

Bílý hrad Matcha

⚙️ Shei S. & Isra C. ♣️ Joan Guardiet

姫路城

Čajový obřad je jedním ze základů japonské kultury. Ztělesňuje nejhlubší a nejpodstatnější koncepty zenové filozofie, pohostinnosti a respektu. Věřilo se, že čaj, který byl dovezen z Číny v průběhu 13. století, léčil neduhy buddhistických mnichů, kteří jej pili. S postupem let se z čajového obřadu stala příležitost pro odpočinek, kdy si mohli samurajové oddychnout daleko od vravy bitevního pole. Mistr Sen no Rikjú povýšil čajový obřad na ukázkou společenského statusu a později také na příležitost k jednání o kultuře, náboženství a politice celého Japonska.

Pokud dostanete členy klanu na dobrá místa v „čaišicu“ (čajovně), získáte ještě větší vliv na dění v hradu Himeđži.

HERNÍ MATERIÁL

Společný materiál:

- 1 rozšíření herního plánu
- 1 zelený most
- 5 zelených kostek
- 12 mincí hodnoty 1
- 4 mince hodnoty 5
- 8 žetonů leknínů
- 10 destiček obřadu
- 4 destičky cvičiště
- 4 destičky s hodnotou +120/+160

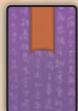
Materiál pro hráče:

- 4 desky osobního panství
- 20 gejš (5 figurek od každé ze 4 barev)
- 4 ukazatele časen (metliček na čaj)

39 karet z rozšíření:

16 karet matcha

- 8 karet kaligrafie
- 8 karet květinových aranžmá



5 počátečních karet

- 2 karty počátečních akcí
- 3 karty počátečních zdrojů



9 karet hradu

- 3 karty 1. patra
- 3 karty 2. patra
- 3 karty 3. patra



6 karet zahrad

- 3 karty kvetoucí zahrady
- 3 karty zenové zahrady



3 karty pro sólovou hru



Metlička, misky, vroucí voda... a čaj. Především čaj. Čajový obřad může začít.

Než začnete s přípravou hry podle obvyklých pravidel, zamíchejte karty z rozšíření do odpovídajících balíčků.

Také zamíchejte 4 nové destičky cvičiště mezi ostatní destičky cvičiště.

TIP: Všechny karty a destičky z rozšíření jsou označeny symbolem ☘, takže je můžete snadno vytrít, pokud budete chtít později hrát bez rozšíření.

TIP: Pokud hrajete s rozšířením *Bílý hrad: Matcha poprvé*, umístěte na nižší cvičiště (s poplatkem 1 železo) tuto destičku cvičiště.



Hru připravte podle obvyklých pravidel, ale namísto desek osobního panství ze základní hry použijte desky osobního panství z rozšíření a prozatím si nevybírejte dvojice počátečních karet.

PŘÍPRAVA ROZŠÍŘENÍ:

1 Rozšíření herního plánu přiložte ke spodnímu okraji herního plánu a umístěte na něj:

- A** Zelený most s tolika zelenými kostkami, kolik je hráčů ve hře + 1 (v příkladu níže vidíte přípravu pro 3 hráče).
- B** 3 náhodně vylosované žetony leknínů na jezírko.
- C** Zamíchejte karty květinových aranžmá a kaligrafie a utvořte z nich oddělené balíčky. Vzniklé balíčky umístěte lícem vzhůru na určená místa na herním plánu. Pokud hrají pouze

2 hráči, vyjměte z balíčků ještě před začátkem přípravy karty označené symbolem ♦.

- D** Zamíchejte destičky obřadu a náhodně je rozmístěte:
- D1** 3 destičky na čajovnu, otočené na žlutou stranu.
- D2** 1 destičku na výhled na jezírko, otočenou na modrou stranu.

2 Zbylé destičky obřadu zamíchejte a umístěte 1 destičku obřadu pod každou dvojici počátečních karet. Všechny tyto destičky otočte na modrou stranu, jako je vyobrazeno na ilustraci.



