



Indigo



Verschlungene Pfade – überraschende Wendungen – zauberhaft einfach!
Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung) · Illustration: Eckhard Freytag, Walter Pepperle
Redaktion: Philipp Sprick

Indigo ist ein tiefblauer Farbton, der bereits im Altertum aus der indischen Indigopflanze gewonnen wurde. Sein dunkles Blau galt vielen Kulturen und Religionen als Symbol des Unendlichen und der Unsterblichkeit. Als Farbe wirkt es auf den menschlichen Körper beruhigend und sorgt so für einen kühlen Kopf. Genau den sollten die Spieler bewahren, während sie im Spiel versuchen, die edelsten Steine einzuheimsen.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Sichtschirme
(mit Kurzspielregel)
- 7 Schatztafeln
- 54 Wegetafeln
- 24 Chips (je 6 pro Spielerfarbe)
- 24 Edelsteine aus Glas:
12 gelbe Bernsteine,
10 grüne Smaragde und
2 blaue Saphire



Chips



Schatztafeln



Edelsteine



Wegetafeln



Spielplan

Sichtschirme

इण्डोडोडो

Bei Indigo versuchen die Spieler, die wertvollsten Edelsteine zu sammeln. Dazu legen sie Wege, auf denen sie die Edelsteine zu den Ausgängen am Rand des Spielfelds bewegen. Diese Ausgänge gehören ihnen entweder allein oder sie teilen sie sich mit einem Mitspieler. Während im ersten Fall alle anderen leer ausgehen, freut sich im zweiten der Mitspieler, denn auch er wird mit einem Edelstein belohnt!

..... vorbereitung

Legt zuerst den **Spielplan** aus. Er zeigt sechseckige Spielfelder, von denen 7 farblich hervorgehoben sind. Dies sind die **Schatzfelder**.

Legt darauf die **Schatztafeln**: Die dunkelblaue kommt in die Mitte, die hellblauen an den Rand, so dass ihr Pfeil in Richtung Mitte zeigt.



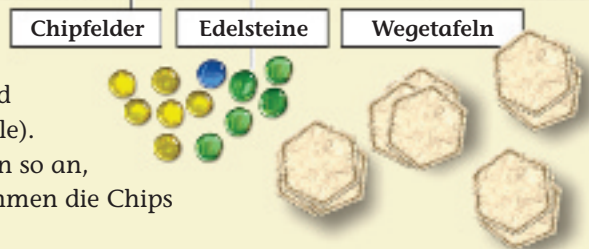
Auf die Schatztafeln werden zu Spielbeginn **Edelsteine** gelegt: auf die dunkelblaue Tafel in der Mitte kommen 1 blauer Saphir und 5 grüne Smaragde; auf jede hellblaue Schatztafel kommt 1 gelber Bernstein (auf den Pfeil). Die übrigen 12 Edelsteine legt ihr neben dem Spielplan als Vorrat bereit.

Die **Wegetafeln** zeigen je 3 voneinander getrennte, durchgehende Wege. Mischt die Tafeln und legt sie in mehreren verdeckten Stapeln neben dem Spielplan bereit.

Jeder Spieler nimmt sich einen **Sichtschirm** sowie die 6 **Chips** derselben Farbe. Ihren Sichtschirm stellen die Spieler vor sich auf.

Die Chips kommen auf den Spielplan: Dort gibt es am Spielfeldrand 6 **Tore** (orange-goldene Flächen). Jedes Tor besitzt 6 **Ausgänge** (Pfeile). Die Chips werden auf die runden Felder der 6 Tore gelegt und zeigen so an, wem das jeweilige Tor gehört. Abhängig von der Spieleranzahl kommen die Chips auf unterschiedliche Positionen des Spielplans, siehe Tabelle:

(Die Spielerfarben in der Tabelle sind beispielhaft gewählt; eventuell übrige Chips kommen zurück in die Schachtel.)



2 Spieler	① ●●	② ●●	③ ●●	④ ●●	⑤ ●●	⑥ ●●
	<i>Im Spiel zu zweit gibt es keine gemeinsamen Tore. Die Edelsteine neben dem Spielplan benötigt ihr nicht.</i>					
3 Spieler	① ●●	② ●●	③ ●●	④ ●●	⑤ ●●	⑥ ●●
	<i>Bei drei Spielern gehört jedem Spieler ein Tor allein. Zwei weitere teilt er sich mit je einem Mitspieler. Alternativer Aufbau für das Spiel zu dritt: Ihr könnt wie im Zweierspiel auch ausschließlich mit eigenen Toren spielen. In diesem Fall besitzt jeder Spieler nur zwei Tore. Belegt dazu die Tore im Uhrzeigersinn wie folgt: Rot, Türkis, Weiß, Rot, Türkis, Weiß.</i>					
4 Spieler	① ●●	② ●●	③ ●●	④ ●●	⑤ ●●	⑥ ●●
	<i>Im Spiel zu viert teilt sich jeder Spieler mit jedem anderen Spieler ein Tor.</i>					

Nun zieht jeder Spieler eine Wegetafel von einem der verdeckten Stapel und hält sie so, dass nur er die Vorderseite sehen kann. Jetzt kann's losgehen!



..... Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, legt seine Wegetafel. Anschließend bewegt und erhält er gegebenenfalls Edelsteine. Danach zieht er eine neue Wegetafel nach.

1. Wegetafel legen

Der Spieler legt seine Wegetafel auf ein beliebiges freies Spielfeld. Die Tafel kann vollkommen frei liegen oder aber an beliebig viele bereits belegte Felder angrenzen (Abb. 1).

