

## Serie 302 del Pacru

### Idiomas y más información

Si esta información no está en su idioma, visite la página web [www.pacru.com](http://www.pacru.com), seleccione el idioma que quiere e imprima las reglas. En este folleto tiene toda la información necesaria para jugar. Sin embargo, [www.pacru.com](http://www.pacru.com) le ofrece una versión gratis del juego, que le permite jugar con otros jugadores via Internet. Además hay una página de preguntas frecuentes (FAQ) sobre el juego y las reglas. Puede imprimir copias extras de las reglas si lo desea.

### Tres Juegos: Shacru, Azacru, y Pacru

Hay tres juegos, que se juegan utilizando las mismas fichas y tablero, pero con distintas estrategias, y complejidad:

**Shacru:** se tarda 2 a 5 minutos para aprender. Para adultos y niños mayores de 5 años. Un partido dura 15 a 30 minutos. Juegan 2, 3 ó 4 jugadores.

**Azacru:** se tarda 5 a 10 minutos para aprender. Para adultos y niños mayores de 7 años. Un partido dura 15 a 40 minutos. Juegan 2, 3 ó 4 jugadores.

**Pacru:** se tarda 10 a 20 minutos para aprender. Para adultos y niños mayores de 9 años. Un partido dura 40 a 80 minutos. Juegan 2, 3 ó 4 jugadores. La mayoría de los jugadores se divierten más jugando con 3 ó 4 jugadores, una vez que hayan aprendido con dos jugadores.

### Una familia de Juegos.

Los tres juegos tienen varios elementos en común, como la posición de empiece (veáse última página). Los juegos no son variaciones, sino tienen un parecido familiar. Es más facil aprender Azacru cuando ya haya jugado Shacru, y es más facil aprender Pacru cuando haya jugado Azacru.

### Contenido:

- 1 tablero del Pacru
- 16 fichas de forma de flecha: 4 de cada color
- 200 marcadores (pequeñas columnas): 50 de cada color
- 1 folleto
- 1 caja de cada color para las fichas y marcadores.

Reglas del Shacru



Reglas del Azacru



Reglas del Pacru



# TERMINOLOGY



Se puede referir a esta sección si no entiende alguna palabra o frase en las reglas. Puede saltar esta parte y pasar directamente a las reglas.

El tablero está dividido en nueve zonas fronterizas, separados por líneas negras. Cada zona contiene nueve casillas. Cada casilla contiene un círculo, rodeado por una estrella de ocho puntos.

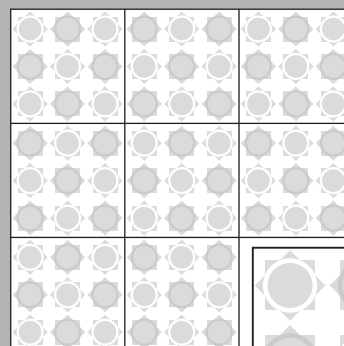
No hay diferencia entre los campos de color claro y los oscuros: sólo están para diferenciar los diagonales.

Cuando se coloca un marcador en una casilla, se localiza en el centro, dentro del círculo. Cuando se coloca una de las flechas, se orienta con uno de los puntos de la estrella, para hacer claro en qué dirección está orientado.

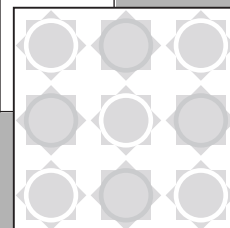
A una casilla sin marcador se le llama una casilla neutra. Al principio del partido todas las casillas son neutras. Una casilla con un marcador rojo, por ejemplo, se llama una casilla roja. Cuando en estas reglas se dice cambiar las casillas a su color, quiere decir quitar los marcadores de cualquier otro color (si es que los hay) y colocar marcadores de su color. A una casilla sin flechas se le llama una casilla desocupada, tanto si la casilla contiene un marcador como si no lo tiene.

Algunos jugadores se refieren a las varias partes del tablero y a las fichas usando distintas expresiones:

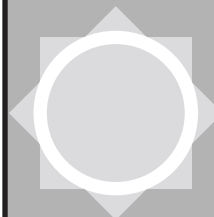
Nombre	Expresiones alternativas
Casilla	Campo, Cuadrado, Estrella, Posición
Marcador	Columna, Ficha de marcar
Flecha	Ficha, Ficha de movimiento
Zona Fronteriza	Zona



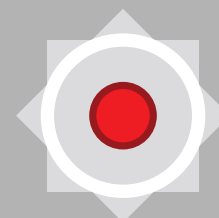
Una zona fronteriza contiene nueve casillas.



Cada casilla contiene una estrella con un círculo dentro.



