

# Р'АСНАКУНА

8 yaş ve üzeri 2 oyuncu için, 30-60'

## OYUN İÇERİĞİ

### 54 Arazi karosu

24 tarafsız, 15 çoğunlukla dağlık ve 15 çoğunlukla düz karo

### 1 Beyaz köy

Oyun tahtasının ortası için

### 42 Talep

Opak bir dokuma kesenin içinde, iki renkli

### 57 Kaynak

Renk başına 8 parça, 7 renk, 1 gri

### 6 Lama

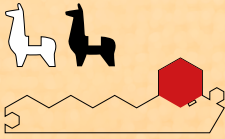
Oyuncu başına 3, 2 renk

### 6 Çerçeve parçası

Her köşede bir köy var

### 1 Montaj planı

Modüler oyun tahtasını bir araya getirmek için



## Oyuncu

Oyuncular birer renk seçer. Her oyuncu, merkezdeki beyaz köyden, sırtında beyaz bir kaynak bulunan, kendi renginden bir lama alır. Kalan lamalar stoğa yerleştirilir.

Beyaz lama yalnızca vadilerden geçerken, siyah lama yalnızca dağların üzerinden geçer.

Beyaz başlar. Siyah, tüm kaynaklar gibi, lama veya ek döndürme satın almak için kullanılabilen, tek gri kaynağı alır.

## OYUN

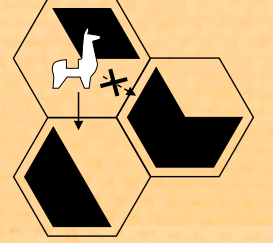
Oyuncular sırayla oynar. Bir tur, birbiri ardına gerçekleşen aşağıdaki eylemlerden oluşur.

### 1. Döndür

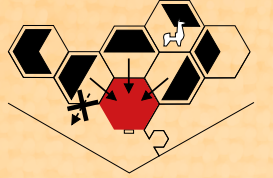
Oyuncu, bir Arazi karosunu istediği gibi döndürebilir (0-360°), yani yönünü değiştirebilir. 2 kaynak vererek, ikinci bir Arazi karosu daha döndürebilir. Bir lamanın bulunduğu Arazi karoları döndürülemez. Ayrıca rakibin son döndürdüğü Arazi karosu da döndürülemez.

### 2. Hareket etme

Oyuncu, lamalarının her birini en az bir Arazi karosu hareket ettirmelidir, lamalar sadece köylerde birkaç tur durabilir. Lamalar hareket halinde iken, lamanın başlangıç noktasından (mesafesine bakılmaksızın) kesintisiz bir yola sahip olan herhangi bir Arazi karosuna veya köye hareket edebilir. Ancak yolu bir köyden geçiyorsa, turun geri kalanında orada dinlenmek zorundadır ve daha fazla hareket edemez.



Köyler haricinde, lamalar Çerçeve parçaları üzerinde hareket edemez. Köylere her iki oyuncu da erişebilir ve 6 yönden (merkezi beyaz köy) veya 3 yönden (çerçeve parçaları üzerindeki köyler) girebilir.



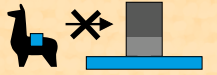
Bir köyde veya Arazi karosunda aynı anda birkaç lama olabilir.

### 3. Ticaret

Oyuncu, hareket ettikten sonra bir köyde dinlenen her lama ile ticaret yapabilir, yani kaynak satabilir veya lama satın alabilir.

#### Satış:

Bir lama, sırtındaki kaynağı ile aynı renge sahip olmayan bir köydeyse, artık onu satabilir.



Üç farklı durum vardır:

i. Bir lamanın, köyün Talep etmediği bir kaynağı varsa, onu satabilir (yani kaynak Genel stoğa geri döner), ancak karşılığında hiçbir şey almaz. Sonrasında köyün Talebi kaldırılır.



ii. Bir lama, alt / küçük Talep bayrağında gösterilen bir kaynağa sahipse, onu satabilir. Takas edilen kaynak, oyuncunun Kişisel stoğuna eklenir. Sonrasında köyün Talebi kaldırılır.



## OYUNUN AMACI

Sürekli değişen And Dağları'nda, akıllı manevralarla kaynakları köyden köye taşıyın. Her kaynaktan birer taneye sahip olmak ve oyunu kazanmak için, ticaret yaparak kâr edin.

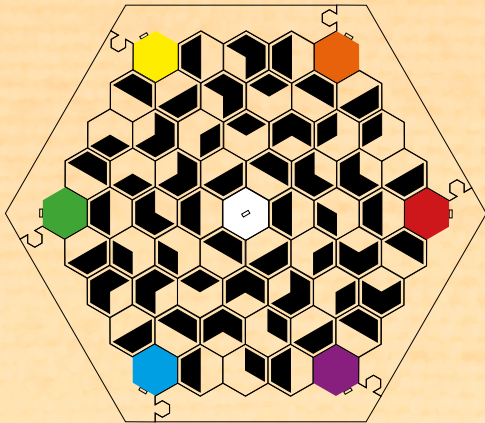
## OYUN KURULUMU

### Oyun Tahtası

Oyun tahtası masanın ortasına kurulur. 6 Çerçeve parçası bir araya getirilerek çerçeve oluşturulur. Arazi karoları montaj planına göre monte edilir. Montaj planı doğrudan, Arazi karolarının yerleştirilebileceği bir baz olarak kullanılabilir.

