



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## OBSESSION (1–4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Du entwickelst dein Landgut über 4 Perioden, steigert dein Ansehen, gewinnst neue Adelskarten, stellst Bedienstete ein und wirst um die Fairchild-Geschwister.

Die meisten SP nach der Schlusswertung gewinnen. SP erhältst Du durch Ausbauplättchen, Adelskarten, Zielkarten, Ansehen, Bedienstete, Wohlstand und SP-Karten.

### SPIELAUFBAU

- Siehe Seiten 3–5 der Anleitung.
- **Standardpartie:** 16 Runden | 4 Perioden | je 3 Aktivitätsrunden + 1 Werbrundung | 5 Zielkarten beim Start | regulär 3 Zielkarten am Spielende.
- **Erweiterte Partie:** 20 Runden | 4 Perioden | zusätzliche Ereignisse Dorffest und Zielkarten ziehen | zusätzlicher Ansehenszähler 7/8 | 4 Zielkarten beim Start | regulär 4 Zielkarten am Spielende.
- **Familienboni:**
- **Asquith:** 1 zusätzliches Familienmitglied.
- **Cavendish:** Start auf Position 4 des Ansehen-Rads.
- **Ponsonby:** Start mit £300.
- **York:** Start mit 2 Lakaien.
- **Startbedienstete:** Butler, Hauswirtschafterin, Kammerdiener, Zofe, Lakai.
- **Start-Adelsdeck:** Familienkarten + 2 zufällige Startgäste.
- **Start-Handwerksmarkt:** Nur Plättchen mit Prestigewert 1–3 sowie Garderobenzimmer, Scheune, Anrichtezimmer und Bedienstetenzimmer. Nach PSN von links nach rechts auslegen; Duplikate stapeln.

*Aufbau-Details ohne spätere Regelwirkung sind nicht Teil deiner Spielhilfe.*

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktive Hand:** Adelskarten, die Du aktuell zu Aktivitäten einladen darfst.
- **Ablagestapel:** Adelskarten, die erst nach dem Passen wieder verfügbar werden.
- **Adelskarten:** Familienmitglieder, Gäste und Fairchilds. Sie geben Gästeanforderungen, Bedienstetenbedarf, Gefälligkeiten und teils SP vor.
- **Ansehen:** Besteht aus Ansehensstufe und Position auf dem Ansehen-Rad. Zu Beginn von Schritt [ 03 ] prüfst Du damit Prestigewerte von Plättchen und Gästen.
- **Ausbauplättchen:** Räume oder Außenbereiche deines Landguts. Sie bestimmen Aktivität, Gäste, Bedienstete, Gefälligkeiten und SP.
- **Bedienstete:** Können verfügbar, genutzt oder im Bedienstetenzimmer sein.
- **Gefälligkeiten:** Vorteile aus Plättchen und Adelskarten: Geld, Ansehen, Einladungen, Verabschieden, SP-Karten, Tratsch.
- **Landgut-Planer:** Ablage deiner Plättchen nach Kategorien; diese Kategorien werden beim Werben gewertet.
- **Prestigewert:** Zahl auf Plättchen und Gästen. Dein Ansehen zu Beginn von Schritt [ 03 ] muss mindestens so hoch sein, außer es ist Feiertag.

- **Periode:** Mehrere Aktivitätsrunden, gefolgt von 1 Werbrundung.
- **SP-Karte:** Gibt entweder SP am Spielende oder eine Gefälligkeit, falls Du sie vorher nutzt. Nutzt Du die Gefälligkeit, verzichtest Du auf die SP.

