



# ΡΑΣΗΑΚΙΝΑ

## Εγχειρίδιο Κανόνων

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

6 Κομμάτια πλαισίου  
Ένα χωρίο σε κάθε γωνία



54 Πλακίδια εδαφών  
24 ουδέτερα πλακίδια, 15 κυρίως επίπεδα και 15 κυρίως ορεινά



1 Λευκό χωρίο  
Για το κέντρο του ταμπλό



57 Πόροι  
8 κομμάτια ανά χρώμα, 7 χρώματα, 1 καφέ κομμάτι



6 Λάμα  
3 ανά παίκτη, σε 2 χρώματα



42 Ζητήσεις  
Δίχρωμες, κρατήστε τις σε ένα αδιαφανές Υφασμάτινο σακούλι



3 Ξύλινοι βράχοι  
Για να σημειώνετε τα περιστραμμένα πλακίδια Εδαφών



1 Φύλλο οδηγιών στησίματος  
Για την προετοιμασία του μεταβλητού ταμπλό



### ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο R'achakina, είστε ένας έμπορος και μεταφέρετε σε όλες τις Άνδεις, με το λάμα σας, σακιά γεμισμένα με φυσικές βαφές και λευκό μαλλί. Αν παραδόστε τους πόρους αυτούς σε ένα χωρίο με υψηλή ζήτηση, μπορείτε να κρατήσετε ένα μικρό ποσοστό βαμμένου μαλλιού. Ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να συλλέξει και τα 7 μαλλιά δημιουργεί τη δική του παραδοσιακή, χρωματιστή φορεσά και κερδίζει το παιχνίδι.

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

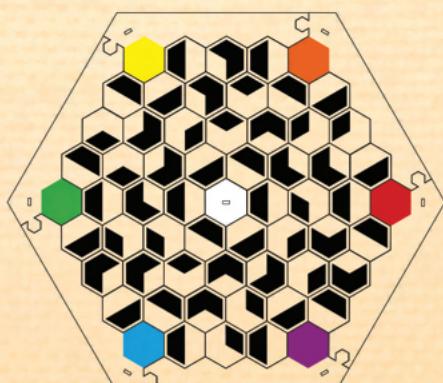
#### Ταμπλό

Το ταμπλό στήνεται στο κέντρο του τραπεζιού. Το πλαίσιο σχηματίζεται από τα 6 κομμάτια Πλαισίου. Τα πλακίδια Εδαφών τοποθετούνται σύμφωνα με το σχέδιο Στησίματος (Παραλλαγή Α ή Β). Το Σχέδιο Στησίματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί απευθείας σαν βάση πάνω στην οποία θα τοποθετηθούν τα πλακίδια Εδαφών.

Για κάθε χωρίο, η Απαίτηση τραβιέται τυχαία από το Υφασμάτινο σακούλι και τοποθετείται στην κατάλληλη θέση. Οι Απαιτήσεις δεν μπορούν να έχουν ίδιο χρώμα με το χωρίο στο οποίο βρίσκονται, π.χ. ένα κόκκινο χωρίο δεν μπορεί να έχει μια κόκκινη Απαίτηση. Αν τραβιχτεί μια τέτοια Απαίτηση, επιστρέφει στο Υφασμάτινο σακούλι και τραβάστε μια νέα Απαίτηση. Δεν μπορεί να υπάρχει λευκή Απαίτηση στο ταμπλό στην αρχή του παιχνιδιού.

Δίπλα στο ταμπλό, οι Πόροι χωρίζονται ανά χρώμα σε στοίβες (= Γενικό απόθεμα).

#### Παραλλαγή Α





## Παίκτης

Οι παίκτες αποφασίζουν ποιό χρώμα θα πάρουν. Κάθε παίκτης παίρνει ένα Λάμα του χρώματός του, το οποίο τοποθετείται στο κεντρικό Λευκό χωριό με έναν λευκό Πόρο στην πλάτη του. Τα υπόλοιπα Λάμα μένουν στην άκρη.

Το λευκό Λάμα μετακινείται μόνο μέσα από κοιλάδες, ενώ το μαύρο Λάμα μετακινείται μόνο μέσα από βουνά.

