

## 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 marrone

6 Lama

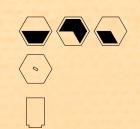
3 per giocatore, 2 colori

6 Cornici del tabellone In ogni angolo c'è un villaggio

3 Rocce di legno

Per segnare gli esagoni Terreno che sono stati

**1 Schema di montaggio** Per allestire la plancia modulare









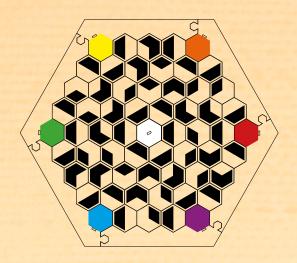
## SCOPO DEL GIOCO

In P'achakuna i giocatori vestono i panni di un mercante che trasporta borse piene di pigmenti naturali e lane vergini attraverso le Ande insieme al suo lama. Quando consegni queste risorse in un villaggio dove c'è un alta richiesta, puoi tenere per te un po' del filato tinto. Il giocatore che collezione per primo tutti e 7 i diversi filati crea il proprio variopinto costume tradizionale e vince il gioco.

# PREPARAZIONE

#### **Tabellone**

Il tabellone viene preparato al centro del tavolo. Si assembla la cornice mettendo insieme le 6 Cornici. Gli esagoni Terreno vengono disposti secondo lo schema di montaggio (Variante A o B). 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 nell'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 (Riserva Generale).

#### 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 la risorsa marrone, 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. Ruotare

Il giocatore può ruotare un esagono Terreno a piacimento (0° - 360°), modificandone l'orientamento. Il giocatore può eseguire ulteriori rotazioni su altri esagoni Terreno, spendendo 2 Risorse dalla propria riserva Personale per ogni esagono aggiuntivo. Esagoni occupati da Lamanon possono essere ruotati.

Dopo aver ruotato, il giocatore segna tutti gli Esagoni ruotati durante il suo turno con una Roccia e rimuove tutte le altre Rocce. Tali Esagoni non possono essere ruotati dall'avversario nel turno successivo.

### 2. Muovere

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 attraversa un villaggio, il Lama deve fermarsi lì 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 centrale) o 3 direzioni (villaggi sulla cornice).



Più lama possono essere presenti in un villaggio o esagono Terreno nello stesso momento.

#### 3. Commerciare

Per ogni proprio Lama presente in un villaggio dopo aver mosso, il giocatore può commerciare, cioè vendere risorse e comprare Lama.

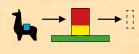
#### Vendere:

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

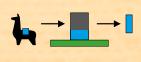


Ci sono tre casi possibili:

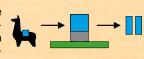
İ. Se un Lama ha una Risorsa che non è presente sulla Bandierina del villaggio, la può vendere (cioè la Risorsa torna nella riserva Generale), ma non riceve nulla in cambio. La Bandierina del villaggio viene rimossa.



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 2 pezzi della Risorsa commerciata alla propria riserva personale. La Bandierina del villaggio viene rimossa.



Siccome la Bandierina di un villaggio viene rimossa dopo ogni vendita, un giocatore può vendere una Risorsa 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, commerciando, 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 di 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 nuovo Lama viene posto nel villaggio in cui è stato 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 dalla borsa di Tela, sempre seguendo la regola che una bandierina non può mai mostrare lo stesso colore del villaggio. Quando la borsa di Tela è vuota, o quando non ci sono Bandierine valide, tutte le Bandierine già utilizzate vengono rimesse dentro.

In aggiunta il giocatore equipaggia tutti i Lama che hanno 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 di ciascuna delle sette Risorse (ad eccezione del marrone) 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 e Bolivia ed è ancora praticata al giorno d'oggi. Coi filati colorati i locali tessono i loro indumenti tipici, che cambiano da regione a regione. Le persone sono orgogliose delle proprie origini e dei loro abiti colorati, decorati con greche e ricami.

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 filato 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, l'indigofera e il mais viola sono usati per creare il blu e il viola.

L'ampia gamma di colori naturali è impressionante e mostra 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





Editore
Treeceratops
www.treecer.com
info@treecer.com

P'achakuna è stato sviluppato in collaborazione con la Fondazione Svizzera Suyana. www.suyana.ch

Autori Moreno Vogel, Stefan Kraft

Illustrazioni Johanna Tarkela www.johannatarkela.com

Grafici Treeceratops www.treecer.com

Regole Marc Dür, Samuel Luterbacher

Traduzione Simon Hayes

P'achakuna © Treecer GmbH Tutti I diritti riservati – Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta o usata commercialmente senza esplicita autorizzazione.