

## Een Matcha-kaart...

Nummer en  
Reeks  
van de Kaart

Geheugensteuntje  
voor de Reeksen



Afbeelding

Nummer en  
Reeks van de  
Kaart

## De vier Reeksen van Kaarten...



Matcha  
Groen



Kom  
Rood



Water  
Blauw



Schep  
Geel

# matcha

Spelers: 2  
Leeftijd: 10+  
Duur: 15 minuten

De Japanse theeceremonie is een traditie waarbij spiritualiteit en dienstbaarheid centraal staan. De voorbereiding en presentatie van een prachtige matcha (kopje thee) voor je gast vertegenwoordigt het ultieme betoon van cultuur, ceremonie en respect. In **Matcha** proberen de spelers voorwerpen te verzamelen om een theeceremonie mee op te voeren, door de kaarten op de tafel overeen te laten komen met hun eigen nummer (1-4) of reeks (thee, water, kom en schep). De kaarten worden in het geheim uitgespeeld, en soms is het in je voordeel om juist niet voor een overeenkomst te gaan...

## Inhoud

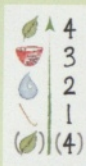
- 18 ceremoniekaarten
- 2 mattenkaarten
- 3 mattenborden
- 34 ceremoniële voorwerpen (10 gardes, en 6 elk van groene thee, blauw water, rode kommen, en gele schepjes)
- De spelregels

## De Ceremoniekaarten

- Voor een spelletje *Matcha* gebruik je een stapel van 18 ceremoniekaarten:
- 16 van deze kaarten behoren tot 1 van de 4 reeksen (aangegeven door hun kleur en symbool) en zijn genummerd van 1 tot 4.
  - De 2 resterende kaarten vertonen een witte 0.

## Reeksen van Kaarten

Het is belangrijk om te weten hoe de reeksen van kaarten in *Matcha* met elkaar in verhouding staan. Je vergelijkt zowel de nummers als de reeksen, maar je doet dit in een lus in plaats van rechtlijnig.



Zo is een 4 hoger dan een 3, een 3 hoger dan een 2 en een 2 hoger dan een 1, maar een 1 is dan weer hoger dan een 4. Groen (thee) is hoger dan rood 'kom', dat hoger is dan blauw (water), dat hoger is dan geel (schep), maar geel is hoger dan groen.

Met andere woorden...Een 4 is hoger dan alle andere nummers, behalve een 1. Een 1 is dan weer lager dan alle andere nummers, behalve een 4. Hetzelfde geldt voor de reeksen.

De kaarten met een 0 behoren niet tot een reeks. Ze zijn lager dan alle andere kaarten, en je kunt ze nooit gebruiken om een geslaagde overeenkomst mee te maken (zie verder).

## Vorbereiding

Leg de 3 mattenborden in een rij tussen de twee spelers op tafel. Laat hierbij wat plaats vrij tussen de borden.

De oudste speler wordt de deler. Hij of zij haalt de twee kaarten van waarde 0 uit de stapel en schudt de resterende 16 kaarten. Leg 1 kaart open aan elke zijde van elk mattenbord. Dit zijn de kaarten waarmee de spelers tijdens het spel een overeenkomst zullen zoeken. Stop de kaarten van 0 weer bij de resterende kaarten en schud de stapel. Geef nu elke speler een starthand van 5 gedekte kaarten.

Leg de 2 resterende kaarten aan de kant. Ze worden niet gebruikt en de spelers mogen niet zien wat erop staat.

De spelers ontvangen elk een mattenkaart die ze voor zich neerleggen

en waarop ze tijdens het spel fiches zullen verzamelen. Leg de voorraad van fiches naast het speelveld.

*Speler 2 zal aan deze zijde van de borden kaarten gedekt neerleggen*

*In ronde 1 proberen de spelers een overeenkomst te vinden met deze kaarten*

*In ronde 2 proberen de spelers een overeenkomst te vinden met deze kaarten*

*In ronde 3 proberen de spelers een overeenkomst te vinden met deze kaarten*



*Speler 1 zal aan deze zijde van de borden kaarten gedekt neerleggen*

## Sets en Rondes

Een spelletje *Matcha* bestaat uit maximum 2 "sets" van 3 rondes elk. Tijdens een ronde moet je tijdens je beurt ofwel een kaart op tafel leggen, ofwel passen. Als het spel na drie rondes nog niet is afgelopen (zie verder), dan schud je opnieuw alle ceremoniekaarten en bereid je een nieuwe set van 3 rondes voor.

*Matcha* is afgelopen als een van de spelers het benodigde aantal ceremoniële voorwerpen (fiches) heeft verzameld. Als je aan het einde van een ronde de overwinning opeist, dan eindigt het spel onmiddellijk. Zo niet eindigt het spel aan het einde van de tweede set (na de 6e ronde).

