Вы средневековый врач, посещающий жителей королевства и старающийся заслужить славу лучшего лекаря! Вы даёте жителям особые зелья, которые подстёгивают их гуморы (четыре жидкости в теле человека, влияющие на его поведение) и заставляют проявлять предрасположенный темперамент. Чем же после этого закончатся встречи жителей друг с другом?

Вступление

Игра предусматривает два варианта — королевский и феодальный. Сначала мы опишем королевский вариант.

Освоив его, попробуйте силы в феодальном варианте. Его особенности приведены на с. 7.

Поиграть в одиночном режиме можно только по феодальному варианту (с. 8). Правила, различающиеся при разном числе игроков, выделены красным.

Типы темперамента, связанные с четырьмя гуморами



Холерик. Повышенное количество жёлтой жёлчи делает жителя напористым.
Рыцарь, дворянин или чародей побеждает во встрече благодаря холерическому напору.



Сангвиник. Повышенное количество крови делает жителя дружелюбным.
Бард, дворянин или крестьянин побеждает во встрече благодаря сангвиническому дружелюбию.



Меланхолик. Повышенное количество чёрной жёлчи делает жителя угрюмым.
Бард, монахиня или чародей либо побеждает во встрече благодаря взаимовыручке, либо уходит в одиночестве.



Флегматик. Повышенное количество флегмы делает жителя терпеливым.
Рыцарь, монахиня или крестьянин побеждает во встрече, терпеливо дожидаясь любого исхода.

Состав игры

36 карт встреч
(включая 6 встреч со зверями)



12 карт целей
(королевства/феода)

Карта одиночного режима



6 памяток

6 планшетов
(королевства/феода)



6 жетонов групп



6 мешочков для зелий
(по 1 каждого из 6 цветов)



5 маркеров встреч

24 жетона целей
(по 4 каждого из 6 цветов)





120 зелий
(по 20 каждого из 6 цветов, по 5 каждого типа в одном цвете)

Жители королевства

Дворянин *Рыцарь* *Крестьянин*



Монахиня *Бард* *Чародей*



Создатели игры
Разработчик, художественный руководитель: Чарли Мак-Кэррон.
Художник: Ширли Гонг.
Графический дизайн: Адам Реберг.
Особая благодарность всем, кто поддержал игру на Kickstarter.

crowdgames.ru

Русское издание игры
Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Александр Ляпустин.
Выпускающий редактор: Александр Петрунин.
Редактор: Сергей Капрарь.
Переводчик и корректор: Полина Ли.
Верстальщик: Рафаэль Пилоян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru.
Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

В игре есть два варианта. Выберите один из них.

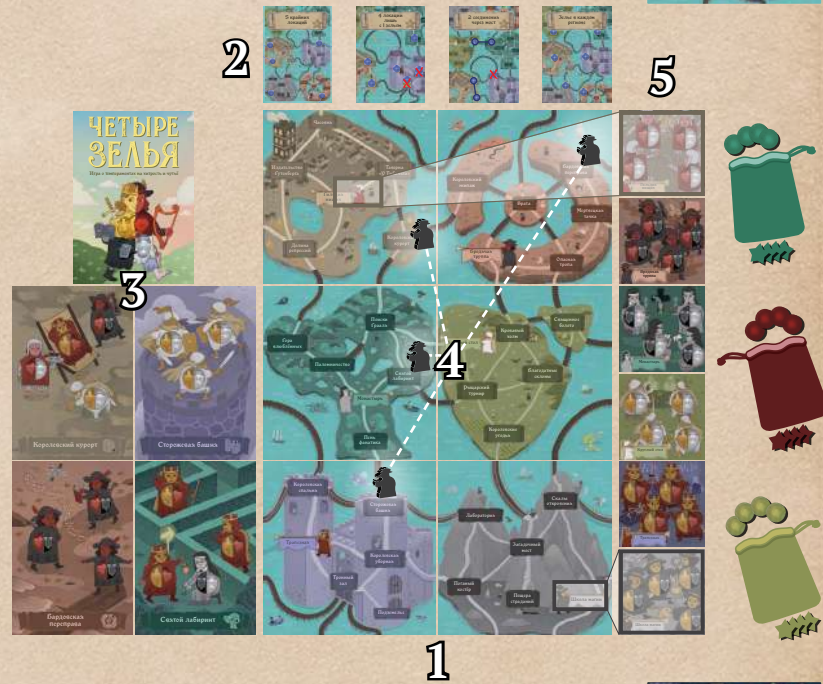
Подготовка. Королевский вариант

В королевском варианте используется общая игровая область. Оставьте свой след в истории королевства и заслужите славу лучшего лекаря.



