Білий замок Матча

☼ Шей С. та Ізра С. 🖌 Жуан Ґардієт

姫路城

Чільне місце в японській культурі посідає чайна церемонія — в ній втілено найважливіші фундаментальні засади гостинності, поваги й філософії школи дзен у буддизмі. Є думка, що саме чай, який завезли в Японію з Китаю у XIII столітті, вилікував тяжкі хвороби буддійських монахів, що його пили. З часом чайна церемонія розвинулася: самураї знайшли в ній своє місце спокою подалі від сум'яття на полі битви. Вчення майстра Сен-но Рікю спершу перетворило пиття чаю на спосіб підкреслити статус, а згодом зробило чайну церемонію культурним та релігійним символом Японії й важливим ритуалом для ведення політичних переговорів.
Що більше членів вашого клану буде на почесних місцях у тясіцу (чайному будиночку), то більше впливу при дворі замку Хіметджі ви здобудете.

КОМПОНЕНТИ

Загальні компоненти:

- 1 додаткове поле;
- 1 зелений міст;
- 5 зелених кубиків;
- 12 монет «1»;
- 4 монети «5»;
- 8 жетонів латаття;
- 10 плиток церемонії;
- 4 плитки майданчиків;
- 4 плитки «+120» / «+160».

Компоненти гравців:

- 4 планшети особистих володінь;
- 20 фішок гейш (по 5 кожного з 4 кольорів);
- 4 маркери ресурсів (вінчик тясен).

39 карток доповнення:

9 КАРТОК ЗАМКУ:

3 картки розпорядників

3 картки дипломатів

3 картки даймьо

6 КАРТОК САДІВ:

3 картки саду рослин

3 картки саду каменів

3 КАРТКИ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМУ

16 КАРТОК ЧАЮ МАТЧА:

8 карток каліграфії

8 карток ікебани

5 ПОЧАТКОВИХ КАРТОК:

2 картки початкової дії

3 картки початкових ресурсів

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Вінчик, піали, паркий окріп і чай — особливо чай — все готово до чайної церемонії!

Перш ніж готувати гру як зазвичай, додайте всі картки доповнення у відповідні колоди та перетасуйте кожну окремо.

Також перемішайте нові 4 плитки тренувальних майданчиків разом з плитками майданчиків з базової гри.

ПОРАДА: всі ці картки й плитки позначено спеціальним символом доповнення, тому ви зможете легко їх відокремити, якщо захочете зіграти без цього доповнення.

ПОРАДА: якщо це ваша перша гра з доповненням «Матча», покладіть зображену праворуч плитку майданчика на нижню ділянку для цих плиток на полі (що має ціну 1 залізо).

Підготуйте гру за звичайними правилами, але використовуйте планшети особистих володінь з цього доповнення замість тих, що були в базовій грі. Також поки що не розподіляйте початкові картки.

ПРИГОТУВАННЯ З ДОПОВНЕННЯМ:

1 Приєднайте додаткове ігрове поле до нижньої частини головного поля з базової гри й розташуйте на ньому:

А зелений міст із потрібною кількістю кубиків зверху, що відповідає кількості гравців +1 (*на ілюстрації подано приклад приготування гри для 3 гравців*). Киньте й розташуйте кубики на мосту за правилами базової гри;

Б 3 випадкові жетони латаття у ставку;

В картки ікебани та каліграфії. Перетасуйте ці стоси окремо й розташуйте **горілиць** у відведених для цього місцях на полі. Не забудьте попередньо вилучити картки, позначені ♦, якщо граєте лише вдвох;

Г плитки церемонії. Перемішайте плитки церемонії та у випадковий спосіб розташуйте їх у відповідних комірках на додатковому полі:

Г1 3 плитки в чайному будиночку жовтим боком догори;

Г2 1 плитку на оглядовому узвишші біля ставка синім боком догори.

2 Перемішайте решту плиток церемонії й розмістіть по одній випадковій плитці під кожною парою початкових карток синім боком догори, як показано на малюнку нижче.

