

Kasper Lapp

ink

Чернила

Правила игры

ink

Чернила

Состав игры

- 5 начальных жетонов **а**
- 95 жетонов чернил **б**
- 100 пузырьков цветных чернил **в**
- 15 пузырьков чёрных чернил **г**
- 10 карт палитр **д**
- Круг перьев **е**
- Планшет бонусных действий **ж**
- 14 жетонов белых пятен **з**
- 15 жетонов **Х и**
- 20 жетонов **XX** **к**
- 12 жетонов бонусных действий **л**
- Мешочек для жетонов чернил **м**
- Мешочек для жетонов **Х и** **н**
- 8 фишек для игроков с нарушением цветовосприятия (по 2 каждого цвета) **о**
- Маркер первого игрока **п**
- 16 жетонов с цифрами заданий
- 20 цветных квадратов
- Правила игры
- Памятка бонусных действий и правила одиночной игры

Подготовка к игре

Для подготовки к игре пройдите следующие этапы:

- 1 Поместите круг перьев в центр стола.
- 2 Каждый игрок получает случайный начальный жетон и случайную карту палитры и кладёт их перед собой. Оставшиеся начальные жетоны и карты палитры уберите в коробку.
- 3 Сложите все 95 жетонов чернил в мешочек для жетонов чернил.
- 4 Возьмите случайные жетоны чернил из мешочка и поместите по одному из них рядом с каждым пером круга.
- 5 Разделите все жетоны **Х** и **XX**. Возьмите по 3 случайных жетона **Х** на игрока и поместите их в мешочек для жетонов **Х**. Оставшиеся жетоны **Х** уберите в коробку. Жетоны **XX** пока отложите в сторону.

Рисование чернилами не прощает оплошностей. Однако, если обращаться с ними аккуратно, их непредсказуемость и яркость сотворят удивительную красоту. В игре «Чернила» вы раскроете свой талант, создавая чудесные картины, которые достойны величайших коллекций мира.

Когда стратегия сливается с искусством, чернила текут рекой!



Пример подготовки к игре для 2 участников

- 6 Поместите планшет бонусных действий в центр стола. Положите лицевой стороной вниз все 12 жетонов бонусных действий и разделите их по цветам. Возьмите по 2 случайных жетона каждого цвета (2 красных и 2 синих) и поместите их лицевой стороной вверх в четыре ячейки на планшете в порядке возрастания номеров.

Если вы играете впервые, возьмите жетоны бонусных действий «1», «5», «6» и «11».

- 7 Каждый игрок выбирает цвет, получает 25 пузырьков чернил этого цвета и размещает их следующим способом:
 - 1 пузырёк в **начальную** ячейку на круге перьев (обозначена **Х**) — это главный пузырёк каждого участника.
 - 12 пузырьков **на** свою карту палитры.
 - 12 пузырьков **рядом** со своей картой палитры.

Если в партии участвует игрок с нарушением цветовосприятия, замените главные пузырьки всех игроков фишками выбранного цвета. Каждый участник помещает вторую фишку того же цвета над своей картой палитры как напоминание.

- 8 Подготовьте все необходимые компоненты для выбранных бонусных действий (см. памятку бонусных действий).

Играя впервые, поместите все жетоны белых пятен рядом с планшетом бонусных действий.

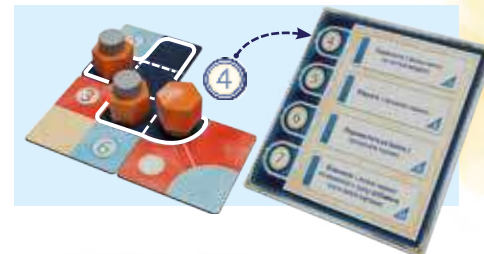
- 9 Разместите пузырьки чёрных чернил так, чтобы все могли до них дотянуться.

- 10 Неиспользуемые компоненты уберите в коробку.

Участник, который последним рисовал или писал чернилами, получает маркер первого игрока.

Описание игры

- 1 Чтобы победить, используйте все свои пузырьки чернил первым!
- 2 В свой ход переместитесь на перо, жетон чернил которого вы хотите забрать.
- 3 Добавьте этот жетон к своей картине.
- 4 Когда область картины будет нужного размера, используйте пузырьки чернил и активируйте бонусное действие.



