



matcha
Cómo jugar

抹茶

Una carta de Matcha...

Número de
carta y palo

Referencia
de valores



Imagen

Número de
carta y palo

Los cuatro palos de las cartas...



Matcha
Verde



Bol
Rojo



Agua
Azul



Cucharilla
Amarillo

matcha



Jugadores: 2 | Edad: 10+ | Duración: 15 min.

La ceremonia del té japonesa es una tradición dedicada a la espiritualidad y la servidumbre. Preparar y presentar un bello té matcha para tus invitados es una muestra de respeto, una ceremonia y la máxima expresión de la cultura nipona.

*En **Matcha**, los jugadores intentan coleccionar los utensilios que necesitan para realizar una ceremonia del té emparejando cartas sobre la mesa por su número (1-4) o su palo (té, agua, bol y cucharilla). Las cartas se juegan en secreto y hay veces en las que te convendrá no emparejarlas todas...*

Componentes

- 18 cartas de ceremonia del té
- 2 cartas tatami
- 3 tableros tatami
- 34 fichas de utensilios para el té (6 de té verde, agua azul, bol rojo y cucharilla de té amarilla, respectivamente; 10 batidores de té blancos)
- Este reglamento

Las cartas de ceremonia del té

Matcha se juega usando un mazo de 18 cartas de ceremonia del té.

- 16 de esas cartas se reparten entre los cuatro palos (marcados por su color e icono) y numerados del 1 al 4.
- Las restantes 2 cartas son ceros blancos.

Puntuación de la carta

Para jugar las cartas en *Matcha*, es importante entender la puntuación de cada una en relación a las otras. Las cartas se puntúan tanto por su número como por su palo. Sin embargo, la puntuación se parece más a un bucle que a una línea recta.



Un 4 es una puntuación más alta que un 3, la cual es más que un 2, la cual es más que un 1 pero un 1 es "más alto" que un 4. El verde (té) puntúa más alto que el rojo (bol), el cual es más alto que el azul (agua), el cual es más alto que el amarillo (cucharilla de té) pero el amarillo es "más alto" que el verde.

Dicho de otra manera... un 4 es una puntuación superior que cualquier otra numeración excepto el 1; y un 1 es más bajo en puntuación que cualquier otra carta excepto el 4. (Y, de igual manera, con los palos).

Las cartas "0" no tienen puntuación ni palo. Son más bajas que el resto de cartas y nunca podrán emparejarse (lo explicamos después).

Preparación de la partida

Primero, coloca en línea los tres tableros tatami sobre la mesa entre los dos jugadores, con un pequeño espacio entre cada uno de los tableros.

El jugador de más edad será el primero en repartir. Para repartir, retira las dos cartas "0" del mazo de ceremonia del té y baraja las restantes 16 cartas. Coloca una carta bocarriba en cada lado de cada tablero tatami. Estas son las cartas que los jugadores intentarán emparejar durante la partida. Después, incorpora las cartas "0" al mazo de cartas sobrantes, baraja y reparte cinco cartas bocabajo a ambos jugadores para formar sus manos iniciales.

Las dos cartas que sobran de este mazo se deben dejar aparte (no serán usadas) y ningún jugador debe ver qué cartas son.

Las dos cartas tatami se utilizan para que los jugadores pongan sobre

ellas las fichas que ganan durante la partida. Colócalas enfrente de cada jugador, con el suministro de fichas cerca.

El jugador 2 jugará las cartas bocabajo en este lado de los tableros.

Los jugadores tratarán de emparejar estas cartas en la ronda 1



Los jugadores tratarán de emparejar estas cartas en la ronda 2



Los jugadores tratarán de emparejar estas cartas en la ronda 3



El jugador 1 jugará las cartas bocabajo en este lado de los tableros.

Jugar series y rondas

Una partida de *Matcha* se juega durante un máximo de 2 series de 3 rondas cada una. Durante cada ronda, los jugadores jugarán turnos en los que podrán jugar una carta en la mesa o pasar. Después de que se completen tres rondas, si no ha terminado la partida (lo explicamos después), se barajan juntas todas las cartas de la ceremonia del té para empezar una nueva serie de tres rondas según las reglas de la preparación de la partida.

Matcha se juega hasta que uno de los jugadores consiga el número de utensilios necesarios para la ceremonia del té (en forma de fichas). Si un jugador se declara victorioso al final de una ronda, la partida termina de inmediato. En caso contrario, la partida termina al final de la segunda serie (después de la sexta ronda).

Durante la ronda, los jugadores pueden jugar cartas en su lado del tablero tatami (ver la imagen de arriba). Para la primera ronda, los jugadores solo pueden jugar las cartas junto al tablero tatami de la izquierda del que reparte. Para la segunda ronda, se juega en el tablero del centro. Para la ronda final, se juega en el tablero a la derecha del jugador que reparte.

