ink

Kasper Lapp

Reglamento

ink

La tinta es un medio artístico que no concede segundas oportunidades. Sin embargo, cuando se domina con soltura, su espontaneidad y esplendor pueden crear efectos visuales de una belleza extraordinaria.* INK *te invita a desplegar tu talento creando suntuosas pinturas dignas de las mejores colecciones.

Cuando el arte se mezcla con la estrategia, la tinta fluye como un río.

Contenido

- 5 Piezas iniciales (a)
- 95 piezas de Tinta (b)
- 100 Frascos de tinta de colores (c)
- 15 Frascos de tinta negra (d)
- 10 cartas de Paleta (e)
- 1 Rueda de plumas (f)
- 1 tablero de Acciones adicionales (g)
- 14 fichas de Espacio en blanco (h)
- 15 fichas **X** (i)
- 20 fichas **XX** (j)
- 12 tarjetas de Acción adicional (k)
- 1 bolsa INK para las piezas de Tinta (l)
- 1 bolsa para las fichas **X** (m)
- 8 discos para personas daltónicas (n) (2 de cada color)
- 1 Pluma de participante inicial (o)
- 1 reglamento
- 1 reglamento de la versión en solitario
- Hoja de referencia de acciones adicionales
- 16 números de Objetivo *(ver Hoja de referencia de acciones adicionales)*
- 20 casillas de colores *(ver Hoja de referencia de acciones adicionales)*

Preparación de una partida para 2 participantes

Preparación

Seguid estas instrucciones para preparar la partida:

1. Colocad la Rueda de plumas en el centro de la mesa.
2. Cada uno de vosotros recibe 1 Pieza inicial y 1 carta de Paleta aleatorias y las revela. Devolved a la caja las Piezas iniciales y las cartas de Paleta sobrantes.
3. Introducid las 95 piezas de Tinta en la bolsa INK.
4. Robad piezas de Tinta de la bolsa hasta que hayáis puesto 1 en frente de cada una de las plumas de la rueda.
5. Separad las fichas **X** y **XX** en dos grupos. Después, introducid al azar 3 fichas X por participante en la bolsa con la X. Devolved a la caja el resto de las fichas X. Dejad todas las fichas XX a un lado; las usaréis más adelante en la partida.
6. Colocad el tablero de Acciones adicionales en el centro de la mesa. Poned bocabajo las 12 tarjetas de Acción adicional y ordenadlas por color. Después, robad 2 tarjetas de Acción adicional de cada uno, es decir, 2 rojas y 2 azules. Reveladlas y rellenad los 4 espacios del tablero colocándolas en orden ascendente.

   Si es la primera vez que jugáis a *INK*, rellenad los 4 espacios del tablero de Acciones adicionales con las tarjetas de Acción adicional 1, 5, 6 y 11.
7. Cada uno de vosotros recibe 25 Frascos de tinta del color que elijáis y los colocáis así:
   - 1 Frasco en el espacio INICIAL de la rueda (**X**), que pasa a ser vuestro Tintero.
   - 12 Frascos SOBRE vuestra carta de Paleta.
   - 12 Frascos AL LADO de vuestra carta de Paleta.

   Si va a jugar una persona daltónica: retirad vuestros Tinteros y reemplazadlos por un disco de vuestro color.

   Después, cada uno coloca el otro disco de ese mismo color POR ENCIMA de su paleta.
8. Colocad todos los componentes necesarios según las acciones adicionales que vayan a jugarse en la partida (ver *Hoja de referencia de acciones adicionales*).
   Si es vuestra primera partida, poned todas las fichas de Espacio en blanco al lado del tablero de Acciones adicionales.
9. Dejad los Frascos de tinta negra al alcance de todos.
10. Devolved a la caja todos los componentes que no vayáis a utilizar.

La última persona que haya escrito o dibujado con tinta empieza a jugar, y toma la Pluma de participante inicial.

Resumen del juego

1. Coloca todos tus Frascos de tinta antes que los demás participantes para ganar la partida.
2. En tu turno, muévete hasta una de las plumas de la rueda para tomar una pieza de Tinta.
3. Añade esa pieza a tu pintura.
4. Cuando un área sea lo suficientemente grande, coloca tus Frascos de tinta y desencadena acciones adicionales.

