

The background of the entire image is an abstract, fluid splash of ink. It features a mix of vibrant colors including deep blues, purples, oranges, yellows, and reds, all swirling and blending together in a dynamic, organic pattern. The colors are most concentrated at the bottom and sides, leaving a white space at the top where the text is located.

ink

Kasper Lapp

Instrukcja

ink

Atrament (ang. ink) to medium, które nie wybaczają błędów. Jednak gdy zostanie należycie opanowane, jego spontaniczność i urok pozwala tworzyć efekty o zdumiewającej głębi. INK zaprasza Cię do rozwinięcia swojego artystycznego potencjału poprzez tworzenie unikalnych obrazów godnych najświetniejszych kolekcji. Gdy sztuka spleta się ze strategią, atrament płynie jak rzeka!

Elementy

- 5 płytek startowych **a**,
- 95 płytek atramentu **b**,
- 100 kolorowych kałamarzy **c**,
- 15 czarnych kałamarzy **d**,
- 10 kart palet **e**,
- koło stalówek **f**,
- planszетка akcji bonusowych **g**,
- 14 żetonów białych plam **h**,
- 15 żetonów **X** **i**,
- 20 żetonów **XX** **j**,
- 12 kafelków akcji bonusowych **k**,
- woreczek na płytki atramentu **l**,
- woreczek na żetony **X** **m**,
- 8 znaczników dla osób z zaburzeniem widzenia barw (po 2 każdego koloru) **n**,
- znacznik pierwszego gracza **o**,
- 16 żetonów z numerami celów (zob. karta pomocy akcji bonusowych),
- 20 kolorowych kwadratów (zob. karta pomocy akcji bonusowych), instrukcja, instrukcja trybu 1-osobowego, karta pomocy akcji bonusowych.



układ dla 2 graczy

Przygotowanie do gry

Wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności, aby przygotować rozgrywkę.

- 1 Umieść koło stalówek na środku stołu.
- 2 Rozdaj każdemu z graczy po losowej płytce startowej i karcie palet. Gracze odkrywają je, by były widoczne dla wszystkich graczy. Pozostałe płytki startowe i karty palet schowaj do pudełka.
- 3 Umieść w woreczku na płytki atramentu wszystkie płytki atramentu.
- 4 Wylosuj z woreczka i umieść po 1 płytce atramentu przy każdej stalówce na kole.
- 5 Podziel żetony **X** i **XX** na 2 osobne stosy. Włóż do woreczka na żetony **X** po 3 losowe żetony **X** na każdego gracza. Pozostałe żetony **X** schowaj do pudełka. Żetony **XX** odłóż na bok. Przydadzą się później.

- 6 Umieść planszетkę akcji bonusowych na środku stołu. Kafelki akcji bonusowych umieść zakryte na stole i posortuj według koloru. Dobierz po 2 kafelki akcji bonusowych każdego koloru (2 czerwone i 2 niebieskie). Odkryj wylosowane kafelki i wypełnij nimi 4 miejsca na planszетce w kolejności rosnącej zgodnie z numerami kafelków.

Jeśli grasz w INK po raz pierwszy, na planszетce umieść kafelki akcji bonusowych o numerach 1, 5, 6 i 11.

- 7 Rozdaj każdemu z graczy po 25 kałamarzy w wybranym przez niego kolorze. Następnie każdy z graczy umieszcza:
 - 1 kałamarz na polu startowym koła stalówek (**X**) – ten kałamarz staje się jego kałamarzem głównym.
 - 12 kałamarzy NA swojej karcie palety.
 - 12 kałamarzy OBOK swojej karty palety.

Jeśli w grze bierze udział osoba z zaburzeniem widzenia barw, wymień kałamarze główne wszystkich graczy na znaczniki w wybranych kolorach. Dodatkowo każdy z graczy umieszcza 1 ze wspomnianych znaczników NAD swoją kartą palety.

- 8 Umieść na stole elementy wymagane do skorzystania z dostępnych kafelków akcji bonusowych (zob. karta pomocy akcji bonusowych).

Jeśli grasz po raz pierwszy, umieść wszystkie żetony białych plam obok planszетki z akcjami bonusowymi.

