



P'ACHAKUNA

Spelregels

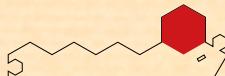


Version
à la p.4

SPELMATERIAAL

6 randdelen

In elke hoek bevindt er zich een dorp.



6 lama's

3 per speler, 2 kleuren



54 terreintegels

24 neutrale tegels, 15 vooral vlakke en 15 vooral bergachtige tegels



42 vraagtegels

Tweekleurig, te bewaren in ondoorzichtige stoffen zak



1 wit dorp

Voor in het midden van het spelbord.



3 houten rotsen

Om gedraaide terreintegels te markeren



57 grondstoffen

8 per kleur, 7 kleuren, 1x bruin



1 opbouwplan

Om het modulaire spelbord klaar te zetten



DOEL VAN HET SPEL

In P'achakuna ben je een handelaar die met zijn lama natuurlijke kleurstoffen en witte wol vervoert door de Andes. Lever je die grondstoffen aan een dorp waar er een grote vraag is naar deze grondstoffen, dan mag je een deel van het geverfde garen houden. De speler die als eerste garen in de zeven kleuren verzameld heeft, kan een traditioneel, kleurrijk kostuum maken en wint het spel.

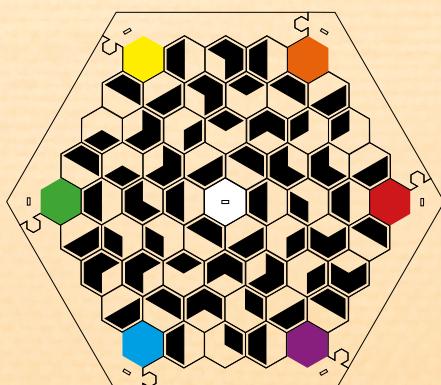
SPELVORBEREIDING

Spelbord

Leg het bord in het midden van de tafel en vorm volgens het plan het frame met de **zes randdelen** eromheen. Plaats vervolgens de terreintegels zoals aangegeven op het opbouwplan (variant A of B). Het opbouwplan kan rechtstreeks als basis gebruikt worden om de individuele terreintegels op te plaatsen.

Trek voor elk dorp blind een vraagtegel uit de stoffen zak en steek die in de corresponderende opening. Op een vraagtegel mag nooit de kleur voorkomen van het dorp waar die tegel ligt (in het rode dorp is er bijvoorbeeld nooit een vraag naar rood). Trek je zo'n tegel, doe die dan terug in de zak en trek een nieuwe. Aan het begin van het spel mag er nergens op het spelbord een vraagtegel met de kleur wit zichtbaar zijn. Schik de grondstoffen per kleur als voorraad naast het bord.

Variant A





Speler

Elke speler kiest een kleur, neemt de lama in zijn kleur en zet die op het centrale witte dorp met een witte grondstof op zijn rug. Zet de resterende lama's als een reserve naast het spelbord.

De witte lama mag zich enkel door de valleien verplaatsen, terwijl de zwarte lama enkel door de bergen trekt.

Wit begint. Zwart krijgt één bruine grondstof, die net als andere grondstoffen gebruikt kan worden om lama's te kopen of tegels extra draaien te geven.

HET SPEL

De spelers voeren om beurten onderstaande acties in de opgegeven volgorde uit:

1. Draaien

Je mag één terreintegel willekeurig draaien (0-360°), = de oriëntatie veranderen. Om bijkomende terreintegels te draaien, betaal je 2 grondstoffen uit je voorraad per tegel. Terreintegels waar een lama op staat, kunnen niet gedraaid worden.

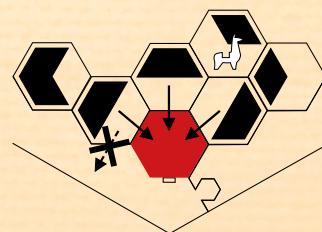
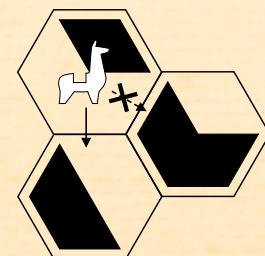
Vervolgens leg je op alle terreintegels die je deze beurt gedraaid hebt een rots en verwijder je alle andere rotstenen. Terreintegels waarop een rots ligt, mogen door je tegenstander niet gedraaid worden tijdens hun volgende beurt.

2. Verplaatsen

Je moet elk van je lama's minstens één terreintegel verplaatsen; enkel in de dorpen mogen lama's meerdere beurten blijven staan. Verplaats elke lama naar een terreintegel of dorp die je via een ononderbroken route kan bereiken vanaf het startpunt van de lama. Passer je onderweg een dorp, dan moet de lama daar voor de rest van deze beurt blijven staan.

Met uitzondering van de dorpen mogen de lama's zich niet over de randdelen verplaatsen. Dorpen zijn altijd voor beide spelers toegankelijk en kan je vanuit zes richtingen (centraal wit dorp) of drie richtingen (dorpen op randdelen) bereiken.

Er mogen meerdere lama's tegelijk in hetzelfde dorp of op dezelfde terreintegel staan.

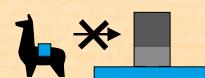


3. Handelen

Indien één van je lama's na de actie 'verplaatsen' in een dorp staat, dan mag je daar handel drijven, dat wil zeggen grondstoffen verkopen, en lama's kopen.

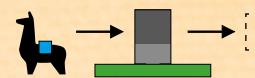
Verkopen:

Indien één van je lama's in een dorp staat en de kleur van dat dorp verschilt met de kleur van de grondstof op die lama, dan mag je die grondstof verkopen.