Цель игры

Используйте все свои пузырьки чернил первым!

Игровой процесс

Участники делают ходы по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В свой ход вы **должны А сделать полный ход** или **Б пропустить ход**.

А СДЕЛАТЬ ПОЛНЫЙ ХОД

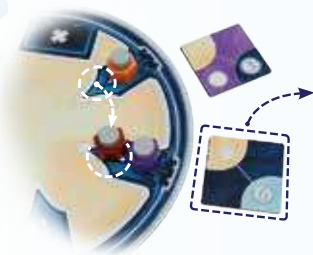
Пройдите следующие шаги по порядку:

- 1 Заберите жетон чернил с круга перьев.
- 2 Добавьте этот жетон к своей картине.
- 3 Выполните задания и используйте пузырьки чернил на своей картине.
- 4 Пополните круг перьев.

1 ЗАБЕРИТЕ ЖЕТОН ЧЕРНИЛ

Вы **должны** переместить свой главный пузырёк на круг **по часовой стрелке** на любое из 6 перьев. Вы можете переместить пузырёк на то же перо, с которого начали ход.

Когда вы переместите пузырёк на одно из перьев, заберите жетон чернил рядом с этим пером.



Примечание. Каждый раз, когда ваш главный пузырёк пересекает **начальную** ячейку, вы **должны** выполнить определённые действия, прежде чем продолжить ход (см. «Пересечение начальной ячейки», с. 4).

Важно. На одном пере может быть сколько угодно пузырьков.

2 ДОБАВЬТЕ ЭТОТ ЖЕТОН

Добавьте взятый жетон к своей картине так, чтобы соединить хотя бы один цветной квадрат на жетоне с одним из квадратов вашей картины. При этом цвет квадратов может быть разным.

Примечание. Вы можете перевернуть жетон чернил перед тем, как добавить его к своей картине — рисунок оборотной стороны зеркально отражает рисунок лицевой стороны.

Область картины

Добавляя жетоны чернил к своей картине, старайтесь создавать области картины из соседних квадратов одинакового цвета. Размер области — это количество таких квадратов. Квадраты с белыми пятнами и цифрами относятся к области своего цвета, пока на них не поместят пузырьки. Квадраты с пузырьками не относятся ни к одному цвету и могут разделить одну область на несколько частей.

Соседние квадраты

Учитываются все соседние квадраты одного цвета.

Одна жёлтая область из 7 квадратов и одна голубая область из 3 квадратов.



Несоседние квадраты

Квадраты, на которых стоят пузырьки, не учитываются.

Две фиолетовые области по 3 квадрата.



3 ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАНИЯ

На некоторых жетонах чернил есть задания, отмеченные цифрами (от 3 до 7).

Выполняя задания, вы можете использовать пузырьки чернил — размещать их на своей картине — и активировать бонусные действия.

Вы **можете** выполнить несколько заданий в один ход. Задания выполнять необязательно: вы сами выбираете, сделать это или нет.



Сначала проверьте, соблюдены ли все условия для выполнения задания:

- В выбранной области картины есть хотя бы одно задание.
- Размер этой области не меньше цифры задания.
- В этот ход вы увеличили размер этой области хотя бы один раз (например, переместив или добавив жетон чернил, переместив или убрав пузырьрёк).
- У вас в запасе есть хотя бы один пузырьрёк, который можно использовать в области этого цвета.

Запас пузырьрьков чернил

Ваши пузырьрки чернил разделены на два запаса: один — **на** вашей карте палитры (чернила двух цветов), другой — **рядом** с вашей палитрой (чернила любого цвета).

Считается, что в пузырьрки **на** палитре налиты чернила одного из двух цветов вашей палитры. Вы можете использовать такие пузырьрки только в областях этих двух цветов.

Пузырьрки чернил **рядом** с вашей палитрой универсальные — вы можете использовать их в области любого цвета.



ПРИМЕР

В синей области соблюдены все условия для выполнения задания «4»:



Теперь пройдите следующие шаги:

- Используйте** все возможные пузырьрки чернил.
- Активируйте** бонусное действие (необязательно).
- Продолжите** ход, если можете выполнить другие задания.