Tijdens een ronde mag je kaarten leggen aan jouw zijde van het huidige mattenbord (zie bovenstaande afbeelding). In de eerste ronde mogen de spelers enkel kaarten leggen bij het mattenbord links van de deler. In de tweede ronde gebruik je het middelste bord en in de derde ronde het bord rechts van de deler.

## Verloop van een Beurt

Te beginnen met de deler leggen de spelers om de beurt 1 kaart naast het huidige mattenbord, of passen ze. In elke ronde beschikken de spelers over 2 beurten om ofwel een kaart te spelen, ofwel te passen.

### Een kaart gedekt op tafel leggen:

Tijdens je beurt mag je 1 van je handkaarten gedekt bij 1 van de 2 ceremoniekaarten naast het mattenbord van de huidige ronde leggen. Je mag kiezen naast welke ceremoniekaart je je eerste handkaart legt. Door een kaart uit te spelen, geef je aan dat je probeert om met je gedekte handkaart een overeenkomst te maken met de openliggende ceremoniekaart.

Om een overeenkomst te kunnen maken, moet de gedekte kaart ofwel van dezelfde reeks zijn, ofwel hetzelfde nummer vertonen als de ceremoniekaart. Elke ronde moet bij 1 ceremoniekaart het nummer overeenkomen en bij 1 kaart de reeks. De symbolen op het bijbehorende bord herinneren je aan deze regel.



Tijdens deze ronde legde speler 2 hier twee kaarten.

**VOORBEELD:** de kaarten gemarkeerd met een X proberen allebei een overeenkomst te maken met de reeks op de gele ceremoniekaart met waarde 2 (scep). De kaarten gemarkeerd met O proberen allebei een overeenkomst te maken met het nummer op de blauwe ceremoniekaart (4).



De benodigde overeenkomst is afgebeeld op het mattenbord.



Tijdens deze ronde legde speler 1 hier twee kaarten.

Op ieder moment mag er slechts 1 van je gedekte kaarten naast een ceremoniekaart liggen.

### Passen:

Als je kiest om te passen, dan speel je deze beurt geen kaart uit. Als je 1 keer past, heb je aan het einde van de ronde slechts 1 gedekte kaart naast het huidige mattenbord gelegd. Als je 2 keer past, heb je aan het einde van de ronde geen kaarten gelegd (we raden dit af).

Nadat beide spelers 2 beurten hebben genomen, is de huidige ronde afgelopen en worden de uitgespeelde handkaarten afgehandeld.

## Afhandeling van een Ronde

Tijdens deze fase worden de gedekte handkaarten omgedraaid en verdienen de spelers fiches.

Als beide spelers een kaart naast dezelfde ceremoniekaart hebben gespeeld, draai dan beide kaarten om en controleer welke kaart de "beste overeenkomst" vertoont. Als jouw kaart de beste overeenkomst vertoont, dan ontvang je een voorwerpfiche van de **reeks van de ceremoniekaart in het midden, waarmee je een overeenkomst moest proberen te maken**. Leg dit fiche op je mattenkaart. Slechts 1 speler kan het fiche ontvangen.

### Beste Overeenkomst:

Als de handkaarten van beide spelers overeenkomen met de ceremoniekaart, dan wint de kaart met de betere reeks. Als beide spelers dezelfde reeks hebben gelegd, dan wint de kaart met het betere nummer. Als er slechts 1 speler een overeenkomst heeft gelegd, dan wint die speler automatisch.

Kijk naar het diagram op de ceremoniekaarten om te bepalen welke kaart de beste overeenkomst vertoont.

### Geen Overeenkomst:

Als bij het omdraaien van de kaarten blijkt dat 1 van de spelers - en slechts 1 - een kaart speelde die NIET OVEREENKOMT met de ceremoniekaart, dan ontvangt deze speler een wit fiche (garde). De andere speler ontvangt zoals gewoonlijk het voorwerpfiche op de ceremoniekaart.

Als BEIDE spelers een handkaart speelden die NIET OVEREENKOMT met de ceremoniekaart, dan ontvangen de spelers NIETS.

De enige manier om witte gardes te verkrijgen is dus om GEEN overeenkomst met de ceremoniekaart te hebben terwijl je tegenstander er WEL een heeft.

Onthoud dat je met kaarten van waarde "0" NOOIT een overeenkomst kunt maken.

Als de beide ceremoniekaarten naast het huidige bord afgehandeld zijn en de fiches verdeeld zijn, begint de volgende ronde.

**VOORBEELD 1:** tijdens deze ronde legden beide spelers de juiste reeks bij de linkerkaart (matcha/groen). Een 1 is hoger dan een 4, dus ontvangt de bovenste speler een groen fiche (matcha). Beide spelers legden het juiste nummer bij de rechterkaart (2) maar de onderste speler heeft de beste overeenkomst, aangezien hij de betere reeks speelde (groen is beter dan rood). Deze speler ontvangt een geel fiche (schip).

**VOORBEELD 2:** hier heeft de onderste speler een overeenkomst met het nummer op de rechterkaart (2). Hij ontvangt een geel fiche (schip). De bovenste speler heeft GEEN overeenkomst en ontvangt daarom een wit fiche (garde).

