

PACHAKUNA

Für 2 Spieler ab 8 Jahren, 30-60'

SPIELINHALT

54 Geländefelder

24 neutral, je 15 mehrheitlich Gebirge oder Tal



1 Weisses Dorf

Für das Zentrum des Spielfelds



42 Nachfragen

Zweifarbig, werden in einem blickdichten Stoffbeutel aufbewahrt



57 Ressourcen

8 Stück pro Farbe, 7 Farben, 1 graue



6 Lamas

3 pro Spieler, 2 Farben



6 Rahmenelemente

In jeder Ecke befindet sich ein Dorf



1 Aufbauplan

Zum Aufbau des Spielfelds



ZIEL DES SPIELS

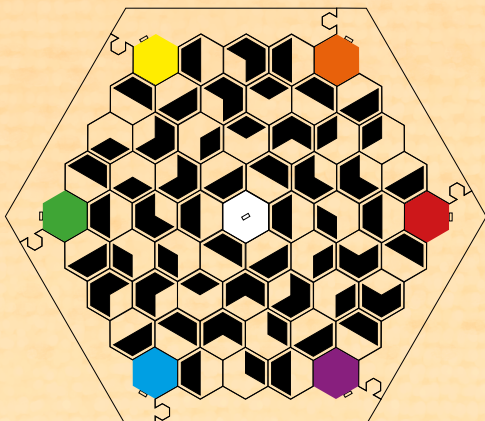
Transportiere Ressourcen mit geschickten Manövern von Dorf zu Dorf durch die sich stetig verändernde Bergswelt der Anden. Erziele Gewinne beim Handeln, um schlussendlich von jeder Ressource eine zu besitzen und damit das Spiel zu gewinnen.

VORBEREITUNG

Spielfeld

Das Spielfeld wird in der Mitte des Tisches aufgebaut. Der Rahmen wird aus den 6 Rahmenelementen zusammengesteckt. Das Spielfeld wird anhand des Aufbauplans zusammengesetzt. Der Aufbauplan kann dabei direkt als Unterlage verwendet werden, auf welchem die einzelnen Geländefelder platziert werden können.

Für jedes Dorf wird zufällig aus dem Stoffbeutel eine Nachfrage gezogen und in die dazugehörige Aussparung gesteckt. Nachfragen dürfen dabei niemals die Farbe ihres Dorfs zeigen d.h. beim roten Dorf steckt niemals eine Nachfrage, welche rot zeigt. Wird trotzdem eine solche Nachfrage gezogen, wird sie zurück in den Stoffbeutel gelegt und eine neue Nachfrage gezogen. Zu Beginn des Spiels darf zudem keine weiße Nachfrage ausliegen.



Neben dem Spielfeld werden die Ressourcen farblich geordnet als Vorrat bereitgelegt.

Spieler

Die Spieler entscheiden sich je für eine Farbe. Jeder Spieler erhält ein Lama seiner Farbe, welches auf dem mittleren weissen Dorf mit einer weissen Ressource auf dem Rücken platziert wird. Die restlichen Lamas werden als Vorrat bereitgelegt.

Das weisse Lama bewegt sich nur durch die Täler, während das schwarze Lama sich nur im Gebirge fortbewegt.

Weiss beginnt. Schwarz erhält die eine graue Ressource, welche wie alle Ressourcen zum Einkaufen von Lamas bzw. zusätzliche Dreher verwendet werden darf.

DAS SPIEL

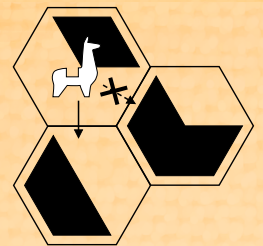
Die Spieler führen abwechselnd Züge durch, welche sich aus den folgenden, nacheinander stattfindenden Aktionen zusammensetzen.

