

The background of the entire image is an abstract, fluid splash of ink. It features a mix of vibrant colors including deep blues, purples, oranges, and yellows, creating a sense of movement and artistic expression. The colors blend together in organic, swirling patterns.

ink

Kasper Lapp

Regelheft

ink

Tinte ist eine schwierig zu handhabende Substanz. Wird sie aber mit Sorgfalt eingesetzt, kann ihre Natürlichkeit und Brillanz erstaunlich reichhaltige visuelle Effekte hervorbringen. INK lädt euch dazu ein, euer Talent zu entfalten und prächtige Gemälde zu kreieren, die sich in die schönsten Sammlungen einreihen.

Wenn Kunst auf Strategie trifft, fließt Tinte wie ein Strom!

Spielmaterial

- 5 Startplättchen (andere Rückseite) **a**
- 95 Tintenplättchen **b**
- 100 farbige Tintenfasschen **c**
- 15 schwarze Tintenfasschen **d**
- 10 Palettenkarten **e**
- 1 Federkiel-Rondell **f**
- 1 Bonusaktionsablage **g**
- 14 Weißer-Punkt-Plättchen **h**
- 15 X-Plättchen **i**
- 20 XX-Plättchen **j**
- 12 Bonusaktionsplättchen **k**
- 1 INK-Beutel **l**
- 1 X-Plättchen-Beutel **m**
- 8 Scheiben für Farbfehlsichtige **n**
(2 pro Farbe)
- 1 Start-Federkielplättchen **o**
- 1 Regelheft
- 1 Solo-Modus-Regelheft mit umseitiger Erklärung der „Bonusaktionen“

Spielaufbau

- 1 Legt das Federkiel-Rondell in die Tischmitte.
- 2 Jeder Spieler erhält ein zufälliges Startplättchen und eine zufällige Palettenkarte und legt sie offen vor sich. Legt übrige Startplättchen und Palettenkarten zurück in die Schachtel.
- 3 Legt alle 95 Tintenplättchen in den INK-Beutel.
- 4 Zieht 6 Plättchen aus diesem Beutel und legt je eines vor jeden Federkiel des Rondells.
- 5 Sortiert alle X- und XX-Plättchen in zwei getrennte Haufen. Werft pro Spieler je 3 zufällig ausgewählte X-Plättchen in den X-Plättchen-Beutel. Übrige X-Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Legt alle XX-Plättchen für später zur Seite.



Aufbau für 2 Spieler

- 6 Legt die Bonusaktionsablage neben das Rondell. Alle 12 Bonusaktionsplättchen werden verdeckt nach ihrer farbigen Rückseite sortiert. Zieht dann je 2 Bonusaktionsplättchen pro Farbe (2 rote und 2 blaue). Deckt sie auf und legt sie in aufsteigender Reihenfolge auf die vier Felder der Ablage. (Also die kleinste Ziffer auf das Feld neben der 4 und die größte Ziffer neben der 7.)
- Für eure erste Partie INK empfehlen wir, die Bonusaktionsplättchen 1, 5, 6 und 11 zu verwenden.**
- 7 Jeder Spieler erhält 25 Tintenplättchen der gleichen Farbe und platziert:
 - 1 Fässchen auf das STARTFELD des Rondells (mit X markiert) – dies ist das persönliche Haupt-Fässchen,
 - 12 Fässchen AUF die eigene Palettenkarte und
 - 12 Fässchen NEBEN die eigene Palettenkarte.

Falls eine farbfehlsichtige Person mitspielt: Entfernt die Haupt-Fässchen aller Spieler und ersetzt sie durch eine Scheibe in der passenden Farbe.

Zusätzlich legt jeder Spieler die zweite Scheibe oben AUF seine Palettenkarte.

- 8 Legt alle zusätzlichen Komponenten bereit, die für eure verwendeten Bonusaktionsplättchen benötigt werden (diese werden im Beiblatt „Bonusaktionen“ beschrieben). **Wenn ihr unserer Empfehlung für eure erste Partie INK gefolgt seid, benötigt ihr nur die Weißer-Punkt-Plättchen.**

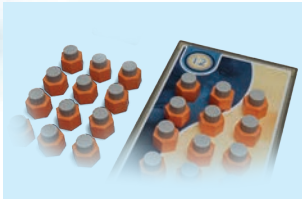
- 9 Legt die schwarzen Tintenplättchen bereit.

- 10 Alle nicht benötigten Materialien kommen zurück in die Schachtel.

Wer zuletzt mit Tinte geschrieben oder gemalt hat, nimmt sich das Start-Federkielplättchen und ist Startspieler.

