

LIGHT SEEKER

Une ombre malveillante a été jetée sur la vallée, poussant habitants et animaux à la fuite.

Du haut d'une falaise, une mystérieuse créature nommée Buh est témoin de cette désolation et décide de restaurer la lumière. Buh descend dans la vallée en utilisant sa magie pour atteindre et ramener la lumière. Tandis que les ténèbres refluent, les habitants de la vallée s'en reviennent et se réjouissent du retour de la lumière bienfaitrice.

Matériel



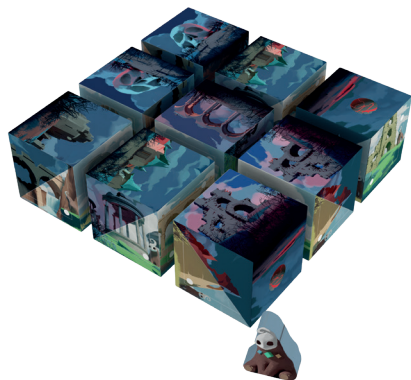
9 Cubes Terrain



1 meeple Buh
(jeton de blocage)

Mise en place

1. Placez aléatoirement les Cubes – face sombre visible – en un carré de 3x3 dont un angle pointe en direction de chaque joueur. Laissez un peu d'espace entre les Cubes.
2. Placez le jeton de blocage sur le cube central. Vous êtes désormais prêt à jouer.



3. Le joueur ayant allumé une lampe en dernier devient premier joueur.
4. Lors de ce premier tour, seule UNE action est effectuée, au lieu de deux. Sinon, il est similaire en tous points aux tours suivants.

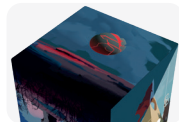
Concepts-clés Vallée



Les Cubes représentent la vallée : ils forment une grille imaginaire qui s'étend à l'infini. Les joueurs doivent toujours placer les Cubes en les alignant avec cette grille.

Zone de lumière

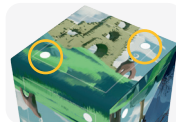
Chaque Cube est plus ou moins éclairé, selon la face qui est visible et donc le nombre de cercles blancs :



Une face sombre
apporte 0 lumière.



Une face ombragée
apporte 1 lumière.



Une face éclairée
apporte 2 lumières.



Une Zone de lumière est une zone créée par la lumière d'un ou plusieurs Cubes orthogonalement adjacents. La valeur d'une Zone de lumière est égale à la somme des lumières (chaque cercle blanc apporte 1 lumière) de l'ensemble des Cubes connectés.



Exemple : Zone de lumière de 7 cercles



Exemple : Zone de lumière de 8 cercles

Case libre

Chaque Cube est entouré de quatre cases orthogonalement adjacentes. Toute case ne contenant **aucun** autre Cube est considéré comme une Case libre.



Déroulement de la partie

Les joueurs alternent les tours en déplaçant les Cubes sur la grille. Ils tentent de créer une Zone de lumière d'une valeur de 7 ou plus.

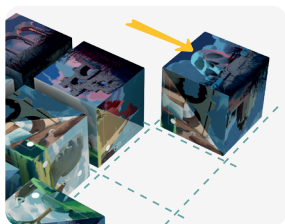
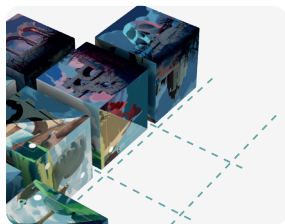
A son tour, un joueur doit exécuter exactement 2 actions, puis déplacer le jeton de blocage. À chaque action, le joueur doit sélectionner un Cube qui répond aux critères suivants :

1. Le jeton de blocage n'est pas sur le Cube sélectionné.
2. Le Cube sélectionné est entouré d'au moins une Case libre.

Le Cube sélectionné peut être soit glissé soit roulé.

Glisser le Cube

Glissez le Cube sur l'une des Cases libres adjacentes sans le faire pivoter d'une quelconque manière.



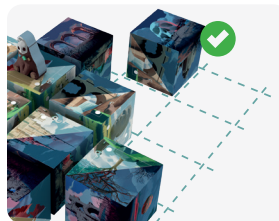
Rouler le Cube

Roulez le Cube sur l'une de ses faces afin qu'il atteigne une Case libre adjacente. Ainsi, une nouvelle face du Cube sera visible après cette action.