### SPIELABLAUF

#### [ 00 ] BEGINN EINER PERIODE

- **Offenes Werben:** Deckt zu Beginn jeder Periode 1 Interessenkarte auf.
- **Interessenkarte:** Zeigt 1 Kategorie des Landgut-Planers: Herrenhaus, Dienst, Anwesen, Prestige oder Sport.
- **Werbrundungsvarianten:** Standard ist offenes Werben. Varianten: verborgenes Werben oder variables Werben
- **Verborgenes Werben:** Interessenkarte erst am Ende der Periode aufdecken.
- **Variables Werben:** Kategorie durch Würfeln bestimmen.
- **Startfamilie:** Die Familie mit der lilafarbenen Spielfigur beginnt jede Runde der aktuellen Periode.
- **Zugreihenfolge:** Danach im Uhrzeigersinn.
- **Lilafarbenes Feld:** Jede Familie führt der Reihe nach entweder 1 normalen Zug aus oder passt.
- **Rundende:** Haben alle Familien eine Aktivität ausgeführt oder gepasst, bewegt die weiße Spielfigur auf das nächste Feld der Rundenübersicht.
- **Periodende:** Nach jeder Werbrundung wird die lilafarbene Spielfigur gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben.
- **Reserve-Trigger:**
- Nach der 1. Werbrundung: Dienstplättchenreserve bilden.
- Nach der 2. Werbrundung: PW-1-Reserve bilden.

*Siehe [ 07.3 ] Marktreserven*

#### [ 01 ] BEDIENTESTE BEREIT MACHEN

*Im 1. Zug hast Du noch keine Bediensteten eingesetzt; überspringe diesen Schritt.*

- 01. Bedienstetenzimmer leeren:** Stelle alle Bediensteten aus dem Bedienstetenzimmer in verfügbare Bedienstete.
- 02. Genutzte Bedienstete ruhen:** Stelle alle Bediensteten aus Genutzte Bedienstete in das Bedienstetenzimmer.

*Bedienstete, die gerade erst ins Bedienstetenzimmer gestellt wurden, sind in diesem Zug nicht verfügbar.*

#### [ 02 ] EREIGNIS, MONUMENTE, BEDIENTETENSAAL

- **Rundenübersicht prüfen:** Befolge ggf. das Symbol des aktuellen Feldes

*siehe [ 02.1 ] Rundensymbole*

- **Monumente:** Erhalte sofort +1 Ansehen pro Monument in deinem Landgut-Planer.
- **Bedienstetensaal:** Du darfst 1 verfügbaren Bediensteten auf deinen Bedienstetensaal stellen. Wähle 1 andere Familie: Sie verliert 1 Ansehen. Du erhältst 1 Ansehen. Stelle den Bediensteten danach in Genutzte Bedienstete.

*Der Bedienstetensaal kann nur in Schritt [ 02 ] verwendet werden. Sobald [ 03 ] beginnt, ist es zu spät.*

#### [ 02.1 ] RUNDENSYMBOLS

- **Dorffest:** Hast Du das Arbeitszimmer umgedreht, erhältst Du in Schritt [ 02 ] +2 Ansehen und £300.
- **Werbrundung:** Keine Bediensteten bereit machen, keine Aktivität, kein Bedienstetensaal, kein Monument-Ansehen. Führe nur [ 11 ] Werben aus.
- **Zielkarten ziehen:** Ziehe in Schritt [ 02 ] 2 Zielkarten und behalte beide.
- **Handwerksmesse:** Du darfst in [ 07 ] beliebig viele Plättchen kaufen, die Du bezahlen kannst; auch aus Reserven.
- **Feiertag:** Dein Ansehen beschränkt in dieser Runde weder Plättchen noch Gäste. Behandle dein Ansehen dafür als maximal.
- **Auswertung:** Nach der letzten Werbrundung folgt [ 12 ] Spielende & Wertung.

#### [ 03 ] AKTIVITÄT AUSFÜHREN

- Wähle 1 Ausbauplättchen aus deinem Landgut-Planer. Lege es in den Bereich Aktivität deines Familientableaus.
- Das Plättchen gibt die Aktivität in weißer Schrift an.
- **Prestigewert prüfen:** Zu Beginn von [ 03 ] muss die höchste sichtbare Zahl deines Ansehen-Rads mindestens dem Prestigewert des Plättchens entsprechen.
- **Bedienstetenbedarf prüfen:** Der auf dem Plättchen abgebildete Bedienstete muss verfügbar sein oder durch Bediensteten-Ersatz, Bedienstetenzimmer oder Sonderaktion verfügbar gemacht werden.
- **Aktivität ankündigen:** Teile den anderen Familien mit, welche Aktivität Du veranstaltest.

