BONFIRE • TREES & CREATURES

*In **BONFIRE** habt ihr einiges über die Welt Asperia und seine Bewohner erfahren. In dieser Erweiterung lernt ihr die **Urbäume** und einige besondere **Kreaturen**, die bei den Gnomen leben, kennen.*

*Die Erweiterung enthält die 3 Module **Urbäume**, **Kreaturen** und **Ereignisse**, sowie Spielmaterial und Regeln für das **Spiel zu fünft** und einen **Aufkleberbogen** für die Ressourcen.*

In allen Modulen gelten die Regeln des Grundspiels, es kommen jedoch zusätzliche Regeln und neue Möglichkeiten dazu.
Ihr könnt die Module einzeln nutzen oder beliebig miteinander kombinieren.

SPIELMATERIAL UND REGELN FÜR DAS SPIEL ZU FÜNFT

Als letztes trifft das Volk vom schwarzen Fluss bei den Städten der Alten ein, denn sie hatten den längsten Weg zurückzulegen. Aber auch sie werden von einer freundlichen Hüterin erwartet und über die kommenden Aufgaben unterrichtet.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

Spielmaterial in schwarz:

1 Aktionsübersicht

8 Schicksals-Plättchen

10 Opferschalen

1 „0/50“-Marker

1 Punktemarker

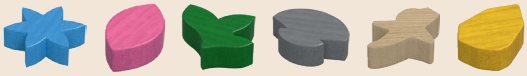
1 Schiff

1 Hüterin

7 Novizen

1 Übersichtskarte
(für die Schlusswertung)

7 Portale



18 Ressourcen

21 Aktionsmarker

1 Startfeld für Hüterinnen

1 Persönliches Tableau

1 Anbau
(Terrasse)

8 Platzhalter-Plättchen für Spielmaterial

SPIELVORBEREITUNG

Legt zusätzlich je **2 Aufgaben auf die 4 Hüterinnen-Inseln**. Um diese bei der Aktion **Aufgaben erhalten** zu bekommen, braucht ihr 1 Ressource weniger abzugeben als üblich, da auf diesen Inseln keine Ressource abgebildet ist; die Opferschale legt und bezahlt ihr aber wie üblich.
Verteilt **5 Portale** auf jedes Feld beim Großen Bonfire.

Anmerkung: *Es gibt nun etwas Konkurrenz um die Hüterinnen, weil nicht mehr genug für alle da sind.*
*Sollten euch Ressourcen oder Aktionsmarker ausgehen, könnt ihr euch mit den **Platzhalter-Plättchen** behelfen:*
Legt eine Ressource oder einen Aktionsmarker auf dieses Plättchen, das somit dreifach zählt.

IMPRESSUM

Autoren: **Stefan Feld und Tim Schleimer**
Illustration und Grafik: **Dennis Lohausen**
Realisation: **Ralph Bruhn**

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg, Deutschland
www.pegasus.de

unter Lizenz von
Hall Games

© **2021 Hall Games**

Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim, Deutschland
www.hallgames.de

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Team von Hall Games und Pegasus Spiele.

MODUL 1: URBÄUME

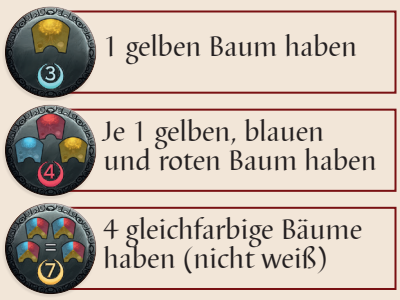
Die Freude ist unermesslich, als die Gnome die ersten zarten Blüten an den verdorrten Ästen der Urbäume sehen. Offensichtlich gibt die Aura der Hüterinnen auch diesen ältesten der Bäume Asperias noch einmal frische Kraft.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

1 Baum-Spielplan

24 Bäume
(7 blaue, 7 rote, 6 gelbe, 4 weiße)

6 Hüterin-Plättchen



3 Aufgaben (1 pro Farbe, mischt sie unter die anderen)

1 Rats-Novize

1 Gnom
(„Ältester“)

1 Tom-Karte
(für das Solospiel)

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Baum-Spielplan** an die Seite, an der die Weg-Plättchen ausliegen. Dieser Spielplan bietet auch Platz für die beiden Vorratsstapel der Weg-Plättchen.

