

Правила настольной игры «Индиго» (Indigo)

Автор: Reiner Knizia

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Извилистые дорожки – удивительные повороты – настоящее волшебство!

Индиго – это тёмно-синий цвет, впервые добытый в древние времена из индийского растения индигоноски. Его глубокий синий оттенок использовали во многих культурах и религиях в качестве символа бесконечности и бессмертия. Этот цвет оказывает успокаивающее действие на организм человека, позволяя сохранять трезвый ум, который понадобится участникам этой игры для добычи наиболее дорогих драгоценных камней.

Состав игры

- 1 игровое поле
- 4 ширмы для игроков (с краткой информацией по игре на внутренней стороне)
- 7 тайлов сокровищ
- 54 путевых тайла
- 24 жетона (по 6 каждого цвета)
- 24 стеклянных камешка:
 - янтарь (жёлтый) - 12
 - изумруд (зелёный) - 10
 - сапфир (синий) - 2



Замысел и цель игры

В игре «Индиго» задача игроков – собрать наиболее ценные камни. Для этого им предстоит прокладывать пути, по которым камни будут двигаться к выходам, ведущим к воротам игроков, расположенным по краям игрового поля. Одни и те же ворота могут принадлежать только одному или двум игрокам сразу. В первом случае только один игрок получит добытый камень, а во втором – оба игрока будут вознаграждены, независимо от того, кто именно занес камень в ворота!

Подготовка к игре

Разложите на столе игровое поле. На нём изображены шестигранники, 7 из которых выделены цветом. Это места, где спрятаны сокровища. Перед игрой на эти шестигранники выкладываются 7 тайлов сокровищ. Тёмно-синий тайл кладётся на центральный шестигранник, а голубые тайлы кладутся на боковые (расположенные по краям поля) шестигранники так, чтобы изображённые на них стрелки указывали в центр поля.

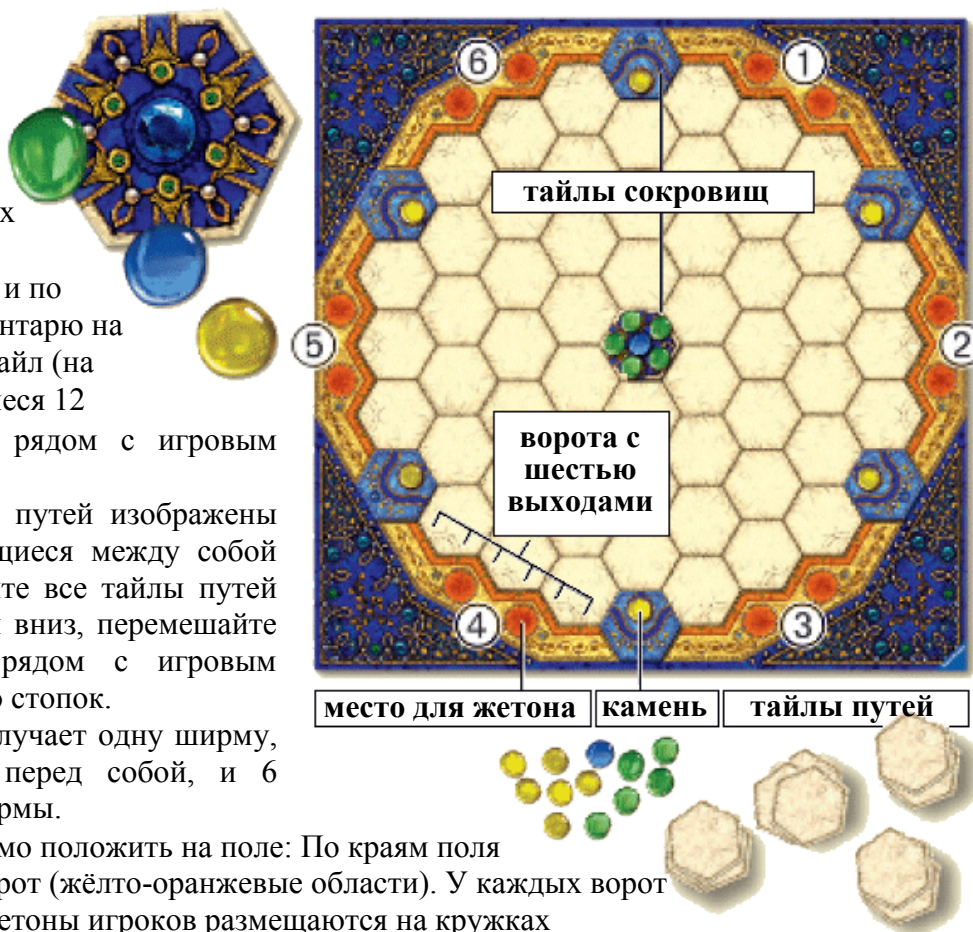
После этого на тайлы сокровищ кладутся драгоценные камни: 1 синий сапфир и 5 зелёных изумрудов на центральный тайл и по одному жёлтому янтарю на каждый боковой тайл (на стрелку). Оставшиеся 12 камней кладутся рядом с игровым полем в «банк».

