



Издательство Kayenta Games  
Игра Дэна Халлагана

**Главные тестировщики**  
Тим Халлаган  
Мэтт Халлаган

# Обольщение

## Буклет с правилами

**Консультанты по графическому дизайну и тематике**  
Гай Аллен, Дэвид Бакленд  
Марисель Эдвардс  
Мартин Джойнс  
Мария Мещерякова

### Наша история

Назрели перемены в английском графстве Дербишир: четыре семейства, в каждом из которых вы встретите молодых леди и джентльменов, окутаны романтикой и интригами оптимистичных времён. Недавно удача улыбнулась этим семьям с внушительной историей, пережившим тяжёлые времена в конце XVIII века. Теперь, в середине XIX столетия, Асквиты, Кавендиши, Понсонби и Йорки неожиданно обрели новые источники дохода и полны решимости привести в порядок свои загородные поместья, а также восстановить пошатнувшуюся репутацию. Поток средств невелик, но оптимизма в этой части Дербишира через край!

Предметом зависти этой части графства является поместье Олдерли-холл, где проживают Маргарет, вдовствующая графиня Фэйрчайлд, и её невестка Этель. Их совместный доход значительно превышает £20 000. Лишь одиночество омрачает благородные сердца этих вдовствующих бездетных дам, живущих в столь огромном поместье.

Но вот, к своей радости, они встречают новых жильцов: энергичного племянника Чарльза и очаровательную племянницу Элизабет, недавно переживших трагедию. Их родители возвращались из отпуска в южной Франции и утонули из-за внезапно ухудшившейся погоды, пересекая Ла-Манш. Смерть деверя Маргарет и его жены навсегда привела Чарльза и Элизабет в поместье Фэйрчайлдов, находящееся вдали от их родного дома в Йоркшире, где они провели детство. Разумеется, неукротимые дамы Фэйрчайлд, уже год спустя после трагического происшествия, точно знали, какое лекарство лучше всего помогает разбитому сердцу, — романтика! И окружающие холмы просто изобилуют подходящими кандидатурами для сватовства. Во всех близлежащих семьях Дербишира есть молодёжь на выданье, и дамы Фэйрчайлд уже строят свои планы!

### Информация о глоссарии

В комплекте с игрой идёт отдельный глоссарий, где можно найти подробную тематическую, техническую и стратегическую информацию, выходящую за рамки буклета с правилами. Каждому выделенному **синим цветом** термину, который читатель встретит на этих страницах, соответствует отдельная статья в глоссарии. Рекомендуем его прочитать после одной или двух первых партий.

**Вариации** игры представлены в одноимённом разделе глоссария, который является важным тематическим дополнением для тех, кто хочет получить максимальное удовольствие от игры «Обольщение»!

### РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов  
Редактор: Елена Шкуткова  
Переводчики: Виктор Цененко,  
Александра Цейглина  
Корректор: Ольга Саратовцева  
Верстальщики: Константин Соколов, Антон Марков  
Особую благодарность выражаем Джею



# Компоненты



ПЛАНШЕТ ПРЕДЛОЖЕНИЙ (1)



ПЛАНШЕТ СО ШКАЛОЙ РАУНДОВ (1)



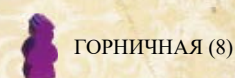
ДВОРЕЦКИЙ (4)



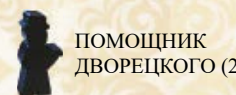
КАМЕРДИНЕР (8)



ЭКОНОМКА (4)



ГОРНИЧНАЯ (8)



ПОМОЩНИК  
ДВОРЕЦКОГО (2)



ЛАКЕЙ (13)



ИГРОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ (4)



ЖЕТОНЫ КОЛЕСА  
РЕПУТАЦИИ (20)



МЕШОЧЕК  
ДЛЯ ЖЕТОНОВ (1)



ФИШКИ (2)



БЛОКНОТ ДЛЯ  
ПОДСЧЁТА ОЧКОВ (1)



КАРТЫ ТЕМАТИКИ (10)



КАРТЫ ПОБЕДНЫХ  
ОЧКОВ (ПО) (30)



МАРКЕРЫ КОЛЕСА  
РЕПУТАЦИИ (4)



ДВУСТОРОННИЕ  
ПАМЯТКИ (24)



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ (30)



ОРГАНИЗЕРЫ (4)



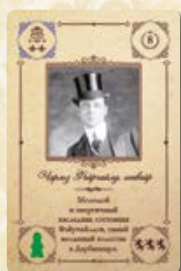
МОНЕТЫ £100 (35)  
МОНЕТЫ £500 (11)



ЖЕТОНЫ  
НАПОМИНАНИЯ (4)



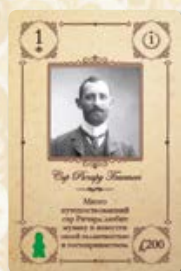
КАРТЫ  
ЧЛЕНОВ СЕМЬИ  
(17)



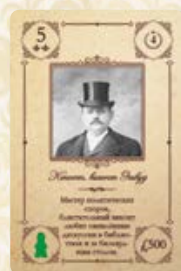
КАРТЫ  
ФЭЙРЧАЙЛДОВ  
(2)



КАРТЫ  
НАЧАЛЬНЫХ  
ГОСТЕЙ (15)



КАРТЫ  
СЛУЧАЙНЫХ  
ГОСТЕЙ (35)



КАРТЫ  
ВЛИЯТЕЛЬНЫХ  
ГОСТЕЙ (26)



КАРТЫ  
ДЖЕНТРИ (95)



КАРТЫ ИИ-СОПЕРНИКА  
В СОЛО-РЕЖИМЕ (12)



СОЛО-КАРТА ИИ (1)



КУБИК ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА (1)



ЖЕТОНЫ ОСНОВЫ  
ДОМА (15)



ЖЕТОНЫ  
ОБСЛУЖИВАНИЯ (15)



ЖЕТОНЫ  
ВЛАДЕНИЙ (17)



ЖЕТОНЫ  
СТАТУСА (15)



ЖЕТОНЫ ЗАБАВ (16)



КОМБИНИРОВАННЫЕ  
ЖЕТОНЫ (2)



# Подготовка личной игровой области (обычная партия)

Правила четырёх вариантов игры «Обольщение» можно найти в глоссарии, в разделе «Вариации».



**1** Решите, кто будет ходить первым, и передайте ему фиолетовую фишку первого игрока.



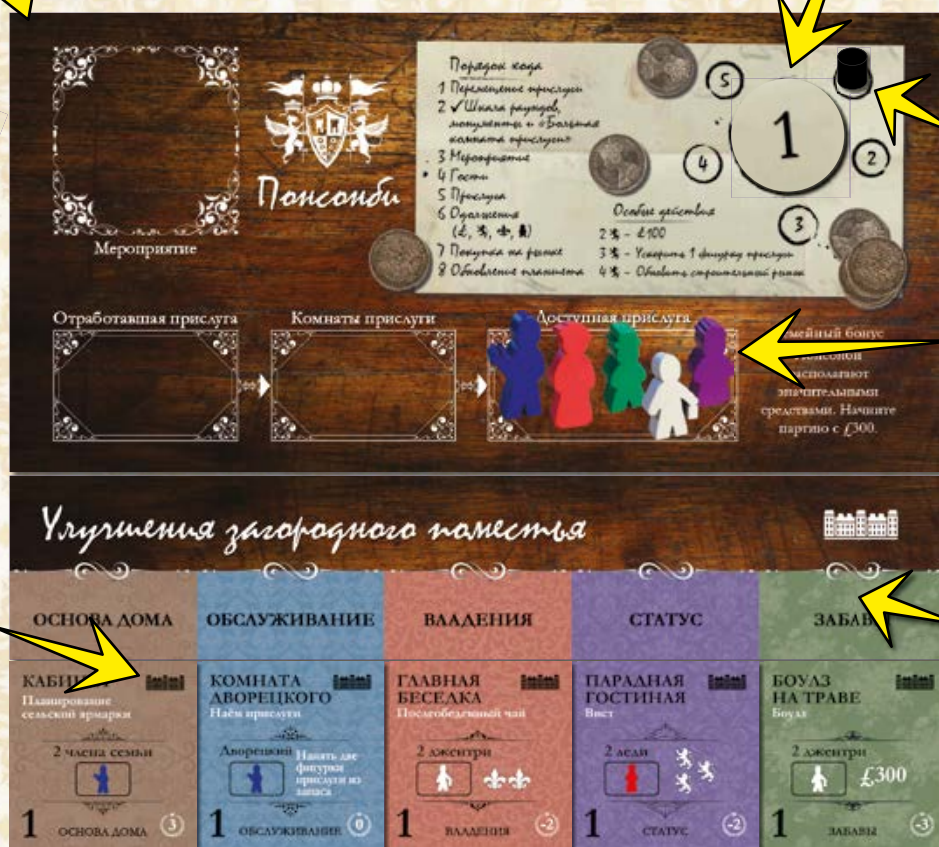
**Важно!** Подготовка личной игровой области нужно закончить до того, как начнётся подготовка центральной игровой области.

**Семейный бонус:**  
Понсонби начинают партию с £300. Разместите эти монеты на игровом планшете или рядом с ним.



**2** Начиная с участника, сидящего слева от первого игрока, и двигаясь по часовой стрелке, каждый выбирает себе **игровой планшет**. **Примечание.** Разница между планшетами заключается лишь в стартовых **семейных бонусах** (которые указаны в нижнем правом углу каждого игрового планшета).

Игровые планшеты двусторонние. Разница сторон заключается только в том, что на одной из них изображён **органайзер загородного поместья**, который позволяет размещать стартовые жетоны улучшений сразу под игровым планшетом.



**3** Каждая семья получает четыре жетона колеса репутации: три двусторонних, с номерами от 1 до 6, и один с надписью «Макс». Разместите жетон колеса репутации с номером 1 на колесе репутации, как показано на рисунке. Остальные жетоны положите поблизости.

**Длинная партия.** Если вы играете длинную партию, вам понадобится пятый жетон колеса репутации, с номерами 7/8.



**4** Разместите маркер колеса репутации на 1-й позиции колеса репутации. **Семейный бонус:** Кавендиши начинают игру на 4-й позиции колеса репутации.

**5** Возьмите 5 стартовых фигурок прислуги (тёмно-синяя — **дворецкий**, красная — **экономка**, зелёная — **камердинер**, фиолетовая — **горничная** и белая — **лакей**) и разместите их в секции «Доступная прислуга» на игровом планшете, как показано на рисунке. **Семейный бонус:** Йорки начинают партию с 2 лакеями.

Вкратце о семейных бонусах в начале партии:

- ▶ у Асквитов — дополнительный член семьи;
- ▶ у Кавендишей — уровень репутации 1 с маркером колеса репутации на 4-й позиции;
- ▶ у Понсонби — £300;
- ▶ у Йорков — два лакея.