Ausnahme: Es ist nicht gestattet, zwei Ausgänge dadurch zu blockieren, dass man eine Kurve direkt an beide Ausgänge anlegt (Abb. 2).



Edelsteine bewegen

Grenzen Edelsteine an Wege der gerade gelegten Tafel an, werden sie nun bewegt:

Schatztafel

Grenzt die Wegetafel an eine Seite der Schatztafel, die mit einem Pfeil markiert ist, bewegt der Spieler einen Edelstein von dort in Pfeilrichtung bis ans Ende des angrenzenden Wegs:

Bei den **Schatztafeln am Rand** (Abb. 3) bewegt er den dort liegenden gelben Bernstein.

Bei der **Schatztafel in der Mitte** (Abb. 4) wird zunächst immer einer der grünen Smaragde bewegt, bis nur noch der blaue Saphir übrig ist. Dieser wird als letzter Edelstein von der Schatztafel bewegt (genau wie alle anderen durch das Anlegen einer Wegetafel).

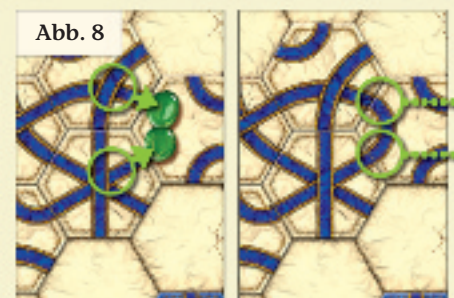


Wegetafeln

Verlängert die gelegte Tafel einen Weg, auf dem bereits ein Edelstein liegt (Abb. 5), bewegt der Spieler ihn direkt bis an das neue Ende dieses Wegs (Abb. 6). Der Stein muss immer der durch den Weg vorgegebenen Strecke folgen. Er kann also nie auf einer Tafel „abbiegen“ oder gar rückwärts ziehen.

Grenzen mehrere Edelsteine an die neu gelegte Wegetafel an, werden sie alle bewegt (Abb. 7).

Achtung: Treffen dabei zwei Edelsteine auf demselben Weg aufeinander, kommen beide Steine aus dem Spiel (Abb. 8)! Daher kommt ein Edelstein auch nie zurück auf eine Schatztafel.



Edelsteine erhalten

Wird ein Edelstein bis zum Spielfeldrand bewegt, erhält ihn der Spieler, dem das Tor gehört (Abb. 9).

Gehört das Tor zwei Spielern, bekommt der zweite Spieler ebenfalls einen Stein (in derselben Farbe). Er wird aus dem Vorrat genommen (Abb. 10).

Zur Erläuterung:

Gehört ein Tor zwei Spielern, teilen sie sich alle 6 Ausgänge dieses Tores. Egal, über welchen der 6 Ausgänge der Stein herausbewegt wird: beide Spieler erhalten einen Stein.

Gehört einem Spieler ein Tor alleine, wird natürlich auch nur ein Stein vergeben.

Die gewonnenen Edelsteine sammeln die Spieler hinter ihrem Sichtschirm.



2. Wegetafel nachziehen

Am Ende seines Zugs zieht der Spieler eine neue Wegetafel von einem der Stapel nach. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

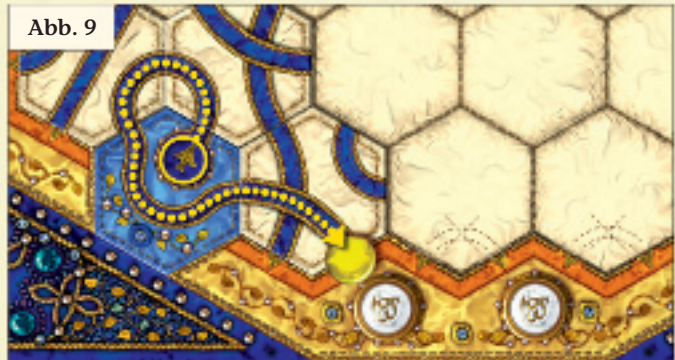


Abb. 9

Das gesamte Tor gehört Spieler Weiß. Er erhält den Bernstein.

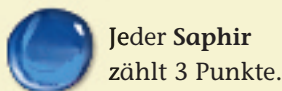


Abb. 10

Das gesamte Tor gehört den Spielern Rot **und** Weiß. Einer der Spieler erhält den Smaragd vom Spielfeld, der andere erhält einen Smaragd aus dem Vorrat.

..... Spielende

Sobald sich keine Edelsteine mehr auf dem Spielplan befinden, endet das Spiel. Alle Spieler zählen nun den Wert ihrer Edelsteine zusammen:



Jeder Saphir zählt 3 Punkte.



Jeder Smaragd zählt 2 Punkte.



Jeder Bernstein zählt 1 Punkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Edelsteine gesammelt hat. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Tipps:

- Natürlich könnt ihr auch mehrere Runden spielen. Einigt euch vorab auf die Anzahl der Partien und notiert euch jeweils die errungenen Punkte.
- Für eine taktischere Partie erhält jeder Spieler von Beginn an zwei Wegetafeln. Nach dem Legen einer Tafel zieht er wie gewohnt eine neue Tafel nach. So kann er jeweils zwischen zwei Tafeln auswählen. Alle übrigen Regeln bleiben unverändert.

Autor und Verlag danken allen Testspielern, die zur Entwicklung von Indigo beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Ross Inglis und 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

