

Белый замок Мама

⚙ 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 тятицу (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
икебаны



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 втроём).

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.

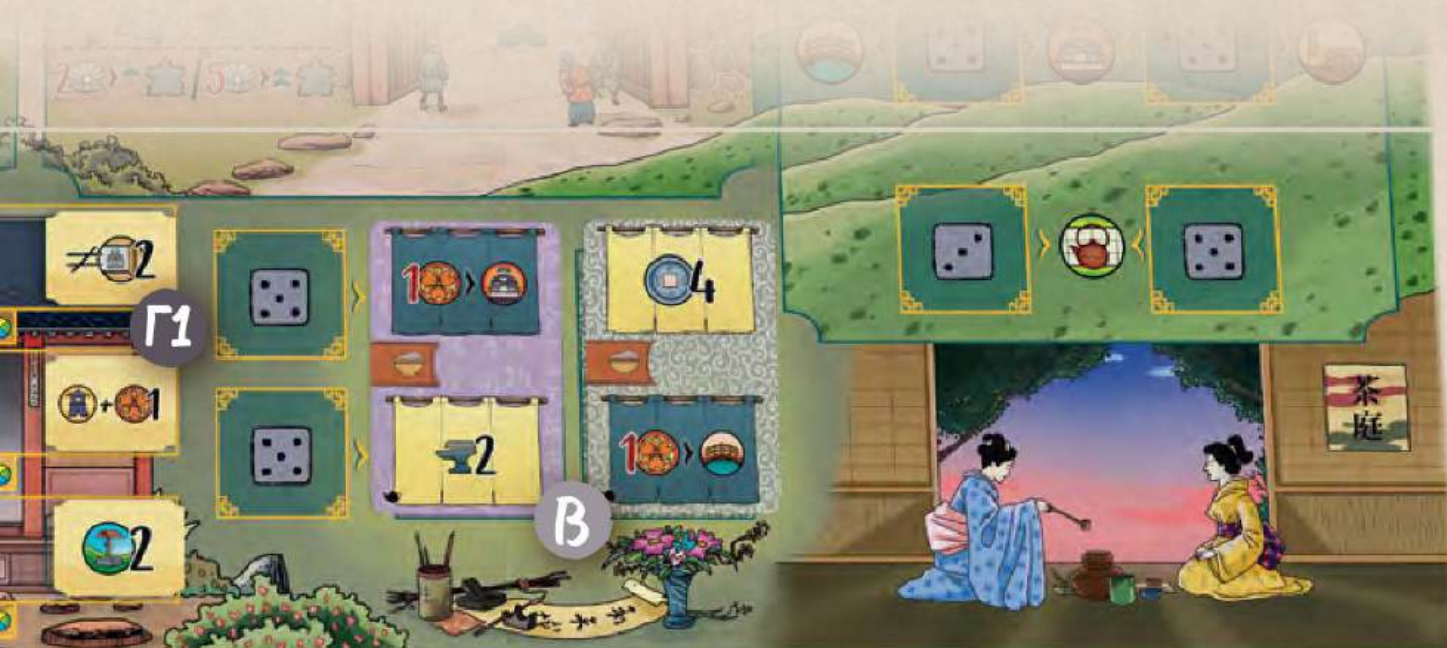
- 4** Теперь, как и в базовой игре, в порядке обратной очередности хода каждый игрок берёт пару начальных карт и лежащий под ними жетон церемонии. Разыграйте и разместите начальные карты по обычным правилам. Затем присоедините жетон церемонии к своему планшету клана, как показано ниже.



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.



