



Minden falunak húzzatok egy kereslet lapkát a zsákból, és csúsz-tassátok a talpát a faluban az erre a célra kivágott nyílásba. A kereslet lapka nem lehet azonos színű a faluval, pl. a piros faluban sosem lehet piros színű kereslet. Ha illet húztok, tegyétek vissza a zsákba, és húzzatok helyette újat. A játék kezdetén egyik faluban sem lehet fehér színű kereslet lapka.

A játéktábla mellé színenként halmozzátok fel a nyersanyag jelölőket, ez a központi készlet.

Összetevők

54 terep lapka

24 semleges lapka, 15 többnyire völgyes terület, 15 többnyire hegyvidék

1 fehér falu

a játéktábla közepére

42 kereslet jelölő

kétszínűek, átlátszatlan húzózsákban

57 nyersanyag jelölő

7 színből 8-8 darab, és db 1 barna

6 láma figura

2 színben, játékosonként 3 darab

6 játéktábla keret rész

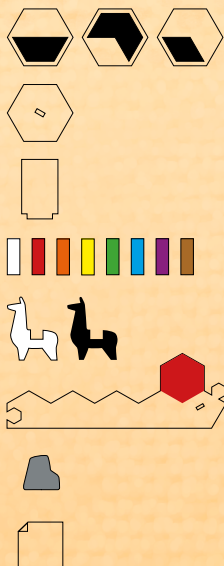
egy-egy faluval a sarkokban

3 kő jelölő

az elforgatott terep lapkák jelölésére

1 tervrajz

a játéktábla megépítéséhez



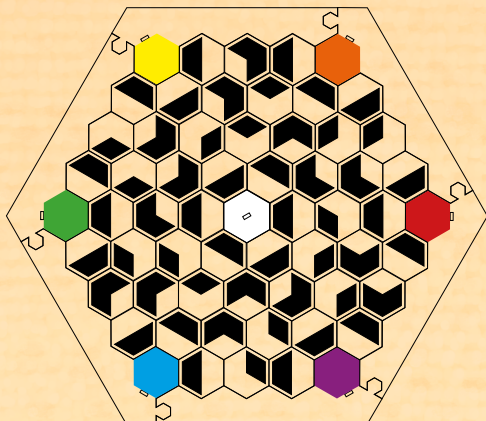
A játék célja

A P'achakuna játékban kereskedőket alakítottok, akik természetes színezékekkel és fehér gyapjúval töltött táskákat szállítanak az Andokon keresztül a lámájukkal. Ha ezeket a nyersanyagokat sikerül optimális kereslet mellett értékesíteni, akkor megtarthatnak kisebb vagy nagyobb mennyiséget a festett fonalakból. Az a játékos, aki mind a 7 színű fonalat összegyűjti, elkészítheti saját színes, hagyományos öltözékét, így megnyeri a játékot.

Előkészületek

A játéktábla megépítése

A játéktáblát építsétek meg az asztal közepén. A tábla keretét a 6 keret részből állítsátok össze. A terep lapkákat úgy helyezzétek le, ahogy a tervrajzon látszanak (A vagy B variáció). A tervrajzot akár alapnak is használhatjátok (pakoljátok arra az egyes elemeket).



A játékosok előkészületei

Döntsétek el, ki melyik színnel játszik. Mindkét játékos kap egy-egy lámát a saját színéből. Helyezzétek őket a középén levő fehér faluba, egy-egy fehér nyersanyaggal a hátukon. A többi lámát egyelőre rakjátok félre.

A fehér láma csak a völgyben tud mozogni, a fekete láma pedig csak a hegyeken át.

A fehér játékos kezd. A fekete magához veszi az egy szem barna nyersanyagot (amivel, mint minden más nyersanyaggal, további forgatásokat vagy lámákat lehet vásárolni).

