

Бонусные действия

Общие правила

Ограниченнное количество. Для некоторых бонусных действий количество компонентов ограничено. Когда компоненты закончатся, такое действие станет недоступным и вы не сможете активировать его, выполнив задание.

Перевернуть жетон. Когда вы забираете или перемещаете жетон чернил, вы можете перевернуть его на другую сторону, даже если на нём лежат компоненты. Если перевернули, разместите компоненты на тех же местах на другой стороне.

По желанию. Вы всегда выбираете сами, выполнять бонусное действие или нет.

Напоминание. Нельзя размещать компоненты поверх жетонов X или XX.

Переместить и убрать пузырьки чернил

Уберите 1 пузырёк чернил.

5 8

Переместите не более 2 пузырьков чернил.

6 9

Перемещать и убирать можно только пузырьки крышкой вверх.

Убрать

Убирать пузырьки чернил можно только со своей картины. Не возвращайте такие пузырьки в запас — уберите их в коробку.

Переместить

Каждый раз перемещая пузырёк чернил, вы выбираете один из двух вариантов:

- переместить пузырёк со своей картины на пустое белое пятно ИЛИ
- переместить пузырёк со своей палитры в запас универсальных пузырьков.

Поместите 1 белое пятно на пустой квадрат.

Подготовка к игре: разместите все 14 жетонов белых пятен на столе, если используете этот жетон бонусного действия.



Измените цифру задания.

Подготовка к игре: разместите все 16 жетонов с цифрами заданий на столе, если используете этот жетон бонусного действия.

Жетон с цифрой можно поместить только на невыполненное задание с другой цифрой.



Поместите 1 любой цветной квадрат.

3

Подготовка к игре: разместите все 20 цветных квадратов на столе, если используете этот жетон бонусного действия.

Такой квадрат можно помещать поверх любого пустого квадрата, пустого белого пятна или даже невыполненного задания.



Новый квадрат считается обычным пустым квадратом вашей картины и подчиняется всем правилам игры.

Цветной квадрат можно помещать поверх другого цветного квадрата, который вы выложили ранее.

Переместите 1 жетон чернил с края своей картины.

4

Нельзя нарушать правила игры, когда перемещаете жетон чернил с края картины на новое место. Это значит, что все оставшиеся жетоны чернил должны быть соединены в одну картину.

Это также означает, что нельзя перемещать жетон чернил, который частично перекрыли жетоном X или XX.

Заберите 1 жетон чернил с круга перьев, чтобы использовать в другой ход.

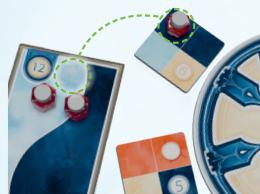
7

Поместите этот жетон чернил отдельно и **не добавляйте** его к своей картине в этот ход. У вас может быть сколько угодно таких жетонов чернил. В последующие ходы вы сможете добавить такой жетон к картине вместо того, чтобы забирать жетон с круга. В этом случае вам не нужно перемещать главный пузырёк. Остальные шаги хода пройдите как обычно.

Поместите 1 пузырёк чернил на белое пятно жетона у круга перьев.

9

Вы можете поместить свой пузырёк из подходящего запаса на любое пустое белое пятно любого жетона чернил круга.



Этот пузырёк остаётся на жетоне чернил круга. Если другой игрок добавит этот жетон к своей картине, он будет считать пузырёк своим — даже если тот другого цвета.

Возмите 1 жетон чернил из мешочка и сразу добавьте его к своей картине.

11

Немедленно добавьте этот жетон к своей картине.

Каждый соперник берёт жетон X из мешочка.

12

Игроки берут жетоны из мешочка для жетонов X по часовой стрелке, начиная с участника слева от того, кто активировал это бонусное действие.

Одиночная игра

В одиночной игре вы проведёте партию против Суми — искусственной соперницы, названной в честь особых чернил высокого качества. Победить Суми будет непросто.

