



TAO

*Se me lo dici, io ascolto,
se me lo mostri, io vedo,
se mi fai fare esperienza, imparo.*

In TAO ci sono 4 fazioni eteree a fronteggiarsi (tigri e draghi, rossi e blu) e 2 manovratori (i giocatori) che le utilizzano come strumenti per raggiungere il proprio obiettivo: aprire i portali e recuperare il maggior numero di risorse a disposizione.

Non esistono amici o nemici, scelte giuste o sbagliate, ma solo azioni per ottenere un risultato e dietro ogni portale un suggerimento.

Scopri di più su TAO
e visita il sito per vedere
il tutorial e la possibilità
di espansione del gioco.

www.taogame.it



Gli elementi del gioco



4 tigre blu



4 tigre rossa



4 drago blu



4 drago rosso



2 jolly



1 porta
tigre blu



1 porta
tigre rossa



1 porta
drago blu



1 porta
drago rosso



5 portali + 2 bordi



5 token dorati

Configurazione del gioco

All'inizio vanno posizionati i 5 portali in linea orizzontale come a tracciare un confine tra i 2 giocatori.

Agli estremi vengono posizionate 2 carte spazio per limitare i confini laterali. Ad ogni portale viene associato un token dorato (moneta ching).

Si rimuovono le 4 porte dal mazzo delle azioni e si mescolano le carte rimanenti.

Si posizionano 5 carte azione in corrispondenza dei 5 portali per ogni giocatore.

Le rimanenti carte vengono mescolate insieme alle 4 porte e distribuite 4 carte azione a faccia in giù per ogni giocatore.

Ogni giocatore avrà il proprio mazzo di 4 carte sempre a portata di mano in una pila ordinata davanti a sé.

Inizia chi non ha mescolato e distribuito le carte.



Le rimanenti 4 carte guardiano vengono mescolate e posizionate a destra dell'area principale a faccia in giù. Viene scoperta solo la prima carta del mazzo che definisce la regola che condiziona alcuni risultati del gioco. In questo caso guardiano = drago e colore = rosso.



Panoramica del gioco

TAO é fruibile in 2 versioni YIN e YANG. La prima piú aleatoria, tattica e la seconda piú strategica. Durante la partita i giocatori si alterneranno a turni

svolgendo delle mosse con l'obiettivo di conquistare i ching presenti sui portali. Attraverso varie tipologie di azioni nei loro turni cambieranno la configurazione delle 5 carte presenti nella loro area con l'obiettivo di riuscire a creare combinazioni specifiche che apriranno i portali permettendogli di fare il punto.

Come aprire i portali e prendere le monete?

1- Tris di fazione

Il modo più semplice per aprire i portali è quello di effettuare delle **combinazioni precise di 3 carte**.

In corrispondenza del portale che si vuole aprire dovranno esserci **1 carta porta e 2 carte guardiano** della stessa fazione e colore ai suoi lati.



Se si volesse aprire il portale al centro e si avesse a disposizione 1 carta porta drago rosso, dovrebbero posizionarsi una carta guardiano drago rosso alla sua destra e una alla sua sinistra. La **carta speciale** non ha la valenza di un jolly e quindi non può essere mai utilizzata nelle combinazioni al posto di altre carte.

Ogni volta che un giocatore realizza la combinazione corretta in corrispondenza del portale che vuole aprire, può **prendere la moneta ching** in essa contenuto (se ancora presente) e **girare la tessera portale** per leggere il consiglio.

2 - Cinque guardiani dello stesso animale guida

Se un giocatore riesce a creare una **combinazione di 5 guardiani dello stesso animale o colore indicati** dalla può aprire un portale a scelta dei rimanenti, purché sia in corrispondenza ad uno dei guardiani della sua combinazione, prendere la moneta e girare la tessera.



Volendo riprendere la regola definita all'inizio del setup guardiano = drago e colore = rosso, per tanto la combinazione potrà essere dichiarata valida solo se presenta 5 guardiani drago oppure 5 guardiani rossi.



Una volta consumato il punto, viene rivelata la carta successiva del mazzo guardiani e stabilita la nuova regola per la combinazione valida.

Non é mai possibile utilizzare colore o animale utilizzati nel giro precedente.