Objetivo del juego

Ser la primera persona en colocar todos tus Frascos de tinta.

Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el participante inicial. En tu turno, DEBES **A JUGAR UN TURNO COMPLETO** o **B PASAR**.

A JUGAR UN TURNO COMPLETO

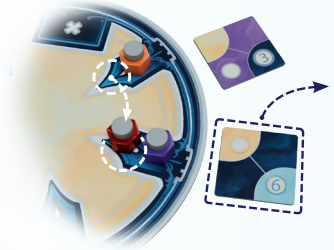
Sigue estas 4 fases:

1. **TOMAR 1 PIEZA** de la Rueda de plumas
2. **AÑADIR LA PIEZA** a tu pintura
3. **COMPLETAR OBJETIVOS** para colocar Frascos de tinta en tu pintura
4. **REABASTECER** la Rueda de plumas

1 TOMAR 1 PIEZA

DEBES mover tu Tintero **en el sentido de las agujas del reloj** alrededor de la rueda y colocarlo en 1 de las 6 plumas. Puedes colocarlo en cualquier pluma, incluso puedes volver a colocarte sobre la que acabas de abandonar.

Una vez que hayas movido tu Tintero a una pluma, toma la pieza que está junto a ella.

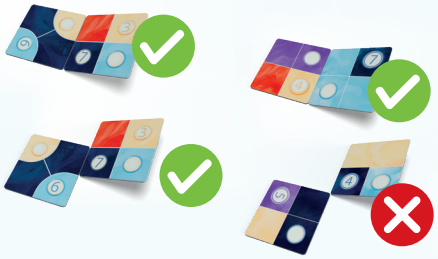


NOTA: siempre que tengas que pasar por el espacio **INICIAL** de la rueda para mover tu Tintero, DEBES pararte en él antes de continuar con tu turno normal (ver el apartado *Moverse más allá del espacio* ***INICIAL***).

IMPORTANTE:
una pluma puede estar ocupada por cualquier cantidad de Tinteros.

2 AÑADIR LA PIEZA

Añade la pieza a tu pintura, asegurándote de que al menos 1 de las casillas de colores de la pieza se conecta con al menos otra casilla de tu pintura, sin importar el color de las conexiones.



NOTA: siempre puedes voltear la pieza antes de añadirla. La cara trasera es idéntica a la delantera, pero con la orientación invertida.

Área

Al añadir piezas a tu pintura, intentarás crear áreas de casillas adyacentes del mismo color. El tamaño del área dependerá del número de casillas adyacentes entre sí que tenga. Las casillas que tienen espacios en blanco vacíos o números también cuentan como casillas de su color, pero si más adelante colocas un Frasco de tinta sobre ellas, estas dejan de contar como casillas de ese color, y pueden terminar dividiendo un área en varias más pequeñas.

Adyacente

Para determinar un área, cuenta todas las casillas adyacentes del mismo color.

En este ejemplo hay 1 área amarilla de 7 casillas adyacentes y 1 área azul claro de 3 casillas.

No adyacente

Las casillas que tienen Frascos de tinta sobre ellas ya no cuentan como adyacentes, aunque tengan el mismo color.

En este ejemplo hay 2 áreas moradas de 3 casillas cada una.

3 COMPLETAR OBJETIVOS

Los objetivos están representados por los números (del 3 al 7) que hay en las piezas de Tinta.

Completar los objetivos te permitirá colocar Frascos de tinta en tu pintura y activar acciones adicionales.

PUEDES completar varios objetivos en un solo turno. Por otro lado, completar un objetivo no es obligatorio, siempre tienes la opción de hacerlo o no.

Primero, comprueba si cumples todos los requisitos para completar el objetivo.

- El área de color tiene al menos 1 objetivo.
- El área de color tiene, como mínimo, tantas casillas adyacentes entre sí del mismo color como el número del objetivo.
- El tamaño del área de color ha aumentado al menos en una casilla durante este turno, ya sea porque has colocado o movido una pieza, porque has movido o descartado un Frasco, etc.
- Te queda al menos 1 Frasco que puedes colocar en un área de ese color.

