

BONFIRE



INTRODUÇÃO

"Por que as Fogueiras não estão mais acesas? Tudo começou há alguns meses, quando as Fogueiras no topo das torres das cidades próximas escureceram. Agora, elas parecem totalmente extintas. Nós, os gnomos, não vivemos nas cidades, mas por perto nas florestas. Porém, também precisamos da luz e da energia que as Fogueiras fornecem! Talvez as Guardiãs da Luz saibam de algo – afinal, elas criaram as Fogueiras, já que a luz do sol distante não era o suficiente para sobreviver.

Fomos à cidade mais próxima – algo que geralmente tentamos evitar porque os cidadãos desprezam os seres da floresta. Entretanto, as cidades estavam desertas. Uma única Guardiã foi deixada para trás. Ela não quis explicar exatamente o que aconteceu, mas nos disse que as Guardiãs se recolheram para as ilhas sagradas, levando as Fogueiras consigo, onde agora esperam por aqueles que sejam humildes o bastante para pedir ajuda. Elas querem que vocês demonstrem sua boa vontade ao realizar tarefas – só então irão recuperar a antiga confiança em outros seres e acender as Fogueiras novamente.

Aliviados ao saber que está ao nosso alcance mudar nosso destino, percorremos o caminho para as ilhas sagradas. Temos que acender as Fogueiras da cidade novamente. Durante o trajeto, percebemos que outros gnomos planejam fazer o mesmo em outras cidades – mas eu tenho certeza de que NÓS podemos fazer melhor!"

ÍNDICE

Introdução, Índice	2
Componentes do Jogo	3
Setup: Tabuleiro de Jogo	4
Setup: Tabuleiros dos Jogadores	5
Visão Geral do Jogo	6
Turno do Jogador: Colocar uma Ficha de Destino	7
Turno do Jogador: Usar Fichas de Ação	8
Turno do Jogador: Acender uma Fogueira, Ação Bônus, Fim de Jogo	11
Jogo Solo	12
Apêndice I: Tarefas	13
Apêndice II: Bônus no Alto Conselho	14
Apêndice III: Gnomos	15
Apêndice IV: Exemplo de Pontuação Final, Apêndice V: Visão Geral dos Símbolos	16



Bem-vindo(a)! Eu faço parte do Conselho Gnomo de Anciões e tenho a honra de fornecer algumas dicas enquanto você lê essas regras. Meus comentários não são sobre as regras em si, mas podem ajudar na compreensão de conceitos, sobretudo quando estiver lendo as regras pela primeira vez.

CRÉDITOS

Gostaríamos de agradecer a **Lookout Games** por sua gentil aprovação no uso das ferramentas para o "Ouro".

Gostaríamos de agradecer também a Tim Schleimer por sua contribuição com as regras do jogo solo; Martin, Rebekka, ode, Torsten e Lars pela revisão; e todos os jogadores de teste, especialmente Kathleen e Tim, por seus valiosos feedbacks.

Designer: **Stefan Feld**
Ilustrações e Layout: **Dennis Lohausen**
Ilustração em 3D: **Andreas Resch**
Realização: **Ralph Bruhn**
Tradução: **Daniel Portugal**



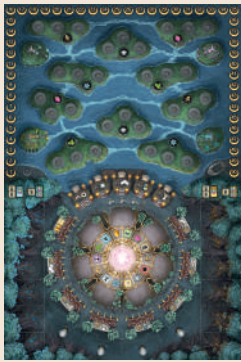
Vem pra Mesa Jogos LTDA
Praça Dr. Amaro Marinho 7
Lagoa Nova, Natal/RN
Brasil
59056-580
editora.vempramesajogos.com.br
sob licença de



© 2020 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
53332 Bornheim
Alemanha
www.hallgames.de

Todos os direitos reservados. Reimprimir ou publicar o livro de regras, componentes ou ilustrações é proibido sem permissão prévia.

COMPONENTES DO JOGO



1 Tabuleiro de Jogo



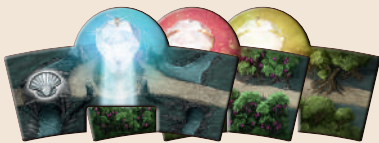
4 Fichas Iniciais para Guardiães



4 Tabuleiros de Jogador (Cidades)
(com layouts diferentes para Portais)



4 Extensões
(1 Construção e 3 Terraços)



28 Fichas de Caminho
(10x Cristal azul,
10x Cristal vermelho,
8x Cristal amarelo)



66 Tarefas
(Frente: Tarefa, Verso: Fogueira,
22 de cada cor/dificuldade)



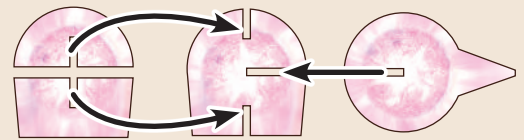
28 Portais
(4 de cada formato/símbolo)



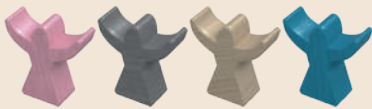
72 Fichas de Ação
(12x amarelas, 10x dos outros tipos)



5 Fichas de Contagem Regressiva



1 Peça da "Grande Fogueira"
(deve ser montada antes de jogar)



16 Guardiães da Luz, "Guardiães"
(4 de cada cor)

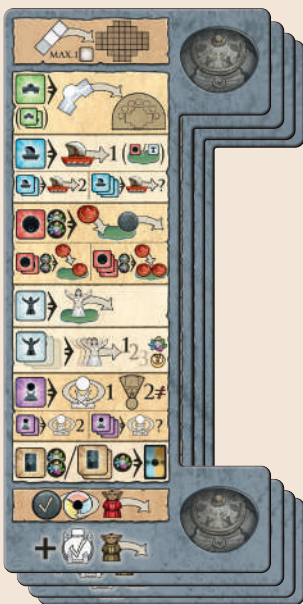


5 Noviços Neutros

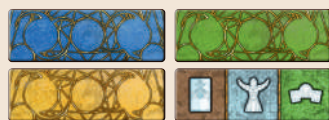


57 Recursos
(9 Flores, 9 Frutas, 9 Ervas, 9 Conchas, 9 Raízes, 12 Ouros)

Componentes nas cores dos 4 jogadores (por cada jogador)



1 Visão Geral das Ações



8 Fichas de Destino



10 Fichas de Oferendas



1 Marcador "0/50"



1 Marcador de Pontuação



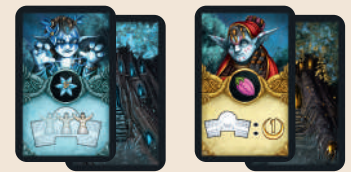
1 Navio



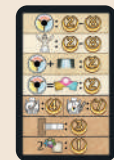
1 Guardiã



7 Noviços



33 Gnomos
(27 Especialistas e 6 Anciões)



Cartas Visão Geral
(para a pontuação Final)



8 Cartas Tom
(para Jogo Solo)

Nota: Os componentes não são limitados. Se você, inesperadamente, ficar sem um determinado Recurso ou Ficha de Ação, por favor, use um substituto apropriado.

SETUP

TABULEIRO DE JOGO



A maior parte do jogo é independente da quantidade de jogadores. As exceções estão destacadas com **texto verde** e resumidas aqui:

- Número de Tarefas (Página 4, Etapa 2)
- Número de Portais em uma partida com 1 ou 2 jogadores (Página 4, Etapa 6)
- Condição de Fim de Jogo (Página 11, FIM DE JOGO)

1. Coloque o **Tabuleiro de Jogo** na área de jogo (veja no topo da página 5).

12. Coloque as **Fichas de Ação** e os **Recursos** como uma reserva perto do Tabuleiro.



11. Pegue todos os Componentes da cor do jogador: Coloque seu **Marcador de Pontuação** e seu **Marcador 0/50** no espaço "0" da Trilha de Pontuação.



