

BONFIRE



BEVEZETÉS

Miért nem égnek tovább a máglyák? Néhány hónapja kezdődött, amikor a közeli városok tornyainak tetején a máglyák kihunytak. Most úgy tűnik, hogy teljesen leégtek. Mi, gnómok nem a városokban élünk, hanem az azokhoz közeli erdőkben. De nekünk is szükségünk van a máglyák adta fényre és energiára! Talán a Fény Őrzői többet tudnak – végül is ők készítették a máglyákat, mivel a távoli nap fénye alig volt elég a túléléshez.

Elmentünk a legközelebbi városba – pedig általában ezt próbáljuk elkerülni, mert a polgárok lenézik az erdlakókat. Csak egyetlen Őrzőt hagytak hátra. Ő nem akarta részletezni, pontosan mi történt. De anyját elmondott nekünk, hogy az Őrzők visszatértek a szent szigetekre, és a máglyákat is magukkal vitték. Elmentek a szent szigetekre, ahol most azokra várakoznak, akik elég alázatosak a segítségkéréshez. Azt szeretnék, ha feladataik elvégzésével megmutatkozna előttük jó szándékotok – csak ezután nyerik vissza a más lényekbe fektetett bizalmukat, és gyűjtják meg újra a máglyákat.

Megkönnyebbülve, hogy sorsunkon fordíthatunk, a szent szigetek felé vettük az irányt. Még egyszer meggyűjtjük a város máglyáit. Utunk során rájöttünk, hogy más gnómok is ezt tervezik más városokban – de én biztos vagyok benne, hogy MI leszünk a jobbak!

TARTALOMJEGYZÉK

Introduction, tartalomjegyzék.....	2
Játékelemek.....	3
Előkészületek: Játéktábla.....	4
Előkészületek: Játékos tábla.....	5
Játékáttekintés.....	6
Egy játékos köre: Sorlapka lerakása.....	7
Egy játékos köre: Akciólapkák használata.....	8
Egy játékos köre: Egy máglya meggyűjtása, Bónuszakció, A játék vége.....	11
Szólójáték.....	12
I. Függelék: Feladatok.....	13
II. Függelék: Bónuszok a Fótanácsban.....	14
III. Függelék: Gnómok.....	15
IV Függelék: Példa a végső pontozásra, V. Függelék: Szimbólumok.....	16



Isten hozott! Én a Gnóm Vének tanácsának a tagja vagyok, és az a megtisztelő feladat ért, hogy a szabályok olvasása közben tippet adjak számodra. Hozzászólásaim nem tartalmaznak szabályokat, inkább az összefüggések könnyebb megértését segítik, ami különösen a szabály első olvasásánál jön jól.

STÁBLISTA

Ezúton szeretnénk köszönetet mondani a **Lookout Games**-nek az "arany" eszközök használatának engedélyezéséért.

Ezúton is szeretnénk köszönetet mondani Tim Schleimernek a szólójáték szabályaihoz való hozzájárulásáért; Martinnak, Rebekának, ode-nak, Torstennek és Larsnak a lektorálásért; és minden játékesztelőnek, különösen Kathleennek és Timnek, az értékes visszajelzéseikért.

Tervező: **Stefan Feld**
Illusztrátor és kinézet: **Dennis Lohausen**
3D-Shot: **Andreas Resch**
Kivitelezés: **Ralph Bruhn**
Magyarfordítás: **T&D**



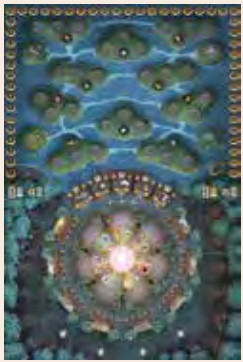
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Germany
www.pegasus.de
under license by



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

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rulebook, game components, or illustrations is prohibited without prior permission.

JÁTÉKELEMÉK



1 játéktábla



4 kezdőlapka az Őrzőknek



4 játékos tábla (városok) (különböző portál elrendezéssel)



4 bővítő (1 épület és 3 terasz)



28 ösvénylapka (10 db kék kristály, 10 db piros kristály, 8 db sárga kristály)



66 feladat (előlap: feladat, hátlap: máglya, minden színből/nehézségi szintből 22)



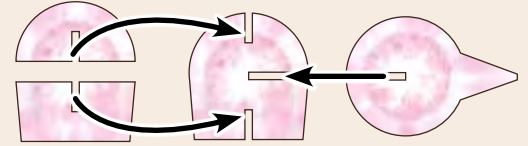
28 portál (minden formából/szimbólumból 4)



72 akciólapka (12 db sárga, az összes többi típusból 10-10)



5 visszaszámlálás-lapka



1 „nagy máglya” bábu (játék előtt összeszerelést igényel)



16 A fényérzői „Őrzők” (minden színből 4)



5 semleges növedék

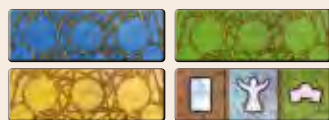


57 erőforrás (9 virág, 9 gyümölcs, 9 gyógynövény, 9 kagyló, 9 gyökér, 12 arany)

Játékelemek a 4 játékoszínben (minden játékosnak)



1 akció-összefoglaló



8 sorslapka



10 felajánláslapka



1 „0/50”-jelző



1 pontjelző



1 hajó



1 ór



7 növedék



33 gnóm (27 szakember és 5 vén)



összefoglaló kártyák (a végső pontozáshoz)



8 Tom-kártya (a szólójátékhoz)

Megjegyzés: A játékelemek száma nem korlátlan. Ha váratlanul elfogyva egy adott erőforrás vagy akciólapka, akkor helyettesítsétek valami mással.

ELŐKÉSZÜLETEK

JÁTÉKTÁBLA



A játék többnyire független a játékosok számától. A kivételeket **zöld betűvel szedtük** és itt összefoglaljuk:

- Feladatok száma (4. oldal 2. lépés)
- 1 és 2 fős játéknál a portálok száma (4. oldal 6. lépés))
- Játék vége feltétel (11. oldal A JÁTÉK VÉGE)

1. Tegyétek a **játéktáblát** a játéktérületre (lásd az 5. oldal tetejét)

12. Tegyétek az **akciólapkákat** és az **erőforrásokat** egy közös készletbe a játéktábla mellé.



11. Vegyétek el a játékoszínetekhez tartozó összes játékelemet: Mindenki tegye a **pontozójelzőjét** és a **0/50 jelzőjét** a pontozósáv 0-s mezőjére.



Amikor túllépsz az 50 ponton, fordítsd meg a 0/50 jelződet. Mindenki tegye a **hajóját** a játéktábla rakpartjára.



