

Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/ink-edycja-polska-p-14053.html>



INK Edycja Polska

Cena	139,90 zł.
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	136842
Producent	Rebel

Opis produktu

INK Edycja Polska

INK to abstrakcyjna gra strategiczna, w której tworzymy barwne obrazy z powiększających się plam atramentu. Każdy z graczy dysponuje własnym zestawem kałamarzy, a naszym zadaniem jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich. Możemy tego dokonać umiejętnie dobierając i umieszczając płytki atramentu. Łączenie plam tego samego koloru pozwoli nam na realizowanie celów i korzystanie z akcji bonusowych, a te z kolei usprawnią pozbywanie się kałamarzy.

Na początku każdy z uczestników otrzymuje zestaw kałamarzy oraz płytkę startową, od której rozpocznie swój obraz. Kolejne płytki układamy wokół specjalnego koła stalówek – to stamtąd będziemy je dobierali.

Swoje tury rozgrywamy kolejno, a każda składa się z 4 kroków:

Wybieramy jedną z płytek dostępnych na kole stalówek, a następnie przesuwamy swój kałamarz na odpowiadające jej pole. Możemy przesuwać się o dowolną liczbę pól, ale warto robić to rozsądnie, bo za każdym razem, gdy minimy pole startowe, otrzymamy żeton, który zakryje część naszego obrazu i może utrudnić nam realizację celów.

Dokładamy wybraną płytkę do naszego obrazu w taki sposób, by co najmniej 1 z kolorowych kwadratów na niej stykał się bokiem z co najmniej 1 kwadratem na naszym obrazie. Kolory nie mają w tym przypadku znaczenia, choć oczywiście zależy nam na grupowaniu barw.

Następnie możemy zrealizować cele. Są one reprezentowane przez numery na płytkach atramentu i oznaczają liczbę kwadratów danego koloru, która musi ze sobą sąsiadować. Jeśli udało nam się stworzyć plamę odpowiedniej wielkości, możemy zrealizować cel, zakrywając go kałamarzem. Kałamarze umieszczamy również na białych polach danego obszaru. Zrealizowanie celu pozwala nam także na skorzystanie z przypisanej do niego akcji bonusowej.

Podczas jednej tury możemy zrealizować kilka celów. Gdy skończymy, uzupełniamy koło stalówek o kolejny kafelek, by następny gracz mógł rozegrać swoją turę.

W ten sposób gramy, dopóki któryś z uczestników nie wykorzysta ostatniego kałamarza.

To świetna propozycja dla wszystkich fanów abstrakcyjnych strategii takich jak Azul, Aqua czy Ostoja. Tutaj również każdy tworzy własny obszar z dostępnych kafli, próbując przewidzieć ruchy przeciwników i zaplanować realizowanie konkretnych celów.

Każda podejmowana przez nas decyzja ma wpływ na ostateczny wynik, ale też gwarantuje niepowtarzalność kolejnych partii. Wszystko zależy od tego, o ile pól przesuniemy się na torze, jaką płytkę wybierzemy i gdzie konkretnie ją umieścimy.

Za dodatkową warstwę strategiczną odpowiadają akcje bonusowe, z których możemy skorzystać, gdy zrealizujemy jakiś cel. Podczas pierwszych partii polecamy używanie konkretnego zestawu, ale kafelków jest 12 i możemy dobierać je losowo, za każdym razem tworząc nowe wyzwanie.

Podstawowe informacje;

Ilość graczy 1-4

Wiek graczy 8+

Czas gry 30-45 minut

Zawartość pudełka:

5 płytek startowych

95 płytek atramentu

100 kolorowych kałamarzy

15 czarnych kałamarzy

15 kart palet

koło stalówek

planszетка akcji bonusowych

14 żetonów białych plam

15 żetonów X

20 żetonów XX

12 kafelków akcji bonusowych

woreczek na płytki atramentu

woreczek na żetony X

8 znaczników dla osób z zaburzeniem widzenia barw

znacznik pierwszego gracza

16 żetonów z numerami celów

20 kolorowych kwadratów

instrukcja

instrukcja trybu 1-osobowego

karta pomocy akcji bonusowych