

BONFIRE

ANEKS I: ZADANIA

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

ZADANIA ZA 2-3 PUNKTY, NIEBIESKIE OGNISKA



Posiadać wskazaną Strażniczkę



Posiadać 1 kafelek Ścieżki ze wskazanym Zasobem



Posiadać 1 niebieskie i 1 czerwone Ognisko



Posiadać 1 żeton Ofiary na wyspie ze wskazanym Zasobem



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



Posiadać po 1 żetonie Ofiary na 3 różnych wyspach



Posiadać 2 żetony Ofiary na 1 wyspie



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



Posiadać 1 Gnoma ze wskazanym Zasobem

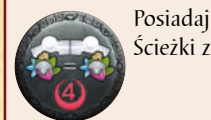
ZADANIA ZA 4-5 PUNKTÓW, CZERWONE OGNISKA



Spełnij warunki 1 Wspólnego Zadania



Posiadać 3 Portale



Posiadać 2 sąsiadujące kafelki Ścieżki z tym samym Zasobem



Posiadać 3 Gnomy



Posiadać 4 sztuki Złota



Posiadać Ogniska we wszystkich 3 kolorach



Posiadać 3 sztuki wskazanego Zasobu



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



Posiadać 4 niebieskie Zadania i/lub Ogniska



Posiadać 4 Strażniczki w dowolnych kolorach



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

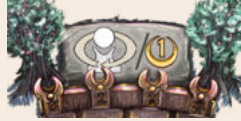
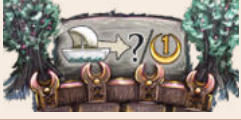
ZADANIA ZA 6-8 PUNKTÓW, ŻÓŁTE OGNISKA

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

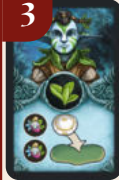
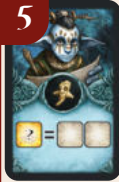
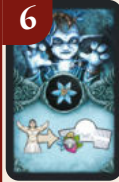
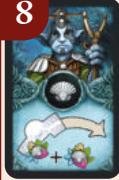
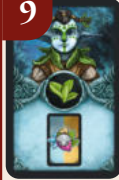
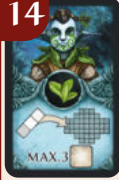
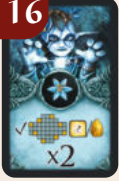
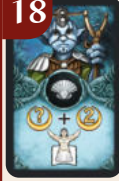
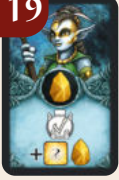
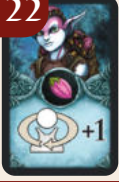
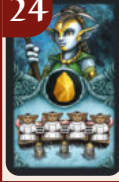
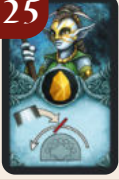
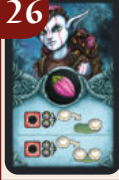
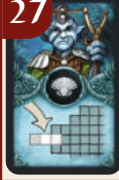
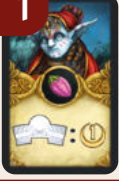
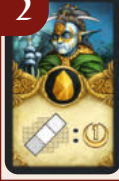
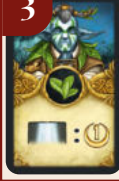
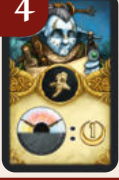
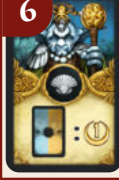
WSPÓLNE ZADANIA

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

ANEKS II: PREMIE WYSOKIEJ RADY

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

ANEKS III: GNOMY

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

ANEKS IV: PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ



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

SUMA: 61 Punktów

ANEKS V: SYMBOLE

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