

Akcje bonusowe

Zasady ogólne

Ograniczone zasoby. Niektóre akcje bonusowe korzystają z elementów o ograniczonych zasobach. Niektóre z opcji mogą stać się niedostępne podczas rozgrywki. Jeśli tak się stanie, nie możesz skorzystać z danej akcji bonusowej po zrealizowaniu celu.

Odwroćcie. Po dobraniu lub przesunięciu płytki możesz odwrócić ją na drugą stronę, nawet jeśli znajdują się na niej elementy gry. Jeśli to zrobisz, musisz ponownie umieścić zdjęte elementy na płytce na tych samych pozycjach.

Bez zobowiązań. Możesz, ale nie musisz skorzystać z akcji bonusowej, wybór należy do Ciebie.

Uwaga! Na żetonach X i XX nie można umieszczać żadnych elementów.

Przesuwanie i usuwanie z gry kałamarzy

Usun z gry 1 kałamarz.

Przesuń do 2 kałamarzy.

Przesunięte lub usunięte mogą zostać tylko te kałamarze, które nie są odwrócone do góry nogami.

Usuwanie z gry

Możesz odrzucić tylko te kałamarze, które znajdują się na Twoim obrazie. Usunięte kałamarze nie wracają do Twoich zasobów. Odłóż je z powrotem do pudełka.

Przesuwanie

Gdy masz przesunąć kałamarz, możesz wybrać 1 z 2 opcji:

- Możesz przesunąć kałamarz na swoim obrazie na pustą białą plamę ALBO
- Możesz przesunąć kałamarz ze swojej karty palety do swojego zasobu kałamarzy bez koloru.

Umieść 1 białą plamę na niezajętym kwadracie.

Przygotowanie. Jeśli grasz z tą akcją bonusową, umieść na stole wszystkie 14 żetonów białych plam.



Zmień numer celu.

Przygotowanie. Jeśli grasz z tą akcją bonusową, umieść na stole wszystkie 16 żetonów z numerami celów.



Żeton z numerem celu może zostać umieszczony jedynie na niezajętym celu z innym numerem.

Umieść na obrazie wybrany kolorowy kwadrat.

Przygotowanie. Jeśli grasz z tą akcją bonusową, umieść na stole wszystkie 20 kolorowych kwadratów.

Kolorowy kwadrat możesz umieścić na dowolnym niezajętym kwadracie, białej plamie, a nawet na celu. Nie możesz umieścić go na obrazie przeciwnika.



Po umieszczeniu ten kwadrat traktowany jest jak każdy inny niezajęty kwadrat na Twoim obrazie.

Kolorowy kwadrat może zostać umieszczony na innym wcześniej położonym kolorowym kwadracie.

Przesuń 1 płytkę z brzegu Twojego obrazu.

Nie możesz pominąć żadnej z zasad gry podczas przesuwania płytki z brzegu obrazu i po umieszczeniu jej w innym miejscu. Oznacza to, że pozostałe płytki muszą pozostać połączone jako jeden obraz w trakcie oraz po zakończeniu przesuwania płytki.

Oznacza to również, że płytka z częściowo umieszczonym na niej żetonem X lub XX nie może zostać przesunięta.

Wybierz 1 płytkę z koła stałówek, weź ją i zachowaj na późniejszą turę.

Zabraną płytkę musisz odłożyć na bok i NIE możesz dołożyć jej do obrazu w tej turze. Nie ma limitu liczby płytek, które możesz mieć odłożone na później.

W dowolnej ze swoich kolejnych tur możesz dołożyć do swojego obrazu swoją odłożoną na później płytkę zamiast brać nową z koła stałówek. Jeśli się na to zdecydujesz, nie przesuwasz swojego kałamarza głównego i rozgrywasz resztę tury zgodnie ze standardowymi zasadami.

Umieść 1 kałamarz na białej plamie na 1 z płytek przy kole stałówek.

Możesz umieścić kałamarz na niezajętej białej plamie dowolnej płytki przy kole stałówek, ale musisz wziąć go z odpowiedniego zasobu.

Kałamarz umieszczony na płytce przy kole stałówek pozostaje na tej płytce. Jeśli 1 z graczy zdecyduje się później na wzięcie tej płytki, uznaje kałamarz za swój, nawet jeśli ma inny kolor.



Dobierz 1 płytkę z woreczka na płytki atramentu i natychmiast dołóż ją do obrazu.

Dobraną płytkę musisz natychmiast dołożyć do obrazu.

Każdy przeciwnik dobiera żeton z woreczka na żetony X.

Gracze dobierają żetony w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza po Twojej lewej.

Rozgrywka 1-osobowa

W tym trybie zmierzysz się z Sumi, utalentowaną przeciwniczką, która zawdzięcza swoje imię pewnemu rodzajowi czarnego atramentu o wyjątkowych właściwościach. Pokonanie jej nie będzie należało do najprostszych zadań.