2. Mischt die **24 Bäume** und legt sie als offenen Stapel an die rechte Seite an.

3. Zieht nun 4 Bäume vom Stapel und legt sie an den Spielplan an, sodass 5 Bäume offen ausliegen.

4. Stellt 1 **Rats-Novizen** auf die neue Aufgabe des Rates.

5. Legt den zusätzlichen **Ältesten** zu den anderen, sodass nun 7 Älteste in der Auslage liegen.
Für diesen Ältesten gilt:
„Du erhältst 1 Punkt pro Baum in deiner Stadt.“

6. Mischt die **6 Hüterin-Plättchen**, zieht 4 davon und legt sie offen zu den auf dem Spielplan abgebildeten Hüterinnen.

Wenn dieses Plättchen dabei ist:
Platziert 6 verschiedene Aktionsmarker als zufällig sortierten Stapel auf diesem Plättchen.
Legt die 2 übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.

BESCHREIBUNG

a) Wenn du die Aktion **Prozession durchführen** ausgeführt hast, und danach mindestens 1 Hüterin auf einem Weg-Plättchen steht, an dem kein Baum liegt, darfst du **1 Baum anlegen**:

1. Suche dir 1 der 3 linken ausliegenden Bäume aus.
2. Gib die Ressourcen ab, die auf der linken Seite des Baumes abgebildet sind.
3. Lege den Baum an eines deiner Weg-Plättchen an, auf denen eine Hüterin steht und an denen noch kein Baum liegt.
4. Rücke die Bäume von rechts nach links auf, bis wieder 5 Bäume offen ausliegen.

Anlegen eines Baumes

b) Jeder Baum hat eine nützliche **Eigenschaft**:

- In der Krone eines Baumes ist diese Eigenschaft abgebildet (*siehe* ***Anhang* I: *Bäume***).
- Rechts ist abgebildet, wann und wie oft du seine Eigenschaft nutzen kannst:

einmalig sofort

beliebig oft

einmalig bei Spielende

Gib 1 Blume ab.
Bei Spielende erhältst du 1 Punkt für jeden deiner roten Bäume.

c) Auf dem Baum-Spielplan ist jeder Hüterin 1 **Hüterin-Plättchen** zugeordnet. Dieses zeigt einen Vorteil, den du beim Anlegen eines Baumes hast, wenn sich die entsprechende Hüterin in deiner Stadt befindet.

Du erhältst 1 Punkt.

Du darfst aus allen 5 Bäumen auswählen.

Du darfst 1 Ressource deiner Wahl abgeben, um 1 gelben Aktionsmarker zu bekommen.

Du darfst Bäume auch an Weg-Plättchen anlegen, wenn keine Hüterin darauf steht.

Du darfst 1 Gold abgeben, um 2 Punkte zu erhalten.

Nimm den obersten Aktionsmarker von dem Stapel auf dem Plättchen. Ist der Stapel leer, bilde sofort einen neuen wie bei der Spielvorbereitung.

d) Auf dem Baum-Spielplan gibt es ein **neues Feld für den Hohen Rat**, auf das du Novizen setzen kannst.
Bonus: "Nimm dir kostenlos 1 der 3 linken Bäume (nicht weiß!) und lege ihn nach den üblichen Regeln an ein Weg-Plättchen an. ODER: Nimm dir 1 Punkt."
Du darfst dabei die Vorteile deiner Hüterin-Plättchen nutzen. Fülle anschließend die Auslage wie üblich auf.

e) Auf dem Baum-Spielplan gibt es eine **neue Aufgabe des Rates** für 7 Punkte: **7 Bäume haben**.

