

A fehér várkastély: Teaház

⚙️ Shei S. és Isra C. 🎨 Joan Guardiel

姫路城

A teaszertartás a japán kultúra középpontjában áll, élettől töltve meg a vendégszeretet, a tisztelet és a zen filozófiájának leglényegesebb és legegyszerűbb fogalmait. Úgy vélik, hogy a XIII. században, Kínából érkező tea megoldotta a buddhista szerzetesek egészségügyi problémáit. Az évek során a teaszertartás olyan mértékben fejlődött, hogy a csatatér káoszától távol nyugalmat tudott nyújtani a samurájok számára.

Szen no Rikjú mester a befolyásával a teaszertartást a társadalomban elfoglalt státusz meghatározásának eszközévé alakította át, később pedig a kultúra, a vallás és a japán nemzet politikai tárgyalásainak alapja lett.

Ha a klán tagjai jó helyen ülnek a csasicu (teaház) falai között, nagyobb befolyást szerezhetnek a himedzsi várkastélyban.

JÁTÉKELEMEK

Általános:

- 1 kiegészítés a központi játéktáblához
- 1 zöld híd
- 5 zöld dobókocka
- 16 érme
(12 db 1-es és 4 db 5-ös értékű)
- 8 tavirózsalapka
- 10 ceremónialapka
- 4 gyakorlótérpapka
- 4 lapka +120/+160 klánponttal

A játékosok számára:

- 4 személyes birtoktábla
- 20 gésa
(4 különböző színben 5-5 darab)
- 4 csaszenjelölő

39 kiegészítőlapka:

16 külvároslapka

8 kalligráfia-
lapka



8 virágkötészet-
lapka



5 kezdőlapka

2 kezdőakció-
lapka



3 kezdőerőforrás-
lapka



9 várkastélylapka

3 inaslapka 3 küldöttlapka 3 daimjólapka
1. szint 2. szint 3. szint

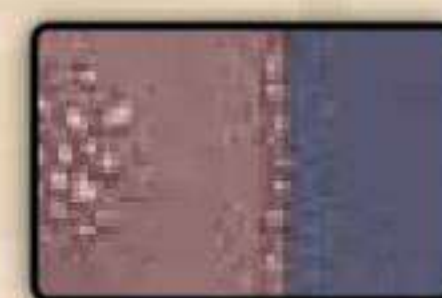


6 kertlapka

3 növénykertlapka



3 kőkertlapka



3 egyszemélyes lapka



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A teakeverő, a csészék, a gőzölgő forró víz... és a tea. Mindenekelőtt a tea. Minden készen áll a szertartás megkezdéséhez.

A játék megszokott előkészítése előtt keverjétek a kiegészítőkártyákat a típusukkal megegyező paklikba.

Továbbá keverjétek a 4 gyakorlótérlepkát az alapjáték gyakorlótérlepkái közé.

- **TIPP:** Ennek a kiegészítőnek a kártyái és lapkái ☕ jelöléssel vannak ellátva, így könnyen különválogathatók az alapjáték játékelemeitől, ha a kiegészítő nélkül szeretnétek játszani.
- **TIPP:** Ha először játszotok *A fehér várkastély: Teaház* kiegészítővel, használjátok az itt látható, 1 vas értékkel jelölt gyakorlótérlepkát az első gyakorlótéren.



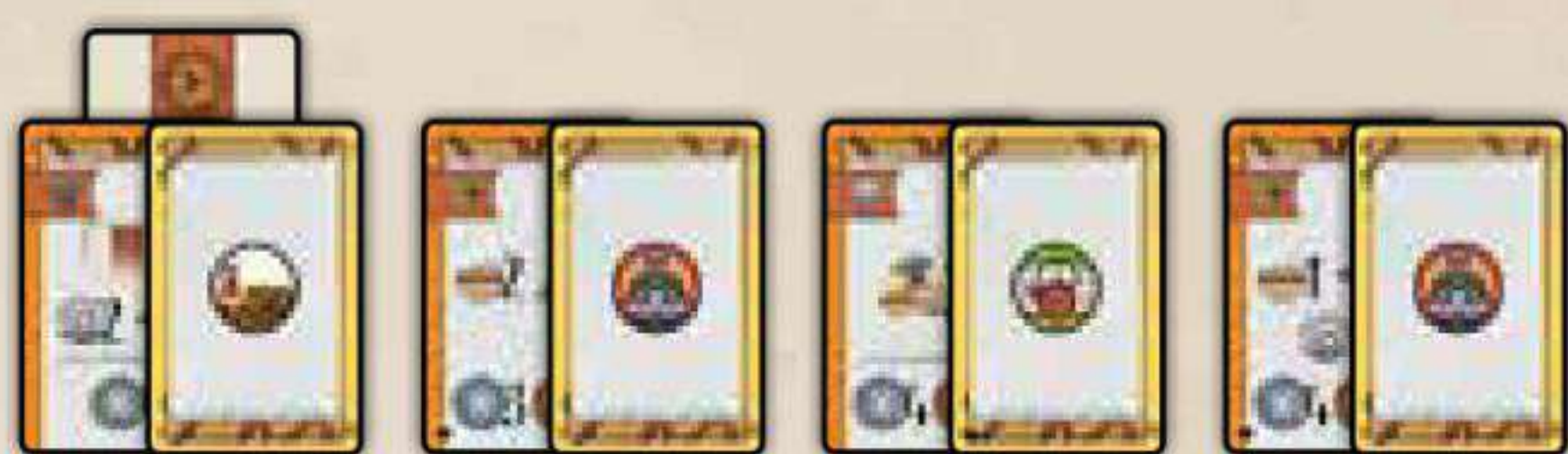
Készítsétek elő a játékot a megszokott módon, azonban az alapjáték személyes birtoktáblái helyett használjátok a kiegészítőhöz tartozókat, és egyelőre ne válasszatok kezdőkártya-párokat.

A KIEGÉSZÍTŐ ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Illesszétek a kiegészítőtáblát a központi játéktábla alsó oldalához, majd helyezétek rá a következőket:
 - A zöld hidat annyi zöld dobókockával, amennyire a játékosok száma alapján szükség van (a példában 3 fős játék előkészítése látható).
 - 3 véletlenszerűen választott tavirózsalapok a tóba.
 - Keverjétek meg a virágkötészet- és kalligráfia-kártyákat külön-külön, majd alkossatok belőlük egy-egy **képpel felfelé** fordított paklit a tábla számukra kijelölt mezőin. 2 fős játék esetén távolítsátok el a paklikból a ♠ jelölésű kártyákat.
 - D Keverjétek meg a ceremónialapokat és helyezétek véletlenszerűen:
 - D1 3 lapkát a teaházba a sárga oldalukkal felfelé.
 - D2 1 lapkát a tavi kilátóhoz a kék oldalával felfelé.