Ο Λευκός ξεκινάει. Ο Μαύρος παίρνει τον μοναδικό καφέ Πόρο, ο οποίος όπως και όλοι οι Πόροι μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αγοραστούν Λάμα ή επιπλέον περιστροφές.

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι παίκτες παίζουν στη σειρά. Μια σειρά αποτελείται από τις παρακάτω ενέργειες, οι οποίες εκτελούνται η μία μετά την άλλη:

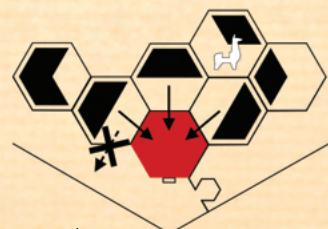
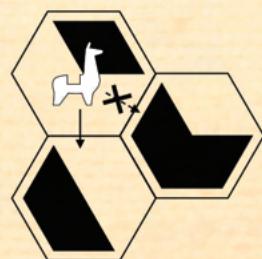
### 1. Περιστροφή

Ο παίκτης μπορεί να περιστρέψει ένα πλακίδιο Εδάφους όπως επιθυμεί (0-360ο), δηλαδή να αλάξει τον προσανατολισμό του. Επιπλέον περιστροφές με άλα πλακίδια Εδαφών μπορούν να εκτελεστούν από τον παίκτη, ξοδεύοντας 2 Πόρους ανά επιπλέον περιστροφή, από το Προσωπικό του απόθεμα. Τα πλακίδια Εδαφών που είναι κατειλημένα από Λάμα δεν μπορούν να περιστραφούν.

Μετά την περιστροφή, ο παίκτης σημειώνει όλα τα πλακίδια Εδαφών που περιστράφηκαν στη σειρά του, με έναν Βράχο και αφαιρεί όλους τους υπόλοιπους Βράχους. Τα περιστραμμένα πλακίδια Εδάφους που είναι σημειωμένα με Βράχο δεν μπορούν να περιστραφούν από τον αντίπαλο παίκτη στην αμέσως επόμενη σειρά του.

### 2. Μετακίνηση

Οι παίκτες πρέπει να μετακινήσουν κάθε Λάμα τους τουλάχιστον κατά ένα πλακίδιο Εδάφους - μόνο όταν βρίσκονται σε χωριά τα Λάμα μπορούν να ξεκουράζονται για μερικές σειρές. Τα Λάμα μπορούν να μετακινηθούν σε οποιοδήποτε πλακίδιο Εδάφους ή χωριό στο ταμπλό, για το οποίο υπάρχει συνεχής διαδρομή από την αρχική θέση του Λάμα (ανεξαρτήτως απόστασης). Ωστόσο, αν περάσει ένα χωρίο κατά τη μετακίνηση, το Λάμα πρέπει να μείνει εκεί για το υπόλοιπο της σειράς, και δεν προχωράει παρακάτω.



Με την εξαίρεση των χωριών, τα Λάμα δεν επιτρέπεται να μετακινηθούν στα κομμάτια Πλαισίου. Τα Χωριά είναι προσβάσιμα και για τους δύο παίκτες και μπορούν να μπουν σε αυτά από 6 διευθύνσεις (κεντρικό Λευκό χωριό) ή από 3 (χωριά στα κομμάτια Πλαισίου).

Πολλά Λάμα μπορούν να βρίσκονται σε ένα χωριό ή πλακίδιο Εδάφους ταυτόχρονα.

### 3. Εμπόριο

Για κάθε Λάμα που ξεκουράζεται σε ένα χωριό μετά τη μετακίνηση, ο παίκτης μπορεί να κάνει εμπόριο, δηλαδή να πουλήσει Πόρους και να αγοράσει Λάμα.



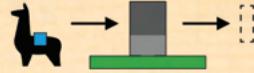
## Πώληση:

Αν ένα Λάμα βρίσκεται σε ένα χωριό που δεν έχει το ίδιο χρώμα με τον Πόρο του, μπορεί να πουλήσει τον Πόρο.