10. Tegyétek 1-1 **semleges növénydét** a játéktáblára nyomtatott mind az 5 **közös feladatra**.



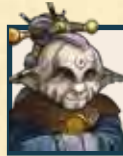
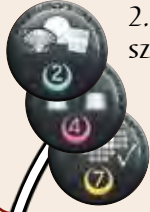
9. Keverjétek meg a **specialistákat**, és tegyétek a gnómpaklit képpel lefelé a tábla mellé. Húzzatok 6 specialistát, és tegyétek őket képpel felfelé a játéktábla nekik kialakított mezőire.



8. Keverjétek meg az **ösvénylapkákat**, és tegyétek 2-3 képpel lefelé néző pakliba a játéktábla mellé. Ezután fedjétek fel 4 lapkát, és tegyétek ezeket a játéktábla nekik kialakított mezőire, így létrehozva a kínálatot.



2. Keverjétek meg a feladatokat, és tegyétek a sötét oldalukkal felfelé a szigetekre: **4 játékos:** Tegyétek 3 feladatot minden szigetre.
3 játékos: Tegyétek 2 feladatot a sarkokban levő 4 szigetre, és 3 feladatot a többi szigetre.
1 vagy 2 játékos: Tegyétek 2 feladatot minden szigetre.
A megmaradt feladatokat tegyétek vissza a dobozba.



Az első Bonfire játéknál azt javaslom, hogy különböző színű feladatokat tegyétek a szigetekre.

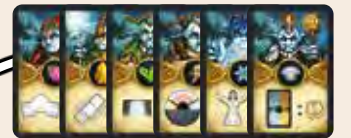
3. Tegyétek az **őröket** a színeknek megfelelő szigetekre.



4. Rendezzétek a **visszaszámlálás-lapkákat** emelkedő sorrendben egy pakliba, és tegyétek a paklit a játéktábla neki kialakított mezőjére.



5. Tegyétek a 6 **vént** képpel felfelé a játéktáblán nekik kialakított mezőkre.



6. **1 és 2 fős játéknál** tegyétek vissza 1-1-et mind a 7 **portállapkából** a dobozba. Keverjétek meg a **portállapkákat**, és egyenlően osszátok szét a játéktábla nagy máglyája körül lévő 7 mezőn.

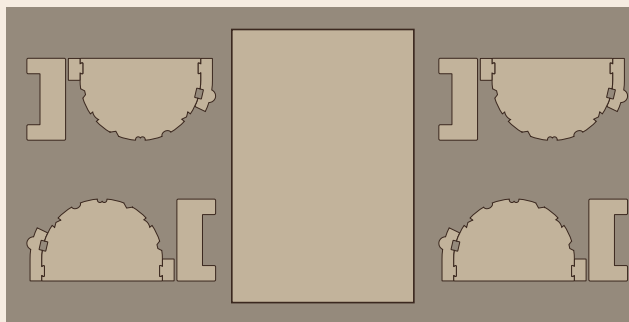


7. Tegyétek a **nagy máglyát** a játéktábla neki kialakított mezőjére. Figyeljétek oda, hogy a megadott irányba mutasson.





A játék összes tartozéka kényelmesen elfér az asztalon, ha a játéktáblát függőlegesen teszitek le, és mellé rakjátok a játékos táblákat, ahogy az az alábbi 4 fős játék példájánál látható:



JÁTEKOSTÁBLA

1. Tedd a **játékos tábládat** magad elé.

2. Illeszd az **őrök kezdőlapkáját** a játékos tábládhoz, és tedd rá az **őrödet**.

3. Tedd a **növendékeidet** a neked kialakított 7 mezőre.

4. **Az egyik játékos:** Vegyen el annyi **bővítőt**, amennyi játékos van (legyen köztük az ovális épület!), és véletlenszerűen osszon minden játékosnak 1-et.



Minden játékos: Illessze a kapott bővítőt a játékos táblájához. Az lesz a **kezdőjátékos**, aki az ovális épületet kapta.

5. Tedd az **akció-összefoglalót** a játékos táblád mellé. Tedd az **összefoglaló-kártyát** a közelébe. Erre a végső pontozásnál lesz szükséged.



8. Az **első köröd előtt** dönts el, hogy az előttd lévő sorslapkát használod vagy felcseréled a saját kínálatod középső lapkájával. Tedd a kiválasztott lapkát a sorsterületed közepén lévő megjelölt mezőkre.

Vegyél el 1-et mind a 6 **erőforrásból**, és tedd a készletedbe a játékos táblád bal oldalára.

Vegyél el 5 **akciólapkát**: 2 sárga lapkát, és 3 olyat, ami a kiválasztott sorslapkád 3 színével egyezik. Tedd ezeket a készletedbe, a játékos táblád jobb oldalára.

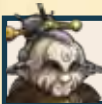


Az **arany** bármelyik másik erőforrás helyett használható.



A **sárga akciólapka** bármely más akciólapka helyett használható.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE



Itt most nagyjából összefoglaljuk a játékot, a részletesebb leírás a következő fejezetekben található.

HOGY ZAJLIK A JÁTÉK?

- Felváltva hajtotok végre **egy-egy kört** az óramutató járását követve (7. oldal, **EGY JÁTÉKOS KÖRE**).
- A játék alatt **feladatokat** kapsz és teljesítesz (9. oldal, **EGY FELADAT SZERZÉSE**).
- Egy feladat teljesítésével **meggyűjthatsz 1 máglyát**, és küldhetsz egy növendéket a Főtanácsba (11. oldal, **MÁGLYAGYÚJTÁS**).
- A játék addig folytatódik, amíg adott számú növendék nem lesz a Főtanácsban (11. oldal, **A JÁTÉK VÉGE**).
- Ez kiváltja az 5 fordulós **viasszámlálást**, ami után következik a végső pontozás.
A legtöbb pontot szerző játékos megnyeri a játékot (11. oldal, **VÉGSŐ PONTOZÁS**).

MIT TEHETSZ A KÖRÖDBEN?

3 lehetőség van, válassz közülük 1-et:

I. Tegyél le 1 sorslapkát a sorsterületedre, és vedd el akciólapkákat (7. oldal, I.)

II. Hajts végre egy akciót 1 akciólapka-típust használva (8. oldal, II.).



Mozgasd a **hajódat** egy szigethez.



Építsd egy **ösvényt** az Őrzők menetének.



Szerezz 1 **feladatot** egy szigetről 2 erőforrás felajánlásával.



Látogass el a **Nagy máglyához**, és szerezz akciólapkákat, erőforrásokat és **portálokat**.



Hozz vissza egy **őrzőt** egy szigetről, és vidd a városodba, vagy aktiváld az **Őrzők menetét** a városodon keresztül.



Toborozz egy **gnómot** a városodba.

III. Gyűjts máglyát, és küldj egy növendéket a Főtanácsba (11. oldal, III.).

HOGYAN SZEREZHETSZ PONTOKAT?

A játék során nem sok pontot kapsz – csak néhányat a gnómok toborzásával (10. oldal, **GNÓMOK TOBORZÁSA**).

