

# P'ACHAKUNA

Dla 2 graczy powyżej 8 roku życia, 30-60 min.

## ELEMENTY GRY

54 kafelki terenu

24 neutralne kafelki, 15 z przewagą gór, 15 z przewagą nizin

1 biała wioska

Umieszczona w centrum planszy

42 zamówienia

Dwukolorowe, umieszczone w płóciennym woreczku

57 zasobów

8 w każdym z 7 kolorów oraz 1 brązowy

6 lam w dwóch kolorach

Po 3 na gracza

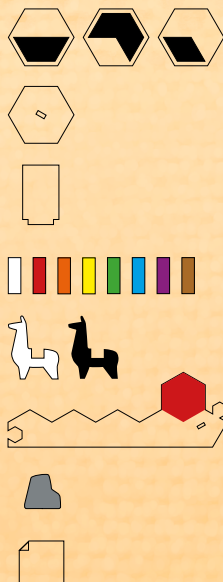
6 kafli ramki

Na każdym z narożników znajduje się wioska

3 drewniane znaczniki kamieni

Do zaznaczania obróconych kafelków terenu

1 instrukcja składania planszy



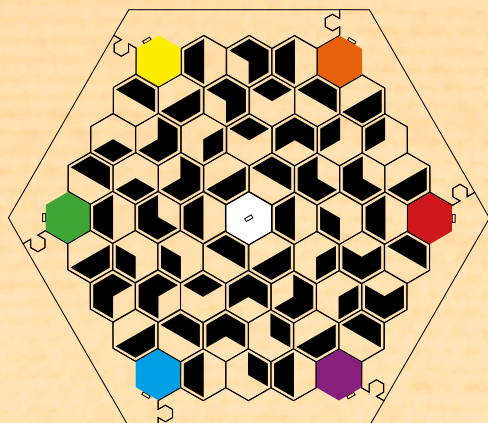
## CEL GRY

W grze P'achakuna wcielacie się w kupców transportujących z pomocą swojej lamy naturalne barwniki i białą wełnę z wioski do wioski na terenie Andów. Dokonujecie w nich sprzedaży i kupna. Po dostarczeniu barwnika, mieszkańcy mogą pozwolić wam zachować pofarbowaną wełnę. Celem graczy jest zebranie wełny w 7 różnych kolorach i uszycie z niej tradycyjnego stroju. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, wygra grę.

## PRZYGOTOWANIE GRY

### PLANSZA

Planszę rozłóżcie na środku stołu. Stwórzcie ramkę z 6 elementów. Kafelki terenu umieśćcie wewnątrz ramki, zgodnie z instrukcją składania planszy (Wariant A lub B). Możecie użyć instrukcji składania planszy jako podstawki, na której umieścić kafelki.



Wylusujcie po jednym zamówieniu z woreczka dla każdej wioski na planszy i umieśćcie je w odpowiednim wyłobieniu na kafelku. Pamiętajcie, że kolor na zamówieniu **nie może** być taki sam, jak wioski, w której się znajduje, np. w czerwonej wiosce **nie może** być zamówienia z tym kolorem. Jeśli na wylosowanym zamówieniu znajduje się kolor wioski, wrzucicie je z powrotem do woreczka i wylusujcie kolejne. Na początku gry **nie może** być żadnych zamówień z kolorem **białym**.

Posegregujcie zasoby według kolorów i umieśćcie je obok planszy.

## PRZYGOTOWANIE GRACZY

Gracze wybierają, jakim kolorem będą grać. Każdy otrzymuje 1 lamę w wybranym kolorze. Na jej plecach umieszcza biały zasób i kładzie ją na kafelku białej wioski w centrum planszy. Dwie pozostałe lamy położcie obok planszy, będziecie mogli je kupić podczas gry.

Białe lamy mogą poruszać się wyłącznie po nizinach, a czarne wyłącznie po górach.

Grę rozpoczyna gracz prowadzący białą lamę. Drugi gracz otrzymuje brązowy zasób, który może wykorzystać do zakupu lam lub obrócenia kafelka. Kładzie go przed sobą.

