

BONFIRE



EINLEITUNG

„Warum leuchten die Bonfire nicht mehr? Vor einigen Monaten begann es, dass sich die Bonfire auf den Türmen der nahegelegenen Städte verdunkelten, inzwischen scheinen sie völlig erloschen zu sein. Wir Gnome leben zwar nicht in den Städten, sondern in den nahegelegenen Wäldern, aber auch wir brauchen das Licht und die Energie der Bonfire! Vielleicht wissen die Hüterinnen des Lichts etwas - sie haben die Bonfire ja erschaffen, weil das Licht der fernen Sonne allein kaum zum Überleben reichte.

Wir gingen zur nächsten Stadt, um Antworten zu finden - normalerweise vermeiden wir das, weil die Bewohner der Städte auf uns Waldbewohner herabsehen. Aber die Städte waren verlassen! Nur eine einzelne Hüterin war zurückgeblieben. Sie wollte uns nicht erklären, was genau passiert war. Aber sie konnte uns sagen, dass sich die Hüterinnen mitsamt der Bonfire auf ihre heiligen Inseln zurückgezogen haben und nun auf die warten, die bereit sind, mit Demut um ihre Hilfe zu bitten. Sie möchten, dass man durch das Lösen ihrer Aufgaben seinen guten Willen zeigt - dann erst werden sie wieder Vertrauen fassen und die Bonfire erneut zum Leuchten bringen.

Erleichtert, dass es in unserer Hand liegt, etwas zu tun, machen wir uns auf den Weg zu den Inseln.

Wir werden die Bonfire der Stadt wieder entfachen!

Auf dem Weg erfahren wir, dass Gnome das in anderen Städten ebenfalls ebenfalls vorhaben - aber ich bin mir sicher, dass WIR das am besten können!“

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	2
Spielmaterial	3
Spielvorbereitung: Spielplan	4
Spielvorbereitung: Persönliche Tableaus	5
Spielüberblick	6
Spielzugübersicht, Spielzug: Schicksals-Plättchen anlegen	7
Spielzug: Aktionsmarker verwenden	8
Spielzug: Bonfire entfachen, Bonusaktion, Spielende, Schlusswertung	11
Solospiel	12
Anhang I: Aufgaben	13
Anhang II: Boni im Hohen Rat	14
Anhang III: Gnome	15
Anhang IV: Beispiel Schlusswertung, Anhang V: Symbolübersicht	16



Willkommen! Ich gehöre zum Ältestenrat der Gnome und habe die ehrenvolle Aufgabe, euch beim Lesen der Spielanleitung den einen oder anderen Tipp oder Hinweis zu geben. Meine Kommentare enthalten keine direkten Regeln, helfen aber insbesondere beim ersten Lesen der Anleitung, einige Zusammenhänge besser zu verstehen.

IMPRESSUM

Wir bedanken uns an dieser Stelle herzlich beim Spieleverlag **Lookout Games** für die freundliche Genehmigung, das Werkzeug für die Form des „Goldes“ verwenden zu dürfen.

Außerdem bedanken wir uns bei Tim Schleimer für die Idee zum Solospiel; bei Martin, Rebekka, ode, Torsten und Lars für das Korrekturlesen und bei allen Testspielern, allen voran Kathleen und Tim, für ihr wertvolles Feedback.

Autor: **Stefan Feld**

Illustration und Grafik: **Dennis Lohausen**

3-D Shot: **Andreas Resch**

Realisation: **Ralph Bruhn**



Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

www.pegasus.de

unter Lizenz von



© 2020 **Hall Games**

Ralph Bruhn

Herderstr. 36

D-53332 Bornheim

www.hallgames.de

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Team von Hall Games und Pegasus Spiele.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Startfelder für Hüterinnen



4 Persönliche Tableaus („Städte“)
(mit unterschiedlichen Anordnungen der Portale)



4 Anbauten
(1 Gebäude, 3 Terrassen)



28 Weg-Plättchen
(10x mit blauem, 10x mit rotem, 8x mit gelbem Kristall)



66 Aufgaben
(Vorderseite AUFGABE, Rückseite BONFIRE, je 22 pro Farbe/Schwierigkeit)



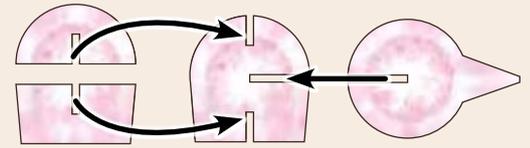
28 Portale
(4 pro Form/Symbol)



72 Aktionsmarker
(12x gelb und je 10x alle anderen Farben)



5 Countdown-Plättchen



1 Figur „Großes Bonfire“
(vor dem ersten Spiel zusammensetzen)



16 Hüterinnen des Lichts
(4 pro Farbe)



5 Rats-Novizen

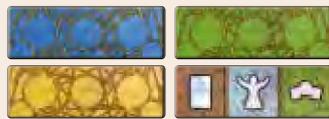


57 Ressourcen
(9 Blüten, 9 Früchte, 9 Kräuter, 9 Muscheln, 9 Wurzeln, 12 Gold)

Spielmaterial in 4 Farben, je Farbe:



1 Aktionsübersicht



8 Schicksals-Plättchen



10 Opferschalen



1 „0/50“-Marker



1 Punktemarker



1 Schiff



1 Hüterin



7 Novizen



33 Gnome
(27 „Spezialisten“ und 6 „Älteste“)



4 Übersichtskarten
(für die Schlusswertung)



8 Tom-Karten
(für das Solospiel)

Anmerkung: Ressourcen und Aktionsmarker sollen nicht begrenzt sein. Wenn Ressourcen oder Aktionsmarker nicht ausreichen, behelft euch bitte zeitweise mit Ersatzmaterial.

SPIELVORBEREITUNG

SPIELPLAN



Das Spiel ist weitgehend unabhängig von der Anzahl der teilnehmenden Personen. Die Ausnahmen sind durch **grüne Schrift** markiert und hier kurz zusammengefasst:

- Anzahl der ausliegenden Aufgaben (Seite 4, Punkt 2.)
- Anzahl der Portale beim Spiel allein oder zu zweit (Seite 4, Punkt 6.)
- Spielende-Bedingung (Seite 11, SPIELEND)

1. Legt den **Spielplan** auf die Spielfläche (siehe Seite 5 oben)

12. Legt die **Aktionsmarker** und die **Ressourcen** neben dem Spielplan bereit.



11. Nehmt euch jeweils das Spielmaterial einer Farbe: Legt eure **0/50-Marker** und eure **Punktemarker** auf das Feld „0“ der Zählleiste.



Den 0/50-Marker dreht ihr mit der 50 nach oben, wenn euer Punktemarker über 50 Punkte kommt.

Stellt eure **Schiffe** an den Steg auf dem Spielplan.



10. Stellt die 5 **Rats-Novizen** auf die **Aufgaben des Rates**.



9. Mischt die **Spezialisten** und legt 6 davon als offene Auslage auf den Spielplan. Legt den Rest als verdeckten Gnom-Stapel daneben.



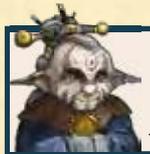
8. Legt die gemischten **Weg-Plättchen** in 2-3 verdeckten Nachziehstapeln neben dem Spielplan bereit. Deckt 4 Weg-Plättchen auf und bildet daraus die Auslage der Weg-Plättchen.



