

BONFIRE



WPROWADZENIE

„Dlaczego Ogniska wygasły? Wszystko zaczęło się kilka miesięcy temu, gdy blask Ognisk na szczytach wież pobliskich miast zaczął blednąć. Teraz wydają się całkowicie wygasłe. My, gnomy, nie żyjemy w miastach tylko w pobliskich lasach, ale potrzebujemy światła i energii, którą zapewniają Ogniska! Tylko Strażniczki Światła mogą wiedzieć coś więcej - w końcu to one rozpały Ogniska, gdy światło odległego słońca ledwie wystarczało nam do przeżycia.

Wyruszyliśmy do najbliższego miasta, mimo że dotychczas go unikaliśmy, ponieważ mieszczenie z niechęcią patrzyli na nas, mieszkańców lasu.

Jednakże miasto było opustoszałe. Spotkaliśmy jedynie samotną Strażniczkę. Nie chciała nam wyjaśnić co się wydarzyło, ale opowiedziała, że Strażniczki odpłynęły na święte wyspy, zabierając blask Ognisk ze sobą. Na swych świętych wyspach trwają w oczekiwaniu na pokorną prośbę o pomoc. Pragną, by wypełnić ich zadania i udowodnić im swoje cnoty. Tylko w ten sposób Strażniczki mogą odzyskać wiarę w inne istoty i na nowo rozpały Ogniska. Wierząc, że tylko w ten sposób możemy odmienić nasz los, wyruszyliśmy w podróż na święte wyspy. Wkrótce ponownie rozpalimy w mieście Ogniska. W trakcie podróży dostrzegliśmy grupy gnomów z innych miast, również pragnące to zrobić - jestem jednak pewien, że MY zrobimy to o wiele lepiej!”

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie, Spis treści	2
Komponenty	3
Przygotowanie do gry: Plansza Główna	4
Przygotowanie do gry: Plansza Gracza	5
Skrót Zasad	6
Tura Gracza: Umieść kafelek Losu	7
Tura Gracza: Użyj żetonów Akcji	8
Tura Gracza: Rozpal Ognisko, Bonusowa Akcja, Zakończenie Gry	11
Tryb Solo	12
Aneks I: Zadania	13
Aneks II: Premie Wysokiej Rady	14
Aneks III: Gnomy	15
Aneks IV: Przykład Punktacji Końcowej, Aneks V: Symbole	16



Witaj! Jestem członkiem Rady Starszych Gnomów i mam zaszczyt towarzyszyć ci i udzielać wskazówek, gdy będziesz czytać tę instrukcję. Moje komentarze nie opisują żadnych zasad, ale mogą pomóc ci je poznać i zrozumieć zależności pomiędzy nimi, zwłaszcza kiedy czytasz instrukcję po raz pierwszy.

AUTORZY

Chcielibyśmy podziękować **Lookout Games** za udostępnienie narzędzi do produkcji znaczników złota.

Chcielibyśmy również złożyć podziękowania dla Tima Schleimera za jego wkład w zasady gry solo; dla Martina, Rebekki, Ode, Torstena i Larsa za korektę oraz dla wszystkich testerów, w szczególności Kathleen i Tima, za ich cenne wsparcie.

Autor: **Stefan Feld**

Ilustracje i opracowanie

graficzne: **Dennis Lohausen**

Opracowanie 3D: **Andreas Resch**

Nadzór: **Ralph Bruhn**

Tłumaczenie: **Tim Schleimer**

Edycja polska:

Skład: **Bartosz Makświej**

Tłumaczenie: **Jan M. Świącicki**



Edycja Polska:

© 2021 **Portal Games Sp. z o.o.**

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

www.portalgames.pl



© 2021 **Hall Games**

Ralph Bruhn

Herderstr. 36

53332 Bornheim

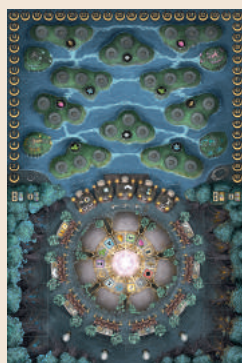
Germany

www.hallgames.de

Wszystkie prawa zastrzeżone.

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 tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

KOMPONENTY



1 Plansza Główna



4 kafelki Początkowe Strażniczek



4 plansze Gracza – „miasta”
(z różnym układem Portali)



4 Przybudówki
(1 Budynek i 3 Tarasy)



28 kafelków Ścieżki
(10 z niebieskimi Kryształami,
10 z czerwonymi Kryształami
i 8 z żółtymi Kryształami)



66 Zadań
(Awers: Zadanie, Rewers: Ognisko,
po 22 w każdym kolorze/
poziomie trudności)



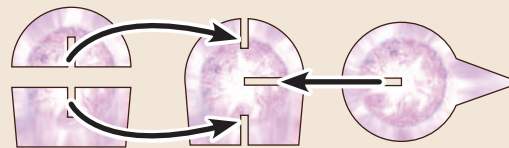
28 Portali
(po 4 w każdym kształcie/
z każdym symbolem)



72 żetony Akcji
(12 żółtych, po 10 każdego innego rodzaju)



5 kafelków Odliczania



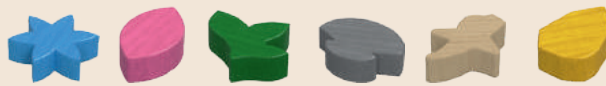
1 Figurka „Wielkiego Ogniska”
(przed rozgrywką należy ją złożyć)



16 Strażniczek Światła – „Strażniczek”
(po 4 w każdym kolorze)



5 Neutralnych Nowicjuszy



57 Zasobów (9 Kwiatów, 9 Owoców, 9 Ziół,
9 Muszli, 9 Korzeni, 12 sztuk Złota)

Komponenty w 4 kolorach graczy (dla każdego gracza)



1 Lista Akcji



8 kafelków Losu



10 żetonów Ofiary



1 znacznik „0/50”



1 znacznik Punktów Zwycięstwa



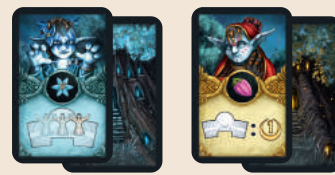
1 Statek



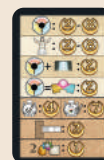
1 Strażniczka



7 Nowicjuszy



33 Gnomy
(27 Specjalistów i 6 Starszych)



karty Punktowania
(do Punktacji Końcowej)



8 kart Toma
(do trybu Solo)

Uwaga: Liczba komponentów nie jest ograniczona. W przypadku wyczerpania któregośkolwiek rodzaju Zasobów lub żetonów Akcji, użyjcie odpowiedniego zamiennika.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PLANSZA GŁÓWNA



Liczba graczy nie ma wpływu na większość zasad. Wyjątki są wyróżnione **zieloną czcionką** i wypisane poniżej:

- Liczba Zadań (Strona 4, Krok 2):
- Liczba Portali w rozgrywce dla 1 lub 2 graczy (Strona 4, Krok 6)
- Warunek Zakończenia Gry (Strona 11, **ZAKOŃCZENIE GRY**)

1. Umieśćcie **Planszę Główną** na środku stołu (tak jak pokazano u góry strony 5).

12. Umieśćcie **żetony Akcji i Zasoby** w ogólnej puli zasobów w pobliżu Planszy Głównej.



11. Weź wszystkie komponenty w wybranym kolorze: Umieść swój **znacznik Punktów Zwycięstwa** i **znacznik 0/50** na polu 0 na torze Punktowania.



Gdy przekroczysz 50 Punktów, odwróć znacznik 0/50.

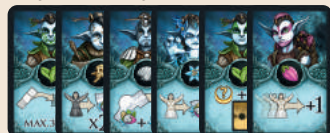
Umieść swój **Statek** w przystani na Planszy Głównej.



10. Umieśćcie po 1 **Neutralnym Nowicjuszu** na każdym z 5 pól **Wspólnych Zadań** przedstawionych na Planszy Głównej.



9. Potasujcie karty **Specjalistów** i stwórzcie z nich zakrytą talię Gnomów obok Planszy Głównej. Odkryjcie 6 Specjalistów i umieśćcie ich odkrytych na wskazanych miejscach na Planszy Głównej.



