

REGOLAMENTO

TAJUTO

Reiner Knizia

Nel 532 il Buddismo arrivò in Giappone, affiancandosi allo Shintoismo che era al tempo la religione ufficiale. Il Principe Shotoku, sedotto da questa nuova religione, commissionò ai monaci buddisti la costruzione di un villaggio dotato di un immenso giardino, in cui erigere 8 pagode (tajuto). Il principe proclamò che dopo la costruzione del quarto tajuto, avrebbe reso questo villaggio un'importante meta di pellegrinaggio per tutti i buddisti sparsi nel mondo. Il monaco buddista che a quel punto avesse raggiunto il più alto livello di spiritualità attraverso una profonda meditazione, sarebbe stato ricompensato dal principe con il titolo di Grande Guardiano del Sacro Giardino delle Otto Pagode, divenendo il protettore dei pellegrini. Nei panni di uno di quei monaci buddisti riuscirete a trascendere lo spirito per ottenere un così grande onore?



COMPONENTI

I 1 plancia di gioco



2A 8 Pagode (di 8 diversi colori, ciascuna composta da 6 piani)



2B 1 sacchetto grande in cotone

3A 4 pedine Monaco (1 per ogni colore dei giocatori)



3B 12 tessere Azione (3 per ogni colore dei giocatori)



4 32 cubetti Offerta (4 per ogni Pagoda)



5A 15 tessere Saggezza



5B 4 tessere Trascendenza (2 Mercato e 2 Santuario)



5C 6 tessere Azione Aggiuntiva (3 coppie, ognuna con un valore più basso e uno più alto)



6 8 tessere Obiettivo



7 8 tessere Inaugurazione (una per ogni Pagoda)



8 1 regolamento

PREPARAZIONE

1. Posizionate la plancia di gioco al centro del tavolo.
2. Posizionate i 48 piani delle Pagode nel sacchetto di cotone e mescolateli bene.
3. Ogni giocatore sceglie un colore, posiziona il Monaco del proprio colore sullo spazio 0 del Sentiero della Meditazione e posiziona di fronte a sé a faccia in su le 3 tessere Azione del proprio colore.
4. Ogni giocatore posiziona di fronte a sé un set completo di 8 cubetti Offerta (1 per ogni Pagoda)
5. Riempite gli spazi abitazione nella parte superiore del Villaggio con una serie di pile di tessere a faccia in su, organizzate come segue, ordinando ogni pila in base ai Punti Meditazione, con quella con il valore minore disposta più in alto:

5A. Posizionate nelle abitazioni della riga superiore le tessere Saggezza.

Impilate le tre tessere da 1 punto Spiritualità nel primo spazio, quelle da 2 punti Spiritualità nel secondo, quelle da 3 nel terzo, quelle da 4 nel quarto e quelle da 5 nel quinto.

5B. Posizionate nelle due abitazioni a sinistra della riga inferiore le tessere Trascendenza. Impilate nel primo spazio le due tessere Mercato e nell'altro le due tessere Santuario.

5C. Posizionate nelle tre abitazioni a sinistra della riga inferiore le tessere Azione Aggiuntiva,

Punti Meditazione



Punti Spiritualità

divise per tipologia.

6. Riempite gli spazi nella parte inferiore del Villaggio come segue:

6A. Posizionate una tessera Obiettivo Finale in ciascuno dei due spazi abitazione presenti a sinistra.

6B. Posizionate una tessera Obiettivo Immediato in ciascuno dei sei spazi giardino presenti a destra.

7. Preparate il Sacro Giardino delle Otto Pagode

posizionando a fianco dello spazio di costruzione di ciascuna Pagoda la corrispondente tessera Inaugurazione.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Partecipando alla costruzione delle Pagode in modo sapiente, dovrete diventare il monaco buddista con il maggior numero di Punti Spiritualità al termine della partita.

