

Biały Zamek Matcha

☀ Shei S. & Isra C. ♣ Joan Guardiet

姫路城

Ceremonia parzenia herbaty leży u podstaw japońskiej kultury, dając życie najbardziej istotnym i elementarnym koncepcjom gościnności, szacunku i filozofii Zen. Mieszkańcy Japonii wierzą, że herbata, która przybyła z Chin w XIII wieku, rozwiązała problemy zdrowotne buddyjskich mnichów, którzy ją pili. Z biegiem lat ceremonia parzenia herbaty ewoluowała, stając się dla samurajów okazją do wyciszenia, z dala od chaosu pola bitwy. Wpływ mistrza Sen no Rikyu przekształcił ceremonię parzenia herbaty w sposobność do pokazania swojego statusu, a później w przestrzeń dla kultury, religii i negocjacji politycznych narodu japońskiego.

Posiadanie członków swojego klanu na najlepszych miejscach w Chashitsu (herbaciarni) pomoże ci osiągnąć wyższy poziom wpływów w zamku Himeji.

KOMPONENTY

Wspólne:

- 1 rozszerzenie do planszy Głównej
- 1 zielony Most
- 5 zielonych kości
- 16 monet (12x1, 4x5)
- 8 żetonów Lili Wodnych
- 10 kafelków Ceremonii
- 4 kafelki Placu Treningowego
- 4 żetony Punktów Klanu +120/+160

Dla graczy:

- 4 nowe plansze Posiadłości
- 20 Gejz (po 5 w 4 różnych kolorach)
- 4 znaczniki Miotelki

39 kart dodatku:

16 kart Matcha

8 kart
Kaligrafii



8 kart Kompozycji
Kwiatowych



5 kart Początkowych

2 karty Akcji
Początkowej



3 karty Zasobów
Początkowych

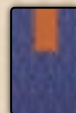


9 kart Zamku

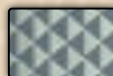
3 karty
Zarządcy



3 karty
Dyplomaty

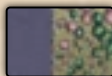


3 karty
Daimyo

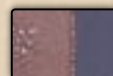


6 kart Ogrodu

3 karty Roślinnego
Ogrodu



3 karty Kamienno
Ogrodu



3 karty Trybu Solo



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Ubijaczka, miski, parująca gorąca woda... i herbata. Przede wszystkim herbata. Wszystko gotowe, by rozpocząć ceremonię.

Przed rozpoczęciem standardowego przygotowania rozgrywki, należy wtasować wszystkie karty z tego dodatku do odpowiednich talii.

Ponadto należy wymieszać 4 kafelki Placu z tymi z podstawowej wersji gry.

➤ **WSKAZÓWKA:** Wszystkie karty i kafelki z tego dodatku zostały oznaczone ikoną ☕, dzięki czemu z łatwością oddzielicie komponenty dodatku, jeśli chcielibyście zagrać bez niego.

➤ **WSKAZÓWKA:** Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka w *Biały Zamek: Matcha*, umieśćcie ten kafelek Placu na najniższym Placu Treningowym (tym z kosztem wynoszącym 1 Żelazo).



Przygotujcie rozgrywkę tak samo jak w grze podstawowej, ale użyjcie plansz Posiadłości z tego dodatku, zamiast tych z gry podstawowej i nie wybierajcie (jeszcze) par kart Początkowych.

PRZYGOTOWANIE DODATKU:

1 Przyłóżcie planszę z dodatku do dolnej krawędzi planszy Głównej i umieśćcie na niej:

A Zielony Most z zielonymi kostkami na nim w liczbie równej liczbie graczy + 1 (przykład pokazuje rozgrywkę 3-osobową).