A pontok nagy részét a végső pontozásnál szerzed (11. oldal, **VÉGSŐ PONTOZÁS**, és 16. oldal, **PÉLDA A VÉGSŐ PONTOZÁSRA**). Ezután pontokat kapsz a máglyáidért, és a teljesített közös feladatokért (11. oldal, **BÓNUSZAKCIÓ**, és 14. oldal, **KÖZÖS FELADATOK**).

Bónuszpontokat kapsz a máglyáidért, amikor őrzőid, portálid vagy az ösvénylapkán egyező színű kristályaid vannak (lásd a példát jobbra).

Amikor pontot kapsz, ennek megfelelően lépj előre a pontjelződdel a pontozósávon.

Az Őrző az ösvényről a máglyához egy portálon keresztül mehet át. Pontokat kapsz a máglyáért, az őrzőért, a portálért, valamint az ösvénylapkáért, mivel ez utóbbin a kristály színe azonos a máglya színével.



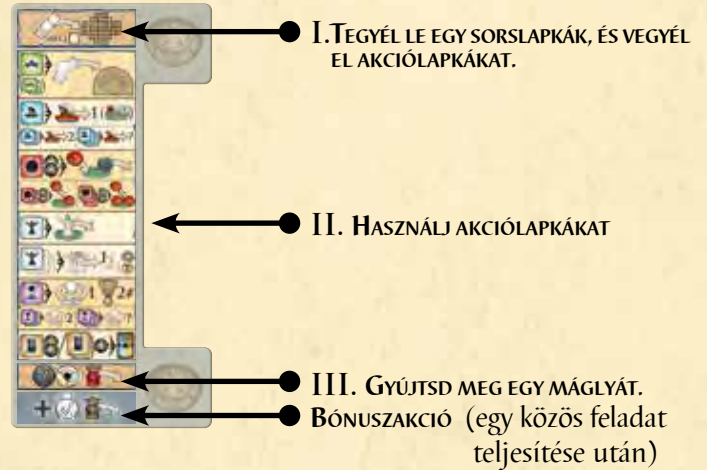
Tippek az első játékhoz:

- **Nincs legjobb első kör.** A következők bármelyike jó első kör lehet:
 - **Vedd el egy specialistát:** Jó az, ha elég korán a városodban vannak (10. oldal, **EGY GNÓM TOBORZÁSA**).
 - **Használd a Nagy máglyát:** Ha te hajtod végre elsőként ezt az akciót, akkor azonnal elveheted az első portálokat. Ez később több akciólapkába fog kerülni (10. oldal, **A NAGY MÁGLYA HASZNÁLATA**).
 - **Mozgasd a hajódat, és vedd el egy feladatot:** Ha korán végrehajtod ezt az akciót, akkor az összes elérhető feladat közül választhatsz, és elveheted azt, ami illel a stratégiádhoz (8. oldal, **HAJÓ MOZGATÁSA**).
- Kezdetnek egy könnyebbel, például egy kék feladattal kezdj, és próbáld ráhangolódni a nehezebb feladatokra.
- Ne vedd el túl sok feladatot – néha a játék a vártnál előbb véget ér, és nem lesz idődet teljesíteni.



EGY JÁTÉKOS KÖRE

Minden körödben hajtsd végre a következő I., II. és III. lehetőség egyikét.
Továbbá egy közös feladat teljesítése után bónusz-akciókat is végrehajthatsz (11. oldal, **BÓNUSZAKCIÓN**).
Az akció-összefoglalódon ezek a lehetőségek is szerepelnek.



Speciális eset: Ha a három lehetőség egyikét se tudod többet végrehajtani, akkor a játék számodra véget ért.
A visszaszámlálás-fázisban még passzolhatsz, hogy pontokat kapj az aktuális visszaszámlálás-lapka szerint (lásd 11. oldal, **VISSZASZÁMLÁLÁS-FÁZIS**).
De ez csak nagyon ritkán fordul elő.

I. TEGYÉL LE EGY SORSLAPKÁT ÉS VEGYÉL EL AKCIÓLAPKÁKAT

A sorsterületed megmutatja azokat a lehetőségeket, amik a városodban a jövőben megtörténhetnek.

Egy sorslapkát lerakva eldöntheted, hogy mennyi és melyik akciólapkát veszel el. Ezek befolyásolják, hogy melyik akciók lesznek a későbbiekben számodra elérhetőek.

Csak akkor hajthatod végre ezt az akciót, ha **0 vagy 1 akciólapka** van a személyes készletedben. De a körödben bármikor, bármennyi többletlapkát eldobhatsz. Vedd el a saját kínálatodból a felső vagy az alsó **sorslapkát**, és tedd játékosablád sorsterületére.



Ebben az esetben a két kiemelt sorslapka közül választhatsz.

Tedd a sorslapkát a sorsterületedre vízszintesen vagy függőlegesen, odafigyelve arra, hogy ...

- oldalszomszédos legyen legalább egy, már korábban lerakott lapkával,
- ne lógjon túl a sorsterületed szélein,
- (részlegesen) se fedjen le másik sorslapkát.



A jobb oldali ábrán a sorslapka túlnyúlik a sorsterületen. Ez nem szabályos.

Megkapod az éppen lerakott sorslapkán ábrázolt 3 akciólapkát. Ha az újonnan lerakott lapka szimbólumai azonosak a vele szomszédos, már korábban lerakott lapkák szimbólumaival, akkor további lapkákat kapsz a szomszédos, hozzákapcsolt terület minden egyes egyező szimbólumáért.



A fehér szimbólum szomszédos egy 2 fehér szimbólumot tartalmazó területtel. Ezért összesen 3 fehér akciólapkát kapsz. Továbbá kapsz még 2 lila és 1 piros akciólapkát is.

Ha a sorslapkát a sorsterületed egyik **arany**szimbólumára vagy egyik **sárga akciólapka**-szimbólumára rakod, akkor megkapod az adott játékelemeket.



*Letakartál 1 arany*szimbólumot, így az 5 akciólapkán felül kapsz 1 aranyat is.

II. AKCIÓLAPKÁK HASZNÁLATA

Az a bölcs, aki jól ki tudja használni a lehetőségeit.

Számos akciót hajthatsz végre az akciólapkáiddal. Ezt úgy tehetd meg, hogy befizetsz 1 vagy több akciólapkát, attól függően, hogy melyik akciót szeretnéd végrehajtani.

Fontos: Ha olyan akciólapkát kell beadnod, amelyen nincs a készletedben, akkor helyette fizethetsz 1 sárga vagy 2 bármilyen akciólapkával.

Ha olyan erőforrást kell beadnod, amelyen nincs a készletedben, akkor helyette fizethetsz 1 arannyal vagy 2 bármilyen erőforrással.



EGY ÖSVÉNY ÉPÍTÉSE

Az ösvények mentén a mágikus kristályok visszaverik a máglya fényét, és a természet virágba borulva felébred, ahogy az őrzők menete elhalad mellettük.

Két okod is van rá, hogy ösvényeket építs a városodba: Először is az Őrzők ezeken vonulnak át, és útjuk során erőforrásokkal látnak el. Másodsor a végső pontozásnál pontokat kapsz, ha az ösvényen lévő kristály színe azonos a vele szomszédos máglya színével.