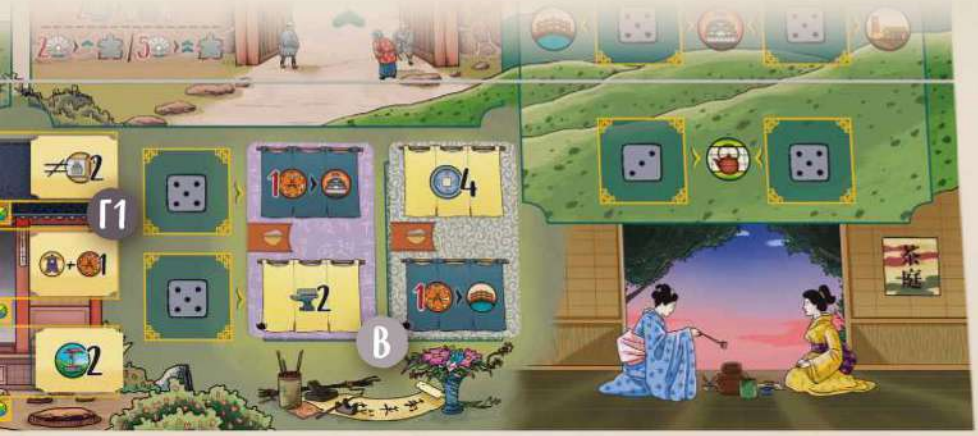
3 Розташуйте фішки гейш свого кольору на планшеті особистих володінь і виставте маркер вінчика тясен на треку цього ресурсу на 0.

4 Далі в порядку, протилежному до порядку ходів, кожен гравець вибирає собі початкові картки та бере їх разом із пов'язаною плиткою церемонії, як ви робили це зазвичай під час приготування за правилами базової гри. Взяту плитку церемонії треба розмістити у відведеному для неї місці на планшеті особистих володінь.

Тепер ви готові грати в «Білий замок» з доповненням «Матча»!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра з доповненням триває 3 раунди, як і партія в базову гру, але тепер в кожному раунді ви маєте по 4, а не по 3 ходи. Раунд буде завершено, щойно всі гравці зіграють **4 своїх ходи** та на мостах загалом залишаться **4 вільні кубики**.



НОВІ ІГРОВІ ЗОНИ

З доповненням «Білий замок: матча» у грі з'являється новий міст і кубики зеленого кольору, 2 нових локації з ділянками для кубиків на додатковому полі й нові елементи на планшетах особистих володінь.

Спливло багато часу відтоді, як ми востаннє були на ставку. Його вода навесні прозора, і ми знову можемо споглядати за коропами кой, що витанцьовують у ній.

Правила щодо зеленого мосту й кубиків такі самі, як і щодо мостів і кубиків решти трьох кольорів. Коли гравець забирає один із зелених кубиків з лівого кінця мосту, він як і зазвичай одержує винагороду ліхтаря з планшета особистих володінь.

Кубики будь-якого кольору, включно із зеленими, можна розмістити в нових локаціях додаткового ігрового поля: в залі для чаювання та на околицях замку Хімеджі.

Зелений кубик не можна розмістити в замку, оскільки в грі немає зелених плиток кубиків і потрібно дотримуватися правил розміщення. Однак зелений кубик може потрапити до колодязя, в зону поза стінами та на відповідне місце для нього на вашому планшеті.

ЗАЛА ДЛЯ ЧАЮВАННЯ

2 ГРАВЦІ

У її прохолодних глиняних стінах з вікнами, оздобленими папером, завжди затишно. Це місце — оаза спокою, де можна розслабити розум, і водночас — закрита криївка для занурення в політичні дискурси.

На обох ділянках цієї локації можна розміщувати кубики будь-якого кольору. Під час гри втрьох або вчотирьох можна також ставити до двох кубиків один на інший як зазвичай.

Якщо розмістили кубик у залі для чаювання, виконайте дію гейші, яку детально розкрито на сторінці 7.

