

INLEIDING

"Waarom branden de vreugdevuren niet meer? Een paar maanden geleden begonnen de vreugdevuren op de torens van de nabijgelegen steden te verduisteren en inmiddels lijken ze volledig gedoofd te zijn. Wij gnomen leven weliswaar niet in de steden, maar in de omliggende bossen. Wij hebben het licht en de energie van de vreugdevuren echter ook nodig! Misschien weten de vrouwelijke hoeders van het licht iets. Zij hebben namelijk de vreugdevuren gecreëerd, omdat het licht van de afgelegen zon alleen nauwelijks voldoende is om te overleven.

We gingen naar de volgende stad om antwoorden te vinden. Normaal gesproken vermijden we dat, omdat de bewoners van de stad op ons bosbewoners neerkijken. Maar de steden waren verlaten! Slechts één enkele hoeder was achtergebleven. Zij wilde ons niet uitleggen wat er precies was gebeurd. Ze kon ons wel zeggen dat de hoeders zich samen met de vreugdevuren op hun heilige eilanden hebben teruggetrokken en nu op diegenen wachten die bereid zijn om nederig om hun hulp te vragen.

Ze wilden dat men door het volbrengen van hun opdrachten zijn goede wil toont. Pas dan hebben ze er weer vertrouwen in en zullen ze de vreugdevuren opnieuw laten ontbranden. Opgelucht dat we het lot in eigen hand hebben, gingen we op weg naar de eilanden. Wij zullen de vreugdevuren van de stad weer ontsteken!

Onderweg vernemen we dat gnomen in andere steden hetzelfde van plan zijn, maar ik ben er zeker van dat WIJ dat het beste kunnen!"

INHOUDSOPGAVE

Inhoudsopgave	2
Speelmateriaal	3
Vorbereiding: Speelbord	4
Vorbereiding: Spelerstableaus	5
Kort speloverzicht	6
Spelverloop, Spelbeurt : Lottegel leggen	7
Spelbeurt : Actiefiches gebruiken	8
Spelbeurt : Vreugdevuur ontsteken, Bonusactie, Einde van het spel , Eindtelling	11
Solospel	12
Bijlage I : Opdrachten	13
Bijlage II : Bonussen in de Hoge Raad	14
Bijlage III : Gnomen	15
Bijlage IV : Voorbeeld eindtelling, Bijlage V : Symbolenoverzicht	16



Welkom! Ik ben lid van de ouderenraad van de gnomen en heb de eervolle taak om de spelers bij het lezen van de spelregels af en toe van een tip of een opmerking te voorzien. Mijn commentaren bevatten geen concrete regels, maar helpen in het bijzonder bij het voor het eerst lezen van de spelregels de essentie beter te begrijpen.

We bedanken spellenuitgeverij **Lookout Games** hartelijk voor de toestemming om het gereedschap voor de vorm van het "goud" te mogen gebruiken. Verder bedanken we Tim Schleimer voor het idee met betrekking tot het solospel.



© 2020 Hall Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: **Stefan Feld**
Illustraties en grafische vormgeving: **Dennis Lohausen**
3D-vormgeving: **Andreas Resch**

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



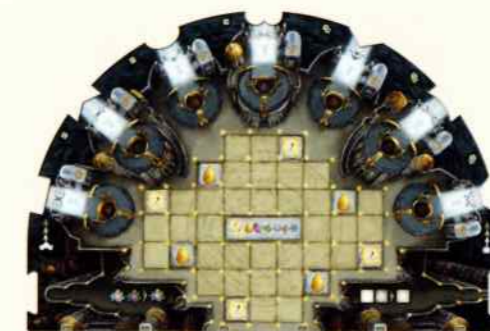
SPEELMATERIAAL



1 speelbord



4 starttegels voor vrouwelijke hoeders



4 spelerstableaus ("steden") (met verschillende indelingen van de portalen)



4 aanbouswels (1 gebouw, 3 terrassen)



28 wegfiches (10 met blauw, 10 met rood, 8 met geel kristal)



66 opdrachten (Voor kant OPDRACHT, achter kant VREUGDEVUUR, 22 per kleur/moeilijkheidsgraad)



28 portalen (4 per vorm/symbool)



72 actiefiches (12 gele en 10 per andere kleur)



5 aftelfiches



1 speelstuk "Groot vreugdevuur" (voor het eerste spel in elkaar zetten)



16 hoeders van het licht (4 per kleur)



5 raadslieden



57 middelen (9 bloemen, 9 vruchten, 9 kruiden, 9 schelpen, 9 wortels, 12 goud)

Speelmateriaal in 4 kleuren, per kleur:



1 actieoverzicht



8 lottegels



1 "0/50"-fiche



10 offerschalen



1 puntenfiche



1 schip



1 hoeder



7 pupillen



33 gnomen (27 "specialisten" en 6 "ouderen")



4 overzichtskaarten (voor de eindtelling)



8 Tom-kaarten (voor het solospel)

Opmerking: middelen en actiefiches zouden onbeperkt beschikbaar moeten zijn. Mocht er van een soort toch te weinig zijn, gebruik dan vervangend materiaal.

VOORBEREIDING SPEELBORD



Het spel is grotendeels onafhankelijk van het aantal spelers. De uitzonderingen zijn **in het groen aangegeven** en worden hier kort samengevat:

- Het aantal openliggende opdrachten (bladzijde 4, punt 2)
- Het aantal portalen bij een spel met 1 of 2 spelers (bladzijde 4, punt 6)
- De voorwaarden voor het einde van het spel (bladzijde 11, EINDE VAN HET SPEL)

1. Leg het **speelbord** op tafel (zie bladzijde 5 bovenaan).

12. Leg de **actiefiches** en **middelen** als voorraad naast het speelbord.



11. Iedere speler neemt het speelmateriaal in 1 kleur: Hij legt zijn **0/50-fiche** en **puntenfiche** op veld "0" van het scorespoor.



Een speler draait zijn 0/50-fiche naar de 50-kant als zijn puntenfiche veld "50" passeert. Iedere speler zet zijn **schip** aan de kade op het speelbord.



10. Zet de 5 **raadslieden** op de opdrachten van de Raad.



9. Schud de **specialisten** en leg er 6 van als open aanbod op het speelbord. Leg de rest er als gedekte gnommestapel naast.



8. Schud de **wegfiches** en vorm daarmee 2 of 3 gedekte stapels naast het speelbord. Draai 4 wegfiches om. Deze vormen het aanbod wegfiches.

2. Leg op elk eiland willekeurig een aantal **opdrachten** met de donkere kant naar boven:



- 4 spelers:** leg op elk eiland 3 opdrachten.
 - 3 spelers:** leg op elk van de 4 hoekeilanden 2 opdrachten en op elk van de overige eilanden 3 opdrachten.
 - 1 of 2 spelers:** leg op elk eiland 2 opdrachten.
- Doe overgebleven opdrachten terug in de doos.



Spelen de spelers **BONFIRE** voor het eerst: leg op elk eiland opdrachten van verschillende kleuren.

