

ink

Kasper Lapp

Regolamento

ink

L'inchiostro è un mezzo spietato. Tuttavia, se padroneggiato con cura, la sua spontaneità e il suo splendore possono creare effetti visivi di stupefacente ricchezza. INK vi invita a dare prova del vostro talento creando sontuosi dipinti degni delle più grandi collezioni.

Quando l'arte incontra la strategia, l'inchiostro scorre come un fiume!

Contenuto

- 5 Tessere di partenza **a**
- 95 Tessere Inchiostro **b**
- 100 Bottigliette d'inchiostro colorato **c**
- 15 Bottigliette d'inchiostro nero **d**
- 10 Carte Tavolozza **e**
- 1 Ruota Pennino **f**
- 1 Plancia Azione Bonus **g**
- 14 Segnalini Macchia Bianca **h**
- 15 Segnalini **i**
- 20 Segnalini **XX j**
- 12 Tessere Azione Bonus **k**
- 1 Sacchetto tessere Inchiostro **l**
- 1 Sacchetto segnalini **m**
- 8 Dischetti per giocatori daltonici **n**
(2 per ogni colore)
- 1 Segnalino Pennino Primo Giocatore **o**
- 1 Regolamento
- 1 Regolamento modalità in solitario
- 1 Scheda di consultazione Azioni Bonus
- 16 Segnalini Numero Obiettivo (vedere scheda di consultazione Azioni Bonus)
- 20 Quadrati colorati (vedere scheda di consultazione Azioni Bonus)

Preparazione

Seguite le seguenti istruzioni per la preparazione della partita:

- 1 Collocate la ruota Pennino al centro del tavolo.
- 2 Ogni giocatore riceve una tessera di partenza casuale e una carta Tavolozza e le rileva. Rimettete le tessere di partenza e le carte Tavolozza rimanenti nella scatola.
- 3 Mettete tutte le 95 tessere Inchiostro nel sacchetto tessere Inchiostro.
- 4 Pescate tessere dal sacchetto in modo da collocare una tessera Inchiostro davanti a ogni pennino della ruota.
- 5 Dividete tutti i segnalini **X** e tutti i segnalini **XX** in due gruppi separati. Mettete 3 segnalini **X** casuali per giocatore nel sacchetto segnalini X. Rimettete i segnalini X rimanenti nella scatola. Tenete da parte tutti i segnalini **XX**, vi serviranno in un momento successivo.



Preparazione per 2 giocatori

- 6 Collocate la plancia Azione Bonus al centro del tavolo. Girate a faccia in giù tutte le 12 tessere Azione Bonus e dividetele per colore. Pescate 2 tessere Azione Bonus per colore (2 rosse e 2 blu). Rivelatele e riempite i quattro slot collocandole in ordine crescente.

Se sta giocando una persona daltonica: rimuovete tutte le bottigliette principali dei giocatori e sostituitele con un dischetto del rispettivo colore.

In aggiunta, ogni giocatore colloca un dischetto SOPRA la sua carta Tavolozza.

- 8 Collocate tutti i componenti richiesti in base alle Azioni Bonus giocate (vedere la scheda di consultazione Azioni Bonus).

Per la vostra prima partita, collocate tutti i segnalini Macchia Bianca accanto alla plancia Azione Bonus.

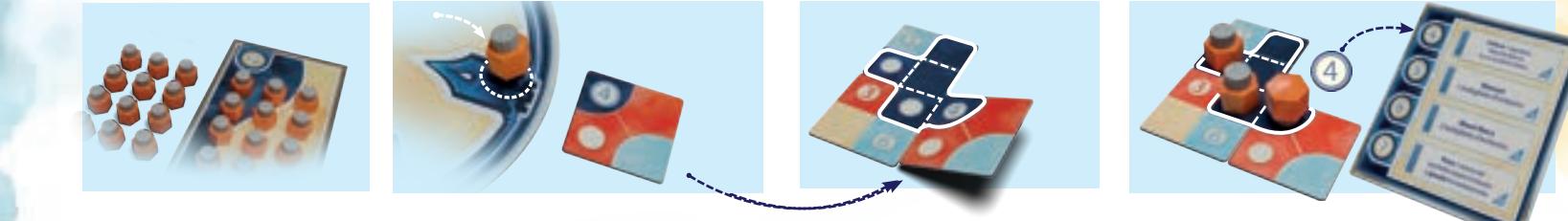
- 9 Mettete le bottigliette d'inchiostro nero a portata di mano di tutti i giocatori.

