

# Perlen auf Schienen

Vor uns liegt eine farbenprächtige Stoffdecke indischen Ursprungs, verziert mit Bordüren, Steinchen und Ornamenten. Die aufwändige Umrandung umschließt eine Spielfläche, in die sechseckige Felder eingestept wurden. Die Hände streichen über den glänzenden Satin und ... Nein, es ist keine Stoffdecke. Es ist einfach ein Spielplan aus Pappe. Doch es ist bemerkenswert, wie prächtig man einen abstrakten Spielplan aus Sechsecken gestalten kann. Und warum Indien? Indigo, der tiefblaue Farbstoff, der diesem Spiel seinen Namen gab, wird aus Indigoferapflanzen gewonnen, deren Heimat der indische Subkontinent ist.

Zu Beginn wird die Steppdecke mit Edelsteinen bestückt. Sechs kommen ins Zentrum, sechs weitere werden auf die Ecken der Spielfläche verteilt. Die Edelsteine haben unterschiedliche Farben, weil sie unterschiedlich viel wert sind. Die „billigen“ liegen am Rand, die wertvolleren in der Mitte. Unser Ziel ist es, diese Edelsteine einzusammeln. Dazu müssen wir sie über Wege zum Rand des Spielplans ziehen. Dort befinden sich imaginäre, drei Felder breite Tore. Jeder Spieler hat seine eigenen oder er teilt sie sich mit jemandem.

Die Wege finden wir auf sechseckigen Täfelchen. Jedes zeigt drei separate Teilstrecken, die von einem Tafelrand zum anderen führen, entweder geradewegs hindurch oder in leichten oder scharfen Kurven. Jede Tafel passt an jede andere, egal wie man sie dreht. Dadurch entsteht ein Wegenetz, das im Lauf seiner Entstehung mehr oder weniger verschlungene Formen annimmt.

Die Regeln sind denkbar einfach. Jeder Spieler nimmt sich eine der verdeckt liegenden Wegetafeln und legt sie auf ein beliebiges freies Feld. Er muss sie nirgendwo anfügen (obwohl er das in der Praxis meistens machen wird). Grenzt die Tafel an einen Edelstein, wird dieser ans Ende des soeben gebauten Weges gezogen. Fertig.

Natürlich ist jeder bestrebt, die Steine zu einem seiner eigenen Tore zu lenken. Ebenso natürlich versuchen die Mitspieler, das zu verhindern und die Steine umzuleiten. Was klappt, hängt davon ab, welche Wegetafel man gerade zur Verfügung hat. Am Ende – es tritt ein, sobald alle Edelsteine abgeräumt wurden – zählt jeder die Werte seiner Steine zusammen. Wer die höchste Summe erzielt, gewinnt. Für ein Spiel von Reiner Knizia ist das eine überraschend simple Abrechnung.

Vom Spielgefühl her hätte INDIGO auch ein Eisenbahnspiel sein können. Die Edel-

steine gleiten wie auf Schienen über die Spielfläche. Aber das wäre unglaublich gewesen. Kein Eisenbahner baut ein Gleisnetz mit so absonderlichen und verschlungenen Wendungen.

## I Allein oder gemeinsam

Jeder Spieler hat drei Spielplanseiten, die er als Tor nutzen kann, um die Edelsteine vom Brett zu bringen und einzusammeln. Bei einer sechseckigen Spielfläche heißt das: Spielt man zu zweit, hat jeder sein eigenes Tor. Zu dritt oder viert teilt man sich jedoch mit jedem Mitspieler einen der Ausgänge, hat zu viert also keinen für sich allein. Das wirkt sich natürlich auf die Spielweise aus. Während im Zweierspiel jeder für sich um das beste Ergebnis kämpft, hat man im Vierspiel stets Verbündete und profitiert voneinander. Die Edelsteine gehören nämlich nicht demjenigen, der sie vom Brett bugsiert, sondern dem, durch dessen Tor sie den Plan verlassen. Teilen sich zwei Spieler ein Tor, gehört der Edelstein beiden. Um das während des Spiels festzuhalten, hat der

Verlag einen zweiten Satz Steine spendiert, der neben dem Brett bereitliegt. Ein Spieler bekommt den Stein vom Brett, der andere einen entsprechenden aus dem Vorrat.