Жовтий гравець бере чорний кубик, що має значення 1, з лівого кінця мосту (це дасть йому потім або їй винагороду ліхтаря) та розміщує його в залі для чаювання на білому кубику зі значенням 4. Щоб зробити це, він мусить сплатити різницю в 3 монети. Тепер гравець одержує винагороду ліхтаря, після чого виконує дію гейші.

ОКОЛИЦІ ЗАМКУ ХІМЕДЖІ

2 ГРАВЦІ

Подалі від замку простирається хан (або феодальне володіння) даймьо, у якому діють дві школи японського мистецтва, що навчають секретам ікебани (аранжування квітів) і каліграфії (красивого письма).

На обох ділянках цієї локації можна розміщувати кубики **будь-якого кольору**. Під час гри втрьох або вчотирьох можна також ставити до двох кубиків один на інший як зазвичай.

› Якщо розмістили кубик на околицях замку Хіметжі, ви можете виконати дію з двох завіс, розташованих в одному ряді з ділянкою, на яку ви поклали кубик, **у порядку на ваш вибір**.

Гравець розташовує кораловий кубик із цифрою 2 на нижній ділянці околиць замку. Він або вона сплачує 3 монети (бо надрукована на полі вартість дорівнює 5), а також, щоб виконати дію садівника, — 1 печатку даймьо. Після цього він отримує 2 заліза.

ОСОБИСТІ ВОЛОДІННЯ

Тепер ваш планшет особистих володінь має також місце для зеленого кубика. Правила розміщення цього кубика тут такі самі, як і правила розміщення коралового, чорного та білого кубиків з базової гри. Розмістивши кубик у відповідній комірці на своєму планшеті, ви отримуєте зазначені в одному з ним ряді видимі винагороди, а якщо сплатите 1 печатку даймьо, на додачу до цього можете виконати дію з плитки церемонії, яку вибрали під час приготування до гри.

Після того, як гравець поклав на планшет особистих володінь зелений кубик зі значенням 3 й сплатив за це різницю в 3 монети, він отримує 3 вінчики тясен, 2 монети та 1 ресурс на свій вибір (який не може бути вінчиком тясен). Ба більше: заплативши 1 печатку даймьо, він може додатково виконати дію садівника й здобути 1 очко клану.

Важливо: за допомогою цього символу НЕ можна активувати ряд зеленого кубика. Зверніть увагу, що зображений кубик має видимі грані лише білого, чорного й коралового кольорів.

ГЕЙШІ Й ВІНЧИКИ ТЯСЕН

У доповненні *«Білий замок: матча»* з'явилися нові члени клану — гейші, а також новий ресурс — японські чайні вінчики, що мають назву тясен.

З вашого планшета особистих володінь гейш можна перемістити на чайне подвір'я: вони зможуть відвідати чайний будиночок або підійнятися на оглядове узвишшя біля ставка. Вінчики тясен — це ресурс, що сприятиме їхньому просуванню.

ПЕЧАТКИ ДАЙМЬО

Тепер є новий спосіб витрачати печатки даймьо: у будь-який момент гри ви можете заплатити 2 печатки, щоб отримати 1 вінчик тясен або 1 будь-який інший наявний у грі ресурс (залізо, їжу чи перламутр), як зазначено на вашому планшеті.

Важливо: цей символ **ніколи** не дає можливості отримати вінчики тясен (він стосується лише їжі, заліза та перламутру). Символ, який вказує на те, що ви отримуєте вінчики, такий: .

Як і придворні, ґейша дає вам змогу виконати до 2 різних дій — одну з них або кожну по разу, навіть якщо для цього ви використовуватимете різні фішки ґейш.

А 2 **Вхід на чайне подвір'я.** Візьміть крайню ліву фішку ґейші зі свого планшета особистих володінь і розмістіть її біля входу на чайне подвір'я, сплативши за це 2 монети. Біля входу на чайне подвір'я може перебувати скільки завгодно ґейш будь-яких кланів.