2. Legt zufällig **Aufgaben** mit der dunklen Seite nach oben auf jede Insel:
4 Personen: Legt 3 Aufgaben auf jede Insel.
3 Personen: Legt 2 Aufgaben auf die 4 Inseln in den Ecken, auf die übrigen Inseln je 3 Aufgaben.
1 oder 2 Personen: Legt 2 Aufgaben auf jede Insel.
 Die weiteren Aufgaben werden in dieser Partie nicht benötigt.



Wenn ihr **BONFIRE** zum ersten Mal spielt: Legt verschiedenfarbige Aufgaben auf jede Insel.



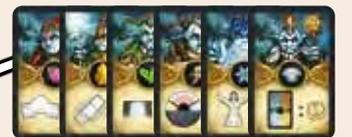
3. Stellt die **Hüterinnen** auf die farblich passenden Inseln.



4. Stapelt die **Countdown-Plättchen** in aufsteigender Reihenfolge und legt den Stapel auf das dafür vorgesehene Feld.



5. Legt die 6 **Ältesten** offen auf den Spielplan.



6. **Bei 1 oder 2 Personen:** Legt von jeder der 7 Portal-Arten 1 zurück in die Schachtel. Verteilt die **Portale** zufällig so auf die 7 Felder beim Großen Bonfire, dass auf jedem Feld gleich viele Portale liegen.

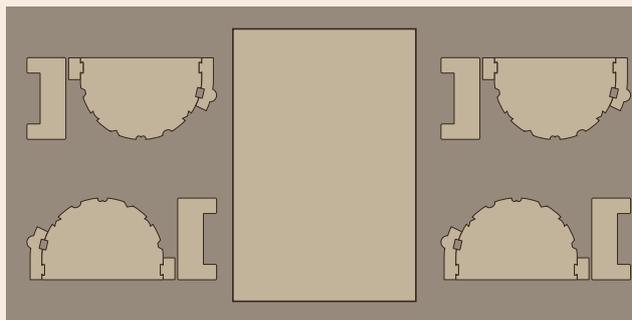


7. Stellt das **Große Bonfire** auf das zugehörige Feld und richtet die Spitze des Lichtstrahls aus wie abgebildet.





Damit das Spielmaterial gut auf die meisten Tische passt, legt ihr den Spielplan am besten vertikal aus und die persönlichen Tableaus rechts und links daneben - so zum Beispiel für das Spiel zu viert:



PERSONLICHE TABLEAUS

1. Lege dein **Persönliches Tableau** vor dir ab.

2. Nimm ein **Startfeld für Hüterinnen**, lege es an dein Tableau an und stelle deine **Hüterin** darauf.

3. Stelle deine **Novizen** auf die 7 dafür vorgesehenen Felder.

4. **Nur 1 Person:** Nimm pro mitspielender Person 1 **Anbau** (einschließlich dem mit dem ovalen Gebäude) und lose allen 1 Anbau zu.

Alle: Legt euren Anbau an euer Tableau an.
Wer das ovale Gebäude hat, **beginnt das Spiel.**

5. Lege deine **Aktionsübersicht** rechts neben dein Tableau. Lege deine **Übersichtskarte für die Schlusswertung** in die Nähe der Aktionsübersicht.

8. Entscheide **vor deinem ersten Spielzug**, ob du das vor dir liegende Schicksals-Plättchen gegen das mittlere Plättchen deines Vorrats austauschen möchtest. Lege das gewählte Plättchen auf die markierte Mitte deines **Schicksalsfeldes**.

Nimm dir 1 von jeder der 6 **Ressourcen** und lege sie in deinen Vorrat links unten auf deinem Tableau.

Nimm dir 5 **Aktionsmarker**: 2 gelbe und die 3, die auf dem Schicksals-Plättchen abgebildet sind. Lege diese in deinen Vorrat rechts unten auf deinem Tableau.

7. Bilde aus 7 deiner verdeckt gemischten **Schicksals-Plättchen** einen offenen Vorrat an deiner Aktionsübersicht. Lege das übrige Plättchen zunächst vor dir ab.

6. Mische deine 10 **Opferschalen** verdeckt, bilde daraus 2 gleich hohe Stapel und lege sie auf die zugehörigen Felder auf deiner Aktionsübersicht. Decke jeweils die oberste Opferschale auf.

 **Gold** darfst du anstelle einer Ressource deiner Wahl verwenden.

 Einen **gelben Aktionsmarker** darfst du anstelle eines Aktionsmarkers deiner Wahl verwenden.

SPIELÜBERBLICK



Hier geben wir einen groben Überblick über das Spiel; die detaillierte Beschreibung folgt in den anschließenden Kapiteln.

WIE LÄUFT DAS SPIEL AB?

- Ihr führt reihum im Uhrzeigersinn je **1 Spielzug** aus (ab Seite 7, **SPIELZUG**).
- Im Laufe des Spiels sammelt und erfüllt ihr **Aufgaben** (Seite 9, **AUFGABE ERHALTEN**).
- Durch das Erfüllen von Aufgaben könnt ihr Bonfire entfachen und Novizen in den Hohen Rat bringen (Seite 11, **BONFIRE ENTFACHEN**).
- Ihr spielt so lange, bis eine bestimmte Anzahl von Novizen im Hohen Rat ist (Seite 11, **SPILENDE**).
- Damit startet der **Countdown** für die letzten 5 Runden, nach denen ihr die **Schlusswertung** durchführt. Es gewinnt, wer dann die meisten Punkte hat (Seite 11, **SCHLUSSWERTUNG**).

WAS MACHE ICH IN MEINEM SPIELZUG?

Du hast 3 Optionen, von denen du eine ausführst:

1. Du legst ein Schicksals-Plättchen in dein Schicksalsfeld und nimmst dafür Aktionsmarker (Seite 7, I).

2. Du führst eine Aktion mit einer Sorte von Aktionsmarkern aus (Seite 8, II):



Du fährst mit deinem **Schiff** zu einer Insel.



Du baust ein Stück **Weg** für die Prozession.



Du opferst Ressourcen auf einer Insel und bekommst dafür eine **Aufgabe**.



Du besuchst das **Große Bonfire** und erhältst dort Aktionsmarker, Ressourcen und/oder **Portale**.



Du holst eine **Hüterin** von einer Insel zu deiner Stadt oder führst eine Prozession deiner Hüterinnen aus.



Du holst einen **Gnom** in deine Stadt.

3. Du entfachst ein Bonfire und schickst einen Novizen in den Hohen Rat (Seite 11, III).

WIE ERHALTE ICH PUNKTE?

Während des Spiels erhältst du recht wenige Punkte, die meisten davon erhältst du beim Anwerben bestimmter Gnome, der **Ältesten** (Seite 10, **GNOME ANWERBEN**).

Den Großteil der Punkte erhältst du bei der Schlusswertung (Seite 11, **SCHLUSSWERTUNG** und Seite 16, **BEISPIEL SCHLUSSWERTUNG**).

Du erhältst dabei Punkte für deine Bonfire, sowie für die von dir erfüllten Aufgaben des Rates (Seite 11, **BONUSAKTION** und Seite 14 **AUFGABEN DES RATES**).

Bonuspunkte für deine Bonfire erhältst du für Hüterinnen, benachbarte Portale und gleichfarbige Wege (Beispiel rechts).