3 Gejši ve své barvě umístěte na svoji desku panství a ukazatel časů (metliček na čaj) umístěte na 0.

4 Nyní si, stejně jako v základní hře, každý hráč vybere dvojici počátečních karet (v obráceném pořadí průběhu hry). Když si berete dvojici počátečních karet, vezměte si také destičku obřadu, která je umístěna pod ní. Destičku obřadu umístěte ke své desce panství na vyznačené místo.



Nyní můžete začít hrát *Bílý hrad* s rozšířením *Matcha*!

PRŮBĚH HRY

Partie trvá 3 kola, stejně jako v základní hře. Každé kolo však nově trvá **4 tahy**. Kolo tedy končí, jakmile každý hráč odehrál 4 tahy a na mostech **zbyly 4 kostky**.



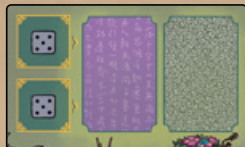
NOVÁ HERNÍ POLE

Rozšíření Bílý hrad: Matcha nabízí nový most se zelenými kostkami, 2 nové lokace na herním plánu, ale také nové možnosti na desce panství.

ČAJOVÉ PLANTÁŽE

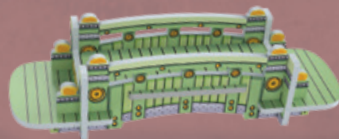


HRANICE HIMEDŽI



OSOBNÍ PANSTVÍ

ZELENÝ MOST



Už je to dlouho, co jsme navštívili jezírko. Voda je na jaře tak průzračná a můžeme rozjímat nad podvodním tancem koi kaprů.

Zelený most a kostky fungují stejně jako zbylé 3 barvy. Když si vezmete zelenou kostku z levého konce, získáte odměnu lucerny jako obvykle.



Na nová místa na rozšíření herního plánu - čajové plantáže a hranice Himedži - lze umístit **kostky jakékoli barvy**, včetně zelených kostek.

Zelené kostky nelze umístit na hrad, protože zde nejsou žádné destičky zelené barvy a musíte dodržet pravidla pro umísťování. Nicméně zelené kostky lze umístit na studnu, za hradby a na vaše panství do zelené řady.



ČAJOVÉ PLANTÁŽE

2 hráči

Hliněné stěny a papírová okna ukrývají oázu klidu, která pohladí mysl a zároveň představuje diskrétní místo k diskusi o politických záležitostech.

Na toto místo lze umístit kostky jakékoli barvy. Na každém ze 2 polí zde mohou být vyskládány až 2 kostky (neplatí při hře 2 hráčů).

Když sem umístíte kostku, provedete akci gejš, která je popsána na straně 7.



Žlutý hráč vzal černou kostku s hodnotou 1 z levé strany mostu a umístil ji na bílou kostku s hodnotou 4 na čajových plantážích. Zaplatí 3 mince, získá odměny lucerny a provede akci gejš.

HRANICE HIMEDŽI

2 hráči

Za hradbami hradu leží han (neboli „léno“) daimjóa, kde se nacházejí dvě školy japonských umění. Učí zde aranžování květin a kaligrafii.

Na toto místo lze umístit kostky **jakékoli barvy**. Na každém ze 2 polí zde mohou být vyskládány až 2 kostky (neplatí při hře 2 hráčů).

Když sem umístíte kostku, můžete provést akce na 2 záclonách vyrovnaných v řadě napravo od tohoto pole. Akce smíte provést v **libovolném pořadí**.



Hráč umístil oranžovou kostku s hodnotou 2 na spodní akci. Zaplatil 3 mince (předtištěná hodnota je 5) a 1 pečeť daimjóa, aby provedl akci zahrádníci. Získá také 2 železa.

