

ДЕЛЮКС ВИДАННЯ

ЧОТИРИ ТЕМПЕРАМЕНТИ

ГАРМОНІЯ ГЛУЗДУ Й ВІДВАГИ

1-6 гравців

45 хвилин

10+ вік

Ви — середньовічний ескулап, що змагається за славу найкращого лікаря в королівстві. Ваші «еліксири темпераменту», створені на основі теорії основних тілесних рідин, допомагають схилити підданих на ваш бік. «Трактат про темпераменти» окреслює правила, згідно з якими королівські піддані розв'язують усі свої суперечки.

Починаємо гру

«Чотири темпераменти» можна грати на королівський лад або на феодальний лад. Ці правила найперше написані для королівського ладу. Коли ви повністю опануєте королівський лад, гра на феодальний лад по-новому випробує вашу ігрову майстерність — нові виверти правил детально описані на стор. 7.
Одиночна гра можлива лише на феодальний лад (стор. 8).
Правила, що залежать від кількості гравців, виділено червоним.

Відео про гру доступне за посиланням:
games7days.com/video/four_humors

Еліксири темпераменту на основі теорії тілесних рідин



Холеричний: надлишок жовтої жовчі робить підданих агресивними.
Лицар, шляхтич або чаклун перемагають, підкоряючи всіх наполегливістю.



Сангвінічний: надлишок червоної крові робить підданих товариськими.
Менестрель, шляхтич або селянин перемагають, налаштовуючи всіх на співпрацю доброзичливістю.



Меланхолійний: надлишок чорної жовчі робить підданих похмурими.
Менестрель, черниця або чаклун перемагають, знаходячи собі спільників або усамітнюючись.



Флегматичний: надлишок білого мокротиння робить підданих терплячими.
Лицар, черниця або селянин перемагають, спокійно очікуючи на сприятливий результат.

Елементи гри

36 карток сценок
(6 сценок бестіарію)



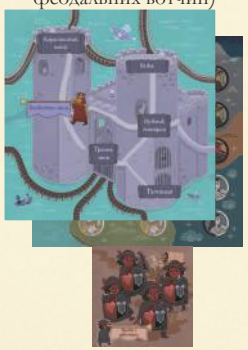
12 карток завдань
(королівського / феодального ладу)

1 картка одиночної гри



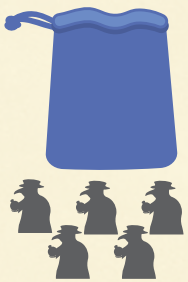
6 карток-підказок

6 регіонів
(королівства / феодальних вотчин)



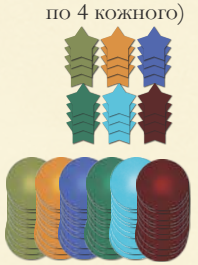
6 зборищ

6 мішечків для еліксирів
(по 1 на кожен колір)



5 фішок сценок

24 фішки завдань
(6 кольорів, по 4 кожного)



120 еліксирів
(по 5 на кожен тип і колір)

Королівські піддані



Гру можна грати на два лади. Оберіть будь-який.

Підготовка – королівський лад

Королівський лад передбачає наявність загального поля. Підкоріть королівство, аби здобути лікарську славу.



1. Довільно складіть 6 регіонів королівства в ігрове поле 2×3.
2. Перетасуйте картки завдань королівства та викладіть 4 з них поряд із регіонами королівства.
3. Перетасуйте колоду з 36 карток сценки. Викладіть 4 картки (5 карток, якщо граєте вп'ятьох чи вшістьох) і покладіть їх горілиць біля регіонів королівства, як показано на ілюстрації.
4. Розмістіть фішки сценок на регіонах королівства, щоби візуально показати місце кожної зі сценок.
5. Викладіть вертикально 6 зборищ у порядку, який відповідає розташуванню шести регіонів королівства.
6. Кожен гравець бере по картці-підказці і всі ігрові елементи одного кольору: мішечок, 20 еліксирів (покладіть їх у мішечок) і 4 фішки завдань.
7. Кожен гравець витягує 4 випадкові еліксири зі свого мішечка і ховає їх від інших у своїй руці (або кладе долілиць на стіл).
8. Першим гравцем стає той чи та, хто почувається найбільш холерично (агресивно).



