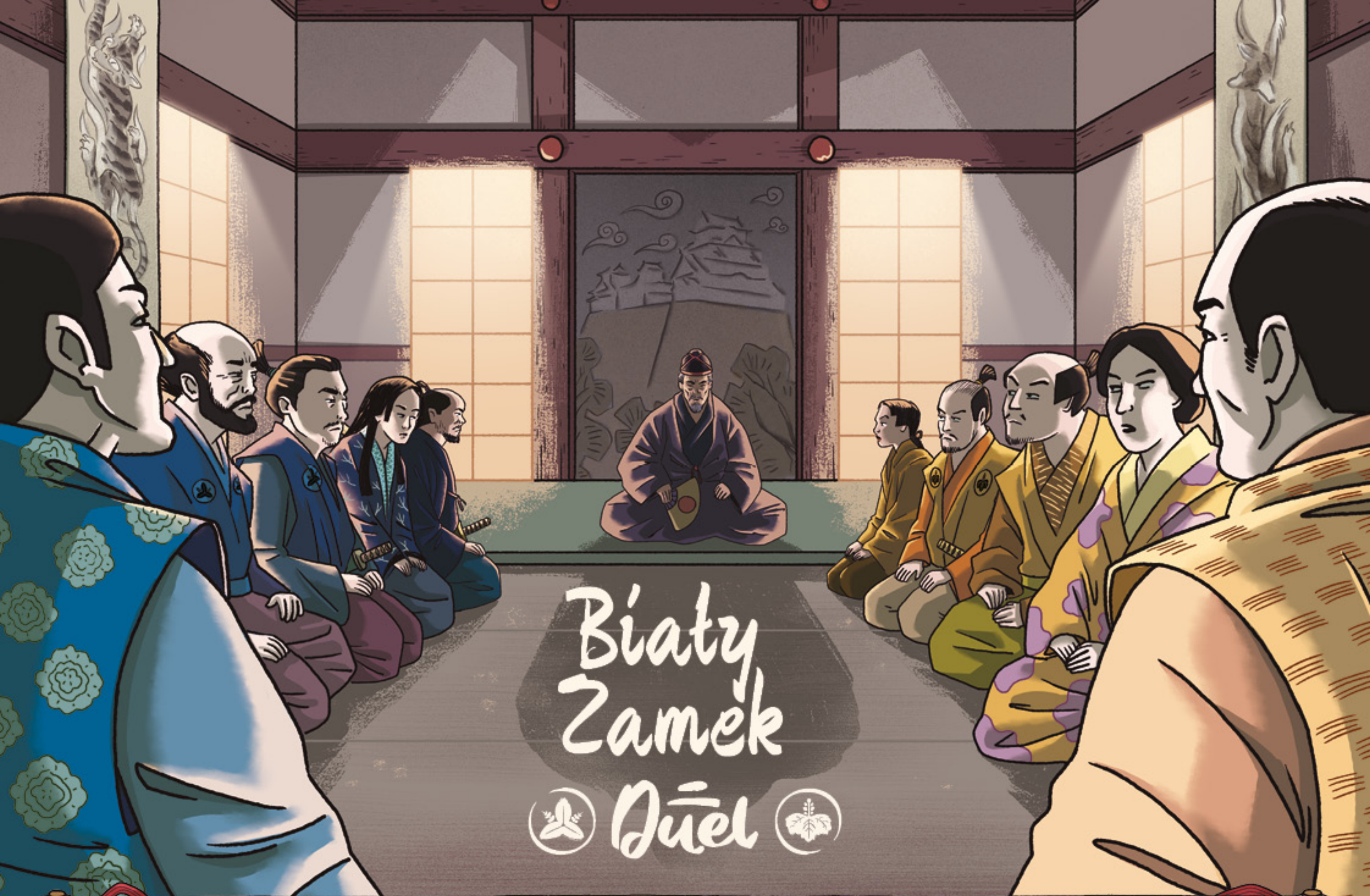




W XVI wieku Japonia nawiązała znaczącą wymianę kulturową i handlową z Zachodem, gdy zaczęła przyjmować portugalskich kupców i jezuickich misjonarzy. Stało się to po tym, jak w 1543 roku Portugalczycy przypadkowo dotarli na wyspę Tanegashima i przywieźli do Japonii pierwsze muszkiety. Okres ten, znany jako „Epoka Nanban” (1543–1614), znacząco wpłynął na politykę, gospodarkę i społeczeństwo Japonii.

Handel z Portugalią przyniósł do Japonii egzotyczne produkty, takie jak chiński jedwab, cukier, tytoń i proch strzelniczy, podczas gdy Japonia eksportowała duże ilości srebra, zwłaszcza z kopalni Iwami Ginzan, która zaopatrywała zarówno Chiny, jak i Europę. Ten przepływ handlu wzmacniał daimyo, którzy rywalizowali o przewagę polityczną i ekonomiczną w kontekście nieustannych wewnętrznych konfliktów.

Zamek Himeji, symbol władzy feudalnej, odegrał kluczową rolę w tych zmaganiach. Pierwotnie kontrolowany przez Nobunagę, później wzmocniony przez Toyotomiego Hideyoshiego, stał się strategicznym ośrodkiem dla klanów rywalizujących o wpływy. Wielu daimyo wykorzystało zasoby uzyskane z handlu zagranicznego i technologii do ulepszenia fortyfikacji, co dodatkowo zwiększyło prestiż i potencjał militarny zamku.

W grze „Biały Zamek: Duel” dwa klany rywalizują o wpływy na Dworze Białej Czapli. Ten, kto na koniec gry będzie miał najwięcej Punktów Klanu, zostanie zwycięzcą!

