

ink

by Kasper Lapp

Règles du jeu

ink

L'encre est un médium qui ne pardonne pas.

Cependant, lorsqu'il est maîtrisé avec soin, sa spontanéité et son éclat savent créer des effets visuels d'une richesse étonnante.

INK vous invite à déployer votre talent en réalisant de somptueux tableaux dignes des plus grandes collections.

Lorsque l'art et la stratégie vont de pair, l'encre coule comme une rivière!

Pièces de jeu

- 5 Tuiles de départ **a**
- 95 Tuiles Ink **b**
- 100 Bouteilles d'encre de couleur **c**
- 15 Bouteilles d'encre noire **d**
- 10 Cartes Palette **e**
- 1 Roue **f**
- 1 Plateau d'Actions Bonus **g**
- 14 Jetons ronds blancs **h**
- 15 Jetons X **i**
- 20 Jetons XX **j**
- 12 Tuiles Action Bonus **k**
- 1 Sac Ink **l**
- 1 Sac X **m**
- 8 disques pour daltoniens **n**
(2 de chaque couleur)
- 1 Plume du premier joueur **o**
- 1 Règle du jeu
- 1 Règle pour jeu solo et
Feuille de référence Actions Bonus.

Mise en place

Suivez ces instructions pour la mise en place du jeu.

- 1** Placez la Roue au milieu de la table.
- 2** Chaque joueur reçoit au hasard une tuile de départ et une carte Palette et les révèle. Remettez les tuiles de départ et les cartes Palette restantes dans la boîte.
- 3** Mettez les 95 tuiles Ink dans le sac INK.
- 4** Piochez des tuiles du sac et placez-en une devant chaque plume de la Roue.
- 5** Triez tous les jetons **X** et les jetons **XX** en deux tas différents. Mettez 3 jetons X par joueur au hasard dans le sac X. Remettez le reste des jetons X dans la boîte de jeu. Gardez tous les jetons XX de côté pour plus tard dans la partie.



Configuration pour 2 joueurs

- 6** Placez le plateau d'Action Bonus au milieu de la table. Placez les 12 tuiles Actions Bonus face cachée et triez-les par couleur. Piochez 2 tuiles Actions Bonus par couleur (2 rouges et 2 bleues). Révélez-les et remplissez les quatre emplacements en les plaçant par ordre croissant.

Si vous jouez à INK pour la première fois, remplissez les quatre emplacements du plateau d'Action Bonus avec les tuiles Bonus Action n°1, 5, 6 et 11.

- 7** Chaque joueur reçoit les 25 bouteilles d'encre de la couleur de son choix et place:
 - 1 bouteille sur la case DÉPART de la Roue (**X**) qui devient sa bouteille de tête.
 - 12 bouteilles SUR sa carte Palette
 - 12 bouteilles À CÔTÉ de sa carte Palette

Pour les joueurs daltoniens : retirez les bouteilles de tête de tous les joueurs et remplacez-les par un disque de leur couleur.

De plus, chaque joueur place un disque SUR sa palette.

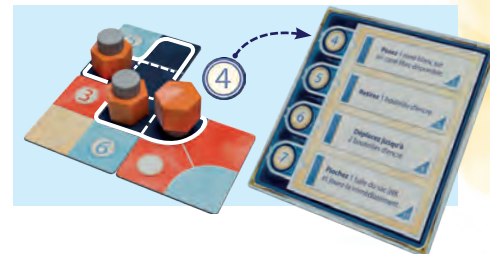
- 8** Placez les pièces supplémentaires requises selon les Actions Bonus jouées (voir la page de référence Actions Bonus).

Pour votre première partie, placez les jetons ronds blancs à côté du plateau d'Action Bonus.

- 9** Mettez les bouteilles d'encre noire à la portée de tous les joueurs.
- 10** Remettez toutes les composantes inutilisées dans la boîte. Le dernier joueur à avoir écrit ou peint à l'encre est le premier joueur et prend le jeton plume du premier joueur.

