

ink

by Kasper Lapp

Règles du jeu

ink

L'encre est un médium qui ne pardonne pas.

Cependant, lorsqu'il est maîtrisé avec soin, sa spontanéité et son éclat savent créer des effets visuels d'une richesse étonnante.

INK vous invite à déployer votre talent en réalisant de somptueux tableaux dignes des plus grandes collections.

Lorsque l'art et la stratégie vont de pair, l'encre coule comme une rivière!

Pièces de jeu

- 5 Tuiles de départ **a**
- 95 Tuiles Ink **b**
- 100 Bouteilles d'encre de couleur **c**
- 15 Bouteilles d'encre noire **d**
- 10 Cartes Palettes **e**
- 1 Roue **f**
- 1 Plateau d'Actions Bonus **g**
- 15 Jetons ronds blancs **h**
- 15 Jetons X **i**
- 20 Jetons XX **j**
- 12 Tuiles Action Bonus **k**
- 1 Sac Ink **l**
- 1 Sac X **m**
- 10 disques pour daltoniens (**n**) (2 de chaque couleur)
- 1 Règle du jeu
- 1 Règle pour jeu solo et Feuille de référence Actions Bonus.

Mise en place

Suivez ces instructions pour la mise en place du jeu.

- ❶ Placez la Roue au milieu de la table.
- ❷ Chaque joueur reçoit au hasard une tuile de départ et une carte Palette et les révèle. Remettez les tuiles de départ et les cartes Palette restantes dans la boîte.
- ❸ Mettez les 95 tuiles Ink dans le sac INK.
- ❹ Piochez des tuiles du sac et placez-en une devant chaque plume de la Roue.
- ❺ Triez tous les jetons **X** et les jetons **XX** en deux tas différents. Mettez 3 jetons X par joueur au hasard dans le sac X. Remettez le reste des jetons X dans la boîte de jeu. Gardez tous les jetons XX de côté pour plus tard dans la partie.



Pour les joueurs daltoniens : retirez les bouteilles principales de tous les joueurs et remplacez-les par un disque de leur couleur.

De plus, chaque joueur place un disque SUR sa palette.

- ❻ Placez les pièces supplémentaires requises selon es Actions Bonus jouées (voir la page de référence Actions Bonus).

Pour votre première partie, placez les jetons ronds blancs à côté du plateau d'Action Bonus.

- ❼ Mettez les bouteilles d'encre noire à la portée de tous les joueurs.
- ❽ Remettez toutes les composantes inutilisées dans laboîte. Le dernier joueur à avoir écrit ou peint à l'encre est le premier joueur.

Idée du jeu

- 1 Soyez le premier à placer toutes vos bouteilles d'encre pour remporter la partie !



- 2 À votre tour, déplacez-vous sur une plume pour piocher une tuile de la roue.



- 3 Ajoutez cette tuile à votre tableau.



- 4 Lorsqu'une zone est suffisamment grande, placez vos bouteilles d'encre et déclenchez une Action Bonus.



But du jeu

Soyez le premier à placer toutes vos bouteilles d'encre !



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur débute la partie.

À votre tour, vous DEVEZ **A JOUER UN TOUR COMPLET** ou **B PASSER**.

A JOUER UN TOUR COMPLET

Suivez ces 4 phases :

- 1 PRENDRE UNE TUILE de la roue
- 2 AJOUTER LA TUILE à votre tableau
- 3 COMPLÉTER UN OBJECTIF et placer des bouteilles d'encre sur votre tableau
- 4 REMPLIR la roue

1 PRENDRE UNE TUILE

Vous DEVEZ déplacer votre bouteille de tête **dans le sens horaire** autour de la roue et la placer sur l'une des 6 plumes. Vous pouvez déplacer votre bouteille de tête sur n'importe quelle plume, même celle que vous venez de quitter.

Après avoir déplacé votre bouteille de tête sur une plume, prenez la tuile devant cette plume.

NOTE: Dès que vous déplacez votre bouteille au-delà la case **DÉPART**, vous DEVEZ arrêter votre déplacement (voir la section Déplacement au-delà de la case DÉPART).



IMPORTANT:

Une plume peut être occupée par plusieurs bouteilles à la fois.