Immer, wenn du Punkte erhältst, rückst du deinen Punkte-marker auf der Zählleiste entsprechend nach vorn.

So kann es bei Spielende aussehen:
Die Hüterin ist über den Prozessionsweg durch das Portal zu einem entfachten Bonfire gelangt.
Du erhältst Punkte für das Bonfire, für die Hüterin, für das Portal und für das Weg-Plättchen, da die Farbe des Kristalls auf dem Plättchen der Farbe des Bonfires entspricht.



Tipps für den ersten Besuch in unserer Welt:

- Es gibt nicht DEN besten ersten Spielzug. Beispiele für sinnvolle erste Spielzüge sind:
 - Wirb einen Gnom an: Bei den meisten ist es sinnvoll, sie früh in deiner Stadt zu haben (Seite 10, **GNOM ANWERBEN**).
 - Nutze das Große Bonfire: Wer diese Aktion zuerst ausführt, kann sich gezielt ein erstes Portal besorgen. Das kann danach etwas schwieriger werden (Seite 10, **GROSSES BONFIRE NUTZEN**).
 - Fahre mit dem Schiff und hole dir eine Aufgabe: Je früher du losfährst, umso größer ist die Auswahl an Aufgaben, die zu deinen Plänen passen (Seite 8, **SCHIFF FAHREN**).
- Versuche es anfangs erst einmal mit den leichteren, blauen Aufgaben, damit du nach und nach ein Gefühl dafür bekommst, wie schwierig die einzelnen Aufgaben sind.
- Nimm dir nicht zu viele Aufgaben - manchmal endet das Spiel schneller als erwartet und du schaffst es nicht mehr, alle Aufgaben zu erfüllen.

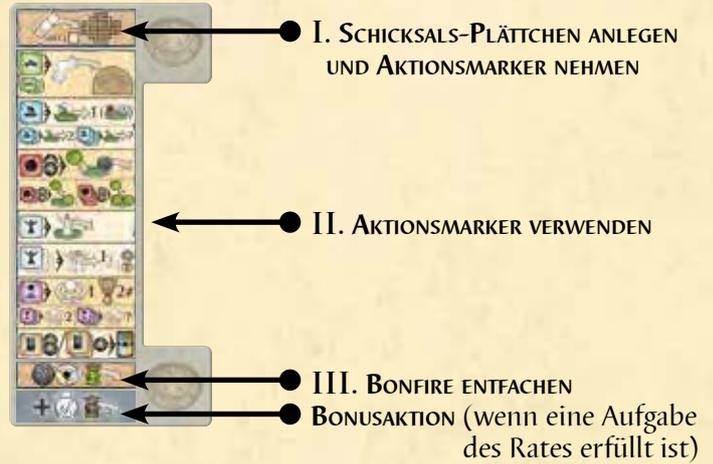


SPIELZUG

Bei jedem Spielzug führst du 1 der folgenden Optionen I, II oder III aus.

Dazu können Bonusaktionen kommen, wenn du 1 oder mehrere der 5 Aufgaben des Rates erfüllt hast (Seite 11, **BONUSAKTION**).

Diese Optionen sind auch auf deiner Aktionsübersicht dargestellt:



Sonderfall: Solltest du keine der 3 Optionen mehr ausführen können, hast du keine weiteren Spielzüge mehr. Du darfst jedoch in der Countdown-Phase passen, um die auf dem Countdown-Plättchen angezeigten Punkte zu erhalten (Seite 11, **COUNTDOWN-PHASE**). Das sollte aber - wenn überhaupt - äußerst selten vorkommen.

I. SCHICKSALS-PLÄTTCHEN ANLEGEN UND AKTIONSMARKER NEHMEN

Das Feld des Schicksals zeigt dir die Möglichkeiten, die in der Zukunft deiner Stadt passieren können.

Über das Anlegen der Schicksals-Plättchen entscheidest du, wie viele Aktionsmarker welcher Sorte du bekommst. Damit nimmst du Einfluss auf die Aktionen, die dir im Anschluss zur Verfügung stehen.

Um diese Aktion auszuführen, darfst du **höchstens noch 1 Aktionsmarker** in deinem Vorrat haben. Du darfst aber jederzeit überzählige Aktionsmarker ungenutzt abwerfen. Nimm das oberste oder das unterste **Schicksals-Plättchen** aus deinem Vorrat und lege es in deinem Schicksalsfeld an.



Hier hast du die Wahl zwischen den beiden markierten Schicksals-Plättchen.

Lege das Schicksals-Plättchen senkrecht oder waagrecht so in das Schicksalsfeld, dass

- es an mindestens 1 bereits ausliegendes Plättchen angrenzt (diagonal reicht nicht).
- es nicht über den Rand hinausragt.
- es nicht auf einem anderen Schicksals-Plättchen liegt.



Auf der rechten Abbildung ragt das Plättchen über den Rand des Schicksalsfeldes hinaus, das ist nicht erlaubt.

Zähle die Felder der 3 Flächen gleicher Symbole, die sich durch das Anlegen des Plättchens gebildet haben. Nimm dir entsprechend viele Aktionsmarker dieser 3 Symbole.



Das weiße Symbol grenzt an eine Fläche mit 2 weiteren weißen Symbolen an, du bekommst also 3 weiße Aktionsmarker. Außerdem nimmst du auch noch 2 lila und 1 roten Aktionsmarker.

Legst du das Schicksals-Plättchen auf eines der Symbole „Gold“ oder „gelber Aktionsmarker“, nimmst du dir den abgebildeten Gegenstand.



Du hast das Plättchen auf ein Goldsymbol gelegt und nimmst daher zusätzlich zu den 5 abgebildeten Aktionsmarkern 1 Gold.

II. AKTIONSMARKER VERWENDEN

Weise ist der, welcher mit seinen Möglichkeiten trefflich umzugehen versteht.

Mit den Aktionsmarkern kannst du verschiedene Aktionen ausführen, wobei du je nach Aktion einen oder mehrere Aktionsmarker der jeweiligen Sorte abgeben musst.

Wichtig: Wenn du 1 Aktionsmarker abgeben müsstest, den du nicht besitzt, darfst du stattdessen entweder 1 gelben Aktionsmarker oder 2 Aktionsmarker deiner Wahl abgeben.



Wenn du 1 Ressource abgeben müsstest, die du nicht besitzt, darfst du stattdessen entweder 1 Gold oder 2 Ressourcen deiner Wahl abgeben.



WEG BAUEN

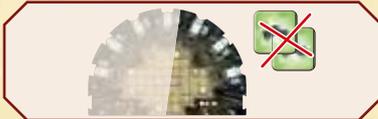
Entlang der Wege reflektieren die magischen Kristalle das Licht der Bonfire und die Natur erwacht zu alter Blüte, als die Hüterinnen in ihrer Prozession vorbeiziehen.

Du benötigst die Weg-Plättchen für 2 Dinge: Zum einen führen die Hüterinnen ihre Prozessionen darauf aus und versorgen dich dabei mit den auf den Wegen abgebildeten Ressourcen. Zum anderen erhältst du bei der Schlusswertung Punkte, wenn die Farbe des Kristalls auf dem Weg-Plättchen mit der Farbe des benachbarten Bonfires übereinstimmt.