І/АБО

Б **Шлях чаювання.** Виберіть одну зі своїх ґейш, що перебуває біля входу на чайне подвір'я чи вже стоїть на шляху чаювання, і заплатіть 2 вінчики тясен, щоб перемістити її на 1 крок цим шляхом, або 5 вінчиків тясен, щоб перемістити її на 2 кроки. Ви можете перемістити на 2 кроки лише одну й ту саму ґейшу — **не можна розділити переміщення між різними фішками ґейш.**

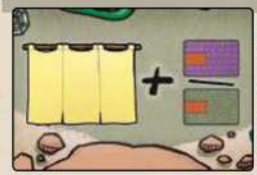
- **Подвір'ям** ґейші можуть просуватися або до чайного будиночка, або до оглядового узвишшя біля ставка. Одного разу обравши напрямок руху, змінити його вже не можна.
- На кожному кроці шляху чаювання може перебувати скільки завгодно ґейш будь-яких кланів.
- На оглядовому узвишші може бути **лише по одній ґейші від кожного клану.**
- **У кожній з трьох кімнат чайного будиночка не можуть перебувати понад 2 ґейші одного клану.**

Завершивши переміщення ґейші, одразу отримайте винагороду або виконайте дію ділянки, на яку вона потрапила.

ОГЛЯДОВЕ УЗВИШШЯ

Якщо ви перемістили ґейшу від входу на чайне подвір'я вліво на оглядове узвишшя, вона завершує свій шлях на цій ділянці A. Тут ви можете виконати одну з двох дій ставка — отримати винагороди з 3 жетонів латаття **АБО** заплатити 3 монети й виконати дію плитки церемонії, розташованої на узвишші.

ОКОЛИЦІ ЗАМКУ ХІМЕДЖІ (ЖОВТА ЗАВІСА)



Якщо ваша ґейша зупинилася на першій комірці шляху чаювання, візьміть верхню картку ікебани або каліграфії з відповідного стосу та виконайте дію, зображену на **жовтій завісі** цієї картки. Картку треба **одразу покласти у свою зону ліхтаря**, перегорнувши її відповідним боком догори.

Картки ікебани й каліграфії ніколи не кладуть в зону дій на планшетах особистих володінь.

Важливо: якщо це остання картка ікебани або каліграфії у стосі, ви все одно можете виконати дію жовтої завіси, але не можете забрати цю картку в свою зону ліхтаря — залиште її на своєму місці й ігноруйте цей крок.

ОКОЛИЦІ ЗАМКУ ХІМЕДЖІ (СИНЯ ЗАВІСА)

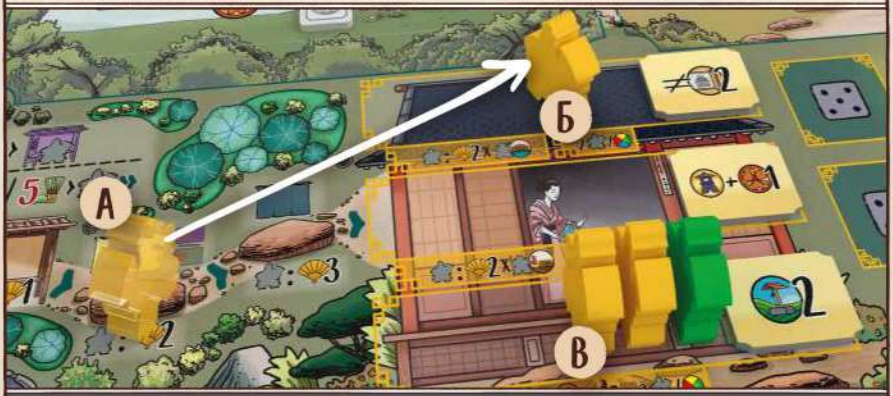
Спинившись на другій комірці шляху чаювання, виконайте дію, зазначену на **синій завісі** з картки ікебани або каліграфії, що лежить зверху відповідного стосу на околицях замку.

ТЯСІЦУ – ЧАЙНИЙ БУДИНОЧОК

Якщо ваша ґейша завершила свій шлях у чайному будиночку, розмістіть її в одній з трьох кімнат та виконайте дію плитки церемонії, що лежить у цій кімнаті. В кожній кімнаті тясіцу можуть перебувати не більш ніж дві ґейші одного клану. Кожна кімната дає унікальну можливість здобути очки клану наприкінці ґри (дивіться сторінку 11).

