



Matcha

Правила гри

抹茶

## СТРУКТУРА КАРТИ ЧАЙНОЇ ЦЕРЕМОНІЇ

Число  
й масть  
карти

Старшин-  
ство карт



Малюнок

Число  
й масть  
карти

## ЧОТИРИ МАСТІ КАРТ



Матча  
(зелена)



Чаван  
(червона)



Вода  
(блакитна)



Чашаку  
(жовта)

# Матча



Гравці: 2  
Вік: 10+  
Час: 15 хв

Японська чайна церемонія — це традиція, що ґрунтується на духовності та служінні людям. Приготування і подача чудового чаю матча для вашого гостя є найвищим проявом культури, звичаю і поваги.

У грі «Матча» ви намагатиметеся зібрати потрібне начиння для проведення чайної церемонії, підбираючи пару з власних карт до карт на столі за їхніми числами (від «1» до «4») або мастю (матча, чаван, вода й чашаку).

Гравці викладатимуть карти долілиць, але утворені пари — не завжди запорука перемоги...

## ВМІСТ ГРИ

- 18 карт чайної церемонії
- 2 планшети для жетонів
- 3 планшети для карт (чабань)
- 34 жетони начиння чайної церемонії (по 6 зелених жетонів матчі, блакитних жетонів води, червоних жетонів чавану, жовтих жетонів чашаку та 10 білих жетонів бамбукових віничків часен).
- 1 книжка правил

## КАРТИ ЧАЙНОЇ ЦЕРЕМОНІЇ

У грі «Матча» використовують колоду з 18 карт чайної церемонії.

- 16 карт чотирьох мастей (по 4 карти кожної масті з числами від «1» до «4»).
- 2 білі карти з «0».

## СТАРШИНСТВО КАРТ

Граючи карти в грі «Матча», важливо розуміти, яка карта старша за яку. Старшинство карт визначається за числами й мастями. Крім того, порядок старшинства не лінійний, а *зациклений*.



Тобто «4» старша за «3», «3» старша за «2», «2» старша за «1», але «1» старша за «4».

Аналогічно з мастями. Зелена масть (матча) старша за червону (чаван), червона старша за блакитну (вода), блакитна старша за жовту (чашаку), але жовта старша за зелену.

*Інакше кажучи...* «4» старша за будь-яку іншу карту, крім «1», а «1» молодша за будь-яку карту, крім «4». Те саме стосується і мастей.

Кarti з «0» не мають масті. Вони молодші за всі інші карти й ніколи не утворюють пар (докладніше див. нижче).

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Покладіть у ряд 3 планшети чабань на стіл між двома гравцями так, щоб між планшетами лишалось трохи місця.

Найстарший гравець стає першим господарем (тим, хто роздає карти). Перш ніж роздати карти, вилучіть з колоди чайної церемонії 2 карти з «0» і перетасуйте решту 16 карт. Покладіть по 1 карті горілиць на кожен планшет чабань (тобто по 2 карти на планшет). Це карти, до яких гравці підбиратимуть пари з карт на своїх руках. Потім поверніть у колоду карти з «0», перетасуйте її і роздайте кожному гравцеві по 5 карт долілиць. Ці карти формують початкову руку гравця.

Відкладіть убік 2 карти, що залишилися. У грі вони вам не знадобляться. Жоден гравець не повинен бачити, які саме карти вилучено з гри.

Кожен гравець кладе перед собою планшет для жетонів, здобутих протягом гри. Також розмістіть неподалік загальний запас жетонів.

*Гравець Б гратиме карти долілиць по цей бік від планшетів чабань.*

*Гравці намагатимуться підібрати пари до цих карт у 1-му раунді*



*Гравці намагатимуться підібрати пари до цих карт у 2-му раунді*



*Гравці намагатимуться підібрати пари до цих карт у 3-му раунді*



*Гравець А гратиме карти долілиць по цей бік від планшетів чабань.*

## РОЗІГРУВАННЯ ПОЄДИНКІВ І РАУНДІВ

Гра «Матча» складається з щонайбільше 2 поєдинків по 3 раунди в кожному. Протягом кожного раунду гравці по черзі або грають карту, або пасують.