VERSIONE YIN

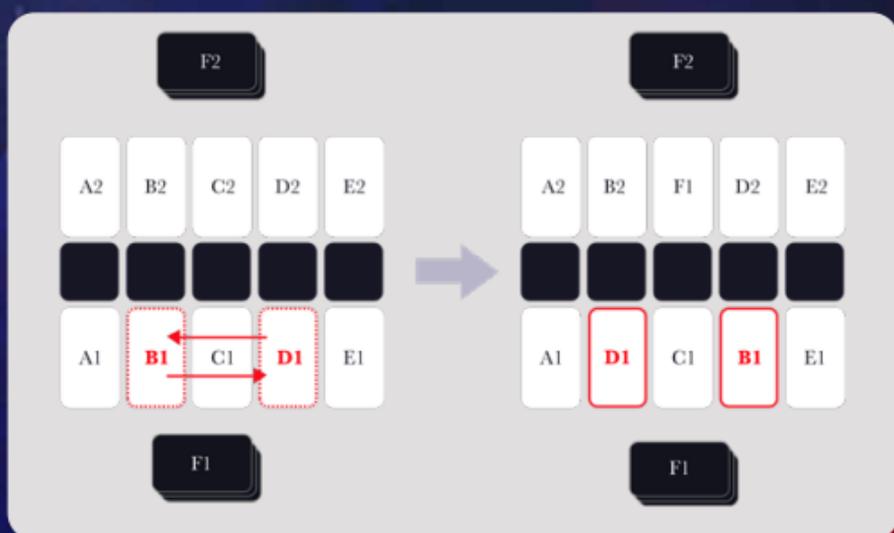


Ad ogni turno il giocatore è obbligato ad eseguire **2 mosse** che può liberamente scegliere tra 6 tipi di azioni. È possibile ripetere due volte lo stesso tipo di azione.

1

Scambiare in orizzontale una carta da una posizione ad un'altra della propria area

Le carte della propria area da scambiare non devono per forza essere adiacenti.



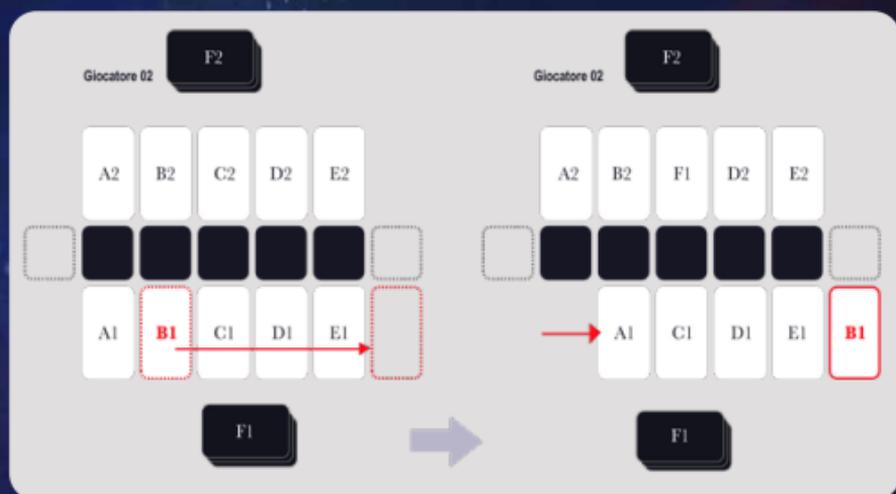
2

Spostare una carta in uno spazio vuoto

Scegliere una delle carte nella propria area di gioco e spostarla in uno spazio vuoto.

*Gli spazi vuoti sono sempre e solo due. Ad inizio partita gli spazi vuoti sono quelli all'estrema destra e all'estrema sinistra nella propria area in corrispondenza delle carte spazio. Durante la partita possono crearsi situazioni in cui i due spazi vuoti siano entrambi a destra o entrambi a sinistra, non esistono altre situazioni tranne quelle descritte. Nel caso in cui spostando la carta dovesse rimanere uno spazio vuoto tra le 5 carte, tutte le carte

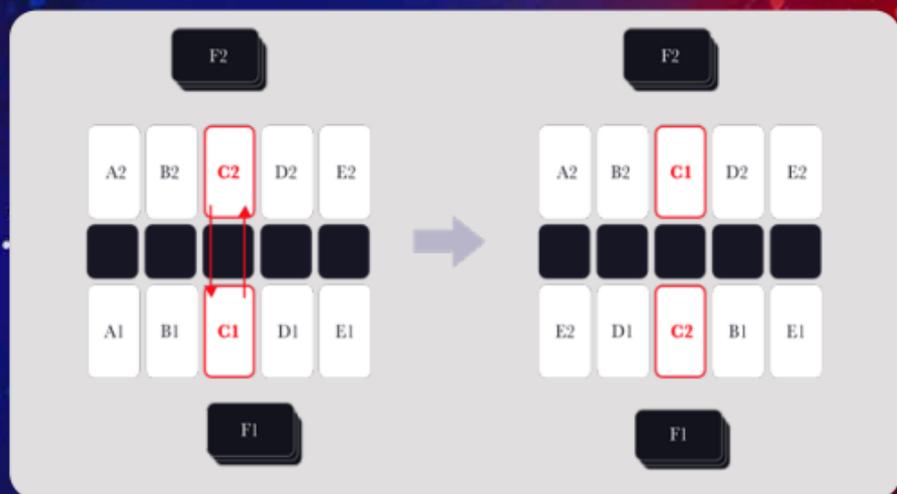
si riavvicinano muovendosi nella direzione della carta appena spostata con questa azione.



