

SPIELREGEL

TAJUTO

Reiner Knizia

Um 532 erreichte der Buddhismus Japan und nahm seinen Platz neben dem vorherrschenden Shintoismus ein.

Der sagenumwobene Prinz Shotoku fand gefallen an der neuen Religion und beauftragte buddhistische Mönche mit dem Bau eines Dorfes mit einem prachtvollen Garten, in dem acht Pagoden errichtet werden sollten.

Er verkündete, dass dieser Ort mit der Vollendung der vierten Pagode zu einem der bedeutsamsten Heiligtümer des Buddhismus werden würde. Denjenigen der Mönche, der bis dahin den höchsten Grad der Erleuchtung erreicht habe, werde er zum „Großen Wächter des heiligen Gartens der acht Pagoden“ und Hüter der Pilgerstätte ernennen.

Du bist einer dieser buddhistischen Mönche. Wirst du es schaffen die höchste Bewusstseinsstufe zu erlangen, um dich dieses Titels als würdig zu erweisen?



SPIELMATERIAL

I 1 Spielplan



2A 8 Pagoden (in 8 Farben mit je 6 Stockwerken)



2B 1 Stoffbeutel

3A 4 Mönche (je 1 in den 4 Spielerfarben)



3B 12 Aktionsplättchen (je 3 in den 4 Spielerfarben)



4 32 Opfersteine (je 4 in den 8 Pagodenfarben)



5A 15 Weisheitsplättchen



5B 4 Vorteilsplättchen (2 Märkte und 2 Heiligtümer)



5C 6 neutrale Aktionsplättchen (je 2 für jede der 3 Aktionen)



8 Zielplättchen

(2 für das Spielende und 6 für den Spielverlauf)



7 8 Einweihungsplättchen

(je 1 in den 8 Pagodenfarben)



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Gebt die 48 Stockwerke der **Pagoden** in den **Stoffbeutel** und mischt sie gut durch.
3. Jeder wählt eine Spielerfarbe, stellt den dazugehörigen **Mönch** auf das Feld 0 des Meditationspfades und legt die 3 **Aktionsplättchen** seiner Farbe offen nebeneinander vor sich ab.
4. Zusätzlich nimmt sich jeder einen Satz aus 8 **Opfersteinen** (je 1 Opferstein in den 8 Pagodenfarben) und legt sie vor sich ab.
5. Belegt die Felder im oberen Teil des Dorfes mit Stapeln von Plättchen gleicher Art. Sortiert die Plättchen in den Stapeln aufsteigend nach ihren **Meditationspunkten (MP)**, sodass der jeweils niedrigste MP-Wert oben liegt:

A Trennt die **Weisheitsplättchen** nach **Erleuchtungspunkten (EP)** und bildet für die EP-Werte von 1 bis 5 jeweils einen Stapel aus 3 Plättchen mit gleichem EP-Wert. Legt die 5 Stapel auf die 5 Felder in der 1. Reihe des Dorfes.

Meditationspunkte (MP)



Erleuchtungspunkte (EP)

B Trennt die **Vorteilsplättchen** nach Märkten und Heiligtümern und bildet jeweils einen Stapel aus den 2 Marktplättchen und aus den 2 Heiligtümpelplättchen. Legt die 2 Stapel auf die ersten 2 Felder in der 2. Reihe des Dorfes.

C Trennt die **neutralen Aktionsplättchen** nach den 3 Aktionen und bildet für jeden Aktionstyp einen Stapel aus 2 Plättchen mit der gleichen Aktion. Legt die 3 Stapel auf die letzten 3 Felder in der 2. Reihe des Dorfes.

6. Legt die **Zielplättchen** jeweils einzeln in den unteren Teil des Dorfes:
- A** Legt die 2 Zielplättchen für das Spielende auf die 2 Felder in der linken Spalte.
 - B** Legt die 6 Zielplättchen für den Spielverlauf auf die 6 Felder rechts daneben.
7. Legt die 8 **Einweihungsplättchen** einzeln auf das jeweils farblich passende Feld neben den Bauplätzen der Pagoden im heiligen Garten.

