

The White Castle Matcha

⚙️ Shei S. & Isra C. 🍵 Joan Guardiel

姫路城

TA cerimónia do chá está no cerne da cultura japonesa, dando vida aos conceitos mais essenciais e elementares de hospitalidade, respeito e filosofia Zen. Lá, acreditam que o chá, que veio da China no século XIII, resolveu os problemas de saúde dos monges budistas que o bebiam. Com o passar dos anos, a cerimónia do chá evoluiu para oferecer ao samurai um lugar de calma, longe do caos do campo de batalha. A influência do Mestre Sen no Rikyu converteu a cerimónia do chá num meio de demonstração de estatuto e, mais tarde, num espaço para a cultura, religião e negociação política da nação japonesa.

Ter membros do seu clã em bons lugares no Chashitsu (salão de chá) o ajudará a alcançar um maior nível de influência na corte de Himeji.

COMPONENTES

Gerais:

- 1 extensão para o tabuleiro principal
- 1 ponte verde
- 5 dados verdes
- 16 moedas (12x 1, 4x 5)
- 8 peças de nenúfar
- 10 peças de cerimónia
- 4 peças de pátio de treinamento
- 4 peças +120/+160

Individuais:

- 4 tabuleiros de domínio pessoal
- 20 geishas
(5 em cada uma das 4 cores)
- 4 cubos de chasen

39 cartas de expansão:

16 cartas Matcha

- 8 cartas de caligrafia
- 8 cartas de arranjo de flores



5 cartas iniciais

- 2 cartas de ação inicial



- 3 cartas de recurso inicial



9 cartas de castelo

- cartas de 1.º piso



- cartas de 2.º piso



- cartas de 3.º piso



6 cartas de jardim

- 3 cartas de jardim de plantas



- 3 cartas de jardim de pedras



3 cartas para modo solitário



PREPARAÇÃO DA PARTIDA

***O batedor de bambu, as tigelas, a água quente... e o chá. Acima de tudo, o chá.
Está tudo pronto para começar a cerimônia.***

Antes de iniciar a preparação normal do jogo, embaralhe todas as cartas da expansão nos seus baralhos correspondentes.

Além disso, misture as 4 peças da área de treinamento com as do jogo base.

► **Dica:** todas estas cartas e peças estão marcadas com ☼ para que possa separá-las facilmente quando preferir jogar sem a expansão.

► **Dica:** se for a sua primeira partida de *The White Castle: Matcha*, use esta peça de pátio no pátio de treinamento inferior (o que tem um custo de 1 ferro).



Prepare o jogo como faria normalmente, mas use os tabuleiros de domínio pessoais da expansão em vez dos do jogo base e não escolha (ainda) um par de cartas iniciais.

PREPARAÇÃO DA EXPANSÃO:

1 Coloque o tabuleiro de expansão encostado à borda inferior do tabuleiro principal e coloque nele:

A A ponte verde com o número de dados correspondente ao número de jogadores + 1 em cima dela (*o exemplo mostra o caso de uma partida com 3 jogadores*).

B 3 peças de nenúfar aleatórias no lago.

C Embaralhe as cartas de arranjos de flores e de caligrafia separadamente e coloque-as, **viradas para cima**, nos seus respectivos espaços do tabuleiro. Lembre-se de remover do baralho as cartas marcadas com ♦ se estiverem apenas 2 pessoas em jogo.

D Misture as peças de cerimônia e coloque, aleatoriamente:

D1 3 peças na casa de chá, mostrando o seu lado amarelo.

D2 1 peça no miradouro do lago, mostrando o seu lado azul.



- 2** Misture as peças de cerimônia restantes e coloque 1 peça aleatória, mostrando o seu lado azul, abaixo de cada par de cartas iniciais, conforme mostrado na imagem.



- 3** Coloque as geishas da sua cor no seu tabuleiro de domínio e coloque os seus marcadores de chasen na casa 0.

- 4** Agora, tal como no jogo base, cada jogador pega, na ordem oposta à dos turnos, as suas cartas iniciais, juntamente com a peça de cerimônia associada. Esta é colocada no espaço indicado para ela no respectivo tabuleiro de domínio.