Підготовка – феодальний лад

Феодальний лад передбачає окреме ігрове поле для кожного. Завоюйте довіру ввірених вам підданих, аби здобути лікарську славу.



1. Видайте всім гравцям по одній феодальній вотчині (їх розташовано на звороті регіонів королівства).
2. Перетасуйте картки завдань феодального ладу й викладіть 4 з них у центрі столу.
3. Перетасуйте колоду з 36 карток сценок. Викладіть 4 картки (5 карток, якщо граєте вп'ятьох чи вшістьох) і покладіть їх горілиць у центрі столу.
4. Перетасуйте зборища й викладіть їх, як на ілюстрації.
5. Повторіть кроки 6–8 королівського ладу (вище). Особливі правила для феодального ладу викладено на стор. 7.



Огляд – здобудьте лікарську славу

Як середньовічний ескулап, ви призначаєте підданим на кожній сценці еліксири, аби тасмно вплинути на їхній темперамент. Перемагаючи інших гравців у сценці, ви переміщуєте переможний еліксир у регіон. Еліксири в ігровому регіоні дозволяють вам виконувати завдання. Виконавши більше завдань за інших, ви перемагаєте у грі.

Перебіг гри

Гра триває кілька раундів, кожен з яких поділено на три фази:

1. Візит до підданих
2. Розв'язання сценки
3. Кінець раунду

1. Візит до підданих (чи тварин)

Перший гравець робить перший хід першого раунду, і далі гравці ходять за стрілкою годинника. Усі подальші раунди продовжують хід по колу — починає раунд гравець, який сидить наступним за годинниковою стрілкою після того, хто останнім завітав до підданих чи тварин попереднього раунду.

Ваш хід

Викладіть долілиць еліксир із руки на підданого чи тварину на будь-якій сценці чи зборищі, що залишаються в грі. Не показуйте тип еліксиру суперникам.

Умови викладання еліксиру

- Еліксир мусить відповідати одному з темпераментів підданого чи тварини.
- На підданого чи тварину можна покласти лише один еліксир.
- Сценки не мають обмежень щодо кількості еліксирів, що на них може зіграти один гравець, проте на зборища кожен гравець може зіграти максимум один еліксир (або два еліксири, якщо ви граєте лише вдвох).

Виклавши еліксир, витягніть новий із мішечка — так, щоб у вашій руці завжди було 4 еліксири, якщо це можливо.

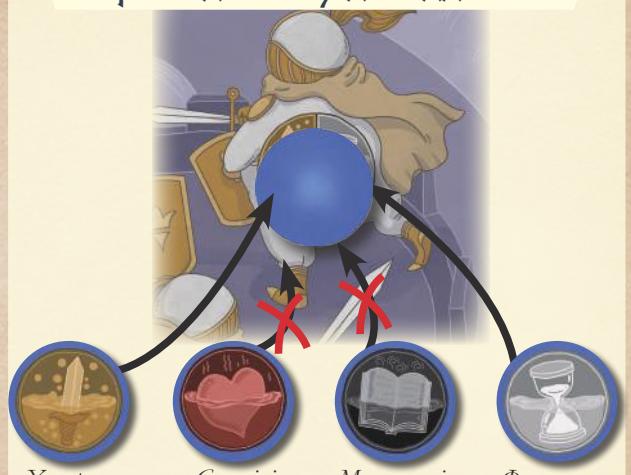
Особливі умови

Перездача: якщо у вас на руці рівно чотири однакові еліксири, ви можете повернути їх усі в мішечок і взяти нову четвірку (можна використати лише раз за хід).

Пропуск ходу: якщо ви не можете чи не хочете викладати еліксир на підданого чи тварину, можете пропустити цей хід. Щойно всі гравці підряд пропускають хід по колу, фаза візиту до підданих негайно закінчується.

