

## 轨道珍珠

一条产自印度的漂亮毯子摆放在我们面前，该毯子剪裁精细，辅以各种饰品和宝石点缀。我们双手抚摸着闪耀的绸缎……等等，这根本不是一条毯子，而是一块版图，六角形的游戏板块拼凑出无限可能的线路网络。但是，能设计出这样抽象且华丽的游戏版图，实在令人为之赞叹。为什么游戏的故事要设定在印度？因为靛蓝色染料是来自印度大陆槐蓝属植物的一种深蓝色原料，这也是本游戏名字的由来。

游戏开始时，版图以各种不同价值和颜色的宝石缝接起来。最贵重的六颗宝石被放置在中间，而较“低价”的六颗则分别放置游戏区域的角落。我们的主要目标是通过版图上的线路移动宝石到游戏版图边缘并收集它们。我们可以在版图上发现三个虚拟的入口，每位玩家都可以拥有属于自己的入口，或者和其他玩家共用某个入口。

六角板块上存在着三种不同的线路——直道、弯道和拐角，他们都可以与任意其他版块相连。其中拐角是连接两块不同版图的节点。无论你如何摆放，每块版图上的线路与其他版图上的线路总是相通的。不同的板块组合形成了迂回各异的线路网。

游戏的规则极其简单：每位玩家抽取一块盖放的板块，然后放置在空置的区域。没有必要连接任何东西（即使在练习的时候，很多玩家也会这样做）。如果板块边缘连接着宝石，那么就把宝石移动到最新搭建成的线路的末端。规则就如此简单。

你的目标是引导宝石进入自己的入口，而其他人则要想办法使宝石改道以阻止你获得宝石。游戏的结果取决于你如何放置板块。在游戏结束时，所有玩家计算自己宝石的总价值，总分最高的是赢家。倪睿南设计的游戏中，这算是很简单的了。如果就游戏的主题而言，我们可以把《靛蓝之秘》（Indigo）理解为铁路类游戏；宝石在游戏区域内移动就像火车在铁路上一样。然而，这又

不尽然，因为没有哪个设计者会把铁路设计成这样迂回曲折。

### 单干或合作

每位玩家各自有版图的三边作为入口，目标是把版图上的宝石移动到自己的入口处收集。随着玩家人数的增加，共享的入口也会增加。两人时，每人各有一个入口。三人时，你则需要和另一玩家共享一个入口。最后，四人时，你没有属于自己单独的入口。共享入口对游戏策略会产生影响。在二人游戏时，各自只顾争取拿到最高分，三或四人时则需要和盟友谈判。换言之，版图上的宝石不属于移动它的玩家，而属于拥有使它们从

版图边缘进入入口的玩家。为了记录在同一共享入口宝石的归属，出版者提供了另外一套宝石并放置于版图旁边。一个玩家取得版图上的宝石，而另一位则可以从备用宝石中获得对应的宝石。

所有已获得的宝石都会被每个玩家分别藏起来以不被其他人知道目前谁处于领先。毕竟，我帮助别人从我们共享的入口中取得宝石得分，而他应该不能是领先的那一位。与此同时，也能阻碍那些不和你共享入口的玩家。如果看到宝石即将落入其他玩家之手，那么就放一个板块使两颗宝石碰撞。然后两颗宝石都会从版图上被移除，谁也得不到它们。

### \*\*\*和孩子一起玩：太简单了！

那么什么是《靛蓝之秘》呢？是一款特别简单的成人游戏（标明建议年龄8岁或以上）还是需要动动脑筋的儿童游戏（通常建议6岁或以上）呢？我感觉 Ravensburger 公司把游戏年龄定位定得太高了。

乍一看，《靛蓝之秘》具有几个成人游戏特有的标志：抽象的设计，有四页系统性的大规则说明和每位玩家都附带参考帮助卡。可实际上，《靛蓝之秘》其实是一个儿童游戏。在游戏中你几乎不可能犯错：超简单的任务和有限的策略性。通常你只有一块板块（有时是两块，视规则而定）可选，将其放置在版图上，然后将宝石在新的线路上移动。此外，想陷害领先的玩家也非易事，因为玩家的宝石数量都是不公开的。一些成人因为缺乏空间想象力以至于不能形成最佳路线，因此孩子有时会比大人更具有优势。《靛蓝之秘》是一款抽象游戏，不过孩子们在生活中的想象力足以应付游戏。游戏最吸引人的是团队比赛，即二人共享一个入口。大部分成人会潜意识地保护自己的利益，导致分崩离析；但孩子们却会讨论下一步该怎么走，有时结成同盟，如需要则分开。以孩子们的游戏方式去玩《靛蓝之秘》的时候，连大人都想一起参与。不这样玩的话，游戏会少很多乐趣。





玩家始终有两个板块可以用于选择，由你决定放哪一块。

## 最是不平凡

以正方形或六角形板块组建线路或轨道的板块放置游戏并不新鲜，且在出版商的产品线上也有其他同类产品。其实也有跟《靛蓝之秘》轨道模式很相像的游戏。最早的一款是Funtastic公司在1968年出品的使用很多颜色的《PSYCHE PATH》。另一款是1988年出品的《探索棋》(TANTRIX)，跟本游戏目标完全不同，更倾向于对头脑的锻炼。

《靛蓝之秘》是由倪睿南设计的一款优秀的家庭娱乐游戏，只需要几分钟讲解规则而且易于理解。它确实很简单，但不平庸。《靛蓝之秘》的设计很精妙，不管几个人玩都能保证足够的娱乐性，体现出了一流大厂和编辑的实力。游戏的说明书、设计和演示也很完美。那么，它有什么问题吗？没有！

KMW/CS



名称: 靛蓝之秘  
 出版商: Ravensburger  
 设计师: Reiner Knizia (倪睿南)  
 插画师: E. Freytag, W. Pepperle  
 游戏人数: 2~4人  
 适合年龄: 8岁或以上  
 游戏时间: 20~30分钟  
 价格: 约 25欧元

Reviewer	Playing appeal
KMW .....	9
Udo Bartsch .....	5
L. U. Dikus* .....	7
Matthias Hardel** .....	7
Harald Schrapers*** .....	6

\* After all, it should also be a feast for the eye, but should always be played with choosing one of two path tiles for placing.

\*\* Even if it were just basic training for 18xx.

\*\*\* see box.



記憶中の完美。

完美人生  
 Perfect Life