Biały Zamek
Bōeki

Shei S. & Isra C. Joan Guardiet

姫路城

Instrukcja

Z doków Himeji na horyzoncie widać nieznane sylwetki obcych okrętów. Przybyli portugalscy kupcy, a ich statki załadowane są egzotycznymi towarami, prochem i obietnicami bogactwa, co zaburza delikatną równowagę między klanami. Szlaki handlowe stają się areną cichej rywalizacji, gdzie prestiż zdobywa się zarówno sprytem, jak i wymianą zasobów. Każdy klan postrzega ten handel jako swoją szansę na zwiększenie wpływów i zabezpieczenie pozycji na dworze.

Jednocześnie klany ofiarowują Daimyo okazałe dary: starannie dobrane symbole władzy, lojalności i dobrobytu. Podarunki te mają nie tylko zaimponować, ale też zapewnić znaczące względy w komnatach Białego Zamku.

Pojawienie się Portugalczyków wprowadza nowe formy handlu, ale też rozbudza niespotykane dotąd ambicje wśród lokalnych możnych. Kto opanuje przepływ dóbr i zdoła zjednać sobie Daimyo, ten wyróżni się spośród rywali. W tym rozszerzeniu dyplomacja i handel przeplatają się, będąc wykorzystywane niczym broń, równie śmiercionośna co katany. Tylko najzręczniejsze klany będą w stanie przemienić obcy wpływ we własne trwałe zwierzchnictwo!



KOMPONENTY



20 KART PRZYWILEJÓW



12 ŻETONÓW DARÓW DAIMYO



6 KAFELKÓW TORU UPŁYWU CZASU

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

To rozszerzenie wymaga do rozgrywki podstawowej wersji gry *Biały Zamek*. Jest również kompatybilne z rozszerzeniem *Matcha*. **Jeśli NIE gracie z rozszerzeniem *Matcha***, odłóżcie do pudełka żetony Darów Daimyo i karty Przywilejów oznaczone ikoną .

Wprowadźcie poniższe zmiany do odpowiednich kroków standardowego Przygotowania rozgrywki:

11 Przed umieszczeniem znaczników Wpływu podzielcie na trzy stosy kafelki toru Upływu Czasu według ilustracji na nich. Dla każdego z tych stosów: potasujcie go, a następnie wylosujcie jeden kafelek, umieszczając go na sekcji toru Upływu Czasu z odpowiadającą mu ilustracją, wybraną stroną ku górze, tworząc w ten sposób nowy tor (pamiętajcie, że nie ma kafelków dla ostatniej sekcji tego toru). Pozostałe 3 kafelki odłóżcie do pudełka. Następnie standardowo umieśćcie znaczniki Wpływu na Czapli.

Potasujcie karty Przywilejów, dobierzcie 3 z nich i ułóżcie je w rzędzie powyżej górnej krawędzi planszy Głównej, a pozostałe umieśćcie w talii obok, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji.





12 Po odkryciu kart Zasobów Początkowych, potasujcie 12 żetonów Darów Daimyo i umieśćcie po 1 z nich przy każdej parze kart Zasobów Początkowych. Gdy gracz wybiera parę kart (oraz 1 kafelek Ceremonii, jeśli gracie z rozszerzeniem *Matcha*), otrzymuje również przypisany żeton Daru Daimyo. Pozostałe odłóżcie do pudełka.

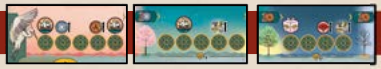




ROZGRYWKA

Poniżej opisano zmiany, jakie wprowadza to rozszerzenie, które należy uwzględnić podczas rozgrywek.

Nowy tor Upływu Czasu





Od tej pory za każdym razem, gdy gracz przesuwa się po torze Upływu Czasu (tzn. zdobywa), może otrzymywać Nagrody, jeśli minie lub dotrze do pola na tym torze, nad którym znajduje się odpowiednia ikona. Otrzymujesz **wszystkie** Nagrody, które minął twój znacznik – nie tylko tę nad polem, na którym się zatrzymujesz.