Les critères suivants doivent être respectés à la fin de la deuxième action :

1. Chaque Cube de la grille doit être orthogonalement ou diagonalement adjacent à au moins un autre Cube.



2. La somme totale de lumière visible des Zones de lumière doit être supérieure à ce qu'elle était au début du tour.



Exemple : La valeur totale de lumière est de 5 au début du tour, et doit donc être de 6 ou plus à la fin de celui-ci.

Déplacer le jeton de blocage

Après avoir effectué ses deux actions, le joueur actif doit déplacer le jeton de blocage sur un autre Cube. Son tour s'achève ensuite.

Fin de la partie

À la fin de chaque tour, si une **Zone de lumière** de valeur 7 **ou plus** est présente, le joueur qui vient de finir son tour gagne la partie !

Crédits

Auteur : Daniel & Julian Danzer

Illustrations : Bryn Jones

Direction artistique : Cristina Aguirre Bisi

Éditeur : Thundergryph Games

Chef de projet : Gonzalo Aguirre Bisi

Découvreur du jeu : Marcello Bertocchi

Rédacteur du livret : Jonathan Cox

Traduction française :
The Rulebook Translator

Création graphique : Daniel Tosco

Maquettes : Erick Tosco

Merci au soutien de : Cristina Bisi,
Luis González

Développé par Thundergryph Games sous licence du Studio Supernova



Règles numériques

Règles numériques sur thundergryph.com/rulebooks



Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www.thundergryph.com © 2023 Thundergryph Games, All rights reserved.

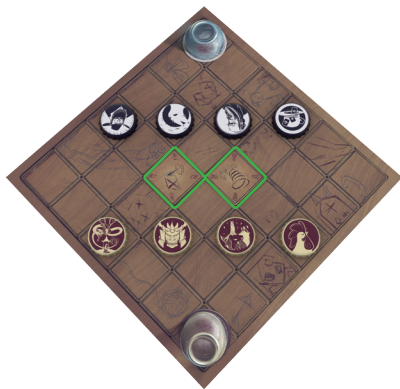




Top Cap

These two modules will change the movement rules for any Caps that start their movement on top of them. These modules may be used separately or together.

During setup, place two tiles for the chosen module onto spaces shown in the image below. If both modules are used, shuffle the 4 tiles together and randomly place two of them in these spaces.



Slow Down



When a Cap begins its movement from a Slow Down tile, its movement distance may be reduced by one as long as it still lands on an empty space.

Jump Tile



When a Cap begins its movement from a Jump tile, it may move over any number of Caps as long as it still moves its full distance and lands on an empty space.

Forgenesis

Before selecting Creatures during setup, one or both of these new Creatures may be added to the game.

Passive Abilities

One of the new Creatures introduces the new concept of passive abilities. Creatures with passive abilities never activate the ability, which means whenever that Creature is activated, it can only move. Because of this, Creatures with passive abilities are never flipped since they do not have a resting side.

Each Passive Creature has an ability that is considered to be activated depending on a specific condition, and this activation is not optional. A passive ability may be utilized multiple times within the same turn.

The Butterfly **may** copy a passive ability, and that passive ability will be in effect for the Butterfly until the end of the current turn.

Mole Ability

Move the Mole to any empty space on the board that is orthogonally adjacent to at least one other friendly Creature and is **not** orthogonally adjacent to any opposing Creatures.



Snail Passive Ability

Each orthogonally adjacent space to the Snail is considered to be slippery. Any Creature that moves onto a slippery space must continue moving in the same direction until they reach the first non-slippery space. If the first non-slippery space is occupied, then they stop onto the last slippery space. This may move a Creature off of the board. Creature abilities are not affected by slippery spaces. Corner bases can never become slippery.



Cat-a-comb

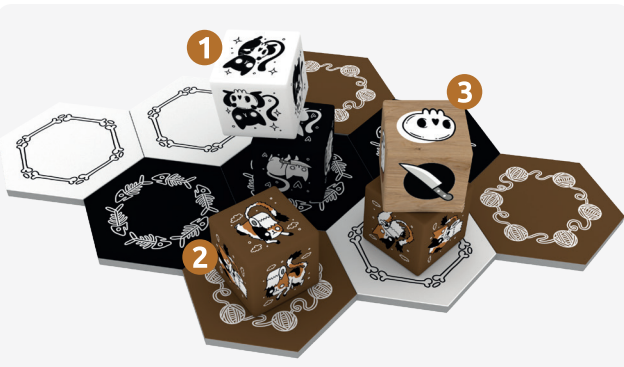
These two modules may be used together or separately.

