

The White Castle Matcha

⚙️ Shei S. & Isra C. ♣️ Joan Guardiel

姫路城

La cerimonia del tè è al centro della cultura giapponese, e anima i concetti più essenziali ed elementari dell'ospitalità, del rispetto e della filosofia Zen. Secondo la leggenda il tè, che fu importato dalla Cina durante il 13° secolo, guarì i monaci buddisti con problemi di salute che lo bevvero. Nel corso degli anni la cerimonia del tè si evolvette per offrire ai samurai un momento di calma, lontano dalla confusione del campo di battaglia. L'influenza del maestro Sen no Rikyu la trasformò prima in un modo per dare sfoggio della propria condizione sociale, e in seguito in uno spazio per i negoziati culturali religiosi e politici della nazione.

Far sedere i membri del tuo clan in buone posizioni nella Chashitsu (casa del tè) ti aiuterà ad accrescere la tua influenza alla corte di Himeji.

MATERIALI

Generali:

- 1 estensione del tabellone principale
- 1 Ponte verde
- 5 dadi verdi
- 16 Monete (12x da 1 yen, 4x da 5 yen)
- 8 tessere Giglio d'Acqua
- 10 tessere Cerimonia
- 4 tessere Cortile di Addestramento
- 4 tessere +120/+160

Per i giocatori:

- 4 tabelloni del Dominio personali
- 20 Geishe
(5 Geishe per ciascuno di 4 colori)
- 4 segnalini Chasen

5 carte iniziali

- 2 carte Azione iniziali
- 3 carte Risorsa iniziali



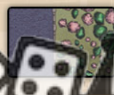
9 carte Castello:

- 3 carte 1° piano
- 3 carte 2° piano
- 3 carte 3° piano



6 carte Giardino:

- 3 carte Giardino delle Piante
- 3 carte Giardino delle Pietre



39 carte dell'espansione:

16 carte Matcha

- 8 carte Calligrafia



- 8 carte Disposizione dei fiori



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

*Il mescolare, le ciotole, l'acqua bollente... e il tè. Soprattutto il tè.
Tutto è pronto per l'inizio della cerimonia.*

Prima di iniziare la normale preparazione della partita, mischia tutte le carte dell'espansione nei rispettivi mazzi.

Mischia inoltre le 4 tessere Cortile di Addestramento con quelle del gioco base.

► **Consiglio:** Tutte queste carte e tessere hanno il simbolo ☼ per permetterti di separarle facilmente quando preferisci giocare senza l'espansione.

► **Consiglio:** Se è la tua prima partita a The White Castle: Matcha, usa questa tessera nel Cortile di Addestramento inferiore (quello con il costo di 1 Ferro).



Prepara la partita come faresti normalmente, ma usa i tabelloni del Dominio personali dell'espansione, anziché quelli del gioco base, e non scegliere una coppia di carte iniziali (per ora).

PREPARAZIONE DELL'ESPANSIONE:

1 Posiziona l'espansione del tabellone lungo il bordo inferiore del tabellone principale e metti su di esso:

A Il Ponte verde, con sopra il numero di dadi corrispondente al numero dei giocatori +1 (*l'esempio è relativo a una partita tra 2 giocatori*).

B 3 tessere Giglio d'Acqua nel laghetto.

C Mischia i mazzi Disposizione dei Fiori e Calligrafia separatamente e posizionali **a faccia in su** nei rispettivi spazi sul tabellone. Ricordati di rimuovere dal mazzo le carte con il simbolo ♦ se la partita è tra solo 2 giocatori.

D Mischia le tessere Cerimonia, prendine un certo numero scelte a caso e posizionale:

D1 3 nella Casa da Tè, con il lato giallo rivolto verso l'alto.

D2 1 sul Belvedere del Laghetto, con il lato blu rivolto verso l'alto.



- 2** Mischia le tessere Cerimonia rimanenti e mettile 1 scelta a caso sotto ogni coppia di carte iniziali, con il lato blu rivolto verso l'alto, come indicato nell'immagine.



- 3** Posiziona le Geishe del tuo colore sul tuo tabellone del Dominio, e metti i tuoi segnalini Chasen sullo 0.

