

P'ACHAKUNA

8 yaş ve üzeri 2 oyuncu için, 30-60'

Her köy için, Dokuma keseden rastgele bir Talep çekilir ve ilgili bölme konur. Talepler köylerinin rengiyle aynı olamaz, yani kırmızı bir köy hiçbir zaman kırmızı Talep etmez. Böyle bir Talep çekilirse dokuma keseye geri konur ve yeni bir Talep çekilir. Oyunun başında, tahtada beyaz Talep olmamalıdır.

Kaynaklar, oyun tahtasının yanına renklerine göre istiflenir (= Genel stok).

Oyuncu

Oyuncular birer renk seçer. Her oyuncu, merkezdeki beyaz köyden, sırtında beyaz bir kaynak bulunan, kendi renginden bir Lama alır. Kalan Lamalar kenara konur.

Beyaz Lama yalnızca vadilerden geçerken, siyah Lama yalnızca dağların üzerinden geçer.

Beyaz başlar. Siyah, tüm kaynaklar gibi Lama veya ek döndürme satın almak için kullanılabilen, tek kahverengi kaynağı alır.

OYUN

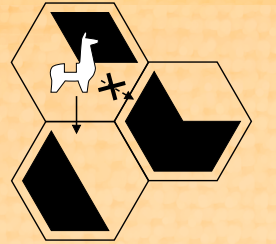
Oyuncular sırayla oynar. Bir tur, birbiri ardına gerçekleşen aşağıdaki eylemlerden oluşur:

1. Döndür

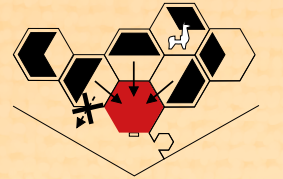
Oyuncu, bir Arazi karosunu istediği gibi döndürebilir (0-360°), yani yönünü değiştirebilir. Kendi kaynaklarından ek döndürme başına 2 Kaynak harcayarak, başka bir Arazi karosu daha döndürebilir. Üzerinde bir Lamanın bulunduğu Arazi karoları döndürülemez.

2. Hareket etme

Oyuncular Lamalarının her birini en az bir Arazi karosu hareket ettirmek zorundadır - Lamalar sadece köylerde birkaç tur durabilir. Lamalar, bulundukları noktayla arasında (mesafeye bakılmaksızın) kesintisiz bir yola sahip olan herhangi bir Arazi karosuna veya köye hareket edebilir. Ancak yolu bir köyden geçiyorsa, turun geri kalanında orada dinlenmek zorundadır ve daha fazla hareket edemez.



Köyler haricinde, Lamalar Çerçeve parçaları üzerinde hareket edemez. Köylere her iki oyuncu da erişebilir ve 6 yönden (merkezi Beyaz köy) veya 3 yönden (Çerçeve parçaları üzerindeki köyler) girebilir.



Bir köyde veya Arazi karosunda aynı anda birkaç Lama olabilir.

3. Ticaret

Oyuncu, hareket ettikten sonra bir köyde dinlenen her Lama için ticaret yapabilir, yani Kaynak satabilir ve Lama satın alabilir.

Sat:

Bir Lama, sırtındaki Kaynak ile aynı renge sahip olmayan bir köydeyse, artık o Kaynağı satabilir.



Üç farklı durum vardır:

i. Bir Lama, köyün Talep bayrağında gösterilmeyen bir Kaynağa sahipse, onu satabilir (yani Kaynak Genel stoğa geri döner), ancak karşılığında



