

RULES OF THE GAME

TAJUTO

Reiner Knizia

西暦532年、仏教が日本に伝わり、公式の宗教である神道と並んでその位置を確かなものになりました。

この新しい宗教に魅力を感じた聖徳太子は、仏教の僧たちに、広大な庭を備えた村を建設するよう依頼しました。彼は、4塔目の多重塔が完成すると、この都市を世界中のすべての仏教徒にとって重要な巡礼地にすることを発表しました。

この瞑想や他の精神的資質を通じて、最高レベルのスピリチュアリティを達成した仏教僧が報われ、太子はそれらを「八塔の聖なる庭の大守護者」と名付け、この僧は巡礼の監督になります。

あなたはこれらの仏教僧の一人です。あなたはそのような名誉を与えられるために精神を超越することができますか？



内 容 物

1 ゲームボード 1



2A 塔 8 (各塔6つのパーツからなる)



2B 布袋 1

3A 僧コマ 4 (プレイヤー色各1)



3B アクションタイル12 (プレイヤー色各3)



4 捧げ物キューブ32 (塔ごとに4)



5A 知恵タイル 15



5B 優越タイル4 (市場2, 灯籠2)



5C 追加アクションタイル6 (各2枚ずつ)



目的タイル 8



7 棟上タイル 8 (塔ごとに1)



ルール 1

セットアップ

- 1 テーブルの中央にゲームボードを置きます。
- 2 塔パーツ48個を袋に入れ、よく混ぜます。
- 3 各プレイヤーは色を決め、僧コマを瞑想の道の0に置き、アクションタイル3枚を取って、手元に1列に並べます。
- 4 各プレイヤーは、8色の捧げ物キューブを1セットずつ取り、手元に置きます。
- 5 村の上部の住居スペースを次のように、各タイルを表向きの山札として埋めていきます。それぞれの山札は、瞑想ポイントが一番小さいタイルが上になるようにします(右ページ参照)。
 - 5A 一番上の列の住居は、**知恵タイル**で、最初のスペースには勝利点1のタイル3枚を、次のスペースには勝利点2のタイル、3番目は勝利点3、4番目は勝利点4、5番目は勝利点5のタイルを重ねます。
 - 5B 次の列の左2スペースは、**優越タイル**を置きます。一カ所には市場タイルを、もう一カ所には灯籠タイルを置きます。
 - 5C 他の3カ所には**追加アクションタイル**を種類ごとに置きます。

瞑想ポイント



勝利点

- 6 村の下の地域は次のように埋めます。
- 6A 左側の2カ所にはゲーム終了時目的のタイルを2枚置きます。
 - 6B 右側の6カ所の禅庭には即時目的のタイル6枚を置きます。
- 7 神聖な庭のセットをします。8個の塔が建つ庭の建設場所に、対応する棟上タイルを置きます。

ゲームの目的

塔の建設に可能な限り注意して参加することにより、ゲームの最後に最も勝利点（精神的な得点）を持つ仏教僧になることです。

瞑想ポイント
が高いタイル
を下にして置
ねます。



2A



2B

4-PLAYER
SETUP



3A

5A

5B

5C

6A

6B

7



3B



4



ゲームのプレイ

最も年配の、したがって最も賢いプレイヤーがゲームを開始し、ゲームの終了がトリガーされるまで時計回りにプレイを続けます。

A - 手番

手番には、アクションを実行するために、アクションタイルの一部または全部をしようしなくてはなりません。そして、塔のパーツを建設したり、目的を達成したりすることができます。これらの全てを好きな順番で実行することができます。

ゲームの開始時に、3枚の基本アクションタイルを持っています。

これらのタイルはそれぞれ1手番に1回しか使用できません。使用するときには、横向きにして、使用したことを示します。



ゲームの過程で、追加のアクションタイルを取得できます。これは、3つの基本的なアクションタイルに加えて（または、その代わりに）使用できます。基本的なアクションタイルと同様に、これらはそれぞれ1手番に1回しか使用できません。横向きにして、使用したことを示します。

手番の終わりに、すべてのアクションタイルと追加のアクションタイルの向きを戻し、次の手番で使用できるようにします。

アクションタイル

購入時の
瞑想ポイント
コスト



使用時の
瞑想ポイント
コスト

効果

B - アクションタイルの使用

使用コストが必要なタイルなら、僧コマをコスト分だけ瞑想の道のスペースを戻さなくてはなりません。基本のアクションタイルは、次の3つのアクションのうち、1つを実行できます。