3. Zet de **hoeders** op de eilanden met de overeenkomstige kleur.



4. Vorm een stapel van de **aftelfiches** in aflopende getalvolgorde en leg deze op het daarvoor bedoelde veld.



5. Leg de 6 **ouderen** open op het speelbord.



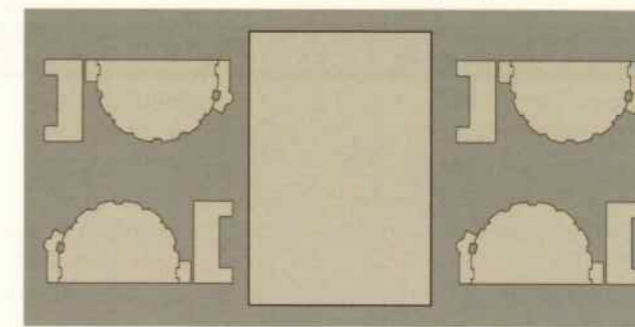
6. Bij **1 of 2 spelers:** leg van elk van de 7 portaalsoorten 1 exemplaar terug in de doos. Verdeel de **portalen** willekeurig over de 7 velden bij het grote vreugdevuur, zodat op elk veld evenveel portalen liggen.



7. Zet het **grote vreugdevuur** op het bijbehorende veld en richt de pijl van de lichtbron zoals afgebeeld.



Om er voor te zorgen dat het speelmateriaal op de meeste tafels goed past, kunnen de spelers het speelbord het beste verticaal neerleggen en de spelerstableaus rechts en links ernaast. Hieronder een voorbeeld bij 4 spelers:



SPELERSTABLEAUS

1. Iedere speler legt zijn **spelerstableau** voor zich neer.

2. Hij neemt een **starttegel voor hoeders**, legt deze aan zijn tableau en zet er zijn **hoeder** op.

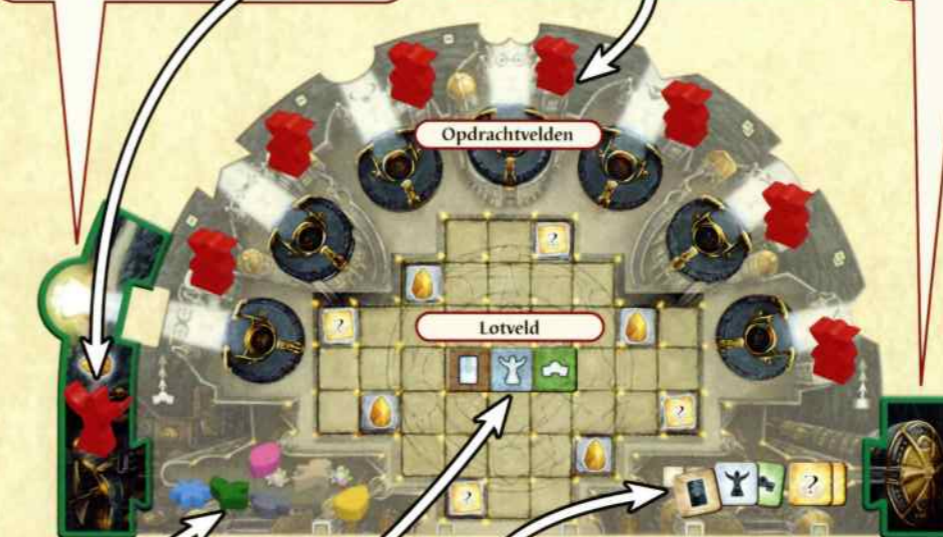
3. Hij zet zijn **pupillen** op de 7 daarvoor bedoelde velden.



4. Eén van de spelers neemt per speler 1 **aanbouwsel** (inclusief dat met het ovale gebouw) en kent er willekeurig 1 aan iedere speler toe. Iedere speler legt zijn aanbouwsel aan zijn tableau. De speler met het ovale gebouw **begint het spel**.



5. Iedere speler legt zijn **actieoverzicht** rechts naast zijn tableau. Hij legt zijn **overzichtskaat voor de eindtelling** in de buurt van het actieoverzicht.



8. Iedere speler beslist voor zijn eerste **speelbeurt** of hij de voor zich liggende lottegel tegen de middelste uit zijn voorraad wil ruilen. Hij legt de gekozen tegel dan op het gemarkeerde midden van zijn **lotveld**.

Hij neemt van elk van de 6 **middelen** 1 exemplaar en legt die als persoonlijke voorraad linksonder op zijn tableau.

Hij neemt 5 **actiefiches**: 2 gele en de 3 die op de gelegde lottegel zijn afgebeeld. Hij legt deze als persoonlijke voorraad rechtsonder op zijn tableau.

Een speler mag **goud** als middel naar keuze gebruiken.

7. Iedere speler schudt zijn **lottegels** gedekt en vormt er daarna een open voorraad aan zijn actieoverzicht mee. Hij legt de overgebleven tegel voor zich neer.

6. Iedere speler schudt zijn 10 **offerschalen** gedekt, vormt daarmee 2 even hoge stapels en legt ze op de daarvoor bedoelde velden op zijn actieoverzicht. Hij draait van beide stapels de bovenste offerschaal om.

Een speler mag een **geel actiefiche** gebruiken als actiefiche naar keuze.

KORT SPELOVERZICHT

Hieronder geven we een algemeen overzicht van het spel, de gedetailleerde beschrijving volgt op de volgende bladzijden.

HOE VERLOOPT HET SPEL?

- De spelers voeren om beurten (met de klok mee) steeds **1 speelbeurt** uit (vanaf bladzijde 7, **SPEELBEURT**).
- In de loop van het spel verzamelen en volbrengen ze **opdrachten** (bladzijde 9, **OPDRACHT ONTVANGEN**).
- Door het volbrengen van opdrachten kunnen de spelers vreugdevuren ontsteken en pupillen en/of raadslieden naar de Hoge Raad brengen (bladzijde 11, **VREUGDEVUUR ONTSTEKEN**).
- Het spel gaat door totdat zich een bepaald aantal pupillen en raadslieden in de Hoge Raad bevinden (bladzijde 11, **EINDE VAN HET SPEL**).
- Vanaf dat moment start het **aftellen** van de laatste 5 ronden, waarna de **eindtelling** volgt. De speler met de meeste punten wint (bladzijde 11, **EINDTELLING**).

WAT DOET EEN SPELER IN ZIJN BEURT?

Hij heeft 3 opties, waarvan hij er één uitvoert:

1. Hij legt een lottegel in zijn lotveld en neemt daar actiefiches voor (bladzijde 7, I).

2. Hij voert een actie met 1 soort actiefiches uit (bladzijde 8, II):

- | | |
|---|---|
|  Hij vaart met zijn schip naar een eiland. |  Hij bouwt een wegdeel voor de optocht. |
|  Hij offert middelen op een eiland en ontvangt daarvoor een opdracht . |  Hij bezoekt het grote vreugdevuur en ontvangt daar actiefiches, middelen en/of portalen . |
|  Hij haalt een hoeder van een eiland naar zijn stad of hij voert een optocht van zijn hoeders uit. |  Hij haalt een gnoom naar zijn stad. |

3. Hij ontsteekt een vreugdevuur en stuurt een pupil naar de Hoge Raad (bladzijde 11, III).

WAAR KRIJGT EEN SPELER PUNTEN VOOR?