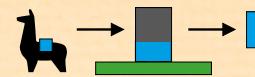


Er zijn daarbij drie mogelijkheden:

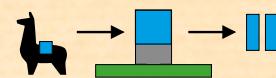
i. Indien de lama een grondstof vervoert die niet op de vraagtegel van het dorp voorkomt, dan kan je die verkopen (leg de grondstof terug in de algemene voorraad), maar krijg je niets in ruil. De vraagtegel van het dorp wordt afgelegd.



ii. Indien de lama een grondstof vervoert waar in het dorp beperkte vraag naar is (kleine vlag), dan kan je die verkopen. Leg de verhandelde grondstof in je persoonlijke voorraad. Vervolgens wordt de vraagtegel van het dorp afgelegd.



iii. Indien de lama een grondstof vervoert waar in het dorp grote vraag naar is (grote vlag), dan kan je die verkopen. Leg 2 stuks van de verhandelde grondstof in je persoonlijke voorraad. Vervolgens wordt de vraagtegel van het dorp afgelegd.



Aangezien de vraagtegel van een dorp na elke verkoop afgelegd wordt, kan je maar één keer per beurt een grondstof verkopen in een dorp.

Leg de verwijderde vraagtegels naast het bord en doe ze niet terug in de stoffen zak.

Als je tijdens de handelsfase een grondstof verwerft die je nog niet hebt, plaats je die in één van de zeven uitsparingen voor je. Bijkomende grondstoffen van dezelfde kleur leg je voor je op tafel. Je persoonlijke voorraad omvat zowel de grondstoffen in de uitsparingen als de grondstoffen die los voor je op tafel liggen.

Kopen:

Je kan een extra lama in jouw kleur kopen door 4 grondstoffen uit je persoonlijke voorraad af te leggen. De nieuwe lama begint het spel in het dorp waar je die gekocht hebt. Je kan hoogstens drie lama's hebben, en alle lama's verplaatsen zich onafhankelijk van elkaar.

4. Aanvullen

Aan het einde van de beurt trek je voor elk dorp waar geen vraagtegel meer ligt een nieuwe vraagtegel uit de zak. Denk eraan dat op een vraagtegel nooit de kleur van het dorp mag staan. Is de stoffen zak leeg of zijn er geen geldige vraagtegels meer, dan doe je alle eerder afgelegde vraagtegels opnieuw in de zak.

Daarnaast leg je op alle lama's die geen grondstof meer vervoeren of die je net gekocht hebt een nieuwe grondstof die overeenkomt met de kleur van het dorp.

Einde van het spel

De speler die als eerste minstens één grondstof van elk type (uitgezonderd bruin) verzameld heeft, wint het spel. Grondstoffen die door lama's vervoerd worden, tellen hierbij niet mee.

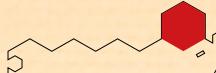


Règles du jeu

CONTENU DU JEU

6 pièces de Cadre

Dans chaque coin se trouve un village



6 Lamas

3 par joueur, 2 couleurs



54 Tuiles de Terrain - 24 Tuiles neutres, 15 à dominance de plaines et 15 à dominance de montagnes



42 Commandes

En 2 couleurs, stockées dans un sac en tissu opaque



1 Village Blanc

Pour le centre du plateau de jeu



3 Pitons Rocheux

Pour marquer les tuiles de terrain après rotation



57 Ressources

8 pièces par couleur, 7 couleurs, 1 brune



1 Plan d'Assemblage

Indiquant comment assembler le plateau



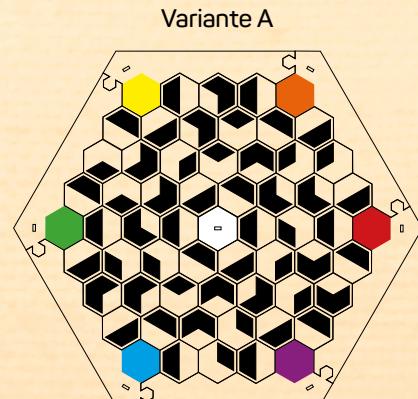
BUT DU JEU

Dans P'achakuna, chaque joueur incarne un marchand et transporte des sacs remplis de pigments naturels de couleur et de laine blanche, avec ses lamas, à travers les Andes. En délivrant ces ressources aux villages qui en font la demande, les joueurs sont autorisés à conserver une petite portion de la laine teinte. Le premier joueur qui parvient à rassembler les 7 différentes teintes pourra ainsi créer le costume coloré traditionnel national et emportera alors la partie.

MISE EN PLACE

Plateau de jeu

On construit le plateau de jeu au milieu de la table, en commençant par emboîter les 6 pièces du cadre pour constituer le contour du plateau de jeu. Les tuiles de terrain sont ensuite assemblées en fonction du plan d'assemblage (variante A ou variante B). La feuille du plan d'assemblage peut être directement utilisée comme base sur laquelle on place les tuiles de Terrain individuelles.



Pour chaque village on tire au hasard dans le sac un fanion de Commande et on le place sur l'emplacement prévu à cet effet. Une Commande ne peut jamais correspondre à la couleur du village, par exemple, un village «rouge» ne peut jamais se voir attribuer une Commande «rouge». Si une telle Commande était tirée du sac, on l'y remet et on en retire une nouvelle jusqu'à ce que les couleurs du fanion de Commande diffèrent de celle du village. Il ne peut y avoir de Commande blanche sur le plateau lors de la mise en place de début de partie. On place à disposition à côté du plateau les ressources rangées selon leur couleur, les tas ainsi constitués forment la réserve générale.

Joueur

Les joueurs choisissent chacun leur couleur. Chaque joueur reçoit un lama de sa couleur, qui est placé sur le village blanc central avec une ressource blanche (un ballot de laine blanche) sur le dos. Les lamas restants sont gardés en réserve à proximité du plateau de jeu.



Le lama blanc ne se déplace que dans les vallées, tandis que le lama noir ne se déplace que sur les montagnes.

Le lama blanc commence. Le noir obtient la seule ressource brune, qui peut, comme toute ressource, être utilisée pour acheter des lamas ou effectuer des actions de rotations de tuile supplémentaires.

