

Biały Zamek



⚙️ Shei S. & Isra C. 🏰 Joan Guardiel

姫路城

Japonia, 1761: prowincja Harima. Daimyo Sakai Tadazumi jest jednym z najważniejszych doradców szogunatu Edo i rządzi regionem z zamku Himeji. W najlepszym interesie lokalnych klanów leży zatem wkradanie się w łaski klanu Sakai. Aby zdobyć wpływy, będą musieli wprowadzić członków swojej rodziny na każdy poziom życia w Białym Zamku, od ról politycznych po stanowiska wojskowe, a nawet ogrodników, którzy dbają o najdrobniejsze szczegóły pałacowych ogrodów.

W grze *Biały Zamek* gracze wcielają się w przywódców pomniejszych klanów, którzy walczą o pozycję i przyszłość swojego klanu na dworze Białej Czapli. Sprytne i dobrze zaplanowane zarządzanie zasobami oraz rozmieszczenie członków rodziny w zamku Himeji będzie kluczem do zwycięstwa!



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

W swojej pierwszej grze pomińcie krok 2 i użycie kart pokazanych na ilustracji. Możecie też pominąć krok 4 i przygotować żetony oraz Studnię zgodnie z ilustracją. Upewnijcie się, że na polach Studni znajduje się zarówno żeton Perły z pomarańczową kostką na rewersie, jak i żeton Żelaza z czarną kostką na rewersie.

PRZYGOTOWANIE ZAMKU:



- 1** Planszę Główną umieśćcie tak, aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp.

- 2** Jeśli w grze bierze udział tylko **2 graczy**, odłóżcie karty Zarządcy i Dyplomaty oznaczone symbolem ♦ w lewym dolnym rogu. Następnie oddzielnie potasujcie talie pięter Zarządcy (ochra) i Dyplomaty (indygo).



Umieśćcie po 1 odkrytej karcie na każdym polu odpowiedniego piętra. Umieśćcie obie talie w odpowiednich dla nich miejscach na planszy Głównej.

! Ważne: Jeśli wszystkie karty w Zamku przedstawiają tę samą akcję na ciemnym tle, umieśćcie te karty z powrotem w odpowiednich taliach, przetasujcie je ponownie i powtórzcie krok 2.

- 3** Dobierzcie 1 kartę Daimyo (szara talia) i umieśćcie ją na ostatnim piętrze. Pozostałe karty Daimyo odłóżcie z powrotem do pudełka.



- 4** Wymieszajcie wszystkie żetony Kości stroną z symbolami kości do góry. Wylosujcie po jednym z każdego koloru i umieśćcie je na każdym z 3 pól oznaczonych ♦. Następnie uzupełnijcie wszystkie komnaty, losowo umieszczając żetony w pustych miejscach w kolejności numerycznej. W każdej komnacie muszą znajdować się co najmniej 2 różne kolory kości. Podczas umieszczania żetonów na polach od 6 do 10, jeśli wszystkie żetony w komnacie byłyby tego samego koloru, umieśćcie ostatni żeton na następnym wolnym polu (sprawdźcie nadrukowane cyfry, aby ustalić, które pole jest następne). Na polach Studni żetony układajcie odkryte (stroną z kością do dołu).

- 5** Umieśćcie znacznik Rundy na pierwszym polu toru Rund.

- 6** Obok planszy stwórzcie wspólną rezerwę monet, Pieczęci Daimyo i żetonów Punktów Klanu +40/+80.

MOSTY

- 7** Umieśćcie Mosty na odpowiednich polach rzeki (jeśli wolicie, możecie grać bez składanych Mostów). Weźcie 3/4/5 kości każdego koloru w zależności od tego, czy w grze bierze udział 2/3/4 graczy. Odłóżcie pozostałe kości z powrotem do pudełka. Rzućcie kośćmi każdego koloru i umieśćcie je na odpowiednich Mostach w kolejności rosnącej od lewej do prawej, tak aby najniższa wartość znajdowała się po lewej stronie Mostu w pobliżu latarni, a najwyższa po prawej. Pozostałe kości rozmieśćcie w kolejności rosnącej w środkowej części mostu.



OGRODY

- 8** Potasujcie oddzielnie każdą z 2 talii kart Ogrodu. Pod każdym Mostem umieśćcie po 1 losowo dobranej karcie Roślinnego Ogrodu i po 1 karcie Kamienno Ogrodu. Następnie odłóżcie pozostałe karty Ogrodu z powrotem do pudełka.





- 9** Umieście 4 losowo dobrane kafelki Placu na odpowiednich polach na planszy, wskazaną stroną do góry. Odłóżcie pozostałe kafelki Placu z powrotem do pudełka.

PRZYGOTOWANIE GRACZY:

- 10** Weźcie po 1 planszy Posiadłości; 15 Członków waszego Klanu, których umieszczacie na odpowiednich polach: 5 Dworzan, 5 Ogrodników i 5 Wojowników oraz 3 znaczniki Zasobów, które umieszczacie na polu 0 każdego Zasobu. Umieście swoje znaczniki Wachlarza obok toru Punktów Klanu na planszy Głównej.

- 11** Umieście znaczniki Wpływu wszystkich graczy na Czapli obok toru Upływu Czasu, układając je w losowej kolejności. Następnie umieście znaczniki Czapli na torze Kolejności Tur w tym samym porządku, co znaczniki Wpływu, tak aby kolor na dole stosu wskazywał ostatniego gracza, a kolor na górze gracza pierwszego.