A una casilla con marcador rojo se le llama una casilla roja



Cuando se coloca una flecha, se orienta con uno de los puntos de la estrella



A una casilla que contiene una flecha, se le llama una casilla ocupada

# SHACRU

Shacru p1



Shacru: Empiece del partido {S-R1}

Cada jugador elige un color, y utiliza las flechas y marcadores de ese color. El orden de juego se decide mediante cualquier método que le parezca razonable. (P.Ej. a suertes, en sentido reloj, antirreloj, por orden de edades, etc.)

Posición de empuje

Si hay 3 ó 4 jugadores, cada uno empieza con tres flechas

Si hay 2 jugadores, cada uno empieza con cuatro flechas

Siga las instrucciones en la última página de esta guía para colocar las flechas correctamente.

Jugar por turnos {S-R2}

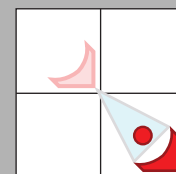
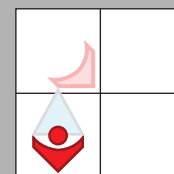
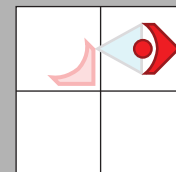
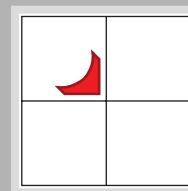
Se juega por turnos, y en cada turno se puede mover sólo una de las flechas. Sólo se puede pasar su turno si no puede mover ninguna de sus flechas. A veces ocurre que se ve obligado pasar el resto de sus turnos hasta el final del partido, pero aun así podría ganar el partido si los demás jugadores no consiguieran más casillas que usted.

Movimiento {S-R3}

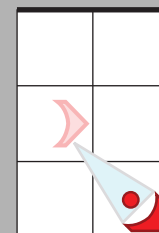
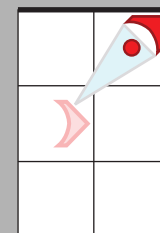
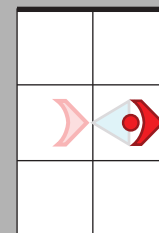
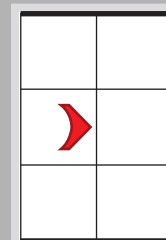
Se puede mover la flecha sólo una casilla en cada turno, en tres direcciones distintas: hacia delante, diagonalmente a la izquierda, o diagonalmente a la derecha. Así que sólo existen tres casillas potenciales para escoger en cada turno. Cuando mueva la flecha, déjela orientada en el mismo sentido en el que la ha movido.

Cada vez que mueve una flecha, se cambia el color de la casilla nueva a su color, colocando uno de sus marcadores en el centro.

Hay tres opciones para mover la flecha roja. En cada caso, la flecha siempre termina orientada en el sentido del movimiento.



Siempre hay tres sentidos en los que se puede mover la flecha, tanto si está orientada hacia una esquina, como hacia uno de los lados de la casilla.



# SHACRU

Shacru p2

## Giro Fronterizo {S-R4}

Cuando al mover una ficha, ésta cruza una frontera, tiene dos opciones:

- 1) dejarla orientada en el sentido del movimiento, como se hace normalmente
- 2) girar la ficha otros 45 grados hacia la izquierda o la derecha, antes de terminar su turno

## Prohibido en el Shacru {S-R5}

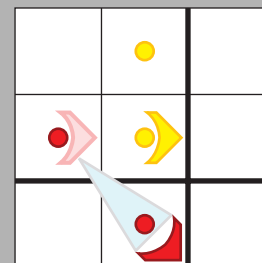
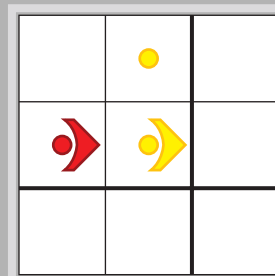
- No se puede mover a una casilla si es del color de otro jugador
- No se puede mover a una casilla ocupada por otra flecha

## Cómo ganar el partido {S-R6}

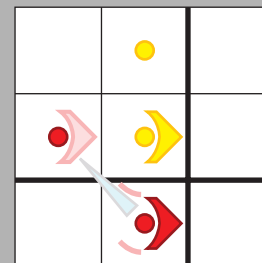
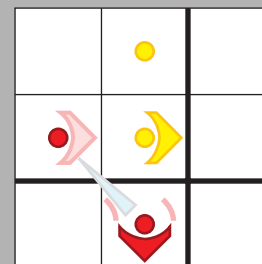
El partido termina cuando ningún jugador puede mover sus flechas, o cuando sólo se podría mover a casillas que ya son de su color, sin posibilidad de alcanzar otras casillas neutras.

El ganador es el jugador que más casillas tiene en el tablero cuando termina el partido. Se pueden sumar los totales de varios partidos seguidos se quiere.

Si la flecha cruza una frontera, puede dejarla en el sentido del movimiento, o girarla otros 45 grados hacia la izquierda o derecha.