1. Случайным образом выложите 6 планшетов королевства в виде прямоугольника 2 × 3. На каждом планшете показан свой регион королевства.
2. Перемешайте карты целей и поместите 4 из них стороной с королевством вверх рядом с планшетами.
3. Перемешайте колоду из 36 карт встреч. Возьмите 4 карты (или 5 карт в партии с 5—6 игроками) и поместите их лицевой стороной вверх рядом с планшетами королевства, как показано на рисунке.
4. Поместите маркеры встреч на планшеты, отмечая локации, указанные на картах встреч.
5. Выложите жетоны групп в один ряд в порядке, соответствующем планшетам королевства.
6. Каждый игрок берёт памятку и все компоненты одного выбранного цвета: мешочек с 20 зельями и 4 жетона целей.
7. Каждый игрок случайным образом берёт 4 зелья из личного мешочка. Он держит их в руке или кладёт перед собой лицевой стороной вниз, не показывая соперникам.
8. Участник с самым холерическим настроем (самый активный) становится первым игроком.





Подготовка. Феодальный вариант

В феодальном варианте у каждого игрока отдельный планшет. Оставьте свой след в сердцах жителей феода и заслужите славу лучшего лекаря.



1. Каждый игрок получает планшет феода (он напечатан на обороте планшета королевства).
2. Перемешайте карты целей и поместите 4 из них стороной с феодом вверх в центр стола.
3. Перемешайте колоду из 36 карт встреч. Возьмите 4 карты (или 5 карт в партии с 5—6 игроками) и поместите их лицевой стороной вверх в центр стола.
4. Перемешайте 6 жетонов групп и случайным образом выложите их так, как показано на рисунке.
5. Пройдите этапы подготовки 6—8 из королевского варианта выше. Прочтите особые правила феодального варианта на с. 7.













Процесс игры

Игроки — средневековые врачи. Они дают жителям с карт встреч зелья, проявляющие их темперамент. Победив во встрече, игрок перемещает своё зелье с карты этой встречи на планшет. Там оно поможет игроку достичь победных целей. Тот, кто достигнет больше целей, победит в игре.

Партия длится несколько раундов, каждый из которых разделён на 3 фазы:

1. Посещение жителей.
2. Использование зелий.
3. Завершение раунда.

1. Посещение жителей (или зверей)

Первый игрок ходит первым в начальном раунде. Во всех последующих раундах первый ход делает игрок, сидящий слева от того, кто посещал жителя или зверя последним.

Ваш ход

Поместите 1 зелье из руки лицевой стороной вниз на жителя или зверя на любой карте встречи или жетоне группы в игре. Тип вашего зелья неизвестен соперникам.

Условия размещения зелий

- Зелье должно совпадать с одним из темпераментов жителя или зверя.
- На каждого жителя или зверя можно поместить только 1 зелье.
- У карт встреч нет ограничений на число зелий одного игрока, однако на каждый жетон группы каждый игрок может поместить только 1 своё зелье (или 2 зелья в партии с 2 игроками).

Выложив зелье, возьмите новое из личного мешочка, чтобы у вас в руке вновь стало 4 зелья (если возможно).

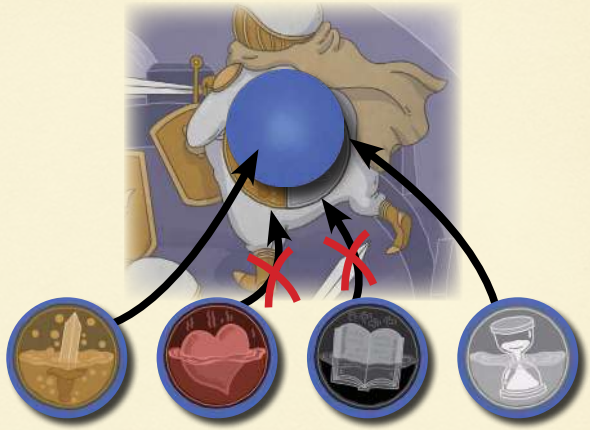
Особые случаи

Сброс зелий из руки. Если в руке игрока 4 одинаковых зелья, он может вернуть их все в мешочек и взять из него 4 новых (1 раз за ход).

