в середине викторианской эпохи.

Подробности игрового процесса: единственное отличие вариации «Королева Виктория» (строительный бум) от обычных правил заключается в том, что самый дешёвый (крайний левый) жетон улучшения на строительном рынке удаляется в конце каждого раунда. Оставшиеся жетоны сдвигаются влево, и новый жетон вытягивается и помещается на месте с самой высокой стоимостью (крайнем правом). Эта вариация не затрагивает резерв жетонов.

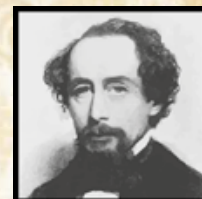
Обратите внимание на следующие правила для вариации «Королева Виктория» (строительный бум):

1. Когда раунд завершён (прежде чем белая фишка продвигается вперёд на одну ячейку на шкале раундов), жетон улучшения на месте с самой низкой стоимостью (£300) строительного рынка удаляется и откладывается в сторону.
2. Оставшиеся жетоны улучшений сдвигаются влево (они становятся дешевле на одну позицию).
3. Новый жетон улучшения вытягивается из мешочка и помещается на место с самой высокой стоимостью (или в соответствующий резерв, если это необходимо).
4. Удалённый жетон улучшения возвращается в мешочек.

Примечание. Одинаковые жетоны улучшений на месте с самой низкой стоимостью удаляются одновременно, откладываются в сторону и после вытягивания нового жетона улучшения возвращаются обратно в мешочек.

Вариация № 4: Чарльз Диккенс (напряжённое ожидание)

Игра с большим элементом неопределённости в процессе ухаживания.



Описание: изменение правила, при котором момент каждого ухаживания определяется броском кубика в начале каждого сезона.

Тематический материал: Чарльз Диккенс был, пожалуй, самым известным викторианским автором, который использовал сериализацию для многих своих произведений, оставляя читателей в напряжённом ожидании следующего эпизода.

Подробности игрового процесса: единственное отличие вариации «Чарльз Диккенс» (напряжённое ожидание) от обычных правил заключается в том, что четыре события ухаживания остаются неопределёнными. Напоминаем, что раскрытие карты тематики, описывающей интересы брата и сестры Фэйрчайлдов, является результатом слухов и обсуждений в Дербишире. В вариации «Чарльз Диккенс» любой раунд сезона может стать тем моментом, когда игроки узнают новости о семье Фэйрчайлд.

Обратите внимание на следующие правила для вариации «Чарльз Диккенс» (напряжённое ожидание):

Чтобы определить, в каком раунде откроется карта тематики, бросайте 20-гранный кубик в начале каждого сезона.

Обычная партия — в каждом сезоне четыре раунда (см. «Обычная партия» на с. 17).

- ▶ Если выпадает от 1 до 5, карта тематики открывается немедленно (как при открытом ухаживании).

- ▶ Если выпадает от 6 до 10, кубик помещается на второй раунд сезона. В начале этого второго раунда открывается карта тематики.
- ▶ Если выпадает от 11 до 15, кубик помещается на третий раунд сезона. В начале этого третьего раунда открывается карта тематики.
- ▶ Если выпадает от 16 до 20, кубик помещается на последний раунд сезона, на ячейку с иконкой викторианской пары (раунд ухаживания). Карта тематики открывается, и ухаживание проводится, как если бы оно было закрытым.

Длинная партия – в каждом сезоне пять раундов
(см. «Длинная партия» на с. 8).

- ▶ Если выпадает от 1 до 4, карта тематики открывается немедленно (как при открытом ухаживании).
- ▶ Если выпадает от 5 до 8, кубик помещается на второй раунд сезона. В начале этого второго раунда открывается карта тематики.
- ▶ Если выпадает от 9 до 12, кубик помещается на третий раунд сезона. В начале этого третьего раунда открывается карта тематики.
- ▶ Если выпадает от 13 до 16, кубик помещается на четвёртый раунд сезона. В начале этого четвёртого раунда открывается карта тематики.
- ▶ Если выпадает от 17 до 20, кубик помещается на последний раунд сезона, в ячейку с иконкой викторианской пары (раунд ухаживания). Карта тематики открывается, и ухаживание проводится, как если бы оно было закрытым.

Примечание. Независимо от того, когда раскрыта карта тематики, итоги ухаживания подводятся только на ячейке ухаживания (последний раунд каждого сезона).

Небольшие вариации правил

Драфт карт начальных гостей: для игроков, которые считают, что случайная раздача начальных гостей может значительно повлиять на победу, предлагается вариант с драфтом карт начальных гостей.

Создайте случайную колоду карт в количестве, равном удвоенному числу игроков плюс 2 ($2 \times \text{число игроков} + 2$). Игрок, который ходит последним, просматривает эту начальную колоду и выбирает первого гостя. Затем колода передаётся против часовой стрелки, и следующий участник выбирает гостя. Когда колода доходит до первого игрока, он выбирает двух гостей и передаёт колоду по часовой стрелке обратно игрокам, которые уже выбрали одного гостя. После того как последний участник

выберет второго гостя, оставшиеся две карты перемешиваются с колодой случайных гостей и размещаются на планшете предложений.

Интенсивное обслуживание: один из самых тактических аспектов игры заключается в улучшении навыков домашнего персонала (прислуги). В «Обольщении» обслуживание критически важно, а полезность обученной прислуги значительно усиливает тему игры. При игре вдвоём может случиться (и это не редкость), что в течение обычной партии появится лишь один или два жетона обслуживания.

Чтобы сделать акцент на обслуживании, попробуйте следующее:

- ▶ Выберите «Кладовую дворецкого», «Сарай» и «Комнату чистки одежды» в качестве трёх из шести жетонов улучшений, используемых для первоначального заполнения строительного рынка во время подготовки к игре.

Примечание. Для опытных игроков можно выбрать любые три жетона обслуживания (за исключением «Большой комнаты прислуги») или увеличить количество жетонов обслуживания до четырёх.

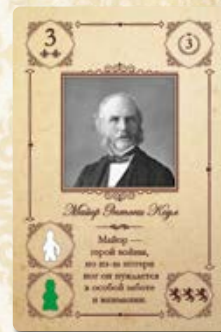
Влиятельные гости

Описание: 26 карт джентри, отмеченные двумя геральдическими лилиями в верхнем левом углу карты. Они символизируют потенциальных гостей, занимающих высшее положение в дербиширском обществе.

Тематический материал: влиятельные гости представляют собой знакомых, чей социальный статус и репутация таковы, что семье будет оказана честь принять их в качестве гостей. Они являются высокопоставленной социальной элитой в Дербишире и его окрестностях. Любая из семей будет рада принять таких гостей в своём загородном доме. На самом деле, это является признаком улучшения социального положения семьи, когда именно её выбирают для визита уважаемые гости с хорошими связями.

Примечание. Колода джентри, состоящая из членов семьи, обычных и влиятельных гостей, не обозначает людей, физически находящихся в поместье. Колода представляет собой круг знакомых и друзей, которые склонны посетить особые мероприятия или украсить своим появлением престижное торжество на территории поместья.

Подробности игрового процесса: в начале игры у участников нет влиятельных гостей, но есть возможность пригласить одного из них пораньше после успешно проведённого «Послеобеденного чая». Колода состоит из 25 таких гостей (плюс карта кошачьей графини Лило), среди которых вдовствующие графини и герцоги, которые обозначаются на жетонах улучшений и игровых картах двумя геральдическими лилиями (♣♣). Приглашение влиятельного гостя при помощи члена



семьи, гостя или одолжения после мероприятия обозначено двумя геральдическими лилиями. Они указывают на колоду, которую нужно использовать.

Выпроваживание гостей

Описание: необязательное действие, выполняемое хозяйкой дома и/или за счёт особых одолжений с жетонов улучшений категории «Владения», которые позволяют игроку убрать гостей из руки или сброса. Гости, которых выпроводили, возвращаются под низ соответствующей колоды на планшете предложений.

Тематический материал: в английской культуре XIX века правильное поведение и хорошие манеры были обязательными для землевладельцев (и, насколько возможно, для всех остальных жителей страны). Порвать связи с гостем, которого семья находила неприятным, было делом непростым. В «Обольщении» сложность исключения нежелательных гостей отражает строгие нормы, призванные избежать поведения, которое могло быть воспринято как неуважительное или грубое.

Подробности игрового процесса: в «Обольщении» выпроводить гостей не так просто. Только благовоспитанная хозяйка дома или особое одолжение некоторых жетонов категории «Владения» позволяют игроку выпроводить обычного гостя с отрицательными ПО из своей колоды джентри до финального подсчёта. Выпроводить можно любого гостя, но так как все влиятельные гости приносят ПО, это действие обычно применяется в отношении нежелательных обычных гостей.

Есть несколько моментов, регулирующих выпроваживание гостя:

- ▶ Выпроваживание гостя — единственное необязательное одолжение.
- ▶ Всякий раз, когда используется слово «Выпроводить», оно не относится к геральдической лилии (приглашению) и является отдельным необязательным действием.
- ▶ Только одна карта джентри — хозяйка дома — может выпроваживать гостей. 5 из 12 жетонов категории «Владения» дают возможность выпроводить гостя.
- ▶ Выпроваживание происходит после получения других одолжений, когда игровой планшет обновлён.
- ▶ Одолжения с выпроваживанием гостей могут суммироваться (к примеру, жетон с выпроваживанием может комбинироваться с картой с таким же одолжением, что позволит выпроводить сразу двух гостей).
- ▶ Можно выпроводить гостя любого типа, кроме членов семьи.
- ▶ Выпроводить можно и гостя из руки, и гостя из сброса.
- ▶ Можно выпроводить и гостей, которые принимают участие в текущем мероприятии. Если вы выпроваживаете гостя, который принимает участие в текущем мероприятии, игрок всё равно получает его одолжения (или штраф).



- ▶ Гость, которого выпроводили, возвращается под низ соответствующей колоды на планшете предложений (чаще всего это колода обычных гостей). Не исключено, что этот гость ещё может появиться в обществе Дербишира.

Геральдическая лилия

Описание: лилия — это символ, обозначающий гостей. Одна лилия представляет обычных гостей, две лилии обозначают влиятельных гостей.



Тематический материал: флёр-де-лис (Fleur-de-lis), или геральдическая лилия, — это стилизованное изображение лилии, чаще всего используемое в геральдике (на флагах, щитах, гербах, знамёнах и т. д.). Оно берёт своё начало во Франции, но в XIV веке была добавлена в британский королевский герб (вследствие притязаний короля Эдуарда III на французский трон), где она и оставалась до начала XIX века.

Подробности игрового процесса: в «Обольщении» геральдическая лилия является символом высокого происхождения и обозначает как обычных, так и влиятельных гостей. Одна лилия в верхнем левом углу карты джентри (под крупным числом уровня престижа карты) символизирует обычных гостей, две лилии — влиятельных гостей.



Главная библиотека

Описание: «Главная библиотека» — единственный жетон улучшения категории «Основы дома», дающий одолжение от мероприятия.

Тематический материал: главная библиотека в викторианском загородном доме часто служила семейным укрытием, излюбленным местом для обсуждения дел поместья, проблем жильцов, местных интриг и многого другого. Уникальные одолжения, предоставляемые главной библиотекой, отражают её особый статус в викторианских домах.



Подробности игрового процесса: жетоны категории «Основа дома» обладают мощным преимуществом — количеством гостей (5, 6, 7 и более) — это прямой путь к чрезвычайно пышным мероприятиям. Впрочем, «Главная библиотека» является уникальным жетоном, ведь она предназначена

исключительно для семьи и даёт два уникальных одолжения: карту цели (лицевая сторона) и карту ПО (обратная сторона).

Получение карты цели (КЦ) при помощи «Главной библиотеки» отличается от добора КЦ со шкалы раундов тем, что игрок просто берёт верхнюю КЦ (он не просматривает две, оставляя одну). При получении карты ПО игрок также берёт верхнюю карту ПО и размещает её в своей игровой области.



людей, как мужчин, так и женщин, и происходит от термина среднеанглийского языка, заимствованного из старофранцузского *genterie*, что означает «благородный».

Сайт *Dictionary.com* так трактует слово «джентри»:

1. Люди высокого происхождения и воспитания.
2. В Англии класс ниже дворянства.
3. Высший или правящий класс, аристократия.
4. Те, кто не принадлежит к дворянству, но имеют право на герб, особенно те, кто владеет большими земельными участками.

Подробности игрового процесса: в игре термин «джентри» относится ко всей колоде с картами персонажей: к джентльменам и леди, членам семьи и Фэйрчайлдам, обычным и влиятельным гостям.



Когда на жетонах улучшений упоминаются джентри, как на жетоне «Музыкальная комната» в примере справа, это относится к любым картам в руке игрока (колода сброса также состоит из джентри, но эти карты недоступны до тех пор, пока игрок не объявит пас). Более специфические мероприятия будут включать приглашения джентльменам или леди, членам семьи или гостям определённого класса. Все эти более узкие термины являются подмножествами понятия «джентри».

Горничная

Описание: горничная (маленькая фиолетовая фигурка) предназначена для прислуживания гостям женского пола.



Тематический материал: горничная — служанка, которая заботилась о нуждах своей госпожи, будь то хозяйка дома или её дочери. Она помогала с одеждой и причёсывала волосы своей госпоже. Обычно горничные служили долгие годы, становясь как компаньонками, так и источниками информации. Для приезжих дам, путешествующих без своей горничной, было обычным делом, что хозяйка дома предоставляла им горничную на всё время визита.

Подробности игрового процесса: горничные прислуживают исключительно гостям женского пола.