Ordinate ogni pila di tessere in base al valore di Punti Meditazione, con quella con il valore più basso posizionata in alto



PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI

2B



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più anziano, e dunque più saggio, inizia la partita; dopodiché i turni proseguono in senso orario fino al termine della partita.

A - TURNO DEL GIOCATORE

Durante il proprio turno, ciascun giocatore può utilizzare tutte, oppure una parte, delle tessere Azione a sua disposizione per effettuare varie azioni e può inoltre costruire piani della Pagoda e/o reclamare obiettivi. Potete risolvere queste azioni in qualsiasi ordine durante il vostro turno.

All'inizio della partita avrete a disposizione tre tessere Azione iniziali del vostro colore:



Potete utilizzare ciascuna tessera solo una volta per turno. Dopo averla utilizzata, ruotate la tessera di lato in modo da tenere traccia dell'utilizzo e renderla inutilizzabile per il resto del turno.

Nel corso della partita avrete l'occasione di ottenere alcune tessere Azione Aggiuntiva che potranno essere utilizzate in aggiunta (oppure al posto) delle tre tessere Azione iniziali.

Esattamente come per le tessere Azione iniziali, potete utilizzare ciascuna di queste tessere solo una volta per turno. Dopo averla utilizzata, ruotate la tessera di lato in modo da tenere traccia dell'utilizzo e renderla inutilizzabile per il resto del turno.

Al termine del vostro turno, raddrizzate nuovamente le tessere Azione e Azione Aggiuntiva utilizzate in modo da renderle nuovamente disponibili per il vostro prossimo turno.

Anatomia della tessera Azione

Costo d'acquisto in Punti Meditazione



Effetto

Costo d'utilizzo in Punti Meditazione

B - AZIONI SULLE TESSERE AZIONE

Se una tessera possiede un costo d'utilizzo indicato in alto a destra, dovete far arretrare il vostro Monaco sul Sentiero della Meditazione di un numero di spazi uguale al costo richiesto. Ciascuna tessera Azione iniziale vi

consente di effettuare una a scelta tra le seguenti azioni:

 **Pescare un piano della Pagoda**

 **Presentare un'Offerta**

 **Ottenere una tessera**



Ogni tessera Azione Aggiuntiva vi consente di effettuare una specifica azione tra queste.

Durante il vostro turno potete dunque effettuare una o più volte tutte, o solo alcune, le azioni elencate nell'ordine che preferite.

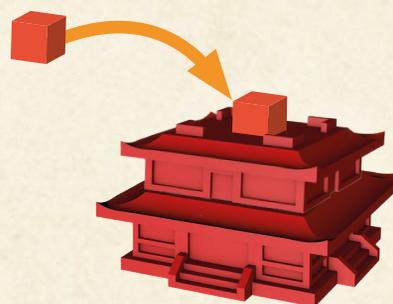
1. Pescare un piano della Pagoda

 **Pesca 1 piano della Pagoda dal sacchetto e posizionalo di fronte a te.** Puoi rovistare alla cieca all'interno del sacchetto per trovare, utilizzando il tatto, un piano della dimensione desiderata. In questo modo è comunque impossibile riconoscere il colore del piano pescato. Ne consegue che riuscire a pescare un piano della dimensione desiderata dipende dalla propria capacità di riconoscimento tattile, mentre trovare il colore desiderato dipende esclusivamente dal caso.

2. Presentare un'Offerta

 **Posiziona 1 dei tuoi 8 cubetti Offerta** sull'apposito spazio presente nel piano più in alto della Pagoda dello stesso colore. Ogni piano della Pagoda può accogliere solamente un'Offerta, ne consegue che nessun'altra Offerta può essere presentata ad una Pagoda in cui sia già presente un cubetto, finché non venga costruito un nuovo piano su di essa.

L'Offerta presentata ti consente di ottenere Punti Meditazione (PM): Avanza il tuo Monaco sul Sentiero della Meditazione di un numero di spazi pari a 2 + il numero di piani presenti nella Pagoda in cui hai presentato l'Offerta.



