

RÈGLES DU JEU

TAJUTO

Reiner Knizia

En 532, le Bouddhisme arrive au Japon et se fait une place au côté du Shintoïsme qui est la religion officielle.

Le Prince Shotoku, séduit par cette nouvelle religion, missionne alors des moines bouddhistes pour construire un village doté d'un immense jardin dans lequel 8 Pagodes (tajuto) seront érigées et annonce que dès que la 4^e sera achevée, il fera de cette cité un important lieu de pèlerinage pour tous les bouddhistes du monde entier.

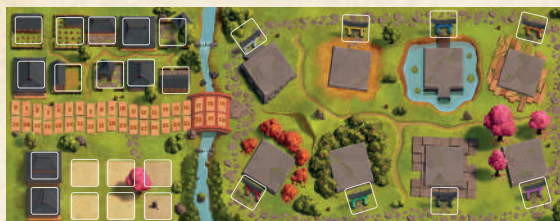
Grâce, entre autres qualités mentales, à la puissance de sa Méditation, le moine bouddhiste qui aura atteint le plus haut niveau de Spiritualité à ce moment précis sera récompensé et nommé par le Prince : « Grand Gardien du Jardin Sacré des 8 Pagodes » et deviendra ainsi responsable du pèlerinage.

Vous êtes l'un de ces moines bouddhistes... Saurez-vous suffisamment transcender votre esprit afin de vous voir décerner un tel honneur ?



CONTENU

1 1 plateau de jeu



2A 8 Pagodes (de 8 couleurs différentes, chacune de 6 étages)



2B 1 grand sac en tissu

3A 4 meeples Moines (1 pour chaque joueur)



3B 12 tuiles Action de départ (3 de chaque couleur de joueur)



4 32 cubes Offrande (4 pour chaque Pagode)



5A 15 tuiles Sagesse



5B 4 tuiles Transcendance (2 Marché et 2 Sanctuaire)



5C 6 tuiles Action supplémentaire (3 paires, chaque paire est composée de 2 tuiles de coût différent)



8 tuiles Objectif



7 8 tuiles Inauguration (1 pour chaque Pagode)



1 livret de règles

MISE EN PLACE

1. Posez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez les 48 étages de Pagodes dans le sac et mélangez-les bien.
3. Chaque joueur choisit une couleur, place son meeples Moine sur la case 0 du chemin de Méditation, et aligne devant lui ses 3 tuiles Action face visible.
4. Chaque joueur prend un set de 8 cubes Offrande (1 de chaque couleur) qu'il place devant lui.
5. Recouvrez les espaces de la partie haute du village avec des piles de tuiles de même nature face visible, en les triant par valeur de Points de Méditation, la plus basse valeur étant en haut de la pile (voir ci-contre) :

5A. Recouvrez les 5 maisons de la ligne du haut avec **des tuiles Sagesse** ; mettez les tuiles qui donnent 1 Point de Spiritualité dans le premier emplacement à gauche, celles qui donnent 2 Points dans le deuxième emplacement... jusqu'aux tuiles qui donnent 5 Points de Spiritualité à mettre le plus à droite.

Points de Méditation



Points de Spiritualité

5B. Remplissez les 2 premières maisons de la ligne du dessous avec **les tuiles Transcendance**, en séparant les tuiles Marché et Sanctuaire et en plaçant toujours la moins coûteuse en Points de Méditation sur le dessus.

5C. Remplissez les 3 dernières maisons de la ligne du dessous avec **les tuiles Action supplémentaire**, triées par type.

6. Remplissez la partie basse du village :

6A. Placez les tuiles **Objectifs de fin de partie** dans les deux emplacements à gauche.

6B. Placez les tuiles **Objectifs de cours de partie** dans les six emplacements de droite.

7. **Mise en place du Jardin Sacré** : Dans le Jardin Sacré des 8 Pagodes, chaque construction a un emplacement prévu à côté pour la tuile Inauguration. Placez **les tuiles Inauguration** en fonction des couleurs.