Nimm dir 1 der 4 Weg-Plättchen aus der Auslage oder das oberste Weg-Plättchen von einem der Nachziehstapel und lege es im Uhrzeigersinn an dein vorhergehendes Weg-Plättchen an. Fülle danach die Auslage der Weg-Plättchen wieder auf.



Gib **1 Aktionsmarker** ab, wenn du eines der ersten 3 Weg-Plättchen anlegst.



Gib **2 Aktionsmarker** ab, wenn du eines der letzten 3 Weg-Plättchen anlegst.

Du darfst höchstens 6 Weg-Plättchen anlegen. Danach darfst du die Aktion nicht mehr ausführen.



Sonderfall: Zeigen vor deiner Auswahl des Weg-Plättchens alle Plättchen der Auslage dieselbe Kristallfarbe, darfst du diese 4 Plättchen unter die Nachziehstapel legen und die Auslage neu auffüllen.



SCHIFF FAHREN

Das Schiff ist reich beladen mit Opfergaben in See gestochen. Nun erwartest du gespannt die Aufgaben, die die Hüterinnen dir stellen werden.

Dein Schiff benötigst du, um zu den Inseln zu gelangen, von denen es 2 Arten gibt: Inseln, an denen du Hüterinnen abholen kannst und Inseln, an denen du Aufgaben bekommen kannst.

Wenn du das erste Mal mit dem Schiff fährst, gibst du **1 Aktionsmarker** ab, um zu einer Insel deiner Wahl zu fahren. Danach hängen die Kosten von der Länge der Fahrt ab, wobei du immer an einer beliebigen Seite der Insel abfahren darfst:

- Gib **1 Aktionsmarker** ab, um 1 Schiffsroute (hellblau dargestellt) entlang bis zu einer direkt benachbarten Insel zu fahren.
- Gib **2 Aktionsmarker** ab, um 2 Schiffsrouten entlang bis zur übernächsten Insel zu fahren.
- Gib **3 Aktionsmarker** ab, um zu einer Insel deiner Wahl zu fahren.

Doppelaktion: Du darfst sofort nach der Schifffahrt die der Insel zugehörige Aktion ausführen (Seite 9, **AUFGABE ERHALTEN** oder **HÜTERIN ABHOLEN**). Du musst dafür die normalen Kosten an Aktionsmarkern abgeben.

Es dürfen beliebig viele Schiffe an einer Insel sein.



Du gibst **1 Aktionsmarker** ab und fährst **1 Insel** weiter nach rechts. Dort führst du sofort die Aktion **AUFGABE ERHALTEN** aus.



Du gibst **2 Aktionsmarker** ab und fährst **2 Inseln** weiter nach rechts. Dort führst du sofort die Aktion **HÜTERIN ABHOLEN** aus.



AUFGABE ERHALTEN

„Bringt uns die Schätze der Welt zum Beweis, dass ihr euch um das Land sorgt. Wir geben euch Aufgaben, an denen ihr selbst wachsen sollt“, sprachen die Hüterinnen.

Auf den Inseln kannst du Aufgaben erhalten. Die Aufgaben zeigen eine Bedingung, die du erfüllen musst, um die darunter angezeigte Anzahl an Punkten erhalten zu können. Auf der Rückseite der Aufgaben, der Bonfire-Seite, steht nur noch die Punktzahl.

Dein Schiff muss sich an der Insel befinden, von der du eine Aufgabe erhalten möchtest. Führe folgende Schritte a) - c) aus:

a) Aktionsmarker abgeben

Die Anzahl der abzugebenden Aktionsmarker hängt davon ab, die wievielte eigene Opferschale es auf dieser Insel ist:

- Erste eigene Opferschale: Gib **1 Aktionsmarker** ab.
- Zweite eigene Opferschale: Gib **2 Aktionsmarker** ab.
- Dritte eigene Opferschale: Gib **3 Aktionsmarker** ab.

Opferschalen anderer Farben haben keine Auswirkung für dich.

b) Ressourcen abgeben

Wähle 1 deiner 2 offenen Opferschalen.

Gib nun 2 Ressourcen ab:

- die auf der gewählten Opferschale abgebildete Ressource
- die auf der Insel abgebildete Ressource

c) Opferschale ablegen und Aufgabe erhalten

Nimm 1 Aufgabe von der Insel und lege die Opferschale umgedreht an ihre Stelle. Lege die Aufgabe auf ein freies Aufgaben-Feld deiner Wahl.

Decke anschließend die oberste Opferschale auf deiner Aktionsübersicht auf.

Du darfst höchstens 7 Aufgaben haben. Danach darfst du die Aktion nicht mehr ausführen.



Die gelben Bonfire haben schwierigere Aufgaben, daher erhältst du hierfür mehr Punkte als für die mittelschweren roten und die leichten blauen Aufgaben. Mehr Details dazu findest du auf Seite 11, **BONFIRE ENTFACTEN** und Seite 13, **ANHANG I**.

zu a und b)

Du bringst zum ersten Mal eine Opferschale zu dieser Insel, daher musst du 1 Aktionsmarker abgeben, sowie die auf der Insel und auf der Opfergabe abgebildeten Ressourcen.



Auf dieser Insel befindet sich schon 1 deiner Opferschalen, daher musst du 2 Aktionsmarker und die 2 Ressourcen abgeben.



Auf dieser Insel befinden sich schon 2 deiner Opferschalen, daher musst du 3 Aktionsmarker und die 2 Ressourcen abgeben.



zu c)

Du nimmst dir die gelbe Aufgabe von der Insel und legst deine umgedrehte Opferschale an diese Stelle. Die Aufgabe legst du auf deinem Tableau auf ein freies Aufgaben-Feld deiner Wahl.



HÜTERIN ABHOLEN

Die Hüterin vom Grauen Orden war froh, als sie wieder das Festland betrat, und schaute verzückt ins Licht der strahlenden Bonfire hoch über der Stadt.

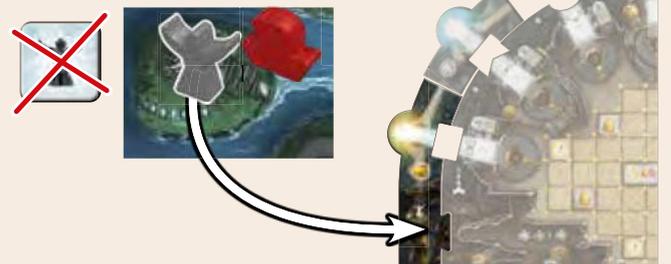
Du holst eine Hüterin in deine Stadt. Sie soll später an Prozessionen teilnehmen.

Dein Schiff muss sich an einer Insel mit Hüterinnen befinden, deren Farbe du noch nicht hast.

Gib **1 Aktionsmarker** ab. Nimm 1 Hüterin von der Insel und stelle sie auf das Startfeld für Hüterinnen auf deinem Tableau. Auf dem Startfeld dürfen sich beliebig viele Hüterinnen befinden.

Du darfst höchstens 5 Hüterinnen in deiner Stadt haben. Danach darfst du die Aktion nicht mehr ausführen.

Du gibst 1 Aktionsmarker ab und nimmst die graue Hüterin von ihrer Insel und stellst sie auf das Startfeld für Hüterinnen auf deinem Tableau.





PROZESSION DURCHFÜHREN

Auf einer Brücke aus Licht steigt die erste Hüterin hinauf zur Stadt, zurück an ihren angestammten Platz.