8. Potasujcie kafelki **Ścieżki** i umieśćcie je w 2-3 zakrytych stosach w pobliżu Planszy Głównej. Następnie, odkryjcie 4 kafelki i umieśćcie je na wyznaczonych miejscach na Planszy Głównej.



2. Potasujcie **Zadania** i umieśćcie je ciemniejszą stroną do góry na wyspach: **4 graczy:** Umieśćcie po 3 Zadania na każdej z wysp. **3 graczy:** Umieśćcie po 2 Zadania na każdej z 4 narożnych wysp i 3 Zadania na każdej z pozostałych wysp. **1 lub 2 graczy:** Umieśćcie po 2 Zadania na każdej wyspie. Zwróćcie wszystkie pozostałe Zadania z powrotem do pudełka.



W pierwszej rozgrywce zalecam, aby na każdej wyspie znalazły się Zadania w różnych kolorach.

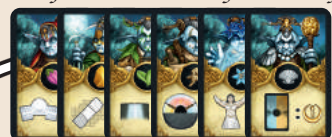
3. Umieśćcie wszystkie **Strażniczki** na wyspach w odpowiednich kolorach.



4. Ułóżcie **kafelki Odliczania** w stos zgodnie z ich rosnącymi wartościami, a następnie umieśćcie je na wyznaczonym miejscu na Planszy Głównej.



5. Umieśćcie 6 odkrytych kart **Starszych** na wyznaczonych miejscach na Planszy Głównej.



6. W grze dla **1 lub 2 graczy**, zwróćcie do pudełka po 1 kafelku Portalu każdego rodzaju. Potasujcie kafelki **Portali** i rozłóżcie je równomiernie na 7 polach otaczających Wielkie Ognisko na Planszy Głównej.

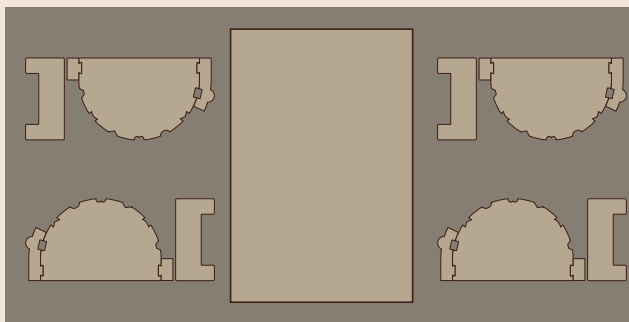


7. Umieśćcie **Wielkie Ognisko** na jego miejscu na Planszy Głównej i upewnijcie się, że jest skierowane we wskazanym na ilustracji kierunku.





Dla wygody rozgrywki na większości stołów najlepiej będzie umieścić Planszę Główną pionowo, a plansze Gracza obok niej. Poniżej zamieszczono przykładowe rozmieszczenie komponentów w grze dla 4 graczy:



PLANSZE GRACZA

1. Umieść przed sobą swoją **planszę Gracza**.

2. Dołącz **kafelki Początkowy Strażniczek** do swojej planszy Gracza i umieść na nim swoją **Strażniczkę**.

3. Umieść swoich **Nowicjuszy** na 7 wyznaczonych polach.



4. **Jeden z graczy** bierze tyle **kafelków Przybudówki**, ilu jest graczy (upewniając się wcześniej, że jest wśród nich ten z Budynkiem) i losowo rozdaje po 1 każdemu z nich.



Wszyscy gracze dołączają wylosowane kafelki **Przybudówki** do swojej planszy Gracza. Gracz, który otrzymał kafelek z Budynkiem, zostaje **Graczem Rozpoczynającym**.

5. Połóż **Listę Akcji** obok swojej planszy Gracza. Umieść swoją **kartę Punktowania** w pobliżu. Będzie potrzebna w trakcie **Punktacji Końcowej**.

8. **Przed rozpoczęciem swojej pierwszej tury** zdecyduj, czy użyjesz pozostawionego przed sobą kafelek **Losu**, czy wymienisz go z kafelkiem, który znajduje się dokładnie pośrodku twoich zasobów osobistych. Umieść wybrany kafelek na zaznaczonych polach na środku twojego **Obszaru Losu**.

Weź po 1 **Zasobie** każdego z 6 rodzajów i umieść je w twoich zasobach na lewej części planszy Gracza.

Weź 5 **żetonów Akcji**: 2 żółte żetony oraz 3 żetony odpowiadające 3 kolorom na wybranym kafelku **Losu**. Umieść je w twoich zasobach na prawej części planszy Gracza.

7. Potasuj swoje **kafelki Losu** i umieść 7 z nich w swoich zasobach osobistych przy **Liście Akcji**. Ostatni kafelek pozostaw na razie przed sobą.

6. Potasuj 10 zakrytych **żetonów Ofiary** i rozmieść je na swojej **Liście Akcji** w dwóch stosach po 5 żetonów **Ofiary**. Odwróć wierzchni żeton z każdego stosu.



Możesz używać **Złota** zamiast dowolnego innego **Zasobu**.



Możesz używać **żółtego żetonu Akcji** zamiast dowolnego innego żetonu **Akcji**.

SKRÓT ZASAD



Poniżej przedstawiamy szybki skrót zasad;
pełny opis znajdziesz w kolejnych rozdziałach.

JAK PRZEBIEGA ROZGRYWKA?

- Naprzemiennie wykonujcie **pojedyncze tury** w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara (Strona 7, **TURA GRACZA**).
- W trakcie gry będziecie otrzymywać i wypełniać **Zadania** (Strona 9, **OTRZYMYWANIE ZADAŃ**).
- Po wypełnieniu Zadania będziecie mogli **rozpalić 1 Ognisko** i wysłać Nowicjusza do Wysokiej Rady (Strona 11, **ROZPAL OGNISKO**).
- Gra trwa dopóki nie wyślecie określonej liczby Nowicjuszy do Wysokiej Rady (Strona 11, **ZAKOŃCZENIE GRY**).
- Rozpocznie to Odliczanie ostatnich 5 rund, po których przejście do Punktacji Końcowej.
- Gracz, który zdobędzie najwięcej Punktów zostanie zwycięzcą (Strona 11, **PUNKTACJA KOŃCOWA**).

CO MOGĘ ZROBIĆ W MOJEJ TURZE?

Wybierz 1 z 3 dostępnych opcji:

I. Umieść kafelek Losu w twoim Obszarze Losu i zyskaj żetony Akcji (Strona 7, I).

II. Wykonaj wybraną akcję używając 1 rodzaju żetonów Akcji (Strona 8, II):



Przenieść swój **Statek** na wyspę.



Zbuduj **Ścieżkę** na Procesję Strażniczek.



Zużyj 2 Zasoby, aby otrzymać **Zadanie** z wyspy.



Odwiedź **Wielkie Ognisko**, aby otrzymać żetony Akcji, Zasoby lub **Portale**.



Odnajdź **Strażniczkę** na wyspie i zabierz ją do swojego miasta, aby rozpocząć w nim **Procesję Strażniczek**.



Zrekrutuj **Gnoma** do twojego miasta.

III. Rozpal Ognisko i wyślij Nowicjusza do Wysokiej Rady (Strona 11, III).

JAK MOGĘ ZDOBYĆ PUNKTY?

W trakcie rozgrywki nie zdobędziesz wielu Punktów - większość z nich przyniesie ci rekrutowanie Gnomów (Strona 10, **REKRUTOWANIE GNOMÓW**).

Większość Punktów zdobywasz w trakcie Punktacji Końcowej (Strona 11, **PUNKTACJA KOŃCOWA** oraz Strona 16, **PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ**). Zdobędziesz wtedy Punkty za rozpalone przez ciebie Ogniska i wypełnione Wspólne Zadania (Strona 11, **BONUSOWA AKCJA** oraz Strona 14, **WSPÓLNE ZADANIA**).

