



P'ACHAKUNA

Rule book

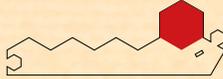


Version
ab S.4

GAME CONTENT

6 Frame pieces

A village in every corner



54 Terrain tiles

24 neutral tiles, 15 mostly flat tiles and 15 mostly mountainous tiles



1 White village

For the center of the board



57 Resources

8 pieces per color, 7 colors, 1 brown piece



6 Llamas

3 per player, 2 colors



42 Demands

Two-tone, kept in an opaque Cloth bag



3 Wooden rocks

For marking rotated Terrain tiles



1 Assembly plan

For setting up the modular board



GOAL OF THE GAME

In P'achakuna, you act as a trader and transport bags filled with natural dyes and white wool through the Andes together with your llama. If you deliver these resources to a village with a high demand, you are allowed to keep a small amount of the dyed yarn. The player that gathers all 7 yarns first creates their own colorful, traditional costume and therefore wins the game.

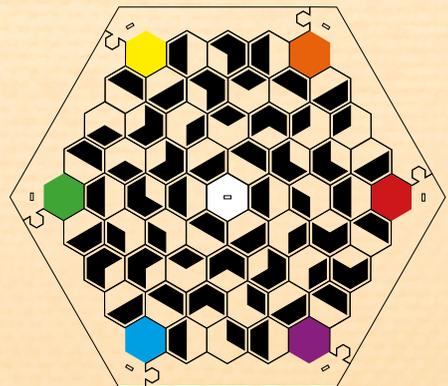
GAME SETUP

Board

The board is set up in the middle of the table. The frame is assembled from the **6 Frame pieces**. The Terrain tiles are assembled according to the Assembly plan (Variant A or B). The Assembly plan can be used directly as a base on which the individual Terrain tiles can be placed.

For each village, a Demand is drawn at random from the Cloth bag and put into the corresponding cutout. Demands cannot be the same color as their village, i.e. a red village cannot have a red Demand. If such a Demand is drawn, it is put back into the Cloth bag and a new Demand is drawn. No white Demand may be on the board at the beginning of the game.

Variant A



Next to the board, the Resources are arranged by color in stockpiles (= General supply).



Player

The players each decide on a color. Each player receives one Llama of their color, which is placed on the central White village with a white Resource on its back. The remaining Llamas are put aside.

The white Llama moves only through the valleys, while the black Llama moves only over the mountains.

White begins. Black gets the one brown Resource, which like all Resources can be used to buy Llamas or additional rotations.

THE GAME

The players take turns. One turn consists of the following actions, which take place one after the other:

1. Rotate

The player can rotate one Terrain tile at will (0-360°), i.e. change its orientation. Further rotations with other Terrain tiles can be performed by the player spending 2 Resources per additional rotation from their Personal supply. Terrain tiles that are occupied by a Llama cannot be rotated.

After rotating, the player marks all Terrain tiles rotated in this turn with a Rock and removes all other Rocks. Such rotated Terrain tiles marked with a Rock may not be rotated by the opponent in their upcoming turn.

2. Moving

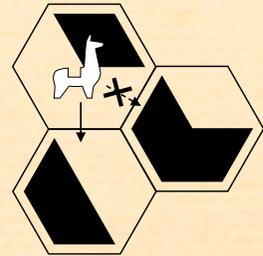
The players must move each of their Llamas at least one Terrain tile – only when on villages may Llamas rest several turns. The Llamas may move to any Terrain tile or village on the board that has an uninterrupted path from the starting point of the Llama (regardless of distance). However, if a village is crossed on the way, the Llama must stay there for the rest of the turn and may not move any further.

With the exception of the villages, Llamas are not allowed to move on the Frame pieces. Villages are accessible to both players and can be entered from 6 directions (central White village) or from 3 directions (villages on the Frame pieces).

Several Llamas may be on one village or Terrain tile at the same time.

3. Trade

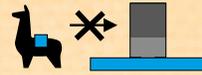
For every Llama that rests on a village after moving, the player can trade, i.e. sell Resources, and buy Llamas.





Sell:

If a Llama is on a village that does not have the same color as its Resource, it may now sell the Resource.

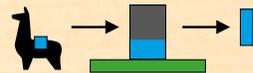


There are three different cases:

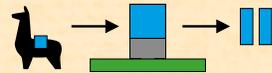
i. If a Llama has a Resource which is **not shown on the Demand flag** of the village, it can sell it (i.e. the Resource goes back into the General supply), but it receives **nothing in return**. The Demand flag of the village is then removed.



ii. If a Llama has a Resource which is shown on the **lower/smaller Demand flag**, it can sell it. The traded Resource is added to the player's Personal supply. The Demand flag of the village is then removed.



iii. If a Llama has a Resource that is shown on the **upper/larger Demand flag**, it can sell it and adds **2 pieces** of the traded Resource to the player's Personal supply. The Demand flag of the village is then removed.



Since the Demand of a village is removed after each sale, a player can **only sell a Resource once per turn in a village**.