Зелений ґравець виконує дію ґейші. Він або вона бере першу доступну (найлівішу) фішку ґейші зі свого планшета особистих володінь (А) і сплачує 2 монети, щоб перемістити її на вхід на чайне подвір'я, де вже має іншу ґейшу (Б). Потім зелений ґравець витрачає 2 вінчики тясен, щоб перемістити цю фішку ґейші на оглядове узвишшя біля ставка (В). Оскільки в нього немає 3 монет, потрібних, щоб виконати дію плитки церемонії, він отримує лише винагороди латаття: 2 монети, 1 вінчик тясен та 1 залізо (Г).

Трохи згодом зелений ґравець знову виконує дію ґейші, але цього разу не платить 2 монети за вхід на чайне подвір'я нової ґейші. Він вирішує сплатити 2 вінчики тясен, щоб перемістити фішку ґейші, яку розмістив раніше, на 1 крок по шляху чаювання А (на оглядовому узвишші вже є одна зелена ґейша, тому розміщення там фішок для зеленого ґравця більше неможливе). Досягнувши першої комірки, він вибирає взяти картку ікебани, яка за жовту завісу дає можливість отримати 4 монети Б. Він бере монети з запасу, й тоді розміщує цю картку в зоні ліхтаря своїх особистих володінь В.



В інший момент ґри жовтий ґравець витрачає 5 вінчиків тясен, щоб перемістився на 2 кроки по шляху чаювання А та потрапити до **кімнати чайного будиночка**, що надає очки за садівників. Тож він тепер має можливість виконати 2 різні дії з карток у замку, зображені на світлому тлі Б. Жовтий ґравець не міг вибрати кімнату, що надає очки за придворних В, оскільки вже має там максимальну кількість своїх ґейш.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд добігає кінця, коли **після ходу будь-якого гравця на всіх мостах сукупно залишається лише 4 кубики** (включно із зеленими). Далі відбувається:

1. **Визначення нового порядку ходу** за правилами базової гри.

2. Активування дій **карток саду**, як у базовій грі, але тепер варто брати до уваги також зелений міст. **Нагадуємо**: активування дій відбувається тільки наприкінці 1 та 2 раундів.

СТАВОК

Якщо на зеленому мості залишилися кубики, будь-який гравець, чия ґейша перебуває на оглядовому узвишші, може взяти винагороди з трьох жетонів латаття або виконати дію плитки церемонії, сплативши за це 3 монети.

Дії садів і ставка можна виконувати в будь-якому порядку. Загалом ставок цілком можна вважати ще одним садом.

Наприкінці раунду зелений і червоний гравці можуть отримати по 3 винагороди латаття або ж сплатити 3 монети й виконати дію плитки церемонії, щоб перемістити ґейшу по шляху чаювання, не витрачаючи вінчиків тясен. Крім цього, червоний гравець також може виконати дію замку на світлому тлі, оскільки має садівника в саду біля чорного мосту. Жовтий гравець отримує 3 монети з картки саду на якій стоїть його фішка садівника біля білого мосту.

3. **Приготування до наступного раунду** — робіть це за правилами базової гри, але враховуйте наявність зелених кубиків.

КІНЕЦЬ ГРИ

З настанням холодних днів двір збирається разом. Важливо обговорити плани на прийдешній рік, але спершу кожен візьме в руки чашку чаю, щоби висловити дайміо свою повагу.

Наприкінці третього раунду, після визначення нового порядку ходу, настає час рахувати переможні очки. Стандартна система підрахунку очок має певні зміни. Щоб ви могли уникнути потреби постійно звертатися до двох різних буклетів з правилами, тут перелічено всі етапи підрахунку очок з базової гри, доповнені новими кроками (їх позначено символом):

1 Підрахуйте ресурси, які залишилися:

А. За кожні 5 монет та/або печаток даймьо ви отримуєте 1 очко клану (заокруглюючи вниз).