Дворецкий

Описание: дворецкий (высокая тёмно-синяя фигурка) используется во время наиболее престижных мероприятий (таких как «Семейный концерт», «Официальное собрание» или «Большой бал»). Также он занимается наймом новых слуг.



Тематический материал: дворецкий в викторианской Британии был старшим слугой (наряду с экономкой) и отвечал за порядок в доме. Кроме того, он был ответственен за столовую, винный погреб и кладовую, а также за мужской обслуживающий персонал и все мероприятия в загородном поместье. Дворецкий также обладал значительной властью и мог решать, кто будет приглашён в гости.

Детали игрового процесса: дворецкий необходим для найма прислуги или её переманивания из другого поместья. После найма/переманивания дворецкий и новая прислуга переносятся в секцию «Отработавшая прислуга» на игровом планшете. Позднее эти фигурки переместятся в секцию «Доступная прислуга». Дворецкий — преданный слуга, которого нельзя переманить в другое поместье, наряду с экономкой и помощником дворецкого.

Джентри

Описание: социальная элита викторианской эпохи.

Тематический материал: этот термин часто используется в игре «Обольщение» и не связан конкретно с мужчинами, хотя и созвучен со словом «джентльмен». Он относится к классу

Длинная партия (шкала раундов)

Описание: партия, состоящая из 16 раундов, в которых игроки проводят мероприятия или объявляют пас (вместо 12 раундов обычной партии, подробное описание — на с. 17).

Тематический материал: отсутствует.

Подробности игрового процесса: длинная партия в «Обольщении» — это 20 раундов, включающих 16 — для проведения мероприятий и 4 — для ухаживаний. Последняя ячейка (со свадебными колокольчиками, посередине) обозначает фи-



нальный подсчёт ПО. Длинная партия включает в себя дополнительную «Сельскую ярмарку» и ещё один добор КЦ, в ней также изменено расположение событий в раундах, для увеличения разнообразия. Максимальная репутация на два уровня выше, чем в обычной партии (9 вместо 7, см. с. 7 в буклете с правилами). Два более высоких уровня репутации (уровни 8 и 9) приносят 17 дополнительных ПО. Распределение ПО приведено на с. 22.

Дополнение «Апартаменты»

Описание: три жетона улучшений, которые вводят в «Оболение» дополнительные апартаменты. Они были бонусной целью на площадке «Кикстартер».

Тематический материал: исключительная обстановка спален увеличивает вероятность того, что влиятельный гость решит остаться в загородном поместье на более длительный срок. Для открытия апартаментов «Львиное Сердце» прислуга отправляется в поместье заранее, освобождая семью от необходимости предоставлять личное обслуживание гостю.

Подробности игрового процесса: дополнение «Апартаменты» вводит в игру новые механики. Каждый из трёх жетонов апартаментов позволяет пригласить одного гостя в загородное поместье и удвоить некоторые или все его одолжения (например, деньги американской наследницы, ПО герцога или маркизы, репутацию от одного из Фэйрчайлдов и т. д.).

В дополнение входят следующие жетоны:

«Старинные апартаменты»: скромное улучшение гостевой спальни. Оно позволяет пригласить одного обычного гостя, при этом все одолжения этого гостя удваиваются (включая отрицательные эффекты). Этот жетон можно использовать повторно, так как он одинаковый с обеих сторон.

«Апартаменты королевы»: элегантное улучшение гостевой спальни с лучшей местной мебелью. Оно позволяет пригласить одного влиятельного гостя, при этом одно из его одолжений удваивается (на выбор игрока). Для совершения данного действия этот жетон можно использовать только один раз, так как после этого он превращается в жетон монумента.



«Апартаменты “Львиное Сердце”»: это роскошное улучшение самой большой гостевой спальни с изысканной мебелью, купленной в Париже. Оно позволяет игроку пригласить влиятельного гостя, которого нет в колоде джентри игрока. Игрок берёт верхнюю карту влиятельного гостя из колоды, которого приглашает остановиться в «Апартаментах “Львиное Сердце”»; все одолжения этого гостя удваиваются.

Игроку не нужно предоставлять прислугу этому гостю. Этот жетон можно использовать только один раз для совершения указанного действия, так как после этого он превращается в жетон монумента. Затем новый гость помещается в сброс игрока.



Жетоны монументов

Описание: жетоны представляют собой престижные и капитальные улучшения для существующих помещений или пространств. Как правило, они представляют собой эффектные элементы дизайна.

Тематический материал: стиль в викторианской Англии был неким заявлением. Модные наряды с континента, безупречное проведение грандиозных балов или гордое провозглашение своих родовых титулов — всё это было крайне важно для создания особого образа. В загородном имении эффектные декоративные элементы нравились многим аристократическим парам. Итальянский мрамор, изысканные фонтаны и заграничные статуи создавали такое грандиозное впечатление, что неизменно становились темой разговоров среди высшего света.



Подробности игрового процесса: жетоны улучшений символизируют помещения и открытые пространства в пределах поместья, где можно проводить мероприятия. Монументы представляют собой капитальные улучшения поместья, такие как мраморные полы, гаргульи, охотничьи трофеи и статуи.

Монументы не используются для проведения мероприятий, это престижные улучшения. Они повышают репутацию семьи, что отражается в большом количестве ПО на самом жетоне и получении одного шага по колесу репутации каждый раунд после приобретения монумента и его расположения в органайзере загородного поместья. Игрок также получает жетон напоминания из запаса и кладёт его на свой игровой планшет. В начале каждого хода игрок продвигает свой маркер репутации на один шаг по колесу репутации. Если у игрока больше одного монумента, каждый раунд его репутация увеличивается в соответствии с количеством монументов.

Жетоны напоминания

Описание: круглые жетоны, напоминающие игрокам о том, чтобы получить шаги по колесу репутации перед ходом.



Тематический материал: отсутствует.

Подробности игрового процесса: когда игроки приобретают монументы или жетон улучшения «Большая комната прислуги», они получают один шаг по колесу репутации в начале каждого последующего хода (перед перемещением прислуги). Дополнительный круглый жетон-напоминание с изображением льва помещается на игровой планшет до конца игры, чтобы напомнить участнику не начинать ход, не получив этот бонус.

Жетоны улучшений

Описание: квадратные жетоны представляют собой отремонтированные комнаты и пространства на открытом воздухе, в которых можно проводить мероприятия.

Тематический материал: в «Обольщении» идея «улучшений» отражает целый комплекс действий, направленных на превращение запущенного загородного дома, которому уже более ста лет, в процветающее поместье, вызывающее зависть общества Дербишира.

Чаще всего приобретение жетона улучшения, такого как «Музыкальная комната», символизирует проект реконструкции, а не добавление нового пространства. Помещений в старинном величественном доме хватает, улучшения связаны не с добавлением новых помещений, а с восстановлением комнат и пространств, пришедших в упадок. Вероятно, что создание новой музыкальной комнаты подразумевает реставрацию одной из гостевых комнат, которая не использовалась в тяжёлые времена, чтобы сэкономить на отоплении и обслуживающем персонале.

Присутствие такого жетона улучшения на строительном рынке говорит о том, что теперь можно привлечь квалифицированных рабочих из Лондона для восстановления холодного старого помещения и превратить его в комнату с акустикой, подходящей для музыкальных выступлений, а также возможность купить нужные материалы, часть из которых завозится с континента.

Проекты, связанные с земельными угодьями поместья, скорее всего, будут включать новое строительство или ландшафтные работы. Жетон улучшения, например «Огороженное пастбище», указывает на серьёзную попытку заняться разведением лошадей, выходящую за рамки обычного содержания, присущего всем викторианским семьям высшего класса. Приобретение этого жетона потребует поиска опытного конюха, выделения подходящих загонов, покупки дополнительных породистых лошадей и обеспечения должных условий для их содержания.

Улучшения на строительном рынке включают больше, чем просто древесину, плитку, камень и кирпич. Они предполагают план восстановления комнаты в загородном доме или участка на территории поместья, чтобы вновь вернуться в атмосферу благородного светского общества.

В «Обольщении» жетоны улучшений связаны со стремлением восстановить репутацию!

Подробности игрового процесса: существует три вида жетонов улучшений: жетоны стандартных



улучшений, жетоны категории «Обслуживание» и монументы. В центре страницы представлено несколько примеров.

- 1 Название помещения или пространства.
- 2 ПО, которые важны во время ухода и в конце игры (если на планшете улучшение открыта эта сторона жетона).
- 3 Название мероприятия, которое можно провести в данном помещении или пространстве.
- 4 Гости, которые должны быть приглашены на мероприятие.
- 5 Прислуга, которая требуется для обслуживания мероприятия.
- 6 Одолжение или повторяющаяся выгода, связанные с мероприятием. Один шаг по колесу репутации каждый ход, если у вас есть монумент, и особые способности прислуги, если речь идёт о жетонах категории «Обслуживание» (за исключением «Комнаты дворецкого»).
- 7 Уровень престижа, указывающий на тот минимальный уровень репутации (большая цифра на игровом планшете), которая должна быть у семьи для проведения этого мероприятия.
- 8 Вид улучшения.
- 9 Скидка или дополнительная стоимость жетона улучшения при покупке на строительном рынке.
- 10 Иконка здания указывает на то, что данный жетон относится к стартовым. Стартовые жетоны присутствуют в органайзере загородного поместья каждого игрока.
- 11 Иконка розы указывает на то, что жетон был активирован и перевернут на обратную сторону, где обычно больше преимуществ и увеличивается количество ПО. Как только становится видна иконка розы, жетон можно активировать сколько угодно раз, но он **никогда** не вернётся на лицевую сторону. Обратная сторона указывает на то, что семья и домашняя прислуга получили определённый уровень мастерства в организации такого рода мероприятий.
- 12 Порядковый номер жетона, необходимый для распределения улучшений и монументов, родственных по типу. Эти номера влияют на распределение жетонов на строительном рынке.

Игровой планшет

Описание: загородное поместье игрока, где разыгрываются жетоны улучшений, отмечается репутация и размещается прислуга.

Тематический материал: отсутствует.

- 1 Фамилия семьи.
- 2 Герб семьи.
- 3 Краткое описание порядка хода.
- 4 Предмет, имеющий особенную связь с семьёй.
- 5 Краткое описание особых действий.
- 6 Место, где располагается жетон улучшения, когда проводится мероприятие.
- 7 Место, где располагается жетон улучшения, показывающий уровень репутации семьи.
- 8 Место, где находится маркер колеса репутации, показывающий возрастающую репутацию в пределах уровня.
- 9 Секция «Отработавшей прислуги» на мероприятии.
- 10 Секция «Комнаты прислуги».
- 11 Секция «Доступная прислуга».
- 12 Описание уникального семейного бонуса.



Кабинет

Описание: стартовый жетон улучшения, который при использовании позволяет получать больше денег и шагов по колесу репутации на всех последующих сельских ярмарках.



Тематический материал: на родовых землях джентри часто располагались деревни. Сезонные сельские ярмарки были ожидаемыми событиями, процветающими благодаря вниманию и покровительству семьи землевладельцев. Каждая семья сталкивалась с вопросом: вложить ли дополнительные усилия и время в организацию местной ярмарки? Те, кто это делает, получают доход от различных спонсируемых мероприятий и повышают свою репутацию среди местного населения. Те, кто не делает, сосредоточиваются на повышении статуса семьи в глазах социальной элиты.



Подробности игрового процесса: «Кабинет» — стартовый жетон категории «Основа дома», который выполняет уникальную функцию. «Кабинет» — это место, где члены семьи собираются для планирования и управления поместьем. Одним из таких мероприятий является планирование ежегодной сельской ярмарки, расположенной на территориях семьи.

Если игрок не планирует сельскую ярмарку, семья не получает дополнительный доход и не улучшает свою репутацию в местном сообществе. Если семья планирует сельские ярмарки, то в начале хода, когда на ячейке раунда появляется соответствующая иконка (как показано выше), репутация игрока увеличивается на два шага по колесу репутации (маркер шкалы репутации перемещается на 2) и игрок получает доход в сумме £300 (из запаса берутся три монеты по £100). Сельские ярмарки проходят дважды в обычной партии (иконки на шкале раундов) и трижды — в длинной партии. Жетон «Кабинета» можно использовать один раз, после проведения мероприятия он переводится, открывая постоянный бонус, который действует на все последующие сельские ярмарки.



Камердинер

Описание: камердинер (маленькая зелёная фигурка) предназначен для прислуживания гостям-джентльменам.

Тематический материал: камердинер был личным слугой хозяина дома, отвечал за его гардероб, помогал ему одеваться, ухаживал за его принадлежностями для бритья, а также выполнял другие необходимые поручения. Камердинеры часто становились источником новостей и приятными собеседниками. В «Обольщении» камердинеры предоставляют услуги гостям-мужчинам, которые путешествуют без личной прислуги.

Карты джентри

Описание: все крупные карты в игре — это джентри разных типов. К ним относятся члены семьи, брат и сестра Фэйрчайлды, обычные и влиятельные гости.

Тематический материал: каждая карта джентри представляет члена викторианского высшего сословия. На карте указывается имя и описание человека, его социальное положение и необходимая прислуга.

Подробности игрового процесса: карты джентри бывают четырёх типов — обычные гости (начальные и случайные), члены семьи, Фэйрчайлды и влиятельные гости. Пример каждой карты приведён на следующей странице рядом с пронумерованными пояснениями структуры карты.

- 1 **Уровень гостя** (уровень престижа): самая крупная цифра на карте в левом верхнем углу, которая показывает минимальный уровень репутации семьи, необходимый гостю для её посещения. Непосредственно под уровнем престижа находится геральдическая лилия: одна лилия обозначает обычного гостя, две лилии — влиятельного гостя.