OYUN İÇERİĞİ

54 Arazi karosu

24 tarafsız, 15 çoğunlukla düz ve 15 çoğunlukla dağlık karo



1 Beyaz köy

Oyun tahtasının ortası için



42 Talep

Opak bir dokuma kesenin içinde, iki tonda



57 Kaynak

Renk başına 8 parça, 7 renk, 1 kahverengi parça



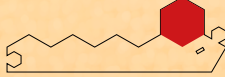
6 Lama

Oyuncu başına 3 adet, 2 renk



6 Çerçeve parçası

Her köşede bir köy



3 Ahşap taş

Döndürülmüş Arazi karolarını işaretlemek için



1 Montaj planı

Modüler oyun tahtasını bir araya getirmek için



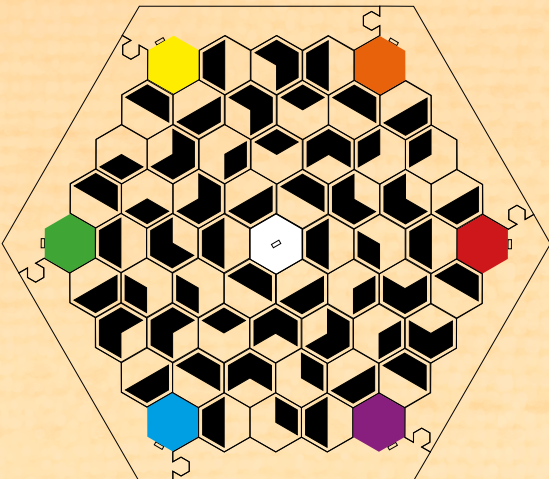
OYUNUN AMACI

P'achakuna'da, lamasının sırtında And Dağları'nı arşınlayarak, doğal boya ve beyaz yün taşımacılığı yapan bir tüccarı canlandırılıyorsunuz. Bu kaynakları talebin yüksek olduğu bir köye teslim ederseniz, bir miktar boyalı ipliği kendinize ayırabilirsiniz. 7 ipliğin hepsini toplayan oyuncu kendi geleneksel renkli kostümünü yaratır ve böylece oyunu kazanır.

OYUN KURULUMU

Oyun Tahtası

Oyun tahtası masanın ortasına kurulur. 6 Çerçeve parçası bir araya getirilerek çerçeve oluşturulur. Arazi karoları Montaj planına göre (A veya B şeklinde) monte edilir. Montaj planı doğrudan, Arazi karolarının yerleştirilebileceği bir baz olarak kullanılabilir.



hiçbir şey almaz. Sonrasında köyün Talep bayrağı kaldırılır.

ii. Bir Lama, alt / küçük Talep bayrağında gösterilen bir Kaynağa sahipse, onu satabilir. Takas edilen kaynak, oyuncunun Kişisel stoğuna eklenir. Sonrasında köyün Talep bayrağı kaldırılır.



iii. Bir Lama, üst / büyük Talep bayrağında gösterilen bir Kaynağa sahipse, onu satabilir ve takas edilen Kaynakta 2 tane oyuncunun Kişisel stoğuna ekleyebilir. Sonrasında köyün Talep bayrağı kaldırılır.



Bir köyün Talebi her satıştan sonra kaldırıldığından, bir oyuncu bir köyde tur başına yalnızca bir kez bir Kaynak satabilir.

Kaldırılan Talepler oyun tahtasının yanına yerleştirilir ve Dokuma keseye geri döner.

Oyuncular henüz sahip olmadıkları bir Kaynağı ticaret yoluyla alırlarsa, onu önlerinde bulunan 7 delikten birine koyarlar. Aynı renkteki diğer Kaynaklar oyuncuların önüne yerleştirilir. Oyuncuların Kişisel stoğu, hem deliklere koydukları Kaynaklardan hem de önlerinde bulunan Kaynaklardan oluşur.

Al:

Oyuncu Kişisel stoğundan 4 Kaynak karşılığında kendi renginden bir Lama satın alabilir. Yeni Lama satın alındığı köye yerleştirilir. Bir oyuncu en fazla 3 Lamaya sahip olabilir. Lamalar birbirinden bağımsız olarak hareket eder.

4. Yenileme

Turun sonunda, boşalan Talepler, yine köyün renginden farklı olma kuralına uyacak şekilde, rastgele çekilerek yenilenir. Dokuma kese boşaldığında veya geçerli Talep kalmadığında, harcanmış tüm Talepler keseye geri konur.