Idée du jeu

- 1 Soyez le premier à placer toutes vos bouteilles d'encre pour remporter la partie !
- 2 À votre tour, déplacez-vous sur une plume pour piocher une tuile de la roue.
- 3 Ajoutez cette tuile à votre tableau.
- 4 Lorsqu'une zone est suffisamment grande, placez vos bouteilles d'encre et déclenchez une Action Bonus.



But du jeu

Soyez le premier à placer toutes vos bouteilles d'encre !



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur débute la partie.

À votre tour, vous DEVEZ **A JOUER UN TOUR COMPLET** ou **B PASSER**.

A JOUER UN TOUR COMPLET

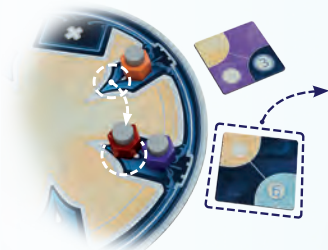
Suivez ces 4 phases :

- 1 **PRENDRE UNE TUILE** de la roue
- 2 **AJOUTER LA TUILE** à votre tableau
- 3 **COMPLÉTER UN OBJECTIF** et placer des bouteilles d'encre sur votre tableau
- 4 **REPLIR** la roue

1 PRENDRE UNE TUILE

Vous DEVEZ déplacer votre bouteille de tête **dans le sens horaire** autour de la roue et la placer sur l'une des 6 plumes. Vous pouvez déplacer votre bouteille de tête sur n'importe quelle plume, même celle que vous venez de quitter.

Après avoir déplacé votre bouteille de tête sur une plume, prenez la tuile devant cette plume.



NOTE: Dès que vous déplacez votre bouteille au-delà la case **DÉPART**, vous **DEVEZ** faire une pause avant de poursuivre votre tour normalement (voir la section Déplacement au-delà de la case DÉPART).

IMPORTANT:

Une plume peut être occupée par plusieurs bouteilles à la fois.

2 AJOUTER LA TUILE

Ajoutez la tuile à votre tableau en vous assurant qu'au moins un des carrés de couleur de la tuile choisie se connecte à au moins un carré de votre tableau, quelles que soient les connexions de couleurs.



NOTE: Une tuile peut être retournée sur sa face opposée avant d'être placée. Chaque face d'une tuile est l'inverse de l'autre.

Zone

Une zone est constituée de carrés adjacents de la même couleur, y compris ceux ayant des ronds blancs ou des chiffres. Tout carré occupé par une bouteille n'est pas considéré comme adjacent (car l'encre ne peut pas circuler librement dans cette zone). La taille de la zone dépend du nombre de carrés adjacents.

Adjacent

Tous les carrés adjacents de la même couleur sont comptés.

Une zone jaune de 7 carrés adjacents et une zone bleu clair de 3.



Non adjacent

Ne comptez pas les carrés avec des bouteilles dessus.

Deux zones mauves de 3 carrés chacune.



3 COMPLÉTER UN OBJECTIF

Les objectifs sont représentés par des chiffres (de 3 à 7) apparaissant sur les tuiles Ink.

Compléter un objectif est le moyen de placer des bouteilles sur votre tableau et de déclencher des Actions Bonus.

Vous **POUVEZ** compléter plusieurs Objectifs par tour. Il n'y a aucune obligation de compléter un Objectif, vous avez toujours le choix de le compléter ou non.



Premièrement, vérifiez si un objectif répond aux conditions pour qu'il soit complété.

- La zone de couleur contient au moins un objectif.
- La zone de couleur compte au moins autant de carrés adjacents que le numéro de l'objectif.
- La taille de la zone a été **augmentée** au moins une fois durant ce tour (en plaçant une tuile, déplaçant ou en enlevant une bouteille, déplaçant une tuile, etc.)
- Vous avez au moins une bouteille dans votre stock de la couleur requise.

Stock de bouteilles d'encre

Vos bouteilles d'encre sont réparties en 2 stocks différents : Un stock représenté par deux couleurs (**SUR** votre palette) et l'autre sans couleur (**À CÔTÉ** de votre palette).