Agora está pronto para jogar *The White Castle* com a expansão *Matcha!*

Como jogar

A partida é jogada ao longo de 3 rondas (rodadas), assim como no jogo base, mas agora há 4 turnos em cada ronda. A ronda termina quando todos os jogadores tiverem jogado **4 turnos** cada e restarem **4 dados** nas pontes.



Novos espaços de jogo

White Castle: Matcha nos oferece uma nova ponte e dados verdes, 2 novos locais na extensão do tabuleiro principal e uma opção adicional nos tabuleiros de domínio pessoal.

OS CAMPOS DE CHÁ



OS ARREDORES DE HIMEJI



O DOMÍNIO PESSOAL

A PONTE VERDE



Já faz muito tempo desde a última vez que visitámos o lago. Na primavera, a sua água é transparente e podemos contemplar a dança das carpas koi.

A ponte e os dados verdes funcionam exatamente como as outras 3 cores. Quando um dos dados verdes é retirado do lado esquerdo, o jogador obtém o benefício da lanterna, como de costume.



Dados de qualquer cor, inclusive dados verdes, podem ser colocados nos novos locais da extensão do tabuleiro: os campos de chá e os arredores de Himeji.

Os dados verdes não podem ir para o castelo, pois não existem peças de dado verdes e as regras de colocação por cor devem ser seguidas. Porém, os dados verdes podem ir para o Poço, para Fora das muralhas e para o seu domínio pessoal, na linha dedicada ao dado verde.



OS CAMPOS DE CHÁ

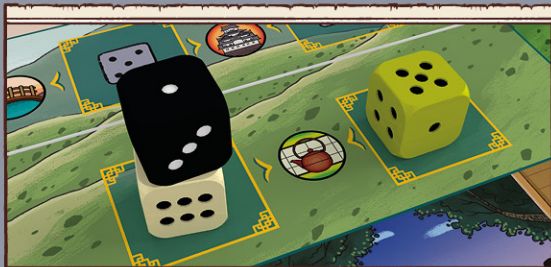
2 JOGADORES



As suas paredes de argila e janelas de papel albergam um refúgio de tranquilidade que permite relaxar a mente, além de proporcionar um local discreto para discutir assuntos políticos.

Neste local, podem ser colocados dados de **qualquer cor**, podendo serem empilhados até 2 dados em cada um dos 2 espaços para dados (exceto em partidas com 2 jogadores).

Ao colocar um dado aqui, executa uma ação de geisha, descrita na página 7.



O jogador amarelo colocou um dado preto de valor 1, do lado esquerdo da ponte, em cima de um dado branco de valor 4 nos campos de chá. Após arecompensa da lanterna, ele executa a ação de geisha.

OS ARREDORES DE HIMEJI

2 JOGADORES



Além das muralhas do castelo fica o han (ou “feudo”) do Daimyo, no qual se encontram duas escolas de artes japonesas, ensinando os segredos do arranjo de flores e da calligrafia.

Neste local, podem ser colocados dados de **qualquer cor**, podendo serem empilhados até 2 dados em cada um dos 2 espaços para dados (exceto em partidas com 2 jogadores).

Ao colocar um dado aqui, o jogador pode executar as ações das 2 cortinas alinhadas com esse espaço **na ordem** que desejar.



O jogador colocou um dado coral de valor 2 na ação inferior. Ele paga 3 moedas (o valor impresso é 5) e 1 selo de Daimyo para executar a ação de jardineiro e, ao terminar, recebe 2 de ferro.



OS DOMÍNIOS PESSOAIS



Tal como existem opções para colocar os dados coral, preto e branco, existe agora uma quarta opção para colocar o dado verde. As regras de colocação são as mesmas do jogo base e, ao colocá-lo, além de obter todos os recursos visíveis na linha, o jogador poderá, se pagar 1 selo de Daimyo, executar a ação da peça de cerimônia que escolheu na preparação da partida.



Ao colocar o dado verde de valor 3 e pagar 3 moedas, este jogador recebe 3 chasen, 2 moedas e 1 recurso à sua escolha (que não pode ser chasen). Além disso, ao pagar 1 selo de Daimyo, poderá executar a ação de Jardineiro e receber 1 ponto de clã.