En este ejemplo, la flecha roja no puede mover hacia delante o a la izquierda ya que la otra flecha lo impiden. La flecha roja sólo puede mover hasta la casilla al otro lado de la frontera.



# AZACRU

Azacru p1



Empiece del partido {A-R1}

Jugar por turnos {A-R2}

Movimiento {A-R3}

Primero, lea las reglas del Shacru (sólo la página 1) y luego vuelva a este punto. El Azacru sólo se diferencia por el número de casillas en las que se puede mover en un turno.

Poder de Movimiento {A-R4}

Cada una de sus flechas tiene su propio poder de movimiento que depende de la zona fronteriza en la que se encuentra la flecha. Cuente el número de marcadores de su color en la zona: ese número es el poder de movimiento de la flecha. Si no hay marcadores en la zona, el poder de movimiento es uno. La flecha puede mover cualquier número de casillas entre uno y su poder de movimiento

Movimiento Largo {A-R5}

Cuando se mueve una flecha más de una casilla, se llama un movimiento largo. No se puede girar la flecha en mitad del movimiento, debe moverla en línea recta, hacia delante o diagonalmente. Cuando termine el movimiento, deje la ficha en el sentido del movimiento, o si es el caso, haciendo un giro fronterizo.

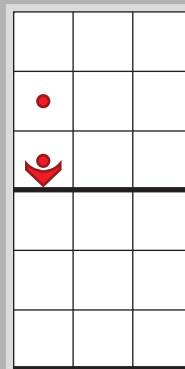
Giro Fronterizo {A-R6}

Cuando al mover una ficha, ésta cruza una frontera, tiene dos opciones:

- 1) dejarla orientada en el sentido del movimiento, como se hace normalmente
- 2) girar la ficha otros 45 grados hacia la izquierda o la derecha, antes de terminar su turno

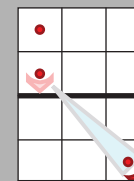
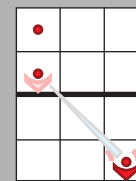
La flecha roja tiene un poder de movimiento de dos, porque hay dos marcadores rojos en la zona donde se encuentra.

Abajo están indicadas todas las casillas a las que se podría mover la flecha en este turno.



Si la flecha cruza una frontera, puede dejarla en el sentido del movimiento, o girarla otros 45 grados hacia la izquierda o derecha.

Abajo están indicadas todos los sentidos en los que se podría orientar la flecha, cuando ésta cruza una frontera.



## Cambio de Conexión {A-R7}

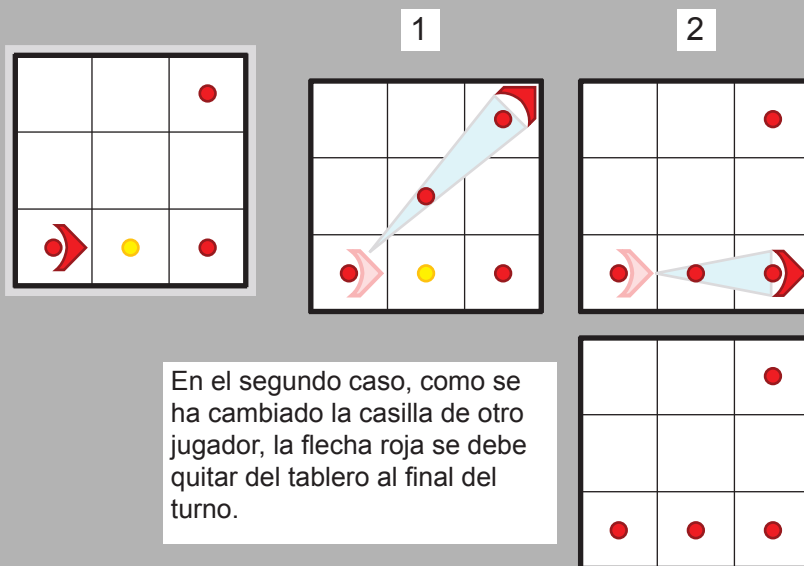
Cuando hace un movimiento largo entre dos casillas de su propio color (una conexión), y no hay ninguna otra flecha en medio, debe cambiar todas las casillas intermedias a su color.

Si realiza un cambio de conexión, y esto supone cambiar uno a más casillas que pertenecían a otro jugador, se hace el cambio de casillas como siempre. Sin embargo, inmediatamente después, debe quitar su flecha del tablero.

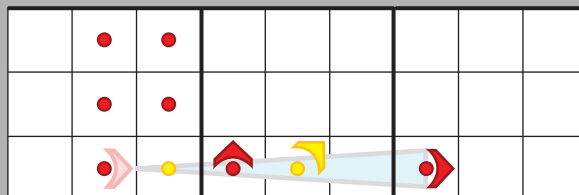
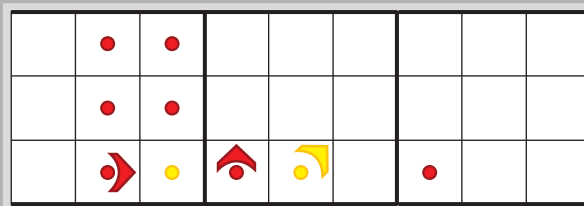
## Salto de Conexión {A-R8}

Cuando hace un movimiento entre dos casillas de propio color, puede saltar por encima de cualquier otra flecha. Sin embargo, cuando hace un salto, no se cambian las casillas intermedias.