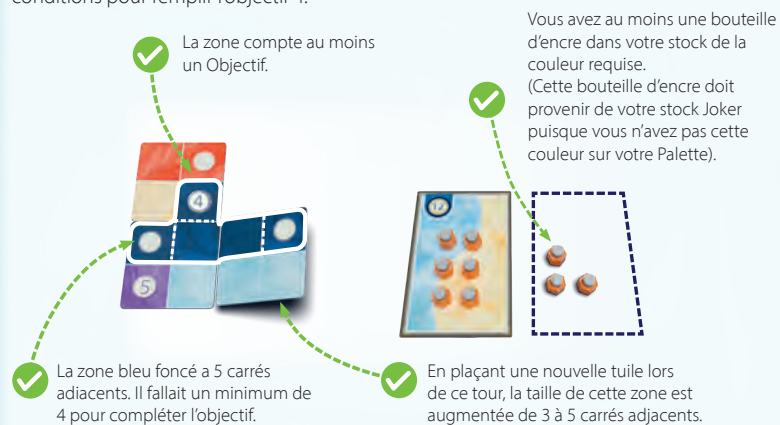
Les bouteilles **SUR** votre palette sont considérées remplies de l'une ou l'autre des couleurs représentées sur la carte. Ces bouteilles ne peuvent être jouées que sur des zones correspondant à l'une ou l'autre de ces couleurs sur votre tableau.

Les bouteilles **À CÔTÉ** de votre palette sont considérées comme des bouteilles Joker et peuvent être jouées sur des zones de n'importe quelle couleur de votre tableau.



EXEMPLE:

La zone bleu foncé répond à toutes les conditions pour remplir l'objectif 4.



Ensuite, procédez aux étapes suivantes :

- Placez** autant de bouteilles d'encre que vous pouvez.
- Déclenchez** une action bonus (facultatif).
- Prolongez** votre tour si d'autres objectifs peuvent être complétés !

a Placez autant de bouteilles d'encre que vous pouvez

Depuis votre stock correspondant :

- Placez une bouteille d'encre **à l'envers** sur l'objectif que vous avez complété. SEULEMENT sur celui-là, même si d'autres objectifs sont dans cette zone.

Remarque : Une fois placée, une bouteille à l'envers ne peut être déplacée et demeure à cet endroit jusqu'à la fin de la partie.

- Placez une bouteille d'encre à l'endroit sur CHAQUE rond blanc de la zone. Si vous n'avez pas suffisamment de bouteilles, laissez le reste des ronds blancs vides ; en choisissant ceux que vous souhaitez laisser vides.

EXEMPLE:

Vous complétez l'Objectif 6.

De votre stock, placez 1 bouteille d'encre à l'envers sur cet objectif (AUCUNE sur l'objectif 4).

Ensuite, placez 1 bouteille d'encre à l'endroit sur CHAQUE rond blanc de cette zone.



b Déclenchez une action bonus (facultatif)

Chaque fois que vous complétez un Objectif 4, 5, 6 ou 7, vous déclenchez instantanément une Action Bonus que vous **POUVEZ** utiliser.

Les 4 Actions Bonus disponibles pour la partie se trouvent sur le plateau Action Bonus.

Pour chaque numéro correspondant à un objectif complété, se trouve à droite l'action bonus que vous **POUVEZ** utiliser.



L'Action Bonus doit être utilisée immédiatement et ne peut être effectuée plus tard.

(Voir la feuille de référence des Actions Bonus pour plus de détails).

c Prolongez votre tour

Regardez si d'autres objectifs peuvent être complétés **dans des zones qui ont été augmentées** durant ce tour et prolongez votre tour en procédant dans le même ordre.

Se déplacer au-delà de la case DÉPART

Chaque fois que vous déplacez votre bouteille au-delà de la case **DÉPART** de la roue, vous **DEVEZ** faire une pause et effectuer ces étapes avant de continuer votre tour normal :

- Posez votre bouteille de tête sur la case DÉPART.
- Piochez un jeton du sac X.
- Ajoutez ce jeton sur votre tableau.
- Déplacez ensuite votre bouteille jusqu'à la plume souhaitée et continuez votre tour.