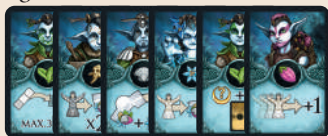
Vire seu Marcador 0/50 assim que você passar de 50 pontos. Coloque seu **Navio** no cais do Tabuleiro de Jogo.



10. Coloque 1 **Noviço Neutro** em cada uma das 5 **Tarefas Comuns** impressas no Tabuleiro de Jogo.



9. Embaralhe os **Especialistas** e coloque a Pilha de Gnomo com a face para baixo ao lado do Tabuleiro. Compre 6 Especialistas e coloque-os com face para cima nos espaços designados no tabuleiro.



8. Embaralhe as **Fichas de Caminho** e coloque-as como 2 ou 3 pilhas com a face para baixo perto do Tabuleiro. Depois, revele 4 Fichas e coloque-as nos espaços designados no Tabuleiro criando o display.



2. Embaralhe as **Tarefas** e coloque-as com o lado escuro para cima nas ilhas: **4 Jogadores:** Coloque 3 Tarefas em cada ilha.

3 Jogadores: Coloque 2 Tarefas em cada uma das 4 ilhas nos cantos e 3 Tarefas nas ilhas restantes.

1 ou 2 Jogadores: Coloque 2 Tarefas em cada ilha.

Devolva qualquer Tarefa sobrando para a caixa de jogo.



Quando jogar **Bonfire** pela primeira vez, recomendo colocar **Tarefas de cores diferentes em cada ilha**.

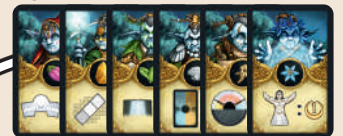
3. Coloque cada **Guardiã** na ilha da sua respectiva cor.



4. Empilhe as **Fichas de Contagem Regressiva** em ordem crescente e coloque a pilha no espaço designado no Tabuleiro, com a Ficha 5 em cima.



5. Coloque os 6 **Anciões** com a face para cima nos espaços designados no Tabuleiro.



6. Numa partida com **1 ou 2 Jogadores**, devolva 1 ficha de Portal de cada um dos 7 tipos de Portais para a caixa.

Embaralhe as **Fichas de Portal** e distribua-as igualmente entre os 7 espaços ao redor da Grande Fogueira no Tabuleiro de Jogo.

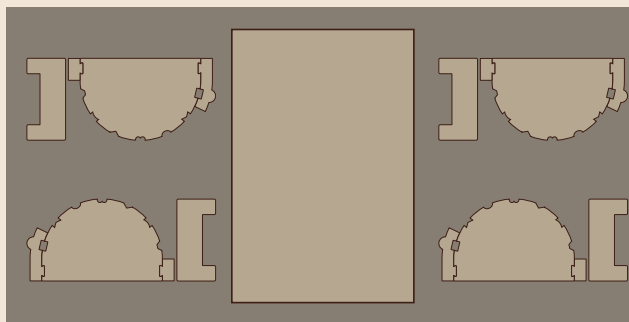


7. Coloque a **Grande Fogueira** no seu espaço no Tabuleiro de Jogo e certifique-se de que sua ponta esteja apontando para a direção mostrada aqui.





Para garantir que todos os Componentes do jogo caibam confortavelmente na maioria das mesas, é melhor colocar o Tabuleiro de Jogo verticalmente e os Tabuleiros dos Jogadores ao lado dele, como mostrado no exemplo a seguir para 4 jogadores:



TABULEIROS DOS JOGADORES

1. Coloque seu **Tabuleiro de Jogador** à sua frente.

2. Encaixe uma **Ficha Inicial para Guardiãs** no seu Tabuleiro e coloque sua **Guardiã** nessa ficha.

3. Coloque seus **Noviços** nos 7 espaços correspondentes.

4. **Um dos jogadores:** Pegue 1 **Extensão** para cada jogador (certificando-se de incluir aquela com a Construção oval) e distribua 1 para cada jogador aleatoriamente.



Cada jogador: Encaixe a Extensão no seu Tabuleiro de Jogador. Aquele que recebeu a Construção oval é o **Jogador Inicial**.

5. Coloque a **Visão Geral das Ações** ao lado do seu Tabuleiro. Coloque sua **Carta de Visão Geral** por perto. Você irá precisar dela durante a fase de Pontuação Final.




8. **Antes de realizar seu primeiro turno**, decida usar a Ficha de Destino à sua frente ou troque-a pela ficha do meio da sua reserva pessoal. Coloque a Ficha escolhida nos espaços marcados no centro da sua Área de Destino.


Pegue 1 de cada um dos 6 **Recursos** e coloque-os na sua reserva, do lado esquerdo do Tabuleiro de Jogador.

Pegue 5 **Fichas de Ação**: 2 Fichas Amarelas e 3 Fichas combinando com as 3 cores na sua Ficha de Destino escolhida. Coloque essas Fichas na sua reserva à direita do seu Tabuleiro de Jogador.

7. Embaralhe suas **Fichas de Destino** e crie uma reserva pessoal com a face para cima, com 7 delas, ao lado da sua Visão Geral das Ações. Mantenha a Ficha que sobrou à sua frente por enquanto.

6. Embaralhe as **Fichas de Oferenda** com a face para baixo e coloque 2 pilhas, com 5 Fichas de Oferenda em cada, na sua Visão Geral de Ações. Vire a Ficha de cima de cada pilha.

 Você pode usar **Ouro** como um substituto para qualquer outro Recurso.

 Você pode usar uma **Ficha de Ação amarela** como um substituto para qualquer outra Ficha de Ação.

VISÃO GERAL DO JOGO



Aqui, fornecemos uma visão geral do jogo. Uma descrição mais detalhada acontecerá nos próximos capítulos.

COMO SE JOGA O JOGO?

- Vocês se alternam ao realizar **um único turno** no sentido horário (Página 7 em diante, **TURNO DO JOGADOR**).
- Durante o jogo você receberá e completará **Tarefas** (Página 9, **RECEBA UMA TAREFA**).
- Com uma Tarefa concluída, você pode **acender 1 Fogueira** e enviar um Noviço para o Alto Conselho (Página 11, **ACENDER UMA FOGUEIRA**).
- O jogo segue até existir uma quantidade específica de Noviços no Alto Conselho (Página 11, **FIM DO JOGO**).
- Isso irá ativar a **Contagem Regressiva** para as últimas 5 rodadas. Depois disso, vocês irão seguir para a Pontuação Final. O jogador que marcar mais Pontos vence o jogo (Página 11, **PONTUAÇÃO FINAL**).

O QUE POSSO FAZER NO MEU TURNOS?

Você tem 3 opções, escolha 1 delas:

I. Colocar uma Ficha de Destino na sua Área de Destino e ganhar Fichas de Ação (Página 7, I).

II. Realizar uma ação usando 1 tipo de Ficha de Ação (Página 8, II):



Mova seu **Navio** para uma ilha.



Construa um **Caminho** para a Procissão de Guardiães.



Receba uma **Tarefa** de uma ilha oferecendo 2 Recursos.



Visite a **Grande Fogueira** e receba Fichas de Ação, Recursos, ou **Portais**.



Recupere uma **Guardiã** de uma ilha e traga-a para sua cidade ou inicie uma **Procissão de Guardiães** por sua cidade.



Recrute um **Gnomo** para sua cidade.

III. Acender uma Fogueira e enviar um Noviço para o Alto Conselho (Página 11, III).

COMO EU GANHO PONTOS?

Durante o jogo, você não irá ganhar muitos Pontos, somente alguns por recrutar Gnomos (Página 10, **RECRUTE UM GNOMO**).

Você ganha a maioria dos Pontos durante a Pontuação Final (Página 11, **PONTUAÇÃO FINAL** e Página 16, **EXEMPLO DE PONTUAÇÃO FINAL**).

