

26563 Indigo

Jugadores: 2 a 4, Edad: de 8 a 99 años.

El índigo, es una tonalidad intensa de azul, que ya se extraía de las plantas de índigo en la antigüedad. Su color azul oscuro fue considerado como símbolo de la eternidad e inmortalidad por muchas culturas y religiones. Como color tiene un efecto relajante en el cuerpo humano y mantiene la cabeza fría. De esta forma deberían intentar mantener la cabeza los jugadores durante el juego para asegurarse las piedras preciosas.

Con esta espectacular introducción ambigua se nos introduce este Indigo que, como supondréis, se trata de un juego abstracto diseñado por Reiner Knizia. El juego se lanzó al mercado en 2012 de la mano de la editorial Ravensburger. El aspecto gráfico corre a cargo de Eckhard Freytag, con otros trabajos conocidos como Brass o Los Príncipes de Florencia.

Permite juegos de 2 a 4 jugadores, con una edad mínima recomendada de 8 años y una duración aproximada de media hora por partida.

Contenido

Dentro de una caja de cartón de dos piezas (tapa y fondo), de dimensiones 37,1×27,2×5,6 cm., encontramos los siguientes componentes:

- 1 Tablero (de cartón)
- 4 Pantallas (con reglas resumidas) (de cartulina)
- 7 Losetas de tesoro (de cartón)
- 54 Losetas de camino (de cartón)
- 24 Fichas (6 en cada color) (de cartón)
- 24 Gemas de cristal (de vidrio)
- 12 de Ámbar amarillo,
- 10 Esmeraldas verdes y
- 2 Zafiros azules

Mecánica

Indigo es un juego abstracto de colocación de losetas hexagonales en el que los jugadores competirán por hacerse con el mayor número de puntos en gemas. Estas gemas se obtienen guiándolas por los caminos formados con las losetas a través de alguno de los 6 lados del tablero, los cuales pertenecerán a 1 o 2 jugadores, añadiendo una componente semi-colaborativa.

Conceptos Básicos

Es un juego que se explica muy rápido porque son pocos conceptos los que maneja, pero hay que tenerlos muy claros para llegar a buen puerto.

En primer lugar, el tablero es un hexágono formado por casillas hexagonales donde iremos colocando las losetas. Los lados de este gran hexágono funcionan como portales. Está formado por dos de los lados de tres hexágonos adyacentes. Al lado de estos portales nos encontramos con dos círculos en el que colocaremos los marcadores de jugador. Estos marcadores indican a que jugadores pertenecen los portales de salida de las gemas. Hay que aclarar que, en caso de que el portal sea compartido, independientemente de cómo se coloquen los marcadores, el portal completo pertenece a ambos jugadores.

Tablero

Las gemas comienzan en las losetas de tesoro, las cuales se encuentran en los vértices del tablero y en el centro. Las losetas de tesoro de los vértices contienen una gema amarilla (ámbar), además de un segmento de camino que conecta los dos huecos hexagonales adyacentes pertenecientes a los portales que comparten dicho vértice. En la loseta de tesoro central nos encontraremos con cinco gemas verdes (esmeraldas) y una azul (zafiro).

Losetas Iniciales

Cada vez que un jugador coloque una loseta de forma que amplíe un camino en el que se encuentre una gema, está avanzará por el hasta llegar al final del camino. Las gemas son los puntos de victoria. Los jugadores deberán intentar conseguir las. Para ello tendrán que conducir las hacia los portales. De las losetas de tesoro de los vértices, la gema solo puede salir por un único camino. Pero las gemas de la loseta de tesoro central tienen seis posibles salidas. Cada vez que se conecte una loseta a alguno de los lados de esta loseta, una de las gemas ubicadas en su interior comenzará su camino. Primero saldrán las cinco esmeraldas, siendo el zafiro la última en comenzar a desplazarse.

Gemas

Hay que tener cuidado, pues las gemas pueden ser destruidas. Esto ocurrirá si, al colocar una loseta, dos gemas confluyen en un mismo camino (que no loseta). En este caso, ambas gemas chocan y se retiran del tablero, sin otorgar puntos a ningún jugador.

Por otro lado, cada vez que una gema atraviese una de los portales, el jugador o jugadores que ocupan el portal recibirán dicha gema. Para ello se provee el doble de gemas de las que se colocan en el tablero. Si el portal solo es de un jugador, toma la del tablero. Pero si son dos jugadores los que comparten el portal, uno se quedará con la gema del tablero y otra con una gema del mismo color de la reserva.

Marcadores de Puertas

Cada jugador dispondrá de una pantalla tras la que ocultar las gemas obtenidas y las losetas que vaya tomando. Dichas pantallas, además, incluyen un pequeño resumen de las normas.