Якщо гра не закінчується після завершення трьох раундів (пояснення нижче), усі карти чайної церемонії перетасовують і починається новий поєдинок з трьох раундів (за тими ж правилами, що й перший).

Гра триває, доки один з гравців не збере потрібної кількості начиння (жетонів) для чайної церемонії. Інакше гра закінчується після завершення другого поєдинку (після 6-го раунду).

Протягом раунду гравці викладають карти з певного боку від планшета чабань (див. зображення вище). У 1-му раунді гравці можуть грати карти лише напроти планшета чабань ліворуч від господаря. У 2-му раунді — напроти центрального планшета чабань, а в 3-му раунді — напроти планшета чабань праворуч від господаря.

## ХІА ГРАВЦЯ

Починаючи з господаря, гравці по черзі або грають карту напроти планшета чабань, або пасують. Щораунду кожен гравець матиме 2 ходи, щоб або зіграти одну карту, або спасувати.

### **Зіграти карту долілиць на стіл**

У свій хід гравець може зіграти долілиць одну карту з руки напроти однієї з двох карт чайної церемонії, що лежать на поточному планшеті чабань. У свій наступний хід гравець може зіграти карту напроти іншої карти на планшеті чабань або спасувати. Зігравши карту, гравець показує, що намагається підібрати пару до відкритої карти чайної церемонії на планшеті чабань.

Для утворення пари треба, щоб зіграна гравцем долілиць карта мала таке саме число або таку саму масть, що й карта чайної церемонії на планшеті чабань. Щораунду одна карта чайної церемонії повинна утворювати пару за числом, а друга карта — за мастю. Про це нагадують відповідні символи на планшетах чабань.



У цьому раунді гравець Б зіграв 2 карти.

**ПРИКЛАД.** Позначені «Х» карти повинні утворювати пари **за мастю** з жовтою картою чайної церемонії (чашаку) з числом «2». Карти, позначені «О», повинні утворювати пари **за числом** із синьою картою чайної церемонії з числом «4».

Умови для утворення пар, зображені символами на планшеті чабань.

У цьому раунді гравець А зіграв 2 карти.

Гравці можуть зіграти тільки по 1 карті долілиць напроти карти, що лежить горілиць на планшеті чабань.

### **Пас**

У свій хід гравець може спасувати. Спасувавши, гравець не грає карту. Гравець, що спасував один раз, після завершення раунду матиме лише 1 зіграну долілиць карту напроти поточного планшета чабань. Якщо гравець пасує двічі, то не грає жодної карти за раунд (не радимо цього робити).

Після того як обидва гравці виконують по 2 ходи, поточний раунд завершується і гравці переходять до визначення переможця раунду.

## **ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ РАУНДУ**

Під час визначення переможця раунду гравці перевертають зіграні карти горілиць й отримують жетони начиння чайної церемонії. Якщо обидва гравці зіграли по 1 карті напроти тієї ж карти на планшеті чабань, то їхні карти перевертають горілиць, щоб визначити «найкращу пару з картою на планшеті чабань».

Гравець, чия карта утворює найкращу пару, отримує жетон компонента, що відповідає масті карти на планшеті чабань, з якою утворилася пара. Гравці зберігають здобуті жетони на планшеті для жетонів. Лише один гравець отримує жетон за утворення пари.

### **Найкраща пара**

Якщо карти обох гравців утворюють пари за числом з картою чайної церемонії на планшеті чабань, то найкращу пару визначають за старшою мастю зіграних карт.

Якщо карти обох гравців утворюють пари за мастю з картою чайної церемонії на планшеті чабань, то найкращу пару визначають за значенням чисел зіграних карт. Якщо карта лише одного з гравців утворює пару з картою чайної церемонії на планшеті чабань, то таку пару автоматично вважають найкращою.

Гравцям варто дивитися на схему старшинства на картах чайної церемонії, щоб орієнтуватися, яка пара буде найкращою.

## Немає пари

Якщо після розкриття карт з'ясується, що карта одного (і тільки одного) гравця НЕ УТВОРЮЄ пари з картою чайної церемонії на планшеті чабань, тоді цей гравець отримує білий жетон часену. Гравець, чия карта утворює пару, отримує жетон начиння відповідно до масті карти, з якою утворилася пара.

