



Indigo



Извилистые дорожки – замысловатые повороты – неизведанные пути в страну Магии!

Игра для 2-4 игроков

В возрасте от 8 лет

Автор: Reiner Knizia · Дизайн: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Иллюстрации: Eckhard Freytag, Walter Pepperle · Редакция: Philipp Sprick

Индиго – это темно-синий цвет, издревле добываемый из растения индигофера, произрастающего в Индии. Его глубокий синий тон используется как символ бесконечности и бессмертия в религиях разных народов. Этот цвет успокаивающе воздействует на человека и этот эффект должен быть по достоинству оценен игроками, участвующими в этой игре, ибо для того, чтобы заполучить наиболее ценные сокровища, им потребуется трезвый ум и полная концентрация.

..... В комплект входит

- 1 игровое поле
- 4 ширмы для игроков
(с краткой аннотацией к игре на внутренней стороне)
- 7 тайлов сокровищ
- 54 путевых тайла
- 24 жетона (по 6 каждого цвета)
- 24 драгоценных камня:
 - 12 желтых янтарей
 - 10 зеленых изумрудов
 - 2 голубых сапфира



Жетоны



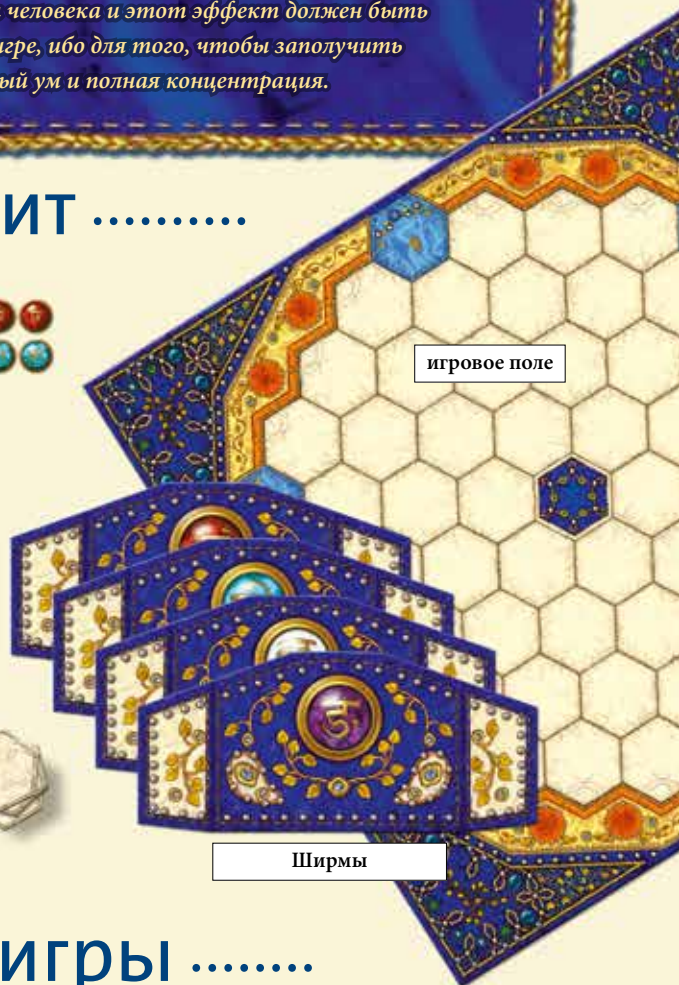
Сокровища



Драгоценные камни



Путевые тайлы



игровое поле

Ширмы

..... Замысел и цель игры

В игре «Индиго» главная задача игроков - собрать наиболее ценные камни. Для этого им предстоит прокладывать пути, по которым камни будут двигаться к выходам, то есть к воротам игроков, расположенным по краям игрового поля. Одни и те же ворота могут принадлежать как одному, так и двум игрокам одновременно. В первом случае только один игрок получит добытый камень. Если ворота принадлежат двум игрокам, оба будут вознаграждены, независимо от того, кто именно занес камень в ворота!

..... Подготовка к игре

Разложите **игровое поле**. На нем изображены шестиугольники: 6 по краям и 1 в центре поля. Именно там спрятаны сокровища. Положите на них **тайлы сокровищ**. Темно-синий тайл кладется в центр поля, а светло-синие кладутся в расположенные по краям поля шестиугольники так, чтобы нарисованные в них стрелки указывали в середину поля.