- 12** Dobierzcie i umieście odkryte karty Zasobów Początkowych (pomarańczowa talia), w liczbie równej liczbie graczy + 1. Umieście po 1 losowej karcie Akcji Początkowej (żółta talia) pod każdą kartą Zasobów Początkowych, tworząc parę.



- 13** Teraz, w kolejności odwrotnej do kolejności tur, wybierzcie po 1 parze kart Startowych: Karta Akcji trafia na pole karty na planszy Posiadłości. Otrzymujecie Zasób pokazany na swojej karcie Zasobów Początkowych, a następnie umieszczacie tę kartę pod swoją planszą Posiadłości w Obszarze Latarni, jak pokazano na ilustracji. Karta Zasobów może zapewnić kartę Dekretu. Jeśli tak się stanie, dany gracz bierze wskazaną kartę Dekretu i umieszcza ją bezpośrednio w swoim Obszarze Latarni, razem z kartą Zasobów Początkowych.



10



13



Biel tynku na ścianach i biel piór czapli żyjących w okolicy są w doskonałej harmonii w zamku Himeji.

Rozgrzywka w Białym Zamku podzielona jest na 3 rundy, podczas których każdy gracz wykonuje 3 tury.

Gracz, który znajduje się na szczycie toru Kolejności Tury, rozpoczyna swoją turę jako pierwszy. Gdy ten gracz zakończy swoją turę, kolej przechodzi na następnego gracza na torze. Gdy wszyscy gracze rozegrają 3 tury (to znaczy, gdy każdy z nich zagra po 3 kości, a na Mostach pozostaną w sumie 3 kości), runda dobiega końca (patrz Koniec Rundy, str. 13) i zaczyna się kolejna. Na koniec trzeciej rundy następuje Koniec Gry (patrz str. 14).

PUNKTY KLANU I WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry zwycięzcą zostanie gracz, który dotrze swoim znacznikiem Wachlarza najdalej na torze Punktów Klanu. Gdy gracz zdobywa czerwone wachlarze, przesuwa swój znacznik Wachlarza o odpowiednią liczbę pól. Żółte wachlarze są liczone dopiero na koniec gry.



Jeśli w dowolnym momencie gry dany gracz przekroczy próg 40 Punktów Klanu, bierze on żeton +40 i umieszcza go obok swojej planszy Posiadłości. Jeśli próg 40 punktów zostanie przekroczony ponownie przez tego gracza, odwraca on swój żeton na stronę +80.

Tura Gracza

Podczas swojej tury wybierasz 1 kość z jednego z Mostów i umieszczasz ją na jednym z obszarów oznaczonych symbolem kości, a następnie rozpatrujesz efekt tego pola.

UŻYWANIE KOŚCI

Ze szczytu pałacowych mostów można kontemplować pływające poniżej ryby koi. Wielu wykorzystuje tę chwilę spokoju, przechodząc przez te mosty, aby zdecydować, która ścieżka jest dla nich właściwa.

PROCEDURA UŻYCIA KOŚCI:

- Wybierz kość z jednego z końców dowolnego Mostu. Kości pomiędzy końcami Mostu nie są dostępne. Jeśli po dobraniu kości na środkowej części Mostu nadal znajduje się przynajmniej jedna kość, kość znajdująca się najbliżej nowo zwolnionego miejsca jest przesuwana na to miejsce, bez zmiany jej wartości, i staje się dostępna dla następnego gracza.



- 2 Umieść wybraną kość na jednym z pól z ikoną kości na planszy Głównej albo na swojej planszy Posiadłości. Po umieszczeniu kość **zawsze** będzie zakrywać jakąś wartość: albo tę nadrukowaną na planszy, albo innej kości, która jest już na tym polu.

- Jeśli wartość nowo umieszczonej kości jest **większa** od zakrywanej, otrzymujesz **różnicę** w monetach ze wspólnej rezerwy.
- Jeśli wartość nowo umieszczonej kości jest **mniejsza** od zakrywanej, zapłać **różnicę** w monetach do wspólnej rezerwy.
- Jeśli wartość nowo umieszczonej kości jest taka sama jak zakrywana wartość, żadne monety nie są zdobywane ani wpłacane.



Kiedy pomarańczowa kość o wartości 5 zostanie przez ciebie umieszczona na wierzchu 3, otrzymujesz 2 monety. Później ktoś umieszcza 1 na tej 5, co oznacza, że musi zapłacić 4 monety.

UKŁADANIE KOŚCI JEDNA NA DRUGIEJ:

Na każdej kości można położyć tylko jedną kość i tylko na polach planszy Głównej.

W grze 1- lub 2-osobowej kości **nie mogą** być układane na innych kościach w żadnej części gry.



- 3 Jeśli wybierzesz kość po lewej stronie Mostu, otrzymasz Nagrodę Latarni (patrz str. 12) ze swojej planszy Posiadłości.
- 4 Akcja lub akcje z pola, na którym umieściłeś kość, są teraz wykonywane w wybranej przez ciebie kolejności.