## PRZEBIEG GRY

Gracze rozgrywają naprzemiennie tury. Podczas tury każdy gracz wykonuje w kolejności poniższe akcje:

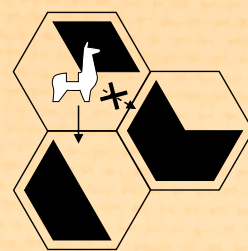
### 1. Obrót kafelka terenu

Gracz może obrócić 1 kafelek terenu w dowolny sposób (0-360°). Jeśli chce, może obrócić kolejny kafelek, opłacając koszt 2 dowolnych zasobów. **Nie można** obracać kafelków z lamą.

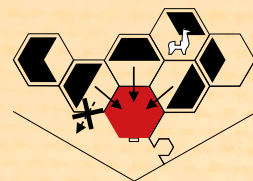
Po wykonaniu tej akcji, gracz zaznacza **wszystkie** obrócone kafelki znacznikiem kamienia oraz zdejmuje z planszy te użyte w turze poprzedniego gracza. Zaznaczone kafelki **nie mogą** zostać obrócone przez drugiego gracza w jego następnej turze.

### 2. Ruch lamą

Gracz musi poruszyć lamę **przynajmniej o 1 kafelek terenu**. Lama może poruszyć się na dowolny kafelek terenu lub wioski (niezależnie od pokonanego dystansu), o ile porusza się nieprzerwaną drogą tego samego typu. Jeśli lama poruszy się na kafelek wioski, **musi zakończyć swój ruch**. Lama **nie może** poruszać się na inny typ terenu, niż pozwala na to jej kolor. Lama będąca w wiosce na początku tury **nie musi** wykonywać ruchu.



Z wyjątkiem wioski, lamy **nie mogą** poruszać się na elementy ramki. Lamy mogą wejść do białej wioski z 6 kafelków terenu, a do wioski położonej na ramce z 3 kafelków terenu.



Na jednym kafelku terenu czy wioski może znajdować się kilka lam.

### 3. Wymiana

Za każdą lamę, która znajduje się w wiosce, gracz może wykonać jedną wymianę: sprzedać zasoby oraz kupić lamę.



## Sprzedaż:

Jeśli lama znajduje się w wiosce o innym kolorze niż niesiony przez nią zasób, gracz **może go sprzedać**.

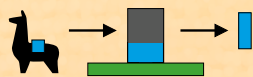


Są 3 możliwe scenariusze sprzedaży:

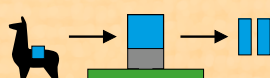
i. Jeśli lama niesie zasób, który **nie znajduje się na zamówieniu**, gracz może go sprzedać. Zasób należy odłożyć na odpowiedni stos. Gracz nie otrzymuje nic w zamian. Zamówienie należy odłożyć obok planszy.



ii. Jeśli lama niesie zasób, który **znajduje się na zamówieniu w jego dolnej części**, gracz może go sprzedać. Zdejmuje zasób z lamy i **dobiera go do swojej puli**. Zamówienie należy odłożyć obok planszy.



iii. Jeśli lama niesie zasób, który **znajduje się na zamówieniu w jego górnej części**, gracz może go sprzedać. Zdejmuje zasób z lamy, **dobiera dodatkowy zasób w tym samym kolorze ze stosu i dodaje oba do swojej puli**. Zamówienie należy odłożyć obok planszy.



Gracz może dokonać tylko 1 akcji sprzedaży w wiosce podczas swojej tury.

Odłożone zamówienia kładźcie obok planszy. **Nie umieszczajcie** ich z powrotem w woreczku.

Gdy gracz wskutek sprzedaży otrzymuje zasób w kolorze, którego jeszcze nie miał, **umieszcza go w jednym z siedmiu wycięć** przed sobą. Jeśli gracz zdobywa zasób w kolorze, który już posiada, **umieszcza go przed sobą. Pule gracza stanowią zasoby w wycięciach i poza nimi**.