BUT DU JEU

En participant le plus intelligemment possible à la construction des Pagodes, le but du jeu est de devenir le moine bouddhiste qui aura accumulé le plus de Points de Spiritualité à la fin de la partie.

**INSTALLATION
POUR
4 JOUEURS**

Trier par valeur en Points de Méditation, la plus basse valeur étant en haut de la pile



2A



2B



3A

5A

5B

5C

6A

6B

3B

7



RÈGLE DU JEU

Le joueur le plus âgé, donc a priori le plus sage, commence la partie et le jeu se poursuit de joueur en joueur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'unique condition de fin de partie soit réalisée.

A - TOUR DE JEU

À votre tour, vous aller utiliser une ou plusieurs tuiles Action pour réaliser des Actions, et vous pourrez également construire des étages de Pagodes et/ou récupérer des tuiles Objectif. Vous pouvez faire toutes ces Actions dans l'ordre que vous souhaitez.

Vous commencez la partie avec un set de **3 tuiles Action de votre couleur** :



Chacune de ces 3 tuiles ne peut être utilisée qu'une fois par tour de jeu. Lorsqu'elle est utilisée, inclinez-la pour indiquer qu'elle n'est plus disponible.

En cours de partie, vous pourrez faire l'acquisition de tuiles Action supplémentaire, que vous pourrez utiliser en plus (ou à la place) de vos 3 tuiles Action de départ. Comme pour les 3 tuiles Action de départ, ces tuiles ne pouvant être utilisées qu'une fois par tour, le joueur les incline dès qu'il en a fait usage.

À la fin de votre tour, remettez droites toutes les tuiles utilisées qui seront alors toutes disponibles pour le tour suivant.

Descriptif d'une tuile Action

Coût d'acquisition en Points de Méditation






Coût d'utilisation en Points de Méditation

Effet

B - LES TUILES ACTIONS

Si une tuile a un coût d'utilisation, vous devez reculer votre meeple Moine d'autant de pas sur le chemin de Méditation que le coût de la tuile. Chacune des 3 tuiles Action de départ permet de réaliser **au choix une seule des 3 Actions** :

-  Piocher un étage de Pagode
-  Déposer une Offrande
-  Acquérir une tuile

Chacune des tuiles Action supplémentaire vous permet d'en réaliser **1 précise parmi ces 3**.



À votre tour, grâce à l'utilisation de ces tuiles, vous pouvez donc réaliser dans l'ordre que vous désirez, une ou plusieurs fois chacune des 3 Actions suivantes :

1. Piocher un étage de Pagode :



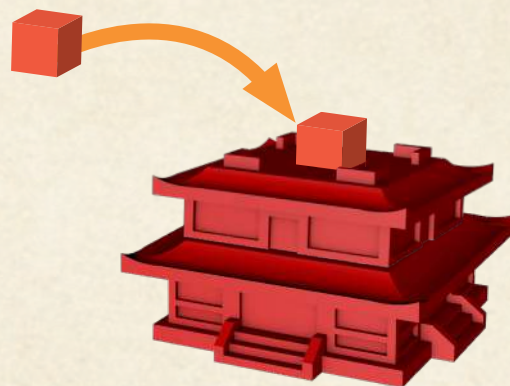
Piochez un étage de Pagode dans le sac et placez-le devant vous. Vous pouvez, bien sûr à l'aveugle, fouiller, tâtonner et tenter de reconnaître l'étage de par sa taille, mais vous ne pourrez pas en déterminer la couleur. Piocher l'étage que vous souhaitez dépendra donc de vos qualités de reconnaissance tactile ; la couleur de cet étage dépendra du hasard.