Однак якщо ОБИДВА гравці зіграли долілиць карти, що НЕ УТВОРИЛИ пар з картою чайної церемонії на планшеті чабань, то ніхто не отримує ЖОДНОГО жетона.

Отже, єдиний спосіб отримати жетон часену — це НЕ УТВОРИТИ пари з картою чайної церемонії на карті чабань, коли ваш суперник УТВОРИВ пару з картою чайної церемонії на планшеті чабань.

Пам'ятайте, що карти з «0» НІКОЛИ не утворюють пар із жодною картою.

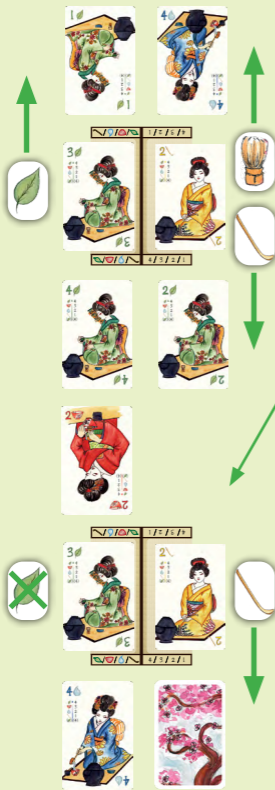
Після того як обидві карти чайної церемонії біля поточного планшета чабань перевірять на пари й гравці отримають жетони, починається новий раунд.



**ПРИКЛАД 1.** У цьому раунді карти обох гравців утворюють пари за мастю з картою ліворуч (матча / зелений колір), але «1» старша за «4», тому верхній гравець отримує жетон листя зеленого чаю матча.

Так само карти обох гравців утворюють пари за числом з картою чайної церемонії («2») праворуч, але пара нижнього гравця найкраща, адже масть його карти старша (зелений колір старший за червоний). Нижній гравець отримує жовтий жетон чашаку.





**ПРИКЛАД 2.** У цій ситуації карта нижнього гравця утворює пару за числом («2») з картою чайної церемонії праворуч. За це нижній гравець отримує жовтий жетон чашаку. Карта верхнього гравця НЕ УТВОРЮЄ пари з картою чайної церемонії, тому він отримує білий жетон часену.

**ПРИКЛАД 3.** Тут карти жодного гравця не утворюють пар за мастю з картою чайної церемонії ліворуч, тому жоден гравець не отримує жетона.

Тільки нижній гравець зіграв карту напроти карти чайної церемонії праворуч на планшеті чабань (верхній гравець спасував). Тому гравець, що зіграв карту, отримує жетон, який відповідає масті карти чайної церемонії на планшеті чабань **НЕЗАЛЕЖНО** від того, чи зіграна ним карта утворює пару. Зіграну карту **НЕ ТРЕБА** перевертати.

(Якщо жоден гравець не зіграв карту напроти карти чайної церемонії на планшеті чабань, то наприкінці раунду жоден гравець не отримує жетона.)

**Примітка.** У цьому раунді верхній гравець не отримав жодного жетона.

## КІНЕЦЬ ПОЄДИНКУ

Якщо ніхто не переміг у грі після першого поєдинку з 3 раундів (див. пояснення нижче), то гравець, який не був господарем у попередньому поєдинку з 3 раундів, стає господарем у наступному поєдинку. Гравці збирають усі карти чайної церемонії разом з 2 раніше вилученими з гри, перетасовують їх і роздають за звичними правилами. Новий господар буде першим гравцем у другому поєдинку.

## ПЕРЕМОГА В ГРІ

**Гра закінчується одним з трьох способів:**

- Гравець отримує 3-й жетон будь-якого з цих типів начиння: зелений жетон матчі, блакитний жетон води, червоний жетон чавану, жовтий жетон чашаку.
- Гравець отримує 4-й білий жетон часену.
- Гравець отримує щонайменше по одному жетону кожного з 5 типів начиння чайної церемонії.

Зазвичай гра закінчується наприкінці раунду, протягом якого гравець виконав одну з цих умов (тобто обидві карти на планшеті чабань мають бути перевірені на пари до кінця гри).

