



BON FIRE

ВСТУПЛЕНИЕ

«Почему Священные огни большие не горят? Это началось несколько месяцев назад, когда померкли огни башен городов. Теперь, кажется, они и вовсе погасли. Мы, номы, не живем в городах, а большие в лесах по соседству, но нам также нужен свет и энергия, которые давали Священные огни! Возможно, Стражи Света знают больше. В конце концов, именно они создали эти огни, чтобы мы могли выжить – света дальних солнц нам не хватало!»

Мы пошли в ближайший город. Обычно мы избегаем этого, потому что горожане смотрят на нас сверху вниз как на лесных карликов. Город был пуст. Остался один Страж, но и она не захотела нам объяснить, что произошло. Лишь обмолвилась, что все Стражи удалились на священные острова, забрав огни с собой. И теперь они живут на этих островах, не в силах просить о помощи. Покажите свою силу воли, выполняя их поручения – тогда их вера в других существ восстановится, и они вновь зажгут Священные огни.

Мы вздохнули с облегчением – в наших силах изменить судьбу. И мы решили отправиться к священным островам. Мы должны вновь зажечь Священные огни города. По дороге выяснилось, что и другие номы планируют в других городах сделать тоже самое. Но я уверен – мы сможем лучше!»

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Вступление, Содержание</i>	2
<i>Компоненты</i>	3
<i>Подготовка: Игровое поле</i>	4
<i>Подготовка: Планшеты игроков</i>	5
<i>Описание процесса игры</i>	6
<i>Ход игрока: Выложить тайл Судьбы</i>	7
<i>Ход игрока: Использование тайлов действий</i>	8
<i>Ход игрока: Зажечь огонь, Бонусные действия, Окончание игры</i>	11
<i>Соло режим</i>	12
<i>Приложение I: Поручения</i>	13
<i>Приложение II: Бонусы Верховного Совета</i>	14
<i>Приложение III: Номы</i>	15
<i>Приложение IV: Пример финального подсчета очков, Приложение V: Символы</i>	16



Добро пожаловать! Я – член Совета Старейшин Номов. Пока вы читаете правила, я дам вам несколько полезных советов. Я не буду объяснять правила, но мои комментарии помогут вам лучше понять их, особенно при первом прочтении.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

We would like to thank **Lookout Games** for their kind approval to use the tools for the “Gold”.

We would also like to thank Tim Schleimer for his contribution to the solo play rules; Martin, Rebekka, ode, Torsten, and Lars for proofreading; and all playtesters, especially Kathleen and Tim, for their valuable feedback.

Designer: **Stefan Feld**
Illustrations and Layout: **Dennis Lohausen**
3D-Shot: **Andreas Resch**
Realization: **Ralph Bruhn**
Translation: **Tim Schleimer**



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.

КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



4 стартовых тайла Стражей



4 планшета игроков (городов)
(отличаются расположением порталов)



4 заглушки
(1 с Куполом и 3 с Терассами)



28 тайлов Тропы
(синий кристалл (10), красный кристалл (10), желтый кристалл (8))



66 Поручений
(Лицо: Поручение, Оборот: Огонь, по 22 шт. каждого цвета/сложности)



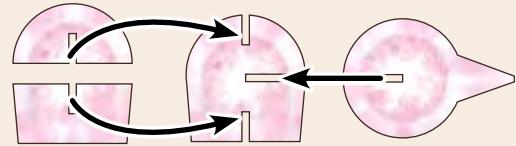
28 порталов
(по 4 шт. каждой формы/символа)



72 тайла действий
(желтый (12), по 12 шт. каждого другого типа)



5 тайлов обратного отсчета



1 фигурка «Великое Пламя»
(соберите перед игрой)



16 Стражей Света
(по 4 шт. каждого цвета)



5 свободных послушников



57 ресурсов

(цветок (9), плод (9), травы (9), ракушка (9), корни (9), золото (12))

Компоненты в 4-х цветах игроков



8 тайлов Судьбы



10 тайлов Подношений



1 жетон "0/50"



1 маркер подсчета очков



1 памятка действий



1 страж



7 послушников



33 Нома
(27 Мастеров и 6 Старейшин)



Памятка для финального подсчета



8 карт Тома
(для соло режима)

Примечание: Компоненты считаются бесконечными. Если запас какого-либо ресурса или тайла действий оказался исчерпан, используйте подходящую замену.

ПОДГОТОВКА

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



По большей части игра не меняется от числа игроков. Исключения отмечены **зеленым** и выделены здесь:

- Количество Поручений (Стр. 4, Шаг 2)
- Количество порталов с 1 и 2 игроками (Стр.4, Шаг 6)
- Условия окончания игры (Стр.11, ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ)

1. Разложите **игровое поле** на столе (см. стр.5)

12. Тайлы действий и ресурсы выложите в общий запас рядом с полем.



11. Возьмите все компоненты своего цвета. Положите **маркер подсчета очков** и **жетон «0/50»** на «0» трека победных очков.



Переверните свой жетон «0/50», как только получите более 50 очков.

Разместите свой **корабль** в пристани на игровом поле.



10. Расставьте по 1 **свободному послушнику** на каждое из 5 **Общих Поручений** на поле.



9. Перемешайте **Мастеров** и положите колоду рядом с полем лицом вниз. Откройте 6 карт и выложите их лицевой стороной вверх в специальные ячейки на поле.



8. Перемешайте **тайлы Тропы** и выложите их рядом с полем в 2-3 стопки лицевой стороной вниз. Затем откройте 4 тайла и выложите на предназначенные для них ячейки игрового поля.



2. Перемешайте **Поручения** и выложите их темной стороной вверх на острова: **4 игрока**: по 3 Поручения на **каждый остров**.

3 игрока: по 2 Поручения на 4 угловых острова и по 3 Поручения на все остальные острова.

1 или 2 игрока: по 2 Поручения на **каждый остров**.

Лишние Поручения уберите в коробку.



Я рекомендую в первой партии разложить на каждом острове Поручения разных цветов.

3. Выставьте **Стражей** на острова того же цвета.



4. Выложите **тайлы отсчета** в порядке убывания и положите стопку на предназначенное для нее место на игровом поле.