Vegyél el 1-et a 4 képel felfelé lévő ösvénylapkából, vagy vedd el a húzópakli felső ösvénylapkáját, és tedd a városodba, hozzákapcsolva egy korábban lerakott ösvénylapkához. Ezután, ha szükséges, töltsd újra a kínálatot.



Fizess **1 akciólapkát**, és építs fel egyet az első 3 ösvénylapkából.



Fizess **2 akciólapkát**, és építs fel egyet az utolsó 3 ösvénylapkából.



A városodba csak 6 ösvénylapkát tehetsz le. Ezután ezt az akciót többet már nem hajthatod végre.

Speciális eset: Ha a kínálat összes lapkáján azonos színű kristály látható, akkor ezt a 4 lapkát berakhatod a húzópakli aljára, és újratöltheted a kínálatot új lapkákkal.



HAJÓ MOZGATÁSA

A hajó felajánlásokkal megrakva szállt tengerre. Most az őrzők által kitűzött feladataidra vár.

A hajód segítségével 2 különböző szigettípusra léphetsz: Van, ahol őrzőket hozhatsz vissza, és van, ahol feladatokat szerezhetsz.

Amikor a játékban először lépsz a hajóddal, fizess **1 akciólapkát**, és lépj egy általad választott szigetre. A következő alkalommal, amikor mozgatod a hajódat, a sziget bármelyik oldaláról elindulhatsz. A mozgás költsége a következők szerint alakul:

- Fizess **1 akciólapkát**, hogy egy hajóút (világoskék vonal) mentén lépj egy szomszédos szigetre.
- Fizess **2 akciólapkát**, hogy egymás után kétszer lépj, egy hajóút mentén egy-egy szomszédos szigetre lépj.
- Fizess **3 akciólapkát**, hogy bármelyik általad választott szigetre lépj.

Extra akció: : A hajód mozgatás után azonnal végrehajthatod annak a szigetnek az akcióját, ahol befejezted a mozgásodat (9. oldal, **EGY FELADAT SZERZÉSE** vagy **EGY ŐRZŐ VISSZAZOZÁSA**). Az extra körért be kell fizetned a szokásos akciólapka- és erőforrásköltséget.

Bármennyi hajó kiköthet egy szigetnél.



Fizessz **1 akciólapkát**, és a hajóddal a jobbra lévő szigetre lépsz. Itt végrehajthatod az **EGY FELADAT SZERZÉSE** akciót.



Fizessz **2 akciólapkát**, és a hajóddal 2 lépéssel a jobbra lévő távolabbi szigetre lépsz. Itt végrehajthatod az **EGY ŐRZŐ VISSZAZOZÁSA** akciót.



EGY FELADAT SZERZÉSE

Hozd el nekünk a világ kincseit, hogy megmutasd: törődsz a földdel. Feladatokat adunk nektek, ami nektek is a javatokra válik. - mondták az őrzők.

A szigeteken szerezhetsz feladatokat. Minden feladat előlapján látható egy teljesítendő feltétel, és a feltétel teljesítéséért járó pontok. A hátlapján, vagyis a máglya oldalán csak a pontok láthatók.

A hajódnak annál a szigetnél kell lennie, ahol feladatot szeretnél kapni. Hajtsd végre a következő lépéseket sorban a-tól c-ig:

a) Fizesd be az akciólapká(ka)t

A befizetendő lapkák száma attól függ, hogy a szigeten eddig mennyi saját felajánláslapkád van:

Ha ez:

- az első felajánláslapkád: **1 akciólapkát** fizess.
- a második felajánláslapkád: **2 akciólapkát** fizess.
- a harmadik felajánláslapkád: **3 akciólapkát** fizess.

A játékosársaid felajánláslapkái nem számítanak.

b) Fizesd be az erőforrásokat

Válassz 1-et a 2 képpel felfelé fordított felajánláslapkádból. Most fizess 2 erőforrást:

- A kiválasztott felajánláslapkán látható erőforrást
- A szigeten látható erőforrást

c) Tedd le a felajánláslapkát, és vedd el a feladatot

Válassz egy feladatot a szigetről, és tedd a helyére képpel lefelé a kiválasztott felajánláslapkádat. Tedd a feladatot játékosablád egyik üres feladatmezőjére. Ezután fordítsd képpel felfelé a következő felajánláslapkát az akció-összefoglalódon.

Csak 7 feladat kerülhet a városodba. Ezután ezt az akciót többet már nem használhatod.



A sárga máglyán vannak a legnehezebb feladatok. Ezek teljesítéséért több pont jár, mint a közepesen nehéz piros, vagy a könnyű kék feladatért. További részleteket lásd a 11. oldalon, **EGYMÁGLYA MEGGYŰJTÁSA**, és a 13. oldalon, **1. FÜGGELÉK**.

a+b)

Erre a szigetre most teszel először felajánláslapkát. Ezért a szigeten és a felajánláslapkán lévő erőforrásokon felül, 1 akciólapkát kell fizetned.



Ezen a szigeten van már 1 felajánláslapkád. Ezért a 2 erőforráson felül, 2 akciólapkát kell fizetned.



Ezen a szigeten 2 felajánláslapkád van. Ezért a 2 erőforráson felül, 3 akciólapkát kell fizetned.



c)

Elveszed a sárga feladatot a szigetről, és képpel lefelé a helyére teszed a felajánláslapkát. Most lerakod a feladatot játékosablád egy általa választott feladatmezőjére



EGY ŐRZŐ VISSZAHOZÁSA

A Szürke Rend őrzője elégedett volt, amikor visszatért a szárazföldre, és elragadtatottan nézett a város felett magasan ragyogó Máglya fényébe.

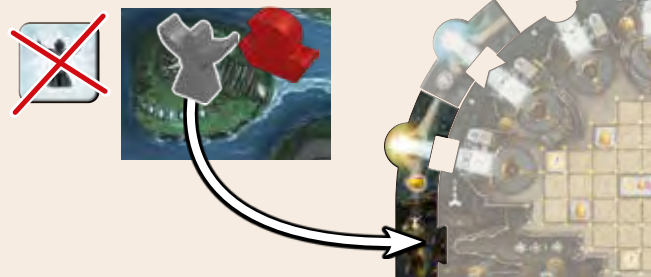
Visszahozol egy őrzőt, aki visszatér a városodba. Később részt vehet az őrzők menetében.

A hajódnak egy olyan szigetnél kell lennie, ahol olyan őrző van, amilyen színű őrződ még nincs.

Fizess 1 akciólapkát, és vedd el az őrzőt a szigetről. Tedd a játékosabládra, az őrzők kezdőlapkájára. A kezdőlapkán lévő őrzők száma nincs korlátozva.

A városodban nem lehet 5-nél több őrző. Ha már 5 van, akkor ezt az akciót többet már nem hajthatod végre.