Jugar un turno

Comenzando con el que reparte, los jugadores van tomando turnos bien jugando una carta junto al tablero tatami que toque o bien pasando. En cada ronda, los jugadores tendrán dos turnos para jugar una carta o pasar.

Jugar una carta bocabajo sobre la mesa:

Los jugadores, en su turno, pueden colocar una carta al lado de una de las cartas de ceremonia del té. Para hacerlo, toman una carta de su mano y la ponen boca abajo al lado de la carta de ceremonia del té por la que quieren competir. En su siguiente turno, deben colocar la carta que jueguen al lado de la otra carta de ceremonia. Siempre tienen la opción de pasar.

Para hacer una pareja, la carta bocabajo debe tener el mismo número o el mismo palo que la carta de ceremonia del té. En cada ronda, una carta de ceremonia del té debe tener su número emparejado y la otra debe tener su palo emparejado. Esto se comprueba en los iconos del tablero.



En esta ronda, el jugador 2 ha jugado aquí sus dos cartas.

EJEMPLO: en este ejemplo, las cartas marcadas con una X están intentando emparejar el **palo** de la carta amarilla "2" de ceremonia del té (cucharilla). Las cartas marcadas O están intentando emparejar el **número** con la carta azul de ceremonia del té (4).

El requisito para formar pareja se muestra en el tablero tatami.

En esta ronda, el jugador 1 ha jugado aquí sus dos cartas.

Los jugadores solo pueden tener una carta bocabajo junto a cualquiera de las cartas bocarriba.

Pasar:

En su turno, un jugador puede declarar que pasa. Un jugador que pasa no juega ninguna carta en ese turno. Un jugador que pasa solo tendrá 1 carta bocabajo junto al tablero tatami en el que se esté jugando al final de la ronda. Si un jugador pasa dos veces, habrá jugado cero cartas en esa ronda, lo cual no es muy recomendable.

Después de que ambos jugadores hayan jugado sus turnos, el turno actual termina y se muestran las cartas bocabajo que han sido jugadas.

Resolución de una ronda

Durante la fase de resolución de una ronda, se revelan las cartas de la ceremonia del té que están bocabajo y se recompensa a los jugadores con la fichas de utensilios para el té.

Si ambos jugadores han jugado una carta junto a la misma carta de ceremonia del té bocarriba, las cartas de ambos jugadores se dan la vuelta para determinar cuál de los dos ha conseguido el “mejor emparejamiento”. El jugador con el mejor emparejamiento recibe una ficha del mismo tipo de utensilio designado por el palo de la carta de ceremonia del té bocarriba con la que se ha emparejado. Colocará esta ficha en su carta tatami personal. Solo un jugador ganará la ficha de emparejamiento.

El mejor emparejamiento:

Si las cartas de ambos jugadores encajan con el número de emparejamiento de la carta de la ceremonia del té, la carta con el palo más valioso será el mejor emparejamiento. Si solo la carta de un jugador encaja con la carta de la ceremonia del té, automáticamente se considera que ha hecho el mejor emparejamiento.

Los jugadores pueden consultar la referencia de valores en la esquina de las cartas de ceremonia del té como recordatorio de qué carta es la que mejor encaja en cada situación.

No hay emparejamiento:

Si, después de que las cartas de los jugadores hayan sido reveladas, uno (y solo uno) de los jugadores ha jugado una carta que NO se emparejaba con la carta de ceremonia del té, ese jugador recibe un batidor de té blanco, mientras que el otro jugador recibirá la ficha de utensilio de la carta emparejada, como habitualmente. Sin embargo, si AMBOS jugadores juegan una carta bocabajo que NO empareja con la carta de la ceremonia del té en cuestión, entonces ningún jugador recibe NINGUNA ficha. Por lo tanto, la única manera de obtener batidores de té es NO emparejando una carta de ceremonia del té cuando tu oponente SÍ que emparejó esa misma carta de ceremonia del té.

Recuerda que las cartas "0" NUNCA se emparejan con ninguna carta.

Una vez que se resuelven ambas cartas de la ceremonia del té a un lado del tablero en el que se esté jugando y se hayan recompensado con fichas, la partida continúa en la siguiente ronda.



EJEMPLO 1: en esta ronda, ambos jugadores han emparejado el palo correcto con la carta izquierda (matcha/verde) pero un 1 es una puntuación más alta que un 4, así que el jugador de arriba gana la ficha verde de la hoja de té matcha. Asimismo, ambos jugadores han emparejado el número correcto (2) de la carta de la ceremonia del té pero el jugador de abajo tenía el mejor emparejamiento porque el palo de su carta tenía una valor más alto (el verde puntúa por encima del rojo). El jugador de abajo gana una ficha amarilla de cucharilla de té.



EJEMPLO 2: en esta situación, el jugador de abajo empareja el número correcto (2) de la carta de la ceremonia del té y gana una ficha amarilla de cucharilla del té. El jugador de arriba NO empareja la carta de la ceremonia del té y, por lo tanto, gana un batidor de té blanco.