Гравці ходять по черзі за стрілкою годинника, доки еліксирами повністю не буде заповнено 2 сценки (або 3 сценки, якщо в грі п'ятеро чи шестеро). Починайте фазу розв'язання сценки.

Приклад візиту до підданих



Холерик (меч) *Сангвінік (серце)* *Меланхолік (книга)* *Флегматик (піск. годин.)*

Наприклад, у будь-якій сценці чи зборищі на підданого-лицаря можна покласти лише холеричний або флегматичний еліксир.

Зауважте: коли картинку закриває фішка еліксиру, ви все одно можете здогадатися, що лицар може виявитися холериком або флегматиком, подивившись на два кольори, якими його намальовано.

Приклад заповнення двох сценок



У грі на 1–4 гравців фаза закінчується, щойно заповнено 2 сценки.



Моя меланхолійна музика навіює на тебе флегматичний настрій, правда?

Авжеж! У твоїй присутності я ніколи не буду агресивним.

Блеф і розмови за столом

Гра в «Чотири темпераменти» заохочує розмови за столом. Ви можете оголошувати, який саме еліксир щойно поклали (і брехати при цьому). Можете запитувати інших, який еліксир поклали вони. Оскільки еліксири кладуть долілиць, їх ніколи не можна розкривати, поки перша фаза раунду не закінчиться. Розмови за столом допоможуть вам завоювати довіру, розпочати співпрацю, або навіть блефом здобути собі перемогу.

2. Розв'язання сценки

По черзі (рухаючись зліва направо у верхньому ряду, потім нижче) розв'яжіть кожну сценку в грі. Щоб розв'язати сценку, переверніть усі еліксири горілищ, залишаючи кожен з них на підданому, якому вони призначені. Зверніться до «Трактату про темпераменти», аби визначити переможців у сценці.

Єдиний холерик перемагає.
Якщо на сценці 2 або більше холериків, холерики не перемагають.

Там, де більше одного меча — бійка неминуча.

Двоє чи більше сангвініків перемагають разом (якщо не переміг холерик).
Якщо на сценці єдиний сангвінік, він не перемагає.

Дружба на все життя починається з розмови від серця до серця.

Двоє меланхоліків перемагають разом, або єдиний меланхолік прокрадається геть (якщо не переміг холерик або сангвініки).
Якщо на сценці 3 або більше меланхоліків, меланхоліки не перемагають.

Увіткнись носом у книжку і сподівайся на споріднену душу…

Єдиний меланхолік прокрадається геть — куди саме?
Єдиний меланхолік не перемагає у сценці, але переміщується на сусідню сценку на полі королівства. Оскільки єдиний меланхолік не перемагає у цій сценці, перейдіть до флегматиків.

…але з хорошою книжкою ти ніколи не на самоті.

Усі флегматики перемагають разом — винагорода за спокійне очікування (лише якщо не перемогли холерики, сангвініки чи меланхоліки).

Життя як пісковий годинник: що менше піску замилює очі, то чіткіше ти бачиш.

Перемога у сценці (див. приклади на наступній сторінці)
Визначивши переможців, одразу пересуньте всі переможні еліксири з картки сценки на відповідне місце в регіоні королівства.

Розв'язавши всі сценки, починайте фазу кінця раунду.



Зауважте: еліксири на зборищах не розкривають під час фази розв'язання сценки. Зборища розв'язують під час фази кінця раунду.

3. Кінець раунду

1. Перевірте, чи не виконав хтось із гравців завдання. За кожне виконане завдання розв'яжіть одне зборище (див. стор. 6).
2. Еліксири, що не перемогли або не прокралися зі сценки, повертаються у мішечки до своїх гравців. Може статися, що сценка чи зборище не має переможців, або взагалі не має на собі еліксирів під час розв'язання.
3. Перед початком наступного раунду перевірте виконання умов кінця гри (стор. 6). Якщо гра не закінчилася, скиньте усі картки сценок у грі й наберіть новий набір сценок на наступний раунд. Перемістіть фішки сценок на ігровому полі королівства на нові місця, що відповідають нововідкритим сценкам.