Dodatkowe Punkty zdobędziesz za Ogniska, przy których znajdują się Strażniczki lub Portale, a także za Kryształ na kafelkach Ścieżki w odpowiadającym kolorze (spójrz na przykład po prawej).

Zawsze, gdy zdobywasz Punkty, przesuwaj odpowiednio swój znacznik Punktów Zwycięstwa na torze Punktowania.

Strażniczka stoi przy Ognisku, po przejściu ze Ścieżki przez Portal. Otrzymasz Punkty za Ognisko, Strażniczkę, Portal i za kafelek Ścieżki, ponieważ kolor Ogniska odpowiada kolorowi Kryształu.



Wskazówki na pierwszą rozgrywkę:

- Nie istnieje „najlepsza pierwsza tura”. Dobre pomysły na pierwsze tury to na przykład:
 - Wzięcie Specjalisty: Warto ich mieć wcześniej w swoim mieście (Strona 10, **REKRUTOWANIE GNOMÓW**).
 - Użycie Wielkiego Ogniska: Pierwszy gracz wykonujący tę akcję może natychmiast dobrać swój pierwszy Portal. Później wykonywanie tej akcji będzie kosztowało więcej żetonów Akcji (Strona 10, **UŻYWANIE WIELKIEGO OGNISKA**).
 - Przemieszczenie Statku i otrzymanie Zadania: Wykonanie tej akcji wcześniej, umożliwia wybór kafelka Zadania spośród wszystkich dostępnych Żadań, zgodnie z twoją strategią (Strona 8, **PRZEMIEŚĆ STATEK**).
- Zaczniij od łatwiejszych (np. niebieskich) Żadań i postaraj się wyczuć poziom trudności poszczególnych Żadań.
- Nie bierz zbyt wielu Żadań - czasem rozgrywka kończy się niespodziewanie wcześniej i nie będziesz mieć możliwości wypełnienia ich wszystkich.



TURA GRACZA

W każdej ze swoich tur wykonaj 1 z następujących opcji I, II lub III.

Dodatkowo, po wypełnieniu Wspólnego Zadania możesz wykonać Bonusową Akcję (Strona 11, **BONUSOWA AKCJA**). Wszystkie możliwe akcje są przedstawione na Liście Akcji:

Wyjątkowa sytuacja: Gdy nie jesteś w stanie wykonać żadnej z 3 opcji, twoja rozgrywka kończy się. Wciąż możesz spasować w fazie Odliczania i zdobyć Punkty zgodnie z wartością aktualnego kafelka Odliczania (Strona 11, **FAZA ODLICZANIA**). Jest to jednak bardzo rzadka sytuacja.



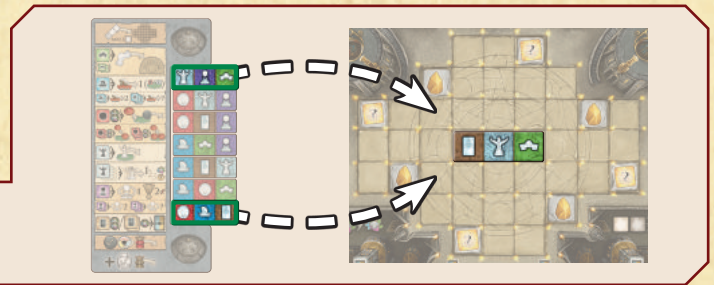
I. UMIEŚĆ KAFELEK LOSU I ZYSKAJ ŻETONY AKCJI

Obszar Losu pokazuje, co może czekać w przyszłości twoje miasto.

Umieszczając kafelek Losu decydujesz ile i jakie żetony Akcji otrzymasz. Od posiadanych żetonów Akcji zależy jakie akcje będą dla ciebie dostępne.

Żeby wykonać tę akcję, nie możesz mieć więcej niż **1 żetonu Akcji** w swoich zasobach. Jednakże, w każdym momencie swojej tury możesz odrzucić dowolne żetony Akcji. Weź najwyższy lub najniższy **kafelek Losu** z twoich zasobów i umieść go w swoim Obszarze Losu na planszy Gracza.

W takim przypadku masz wybór pomiędzy dwoma zaznaczonymi kafełkami Losu.



Wybrany kafelek Losu umieść pionowo lub poziomo w twoim Obszarze Losu, upewniając się, że:

- sąsiaduje pionowo lub poziomo z co najmniej jednym z wcześniej umieszczonych kafełków Losu
- nie wystaje poza krawędź Obszaru Losu
- nie zakrywa (nawet częściowo) innego kafełka Losu

Niedozwolona jest sytuacja przedstawiona na prawej ilustracji, ponieważ kafelek Losu wystaje poza krawędź Obszaru Losu.



Zyskaj 3 żetony Akcji przedstawione na właśnie umieszczonym kafełku Losu.

Jeśli symbole na właśnie umieszczonym kafełku Losu sąsiadują z identycznymi symbolami umieszczonymi wcześniej, otrzymujesz po 1 żetonie Akcji za każdy taki symbol w sąsiadującym obszarze.

Biały symbol sąsiaduje z obszarem złożonym z 2 białych symboli. Dzięki temu zyskujesz w sumie 3 białe żetony Akcji. Dodatkowo otrzymujesz 2 fioletowe i 1 czerwony żeton Akcji.



Gdy umieszczasz kafelek Losu na **symbolu Złota** lub **symbolu żółtego żetonu Akcji**, otrzymujesz również przedstawioną premię.

Za takie dołożenie kafełka Losu otrzymasz 1 sztukę Złota i 5 żetonów Akcji.



II. UŻYJ ŻETONÓW AKCJI

Prawdziwym mędrcem jest ten, kto w pełni wykorzystuje swe możliwości.

Używając żetonów Akcji, możesz wykonywać wiele różnych akcji. Liczba zużywanych żetonów Akcji zależy od rodzaju podejmowanej akcji (min. 1).

Ważne: Jeśli musisz zużyć **żeton Akcji**, możesz zastąpić go 1 żółtym żetonem Akcji lub 2 dowolnymi żetonami Akcji.

Jeśli musisz zużyć **Zasób**, możesz zastąpić go 1 sztuką Złota lub 2 dowolnymi Zasobami.

Gdy wypełniasz Zadania, nie zużywasz Zasobów ani żetonów Akcji, więc nie możesz wtedy korzystać z powyższych przeliczników!



BUDOWANIE ŚCIEŻEK

Umieszczone wzdłuż Ścieżek magiczne kryształy odbijają blask Ognisk. Gdy Strażniczki mijają je w swej procesji natura budzi się i rozkwita dawnym życiem.

Budowanie w mieście Ścieżek zapewnia 2 rodzaje korzyści. Po pierwsze, Strażniczki idąc wzdłuż nich z Procesją przynoszą ci Zasoby. Po drugie, w trakcie Punktacji Końcowej otrzymasz Punkty za każdy Kryształ przy Ścieżce, którego kolor odpowiada kolorowi sąsiadującego Ogniska.

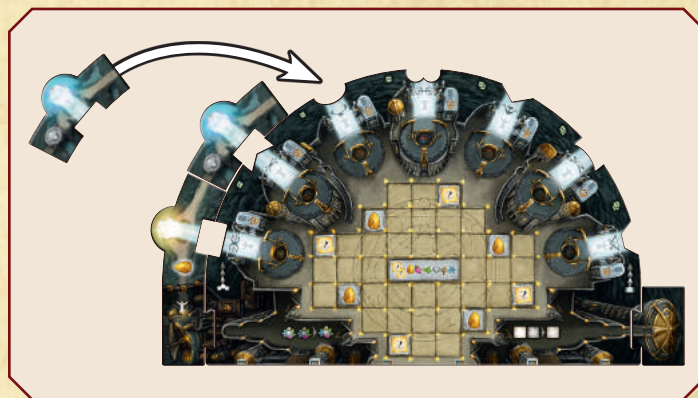
Weź 1 z 4 odkrytych kafelków Ścieżki lub wierzchni zakryty kafelek Ścieżki ze stosu i dołóż go do swojego miasta, łącząc go z wcześniejszym kafełkiem Ścieżki. Odkryj w jego miejsce nowy żeton Ścieżki (jeśli to konieczne).



