Indigo

F

Un jeu simple où se mêlent chemins sinueux et retournements surprenants !
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Reiner Knizia
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice) · Illustrations : Eckhard Freytag, Walter Pepperle
Rédaction : Philipp Sprick

L'indigo est une teinte bleu foncé que les Indiens tiraient déjà de l'indigotier dès l'Antiquité. Dans de nombreuses cultures et religions, ce bleu était le symbole de l'éternité et de l'immortalité. Cette couleur a des effets apaisants sur le corps humain et permet de garder la tête froide. Et c'est exactement ce que les joueurs doivent parvenir à faire au cours de la partie tandis qu'ils essayent de s'emparer des pierres précieuses.

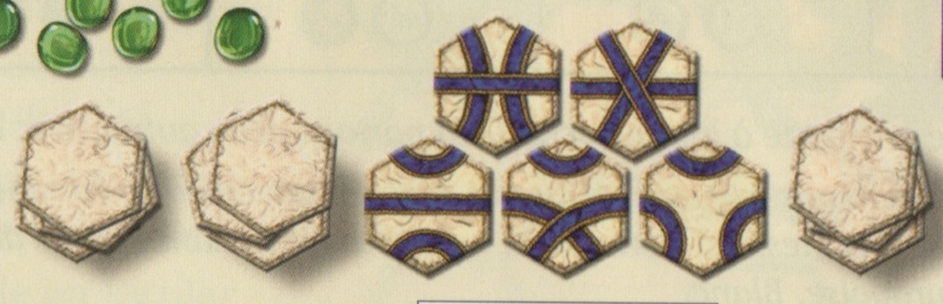
contenu

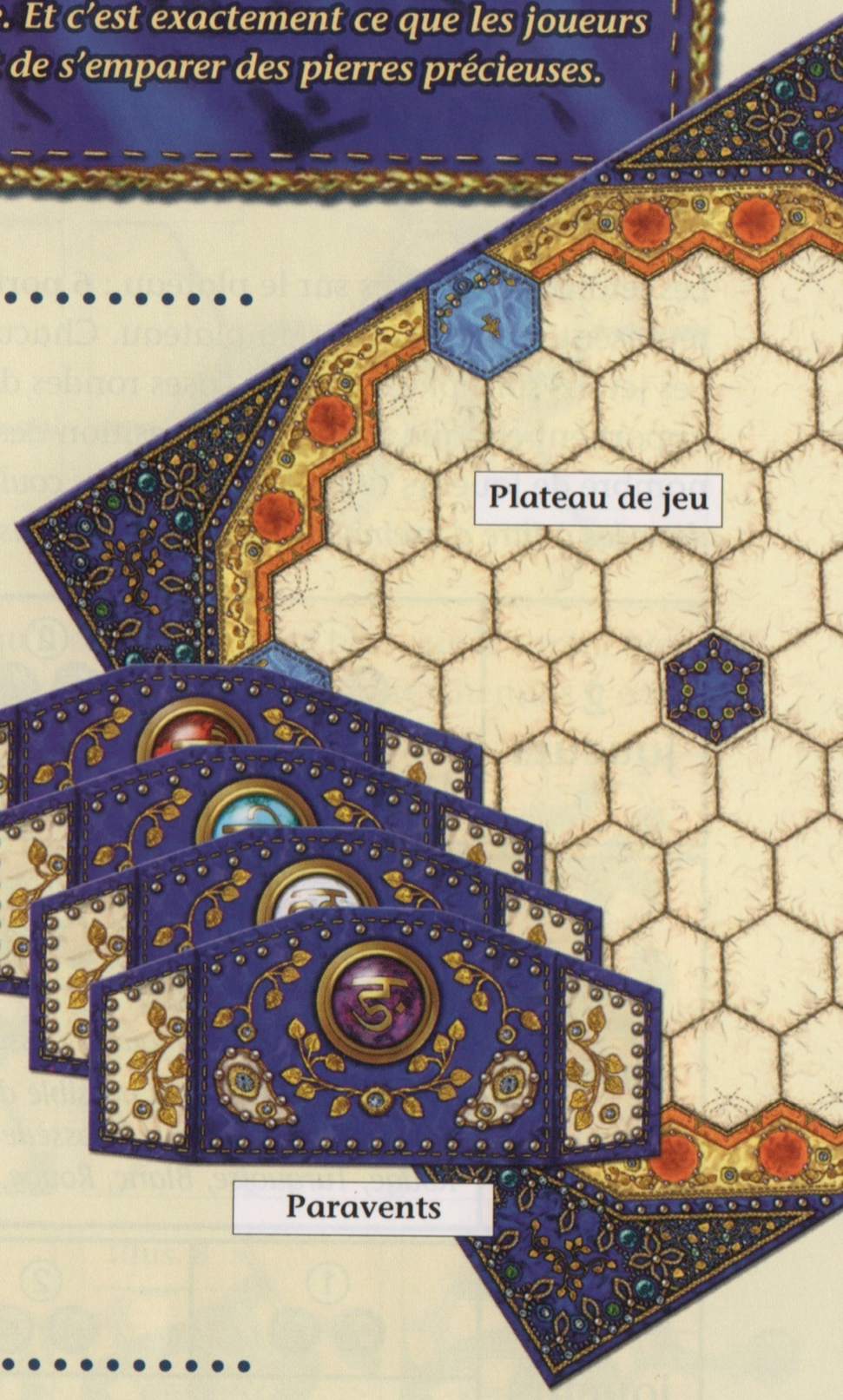
1 plateau de jeu
4 paravents
(avec un résumé des règles)
7 tuiles Trésor
54 tuiles Chemins
24 jetons (6 jetons de couleurs par joueur)
24 pierres précieuses en verre :
12 ambres jaunes,
10 émeraudes vertes et
2 saphirs bleus