Removed Demands are placed next to the board and do not return to the Cloth bag.

If, by trading, players receive a Resource that they do not yet have, they put it into one of the **7 cutouts** in front of them. Other Resources of the same color are placed in front of the players. Players' Personal supplies consist of both the Resources they have put into the cutouts and the Resources that are placed loosely in front of them.

Buy:

In exchange for **4 Resources** from their Personal supply, a player can buy **one Llama** of their color. The new Llama is placed on the village where it was bought. A player can own a **maximum of 3 Llamas**. The Llamas are moved **independently**.

4. Refill

At the end of the turn, **missing Demands are renewed by random drawing** from the Cloth bag, always following the rule that a Demand must never be the same color as the corresponding village. When the Cloth bag is empty or when there is no valid Demand left, all used Demands are added back into the bag.

In addition, the player **equips all the Llamas** that have previously sold their Resource or were newly bought with a new Resource matching the color of the village.

End of the game

The first player with at least one of each of the **seven Resources** (except for the brown one) wins the game. Resources that are still being transported by Llamas are not counted.

Regelbuch

SPIELINHALT

6 Rahmenelemente

In jeder Ecke befindet sich ein Dorf



54 Geländefelder

24 neutral, je 15 mehrheitlich Tal oder Gebirge



1 Weisses Dorf

Für das Zentrum des Spielfelds



57 Ressourcen

8 Stück pro Farbe, 7 Farben, 1 braune



6 Lamas

3 pro Spieler, 2 Farben



42 Nachfragen

Zweifarbige, werden in einem blickdichten Stoffbeutel aufbewahrt



3 Felsen

Zum Markieren rotierter Geländefelder



1 Aufbauplan

Zum Aufbau des Spielfelds



ZIEL DES SPIELS

In P'achakuna agieren beide Spieler als Händler und transportieren zusammen mit Ihrem Lama natürliche Farbstoffe und weisse Wolle durch die Anden. Wenn Ihr diese Ressourcen an ein Dorf mit hoher Nachfrage liefert, dürft Ihr eine kleine Menge des gefärbten Garns behalten. Der Spieler, der zuerst alle 7 farbigen Garne gesammelt hat, kann sich eine eigene, farbenfrohe Tracht herstellen und gewinnt somit das Spiel.

VORBEREITUNG

Spielfeld

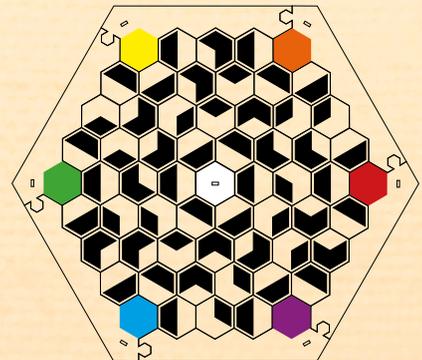
Das Spielfeld wird in der Mitte des Tisches aufgebaut. Der Rahmen wird aus den 6 Rahmenelementen zusammengesteckt. Das Spielfeld wird anhand des Aufbauplans zusammengesetzt (Variante A oder B). Der Aufbauplan kann dabei direkt als Unterlage verwendet werden, auf welcher die einzelnen Geländefelder platziert werden können.

Für jedes Dorf wird aus dem Stoffbeutel eine zufällige Nachfrage gezogen und in die dazugehörige Aussparung gesteckt. Nachfragen dürfen dabei niemals die Farbe ihres Dorfs zeigen d.h. beim roten Dorf steckt niemals eine Nachfrage, welche rot zeigt. Wird trotzdem eine solche Nachfrage gezogen, wird sie zurück in den Stoffbeutel gelegt und eine neue Nachfrage gezogen. Zu Beginn des Spiels darf zudem keine weiße Nachfrage ausliegen. Neben dem Spielfeld werden die Ressourcen als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

Spieler

Die Spieler entscheiden sich je für eine Farbe. Jeder Spieler erhält ein Lama seiner Farbe, welches auf dem mittleren, weissen Dorf mit einer weissen Ressource auf dem Rücken platziert wird. Die restlichen Lamas werden als Vorrat bereitgelegt.

Variante A





Das weisse Lama bewegt sich nur durch die Täler, während sich das schwarze Lama nur im Gebirge fortbewegt.

Weiss beginnt. Schwarz erhält die eine braune Ressource, welche wie alle Ressourcen zum Einkaufen von Lamas bzw. zusätzliche Dreher verwendet werden darf.

DAS SPIEL

Die Spieler führen abwechselnd Züge durch, welche sich aus den folgenden, nacheinander stattfindenden Aktionen zusammensetzen:

1. Drehen

Der Spieler kann pro Zug ein einzelnes Geländefeld beliebig drehen (0-360°) d.h. dessen Ausrichtung verändern. Jede zusätzliche Drehung eines Geländefeldes kostet zwei Ressourcen aus dem persönlichen Vorrat. Geländefelder, welche von einem Lama besetzt werden, dürfen nicht gedreht werden.