- 4** Ora, come per il gioco base, in ordine opposto rispetto all'ordine dei turni, ogni giocatore prende le proprie carte iniziali e la tessera Cerimonia associata, e posiziona quest'ultima nell'apposito spazio del proprio tabellone del Dominio.



Ora siete pronti a giocare a *The White Castle* con l'espansione Matcha!

Svolgimento della partita

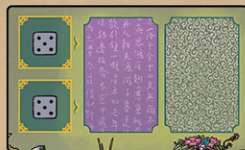
La partita dura 3 round, come quella del gioco base, ma ogni round è composto da 4 turni. Il round termina quando tutti i giocatori hanno svolto **4 turni** ciascuno e sui Ponti rimangono solo 4 dadi.



I CAMPI DEL TÈ



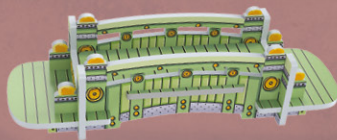
I SOBBORGHII DI HIMEJI



IL DOMINIO PERSONALE



IL PONTE VERDE



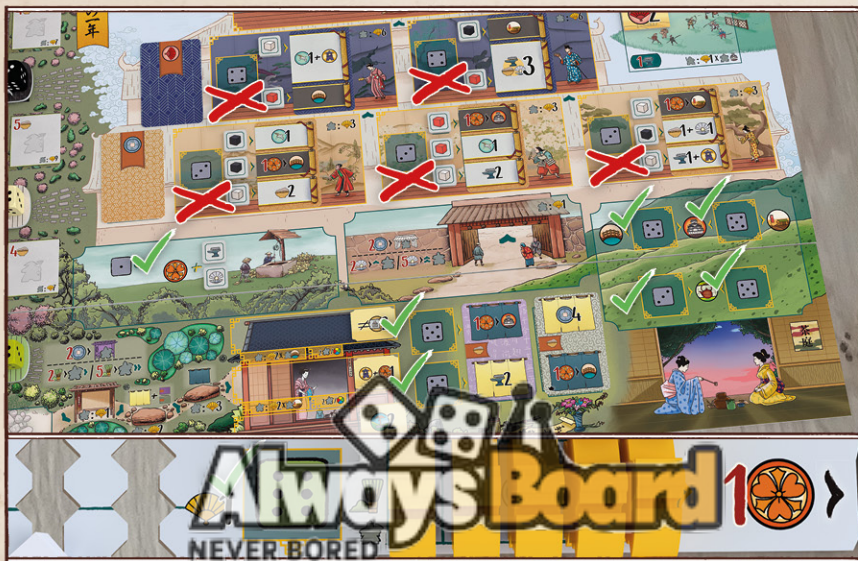
È passato molto tempo dall'ultima volta che siamo stati al laghetto. In primavera l'acqua è trasparente, e possiamo vedere le carpe koi danzare al suo interno.

Il Ponte e i dadi verdi funzionano come quelli degli altri 3 colori. Quando uno dei dadi verdi viene preso dal lato sinistro il giocatore beneficia normalmente della Lanterna.



I dadi di ogni colore, inclusi quelli verdi, possono essere posizionati nei nuovi luoghi sull'estensione del tabellone: i campi del Tè e i Sobborgi di Himeji.

I dadi verdi non possono essere posizionati nel castello, non essendoci tessere verdi. Le regole per il posizionamento devono essere sempre seguite. I dadi verdi, però, possono essere posizionati nel Pozzo, Fuori dalle Mura e sulla linea verde del tuo Dominio.



I CAMPI DEL TÈ

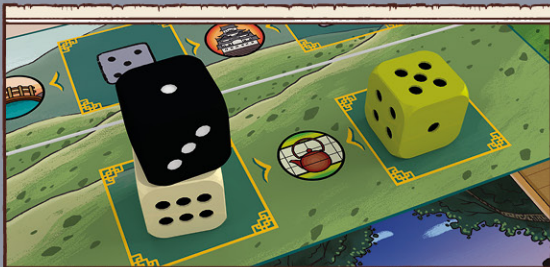
2 GIOCATORI



*Le mura di argilla e le finestre di carta racchiudono un paradiso pacifico
permette di rilassare la mente, e forniscono un luogo appartato
nel quale discutere di politica.*

In questo luogo possono essere posizionati dadi di **qualsiasi colore**, e in ognuno dei 2 spazi possono essere impilati fino a 2 dadi (fatta eccezione per le partite tra 2 giocatori).