2 AJOUTER LA TUILE

Ajoutez la tuile à votre tableau en vous assurant qu'au moins un des carrés de couleur de la tuile choisie se connecte à au moins un carré de votre tableau, quelles que soient les connexions de couleurs.



Zone

Une zone est constituée de carrés adjacents de la même couleur, y compris ceux ayant des ronds blancs ou des chiffres. Toute case occupée par une bouteille n'est pas considérée comme adjacente (car l'encre ne peut pas circuler librement dans cette zone). La taille de la zone dépend du nombre de carrés adjacents.

Adjacent

Tous les carrés adjacents de la même couleur sont comptés.
Une zone jaune de 7 carrés adjacents et une zone bleu clair de 3.



Non adjacent

Ne comptez pas les carrés avec des bouteilles dessus.
Deux zones mauves de 3 carrés chacune.



3 COMPLÉTER UN OBJECTIF

Les objectifs sont représentés par des chiffres (de 3 à 7) apparaissant sur les tuiles Ink.

Compléter un objectif est le moyen de placer des bouteilles sur votre tableau et de déclencher des actions bonus.



Vous POUVEZ compléter plusieurs Objectifs par tour. Il n'y a aucune obligation de compléter un Objectif, vous avez toujours le choix de le compléter ou non.

Premièrement, vérifiez si un objectif répond aux conditions pour qu'il soit complété.

- La zone de couleur contient au moins un objectif.
- La zone de couleur compte au moins autant de carrés adjacents que le numéro de l'objectif.
- La taille de la zone a été **augmentée** au moins une fois durant ce tour (en plaçant une tuile, déplaçant ou en enlevant une bouteille, déplaçant une tuile, etc.)
- Vous avez au moins une bouteille en stock dans la couleur demandée.

Stock de bouteilles d'encre

Vos bouteilles sont répartis en 2 stocks : SUR votre palette et À CÔTÉ DE votre palette. Vous ne pouvez placer que des bouteilles remplies de la couleur d'encre correspondant à la zone sur laquelle vous les placez. Les bouteilles SUR votre palette sont considérées remplies de l'une ou l'autre des couleurs représentées sur la carte. Les bouteilles à côté de votre palette sont considérées comme des bouteilles Joker et peuvent être jouées sur n'importe quelle couleur de votre tableau.

Lorsque votre stock SUR votre palette est vide, continuez de placer des bouteilles en utilisant les bouteilles Joker.

À l'inverse, lorsque votre stock de bouteilles Joker (à côté de votre palette) est vide, vous ne pouvez continuer à placer des bouteilles en utilisant les bouteilles sur votre palette.

EXEMPLE:

La zone bleu foncé répond à toutes les conditions pour remplir l'objectif 4.



Ensuite, procédez aux étapes suivantes :

a Placez autant de bouteilles d'encre que vous pouvez.

b Déclenchez une action bonus (facultatif).

c Prolongez votre tour si d'autres objectifs peuvent être complétés !

a Placez autant de bouteilles d'encre que vous pouvez

Depuis votre stock correspondant :

- Placez une bouteille d'encre **à l'envers** sur l'objectif que vous avez complété. SEULEMENT sur celui-là, même d'autres objectifs sont dans cette zone.

Remarque : Une fois placée, une bouteille à l'envers ne peut être déplacée et reste à cet endroit jusqu'à la fin de la partie.

- Placez une bouteille d'encre à l'endroit sur CHAQUE rond blanc de la zone. Si vous n'avez pas suffisamment de bouteilles, laissez le reste des ronds blancs vides ; en choisissant ceux que vous souhaitez laisser vides.

EXEMPLE:

Vous complétez l'Objectif 6.

De votre stock, placez 1 bouteille d'encre à l'envers sur cet objectif (AUCUNE sur l'objectif 4).

Ensuite, placez 1 bouteille d'encre à l'endroit sur CHAQUE rond blanc de cette zone.

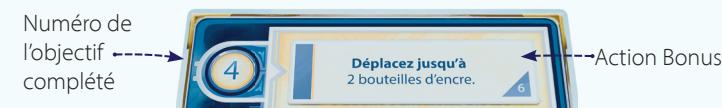


b Déclenchez une action bonus (facultatif)

Chaque fois que vous compétez un objectif 4, 5, 6 ou 7, vous déclenchez instantanément une action bonus que vous **POUVEZ** utiliser.