4 PM (2 PM per l'Offerta + 2 PM per i piani)

ATTENZIONE: dopo che una Pagoda è stata terminata ed inaugurata non è più possibile presentare un'Offerta ad essa. Ne consegue che non è possibile posizionare un cubetto Offerta sul sesto piano di una Pagoda.

3. Ottenere una tessera:



Puoi ottenere una qualsiasi tessera che abbia un costo d'acquisto in Punti Meditazione nell'angolo in alto a sinistra, non è dunque possibile ottenere in questo modo una tessera Obiettivo (dovrai guadagnarle!). Puoi ottenere una tessera dalla parte superiore del Villaggio (Saggezza, Trascendenza o Azione Aggiuntiva) oppure una tessera Inaugurazione dal Sacro Giardino. Le tessere così ottenute ti permetteranno di progredire più rapidamente nella costruzione e/o ottenere Punti Spiritualità.

Ottenere una di queste tessere costa Punti Meditazione, il che significa che dovete far arretrare il vostro Monaco sul Sentiero della Meditazione di un numero di spazi uguale al costo richiesto.

ATTENZIONE: è possibile ottenere una tessera solamente se si possiedono i Punti Meditazione richiesti. I Punti Meditazione non possono mai scendere sotto 0.

Spiritualità Interiore

Le tessere Azione, sia iniziali che Aggiuntive, sono sempre posizionate rivelate di fronte a voi.



La spiritualità è invece una faccenda intima. Potete infatti tenere coperte ed impilate di fronte a voi tutte le tessere che ottenete e che conferiscono Punti Spiritualità (Saggezza, Obiettivo, Santuario, ed Inaugurazione corrispondenti ad una Pagoda terminata). In questo modo i vostri avversari non possono vedere quanti Punti Spiritualità avete raccolto nel corso della partita.

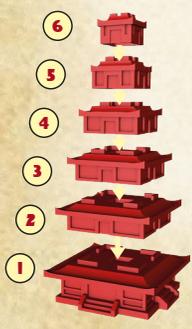
Le tessere Inaugurazione corrispondenti ad una Pagoda non ancora terminata devono rimanere invece rivelate, così come le tessere Mercato.

C - ALTRE AZIONI

Durante il proprio turno è possibile effettuare una o più volte altre due tipologie di azione non riportate sulle tessere Azione.

- ◆ **Costruire un piano della Pagoda**
- ◆ **Reclamare un Obiettivo**

1. Costruire un piano della Pagoda



In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi costruire un qualsiasi numero di piani delle Pagode. Tutte e 8 le Pagode presenti nel Sacro Giardino possono essere costruite nel corso della partita, tuttavia il gioco termina immediatamente non appena ne vengono terminate 4.



Ogni Pagoda è composta da 6 piani dello stesso colore. Una Pagoda deve essere costruita a partire dalla base, rappresentata dal piano più largo, posizionando piani gradualmente sempre più stretti fino al tetto. La base è considerata piano 1, mentre il tetto piano 6. Dopo che tutti e 6 i piani di una Pagoda sono stati costruiti, questa è considerata terminata e viene dunque inaugurata. Se un giocatore ha ottenuto la tessera Inaugurazione corrispondente, la posiziona coperta assieme al resto delle tessere che gli conferiscono Punti Spiritualità, altrimenti la tessera in questione viene rimossa dal gioco.

ATTENZIONE:

- se nel corso del turno hai pescato e posizionato di fronte a te un qualsiasi numero di piani delle Pagode che possono essere costruiti, dovrai forzatamente costruirli tutti prima della fine del tuo turno. Tuttavia, potrai scegliere l'esatto momento in cui farlo.
- se al termine del turno hai ancora di fronte a te un qualsiasi numero di piani delle Pagode che non possono essere costruiti (a causa delle dimensioni o del colore), dovrai rimetterli tutti tranne 1 a tua scelta all'interno del sacchetto. Il piano che hai scelto di mantenere rimane posizionato di fronte a te fino al tuo prossimo turno.