Piochez un jeton du sac X

Piochez un jeton du sac X et révélez-le. Si vous avez pioché le dernier jeton X du sac, remplissez le sac avec tous les jetons XX.

Si le sac X est vide et qu'il n'y a plus de jetons pour le remplir, aucun jeton ne sera pioché à partir de ce moment lorsque les joueurs se déplacent au-delà de la case DÉPART ou même lors d'une Action Bonus.

Placez un jeton X ou XX sur votre tableau

Chaque jeton X ou XX que vous piochez **DOIT** être placé sur votre tableau et couvrir 2 carrés de couleur.

Lorsqu'il s'agit d'un jeton X, il doit être placé de manière à couvrir au MOINS un carré de la couleur correspondante. Si cette couleur n'est pas présente dans votre tableau, vous pouvez le placer n'importe où.

Lorsqu'il s'agit d'un jeton XX, il doit être placé de manière à recouvrir 2 tuiles adjacentes de même couleur parmi les 2 options indiquées sur le jeton. Si aucune de ces couleurs n'est présente sur votre tableau, vous pouvez le placer n'importe où.

Vous POUVEZ placer un jeton sur une case contenant une bouteille d'encre. Dans ce cas, remettez la bouteille dans votre stock de bouteilles Joker à côté de votre carte Palette.

Si vous jouez un jeton X ou XX sur n'importe quelle autre pièce de jeu, retirez simplement la composante du jeu.

EXEMPLE:

Ce jeton X **DOIT** être placé sur au moins 1 carré rouge. Le joueur a 3 options.



Ce jeton XX **DOIT** être placé sur 2 carrés mauves adjacents **OU** sur 2 carrés bleus clairs adjacents. Le joueur a 3 options.



Si vous choisissez l'option3, vous devez remettre la bouteille dans votre stock de bouteilles Joker.

4 REMPLIR LA ROUE

À la fin de votre tour, piochez de nouvelles tuiles du sac Ink afin qu'il y ait à nouveau exactement 6 tuiles autour de la roue. Si plus d'une tuile ont été prises, remplissez dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la case **DÉPART**.

B PASSER

Vous pouvez passer votre tour et ne pas avancer votre bouteille de tête sur la roue. Au lieu de cela, déplacez **jusqu'à 2** de vos bouteilles d'encre de votre stock SUR votre palette vers votre stock de bouteilles Joker à côté de votre palette.



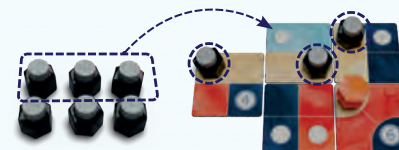
Prochain tour

Une fois qu'un joueur a terminé son tour, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur pose sa dernière bouteille d'encre, cela déclenche la fin de la partie. Le partie continue normalement jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

NOTE: Lors de son dernier tour, chaque joueur ayant posé sa dernière bouteille d'encre peut continuer à poser des bouteilles d'encre si cela est possible. Pour ce faire, le joueur continue en prenant les bouteilles supplémentaires du **stock d'encre noire**.



Une fois que chaque joueur a joué le même nombre de tours, le vainqueur est celui qui a placé toutes ses propres bouteilles d'encre, mais si plusieurs joueurs ont réussi, celui qui a placé le plus de bouteilles d'encre noire gagne ! En cas d'égalité, tous les joueurs **à égalité** jouent un tour supplémentaire et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un vainqueur !

Crédits

Auteur : Kasper Lapp
Productrice : Sophie Gravel
Illustrateur : Chris Quilliams
Conception graphique : Tarek Saoudi
Danik Renaud
Développeur : Martin Bouchard



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

Exemple d'une partie

Cet exemple suit Kim dans une partie à 3 joueurs. Découvrez ce qu'elle joue à trois moments de la partie.

À son 2ème tour

Kim décide de jouer un tour complet et déplace sa bouteille de tête sur la roue.

Elle place sa bouteille de tête sur la plume suivante et prend la tuile correspondante.