а Используйте все возможные пузырьрки чернил

Из подходящего запаса:

- Поместите один пузырьрёк вверх дном на цифру выполненного задания (**только** на неё, даже если в области несколько заданий).

Примечание. После того как вы поместили пузырьрёк вверх дном, его нельзя перемещать до конца партии.

- Поместите по одному пузырьрку на **каждое** белое пятно в этой области. Если у вас не хватает пузырьрьков чернил нужного цвета, оставьте пустыми некоторые белые пятна на свой выбор.

ПРИМЕР

Вы выполнили задание «6».



Поместите пузырьрёк чернил из вашего запаса вверх дном на цифру этого задания (не помещайте на цифру 4).



Теперь поместите по одному пузырьрку на каждое белое пятно в этой области.



6 Активируйте бонусное действие (необязательно)

На планшете бонусных действий указаны 4 бонусных действия для этой партии.

Вы можете активировать такое действие, если его номер соответствует цифре задания, которое вы только что выполнили.



Вы должны выполнить такое действие сразу, его нельзя отложить (более подробно см. в памятке бонусных действий).

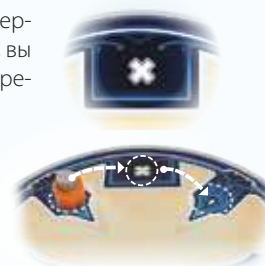
в Продолжите ход

Проверьте, есть ли другие задания, которые вы можете выполнить. Если есть, продолжите ход, как описано в пунктах **а** и **б**.

Пересечение начальной ячейки

Каждый раз, когда ваш главный пузырьрёк чернил пересекает **начальную** ячейку на круге, вы **должны** выполнить следующие действия, прежде чем продолжить ход:

- Оставьте свой главный пузырьрёк в начальной ячейке.
- Возьмите жетон из мешочка для жетонов X.
- Добавьте этот жетон на свою картину.
- Переместите главный пузырьрёк на нужное место и продолжите ход.



Возьмите жетон X

Возьмите один жетон из мешочка для жетонов X. Если вы взяли последний жетон X, поместите в мешочек жетоны XX.

Когда в мешочке закончатся жетоны XX, игроки не будут брать жетоны, пересекая начальную ячейку.

Поместите жетон X или XX на картину

Вы **должны** поместить каждый жетон X или XX, который взяли, на вашу картину так, чтобы он перекрыв два цветных квадрата.

Если вы взяли **жетон X**, поместите его **хотя бы** на один квадрат того цвета, который указан на жетоне. Если на вашей картине нет такого цвета, поместите жетон на любые квадраты картины.

Если вы взяли **жетон XX**, поместите его на два соседних квадрата одного цвета, один из которых указан на жетоне. Если на вашей картине нет таких цветов, поместите жетон на любые квадраты картины.

Вы можете поместить жетон поверх квадрата с пузырьком чернил. В таком случае верните этот пузырёк в запас универсальных пузырьков рядом с вашей картой палитры.

Если вы поместили жетон X или XX поверх любого другого компонента (см. памятку бонусных действий), уберите этот компонент в коробку.

ПРИМЕР

Игрок должен поместить этот жетон X хотя бы на один красный квадрат. У игрока есть 3 варианта:



Игрок должен поместить этот жетон XX на два соседних фиолетовых **или** на 2 соседних голубых квадрата. У игрока есть 3 варианта:



Если игрок выбирает вариант 3, он должен вернуть пузырёк в запас универсальных пузырьков.

4 ПОПОЛНИТЕ КРУГ ПЕРЬЕВ

В конце своего хода пополните круг перьев новым жетоном чернил из мешочка. Если вы, выполнив бонусное действие, забрали больше одного жетона чернил, пополните круг по часовой стрелке с **начальной** ячейки.

Б ПРОПУСТИТЬ ХОД

Вы можете пропустить ход и не перемещать свой главный пузырёк на круг перьев. Вместо этого переместите **не более 2** пузырьков чернил из запаса на своей палитре в запас универсальных пузырьков рядом с ней.



