



Matcha
抹茶

For forums, images, videos and reviews, visit:
www.grail-games.com & www.boardgamegeek.com

Game design:

David Harding

Artwork:

TJ Lubrano

Special thanks to: Jennifer Harding, Chris Morphew
and Phil Walker-Harding.

German translation by: Manuel Ingeland

French translation by: Stéphane Athimon

Japanese translations by: Nobuaki Takerube
& Matias Korman

Rules translations are available at the Grail Games website.



*This game is number 4 in
Grail Games' Mike Line -
small games that bring
large amounts of fun
and strategy to your table.
Check out our website for more
info on other Mike games!*



**GRAIL™
GAMES**

grailgamesinfo@gmail.com

www.grail-games.com

PO Box 4 Ashfield NSW 1800 AUSTRALIA

Printed in China. **Warning:** Choking hazard! Keep away from children under the age of 3.
Please keep this information for future reference

©2015 Grail Games.

Matcha, Grail Games, The Mike Line and the Mike logo are © Grail Games.

The Grail Games' goblet is TM and © Grail Games. All rights reserved.

抹茶

2人用のブラフと茶の湯のゲーム

Players: 2

Ages: 10+

Time: 20mins



日本の茶道は、精神性と隷属に則った伝統です。客人のために最高の抹茶でもてなしをすることは、文化、儀式、尊厳の究極の表現なのです。

「抹茶」では、プレイヤーは、カード上の数値（1～4）やスート（茶葉、お湯、茶碗、茶杓、茶筌）を一致させることによってお茶をたてることに必要な茶道具を収集します。

カードは裏向きにプレイし、時として一致していなくても有利に働くこともあります。

たった18枚のカードと茶道具のトークンによって「抹茶」は、カードをいつどこにプレイしないといけないのか戦略的計画を提供します。

ブラフと読みで最高の抹茶をたてましょう！

抹茶

内容物

お点前カード 18枚：



畳カード 8枚：



(プレイヤーがトークンを
保管するブランク・カード
2枚も含む。)

木製茶道具トークン 35個：

- 7x 茶葉 (緑)
- 7x 茶碗 (赤)
- 7x お湯 (青)
- 7x 茶杓 (黄)
- 7x 茶筥 (白)

お点前カード

「抹茶」は、18枚のお点前カードを使ってプレイします。各カードには、1～4の数値と4種類の色とアイコンでしめされたスーツが記されています。各カードは、数値とスーツによってそれぞれランク付けされます。

カードランク

カードをプレイするには、各カードのランク付の仕方を理解することが大切です。カードは、数値とスーツの両方でランク付されていますが単純に下から上ではなく、ループしています。



4

3

2

1

(4)

4は3より強く、3は2より強く、2は1より強く、さらに1は4より強いのです。

そして緑（茶葉）は赤（茶碗）より上で、赤（茶碗）は青（お湯）より上で、青（お湯）は黄（茶さじ）より上で、黄（茶杓）は緑（茶葉）より上になります。

言い換えると、4は1以外のカードには強く、1は、順位が最も下ですが、4よりは強いのです（スーツも同じことが言えます）。

0のカードは数値もスーツもありません。すべてのカードに負けます。決して一致することはありません。

ゲームのセットアップ

まず、6枚の畳カードを用意します。これらを3つの組して2人の間に配置します。各組は、数値とスートのアイコンがそれぞれ見えるようにします。そして、数値とスートのアイコンが外側にくるようにします。

次に、2枚の0のカードを除いて16枚のカードをよく混ぜます。そして、6枚と10枚の2組の裏向きの山札にします。0のカードは10枚の組のほうに入れてさらによく混ぜます。この山札から各プレイヤーに5枚ずつ最初の手札として配ります。（手札は常に相手にわからないようにします。）残った2枚のカードは脇によけ使いません。これらのカードを見ることはできません。