**VOORBEELD 3:** hier had geen enkele speler een overeenkomst met de reeks van de linkerkaart. Niemand ontvangt een fiche. Enkel de onderste speler legde een handkaart bij de rechterkaart (de bovenste speler paste). De onderste speler ontvangt het fiche van de reeks van de ceremoniekaart (een gele schep), ONGEACHT of hij hiermee een overeenkomst had of niet! De kaart van deze speler wordt niet omgedraaid. Als geen van beide spelers een kaart neerlegt, worden er geen fiches uitgedeeld. Merk op dat de bovenste speler deze ronde geen fiches ontving.



## Einde van een Set

Als er aan het einde van de eerste set van 3 rondes geen winnaar is (zie verder), dan wordt de tweede speler de nieuwe deler voor de volgende set. Deze speler verzamelt alle ceremoniekaarten (inclusief de twee kaarten die tijdens de eerste set niet werden gebruikt) en schuift ze. Daarna worden de kaarten opnieuw gedeeld. De nieuwe deler komt doorheen de tweede set als eerste aan de beurt.

## Einde van het Spel

**Je kunt het spel op 3 manieren winnen, als je aan het einde van een ronde 1 van de volgende dingen bezit:**

- 3 fiches van dezelfde kleur (3x groen, 3x blauw, 3x rood of 3x geel), of;
- 4 witte fiches of;
- minstens 1 fiche in elk van de 5 kleuren.

In deze gevallen eindigt het spel aan het einde van de ronde waarin 1 van de spelers aan een voorwaarde voldoet. Dit wil zeggen dat je beide ceremoniekaarten naast het huidige mattenbord moet afhandelen.

Het kan gebeuren dat beide spelers aan het einde van dezelfde ronde aan een van de voorwaarden voldoen. In dat geval wint de speler met de meeste groene fiches. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de meeste rode fiches, enzovoort (daarna blauw, daarna geel).

Als er na de tweede set van 3 rondes geen winnaar is, dan eindigt het spel en wint de speler met de meeste groene fiches (daarna rood, daarna blauw, daarna geel).



## Strategie

Het is belangrijk te weten dat je in elke set slechts 5 kaarten kunt uitspelen om een overeenkomst te maken met 6 ceremoniekaarten. Dit betekent dat je tijdens een set van 3 rondes minstens 1 keer zult moeten passen.

Onthoud: als je de enige bent die een handkaart bij een ceremoniekaart heeft gelegd, dan wordt je kaart niet omgedraaid. Op die manier wordt het voor je tegenstander moeilijker om te achterhalen welke kaarten je nog in je hand hebt.

Praten en bluffen is toegestaan. Voordat de kaarten omgedraaid worden, mag je bijvoorbeeld zeggen dat je een kaart hebt uitgespeeld die een overeenkomst vormt, terwijl dat eigenlijk niet zo is, en andersom.

Onthoud: om het spel te kunnen winnen, is het soms belangrijk om GEEN overeenkomst neer te leggen!

Matcha is een spel op het scherpst van de snede. Vaak zul je zien dat beide spelers op hetzelfde moment dichtbij de overwinning zijn. Iedere beurt is belangrijk!

## Het Team

**Spelontwerp:** David Harding

**Illustraties:** TJ Lubrano

**Nederlandse Vertaling:** The Geeky Pen - [www.geekypen.com](http://www.geekypen.com)

**Met dank aan:** de Charpentiers, Jennifer Harding, Chris Morpew en Phil Walker-Harding.

Een uitgave van ©2020 Matagot

Matagot - 48 rue de la Bienfaisance - 75008 Parijs - FRANKRIJK

Alle rechten voorbehouden.

Gedrukt in China.

Waarschuwing: Verstikkingsgevaar!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Informatie ter referentie bewaren.



matagot



[www.matagot.com](http://www.matagot.com)

@EditionsMatagot

## Samenvatting

### **Beide spelers leggen handkaarten naast een ceremoniekaart...**

- de speler met de beste overeenkomst ontvangt een fiche van de reeks op de ceremoniekaart.
- de speler met de lagere overeenkomst ontvangt niets.
- een speler met een kaart zonder overeenkomst ontvangt een wit fiche (garde).
- als geen van de kaarten een overeenkomst vertoont, ontvangen de spelers geen fiches.

### **Eén speler legt een handkaart naast een ceremoniekaart...**

- deze speler ontvangt een fiche van de reeks op de ceremoniekaart.
- de gespeelde handkaart wordt niet omgedraaid.

### **Geen enkele speler legt een handkaart naast een ceremoniekaart...**

- de spelers ontvangen geen fiches.

### **Om te winnen...**

- aan het einde van een ronde moet een speler het volgende bezitten:
- 3 fiches van dezelfde kleur in groen, blauw, rood of geel, of,
- 4 witte fiches, of,
- minstens 1 fiche in elk van de 5 kleuren.



Matagot