Spielidee

- 1 Platziere clever alle deine Tintenfässchen auf Tintenplättchen!
- 2 Bist du am Zug, ziehe auf einen Federkiel des Rondells, um ein Tintenplättchen zu nehmen.
- 3 Lege dieses Plättchen an dein Gemälde an.
- 4 Ist ein farbiger Bereich groß genug, platziere deine Tintenfässchen und löse eine Bonusaktion aus.



Ziel des Spiels

Wer zuerst alle eigenen Tintenfässchen platzieren konnte, gewinnt!

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du an der Reihe, musst du entweder einen

A VOLLSTÄNDIGEN ZUG AUSFÜHREN oder **B PASSEN**.

A VOLLSTÄNDIGEN ZUG AUSFÜHREN

Befolge diese 4 Phasen:

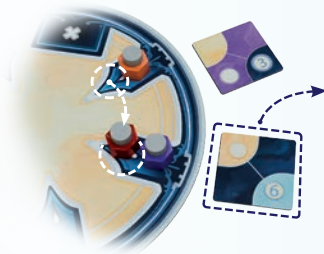
- 1 **WÄHLE EIN PLÄTTCHEN** vom Federkiel-Rondell
- 2 **LEGE DAS PLÄTTCHEN AN** dein Gemälde an
- 3 **ERFÜLLE ZIELE** und platziere Tintenfässchen auf deinem Gemälde
- 4 **AUFFÜLLEN** des Rondells

1 WÄHLE EIN PLÄTTCHEN

Du **MUSST** dein Haupt-Fässchen im **Uhrzeigersinn** auf dem Rondell bewegen und es auf einen der 6 Federkiele stellen. Dabei darfst du auch auf den ziehen, den du gerade verlassen hast (du drehst eine komplette Runde).

Nachdem du dein Fässchen auf einen Federkiel gestellt hast, nimmst du das Plättchen direkt davor.

BEACHT: Immer wenn du dein Haupt-Fässchen über das **STARTFELD** des Rondells bewegst, **MUSST** du eine „Pause“ einlegen, bevor du deinen Zug fortsetzt. (Details hierzu auf Seite 5 unter „Bewegen über das **STARTFELD**“)



WICHTIG:

Auf demselben Federkielfeld dürfen beliebig viele Haupt-Fässchen stehen.



2 LEGE DAS PLÄTTCHEN AN

Lege das gewählte Plättchen so an, dass mindestens eines seiner kleinen farbigen Felder an mindestens ein Feld deines Gemäldes angrenzt, egal welche Farbverbindungen dabei entstehen.

HINWEIS: Ein Tintenplättchen kann vor dem Anlegen auch auf seine Rückseite umgedreht werden.

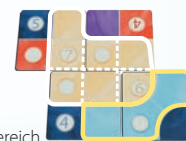
Bereiche

Wenn du Plättchen an dein Gemälde anlegst, versuchst du meist, größere Bereiche aus benachbarten Feldern der gleichen Farbe zu bilden. Die Größe eines Bereichs entspricht dabei der Anzahl der gleichfarbigen benachbarten Felder. Hierzu zählen unbesetzte Felder und solche mit weißen Punkten (egal ob mit Zahl darin oder ohne). Felder, auf denen später Tintenfässchen stehen, zählen NICHT mehr als farbige Felder, wodurch Bereiche getrennt werden können.

Benachbart

Alle verbundenen Felder derselben Farbe werden zusammengezählt.

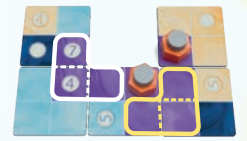
Hier ist es ein gelber Bereich mit 7 verbundenen Feldern und ein hellblauer Bereich mit 3.



Nicht benachbart

Felder mit Fässchen darauf werden nicht mitgezählt (merke: Tinte fließt nicht durch Felder mit Fässchen).

Hier sind es also zwei lila Bereiche mit je 3 verbundenen Feldern.



3 ERFÜLLE ZIELE

Ziele werden durch Zahlen von 3 bis 7 auf weißen Punkten dargestellt, die auf den meisten Tintenplättchen abgebildet sind.

Durch das Erfüllen eines Ziels kannst du Fässchen auf deinem Gemälde platzieren und eine Bonusaktion auslösen.

Es ist **möglich**, mehrere Ziele im selben Zug zu erfüllen. Du bist aber nicht verpflichtet, ein Ziel zu erfüllen, und kannst immert entscheiden, ob du es erfüllen möchtest oder nicht.