SPIELZIEL

Ihr seid buddhistische Mönche, die durch ihre spirituelle und weltliche Mithilfe am Bau der Pagoden nach Erleuchtung streben. Derjenige von euch, der bei Spielende die meisten Erleuchtungspunkte erreicht hat, gewinnt und wird zum „Großen Wächter des heiligen Gartens der acht Pagoden“ ernannt.

Nach Meditationspunkten (MP) sortiert, mit niedrigstem MP-Wert oben



2A



2B

SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER



3A

5A

5B

5C

6A

6B

7

3B



4

SPIELBLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.
Der älteste Spieler beginnt.

A - EIN SPIELZUG

In deinem Zug musst du 1 oder mehrere Aktionsplättchen nutzen, um Aktionen auszuführen. Zusätzlich darfst du Stockwerke von Pagoden bauen und/oder Zielplättchen erfüllen. Du kannst dies alles in beliebiger Reihenfolge tun.

Du beginnst das Spiel mit einem Satz aus 3 Aktionsplättchen deiner Farbe:



Du darfst jedes dieser 3 Aktionsplättchen nur 1 Mal pro Zug nutzen. Wenn du ein Aktionsplättchen nutzt, drehe es um 90 Grad, um anzuzeigen, dass es für diesen Zug nicht mehr zur Verfügung steht.

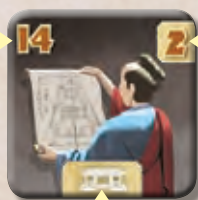
Im Spielverlauf kannst du weitere, neutrale Aktionsplättchen kaufen, die du zusätzlich zu den oder anstatt der 3 Aktionsplättchen deiner Farbe nutzen kannst. Auch die neutralen Aktionsplättchen dürfen nur 1 Mal pro Zug genutzt werden und werden generell wie die Aktionsplättchen deiner Farbe behandelt.

Am Ende deines Zuges drehst du alle genutzten Aktionsplättchen zurück, sodass sie für deinen nächsten Zug wieder zur Verfügung stehen.

B - DIE AKTIONSPLÄTTCHEN

Aufbau der Aktionsplättchen

Kaufkosten
in MP



Aktivierungskosten
in MP

Aktion

Wenn du ein Aktionsplättchen mit Aktivierungskosten nutzen möchtest, musst du zuerst diese Kosten in MP bezahlen. Ziehe deinen Mönch um so viele Felder auf dem Meditationspfad zurück, wie oben rechts auf dem Plättchen angegeben.

Mit jedem der 3 Aktionsplättchen deiner Farbe kannst du 1 beliebige der folgenden 3 Aktionen ausführen:

-  **Ein Stockwerk ziehen**
-  **Ein Opfer bringen**
-  **Ein Plättchen kaufen**



Mit jedem neutralen Aktionsplättchen kannst du immer nur 1 bestimmte der 3 Aktionen ausführen.



Je nach den dir zur Verfügung stehenden Aktionsplättchen und MP, kannst du in deinem Zug die 3 Aktionstypen in beliebiger Reihenfolge ein- oder mehrmals ausführen:

1. Ein Stockwerk ziehen

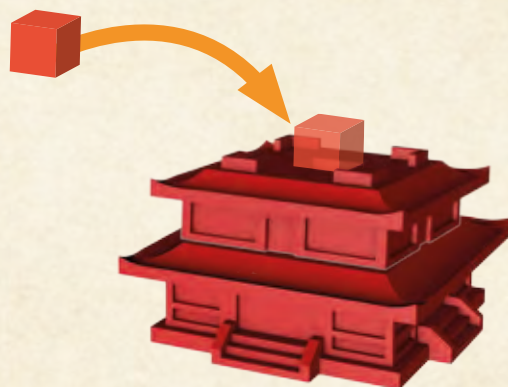


Ziehe 1 Stockwerk einer Pagode aus dem Stoffbeutel und lege es vor dir ab. Du darfst nicht in den Beutel schauen, aber es ist erlaubt ihn mit den Händen zu durchsuchen und die Größe der Teile zu ertasten. Ob du das gewünschte Stockwerk ziehst, hängt also bezüglich der Größe von deinem Tastsinn ab – die Farbe wird jedoch vom Zufall bestimmt.