Б. За кожен ресурс (їжу, залізо, перламутр і вінчики тясен), кількість якого у вас становить від 3 до 6, ви отримуєте 1 очко клану. Якщо у вас залишилося 7 одиниць того чи іншого ресурсу, ви отримуєте 2 очки клану.

2 Підрахуйте плин часу:

А. Якщо ваш маркер впливу досяг другого сезону, ви отримуєте 3 очки клану. Коли він зупинився на третьому сезоні — 6 очок клану. Якщо ж ви досягли четвертого сезону, ви отримуєте кількість очок, вказану на ділянці, зайнятій вашою фішкою (між 10 та 15 очками клану).

3 Підрахуйте членів клану:

А. **У замку.** Кожен придворний у замку приносить кількість очок, залежну від місця, де його розташовано:

- 1 очко, якщо його розташовано біля воріт;
- 3 очки, якщо його розташовано на першому поверсі (розпорядники);
- 6 очок, якщо його розташовано на другому поверсі (дипломати);
- 10 очок, якщо його розташовано на третьому поверсі (даймьо).

Б. **На тренувальних майданчиках.** Ви отримуєте очки клану за майданчик, помноживши вартість ваших воїнів на кількість ваших придворних всередині замку (не біля воріт): кожен воїн має вартість (1 або 2), позначену на майданчику, в якому розташовано його фішку.

В. **В садах.** Кожен садівник дає своєму кланові стільки очок, скільки зображено на картці, на якій він стоїть.

Г. **На чайному подвір'ї.** Отримати очки клану за ґейш можна в кілька різних способів:

- 2 очки, якщо ґейша перебуває на оглядовому узвишші біля ставка.
- 1 очко, якщо ґейша перебуває біля входу на чайне подвір'я.
- 2 очки за кожну ґейшу, яка зупинилася на першому кроці шляху чаювання.
- 3 очки за кожну ґейшу, яка зупинилася на другому кроці шляху чаювання.
- 2 очки за кожного садівника, воїна або придворного (включно з тими, що стоять біля воріт), якщо у вас є ґейша у відповідній кімнаті чайного будиночка. Фішки ґейш, розміщені на оглядовому узвишші біля ставка або на шляху чаювання, не враховують під час підрахунку очок у кімнатах чайного будиночка.

Настав час червоному гравцеві здобути очки за свої фішки ґейш. Він одержує 2 очки за ґейшу на оглядовому узвишші біля ставка; 2 очки за ґейшу на першому кроці шляху чаювання; 12 очок за двох ґейш у верхній кімнаті чайного будиночка (оскільки має на полі трьох садівників); 8 очок за ґейшу в нижній кімнаті чайного будиночка (оскільки в замку перебувають троє його придворних і ще одного він має біля воріт).

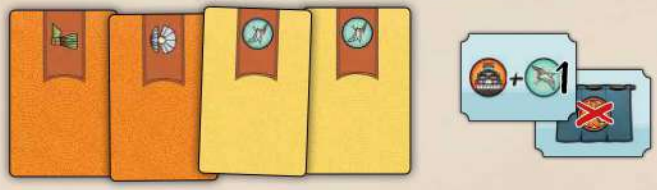
Гравець, який набере найбільше очок клану, перемагає у грі! У разі нічиєї перемагає гравець, що займає вищу позицію за порядком ходів. Якщо вам вдалося набрати понад 120 очок клану, покладіть жетон «+40» / «+80» назад у коробку і візьміть натомість жетон «+120» / «+160».

ВІЗИТ КЛАНУ ТОКУҐАВА – ОДИНОЧНИЙ РЕЖИМ

ВІДМІННОСТІ В ПРИГОТУВАННІ

Щоб приґотувати ґру з доповненням до партії соло, зверніться до звичних правил базової ґри, але з такими змінами:

1. Витягніть по 2 картки початкових ресурсів і початкової дії та візьміть 2 випадкові плитки церемонії (покладіть їх синім боком догори). Виберіть і залиште собі по 1 картці кожного виду й 1 плитку церемонії, незадіяні картки й плитку покладіть назад у коробку.