Пропуск хода. Если игрок не может или не хочет поместить зелье на жителя или зверя, он вправе спасовать. Если все игроки спасовали друг за другом, фаза посещения жителей тут же завершается.

Игроки по часовой стрелке делают ходы, пока целиком не заполнят зельями 2 карты встреч (или 3 карты встреч в партии с 5–6 игроками). Перейдите к фазе использования зелий.

Пример посещения жителя



Холерик (меч) *Сангвиник (сердце)* *Меланхолик (книга)* *Флегматик (песочные часы)*

Чтобы разместить зелье лицевой стороной вниз на рыцаре с карты встречи или жетона группы, это зелье должно быть холерическим или флегматическим.

***Примечание.** Подсказкой остальным о том, что вы выложили холерическое или флегматическое зелье, служат 2 цвета в изображении рыцаря.*

Пример заполнения 2 карт встреч



В партии на 1—4 игроков фаза посещения жителей закончится, когда заполнятся 2 встречи.



Блеф и обсуждения

Мы горячо советуем общаться во время игры. Вы можете говорить, какие зелья выложили (честно или нет), и спрашивать соперников, что выложили они. Так как зелья размещаются лицевой стороной вниз, их тип — скрытая информация. Никогда не переворачивайте зелья в фазе 1. Во время обсуждений налаживайте контакты и укрепляйте доверие, собирайте информацию и блефуйте, чтобы победить.

2. Использование зелий

Переверните все зелья лицевой стороной вверх на первой карте встречи и определите победившее(-ие) зелье(-я) по «Принципам темперамента». Затем сделайте то же самое для следующих карт встреч (слева направо и сверху вниз).

Единственный холерик побеждает во встрече.
Если на карте встречи 2 или больше холерика, они не побеждают.

Чем больше мечей, тем вероятнее драка.

Два или больше сангвиника побеждают вместе во встрече (если не победил холерик).
Если на карте встречи всего 1 сангвиник, он не побеждает.

Долгая дружба начинается с сердечной беседы.

Два меланхолика побеждают вместе, или единственный меланхолик уходит (если ни холерик, ни сангвиники не победили).
Если меланхоликов 3 или больше, они не побеждают.

Бери книгу и надейся, что её будет с кем почитать...

Единственный меланхолик уходит

Единственный меланхолик не побеждает, но переносится в соседнюю локацию на планшетах королевства (относительно локации текущей встречи) лицевой стороной вниз.

...И всё же ты не одинок, пока читаешь хорошую книгу.

Все флегматики побеждают вместе, это награда за их терпение (если ни холерик, ни сангвиники, ни меланхолики не победили).

Жизнь похожа на песочные часы. Всё делается яснее, когда не остаётся песчинок.

Победа на карте встречи (см. примеры на с. 5)

Определив победившее(-ие) зелье(-я) на карте встречи, немедленно перенесите его (их) лицевой стороной вниз в локацию на планшете королевства, соответствующую этой карте встречи.

Использовав зелья на всех картах встреч, перейдите к фазе завершения раунда.



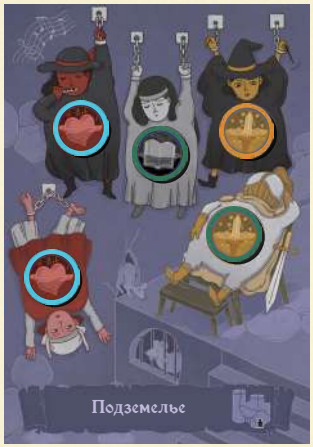
Примечание. *Зелья на жетонах групп не используются в фазе 2. См. «Завершение раунда» ниже.*

3. Завершение раунда

1. Проверьте, были ли достигнуты новые цели, и используйте за каждую такую цель 1 жетон группы, как описано на с. 6.
2. Все зелья, не победившие и не ушедшие с карт встреч и использованных жетонов групп, возвращаются в мешочки своих владельцев. Может произойти так, что на карте встречи или используемом жетоне группы не окажется победивших зелий или вообще не будет зелий.
3. Перед началом нового раунда проверьте, выполнилось ли какое-либо условие окончания игры (см. с. 6). Если нет, сбросьте все карты встреч и выложите из колоды новые, чтобы подготовиться к следующему раунду. Переложите маркеры встреч на планшетах королевства в соответствии с новыми картами.