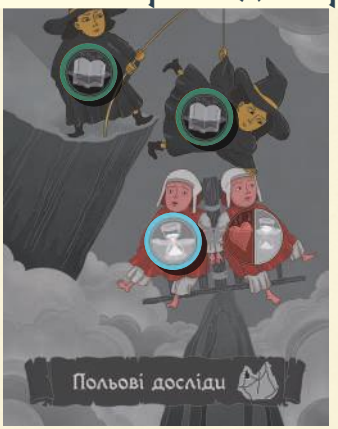
Пройшовши усі кроки фази кінця раунду, почніть новий раунд з візиту до підданих.

Приклади перемоги у сценці



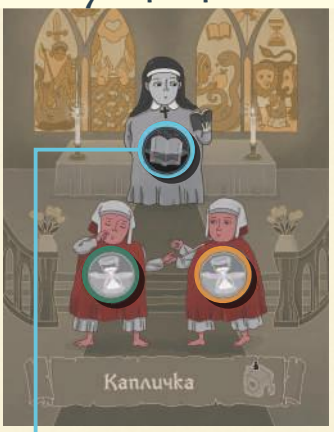


Двоє холериків не перемагають. Перемагають двоє сангвініків. Поверніть меланхоліків і холериків у мішки їхніх гравців.





Двоє меланхоліків перемагають. Поверніть флегматика у мішок власника.





Один меланхолік прокрадається геть до сусідньої сценки на полі королівства (за вибором гравця). Перемагають флегматики.





Перемагає єдиний холерик. Усі решта еліксирів повертаються до мішків власників.

Зауважте: на ігровому полі королівства кожну сценку може займати кілька еліксирів, і якщо сценка вже має еліксир — це не заважає покласти на неї ще один. Переможний еліксир (чи еліксири) слід класти на поле королівства долілиць — попри те, що у прикладі їх зображено горілиць для наглядності.

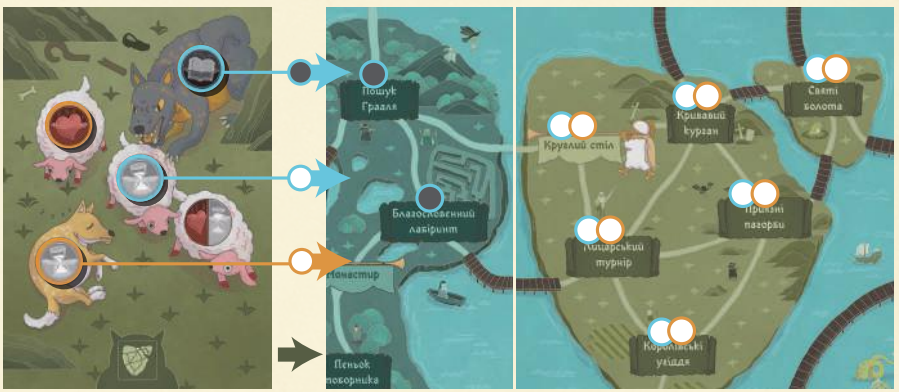
Приклади перемоги на сценці бестіарію

Особливий випадок – сценка бестіарію

Сценки бестіарію містять тварин, а не підданих. Вони не мають відповідників на ігровому полі королівства, але позначка внизу вказує на приналежність до певного регіону королівства. Розв'язуйте цю сценку згідно з «Трактатом про темпераменти», як звичайно. Переможець (чи переможці) сценки бестіарію самостійно визначає, на яку сценку на відповідному регіоні королівства покласти переможні еліксири. *Бестіарії — це джокери у цій грі.*

Втеча меланхоліка

Якщо меланхолік прокрадається геть зі сценки бестіарію, гравець обирає для нього сценку, відділену від відповідного регіону королівства однією стежкою чи одним містком.