**7**

Каждая семья начинает с одинаковым набором из 5 **стартовых жетонов улучшений**. На одной из сторон такого жетона нарисована иконка здания в правом верхнем углу. Расположите стартовые жетоны, как показано на рисунке, чтобы была видна иконка здания. Оставшиеся стартовые жетоны верните в коробку.

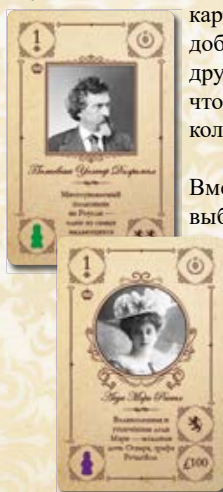


**6** Разместите органайзер загородного поместья рядом с игровым планшетом (либо ниже него, как показано на рисунке, либо сбоку, как показано на следующем развороте). Оставьте место под органайзером для будущих жетонов улучшений. Участники могут использовать другую сторону игрового планшета, на которой уже присутствует органайзер.

**8** Каждая семья начинает партию в одинаковом составе из четырёх человек: муж и жена, наследник и дочь. Часто название поместья отличается от фамилии семьи. Но обратите внимание, что каждый член семьи отмечен тем же гербом, что и игровой планшет, а над гербом написана первая буква фамилии семьи. Карты членов семьи являются частью вашей стартовой колоды джентри. **Семейный бонус:** Асквиты начинают партию с пятым членом семьи, вдовствующей графиней.



**9** На 15 картах начальных гостей нарисована корона в левом верхнем углу (☞). Случайным образом раздайте каждому игроку по 2 карты начальных гостей. Игрок добавляет этих двух близких друзей к картам членов семьи, чтобы сформировать стартовую колоду джентри.



Вместо этого игроки могут выбирать драфт карт начальных гостей. Смотрите «Вариации» на с. 26 в глоссарии.

**10** Каждый игрок получает 5 **карт целей (КЦ)** и оставляет их у себя. В течение партии игроки будут получать новые КЦ и сбрасывать ненужные. Подробнее о КЦ — на с. 6 этого буклета.



**Длинная партия.** Каждый игрок получает 4 **КЦ** и оставляет их у себя. В течение партии игроки будут получать новые КЦ и сбрасывать ненужные.



# Подготовка центральной игровой области

На рисунке — подготовка для двух игроков, обычная партия.

Каждому описанному ниже шагу соответствует номер на рисунке. Помните, что любой термин, выделенный **синим цветом**, вы найдёте в глоссарии (вместе с дополнительной информацией).

Поместите планшет предложений в центральную игровую область так, чтобы до него могли дотянуться все игроки. Заполните планшет предложений следующим образом:

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

- ▶ 2 игрока: 2 **помощника дворецкого**, 4 **лакея**, 2 **камердинера**, 2 **горничных**;
- ▶ 3 игрока: 2 помощника дворецкого, 6 лакеев, 3 камердинера, 3 горничных;
- ▶ 4 игрока: 2 помощника дворецкого, 8 лакеев, 4 камердинера, 4 горничных.

**Важно!** 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. Тогда и только тогда вы сможете взять помощника дворецкого из секции «Прислуга для найма».

*Единственный способ нанять помощника дворецкого*

**2 Карты целей (КЦ).** Каждый игрок получил КЦ во время подготовки личной игровой области. Разместите оставшиеся КЦ на планшете предложений, как показано на рисунке.

**3 Монеты £100 и £500.** В игре тридцать пять (35) жетонов монет по £100 и одиннадцать (11) жетонов монет по £500. Создайте достаточный запас монет, как указано на рисунке. Запас — это банк, откуда берут одолжения и куда отправляют монеты после покупок. Количество монет не ограничено. В случае, если они закончатся, найдите им подходящую замену.

**4 Обычные гости.** На планшете предложений находятся две колоды **карт джентри** — обычные и влиятельные гости. Символ, обозначающий обычных гостей, — одна **геральдическая лилия** (♣), изображённая в верхнем левом углу карты (под уровнем престижа). Каждый участник получил две карты **начальных гостей** во время подготовки личной игровой области. Эти начальные гости являются частью обычных гостей и будут приглашаться на мероприятия в течение партии. **Тщательно** перемешайте карты оставшихся начальных гостей с 35 картами случайных гостей и положите колоду, как показано на рисунке.

**5 Влиятельные гости.** Символ влиятельных гостей — две геральдические лилии (♣♣). Перемешайте 25 карт влиятельных гостей и разместите их колоду, как показано на рисунке.

**6 Жетоны улучшений.** Все жетоны улучшений (кроме монументов и неиспользованных **стартовых** жетонов) положите в мешочек, включая жетоны апартаментов, которые изначально не являются монументами. Затем добавьте в мешочек монументы в зависимости от числа игроков:

- ▶ 2 игрока: «Сад скульптур» + 2 других жетона на выбор;
- ▶ 3 игрока: «Сад скульптур» + 3 других жетона на выбор;
- ▶ 4 игрока: 5 жетонов монументов на выбор.

**Примечание.** По желанию игроки могут убрать из игры сильный жетон «Сад скульптур» или заменить его жетоном «Садовый лабиринт».

**7 Планшет со шкалой раундов.** Поместите планшет со шкалой раундов с белой фишкой в первой ячейке, как показано на рисунке, неподалёку от планшета предложений. Сторона планшета с 16 раундами подходит для **обычной партии**. Сторона с 20 раундами — для **длинной партии**.

Перемешайте **карты ПО** и расположите их на планшете со шкалой раундов, как показано на рисунке.





# Подготовка центральной игровой области

На рисунке — подготовка для двух игроков, обычная партия.



**7** Перемешайте карты тематики и поместите колоду на планшет со шкалой раундов, как показано на рисунке. Рядом положите столько жетонов напоминаний, сколько игроков участвует в партии.

Положите карты, представляющие **Чарльза и Элизабет Фэйрчайлдов**, рядом с планшетом со шкалой раундов. Эти карты легко распознать по именам либо по фиолетовой рамке с уникальным гербом, изображённым в левом верхнем углу.

**8** **Строительный рынок.** Для первоначального заполнения рынка используют только жетоны улучшений с уровнем престижа «1», «2» и «3» вместе с четырьмя жетонами категории «Обслуживание» («Комната чистки одежды», «Сарай», «Кладовая дворецкого» и «Покои прислуги»). Жетоны, соответствующие требованиям первоначальной раскладки, вытягиваются из мешочка, чтобы в первый раз заполнить строительный рынок. Вытягивайте жетоны улучшений, пока не заполните все места на рынке, складывая в стопку (на одном месте) одинаковые и возвращая обратно в мешочек неподходящие жетоны.

## ЖЕТОНЫ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ РАСКЛАДКИ:

- ▶ жетоны с уровнем престижа «1», «2», «3» (включая «Старинные апартаменты»);
- ▶ жетон «Комната чистки одежды» («Обслуживание»);
- ▶ жетон «Сарай» («Обслуживание»);
- ▶ жетон «Кладовая дворецкого» («Обслуживание»);
- ▶ жетон «Покои прислуги» («Обслуживание»).

## ЖЕТОНЫ, НЕ ПОДХОДЯЩИЕ ДЛЯ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ РАСКЛАДКИ:

- ▶ жетоны с уровнем престижа «4», «5», «6» (включая «Апартаменты королевы» и «Апартаменты “Львиное Сердце”»);
- ▶ жетон «Большая комната прислуги» («Обслуживание»);
- ▶ все монументы.

У каждого жетона улучшения есть порядковый номер (ПН), как показано на рисунке справа (ПН обведён жёлтым цветом).

После того как вы вытянете подходящие жетоны, расположите их в возрастающем порядке слева направо в соответствии с ПН. Первоначальный строительный рынок готов.

**Подготовка завершена!**



Пример распределения жетонов согласно ПН во время партии (когда игроки решают обновить строительный рынок). Прежние жетоны убираются со строительного рынка и вытягиваются новые, чтобы заполнить все места (теперь подходят жетоны с любым уровнем престижа) в соответствии с ПН (подробнее на с. 12 этого буклета).





# Цель и ход игры (шкала раундов и её иконки)

## Цель игры

Каждый игрок — глава уважаемого, но столкнувшегося с трудностями семейного поместья в викторианской Англии. После нескольких сложных десятилетий финансовое положение семьи начинает улучшаться. Цель игрока — отремонтировать пришедшее в упадок загородное поместье, восстановить пошатнувшуюся репутацию семьи и увеличить шансы на удачную женитьбу детей. Первоочередная задача — наладить связи с богатой и влиятельной семьёй Фэйрчайлд.

Успешные действия по восстановлению семейного положения среди элиты Дербишира измеряются победными очками (ПО). Существует семь способов получения ПО:

- ▶ привлекательное загородное поместье (26,7%);
- ▶ лучшие связи в обществе (21,6%);
- ▶ безупречная репутация в округе (16,6%);
- ▶ большой и хорошо обученный штат домашней прислуги (13,3%);
- ▶ индивидуальные семейные достижения (11,1%);
- ▶ успешное ухаживание за представителем семьи Фэйрчайлд (8,3%);
- ▶ благосостояние (2,4%).

## Ход игры (шкала раундов)

Ход игры отражается на **шкале раундов** (обе стороны планшета изображены на с. 7). Есть два момента, которые влияют на игровой процесс, — **сезоны** и раунды.

### Сезоны



И обычная, и длинная партии охватывают четыре сезона. В обычной партии сезон состоит из трёх раундов (фиолетовые ячейки), когда проводятся **мероприятия** (светские встречи, наём прислуги и объявление паса), и одного раунда ухаживания (на ячейке изображена викторианская пара). Во время ухаживания нельзя проводить никакие мероприятия.

После определения результатов ухаживания игроки переходят к действиям в конце сезона. Сводная информация о действиях в течение сезона приведена в памятке «Схема сезона».

**Ухаживание** подробно описано на с. 13 этого буклета, но важно отметить, что в начале каждого сезона до совершения каких-либо действий открывается **карта тематики** (открытое ухаживание). Порядок действий в сезоне:

- ▶ Карта тематики открывается в начале каждого сезона (в вариациях, описанных на с. 4 глоссария, меняется время открытия карты тематики).  
*Тематическая деталь: игроки узнают о пристрастиях и интересах брата и сестры Фэйрчайлдов.*
- ▶ Игроки проводят мероприятия в течение трёх (обычная партия) или четырёх (длинная партия) раундов сезона (фиолетовые ячейки).  
*Тематическая деталь: игроки ищут расположения Чарльза и Элизабет, проводя мероприятия, привлекающие внимание.*
- ▶ Результаты ухаживания (подробнее — на с. 13).  
*Тематическая деталь: победитель вознаграждается бонусом и даже визитом одного из Фэйрчайлдов в следующем сезоне.*

Действия в конце сезона:

- После результатов каждого ухаживания игроки сбрасывают по одной **КЦ**. Сброшенные КЦ перемешиваются и кладутся под низ соответствующей колоды на планшете предложений.
- В конце 1-го, 2-го и 3-го сезонов фиолетовая фишка первого игрока передаётся следующему участнику против часовой стрелки.
- Опираясь на шкалу раундов, проверьте, активируется ли резерв жетонов (правила для резерва жетонов — на с. 7 и 12 этого буклета).

