Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 01:42

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 wykładamy 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 miniemy 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
planszetka 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