

# Acciones adicionales

## Reglas generales

**Contenido limitado:** Algunas acciones adicionales requieren componentes de los que hay una cantidad limitada. Por lo tanto, puede que alguna opción deje de estar disponible durante la partida. Si esto ocurre, no se puede realizar la acción adicional del objetivo que se ha completado.

**Voltear las piezas:** Cuando tomas o mueves una pieza, siempre puedes voltearla a su otra cara, incluso si esa pieza tiene componentes sobre ella. Si esto ocurre, cualquier componente que hubiera debe colocarse exactamente en la misma posición.

**No son obligatorias:** Activar una acción adicional siempre es opcional.

**Recordatorio:** No se pueden colocar componentes encima de las fichas X y XX.

## Mover y retirar Frascos de tinta

Retira 1 Frasco de tinta.

Mueve hasta 2 Frascos de tinta.

Solo los Frascos que tengan el tapón hacia arriba pueden moverse o retirarse.

### Retirar

Solo puedes retirar Frascos de tinta que estén en tu pintura. Cualquier Frasco que retires no vuelve a tus reservas, sino que queda descartado.

### Mover

Para cada Frasco de tinta que puedas mover, tienes estas 2 opciones:

- Mover un Frasco de tinta de tu pintura a un espacio en blanco disponible O
- Mover un Frasco de tinta de tu paleta a tu reserva de comodines.

**Preparación:** *dejad las 20 casillas de colores sobre la mesa cuando vayáis a jugar con esta acción adicional en la partida.*

Puedes colocarlas sobre cualquier casilla disponible, cualquier espacio en blanco disponible o incluso sobre cualquier objetivo disponible.



Una vez colocadas, estas casillas funcionan como cualquier otra casilla disponible de tu pintura y siguen las mismas reglas.

Puedes colocar una casilla de color encima de otra casilla de color que hayas colocado anteriormente.

Coloca 1 casilla de color de tu elección.

Mueve 1 pieza del borde de tu pintura.

No puedes ignorar ninguna de las reglas, ni al mover una pieza del borde de tu pintura, ni una vez que la hayas colocado en otro lado. Es decir: el resto de tus piezas deben seguir conectadas en una única pintura mientras mueves la pieza y una vez que la hayas vuelto a colocar.

Esto también significa que no puedes mover una pieza que tenga la mitad de una ficha X o XX encima.

Toma 1 pieza de la rueda y guárdala para un turno posterior.

Debes dejar a un lado la pieza que tomes, NO puedes añadirla a tu pintura en este turno. No hay un límite de piezas que puedas tener apartadas a un lado. En un turno posterior puedes colocar una de estas piezas en vez de tomar una nueva de la rueda. Si lo haces, no muevas tu Tintero, y juega el resto del turno de forma habitual.

Coloca 1 Frasco de tinta en uno de los espacios en blanco de una pieza de la rueda.

Puedes colocar un Frasco de tinta en cualquier espacio en blanco disponible de una pieza de la rueda, siempre que lo tomes de la reserva correspondiente.



Si colocas un Frasco en una pieza de la rueda, este se queda sobre la pieza. Más adelante, si un participante toma esa pieza para su pintura, este considerará ese Frasco como suyo, aunque sea de un color diferente.

Coloca 1 ficha de Espacio en blanco en una casilla disponible.

**Preparación:** *dejad las 14 fichas de Espacio en blanco sobre la mesa cuando vayáis a jugar con esta acción adicional en la partida.*



Cambia el número de un objetivo.

**Preparación:** *dejad los 16 números de Objetivo sobre la mesa cuando vayáis a jugar con esta acción adicional en la partida.*



Solo pueden colocarse sobre un objetivo disponible que tenga un número diferente.

Roba 1 pieza de la bolsa INK y colócala inmediatamente.

Añade esta pieza a tu pintura inmediatamente.

Todos tus oponentes roban 1 ficha de la bolsa con la X.

Los participantes roban en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el participante que está a la izquierda de quien ha activado esta acción adicional.

# Versión en solitario

En esta versión te enfrentarás a Sumi, una hábil oponente que debe su nombre a un tipo de tinta negra de cualidades excepcionales. Derrotar a Sumi no será tarea fácil.