2 Keverjétek meg a megmaradt ceremónialapkákat és helyezzetek véletlenszerűen 1-1-et minden kezdőkártya-pár alá, a kék oldallal felfelé, ahogyan az alábbi ábrán is látható.



3 Helyezzétek a saját színű gésáitokat a személyes birtoktáblákra, a csaszenjelölőket pedig helyezzetek a 0-s mezőre.

4 Most, az alapjátékhoz hasonlóan, fordított játékosrendben mindenki válassza ki a kezdőkártyáit a hozzájuk tartozó ceremónialapkával együtt. Utóbbi helyezzetek a személyes birtoktábla megfelelő területére.



Készen álltok, hogy a fehér várkastélyt a Teaház kiegészítővel együtt játsszátok.

Játékmenet

A játék az alapjátékhoz hasonlóan 3 fordulón át tart, azonban most fordulónként 4 köre van mindenkinek. A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos a **4. körével** is végzett, így a hidakon 4 dobókocka marad.



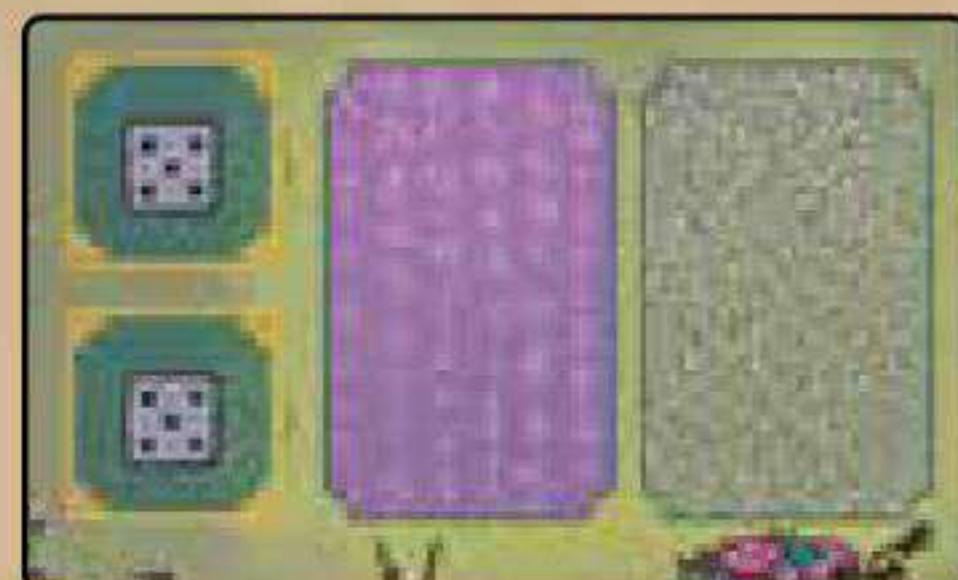
Új típusú mezők

A fehér várkastély: Teaház egy új hidat hoz játékba zöld színű dobókóckákkal, 2 új helyszínt a kiegészítő játéktáblán, valamint egy további lehetőséget a személyes birtoktáblán.

A TEAÜLTETVÉNY



HIMEDZSI KÜLVÁROSA



SZEMÉLYES BIRTOK

A ZÖLD HÍD



Sok idő telt el, amióta a tónál jártunk. Tavasszal átlátszó a vize, így szabadon nézhetjük a koi halak táncát.

A zöld híd és a zöld dobókockák ugyanúgy működnek, mint a másik 3 szín esetében. Amikor a zöld híd bal oldaláról veszték el dobókockát, a megszokott módon megkapjátok a lámpás jutalmát.



Tetszőleges színű dobókocka (beleértve a zöldet is) helyezhető a kiegészítő tábla új helyszíneire: a teaültetvényre és Himedzsi külvárosára.

A zöld dobókocka nem kerülhet a várkastélyba, ugyanis ott egyáltalán nincs zöld színű lapka (a lehelyezési szabályokat pedig továbbra is be kell tartani). A zöld dobókockák azonban lehelyezhetők a kúthoz, a falakon kívülre, továbbá a saját birtoktábla zöld sávjába.