5. Выложите 6 **Старейшин** лицевой стороной вверх на специальные места на поле.



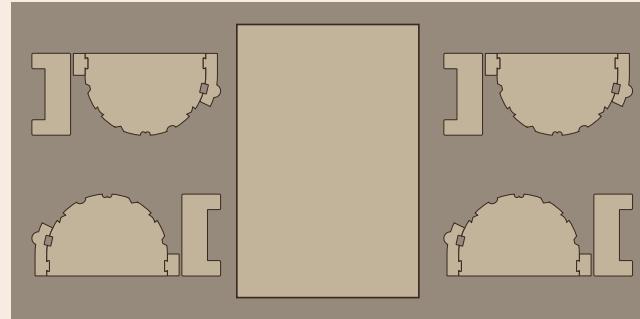
6. **1 или 2 игрока**: верните по 1 порталу каждого типа обратно в коробку. Перемешайте **тайлы порталов** и распределите их поровну на 7 ячейках игрового поля, окружающих **Великое Пламя**



7. Разместите **Великое Пламя** на специальной ячейке игрового поля, убедившись, что оно указывает в нужном направлении, как указано.



Чтобы все компоненты игры удобно уместились на столе, рекомендуем разложить игровое поле вертикально, а планшеты игроков выложить рядом, как в примере для партии вчетвером:



ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

1. Положите **планшет** перед собой.

2. Приложите **стартовый тайл Стражи** к вашему планшету и поставьте на него фишку **Стражи**.

3. Выложите своих **послушников** на 7 соответствующих ячеек.

4. **1 из игроков:** возьмите **заглушки** по числу игроков (убедитесь, что среди них есть заглушка с куполом) и раздайте по 1 заглушке каждому игроку.



Все игроки: присоедините заглушку к вашему планшету. Тот, кто получил заглушку с куполом, становится **первым игроком**.

5. Положите рядом с планшетом **памятку действий** и **памятку финального подсчета**.



8. Прежде чем сделать **первый ход**, вы должны решить, использовать тайл Судьбы, лежащий перед вами или обменять его с тайлом, находящимся в середине тайлов около памятки действий. Выбранный тайл выложите в указанное место в центре вашего Плато Судьбы. Возьмите по 1 шт. каждого из 6 ресурсов и положите их в свой запас в левой части планшета.

Получите 5 **тайлов действий**: 2 желтых тайла и 3 тайла тех цветов, что указаны на выбранном вами тайле Судьбы. Положите тайлы в правой части вашего планшета.

7. Перемешайте ваши **тайлы Судьбы** и выложите 7 из них около памятки действий. Оставшийся тайл положите перед собой.

6. Перемешайте **10 тайлов Подношений** лицевой стороной вниз и выложите их в 2 стопки по 5 тайлов на вашу памятку действий. Переверните верхние тайлы в каждой стопке.

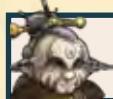


Золотом вы можете заменить любой другой ресурс.



Желтый тайл вы можете использовать взамен любой другой тайла действий.

ОПИСАНИЕ ПРОЦЕССА ИГРЫ



Здесь кратко описан процесс игры.
Подробнее в следующих разделах.

КАК ПРОХОДИТ ПАРТИЯ?

- Игроки выполняют свой ход по часовой стрелке (стр. 7, **ХОД ИГРОКА**)
- По ходу партии вы будете получать и выполнять **Поручения** (стр. 9, **ПОЛУЧИТЬ ПОРУЧЕНИЕ**)
- Выполнив Поручение, вы можете **зажечь 1 огонь** и отослать **послушника** в Верховный Совет (стр. 11, **ЗАЖЕЧЬ ОГОНЬ**)
- Игра продолжается, пока в Совете не окажется требуемое количество Послушников (стр. 11, **ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ**)
- Это является условием **обратного отсчета** последних 5 раундов, после которых вы переходите к финальному подсчету. Побеждает тот, кто набрал больше победных очков (стр. 11, **ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ**)

ЧТО Я МОГУ СДЕЛАТЬ В СВОЙ ХОД?

У вас 3 варианта действий. Вы должны выбрать одно из них:

I. Выложить тайл Судьбы на ваше Плато Судьбы и получить тайлы действий (стр. 7, I).

II. Выполнить действие, используя 1 из тайлов действий (стр. 8, II):



Отправить свой **корабль** к острову.



Проложить **тропу** для процессии Стражей.



Получить **поручение** с острова, пожертвовав 2 ресурса.



Прийти к **Великому Пламени** и получить тайлы действий, ресурсы или **порталы**.



Забрать **Стражу** с острова и отвезти его в свой город или начать движение процессии Стражей.



Пригласить **Нома** в ваш город.

III. Зажечь огонь и отослать послушника в Верховный Совет (стр. 11, III).

КАК МНЕ ПОЛУЧИТЬ ОЧКИ?

Много очков по ходу партии вы не получите – только за приглашение Номов (стр. 10, **ПРИГЛАСИТЬ НОМА**)

Большую часть очков вы получите во время финального подсчета (стр. 11, **ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ** и стр. 16, **ПРИМЕР ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЕТА**). Вы также получите очки за ваши Священные огни и выполненные Общие Поручения (стр. 11, **БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ** и стр. 14, **ОБЩИЕ ПОРУЧЕНИЯ**).

Вы получите бонусные очки за ваши Священные Огни, если на тайлах Тропы у вас есть Стражи, порталы или кристаллы соответствующих цветов (см. пример справа)

Получая очки, продвигайте свой маркер на треке победных очков.

Страж проходит от Тропы к Огню через Портал. Вы получите очки за Священный огонь, Стражу, Портал, а также за тайл Тропы, т.к. их цвета соответствуют цвету Огня.