В начале игры **драгоценные камни** кладутся в на тайлы сокровищ. 1 голубой сапфир и 5 зеленых изумрудов отправляются в темно-синий тайл в середине поля, в то время как желтые камни янтаря кладутся на светло-синие путевые тайлы (на стрелку). Остальные 12 драгоценных камней нужно положить в резерв за пределы игрового поля.

На каждом **путевом тайле** нарисованы три непересекающиеся друг с другом дорожки. Перемешайте тайлы и положите их в несколько стопок перед игровым полем.

Каждый игрок берет себе по 1 **ширме** и по 6 **жетонов** того же цвета, что и ширма. Ширмы нужно поставить перед собой.

Жетоны нужно разместить на поле следующим образом: по краям поля расположены 6 **ворот** (оранжевые области). У каждого ворот есть 6 **выходов** (стрелочки).

Жетоны игроков размещаются на кружках 6 ворот, тем самым обозначая, какому игроку принадлежат те или иные ворота. В зависимости от количества игроков, ворота могут принадлежать двум игрокам сразу и жетоны по-разному располагаются на поле. (в таблице приведены случайные цвета; остальные жетоны остались в коробке)



2 игрока	①	②	③	④	⑤	⑥
	<i>В игре вдвоем нет общих ворот. Камни из «хранилища» вам не понадобятся.</i>					
3 игрока	①	②	③	④	⑤	⑥
	<i>В игре втроем у каждого игрока есть 1 ворота, а еще одни ворота он делит с соперником. Может быть и альтернативный вариант игры для троих игроков: можно применить правила для игры вдвоем, чтобы у игроков не было общих ворот, а у каждого было по двое личных ворот. В этом случае ворота располагаются по часовой стрелке в следующем порядке: красные, голубые, белые, красные, голубые, белые.</i>					
4 игрока	①	②	③	④	⑤	⑥
	<i>В игре четвером все ворота общие – каждый игрок делит ворота с кем-то из противников.</i>					

После этого каждый игрок берет себе 1 путевой тайл из стопки и держит его так, чтобы его лицевая сторона была видна только ему. Игра начинается!



..... Процесс игры

Начинает игру самый младший игрок. Затем игра продолжается по часовой стрелке. Игрок, чья очередь ходить, кладет 1 путевой тайл на поле, перемещает драгоценный камень и, в некоторых случаях, забирает его. После этого он берет следующий путевой тайл.

1. Размещение путевых тайлов

Игрок размещает свой игровой тайл в любой свободной ячейке на поле. Тайл можно либо положить отдельно, либо так, чтобы он примыкал к уже расположенным на поле тайлам (рис. 1).

Исключение: не разрешается блокировать два выхода ворот, размещая тайл так, чтобы кривая дорожка упиралась сразу в два выхода (Рис. 2)



Перемещение камней

Если драгоценный камень примыкает к дороге на только что выложенном тайле, он перемещается следующим образом:

Тайлы сокровищ

Если только что выложенный путевой тайл примыкает одной из своих сторон к тайлу сокровищ в месте, отмеченном стрелкой, то игрок перемещает находящийся там камень в направлении стрелки до конца образовавшегося пути. В случае с голубыми тайлами сокровищ, перемещается желтый янтарь (рис. 3).

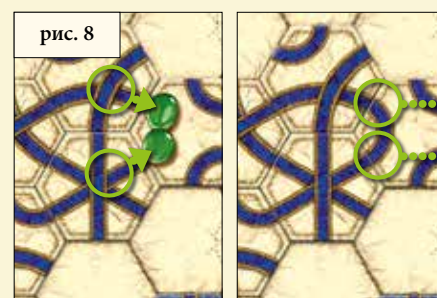
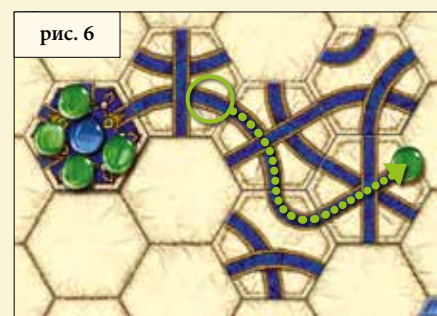
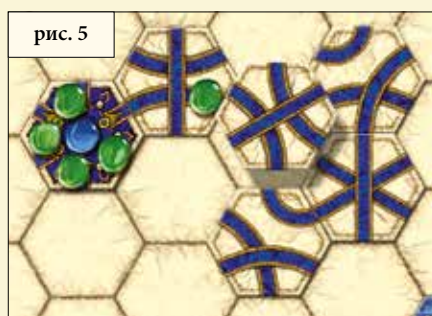