ZDOBYWANIE I WYDAWANIE MONET ORAZ PIECZĘCI DAIMYO:



Gdy obok ikony znajduje się czarna liczba, **zdobyczasz** wskazaną liczbę monet, Pieczęci Daimyo, Punktów Klanu, Zasobów itp. Czerwona cyfra wraz z ikoną monety lub Pieczęcią Daimyo oznacza, że musisz zapłacić wskazaną ich liczbę, aby uzyskać lub wykonać to, co wskazuje strzałka.



Zdobądź 2 Pieczęcie Daimyo



Zapłać 3 monety, aby wykonać akcję Dworzanina

Wszelkie kwoty oznaczane są w grze monetami o wartości 1. Gracze mogą w dowolnym momencie dokonać wymiany ze wspólnej rezerwy, używając większych monet o nominałach 5.

ZDOBYWANIE I WYDAWANIE ZASOBÓW:

Na twojej planszy Posiadłości znajdują się tory dla każdego z 3 Zasobów, wskazujące wartości od 0 do 7. Jeśli zdobywasz Zasoby, przesun znacznik w górę na odpowiednim torze. Kiedy wydajesz te Zasoby, przesun znacznik w dół. Nigdy nie możesz mieć więcej niż 7 dowolnego Zasobu (wszelkie dodatkowe przepadają) i nigdy nie możesz wydawać Zasobów poniżej 0.



ŻELAZO



ŻYWNOŚĆ



PERLY



POZA MURAMI



STUDNIA



PLANSZA POSIADKOŚCI



ZAMEK

2 GRACZY



Pierwsze piętro zamku nazywane jest „salą tysiąca mat” ze względu na ogromną ilość tatami, które układa się na podłodze dla wygody zwiedzających.

Kości można umieszczać w Zamku w dowolnej z 5 komnat: 3 pola są dostępne na piętrze Zarządców i 2 pola są dostępne na piętrze Dyplomatów.

Akcja lub akcje w tych lokacjach są określone przez kolor kości, która jest tam umieszczona: Możesz wykonać akcje widoczne na karcie obok żetonów Kości pasujących kolorem do kości, która właśnie została umieszczona.

Na piętrze Zarządców można wykonać do 2 akcji w dowolnej kolejności na tej samej karcie, jeśli użyty kolor kości pojawia się w tej komnacie dwukrotnie. Jeśli w komnacie nie ma dostępnych akcji dla danego koloru kości, kości tego koloru **nie mogą** być umieszczane w tej komnacie.



Jeśli zagrasz tutaj tę białą kość, otrzymasz 2 monety, ponieważ kość wskazuje wartość 5 i została umieszczona na wartości 3. W tej komnacie akcje z karty odpowiadające białej kości można wykonać w dowolnej kolejności: płacąc 1 Pieczęć Daimyo, możesz wykonać akcję Dworzaniina, a ponadto możesz przesunąć swój znacznik Żelaza o 2 pola w górę.



Klany, które przybywają do zamku Himeji, zwykle muszą czekać u podnóża wzgórza, dopóki nie otrzymają pozwolenia na wejście do posiadłości Daimyo.

Te 2 pola nie są powiązane z żadnym kolorem, więc można na nich umieścić kość dowolnego koloru.

Kiedy umieszczasz kość Poza Murami, możesz wykonać 1 z 2 akcji wskazanych przez pole, na którym została umieszczona. Dostępne są tutaj 3 główne akcje gry: Ogrodnik (str. 10), Dworzanin (str. 10) oraz Wojownik (str. 9).



Nie jest możliwe umieszczenie kolejnej kości na polu po lewej stronie, ponieważ przekroczyłoby to maksymalną liczbę 2 kości na jednym polu. Zagrywasz więc czarną kość na pole po prawej stronie i płacisz 1 monetę (umieszczono ją na wartości 5). Następnie decydujesz się wykonać akcję Wojownika.



STUDNIA



Studnia Okiku jest jednym z najbardziej zagadkowych miejsc w zamku Himeji i kryje w sobie prawdziwe niespodzianki.

Wartość tego pola zawsze wynosi 1, niezależnie od innych kości, które zostały tu wcześniej umieszczone. Nie ma ograniczeń co do liczby kości, które można umieścić na tym polu. Jeśli w tym miejscu zostanie umieszczona kość o wartości większej niż 1, oprócz Zasobów zapewnianych przez to pole, zdobywasz również odpowiednią liczbę monet.

Po umieszczeniu kości zdobywasz 1 Pieczęć Daimyo oraz korzyści wskazane na 2 żetonach.



Umieszczając czarną kość o wartości 3 na obszarze Studni, zdobywasz 2 monety, 1 Pieczęć Daimyo, 1 Perłę i 1 wybrany Zasób. Umieszczona tam wcześniej pomarańczowa kość nie ma żadnego wpływu.



PLANSZE POSIADKOŚCI



Każdy klan ma radę mędrców, która decyduje, jaki następny krok należy podjąć, aby zapewnić sobie maksymalne wpływy na dworze Czapli.

Każdy kolor kości przypisany jest do pola na twojej planszy Posiadłości i odpowiada linii Członków Klanu, a także określonym akcjom i związanym z nimi nagrodami. Jeśli dobierzesz pomarańczową kość **A** możesz ją umieścić tylko w linii Dworzan, czarną kość **B** w linii Ogrodników i białą kość **C** w linii Wojowników. Kiedy kości te zostają tam umieszczone, należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 Zdobądź widoczne nagrody:** Zdobywasz nagrody (Zasoby, Pieczęcie Daimyo, monety i/albo Nagrody Latarni) wskazane przez ikony widoczne w linii, w której została umieszczona kość.
- 2 Zdobądź nagrodę z karty Akcji:** Możesz wykonać akcję widoczną na karcie, w linii, w której została umieszczona kość.