Kolejną nowością na torze Upływu Czasu jest zmienny koszt przejścia z jednej pory roku do następnej i może wymagać Monet lub Pieczęci Daimyo. Dodatkowo liczba Punktów Klanu przyznawanych na koniec gry również może być inna. Jest naprawdę wiele możliwych kombinacji!

Akcja Handlu



Ta akcja dostępna jest 2 razy w sekcji Wiosny oraz 1 raz w sekcji Lata na torze Upływu Czasu. Pozwala graczom na zdobycie do 3 kart Przywilejów podczas rozgrywki. Jeśli do aktywacji tej akcji została użyta Latarnia, zalecamy zebranie wszystkich Nagród Latarni przed aktywowaniem tej akcji.

Gdy gracz minie lub dotrze na pole, nad którym znajduje się ta ikona, może **natychmiast**:



Kupić 1 z 3 widocznych kart Przywilejów, płacąc jej koszt dowolną kombinacją wymaganej liczby Zasobów. Ten gracz umieszcza kupioną kartę nad swoją planszą Posiadłości - od tej chwili jest ona aktywna. Miejsce po kupionej karcie należy natychmiast uzupełnić kartą z odpowiedniej talii.



ALBO



Otrzymać Nagrodę wskazaną na rewersie wierzchniej karty talii Przywilejów.

Zasób do wyboru

Jeśli gracie z rozszerzeniem *Matcha*, za każdym razem, gdy dany gracz napotka ikonę wskazaną powyżej, może wybrać Miotełkę jako Zasób przy otrzymywaniu lub płaceniu Zasobami.

Jeśli gracie bez rozszerzenia *Matcha*, po prostu zignorujcie ikonę Miotełki .

Dary Daimyo

Twój żeton Daru Daimyo wskazuje twój osobisty cel na daną rozgrywkę, którego spełnienie może zapewnić ci dodatkowe Punkty Klanu w trakcie końcowej punktacji, ale **tylko**, jeśli uda ci się minąć lub dotrzeć do pola nad którym znajduje się ikona Daru Daimyo w trzeciej sekcji toru Upływu Czasu. Efekty żetonów zostały szczegółowo opisane w Załączniku (patrz str. 5).



KONIEC GRY

Pamiętajcie, że liczba Punktów Klanu uzyskana w Kroku 2 końcowego podliczania punktów (Punktacja Upływu Czasu) prawdopodobnie uległa zmianie w stosunku do gry podstawowej. Sprawdźcie kafelki toru Upływu Czasu, aby dodać właściwą liczbę Punktów Klanu do waszych wyników.

Ponadto, po standardowym podliczeniu punktów, każdy gracz dodaje punkty ze swojego żetonu Daru Daimyo, pod warunkiem że jego znacznik Wpływu dotarł lub przekroczył odpowiednie pole na torze Upływu Czasu.





Przykład: Jeśli znacznik Wpływu gracza przekroczy lub dotrze do wymaganego pola, ten gracz zdobędzie 4 Punkty Klanu za każdy jego zestaw: 1 Gejsza, 1 Ogrodnik, 1 Wojownik i 1 Dworzanin umieszczony na planszy Głównej.

ŻETONY DARÓW DAIMYO (Załącznik)

1



Zdobywasz 2 Punkty Klanu za każdego Dworzanina, którego umieściłeś na planszy Głównej, niezależnie od jego pozycji.

2



Zdobywasz 2 Punkty Klanu za każdego Ogrodnika, którego umieściłeś na planszy Głównej, niezależnie od jego pozycji.

3



Zdobywasz 2 Punkty Klanu za każdego Wojownika, którego umieściłeś na planszy Głównej, niezależnie od jego pozycji.