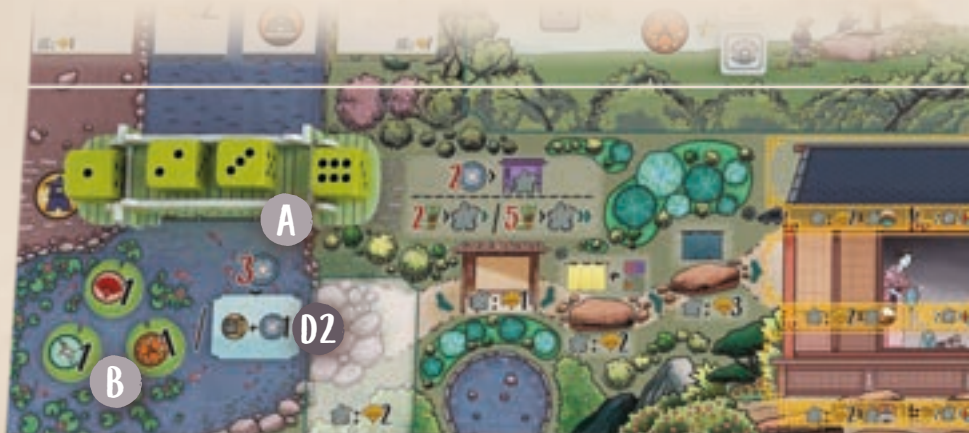
B 3 losowe żetony Lili Wodnych w stawie.

C Talie: Kaligrafii i Kompozycji Kwiatowych potasujcie oddzielnie i umieśćcie **odkryte** na odpowiednich polach na planszy. Jeśli w rozgrywce bierze udział tylko 2 graczy, pamiętajcie, aby usunąć z talii karty oznaczone ♦.

D Wymieszać kafelki Ceremonii i umieśćcie je losowo:

D1 3 kafelki w Herbaciarni, stroną żółtą ku górze.

D2 1 kafelek na Punkcie Widokowym Stawu, stroną niebieską ku górze.



- 2** Wymieszajcie pozostałe kafelki Ceremonii i umieśćcie po 1 losowym kafelku pod każdą parą kart Startowych, stroną niebieską ku górze, jak pokazano na ilustracji poniżej.



- 3** Każdy gracz umieszcza Gejsze w swoim kolorze na swojej planszy Posiadłości, a znacznik Miotełki umieszcza na polu 0.

- 4** Teraz, tak jak w grze podstawowej, w odwrotnej kolejności tur, każdy gracz bierze swoje karty Startowe wraz z powiązanim kafelkiem Ceremonii, który umieszcza na wyznaczonych dla nich miejscach na swojej planszy Posiadłości.



Teraz jesteście gotowi, by zagrać w *Biały Zamek* z dodatkiem *Matcha!*

Rozgrywka

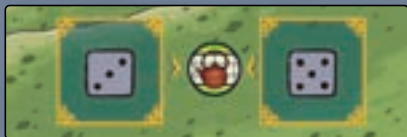
Rozgrywka podzielona jest na 3 rundy, tak jak w grze podstawowej, ale w każdej rundzie gracze wykonują po 4 tury. Runda dobiega końca, gdy każdy z graczy rozegra **4 tury**, a na Mostach pozostaną łącznie 4 kości.



Nowe lokacje w grze

Biały Zamek: Matcha zapewni nowy Most i zielone kostki, 2 nowe obszary na rozszerzeniu do planszy Głównej oraz dodatkową opcję na planszach Posiadłości.

POLA HERBATY

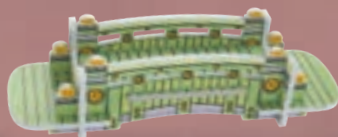


OBRZEŻA HIMEJI



PLANSZA POSIADŁOŚCI

ZIELONY MOST



Minęło sporo czasu od naszej ostatniej wizyty nad stawem. Wiosną woda w niej jest przezroczysta i możemy podziwiać, jak tańczyć w niej ryby koi.

Zielony Most i kości działają tak samo, jak w przypadku pozostałych 3 kolorów. Gdy gracz dobierze zieloną kość z lewej strony, standardowo otrzymuje Nagrodę Latarni.



Kości dowolnego koloru, w tym zielone, można umieszczać w nowych lokacjach na rozszerzeniu planszy: Polach Herbaty i Obrzeżach Himeji.

Należy przestrzegać zasad rozmieszczania w Zamku, zatem zielone kości nie mogą tam trafić, ponieważ nie ma w nim żetonów Kości w kolorze zielonym. Jednakże zielone kości mogą trafić do Studni, Poza Mury i na swoją planszę Posiadłości w zielonej linii.



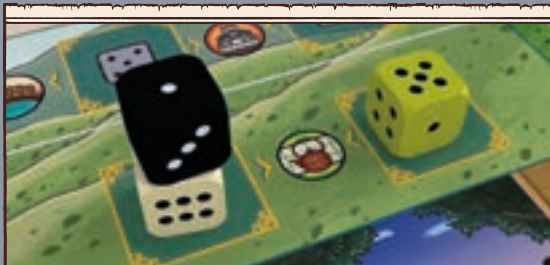
POLA HERBATY

2 GRACZY 

Gliniane ściany i papierowe okna to oaza spokoju, która pozwala wyciszyć umysł, a także zapewnia dyskretne miejsce do rozmów o sprawach politycznych.