Elle ajoute la tuile à son tableau, créant ainsi une plus grande zone bleu foncé. Elle ne peut pas compléter l'objectif 6 car il n'y a que 4 carrés adjacents dans cette zone.

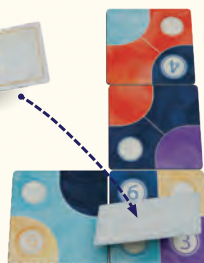
Plus tard dans la partie

Kim doit déplacer sa bouteille de tête au-delà de la case DÉPART pour la placer sur la plume qu'elle souhaite.

Elle pose sa bouteille sur la case DÉPART et pioche un jeton X du sac X.



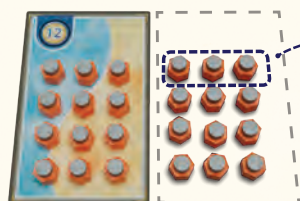
Elle pioche un jeton X mauve. Elle doit couvrir deux carrés de son tableau incluant au moins un carré mauve.



Elle poursuit ensuite son tour normal en plaçant sa bouteille de tête sur la plume correspondant à la tuile qu'elle souhaite ajouter à son tableau.



Elle crée une zone bleu foncé contenant des objectifs 4 et 6. Cette zone compte 6 carrés adjacents et est assez grande pour compléter l'un ou l'autre des objectifs.



Elle choisit de compléter l'Objectif 6. Elle place 3 bouteilles d'encre de son stock Joker. Elle place 1 bouteille à l'envers sur l'objectif 6 et 2 bouteilles à l'envers sur les ronds blancs. Elle ne peut pas placer de bouteille sur l'Objectif 4.



Ensuite, elle utilise l'Action Bonus déclenchée par l'Objectif 6. Elle déplace 2 bouteilles d'encre de son œuvre pour libérer deux ronds blancs. Cela augmente la zone bleue foncée à 5 carrés adjacents. Kim peut maintenant réaliser l'Objectif 4.



Elle décide de compléter cet objectif et place 1 bouteille à l'envers sur l'Objectif 4 et 1 bouteille à l'envers sur chaque ronds blancs libres de la zone. Elle déclenche l'Action Bonus de l'Objectif 4 et pose un jeton rond blanc sur un carré bleu clair.

Comme elle ne peut pas (ou ne veut pas) compléter d'autres objectifs, son tour se termine.

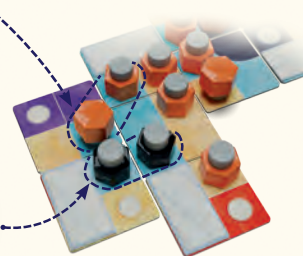


À la fin de la partie

Kim joue une tuile et complète un Objectif 3. Elle peut placer un total de 4 bouteilles d'encre.



Elle n'a que 2 bouteilles sur sa palette et n'a plus de bouteilles Joker. Elle prend donc 2 bouteilles du stock d'encre noire et place les 4 bouteilles d'encre sur son tableau.



Ceci déclenche la fin de la partie. Après que chaque joueur ait joué un nombre égal de tours, Kim sera déclarée vainqueur si aucun autre joueur n'a au moins 2 bouteilles noires sur son tableau.

Actions Bonus

Règles générales

Stock limité - Certaines Actions Bonus ont un stock limité. Il est possible qu'une option ne soit plus disponible en cours de partie.

Si cela se produit, vous n'obtenez pas d'action bonus pour l'objectif que vous avez complété.

Recto ou verso - Lorsque vous jouez ou déplacez une tuile, vous pouvez choisir son recto ou son verso, et ce, même si des pièces de jeu se trouvent sur la tuile.

Si vous retournez une tuile avec des pièces de jeu, assurez-vous que les pièces sont remises au même endroit une fois la tuile retournée.

Aucune obligation - Vous avez toujours le choix de déclencher ou non une Action Bonus.

Rappel: Aucune pièce de jeu ne peut être placée sur un jeton X ou XX.

Déplacer et retirer des bouteilles d'encre



Seules les bouteilles **posées** à l'endroit peuvent être déplacées ou retirées.