Quando metti un dado in questo luogo compi un'azione Geisha, descritta a pag 7.



Il giocatore giallo ha posizionato un dado nero con valore 1, preso dal lato sinistro del ponte, sopra un dado bianco con valore 4 nei Campi del Tè. Dopo aver pagato 3 monete e aver ottenuto la Ricompensa della Lanterna, compie l'azione Geisha.

I SOBBORGHII DI HIMEJI

2 GIOCATORI



*Oltre le mura c'è l'han (o "feudo") del Daimyo, dove due scuole di arti
giapponesi insegnano i segreti della disposizione dei fiori e della calligrafia.*

In questo luogo possono essere posizionati dadi di **qualsiasi colore**, e in ognuno dei 2 spazi possono essere impilati fino a 2 dadi (fatta eccezione per le partite tra 2 giocatori).

Quando metti un dado in questo luogo, puoi compiere le azioni sulle 2 tende allineate a quello spazio **nell'ordine che preferisci**.



Il giocatore ha posizionato un dado corallo con il valore 2 sull'azione inferiore. Ha pagato 3 monete (il valore stampato è 5) e 1 Sigillo del Daimyo per compiere un'azione Giardiniere. Guadagna 2 unità di Ferro.

Always Board
NEVER BORED

I DOMINI PERSONALI



Così come ci sono opzioni per posizionare i dadi corallo, neri e bianchi, c'è una quarta opzione per quelli verdi. Le regole per il posizionamento sono le stesse del gioco base. Quando posizioni un dado in questo luogo, oltre a guadagnare le risorse indicate in quella riga, se paghi 1 Sigillo del Daimyo puoi compiere l'azione sulla tessera Cerimonia che hai scelto durante la preparazione della partita.



Posizionando un dado verde di valore 3 e pagando 3 monete, il giocatore riceve 3 Chasen, 2 monete e 1 risorsa a sua scelta (che non può essere un Chasen). Se paga 1 Sigillo del Daimyo aggiuntivo può compiere l'azione Giardiniere e guadagna 1 Punto Clan.

Importante: Questo simbolo NON ti permette di attivare la riga del dado verde sul tuo Dominio. Se esamini i colori indicati sul dado nell'immagine, vedrai che fa riferimento solo a bianco, corallo e nero.



Geishe e Chasen



In *The White Castle: Matcha* ci sono un nuovo tipo di membro del Clan, le Geishe, e una nuova risorsa, le fruste da tè giapponesi chiamate Chasen.

Le Geishe si spostano dal tuo Dominio al sentiero che conduce alla Casa da tè nel Giardino del Tè o al Belvedere del Laghetto. I Chasen sono le risorse che permettono loro di avanzare.

Sigilli del Daimyo

Puoi spendere Sigilli del Daimyo in un nuovo modo: In qualsiasi momento, puoi pagare 2 Sigilli del Daimyo per guadagnare una risorsa qualsiasi o un Chasen (come indicato sul tuo tabellone del Dominio personale).



Importante: Questo simbolo non ti permette mai di ottenere Chasen (fa riferimento solo a Chasen e Chasen). Il simbolo che indica che guadagni Chasen è questo.





GEISHE

2/5



Proprio come nel caso dei Cortigiani, un'azione Geisha ti permette di compiere fino a 2 azioni diverse: o 1 delle due o entrambe una volta ciascuna, utilizzando anche pedine Geisha diverse.

A



Entrare nel Giardino del Tè: Prendi la pedina Geisha più a sinistra sul tuo tabellone del Dominio e piazzala nello spazio all'entrata del Giardino del Tè dopo aver pagato 2 monete. L'ingresso al Giardino del Tè può contenere un qualsiasi numero di Geishe di qualsiasi Clan.