На каждом тайле путей изображены три непересекающиеся между собой дорожки. Положите все тайлы путей лицевой стороной вниз, перемешайте и расположите рядом с игровым полем в несколько стопок.

Каждый игрок получает одну ширму, которую ставит перед собой, и 6 жетонов цвета ширмы.

Жетоны необходимо положить на поле: По краям поля расположены 6 ворот (жёлто-оранжевые области). У каждого ворот есть 6 выходов. Жетоны игроков размещаются на кружках

ворот, тем самым обозначая, какому игроку принадлежат те или иные ворота (некоторые ворота могут принадлежать двум игрокам сразу).



В зависимости от количества участников игры 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 вдвоём нет общих ворот. Камни из «банка» вам не понадобятся.</i>						
3 игрока	1	2	3	4	5	6
<i>В игре втроём каждому игроку принадлежат одни ворота. Ещё одни ворота каждый игрок делит с одним из соперников. Альтернативный вариант: вы можете играть, используя правила игры вдвоём, где нет общих ворот; только в этом случае у каждого игрока есть по двое личных ворот. В этом случае их расположение по часовой стрелке таково: красный, голубой, белый, красный, голубой, белый.</i>						
4 игрока	1	2	3	4	5	6
<i>В игре вчетвером все ворота общие – каждый игрок делит ворота со всеми противниками.</i>						

После этого каждый игрок тянет один путевой тайл из любой стопки и держит его так, чтобы лицевая сторона тайла была видна только ему одному. Теперь можно начать игру!

Игровой процесс

Самый младший игрок начинает игру. Затем игра идёт по часовой стрелке. Действующий игрок кладёт один путевой тайл на поле, затем он перемещает драгоценный камень и иногда игрок получает его. После этого он берёт новый путевой тайл.

1. Размещение путевых тайлов

Игрок кладёт свой путевой тайл на любой свободный гекс игрового поля. Тайл можно положить отдельно от других тайлов или так, чтобы он примыкал к уже находящимся на поле тайлам (Рис. 1).



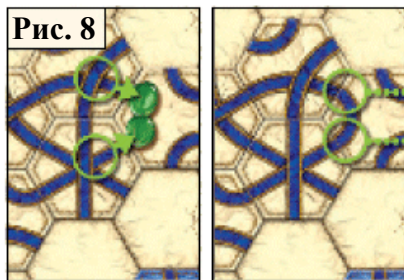
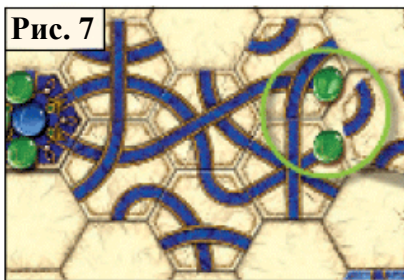
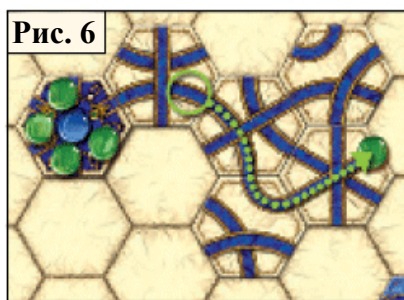
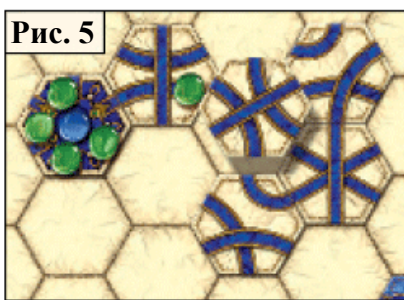
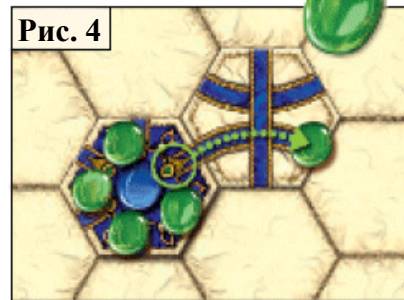
Исключение: Не разрешается блокировать два выхода ворот, размещая тайл так, чтобы кривая дорожка упиралась сразу в два выхода (Рис. 2).