EJEMPLO 3: aquí, ningún jugador empareja el palo de la carta de la ceremonia del té de la izquierda y tampoco gana una ficha.

Para la carta de la derecha, solo el jugador de abajo juega una carta que pone a su lado (el jugador de arriba ha pasado), así que el jugador recibe una ficha del tipo designado por el palo de la carta de la ceremonia del té INDEPENDIEMENTE de si ha emparejado la carta que estaba jugando o no.

La carta del jugador NO debe ser dada la vuelta.

(Si ningún jugador pone una carta junto a una carta de ceremonia del té, entonces tampoco se recompensa a ningún jugador al final de la ronda).

Nota: el jugador de arriba recibe cero fichas en esta ronda.



Al final de una serie

Si un jugador no ha ganado la partida al final de la primera serie de 3 rondas (lo explicamos más abajo), el jugador que no repartía en la anterior serie de rondas será el que reparta en la siguiente. Recoge todas las cartas de la ceremonia del té (incluyendo las dos que anteriormente había retirado de la partida), las baraja y reparte las cartas como se ha explicado anteriormente. El jugador que ahora reparte será el que primero juegue la segunda serie.

Ganar la partida

La partida se gana de una de estas tres maneras:

- un jugador gana su tercer té verde, agua azul, bol rojo o ficha de cucharilla de té amarilla, o
- un jugador gana su cuarta ficha de batidor de té, o
- un jugador gana al menos 1 de cada una de las cinco fichas de diferentes utensilios para el té.

Normalmente la partida termina al final de la ronda en la que un jugador ha conseguido una de estas condiciones de victoria (esto es, las dos cartas bocarriba de la ceremonia del té del tablero tatami en el que se está jugando deben ser resueltas antes de que termine la partida).

Es posible para ambos jugadores conseguir una de las condiciones de victoria al final de la misma ronda. Ante esa circunstancia, el ganador será el jugador que tenga más fichas de té verde. Si hay empate, ganará el jugador que tenga más fichas rojas de bol. Si sigue habiendo empate, será el jugador con más fichas azules de agua, después, el que tenga más cucharillas de té amarillas y, por último, el que tenga más batidores blancos de té.

Si la segunda serie de 3 rondas se completa sin que ningún jugador haya ganado, la partida termina de todas formas y gana el jugador con más fichas del palo más alto.



Estrategia

Es importante que los jugadores adviertan que por cada serie solo tendrán 5 cartas para jugar con las 6 cartas de la ceremonia del té para emparejar. Esto significa que al menos una vez en una serie de 3 rondas tendrá que pasar y dejar una carta de ceremonia del té sin una carta bocabajo a su lado.

Recuerda que cuando solo un jugador coloca una carta junto a una carta de ceremonia del té, su carta permanece bocabajo durante el resto de la serie. Manteniendo la carta sin revelar, será más difícil para el otro jugador predecir qué cartas pueden estar en la mano del oponente.

Se permite hablar durante la partida. Por ejemplo, un jugador puede decir que ha jugado una carta que empareja (antes de resolver las cartas) cuando en realidad ha jugado una carta que no empareja (o viceversa) para engañar a su oponente.

¡Recuerda que para ganar la partida, los jugadores deben NO emparejar las cartas de ceremonia del té en alguna ocasión!

Matcha es un juego extremadamente reñido. Casi siempre, ambos jugadores estarán cerca de conseguir la victoria a la vez. ¡Cada movimiento cuenta!

Créditos

Diseño del juego: David Harding

Ilustraciones: TJ Lubrano

Agradecimientos a: The Charpentiers, Jennifer Harding, Chris Morphew and Phil Walker-Harding.

Traducción: Elena Cabrera

Maquetación edición en español: **WAH! studio**

Editado en español por Gen X Games S.L.
C/ Severo Ochoa 13, Nave 5,
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid

©2020 Matagot
Matagot - 48 rue de la Bienfaisance
75008 Paris - FRANCE
Todos los derechos reservados.



Tabla de resolución

Si ambos jugadores juegan cartas junto a una carta de ceremonia del té...

- El mejor emparejamiento gana una ficha del palo de la carta de la ceremonia del té emparejada.
- El emparejamiento de menor puntuación no gana nada.
- La carta no emparejada gana una ficha de batidor de té.
- Si ambas cartas quedan sin emparejar, ningún jugador gana una ficha.

Si solo un jugador juega una carta junto a una carta de la ceremonia del té...

- Ese jugador gana una ficha del palo de la carta de la ceremonia del té.
- La carta jugada permanece bocabajo.

Si ningún jugador juega una carta junto a una carta de la ceremonia del té...

- No se da ninguna ficha de recompensa a ningún jugador.

Para ganar...

- Al final de una ronda, un jugador necesita una de estas opciones:
- 3 fichas ya sean verdes, azules, rojas o amarillas, o
- 4 fichas de batidor de té blanco, o
- al menos 1 ficha de cada uno de los cinco tipos de fichas.