- 9 Umieść czarne kałamarze w zasięgu wszystkich graczy.
- 10 Pozostałe elementy odłóż do pudełka.

Osoba, która ostatnia używała atramentu, otrzymuje znacznik pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę.

Wprowadzenie

- 1** Zostań 1. graczem, który zużyje wszystkie swoje kałamarze!



- 2** Podczas swojej tury przesunij swój kałamarz główny na wybraną stalówkę na kole, by wziąć leżącą obok płytkę.



- 3** Dołóż tę płytkę do swojego obrazu.



- 4** Gdy obszar będzie wystarczająco duży, umieść na nim kałamarze i skorzystaj z akcji bonusowej!



Cel gry

Zostań 1. graczem, który zużyje wszystkie swoje kałamarze!



Rozgrywka

Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz musi **ROZEGRAĆ PEŁNĄ TURĘ** **A** ALBO **B** SPASOWAĆ.

A PEŁNA TURA

Wykonaj wszystkie 4 kroki w podanej kolejności:

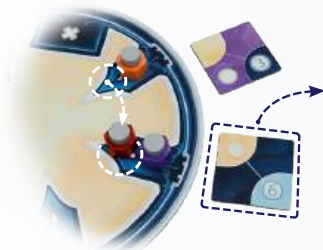
- 1 WYBIERZ PŁYTKĘ** z koła stalówek.
- 2 DOŁÓŻ PŁYTKĘ** do swojego obrazu.
- 3 ZREALIZUJ CELE** i umieść kałamarze na swoim obrazie.
- 4 UZUPEŁNIJ** płytki obok stalówek.

1 WYBÓR PŁYTKI

MUSISZ przesunąć swój kałamarz główny **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara** na kole stalówek i umieścić go na 1 z 6 stalówek. Możesz umieścić swój kałamarz główny na dowolnej stalówce, nawet tej, na której wcześniej się znajdował.

Po przesunięciu swojego kałamarza głównego na 1 ze stalówek weź leżącą przy niej płytkę.

UWAGA! Za każdym razem, gdy przesuwasz swój kałamarz główny przez pole **startowe**, MUSISZ się zatrzymać, zanim dokończysz turę (zob. „Ruch przez pole **startowe**”).



WAŻNE

Na 1 stalówce może stać kilka kałamarzy głównych.

2 DOŁOŻENIE PŁYTKI

Dołóż płytkę do swojego obrazu, upewniając się, że co najmniej 1 z kolorowych kwadratów na płytce styka się z co najmniej 1 kwadratem na Twoim obrazie, bez względu na ich kolory.



UWAGA! Możesz odwrócić płytkę na drugą stronę, zanim dołożysz ją do obrazu. Druga strona płytki jest zawsze lustrzanym odbiciem pierwszej.

Obszary

Dokładając płytki do obrazu, gracze dążą do utworzenia obszarów złożonych z sąsiadujących kwadratów tego samego koloru. Kwadraty z białymi plamami i liczbami w kółkach również liczone są jako kwadraty danego koloru, ale jeśli zostanie na nich umieszczony kałamarz, nie będą liczyć się do żadnego z kolorów i mogą podzielić obszar na kilka mniejszych.

Sąsiadujące

Liczą się wszystkie sąsiadujące ze sobą kwadraty tego samego koloru.



Podany przykład pokazuje 1 obszar złożony z 7 żółtych kwadratów i 1 obszar złożony z 3 jasnoniebieskich kwadratów.

Niesąsiadujące

Kwadraty, na których znajdują się kałamarze, nie liczą się do obszarów.



Podany przykład pokazuje 2 obszary. Każdy z nich składa się z 3 fioletowych kwadratów.

3 REALIZACJA CELÓW

Cele reprezentowane są przez numery (od 3 do 7) na płytkach atramentu.

Realizacja celu pozwala na umieszczenie kałamarzy na obrazie i skorzystanie z akcji bonusowych.

MOŻESZ zrealizować kilka celów podczas 1 tury. Jeśli nie chcesz, nie musisz realizować celu – wybór zawsze należy do Ciebie.