OSOBNÍ PANSTVÍ



Tak jako máte možnost na panství umístit oranžové, černé a bílé kostky, najdete zde nově čtvrtou možnost pro umístění zelené kostky. Pravidla pro umístění zelené kostky jsou stejná jako v základní hře. Když sem umístíte kostku, kromě toho, že získáte zdroje vyobrazené v této řadě, smíte zaplatit 1 pečeť daimjóa a provést akci na destičce obřadu, kterou máte od přípravy hry.



Žlutý hráč umístil zelenou kostku s hodnotou 3 a zaplatil 3 mince. Obdrží 3 časeny, 2 mince a 1 libovolný zdroj (nemůže to být časen). Pokud zaplatí 1 pečeť daimjóa, může navíc provést akci zahradníci a získat 1 bod klanu.

Důležité: Tento symbol vám neumožňuje aktivovat zelenou řadu kostek na vašem panství. Pověšměte si, že barvy vyobrazené na symbolu kostky jsou pouze bílá, oranžová a černá.



GEJŠI A ČASENY




V rozšíření *Bílý hrad*: Matcha najdete nový typ členů klanu – gejši. Je zde také nový zdroj, japonské čajové metličky zvané časeny.

Gejši budete přesouvat z panství na stezku do čajovny v čajové zahradě nebo k výhledu na jezírko. K jejich postupu budete potřebovat právě časeny.

PEČETI DAIMJÓA

Máte nový způsob, jak použít pečeti daimjóa: Kdykoli smíte zaplatit 2 pečeti daimjóa a získat 1 libovolný zdroj nebo 1 časen (jak je uvedeno na vaší desce panství).



Důležité: Tento symbol vám **nikdy** neumožňuje získat časen (odkazuje pouze na jídlo, železo a perlet'). Symbol umožňující získat časen je tento .



GEJŠI

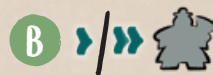


Podobně jako v případě dvořanů vám akce gejši umožňuje provést 2 různé akce – pouze jednu z nich nebo obě akce jedenkrát, a to i s použitím různých figurek gejši.



Získání vstupu do čajové zahrady: Vezměte figurku gejši, která je nejvíce vlevo na vaší desce panství, zaplat'te 2 mince, a umístěte figurku na místo u vstupu do čajové zahrady. Vstup do čajové zahrady může obsahovat libovolný počet gejši ze všech klanů.

A/NEBO



Cesta po stezce čaje: Vezměte 1 z vašich gejši, která je v čajové zahradě, a zaplat'te 2 nebo 5 časenů, čímž danou gejšu posunete o 1 nebo 2 kroky v čajové zahradě. **Tento pohyb nelze rozdělit mezi různé gejši a musí být proveden najednou.**

- Od vstupu mohou gejši postupovat směrem k čajovně nebo k výhledu na jezírko. Jakmile zvolíte směr, nemůžete ho již změnit.
- Na každém poli na stezce čaje může stát libovolný počet gejši ze všech klanů.
- Ale pozor, **u výhledu na jezírko může být pouze 1 gejša z každého klanu.**
- **V každé ze 3 místností v čajovně mohou být pouze 2 gejši z každého klanu.**

Po pohybu mohou gejši provést následující akce, které jsou uvedeny na místě, kde jejich pohyb končí:



VÝHLED NA JEZÍRKO

Pokud přesunete gejšu doleva, její cesta skončí zde **A**. Ihned po příchodu můžete provést akci jezírka, která poskytuje celkem 3 odměny leknínů, **NEBO** můžete zaplatit 3 mince a provést akci na destičce obřadu.



HRANICE HIMEDŽI

Vezměte libovolnou vrchní kartu květinového aranžmá nebo kaligrafie z hranic Himedži. Proveďte akci na **žluté zácloně** na této kartě a **umístěte ji přímo** do své oblasti lucerny (na odpovídající stranu).

Karty květinového aranžmá a kaligrafie se nikdy nepřesouvají na pole pro kartu akce na desce panství.