Перемещение камней

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

Тайл сокровищ

Если только что выложенный путевой тайл примыкает своей стороной 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 жёлтый янтарь (Рис. 3). В случае с синим центральным тайлом сокровищ, в первую очередь перемещаются зелёные изумруды – до тех пор, пока синий сапфир не останется в одиночестве (Рис. 4). Сапфир всегда перемещается последним (по стандартным правилам перемещения камней).

**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 перемещаться по одной дорожке: он не может делать резких поворотов или двигаться в обратном направлении. Если с только что выложенным тайлом граничат несколько камней, необходимо переместить их все (Рис. 7).

Примечание: Если два камня сталкиваются на одной дорожке, они выбывают из игры (Рис. 8). Драгоценный камень нельзя возвращать на тайл сокровищ.

Получение камней

Если камень перемещается за край игрового поля, его забирает игрок, в чьи ворота он попадает (Рис. 9). Если ворота принадлежат двум игрокам, второй игрок тоже получает камень (того же цвета) из «банка» (Рис. 10).

Комментарий: Если ворота принадлежат двум игрокам, они в равной мере владеют **всеми** 6 выходами этих ворот. Независимо от того, через какой из выходов попадает камень, оба игрока получают по камню. Если ворота принадлежат только одному игроку, то и камень получит только он один.

Полученные камни хранятся за ширмами игроков.



2. Получение тайла путей

В конце своего хода игрок берёт из любой стопки новый путевой тайл.

Затем право хода переходит к следующему игроку

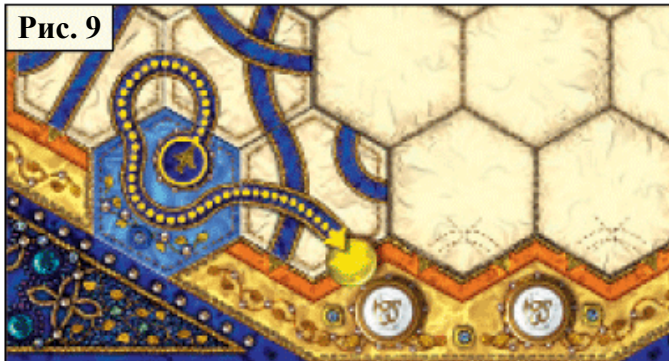


Рис. 9

Янтарь попал в ворота Белого игрока – этот игрок забирает его себе.

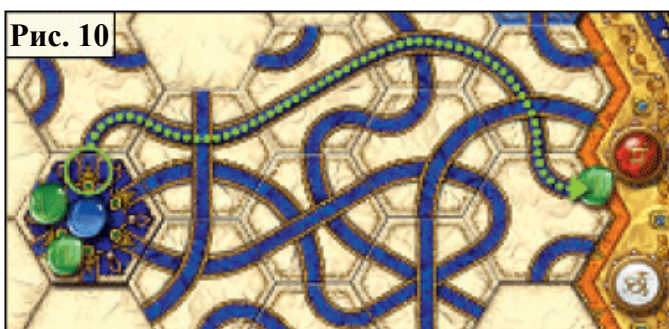


Рис. 10

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



Конец игры

Как только на поле не остаётся драгоценных камней, игра заканчивается. Все игроки считают свои камни:



Каждый синий сапфир приносит 3 очка.



Каждый зелёный изумруд приносит 2 очка.



Каждый жёлтый янтарь приносит 1 очко.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. В случае ничьи выигрывает тот претендент на победу, у которого больше камней. Если результат игроков снова равный, победа присуждается сразу нескольким игрокам.

Подсказки:

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