Precious Cube

During setup, before placing any cubes, replace one of the neutral Cat cubes with the Precious cube. The Precious cube must show its neutral (toilet paper) side faceup when placed during setup.

Each time a player moves the Precious cube, they must choose to orient it so that either the skull, knife, or toilet paper is face up.

The Precious cube is considered to be a Cat cube of the color that matches the side that is currently facing up. This means the Precious cube cannot show the face that matches a Cat directly underneath it or on top of it.



Toilet Paper



During setup, each player takes the Toilet Paper token that matches the color of their Cat cubes.

Once per game, each player may place their Toilet Paper token **instead** of moving or placing any Cat cubes. The Toilet Paper token must be placed onto

an empty space that matches the color of that token. Once placed, the Toilet Paper token may not be moved by any means until the end of the game. Spaces with a Toilet Paper token are considered **not to exist**, which means no cubes may be placed on it, and a player may win the game by controlling all two of the remaining spaces of that color.

Lightseeker

Increase the game's complexity by adding the magical creature Rho. After the first move, place Rho onto the empty space that was created by the starting player.

Cubes may be tilted or slid onto Rho's space. When this happens, Rho must be placed into the empty space that was created when the Cube moved. After this, the current player may use Rho's magical abilities in order to rotate any 1 Cube that Rho is now orthogonally adjacent to. When rotating a Cube, the player rotates it so that the current faceup side stays faceup, but it ends orientated in any of the three other directions.

Rho may be moved multiple times during the same turn.



Digital Rules

Digital rulebook available at thundergryph.com/rulebooks



Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www.thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.

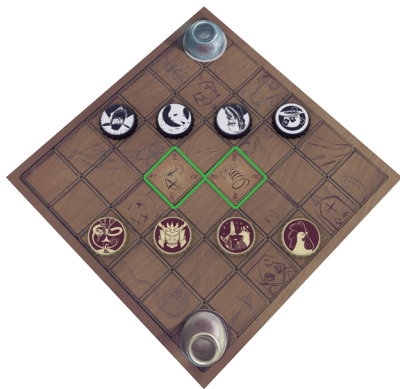




Top Cap

Diese beiden Module verändern die Bewegungsregeln für alle Kronkorken, die ihre Bewegung auf ihnen beginnen. Sie können einzeln oder zusammen verwendet werden.

Legt beim Aufbau zwei Plättchen des gewählten Moduls auf die unten im Bild gezeigten Felder. Werden beide Module verwendet, mischt ihr die 4 Plättchen und legt zwei zufällig gezogene auf diese Felder.



Bremsen



Wenn ein Kronkork seine Bewegung auf einem Bremsen-Plättchen beginnt, darf seine Bewegungsreichweite um ein Feld reduziert werden, sofern er immer noch auf einem freien Feld landet.

Springen



Wenn ein Kronkork seine Bewegung auf einem Springen-Plättchen beginnt, darf er eine beliebige Anzahl von Kronkorken überspringen, sofern er immer noch die volle Reichweite zurücklegt und auf einem freien Feld landet.

Forgenesis

Bevor ihr beim Aufbau Kreaturen auswählt, kann dem Spiel eine oder beide dieser neuen Kreaturen hinzugefügt werden.

Passive Fähigkeiten

Mit einer der neuen Kreaturen kommt das neue Konzept der passiven Fähigkeiten ins Spiel. Kreaturen mit passiven Fähigkeiten aktivieren die Fähigkeit nie, wenn solch eine Kreatur aktiviert wird, kann sie nur bewegt werden. Darum werden Kreaturen mit passiven Fähigkeiten nie umgedreht, sie besitzen keine Ruheseite.

Jede Passive Kreatur hat eine Fähigkeit, die abhängig von einer bestimmten Bedingung aktiviert wird, diese Aktivierung ist verbindlich. Eine passive Fähigkeit kann in einem Zug mehrmals genutzt werden.

Der Schmetterling **darf** eine passive Fähigkeit kopieren, diese ist dann für ihn bis zum Ende des jeweiligen Zuges wirksam.