Fizetsz 1 akciólapkát, elveszed a szürke őrzőt a szigetéről, és lerakod játékosabládra az őrzők kezdőlapkájára.





KÖRMEKET

Egy fényhídon felmegy az első őrző a városodba, visszatérve régi szálláshelyére.

A körmenet alatt az Őrzők vagy azonnal erőforráshoz juttatnak, vagy a játék végén pontokat adnak neked.

Fizess **1 vagy több akciólapkát**: Minden őrződ annyit lép előre az ösvényen, amennyi lapkát fizettél. Az ösvényen legtávolabbra jutott Őrző kezd. **Minden ösvénylapkán és minden máglyán csak egyetlen őrző lehet**. Ha több őrző van a kezdőlapkádön, akkor dönts el, melyikkel lépsz először.

Minden lépésnél és őrzőnél választhatsz egyet ezen 2 lehetőség közül:

- Az őrző előrelép 1 lépést az ösvényen. Ha az őrző mozgása ezzel véget ér, akkor megkapod az ott látható erőforrást.
- Az őrző az aktuális ösvénylapkájáról egy szomszédos máglyára lép. Ezt csak akkor teheti meg, ha van portál az ösvénylapka és a máglya között. Erőforrásokat nem szerzel, de a végső pontozásnál pontokat kapsz.



A piros és a fa színű őrző 1-1 mezőt lép előre az ösvényen. Kapsz 1 gyümölcsöt és 1 aranyat. A rózsaszín őrző nem léphet tovább, mert a következő ösvénylapka foglalt.



A rózsaszín őrző 2 mezőt lép előre, így a máglya mellé kerül. Nem kapsz erőforrásokat, de kapni fogsz 4 pontot a végső pontozásnál.



A NAGY MÁGLYA HASZNÁLATA

Egy gyöngye fény sugarát még ragyogott a szürkületben, és a gnómok tudták, hogy nem maradtak teljesen magukra.

Az őrzők segítségével hátra hagytak egy utolsó máglyát. Itt erőforrásokat, akciólapkákat, és a portálokat jelképező mágikus szimbólumokat szerezhetsz.

Amikor a játékban először használja valaki a Nagy máglyát, akkor ő 1 akciólapkát fizet, hogy bármelyik általa választott mező felé fordítsa a máglyát. Innentől, ha valaki használja a nagy máglyát, a költség a következők szerint alakul:

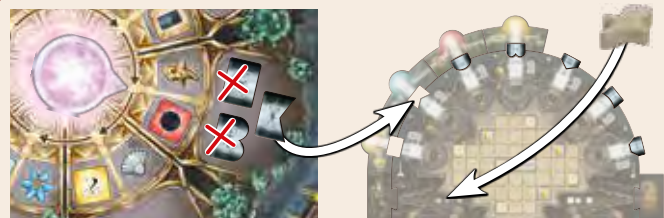
- Fizess **1 akciólapkát**, hogy a Nagy máglyát 1 mezőt elfordíthasd az óramutató járása szerint.
- Fizess **2 akciólapkát**, hogy a Nagy máglyát 2 mezőt elfordíthasd az óramutató járása szerint.
- Fizess **3 akciólapkát**, hogy a Nagy máglyát bármelyik általad választott mező felé fordíthasd.

Ezután kapsz **2-t a következő 3 jutalomból**:

- Megkapod az ábrázolt **akciólapkát**.
- Megkapod az ábrázolt **erőforrást** vagy **2 pontot**.
- Vegyél el 1 elérhető **portált**, és tedd játékos táblád következő bevágásához..

Az első portált a játékos táblád jobb oldalára kell tenned, aztán az óramutató járásával ellentétesen kell haladnod.

Megjegyzés: Ha az alak, illetve a szimbólum nem illik a következő bevágáshoz, akkor nem veheted el a portált!



Választhatsz egy gyökeret, egy piros akciólapkát vagy elvehetsz egy portált. Úgy döntesz, hogy elveszed az **odaillo** portált, és megszerzed a gyökeret.



EGY GNÓM TOBORZÁSA

„Örömmel mennék a városba, hogy segítsék, hogy új pompájában ragyogjon!”

A gnómok állandó képességeket vagy extra pontokat adnak (15. oldal, **III. FÜGGELÉK**).



A gnómoknak 2 típusa van:

- A **specialisták**, akik állandó képességet adnak.
- A **vének**, akikről azonnal pontokat kapsz.

Csak 6 gnómot toborozhatsz. Azután ezt az akciót többet már nem hajthatod végre.



Egy gnóm toborzásánál válassz a következő 2 lehetőség közül:

- Fizess be **2 akciólapkát**, és fizess be a gnómon látható **erőforrást**.
- Fizess be **1 akciólapkát**, és fizess be **2x** a gnómon látható **erőforrást**.

Ezután vedd el a gnómot, és tedd a játékos táblád alá.

- Ha specialistát toborzol, akkor töltsd újra a kínálatot, ha lehetséges.
- Ha vént toborzol, számolj, és **azonnal** megkapod a pontokat.

III. EGY MÁGLYA MEGGYÚJTÁSA

A szertartás végen sugárzó fénygömb világítja meg a város legmagasabb tornyát, és a Főtanács várja a nagyszerű növendéket.

Fordítsd meg 1 feladatodat, aminek a feltételeit teljesítetted. Ezzel újra meggyújtod a máglyát!

Vedd el a máglya mellett álló **növendéket**, és tedd a **Főtanács** 8 mezőjének egyikére. Olyan mezőt válassz, ahol még nincs az adott színű növendékből.

Kapsz 1-et a választott mezőn lévő bónuszokból. Az egyik lehetőség mindig az, hogy kapsz 1 pontot (14. oldal, **II. FÜGGELÉK**).

A máglyáért a végső pontozásnál pontokat kapsz.



A máglya oldalára fordítasz egy teljesített feladatot. Elveszed a növendéket, és lerakod a Főtanácsba arra a mezőre, ami egy, a kínálatból általad választott specialistát ad neked ingyen.

BÓNUSZAKCIÓ 1 SEMLEGES NÖVENDEK LERAKÁSA

A Főtanács megjutalmaz egy további feladat sikeres teljesítéséért.

A bónuszakció egy **semleges növendék** elküldése a Főtanácsba, és a hozzátartozó jutalom megszerzése. Ehhez teljesítened kell 1, a játéktábla közepén megadott **közös feladatot** (14. oldal, **KÖZÖS FELADATOK**).



Csak akkor hajthatod végre a bónuszakciót, ha van még semleges növendék az adott feladaton. Ezután tedd a feladaton lévő semleges növendéket a Főtanács 8 mezőjének egyikére. A mezőn az adott színű növendékből még ne legyen. Megkapod a mező bónuszát (14. oldal, **II. FÜGGELÉK**).

A bónuszakciót a körödben a fő akciódon felül bármennyiszer végrehajthatod.