*Relevant ist dein Ansehen zu Beginn von [ 03 ]. Sonderaktionen dürfen dein Ansehen später unter den Prestigewert senken. Feiertag: Ignoriere die Ansehensbeschränkung für das Plättchen.*

#### [ 03.1 ] BEDIENTESTE ANSTELLEN

- **Butlerzimmer:** Statt einer gesellschaftlichen Aktivität darfst Du das Butlerzimmer wählen.
- **Erforderlich:** Butler oder Butlergehilfe.
- **Anstellen:** Nimm 2 Bedienstete aus Bedienstete zur Anstellung. Erlaubt sind Kammerdiener, Zofen und Lakaien in beliebiger Kombination.
- **Nicht erlaubt:** Butlergehilfe (über Butlerzimmer) nehmen.
- **Abwerben:** Nutzt Du die Rückseite des Butlerzimmers, nimm 1 Kammerdiener, 1 Zofe oder 1 Lakai von einem beliebigen Ort auf dem Familientableau einer anderen Familie.
- **Nicht abwerbbar:** Butler, Butlergehilfe, Hauswirtschafterin.
- **Keine Gäste:** Das Butlerzimmer ist das einzige Aktivitätsplättchen ohne Adelskarten.
- **Einarbeitung:** Neu angestellte oder abgeworbene Bedienstete sowie der Butler/Butlergehilfe kommen zuerst in Genutzte Bedienstete.

*Neu angestellte oder abgeworbene Bedienstete sind nicht sofort verfügbar.*

#### [ 04 ] GÄSTE EINLADEN

- Das gewählte Plättchen gibt exakt vor, welche Anzahl und Art von Gästen eingeladen werden muss.
- **Gästearten:** Adel, Familie, Herren, Damen oder eine bestimmte Gästeart.
- Du musst die exakte Anforderung erfüllen. Sonst darfst Du die Aktivität nicht ausführen.
- Wähle Gäste nur aus deiner aktiven Hand.
- Karten im Ablagestapel sind nicht verfügbar, bis Du passt.
- **Prestigewert prüfen:** Zu Beginn von [ 03 ] muss dein Ansehen mindestens dem Prestigewert jedes eingeladenen Gastes entsprechen.
- **Familienmitglieder:** Dürfen an jeder Aktivität teilnehmen und gelten für diese Prüfung als Prestigewert 1.
- **Fairchilds:** Dürfen an jeder Aktivität teilnehmen und gelten für diese Prüfung als Prestigewert 1.
- **Bedienstetenbedarf prüfen:** Jeder auf einer eingeladenen Karte abgebildete Bedienstete muss verfügbar sein oder verfügbar gemacht werden können.
- Lege eingeladene Karten unter dein Familientableau.

*Feiertag: Ignoriere die Ansehensbeschränkung für Gäste. Gästearart und Anzahl bleiben unverändert verpflichtend.*

*Mittellose Gäste: Du darfst sie nur einladen, wenn Du ihre Kosten in [ 06 ] zahlen kannst. Geld aus derselben Aktivität und Sonderaktionen dürfen dafür genutzt werden.*

#### [ 05 ] DIENST LEISTEN

- Nimm alle erforderlichen Bediensteten aus verfügbare Bedienstete.
- Stelle sie auf das Ausbauplättchen und auf die eingeladenen Adelskarten.
- Alle Dienste sind obligatorisch.
- Ist ein erforderlicher Bediensteter nicht verfügbar und nicht beschaffbar, darfst Du die Aktivität nicht ausführen bzw. den betreffenden Gast nicht einladen.