LE JEU

Le jeu se déroule en tour par tour. Au cours de son tour, chaque joueur va réaliser différentes actions. Un tour comprend les actions suivantes, qui ont lieu les unes après les autres.

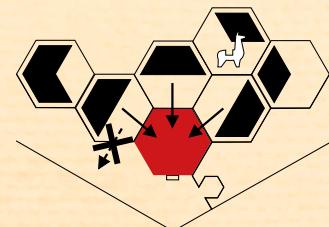
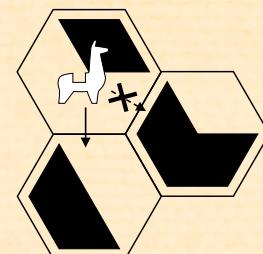
1. Faire pivoter

Le joueur peut faire pivoter une tuile Terrain à volonté (0-360 °), c'est-à-dire changer son orientation. Le joueur actif peut effectuer des rotations supplémentaires d'autres tuiles Terrain en dépensant 2 ressources de sa Réserve Personnelle par tuile supplémentaire. Les tuiles de Terrain occupées par un lama ne peuvent pas être pivotées.

Après la rotation, le joueur actif récupère tous les Pitons Rocheux du plateau et marque toutes les tuiles Terrain pivotées ce tour-ci d'un Piton Rocheux. Les tuiles Terrain pivotées ainsi marquées d'un Piton Rocheux ne peuvent pas être pivotées par l'adversaire lors de son prochain tour.

2. Déplacement

Le joueur doit déplacer chacun de ses lamas d'au moins une Tuile de terrain, seuls les lamas situés sur des villages peuvent s'y reposer plusieurs tours d'affilée sans bouger. Pour se déplacer, les lamas peuvent rejoindre n'importe quelle tuile de Terrain ou village sur le plateau pour laquelle il existe un chemin non-interrompu à partir de la tuile «point de départ» du lama (indépendamment de sa distance). Cependant, si le chemin emprunté traverse un village, le lama DOIT s'y reposer pour le reste du tour et donc s'y immobiliser.



Sauf en ce qui concerne les villages, les lamas ne sont pas autorisés à se déplacer sur les pièces du cadre. Les villages sont accessibles aux deux joueurs simultanément. Ces derniers peuvent y accéder par les 6 côtés pour le village central blanc ou par les 3 cotés pour les villages situés en bordure. Plusieurs lamas peuvent occuper simultanément le même village ou la même tuile Terrain.

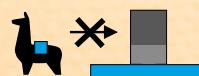
3. Faire du Commerce

Pour chaque lama qui a atteint un village à la fin de son déplacement, le joueur peut y commercer, c'est-à-dire soit vendre des ressources et acheter des lamas.

Vendre:

Si un lama est situé dans un village qui n'a pas le même la couleur que la ressource qu'il transporte, le joueur auquel il appartient peut décider de vendre cette ressource.

Trois possibilités s'offrent à lui:

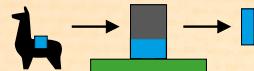




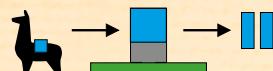
i. Si un lama transporte une ressource qui n'apparaît pas sur le fanion de Commande du village sur lequel il se trouve, il peut néanmoins décider de la vendre pour s'en débarrasser (la ressource est alors remise dans la réserve générale), mais il ne reçoit rien en retour. La Commande du village est alors simplement enlevée.



ii. Si un lama transporte une ressource qui est affichée sur l'étage inférieur du fanion de Commande du village/la Commande de moindre importance, il peut décider de la vendre. La ressource vendue est ajoutée à la réserve personnelle du joueur. Le fanion de Commande du village est alors enlevé.



iii. Si un lama transporte une ressource qui est affichée sur l'étage supérieur du fanion de Commande du village/la Commande de plus haute importance, il peut la vendre et reçoit en récompense pour cette Commande satisfaitة, 2 exemplaires de la ressource vendue dans sa réserve personnelle. Le fanion de Commande du village est également enlevé.



Puisque la Commande d'un village est supprimée après chaque vente, un joueur ne peut vendre une ressource qu'une seule fois par tour dans un village.

Les demandes supprimées sont placées à côté du plateau de jeu et ne retournent pas dans le sac.

Si les joueurs reçoivent, lors d'une transaction, une ressource d'une couleur qu'ils n'avaient pas encore précédemment acquise, ils l'insèrent dans un des 7 emplacements devant eux. Les autres ressources de même couleur qu'ils reçoivent sont placées librement devant eux. Les réserves personnelles des joueurs sont constituées à la fois des ressources qu'ils ont placées dans les emplacements spécifiques et des ressources placées devant eux.

Acheter:

En échange de 4 ressources de sa Réserve Personnelle, un joueur peut acheter un lama de plus de sa Couleur. Les nouveaux lamas sont placés sur le village où ils ont été achetés. Un joueur peut posséder un maximum de 3 lamas. Les lamas se déplacent ensuite indépendamment l'un de l'autre.

4. Recharge

À la fin de son tour de jeu, les Commandes manquantes sont renouvelées par tirage au sort dans le sac, en appliquant toujours la règle qu'une demande ne doit jamais afficher la couleur du village correspondant dans lequel elle est placée. Quand le sac est vide ou qu'il n'y a plus de Commandes valides possibles, toutes les Commandes précédemment utilisées sont remises dans le sac.

De plus, le joueur charge maintenant tous ses lamas qui ont précédemment vendu leur ressource ou qui furent nouvellement achetés, d'une nouvelle ressource correspondant à la couleur du village où ils se trouvent.

Fin du jeu

Le premier joueur qui est parvenu à récupérer au moins une ressource de chacune des sept couleurs (à l'exception du brun) remporte la partie. Les ressources qui sont encore transportées par les lamas ne sont pas comptabilisées.