Prüfe zunächst, ob alle Voraussetzungen für das Erfüllen eines Ziels gegeben sind:

- Es gibt mindestens ein unerfülltes Ziel in diesem gleichfarbigen Bereich.
- Der farbige Bereich hat mindestens so viele benachbarte gleichfarbige Felder, wie die Zielzahl fordert.
- Der farbige Bereich, in dem die Zielzahl ist, wurde in diesem Zug mindestens einmal vergrößert (z. B. durch Anlegen eines Plättchens, Verschieben oder Platzieren eines Fässchens, Verschieben eines Plättchens usw.).
- Du hast mindestens ein Fässchen auf Lager, das du auf einem Ziel dieses farbigen Bereichs platzieren darfst.

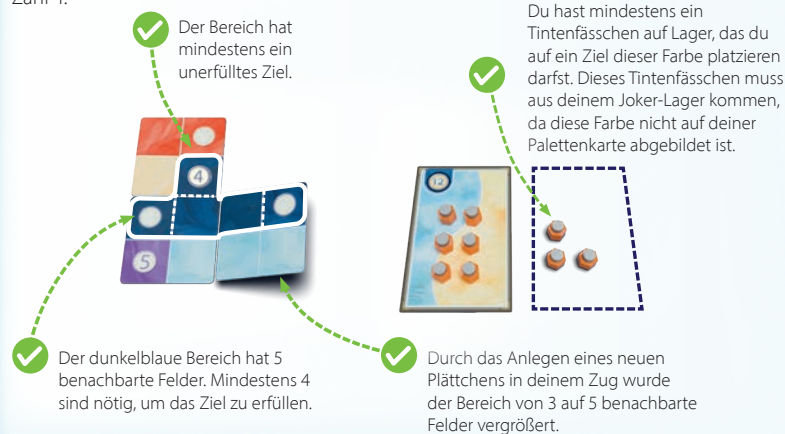
Tintenfässchenlager

Deine Tintenfässchen sind in zwei getrennte Lager aufgeteilt: Das eine Lager ist **AUF** deiner Palettenkarte (mit zwei Farben) und das andere Lager ist **NEBEN** deiner Palettenkarte (Joker-Lager). Die Fässchen **AUF** deiner Palettenkarte gelten als mit einer der beiden Farben der Palettenkarte gefüllt. Diese Fässchen können nur auf Bereichen mit einer dieser beiden Farben auf deinem Gemälde platziert werden. Fässchen **NEBEN** deiner Palettenkarte gelten als Joker-Fässchen und können auf einen Bereich beliebiger Farbe deines Gemäldes platziert werden.



BEISPIEL:

Der dunkelblaue Bereich erfüllt alle Voraussetzungen für das Ziel mit der Zahl 4:



Führe dann die folgenden Schritte durch (in dieser Reihenfolge):

- Platziere so viele Tintenfässchen wie möglich.**
- Löse eine Bonusaktion aus** (optional).
- Verlängere deinen Zug** (falls du noch andere Ziele erfüllen kannst).

a) Platziere so viele Tintenfässchen wie möglich

Aus deinem entsprechenden Lager:

- Platziere ein Tintenfässchen **kopfüber** auf der Zielzahl, die du erfüllt hast. Aber **NUR** auf dieser einen Zielzahl, auch wenn der Bereich mehrere Zielzahlen enthält.

Wichtig: Einmal platziert, darf ein auf dem Kopf stehendes Fässchen für den Rest des Spiels nicht mehr von seinem Feld wegbewegt werden.

- Stelle dann ein Tintenfässchen auf **JEDEN** leeren weißen Punkt in diesem Bereich (verpflichtend!). Nur wenn du nicht genügend Fässchen im entsprechenden Lager hast, lässt du die restlichen weißen Punkte leer – welche davon ist dir überlassen.

BEISPIEL:

Du erfüllst Ziel 6.

Stelle 1 Tintenfässchen aus deinem Lager kopfüber auf dieses Ziel (aber **KEINES** auf Ziel 4).

Stelle danach je 1 Tintenfässchen auf **JEDEN** weißen Punkt dieses Bereichs.



b) Löse eine Bonusaktion aus (optional)

Die 4 verschiedenen Bonusaktionen, die in diesem Spiel zur Verfügung stehen, befinden sich auf der Bonusaktionsablage.

Jede erfüllte Zielzahl hat eine zugehörige Bonusaktion, die du nun ausführen darfst. Ausnahme: Ziele mit der Zahl 3 haben keine Bonusaktion.