Tijdens het spel zelf krijgen de spelers naar weinig punten. De meeste daarvan komen van het werven van bepaalde gnomen, de **ouderen** (bladzijde 10, **GNOOM WERVEN**).

Het grootste deel van zijn punten krijgt een speler bij de eindtelling (bladzijde 11, **EINDTELLING** en bladzijde 16, **VOORBEELD EINDTELLING**). Een speler krijgt daarbij punten voor zijn vreugdevuren en de door hem volbrachte opdrachten van de Raad (bladzijde 11, **BONUSACTIE** en bladzijde 14, **OPDRACHTEN VAN DE RAAD**). Verder scoort hij bonuspunten voor hoeders, aangrenzende portalen en gelijkgekleurde wegen bij zijn vreugdevuren (zie voorbeeld rechts).

Houd de scores van de spelers met hun puntenfiches op het scorespoor bij.

Zo kan het er aan het einde van het spel uitzien: De hoeder is via de optochtroute door het portaal bij een ontstoken vreugdevuur aangekomen. De speler krijgt punten voor het vreugdevuur, voor de hoeder, voor het portaal en voor het wegfiche, omdat de kleur van het kristal op het fiche gelijk is aan de kleur van het vreugdevuur.



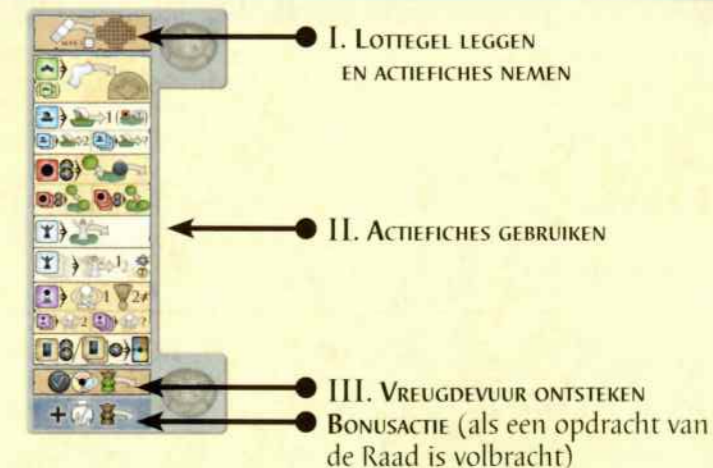
Tips voor het eerste bezoek aan onze wereld:

- Er bestaat geen beste eerste zet. Voorbeelden van nuttige eerste acties zijn:
 - Werf een gnom: voor de meeste geldt dat het zinvol is om ze vroeg in je stad te hebben (bladzijde 10, **GNOOM WERVEN**).
 - Gebruik het grote vreugdevuur: wie deze actie als eerste uitvoert, kan gericht een eerste portaal kiezen. Later kan dat wat lastiger worden (bladzijde 10, **GROOT VREUGDEVUUR GEBRUIKEN**).
 - Vaar met het schip en haal een opdracht op: hoe vroeger je uitvaart, hoe groter het aanbod aan opdrachten die bij je plannen passen (bladzijde 8, **SCHIP VERPLAATSEN**).
- Probeer het in het begin eerst met de eenvoudigere blauwe opdrachten, zodat je er steeds beter achterkomt hoe moeilijk de afzonderlijke opdrachten zijn.
- Neem niet te veel opdrachten. Soms eindigt het spel sneller dan verwacht en lukt het je niet meer om alle opdrachten te volbrengen.



SPEELBEURT

De speler die aan de beurt is, voert altijd 1 van de volgende opties I, II of III uit. Daar kunnen bonusacties bijkomen als hij 1 of meer van de 5 opdrachten van de Raad heeft volbracht (bladzijde 11, **BONUSACTIE**). Deze opties zijn op het actieoverzicht van een speler symbolisch weergegeven:



Speciale situatie: kan een speler geen van de 3 opties nog uitvoeren, dan krijgt hij geen speelbeurten meer. Hij mag echter pas in de aftelfase passen om de op de aftelfiches afgebeelde punten te scoren (bladzijde 11, **AFTELFASE**). Deze situatie komt echter zeer zelden voor.

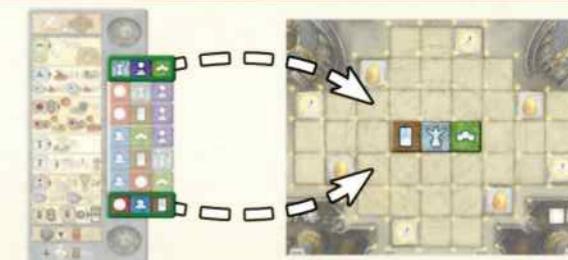
I. LOTTEGEL LEGGEN EN ACTIEFICHES NEMEN

Het veld van het lot toont de gebeurtenissen die in de toekomst in de stad van de speler kunnen plaatsvinden.

Via het leggen van lottegels bepaalt een speler hoeveel actiefiches van bepaalde soorten hij krijgt. Zo heeft hij invloed op de acties die daarna tot zijn beschikking staan.

Om deze actie uit te voeren, mag hij **ten hoogste nog 1 actiefiche** in zijn voorraad hebben. Het is echter op elk moment toegestaan om overbodige actiefiches ongebruikt af te leggen. Hij neemt dan de bovenste of onderste **lottegel** uit zijn voorraad en legt deze in zijn lotveld.

Hier heeft hij de keuze tussen deze twee gemarkeerde lottegels.



Hij legt de lottegel horizontaal of verticaal in zijn lotveld, zodat:

- deze aan ten minste 1 al openliggende tegel grenst (diagonaal is niet voldoende).
- deze niet over de rand steekt.
- deze niet op een andere lottegel ligt.

In de afbeelding rechts steekt de tegel over de rand van het lotveld. Dat is niet toegestaan.



De speler telt de velden van de 3 vlakken gelijke symbolen die door het leggen van de tegel zijn gevormd. Hij neemt het betreffende aantal actiefiches van deze 3 symbolen.

Het witte symbool grenst aan een vlak met nog 2 witte symbolen. De speler krijgt dus 3 witte actiefiches. Verder neemt hij nog 2 paarse en 1 rood actiefiche.



Legt de speler de lottegel op één van de symbolen "goud" of "geel actiefiche", dan neemt hij het betreffende voorwerp.

De speler heeft de tegel op een goudsymbool gelegd en neemt daardoor naast de 5 afgebeelde actiefiches 1 goud.



II. ACTIEFICHES GEBRUIKEN

Wijs is diegene die verstandig met zijn mogelijkheden omgaat.