W tej lokacji można umieszczać kości **dowolnego koloru**, a na każdym z 2 pól można umieścić maksymalnie 2 kości (z wyjątkiem gier dwuosobowych).

Gdy umieszczasz tutaj kość, wykonujesz akcję Gejszy, opisaną na stronie 7.



Na Polach Herbaty na białej kości o wartości 4, gracz umieścił czarną kość o wartości 1, którą wzięł z lewej strony Mostu. Po zapłaceniu 3 monet, gracz zdobywa Nagrodę Latarni, a następnie wykonuje akcję Gejszy.

OBRZEŻA HIMEJI

2 GRACZY 

Poza Murami Zamku leży han (lub „lenno”) Daimyo, w którym znajdują się dwie szkoły sztuki japońskiej, uczące tajników kaligrafii i kompozycji kwiatowych.

W tej lokacji można umieszczać kości **dowolnego koloru**, a na każdym z 2 pól można umieścić maksymalnie 2 kości (z wyjątkiem gier dwuosobowych).

➤ Kiedy umieszczasz kość na Obrzeżach Himeji, możesz wykonać w **dowolnej kolejności** 2 akcje, wskazane na kartach w linii, w której umieściłeś właśnie kość.



Gracz umieścił pomarańczową kość o wartości 2 w dolnej linii. Zapłacił 3 monety (nadrukowana wartość to 5) oraz 1 Pieczęć Daimyo, aby wykonać akcję Ogrodnika, a po jej zakończeniu przesuwa swój znacznik Żelaza o 2 pola w górę.

PLANSZE POSIADŁOŚCI



Dodatkowo, do możliwości umieszczania w Posiadłości pomarańczowej, czarnej i białej kości, istnieje teraz możliwość umieszczenia kości zielonej. Zasady umieszczania kości w Posiadłości są takie same, jak w grze podstawowej. Kiedy zielona kość zostanie umieszczona w Posiadłości, oprócz zdobycia Zasobów wskazanych w tej linii, możesz zapłacić 1 Pieczęć Daimyo, aby wykonać akcję na kafelku Ceremonii, wybranym podczas przygotowania rozgrywki.



Kiedy gracz umieści zieloną kość o wartości 3 i zapłaci 3 monety, otrzyma 3 Miotelki, 2 monety i 1 wybrany przez siebie Zasób (który nie może być Miotelką). Dodatkowo płacąc 1 Pieczęć Daimyo, będzie mógł wykonać akcję Ogrodnika i otrzymać 1 Punkt Klanu.



Ważne: Ta ikona NIE pozwala na aktywację zielonej linii kości w twojej Posiadłości. Jeśli przyjrzymy się kolorom wskazanym na kości na tej ikonie, można zauważyć, że odnoszą się one tylko do kości białych, pomarańczowych i czarnych.



Gejsze i Miotelka



W *Białym Zamek*: *Matcha* pojawia się nowy rodzaj Członka Klanu: Gejsze, oraz nowy zasób: japońskie ubijaczki do herbaty, zwane Miotelką.

Gejsze będą poruszać się w twojej Posiadłości na ścieżkę prowadzącą do Punktu Widokowego na Staw lub do Herbaciarni w Ogrodzie Herbacianym. Zasobem umożliwiającym im przemieszczanie się jest Miotelka.

Pieczęcie Daimyo

Dodatkowo gracze mogą wykorzystać Pieczęcie Daimyo w nowy sposób: w dowolnym momencie można zapłacić 2 Pieczęcie Daimyo, aby zdobyć dowolny Zasób albo Miotelkę (zgodnie ze wskazaniem na planszy Posiadłości).



Ważne: Ikona widoczna po prawej stronie **nigdy** nie pozwala na zdobycie Miotelki (odnosi się jedynie do Pożywienia, Żelaza i Pereł). Ikona wskazująca, że zyskujesz Miotelkę, wygląda następująco:





OBRZEŻA HIMEJI

Wykonaj akcję wskazaną na **niebieskiej kurtynie** na wierzchniej karcie Kompozycji Kwiatowych albo karcie Kaligrafii na obrzeżach Himeji.