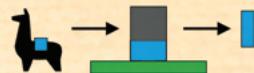


Υπάρχουν τρεις διαφορετικές περιπτώσεις:

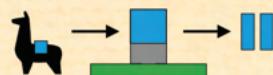
i. Αν ένα Λάμα έχει έναν Πόρο που δεν απεικονίζεται στη σημαία Ζήτησης του χωριού, μπορεί να τον πουλήσει (δηλαδή ο Πόρος επιστρέφει στο Γενικό απόθεμα), αλλά δεν κερδίζει τίποτα σε αντάλλαγμα. Η σημαία Ζήτησης του χωριού έπειτα αφαιρείται.



ii. Αν ένα Λάμα έχει έναν Πόρο ο οποίος απεικονίζεται στη μικρή/-χαμηλότερη σημαία Ζήτησης, μπορεί να τον πουλήσει. Ο πουλημένος Πόρος προστίθεται στο Προσωπικό απόθεμα του παίκτη. Η σημαία Ζήτησης του χωριού έπειτα αφαιρείται.



iii. Αν ένα Λάμα έχει έναν Πόρο που απεικονίζεται στη μεγάλη/επάνω σημαία Ζήτησης, μπορεί να τον πουλήσει και προσθέτει 2 κομμάτια του πουλημένου Πόρου στο Προσωπικό απόθεμα του παίκτη. Η σημαία Ζήτησης του χωριού έπειτα αφαιρείται.



Μιας και το πλακίδιο Ζήτησης του χωριού αφαιρείται μετά από κάθε πώληση, ένας παίκτης μπορεί να πουλήσει έναν πόρο μια μόνο φορά στη σειρά του σε κάθε χωριό.

Οι αφαιρεμένες Ζητήσεις τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό και δεν επιστρέφουν στο Υφασμάτινο σακούλι.

Αν, πουλώντας, οι παίκτες πάρουν έναν Πόρο που ακόμα δεν έχουν, τον τοποθετούν σε μια από τις 7 θέσεις μπροστά τους. Επιπλέον Πόροι του ίδιου χρώματος τοποθετούνται μπροστά από τους παίκτες. Τα Προσωπικά Αποθέματα των Παικτών αποτελούνται τόσο από τους Πόρους που έχουν τοποθετήσει στις θέσεις όσο και από τους Πόρους που έχουν τοποθετήσει ελεύθερα μπροστά τους.

## Αγορά:

Με αντάλλαγμα 4 Πόρους από το προσωπικό του απόθεμα, ένας παίκτης μπορεί να αγοράσει ένα Λάμα του χρώματός του. Το νέο Λάμα τοποθετείται στο χωριό όπου αγοράστηκε. Κάθε παίκτης μπορεί να έχει το πολύ 3 Λάμα. Τα Λάμα μετακινούνται ανεξάρτητα το ένα από το άλλο.

## 4. Γέμισμα

Στο τέλος της σειράς του παίκτη, οι αφαιρεμένες Ζητήσεις συμπληρώνονται με τυχαία πλακίδια από το Υφασμάτινο σακούλι, ακολουθώντας πάντα τον κανόνα ότι μια Ζήτηση ποτέ δεν μπορεί να έχει ίδιο χρώμα με το χωριό στο οποίο βρίσκεται. Όταν το Υφασμάτινο σακούλι αδειάσει ή αν δεν υπάρχει έγκυρο πλακίδιο Ζήτησης, όλα τα χρησιμοποιημένα πλακίδια Ζήτησης επιστρέφονται στο σακούλι.

Επιπλέον, ο παίκτης φορτώνει όλα τα Λάμα που έχουν ήδη πουλήσει τον Πόρο τους ή μόλις αγοράστηκαν με έναν νέο Πόρο, στο χωριό του χωριού στο οποίο βρίσκονται.

## Τέλος του παιχνιδιού

Ο πρώτος παίκτης με τουλάχιστον έναν από τον κάθε διαφορετικό εκ των επτά Πόρων (εκτός του καφέ) κερδίζει το παιχνίδι. Οι πόροι που βρίσκονται πάνω στα Λάμα δεν υπολογίζονται.