Meditazione Semplice:

Partecipare alla costruzione di una Pagoda ti consente di ottenere Punti Meditazione (PM). Avanza il tuo Monaco sul Sentiero della Meditazione di un numero di spazi pari al numero di piani presenti nella Pagoda dopo la tua costruzione. Se nel corso dello stesso turno costruisci più piani, ottieni Punti Meditazione dopo la costruzione di ogni singolo piano.



Esempio: se nello stesso turno costruisci il primo e secondo piano di una Pagoda e il quarto di un'altra ottieni: 1 PM + 2 PM + 4 PM = 7 PM.

Meditazione Intensa:

Se il piano che stai costruendo ricopre fisicamente un'Offerta, tua o di un altro giocatore, ottieni 2 Punti Meditazione aggiuntivi sul Sentiero della Meditazione.



Esempio: ottieni 5 PM (2 PM per l'Offerta + 3 PM per i piani)

2. Reclamare un Obiettivo

In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi reclamare uno o più Obiettivi, ma solamente se ne soddisfi i requisiti. Posiziona coperta la tessera Obiettivo completata assieme al resto delle tessere che ti conferiscono Punti Spiritualità.



ATTENZIONE: le tessere Obiettivo non hanno un costo d'acquisto in Punti Meditazione.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente dopo che la quarta Pagoda viene terminata.

Il giocatore che ha costruito l'ultimo piano della quarta Pagoda reclama la tessera Obiettivo Finale **Inaugurare la quarta Pagoda**.

Il giocatore che, in questo momento, possiede il Monaco più in avanti sul Sentiero della Meditazione reclama la



tessera Obiettivo Finale **Maggior Numero di Punti Meditazione**, in caso di pareggio, nessun giocatore la reclama.



Alla fine è solo la Spiritualità che conta:



Ogni giocatore rivela le proprie tessere che conferiscono Punti Spiritualità (Saggezza, Obiettivo, Santuario, ed Inaugurazione corrispondenti ad una Pagoda terminata) e ne somma i punti. Ricordate di sommare anche il bonus delle tessere Santuario.

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di Punti Spiritualità vince ed il Principe Shotoku lo nomina "Grande Guardiano del Sacro Giardino delle Otto Pagode". In caso di pareggio, entrambi i giocatori condividono la vittoria e l'onore...

DESCRIZIONE DELLE TESSERE

A - TESSERE AZIONE INIZIALE



Ciascuna tessera Azione iniziale permette di effettuare una qualsiasi tra le seguenti tre azioni: Pescare un piano della Pagoda, Presentare un'Offerta oppure Ottenere una tessera.

Per utilizzare una tessera che abbia un costo d'utilizzo in Punti Meditazione indicato in alto a destra è necessario che abbiate abbastanza Punti Meditazione da spendere: fate arretrare il vostro Monaco sul Sentiero della Meditazione di un numero di spazi uguale al costo richiesto.

Usare la tessera A non richiede alcun PM; l'utilizzo della tessera B costa 4 PM; l'utilizzo della tessera C costa 6 PM.

B - TESSERE DA OTTENERE

1. Tessere Azione Aggiuntiva

Ciascuna tessera Azione Aggiuntiva permette di utilizzare una specifica azione.



Come per le tessere Azione iniziali, per utilizzare una tessera che abbia un costo d'utilizzo in Punti Meditazione indicato in alto a destra è necessario che abbiate abbastanza Punti Meditazione da spendere: fate arretrare il vostro Monaco sul Sentiero della Meditazione di un numero di spazi uguale al costo richiesto.

