

РАСНАКУНА

2人用・8歳以上・30~60分

内容物

地形タイル 5

山地が多いタイル15・平地が多いタイル15・山地平地半々のタイル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・不透明の織物袋に入っています



資源トークン 57

7色各8個＋灰色1個



ラマ駒 6

各プレイヤー3個ずつ(白と黒)



ボード枠 6

それぞれの角に村があります



配置説明書 1

ゲームボードの初期配置用の説明



ゲームの目的

刻々と姿を変えるアンデスの山々を巧みに通り抜けて、村から村へと資源を届けましょう。取引で利益を上げ、全種類の資源を所有したプレイヤーが勝者となります。

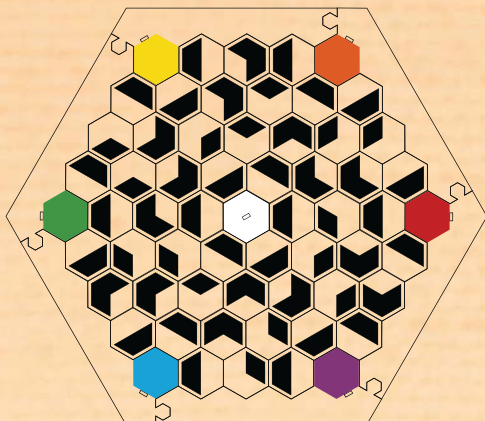
ゲームの準備

ゲームボード

ゲームボードをテーブル中央に準備します。6つのボード枠を組み立てて6角形の枠組みを作ります。配置説明書に従って地形タイルを配置してください。配置説明書の上に直接地形タイルを配置しても構いません。

ランダムで需要マーカーを引いてそれぞれの村の一つずつ配置します。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ようにしてください。もし同じになってしまった場合(例えば赤の村に配置する際に赤く塗られた需要マーカーを引いてしまった場合)、需要マーカーを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。



プレイヤー

プレイヤーはそれぞれ白か黒か色を決めてください。決めた色のラマ駒を1つ取り、ボード中央の白の村に置き、その上に白の資源トークン1つを置きます。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、黒のラマは山地を通ることができますが、その反対の地形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。黒のプレイヤーは灰色の資源トークン1つを獲得します。灰色の資源は、ラマの購入や交易の際に任意の資源の代わりとして使うことができます。

ゲームプレイ

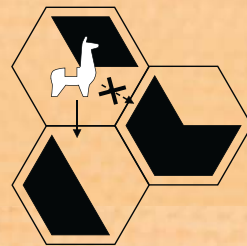
プレイヤーは交互に手番を行います。それぞれの手番では以下のアクションを順番に行います。

1. 回転

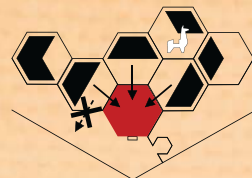
地形タイル1つを好きなだけ回転して任意の向きに帰ることができます。更に、手持ちの資源を2つ支払うごとに更にもう1つの地形タイルを回転させることができます。ラマ駒が乗っているタイルを回転させることはできません。また、対戦相手が直前の手番で回転したタイルを再度回転させることもできません。

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動かさずに休ませても構いません。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)、距離に関わらずどの地形タイル/村までも移動できます。ただし移動中に村を通過する場合は村の上で一度止まって、その先は次の手番に移動しなければなりません。



ラマは村以外の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を置くことができます。

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)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。

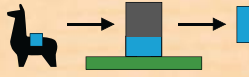


資源の売却には以下の3種類があります。

i: 持っている資源の色が需要マーカーに記されていない場合。この場合資源を支払って場に戻して需要マーカーを取り除きます。代価として得られるものはありません。



ii :持っている資源の色が需要マーカーの下に小さく記されている場合。持っている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元に置き、その後需要マーカーを取り除きます。



iii :持っている資源の色が需要マーカーの上に大きく記されている場合。持っている資源トークンを売却して、その色のトークン2つを獲得します。獲得したトークンはプレイヤーの手元に置き、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 of 資源トークンを獲得した場合、そのうちの一つを手元の枠にある穴に挿しておきます。同じ色の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、手元においてある資源トークンを使って、追加で地形タイルを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引いてください。

また資源を売却したラマと新たに購入したラマの背に、その村と同じ色の資源トークンをひとつずつ乗せます。

ゲームの終了

灰色を除く7色すべての資源トークンを一つ以上ずつ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とはみなしません。

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。ペルーやボリビアでは、天然染料を使った伝統的なラマやアルパカの毛の染め物があり、今でも作られています。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。人々はこの伝統と、織模様と刺繍で飾られた色鮮やかな衣装を誇りに思っています。

このゲーム『P'achakuna』では、商人が谷から谷へと旅をし、天然染料を離れた村へと届けて交易することで利益を上げ、自身の色鮮やかな衣装を作り上げます。

『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ますが、脱色するた

めにも使います。黒や茶色の毛も取れるので、染色する必要はありません。緑の染料はCh'illkaの木の葉から作ることができます。黄色の染料はQulle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。しかしこれも一部に過ぎません。それぞれの村には独自の染料があり、染料を混ぜることで色を明るくしたり暗くしたり、あるいは新しい色を作ることができます。こうした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』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います(適切な賃金が支払われています)。Luz de Esperanzaプロジェクトの支援を受けた若い元ストリートチルドレンが縫製に参加しています。このプロジェクトを通じて学校教育を受け技術を習得する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的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』はスイスSuyana財団との共同開発です。

www.suyana.ch

Authors
Moreno Vogel, Stefan Kraft

Illustrations
Johanna Tarkela
www.johannatarkela.com

Graphic Design
Treeceratops
www.treecer.com

Rules
Marc Dür, Samuel Luterbacher

Japanese Translation
Kohri Takeda



Treeceratops

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