Nach dem Drehen markiert der Spieler alle in diesem Zug gedrehten Geländefelder mit einem Felsen und entfernt alle schon ausliegenden Felsen. Solche rotierten und mit einem Felsen markierten Geländefelder dürfen vom Gegenspieler in seinem kommenden Zug nicht gedreht werden.

2. Gehen

Der Spieler muss jedes seiner Lamas mindestens ein Geländefeld fortbewegen, einzig auf Dörfern dürfen Lamas mehrere Züge rasten. Bei der Fortbewegung dürfen sich die Lamas zu jedem Geländefeld bzw. Dorf hinbewegen, das eine ununterbrochene Verbindung vom Standort des Lamas aufweist (unabhängig von der Distanz). Wird auf dem Weg jedoch ein Dorf durchquert, muss das betreffende Lama dort den Rest des Zugs rasten und darf nicht weiterbewegt werden.

Die Randelemente mit Ausnahme der Dörfer dürfen von keinem der Lamas betreten werden. Dörfer sind für beide Spieler begehbar und können von 6 Richtungen (mittleres Dorf) oder von 3 Richtungen (Dörfer auf den Randelementen) betreten werden.

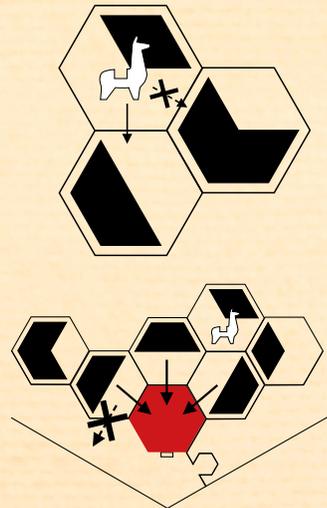
Es dürfen sich gleichzeitig mehrere Lamas auf einem Dorf bzw. Geländefeld befinden.

3. Handeln

Mit jedem Lama, welches nach der Aktion «Gehen» auf einem Dorf rastet, kann der Spieler handeln d.h. Ressourcen verkaufen und weitere Lamas kaufen.

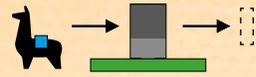
Verkaufen:

Befindet sich ein Lama auf einem Dorf, dessen Farbe nicht gleich jener seiner Ressource ist, darf es diese nun verkaufen. Dabei werden drei Fälle unterschieden:

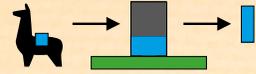




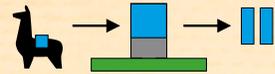
i. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der Nachfrage des Dorfes **nicht abgebildet** ist, kann es diese zwar verkaufen (d.h. die Ressource geht zurück in den allgemeinen Vorrat), erhält jedoch **nichts als Gegenleistung**. Die Nachfrage des Dorfs wird danach entfernt.



ii. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche **auf der kleineren/unteren Flagge** der Nachfrage gezeigt wird, kann es diese verkaufen. Die **gehandelte Ressource** wird dem **persönlichen Vorrat des Spielers** hinzugefügt. Die Nachfrage des Dorfs wird danach entfernt.



iii. Weist ein Lama eine Ressource auf, welche auf der **größeren/oberen Flagge** der Nachfrage gezeigt wird, kann es diese verkaufen und **2 Stück der gehandelten Ressource** seinem persönlichen Vorrat hinzufügen. Die Nachfrage des Dorfs wird danach entfernt.



Da nach jedem Verkauf die Nachfrage eines Dorfs entfernt wird, kann ein Spieler in einem Dorf nur ein Mal pro Zug eine Ressource verkaufen.

Entfernte Nachfragen werden **neben das Spielfeld gelegt** und kommen nicht zurück in den Stoffbeutel.

Ersteht ein Spieler durch einen Handel eine Ressource, welche er noch nicht aufweist, steckt er diese **in eine der 7 vor ihm liegenden Aussparungen**. Weitere Ressourcen derselben Farbe legt der Spieler vor sich ab. Der **persönliche Vorrat** eines Spielers setzt sich sowohl **aus den steckenden als auch aus den losen Ressourcen** zusammen.

Einkaufen:

Im Austausch gegen **4 Ressourcen** aus seinem persönlichen Vorrat kann ein Spieler ein weiteres **Lama seiner Farbe** kaufen. Das neue Lama wird auf jenes Dorf platziert, in welchem es gekauft wurde. Ein Spieler kann **maximal 3 Lamas** besitzen. Die Lamas werden **unabhängig** voneinander bewegt.

4. Nachfüllen

Am Ende jedes Zuges werden fehlende Nachfragen **durch zufälliges Ziehen erneuert**, dabei wird wiederum die Regel beachtet, dass eine Nachfrage niemals die Farbe des zugehörigen Dorfs zeigen darf. Wenn der Stoffbeutel leer ist oder keine erlaubte Nachfrage mehr beinhaltet, werden alle schon verwendeten Nachfragen wieder dem Beutel beigegeben.