2. Ein Opfer bringen



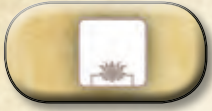
Lege 1 deiner 8 Opfersteine auf das aktuell oberste gebaute Stockwerk der Pagode dieser Farbe. Auf jedem Stockwerk einer Pagode darf nur 1 Opferstein liegen. Ist der Platz bereits belegt, muss zuerst das nächste Stockwerk dieser Pagode gebaut werden, um auf diesem wiederum ein Opfer bringen zu können. Durch ein Opfer erhältst du MP. Ziehe deinen Mönch um die Anzahl Felder auf dem Meditationspfad vor, die der aktuellen Anzahl der Stockwerke dieser Pagode entspricht, plus 2 zusätzliche Felder.




4 MP (2 MP für 2 Stockwerke + 2 MP)

Wichtig: Auf dem 6. und letzten Stockwerk einer Pagode darf kein Opfer gebracht werden. Eventuell übrige Opfersteine dieser Farbe, können dann nicht mehr genutzt werden.

3. Ein Plättchen kaufen



Kaue 1 Weisheits-, Vorteils- oder neutrales Aktionsplättchen aus dem oberen Teil des Dorfes oder 1 Einweihungsplättchen aus dem heiligen Garten. Diese Plättchen helfen dir im weiteren Spielverlauf schneller voranzukommen oder bringen dir EP . Der Kauf eines Plättchens kostet MP. Ziehe deinen Mönch um so viele Felder auf dem Meditationspfad zurück, wie oben links auf dem Plättchen angegeben.

Wichtig: Du kannst ein Plättchen nur kaufen, wenn du ausreichend MP besitzt. Das gilt auch für die Nutzung von Aktionsplättchen mit Aktivierungskosten. Du darfst zu keinem Zeitpunkt weniger als 0 MP besitzen.

Erleuchtung

Die Aktionsplättchen, die du besitzt, liegen immer offen vor dir aus.



Der Grad deiner Erleuchtung soll vor deinen Mitspielern verborgen bleiben, sodass du Plättchen, die EP bringen (Weisheits-, Ziel- und Heiligtumplättchen sowie Einweihungsplättchen bereits fertiggestellter Pagoden) verdeckt vor dir ablegst. Allerdings musst du Marktplättchen und die Einweihungsplättchen noch im Bau befindlicher Pagoden offen vor dir auslegen.

C - DIE NEBENAKTIONEN

Es gibt 2 mögliche Nebenaktionen, die ohne die Nutzung von Aktionsplättchen jederzeit und auch mehrfach in deinem Zug ausgeführt werden können:

- ◆ Ein Stockwerk bauen
- ◆ Ein Zielplättchen erfüllen

1. Ein Stockwerk bauen

Du darfst während deines Zuges jederzeit so viele Stockwerke von Pagoden bauen, wie du möchtest.

Eine Pagode besteht aus 6 Stockwerken der gleichen Farbe.



Jede Pagode wird beginnend mit dem 1. Stockwerk – dem größten Teil – Stück für Stück mit dem jeweils nächst kleineren Teil ausgebaut. Dabei darf kein Stockwerk übersprungen werden.

Sobald das 6. Stockwerk einer Pagode gebaut wurde, ist diese Pagode fertiggestellt.

Wichtig:

- Wenn du in deinem Zug ein Stockwerk einer Pagode vor dir liegen hast, das du bauen kannst, musst du dies in diesem Zug tun. Den genauen Zeitpunkt innerhalb deines Zuges, zu dem du das Stockwerk baust, darfst du jedoch selbst bestimmen.
- Wenn du am Ende deines Zuges mehrere Stockwerke vor dir liegen hast, die aufgrund ihrer Größe und Farbe noch nicht gebaut werden können, darfst du nur 1 beliebiges davon behalten. Die restlichen Stockwerke musst du zurück in den Beutel geben.