Може виникнути ситуація, коли наприкінці раунду обидва гравці виконають умови завершення гри. У такому разі перемагає гравець, що має найбільше зелених жетонів матчі. Якщо й за цим показником нічия, то перемагає той, у кого більше червоних жетонів чавану. Якщо знову нічия, то ви по черзі порівнюєте кількість кожного типу жетонів начиння в такій послідовності: блакитні жетони води, жовті жетони чашаку, білі жетони часену.

Якщо другий поєдинок з 3 раундів завершено і жоден гравець так і не переміг, то гра все одно завершується. У такому разі перемагає той, хто має найбільшу кількість жетонів найстаршої масті.



## СТРАТЕГІЯ

Гравцям треба зважати, що в кожному поєдинку вони матимуть лише 5 карт на 6 карт чайної церемонії на планшетах чабань. Це означає, що принаймні один раз протягом поєдинку з 3 раундів гравцям доведеться спасувати та не викладати карту долілиць напроти карти чайної церемонії на планшеті чабань.

Пам'ятайте, що коли лише один гравець викладає карту напроти карти чайної церемонії на планшеті чабань, то його карта залишається лежати долілиць до кінця поєдинку. Коли ваша зіграна карта лежатиме долілиць, то суперникові буде важче передбачити, які карти можуть бути у вас на руці.

Під час гри можна розмовляти. Наприклад, гравець може сказати, що він зіграв карту, яка утворить пару (перш ніж перевертати карту горілиць), хоча насправді він зіграв карту, що не утворить пари (або навпаки), щоб блефувати.

Пам'ятайте, що для перемоги в грі гравці іноді повинні грати карти, які НЕ УТВОРЮЮТЬ пари з картами церемонії на планшеті чабань!

«Матча» — надзвичайно напружена гра. Більшість часу обидва гравці будуть близькими до перемоги. Кожен хід матиме значення!

## ТВОРЦІ ГРИ

**Автор гри:** Дейвід Гардінг

**Дизайн гри:** Ті-Джей Лубрано

**Подяка:** Шарлантє, Дженифер Гардінг, Кріс Морф'ю, Філ Вокер-Гардінг.

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту:** Роман Кудря

**Редактор:** Святослав Михаць

**Перекладач:** Данило Рега

**Коректор:** Анатолій Хлівний

**Випускова редакторка:** Олена Науменко

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка:** Роман Козумляк, Анастасія Усенко, Андрій Журба

©2022 «Хід Конем» • [www.hod-konem.com](http://www.hod-konem.com)  
м. Київ, ТРЦ Dream Yellow, Оболонський просп., 1-Б.  
Усі права застережено.

This edition is ©2020 Matagot  
Matagot - 48 rue de la Bienfaisance - 75008 Paris - FRANCE  
Усі права застережено.

Виготовлено в Україні.

**УВАГА!** Ризик удущення. Містить дрібні деталі.  
Не призначено для дітей до 3 років.



ХІД КОНЕМ



Matagot

## ШАБЛОН ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

**Якщо обидва гравці грають карти напроти карти чайної церемонії на планшеті чабань:**

- Найкраща пара дає гравцеві жетон, що відповідає масті карти чайної церемонії.
- Гірша пара не дає гравцеві нічого.
- Карта, що не утворює пари з картою чайної церемонії на планшеті чабань, дає білий жетон часену.
- Якщо обидва гравці зіграли карти й не утворили пар, то жоден з них не отримує жетона.

**Якщо лише один гравець грає карту напроти карти чайної церемонії на планшеті чабань:**

- Цей гравець отримує жетон, що відповідає масті карти чайної церемонії.
- Зіграна карта залишається долілиць.

**Якщо жоден гравець не грає карту напроти карти чайної церемонії на планшеті чабань:**

- Жоден гравець не отримує жетона.

**Щоб перемогти, наприкінці раунду гравець повинен мати:**

- 3 жетони начиння одного з таких типів: зелений жетон матчі, блакитний жетон води, червоний жетон чавану, жовтий жетон чашаку, АБО
- 4 білі жетони часену, АБО
- щонайменше по одному жетону кожного з п'яти типів начиння чайної церемонії.



Matagot



ХІД КОНЕМ