Если непосредственно под рамкой есть корона, эти гости используются при подготовке к игре. Короной (♔) отмечены начальные гости. Пятнадцать начальных гостей собираются в отдельную колоду во время подготовки к игре, и по две карты оттуда раздаются каждому игроку для создания стартовой колоды джентри (существует также вариант подготовки с драфтом начальных гостей, подробнее — на с. 6).

В ходе подготовки к игре оставшиеся карты начальных гостей перемешиваются с 35 картами случайных гостей (одна геральдическая лилия без короны) и размещаются на планшете предложений. Очень важно хорошо перемешать карты случайных гостей и неиспользованных начальных гостей, чтобы не возник переизбыток карт нежелательных гостей, что может негативно сказаться на игровом процессе.

Примечание. На картах членов семьи и Фэйрчайлдов не указан уровень престижа, вместо этого на них изображён фамильный герб. Карты с изображением герба разыгрываются, как будто у них 1-й уровень престижа (уровень престижа Фэйрчайлдов был бы гораздо выше, но любовный интерес заставляет их охотно посещать семьи с более низким социальным статусом).

2 Победные очки (ПО): число внутри венка в правом верхнем углу показывает количество ПО, получаемых в конце игры. Все влиятельные гости приносят от двух до восьми ПО. Число ПО за обычных гостей варьируется от 2 (некоторые гости с уровнем престижа 2) до -4 за самых нежелательных персонажей. Отрицательные ПО находятся в красной рамке, их отнимут от финального счёта игрока в конце партии.

3 Требуемая прислуга: в нижней левой рамке указана обязательная прислуга, необходимая гостю для посещения мероприятия. Цвет и вид фигурки внутри рамки показывает, какой тип прислуги необходим. Если гостю не нужна прислуга во время мероприятия, соответствующая иконка указывает на то, что



прислуга не требуется. Члены семьи никогда не нуждаются в обслуживании, поскольку у них есть личная прислуга, которая не входит в состав персонала, используемого для обслуживания гостей и мероприятий во время партии.

4 Биография: краткое изложение истории гостя и его связей. Некоторые гости принадлежат к отдельной категории и отмечены подчёркнутым заголовком (такие как американские наследницы). У членов семьи подчёркнута их фамилия.

5 Одолжения: иконка (одна или несколько) в нижнем правом углу показывает бонусы, которые получит игрок, проведя мероприятие с участием данного гостя. Фунты указаны в виде числа, перед которым стоит символ £, шаги по колесу репутации обозначаются львом, вставшим на задние лапы (♁), а приглашения для гостей отмечены геральдическими лилиями (♣ или ♣♣). Одолжения предоставляются в конце мероприятия.

6 Штраф: некоторые гости наносят ущерб репутации игрока или требуют денег. Штрафы находятся в красной рамке в правом нижнем углу. Если штраф в указанном количестве £ не может быть оплачен (недостаточно £), гость не может присутствовать на мероприятии.

Важно! Игрок с наименьшей репутацией (1-й уровень, позиция 1) может приглашать гостей с сомнительной репутацией (с отрицательными чёрными львами в красной рамке) без последствий (такой гость не может навредить и без того низкой репутации).



Карты победных очков (ПО)

Описание: карты, предлагающие выбор между одолжением или получением ПО, которые учитываются при подсчёте ПО в конце игры.

Тематический материал: карты ПО символизируют значимый прогресс

в восстановлении репутации и статуса семьи. Это может быть успешное ухаживание или визит высокопоставленного гостя во время впечатляющего мероприятия, организованного семьёй.

Преимущества, которые приносят ПО на этих картах, отражают увеличенное влияние и гибкость семьи, которая вновь обретает авторитет. Это открывает для неё возможности в сфере гостеприимства, инвестиций и решений, недоступных для других.



Детали игрового процесса: карты ПО разыгрываются в двух случаях:

1. Когда игрок побеждает в ухаживании (или возникает ничья).
2. Когда влиятельный гость предоставляет одолжение после мероприятия.

Существует 11 типов карт ПО, каждый из которых предлагает выбор между некоторым количеством ПО и одолжением, которое игрок может получить в любой момент своего хода. Преимущества включают:

- ◆ шаги по колесу репутации;
- ◆ фунты;
- ◆ приглашение влиятельного гостя;
- ◆ получение карты цели (КЦ);
- ◆ неограниченные покупки на рынке на 1 ход;
- ◆ наём 1 фигурки прислуги;
- ◆ обновление строительного рынка;
- ◆ восстановление всей прислуги;
- ◆ восстановление гостей из колоды сброса.


Карты ПО просматривают, а затем кладут лицевой стороной вниз рядом с игровым планшетом втайне от соперников. Игрок не обязан сразу принимать решение по использованию одолжения. Эта карта остаётся источником ПО до тех пор, пока она скрыта, но игрок всегда может отказаться от ПО и раскрыть карту, чтобы воспользоваться одолжением **в любой момент** до начала финального подсчёта ПО.

Пример 1. Игрок с репутацией на уровне 6 и маркером на позиции 4 колеса репутации (на игровом планшете) может разыграть карту перед финальным подсчётом ПО, пожертвовав тремя ПО для увеличения репутации на два шага по колесу репутации. Этот ход позволит игроку повысить репутацию с уровня 6 до максимума, что принесёт ему дополнительные 4 ПО (7 ПО — за максимальную репутацию минус 3 пожертвованных ПО).


Пример 2. Игрок может обновить строительный рынок, когда у него есть значительное количество средств и он ищет монумент.

Пример 3. Игрок может воспользоваться одолжением и нанять прислугу из запаса, чтобы выполнить важную КЦ перед финальным подсчётом ПО.

Большинство одолжений не требует дополнительных объяснений (например, повышение репутации, приглашение гостя и т. д.), но некоторые заслуживают комментариев:


 Выберите между получением 4 ПО и восстановлением всей прислуги (это действие аналогично восстановлению при объявлении паса). Вся прислуга перемещается в секцию «Доступная прислуга» на игровом планшете, и её можно немедленно использовать.

Выберите между получением 4 ПО и добором КЦ. Игрок берёт две КЦ из колоды и оставляет одну из них.

 Выберите между получением 5 ПО и обновлением строительного рынка (пример 2).

Выберите между получением 5 ПО и наймом одной фигурки прислуги из секции «Прислуга для найма» на планшете пред-

ложений (пример 3). Игрок не может нанять помощника дворецкого. Новая прислуга помещается в секцию «Отработавшая прислуга», чтобы осмотреться в новом доме.

 Выберите между получением 3 ПО и возможностью сделать столько покупок на строительном рынке, сколько позволяют ресурсы. Это одолжение аналогично раунду с «Праздником строителей».

Выберите между получением 5 ПО и восстановлением одного гостя. Игрок выбирает любого гостя из сброса и помещает его в свою руку для немедленного использования.

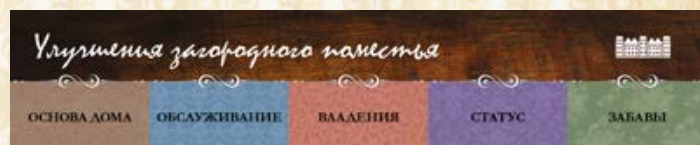
Карты тематики

Описание: карты, которые содержат новую информацию о вкусах и увлечениях Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд.

Тематический материал: ухаживания за Чарльзом и Элизабет Фэйрчайлд наполнены напряжением — множество достойных молодых людей и девушек стремятся быть замеченными, подружиться или даже заслужить их восхищение. Карты тематики представляют собой информацию, полученную в виде слухов и тихих разговоров, о предпочтениях недавно прибывших Чарльза и Элизабет.



Карты тематики всегда раскрывают тип улучшений — «Основа дома», «Обслуживание», «Владения», «Статус», «Забавы» (эти категории представлены в органайзере загородного поместья), но их роль гораздо глубже, чем просто определение вашей строительной стратегии. Их цель — дать ключ к пониманию личности вашего избранника, а не просто к его материальным предпочтениям. Например, карта тематики «Основа дома» показывает,



что члены семьи Фэйрчайлд не только любят превосходные библиотеки и изысканные обеды, но и являются поклонниками традиций, классических усадеб XVIII века и социальной структуры, доминировавшей в начале викторианской эпохи. Следовательно, претендент стремится не только продемонстрировать обновлённую библиотеку, но и показать, что он чтит традиции.

Подобное можно сказать и о карте тематики «Обслуживание». Викторианская, а потом и эдвардианская Англия наблюдала постепенное сокращение количества домашней прислуги в роскошных семейных особняках. Карта, открывающая тематику «Обслуживание», указывает не просто на уборку комнат и кладовых, она обращается к леди и джентльменам, противящимся этим сокращениям, жаждущим поддержать или даже увеличить количество домашней прислуги, чтобы наслаждаться определённым стилем жизни.



Подробности игрового процесса: в игре десять карт тематики, по две каждого типа. Комбинация из четырёх открытых карт тематики ухаживания создаёт уникальный профиль интересов Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд. Примеры приведены в статье «Ухаживание» на с. 26

Карты целей (КЦ)

Описание: скрытые цели, которые дают ПО.

Тематический материал: КЦ представляют собой личные увлечения семьи, которые отличаются от любой публичной конкуренции за связь с семейством Фэйрчайлд.

Подробности игрового процесса: участники получают КЦ в четырёх случаях:

- ▶ в начале игры (получение стартовых КЦ);
- ▶ во время особых раундов (берут 2 КЦ);
- ▶ как одолжение на лицевой стороне жетона «Главной библиотеки» (берут 1 КЦ);
- ▶ как одолжение карты ПО (берут 2 карты, оставляют себе 1 карту).

Игроки сбрасывают КЦ только одним способом:

- ▶ В конце каждого из четырёх раундов ухаживания игроки сбрасывают одну КЦ (сброшенные цели перемешиваются и кладутся под низ соответствующей колоды на планшете предложений).
- ▶ Если дополнительные карты получены благодаря жетону «Главной библиотеки» или карте ПО, они представляют собой дополнительные цели для подсчёта ПО.

КЦ делятся на шесть категорий:

Бонус жетона улучшения: бонус за жетон улучшения — это удачный случай. Шанс увидеть конкретный жетон улучшения на рынке в течение игры часто составляет менее 50 %. Однако стоит сохранить эту карту на первый сезон ухаживания, так как такие цели представляют собой лёгкий источник ПО, если по случайной случайности жетон появится на рынке.



Бонус гостей: бонусы гостей крайне желанны, так как почти наверняка обеспечат значительное количество ПО благодаря обычному скоплению гостей.

Бонус категории улучшения:

эти бонусные карты гарантируют умеренное количество ПО, но редко когда игрок приобретает более пяти улучшений одного типа во время партии обычной длительности.



Бонус прислуги: ПО из разряда «всё или ничего», получаемые за определённые фигурки прислуги или их комбинации.



Бонусы группы жетонов: эти цели сложны, но приносят значительное количество ПО — бонусные карты по принципу «всё или ничего», требующие постоянного внимания и, вероятно, пары обновлений рынка строителей. Можно заработать более десяти ПО!



Прочее: есть три КЦ из категории «прочее» — бонусные очки за достижение максимальной репутации, за завершение игры с £1200 и за каждый монумент в органайзере игрока.

Кладовая дворецкого

Описание: «Кладовая дворецкого» — это жетон улучшения категории «Обслуживание», позволяющий нанять помощника дворецкого (высокая чёрная фигурка) из секции «Прислуга для найма» на планшете предложений.

Тематический материал: кладовая дворецкого в викторианской Британии была куда больше, чем просто комната для хранения. Здесь дворецкий отдавал распоряжения о последовательности подачи вин, хранил ценный хрусталь и фарфор, которые использовали в качестве элегантных украшений в викторианских столовых. Обычной прислуге, как правило, не разрешалось заходить в кладовую дворецкого. Это мог делать только помощник дворецкого, выполняющий роль мастера на все руки.



Детали игрового процесса: жетон «Кладовой дворецкого» случайно появляется на строительном рынке с доплатой в £100 к его стоимости. Когда игрок приобретает этот жетон, он размещает его в столбце «Обслуживание» в органайзере загородного поместья, берёт высокую чёрную фигурку помощника дворецкого с планшета предложений и помещает его в секцию «Отработавшая прислуга» на игровом планшете. Эта фигурка через некоторое время, как обычно, перейдёт в секцию «Доступная прислуга».

Помощник дворецкого выполняет роль любого мужского персонала: дворецкого, камердинера или лакея. Его фигурка размещается так, будто он один из перечисленных слуг мужского пола, и перемещается соответствующим образом.

Примечание. Помощника дворецкого можно использовать как дворецкого, камердинера или лакея даже в том случае, если фигурки этой прислуги доступны.

Комбинированные жетоны

Описание: два жетона улучшений, представляющие универсальные пространства для мероприятий, относящиеся к разным категориям жетонов улучшений. Они были сверхцелью на площадке «Кикстартер» во время кампании второго тиража.

Тематический материал: в викторианскую эпоху на планах домов нередко встречались зелёные комнаты, название которых, возможно, было заимствовано из театра, где так назывались комнаты ожидания.

В отличие от большинства других комнат — таких как курительная, оранжерея, столовая, галерея — зелёная комната не имела конкретного назначения и использовалась для различных целей. На открытом воздухе южная лужайка выполняет аналогичную функцию в качестве места, где можно проводить разные мероприятия, начиная от стрельбы из лука и заканчивая семейными пикниками.