Reservas de Frascos de tinta

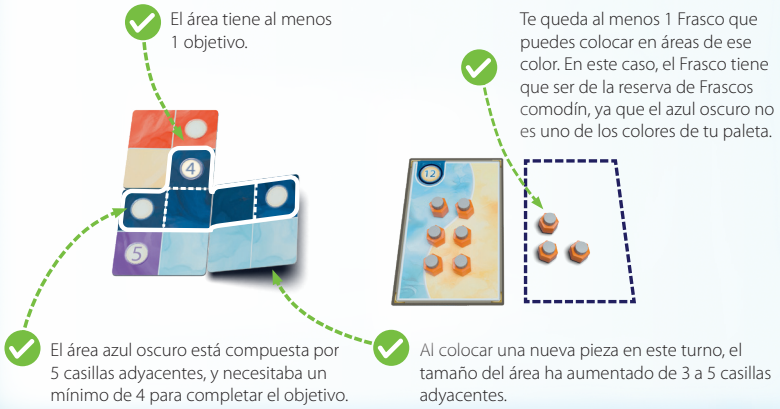
Tus Frascos de tinta están divididos en 2 reservas distintas: tu paleta, de dos colores, y **AL LADO**, tu reserva sin distinción de colores.

Se considera que los Frascos que hay **SOBRE** tu paleta están llenos de tinta de 1 de los 2 colores de tu paleta. Es decir, solo puedes colocar estos Frascos en áreas de tu pintura que sean de uno de esos dos colores.

Sin embargo, los Frascos que están **AL LADO** de tu paleta se consideran Frascos comodín, y puedes colocarlos en áreas de cualquier color de tu pintura.

EJEMPLO:

El área azul oscuro cumple todos los requisitos para completar el Objetivo 4:



Después, continúa con los siguientes pasos:

ⓐ **Coloca** tantos Frascos de tinta como puedas.

ⓑ **Activa** una acción adicional (opcional).

ⓒ **Alarga** tu turno si puedes completar otros objetivos.

ⓐ Coloca tantos Frascos de tinta como puedas

De la reserva correspondiente:

- Coloca 1 Frasco de tinta **bocabajo** sobre el número del objetivo que has completado. SOLO en ese, incluso si esa área tiene más objetivos.

Nota: una vez colocado, un Frasco de tinta bocabajo no puede moverse de esa casilla durante el resto de la partida.

- Coloca 1 Frasco de tinta sobre CADA espacio en blanco del área. Si no tienes Frascos suficientes, elige qué espacios en blanco quieres cubrir con los Frascos que tienes y deja los demás vacíos.

EJEMPLO:

Has completado el Objetivo 6.

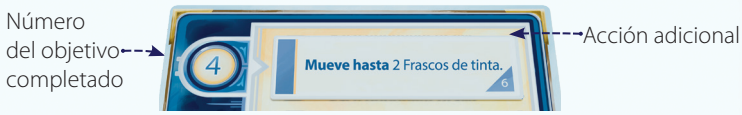
De tu reserva correspondiente: Coloca 1 Frasco de tinta bocabajo sobre ese objetivo, pero NO pongas ninguno sobre el Objetivo 4.

Después, coloca 1 Frasco de tinta en TODOS los espacios en blanco del área.

ⓑ Activa una acción adicional (opcional)

Las 4 acciones adicionales disponibles en la partida se encuentran en el tablero de Acciones adicionales.

En él se muestran los números de los distintos objetivos que, a su vez, tienen asociada a su derecha una acción adicional que puedes activar al completar dicho objetivo.



La acción adicional debe activarse inmediatamente, y no puede realizarse más tarde (para más información, ver la *Hoja de referencia de acciones adicionales*).

ⓒ Alarga tu turno

Comprueba si hay algún otro objetivo que puedas completar y alarga tu turno repitiendo el mismo proceso.