- 10 Rimettete tutti i componenti inutilizzati nella scatola.

L'ultimo giocatore che ha scritto o dipinto con l'inchiostro è il primo giocatore e prende il segnalino Pennino Primo Giocatore.

Panoramica del Gioco

- 1 Per vincere la partita, dovete essere il primo giocatore a giocare tutte le bottigliette d'inchiostro in vostro possesso!
- 2 Nel vostro turno, muovetevi su un pennino per raccogliere una tessera dalla ruota.
- 3 Aggiungete quella tessera al vostro dipinto.
- 4 Quando un'area è sufficientemente ampia, giocate le vostre bottigliette d'inchiostro e innestate un'Azione Bonus.



Obiettivo del Gioco

Essere il primo giocatore a giocare tutte le proprie bottigliette d'inchiostro!



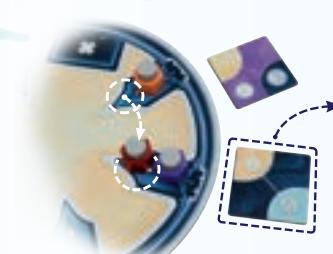
Svolgimento del Gioco

I giocatori effettuano i propri turni in senso orario. La partita inizia con il primo giocatore. Nel vostro turno, DOVETE A SVOLGERE UN TURNO COMPLETO oppure B PASSARE.

A SVOLGERE UN TURNO COMPLETO

Seguite queste 4 fasi:

- 1 PRENDERE UNA TESSERA dalla ruota Pennino
- 2 AGGIUNGERE LA TESSERA al proprio dipinto
- 3 COMPLETARE GLI OBIETTIVI e giocare le bottigliette d'inchiostro sul proprio dipinto
- 4 RIFORNIRE la ruota Pennino



1 PRENDERE UNA TESSERA

DOVETE muovere la vostra bottiglietta principale **in senso orario** attorno alla ruota e collocarla su uno qualsiasi dei 6 pinnini. Potete muovere la vostra bottiglietta su un qualsiasi pinnino, persino quello che avete appena lasciato.

Dopo che avete mosso la vostra bottiglietta su un pinnino, prendete la tessera che si trova davanti a quel pinnino.

NOTA: Ogni volta che muovete la vostra bottiglietta principale oltre la casella di **PARTENZA** della ruota, DOVETE mettere in pausa il vostro turno e completare alcuni passi prima di procedere come di norma (vedere "Muoversi oltre la casella di **PARTENZA**").

IMPORTANTE:

Un pinnino può essere occupato da un qualsiasi numero di bottigliette principali.

2 AGGIUNGERE LA TESSERA

Aggiungete la tessera al vostro dipinto, assicurandovi che almeno uno dei quadrati colorati della tessera si colleghi ad almeno un quadrato del vostro dipinto, a prescindere dai collegamenti di colore.



NOTA: Potete girare una tessera sul retro prima di collocarla. Il retro è sempre specchiato rispetto al fronte.

Area

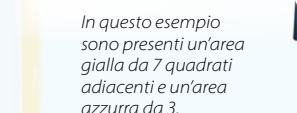
Aggiungendo tessere al vostro dipinto, spesso cercherete di creare aree di quadrati adiacenti dello stesso colore. La dimensione dell'area dipende dal numero di quadrati adiacenti che la compongono. Anche i quadrati che presentano macchie bianche e numeri vengono considerati del colore del quadrato stesso, ma se in un secondo momento quei quadrati dovessero contenere una bottiglietta d'inchiostro, non verranno considerati di nessun colore e potranno dividere un'unica area in aree separate.

Adiacente

Contate tutti i quadrati adiacenti dello stesso colore.

Non Adiacente

Non contate i quadrati con bottigliette su di essi.