Důležité: Pokud je v balíčku poslední karta, provedete akci žluté záclony, ale kartu si neberete a ostatní kroky ignorujete.



HRANICE HIMEDŽI

Proved'te akci vyobrazenou na **modré zácloně** na vrchní kartě květinového aranžmá nebo kaligrafie na hranicích Himedži.



ČAJOVNA

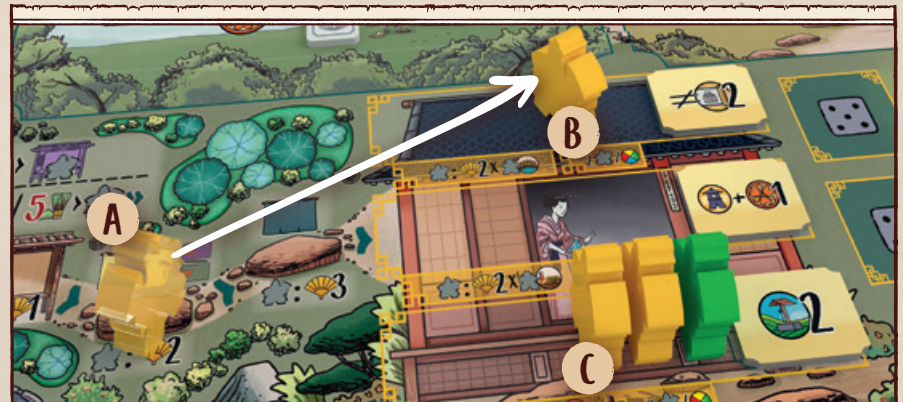
Pokud vaše gejša dojde po stezce až do čajovny, vyberte si jednu ze 3 místností, kam gejšu umístíte. Poté proved'te akci na destičce obřadu v této místnosti. V každé místnosti čajovny mohou být maximálně 2 gejši patřící stejnému hráči. Každá místnost poskytuje jinou odměnu na konci hry (viz stranu 11).



Později zelený hráč provede akci znovu, ale tentokrát nezaplatí 2 mince. Rozhodne se, že zaplatí pouze 2 časny, aby gejšu posunul o 1 krok na stezce čaje (k výhledu na jezírku už nesmí, protože tam již je zelená gejša) **A**. Když gejša dojde na první místo stezky, hráč získá kartu květinového aranžmá, která poskytuje 4 mince **B**. Tuto kartu otočí a umístí přímo do své oblasti lucerny **C**.



Zelený hráč provádí akci gejš. Vezme první dostupnou gejšu ze své desky panství **A** a zaplatí 2 mince, čímž ji přesune ke vstupu do čajové zahrady. Zde má už jednu gejšu z předchozího tahu **B**. Zelený hráč pak zaplatí 2 časny, aby gejšu přesunul k jezírku **C**. Když tam gejša dorazí, hráč získá 2 mince, 1 časna a 1 železo. Jelikož v tuto chvíli nemá 3 potřebné mince, nemůže vybrat akci na destičce obřadu **D**.



Později během hry zaplatí žlutý hráč 5 časenu, aby se posunul o 2 kroky na stezce čaje **A** a to do **místnosti**, která uděluje body za zahradníky, takže získá 2 různé odměny se světlým pozadím na kartách v hradu **B**. Žlutý hráč se nemohl přesunout do místnosti, která uděluje body za dvořany **C**, protože tam již umístil maximální možný počet svých dvou gejš.

KONEC KOLA

Nově nastane konec kola, když **po tahu některého hráče zůstanou dohromady na všech mostech pouze 4 kostky**, a to včetně zeleného mostu.

- 1 Nové pořadí průběhu hry:** Určuje se stejným způsobem jako v základní hře.
- 2 Zahrady:** Vyhodnot'te je stejným způsobem jako v základní hře – rozdíl je v tom, že musíte také brát v úvahu zelený most.

