

Белый замок Матра

⚙ Шей С. и Исра С. ♣ Джоан Гвардьет

姫路城

Чайная церемония — это не просто ритуал, а сердце японской культуры, воплощение её основополагающих принципов: гостеприимства, уважения и философии дзен-буддизма. В Японию чай привезли из Китая в XIII веке. Буддийские монахи верили в его целебные свойства, а самураи находили в чайных церемониях заветный островок спокойствия после изнурительных битв. Со временем, благодаря мастеру чайной церемонии Сэн-но Рикю, этот ритуал стал способом демонстрации статуса и неотъемлемой частью культурной, религиозной и политической жизни Японии.

Обеспечьте представителей своего клана хорошими местами в тясичу (чайном домике), чтобы повысить своё влияние в замке Химэдзи.

КОМПОНЕНТЫ

Общие компоненты:

- 1 игровое поле дополнения
- 1 зелёный мост
- 5 зелёных кубиков
- 12 жетонов монет номиналом 1
- 4 жетона монет номиналом 5
- 8 жетонов кувшинок
- 10 жетонов церемоний
- 4 жетона тренировочных площадок
- 4 жетона +120/+160 очков клана

Для игроков:

- 4 планшета кланов
- 20 фишек гейш (5 для каждого из 4 кланов)
- 4 куба-маркера венчиков

39 карт дополнения:

16 карт матчи

8 карт
каллиграфии



8 карт
икибаны



5 начальных карт

2 карты
начальных
действий



3 карты
начальных
ресурсов



9 карт действий замка

3 карты этажа
смотрителей



3 карты этажа
дипломатов



3 карты
даймё



6 карт садов

3 карты садов цветов



3 карты садов камней



3 карты одиночной игры



*Венчик, чаши, только что вскипячённая вода... и чай. Главное — чай!
Всё готово для начала церемонии.*

Прежде чем начать подготовку по обычным правилам, замешайте все карты дополнения в соответствующие колоды.

Перемешайте вместе жетоны тренировочных площадок из базовой игры и 4 новых жетона из дополнения.

- Все эти карты и жетоны отмечены символом ☼, поэтому вы сможете легко отделить их от компонентов базовой игры, если захотите сыграть без дополнения.
- Если это ваша первая игра с дополнением «Белый замок: матча», поместите в ячейку нижней тренировочной площадки (стоимость размещения на которой — 1 железо) изображённый справа жетон.



Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но вместо планшетов кланов из базовой игры используйте планшеты кланов из этого дополнения. Пока не выбирайте карты начальных ресурсов и действий.

ПОДГОТОВКА ДОПОЛНЕНИЯ

1 Положите поле дополнения ниже игрового поля так, чтобы оно стало его продолжением, и разместите на нём всё необходимое:

А Поместите зелёный мост на соответствующее ему место. Затем возьмите на 1 зелёный кубик больше, чем количество игроков. Бросьте их и поместите на мост в порядке возрастания, начиная с левой стороны (с символом фонаря). Самый левый и самый правый кубики всегда кладутся на края моста, а остальные — в его центр (на иллюстрации пример подготовки при игре вдвоём).

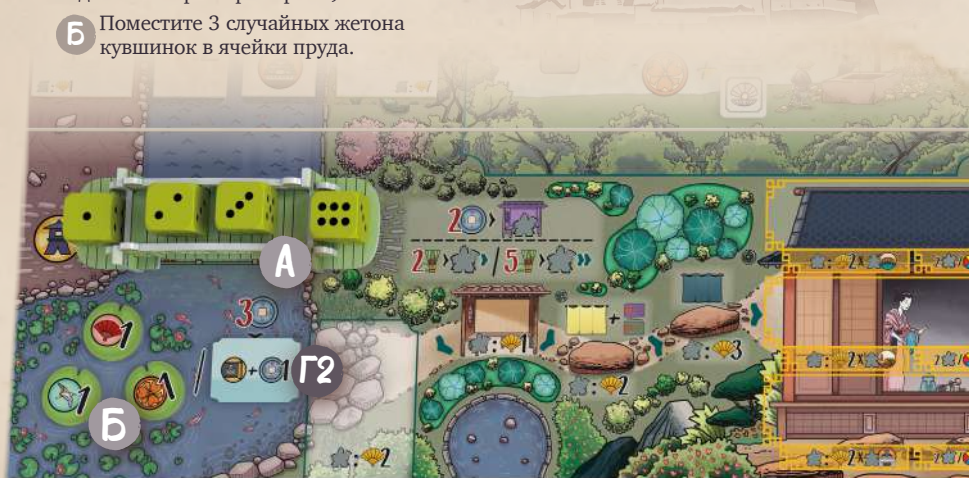
Б Поместите 3 случайных жетона кувшинок в ячейки пруда.