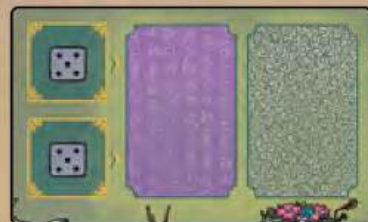
НОВЫЕ КУБИКИ И ИГРОВЫЕ ОБЛАСТИ

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

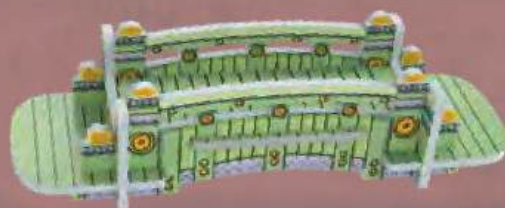
ЧАЙНАЯ КОМНАТА



КНЯЖЕСТВО ХИМЭДЗИ



ЗЕЛЁНЫЙ МОСТ



ПЛАНШЕТ КЛАНА

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 втроем 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 втроем 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





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.

А



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.

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

И/ИЛИ

Б



Путь чая. Возьмите свою гейшу, находящуюся в чайном саду или у входа в него, и потратьте 2 или 5 венчиков, 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.

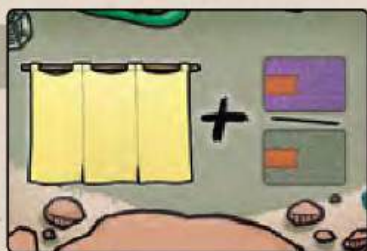
- От **входа в чайный сад** гейшу можно продвинуть в направлении чайного домика или к смотровой площадке. Выбрав направление движения для гейши, вы уже не сможете его поменять.
- На **дорожке** к чайному домику расположены две ячейки для гейш. В каждой ячейке дорожки может находиться **любое количество** 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 **А**. 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 карты, и она остаётся лежать в княжестве Химэдзи.