Achtergrond/Contexte

Natuurlijke kleurstoffen = Les colorants textiles naturels

In Quencha, de taal van de Andes, betekent het woord 'P'achakuna' textiel. Het kleuren van de wol van lama's en alpaca's met natuurlijke grondstoffen is een eeuwenoude traditie in Peru/Bolivia die ook vandaag nog uitgeoefend wordt. De lokale bevolking gebruikt de gekleurde garens om hun unieke kleren te weven, die trouwens van regio tot regio verschillen. De mensen zijn trots op hun herkomst en hun bonte kleren versierd met geweven patronen en borduurwerk. De zeven dorpen in P'achakuna leggen zich telkens toe op één natuurlijke kleurstof. En Quechua, la langue des Andes, le mot «P'achakuna» signifie «textiles». La teinture de laine de lama et d'alpaga avec des pigments naturels est une longue tradition au Pérou et en Bolivie et est encore une activité traditionnelle pratiquée de nos jours. À partir de fils colorés, les populations locales tissent leurs costumes uniques, qui diffèrent d'une région à l'autre. Les gens sont fiers de leurs origines et de leurs vêtements aux couleurs vives et décorés de motifs tissés et de broderies. Chacun des sept villages de P'achakuna, se concentre sur un pigment naturel.



Wol van witte lama's, schapen of alpaca's wordt gebruikt als basis voor elk gekleurd garen, maar wordt ook ongekleurd gebruikt. In Quencha noemt men witte wol 'Yuraq Millma'. Voor de kleuren zwart en bruin ('Yana' en 'Ch'unpi') worden geen kleurmiddelen gebruikt, aangezien die ook beschikbaar zijn als natuurlijke wolkleuren. La laine de lamas, de moutons ou d'alpagas blancs sert de point de départ pour chaque fil coloré mais les fils non teints sont également utilisés. En Quechua la laine blanche est appelée «Yuraq Millma». Les teintes noir et marron, appelées «Yana» et «Ch'unpi», ne doivent pas être obtenues par teinture puisqu'elles existent déjà en tant que couleur de laine naturelle.

Geel ('Q'ello') is verkregen door de bolvormige bloemen van de 'qolle' boom (*Buddleya coriacea*). Le jaune, appelé «Q'ello», est produit à partir des fleurs en forme de boule d'un arbre appelé «Qolle» (*Buddleja coriacea*).



De kleur oranje ('Killmu') wordt vervaardigd uit reepjes van de diep oranje bast van de 'Yanali'-boom (*Bocconia frutescens*). La couleur orange, «Killmu», est produite à partir des bandes d'écorce orange foncé de l'arbuste «Yanali» (*Bocconia frutescens*).

Cochenille (*Dactylopius coccus*), kleine insecten die op opuntia (cactussen) leven, worden geplet om een intens rood ('Puka') te krijgen. Les Cochenilles (*Dactylopius coccus*), de petits insectes qui vivent sur les cactus «opuntia», sont écrasées pour obtenir un rouge intense («Puka»).



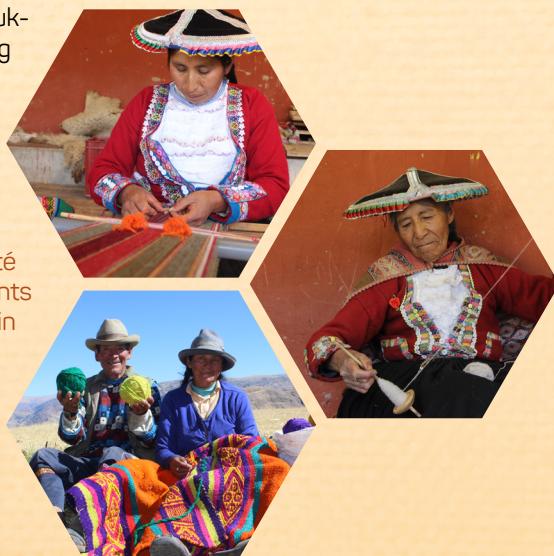
De kleur paars ('Kulli') is afkomstig van paarse maïs (maíz morado). La couleur pourpre, appelée «Kulli», émane du maïs violet (maíz morado).

De bladeren van de indigoplant (*Indigofera tinctoria*) worden gebruikt om een prachtig blauw ('Anqas') te verkrijgen. À partir des feuilles de la plante «indigo» (*Indigofera tinctoria*) on obtient un beau bleu intense («Anqas»).



De kleur groen ('Q'omer') wordt verkregen uit bladeren van de 'Ch'illka'-struik (*Baccharis latifolia*). La couleur verte, appelée «Q'omer», est obtenue à partir de feuilles de l'arbuste «Ch'illka» (*Baccharis latifolia*).

Dit brede palet aan natuurlijke kleuren toont op indrukwekkende wijze de creativiteit van de lokale bevolking en hun nauwe band met de natuur. De lijst is echter verre van volledig, want elke vallei heeft zijn eigen kleurstoffen en de kleuren worden ook gemengd om nieuwe kleuren of donkerdere / lichtere tinten te verkrijgen. De kleurvariaties die met deze kennis worden geproduceerd, zijn quasi oneindig. Cette large gamme de couleurs naturelles montre la créativité impressionnante et la grande proximité des habitants de ces régions avec la nature. Mais cette liste est loin d'être exhaustive, chaque vallée a ses propres pigments, et les couleurs sont également mélangées pour créer de nouvelles couleurs en version plus foncées ou plus claires. Les variations de couleur produites avec cette expertise sont presque infinies.