JEZÍRKO

Pokud zůstanou na mostě zelené kostky, každý hráč, který má gejšu u výhledu na jezírko, může získat 3 odměny leknínů, nebo zaplatit 3 mince a získat odměnu z destičky obřadu.

Akce zahrad a jezírka smíte provést v libovolném pořadí. Stručně řečeno, jezírko funguje jako zahrada.



Na konci kola mohou zelený hráč a červený hráč každý získat 3 odměny leknínu, nebo zaplatit 3 mince a provést akci na destičce obřadu. Ta jim umožní posunout gejšu vpřed na stezce čaje, bez nutnosti platit časen. Červený hráč také získá odměnu akce se světlým pozadím z hradu, protože má zahradníka v zahradě u černého mostu. Žlutý hráč získá pouze 3 mince.

- 3 Příprava následujícího kola:** Vyhodnot'te stejným způsobem jako v základní hře, ale nezapomeňte, že jsou zde také zelené kostky.

KONEC HRY

Opět nastává zimní setkání dvořanů. Projednájí se plány na nadcházející rok, ale nejprve je potřeba si sednout k šálku čaje a vyjádřit úctu daimjóvi.

Na konci třetího kola, po stanovení nového pořadí průběhu hry, sečtete konečné skóre. Kromě bodování základní hry ještě platí následující změny. Abyste nemuseli neustále hledat ve 2 různých pravidlech, zahrnuli jsme zde základní bodování i s novými prvky (označenými tímto symbolem ☹).

1 Obodujte zbylé zdroje:

- A. Za každých 5 mincí anebo pečetí daimjóa, které vám zbývají (*zaokrouhleno dolů*), získáte 1 bod klanu.
- B. Za každý zdroj (*jídlo, železo, perlet', časeny*), kterého vám zbývá 3 až 6 kusů, získáte 1 bod klanu. Pokud vám u některého zdroje zbývá 7 kusů, získáte za tento zdroj 2 body klanu.

2 Obodujte stupnici postupu roku:

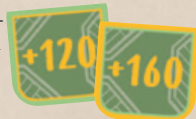
- A. Pokud váš žeton vlivu doputoval do druhého období, získáte 3 body klanu. Pokud doputoval až do třetího období, získáte 6 bodů klanu. Pokud je žeton vlivu ve čtvrtém období, získáte tolik bodů, kolik je vyobrazeno pod polem, na kterém se nachází, tzn. 10 až 15 bodů (*pokud je více žetonů na stejném poli, všichni získají dané body*).

3 Obodujte členy klanu:

- A. : X **Na hradě:** Každý váš dvořan na hradě vám přinese body podle toho, kde se nachází:
 - 1 bod klanu, pokud je na poli bran hradu
 - 3 body klanu, pokud je na 1. patře (*pobočníci*)
 - 6 bodů klanu, pokud je na 2. patře (*diplomati*)
 - 10 bodů klanu, pokud je na 3. patře (*daimjó*)
- B. : 1 / 2 X **Na cvičišťích:** Za každé cvičiště získáte body klanu tak, že vynásobíte celkovou bodovou hodnotu vašich válečníků na tomto cvičišti s počtem vašich dvořanů uvnitř hradu (*tzn. ne na poli bran hradu*). Každý válečník má bodovou hodnotu určenou cvičištěm, na kterém stojí (*viz symboly*).
- C. : X **V zahradách:** Každý zahradník vám přinese tolik bodů, kolik je vyobrazeno na zahradě, na které stojí.
- D. : X 2 X / / **V čajové zahradě:** Za gejši můžete získat body několika různými způsoby:
 - 2 body klanu, pokud je gejša u výhledu na jezírko.
 - 1 bod klanu, pokud je gejša u vstupu do čajové zahrady.
 - 2 body klanu za každou gejšu, která skončí na prvním místě stezky čaje.
 - 3 body klanu za každou gejšu, která skončí na druhém místě stezky čaje.
 - 2 body klanu za každého zahradníka, válečníka nebo dvořana (*včetně těch u brány*), kterého máte na herním plánu, a to za každou vaši gejšu v odpovídající místnosti čajovny. Gejši u výhledu na jezírko nebo na cestě čaje se při bodování místností neberou v úvahu.