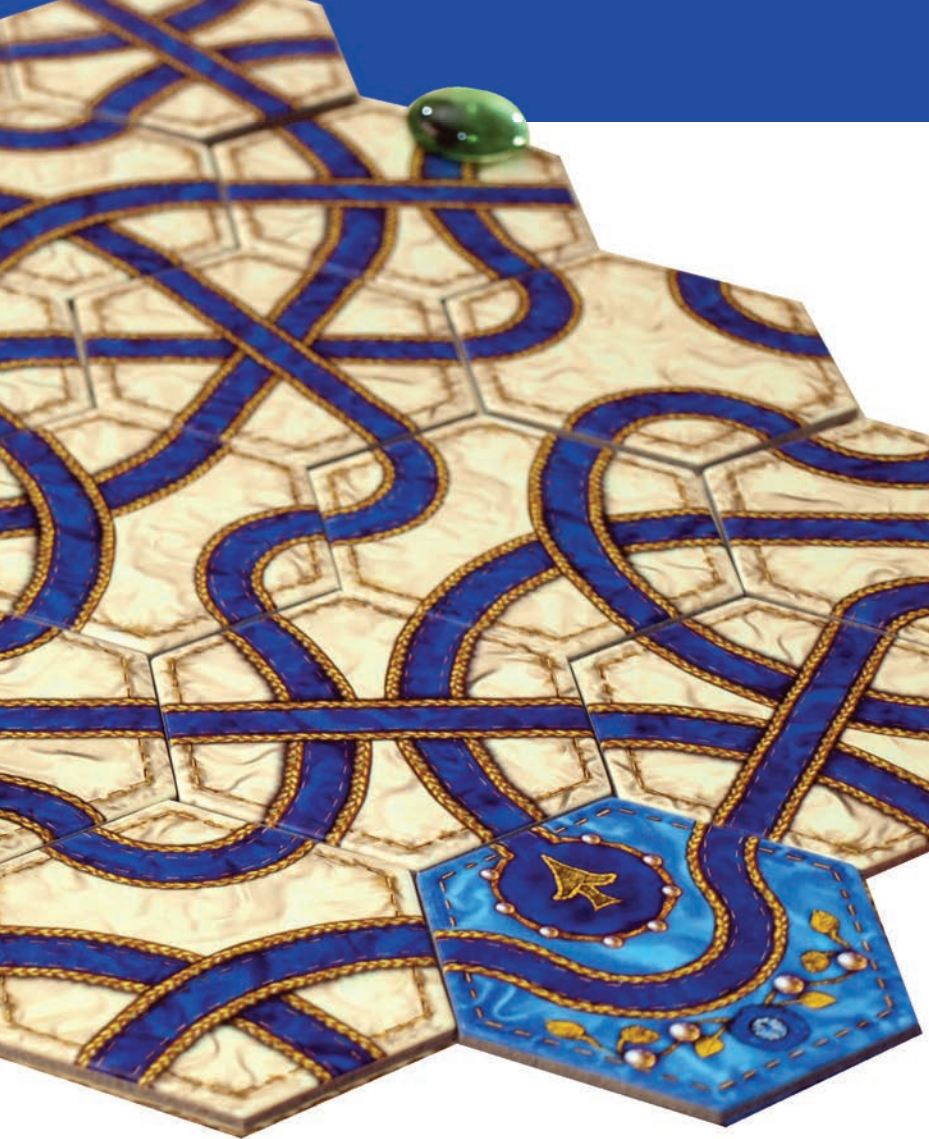
Die Steine sammelt jeder hinter einem Sichtschirm, denn es soll nicht offensichtlich sein, wer gerade vorn liegt. Immerhin ver helfe ich auch einem Mitspieler zu Punkten, wenn ich einen Stein durch „unser“ Tor bugsiere. Und das muss ja nicht gerade derjenige sein, der vorn liegt. Falls ein Edelstein den Mitspielern in die Hände zu fallen droht, kann man vielleicht noch die Notbremse ziehen und eine Wegetafel so platzieren, dass zwei Steine aufeinanderprallen; dann kommen sie vom Brett und niemand hat einen Nutzen davon.

Der Zufall spielt mit, wenn ich eine Tafel vom Stapel ziehe und anlegen will.