Over Suyana / A propos de Suyana

Suyana is een Zwitserse ngo die kampt tegen armoede en streeft naar een duurzame verbetering van de levenskwaliteit overal ter wereld. *Suyana est une ONG suisse qui lutte contre la pauvreté et pour une amélioration durable de la qualité de vie partout dans le monde.*

In Bolivia en Peru is Suyana al 15 jaar actief met een programma voor de holistische ontwikkeling van extreem arme landelijke gemeenschappen. Dit programma wordt in nauw overleg met individuen, gezinnen en gemeenschappen opgesteld. *En Bolivie et au Pérou, Suyana est présente depuis plus de 15 ans avec un programme pour le développement holistique des communautés rurales qui vivent dans un état extrême de pauvreté, et qui est basée sur une collaboration directe avec les personnes, familles et communautés.*



Het programma is een blauwdruk geworden voor overheden in de regio en draagt in aanzienlijke mate bij tot de ontwikkeling van de gezondheidszorg, onderwijs, lokale economie en het milieu. *Ce programme est devenu un modèle pour les gouvernements de la région, apportant des contributions vitales à la santé, à l'éducation, à l'économie et au développement environnemental.*



Verder zet Suyana mensen in Bolivia en Peru ertoe aan om duurzame en eerlijke producten te produceren van alpacawol en andere stoffen, die Suyana dan in Zwitserland en online verkoopt. *De plus, Suyana incite les habitants de Bolivie et du Pérou à produire des produits durables et équitables en laine d'alpaga et autres textiles, que Suyana vend ensuite en Suisse et sur Internet.*



Dit is ook hoe de P'achakuna-zakjes zijn ontstaan, die exclusief voor de Kickstarter-campagne ontwikkeld werden. De organisatie Luz De Esperanza helpt jongeren in een arme wijk van La Paz die vroeger op straat woonden. Luz De Esperanza geeft hen een eerlijk betaalde baan, perspectieven op lange termijn en een veilig thuis. *C'est également ainsi que les sacs P'achakuna exclusifs de ce projet «Kickstarter» ont été créés: L'organisation Luz De Esperanza aide les jeunes d'un quartier pauvre de La Paz qui vivaient autrefois dans la rue. Luz de Esperanza leur donne un travail rémunéré équitablement, une perspective à long terme et un foyer sûr.*

Help Suyana om haar visie van een zelfredzame wereld zonder armoede te realiseren. Bezoek de website voor meer info! *Aidez Suyana à réaliser sa vision d'un monde sans pauvreté. Visitez leur site pour en savoir plus!*

Suyana
Stiftung
www.suyana.ch

Kameelachtigen in Zuid-Amerika

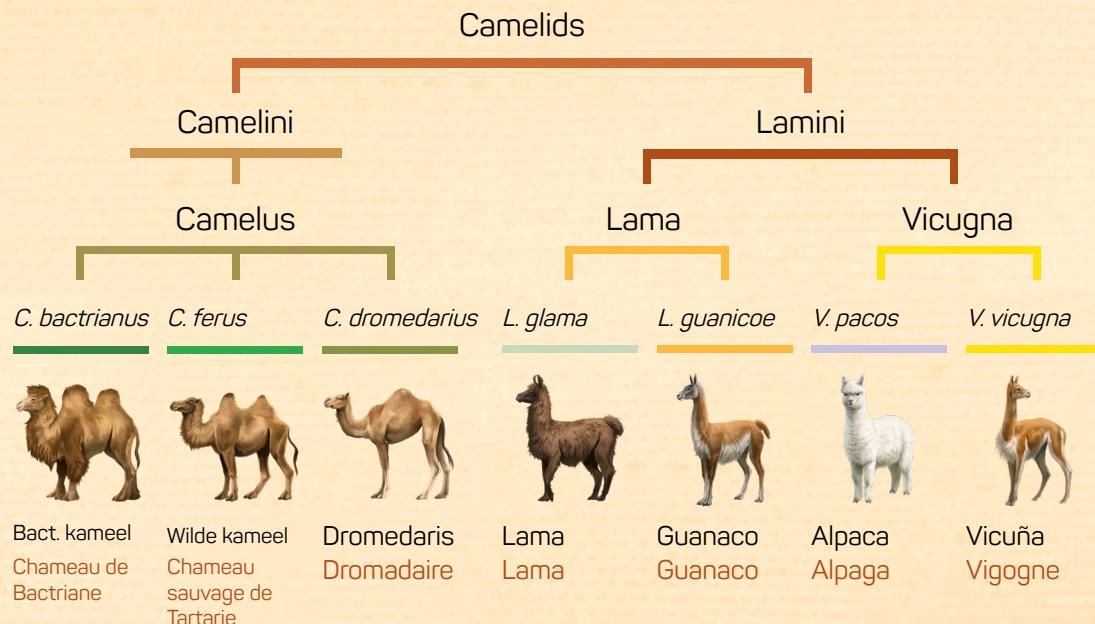


Les Camélidés de l'Amérique du Sud



De kameelachtigen (Camelidae) zijn een familie van zoogdieren die in twee groepen kan worden verdeeld. De eerste groep, kamelen van de Oude Wereld (Camelini), vind je op het Afrikaanse en Aziatische continent. Deze groep omvat de eenbultige dromedaris (*Camelus dromedarius*) en de tweebultige bactrische kameel, die zowel in gedomesticeerde vorm (*Camelus bactrianus*) als in wilde vorm (*Camelus ferus*) voorkomt. Gedomesticeerde bactrische kamelen zijn wijdverspreid, maar de wilde kameel is sterk met uitsterven bedreigd. Naar schatting lopen er nog ongeveer 1.000 individuen op de wereld rond.

De tweede groep, kameelachtigen van de Nieuwe Wereld (Lamini), vind je in Zuid-Amerika. Deze groep omvat vier soorten: de guanaco (*Lama guanicoe*), de lama (*Llama glama*), de vicuna (*Vicugna vicugna*) en de alpaca (*Vicugna pacos*).