# Εγκυκλοπαιδικές Πληροφορίες

## Σχετικά με τις φυσικές βαφές



Στην Quechua, τη γλώσσα των Άνδεων, η λέξη «Pachakuna» σημαίνει «υφάσματα». Η βαφή του μαλλιού των λάμα και των αλπάκα με φυσικές βαφές έχει τις ρίζες της βαθιά στις παραδόσεις του Περού και της Βολιβίας, και εξακολουθεί να εξασκείται ακόμα. Τα χρωματιστά νήματα με τα οποία πλέκουν οι άνθρωποι τις ξεχωριστές φορεσιές τους διαφέρουν από περιοχή σε περιοχή. Οι άνθρωποι είναι περήφανοι για τις ρίζες τους και τα πολύχρωμα ρούχα τους είναι διακοσμημένα με κεντημένα σχέδια και εργόχειρα. Τα επτά χωριά στο Pachakuna εστιάζουν σε μια φυσική βαφή το κάθε ένα.



Το μαλλί των λευκών λάμα, των προβάτων και των αλπάκα είναι η βάση για κάθε χρωματιστό νήμα, ενώ χρησιμοποιούνται και άβαφα. Στην Quechua το λευκό μαλλί ονομάζεται «Yuraq Millma». Τα χρώματα μαύρο και καφέ ονομάζονται «Yana» και «Ch'upri», και δεν δημιουργούνται με βαφές, μαis και ήδη υπάρχουν διαθέσιμα φυσικά μαλλιά στα χρώματα αυτά.

Το κίτρινο, ονομάζεται «Q'ello», και παράγεται από τα λουλούδια του δέντρου «Qolle», τα οποία μοιάζουν με μπάλες (*Buddleja coriacea*).



Το πορτοκαλί χρώμα, «Killmu» παράγεται από λωρίδες του σκούρου πορτοκαλί κορμού των θάμνων «Yanali» (*Bocconia frutescens*).

Τα κοκκίνια (*Dactulopius coccus*), είναι μικρά έντομα που ζουν στους κάκτους (*opuntia*), και λιώνονται για να δημιουργηθεί ένα έντονο κόκκινο («Puka»).



Το χρώμα μωβ, ονομάζεται «Kulli», και προκύπτει από το μωβ καλαμπόκι (*Maiz Morado*).

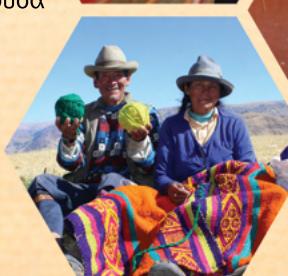


Το πράσινο, ονομάζεται «Q'omer», και εκλύεται από τα φύλλα του θάμνου Ch'lika (*Baccharis latifolia*).



Η ευρεία αυτή γκάμα φυσικών χρωμάτων είναι εντυπωσιακή και αποδεικνύει τη δημιουργικότητα των ντόπιων και τη στενή τους σχέση με το φυσικό περιβάλλον.

Η λίστα των χρωμάτων είναι ατελείωτη, με κάθε κοιλάδα να παράγει τις δικές της βαφές, και τα χρώματα να αναμιγνύονται για τη δημιουργία νέων αποχρώσεων και πιο σκούρων ή ανοιχτών τόνων. Ένας σχεδόν όπειρος αριθμός χρωματικών παραλλαγών μπορεί να παραχθεί με την ήδη υπάρχουσα γνώση.



## Σχετικά με τη Suyana



Η Suyana είναι μια Ελβετική ΜΚΟ η οποία μάχεται κατά της ανεργίας και της βιώσιμης ανάπτυξης της ποιότητας ζωής σε όλο τον κόσμο.

Στη Βολιβία και το Περού, η Suyana έχει παρουσία για πάνω από 15 χρόνια με το πρόγραμμα της ολιστικής ανάπτυξης αγροτικών κοινοτήτων σε μεγάλη φτώχεια, η οποία αναπτύσσεται σε άμεση συνεργασία με άτομα, οικογένειες και κοινότητες.