En este ejemplo, la flecha roja tiene dos posibles movimientos que serían conexiones: cada opción empieza y termina en una casilla roja.



Se puede saltar por encima de cualquier flecha si se realiza una conexión, pero cuando se salta, no se cambia ninguna de las casillas intermedias.



# AZACRU

Azacru p3 → → →

## Prohibido en el Azacru {A-R9}

- No se puede mover a una casilla se es del color de otro jugador.
- No se puede mover a una casilla ocupada por otra flecha
- No se puede saltar por encima de ninguna otra flecha, excepto si se realiza un salto de conexión.

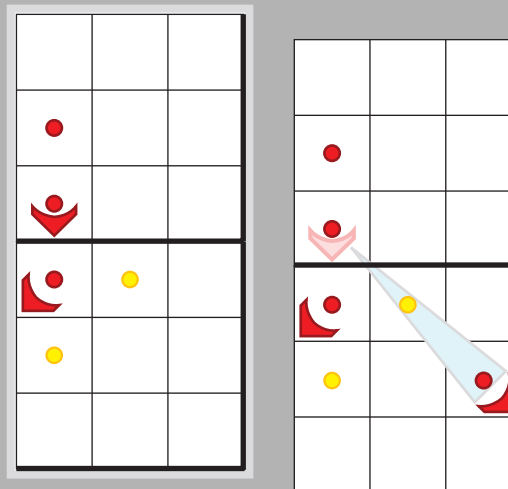
## Cómo ganar el partido {A-R10}

Llegará a un punto en el que algún jugador no pueda hacer su turno, bien porque no le quedan flechas en el tablero, o bien porque ninguna de sus flechas se pueden mover. Cuando esto ocurre, el jugador tiene que pasar el turno y los demás jugadores tendrán un turno más cada uno, antes de terminar el partido.

El ganador es el jugador que más casillas tiene en el tablero cuando termina el partido. Se pueden sumar los totales de varios partidos seguidos se quiere.

La flecha roja tiene un poder de movimiento de dos, porque hay dos marcadores rojos en la zona donde se encuentra.

A la flecha roja sólo le queda un posible movimiento, debido a la posición de las demás flechas y marcadores.



### Ejemplo del final del partido

El orden de juego es: rojo, verde, amarillo.

**Rojo** mueve

**Verde** mueve, y quita su última flecha restante del tablero

**Amarillo** mueve

**Rojo** mueve

**Verde** dice "no puedo mover" o "paso"

**Amarillo** mueve

**Rojo** mueve

Fin del partido: se cuentan las casillas de cada color para determinar el ganador

# PACRU

Pacru p1



## Empiece del partido {R1}

Cada jugador elige un color, y utiliza las flechas y marcadores de ese color. El orden de juego se decide mediante cualquier método que le parezca razonable. (P.Ej. a suertes, en sentido reloj, antirreloj, por orden de edades, etc.)

## Posición de empuje

Si hay 3 ó 4 jugadores, cada uno empieza con tres flechas

Si hay 2 jugadores, cada uno empieza con cuatro flechas

Siga las instrucciones en la última página de esta guía para colocar las flechas correctamente.

## Número de marcadores

Si hay dos jugadores, asegúrese de tener cuarenta y dos marcadores delante de cada jugador, y que estén a la vista de los dos. Si hay tres jugadores, se necesitan veintiocho cada uno, y si hay cuatro jugadores, se necesitan veinticuatro.

Guarde los demás marcadores fuera de la vista. Puede usar la tapa de la cajita de su color para guardar sus marcadores durante el partido.

## Turnos {R2}

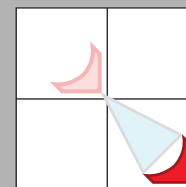
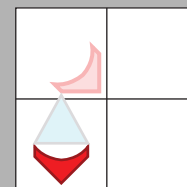
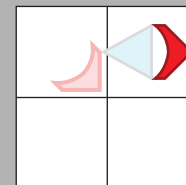
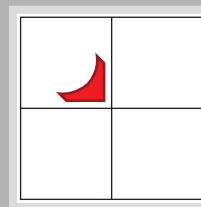
Se juega por turnos, moviendo una flecha en cada turno, o reorientando una flecha.

No se puede pasar el turno.

