

# ИСКАТЕЛЬ СВЕТА

*Проклятие покрыло мглой долину, так что и селянам, и диким зверям пришлось покинуть свои пристанища. С вершины хребта таинственное создание по имени Бух узрело запустение и решило вернуть свет. Бродя по долине, Бух находит и возрождает его с помощью магии. Тьма отступает, и все понемногу возвращаются, чтобы снова насладиться живительным теплом солнца.*

## Состав игры



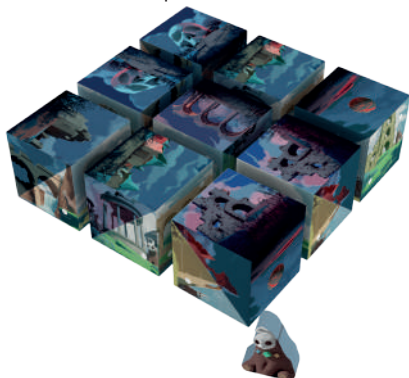
9 кубиков долины



Фишка Буха

## Подготовка к игре

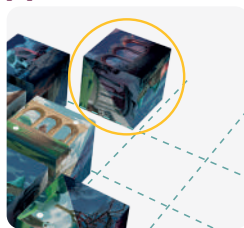
1. Случайным образом сложите кубики в сетку 3 × 3 тёмными сторонами вверх. Расположите сетку так, чтобы на каждого игрока указывал один из углов. Оставьте небольшое пространство между кубиками.
2. Выставьте фишку Буха (блокирующую фишку) на кубик в центре сетки. Теперь вы готовы начать партию!



3. Игрок, который зажигал свет последним, делает первый ход.
4. Первый ход отличается от всех последующих (см. «Процесс игры») тем, что в нём выполняется только **одно** действие вместо двух.

## Основные понятия

### Долина



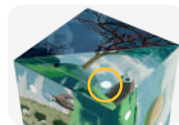
Долина представляет собой сетку кубиков, не ограниченную по краям. Перемещать кубики можно только по клеткам этой сетки.

### Область света

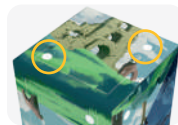
На каждом кубике видно определённое количество света в зависимости от того, какой стороной вверх он стоит. Каждый белый круг означает 1 свет:



На тёмных сторонах 0 света.



На полусвещённых сторонах 1 свет.



На светлых сторонах 2 света.



Область света — это любое количество света на одном или нескольких кубиках, которые стоят рядом по горизонтали или вертикали светлыми или полусвещёнными сторонами вверх. Значение области света — это сумма света на всех таких кубиках.



Пример. Область света со значением 7.



Пример. Область света со значением 8.

## Свободная клетка

Рядом с каждым кубиком есть 4 клетки: 2 по горизонтали и 2 по вертикали. Любая такая клетка **без** кубика считается свободной.



## Процесс игры

Игроки ходят по очереди, перемещая кубики по клеткам сетки, чтобы собрать область света со значением 7 или больше.

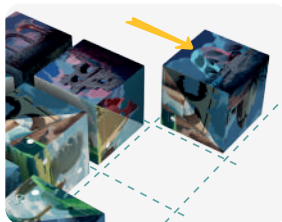
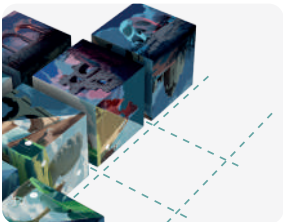
В свой ход каждый игрок выполняет ровно два действия и затем перемещает фишку Буха.

Для выполнения каждого действия игрок должен выбрать кубик, соответствующий критериям ниже:

1. На выбранном кубике не стоит фишка Буха.
  2. Рядом с выбранным кубиком есть хотя бы одна свободная клетка.
- Выбранный кубик нужно переместить одним из следующих способов:

### • СДВИНЬТЕ КУБИК.

Сдвиньте кубик на одну из свободных клеток рядом с ним, не переворачивая его.



### • ПЕРЕКАТИТЕ КУБИК.

Перекатите кубик через ребро на свободную клетку рядом с ним, чтобы он стоял другой стороной вверх.



В конце хода игрока, после выполнения двух действий, **должны** соблюдаться следующие условия:

1. Рядом с каждым кубиком — по горизонтали, вертикали или диагонали — должен стоять хотя бы ещё один кубик.



2. Общее значение света (то есть сумма значений всех областей света) должно стать больше, чем было в начале хода.



Пример. Общее значение света в начале хода равно 5.  
В конце хода оно должно стать 6 или больше.

## Переместите фишку Буха

Выполнив оба действия, активный игрок должен переставить фишку Буха на любой другой кубик. После этого его ход заканчивается.

## Победа в игре

В конце любого хода, если появилась **область света** со значением **7 или больше**, то игрок, сделавший последний ход, побеждает!

## Создатели

Разработка игры: Даниэль и Джулиан Данцер.  
Иллюстрации: Брин Джонс.

Художественный руководитель: Кристина Агирре Биси.

Издатель: Thundergryph Games.

Руководитель проекта: Гонсало Агирре Биси.

Концепция игры: Марчелло Бертокки.

Автор правил: Джонатан Кокс.

Графический дизайн: Даниэль Тоско.

3D-моделирование: Эрик Тоско.

Благодарности за поддержку: Кристина Биси

и Луис Гонсалес.

Развитие игры — ThunderGryph Games по лицензии от Studio Supernova.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

## Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор:

Анастасия Гивоварова.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Вероника Романова.

