



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 доврозичливістю.



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.

36 карток сценок
(6 сценок бестіарію)



12 карток завдань
(королівського /
феодалного ладу)

1 картка
ОДИНОЧНОЇ ГРИ



6 карток-
підказок

Елементи гри

6 регіонів
(королівства /
феодалних вотчин)



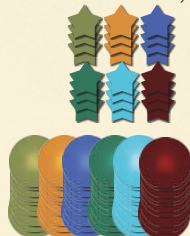
6 зборищ

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

Шляхтич Лицар Селянин

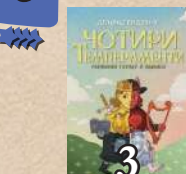


Черниця Менестрель Чаклун

Підготовка – королівський лад

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'ятох чи вшістьох)** і покладіть їх горілиць біля регіонів королівства, як показано на ілюстрації.
4. Розмістіть фішки сценки на регіонах королівства, щоби візуально показати місце кожної зі сценки.
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).

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



5



Підготовка – феодальний лад

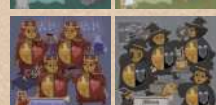
1. Видайте всім гравцям по одній феодальній вотчині (їх розташовано на звороті регіонів королівства).
2. Перетасуйте картки завдань феодального ладу й викладіть 4 з них у центрі столу.
3. Перетасуйте колоду з 36 карток сценки. **Викладіть 4 картки (5 карток, якщо граєте вп'ятох чи вшістьох)** і покладіть 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.

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

2



4



Огляд – здобудьте лікарську славу

Як середньовічний ескулап, ви призначаєте підданім 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.

Перезіз 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.

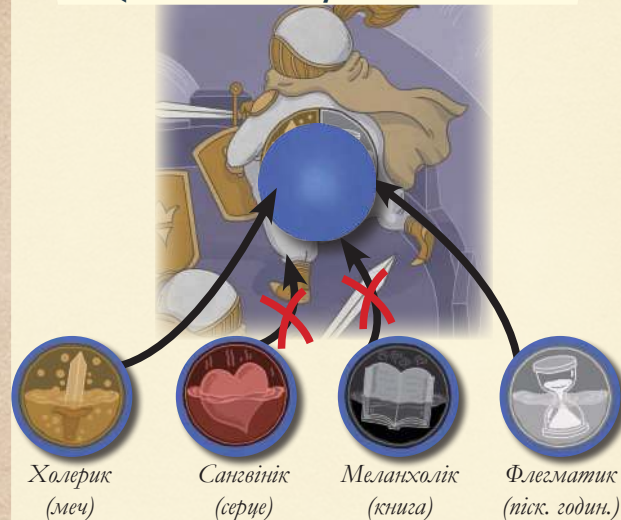
Особливі умови

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 підрадя 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



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

Зуважте: коли картинку закриває фішка еліксиру, ви все одно можете здогадатися, що лицьар може виявитися холерикам 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 горілиць, 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.

*Увітчись 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.

Трактат про темпераменти

Перевіряйте умови перемоги, починаючи зверху, поки не визначите переможні еліксири.



Один **ХОЛЕРИК** перемагає



Двоє або більше
САНГВІНІКІВ перемагають



Двоє
МЕЛАНХОЛІКІВ
перемагають



Один
МЕЛАНХОЛІК
прокрадається геть

Шукаймо далі...



Усі **ФЛЕГМАТИКИ** перемагають

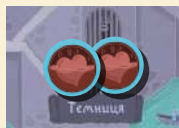
*Зуважатє: еліксири на зборищах
не розкривають під час фази розв'язання
сценки. Зборища розв'язують під час фази
кінця раунду.*

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

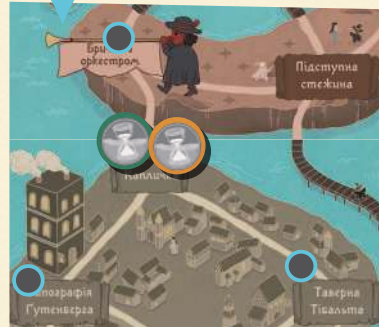


*Двоє холериків не перемагають.
Перемагають двоє сангвіників.
Поверніть меланхоліків і холериків
у мішки їхніх гравців.*

*Зауважте: на ігровому полі королівства кожен сценку може займати
кілька еліксирів, і якщо сценка вже має еліксир — це не завжди
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.*



*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.*

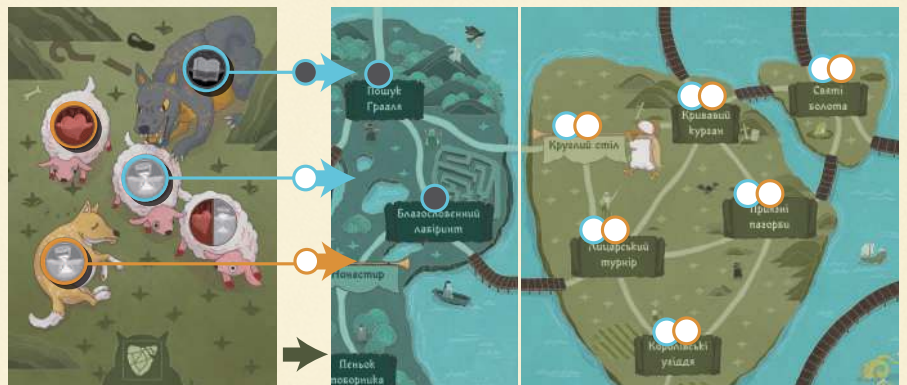
Приклади перемоги на сценці бестіарію

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'яжуть 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 сангвіник 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 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 жабраків».