В По отдельности перемешайте карты икебаны и каллиграфии и поместите получившиеся колоды в отведённые им места на игровом поле дополнения лицом вверх. Не забудьте предварительно убрать карты с символом ♦, если играете вдвоём.

Г Перемешайте жетоны церемоний и разместите их в случайном порядке:

Г1 3 жетона в чайном домике жёлтой стороной вверх;

Г2 1 жетон у смотровой площадки голубой стороной вверх.



- 2** Перемешайте оставшиеся жетоны церемоний и выложите по 1 под каждой парой начальных карт голубой стороной вверх (ниже пример подготовки при игре втроём).



- 3** Разместите на планшете своего клана фишки гейш своего цвета. Затем поместите куб-маркер венчиков на деление 0 соответствующей шкалы.

- 4** Теперь, как и в базовой игре, в порядке обратной очерёдности хода каждый игрок берёт пару начальных карт и лежащий под ними жетон церемонии. Разыграйте и разместите начальные карты по обычным правилам. Затем присоедините жетон церемонии к своему планшету клана, как показано ниже.



Готово! Можете начинать игру с дополнением «Белый замок: матч».

Ход игры

Как и базовая игра, игра с дополнением длится всего 3 раунда, но теперь в каждом раунде у каждого игрока по 4 хода. Раунд закончится, когда каждый игрок сделает по 4 хода и на мостах останется в сумме всего 4 неиспользованных кубика.



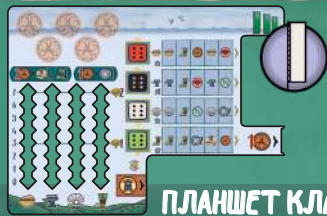
НОВЫЕ КУБИКИ И ИГРОВЫЕ ОБЛАСТИ

Это дополнение добавляет в игру зелёные мост и кубики, 2 новых места на игровом поле дополнения и дополнительную ячейку для кубика на планшетах кланов.

ЧАЙНАЯ КОМНАТА

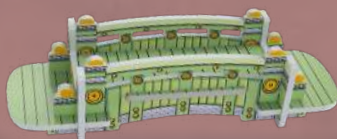


КНЯЖЕСТВО ХИМЭДЗИ



ПЛАНШЕТ КЛАНА

ЗЕЛЁНЫЙ МОСТ



Самое время отправиться к пруду!

Весной его вода прозрачна и можно созерцать плещущихся в ней карпов кои.

Зелёный мост и его кубики подчиняются тем же правилам, что мосты и кубики других цветов. Если игрок забирает с зелёного моста крайний левый кубик, он получает фонарную награду по обычным правилам.



В ячейки новых мест на игровом поле дополнения (чайная комната и княжество Химэдзи) можно поместить кубик любого цвета, включая зелёный.

Зелёные кубики нельзя поместить в ячейки комнат замка, поскольку там не будет необходимых для этого жетонов кубиков. Но их можно помещать в ячейки колодца, окрестностей и в соответствующую ячейку своего планшета клана.



ЧАЙНАЯ КОМНАТА

ПРИ 2 ИГРОКАХ — 

Этот глиняный домик с бумажными шторами не только уютное место для отдыха, но и тайная колыбель политических интриг.

В эту область можно поместить кубик любого цвета. При игре втроём или вчетвером в каждую ячейку, где уже есть кубик, можно поместить ещё 1 поверх того, что там уже есть (но не больше).

Поместив кубик в ячейку чайной комнаты, выполните действие гейши (стр. 7).



Взяв чёрный кубик со значением 1 с левого края моста, вы помещаете его в ячейку чайной комнаты со значением 1 поверх белого кубика со значением 4. Затем вы оплачиваете разницу в 3 монеты, получаете фонарную награду и выполняете действие гейши.

КНЯЖЕСТВО ХИМЭДЗИ

ПРИ 2 ИГРОКАХ — 

За стенами замка находится хан (княжество) даймё, где расположены две школы японских искусств: икебаны и каллиграфии.

