

P'ACHAKUNA

Para 2 jugadores desde 8 años en adelante, 30-60 min.

CONTENIDO DEL JUEGO

54 casillas de Terreno

24 casillas neutrales, 15 casillas mayormente montañosas y 15 mayormente llanas.



1 Pueblo blanco

Para el centro del tablero



42 Demandas

De dos colores, se almacenan en una bolsa de tela opaca.



57 Recursos

8 fichas por cada color, 7 colores, 1 gris



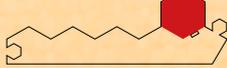
6 Llamas

3 por cada jugador, 2 colores



6 piezas del Marco

Con un pueblo en cada rincón



1 plan de Montaje

Para armar el tablero modular



OBJETIVO DEL JUEGO

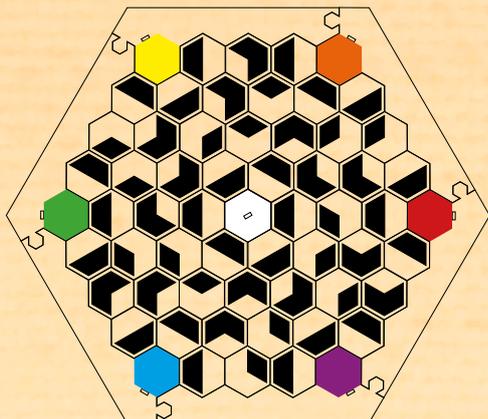
Transportar recursos de pueblo en pueblo maniobrando hábilmente a través de las siempre cambiantes montañas de los Andes. Obtener ganancias comerciando, para poseer uno de cada recurso y ganar el juego.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Tablero

El tablero se coloca en el medio de la mesa. El Marco se ensambla a partir de las 6 piezas del Marco. Las casillas de Terreno se ensamblan según el Plan de montaje. Se puede utilizar el plan de montaje como base sobre la cual colocar directamente las casillas de Terreno individuales.

Para cada pueblo, se extrae de la bolsa de tela una Demanda al azar y se la coloca en su ranura correspondiente. Las Demandas nunca pueden presentar el color de su pueblo, es decir, un pueblo rojo no puede tener una Demanda con el color rojo. Si se extrae una Demanda así, esta se debe devolver a la bolsa de tela y se debe extraer una nueva Demanda. Al comienzo del juego, no debe haber ninguna Demanda blanca en el tablero.



Junto al tablero, se disponen los recursos en montones separados por colores.

JUGADOR

Cada jugador escoge un color y recibe una llama de ese color. Se coloca la llama en el pueblo blanco ubicado en el centro del tablero con un recurso blanco en la espalda. Las llamas restantes se reservan.

La llama blanca se mueve solo por los valles, mientras que la llama negra se mueve solo por las montañas.

El blanco comienza el juego. El negro obtiene el único recurso gris, que como todos los recursos se puede usar para comprar llamas o rotaciones adicionales.

EL JUEGO

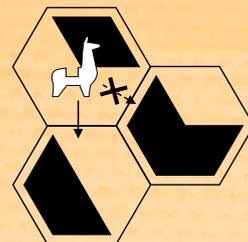
Los jugadores se turnan para jugar. Un turno consta de las siguientes acciones, que se llevan a cabo una tras otra.

1. Rotar

El jugador puede rotar una casilla de Terreno a voluntad entre 0 y 360°, es decir, puede cambiar su orientación. El jugador puede realizar una rotación adicional con una segunda casilla de Terreno gastando 2 recursos de su suministro Personal. Las casillas de Terreno que están ocupados por una llama no se pueden rotar. Tampoco está permitido rotar una casilla de Terreno que el oponente haya rotado durante su último turno.

2. Movimientos

El jugador debe mover cada una de sus llamas al menos una casilla de Terreno. Las llamas pueden descansar varios turnos únicamente en los pueblos. Cuando se mueven, las llamas pueden hacerlo a cualquier casilla de Terreno o pueblo del tablero que tenga un camino ininterrumpido desde el punto de partida de la llama (independientemente de la distancia). Sin embargo, si se cruza un pueblo en el camino, la llama debe descansar allí durante el resto del turno y no puede seguir moviéndose.



Las llamas no pueden moverse sobre las piezas del Marco, excepto en los pueblos. Los pueblos son accesibles para ambos jugadores y se puede ingresar a ellos desde 6 direcciones (pueblo blanco central) o desde 3 direcciones (pueblos en las piezas del Marco).



En un pueblo o en una casilla de Terreno pueden estar varias llamas al mismo tiempo.

3. Comercio

El jugador puede comerciar utilizando cada una de las llamas que descansan en un pueblo, es decir, puede vender recursos o comprar llamas.

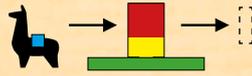
Venta:

Si una llama está en un pueblo que no tiene el mismo color que el recurso que transporta, entonces puede venderlo.

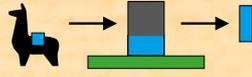


Se dan tres casos diferentes:

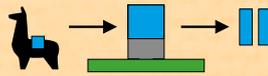
i. Si una llama tiene un recurso que no está presente en la Demanda del pueblo, puede venderlo (es decir, el recurso vuelve al suministro General), pero no recibe nada a cambio. La Demanda del pueblo se elimina.



ii. Si una llama tiene un recurso que está presente en la bandera de Demanda más baja/más pequeña, puede venderlo. El recurso intercambiado se agrega al suministro Personal del jugador. Se retira la Demanda del pueblo.



iii. Si una llama tiene un recurso que está presente en la bandera de Demanda superior/más grande, puede venderlo. Agrega 2 piezas del recurso comercializado al suministro Personal del jugador. Se retira la demanda del pueblo.



Dado que la Demanda de un pueblo se retira después de cada venta, el jugador solo puede comerciar una vez por turno en cada pueblo.

Las Demandas retiradas se colocan a un lado del tablero y no vuelven a la bolsa de tela.

Si por medio de un intercambio los jugadores reciben un recurso que aún no tienen, lo colocan en una de las 7 ranuras frente a ellos. Otros recursos del mismo color se colocan sobre la mesa frente a los jugadores. Los suministros Personales de los jugadores consisten en los recursos que han colocado en las ranuras más los recursos que están sueltos frente a ellos.

Compra:

Un jugador puede comprar más llamas de su color a cambio de 4 recursos de su suministro Personal. La llama nueva se coloca en el pueblo donde se la compró. Un jugador puede tener un máximo de 3 llamas. Las llamas se mueven de forma independiente.

4. Recarga

Al final del turno, las Demandas faltantes se reponen extrayendo nuevas al azar de la bolsa de tela. Se sigue nuevamente la regla de que una Demanda nunca debe mostrar el color del pueblo correspondiente. Cuando la bolsa de tela está vacía, se vuelven a agregar a la bolsa todas las Demandas usadas.

Adicionalmente, el jugador equipa todas sus llamas que han vendido su recurso o que fueron compradas recientemente, con un nuevo recurso del color del pueblo en el que se encuentran.

Fin del juego

El primer jugador que tenga al menos uno de cada uno de los siete recursos (excepto el gris) gana el juego. Los recursos que todavía están siendo transportados por llamas no se cuentan.

CONTEXTO

En quechua, el lenguaje de los Andes, la palabra P'achakuna significa "textiles". El teñido de la lana de llama y alpaca con recursos naturales tiene una larga tradición en Perú y Bolivia, donde

aún hoy se practica. A partir de las madejas teñidas la gente local confecciona trajes únicos, que difieren de región en región. La gente está orgullosa de sus orígenes y de sus coloridas vestimentas decoradas con estampados tejidos y bordados.

En P'achakuna, los comerciantes viajan de valle en valle, transportando las tinturas naturales a pueblos remotos para venderlas y obtener ganancias para así poder crear sus propias ropas coloridas.

Cada uno de los siete pueblos en P'achakuna se concentra en una sola tintura natural. El pueblo central cría llamas blancas, cuya lana sirve como punto de inicio para cada madeja de color, aunque puede usarse también sin teñir. Los colores negro y marrón tampoco tienen que producirse teñendo, ya que también están disponibles como colores de la lana natural. El color verde se obtiene de las hojas del arbusto "Ch'illka". El amarillo proviene de la flor amarilla-anaranjada del arbusto "Qolle". El color naranja se produce a partir de tiras de la corteza del árbol "Yanali". Para adquirir el rojo intenso se muelen cochinillas, pequeños insectos que viven en las opuntias (cactus). Finalmente, la planta índigo y el maíz morado se usan para obtener el azul y el púrpura.

Esta amplia gama de colores naturales es una muestra impresionante de la creatividad de la gente local y de su cercanía con la naturaleza. Sin embargo, la lista está lejos de ser completa, ya que cada valle tiene sus propios colorantes y, además, estas tinturas pueden mezclarse para crear nuevos colores o versiones más oscuras o claras. La variedad de colores producida con este conocimiento es casi infinita.

P'achakuna quiere honrar esta tradición, por lo tanto, cada juego incluye una bolsa hecha a mano, cosida en Bolivia a partir de telas producidas localmente y pagadas de manera justa. Los costureros son gente joven que fue recuperada de la calle por el proyecto "Luz de Esperanza". A través de este proyecto los jóvenes pueden completar su escolarización y aprender una profesión.

Muchas gracias por su compra y por apoyar este proyecto. Puede encontrar más productos sustentables y sociales en nuestra tienda en línea www.treecer.com/en/store



P'achakuna fue desarrollado en colaboración con la Fundación Suyana suiza. www.suyana.ch



Treeceratops

Autores
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Ilustraciones
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

Diseño Gráfico
Treeceratops
www.treecer.com

Editor
Treeceratops
www.treecer.com
info@treecer.com

Reglas
Marc Dür, Samuel Luterbacher

Traductores al Español
Diego Galagovsky