KOMPONENTY



12 KART BRONI (ZIELONE)
(karty Wpływu)



12 KART FLAGI (NIEBIESKIE)
(karty Wpływu)



12 KART ORIGAMI (RÓŻOWE)
(karty Wpływu)



15 KART LATARNI



**6 KART ZASOBÓW
POCZĄTKOWYCH**



6 ŻETONÓW AKTYWACJI



**4 KAFELKI PODSTAWOWYCH
PLACÓW TRENINGOWYCH**



**4 KAFELKI ELITARNYCH
PLACÓW TRENINGOWYCH**



20 MONET



20 PIECZĘCI DAIMYO



**2 ŻETONY PUNKTÓW KLANU
+40/+80**

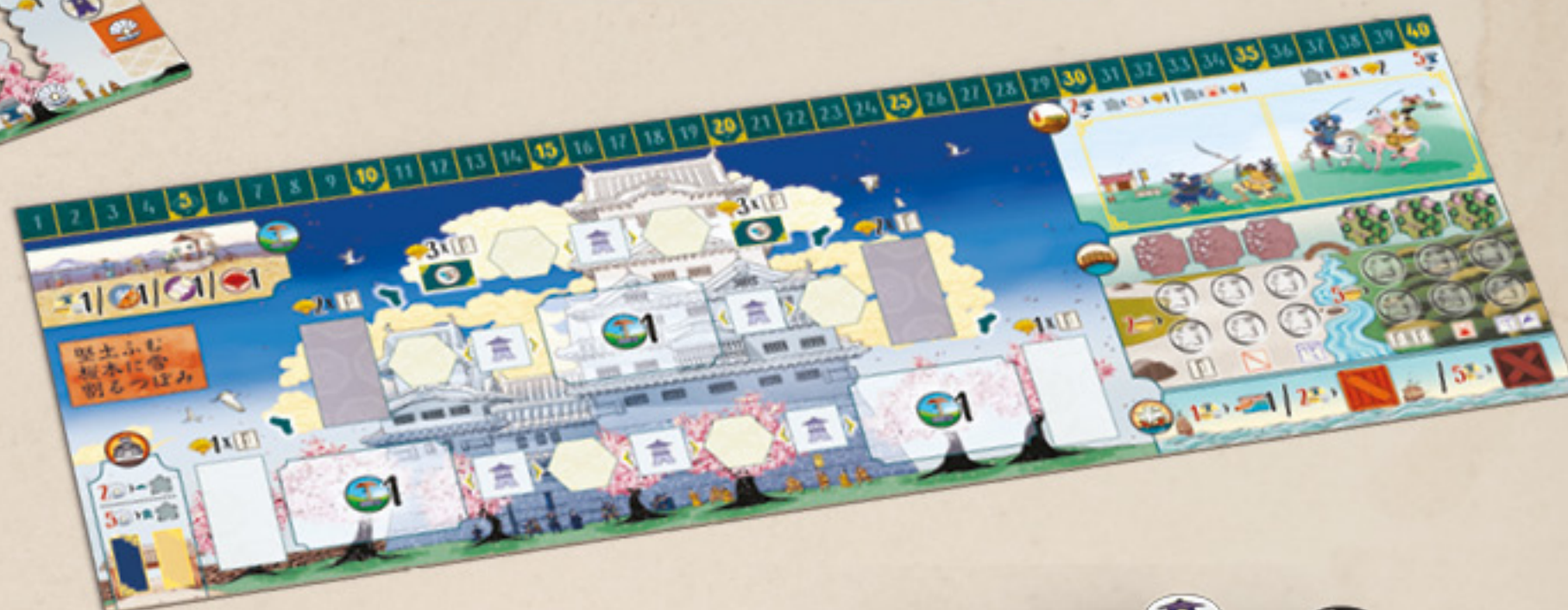


**6 KAFELKÓW AWANSU
SPOŁECZNEGO**



2 PLANSZE POSIADŁOŚCI

1 PLANSZA GŁÓWNA



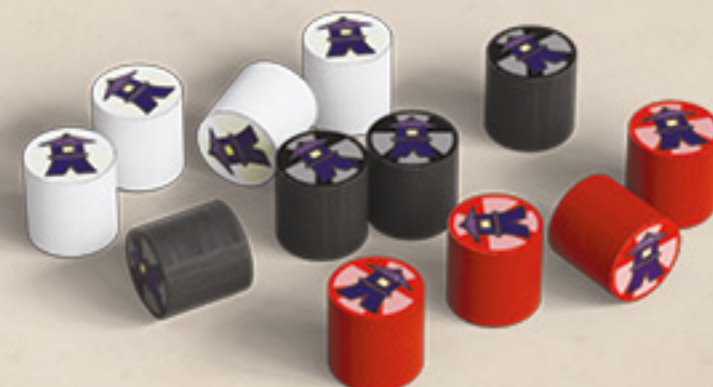
8 ŻETONÓW OGRODU



4 ŻETONY ZAMIANY AKTYWACJI



6 ŻETONÓW TOWARU
(3 Pospolite
i 3 Luksusowe)



12 ZNACZNIKÓW LATARNI
(po 4 w 3 kolorach)



1 ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO



6 ŻETONÓW LOKACJI



16 PIECZĘCI KLANU
(po 8 dla każdego gracza)



6 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW
(po 1 znaczniku Żywności, Żelaza,
Pereł dla każdego gracza)



2 ZNACZNIKI PUNKTÓW KLANU
(po 1 dla każdego gracza)



2 DWORZAN
(po 1 dla każdego gracza)

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ:

- 1 Planszę Główną umieśćcie tak, aby obaj gracze mieli do niej łatwy dostęp.
- 2 Potasujcie razem dokładnie wszystkie karty Wpływu i podzielcie je losowo na 3 talie po 12 kart. Umieśćcie każdą z talii na jednym z 3 pól Zamku, stroną z widocznym kosztem (w lewym górnym rogu karty) ku górze.
- * 3 Potasujcie osobno każdy ze stosów Placów Treningowych (Podstawowe i Elitarne). Wylosujcie po 1 kafelku z każdego stosu i umieśćcie go w wyznaczonym miejscu na planszy Głównej. Pozostałe kafelki odłóżcie do pudełka.
- 4 Potasujcie karty Latarni, odkryjcie 3 z nich i połóżcie je odkryte obok talii w pobliżu planszy Głównej.
- * 5 Losowo rozmieście 6 żetonów Aktywacji w przeznaczonych na nie miejscach na planszy Głównej.
- * 6 Losowo rozmieście 6 żetonów Lokacji w przeznaczonych na nie miejscach na planszy Głównej.
- * 7 Potasujcie kafelki Awansu Społecznego i umieśćcie po 2 na każdej stronie Zamku (łącznie 4), w wyznaczonych na nie miejscach, układając je tak, aby **kolor nadrukowany na planszy odpowiadał kolorowi widocznemu na kafelku**. Odłóżcie pozostałe 2 kafelki do pudełka.
- * 8 Potasujcie żetony Ogrodu i wylosujcie 3 z nich. Umieśćcie je na odpowiednich polach kamienną stroną ku górze, a kolejne 3 na ich polach, stroną roślinną ku górze. Odłóżcie 2 pozostałe żetony do pudełka.
- 9 Potasujcie osobno 3 zakryte żetony każdego rodzaju Towaru, a następnie umieśćcie każdy ze stosów odkryty (wskazujący nagrodę) na odpowiednich polach na planszy Głównej. Towary Pospolite umieszcza się na polu po lewej stronie, a Towary Luksusowe na polu po prawej stronie.
- 10 Umieśćcie Dworzan obu graczy przy Bramie Zamkowej.
- 11 Stwórzcie wspólną rezerwę monet, Pieczęci Daimyo, żetonów Zamiany Aktywacji i żetonów Punktów Klanu +40/+80.

PRZYGOTOWANIE GRACZY:

Każdy gracz otrzymuje:

- 12 1 planszę Posiadłości.
- 13 3 różne znaczniki Zasobów, z których każdy umieszczany jest na polu 0 odpowiedniego toru na planszy Posiadłości.
- 14 8 Pieczęci Klanu w wybranym kolorze.



- 15 1 znacznik Punktów Klanu w wybranym kolorze, umieszczany po lewej stronie toru Punktów Klanu (nie na torze).
- 16 6 znaczników Latarni (po 2 w każdym kolorze), które są umieszczane na odpowiadających im Latarniach na planszy Posiadłości.
- 17 Wyznaczcie w dowolny sposób gracza, który rozpocznie rozgrywkę. Bierze on znacznik Gracza Rozpoczynającego i umieszcza go obok swojej planszy Posiadłości, stroną swojego Klanu ku górze.
- 18 Potasujcie karty Zasobów Początkowych i odkryjcie 3 z nich. Gracz, który nie ma znacznika Gracza Rozpoczynającego, wybiera 1 z nich i otrzymuje wskazane na niej Zasoby.

Następnie odwraca kartę i umieszczają ją w odpowiedniej Strefie Latarni (patrz str. 8), po prawej stronie swojej planszy Posiadłości. Gracz ze znacznikiem Gracza Rozpoczynającego robi to samo, wybierając jedną z dwóch pozostałych kart, a trzecią kartę odłóżcie do pudełka.

Teraz jesteście gotowi by, zagrać w Biały Zamek: Duel!



Podczas przygotowania waszej pierwszej rozgrywki, pomińcie kroki oznaczone widocznym obok symbolem. Zamiast tego umieśćcie odpowiednie komponenty zgodnie z ich rozłożeniem widocznym na ilustracji poniżej.