Zużyj **1 żeton Akcji**, aby zbudować jeden z pierwszych trzech kafełków Ścieżki.



Zużyj **2 żetony Akcji**, aby zbudować jeden z ostatnich trzech kafełków Ścieżki.



W swoim mieście możesz posiadać maksymalnie 6 kafełków Ścieżki. Później ta akcja nie będzie już dla ciebie dostępna.

Wyjątkowa sytuacja: Gdy wszystkie odkryte kafelki Ścieżki przedstawiają Kryształy tego samego koloru, zanim dobierzesz kafelek Ścieżki, możesz umieścić te 4 kafełki na spodzie stosu dobierania i odkryć 4 nowe kafełki Ścieżki.



PRZEMIESZCZANIE STATKU

Nasz statek wypływa w morze wyładowany darami, które złożymy w ofierze. Czekamy, by poznać zadania, które przygotowały dla nas Strażniczki.

Dzięki swojemu Statkowi możesz dotrzeć na 2 rodzaje wysp: te, na których możesz odnaleźć Strażniczki i te, gdzie możesz otrzymać Zadania.

Kiedy przemieszczasz swój Statek po raz pierwszy, zużyj **1 żeton Akcji**, aby przemieścić go na dowolną wyspę. Gdy będziesz przemieszczać swój Statek ponownie, możesz opuścić wyspę z dowolnej strony. Koszty przemieszczania są następujące:

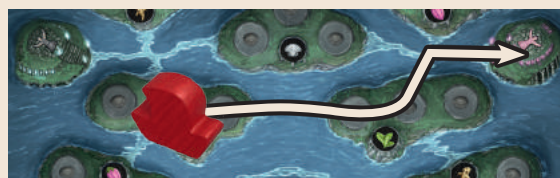
- Zużyj **1 żeton Akcji**, aby przemieścić Statek wzdłuż jednego szlaku wodnego (błękitnej linii) na sąsiadującą wyspę.
- Zużyj **2 żetony Akcji**, aby przemieścić Statek wzdłuż szlaku wodnego na sąsiadującą wyspę, a następnie przemieścić go ponownie.
- Zużyj **3 żetony Akcji**, aby przemieścić Statek na dowolną wyspę.

Dodatkowa Akcja: Natychmiast po przemieszczeniu Statku możesz wykonać akcję związaną z wyspą, na której Statek zakończył swój ruch (Strona 9, **OTRZYMYWANIE ZADAŃ** lub **ODNAJDYWANIE STRAŻNICZEK**). Wykonując tę dodatkową akcję normalnie zużywasz Zasoby i żetony Akcji.

Liczba Statków cumujących do jednej wyspy nie jest ograniczona.



Zużywasz 1 żeton Akcji i przemieszczasz swój Statek na wyspę po prawej. Następnie **OTRZYMUJESZ ZADANIE**.



Zużywasz 2 żetony Akcji i przemieszczasz swój Statek na dalszą wyspę po prawej. Następnie **ODNAJDUJESZ STRAŻNICZKĘ**.



OTRZYMYWANIE ZADAŃ

„Obdarujcie nas skarbami tego świata, aby udowodnić swą troskę o niego, a my prześlemy wam zadania, byście mogli się umocnić.” - obiecały Strażniczki.

Na wyspach możesz otrzymać Zadania. Awers każdego Zadania przedstawia warunek oraz liczbę Punktów za jego spełnienie. Rewers (strona z Ogniskiem) zawiera jedynie liczbę Punktów.

Twój Statek musi znajdować się na wyspie, z której chcesz otrzymać Zadanie. Wykonaj po kolei następujące kroki a) - c):

a) Zużyj żeton(y) Akcji

Liczba żetonów Akcji, które musisz zużyć, zależy od liczby twoich żetonów Ofiary na danej wyspie:

Jeśli jest to twój:

- Pierwszy żeton Ofiary: Zużyj **1 żeton Akcji**.
- Drugi żeton Ofiary: Zużyj **2 żetony Akcji**.
- Trzeci żeton Ofiary: Zużyj **3 żetony Akcji**.

Żetony Ofiary należące do innych graczy nie mają na ciebie wpływu.

b) Zużyj Zasoby

Wybierz 1 z 2 twoich odkrytych żetonów Ofiary.

Zużyj 2 Zasoby:

- Zasób wskazany na wybranym żetonie Ofiary
- Zasób wskazany na wyspie

c) Złóż Ofiarę i otrzymaj Zadanie

Weź kafelek Zadania z wyspy, a w jego miejsce połóż swój zakryty, wybrany w poprzednim kroku, żeton Ofiary.

Umieść kafelek Zadania na dowolnym pustym polu na Zadanie na twojej planszy Gracza.

Na koniec odwróć kolejny zakryty żeton Ofiary na swojej Liście Akcji.

W swoim mieście możesz posiadać maksymalnie 7 Zadań. Później ta akcja nie będzie już dla ciebie dostępna.



Kafelki żółtych Ognisk zawierają najtrudniejsze Zadania, ale po wypełnieniu przynoszą więcej Punktów niż czerwone (średnie) czy niebieskie (najłatwiejsze) Zadania. Szczegóły opisano na stronie 11, **Rozpal Ognisko** i stronie 13 **ANEKS I**.

a+b)

Po raz pierwszy kładziesz żeton Ofiary na tej wyspie. Musisz zatem zużyć 1 żeton Akcji oraz Zasoby wskazane na wyspie i żetonie Ofiary.



Na tej wyspie jest już 1 twój żeton Ofiary. Musisz zatem zużyć 2 żetony Akcji oraz 2 Zasoby.



Na tej wyspie są już 2 twoje żetony Ofiary. Musisz zatem zużyć 3 żetony Akcji oraz 2 Zasoby.



c)

Weź z wyspy żółte Zadanie i umieść w jego miejsce zakryty żeton Ofiary. Następnie umieść to Zadanie na wybranym polu na Zadanie na twojej planszy Gracza.



ODNAJDYWANIE STRAŻNICZEK

Strażniczka z Szarego Zakonu promieniowała szczęściem, gdy zeszła ze statku i z zachwytem wpatrywała się w światło Ogniska jaśniejącego wysoko ponad dachami miasta.

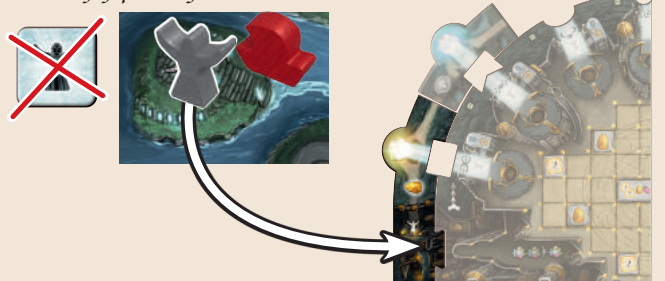
Odnajdź Strażniczkę i sprowadź ją do twojego miasta, aby mogła uczestniczyć w kolejnych Procesjach.

Twój Statek musi być na wyspie ze Strażniczką w kolorze, którego jeszcze nie posiadasz.

Zużyj **1 żeton Akcji** i zabierz Strażniczkę z tej wyspy. Umieść ją na kafelku Początkowym Strażniczek na twojej planszy Gracza. Nie ma limitu Strażniczek, które mogą znajdować się na kafelku Początkowym.

W swoim mieście możesz posiadać maksymalnie 5 Strażniczek. Później ta akcja nie będzie już dla ciebie dostępna.

Zużyj 1 żeton Akcji, aby zabrać szarą Strażniczkę z jej wyspy i umieść ją na kafelku Początkowym Strażniczek na twojej planszy Gracza.





ROZPOCZYNANIE PROCESJI

Wiedzioną świetlistym mostem pierwsza ze Strażniczek powraca do swego dawnego domu w mieście.

W trakcie Procesji Strażniczki natychmiast przynoszą ci Zasoby lub zapewniają Punkty w Punktacji Końcowej.