Один сангвінік не перемагає й еліксир повертається у мішок до свого власника. Один меланхолік прокрадається на будь-яку сценку, відділену від регіону королівства однією стежкою чи містком. Решта флегматиків займає будь-яку сценку на цьому регіоні королівства незалежно один від одного.

Виконання завдань і розв'язання зборищ

Під час фази кінця раунду гравці виконують завдання, якщо їхні еліксири відповідають умовам завдань. Виконавши завдання, покладіть на картку свою фішку завдання.

Кожен гравець може виконати кожне завдання лише раз, але одне завдання можуть виконати декілька гравців. Виконане завдання залишається виконаним, навіть якщо розміщення еліксирів після того змінилося й більше не відповідає його умовам.

За кожну викладену в цьому раунді фішку завдання розв'яжіть одне зборище, починаючи з наступного тайла, — в порядку, в якому їх було розміщено на початку гри (згори вниз або зліва направо).

Розв'язання зборища

Переверніть усі еліксири на зборищі і зверніться до «Трактату про темпераменти». Перемістіть зі зборища переможний еліксир (чи еліксири) на відповідне місце на ігровому полі королівства. Приберіть цей тайл зборища з гри.

Розв'язавши зборище, поверніться на початок фази кінця раунду. Розв'язання зборища може спричинити виконання нового завдання.

Приклад картки завдання

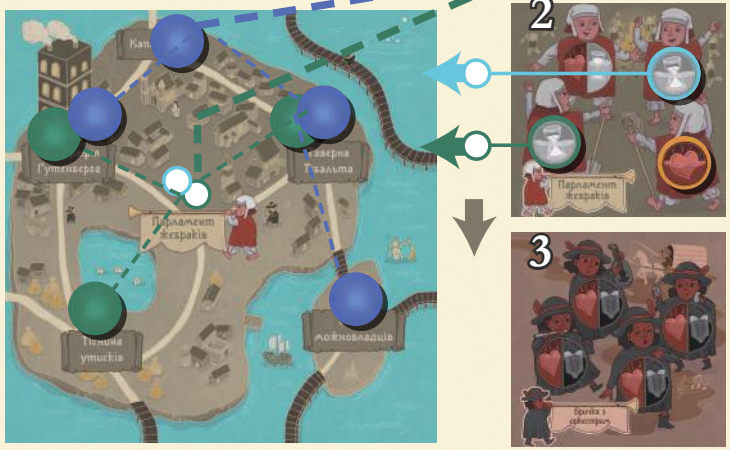


Приклад виконання завдання й розв'язання зборища

1) Синій гравець виконав перше завдання в грі (4 з'єднані сценки). Під час фази кінця раунду розв'язується перше зборище — в такому разі це «Парламент жебраків».

2) Розв'яжіть «Парламент жебраків» згідно з «Трактатом про темпераменти». Єдиний сангвінік не перемагає й повертається у мішок. Двоє флегматиків перемагають — покладіть еліксири на відповідну ділянку регіона королівства.

3) Унаслідок виконання кроку 2 зелений гравець тепер виконав завдання (4 з'єднані сценки). Почніть фазу кінця раунду спочатку й розв'яжіть нове зборище — «Бричка з оркестром» (хоч там і немає жодних еліксирів).


1
2
3
Парламент жебраків
Таверна Тхальма
Пекарня
Пекарня Гутенберга
Пекарня Гутенберга
Пекарня Гутенберга

Часті запитання

П: Чи можна під час виконання завдання чи розміщення еліксирів вийти за межі поля королівства або феодальної вотчини, щоб зайти з протилежного боку? В: Звісно, ні! Всі знають, що Земля пласка.

П: Що робити з еліксиром, який розміщено не за правилами? В: Він не може перемогти й повертається в мішок свого власника перед розв'язанням. Навмисне розміщення неправильних еліксирів вважають шахрайством у цій грі. Не робіть так.

П: Якщо розв'язання сценки чи зборища дозволяє мені виконати завдання, чи можна мені одразу покласти свою фішку на картку завдання? В: Ні. Дочекайтеся фази кінця раунду. Розташування еліксирів і статус виконання завдань може змінитися.