Normales Bauen

Durch den Bau eines Stockwerks erhältst du MP. Ziehe deinen Mönch um die Anzahl Felder auf dem Meditationspfad vor, die der Anzahl der Stockwerke dieser Pagode nach dem Bau entspricht.

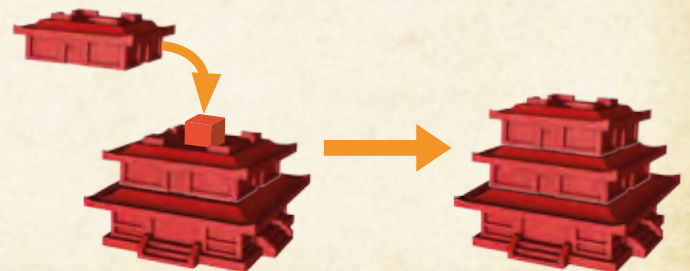


Wenn du im selben Zug mehrere Stockwerke baust, erhältst du jedes Mal entsprechend viele MP.

Beispiel: Wenn du im selben Zug das 3. und 4. Stockwerk von 1 Pagode oder von 2 verschiedenen Pagoden baust, erhältst du 3 MP + 4 MP = 7 MP.

Opferstein Überbauen

Wenn du mit einem Stockwerk einen Opferstein auf dem direkt darunter gelegenen Stockwerk überbaust, erhältst du 2 zusätzliche MP.



5 MP (3 MP für 3 Stockwerke + 2 MP)



2. Ein Zielplättchen erfüllen

Du darfst in deinem Zug jederzeit 1 oder mehrere Zielplättchen vom Spielplan nehmen, wenn du die darauf angegebenen Bedingungen in diesem Moment erfüllst. Lege erfüllte Zielplättchen verdeckt vor dir ab.



Zählt jetzt die Erleuchtungspunkte:



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die 4. Pagode fertigstellt, indem er deren 6. Stockwerk baut.

Dieser Spieler erhält noch die MP für den Bau des Stockwerks und nimmt sich das Zielplättchen „Stelle die 4. Pagode fertig“.



Zusätzlich erhält der Spieler mit den meisten MP das Zielplättchen „Besitze die meisten MP“. Bei einem Gleichstand wird dieses Zielplättchen nicht vergeben.



Jeder Spieler deckt seine Ziel- und Weisheitsplättchen sowie seine Einweihungsplättchen von fertiggestellten Pagoden und seine Heiligtumplättchen auf, zählt die EP auf den ersten 3 Plättchenarten zusammen und gegebenenfalls die zusätzlichen EP durch Heiligtümer (siehe Plättchenübersicht, Seite 7) hinzu.

Einweihungsplättchen nicht fertiggestellter Pagoden bringen keine EP und auch keine zusätzlichen EP durch Heiligtümer.

Der Spieler mit den insgesamt meisten EP gewinnt und wird von Prinz Shotoku zum „Großen Wächter des heiligen Gartens der acht Pagoden“ ernannt.

Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg und den Titel.

PLÄTTCHENÜBERSICHT

A - AKTIONSPLÄTTCHEN IN DEN SPIELERFARBEN



Mit jedem der 3 Aktionsplättchen deiner Farbe kannst du 1 beliebige der folgenden 3 Aktionen ausführen: **„Ein Stockwerk ziehen“** oder **„Ein Opfer bringen“** oder **„Ein Plättchen kaufen“**

Wenn du ein Aktionsplättchen mit Aktivierungskosten nutzen möchtest, musst du zuerst diese Kosten in MP bezahlen. Ziehe deinen Mönch um so viele Felder auf dem Meditationspfad zurück, wie oben rechts auf dem Plättchen angegeben.

Um Plättchen A zu nutzen, musst du nichts zahlen. Für die Nutzung von Plättchen B und C musst du jedoch 4 MP beziehungsweise 6 MP zahlen.