Zużyj 1 lub więcej żetonów Akcji: Za każdy zużyty żeton wszystkie Strażniczki mogą poruszyć się o 1 krok naprzód. Rozpocznij od Strażniczki, która znajduje się najdalej od kafelka Początkowego. **Na każdym kafelku Ścieżki oraz przy każdym Ognisku może znajdować się tylko 1 Strażniczka.** Jeśli na kafelku Początkowym znajduje się kilka Strażniczek, możesz dowolnie wybrać, która z nich poruszy się pierwsza.

1 krok może oznaczać "wzdłuż Ścieżki" lub "w kierunku Ogniska". Druga opcja jest możliwa jedynie, gdy pomiędzy Ścieżką a tym Ogniskiem znajduje się już Portal.

Jeśli ruch Strażniczki zakończył się na kafelku Ścieżki, dobierz wskazany Zasób. Jeśli ruch Strażniczki zakończył się przy Ognisku, w trakcie Punktacji Końcowej otrzymasz za nią Punkty.



Czerwona Strażniczka i Strażniczka w kolorze drewna poruszają się o 1 krok wzdłuż Ścieżki. Otrzymujesz 1 Owoc i 1 sztukę Złota. Różowa Strażniczka nie może poruszyć się dalej, ponieważ kolejny kafelek Ścieżki jest zajęty.



Poruszasz różową Strażniczkę o 2 kroki naprzód i umieszczasz ją obok Ogniska. Nie otrzymujesz żadnych Zasobów, ale w trakcie Punktacji Końcowej otrzymasz 4 Punkty.



UŻYWANIE WIELKIEGO OGNISKA

Samotne światło wciąż tliło się wśród mroku i gnomy wiedziały, że nie zostały całkowicie opuszczone.

Strażniczki pozostawiły ostatnie Ognisko, aby was wspomagać. Możecie tu otrzymać Zasoby, żetony Akcji i magiczne znaki symbolizujące Portale.

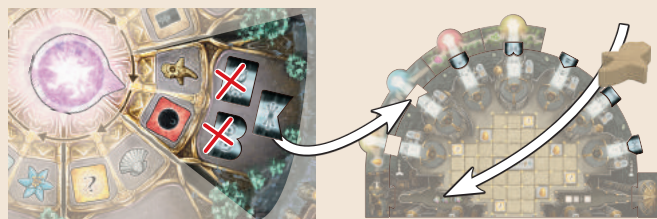
Gdy Wielkie Ognisko zostaje użyte po raz pierwszy, musisz zużyć **1 żeton Akcji**, aby obrócić je w dowolnym kierunku. Od tego momentu koszty użycia Wielkiego Ogniska są następujące:

- Zużyj **1 żeton Akcji**, aby obrócić Wielkie Ognisko o 1 pole w kierunku zgodnym ruchem wskazówek zegara.
- Zużyj **2 żetony Akcji**, aby obrócić Wielkie Ognisko o 2 pola w kierunku zgodnym ruchem wskazówek zegara.
- Zużyj **3 żetony Akcji**, aby obrócić Wielkie Ognisko tak, aby wskazywało wybrane przez ciebie pole.

Następnie otrzymujesz **2 z 3 poniższych premii:**

- Otrzymujesz wskazany **żeton Akcji**.
- Otrzymujesz wskazany **Zasób** lub **2 Punkty**.
- Bierzesz 1 z dostępnych **Portali** i umieszczasz go w kolejnym wcięciu na swojej planszy Gracza. Pierwszy Portal musisz umieścić w skrajnie prawym wcięciu, a następne w kolejnych wcięciach w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: Jeśli kształt i symbol żadnego z dostępnych Portali nie pasuje do twojego kolejnego wcięcia - nie możesz wziąć Portalu!



Możesz wybrać, czy chcesz otrzymać Korzeń, czerwony żeton Akcji czy wziąć 1 z Portali. Decydujesz się wziąć pasujący Portal oraz otrzymać Korzeń.



REKRUTOWANIE GNOMÓW

„Będę zaszczycony mogąc zamieszkać w twoim mieście i pomagać mu odzyskać dawny blask i splendor!”

Gnomy dają ci stałe zdolności i zapewniają dodatkowe Punkty (Strona 15, **ANEKS III**).



W grze występują 2 rodzaje Gnomów:

- **Specjaliści**, którzy dają ci stałe zdolności
- **Starsi**, dzięki którym natychmiast zyskasz dodatkowe Punkty

Możesz zrekrutować tylko 6 Gnomów. Później ta akcja nie będzie już dla ciebie dostępna.



Aby zrekrutować Gnoma wybierz jedną z 2 opcji:

- Zużyj **2 żetony Akcji** i **Zasób** wskazany na karcie Gnoma.
- Zużyj **1 żeton Akcji** i **2 sztuki Zasobu** wskazanego na karcie Gnoma.

Następnie weź kartę Gnoma i umieść ją poniżej twojej planszy Gracza.

- Jeśli zrekrutujesz Specjalistę, odkryj nowego Gnoma w jego miejsce (o ile to możliwe).
- Jeśli zrekrutujesz Starszego, **natychmiast** otrzymujesz za niego Punkty.

III. ROZPAL OGNISKO

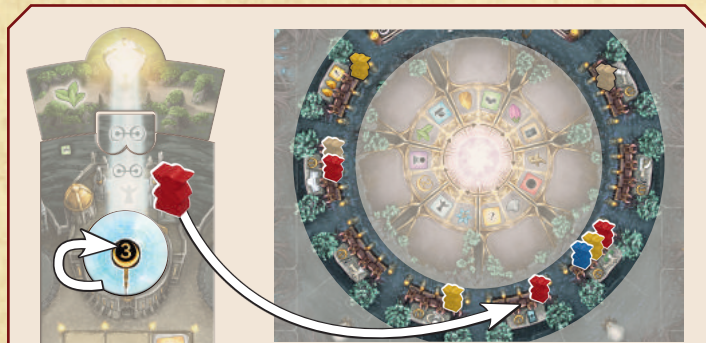
Kiedy rytuał został ukończony, promienisty nimb światła okrył swym blaskiem najwyższą wieżę miasta - siedzibę Wysokiej Rady oczekującej na Nowicjuszy, którzy okryli się chwałą wypełniając zadania.

Odwróć 1 ze swoich Zadań, którego warunki spełniasz. W ten sposób ponownie rozpalisz Ognisko!

Weź Nowicjusza stojącego obok tego **Ogniska** i umieść go na dowolnym spośród 8 pól **Wysokiej Rady**, gdzie nie ma jeszcze żadnego Nowicjusza w jego kolorze.

Otrzymaj 1 z premii przedstawionych na wybranym polu. Zawsze jedną z opcji jest zdobycie 1 Punktu (Strona 14, **ANEKS II**).

Podczas Punktacji Końcowej otrzymasz Punkty za każde Ognisko.



Odwróć żeton wypełnionego Zadania na stronę Ogniska. Weź Nowicjusza i umieść go w Wysokiej Radzie na polu nagradzającym cię dowolnym darmowym Specjalistą spośród odkrytych kart Gnomów.

BONUSOWA AKCJA UMIEŚĆ NEUTRALNEGO NOWICJUSZA

Wysoka Rada nagradza za wypełnianie dodatkowych Zadań.

Bonusowa Akcja składa się z wysłania **1 Neutralnego Nowicjusza** do Wysokiej Rady i otrzymania odpowiedniej premii.

Możesz ją wykonać po wypełnieniu 1 ze Wspólnych Zadań przedstawionych na środku Planszy Głównej (Strona 14, **WSPÓLNE ZADANIA**).



Możesz wykonać Bonusową Akcję jedynie, gdy na wypełnianym Zadaniu znajduje się Neutralny Nowicjusz.

Następnie możesz umieścić tego Neutralnego Nowicjusza na 1 z 8 pól w Wysokiej Radzie, na którym nie ma jeszcze Neutralnego Nowicjusza. Zdobądź premię z tego pola (Strona 14, **ANEKS II**).

W jednej turze, **oprócz** jednej normalnej akcji, możesz wykonać dowolną liczbę Bonusowych Akcji.