Подробности игрового процесса: комбинированные жетоны — это уникальный бонус второго тиража игры. Такой жетон

относится к помещению или открытому пространству, выполняющему несколько функций. Как следствие, тип жетона меняется после проведения мероприятия (лицевая сторона отличается от обратной цветом/категорией). В отличие от обычных жетонов улучшений, комбинированные жетоны переворачиваются после каждого использования, меняя свою категорию в органайзере загородного поместья. Правила для комбинированных жетонов подробно описаны на с. 12 буклета с правилами. Важно отметить, что способность жетона менять свою категорию даёт игроку возможность реагировать на меняющиеся категории ухаживания. Впрочем, постарайтесь не переусердствовать с использованием какого-то одного жетона улучшения, от этого загородное поместье игрока может не досчитаться некоторого количества ПО.



Комната дворецкого

Описание: «Комната дворецкого» — жетон улучшения категории «Обслуживание», который является частью первоначальной раскладки. Этот стартовый жетон находится в органайзере загородного поместья каждого игрока. И это единственный жетон категории «Обслуживание», который не даёт постоянной выгоды, его активируют — кладут на планшет игрока с фигуркой дворецкого для того, чтобы нанять новую прислугу.



Тематический материал: комната дворецкого — это не историческое явление, в «Оболщеници» это небольшое личное пространство, где дворецкий может провести собеседование с прислугой. Дополнительное действие на обратной стороне жетона (переманить прислугу от другого игрока) отражает нередкую практику привлечения элитной прислуги из соседних поместий.

Детали игрового процесса: «Комнату дворецкого» используют, когда игрок хочет нанять дополнительную прислугу. Вместо того чтобы выбрать мероприятие для джентри, которое проводят во время обычного хода, игрок берёт жетон «Комната дворецкого» из органайзера и кладёт его на игровую планшет. Для этого действия необходима фигурка дворецкого (или помощника дворецкого).

Карты джентри не разыгрываются во время активации этого жетона. Вместо этого игрок может взять две фигурки прислуги из секции «Прислуга для найма» с планшета предложений. Это может быть любая комбинация камердинеров, горничных и лакеев. Можно взять две одинаковые (например, двух камердинеров) или две разные фигурки (например, лакея и горничной). Затем нанятую прислугу размещают вместе с дворецким в секции «Отработавшая прислуга», чтобы они могли освоиться в новом доме. После первой активации этого жетона (т. е. когда он переворачивается на другую сторону — с изображением розы) появляется новое действие. Последующее использование «Комнаты дворецкого» позволит либо снова нанять прислугу, как описано выше, либо совершить новое действие.

► Переманить одного камердинера, горничную или лакея у другого игрока (из любой секции игрового планшета противника). Эта новая фигурка прислуги размещается вместе с дворецким (или помощником дворецкого, если использовали его) в секции «Отработавшая прислуга». Высокие фигурки (дворецкий, экономка и помощник дворецкого) — преданные слуги, их нельзя переманить в другое поместье.



«Комнату дворецкого» можно активировать сколько угодно раз, пока в секции «Прислуга для найма» остаются фигурки, после чего можно будет выполнять только действие «Переманить прислугу». Если в секции «Прислуга для найма» осталась только одна фигурка, игрок может нанять только её. Нельзя нанять одну и переманить другую. Игрок может, как обычно, совершить покупки на строительном рынке после того, как была активирована «Комната дворецкого».

Комната чистки одежды

Описание: «Комната чистки одежды» — это помещение для прислуги, в котором лакеи обучаются работе камердинера при нехватке персонала. Она позволяет игроку использовать белую фигурку лакея в качестве зелёной фигурки камердинера при обслуживании гостей-мужчин.



Тематический материал: маленькая комната для чистки присутствовала в лучших домах и предназначалась для чистки одежды. Здесь слуга, опытный в прислуживании джентльмену (дворецкий, помощник дворецкого, камердинер), мог обучить лакея правильному уходу за гардеробом, чтобы тот мог помочь в случае необходимости.

Детали игрового процесса: жетон «Комната чистки одежды» случайно появляется на строительном рынке со скидкой £200 от его стоимости. Когда игрок покупает жетон, он кладёт его в столбец «Обслуживание» в органайзере загородного поместья. Во время всех последующих ходов игрок сможет использовать лакея как камердинера при обслуживании джентльмена, но только если сам камердинер недоступен.

Лакей

Описание: лакей (маленькая белая фигурка) используется для обслуживания большинства мероприятий на открытом воздухе. Пройдя подготовку в «Комнате чистки одежды», лакей сможет оказывать персональные услуги в качестве резервного камердинера.



Тематический материал: лакей был домашней прислугой мужского пола, чьё название (footman) происходит от его функции — бежать рядом с экипажем богатого покровителя. Это название перешло и в викторианскую эпоху, когда лакеи постоянно были на ногах: подавали еду за столом и на улице, переносили блюда из кухни в столовые, объявляли гостей, носили уголь, заводили часы, следили за лампами и выполняли другие задачи для обеспечения бесперебойной работы поместья. Так как лакеи

общались с гостями, им надлежало быть презентабельными, и зачастую на эту должность принимали мужчин высокого роста и приятной внешности.

Подробности игрового процесса: в «Обольщении» лакей, возможно, является самым полезным слугой: он сопровождает большинство мероприятий из категорий «Обслуживание» и «Забавы» и может выполнять функции камердинера, если прошёл подготовку. Нередко его вызывают для выполнения специальных поручений от влиятельных гостей (в отсутствие коридорного). Лакеи доступны для найма в большем количестве по сравнению с более специализированными помощниками — камердинерами и горничными.

Мероприятие

Описание: мероприятие — основная движущая сила каждого раунда. Это светское событие, проходящее в определённом помещении или на открытом воздухе в загородном поместье игрока. Мероприятие описано мелким белым шрифтом на каждом жетоне улучшения, сразу под его названием.

Тематический материал: независимые, богатые, наделённые землёй джентри викторианской Британии получали доход от унаследованного состояния и имущества и, как правило, не имели необходимости (или желания) работать. Поэтому их жизнь была наполнена светскими мероприятиями, такими как званые обеды, балы, охота, верховая езда, пикники и концерты — всё, что встречается в игре «Обольщение». Мероприятия ограничены семейной репутацией (большая цифра на игровом планшете). Этот лимит отражает трудности, с которыми сталкивается семья, возрождающаяся после скромной жизни и только начавшая ремонтировать своё загородное поместье и расширять штат домашней прислуги. Такая семья вряд ли сможет дать бал — это будет настоящая катастрофа, и мало кто захочет туда прийти. Только когда семья проведёт ремонтные работы, разобьёт сады, наймёт и обучит прислугу и вновь выйдет в свет, она сможет давать балы или концерты, официальные ужины или проводить соревнования по стрельбе. Растущая репутация на игровом планшете отражает увеличивающиеся возможности семьи организовывать грандиозные мероприятия с самыми желанными гостями.

Детали игрового процесса: жетоны улучшений представляют собой помещения или открытые пространства, где могут проходить мероприятия. Они — центр игрового процесса «Обольщения». Каждый ход игрок будет либо объявлять пас, либо выбирать мероприятие для проведения в своём загородном поместье.

Монеты £100 и £500

Описание: игровая валюта, необходимая для накопления богатств и совершения покупок.

Тематический материал: одна сотня фунтов (£100) в середине XIX века была бы приблизительно равна £7000 (или около \$9000) в 2020 году.

Детали игрового процесса: монеты достоинством £100 и £500 необходимы для хранения и накопления денег от раунда к раунду. К тому же все покупки идут с шагом в £100, что делает эти номиналы удобными. Количество монет не ограничено. В случае если они закончатся, найдите подходящую им замену и добавьте её в запас.



Национальный праздник (шкала раундов)

Описание: событие в 14-м раунде (11-м — в длинной партии), позволяющее игрокам проводить мероприятия и приглашать гостей, чей уровень престижа превышает уровень репутации игрока (как будто их репутация достигла максимума). Этот специальный раунд отмечен британским флагом и маленькими флажками (на рисунке справа).

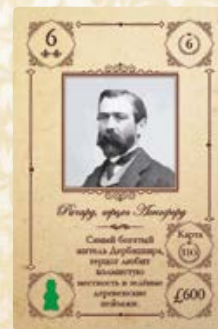


Тематический материал: национальные праздники — это время отбросить условности и праздновать с семьёй, друзьями и прислугой!

Подробности игрового процесса: «Национальный праздник» — это возможность изменить ход игры, и игрокам следует запланировать особое мероприятие на этот праздник. Обычные ограничения, связанные с репутацией (проведение мероприятий и приглашение гостей), не действуют во время «Национального праздника». Во всех других раундах репутация семьи **должна быть** выше, чем уровень престижа гостей и мероприятий (жетоны улучшений), или равна им. Это правило отменяется на время «Национального праздника». Игроки проводят мероприятия и приглашают гостей в этом раунде так, как будто их репутация достигла максимума.

Результат такого события трудно переоценить. Игрок с репутацией 3 сможет провести бал (в «Большом зале» с уровнем престижа 6) и пригласить, в том числе, влиятельных гостей (пока игрок в состоянии обеспечивать их прислугой).

В этом примере экстраординарное появление маркизы Истон, герцога Лонгфорда и леди Александры Саффолк на «Большом балу» (в сопровождении графа и леди Кавендиш, а также их дочери — они здесь не показаны) может принести до 10 ПО благодаря картам ПО, £800, повышение более чем на один уровень



репутации (дополнительные 9 ПО для нашего игрока 3-го уровня) и новые связи с влиятельными гостями (в среднем 4 ПО).

Тщательная подготовка к «Национальному празднику» может принести игроку дополнительные 30+ ПО (около 25 % от того, что считается хорошим результатом в конце партии).

Примечание. Главной стратегией для игрока с невысокой репутацией является покупка жетона улучшения с уровнем престижа 6 для его розыгрыша во время «Национального праздника», а также восстановление прислуги в предшествующем раунде.

Начальные гости

Описание: гости без отрицательных черт, представляющие собой близких друзей семьи, которые добавляются к картам членов семьи игрока для создания стартовой колоды джентри.

Тематический материал: начальные гости символизируют тесные семейные и дружеские связи в начале игры. Это самые преданные и верные друзья, которые всегда поддержат семью — будь то чаепитие в беседке, требующей ремонта, или партия в карты в дождливый день в обширной гостиной. Начальные гости — это беззаветно преданные близкие друзья.

Подробности игрового процесса: всего в игре 15 начальных гостей, которых можно узнать по короне в верхнем левом углу карты, сразу под рамкой с уровнем престижа. Начальные гости не обладают отрицательными чертами, как некоторые другие обычные гости.

В начале партии каждому игроку раздают по 2 карты начальных гостей, остальные перемешиваются вместе с 35 случайными гостями и размещаются на планшете предложений на месте с символом одной геральдической лилии. У начальных гостей равномерное распределение основных одолжений: £100, один или два шага по колесу репутации либо приглашение для обычного гостя.

Объявление паса

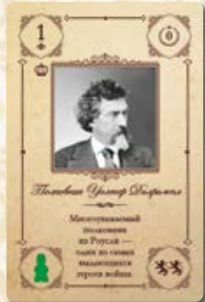
Описание: действие, выполняемое в начале хода, когда игрок может отказаться от проведения мероприятия, в первую очередь для того чтобы забрать в руку колоду сброса.

Тематический материал: после проведения нескольких изысканных мероприятий семье и домашней прислуге нужно сосредоточиться на управлении поместьем. В доме идут ремонтные работы, что создаёт логистические проблемы, жильцы требуют внимания, необходимо решить вопросы с персоналом, также нужно продумать будущие мероприятия, согласовать программу и закупить необходимую провизию.

Подробности игрового процесса: правила объявления паса описаны на с. 13 буклета с правилами. Два дополнительных примечания:

Управляйте приглашениями заранее: время и качество приглашений в первых четырёх раундах во многом определяют, когда вам нужно будет объявить пас. Хотя получение ранних одолжений вроде фунтов и шагов по колесу репутации выглядит заманчиво, ранние приглашения позволят игроку среагировать на поступающие одолжения и спланировать время первого паса. Мало что может быть менее продуктивным, чем надеяться на случайные приглашения в последнюю секунду, чтобы избежать паса.

Пропускайте с пользой: важно объявлять пас в самый подходящий момент, чтобы он не был бесполезным. Продуктивный пас может включать добавление £200 с арендной платы к уже имеющимся £400, что позволит совершить важную покупку на строительном рынке. Если игрок знает, что на следующем ходу он объявит пас, возможно, стоит воздержаться от покупки жетона на застоявшемся строительном рынке, сознательно накопив значительную сумму денег. Такая тактика позволяет выполнить мощное обновление рынка, в результате чего на нём появятся редкие и ценные жетоны, например, монументы или жетоны из категории «Статус».



Обновление игрового планшета

Описание: 8-й и последний этап обычного хода каждого игрока.

Тематический материал: переворачивание жетонов улучшает во время обновления игрового планшета отражает опыт, полученный семейством и прислужой при проведении определённого мероприятия.

Обычная партия (шкала раундов)

Описание: партия в «Обольщении» состоит из 16 раундов, в 12 из которых вам предстоит проводить мероприятия (или пасовать), а в 4 — соревноваться в ухаживаниях.

Тематический материал: отсутствует.

Подробности игрового процесса: обычная партия в «Обольщении» состоит из 16 раундов: 12 ячеек для проведения мероприятий



(обычные раунды) и 4 ячейки для ухаживаний. Последняя ячейка — свадебные колокольчики, находящиеся посередине планшета, — указывает на окончание партии и подсчёт ПО.

Максимальное числовое значение репутации — 6, за которым следует жетон с британским флагом, что даёт 28 ПО. Используются только четыре из пяти доступных жетонов колеса репутации (1/2, 3/4, 5/6 и флаг/Макс.).

ОБЫЧНЫЕ ГОСТИ

Описание: 50 карт джентри (15 начальных гостей и 35 случайных гостей), отмеченные одной геральдической лилией. Эти гости — люди со скромной и, возможно, сомнительной репутацией.