4



Zdobywasz 1 Punkt Klanu za każdą kartę w twoim Obszarze Latarni, wliczając w to kartę Zasobów Początkowych.

5



Zdobywasz 3 Punkty Klanu za każdy zestaw: 1 Ogrodnik, 1 Wojownik i 1 Dworzanin, których umieściłeś na planszy Głównej, niezależnie od ich pozycji.

6



Zdobywasz 5 Punktów Klanu za każdego Dworzanina, którego umieściłeś na trzecim piętrze Zamku.

7



Zdobywasz 3 Punkty Klanu za każdego Wojownika, którego umieściłeś na Placu Treningowym o koszcie 5 Żelaza.

8



Zdobywasz 4 Punkty Klanu za każdego Ogrodnika, którego umieściłeś w Roślinnym Ogrodzie.

9



Zdobywasz 3 Punkty Klanu, jeśli twój znacznik Wpływu znajduje się w sekcji Jesieni na torze Upływu Czasu. Zdobywasz 7 Punktów Klanu, jeśli na koniec gry twój znacznik znajduje się w sekcji Zimy.

10



Zdobywasz 2 Punkty Klanu za każdą Gejszę, którą umieściłeś na planszy Głównej, niezależnie od jej pozycji.

11



Zdobywasz 4 Punkty Klanu za każdy zestaw: 1 Gejsza, 1 Ogrodnik, 1 Wojownik i 1 Dworzanin, których umieściłeś na planszy Głównej, niezależnie od ich pozycji.

12



Zdobywasz 5 Punktów Klanu za każdą Gejszę, którą poruszyłeś do Herbaciarni.

KARTY PRZYWILEJÓW (Załącznik)

Karty Przywilejów zapewniają posiadającemu je graczowi unikalną zdolność, dostępną natychmiast po kupieniu.

1



Możesz umieszczać kość dowolnego koloru (a nawet powtarzać kolory) na dowolnym polu kości na swojej planszy Posiadłości.

2



Gdy przesuwasz Dworzanina o 1 piętro w górę, zdobywasz 2 monety; jeśli przesuwasz go o 2 piętra, zamiast 2 monet zdobywasz 1 Pieczęć Daimyo.

3



W dowolnym momencie swojej tury możesz wymienić dowolne 2 Zasoby na 1 Pieczęć Daimyo.

4



Trwale modyfikuje twoją akcję Dworzanina: Prośba o audiencję kosztuje teraz 4 monety, ale Pozyskiwanie Wpływów kosztuje cię o 1 Perłę mniej.

5



Pola kości na twojej planszy Posiadłości mają teraz nadrukowaną wartość 4.

6



Nie płacisz kosztów Punktów Granicznych przy zmianie pór roku na torze Upływu Czasu.

7



Pola Poza Murami mają teraz dla ciebie nadrukowaną wartość 3. Pamiętaj, że zmieniana jest tylko wartość nadrukowana, a nie kości znajdujących się już na tych polach.

8



Gdy umieszczasz Wojownika na Placu Treningowym, natychmiast otrzymujesz Nagrodę wskazaną na tej karcie, odpowiednią dla danego Placu.

9



Trwale zmniejsza koszt twojej akcji Wojownika na Placu Treningowym: o koszcie 5 Żelaza do 3 Żelaza. Nie otrzymujesz żadnej korzyści z żółtego kafelka.

10



Zdobywasz 1 Pieczęć Daimyo umieszczając Ogrodnika w Kamiennym Ogrodzie albo 2 Pieczęcie Daimyo umieszczając go w Roślinnym Ogrodzie.



11



Gdy aktywujesz akcję Roślinnego Ogrodu po prawej stronie rzeki (umieszczając Ogrodnika lub aktywując go na koniec rundy), płacisz 2 monety mniej.

12



Gdy aktywujesz akcję karty Zarządcy z ciemnym tłem, nie płacisz Pieczęci Daimyo. Dotyczy to również przypadku, gdy akcja pochodzi z twojej planszy Posiadłości.