3 COMPLETARE GLI OBIETTIVI

Gli Obiettivi sono rappresentati da numeri (da 3 a 7) presenti sulle tessere Inchiostro.

Completare un Obiettivo vi permette di giocare bottigliette sul vostro dipinto e innescare Azioni Bonus.

POTERE: completare diversi Obiettivi in un turno. Non c'è alcun obbligo nel completare un Obiettivo, potete sempre scegliere se completarlo oppure no.



Come prima cosa, controllate se un Obiettivo soddisfa tutti i requisiti per poter essere completato.

- L'area colorata ha almeno un Obiettivo.
- L'area colorata ha almeno un numero di quadrati adiacenti dello stesso colore pari al numero indicato dall'Obiettivo.
- La dimensione dell'area colorata è stata ampliata almeno una volta durante questo turno (collocando una tessera, muovendo o scartando una bottiglietta, muovendo una tessera, ecc.).
- Avete almeno una bottiglietta nella riserva che potete giocare su un'area di quel colore.

Riserva di bottigliette d'inchiostro

Le vostre bottigliette d'inchiostro vengono divise in 2 diverse riserve: una rappresentata da due colori (la vostra carta Tavolozza) e una **ACCANTO ALLA** vostra carta Tavolozza, la vostra riserva Jolly senza colore.

Le bottigliette **SULLA** vostra carta Tavolozza si considerano riempite con uno dei due colori mostrati sulla carta. Queste bottigliette possono essere giocate sul vostro dipinto solo sulle aree di uno dei due colori.

Le bottigliette **ACCANTO ALLA** vostra carta Tavolozza si considerano bottigliette Jolly e possono essere giocate su un'area di un qualsiasi colore sul vostro dipinto.



ESEMPIO:

L'area blu soddisfa tutti i requisiti per completare l'Obiettivo 4:



Poi, procedete con i passi seguenti:

a Giocare quante più bottigliette d'inchiostro possibili.

b Innescare un'Azione Bonus (facoltativo).

c Prolungare il proprio turno se c'è la possibilità di completare altri Obiettivi!

a Giocare quante più bottigliette d'inchiostro possibili

Dalla vostra riserva corrispondente:

- Giocate una bottiglietta d'inchiostro **a testa in giù** sul numero dell'Obiettivo che avete completato. SOLO su quello, anche se l'area ha più Obiettivi.

Nota: Una volta giocata, una bottiglietta d'inchiostro a testa in giù non può più essere mossa da quella casella per il resto della partita.

- Collocate una bottiglietta d'inchiostro su OGNI macchia bianca nell'area. Se non avete bottigliette a sufficienza, non collocate una bottiglietta sulle macchie bianche rimanenti; scegliete voi quali macchie bianche volete che abbiano una bottiglietta su di esse e quali no.

ESEMPIO:

Completate l'Obiettivo 6.

Dalla vostra riserva:
Collocate 1 bottiglietta d'inchiostro a testa in giù su OGNI macchia bianca di quell'Obiettivo (NESSUNA sull'Obiettivo 4).

b Innescare un'Azione Bonus (facoltativo)

Le 4 Azioni Bonus disponibili per la partita si trovano sulla plancia Azione Bonus.

Ogni numero corrispondente all'Obiettivo completato presenta alla sua destra un'Azione Bonus che può essere innescata.



c Prolungare il vostro turno

Controllate se sono presenti eventuali Obiettivi da completare e prolungate il vostro turno procedendo nello stesso ordine.

Muoversi oltre la casella di partenza

Ogni volta che muovete la vostra bottiglietta oltre la casella di partenza della ruota, **DOVETE** mettere in pausa il vostro turno e completare questi passi prima di procedere come di norma:

- Posate la vostra bottiglietta d'inchiostro sulla casella di partenza.
- Pescate un segnalino X dal sacchetto segnalini X.
- Aggiungete quel segnalino al vostro dipinto.
- Muovete la vostra bottiglietta sul pennino che preferite e procedete con il vostro turno.



Pescare un segnalino X

Pescate un segnalino X dal sacchetto segnalini X e rivelatelo. Se avete preso l'ultimo segnalino, riempite il sacchetto con tutti i segnalini XX.