В эту область можно поместить кубик любого цвета. При игре втроём или вчетвером в каждую ячейку, где уже есть кубик, можно поместить ещё 1 поверх того, что там уже есть (но не больше).

Поместив кубик в одну из ячеек, вы можете в любом порядке выполнить действия на 2 шторках, находящихся напротив этой ячейки.



Вы размещаете коралловый кубик со значением 2 в нижней ячейке со значением 5. Затем оплачиваете разницу в 3 монеты, тратите 1 печать, чтобы выполнить действие садовника, и в конце получаете 2 железа.



ПЛАНШЕТЫ КЛАНОВ



Теперь на планшетах кланов есть ячейки не только для кораллового, чёрного и белого кубиков, но и для зелёного. Кубики на планшетах кланов размещаются по правилам базовой игры. Разместив зелёный кубик напротив ряда гейш, помимо получения видимых наград этого ряда, вы можете потратить 1 печать, чтобы выполнить действие полученного в начале игры жетона церемонии.



Вы размещаете в ячейке зелёный кубик со значением 3 и оплачиваете разницу в 3 монеты, за что получаете 3 венчика, 2 монеты и 1 ресурс на выбор (кроме венчика). Затем вы тратите 1 печать, чтобы выполнить действие садовника и получить 1 очко клана.



С помощью этого символа **нельзя** активировать ряд зелёного кубика на планшете клана. Это легко запомнить: у изображённого кубика нет зелёной грани.



ГЕЙШИ И ВЕНЧИКИ




В этом дополнении появляется новый представитель клана (гейша) и новый тип ресурса (специальный венчик для заваривания матчи, который в Японии называют «тясэн»).

Гейши с планшета вашего клана отправятся на смотровую площадку к пруду или по дорожке через сад в чайный домик. А венчики понадобятся для их продвижения.

ПЕЧАТИ

Теперь в любой момент хода вы можете потратить 2 печати, чтобы получить 1 ресурс на выбор или 1 венчик. Напоминание об этом есть на новых планшетах кланов.



С помощью этого символа **нельзя** получить венчик (только еду, железо или перламутр). Венчик можно получить только с помощью символа .





ГЕЙШИ

2/5



Как и действие придворного, действие гейши состоит из 2 частей. Можно выполнить их обе (в любом порядке) или только одну из них. Для разных частей этого действия можно использовать разных гейш или одну и ту же.

A 2



Вход в чайный сад. Возьмите крайнюю левую фишку гейши со своего планшета клана и поместите её у входа в чайный сад. При этом вы должны потратить 2 монеты.

И/ИЛИ

У входа в чайный сад может находиться любое количество гейш любых игроков.

B >/>>



Путь чая. Возьмите свою гейшу, находящуюся в чайном саду или у входа в него, и потратьте 2 или 5 венчику, чтобы продвинуть её на 1 или 2 шага по чайному саду соответственно.

Продвижение на 2 шага может быть выполнено только одной гейшей — вы не можете разбить его на два разных продвижения.

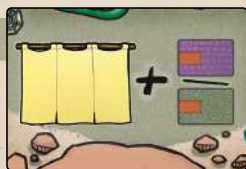
- От **входа в чайный сад** гейшу можно продвинуть в направлении чайного домика или к смотровой площадке. Выбрав направление движения для гейши, вы уже не сможете его поменять.
- На **дорожке** к чайному домику расположены две ячейки для гейш. В каждой ячейке дорожки может находиться **любое количество гейш** каждого клана.
- На **смотровой площадке** может находиться только **1 гейша** каждого клана.
- В каждой из 3 **комнат чайного домика** может находиться не более **2 гейш** одного клана.

После продвижения гейши выполните действие ячейки, на которой она остановилась.



СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Если гейшу продвинули влево от входа в чайный сад, её путь оканчивается здесь **A**. Продвинув гейшу на смотровую площадку, можете выполнить действие пруда: получить награды с 3 кувшинок **или** потратить 3 монеты, чтобы выполнить действие жетона церемонии.



ПЕРВАЯ ЯЧЕЙКА ДОРОЖКИ

Возьмите верхнюю карту колоды икебаны или каллиграфии, лежащей в княжестве Химэдзи. Выполните действие на **жёлтой шторке** с выбранной карты, а затем переверните её и **сразу добавьте** к своей фонарной награде.