B - PLÄTTCHEN, DIE GEKAUFT WERDEN KÖNNEN

1. Neutrale Aktionsplättchen

Mit jedem neutralen Aktionsplättchen kannst du immer nur 1 bestimmte der 3 Aktionen ausführen.



Auch wenn du ein neutrales Aktionsplättchen mit Aktivierungskosten nutzen möchtest, musst du zuerst diese Kosten in MP bezahlen. Ziehe deinen Mönch um so viele Felder auf dem Meditationspfad zurück, wie oben rechts auf dem Plättchen angegeben.

- ◆ D ermöglicht die Aktion **„Ein Stockwerk ziehen“**, wenn du 2 MP zahlst.
- ◆ E ermöglicht die Aktion **„Ein Opfer bringen“** ohne Aktivierungskosten zu zahlen.
- ◆ F ermöglicht die Aktion **„Ein Plättchen kaufen“** ohne Aktivierungskosten zu zahlen.

2. Weisheitsplättchen

Durch Weisheitsplättchen erhältst du EP. Je mehr EP sie bringen, desto mehr MP kosten sie.

Allerdings steigen die Kosten innerhalb jedes Stapels (bei gleichem EP-Wert) an.



3. Einweihungsplättchen

Durch ein Einweihungsplättchen schließt du eine Art Wette ab, dass die Pagode dieser Farbe bis zum Spielende fertiggestellt sein wird. Sobald eine Pagode fertiggestellt ist, dreht der Spieler, der das entsprechende Einweihungsplättchen besitzt, dieses Plättchen um und legt es zu seinen anderen verdeckten Plättchen, die EP bringen. Liegt jedoch das entsprechende Einweihungsplättchen zu diesem Zeitpunkt immer noch auf dem Spielplan, nimmt ihr es aus dem Spiel – es darf nicht mehr gekauft werden.



Bei Spielende bringen Einweihungsplättchen:

- ◆ 4 EP, wenn die Pagode dieser Farbe fertiggestellt ist.
- ◆ 0 EP, wenn die Pagode dieser Farbe nicht fertiggestellt ist.

4. Vorteilsplättchen

Vorteilsplättchen besitzen einen Effekt, der nach dem Kauf bis zum Spielende gilt.

Jeder **Markt** kostet 10 oder 12 MP, aber reduziert die Kosten für alle deine zukünftigen Plättchenkäufe um 2 MP.



Besitzt du 2 Märkte, reduzieren sich deine Kosten für weitere Plättchen also um 4 MP. Kostet ein Plättchen weniger als 4 MP, zahlst du 0 MP.

Jedes **Heiligtum** erhöht bei Spielende den EP-Wert jedes deiner Weisheitsplättchen und jedes deiner Einweihungsplättchen von fertiggestellten Pagoden um 1 EP.



Beachte, dass Heiligtümer keine EP für Einweihungsplättchen nicht fertiggestellter Pagoden bringen.

C - ZIELPLÄTTCHEN

Jedes Zielplättchen bringt bei Spielende 1 EP.

Die 6 Zielplättchen für den Spielverlauf darfst du jederzeit in deinem Zug vom Spielplan nehmen, wenn du die jeweiligen Bedingungen in diesem Moment erfüllst:



- ◆ Du besitzt Weisheitsplättchen im Gesamtwert von 5 EP oder mehr.



- ◆ Du besitzt Weisheitsplättchen im Gesamtwert von 10 EP oder mehr.



- ◆ Du hast 4 oder mehr Opfer gebracht, besitzt also nur noch 4 oder weniger Opfersteine.



- ◆ Du hast 8 Opfer gebracht, besitzt also keine Opfersteine mehr.



- ◆ Du besitzt 30 MP oder mehr.



- ◆ Du hast die 1. Pagode fertiggestellt.

Die 2 Zielplättchen für das Spielende werden erst vergeben, wenn das Spielende durch die Fertigstellung der 4. Pagode ausgelöst wurde:



- ◆ Du hast die 4. Pagode fertiggestellt.