Zusätzlich stattet der Spieler nun **alle seine Lamas** welche vorgängig in einem Dorf ihre Ressource verkauft haben oder neu erstanden wurden, mit einer **neuen, zur Farbe des Dorfs passenden Ressource** aus.

Ende des Spiels

Der erste Spieler, welcher von jeder der **sieben Ressourcen** (braun ausgenommen) mindestens eine vor sich hat, **gewinnt das Spiel**. Ressourcen, welche noch von Lamas transportiert werden, zählen nicht dazu.

Background/Hintergrund

About natural dyes 🇬🇧 / Natürliche Farbstoffe 🇩🇪

In Quechua, the language of the Andes, the word 'P'achakuna' means 'textiles'. The dyeing of llama and alpaca wool using natural resources has a long tradition in Peru and Bolivia and is still practiced today. With the colored yarns, the local people weave their unique costumes, which differ from region to region. The people are proud of their origins and their colorful clothes decorated with woven patterns and embroidery. The seven villages in P'achakuna each concentrate on one natural dye. „P'achakuna“ bedeutet in Quechua, der Sprache der Anden, „Textilien“. Das Färben von Lama- und Alpakawolle mit natürlichen Farbstoffen hat in Peru und Bolivien eine lange Tradition, welche auch heute noch gelebt wird. Aus den gefärbten Garnen webt die lokale Bevölkerung ihre einzigartigen Trachten, die sich von Region zu Region unterscheiden. Die Menschen sind stolz auf ihre Herkunft und ihre farbenfrohe, mit gewobenen Mustern und Stickereien verzierte Kleidung. Die sieben Dörfer in P'achakuna konzentrieren sich auf die Herstellung eines natürlichen Farbstoffes.



Wool from white llamas, sheep or alpacas serves as the starting point for each colored yarn but is also used undyed. In Quechua white wool is called 'Yuraq Millma'. The colors black and brown, called 'Yana' and 'Ch'unpi', do not have to be created by dyeing either, since they are also available as natural wool colors. Wolle von weissen Lamas, Schafen oder Alpakas dient als Grundstoff jedes farbigen Garns, wird aber auch ungefärbt verwendet. In Quechua wird die weisse Wolle „Yuraq Millma“ genannt. Auch die Farben Schwarz und Braun, „Yana“ and „Ch'unpi“ genannt, müssen nicht durch Färbung erzeugt werden, da sie ebenfalls als natürliche Wollfarben vorliegen.

Yellow, called 'Q'ello', is produced from the ball-shaped flowers of the 'Qolle' tree (*Buddleja coriacea*). Gelb, „Q'ello“ genannt, wird aus den kugelförmigen Blüten des „Qolle“-Baums (*Buddleja coriacea*) hergestellt.



The color orange, 'Killmu', is produced from strips of the deeply orange bark of the 'Yanali' shrub (*Bocconia frutescens*). Die Farbe Orange, „Killmu“, wird aus Streifen der orangefarbenen Rinde des „Yanali“-Strauchs (*Bocconia frutescens*) erzeugt.

Cochineals (*Dactylopius coccus*), small insects that live on opuntia (cacti), are crushed to acquire an intense red ('Puka'). Cochenilleschildläuse (*Dactylopius coccus*), kleine Insekten, die auf Opuntien (Kakteen) leben, werden zerquetscht, um ein intensives Rot („Puka“) zu erhalten.



The color purple, called 'Kulli', originates from purple corn (Maíz Morado). Die Farbe Violett, „Kulli“ genannt, entsteht aus violetterem Mais (Maíz Morado).

From the leaves of the indigo plant (*Indigofera tinctoria*), a beautiful blue ('Anqas') is obtained. Aus den Blättern der Indigopflanze (*Indigofera tinctoria*) wird ein intensives Blau („Anqas“) gewonnen.



The color green, called 'Q'omer', is obtained from leaves of the 'Ch'illka' shrub (*Baccharis latifolia*). Die Farbe Grün, „Q'omer“ genannt, wird aus Blättern des „Ch'illka“-Strauchs (*Baccharis latifolia*) gewonnen.

This wide range of natural colors is impressive and showcases the creativity of the local people and their close bonds with their natural environment. And this list is far from comprehensive; each valley has its own dyes, and the colors are also mixed to create new colors or darker and lighter tones. An almost infinite number of color variations can be produced with this precious knowledge. Diese breite Palette an natürlichen Farbstoffen zeigt eindrucklich die Kreativität und die Naturverbundenheit der Menschen dieser Region. Die Liste ist aber bei Weitem nicht vollständig. Jedes Tal kennt seine eigenen Farbstoffe, zusätzlich werden die Farben auch gemischt, um neue Farben oder dunklere/hellere Versionen zu erzeugen. Die mit diesem Wissen realisierten Farbvarianten sind beinahe unendlich.