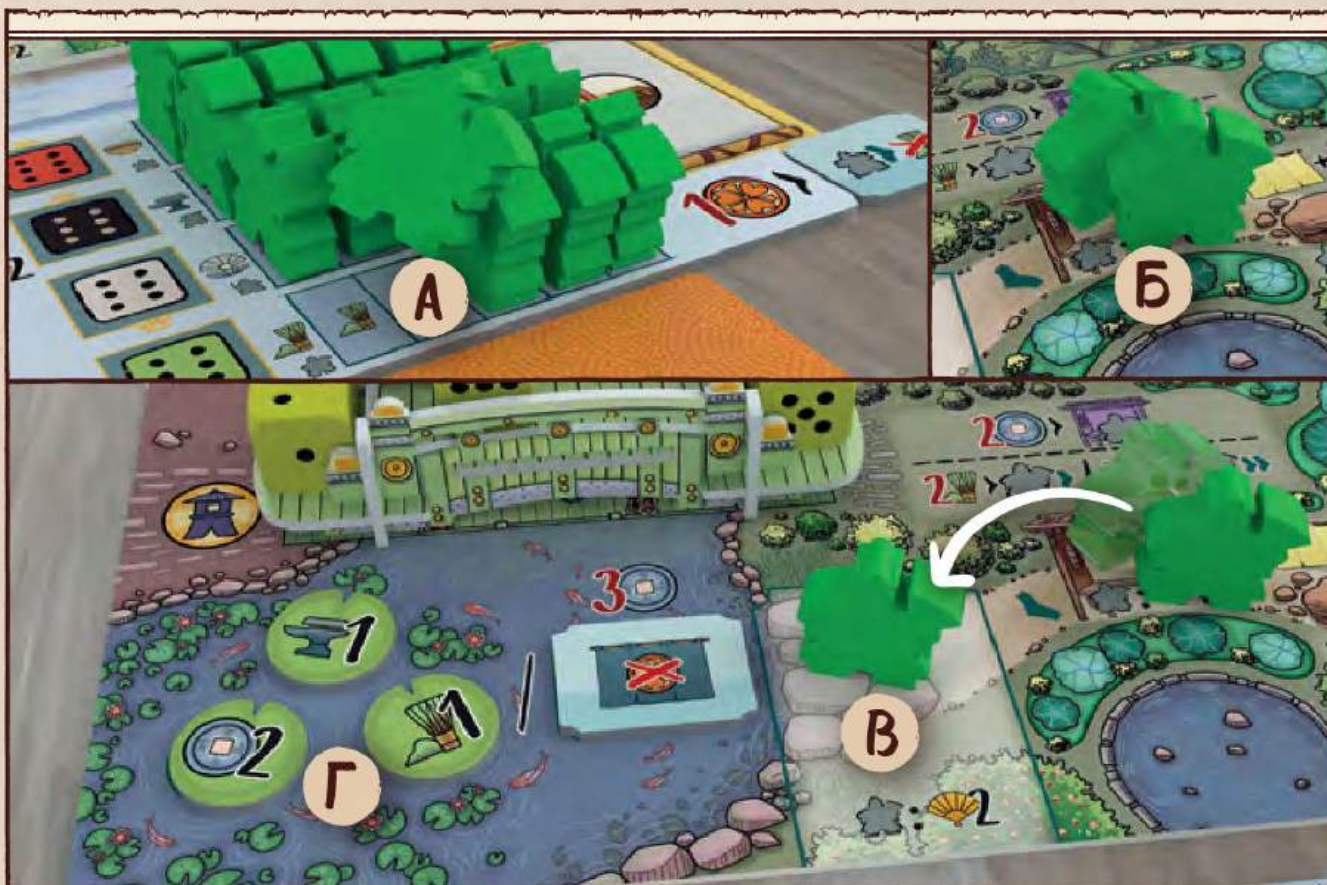
ВТОРАЯ ЯЧЕЙКА ДОРОЖКИ

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 **Б**.



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 **Б**, 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 очередность 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 очередности 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 четвертой 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 смотрителей — 3 очка.
 - В комнате на этаже дипломатов — 6 очков.
 - 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.
 - У входа в чайный сад — 1 очко.
 - В первой ячейке дорожки — 2 очка.
 - Во второй ячейке дорожки — 3 очка.
 - Каждая гейша в чайном домике приносит 2 очка за каждого вашего 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.



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.

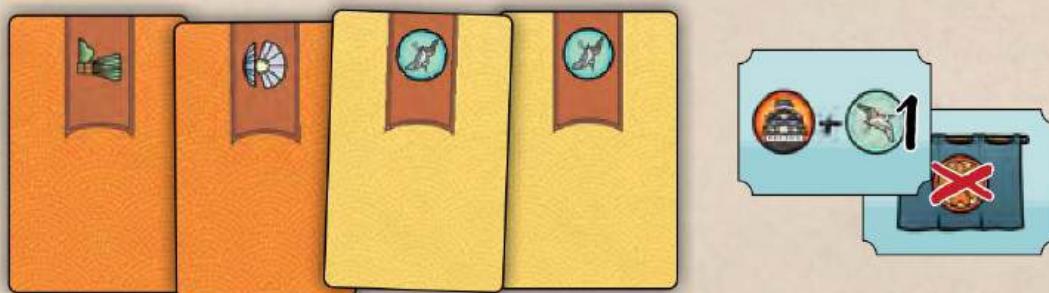
Побеждает игрок, набравший больше всех очков клана! Ничьи разрешаются в пользу игрока, находящегося выше на шкале очередности хода.



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.

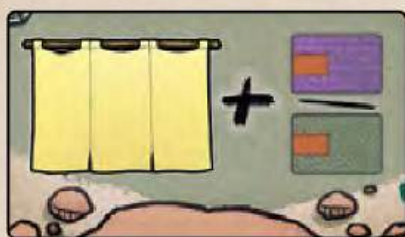


Ход игры

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

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

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



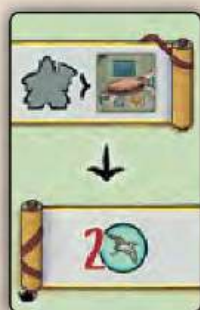
- Поместите кубик в левую ячейку чайной комнаты. Только если эта ячейка занята, можете поместить кубик в правую ячейку. Если обе ячейки заняты, поместите кубик в ячейку колодца как обычно.



- 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.



ЖЕТОНЫ ЦЕРЕМОНИЙ



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 тратя 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 тратя 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 тратя 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 Исраэль 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 Meeples 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