

# Р'АЧ'АКУНА

Dla 2 graczy powyżej 8 roku życia, 30-60 min.

## ELEMENTY GRY

### 54 kafelki terenu

24 neutralne kafelki, 15 z przewagą gór, 15 z przewagą nizin.



### 1 biała wioska

Umieszczona w centrum planszy.



### 42 zamówienia

Dwukolorowe, umieszczone w płóciennym woreczku.



### 57 zasobów

8 w każdym z 7 kolorów plus 1 szary.



### 6 lam w dwóch kolorach

Po 3 na gracza.



### 6 kafli ramki

Na każdym z narożników znajduje się wioska.



### 1 instrukcja składania planszy



## CEL GRY

Transportujcie zasoby z wioski do wioski, mądrze poruszając się po trudnym terenie Andów. Dokonujcie w nich sprzedaży i wymian zasobów, tak by posiadać każdy ich typ i tym samym wygrać grę.

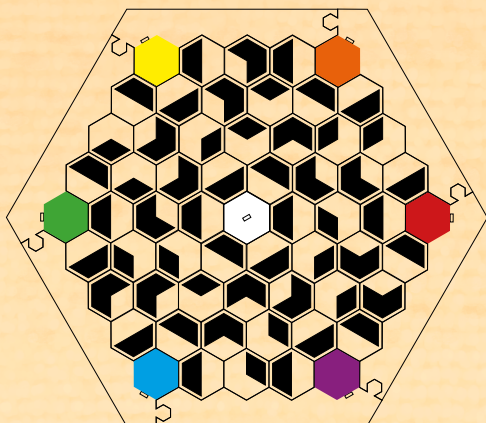
## PRZYGOTOWANIE GRY

### Przygotowanie planszy

Planszę rozłóżcie na środku stołu. Stwórzcie ramkę z 6 elementów. Kafle terenu umieśćcie wewnątrz ramki, zgodnie z instrukcją składania planszy.

Wylosujcie po jednym zamówieniu z woreczka dla każdej wioski na planszy i umieśćcie go w wyłobieniu na kafelku. Pamiętajcie, że kolor na zamówieniu nie może być taki sam jak wioski, w której się znajduje. np. w czerwonej wiosce nie może być zamówienia z tym kolorem. Jeśli na wylosowanym zamówieniu znajduje się kolor wioski, wrzucicie go z powrotem do woreczka i wylosujcie kolejny. Na początku gry nie może być zamówień z kolorem białym.

Posegregujcie zasoby według kolorów i umieśćcie je obok planszy.



## Przygotowanie graczy

Gracze wybierają jakim kolorem będą grać. Każdy otrzymuje 1 lamę w wybranym kolorze. Na jej plecach umieszczają biały zasób i kładą ją na kafel białej wioski w centrum planszy. Dwie pozostałe lamy położą obok planszy, będziecie mogli je kupić podczas gry.

Białe lamy mogą poruszać się wyłącznie po nizinach, a czarne wyłącznie po górach.

Grę rozpoczyna gracz prowadzący białą lamę. Drugi gracz otrzymuje szary zasób, który może wykorzystać do zakupu lam lub obróceniu kafela. Kładzie go przed sobą.

## ROZGRYWKA

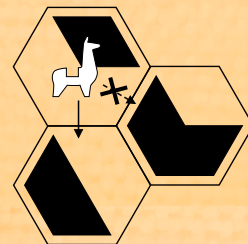
Gracze rozgrywają naprzemiennie tury. Podczas tury każdy gracz wykonuje w kolejności poniższe akcje.

### 1. Obrót kafela terenu

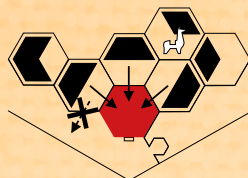
Gracz może obrócić 1 kafel terenu w dowolny sposób. Jeśli chce, może obrócić kolejny kafel, opłacając koszt 2 dowolnych zasobów. Nie można obracać kafli z lamą, kafli które obrócił przeciwnik w swojej poprzedniej turze.

### 2. Ruch lamą

Gracz musi poruszyć każdą posiadaną lamą przynajmniej o 1 kafel terenu. Lama może poruszyć się na dowolny kafel terenu lub wioski o ile porusza się nieprzerwaną drogą tego samego typu. Jeśli lama poruszy się na kafel wioski, musi zakończyć swój ruch. Lama nie może poruszać się na inny typ terenu, niż pozwala jej na to jej kolor. Lama będąca w wiosce na początku tury, nie musi wykonywać ruchu.



Lamy nie mogą poruszać się na elementy ramki. Lamy mogą wejść do białej wioski z 6 kafli terenu. Do wioski położonej na ramce z 3 kafli terenu.



Na jednym kafel terenu czy wioski, może znajdować się kilka lam.

### 3. Wymiana

Za każdą lamę, która znajduje się w wiosce, gracz może wykonać jedną wymianę. Sprzedać zasoby lub kupić lamę.

#### Sprzedaż:

Jeśli lama w wiosce niesie zasób w jej kolorze, nie może go sprzedać.