- 塔のパーツを引く
- 捧げ物を捧げる
- タイルを取得する

各追加アクションタイルでは、上記のアクションの特定の1つを実行できます。したがって、次のアクションの一部またはすべてを、好きな順番で1回以上実行できます。



1 塔のパーツを引く：



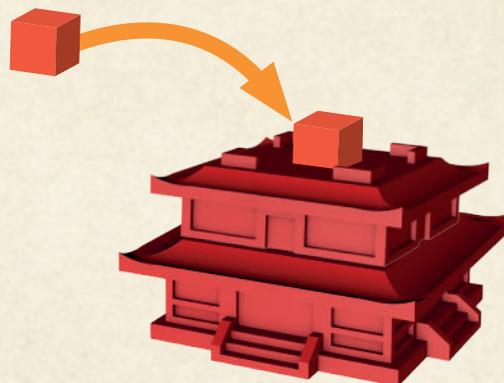
袋から塔のパーツを引き、手元のに置きます。パーツを大きさで確認するために探し回ることはできませんが、この方法で色は分かりません。そのため、希望する床サイズを引くことはさわった感触に依存しますが、希望する色を引くことは運に依存します。

2 捧げ物を捧げる



同じ色の塔の現在の最上階にあるスペースに8個の捧げ物キューブの1個を置きます。塔の各フロアには1カ所の捧げ物スペースしかありません。したがって、別のフロアが建てられるまで、この塔でそれ以上の捧げ物を捧げることはできません。

捧げ物は瞑想ポイント（MP）を獲得します：自分の僧コマを、捧げ物をした現在の建築階数に2を足した数だけ、瞑想の道を進めます。



4MP（2階で2MP + 2MP）

補足：塔が完成すると、もう捧げ物は捧げることはできません。従って、6階には捧げ物を置くことはできません。

3 タイルを取得する：



タイル左上隅にある瞑想ポイントを払って、任意のタイルを取得できます。これは、目的タイルを獲得できないことを意味します（目的を達成する必要があります）：村の上部（知恵、優越、または追加アクション）からタイルを獲得するか、神聖な庭から棟上タイルを獲得できます。これらのタイルは、より迅速に進行したり、勝利点を獲得したりするのに役立ちます。これらのタイルの1枚を取得するには、選択したタイルの左上隅にある瞑想ポイントが必要になります。

補足：タイルを取得できるのは、十分な瞑想ポイントがある場合のみです。瞑想ポイントが0未満になることはありません

内なる精神性：

アクションタイルは、使用したら裏向きにされ、手番の終了時に表向きに戻されます。一方、あなたの勝利点（精神点）はより個



人的なものです。勝利点に関するタイル（知恵、目的、神社、棟上タイル）を裏向きに重ねておくことができます。このすることで、相手はゲーム中にどれだけの勝利点があるか見ることはできません。

一方、まだ完成していない塔に対応する棟上げタイルと、市場タイルは表向きのままにしておかなくてはなりません。

C その他のアクション

アクションタイルを使わない2つのアクションもあります。

- ・塔を建設する
- ・目標を達成する

1 塔を建設する

手番中はいつでも、いくつでも塔の床を建設できます。神聖な庭には最大8つの塔が建設中ですが、4つが完成するとゲームは終了します。



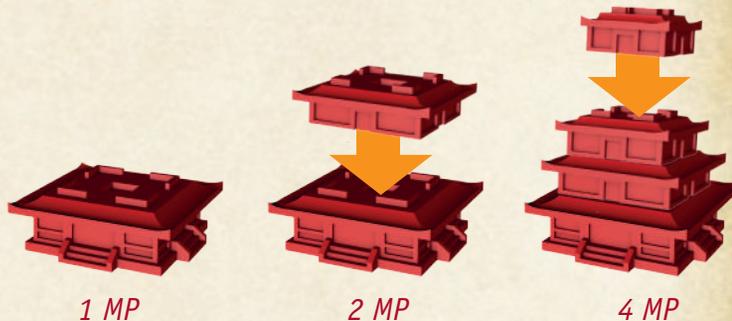
各塔は、6つの同じ色の床で構成されています。塔は、一番大きい1階から、一番小さい6階まで降順で建てる必要があります。塔のフロアが6層建設されると、塔は完成します。誰かが塔と一致する棟上タイルを持っている場合、勝利点を獲得し、他の勝利点タイルと裏向きに積み重ねることができます。そうでない場合は、すぐにゲームからタイルを削除します。