*Die Ausnahmen durch Sonderaktionen und Bedienstetenzimmer gelten für alle vergleichbaren Situationen.*

#### [ 05.1 ] BEDIENTETEN-ERSATZ

- **Hauswirtschafterin:** Darf für eine Zofe einspringen, wenn keine Zofe verfügbar ist. Kein Dienstplättchen nötig.
- **Butlergehilfe:** Darf jederzeit Butler, Kammerdiener oder Lakai ersetzen, auch wenn der eigentliche Bedienstete verfügbar ist.
- **Anrichtezimmer:** Einziger Weg, einen Butlergehilfen zu erhalten. Beim Kauf: Butlergehilfe aus dem Vorrat in Genutzte Bedienstete legen.
- **Lakai + Garderobenzimmer:** Lakaien dürfen Kammerdiener ersetzen, wenn kein Kammerdiener verfügbar ist.
- **Garderobenzimmer:** Gibt keinen zusätzlichen Lakai; es verleiht nur die Ersatzfähigkeit.

## [ 06 ] GEFÄLLIGKEITEN ERHALTEN

**Gefälligkeiten** sind grundsätzlich obligatorisch. Ausnahme: **Verabschieden** ist optional.

- 01. Geld:** Addiere alle £ von Plättchen und **Adelskarten** und nimm Münzen aus der Bank.
- 02. Mittellose bezahlen:** Zahle ggf. £100 oder £200 für mittellose Gäste. Du darfst Geld aus dieser Aktivität verwenden.
- 03. Ansehen:** Addiere **Ansehen** von Plättchen und **Adelskarten** und bewege dein **Ansehen**-Rad entsprechend.
- 04. Einladungen / Verabschieden:** Ziehe Gäste oder verabschiede Gäste gemäß Symbolen.
- 05. Ungewöhnliche Gefälligkeiten:** Handle **SP-Karten**, **Tratsch** oder **Spezialauswahlen** ab.

### [ 06.1 ] ANSEHEN ÄNDERN

- **Ansehen erhalten:** Bewege deinen **Ansehensmarker** im Uhrzeigersinn.
- **Von 5 auf 1:** Erhöhe die **Ansehensstufe**, indem Du den Zähler drehst oder ersetzt.
- **Ansehen verlieren:** Bewege deinen **Ansehensmarker** gegen den Uhrzeigersinn.
- **Von 1 auf 5:** Senke die **Ansehensstufe**, indem Du den Zähler drehst oder ersetzt.
- **Minimum:** **Ansehen** kann nie unter Stufe 1, Position 1 fallen.
- **Vererbrerbonus:** Die junge Dame erhält ihren Bonus nur, wenn sie zusammen mit einem männlichen Prestigegast an einer Aktivität teilnimmt.

Würde dein **Ansehen** unter das Minimum fallen, setze es auf Stufe 1, Position 1. Du darfst trotzdem Gäste mit schlechtem Ruf einladen, falls die sonstigen Bedingungen erfüllt sind.

### [ 06.2 ] GÄSTE EINLADEN / VERABSCHIEDEN

- **Gelegenheitsgast:** Ziehe vom Gelegenheitsgast-Stapel.
- **Prestigegast:** Ziehe vom Prestigegast-Stapel.
- **Auswahl-Effekt:** Siehst Du mehrere Gäste an, behalte die angegebene Anzahl und lege abgelehnte Gäste unter den jeweiligen Stapel.
- **Neue Gäste:** Zeige sie den anderen Familien und nimm sie auf deine **aktive Hand**.
- **Verabschieden:** Optional. Entferne 1 erlaubten Gast aus deinem Adelsdeck.
- **Nicht verabschiedbar:** Familienmitglieder.
- **Nicht verabschiedbar:** Gäste, die an der aktuellen Aktivität teilgenommen haben.
- **Nur verabschiedbar:** Gäste aus aktiver Hand oder **Ablagestapel**.

### [ 06.3 ] UNGEWÖHNLICHE GEFÄLLIGKEITEN

- **Dame des Hauses:** Wähle 1 Option: 2 Gelegenheitsgäste **ansetzen** und 1 behalten –oder– 1 erlaubten Gast verabschieden.
- **SP-Karte:** Ziehe 1 **SP-Karte** von der Rundenübersicht und lege sie verdeckt neben dein Familientableau. Du darfst später ihre Gefälligkeit nutzen; dann zählt sie bei Spielende keine SP.
- **Tratsch / Angriff:** Wähle 1 andere Familie. Sie verliert das

angegebene **Ansehen**. Du erhältst dieses **Ansehen** nicht.  
→ **Selbstschädigender Tratsch:** Falls die Karte auch dein eigenes **Ansehen** senkt, handle diesen Verlust ebenfalls ab.