A játék menete

A játékosok felváltva egy-egy kört játszanak. Egy kör az alábbi 4 fázisból áll, amelyeket pontosan ebben a sorrendben kell végrehajtani:

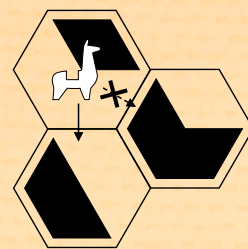
1. Forgatás

A játékos egy terep lapkát elforgathat tetszőleges irányba és módon (0-360°). Két bármilyen nyersanyag elköltésével további terep lapkákat is elforgathat, akár többet is, ha van elegendő nyersanyaga hozzá. Lámák alatt levő terep lapka nem forgatható el.

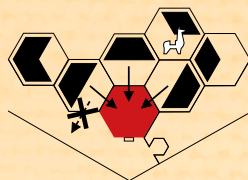
A forgatás után a kő jelölőket az általa elforgatott terep lapká(k)-ra helyezi (és közben a játéktáblán levő más köveket eltávolítja). A kővel jelölt lapká(k) a másik játékos a saját körében nem forgathatja el.

2. Mozgatás

A játékosnak minden lámáját legalább egy lapkányit mozgatnia kell, csak a falukban levő lámák maradhatnak a helyükön. A lámák egy mozgatás során tetszőlegesen hosszú távolságot megtehetnek egy másik lapkára vagy egy faluba, amíg az útjuk folytonos (végig völgyben vagy hegyen mozognak). Ha azonban beérnek egy faluba, a mozgásuk véget ér, abban a körben nem mehetnek tovább.



A falvakat nem számítva a lámák nem léphetnek ki a játéktábla keretére. A falvakat mindkét játékos meglátogathatja, a középén levő fehér falut 6 irányból, a szélén levőket 3 irányból lehet megközelíteni.



Egy faluban vagy egy terep lapkán egyszerre több láma is tartózkodhat.

3. Kereskedelem

Minden olyan lámával, amelyikkel a mozgatás után egy faluba érkezünk (vagy a láma ottmaradt), kereskedhetünk, azaz eladhatunk nyersanyagot, és/vagy vásárolhatunk újabb lámákat.

Eladás:

Ha a láma olyan színű nyersanyagot cipel, ami nem azonos a falu színével, akkor eladhatja azt.



Három eset lehetséges:

i. Ha a láma által szállított nyersanyag színe **nem szerepel a kereslet lapkán**, akkor is eladhatja (a nyersanyag visszakérül a központi készletbe), de a játékos **nem kap érte semmit**. A kereslet lapkát ilyenkor is el kell távolítani.



ii. Ha a láma által szállított nyersanyag színe a kereslet lapka alján lévő (kisebb) zászló színével egyezik meg, a játékos eladhatja (a lámáról lekerül). Cserébe a játékos egy **ugyanilyen színű nyersanyagot kap a saját készletébe**. A kereslet lapkát távolítsátok el.



iii. Ha a láma által szállított nyersanyag színe a kereslet lapka tetején lévő (nagyobb) zászló színével egyezik meg, a játékos eladhatja (a lámáról lekerül). Cserébe a játékos **kettő ugyanilyen színű nyersanyagot kap a saját készletébe**. A kereslet lapkát távolítsátok el.



Mivel a kereslet lapkát mindhárom esetben eltávolítjuk, ezért **egy játékos egy faluban, egy körben csak egyszer adhat el nyersanyagot**.

A kereslet lapkát helyezték a játéktábla mellé. Egyelőre nem kerül vissza a zsákba!

Ha a játékos olyan színű nyersanyagot szerzett így, amilyen még nincs neki, csúsztassa azt a játéktáblán **maga előtt lévő 7. erre a célra kivágott nyílás egyikébe**. A többi azonos színű nyersanyagot helyezze maga elé. A játékos **"saját nyersanyag készletét"** a játéktáblába szúrta és a maga elé helyezett nyersanyagok **együttesen** jelentik.