HERBACIARNIA

Jeśli twoja Gejsza ukończy podróż do Herbaciarni, wybierz 1 z 3 pomieszczeń, w którym ją umieścisz, a następnie wykonaj akcję wskazaną na żetonie Ceremonii w tym pomieszczeniu. W tym samym pomieszczeniu Herbaciarni nie mogą znajdować się więcej niż 2 Gejsze należące do tego samego gracza. Każde pomieszczenie zapewnia inną nagrodę na koniec gry (patrz strona 11).



Zielony gracz wykonuje akcję Gejszy, zabierając pierwszą od lewej dostępną Gejszę ze swojej planszy Posiadłości **A** i płaci 2 monety, aby przenieść ją do Wejścia do Herbacianego Ogrodu, gdzie ma już 1 Gejszę. **B** Następnie płaci 2 Miotelki, aby poruszyć ją do Punktu Widokowego na Staw. **C** Kiedy tam dotrze, gracz otrzyma 2 monety, 1 Miotelkę i 1 Żelazo, ponieważ w tym momencie nie ma 3 monet wymaganych do wykonania akcji na kafelku Ceremonii. **D**




Później zielony gracz wykonuje akcję ponownie, ale tym razem nie płaci 2 monet. Postanawia po prostu zapłacić 2 Miotelki, aby poruszyć swoją Gejszę o 1 pole na Ścieżce Herbaty (pójście do Punktu Widokowego na Staw jest niemożliwe, ponieważ jest tam już zielona Gejsza). **A** Po dotarciu na pierwsze pole, gracz otrzymuje kartę Kompozycji Kwiatowych, która zapewni 4 Monety. **B** Następnie umieszcza tę kartę zakrytą w swoim Obszarze Latarni. **C**



W innym momencie gry, żółty gracz płaci 5 Miotelków, aby poruszyć się o 2 pola na Ścieżce Herbaty **A** i wejść do **pomieszczenia**, które na koniec gry zapewnia Ogrodnikom punkty. Uzyskuje w ten sposób również 2 różne nagrody z jasnym tłem na kartach w Zamku. **B** Żółty nie mógł poruszyć się do pomieszczenia, w którym przyznawane są punkty za Dworzan **C**, ponieważ umieścił już tam maksymalną możliwą liczbę swoich Gejsz.

KONIEC RUNDY

Gdy po turze dowolnego gracza na wszystkich Mostach, w tym na zielonym Moście, pozostaną łącznie tylko 4 kości, następuje koniec rundy.

- 1 **Nowa kolejność tur:** Jest ustalana w taki sam sposób, jak w grze podstawowej.
- 2  **Ogrody:** Są rozstrzygane w taki sam sposób, jak w grze podstawowej, z tą różnicą, że zielony Most również musi zostać wzięty pod uwagę.

STAW

Jeśli na planszy pozostały zielone kości, każdy gracz posiadający Gejszę w Punkcie Widokowym na Staw, może skorzystać z 3 nagród w postaci Lili Wodnych albo z kafelka Ceremonii, po opłaceniu 3 monet.

Akcje Ogrodów i Stawu mogą być wykonane w dowolnej kolejności. W skrócie, Staw działa jak Ogrody.



Na koniec rundy zarówno zielony jak i czerwony gracz mogą otrzymać po 3 nagrody Lili Wodnych albo, po opłaceniu 3 monet, wykonać akcję z kafelka Ceremonii, która pozwala im poruszyć Gejszę na Ścieżce Herbaty, bez płacenia Miotełek. Czerwony gracz korzysta również z akcji Zamku na jasnym tle, ponieważ w Ogrodzie z czarnym Mostem znajduje się czerwony Ogródnik. Żółty gracz tylko otrzyma 3 monety.


- 3 **Przygotujcie następną rundę:** Rozpatrzenie to w taki sam sposób, jak w grze podstawowej, biorąc pod uwagę również zielone kości.

KONIEC GRY

Po raz kolejny klany spotykają się na zimowym dziedzińcu, aby omówić plany na nadchodzący rok, ale najpierw zasiadają przy filiżance herbaty, aby okazać szacunek Daimyo.