Рекомендации перед первой партией:

- Не существует «наилучшего первого хода». Вот примеры хорошего хода:
 - Пригласите Мастера: полезно пригласить их пораньше (стр. 10, **ПРИГЛАСИТЬ НОМА**)
 - Используйте Великое Пламя: если вы первый выполняете это действие, можете сразу взять свой первый портал. Позднее это может стоить дороже (стр. 10, **ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЕЛИКОЕ ПЛАМЯ**)
 - Отправьте корабль за Поручением: раньше это делаете, тем больше выбор Поручений у вас будет (стр. 8, **ОТПРАВИТЬ КОРАБЛЬ**)
- Начинайте с легких (синих) Поручений и оценивайте возможность выполнения более сложных Поручений.
- Не берите много Поручений – иногда игра может завершиться раньше, чем вы предполагаете и вы не успеете выполнить их все.



ХОД ИГРОКА

В свой ход выполните одно из действий I, II или III. Дополнительно вы можете выполнить Бонусные действия после исполнения Общего Поручения (стр. 11, **БОНИСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**). Все доступные действия изображены на памятке действий.

Особый случай: Если вы не можете выполнить ни одно из действий, то игра для вас завершена. В фазу обратного отсчета вы все еще можете пасовать, чтобы получать очки, в количестве указанном на тайле обратного отсчета (стр. 11, **ФАЗА ОБРАТНОГО ОТСЧЕТА**). Однако это может произойти в крайних случаях.



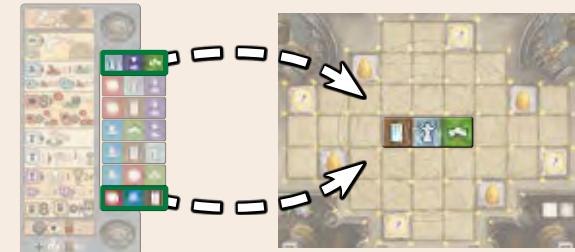
I. ВЫЛОЖИТЬ ТАЙЛ СУДЬБЫ И ПОЛУЧИТЬ ТАЙЛЫ ДЕЙСТВИЙ

Плато Судьбы покажет, что может произойти в вашем городе в будущем.

Выкладывая тайл Судьбы, вы решаете, сколько и какие тайлы действий вы получите. Это влияет на действия, которые будут доступны вам позднее.

Вы можете выполнить это действие только в случае, если в вашем запасе осталось не более **1 тайла действий**. Однако в любой момент хода вы можете сбросить любое количество тайлов. Возьмите самый верхний или самый нижний **тайл Судьбы** из вашего запаса и выложите его на Плато Судьбы вашего планшета.

В этом случае вы выбираете между двумя выделенными тайлами Судьбы.



Разместите тайл Судьбы на Плато Судьбы вертикально или горизонтально, убедившись, что...

- он ортогонально примыкает как минимум к 1 ранее размещенному тайлу
- он не выходит за границы Плато Судьбы.
- он не перекрывает (частично) другие тайлы Судьбы.



Получите 3 тайла действий, указанных на только что размещенном тайл Судьбы.

Если символы нового тайла расположены непосредственно рядом с такими же символами других тайлов, получите дополнительные тайлы за каждый соседний символ в этой общей зоне.



Если вы разместите тайл Судьбы на иконке **Золота** или **желтого тайла действий**, вы также получите указанные ресурсы и тайлы.



Вы накрыли иконку Золота и получаете 1 Золото в дополнение к 5 тайлам действия.

II. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТАЙЛЫ ДЕЙСТВИЙ

Мудр тот, кто знает, как использовать свои возможности эффективно.

Тайлы действий позволяют вам выполнить множество действий. Для этого вы должны отдать 1 или больше тайлов действий в зависимости от выполняемого действия.

Важно: Если вы должны отдать тайл действия, которого нет в вашем запасе, вы можете заменить его или 1 желтым тайлом или 2 любыми другими тайлами действий.



Если вы должны заплатить ресурс, которого нет в вашем запасе, вы можете заменить его или 1 Золотом или 2 любыми другими ресурсами.



ПРОЛОЖИТЬ ТРОПУ

Вдоль троп магические кристаллы отражают свет огней, и природа оживает там, где прошла процесия Стражей.

Есть 2 причины для прокладывания троп в вашем городе: во-первых, по ним проходит процесия Стражей, что может приносить вам ресурсы. Во-вторых, вы получаете победные очки во время финального подсчета, если цвет Кристалла на тропе совпадает с цветом примыкающего к ней Священного Огня.

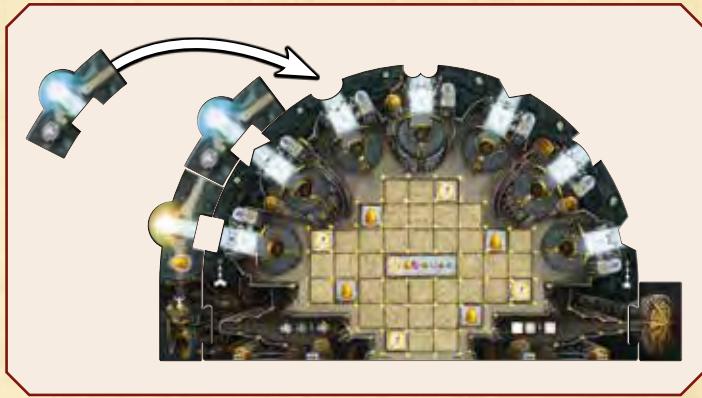
Возьмите 1 из 4 открытых тайлов Тропы или верхний закрытый тайл из стопки добра и выложите его в свой город, присоединив его к ранее размещенному тайлу. Затем, если требуется, пополните выбор тайлов на поле.



Сбросьте **1 тайл действия**, чтобы проложить тропу в одной из первых трех ячеек.



Сбросьте **2 тайла действия**, чтобы проложить тропу в одной из последних трех ячеек.



В своем городе вы можете проложить только 6 троп. После этого вы не сможете выполнить это действие.

Особый случай: Если в области выбора лежат тайлы Тропы с Кристаллом одного цвета, вы можете положить эти тайлы под низ стопок добра и открыть новые тайлы.



ОТПРАВИТЬ КОРАБЛЬ

Корабль вышел в море. Его трюмы полны подношений и даров. Ждите поручений от Стражей.

Корабли помогают вам достичь островов 2 типов: тех, где вы можете забрать Стражей, и тех, где вы получите Поручения.