1. Drehen

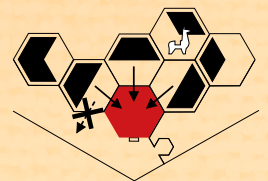
Der Spieler kann ein Geländefeld beliebig drehen (0-360°) d.h. dessen Ausrichtung verändern. Es kann eine weitere Drehung mit einem zweiten Geländefeld ausgeführt werden, indem der Spieler 2 Ressourcen aus seinem persönlichen Vorrat abgibt. Geländefelder, welche von einem Lama besetzt werden, dürfen nicht gedreht werden. Zudem ist es nicht erlaubt ein Geländefeld zu drehen, welches der Gegenspieler in seinem letzten Zug bewegt hat.

2. Gehen

Der Spieler muss jedes seiner Lamas mindestens ein Geländefeld fortbewegen, einzig auf Dörfern dürfen Lamas mehrere Züge rasten. Bei der Fortbewegung dürfen sich die Lamas zu jedem Geländefeld bzw. Dorf auf dem Spielfeld hinbewegen, welches einen ununterbrochenen Weg vom Ausgangspunkt des Lamas aufweist (unabhängig von der Distanz). Wird auf dem Weg jedoch ein Dorf durchquert, muss das betreffende Lama dort den Rest des Zugs rasten und darf nicht weiterbewegt werden.



Die Randelemente mit Ausnahme der Dörfer dürfen von keinem der Lamas betreten werden. Dörfer sind für beide Spieler begehbar und können von 6 Richtungen (mittleres Dorf) bzw. von 3 Richtungen (Randdörfer) betreten werden.



Es dürfen sich gleichzeitig mehrere Lamas auf einem Dorf bzw. Geländefeld befinden.

3. Handeln

Mit jedem Lama, welches nach der Aktion «Gehen» auf einem Dorf rastet, kann der Spieler handeln d.h. Ressourcen verkaufen oder weiter Lamas kaufen.

Verkaufen:

Befindet sich ein Lama auf einem Dorf, dessen Farbe nicht gleich jener seiner Ressource ist, darf es diese nun verkaufen.



Dabei werden drei Fälle unterschieden:

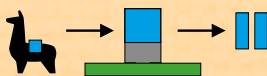
i. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der Nachfrage des Dorfes nicht abgebildet ist, kann es diese zwar verkaufen (d.h. die Ressource geht zurück in den allgemeinen Vorrat), erhält jedoch nichts als Gegenleistung. Die Nachfrage des Dorfs wird danach entfernt.



ii. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der kleineren/unteren Flagge der Nachfrage gezeigt wird, kann es diese verkaufen. Die gehandelte Ressource wird dem persönlichen Vorrat des Spielers hinzugefügt. Die Nachfrage des Dorfs wird danach entfernt.



iii. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der grösseren/oberen Flagge der Nachfrage gezeigt wird, kann es diese verkaufen und 2 Stück der gehandelten Ressource seinem persönlichen Vorrat hinzufügen. Die Nachfrage des Dorfs wird danach entfernt.



Da nach jedem Verkauf die Nachfrage eines Dorfs entfernt wird, kann ein Spieler pro Zug nur ein Mal in einem Dorf handeln.

Entfernte Nachfragen werden neben das Spielfeld gelegt und kommen nicht zurück in den Stoffbeutel.

Ersteht ein Spieler durch einen Handel eine Ressource, welche er noch nicht aufweist, steckt er diese in eine der 7 vor ihm liegenden Aussparungen. Weitere Ressourcen derselben Farbe legt der Spieler vor sich ab. Der persönliche Vorrat eines Spielers setzt sich sowohl aus den steckenden als auch aus den liegenden Ressourcen zusammen.

Einkaufen:

Im Austausch gegen 4 Ressourcen aus seinem persönlichen Vorrat kann ein Spieler weitere Lamas seiner Farbe kaufen. Das neue Lama wird auf jenes Dorf platziert, in welchem es gekauft wurde. Ein Spieler kann maximal 3 Lamas besitzen. Die Lamas werden unabhängig voneinander bewegt.