Quando il sacchetto segnalini XX è vuoto, non viene pescato nessun altro segnalino quando i giocatori si muovono oltre la casella di partenza.

Collocare un segnalino X o XX sul vostro dipinto

Ogni segnalino X o XX che pescate **DEVE** essere collocato sul vostro dipinto e deve coprire 2 quadrati colorati.

Quando sul segnalino è presente una X, quel segnalino deve essere collocato in modo da coprire ALMENO un quadrato del colore corrispondente. Se quel colore non è presente sul vostro dipinto, potete scegliere di collocare il segnalino ovunque sul vostro dipinto.

Quando sul segnalino sono presenti due X (XX), quel segnalino deve essere collocato in modo da coprire 2 quadrati adiacenti dello stesso colore tra le 2 opzioni mostrate sul segnalino. Se nessuno di questi colori è presente sul vostro dipinto, potete scegliere di collocare il segnalino ovunque sul vostro dipinto.

POTETE collocare un segnalino su un quadrato con una bottiglietta d'inchiostro su di esso. In quel caso, rimettete la bottiglietta d'inchiostro nella vostra riserva Jolly, accanto alla vostra carta Tavolozza.

Se giocate un segnalino X o XX sopra a un qualsiasi altro componente di gioco (vedere la scheda di consultazione Azione Bonus), rimuovete semplicemente il componente dalla partita.

ESEMPIO:

Questo segnalino X DEVE essere collocato su almeno 1 quadrato rosso. Il giocatore ha 3 opzioni.



Questo segnalino XX DEVE essere collocato su 2 quadrati viola adiacenti **OPPURE** su 2 quadrati azzurri adiacenti. Il giocatore ha 3 opzioni.



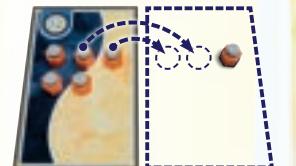
Se scegliete l'opzione 3, dovete rimettere la bottiglietta d'inchiostro nella vostra riserva Jolly.

4 RIFORNIRE

Alla fine del vostro turno, pescate dal sacchetto tessere Inchiostro il numero di tessere necessario a rifornire la ruota Pennino. Nel caso in cui più di una tessera sia stata presa a causa di un'azione Bonus, rifornite la ruota Pennino in senso orario a partire dalla casella di **PARTENZA**.

B PASSARE

Potete passare e non muovere in avanti la vostra bottiglietta principale sulla ruota Pennino. Invece, prendete **fino a 2** delle vostre bottigliette d'inchiostro dalla riserva **SULLA** vostra carta Tavolozza e collocatele nella riserva Jolly accanto alla vostra carta Tavolozza.



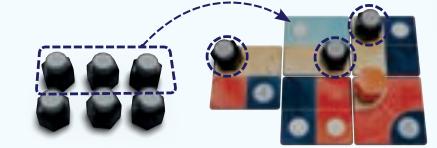
Turno successivo

Dopo che un giocatore ha terminato il proprio turno, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Fine della partita

Quando un giocatore colloca la sua ultima bottiglietta d'inchiostro, si innesca la fine della partita. La partita continua come di norma finché tutti i giocatori non hanno giocato lo stesso numero di turni.

NOTA: Nel suo ultimo turno, ogni giocatore che gioca la sua ultima bottiglietta d'inchiostro può continuare a collocare bottigliette d'inchiostro, se necessario. Per fare ciò, quel giocatore prende bottigliette d'inchiostro extra dalla **riserva Inchiostro Nero**.



Dopo che ogni giocatore ha giocato lo stesso numero di turni, il vincitore è il giocatore che ha giocato tutte le sue bottigliette d'inchiostro; se però più giocatori hanno fatto lo stesso, il vincitore è il giocatore che ha giocato il maggior numero di bottigliette d'inchiostro nero!

In caso di parità, tutti i giocatori **in parità** giocano un altro round e così via, finché non c'è un vincitore!