Hráč s největším počtem bodů klanu vítězí! Pokud nastane shoda, vyhrává ten, kdo je dříve na tahu podle aktuálního pořadí průběhu hry. Pokud přesáhnete počet 120 bodů klanu, vraťte destičku +40/+80 a vezměte si destičku +120/+160.



ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

Při přípravě hry postupujte stejně jako u sólového módu základní hry, ale s následujícími úpravami:

1. Vezměte 2 počáteční karty zdrojů, 2 počáteční karty akcí a 2 destičky obřadu (modrou stranou nahoru) a vyberte si od každého 1.



2. Přidejte 3 nové sólové karty k ostatním kartám a dobře je zamíchejte.



PRŮBĚH HRY

Sólová hra probíhá stejným způsobem jako základní hra, až na to, že verze s rozšířením přináší do hry také figurky gejš a zelené kostky. Pokud má protivník přijít o peníze, body a/nebo se vrátit zpět na stupnici času a není toho schopen, jednoduše přijde o vše, co je možné, i kdyby byl tento obnos 0.

STEZKA ČAJE



Pokud gejša dojde na toto místo a v balíčku je dostatek karet, odhod'te libovolnou vrchní kartu květinového aranžmá nebo kaligrafie z herního plánu.



Pokud gejša dojde do čajovny, vyberte místnost, která by jí v daném okamžiku přinesla nejvíce bodů klanu. Pokud je více možností, vyberte libovolnou z nich.

Pokud není možné provést žádnou z akcí pohybu gejši, protivník získá body odpovídající číslu aktuálního kola jako obvykle.



Při umístění zelené kostky na čajové plantáže nejprve umístěte kostku na levé pole. Pokud je levé pole již obsazeno, umístěte ji na pravé pole. Pokud není dostupné ani jedno z nich, přešuněte kostku na studnu jako obvykle.



Přešuněte gejšu ze zásoby ke vstupu do čajové zahrady.

V tomto pořadí:

- Soupeřící klan ztratí 3 body klanu.
- **Jedna ze soupeřových gejš (dle vašeho výběru, ale jiná než ta, která byla umístěna v předchozím kroku) se posune o 1 krok na stezce čaje (můžete zvolit výhled na jezírko, pokud je to možné).**



Přešuněte gejšu ze zásoby přímo na první místo na stezce čaje. Jako obvykle odstraňte 1 libovolnou kartu květinového aranžmá nebo kaligrafie.

V tomto pořadí:

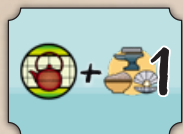
- Soupeřící klan ztratí všechny mince, které do té chvíle nasbíral.
- **Jedna ze soupeřových gejš (dle vašeho výběru, ale jiná než ta, která byla umístěna v předchozím kroku) se posune o 1 krok na stezce čaje (můžete zvolit výhled na jezírko, pokud je to možné).**



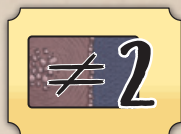
Přešuněte gejšu ze zásoby přímo na druhé pole na cestě čaje.

Soupeřící klan se posune o 2 pole zpět na stupnici průběhu roku. Pokud se na konečném poli nachází váš ukazatel, umístěte soupeřův ukazatel na váš ukazatel.

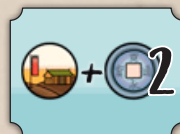




Proveďte akci gejš a získajte 1 libovolný zdroj (*ne časen*). Proveďte v libovolném pořadí.



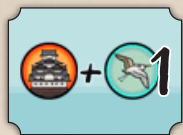
Získejte odměny ze 2 různých karet kamenných zahrad, i když na nich nemáte zahradníky.