## Zakup:

Gracz może zakupić lamę w swoim kolorze. Koszt lamy to 4 zasoby w dowolnym kolorze. Nowo zakupioną lamę gracz umieszcza w wiosce, w której ją kupił. Gracz może mieć **maksymalnie 3 lamy**. Każda z nich porusza się **niezależnie** od innych.

## 4. Uzupełnianie zamówień

Na końcu tury gracza należy uzupełnić zamówienia w wioskach, w których ich nie ma. Należy **wylosować zamówienie z woreczka** i umieścić je w wiosce. Pamiętajcie, że kolor na zamówieniu **nie może być taki sam, jak kolor wioski**. Kiedy w woreczku nie będzie już zamówień, umieśćcie w nim wszystkie zamówienia leżące obok planszy.

Gracz **umieszcza na wszystkich swoich lamach**, które nic nie niosą (po sprzedaży lub nowo kupionych), **zasób w kolorze wioski, w której się znajdują**.

## Koniec gry

Pierwszy gracz, który w **swojej puli będzie miał 7 zasobów w różnych kolorach** (oprócz brązowego), zostaje zwycięzcą.

## TŁO

W języku Quechua, P'achakuna oznacza „materiały”. Barwienie wełny lam i alpaka ma wieloletnią tradycję na terenie Peru i Boliwii

oraz jest praktykowane do dziś. Mieszkańcy z dumą noszą te kolorowe stroje, które różnią się zależnie od regionu.

Każda z siedmiu wiosek w grze P'achakuna skupia się na jednym z naturalnych barwników. Lamy hodowane w centralnej wiosce są źródłem białej wełny, która może zostać zabarwiona lub użyta w swoim naturalnym kolorze. Czerń i brąz to również naturalne kolory wełny. Kolor zielony uzyskuje się z liści krzewu „Ch'ill-ka”. Żółty barwnik uzyskuje się z kwiatów krzewu „Qolle”. Kolor pomarańczowy otrzymuje się z kory drzewa „yanali”. Koszenila, czyli mocno intensywny, czerwony barwnik, pozyskiwany jest wysuszonych, zmielonych owadów, zwanych czerwcami kaktusowymi. Liście indygowców i fioletowa kukurydza zapewniają barwniki niebieski i fioletowy.

Ta gama kolorów jest żywym dowodem na kreatywność i bliskość z naturą ludności andyjskiej. Należy jednak pamiętać, że każda wioska ma swoje barwniki i kolory, różniące się intensywnością i nasyceniem. Możliwych wariacji jest nieskończenie wiele.

W grze P'achakuna chcemy uhonorować tę wspaniałą tradycję, dlatego w każdej kopii znajdziecie ręcznie robiony woreczek pochodzący z Boliwii, za który szwacze otrzymali godziwą zapłatę. Są nimi młodzi ludzie, których uratowano z ulicy w ramach projektu „Luz de Esperanza”. Dzięki temu projektowi mają oni szansę na ukończenie szkoły i naukę zawodu.

Dziękujemy za zakup tej gry i wspieranie naszego projektu. Więcej produktów (wytworzonych w zgodzie z zasadami zrównoważonego rozwoju) znajdziecie w naszym sklepie: [www.treecer.com/en/store](http://www.treecer.com/en/store)



Gra P'achakuna została stworzona we współpracy ze szwajcarską fundacją Suyana. [www.suyana.ch](http://www.suyana.ch)

**Autorzy**  
Moreno Vogel, Stefan Kraft

**Ilustracje**  
Johanna Tarkela  
[www.johannatarkela.com](http://www.johannatarkela.com)

**Projekt graficzny**  
Treeceratops  
[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

**Instrukcja**  
Marc Dür, Samuel Luterbacher

**Tłumaczenie**  
Michał Szewczyk

**Korekta**  
Anna Kisiel, Michał Kisiel



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

P'achakuna © Treecer GmbH Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie i w jakikolwiek sposób wykorzystywanie produktu w celach komercyjnych bez zgody autora jest surowo zabronione.