Na początku sprawdź, czy udało Ci się spełnić wszystkie wymagania potrzebne do realizacji celu.

- Masz co najmniej 1 cel na 1 z obszarów.
- Obszar ma co najmniej tyle sąsiadujących ze sobą kwadratów tego samego koloru, ile wskazuje numer celu.
- Dany obszar został powiększony podczas tej tury (poprzez dołożenie płytki, przesunięcie lub zabranie kałamarza, przesunięcie płytki itd.).
- Masz w zasobach co najmniej 1 kałamarz, który możesz umieścić na tym obszarze.

Zasoby kałamarzy

Twe kałamarze są podzielone na 2 zasoby: pierwszy reprezentowany przez 2 kolory (przedstawione na karcie palety) i drugi znajdujący się **OBOK** karty palety, bez określonego koloru.

Kałamarze znajdujące się **NA** Twojej karcie palety są traktowane jako wypełnione 1 z 2 przedstawionych na karcie kolorów. Te kałamarze mogą zostać umieszczone tylko na obszarach w kolorach przedstawionych na tej karcie palety.

Kałamarze znajdujące się **OBOK** karty palety traktowane są jak dzokery i mogą zostać umieszczone na obszarach w dowolnym kolorze.



PRZYKŁAD

Ciemnoniebieski obszar spełnia wszystkie wymagania celu 4.



Następnie postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

- Umieść** na obszarze tyle kałamarzy, ile to możliwe.
- Skorzystaj** z akcji bonusowej (opcjonalnie).
- Kontynuuj** swoją turę, jeśli możesz zrealizować więcej celów!

a Umieść na obszarze jak najwięcej kałamarzy

Weź kałamarz z odpowiedniego zasobu kałamarzy.

- Umieść kałamarz **do góry nogami** na zrealizowanym celu. Kałamarz umieszczasz TYLKO na tym celu, nawet jeśli ten obszar ma ich więcej.

UWAGA! Kałamarz umieszczony na obszarze do góry nogami pozostaje na swoim miejscu do końca rozgrywki.

- Umieść po 1 kałamarzu na KAŻDEJ białej plamie na tym obszarze. Jeśli nie masz wystarczająco dużo kałamarzy, możesz zdecydować, które białe plamy pozostawisz puste.

PRZYKŁAD

Gracz zrealizował cel 6.

Umieszcza 1 kałamarz do góry nogami na tym celu (NIE na celu 4).

Następnie umieszcza po 1 kałamarzu na KAŻDEJ białej plamie na tym obszarze.



b Skorzystaj z akcji bonusowej (opcjonalnie)

Kafelki 4 akcji bonusowych, z których możesz skorzystać w tej rozgrywce, leżą na planszecie akcji bonusowych.

Numer zrealizowanego celu odpowiada 1 z 4 akcji bonusowych na planszecie. Możesz z niej skorzystać.

numer zrealizowanego celu



akcja bonusowa

Jeśli chcesz skorzystać z dostępnej akcji bonusowej, musisz zrobić to od razu. (Więcej szczegółów na karcie pomocy akcji bonusowych).

c Kontynuuj swoją turę

Sprawdź, czy możesz zrealizować dodatkowe cele, i kontynuuj swoją turę, wykonując opisane wcześniej kroki w tej samej kolejności.

Ruch przez pole startowe

Za każdym razem gdy przesuwasz swój kałamarz główny przez pole startowe, **MUSISZ** się zatrzymać i wykonać następujące kroki, zanim dokończysz turę:

- Umieść swój kałamarz główny na polu startowym.
- Dobierz żeton z woreczka na żetony X.
- Umieść dobrany żeton na swoim obrazie.
- Przesuń swój kałamarz główny na wybraną stalówkę – od tego momentu możesz kontynuować swoją turę w standardowy sposób.



Dobranie żetonu X

Dobierz żeton z woreczka na żetony X i go odkryj. Jeśli w woreczku skończyły się żetony X, należy uzupełnić go wszystkimi żetonami XX.

Jeśli w woreczku skończyły się żetony XX, gracze nie dobierają żetonów po przekroczeniu pola startowego.