OGÓLNE ZAŁOŻENIA DOTYCZĄCE ROZGRYWKI

PUNKTY KLANU I WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry zwycięzcą zostanie gracz, który zdobył najwięcej Punktów Klanu, reprezentowanych przez ikony wachlarzy. Gdy gracz zdobywa czerwone wachlarze, przesuwa swój znacznik Wachlarza o odpowiednią liczbę pól na torze Punktów Klanu. Żółte wachlarze są liczone dopiero na koniec gry.



Jeśli w dowolnym momencie gry dany gracz przekroczy próg 40 Punktów Klanu, bierze 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.

ZDOBYWANIE I WYDAWANIE MONET ORAZ PIECZĘCI DAIMYO:

Gdy obok ikony znajduje się czarna liczba, zdobywasz wskazaną liczbę monet, Pieczęci Daimyo, Punktów Klanu, Zasobów itp.



Czerwona liczba wraz z ikoną monety, Pieczęci Daimyo itp. oznacza, że musisz zapłacić wskazaną ich liczbę do wspólnej rezerwy.



Zdobądź 2 Pieczęcie Daimyo



Zapłać 1 monetę, aby wykonać akcję Dworzanina za 1 Perłę mniej

Gdy zdobędziesz monety lub Pieczęcie Daimyo, umieszczaj je w twoim magazynie na planszy Posiadłości. Nigdy nie możesz mieć jednocześnie łącznie więcej niż 10 monet i/albo Pieczęci Daimyo. Jeśli Twój magazyn jest już pełny, możesz usunąć z niego dowolne niepotrzebne komponenty (zwracając je do wspólnej rezerwy), aby zrobić miejsce na nowe.



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, przesunź znacznik w górę na odpowiednim torze. Gdy wydajesz te Zasoby, przesunź 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

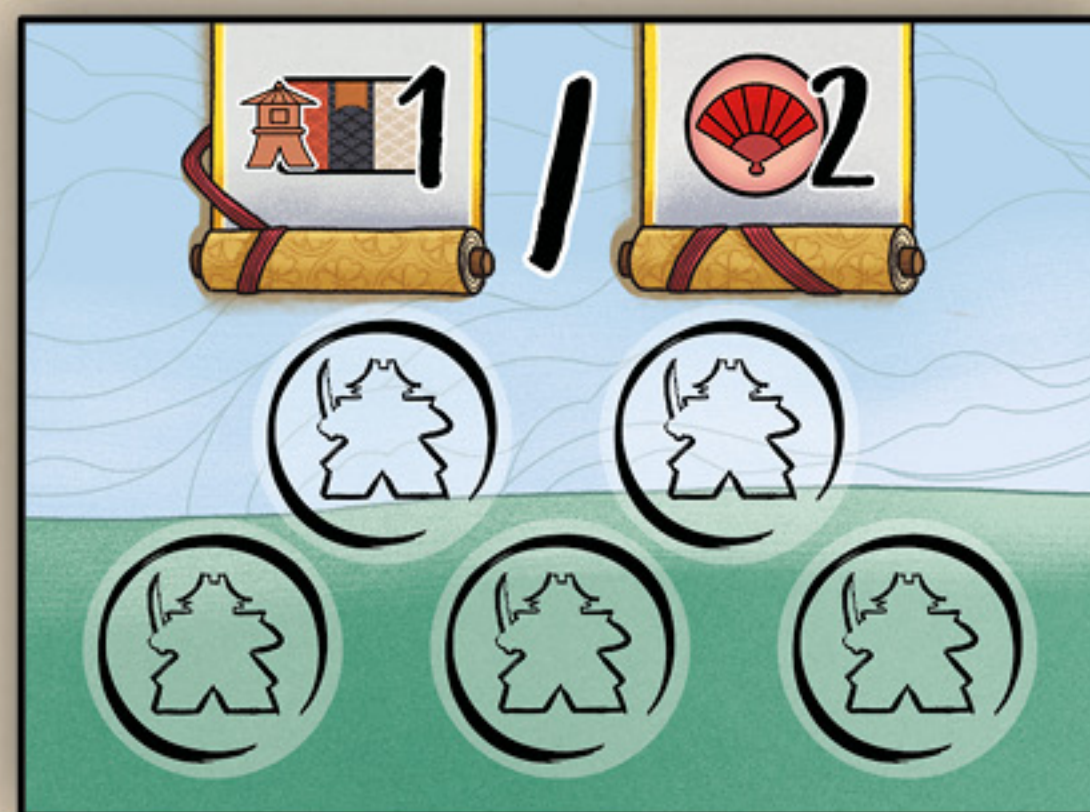


PERŁY



W dowolnym momencie gry możesz odrzucić 2 Pieczęcie Daimyo, aby zyskać 1 wybrany przez siebie Zasób. Przypomnienie tej zasady przedstawione jest na twojej planszy Posiadłości.

Ukośnik oznacza wybór między kilkoma opcjami (2 lub więcej). W poniższym przykładzie gracz może wybrać: zyskanie wybranej karty Latarni ALBO zyskanie 2 Punktów Klanu.



KARTY LATARNI



Latarnie w ogrodzie Zamku Himeji delikatnie oświetlają ścieżki, tworząc magiczną atmosferę, która przywołuje elegancję i spokój dworu.

Występują 3 różne kolory kart Latarni, które są losowo dostępne w trakcie rozgrywki. Gdy **zyskujesz** kartę Latarni, umieść ją w twojej Strefie Latarni w kolorze odpowiadającym kolorowi karty, kładąc ją na wierzchu pozostałych kart w tej Strefie w taki sposób, aby wszystkie przyznawane przez nie nagrody były widoczne (ikony z lewej strony karty).



Gdy **aktywujesz** Latarnię, otrzymujesz wszystkie widoczne nagrody, w tym te, które znajdują się na kartach obok tej Latarni.



Zyskujesz białą kartę Latarni z Pieczęcią Daimyo jako nagrodą. Umieszczasz tę kartę w twojej białej Strefie Latarni tak, aby widoczne tam wcześniej nagrody pozostały odkryte. W późniejszym etapie gry, gdy ta Latarnia zostanie aktywowana, zyskasz 1 Perłę, 1 Żelazo i 1 Pieczęć Daimyo.

ZAKUP KART WPŁYWU



Klany toczą zawiłą walkę dyplomatyczną, w której każde słowo i każdy strategiczny ruch są kluczowe dla zyskania przychylności i znaczącej obecności Daimyo w pałacu.



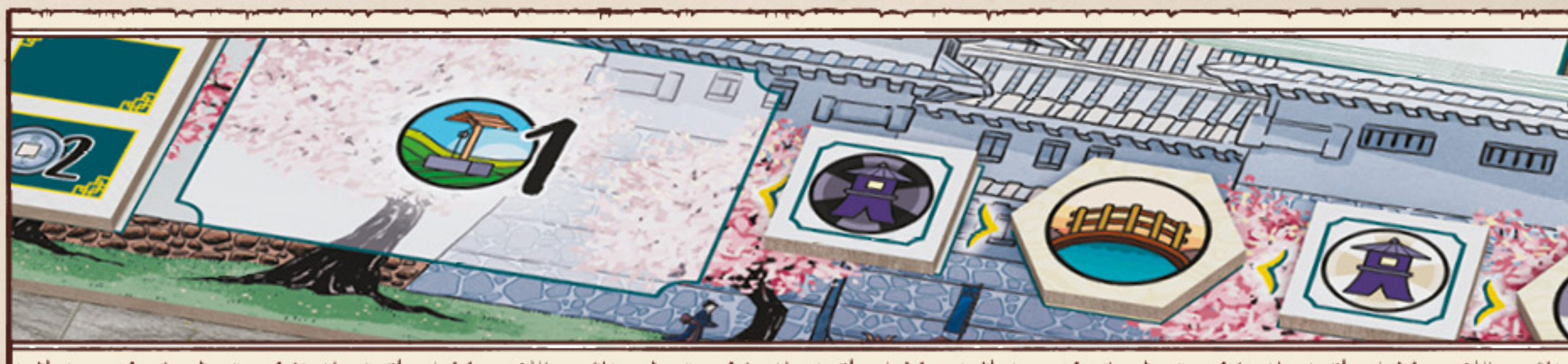
- A** Koszt zakupu karty.
- B** Akcja wykonywana po zakupie.
- C** Wskazane ikony, które są widoczne na drugiej stronie karty, jeśli została ulepszona, brane pod uwagę podczas Punktacji Końcowej (patrz str. 20).