Spełniasz warunki Wspólnego Zadania (posiadasz 6 Gnomów). Umieszczasz zatem Neutralnego Nowicjusza na polu Wysokiej Rady, nagradzającym cię dowolnie wybraną Strażniczką.

ZAKOŃCZENIE GRY

FAZA ODLICZANIA

Moment zakończenia gry zależy od liczby Nowicjuszy i Neutralnych Nowicjuszy na 8 polach Wielkiej Rady. Sprawdzajcie ich liczbę za każdym razem, gdy w Wielkiej Radzie jest umieszczony Nowicjusz.

Odliczanie 5 ostatnich rund rozpoczyna się, gdy w grze na **1 | 2 | 3 | 4** graczy w Wysokiej Radzie znajdzie się **7 | 7 | 10 | 13** Nowicjuszy:

- Gracz Rozpoczynający bierze stos 5 kafelków Odliczania i umieszcza je na swoim kafelku Przybudówki.
- Za każdym razem, gdy Gracz Rozpoczynający kończy swoją turę, bierze wierzchni kafelek o najwyższej wartości i przekazuje go kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Liczba na tym kafelku Odliczania wskazuje liczbę tur, które pozostały temu graczowi. Każdy gracz przekazuje ten kafelek kolejnemu graczowi po zakończeniu swojej tury. Gdy kafelek Odliczania wróci do Gracza Rozpoczynającego, należy go odłożyć do pudełka.
- Zamiast wykonywać swoją turę gracz może spasować w trakcie fazy Odliczania, aby zdobyć tyle Punktów, ile wskazuje aktualny kafelek Odliczania. W takim wypadku nie bierze już udziału w pozostałych rundach gry.
- Kiedy kafelek „1” trafia do pudełka - gra kończy się. Przejdźcie do Punktacji Końcowej.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Zdobywacie Punkty za (Przykład Punktacji na stronie 16, **ANEKS IV**):

- 2–8 Punktów** za każde z twoich **Ognisk**, zgodnie z przedstawioną na nim wartością.
- 2–8 Punktów** za każdą z twoich **Strażniczek** stojącą przy Ognisku, zgodnie z przedstawioną obok jej pola wartością.
- 2 Punkty** za każdy z twoich **Portali**, który sąsiaduje z Ogniskiem.
- 2 Punkty** za każdy z twoich **kafelków Ścieżki** z Kryształem w tym samym kolorze, co sąsiadujące Ognisko.
- 4 Punkty** za każde ze **Wspólnych Zadań**, którego warunki spełniasz. Jeśli posiadasz 7 Ognisk, zdobądź 7 Punktów zamiast 4 za Zadanie „Posiadaj 7 Zadań lub Ognisk”.
- 3 Punkty** za każdy **kafelek Losu** pozostający w twoich zasobach osobistych.
- 1 Punkt** za każde **2 żetony Akcji/Zasoby** w twoich zasobach osobistych.

Gracz z największą liczbą Punktów zwycięża.

W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących graczy, który posiada więcej Ognisk.

TRYB SOLO

Zmierz się w grze dla 2 graczy przeciwko auTOMatycznemu Gnomowi (w skrócie Tomowi), wirtualnemu graczowi, który używa zmodyfikowanych zasad. Tom zdobywa Punkty wykonując akcje wskazane przez specjalną talię kart. Twoim celem jest zdobycie większej liczby Punktów niż Tom. **W trybie Solo obowiązują wszystkie zasady z gry dla 2 graczy z następującymi zmianami:**

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- **Zadania:** Potasuj losowe 7 niebieskich, 7 czerwonych i 6 żółtych Zadań. Rozłóż je losowo na wyspach, upewniając się, że na każdej wyspie znajdują się po 2 Zadania w różnych kolorach.
- **Portale:** Na żadnym z pól wokół Wielkiego Ogniska nie mogą znajdować się 2 takie same Portale.
- **Gnomy:** Odłóż do pudełka 3 karty Specjalistów, na których Zasobem jest Złoto.
- Weź kafelki Przybudówki z **Budynkiem** - zostajesz Graczem Rozpoczynającym.
- **Plansza Toma:** Przygotuj planszę Gracza dla Toma i dołącz do niej kafelki Przybudówki oraz kafelki Początkowy Strażniczek. Umieść jego Strażniczkę na jej kafelku Początkowym. Umieść 4 spośród Nowicjuszy Toma w pobliżu jego planszy Gracza. Umieść jego znacznik Punktów Zwycięstwa na polu 0 toru Punktowania.
- Potasuj **8 kart Toma**, aby stworzyć stos dobierania („talię Toma”) i ułóż ją zakrytą w pobliżu. Resztę Komponentów zwróć do pudełka.
- Tom nigdy nie otrzymuje żetonów Akcji ani Zasobów.



PRZEBIEG GRY

Po każdej swojej turze odwróć **wierzchnią kartę z talii Toma**, wykonaj opisaną akcję i umieść tę kartę na stosie kart odrzuconych. Jeśli talia Toma zostanie wyczerpana, przetasuj karty ze stosu kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię Toma.

AKCJE TOMA



Ogólna zasada: Jeśli u góry karty Toma znajduje się ta ikona:

Ujawnij kolejną kartę Gnoma z talii Gnomów i umieść ją na stosie odrzuconych kart Gnomów.

Zasób Gnoma, przedstawiony na tej karcie, wpływa na akcje Toma wskazane przez kartę Toma:



Gnom: Weź wszystkie odkryte karty Specjalistów z Zasobem Gnoma i umieść je poniżej planszy Toma. Odkryj w ich miejsce karty z talii Gnomów (jeśli to konieczne). Tom nigdy nie używa zdolności Specjalistów.



Ścieżka: Rozpoczynając od lewej, weź wszystkie odkryte kafelki Ścieżki przedstawiające Zasób Gnoma i dołącz je kolejno do planszy Toma. Odkryj w ich miejsce kafelki Ścieżki (jeśli to konieczne).



Zadanie I: Z wysp oznaczonych Zasobem Gnoma zabierz 1 Zadanie o **najwyższej wartości punktowej**. Jeśli kilka Zadań spełnia ten warunek, dowolnie wybierz 1 z nich. Umieść to Zadanie **stroną z Ogniskiem ku górze** na kolejnym pustym polu planszy Toma w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Zadanie II: Z wysp oznaczonych Zasobem Gnoma zabierz 1 Zadanie o **najniższej wartości punktowej**. Jeśli kilka Zadań spełnia ten warunek, dowolnie wybierz 1 z nich. Umieść to Zadanie **stroną z Ogniskiem ku górze** na kolejnym pustym polu planszy Toma w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Umieść 1 z Nowicjuszy Toma na dowolnym polu w Wysokiej Radzie. Tom zdobywa **1 Punkt**.



Strażniczka: Weź dowolną Strażniczkę, której Tom jeszcze nie posiada i umieść ją na jego kafelku Początkowym Strażniczek.



Wielkie Ognisko: Obróć Wielkie Ognisko w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara na najbliższe pole z Portalem, którego w tym momencie potrzebuje Tom. Weź ten Portal i dołącz go do planszy Toma (pamiętaj, że Portale umieszcza się od prawej do lewej).

Bonusowa Akcja: Jeśli Tom spełni 1 z 5 Wspólnych Zadań, gdzie wciąż znajduje się Neutralny Nowicjusz: Umieść tego Nowicjusza na dowolnym polu w Wysokiej Radzie. Połóż pionek tego Nowicjusza zamiast stawiać, aby zaznaczyć, że możesz na to pole wysłać kolejnego Neutralnego Nowicjusza. Tom zdobywa **1 Punkt**.

Wyjątkowa sytuacja 1: Jeśli Tom nie może wykonać akcji, ponieważ już wcześniej wypełnił odpowiadające Wspólne Zadanie, zamiast ją wykonywać otrzymuje **3 Punkty**. W żadnym innym wypadku Tom nie otrzymuje żadnych korzyści, gdy nie może wykonać swojej akcji np. gdy nie ma dostępnego odpowiedniego kafelka Ścieżki.