Феодальний лад – особливі правила

1. Тепер відіграє роль не тільки переможний еліксир, але й тип підданого (шляхтич, лицар, чаклун, селянин, менестрель, черниця), на якого цей еліксир покладено. Перемістіть переможний еліксир (чи еліксири) на будь-якого відповідного підданого на своїй феодальній вотчині. Наприклад, якщо у сценці ваш переможний еліксир отримав шляхтич, перекладіть його на шляхтича на своїй феодальній вотчині. Човник — це джокер, на який можна покласти будь-який еліксир.



Шляхтич *Лицар* *Чаклун* *Селянин* *Менестрель* *Черниця*

2. Самотній меланхолік прокрадається на сусідню з відповідним підданим ділянку вашої феодальної вотчини.

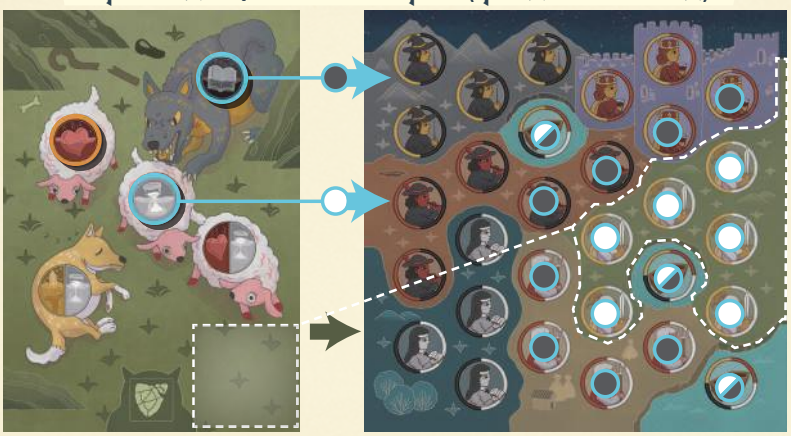
3. Оскільки сценки бестіарію не містять підданих, розміщення переможних еліксирів на вашій феодальній вотчині визначається типом території сценки бестіарію.

Приклад візиту до підданих 1, 2 (феодальний лад)



Єдиний меланхолік прокрадається з чаклуна на будь-якого підданого, що живе по сусідству (або на човник). Синій гравець перекладає флегматичний еліксир на селянина або на човник. Жовтий гравець перекладає флегматичний еліксир на черницю або на човник.

Приклад сценки бестіарію (феодальний лад)



3 *Самотній меланхолік прокрадається на ділянку, сусідню з травою (або на човник). Флегматик-переможець мусить зайняти місце на трав'янистій ділянці (або на човнику).*

Човник



На човнику може бути розміщено будь-який еліксир.

Одиночна гра (тільки феодальний лад)

Шарлатани-конкуренти заполонили вашу вотчину. Виконуйте завдання, перш ніж вони займуть ваші території і відберуть вашу лікарську славу.

Одиночна гра працює тільки з феодальним ладом — і також не залучає зборища. Виконайте до чотирьох завдань, аби захистити нажиту лікарську славу. Не виконаєте і двох завдань — віддасте перемогу конкурентам. Ви самі визначаєте, де класти еліксири конкурентів — але вони дуже наполегливі і не дадуть вам продиху.

Підготовка до самостійної гри

1. Підготуйте гру на феодальний лад. Візьміть одну феодальну вотчину, а також ігрові елементи одного кольору. Не розміщуйте зборища.
2. Використовуючи елементи іншого кольору, наберіть 8 випадкових еліксирів і розмістіть їх на картці самостійної гри як показано праворуч: лівий стовпчик — горілиць, правий — долілиць.