Maulwurf Fähigkeit

Ziehe den Maulwurf auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett, das zu mindestens einer anderen eigenen Kreatur orthogonal benachbart ist, jedoch zu **keiner** gegnerischen Kreatur.



Passive Fähigkeit Schnecke

Jedes Feld, das sich orthogonal neben der Schnecke befindet, gilt als glitschig. Jede Kreatur, die ein glitschiges Feld betritt, muss in die gleiche Richtung weiterziehen, bis sie ein nicht-glitschiges Feld erreicht. Ist dieses besetzt, bleibt sie auf dem letzten glitschigen Feld. Dadurch kann eine Kreatur vom Spielbrett bewegt werden. Kreaturenfähigkeiten werden durch glitschige Felder nicht beeinflusst. Eckbasis-Felder werden niemals glitschig.



Cat-a-comb

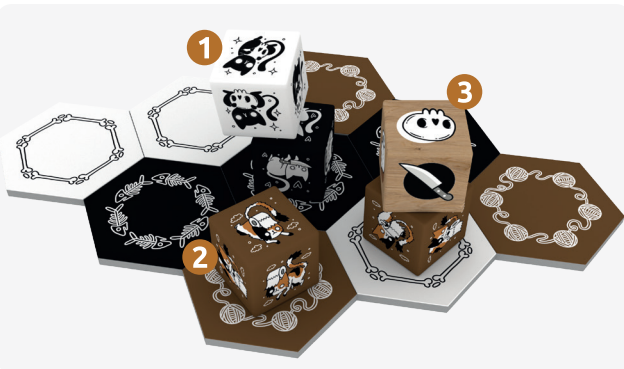
Diese beiden Module können zusammen oder einzeln genutzt werden.

Schatzwürfel

Noch bevor ihr beim Aufbau Würfel platziert, ersetzt ihr einen der neutralen Katzenwürfel durch den Schatzwürfel. Er muss beim Aufbau mit der neutralen Seite (Klopapier) nach oben platziert werden.

Immer wenn ein Spieler den Schatzwürfel bewegt, muss er ihn so ausrichten, dass entweder Schädel, Messer oder Klopapier oben ist.

Der Schatzwürfel gilt immer als Katzenwürfel jener Farbe, die gerade oben liegt. Darum darf der Schatzwürfel nie eine Seite oben liegen haben, die der Katze unmittelbar darüber oder darunter entspricht.



Klopapier



Beim Aufbau erhält jeder Spieler den Klopapiermarker in der Farbe seiner Katzenwürfel.

Einmal pro Spiel darf jeder Spieler seinen

Klopapiermarker platzieren **anstatt**

Katzenwürfel zu bewegen oder zu platzieren. Der

Klopapiermarker muss auf ein leeres Feld gesetzt werden, das seiner Farbe entspricht. Danach darf er bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden.

Felder mit Klopapiermarker gelten als **nicht existierend**, es dürfen also keine Würfel darauf platziert werden. Ein Spieler kann das Spiel gewinnen, indem er die zwei verbleibenden Felder dieser Farbe kontrolliert.

Lightseeker

Macht das Spiel komplexer, indem ihr das magische Geschöpf Rho hinzufügt. Setzt Rho nach dem ersten Zug auf das freie Feld, das durch den ersten Zug entstanden ist.

Auf Rhos Feld können Würfeln gekippt oder geschoben werden. Geschieht dies, muss Rho auf jenes Feld versetzt werden, das durch die Würfelbewegung freigeworden ist. Danach darf der aktive Spieler Rhos magische Fähigkeiten nutzen, um 1 der Würfel zu rotieren, der nun orthogonal neben Rho liegt. Dabei dreht der Spieler den Würfel so, dass die oben liegende Seite oben bleibt, der Würfel aber in eine der drei anderen Orientierungen ausgerichtet liegt.

Rho darf innerhalb eines Zuges mehrmals versetzt werden.



Digitale Regeln

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/rulebooks



Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www.thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.

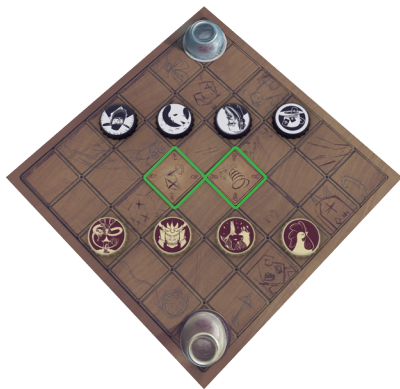




Top Cap

Estos dos módulos cambian las reglas para todas las chapas que inicien su movimiento encima de ellos. Se pueden utilizar juntos o por separado.