Retirer une bouteille

Seules les bouteilles d'encre de votre tableau peuvent être retirées. La bouteille que vous retirez ne retourne pas dans votre stock. Remettez-la dans la boîte de jeu.

Déplacer une bouteille

Deux options s'offrent à vous pour chaque bouteille d'encre que vous pouvez déplacer :

- Déplacez une bouteille d'encre de votre tableau sur un rond blanc libre de votre tableau OU
- Déplacez une bouteille d'encre de votre palette vers votre stock À CÔTÉ de votre palette. Chaque bouteille ainsi déplacée devient une bouteille Joker.

Posez 1 rond blanc sur un carré libre disponible.

1

Mise en place : Placez les 14 ronds blancs sur la table lorsque vous jouez avec cette action bonus.



Changez le numéro d'un Objectif.

2

Mise en place : Placez les 16 numéros d'objectif sur la table lorsque vous jouez avec cette action bonus.

Ne peut être placé sur un objectif libre portant le même numéro.



Posez 1 carré de couleur de votre choix.

3

Mise en place : Placez les 20 carrés de couleur sur la table lorsque vous jouez avec cette action bonus.

Peut être placé sur n'importe quelle case libre, rond blanc libre ou même sur n'importe quel objectif libre.



Une fois placé, ce carré est considéré comme n'importe quel autre carré de votre tableau et obéit aux mêmes règles. Un carré de couleur peut être placé par-dessus un carré de couleur placé préalablement.

Déplacez 1 tuile de votre tableau.

4

Aucune règle ne peut être ignorée pendant le déplacement d'une tuile ni après l'avoir déplacée. Ceci signifie que le reste de vos tuiles doivent rester solidaires en tout temps, à l'exception de la tuile que vous déplacez.

Ainsi, une tuile contenant partiellement un jeton X ne peut pas être déplacée.

Prenez 1 tuile autour de la Roue et gardez-la pour un tour ultérieur.

7

Cette tuile doit être conservée en stock et ne peut être ajoutée à votre tableau pendant ce tour. Il n'y a aucune limite de tuiles que vous pouvez avoir en stock. Lors d'un tour ultérieur, vous pourrez placer une tuile de votre stock au lieu d'une tuile de la roue. Si vous le faites, vous n'aurez pas à déplacer votre bouteille de tête sur la roue et jouerez le reste de votre tour normalement.

Posez 1 bouteille d'encre sur un rond blanc d'une tuile autour de la Roue.

9

Votre bouteille d'encre peut être placée sur n'importe quel rond blanc libre d'une tuile autour de la roue et doit provenir de votre stock correspondant.



Une bouteille placée sur une tuile de la roue demeure sur cette tuile. Lorsqu'un joueur ajoute cette tuile à son tableau, il considère la bouteille comme la sienne, même si elle est de couleur différente.

Piochez 1 tuile du sac INK et jouez-la immédiatement.

11

La tuile tirée du sac INK ne peut pas être conservée en stock. Elle doit être placée immédiatement.

Chaque adversaire pioche une tuile du sac X.

12

Les joueurs piochent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a déclenché l'action bonus.

Mode solo

Dans ce mode, vous affronterez Sumi, une adversaire talentueuse qui doit son nom à un encre noire aux qualités exceptionnelles. Vaincre Sumi ne sera pas une tâche facile.

Mise en place

Suivez la même mise en place qu'à l'habitude avec ces exceptions:

- 5 Triez tous les jetons X et les jetons XX dans des groupes séparés.
- 5a Placez 1 jeton X face cachée au-dessus de la case DÉPART et gardez le reste des jetons X face cachée, pour plus tard.
- 5b Mettez tous les jetons XX dans le sac X.
- 6 Placez le plateau d'Action Bonus au milieu de la table.
- 6a Remettez dans la boîte les actions bonus #9 et #12.
- 6b Retournez les 10 Action Bonus restantes face cachée et triez chaque couleur. Piochez 2 Actions Bonus par couleur (2 rouges et 2 bleues). Révélez-les et remplissez les quatre espace du plateau Action Bonus en les plaçant en ordre croissant.
- 9 Choisissez un niveau de difficulté. Placez le nombre correspondant de jetons X au hasard, sur 2 colonnes aussi égales que possible.
- 9a Préparez le stock de bouteilles d'encre de Sumi en plaçant 1 bouteille d'encre noire à gauche de chaque jeton X en commençant par une bouteille à l'endroit et en alternant avec une bouteille à l'envers.
- 9b Placez 1 bouteille d'encre noire sur la case DÉPART de la Roue (X). Celle-ci devient la bouteille de tête de Sumi.

