

Р'АСНАКУНА

2人用・8歳以上・30-60分

内容物

地形タイル 54

平地が多いタイル 15
山地が多いタイル 15
平地と山地が半々のタイル 24

白い村タイル 1

ボード中央に配置します

需要マーカー 42

2色塗り・見えないよう袋に入れます

資源トークン 57

7色各8個・茶色の資源トークン 1個

ラマ駒 6

各プレイヤー3個ずつ(2色)

ボード枠 6

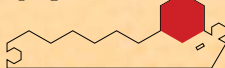
それぞれの角に村があります

岩マーカー(木製) 3

回転した地形タイルの目印にします

配置図 1

ゲームボードの初期配置の説明



いようにしてください(例:赤の村に赤く塗られた需要マーカー)。もし同じになってしまった場合、需要マーカーを袋に戻して引き直してください。また、ゲーム開始時には白い需要マーカーをボード上に配置しないようにします。

ゲームボードのそばに、資源トークンを色ごとに分けて置きます(サブライ)。

プレイヤー

プレイヤーはそれぞれ白か黒かいずれかの色を担当します。各プレイヤーは決めた色のラマ駒を1個取り、ボード中央の白の村に置きます。更にラマ駒の背に白の資源トークン1個を乗せます。残りのラマ駒はボードの横に置いておきます。

白のラマは平地を通ることができますが山地を通ることはできません。黒のラマは山地を通ることができますが平地を通ることはできません。

白のプレイヤーから手番を始めます。黒のプレイヤーは茶色の資源トークン1個を獲得します。茶色の資源は、ラマの購入や地形の回転の際に使うことができます。

ゲームプレイ

プレイヤーは交互に手番を行います。それぞれの手番では以下のアクションを順番に行います。

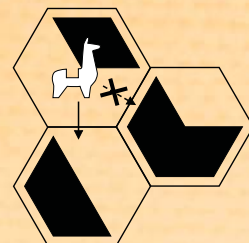
1. 回転

地形タイル1つを好きなだけ回転させることができます(0-360°)。更に、手持ちの資源を2個支払うごとに追加でもう1つの地形タイルを回転させることができます。ラマ駒が乗っているタイル・岩マーカーが置かれているタイルを回転させることはできません。

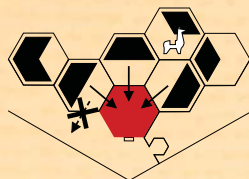
回転を終えたら、ゲームボード上に岩マーカーがあればすべて取り除いて、この手番で回転した地形タイルの上に岩マーカーを置き直してください。あなたが回転したタイルは、直後の相手の手番では回転させることができません。

2. 移動

プレイヤーは手持ちのラマすべてを移動させます。地形タイル上のラマは必ず1タイル以上移動させなければなりません。村の上にあるラマは移動せずに留まっても構いません。移動可能な地形で繋がっていれば(平地/山地が辺で繋がっていれば)、どの地形タイル/村まででも移動できます。ただし移動中に村を通る場合は村の上で移動を終了しなくてはなりません。



ラマは、村を除いてボード枠上を移動することはできません。村はどちらのプレイヤーのラマも移動することができます。中央の白い村は6方向から、それ以外の村はボード内の3方向から入ることができます。



同じ地形タイル/村の上に複数のラマがいても問題ありません。

3. 交易

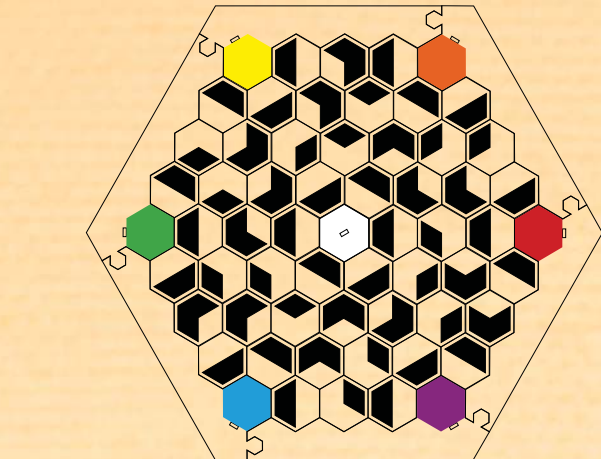
移動終了後に村にいるラマは交易(資源を売るか、ラマを買うか、あるいはその両方)を行うことができます。