Przygotowanie do gry

Gra przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami, z kilkoma zmianami:

- 5** Posortuj wszystkie żetony X i XX w 2 osobne stosy.
- 5a** Umieść 1 zakryty żeton X przed polem startowym, pozostałe żetony zachowaj zakryte na później.
- 5b** Umieść wszystkie żetony XX w woreczku na żetony X.
- 6** Umieść plansztkę akcji bonusowych na środku stołu.
- 6a** Schowaj kafelki akcji bonusowych numer 9 i 12 do pudełka.
- 6b** Zakryj pozostałe kafelki akcji bonusowych i posortuj je według koloru. Dobierz po 2 kafelki akcji bonusowych każdego koloru (2 czerwone i 2 niebieskie). Odkryj wylosowane kafelki i wypełnij nimi 4 miejsca na planszce w kolejności rosnącej zgodnie z numerami kafelków.
- 9** Wybierz poziom trudności. Umieść odpowiednią liczbę losowych żetonów X w 2 rzędach równych na tyle, na ile to możliwe. Nieużyte żetony X odłóż do pudełka.
- 9a** Przygotuj zasób kałamarzy Sumi, umieszczając po 1 czarnym kałamarzu po lewej stronie każdego żetonu X na zmianę – raz standardowo, a raz do góry nogami.
- 9b** Umieść 1 czarny kałamarz na polu startowym koła stalówek (X) – ten kałamarz staje się kałamarzem głównym Sumi.

Twój cel

Zużyj wszystkie swoje kałamarze!

Rozgrywka

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Grę zawsze rozpoczyna Sumi.

Tura Sumi

Liczba czarnych kałamarzy w zasobach Sumi reprezentuje liczbę tur, które rozegra. W każdej swojej turze Sumi używa 1 kałamarza. Sumi najpierw używa swoich kałamarzy z lewej kolumny, zaczynając od góry. Gdy 1. kolumna zostanie wyczerpana, Sumi zaczyna używać kałamarzy z 2. kolumny, zaczynając od góry.

Tura Sumi składa się z 3 następujących faz:

- 1** Odkrycie decyzji Sumi.
 - 2** Przesunięcie kałamarza głównego Sumi na kole stalówek.
- ✓ Decyzja Sumi pasuje do 1 z płytek: umieść kałamarz Sumi na jej obrazie.
 - ✗ Decyzja Sumi nie pasuje do żadnej z płytek: usuń z gry następną płytkę.
- 3** Uzupełnienie koła stalówek (jeśli jest taka potrzeba).

1 Odkrycie decyzji Sumi

Odkryj żeton umieszczony obok kałamarza odpowiadającego jej bieżącej turze. Decyzja Sumi wynika z połączenia pozycji kałamarza i koloru odkrytego żetonu.

- Odkryty żeton pokazuje wybrany przez nią kolor.
- Pozycja kałamarza wskazuje, czy wybiera umieszczenie kałamarza na białej plamie, czy na celu.

Jeśli kałamarz stoi w pozycji standardowej, Sumi umieszcza go na białej plamie.



Jeśli kałamarz jest odwrócony do góry nogami, Sumi umieszcza go na celu.



2 Przesunięcie kałamarza głównego Sumi na kole stalówek

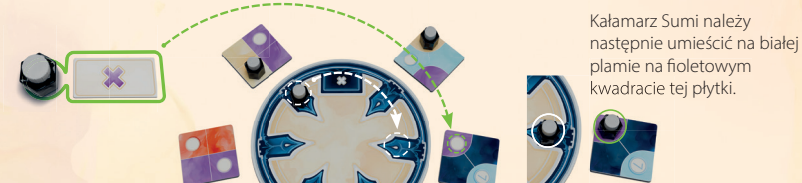
UWAGA! Kałamarz główny Sumi funkcjonuje w ten sam sposób co kałamarze główne graczy w grze standardowej. W przeciwieństwie do gracza Sumi nie dobiera żetonu XX po przekroczeniu pola startowego.

✓ Jeśli przynajmniej 1 płytka na kole stalówek pasuje do decyzji Sumi:

- Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, przesunij kałamarz główny Sumi na najbliższą stalówkę, przy której płytka pasuje do decyzji Sumi.
- Umieść kałamarz Sumi na odpowiednim kwadracie płytki zgodnie z jej decyzją.

PRZYKŁAD. Odkrywasz żeton i poznajesz decyzję Sumi. Podczas tej tury kałamarz Sumi musi zostać umieszczony na fioletowym kwadracie z białą plamą.

Jej kałamarz główny nie zatrzymuje się na polu startowym, więc kontynuuje ruch zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do następnej stalówki, obok której leży płytka pasująca do jej decyzji.



✗ Jeśli żadna z płytek nie pasuje do decyzji Sumi:

- Przesunij kałamarz główny Sumi na NASTĘPNĄ stalówkę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Usuń z gry płytkę znajdującą się przy tej stalówce, umieszczone na niej kałamarze ORAZ kałamarz Sumi z tej tury.

3 Uzupełnienie koła stalówek (jeśli jest taka potrzeba)

Koniec gry

Jeśli zużyjesz swój ostatni kałamarz, zanim Sumi rozegra swoją ostatnią turę, wygrywasz grę.

Po tym jak Sumi umieści swój ostatni kałamarz, masz jeszcze 1 turę. Jeśli uda Ci się podczas tej tury umieścić na obrazie swój ostatni kałamarz – w tej sytuacji również wygrywasz!