## Распределение ПО



Распределение ПО основано на результатах 48 партий, подробнее об этом — в глоссарии на с. 22

## Вкратце об использовании карт целей (КЦ)

- ▶ **Подготовка:** в обычной партии каждый игрок получает по пять КЦ и все оставляет себе. В длинной партии каждый получает по четыре КЦ и все оставляет себе.
- ▶ **В течение партии:** после каждого ухаживания каждый игрок сбрасывает по 1 КЦ.
- ▶ **Шкала раундов:** во время раундов, когда нужно добрать КЦ, каждый игрок берёт по две КЦ и обе оставляет себе.
- ▶ **Подсчёт очков:** в обычной партии у каждого игрока будет не больше семи КЦ. Четыре из них он сбрасывает, а три участвуют в подсчёте ПО. В длинной партии у каждого игрока будет не больше восьми КЦ. Четыре из них он сбрасывает, а оставшиеся четыре участвуют в подсчёте ПО.

**Примечание.** Дополнительные КЦ можно получить в течение партии (благодаря картам ПО и «Главной библиотеке»), они наметят новые цели для набора ПО.

## Раунды

Когда белая фишка передвигается на новую ячейку, происходят два момента:

1. Если в ячейке находится иконка, символизирующая особое событие («Сельская ярмарка», «Национальный праздник» и т. д.), игроки следуют определённым правилам во время подобных событий:



**Сельская ярмарка.** Игроки, перевернувшие жетон «Кабинет», получают два шага по колесу репутации и £300 на 2-м этапе порядка хода. Подробнее о жетоне «**Кабинет**» — в глоссарии на с. 11.



**Ухаживание.** Прислуга не перемещается, и не проводятся никакие мероприятия. Игроки, которые приобрели жетон «**Большая комната прислуги**», не пускают слетни. Игроки, у которых есть **монументы**, не получают шаги по колесу репутации. В этом раунде происходит только ухаживание. Подробнее — на с. 13 этого буклета.



**Получение КЦ.** Во время 2-го этапа порядка хода вы добываете две КЦ и добавляете их в руку к предыдущим целям. Подробнее о **КЦ** — в глоссарии на с. 14.



**Праздник строителей.** Игроки могут купить столько жетонов на строительном рынке, сколько могут себе позволить, в том числе можно приобретать жетоны, находящиеся в **резерве строительного рынка**. Подробнее о «**Празднике строителей**» — в глоссарии на с. 21.



**Национальный праздник.** Репутация игрока не ограничивает его действия в этом раунде. Игроки могут провести любые мероприятия и позвать любых гостей во время этого праздника (как будто их репутация достигла максимума). Подробнее о «**Национальном празднике**» — в глоссарии на с. 16.



**Финальный подсчёт очков.** Используя блокнот для подсчёта очков, игроки суммируют свои ПО и определяют победителя. Подробнее — на с. 15 этого буклета.

2. Если белая фишка находится в фиолетовой ячейке шкалы раундов, каждый игрок, в порядке очерёдности хода, может провести одно мероприятие или объявить пас. Это обычный ход игрока, который подробно описан в этом буклете с правилами на с. 8.

После того как игрок провёл мероприятие или **объявил пас**, **следующий участник по часовой стрелке** делает свой выбор из возможных вариантов. Когда все игроки провели мероприятия или объявили пас, передвиньте белую фишку на следующую ячейку шкалы раундов.



# Шкала раундов (обычная и длинная партии, начало игры)

## Обычная и длинная партии

До начала игры участники должны выбрать между **обычной** и **длинной партией**. **Планшет со шкалой раундов** двусторонний: с одной стороны нарисована шкала для обычной партии (16 раундов), с другой — шкала для длинной партии (20 раундов). Эти варианты отличаются не только количеством раундов. В длинной партии на шкале раундов нарисованы две дополнительные иконки: ещё одна «Сельская ярмарка» (см. **жетон «Кабинет»**) и второй добор **КЦ**, что влияет на ход игры.

Кроме того, в длинной партии используется дополнительный жетон колеса репутации, позволяющий в перспективе получить больше **ПО за репутацию**. Жетоны колеса репутации, необходимые для обычной и длинной партии, изображены рядом с каждой шкалой раундов на этой странице. Жетоны с номерами 1, 3, 5 и 7 — двусторонние, на их обратной стороне указаны номера 2, 4, 6 и 8. Жетон «Макс.» (с изображением флага) одинаковый с обеих сторон и обозначает 7 в обычной партии и 9 — в длинной. Его выкладывают после самого большого номера, в качестве финального жетона.

Уровень репутации существенно влияет на количество ПО в конце игры. Это можно увидеть в таблице ПО за репутацию, расположенной рядом с каждой шкалой раундов на этой странице (ПО начисляются в соответствии с последовательностью треугольных чисел: значение, равное номеру уровня, прибавляется к значениям, равным номерам всех предыдущих уровней, для определения количества ПО).



Уровень репутации семьи	Количество ПО в конце игры
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
Макс.	28



Шкала раундов в обычной партии

Напоминания об активации резерва расположены под ячейками 2-го и 3-го сезонов на обеих шкалах раундов (на рисунке обведены жёлтыми овалами). Они подсказывают, когда игрокам нужно активировать резерв жетонов категории «Обслуживание» и резерв жетонов с УП1. Места для этих резервов находятся на планшете предложений, где после определённого момента будут храниться стопки всех жетонов категории «Обслуживание» и жетоны с УП1. Подробнее о строительном рынке и резервах жетонов вы можете прочитать в глоссарии на с. 23 и 25. На данный момент важно отметить, что с начала 2-го сезона и до конца партии все жетоны категории «Обслуживание» выкладываются на планшет предложений в резерв жетонов категории «Обслуживание». Аналогично с начала 3-го сезона и до конца партии все жетоны с УП1 отправляются на планшет предложений в резерв жетонов с УП1.

В целом длинная партия позволяет:

- ▶ лучше развить загородное поместье;
- ▶ провести более пышные **мероприятия** с большим количеством гостей;
- ▶ увеличить шансы на выполнение самых сложных **КЦ**;
- ▶ значительно повысить репутацию игрока.

**Примечание.** Запланируйте дополнительные 10 минут на каждого игрока в длинной партии.

## Резервы строительного рынка и шкала раундов

Шкала раундов в первую очередь используется для отслеживания ходов игроков и проведения сезонного ухода. Она также напоминает игрокам, когда активируются резервы строительного рынка для жетонов категории «Обслуживание» и жетонов с уровнем престижа 1 (УП1).

## Начало игры

В начале партии белая фишка находится в первой ячейке шкалы раундов (с надписью «Старт»). Все игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, совершают по 1 ходу (подробнее — на следующей странице), после чего белая фишка передвигается на следующую ячейку. На некоторых ячейках шкалы раундов изображена иконка, обозначающая событие (подробнее об иконках событий — на с. 6 этого буклета).

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



Шкала раундов в длинной партии

### Открытие карты тематики.

В начале каждого сезона открывается **карта тематики** (из колоды, расположенной на планшете со шкалой раундов). Она будет относиться к одной из пяти категорий в **органайзере загородного поместья**. Игроки постараются развиваться в этой категории, активируя и покупая жетоны улучшений, чтобы соответствовать выпавшей тематике ухода.

### Вариации ухода

**ОТКРЫТОЕ УХОЖИВАНИЕ**  
Обычные правила для ухода подразумевают открытое ухаживание. Это значит, что карта тематики открывается в начале сезона, а игроки улучшают свои поместья, зная предпочтения Фэйрчайлдов.

### ВАРИАЦИИ

Есть два основных варианта для ухода (подробнее — в глоссарии на с. 4), где карта тематики либо открывается в конце сезона (скрытое ухаживание), либо определяется броском кубика (переменное ухаживание). Эти вариации сильно меняют игру, попробуйте их обязательно!



## Ход игры

### (перемещение прислуги, проведение мероприятий, приглашение гостей, обслуживание)

#### Обычный ход

Начиная с первого игрока, участники проходят восемь этапов, описанных на каждом игровом планшете (он изображён ниже). В некоторых случаях игроки будут объявлять пас, у этого действия свои особые правила. Действие «пас» описано в конце этого 8-этапного раздела.

**1 Переместить прислугу.** Каждый игрок выполняет это действие после первого раунда (в начале партии прислугу ещё не использовали, поэтому данный этап пропускается):

- ▶ **Первый шаг:** передвиньте прислугу, находящуюся в секции «Комнаты прислуги», в секцию «Доступная прислуга» (секции расположены в нижней части каждого игрового планшета). Эти фигурки теперь доступны для текущего действия.



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

**2 Проверить шкалу раундов, наличие монументов и «Большой комнаты прислуги».** Есть три типа игровых эффектов, которые нужно проверить до того, как игрок начнёт свой ход:

- ▶ Проверьте ячейку на **шкале раундов** на наличие особых событий, которые описаны на с. 6 этого буклета. Если там изображена иконка, соблюдайте порядок проведения этого события.
- ▶ Если у игрока есть **монументы**, он немедленно получает шаги по колесу репутации, равные количеству монументов, находящихся в его органайзере.
- ▶ Если у игрока есть «**Большая комната прислуги**», он может отправить фигурку в эту комнату, находящуюся в органайзере (см. «Большая комната прислуги» на с. 11 этого буклета).

**3 Провести мероприятие.** Каждый **жетон улучшения** представляет собой комнату или пространство на открытом воздухе в вашем загородном поместье. Белым шрифтом под названием жетона написано, какое **мероприятие** вы можете здесь провести. Выберите мероприятие, которое хотите провести, взяв жетон из своего **органайзера загородного поместья** (если не знаете, какое мероприятие выбрать, прочтите **руководство по стратегии**). Поместите жетон улучшения в квадрат с надписью «Мероприятие» на своём **игровом планшете**. **Примечание.** Наём прислуги в «Комнате дворянского» — это особый вариант мероприятия (подробнее о найме прислуги — на с. 10 этого буклета).

**Важное правило № 1 (красная стрелка).** В начале 3-го этапа самая большая цифра на вашем игровом планшете (номер на жетоне колеса репутации — ваш уровень репутации) должна быть больше цифры (уровень престижа), указанной на выбранном жетоне улучшения, или равна ей. **Примечание.** В течение хода вы можете совершать особые действия (о них позднее), из-за которых ваш уровень репутации может стать ниже уровня престижа жетона.