Карты икебаны и каллиграфии никогда не помещаются в ячейку карт действий на вашем планшете клана.

! Если вы выбрали колоду, в которой осталась только одна карта, вы не добавляете эту карту к своей фонарной награде. Вместо этого вы просто выполняете действие на жёлтой шторке с этой картой, и она остаётся лежать в княжестве Химэдзи.



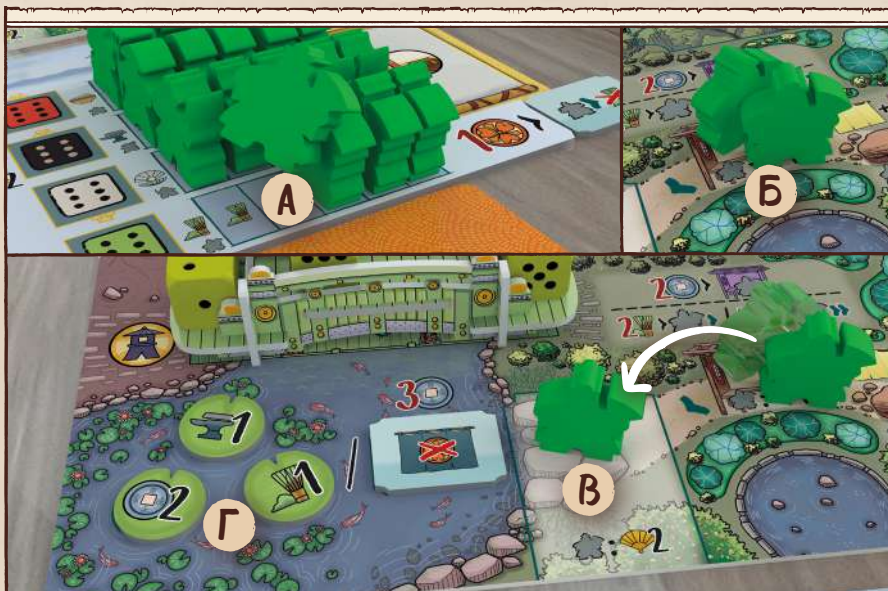
ВТОРАЯ ЯЧЕЙКА ДОРОЖКИ

Выполните действие на **синей шторке** с верхней карты колоды икебаны **или** каллиграфии, лежащей в княжестве Химэдзи.



ЧАЙНЫЙ ДОМИК

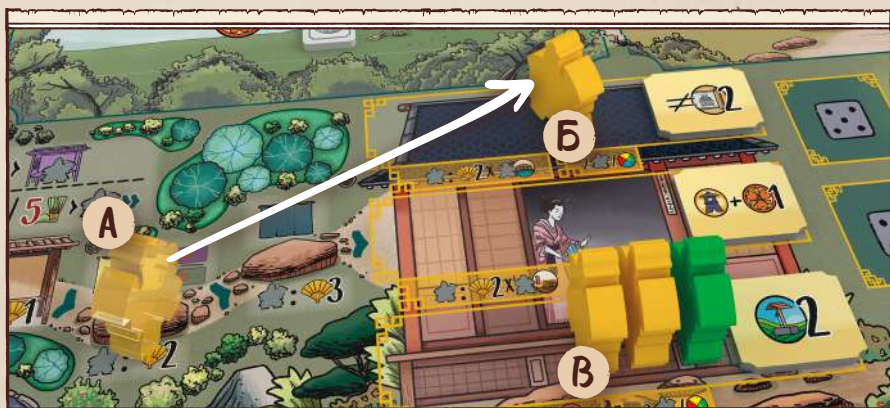
Когда ваша гейша продвигается в чайный домик, поместите её в любую из 3 комнат, а затем выполните действие жетона церемонии этой комнаты. В одной комнате чайного домика не может находиться больше 2 гейш одного клана. У каждой комнаты свои условия начисления очков клана, которые вы получаете в конце игры (стр. 11).



Вы выполняете действие гейши: берёте крайнюю левую фишку гейши со своего планшета клана **А** и тратите 2 монеты, чтобы отправить её ко входу в чайный сад, где стоит ещё одна ваша фишка гейши **Б**. Затем вы решаете потратить 2 венчика, чтобы продвинуть гейшу на смотровую площадку **В**. У вас нет 3 монет для выполнения действия жетона церемонии, поэтому вы решаете получить 2 монеты, 1 венчик и 1 железо **Г**.