Importante: este ícone **NÃO** permite ativar a linha do dado verde do seu domínio. Se examinarmos as cores indicadas no dado da imagem, elas se referem apenas aos dados branco, coral e preto.



Geishas e o Chasen



Em *The White Castle: Matcha*, há um novo tipo de membro de clã, as geishas, e um novo recurso associado, os batedores de chá japoneses chamados chasen.

As geishas passarão do seu domínio para o caminho do chá no jardim de chá ou para o miradouro do lago. O recurso para fazê-las avançar é o chasen.

Selos de Daimyo

Existe uma nova forma de gastar os selos de Daimyo: a qualquer momento da partida, os jogadores podem pagar 2 selos de Daimyo para obter um qualquer recurso ou um chasen (tal como indicado no seu tabuleiro de domínio pessoal).



Importante: este ícone **nunca** permite que obter chasen (refere-se apenas a alimento, ferro e madrepérola). O ícone indicativo de que obtém chasen é este:





GEISHAS

2/5



Tal como os cortesãos, as geishas permitem executar estas duas diferentes ações: pode executar apenas uma delas ou ambas as ações uma vez cada, mesmo usando peças de geisha diferentes.

A



Aceder ao jardim de chá: pegue na peça de geisha que está mais à esquerda no domínio pessoal e coloque-a no espaço na entrada do jardim, após pagar 2 moedas. A entrada do jardim pode conter qualquer número de geishas de todos os clãs.

E/ OU

B



Percorrer o caminho do chá: pegue 1 das suas geishas que se encontram no jardim de chá e pague 2 ou 5 chasen para avançar 1 ou 2 alpondras no jardim. **Este movimento não pode ser dividido entre diferentes geishas e deve ser feito de uma só vez.**

- A partir da entrada, as geishas podem avançar em direção à casa de chá ou em direção ao miradouro do lago. Uma vez escolhida uma direção, não podem mudar para outra direção.
- Cada espaço no caminho do chá pode albergar qualquer número de geishas de qualquer um dos clãs.
- Por outro lado, **apenas 1 geisha de cada clã pode estar no miradouro do lago.**
- **Apenas 2 geishas de cada clã podem caber em cada um dos 3 salões da casa de chá.**

Agora, dependendo de onde termina o seu movimento, a gueixa poderá fazer o seguinte:



MIRADOURO DO LAGO

Ao optar por mover uma geisha para a esquerda, a jornada dela terminará aqui **A**. Ao chegar lá, ela pode executar a ação do lago, que concede as 3 recompensas de nenúfares, **OU** pagar 3 moedas para executar a ação associada à peça de cerimónia.



OS ARREDORES DE HIMEJI

Tire, à sua escolha, a primeira carta de arranjo de flores ou de caligrafia dos arredores de Himeji. Execute a ação da **cortina amarela** dessa carta e **coloque-a diretamente** na sua zona de lanterna (no lado correspondente).

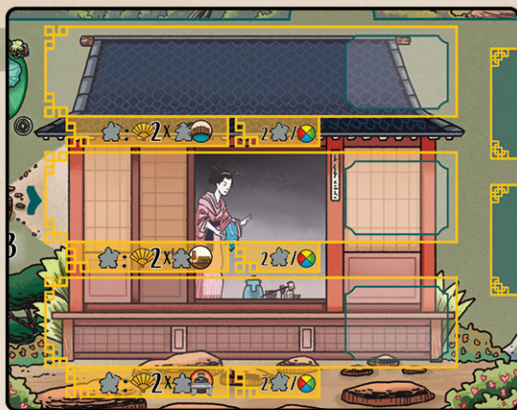
As cartas de arranjo de flores e de caligrafia nunca vão para a zona de ações do tabuleiro pessoal.

! Importante: se a carta for a última do baralho, o jogador ainda executa a ação da cortina amarela, mas não obterá a carta e os passos seguintes serão ignorados.