## [ 07 ] HANDWERKSMARKT

- Du darfst 1 **Ausbauplättchen** vom Handwerksmarkt kaufen.
- Kaufen ist optional.
- **Handwerksmesse:** Du darfst beliebig viele Plättchen kaufen, die Du bezahlen kannst.
- **Besitzgrenze:** Du darfst kein Plättchen kaufen, das Du bereits besitzt.
- **Kosten:** Preis des Marktfelds +/- Modifikator auf dem Plättchen.
- **Reserven:** Rabatte und Aufpreise gelten auch dort.
- **Prestigewert:** Du darfst Plättchen kaufen, deren **Prestigewert** höher ist als dein **Ansehen**.
- **Ablage:** Lege gekaufte Plättchen offen in die passende Kategorie deines **Landgut-Planers**.
- **Offen:** Die Rosenseite ist nicht sichtbar.
- **Bedienstetensaal / Monument:** Nimm 1 Erinnerungsmarker, falls Du noch keinen hast.
- **Nachfüllen nach 1 Kauf:** Schiebe verbleibende Plättchen nach links, ziehe 1 Plättchen und lege es rechts auf das freie Feld.
- **Nachfüllen nach mehreren Käufen:** Entferne erst alle gekauften Plättchen, schiebe dann nach links und fülle freie Felder mit neu gezogenen Plättchen in PSN-Reihenfolge.
- **Duplikate:** Staple sie auf das gleiche Plättchen im offenen Markt.
- **Duplikatkauf:** Kaufst Du 1 Plättchen eines Stapels, bleibt das andere verfügbar.
- **Markterneuerung:** Werden Duplikate entfernt, entferne den ganzen Stapel.
- **Leere Felder:** Kein offenes Marktfeld darf frei bleiben, außer es gibt keine Plättchen mehr.

### [ 07.1 ] PLÄTTCHENARTEN

- **Ausbauplättchen:** Für Aktivitäten. Nach 1. Nutzung auf Rosenseite drehen; danach normalerweise nie zurückdrehen.
- **Dienstplättchen:** Dauerhafte Vorteile. Bleiben permanent im Planer und werden nie entfernt.
- **Monumente:** Bleiben permanent im Planer. Geben in Schritt [ 02 ] später +1 **Ansehen** pro Monument.
- **Flügel-Plättchen:** Erlauben Gastübernachtungen und besondere **Gefälligkeiten**. Manche werden danach zu Monumenten.
- **Gästeflügel:** Ausnahme unter den Flügel-Plättchen; wird nicht wie Königinnen-Flügel oder Löwenherz-Flügel zu einem Monument.
- **Mischplättchen:** Haben 2 Kategorien und wechseln nach jeder Nutzung die Seite und Kategorie.

### [ 07.2 ] BESONDERE PLÄTTCHEN

- **Scheune:** Wenn Du in einer späteren Runde ein Anwesen-Plättchen spielst, erhältst Du in [ 06 ] +1 **Ansehen**.
- **Bedienstetensaal:** [ 02 ]. Nur in Schritt [ 02 ] nutzbar.
- **Arbeitszimmer:** Aktivität Dorffestplanung. Nach erfolgreicher Nutzung umdrehen. Bei jedem späteren Dorffest