最後に、ラウンドの開始時に6枚の山札から1枚ずつめくって、場の6枚の畳カードの上に置いていきます。畳カードの数値やスートが確認できるように配置します。



2枚の特別な畳カードは、ゲーム中に手に入れたトークンを置いておくために使います。

セットとラウンドのプレイ

”抹茶”は3ラウンドからなるセットをプレイします。各ラウンドでは、場の畳カードに手札をプレイするか、パスするかします。3ラウンド終了すると、すべてのお点前カードを（プレイしたカードと畳カード上のカード、取り除いた2枚のカード）よく混ぜて、次の3ラウンドのセットをプレイします。

”抹茶”は、どちらかのプレイヤーが、勝利に必要な茶道具を集めるまでプレイします。セットの数は決まっています。1人のプレイヤーが勝利の条件を満たすと、ゲームは終了します。

ラウンドでは、畳カードの上にあるお点前カードの隣に、自分の側に手札をプレイできます。各ラウンド、畳カード上のお点前カードの数と等しい枚数だけプレイできます。最初のラウンドでは、ディーラーから見て左側のカードにプレイできます。2ラウンド目は中央のカードにプレイできます。3ラウンド目は右側のカードにプレイできます。

Round 1 Round 1

Round 2 Round 2

Round 3 Round 3



Round 1 Round 1

Round 2 Round 2

Round 3 Round 3

3ラウンド各セットの最初に、プレイヤーは畳カード上のお点前カードをよく見て、計画を練ることができます。すでにプレイしたカードを取り除いたり、後のラウンドのカードにプレイしたりすることはできません。

ターンの進め方

各ラウンドは、いくつかのターンで進みます。双方のプレイヤーがパスしたら、ラウンドが終わります。ラウンドはディーラーからスタートし、現在の可能なお点前カードにプレイするかパスするかします。

カードを裏向きに伏せてプレイする：

自分のターンで、プレイヤーは、手札から1枚のカードを、そのラウンドの2枚のお点前カードのどちらかに裏向きに伏せてプレイすることができます。その際に、基本的には伏せて出したカードと場のお点前カードが一致することを目指します。各お点前カードには、1枚のカードのみ伏せて置いておくことができます。

一致するとは、伏せたカードがお点前カードの数字かスートのどちらかと同じであるということです。各ラウンド、1枚のお点前カードは、畳カードに記されているように、数字の一致を目指し、もう1枚はスートの一致を目指します。（次のページ参照）

例：

x印のカードは、お点前カードの数値の2と一致させるようにプレイします。印のカードは、お点前カードの茶葉（緑）のスイートと一致させるようにします。

畳カードにどちらを出すのかが記されているので分かります。



パスをする：

自分のターンでそのラウンドパスをして抜けることができます。パスをしたら次のラウンドまで残りのターンは飛ばされます。双方のプレイヤーがパスをしたら、現在のラウンドは終わり、伏せて出したカードを解決します。

ラウンドの解決

ラウンドの解決フェイズでは、伏せたカードをめくり、茶道具がプレイヤーに贈られます。2人のカードがともに、お点前カードの両側に伏せて出ているときは、これらを表向きにします。最良の一致となったカードの持ち主は、茶道具トークンを手に入れます。数字またはスーツが最高の一致となった場合に、場のお点前カードの Suit と一致する茶道具トークンを得ます。

1人だけが茶道具トークンを得られるので、双方のプレイヤーの数字のカードが一致している場合、最もランクの高い Suit のカードをプレイしたプレイヤーの勝利です。ともに Suit が一致している場合、より数字のランクが高いプレイヤーのものになります。もし一方のプレイヤーのカードのみ一致しているなら、自動的にそれが最良の一致となります。プレイヤーはお点前カードの順位表を参考にして、どれが最良の一致か確認してください。

カードをめくった後に、一方のプレイヤーのカードが場のカードと一致していなければ（数字でも Suit でも）、そのプレイヤーは茶筌トークンを受け取ります。

しかし、双方のプレイヤーの数字や Suit がともに一致していない場合は、何も受け取れません。



例：

左側では、ともにカードの数字(2)が一致していますが、上のプレイヤーはスートの順位が高い(青よりも緑が高い)ので最良の一致です。上のプレイヤーが茶碗トークンを得ます。