**Важное правило № 2 (жёлтая стрелка).** Прислуга, чья иконка указана на жетоне, должна находиться в секции «Доступная прислуга» вашего игрового планшета (или пока у игрока

не окажется жетон «Покои прислуги», или он не переместит прислугу с помощью особых действий\*). Оповестите других игроков о мероприятии, которое хотите провести, ведь в дербишском обществе нет никаких секретов.



\* Это уточнение в скобках не будет повторяться, но оно применимо и к другим подобным ситуациям.

**4 Пригласить гостей.** Ваши **карты джентри** — потенциальные гости, которых вы можете пригласить на какое-нибудь мероприятие. **Примечание.** Джентри — понятие, подразумевающее людей с хорошим положением в обществе, чуть ниже дворянства. Все крупные (по размеру) карты в игре — это джентри.

На жетоне улучшения, который кладут на игровой планшет, указано, какой тип гостей вы должны пригласить на выбранное мероприятие. Игрок обязан выставить точное количество

определённого типа джентри, который указан на жетоне, иначе мероприятие нельзя будет провести (существует пять возможных типов гостей: джентри, члены семьи, джентльмены, леди и специальные гости). Игрок выбирает **карты из руки** согласно требованиям мероприятия (**карты в сбросе** недоступны для розыгрыша до объявления паса).

**Важное правило № 1 (красные стрелки).** В начале 3-го этапа самая большая цифра на вашем игровом планшете (уровень репутации) должна быть больше цифры, указанной в верхнем левом углу карты джентри (уровень престижа), или равна ей. В течение хода вы можете совершить действия, из-за которых уровень вашей репутации может стать ниже уровня престижа на карте. **Примечание.** Члены семьи и Фэйрчайлды могут посетить любое мероприятие, рассматривайте их карты так, как будто их уровень престижа — 1, хотя потенциально он намного выше.

**Важное правило № 2 (жёлтые стрелки).** Прислуга, указанная на карте джентри, должна находиться в секции «Доступная прислуга» на игровом планшете. Положите разыгрываемые карты около своего игрового планшета.

**5 Предоставить прислугу.** На жетоне улучшения (который может быть активирован) и часто на картах джентри находится цветная иконка с изображением прислуги. Возьмите фигурки подходящей прислуги из секции «Доступная прислуга» и разместите их на жетоне улучшения и на картах джентри.

**Важное правило № 1.** Вся указанная прислуга обязательна. Если фигурку нельзя получить при помощи особого действия или она недоступна (или у игрока нет жетона «Покои прислуги»), вы не можете выбрать это мероприятие или этих гостей.

В этом примере лакея разместили на жетоне «Теннисный корт», камердинера — на карте гостя, distinguished Альберта Плантагенета, а горничную — на карте гостя мисс Энн Харлоу.





## Ход игры (особые способности прислуги, получение одолжений)

**5** **Предоставить прислугу** (продолжение). Есть три вида прислуги, которая может заменить другую при определённых обстоятельствах: экономка, помощник дворецкого и лакей.

**Экономка.** Каждый игрок начинает партию с одной экономкой. Её фигурка обязательно должна присутствовать на некоторых жетонах улучшений и небольшом количестве карт влиятельных гостей, которым она должна прислуживать.

**Способность.** Экономка может заменять горничную, когда её нет в секции «Доступная прислуга». Это её изначальная способность, для активации которой не нужен особый жетон прислуги.

**Помощник дворецкого.** В «Обоьщении» есть только два **помощника дворецкого**, изначально они находятся на планшете предложений в секции «Прислуга для найма» вместе с дополнительными камердинерами, горничными и лакеями. Помощника дворецкого можно нанять, только если игрок приобретёт жетон «Кладовая дворецкого» со строительного рынка. После покупки этот жетон кладут в органайзер загородного поместья, игрок забирает фигурку помощника дворецкого и выставляет её в секцию «Отработавшая прислуга» на своём игровом планшете. **Способность.** Помощник дворецкого может в любой момент заменить любую прислугу мужского пола (дворецкого, камердинера или лакея), даже если их фигурки доступны. (**Примечание.** Жетон «Кладовая дворецкого» стандартизирован для использования вместе с дополнением «Вверх и вниз по ступеням», в котором появились два новых вида прислуги мужского пола: коридорный и домработник. Помощник дворецкого может заменять коридорного, но не домработника, который является специализированной прислужгой.)



**Лакей.** Каждый игрок начинает партию с одним лакеем, остальные находятся в секции «Прислуга для найма». Фигурка лакея необходима для некоторых жетонов улучшений и небольшого количества гостей. **Способность.** Лакей сможет подменить камердинера, когда его фигурка будет недоступна, если игрок приобретёт жетон «Комната чистки одежды» на строительном рынке. Как только игрок купит и разместит «Комнату чистки одежды» в своём органайзере, все нынешние и будущие лакеи приобретут описанную способность. В отличие от жетона «Кладовая дворецкого», «Комната чистки одежды» не предоставляет игроку дополнительного лакея. Его нанимают при помощи стандартного действия найма (смотрите на следующей странице).



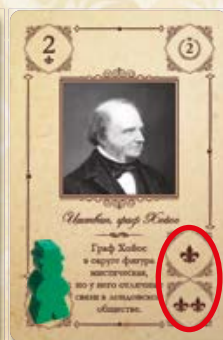
**6** **Получить одолжения.** После проведения мероприятия в своём загородном поместье семья получает разнообразные бонусы. Рассмотрим их на следующем примере:

*Мэйбл, графиня Понсонби, принимала трёх высокопоставленных гостей в прекрасно отремонтированной гостиной: строгую Кэролайн, виконтессу Абернати, загадочного Иштвана, графа Хойоса, и Анну-Мари, графиню де Витри, жену французского дворянина и новую знакомую. Разговор был оживлённым, на самые разные темы: семья*

*Понсонби узнала о ключевых инвестиционных возможностях во Франции и Восточной Европе. Граф Хойос буквально влюбился в окрестности поместья и с энтузиазмом принял приглашение вернуться поохотиться, когда улучшится погода, обещая привезти с собой двух близких друзей из Лондона. Жители соседних поместий, конечно же, обратили внимание на прекрасные экипажи гостей, которые там побывали.*

ПРИЕМНАЯ

3 СТАТУС



Бонусы, полученные от визита этих высокопоставленных гостей в поместье Понсонби, называются «одолжениями» — их включает большинство **жетонов улучшений** и все **карты джентри**. Есть три основных типа одолжений: деньги в фунтах (£), шаги по колесу репутации (♣) и приглашения для новых гостей (♠).

**6 Одолжения**  
(£, ♣, ♠, ♠)

Игрок получает эти одолжения в следующем порядке:

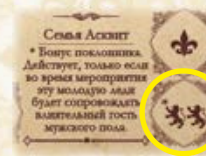
1. **Посчитайте все фунты**, указанные на всех задействованных компонентах (жетоны и карты джентри), и возьмите из запаса количество монет, равное получившейся сумме. В примере внизу слева игрок получит суммарно £400 из запаса.

**Примечание.** Есть класс гостей, называемых «нищими». Если они посещают мероприятие, они забирают у семьи £100 или £200. У игрока должна быть возможность заплатить эту сумму, чтобы пригласить нищего. Деньги выплачивают на этапе **получения одолжений**, поэтому, чтобы заплатить нищему, игрок может либо использовать денежные одолжения, полученные от мероприятия, либо применить **особое действие**, чтобы раздобыть необходимые фунты. Если игрок не может собрать требуемую сумму в £, нищий не примет участия в мероприятии.

2. **Посчитайте все шаги по колесу репутации**, указанные на всех задействованных компонентах, и прибавьте их к репутации семьи (каждый вставший на задние лапы лев даёт один шаг по колесу репутации).

**Примечание.** Как только игрок переходит от 5-й к 1-й позиции на колесе репутации, увеличьте уровень репутации, для этого переверните прежний жетон колеса репутации или возьмите жетон колеса репутации со следующим по порядку номером.

В предыдущем примере игрок получит 5 шагов по колесу репутации и продвинет маркер колеса репутации по часовой стрелке вокруг жетона колеса репутации. Он продвинет маркер с 3-й на 4-ю, а затем и на 5-ю позицию. В тот момент, когда маркер вновь окажется на 1-й позиции, игрок перевернёт жетон колеса репутации на сторону с номером 4, до того как продвинет маркер ещё два раза, чтобы выполнить все 5 шагов по колесу репутации. Игрок завершит свой ход с уровнем репутации 4 (большая цифра) и маркером репутации на 3-й позиции (маленькая цифра) — это один полный оборот колеса репутации.



**Бонус поклонника молодой леди.** Молодая леди каждой семьи получает одолжение в виде шагов по колесу репутации, если участвует в мероприятии вместе с влиятельным гостем мужского пола. Подробнее — в глоссарии на с. 4.

**Примечание.** В игре встречаются гости, которые понижают вашу репутацию. В этом случае игрок движется против часовой стрелки по колесу репутации. Если при этом маркер колеса репутации передвигается с 1-й на 5-ю позицию, игрок должен перевернуть или заменить жетон колеса репутации, чтобы отобразить предыдущий, более низкий, уровень репутации. **Исключение.** Если у игрока нет репутации (уровень 1, позиция 1), он может приглашать гостей с сомнительной репутацией, не передвигая маркер. Так низко пав, семья может свободно общаться с разными неприятными личностями. Если есть возможность **частично передвинуть маркер колеса репутации** (то есть у игрока уровень репутации 1, позиция 2, а в мероприятии участвует мисс Хоукинс), игрок должен передвинуть маркер колеса репутации против часовой стрелки столько раз, сколько может, до достижения самого низкого уровня репутации.



3. **Пригласить/выпроводить джентри**, как указано на всех задействованных компонентах. Карты, взятые из колоды (влиятельные или обычные гости), берутся в руку. В предыдущем примере мероприятие привлекло внимание двух обычных гостей (♠) и одного влиятельного (♠♠). Игрок берёт с верха колоды одного влиятельного гостя, потом одного обычного (друзья графа Хойоса) и затем, используя способность графини, смотрит следующих двух обычных гостей, забирает себе одного, а другого кладёт под низ колоды обычных гостей. Игрок демонстрирует другим игрокам свои новые связи (в обществе Дербишира нет секретов) и забирает их в руку.