Durante la preparación, se colocan las dos losetas correspondientes a los módulos elegidos en los espacios que se muestran en la imagen de abajo. Si se usan ambos módulos, se barajan las 4 losetas juntas y se colocan dos de ellas al azar en los espacios.



Ralentización



Si una ficha inicia su movimiento en una loseta de Ralentización, la distancia que recorra se reducirá en uno, siempre que vuelva a caer en un espacio vacío.

Loseta de Salto



Si una ficha inicia su movimiento en una loseta de Salto, podrá moverse por encima de tantas chapas como quiera, siempre que recorra su distancia íntegra y caiga en un espacio vacío.

Forgenesis

Antes de seleccionar las criaturas durante la fase de preparación, se podrá añadir a la partida una o ambas criaturas nuevas.

Habilidades pasivas

Una de las criaturas nuevas inaugura el novedoso concepto de habilidad pasiva. Las criaturas con habilidades pasivas nunca activan dicha habilidad, lo que significa que, cuando se activa la criatura, esta solo puede moverse. Por esta razón, a las criaturas con habilidades pasivas nunca se les da la vuelta, ya que no tienen lado de reposo.

Las criaturas pasivas tienen habilidades que se consideran activadas según ciertas condiciones concretas; la activación no es opcional. Las habilidades pasivas se pueden usar varias veces en el mismo turno.

La mariposa **puede** copiar una habilidad pasiva, que estará activa en la mariposa hasta el final del turno en curso.

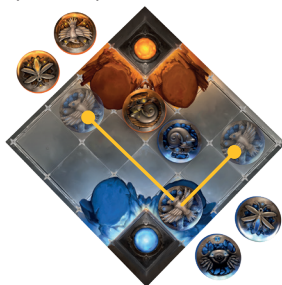
Habilidad del topo

Coloca al topo en un espacio vacío del tablero que esté adyacente en perpendicular a, por lo menos, otra criatura aliada que, a su vez, **no** se encuentre adyacente en perpendicular a ninguna criatura del adversario.



Habilidad pasiva del caracol

Todos los espacios adyacentes en perpendicular al caracol se consideran resbaladizos. Todas las criaturas que se muevan a un espacio resbaladizo deberán seguir moviéndose en la misma dirección hasta alcanzar el primer espacio no resbaladizo. Si el primer espacio no resbaladizo está ocupado, se detendrán en el último espacio resbaladizo. Esto podría llevar a que una criatura se salga del tablero. Los espacios resbaladizos no afectan a las habilidades de las criaturas. Las bases de las esquinas no pueden ser resbaladizas.



Cat-a-comb

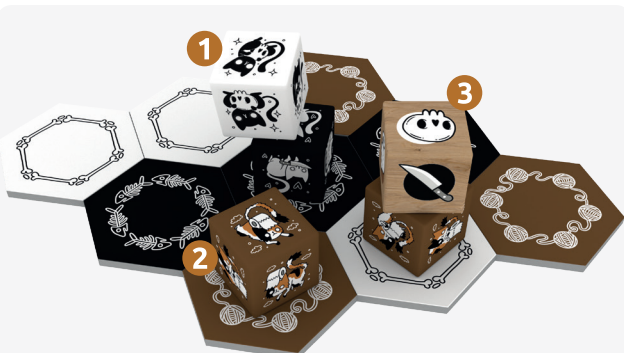
Estos dos módulos se pueden usar juntos o por separado.

Cubo valioso

Durante la fase de preparación, antes de colocar ningún cubo, se sustituye uno de los cubos de gato neutrales por el cubo valioso. El cubo valioso debe mostrar la cara neutral (papel higiénico) hacia arriba al colocarlo durante la preparación.

Siempre que un jugador mueva el cubo valioso, deberá decidir si orientarlo con la calavera, el cuchillo o el papel higiénico hacia arriba.

El cubo valioso se considera equivalente a un cubo de gato del mismo color que la cara que esté bocarriba en ese momento. Esto significa que el cubo valioso no puede mostrar la cara que coincida con un gato que se encuentre justo debajo o encima de él.