Выполняя это действие первый раз в игре, вы можете, сбросив **1 тайл действия**, переместить его к любому острову на поле. В следующий ход вы можете отчалить от любого берега острова. Стоимость перемещения будет следующей:

- Сбросьте **1 тайл действия** и передвиньте корабль по морскому пути (светло-голубая линия) к соседнему острову.
- Сбросьте **2 тайла действия** и передвиньтесь по морскому пути на 2 шага к соседнему острову.
- Сбросьте **3 тайла действия**, чтобы передвинуться к любому острову на поле.

Дополнительное действие: Сразу после перемещения корабля вы можете выполнить действие острова, к которому причалили (стр. 9, **ПОЛУЧИТЬ ПОРУЧЕНИЕ** или **ЗАБРАТЬ СТРАЖА**). Этот дополнительный ход вы оплачиваете как обычно – тайлом действия или ресурсами.

У одного острова может стоять любое число кораблей.



Сбросьте **1 тайл действия** и передвиньте свой корабль к острову справа. Здесь вы выполняете действие **ПОЛУЧИТЬ ПОРУЧЕНИЕ**.



Сбросьте **2 тайла действия** и передвиньте свой корабль на 2 шага к острову дальше справа. Здесь вы выполняете действие **ЗАБРАТЬ СТРАЖА**.



ПОЛУЧИТЬ ПОРУЧЕНИЕ

«Принесите нам все богатства мира, покажите, что вы заботитесь о своей земле. Наши поручения – ваша возможность расти и развиваться» - говорят Стражи.

На островах вы можете взять поручения. На лицевой части каждого Поручения указаны требования его выполнения и количество получаемых за это очков. На обороте, стороне Священного огня, указаны только очки.

Ваш корабль должен быть пришвартован у острова, с которого вы хотите взять Поручение. Выполните следующие шаги а) – в) в указанном порядке:

а) Сбросьте тайл(ы) действий

Количество сбрасываемых тайлов зависит от количества ваших жетонов Подношений, уже лежащих на этом острове.

Если это ваш

- первый жетон Подношений: сбросьте **1 тайл действий**.
- второй жетон Подношений: сбросьте **2 тайла действий**.
- третий жетон Подношений: сбросьте **3 тайла действий**.

Не учитывайте тайлы Подношений других игроков.

б) Заплатите ресурсы

Выберите 1 из 2 ваших лежащих лицевой стороной вверх тайлов Подношений. Заплатите 2 ресурса:

- ресурс, изображенный на выбранном тайле Подношений.
- ресурс, изображенный на острове.

в) Передача Подношений и получение Поручения

Возьмите Поручение с острова и выложите на его место выбранный тайл Подношения лицевой стороной вниз. Выложите Поручение на любую незанятую ячейку Поручения вашего планшета. Переверните следующий лежащий лицом вниз тайл Подношений на вашей памятке действий.

Вы можете добавить только 7 Поручений в свой город. После этого вы не можете выполнять это действие.



Желтые Поручения – самые сложные. Но за их выполнение вы получите больше очков, чем за средней сложности красные или легкие синие Поручения. Подробнее на стр. 11, **ЗАЖЕЧЬ ОГОНЬ** и стр. 13 **ПРИЛОЖЕНИЕ I**.

а+б)

Это ваш первый тайл Подношения на этом острове. Поэтому вы отдаете 1 тайл действия и ресурсы, изображенные на острове и тайле Подношения.



На этом острове уже лежит 1 ваш тайл Подношения. Поэтому вы платите 2 тайла действий и 2 ресурса.



На этом острове лежит 2 ваших тайла Подношения. Поэтому вы отдаете 3 тайла действий и платите 2 ресурса.



с)

Вы берете с острова желтое Поручение и кладете на его место свой тайл Подношений лицевой стороной вниз. Теперь вы кладете это Поручение в одну из ячеек Поручений на вашем планшете.



ЗАБРАТЬ СТРАЖА

Стражи Серого Ордена остались довольны, когда, вернувшись в город, увидели яркое пламя Священного огня, вздымавшееся над городом.

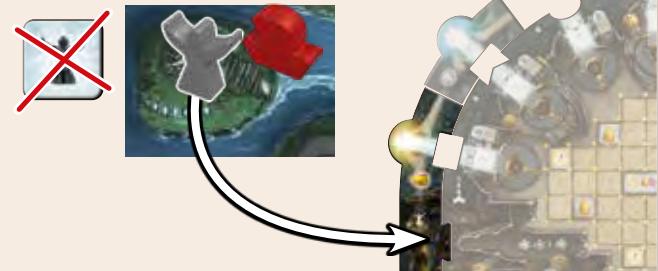
Вы забираете Стража и возвращаете его в свой город. Позднее он может принять участие в Процессии.

Ваш корабль должен быть пришвартован у острова Стражей того цвета, которого у вас еще нет.

Сбросьте **1 тайл действий** и возьмите Стража с этого острова. Поставьте его на стартовый тайл Стражей на вашем планшете. На этом тайле может находиться любое количество Стражей.

Максимум 5 Стражей может находиться в вашем городе. После этого вы не можете выполнить это действие.

Вы сбрасываете 1 тайл действий, берете серого Стража с острова и ставите его на стартовый тайл Страже на своем планшете.





НАЧАТЬ ПРОЦЕССИЮ

По мосту света восходит Страж в город, возвращаясь в свое родовое жилище.

Во время Процессии Стражи принесут вам ресурсы (сразу же) или дадут очки в конце игры.

Сбросьте **1 или более тайлов действий**: все ваши Стражи могут продвинуться вперед на число шагов, равное количеству сброшенных тайлов. Начните со Стража, находящего впереди всех на тропе. **На каждом тайле Тропы и у каждого огня может находиться только 1 Страж**. Если на стартовом тайле несколько Стражей, решите сами, кого из них продвинете первым.

Каждый шаг и за каждого Стража вы должны выбрать одну из двух возможностей:

- Продвинуть Стража на 1 шаг вперед по тропе. Если он заканчивает свое передвижение, получите указанный ресурс.
- Переместить Стража с тайла Тропы к соседнему огню. Для этого требуется наличие Портала между тайлом Тропы и Священным огнем. Вы не получаете ресурсов, но в конце игры это принесет вам победные очки.



