

P'ACHAKUNA

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

CONTENIDO DEL JUEGO

54 casillas de Terreno

24 casillas neutras, 15 casillas mayormente llanas. Y 15 casillas mayormente montañosas.



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 ficha marrón



6 Llamas

3 por cada jugador, 2 colores



6 piezas del Marco

Con un pueblo en cada rincón



3 Rocas de madera

Para marcar las casillas de Terreno rotadas



1 plan de Montaje

Para armar el tablero modular



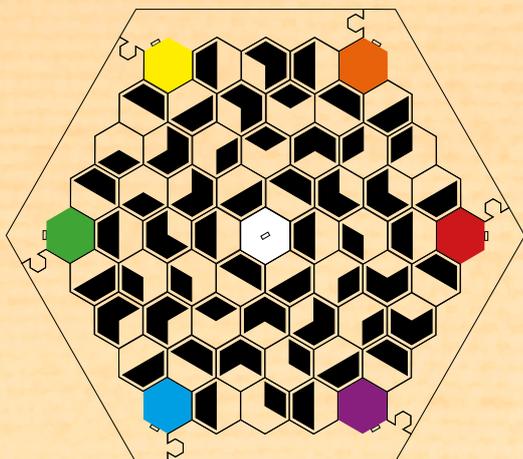
OBJETIVO DEL JUEGO

En P'achakuna, actúas como un comerciante que transporta bolsas llenas de tinturas naturales y lana blanca a través de los Andes junto a tu llama. Si entregas estos recursos a un pueblo con una alta demanda, tienes permitido quedarte con una pequeña cantidad de lana teñida. El jugador que junte primero los 7 tipos de lana logrará crear su propio traje tradicional colorido y así ganará 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 (variante A o B). Se puede utilizar el plan de montaje como base sobre la cual colocar directamente las casillas de Terreno individuales.



Para cada pueblo, se extrae al azar de la bolsa de tela una Demanda y se la coloca en su ranura correspondiente. Las Demandas nunca pueden presentar el mismo color que 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 (suministro General).

JUGADOR

Los jugadores escogen cada uno un color. Cada jugador recibe una Llama de su color, la cual se coloca 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 marrón, que como todos los recursos se puede usar para comprar Llamas o rotaciones adicionales.

EL JUEGO

Los jugadores toman turnos para jugar. Un turno consta de las siguientes acciones, que se llevan a cabo una después de otra:

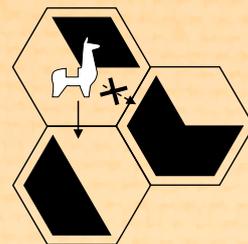
1. Rotar

El jugador puede rotar una casilla de Terreno a voluntad (0- 360°), es decir, puede cambiar su orientación. El jugador puede realizar rotaciones adicionales de otras casillas de Terreno gastando 2 Recursos de su suministro Personal por cada rotación adicional. Las casillas de Terreno que están ocupadas por una Llama no se pueden rotar.

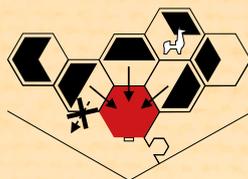
Luego de realizar una rotación, el jugador debe marcar la casilla de Terreno rotada en su turno con una Roca y debe remover todas las otras Rocas. Las casillas de Terreno marcadas con Rocas no pueden ser rotadas por el oponente en su turno siguiente.

2. Movimientos

Los jugadores deben mover cada una de sus Llamas al menos una casilla de Terreno. Las Llamas pueden descansar varios turnos únicamente en los pueblos. Las Llamas pueden moverse 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).



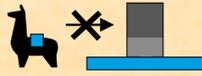
En un pueblo o en una casilla de Terreno pueden estar varias Llamas al mismo tiempo.

3. Comercio

Luego de mover, el jugador puede comerciar utilizando cada una de las Llamas que descansan en un pueblo, es decir, puede vender Recursos y comprar Llamas.

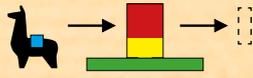
Venta:

Si una Llama está en un pueblo que no tiene el mismo color que el Recurso que transporta, entonces puede vender ese Recurso.

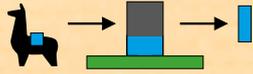


Se dan tres casos diferentes de venta:

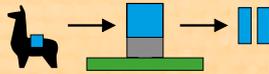
i. Si una Llama tiene un Recurso que no está presente en la bandera de Demanda del pueblo, puede venderlo (es decir, el recurso vuelve al suministro General), pero no recibe nada a cambio. Se retira la bandera de Demanda del pueblo.



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 bandera de Demanda del pueblo.



iii. Si una Llama tiene un Recurso que está presente en la bandera de Demanda superior/más grande, puede venderlo y 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 vender un Recurso 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 en frente de 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, siguiendo siempre la regla de que una Demanda nunca debe ser del color del pueblo correspondiente. Cuando la Bolsa de tela está vacía o cuando no restan Demandas válidas, se vuelven a introducir 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 marrón) 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, dónde 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. Los siete pueblos en P'achakuna se especializan cada uno en una tintura diferente.

Cada uno de los siete pueblos en P'achakuna se especializa 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. Y esta lista está muy lejos de ser completa, ya que cada valle tiene sus propios colorantes. Además, estas tinturas pueden mezclarse para crear nuevos colores y tonos más claros u oscuros. La variedad de colores producida con este invaluable 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

Reglas
Marc Dür, Samuel Luterbacher

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

Traductores al Español
Diego Galagovsky

P'achakuna © Treecer GmbH. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida o usada comercialmente sin permiso especial.