Papel higiénico



Durante la fase de preparación, todos los jugadores cogen una ficha de papel higiénico cuyo color coincida con sus cubos de gato.

Una vez por partida, cada jugador podrá colocar su ficha de papel higiénico **en vez** de mover o colocar cubos de gato. La ficha de papel higiénico se debe colocar en un espacio vacío cuyo color coincida con el de la ficha. Cuando se coloca, la ficha de papel higiénico ya no se puede mover bajo ninguna circunstancia hasta el final de la partida. Los espacios con una ficha de papel higiénico se consideran **inexistentes**, lo que significa que no se pueden colocar cubos en ellas. Ganará la partida el jugador que controle los dos espacios restantes de ese color.

Lightseeker

Se puede añadir a la criatura mágica Rho a la partida para aumentar su dificultad. Durante la fase de preparación, se coloca a Rho en el espacio vacío que quede después de que el jugador inicial haya volteado un cubo.



Se pueden voltear o arrastrar cubos al espacio de Rho. En ese caso, Rho deberá colocarse en el espacio vacío que haya dejado el cubo que se haya movido. Después, el jugador actual podrá valerse de los poderes mágicos de Rho para rotar cualquier cubo (solo uno) que esté perpendicularmente adyacente a Rho. Al rotar un cubo, el jugador debe procurar que la cara que esté boca arriba siga estando boca arriba, aunque podrá rotarlo hasta tres veces en dirección horaria o antihoraria.

Se puede mover a Rho varias veces durante un mismo turno.



Reglas en formato digital

El reglamento digital está disponible en thundergryph.com/rulebooks



Av. República Argentina 24 2.º, 41011 Sevilla, España
www.thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.

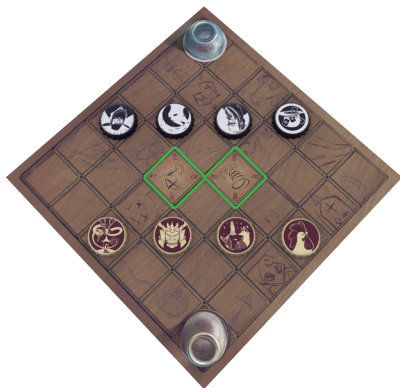




Top Cap

Ces deux types de tuiles vont modifier les règles de déplacement de toute Capsule démarrant son déplacement sur l'une d'elles.

Lors de la mise en place, placez deux tuiles du type choisi sur les emplacements indiqués sur l'illustration. Si vous souhaitez utiliser les deux types, mélangez les tuiles face cachée et placez-en deux aléatoirement.



Ralentir



Lorsqu'une Capsule démarre son déplacement sur une tuile Ralentir, sa distance de déplacement peut être réduite d'une case, tant qu'elle s'arrête sur une case innocuée.

Bondir



Lorsqu'une Capsule démarre son déplacement sur une tuile Bondir, elle peut se déplacer par dessus autant de Capsules que désiré, tant qu'elle se déplace de la distance prévue et s'arrête sur une case innocuée.

Forgenesis

Avant de sélectionner vos Créatures durant la mise en place, vous pouvez ajouter une ou ces deux Créatures à votre jeu.

Capacité passive

L'une de ces nouvelles Créatures induit le concept de capacité passive. Une Créature possédant une capacité passive ne peut jamais activer sa capacité. Ainsi, une telle créature ne peut que se déplacer une fois activée. C'est pour cette raison que les Créatures possédant des capacités passives ne sont jamais retournées, et ne possèdent donc pas de côté passif.

Chaque Créature passive possède une capacité qui peut être activée selon certaines conditions, et cette activation n'est pas optionnelle. Une capacité passive peut être utilisée plusieurs fois au cours d'un même tour.

Le Papillon **peut** copier une capacité passive. Cette capacité sera alors effective jusqu'à la fin du tour en cours.