Moverse más allá del espacio INICIAL

Cada vez que muevas tu Tintero y tengas que pasar por el espacio INICIAL de la rueda, **DEBES** pararte en él y completar estos pasos antes de seguir con tu turno normal:

- Detén tu Tintero en el espacio INICIAL,
- roba una ficha X de la bolsa marcada con la X,
- añade esa ficha a tu pintura,
- mueve tu Tintero a la pluma que te interesa y continúa con tu turno.

Robar una ficha X

Roba una ficha X de la bolsa con la X y revélala. Si te has llevado la última ficha de la bolsa, rellena esta con todas las fichas XX.

Cuando se terminen todas las fichas XX de la bolsa, ya no se roban más fichas al pasar por el espacio INICIAL.

Colocar una ficha X o XX en tu pintura

DEBES colocar cada ficha X o XX que robas en tu pintura, de tal forma que cubra 2 casillas de color adyacentes ortogonalmente.

Cuando la ficha solo tiene 1 X, debes colocarla de tal forma que cubra AL MENOS 1 casilla del color que indica la ficha. Si no tienes ese color en tu pintura, puedes colocarla donde quieras.

Cuando la ficha tiene 2 X, debes colocarla de tal forma que cubra 2 casillas adyacentes del mismo color de entre las 2 opciones que indica la ficha. Si no tienes ninguno de esos 2 colores en tu pintura, puedes colocarla donde quieras.

PUEDES colocar estas fichas en casillas que tengan un Frasco de tinta encima. Si lo haces, devuelve el Frasco a tu reserva de Frascos comodín, al lado de tu carta de Paleta.

Si colocas una ficha X o XX sobre cualquier otro componente (ver *Hoja de referencia de acciones adicionales*), simplemente retira el componente de la partida.

EJEMPLO:

Esta ficha X DEBE colocarse en al menos 1 casilla roja. Así que tienes 3 opciones:

Esta ficha XX DEBE colocarse en 2 casillas adyacentes moradas **O** 2 casillas adyacentes azul claro. Así que tienes 3 opciones:

Si eliges la opción 3, debes devolver el Frasco de tinta a tu reserva de Frascos comodín.

4 REABASTECER

Al final de tu turno, roba nuevas piezas de la bolsa INK y reabastece la Rueda de plumas. En caso de que hayas tomado más de una pieza porque has realizado alguna acción adicional, rellena los huecos de la rueda en el sentido de las agujas del reloj empezando desde el espacio **INICIAL**.

B PASAR

También puedes optar por pasar tu turno y no mover tu Tintero en la Rueda de plumas.
Si decides hacer esto, mueve **hasta** 2 Frascos de tinta de la reserva que estén SOBRE tu paleta a la reserva de Frascos comodín.

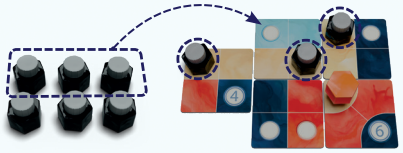
Siguiente turno

Una vez que hayas terminado tu turno, le toca al siguiente participante, siempre en el sentido de las agujas del reloj.

Final de la partida

Cuando uno de vosotros coloque su último Frasco de tinta, se desencadena el final de partida. Seguid jugando de forma normal hasta que todos hayáis tenido el mismo número de turnos.

*NOTA: si durante vuestro último turno colocáis vuestro último Frasco de tinta, podéis tomar Frascos adicionales de la **reserva de tinta negra** para seguir colocando más Frascos si lo necesitáis.*



Una vez que todos hayáis jugado el mismo número de turnos, gana quien haya colocado todos sus Frascos de tinta, pero si más de uno lo habéis conseguido, gana quien haya colocado más Frascos de tinta negra.

En caso de empate, **los participantes empatados** debéis jugar otra ronda, y así sucesivamente hasta que alguien se haga con la victoria.

Créditos

Diseño del juego:	Kasper Lapp
Producción:	Sophie Gravel
Ilustraciones:	Chris Quilliams
Diseño gráfico:	Tarek Saoudi
	Danik Renaud
Desarrollo:	Martin Bouchard
Traducción al español:	Laura Castro Trullén
Revisión:	Mª José Barrios González

FINAL SCORE

Un agradecimiento especial:
Final Score quiere darle las gracias a **Stephen Yau** por sus aportaciones y contribución al desarrollo de los componentes del juego.