3

Scambiare in verticale una carta della propria area con quella dell'avversario

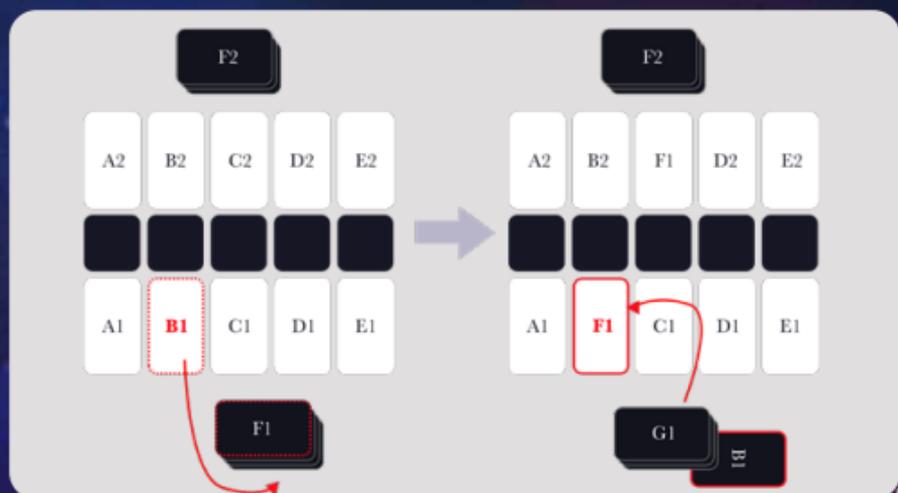
Lo spostamento avviene con la carta di fronte dell'area dell'avversario. Se non è presente una carta di fronte nell'area dell'avversario non è possibile effettuare questa azione.



4

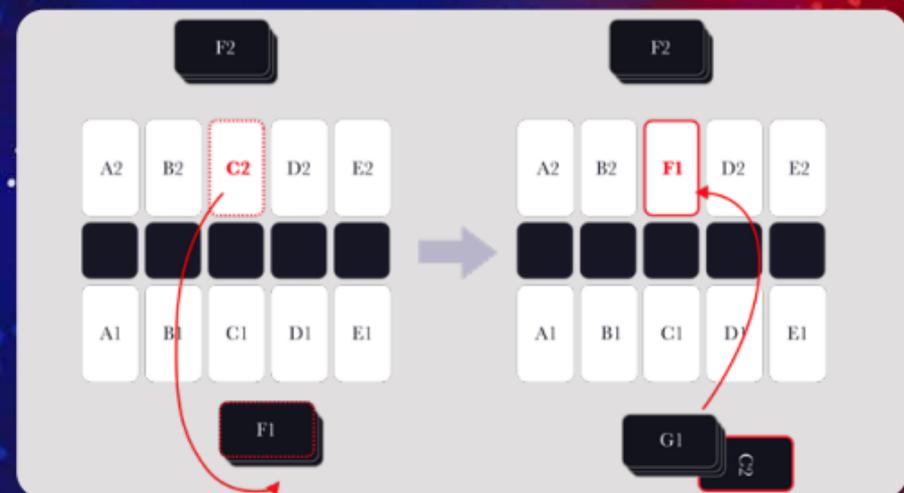
Sostituire una carta della propria area con la prima carta del proprio mazzo

Per prima cosa scegliere dalla propria area una carta da sostituire che viene riposta sotto tutte le carte del proprio mazzo a faccia in giù. Solo dopo averlo fatto prendere la prima carta dal proprio mazzo e riporla al suo posto.

**5**

Sostituire una carta dell'area dell'avversario con la prima carta del proprio mazzo.