Тематический материал: обычные гости — это знакомые, находящиеся на одном уровне или ниже социального положения четырёх семей в начале игры. Помимо преданных и давних друзей, эти гости могут включать обедневших приятелей, молодых людей, склонных к выпивке и кутежу, и даже нескольких, возможно бестактных, но чрезвычайно богатых американских наследниц, желающих влиться в британское общество.



Гости с отрицательными качествами не являются абсолютно безнравственными, коварными и бессовестными людьми. Каждый тип неприятных гостей входит в круг друзей в качестве знакомого на хорошем счету. Вокруг некоторых могут ходить слухи, но это могут быть и наветы от завистников. На первый взгляд, может казаться, что такие гости подвергаются нападкам без причины и нуждаются в защите. Со временем слухи могут оказаться правдивыми, и тогда нахождение в обществе таких людей приведёт к последствиям. Правильным решением будет расстаться с такими сомнительными личностями, но даже это должно произойти с соблюдением приличий.

Детали игрового процесса: в игре есть две группы обычных гостей — начальные гости, которых можно распознать по короне (♔) в верхнем левом углу карты, и случайные гости.

В игре 50 обычных гостей, и 20 из них (40%) обладают какими-то отрицательными качествами, которые могут со временем превратить их в нежелательных посетителей загородного поместья игрока. Эти неприятные гости классифицируются как грубияны, подлецы, нищие, сплетники, авантюристки и американские наследницы.

Обычные гости обозначаются на жетонах улучшений и игровых картах одной геральдической лилией (♣).

Приглашение нового обычного гостя — в связи с розыгрышем карты другого гостя, члена семьи или полученным одолжением после мероприятия — будет обозначено одной геральдической лилией, чтобы указать, какую колоду гостей на планшете пред-



ложений использовать. Когда вы берёте карту обычного гостя из колоды, вы должны показать её другим игрокам (появление и отбытие джентри никогда не является секретом для округа), затем возьмите её в свою руку, к картам, доступным для немедленного использования.

Органайзер загородного поместья

Описание: планшет, благодаря которому распределяют жетоны улучшений по пяти категориям: «Основа дома», «Обслуживание», «Владения», «Статус» или «Забавы».

Тематический материал: органайзер загородного поместья группирует отремонтированные помещения, чтобы помочь определить «уникальность» поместья. Например, поместье игрока, инвестирующего в развитие открытых пространств — садов, беседок, псарен, загонов, — будет весьма отличаться от поместья другого участника, который сосредоточился на художественных галереях, скульптурах, курительных комнатах и библиотеках.

По мере восстановления загородного поместья новости и сплетни об интересах Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд формируют представление об идеальном для них доме и территориях вокруг него. Игрок, чьи улучшения точнее всего отражают интересы брата и сестры Фэйрчайлд, увеличивает свои шансы на установление наилучших связей.



«Основа дома» — это помещения, которые есть в любом приличном поместье: семейные комнаты, библиотеки, столовые и т. д.

«Обслуживание» — помещения, предназначенные для домашней прислуги и, как правило, обеспечивающие небольшое повышение её эффективности.

«Владения» — в основном, это улучшения открытых пространств, которые подчеркивают роскошь и размах загородного имения.

«Статус» — редкие роскошные, изысканные помещения, которые выделяют особняк и заметно повышают репутацию семьи.

«Забавы» — отличительная черта загородной жизни, включающая охоту, содержание животных и дружеские спортивные соревнования.

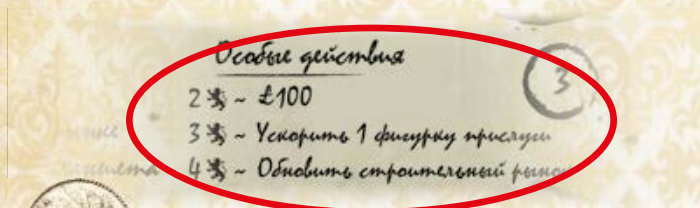
Детали игрового процесса: на карте молодой леди каждой семьи указан бонус поклонника. Его можно получить, когда карта молодой леди разыгрывается вместе с картой влиятельного гостя-мужчины на одном и том же мероприятии. Карта влиятельного гостя-мужчины отмечена двумя геральдическими лилиями в верхнем левом углу карты и уровнем престижа «3» или более. Как только влиятельный гость-мужчина проводит время с молодой леди, игрок получает два шага по колесу репутации во время своего хода на этапе «Получение одолжений».

Особые действия (ОД)

Описание: действия, доступные во время обычных ходов, которые не являются частью стандартного игрового процесса. Они позволяют игроку менять шаги по колесу репутации на фунты, ускорение прислуги и новые варианты на строительном рынке.

Тематический материал: особые действия имеют сильную тематическую основу. Игрокам доступны три особых действия, каждое из которых связано с понижением репутации семьи. Занимать деньги у родственников или лондонских ростовщиков означает проявить финансовую слабость, попасть в позорное положение. Ускорение прислуги означает проблемы с домашним персоналом — неловкость, которая будет широко обсуждаться. Наконец, слишком долгие препирательства со строителями или поиски более дешёвых поставщиков за пределами графства могут считаться неприличными и унижающими достоинство ведущей семьи графства.

Подробности игрового процесса: ОД отсылают к классу действий, с помощью которых игрок может обменивать шаги по колесу репутации на фунты, ускорение прислуги и новые жетоны на строительном рынке. Репутация страдает, потому что ОД плохо отражаются на семье. ОД расписаны на каждом игровом планшете. Возможны следующие ОД:



Занять фунты (£): в любой момент своего хода игрок может занять любую сумму денег, пока у него есть доступная репутация. За каждые взятые £100 репутация понижается на 2 шага по колесу репутации.

Примечание. Занятые игроком деньги возвращать не нужно.

Ускорение прислуги: в любой момент своего хода игрок может ускорить столько фигурок прислуги, сколько пожелает, пока есть доступная репутация. Цена этого действия — 3 шага по колесу репутации за одну фигурку прислуги. Игрок выбирает одну фигурку прислуги из секции «Комнаты прислуги» для использования во время своего хода.



Обновление строительного рынка: семья может договориться с местными торговцами и строителями, чтобы те предоставили новые разнообразные варианты улучшения поместья, или же поискать специализированных строителей за пределами графства (рассматривается как обновление строительного рынка). Стоимость этого действия — снижение репутации семьи на 4 шага по колесу репутации. Это действие можно совершить только один раз за ход, у игрока должно быть не меньше четырёх шагов по колесу репутации.

Обновление строительного рынка — важнейшая опция в игре для опытных участников. Хотя репутационные издержки

велики, важность выполнения сложных целей или нахождения монумента в нужной категории ухаживания трудно переоценить.

Примечание. Когда начальное (при подготовке к игре) заполнение жетонами строительного рынка оставляет желать лучшего (например, 5 жетонов с уровнем престижа 3), у игроков есть возможность повторить этот шаг, если все согласны. Однако повторное обновление рынка с помощью особого действия не разрешается, независимо от того, какие жетоны вышли на строительный рынок.

Ограничения. Было бы тематически нелепо обновлять строительный рынок, чтобы «наказать» другого игрока, лишив его нужных жетонов и выбора. Это не рекомендуется! Исходя из этого, ОД никогда не должно быть карательным. Например, нельзя обновлять рынок после хода, чтобы помешать другому игроку, у которого больше денег, купить дорогое улучшение (например, игрок с всего лишь £200 обновляет строительный рынок, чтобы помешать следующему участнику, у которого есть £1500, купить «Сад скульптур»).

Обновление не следует делать, если у игрока не хватает денег или нет желания совершить покупку на строительном рынке.

Перемещение прислуги

Описание: 1-й этап обычного хода, в котором фигурки отдохнувших слуг становятся доступными для использования, а прислуга, использованная в течение предыдущего раунда, перемещается в «Комнаты прислуги».

Тематический материал: прислуга в Англии XIX века редко брала выходной. Перемещение прислуги не подразумевает, что слуги ленивы и нуждаются в отдыхе, а скорее отражает логистические трудности, связанные с проведением одного за другим крупных мероприятий в шумном загородном поместье. Дом нужно убирать, а в штате наблюдается текучка кадров. Ремонт и реконструкция продолжаются, лакеи и горничные вносят свой вклад в перемещение и хранение необходимых вещей. Также нужно составить планы, согласовать графики и закупить провизию. Все эти факторы ограничивают возможность семьи развлекаться с неприличной частотой.

Подробности игрового процесса: переместите прислугу, которая недавно использовалась, в новую секцию на игровом планшете. В начале партии прислугу ещё не использовали, поэтому данный этап пропускается. В нижней части каждого игрового планшета есть три секции для размещения прислуги: «Отработавшая прислуга», «Комнаты прислуги» и «Доступная прислуга». Порядок, в котором перемещается прислуга, очень важен. Правильное перемещение начинается с фигурок, находящихся в «Комнатах прислуги»:



► **Первый шаг:** передвиньте прислугу, находящуюся в секции «Комнаты прислуги», в секцию «Доступная прислуга». Эти фигурки теперь доступны для текущего хода.

► **Второй шаг:** передвиньте прислугу из секции «Отработавшая прислуга» в «Комнаты прислуги». Эти фигурки недоступны для текущего хода.

«Доступная прислуга»: расположенные здесь фигурки не перемещаются, они доступны для прислуживания в текущем ходу.

Победные очки (ПО) за репутацию

Описание: ПО, которые игрок получает в конце игры за свой уровень репутации.



Тематический материал: викторианская знать стремится к безупречной репутации. ПО за репутацию отражают, насколько хорошо игрок восстановил репутацию семьи, обновил загородное поместье, проведя роскошные мероприятия и наладив выгодные связи.

Подробности игрового процесса: репутация семьи является важным источником ПО в конце игры. Максимально за репутацию можно заработать 28 ПО (45 ПО — в длинной партии). Репутация игрока растёт в процессе игры, ПО начисляются в соответствии с последовательностью треугольных чисел: значение, равное номеру уровня, прибавляется к значениям, равным номерам всех предыдущих уровней, для определения их количества.

В обычной партии максимальное количество ПО за репутацию игрока составляет 28, что отмечено британским флагом на жетоне колеса репутации игрока. Этот жетон размещается в качестве последнего, когда игрок превышает 6-й уровень репутации.

В длинной партии максимальное количество ПО за репутацию игрока составляет 45, и также обозначается жетоном колеса репутации с британским флагом. Этот жетон размещается в качестве последнего, когда игрок превышает 8-й уровень репутации. Обратите внимание, что репутация продолжает расти на стороне жетона с флагом, достигая максимума, когда маркер находится на 5-й позиции. Эти пять шагов по колесу репутации можно использовать для особых действий, а потом снова их восполнить.

Уровень репутации семьи	ПО в конце игры	Уровень репутации семьи	ПО в конце игры
1	1	1	1
2	3	2	3
3	6	3	6
4	10	4	10
5	15	5	15
6	21	6	21
Макс.	28	7	28
		8	36
		Макс.	45

Подробности игрового процесса: жетон «Покои прислуги» случайно появляется на строительном рынке с доплатой в £100 к его стоимости. Купив этот жетон, игрок размещает его в столбце «Обслуживание» в органайзере загородного поместья. Во время последующих обычных ходов (после того как игрок переместил прислугу) он может использовать любую фигурку из секции «Комнаты прислуги» на игровом планшете для мероприятия или персонального обслуживания.



Получение одолжений

Описание: 6-й этап обычного хода, который следует за проведением мероприятия. В это время игрок получает бонусы в виде монет (£), шагов по колесу репутации (♄), связей (новые гости) или дополнительной прислуги.

Тематический материал: идея одолжений в «Обольщении» символизирует процесс восстановления репутации семьи и её статуса в высшем свете. Безупречное проведение престижных светских мероприятий, при поддержке надёжной прислуги, значительно повышает репутацию семьи. Слухи распространяются среди знакомых, и друзья гостей начинают проявлять интерес к встрече с семьёй и посещению поместья. Открываются инвестиционные возможности, когда влиятельные гости делятся заморскими перспективами и налаживают связи в местном и национальных правительствах.

Подробности игрового процесса: получение одолжений подробно описано в буклете с правилами на с. 9 и 10. Все одолжения обязательны, кроме выпроваживания гостей. На практике это затрагивает только приглашение обычных гостей (не откажется же игрок от денег, которые увеличивают ПО, или репутации, которую можно конвертировать с помощью особых действий в деньги и другие полезные шаги). Обычные гости в 40% случаев имеют нежелательные характеристики, приносящие штрафы в конце игры. Впрочем, приличия диктуют уважительно относиться ко всем знакомым.

Помощник дворецкого

Описание: помощник дворецкого (высокая чёрная фигурка) используется для предоставления услуг вместо дворецкого, камердинера или лакея. Помощника дворецкого можно использовать даже в том случае, когда эта прислуга доступна.



Тематический материал: помощник дворецкого, иногда называемый старшим лакеем, выполнял любые обязанности мужской прислуги, был мастером на все руки и замещал дворецкого, когда тот отсутствовал. Иногда помощник дворецкого был учеником дворецкого, перенимая его ремесло.

Подробности игрового процесса: когда игрок покупает «Кладовую дворецкого», он берёт одну из высоких чёрных фигурок из секции «Прислуга для найма» на планшете предложений и помещает её в секцию «Отработавшая прислуга» на своём игровом планшете. Когда помощник дворецкого становится доступен, его можно использовать в качестве любой прислуги мужского пола, независимо от того, доступна ли она в этот момент.

Примечание. Помощника дворецкого нельзя переманить.