- ◆ Du besitzt die meisten MP. Bei einem Gleichstand wird dieses Zielplättchen nicht vergeben.



KURZREGEL

A - SPIELZUG

In deinem Zug musst du 1 oder mehrere Aktionsplättchen nutzen und darfst Stockwerke von Pagoden bauen und/oder Zielplättchen erfüllen. Du kannst dies alles in beliebiger Reihenfolge tun.

B - AKTIONSPLÄTTCHEN NUTZEN

Bezahle gegebenenfalls die Aktivierungskosten in MP. Nutze ein Aktionsplättchen, um 1 der folgenden 3 Aktionen auszuführen:

1. Ein Stockwerk ziehen:

Ziehe 1 Stockwerk einer Pagode aus dem Stoffbeutel und lege es vor dir ab.



2. Ein Opfer bringen:

Lege 1 deiner 8 Opfersteine auf das aktuell oberste gebaute Stockwerk der Pagode dieser Farbe.



Erhalte 1 MP/Stockwerk + 2 MP

3. Ein Plättchen kaufen:

Kaufe 1 Plättchen, indem du die darauf angegebenen MP bezahlst.



C - NEBENAKTIONEN AUSFÜHREN

Es gibt 2 Nebenaktionen, die ohne die Nutzung von Aktionsplättchen ausgeführt werden können:

- ◆ Ein Stockwerk bauen
- ◆ Ein Zielplättchen erfüllen

1. Ein Stockwerk bauen

Du darfst während deines Zuges jederzeit so viele Stockwerke von Pagoden bauen, wie du möchtest.

Erhalte 1 MP/Stockwerk
(+ 2 MP, wenn du einen Opferstein überbaust)

Wenn du in deinem Zug ein Stockwerk einer Pagode vor dir liegen hast, das du bauen kannst, musst du dies in diesem Zug tun.

Wenn du am Ende deines Zuges mehrere Stockwerke vor dir liegen hast, die noch nicht gebaut werden können, darfst du nur 1 beliebiges davon behalten.

2. Ein Zielplättchen erfüllen

Du darfst in deinem Zug jederzeit 1 oder mehrere Zielplättchen vom Spielplan nehmen, wenn du die darauf angegebenen Bedingungen in diesem Moment erfüllst.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die 4. Pagode fertigstellt.

Dieser Spieler erhält das Zielplättchen „Stelle die 4. Pagode fertig“.

Der Spieler mit den meisten MP erhält das Zielplättchen „Besitze die meisten MP“. Bei einem Gleichstand wird dieses Zielplättchen nicht vergeben.

Zählt jetzt die Erleuchtungspunkte:

Jeder Spieler deckt seine Ziel- und Weisheitsplättchen sowie seine Einweihungsplättchen von fertiggestellten Pagoden und seine Heiligtumplättchen auf, zählt die EP auf den ersten 3 Plättchenarten zusammen und gegebenenfalls die zusätzlichen EP durch Heiligtümer hinzu.

Der Spieler mit den insgesamt meisten EP gewinnt und wird von Prinz Shotoku zum „Großen Wächter des heiligen Gartens der acht Pagoden“ ernannt.

Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg und den Titel.



◆ **Autor:** Reiner Knizia, © 2019 Dr. Reiner Knizia ◆ **Super Meeple Team:** Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon ◆ **Illustration:** Damien Colboc, Maxence Burgel und Igor Polouchine ◆ **Verpackung:** ORIGAMES
◆ **Deutsche Bearbeitung:** ABACUSSPIELE Team

Reiner Knizia bedankt sich bei allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben. Sein besonderer Dank gilt Sebastian Bleasdale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane und Chris Lawson.

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, 8820 Wädenswil, Switzerland.

©2019 SUPER MEEPLE, Rue du Faubourg Saint-Denis 193, 75010 Paris, France.

©2019 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany.
Made in China. Alle Rechte vorbehalten. www.abacusspiele.de