Вы передвигаете красного и бесцветного Стража на 1 шаг вперед по тропе. Вы получаете 1 фрукт и 1 золото. Розовый Страж не может продвинуться, так как следующий тайл Тропы занят.



Вы передвигаете розового Стража на 2 шага вперед, остановив его рядом со Священным огнем. Вы не получаете ресурсов, но во время финального подсчета это принесет вам 4 очка.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЕЛИКОЕ ПЛАМЯ

Лишь одно пламя горело в夜里. Номы знали – о них не забыли!

Уходя, Стажи оставили горящим только одно Великое пламя. Здесь вы можете получить ресурсы, тайлы действий и магические Порталы.

Когда Великое пламя используется первый раз за игру, вы отдаете **1 тайл действия** и поворачиваете его в любой сектор. Последующее использование

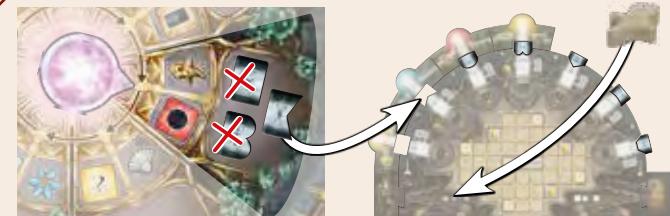
Великого пламени имеет свою цену:

- Сбросьте **1 тайл действия**, чтобы повернуть Великое Пламя на 1 сектор по часовой стрелке.
- Сбросьте **2 тайла действия**, чтобы повернуть Великое Пламя на 2 сектора по часовой стрелке.
- Сбросьте **3 тайла действия**, чтобы повернуть Великое Пламя в любой сектор.

Затем получите **2 из 3 возможных наград**:

- изображенный **тайл действия**.
- изображенный **ресурс** или **2 очка**.
- один из доступных **Порталов**. Положите его в следующую доступную выемку на вашем планшете. Вы должны выложить первый Портал в правой части планшета и продолжать далее против часовой стрелки.

Примечание: Если форма и символ портала не соответствуют следующей выемке, то вы не можете его взять!



You have the choice to gain a Root, a red Action Tile, or take 1 of the Portals. You decide to take the fitting Portal and gain the Root.



ПРИГЛАСИТЬ НОМА

«Я был бы признателен за ваше приглашение в город. И помогу ему вновь засиять!»

Номы дают вам постоянные способности и приносят дополнительные очки (стр. 15, ПРИЛОЖЕНИЕ III).



В игре 2 типа Номов:

- **Мастера**, дающие вам постоянные способности
- **Старейшины**, которые сразу же приносят вам очки.

Вы можете пригласить только 6 Номов. Затем вы уже не сможете выполнить это действие.



Чтобы пригласить Нома в город, выберите один из двух вариантов:

- Сбросьте **2 тайла действия и ресурс**, указанный на карте Нома.
- Сбросьте **1 тайл действия и 2 ресурса**, указанных на карте Нома.

Затем возьмите карту Ному и положите ее снизу вашего планшета.

- Если вы пригласили Мастера, то пополните зону выбора карт, если возможно.
- Если вы пригласили Старейшину, **немедленно** подсчитайте и получите очки.

III. ЗАЖЕЧЬ ОГОНЬ

Когда ритуал будет завершен, луч света озарит самую высокую башню в городе и двери Верховного Совета откроются для прославленных послушников.

Переверните одно из ваших Поручений, условия которого вы выполнили. Тем самым вы вновь зажигаете Священный огонь.

Возьмите послушника, стоящего рядом с этим **огнем** и поставьте его на любую из 8 ячеек в **Верховном Совете**, в которой еще нет послушника этого цвета.

Получите один из бонусов, изображенных рядом с выбранной ячейкой. В каждой ячейке один из бонусов – получить 1 очко (стр. 14, **ПРИЛОЖЕНИЕ II**)

Очки за Священный огонь вы получите при финальном подсчете.



Вы переворачиваете выполненное Поручение на сторону с огнем.

Возьмите послушника и поставьте его в Верховный Совет в ячейку, дающую вам право бесплатно пригласить любого представленного в области выбора Мастера.

БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ. СВОБОДНЫЙ ПОСЛУШНИК

Верховный Совет награждает вас за успешное выполнение дополнительного Поручения

Бонусное действие состоит в отправке **1 свободного послушника** в Верховный Совет и получение соответствующей награды. Для этого вы должны выполнить 1 из **общих поручений**, изображенных в центре игрового поля. (стр. 14, **ОБЩИЕ ПОРУЧЕНИЯ**)



Вы можете выполнить бонусное действие, только если свободный послушник все еще стоит на выполняемом поручении.

Вы можете поставить свободного послушника на 1 из 8 ячеек Высшего Совета, в которой еще нет послушника этого цвета. Получите награду этой ячейки (стр. 14, **ПРИЛОЖЕНИЕ II**)

Можете выполнить бонусное действие в свой ход любое количество раз в **дополнение** к своему обычному действию.



Вы выполнили общее поручение (пригласили 6 Номов). Поэтому вы ставите свободного послушника в ячейку Верховного Совета и в результате получаете Стражу по своему выбору.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ФАЗА ОБРАТНОГО ОТСЧЕТА

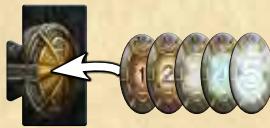
Игра завершается, когда в ячейки Верховного Совета будет выставлено определенное количество свободных послушников и послушников игроков.

Фаза обратного отсчета начинается в партии с

1 | 2 | 3 | 4 игроками, когда

7 | 7 | 10 | 13 Поступников в Верховном Совете

- Первый игрок берет стопку из 5 тайлов обратного отсчета и кладет ее на свою заглушку с куполом.
- Теперь, когда первый игрок завершил свой ход, он берет тайл с наибольшим значением и передает его следующему игроку по часовой стрелке. Цифра на тайле означает оставшееся количество ходов. Каждый игрок передает этот тайл следующему после своего хода. Когда первый игрок вновь получит этот тайл, положите его в коробку.