- ♦ La tessera D consente di effettuare l'azione Pescare un piano della Pagoda al costo di 2 PM.
- ♦ La tessera E consente di effettuare l'azione Presentare un'Offerta senza alcun costo.
- ♦ La tessera F consente di effettuare l'azione Ottenere una tessera senza alcun costo.

2. Tessere Saggezza

Le tessere Saggezza servono solamente ad ottenere Punti Spiritualità. Le tre tessere in ogni pila sono progressivamente più costose per lo stesso ammontare di Punti Spiritualità, dunque cerca di farle tue prima che un altro monaco se ne impossessi.



3. Tessere Inaugurazione

Ogni tessera Inaugurazione è fondamentalmente una scommessa sul fatto che la Pagoda corrispondente venga o meno terminata prima del termine della partita.



Quando una Pagoda viene terminata:

- ◆ Se un giocatore ha ottenuto la tessera Inaugurazione corrispondente, la posiziona coperta assieme al resto delle tessere che gli conferiscono Punti Spiritualità.
- ◆ Se la tessera Inaugurazione si trova ancora a fianco della Pagoda nel Sacro Giardino, rimuovetela immediatamente dal gioco, nessuno potrà ottenerla.

Al termine della partita, per ogni tessera Inaugurazione ottenete:

- ◆ 4 Punti Spiritualità se la Pagoda corrispondente è terminata.
- ◆ 0 Punti Spiritualità se la Pagoda corrispondente non è terminata.

4. Tessere Trascendenza

Una volta ottenute, le tessere Trascendenza conferiscono un effetto che permane fino al termine della partita.

Le **tessere Mercato** costano 10 o 12 Punti Meditazione per essere ottenute, ma ciascuna di esse riduce il costo d'acquisto di 2 Punti Meditazione per le future tessere ottenute.



Se possedete entrambe le tessere Mercato, il costo d'acquisto viene ridotto di 4 Punti Meditazione (se il costo d'acquisto di una tessera è 4 PM o meno, non pagate alcun PM).

Le **tessere Santuario** aumentano il valore in Punti Spiritualità delle proprie tessere Saggezza ed Inaugurazione di 1 Punti Spiritualità al termine della partita.



Tuttavia, le tessere Inaugurazione corrispondenti alle Pagode non terminate valgono comunque 0 Punti Spiritualità, non 1.

C • TESSERE OBIETTIVO

Potete reclamare una tessera Obiettivo non appena ne soddisfatte i requisiti. Ciascuna di essa conferisce 1 Punto Spiritualità al termine della partita. È possibile reclamare ognuna delle 6 tessere Obiettivo

Immediato durante il proprio turno soddisfacendone il requisito indicato:



Possedere 5 o più Punti Spiritualità sulle proprie tessere Saggezza.



Possedere 10 o più Punti Spiritualità sulle proprie tessere Saggezza.



Possedere 4 o meno cubetti Offerta di fronte a sé (per aver presentato almeno 4 Offerte).



Possedere 0 cubetti Offerta di fronte a sé (per aver presentato tutte le 8 Offerte).



Raggiungere o superare lo spazio 30 sul Sentiero della Meditazione.



Terminare la prima Pagoda (essere il primo giocatore a costruire il sesto piano di una Pagoda).

Le due tessere Obiettivo Finale vengono invece assegnate al termine della partita secondo questi criteri:



Terminare la quarta Pagoda (far terminare la partita).



Essere l'unico giocatore il cui Monaco si trova più in avanti sul Sentiero della Meditazione. In caso di pareggio, nessuno ottiene questa tessera.

RIEPILOGO DELLE REGOLE

A - TURNO DEL GIOCATORE

Durante il proprio turno un giocatore può utilizzare una o più tessere Azione e può inoltre costruire piani della Pagoda e/o reclamare tessere Obiettivo; le varie azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine.

B - USARE UNA TESSERA AZIONE

Pagare il costo d'utilizzo se presente. Usare una tessera Azione per:



1. Pescare un piano della Pagoda:

Pesca 1 piano della Pagoda dal sacchetto e posizionalo di fronte a te.