E/O

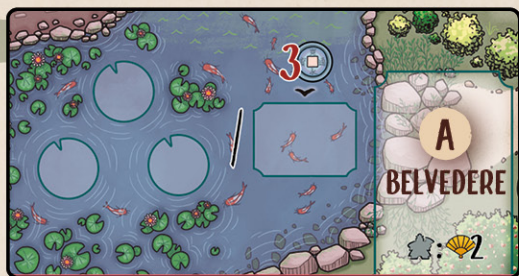
B



Camminare sul Sentiero del Tè: Prendi 1 delle tue Geishe nel Giardino del Tè e paga 2 o 5 Chasen per farla avanzare di 1 o 2 passi nel Giardino del Tè. Questo movimento non può essere diviso tra Geishe diverse, e deve essere compiuto in una soluzione unica.

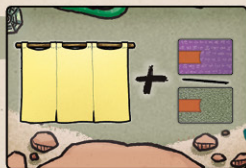
- Partendo dall'ingresso, le Geishe possono avanzare verso la Casa da Tè o il Belvedere del Laghetto. Una volta scelta una direzione, non possono cambiarla.
- Ogni casella del Sentiero del Tè può contenere un qualsiasi numero di Geishe di qualsiasi Clans.
- 1 sola Geisha per ciascun Clan, però, può trovarsi al Belvedere del Laghetto.
- In ognuna delle 3 sale della Casa da Tè c'è spazio per non più di 2 Geishe per ciascun clan.

Dopo essere stata spostata, una Geisha può compiere le seguenti azioni, in base alla casella su cui termina il suo movimento:



BELVEDERE DEL LAGHETTO

Se scegli di muovere una Geisha verso sinistra, il suo cammino termina in questo punto **A**. Una volta arrivata può compiere l'azione del Laghetto, che fa guadagnare 3 ricompense Giglio d'Acqua, **OPPURE** pagare 3 monete per compiere l'azione della tessera Cerimonia.



I SOBBORGH DI HIMEJI

Prendi la carta Disposizione dei Fiori o Calligrafia in cima al rispettivo mazzo nei Sobborghi di Himeji, a tua scelta. Compi l'azione sulla **tenda gialla** di quella carta e **mettila direttamente** nella tua area della Lanterna (dal lato corrispondente).

Le carte Disposizione dei Fiori e Calligrafia non vengono rimesse nell'area delle azioni dei tabelloni del Dominio.

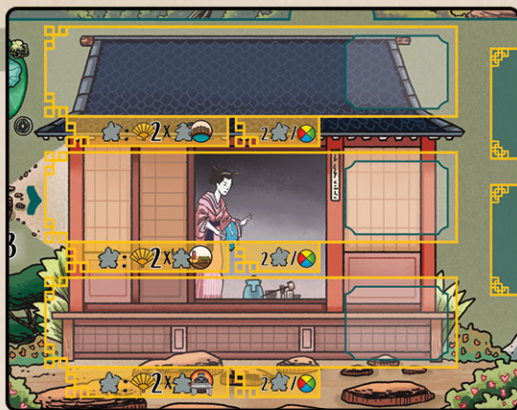
! Importante: se questa è l'ultima carta del mazzo, compi comunque l'azione sulla tenda gialla, ma non prendere la carta e ignorare i passi seguenti.

Always Board
NEVER BORED



I SOBBORGHII DI HIMEJI

Compi l'azione indicata sulla **tenda blu** della carta Disposizione dei Fiori o Calligrafia in cima al rispettivo mazzo nello han di Himeji.



LA CASA DA TÈ

Se la tua Geisha completa il cammino verso la Casa da Tè, scegli 1 delle 3 stanze in cui posizionarla e poi compi l'azione sulla tessera Cerimonia di quella stanza. Non possono esserci più di 2 Geishe dello stesso giocatore nella medesima stanza della Casa da Tè. Ogni stanza concede una diversa ricompensa alla fine della partita (vedi pag. 11).