2. Déposer une Offrande :



Placez **1 de vos 8 Offrandes** (dans l'emplacement prévu à cet effet) sur l'étage actuellement le plus haut de la Pagode de la même couleur. Il ne peut y avoir qu'une seule Offrande sur chaque étage de Pagode. Une prochaine Offrande ne pourra donc être déposée dans cette Pagode que lorsqu'au moins un étage supérieur de la Pagode aura été construit.

Les Offrandes vous rapportent des Points de Méditation (PM) : avancez votre meeple Moine sur le chemin de Méditation d'un nombre de pas égal au nombre d'étages plus "2" pour l'Offrande.




4 PM (2 PM pour 2 étages + 2 PM pour l'Offrande)

Remarque : Une fois qu'une Pagode est terminée, elle est inaugurée et plus aucune Offrande ne peut être faite sur cette Pagode. On ne peut donc pas déposer d'Offrande sur le 6^e et dernier étage.

3. Acquérir une tuile :



Vous pouvez **acquérir n'importe quelle tuile** autre que les tuiles Objectif (qui doivent être gagnées) : vous pouvez acquérir une tuile de la partie haute du village (Sagesse, Action supplémentaire ou Transcendance), ou une tuile Inauguration du Jardin Sacré. Ces tuiles vous serviront à progresser plus rapidement dans le jeu et/ou à engranger des Points de Spiritualité . Acquérir une de ces tuiles coûte de la Méditation et vous devez donc faire reculer votre meeples Moine sur le chemin de Méditation d'un nombre de pas égal au coût indiqué sur la partie supérieure gauche de la tuile.

Attention : Acquérir une tuile n'est donc possible que si le joueur dispose d'encore suffisamment de Points de Méditation. En aucun cas la Méditation d'un joueur ne peut tomber en dessous de 0.

Spiritualité intérieure :

Vos tuiles Action (de départ et supplémentaire) sont toujours posées face visible devant vous.



Votre spiritualité est en revanche intérieure, **vous pouvez donc tourner face cachée les tuiles qui donnent des Points de Spiritualité (Sagesse, Objectifs, Sanctuaire et les tuiles Inauguration correspondant à une Pagode achevée)** de sorte que vos adversaires ne sachent pas combien de Points de Spiritualité vous cumulez depuis le début de partie. À contrario, vous devez garder face visible devant vous vos tuiles Inauguration tant qu'elles ne sont pas réalisées, ainsi que vos tuiles Marché.

C - LES AUTRES ACTIONS

Il y a deux autres Actions qui ne nécessitent pas de tuiles Action :

- ◆ **Construire un étage de Pagode**
- ◆ **Réaliser un Objectif**

I. Construire un étage de Pagode

À tout moment de votre tour, **vous pouvez construire autant d'étages de Pagode que la situation vous le permet**. Au cours de la partie, 8 Pagodes pourront être bâties, chacune sur une des huit fondations représentées dans le Jardin Sacré ; la partie s'arrête lorsque la 4^e est achevée.



Chaque Pagode est composée de six étages d'une même couleur que l'on construit en commençant par le rez-de-chaussée (élément le plus large), considéré dans le jeu comme 1^{er} étage, et en les empilant dans l'ordre décroissant de taille jusqu'au faitage (élément le plus petit).

Lorsque le 6^e étage d'une Pagode est construit, cette Pagode est terminée et inaugurée.

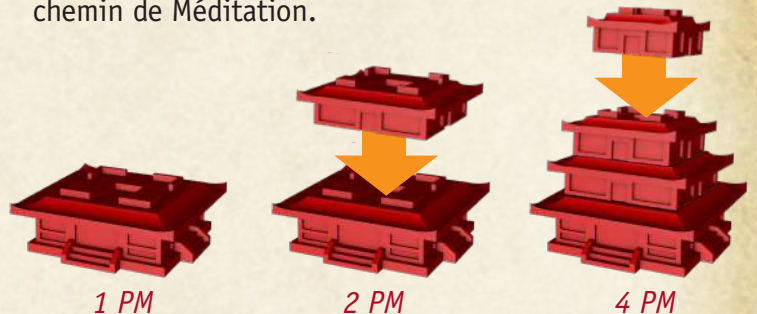
Remarques :