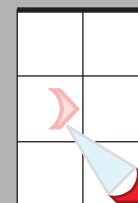
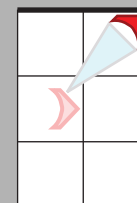
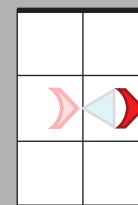
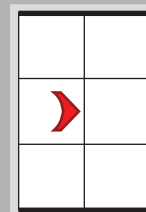
## Movimiento {R3}

Se puede la flecha en tres direcciones distintas: hacia delante, diagonalmente a la izquierda, o diagonalmente a la derecha. Cuando mueva la flecha, déjela orientada en el mismo sentido en el que la ha movido.

Hay tres opciones para mover la flecha roja. En cada caso, la flecha siempre termina orientada en el sentido del movimiento.



Siempre hay tres sentidos en los que se puede mover la flecha, tanto se está orientada hacia una esquina, como hacia uno de los lados de la casilla.





## Seis Acciones Especiales

Hay seis acciones especiales que se pueden hacer con la flecha cuando se mueve:

Cambio Fronterizo, Cambio de Conexión, Salto de Conexión, Transformación Fronteriza, Movimiento de Tenazas, y Reunión.

### Cambio Fronterizo {R4}

Cuando mueve una flecha y cruza una frontera para terminar en otra zona, se coloca un marcador en una de las casillas neutras de esa zona.

### Poder de Movimiento {R5}

Cada una de sus flechas tiene su propio poder de movimiento que depende de la zona fronteriza en la que se encuentra la flecha. Cuente el número de marcadores de su color en la zona: ese número es el poder de movimiento de la flecha.

Si no hay marcadores en la zona, el poder de movimiento es uno.

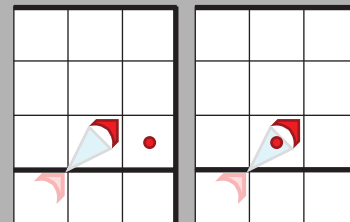
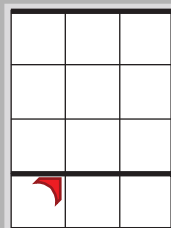
La flecha puede mover cualquier número de casillas entre uno y su poder de movimiento.

### Movimiento Largo {R6}

Cuando se mueve una flecha más de una casilla, se llama un movimiento largo. No se puede girar la flecha en mitad del movimiento, debe moverla en línea recta, hacia delante o diagonalmente.

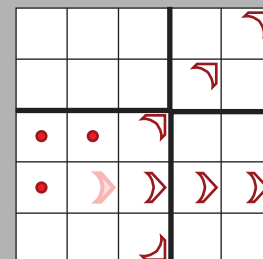
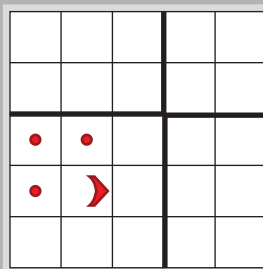
Cuando termine el movimiento, deje la ficha en el sentido del movimiento.

Cuando cruce una frontera, debe colocar un marcador de su color en cualquiera de las casillas neutras desocupadas. Puede colocar el marcador en la casilla donde se encuentra la flecha que acaba de mover.



La flecha roja tiene un poder de movimiento de tres, porque hay tres casillas rojas en la zona. Por lo tanto, la flecha puede moverse hasta tres casillas de distancia, en cualquiera de los tres sentidos.

El diagrama indica todas las posibilidades para la flecha roja en este turno.



# PACRU

## Prohibido en el Pacru {R7}

Excepto en un salto de conexión: \*

- No se puede saltar por encima de otra flecha

Excepto en un movimiento de tenazas: \*

- No se puede mover a una casilla ocupada por otra flecha
- No se puede dejar la flecha en una casilla del color de otro jugador
- No se puede cambiar el color de una casilla ocupada por otra flecha

## Cambio de Conexión {R8}

Cuando hace un movimiento largo entre dos casillas de su propio color (una conexión), y no hay ninguna otra flecha en medio, debe cambiar todas las casillas intermedias a su color.

Si al realizar la conexión, también cruza una frontera, tiene que elegir entre ganar las casillas como resultado de la conexión, o como resultado del cruce de la frontera.

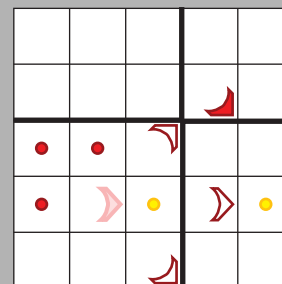
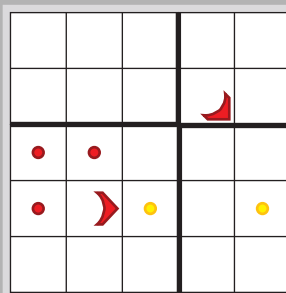
No se puede beneficiar de las dos cosas.

\* Explicamos el salto de conexión y movimiento de tenazas más adelante.