Jetons

Tuiles trésor

Pierres précieuses


Tuiles Chemins


Plateau de jeu
Paravents

but du jeu

À Indigo, les joueurs essayent de s'emparer des plus belles pierres précieuses. Pour cela, ils créent des chemins sur lesquels ils déplacent les pierres précieuses vers les sorties situées au bord du plateau. Ces sorties leur appartiennent seul ou ils les partagent avec un adversaire. Dans le premier cas, les autres joueurs repartent bredouilles, dans le second, l'adversaire se réjouit car lui aussi gagne une pierre précieuse en récompense !

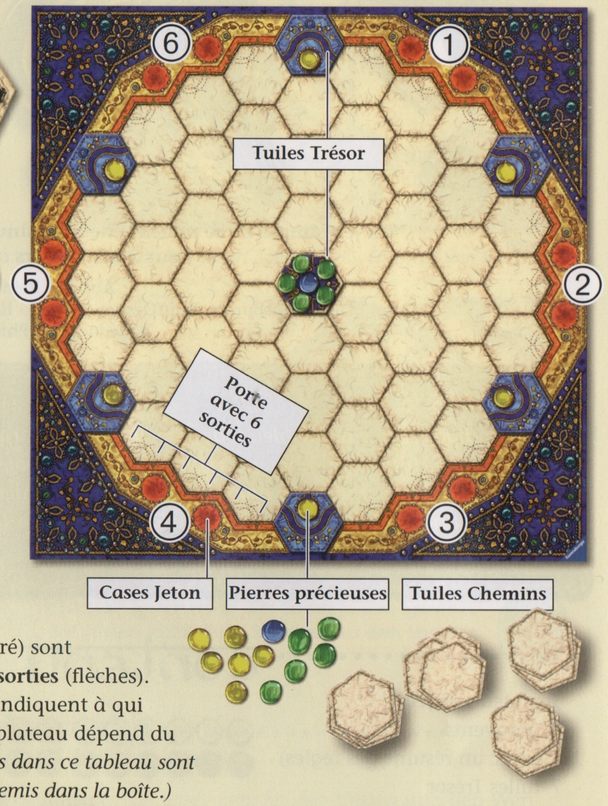
préparation du jeu

Commencer par installer le **plateau**. Celui-ci est constitué de cases hexagonales, dont 7 d'une couleur différente : ce sont les cases Trésor. Placer dessus les **tuiles Trésor** : la tuile bleu foncé au milieu et les bleu clair en bordure du plateau, la flèche orientée vers le centre.

Au début de la partie, des **pierres précieuses** sont réparties sur les tuiles Trésor : sur la tuile centrale bleu foncé, placer 1 saphir bleu et 5 émeraudes vertes ; sur chaque tuile Trésor bleu clair, 1 ambre jaune (sur la flèche). Les 12 pierres restantes constituent une réserve à côté du plateau.

Chaque **tuile Chemins** est traversée par 3 chemins distincts. Mélanger les tuiles et former plusieurs piles, face cachée, à côté du plateau.

Chaque joueur prend un **paravent**, ainsi que les **6 jetons** de même couleur. Chacun installe son paravent devant lui.



Les jetons sont placés sur le plateau : **6 portes** (orange doré) sont représentées tout autour du plateau. Chacune possède **6 sorties** (flèches). Les jetons sont placés sur les cases rondes des 6 portes et indiquent à qui appartient chaque porte. La disposition des jetons sur le plateau dépend du nombre de joueurs (voir tableau) : *(Les couleurs des joueurs dans ce tableau sont données à titre d'exemple ; les éventuels jetons restants sont remis dans la boîte.)*

	1	2	3	4	5	6
2 joueurs						
	À 2 joueurs, il n'y a pas de portes communes. Les pierres précieuses en réserve à côté du plateau ne sont pas utilisées.					
3 joueurs						
	À 3 joueurs, chaque joueur possède une porte à lui tout seul. Il en partage deux autres avec chacun de ses adversaires. Alternative à 3 : Il est possible de jouer sans partager de portes avec ses adversaires, comme à 2 joueurs. Dans ce cas, chacun ne possède que 2 portes. Les portes sont occupées ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre : Rouge, Turquoise, Blanc, Rouge, Turquoise, Blanc.					
4 joueurs						
	À 4 joueurs, chaque joueur partage une porte avec chacun de ses adversaires.					