補足：

- ・建設できる塔の床を引いて、手元に置いている場合、手番中に必ず建設しなければなりません。ただし、いつ建てるかは自由に決めることができます。
- ・手番の終わりに、（大きさまたは色の違いで）建設できないフロアが複数ある場合（選択した）1つを除くすべてを袋に戻さなくてはなりません。保持するものは、次のラウンドのためにあなたの前にとどまります。

単純な瞑想：

神聖な塔の建設に参加すると、瞑想ポイント（MP）が得られます。床を追加した後、僧コマを塔の高さに相当するステップ数だけ瞑想の道を進めます。同じ手番に複数のフロアを建築する場合、各フロアの建築後に瞑想の道に沿って進みます。



例：同じ手番に、同じ塔（または違う塔）の3階と4階を建設したら $3 MP + 4 MP = 7 MP$ を得ます。

強力な瞑想：

捧げ物キューブを直接覆うように床を建設したら、追加で2スペース僧コマを瞑想の道に進めます。



2 目的の達成

手番で、条件を満たした場合に、複数の目的タイルを達成することができます。

目的タイルを他の勝利点タイルと一緒にして裏向きの山札として重ねて置きます。

補足：目的タイルには瞑想ポイントは不要。



最後に、勝利点を数えます



各プレイヤーは、勝利点（知恵、目的、灯籠、および完成した棟上タイル）に相当するタイルを表向きし、それらに描かれた勝利点を合計します。灯籠のタイルからのボーナスを忘れないように！

勝利点が最も高いプレイヤーが勝ち、聖徳太子は「八塔の聖なる庭の大守護者」と命名します。同点の場合、同点のプレイヤーが勝利と名誉を共有します！

ゲームの終了

4カ所の塔が完成したら、ゲームは直ちに終了します。

4カ所目の塔を完成させたプレイヤーは、第4の塔完成のゲーム終了時の目標タイルを得ます。瞑想の道を最も遠くに進んでいるプレイヤーは、ゲーム終了時の瞑想の道の目標タイルを得ます。同点の場合は誰も取ることはできません。



タイルの解説

A - 基本アクションタイル



基本アクションタイルでは、次の3つのアクションのいずれかを実行できます：

塔の床を建設する、捧げ物を捧げる、またはタイルを取得する。

右上隅にコスト（瞑想ポイント）があるタイルを使用するには、コストを支払うのに十分な瞑想ポイントが必要です：僧コマルをコストの分だけ瞑想の道に沿って戻します。

タイルAの使用にはMPは必要ありません。タイルBのコストは4MPです。タイルCのコストは6MPです。

B - 取得できる他のタイル

1 追加アクションタイル

追加アクションタイルでは、それぞれ1つの特定のアクションを実行できます。



基本アクションタイルと同様に、タイルの右上隅に瞑想ポイントによるコストが記されていたら、その分僧コマルを瞑想の道で戻します。

- Dのタイルは塔の床を引きますが、コストが2MPかかります。
- Eのタイルは捧げ物を捧げます（コストは0です。）
- Fのタイルはタイルを取得できます（コストは0です。）

2 知恵のタイル

知恵のタイルは勝利点を得るだけで他の使い道はありません。



各山札の3枚のタイルは、同じ勝利点に対して次第にコストが高くなるので、対戦相手よりも先に入手してください。



3 棟上タイル

各棟上タイルは、本質的に、ゲームが終了する前に一致する塔が完成するかどうかという賭けです。塔が完成したら：

誰かが既に一致する棟上タイルを取得している場合、勝利点に相当する他のタイルと一っしょに裏向きに重ねることができます。ただし、その棟上タイルがまだ塔の横にある場合は、すぐにゲームからタイルを削除します。誰もそれを取得できません。