- **Si vous avez pioché et placé devant vous des étages de Pagode(s) qui peuvent être construits**, vous devez obligatoirement le faire durant votre tour de jeu, mais il vous revient de choisir à quel(s) moment(s) de votre tour.
- **Si à la fin de votre tour, vous vous retrouvez avec plusieurs étages qui ne peuvent pas être construits** (en raison de leur taille ou couleur), afin de ne pas bloquer la construction des Pagodes, vous devez remettre tous ces étages dans le sac, **sauf un seul au choix** que vous conservez devant vous pour le tour suivant.

Méditation simple :

Participer à la **construction d'une Pagode vous apporte des Points de Méditation (PM)**, ce qui se traduit, pour chaque étage ajouté, par l'avancée immédiate de votre meeples Moine sur le chemin de Méditation d'un nombre de pas égal à la hauteur de la Pagode après votre construction.

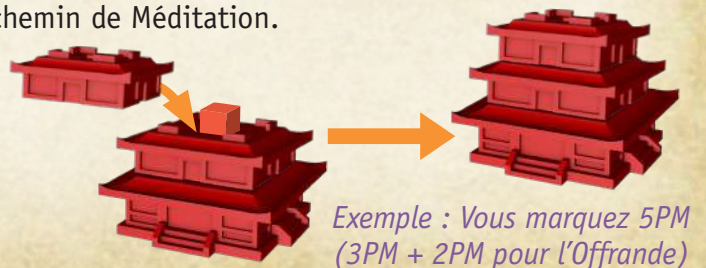
Si vous construisez plusieurs étages dans un même tour, vous avancerez donc autant de fois sur le chemin de Méditation.



Exemple : Si dans un même tour, vous construisez les étages 3 et 4 d'une même Pagode ou de deux Pagodes différentes, vous marquez donc : 3 PM + 4 PM = 7 PM.

Méditation intense :

Si l'étage que vous construisez recouvre directement une Offrande, vous avancez alors de 2 Points de Méditation supplémentaires sur le chemin de Méditation.



2. Réaliser un Objectif

À votre tour de jeu, vous pouvez récupérer une ou plusieurs tuile(s) Objectif et la ou les placer devant vous, à condition que vous remplissiez à ce moment-là les conditions requises.

Les 8 tuiles Objectif ne nécessitent pas de Points de Méditation en échange pour les récupérer.



Au final, seul le niveau de Spiritualité compte :



Chaque joueur retourne face visible ses tuiles Objectif, Sagesse et Inauguration réalisée(s) puis additionne les Points de Spiritualité présents sur celles-ci, sans oublier le bonus conféré par les tuiles Sanctuaire.

Le joueur avec le plus grand nombre de Points de Spiritualité gagne la partie et est nommé par le Prince Shotoku : « Grand Gardien du Jardin Sacré des 8 Pagodes ».

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire et l'honneur.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur termine la construction d'une 4^e Pagode en posant son 6^e étage, le jeu prend fin immédiatement !

Ce joueur récupère la tuile Objectif « Inaugurer la quatrième Pagode » et le joueur, qui à ce moment précis est le plus avancé sur le chemin de Méditation, récupère la tuile Objectif « Finir avec le plus de Points de Méditation ». En cas d'égalité, cette seconde tuile Objectif n'est pas attribuée.



DESCRIPTION DES TUILES

A - TUILES ACTION DE DÉPART



Les 3 tuiles Actions vous proposent de réaliser au choix l'une des 3 Actions :

« Piocher un étage de Pagode » ou « Déposer une Offrande » ou « Acquérir une tuile »

Leur utilisation est dépendante du fait d'avoir un niveau de Méditation suffisant pour réaliser ces Actions, ce qui implique de faire reculer son meeples Moine d'autant de pas sur le chemin de Méditation que le nombre de Points de Méditation nécessaires indiqué sur la tuile (en haut à droite dans le cartouche).

