

# PACHAKUNA

per 2 giocatori, 8+ anni, 30'-60'

## CONTENUTO DEL GIOCO

### 54 esagoni terreno

24 neutrali, 15 prevalentemente montuosi e 15 prevalentemente pianeggianti



### 1 Villaggio Bianco

per il centro del tabellone



42 Bandierine (che rappresentano le merci richieste) Bicolore, sono raccolte in una sacca di tela opaca



### 57 Risorse

8 pezzi per ciascun colore, 7 colori, 1 grigio



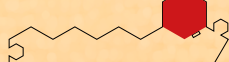
### 6 Lama

3 per giocatori, 2 colori



### 6 Cornici del tabellone

In ogni angolo c'è un villaggio



### 1 Schema di montaggio



## SCOPE DEL GIOCO

Trasportare risorse di villaggio in villaggio, manovrando abilmente attraverso le mutevoli montagne andine. Trarre profitti dal commercio per possedere una di ciascuna risorsa e vincere il gioco.

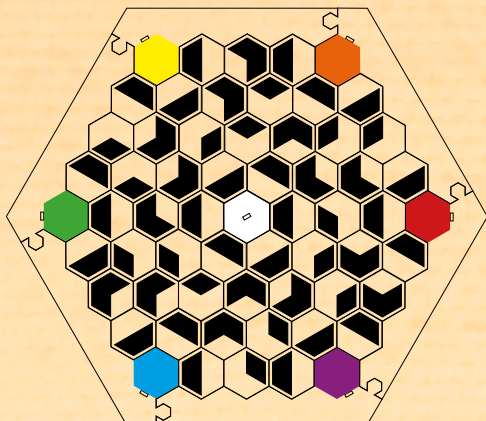
## PREPARAZIONE

### Tabellone

Il tabellone viene preparato al centro del tavolo. Si assembla la cornice mettendo insieme i sei pezzi. Gli esagoni terreno vengono disposti secondo lo schema di montaggio. Lo schema di montaggio può essere usato come base su cui disporre i singoli esagoni.

Per ogni villaggio viene pescata casualmente una Bandierina dalla sacca di tela e disposta sull'intaglio corrispondente. Le Bandierine non possono mai essere dello stesso colore del villaggio, cioè un villaggio rosso non può avere una Bandierina rossa. Se viene pescata una tale Bandierina, viene rimessa nella sacca e se ne pesca un'altra. All'inizio del gioco, non ci devono essere Bandierine bianche sul tabellone.

A fianco del tabellone vengono disposte le risorse divise per colore.



## Giocatore

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il lama corrispondente, che viene piazzato nel villaggio bianco al centro, con una risorsa bianca sul dorso. I lama rimanenti sono messi nella riserva.

Il Lama bianco muove solo lungo le valli, mentre il lama nero muove solo lungo le montagne.

Inizia il bianco. Il nero riceve una risorsa grigia, che come tutte le risorse può essere usata per comprare lama o rotazioni aggiuntive.

## IL GIOCO

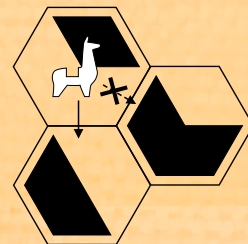
Si gioca a turni. Un turno consiste delle seguenti azioni, che avvengono sequenzialmente.

### 1. Rotazione

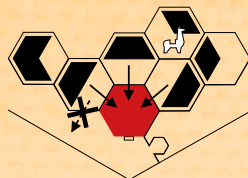
Il giocatore può ruotare un esagono terreno a piacimento, modificandone l'orientamento. Una rotazione aggiuntiva può essere eseguita spendendo 2 risorse dalla riserva Personale. Esagoni che sono occupati da lama non possono essere rotati. Non è inoltre possibile ruotare un terreno che l'avversario ha ruotato nell'ultimo turno.

### 2. Moving

Il giocatore deve muovere ciascuno dei propri lama di almeno un esagono. Solo sui villaggi i Lama possono rimanere fermi per più turni. Quando si muovono, i lama possono raggiungere un qualunque esagono di terreno o villaggio sul tabellone che abbia un percorso non interrotto dal punto di partenza del lama (indifferentemente dalla distanza). Se durante il movimento si incontra un villaggio, il lama deve fermarsi per il resto del turno e non può muoversi ulteriormente.



Ad eccezione dei villaggi, i lama non possono muoversi sulle cornici. I villaggi sono accessibili ad entrambi i giocatori e possono essere raggiunti da 6 direzioni (villaggio bianco) o 3 direzioni (villaggi sulla cornice).



Più di un lama può essere presente in un villaggio o esagono terreno nello stesso momento.

### 3. Commerciare

Per ogni proprio lama presente in un villaggio alla fine del turno, il giocatore può commerciare, cioè vendere risorse o comprare lama.

#### Vendere:

Se il lama è su un villaggio che non ha lo stesso colore della risorsa sul suo dorso può vendere la risorsa.