## Ход игры (необычные одолжения, покупки на строительном рынке)

### 6 Получить одолжения (продолжение).

На карте хозяйки дома изображена уникальная иконка. Разыгрывая эту карту, игрок может выбрать между двумя действиями: либо взять двух обычных гостей и оставить себе одного (одолжение, использованное на предыдущей странице, обведено красным), либо выпроводить любого гостя (обведено жёлтым). Среди карт эта способность есть только у хозяйки каждого дома, но данное одолжение можно найти и на жетонах улучшений в категории «Владения». Выпрываживание гостя является единственным необязательным одолжением. Когда оно становится доступно, игрок может по желанию использовать его, если в его колоде джентри есть карта гостя, которого он хочет сбросить. Подробнее о «выпрываживании гостя» — в глоссарии на с. 7.



### Необычные одолжения (карты ПО, сплетни)

Некоторые гости дают одолжения, не подпадающие ни под одну из трёх основных категорий (деньги, шаги по колесу репутации, приглашение/выпрываживание).

**Карта ПО.** Влиятельные гости могут укрепить семью в стремлении восстановить положение в обществе. Семья вознаграждается картой ПО (обычно её получают во время ухаживания).



На карте ПО указан выбор между одолжением и ПО в конце игры. Игрок берёт из колоды, находящейся на планшете шкалы раундов, карту ПО и использует её так же, как и карты ПО, полученные во время ухаживания (смотрите «ухаживание» на с. 13 этого буклета).



**Сплетни.** Некоторые случайные гости с сомнительной репутацией склонны сплетничать. На таких картах есть слово «Атака». Этот вид одолжения позволяет игроку выбрать соперника, о личности которого начнут распространяться ужасные сплетни. Выбранный соперник понижает свою репутацию на столько шагов по колесу репутации, сколько указано в рамке под надписью «Атака». При этом сплетничающий игрок свою репутацию не повышает.

**Примечание.** Некоторые сплетники настолько неприятны, что вредят репутации самой семьи (как здесь, в случае с мисс Оливер), в то время как другие этого не делают (они не известны в широких кругах в качестве сплетников).

### Наём прислуги (и одолжение)

В качестве четвёртого вида одолжения на игровом планшете в разделе «Порядок хода» указана прислуга. Это одолжение доступно только благодаря одному жетону — «Комната дворецкого» (стартовый жетон). Вместо того чтобы провести мероприятие на 3-м этапе, игрок может нанять прислугу, выбрав жетон «Комната дворецкого». Действие позволяет взять две фигурки прислуги по выбору игрока из секции «Прислуга для найма», для его выполнения необходим **дворецкий** (которого может заменить **помощник дворецкого**).



*Обязательно ли получать одолжения?*

*В игре три основных категории одолжения: деньги в фунтах, шаги по колесу репутации и приглашения для новых гостей.*

*Нужно обязательно получать все эти одолжения, за исключением — выпрываживания гостя. Это вариант, противоположный приглашению, и он является единственным необязательным одолжением. Выпрываживание указано только на одной карте джентри (хозяйка каждого дома) и на большинстве жетонов улучшений в категории «Владения».*

*Правила выпрываживания описаны отдельно (подробнее — в глоссарии на с. 7), но стоит выделить три важных момента:*

- ▶ Можно выпроводить любого гостя (не члена семьи).
- ▶ Можно выпроводить гостя, принявшего участие в мероприятии, которое предоставило одолжение «выпрываживание».
- ▶ Можно выпроводить гостя, находящегося в руке или в сбросе.



Вы можете взять любую комбинацию из **камердинеров**, **горничных** или **лакеев** (исключение — помощник дворецкого, его можно нанять только после покупки жетона «Кладовая дворецкого»).

Игрок также может использовать обратную сторону жетона «Комната дворецкого» (с изображением розы в верхнем правом углу, см. рисунок справа) для переманивания одной фигурки прислуги у соперника. В этом случае игрок забирает одного камердинера, лакея или горничную из любой секции игрового планшета соперника. Дворецкий, помощник дворецкого и экономка — верная прислуга, их нельзя переманить, так как они никогда не согласятся на подобное предложение. «Комната дворецкого» — единственный жетон, который используют в качестве мероприятия без розыгрыша карт джентри.

**Важное правило.** Нанятую или переманенную прислугу необходимо разместить на игровом планшете в секции «Отработавшая прислуга», вместе с дворецким или помощником дворецкого (в зависимости от того, кто осуществил наём), чтобы они могли осмотреться в новом доме.

### 7

**Совершить покупку на строительном рынке.** Строительный рынок — это восемь мест на планшете предложений, на которых расположены жетоны, доступные для покупки (шесть мест — активный рынок, и два — резервы). Находящиеся там жетоны — потенциальные капитальные пристройки или обновление поместья и его придомовых территорий. В обычном раунде (за исключением раундов с ухаживанием) каждый игрок может совершить одну покупку одного жетона, используя накопленные или полученные фунты от прошедшего мероприятия (во время «Праздника строителей» игроки могут купить столько улучшений, сколько смогут себе позволить).

Игрок не обязан совершать покупку на рынке, вместо этого он может копить монеты (фунты) на своём **игровом планшете** для будущих покупок.



Правила рынка:

**Правило № 1.** Одна покупка в ход. Исключение — «Праздник строителей» на шкале раундов (раунд 11 в обычной и раунд 13 в длинной партии). Во время этого праздника игрок может купить столько жетонов, сколько сможет себе позволить.

**Правило № 2.** Игрок не может покупать одинаковые жетоны улучшений.

**Правило № 3.** Заплатите в банк (запас монет находится на планшете предложений) сумму, указанную на строительном рынке над жетоном, с учётом +/- (надбавок/скидок) в его верхнем правом углу. Жетоны с небольшими капитальными улучшениями идут со скидкой (-£), а жетоны со значительными капитальными улучшениями требуют доплаты (+£).





# Ход игры (ещё о покупках на строительном рынке и уникальных жетонах)

**7** Совершить покупку на строительном рынке (продолжение).

**Правило № 4.** Поместите только что купленный жетон лицевой стороной вверх (на обратной стороне изображена роза, поэтому её не должно быть видно) в соответствующий столбец (по цвету/типу) **органайзера загородного поместья**.

**Примечание.** Жетоны категории «Обслуживание» и монументов одинаковы с обеих сторон, и их никогда не перемещают из органайзера загородного поместья. Если вы купили «Большую комнату прислуги» или монумент, возьмите жетон напоминания (если у вас его ещё нет) и поместите его на игровой планшет. Это напомнит вам о том, что нужно получить бонус к репутации в следующих раундах.

**Правило № 5.** После покупки сдвиньте оставшиеся жетоны влево, освобождая на **строительном рынке** крайнее место справа. Вытяните жетон из мешочка и положите его на это место. Если во время «Праздника строителей» (или благодаря карте ПО) вы хотите приобрести больше одного жетона, сначала совершите все покупки, не вытягивая новых жетонов улучшений. Затем сдвиньте оставшиеся жетоны влево и заполните пустые места в соответствии с их ПН (наименьший номер — слева). Жетоны, относящиеся к резерву строительного рынка, необходимо распределить в соответствии с правилами резерва, описанными на следующей странице.

**Правило № 6.** Если вы вытянули из мешочка жетон улучшения, который уже есть на строительном рынке, положите его сверху на такой же жетон. Если игрок покупает один из таких жетонов, второй остаётся на месте, доступный для других игроков. При обновлении рынка оба жетона из стопки идут в сброс. Заполните все пустые места на рынке. **Важное правило.** Никогда не оставляйте пустыми места на строительном рынке (если только не закончились все жетоны).

**Правило № 7.** Игроки могут покупать любые жетоны, даже если их рейтинг престижа выше репутации семьи.

## Типы жетонов

На рынке вы встретите четыре типа жетонов улучшений: **стандартные жетоны улучшений**, жетоны из **дополнения «Апартаменты»**, жетоны категории «Обслуживание» и жетоны монументов. Все они являются капитальными улучшениями для загородного поместья, но каждый из них функционирует по-разному.

**Стандартный жетон улучшения.** Жетон, который используют для **проведения мероприятий** в течение следующих раундов после его покупки. При проведении мероприятия жетон берут из органайзера загородного поместья и кладут на игровой планшет. Эти жетоны являются самыми распространёнными и содержат информацию о месте, в котором можно провести мероприятие; гостях, которых можно пригласить; на них изображена иконка с необходимой услугой и одолжения, которые можно получить. После первой активации жетон переворачивается (на сторону с розой). Перевернутый жетон никогда не возвращается на прежнюю сторону (за исключением **комбинированных жетонов**, подробнее — в этом буклете на с. 12).

**Дополнение «Апартаменты».** Эти жетоны являются комбинацией стандартных жетонов улучшений (лицевая сторона) и монументов (обратная сторона, исключение — «Старинные апартаменты»). Они уникальны тем, что дают возможность пригласить гостя остаться на ночь в загородном поместье, получив при этом увеличенные в размере одолжения (подробнее — на следующей странице этого буклета и в глоссарии на с. 9).

**Жетон категории «Обслуживание».** Жетон кладут в органайзер загородного поместья и никогда его не перемещают («**Комната дворецкого**», которую активируют, является стартовым жетоном). Все пять жетонов категории «Обслуживание» дают постоянные преимущества (обозначены круглой иконкой из стрелок), которыми игрок пользуется до конца партии.

**Жетон монумента.** Жетон кладут в органайзер загородного поместья и никогда его не перемещают. Эти жетоны — элитные декоративные улучшения загородного поместья игрока, постепенно повышающие его репутацию. Каждый раунд после покупки монумента игрок повышает свою репутацию на один шаг по колесу репутации за каждый монумент в своём органайзере.

## Правила для уникальных жетонов

Существует несколько жетонов, на которые распространяются особые правила, здесь стоит о них упомянуть:



**Сарай.** Во время всех раундов после покупки «Сарая», когда игрок активирует жетон из категории «Владения» (тот же цвет/узор, что и у «Огороженного пастбища» на рисунке справа), он повышает свою репутацию на один шаг по колесу репутации. Репутация повышается на этапе «**Получение одолжений**».



**Большая комната прислуги.** В начале раунда на 2-м этапе игрок с «Большой комнатой прислуги» может выставить на неё любую фигурку прислуги (источник слухов). Выбранный соперник понижает свою репутацию на один шаг по колесу репутации, в то время как игрок с «Большой комнатой прислуги» повышает свою репутацию на один шаг по колесу репутации. Затем спленичающая фигурка прислуги помещается в секцию «Отработавшая прислуга» и перемещается в течение последующих раундов, как обычно. Перейдя к 3-му этапу («**Проведение мероприятия**»), игрок уже не может активировать «Большую комнату прислуги».



**Кабинет.** Это место, где члены семьи собираются для обсуждений и управления поместьем. Одна из таких задач — планирование ежегодной ярмарки в деревне, расположенной на землях семьи. Этот жетон активируется во время обычного раунда, и в соответствии с ним проводится мероприятие «Планирование сельской ярмарки».



Жетон «Кабинета» можно использовать только один раз. После проведения мероприятия жетон «Кабинета» переворачивается и показывает постоянный доход, который игрок будет получать во время всех предстоящих сельских ярмарок.