Пройдя эти этапы завершения раунда, начните новый раунд с фазы посещения жителей.

Примеры побед во встречах





2 холерика не побеждают. 2 сангвиника побеждают. Верните холерические и меланхолическое зелья в мешочки их владельцев.





2 меланхолика побеждают. Верните флегматическое зелье в мешочек владельца.





Единственный меланхолик уходит в соседнюю локацию на планшетах по выбору игрока. Оставшиеся флегматики побеждают.





Единственный холерик побеждает. Верните все остальные зелья в мешочки владельцев.

Примечание. *В каждой локации на планшете королевства может находиться несколько зелий. Присутствие зелья в локации не запрещает добавление в неё нового зелья. Кладите победившее(–ие) зелье(–я) на планшет королевства лицевой стороной вниз, пусть даже в примерах они лежат лицевой стороной вверх.*

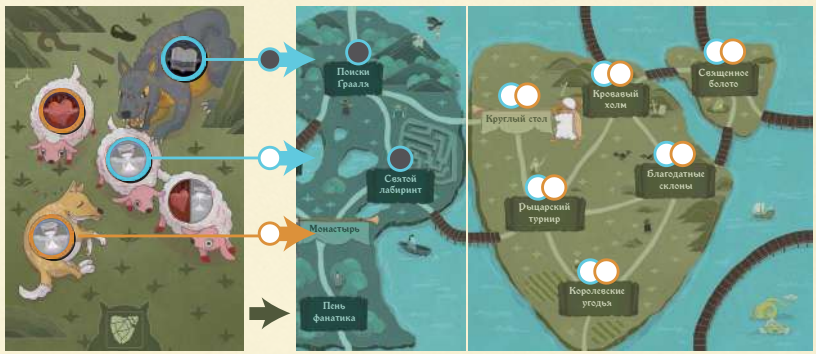
Пример победы во встрече со зверями

Особый случай — встреча со зверями

Встреча со зверями — это карта встречи с животными вместо жителей. У такой встречи нет локации на планшете королевства, зато на ней схематически изображён определённый регион. Используйте зелья по обычным «Принципам темперамента». Каждый игрок перемещает все свои победившие зелья с карты встречи со зверями в одну любую локацию указанного региона королевства (разные игроки могут выбрать разную локацию на соответствующем планшете). *Звери встречаются повсюду!*

Единственный меланхолик уходит

Если игрок уходит из встречи со зверями, он помещает своё зелье в соседнюю локацию с указанным регионом королевства, связанную с ним 1 дорогой или мостом.



Единственное сангвиническое зелье не побеждает и возвращается в мешочек. Единственный меланхолик уходит в любую соседнюю локацию, соединённую с указанным регионом королевства. Оставшиеся флегматики побеждают и выбирают любую локацию в указанном регионе (разные игроки могут выбрать разную локацию).

Достижение целей и жетоны групп

В фазе завершения раунда игроки достигают новых целей, если их зелья выполняют требования карт целей. Помещайте свой жетон цели на карту цели, требования которой вы выполнили. На картах целей указаны минимально необходимые требования (например, вы достигнете цели «4 зелья в регионе», разместив в нём 5 зелий.)

Каждый игрок может достичь каждой из целей только 1 раз, но одной и той же цели могут достичь несколько игроков. Достигнутая цель остаётся таковой, даже если текущая ситуация на планшетах королевства больше не соответствует её требованиям.

Использование зелий на жетоне группы

За каждый жетон цели, добавленный на карты целей в этом раунде, используйте по порядку по 1 жетону группы (сверху вниз или слева направо).

Переверните зелья на жетоне группы и примените «Принципы темперамента». Переместите победившее(–ие) зелье(–я) с жетона в соответствующую ему локацию лицевой стороной вниз на планшете королевства и уберите этот использованный жетон группы из игры.