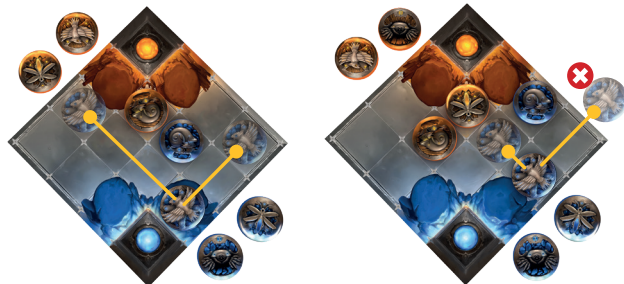
Capacité de la Taupe

Déplacez la Taupe sur une case innocuée du plateau qui est orthogonalement adjacente à au moins une Créature alliée, et qui **n'est pas** orthogonalement adjacente à une Créature adverse.



Capacité de l'Escargot (passive)

Chaque case orthogonalement adjacente à l'Escargot est considérée comme glissante. Toute Créature se déplaçant sur une case glissante doit continuer son mouvement dans la même direction jusqu'à atteindre une case non-glissante. Si cette case est occupée, alors la Créature s'arrête sur la dernière case glissante. Une Créature peut ainsi sortir du plateau. Les capacités des Créatures ne sont pas affectées par les cases glissantes. Les bases ne peuvent jamais devenir glissantes.



Cat-a-comb

Ces deux modules peuvent être utilisés ensemble ou séparément.

Cube Précieux

Au cours de la mise en place, remplacez l'un des cubes bruns par le cube Précieux et placez celui-ci comme un autre cube brun, face neutre (papier toilette) visible. Lorsqu'un joueur déplace le cube Précieux, il choisit l'orientation de celui-ci pour que l'un des trois signes (crane, couteau ou papier toilette) soit face visible.

Le cube Précieux est alors considéré comme étant un cube Chat de la couleur face visible. Ainsi, aucun cube de la même couleur ne peut être placé sur ou sous le cube Précieux.



Papier toilette



Au cours de la mise en place, les joueurs prennent le jeton Papier toilette de la couleur de leurs cubes.

Une fois par partie, un joueur peut décider de placer son jeton Papier toilette **au lieu** d'effectuer une action placer ou déplacer. Les jetons doivent être placés sur une tuile vide de la même couleur. Une fois placé, un jeton Papier Toilette ne peut en aucun cas être déplacé avant la fin de la partie. Les tuiles occupées par un jeton sont considérées comme **inexistantes** : aucun cube ne peut y être placé, et un joueur peut l'emporter en contrôlant les deux autres tuiles de cette couleur.

Lightseeker

Augmentez la complexité de la partie en ajoutant Roh, une créature magique. Après le premier déplacement placez Roh à l'emplacement laissé vacant par le premier joueur.

Les Cubes peuvent être roulés ou glissés sur la case de Rho. Dans ce cas, Rho est déplacé sur l'emplacement laissé vacant par le Cube déplacé. Puis, le joueur peut utiliser les capacités magiques de Rho afin de faire pivoter 1 Cube orthogonalement adjacent à ce dernier. Faites pivoter les Cubes de telle manière que leur face visible reste toujours la même, mais qu'il soit alors orienté dans l'une des trois autres directions.

Rho peut-être déplacé plusieurs fois lors d'un même tour.



Règles numériques

Règles numériques sur thundergryph.com/rulebooks



Av. República Argentina 24 2° 41011 Sevilla España
www.thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.

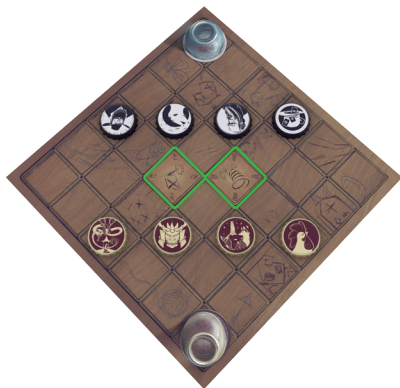




Tappi indisciplinati

Questi due moduli cambieranno le regole di spostamento di ciascun Tappo che inizia lo spostamento sopra di essi. Possono essere utilizzati insieme o separatamente.

Durante la fase di preparazione, posizionate due tessere per il modulo scelto sugli spazi mostrati nell'immagine sottostante. Se vengono usati entrambi i moduli, mescolate le 4 tessere insieme e posizionatele due casualmente in questi spazi.



Rallentamento



Quando un Tappo inizia il suo spostamento da una tessera Rallentamento, la distanza di movimento potrà essere ridotta di uno spazio, purché raggiunga uno spazio vuoto.