Если семья запланировала сельскую ярмарку (перевернула жетон «Кабинет»), тогда в начале раунда (2-й этап) с иконкой сельской ярмарки в ячейке игрок увеличивает репутацию на два шага по колесу репутации и получает доход в £300. Ярмарка проводится дважды во время обычной и трижды — в длинной партии.

Если семья не запланировала сельскую ярмарку (не перевернула жетон «Кабинет»), она не получает никаких доходов, а её репутация в местных кругах не повышается. Впрочем, игрок сохраняет 3 ПО, указанных на лицевой стороне жетона, что отражает сосредоточенность семейных интересов на высшем обществе, а не на управлении деревней.



**Главная библиотека.** Жетоны категории «Основа дома» обладают сильными преимуществами — количеством гостей. На встрече может быть 5, 6, 7 и более человек — прямой путь к чрезвычайно выгодным событиям. Но «Главная библиотека» является уникальным жетоном, ведь она предназначена исключительно для семьи и даёт два необычных одолжения: получение КЦ (лицевая сторона) и карты ПО (обратная сторона).



Добор КЦ с помощью «Главной библиотеки» отличается от добора (-ов) на шкале раундов. В случае с «Главной библиотекой» игрок берёт только одну верхнюю КЦ из колоды. Эта карта является дополнительной целью. В обычной партии игроки выполняют цели трёх карт (четырёх в длинной партии). Цель, полученная с помощью «Главной библиотеки», является дополнительной к упомянутым основным. На обратной стороне жетона одолжением является добор карты ПО с верха соответствующей колоды.



# Ход игры (больше об уникальных жетонах, резерве строительного рынка, особых действиях)

**7** Совершить покупку на **строительном рынке** (продолжение об уникальных жетонах).

## Правила для уникальных жетонов (продолжение)

**Комбинированные жетоны.** 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).



Правила для уникальных комбинированных жетонов:

- ▶ Сторона с изображением белого подчёркнутого цветка (правый верхний угол) — лицевая. Именно этой стороной вверх жетон кладут на рынок и в органайзер загородного поместья после покупки (в соответствующей категории). Если потребуется, ПО с видимой стороны жетона будет подсчитаны во время уходаживания с соответствующей тематикой.
- ▶ Цвет обратной стороны жетона указан в иконке с изображением прислуги.
- ▶ После того как жетон активируют для проведения мероприятия (перенесут на игровой планшет), он переворачивается и размещается в новой категории (например, «Зелёная комната» изначально является жетоном из категории «Основы дома», а после проведения «Встречи филантропов» она переворачивается и перемещается в органайзер загородного поместья в категорию «Статус», теперь эта комната будет засчитываться во время уходаживания в тематике «Статус»).
- ▶ Если жетон использовали для проведения мероприятия во второй раз, он снова переворачивается и перемещается в соответствующую категорию. Данная механика комбинированного жетона позволяет переворачивать его с одной стороны на другую, меняя категории для получения преимущества в соответствующей тематике уходаживания.

### Дополнение «Апартаменты»

В игре есть три жетона апартаментов, для двух из которых («Апартаменты королевы» и «Апартаменты «Львиное Сердце»») предусмотрены специальные правила. Данные жетоны увеличивают одолжения вдвое и превращаются в монументы после первой активации.



Жетон «Апартаменты королевы» позволяет пригласить одного влиятельного гостя из руки игрока и увеличивает вдвое одно из одолжений гостя (на выбор игрока). Гостю потребуется прислуга. После активации жетон переворачивается и превращается в монумент.



Жетон «Апартаменты «Львиное Сердце»» позволяет пригласить, но не из своей колоды джентри, влиятельного гостя, чтобы провести время в поместье. Игрок берёт с верха колоды карту влиятельного гостя, и он тут же заселяется в «Апартаменты «Львиное Сердце»». Все одолжения этого гостя удваиваются.



Игрок не предоставляет прислугу этому гостю. Дворецкий создаёт прекрасные условия для размещения визитёра. Жетон для совершения этого действия можно активировать только один раз, а затем он превращается в монумент. После этого новый гость отправляется в сброс игрока.

## Резервы строительного рынка

В течение партии **резерв строительного рынка** будет активирован дважды. Назначение резерва — убирать менее ценные жетоны с рынка в связи с ростом репутации игроков.

**Резерв жетонов категории «Обслуживание».** После первого раунда уходаживания активируется резерв жетонов категории «Обслуживание» и выполняются следующие шаги:

- ▶ Перенесите все жетоны категории «Обслуживание» со строительного рынка в резерв жетонов категории «Обслуживание».
- ▶ Заполните пустые места строительного рынка. Если вы вытягиваете жетоны категории «Обслуживание», они отправляются в резерв, и добор жетонов продолжается.
- ▶ До конца партии все попавшиеся жетоны категории «Обслуживание» переносятся в резерв, им на смену вытягивают новые жетоны.
- ▶ Участники в любой момент могут просмотреть жетоны в резерве и купить их. Игрок может совершить несколько покупок из резерва во время «Праздника строителей».

**Резерв жетонов с уровнем престижа 1 (УП1).** После завершения второго уходаживания активируется резерв жетонов УП1 и выполняются следующие шаги:

- ▶ Перенесите все жетоны с УП1 со строительного рынка в резерв жетонов с УП1.
- ▶ Заполните пустые места строительного рынка. Если вы вытягиваете жетоны с УП1, они отправляются в резерв и добор жетонов продолжается.
- ▶ До конца партии все попавшиеся жетоны с УП1 переносятся в резерв, им на смену вытягивают новые жетоны.
- ▶ Участники в любой момент могут просмотреть жетоны в резерве и купить их. Игрок может совершить несколько покупок из резерва во время «Праздника строителей».

## Особые действия

Особые действия (ОД) подразумевают действия, при которых игрок может обменять репутацию на фунты, ускорить прислугу или обновить строительный рынок. На каждом игровом планшете описаны эти действия (подробнее — в глоссарии на с. 19). Существует три варианта ОД:

- ▶ **Заём фунтов (£).** В любой момент своего хода игрок может занять любую сумму денег, пока ему позволяет репутация. За каждые занятые £100 вы должны понизить репутацию на 2 шага по колесу репутации.
- ▶ **Ускорение прислуги.** В любой момент своего хода игрок может ускорить прислугу: перенести в секцию «Доступная прислуга» столько фигурок, сколько пожелает, пока ему позволяет репутация. За каждую фигурку вы должны понизить репутацию на 3 шага по колесу репутации.
- ▶ **Обновление строительного рынка.** В любой момент своего хода игрок может один раз обновить строительный рынок, если ему позволяет репутация. За это действие вы должны понизить репутацию на 4 шага по колесу репутации.

**Как обновить строительный рынок.** Уберите жетоны со строительного рынка и отложите в сторону (это действие никак не влияет на жетоны в резервах категории «Обслуживание» и УП1). Вы вытягиваете новые жетоны, чтобы заполнить строительный рынок, и раскладываете их в соответствии с ПП. Одинаковые жетоны складывайте друг на друга, используйте резервы, если они активированы (см. выше подробности о резерве строительного рынка). Не оставляйте пустые места на строительном рынке. Отложенные в сторону жетоны теперь возвращаются в мешочек.





# Ухаживание и объявление паса

**8 Обновить игровой планшет.** Переместите прислугу, принимавшую участие в мероприятии, в секцию «Отработавшая прислуга» на игровом планшете. Верните только что активированный жетон улучшения в органайзер загородного поместья. Если это мероприятие вы провели впервые, переверните жетон на другую сторону — с изображением розы в верхнем правом углу. Если жетон уже был перевернут, не переворачивайте его снова (жетоны, используемые в мероприятиях, переворачиваются только один раз, исключение — комбинированные жетоны). Поместите карты джентри, принимавшие участие в мероприятии, в свой сброс лицевой стороной вверх. На этом ход игрока окончен, теперь ходит следующий по часовой стрелке участник (ход передаётся по часовой стрелке, а фиолетовая фишка первого игрока — против часовой стрелки **в конце каждого сезона**, всего три раза за партию).

## Объявление паса

Если игрок решил объявить пас, он всё равно выполняет 2-й этап обычного хода (подробнее — на с. 8 этого буклета). Игрок принимает участие в особых событиях, указанных на шкале раундов (подробнее — на с. 6 этого буклета), повышает репутацию благодаря монументам и может использовать «Большую комнату прислуги» (если она у него есть). Также объявление паса ведёт к следующему:

- ▶ Игрок **восстанавливает прислугу**, размещая все фигурки на своём **игровом планшете** в секции «Доступная прислуга».
- ▶ Игрок **забирает все сброшенные карты в руку**, теперь у него полный набор его **карт джентри**. Все они вновь доступны для участия в мероприятиях.
- ▶ Затем игрок выбирает между двумя вариантами:
  - 1) **получить £200** ренты (£200 из запаса) или
  - 2) **отказаться от £200** ренты, но при этом **бесплатно обновить строительный рынок** (подробнее об обновлении строительного рынка — на предыдущей странице этого буклета).
- ▶ Затем игрок может совершить покупку на строительном рынке. Неразумно обновлять строительный рынок без запаса фунтов в кармане. В таком случае это действие принесёт пользу лишь следующему по очереди игроку.



## Ухаживание

*Прибытие достойных, изысканных и весьма состоятельных Чарльза и Элизабет Фэйрчайлдов в скромный округ Дербшира занимало умы, сердца и языки всех представителей светской элиты в пределах однодневной поездки на экипаже.*

Участники играют за семьи, переживающие длительный период экономических трудностей и желающие восстановить своё положение в обществе. Самый эффективный способ улучшить семейное благосостояние — наладить связи (посредством брака) с богатой респектабельной семьёй.

В «Оболющении» **Чарльз и Элизабет Фэйрчайлды** представляют собой наилучшую партию и именно вокруг них сосредоточено сезонное **ухаживание**.

В **обычной партии** ухаживание происходит в 4-м, 8-м, 12-м и 16-м раундах. В **длинной партии** — в 5-м, 10-м, 15-м и 20-м раундах (обратная сторона планшета). Ячейки данных раундов обозначены иконкой викторианской пары с надписью «Ухаживание».

В игре с открытым ухаживанием (обычное ухаживание) **карта тематики** открывается в начале сезона. Первые три ухаживания оцениваются только по одной карте тематики, открытой в текущем сезоне. Последнее ухаживание оценивается по общей сумме всех четырёх карт тематики.