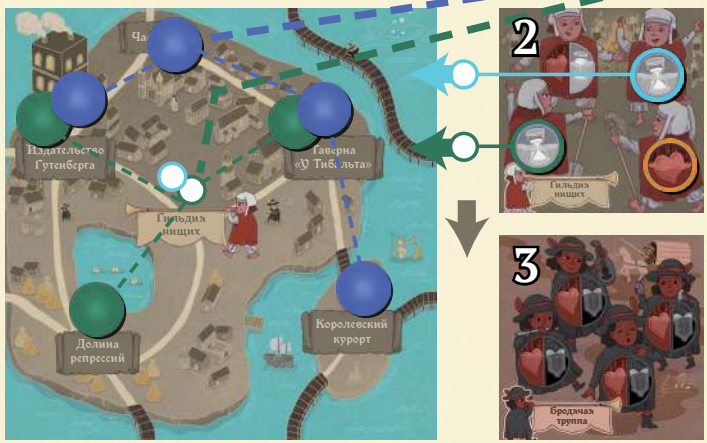
После использования жетонов групп начинайте заново фазу завершения раунда, так как это использование могло повлиять на достижение новых целей.

Пример карты цели



Пример достижения целей и использования жетонов групп

1. *Синий игрок достиг 1-й цели в игре (соединены 4 локации). В фазе завершения раунда используется 1-й жетон группы, в данном случае это «Гильдия нищих».*
2. *Игроки применяют «Принципы темперамента» к «Гильдии нищих». Единственный сангвиник не побеждает и возвращается в мешочек. Два флегматика побеждают и переносятся в локацию «Гильдия нищих» на планшете королевства.*
3. *По итогам этапа 2 Зелёный игрок тоже достигает цели (соединяет 4 локации). Начните новую фазу завершения раунда и используйте «Бродячую труппу», пусть даже на ней нет зелий.*



Примечание. *На жетонах групп изображены жители одного типа, а локации жетонов расположены на стратегических перекрёстках, занятие которых игроки могут спланировать заранее. Жетоны групп используются только при достижении целей, поэтому можно упустить момент размещения на них зелий. Использование всех жетонов групп — частая причина окончания игры, поэтому можете считать их своеобразным таймером партии.*

Напоминание. *Каждый игрок может поместить на каждый жетон группы только 1 зелье (или 2 зелья в партии на двоих).*

Условия окончания игры

Партия заканчивается при выполнении одного из условий:

- Использованы все жетоны групп (самый частый случай).
- Игрок(и) начал(и) бы новый раунд с менее чем 4 зельями в руке.
- В колоде встреч недостаточно карт, чтобы подготовиться к новому раунду.

Победитель — игрок, который достиг наибольшего числа целей.

Разрешение ничьей

Ничья по наибольшему числу целей разрешается в пользу претендента, у которого больше зелий на планшетах королевства. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством определённых зелий на планшетах в следующем приоритете: холерики → сангвиники → меланхолики. Если ничья не разрешилась, ваш флегматичный дух побуждает вас смириться с таким результатом.

— ***Можно ли мысленно замыкать противоположные края королевства или феода для достижения «соединительных» целей?***
— Конечно нет. Земля же плоская.
— ***Если использование карты встречи или жетона группы приводит к достижению цели, я сразу кладу свой жетон на эту цель?***
— Нет. Ждите этапа 1 фазы завершения раунда. Достигнутые цели могут перестать быть таковыми к концу раунда.
— ***Что делать с перевёрнутым зельем, которое выложили не по правилам?***
— Оно не может победить, и во время использования зелий оно возвращается в мешочек владельца. Сознательное нарушение правил размещения зелий считается жульничеством и не соответствует духу игры.

Феодальный вариант. Различия в правилах

1. В этом варианте становится важен тип жителя (дворянин, рыцарь, чародей, крестьянин, бард, монахиня), на котором лежит победившее зелье. Перенесите ваше(–и) победившее(–ие) зелье(–я) на жителя(–ей) того же типа на вашем планшете феода лицевой стороной вниз. Например, если ваше победившее зелье лежит на дворянине, поместите его на любого дворянина в своём феоде. На лодку можно поместить любого жителя.