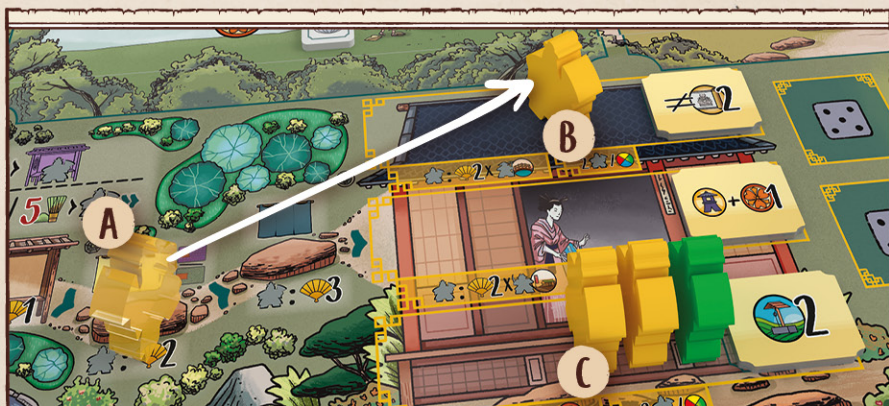
Il giocatore verde compie l'azione Geisha, prendendo la prima Geisha disponibile sul suo tabellone del Dominio **A** e pagando 2 monete per portarla all'ingresso del Giardino del Tè, dove ha già una Geisha **B**. Poi compie l'azione Geisha, portandola avanzare verso il Belvedere del Laghetto **C**. Quando la raggiunge, paga 2 monete, 1 Chasen e 1 Ferro, visto che al momento non ha più monete nel suo mazzo per compiere l'azione sulla tessera Cerimonia.

Always Board
NEVER BORED



In seguito il giocatore verde compie di nuovo l'azione, ma questa volta non paga le 2 monete.

Decide di spendere solo 2 Chasen per avanzare di 1 passo lungo il Sentiero del Tè (non può andare verso il Belvedere del Laghetto, visto che c'è già una Geisha verde) **A**. Quando fa il primo passo prende una carta Disposizione dei Fiori che gli fa guadagnare 4 monete **B**. La carta viene poi posizionata direttamente nell'Area della Lanterna del giocatore verde **C**.



In un momento successivo della partita il giocatore giallo paga 5 Chasen per avanzare di 2 passi lungo il Sentiero del Tè **A** ed entrare nel Castello **B**, guadagnando punti per i Giardinieri, guadagnando così 2 diverse ricompense. Il risultato è chiaro sulle carte nel Castello **B**. Non poteva entrare nel Castello e guadagnare punti per i Cortigiani **C** perché lì vi sono già il numero massimo possibile di Geisha.

Always Board
NEVER BORED

FINE DEL ROUND

La fine del round **inizia quando, dopo il turno di un qualsiasi giocatore**, su tutti i Ponti, incluso quello verde, **rimangono in totale solo 4 dadi**.

1 **Nuovo ordine dei turni:** Viene determinato alla stessa maniera del gioco base.

2  **Giardini:** viene risolto allo stesso modo del gioco base, tenendo però conto anche del Ponte Verde.

IL LAGHETTO

Se rimangono dadi verdi, ogni giocatore con una Geisha al Belvedere del Laghetto può prendere le 3 ricompense Giglio d'Acqua oppure, pagando 3 monete, ottenere il beneficio della tessera Cerimonia.

Le azioni dei Giardini e del Laghetto possono essere compiute in qualsiasi ordine. In breve, il laghetto funziona come un Giardino.



Alla fine del round, il giocatore verde e il giocatore rosso prendono 3 ricompense Giglio d'Acqua ciascuno oppure, pagando 3 monete, compiono l'azione sulla tessera Cerimonia, che permette loro di far avanzare una Geisha sul Sentiero del Tè senza spendere Chasen. Il giocatore rosso ottiene anche il beneficio di un'azione con lo sfondo chiaro del Castello, visto che c'è un Giardiniere rosso nel Giardino del Ponte nero. Il giocatore giallo guadagna solo 3 monete.

3 **Prepara il round successivo:** Questa fase viene risolta come per il gioco base, tenendo però conto anche dei dadi verdi.

FINE DELLA PARTITA

La corte invernale si riunisce di nuovo per discutere i piani per il prossimo anno, ma prima si siede intorno a un tavolo e si deve registrare rispetto al Daimyo.