Tessera Salto



Quando un Tappo inizia il suo spostamento da una tessera Salto, può essere spostato su un qualsiasi numero di Tappi, purché avanzi rispettando la distanza totale e venga posizionato su uno spazio vuoto.

L'arte della creazione

Prima di scegliere le Creazioni durante la fase di preparazione, è possibile aggiungere alla partita una o entrambe le Creazioni nuove.

Abilità passive

Una delle nuove Creazioni introduce il concetto inedito di abilità passive. Le Creazioni dotate di abilità passive non attivano mai l'abilità, il che significa che ogni volta che la Creazione viene attivata, può essere soltanto spostata. Per questo motivo, le Creazioni con abilità passive non vengono mai capovolte perché non hanno un lato A riposo.

Ogni Creazione passiva detiene un'abilità che viene attivata in base a una specifica condizione e non in modo opzionale. È possibile utilizzare un'abilità passiva più volte durante lo stesso turno.

La Farfalla **può** copiare un'abilità passiva che avrà effetto su di essa fino alla fine del turno attuale.

Abilità della Talpa

Sposta la Talpa su uno spazio vuoto qualsiasi della plancia che si trova ortogonalmente adiacente all'ultima Creazione amica e che **non** è ortogonalmente adiacente alle Creazioni nemiche.



Abilità passiva della Lumaca

Ogni spazio adiacente ortogonalmente alla Lumaca è considerato scivoloso. Una Creazione spostata su uno spazio scivoloso deve avanzare nella stessa direzione finché non raggiunge il primo spazio non scivoloso. Se il primo spazio non scivoloso è occupato, si ferma sull'ultimo spazio scivoloso. Questo consente di spostare una Creazione fuori dalla plancia. Gli spazi agli angoli non possono mai diventare scivolosi.



Gatti in combo

Questi due moduli possono essere usati insieme o separatamente.

Cubo Prezioso

Durante la fase di preparazione, prima di posizionare i Cubi, sostituite uno dei Cubi Gattino neutrali con il Cubo Prezioso. Quando il Cubo Prezioso viene posizionato durante la fase di preparazione, deve essere visibile il lato neutrale (carta igienica).

Ogni volta che un giocatore sposta il Cubo Prezioso, deve sceglierne l'orientamento in modo da rendere visibile il lato con il teschio o il coltello, o la carta igienica.

Il Cubo Prezioso viene considerato come un Cubo Gattino del colore corrispondente al lato rivolto verso l'alto. Questo significa che il lato rivolto verso l'alto del Cubo Prezioso non può essere quello corrispondente a un Gattino direttamente sotto o sopra di esso.



Carta igienica



Durante la fase di preparazione, ogni giocatore prende il segnalino Carta igienica che corrisponde al colore dei suoi Cubi Gattino.

Una volta per partita, ciascun giocatore può posizionare il suo segnalino Carta igienica **anziché** spostare o posizionare Cubi Gattino. Il Segnalino Carta igienica deve essere posizionato su uno spazio vuoto corrispondente al colore di quel segnalino. Una volta posizionato, non è possibile spostare il Segnalino Carta igienica in alcun modo fino al termine della partita. Gli spazi occupati da un Segnalino Carta igienica sono considerati **inesistenti**, il che significa che non è possibile posizionare su di essi altri Cubi e un giocatore può vincere la partita controllando tutti e due gli spazi rimanenti di quel colore.

In cerca di luce

È possibile aumentare la difficoltà del gioco aggiungendo la creatura magica Rho. Durante la fase di preparazione, posizionate Rho sullo spazio vuoto creato dopo l'azione iniziale del primo giocatore.

È possibile ruotare o far avanzare i Cubi sullo spazio di Rho. Quando ciò avviene, Rho deve essere posizionato sullo spazio vuoto precedentemente creato durante lo spostamento del Cubo. Poi, il giocatore attuale può usare le abilità magiche di Rho per ruotare 1 Cubo qualsiasi che si trova ortogonalmente adiacente rispetto a Rho. Quando un Cubo viene ruotato, il giocatore lo controlla in modo che il lato rivolto verso l'alto sia mantenuto tale, ma può ruotarlo fino a un massimo di tre volte in senso orario o antiorario.

È possibile spostare Rho più volte durante lo stesso turno.



Regolamento digitale

Il regolamento digitale è disponibile sul sito
thundergryph.com/rulebooks



Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www.thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games. Tutti i diritti sono riservati.