Depois, você irá ganhar Pontos por suas Fogueiras e por Tarefas Comuns concluídas (Página 11, **AÇÃO BÔNUS** e Página 14, **TAREFAS COMUNS**).

Você irá ganhar Pontos de Bônus por suas Fogueiras, por suas Guardiães ao lado de uma Fogueira, por seus Portais e por suas Fichas de Caminho cuja cor dos Cristais combine com a cor da Fogueira (veja o exemplo à direita).

Toda vez que você ganhar Pontos, avance seu Marcador de Pontuação adequadamente na Trilha de Pontuação.

A Guardiã se moveu do Caminho para uma Fogueira através de um Portal. Você irá ganhar Pontos pela Fogueira, pela Guardiã, pelo Portal e também pela Ficha de Caminho, já que a cor do cristal na Ficha de Caminho corresponde à cor da Fogueira.



Dicas para a primeira partida:

- Não existe "o melhor primeiro turno". Exemplos de bons primeiros turnos são:
 - Pegue um Especialista: faz sentido ter Especialistas logo cedo na sua cidade (Página 10, **RECRUTE UM GNOMO**).
 - Use a Grande Fogueira: se você for o primeiro a realizar essa ação, você pode imediatamente pegar seu primeiro Portal. Isso pode custar mais Fichas de Ação mais à frente no jogo (Página 10, **USAR A GRANDE FOGUEIRA**).
 - Mova seu Navio e pegue uma Tarefa: realizar essa Ação logo cedo, permite que você escolha dentre todas as Tarefas disponíveis e pegue uma que deseja para sua estratégia (Página 8, **MOVA SEU NAVIO**).
- Inicie pelas Tarefas mais fáceis, ou seja, as Tarefas azuis logo no começo e vá percebendo o nível de dificuldade das Tarefas individuais.
- Não pegue muitas Tarefas – às vezes, a partida acaba mais cedo do que o esperado, e então você pode não ser capaz de completar todas elas.

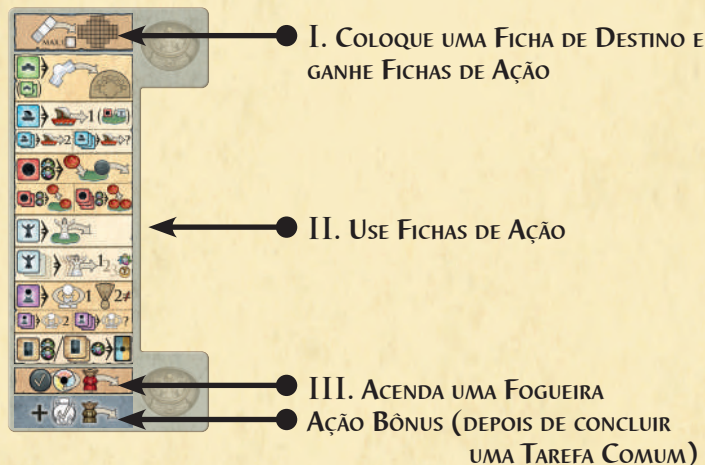


TURNO DO JOGADOR

Em cada um dos seus turnos, realize 1 das opções: I, II, ou III.

Além disso, você pode realizar Ações Bônus depois de concluir uma Tarefa Comum (Página 11, **AÇÃO BÔNUS**).

Essas opções também estão descritas na Visão Geral de Ações:



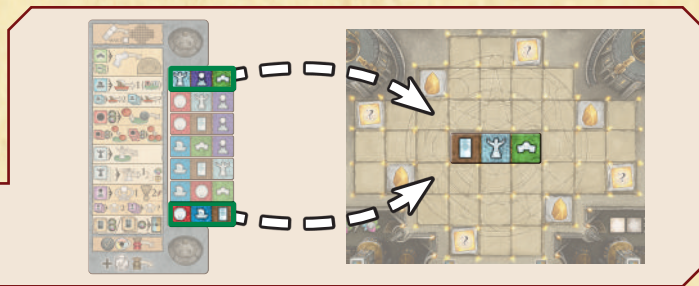
Caso especial: se você não for mais capaz de realizar nenhuma das 3 opções, então a partida acabou para você. Você ainda pode passar durante a Fase de Contagem Regressiva para ganhar os Pontos mostrados na atual Ficha de Contagem Regressiva (veja a página 11, **FASE DE CONTAGEM REGRESSIVA**). Mas isso só ocorre em casos extremamente raros.

I. COLOQUE UMA FICHA DE DESTINO E GANHE FICHAS DE AÇÃO

A Área de Destino lhe mostra as possibilidades do que pode acontecer na sua cidade mais à frente na partida.

Ao colocar uma Ficha de Destino, você decide quais e quantas Fichas de Ação quer ganhar. Isso irá influenciar as Ações disponíveis para você mais à frente.

Para realizar essa Ação, você não pode ter mais do que **1 Ficha de Ação** sobrando na sua reserva pessoal. Mas você pode descartar quaisquer Fichas em excesso a qualquer momento durante seu turno. Pegue a **Ficha de Destino** de cima ou de baixo da sua reserva e coloque-a na Área de Destino do seu Tabuleiro de Jogador.



Nesse caso, você tem que escolher entre as 2 Fichas de Destino destacadas.

Coloque a Ficha de Destino em sua Área de Destino na posição horizontal ou vertical certificando-se de que a Ficha...

- esteja ortogonalmente adjacente a pelo menos 1 das fichas já colocadas.
- não avance além do limite da Área de Destino.
- não cubra (parcialmente) outra Ficha de Destino.



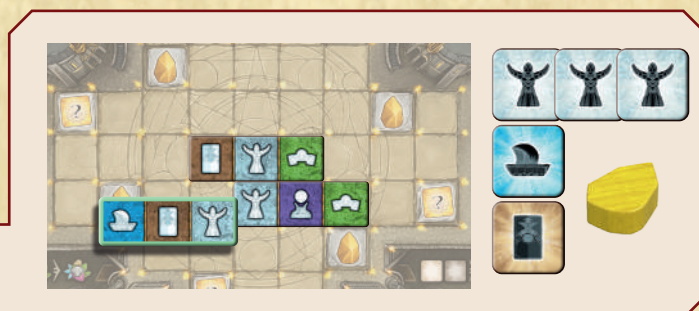
Na imagem mais à direita, a Ficha de Destino avança além do limite da Área de Destino. Isso não é permitido.

Ganhe as 3 Fichas de Ação descritas na Ficha de Destino que você acabou de colocar. Se os símbolos da Ficha recém-colocada estiverem adjacentes aos mesmos símbolos de Fichas colocadas antes, ganhe uma Ficha adicional por cada símbolo na área adjacente conectada.



O símbolo branco está adjacente a uma área com mais 2 símbolos brancos. Então, você ganha um total de 3 Fichas de Ação brancas. Além disso, você ganha 2 Fichas roxas e 1 Ficha vermelha.

Se você colocar sua Ficha de Destino em cima de um **símbolo de Ouro** ou em cima de uma **Ficha de Ação amarela** na sua Área de Destino, você também ganha o item descrito.



Você cobriu um símbolo de Ouro e ganhou 1 Ouro, além das 5 Fichas de Ação.

II. USAR FICHAS DE AÇÃO

Sábio é aquele que sabe usar bem suas opções.

Você pode realizar uma variedade de Ações com suas Fichas de Ação. Para fazer isso, você irá pagar 1 ou mais Fichas de Ação, dependendo da Ação que quer realizar.

Importante: se você deve pagar uma Ficha de Ação que você não tem na sua reserva, você pode substituí-la por 1 Ficha de Ação amarela ou por quaisquer 2 Fichas de Ação.

Se você deve pagar um Recurso que você não tem na sua reserva, você pode substituí-lo por 1 Ouro, ou por quaisquer 2 Recursos.