Chaque joueur pioche ensuite une tuile Chemins d'une des piles sans la montrer aux autres.
La partie peut commencer !

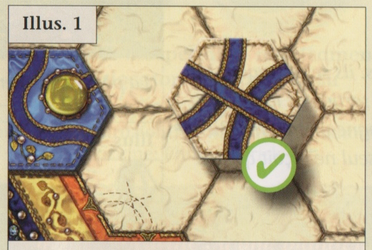
déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pose une tuile. Il déplace ensuite des pierres précieuses et, éventuellement, s'en empare. Puis il pioche une nouvelle tuile Chemins.

1. Pose d'une tuile Chemins

Le joueur pose sa tuile Chemins sur une case libre de son choix sur le plateau de jeu.
Cette tuile peut être isolée ou placée au contact d'une ou plusieurs autres tuile(s) déjà posée(s) (Illus. 1).

Exception : *Il est interdit de bloquer deux sorties en posant un chemin courbe les reliant directement l'une à l'autre (Illus. 2).*


Illus. 1
Autorisé

Illus. 2
Interdit

Déplacement des pierres précieuses

Si des pierres se retrouvent à l'extrémité d'un des chemins de la tuile qui vient d'être posée, elles sont alors déplacées :

Tuile Trésor :

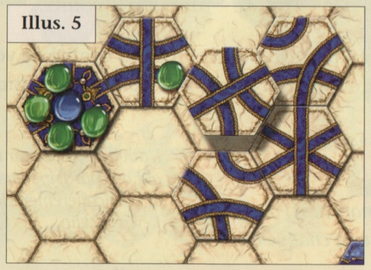
Si la tuile Chemins est adjacente au côté d'une tuile Trésor marqué d'une flèche, le joueur déplace une pierre précieuse qui s'y trouve en suivant la flèche jusqu'à l'extrémité du chemin créé : Pour les **tuiles Trésor au bord du plateau** (Illus. 3), il déplace l'ambre jaune qui s'y trouve. Pour la **tuile Trésor du centre** (Illus. 4), il déplace toujours d'abord une des émeraudes vertes jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le saphir bleu. C'est la dernière pierre précieuse à quitter la tuile Trésor (comme pour les autres, en ajoutant une tuile Chemins à côté).

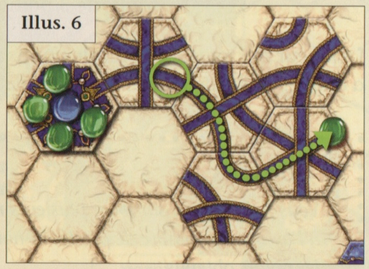
Illus. 3

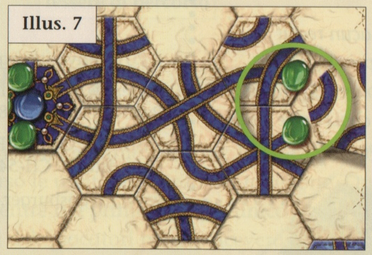
Illus. 4

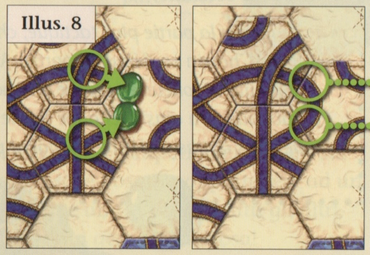
Tuiles Chemin

Si la tuile posée prolonge un chemin sur lequel se trouve déjà une pierre précieuse (Illus. 5), le joueur la déplace directement jusqu'à la nouvelle extrémité de ce chemin (Illus. 6).
Une pierre doit toujours suivre le chemin indiqué. Elle ne peut donc pas « bifurquer » sur une tuile ou reculer.
Si plusieurs pierres se retrouvent aux bords de la tuile qui vient d'être posée, elles sont toutes déplacées (Illus. 7).
Attention : *Si deux pierres se rencontrent sur le même chemin, elles sont toutes deux retirées du jeu (Illus. 8). De même, une pierre ne revient jamais sur une tuile Trésor.*


Illus. 5


Illus. 6


Illus. 7


Illus. 8

Gain d'une pierre

Si une pierre précieuse est déplacée jusqu'au bord du plateau, le joueur à qui appartient cette porte gagne cette pierre (Illus. 9).