Na koniec trzeciej rundy, po ustaleniu nowej kolejności tur, następuje końcowe podliczanie punktów. Uwzględnijcie poniższe zmiany w standardowym punktowaniu. Aby uniknąć konieczności ciągłego sprawdzania dwóch zestawów reguł, poniżej znajdują się kroki z gry podstawowej wraz z zmianami (oznaczonymi ikoną ☝):

1 Punktacja pozostałych Zasobów:

- A. Za każde 5 monet i/ lubo Pieczęci Daimyo, które posiadasz, zdobywasz 1 Punkt Klanu (zaokrąglając w dół).
-  B. Za każdy Zasób (Żywność, Żelazo, Perły i Miotłkę), którego posiadasz od 3 do 6 jednostek, zdobywasz 1 Punkt Klanu. Jeśli pozostało ci 7 jednostek Zasobu, zdobywasz 2 Punkty Klanu.

2 Punktacja Upływu Czasu:

- A. Jeśli twój znacznik Wpływu dotarł do drugiej pory roku, zdobywasz 3 Punkty Klanu. Jeśli zakończy grę w trzeciej porze roku, zdobywasz 6 Punktów Klanu. Gdy dotarł do czwartej pory roku, zdobywasz punkty wskazane pod polem zajmowanym przez twój znacznik (od 10 do 15 Punktów Klanu).

3 Punktacja Członków Klanu:

- A.  :  X **W Zamku:** Każdy Dworzanin przebywający w Zamku zapewnia Punkty Klanu w zależności od miejsca, w którym się znajduje:
- 1 Punkt Klanu przy Bramie.
 - 3 Punkty Klanu, jeśli znajduje się na pierwszym piętrze (Zarządcy).
 - 6 Punktów Klanu, jeśli znajduje się na drugim piętrze (Dyplomaci).
 - 10 Punktów Klanu, jeśli znajduje się na trzecim piętrze (Daimyo).
- B.  :  1 /  2 X   **Na Placach Treningowych:** Zdobyczasz Punkty Klanu za Plac, mnożąc sumę wartości swoich Wojowników w tej lokacji przez liczbę Dworzan, których masz **wewnątrz** Zamku (nie przy Bramie): każdy Wojownik ma wartość wskazaną za pomocą ikony na Placu, który zajmuje.
- C.  :  X **W Ogrodach:** Każdy Ogrodnik zapewnia swojemu klanowi tyle Punktów Klanu, ile wskazano na karcie, na której się znajduje.
-  D.  :  X  2 X  /  /  **W Herbacianym Ogrodzie:** Każda Gejsza zapewnia swojemu klanowi Punkty Klanu w zależności od miejsca, które zajmuje:
- 2 Punkty Klanu, jeśli znajduje się na Punkcie Widokowym na Staw.
 - 1 Punkt Klanu jeśli znajduje się przy Wejściu do Herbacianego Ogrodu.
 - 2 Punkty Klanu za każdą Gejszę która znajduje się na pierwszym polu Ścieżki Herbaty.
 - 3 Punkty Klanu za każdą Gejszę która znajduje się na drugim polu Ścieżki Herbaty.
 - 2 Punkty Klanu za każdego Ogrodnika, Wojownika lub Dworzanina (wliczając tych przy Bramie), którego masz na planszy za każdą ze swoich Gejsz w odpowiadającym pomieszczeniu Herbaciarni. Gejsze znajdujące się na Polu Widokowym na Staw lub na Ścieżce Herbaty nie są brane pod uwagę podczas punktowania pomieszczeń.

| | |
|--|---|
|  | <p>Punktacja Gejsz czerwonego gracza będzie następująca: 2 punkty za Gejszę w Punkcie Widokowym na Staw +2 punkty za Gejszę na pierwszym polu +12 punktów (ponieważ jest 3 Ogrodników), +8 punktów (jest 3 Dworzan na Zamku i 1 przy Bramie).</p> |
|--|---|

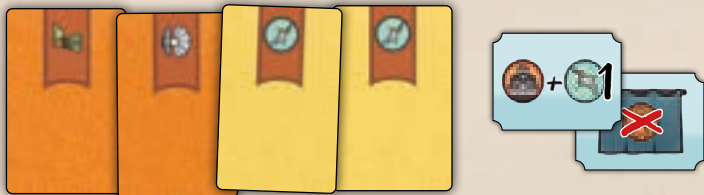
Kto zdobędzie najwięcej Punktów Klanu, zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu pod względem największej liczby Punktów Klanu wygrywa ten spośród remisujących, kto jest wyżej w kolejności tur. Jeżeli gracze przekroczą wartość 120 Punktów Klanu, odłóżcie żetony +40/+80 i weźcie żetony +120/+160.