Les 4 actions bonus disponibles pour la partie se trouvent sur le plateau Action Bonus.

Pour chaque numéro correspondant à un objectif complété, se trouve à droite l'action bonus que vous **POUVEZ** utiliser.



L'action bonus doit être utilisé immédiatement et ne peut être effectuée plus tard.

(Voir la feuille de référence des Actions Bonus pour plus de détails).

c Prolongez votre tour

Regardez si d'autres objectifs peuvent être complétés dans des zones qui ont été augmentées durant ce tour et prolongez votre tour en procédant dans le même ordre.

Se déplacer au-delà de la case DÉPART

Chaque fois que vous déplacez votre bouteille au-delà de la case DÉPART de la roue, vous DEVEZ effectuer ces étapes avant de continuer votre tour normal :

- Posez votre bouteille de tête sur la case DEPART.
- Piochez un jeton du sac X.
- Ajoutez ce jeton sur votre tableau.
- Déplacez votre bouteille jusqu'à la plume souhaitée et continuez votre tour.



Piochez un jeton du sac X

Tirez un jeton du sac X et révélez-le. Si vous avez tiré le dernier jeton X du sac, remplissez le sac avec tous les jetons XX.

Si le sac X est vide et qu'il n'y a plus de jetons pour le remplir, aucun jeton ne sera pioché à partir de ce moment lorsque les joueurs se déplace au-delà de la case DÉPART ou même lors d'une Action Bonus.

Placez un jeton X ou XX sur votre tableau

Chaque jeton X ou XX que vous piochez DOIT être placé sur votre tableau et couvrir 2 carrés de couleur.

Lorsqu'il s'agit d'un jeton X, il doit être placé de manière à couvrir au MOINS un carré de la couleur correspondante. Si cette couleur n'est pas présente dans votre tableau, vous pouvez le placer n'importe où.

orsqu'il s'agit d'un jeton XX, il doit être placé de manière à recouvrir 2 tuiles adjacentes de même couleur parmi les 2 options indiquées sur le jeton. Si aucune de ces couleurs n'est présente sur votre tableau, vous pouvez le placer n'importe où.

Vous POUVEZ placer un jeton sur une case contenant une bouteille d'encre. Dans ce cas, remettez la bouteille dans votre stock de bouteilles Joker à côté de votre carte Palette.

Si vous jouez un jeton X ou XX sur n'importe quel autre pièce de jeu, retirez simplement la composante du jeu.

EXEMPLE:

Ce jeton X DOIT être placé sur au moins 1 carré rouge. Le joueur a 3 options.



Ce jeton XX DOIT être placé sur 2 carrés mauves adjacents OU sur 2 carrés bleus clairs adjacents. Le joueur a 3 options.



Si vous choisissez l'option 3, vous devez remettre la bouteille dans votre stock de bouteilles Joker.

4 REMPLIR

À la fin de votre tour, piochez de nouvelles tuiles du sac Ink afin qu'il y ait à nouveau exactement 6 tuiles autour de la roue. Si plus d'une tuile ont été prise, remplissez dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la case DÉPART.

B PASSER

Vous pouvez passer votre tour et ne pas avancer votre bouteille de tête sur la roue. Au lieu de cela, déplacez **jusqu'à** 2 de vos bouteilles d'encre de votre stock SUR votre palette vers votre stock de bouteilles Joker à côté de votre palette.



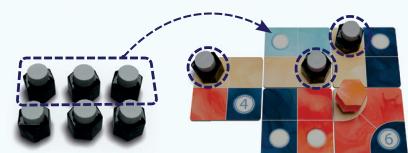
Prochain tour

Une fois qu'un joueur a terminé son tour, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur pose sa dernière bouteille d'encre, cela déclenche la fin de la partie. La partie continue normalement jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

NOTE: Lors de son dernier tour, chaque joueur ayant posé sa dernière bouteille d'encre peut continuer à poser des bouteilles d'encre si cela est possible. Pour ce faire, le joueur continue en prenant les bouteilles supplémentaires du stock d'encre noir.