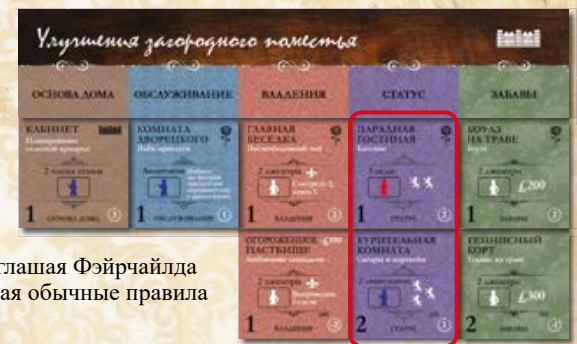
### Первые три ухаживания

В начале сезона открывается карта тематики с указанием категории улучшений, которую высоко ценят брат и сестра Фэйрчайлды («**Основа дома**», «**Обслуживание**», «**Владения**», «**Статус**» или «**Забавы**»). Затем участники партии отыгрывают три обычных раунда, проводя различные мероприятия. В конце этого сезона игроки подсчитывают все ПО на жетонах улучшений обозначенной категории, находящихся в их органайзерах загородных поместий.



В примере справа игрок набирает 3 ПО за ухаживание в категории «Статус» (суммарное количество ПО на двух жетонах в категории «Статус»).

Игрок, набравший наибольшее количество ПО в выпавшей категории ухаживания, получает возможность увидеться с одним из Фэйрчайлдов (на свой выбор). Этот игрок берёт с планшета со шкалой раундов в руку карту, представляющую собой выбранного Фэйрчайлда. Игрок оставляет у себя карту на весь следующий сезон, приглашая Фэйрчайлда участвовать в мероприятиях, соблюдая обычные правила для гостей.



**Примечание.** В обычной партии первое действие в раундах ухаживаний (8, 12 и 16) совершает игрок, выигравший предыдущее ухаживание. Он должен найти в своей колоде (в руке или сбросе) карту Фэйрчайлда (Чарльза или Элизабет) и вернуть её обратно на планшет со шкалой раундов. Это не относится к первому ухаживанию, поскольку пока ни один из игроков не забрал карту Фэйрчайлда. Это действие пропускается и в том случае, если в предыдущем раунде была ничья (подробнее — немного позднее), потому что никто не получил карту Фэйрчайлда.

Победитель также получает одну **карту ПО** из колоды, лежащей на планшете со шкалой раундов, изучает указанное на ней одолжение и кладёт её лицевой стороной вниз рядом с игровым планшетом. Карты ПО предоставляют участникам выбор между некоторым количеством ПО, обозначенным на карте (3, 4 или 5), и одолжением, которое игрок может получить в любой момент своего хода (если отказывается от ПО). Справа изображена карта, предоставляющая игроку выбор между 4 ПО и 3 шагами по колесу репутации. Игрок не обязан делать выбор в момент получения карты. В любой момент своего хода, до того как начнётся финальный подсчёт ПО, он может получить одолжение, открыв карту и отказавшись от ПО.



**Ничья в ухаживании.** Если у участников ничья в выпавшей категории ухаживания, каждый из них получает по карте ПО, но Фэйрчайлды не проводят следующий сезон ни с одним из соперников. Они просто не могут выбрать, какой семье нанести визит!

### Последнее ухаживание

В 16-м раунде обычной партии (и 20-м — в длинной) игроки подсчитывают ПО на своих жетонах улучшений в органайзере загородного поместья по **всем** выпавшим категориям. Если какая-то тематика повторялась, ПО в этой категории подсчитываются дважды, отражая всепоглощающую страсть к образу жизни, связанному с этим видом улучшений. Например, комбинация тематик ухаживания справа отражает любовь к природе, садам, животным и верховой езде в сопровождении превосходно обученных лакеев. Возможно, традиционный пикник во французском саду станет излюбленным мероприятием. Это ухаживание будет сильно отличаться от того, в котором будет две тематики «Основа дома», одна — «Статус» и одна — «Обслуживание». Такое ухаживание отразит любовь к библиотекам, официальным обедам, галереям и другим мероприятиям в стенах поместья.



Игрок с наибольшей суммой ПО кладёт карту одного из Фэйрчайлдов (на свой выбор) в свою колоду карт джентри для финального подсчёта, а также берёт одну карту ПО из соответствующей колоды. **Примечание.** Если на карте указано одолжение, игрок, по своему желанию, может использовать его до финального подсчёта ПО.

**Разрешение ничьей.** Если при подсчёте по всем четырём категориям возникает ничья, игрок с наибольшей репутацией выигрывает ухаживание. Если ничья и по этому показателю, тогда никто не забирает карту **Чарльза или Элизабет Фэйрчайлд**, но все претенденты получают по карте ПО.



# Соло-режим

Основной игровой механикой в «Обоьщении» является проведение мероприятий, что происходит вне зависимости от действий других игроков. Поэтому «Обоьщение» прекрасно подходит для соло-режима.

## Подготовка

Подготовка к партии описана на страницах 3, 4 и 5 этого буклета. Соло-режим включает следующие небольшие отличия:

- ▶ Порядок хода. Соло-игрок (СИ) всегда стартовый и первый игрок.
- ▶ Выбор **игрового планшета**. СИ может выбрать любой игровой планшет (семью).
- ▶ Остальная подготовка личной игровой области. Получение карт членов семьи, фигурок прислуги, **начальных гостей** и **КЦ**, а также подготовка колеса репутации и **органайзера загородного поместья** идентичны подготовке, описанной на с. 3 этого буклета.
- ▶ Подготовка **шкалы раундов** и планшета предложений. Подготовьтесь, как к партии с двумя участниками, используя сторону планшета со шкалой раундов для обычной партии.
- ▶ Используйте закрытый вариант ухаживания (смотрите вариацию «Джейн Остин» в глоссарии на с. 4).

## Выбор соперника

В «Обоьщении» присутствует двенадцать ИИ-соперников для соло-режима: четыре сильных, четыре средних и четыре слабых. Найдите карты ИИ-соперников для соло-режима, которые изначально находятся в той же колоде, что и джентри. У каждой карты есть своё имя и иконка ИИ-соперника, уровень сложности, базовый счёт ИИ-соперника (крупное чёрное число) и таблица развития его загородного поместья в течение времени, которая используется при определении победителя в раунде **ухаживания**. СИ выбирает ИИ-соперника из этих двенадцати карт и размещает его рядом со своим игровым планшетом.



Найдите 20-гранный кубик и соло-карту ИИ, содержащую указания для **строительного рынка**. ИИ-соперник совершает покупки жетонов на строительном рынке, активно нацеливаясь на **монументы**. Разместите рядом с картой ИИ-соперника кубик и соло-карту ИИ.

## Ход игры

Игра разложена, ИИ-соперник выбран. Время начинать! Следуйте обычным правилам игрового процесса, который разделён на 8 этапов, как описано на с. 8–13 этого буклета. Как только СИ заканчивает свой ход после покупки на строительном рынке и обновления своего игрового планшета, он бросает 20-гранный кубик, чтобы увидеть, не убирает ли ИИ-соперник жетон со строительного рынка.

Обратите внимание на позиции строительного рынка (выделены жёлтым цветом), они относятся к ИИ соло-режима. Эти позиции будут упоминаться каждый ход ИИ-соперника.



**Примечание по резерву строительного рынка.** Поскольку принцип управления строительным рынком претерпел изменения по сравнению с первой редакцией, партию в соло-режиме можно сыграть с любым из вариантов правил.

Новое соло-правило для строительного рынка: если ИИ-соперник убирает жетон из стопки дублей — оба жетона из стопки удаляются из игры.

Если на рынке нет монументов, используйте колонку «Обычный ход» на соло-карте ИИ.

После броска кубика уберите жетон с соответствующей позиции на строительном рынке (или не убирайте, если выпало 16–19; или обновите строительный рынок, если выпало 20). Жетон удаляется из игры. Далее сдвиньте жетоны влево и вытяните новый, положив его на крайнее место справа.

Обычный ход	Ход при монументе
Грань	Позиция 1
1-4	Позиция 1
5-7	Позиция 2
8-10	Позиция 3
11-12	Позиция 4
13-14	Позиция 5
15	Позиция 6
16-19	Нет покупок
20	Обновление

Соло-режим ИИ строительного рынка

Если выпало 16–19 («Нет покупок»), то в следующем раунде отнимите 5 от значения на выпавшей грани кубика (два броска кубика «Нет покупок» подряд невозможны). Если выпало 20 и обновляется рынок, соперник не совершает покупку и в новом раунде отнимает 5 от выпавшего результата на кубике. Передвиньте белую фишку на одну ячейку вперёд и начните новый раунд.

Если на рынке находится монумент, используйте колонку «Ход при монументе» на соло-карте ИИ (если на строительном рынке больше одного монумента, ИИ-соперник выбирает менее дорогой).

Если выпало 16–19 («Нет покупок»), то в следующем раунде отнимите 5 от значения на выпавшей грани кубика (два броска кубика «Нет покупок» подряд невозможны). Если выпало 20 и обновляется рынок, соперник не совершает покупку и в новом раунде отнимает 5 от выпавшего результата на кубике. Передвиньте белую фишку на одну ячейку вперёд и начните новый раунд.

## Ухаживание

Когда белая фишка передвигается на ячейку с ухаживанием, открывается карта тематики. Ухаживание проходит по обычным правилам, описанным на с. 13 этого буклета, за исключением того, что СИ сравнивает свою сумму ПО в открытой категории с соответствующей категорией в таблице карты ИИ-соперника. Например (в игре против Эденов, их карта слева), если открытая тематика во 2-м сезоне — «Статус», СИ сравнивает свою сумму ПО в категории «Статус» со значением 3, что является суммой ПО Эденов в категории «Статус» во 2-м сезоне. Если СИ выиграл, он, как обычно, забирает карту ПО и карту Фэйрчайлда. Если проиграл, верхняя карта ПО не глядя выкладывается лицевой стороной вниз рядом с картой ИИ-соперника. Эти очки будут добавлены к базовому счёту (крупное чёрное число) соперника в конце партии. Если при ухаживании возникла ничья, оба (СИ и ИИ-соперник) получают по карте ПО.

Если в последнем ухаживании побеждает ИИ-соперник, он получает не только карту ПО, но также карту Фэйрчайлда (всё, что используется при финальном подсчёте ПО).

## Финальный подсчёт ПО

После завершения последнего ухаживания, СИ суммирует ПО, как обычно, используя блокнот для подсчёта очков. Этот результат сравнивается с результатом ИИ-соперника — суммой базового счёта, карт ПО, полученных во время ухаживаний, и 8 ПО, указанных на карте Фэйрчайлда, если она у него. Побеждает наибольший результат! СИ побеждает при ничьей.

## Исключения в правилах

- ▶ **Комната дворецкого.** СИ может только нанимать прислугу, но не может её переманивать.
- ▶ **Большая комната прислуги.** СИ может выставить одну фигурку прислуги для повышения своей репутации на один шаг по колесу репутации, но это никак не затронет соперника.
- ▶ **Карты джентри.** Если на картах джентри указана «Атака» (сплетни), она не применяется. Такие карты просто считаются нежелательными гостями (с отрицательными ПО, которые учитываются в конце игры, если этого гостя не выпроводили).