Riconoscimenti

Design del gioco: Kasper Lapp
Produzione: Sophie Gravel
Illustrazioni: Chris Quilliams
Progetto grafico: Tarek Saoudi, Danik Renaud
Sviluppo: Martin Bouchard

Edizione Italiana
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Silvia Paganelli, Chiara Turchi
Adattamento Grafico: Deborah Dicunzo
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Ringraziamenti speciali:
Final Score vorrebbe ringraziare **Stephen Yau** per il suo contributo e le sue indicazioni nello sviluppo dei componenti del gioco.



© 2025 Final Score Games Inc.
5, Fair Street Maxville,
Ontario, Canada K0C 1T0

Esempio di svolgimento del gioco

Questo esempio mostra Roberto mentre gioca una partita con 3 giocatori. Osservate cosa gioca in tre diversi momenti della partita.

Nel suo 2° turno

Roberto decide di giocare un turno completo. Muove la sua bottiglietta principale in avanti sulla ruota. Colloca la sua bottiglietta principale sul pennino successivo e prende la tessera che si trova davanti al pennino.



Aggiunge la tessera al suo dipinto, creando di fatto un'area blu più ampia. Non può completare l'Obiettivo 6 visto che ci sono solo 4 quadrati adiacenti in quell'area.

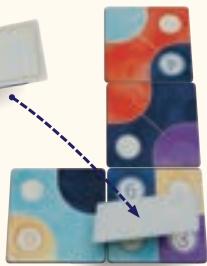
Più avanti nella partita

Roberto deve attraversare la casella di partenza per muovere la sua bottiglietta principale sul pennino che desidera.

Posa la sua bottiglietta principale sulla casella di partenza e prende un segnalino X dal sacchetto segnalini X.



Pesca un segnalino X viola. Deve coprire due quadrati includendo almeno un quadrato viola del suo dipinto.



Poi continua il suo turno come di norma collocando la sua bottiglietta principale sul pennino corrispondente alla tessera che desidera aggiungere al suo dipinto.

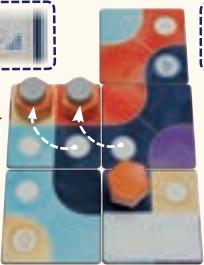


Crea un'area blu che contiene gli Obiettivi 4 e 6. L'area ha 6 caselle, perciò ampia abbastanza da completare uno qualsiasi tra i due Obiettivi.

Sceglie di completare l'Obiettivo 6. Gioca 3 bottigliette d'inchiostro dalla sua riserva Jolly. Gioca 1 bottiglietta a testa in giù sull'Obiettivo 6 e altre 2 bottigliette a testa in su sulle macchie bianche. Non può collocare una bottiglietta sull'Obiettivo 4.



Poi, usa l'Azione Bonus innescata dall'Obiettivo 6. Muove due bottigliette d'inchiostro sul suo dipinto su due macchie bianche libere. Questi movimenti ampliano l'area blu a 5 quadrati adiacenti.



Roberto ora può completare il suo Obiettivo 4.



Sceglie di farlo e gioca 3 bottigliette dalla sua riserva, colloca 1 bottiglietta a testa in giù sull'Obiettivo 4 e 1 bottiglietta a testa in su su ogni macchia bianca nell'area (2).

Innesca l'Azione Bonus dell'Obiettivo 4 e colloca 1 segnalino Macchia Bianca su un quadrato azzurro.

Il suo turno termina visto che non può completare nessun altro Obiettivo.

Alla fine

Roberto gioca una tessera e completa l'Obiettivo 3. Quindi può giocare un totale di 4 bottigliette d'inchiostro.



Possiede solo 2 bottigliette d'inchiostro sulla sua carta Tavolozza e zero bottigliette nella riserva Jolly. Prende 2 bottigliette d'inchiostro dalla riserva Inchiostro Nero e gioca tutte le 4 bottigliette d'inchiostro sul suo dipinto.



Questo innesca la fine della partita. Ogni giocatore giocherà lo stesso numero di turni. Dopo che ogni giocatore ha giocato lo stesso numero di turni, se nessun altro giocatore ha almeno 2 bottigliette d'inchiostro nero sul suo dipinto, Roberto vince la partita!