Το πρόγραμμα αυτό έχει γίνει μοντέλο για τις κυβερνήσεις της περιοχής, έχοντας σημαντική συνεισφορά στην ανάπτυξη της υγείας, της παιδείας, της οικονομίας και του περιβάλλοντος.



Επιπλέον, η Suyana ενισχύει τους ανθρώπους της Βολιβίας και του Περού, ώστε να παράγουν βιώσιμα και παρθένα προϊόντα από μαλλί αλπάκα και άλλα υφάσματα, τα οποία έπειτα η Suyana πουλάει διαδικτυακά στην Ελβετία.



Με τον τρόπο αυτό δημιουργήθηκαν και τα αποκλειστικά για το Kickstarter σακούλια του Pachakuna, σε συνεργασία με τον οργανισμό Luz De Esperanza, ο οποίος βοηθάει νέους ανθρώπους στην φτωχή περιοχή του El Alto, οι οποίοι ήταν άστεγοι. Η Luz de Esperanza τους δίνει εργασία, και προοπτική, αλλά και μια ασφαλή στέγη.



Βοηθήστε τη Suyana να πραγματοποιήσει το όραμά της για έναν ουτοδύναμο κόσμο χωρίς φτώχια. Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα της Suyana για να μάθετε περισσότερα!

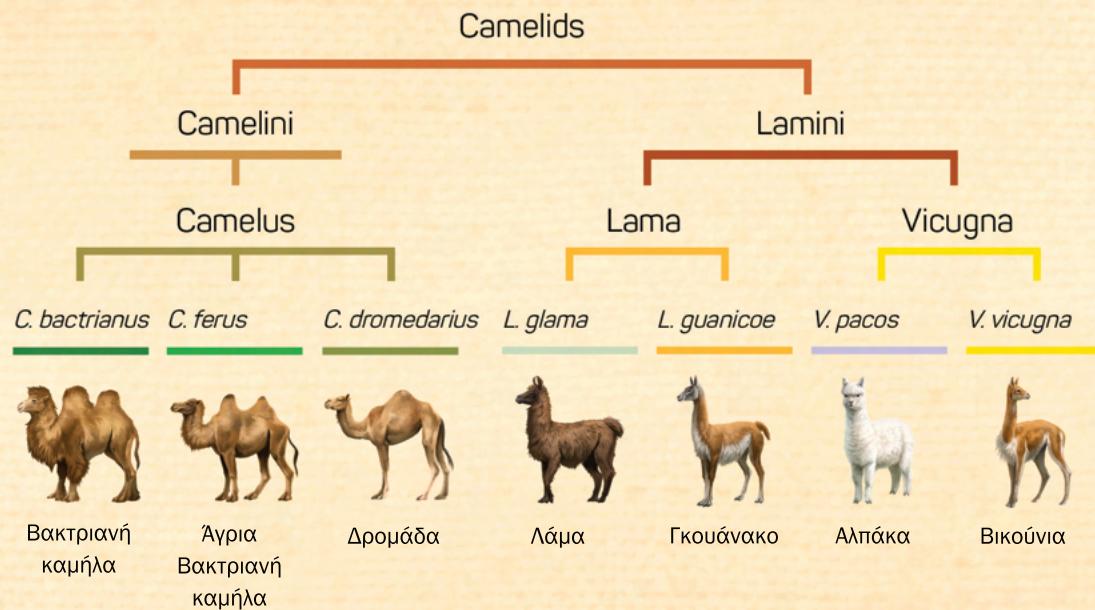
**Suyana**  
Stiftung  
[www.suyana.ch](http://www.suyana.ch)

# Σχετικά με τα καμηλοειδή της Νότιας Αμερικής



Τα καμηλοειδή (Camelidae) είναι μια οικογένεια θηλαστικών που χωρίζεται σε δύο ομάδες, η μια ομάδα, που ονομάζεται καμηλοειδή του Παλαιού Κόσμου (Camelini), εντοπίζεται στην Αφρική και την Ασία. Αποτελείται από την καμήλα Δρομάδα (*Camelus dromedarius*), και τη Βακτριανή καμήλα με τις δύο καμπούρες, η οποία έχει οικόσιτη μορφή (*Camelus bactrianus*) και την άγρια μορφή της (*Camelus ferus*). Η οικόσιτες Βακτριανές καμήλες είναι διαδεδομένες, αλλά η άγρια μορφή της απειλείται σοβαρά με εξαφάνιση, μιας και ο συνολικός τους πληθυσμός υπολογίζεται γύρω στις 1000 καμήλες.