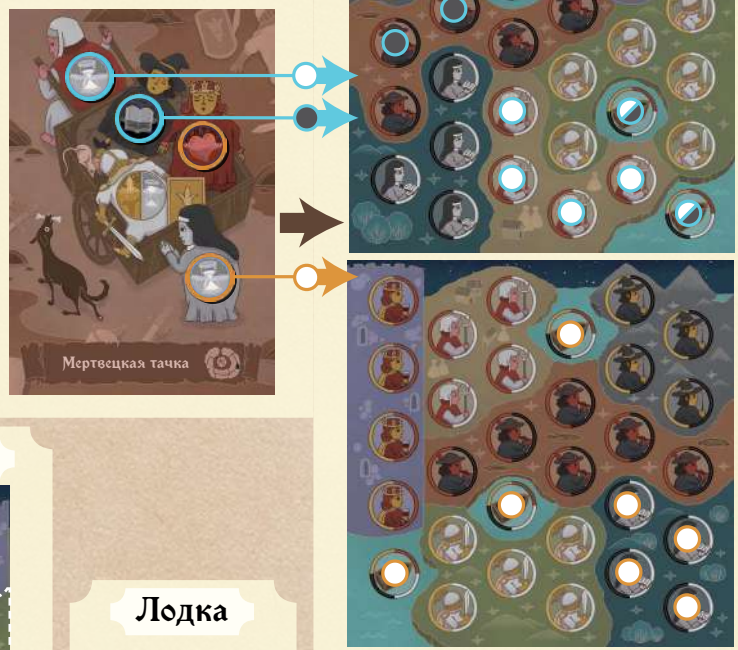


Дворянин *Рыцарь* *Чародей* *Крестьянин* *Бард* *Монахиня*

2. Единственный меланхолик уходит на планшет феода своего владельца лицевой стороной вниз, на соседнюю клетку от жителей соответствующего типа (или на лодку).
3. Так как во встречах со зверями нет жителей, цвет фона карты встречи определяет, куда в вашем феоде можно поместить победившее зелье.

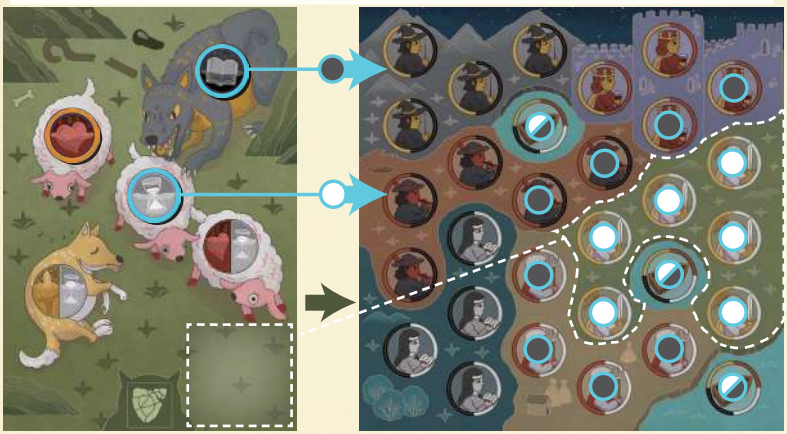
Пример посещения жителей (феодальный вариант)

1, 2



Единственный меланхолик уходит на любую соседнюю с чародеями клетку или на лодку. Синий игрок помещает флегматическое зелье на любого крестьянина или на лодку. Жёлтый игрок помещает своё флегматическое зелье на монахиню или лодку.

Пример встречи со зверями (феодальный вариант)



3 *Единственный меланхолик уходит на любую клетку, соседнюю с травяной областью, или на лодку. Победившего флегматика необходимо поместить на любую клетку травяной области или на лодку.*

Лодка



На лодку можно поместить зелье любого типа.

Одиночный режим (только феодальный вариант)

Феод наводнили врачи-конкуренты. Достигните целей, прежде чем они захватят ваш планшет и посрамят вашу славу лучшего лекаря.

Одиночный режим совместим лишь с феодальным вариантом. Вы играете без жетонов групп. Достигните 2—4 целей, чтобы отстоять славу лучшего лекаря. Если вы не сможете достичь 2 целей, победят врачи-конкуренты. Вы будете сами решать, где разместить зелья конкурентов, но они будут стараться следовать за вами по пятам.

Подготовка к одиночной игре

1. Подготовьтесь к игре по феодальному варианту, взяв для себя планшет феода и компоненты одного цвета. Не берите жетоны групп.
2. Найдите карту одиночного режима и выложите на неё зелья конкурентов из мешочка другого цвета в виде таблицы 2 × 4. Зелья в первой колонке таблицы должны лежать лицевой стороной вверх, а во второй — лицевой стороной вниз.