Umieszczanie żetonu X albo XX na obrazie

Po dobraniu żetonu X albo XX **MUSISZ** umieścić go na obrazie, zakrywając 2 kolorowe kwadraty.

W przypadku żetonu X musisz zakryć tym żetonem co najmniej 1 kwadrat w podanym kolorze. Jeśli nie masz tego koloru na obrazie, umieszczasz żeton w dowolnym miejscu na swoim obrazie.

W przypadku żetonu XX musisz zakryć nim 2 sąsiadujące ze sobą kwadraty w 1 z 2 przedstawionych na żetonie kolorów. Jeśli nie masz pary sąsiadujących kwadratów w żadnym z tych kolorów na obrazie, umieszczasz żeton w dowolnym miejscu na swoim obrazie.

Gracz **MOŻE** umieścić żeton na kwadracie, na którym znajduje się kałamarz. Jeśli się na to zdecyduje, musi odstawić ten kałamarz do swojego zasobu kałamarzy bez koloru tzn. obok karty palety.

Jeśli gracz umieści żeton X albo XX na jakimkolwiek innym elemencie (zob. karta pomocy akcji bonusowych), dany element należy usunąć z gry.

PRZYKŁAD

Ten żeton X MUSI zostać umieszczony na co najmniej 1 czerwonym kwadracie. Gracz ma 3 możliwości.



Ten żeton XX MUSI zostać umieszczony na 2 sąsiadujących ze sobą fioletowych **ALBO** jasnoniebieskich kwadratach. Gracz ma 3 możliwości.



Jeśli wybierze opcję 3., musi odstawić kałamarz do swojego zasobu kałamarzy bez koloru tzn. obok karty palety.

4 UZUPEŁNIANIE PŁYTEK OBOK STALÓWEK

Na koniec swojej tury dobierz płytki z woreczka na płytki atramentu i uzupełnij płytki obok stalówek. W przypadku gdy w ramach akcji bonusowej została zabrana więcej niż 1 płytki, należy uzupełnić je zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pola **startowego**.

B PASOWANIE

Możesz spasować i nie przesuwając swojego kałamarza głównego po kole stalówek. Jeśli się na to zdecydujesz, możesz wziąć **do 2** kałamarzy ze swojej karty palety i umieścić je w swoich zasobach kałamarzy bez koloru tzn. obok karty palety.



Następna tura

Gdy skończysz swoją turę, zaczyna się tura gracza z Twojej lewej.

Koniec gry

Gdy 1 z graczy umieści na obrazie swój ostatni kałamarz, rozpoczyna się koniec gry. Gracze kontynuują grę według standardowych zasad do momentu, aż wszyscy rozegrają taką samą liczbę tur.

WAŻNE! Jeśli jest taka potrzeba, w swojej ostatniej turze gracze, którzy umieścili swoje ostatnie kałamarze, mogą umieścić na swoich obrazach kolejne, mimo że nie mają ich więcej w zasobach. Aby to zrobić, wykorzystują dodatkowe kałamarze z **zasobu czarnych kałamarzy**.



Po rozegraniu przez wszystkich równej liczby tur zwycięzcą zostaje ten z graczy, który nie ma już żadnych kałamarzy w swoich zasobach. W przypadku remisu wygrywa osoba, która umieściła na swoim obrazie najwięcej czarnych kałamarzy!

Jeśli remis pozostaje nierozstrzygnięty, wszyscy **remisujący** gracze rozgrywają dodatkową rundę, i tak dalej, aż do wyłonienia zwycięzcy!

Twórcy

Autor:
Wydawca:
Ilustracje:
Projekt graficzny:

Kasper Lapp
Sophie Gravel
Chris Quilliams
Tarek Saoudi
Danik Renaud

Opracowanie:
Tłumaczenie:
Redakcja:

Martin Bouchard
Sandra Hoffman
zespół Rebel

rebel



Podziękowania

Na szczególne podziękowanie za zasługi i wkład w tworzenie elementów gry zasługuje Stephen Yau.

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia



Przykład rozgrywki

Przykład przedstawia tury Kamili podczas rozgrywki 3-osobowej. Zobacz, jaką strategię przyjęła podczas 3 różnych etapów gry.