Pour être utilisées, la tuile A nécessite 0 Point de Méditation (0 PM), la tuile B, 4 PM, et la tuile C, 6 PM.

B - AUTRES TUILES

1. Tuiles Action supplémentaire

Chaque tuile Action supplémentaire vous permet de faire une Action spécifique.



Tout comme les tuiles Action de départ, si la tuile a un coût d'activation (indiqué en haut à droite dans le cartouche), vous devez avoir assez Points de Méditation pour l'utiliser : déplacer votre meeples Moine d'autant de pas sur le chemin de Méditation qu'il est indiqué sur la tuile.

- ♦ La tuile D permet l'Action « Piocher un étage de Pagode » moyennant un coût d'activation de 2 Points de Méditation.
- ♦ La tuile E permet l'Action « Déposer une Offrande » et ne coûte aucun Point de Méditation.
- ♦ La tuile F permet l'Action « Acquérir une tuile » et ne coûte aucun Point de Méditation.

2. Tuiles Sagesse

Les tuiles Sagesse n'ont d'autre utilité que de vous apporter des Points de Spiritualité.



Mais il y a une course à qui récupérera dans chaque pile celle(s) nécessitant le moins de Points de Méditation pour la ou les acquérir, pour un même gain de Points de Spiritualité.



3. Tuiles Inauguration

Les tuiles Inauguration sont des paris sur l'achèvement, avant la fin de la partie, de la construction d'une Pagode de la couleur correspondante. Si une Pagode est déjà achevée et que la tuile est encore disponible, celle-ci est immédiatement retournée sur le plateau et personne ne peut plus l'acquérir.

À la fin de la partie :

- ◆ Si la Pagode est achevée, le joueur marque 4 Points de Spiritualité.
- ◆ Si la Pagode n'est pas achevée, le joueur marque 0 Point de Spiritualité.

4. Tuiles Transcendance

Une fois une tuile Transcendance acquise, son effet est permanent jusqu'à la fin de la partie.

Une tuile **Marché** coûte 10 ou 12 Points de Méditation à l'achat pour un joueur mais réduit de 2 Points de Méditation le coût de toutes ses futures acquisitions de tuiles.



Avec les deux « Marché », un joueur voit donc réduit de 4 Points de Méditation le coût de toutes ses futures acquisitions de tuiles (si la tuile acquise vaut moins de 4 Points de Méditation, le joueur l'acquiert donc pour 0).

Chaque tuile **Sanctuaire** augmente de 1 Point la valeur de Spiritualité indiquée sur chaque tuile Sagesse et Inauguration que le joueur possède en fin de partie.



Cependant, la tuile Inauguration d'une Pagode dont la construction n'a pas été achevée rapporte toujours 0 Point de Spiritualité (et non 1 PS).

C • TUILES OBJECTIF

Une tuile Objectif qu'un joueur récupère lorsque celui-ci est atteint donne **1 Point de Spiritualité**.

Ces 6 tuiles Objectif sont récupérables en cours de partie, à son tour de jeu, par le premier joueur qui :



- ◆ atteint 5 Points de Sagesse ou plus.



- ◆ atteint 10 Points de Sagesse ou plus.



- ◆ a déposé 4 Offrandes ou plus.



- ◆ a déposé ses 8 Offrandes.



- ◆ a atteint ou dépassé la case 30 du chemin de Méditation.



- ◆ achève la construction d'une 1^e Pagode.

Ces 2 tuiles Objectif ne sont récupérables qu'à la fin de la partie. Elles sont attribuées au joueur :



- ◆ qui achève la construction d'une 4^e Pagode (et met donc immédiatement fin à la partie).