Jedną z głównych czynności w grze jest zakup i zbieranie kart Wpływu. Kupując jedną z takich kart wykonaj kolejno poniższe kroki:

- 1 Zapłacić koszt w monetach, pieczęciach Daimyo lub ich kombinacji, zgodnie ze wskazaniem na karcie.
- 2 Umieścić kartę w odpowiednim miejscu przy twojej planszy Posiadłości.
- 3 Wykonaj akcje Zwoju wskazane na tej karcie. Jeżeli nie możesz lub nie chcesz wykonać danej akcji, po prostu pominiń ten krok. Rezygnacja z akcji Zwoju **nie pozwala** na zyskanie jednej z korzyści Studni (patrz str. 13).

Każda karta Wpływu posiada na odwrocie 1 lub więcej ikon, które mogą zapewnić Punkty Klanu na koniec gry, ale tylko, jeśli karta zostanie ulepszona w trakcie gry. Karty te pozostają na stronie wskazującej cenę zakupu do momentu, aż podejmiesz akcję, która pozwoli na „ulepszenie” – tj. odwrócenie karty. Po ulepszeniu karty, widoczne na niej ikony liczą się podczas fazy Punktacji Końcowej. Przykład kupowania kart znajduje się na str. 14.

Jeśli talia kart w Zamku się wyczerpie, możesz zyskać jedną z nagród Studni, zamiast kupowania karty, zgodnie ze wskazaniem na planszy Głównej.



ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Diały Zamek: Duel* podzielona jest na 2 rundy, podczas których każdy gracz wykonuje 6 tur. Te dwie rundy nazywane są **RUNDA WYJŚCIOWA** i **RUNDA POWROTNA**. Obie rundy rozgrywane są nieco inaczej pod względem wyboru akcji.

Na koniec **RUNDY WYJŚCIOWEJ**, następuje faza **Utrzymania**, która polega na przekazaniu znacznika Gracza Rozpoczynającego drugiemu graczowi, który umieszcza go obok swojej planszy Posiadłości w taki sposób, aby symbol jego Klanu był widoczny. Po **RUNDZIE POWROTNEJ** następuje Punktacja Końcowa.

Tura Gracza

Każda runda rozpoczyna się od gracza, który posiada znacznik Gracza Rozpoczynającego, a kończy się w momencie przekazania tego znacznika drugiemu graczowi. W trakcie rozgrywki, podczas tury każdego gracza, wykonywane są 4 poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 UŻYCIE ŻETONU ZAMIANY AKTYWACJI (OPCJONALNIE)
- 2 WYKONANIE JEDNEJ Z 2 AKCJI: UMIESZCZENIE ALBO ZABRANIE ZNACZNIKA
- 3 ZYSKANIE NAGRODY LATARNI
- 4 WYKONANIE 2 AKCJI

1 UŻYCIE ŻETONU ZAMIANY AKTYWACJI (OPCJONALNIE)



Możesz, ale tylko w tym momencie i tylko **raz na turę**, odrzucić 1 z tych żetonów z twojej planszy Posiadłości, aby zamienić miejscami 2 żetony Aktywacji w Zamku.



Aby zamienić żetony Aktywacji Dworzanina i Latarni, musisz najpierw opłacić koszt, odrzucając żeton Zamiany Aktywacji. Następnie możesz umieścić żeton Aktywacji Dworzanina na miejscu żetonu Aktywacji Latarni i na odwrót.



UMIESZCZANIE ZNACZNIKÓW W RUNDZIE WYJŚCIOWEJ

Podczas pierwszej rundy gracze wykonują tury naprzemiennie, umieszczając po kolei po 1 znaczniku Latarni ze swojej planszy Posiadłości na planszy Głównej.

Umieść 1 znacznik Latarni należący do jednej z twoich Latarni na żetonie Lokacji na planszy Głównej, spełniając poniższe warunki:

- **Jeśli na Lokacji nie ma jeszcze żadnych znaczników**, możesz umieścić tam tylko znacznik w innym kolorze, niż kolor Latarni wskazany na żetonie Lokacji.
- **Jeśli znajduje się tam znacznik**, możesz umieścić tam tylko znacznik, który jest w innym kolorze, niż wszystkie inne znaczniki, które już się tam znajdują. Maksymalna wysokość stosu w jednej Lokacji wynosi zatem 3 znaczniki, z których każdy jest w innym kolorze.



Żółty gracz chce umieścić czerwony znacznik. Na przykładzie obok nie można umieścić go na górze, ponieważ ma taki sam kolor jak żeton Lokacji. Gracz może umieścić go na środku, ponieważ nie umieszczono tam jeszcze żadnego znacznika w tym kolorze. Nie można go umieścić w lewym dolnym rogu, ponieważ ten kolor został już tam umieszczony. Można go jednak umieścić po prawej stronie, ponieważ żeton jest czarny, co pozwala na umieszczenie białego lub czerwonego znacznika.

ZABIERANIE ZNACZNIKÓW W RUNDZIE POWROTNEJ

Podczas Rundy Powrotnej gracze wykonują tury naprzemiennie, zabierając po kolei po 1 znaczniku Latarni z wierzchu dowolnego stosu na planszy Głównej, umieszczając je na swojej planszy Posiadłości (niezależnie od tego, kto umieścił ten znacznik w trakcie Rundy Wyjściowej), spełniając poniższe warunki:

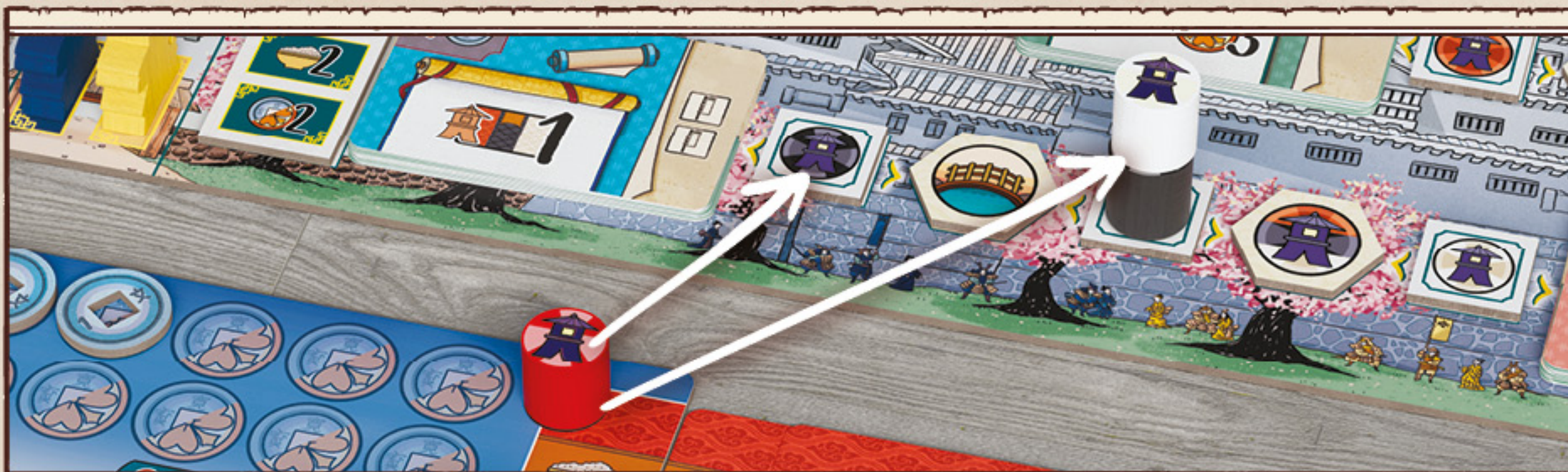
- Zabrany znacznik musi zostać umieszczony w Strefie Latarni o pasującym kolorze.
- Na planszy Posiadłości nie obowiązuje limit stosu znaczników (oznacza to, że na danej planszy Posiadłości mogą znaleźć się 4 znaczniki Latarni w tym samym kolorze).