Alla fine del terzo round, dopo aver determinato il nuovo ordine dei turni, si effettua il conteggio finale dei punti. Di seguito sono riportati i passaggi da aggiungere al calcolo del punteggio del gioco base. Per evitarvi di fare avanti e indietro tra i regolamenti, abbiamo riportato qui le regole base con l'aggiunta dei nuovi elementi. (Indicati dal simbolo ).

1 Risorse rimanenti:

- A. Guadagni 1 Punto Clan per ogni 5 monete e/o Sigilli del Daimyo che hai (arrotonda per difetto).
-  B. Guadagni 1 Punto Clan per ogni Risorsa di cui ti rimangono tra le 3 e le 6 unità. Se ti rimangono 7 unità di una Risorsa, guadagni invece 2 Punti Clan.

2 Lo Scorrere del Tempo:

- A. Guadagni 3 Punti Clan se il tuo segnalino Influenza ha raggiunto la seconda stagione. Se ha raggiunto la terza stagione, guadagni invece 6 Punti Clan. Quando raggiungi la quarta stagione, guadagni il numero di punti indicato dalla casella su cui si trova il tuo segnalino (tra 10 e 15 Punti Clan).

3 Membri del Clan:

- A.  :  X Nel Castello: ogni Cortigiano nel Castello fa guadagnare Punti Clan a seconda di dove si trova:

- 1 Punto Clan se è alle Porte
- 3 Punti Clan se è sul primo piano (Amministratori)
- 6 Punti Clan se è sul secondo piano (Diplomatici)
- 10 Punti Clan se è sul terzo piano (Daimyo)

- B.  :  1 /  2 X   Nei Cortili di Addestramento: guadagni Punti Clan per un Cortile moltiplicando il valore totale dei tuoi Guerrieri che vi si trovano per il numero di Cortigiani che hai nel Castello (non alle Porte): ogni Guerriero ha il valore indicato da questi simboli nel Cortile in cui si trova:

- C.  :  X Nei Giardini: ogni Giardiniere ti fa guadagnare tanti Punti Clan quanti ne sono indicati dalla carta sulla quale si trova.

-  D.  :  X  2 X  /  /  Nel Giardino del Tè: Ogni Geisha può far guadagnare punti in diversi modi:

- 2 Punti Clan se è al Belvedere del Laghetto.
- 1 Punto Clan se è all'entrata del Giardino del Tè.
- 2 Punti Clan per ogni Geisha sulla prima casella del Sentiero del Tè.
- 3 Punti Clan per ogni Geisha sulla seconda casella del Sentiero del Tè.
- 2 Punti Clan per ogni Giardiniere, Guerriero o Cortigiano (inclusi quelli alle Porte) che hai sul tabellone per ognuna delle tue Geishe nella stanza corrispondente della Casa da Tè. Non considerare le Geishe al Belvedere del Laghetto o quelle sul Sentiero del Tè quando guadagni punti per le stanze.



Il giocatore rosso guadagnerebbe punti per le Geishe come segue:
 2 punti per le Geishe al Belvedere del Laghetto +
 2 punti per le Geishe sulla prima casella + 12 punti (per i 3 Giardinieri) + 8 punti (per i 3 Cortigiani nel Castello e 1 alle Porte).

Always Board

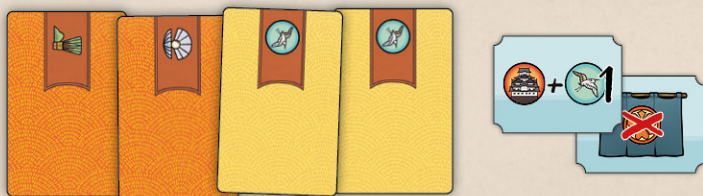
Vince la partita chi guadagna più punti. Il primo a superare i 120 Punti Clan, ripone nella scatola la tessera +40/+80 e prende la tessera