About Suyana / Über Suyana

Suyana is a Swiss NGO fighting against poverty and for a sustainable improvement of the quality of lives all over the world. *Suyana ist eine Schweizer NGO, die weltweit gegen Armut und für eine nachhaltige Verbesserung der Lebensqualität kämpft.*

In Bolivia and Peru, Suyana has been present for over 15 years with its program for the holistic development of rural communities in extreme poverty, which is developed in direct collaboration with individuals, families, and communities. *In Bolivien und Peru ist Suyana seit über 15 Jahren mit ihrem Programm zur ganzheitlichen Entwicklung ländlicher Gemeinden in extremer Armut tätig. Dieses Programm wird in direkter Zusammenarbeit mit Individuen, Familien und Gemeinden entwickelt und durchgeführt.*



This program has become a model for governments in the region, making vital contributions to health, education, economic and environmental development. *Dieses Programm hat sich zu einem Modell für Regierungen in der gesamten Region entwickelt und leistet dort entscheidende Beiträge zu Gesundheit, Bildung, Wirtschafts- und Umweltentwicklung.*

Moreover, Suyana empowers people in Bolivia and Peru to produce sustainable and fair products from alpaca wool and other textiles, which Suyana then sells in Switzerland and online. *Zusätzlich unterstützt Suyana in Bolivien und Peru Menschen, nachhaltige und faire Produkte aus Alpakawolle und anderen Textilien herzustellen, welche Suyana dann in der Schweiz und online vertreibt.*



This is also how the Kickstarter-exclusive bags of P'achakuna were created in collaboration with the organization Luz De Esperanza which helps young people in a poor district of El Alto who previously lived on the streets. *Luz de Esperanza gives them fairly paid work, a long-term perspective, and a safe home. Auf diese Weise sind auch die Kickstarter exklusiven Säckchen von P'achakuna entstanden: Die Organisation Luz De Esperanza beschäftigt im Armenviertel von El Alto Jugendliche, die zuvor auf der Strasse gelebt haben. Sie gibt ihnen eine gerecht entlohnte Arbeit, eine langfristige Perspektive und ein sicheres Zuhause.*

Help Suyana realize its vision of a self-empowered world without poverty. Visit Suyana's website to learn more! *Hilf Suyana, ihre Vision einer selbstbestimmten Welt frei von Armut zu realisieren. Besucht ihre Website, um mehr zu erfahren!*

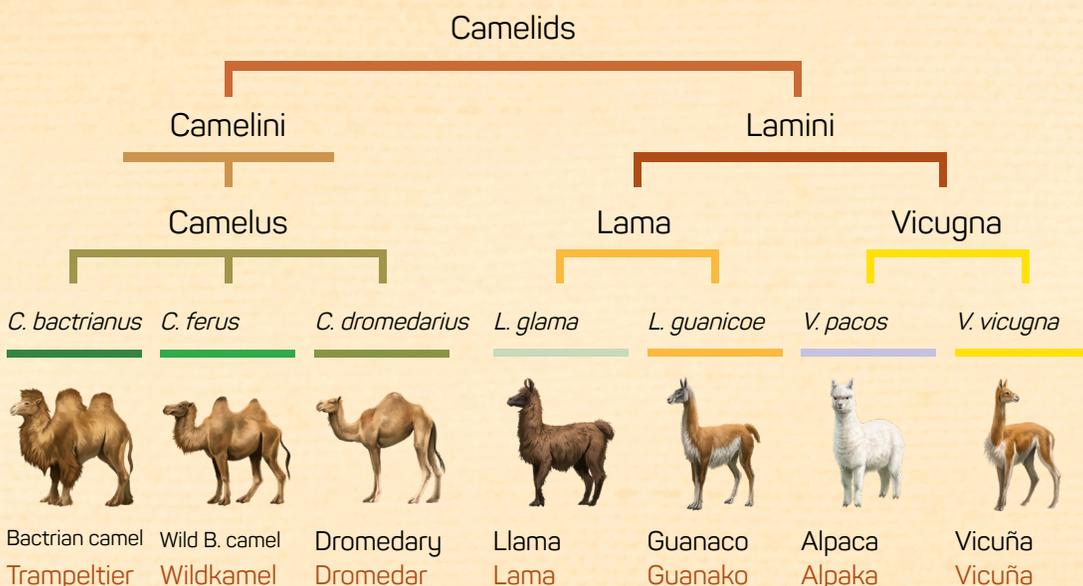
Suyana
Stiftung
www.suyana.ch

About camelids of South America

Südamerikanische Kameliden

The camelids (Camelidae) are a family of mammals that can be divided into two groups. One group, called Old World camelids (Camelini), is found on the African and Asian continents. It consists of the one-humped Dromedary (*Camelus dromedarius*), and the two-humped Bactrian camel which occurs both in domesticated form (*Camelus bactrianus*) and in its wild form (*Camelus ferus*). Domesticated Bactrian camels are widespread, but the wild form is seriously threatened by extinction, with an estimated species count of about 1,000 individuals.

The second group, New World camelids (Lamini), is found in South America. It consists of the four species: Guanaco (*Lama guanicoe*), Llama (*Lama glama*), Vicuña (*Vicugna vicugna*) and the Alpaca (*Vicugna pacos*).