資源の売却

村にいるラマの背にその村の色と異なる資源が乗っている場合、それを売ることができます。



資源の売却には以下の3種類があります。

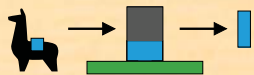


袋からランダムに需要マーカーを引いてそれぞれの村に1つつ配置します。配置する村の色と需要マーカーに塗られた色は同じにならない

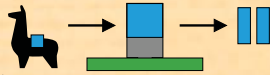
i：乗っている資源トークンの色がその村の需要マーカーに記されていない場合。この場合資源をサプライに戻しますが、代価は得られません。その後需要マーカーを取り除きます。



ii：乗っている資源トークンの色がその村の需要マーカーの下側に小さく記されている場合。この資源トークンを売却して獲得します。ラマの上にあった資源トークンをプレイヤーの手に置き、その後需要マーカーを取り除きます。



iii：乗っている資源トークンの色が需要マーカーの上側に大きく記されている場合。この資源トークンを売却して、同じ色のトークン2個を獲得します。獲得したトークンはプレイヤーの手に置き、その後需要マーカーを取り除きます。



売却をした後は需要マーカーを取り除くため、プレイヤーは手番中に1つの村では一度しか売却を行うことはできません。

取り除いた需要マーカーは袋に戻さずにゲームボードの横に置いておきます。

売却した結果、プレイヤーが未所持の色の資源トークンを獲得した場合、そのうちの1個を手元の枠にある穴に挿します。残りの資源トークンは手元に置いておきます。枠に挿してある資源トークンと、手元の資源トークンを使って、地形タイルを追加で回転させたりラマを購入したりすることができます。

ラマの購入

任意の資源トークン4個を支払って(担当する色の)新たなラマを購入することができます。新たに購入したラマは交易を行った村に配置します。各プレイヤーは最大で3頭のラマを所有することができます。それぞれのラマは別々に移動します。

4. 補充

手番終了時に、取り除かれた需要マーカーの代わりに袋からランダムに引いて補充します。村の色と同じ色で塗られた需要マーカーを配置することはできないことに注意してください。袋の中に需要マーカーがなくなったら、使用済みの需要マーカーをすべて袋に戻してください。

また資源を売却したラマと新たに購入したラマの背に、ラマがいる村と同じ色の資源トークンを1個ずつ乗せます。

ゲームの終了

7色の資源トークン(茶色は除く)をすべて1個以上獲得したプレイヤーが勝者となります。ラマの背に乗っている資源トークンは獲得したものはみなしません。

ゲームの背景

アンデスの言葉であるケチュア語では、P'achakunaは“織物”を意味します。天然染料を使ったラマやアルパカの毛の染色はペルーやボリビアの伝統で、今でも行われています。この地域の人々は、様々な色に染め上げた毛糸を使って、土地ごとに異なる独特の衣装を織り上げるのです。人々は出自と共に、織模様と刺繍で飾られた色鮮やかな衣装を誇りとしています。

『P'achakuna』に登場する7つの村はそれぞれ種類の天然染料を産出します。中央の村では白いラマから毛糸を取ることができ、これを染めていくのですが、脱色した毛を使うこともあります。ラマからは黒や茶色の毛も取れるので、これらの色は染色する必要はありません。緑の染料はCh'illkaの木の花から作ることができます。黄色の染料はQolleの木の黄色い花から作ります。オレンジ色の染料は、Yanaliの樹皮から作ることができます。オープンティア属のサボテンにつくコチニールカイガラムシという小さな虫を砕くことで鮮やかな赤の染料が作れます。インディゴの花と紫トウモロコシからは、青と紫の染料がとれます。

このように多様な天然染料を使うことから、この地の人々がどれほど創造的で、自然に近く生活しているかを知ることができます。しかしこれらの染料はごく一部に過ぎません。それぞれの村には独自の染料があり、また染料を混ぜることで色を明るくしたり暗くしたり、新しい色を作ることができます。こうした貴重な知識から生み出すことのできる色は無限と言っても良いでしょう。

『P'achakuna』ではこうした伝統を讃えるために、手織りの袋を使っています。この袋はボリビアで作られた織物を地元の人の手で縫って作られており、適正価格で購入されています。縫製にはLuz de Esperanzaプロジェクトの支援を受けたストリート出身の若者が参加しています。このプロジェクトを通じて学校教育を受け技術を学ぶことができるのです。

製品の購入とプロジェクトのサポートに感謝いたします。この他の持続可能な社会活動と製品については、私達のウェブストアをご覧ください。 www.treecer.com/en/store



『P'achakuna』はSuyana財団(スイス)との共同開発です。
www.suyana.ch



Treeceratops

Publisher
Treeceratops
www.treecer.com
info@treecer.com

デザイン
Moreno Vogel, Stefan Kraft

イラストレーション
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

グラフィックデザイン
Treeceratops
www.treecer.com

ルールライティング
Marc Dür, Samuel Luterbacher

日本語翻訳
Kohri Takeda

日本語校閲
Takashi Osada, Hiroshi Urayama

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