Ek olarak, oyuncu Kaynaklarını satmış veya yeni alınmış olan tüm Lamaların bulundukları köyün rengiyle eşleşen yeni bir Kaynakla donatır.

Oyun sonu

Yedi Kaynağın her birinden (kahverengi olan hariç) en az birer tanesine sahip olan ilk oyuncu oyunu kazanır. Halen Lamalarla taşınan Kaynaklar sayılmaz.

ARKAPLAN

And Dağları'nın dili olan Quechua'da, P'achakuna kelimesi „dokuma“ anlamına gelir. Lama ve alpaka yününün doğal kaynaklarla boyanması, Peru/Bolivya'da köklü bir geleneğe sahip ve bugün bile uygulanmaktadır. Yöre halkı renkli ipliklerden, bölgeden bölgeye farklılık gösteren, kendine özgü kıyafetler örür. İnsanlar kökenlerinden ve, dokuma desenler ve işlemlerle süslenmiş renkli giysileri ile gurur duyar.

P'achakuna'da tüccarlar vadiden vadiye seyahat eder, doğal boyaları ücra köylere kârlı bir şekilde satmak için taşır ve böylece kendi renkli kostümlerini yaratırlar.

P'achakuna'daki yedi köyün her biri tek bir doğal boya üzerine yoğunlaşır. Merkez köy beyaz lamalar yetiştirir, yünü her renkli iplik için başlangıç noktası görevi görür, ancak aynı zamanda boyanmamış olarak da kullanılır. Siyah ve kahverengi renkler doğal yün renkleri olarak mevcut olduğundan boyama yoluyla elde etmek zorunda değildir. Yeşil renk, „Ch'illka“ çallılarının yapraklarından elde edilir. Sarı, „Qolle“ çallılarının sarı-turuncu çiçeklerinden gelir. Turuncu renk „Yanali“ ağacının kabuk şeritlerinden elde edilir. Cochineal, opuntia (kaktüsler) üzerinde yaşayan küçük böcekler, yoğun bir kırmızı elde etmek için ezilir. İndigo bitkileri ve mor mısır ise mavi ve moru oluşturmak için kullanılır.

Bu geniş doğal renk yelpazesi, yerel halkın doğaya olan yakınlığını ve yaratıcılığını etkileyici bir şekilde göstermektedir. Bununla birlikte, liste kapsamlı olmaktan uzaktır, her vadinin kendi renklendiricileri vardır ve renkler de yeni renkler veya daha koyu/açık versiyonlar oluşturmak için karıştırılır. Bu bilgiyle gerçekleştirilen renk varyasyonları neredeyse sonsuzdur.

P'achakuna bu geleneği onurlandırmak istiyor, bu nedenle her oyunda Bolivya'da yerel olarak üretilen kumaştan dikilen ve adil bir şekilde ödenen el yapımı bir çanta var. Dikenler ise, „Luz de Esperanza“ projesiyle sokaklardan kurtarılan genç insanlar. Proje aracılığıyla gençler okul eğitimlerini tamamlayabilir ve bir meslek öğrenebilirler.

Oyunu satın aldığınız ve bu projeye destek olduğunuz için çok teşekkürler. İnternet mağazamızda (www.treecer.com/en/store) daha fazla sürdürülebilir ve sosyal ürünler bulabilirsiniz.



P'achakuna, İsviçreli Suyana Vakfı ile birlikte geliştirildi.
www.suyana.ch



Treeceratops

Yayıncı
Treeceratops
www.treecer.com
info@treecer.com

Eser Sahipleri
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Görseller
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

Grafik Tasarım
Treeceratops
www.treecer.com

Kurallar
Marc Dür, Samuel Luterbacher

Çevirmen
Derya Çebi

P'achakuna © Treecer GmbH Tüm hakları saklıdır - Bu ürünün hiçbir bölümü özel izin olmaksızın çoğaltılamaz veya ticari amaçla kullanılamaz.