Bei einer Prozession sorgen die Hüterinnen dafür, dass du sofort Ressourcen oder bei der Schlusswertung Punkte bekommst.

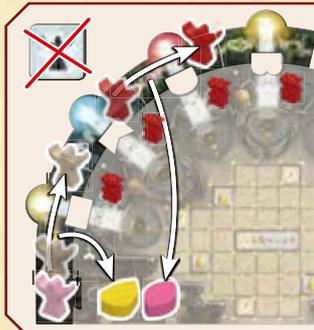
Gib **1 oder mehrere Aktionsmarker** ab: Du darfst jede Hüterin um so viele Schritte voranziehen, wie du Plättchen abgegeben hast - beginnend bei der Hüterin, die am weitesten vorne steht.

Auf jedem Weg-Plättchen und auf jedem Bonfire darf nur 1 Hüterin stehen.

Stehen auf dem Startfeld mehrere Hüterinnen, entscheidest du, welche zuerst zieht.

1 Schritt kann dabei bedeuten:

- 1 Schritt weiter entlang des Weges. Endet die Bewegung einer Hüterin auf einem Weg-Plättchen, nimmst du dir die darauf abgebildete Ressource.
- 1 Schritt vom Weg-Plättchen zu einem angrenzenden Bonfire. Dafür muss sich jedoch ein Portal zwischen dem Weg und dem Bonfire befinden. Du nimmst keine Ressource, wirst aber bei der Schlusswertung Punkte erhalten.



Deine rote und deine naturfarbene Hüterin gehen je 1 Schritt weiter, du nimmst dir dafür 1 Frucht und 1 Gold. Die rosa Hüterin darfst du nicht mehr ziehen, weil auf dem nächste Weg-Plättchen bereits 1 Hüterin steht.



Du ziehst die rosa Hüterin 2 Schritte weiter. Du stellst die Hüterin neben das Bonfire und bekommst daher keine Ressource. Stattdessen wirst du bei der Schlusswertung 4 Punkte für diese Hüterin erhalten.



GROSSES BONFIRE NUTZEN

Ein einzelnes Licht erstrahlte noch im Zwielficht, und die Gnome wussten, dass sie nicht gänzlich verlassen worden waren.

Die Hüterinnen haben ein letztes Bonfire als Hilfestellung hinterlassen. Hier findest du Ressourcen, Aktionsmarker und die magischen Symbole, die die Portale repräsentieren.

Wer das Große Bonfire zum allerersten Mal in dieser Partie nutzt, gibt **1 Aktionsmarker** ab und darf es zu einem beliebigen Feld drehen.

Anschließend gilt:

- Gib **1 Aktionsmarker** ab, um das Große Bonfire um 1 Feld im Uhrzeigersinn zu drehen.
- Gib **2 Aktionsmarker** ab, um das Große Bonfire um 2 Felder im Uhrzeigersinn zu drehen.
- Gib **3 Aktionsmarker** ab, um das Große Bonfire zu einem Feld deiner Wahl zu drehen.

Nimm dir **2 der 3 Belohnungen** des Feldes:

- den abgebildeten **Aktionsmarker**
- die abgebildete **Ressource** bzw. die **2 Punkte**
- 1 der ausliegenden **Portale**. Lege es, ausgehend vom rechten Rand deines Tableaus, **gegen den Uhrzeigersinn** in die nächste freie Aussparung deines Tableaus.

Achtung: Wenn das Portal nicht zur nächsten Aussparung passt, darfst du es nicht nehmen!



*Du hast die Wahl, die Wurzel, den roten Aktionsmarker oder ein Portal zu nehmen. Du entscheidest dich für das **passende** Portal und die Wurzel.*



GNOM ANWERBEN

„Natürlich komme ich gerne zu dir in die Stadt und helfe dabei, dass es wieder hell wird!“

Gnome, die sich in deiner Stadt ansiedeln, helfen dir mit ihren Fähigkeiten oder gewähren zusätzliche Punkte (Seite 15, ANHANG III).



Es gibt 2 Arten von Gnomen:

- die **Spezialisten**, die dir mit ihren Fähigkeiten ab sofort dauerhaft helfen
- die **Ältesten**, die dir einmalig Punkte bringen

Du darfst höchstens 6 Gnome in deiner Stadt haben, danach darfst du die Aktion nicht mehr ausführen.



Um 1 Gnom aus einer der beiden offenen Auslagen anzuwerben, hast du die Wahl:

- Gib **2 Aktionsmarker** und die auf der Gnom-Karte abgebildete **Ressource** ab.
- Gib **1 Aktionsmarker** und 2x die auf der Gnom-Karte abgebildete **Ressource** ab.

Nimm dir anschließend den Gnom und lege ihn an den unteren Rand deines Tableaus an.

- Hast du 1 Spezialisten genommen: Fülle die Auslage mit 1 Karte vom Gnom-Stapel auf (solange vorhanden).
- Hast du 1 Ältesten genommen: Nimm dir **sofort die Punkte** entsprechend der Bedingung.

III. BONFIRE ENTFACHEN

Als das Ritual beendet ist, erhellt eine strahlende Kugel aus Licht den höchsten Turm der Stadt, und der Hohe Rat erwartet den ruhmreichen Novizen.

Drehe eine deiner Aufgaben um, deren Bedingung du erfüllt hast. Damit ist das Bonfire wieder entfacht!

Stelle zur Belohnung den Novizen, der sich neben diesem **Bonfire** befindet, auf eines der 8 Felder im **Hohen Rat**. Dabei darf keine Novizenfarbe mehrfach auf einem Feld vorkommen.

Nimm dir 1 der beim gewählten Feld abgebildeten Boni (Seite 14, **ANHANG II**). Eine Option ist immer, 1 Punkt zu nehmen.

Die Punkte für das Bonfire erhältst du bei der Schlusswertung.



Du drehst eine erfüllte Aufgabe um. Dann stellst du deinen Novizen, der neben dem Bonfire steht, in den Hohen Rat auf das Feld, das dir als Bonus sofort einen kostenlosen Spezialisten deiner Wahl aus der Auslage bringt.

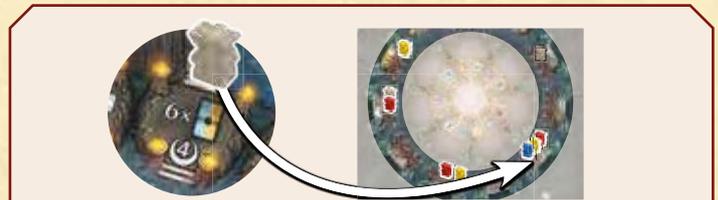
BONUSAKTION: RATS-NOVIZEN EINSETZEN

Der Hohe Rat belohnt dich für die erfolgreiche Bewältigung einer zusätzlichen Aufgabe.

Die Bonusaktion besteht darin, 1 der **Rats-Novizen** in den Hohen Rat zu bringen und die Belohnung dafür zu erhalten. Um das tun zu dürfen, musst du 1 der **Aufgaben des Rates** erfüllt haben, die in der Mitte des Spielplans abgebildet sind (Seite 14, **AUFGABEN DES RATES**).



Die Bonusaktion kannst du nur dann ausführen, wenn der Rats-Novize noch bei dieser Aufgabe steht: Dann darfst du den entsprechenden Rats-Novizen auf 1 der 8 Felder im Hohen Rat stellen, auf dem noch kein anderer Rats-Novize steht, und dir den Bonus des Feldes nehmen (Seite 14, **ANHANG II**). Du darfst in einem Spielzug beliebig viele Bonusaktionen **zusätzlich** zu deiner normalen Aktion ausführen.