Покои прислуги

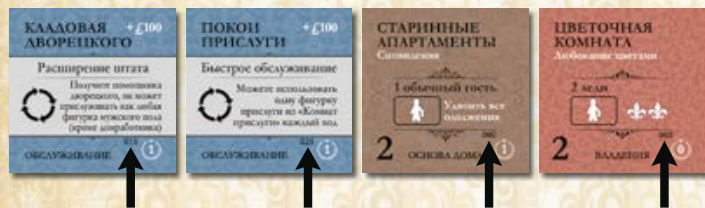
Описание: «Покои прислуги» — это место, где отдыхает домашний персонал. Этот жетон улучшения (отремонтированные комнаты) позволяет игроку использовать одну фигурку прислуги, которая находится в секции «Комнаты прислуги», в течение обычного хода.

Тематический материал: семья, наилучшим образом обращающаяся со своей прислугой, что не всегда было принято или ожидаемо в середине XIX века, получает выгоду в виде меньшей текучести кадров, более счастливого персонала и более трудолюбивых слуг, готовых работать сверхурочно.

Порядковый номер жетона

Описание: жетоны улучшений представляют собой усилия по ремонту и модернизации загородного поместья игрока. Некоторые проекты сложнее, дороже и престижнее, чем другие. Порядковый номер жетона — это числовое ранжирование всех жетонов относительно друг друга.

Тематический материал: отсутствует.



Подробности игрового процесса: на шести местах строительного рынка размещаются жетоны улучшений, предлагаемые для покупки. Когда на рынке заполняется несколько мест одновременно (например, при первоначальном заполнении, обновлении рынка или при покупке нескольких жетонов во время «Праздника строителей»), жетоны необходимо разместить в соответствии с их порядковыми номерами: самый маленький номер — слева, самый большой — справа. За исключением стартовых жетонов, которые никогда не появляются на рынке, на каждом жетоне улучшения указан порядковый номер, отражающий его относительную ценность. Когда несколько жетонов вытягивают из мешочка, их размещают на строительном рынке в соответствии с их порядковым номером (чёрные стрелки на рисунке выше).

Праздник строителей

Описание: событие 11-го раунда (13-го раунда в длинной партии), когда игроки могут приобрести столько жетонов улучшений на строительном рынке, сколько им позволяют ресурсы. Этот раунд отмечен грудой добытых камней, как показано на рисунке справа.



Тематический материал: символ каменоломни (груда камней) на шкале раундов обозначает внезапное появление дешёвых строительных материалов или приток новых умелых мастеров, что приводит к строительному буму.

Детали игрового процесса: при обычном ходе игроки могут совершить только одну покупку на строительном рынке. Во время «Праздника строителей» покупки ничем не ограничены до тех пор, пока игроки располагают необходимыми денежными средствами или могут их добыть. Событие предоставляет игроку возможность докупить нужные ему жетоны для выполнения целей или преуспеть в выпавшей категории ухаживания.

Если игрок сделал больше одной покупки на рынке, оставшиеся жетоны сдвигаются влево, открывая пустые места на правой стороне рынка. Эти пустые места заполняются новыми жетонами из мешочка и располагаются в порядке возрастания номеров.

Предоставление прислуги

Описание: 5-й этап обычного хода, в котором игрок обязательно предоставляет прислугу как для проведения мероприятия, так и для присутствующих на нём гостей.

Тематический материал: правильное обслуживание было крайне важно в викторианской Англии. При проведении мероприятия от опытного хозяина ожидалось два аспекта: надлежащее обслуживание самого мероприятия и соответствующий уровень персонального прислуживания для каждого отдельного гостя по мере необходимости.

Подробности игрового процесса: для каждого мероприятия есть два типа обслуживания:

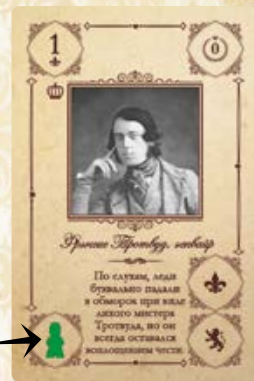
Прислуга для мероприятия:

это обслуживание определяется жетоном улучшения. На каждом жетоне улучшения, с помощью которого можно провести мероприятие, изображена необходимая для этого мероприятия прислуга. Вся прислуга является обязательной, и, если у игрока нет такой фигурки в секции «Доступная прислуга» (или он не хочет использовать особое действие для её получения), он не может провести это мероприятие. В данном примере для проведения пикника в «Английском саду» требуется лакей.



Персональное обслуживание:

в левом нижнем углу карты джентри указана фигурка прислуги для обязательного персонального обслуживания. Не всем гостям требуется персональное обслуживание (в этом случае на карте будет перечёркнутая серая иконка прислуги). Разместите прислугу внутри рамки обслуживания на карте гостя.



Примечание. Экономка может выполнять обязанности горничной только в том случае, если нет доступных горничных. Лакей может выполнять обязанности камердинера, только если у игрока есть жетон «Комната чистки одежды» и нет доступных камердинеров. Помощник дворецкого может выполнять обязанности любой фигурки мужской прислуги, даже если они доступны.

Приглашение гостей

Описание: 4-й этап обычного хода, в котором игрок выбирает подходящих для участия в мероприятии гостей из карт джентри в руке.

Тематический материал: мероприятия в загородном поместье семьи часто планируются с учётом конкретных гостей: тех, кому было бы удобно присутствовать и для кого семья может предоставить превосходное обслуживание.

Подробности игрового процесса: мероприятие не может состояться без подходящих гостей в руке игрока. Поэтому игрок часто начинает свой ход с просмотра карт в руке, чтобы понять, какие мероприятия он может провести. Как описано в статье

об уровне престижа (с. 26), репутация семьи (самая большая цифра на планшете игрока) **должна быть** выше уровня престижа каждого из гостей мероприятия (самая большая цифра на каждой карте гостя) или равна ему. Кроме того, если гостям требуется обслуживание определённого вида прислуги, вся она должна находиться в секции «Доступная прислуга» на игровом планшете (или у игроков должна быть возможность заполучить необходимую прислугу при помощи особых действий или жетона «Покои прислуги», находящегося в органайзере загородного поместья).

Прислуга для найма

Описание: на планшете предложений в секции «Прислуга для найма» находится дополнительная прислуга, которую можно нанять в течение партии. Количество такой прислуги зависит от числа игроков.

Тематический материал: высококачественное обслуживание часто было в дефиците, особенно учитывая строгие стандарты высшего общества викторианской Англии. Начальная прислуга отражает нехватку квалифицированных камердинеров, горничных и лакеев в этом районе Дербишира. Как только нельзя будет нанять новую прислугу, единственным выходом для взыскательной семьи станут предложения квалифицированной прислуге из соседних поместий, которая, возможно, ищет продвижения по службе.

Подробности игрового процесса: игроки начинают с одной фигуркой прислуги каждого основного типа (камердинер, горничная, лакей). В начале партии в секции «Прислуга для найма» находятся камердинеры в количестве, равном числу игроков, горничные в таком же количестве, а также лакеи, равные удвоенному числу игроков.

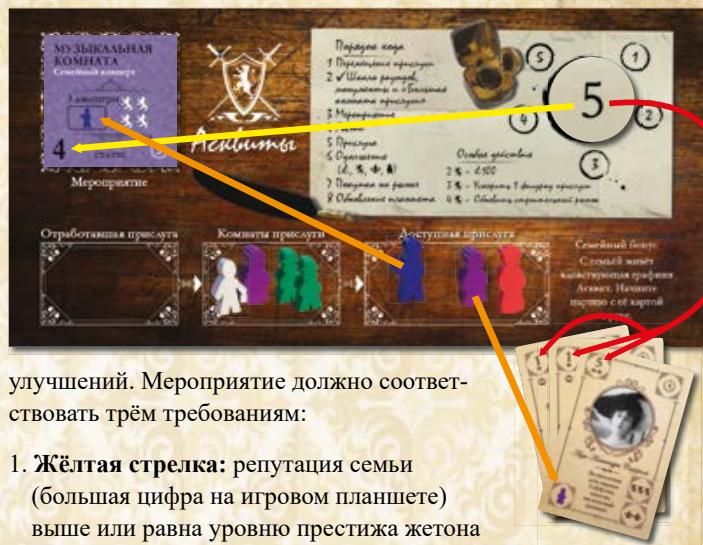
Примечание. Помощники дворецкого находятся в секции «Прислуга для найма», но, в отличие от лакеев, камердинеров и горничных, их нельзя нанять, активировав «Комнату дворецкого». Помощника дворецкого можно нанять только после покупки «Кладовой дворецкого» на строительном рынке.

Проведение мероприятия

Описание: 3-й этап обычного хода и основная механика «Обольщения», предлагающая игроку выбрать жетон улучшения из своего органайзера загородного поместья для проведения мероприятия.

Тематический материал: мелкопоместные дворяне викторианской Англии получали свой доход от унаследованного богатства и собственности, и, как правило, им не требовалось (или не хотелось) работать. Их образ жизни был наполнен светскими мероприятиями, такими как званые обеды, балы, охота, верховая езда, пикники и концерты — всё, что может произойти в игре «Обольщение».

Подробности игрового процесса: проведение мероприятия — главная механика «Обольщения». Пока игрок не объявит пас, каждый ход он проводит мероприятие, которое становится возможным благодаря жетону улучшения (отремонтированные комнаты или пространства), который находится в его органайзере загородного поместья. Однако провести можно только доступные мероприятия, а не все, которые указаны на жетонах



улучшений. Мероприятие должно соответствовать трём требованиям:

- 1. Жёлтая стрелка:** репутация семьи (большая цифра на игровом планшете) выше или равна уровню престижа жетона улучшения (крупная цифра в нижнем левом углу жетона).
- 2. Красная стрелка:** в руке игрока находится достаточное количество подходящих для выбранного мероприятия гостей с уровнем престижа, равным репутации игрока или ниже.
- 3. Оранжевая стрелка:** достаточное количество доступной прислуги для проведения мероприятия и персонального обслуживания (на рисунке выше предполагается, что для нижних двух карт гостей обслуживание не требуется).

Это мероприятие можно провести, так как репутация игрока \geq уровню престижа на жетоне («Семейный концерт») и трёх картах джентри, которых игрок хочет пригласить, а также доступна необходимая прислуга (дворецкий и горничная).

Распределение ПО

Описание: обсуждение источников получения ПО.

Тематический материал: отсутствует.

Детали игрового процесса: в каждой хорошо продуманной настольной игре есть несколько путей к победе, и опытный игрок знает и понимает эти варианты. Конечно, в «Обольщении» побеждает игрок с наибольшим количеством ПО, и существует



семь способов их накопления. Несмотря на семь источников ПО, лишь пять из них обычно формируют основу победной стратегии: улучшения, джентри, цели, репутация и ухаживания.

ПО за прислугу, хотя и занимают четвёртое место по значимости, обычно не создают достаточной разницы между игроками, чтобы дать кому-то преимущество. У всех игроков есть минимум пять фигурок прислуги — 10 ПО, и редко бывает больше десяти слуг — 20 ПО. Однако разница чаще всего составляет всего 2-4 очка между игроками в этой категории.

Как показывают данные, благосостояние кажется незначительным источником ПО. Но это пока не вышла особая карта. Хотя обычно разница между игроками по этому показателю невелика, игрок, который, например, заключает удачное соглашение с американской наследницей или влиятельным гостем в конце партии, может завершить её с £1200 или £1500, что, вероятно, даст ему значительное преимущество в ПО по сравнению с конкурентами.

Резервы строительного рынка

Описание: два места на планшете предложений слева от открытого рынка, куда помещают жетоны категории «Обслуживание» после завершения 1-го сезона и жетоны улучшений с уровнем престижа 1 после 2-го сезона. Эти жетоны доступны для покупки, но не засоряют открытый рынок в конце игры.

Тематическое описание: строительный рынок отражает относительную нехватку квалифицированных мастеров и высококачественных материалов в Англии середины XIX века. Впрочем, некоторые небольшие недорогие усовершенствования, в первую очередь простые улучшения для прислуги и содержания животных, будут доступны любой состоятельной семье. Резерв строительного рынка берёт на себя эти базовые опции в конце игры.



Детали игрового процесса: так как во второй редакции «Обождения» появились резервы строительного рынка, описание нового планшета предложений будет полезным. На прежнем строительном рынке было шесть мест в жёлтой рамке, теперь они называются «открытым рынком». Жетоны вытягивают из фиолетового мешочка и продвигают влево по открытому рынку по мере покупок улучшений и освобождения мест. Впрочем, в определённые моменты игры некоторые жетоны минуют открытый рынок и отправляются в резервы строительного рынка. Резервы отмечены красной рамкой и предназначены для хранения недорогих жетонов улучшений в процессе игры.

Суммируя правила резервов, описанные в буклете с правилами на с. 12:

- ▶ После завершения первого ухаживания активируется резерв жетонов «Обслуживания»: все жетоны категории «Обслуживание», находящиеся на рынке, перемещаются в резерв жетонов «Обслуживания». До конца игры все жетоны категории «Обслуживание», вытянутые из мешочка, сразу же отправляются в данный резерв. Игроки могут покупать жетоны из резерва. Обновление рынка не влияет на резерв.
- ▶ После второго ухаживания активируется резерв для жетонов с уровнем престижа 1 (УП 1), и все жетоны с УП 1, находящиеся на рынке, перемещаются в резерв УП 1. До конца игры все жетоны с УП 1, вытянутые из мешочка, сразу отправляются в резерв. Игроки могут покупать жетоны из резерва. Обновление рынка не влияет на резерв.