OS ARREDORES DE HIMEJI

Execute a ação da **cortina azul** que esteja visível numa das cartas de arranjo de flores ou de caligrafia.



A CASA DE CHÁ

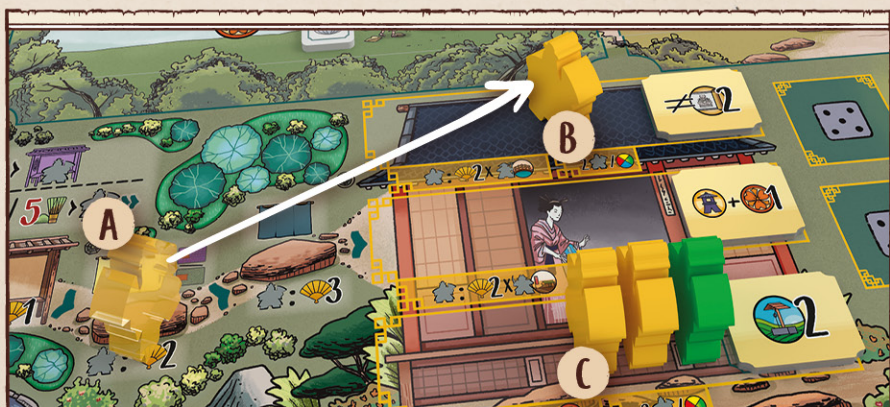
Se a geisha terminar o a sua viagem até à casa de chá, o jogador escolhe um dos 3 salões e executa a ação da peça de cerimónia desse salão. Não é possível ter mais de 2 geishas do mesmo jogador no mesmo salão. Cada salão tem uma recompensa diferente no final da partida (ver página 11).



O jogador verde executa a ação de geisha pegando a primeira geisha disponível do seu domínio pessoal **A** e paga 2 moedas para movê-la para a entrada do jardim de chá, onde já tem uma geisha **B**. A seguir, o jogador verde paga 2 chasen para movê-la em direção ao miradouro do lago **C**. Ao chegar lá, o jogador ganha 2 moedas, 1 chasen e 1 ferro, pois não possui nesse momento as 3 moedas necessárias para executar a ação peça de cerimónia **D**.



Mais tarde, o jogador verde executa a ação novamente, mas desta vez não paga as 2 moedas. Decide pagar apenas 2 chasen para avançar 1 alpondra no caminho do chá (ir até ao miradouro do lago não é uma opção pois já lá existe uma geisha verde) **A**. Ao chegar à primeira alpondra, o jogador recebe uma carta de arranjo de flores que lhe dá 4 moedas **B**. A seguir, a carta é colocada diretamente na sua zona de lanterna **C**.



Noutro momento da partida, o jogador amarelo paga 5 chasen para avançar 2 alpondras no caminho do chá **A** e entrar no salão que concede pontos por jardineiros, obtendo assim 2 recompensas diferentes de fundo claro nas cartas do castelo **B**. Ele não poderia ter ido para o salão que concede pontos por cortesãos **C** porque já tinha colocado lá o maior número possível de geishas.

FIM DA RONDA (RODADA)

Agora, o final da ronda é **acionado quando, após o turno de qualquer jogador, houver apenas um total de 4 dados** em todas as pontes, incluindo a ponte verde.

1 **Nova ordem de turnos:** isto é determinado da mesma forma que no jogo base.

2  **Jardins:** isto é resolvido da mesma forma que no jogo base, com a única diferença de que a ponte verde também deve ser levada em consideração.

O LAGO

Se sobraem dados verdes, qualquer jogador que tenha uma geisha no miradouro do lago pode receber as 3 recompensas dos nenúfares ou, pagando 3 moedas, o benefício da peça de cerimônia.

As ações dos jardins e do lago podem ser executadas em qualquer ordem. Em suma, o lago funciona como mais um jardim.



No final da ronda, o jogador verde e o jogador vermelho podem receber 3 recompensas dos nenúfares cada um ou, pagando 3 moedas, executar a ação na peça de cerimônia, o que lhes permite avançar uma geisha no caminho do chá sem pagar nenhum chasen. O jogador vermelho também ganha o benefício de uma ação de fundo claro do castelo, já que tem um jardineiro no jardim da ponte preta. O jogador amarelo ganhará apenas 3 moedas.