CONSTRUA UM CAMINHO *Pelos caminhos, os cristais mágicos refletem a luz da fogueira e a natureza desperta para seu antigo florescer, enquanto as guardiãs passam em procissão.*

Você tem 2 motivos para construir Caminhos na sua cidade: Primeiro, as Guardiãs realizam sua Procissão, fornecendo a você Recursos ao longo do caminho. Segundo, você é recompensado com Pontos, durante a Pontuação Final, se a cor do Cristal no Caminho combinar com a cor da Fogueira adjacente.

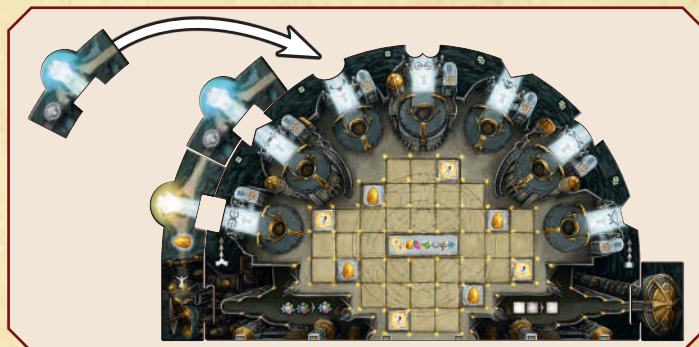
Pegue 1 das 4 Fichas de Caminho com a face para cima ou a Ficha de Caminho de cima da pilha de compra e adicione-a à sua cidade, conectando-a à sua Ficha de Caminho anterior. Depois complete o display, se for o caso.



Pague **1 Ficha de Ação** para construir uma das 3 primeiras Fichas de Caminho.



Pague **2 Fichas de Ação** para construir uma das 3 últimas Fichas de Caminho.



Você só pode adicionar 6 Fichas de Caminho na sua cidade. Depois disso, você não pode mais usar essa Ação.

Caso Especial: Se todas as Fichas no display mostrarem um Cristal da mesma cor, você pode colocar essas 4 Fichas embaixo da pilha de compra e então completar o display com novas Fichas.

MOVA SEU NAVIO *O navio parte para o mar, carregado com oferendas. Agora você está esperando pelas tarefas que as Guardiãs prepararam para você.*

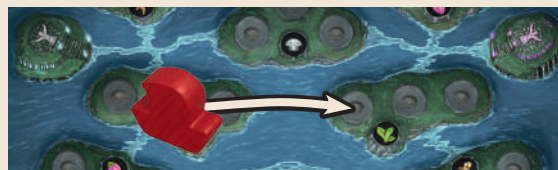
Com a ajuda do seu Navio, você pode se mover para 2 tipos de ilhas diferentes: as ilhas onde você pode recuperar as Guardiãs e as ilhas onde você pode receber Tarefas.

Quando você mover seu Navio pela primeira vez na partida, pague **1 Ficha de Ação** para movê-lo para qualquer ilha à sua escolha. Da próxima vez que mover seu Navio, você pode partir de qualquer lado da ilha e deve pagar os custos para se mover, que são os seguintes:

- Pague **1 Ficha de Ação** para mover por uma das rotas marítimas (linhas azul-claras) para uma ilha vizinha.
- Pague **2 Fichas de Ação** para mover duas vezes pelas rotas marítimas para uma outra ilha.
- Pague **3 Fichas de Ação** para se mover para qualquer ilha à sua escolha.

Ação Extra: Imediatamente depois de mover seu Navio, você pode realizar a ação relacionada à ilha na qual você terminou seu movimento (Página 9, **RECEBA UMA TAREFA** OU **RECUPERE UMA GUARDIÃ**). Você deve pagar o custo normal em Fichas de Ação ou Recursos pela ação extra.

A quantidade de Navios atracados numa ilha é ilimitada.



Você paga **1 Ficha de Ação** e move seu Navio para a ilha à direita. Lá, você realiza a Ação **RECEBA UMA TAREFA**.



Você paga **2 Fichas de Ação** e move seu Navio por 2 espaços para uma ilha mais distante à direita. Lá, você realiza a Ação **RECUPERE UMA GUARDIÃ**.



RECEBA UMA TAREFA

"Traga-nos os tesouros do mundo para mostrar que você se preocupa com a terra. Vamos lhe dar tarefas de modo que você mesmo possa crescer", disseram as Guardiãs.

Você pode receber tarefas das ilhas. O lado da frente de cada Tarefa mostra uma condição a ser alcançada e os Pontos que você pode ganhar se concluir a tarefa. O verso, ou seja, o lado da Fogueira, mostra somente os Pontos.

Seu Navio deve estar na ilha da qual você quer receber uma Tarefa. Realize as etapas a seguir na ordem a, b e c:

a) Pague Ficha(s) de Ação

A quantidade de Fichas a pagar depende de quantas de suas próprias Fichas de Oferenda você já colocou nessa ilha:

Se for sua:

- Primeira Ficha de Oferenda: pague **1 Ficha de Ação**.
- Segunda Ficha de Oferenda: pague **2 Fichas de Ação**.
- Terceira Ficha de Oferenda: pague **3 Fichas de Ação**.

As Fichas de Oferenda dos outros jogadores não afetam você.

b) Pague Recursos

Escolha 1 de suas 2 Fichas de Oferenda com a face para cima. Agora pague 2 Recursos:

- O Recurso descrito na Ficha de Oferenda escolhida
- O Recurso descrito na própria ilha

c) Entregue a Ficha de Oferenda e receba a Tarefa

Pegue uma Tarefa da ilha e substitua-a pela Ficha de Oferenda escolhida, com a face para baixo. Coloque a Tarefa em qualquer Espaço de Tarefa desocupado no seu Tabuleiro de Jogador.

Depois, vire a próxima Ficha de Oferenda na sua Visão Geral das Ações, deixando-a com a face para cima.

Você só pode adicionar 7 Tarefas à sua cidade. Depois disso, você não pode mais usar essa Ação.



*As Fogueiras amarelas mostram as Tarefas mais difíceis. Quando concluídas, essas Tarefas valem mais Pontos do que as Tarefas moderadas vermelhas e as Tarefas fáceis azuis. Para mais detalhes, veja a página 11, **ACENDER UMA FOGUEIRA** e página 13, **APÊNDICE I**.*

a+b)

Essa é a primeira vez que você entrega uma Ficha de Oferenda nessa ilha. Então, você paga 1 ficha de Ação, além dos Recursos descritos na ilha e na Ficha de Oferenda.



Há 1 de suas Fichas de Oferenda nessa ilha. Então, você deve pagar 2 Fichas de Ação, além dos 2 Recursos.



Há 2 de suas Fichas de Oferenda nessa ilha. Então, você deve pagar 3 Fichas de Ação, além dos 2 Recursos.



c)

Você pega a Tarefa amarela da ilha e coloca uma Ficha de Oferenda no seu lugar, com a face para baixo. Agora você coloca a Tarefa num Espaço de Tarefa à sua escolha no seu Tabuleiro.



RECUPERE UMA GUARDIÃ

A Guardiã da Ordem Cinza ficou contente quando retornou para o continente e parecia extasiada diante da luz da Fogueira brilhante acima da cidade.

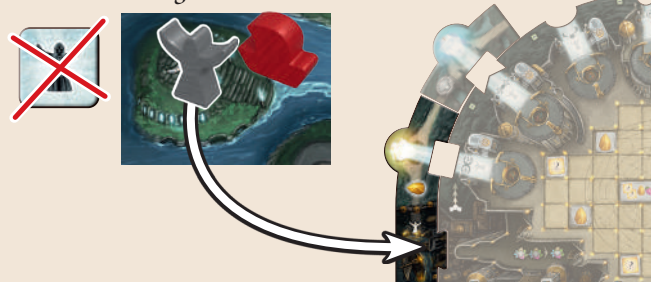
Você recupera uma Guardiã e a conduz para a sua cidade. Mais à frente, ela pode participar das Procissões.