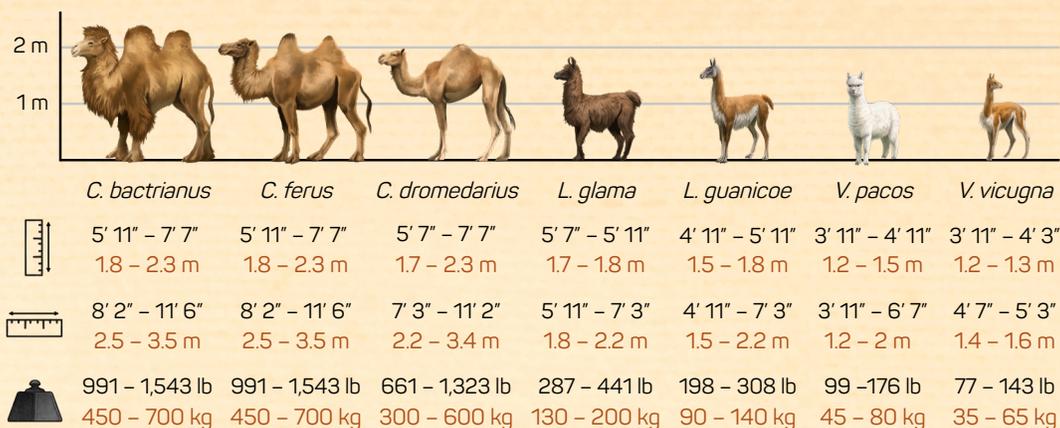


Die Kameliden (Camelidae) sind eine Säugetierfamilie, welche sich in zwei Gruppen aufteilen lässt. Die eine Gruppe, Altweltkamele (Camelini) genannt, findet man auf dem Afrikanischen und Asiatischen Kontinent. Sie besteht aus dem einhöckrigen Dromedar (*Camelus dromedarius*) und dem zweihöckrigen Trampeltier, welches sowohl in domestizierter Form (*Camelus bactrianus*) als auch in seiner wildlebenden Form (*Camelus ferus*) vorkommt. Dabei sind domestizierte Trampeltiere weit verbreitet. Die wildlebende Form dagegen ist mit einer geschätzten Populationsgröße von rund 1'000 Individuen ernsthaft vom Aussterben bedroht.

Die zweite Gruppe, die Neuweltkamele (Lamini), ist in Südamerika zu finden. Sie besteht aus vier Arten: Guanako (*Lama guanicoe*), Lama (*Lama glama*), Vicuña (*Vicugna vicugna*) und Alpaka (*Vicugna pacos*).

The seven species differ greatly in size and shape. The difference between the New World and Old World camelids is especially remarkable. With a size of up to 2.3 m (7' 7"), both the Dromedary and the Bactrian camel are almost twice as large as the New World camels. Accordingly, they are also heavier. New World camelids reach a weight of 35 to 200 kg (77 – 441 lb), while Old World camels weigh between 300 and 700 kg (661 – 1543 lb). Another interesting difference is that the New World camelids do not have humps.

However, there are many similarities among camelids, such as their long, graceful necks, their small heads, pronounced split upper lips, and long, slender legs. Unlike most other even-toed ungulates, camelids do not have hooves, but two-toed feet with curved toenails. The toes rest on an elastic pad of connective tissue that forms a broad padded surface.



Die sieben Arten unterscheiden sich stark in ihrer Grösse und Form. Vor allem der Unterschied zwischen den Neuwelt- und Altweltkamelen ist dabei beachtlich. Mit einer Grösse von bis zu 2.3 m sind sowohl das Dromedar als auch das Trampeltier fast doppelt so gross wie die Neuweltkamele. Entsprechend sind sie auch um einiges schwerer. Neuweltkamele erreichen ein Gewicht von 35 bis 200 kg, während Altweltkamele zwischen 300 und 700 kg schwer werden. Ebenfalls interessant: Die Neuweltkamele besitzen keine Höcker, im Vergleich zu den Altweltkamelen.

Es bestehen jedoch auch viele Gemeinsamkeiten unter den Kameliden, wie beispielsweise der lange, grazile Hals, der verhältnismässig kleine Kopf, die ausgeprägte, gesplattene Oberlippe und die langen, schlanken Beine. Im Gegensatz zu den meisten anderen Paarhufern besitzen Kameliden keine Hufe, sondern zweizehige Füsse mit gebogenen Zehennägeln. Die Zehen ruhen auf einem elastischen Polster aus Bindegewebe, das eine breite Sohlenfläche bildet.



The evolutionary history of camelids explains why the New World and Old World camelids are located on different continents. It is believed that the first known ancestor of the camelid family, called *Protylopus*, came from North America 45 million years ago. Fossils indicate that it was smaller than a goat.