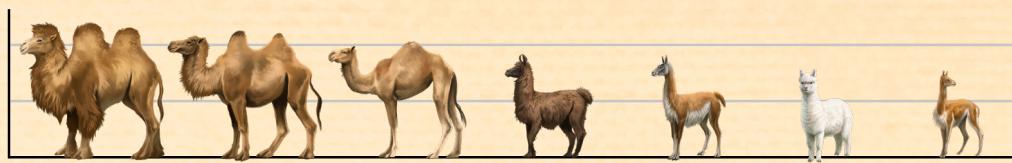


Les camélidés (Camelidae) sont une famille de mammifères qui peut être divisée en deux groupes. Un groupe, appelé camélidés de l'Ancien Monde (Camelini), se trouve sur les continents africain et asiatique. Il se compose du dromadaire à une bosse (*Camelus dromedarius*) et du chameau «Bactrien» à deux bosses, qui existe à la fois sous forme domestique (*Camelus bactrianus*) et sous sa forme sauvage (*Camelus ferus*). Les chameaux «Bactriens» domestiqués sont les plus répandus, mais la forme sauvage est sérieusement menacée d'extinction, avec une population estimée à environ 1 000 individus.

Le deuxième groupe, les camélidés du Nouveau Monde (Lamini), se trouve en Amérique du Sud. Il se compose de quatre espèces, les Guanacos (*Lama guanicoe*), les Lamas (*Llama glama*), les Vigognes (*Vicugna vicugna*) et les Alpagas (*Vicugna pacos*).

De zeven soorten verschillen sterk qua grootte en vorm. Vooral het verschil tussen kameelachtigen van de Nieuwe Wereld en die van de Oude Wereld is opmerkelijk. Met een grootte van maximaal 2,3 m zijn zowel de dromedaris als de bactrische kameel nogenoeg twee keer zo groot als de kamelen van de Nieuwe Wereld. Ze zijn dan ook zwaarder. Kameelachtigen van de Nieuwe Wereld bereiken een gewicht van 35 tot 200 kg, terwijl kamelen uit de Oude Wereld tussen 300 en 700 kg wegen. Een ander interessant verschil is dat de kameelachtigen van de Nieuwe Wereld geen bulten hebben.

Er zijn niettemin ook veel overeenkomsten tussen kameelachtigen, zoals hun lange, sierlijke nekken, kleine hoofden, uitgesproken gespleten bovenlippen en lange, slanke poten. In tegenstelling tot de meeste andere evenhoevige hoefdieren hebben kameelachtigen geen hoeven, maar tweetenige voeten met gebogen teennagels. De tenen rusten op een elastisch bindweefselkussen dat een breed gewatteerd oppervlak vormt.



	<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	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	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	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

Les sept espèces de camélidés présentent des caractéristiques de taille et de forme très différentes. La différence est particulièrement marquée entre les camélidés du Nouveau-monde et ceux du vieux continent. Avec une taille allant jusqu'à 2,3 m (7 pi 7 po), le Dromadaire et les Chameaux domestiques «Bactriens» sont presque deux fois plus grands que les camélidés du Nouveau-Monde. Par conséquent, ils sont également plus lourds. Les camélidés du Nouveau Monde atteignent des poids situés entre 35 et 200 kg (77 à 441 lb), tandis que les camélidés de l'Ancien Monde pèsent entre 300 et 700 kg (661-1543 lb). Une autre différence notable est que les camélidés du Nouveau Monde n'ont pas de bosses.

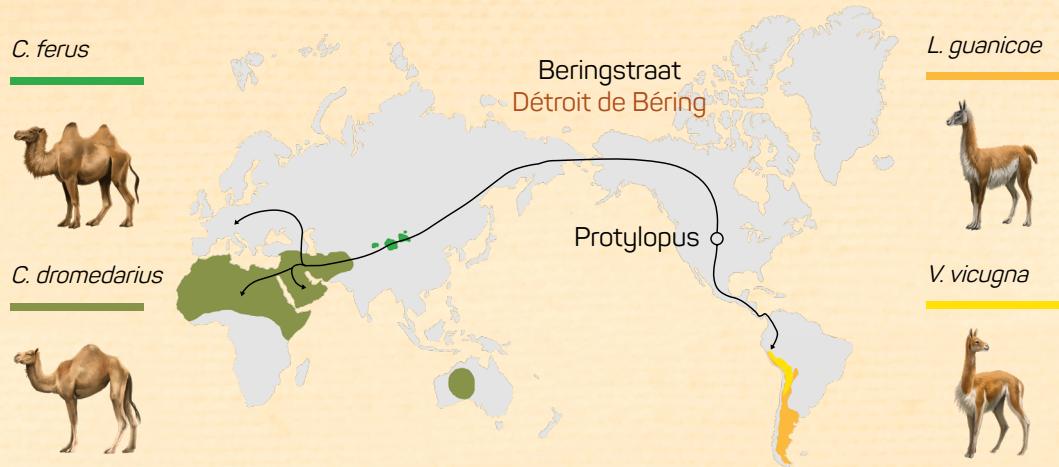
Il existe cependant de nombreuses similitudes entre toutes ces espèces, comme leur long cou gracieux, leur petite tête, leurs lèvres supérieures présentent une fente assez prononcée et leurs jambes sont longues et minces. Contrairement à la plupart des autres ongulés, les camélidés n'ont pas de sabots, mais des pieds à deux doigts avec des ongles recourbés. Les orteils reposent sur un coussin élastique de tissu conjonctif qui forme une large surface rembourrée.



De evolutionaire geschiedenis van kameelachtigen verklaart waarom de soorten van de Nieuwe Wereld en die van de Oude Wereld op verschillende continenten voorkomen. Er wordt aangenomen dat de *protoylopus*, de eerste bekende voorouder van de familie van de kameelachtigen, 45 miljoen jaar geleden uit Noord-Amerika kwam. Fossielen geven aan dat dit dier kleiner was dan een geit.