Vásárlás:

4 tetszőleges nyersanyagért (saját nyersanyag készletéből) a játékos **vásárolhat egy saját színű lámát**. A lámát abba a faluba kell rakni, ahol a vásárlás történt. Egy játékosnak **maximum 3** lámája lehet. Az egyes lámák egymástól függetlenül mozognak.

4. Újratöltés

A kör végén a kikerült kereslet lapkák helyett újat kell húzni a zsákból. A kereslet lapka színe sosem lehet azonos a falu színével (húzz újat, ha szükséges). Ha a húzózsák kiürül, vagy csupa olyan kereslet lapka marad benne, ami az adott faluba nem helyezhető, akkor tegyék vissza az összes használt kereslet lapkát a zsákba.

Ezen kívül, a játékos **minden olyan lámájára**, amelyikről eladta a nyersanyagot, valamint minden most vásárolt lámájára **helyezzen egy, a falu színével megegyező nyersanyagot**.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos **7 különböző színből legalább 1-1 nyersanyagot szerez** (a barna nem számít), és ezzel **azonnal megnyeri a játékot**. Csak a megszerzett nyersanyagok számítanak, tehát a lámák által még szállítottak nem!

A játék háttéréről

Az Andokban használt quechua nyelven a „P'achakuna” szó textiliát jelent. A láma és alpakagyapot természetes anyagokkal történő festése Peruban és Bolíviában nagy hagyományokkal rendelkezik, amit ma is gyakorolnak. A színes fonalakkal a helyi emberek egyedi ruhákat készítenek, amelyek régióként eltérnek. Az emberek büszkéek származásukra és színes ruháikra, amelyeket szövött minták és hímzések díszítenek.

P'achakuna hét faluja egy-egy természetes festékre koncentrál. A központi falu fehér lámákat tenyészt, gyapja szolgál kiindulópontként minden színes fonalhoz, de festetlenül is használják. A fekete és a barna színt sem festéssel kell beszerezni, mivel ezek természetes gyapjú színekben is megjelennek. A zöld szín a Ch'ill-ka cserje leveleiből származik, a narancssárga színt a Yanali fa kérgéből állítják elő. A cochineal-t, az apró rovarokat, amelyek opuntiumon (kaktuszok) élnek, összetörik, amiből erős vörös színt kapnak. Az indigót és a lila kukoricát pedig a kék és a lila létrehozására használják.

A természetes színek ilyen széles skálája valóban lenyűgöző, és megmutatja a helyi emberek kreativitását és szoros kötődését is a természetes élőhelyükhöz. És a lista korántsem teljes; minden völgynek megvannak a maga színezei, és a színek is keverednek, hogy új színeket vagy sötétebb és világosabb tónusokat hozzanak létre. Szinte korlátlan színváltozat állítható elő ezzel az értékes tudással.

A P'achakuna tiszteletben akarja tartani ezt a hagyományt, ezért minden játékhoz tartozik egy kézzel készített húzózsák, amelyet Bolíviában helyben előállított szövetből varrnak tisztességes fizetésért. Készítői olyan, korábban az utcán élő fiatalok, akik a „Luz de Esperanza” projekt révén kapnak munkát. A projekt révén a fiatalok befejezhetik iskolai tanulmányaikat és szakmát tanulhatnak.

Nagyon szépen köszönjük a vásárlását, és hogy vele támogatja ezt a törekvésünket. További termékeink, amik a fenntarthatóság jegyében készülnek, a www.treecer.com/en/store oldalunkon találhatóak.



A P'achakuna a svájci Suyana Alapítvánnyal együttműködve készült. www.suyana.ch



Treeceratops

Szerzők
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Illusztrátorok
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

Grafikai tervezés
Treeceratops
www.treecer.com

Szabálykönyv
Marc Dür, Samuel Luterbacher

Magyar fordítás
Dr. Kánai Zoltán

Kiadó
Treeceratops
www.treecer.com
info@treecer.com

P'achakuna © Treecer GmbH All rights reserved - No part of this product may be reproduced or used commercially without special permission.