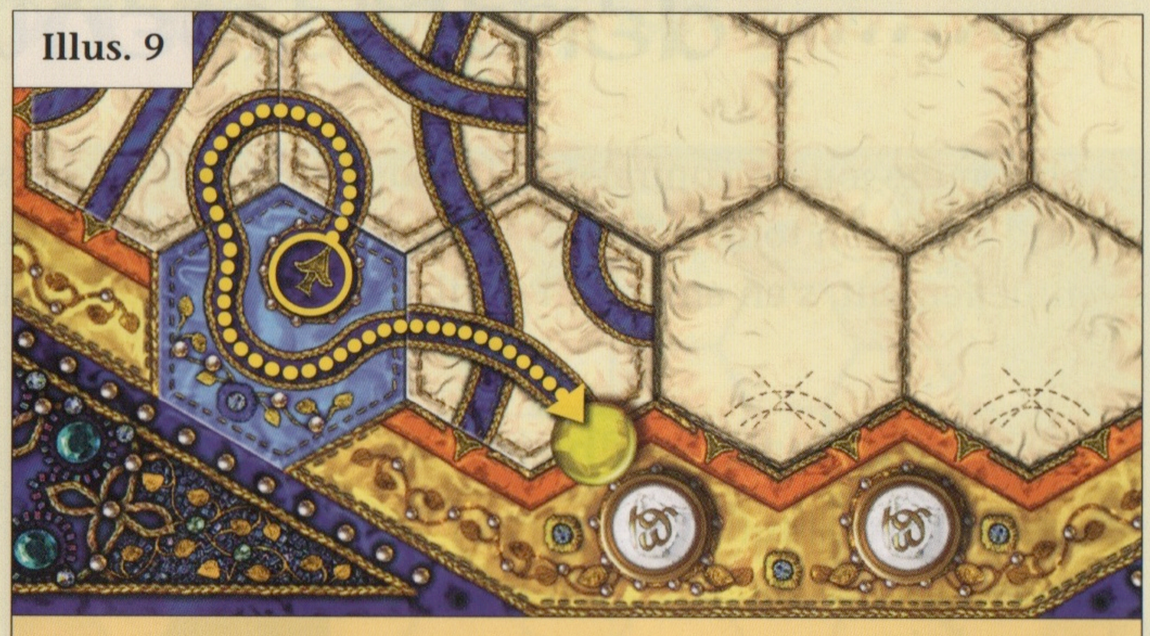
Si cette porte appartient à deux joueurs, le second joueur gagne également une pierre (de la même couleur) prise dans la réserve (Illus. 10).

Précision :
Si une porte appartient à plusieurs joueurs, ils se partagent ***les*** *6 sorties de cette porte. Quelle que soit la sortie par laquelle la pierre quitte le plateau : chaque joueur gagne une pierre. Bien entendu, le joueur qui possède une porte seul ne reçoit qu'une seule pierre.*

Les joueurs gardent les pierres gagnées derrière leur paravent.

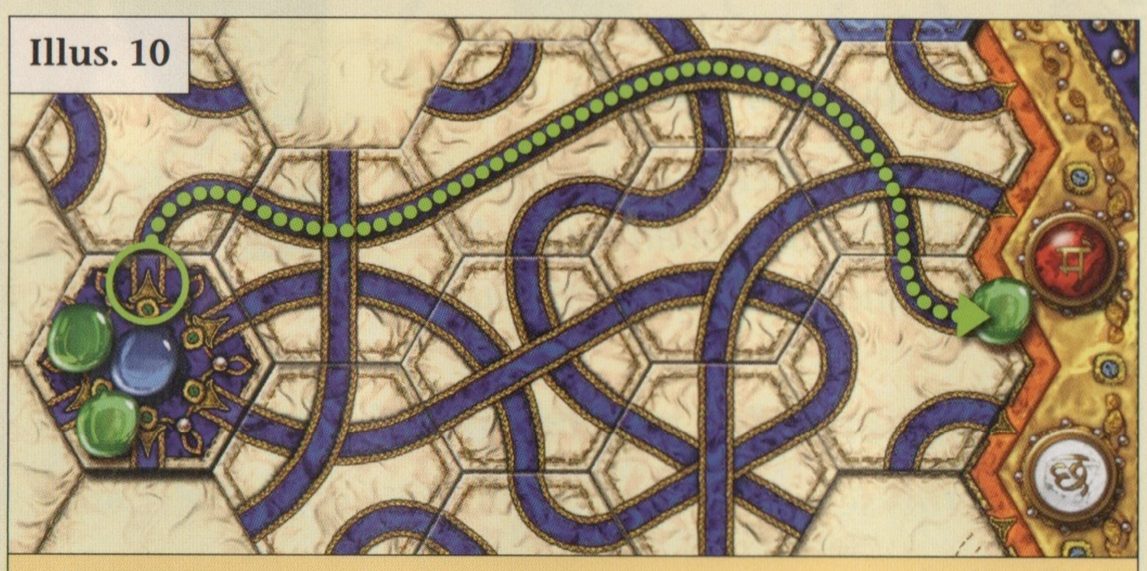
2. Pioche d'une tile Chemins

À la fin de son tour, le joueur pioche une nouvelle tuile Chemins de l'une des piles. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Illus. 9

La porte appartient au joueur blanc. Il gagne l'ambre.



Illus. 10

La porte entière appartient aux joueurs rouge et blanc. L'un des joueurs gagne l'émeraude et l'autre une émeraude de la réserve.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus de pierres précieuses sur le plateau. Tous les joueurs additionnent alors les valeurs de leurs pierres.

Chaque **saphir** rapporte 3 points.

Chaque **émeraude** rapporte 2 points.

Chaque **ambre** rapporte 1 point.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui a gagné le plus de pierres. S'ils sont de nouveau ex æquo, il y a plusieurs vainqueurs.