Позже вы снова выполняете действие гейши, но на этот раз только его вторую часть, поэтому не тратите 2 монеты. Вы решаете продвинуть свою гейшу на 1 шаг по пути чая и тратите для этого 2 венчика (продвинуться в сторону смотровой площадки вы не могли, потому что там уже есть ваша гейша) **А**. Продвинув гейшу на 1 шаг, вы решаете взять карту икебаны, которая сразу приносит вам 4 монеты **Б**. После этого вы переворачиваете эту карту и добавляете её к своей фонарной награде **В**.



Позже жёлтый игрок тратит 5 венчиков, чтобы продвинуться на 2 шага по пути чая **А**. Он размещает свою гейшу в комнате, которая позволяет сразу выполнить по одному действию на светлом фоне с 2 разных карт, лежащих в замке, а в конце игры приносит очки клана за садовников **Б**. Этот игрок не мог разместить гейшу в комнате, которая приносит очки клана за придворных **В**, поскольку там уже находятся 2 его гейши.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается после хода любого игрока, если на мостах (включая зелёный) в сумме остаётся только 4 кубика.

- 1 Новая очерёдность хода определяется по обычным правилам.
- 2  Действия садов выполняются по обычным правилам, но с учётом появления в игре зелёного моста.

ДЕЙСТВИЕ СМОТРОВОЙ ПЛОЩАДКИ

Если на зелёном мосту остался хотя бы 1 кубик, все игроки, чьи гейши находятся на смотровой площадке, могут получить награды с 3 кувшинок или потратить 3 монеты, чтобы выполнить действие выложенного там жетона церемонии.

Вы можете выполнять действия садов и смотровой площадки в любом порядке. Можете считать, что смотровая площадка — это ещё один сад.



Красный и зелёный игроки могут получить награды с 3 кувшинок или потратить 3 монеты, чтобы выполнить действие жетона церемонии: продвинуть гейшу по пути чая, не тратя венчики. Благодаря своему садовнику под чёрным мостом, красный игрок также может выполнить любое действие на светлом фоне с карты действий, лежащей в любой комнате замка. Жёлтый игрок получает только 3 монеты за сад под белым мостом.

- 3 Подготовка к следующему раунду проходит по обычным правилам, но с учётом появления в игре зелёных кубиков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда первый снег касается земли, кланы вновь собираются вместе, чтобы за чашкой чая обсудить планы на предстоящий год и выразить почтение даймё.

В конце 3-го раунда, после определения новой очерёдности хода, игра заканчивается и происходит финальный подсчёт очков. При игре с дополнением некоторые правила меняются и добавляются новые. Для удобства мы объединили здесь правила подсчёта очков базовой игры и этого дополнения (правила дополнения отмечены символом ☷).

1 Очки за монеты, печати и ресурсы



- А. Сосчитайте сумму своих монет и печатей. За каждые 5 получите по 1 очку (с округлением вниз).
- Б. За каждый ресурс (еду, железо, перламутр, венчики), который остался у вас в количестве от 3 до 6, получите по 1 очку. За каждый ресурс, который остался у вас в количестве 7, получите по 2 очка.

2 Очки за влияние



Получите очки в зависимости от положения вашего маркера влияния. Если ваш маркер находится на любом делении второй секции шкалы — вы получаете 3 очка. На любом делении третьей секции — 6 очков. На делении четвёртой секции — количество очков, указанное под делением с вашим маркером (от 10 до 15 очков).

3 Очки за представителей клана



- А. : X Получите очки за каждого своего придворного в зависимости от его расположения.
- У ворот — 1 очко.
 - В комнате на этаже дипломатов — 6 очков.
 - В комнате на этаже смотрителей — 3 очка.
 - В комнате даймё — 10 очков.
- Б. : 1 / 2 X Получите очки за каждого своего воина на тренировочной площадке. Количество очков, которое приносит воин, равно количеству ваших придворных, находящихся в комнатах замка (на этаже смотрителей, дипломатов или в комнате даймё, но не у ворот!). Кроме того, очки за воинов, находящихся на площадке с двумя жетонами, умножаются на 2.
- В. : X Получите очки за каждого своего садовника в саду. Количество очков, которое приносит садовник, указано на карте сада, где он находится.
- Г. : X 2 X / / Получите очки за каждую свою гейшу в зависимости от её расположения.
- На смотровой площадке — 2 очка.
 - Каждая гейша в чайном домике приносит 2 очка за каждого размещённого на поле садовника, воина или придворного (включая придворных у ворот) в зависимости от комнаты, в которой она находится. Так очки за других представителей клана приносят только гейши, размещённые в чайном домике.
 - У входа в чайный сад — 1 очко.
 - В первой ячейке дорожки — 2 очка.
 - Во второй ячейке дорожки — 3 очка.