Teljesítesz egy közös feladatot (van 6 gnómod). Ezért leraksz egy semleges növendéket a Főtanács egyik mezőjére. A mező jutalma egy általad választott őrző.

A JÁTÉK VÉGE

VISSZASZÁMLÁLÁS-FÁZIS

A játék vége attól függ, hogy hány növendék és semleges növendék van a Főtanács 8 mezőjén. Amikor növendéket tesztel a Főtanácsba, mindig nézzétek meg azok számát.

Az utolsó 5 forduló visszaszámlálása következik, ha **EGY 1 | 2 | 3 | 4** fős játéknál

7 | 7 | 10 | 13 növendék van a Főtanácsban:

- A kezdőjátékos elveszi az 5 visszaszámlálás-lapkából álló paklit, és lerakja a bővítőjére.
- Minden alkalommal, amikor a kezdőjátékos befejezi a körét, elveszi a megmaradt, legnagyobb számú lapkát, és átadja az óramutató járása szerint a következő játékosnak. A visszaszámlálás-lapkán lévő szám megadja, hogy ennek a játékosnak hány köre maradt. Minden játékos továbbadja ezt a lapkát a játékosrend szerint, a következő játékosnak a köre után. Amikor a lapka visszaér a kezdőjátékoshoz, ő visszateszi azt a dobozba.
- A játékos a köre végrehajtása helyett passzolhat a visszaszámlálás-fázisban. Ilyenkor megkapja az aktuális visszaszámlálás-lapkán lévő pontokat. Ezután már nem vesz részt a további fordulóknban.
- Amikor az 1-es lapka is visszakerült a dobozba, a játék véget ér. Következik a végső pontozás.



VÉGSŐ PONTOZÁS

A következőkért kapsz pontokat (Példa a 16. oldalon, **IV. FÜGGELÉK**):

- **2-8 pontot** minden egyes **máglyáért** a rányomtatott érték szerint.
 - **2-8 pontot** minden egyes **őrzőért**, aki egy máglya mellett áll, a mezőjére nyomtatott érték szerint.
 - **2 pontot** minden egyes **portáloért**, ha szomszédos egy máglyával.
 - **2 pontot** minden egyes **ösvénylapkáért**, amin a vele szomszédos máglyával **azonos színű** kristály van.
 - **4 pontot** minden egyes **közös feladatért**, amit teljesítettél.
- Ha van 7 máglyád, 4 pont helyett 7 pontot kapsz a Legyen 7 feladatod vagy máglyád feladatért.
- **3 pontot** a saját kínálatodban maradt minden egyes sorslapkáért.
 - **1 pontot** a saját készletedben maradt minden **2 akciólapkáért/erőforrásért**.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Holtverseny esetén a több máglyával rendelkező játékos nyeri a holtversenyt.

SZÓLÓJÁTÉK

2 fős játékot fogsz játszani Tom, a módosított szabálykészletet használó virtuális játékos ellen (Tom az auTOMata játékos röviden). A végrehajtott akcióit egy kártyapakli határozza meg, hogy pontokat szerezzen. A célod Tomnál több pontot szerezni. **A 2 fős játék minden szabálya érvényes a szőlőjátékra, a következő módosításokkal:**

ELŐKÉSZÜLETEK

- **Feladatok:** Találomra vegyél el 7 kék, 7 piros és 6 sárga feladatot. Véletlenszerűen oszd szét őket a szigetek között, odafigyelve rá, hogy minden szigeten 2 különböző színű feladat legyen.
- **Portálok:** A nagy máglya egyes mezőin lévő portálok különbözzenek egymástól.
- **Gnómok:** Ne használj 3 specialistát, amin arany látható erőforrásként.
- Vedd el az **ovális épületet** ábrázoló bővítőt – mindig te vagy a kezdőjátékos.
- **Tom játékosablója:** Vegyél el Tomnak egy játékosablót, és illeszd hozzá egy bővítőt, valamint egy kezdőlapkát az őrzőknek. Tedd az őrzőit a kezdőlapkájára. Tegyél 4 növendéket a játékosablója mellé. Tedd a pontjelzőjét a pontozósáv 0-s mezőjére.
- Keverd meg a 8 **Tom kártyát**, és képezz belőle egy húzópaklit (Tom pakli). Tedd a paklit a közelbe képpel lefelé. A megmaradt tartozékokat tedd vissza a játék dobozába.
- Tom soha nem kap akciólapkát és erőforrást.



Tom játékosablója a játék kezdetén

A JÁTÉK MENETE

Minden köröd után húzd fel a **Tom pakli felső kártyáját**, hajtsd végre a hozzátartozó akciót, és tedd a kártyát a dobópakliba. Amikor a Tom pakli elfogy, keverd meg a dobópakli kártyáit, és képezz belőlük új húzópaklit.

TOM AKCIÓI



Általános szabály: Ha ez az ikon látható a Tom kártya tetején:

Húzd fel a gnómpakli következő gnómját, és tedd a dobópakliba. A kártyán látható **gnóm erőforrás** befolyásolja Tom akcióját, amit a Tom kártya határoz meg:



Gnóm: Vedd el a kínálatból az összes specialistát, amin gnóm erőforrás látható, és tedd Tom játékosablója alá. Szükség esetén töltsd újra a kínálatot. Tom soha nem használja a specialisták képességeit.



Ösvény: Vedd el a kínálatból az összes ösvénylapkát, amin a gnóm erőforrás látható, kezdve a bal oldalon lévővel, és sorban illeszd Tom játékosablójához. Szükség esetén töltsd újra a kínálatot.



I. feladat: Vedd el a **legmagasabb pontszámú** feladatot arról a 2 szigetről, amin a gnóm erőforrás látható. Ha több feladat is elvehető, válassz 1-et közülük. Tedd a feladatot a **máglya oldalával felfelé**, Tom játékosablójának az óramutató járása szerint következő üres mezőjére.



II. feladat: Vedd el a **legalacsonyabb pontszámú** feladatot arról a 2 szigetről, amin a gnóm erőforrás látható. Ha több feladat is elvehető, válassz 1-et közülük. Tedd a feladatot a **máglya oldalával felfelé**, Tom játékosablójának az óramutató járása szerint következő üres mezőjére. Tegyél 1-et Tom növendékeiből a Főtanács egyik mezőjére. Tom kap **1 pontot**.



Őrző: Vegyél el egy olyan őrzőt, amilyen még nincs Tomnak, és tedd az őrzők kezdőlapkájára.



Nagy máglya: Fordítsd el a máglyát az óramutató járása szerint a következő olyan portált tartalmazó mezőre, amilyen portálra Tomnak szüksége van. Vedd el a portált, és illeszd Tom játékosablójához (ne felejtse el, hogy a portálokat jobbról balra haladva kell letenni).

Bónuszakció: Ha Tom teljesíti az 5 közös feladatból valamelyik olyat, ahol van még semleges növendék, akkor tedd ezt a növendéket a Főtanács egyik mezőjére. Ez a növendék nem gátol meg abban, hogy egy másik semleges növendéket küldj erre a mezőre – ezért fektess el, hogy erre emlékeztessen. Tom kap **1 pontot**.