3 **Preparação da ronda seguinte:** esta é feita da mesma forma que no jogo base, tendo em conta que também existem dados verdes.

FIM DA PARTIDA

Mais uma vez, a corte de inverno se reúne para discutir os planos para o próximo ano, mas primeiro eles sentam-se em torno de uma chávena (xícara) de chá para demonstrar o seu respeito pelo Daimyo.

Ao terminar a terceira ronda, após estabelecida a nova ordem de turnos, são contabilizados os pontos finais. As seguintes alterações foram adicionadas à pontuação do jogo base. Para evitar ter de verificar continuamente os 2 manuais de regras, incluimos aqui os passos básicos, com os novos elementos adicionados (indicados com este ícone 

- B.** Ganhe 1 ponto de clã por cada recurso do qual tenha entre 3 e 6 unidades restantes. Se tiver de sobra 7 unidades de um recurso, ganha 2 pontos de clã.

- A. Se a sua ficha de influência tiver chegado à segunda estação, recebe 3 pontos de clã. Se chegou à terceira estação, recebe 6 pontos de clã. Por ter chegado à quarta estação, recebe a pontuação indicada na casa que a sua ficha ocupa (que é entre 10 e 15 pontos de clã).

- A.  :  ~~X~~ No castelo: cada cortesão que estiver no castelo vale pontos de clã consoante o local onde se encontra:

- 1 ponto de clã no portão
- 3 pontos de clã se estiverem no primeiro piso (camareiros)
- 6 pontos de clã se estiverem no segundo piso (diplomatas)
- 10 pontos de clã se estiverem no terceiro piso (Daimyo)

- B.  :  1 /  2 x   Nos pátios de **treinamento**: os pontos de clã ganhos por estes pátios são calculados multiplicando o valor total dos seus guerreiros existentes neles pelo número de cortesãos que tiver **dentro** do castelo (não no portão). Cada guerreiro tem o valor indicado nos pátios de treinamento que eles ocupam com base nestes símbolos.

- C. : X Nos jardins: cada jardineiro concede ao seu clã o número de pontos indicado na carta em que se encontram.

- D.** : $\times$ $2 \times$ / / No jardim de chá: as geishas podem pontuar de várias maneiras diferentes:

- 2 pontos de clã se ela estiver no miradouro do lago.
- 1 ponto de clã se ela estiver na entrada do jardim de chá.
- 2 pontos de clã por cada geisha que terminar na primeira alpondra do caminho do chá.
- 3 pontos de clã por cada geisha que terminar na segunda alpondra do caminho do chá.
- 2 pontos de clã por cada jardineiro, guerreiro ou cortesão (incluindo os do portão) que tiver no tabuleiro, multiplicado pelo número das suas geishas no salão correspondente da casa de chá. As geishas no miradouro do lago ou no caminho do chá não são levadas em consideração para pontuar os salões.



A pontuação das geishas do jogador vermelho seria a seguinte: 2 pontos pela a geisha no miradouro do lago + 2 pontos pela a geisha na primeira alpendra + 12 pontos (pois há 3 jardineiros) e + 8 pontos (há 3 cortesãos no castelo e 1 no portão), num total de 24 pontos de clã.

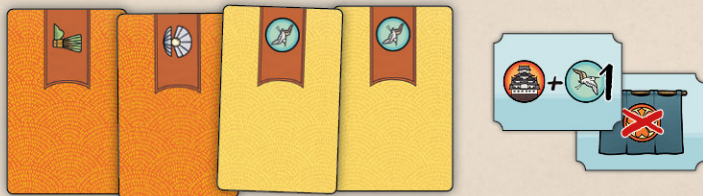
Quem tiver mais pontos de clã vence a partida! Se houver um empate, quem estiver mais à frente na ordem dos turnos é o vencedor. Se os jogadores excederem a quantidade de 120 pontos de clã, devolva a peça +40/+80 e tire a peça +120/+160.