Вы получаете 2 очка за гейшу на смотровой площадке, 2 очка за гейшу в первой ячейке дорожки, 12 очков за 2 гейш в верхней комнате чайного домика (за 3 садовников), 8 очков за гейшу в нижней комнате (за 3 придворных в замке и 1 у ворот). Всего 24 очка клана.

Если игрок набирает больше 120 очков, вместо жетона +40/+80 он берёт жетон +120/+160.

Побеждает игрок, набравший больше всех очков клана! Ничьи разрешаются в пользу игрока, находящегося выше на шкале очерёдности хода.

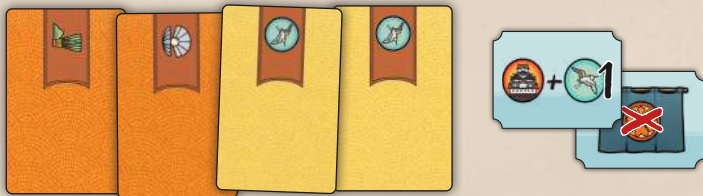


КЛАН ТОКУГАВА — ОДИНОЧНАЯ ИГРА

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ

Подготовка проходит по обычным правилам одиночной игры, но с указанными далее изменениями.

1. Возьмите 2 случайные карты начальных ресурсов, 2 случайные карты начальных действий и выложите 2 жетона церемоний голубой стороной вверх. Выберите из них по 1 карте каждого вида и 1 жетон церемонии.



2. Добавьте к картам одиночной игры 3 новые карты из этого дополнения и тщательно их перемешайте.

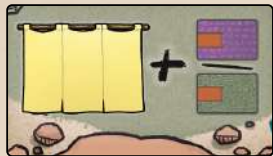


Ход игры

Правила одиночной игры в дополнении практически не поменялись. Но теперь в игре используются гейши и зелёный мост с кубиками.

В дополнении появились новые карты одиночной игры, которые заставляют вашего соперника потерять монеты, очки клана и/или сдвинуться назад по шкале влияния. Если соперник не может сделать это в полном объёме, он выполняет эффект настолько, насколько это возможно. Если ему нечего терять, то он ничего не теряет.

Путь чая



Если гейша соперника остановилась в этой ячейке, выберите колоду икебаны или каллиграфии, в которой есть хотя бы 2 карты, и сбросьте верхнюю карту этой колоды.



Если гейша соперника продвинулась в чайный домик, разместите её в комнате, которая на момент размещения приносит наибольшее количество очков клана. Если несколько комнат принесут равное количество очков, выберите любую из них.

Если соперник не может выполнить действие гейши, то вместо этого он как обычно получает очки клана в количестве, равном номеру текущего раунда.

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



- ▶ Поместите кубик в левую ячейку чайной комнаты. Только если эта ячейка занята, можете поместить кубик в правую ячейку. Если обе ячейки заняты, поместите кубик в ячейку колодца как обычно.



- ▶ Соперник отправляет гейшу из своего запаса ко входу в чайный сад.
- ▶ Соблюдайте следующий порядок действий:
 - Соперник теряет 3 очка клана.
 - Игрок выбирает 1 любую гейшу соперника (кроме гейши, которую отправили ко входу в чайный сад верхним действием этой карты) и продвигает её на 1 шаг по пути чая. Можете продвинуть её на смотровую площадку, если это не нарушит правила.



- ▶ Соперник отправляет гейшу из своего запаса сразу в первую ячейку дорожки (минуя вход в чайный сад). По правилам дополнения сбросьте верхнюю карту икебаны или каллиграфии на свой выбор.
- ▶ Соблюдайте следующий порядок действий:
 - Соперник теряет все накопленные к этому моменту монеты.
 - Игрок выбирает 1 любую гейшу соперника (кроме гейши, которую отправили в первую ячейку дорожки верхним действием этой карты) и продвигает её на 1 шаг по пути чая. Можете продвинуть её на смотровую площадку, если это не нарушит правила.