A TEAÜLTETVÉNY

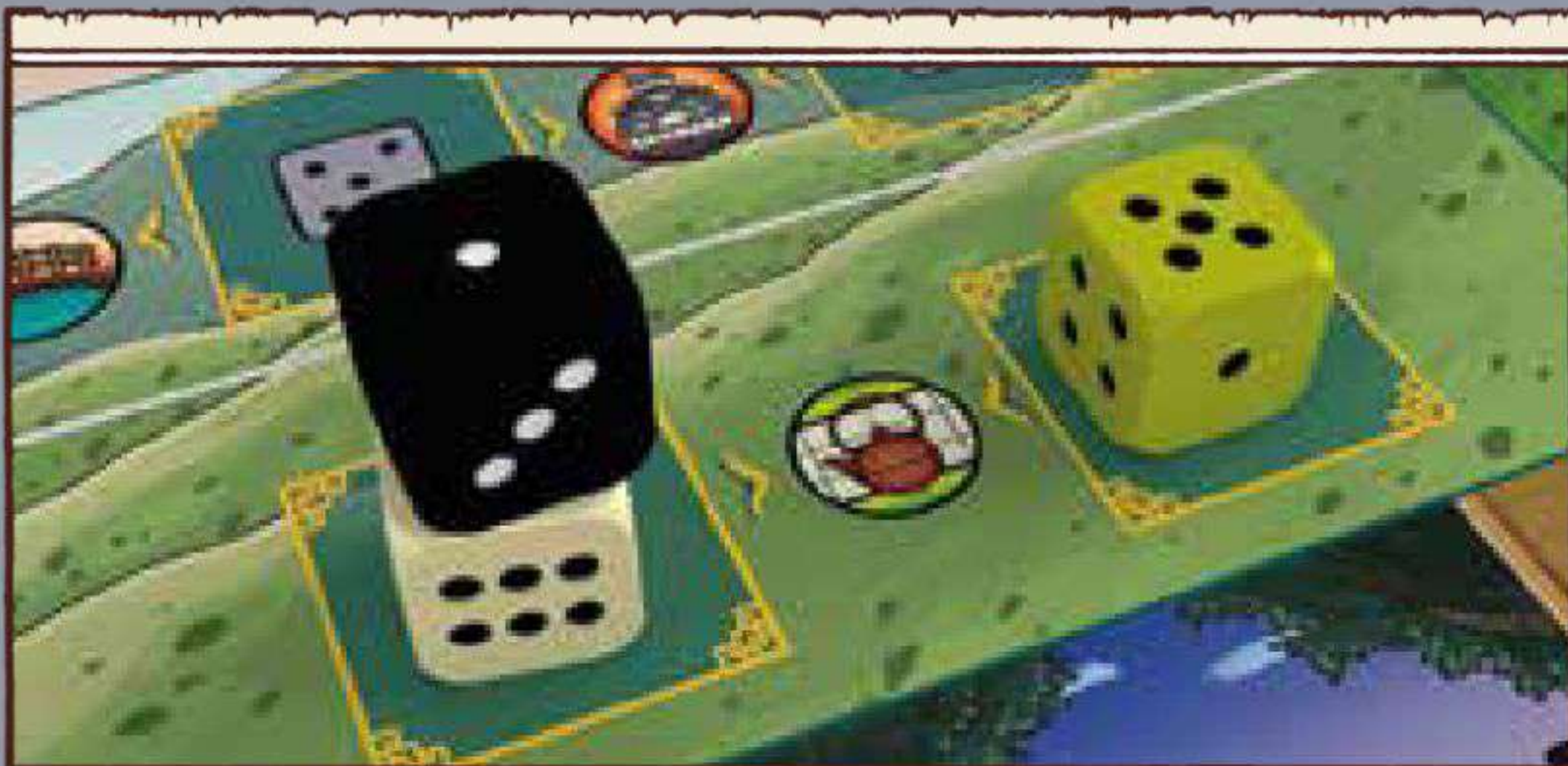
2 FŐS JÁTSZMA



Agyagból készült falaival és papírablakaival nyugalmas menedék tekint le az ültetvényekre, és ez a diszkrét helyiség alkalmas a relaxációra, valamint a politikai kérdések megvitatására.

Erre a helyszínre **bármilyen színű** dobókocka helyezhető, és mindkét mezőre legfeljebb 2-2 dobókocka helyezhető egymásra (kivéve 2 fős játszmák esetén).

Amikor dobókockát helyezel ide, hajts végre egy gésa akciót, ennek részleteit a 7. oldalon olvashatod.



A sárga játékos a teaültetvényre a fekete híd bal végéről egy 1-es értékű fekete dobókockát helyez egy 4-es értékű fehér dobókocka tetejére. Miután elköltött 3 érmét és megkapta a lámpásjutalmakat, végrehajtja a gésa akciót.

HIMEDZSI KÜLVÁROSA

2 FŐS JÁTSZMA



A várkastély falain túl fekszik a daimjó hanja (nagybirtoka), amelyben a japán művészet két iskolája található: a virágcsokrok és a kalligráfia iskolája.

Erre a helyszínre **bármilyen színű** dobókocka helyezhető, és mindkét mezőre legfeljebb 2-2 dobókocka helyezhető egymásra (kivéve 2 fős játszmák esetén).

Amikor dobókockát helyezel ide, **tetszőleges sorrendben** hajtsd végre a lehelyezett dobókocka sorában látható 2 függönyön szereplő akciót.

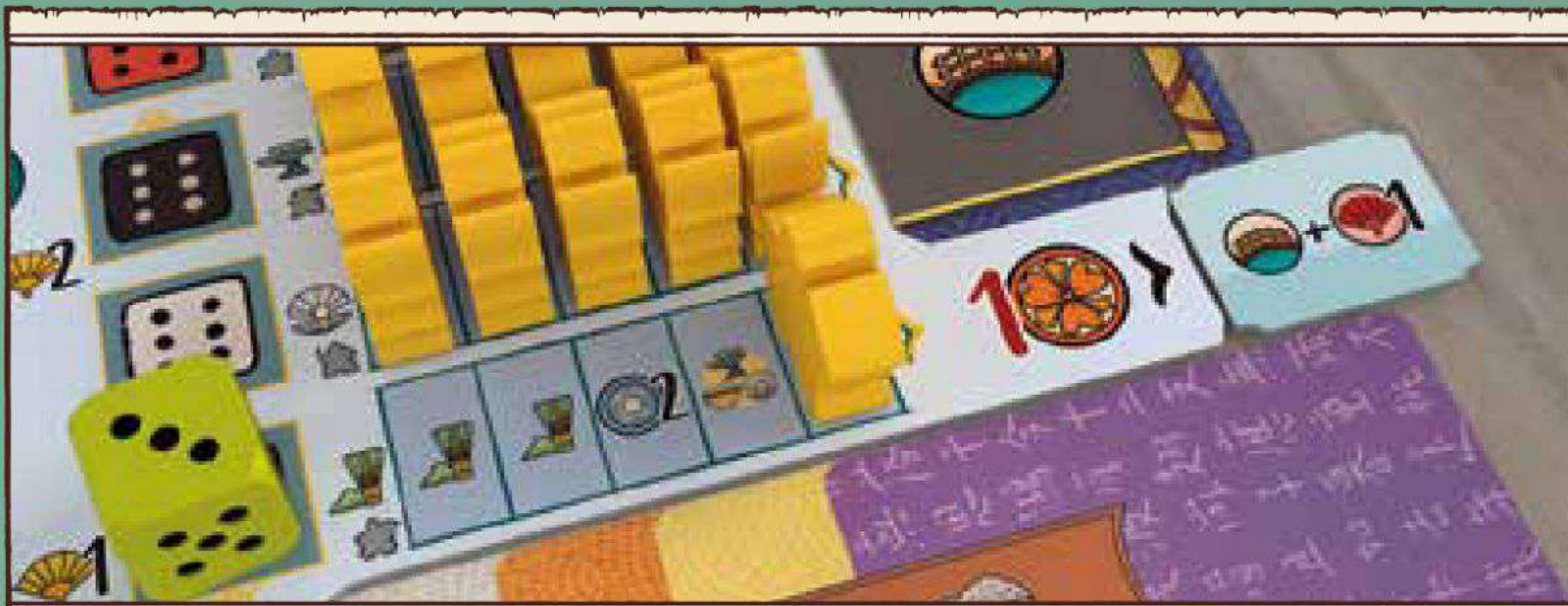


A játékos egy 2-es értékű korallkockát helyez az alsó akciómezőre. Elkölt 3 érmét (a mezőn 5-ös nyomtatott érték szerepel), majd elkölt 1 daimjópecsétet, hogy végrehajtsa egy kertész akciót, utána pedig kap 2 vasat.

I A SZEMÉLYES BIRTOKOK



A korall, a fekete és a fehér dobókockához hasonlóan egy negyedik lehetőség is megnyílt a zöld dobókocka számára. A kockalehelyezés szabályai megegyeznek az alapszabályban ismertettekkel. Amikor dobókockát helyezel ide, amellyel, hogy megkapod a sorban látható erőforrásokat, elkölthetsz 1 daimjópecsétet, hogy végrehajtsd a játék előkészítése során választott ceremónialapka akcióját.