Seu Navio deve estar numa ilha com uma Guardiã de uma cor que você ainda não tenha.

Pague **1 Ficha de Ação** e pegue uma Guardiã dessa ilha. Coloque-a na Ficha Inicial para Guardiãs no seu Tabuleiro de Jogador. Não há limite para a quantidade de Guardiãs presentes na Ficha Inicial.

Você não pode ter mais do que 5 Guardiãs na sua cidade. Depois disso, você não pode mais usar essa Ação.

Você paga 1 Ficha de Ação, pega a Guardiã cinza da sua ilha e coloca-a na Ficha Inicial para Guardiãs no seu Tabuleiro de Jogador.





FAÇA UMA PROCISSÃO

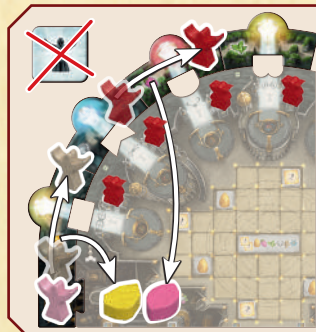
Numa ponte de luz, a primeira Guardiã sobe até a cidade, de volta ao seu lar ancestral.

Durante uma Procissão, as Guardiãs garantem Recursos imediatamente ou Pontos durante a Pontuação Final.

Pague **1 ou mais Fichas de Ação**: Todas as suas Guardiãs podem avançar passos para frente no Caminho de acordo com a quantidade de fichas pagas. Você é livre para mover uma, algumas ou todas as suas Guardiãs. É permitido mover menos passos do que a quantidade de fichas pagas. Comece pela Guardiã que está mais à frente no Caminho. **Cada Ficha de Caminho e cada Fogueira só pode conter uma única Guardiã**. Se houver várias Guardiãs na Ficha Inicial, você pode decidir qual mover primeiro.

Para **cada passo e cada Guardiã**, você escolhe uma dessas 2 opções:

- Mova a Guardiã 1 passo para frente no Caminho. Se o movimento de uma Guardiã terminar no Caminho, ganhe o Recurso descrito nele. **Nota:** Ainda que a Guardiã dê mais de um passo, só receba o recurso da Ficha de Caminho onde ela parou.
- Mova a Guardiã da sua atual Ficha de Caminho para uma Fogueira adjacente. Para fazer isso, entretanto, deve haver um Portal entre a Ficha de Caminho e a Fogueira. Você não ganha nenhum Recurso, mas será recompensado com Pontos na Pontuação Final.



Sua Guardiã vermelha e sua Guardiã cor de madeira se movem cada uma 1 passo para frente no Caminho. Você ganha 1 Fruta e 1 Ouro. A Guardiã rosa não pode se mover para frente porque a próxima Ficha de Caminho está ocupada.



*Você move a Guardiã rosa 2 passos para frente, colocando-a ao lado de uma Fogueira. Você não ganha nenhum Recurso, mas será recompensado com 4 Pontos durante a Pontuação Final. **Nota:** Se a Guardiã já estivesse na Ficha de Caminho vermelha, só 1 Ficha de Ação seria gasta para colocá-la ao lado da Fogueira.*



USE A GRANDE FOGUEIRA

Uma única luz ainda brilhava na escuridão e os gnomos sabiam que não tinham sido totalmente abandonados.

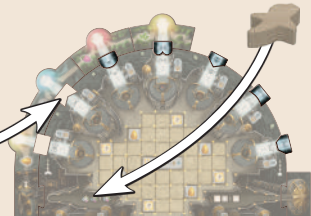
As Guardiãs deixaram para trás uma última Fogueira como apoio. Aqui, você pode ganhar Recursos, Fichas de Ação e símbolos mágicos, representando os Portais.

Quando a Grande Fogueira é usada pela primeira vez na partida, você paga 1 Ficha de Ação para girá-la para qualquer espaço à sua escolha. Daí em diante, quando alguém usar a Grande Fogueira, deve pagar os custos a seguir:

- Pague **1 Ficha de Ação** para girar a Grande Fogueira 1 espaço no sentido horário.
- Pague **2 Fichas de Ação** para girar a Grande Fogueira 2 espaços no sentido horário.
- Pague **3 Fichas de Ação** para girar a Grande Fogueira para qualquer espaço à sua escolha.

Então ganhe **2 das 3 recompensas a seguir**:

- Ganhe a **Ficha de Ação** descrita.
 - Ganhe o **Recurso** descrito ou os **2 Pontos** descritos.
 - Pegue 1 dos **Portais** disponíveis e coloque-o no próximo encaixe disponível no seu Tabuleiro de Jogador. Você deve colocar o primeiro Portal do lado direito do seu Tabuleiro de Jogador e seguir no sentido anti-horário.
- Nota:** Se a forma e o símbolo não combinarem com o próximo encaixe disponível, você não pode pegar o Portal!



Você tem a escolha de ganhar 1 Raiz, 1 Ficha de Ação vermelha, ou pegar 1 dos portais. Você decide pegar o Portal apropriado e ganhar a Raiz.



RECRUTE UM GNOMO

"Eu ficaria encantado em vir à cidade para ajudá-la a brilhar num novo esplendor!"

Os Gnomos dão a você habilidades permanentes ou garantem Pontos extras.



Há 2 Tipos de Gnomos:

- Os **Especialistas** fornecem a você uma habilidade permanente.
 - Os **Anciões**, dos quais você irá ganhar imediatamente Pontos (Página 15, **APÊNDICE III**).
- Você só pode recrutar 6 Gnomos. Depois disso, você não pode mais usar essa Ação.



Para recrutar um Gnomo, escolha dentre as 2 opções a seguir:

- Pague **2 Fichas de Ação** e o **Recurso** descrito no Gnomo.
- Pague **1 Ficha de Ação** e **duas vezes o Recurso** descrito no Gnomo.

Depois, pegue o Gnomo e coloque-o abaixo do seu Tabuleiro de Jogador.

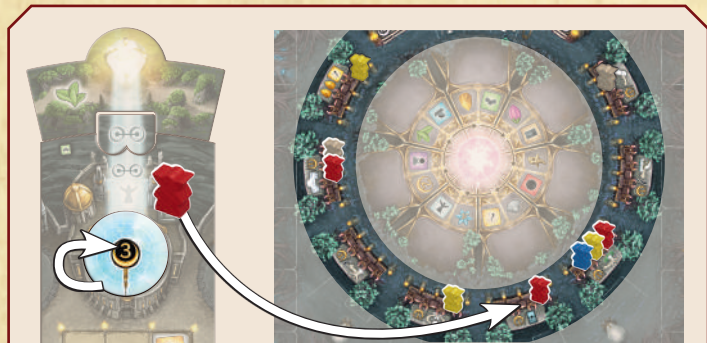
- Se você recrutou um Especialista, preencha o display, se for possível.
- Se você recrutou um Ancião, calcule e ganhe os Pontos **imediatamente**.

III. ACENDER UMA FOGUEIRA

Quando o ritual se completou, uma bola radiante de luz iluminou a torre mais alta da cidade e o Alto Conselho aguarda o glorioso Noviço.

Vire 1 de suas Tarefas, cuja condição exigida você alcançou. Ao fazer isso, você acende a Fogueira novamente! Pegue o Noviço que está ao lado da **Fogueira** e coloque-o em qualquer um dos 8 espaços do **Alto Conselho**, onde nenhum Noviço da sua cor já esteja presente. Ganhe 1 dos bônus descritos no espaço escolhido. Uma opção sempre disponível é ganhar 1 Ponto (Página 14, **APÊNDICE II**).

Você ganha os Pontos pela Fogueira durante a Pontuação Final.