Kiedy ta kość jest umieszczona na twojej planszy, musisz zapłacić 3 monety, jako że została ona umieszczona na nadrukowanej wartości 6. Zdobywasz 3 Żywności i 2 monety, po czym możesz wykonać akcję z karty. W tym przypadku akcja polega na zdobyciu 1 Pieczęci Daimyo i 1 wybranego Zasobu.

Wysyłanie Członków Klanu na Dwór Himeji

W trakcie rozgrywki będziesz wysyłać swoich Członków Klanu do pracy w ogrodach, na pola treningowe, by szkolili się w obronie zamku lub w celu pozyskania wpływów. Na koniec gry Członkowie Klanu zapewnią Punkty Klanu na różne sposoby (patrz Koniec Gry na str. 14).



WOJOWNIK



Ta akcja pozwala ci wziąć Wojownika pierwszego od lewej na twojej planszy Posiadłości i umieścić go na dowolnym Placu Treningowym. Każdy Plac Treningowy może pomieścić dowolną liczbę Wojowników ze wszystkich klanów. Umieszczenie Wojownika wiąże się z kosztem w Żelazie, który zależy od tego, na którym Placu Treningowym go umieścisz. Kiedy Wojownik zostaje umieszczony na polu, możesz wykonać akcję lub akcje wskazane na kafelku (kafelkach) Placu w dowolnej kolejności.



Czerwony gracz wykonuje akcję Wojownika i bierze pierwszego dostępnego Wojownika ze swojej planszy Posiadłości **A**. Musi zapłacić 5 Żelaza, aby go umieścić **B**, a następnie może wykonać dowolną akcję przypisaną do czarnej kości, więc wybiera tę akcję **C** aby zdobyć 2 Punkty Klanu i korzyści ze Studni. Dodatkowo przesuwa swój znacznik Wpływu o 2 pola do przodu **D**.



OGRODNIK



Ta akcja pozwala ci wziąć Ogrodnika pierwszego od lewej na twojej planszy Posiadłości i umieścić go na karcie Ogrodu, **na której nie ma jeszcze Ogrodnika z twojego klanu**. Umieszczenie Ogrodników wiąże się z kosztem w Żywności, który zależy od karty Ogrodu. Kiedy twój Ogrodnik zostaje umieszczony na karcie, wykonujesz wskazaną akcję.



Żółty gracz wykonuje akcję Ogrodnika: bierze pierwszego od lewej dostępnego Ogrodnika z rzędu na swojej planszy Posiadłości **A** (w tym przypadku jest to już drugi Ogrodnik, jakiego gracz umieści). Po zaplaceniu 4 Żywności, czyli kosztu jego umieszczenia, gracz płaci 3 monety, aby wykonać akcję Dworzanina (opłacając jej standardowy koszt) **B**. Nie można było umieścić Ogrodnika na karcie, która zapewnia 2 Pieczęcie Daimyo, ponieważ znajdował się już na niej Ogrodnik z jego klanu.



DWORZANIN

2/5



Dworzanie pozwalają ci wykonać do 2 spośród poniższych akcji: albo tylko jedną z nich, albo obie po razie, nawet z użyciem różnych pionków Dworzanin.

A



Prośba o audiencję: Weź pierwszego od lewej Dworzanina na swojej planszy Posiadłości i umieść go na polu Bram Zamku, płacąc 2 monety. Bramy Zamku mogą pomieścić dowolną liczbę Dworzanin ze wszystkich klanów.

I / ALBO

B



Pozyskiwanie wpływów: Weź 1 ze swoich Dworzanin znajdujących się w Zamku i zapłać 2 albo 5 Pereł, aby wspiąć się odpowiednio o 1 albo 2 piętra. Dworzanie przy Bramie mogą dostać się do dowolnej komnaty na pierwszym piętrze. Dworzanie, którzy znajdują się na pierwszym piętrze, mogą przenieść się do dowolnej komnaty na drugim piętrze. Dworzanie mogą dostać się do komnaty Daimyo z dowolnej komnaty na drugim piętrze. **Ten ruch nie może być podzielony między różnych Dworzanin i musi być wykonany w całości na raz.**



Jeśli Dworzanin zakończy swój ruch na pierwszym lub drugim piętrze Zamku, **musisz** wykonać następujące kroki w podanej kolejności:



- Weź kartę Akcji, którą masz na swojej planszy Posiadłości, odwróć ją i umieść zakrytą na wierzchu ostatniej karty w Obszarze Latarni, nieco na prawo tak, aby ikony wszystkich kart były widoczne.
- Umieść kartę z komnaty, do której właśnie dotarł twój Dworzanin, na zwolnionym właśnie miejscu na swojej planszy Posiadłości i **wykonaj jedną z akcji z jasnym tłem widoczną na tej karcie.**
- Uzupełnij kartę na planszy Głównej z odpowiedniej talii.



Ważne: Jeśli nie można uzupełnić karty, nadal wykonujesz wybraną akcję z jasnym tłem, ale nie bierzesz tej karty, a wszystkie inne kroki są ignorowane.