Amikor ez a játékos 3-as értékű zöld dobókockát helyez ide és 3 érmét fizet ezért, kap 3 csaszent, 2 érmét és 1 tetszőlegesen választott erőforrást (ami nem lehet csaszent). Továbbá 1 daimjópecsét elköltésével végrehajthatja a kertész akciót és kap 1 klánpontot.

Fontos: Ez az ikon NEM teszi lehetővé, hogy a birtokodon aktiváld a zöld dobókocka sorát. Ahogyan a képen látható színek is egyértelműen jelzik, kizárólag a fehér, korall és a fekete dobókockára utalnak.



Gésák és a csaszent



A fehér várkastély: Teaház kiegészítőben új klántagok jelennek meg, a gésák, továbbá egy új erőforrás is felbukkan, ez a japán teakeverő, amit csaszennek neveznek.

A gésák a személyes birtokról a teakertben lévő teaház útjára vagy a tavi kilátóhoz kerülnek, és csaszent segítségével tudnak haladni.

Daimjópecséték

Új lehetőség van a daimjópecséték felhasználására: Bármikor elkölthetsz 2 daimjópecsétet, hogy kapj egy tetszőleges erőforrást vagy egy csaszent (ahogyan ez a személyes birtoktábládon is látható).



Fontos: A jobb oldalon látható ikonnal **sohasem** szerezhetsz csaszent (az ikon kizárólag az ételre, a vasra és a gyöngyházra vonatkozik). A következő ikon jelzi azt, hogy csaszent kapsz:





GÉSÁK

2/5



Az udvaroncokhoz hasonlóan a gésák is 2 különböző akciót hajthatnak végre, vagy a kettő egyikét, vagy mindkettőt (egyszer-egyszer), akár különböző gésák használatával.

A



Lépj a teakertbe: Vedd el a személyes birtoktábládról balról az első gésádat, és 2 érme elköltése után helyezd a teakert bejáratára. A teakert bejárata minden klánból bármennyi gésát tartalmazhat.

ÉS/VAGY

B



Járv a tea útján: Válaszd ki a teakertben lévő gésáid egyikét és költs el 2 vagy 5 csaszent, hogy 1 vagy 2 lépést előrelépj vele a teakertben. Ezt a mozgást nem lehet két gésa között szétosztani és egyben kell végrehajtani.

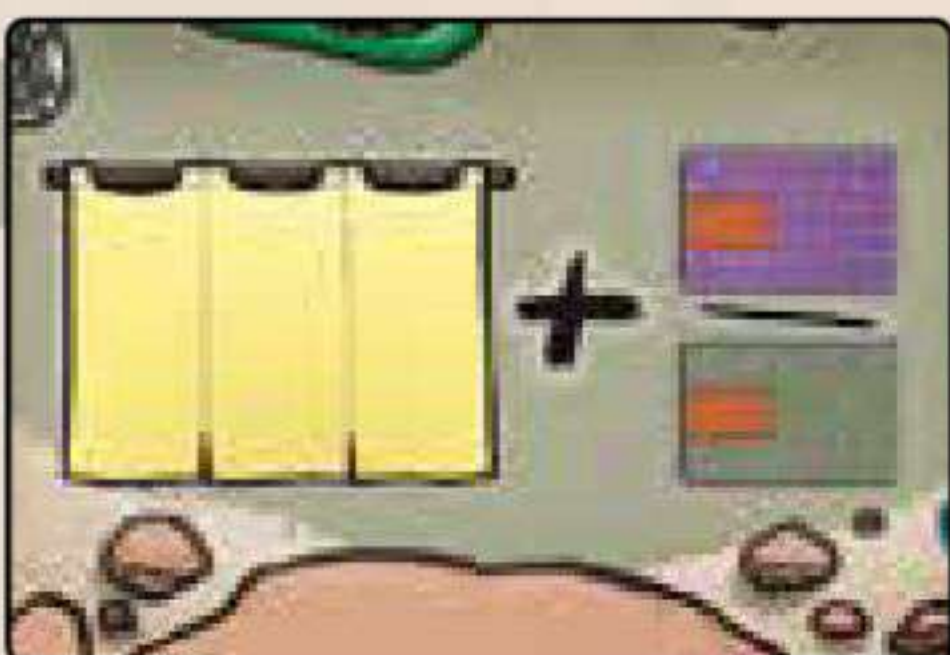
- A bejáratától a gésák a teaház vagy a tavi kilátó felé haladhatnak. Onnantól, hogy egy gésa elindult az egyik útvonalon, már nem változtathat irányt.
- A tea útjának minden mezőjén minden klánból bármennyi gésa tartózkodhat.
- Azonban a tavi kilátónál **minden klánból kizárólag egyetlen gésa tartózkodhat.**
- A teaház 3 termékének mindegyikében minden klánból legfeljebb 2 gésa tartózkodhat.

A mozgás után a gésa a következőket teheti attól függően, hogy mit mutat a mező, ahova érkezett:



A TAVI KILÁTÓ

Ha egy gésát balra mozgatsz, az útja itt ér véget **A**. Amikor megérkezik ide, végrehajthatja a tóakciót, aminek 3 tavirózsa a jutalma, **VAGY** 3 érme elköltésével a ceremónialapka akcióját lehet végrehajtani.

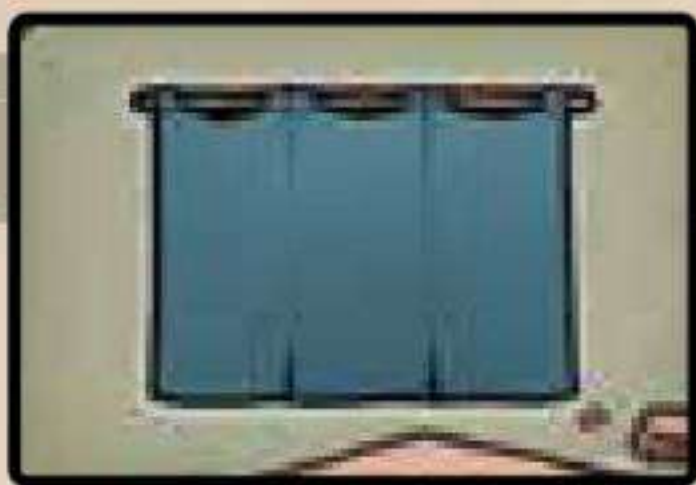


HIMEDZSI KÜLVÁROSA

Válaszd ki Himedzsi külvárosánál a virágkötészet- vagy a kalligráfia-pakli felső kártyáját és vedd el. Hajtsd végre az elvett kártya **sárga függönyén** látható akciót, majd a kártyát **helyezd egyből a lámpás területedre** (a megfelelő oldallal felfelé).