- erhältst Du in [ 02 ] +2 **Ansehen** und £300.
- **Arbeitszimmer ungenutzt:** Kein Dorffest-Bonus; die SP auf der Vorderseite zählen dennoch bei Spielende.
- **Große Bibliothek Vorderseite:** Ziehe 1 Zielkarte vom Stapel. Sie zählt zusätzlich zur regulären Zielkartenanzahl.
- **Große Bibliothek Rückseite:** Ziehe 1 **SP-Karte**.
- **Mischplättchen:** Beim Kauf zählt die Vorderseite und deren Kategorie. Nach Nutzung drehen und in die neue Kategorie legen. Bei erneuter Nutzung wieder zurückdrehen.
- **Königinnen-Flügel:** Lade 1 Prestigegast aus deiner aktiven Hand ein. 1 Gefälligkeit dieses Gastes wird verdoppelt. Der Gast benötigt einen **Bediensteten**. Danach wird der Flügel zum Monument.
- **Löwenherz-Flügel:** Ziehe den obersten Prestigegast vom Stapel. Alle **Gefälligkeiten** dieses Gastes werden verdoppelt. Kein **Bediensteter** erforderlich. Danach wird der Flügel zum Monument und der Gast kommt auf deinen **Ablagestapel**.

### [ 07.3 ] MARKTRESERVEN

- **Dienstplättchenreserve:** Nach Ende der 1. Werbungsrunde bilden.
- **PW-1-Reserve:** Nach Ende der 2. Werbungsrunde bilden.
- **Reserve bilden:** Lege alle passenden Plättchen aus dem offenen Markt in die jeweilige Reserve.
- **Danach:** Schiebe verbleibende Markt-Plättchen nach links und fülle freie Felder auf.
- **Beim Auffüllen:** Gezogene Plättchen, die in eine bereits gebildete Reserve gehören, direkt in diese Reserve legen und weiterziehen.
- **Bei Markterneuerung:** Reserveregeln gelten ebenfalls.
- **Reservekauf:** Erlaubt und zählt als dein 1 Kauf.
- **Handwerksmesse:** Mehrere Reservekäufe erlaubt.

## [ 08 ] FAMILIENTABLEAU AUFRÄUMEN

- Stelle alle **Bediensteten**, die an der Aktivität beteiligt waren, in **Genutzte Bedienstete**.
- Lege das verwendete **Ausbauplättchen** zurück in deinen **Landgut-Planer**.
- **Erstnutzung:** Drehe das Plättchen auf die Rosenseite.
- **Bereits gedreht:** Nicht erneut drehen.
- **Mischplättchen:** Ausnahme; nach jeder Nutzung drehen und Kategorie wechseln.
- Lege alle **Adelskarten**, die an der Aktivität teilgenommen haben, offen auf deinen **Ablagestapel**.
- Dein Zug endet. Danach ist die nächste Familie im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## [ 09 ] PASSEN

Statt eines normalen Zuges darfst Du passen.

- **Schritt [ 02 ] gilt weiterhin:** Rundenereignisse, Monumente und Bedienstetensaal werden normal abgehandelt.
- **Bedienstete verfügbar machen:** Stelle alle deine Bediensteten in **Verfügbare Bedienstete**.
- **Adelsdeck auffrischen:** Nimm deinen **Ablagestapel** auf die Hand. Alle **Adelskarten** sind wieder verfügbar.
- **Wähle 1 Option:**

- 01. Pacht eintreiben:** Nimm £200 aus der Bank.

- 02. Pacht verzichten:** Erneure kostenlos den Handwerksmarkt.

- **Nach kostenloser Markterneuerung:** Du darfst sofort auf dem Handwerksmarkt einkaufen, wenn Du genug Geld hast.

*Kannst Du nach der Markterneuerung nichts kaufen, profitiert nur die nächste Familie in Zugreihenfolge vom neuen Markt.*

## [ 10 ] SONDERAKTIONEN

Sonderaktionen darfst Du während deines eigenen Zuges nutzen.

- **£100 leihen:** Jederzeit | beliebig oft | -2 **Ansehen** je £100.
- **1 Bediensteten verfügbar machen:** Jederzeit | beliebig oft | -3 **Ansehen** je Bediensteten. Stelle ihn in **Verfügbare Bedienstete**.
- **Handwerksmarkt erneuern:** 1x pro Zug | -4 **Ansehen**.

## HANDWERKSMARKT ERNEuern

- Entferne alle Plättchen vom offenen Markt.
- Plättchen in Reserven bleiben liegen.
- Ziehe neue Plättchen aus dem Beutel.
- Lege neue Plättchen nach PSN aus; niedrigste nach links.
- Staple Duplikate.
- Bereits gebildete Reserveregeln gelten.
- Es dürfen keine offenen Marktfelder frei bleiben.
- Lege die zu Beginn entfernten Plättchen erst nach dem Auffüllen zurück in den Beutel.