Een speler kan met behulp van zijn actiefiches verschillende acties uitvoeren, waarbij hij afhankelijk van de gekozen actie 1 of meer actiefiches van de betreffende soort moet afgeven.

Belangrijk: moet een speler een bepaald **actiefiche** afgeven, dan mag hij in plaats daarvan een geel actiefiche of 2 actiefiches naar keuze afgeven. Moet hij een bepaald **middel** afgeven, dan mag hij in plaats daarvan 1 goud of 2 middelen naar keuze afgeven. Deze alternatieven gelden niet bij het volbrengen van opdrachten, omdat een speler dan geen actiefiches of middelen afgeeft!



WEG BOUWEN

Langs de wegen reflecteren de magische kristallen van het licht der vreugdevuren en de bloesem van de natuur ontwaakt als de hoeders in optocht voortschrijden.

Een speler heeft wegfiches voor 2 zaken nodig: ten eerste leidt de optocht van de hoeders erover, die de speler zo de op de weg afgebeelde middelen leveren. Daarnaast krijgt de speler bij de eindtelling punten als de kleur van het kristal op het wegfiche met de kleur van het aangrenzende vreugdevuur overeenkomt.

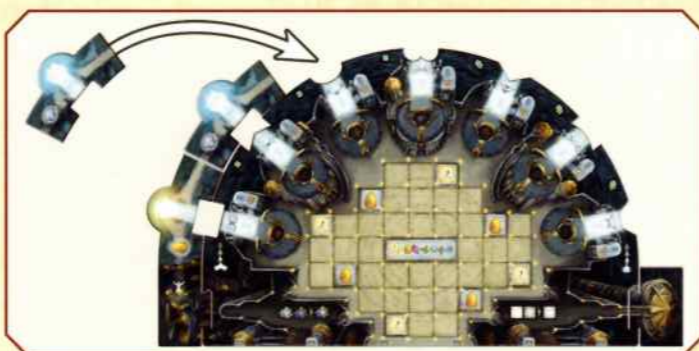
De speler neemt 1 van de 4 wegfiches uit het aanbod of het bovenste van één van de gedekte stapels en legt het aan zijn voorgaande wegfiche (met de klok mee). Vul daarna het aanbod wegfiches weer aan, indien nodig.



Hij moet **1 actiefiche** afgeven als hij een van de eerste 3 wegfiches aanlegt.



Hij moet **2 actiefiches** afgeven als hij een van de laatste 3 wegfiches aanlegt.



De speler kan in het hele spel niet meer dan 6 wegfiches aanleggen. Daarna mag hij de actie niet meer uitvoeren.

Speciale situatie: tonen voordat de speler een wegfiche kiest alle fiches in het aanbod dezelfde kleur kristal, dan mag hij deze 4 fiches onder een trekstapel doen en het aanbod opnieuw aanvullen.

SCHIP VERPLAATSEN

Het schip heeft rijk beladen met offers het ruime sop gekozen. Nu wacht je gespannen af welke opdrachten je van de hoeders krijgt.

De speler heeft zijn schip nodig om naar eilanden te varen, waarvan er 2 soorten zijn: eilanden waar hij hoeders kan ophalen en eilanden waar hij opdrachten kan krijgen.

Vaart de speler voor de eerste keer met zijn schip, dan geeft hij **1 actiefiche** af om naar een eiland naar keuze te varen. Daarna hangen de kosten van de lengte van de vaart af, waarbij de speler altijd van een kant naar keuze van het eiland mag vertrekken:

- Hij moet **1 actiefiche** afgeven om via 1 scheepsroute (lichtblauw weergegeven) naar een direct aangrenzend eiland te varen.
- Hij moet **2 actiefiches** afgeven om via 2 scheepsroutes naar een op het eerste aangrenzende eiland volgende eiland te varen.
- Hij moet **3 actiefiches** afgeven om naar een eiland naar keuze te varen.

Dubbele actie: de speler mag direct na de vaart de bij het eiland horende actie uitvoeren (bladzijde 9, **OPDRACHT ONTVANGEN** of **HOEDER OPHALEN**). Hij moet daarvoor de gebruikelijke kosten in actiefiches afgeven.

Er is geen limiet aan het aantal schepen dat bij een eiland mag liggen.



De speler geeft **1 actiefiche** af en vaart **1 eiland** naar rechts. Daar voert hij direct de actie **OPDRACHT ONTVANGEN** uit.



De speler geeft **2 actiefiches** af en vaart **2 eilanden** naar rechts. Daar voert hij direct de actie **HOEDER OPHALEN** uit.



OPDRACHT ONTVANGEN

"Breng ons de schatten van de wereld om te bewijzen dat jullie je ook om het land bekommeren. Wij geven jullie opdrachten, die jullie zelf zullen doen groeien", spraken de hoeders.

De speler kan op de eilanden opdrachten ontvangen. Deze tonen een voorwaarde waar hij aan moet voldoen om het eronder afgebeelde aantal punten te kunnen scoren. Op de achterkant van een opdracht, de vreugdevuurkant, staat alleen nog het aantal punten.

Zijn schip moet zich aan het eiland bevinden waarvandaan hij een opdracht wil ontvangen. Voer stappen a) - c) uit:

a) Actiefiches afgeven

Het aantal af te geven actiefiches hangt af van het aantal eigen offerschalen dat zich al op het eiland bevindt:

- Geen eigen offerschaal: geef **1 actiefiche** af.
- Eén eigen offerschaal: geef **2 actiefiches** af.
- Twee eigen offerschalen: geef **3 actiefiches** af.

Offerschalen van andere kleuren hebben geen invloed op de actie van de speler.

b) Middelen afgeven

De speler kiest 1 van zijn 2 open offerschalen. Hij geeft nu 2 middelen af:

- Het op de gekozen offerschaal afgebeelde middel
- Het op het eiland afgebeelde middel

c) Offerschaal afleggen en opdracht ontvangen

De speler neemt 1 opdracht van het eiland en legt de gekozen offerschaal omgedraaid op die plek. Hij legt de opdracht op een leeg opdrachtveld naar keuze. Hij draait dan de bovenste gedekte offerschaal op zijn actieoverzicht om.

Een speler mag tijdens het spel niet meer dan 7 opdrachten hebben. Daarna mag hij de actie niet meer uitvoeren.



De gele vreugdevuren hebben moeilijkere opdrachten en geven daarom meer punten dan de gemiddelde rode en de eenvoudige blauwe opdrachten. Meer details daarover op bladzijde 11, **VREUGDEVUUR ONTSTEKEN** en bladzijde 13, **BULAGE I**.



HOEDER OPHALEN

De hoeder van de Grijze Orde was blij toen ze het vasteland weer betrad en keek verrukt naar het licht van het brandende vreugdevuur hoog boven de stad.

De speler haalt een hoeder naar zijn stad. Zij zal later aan optochten deelnemen.

Zijn schip moet zich aan een eiland bevinden met hoeders van een kleur die hij nog niet heeft.