4. Nachfüllen

Am Ende des Zuges werden fehlende Nachfragen durch zufälliges Ziehen erneuert, dabei wird wiederum die Regel beachtet, dass eine Nachfrage niemals die Farbe des zugehörigen Dorfs zeigen darf. Ist der Stoffbeutel leer, werden alle verwendeten Nachfragen wieder dem Beutel beigegeben.

Zusätzlich stattet der Spieler nun alle seine Lamas welche vorgängig in einem Dorf ihre Ressource verkauft haben oder neu erstanden wurden, mit einer neuen, zur Farbe des Dorfs passenden Ressource aus.

Ende des Spiels

Der erste Spieler, welcher von jeder der sieben Ressourcen (grau ausgenommen) mindestens eine vor sich hat, gewinnt. Ressourcen, welche noch von Lamas transportiert werden, zählen nicht dazu.

HINTERGRUND

P'achakuna bedeutet in Quechua, der Sprache der Anden, „Textilien“. Das Färben von Lama- und Alpkakawolle mit natürlichen Ressourcen hat in Peru und Bolivien eine lange Tradition, welche auch heute noch gelebt wird. Aus den farbigen Garnen webt die lokale Bevölkerung ihre einzigartigen Trachten, die sich von Region zu Region unterscheiden. Die Menschen sind stolz auf ihre Herkunft und ihre farbenfrohe, mit gewobenen Mustern und Stickereien verzierte Kleidung.

In P'achakuna reist man als HändlerIn von Tal zu Tal, transportiert dabei natürliche Farbstoffe zu abgelegenen Dörfern, um sie dort gewinnbringend verkaufen zu können und sich dadurch eine eigene, farbenfrohe Tracht zusammenstellen zu können.

Die sieben Dörfer in P'achakuna konzentrieren sich je auf einen natürlichen Farbstoff. Das mittlere Dorf züchtet weisse Lamas, deren Wolle als Ausgangspunkt jedes farbigen Garns dient, aber auch ungefärbt eingesetzt wird. Auch die Farben Schwarz und Braun müssen nicht durch Färbung erzielt werden, da sie ebenfalls als natürliche Wollfarben vorliegen. Aus den Blättern des „Ch'illka“ Strauchs wird die Farbe Grün gewonnen. Gelb stammt aus dem gelborangen Blüten des „Qolle“ Strauchs. Die Farbe Orange wird aus Rindenstreifen des „Yanali“ Baums hergestellt. Zerdrückt man Cochenilleschildläuse, welche auf Opuntien (Kakteen) wachsen, erhält man ein intensives Rot. Indigopflanzen und violetter Mais zu guter Letzt werden für die Gewinnung von Blau und Violett verwendet.

Diese breite Palette an natürlichen Farbstoffen zeigt eindrücklich die Kreativität und die Naturverbundenheit der Menschen dieser Region. Die Liste ist aber bei Weitem nicht umfassend, jedes Tal kennt seine eigenen Farbstoffe, zusätzlich werden die Farben auch gemischt, um neue Farben oder dunklere/hellere Versionen zu erzeugen. Die mit diesem Wissen realisierten Farbvarianten sind beinahe unendlich.

P'achakuna will diese Tradition ehren, so beinhaltet jedes Spiel ein handgemachtes Säckchen, welches in Bolivien aus lokal hergestelltem Stoff genäht und fair bezahlt wurde. Bei den Nähern handelt es sich um Jugendliche, welche vom Projekt „Luz de Esperanza“ von der Strasse geholt wurden. Durch das Projekt können die Jugendlichen ihre Schulbildung abschliessen und einen Beruf erlernen.

Vielen Dank für Deinen Kauf und die Unterstützung dieses Projekts. Mehr nachhaltige und soziale Produkte findest du in unserem Shop www.treecer.com/de/store.



P'achakuna wurde in Zusammenarbeit mit der Schweizer Stiftung Suyana entwickelt. www.suyana.ch



Treeceratops

Die Autoren
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Illustrationen
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

Verlag
Treeceratops, www.treecer.com
info@treecer.com

P'achakuna © Treecer GmbH Alle Rechte vorbehalten - Kein Bestandteil dieses Produkts darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert oder gewerblich genutzt werden.