2) Розв'яжіть «Парламент жабраків» згідно з «Трактатом про темпераменти». Єдиний сангвінік не перемагає й повертається у мішок. Двос 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).



Приклад картки завдання



Зуважте: усі зборища містять лише піданих одного типу, а отже можуть фігурувати в далекосяжних стратегічних планах.

Зборища розв'язують після виконання завдань — відтак може статися, що ви взагалі не мали нагоди покласти на них еліксири.

Оскільки кінець гри зазвичай приходиться із розв'язанням усіх зборищ, їх можна розглядати як своєрідний таймер тривалості гри.

Нагадуємо: на кожне зборище можна покласти лише по одному еліксирі від кожного гравця (по два еліксири, якщо у грі лише двос гравців).

Умови кінця гри

Гра закінчується за виконання однієї з таких умов:

- Усі зборища розв'язано (найчастіше).
- Гравцю не вистачає еліксирів на початку раунду, щоб поповнити руку до 4.
- У колоді не вистачає карток сенок для початку нового раунду.

Перемагає той чи та, хто має найбільшу кількість фішок на картках завдань.

Вирішення нічиїх

Якщо двос або більше виконали однакову кількість завдань — перемагає той чи та, хто має більше еліксирів на ігровому полі. Якщо й за цим показником рівність — визначайте переможця за такими критеріями:

більше холериків > більше сангвініків > більше меланхоліків.
Якщо після цього все ще зберігатиметься рівність, то ваша флегматична сутність цілком вдовольниться нічиєю в грі.

Часті запитання

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

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.

Феодалний лад – особливі правила

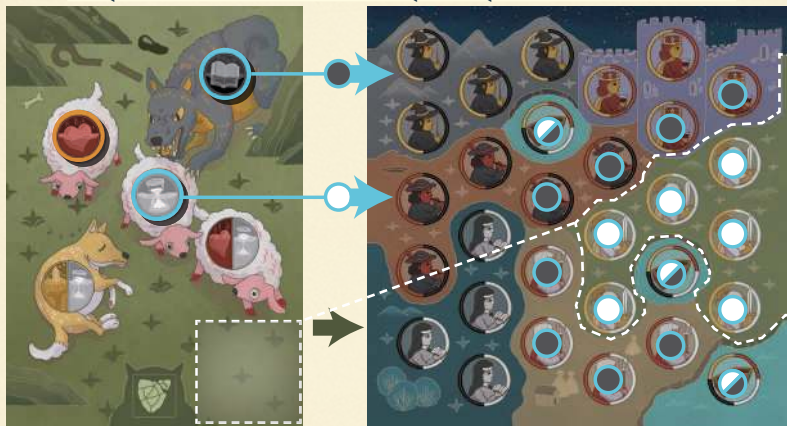
1. Тепер відіграє роль не тільки переможний еліксир, але й тип підданого (шляхтич, лицар, чаклун, селянин, менестрель, черниця), на якого цей еліксир покладено. Перемістіть переможний еліксир (чи еліксири) на будь-якого відповідного підданого на своїй феодалній вотчині. Наприклад, якщо у сценці ваш переможний еліксир отримав шляхтич, перекладіть його на шляхтича на своїй феодалній 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 феодалної вотчини.
3. Оскільки сценки бестіарію не містять підданих, розміщення переможних еліксирів на вашій феодалній вотчині визначається типом території сценки бестіарію.

Приклад сценки бестіарію (феодалний 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).

Приклад візиту до підданих 1, 2 (феодалний лад)



Човник



На човнику може бути розміщено будь-який еліксир.

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.

Одиночна гра (тільки феодалний лад)

Одиночна гра працює тільки з феодалним 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 самотійної гри

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

Самотійна 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 самотійної гри і перевірте, чи фаза візиту до підданих іще триває (вона закінчується, якщо заповнилися 2 сценки).

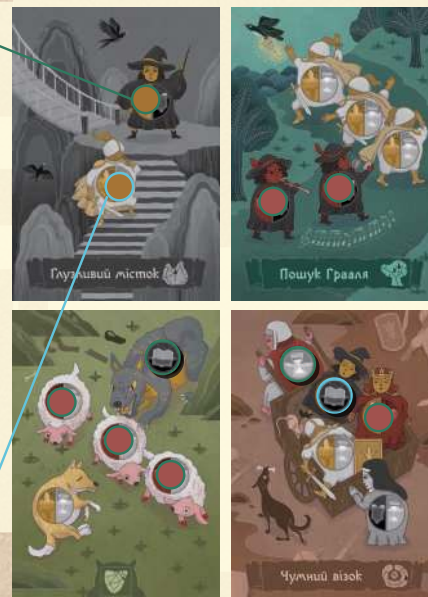
Правила розміщення еліксирів конкурентів

- a. Відповідно до еліксирів, що ви розмістили, знайдіть ряд на картці самотійної 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.



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

Приклад розміщення еліксирів конкурентів



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

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

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

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 самотійної гри

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

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

Розробка гри, художнє керівництво:
Чарлі Мак-Керрон
Ілюстрації: Шіраї Гонг
Художнє оформлення: Адам Ріберг

Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Олександр 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 Маліновського, 22/57

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 самотійної 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: піддани вашої вотчини схилиються перед вашим медичним генієм.

