

Indigo

Da 2 a 4 giocatori, da 8 anni in su

Autore: Reiner Knizia - Graphic design: DE Ravensburger, KniffDesign (Game Guide) -

Illustrazioni: Eckhard Freytag, Walter Pepperle - Editore: Philipp Sprick

L' Indaco (Indigo) è un tipo di blu scuro ottenuto anticamente dall'omonima pianta indiana. Il suo colore veniva considerato simbolo di infinità ed immortalità da varie culture e religioni. Come colore ha un effetto calmante sul corpo umano e quindi permette di mantenere la mente tranquilla, che poi è quello che i giocatori dovranno sperare di fare in questo gioco per guadagnare le gemme più preziose.

Componenti

1 tabellone

4 schermi (con aiuto di gioco)

7 tessere Tesoro

54 tessere percorso

24 gettoni (6 per colore)

24 gemme di vetro:

- 12 ambre (gialle)
- 10 smeraldi (verdi)
- 2 zaffiri (blu)



Scopo del gioco

In *Indigo* i giocatori cercano di collezionare le gemme di maggior valore. Essi piazzano tessere percorso per poter spostare le gemme verso le zone di uscita che si trovano sul bordo del tabellone. Queste aree possono appartenere ad uno specifico giocatore o essere condivise con un altro giocatore. Solo in quest'ultimo caso anche il secondo giocatore può ottenere una gemma!

Preparazione

Il tabellone è diviso in esagoni, 7 dei quali (colorati) costituiscono gli spazi Tesoro, in cui vanno piazzate le 7 tessere Tesoro: quella blu scuro va messa al centro del tabellone, quelle più chiare sul bordo in maniera che le loro frecce puntino verso il centro. Sulla tessera Tesoro centrale si piazzano 1 zaffiro e 5 smeraldi, mentre su ogni tessera Tesoro sul bordo si piazza 1 ambra. Le restanti 12 gemme vengono messe accanto al tabellone a costituire una riserva.

Ogni tessera percorso mostra 3 sentieri ben distinti. Mescolare le tessere coperte e porle a formare diverse pile accanto al tabellone.

Ogni giocatore prende uno schermo ed i 6 gettoni dello stesso colore e li piazza davanti a sé.

I gettoni vengono utilizzati sul bordo del tabellone, in corrispondenza delle 6 aree di arrivo (color arancio-dorato, indicate da 1 a 6 nella figura del regolamento originale, pag. 2). Ciascuna di queste aree ha 6 punti di ingresso (freccie). I gettoni vengono piazzati sugli spazi circolari delle aree di arrivo (2 spazi per ogni area) per mostrarne il proprietario. In relazione al numero di giocatori i gettoni vengono piazzati diversamente. I gettoni non utilizzati vengono messi da parte.

2 giocat.	1. 2 rossi	2. 2 turchesi	3. 2 rossi	4. 2 turchesi	5. 2 rossi	6. 2 turchesi
	Non ci sono aree di arrivo in comune. Le gemme accanto al tabellone non vengono usate.					
3 giocat.	1. 2 rossi	2. 1 rosso 1 turchese	3. 2 bianchi	4. 1 bianco 1 rosso	5. 2 turchesi	6. 1 turchese 1 bianco
	Ogni giocatore possiede un'area di arrivo e ne condivide un'altra con un avversario. In alternativa: ogni giocatore possiede 2 aree di arrivo. Piazzare i 2 gettoni dello stesso colore nel seguente ordine in senso orario: rossi, turchesi, bianchi, rossi, turchesi, bianchi.					
4 giocat.	1. 1 rosso 1 turchese	2. 1 turchese 1 bianco	3. 1 rosso 1 viola	4. 1 viola 1 turchese	5. 1 bianco 1 rosso	6. 1 bianco 1 viola
	Ogni giocatore condivide un'area con ciascun avversario.					