- ◆ qui est le plus avancé sur le chemin de Méditation à la fin du jeu.
- En cas d'égalité, cette tuile n'est pas attribuée.



RÈGLE RAPIDE

A - TOUR DE JEU

À votre tour vous pouvez jouer une ou plusieurs tuiles Action, contruire des étages de Pagode et/ou gagner des tuiles Objectif, et ce, dans n'importe quel ordre.

B - JOUEZ UNE TUILE ACTION

Payez le coût d'utilisation s'il y en a un. Jouez une tuile Action pour :

1. Piocher un étage de Pagode :

Piochez un étage de Pagode dans le sac et placez-le devant vous.



2. Déposer une Offrande :

Placez 1 de vos 8 Offrandes sur l'étage actuellement le plus haut de la Pagode de la même couleur.



Gagnez 1 PM/étage +2 PM pour l'Offrande

3. Acquérir une tuile :

Vous pouvez acquérir n'importe quelle tuile en payant son coût de Méditation.



C - FAIRE UNE AUTRE ACTION

Il y a deux autres Actions qui ne nécessitent pas de tuiles Action :

- ◆ Construire un étage de Pagode
- ◆ Réaliser un Objectif

1. Construire un étage de Pagode

À tout moment de votre tour, vous pouvez construire autant d'étages de Pagode que la situation vous le permet.

Gagnez 1 PM/étage
+2 PM si vous recouvrez une Offrande

Lorsque le 6^e étage d'une Pagode est construit, cette Pagode est terminée et inaugurée.

Remarques :

- Si vous avez pioché et placé devant vous des étages de Pagode(s) qui peuvent être construits, vous devez obligatoirement le faire durant votre tour de jeu.

- Si à la fin de votre tour, vous vous retrouvez avec plusieurs étages qui ne peuvent pas être construits, vous devez remettre tous ces étages dans le sac, **sauf un seul au choix** que vous conservez devant vous.

2. Réaliser un Objectif

À votre tour de jeu, vous pouvez récupérer une ou plusieurs tuile(s) Objectif et la ou les placer devant vous, à condition que vous remplissiez à ce moment-là les conditions requises.

Cette Action est gratuite ; les 8 tuiles Objectif ne nécessitent pas de Méditation en échange pour les récupérer.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur termine la construction d'une 4^e Pagode en posant son 6^e étage, le jeu prend fin immédiatement !

Ce joueur récupère la tuile Objectif « Inaugurer la quatrième Pagode »

et le joueur, qui à ce moment précis est le plus avancé sur le chemin de Méditation, récupère la tuile Objectif « Finir avec le plus de Points de Méditation ». En cas d'égalité, cette seconde tuile Objectif n'est pas attribuée.



Au final, seul le niveau de Spiritualité compte :

Chaque joueur retourne face visible sa/ses tuile(s) Objectif, Sagesse, Inauguration réalisée(s) et Transcendance puis additionne les Points de Spiritualité présents sur celles-ci, sans oublier le bonus conféré par les tuiles Sanctuaire.

Le joueur avec le plus grand nombre de Points de Spiritualité gagne la partie et est nommé par le Prince Shotoku : « Grand Gardien du Jardin Sacré des 8 Pagodes ».

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire et l'honneur.



CRÉDITS ♦ Auteur : Reiner Knizia © Dr. Reiner Knizia, 2019 ♦ Team Super Meeple : Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon ♦ Illustrations : Damien Colboc, Maxence Burgel et Igor Polouchine ♦ Rédaction et révision des règles : Guillaume Gille-Naves et Bernard Philippon ♦ Direction Artistique : Igor Polouchine ♦ Packaging : ORIGAMES Fabriqué en Chine par Whatz Games. Tajuto est un jeu édité par SUPER MEEPLE 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris. ©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier Sebastian Bleasdale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane et Chris Lawson.