Die Bonusaktion muss sofort eingesetzt werden und kann nicht zu einem späteren Zeitpunkt durchgeführt werden. (Siehe das Beiblatt mit der Erklärung der „Bonusaktionen“ für weitere Details.)

c) Verlängere deinen Zug

Prüfe, ob du weitere Ziele erfüllen kannst, und verlängere deinen Zug, indem du die Schritte a, b und c in der gleichen Reihenfolge wiederholst. (Für ein Beispiel siehe Seite 6 mittig „Später im Spiel“)

Bewegen über das STARTFELD

Jedes Mal, wenn du dein Haupt-Fässchen über das STARTFELD des Rondells bewegst, MUSST du eine „Pause“ einlegen und die folgenden Schritte ausführen, bevor du deinen Zug fortsetzt:

- Stelle dein Haupt-Fässchen auf das STARTFELD.
- Ziehe ein X-Plättchen aus dem X-Plättchen-Beutel.
- Lege dieses Plättchen auf dein Gemälde.
- Bewege dein Haupt-Fässchen zum gewünschten Federkiel und fahre mit deinem Zug fort.



Ziehe ein X-Plättchen

Ziehe ein X-Plättchen aus dem X-Plättchen-Beutel und decke es auf. Solltest du das letzte Plättchen gezogen haben, wirf alle XX-Plättchen in den Beutel.

Sobald alle XX-Plättchen aus dem Beutel gezogen wurden, werden keine weiteren mehr beim Bewegen über das STARTFELD gezogen.

Lege ein X- bzw. XX-Plättchen auf dein Gemälde

Jedes X- oder XX-Plättchen, das du ziehst, MUSS auf dein Gemälde gelegt werden und 2 farbige Felder abdecken.

Ist nur ein X auf dem Plättchen abgebildet, muss es so platziert werden, dass es MINDESTENS ein Feld in der Farbe des X bedeckt. Sollte diese Farbe nicht in deinem Gemälde vorkommen, darfst du das Plättchen auf zwei beliebige Felder deines Gemäldes legen.

Sind zwei XX auf dem Plättchen abgebildet, muss es so platziert werden, dass es zwei benachbarte Felder abdeckt, die die gleiche Farbe haben wie eine der beiden abgebildeten Optionen. Solltest du keine der beiden Farben in deinem Gemälde haben, darfst du das Plättchen auf zwei beliebige Felder deines Gemäldes legen.

In beiden Fällen kannst du ein Plättchen auch auf Felder mit Tintenfasschen legen. In einem solchen Fall kommen die abgedeckten Tintenfasschen zurück in dein Joker-Lager (neben deiner Palettenkarte).

Falls du ein X- oder XX-Plättchen auf eine Bonusaktion-Komponente legst, entferne diese aus dem Spiel (siehe dazu das Beiblatt „Bonusaktionen“).

BEISPIEL:

Dieses X-Plättchen MUSS auf mindestens 1 rotes Feld gelegt werden. Du hast 3 Optionen:



Dieses XX-Plättchen MUSS auf 2 benachbarte lila Felder ODER 2 benachbarte hellblaue Felder gelegt werden. Du hast 3 Optionen:



Entscheidest du dich für Option 3, musst du das Fässchen in dein Joker-Lager zurückstellen.

4 AUFFÜLLEN

Du beendest deinen Zug, indem du ein neues Tintenplättchen aus dem INK-Beutel ziehst und das Rondell wieder auffüllst. Hast du mehr als ein Plättchen aufgrund einer Bonusaktion genommen, fülle das Rondell ausgehend vom STARTFELD im Uhrzeigersinn auf.

B PASSEN

Wenn du passt, bewegst du dein Haupt-Fässchen auf dem Rondell nicht vorwärts. Verschiebe stattdessen bis zu 2 deiner Tintenfasschen aus dem Lager auf deiner Palettenkarte in das Joker-Lager daneben.



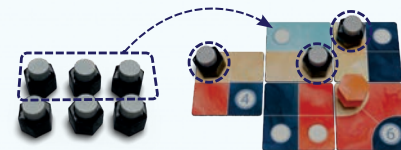
Nächster Zug

Nachdem du deinen Zug beendet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende

Wenn ein Spieler sein letztes Tintenfasschen platziert ODER das letzte Tintenplättchen aus dem INK-Beutel zieht, wird das Spielende eingeläutet. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle gleich viele Züge hatten.

ACHTUNG: Im letzten Zug dürfen alle, die ihr letztes eigenes Tintenfasschen platziert haben, weitere Tintenfasschen platzieren, falls nötig. Hierzu nehmt ihr euch die jeweils notwendige Anzahl aus dem schwarzen Tintenfasschenvorrat.