Over the next 10 to 25 million years, the camelid family then separated into the New World and Old World camelids. While the group of New World camelids moved towards South America, the group of Old World camels migrated over the Bering Strait, a former land bridge, towards Asia, where they then spread to the north of Africa. From different fossil findings, we know today that over these many millions of years different camelid species evolved and disappeared during this migration process.

When looking at the distribution of each species, we should mention that the Dromedary was not originally distributed in Australia. It is a feral population, imported for expeditionary purposes during the 19th century, that has adapted to life in the Australian desert. Today there are over three hundred thousand individuals and they are considered an environmental concern.



Die Evolutionsgeschichte der Kameliden gibt uns Aufschluss, weshalb sich die Neuwelt- und Altweltkamele auf unterschiedlichen Kontinenten befinden. Man geht davon aus, dass der erste bekannte Vorfahre der Kamelidenfamilie, genannt *Protylopus*, vor 45 Millionen Jahren in Nordamerika heimisch war. Fossilien deuten darauf hin, dass diese erste Art kleiner als eine Ziege war.

Vor 10 bis 25 Millionen Jahren dann, teilte sich die Familie der Kameliden auf. Während sich die Gruppe der Neuweltkamele in Richtung Südamerika bewegte, wanderte die Gruppe der Altweltkamele über eine Landbrücke (Beringstrasse) von Nordamerika nach Asien, von wo aus sie sich bis nach Nordafrika hin verbreiteten. Aufgrund vieler fossiler Funde weiss man heute, dass während dieses Migrationsprozesses unterschiedlichste Kamelidenarten entstanden und wieder verschwunden sind.

Wenn man die heutige Verbreitung der einzelnen Arten betrachtet, ist es wichtig zu wissen, dass das Dromedar ursprünglich nicht in Australien heimisch war. Es handelt sich dabei um eine verwilderte, zu Expeditionszwecken eingeführte Population aus dem 19. Jahrhundert, welche sich schnell an das Leben in den australischen Wüsten angepasst hat. Heute sind es über dreihunderttausend Exemplare, welche eine regelrechte Plage darstellen.

The evolutionary history of the New World camels is also interesting. DNA analysis has revealed that the Guanaco is the wild ancestor of the Llama, while the Vicuña is the wild ancestor of the Alpaca. Humans thus domesticated both the Guanaco and the Vicuña thousands of years ago.

The indigenous people of the Andes have used Llamas as pack animals for centuries. Llamas can carry up to 30 kg (66 lb) over a distance of up to 30 km (18.6 mi). The sole pads on their feet allow them to carry goods over rocky and rough terrain. Their skin is used to make leather, their meat is consumed, and their wool is made into rope, rugs and cloth. Their fat is also utilized to make candles and their excrement is used as fire fuel. For daily life in the Andes, the Llama was and is of great importance

Alpacas in comparison are mainly used for their dense wool and partly for their meat. However, they are too weak for transporting goods. Their wool is of exceedingly high quality, which is why they are still bred today. Alpaca wool is described as exceedingly fine, and the fibers also insulate better against cold and are more resistant than those of sheep's wool.



Die Evolutionsgeschichte innerhalb der Neuweltkamele ist ebenfalls spannend. DNA-Analysen haben ergeben, dass das Guanako der wilde Vorfahre des Lamas ist, während es sich beim Vicuña um den wilden Vorfahren des Alpakas handelt. Der Mensch hat somit sowohl das Guanako als auch das Vicuña vor tausenden von Jahren domestiziert, um die beiden Arten für seine Zwecke zu nutzen.

Die einheimische Bevölkerung der Anden benutzt Lamas seit Jahrhunderten als Lasttiere. Lamas können bis zu 30 kg über eine Strecke von bis zu 30 km transportieren. Die Sohlenpolster an ihren Füßen erlauben es ihnen, Güter auch über steinigtes und unwegsames Gelände zu tragen. Aus ihrer Haut wird Leder hergestellt, das Fleisch wird verzehrt und ihre Wolle zu Seilen, Teppichen und Stoffen verarbeitet. Aus ihrem Fett lassen sich zudem Kerzen herstellen und die Exkremente werden als Brennstoff genutzt. Für das tägliche Leben in den Anden war und ist das Lama von überaus grosser Bedeutung.

Alpakas im Vergleich werden hauptsächlich wegen ihrer dichten Wolle und teilweise auch für ihr Fleisch genutzt. Für den Transport von Waren sind sie jedoch zu schwach. Ihre Wolle hat eine überaus hohe Qualität, weshalb sie auch heute noch gezüchtet werden. Alpakawolle wird als überaus fein beschrieben, zudem isolieren die Fasern besser gegen Kälte und sind widerstandsfähiger als jene von Schafswolle.



Behind / Über Treeceratops

Our ambition is to bring to the market products that are creative, unique and sustainable.
Unser Anspruch ist es, Produkte auf den Markt zu bringen, welche kreativ und nachhaltig sind.