Du hast eine Aufgabe des Rates (6 Gnome haben) erfüllt. Du stellst den Rats-Novizen auf das Feld im Hohen Rat, bei dem du eine Hüterin abholen darfst.

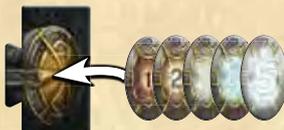
SPIELENDE

COUNTDOWN-PHASE

Das Spielende richtet sich danach, wann die 8 Felder des Hohen Rates mit einer bestimmten Anzahl von Novizen und Rats-Novizen gefüllt ist. Kontrolliert daher die Anzahl bei jedem Novizen, der in den Hohen Rat kommt.

Der **Countdown** für die letzten 5 Runden wird ausgelöst, sobald sich bei **1 | 2 | 3 | 4** Mitspielenden Personen **7 | 7 | 10 | 13** Novizen im Hohen Rat befinden:

- Die Person, die das Spiel begonnen hat, nimmt sich den Stapel der Countdown-Plättchen und legt ihn auf ihren Anbau.
- Jedes Mal, wenn sie ihren Zug beendet, gibt sie das Plättchen mit der höchsten verbliebenen Zahl im Uhrzeigersinn weiter. Die Zahl auf dem Plättchen gibt die Anzahl der noch verbleibenden Spielzüge an. Gebt dieses Plättchen nach jedem Zug weiter und legt es am Ende der Runde zurück in die Schachtel.
- Wer auf 1 oder mehrere seiner letzten Aktionen verzichten möchte, passt und erhält so viele Punkte, wie das aktuelle Countdown-Plättchen anzeigt und nimmt an den weiteren Runden nicht mehr teil.
- Wenn das Plättchen mit der „1“ die Runde vollendet hat, endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.



SCHLUSSWERTUNG

Du erhältst folgende Punkte (Beispiel: Seite 16, **ANHANG IV**):

- **2-8 Punkte** für jedes deiner **Bonfire**, entsprechend seinem aufgedruckten Wert.
- **2-8 Punkte** für jede deiner **Hüterinnen**, die bei einem Bonfire steht, entsprechend der neben ihrem Platz angezeigten Punktzahl.
- **2 Punkte** für jedes deiner **Portale**, das sich neben einem Bonfire befindet.
- **2 Punkte** für jedes deiner **Weg-Plättchen**, dessen Kristall die gleiche Farbe wie das benachbarte Bonfire hat.
- **4 Punkte** für jede **Aufgabe des Rates**, deren Bedingung du erfüllst.
Bei der Aufgabe „**7 Aufgaben haben**“ erhältst du sogar **7 Punkte**, wenn du alle 7 Bonfire entfacht hast.
- **3 Punkte** für jedes **Schicksals-Plättchen** in deinem Vorrat.
- **1 Punkt** für je **2 Aktionsmarker** und/oder **Ressourcen** in deinem Vorrat.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Bonfire hat.

Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

SOLOSPIEL

Du spielst eine 2-Personen-Partie gegen „Tom“ (kurz für „AuTOMatischer Spieler“), also einen virtuellen Spieler, der nach besonderen Regeln spielt. Er führt durch ein Kartendeck gesteuerte Aktionen aus und sammelt damit ebenfalls Punkte. Dein Ziel ist es, mehr Punkte zu erzielen als Tom. **Es gelten die Regeln des 2-Personen-Spiels mit folgenden Abweichungen:**

SPIELVORBEREITUNG

- **Aufgaben:** Nimm zufällig 7 blaue, 7 rote und 6 gelbe Aufgaben. Verteile sie zufällig so, dass auf jeder Insel 2 verschiedenfarbige Aufgaben liegen.
- **Portale:** Alle Portale eines Feldes beim Großen Bonfire müssen unterschiedlich sein.
- **Gnome:** Lege die 3 Spezialisten, die Gold als Ressource zeigen, vor dem Mischen zurück in die Schachtel.
- Nimm dir den Anbau mit dem Gebäude - du beginnst immer das Spiel.
- **Tom-Tableau:** Du legst für Tom ein Tableau aus und legst einen Anbau sowie das Startfeld für Hüterinnen an. Stelle seine Hüterin auf ihr Startfeld und 4 seiner Novizen neben sein Tableau. Lege seinen Punktemarker auf das Feld „0“ der Zählleiste. Mische den Stapel aus den 8 **Tom-Karten** („Tom-Stapel“) und lege ihn verdeckt neben seinem Tableau bereit. Lege das restliche Material seiner Farbe zurück in die Schachtel.
- Tom bekommt nie Aktionsmarker/Ressourcen.



SPIELABLAUF

Decke nach jedem deiner Spielzüge **1 Karte vom Tom-Stapel** auf und führe die Aktion für ihn aus. Lege die Karte auf einen Ablagestapel. Wenn der Tom-Stapel leer ist, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Tom-Stapel daraus.

AKTIONEN „TOM“



Allgemein: Ist oben auf der Tom-Karte das links gezeigte Symbol abgebildet, dann decke den obersten Gnom vom Gnom-Stapel auf und lege ihn offen auf einen Ablagestapel. Die auf der Karte abgebildete **Gnom-Ressource** beeinflusst die Tom-Aktion:



Gnom: Nimm alle Spezialisten, die die Gnom-Ressource zeigen, aus der Auslage und lege sie an Toms Tableau an. Tom nutzt nie die Fähigkeiten der Gnome. Fülle die Auslage auf, falls nötig.



Weg: Nimm von links nach rechts alle Weg-Plättchen, die die Gnom-Ressource zeigen, aus der Auslage und lege sie an Toms Tableau an. Fülle die Auslage auf, falls nötig.



Aufgabe I: Nimm von den 2 Inseln, die die Gnom-Ressource zeigen, die Aufgabe mit der **höchsten** Punktzahl. Bei gleichem Wert entscheidest du. Lege die Aufgabe mit der **Bonfire**-Seite nach oben auf das im Uhrzeigersinn nächste freie Aufgaben-Feld von Toms Tableau.



Aufgabe II: Nimm von den 2 Inseln, die die Gnom-Ressource zeigen, die Aufgabe mit der **niedrigsten** Punktzahl. Bei gleichem Wert entscheidest du. Lege die Aufgabe mit der **Bonfire**-Seite nach oben auf das im Uhrzeigersinn nächste freie Feld von Toms Tableau. Stelle 1 von Toms Novizen auf ein beliebiges Feld in den Hohen Rat. Tom erhält **1 Punkt**.



Hüterin: Nimm 1 beliebige Hüterin, die Tom noch nicht hat, und stelle sie auf sein Startfeld für Hüterinnen.



Großes Bonfire: Drehe das Bonfire im Uhrzeigersinn bis zum nächsten Feld, bei dem das nächste von Tom benötigte Portal liegt. Nimm das Portal und lege es an Toms Tableau an (zur Erinnerung: Portale musst du von rechts nach links anlegen).

Bonusaktion: Wenn Tom 1 Aufgabe des Rates erfüllt, bei der noch der Rats-Novize steht, stelle diesen auf ein beliebiges Feld in den Hohen Rat. Dieser Novize blockiert, anders als im Mehrpersonenspiel, das Feld nicht - lege ihn am besten hin, um das zu markieren. Tom erhält **1 Punkt**.