- ▶ Соперник отправляет гейшу из своего запаса сразу во вторую ячейку дорожки (минуя вход в чайный сад и первую ячейку).
- ▶ Соперник теряет 2 очка влияния: сдвиньте его маркер влияния на 2 деления влево. Если после этого маркер противника оказался на том же делении шкалы, что и вы, — положите его маркер поверх своего.

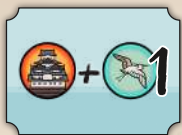




В любом порядке выполните действие гейши и получите 1 ресурс на свой выбор (кроме венчика).



Получите награды с 2 разных карт садов камней, даже если на них нет вашего садовника.



В любом порядке выполните действие придворного и продвиньте свой маркер на 1 деление по шкале влияния.



В любом порядке получите фонарную награду и 1 печать.



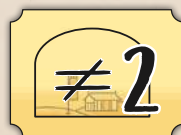
В любом порядке выполните любое действие на тёмном фоне с карты действий, лежащей в любой комнате замка, и получите 1 монету.



Выполните по одному действию на светлом фоне с 2 разных карт действий, лежащих в любых комнатах замка.



Выполните действие с 1 из 2 жетонов тренировочных площадок с голубым фоном.



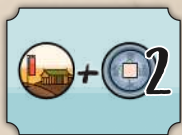
Получите обе видимые награды с жетонов тренировочных площадок с жёлтым фоном.



В любом порядке выполните действие садовника и получите 1 очко клана.



Получите 4 очка клана.



В любом порядке выполните действие воина и получите 2 монеты.



Получите 7 монет.



Продвиньте свою гейшу, находящуюся в чайном саду или у входа в него, на 1 шаг вперёд, не теряя венчики.



Дважды выполните действие колодца, как если бы вы помещали туда кубик со значением 1.



Продвиньте своего придворного, находящегося в замке или у ворот, на 1 этаж вверх, не теряя перламутр.



Получите 4 печати.



Выполните любое действие, находящееся напротив жетона кубика любого цвета, лежащего в любой комнате замка.



Дважды получите награды с 3 кувшинок в пруду.



Выполните действие на синей шторке с карты, лежащей в княжестве Химэдзи, не теряя печати.



Получите обе видимые награды на жёлтых шторках с карт, лежащих в княжестве Химэдзи.

СИМВОЛЫ МАТЧИ



Выполните действие гейши (стр. 7).



Получите награды с 3 кувшинок в пруду. Вы не можете вместо этого выполнить действие выложенного там жетона церемонии.



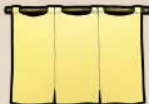
Получите указанное количество венчиков.



Выполните действие на тёмном фоне с любой карты действий, лежащей в любой комнате замка.



В любом порядке выполните оба действия с одной из двух карт, лежащих в княжестве Химэдзи.



Выполните действие на жёлтой шторке с одной из карт, лежащих в княжестве Химэдзи.



Выполните действие на синей шторке с одной из карт, лежащих в княжестве Химэдзи, не тратя печати.



Выполните указанное действие или действие гейши.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Шейла Сантос и Израэль Сендреро

Иллюстрации: Джоан Гвардьет

Редактор оригинала: Дэвид Эсбри

Объёмные компоненты и 3D-графика: BG FX

Корректор оригинала: Хауме Муньос

Перевод на английский: Эндрю Кэмпбелл

Редактор английского перевода:
Уильям Ниблинг

Консультанты по культуре:

Нобуаки Такэрубэ и Аои Такасино

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games

Переводчик: Диана Гончарик

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Иван Ионов

Дизайнер-верстальщик: Ксения Есина

Руководитель проекта:
Максим Книшевицкий

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

БЛАГОДАРНОСТИ

Хотим поблагодарить игроков со всего мира: тех, кто играл в «Белый замок», делился впечатлениями и советовал игру другим. Это дополнение появилось из-за вашего интереса к игре. Ещё хотим поблагодарить наших замечательных тестировщиков: проект бы не увенчался успехом, если бы вы не проносили венчики в чайный сад, минуя двое ворот. Дэвид, Джоан и Саму из Meerle Foundry, благодаря вам справиться с этой сложной работой стало гораздо проще. Сотрудничать с вами — честь, удовольствие и привилегия.



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены. gaga-games.com