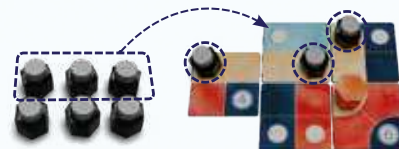
Следующий ход

Когда вы выполните все свои действия, передайте ход следующему участнику по часовой стрелке.

Конец игры

Когда любой участник использует свой последний пузырёк чернил, это означает, что партия подходит к концу. Игра завершится, когда все сделают равное количество ходов.

Примечание. Каждый игрок, который в свой последний ход использует последний пузырёк чернил, может продолжать размещать пузырьки, если необходимо. Для этого игрок использует пузырьки чёрных чернил.



После завершения игры побеждает участник, который использовал все свои пузырьки. Если таких игроков несколько, побеждает тот, кто использовал больше пузырьков чёрных чернил.

При ничьей все **претенденты** делают ещё по одному ходу до тех пор, пока не определят победителя!

Создатели игры

Автор игры: Каспер Лапп.

Продюсер: Софи Гравель.

Иллюстрации: Крис Куилльямс.

Графический дизайн: Тарек Сауди, Дэник Рено.

Разработчик: Мартин Бушар.

Особая благодарность.

Final Score выражает благодарность Стивену Яу за его вклад в разработку компонентов игры.

© 2025 Final Score Games inc. Все права защищены.



Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Анастасия Попова.

Редактор: Алина Авдякова.

Переводчик: Ольга Ефремина.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



Пример игрового процесса

Это пример игры Кира в партии для 3 участников. Посмотрите, какие действия она выполняет на разных этапах игры.

Второй ход Кира

Кира решает сделать полный ход. Она перемещает свой главный пузырьк на круге перьев.

Кира помещает пузырьк на следующее по часовой стрелке перо и забирает жетон чернил рядом с ним.



Она добавляет жетон к своей картине, увеличивая синюю область. Однако Кира пока не может выполнить задание «6» — в этой области всего 4 соседних квадрата.

Позже в партии

Кира должна пересечь начальную ячейку, чтобы переместить пузырьк на нужное перо.

Она оставляет пузырьк в начальной ячейке и берёт жетон X из мешочка.



Ей достаётся фиолетовый жетон X — Кира должна поместить его на два квадрата своей картины, хотя бы один из которых фиолетового цвета.

После этого Кира продолжает ход: перемещает главный пузырьк на перо, жетон которого она хочет добавить к своей картине.

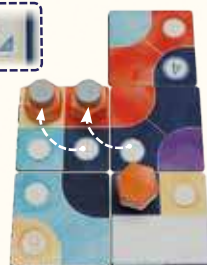
Так она создаёт синюю область с заданиями «4» и «6». Теперь в этой области 6 квадратов — значит, Кира может выполнить любое из этих двух заданий.



Кира решает выполнить задание «6». Она берёт 3 пузырька чернил из запаса универсальных пузырьков, помещает один из них вверх дном на задание «6», а два других — на белые пятна. Она не помещает пузырьк на задание «4».



Затем Кира активирует бонусное действие, которое соответствует заданию «6»: она перемещает два пузырька на пустые белые пятна своей картины. Теперь размер синей области увеличился до 5 соседних квадратов и Кира может выполнить задание «4».



Она решает это сделать и размещает ещё 3 пузырька: один — на задание «4», а два других — на пустые белые пятна в этой области.

Кира активирует бонусное действие задания «4»: помещает жетон белого пятна на голубой квадрат.

Она завершает ход — выполнить другие задания Кира пока не может.

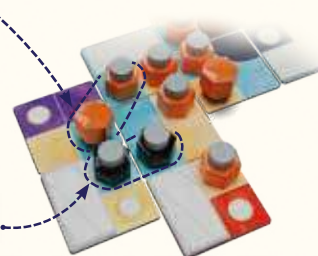


В конце партии

Кира добавляет жетон чернил к своей картине и выполняет задание «3». Она может использовать 4 пузырька чернил.



У неё на палитре осталось только 2 пузырька, а рядом с ней — ни одного. Кира берёт ещё 2 пузырька чёрных чернил и размещает все 4 пузырька на своей картине.



Теперь партия подходит к концу и все участники делают равное количество ходов. Если после этого никто другой не разместил хотя бы 2 пузырька чёрных чернил на своей картине, Кира побеждает!