Conseils :

- *Vous pouvez bien sûr jouer plusieurs manches. Fixez à l'avance le nombre de parties et notez à chaque fois les points obtenus.*
- *Pour rendre la partie plus tactique, chacun reçoit 2 tuiles Chemin en début de partie. Après la pose d'une tuile, le joueur en pioche une nouvelle, comme d'habitude. Il a ainsi à chaque fois le choix entre deux tuiles. Les autres règles ne changent pas.*

L'auteur et l'éditeur remercient l'ensemble des testeurs qui ont participé au développement d'Indigo, et particulièrement Iain Adams, Ross Inglis et Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Indigo

NL

Kronkelpaden – verrassende wendingen – buitengewoon eenvoudig!
Voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Reiner Knizia
Deisgn: DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels) · Illustratie: Eckhard Freytag, Walter Pepperle
Redactie: Philipp Sprick

Indigo is een diepblauwe kleurtoon, die al in de oudheid uit de Indische indigoplant werd gewonnen. Haar donkere kleur blauw gold voor veel culturen en religies als symbool van het oneindige en de onsterfelijkheid. Als kleur werkt het rustgevend op het menselijk lichaam en zorgt zo voor een nuchter verstand. En juist dat moeten de spelers hebben, terwijl ze tijdens het spel proberen de mooiste edelstenen binnen te halen.

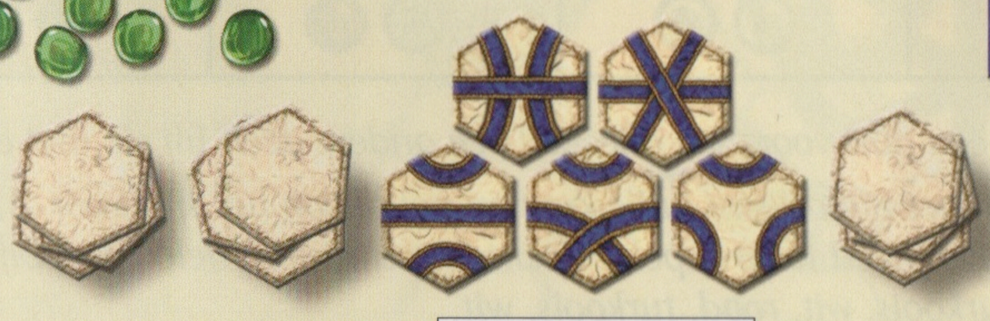
inhoud

1 spelbord
4 schermpjes
(met korte spelregels)
7 schatkaartjes
54 wegkaartjes
24 fiches (6 per spelerskleur)
24 edelstenen van glas:
12 gele barnstenen,
10 groene smaragden en
2 blauwe saffieren

fiches

schatkaartjes

edelstenen


wegkaartjes

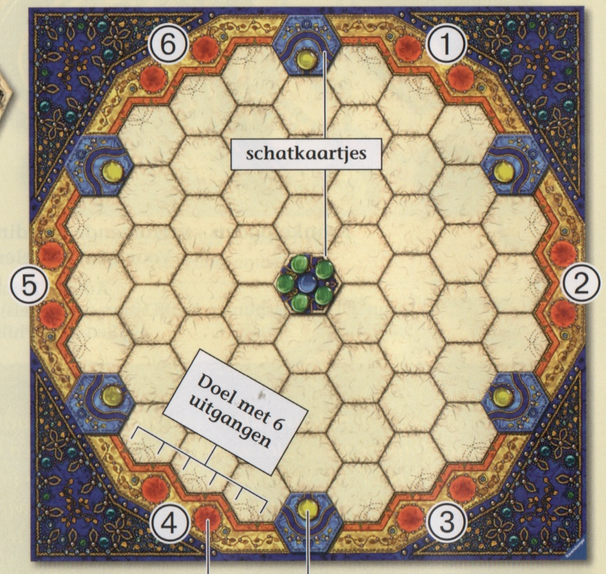
spelbord
schermpjes

doel van het spel

Bij Indigo proberen de spelers de meest waardevolle edelstenen te verzamelen. Daarvoor leggen ze wegen aan, waarop ze de edelstenen naar de uitgangen aan de rand van het speelveld bewegen. Deze uitgangen zijn alleen van hen of ze delen ze met een andere speler. Terwijl in het eerste geval alle anderen met lege handen staan, heeft in het 2e geval de andere speler geluk, want ook hij wordt met een edelsteen beloond!

voorbereiding

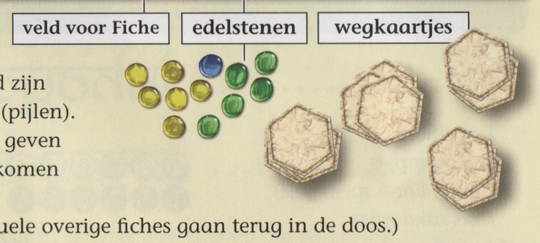
Leg eerst het **spelbord** uit. Je ziet zeshoekige speelvelden, waarvan er 7 wat de kleur betreft afwijken. Dit zijn de schatvelden. Leg daar de **schatkaartjes** op: het donkerblauwe komt in het midden, de lichtblauwe komen aan de rand, zo dat hun pijl naar het midden wijst.