Η δεύτερη ομάδα, τα καμηλοειδή του Νέου Κόσμου (Lamini), εντοπίζονται στη Νότια Αμερική. Αποτελούνται από τέσσερα είδη: το Γκουανάκο (*Llama guanicoe*), το Λάμα (*Llama glama*), το Βικούνια (*Vicugna vicugna*) και το Αλπάκα (*Vicugna pacos*).



Τα επτά είδη διαφέρουν αρκετά σε μέγεθος και σχήμα. Η διαφορά μεταξύ των καμηλοειδών Νέου και Παλαιού Κόσμου είναι εξαιρετική. Με μέγεθος μέχρι και 2,3μ, τόσο η Δρομάδα όσο και η Βακτριανή καμήλα είναι σχεδόν διπλάσιες σε μέγεθος σε σχέση με τις καμήλες του Νέου Κόσμου. Αντιστοίχως είναι και εξίσου βαρύτερες. Τα καμηλοειδή του Νέου Κόσμου φτάνουν σε βάρος τα 35 με 200κ, ενώ αυτά του Παλαιού Κόσμου τα 300 και 700κ. Μια ακόμη ενδιαφέρουσα διαφορά είναι ότι τα καμηλοειδή του Νέου Κόσμου δεν έχουν καμπούρες.

Ωστόσο, υπάρχουν αρκετές ομοιότητες μεταξύ τους, όπως ο μακρύς, ευέλιτκος λαιμός τους, τα μικρά κεφάλια, το πεταχτό πάνω χείλος, και τα μακριά λεπτά πόδια. Αντίθετα με τα περισσότερα δίχειλα, τα καμηλοειδή δεν έχουν οπλές, αλλά πόδια με δύο δάχτυλα με κυρτά νύχια. Τα δάχτυλα βρίσκονται σε μια ελασχική βάση συνδετικού ιστού που σχηματίζει μια ευρεία επιβάνεια με επένδυση.

	<i>C. bactrianus</i>	<i>C. ferus</i>	<i>C. dromedarius</i>	<i>L. glama</i>	<i>L. guanicoe</i>	<i>V. pacos</i>	<i>V. vicugna</i>
Height (Ruler)	5' 11" - 7' 7" 1.8 - 2.3 m	5' 11" - 7' 7" 1.8 - 2.3 m	5' 7" - 7' 7" 1.7 - 2.3 m	5' 7" - 5' 11" 1.7 - 1.8 m	4' 11" - 5' 11" 1.5 - 1.8 m	3' 11" - 4' 11" 1.2 - 1.5 m	3' 11" - 4' 3" 1.2 - 1.3 m
Length (Ruler)	8' 2" - 11' 6" 2.5 - 3.5 m	8' 2" - 11' 6" 2.5 - 3.5 m	7' 3" - 11' 2" 2.2 - 3.4 m	5' 11" - 7' 3" 1.8 - 2.2 m	4' 11" - 7' 3" 1.5 - 2.2 m	3' 11" - 6' 7" 1.2 - 2 m	4' 7" - 5' 3" 1.4 - 1.6 m
Weight (Bell)	991 - 1,543 lb 450 - 700 kg	991 - 1,543 lb 450 - 700 kg	661 - 1,323 lb 300 - 600 kg	287 - 441 lb 130 - 200 kg	198 - 308 lb 90 - 140 kg	99 - 176 lb 45 - 80 kg	77 - 143 lb 35 - 65 kg



Η εξελικτική ιστορία των καμηλοειδών εξηγεί γιατί τα καμηλοειδή του Νέου και του Παλαιού Κόσμου βρίσκονται σε διαφορετικές ηπείρους. Εκτιμάται ότι ο πρώτος γνωστός πρόγονος της οικογένειας των καμηλοειδών, ο *Protolopush*, ξεκίνησε από τη Βόρεια Αμερική 45 εκατομμύρια χρόνια πριν. Απολιθώματα αποδεικνύουν ότι ήταν μικρότερος και από κατσίκα.