A virágkötészet- és a kalligráfia-kártyák sohasem kerülnek a személyes birtoktábla akciómezőjére.

Fontos: Ha a választott kártya helyén már nem maradna másik (nem lehet lecserélni azt), hajtsd végre a sárga függöny akcióját, azonban a kártyát ne vedd el, és a további hatásokat figyelmen kívül kell hagyni.



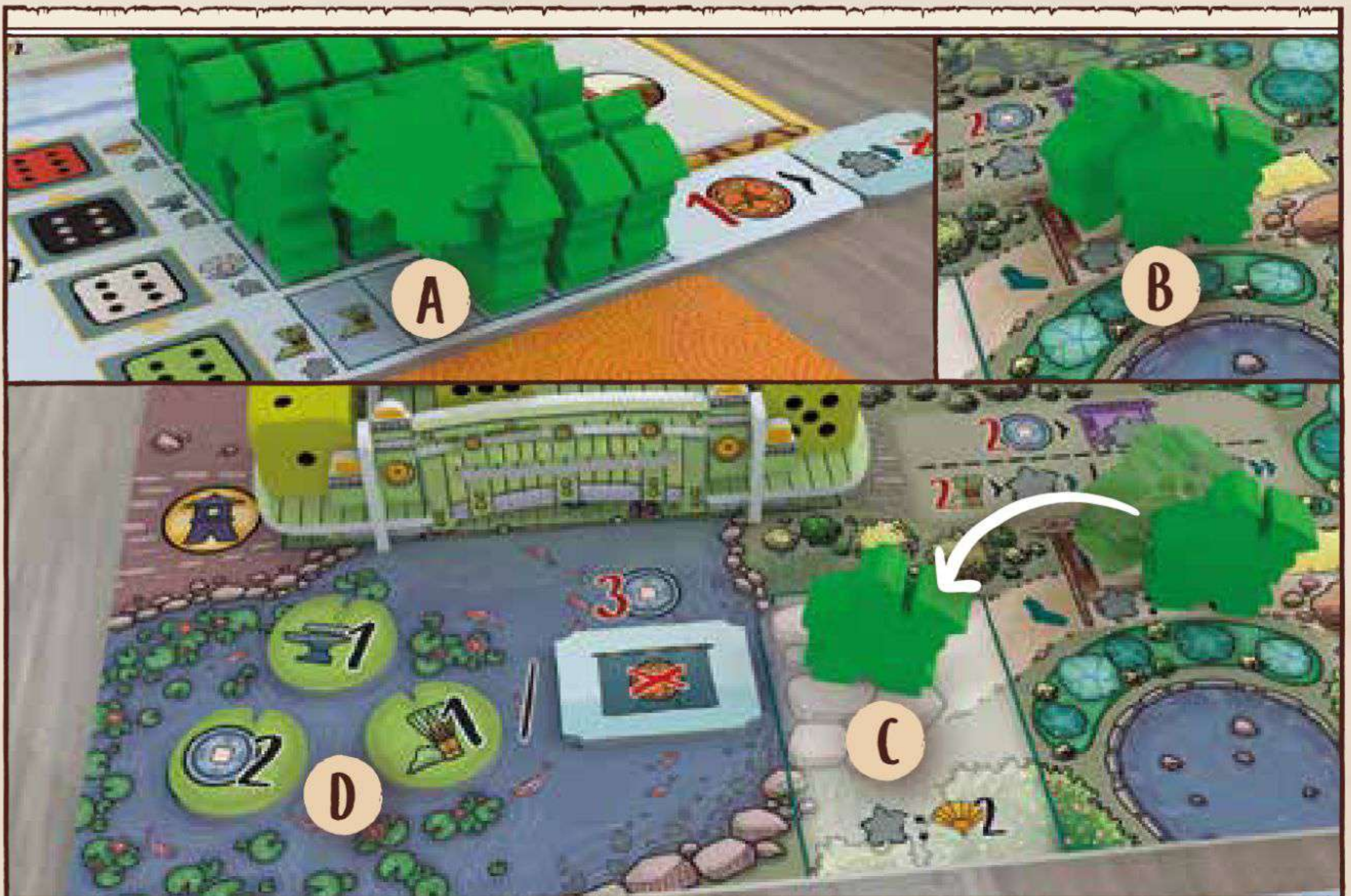
HIMEDZSI KÜLVÁROSA

Hajtsd végre Himedzsi külvárosánál a virágkötészet- vagy a kalligráfia-pakli felső kártyáján látható **kék függöny** akciót.



TEAHÁZ

Ha egy gésád az útja végén a teaházba érkezik, válaszd ki a 3 terem egyikét, és helyezd őt oda, majd hajtsd végre a választott teremhez tartozó ceremónialapka akcióját. A teaházban egy játékosnak egy termében legfeljebb 2 gésája lehet. Minden terem más jutalmat biztosít a játék végén (lásd a 11. oldalon).



A zöld játékos gésa akciót hajt végre, elveszi az első elérhető gésát a birtoktáblájáról **A** és kifizet 2 érmét, hogy a teaház bejáratához helyezze, ahol már van egy saját gésája **B**. Ezt követően a zöld játékos elkölt 2 csaszent, hogy a tavi kilátóhoz mozgassa **C**. Amikor megérkezik ide, a játékos 2 érmét, 1 csaszent és 1 vasat kap, ugyanis jelenleg nincs 3 érméje, hogy a ceremónialapkán látható akciót végrehajtsa **D**.



Később a zöld játékos ismét a gésa akciót hajtja végre, ekkor azonban nem költ el 2 érmét. Úgy dönt, hogy csak a 2 csaszent költséget fizeti ki, hogy 1 lépést haladjon a tea útján (a tavi kilátóhoz nem mehet, hiszen ott már van egy zöld gésa) **A**.


Az első lépésnél a játékos kap egy virágkötészet-kártyát, aminek 4 érme a jutalma **B**. Ezt követően ezt a kártyát közvetlenül a zöld játékos lámpás területére kell helyezni **C**.



A játék folyamán egy másik időpontban a sárga játékos elkölt 5 csaszent, hogy 2 lépést haladjon a tea útján **A** és abba a **terembe** érkezzen, ami a kertészekért ad pontot. Ezzel 2 különböző világos háttérű jutalmat kap a várkastélyban lévő kártyákról **B**. A sárga játékos nem mozgathatta volna a gésáját abba a terembe, ami az udvaroncokért ad pontot **C**, ugyanis már van ott 2 gésája, és annál több nem lehet egy-egy teremben.

A FORDULÓ VÉGE

A kiegészítőt használva a forduló akkor ér véget, amikor **az egyik játékos köre végén az összes hídon, a zöld hidat is beleértve, összesen 4 dobókocka maradt.**

- 1 **Új körsorrend:** Ugyanúgy kell megállapítani, mint az alapjátékban.
- 2  **Kertek:** Ugyanúgy kell végrehajtani, mint az alapjátékban, annyi változtatással, hogy a zöld hidat is figyelembe kell venni.