Pantallas

Hablemos de las losetas. Estas siempre están compuestas por tres caminos que conectan los lados de la loseta dos a dos. Por tanto, tenemos cinco tipos de losetas en función de la combinación de lados conectados. De estos cinco tipos, hay dos mucho menos comunes (solo seis losetas), de forma que habrá que tener en cuenta este dato a la hora de plantear estrategias. De los otros tres tipos de losetas tenemos doce copias disponibles.

Tipos de Losetas de Camino

Por último, solo hay una restricción a la hora de colocar losetas en el tablero: no se puede colocar losetas que conecten dos lados que comparten un mismo vértice de forma que esta conexión coincida con los dos lados de un hueco perteneciente a una de los portales. En el tablero viene indicado con el camino que vendría en la loseta punteado y tachado. Este símbolo se encuentra en todos los huecos hexagonales que conforman todos los portales. Es lógico, porque esta loseta anularía esta vía de salida para las gemas. Excepto esta regla, las losetas podrán ubicarse en cualquier espacio del tablero (haya o no otras losetas adyacentes) y en la orientación que se quiera (excepto la anteriormente indicada).

Preparación de la Partida

1. Se despliega el tablero en el centro de la mesa
2. Se colocan las losetas de tesoro en los hexágonos adecuados
3. Se colocan un ámbar (gema amarilla) sobre cada loseta de tesoro de los vértices y un zafiro y cinco esmeraldas en la loseta de tesoro central.
4. Colocaremos los marcadores de portal de cada jugador. En función del número de jugadores se colocaran más o menos marcadores: Para dos jugadores: seis marcadores por jugador, colocándose en parejas en cada una de los seis lados.
Para tres jugadores: cuatro marcadores por jugador, de forma que todos se emparejen todos con todos.
Para cuatro jugadores: tres marcadores por jugador, de forma que todos se emparejen todos con todos.
5. Se mezclan bien las losetas y se forman varias pilas para que todos los jugadores tengan varias al alcance.
6. Cada jugador recibe una pantalla para esconder las gemas y losetas
7. Al comienzo de la partida cada jugador recibe una loseta (para el juego estándar) o dos losetas (para el juego avanzado).
8. Se decide quién será el jugador inicial (las normas dicen que el más joven).

Partida preparada para cuatro jugadores

Desarrollo de la Partida

La partida se desarrolla a lo largo de, como mucho, 48 turnos (las 48 losetas hexagonales disponibles). Empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, cada turno se resuelve de la misma forma:

1. El jugador tomará la loseta que actualmente posee tras la pantalla (en caso de juego estándar) o una de las dos (en caso de juego avanzado) y la colocará sobre el tablero (cumpliendo la restricción de no conectar directamente dos lados consecutivos de un portal). Si estamos en la versión estándar, esta será la única loseta disponible a colocar. Pero en el juego avanzado tendremos dos losetas tras las pantallas, por lo que podremos elegir entre dos opciones.
2. Si la loseta colocada amplía algún camino en el que se encuentre una gema, esta avanzará por el mismo hasta que llegue al final del camino inconcluso, quedándose en esa loseta
 - Atraviese un portal, recibiendo la gema el jugador o jugadores que poseen el portal (si son dos, uno de los jugadores se queda con la gema del tablero y el otro tomará otra gema igual de la reserva).
 - Se encuentre con otra gema, de forma que ambas gemas quedan destruidas y se retiran de la partida.

3. Finalmente, el jugador robará una nueva loseta que colocará tras su pantalla.

Tras esto, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin de la Partida

La partida finaliza en el momento que la última gema es retirada del tablero. Tras esto, se hace el recuento de puntos. Cada gema otorga una serie de puntos:

Zafiros (azul): 3 puntos

Esmeralda (verde): 2 puntos

Ámbar (amarilla): 1 punto

El ganador será el jugador con más puntos en total. En caso de empate, el ganador será el jugador con mayor número de gemas. Y si el empate persiste, entonces se comparte la victoria.

Opinión Personal

Si por algo destaca este Indigo de Reiner Knizia, además de ser abstracto, es por su aspecto. Sin que sirva de precedente, la opinión de este juego voy a comenzarla por este punto. ¿Eso significa que el juego no vale un pimiento y lo único que se salva es el conjunto visual? Lo podréis leer a continuación.

Como digo, Indigo es de esos juegos que, cuando terminas la partida, puedes quedarte un rato admirando el precioso mosaico que se ha formado. Y eso que estamos hablando de un juego totalmente abstracto. Lo del tema y el nombre del juego está, básicamente, para poder utilizar estas ilustraciones tan majestuosas, pero poco más. Pero difícilmente encontraréis un juego de esta categoría que os pueda dejar embobados mientras observáis el resultado final tras sacar del tablero la última gema. Desde aquí un diez para Eckhard Freytag por conseguir este valor añadido que, habitualmente, suele dejarse de lado cada vez que una editorial publica un juego abstracto.