Our core values are /Unsere Kernwerte sind:



Sustainable products
Nachhaltige Produkte



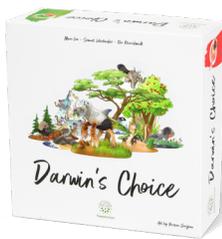
Immersive gaming experience
Immersive Spielerlebnisse



Reliability
Zuverlässigkeit



Our Games / Unsere Spiele



Our Puzzles / Unsere Puzzles



www.treecer.com

You can find more products on our store.
Weitere Produkte findest Du in unserem Shop.



CARBON
NEUTRAL



DESIGNED IN
SWITZERLAND

Thank You!  / Vielen Dank! 

P'achakuna was funded by 4,588 wonderful people on Kickstarter. We are deeply grateful to everyone for their trust in us, in our vision and in P'achakuna. P'achakuna as it is now in your hands is not only the work of our team, but also to a significant extent the work of these 4,588 people. P'achakuna wurde von 4'588 wunderbaren Menschen auf Kickstarter finanziert. Jedem einzelnen sind wir zu tiefstem Dank für das Vertrauen in uns, in unsere Vision und in P'achakuna verpflichtet. P'achakuna, wie es jetzt in Deinen Händen liegt, ist also nicht nur das Werk unseres Teams, sondern auch zu einem bedeutenden Teil das Werk dieser 4'588 Menschen.

The QR code below will take you directly to a list of the names of all our supporters. Just stop by, because 4,588 really is a lot of people! Über den untenstehenden QR-Code wirst Du direkt zu einer Namensliste all unserer Unterstützer weitergeleitet. Schau doch kurz vorbei, denn 4'588 ist wirklich eine riesige Anzahl Menschen!

If you want to be part of one of our future Kickstarter campaigns, follow us on Social Media or subscribe to our newsletter at www.treecer.com, that way you won't miss a thing. Wenn Du Teil einer unserer zukünftigen Kickstarter Kampagnen werden willst, dann folge uns doch auf Social Media oder abonniere unseren Newsletter auf www.treecer.com. Dann wirst Du ganz sicher nichts verpassen.



www.treecer.com



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops

Authors / Die Autoren

Moreno Vogel
Stefan Kraft

Rulebook / Spielanleitung

Marc Dür
Samuel Luterbacher

Illustrations / Illustrationen

Johanna Tarkela
<https://johannatarkela.com>

Copy Editing / Lektorat

Ellen Dür
Sharon Buggey
Yuki A.



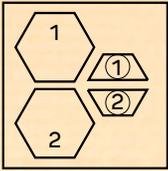
Treeceratops

Publisher / Verlag

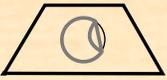
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Terrain tile preparation / Geländefelder-Vorbereitung

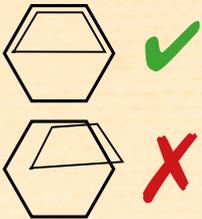
Before your first game of P'achakuna, you must assemble the Terrain tiles. Here are brief instructions on how to do this: Vor Eurem ersten Spiel müsst Ihr einmalig alle Geländefelder zusammensetzen. Hierzu eine kurze Anleitung in 5 Schritten:



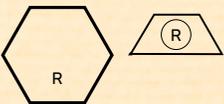
1. On each punchboard (cardboard plate) you will find the parts that belong together. The numbering on the individual parts shows you which mountain element must be stuck to which valley tile. Auf jedem Punchboard (Kartonplatte) findet Ihr diejenigen Teile, welche zusammengehören. Die Nummerierung der einzelnen Teile zeigt Euch dabei auf, welches Bergelement auf welches Talplättchen geklebt werden muss.



2. Place the sticker on the circle on the back of the mountain element and press it down firmly. Platziert den Aufkleber auf die Kreismarkierung des Bergelements und drückt ihn gut an.



3. Remove the protective foil and stick the prepared mountain element onto the valley tile with the same number. It is important that the mountain element is at roughly the same distance from all the edges (1 mm = 0.04") and does not protrude. Zieht nun die Schutzfolie ab und klebt das vorbereitete Bergelement auf das Talplättchen mit der gleichen Nummer. Wichtig ist dabei, dass das Bergelement von allen Kanten etwa den gleichen Abstand hat (rund 1 mm) und nicht übersteht.



4. If you have problems sticking parts together, there are several replacement parts (R) and 6 additional stickers in the box. Falls Euch ein Teil misslungen ist, habt Ihr einige Ersatzteile, welche mit einem (R) gekennzeichnet sind und 6 zusätzliche Aufkleber.



www.treecer.com

5. If you are still unsure how to prepare the Terrain tiles, check out our short demonstration video with the QR-Code on the left. Falls Du Dir noch unsicher bist, wie Du die Geländefelder zusammenkleben sollst, schau Dir einfach unser kurzes Erklärvideo mittels des QR-Codes an.

Follow the QR code to download the rule book in your own language. You will also find the Assembly plan for printing in case you need a new one. Folge dem QR-Code, um das Regelbuch in weiteren Sprachen herunterzuladen. Zusätzlich findest du dort auch eine druckbare Version des Aufbauplans.



www.treecer.com