LA VISITA DEL CLAN TOKUGAWA – MODALITÀ SOLITARIO

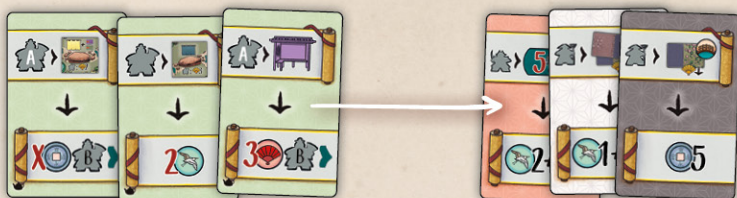
Cambiamenti nella preparazione della partita

Quando prepari la partita, procedi come per la modalità solitario del gioco base, apportando però le seguenti modifiche:

1. Pesca 2 carte Risorsa iniziali, 2 carte Azione iniziali e 2 tessere Cerimonia (con il lato blu rivolto verso l'alto) e sceglie 1 di ciascuna.



2. Aggiungi le 3 nuove carte Solitario alle altre e mischiale insieme.



Svolgimento della partita

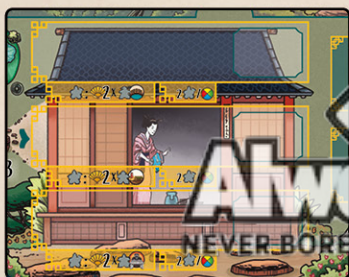
La partita in solitario si svolge come per il gioco base, ma l'espansione aggiunge anche le pedine Geisha e i dadi verdi.

Se il Clan rivale deve perdere monete o punti, e/o indietreggiare sul tracciato dello Scorrere del Tempo, ma non può farlo per l'intero ammontare, perde o indietreggia il più possibile.

Il Sentiero del Tè



Se una Geisha raggiunge questa posizione e ci sono abbastanza carte, scarta dal tabellone la carta Disposizione dei Fiori o Calligrafia che preferisci.



Se una Geisha raggiunge la Casa da Tè, scegli la stanza che, in quel momento, le farebbe guadagnare più Punti Clan. Se ci sono più opzioni a parimerito, scegli la stanza che preferisci.

Se non è possibile compiere alcuna azione di movimento delle Geishe, il Clan rivale guadagnerà un numero di punti pari al round corrente, come di consueto.



- Quando posizioni un dado verde nei Campi del Tè, posiziona prima il dado nello spazio sulla sinistra; se è occupato, mettilo invece in quello a destra. Se nessuno dei due spazi è disponibile, mettilo nel Pozzo come di consueto.



- Sposta una Geisha dalla riserva all'entrata del Giardino del Tè.

In quest'ordine :

- Il Clan rivale perde 3 Punti Clan.
- **1 Geisha del tuo rivale a tua scelta, che non sia quella posizionata nel passaggio precedente**, avanza 1 di passo sul Sentiero del Tè (puoi scegliere il Belvedere del Laghetto, se è possibile).



- Fai avanzare una Geisha dalla riserva direttamente alla prima casella del Sentiero del Tè. Come di consueto, elimina 1 carta Disposizione dei Fiori o Calligrafia a tua scelta.

In quest'ordine:

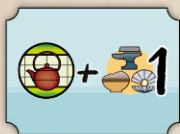
- Il Clan rivale perde tutte le monete accumulate fino a quel momento.
- **1 Geisha del tuo rivale a tua scelta, che non sia quella posizionata nel passaggio precedente**, avanza 1 di passo sul Sentiero del Tè (puoi scegliere il Belvedere del Laghetto, se è possibile).



- Fai avanzare una Geisha dalla riserva direttamente alla seconda casella del Sentiero del Tè.

- Il Clan rivale indietreggia di 2 caselle sul tracciato dello Scorrere del Tempo. Se la casella di destinazione coincide con quella in cui ti trovi tu, posiziona il segnalino del tuo rivale sopra il tuo.





Compi l'azione Geisha e ricevi 1 Risorsa (non Chasen) a tua scelta, nell'ordine che preferisci.



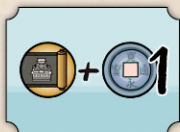
Ottieni le ricompense di 2 diverse carte Giardino delle Pietre, anche se non ci sono Giardinieri su di esse.