Если идет речь о центральном синем тайле сокровищ, то в первую очередь перемещаются зеленые изумруды – до тех пор, пока синий сапфир не останется на тайле сокровищ один (рис. 4). Этот заветный камень можно будет двигать в самую последнюю очередь (также как и все остальные – по тайлам путей).

Путевые тайлы

Если только что выложенный тайл продлевает дорожку, на которой находится драгоценный камень (рис. 5), игрок перемещает камень до конца образовавшейся дорожки (рис. 6). Камень всегда должен передвигаться только в одном направлении: он не может резко поворачивать или двигаться в обратном направлении. Если с только что выложенным тайлом граничат несколько камней, нужно двигать их все (рис. 7).

Примечание: если два камня сталкиваются на одной дорожке, то оба выбывают из игры (рис. 8). Они не могут вернуться на тайлы сокровищ.



Получение сокровищ

Если камень попадает на край игрового поля, его забирает игрок, в чьи ворота он попадает (рис. 9).

Если эти ворота принадлежат двум игрокам, второй игрок получает камень того же цвета из «хранилища» (рис. 10).

Уточнение:

если ворота принадлежат двум игрокам, они имеют равные права на все 6 выходов данных ворот. Вне зависимости от того, через какой из выходов попадает камень, оба игрока получают по драгоценности. Если же ворота принадлежат только одному игроку, то он получает только один камень.

Игроки хранят выигранные камни за своими ширмами.



2. Получение путевых тайлов

В конце своего хода игрок берет новый путевой тайл из любой стопки. После этого ходит следующий игрок.

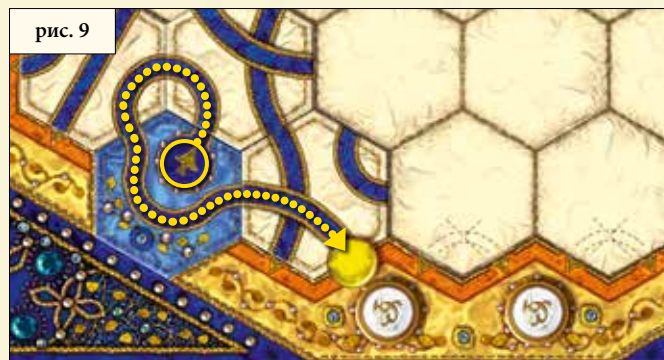


рис. 9

Ворота принадлежат Белому игроку – он забирает желтый Янтарь.



рис. 10

Изумруд попал в общие ворота Красного и Белого игроков. Один из них забирает этот камень, другой берет изумруд из «хранилища».

..... Конец игры

Игра заканчивается, когда на игровом поле больше не остается драгоценностей. Начинается подсчет очков.



Каждый голубой сапфир приносит 3 очка.



Как зеленый изумруд приносит 2 очка.



Каждый желтый янтарь приносит 1 очко.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. Если после подсчета очков получается ничья, то выигрывает тот игрок, у которого больше всего камней. Если и при этом выходит равный результат, победа присуждается сразу нескольким игрокам.

Подсказки:

- если игра кажется вам слишком короткой, вы можете играть её в несколько раундов, а затем складывать очки, полученные в каждом раунде.
- Если вы хотите сделать игру более стратегической, введите правило, по которому каждый игрок получает в начале игры 2 путевых тайла. После размещения одного из них на поле, как и в стандартных правилах, игрок берет один новый тайл. Таким образом, у него всегда есть выбор между двумя путевыми тайлами. Все остальные правила остаются без изменений.

В данной игре порой следует объединяться с соперниками для достижения общей цели.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