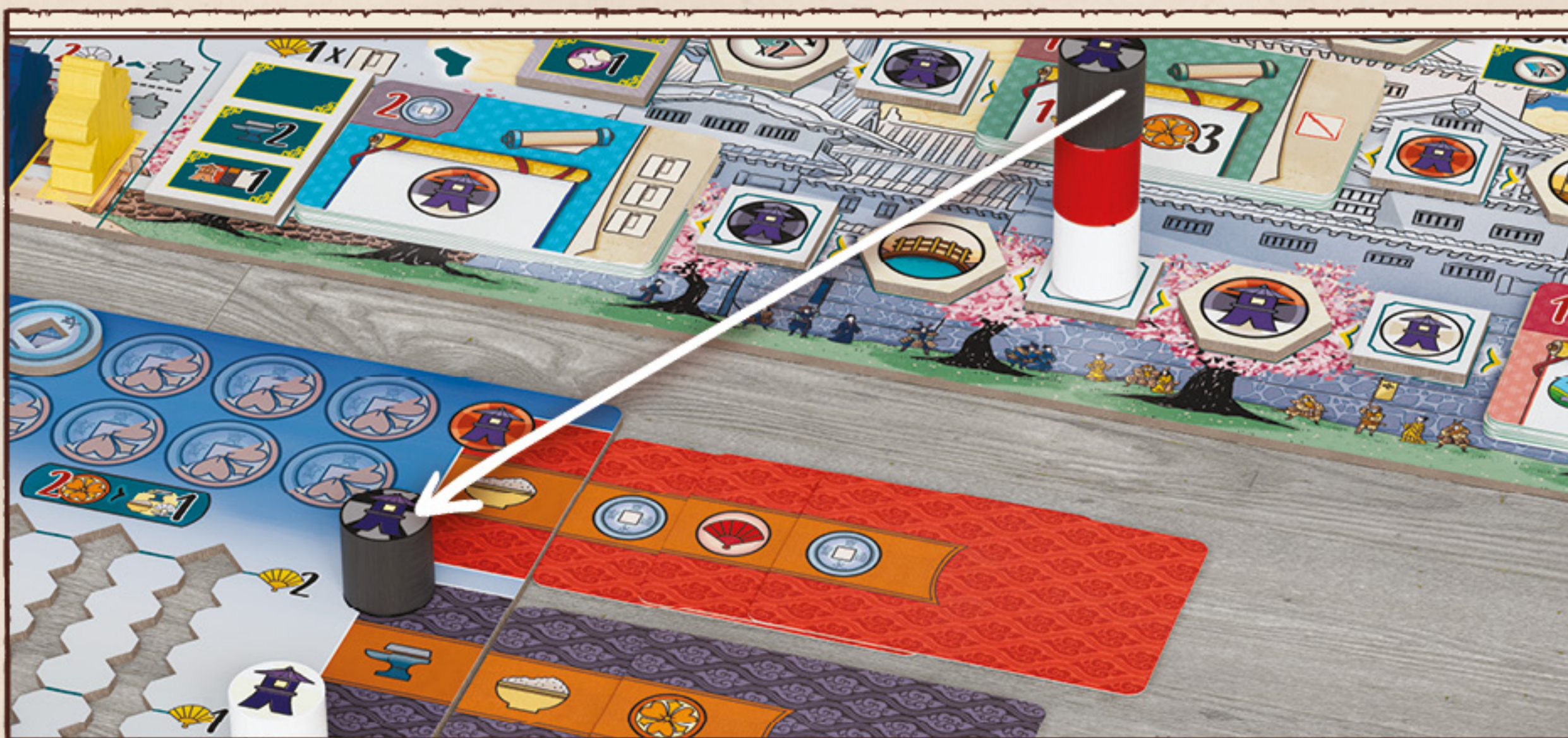
Niebieski gracz chce zabrać czarny znacznik z Lokacji, który pozwala na wykonanie akcji Dworzanina i zakup karty Broni (zielonej). Aby to zrobić, zabiera znacznik z tej Lokacji i umieszcza go na swojej planszy Posiadłości w czarnej Strefie Latarni.



Po umieszczeniu znacznika Latarni zyskujesz wszystkie nagrody widoczne w Strefie Latarni na twojej planszy Posiadłości, **której kolor odpowiada kolorowi Latarni, zakrytej właśnie znacznikiem**, niezależnie od tego, czy znacznik został umieszczony na żetonie Lokacji, na wierzchu wcześniej umieszczonego znacznika czy na twojej planszy Posiadłości. Zyskujesz nagrodę nadrukowaną na twojej planszy Posiadłości oraz każdą nagrodę widoczną na kartach, które posiadasz w tej Strefie.



Podczas **RUNDY WYJŚCIOWEJ**, umieszczenie czerwonego znacznika Latarni w lewej Lokacji zapewni ci nagrody z czarnej Strefy Latarni. Umieszczenie go w Lokacji po prawej stronie pozwoli ci zyskać nagrody z białej Strefy Latarni.

