



BONFIRE • ÁRVORES & CRIATURAS

Em **BONFIRE**, você aprendeu bastante sobre o mundo de Asperia e seus habitantes. Nessa expansão, você irá descobrir as **Árvores Antigas** e várias **Criaturas** com habilidades especiais vivendo entre os gnomos.

Essa expansão contém 3 módulos: **Árvores Antigas**, **Criaturas** e **Eventos**, além dos componentes e regras para o 5º Jogador e uma Folha de Adesivos para os Recursos.

Todas as regras do jogo base se aplicam a todos os módulos, entretanto novas possibilidades foram adicionadas.

Os módulos podem ser jogados separadamente ou em qualquer combinação entre si.

COMPONENTES E REGRAS PARA ADICIONAR O 5º JOGADOR

O último a chegar às cidades dos antigos foi a casa do Rio Preto, pois esses gnomos percorreram o caminho mais longo. Mas eles também eram aguardados por uma amigável guardiã e foram informados sobre as tarefas que teriam pela frente.

COMPONENTES ADICIONAIS

Componentes para o jogador preto:



SETUP

Coloque 2 **Tarefas** adicionais em cada uma das 4 ilhas com **Guardiãs**. Durante a ação **Receba uma Tarefa**, você pode pegar uma dessas tarefas, pagando 1 recurso a menos, já que não há recurso descrito nessas ilhas; você ainda tem que pagar e entregar a Ficha de Oferta.

Coloque 5 **Portais** em cada espaço na Grande Fogueira.

Nota: não há **Guardiãs** suficientes para todos os jogadores, resultando em um pouco mais de competição.

Se você ficar sem **Recursos** ou **Fichas de Ação**, você pode usar as **Peças Multiplicadoras**: coloque um **Recurso** ou **Ficha de Ação** na Peça, indicando que agora você possui 3 **Recursos** ou **Fichas** daquele tipo.

CRÉDITOS

Designers: **Stefan Feld e Tim Schleimer**
Ilustrações e Layout: **Dennis Lohausen**
Realização: **Ralph Bruhn**
Tradução: **Daniel Portugal**



Vem pra Mesa Jogos LTDA
Av. Senador Salgado Filho, 2233
Loja 624 Shopping Via Direta
Lagoa Nova, Natal/RN
Brasil
editora.vempramesajogos.com.br
sob licença de



© 2021 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim, Alemanha
www.hallgames.de

Todos os direitos reservados. Reimprimir ou publicar o livro de regras, componentes ou ilustrações é proibido sem permissão prévia.

MÓDULO 1: ÁRVORES ANTIGAS

A alegria é incomensurável quando os gnomos veem as primeiras flores delicadas nos galhos secos das antigas árvores. Obviamente, a aura das guardiãs fornece energia renovada até mesmo para as árvores mais velhas de Asperia.

COMPONENTES ADICIONAIS



1 Tabuleiro Árvore



Tenha 1 Árvore amarela



Tenha Árvores nas cores azul, vermelha e amarela

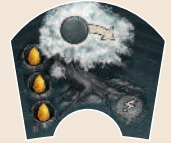


Tenha 4 Árvores da mesma cor (exceto branca)



6 Fichas de Guardiã

3 Tarefas (1 de cada cor, coloque-as junto com as demais)

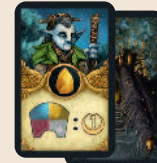


24 Árvores

(7 azuis, 7 vermelhas, 6 amarelas, 4 brancas)



1 Noviço Neutro



1 Gnomo ("Ancião")



1 Carta Tom (para Jogo Solo)

SETUP

1. Coloque o **Tabuleiro Árvore** adjacente ao Tabuleiro principal. Ele deve estender a floresta ao lado das Fichas de Caminho. O novo tabuleiro também oferece espaço para as pilhas de Fichas de Caminho.

2. Embaralhe as **24 Árvores** e crie uma pilha com a face para cima no espaço mais à direita.

3. Compre **4 Árvores** e coloque-as nos demais espaços de modo que um total de **5 Árvores** sejam exibidas.

4. Coloque o **Noviço Neutro** na Tarefa Comum.



5. Adicione a carta de **Ancião** dessa expansão aos Anciões do Jogo Base, criando um display com 7 cartas. Com esse Ancião, "Você ganha 1 Ponto para cada Árvore na sua Cidade".

6. Embaralhe as **6 Fichas de Guardiã**, compre 4 e coloque-as aleatoriamente perto das Guardiãs descritas no Tabuleiro. Devolva as 2 Fichas que sobrem para a caixa.



Se a Ficha ao lado estiver presente: coloque 6 Fichas de Ação diferentes em cima dessa Ficha como uma pilha formada aleatoriamente.