De speler geeft **1 actiefiche** af. Hij neemt 1 hoeder van het eiland en zet haar op de starttegel voor hoeders op zijn tableau. Er is geen limiet aan het aantal hoeders op de starttegel.

Een speler mag niet meer dan 5 hoeders in zijn stad hebben. Daarna mag hij de actie niet meer uitvoeren.

Bij a en b)

De speler brengt voor het eerst een offerschaal naar dit eiland en moet daarom **1 actiefiche** en de op het eiland en de offerschaal afgebeelde middelen afgeven.



Op dit eiland bevindt zich al 1 offerschaal van de speler. Hij moet daarom **2 actiefiches** en de 2 middelen afgeven.



Op dit eiland bevinden zich al 2 offerschalen van de speler. Hij moet daarom **3 actiefiches** en de 2 middelen afgeven.

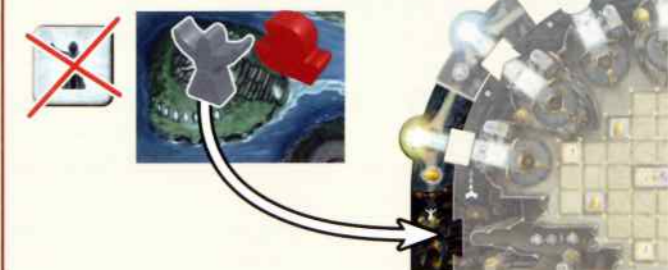


Bij c)

De speler neemt de gele opdracht van het eiland en legt zijn omgedraaide offerschaal op de vrijgekomen plek. Hij legt de opdracht op een leeg opdrachtveld naar keuze op zijn tableau.



De speler geeft **1 actiefiche** af, neemt de grijze hoeder van haar eiland en zet haar op de starttegel voor hoeders op zijn tableau.



Bij een optocht zorgen de hoeders ervoor dat de speler direct middelen of bij de eindtelling punten krijgt.

De speler geeft **1 of meer actiefiches** af: hij mag elke hoeder zoveel stappen vooruitzetten als het aantal fiches dat hij heeft afgegeven, te beginnen bij de hoeder die het verst vooraan staat. Op elk wegfiche en elk vreugdevuur mag maar 1 hoeder staan. Staan er meer hoeders op de starttegel, dan beslist de speler welke eerst beweegt.

1 stap kan daarbij "recht door via de weg" of "rechts af slaan naar een vreugdevuur" betekenen. Voor dat laatste moet een speler echter een portaal naar een vreugdevuur gebouwd hebben.

Eindigt de verplaatsing van een hoeder op een wegfiche, dan neemt hij het erop afgebeelde middel.
Eindigt de verplaatsing bij een vreugdevuur, dan krijgt hij bij de eindtelling punten.



De rode en neutraal gekleurde hoeders van de speler doen elk 1 stap. Hij neemt daarvoor 1 vrucht en 1 goud. Hij mag de roze hoeder niet meer verplaatsen, omdat op het volgende wegfiche al 1 hoeder staat.



De speler verplaatst de roze hoeder 2 stappen. Hij zet de hoeder naast het vreugdevuur en krijgt daardoor geen middel. In plaats daarvan krijgt hij bij de eindtelling 4 punten voor deze hoeder.

GROOT VREUGDEVUUR GEBRUIKEN

Eén enkel licht brandde nog in de schemering en de gnomen wisten dat ze niet helemaal waren verlaten.

De hoeders hebben één laatste vreugdevuur als hulppost achtergelaten. Hier vindt een speler middelen, actiefiches en de magische symbolen die de portalen voorstellen. De speler die het grote vreugdevuur voor de eerste keer in het spel gebruikt, geeft **1 actiefiche** af en mag het naar een veld naar keuze draaien.

Daarna geldt:

- De speler geeft **1 actiefiche** af om het grote vreugdevuur 1 veld met de klok mee te draaien.
- De speler geeft **2 actiefiches** af om het grote vreugdevuur 2 velden met de klok mee te draaien.
- De speler geeft **3 actiefiches** af om het grote vreugdevuur naar een veld naar keuze te draaien.



De speler mag kiezen tussen het nemen van de wortel, het rode actiefiche of een portaal. Hij besluit het passende portaal en de wortel te nemen.

De speler neemt dan **2 van de 3 beloningen** van het veld:

- Het afgebeelde **actiefiche**
- Het afgebeelde **middel** of de **2 punten**
- 1 van de openliggende **portalen**. Hij legt het, gezien van de rechterrand van zijn tableau, **tegen de klok in** in de eerstvolgende lege uitsparing van zijn tableau.
Let op: past het portaal niet in de eerstvolgende uitsparing, dan mag de speler het niet nemen!

GNOOM WERVEN

"Natuurlijk kom ik graag naar jouw stad om mee te helpen dat het weer licht wordt!"

Gnomen die zich in de stad van een speler vestigen, helpen hen met hun eigenschappen of geven hen extra punten (bladzijde 15, **BULAGE III**).



Er zijn 2 soorten gnomen:

- De **specialisten**, die de spelers duurzaam met hun eigenschappen helpen
- De **ouderen**, die de spelers eenmalig punten geven

Een speler mag niet meer dan 6 gnomen in zijn stad hebben. Daarna mag hij deze actie niet meer uitvoeren.



Om 1 gnom uit één van beide open aanbiedingen te werven, mag de speler kiezen:

- Hij geeft **2 actiefiches** en het op de gnomkaart afgebeelde **middel** af.
- Hij geeft **1 actiefiche** en 2x het op de gnomkaart afgebeelde **middel** af.

Hij neemt dan de gnom en legt hem aan de onderste rand van zijn tableau.

- Heeft hij een specialist genomen, dan vult hij het aanbod met 1 kaart van de gnomstapel aan (indien beschikbaar).
- Heeft hij een oudere genomen, dan neemt hij **direct de punten** op basis van de beschreven voorwaarde.

III. VREUGDEVUUR ONTSTEKEN

Als het ritueel is beëindigd, verlicht een brandende kogel van licht de hoogste toren van de stad en de Hoge Raad verwacht de eervolle pupil.

De speler draait één van zijn opdrachten om waarvan hij aan de voorwaarden voldoet. Daarmee is het vreugdevuur weer ontstoken!

Hij zet de pupil die zich naast dit **vreugdevuur** bevindt dan als beloning op één van de 8 velden in de **Hoge Raad**. Daarbij mag op elk veld in de Raad elke kleur pupil niet meer dan eenmaal voorkomen.

Hij neemt 1 van de bij het gekozen veld afgebeelde bonussen (bladzijde 14, **BULAGE II**). Eén van de opties is altijd het nemen van 1 punt. De punten voor het vreugdevuur krijgt hij bij de eindtelling.



De speler draait een volbrachte opdracht om. Hij zet dan de pupil die naast het vreugdevuur staat in de Hoge Raad op het veld dat hem als bonus direct een kosteloze specialist uit het aanbod geeft.