Соло-режим: игроки могут использовать резерв. Так легче выиграть ухаживание в категории «Обслуживание» и выполнить цели, но более значимым является действие очистки, во время которого ИИ-соперник убирает жетоны с рынка. Это действие не затрагивает резерв, но, как правило, из игры удаляются наиболее ценные жетоны.

Рука

Описание: набор карт джентри, из которых игрок выбирает гостей и членов семьи для проведения мероприятий. При условии, что у семьи соответствующий уровень репутации и необходимая прислуга для их обслуживания.

Тематический материал: гости в руке игрока — это те знакомые семейного круга, которых стоит пригласить к себе в следующий раз. Правила приличия требуют, чтобы друзьями не пренебрегали, и в руке находятся те, кого, возможно, уже пора вовлечь в какое-нибудь светское мероприятие в поместье.

Детали игрового процесса: колода карт джентри каждого игрока состоит из руки и сброса, лежащего лицевой стороной вверх. В руке находятся члены семьи и гости, из которых игрок должен выбрать тех, кому он будет высылать приглашения для участия в мероприятии. После того как член семьи или гость посетит мероприятие, эта карта кладётся в стопку сброса игрока и будет недоступна для розыгрыша до тех пор, пока игрок не объявит пас и не вернёт её в руку. Если в руке игрока нет гостей, подходящих для мероприятий, указанных на жетонах в органайзере загородного поместья, он должен объявить пас или нанять прислугу, активировав «Комнату дворецкого» (единственный жетон, не требующий карты джентри).



Руководство по стратегии

Описание: стратегическое руководство для первого раунда.

Тематический материал: игроки могут добиться руки одного из членов семьи Фэйрчайлдов разными путями: сосредоточив усилия на ремонте загородного поместья, установив связи в высших светских кругах, построив любимый сад скульптур, повысив репутацию семьи до элитного уровня или накопив огромное состояние. Путей к победе много — какой выбрать?

Подробности игрового процесса: «Обоьщение» — это игра без чёткой структуры: игрокам предоставлена свобода проводить самые разные мероприятия без строгих указаний. Это особо заметно в начале партии, когда выбора много и очень сложно принять какое-то решение. Эта статья в глоссарии представляет собой краткое руководство по оценке затрат и выгод для каждого доступного действия в первом раунде. Всего есть пять доступных действий, каждое из которых связано с определённым типом улучшения:

Стратегия ресурсов: на шкале раундов есть два символа сельской ярмарки. Планирование сельской ярмарки с помощью «Кабинета» принесёт игроку определённое количество £ и бонус к репутации от обеих ярмарок. Использование этого жетона на 1-м или 2-м ходу гарантирует игроку £600 и 4 шага по колесу репутации в течение всей партии, что является значительным бонусом. Если не использовать этот жетон, у игрока возрастает вероятность победить в первом ухаживании, если будет раскрыта карта тематики в категории «Основа дома», так как количество ПО уменьшается с 3 до 0 при перевооруживании жетона (ярмарки в деревне могут помочь с репутацией в местном сообществе, но не среди джентри). Таким образом, либо используйте этот жетон рано, чтобы получить выгоды от ярмарок, либо сохраните 3 ПО в случае ухаживания в категории «Основа дома».



Стратегия прислуги: начальных пяти фигурок прислуги недостаточно для проведения частых и роскошных мероприятий, рано или поздно игроку придётся нанимать больше прислуги. Ранний наём прислуги лишает игрока возможности воспользоваться бонусами сельской ярмарки (оба действия требуют дворецкого,

а первая сельская ярмарка начинается в начале 3-го раунда). Однако раннее пополнение прислуги решает проблему нехватки лакеев, что даст гораздо больше гибкости в организации мероприятий в первые два сезона. Также наличие 1 ПО на обратной стороне этого жетона может иметь решающее значение, если в игре происходит ухаживание в категории «Обслуживание».

Стратегия влиятельных гостей:

привлечение влиятельных гостей — это мощный способ повысить эффективность последующих мероприятий и накопить ПО. Однако такие связи найти нелегко. У каждого игрока есть возможность пригласить одного влиятельного гостя в начале, проведя «Послеобеденный чай» в «Главной беседке». Это одноразовое преимущество (на обратной стороне жетона указаны приглашения для обычных гостей), и так как этот гость после приглашения вряд ли примет участие в мероприятиях в первом сезоне (он или она требует высокого уровня репутации, которой у игрока пока нет), многие игроки откладывают использование этого жетона. Однако активирование «Главной беседки» может дать преимущество в первом ухаживании, если оно будет в категории «Владения».



Стратегия репутации: игрок может набрать до 28 ПО, если максимально повысит свою репутацию (45 ПО — в длинной партии). Фиолетовые жетоны категории «Статус» повышают репутацию, и проведение карточной игры вист в «Парадной гостиной» в начале партии выводит игрока на победный путь в борьбе за репутацию, а также даёт преимущество в ухаживаниях категории «Статус». Эта тактика в ухаживаниях особенно эффективна, если игрок приобретает жетон категории «Статус» в одном из трёх первых раундов, добавляя положительные ПО на лицевой стороне жетона к 2 ПО на обратной стороне жетона «Парадная гостиная».



Стратегия строительства: мероприятия на зелёных жетонах категории «Забавы» нацелены на заработок фунтов. Раннее проведение игры в боулз обычно связано с тем, что игрок находит ценный жетон на строительном рынке, который либо помогает ему в достижении цели, либо особо значим. У жетонов категорий «Статус» и «Владения», а также монументов указаны положительные ПО на лицевой стороне, что помогает выиграть ухаживания, а «Большая комната прислуги» позволяет игроку контролировать сплетни, что в итоге может поднять репутацию на два уровня в течение партии.

Сад скульптур

Описание: самое ценное улучшение, приносящее наибольшее количество ПО. «Сад скульптур» представляет собой улучшение, которое гарантированно произведёт впечатление на Чарльза и Элизабет Фэйрчайлдов.

Тематическое описание: Чарльз и Элизабет Фэйрчайлды выросли в обширном поместье в Йоркшире. Восторг у их родителей вызывал тщательно продуманный сад скульптур, где семья часто отдыхала, — окультуренный сад, украшенный классическими итальянскими скульптурами, со вкусом расставленными

в гротах и нишах. Сейчас в Дербишире брат и сестра Фэйрчайлд мечтают о таком же элегантном месте уединения. Семья, которая построит такой сад — ошеломляюще дорогой проект, — поразит воображение и сердца Чарльза и Элизабет.

Подробности игрового процесса: «Сад скульптур» обладает уникальной привлекательностью для Чарльза и Элизабет, в результате чего за него начисляется наибольшее количество ПО, больше, чем за любой другой жетон в игре — улучшения или монумента. В качестве альтернативы дорогостоящему саду скульптур (который приносит 10 ПО) в игре находится ещё один жетон — «Садовый лабиринт» (7 ПО).



Сарай

Описание: «Сарай» — это служебное помещение, инвестиция в занимающийся придомовой территорией персонал, которая увеличивает репутацию семьи при проведении мероприятий в поместье.

Тематический материал: мало какие эстетические занятия так отчётливо передали бы культуру Англии XIX века, как любование садами и ухоженными территориями. Серьёзные вложения в любимые участки семейного поместья привлекают внимание и заслуживают похвалу, а также укрепляют репутацию семьи в округе.



Детали игрового процесса: жетон «Сарая» случайно появляется на строительном рынке со скидкой в £100 от его стоимости. Когда игрок покупает жетон, он кладёт его в столбец «Обслуживание» в органайзере загородного поместья. Во время всех последующих ходов, когда активируется жетон категории «Владения», игрок повышает репутацию на своём игровом планшете на один шаг по колесу репутации.

Заметьте, что «Сарай» приносит 2 ПО, все остальные жетоны улучшений категории «Обслуживание» приносят 0 или 1 ПО.

Семейный бонус

Описание: уникальное преимущество каждой семьи.

Тематический материал: семьи никогда не бывают одинаковыми. Каждый игровой планшет, представляющий семью, содержит семейный бонус, который даёт уникальное стартовое преимущество.

- ▶ Семья Асквит — самая многочисленная.
- ▶ Семья Кавендиш обладает лучшими связями.
- ▶ Семья Понсонби — самая богатая.
- ▶ Семья Йорк имеет самый большой штат прислуги.

Подробности игрового процесса: семейные бонусы, как правило, играют наибольшую роль в 1-м сезоне «Обольщения».

По ходу партии эти бонусы постепенно теряют свою значимость. Мудрый игрок воспользуется своим преимуществом на раннем этапе:

- ▶ В семье Асквит живёт богатая и уважаемая вдовствующая графиня. Её карта приносит 1 ПО в конце игры.
- ▶ Семья Кавендиш начинает игру с 1-м уровнем репутации и маркером колеса репутации на позиции 4.
- ▶ Семья Понсонби начинает игру с £300.
- ▶ Семья Йорк начинает игру с дополнительным лакеем.

Стопка сброса (карты в сбросе)

Описание: колода джентри, лежащая лицевой стороной вверх, состоящая из членов семьи и гостей, которые недавно посетили мероприятия и недоступны до тех пор, пока игрок не объявит пас и не вернёт их обратно в руку.

Тематический материал: карты в сбросе игрока представляют собой гостей, которые недавно посетили особые мероприятия и события в загородном поместье семьи. В обществе Дербишира было бы неприлично пренебрегать давними дружескими связями в пользу беспрестанного приглашения новых знакомых.

Подробности игрового процесса: колода карт джентри игрока состоит из руки и сброса. В последнем находятся те гости, которые недавно участвовали в мероприятиях. Джентри из сброса не могут принимать участие в мероприятиях, пока игрок не объявит пас и не вернёт карты из своего сброса в руку.

Обратите внимание, что игрок может просмотреть свой сброс, чтобы увидеть разыгранные карты или найти нежелательных гостей для выпроваживания (см. выше).

Строительный рынок

Описание: восемь мест на планшете предложений, на которых находятся жетоны улучшений для покупки (шесть на рынке и два в резервах). Эти жетоны — потенциальное дополнение или большое обновление загородного поместья и прилегающих к нему территорий.

Тематический материал: строительный рынок — это не историческое явление, а инструмент, который используется в «Обольщении» для совершения покупок и отражает относительную нехватку квалифицированных мастеров и высококачественных материалов в Англии середины XIX века.

Детали игрового процесса: правила первоначального заполнения строительного рынка описаны в буклете с правилами на с. 5, а правила покупки на строительном рынке — в буклете с правилами на с. 11–12. Есть два момента, выходящих за рамки обычного заполнения, которые необходимо пояснить.

Повторяющиеся жетоны: во второй редакции игры изменились правила заполнения рынка при появлении одинаковых жетонов. Раньше дубликаты выкладывались на разные места рынка, что сокращало выбор и замедляло игровой процесс. Теперь одинаковые жетоны складывают в одном месте друг на друге. Если игрок купил один из таких жетонов, другой остаётся на месте и доступен для последующей покупки. При обновлении рынка оба жетона сбрасываются.

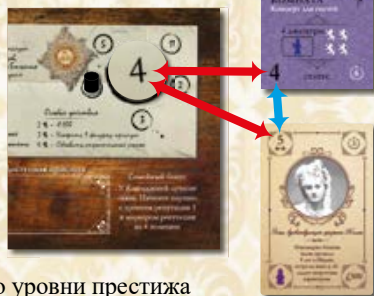
Нежелательное заполнение рынка: в редких случаях изначальная раскладка получается несколько бессмысленной (к примеру, три набора одинаковых жетонов, преобладание одной категории и т. д.). Если все игроки согласны, смело повторите шаг первоначального заполнения рынка, чтобы добиться интересного и тематически оправданного разнообразия жетонов. Пожалуйста, помните, что эта опция недоступна, когда строительный рынок обновляется посреди партии. Игрок рискует, обновляя рынок, и должен принимать все возможные последствия.

Уровень престижа

Описание: числовое обозначение на картах гостей и жетонах улучшений, показывающее уровень престижа гостя или улучшения. Это число сравнивается с уровнем репутации игрока, отображённым на его игровом планшете, чтобы оценить возможность проведения мероприятия и гостей, которых можно на него пригласить.

Тематический материал: социальный статус членов мелкопоместной знати в викторианской Англии был центральным аспектом повседневной жизни. Дворяне общались с людьми своего уровня, обычно презирали тех, кто ниже их по положению, и строили планы, чтобы получить доступ к тем, кто выше. Семья Асквит, Кавендиш, Понсонби и Йорк — не исключение; у каждой из них многообещающая родословная, страдающая от удручающего недостатка средств, пока удача не повернулась к ним лицом и не началось их «Обольщение».

Подробности игрового процесса: уровень престижа — это критически важная величина, отображённая на двух разных игровых элементах — картах джентри и жетонах улучшений. Игроки обычно ограничены в приглашении определённых гостей и проведении различных мероприятий, потому что уровни престижа слишком высоки для текущей репутации семьи (большая цифра на игровом планшете справа).



Эти три уровня регулируют, какие мероприятия могут проводить игроки и кто может на них присутствовать. Например, семья Кавендиш хочет провести концерт и пригласить вдовствующую графиню Холт, с которой у них мимолётное знакомство. Могут ли они это сделать? Не могут, потому что репутация семьи слишком низкая для того, чтобы вдовствующая графиня чувствовала себя комфортно во время визита.

Обратите внимание, что между уровнями престижа вдовствующей графини и жетоном улучшения (синяя стрелка) нет никакой связи — даме не составит никакого труда посетить «Концерт для гостей», даже если у неё более высокий уровень престижа. Единственная связь между уровнями престижа на жетоне улучшения и карте гостя заключается в текущем уровне репутации семьи (красные стрелки).

Репутация семьи **должна быть** больше или равна уровню престижа как мероприятия (жетона улучшения), так и гостей, которые на нём присутствуют.