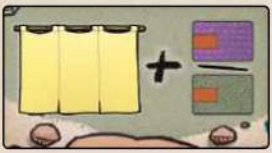
2. Додайте 3 нові картки для соло-ґри до решти карток цього типу з базової ґри й добре перетасуйте їх разом.

ПЕРЕБІҐ ҐРИ

Партія в одиночному режимі йде переважно за звичайними правилами, але це доповнення впроваджує також фішки ґейш і зелені кубики й під час ґри соло.

Деякі картки змусять суперника втратити монети, очки клану або відступити на треку плину часу. Він мусить позбутися максимуму із зазначеного, якщо це можливо. Якщо ж суперник не має монет, очок клану або не має змоґи пересунути назад маркер впливу відповідно, він нічого не втрачає.

ШЛЯХ ЧАЮВАННЯ



Якщо ґейша досяґає цієї позиції, скиньте верхню картку ікебани або каліґрафії на ваш вибір, якщо у відповідному стосі є принаймні 2 картки.

Якщо ґейша доходить до чайного будиночка, виберіть кімнату, в якій вона здобуде найбільше очок клану на цей момент ґри. Якщо є кілька таких варіантів, виберіть один із них.

Якщо жодну з дій переміщення ґейші виконати неможливо, клан суперника отримує кількість очок, що відповідає номеру раунду, як зазвичай.

СИМВОЛИ НА КАРТКАХ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМУ

Коли ви розміщуєте зелений кубик у залі для чаювання, спочатку розташуйте кубик на лівій ділянці. Якщо ліву ділянку зайнято — покладіть кубик на праву. Якщо ж жодна ділянка недоступна, перемістіть кубик в колодязь, як зазвичай.

Розмістіть фішку гейші з запасу суперника біля входу на чайне подвір'я.

Дійте в такому порядку:

- суперник втрачає 3 очки клану;
- **1 гейша суперника за вашим вибором, але не та, що була розміщена на попередньому кроці**, просувається на 1 крок вперед по шляху чаювання (якщо є така можливість, ви можете пересунути фішку гейші від входу на чайне подвір'я на оглядове узвишшя біля ставка).

Перемістіть фішку гейші з запасу суперника безпосередньо на перше місце на шляху чаювання (жовта завіса). Скиньте верхню картку зі стосу ікебани або каліграфії на ваш вибір, якщо вона не остання в цьому стосі.

Дійте в такому порядку:

- клан суперника втрачає всі монети, що має на цей момент гри;
- **1 гейша суперника за вашим вибором, але інша від розміщеної на попередньому кроці**, просувається на 1 крок вперед по шляху чаювання (якщо є така можливість, ви можете пересунути фішку гейші від входу на чайне подвір'я на оглядове узвишшя біля ставка).

Перемістіть фішку гейші з запасу суперника безпосередньо на друге місце на шляху чаювання (синя завіса).

Клан суперника втрачає 2 очки впливу: пересуньте маркер впливу його кольору назад на треку перебігу часу. Якщо в результаті ваші маркери займатимуть одну й ту саму позицію, покладіть маркер впливу суперника зверху на ваш.

ДОДАТОК: ПЛИТКИ ЦЕРЕМОНІЇ

Зробіть це в довільному порядку: виконайте дію ґейші й отримайте 1 ресурс на ваш вибір (окрім вінчика тясен).

Отримайте винаґороди з 2 різних карток саду каменів, навіть якщо не маєте там фішок садівників.

Зробіть це в довільному порядку: виконайте дію придворного та пересуньте свій маркер впливу на 1 ділянку вперед на треку плину часу.

Зробіть це в довільному порядку: отримайте винаґороди ліхтаря з вашого планшета особистих володінь та 1 печатку даймьо.

Зробіть це в довільному порядку: виконайте дію на **темному тлі** з будь-якої картки в **замку** на ґоловному полі та отримайте 1 монету.

Отримайте по 1 винаґороді, зображеній на **світлому тлі**, з будь-яких 2 різних карток у **замку** на ґоловному полі.

Виберіть одну з двох доступних на ігровому полі плиток майданчиків з синім тлом і виконайте цю дію.

