



TAO



Engagez-vous sur le chemin (le « Tao ») et choisissez les personnages qui vous aideront dans votre quête spirituelle. Restez attentif à l'équilibre des forces pour devenir maître des éléments.

水居一



Matériel

1 plateau des éléments
5 pierres élémentales
20 cartes
1 marqueur Yin Yang

But du jeu

Collecter les pierres correspondant aux 5 éléments : eau, bois, fer, terre et métal.

Avant de jouer

Placer la pierre élémentale bleue sur l'élément Eau du plateau.

Placer au hasard 12 cartes tout autour du plateau pour constituer le Tao puis distribuer 2 cartes à chaque joueur.

À 2 et 3 joueurs, les cartes restantes sont écartées.

Le marqueur Yin Yang est placé au coin supérieur gauche du plateau.

Le premier joueur est déterminé au hasard.



Déroulement de la partie

Une partie se joue en 4 ou 5 manches.

À son tour, les joueurs doivent effectuer l'une des deux actions suivantes :

- faire avancer le marqueur Yin Yang autour du plateau
- jouer une carte de sa main

a) Pour avancer le marqueur Yin Yang, il faut choisir l'une des 3 cartes placées devant le marqueur, dans le sens horaire. Le joueur décide ensuite s'il veut poser cette carte devant lui ou bien devant un autre joueur.

Le marqueur prend la place de la carte choisie.

Le joueur suivant aura la possibilité de choisir parmi les 3 cartes suivantes sur le chemin.

b) À son tour un joueur peut aussi jouer l'une des cartes qu'il possède en main. Dans ce cas il décide, là aussi, s'il préfère la poser devant soi ou bien devant un autre joueur.

Fin de manche

La manche s'arrête automatiquement dès qu'il n'y a plus que 4 cartes sur le chemin.
À 3 joueurs, la partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus que 3 cartes.

On prend en compte l'élément sur lequel est placée la pierre élémentale. Chaque joueur additionne les points des cartes qu'il possède de cet élément, et soustrait les points des cartes de l'élément opposé. Les cartes restées en main ne rentrent pas en ligne de compte.

La pierre élémentale en jeu est remportée par le joueur qui totalise le meilleur résultat.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui totalise le plus de points dans l'élément en jeu qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, celui qui possède le plus de cartes dans l'élément en jeu est considéré comme le vainqueur.
Celui qui a remporté la pierre élémentale commence la manche suivante.
Pour la nouvelle manche, on effectue la même mise en place qu'en début de partie.

La pierre élémentale est placée sur l'élément Bois pour la deuxième manche, sur l'élément Feu pour la troisième, etc.

Les chiffres sur le plateau correspondent au point de départ de chaque manche, mais indiquent aussi la valeur de chaque pierre.

Eau	1
Bois	2
Feu	3
Terre	4
Métal	5

Les pouvoirs des « Gardiens » des éléments

S'il y a un pouvoir inscrit sur la carte, il doit s'appliquer au moment où la carte est jouée.
Le pouvoir n'est cependant pas appliqué si la carte est posée devant un autre joueur.

Tigre blanc : Déplacer la pierre élémentale d'une case, vers la droite ou vers la gauche.

Dragon azur : Déplacer la pierre élémentale de deux cases, vers la droite ou vers la gauche.

Oiseau Vermillon : Échanger avec un autre joueur une carte de même valeur (l'oiseau peut aussi être échangé).

Licorne jaune : Recouvrir une carte devant soi.

Tortue noire : Rejouer immédiatement.



Fin du jeu

La victoire est attribuée au bout des 5 manches à celui qui cumule la plus grande valeur de pierres, et en cas d'égalité à celui qui possède la pierre de plus forte valeur.

La partie s'arrête à la fin de la 4ème manche, si jamais l'un des joueurs ne peut plus gagner la partie (écart de 6 points ou plus).

Variante pour 4 joueurs

Les joueurs se répartissent en deux équipes de manière croisée.