### \*\*\* Kinder als Mitspieler unbedingt erforderlich

*Was ist INDIGO? Ein betont einfaches Erwachsenenspiel (darauf deutet die Altersangabe „ab 8“ hin) oder ein anspruchsvolles Kinderspiel (was zumeist als „ab 6“ markiert wird)? Ich habe den Eindruck, Ravensburger greift mit der Angabe „ab 8“ zu hoch. Zwar deutet auf den ersten Blick einiges auf ein Erwachsenenspiel hin: die abstrakte Aufmachung, die vier großformatigen Regelseiten und eine Spielhilfe für jeden Teilnehmer. Doch in der Praxis erweist sich das Ganze als kinderleicht. Man kann kaum etwas falsch machen – die Aufgabenstellung ist einfach, die taktischen Möglichkeiten sind überaus begrenzt. Man hat nur ein Plättchen zur Auswahl, und das gezielte Spiel gegen den Führenden verhindert der Sichtschutz. Der spontane „Blick“ für den besten Weg fehlt auch manchem Erwachsenen, während Kinder teilweise eine erstaunliche Übersicht besitzen. Man legt ein Plättchen an, und die Steine sausen den neuen Weg entlang. INDIGO ist abstrakt, aber Kinder haben genug Fantasie, ihm Leben einzuhauchen. Ganz besonders attraktiv sind die Elemente des Teamspiels, bei denen die Tore zwei Spielern gemeinsam gehören. Erwachsene schauen hier meist nüchtern auf den eigenen Vorteil. Die Kinder verhandeln um den nächsten Zug, schließen Bündnisse und lösen diese, wenn die Not es gebietet, auch wieder auf. INDIGO überzeugt als Kinderspiel indes so sehr, dass Erwachsene gerne mitspielen. Ohne Beteiligung von Kindern ist es hingegen ein eher banales Erlebnis.*





Wer es etwas taktischer mag, wird die Variante wählen, die die Spielanleitung anbietet: Jeder hat stets zwei Tafeln zur Auswahl, von denen er eine anlegt.

### Alles andere als banal

Legespiele, bei denen aus quadratischen oder sechseckigen Plättchen ein Wege- oder Schienennetz entsteht, sind nicht neu und finden sich immer mal wieder in der einen oder anderen Variante in Verlagsprogrammen. Es gibt sogar eins, das dieselben Wegemuster wie INDIGO verwendet, allerdings mit mehreren Farben: TANTRIX aus dem Jahr 1988 hat jedoch ein völlig anderes Spielziel und ist eher Denksport.

Reiner Knizia hat mit INDIGO ein bemerkenswert kurzweiliges Familienspiel geschaffen. Es lässt sich in wenigen Augenblicken erklären und ist schnell verstanden. Es ist herrlich einfach, aber alles andere als banal. Es macht zu zweit, zu dritt oder zu viert gleichermaßen Spaß. Und es wurde von Verlag und Redaktion erstklassig umgesetzt. Die Spielregel ist perfekt, ebenso wie die Gestaltung und Ausstattung. Gibt es denn wirklich nichts auszusetzen? Nein! Auch wenn ich mich

jetzt weit aus dem Fenster lehne: INDIGO ist mein Favorit für den roten Pöppel!

KMW



**Titel:** Indigo  
**Verlag:** Ravensburger  
**Autor:** Reiner Knizia  
**Grafik:** E. Freytag, W. Pepperle  
**Spieler:** 2-4  
**Alter:** ab ca. 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 20-30 Minuten  
**Preis:** ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
KMW .....	9
Udo Bartsch .....	5
L. U. Dikus* .....	7
Matthias Hardel** .....	7
Harald Schrapers*** .....	6

\* Das Auge spielt schließlich auch mit, möchte allerdings stets zwei Wegetafeln zur Auswahl sehen.

\*\* Und sei es nur als 18xx-Grundlagen-training.

\*\*\* Siehe Kasten.

# An die Würfel, fertig, los!



Art-Nr.: 697051

Bei diesem schnellen, witzigen Spiel darf gezockt werden.



Art-Nr.: 699598

Das Würfelspiel zum Spieleklassiker – einfache Regeln, genialer Spielspaß.



Art-Nr.: 699581

Flott gespielt, spannend bis zum Schluss.



Alle Spiele ab 8 Jahre  
 Je € / D 9,99 (UVP)

kosmos.de

KOSMOS