Отримайте обидві винаґороди, зображені на жовтому тлі плиток майданчиків.

Зробіть це в довільному порядку: виконайте дію садівника й отримайте 1 очко клану.

Отримайте 4 очки клану.

Зробіть це в довільному порядку: виконайте дію воїна й отримайте 2 монети.

Отримайте 7 монет.

Перемістіть одну свою ґейшу, що перебуває на чайному подвір'ї або стоїть біля входу, на **один крок** вперед по шляху чаювання, не сплачуючи за це жодного вінчика тясен.

Двічі поспіль виконайте дію колодязя так, ніби ви поклали туди кубик зі значенням 1.

Просуньте одного вашого придворного **соціальною драбиною на 1 поверх**, не сплачуючи за це жодного перламутру.

Отримайте 4 печатки даймьо.

Виконайте будь-яку дію з карток замку на ґоловному полі, навпроти якої розташовано плитку кубика будь-якого кольору (окрім зеленого).

Двічі поспіль отримайте винаґороди з усіх трьох жетонів латаття.

Виконайте дію **синьої завіси** з карток ікебани або каліґрафії, розміщених на околицях замку Хімеджі, не сплачуючи за це печатки даймьо.

Отримайте обидві винаґороди з жовтих завіс на картках ікебани та каліґрафії, розміщених на околицях замку Хімеджі.

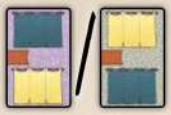
ДОДАТОК: СИМВОЛИ ДОПОВНЕННЯ «МАТЧА»

Виконайте дію ґейші (дивіться сторінку 7).

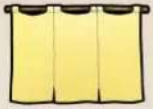
Отримайте винаґороди з 3 жетонів латаття. Цей символ **не дає змоги** виконати іншу дію оґлядового узвишшя — з плитки церемонії.

Отримайте цю кількість вінчиків тясен, посунувши вґору відповідний маркер на вашому планшеті особистих володінь (ви не можете мати понад 7 вінчиків тясен).

Виконайте 1 дію на **темному тлі** з будь-якої картки в **замку** на ґоловному полі.



Виконайте **обидві дії з картки ікебани або обидві дії з картки каліґрафії** на околицях замку Хімеджі у порядку на ваш вибір.



Виконайте дію жовтої завіси з однієї з карток на околицях замку Хімеджі.

Виконайте дію **синьої завіси** з однієї з карток на околицях замку Хімеджі, не сплачуючи за це печатки даймьо.

Виконайте зображену дію АБО дію ґейші.

НАД ҐРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори: Шейла Сантос та Ізраїл Сендреро
Ілюстрації: Жуан Ґардієт
Редактор: Давід Есбрі
Компоненти, 3Д-рендери: BG FX
Коректор: Жоме Муньос
Переклад англійською: Ендрю Кембелл
Перевірка англійської мови: Вільям Ніблінґ
Радник з питань культури: Нобуакі Такерубе
Ґрафічний дизайн і верстка: Meeple Foundry

DEVIR
www.devirgames.com
DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4
08021 Barcelona

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Ґоловний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачка: Тетяна Рижикова
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректор: Андрій Наконечний

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ҐЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»
www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

ВДЯЧНЕ СЛОВО АВТОРІВ

Ми щиро дякуємо всім, хто будь-коли насолоджувався ґрою «Білий замок», ґрав у неї, ділився враженнями та навчав інших звідусіль. Без вашого ентузіазму доповнення «Матча» не побачило б світ. Окрему подяку висловлюємо нашим любим тестувальникам, завжди ґотовим прийти на поміч, адже без них було б неможливо створити це доповнення. Ми б ніколи не досягли успіху, якби кожен раз ви не тягли ці вінчики тясен на чайне подвір'я крізь двійко воріт. Ми також хочемо висловити особливу вдячність Давіду, Жуану та Саму (Meeple Foundry) за те, що вони знов зробили надзвичайно складну роботу значно простішою. Працювати з вами — це задоволення, честь і привілей!