13



Możesz układać dowolną liczbę kości w stosach na polach Poza Murami.

14



Pola akcji na pierwszym piętrze Zamku mają teraz dla ciebie nadrukowaną wartość 1. Pamiętaj, że zmieniana jest tylko wartość nadrukowana, a nie kości znajdujących się już na tych polach.

15



Pola akcji na drugim piętrze mają teraz dla ciebie nadrukowaną wartość 2. Pamiętaj, że zmieniana jest tylko wartość nadrukowana, a nie kości znajdujących się już na tych polach.

16



Pola akcji na Obrzeżach Himeji mają teraz dla ciebie nadrukowaną wartość 3. Pamiętaj, że zmieniana jest tylko wartość nadrukowana, a nie kości znajdujących się już na tych polach.

17



Trwale modyfikuje twoją akcję Gejszy: Uzyskanie Wejścia do Herbacianego Ogrodu kosztuje teraz 4 monety, ale Podążanie Ścieżką Herbaty kosztuje cię o 1 Miotełkę mniej.

18



Pola akcji na Polach Herbaty mają teraz dla ciebie nadrukowane wartości 1 i 3. Pamiętaj, że zmieniana jest tylko wartość nadrukowana, a nie kości znajdujących się już na tych polach.

19



Gdy poruszasz Gejszę o 1 krok do przodu, zdobywasz 2 monety; jeśli przesuwasz ją o 2 kroki, zamiast 2 monet zdobywasz 1 Pieczęć Daimyo.

20



Gdy wykonujesz akcję na niebieskiej kurtynie z karty Kompozycji Kwiatowej lub Kaligrafii, nie musisz płacić Pieczęci Daimyo.

TRYB SOLO

Aby grać w *Biały Zamek* w trybie solo wraz z rozszerzeniem *Bōeki*, zastosuj poniższe zmiany.

Podczas przygotowania rozgrywki:

- Twój przeciwnik rozpoczyna grę z 10 PK (niezależnie od wybranego poziomu trudności), ale nie otrzymuje żetonu Daru Daimyo.
- Potasuj żetony Darów Daimyo i wylosuj 1 dla siebie. Pozostałe odłóż do pudełka.

Gdy twój przeciwnik dotrze do ikony akcji Handlu na torze Upływu Czasu, umieść wszystkie odkryte karty Przywilejów (w dowolnej kolejności) na spodzie odpowiedniej talii i odkryj z niej 3 nowe karty.

Twój przeciwnik nie otrzymuje żadnych dodatkowych Nagród gdy osiąga lub mija pola z Nagrodami na torze Upływu Czasu oraz standardowo nie płaci za Punkty Graniczne.

Twórcy

Autorzy: Sheila Santos and Israel Cendrero
Ilustracje: Joan Guardiet
Redakcja: David Esbrí
Korekta: Jaume Muñoz, Claudia González Pablos, Sonia Caballero Cercós y José Antonio Alonso Barrueco
Tłumaczenie na angielski: Andrew Campbell
Korekta wersji angielskiej: William Niebling
Doradcy kulturowi: Nobuaki Takerube and Aoi Takashiro
Projekt graficzny: Meeple Foundry
Tłumaczenie na język polski: Damian Mazur
Skład: Radosław Dawid
Redakcja wersji polskiej: Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Daniela Wawrzyńczuka.

Podziękowania

To rozszerzenie jest poświęcone Wiwi - Gejszy naszego domu, Ogrodnikowi naszych roślin, Dworzaninowi wspinającemu się po schodach, aby poczuć słońce, i przede wszystkim - Wojownikowi życia.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o.
(edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.devirgames.com
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4,
08021 - Barcelona
DEVIR AMERICAS LLC. 8123 South Orange Avenue, Suite 166 - Orlando, Florida, FL 32809, USA

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, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: https://portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz 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