Speciális eset 1: Ha Tom nem tud egy akciót végrehajtani, mert már teljesítette a hozzátartozó közös feladatot, akkor helyette kap **3 pontot**. De Tom nem kap kárpótlást, ha más okból kifolyólag nem tudja végrehajtani az akcióját, pl. Nincs megfelelő elérhető ösvénylapka.

Speciális eset 2: Ha a gnómpakli elfogy, keverd meg a dobott lapokat, és képezz belőlük új gnómpaklit.

A SZÓLÓJÁTÉK VÉGE

A **visszaszámlálás-fázis** akkor kezdődik, amikor a 7. növendék bekerül a Főtanácsba.

Azonban a játék ezelőtt is véget érhet, ha Tom 4. alkalommal kijátszotta a teljes kártyapakliját (nem kell számolnod: Amikor Tom elveszi az utolsó portálját, akkor 4. alkalommal játszotta ki a teljes pakliját).

Következik a több fős játékhoz hasonlóan a végső pontozás. Te győzöl, ha több pontot van Tomnál.

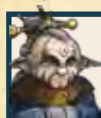
Nincs a holtversenyfeloldás.

1. KIHÍVÁS: HÁTRÁNY MÓD

Ahogy azt írtuk, Tom ellen játszol.

Azonban a pontokat illetően **hátránnyal** indulsz: Ez megváltoztatja vagy a te vagy Tom pozícióját a pontozósávon a játék kezdetén. Ha a hátrányod pozitív, Tom előrébb kezd, ha negatív, akkor te kezdesz előrébb. Az első játékot **-10 pontos hátránnyal** kezded. Ha győzöl, növeld a hátrányodat 5 ponttal. Ha vesztesz, csökkentsd a hátrányodat 2 ponttal. Holtversenyenél a hátrány nem változik.

A cél, hogy a lehető legnagyobbra növeld a hátrányodat a játszmák során. Ez sokkal nagyobb jelentőségű, mint egyetlen egy nagy pontkülönbséggel megnyert játék. Ezért minden játszma után jegyezd fel a hátrányodat.



További kihívásokat ittalálsz:
www.hallgames.de/bonfire.php5

I. FÜGGELÉK: FELADATOK

Megjegyzés: Egy feladat akkor is teljesül, ha az előírt mennyiségnél több van nálad.

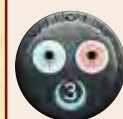
2-3 PONTOS FELADATOK, KÉK MÁGLYÁK




Legyen nálad egy a megadott őrzőből.




Legyen 1 ösvénylapkád az adott erőforrással.



Legyen 1 kék és 1 piros máglyád.




Legyen nálad 2 bármilyen erőforrásból 2-2 db (arany nem lehet).



Legyen 1-1 felajánláslapkád 3 különböző szigeten.



Legyen 2 felajánláslapkád 1 szigeten.




Legyen 3 szomszédos, azonos akciószimbólumból álló csoport a sorsterületeden. Az akciószimbólumok bármilyen alakot formázhatnak, csak legyenek egymással szomszédosak.




Legyen egy olyan gnómod, amin az adott erőforrás látható.

4-5 PONTOS FELADATOK, PIROS MÁGLYÁK




Teljesíts 1 közös feladatot.




Legyen 3 portálod.



Legyen nálad 2 a megadott őrzőből.



Legyen 3 gnómod.



Legyen 4 aranyad.



Legyen 1-1 mind a 3 színű máglyából.




Legyen nálad 3 az adott erőforrásból.




Legyen 1-1 felajánláslapkád 2, az adott erőforrással rendelkező szigeten.



Legyen 4 kék feladatod és/vagy máglyád.



Legyen 4 bármilyen színű őrződ.








Legyen 3-3 szomszédos, az ábrázolt akciószimbólumból álló 2 csoport a sorsterületeden. Az akciószimbólumok bármilyen alakot formázhatnak, csak legyenek egymással szomszédosak. A 2 csoportnak nem kell egymással szomszédosnak lennie.

6-8 PONTOS FELADATOK, SÁRGA MÁGLYÁK

 Legyen 5 portálad.	 Legyen 1-1 felajánláslapkád 5 különböző szigeten.	 Legyen 4 piros feladatod és/vagy máglyád.
 Legyen 5 gnómod.	 Legyen 3 véned.	 Legyen 3 felajánláslapkád 1 szigeten. (Ezt 1 és 2 fős játéknál ne használjátok.)
 Fogjjon el 1 felajánláslapká-paklid (mindegy melyik).	 Legyen 3, piros kristályt ábrázoló ösvénylapkád.	
 Legyen 5 máglyád.	 Legyen 4, kék kristályt ábrázoló ösvénylapkád.	 Legyen 4 sárga feladatod és/vagy máglyád.
 Legyen 2-2 felajánláslapkád 3 különböző szigeten.	 Legyen 5 azonos erőforrásod (arany nem lehet).	 Legyen nálad 2 erőforrásból 3-3 db (arany nem lehet).
 A sorsterületed összes kiemelt mezőjét fedd le sorslapkákkal.	 Legyen 2 őrződ máglya mellett.	 Legyen a készletedben 5 a megadott akciólapkából.
 A sorsterületed összes aranymezőjét fedd le sorslapkákkal.	 A sorsterületed két szélső oszlopának minden mezőjét fedd le sorslapkáival.	 Legyen 4-4 szomszédos, azonos akciószimbólumból álló 2 csoport a sorsterületeden. Bármilyen alakot formázhatnak, csak szomszédosak legyenek.

KÖZÖS FELADATOK

 Legyen 7 feladatod és/vagy máglyád, hogy kapj 4 pontot. VAGY 7 máglyád, hogy kapj 7 pontot.	 Legyen 7 portálad.	 Legyen 7 ösvénylapkád (bele-számolva a kezdőlapkádat).
 Legyen 5 őrződ.	 Legyen 6 gnómod.	

II: FÜGGELÉK : BÓNUSZOK A FŐTANÁCSBAN

 Kapsz 2 aranyat és 1 sárga akciólapkát. Megjegyzés: Itt nem választhatod a „Kapsz 1 pontot” bónuszt, mert az mindenképp kevesebbet érne.	 Vegyél el 1 ösvénylapkát a kínálatból vagy válassz 1-et a húzópakliból. Ha a pakliból veszel el 1-et, akkor utána keverd meg a paklit. VAGY: Kapsz 1 pontot.
 Vegyél el 1 olyan színű őrzőt, amilyen még nincs nálad. VAGY: Kapsz 1 pontot.	 Fordítsd a nagy máglyát egy általad választott mező felé, és a szokásos módon megkapod a hozzátartozó jutalmat. VAGY: Kapsz 1 pontot
 Vegyél el 1 specialistát ingyen. VAGY: Kapsz 1 pontot.	 Lépj 1 őrződdel annyi lépést előre vagy hátra, amennyit szeretnél, egy üres ösvénylapkára vagy máglyára. Megkapod a szokásos jutalmat. VAGY: Kapsz 1 pontot.
 Hajtsd végre a HAJÓ MOZGATÁSA akciót: Lépj ingyen egy általad választott szigetre. A sziget akcióját fizesd ki a szokásos módon akciólapkákkal és erőforrásokkal. VAGY: Kapsz 1 pontot.	 Azonnal tedd le a következő sorslapkát, és a szokásos módon hajtsd végre az akciót. Nem kell a többlet akciólapkákat eldobnod. VAGY: Kapsz 1 pontot.