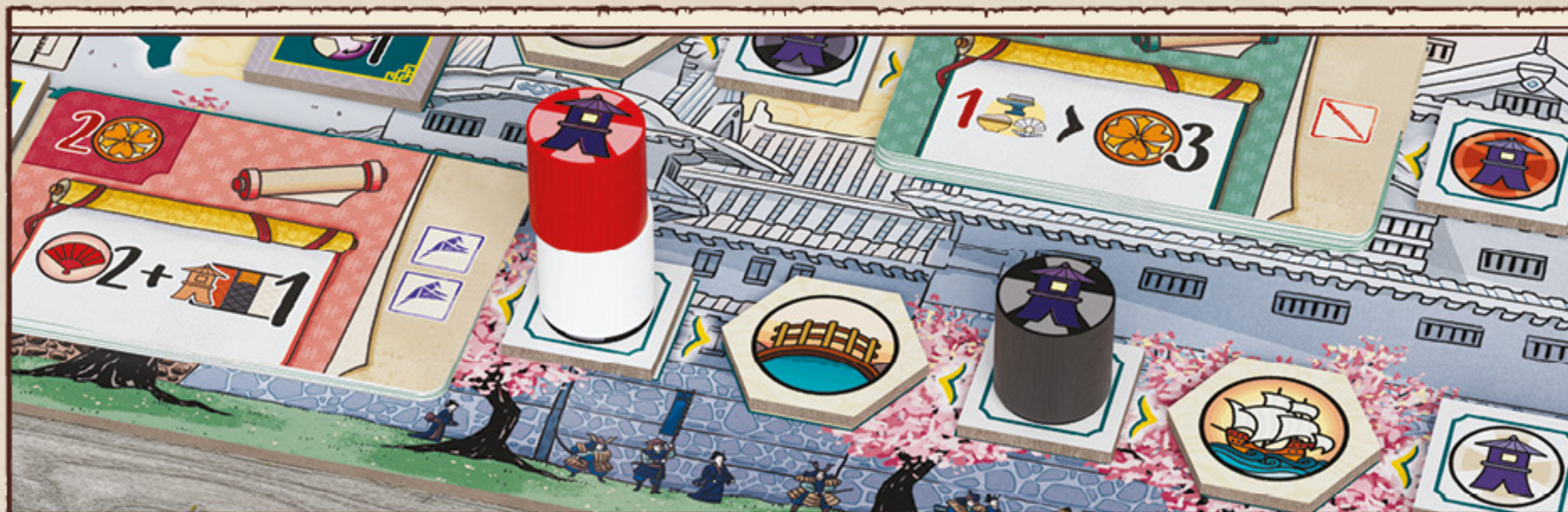


Podczas **RUNDY POWROTNEJ**, gdy zabierzesz czarny znacznik, wróci on do czarnej Strefy Latarni, zapewniając ci 1 Żelazo, 1 Żywność i 1 Pieczęć Daimyo.



W tym kroku wykonywane są 2 akcje sąsiadujące z Lokacją, w której umieszczono lub z której zebrano znacznik **Latarni**. Jeśli znajduje się tam sąsiadujący żeton Aktywacji, możesz wykonać powiazaną z nim akcję. Jeśli znajduje się tam sąsiadująca karta Wpływu, możesz ją kupić. Każda akcja musi zostać wykonana do końca, przed rozpoczęciem kolejnej, ale możesz je wykonać w dowolnej kolejności.

Jeśli nie chcesz lub nie możesz wykonać dowolnej z tych akcji, możesz zamiast tego zyskać jedną z nagród Studni za każdą akcję, która nie została przez ciebie wykonana (patrz str. 19):



Lokacja, w której został umieszczony czerwony znacznik, umożliwia po lewej stronie zakup karty Origami za koszt 2 Pieczęci Daimyo oraz po prawej stronie – wykonanie akcji Ogrodu. Czarny znacznik pozwala na wykonanie akcji Ogrodu i akcji Handlu.



Przykład pełnej tury



Żółty gracz zdecydował się umieścić jeden ze swoich czarnych znaczników Latarni **A** w Lokacji, która pozwoli mu aktywować 1 z jego Latarni i kupić 1 kartę Origami **B**. Umieszcza swój znacznik w Lokacji i aktywuje w ten sposób swoją czerwoną Latarnię, która zapewnia mu 1 Żywność, 2 monety i 1 Punkt Klanu **C**. Po podjęciu decyzji o zakupie karty Origami **D** i zapłacie 2 Pieczęci Daimyo, żółty zyskuje wskazaną nagrodę, na którą składają się 2 Punkty Klanu **D1** i 1 karta Latarni. Żółty wybiera czarną kartę Latarni z nagrodą w postaci 1 Punktu Klanu **D2** i dodaje ją do swojej czarnej Strefy Latarni. Drugą akcją **E** jest aktywacja 1 z 3 Latarni. Gracz wybiera czarną, zyskując 1 Żelazo, 1 Żywność, 1 Pieczęć Daimyo i 1 Punkt Klanu.

UTRZYMANIE:



Gdy obaj gracze wykonają po 6 tur w **RUNDZIE WYJŚCIOWEJ**, kolejność tur ulega odwróceniu i rozpoczyna się **RUNDA POWROTNA**.

Przed rozpoczęciem Rundy Powrotnej Gracz Rozpoczynający przekazuje znacznik Gracza Rozpoczynającego drugiemu graczowi, który odwraca go tak, aby był widoczny symbol jego Klanu. Oznacza to, że gracz, który jako drugi rozgrywał swoje tury w Rundzie Wyjściowej, rozegra 2 tury z rzędu.

OPIS AKCJI



Zapłać 2 albo 5 Żywności, aby umieścić 1 z twoich Pieczęci Klanu na pustym polu w **Ogrodach**. Zyskujesz nagrodę wskazaną na żetonie Ogrodu **nad kolumną, w której umieściłeś swoją Pieczęć**.

Na koniec gry każda Pieczęć Klanu w Ogrodach zapewnia ikony do Punktacji Końcowej, widoczne **pod jej kolumną**. Ten sam gracz **może** zajmować oba pola w tej samej kolumnie.



Żółty gracz zapłacił 5 Żywności, aby umieścić Pieczęć Klanu w Ogrodzie kwiatowym, co natychmiast zapewnia mu 3 Punkty Klanu. Dodatkowo, podczas Punktacji Końcowej, żółty zyska ikonę kabuto.



TRENING

Zapłać 2 albo 5 Żelaza, aby umieścić 1 z twoich Pieczęci Klanu na pustym polu na **Placu Treningowym**. Wybierz 1 z 2 nagród wskazanych na kafelku, **na którym umieściłeś swoją Pieczęć**.

Na koniec gry, Place Treningowe zapewniają mnożniki punktów za katany i kabuto, które zebrałeś. Podstawowy Plac Treningowy po lewej stronie mnoży punkty zarówno za katany, jak i kabuto, natomiast Elitarny Plac Treningowy mnoży punkty tylko za kabuto, ale z większym mnożnikiem.



Niebieski gracz zapłacił 2 Żelaza, aby umieścić swoją trzecią Pieczęć Klanu na Placu Treningowym po lewej stronie. Jako natychmiastową nagrodę niebieski decyduje się zdobyć kartę Latarni. Na koniec gry katany niebieskiego gracza warte są 3 Punkty Klanu (1 za każdą Pieczęć Klanu po lewej stronie), a jego kabuto warte są 5 Punktów Klanu (1 za każdą Pieczęć Klanu po lewej stronie i 2 za Pieczęć Klanu po prawej stronie).



DWORZANIN

Zapłać 2 albo 5 Perły, aby przesunąć twojego Dworzanina o 1 lub 2 pola w górę na **ścieżce Awansu Społecznego**. Każda ścieżka Awansu Społecznego składa się z 2 kafelków Awansu Społecznego po jednej stronie Zamku oraz nadrukowanego nad nimi pola na najwyższym piętrze Zamku. Jeżeli ta akcja wykonywana jest po raz pierwszy w całej rozgrywce, wykonujący ją gracz wybiera jedną z dwóch stron (ścieżek), którą będzie podążać do końca rozgrywki. Drugi gracz musi skorzystać z drugiej ścieżki, gdy po raz pierwszy będzie przesunąć swojego Dworzanina.



Żółty gracz płaci 2 Perły, aby przesunąć swojego Dworzanina o 1 pole do góry. Wybiera lewą ścieżkę i natychmiast zyskuje wybraną przez niego 1 z odkrytych kart Latarni.

Podążając ścieżką napotkasz pola, które oferują różne nagrody. Zyskujesz nagrodę wskazaną na każdym polu, na którym zatrzymuje się twój Dworzanin. Nie zyskujesz żadnych nagród z pól, które omijasz, np. poruszając się o 2 pola.



Niebieski gracz płaci 5 Perł, aby przesunąć swojego Dworzanina o 2 pola do góry. Ponieważ lewa ścieżka jest już zajęta, niebieski musi pójść prawą ścieżką. Gracz nie zyskuje 2 monet, ponieważ nie zatrzymał się na polu z tą nagrodą.



Później żółty gracz płaci 5 Perł, aby przesunąć swojego Dworzanina o 2 pola do góry. Żółty za wykonanie swojej akcji zyskuje jedynie nagrodę umożliwiającą zakup karty.