Sonderfall 1: Kann Tom eine Aktion nicht ausführen, weil er die entsprechende Aufgabe des Rates bereits erfüllt hat, erhält er stattdessen **3 Punkte**. Kann er die Aktion dagegen nicht ausführen, weil z. B. kein Weg-Plättchen mit passender Ressource in der Auslage liegt, bekommt er nichts.

Sonderfall 2: Ist der Gnom-Stapel leer, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Stapel.

SPIELLENDE DES SOLOSPIELS

Der **Countdown** für das Spielende beginnt, wenn der 7. Novize in den Hohen Rat gestellt wird. Das Spiel endet aber vorzeitig, wenn Tom seinen Kartenstapel zum vierten Mal durchgespielt hat (du brauchst nicht mitzuzählen: Wenn Tom sein letztes Portal anlegt, spielt er seinen Kartenstapel gerade zum vierten Mal.)

Zähle die Punkte wie beim Mehrpersonenspiel. Du gewinnst, wenn du mehr Punkte hast als Tom. Es gibt keinen Tiebreaker.

HERAUSFORDERUNG 1: HANDICAP-MODUS

Du spielst nach den beschriebenen Regeln gegen Tom.

Du hast dabei ein **Handicap** in Form einer Punktzahl: Sie gibt an, wie viele Punkte Vorsprung Tom oder du bekommen. Wenn dein Handicap positiv ist, startet Tom mit Vorsprung – wenn es negativ ist, startest du mit Vorsprung.

Du startest mit einem Handicap von -10 Punkten. Wenn du ein Spiel gewinnst, zählst du 5 Punkte zu deinem Handicap dazu. Wenn du verlierst, ziehst du 2 Punkte ab. Bei einem Unentschieden ändert sich das Handicap nicht.

Dein Ziel ist es, dein Handicap über mehrere Spiele hinweg auf einen möglichst hohen Wert zu bringen – Konstanz ist hier wichtiger als ein einzelnes hoch gewonnenes Spiel. Notiere deshalb nach dem Spiel dein Handicap auf einem Zettel.



Weitere Herausforderungen findest du auf www.hallgames.de/bonfire.php5

ANHANG I: AUFGABEN

Anmerkung: Eine Aufgabe ist auch dann erfüllt, wenn man mehr als die geforderte Anzahl besitzt.

AUFGABEN MIT 2 ODER 3 PUNKTEN, BLAUES BONFIRE



Die abgebildete Hüterin haben



1 Weg-Plättchen mit der abgebildeten Ressource haben



1 Opferschale haben auf einer Insel, die die abgebildete Ressource zeigt



2 beliebige Ressourcen je 2x haben (kein Gold)



Opferschalen auf 3 verschiedenen Inseln haben



2 Opferschalen auf 1 Insel haben



Die abgebildete Gruppe von 3 gleichen, zueinander benachbarten Aktionssymbolen auf dem Schicksalsfeld haben. Die Anordnung der Gruppe ist beliebig.



1 Gnom mit der abgebildeten Ressource haben

AUFGABEN MIT 4 ODER 5 PUNKTEN, ROTES BONFIRE



1 Aufgabe des Rates erfüllt haben



3 Portale haben



2 benachbarte Weg-Plättchen mit gleicher Ressource haben



3 Gnome haben



4 Gold haben



Bonfire in allen 3 Farben haben



Die abgebildete Ressource 3x haben



Je 1 Opferschale auf den 2 Inseln haben, die die abgebildete Ressource zeigen



4 blaue Aufgaben und/oder Bonfire haben

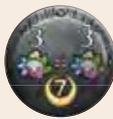


4 Hüterinnen haben



Die 2 abgebildeten Gruppen von 3 gleichen, zueinander benachbarten Aktionssymbolen haben. Die Anordnung der Gruppen ist beliebig, die beiden Gruppen müssen nicht benachbart sein.

AUFGABEN MIT 6,7 ODER 8 PUNKTEN, GELBES BONFIRE

 5 Portale haben	 Opferschalen auf 5 verschiedenen Inseln haben	 4 rote Aufgaben und/oder Bonfire haben
 5 Gnome haben	 3 Älteste haben	 3 Opferschalen auf 1 Insel haben. Nicht verwenden beim Spiel zu zweit oder beim Solospiel.
 1 deiner Stapel mit Opferschalen ist leer	 3 Weg-Plättchen mit rotem Kristall haben	
 5 Bonfire haben	 4 Weg-Plättchen mit blauem Kristall haben	 4 gelbe Aufgaben und/oder Bonfire haben
 Je 2 Opferschalen auf 3 verschiedenen Inseln haben	 5 gleiche Ressourcen haben (kein Gold)	 2 Ressourcen je 3x haben (kein Gold)
 Alle markierten Felder um das Startfeld des Schicksalsfeldes herum überbaut haben	 2 Hüterinnen müssen neben je einem Bonfire stehen	 die 5 abgebildeten Aktionsmarker im eigenen Vorrat haben
 Alle Gold-Felder im Schicksalsfeld überbaut haben	 Die beiden äußersten Spalten des Schicksalsfeldes überbaut haben	 2 Gruppen von 4 gleichen, be- nachbarten Aktionssymbolen auf dem Schicksalsfeld haben. Die Anordnung ist beliebig.

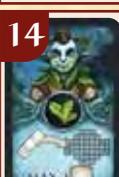
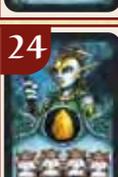
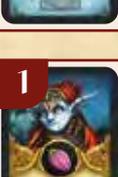
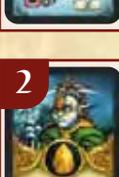
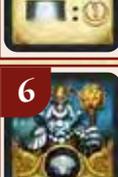
AUFGABEN DES RATES MIT 4 PUNKTEN, AUF DEM SPIELPLAN

 7 Aufgaben und/oder Bonfire haben: 4 Punkte ODER 7 Bonfire haben: 7 Punkte	 7 Portale haben	 7 Weg-Plättchen haben (der Weg auf dem Startfeld der Hüterinnen zählt mit)
 5 Hüterinnen haben	 6 Gnome haben	

ANHANG II: BONI IM HOHEN RAT

 Nimm dir 2 Gold und 1 gelben Aktionsmarker. Anmerkung: Die Option "Nimm dir 1 Punkt" entfällt, weil die andere Option immer besser ist (ist 1,5 Punkte wert).	 Nimm dir 1 Weg-Plättchen deiner Wahl aus der Auslage oder aus den Nachziehstapeln. Mische anschließend, falls nötig, die Nachziehstapel. ODER: Nimm dir 1 Punkt.
 Nimm dir 1 Hüterin in einer Farbe, die du noch nicht hast. ODER: Nimm dir 1 Punkt.	 Drehe das Große Bonfire zu einem Feld deiner Wahl und nimm dir die übliche Belohnung. ODER: Nimm dir 1 Punkt.
 Nimm dir 1 Spezialisten. ODER: Nimm dir 1 Punkt.	 Ziehe 1 deiner Hüterinnen vor- oder rückwärts beliebig viele Schritte weiter auf ein freies Weg-Plättchen oder Bonfire und nimm dir ggf. den üblichen Ertrag. ODER: Nimm dir 1 Punkt.
 Führe die Aktion Schiff fahren aus: Fahre kostenlos zu einer Insel deiner Wahl. Bezahle die anschließende Inselaktion wie üblich. ODER: Nimm dir 1 Punkt.	 Lege sofort das nächste Schicksals-Plättchen an, ohne das Limit für Aktionsmarker zu beachten. Nimm dir den üblichen Ertrag. ODER: Nimm dir 1 Punkt.