III. FÜGGELÉK : GNÓMOK

<p>1</p>  <p>1. Az egyes ösvénylapkákon bármennyi őrző lehet. Ez a máglyákra nem érvényes.</p>	<p>2</p>  <p>Minden Körmenetnél minden őrzővel 1 lépéssel többet léphetsz, mint amennyiért fizettél.</p>	<p>3</p>  <p>Amikor feladatot veszel el, fizethetsz 2 általad választott erőforrással.</p>
<p>4</p>  <p>Kapsz még 2 pontot, amikor vént toborzol.</p>	<p>5</p>  <p>Minden egyes sárga akciólapka 2 általad választott azonos lapkának számít, amikor használod.</p>	<p>6</p>  <p>Amikor egy őrző egy ösvénylapkán fejezi be a mozgását, kiválaszthatod, milyen erőforrást kapsz. Ez a kezdőlapkára is érvényes, ahogy alapesetben aranyat kell elvenned.</p>
<p>7</p>  <p>A bónuszon felül kapsz 1 aranyat is, amikor növendéket teszel a Főtanácsba.</p>	<p>8</p>  <p>Amikor leraksz egy új ösvénylapkát, megkapod a rajta látható erőforrást.</p>	<p>9</p>  <p>Amikor gnómkat toborzol, fizethetsz 1 vagy 2 általad választott erőforrást a megadottak helyett.</p>
<p>10-13</p>  <p>Amikor a megadott őrző egy ösvénylapkán fejezi be a mozgását, akkor még egyszer megkapod a hozzátartozó erőforrást.</p>	<p>14</p>  <p>Legfeljebb 3 akciólapkát tartatsz meg a következő sorslapka lerakása előtt.</p>	<p>15</p>  <p>Kapsz 1 sárga akciólapkát, amikor vént vagy specialistát toborzol, beleértve ezt is.</p>
<p>16</p>  <p>Amikor sorslapkát raksz le a sorsterületed egyik szimbólumára, akkor még egyszer megkapod az adott dolgot.</p>	<p>17</p>  <p>Amikor őrzőt teszel a kezdőlapkára, hajts végre egy Körmenetet (1 lépés). Ennél a körmenetnél nem kapsz erőforrásokat!</p>	<p>18</p>  <p>Kapsz plusz 2 pontot minden egyes máglya mellett lévő őrződért a végső pontozásnál.</p>
<p>19</p>  <p>Amikor teljesítesz egy közös feladatot, kapsz 1 aranyat és 1 sárga akciólapkát. Nem számít, van-e ott semleges növendék vagy nincs.</p>	<p>20</p>  <p>Amikor egyik őrző a mozgását az első ösvénylapkán fejezi be, még 1 aranyat kapsz.</p>	<p>21</p>  <p>Amikor a hajód mozgásához legalább 1 akciólapkát fizetsz, akkor még egyszer mozgathatod az útvonal mentén.</p>
<p>22</p>  <p>Amikor a nagy máglya használatához legalább 1 akciólapkát fizetsz, 1-gyel több mezőt mozgathatod, mint amennyiért fizettél.</p>	<p>23</p>  <p>A nagy máglya használatakor mind a 3 jutalmat megkapod.</p>	<p>24</p>  <p>Lerakhatsz több azonos színű növendéket a Főtanácsban ugyanarra a mezőre.</p>
<p>25</p>  <p>Bármilyen sorrendben lerakhatsz portálokat.</p>	<p>26</p>  <p>Amikor feladatot kapsz, csak 1 akciólapkát fizess. Nem számít, mennyi felajánláslapkád van az adott szigeten.</p>	<p>27</p>  <p>Lerakhatsz úgy a sorslapkákat, hogy azok túlnyúljanak a sorsterületeden. A sorslapka szimbólumai közül legalább 1-nek a sorsterületeden belül kell lennie.</p>
<p>1</p>  <p>Kapsz 1 pontot minden egyes ösvénylapkádért (beleszámítva a kezdőlapkát).</p>	<p>2</p>  <p>Kapsz 1 pontot minden egyes, a sorsterületeden lévő sorslapkádért.</p>	<p>3</p>  <p>Kapsz 1 pontot minden egyes portáloédért.</p>
<p>4</p>  <p>Kapsz 1 pontot minden egyes feladatodért, és kapsz 1 pontot minden egyes máglyádért</p>	<p>5</p>  <p>Kapsz 1 pontot minden egyes őrződért.</p>	<p>6</p>  <p>Kapsz 1 pontot minden egyes gnómodért, beleszámítva ezt a kártyát is.</p>

IV. FÜGGELÉK : PÉLDA A VÉGSŐ PONTOZÁSRA



- 20 pont az 5 máglyáért (7+5+2+4+2)
- 6 pont a piros máglya mellett álló szürke őrzőért
- 10 pont a máglyák mellett lévő 5 portálért
- 8 pont a 4, a máglyákkal azonos kristályt ábrázoló ösvénylapkákért
- 4 pont 1 közös feladatért (Legyen 7 portáloed)
- 6 pont a készletben lévő 2 sorslapkákért
- 2 pont a készletedben maradt 3 akciólapkákért + 1 erőforrásért
- 5 pont a vénért (játék alatt szerezted)

összesen 61 pont

V. FÜGGELÉK : SZIMBÓLUMOK ÖSSZEFOGLALÁSA

•	minden egyes...		bármelyik feladat		gnóm – specialista
=	azonos típusú játékelemek		bármelyik feladat vagy máglya		gnóm – vén
≠	különböző típusú játékelemek		bármelyik máglya		bármelyik gnóm
+	plusz		bármelyik közös feladat		bármelyik felajánláslapka
x2	a szokásos mennyiség kétszerese		bármelyik növendék		sziget
✓	teljesített		semleges növendék		játékosztábla (város)
?	pont		bármelyik portál		sorsterület
	bármilyen/adott erőforrás		bármelyik ösvénylapka		nagy máglya mező
	fizessd be a megadott erőforrást		bármelyik, adott színű (kristály) ösvénylapka		bármelyik sorslapka
	lépj egy játékelemmel		bármelyik őrző		bármelyik akciólapka
	lépj egy játékelemmel ? lépést				
	lépj egy játékelemmel + ? lépést				
	fordíts el/meg egy játékelemet				