EINDE VAN HET SPEL

AFTELFASE

Het einde van het spel wordt ingeluid als er een bepaald aantal pupillen en raadslieden op de 8 velden van de Hoge Raad staan. Controleer dat aantal elke keer dat er een pupil of raadslid in de Hoge Raad wordt gezet.

Het **aftellen** van de laatste 5 ronden start zodra er bij **1 | 2 | 3 | 4 spelers 7 | 7 | 10 | 13 pupillen en/of raadslieden** in de Hoge Raad staan:

- De speler die het spel was begonnen, neemt de stapel aftelfiches en legt die op zijn aanbouwsel.
- Elke keer dat deze speler zijn beurt beëindigt, geeft hij het fiche met het hoogste cijfer aan de volgende speler (met de klok mee) door. Het cijfer geeft aan hoeveel beurten een speler nog krijgt. Geef het fiche na elke beurt door en doe het aan het einde van de ronde in de doos.
- Een speler die van 1 of meer van zijn laatste acties wil afzien, past en krijgt zoveel punten als het cijfer op het huidige aftelfiche. In de volgende ronden wordt hij overgeslagen.
- Nadat het fiche met cijfer "1" ook de ronde heeft voltooid, eindigt het spel en volgt de eindtelling.



BONUSACTIE: RAADSLID INZETTEN

De Hoge Raad belooft je voor de succesvolle voltooiing van een extra opdracht.

De bonusactie bestaat uit het naar de Hoge Raad brengen van 1 van de **raadslieden** en het ontvangen van de bijbehorende beloning. Om dat te mogen doen, moet de speler 1 van de **opdrachten van de Raad**, die midden op het speelbord zijn afgebeeld, hebben volbracht (bladzijde 14, **OPDRACHTEN VAN DE RAAD**).



Hij kan die bonusactie uitsluitend uitvoeren als het raadslid nog bij de betreffende opdracht staat: hij mag dat raadslid dan op 1 van de 8 velden in de Hoge Raad zetten waar nog geen ander raadslid staat en de bonus van het veld nemen (bladzijde 14, **BULAGE II**).

Een speler mag in zijn beurt **naast** zijn gewone actie zoveel bonusacties uitvoeren als hij wil en kan.



De speler heeft een opdracht van de Hoge Raad volbracht (6 gnomen hebben). Hij zet het raadslid op het veld in de Hoge Raad waar hij een hoeder mag ophalen.

EINDTELLING

Iedere speler krijgt de volgende punten (voorbeeld: bladzijde 16, **BULAGE IV**):

- **2-8 punten** voor elk van zijn **vreugdevuren** volgens de erop afgebeelde waarde.
- **2-8 punten** voor elk van zijn **hoeders** die bij een vreugdevuur staan volgens de eraan afgebeelde waarden.
- **2 punten** voor elk van zijn **portalen** die zich naast een vreugdevuur bevinden.
- **2 punten** voor elk van zijn **wegfiches** waarvan het kristal dezelfde kleur heeft als het eraan grenzende vreugdevuur.
- **4 punten** voor elke **opdracht van de Raad** waarbij hij aan de voorwaarden voldoet. Bij de opdracht "7 OPDRACHTEN HEBBEN" krijgt hij zelfs **7 punten** als hij alle 7 vreugdevuren heeft ontstoken.
- **3 punten** voor elke **lottegel** in zijn voorraad.
- **1 punt** voor elke **2 actiefiches** en/of **middelen** in zijn voorraad.

De speler met de meeste punten wint het spel.

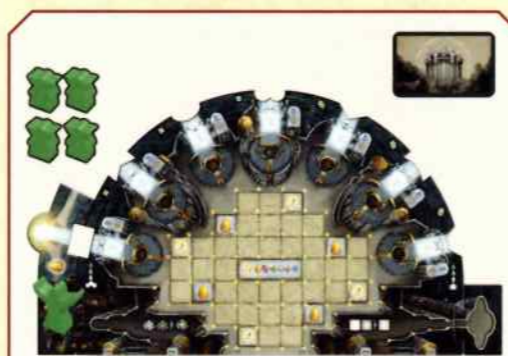
Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste vreugdevuren. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

SOLOSPEL

Je speelt een 2-persoonsspel tegen "Tom" (afkorting voor "auTOMatische speler"), een denkbeeldige speler die volgens speciale spelregels speelt. Hij voert door een stapel kaarten gestuurde acties uit en verzamelt zo ook punten. Jouw doel is om meer punten te scoren dan Tom. **De spelregels van een spel met 2 spelers zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:**

VOORBEREIDING

- **Opdrachten:** neem willekeurig 7 blauwe, 7 rode en 6 gele opdrachten. Verdeel die willekeurig zodat op elk eiland 2 opdrachten van verschillende kleuren liggen.
- **Portalen:** alle portalen op een veld bij het grote vreugdevuur moeten verschillend zijn.
- **Gnomen:** doe de 3 specialisten die goud als middel tonen terug in de doos.
- Neem het aanbouwsel met het gebouw. Jij begint het spel altijd.
- **Tom-tableau:** leg een tableau voor Tom neer en bevestig er een aanbouwsel en een starttegel voor hoeders aan. Zet zijn hoeder op de starttegel en zijn 4 pupillen naast zijn tableau. Leg zijn puntenfiche op veld "0" van het scorespoor.
- Schud de **8 Tom-kaarten** en leg deze als gedekte "Tom-stapel" naast zijn tableau. Doe de rest van het speelmateriaal in zijn kleur terug in de doos.
- Tom krijgt nooit actiefiches/middelen.



Toms tableau aan het begin van het spel.

SPELVERLOOP

Draai na elk van jouw speelbeurten **1 kaart van de Tom-stapel** om en voer de actie voor hem uit. Leg de kaart daarna op een open aflegstapel. Is de Tom-stapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte Tom-stapel.

ACTIES VAN TOM



Algemeen: is bovenaan de Tom-kaart het hiernaast afgebeelde symbool te zien, trek dan de bovenste kaart van de gnoomstapel en leg die open op een aflegstapel. Het op de kaart afgebeelde **gnoom-middel** beïnvloedt de actie van Tom:



Gnoom: neem alle specialisten die het gnoommiddel tonen uit het aanbod en leg ze aan Toms tableau. Tom gebruikt de eigenschappen van gnomen nooit. Vul het aanbod aan, indien nodig.



Weg: neem van links naar rechts alle wegfiches die het gnoommiddel tonen uit het aanbod en leg ze aan Toms tableau. Vul het aanbod aan, indien nodig.



Opdracht I: neem van de 2 eilanden die het gnoommiddel tonen de opdracht met de **hoogste** puntenwaarde. Bij gelijke waarden beslis jij. Leg de opdracht met de **vreugdevuurkant** naar boven op het (met de klok mee) eerste vrije opdrachtveld van Toms tableau.