A TÓ

Ha maradt zöld dobókocka, minden játékos, akinek van gésája a tavi kilátónál, megkaphatja a 3 tavirózsa jutalmát, vagy 3 érme elköltésével a ceremónialapka jutalmát.

A kertek és a tó akciói tetszőleges sorrendben végrehajthatók, ilyen szempontból a tó ugyanúgy működik, mint egy kert.




A forduló végén a zöld és a piros játékos megkaphatják a 3 tavirózsa jutalmát, vagy 3 érme kifizetésével végrehajthatják a ceremónialapka akcióját, amivel egy saját gésájukat előrébb mozgathatják a tea útván csaszen befizetése nélkül. A piros játékos ezen kívül megkapja a várkastély egyik világos háttérű akciójának jutalmát, ugyanis van egy kertésze a fekete hídnál lévő kertnél. A sárga játékos mindössze 3 érmét kap.


- 3 **A következő forduló előkészítése:** Ugyanúgy kell végrehajtani, mint az alapjátékban, annyi változtatással, hogy a zöld dobókockákat is figyelembe kell venni.

A JÁTÉK VÉGE

A téli tanács ismét összeül, hogy megvitassa a következő év terveit, de előbb egy csésze tea mellett fejezik ki tiszteletüket a daimjó iránt.

A harmadik forduló végén, miután megállapítjátok az új körsorrendet, a végső pontszámolás következik. Az alapjáték pontozása a következőkkel egészül ki. Elkerülve, hogy két szabályt kelljen figyelembe venni, az alapszabály pontozási lépéseit is újra leírjuk az új elemekkel kiegészítve (amelyeknél  ikon látható):



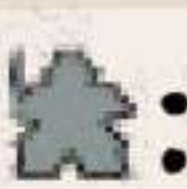


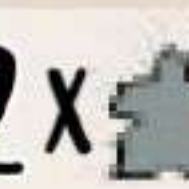







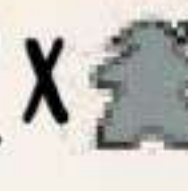


1 A megmaradt erőforrásokért járó pontok:

- A. Minden 5 érméért és/vagy daimjópecsétért 1-1 klánpont jár (lefelé kerekítve).
-  B. Erőforrástípusonként (étel, vas, gyöngyház és csaszen): 3–6 megmaradt egység után 1-1 klánpont jár, 7 megmaradt egység után pedig 2-2 klánpont jár.

2 Az időszávért járó pontok:

- A. Ha a befolyásjelölőd a második évszakban áll, 3 klánpontot kapsz. Ha a befolyásjelölőd a harmadik évszakban végzett, azért 6 klánpont jár. A negyedik évszak elérésével a befolyásjelölőddel elfoglalt mező alatti klánpontot kapod meg (ami 10 és 15 klánpont között mozog).

3 A klántagokért járó pontok:

- A.  :  X A várkastélyban: A várkastélyban lévő minden udvaronc után az alapján kapsz klánpontot, hogy melyik helyszínen áll:
- Kapu: 1 klánpont.
 - Első szint (inasok): 3 klánpont.
 - Második szint (küldöttek): 6 klánpont.
 - Harmadik szint (daimjó): 10 klánpont.
- B.  :  1 /  2 X   A gyakorlótéren: A gyakorlótérért járó klánpontok megállapításához meg kell szorozni az itt álló saját harcosok összértékét a várkastélyon **belül** (a kapu nem számít) lévő saját udvaroncok számával: A harcosok értékét a gyakorlótéren lévő ikon határozza meg.
- C.  :  X A kertben: Minden kertész annyi klánpontot biztosít a klánjának, amennyi az általa elfoglalt kártyán látható.
-  D.  :  X  2 X  /  /  A teakertben: A gésák után az alapján kapsz klánpontot, hogy melyik helyszínen állnak:
- A tavi kilátónál: 2 klánpont.
 - A teakert bejáratánál: 1 klánpont.
 - A tea útjának első mezőjén: 2 klánpont.
 - A tea útjának második mezőjén: 3 klánpont.
 - A teaház megfelelő termeiben állva a játéktáblán lévő minden saját kertész, harcos vagy udvaronc (a kapuban állókat is beleértve) után 2-2 klánpont. A termék pontozása során nem vehetők figyelembe a tavi kilátónál vagy a tea útján álló gésák.



A piros játékos gésáinak pontozása a következőképpen alakul: 2 pont a tavi kilátónál álló gésa után + 2 pont az első mezőn álló gésa után + 12 pont a felső terem után (a 2 gésa és a 3 kertész miatt) + 8 pont az alsó terem után (3 udvaronc van a várkastélyban, 1 pedig a kapunál).

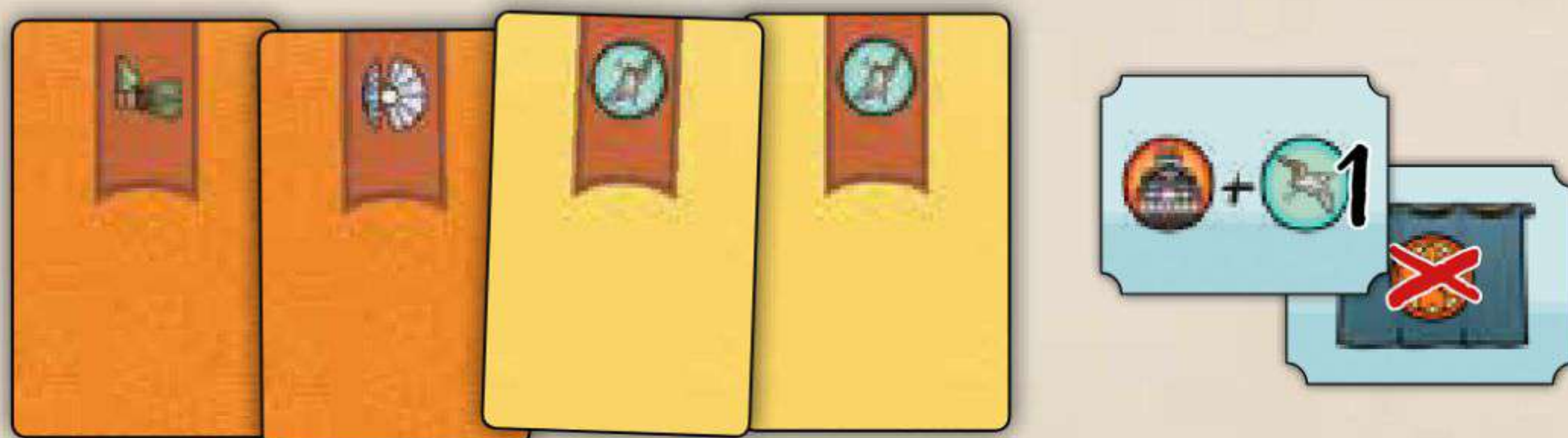
A játék győztese a legtöbb klánpontot elérő játékos. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki a körsorrendben előrébb áll. Ha valamelyikőtök 120 klánpontnál többet ér el, tegye félre a +40/+80 klánpontos lapkát és használja a +120/+160 lapkát.