Detalle de partida en juego

Destaca desde el comienzo la mecánica semi-colaborativa que incorpora el juego en partidas a tres o cuatro jugadores (claramente las mejores configuraciones para jugar), ya que todos los portales están compartidos. Por tanto, para conseguir una gema, siempre tendremos que buscar un aliado. Es entonces cuando comienza el meta-juego, intentando convencer a los otros dos jugadores que atraer gemas a determinados portales es más interesante que llevarlos a aquellos en los que no estamos representado.

Hay gente muy locuaz que te engatusa nada más con abrir la boca. Para aquellos que no tienen ese don de palabra, se incorpora la posibilidad de destruir gemas. Cada vez que veamos que una gema no va a acabar atravesando uno de nuestros portales, lo más interesante es intentar quitarla del medio antes de que otorgue succulentos puntos a los rivales. Para ello utilizaremos normalmente las gemas amarillas (ámbar), que se encuentran en los vértices y su sentido natural de avance es contrario a las gemas más valiosas (esmeraldas y zafiros). No olvidemos que el ámbar otorga únicamente un punto, mientras que las esmeraldas suman dos y los zafiros tres. Por tanto, sacrificar un ámbar para evitar que los rivales anoten dos o tres puntos es preferible a dejarles jugar a su aire e introducir ese mismo ámbar por una puerta que nos

pertenezca, ya que, en neto, nuestros rivales habrán obtenido ventaja. Aquí es cuando el meta-juego se intensifica, modificando los bandos constantemente.

Obviamente, el juego requiere de cierta capacidad de retención, pues las gemas obtenidas por los jugadores son ocultas. Esta información es vital a la hora de plantear ciertas alianzas. Si el jugador en cabeza es ayudado por otros jugadores, lo tendrá más fácil para hacerse la partida. Al comienzo es sencillo llevar la cuenta. Pero en el momento en el que algunas gemas amarillas atraviesen portales, ya no es tan fácil evaluar mentalmente que jugador o jugadores son los más avanzados en el marcador virtual.

Personalmente recomiendo jugar única y exclusivamente a la versión avanzada (aquella en la que cada jugador posee dos losetas al comienzo de su turno), de forma que siempre tendremos que tomar una decisión a la hora de colocar loseta (salvo que tengamos la mala suerte de tener la misma loseta dos veces repetidas). Tampoco es que sea una decisión que requiera mucho tiempo de proceso. Recordemos que, de los cinco tipos de losetas distintas que existen, dos son menos comunes estando en juego la mitad de losetas que de los otros tres tipos. Entonces, cada vez que tengamos en nuestro poder alguna de estas losetas minoritarias, la guardaremos como oro en paño, pues su característica principal es cambiar de forma importante los caminos a los que afecten. Me gusta especialmente aquella que conecta los lados que comparten vértices. Destroza jugadas que llevan mucho tiempo de preparación.

Como digo, para poder apreciar todos estos matices, hacen falta echar unas cuantas partidas, porque si no solo nos quedaremos con que es un juego de colocación de losetas y que casi todas nos parecen iguales. La peor sensación, errónea, que se puede tener en un juego es esta. Creer que da igual lo que hagas, el resultado va a ser el mismo o va a depender del azar, puede ser una cruz demasiado grande para un juego que en absoluto es así. Podríamos decir que tiene una curva de aprendizaje muy similar al Kingdom Builder (aunque este me parece mucho mejor juego). Al principio parece que funciona solo, pero poco a poco va asentándose en nuestras mentes y vemos decisiones donde antes no había nada.

Ya lo habréis supuesto, pero como mejor funciona el juego es a cuatro jugadores, ya que obliga a los participantes a estar constantemente persuadiendo (mintiendo si hace falta) a los demás para que las gemas se dirijan a portales interesantes. A tres el juego sigue funcionando bien, pero ya eliminamos un jugador del meta-juego, que es la parte interesante del mismo. Y a dos directamente no hay esta opción, porque los portales son de propiedad única. No quiero decir con esto que el juego no funcione a dos jugadores, pero sí que se elimina el factor de persuasión que, para mí, es uno de los puntos más interesantes del juego. En este caso el juego adquiere un mayor peso estratégico, ya que cuando un jugador vuelva a estar en turno, solo habrá una loseta más en el tablero.

Detalle de las gemas sobre el tablero

La rejugabilidad es la de todos los juegos abstractos. En este caso, además, se añade un factor aleatorio por ser un juego de colocación de losetas. Pero, teniendo en cuenta que son solo cinco tipos de losetas, tampoco es que, en global, tengamos la sensación de que las partidas son muy distintas unas de otras. Simplemente nuestra experiencia y la interacción con el resto de jugadores serán el factor diferenciador entre unas partidas y otras.