Op de schatkaartjes worden in het begin van het spel **edelstenen** gelegd: op het donkerblauwe kaartje in het midden komen 1 blauwe saffier en 5 groene smaragden; op ieder lichtblauw kaartje komt 1 gele barnsteen (op de pijl). De overige 12 edelstenen leg je naast het spelbord als voorraad.

Op de **wegkaartjes** staan 3 van elkaar gescheiden, doorgaande wegen. Schud de kaartjes en leg ze als een paar blinde stapels naast het spelbord.

Iedere speler pakt een **scherm** en 6 **fiches** van dezelfde kleur. De spelers zetten het scherm voor zich neer.



De fiches komen op het spelbord: aan de rand van het speelveld zijn 6 **doelen** (oranjegouden vlakken). Ieder doel heeft 6 **uitgangen** (pijlen). De fiches worden op de ronde velden van de 6 doelen gelegd en geven zo aan, van wie elk doel is. Afhankelijk van het aantal spelers komen de fiches op verschillende posities van het spelbord, zie tabel:
(De spelerskleuren in de tabel zijn gekozen als voorbeeld; eventuele overige fiches gaan terug in de doos.)

	1	2	3	4	5	6
2 Spelers						
	Bij een spel met twee spelers zijn er geen gemeenschappelijke doelen. De edelstenen naast het spelbord heb je niet nodig.					
3 Spelers						
	Bij drie spelers heeft iedere speler een doel voor zich alleen. Twee andere deelt hij elk met een andere speler. Alternatieve opbouw voor een spel met z´n drieën: Jullie kunnen net als bij het spel voor 2 spelers ook uitsluitend met eigen doelen spelen. In dat geval heeft iedere speler slechts twee doelen. Beleg daarbij de doelen met de wijzers van de klok mee als volgt: rood, turkoois, wit, rood, turkoois, wit.					
4 Spelers						
	In het spel met z´n vieren deelt iedere speler met iedere andere speler een doel.					

Vervolgens pakt iedere speler een wegkaartje van één van de stapels en houdt ze zo vast, dat alleen hij de voorkant kan zien. Nu kan het spel beginnen!

spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel verder met de klok mee. Wie aan de beurt is, legt zijn wegkaartje. Vervolgens zet en krijgt hij eventueel edelstenen. Daarna pakt hij een nieuw wegkaartje.

1. Wegkaartje leggen

De speler legt zijn wegkaartje op een willekeurig vrij speelveld. Het kaartje mag volledig vrij liggen of aan een willekeurig aantal al gelegde kaartjes grenzen (afb. 1).

Uitzondering: *het is niet geoorloofd, twee uitgangen te blokkeren, door een bocht direct aan beide uitgangen te leggen (afb. 2).*

afb. 1
toegestaan

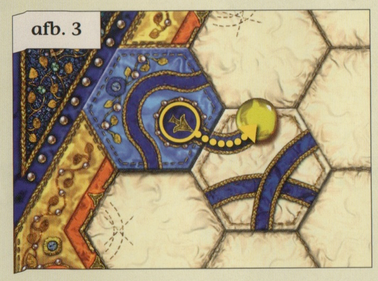
afb. 2
verboden

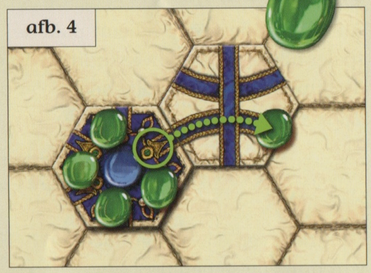
Edelstenen bewegen

Grenzen edelstenen aan wegen van zojuist gelegde kaartjes, dan worden ze geschoven:

Schatkaartje:

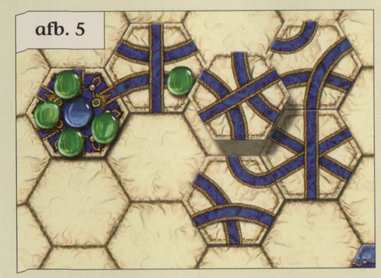
Grenst het wegkaartje aan een kant van een schatkaartje die met een pijl gemarkeerd is, dan schuift de speler een edelsteen van daaruit in de richting van de pijl tot aan het einde van de aangrenzende weg: Bij de **schatkaartjes aan de rand** (afb. 3) schuift hij de daar liggende gele barnsteen. Bij het **schatkaartje in het midden** (afb. 4) wordt allereerst steeds één van de groene smaragden gezet, tot alleen nog de blauwe saffier over is. Deze wordt als laatste edelsteen van het schatkaartje geschoven (evenals alle andere door het aanleggen van een wegkaartje).