## Preparación

Prepara la partida siguiendo los mismos pasos que en las partidas normales, pero con las siguientes excepciones:

- 5 Separa las fichas X y XX en dos grupos.
- 5a Coloca 1 ficha X bocabajo en frente del espacio INICIAL y guarda el resto de fichas X bocabajo para más tarde.
- 5b Introduce todas las fichas XX en la bolsa con la X.
- 6 Coloca el tablero de Acciones adicionales en el centro de la mesa.
- 6a Devuelve las tarjetas de Acción adicional 9 y 12 a la caja del juego.
- 6b Pon bocabajo las otras 10 tarjetas de Acción adicional, organízalas por colores y roba 2 tarjetas de Acción adicional de cada color (2 rojas y 2 azules). Revélaslas y rellena los 4 espacios del tablero colocándolas en orden ascendente.
- 9 Elige un nivel de dificultad y coloca aleatoriamente la cantidad correspondiente de fichas X en 2 columnas, de la forma más uniforme posible.
- 9a Prepara la reserva de Frascos de tinta de Sumi, colocando 1 Frasco de tinta negra a la izquierda de cada ficha X, empezando con un frasco con el tapón hacia arriba, seguido de un frasco bocabajo, y así sucesivamente.
- 9b Coloca 1 Frasco de tinta negra en el espacio INICIAL de la rueda (X): este será el Tintero de Sumi.

## Objetivo del juego

Colocar todos tus Frascos de tinta.

## Cómo jugar

La partida se juega en el sentido de las agujas del reloj, como una partida normal, y siempre empieza Sumi.

### Turno de Sumi

La cantidad de Frascos de tinta negra que tenga Sumi en su reserva indica el número de turnos que jugará. En cada uno de estos turnos, Sumi coloca 1 Frasco de tinta, empezando por el de la esquina superior izquierda, y después siguiendo hacia abajo hasta terminar esa columna, antes de tomar frascos de la segunda.

En los turnos de Sumi, sigue estas 3 fases:

- 1 Revela la elección de Sumi.
- 2 Mueve el Tintero de Sumi en la rueda:

- ✓ La elección de Sumi encaja con una pieza: coloca su Frasco de tinta correspondiente.
- ✗ La elección de Sumi no encaja con ninguna pieza: retira la siguiente pieza.

- 3 Reabastece la Rueda de plumas (si es necesario).

### 1 Revela la elección de Sumi

Revela la ficha que tiene Sumi al lado del Frasco de tinta de su turno actual. Esa combinación es la elección de Sumi para este turno.

- La ficha revelada muestra el color elegido.
- La posición del Frasco de tinta indica si ha elegido colocarlo sobre un espacio en blanco o sobre un objetivo.

Si el frasco está bocarriba, va a colocarlo sobre un espacio en blanco.



Si el frasco está bocabajo, va a colocarlo sobre un objetivo.



Niveles de dificultad	Frascos y fichas
Maestro	10
Experto	11
Experimentado	12
Novel	13
Principiante	14

### 2 Mueve el Tintero de Sumi en la rueda

**NOTA: El Tintero de Sumi se mueve por la rueda como el de un participante normal y sigue las mismas reglas, con la excepción de que, al contrario que otros participantes, Sumi no roba una ficha XX cuando pasa por el espacio INICIAL.**

- ✓ Si al menos 1 de las piezas de la rueda encaja con la elección de Sumi:

- Mueve el Tintero de Sumi a la pluma más cercana en el sentido de las agujas del reloj que se corresponda con su elección.
- Coloca el Frasco de tinta del turno actual de Sumi en la casilla de la pieza que encaje con su elección.

**EJEMPLO:** Revelas la elección de Sumi. Su Tintero no se detiene en el espacio INICIAL. Se mueve en el sentido de las agujas del reloj hasta la pluma más cercana que encaja con su elección.

Después, colocas su Frasco de tinta sobre el espacio en blanco de la casilla morada de esta pieza.



- ✗ Si ninguna de las piezas de la rueda encaja con la elección de Sumi:

- Mueve el Tintero de Sumi a la SIGUIENTE pluma en el sentido de las agujas del reloj.
- Retira de la partida la pieza que está en frente de esa pluma, junto con cualquier Frasco de tinta que haya encima de esa pieza, Y también el Frasco de tinta del turno actual de Sumi.

### 3 Reabastece la Rueda de plumas (si es necesario)

## Fin de la partida

Si colocas tu último Frasco de tinta antes de que Sumi juegue su último turno, ganas la partida inmediatamente. Si no lo has conseguido, recuerda que, una vez que Sumi coloque su último Frasco, aún te queda un último turno. Si logras colocar tu último Frasco, ¡habrás ganado!