JOGANDO

a) Se você realizar a ação **Faça uma Procissão** e tiver pelo menos 1 Guardiã numa Ficha de Caminho sem Árvore adjacente a ela, você pode **colocar 1 Árvore**:

1. Escolha 1 das 3 Árvores mais à esquerda.
2. Pague os Recursos descritos no lado esquerdo dessa Árvore.
3. Coloque a Árvore adjacente a uma de suas Fichas de Caminho que tenha uma Guardiã nela e sobre a qual nenhuma outra Árvore tenha sido colocada.
4. Mova as demais Árvores da direita para a esquerda, preenchendo o display para que contenha 5 Árvores.



b) Cada Árvore tem um uso diferente:

- A **função** está descrita na copa de cada Árvore (veja o **Apêndice I: Árvores**).
- O lado direito descreve quando e com que frequência você pode usar sua função:



uma vez imediatamente quantas vezes quiser uma vez no fim do jogo

Pague 1 Flor.
No final do jogo, você ganhará 1 Ponto para cada uma de suas Árvores vermelhas.



c) No Tabuleiro Árvore, cada Guardiã está associada a uma **Ficha de Guardiã**. Se você tiver a Guardiã correspondente na sua cidade, ela fornecerá uma pequena vantagem, toda vez que você pegar uma Árvore:



Você ganha 1 Ponto.



Você pode escolher dentre todas as 5 Árvores.



Você pode pagar 1 Recurso para ganhar 1 Ficha de Ação amarela.



Você também pode colocar Árvores acima das Fichas de Caminho que não tenham uma Guardiã nelas.



Você pode pagar 1 Ouro para ganhar 2 Pontos.



Pegue a Ficha de Ação do topo da pilha sobre essa Ficha de Guardiã. Se você pegar a última Ficha de Ação, imediatamente crie uma nova pilha, como foi feito durante o setup.

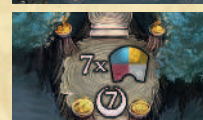
d) No Tabuleiro Árvore, há 1 **espaço adicional do Alto Conselho**, no qual Noviços podem ser colocados.

Bônus: "Pegue 1 das 3 Árvores mais à esquerda (exceto Árvore branca!) de graça e coloque-a de acordo com as regras normais de adjacência a uma ficha de caminho. OU: Ganhe 1 Ponto".

Você pode usar as vantagens de suas Guardiãs. Depois, preencha o display normalmente.



e) No Tabuleiro Árvore, há 1 **Tarefa Comum adicional** que permite ganhar 7 Pontos: **Ter 7 Árvores**.



FIM DO JOGO

- Você ganha 2 **Pontos** para cada Árvore da mesma cor que a Fogueira adjacente.
- Você ganha 2 **Pontos** para cada uma de suas Árvores brancas, adjacentes a qualquer Fogueira.
-  Você ganha os **Pontos** por quaisquer Árvores com o **símbolo de fim de jogo**.
- Você ganha 7 **Pontos** se concluir a Tarefa Comum: **Ter 7 Árvores**.

Você ganha 2 Pontos porque a cor da Árvore combina com a Fogueira e ganha um adicional de 3 Pontos, porque colocou uma Guardiã perto da Árvore azul com o símbolo de fim de jogo.



JOGO SOLO

a) Antes de jogar, substitua a carta mostrada à esquerda pela nova carta.

b) Agora a ação **Recuperar uma Guardiã** é mais extensa:

1. Pegue qualquer Guardiã que Tom ainda não tenha.
2. Há uma Ficha de Caminho desocupada:

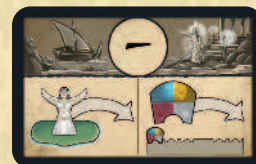
Sim: Coloque a Guardiã na próxima Ficha de Caminho desocupada. Pegue a Árvore mais à esquerda do display e coloque-a adjacente a essa Ficha de Caminho. Depois preencha o display.

Não: Coloque a Guardiã na Ficha Inicial para Guardiãs normalmente.

c) Tom não usa as funções das Árvores e nem usa as vantagens das Fichas de Guardiã.

d) Durante a Pontuação Final, Tom move todas as Guardiãs para as Fogueiras adjacentes, se houver um Portal entre elas.

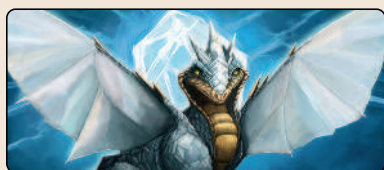
Tom agora também recebe 2 **Pontos** por qualquer Árvore combinando com a cor da Fogueira adjacente, bem como os **Pontos** pelas Guardiãs, que estejam perto de uma Fogueira.



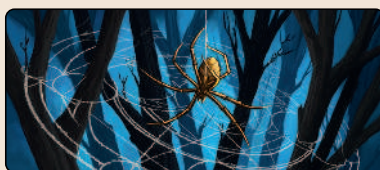
MÓDULO 2: CRIATURAS

Os gnomos sempre respeitaram seu meio ambiente. Foi assim que, ao longo do tempo, amizades se desenvolveram com diversas criaturas de Asperia. Cada casa de gnomos construiu uma relação particularmente profunda com uma espécie distinta. Acontece que agora, as habilidades individuais desses seres serão importantes para os gnomos concluírem suas difíceis tarefas.