2. Presentare un'Offerta:

Posiziona 1 dei tuoi cubetti Offerta sul piano più alto della Pagoda corrispondente.

Ottieni 1 PM per ogni piano presente
+ 2 PM per l'Offerta.



3. Ottenere una tessera:

Ottieni una tessera pagandone il costo d'acquisto in Punti Meditazione.

C - ALTRE AZIONI

È possibile effettuare altre due tipologie di azioni che non necessitano di una tessera Azione:

- ◆ **Costruire un piano della Pagoda**
- ◆ **Reclamare un Obiettivo**

1. Costruire un piano della Pagoda

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi costruire un qualsiasi numero di piani delle Pagode.

Ottieni 1 PM per ogni piano presente
+ 2 PM per l'eventuale Offerta

Quando il sesto piano di una Pagoda viene costruito, questa si considera terminata ed inaugurata.

ATTENZIONE:

- Se nel corso del turno hai pescato e posizionato di fronte a te un qualsiasi numero di piani delle Pagode che possono essere costruiti, dovrai

forzatamente costruirli tutti prima della fine del tuo turno. Tuttavia, potrai scegliere l'esatto momento in cui farlo.

- Se al termine del turno hai ancora di fronte a te un qualsiasi numero di piani delle Pagode che non possono essere costruiti (a causa delle dimensioni o del colore), dovrai rimmetterli tutti tranne 1 a tua scelta all'interno del sacchetto. Il piano che hai scelto di mantenere rimane posizionato di fronte a te fino al tuo prossimo turno.

2. Reclamare un Obiettivo

Durante il tuo turno puoi reclamare una o più tessere Obiettivo, ma solamente se ne soddisfi i requisiti. Posiziona le tessere Obiettivo reclamate di fronte a te coperte, assieme alle altre tessere che conferiscono Punti Spiritualità. Le tessere Obiettivo non necessitano di Punti Meditazione per essere reclamate.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente dopo che la quarta Pagoda viene terminata.

Il giocatore che ha costruito l'ultimo piano della quarta Pagoda reclama la tessera Obiettivo Finale **Inaugurare la quarta Pagoda**. Il giocatore che, in questo momento, possiede il Monaco più in avanti sul Sentiero della Meditazione reclama la tessera Obiettivo Finale Maggior **Numero di Punti Meditazione**, in caso di pareggio, nessun giocatore la reclama.

Alla fine è solo la Spiritualità che conta:

Ogni giocatore rivela le proprie tessere che conferiscono Punti Spiritualità (Saggezza, Obiettivo, Santuario, ed Inaugurazione corrispondenti ad una Pagoda terminata) e ne somma i punti. Ricordate di sommare anche il bonus delle tessere Santuario.

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di Punti Spiritualità vince ed il Principe Shotoku lo nomina "Grande Guardiano del Sacro Giardino delle Otto Pagode". In caso di pareggio, entrambi i giocatori condividono la vittoria e l'onore...

EDIZIONE ORIGINALE A CURA DI SUPER MEEPLE

Autore: Reiner Knizia © Dr. Reiner Knizia, 2019

Team Super Meeple: Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon

Illustrazioni: Damien Colboc, Maxence Burgel e Igor Polouchine

Redazione e revisione: Guillaume Gille-Naves e Bernard Philippon

Direzione Artistica: Igor Polouchine

Tajuto è un gioco edito da Super Meeple, 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris.

Packaging: Origames - Whatz Games

©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE and its logo are trademarks of Super Meeple

Reiner Knizia ringrazia tutti i playtester che hanno contribuito allo sviluppo del gioco, in particolare Sebastian Bleasdale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane e Chris Lawson.



EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese,

Luigi Briganti

Sito Web: www.gateongames.com

Distribuzione: www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