右側では、ともにスートの緑が一致していますが、1は4より順位が上なので、上のプレイヤーが勝ち、茶葉トークンを得ます。



得られる茶道具は、畳カード上のお点前カードに記されているものです。

左側は、上のプレイヤーは数字の2が一致しているので茶碗トークンを得ます。下のプレイヤーだけが、数字が一致していないので茶筌トークンを得ることができます。右側では、ともにスーツが一致していないので何も得られません。



つまり、茶筌トークンを得る唯一の方法が、場のカードと相手のカードだけが一致して、自分のカードが一致しなかったときなのです。"0"のカードは、どんなカードとも一致しないカードだということ覚えておきましょう。

場のカードの隣に、1人のプレイヤーのカードだけが出ている場合（もう一人がパスをした）、カードをプレイしたプレイヤーは出したカードの数字やスーツが一致していてもいなくても、茶道具トークンを得ることができます。

この場合は、茶筌トークンを得ることはできません。さらに、この場合は、プレイしたカードを表向きにめくることはしません。少なくともセットが終わるまでは分からないのです。

二人ともプレイしていない場のカードがあるときは、ともに茶道具トークンを得ることはできません。

カードの解決を行ったら次のラウンドに入ります。

例：

右の場合、下のプレイヤーのみがカードを出しています。自動的に茶葉トークンを手に入れ、このカードはめくられません。



セットの終了

3ラウンドによる1セットが終わった段階で勝利を手にするプレイヤーがいない場合は、ディーラーを交代して、次のセットに入ります。すべてのカード（ゲームの前に取り除いた2枚も含めて）を集めてよく混ぜ、前のセットと同じように配ります。

3ラウンドによる1セットの終了時に、もしも1枚以上のカードを手札に残している場合、それらのカードは次のラウンドに持ち越しことができます。新たに手札を配る前に、どのカードを残すか決めなくてはなりません。手札に残す場合は、5枚に足りない分だけカードを配ります。残さなければ、それらもすべて混ぜて新たに配ります。

ゲームの終了

ゲームは、次のどちらかになったときに終了します。

同じ種類の茶道具トークンを4つ集めた

5種類の茶道具トークンを少なくとも1枚ずつ集めた

ゲームは、この終了条件を満たしたラウンドの最後に終了します。

同じラウンドに双方のプレイヤーが終了条件を満たすこともあり得ます。その場合は、最も価値の高いトークン-茶葉トークンをより多く持っているプレイヤーの勝利です。それも同じ場合は、茶碗トークンの数で、というようにスーツの順位で決まります。それでも引き分けなら、どちらかのプレイヤーがより高いトークンをさらに得るまで追加のラウンドをしてください。

戦 略

常に6枚の場のカードに対して5枚しかプレイできないことを念頭に置いておきましょう。6回のうち少なくとも1度はカードがプレイできないことを意味しています。

一人しかカードをプレイしていない場合は、カードをめくらないことを忘れないようにしましょう。残ったカードが何であるのかを敵に悟られないことが大切です。

互いの引っ掛け合いはOKです。例えば、敵にブラフをかけるため、一致していないカードをプレイしているような（またはその反対）見せかけも必要です。ゲームに勝つには時には場のカードと一致させないことも必要だから。

抹茶は非常に厳しいゲームです。多くの場合、ともに拮抗した戦いになるでしょう！



ゲームチャート

双方のプレイヤーが場のカードに手札のカードを出します：

最良の一致をしたプレイヤーが場のカードのスイートのトークンを得ます

順位が下の一致のプレイヤーは何も得ません

一致していない方のプレイヤーは茶筌トークンを得ます
ともに一致していない場合はどちらも何も得ません

一人のプレイヤーのみが場のカードにプレイする：

このプレイヤーが場のスイートのトークンを得ます
カードはめくりません

どちらのプレイヤーもカードを出さない：

茶道具トークンは与えられません

勝利には：

ラウンドの終了時、同じスイートのトークンを4枚か、5種類のトークンを1枚ずつ以上集めていることが必要です。