Votre objectif

Placer toutes vos bouteilles d'encre !

Déroulement de la partie

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, comme à l'habitude. Sumi commence la partie.

Tour de Sumi

Le nombre de bouteilles d'encre noire que Sumi a en stock représente le nombre de tours qu'elle jouera. À chaque tour, Sumi joue 1 bouteille d'encre en commençant par celle du haut à gauche et en continuant avec le reste de la colonne avant de passer à la colonne suivante.

Au tour de Sumi, suivez ces 3 étapes:

- 1 Révélez le choix de Sumi.
- 2 Déplacez la bouteille de tête de Sumi sur la roue selon la situation observée:
 - ✓ Le choix de Sumi est présent sur une tuile de la roue.
 - ✗ Le choix de Sumi n'est présent sur aucune tuile de la roue.

- 3 Remplissez la roue (si nécessaire)

1 Révéler le choix de Sumi

Révélez le jeton placé à côté de la bouteille d'encre du tour actuel de Sumi. Cette combinaison représente le choix de Sumi pour le tour.

- Le jeton révélé montre la couleur choisie.
- La position de la bouteille indique si elle choisit de jouer sur un rond blanc ou un objectif.

Si la bouteille est à l'endroit, elle joue sur un rond blanc.



Si la bouteille est à l'envers, elle joue sur un Objectif.



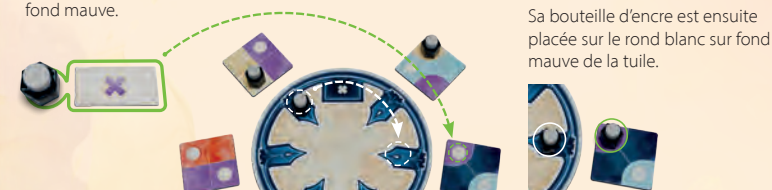
2 Déplacez la bouteille de tête de Sumi sur la roue

NOTE: La bouteille de tête de Sumi se déplace sur la roue comme un joueur normal et suit les mêmes règles. Contrairement aux autres joueurs, Sumi ne prend pas de jeton X lors d'un déplacement au-delà de la case DÉPART.

- ✓ Si au moins une tuile autour de la roue correspond au choix de Sumi ;
 - Sa bouteille de tête est déplacée vers la plume devant la tuile correspondante la plus proche, correspondant au choix de Sumi.
 - Placez la bouteille d'encre du tour de Sumi sur l'emplacement correspondant de la tuile.

EXEMPLE: Le choix de Sumi est révélé. La bouteille d'encre de Sumi de ce tour doit être placée sur un rond blanc sur fond mauve.

Sa bouteille de tête ne s'arrête pas sur la case DÉPART et se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la plume suivante correspondant au choix de Sumi.



Sa bouteille d'encre est ensuite placée sur le rond blanc sur fond mauve de la tuile.

- ✗ Si aucune des tuiles ne correspond au choix de Sumi ;
 - Déplacez la bouteille de tête de Sumi sur la plume SUIVANTE.
 - Retirez du jeu la tuile devant cette plume ainsi que toutes les bouteilles se trouvant sur cette tuile et la bouteille d'encre du tour actuel de Sumi.

3 Remplissez la roue (si nécessaire)

Fin de la partie

Vous remportez la partie instantanément si vous placez votre dernière bouteille d'encre avant que Sumi ne joue son dernier tour.

Si Sumi place sa dernière bouteille, il vous reste encore une chance! Vous jouez alors un dernier tour et remportez si vous réussissez à placer votre dernière bouteille !