- 1
- 1
- 2
- 2
- 3
- 3
- 4
- 4
- 5
- 5
- 6
- 6
- 7
- 7
- 8
- 8
- 9
- 9
- 10
- 10
- 11
- 11
- 12
- 12
- 13
- 13
- 14
- 14
- 15
- 15
- 16
- 16
- 17
- 17
- 18
- 18
- 19
- 19
- 20
- 20
- 21
- 21
- 22
- 22
- 23
- 23
- 24
- 24
- 25
- 25
- 26
- 26
- 27
- 27
- 28
- 28
- 29
- 29
- 30
- 30
- 31
- 31
- 32
- 32
- 33
- 33
- 34
- 34
- 35
- 35
- 36
- 36
- 37
- 37
- 38
- 38
- 39
- 39
- 40
- 40
- 41
- 41
- 42
- 42
- 43
- 43
- 44
- 44
- 45
- 45
- 46
- 46
- 47
- 47
- 48
- 48
- 49
- 49
- 50
- 50
- 51
- 51
- 52
- 52
- 53
- 53
- 54
- 54
- 55
- 55
- 56
- 56
- 57
- 57
- 58
- 58
- 59
- 59
- 60
- 60
- 61
- 61
- 62
- 62
- 63
- 63
- 64
- 64
- 65
- 65
- 66
- 66
- 67
- 67
- 68
- 68
- 69
- 69
- 70
- 70
- 71
- 71
- 72
- 72
- 73
- 73
- 74
- 74
- 75
- 75
- 76
- 76
- 77
- 77
- 78
- 78
- 79
- 79
- 80
- 80
- 81
- 81
- 82
- 82
- 83
- 83
- 84
- 84
- 85
- 85
- 86
- 86
- 87
- 87
- 88
- 88
- 89
- 89
- 90
- 90
- 91
- 91
- 92
- 92
- 93
- 93
- 94
- 94
- 95
- 95
- 96
- 96
- 97
- 97
- 98
- 98
- 99
- 99
- 100
- 100

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Вы получаете очки по следующим категориям (пример на стр. 16, **ПРИЛОЖЕНИЕ IV**):

- 2-8 очков за каждый ваш **Священный огонь**, согласно напечатанному на нем значению.
- 2-8 очков за каждого вашего **Стража**, стоящего рядом со Священным огнем (количество очков указано рядом с ячейкой стража).
- 2 очка за каждый соединенный со Священным огнем **Портал**.
- 2 очка за каждый тайл **Тропы** с изображением кристалла того же цвета, что и примыкающий к нему Священный огонь.
- 4 очка за каждое выполненное **Общее Поручение**. Если у вас 7 зажженных огней, получите 7 очков вместо 4-х за Поручение «Выполнить 7 Поручений или зажечь 7 Огней»
- 3 очка за каждый оставшийся в вашем запасе **тайл Судьбы**.
- 1 очко за каждые 2 тайла действий/ресурса в вашем личном запасе.

Побеждает игрок, набравший больше очков.

В случае ничьи побеждает игрок, который зажег больше Священных огней.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вы сыграете партию на двоих против «Тома» (АвТОМатический игрок), виртуального игрока, который будет использовать немного измененный набор правил. Его действия определяются колодой карт. Ваша цель – получить больше очков, чем Том. **Все остальные правила игры вдвоем остаются без изменений за следующими исключениями:**

ПОДГОТОВКА

- Поручения:** Возьмите случайным образом 7 синий, 7 красных и 6 желтых Поручений. Распределите их по островам, чтобы на каждом из них были поручения 2 разных цветов.
- Порталы:** Порталы в ячейке Великого Пламени должны быть разные.
- Номы:** 3 Мастера с Золота в качестве ресурса не используются.
- Возьмите заглушку с **куполом** – вы всегда первый игрок.
- Планшет Тома:** подготовьте для него планшет, присоединив заглушку и также стартовый тайл для Стражей. Поставьте его стартового Стражи. Рядом выложите 4 его Послушников. Маркер победных очков положите на «о» на треке.
- Перемешайте 8 **карт Тома**, сформируйте колоду (Колоду Тома) и выложите ее рядом лицевой стороной вниз. Остальные компоненты Тома уберите обратно в коробку.
- Том никогда не получает ни тайлов действий, ни ресурсов.



Планшет Тома в начале партии

ХОД ИГРЫ

Завершив свой ход, откройте **верхнюю карту колоды Тома**, выполните соответствующее действие и положите ее в стопку сброса. Когда колода Тома опустеет, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду Тома.

ДЕЙСТВИЯ ТОМА



Общее правило: если в верхней части карты Тома есть этот символ: Откройте следующую карту Нома из колоды Номов и положите ее в сброс. **Ресурс Нома**, изображенный на карте, влияет на действие Тома, указанное на карте:



Ном: Из области выбора Номов Возьмите всех Мастеров, на которых изображен ресурс Нома, и положите их в нижней части планшета Тома. Пополните область выбора. Том не пользуется способностями Мастеров.



Тропа: Возьмите все тайлы Тропы с указанным ресурсом Нома из области выбора, начиная слева, и присоедините их к планшету Тома. Пополните область выбора тайлов.



Поручения I: Возьмите Поручение, которое принесет **больше очков**, с одного из 2 островов с указанным ресурсом Нома. Если таких Поручений несколько, возьмите один любой жетон. Выложите Поручение **стороной с огнем вверх** в следующую свободную по часовой стрелке ячейку на планшете Тома.



Поручения II: Возьмите Поручение, которое принесет **меньше очков**, с одного из 2 островов с указанным ресурсом Нома. Если таких Поручений несколько, возьмите один любой жетон. Выложите Поручение **стороной с огнем вверх** в следующую свободную по часовой стрелке ячейку на планшете Тома.

Поставьте одного из послушников Тома на любую ячейку Верховного Совета. Том получает **1 очко**.



Страж: Возьмите Стража, цвета которого еще нет у Тома, и поставьте его на стартовый тайл Стражей.