Változások a játék előkészítésében

Készítsd elő a játékot az alapszabály egyszemélyes játékmódja alapján, a következő módosításokat figyelembe véve:

1. Húzz 2 kezdőerőforrás-kártyát, 2 kezdőakció-kártyát és 2 ceremónialapkát (kék oldallal felfelé), majd válassz mindegyikből 1-1-et.



2. Keverd a 3 új egyszemélyes kártyát a többi közé.

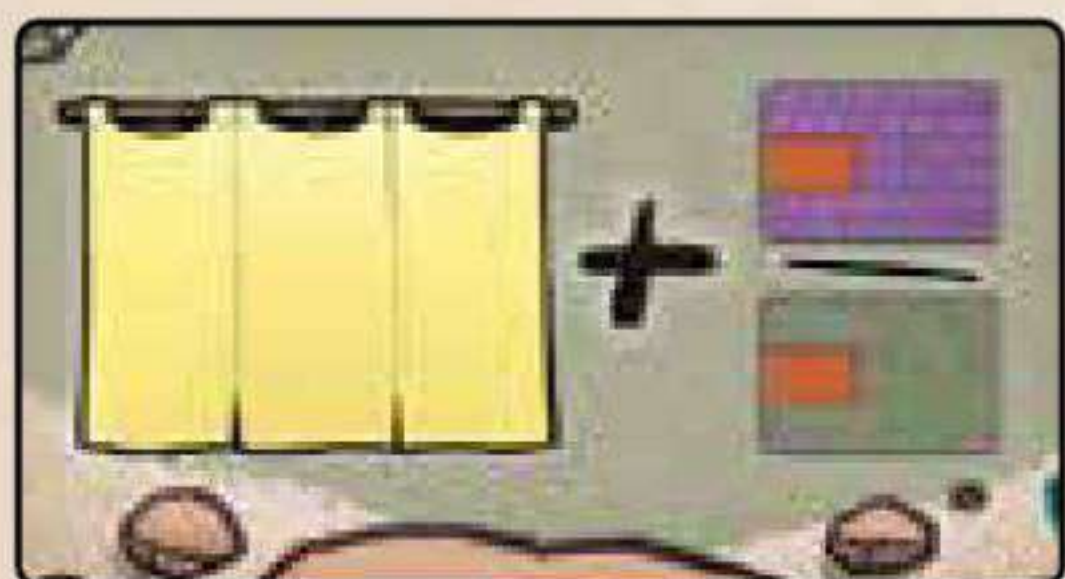


Játékmenet

Az egyszemélyes játék az alapszabályokban ismertettek szerint zajlik, figyelembe véve a gésákat és a zöld dobókockákat.

Ha a rivális klánnak pontot, pénzt kellene veszítenie és/vagy vissza kellene lépnie az időszávon, miközben ezt nem tudja megtenni, annyit veszít/lép vissza, amennyit tud, még ha ez 0 is.

A tea útja



Ha egy gésa eléri ezt a pozíciót és még van elegendő kártya, dobd el választásod szerint a felső virágkötészet- vagy kalligráfia-kártyát a játéktábláról.



Ha egy gésa eléri a teaházat, válaszd ki azt a termet, amivel az adott pillanatban a legtöbb pontot érne el a gésa. Ha több lehetőség is van, válassz közülük tetszés szerint.

Ha pedig a gésa mozgásakciók közül egyiket sem lehet végrehajtani, a rivális klán a megszokott módon a forduló számával megegyező mennyiségű pontot kap.

Az egyszemélyes játék ikonjai



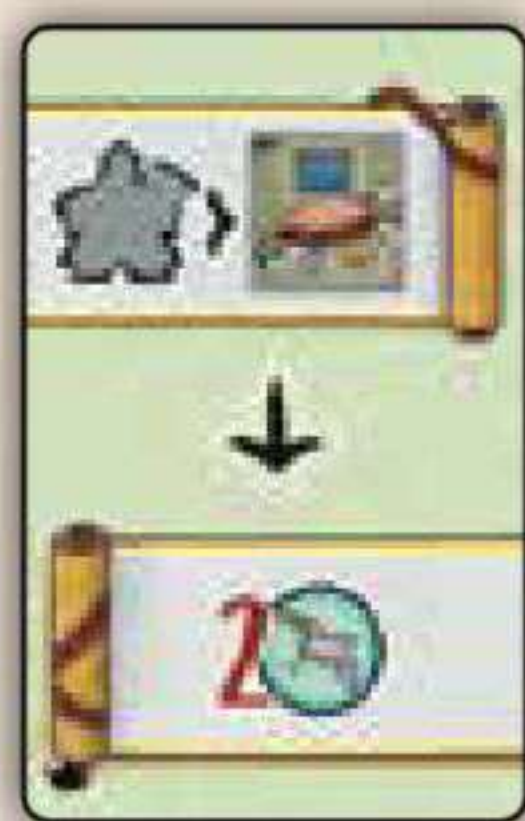
- Amikor zöld kockát kell helyezni a teaültetvényre, a bal oldali mezőre kell helyezni, kivéve ha az foglalt, ilyenkor a jobb oldali mezőre kerül. Ha egyik mező sem érhető el, a dobókocka a megszokott módon a kúthoz kerül.



- Mozgass egy gésát a teakert bejáratához.
- Az alábbi sorrendben:
 - A rivális klán elveszít 3 klánpontot.
 - A rivális 1 általad választott gésája (ez nem lehet ugyanaz, akit az előző lépésben le kellett helyezni)** előrelép 1-et a tea útján (választhatod a tavi kilátót, ha lehetséges).



- Mozgass egy gésát közvetlenül a tea útjának első mezőjére. A megszokott módon távolíts el egy tetszőlegesen választott virágkötészet- vagy kalligráfia-kártyát.
- Az alábbi sorrendben:
 - A rivális klán elveszíti az összes eddig összegyűjtött érméjét.
 - A rivális 1 általad választott gésája (ez nem lehet ugyanaz, akit az előző lépésben le kellett helyezni)** előrelép 1-et a tea útján (választhatod a tavi kilátót, ha lehetséges).