Her köy için, dokuma keseden rastgele bir Talep çekilir ve ilgili bölmeye konur. Talepler asla köylerinin rengiyle aynı olamaz, yani kırmızı bir köy hiçbir zaman kırmızı Talep etmez. Böyle bir Talep çekilirse dokuma keseye geri konur ve yeni bir Talep çekilir. Oyunun başında, tahtada beyaz Talep olmamalıdır.

Kaynaklar, oyun tahtasının yanına renklerine göre istiflenir.



iii. Bir lama, üst / büyük Talep bayrağında gösterilen bir kaynağa sahipse, onu satabilir ve takas edilen kaynaktan 2 tane oyuncunun Kişisel stoğuna ekleyebilir. Sonrasında köyün Talebi kaldırılır.



Bir köyün Talebi her satıştan sonra kaldırıldığından, bir oyuncu tur başına bir köyde yalnızca bir kez ticaret yapabilir.

Kaldırılan Talepler oyun tahtasının yanına yerleştirilir ve dokuma keseye geri döner.

Oyuncular henüz sahip olmadıkları bir kaynağı ticaret yoluyla alırlarsa, önlerinde bulunan 7 delikten birine koyarlar. Aynı renkteki diğer kaynaklar oyuncuların önüne yerleştirilir. Oyuncuların Kişisel stoğu, hem deliklere koydukları kaynaklardan hem de önlerinde bulunan kaynaklardan oluşur.

#### Alış:

Oyuncu Kişisel stoğundan 4 kaynak karşılığında kendi renginden lama satın alabilir. Yeni lama satın alındığı köye yerleştirilir. Bir oyuncu maksimum 3 lamaya sahip olabilir. Lamalar birbirinden bağımsız olarak hareket eder.

#### 4. Yenileme

Turun sonunda, boşalan Talepler, yine köyün renginden farklı olacak şekilde, rastgele çekilerek yenilenir. Dokuma kese boşaldığında, harcanmış tüm Talepler keseye geri konur.

Ek olarak oyuncu, kaynaklarını satmış veya yeni alınmış olan tüm lamalarını köyün rengiyle eşleşen yeni bir kaynakla donatır.

#### Oyun sonu

Yedi kaynağın her birinden (gri olan hariç) en az birer tanesine sahip olan ilk oyuncu oyunu kazanır. Halen lamalarla taşınan kaynaklar sayılmaz.

## ARKA FON

And Dağları'nın dili olan Quechua'da, P'achakuna kelimesi „doku- ma“ anlamına gelir. Lama ve alpaka yününün doğal kaynaklarla boyanması, Peru/Bolivya'da köklü bir geleneğe sahip ve bugün bile uygulanmaktadır. Yöre halkı renkli ipliklerden, bölgeden bölgeye farklılık gösteren, kendine özgü kıyafetler örer. İnsanlar kökenlerinden ve, dokuma desenler ve işlemlerle süslenmiş renkli giysilerinden gurur duyar.

P'achakuna'da tüccarlar vadiden vadiye seyahat eder, doğal boyaları ücra köylere kârlı bir şekilde satmak için taşır ve böylece kendi renkli kostümlerini yaratırlar.

P'achakuna'daki yedi köyün her biri tek bir doğal boya üzerine yoğunlaşır. Merkez köy beyaz lamalar yetiştirir, yünü her renkli iplik için başlangıç noktası görevi görür, ancak aynı zamanda boyanmamış olarak da kullanılır. Siyah ve kahverengi renkler doğal yün renkleri olarak mevcut olduğundan boyama yoluyla elde edilmek zorunda değildir. Yeşil renk, „Ch'illka“ çalılarının yapraklarından elde edilir. Sarı, „Qolle“ çalılarının sarı-turuncu çiçeklerinden gelir. Turuncu renk „Yanali“ ağacının kabuk şeritlerinden elde edilir. Cochineal, opuntia (kaktüsler) üzerinde yaşayan küçük böcekler, yoğun bir kırmızı elde etmek için ezilir. İndigo bitkileri ve mor mısır ise mavi ve moru oluşturmak için kullanılır.

Bu geniş doğal renk yelpazesi, yerel halkın doğaya olan yakınlığını ve yaratıcılığını etkileyici bir şekilde göstermektedir. Bununla birlikte, liste kapsamlı olmaktan uzaktır, her vadinin kendi renklendiricileri vardır ve renkler de yeni renkler veya daha koyu/açık versiyonlar oluşturmak için karıştırılır. Bu bilgiyle gerçekleştirilen renk varyasyonları neredeyse sonsuzdur.

P'achakuna bu geleneği onurlandırmak istiyor, bu nedenle her oyunda Bolivya'da yerel olarak üretilen kumaştan dikilen ve adil bir şekilde ödenen el yapımı bir çanta var. Dikenler ise, „Luz de Esperanza“ projesiyle sokaklardan kurtarılan genç insanlar. Proje aracılığıyla gençler okul eğitimlerini tamamlayabilir ve bir meslek öğrenebilirler.

Oyunu satın aldığınız ve bu projeye destek olduğunuz için çok teşekkürler. İnternet mağazamızda ([www.treecer.com/en/store](http://www.treecer.com/en/store)) daha fazla sürdürülebilir ve sosyal ürünler bulabilirsiniz.



P'achakuna, İsviçreli Suyana Vakfı ile birlikte geliştirildi. [www.suyana.ch](http://www.suyana.ch)

**Eser Sahipleri**  
Moreno Vogel, Stefan Kraft

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

**Grafik Tasarım**  
Treeceratops  
[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

**Kurallar**  
Marc Dür, Samuel Luterbacher

**Çevirmen**  
Derya Çebi



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