

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

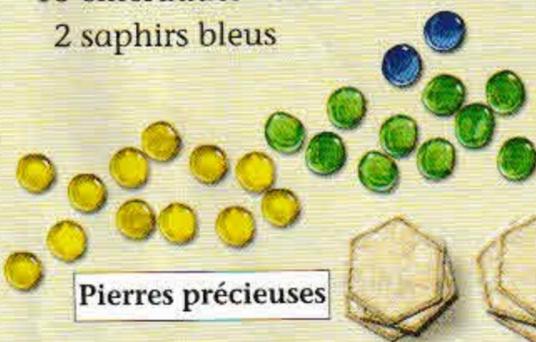
- 1 plateau de jeu
- 4 paravents
(avec un résumé des règles)
- 7 tuiles Trésor
- 54 tuiles Chemins
- 24 jetons (6 jetons de couleurs par joueur)
- 24 pierres précieuses en verre :
 12 ambres jaunes,
 10 émeraudes vertes et
 2 saphirs bleus



Jetons



Tuiles trésor



Pierres précieuses



Tuiles Chemins



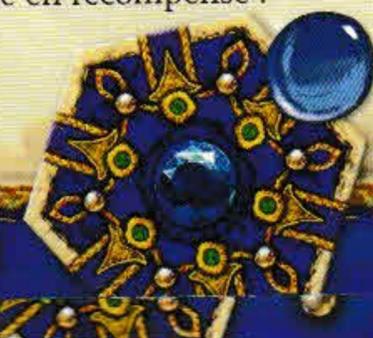
Plateau de jeu



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.

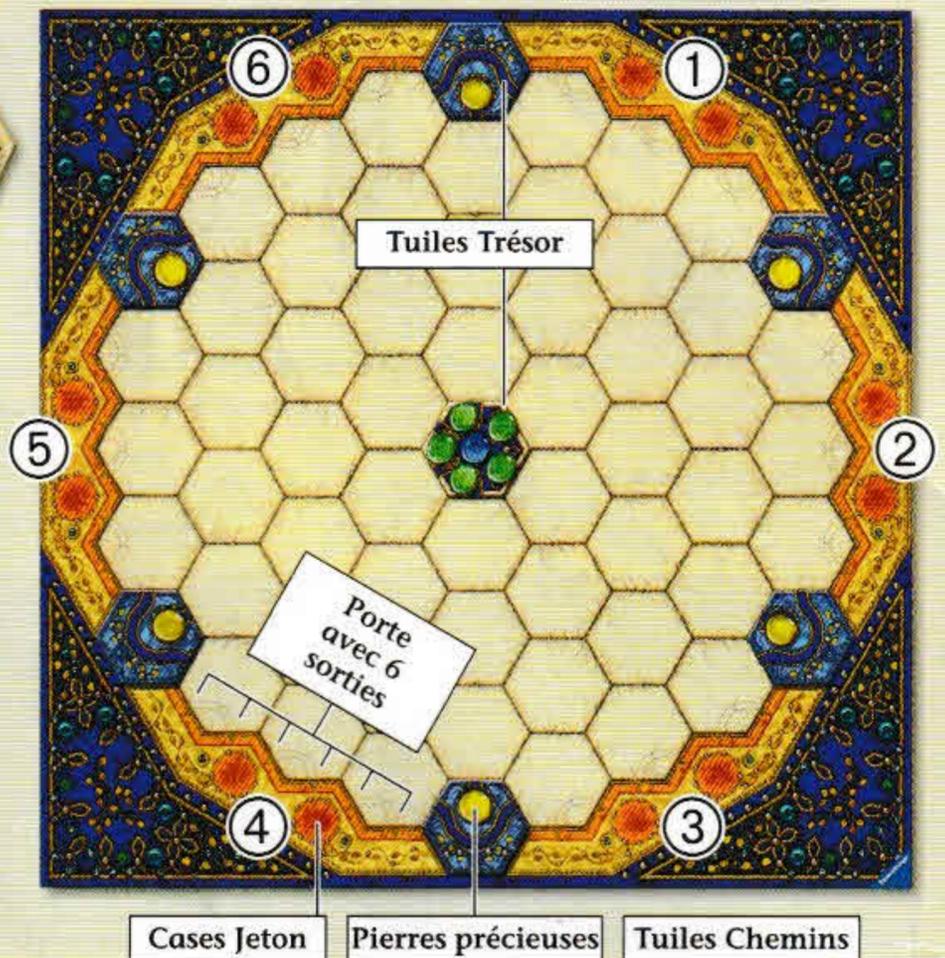


Au début de la partie, des pierres précieuses sont réparties sur les tuiles Trésor : sur la tuile centrale bleu foncé, placer 1 saphir bleu et 5 émeraudes vertes ; sur chaque tuile Trésor bleu clair, 1 ambre jaune (sur la flèche). Les 12 pierres restantes constituent une réserve à côté du plateau.

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.)



2 joueurs	①	②	③	④	⑤	⑥
	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	①	②	③	④	⑤	⑥
	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	①	②	③	④	⑤	⑥
	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).