Você concluiu uma Tarefa e virou-a para o lado da Fogueira. Você pegou o Noviço e colocou-o no Alto Conselho escolhendo o espaço que lhe fornece um Especialista de graça, à sua escolha, no display.

AÇÃO BÔNUS COLOQUE UM NOVIÇO NEUTRO

O Alto Conselho recompensa você por concluir com sucesso uma Tarefa adicional.

A Ação Bônus consiste em enviar 1 Noviço Neutro para o Alto Conselho e ganhar a recompensa correspondente. Para fazer isso, você deve concluir 1 das **Tarefas Comuns**, descritas no centro do Tabuleiro de Jogo (Página 14, **TAREFAS COMUNS**).



Você só pode realizar a Ação Bônus se o Noviço Neutro ainda estiver presente na Tarefa correspondente. Então, você coloca esse Noviço Neutro em 1 dos 8 espaços do Alto Conselho, onde nenhum Noviço Neutro já esteja presente. Ganhe o bônus desse espaço (Página 14, **APÊNDICE II**).

Se for possível, você pode realizar a Ação Bônus quantas vezes quiser no seu turno **além** da sua Ação normal.



Você concluiu uma Tarefa Comum (ter 5 Guardiãs). Então, você coloca o Noviço Neutro em um espaço no Alto Conselho, ganhando uma Guardiã à sua escolha.

FIM DO JOGO

FASE DE CONTAGEM REGRESSIVA

O fim de jogo depende da quantidade de Noviços dos jogadores e Noviços Neutros nos 8 espaços do Alto Conselho. Confira essa quantidade toda vez que um Noviço for colocado no Alto Conselho.

A Contagem Regressiva para as últimas 5 rodadas é ativada se numa partida com 1/2/3/4 jogadores houver 7/7/10/13 Noviços no Alto Conselho:

- O Jogador Inicial pega a pilha das 5 Fichas de Contagem Regressiva e coloca-a na sua Extensão.



- Toda vez que o Jogador Inicial terminar seu turno, ele pega a Ficha com o número mais alto e passa essa ficha para o próximo jogador no sentido horário. O número nessa ficha de Contagem Regressiva mostra a quantidade de turnos que esse jogador ainda tem. Cada jogador passa essa Ficha para o próximo jogador na ordem do turno, depois do seu turno. Assim que a Ficha de Contagem Regressiva voltar para o Jogador Inicial, ele a devolve para a caixa.

- Em vez de realizar um turno, um jogador pode passar durante a Contagem Regressiva para ganhar a quantidade de Pontos mostrada na atual Ficha de Contagem Regressiva. Fazendo isso, ele não participa das demais rodadas.

- Quando a Ficha "1" for devolvida para a caixa, o jogo acaba. Siga para a Pontuação Final.

PONTUAÇÃO FINAL

Você ganha os Pontos a seguir: (Exemplo de Pontuação na Página 16, **APÊNDICE IV**):

- **2–8 Pontos** por cada uma das suas **Fogueiras**, de acordo com o valor impresso nelas.
- **2 Pontos** por cada um de seus **Portais**, se estiver adjacente a uma Fogueira.
- **2 Pontos** para cada uma de suas **Fichas de Caminho** mostrando um Cristal da mesma cor que a Fogueira adjacente.
- **2–8 Pontos** por cada uma de suas **Guardiãs** que esteja ao lado de uma Fogueira, como descrito perto do seu espaço.
- **4 Pontos** por cada **Tarefa Comum** que você concluiu. Se você tiver 7 Fogueiras, ganhe 7 Pontos em vez de 4 pontos pela Tarefa "Tenha 7 Tarefas ou Fogueiras".
- **3 Pontos** por cada **Ficha de Destino** que sobrou na sua reserva pessoal.
- **1 Ponto** por quaisquer 2 **Fichas de Ação/Recursos** na sua reserva pessoal.

O jogador com mais Pontos vence.

No caso de um empate, o jogador com mais Fogueiras vence.

JOGO SOLO

Você irá jogar uma partida de 2 jogadores contra “Tom” (que é o apelido para o “Jogador AuTOMático”), um jogador virtual que usa um conjunto modificado de regras. Ele realiza ações determinadas por um deck de cartas para marcar Pontos. Seu objetivo é marcar mais Pontos do que Tom. **Todas as regras para uma partida de 2 jogadores se aplicam no Jogo Solo, bem como as mudanças a seguir:**

SETUP

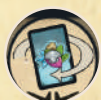
- **Tarefas:** Aleatoriamente pegue 7 tarefas azuis, 7 vermelhas e 6 amarelas. Distribua aleatoriamente entre as ilhas, certificando-se que cada ilha contenha 2 Tarefas de cores diferentes.
- **Portais:** Todos os Portais num único espaço da Grande Fogueira devem ser diferentes.
- **Gnomos:** Não use 3 Especialistas que mostram Ouro como Recurso.
- Pegue a Extensão mostrando a **Construção oval** - você é sempre o Jogador Inicial.
- **Tabuleiro de Jogador do Tom:** Para o Tom, você irá pegar um Tabuleiro de Jogador e encaixar uma Extensão, bem como uma Ficha Inicial para as Guardiãs. Coloque a Guardiã do Tom na Ficha Inicial. Coloque 4 dos Noviços de Tom perto do seu Tabuleiro de Jogador. Coloque seu Marcador de Pontuação no espaço “0” na Trilha de Pontuação.
- Embaralhe as 8 **Cartas Tom** para formar uma pilha de compra (“Pilha Tom”) e coloque-a por perto, com a face para baixo. Coloque o resto dos Componentes do Tom de volta à caixa.
- Tom nunca recebe Fichas de Ação e nem Recursos.



CURSO DO JOGO

Depois de cada um dos seus turnos, revele a carta de cima da Pilha Tom, realize a ação correspondente e coloque a carta numa pilha de descarte. Quando a Pilha Tom ficar vazia, embaralhe as cartas da pilha de descarte e crie uma nova Pilha Tom.

AÇÕES DO TOM



Regra Geral: Se esse ícone aparecer em cima da Carta Tom: Revele o próximo Gnomo da Pilha de Gnomos e coloque-o numa pilha de descarte. O **Recurso do Gnomo** descrito nessa Carta influencia a Ação de Tom, que é determinada pela Carta Tom:



Gnomo: Pegue do display todos os Especialistas que combinam com o Recurso do Gnomo e coloque-os abaixo do Tabuleiro de Jogador do Tom. Preencha o display se necessário. Tom nunca usa as habilidades dos Especialistas.



Caminho: Pegue do display todas as Fichas de Caminho que combinam com o Recurso do Gnomo, começando à esquerda e sucessivamente encaixe-as no Tabuleiro de Jogador do Tom. Preencha o display se necessário.



Tarefa I: Pegue a Tarefa com a **Pontuação mais alta** dentre as 2 ilhas que combinam com o Recurso do Gnomo. Se isso se aplicar a várias Tarefas, pegue 1 delas à sua escolha. Coloque a Tarefa com o lado da Fogueira virado para cima no próximo espaço livre do Tabuleiro de Jogador do Tom no sentido horário.



Tarefa II: Pegue a Tarefa com a **Pontuação mais baixa** dentre as 2 ilhas que combinam com o Recurso do Gnomo. Se isso se aplicar a várias Tarefas, pegue 1 delas à sua escolha. Coloque a Tarefa com o lado da Fogueira virado para cima no próximo espaço livre do Tabuleiro de Tom no sentido horário. Coloque 1 dos Noviços do Tom em qualquer espaço no Alto Conselho. Tom ganha **1 Ponto**.



Guardiã: Pegue qualquer Guardiã que Tom ainda não tenha e coloque-a na Ficha Inicial de Tom para as Guardiãs.