Proveďte akci válečníci a získajte 2 mince. Proveďte v libovolném pořadí.



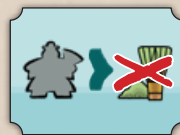
Získejte 7 mincí.



Proveďte akci dvořana a posuňte svůj ukazatel o 1 pole vpřed na stupnici průběhu roku. Proveďte v libovolném pořadí.



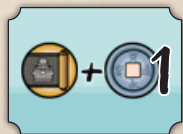
Získejte odměny lucerny a 1 pečet' daimjóa. Proveďte v libovolném pořadí.



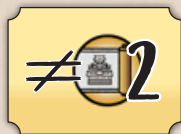
Posuňte jednu svou gejšu, která již je na stezce čaje, o **jedno pole** bez placení časenů.



Proveďte dvakrát akci studna, jako kdybyste sem umístili kostku s hodnotou 1.



Proveďte akci s **tmavým** pozadím z jakékoli karty na **hradě** na hlavní desce a získajte 1 minci. Proveďte v libovolném pořadí.



Získejte odměnu ze 2 akcí se **světým** pozadím z jakýchkoli (*ale různých*) karet na **hradě** na hlavní desce.



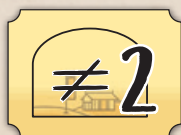
Proveďte dvořanem akci „postup po společenském žebříčku“ o **jedno patro** bez placení perleti.



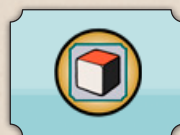
Získejte 4 pečeti daimjóa.



Proveďte **1** ze 2 akcí s modrým pozadím na destičkách cvičiště.



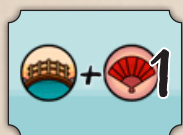
Získejte obě odměny viditelné na destičkách cvičiště se žlutým pozadím.



Proveďte jakoukoli akci z jakékoli destičky kostky na kartách na hradě na hlavní desce.



Získejte dvakrát všechny 3 odměny leknínů z jezírka.



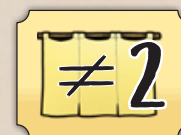
Proveďte akci zahradníci a získajte 1 bod klanu.



Získejte 4 body klanu.



Proveďte akci s **modrou** záclonou na kartě z hranic Himedži, bez placení pečeti daimjóa.



Získejte obě odměny viditelné na žlutých záclonách karet z hranic Himedži.

DODATEK: SYMBOLY Z ROZŠÍŘENÍ



Proveďte akci gejš (viz strana 7).



Získejte odměny 3 leknínů z jezírka. Tento symbol vám **neumožňuje** provést akci výhledu na jezírko.



Získejte tento počet časenů, tzn. posuňte svůj ukazatel nahoru (max. 7 – jakékoli množství nad 7 je ztraceno).



Proveďte akci s **tmavým** pozadím z jakékoli karty na **hradě** na hlavní desce.



Proveďte **obě akce na jedné ze 2 karet** na hranicích Himedži, v libovolném pořadí.



Proveďte akci ze **žluté** záclony na jedné z karet na hranicích Himedži.



Proveďte akci na **modré** zácloně na hranicích Himedži bez placení pečeti daimjóa.



Proveďte vyobrazenou akci, nebo akci gejš.

TVŮRCI

Autoři: Sheila Santos a Israel Cendrero

Ilustrace: Joan Guardiet

Redakce: David Esbrí

Dřevěné a kartonové komponenty, 3D modely: BG FX

Korektury originálu: Jaume Muñoz

Anglický překlad: Andrew Campbell

Kulturní konzultace: Nobuaki Takerube a Aoi Takashiro

Grafická úprava: Meeple Foundry



DEVIR CONTENIDOS S.L.

Rosselló 184
08008 Barcelona

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Daniela Vacíková

Grafická úprava: Michal Hubáček