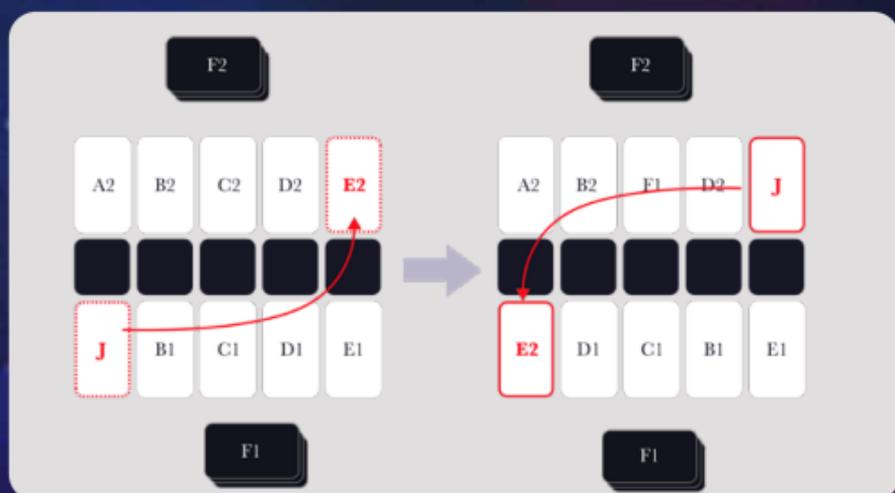
Per prima cosa scegliere dall'area dell'avversario una carta da sostituire che viene riposta sotto tutte le carte del proprio mazzo a faccia in giù. Dopo averlo fatto prendere la prima carta dal proprio mazzo e riporla al suo posto.



6

Scambiare una carta speciale dalla propria area con una carta qualsiasi dell'avversario.

Solo se è presente una carta speciale nella propria area, è possibile scambiare direttamente la carta speciale con una carta qualsiasi presa dall'area dell'avversario.



Fine partita

Il primo giocatore che recupera 3 monete ching vince.

Versione YANG



- La variante prevede che le 4 carte del mazzo davanti al giocatore possano essere tenute in mano.
Il giocatore deve rispettare l'ordine delle carte in mano.

E' anche possibile decidere per entrambi i giocatori di rivelare le proprie carte in mano, posizionandole direttamente sul tavolo come da setup a seguire.

Il setup sul tavolo é fisso. L'ordine delle 4 carte del giocatore (coperte o visibili sul tavolo) é invece casuale.



Ogni giocatore ha sul tavolo un guardiano per tipo e la carta speciale, l'ordine dei guardiani è studiato in modo che ai lati delle due file ci siano i 4 tipi di guardiano e a fianco lo stesso animale di colore diverso. In mano due portali e i guardiani opposti.

Ogni volta che si prende una carta dalla propria area di gioco o da quella dell'avversario la si deve posizionare nella parte sinistra della mano.

La carta, che sostituisce quella prelevata dalla propria area di gioco o da quella dell'avversario, va posizionata

nella parte destra della mano.

Le rimanenti 4 carte guardiano vengono rivelate a destra dell'area principale di gioco alternando draghi e tigri, rossi e blu come nell'esempio riportato.

La prima carta a destra decide la modalità con cui potrà essere dichiarata valida la combinazione dei 5 guardiani.

In questo esempio a seguire è possibile fare punto solo mettendo insieme guardiani dello stesso animale drago oppure guardiani dello stesso colore rosso.

Una volta consumato il punto, il guardiano nel primo spazio vien capovolto e si passa a quello successivo.

Non è mai possibile utilizzare colore o animale utilizzati nel giro precedente.



Varianti di gioco

- Durante il primo turno di gioco per ogni giocatore non è possibile usare mosse per aprire un portale
- Non è possibile effettuare una mossa che aprirebbe un portale dove è presente una moneta se è già stata conquistata una moneta nella mossa precedente dello stesso turno.
- È possibile effettuare solo una mossa per turno che coinvolga l'area dell'avversario (azioni 3, 5 e 6).
- Nel proprio turno non è possibile fare una mossa speculare a quella appena fatta dall'avversario con l'azione 3 (scambiare una carta in verticale) o 6 (scambiare una carta speciale con una qualsiasi dell'avversario) in modo da ricambiare le stesse identiche due carte scambiate dall'avversario.



Ringraziamenti

Si ringraziano tutti gli amici che hanno creduto in questo progetto e che hanno testato e ritestato il gioco con noi per perfezionarne il meccanismo.

TAO nasce da una riflessione su una filosofia di pensiero quella taoista, che vede nell'unione tra gli opposti la via per conoscere la realtà e se stessi.

In TAO si gioca sull'incostanza del voler distinguere tra giusto e sbagliato, buono o cattivo e si cerca di riportare tutto ad un semplice agire nel presente al di là del bene e del male secondo la propria coscienza.

Crediti

Ideato e illustrato da : Giulia Barbieri

Con il contributo di:

Silvia Beltrametti e Andrea Brandoli

Un ringraziamento speciale ad Ignazio Panades per aver suggerito alcune soluzioni funzionali a rendere il gioco più vario.

Versione YANG

Si ringrazia Stefano Rondelli per aver rielaborato la versione base in una versione molto più strategica, riequilibrato la casualità degli elementi e dato modo anche a giocatori più esperti di apprezzarne le meccaniche di gioco.