Tussen 10 en 25 miljoen jaar geleden splitste de familie zich op in de kameelachtigen van de Nieuwe Wereld en die van de Oude Wereld. Terwijl de eerste groep richting Zuid-Amerika trok, migreerde de tweede groep over de Beringstraat, een voormalige landbrug, naar Azië, om zich vervolgens naar het noorden van Afrika te verspreiden. Diverse fossiele vondsten hebben aangetoond dat verschillende soorten kameelachtigen zijn geëvolueerd en verdwenen tijdens dit migratieproces.

Als we kijken naar de verspreiding van elke soort, is het belangrijk om te weten dat de dromedaris oorspronkelijk niet in Australië voorkwam. In de 19de eeuw werden de dieren voor ontdekkingsdoeleinden geïntroduceerd. De soort heeft zich goed aangepast aan de woestijn in Australië en telt meerdere honderdduizenden exemplaren. De dieren zouden heel wat milieuproblemen veroorzaken.



L'histoire de l'évolution des camélidés explique pourquoi les camélidés du Nouveau Monde et de l'Ancien Monde sont situés sur différents continents. On pense que le premier représentant connu de la famille des Camélidés, appelé le *Protylopus*, est venu d'Amérique du Nord il y a 45 millions d'années. Les fossiles retrouvés laissent penser qu'il était de la taille d'une petite chèvre.

Dans la période située il y a environ entre 10 et 25 millions d'années, la famille des Camélidés s'est ensuite divisée entre le Nouveau Monde et l'Ancien Monde. Alors que le groupe des camélidés du Nouveau Monde se déplaçait vers l'Amérique du Sud, le Groupe des chameaux de l'Ancien Monde a migré via le détroit de Béring, un ancien pont terrestre, vers l'Asie, où ils se sont ensuite propagés jusqu'au nord du continent africain. Les découvertes de fossiles, nous apprennent aujourd'hui qu'au cours des millions d'années qui nous ont précédé jusqu'à aujourd'hui, différentes espèces de camélidés ont évolué et ont disparu tout au long de ce lent processus de migration.

Quand on regarde la distribution de chacune des espèces, il est important de noter que le dromadaire n'existe pas à l'origine en Australie. C'est une variété redevenue sauvage, à partir d'individus originellement importés pour accompagner les expéditions d'exploration qui ont eu lieu au XIX^e siècle pour transporter le matériel, qui se sont par la suite adaptés au désert australien. De nos jours, plusieurs centaines de milliers d'individus peuplent ce continent, et sont désormais considérés comme une menace environnementale.

De evolutionaire geschiedenis van de kamelen van de Nieuwe Wereld is ook interessant. DNA-analyse heeft uitgewezen dat de guanaco de wilde voorouder is van de lama, terwijl de vicuna de wilde voorouder is van de alpaca. Mensen hebben dus zowel de guanaco als de vicuna duizenden jaren geleden gedomesticeerd om de twee soorten voor hun eigen doeleinden te gebruiken.

De inheemse bevolking van de Andes gebruikt lama's al eeuwenlang als lastdier. Lama's kunnen tot 30 kg dragen over een lange afstand van maximaal 30 km. Dankzij de zoolkussens op hun voeten kunnen ze goederen over rotsachtig en ruw terrein vervoeren. De huid wordt gebruikt om leer te maken, het vlees wordt opgegeten en van de wol maken ze touwen, vloerkleden en stoffen. Het vet wordt ook gebruikt om kaarsen te maken en de uitwerpselen worden gebruikt om vuur te maken. Voor het dagelijkse leven in de Andes was en is de lama van groot belang.

Alpaca's worden daarentegen voornamelijk gebruikt voor hun dichte wol en deels voor hun vlees. Ze zijn echter te zwak om goederen te vervoeren. Hun wol is van buitengewoon hoge kwaliteit en daarom worden ze nog steeds gefokt. Alpacawol wordt omschreven als buitengewoon fijn, en de vezels isoleren ook beter tegen kou en zijn resistenter dan die van schapenwol.



L'histoire de l'évolution des chameaux du Nouveau Monde est également intéressante. Les analyses ADN ont révélé que le Guanaco est l'ancêtre sauvage du Lama, tandis que le Vigogne est l'ancêtre sauvage de l'alpaca. Les humains ont ainsi simultanément domestiqué le Guanaco et le Vigogne, il y a des milliers d'années pour utiliser les deux espèces à leurs propres fins.

Les peuples indigènes des Andes ont utilisé les lamas comme bêtes de somme pendant des siècles. Les lamas peuvent transporter jusqu'à 30 kg (66 lb) sur de longues distances allant jusqu'à 30 km (18,6 mi) par jour. Les semelles sur laquelle reposent leurs pieds leur permettent de transporter des marchandises sur un terrain rocheux et accidenté. Leur peau sert à faire du cuir, leur viande est consommée et leur laine est transformée en corde, en tapis et en tissu. Leur graisse est également utilisée pour fabriquer des bougies et leurs excréments sont utilisés comme combustible. Pour la vie quotidienne dans les Andes, le lama était et est encore d'une très grande importance.

Les alpacas en comparaison sont principalement utilisés pour leur laine dense et en partie pour leur viande. Ils sont néanmoins trop faibles pour transporter des marchandises. Leur laine est de très haute qualité, ce qui est la raison principale pour laquelle ils sont toujours élevés aujourd'hui. La laine d'alpaca est renommée comme étant extrêmement fine, et les fibres sont particulièrement bien isolantes contre le froid et sont nettement plus résistantes que celles de la laine de mouton.



Over / A propos de Treeceratops

We streven ernaar om producten op de markt te brengen die creatief, uniek en duurzaam zijn. Notre ambition est de fournir des produits originaux, faisant preuve de créativité, et sur des bases de développement durable.