© 2025 Final Score Games inc.
5, Fair Street Maxville,
Ontario, Canadá K0C 1T0

Ejemplo de partida

En el siguiente ejemplo, María está jugando en una partida de 3 participantes. Veamos cómo juega en tres momentos diferentes de la partida:

En su segundo turno

María decide jugar un turno completo. Mueve su Tintero hacia delante en la rueda, colocándolo en la siguiente pluma y toma la pieza que tiene al lado.

Añade la pieza a su pintura, creando así un área azul marino más grande. Aun así, no puede completar el Objetivo 6, ya que el área solo consta de 4 casillas adyacentes.

Más tarde durante la partida

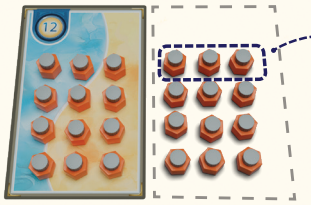
María debe pasar por el espacio inicial para mover su Tintero a la pluma que le interesa.

Primero, deja su Tintero en el espacio inicial y toma 1 ficha X de la bolsa correspondiente.

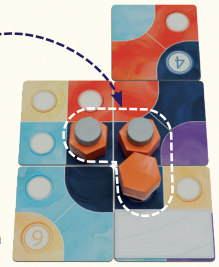
Ha robado 1 ficha X de color morado. Con ella, debe cubrir 2 casillas de su pintura, de las cuales al menos 1 tiene que ser morada.

Después, María continúa su turno de forma normal, colocando su Tintero en la pluma que tiene la pieza que quiere añadir a su pintura.

Con ella, crea un área azul oscuro que contiene los Objetivos 4 y 6. El área tiene ahora 6 casillas, por lo que es lo suficientemente grande como para completar cualquiera de los dos objetivos.

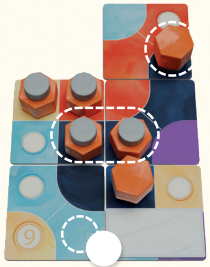


Decide completar el Objetivo 6. Coloca 3 Frascos de tinta de su reserva de Frascos comodín. Coloca 1 de ellos bocabajo sobre el Objetivo 6 y los otros 2 sobre los espacios en blanco. No puede colocar ninguno sobre el Objetivo 4.



A continuación, utiliza la acción adicional que ha activado al completar el Objetivo 6. Gracias a ella, mueve 2 Frascos de tinta de su pintura a otros espacios en blanco disponibles. Al moverlos, aumenta el tamaño de la zona azul oscuro a 5 casillas adyacentes, lo que le permite completar también el Objetivo 4.

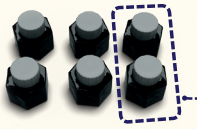
Decide hacerlo, y coloca 3 Frascos de su reserva, colocando 1 bocabajo sobre el Objetivo 4, y los otros 2 en los espacios en blanco disponibles del área.
Activa la acción adicional del Objetivo 4 y coloca 1 ficha de Espacio en blanco en una casilla azul claro.
Con esto termina su turno, ya que no puede completar ningún otro objetivo.

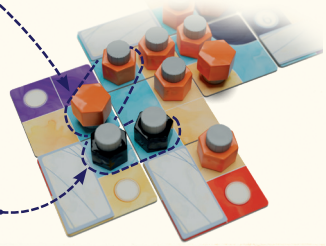


Al final de la partida

María coloca una pieza y completa el Objetivo 3. Puede colocar un total de 4 Frascos de tinta.

Solo tiene 2 Frascos en su paleta, y no le queda ningún Frasco comodín, así que toma 2 Frascos de tinta negra para poder colocar los 4 Frascos en su pintura.





Esto desencadena el final de la partida.

El resto de los participantes jugarán hasta haber tenido el mismo número de turnos. Una vez que todos hayan terminado de jugar, si ningún otro participante tiene al menos 2 Frascos de tinta negra en su pintura, ¡María gana la partida!