Процесс одиночной игры

Делая ход, вы посещаете жителей — выкладываете зелье из руки на жителя (или зверя) на карте встречи. Тип размещаемого зелья определяет ряд в таблице зелий конкурентов, а карта встречи — встречу, на которую конкуренты захотят последовать за вами.

Правила размещения зелий конкурентов

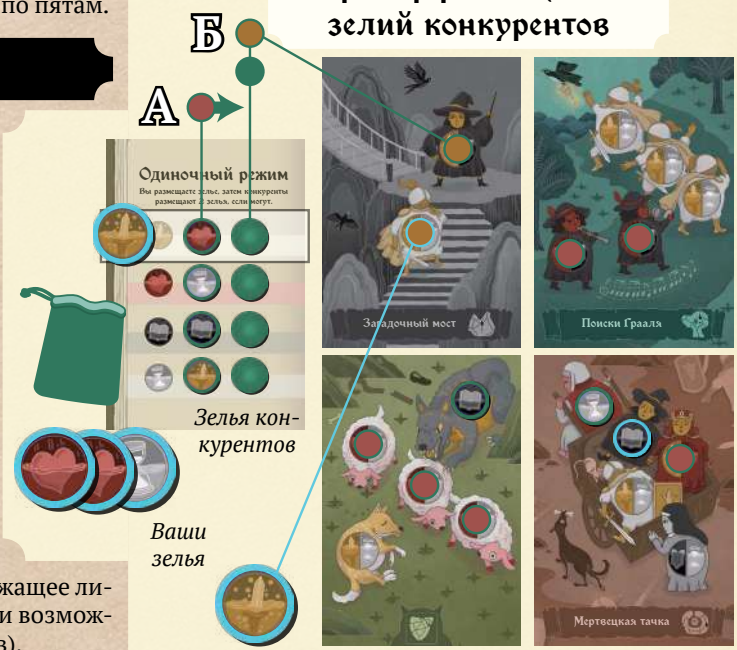
А. Возьмите из соответствующего ряда таблицы конкурентов зелье, лежащее лицевой стороной вверх, и поместите его на любую карту встречи, если возможно (не смотрите лежащее лицевой стороной вниз зелье конкурентов).

Б. Переверните лежащее лицевой стороной вниз зелье конкурентов. Если возможно, поместите его на ту же карту встречи, куда вы поместили своё зелье, но только если вы не поместили на неё первое зелье конкурентов (в таком случае поместите второе зелье конкурентов на другую карту).

Если разместить зелье конкурентов, не нарушая правил, невозможно, то вместо этого верните его в мешочек.

Перед следующим ходом возьмите из мешочка 2 новых зелья конкурентов и пополните таблицу 1 зельем лицевой стороной вверх и 1 зельем лицевой стороной вниз.

Пример размещения зелий конкурентов



Вы поместили своё холерическое зелье на рыцаря с карты «Загадочный мост». Выбрав соответствующий этому зелью ряд таблицы (с символом холерика), вы сначала помещаете лежащее лицевой стороной вверх сангвиническое зелье конкурентов на любого барда, дворянина, крестьянина или овцу. Затем, поскольку конкуренты не последовали за вами своим первым зельем, вы должны поместить лежащее лицевой стороной вниз зелье конкурентов (холерическое) на «Загадочный мост», если это возможно.

Использование зелий

Раунд заканчивается при заполнении 2 карт встреч. Поочерёдно используйте зелья на всех картах встреч по «Принципам темперамента». Если на карте побеждает(–ют) зелье(–я) конкурентов, немедленно перенесите зелье(–я) конкурентов в свой феод по обычными правилам размещения зелий в феоде (на жителя соответствующего типа или на лодку). То же касается и единственных меланхоликов конкурентов. Если зелье конкурентов не победило, верните его в мешочек конкурентов. Зелья конкурентов в вашем феоде мешают вам достичь целей.

Условия окончания игры

Игра заканчивается, если:

- В колоде встреч недостаточно карт для подготовки к новому раунду.
- Вы не смогли пополнить руку до 4 зелий.
- Вы не смогли пополнить зелья конкурентов на карте одиночного режима.

Ваш счёт зависит от числа достигнутых целей.

0—1: вы проигрываете, и конкуренты обидно высмеивают вас.

2: вы успешно создаёте передовые зелья.

3: ваши постоянные пациенты прогоняют некомпетентных конкурентов.

4: жители феода благоговейно склоняются перед вашими умениями.