



CONTEÚDO DO JOGO

54 blocos de terreno

24 cartelas neutras, 15 cartelas majoritariamente planas e 15 cartelas majoritariamente montanhosas.

1 vila branca

Para o centro do tabuleiro

42 demandas

Dois tons, mantidos em um opaco

57 recursos

8 peças por cor, 7 cores, 1 peça marrom

6 lhamas

3 por jogador, 2 cores

6 peças de moldura

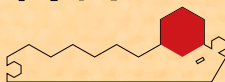
Uma vila em cada canto

3 pedras de madeira

Para marcar blocos de terreno rotacionados

1 plano de montagem

Para configurar a placa modular



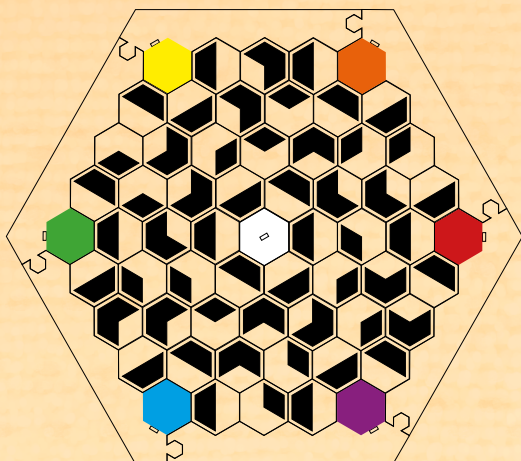
OBJETIVO DO JOGO

Em P'achakuna, você atua como um comerciante e transporta sacos cheios de tinturas naturais e lã branca através dos Andes junto com sua lhama. Se você entregar esses recursos a uma vila com alta demanda, poderá ficar com uma pequena quantidade do fio tingido. O jogador que reunir todos os 7 fios primeiro cria seu próprio traje colorido tradicional e, portanto, ganha o jogo.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Tabuleiro

O tabuleiro é colocado no meio da mesa. O conjunto é montado a partir das 6 peças do quadro. As peças de terreno são montadas de acordo com o plano de montagem (Variante A ou B). O plano de montagem pode ser usado diretamente como uma base na qual os blocos de terreno individuais podem ser colocados.



Para cada vila, uma Demanda é retirada aleatoriamente da bolsa de pano e colocada no recorte correspondente. As demandas não podem ser da mesma cor de sua vila, ou seja, uma vila vermelha não pode ter uma demanda vermelha. Se tal Demanda for sacada, ela será colocada de volta na bolsa de Pano e uma nova Demanda será sacada. Nenhuma demanda branca pode estar no tabuleiro no início do jogo.

Ao lado do tabuleiro, os Recursos são organizados por cores em estoques (= Suprimento geral).

Jogador

Cada jogador escolhe uma cor. Cada jogador recebe uma Lhama de sua cor, que é colocada na vila Branca central com um Recurso branco em suas costas. As Lhamas restantes são colocadas de lado.

A lhama branca se move apenas pelos vales, enquanto A lhama preta se move apenas pelas montanhas.

A branca começa. A preta recebe o único recurso marrom, que, como todos os recursos, pode ser usado para comprar lhamas ou rotações adicionais.

O JOGO

Os jogadores se revezam. Um turno consiste nas seguintes ações, que ocorrem uma após a outra:

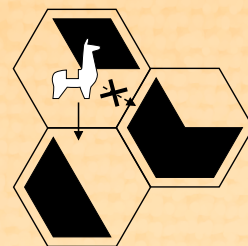
1. Rotacionar

O jogador pode girar um bloco de terreno à vontade (0-360 °), ou seja, alterar sua orientação. Rotações adicionais com outros blocos de terreno podem ser realizadas pelo jogador gastando 2 Recursos por rotação adicional de seu suprimento pessoal. Os blocos de terreno ocupados por uma Lhama não podem ser girados.

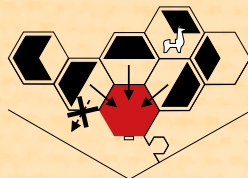
Depois de girar, o jogador marca todas as peças de terreno giradas neste turno com uma pedra e remove todas as outras pedras. Esses blocos de terreno rotacionados marcados com uma pedra não podem ser girados pelo oponente em seu próximo turno.

2. Movimentação

Os jogadores devem mover cada uma de suas Lhamas pelo menos uma ficha de terreno - somente quando estiverem nas vilas as Lhamas podem descansar vários turnos. As lhamas podem mover-se para qualquer cartilha de terreno ou vila no tabuleiro que tenha um caminho ininterrupto a partir do ponto de partida da lhama (independentemente da distância). No entanto, se uma vila for cruzada no caminho, a Lhama deve ficar lá pelo resto do turno e não pode se mover mais.



Com exceção das vilas, as Lhamas não podem se mover nas peças da Moldura. As vilas são acessíveis a ambos os jogadores e podem ser acessadas a partir de 6 direções (vila branca central) ou de 3 direções (vilas nas peças do quadro).



Várias lhamas podem estar em uma vila ou cartilha de terreno ao mesmo tempo.