Compi l'azione Cortigiano e fai avanzare il tuo segnalino Influenza di 1 casella sul tracciato dello Scorrere del Tempo, nell'ordine che preferisci.



Guadagni le Ricompense della Lanterna e 1 Sigillo del Daimyo, nell'ordine che preferisci.



Compi un'azione su sfondo **scuro** di una qualsiasi carta nel **Castello** sul tabellone principale e guadagni 1 moneta, nell'ordine che preferisci.



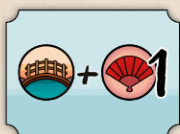
Ricevi la ricompensa di 2 azioni su sfondo **chiaro** di una qualsiasi carta (diversa) nel **Castello** sul tabellone principale.



Compi **1** delle 2 azioni su sfondo blu delle tessere Cortili di Addestramento.



Guadagni entrambe le ricompense visibili su sfondo giallo delle tessere Cortili di Addestramento.



Compi l'azione Giardiniere e guadagni 1 Punto Clan.



Guadagni 4 Punti Clan.

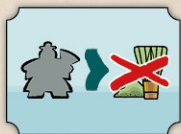
Always Board
NEVER BORED



Compi l'azione Guerriero e guadagni 2 monete, nell'ordine che preferisci.



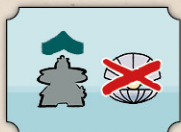
Guadagni 7 monete.



Fai avanzare 1 delle tue Geishe che si trova già sul Sentiero del Tè di 1 singolo passo senza s.



Compi l'azione Pozzo 2 volte come se vi avessi pubblicato un dado con valore 1.



Compi l'azione Cortigiano "Scalata sociale" **per 1 solo piano** senza pagare alcuna Madreperla.



Guadagni 4 Sigilli del Daimyo.



Compi una qualsiasi azione da una qualsiasi tessera dado sulle carte nel Castello sul tabellone principale.



Ricevi tutte e 3 le ricompense Giglio d'Acqua del Laghetto 2 volte.



Compi l'azione su tenda blu di una carta dello han di Himeji senza pagare un Sigillo del Daimyo.



Guadagni entrambe le ricompense visibili sulle tende gialle delle carte dello han di Himeji.

NEVER BORED

Appendice: simboli di Malcha



Compi un'azione Geisha (vedi pag. 7).



Ricevi le 3 ricompense del Laghetto. Questo simbolo **non** ti permette di compiere l'azione del Belvedere del Laghetto.



Guadagni il numero indicato di Chasen facendo avanzare il tuo segnalino (massimo 7 - ogni Chasen in eccesso viene perso).



Compi una delle azioni su sfondo **scuro** di una qualsiasi carta **nel Castello** sul tabellone principale.



Compi **entrambe le azioni su 1 delle 2 carte** dei Sobborghi di Himeji nell'ordine che preferisci.



Compi un'azione della tenda gialla su una delle carte dei Sobborghi di Himeji.



Compi un'azione su una **tenda blu** dei Sobborghi di Himeji senza spendere un Sigillo del Daimyo.



Compi l'azione indicata O l'azione Geisha.

Crediti

Autori: Sheila Santos e Israel Cendrero

Illustrazioni: Joan Guardiet

Editor: David Esbrí

Componenti di legno e cartone e render 3D: BG FX

Correttore di bozze: Jaume Muñoz

Traduttore italiano: Alessandro Barella

Consulenti culturali: Nobuaki Takerube

Graphic design e impaginazione: Meeple Foundry



www.devir.it

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4

08021 Barcelona

Ringraziamenti degli Autori

Vogliamo ringraziare tutte quelle persone che, in un mondo, hanno apprezzato, giocato, condiviso e insegnato *The White Deer* perché senza il vostro entusiasmo questa espansione non esisterebbe. Vogliamo ringraziare anche i nostri adorati e volenterosi playtester, perché senza di loro non avremmo potuto realizzare questa espansione piena di tazzina da tè, anche se abbiamo dovuto farli stare da noi in mezzo del giardino. E vogliamo ringraziare anche David, Joan e Samu (Meeple Foundry) per aver nuovamente semplificato così tanto questo lavoro così complicato. Lavorare con voi è un piacere, un onore e un privilegio.