Μέσα στα επόμενα 10 με 25 εκατομμύρια χρόνια, η οικογένεια των καμηλοειδών χωρίστηκε στα καμηλοειδή Νέου Κόσμου και Παλαιού Κόσμου. Καθώς η ομάδα των καμηλοειδών του Νέου Κόσμου μετακινήθηκε προς τη Νότια Αμερική, η ομάδα του Παλαιού Κόσμου μετανάστευσαν μέσα από τον Βερίγγειο Πορθμό, μια μέχρι πρότεινος λωρίδα ξηράς, προς την Ασία, και έπειτα επεκτάθηκαν στα βόρεια της Αφρικής. Από διάφορα ευρήματα απολιθωμάτων, γνωρίζουμε σήμερα ότι μέσα από τα εκατομμύρια χρόνια εξέλιξης, διαφορετικά είδη καμηλοειδών έζησαν και εξαφανίστηκαν στη διάρκεια αυτής της διαδικασίας μετανάστευσης.

Όταν βλέπουμε την κατανομή κάθε είδους, πρέπει να σημειώσουμε ότι η Δρομάδα δεν ήταν αρχικά στην Αυστραλία. Ο άγριος πληθυσμός της, εισάχθηκε για τους σκοπούς εξερευνήσεων κατά το 19ο αιώνα, και προσαρμόστηκε στη ζωή των Αυστραλιανών ερήμων. Σήμερα υπάρχουν πάνω από τριακόσιες χιλιάδες ζώα και δημιουργούν περιβαλλοντική ανησυχία.



Η εξελικτική ιστορία των καμηλών του Νέου Κόσμου είναι εξίσου ενδιαφέρουμεσα. Ανάλυση του DNA έχει αποκαλύψει ότι το Γκουανάκο είναι ο άγριος πρόγονος των Λάμα, ενώ το Βικούνια είναι ο άγριος πρόγονος των Αλπάκα. Οι άνθρωποι ωστόσο είχαν κάνει οικόσιτα τα Γκουανάκο και Βικούνια χιλιάδες χρόνια πριν.

Οι ιθαγενείς των Άνδεων έχουν χρησιμοποιήσει τα Λάμα σαν ζώα κουβαλητές για αιώνες. Τα Λάμα μπορούν να κουβαλήσουν μέχρι 30kg σε αποστάσεις μέχρι και 30χλμ. Οι σόλες κάτω από τα πόδια τους, τους επιτρέπουν να κουβαλήσουν αγαθά μέσα από βραχώδη και ανώμαλα εδάφη. Το δέρμα τους χρησιμοποιείται, το κρέας τους καταναλώνεται και με το μαλλί τους κατασκευάζονται σχοινιά, χαλιά και ρούχα. Το λίπος τους επίσης χρησιμοποιείται για κεριά, ενώ τα περιττώματά τους χρησιμεύουν ως προσάναμμα για τις φωτιές. Για την καθημερινότητα των Άνδεων, τα Λάμα ήταν πάντα και εξακολουθούν να είναι, εξαιρετικά σημαντικά.

Τα Αλπάκα συγκριτικά χρησιμοποιούνται κυρίως για το πυκνό μαλλί τους και λιγότερο για το κρέας τους. Ωστόσο, είναι πολύ αδύναμα για την μεταφορά αγαθών. Το μαλλί τους είναι εξαιρετικά υψηλής ποιότητας, και αυτός είναι ο λόγος που ακόμη και σήμερα εκτρέφονται. Το μαλλί των Αλπάκα περιγράφεται ως εξαιρετικά λεπτεπίλεπτο και οι ίνες του παρέχουν μεγαλύτερη μόνωση στο κρύο, περισσότερο ακόμη και από του προβάτου.