A VISITA DO CLÃ TOKUGAWA – MODO SOLITÁRIO

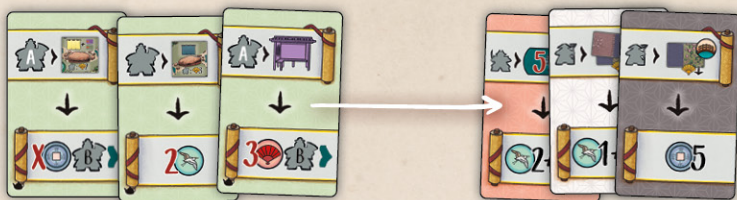
Mudanças na preparação da partida

Ao preparar a partida, faça-o exatamente como faria no modo solitário do jogo base, mas com as seguintes alterações:

1. Tire 2 cartas de recursos iniciais, 2 cartas de ação inicial e 2 peças de cerimônia (lado azul para cima) e escolha 1 de cada.



2. Adicione as 3 novas cartas do modo solitário às outras e embaralhe-as bem.



Como jogar

Uma partida em solitário é jogada da mesma forma que no jogo base, exceto que nesta expansão também entram em jogo as peças de geisha e os dados verdes.

Se, durante a partida, o clã rival tiver de perder dinheiro, pontos e/ou recuar no contador da passagem do tempo e não for capaz de fazê-lo, ele simplesmente perderá tudo o que for possível, mesmo que esse valor seja 0.

O caminho do chá



Se uma geisha chegar a esta posição e houver cartas suficientes, descarte do tabuleiro uma carta de arranjo de flores ou de caligrafia à sua escolha.



Se uma geisha chegar à casa de chá, escolha o salão que lhe concederá mais pontos de clã nesse momento. Se houvesse várias opções, escolha uma delas.

Independentemente disso, caso não seja possível executar alguma das ações de movimento da geisha, o clã rival receberá um número de pontos de clã igual ao número da ronda atual, como de costume.

Os ícones do modo solitário



- Na hora de colocar um dado verde nos campos de chá, tente primeiro colocá-lo no espaço da esquerda ou, se estiver ocupado, no espaço da direita. Se nenhum deles estiver disponível, mova o dado para o poço, como de costume.



- Mova uma geisha da reserva para a entrada do jardim de chá.

Nesta ordem:

- O clã rival perde 3 pontos de clã.
- Avance **1 geisha do seu rival à sua escolha, mas diferente da colocada na ação anterior**, 1 alpondra no caminho do chá (pode escolher o miradouro do lago, se possível).



- Mova uma geisha da reserva diretamente para a primeira alpondra do caminho do chá. Como de costume, elimine 1 carta de arranjo de flores ou de caligrafia à sua escolha.

Nesta ordem:

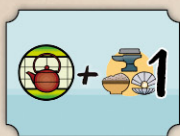
- O clã rival perde todas as moedas que acumulou até esse momento.
- Avance **1 geisha do seu rival à sua escolha, mas diferente da colocada na ação anterior**, 1 alpondra no caminho do chá (pode escolher o miradouro do lago, se possível).



- Mova uma geisha da reserva diretamente para a segunda alpondra do caminho do chá.

- O clã rival recua 2 casas no contador de passagem do tempo. Se coincidir com a sua posição, deixe o marcador do seu rival em cima.

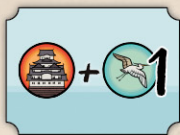




Execute a ação de geisha e receba 1 recurso à sua escolha (que não seja chasen), na ordem que preferir.



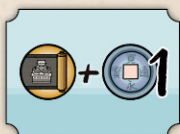
Receba as recompensas de 2 cartas de jardim das pedras diferentes, mesmo sem ter jardineiros nelas.



Execute a ação do cortesão e avance o seu marcador 1 casa no contador de passagem do tempo, na ordem que preferir.



Ganhe as recompensas da lanterna e obtenha 1 selo de Dainmyo, na ordem que preferir.



Execute uma ação com fundo **escuro** de qualquer carta do **castelo** no tabuleiro principal e receba 1 moeda, na ordem que preferir.