WIZYTA KLANU TOKUGAWA – TRYB SOLO

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki

Podczas przygotowania rozgrywki należy postępować tak samo, jak w przypadku trybu solo w grze podstawowej, uwzględniając następujące zmiany:

1. Dobierz 2 karty Zasobów Początkowych, 2 karty Akcji Początkowej oraz 2 kafelki Ceremonii (niebieską stroną do góry) i wybierz po 1 z nich.



2. Dodaj 3 nowe karty Trybu Solo do pozostałych kart talii Solo i potasuj je.

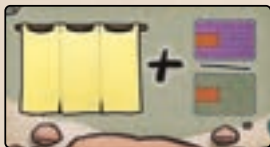


Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w trybie Solo przebiega w taki sam sposób, jak w grze podstawowej, z tą różnicą, że wersja rozszerzona wprowadza do gry komponenty Gejsz i zielone kości.

Jeśli przeciwnik musi stracić pieniądze, punkty i/ albo cofnąć się na torze Upływu Czasu i nie jest w stanie tego zrobić, po prostu traci tyle, ile może, nawet jeśli wartość ta wynosi 0.

Ścieżka Herbaty

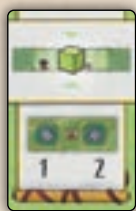


Jeśli Gejsza przeciwnika osiągnie to pole i będzie wystarczająco kart, odrzuć z planszy wierzchnią, wybraną przez siebie kartę Kompozycji Kwiatowej albo Kaligrafii.



Jeśli Gejsza przeciwnika dotrze do Herbaciarni, wybierz pomieszczenie, które w danym momencie zapewni mu najwięcej Punktów Klanu. Jeśli jest kilka opcji, wybierz jedną z nich.

Niezależnie od tego, jeśli nie jest możliwe wykonanie żadnej akcji poruszenia Gejszy, przeciwnik standardowo zdobywa Punkty Klanu w liczbie równej numerowi aktualnej rundy.



- Umieszczając zieloną kość na Polach Herbaty, najpierw umieść ją na polu po lewej stronie albo, jeśli jest ono zajęte, po prawej. Jeśli żadne z nich nie jest dostępne, standardowo przenieś ją na obszar Studni.



- Umieść Gejszę twojego przeciwnika przy Wejściu do Herbacianego Ogrodu.

- W podanej kolejności:

- Przeciwnik traci 3 punkty Klanu.
- Jedna, wybrana przez ciebie Gejsza przeciwnika (inna niż ta umieszczona w poprzednim kroku)** porusza się o 1 pole na Ścieżce Herbaty (możesz wybrać Punkt Widokowy na Staw, jeśli to możliwe).



- Umieść Gejszę twojego przeciwnika bezpośrednio na pierwszym polu na Ścieżce Herbaty. Standardowo usuń 1 wierzchnią, wybraną przez ciebie kartę Kompozycji Kwiatowej albo Kaligrafii.

- W podanej kolejności:

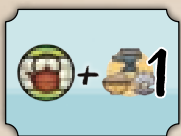
- Twój przeciwnik traci wszystkie monety, które zgromadził do tego momentu.
- Jedna, wybrana przez ciebie Gejsza przeciwnika (inna niż ta umieszczona w poprzednim kroku)** porusza się o 1 pole na Ścieżce Herbaty (możesz wybrać Punkt Widokowy na Staw, jeśli to możliwe).



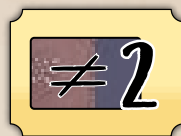
- Umieść Gejszę twojego przeciwnika bezpośrednio na drugim polu na Ścieżce Herbaty.

- Przesuń do tyłu o 2 pola znacznik Wpływu twojego przeciwnika na torze Upływu Czasu. Jeśli znajdzie się na tym samym polu co twój znacznik, umieść znacznik przeciwnika na twoim znaczniku.

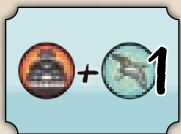




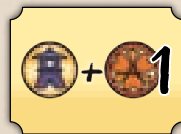
Wykonaj akcję Gejszy i zdobądź 1 wybrany przez siebie Zasób (nie Miotełkę) w preferowanej przez siebie kolejności.