SPIELENDE

- Du erhältst **2 Punkte** für jeden Baum, der sich bei einem gleichfarbigen Bonfire befindet.
- Du erhältst **2 Punkte** für jeden weißen Baum, der sich bei einem Bonfire beliebiger Farbe befindet
- Du erhältst die **Punkte** für die Bäume, die das **Spielende-Zeichen** tragen.
- Du erhältst **7 Punkte**, wenn du die Allgemeine Aufgabe **7 Bäume haben** erfüllt hast.

Du erhältst 2 Punkte, weil die Farbe des Baums zum Bonfire passt und 3 Punkte, weil eine Hüterin bei dem Baum steht.

SOLOSPIEL

a) Tausche bei Spielbeginn die oben abgebildete Karte durch die neue Karte aus.

b) Die Aktion **Hüterin abholen** ist für Tom nun erweitert:

1. Nimm 1 beliebige Hüterin, die Tom noch nicht hat.
2. Hat Tom ein unbesetztes Weg-Feld:
   Ja: Stelle die Hüterin auf das nächste unbesetzte Feld des Weges. Nimm den linken Baum aus der Auslage und lege ihn an dieses Weg-Plättchen an. Fülle danach die Auslage der Bäume auf.
   Nein: Stelle die Hüterin wie üblich auf Toms Startfeld für Hüterinnen.

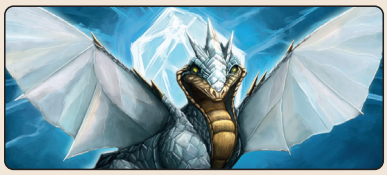
c) Tom nutzt weder die Eigenschaften der Bäume noch die Vorteile durch die Hüterinnen.

d) Bei der Schlusswertung zieht Tom alle Hüterinnen zum jeweils benachbarten Bonfire, wenn sich ein Portal zwischen ihnen befindet.
Er erhält nun ebenfalls 2 Punkte für jeden Baum, der zum benachbarten Bonfire passt und Punkte für die Hüterinnen, die bei einem Bonfire stehen.

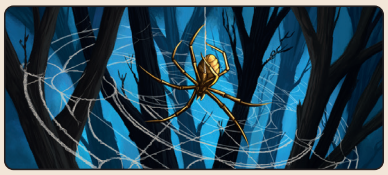
MODUL 2: KREATUREN

Schon immer haben die Gnome im respektvollen Umgang mit ihrer Umwelt gelebt. So haben sich im Lauf der Zeit freundschaftliche Verbindungen zu vielen anderen Kreaturen Asperias entwickelt, und jedes Gnomenvolk hegt eine besonders tiefe Beziehung zu einer speziellen Spezies. Und nun zeigt sich, dass die individuellen Fähigkeiten dieser Wesen den Gnomen beim Erfüllen ihrer schwierigen Aufgabe von großem Nutzen sein werden.

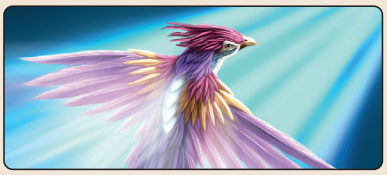
ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL: 9 KREATUREN-PLÄTTCHEN



Kristalldrachen *schleifen ihre Schuppen gern an den Prismen, die das Licht der Bonfire verstärken. In der Folge brechen diese Prismen das Licht aller Bonfire gleich.*



Die ***Schicksalsspinne*** *ist eine der ältesten Lebensformen auf Asperia und voll von der Magie der ersten Tage. In ihren Netzen lässt sich das Webmuster der Zeit erkennen.*

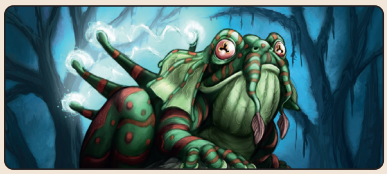


Glimmervögel *brechen mit ihren irisierenden Schwingen das Licht der Bonfire. Geschickt setzen sie diese Fähigkeit gezielt zum Wohle „ihrer" Gnome ein.*