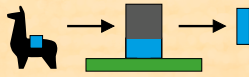


Ci sono tre casi possibili:

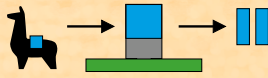
i. Se un lama ha una risorsa che non è presente sulla Bandierina del villaggio, la può vendere (cioè la risorsa torna nella riserva Generale), ma non riceve nulla in cambio. La Domanda del villaggio viene rimossa.



ii. Se un lama ha una risorsa che è presente nella parte minore/inferiore della Bandierina, può venderla. La risorsa scambiata è aggiunta alla riserva personale del giocatore. La Bandierina del villaggio viene rimossa.



iii. Se un lama trasporta una risorsa mostrata nella parte superiore/grande della Bandierina, può venderla e aggiungere due pezzi della risorsa commerciata alla propria riserva personale. La domanda del villaggio viene rimossa.



Siccome la Bandierina di un villaggio viene rimossa dopo ogni vendita, un giocatore può commerciare con un villaggio solo una volta a turno.

Le Bandierine rimosse sono piazzate a fianco del tabellone, e non ritornano nella sacca di tela.

Se, tramite il commercio, i giocatori ricevono una risorsa che ancora non hanno, la mettono in uno dei 7 intagli di fronte a se. Altre risorse dello stesso colore vengono tenute in fronte al giocatore. Le riserve Personali dei giocatori consistono sia di risorse che hanno negli intagli che sparse di fronte a se.

### Comprare:

In cambio di 4 risorse dalla propria riserva personale un giocatore può comprare un lama del proprio colore. Il lama viene posto nel villaggio in cui viene comprato. Un giocatore può possedere un massimo di 3 lama. I lama si muovono indipendentemente.

## 4. Rifornimento

Alla fine del turno vengono ripristinate le Bandierine mancanti pescandole casualmente, seguendo la regola che una domanda non può mai mostrare lo stesso colore del villaggio. Quando la borsa di tela è vuota, tutte le Bandierine già utilizzate vengono rimesse dentro.

In aggiunta il giocatore equipaggia il lama che ha appena venduto la propria risorsa, o che è stato appena comprato, con una nuova risorsa dello stesso colore del villaggio.

## Fine del Gioco

Il primo giocatore che ha almeno una risorsa di ciascun colore (ad eccezione del grigio) vince il gioco. Risorse che sono ancora trasportate dai lama non contano.

## AMBIENTAZIONE

In Quechua, il linguaggio delle Ande, la parola P'achakuna significa "tessuto". La colorazione della lana di lama e alpaca con risorse naturali ha una lunga tradizione in Perù/Bolivia ed è ancora praticata al giorno d'oggi. Con i fili colorati i locali tessono i loro tipici indumenti, che cambiano da regione a regione. Le persone sono orgogliose delle proprie origini e dei loro abiti colorati, decorati con greche e ricami.

In P'achakuna, i mercanti viaggiano di valle in valle, trasportando le tinte naturali a remoti villaggi per venderle con profitto e di conseguenza creare i propri vestiti variopinti.

I sette villaggi in P'achakuna si specializzano ognuna in un pigmento naturale. Il villaggio centrale alleva lama bianchi la cui lana serve come punto di partenza per ogni filo colorato, ma è anche usata al naturale. I colori nero e marrone non devono essere creati tramite colorazione perché sono disponibili al naturale. Il colore verde è ottenuto dalle foglie dell'arbusto "Ch'illka". Il giallo dai fiori giallo arancioni dell'arbusto "Qolle". L'arancione è prodotto da strisce di corteccia dell'albero "Yanali". La Cocciniglia, un piccolo insetto che vive sull'opuntia (cactus), vengono pestate per ottenere un rosso intenso. Infine, piante indaco e mais viola sono usate per creare il blu e il viola.

L'ampia gamma di colori naturali mostra in maniera impressionante la creatività e la vicinanza alla natura delle popolazioni locali. La lista è ben più estesa, ogni valle ha i propri coloranti e i colori sono mischiati per creare nuove tinte più chiare o scure. Le variazioni di colore realizzate con questa conoscenza sono quasi infinite.

P'achakuna vorrebbe onorare questa tradizione, quindi ogni copia include una sacca fatta a mano, che è tessuta in Bolivia da stoffe locali e pagata equamente. I tessitori sono giovani che sono stati recuperati dalla strada dal progetto "Luz de Esperanza". Attraverso il progetto i giovani possono completare il ciclo di studi e imparare una professione.

Grazie mille per il vostro acquisto e il conseguente supporto al progetto. Potete trovare altri prodotti sostenibili e solidali sul nostro sito [www.treecer.com/en/store](http://www.treecer.com/en/store)



P'achakuna è stato sviluppato in collaborazione con la Fondazione Svizzera Suyana. [www.suyana.ch](http://www.suyana.ch)



Treeceratops

Editore  
Treeceratops  
[www.treecer.com](http://www.treecer.com)  
[info@treecer.com](mailto:info@treecer.com)

Autori  
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Illustratori  
Johanna Tarkela  
[www.johannatarkela.com](http://www.johannatarkela.com)

Grafici  
Treeceratops  
[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

Regole  
Marc Dür, Samuel Luterbacher

Traduzione  
Simon Hayes