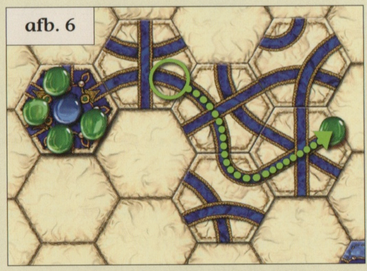

afb. 3

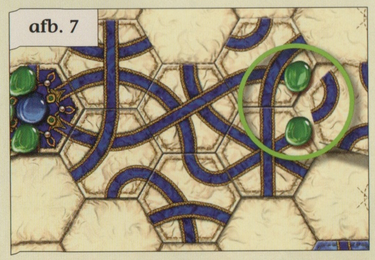

afb. 4

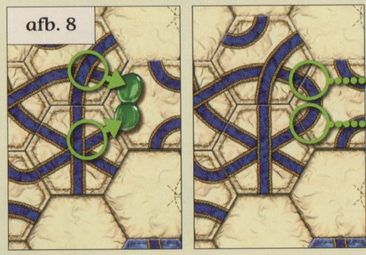
Wegkaartjes:

Verlengt het gelegde kaartje een weg waarop al een edelsteen ligt (afb. 5), dan schuift de speler hem direct tot aan het nieuwe uiteinde van deze weg (afb. 6). De steen moet altijd de door de weg aangegeven route volgen. Hij kan dus nooit op een kaartje "afbuigen" of helemaal terug zetten. Grenzen meer edelstenen aan het nieuw gelegde wegkaartje, dan worden ze allemaal geschoven (afb. 7).
Let op: *komen daarbij twee edelstenen op dezelfde weg op elkaar, dan gaan beide stenen uit het spel (afb. 8)! Daardoor komt een edelsteen ook nooit terug op een schatkaartje.*


afb. 5


afb. 6


afb. 7


afb. 8

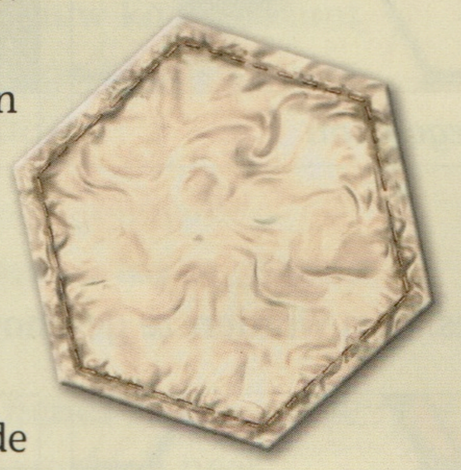
Edelstenen krijgen

Wordt een edelsteen geschoven tot aan de rand van het spelbord, dan krijgt de speler van wie het doel is hem (afb. 9).

Is het doel van twee spelers, dan krijgt de tweede speler ook een steen (in dezelfde kleur). Die wordt uit de voorraad gehaald (afb. 10).

Ter verduidelijking:
Is een doel van twee spelers, dan delen ze ***alle*** *6 uitgangen van dit doel. Het maakt niet uit, over welke van de 6 uitgangen de steen eruit geschoven wordt: beide spelers krijgen een steen. Is een doel van één speler, dan wordt natuurlijk ook maar één steen gegeven.*

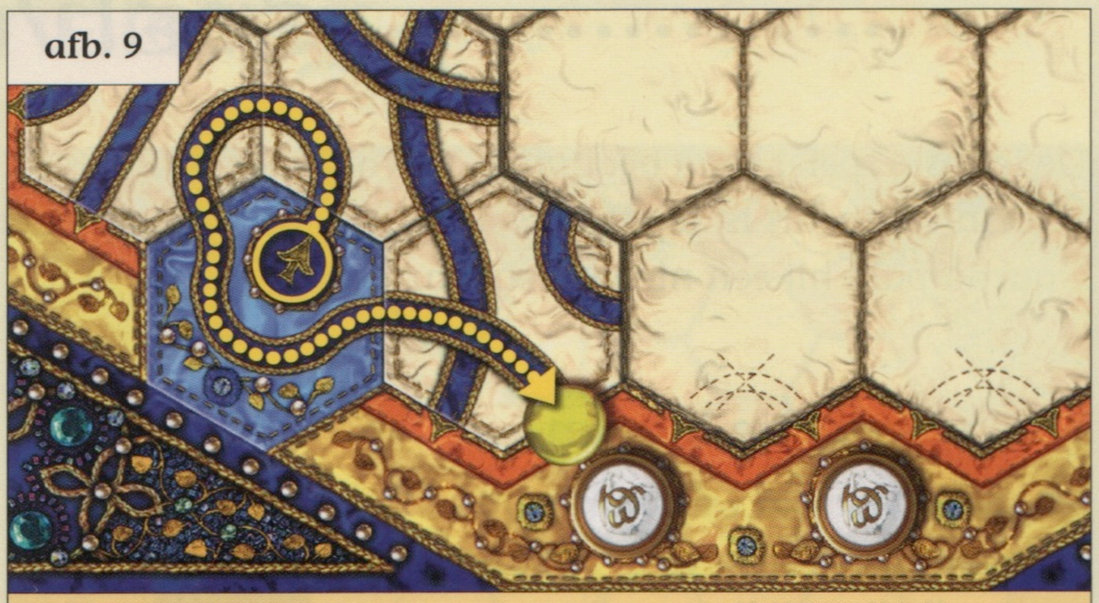
De spelers verzamelen de gewonnen edelstenen achter hun scherm.