Великое Пламя: Поверните Великое Пламя по часовой стрелке до ячейки, в которой лежит Портал, который требуется Тому следующим. Возьмите Портал и выложите его на планшете Тома (напоминаем, что вы должны выкладывать порталы справа налево).

Бонусное действие: Если Том выполняет 1 из 5 Общих Поручений, на котором стоит Свободный послушник: поставьте этого Послушника в любую ячейку Верховного Совета. Он не блокирует вам возможность отправить сюда другого Свободного Послушника. Чтобы не забыть, положите его горизонтально. Том получает **1 очко**.

Особый случай 1: Если Том не может выполнить действие из-за того, что он уже выполнил соответствующее Общее Поручение, он получает **3 очка**. Но он не получает очков, если не может выполнить действие по другим причинам, например, нет подходящих тайлов Троп.

Особый случай 2: Если колода Номов опустеет, перемешайте сброс и создайте новую колоду Номов.

ЗАВЕРШЕНИЕ ОДИНОЧНОЙ ПАРТИИ

Фаза Обратного отсчета начинается, когда в Верховном Совете окажется 7 послушников.

Но игра может закончиться и раньше, если колода Тома будет полностью разыграна 4 раза (нет необходимости считать – когда Том получит свой последний Порт, значит, колода разыгрывается 4-й раз).

Финальный подсчет очков проходит по общим правилам. Вы побеждаете, если набрали очков больше, чем Том. Ничья рассматривается как победа Тома.

ВАРИАНТ 1: РЕЖИМ ГАНДИКАПА

Партия с Томом проходит по описанным выше правилам.

Но у вас есть **гандикап** по очкам: это определяет в начале партии ваши позиции на треке победных очков. Если ваш гандикап положительный, Том начинает игру с преимуществом по очкам, и наоборот. Первую игру начните с **гандикапом -10 очков**. Если вы победите, увеличьте отрыв еще на **5 очков**. Если проиграете, уменьшите его на **2 очка**. В случае ничьи гандикап не меняется.

Ваша цель – сделать отрыв за несколько партий как можно больше. Поэтому регулярные победы важнее, чем одиночная победа с большим отрывом по очкам. Не забывайте записывать свой гандикап после каждой партии.



Больше вариантов игры на
www.hallgames.de/bonfire.php5

ПРИЛОЖЕНИЕ I: ПОРУЧЕНИЯ

ПОРУЧЕНИЯ НА 2-3 ОЧКА. СИНИЕ ОГНИ

Примечание: Поручение также исполнено, если вы превысили требования.



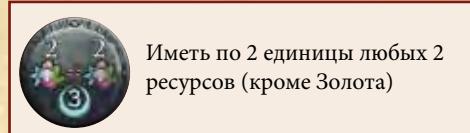
Получить
указанного Стража



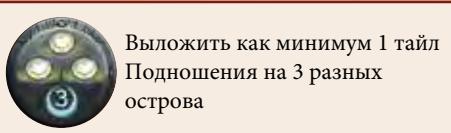
Получить 1 тайл
Тропы с указанным
ресурсом



Иметь 1 синий и 1 красный
Священный огонь



Иметь по 2 единицы любых 2
ресурсов (кроме Золота)



Выложить как минимум 1 тайл
Подношения на 3 разных
островов



Выложить 2 тайла Подношения
на 1 остров



Выложить группу из 3 примыкающих друг к другу одинаковых
символов действий на Плато Судьбы. Символы могут быть
выложены в любой форме, важно, чтобы они примыкали друг к
другу.



Пригласить 1 Нома с
указанным ресурсом.

ПОРУЧЕНИЯ НА 4-5 ОЧКОВ. КРАСНЫЕ ОГНИ



Выполнить условия
1 Общего Поручения



Построить 3 Портала



Проложить 2 соседних тайла
Тропы с изображением
одного и того же ресурса



Пригласить 3 Номов



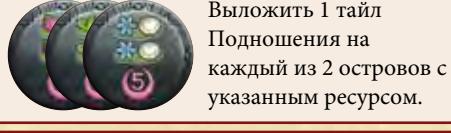
Иметь 4 Золота



Иметь
Священные огни
всех трех цветов



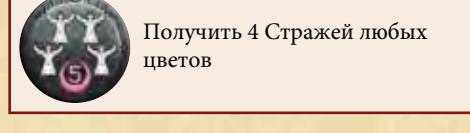
Иметь 3 единицы
указанного ресурса



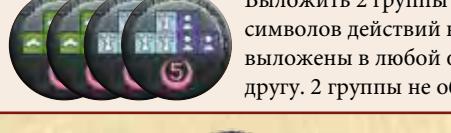
Выложить 1 тайл
Подношения на
каждый из 2 островов с
указанным ресурсом.



Иметь 4 синих
Поручения и/или Огня



Получить 4 Стражей любых
цветов



Выложить 2 группы из 3 примыкающих друг к другу одинаковых
символов действий на Плато Судьбы. Символы могут быть
выложены в любой форме, важно, чтобы они примыкали друг к
другу. 2 группы не обязательно должны примыкать друг к другу.

ПОРУЧЕНИЯ НА 6-8 ОЧКОВ. ЖЕЛТЫЕ ОГНИ

	Получить 5 Порталов		Выложить по 1 тайлу Подношений на 5 разных островов		Иметь 4 красных Поручения и/или Огня
	Пригласить 5 Номов		Пригласить 3 Старейшин		Выложить 3 тайла Подношений на 1 остров (Не используется в партии для 1-2 игроков)
	Выложить все тайлы подношений из одной стопки (не важно, какой именно)		Проложить 3 Тропы с красным кристаллом		
	Зажечь 5 Священных огней		Проложить 4 Тропы с синим кристаллом		Иметь 4 желтых Поручения и/или Огня
	Выложить по 2 тайла Подношений на 3 разных острова		Иметь 5 единиц одного любого ресурса (кроме Золота)		Иметь по 3 единицы любых 2 ресурсов (кроме Золота)
	Закрыть выделенную область Плато Судьбы тайлами Судьбы		Продвинуть 2 Стражей к Священному огню		Иметь в личном запасе 5 указанных тайлов действий
	Закрыть все ячейки золота на Плато Судьбы тайлами Судьбы		Полностью закрыть 2 крайних столбца Плато Судьбы тайлами Судьбы		Выложить в любой форме 2 группы из 4 примыкающих друг к другу одинаковых символов действий на Плато Судьбы.