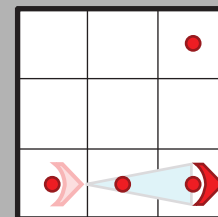
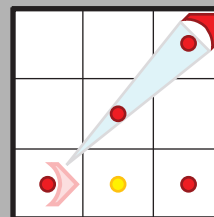
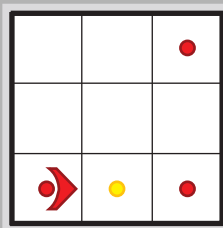
Ahora la misma flecha roja tiene menos posibilidades para moverse.

No se puede saltar por encima de la flecha roja en el centro, así que la flecha en la esquina sólo puede mover una casilla en ese sentido.

La flecha no puede terminar en ninguna de las casillas amarillas que tiene delante, pero sí puede moverse dos casillas, porque se puede cruzar las casillas de otro jugador.



En este ejemplo la flecha roja tiene dos posibilidades que serían conexiones: empieza en una casilla roja y termina en otra.



# PACRU

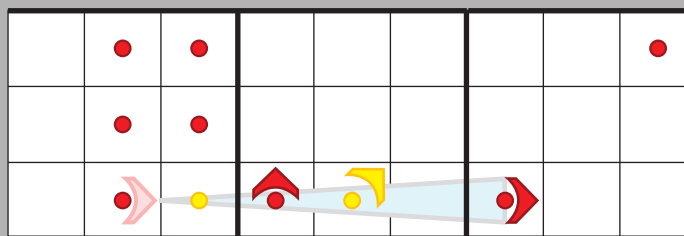
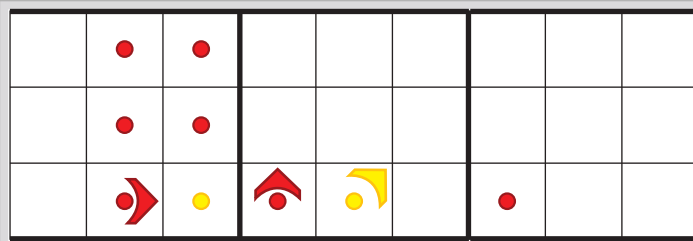
Pacru p4



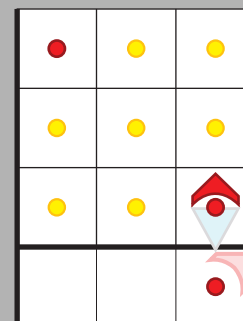
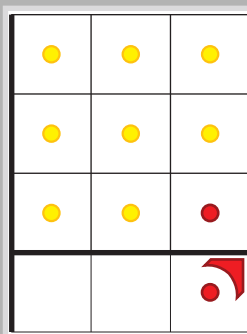
## Salto de Conexión {R9}

Cuando hace un movimiento entre dos casillas de propio color, puede saltar por encima de cualquier otra flecha. Sin embargo, cuando hace un salto, no se cambian las casillas intermedias

Un salto de conexión: Se puede saltar por encima de cualquier flecha, si hace una conexión. Sin embargo, al saltar no se cambian las casillas intermedias. Si la ficha cruza una frontera, puede ganar la casilla correspondiente al cruce.



Transformación Fronteriza.



## Transformación

### Fronteriza {R10}

Cuando su flecha cruza una frontera, y no quedan casillas neutras (ocupadas o no) en la zona nueva, puede cambiar cualquier casilla de la zona a su color.

# PACRU

Pacru p5



## Movimiento de Tenazas {R11}

Cuando una flecha tiene suficiente poder de movimiento para alcanzar la flecha de otro jugador, se dice que está atacando esa flecha.

Puede realizar el movimiento de tenazas cuando, al principio de su turno, dos de sus flechas están atacando otra flecha.

Cuando se realiza el movimiento de tenazas, se quita la flecha atacada del tablero, se cambia el color de la casilla, y se mueve una de las flechas atacantes a la casilla.

Se puede realizar incluso cuando la flecha atacada ocupa una casilla de su propio color.

## Reunión {R12}

Cuando dos flechas del mismo color se encuentran de frente, y en casillas contiguas, esto se denomina una reunión. En esta situación, se puede cambiar cualquier casilla desocupada, en cualquier parte del tablero, a su color.