2. Wegkaartjes

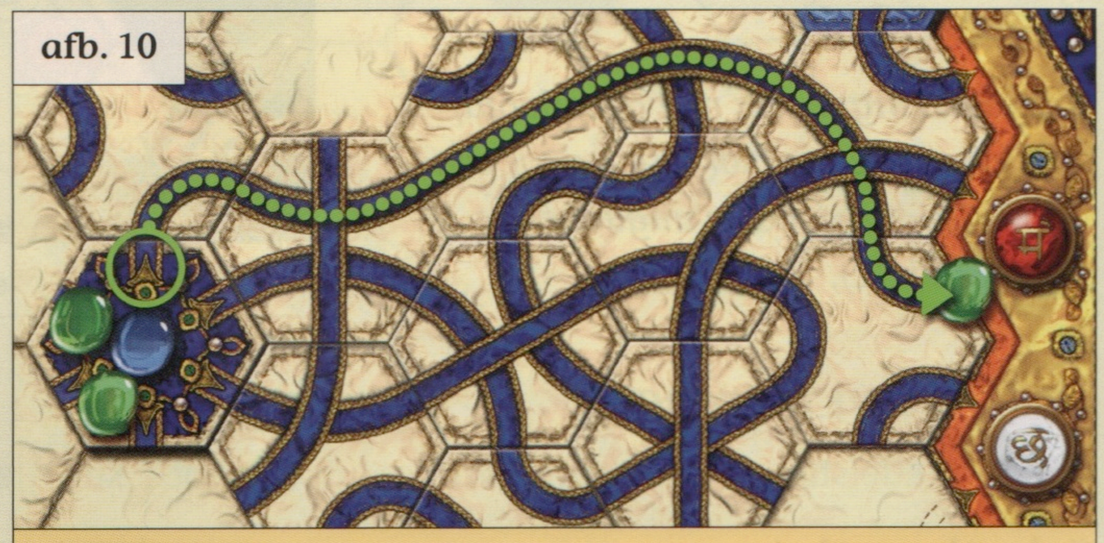
Aan het einde van zijn beurt pakt de speler nog een nieuw wegkaartje van één van de stapels. Dan is de volgende speler aan de beurt.

afb. 9



Het doel is van speler wit. Hij krijgt de barnsteen.

afb. 10



Het hele doel is van de spelers rood ***en*** *wit. Eén van de spelers krijgt de smaragd van het speelveld, de andere speler uit de voorraad.*

..... einde van het spel .....

Zodra er geen edelstenen meer op het spelbord liggen, is het spel ten einde. Alle spelers tellen nu de waarde van hun edelstenen op:

Iedere **saffier** telt voor 3 punten.

Iedere **smaragd** telt voor 2 punten.

Iedere **barnsteen** telt voor 1 punt.

Wie de meeste punten heeft, wint. Bij gelijke stand wint de speler die meer edelstenen heeft verzameld. Is er dan ook gelijke stand, dan zijn er meer winnaars.

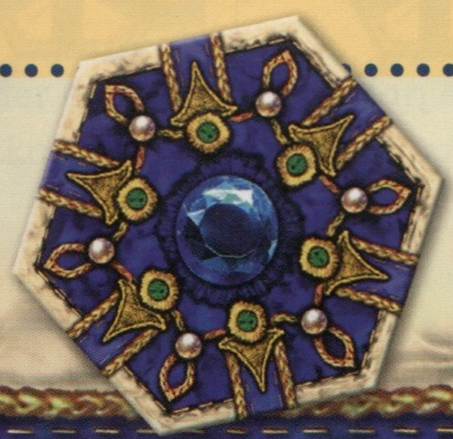
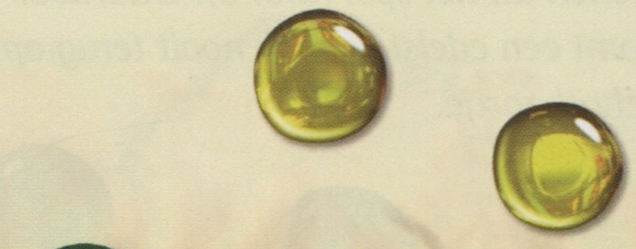
Tips:

- *Natuurlijk kunnen jullie ook meer rondes spelen. Spreek van te voren af hoeveel rondes en noteer ook steeds de behaalde punten.*
- *Voor een meer tactische partij krijgt iedere speler vanaf het begin twee wegkaartjes. Na het leggen van een kaartje pakt hij zoals gewoonlijk een nieuw kaartje. Zo kan hij steeds tussen twee kaartjes kiezen. Alle overige regels blijven onveranderd.*

De auteur en redacteuren danken alle testspelers die meegewerkt hebben aan de ontwikkeling van Indigo. Speciale dank gaat uit naar Iain Adams, Ross Inglis en Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

www.ravensburger.com

230287