Jeśli ruch Dworzanina zakończy się na trzecim piętrze Zamku, w komnacie Daimyo, **musisz** wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- Zdobądź Nagrodę Latarni (patrz str. 12).
- Umieść Dworzanina na dowolnym pustym polu na karcie łaski Daimyo i zdobądź wskazaną korzyść. Jeśli nie ma już wolnych pól, po prostu zostaw Dworzanina w tej komnacie i nie rób nic więcej.



Niebieski gracz wykonuje akcję Dworzanina, zabierając pierwszego od lewej dostępnego Dworzanina ze swojej planszy Posiadłości **A** i płaci 2 monety, aby przenieść go do Bramy, gdzie posiada już 1 Dworzanina **B**. Następnie płaci 2 Perły, aby poruszyć 1 ze swoich Dworzan. Decyduje się na tego, który znajduje się już na pierwszym piętrze Zamku **C** i przenosi go do komnaty na drugim piętrze **D**. Następnie przenosi kartę ze swojej planszy Posiadłości do swojego Obszaru Latarni i zakrywa ją **E**. W kolejnym kroku bierze kartę znajdującą się w komnacie, do której właśnie przeniósł Dworzanina, i umieszcza ją na swojej planszy Posiadłości, a następnie wykonuje akcję z jasnym tłem: w tym przypadku zdobywa 3 wybrane Zasoby **F**.



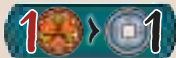
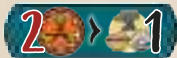
Zielony gracz wykonuje akcję Dworzanina, ale tym razem decyduje się nie płacić 2 monet za umieszczenie swojego Dworzanina przy Bramie. Zamiast tego decyduje się zapłacić 5 Perel, aby przenieść swojego Dworzanina z pierwszego piętra aż na trzecie piętro. Po przybyciu Dworzanina zdobywa Nagrodę Latarni i 1 z nagród dostępnych na karcie Daimyo. Wybiera 2 Pieczęcie Daimyo.



Pieczęcie Daimyo

Dobra opinia Regenta o tobie jest ci niezbędna do osiągnięcia celów na dworze.

Pieczęcie Daimyo reprezentują poręczenia klanu Regenta, które możesz gromadzić podczas gry. Na twojej planszy Posiadłości możesz przechowywać do 5 z nich. Możesz ich użyć do przejścia do następnej pory roku na torze Upływu Czasu, a także do wykonania określonych akcji na kartach z pierwszego piętra. Dodatkowo w dowolnym momencie gry możesz wymienić 2 Pieczęcie Daimyo na 1 wybrany Zasób (Żywność, Żelazo albo Perłę) lub wymienić 1 Pieczęć Daimyo na 1 monetę. Możesz to zrobić tyle razy, ile chcesz. Przypomnienie tej zasady jest przedstawione na twojej planszy Posiadłości za pomocą poniższych ikon:



Nagrody Latarni

Cały zamek jest oświetlony światłem latarni, ich blask kieruje krokami zwiedzających.

Za każdym razem, gdy aktywujesz ikonę Latarni, zdobywasz korzyści ze wszystkich ikon, które są widoczne w Obszarze Latarni na twojej planszy Posiadłości, w wybranej przez ciebie kolejności. Jeśli chcesz pozyskać więcej kart do twojego Obszaru Latarni, możesz to zrobić poprzez pozyskiwanie wpływów w Zamku na pierwszym i drugim piętrze.



Za każdym razem, gdy ten gracz zdobywa Nagrodę Latarni, zdobywa 2 Punkty Klanu, 1 Żywność, 1 monetę i przesuwa się o 1 pole do przodu na torze Upływu Czasu. Jeśli później dodanych zostanie więcej kart, nagroda się powiększy.



Tor Upływu Czasu

Czape są symbolem zamku Himeji, a ich zachowanie na przestrzeni roku wyznacza nadejście najważniejszych wydarzeń na dworze.

Ten tor symbolizuje wpływy, jakie każdy klan posiada na dworze, a na koniec każdej rundy gry określa kolejność tur graczy w następnej rundzie.

Kiedy twój klan zyskuje wpływy, przesuń swój znacznik Wpływu do przodu na tym torze.

Jeśli zatrzymasz się na polu zajmowanym przez znacznik innego gracza, umieść swój znacznik na wierzchu stosu.

Na torze Upływu Czasu znajdują się 3 Punkty Graniczne, które dzielą rok na 4 pory roku. Aby przekroczyć każdy z tych punktów, musisz zapłacić koszt 1, 2 lub 3 Pieczęci Daimyo, jak wskazano na planszy Głównej. Jeśli nie chcesz lub nie możesz zapłacić kosztu, nie możesz przenieść swojego znacznika Wpływu na następną porę roku.

Na koniec gry otrzymasz punkty w zależności od pozycji, którą uzyskałeś na tym torze.



KONIEC RUNDY

Gdy na wszystkich Mostach pozostaną łącznie tylko 3 kości, następuje koniec rundy.

- 1** **Nowa kolejność tur:** Gracz, którego znacznik Wpływu znajduje się najdalej na torze Upływu Czasu, jako pierwszy rozegra turę w następnej rundzie. W przypadku remisu, gracz, którego znacznik znajduje się na wierzchu stosu, rozpoczyna rundę. Ułóżcie odpowiednio znaczniki Czapli.