Są 3 możliwe scenariusze sprzedaży:

i. Jeśli lama niesie zasób, który nie znajduje się na zamówieniu, może go sprzedać. Zasób należy odłożyć na odpowiedni stos. Gracz nie otrzymuje nic w zamian. Zamówienie należy odłożyć obok planszy.



ii. Jeśli lama niesie zasób, który znajduje się na zamówieniu w jego dolnej części, może go sprzedać. Zdejmuje zasób z lamy i dodaje go do swojej puli. Zamówienie należy odłożyć obok planszy.



iii. Jeśli lama niesie zasób, który znajduje się na zamówieniu w jego górnej części, może go sprzedać. Zdejmuje zasób z lamy, bierze dodatkowy z zasobów ogólnych i dodaje je do swojej puli. Zamówienie należy odłożyć obok planszy.



Gracz może dokonać tylko 1 sprzedaży w wiosce podczas swojej tury.

Odłożone zamówienia kładźcie obok planszy. Nie umieszczajcie ich z powrotem w woreczku.

Gdy gracz wskutek sprzedaży otrzymuje zasób w kolorze, którego jeszcze nie miał, umieszcza go w jedno z wycięć przed sobą. Jeśli gracz zdobywa zasób w kolorze, który już posiada, umieszcza go przed sobą. Pule gracza stanowią zasoby w wycięciach i poza nimi.

### Zakup:

Gracz może zakupić lamę w swoim kolorze. Koszt lamy to 4 zasoby w dowolnym kolorze. Nowo zakupioną lamę, gracz umieszcza w wiosce, w której ją kupił. Gracz może mieć maksymalnie 3 lamy. Każda z nich porusza się niezależnie od innych.

## 4. Dokładanie

Na końcu tury gracza, należy dołożyć zamówienia do wioski, w których ich nie ma. Pamiętajcie, że kolor na zamówieniu nie może być taki sam jak kolor wioski. Kiedy w woreczku nie będzie już zamówień, umieśćcie w nim wszystkie zamówienia leżące obok planszy.

Gracz umieszcza na wszystkich swoich lamach, które nic nie niosą (po sprzedaży lub nowo kupione), zasób w kolorze wioski, w której się znajdują.

## Koniec gry

Pierwszy gracz, który w swojej puli będzie miał 7 zasobów w różnych kolorach (oprócz szarego), zostaje zwycięzcą.

## TŁO

W języku Quechua, P'achakuna oznacza „materiały”. Barwienie wełny lam i alpaka, ma wieloletnią tradycję na terenie Peru i Boliwii i jest praktykowane do dziś. Mieszkańcy z dumą noszą te kolorowe stroje, które różnią się zależnie od regionu.

W grze P'achakuna, kupcy podróżują z wioski do wioski, przewożąc cenne naturalne barwniki. Chcą sprzedać je z zyskiem i stworzyć piękne kolorowe kostiumy.

Każda z siedmiu wioski w P'achakuna wytwarza jeden naturalny barwnik. W centralnej, białej wiosce hoduje się białe lamy. Ich wełna stanowi bazę do kolorowej włóczki. Czarny i brązowy to naturalny kolor wełny. Kolor zielony uzyskuje się z liści krzewu „Ch'illka”. Żółty barwnik uzyskuje się z kwiatów krzewu „Qolle”. Kolor pomarańczowy otrzymuje się z kory drzewa „yanali”. Koszenila czyli mocno intensywny, czerwony barwnik, pozyskiwany jest wysuszonych, zmielonych owadów, zwanych czerwcami kaktusowymi. Liście indygowców i fioletowa kukurydza zapewniają barwniki niebieski i fioletowy.

Ta gama kolorów jest żywym dowodem na kreatywność i bliskość z naturą, mieszkańców tamtego regionu. Należy jednak pamiętać, że każdawioskamaswojebarwnikiikolory,różniąciesięintensywnością i nasyceniem. Możliwych wariacji jest nieskończenie wiele.

W grze P'achakuna, chcemy uhonorować tę wspaniałą tradycję, dlatego w każdej kopii znajdziecie ręcznie robiony woreczek. Pochodzący z Boliwii, za który szwacze otrzymali godziwą zapłatę. Są nimi młodzi ludzie, których uratowano z ulicy w ramach projektu „Luz de Esperanza”. Dzięki projektowi mają oni szansę na ukończenie szkoły i naukę zawodu.

Dziękujemy za zakup tej gry i wspieranie projektu. Więcej produktów znajdziecie w naszym sklepie: [www.treecer.com/en/store](http://www.treecer.com/en/store)



Gra P'achakuna została stworzona we współpracy z szwajcarską fundacją Suyana. [www.suyana.ch](http://www.suyana.ch)

**Autorzy**  
Moreno Vogel, Stefan Kraft

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

**Projekt graficzny**  
Treeceratops  
[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

**Instrukcja**  
Marc Dür, Samuel Luterbacher

**Tłumaczenie**  
Michał Szewczyk



**Treeceratops**

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

P'achakuna © Treecer GmbH Wszelkie prawa zastrzeżone. - Kopiowanie i w jakikolwiek sposób wykorzystywanie produktu w celach komercyjnych bez zgody autora jest surowo zabronione.