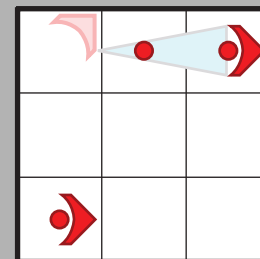
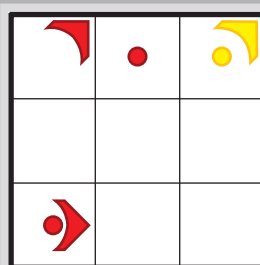
## Un turno con más de una acción

### especial {R13}

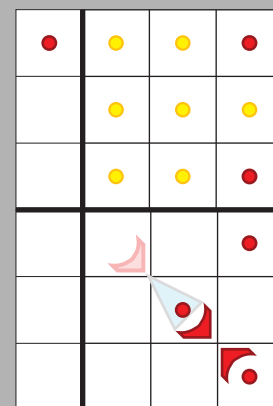
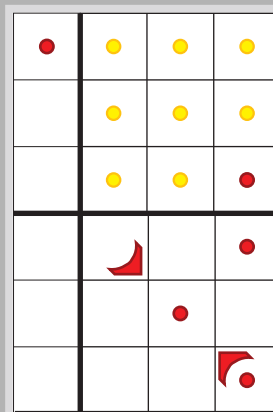
Cuando realiza una acción especial, esto puede incluir otra de las seis acciones. P.ej. un movimiento de tenazas puede incluir un cambio fronterizo).

Se beneficia de las dos acciones, excepto en el caso de una conexión que incluye cruzar una frontera, cuando tiene que elegir la acción de la cual se beneficia.

Las dos flechas rojas pueden alcanzar la flecha amarilla. Cuando le toque, el jugador rojo puede mover hasta la flecha amarilla, y quitarla del tablero.



Cuando consiga hacer una reunión, puede elegir cualquier casilla desocupada y cambiarla de color.





## Reorientación {R14}

Se puede utilizar un turno de forma diferente: en vez de mover una flecha, puede reorientarla.

Si reorienta una flecha por 45 grados, debe quitar dos marcadores de su color del tablero.

Si reorienta la flecha por 90 grados, debe quitar cuatro marcadores.

## Cuándo se puede reorientar

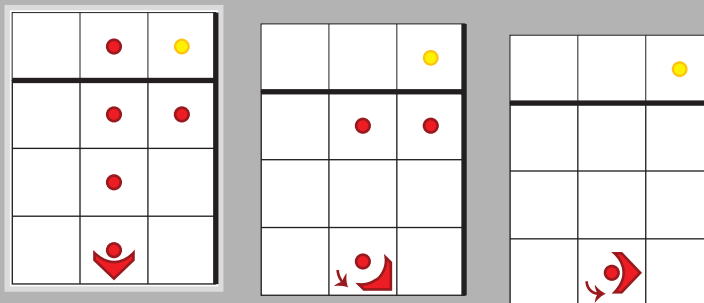
Sólo se puede reorientar una flecha si todavía le quedan otras flechas que sí se pueden mover. Si ninguna flecha se puede mover, pierde el partido.

## Cómo perder el partido {R15}

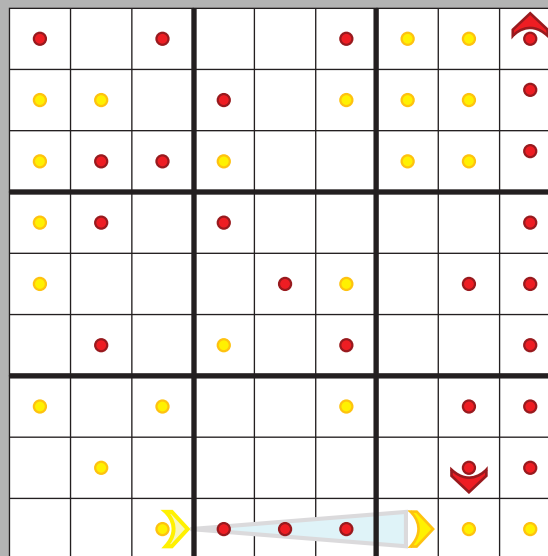
- Si un jugador pierde su última flecha, pierde el partido.
- Si al principio del turno, un jugador no puede mover ninguna flecha, pierde el partido. En este caso se quitan todas las flechas de ese jugador del tablero.
- Si pierde un jugador, se dejan todos sus marcadores en el tablero.

En este ejemplo, la flecha roja no se puede mover en el primer diagrama. Los dos diagramas siguientes demuestran el uso del turno para hacer:

- 1) Una reorientación menor (45 grados)
- 2) Una reorientación mayor (90 grados)



Perder el partido al ser bloqueado. Le toca al jugador rojo, y ninguna de sus flechas se pueden mover. Así que rojo pierde el partido.