**Усложнённый режим — вариант с монументами.** Для значительного усложнения ИИ-соперника добавляйте ПО от всех монументов, убранных ИИ-соперником, к его ПО, в дополнение к картам ПО за ухаживания и карте Фэйрчайлда.



# Финальный подсчёт ПО

## Финальный подсчёт ПО

После завершения последнего ухода за белой фишкой передвигается на центральную ячейку — с изображением свадебных колокольчиков. Пора узнать, кто выиграл. Для финального подсчёта ПО используйте специальный блокнот, суммируя ПО по семи категориям, описанным ниже.



### 1. ПО за жетоны

Сложите все ПО (положительные и отрицательные), указанные в нижнем правом углу всех жетонов, находящихся в вашем органайзере, включая монументы.



**Пример.** Игрок закончил партию с тринадцатью жетонами в органайзере загородного поместья (рисунок выше).

Он складывает белые цифры в венках, изображённые в нижнем правом углу каждого жетона, и получает 24 ПО.

### 2. ПО за карты джентри

Сложите все ПО (положительные и отрицательные), указанные в верхнем правом углу всех карт вашей колоды джентри (рука и сброс).

**Пример.** Изображённые ниже карты — это карты игрока из колоды джентри, идущие в итоговый счёт, помимо членов семьи. У игрока обширная колода, но большинство обычных гостей не дают ПО. К получившейся сумме игрок добавляет 8 ПО за семью (эта сумма одинакова для всех семей, кроме Асквитов: вдовствующая графиня добавляет 1 ПО, в сумме — 9 ПО), что в итоге приносит 21 ПО.



### 3. ПО за КЦ

Сложите ПО за каждую выполненную цель.

**Пример.** Игрок заканчивает партию с 3 КЦ (рисунок справа). Он достиг максимальной репутации (круглый жетон с надписью «Макс.» и британским флагом). Он также приобрёл «Северную библиотеку» и «Оранжерею», выполнив сложную цель за группу жетонов. Ему не удалось заполучить трёх горничных. В итоге игрок получает 19 ПО за выполнение двух из трёх своих целей.



### 4. ПО за репутацию

Подсчитайте ПО за репутацию, указанную на игровом планшете.

**Пример.** ПО, полученные за репутацию, — это сумма значений, равных номерам достигнутых уровней репутации (последовательность треугольных чисел). Следующий уровень всегда приносит больше ПО, чем предыдущий, делая наивысший уровень самым ценным (таблицы начисления ПО в обычной и длинной партии — справа).

Обычная партия, 16 раундов

Уровень репутации семьи	Количество ПО в конце игры
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
	28

### 5. ПО за прислугу

Получите 2 ПО за каждую фигурку прислуги на игровом планшете, независимо от специальности (дворецкие, помощники дворецкого, экономки приносят те же 2 ПО, что и камердинеры, горничные и лакеи).

Длинная партия, 20 раундов

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

### 6. ПО за благосостояние

Получите 1 ПО за каждые £200, оставшиеся на игровом планшете, округляя вниз. Оставшиеся монеты не приносят ПО. Например, £500 округляются вниз до £400 и приносят 2 ПО, оставшиеся £100 не учитываются.

### 7. Карты ПО

Откройте и подсчитайте карты ПО.



**Пример.** Игрок выиграл два ухода за белой фишкой и решил не менять карты ПО на одолжения, поэтому он добавляет 9 ПО к своему общему счёту.

Подсчитайте общее количество ПО и объявите победителя.

**Разрешение ничьей.** Если возникает ничья, победителем становится игрок, в колоде которого находится карта Фэйрчайлда. Если ни у кого из претендентов нет карты Фэйрчайлда, побеждает игрок с наибольшей репутацией на игровом планшете. Если опять ничья, претенденты делят победу.

**Важное примечание.** Побеждает игрок с наибольшей суммой ПО, обязательное наличие карты Фэйрчайлда не требуется.



# Тематическое объяснение одолжений

## Что такое мероприятие?

В основе игры «Обольщение» лежит проведение светских мероприятий. Все атрибуты таких событий должны быть тематически обоснованы (история, титулы, местоположение, люди и т. д.), одолжения, полученные после мероприятий, являются двигателем игры. Если тематика — главная составляющая «Обольщения», то одолжения должны ей соответствовать.

Прежде всего, когда вы устраиваете светское мероприятие (например, «Игру в боулз» на специальной «Лужайке для боулза»), оно становится центральным событием визита, который обычно длится несколько дней. Путешествия по сельской местности Англии 1860-х не были ни быстрыми, ни особо комфортными, и люди, прибывшие издалека, хотели погостить подольше. При этом члены семьи всегда находились неподалёку, даже если они не принимали участия в мероприятии.

Важно понимать, что мероприятие не связано напрямую с одолжениями. Это деталь игрового процесса, а не «реального» мира в данной тематике. Вы проводите два, может, три мероприятия в своём загородном поместье в сезон — период, охватывающий не один месяц.

Визиты планируются, закупаются припасы, поместье приводится в порядок, затем прибывают гости и наслаждаются каким-то заметным мероприятием. Беседы начинаются за партией в боулз, затем компания переходит в гостиную и усаживается за обеденный стол. После нескольких дней пребывания ваши гости неспешно уезжают в удобное для себя время.

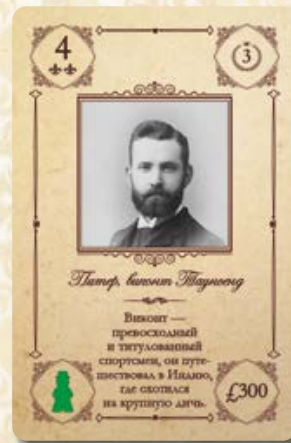
Ни один фунт ещё не сменил владельца, новые знакомства ещё не завязаны, местное общество пока не изменило своего мнения о вашей семье — ведь оно ещё ничего не знает. Резкое «Прочь из моего дома» хоть и возможно, но крайне маловероятно. Но слухи о нескольких днях визита и отдельных мероприятиях (например, организованных вами) понемногу начинают распространяться. И вот лишь спустя несколько недель после визита начинают проявляться результаты вашей попытки завоевать внимание высшего света:

- ▶ *Наша экономка, беседуя на рынке с горничной леди Йорк, с гордостью упомянула имя знатного гостя из Лондона, а та принесла эту новость своей виконтессе.*
- ▶ *Леди Кавендиш узнала, что старшая сестра её дорогой подруги, которая приезжала в гости, будет в городе, и она тут же тишет обеим леди, приглашая их сыграть в казино в гостиной.*
- ▶ *Полагаясь на слова о беспокойной обстановке за рубежом, которые шепнул знакомый парламентарий, граф даёт своему банкиру указания, которые помогают ему обезопасить свои зарубежные инвестиции.*

Вот так и появляются одолжения.

## Время одолжений

Давайте внимательно рассмотрим три основных одолжения.



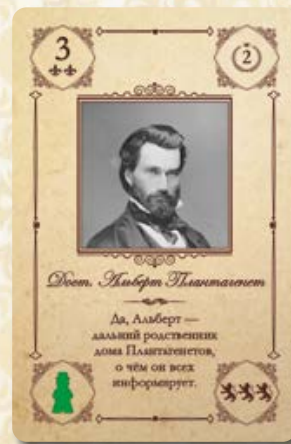
**Питер, виконт Таунсенд (£300).** У гостя, который оказывает финансовую услугу, обычно есть описание, в котором рассказывается о его частых путешествиях или связях в политических кругах (где законы и покровительство зачастую играют на руку аристократам).

Виконт Таунсенд, эксперт в коневодстве, посещает графа Асквита, чтобы посмотреть его коней. Виконт недолго гостит из-за неотложных дел в Лондоне и уезжает на третий день, после утренней охоты с

гончими. Во время визита граф узнаёт, что урожай чая в Индии выдался бедным, и несколькими днями позднее его банкир вложил деньги в чайные фьючерсы.

**Майор Энтони Коул и достопочтенный Альберт Плантагенет (оба с 3-м уровнем престижа).** У гостя, который даёт одолжение в шагах по колесу репутации, или высокий престиж и надёжные связи, или личная впечатляющая история, которая благотворно отражается на репутации семьи. Возможно, это уважаемый военный, которого везде почитают, успешная женщина или человек благородного происхождения.

Полдень в гостиной Асквиты провели с Альбертом Плантагенетом и майором Энтони Коулом. В семье чтят военные традиции, и рассказы о героизме майора Коула на континенте интересны всем. Также все знают историю Плантагенетов (а если вы не знаете, Альберт расскажет вам).



Позднее на этой неделе, после отъезда гостей, слуги, выполняя поручения в городе, с восхищением подробно описывали впечатляющих гостей. Это дошло и до камердинера виконта Понсонби, который обсудил (не без зависти) гостей с друзьями. Молва распространялась далее. Люди, кто с восхищением, а кто с завистью, осознавали, что у Асквитов дела идут более чем отлично.

**Достопочтенная Реджина Уошборн (1-й уровень престижа, влиятельный гость).** У гостя, дающего одолжение в приглашениях, обычно различные связи.

После визита в поместье Асквитов и посещения их английского сада Реджина Уошборн вернулась домой и в беседе с матерью буквально бредила изысканным великолепием наперстянок графини. Виконтесса Хэмптон (её мать) попросила Реджину взять с собой подругу, леди Саффолк, посмотреть на них, так как та — большая любительница разнообразных цветов. В следующем месяце на балу Реджина встретила



с леди Саффолк, и они обе согласились, что последняя просто обязана увидеть сад. Через пару дней Реджина отправила письмо леди Асквит. Вот и завязалось новое знакомство. В «Обольщении» вы включаетесь в благородную часть жизни Англии XIX века. Улучшение вашего загородного поместья, ухаживание за Фэйрчайлдами и восстановление репутации вашей семьи раскрываются постепенно, тематически и исторически.



## Часто задаваемые вопросы

**Как мне использовать КЦ?**

См. с. 6 этого буклета.

**Где мне найти значение иконок на шкале раундов?**

См. с. 6 этого буклета (справа).

**Где находится описание особых способностей экономки, лакея и помощника дворецкого?**

См. с. 9 этого буклета (вверху слева).

**Где находится объяснение различных одолжений (шаги по колесу репутации, приглашение, выпроваживание)?**

См. с. 9 и 10 этого буклета.

**Как работают комбинированные жетоны и жетоны апартаментов?**

См. с. 12 этого буклета (слева).

**Как обновить строительный рынок?**

См. с. 12 этого буклета (внизу справа).

**Где найти правила финального подсчёта ПО?**

См. с. 15 этого буклета.