ゲームの終了時に、各棟上タイルについて：塔が完成していれば4点を獲得します。塔が未完成なら0点です。

4 優越タイル

優越タイルを取得すると、その効果はゲームが終了するまで持続します。

各市場タイルの取得には10または12瞑想ポイントの費用がかかりますが、将来のすべてのタイル取得のコストは2瞑想ポイント減少します。市場タイルが2枚ある場合、将来のすべてのタイル取得に対して4瞑想ポイントが減りません（タイルのコストが4MP未満の場合無料となります）。



各灯籠タイルは、ゲーム終了時に知恵と棟上各タイルの勝利点の値を1点だけ増加させます。ただし、未完成の塔の棟上タイルは、0のままです（1点ではありません）。



C-獲得したタイル：目的タイル

目的タイルは、要件を満たした瞬間に獲得できます。それらは1勝利点を付与する以外の目的はありません。次のように、自分の手番で6枚の目的タイルを獲得できます。



知恵タイルで5勝利点以上持っている



知恵タイルで10勝利点以上ある



4個の捧げ物をした



8個全ての捧げ物をした



瞑想の道で30ステップ以上に到達している



1個目の塔を完成させた

2枚のゲーム終了に目的タイルは、次のとおりです。



4個目の塔を完成した（ゲームを終了した）。



ゲーム終了時に、瞑想の道で最も遠くまで進んだ（同点はだれも取れない）。

QUICK RULES

A 手番では

自分の手番では、1枚以上のアクションタイルをプレイしたり、塔の床を建設したり、目的タイルを達成したりできます。すべて好きな順序でできます。

B アクションタイルのプレイ

コストがあれば支払います。アクションタイルのプレイは：

1 塔のパーツを引きます

袋から塔の床を引き、手元に置きます。



2 捧げ物をします

8つの捧げ物の1つ同じ色の塔の現在の最上階に置きます。



階層ごとに1MP + 2MPを獲得

3 タイルを取得します

瞑想コストを支払うことで、任意のタイルを取得できます。



C 他のアクション

アクションタイルのプレイを必要としない他の2つのアクションがあります。

塔のフロアの建設
目的の達成

1 塔のフロアを建設する

手番中いつでも、状況に応じていくつでも塔の床を建てるができます。

階層ごとに1MPを獲得
捧げ物を覆ったら + 2MP

塔の6階が建設されると、塔は完成し、棟上げ式が行われます。

注意：

- 建てることのできる塔の床を自分の前に引いて置いている場合、手番中に必ず建てなくてはなりません。ただし、それをするタイミングは自由に選択できます。

・手番の終わりに、（大きさや色が違って）建設できないフロアが複数ある場合（選択した）1個を除くすべてを袋に戻さなくてはなりません。保持した1個は次のラウンドまで手元にとどまります。

2 目的の達成

手番では、要件を満たす場合にのみ、1枚以上の目的タイルを達成できます。勝利点を得る他のタイルと裏向きに目的タイルを積み重ねます。目的の達成は無料です。

ゲームの終わり

4個目の塔が完成すると、ゲームはすぐに終了します！

それを完成させたプレイヤーは、4個目の塔完成のゲーム終了時目的タイルを達成します。



この時点で瞑想パスに沿って最も遠くにいるプレイヤーは、瞑想の道最多のゲーム終了時目的タイルを達成します。同点の場合、だれも取れません。



最終的に、勝利点を数えます：各プレイヤーは、勝利点を得る（知恵、目的、灯籠、および完成した棟上タイル）タイルを表向きにし、それらに描かれた勝利点を合計します。灯籠タイルのボーナスを忘れないでください。

勝利点が最も高いプレイヤーが勝ち、聖徳太子は「八塔の聖なる庭の偉大な守護者」と命名します。同点の場合、同点のプレイヤーは勝利と名誉を共有します。



CREDITS ♦ Designer : Reiner Knizia © Dr. Reiner Knizia, 2019 ♦ Team Super Meeple : Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon ♦ Illustrations : Damien Colboc, Maxence Burge & Igor Polouchine ♦ Rulebook Writing and Revision : Guillaume Gille-Naves & Bernard Philippon ♦ English Translation: Nathan Morse ♦ Direction Artistique : Igor Polouchine ♦ Packaging : ORIGAMES

Made in China by Whatz Games. Tajuto is a game published by SUPER MEEPLE 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris. ©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE and its logo are trademarks of Super Meeple.

Reiner Knizia thanks all the playtesters who have contributed to the development of this game, in particular Sebastian Bleasdale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane et Chris Lawson.