Opdracht II: neem van de 2 eilanden die het gnoommiddel tonen de opdracht met de **laagste** puntenwaarde. Bij gelijke waarden beslis jij. Leg de opdracht met de **vreugdevuurkant** naar boven op het (met de klok mee) eerste vrije opdrachtveld van Toms tableau. Zet 1 van Toms pupillen op een veld naar keuze in de Hoge Raad. Tom krijgt **1 punt**.



Hoeder: neem 1 willekeurige hoeder die Tom nog niet heeft en zet haar op Toms starttegel voor hoeders.



Groot vreugdevuur: draai het vreugdevuur met de klok mee naar het eerstvolgende veld waar het volgende door Tom benodigde portaal ligt. Neem het portaal en leg het aan Toms tableau (ter herinnering: Portalen worden van rechts naar links gelegd).

Bonusactie: als Tom een opdracht van de Raad vervult waar het raadslid nog bij staat, zet het dan op een veld naar keuze in de Hoge Raad. Dit raadslid blokkeert, in tegenstelling tot in het basisspel, het veld niet. Om dat aan te geven, kun je het op zijn kant leggen. Tom krijgt **1 punt**.

Speciale situatie 1: kan Tom een actie niet uitvoeren omdat hij de betreffende opdracht van de Raad al heeft vervuld, dan krijgt hij in plaats daarvan **3 punten**. Kan hij de actie daarentegen niet uitvoeren omdat er bijvoorbeeld geen passende wegfiches in het aanbod liggen, dan krijgt hij niets.

Speciale situatie 2: is de gnoomstapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik die als nieuwe gedekte gnoomstapel.

EINDE VAN HET SOLOSPEL

Het **aftellen** naar het einde van het spel begint als de/het 7^e pupil en/of raadslid in de Hoge Raad is gezet. Het spel eindigt echter voortijdig als Tom voor de vierde keer door zijn kaartenstapel is gegaan (je hoeft niet te tellen: als Tom zijn laatste portaal legt, weet je dat hij voor de vierde keer door zijn stapel gaat).

Tel punten zoals in het basisspel. Je wint als je **meer** punten hebt dan Tom. Er is geen tiebreaker.

UITDAGING 1: HANDICAP-MODUS

Je speelt volgens bovenstaande spelregels tegen Tom. Je hebt daarbij een **handicap** in de vorm van een aantal punten: dat geeft aan met hoeveel punten voorsprong Tom of jij begint. Is je handicap positief, dan begint Tom met voorsprong. Is de handicap negatief, dan begin jij met voorsprong. **Je start met een handicap van -10 punten**. Win je een spel, dan tel je 5 punten bij je handicap op. Verlies je een spel, dan trek je 2 punten van je handicap af. Bij een gelijke stand verandert de handicap niet. Jouw doel is om je handicap via meerdere spellen naar een zo hoog mogelijke waarde te brengen. Het is dus belangrijker om constant te spelen dan een spel met een zo groot mogelijk verschil te winnen. Noteer je handicap na elk spel op een vel papier.

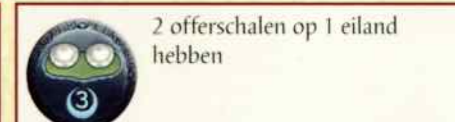
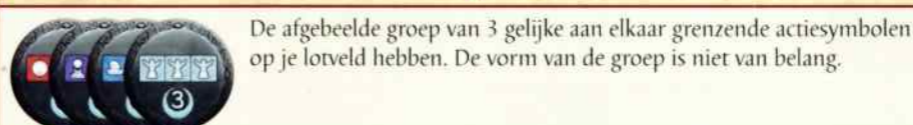
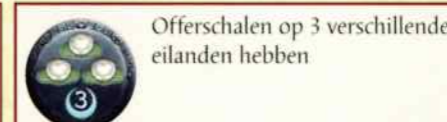
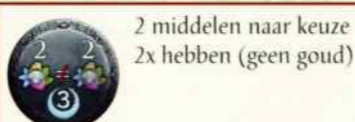
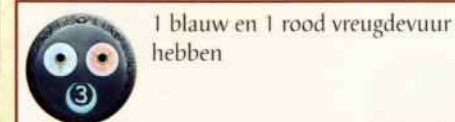


Meer uitdagingen vind je op 999games.nl/Bonfire

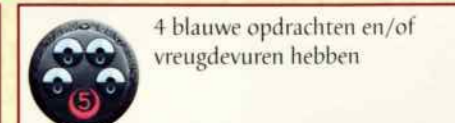
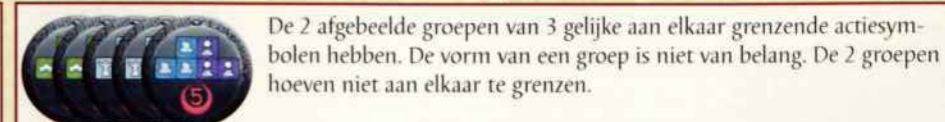
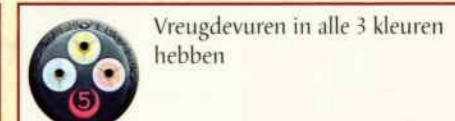
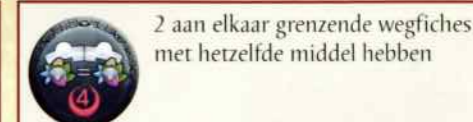
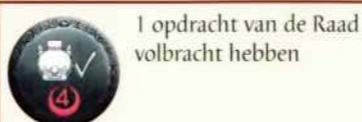
BIJLAGE I: OPDRACHTEN

Opmerking: een opdracht geldt ook als volbracht als de speler meer dan het vereiste aantal bezit.

OPDRACHTEN MET 2 OF 3 PUNTEN, BLAUW VREUGDEVUUR



OPDRACHTEN MET 4 OF 5 PUNTEN, ROOD VREUGDEVUUR



OPDRACHTEN MET 6, 7 OF 8 PUNTEN, GEEL VREUGDEVUUR

 5 portalen hebben	 Offerschalen op 5 verschillende eilanden hebben	 4 rode opdrachten en/of vreugdevuren hebben
 5 gnomen hebben	 3 ouderen hebben	 3 offerschalen op 1 eiland hebben Niet gebruiken in een spel met 2 spelers en het solospel.
 1 van je stapels offerschalen is leeg	 3 wegfiches met een rood kristal hebben	
 5 vreugdevuren hebben	 4 wegfiches met een blauw kristal hebben	 4 gele opdrachten en/of vreugdevuren hebben
 2 offerschalen op elk van 3 verschillende eilanden hebben	 5 gelijke middelen hebben (geen goud)	 2 middelen elk 3x hebben (geen goud)
 Alle gemarkeerde velden om het startveld van het lotveld overbouwd hebben	 2 hoeders moeten elk naast een vreugdevuur staan	 De 5 afgebeelde actie-fiches in de eigen voorraad hebben
 Alle goudvelden in het lotveld overbouwd hebben	 Beide buitenste kolommen van het lotveld overbouwd hebben	 2 groepen van 4 gelijke aangrenzende actiesymbolen op het lotveld hebben. De vorm van een groep is niet van belang.