Onze kernwaarden zijn: /Nos valeurs phares sont:



Duurzame producten
Durabilité



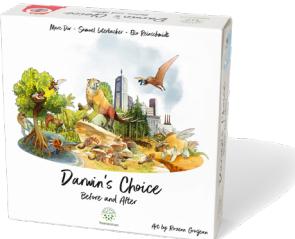
Meeslepende spelervaring
Expérience d'immersion ludique



Betrouwbaarheid
Fiabilité



Onze spellen / Nos jeux



Onze puzzels / Nos puzzles



www.treecer.com

Je kan nog meer producten vinden in onze winkel.
Découvrez en plus sur nos produits dans notre magasin en ligne



CARBON
NEUTRAL



DESIGNED IN
SWITZERLAND

Dankwoord! / Merci!

P'achakuna kon rekenen op de financiering van 4.588 geweldige mensen op Kickstarter. We zijn iedereen enorm dankbaar voor hun vertrouwen in ons, in onze visie en in P'achakuna. Het spel dat je nu in handen hebt, is niet alleen het werk van ons team, maar ook voor een belangrijk deel het werk van deze 4.588 mensen. *P'achakuna a été financé grâce au financement participatif (Kickstarter) de 4 588 merveilleuses personnes. Nous leur en sommes particulièrement reconnaissants de la confiance qu'ils nous ont témoigné, en notre vision et en P'achakuna. P'achakuna tel qu'il est parvenu en vos mains, n'est pas seulement le travail de notre équipe, mais aussi dans une large mesure le fruit du labeur de ces 4588 personnes.*

Via onderstaande QR-code kan je een lijst inzien met namen van iedereen die ons gebackt heeft. Bezoek de website, want 4.588 is echt een enorm aantal mensen! *Le code QR ci-dessous vous mènera directement à la liste des noms de tous nos supporters. Allez donc y faire un tour, parce que 4 588, c'est vraiment beaucoup de monde. Merci à eux tous.*

Als je deel wilt uitmaken van een van onze toekomstige Kickstarter-campagnes, volg ons dan op de sociale media of abonneer je op onze nieuwsbrief op www.treecer.com. Op deze manier loop je nooit iets mis. *Si vous souhaitez faire partie de l'une de nos futures campagnes Kickstarter, suivez-nous sur les réseaux sociaux ou abonnez-vous à notre newsletter sur www.treecer.com, de cette façon, vous ne manquerez rien et vous serez toujours tenus informés.*



www.treecer.com



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops

Auteurs / Les Auteurs

Moreno Vogel
Stefan Kraft

Illustraties / Illustrations

Johanna Tarkela
<https://johannatarkela.com>

Spelregels / Règles du jeu

Marc Dür
Samuel Luterbacher

 Treeceratops

Uitgeverij / Editeur

Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Distributie / Distributeur

Happy Meeples Games
happymeeplegames.com



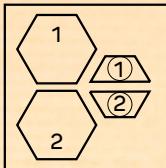
Vertalingen / Traduction

Bart Hillewaert
David Patiashvili
Fons Wesselius
Jean-Pierre Malisse
Pieter Demeulenaere
Tim van Oosten
Warda Bailly

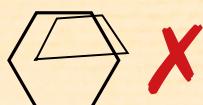
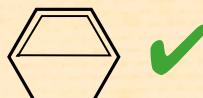
Voorbereiding / Préparation

Voor je eerste spelletje P'achakuna moet je eerst eenmalig de terreintegels in elkaar zetten. Hieronder wordt beknopt uitgelegd hoe je dat moet doen: *Avant votre première partie de P'achakuna, vous devez procéder au montage des tuiles de Terrain.* Voici une courte introduction sur la manière de procéder:

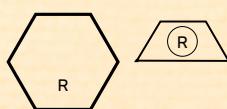
1. Op elk stansbord (kartonnen plaat) vind je de onderdelen die bij elkaar horen. De nummers op de afzonderlijke delen geven aan welk bergelement op welke basistegel moet worden geplakt. *Sur chaque plaque de carton pré découpé, vous trouverez les parties qui vont ensemble. La numérotation sur les parties individuelles vous indique quel élément de montagne doit être collé à quelle partie de la tuile de base.*



2. Plak de sticker op de aangegeven cirkel in het midden van de bergtegel en druk goed aan. *Placez l'autocollant sur le cercle indiqué au centre de la tuile de montagne et appuyez fortement.*



3. Verwijder de beschermfolie en plak het voorbereide bergelement op de valleitegel met hetzelfde nummer. Het is belangrijk dat het berggedeelte ongeveer dezelfde afstand heeft tot alle randen (1 mm) en niet uitsteekt. *Maintenant, enlevez la feuille de protection et collez l'élément de montagne préparé sur la tuile vallée portant le même numéro. Il est important que la partie montagne soit à peu près à la même distance de tous les bords (1 mm = 0,04") et ne dépasse pas.*



4. Is het niet gelukt om de onderdelen aan elkaar te plakken, dan zijn er enkele vervangstukken (R) en 6 extra stickers. *Si vous n'êtes pas parvenus à coller une pièce, vous disposez de pièces de rechange (R) et de 6 autocollants supplémentaires en réserve.*



www.treecer.com

5. Is het nog steeds onduidelijk hoe je de terreintegels in elkaar moet steken, bekijk dan met behulp van de QR-code onze demonstratie-video. *Si vous vous sentez hésitants sur la manière de préparer les tuiles Terrain, n'hésitez pas à consulter notre courte vidéo explicative accessible via le QR-code ci-contre.*

Scan de QR-code om de spelregels in je eigen taal te downloaden. Hier kun je ook het opbouwplan vinden. Suivez le code QR ci-contre, pour télécharger le livret de règles dans d'autres langues. Vous trouverez également un exemplaire prêt à imprimer du plan d'assemblage au cas où vous auriez besoin d'un nouvel exemplaire.



www.treecer.com