## [ 11 ] WERBEN

Werbungsrounden ersetzen normale Züge.

- **Standardpartie:** Werben in Runde 4, 8, 12 und 16.
- **Erweiterte Partie:** Werben in Runde 5, 10, 15 und 20.
- **Keine normale Aktivität:** Keine Bediensteten bereit machen, keine Aktivität, kein Bedienstetensaal, kein Monument-**Ansehen**.
- **Kategorie:** Die Interessenkarte der **Periode** bestimmt, welche Landgut-Kategorie gewertet wird.
- **Wertung:** Zählt die SP auf **Ausbauplättchen** in eurem Planer unter der gewerteten Kategorie.

### [ 11.1 ] ERSTE 3 WERBUNGSROUNDEN

- Die Familie mit der höchsten Summe in der gewerteten Kategorie gewinnt.
- Gewinner nimmt 1 Fairchild-Karte von der Rundenübersicht auf die **aktive Hand**.
- Gewinner darf dieses Fairchild-Mitglied in der nächsten **Periode** zu Aktivitäten einladen.
- Für Fairchilds gelten normale Gästeregeln, aber sie dürfen an jeder Aktivität teilnehmen und gelten für **Prestigewert**-Prüfungen als 1.
- Gewinner zieht außerdem 1 **SP-Karte**, sieht sie an und legt sie verdeckt neben sein Familientableau.
- Hat eine Familie bereits eine Fairchild-Karte von früher, legt sie diese vor dem neuen Fairchild-Besuch von aktiver Hand oder **Ablagestapel** zurück auf die Rundenübersicht.

## [ 11.2 ] LETZTE WERBUNGSRUNDE

- Zählt die SP auf [Ausbauplättchen](#) in euren Planern unter **allen aufgedeckten Kategorien**.
- Kommt eine Kategorie doppelt vor, zählt sie doppelt.
- Die Familie mit der höchsten Summe gewinnt.
- Gewinner erhält 1 Fairchild-Karte für die Auswertung am Spielende.
- Gewinner zieht 1 [SP-Karte](#).
- **Gleichstand:** Keine Fairchild-Karte. Alle am Gleichstand beteiligten Familien ziehen 1 [SP-Karte](#).

## [ 11.3 ] ZIELKARTEN NACH WERBEN

- Nach jeder Werbrundung legt jede Familie 1 Zielkarte ab.
- Mischt abgeworfene Zielkarten und legt sie unter den Zielkartenstapel auf dem Derbyshire-Tableau.

## [ 12 ] SPIELLENDE & WERTUNG

Nach der letzten Werbrundung stellt ihr den Rundenmarker auf die Hochzeitsglocken und wertet 7 Kategorien.

- 01. Ausbauplättchen:** Zähle alle SP auf [Ausbauplättchen](#) in deinem Planer, inklusive Monumente. Positive und negative SP zählen.
  - 02. Adelskarten:** Zähle alle SP in deinem Adelsdeck. Adelsdeck = [aktive Hand](#) + [Ablagestapel](#). Positive und negative SP zählen. Familienmitglieder geben normalerweise zusammen 8 SP. Fairchild-Karten in deinem Adelsdeck zählen bei dieser Kategorie mit.
  - 03. Zielkarten:** Zähle SP aller erfüllten Zielkarten. Nicht erfüllte Zielkarten geben keine SP. Zusätzliche Zielkarten zählen ebenfalls, falls erfüllt.
  - 04. Ansehen:** Werte deine angezeigte [Ansehensstufe](#).
- **Standardpartie:** Stufe 1: 1 SP | Stufe 2: 3 SP | Stufe 3: 6 SP | Stufe 4: 10 SP | Stufe 5: 15 SP | Stufe 6: 21 SP | Max.: 28 SP.
  - **Erweiterte Partie:** Stufe 1: 1 SP | Stufe 2: 3 SP | Stufe 3: 6 SP | Stufe 4: 10 SP | Stufe 5: 15 SP | Stufe 6: 21 SP | Stufe 7: 28 SP | Stufe 8: 36 SP | Max.: 45 SP.