Ścieżka Awansu Społecznego podzielona jest na 3 poziomy. Na koniec rozgrywki zdobędziesz Punkty Klanu w liczbie posiadanych przez ciebie flag, pomnożonej przez wartość widoczną na poziomie, który osiągnąłeś: 1, 2 albo 3.



HANDEL

Wykonując akcję Handlu z Portugalią, wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Zapłacić 1 dowolny Zasób**, aby kupić 1 wierzchnią kartę Wpływu z 1 z 3 talii na planszy Głównej (standardowo opłacając koszt) i wykonać jej akcję (patrz str. 9).
- **Zapłacić 2 dowolne Zasoby**, aby wziąć wierzchni żeton ze stosu Pospolitych Towarów.
- **Zapłacić 5 dowolnych Zasobów**, aby wziąć wierzchni żeton ze stosu Luksusowych Towarów.



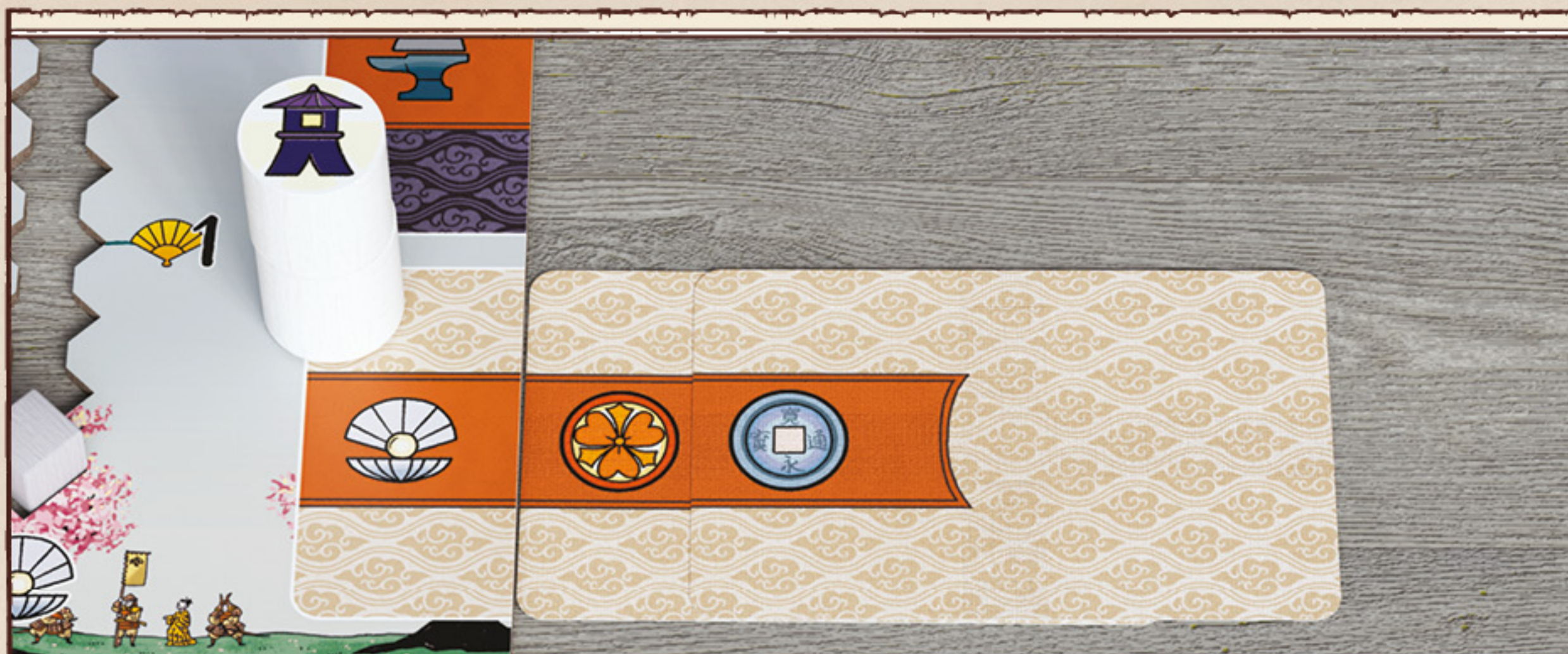
Aby kupić żeton Pospolitego Towaru, który zapewnia białego żurawia Origami, żółty gracz płaci 1 Żelazo i 1 Perłę. Następnie umieszcza ten żeton w swoim obszarze gry.

Jeśli dowolny typ towaru się wyczerpie, nie można wybrać tej opcji. Na koniec gry zakupione przez ciebie towary zapewniają widoczne na nich ikony, podliczane podczas Punktacji Końcowej.



LATARNIA

Aktywuj jedną dowolną, wybraną z 3 twoich **Latarni**, aby zyskać wszystkie nagrody widoczne w Strefie tej Latarni.



Gracz wybrał aktywację białej Latarni, zyskując 1 Perłę, 1 Pieczęć Daimyo oraz 1 monetę.



ULEPSZENIE

Ulepsz do 2 kart Wpływu, które już posiadasz: wybierz 2 dowolne karty Wpływu, które znajdują się w twoim obszarze gry i odwróć je. Dzięki temu widoczne na nich ikony będą mogły zostać uwzględnione podczas Punktacji Końcowej.



Niebieski gracz decyduje się na ulepszenie kart, które zapewniają 2 katany i 2 niebieskie żurawie Origami.



STUDNIA

Akcja Studni umożliwia ci wybór jednej korzyści – zyskania: 1 wybranego Zasobu, 1 pieczęci Daimyo, 1 monety, 1 kafelka Zamiany Aktywacji albo 1 Punktu Klanu.



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-duel>

PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec Rundy Powrotnej, gdy ostatni znacznik Latarni zostanie zabrany z planszy Głównej i zakończy się ostatnia tura gracza, nadchodzi czas na Punktację Kończową.

Gracze biorą teraz pod uwagę flagi, katany, kabuto i żurawie origami, które zgromadzili podczas rozgrywki, które znajdują się na ulepszonych kartach Wpływu, w Ogrodach oznaczonych Pieczęciami Klanu, a także na zakupionych Towarach.

Do punktów zyskanych za czerwone wachlarze w trakcie gry, każdy gracz dodaje punkty za:

1

Pozostałe Zasoby:



- A. Za każde 5 monet i/albo Pieczęci Daimyo, które posiada, zdobywa 1 Punkt Klanu (zaokrąglając w dół).
- B. Za każdy Zasób, który posiada od 3 do 6 jednostek, zdobywa 1 Punkt Klanu. Jeśli graczowi pozostało 7 jednostek Zasobu, zdobywa za niego 2 Punkty Klanu.

2

Flagi Nobori:



- A. Gracz zdobywa Punkty Klanu w liczbie równej całkowitej liczbie posiadanych przez niego flag Nobori, pomnożonej przez piętro Zamku, jakie osiągnął jego Dworzanin.

3

Katany i Kabuto:



- A. **KATANY:** Za każdą Pieczęć Klanu, którą gracz posiada na Podstawowym Placu Treningowym, zdobywa 1 punkt, pomnożony przez całkowitą liczbę posiadanych przez tego gracza ikon katany. Wynik to liczba Punktów Klanu, jaką zdobywa ten gracz.
- B. **KABUTO:** Za każdą Pieczęć Klanu, którą gracz posiada na Podstawowym Placu Treningowym, zdobywa 1 punkt oraz za każdą Pieczęć Klanu, którą posiada na Elitarnym Placu Szkoleniowym, zdobywa 2 punkty. Suma tych punktów mnożona jest przez całkowitą liczbę posiadanych przez tego gracza ikon kabuto. Wynik to liczba Punktów Klanu, jaką zdobywa ten gracz.