Po zakończeniu trzeciej rundy gry, po zaktualizowaniu kolejności tur, przejdźcie bezpośrednio do sekcji Koniec Gry, bez wykonywania poniższych kroków.

- 2** **Ogrody:** Na koniec każdej rundy zawsze pozostaną niewykorzystane kości na niektórych Mostach. Gdy runda dobiega końca, aktywowani są Ogrodnicy, jeśli na Moście nad nimi znajduje się co najmniej 1 kość. Akcje na kartach Ogrodów pod Mostami, na których wciąż znajdują się kości, są teraz aktywowane w kolejności tur: gracze wykonują każdą akcję, na której mają swoich Ogrodników, **każdą tylko raz, w dowolnej kolejności**.



W tym przykładzie gracz czerwony i zielony mogą użyć 2 kart Ogrodów, na których znajdują się Ogrodnicy ich klanów (1 raz każdą). Tymczasem niebieski gracz może skorzystać z akcji karty, na której znajduje się jego Członek Klanu. Żółty gracz może wykonać akcję Ogrodu tylko spod czarnego Mostu, ponieważ na białym Moście nie ma już żadnych kości.

- 3** **Przygotujcie następną rundę:** Na koniec pierwszej i drugiej rundy:

- A.** Weźcie wszystkie kości każdego koloru, rzućcie nimi, a następnie umieśćcie je ponownie na Mostach w rosnącej kolejności od lewej do prawej, tak jak to zrobiliście podczas przygotowania rozgrywki.
- B.** Przesuńcie znacznik Rundy o 1 pole do przodu.

Kiedy rok dobiega końca, klany spotykają się na zimowym dziedzińcu i kłaniają się klanowi, który jest najlepszy spośród nich.

Na koniec trzeciej rundy, po ustaleniu nowej kolejności tur, następuje końcowe podliczenie punktów. Oprócz punktów zebranych podczas gry, gracze zdobywają również Punkty Klanu, wykonując następujące kroki:

1 Punktacja pozostałych Zasobów:



- A. Za każde 5 monet i/albo Pieczęci Daimyo, które posiadasz, zdobywasz 1 Punkt Klanu (zaokrąglając w dół).
- B. Za każdy Zasób, którego posiadasz od 3 do 6 jednostek, zdobywasz 1 Punkt Klanu. Jeśli pozostało ci 7 jednostek Zasobu, zdobywasz 2 Punkty Klanu.

2 Punktacja Upływu Czasu:



- A. Jeśli twój znacznik Wpływu dotarł do drugiej pory roku, zdobywasz 3 Punkty Klanu. Jeśli zakończy grę w trzeciej porze roku, zdobywasz 6 Punktów Klanu. Gdy dotarł do czwartej pory roku, zdobywasz punkty wskazane pod polem zajmowanym przez twój znacznik (od 10 do 15 Punktów Klanu).



3 Punktacja Członków Klanu:



- A. W Zamku: Każdy Dworzanin przebywający w Zamku zapewnia Punkty Klanu w zależności od miejsca, w którym się znajduje:
 - 1 Punkt Klanu przy Bramie.
 - 3 Punkty Klanu, jeśli znajduje się na pierwszym piętrze (Zarządcy).
 - 6 Punktów Klanu, jeśli znajduje się na drugim piętrze (Dyplomaci).
 - 10 Punktów Klanu, jeśli znajduje się na trzecim piętrze (Daimyo).
- B. Na Placach Treningowych: Zdobycie Punkty Klanu za Plac, mnożąc sumę wartości swoich Wojowników w tej lokacji przez liczbę Dworzan, których masz **wewnątrz** Zamku (nie przy Bramie): każdy Wojownik ma wartość wskazaną za pomocą ikony na Placu, który zajmuje.
- C. W Ogrodach: Każdy Ogrodnik zapewnia swojemu klanowi tyle Punktów Klanu, ile wskazano na karcie, na której się znajduje.

Kto zdobędzie najwięcej Punktów Klanu, zostaje zwycięscą! W przypadku remisu pod względem największej liczby Punktów Klanu wygrywa ten spośród remisujących, kto jest wyżej w kolejności tur.



Niebieski gracz zdobył podczas gry 8 Punktów Klanu **A**. Na koniec zdobywa 1 Punkt Klanu za monety **B** i kolejne 3 za pozostałe Zasoby **C**. Jego pozycja na torze Upływu Czasu daje mu 6 Punktów Klanu **D**. Jego Dworzanie dają mu 25 Punktów Klanu ($10+10+3+1+1$) **E**. Jego Wojownicy mnożą 6 ($2+2+1+1$) przez liczbę Dworzan w Zamku (3), co daje 18 Punktów Klanu **F**. Na końcu jego Ogrodnicy dają mu kolejne 15 Punktów Klanu **G**.

Jego łączny wynik to 76 Punktów Klanu.

WIZYTA KLANU TOKUGAWA – TRYB SOLO

Nawet w najmniej zatłoczonych latach zdobycie audyencji Daimyo nie jest łatwym zadaniem. Zawsze znajdzie się jakaś obiecująca grupa, która chce zająć nasze miejsce, a krytyczne spojrzenie ambasadorów Shoguna potrafi sprawić, że nawet najspokojniejsi samuraje tracą cierpliwość.

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki

Rozgrywkę przygotuj tak jak dla 2 graczy, z tą różnicą, że podczas kroku losowania początkowych kart Akcji i początkowych Zasobów, **niczego nie wybierasz**. Każdą talię potasuj osobno i losowo dobierz z każdej z nich po 1 karcie. To będą twoje początkowe karty.