Wyjątkowa sytuacja 2: Jeśli talia Gnomów ulegnie wyczerpaniu, przetasuj stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię Gnomów.

ZAKOŃCZENIE GRY W TRYBIE SOLO

Faza Odliczania rozpoczyna się, gdy w Wysokiej Radzie umieszczony zostanie siódmy Nowicjusz.

Gra może jednak zakończyć się wcześniej, gdy Tom zagra wszystkie karty ze swojej talii po raz czwarty (nie musisz tego liczyć: Po tym gdy Tom otrzyma swój ostatni Portal, wiesz, że rozgrywka dobiega końca).

Przejdź do Punktacji Końcowej tak jak w grze dla wielu graczy. Zwycięzasz, jeśli zdobędziesz więcej Punktów niż Tom.

W przypadku równej liczby Punktów - zremisowaliście.

WYZWANIE 1: GRA Z UTRUDNIENIEM

Rozgrywasz normalną partię przeciwko Tomowi, jednakże grasz z **Utrudnieniem** wyrażonym w Punktach. Wskazuje ono twoją lub Toma początkową pozycję na torze Punktacji. Jeśli twoje Utrudnienie jest dodatnie, Tom rozpoczyna z przewagą, gdy jest ujemne - to ty początkowo masz przewagę.

Pierwszą grę rozpoczynasz z **Utrudnieniem wynoszącym -10 Punktów**. Jeśli zwyciężysz, zwiększ swoje Utrudnienie o **5 Punktów**. Jeśli przegrasz, zmniejsz Utrudnienie o **2 Punkty**. W przypadku remisu nie zmieniaj wartości Utrudnienia. Twoim Celem jest osiągnięcie jak najwyższej wartości Utrudnienia po kilku rozgrywkach. Regularne wygrywanie jest więc ważniejsze niż pojedyncze zwycięstwo dużą różnicą Punktów. Pamiętaj zatem, aby po każdej partii zapisywać wartość twojego Utrudnienia.



Więcej wyzwań możesz znaleźć na stronie:
<https://hallgames.de/spiele-bonfire/>

ANEKS I: ZADANIA

Uwaga: Zadanie jest spełnione, także gdy posiadasz więcej niż na nim wskazano.

ZADANIA ZA 2-3 PUNKTY, NIEBIESKIE OGNISKA



Posiadać wskazaną Strażniczkę



Posiadać 1 kafelek Ścieżki ze wskazanym Zasobem



Posiadać 1 niebieskie i 1 czerwone Ognisko



Posiadać 1 żeton Ofiary na wyspie ze wskazanym Zasobem



Posiadać po 2 sztuki Zasobów dwóch różnych rodzajów (oprócz Złota)



Posiadać po 1 żetonie Ofiary na 3 różnych wyspach



Posiadać 2 żetony Ofiary na 1 wyspie



Posiadać w swoim Obszarze Losu wskazaną grupę 3 sąsiadujących identycznych symboli Akcji. Symbole mogą tworzyć dowolny kształt, o ile ze sobą sąsiadują.



Posiadać 1 Gnoma ze wskazanym Zasobem

ZADANIA ZA 4-5 PUNKTÓW, CZERWONE OGNISKA



Spełnij warunki 1 Wspólnego Zadania



Posiadać 3 Portale



Posiadać 2 sąsiadujące kafelki Ścieżki z tym samym Zasobem



Posiadać 3 Gnomy



Posiadać 4 sztuki Złota



Posiadać Ogniska we wszystkich 3 kolorach



Posiadać 3 sztuki wskazanego Zasobu



Posiadać 1 żeton Ofiary na każdej z 2 wysp ze wskazanym Zasobem



Posiadać 4 niebieskie Zadania i/lub Ogniska



Posiadać 4 Strażniczki w dowolnych kolorach



Posiadać w swoim Obszarze Losu 2 wskazane grupy po 3 sąsiadujące identyczne symbole Akcji. Symbole mogą tworzyć dowolny kształt, o ile ze sobą sąsiadują. Te 2 grupy nie muszą ze sobą sąsiadować.

ZADANIA ZA 6-8 PUNKTÓW, ŻÓŁTE OGNISKA

 Posiadaj 5 Portali	 Posiadaj po 1 żetonie Ofiary na 5 różnych wyspach	 Posiadaj 4 czerwone Zadania i/lub Ogniska
 Posiadaj 5 Gnomów	 Posiadaj 3 Starszych	 Posiadaj 3 żetony Ofiary na 1 wyspie (W grze dla 1 lub 2 graczy przed grą odłóż to Zadanie do pudełka)
 Wyczerp jeden (dowolny) stos żetonów Ofiary	 Posiadaj 3 kafelki Ścieżki z czerwonymi Kryształami	
 Posiadaj 5 Ognisk	 Posiadaj 4 kafelki Ścieżki z niebieskimi Kryształami	 Posiadaj 4 żółte Zadania i/lub Ogniska
 Posiadaj po 2 żetony Ofiary na 3 różnych wyspach	 Posiadaj 5 identycznych Zasobów (oprócz Złota)	 Posiadaj po 3 sztuki Zasobów dwóch różnych rodzajów (oprócz Złota)
 Zakryj kafelkami Losu wszystkie zaznaczone pola w twoim Obszarze Losu	 Posiadaj 2 Strażniczki stojące obok Ognisk	 Posiadaj w swoich zasobach 5 wskazanych żetonów Akcji
 Zakryj kafelkami Losu wszystkie pola ze Złotem w twoim Obszarze Losu	 Zakryj kafelkami Losu 2 skrajnie położone kolumny w twoim Obszarze Losu	 Posiadaj w swoim Obszarze Losu 2 grupy złożone z 4 identycznych symboli akcji. Symbole mogą tworzyć dowolny kształt, o ile ze sobą sąsiadują.

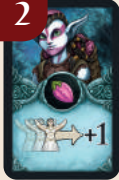
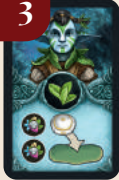
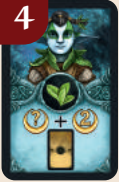
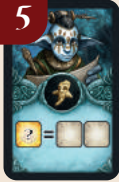
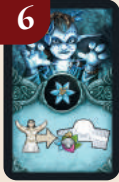
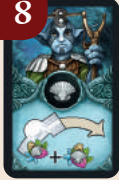
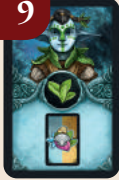
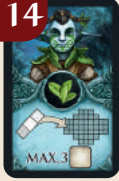
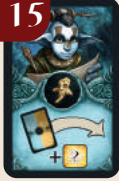
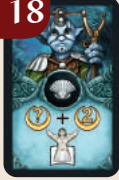
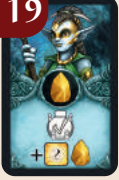
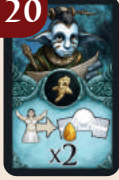
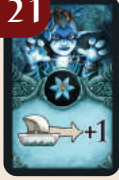
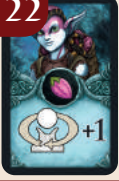
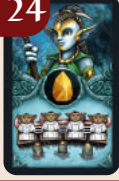
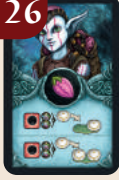
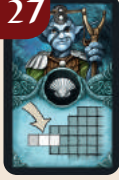
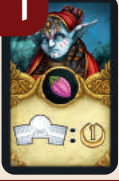
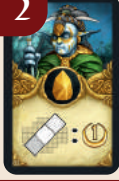
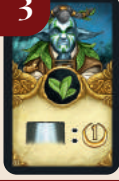
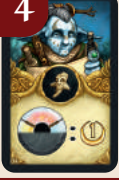
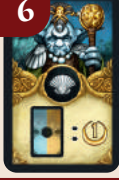
WSPÓLNE ZADANIA

 Posiadaj 7 Zadań i/lub Ognisk, aby zdobyć 4 Punkty LUB Posiadaj 7 Ognisk, aby zdobyć 7 Punktów	 Posiadaj 7 Portali	 Posiadaj 7 kafelków Ścieżki (włącznie z kafelkiem Początkowym)
 Posiadaj 5 Strażniczek	 Posiadaj 6 Gnomów	