Подготовка к игре

Проведите обычную подготовку к игре со следующими изменениями:

- 5 Разделите все жетоны X и XX.
- 5a Поместите один жетон X лицевой стороной вниз перед начальной ячейкой. Остальные жетоны X пока отложите лицевой стороной вниз.
- 5b Поместите все жетоны XX в мешочек для жетонов X.
- 6 Положите планшет бонусных действий в центр стола.
- 6a Уберите в коробку бонусные действия «9» и «12».
- 6b Остальные 10 жетонов бонусных действий положите лицевой стороной вниз и разделите 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.
- 9 Выберите уровень сложности. Разместите соответствующее количество случайных жетонов X в две одинаковые колонки, если возможно (см. пример справа). Уберите в коробку оставшиеся жетоны X, если есть.
- 9a Подготовьте запас пузырков чернил Суми: поместите по 1 пузырку чёрных чернил слева от каждого жетона X. Начните с пузырка крышкой вверх и чередуйте далее с пузырками вверх дном (см. пример справа).
- 9b Поместите 1 пузырёк чёрных чернил в начальную ячейку круга (X) — это главный пузырёк Суми.

Цель игры

Используйте все свои пузырьки чернил!

Первый процесс

Ходы делают по часовой стрелке, как обычно. Суми всегда начинает первой.

Ход Суми

Количество пузырьков Суми показывает, сколько ходов она сделает. Каждый ход Суми берёт 1 пузырёк, начиная с верхнего пузырька в левой колонке и далее вниз, прежде чем перейдёт к правой колонке.

В ход Суми пройдите следующие 3 шага:

- 1 Откройте выбор Суми.
- 2 Переместите главный пузырёк Суми на круге:
 - ✓ Если жетон чернил круга подходит выбору Суми, поместите её пузырёк.
 - ✗ Если ни один жетон чернил круга не подходит выбору Суми, уберите следующий жетон круга.
- 3 Пополните круг перьев (если нужно).

1 Откройте выбор Суми

Откройте жетон рядом с пузырьком текущего хода Суми — эта комбинация показывает её выбор.

- Жетон показывает нужный цвет квадрата.
- Положение пузырька показывает, поместить его на белое пятно или на задание.



Если пузырёк стоит крышкой вверх, Суми помещает его на белое пятно.



Если пузырёк стоит вверх дном, Суми помещает его на задание.



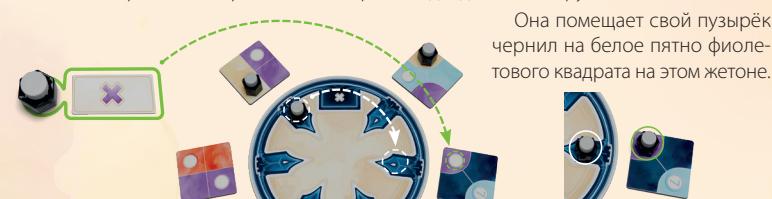
2 Переместите главный пузырёк Суми на круге

Примечание. Суми перемещает свой главный пузырёк на круге, следуя тем же правилам, что и обычный игрок. Однако в отличие от игрока Суми не берёт жетон из мешочка для жетонов X, пересекая начальную ячейку.

- ✓ Если хотя бы один жетон чернил круга подходит выбору Суми:
- Переместите её главный пузырёк на следующее по часовой стрелке перо, жетон которого подходит выбору Суми.
 - Поместите пузырёк чернил текущего хода Суми на квадрат этого жетона, который подходит её выбору.

ПРИМЕР. Вы открыли выбор Суми. В этот ход её пузырёк нужно поместить на белое пятно на фиолетовом квадрате.

Суми не оставляет свой главный пузырёк в начальной ячейке и перемещает его по часовой стрелке на перо, жетон которого подходит её выбору.



- ✗ Если ни один жетон чернил круга не подходит выбору Суми:
- Переместите её главный пузырёк на **следующее** по часовой стрелке перо.
 - Уберите в коробку жетон чернил этого пера, все пузырьки на нём (если есть) и пузырёк текущего хода Суми.

3 Пополните круг перьев (если нужно)

Конец игры

Чтобы победить, используйте свой последний пузырёк чернил раньше, чем Суми сделает свой последний ход. Однако помните, что, когда Суми использует свой последний пузырёк, у вас останется ещё один ход. Если вы сможете использовать свой последний пузырёк — победа за вами!