Ευχαριστίες!



Το Rachakuna χρηματοδοτήθηκε από 4.588 υπέροχους ανθρώπους στο Kickstarter. Είμαστε βαθύτατα ευγνώμονες προς όλους για την εμπιστοσύνη τους, στο όραμα μας και στο Rachakuna. Το Rachakuna όπως το κρατάτε στα χέρια σας δεν είναι δουλειά μόνο της ομάδας μας, αλλά ένα μεγάλο μερίδιο ανήκει σε αυτούς τους 4.588 ανθρώπους.

Ο παρακάτω κωδικός QR σας στέλνει απευθείας σε μια λίστα με τα ονόματα όλων των υποστηρικτών. Περάστε μια βόλτα, μιας και 4.588 είναι πραγματικά πολλοί άνθρωποι!

Αν επιθυμείτε να αποτελέσετε μέρος μιας από τις μελλοντικές μας καμπάνιες στο Kickstarter, ακολουθήστε μας στα κοινωνικά δίκτυα ή εγγραφείτε στο newsletter μας, στο [www.treecer.com](http://www.treecer.com), ώστε να μην χάσετε τίποτα.



[www.treecer.com](http://www.treecer.com)



@Treecer



@Treecer\_atops



@Treecer\_atops

Σχεδιαστές  
Moreno Vogel  
Stefan Kraft

Εικονογράφηση  
Joanna Tarkela

<https://johannatarkela.com>

Μετάφραση στα Ελληνικά  
Νίκος Χριστάκης

Εγχειρίδιο Κανόνων  
Marc Dur  
Samuel Luterbacher

Επεξεργασία Αντιτύπων  
Ellen Dur  
Sharon Buggey  
Yuki A.

Treeceratops

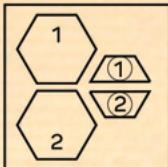
Εκδότης  
Treeceratops  
[info@treecer.com](mailto:info@treecer.com)  
[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

# Προετοιμασία πλακιδών εδαφών

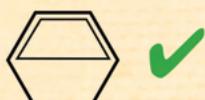


Πριν το πρώτο σας παιχνίδι, πρέπει να συναρμολογήσετε τα πλακίδια Εδαφών. Ακολουθούν σύντομες οδηγίες για το πως θα το κάνετε:

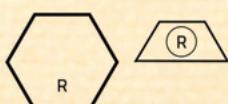
- Σε κάθε χαρτόνι (χαρτονένιο πλαίσιο) θα βρείτε κομμάτια που συνδέονται μεταξύ τους. Η αρίθμηση στο κάθε κομμάτι σας δείχνει ποιό στοιχείο βουνού πρέπει να κολληθεί σε ποιό πλακίδιο κοιλάδας.



- Τοποθετήστε το αυτοκόλλητο στον κύκλο του πίσω μέρους του στοιχείου βουνού και κολλήστε το γερά.



- Αφαιρέστε την προστατευτική επιφάνεια και κολλήστε το έτοιμο στοιχείο βουνού στο πλακίδιο κοιλάδας με τον ίδιο αριθμό. Είναι σημαντικό το στοιχείο βουνού να έχει ίσες αποστάσεις από όλα τα άκρα (1 χιλιοστό) και να μην εξέχει από το πλακίδιο.



- Αν έχετε πρόβλημα για να κολλήσετε τα κομμάτια μεταξύ τους, υπάρχουν συμπληρωματικά κομμάτια (R) και 6 επιπλέον αυτοκόλλητα στο κουτί.



[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

- Αν ακόμη δεν είστε σίγουροι πως θα προετοιμάσετε ετα πλακίδια Εδαφών, παρακαλούμε το σύντομο βίντεο επεξήγησης, σκανάροντας τον Κωδικό QR στα αριστερά.

Ακολουθήστε των κωδικό QR για να κατεβάσετε το εγχειρίδιο κανόνων στη γλώσσα σας. Επίσης, θα βρείτε το φύλλο Συναρμολόγησης για να το εκτυπώσετε, αν το χρειαστείτε.



[www.treecer.com](http://www.treecer.com)