- Mozgass egy gésát közvetlenül a tea útjának második mezőjére.
- A rivális klán visszalép 2 mezőt az idősávon. Ha ezzel ugyanarra a mezőre kerül, ahol te állsz, helyezd a rivális befolyásjelölőjét a tiéd tetejére.



Függelék: ceremónialapkák



Tetszőleges sorrendben: hajtsd végre a gésa akciót és kapsz 1 tetszőlegesen választott erőforrást (csaszent nem választhatsz).



Megkapod 2 különböző kertkártya jutalmát, ezekhez nem kell kertésznek állnia a kártyákon.



Tetszőleges sorrendben: hajtsd végre az udvaronc akciót és lépj előre 1 mezőnyt az idősávon.



Tetszőleges sorrendben: megkapod a lámpás jutalmát és kapsz 1 daimjópecsétet.



Tetszőleges sorrendben: hajts végre egy **sötét** háterű akciót a **várkastély** egy tetszőleges kártyájáról és kapsz 1 érmét.



Megkapod a **várkastély** 2 különböző, tetszőleges kártyájának egy-egy **világos** háterű akciójának jutalmát.



Hajtsd végre a gyakorlótér 2 kék háterű akciójának **egyikét**.



Megkapod a gyakorlótér 2 sárga háterű gyakorlótér lapkájának jutalmát.



Hajtsd végre a kertész akciót és kapsz 1 klánpontot.



Kapsz 4 klánpontot.

Függelék: ceremónialapkák



Tetszőleges sorrendben: hajtsd végre a harcos akciót és kapsz 2 érmét.



Kapsz 7 érmét.



Mozgasd 1 már a tea útján álló saját gésádat **egyetlen lépéssel** előre, anélkül, hogy csaszent költenél.



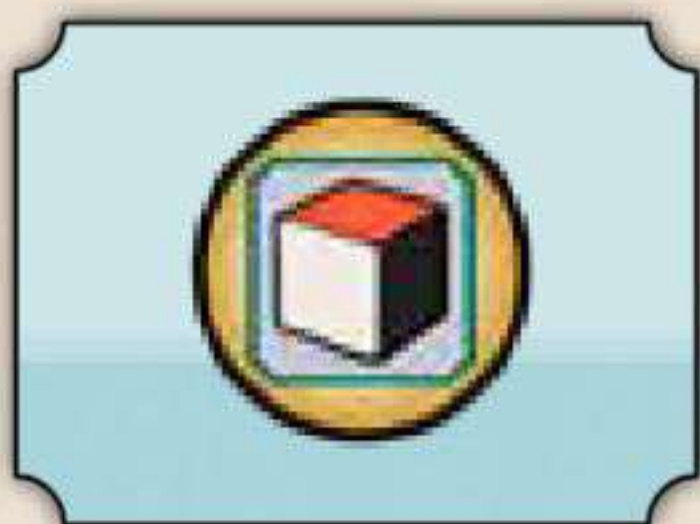
Hajtsd végre a kút akciót 2-szer egymás után úgy, mintha 1-es értékű dobókockát helyeztél volna oda.



Hajtsd végre az udvaronc „társadalmi felemelkedés” akciót **1 szinttel**, anélkül, hogy gyöngyházat költenél.



Kapsz 4 daimjópecsétet.



Hajts végre egy tetszőleges kockalapkához tartozó akciót a várkastélyban.



Megkapod a 3 tavirózsa jutalmát a tóból, egymás után 2-szer.



Hajtsd végre a **kék** függönyös akciót a Himedzsi külvárosában lévő egyik kártyáról, anélkül, hogy daimjópecsétet költenél.



Megkapod a Himedzsi külvárosában lévő mindkét sárga függönyön látható jutalmat.

Függelék: a Teaház kiegészítő ikonjai



Hajtsd végre a gésa akciót (lásd a 7. oldalon).



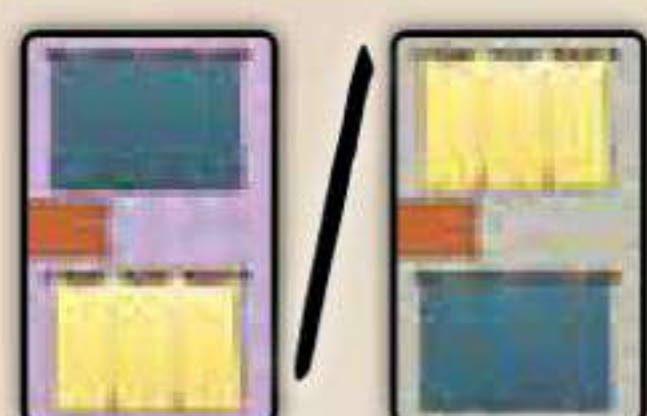
Megkapod a 3 tavirózsa jutalmát a tóból. Ez az ikon **nem** teszi lehetővé, hogy végrehajtsd a tavi kilátó akciót.



Ennyi csaszent kapsz; mozgasd feljebb a jelölődet (legfeljebb 7-ig, a többlet elveszik).



Hajts végre egy **sötét** háttérű akciót a **várkastély** egy tetszőleges kártyájáról.



Tetszőleges sorrendben: Hajtsd végre a Himedzsi külvárosában lévő **2 kártya egyikéről mindkét akciót.**



Hajtsd végre a Himedzsi külvárosában lévő kártyák egyikéről a sárga függönyös akciót.



Hajtsd végre a Himedzsi külvárosában lévő **kék** függönyös akciók egyikét anélkül, hogy daimjópecsétet költenél.



Hajts végre a jelzett akciót VAGY a gésa akciót.

Impresszum

Játéktervezők: Sheila Santos és Israel Cendrero

Illusztrátor: Joan Guardiet

Szerkesztő: David Esbrí

Fa-, karton-, valamint 3D játékelemek: BG FX

Kulturális tanácsadó: Nobuaki Takerube

Grafikai tervező: Meeple Foundry

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



www.devirgames.com

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4 | 08021 Barcelona



A szerzők köszönetnyilvánítása

Köszönetet mondunk világszerte mindenkinek, aki élvezte, játszott, megosztotta vagy másoknak megtanította a *fehér várkastélyt*, a ti lelkesedésetek nélkül ez a kiegészítő most nem létezne. Továbbá nagyon köszönjük szeretett játékesztelőinknek, hogy mindig ilyen készségesek, nélkülük nem lehetne csaszennel teli a kiegészítő, még ha két kapun is kell a kertbe hozni azokat. Végezetül különleges nagyrabecsülésünket fejezzük ki David, Joan és Samu (Meeple Foundry) iránt, hogy ezt a bonyolult munkafolyamatot ennyire megkönnyítették. Öröm, megtiszteltetés és kiváltság veletek dolgozni.