ANHANG III: GNOME

<p>1</p>  <p>Auf deinen Weg-Plättchen dürfen beliebig viele Hüterinnen stehen. Das gilt nicht für Bonfire.</p>	<p>2</p>  <p>Bei jeder Prozession darfst du jede deiner Hüterinnen 1 Schritt weiter ziehen, als du Aktionsmarker abgegeben hast.</p>	<p>3</p>  <p>Du darfst beim Erhalten der Aufgaben 2 Ressourcen deiner Wahl abgeben.</p>
<p>4</p>  <p>Wenn du einen Ältesten anwirbst: Du erhältst 2 Punkte zusätzlich.</p>	<p>5</p>  <p>Wenn du 1 gelben Aktionsmarker abgibst, zählt dieser wie 2 gleiche Aktionsmarker.</p>	<p>6</p>  <p>Bei jedem Weg-Plättchen darfst du aussuchen, welche Ressource du nimmst. Das gilt auch für das erste Feld, auf dem du normalerweise Gold nehmen müsstest.</p>
<p>7</p>  <p>Wenn du einen Novizen in den Hohen Rat stellst: Nimm dir 1 Gold.</p>	<p>8</p>  <p>Wenn du ein Weg-Plättchen nimmst: Nimm dir die darauf abgebildete Ressource.</p>	<p>9</p>  <p>Wenn du einen Gnom anwirbst: Gib 1 bzw. 2 Ressourcen deiner Wahl ab, anstelle der abgebildeten Ressource.</p>
<p>10–13</p>  <p>Wenn die abgebildete Hüterin ihre Bewegung auf einem Weg-Plättchen beendet: Nimm dir die abgebildete Ressource 2x anstatt 1x.</p>	<p>14</p>  <p>Du darfst bis zu 3 Aktionsmarker behalten, bevor du das nächste Schicksalsplättchen anlegst.</p>	<p>15</p>  <p>Wenn du einen Ältesten oder einen Spezialisten anwirbst, inklusive diesem: Nimm dir 1 gelben Aktionsmarker.</p>
<p>16</p>  <p>Wenn du ein Symbol auf dem Schicksalsfeld überbaust, nimmst du es 2x anstatt 1x.</p>	<p>17</p>  <p>Wenn du eine Hüterin auf das Startfeld stellst, löst du auch eine Prozession aus (1 Schritt). Nimm dir aber keine Ressourcen!</p>	<p>18</p>  <p>Bei der Schlusswertung erhältst du für jede Hüterin, die bei einem Bonfire steht, 2 Punkte zusätzlich.</p>
<p>19</p>  <p>Sofort, wenn du 1 Aufgabe des Rates erfüllst: Nimm dir 1 Gold und 1 gelben Aktionsmarker. Das ist unabhängig davon, ob du die Bonusaktion ausführst.</p>	<p>20</p>  <p>Wenn eine Hüterin das erste Weg-Plättchen betritt: Nimm dir 2x Gold anstatt 1x.</p>	<p>21</p>  <p>Du darfst dein Schiff 1 Schritt weiter fahren, als du Aktionsmarker abgegeben hast. Du musst aber weiterhin mindestens 1 Aktionsmarker abgeben.</p>
<p>22</p>  <p>Du darfst das Große Bonfire 1 Feld weiter drehen, als du Aktionsmarker abgegeben hast. Du musst aber weiterhin mindestens 1 Aktionsmarker abgeben.</p>	<p>23</p>  <p>Du darfst dir, wenn du das Große Bonfire nutzt, alle 3 Belohnungen nehmen, aber jede davon nur 1x.</p>	<p>24</p>  <p>Du darfst Novizen auf Felder im Hohen Rat stellen, auf denen sich bereits 1 oder mehrere Novizen der gleichen Farbe befinden.</p>
<p>25</p>  <p>Du darfst die Portale in beliebiger Reihenfolge anlegen.</p>	<p>26</p>  <p>Beim Erhalten einer Aufgabe musst du stets nur 1 Aktionsmarker abgeben, egal wie viele Opferschalen du auf dieser Insel hast.</p>	<p>27</p>  <p>Du darfst über den Rand des Schicksalsfeldes hinweg bauen. Mindestens 1 Symbol des Schicksalsplättchens muss dabei innerhalb des Schicksalsfeldes liegen.</p>
<p>1</p>  <p>Du erhältst 1 Punkt pro Weg-Plättchen an deinem Tableau (der Weg auf dem Startfeld der Hüterinnen zählt mit).</p>	<p>2</p>  <p>Du erhältst 1 Punkt pro Schicksals-Plättchen auf deinem Tableau.</p>	<p>3</p>  <p>Du erhältst 1 Punkt pro Portal an deinem Tableau.</p>
<p>4</p>  <p>Du erhältst 1 Punkt pro Aufgabe und/oder Bonfire auf deinem Tableau.</p>	<p>5</p>  <p>Du erhältst 1 Punkt pro Hüterin, die du hast.</p>	<p>6</p>  <p>Du erhältst 1 Punkt pro Gnom an deinem Tableau, inklusive diesem.</p>

ANHANG IV: BEISPIEL SCHLUSSWERTUNG



- 20 Punkte für 5 Bonfire (7+5+2+4+2)
- 6 Punkte für die graue Hüterin beim roten Bonfire
- 10 Punkte für 5 Portale neben einem Bonfire
- 8 Punkte für 4 Weg-Plättchen mit gleicher Kristall-Farbe wie das Bonfire
- 4 Punkte für 1 Aufgabe des Rates „7 Portale haben“
- 6 Punkte für 2 Schicksals-Plättchen im Vorrat
- 2 Punkte für 4 Aktionsmarker/Ressourcen im Vorrat
- 5 Punkte für den Ältesten (während des Spiels gewertet)

61 Punkte insgesamt

ANHANG V: SYMBOLÜBERSICHT

•	für jede/jedes ...		beliebige Aufgabe		Gnom - Spezialist
=	Elemente gleicher Art		beliebige Aufgabe/beliebiges Bonfire		Gnom - Ältester
≠	Elemente ungleicher Art		beliebiges Bonfire		Gnom - beliebig
+	zusätzlich		beliebige Aufgabe des Rates		beliebige Opfergabe
x2	doppelt so viel wie üblich		beliebiger Novize		Insel
✓	erfüllt		Rats-Novize		Persönliches Tableau (Stadt)
	Punkte		beliebiges Portal		Schicksalsfeld
	eine beliebige/ die angezeigte Ressource		beliebiges Weg-Plättchen		Feld des Großen Bonfires
	die abgebildete Ressource abgeben		Weg-Plättchen mit bestimmter Kristallfarbe, aber mit beliebiger Ressource		Schicksals-Plättchen
	versetze ein Element		beliebige Hüterin		beliebiger Aktionsmarker
	gehe „?“ Schritte weiter				
	gehe „?“ Schritte zusätzlich				
	drehe das Abgebildete (um)				