Grande Fogueira: Gire a Grande Fogueira no sentido horário para o próximo espaço contendo um Portal que Tom precise. Pegue o Portal e encaixe-o no Tabuleiro de Jogador do Tom (lembre-se de que você deve colocar Portais da direita para a esquerda).

Ação Bônus: Se Tom concluir 1 das 5 Tarefas Comuns, cujo Noviço Neutro ainda esteja presente, então coloque esse Noviço em qualquer espaço no Alto Conselho. Esse Noviço não impede que você envie outro Noviço Neutro para esse espaço - então, deixe-o deitado para se lembrar disso. Tom ganha **1 Ponto**.

Caso Especial 1: Se Tom for incapaz de realizar uma Ação porque ele já completou a Tarefa Comum correspondente, então ele recebe 3 Pontos. Mas, Tom não recebe nenhuma compensação se ele for incapaz de realizar a Ação dele por qualquer outra razão, por exemplo, se não houver nenhuma Ficha de Caminho disponível combinando.

Caso Especial 2: Se a Pilha de Gnomo acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar uma nova Pilha de Gnomo.

FIM DO JOGO SOLO

A Fase de Contagem Regressiva começa quando o 7º Noviço é colocado no Alto Conselho.

Mas a partida acaba prematuramente, se Tom jogou todo deck de cartas dele pela 4ª vez (você não precisa contar: quando Tom pegar o último Portal dele, ele está na 4ª rodada do seu deck).

Siga para a Pontuação Final exatamente como numa partida com mais jogadores. Você vence se tiver mais Pontos do que Tom. Não há desempate.

DESAFIO 1: MODO HANDICAP

Você joga contra Tom como descrito anteriormente.

Mas você joga com um **Handicap** na forma de Pontos. O valor do Handicap determina sua posição inicial e a de Tom na Trilha de Pontuação no começo da partida. Se seu Handicap for positivo, Tom começa na frente; se o seu Handicap for negativo, você começa na frente. Você começa a primeira partida com um **Handicap de -10 Pontos**. Se você vencer a partida, aumente seu Handicap em **5 Pontos**. Se você perder, reduza seu Handicap em **2 Pontos**.

Seu objetivo é conseguir o maior valor de Handicap possível através de várias partidas. Então, consistência é mais importante do que uma única vitória com uma grande diferença de pontuação. Lembre-se de anotar seu Handicap depois de cada partida.











Você pode encontrar mais desafios em editora.vempramesajogos.com.br/jogos/bonfire

APÊNDICE I: TAREFAS

Nota: Uma tarefa também está concluída se você tiver mais do que a quantidade requerida.

TAREFAS COM 2-3 PONTOS, FOGUEIRAS AZUIS

 <p>Tenha o Guardiã descrito.</p>	 <p>Tenha 1 Ficha de Caminho mostrando o Recurso descrito.</p>	 <p>Tenha 1 Ficha de Oferenda numa ilha mostrando o Recurso descrito.</p>
 <p>Tenha quaisquer 2 Recursos duas vezes. Por exemplo: duas flores e duas frutas. (exceto Ouro)</p>	 <p>Tenha 1 Ficha de Oferenda em 3 ilhas diferentes.</p>	 <p>Tenha 2 Fichas de Oferenda em 1 ilha.</p>
 <p>Tenha o grupo descrito de 3 Símbolos de Ação adjacentes idênticos na Área de Destino. Os Símbolos podem estar posicionados em qualquer forma ou orientação desde que estejam adjacentes.</p>	 <p>Tenha 1 Gnomo que mostre o Recurso descrito.</p>	






TAREFAS COM 4-5 PONTOS, FOGUEIRAS VERMELHAS

 <p>Conclua a condição de 1 Tarefa Comum.</p>	 <p>Tenha 3 Portais.</p>	 <p>Tenha as 2 Guardiãs descritas.</p>
 <p>Tenha 3 Gnomos.</p>	 <p>Tenha 4 Ouros.</p>	 <p>Tenha 2 Fichas de Caminho adjacentes mostrando o mesmo Recurso.</p>
 <p>Tenha 3 dos Recursos mostrados.</p>	 <p>Tenha 1 Ficha de Oferenda em cada uma das 2 ilhas mostrando o Recurso descrito.</p>	 <p>Tenha 1 Fogueira de cada uma das 3 cores.</p>
 <p>Tenha 4 Guardiãs de qualquer cor.</p>	 <p>Tenha os 2 grupos descritos de 3 Símbolos de Ação adjacentes idênticos na sua Área de Destino. Os Símbolos podem estar posicionados em qualquer forma ou orientação desde que estejam adjacentes. Os 2 grupos em si não precisam estar adjacentes.</p>	 <p>Tenha 4 Tarefas azuis e/ou Fogueiras Azuis.</p>

TAREFAS COM 6-8 PONTOS, FOGUEIRAS AMARELAS

 Tenha 5 Portais.	 Tenha 1 Ficha de Oferta em 5 ilhas diferentes.	 Tenha 4 Tarefas Vermelhas e/ou Fogueiras Vermelhas.
 Tenha 5 Gnomos.	 Tenha 3 Anciões.	 Tenha 3 Fichas de Oferta em 1 Ilha. (Não use essa Tarefa se estiver jogando uma partida com 1 ou 2 jogadores)
 Tenha 1 pilha de Fichas de Oferta vazia (não importa qual).	 Tenha 3 fichas de Caminho mostrando um Cristal vermelho.	
 Tenha 5 Fogueiras.	 Tenha 4 fichas de Caminho mostrando um Cristal azul.	 Tenha 4 Tarefas Amarelas e/ou Fogueiras Amarelas.
 Tenha 2 Fichas de Oferta em 3 ilhas diferentes.	 Tenha 5 Recursos idênticos. (exceto Ouro)	 Tenha quaisquer 2 Recursos três vezes. Por exemplo: 3 flores e 3 frutas. (exceto Ouro)
 Tenha todos os espaços destacados da sua Área de Destino cobertos por Fichas de Destino.	 Tenha 2 Guardiãs ao lado de uma Fogueira.	 Tenha as 5 Fichas de Ação descritas na sua reserva.
 Tenha todos os espaços de Ouro da sua Área de Destino cobertos por Fichas de Destino.	 Tenha todos os espaços das colunas mais externas da sua Área de Destino cobertos por Fichas de Destino.	 Tenha 2 grupos de 4 Símbolos de Ação idênticos na sua Área de Destino. Os Símbolos podem estar posicionados em qualquer forma ou orientação desde que estejam adjacentes.



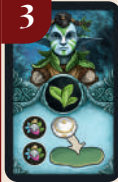




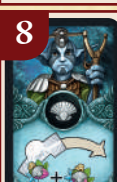
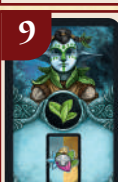









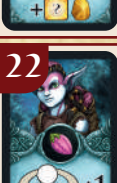

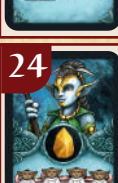
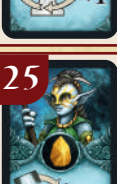
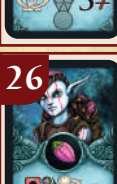

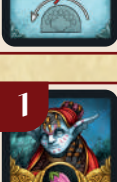
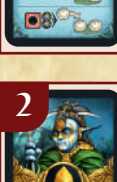
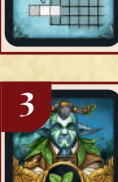

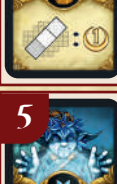

TAREFAS COMUNS

 Tenha 7 Tarefas e/ou Fogueiras para ganhar 4 Pontos. OU: Tenha 7 Fogueiras para ganhar 7 Pontos.	 Tenha 7 Portais.	 Tenha 7 Fichas de Caminho (incluindo sua Ficha Inicial)
 Tenha 5 Guardiãs.	 Tenha 6 Gnomos.	