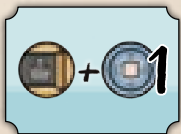
Zdobądź nagrody z 2 różnych kart Kamiennego Ogrodu, nawet jeśli nie masz na nich Ogrodników.



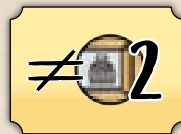
Wykonaj akcję Dworzanina i przesun swój znacznik o 1 pole do przodu na torze Upływu Czasu, w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności.



Zdobądź Nagrody Latarni i 1 pieczęć Daimyo, w dowolnej kolejności.



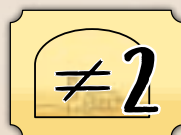
Wykonaj akcję z **ciemnym** tłem z dowolnej karty w **Zamku** na planszy Głównej i zdobądź 1 monetę, w dowolnej kolejności.



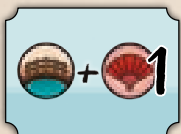
Zdobądź nagrodę za 2 akcje z **jasnym** tłem z dowolnych (różnych) kart w **Zamku** na planszy Głównej.



Wykonaj 1 z 2 akcji na niebieskim tle na kafelkach Placu Treningowego.



Zdobądź obie nagrody widoczne na żółtym tle na kafelkach Placu Treningowego.



Wykonaj akcję Ogrodnika i zdobądź 1 Punkt Klanu.



Zdobądź 4 Punkty Klanu.



Wykonaj akcję Wojownika i zdobądź 2 monety, w dowolnej kolejności.



Zdobądź 7 Monet.



Porusz 1 ze swoich Gejsz, która jest już na Ścieżce Herbaty, o 1 pole do przodu, nie płacąc żadnej Miotelki.



Wykonaj akcję Studni 2 razy tak, jakbyś umieścił tam kość o wartości 1.



Wykonaj akcję Dworzanina „Pozyskiwanie wpływów”, wspinając się tylko o 1 piętro, nie płacąc za to żadnej Perły.



Zdobądź 4 Pieczęcie Daimyo.



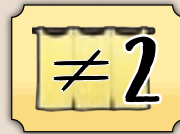
Wykonaj dowolną akcję z dowolnego żetonu Kości znajdującego się na karcie w Zamku na planszy Głównej.



Zdobądź dwukrotnie wszystkie 3 nagrody z Lili Wodnych w Stawie.



Wykonaj akcję na niebieskiej kurtynie na karcie na Obrzeżach Himeji, nie płacąc Pieczęci Daimyo.



Zdobądź obie nagrody wskazane na żółtych kurtynach kart na Obrzeżach Himeji.

Załącznik: ikony Matcha



Wykonaj akcję Gejszy (patrz str. 7).



Zdobądź 3 nagrody z Lili Wodnych w Stawie. Ta ikona **nie** pozwala na wykonanie akcji Punktu Widokowego na Staw.



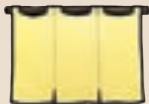
Zdobądź **Miotelki**. Przesuń swój znacznik Miotelki o wskazaną wartość w górę (do maksymalnej wartości 7).



Wykonaj akcję z **ciemnym tłem** z dowolnej karty w **Zamku** na planszy Głównej.



Wykonaj **obie akcje** na 1 z 2 kart na Obrzeżach Himeji, w dowolnej kolejności.



Wykonaj akcję na **żółtej kurtynie** na jednej z kart na Obrzeżach Himeji.



Wykonaj akcję na **niebieskiej kurtynie** na Obrzeżach Himeji, nie płacąc Pieczęci Daimyo.



Wykonaj akcję przedstawioną z lewej strony ALBO akcję Gejszy.

Twórcy

Autorzy: Sheila Santos i Israel Cendrero

Ilustracje: Joan Guardier

Redakcja: David Esbri

Elementy drewniane i tekturowe, rendery 3D: BG FX

Korekta: Jaume Muñoz

Tłumaczenie na język angielski: Andrew Campbell

Korekta wersji angielskiej: William Niebling

Doradca kulturowy: Nobuaki Takerube

Projekt graficzny: Meeple Foundry

Tłumaczenie: Damian Mazur

Skład: Mateusz Kopacz

Wersja polska: Zespół Portal Games

Redakcja: Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Grzegorza Polewki oraz Mateusza Krysztofa.



www.devirgames.com

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4

08021 Barcelona



PORTAL GAMES SP. Z O.O.

H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

portal@portalgames.pl

Copyright © 2024 Portal Games sp. z o. o.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>