Когда репутация семьи Кавендиш увеличится до 5, вдовствующая графиня будет рада посетить «Концерт для гостей».

Примечание. У карт, представляющих членов семьи и Фэйрчайлдов, нет уровня престижа. В игровых целях он приравнивается к 1, хотя это не отражает их фактического уровня престижа. Уровень семьи равен их изменяющейся репутации на игровом планшете. Уровень престижа семьи Фэйрчайлд, вероятно, был бы высоким (4 или 5), но их романтический интерес делает Чарльза и Элизабет желанными участниками любого мероприятия, организованного семьёй.

Ухаживание

Описание: стремление угодить Чарльзу и Элизабет Фэйрчайлдам в ходе сезона. Событие отмечено соответствующей иконкой (викторианской парой) на шкале раундов в конце каждого сезона.



Тематический материал: романтика и брак — не обязательно в таком порядке — были центром внимания праздных богачей викторианской эпохи. Заключать союзы с уважаемыми семьями, избежать общественных скандалов, удачно выходить замуж, где это возможно, и обеспечивать будущее дочерей — всё это было частью хорошо продуманной драмы, которая служила фоном для повседневной жизни.

Внезапное прибытие Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд — достойных, утончённых и весьма состоятельных — в скромный уголок Дербишира мгновенно захватило умы и сердца каждого представителя местной светской элиты, живущей в пределах однодневной поездки в экипаже.

Подробности игрового процесса: «Обольщение» затрагивает эпоху расчётливых ухаживаний и делает их стратегическим аспектом игры. Участники, игнорирующие механику ухаживаний — намеренное потворство интересам Чарльза и Элизабет Фэйрчайлд, — рискуют потерять до 25% всех потенциальных ПО. В игре находится десять карт тематики, по две на каждую категорию улучшений («Основа дома», «Обслуживание», «Владения», «Статус» и «Забавы»). Окончательные предпочтения Фэйрчайлдов будут представлять собой некоторую комбинацию этих карт. Если категория выпадает дважды, это указывает на ярко выраженный акцент на определенном стиле жизни.

Два полезных примечания:

- ▶ Игрокам всегда стоит обращать внимание на то, какое место они занимают в каждой категории относительно: 1) другого игрока (или игроков) и 2) следующего события ухаживания. Одинаково желаемые мероприятия в конце сезона могут оказывать разное влияние на ухаживание.
- ▶ Последнее ухаживание учитывает все четыре открывшиеся карты тематики. Победитель последнего ухаживания получает около 13 ПО (8 ПО за карту Фэйрчайлда и до 5 ПО за карту ПО), что существенно влияет на итоговый счёт. Не пренебрегайте развитием уже известных категорий улучшений на пути к последнему ухаживанию. Если во время него обнаружится дублирующая категория, игрок, добросовестно развивавший эту тематику, окажется в выигрышном положении.



Чарльз и Элизабет Фэйрчайлды

Описание: две карты джентри, представляющие энергичного наследника состояния Фэйрчайлдов и его утончённую и прекрасную сестру. Их карты можно отличить по имени и фиолетовой рамке с уникальным гербом в левом верхнем углу.

Тематический материал: в викторианской Британии выгодные браки считались центральной частью жизни помещичьего джентри. Удачная женитьба была столь же желанна, как ненавистен невыгодный брак, и любовь редко могла преодолеть столь неромантические соображения. В игре «Обольщение» Чарльз и Элизабет Фэйрчайлд представляют собой прекрасную возможность для семей, оправляющихся после трудных времён, заключить очень хороший брак и установить чрезвычайно выгодные связи.



Чарльз и Элизабет прибыли в Дербишир из Йоркшира после трагических обстоятельств: их родители погибли, когда возвращались с отдыха. Брат и сестра входят в дербиширское сообщество, окутанное ореолом таинственности: вся округа жаждет любой информации о брате и сестре Фэйрчайлдах. Вскоре появляются первые новости: Чарльз сдержан и преисполнен достоинства, а Элизабет, разделяющая любовь покойной матери к светскому обществу, уже начала приглашать в гости своих влиятельных знакомых из Йоркшира.

Детали игрового процесса: карты, представляющие Чарльза и Элизабет Фэйрчайлды, хранятся рядом со шкалой раундов, где будут подводиться итоги ухаживаний. Участник, выигравший ухаживание, берёт одну из карт Фэйрчайлдов в руку для использования в следующем сезоне. Движимые романтическими интересами, Чарльз и Элизабет Фэйрчайлды посетят любое мероприятие, независимо от репутации принимающей их семьи. После успешного ухаживания карты Фэйрчайлдов разыгрываются как и любые другие карты, попавшие в руку.

Одолжения, которые оказывают Чарльз и Элизабет, не одинаковы. Чарльз даёт три шага по колесу репутации, тогда как Элизабет — два шага по колесу репутации и приглашает влиятельного гостя. Обратите внимание, что Чарльз позволяет получить бонус поклонника для молодой леди любого дома, а это означает, что визит Чарльза может принести пять шагов по колесу репутации. Элизабет, посетив мероприятие вместе с наследником любого дома, принесёт два шага по колесу репутации, плюс один шаг от наследника — всего три. Она также даёт значительное одолжение — приглашает влиятельного гостя.

В конце 1-го, 2-го и 3-го сезонов карта Фэйрчайлдов возвращается на планшет со шкалой раундов до того, как участники подведут итог очередного ухаживания. После финального ухаживания (4-й сезон) карта Фэйрчайлда, выбранная победителем ухаживания (вместе с 8 ПО), остаётся в руке игрока до подсчёта ПО в конце партии.

Шкала раундов

Описание: планшет, расположенный в пределах досягаемости всех игроков, который используется для отслеживания раундов, хранения карт тематики и ПО, а также для проведения ухаживаний.

Тематический материал: каждая ячейка на шкале раундов охватывает несколько недель. Каждая группа из четырёх ячеек заканчивающаяся ухаживанием, соответствует целому сезону,

который может длиться несколько месяцев или даже год. Временные интервалы в ячейках не фиксированы, а представляют собой периоды, необходимые для проектирования, финансирования, реставрации и строительства улучшений, организации и проведения торжественных мероприятий, а также медленного процесса ухаживания, принятого в викторианскую эпоху. Вся игра обычно охватывает два или три года.

- 1 Проводится «Сельская ярмарка».
- 2 Игроки берут по две КЦ.
- 3 Отмечается «Праздник строителей».
- 4 Отмечается «Национальный праздник».
- 5 Происходит ухаживание.
- 6 Ячейка, обозначающая конец игры и подсчёт ПО.
- 7 Место для карт тематики.
- 8 Место для карт ПО.



Экономка

Описание: экономка (высокая красная фигурка) предназначена для обслуживания всех обеденных мероприятий, а также может заменять горничную. Экономка в первую очередь занималась организацией приёмов пищи, кухней и закупкой провизии.



Тематический материал: экономка была старшей и весьма опытной служанкой. Она отвечала за женский персонал (горничных и кухонных работниц), а также за все комнаты для мужского и женского персонала (жилые помещения). Она вела домашние счета и оплачивала услуги торговцев. Экономка также следила за чистотой в доме, что было непростой задачей, учитывая впечатляющие размеры многих поместий.

Подробности игрового процесса: помимо ответственности за провизию для поместья и кухонный персонал, экономка является необходимой прислугой для принятия пищи в «Комнате для завтрака», для званных обедов в соответствующих помещениях. Экономка может заменять горничную, когда её нет в секции «Доступная прислуга». Так же как дворецкий и помощник дворецкого, она верна дому, и её нельзя переманить (с помощью соответствующего действия в «Комнате дворецкого»).

Благодарности

«Обольщение» было бы невозможным без игровых тестов, знаний и обратной связи бесчисленного количества игроков. Особенно я благодарен следующим людям:

Игровые консультанты

Тим Халлаган: я обязан брату Тиму больше всего, именно от него я получил всю необходимую поддержку, о которой может мечтать любой автор. Когда у нас в разработке было несколько прототипов игр, Тим настоял на том, чтобы всё было отложено в пользу «Обольщения».

Именно Тим предложил добавить механику ухаживаний. Он тестировал каждую версию «Обольщения» много раз и всегда оставался оптимистом на протяжении всего проекта.

Мэтт Халлаган: мой младший сын — мой главный тестировщик и отличный игрок. В подростковом возрасте ему было сложно соревноваться с родителями и старшими братьями и сёстрами, но сейчас, в свои 20 лет, он стал настоящей игровой машиной, всегда находящей правильное решение в критический момент.

Дэвид Айгоу: Дэв — тот человек, который вернул меня в мир игр и поддерживал на каждом шагу. «Обольщения» не существовало бы, если бы Дэв не убедил меня шесть лет назад купить «7 Чудес» и «Доминион».

Диана, Алекс и Джек Халлаган: остальные три члена моей любимой семьи — талантливые игроки. Поддержка моей жены всегда была абсолютной, и именно для неё я придумал «Обольщение». Моя дочь Алекс следила за обеими кампаниями на площадке «Кикстартер» более пристально, чем я сам (хотя ей следовало заниматься учёбой в медицинской школе), а мой сын Джек был активным тестировщиком и поддерживал проект с самого начала.

Тестировщики

Тестирование, проводившееся в течение двух лет на этапе разработки, сыграло решающую роль в создании готовой игры. Всем этим людям я выражаю огромную благодарность!

Тим Халлаган
Мэтт Халлаган
Джек Халлаган
Алекс Халлаган

Диана Халлаган
Дэвид Айгоу
Майк Миллер
Джерри Хейз
Ноэль Хейз
Чед Барто
Чед Пултон
Эндрю Сталкер
Эйдан Сталкер
Лиам Сталкер
Дэйв Алвес
Тара Алвес
Михайла Райс
Робин Халлаган

Краудфандинг и разработка игры

«Обольщение» нашло отклик среди аудитории краудфандинга, которая посчитала, что игровой процесс и тематика игры были исключительными и уникальными. В то же время эти люди настаивали на том, что историческая точность и графический дизайн требуют обновления, ведь эта игра должна стать достойной своих викторианских корней.

Пять игроков предложили свою помощь, предоставили Kauenta Games свои знания и с энтузиазмом участвовали в проекте:

Гай Аллен: Гай был первым англичанином, который вышел на связь ещё до запуска краудфандинга, с нетерпением ожидая возможности применить свои знания, чтобы помочь «Обольщению» избежать ошибок, которые могли бы навредить репутации игры.

Дэвид Бакланд: какая удача, что одним из бэкеров стал эксперт в истории Англии XIX века! Ещё большей удачей оказалось то, что Дэвид — образцовый английский джентльмен, щедро делящийся знаниями, это помогло мне лучше ориентироваться в темах виконтов, комнат чистки одежды, ухаживаниях и многом другом.

Марисель Эдвардс: Марисель была первой из двух сторонников «Обольщения», которые предложили помочь с обновлением графического дизайна. Она привнесла в проект тонкое эстетическое чутьё и не менее ценные навыки преподавателя английского. И никто не проявил больше энтузиазма к теме и дизайну этой игры, чем она!

Мартин Джойнс: ещё один английский джентльмен, обладающий глубокими знаниями викторианской эпохи, Мартин

внёс огромный вклад в адаптацию игры под британский стиль. В том числе он помог дизайнеру разобраться с орфографическими особенностями английского языка по ту сторону Атлантики.

Мария Мещерякова: без смелых и профессиональных усилий Марии «Обольщение» не стало бы столь элегантной и целостной игрой. На Марию всегда можно было положиться в вопросах прямой, без прикрас, обратной связи.

Хотя эти пять сторонников «Обольщения» действительно вложили максимум усилий в редизайн проекта, множество других энтузиастов с форумов BoardGameGeek и «Кикстартера» также оказали неоценимую помощь.

Я выражаю огромную благодарность за энтузиазм, отзывы и поддержку следующим людям:

Барт Ларренага
Бенджамин Кловис
Билл Бьюкенен
Чад Барто
Дэвид Бакленд
доктор Госсбуро Кофин
Итан Фурман
Герит Дриссен
Херман Люттман
Джей Манн
Ян Шмеер
Джеймс Картрайт
Джеймс Кларк
Джереми Мис
Джоэл Сааф
Кейт Трговак
Кайл Прагт
Луис Мендес
Люк Маккарти
Марисель Эдвардс
Мария Мещерякова
Мартин Джойнс
Мац Ларссон
Рэнди Томас
Роберт Лейн
Саймон Кони
Сте Зе

Никто из них не устоял перед «Обольщением»!



COPYRIGHT
© 2023
Kauenta Games
31737 Трайдинкс
Заяон Лайк, Огайо 44012
www.kauentapublishing.com

АВТОР ИГРЫ
И
ХУДОЖНИК:
ДЭН ХАЛЛАГАН

Компоненты: один (1) планшет предложения, один (1) планшет со шкалой репутации, четыре (4) игровых планшета, четыре (4) организера, один (1) буклет с правилами, один (1) глоссарий, двенадцать (12) карт джентри, восемьдесят (80) жетонов улучшений, сорок шесть (46) монет, двадцать (20) жетонов колес репутации, четыре (4) жетона напоминания, тридцать (30) карт шлея (КШ), тридцать (30) карт победных очков (ПО), десять (10) карт тематки, восемь (8) внутренних коробок для хранения, тринадцать (13) карт для соло-режима, один (1) кубик для соло-режима, один (1) блокнот для подсчёта очков, тридцать девять (39) уникальных деревянных фигурок, двадцать четыре (24) двусторонние пятыки, один (1) тканевый мешочек, четыре (4) маркера колес репутации, два (2) фишки.



Изготовлено в Китае