Wybierz kolor dla swojego przeciwnika, weź wszystkie jego komponenty oprócz planszy Posiadłości i umieść znaczniki Czapli, Wpływu i Wachlarza na odpowiednich polach zgodnie z poziomem trudności, z którym chcesz się zmierzyć:

	LATWY	ŚREDNI	TRUDNY
Punkty Klanu	0 PK	3 PK	8 PK
Znacznik Czapli	2. pole	1. pole	1. pole
Tor Wpływu Czasu	0	1	3

Twój przeciwnik nie potrzebuje planszy Posiadłości. Wygospodaruj obszar na stole, aby gromadzić tam jego monety i Członków Klanu oraz trochę miejsca na zagrywanie kart z jego talii. Aby przygotować talię Solo, potasuj ją i połóż na stole stroną z Mostem do góry.



Zanim zagłębisz się w szczegóły trybu solo, pamiętaj o następujących kwestiach:

- Twój przeciwnik nigdy za nic nie płaci.
- Twój przeciwnik nigdy nie aktywuje żadnej akcji, aby umieścić kości lub swoich Członków Klanu.
- Podczas gry twój przeciwnik nie zdobywa żadnych Zasobów; pobiera jedynie monety.
- Twój przeciwnik może umieszczać kości w kolorze, który nie pasuje do komnat.

Przebieg rozgrywki

Kiedy nadejdzie kolej twojego przeciwnika, odkryj pierwszą kartę z jego talii. Spójrz na nową wierzchnią kartę w talii i sprawdź, do której kości się odnosi:

- Jeśli na Moście we wskazanym kolorze **znajduje się kość** na przedstawionej pozycji (po lewej, na środku lub po prawej), pominiij poniższy punkt i postępuj zgodnie z dalszymi krokami (na następnej stronie). Jeśli nie...
- Jeśli na Moście we wskazanym kolorze **nie ma kości** na przedstawionej pozycji, odkryj następną kartę (i powtórz powyższy krok). Dobieraj i odkrywaj kolejne karty z talii Solo i układaj w rzędzie od lewej do prawej, aż karta na wierzchu talii wskaże kość, którą można wziąć ze wskazanego Mostu.

Po wybraniu kości wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1 Przenieś kość na miejsce wskazane na karcie

Po jej umieszczeniu, jeśli twój przeciwnik może zdobyć monety z powodu różnicy wartości na kości i wartości nadrukowanej pod nią, wypłać mu te monety; w przeciwnym przypadku twój przeciwnik **nie** płaci. Pamiętaj, jako że w grze jest tylko 2 graczy, nie można układać kości jedna na drugiej. **Jeśli pole na tę kość jest już zajęte**, zamiast tego przenieś ją na obszar Studni i wypłać należne monety, ale zignoruj nagrody na żetonach.

2 Wykonaj akcje na odkrytej karcie (kartach)

Od góry do dołu i od lewej do prawej, wykonaj wszystkie akcje wskazane na ostatnich 2 dobranych i odkrytych kartach (lub tylko na jednej karcie, jeśli więcej nie odkryto). Następnie umieść dobrane karty na spodzie talii Solo. Jeśli nie jest możliwe wykonanie jednej lub więcej wskazanych akcji, twój przeciwnik zdobywa Punkty Klanu w liczbie równej numerowi aktualnej rundy za każdą akcją, której nie może wykonać.



Na koniec każdej rundy

Na koniec każdej rundy, zaraz po ustaleniu nowej kolejności, twój przeciwnik oddaje swoje monety do wspólnej rezerwy i zdobywa w zamian Punkty Klanu:

- Jeśli jest pierwszy w kolejności tur, za każde 3 oddane monety twój przeciwnik zdobywa Punkty Klanu w liczbie równej numerowi właśnie zakończonej rundy.
- Jeśli twój przeciwnik jest drugi w kolejności tur, za każde oddane 5 monet zdobywa Punkty Klanu w liczbie równej numerowi właśnie zakończonej rundy.
- W obu przypadkach, jeśli jakieś monety pozostały niewymienione, twój przeciwnik zatrzymuje je na następną rundę.

W kroku Ogrody (w rundach 1 i 2) za każdego Ogrodnika, którego był w stanie aktywować, twój rywal zdobywa Punkty Klanu w liczbie równej numerowi właśnie zakończonej rundy.

Następnie potasuj talię kart Solo.

Punktacja Końcowa

Twój przeciwnik nie punktuje żadnych pozostałych Zasobów ani monet (ponieważ były one punktowane w każdej rundzie), ale zdobywa Punkty Klanu zgodnie ze standardowymi zasadami we wszystkich innych kategoriach.

Ikony Solo



Znajdź kartę Ogrodu wskazanego typu, która zapewnia najmniej punktów spośród tych, na których twój przeciwnik nie umieścił jeszcze Ogrodnika (jak w standardowej rozgrywce) i umieść tam jednego z jego Ogrodników. Jeśli jest więcej niż jeden Ogród z tą samą najniższą wartością punktową, ty wybierasz, którego użyć. Jeśli karta pozwala na umieszczenie ich zarówno w Ogrodzie Roślinnym, jak i Ogrodzie Kamiennym, wybierz Ogrody o najniższej wartości.