# PACRU

Pacru p7



## Cómo ganar el partido {R16}

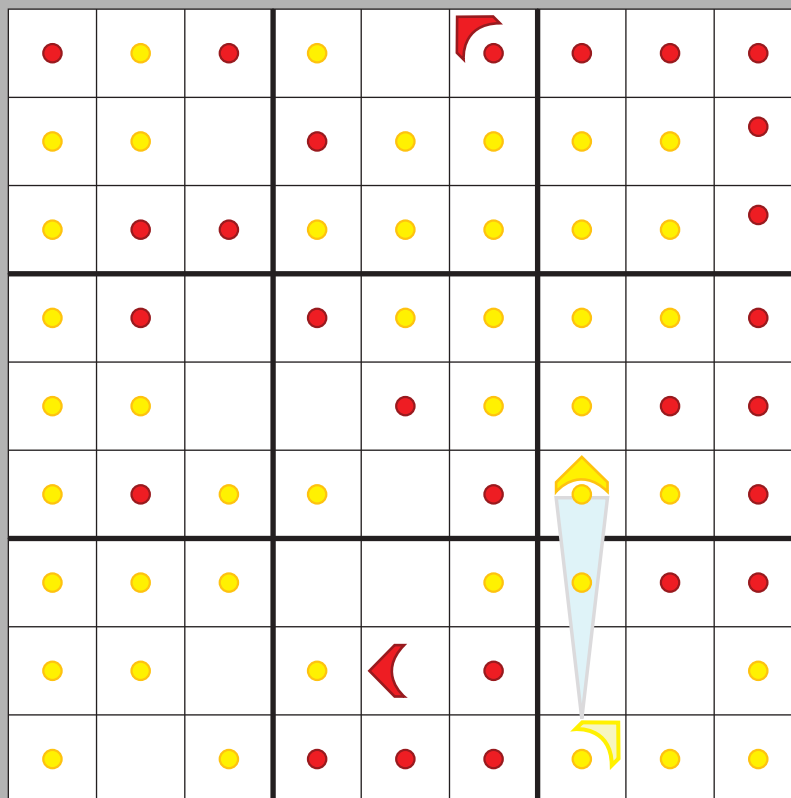
Puede ganar el partido en cualquiera de las siguientes maneras:

- Si es el único jugador al que le quedan flechas en el tablero
- Si llega al número correcto de marcadores en el tablero:
  - dos jugadores  
cuarenta y dos casillas
  - tres jugadores  
veintiocho casillas
  - cuatro jugadores  
veinticuatro casillas

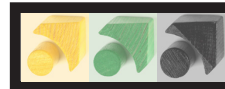
Puede llegar a ser el único jugador con flechas restantes, o bien eliminando la última flecha del último jugador, o bien bloqueándolo para que no pueda mover ninguna flecha.

Llega al número correcto de marcadores cuando, en su turno, puede colocar su último marcador. No tiene que llegar al número exacto. Cuando coloque su último marcador, gana.

Ganar el partido llegando al número correcto de marcadores. Amarillo consigue colocar cuarenta y dos casillas, y así gana el partido.

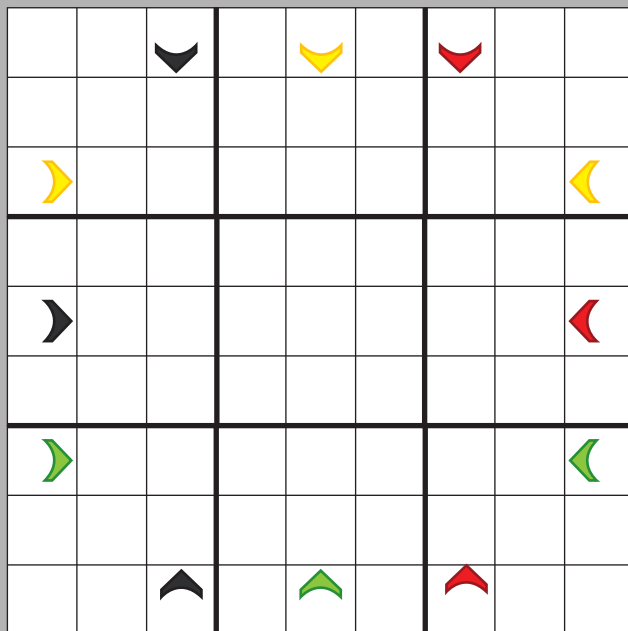


# Posición de Empezar



## Cuatro Jugadores

AMARILLO



VERDE

## Pacru, Shacru y Azacru

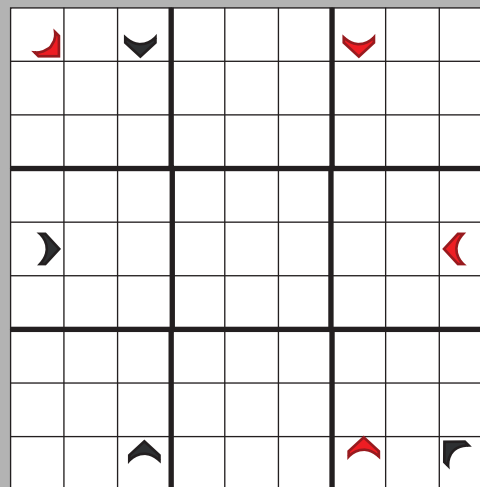
**Jugadores**      **Flechas**

Cuatro              Tres

Tres                Tres

Dos                 Cuatro

## Dos Jugadores



Tres  
Jugadores