Podczas 2. tury

Kamila decyduje się zagrać pełną turę. Przesuwa swój kałamarz główny do przodu na kole stałówek.

Ustawia go na następnej stałówce i bierze znajdującą się obok niej płytkę.



Dokłada ją do swojego obrazu, tym samym poszerzając ciemnoniebieski obszar. Nie może zrealizować celu 6, jako że obszar składa się tylko z 4 sąsiadujących ze sobą ciemnoniebieskich kwadratów.

Na dalszym etapie gry

Kamila musi przejść przez pole startowe, aby umieścić swój kałamarz główny na wybranej przez siebie stałówce.

Umieszcza swój kałamarz główny na polu startowym i dobiera żeton X z woreczka na żetony X.



Dobrała fioletowy żeton X. Musi teraz zakryć 2 kwadraty na swoim obrazie, w tym przynajmniej 1 w kolorze fioletowym.

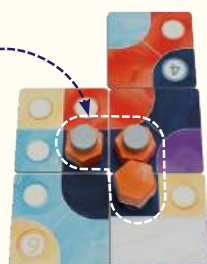
Następnie kontynuuje swoją turę, stawiając swój kałamarz główny na wybranej przez siebie stałówce. Dokłada odpowiednią płytkę do swojego obrazu.



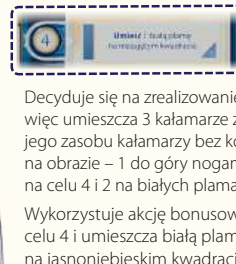
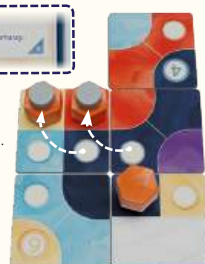
Poszerza w ten sposób ciemnoniebieski obszar, który ma cele o numerach 4 i 6. Ten obszar składa się teraz z 6 kwadratów, więc jest wystarczająco duży, aby mogła zrealizować dowolny z tych 2 celów.



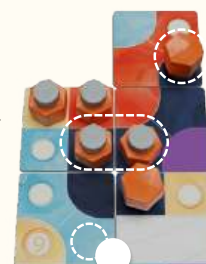
Wybiera cel 6. Umieszcza na swoim obrazie 3 kałamarze bez koloru. Jeden z tych kałamarzy stawia do góry nogami na celu 6, a 2 pozostałe na białych plamach. Nie może umieścić kałamarza na celu 4.



Wykorzystuje akcję bonusową dostępną dzięki zrealizowaniu celu 6. Przesuwa 2 kałamarze na obrazie na puste pola. Ten ruch powoduje zwiększenie ciemnoniebieskiego obszaru do 5 kwadratów. Kamila może teraz zrealizować cel 4.



Decyduje się na zrealizowanie celu, więc umieszcza 3 kałamarze ze swojego zasobu kałamarzy bez koloru na obrazie – 1 do góry nogami na celu 4 i 2 na białych plamach. Wykorzystuje akcję bonusową celu 4 i umieszcza białą plamę na jasnoniebieskim kwadracie. Nie może zrealizować już więcej celów, więc jej tura dobiega końca.

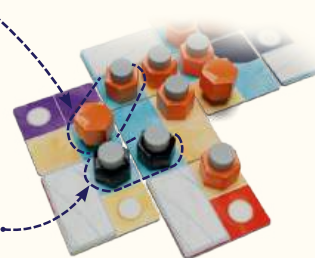


Na koniec gry

Kamila dokłada płytkę do swojego obrazu i realizuje cel 3. Może umieścić na obrazie łącznie 4 kałamarze.



Ma jednak tylko 2 kałamarze na karcie palety. Bierze 2 czarne kałamarze i umieszcza wszystkie 4 kałamarze na swoim obrazie.



Ten ruch rozpoczyna koniec gry. Pozostali gracze kontynuują grę, aby każdy rozegrał taką samą liczbę tur. Jeśli po rozegraniu przez wszystkich równej liczby tur żaden inny gracz nie będzie miał na swoim obrazie co najmniej 2 czarnych kałamarzy, Kamila zwycięży!