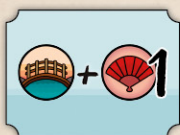
Receba a recompensa de 2 ações com fundo **claro** de quaisquer cartas do **castelo** (diferentes) no tabuleiro principal.



Execute **1** das 2 ações com fundo azul das peças de pátio de treinamento.



Ganhe as recompensas das duas peças de pátio de treinamento com fundo amarelo.



Execute a ação de jardineiro e ganhe 1 ponto de clã.



Ganhe 4 pontos de clã.

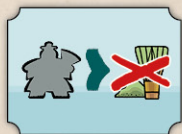
Apêndice: Peças de cerimônia



Execute a ação guerreiro e ganhe 2 moedas na ordem que preferir.



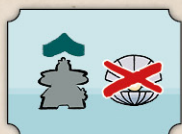
Ganhe 7 moedas.



Avance **1 única alpondra** com 1 das suas geishas já no caminho do chá sem pagar nenhum chasen.



Execute 2 vezes a ação do poço como se tivesse colocado ali um dado de valor 1.



Execute a ação “Escalada Social” do cortesão **em apenas 1 andar** sem pagar nenhuma madrepêrola.



Ganhe 4 selos de Daimyo.



Execute qualquer ação associada a qualquer peça de dado nas cartas do castelo no tabuleiro principal.



Ganhe 2 vezes as 3 recompensas dos nenúfares do lago.



Execute a ação de uma cortina com fundo **azul** dos arredores de Himeji sem pagar um selo de Daimyo.



Ganhe as duas recompensas visíveis com o fundo amarelo das cartas nos arredores de Himeji.

Apêndice: Ícones da expansão Malcha



Execute uma ação de geisha (ver página 7).



Receba as 3 recompensas de nenúfares do lago. Este ícone **não** permite executar a ação do miradouro do lago.



Ganhe esse número de chasen movendo o seu marcador para cima até um máximo de 7 (qualquer quantidade além disso será ignorada).



Execute uma ação de fundo **escuro** de qualquer carta do **castelo** no tabuleiro principal.



Execute **ambas as ações de 1 das 2 cartas** dos arredores de Himeji, na ordem que preferir.



Execute uma ação de uma cortina amarela de uma das cartas dos arredores de Himeji.



Execute uma ação de uma **cortina azul** dos arredores de Himeji sem pagar um selo de Daimyo.



Execute a ação ilustrada OU a ação de geisha.

Créditos

Autores: Sheila Santos e Israel Cendrero

Ilustração: Joan Guardiet

Editor: David Esbrí

Componentes de madeira e cartão, renderizações: BG FX

Revisão: Jaume Muñoz

Tradução para português: Rui Ferrão

Revisão para português: Marcelo Fernandes e Ricardo Gomes

Consultor cultural: Nobuaki Takerube

Graphic Design e paginação: Meeple Foundry

Distribuído em Portugal por:

DEVIR LIVRARIA LTDA

Pólo Industrial Brejos
de Carreiros

Armazém 4 - Escritório 2,

Olhos de Água

2950-554 Quinta do Anjo

Palmela - Portugal

devir.pt@devir.com

Tel: (351) 212 139 440



www.devir.pt

Distribuído no Brasil por:

DEVIR LIVRARIA LTDA

Rua Chamatu, 197-A

Vila Formosa, CEP 03359-095

São Paulo - SP

CNPJ 57.883.647/0001-26

sac@devir.com.br

Telefone (11) 2924-6918

Agradecimentos dos autores

Gostaríamos de agradecer a todas as pessoas de todo o mundo que gostaram, jogaram, compartilharam e ensinaram o *The White Castle*, porque sem o vosso entusiasmo esta expansão não existiria. Queremos também agradecer aos nossos queridos testadores, sempre tão dispostos, pois sem eles não teria sido possível ter esta expansão cheia de batedores de bambu, apesar de os termos feito entrar por duas portas para o jardim. E gostaríamos de expressar nosso agradecimento especial ao David, à Joan e ao Samu (Meeple Foundry) por mais uma vez tornarem este trabalho tão complicado muito mais fácil. É um prazer, uma honra e um privilégio trabalhar convosco.