Wer am Ende dieser letzten Runde alle eigenen Tintenfasschen platzieren konnte, hat das Spiel gewonnen. Haben mehrere Spieler das geschafft, gewinnt, wer die meisten schwarzen Tintenfasschen platzieren konnte!

Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.

Impressum

Spieleautor: Kasper Lapp
Produzentin: Sophie Gravel
Illustrationen: Chris Quilliams
Grafikdesign: Tarek Saoudi
Danik Renaud
Entwicklung: Martin Bouchard
Übersetzung: André Bierth



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

Beispiel für den Spielablauf

Dieses Beispiel zeigt Kim im Spiel zu dritt. Hier siehst du, was sie in drei verschiedenen Spielsituationen macht.

In ihrem 2. Zug

Kim beschließt, einen vollständigen Zug auszuführen. Sie bewegt ihr Haupt-Fässchen auf dem Rondell vorwärts und stellt es auf dem nächsten Federkiel ab.



Sie nimmt das Plättchen und legt es an ihr Gemälde an, wodurch sie ihren dunkelblauen Bereich vergrößert. Da es in diesem Bereich bislang nur 4 verbundene Felder gibt, kann sie Ziel 6 noch nicht erfüllen.

Später im Spiel

Kim muss ihr Haupt-Fässchen über das Startfeld bewegen, um den gewünschten Federkiel zu erreichen.

Sie stellt es auf das Startfeld und zieht ein X-Plättchen aus dem X-Plättchen-Beutel.



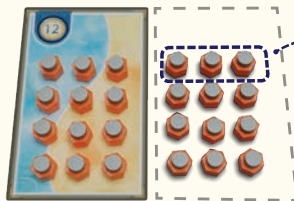
Es ist ein lila X-Plättchen, mit dem sie zwei Felder ihres Gemäldes abdecken muss, darunter mindestens ein lila Feld.



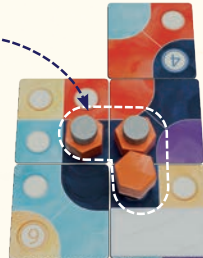
Dann setzt sie ihren Zug normal fort, indem sie ihr Haupt-Fässchen auf den Federkiel bewegt, dessen Tintenplättchen sie an ihr Gemälde anlegen möchte.



Sie vergrößert den dunkelblauen Bereich mit den Zielzahlen 4 und 6. Der Bereich hat nun 6 verbundene Felder und ist damit groß genug, um eines der beiden Ziele zu erfüllen.



Sie beschließt, Ziel 6 zu erfüllen, und platziert 3 Tinten-fässchen aus ihrem Joker-Lager: eines kopfüber auf Ziel 6 und zwei weitere auf den beiden weißen Punkten. In diesem Moment darf sie kein Fässchen auf Ziel 4 stellen.



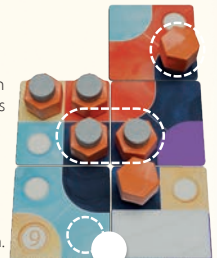
Danach führt sie die Bonusaktion aus, die zu Ziel 6 gehört: Sie verschiebt zwei Tinten-fässchen auf ihrem Gemälde auf leere weiße Punkte. Dadurch wird der dunkelblaue Bereich wiederum auf 5 verbundene Felder vergrößert und Kim könnte nun Ziel 4 erfüllen.



Das macht sie und platziert 3 Fässchen aus ihrem Joker-Lager, wovon sie eines auf Ziel 4 und die beiden anderen auf die leeren Punkte in diesem Bereich stellt.

Durch das Auslösen der Bonusaktion von Ziel 4 darf Kim nun einen weißen Punkt auf einem leeren Feld platzieren.

Da sie kein weiteres Ziel erfüllen kann, endet Kims Zug.



Am Ende

Kim legt ein Plättchen an und erfüllt Ziel 3, wodurch sie insgesamt 4 Tinten-fässchen platzieren muss.



Sie hat nur 2 Fässchen auf ihrer Palettenkarte und keine Joker-Fässchen mehr. Daher nimmt sie 2 Fässchen aus dem schwarzen Tintenvorrat und platziert so die insgesamt 4 Fässchen auf ihrem Gemälde.



Dies löst das Spielende aus. Nachdem die Runde beendet ist und somit alle gleich viele Züge hatten, gewinnt Kim das Spiel, wenn kein anderer Spieler mindestens 2 schwarze Fässchen auf dem eigenen Gemälde stehen hat!