OPDRACHTEN VAN DE RAAD MET 4 PUNTEN, OP HET SPEELBORD

 7 opdrachten en/of vreugdevuren hebben: 4 punten OF 7 vreugdevuren hebben: 7 punten	 7 portalen hebben	 7 wegfiches hebben (de weg op de starttegels voor hoeders telt mee)
 5 hoeders hebben	 6 gnomen hebben	

BIJLAGE II: BONUSSEN IN DE HOGE RAAD

 Neem 2 goud en 1 geel actie-fiche. Opmerking: de optie "Neem 1 punt" vervalt, omdat de andere optie altijd beter is (is 1,5 punt waard).	 Kies 1 wegfiche uit het aanbod of uit een trekstapel. Schud bekeken trekstapels daarna. OF: Neem 1 punt.
 Neem 1 hoeder in een kleur die je nog niet hebt. OF: Neem 1 punt.	 Draai het grote vreugdevuur naar een veld naar keuze en neem de gebruikelijke beloning. OF: Neem 1 punt.
 Neem 1 specialist. OF: Neem 1 punt.	 Zet 1 van je hoeders zoveel stappen als je wilt voor- of achteruit naar een leeg wegfiche of vreugdevuur en neem eventueel de gebruikelijke opbrengst. OF: Neem 1 punt.
 Voer de actie "Schip verplaatsen" uit: vaar kosteloos naar een eiland naar keuze. Betaal de aansluitende eilandactie wel zoals gebruikelijk. OF: Neem 1 punt.	 Leg direct de volgende lottegel aan zonder rekening te houden met het aantal actie-fiches in je voorraad. Neem de gebruikelijke opbrengst. OF: Neem 1 punt.

BIJLAGE III: GNOMEN

 1 Er mogen onbeperkt hoeders op je wegfiches staan. Dat geldt niet voor vreugdevuren.	 2 Bij elke optocht mag je elk van je hoeders 1 stap verder zetten dan het aantal actie-fiches dat je hebt afgegeven.	 3 Je mag bij het ontvangen van een opdracht 2 middelen naar keuze afgeven (in plaats van de op de offerschaal en het eiland afgebeelde middelen).
 4 Als je een oudere werft: Je krijgt 2 punten extra.	 5 Als je 1 geel actie-fiche afgeeft, geldt dat als 2 gelijke actie-fiches.	 6 Bij elk wegfiche mag je kiezen welk middel je neemt (geen goud). Ook op het eerste wegveld mag je iets anders dan goud nemen.
 7 Als je een pupil of raadslid in de Hoge Raad zet: Neem 1 goud.	 8 Als je een wegfiche neemt: Neem het erop afgebeelde middel.	 9 Als je een gnom werft: geef 1 of 2 middelen naar keuze af in plaats van het afgebeelde middel (ook als dat goud is).
 10-13 Als de afgebeelde hoeder haar beweging op een wegfiche eindigt: neem het afgebeelde middel 2x in plaats van 1x.	 14 Je mag ten hoogste 3 actie-fiches behouden voordat je de volgende lottegel legt.	 15 Als je een oudere of specialist naar je stad haalt, inclusief deze: Neem 1 geel actie-fiche.
 16 Als je een symbool op het lotveld overbouwt, neem je het 2x in plaats van 1x.	 17 Als je een hoeder op de starttegels zet, handel je ook een optocht (1 stap) af. Je neemt daarvoor echter geen middelen en geen goud!	 18 Bij de eindtelling krijg je voor elke hoeder die bij een vreugdevuur staat 2 punten extra.
 19 Direct als je een opdracht van de Raad volbrengt: neem 1 goud en 1 geel actie-fiche. Het is daarbij niet van belang of je al dan niet de bonusactie uitvoert.	 20 Als een hoeder op het eerste wegveld blijft staan: Neem 2x goud in plaats van 1x.	 21 Je mag je schip 1 stap verder verplaatsen dan het aantal actie-fiches dat je hebt afgegeven. Je moet echter alsnog ten minste 1 actie-fiche afgeven.
 22 Je mag het grote vreugdevuur 1 veld verder draaien dan het aantal actie-fiches dat je hebt afgegeven. Je moet echter alsnog ten minste 1 actie-fiche afgeven.	 23 Je mag bij gebruik van het grote vreugdevuur alle 3 beloningen nemen, maar elk ervan maar 1x.	 24 Je mag pupillen en raadsliden ook op velden in de Hoge Raad zetten waar zich al 1 of meer pupillen/raadsliden van de betreffende kleur bevinden.
 25 Je mag je portalen in een volgorde naar keuze leggen.	 26 Bij het ontvangen van een opdracht hoeft je steeds maar 1 actie-fiche af te geven, ongeacht het aantal offerschalen dat je op dat eiland hebt.	 27 Je mag over de rand van je lotveld bouwen. Daarbij moet zich altijd ten minste 1 symbool van de lottegel binnen het lotveld bevinden.
 1 Je krijgt 1 punt per wegfiche aan je tableau (de weg op de starttegels voor hoeders telt mee).	 2 Je ontvangt 1 punt per lottegel op je tableau.	 3 Je krijgt 1 punt per portaal aan je tableau.
 4 Je krijgt 1 punt per opdracht en/of vreugdevuur op je tableau.	 5 Je krijgt 1 punt per hoeder die je hebt.	 6 Je krijgt 1 punt per gnom aan je tableau, inclusief deze.

BIJLAGE IV: VOORBEELD EINDTELLING



- 20 punten voor 5 vreugdevuren (7+5+2+4+2)
- 6 punten voor de grijze hoeder bij het rode vreugdevuur
- 10 punten voor 5 portalen naast een vreugdevuur
- 8 punten voor 4 wegfiches met dezelfde kristalkleur als het vreugdevuur
- 4 punten voor 1 opdracht van de Raad "7 portalen hebben"
- 6 punten voor 2 lottegels in voorraad
- 2 punten voor 4 actiefiches/middelen in voorraad
- 5 punten voor de ouderen (tijdens het spel geteld)

61 punten totaal

BIJLAGE V: SYMBOLENOVERZICHT

•	Voor elke...		Willekeurige opdracht		Gnoom - Specialist
=	Elementen van dezelfde soort		Willekeurige opdracht/willekeurig vreugdevuur		Gnoom - Oudere
≠	Elementen van verschillende soorten		Willekeurig vreugdevuur		Gnoom - Willekeurig
+	Extra		Willekeurige opdracht van de Raad		
x2	Tweemaal zoveel dan gebruikelijk		Willekeurig(e) pupil/raadslid		
✓	Volbracht		Raadslid		
?	Punten		Willekeurig portaal		
	Een willekeurig / het aangegeven middel (geen goud)		Willekeurig wegfiche		
	Het afgebeelde middel afgeven		Wegfiche met bepaalde kristalkleur, maar met willekeurig middel		
	Verplaats een element		Willekeurige hoeder		
	Ga "?" stappen verder				
	Ga "?" stappen extra				
	Draai het afgebeelde (om)				