Une fois que chaque joueur a joué le même nombre de tours, le vainqueur est celui qui a placé toutes ses propres bouteilles d'encre, mais si plusieurs joueurs ont réussi, celui qui a placé le plus de bouteilles d'encre noire gagne !

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité jouent un tour supplémentaire et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un vainqueur !

Crédits

Auteur : Kasper Lapp
Productrice: Sophie Gravel
Illustrateur: Chris Quilliams
Conception graphique: Tarek Saoudi
Danik Renaud
Développeur: Martin Bouchard

© 2025 Final Score Games inc.

5, Fair Street
Maxville, Ontario
Canada K0C 1T0



Exemple d'une partie

Cet exemple suit Kim dans une partie à 3 joueurs. Découvrez ce qu'elle joue à trois moments de la partie.

A son 2ème tour

Kim décide de jouer un tour complet et déplace sa bouteille de tête sur la roue.

Elle place sa bouteille de tête sur la plume suivante et prend la tuile correspondante.



Elle ajoute la tuile à son tableau, créant ainsi une plus grande zone bleu foncé. Elle ne peut pas compléter l'objectif 6 car il n'y a que 4 carrés adjacents dans cette zone.

Plus tard dans la partie

Kim doit déplacer sa bouteille de tête au-delà de la case DÉPART pour la placer sur la plume qu'elle souhaite.

Elle pose sa bouteille sur la case DÉPART et pioche un jeton X du sac X.



Elle pioche un jeton X mauve. Elle doit couvrir deux carrés de son tableau incluant au moins un carré mauve.



Elle poursuit ensuite son tour normal en plaçant sa bouteille de tête sur la plume correspondant à la tuile qu'elle souhaite ajouter à son tableau.



Elle crée une zone bleu foncé contenant des objectifs 4 et 6. Cette zone compte 6 carrés adjacents et est assez grande pour compléter l'un ou l'autre des objectifs.



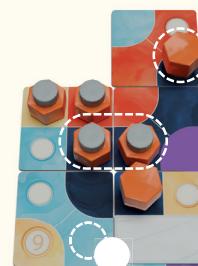
Elle choisit de compléter l'Objectif 6. Elle place 3 bouteilles d'encre de son stock Joker. Elle place 1 bouteille à l'envers sur l'objectif 6 et 2 bouteilles à l'endroit sur les ronds blancs. Elle ne peut pas placer de bouteille sur l'Objectif 4..



Ensuite, elle utilise l>Action Bonus déclenchée par l'Objectif 6. Elle déplace 2 bouteilles d'encre de son œuvre pour libérer deux ronds blancs. Cela augmente la zone bleu foncée à 5 cases adjacentes. Kim peut maintenant réaliser l'Objectif 4.



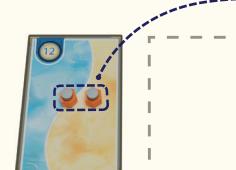
Elle décide de compléter cet objectif et place 1 bouteille à l'envers sur l'Objectif 4 et 1 bouteille à l'endroit sur chaque rond blanc libre de la zone. Elle déclenche l>Action Bonus de l'Objectif 4 et pose un jeton rond blanc sur un carré bleu clair.



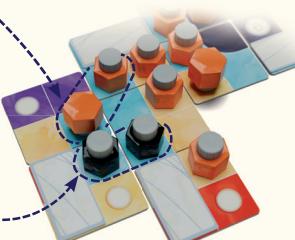
Comme elle ne peut pas (ou ne veut pas) compléter d'autres objectifs, son tour se termine.

À la fin de la partie

Kim joue une tuile et complète un Objectif 3. Elle peut placer un total de 4 bouteilles d'encre.



Elle n'a que 2 bouteilles sur sa palette et n'a plus de bouteilles Joker. Elle prend donc 2 bouteilles du stock d'encre noire et place les 4 bouteilles d'encre sur son tableau.



Ceci déclenche la fin de la partie. Après que chaque joueur ait joué un nombre égal de tours, Kim sera déclarée vainqueur si aucun autre joueur n'a au moins 2 bouteilles noires sur son tableau.