3. Comércio

Para cada Lhama que fica em uma vila após a mudança, o jogador pode negociar, ou seja, vender Recursos ou comprar Lhamas.

Vender:

Se uma Lhama estiver em uma vila que não tenha a mesma cor de seu Recurso, ela pode agora vender o Recurso.

Existem três casos diferentes:

i. Se uma Llama tem um Recurso que **não é mostrado na bandeira de Demanda da vila**, ela pode vendê-lo (ou seja, o Recurso volta para o suprimento Geral), mas **não recebe nada em troca**. A bandeira de demanda da vila é então removida.



ii. Se uma Llama tiver um Recurso que é **mostrado na bandeira de menor demanda**, ele pode vendê-lo. O Recurso negociado é adicionado ao estoque pessoal do jogador. A bandeira de demanda da vila é então removida.



iii. Se uma Llama tiver um Recurso que é **mostrado na bandeira de maior Demanda**, ele pode vendê-lo e adicionar 2 peças do Recurso negociado ao suprimento Pessoal do jogador. A bandeira de demanda da vila é então removida.



Como a Demanda de uma vila é removida após cada venda, um jogador **só pode negociar uma vez por turno em uma vila**.



Demandas removidas são colocadas ao lado do tabuleiro e não retornam para a bolsa de pano.

Se, ao negociar, os jogadores recebem um Recurso que ainda não possuem, eles o colocam em um dos 7 recortes à sua frente. Outros recursos da mesma cor são colocados na frente dos jogadores. Os suprimentos pessoais dos jogadores consistem nos recursos que eles colocaram nos recortes e nos recursos que são colocados livremente na frente deles.

Comprar:

Em troca de 4 Recursos de seu suprimento pessoal, um jogador pode comprar uma Llama de sua cor. A nova Llama é colocada na vila onde foi comprada. Um jogador pode possuir no máximo 3 Lhamas. As Lhamas são movidas de forma independente.

4. Reabastecer

No final do turno, as Demandas que faltam são renovadas por sorteio aleatório da bolsa de pano, sempre seguindo a regra de que uma Demanda nunca deve ser da mesma cor da vila correspondente. Quando a sacola de pano está vazia ou quando não há demanda válida restante, todas as demandas usadas são adicionadas de volta à sacola.

Além disso, o jogador equipa todas as Lhamas que já venderam seu Recurso ou foram recentemente compradas com um novo Recurso da cor da aldeia.

Fim do jogo

O primeiro jogador com pelo menos um dos sete Recursos (exceto o marrom) ganha o jogo. Recursos que ainda estão sendo transportados por Lhamas não são contados.

HISTÓRIA

Em quíchua, a língua dos Andes, a palavra 'P'achakuna' significa 'têxteis'. O tingimento de lã de lhama e alpaca com recursos naturais tem uma longa tradição no Peru e na Bolívia e ainda hoje é praticado. Com os fios coloridos, os moradores tecem seus trajes únicos, que variam de região para região. As pessoas se orgulham de suas origens e de suas roupas coloridas decoradas com padrões tecidos e bordados.

Cada uma das sete aldeias de P'achakuna dedica-se a um corante natural.

Cada uma das sete aldeias de P'achakuna concentra-se em um corante natural. A vila central cria lhamas brancas, sua lã serve de ponto de partida para cada fio colorido, mas também é usada sem tingir. As cores preta e marrom também não precisam ser originadas do tingimento, pois também estão disponíveis como cores de lã natural. A cor verde é obtida das folhas do arbusto „Ch'illka“. O amarelo origina-se das flores amarelo-laranja do arbusto „Qolle“. A cor laranja é produzida a partir de tiras de casca da árvore „Yanali“. Cochonilhas, pequenos insetos que vivem de opuntia (cactos), são esmagados para adquirir um vermelho intenso. As plantas índigo e o milho roxo são finalmente usados para criar o azul e o roxo.

Esta vasta gama de cores naturais impressiona e mostra a criatividade das pessoas locais e a sua próxima ligação com o ambiente natural. E essa lista está longe de ser finalizada; cada vale tem seus próprios corantes, e as cores também são misturadas para criar novas cores ou tons mais escuros e mais claros. Um número quase infinito de variações de cores pode ser produzido com este conhecimento precioso.

P'achakuna quer honrar essa tradição, portanto, cada jogo inclui uma bolsa feita à mão, que é costurada na Bolívia com tecido produzido localmente e paga de forma justa. Os tecelões são jovens que foram retirados das ruas pelo projeto „Luz de Esperanza“. Por meio do projeto, os jovens podem concluir a escolaridade e aprender uma profissão.

Muito obrigado por sua compra e por apoiar este projeto. Você pode encontrar mais produtos sustentáveis e sociais em nossa loja virtual www.treecer.com/en/store.



P'achakuna foi desenvolvido em colaboração com o Swiss Foundation Suyana.
www.suyana.ch



Treeceratops

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

Autores
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Ilustrações
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

Design gráfico
Treeceratops
www.treecer.com

Regras
Marc Dür, Samuel Luterbacher

Tradução
Vinícius Oliveira Alves

P'achakuna © Treecer GmbH Todos os direitos reservados - Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzido ou usado comercialmente sem permissão especial.