- 01. Bedienstete:** 2 SP pro Bedienstetem auf deinem Familientableau. Art des Bediensteten ist egal.
- 02. Wohlstand:** 1 SP pro £200 auf deinem Familientableau. Restmünzen geben keine SP.
- 03. SP-Karten:** Decke deine [SP-Karten](#) auf und zähle ihre SP, sofern Du ihre Gefälligkeit nicht genutzt hast.

## GLEICHSTAND

- **1. Tiebreaker:** Am Gleichstand beteiligte Familie mit Fairchild-Karte im Adelsdeck gewinnt.
- **2. Tiebreaker:** Falls keine gleichstehende Familie eine Fairchild-Karte hat: höheres [Ansehen](#) gewinnt.
- **Weiterhin Gleichstand:** Sieg wird geteilt.

## [ 13 ] SOLOREGELN

### [ 13.1 ] SOLOAUFBAU

- Baue wie im Mehrpersonenspiel auf, aber als Standardpartie für 2 Familien.
- Du beginnst immer und hast die lilafarbene Spielfigur.
- Wähle ein beliebiges Familientableau.
- Wähle 1 konkurrierende Familie.
- Lege Solo-Würfel, Sologegner-Karte und Solo-Konkurrenzkarte bereit.
- Die Solo-Konkurrenzkarte zeigt Basis-SP und Werte für das Werben.
- Die Sologegner-Karte steuert die Marktkäufe der Konkurrenz.

### [ 13.2 ] SOLOZUG DER KONKURRENZ

Nach deinem Zug würfelst Du mit dem 20-seitigen Solo-Würfel.

- **Kein Monument im Markt:** Verwende die Spalte „Normaler Zug“.
- **Monument im Markt:** Verwende die Spalte „Monument-Zug“.
- **Mehrere Monumente:** Die Konkurrenz wählt das günstigste.
- Entferne das vom Würfel bestimmte Plättchen aus dem Spiel.
- Liegt auf dem bestimmten Feld kein Plättchen, entferne nichts.
- Schiebe danach alle Markt-Plättchen nach links.
- Ziehe 1 neues Plättchen und lege es auf das freie Feld ganz rechts.
- Fülle den Markt nach den normalen Marktregeln auf; gebildete Reserven gelten auch im Solo.
- **Duplikat gekauft:** Entferne nur 1 Plättchen.
- **Duplikate bei Markterneuerung entfernt:** Entferne beide Plättchen aus dem Spiel.
- **Wurf 20:** Erneure den Handwerksmarkt; die Konkurrenz tätigt keinen Kauf.

### [ 13.3 ] SOLO-WERBEN

- Vergleiche deine Werbungs-Summe mit dem Wert der Konkurrenzkarte für aktuelle [Periode](#) und Kategorie.
- **Du gewinnst:** Erhalte wie üblich 1 [SP-Karte](#) und 1 Fairchild-Karte.
- **Du verlierst:** Die Konkurrenz erhält die oberste [SP-Karte](#) verdeckt. Sie wird nicht angesehen und zählt am Spielende.

### [ 13.4 ] SOLO-WERTUNG & AUSNAHMEN

- Du wertest normal.
- Konkurrenz wertet Basis-SP + erhaltene [SP-Karten](#) + ggf. Fairchild-Karte / Monument-Variante.
- Höhere Punktzahl gewinnt.
- Bei Gleichstand gewinnst Du.
- **Butlerzimmer:** Du darfst Bedienstete anstellen, aber nicht abwerben.
- **Tratsch-Gäste:** Werden zu unerwünschten Gästen. Es findet kein Tratsch statt. Falls Du sie nicht vorher verab-

schiedest, wird ihre angegebene SP-Zahl am Spielende von deinen SP abgezogen.

- **Monument-Variante:** Addiere von der Konkurrenz weggekauften Monumente zu deren Basis-SP und [SP-Karten](#).