APÊNDICE II: BÔNUS NO ALTO CONSELHO

 Ganhe 2 Ouros e 1 Ficha de Ação amarela. Nota: Você não pode escolher o bônus alternativo "Ganhe 1 Ponto" aqui, porque ele valeria menos de qualquer forma.	 Pegue 1 Ficha de Caminho do display ou escolha 1 das pilhas de compra. Se você pegar 1 Ficha de uma pilha, embaralhe as pilhas depois disso.
 Pegue 1 Guardiã de uma cor que você ainda não tem. OU: Ganhe 1 Ponto.	 Gire a Grande Fogueira para um espaço à sua escolha e ganhe a recompensa correspondente como de costume. OU: Ganhe 1 Ponto.
 Pegue 1 Especialista de graça. OU: Ganhe 1 Ponto.	 Mova 1 de suas Guardiãs quantos espaços quiser para frente ou para trás para uma Ficha de Caminho vazia ou para uma Fogueira. Ganhe a recompensa normal. OU: Ganhe 1 ponto.
 Realize a Ação Mova seu Navio : mova para uma ilha à sua escolha de graça. Pague pela ação da ilha como de costume com Ficha(s) de Ação e Recursos. OU: Ganhe 1 ponto.	 Imediatamente coloque a próxima Ficha de destino e ganhe Fichas de Ação como de costume. Você não precisa descartar qualquer Ficha de Ação em excesso. OU: Ganhe 1 Ponto.

APÊNDICE III: GNOMOS

<p>1</p>  <p>Cada uma das suas Fichas de Caminho pode conter qualquer quantidade de Guardiãs. Isso não se aplica a Fogueiras.</p>	<p>2</p>  <p>Durante cada Procissão, você pode mover cada Guardiã um passo a mais do que você pagou.</p>	<p>3</p>  <p>Quando receber uma Tarefa, você pode pagar quaisquer 2 Recursos.</p>
<p>4</p>  <p>Você ganha 2 Pontos adicionais quando recrutar um ancião.</p>	<p>5</p>  <p>Cada uma das Fichas de Ação amarelas é tratada como 2 Fichas idênticas, à sua escolha, quando você a usar.</p>	<p>6</p>  <p>Quando uma Guardiã termina o seu movimento numa Ficha de Caminho, você escolhe qual Recurso ganhar. Isso também se aplica à Ficha Inicial, onde você geralmente tem que ganhar Ouro.</p>
<p>7</p>  <p>Ganhe 1 Ouro quando colocar um Noviço no Alto Conselho, além do bônus.</p>	<p>8</p>  <p>Toda vez que você pegar uma nova Ficha de Caminho, ganhe o Recurso descrito nela.</p>	<p>9</p>  <p>Quando recrutar Gnomos, você pode pagar usando 1 ou 2 recursos à sua escolha em vez de pagar o recurso descrito.</p>
<p>10-13</p>  <p>Toda vez que a Guardiã descrita terminar seu movimento numa Ficha de Caminho, ganhe o Recurso correspondente mais uma vez.</p>	<p>14</p>  <p>Você pode manter até 3 Fichas de Ação, antes de colocar a próxima Ficha de Destino.</p>	<p>15</p>  <p>Ganhe 1 Ficha de Ação amarela quando recrutar um Ancião ou um Especialista, incluindo essa carta.</p>
<p>16</p>  <p>Toda vez que você colocar uma Ficha de Destino num símbolo na sua Área de Destino, ganhe o objeto descrito mais uma vez.</p>	<p>17</p>  <p>Toda vez que você colocar uma Guardiã na Ficha Inicial, faça uma Procissão (1 passo). Você não ganha nenhum Recurso durante essa Procissão!</p>	<p>18</p>  <p>Você ganha 2 Pontos adicionais por cada Guardiã ao lado de uma Fogueira durante a Pontuação Final.</p>
<p>19</p>  <p>Assim que você concluir uma Tarefa Comum, ganhe 1 Ouro e 1 Ficha de Ação amarela. Não importa se existe um Noviço Neutro presente ou não.</p>	<p>20</p>  <p>Toda vez que qualquer Guardiã terminar o movimento dela na primeira Ficha de Caminho, ganhe 1 Ouro a mais.</p>	<p>21</p>  <p>Toda vez que você pagar pelo menos 1 Ficha de Ação para mover seu Navio, você pode movê-lo 1 vez a mais pelas rotas marítimas.</p>
<p>22</p>  <p>Toda vez que você pagar pelo menos 1 Ficha de Ação para usar a Grande Fogueira, você pode girá-la 1 espaço a mais do que você pagou.</p>	<p>23</p>  <p>Toda vez que você usar a Grande Fogueira, você pode ganhar todas as 3 recompensas.</p>	<p>24</p>  <p>Você pode colocar vários Noviços da mesma cor num espaço do Alto Conselho.</p>
<p>25</p>  <p>Você pode colocar Portais em qualquer ordem.</p>	<p>26</p>  <p>Toda vez que você recebe uma Tarefa, você paga somente 1 Ficha de Ação, não importa quantas Fichas de Oferta suas estão na respectiva ilha.</p>	<p>27</p>  <p>Você pode colocar Fichas de Destino de modo que elas avancem além da sua Área de Destino. Pelo menos 1 símbolo da Ficha de Destino deve permanecer dentro da sua Área de Destino.</p>
<p>1</p>  <p>Ganhe 1 Ponto por cada Ficha de Caminho que você tenha (incluindo a Ficha Inicial).</p>	<p>2</p>  <p>Ganhe 1 Ponto por cada Ficha de Destino na sua Área de Destino.</p>	<p>3</p>  <p>Ganhe 1 Ponto por cada Portal que você tenha.</p>
<p>4</p>  <p>Ganhe 1 Ponto por cada Tarefa e 1 Ponto por cada Fogueira que você tenha.</p>	<p>5</p>  <p>Ganhe 1 Ponto por cada Guardiã que você tenha.</p>	<p>6</p>  <p>Ganhe 1 Ponto por cada Gnomo que você tenha, incluindo essa carta.</p>

APÊNDICE IV: EXEMPLO DE PONTUAÇÃO FINAL



- 20 Pontos pelas 5 Fogueiras (7+5+2+4+2)
- 6 Pontos pela Guardiã cinza ao lado da Fogueira vermelha
- 10 Pontos por 5 Portais perto de uma Fogueira
- 8 Pontos por 4 fichas de Caminho com o Cristal da mesma cor da Fogueira
- 4 Pontos por 1 Tarefa Comum "Ter 7 Portais"
- 6 Pontos por 2 Fichas de Destino na reserva
- 2 Pontos por 3 Fichas de Ação + 1 Recurso sobrando na sua reserva
- 5 Pontos pelo Ancião (já recebidos durante a partida)

61 Pontos no total

APÊNDICE V: VISÃO GERAL DOS SÍMBOLOS

•	Por cada...		Qualquer Tarefa		Gnomo - Especialista
=	Componentes do mesmo tipo		Qualquer Tarefa ou Fogueira		Gnomo - Ancião
≠	Componentes do tipo diferente		Qualquer Fogueira		Qualquer Gnomo
+	Adicional		Qualquer Tarefa comum		Qualquer Ficha de Oferta
x2	Duas vezes a quantidade normal		Qualquer Novio		Ilha
✓	Concluído		Novio Neutro		Tabuleiro de Jogador (Cidade)
	Pontos		Qualquer Portal		Área de Destino
	Qualquer/o Recurso descrito		Qualquer Ficha de Caminho		Espaço da Grande Fogueira
	Pague o Recurso descrito		Qualquer Ficha de Caminho mostrando uma certa cor (Cristal)		Qualquer Ficha de Destino
	Mova um Componente		Qualquer Guardiã		Qualquer Ficha de Ação
	Mova um Componente ? passos				
	Mova um Componente ? passos adicionais				
	Gire/vire um Componente				