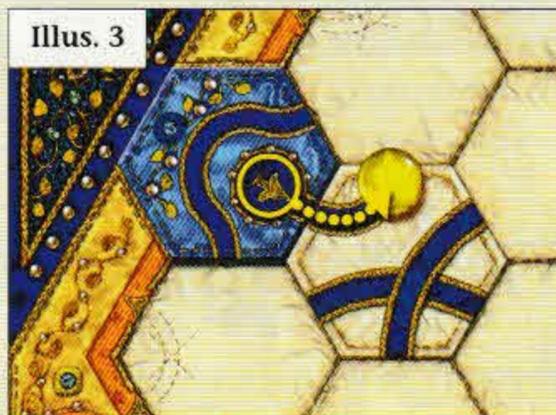


Déplacement des pierres précieuses

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).

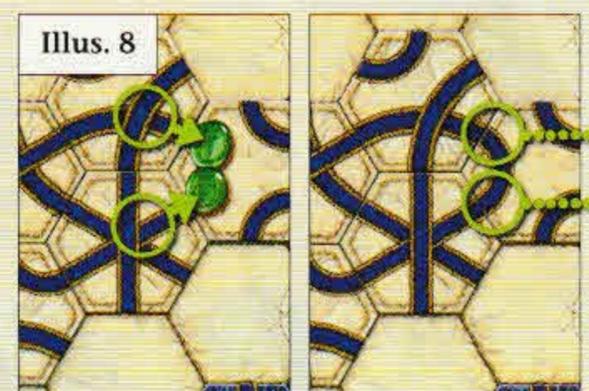
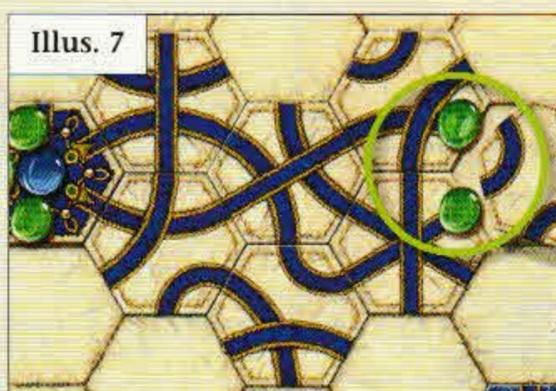
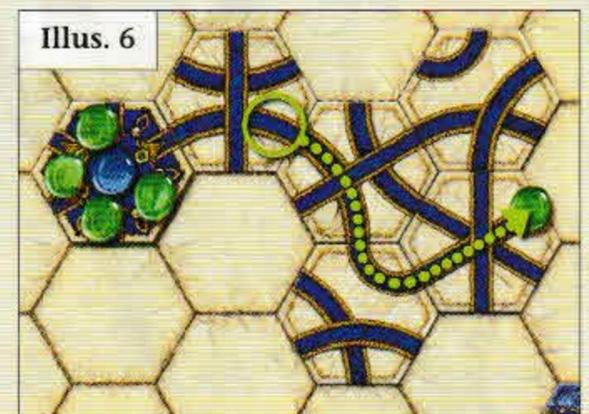
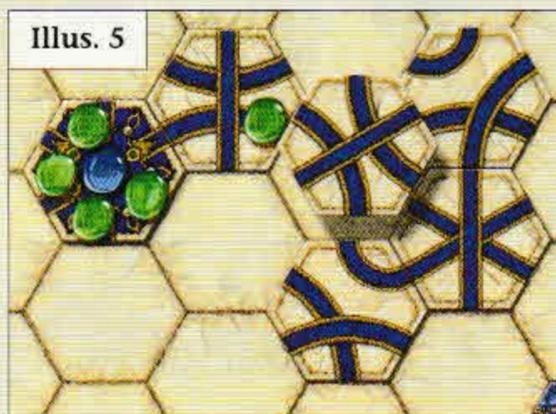
Tuiles Chemin

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.



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.



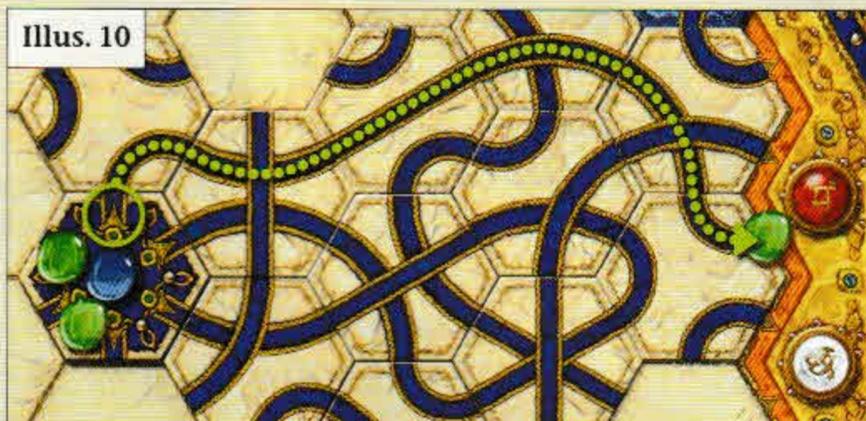
2. Pioche d'une tuile Chemins

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