Aus den ***Bäumlingen*** *haben sich einst die Gnome entwickelt. In einem versteckten Tal existiert eine Gruppe von ihnen bis heute und lebt friedlich mit den ansässigen Gnomen zusammen.*

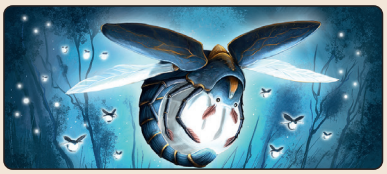
Nur die Mutigsten wagen es, sich einen ***Lotsenlurch*** *auf den Kopf zu setzen. Aber sobald sich seine Tentakel an die Schläfen legen, ist der Träger ein Meister im Lenken des Schicksals.*

Kraulekatzen *sind die geborenen Haustiere. Die Ältesten lieben sie und verbringen viel Zeit mit ihnen. Und das freut die jüngeren Gnome, denn so bleibt ihnen mehr Spielraum für ihre Aufgaben.*



Die Lichtbögen auf den Rückenstacheln der ***Knallkröte*** *ermöglichen blitzartige Visionen. Wenn man weiß, wie sie zu deuten sind, ergeben sich günstige Gelegenheiten.*

Seit ewigen Zeiten helfen die Gnome am großen Fluss den schlüpfenden ***Riesenschildkröten*** *auf ihrem Weg ins Wasser. Aus Dankbarkeit bringen sie euch nun bis zu den entferntesten Inseln.*



Funkenkäfer *sind von winzigen Fragmenten der Bonfire erfüllt und teilen ihre Kraft gerne mit den Gnomen. Allerdings müssen sie sich nach solch einer Anstrengung eine längere Zeit regenerieren.*

SPIELVORBEREITUNG

- Am Ende der Spielvorbereitung, also **vor** dem ersten Spielzug (Grundspiel Seite 5, zwischen 7. und 8.): Nehmt die **Knallkröte** (03) aus dem Spiel, wenn ihr **ohne** das **Modul Ereignisse** spielt. Mischt die Kreaturen und deckt dann 2 Kreaturen mehr auf als Personen am Spiel teilnehmen.
- Beginnend rechts von der Person mit dem Startplättchen und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn wählt ihr je 1 Kreatur für euch aus und legt sie offen unter eure Aktionsübersicht. Legt die übrigen Kreaturen zurück in die Schachtel.
- Die Kreatur und ihre Fähigkeit stehen euch für die gesamte Partie zur Verfügung (*siehe* ***Anhang*** II: ***Kreaturen***).

MODUL 3: EREIGNISSE

Auch auf Asperia gleicht kein Tag dem anderen. Also nutze den Tag und die Gelegenheiten, die dieser mit sich bringt!

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL: 21 EREIGNISKARTEN

SPIELVORBEREITUNG & BESCHREIBUNG

Die Ereignisse ändern die Grundregeln für Aktionen positiv ab (*siehe* ***Anhang*** III: ***Ereignisse***).
Mischt die **Ereigniskarten** und bildet einen verdeckten Stapel. **Die Person, die das Spiel beginnt**,

- erhält den Stapel der Ereigniskarten.
- deckt **vor dem allerersten Zug** das oberste Ereignis auf und platziert es so, dass alle es sehen können. Ab sofort dürfen alle das Ereignis für sich nutzen.
- deckt jedes Mal, wenn sie die Aktion **Schicksals-Plättchen anlegen** wählt, **zuerst** 1 Ereigniskarte auf, mit der sie das bisherige Ereignis abdeckt. Ab sofort gilt nur noch das neue Ereignis. Erst danach legt sie das Schicksals-Plättchen an und kann dabei auch schon das neue Ereignis nutzen.

DE - 22055520