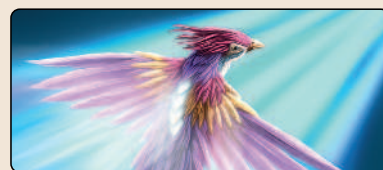
COMPONENTES ADICIONAIS: 9 FICHAS DE CRIATURA



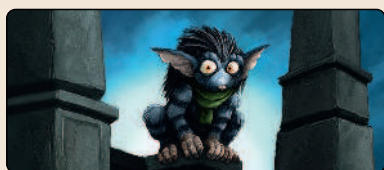
Os **Dragões de Cristal** afiam suas escamas nos próprios prismas que amplificam a luz das fogueiras. Como resultado, esses prismas refletem a luz de todas as fogueiras da mesma forma.



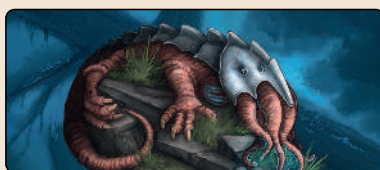
A **Aranha Encantada** é um dos seres mais antigos de Asperia e repleto da magia dos primórdios. Nas suas teias, você pode reconhecer o padrão do próprio tempo.



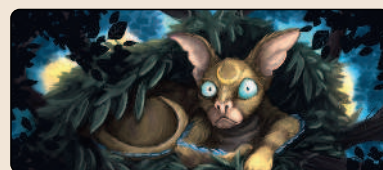
Os **Pássaros Cintilantes** refletem a luz das fogueiras com suas asas brilhantes. Eles usam com maestria essa habilidade para beneficiar "seus" gnomos.



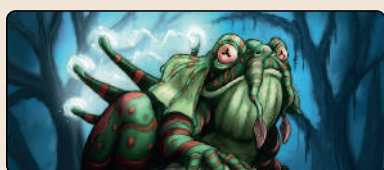
Os gnomos já foram **Seres das Árvores**. Há um vale escondido onde um grupo deles prospera até os dias atuais e vivem juntos numa atmosfera de felicidade com os gnomos residentes.



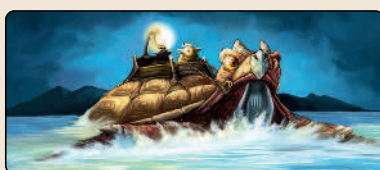
Somente os mais corajosos ousam assentar a **Salamandra Vidente** em suas cabeças. Mas, assim que ela estende seus tentáculos em suas têmporas, o portador se torna um mestre em controlar o destino.



Os **Gatos de Aconchego** são naturalmente animais de estimação. Os anciões os adoram e passam muito tempo com eles. Isso é ótimo para os gnomos mais jovens, dando-lhes mais liberdade para realizar suas tarefas.



Os arcos na espinha dorsal dos **Sapos Trovão** permitem visões rápidas. Se você souber como interpretá-las, oportunidades favoráveis lhe aguardam.



Desde o início dos tempos, os gnomos vêm ajudando as **Tartarugas Gigantes** recém-nascidas a alcançarem a água perto do grande rio. Como gratidão, elas agora os conduzem até as ilhas mais distantes.



Os **Insetos Brilhantes** carregam minúsculos fragmentos das fogueiras e alegremente compartilham seu poder com os Gnomos. Mas, eles precisam se regenerar por um longo tempo depois de tanto esforço.

SETUP

- Depois do setup, mas **antes** do primeiro turno (ou seja, Jogo Base, página 5, entre as etapas 7 e 8): Remova o **Sapo Trovão** (03) do jogo, se você estiver jogando **sem o módulo Eventos**. Embaralhe as Criaturas e em seguida revele uma quantidade de Criaturas igual à quantidade de jogadores mais 2.
- Começando à direita do Jogador Inicial e seguindo no sentido anti-horário, cada jogador escolhe 1 Criatura para si e coloca-a com a face para cima, abaixo de sua Visão Geral das Ações. Devolva as Criaturas não escolhidas para a caixa.
- A Criatura e sua habilidade estão disponíveis para você durante todo o jogo (veja **Apêndice II: Criaturas**).

MÓDULO 3: EVENTOS

Mesmo em Asperia, dois dias nunca são iguais. Então aproveite o dia e as oportunidades que ele oferece!

COMPONENTES ADICIONAIS: 21 CARTAS DE EVENTO

SETUP & JOGANDO

Os Eventos mudam as regras básicas do jogo de forma positiva (veja **Apêndice III: Eventos**). Embaralhe as **Cartas de Evento** para formar uma pilha com a face para baixo. O **Jogador Inicial**

- pega a pilha
- revela o Evento do topo, **antes mesmo do seu primeiro turno**, e deixa essa carta visível para todos. De agora em diante, todos podem usar esse Evento.
- revela 1 Carta de Evento, sempre **antes** de realizar a ação **Coloque uma Ficha de Destino**. De agora em diante, apenas o novo Evento está ativo. Só então o jogador coloca a Ficha de Destino e já pode usar o novo Evento, se aplicável.