Umieść Wojownika twojego przeciwnika na Placu Treningowym, którego koszt odpowiada kosztowi wskazanemu na tej akcji.



Umieść Dworzanina twojego przeciwnika przy Bramie.



Przenieś Dworzanina twojego przeciwnika, który znajduje się najniżej w Zamku, o 1 lub 2 piętra w górę, zaczynając od Bramy. Jeśli na tym samym najniższym piętrze jest kilku jego Dworzan, przesun dowolnego z nich. Jeśli poruszając się Dworzanin osiągnie piętro 1 lub 2, wybierz dowolną komnatę na tym piętrze i usuń jej kartę i natychmiast ją zastąp, uzupełniając jej miejsce. Jeśli Dworzanin osiągnie piętro 3, umieść go na pierwszej pustej przysłudze Daimyo od lewej, o ile jakieś są dostępne.



Twój przeciwnik zdobywa wskazaną liczbę Punktów Klanu.



Przesuń do przodu znacznik Wpływu twojego przeciwnika na torze Wpływu Czasu o wskazaną liczbę pól.



Twój przeciwnik zdobywa wskazaną liczbę monet.



W rundzie 3 Mosty wyglądają tak, jak pokazano powyżej **A**. Pierwsza karta z talii Solo zostaje odwrócona i umieszczona odkryta obok **B**: odsłania kość, która nie jest dostępna, więc odwrócona zostaje druga karta **C**, a następnie trzecia **D**, zanim pojawi się wskazanie kości, której można użyć. Po przesunięciu tej kości na obszar wskazany poniżej na karcie, klan przeciwnika wykonuje akcje od **1** do **4** w tej kolejności. Ponieważ nie można użyć akcji **2**, przeciwnik zdobywa zamiast tego 3 Punkty Klanu **E**.

Twórcy

Autorzy: Sheila Santos i Israel Cendrero
 Ilustracje: Joan Guardiet
 Redakcja: David Ebbri
 Komponenty drewniane i tekturowe, rendery 3D: BG FX
 Korekta: Jaume Muñoz
 Tłumaczenie na język angielski: Andrew Campbell
 Korekta wersji angielskiej: William Niebling
 Doradcy kulturowi: Nobuaki Takerube i Aoi Takashiro
 Projekt graficzny: Meeple Foundry
 Tłumaczenie: Filip Makówka
 Wersja polska: Zespół Portal Games
 Redaktor: Marcin Zalewski
 Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji gry kierujemy do: Małgorzaty Stefaniuk, Mateusza Krzysztofa, Karola Wyszaka



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/bialy-zamek>

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy poinformować o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Podziękowania autorów

Chcielibyśmy podziękować wszystkim tym, którzy wydali rapini, cebulę, ziemniaki, pszenicę, sałatę, chwasty, ryż, zieloną cebulę, rozmaryn i żywność, aby ich klany prosperowały; wszystkim testerom, którzy wachlowali pieczęciami ponad 50 razy, a w szczególności tym, którzy byli świadkami fioletowego klanu unoszącego się w pustce. Dziękujemy również całemu zespołowi Devir za ponowne obdarzenie nas zaufaniem, a przede wszystkim osobom, które dziękujemy wam za rozgrywkę.



	Zdobądź Nagrody Latarni ze swojej planszy Posiadłości (patrz str. 12).		Wykonaj akcję Dworzanina (patrz str. 10).
	X Zdobądź wskazaną liczbę Punktów Klanu.		Wykonaj akcję Wojownika (patrz str. 10).
	X Przesuń swój znacznik Wpływu do przodu o X pól na torze Upływu Czasu (patrz str. 12).		Wykonaj akcję Ogrodnika (patrz str. 10).
	X Zdobądź Żywność. Przesuń swój znacznik Żywności o wskazaną wartość w górę (do maksymalnej wartości 7).		Wykonaj akcję Studni (patrz str. 7).
	X Zdobądź Żelazo. Przesuń swój znacznik Żelaza o wskazaną wartość w górę (do maksymalnej wartości 7).		Wykonaj akcję z planszy Posiadłości, tak jakbyś umieścił kość na jednym ze swoich 3 pól na kości (patrz str. 8).
	X Zdobądź Perły. Przesuń swój znacznik o wskazaną wartość w górę (do maksymalnej wartości 7).		Wykonaj dowolną akcję związaną z żetonem Kości znajdującym się w Zamku na planszy Głównej.
	X Zdobądź 1 wybrany Zasób. Przesuń swój znacznik tego zasobu o 1 pozycję w górę. Jeśli ikona wskazuje liczbę, możesz wybrać jeden lub kilka Zasobów w łącznej liczbie równej wskazanej wartości.		Wykonaj akcję z jasnym tłem z dowolnej karty w Zamku na planszy Głównej.
	X Zdobądź X Pieczęci Daimyo (patrz str. 5).		Wykonaj dowolną akcję związaną z żetonem białej Kości w Zamku na planszy Głównej.
	X Zdobądź wskazaną liczbę monet ze wspólnej rezerwy (patrz str. 5).		Wykonaj dowolną akcję związaną z żetonem czarnej Kości w Zamku na planszy Głównej.
	X Zapłać wskazaną liczbę monet do wspólnej rezerwy.		Wykonaj dowolną akcję związaną z żetonem pomarańczowej Kości w Zamku na planszy Głównej.