ANEKS II: PREMIE WYSOKIEJ RADY

 Zyskaj 2 sztuki Złota i 1 żółty żeton Akcji. Uwaga: W tym wypadku nie możesz wybrać premii „Zdobądź 1 Punkt”, ponieważ byłaby ona mniej warta.	 Weź dowolny odkryty kafelek Ścieżki lub wybierz 1 ze stosu dobierania, a następnie przetasuj stosy kafelków Ścieżki. LUB: Zdobądź 1 Punkt.
 Weź 1 Strażniczkę w kolorze, którego nie posiadasz. LUB: Zdobądź 1 Punkt.	 Obróć dowolnie Wielkie Ognisko i normalnie otrzymaj odpowiednią premię. LUB: Zdobądź 1 Punkt.
 Weź za darmo 1 Specjalistę. LUB: Zdobądź 1 Punkt.	 Przenieś 1 ze swoich Strażniczek o dowolną liczbę kroków do przodu albo do tyłu na dowolny kafelek Ścieżki lub do Ogniska. Normalnie otrzymujesz premię. LUB: Zdobądź 1 Punkt.
 PRZEMIEŚC STATEK za darmo na dowolną wyspę. Następnie normalnie zużyj żeton Akcji lub Zasoby na akcję związaną z wyspą. LUB: Zdobądź 1 Punkt.	 Natychmiast umieść kolejny kafelek Losu i normalnie zdobądź żeton Akcji. Nie musisz odrzucać nadmiarowych żetonów Akcji. LUB: Zdobądź 1 Punkt.

ANEKS III: GNOMY

 1 Na każdym z twoich kafelków Ścieżki może stać dowolna liczba Strażniczek. Nie dotyczy to Ognisk.	 2 Podczas każdej Procesji, możesz poruszyć każdą Strażniczkę o 1 krok dalej bez zużywania dodatkowych żetonów Akcji.	 3 Gdy otrzymujesz Zadania, możesz zużywać 2 dowolne Zasoby.
 4 Kiedy rekrutujesz Starszego, zdobywasz 2 dodatkowe Punkty.	 5 Kiedy używasz żółtych Żetonów Akcji, traktuj każdy z nich jako 2 dowolne identyczne żetony Akcji.	 6 Gdy Strażniczka zakończy swój ruch na kafelku Ścieżki, możesz otrzymać dowolny Zasób. Na pierwszym kafelku Ścieżki również możesz otrzymać dowolny Zasób zamiast Złota.
 7 Gdy umieszczasz Nowicjusza w Wysokiej Radzie, oprócz zwykłej premii otrzymujesz także 1 sztukę Złota.	 8 Kiedy bierzesz kafelek Ścieżki, otrzymujesz dodatkowo wskazany na nim Zasób.	 9 Kiedy rekrutujesz Gnomy, możesz zużyć 1 lub 2 dowolnie wybrane Zasoby zamiast tych wskazanych na karcie (nawet jeśli jest to Złoto).
 10-13 Kiedy wskazana Strażniczka kończy swój ruch na kafelku Ścieżki, otrzymujesz dwukrotnie odpowiedni Zasób.	 14 Gdy umieszczasz kafelek Losu, możesz posiadać do 3 żetonów Akcji.	 15 Gdy rekrutujesz Starszego lub Specjalistę (włącznie z tym), otrzymujesz 1 żółty żeton Akcji.
 16 Kiedy umieszczasz kafelek Losu na symbolu w Obszarze Losu, otrzymujesz dwukrotnie odpowiednią premię.	 17 Kiedy umieszczasz Strażniczkę na kafelku Początkowym, dodatkowo od razu rozpocznij Procesję (o 1 krok). Nie otrzymujesz żadnych Zasobów w trakcie tej Procesji!	 18 Podczas Punktacji Końcowej otrzymujesz po 2 dodatkowe Punkty za każdą Strażniczkę stojącą przy Ognisku.
 19 Natychmiast po wypełnieniu Wspólnego Zadania, otrzymujesz 1 sztukę Złota i 1 żółty żeton Akcji. Nie ma znaczenia czy stoi na nim jeszcze Neutralny Nowicjusz.	 20 Kiedy dowolna Strażniczka kończy swój ruch na pierwszym kafelku Ścieżki, otrzymujesz 1 dodatkową sztukę Złota.	 21 Kiedy zużywasz co najmniej 1 żeton Akcji, aby przemieścić swój Statek, możesz go poruszyć 1 dodatkowy raz wzdłuż szlaku wodnego.
 22 Kiedy zużywasz co najmniej 1 żeton Akcji, aby użyć Wielkiego Ogniska, możesz je obrócić o 1 pole dalej, niż wynika to z poniesionego przez ciebie kosztu.	 23 Kiedy używasz Wielkiego Ogniska, możesz otrzymać wszystkie 3 premie.	 24 Możesz umieścić wielu Nowicjuszy tego samego koloru na jednym polu Wysokiej Rady.
 25 Możesz umieszczać Portale w dowolnej kolejności.	 26 Kiedy otrzymujesz Zadanie, zużywasz tylko 1 żeton Akcji, niezależnie od liczby twoich żetonów Ofiary na danej wyspie.	 27 Możesz umieszczać kafelki Losu tak, aby wystawały poza krawędź twojego Obszaru Losu. Co najmniej 1 z symboli na tym kafelku Losu musi jednak znaleźć się w obrębie Obszaru Losu.
 1 Otrzymujesz po 1 Punkcie za każdy posiadany kafelek Ścieżki (włącznie z kafelkiem Początkowym).	 2 Otrzymujesz po 1 Punkcie za każdy kafelek Losu w twoim Obszarze Losu.	 3 Otrzymujesz po 1 Punkcie za każdy posiadany Portal.
 4 Otrzymujesz po 1 Punkcie za każde Zadanie lub Ognisko, które posiadasz.	 5 Otrzymujesz po 1 Punkcie za każdą posiadaną Strażniczkę.	 6 Otrzymujesz po 1 Punkcie za każdego posiadanego Gnoma (włącznie z tym).

ANEKS IV: PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ



- 20 Punktów za 5 Ognisk (7+5+2+4+2)
- 6 Punktów za szarą Strażniczkę stojącą przy Ognisku
- 10 Punktów za 5 Portali obok Ognisk
- 8 Punktów za 4 kafelki Ścieżki z Kryształem tego samego koloru, co sąsiadujące Ognisko
- 4 Punkty za Wspólne Zadanie „Posiadaj 7 Portali”
- 6 Punktów za 2 kafelki Losu w twoich zasobach
- 2 Punkty za niewykorzystane 3 żetony Akcji i 1 Zasób w twoich zasobach
- 5 Punktów za Starszego (Punkty zdobyte w trakcie gry)

SUMA: 61 Punktów

ANEKS V: SYMBOLE

•	za każdy/każdą...		dowolne Zadanie		Gnom - Specjalista
=	Komponenty tego samego rodzaju		dowolne Zadanie lub Ognisko		Gnom - Starszy
≠	Komponenty różnych rodzajów		dowolne Ognisko		dowolny Gnom
+	dodatkowo		dowolne Wspólne Zadanie		dowolny żeton Ofiary
x2	dwukrotnie więcej niż zazwyczaj		dowolny Nowicjusz		wyspa
✓	wypełnione		Neutralny Nowicjusz		plansza Gracza (miasto)
?	Punkty		dowolny Portal		Obszar Losu
	dowolny/wskazany Zasób (oprócz Złota)		dowolny kafelek Ścieżki		pole Wielkiego Ogniska
	zużyj wskazany Zasób		dowolny kafelek Ścieżki z Kryształem we wskazanym kolorze		dowolny kafelek Losu
	przenieść Komponent		dowolna Strażniczka		dowolny żeton Akcji
	przenieść Komponent o ? kroków				
	przenieść Komponent o ? dodatkowych kroków				
	odwróć Komponent				