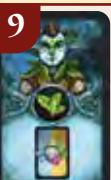
ОБЩИЕ ПОРУЧЕНИЯ

	Получите 4 очка, если у вас есть 7 Поручений и/или Огней, ИЛИ: Получите 7 очков, если у вас 7 Огней.		Построить 7 Порталов		Проложить 7 Троп (включая ваш стартовый тайл)
	Получить 5 Стражей		Пригласить 6 Номов		

ПРИЛОЖЕНИЕ II: БОНУСЫ ВЕРХОВНОГО СОВЕТА

	Получите 2 Золота и 1 желтый тайл действий. Примечание: Вы не можете выбрать вариант «Получить 1 очко», т.к. в любом случае это менее выгодно.		Возьмите 1 тайл Тропы из области выбора или выберите его из стопки тайлов. Если берете из стопки, перемешайте стопку после выбора. ИЛИ: Получите 1 очко.
	Возьмите 1 Стража того цвета, которого у вас еще нет. ИЛИ: Получите 1 очко.		Поверните Великое Пламя в сектор по вашему выбору и получите соответствующую награду. ИЛИ: Получите 1 очко.
	Возьмите 1 Мастера бесплатно. ИЛИ: Получите 1 очко.		Передвиньте 1 своего Стража на любое количество шагов вперед или назад на пустой тайл Тропы или Огонь. Получите обычную награду. ИЛИ: Получите 1 очко.
	Выполните действие «Отправить корабль»: Бесплатно переместите корабль к любому острову. Заплатите за действие на острове тайлами и ресурсами. ИЛИ: Получите 1 очко.		Немедленно положите следующий тайл Судьбы и получите тайлы действий. Вам не требуется сбрасывать лишние тайлы. ИЛИ: Получите 1 очко.

ПРИЛОЖЕНИЕ III: НОМЫ

 1 На каждом вашем тайлле Тропы может стоять любое число Стражей. Это не применимо к Священным огням.	 2 В ходе каждой Процессии можете передвинуть каждого Стража на 1 шаг дальше	 3 Получая Поручение, можете заплатить 2 ресурса по вашему выбору.
 4 Получите 2 дополнительных очка, когда приглашаете Старейшину.	 5 Каждый ваш желтый тайл действий при его использовании считается как 2 одинаковых тайла по вашему выбору.	 6 Когда Страж заканчивает свое движение на тайлле Тропы, вы можете выбрать получаемый ресурс. Это применимо и к стартовому тайлу, где вы обычно должны получить Золото.
 7 Получите 1 золото, отправляя Послушника в Верховный Совет (в дополнение к бонусу)	 8 Когда вы получаете новый тайл Тропы, также получите ресурс, изображенный на нем.	 9 Приглашая Нома, можете оплатить 1 или 2 любыми ресурсами вместо указанного.
 10-13 Когда указанный Страж завершает движение на тайлле Тропы, получите еще раз соответствующий ресурс.	 14 Можете выложить тайл Судьбы, имея в запасе не более 3 тайлов действий	 15 Получите 1 желтый тайл действий, приглашая Старейшину или Мастера, включая этого.
 16 Когда вы тайлом Судьбы накрываете символ на Плато Судьбы, получите накрываемый объект еще 1 раз.	 17 Каждый раз помещая Стража на стартовый тайл, начните Процессию (1 шаг). В ходе этой процессии вы не получаете никаких ресурсов.	 18 Во время финального подсчета вы получите по 2 дополнительных очка за каждого Стража около Священного огня.
 19 Выполнив Общее Поручение, получите 1 Золото и 1 желтый тайл действий. Не имеет значения, стоит ли на ячейке поручения Послушник или нет.	 20 Когда Страж завершает свое движение на первом тайлле Тропы, получите 1 дополнительное золото.	 21 Каждый раз, сбрасывая как минимум 1 тайл действия для перемещения корабля, вы можете передвинуть его еще на 1 шаг по морскому пути.
 22 Каждый раз, сбрасывая как минимум 1 тайл действия для вращения Великого Пламени, вы можете повернуть его еще на 1 сектор.	 23 Используя Великое Пламя, можете получить все 3 награды.	 24 Вы можете на одной ячейке Верховного Совета разместить несколько Послушников одного цвета.
 25 Можете строить Порталы в любом порядке.	 26 Получая Поручение, вы сбрасываете только 1 тайл действий вне зависимости от количества ваших тайлов Подношений на острове.	 27 Можете выкладывать тайлы Судьбы так, что они выходят за границы Плато Судьбы. Но хотя бы 1 символ на таком тайлле должен находиться на Плато Судьбы.
 1 Получите 1 очко за каждый ваш тайл Тропы (в т.ч. стартовый).	 2 Получите 1 очко за каждый тайл Судьбы на вашем Плато Судьбы.	 3 Получите 1 очко за каждый ваш Портал.
 4 Получите 1 очко за каждое Поручение и 1 очко за каждый ваш Священный огонь.	 5 Получите 1 очко за каждого вашего Стража.	 6 Получите 1 очко за каждого вашего Нома, включая этого.

ПРИЛОЖЕНИЕ IV: ПРИМЕР ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЕТА



ПРИЛОЖЕНИЕ V: СИМВОЛЫ

•	для каждого...			
=	компоненты того же вида		любое Поручение	
≠	компоненты разных видов		любой Огонь или Поручение	
+	дополнительный		любой Огонь	
x2	в два раза больше обычного		любое Общее Поручение	
✓	выполненный		любой Послушник	
?	очки		свободный Послушник	
?	любой/указанный ресурс		любой Портал	
?	заплатите указанный ресурс		любой тайл Тропы	
?	переместить компонент передвинуть на ? шагов		любой тайл Тропы с кристаллом определенного цвета	
?	передвинуть передвинуть дополнительно на ? шагов		любой Страж	
?	повернуть/перевернуть			