4

Origami:



- A. Gracz zdobywa Punkty Klanu w liczbie równej całkowitej liczbie posiadanych przez niego niebieskich żurawi origami, pomnożonej przez liczbę jego białych żurawi origami.

Gracz z największą liczbą Punktów Klanu zwycięża! W przypadku remisu, gracz który umieścił więcej Pieczęci Klanu zostaje zwycięzcą. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten, którego Dworzanin znalazł się wyżej na ścieżce Awansu Społecznego. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Żółty gracz właśnie zakończył rozgrywkę i podlicza punkty: Do 6 Punktów Klanu zdobytych w trakcie gry, dodaje:

- A** 6 flag Nobori $\times$ 2 pkt za każdą = 12 pkt.
- B** 2 katany $\times$ 2 pkt za każdą = 4 pkt.
- C** 2 kabuto $\times$ 4 pkt za każde = 8 pkt.
- D** 5 niebieskich żurawi origami $\times$ 5 białych żurawi origami = 25 pkt.
- E** 1 pkt za 3 monety i 2 Pieczęcie Daimyo
- F** 1 pkt za 3 Perły

**WYNIK KOŃCOWY =
57 PUNKTÓW KLANU**

OPIS AKCJI



Zyskaj wszystkie nagrody widoczne w jednej, wybranej przez ciebie twojej Strefie Latarni (patrz str. 8).



Wykonaj akcję Dworzanina za 1 Perłę mniej (patrz str. 16).



Zyskaj wszystkie nagrody widoczne w twojej czerwonej Strefie Latarni.



Wykonaj akcję Treningu za 1 Żelazo mniej (patrz str. 16).



Zyskaj wszystkie nagrody widoczne w twojej czarnej Strefie Latarni.



Wykonaj akcję Ogrodu za 1 Żywność mniej (patrz str. 15).



Zyskaj wszystkie nagrody widoczne w twojej białej Strefie Latarni.



Wykonaj akcję Handlu za 1 Zasób mniej (patrz str. 17).



Zyskaj ze wspólnej rezerwy 1 z odkrytych kart Latarni. Natychmiast uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z talii. Jeśli we wspólnej rezerwie nie ma już kart Latarni, ta akcja nie ma efektu.



Ulepsz (odwróć) wskazaną lub mniejszą liczbę kart Wpływu, które masz w twoim obszarze gry.



Zyskaj kartę Latarni (jak powyżej), a następnie aktywuj swoją Latarnię w takim samym kolorze, co ta karta (włącznie z tą kartą). Jeśli we wspólnej rezerwie nie ma już kart Latarni, ta akcja nie ma efektu.



Wybierz i zyskaj **jedną** nagrodę Studni. Jeżeli przy tej ikonie znajduje się liczba, możesz aktywować Studnię maksymalnie tyle razy, ile wskazuje liczba, wybierając tę samą lub inną nagrodę.



Zdobądź wskazaną liczbę Punktów Klanu.



Zdobądź żeton Zamiany Aktywacji i umieść go na twojej planszy Posiadłości. Nie możesz posiadać jednocześnie więcej niż 2 takie żetony.



Zdobądź Żywność. Przesuń swój znacznik Żywności o wskazaną wartość w górę (do maksymalnej wartości 7 – wartości powyżej tej liczby są ignorowane).



Zdobądź wskazaną liczbę Pieczęci Daimyo ze wspólnej rezerwy i umieść je w twoim magazynie (patrz str. 6).



Zdobądź Żelazo. Przesuń swój znacznik Żelaza o wskazaną wartość w górę (do maksymalnej wartości 7 – wartości powyżej tej liczby są ignorowane).



Zdobądź wskazaną liczbę monet ze wspólnej rezerwy i umieść je w twoim magazynie (patrz str. 6).



Zdobądź Perły. Przesuń swój znacznik Pereł o wskazaną wartość w górę (do maksymalnej wartości 7 – wartości powyżej tej liczby są ignorowane).



Zdobądź wskazaną liczbę monet i/albo Pieczęci Daimyo ze wspólnej rezerwy w dowolnej kombinacji i umieść je w twoim magazynie (patrz str. 6).



Zdobądź 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 nie przekraczającej wskazanej wartości.



Zapłać wskazaną wartość w dowolnej kombinacji monet i/albo Pieczęci Daimyo.



Kup kartę Wpływu z dowolnej z 3 talii (płacąc jej koszt) i wykonaj jej akcję (patrz str. 9).



Zyskaj kartę Wpływu z dowolnej z 3 talii (bez płacenia kosztu) i wykonaj jej akcję (patrz str. 9).

STRUKTURA TURU

1 UŻYCIE ŻETONU ZMIANY AKTYWACJI (OPCJONALNIE) (str. 10)



Możesz, ale tylko w tym momencie i tylko **raz na turę**, odrzucić 1 z tych żetonów z twojej planszy Posiadłości, aby zamienić miejscami 2 kafelki Aktywacji w Zamku.

2 WYKONANIE JEDNEJ Z 2 AKCJI: UMIESZCZENIE ALBO ZABRANIE ŻETONU (str. 11)



RUNDA WYJŚCIOWA

Podczas pierwszej rundy gracze wykonują tury naprzemiennie, umieszczając po kolei po 1 znaczniku Latarni ze swojej planszy Posiadłości na planszy Głównej.

RUNDA POWROTNA

Podczas Rundy Powrotnej gracze wykonują tury naprzemiennie, zabierając po kolei po 1 znaczniku Latarni z wierzchu dowolnego stosu na planszy Głównej, umieszczając je na swojej planszy Posiadłości.

3 OTRZYSKANIE NAGRODY LATARNI (str. 12)



Zyskujesz nagrody widoczne w Strefie Latarni na twojej planszy Posiadłości, której **kolor odpowiada kolorowi Latarni, zakrytej właśnie znacznikiem**. Zyskujesz nagrodę nadrukowaną na twojej planszy Posiadłości w tej Strefie oraz na każdej karcie Latarni, którą w niej posiadasz.

4 WYKONANIE 2 AKCJI (str. 13)



W tym kroku wykonywane są 2 akcje sąsiadujące z Lokacją, w której umieszczono lub z której zebrano znacznik Latarni. Jeśli nie chcesz lub nie możesz wykonać dowolnej z tych akcji, możesz zamiast tego zyskać jedną z nagród Studni za każdą akcję, która nie została przez ciebie wykonana.

Twórcy

Autorzy: Sheila Santos i Israel Cendrero

Ilustracje: Joan Guardiet

Redakcja: David Esbrí

Render 3D: David González

Tłumaczenie na język angielski:

Andrew Campbell

Korekta wersji angielskiej: William Niebling

Konsultant kulturowy: Nobuaki Takerube

Projekt graficzny: Meeple Foundry

Wersja polska: Zespół Portal Games



www.devirgames.com

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153, Entl. 4,
08021 - Barcelona

Tłumaczenie: Damian Mazur

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Mateusza Krysztofa.

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2025 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Podziękowania autorów

Chcielibyśmy podziękować Fabio, za to, że jest najlepszym dzieckiem na świecie i pozwolił nam zaprojektować tę grę; wszystkim naszym kochanym testerom, którzy kolekcjonowali sandały, dodawali wachlarze w różnych kolorach, odnawiali wazony, a nawet oglądali latające czaple na torze punktowym; całej rodzinie Devir, a szczególnie Davidowi, Samu i Joan, za to, że nadal stanowią najlepszy zespół, z jakim można współpracować. I oczywiście chcielibyśmy również podziękować Wam za to, że po raz kolejny przybyliście z nami do Himeji.