Самостійна гра – різниця в перебігу гри

Виклавши свій еліксир у фазі візиту до підданих, ви щоразу мусите викласти відповідні еліксири конкурентів. Еліксир, що ви виклали, визначає як ряд, з якого ви берете еліксири конкурентів, так і сценку, на яку ви їх кладете. Перш ніж викласти новий еліксир, заповніть прогалини на картці самостійної гри і перевірте, чи фаза візиту до підданих іще триває (вона закінчується, якщо заповнилися 2 сценки).

Правила розміщення еліксирів конкурентів

a. Відповідно до еліксиру, що ви розмістили, знайдіть ряд на картці самостійної гри. Спершу, не розкриваючи другий еліксир, розмістіть той, що лежить горілиць, на будь-яку сценку, якщо це можливо.



b. Тепер розкрийте другий еліксир, що лежить долілиць. Якщо це можливо, викладіть його на сценку, де ви розмістили ваш еліксир, але лише якщо перший еліксир конкурентів було розміщено в іншу сценку.

Особливі обставини, якщо неможливо розмістити еліксир конкурентів

Якщо неможливо розмістити еліксир конкурентів на тій самій сценці, де ви розмістили свій, — викладіть його на будь-якій іншій сценці. Якщо немає жодного місця, куди можна покласти еліксир конкурента — поверніть його в мішок.

Розв'язання сценок – специфіка самостійної гри

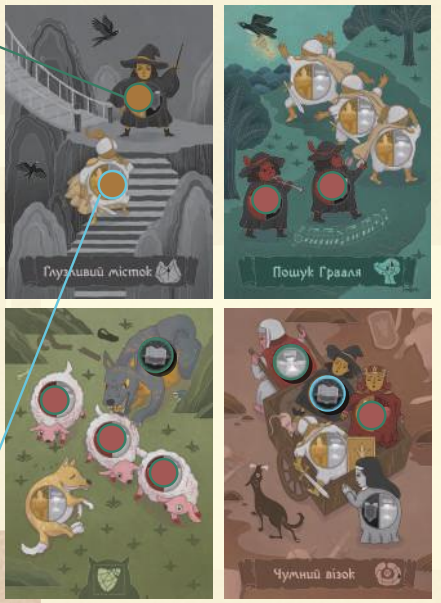
Якщо еліксир (чи еліксири) конкурента перемагає в сценці, одразу ж перекладіть його (їх) на вашу феодальну вотчину згідно зі звичайними правилами (на відповідного підданого чи на човник). Якщо еліксир конкурента не перемагає, поверніть його в мішок. Еліксири конкурентів на вашій феодальній вотчині ускладнять вам виконання завдань.

Умови закінчення гри

Гра закінчується, якщо у вас недостатньо карток сценок, аби розпочати новий раунд, або якщо ви не можете поповнити свою руку до чотирьох еліксирів у кінці раунду, або якщо ви не можете заповнити картку самостійної гри еліксирами конкурентів. Ваш результат залежить від кількості виконаних завдань:

0–1: ви програєте. Конкуренти висміюють ваше медичне фіаско.
2: ваші еліксири кращі, ніж у конкурентів.
3: ваші фанатичні прихильники з ганьбою проганяють конкурентів.
4: піддані вашої вотчини схиляються перед вашим медичним генієм.

Приклад розміщення еліксирів конкурентів



На цьому прикладі ви виписали холеричний еліксир лицарю на Глузливому містку.

Тепер знайдіть відповідний рядок на картці самостійної гри і викладіть сангвінічний еліксир (що лежить у першому стовпчику) на будь-якого менестреля, шляхтича, селянина чи вівцю.

Тепер, оскільки перший еліксир конкурентів було розміщено в іншу сценку, ви мусите розмістити новорозкритий холеричний еліксир на Глузливий місток, якщо це можливо.

© 2022, Adam's Apple Games. Усі права захищено.

Розробка гри, художнє керівництво: Чарлі Мак-Керрон
Ілюстрації: Ширлі Ґонг
Художнє оформлення: Адам Ріберг

Українська локалізація
Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Олесь Петік
Верстальник: Влад Дімаков
Коректори: Степан Бобошко, Тетяна Рижикова, Антон Мінаков

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС" games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57