(i numeri da 1 a 6 si riferiscono alle diverse aree di arrivo come indicate nella figura del regolamento originale)

Adesso ogni giocatore pesca una tessera percorso da una delle pile coperte e la guarda segretamente. A questo punto il gioco può avere inizio!

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane e si procede in senso orario. Il giocatore di turno piazza una tessera, quindi può muovere una gemma. Infine pesca una nuova tessera.

1. Piazzare tessere

Il giocatore può piazzare una tessera percorso su qualunque spazio vuoto, adiacente o non ad altre tessere (vedi regolamento originale tedesco fig. 1).

Eccezione: non è permesso bloccare due uscite piazzando una tessera con una curva che le colleghi direttamente (fig. 2).

Muovere Gemme

Quando una gemma è adiacente ad un sentiero su una tessera percorso appena piazzata, essa viene spostata:

Tessere Tesoro

Quando una tessera percorso viene piazzata adiacente ad una tessera Tesoro marcata con una freccia, il giocatore muove la gemma della tessera Tesoro in direzione della freccia fino alla fine del percorso sulla tessera piazzata: se la tessera Tesoro in questione si trova sul **bordo** del tabellone (fig. 3), verrà spostata un'ambra; se invece si tratta di quella **centrale** (fig. 4) verrà spostato uno smeraldo. Solo quando gli smeraldi sono finiti viene mosso lo zaffiro, che quindi è sempre l'ultima gemma che viene mossa.

Tessere percorso

Quando una tessera appena piazzata determina il prolungamento del percorso di una gemma (fig. 5), essa viene spostata fino alla fine di questo percorso (fig.6). Una gemma non può fermarsi prima della fine del percorso, né tornare indietro. Se più di una gemma è adiacente alla tessera appena piazzata, tutte le gemme vengono spostate (fig. 7).

Nota: se due gemme si incontrano sullo stesso percorso, esse vengono rimosse dal gioco (fig. 8)! Una gemma non viene mai rimessa su una tessera Tesoro.

Vincere gemme

Quando una gemma viene spostata su una delle aree di arrivo, essa viene presa dal giocatore che possiede quell'area (fig. 9). Se i proprietari dell'area sono due, anche il secondo giocatore guadagna una gemma dello stesso colore, prendendola dalla riserva (fig. 10). Le gemme guadagnate dai giocatori vengono poste dietro i rispettivi schermi.

*Chiarimento: quando un'area di arrivo è posseduta da 2 giocatori, essi condividono **tutti e 6** i punti di ingresso in quest'area. Indipendentemente dal punto d'ingresso della gemma, entrambi i giocatori ricevono una gemma.*

2. Pescare una nuova tessera percorso

Alla fine del proprio turno il giocatore pesca una nuova tessera percorso da una delle pile. Quindi il gioco passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando si esauriscono le gemme sul tabellone. I giocatori calcolano il punteggio relativo alle gemme guadagnate:

ogni zaffiro fa guadagnare 3 punti, ogni smeraldo 2 punti, ogni ambra 1 punto.

Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior punteggio. In caso di parità vince il giocatore (tra quelli alla pari) che possiede il maggior numero di gemme. In caso di ulteriore parità, ci saranno più vincitori.

Suggerimenti:

- E' possibile giocare diversi round successivi. In tal caso sommare i punteggi ottenuti ad ogni round.
- Per un gioco più strategico, ogni giocatore riceve 2 tessere percorso all'inizio del gioco. Quando una delle tessere viene piazzata, una nuova tessera viene pescata, in maniera che il giocatore possa sempre scegliere tra 2 tessere.

Un ringraziamento particolare va ai playtester che hanno contribuito allo sviluppo di Indigo, in particolar modo Iain Adams, Ross Inglis and Kevin Jacklin.

©2012 Ravensburger Spielverlag GmbH
Ravensburger Spielverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com

Traduzione italiana a cura di **Cesare “fabri” Benanti**, basata su quella inglese pubblicata sul sito spotlightongames.com.

La presente traduzione non vuole in alcun modo sostituirsi a quella contenuta nella confezione di gioco, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari