

PACHAKUNA

Un jeu pour deux joueurs à partir de 8 ans, de 30-60 minutes.

Contenu

54 tuiles Terrain

24 tuiles neutres, 15 majoritairement montagneuses et 15 majoritairement de plaine



1 tuile Village blanc

Pour le centre du plateau de jeu



42 tuiles Commandes

Avec deux couleurs, rangées dans un sac en tissu opaque



57 Ressources

8 pièces par couleur, 7 couleurs différentes, 1 pièce grise



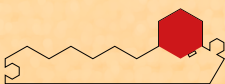
6 Lamas

3 par joueur, 2 couleurs



6 pièces pour le cadre du plateau de jeu

Un village est représenté à chaque extrémité des pièces



1 plan d'assemblage

Pour préparer le plateau de jeu modulaire



BUT DU JEU

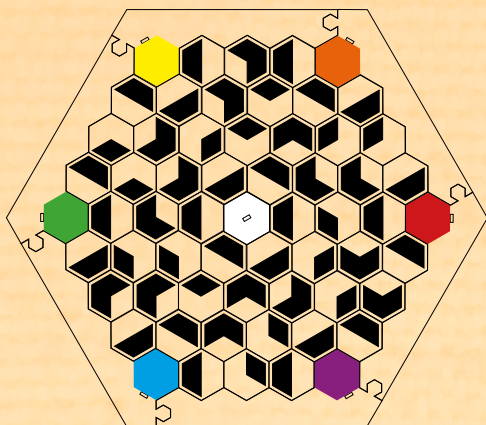
Chaque joueur a pour but de transporter des ressources de village en village à travers le paysage inégal des montagnes des Andes, en faisant preuve d'habiles manœuvres. Faites du profit par du troc, afin d'être le premier à posséder une ressource de chaque couleur pour gagner la partie.

MISE EN PLACE DU JEU

Plateau

Le plateau est installé en milieu de table. Le cadre hexagonal est assemblé à partir des 6 pièces formant les bords et les tuiles Terrain sont placées selon le plan d'assemblage fourni. Ce plan peut être utilisé directement comme base sur lequel les tuiles Terrain seront placées.

Pour chaque village, une tuile Commande est piochée du sac en tissu et placée dans l'encoche correspondante. Les Commandes ne peuvent jamais être pourvues d'un drapeau de la couleur du village ; par exemple, un village rouge n'aura jamais de Commande rouge. Si une telle tuile Commande est piochée, elle est remise dans le sac et une autre tuile est piochée. Au début de la partie, il ne doit pas avoir de tuile Commande blanche sur le plateau.



Les ressources, quant à elles, sont triées par couleur et placées à côté du plateau de jeu.

Joueurs

Les joueurs choisissent entre eux avec quelle couleur de lama ils joueront la partie. Chaque joueur reçoit ainsi un lama de sa couleur qu'il place sur la tuile centrale (village blanc) avec une ressource blanche sur le dos. Les autres lamas sont placés à côté du plateau de jeu.

Les lamas blancs se déplacent uniquement à travers les plaines, tandis que les lamas noirs n'empruntent que les chemins montagneux.

Le joueur qui joue avec les lamas blancs commence. En contrepartie, le joueur au lama noir reçoit l'unique ressource grise, qui pourra être utilisée pour acheter d'autres lamas ou des rotations de tuiles supplémentaires.

DÉROULEMENT DU JEU

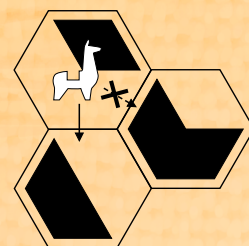
Chaque joueur joue à tour de rôle. Un tour consiste en une série d'actions successives:

1. Pivoter

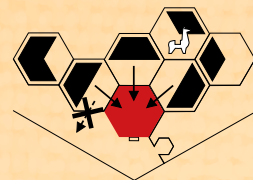
Le joueur actif peut faire pivoter une tuile Terrain à sa guise, comme par exemple, changer son orientation de 0 à 360°. La rotation d'une tuile supplémentaire peut être effectuée par le joueur actif s'il dépense deux ressources de sa réserve personnelle. Les tuiles Terrain qui sont déjà occupées par un lama ne peuvent pas être pivotées. Il est enfin interdit de bouger une tuile Terrain que l'adversaire a bougé durant son dernier tour.

2. Se déplacer

Le joueur actif doit déplacer chacun de ses lamas présents en jeu d'au moins une tuile Terrain ; les lamas étant en repos sur des villages peuvent néanmoins y rester sur plusieurs tours. Lorsqu'ils se déplacent, les lamas peuvent avancer d'autant de cases possibles sur n'importe quelle tuile Terrain ou village sur le plateau, tant que le chemin est ininterrompu. En revanche, si un village est traversé durant son périple, le lama doit obligatoirement s'y arrêter pour le reste du tour et ne pourra plus se déplacer.



Les lamas ne peuvent pas emprunter des chemins sur les pièces du cadre de jeu, sauf si c'est pour atteindre un village. Les villages sont accessibles aux deux joueurs et on peut y arriver soit de 6 directions (pour la tuile centrale du village blanc), soit de trois directions (pour les villages situés sur le cadre du plateau).



Plusieurs lamas peuvent simultanément être sur la même case Terrain ou le même village.

3. Echanger

Pour chaque lama qui atteint un village après un déplacement, le joueur peut faire du commerce, notamment vendre des ressources ou acheter d'autres lamas.

Vendre:

Si un lama qui arrive dans un village d'une couleur différente à la ressource qu'il transporte, il peut désormais la vendre.

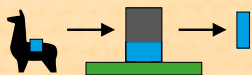


Il y a trois différents cas de figure:

i. Si un lama transporte une ressource qui n'est pas indiquée sur la tuile Commande du village, il peut la vendre mais il ne recevra rien en retour (c'est-à-dire que la ressource retourne dans la réserve générale). La tuile Commande du village est défaussée.



ii. Si un lama transporte une ressource qui est indiquée sur la partie inférieure/plus petite du drapeau Commande, il peut la vendre. Cette ressource est donc ajoutée à la réserve personnelle du joueur actif. La tuile Commande du village est défaussée.



iii. Si un lama transporte une ressource qui est indiquée sur la partie supérieure/plus grande du drapeau Commande, il peut la vendre en ajoutant deux ressources de cette couleur à la réserve personnelle du joueur actif. La tuile Commande du village est défaussée.



Etant donné que la tuile Commande est retirée du village après chaque vente, le joueur ne peut effectuer qu'une seule vente dans un village par tour.

Les Commandes retirées sont placées à côté du plateau de jeu et ne retournent donc pas dans le sac en tissu.

Si, durant la phase d'échange, les joueurs reçoivent une ressource qu'ils ne possèdent pas encore, ils la placent dans l'une des 7 encoches situées sur le plateau de jeu en face d'eux. Les autres ressources de même couleur sont placées devant chaque joueur. Les réserves personnelles des joueurs sont donc constituées des ressources placées dans les encoches et les ressources accumulées librement devant eux.

Acheter:

En échange de 4 ressources de sa réserve personnelle, le joueur actif peut acheter un lama supplémentaire de sa couleur. Le lama nouvellement recruté est placé sur le village dans lequel il a été acheté. Un joueur peut posséder jusqu'à 3 lamas au maximum. Ils peuvent se déplacer indépendamment les uns des autres.

4. Ravitailler

À la fin du tour, les Commandes défaussées sont remplacées par de nouvelles tuiles piochées aléatoirement, toujours en respectant la règle qui stipule qu'une Commande ne doit jamais avoir la couleur du village correspondant. Lorsque le sac est vide, toutes les tuiles Commande défaussées sont remises dans le sac.

Enfin, le joueur actif équipe désormais tous ses lamas qui ont vendu leurs ressources (et ceux qui viennent d'être recrutés) avec une ressource de la couleur du village dans lequel ils se trouvent.

Fin du jeu

Le premier joueur qui rassemble au moins une ressource de chacune des 7 couleurs (excepté la ressource grise) gagne la partie. Les ressources qui sont toujours transportées sur le dos des lamas ne sont pas comptabilisées.

CONTEXTE

En quechua, la langue parlée dans les Andes, le terme P'achakuna signifie « textiles ». La teinture de laines de lamas et d'alpagas avec des pigments naturels bénéficie d'une longue tradition au Pérou et en Bolivie et est toujours pratiquée aujourd'hui. À partir des fils colorés par leurs soins, les peuples locaux tissent leurs étoffes uniques, dont les motifs diffèrent d'une région à l'autre. Ils sont véritablement fiers de leurs origines et de leurs vêtements aux couleurs chatoyantes et richement brodés.

Dans P'achakuna, les marchands voyagent de vallée en vallée, transportant les pigments naturels dans les villages les plus reculés afin de les vendre de manière rentable et donc de leur permettre de créer leurs propres tissus chamarrés.

Les sept villages dans P'achakuna se concentrent chacun sur une teinture naturelle. Le village central, quant à lui, élève des lamas blancs ; leur laine sert de base pour chaque fil coloré, mais peut aussi être utilisée non teintée. De la même manière, les laines noires et brunes n'ont pas besoin d'être traitées et teintes, puisqu'elles sont aussi utilisables comme coloris naturels. La couleur verte est obtenue à partir de feuilles d'un arbuste, le « Ch'illka ». Le jaune provient des fleurs jaune-orangées d'un autre arbuste, nommé le « Qolle ». Le pigment orange est produit à partir de l'écorce d'un arbre des Andes, le « Yanali ». La cochenille, un minuscule insecte vivant à la surface des opuntia (aussi appelés cactus raquettes), est écrasée afin d'en obtenir un pigment rouge vif et intense. Enfin, l'indigotier et le maïs violet sont utilisés pour créer respectivement les teintures bleue et violette.

La large gamme de teintes naturelles illustre éloquemment la créativité des peuples de Andes et leur proximité à la nature. Cependant, cette liste est loin d'être exhaustive ; chaque vallée possède ses propres colorants et ils peuvent aussi être mélangés pour créer de nouvelles nuances ou jouer sur leur intensité. Les variations de couleurs réalisées avec ces connaissances sont presque infinies.

P'achakuna souhaite honorer cette tradition : c'est pour cette raison que chaque jeu contient un sac confectionné à la main en Bolivie à partir de tissu produit localement et issu du commerce équitable. Les couturiers sont de jeunes gens sortis de la rue grâce au projet « Luz de Esperanza ». Ce projet permet ainsi à ces jeunes de terminer leur cursus scolaire et d'apprendre un métier.

Merci beaucoup de votre achat et d'avoir soutenu ce projet. Vous trouverez davantage d'articles durables et communautaires sur notre boutique en ligne www.treecer.com/en/store.



P'achakuna a été développé en collaboration avec la Fondation Suisse Suyana. www.suyana.ch

Auteurs
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Illustrations
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

Traduction française
Warda Bailly

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



Treeceratops