

LE PACRU SERIE DE JEU 302

Langues et informations supplémentaires

Si cette documentation n'est pas dans votre langue, allez sur le site <http://www.pacru.com> choisissez la langue désirée et imprimez la règle. Vous trouverez dans cette brochure toutes les informations nécessaires pour jouer aux jeux. Toutefois le site <http://www.pacru.com> vous propose gratuitement le logiciel du jeu ainsi que la possibilité de jouer contre d'autres joueurs via internet.

Trois jeux: Shacru, Azacru, & Pacru

Vous avez trois jeux, tous utilisant le même plateau de jeu et le même matériel mais différent dans leur stratégie, leur mode de jeu et leur complexité.

Shacru: Nécessite 2 à 5 minutes pour comprendre les règles. Jouable à partir de 5 ans. Durée d'une partie environ 15 à 30 minutes. Peut être joué à 2, 3 ou 4.

Azacru: Nécessite 5 à 10 minutes pour comprendre les règles. Jouable à partir de 7 ans. Durée d'une partie environ 15 à 40 minutes. Peut être joué à 2, 3 ou 4.

Pacru: Nécessite 10 à 20 minutes pour comprendre les règles. Jouable à partir de 9 ans. Durée d'une partie environ 40 à 80 minutes. Peut être joué à 2, 3 ou 4. Les joueurs ont souvent trouvé les parties à 3 ou 4 plus plaisantes, si les joueurs étaient déjà familiers des parties à 2.

Une famille de jeux

Les jeux ont une série d'éléments en commun: entre autre la position de départ (voir schéma). Les différents jeux ne sont pas des variations d'une même règle, mais appartiennent à la même famille. Il est plus facile d'apprendre Azacru si on a déjà joué à Shacru, de même il est plus facile de jouer à Pacru si l'on a déjà joué à Azacru.

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 16 chevrons (4 de chaque couleur)
- 200 Marqueurs (petites colonnes) 50 de chaque couleur.
- 1 règle de jeu
- 1 boîte de chaque couleur pour ranger les pions

Regle du jeu Shacru

Regle du jeu Azacru

Regle du jeu Pacru



TERMINOLOGIE



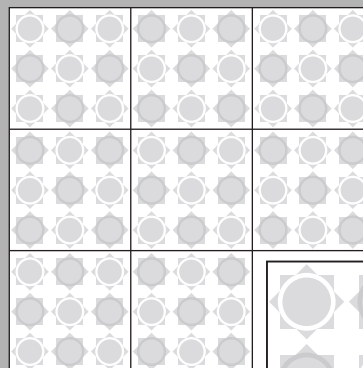
Cette section n'est là que pour servir de référence si un mot ou une phrase dans les règles vous embarrasse ou est ambigu. Vous pouvez la sauter et lire directement les règles de Shacru, Azacru ou Pacru.

Le plateau est divisé en 9 secteurs (délimité par des frontières: les lignes noires), composés chacun de 9 cases. Dans chaque case se trouve une étoile à 8 branches contenant un cercle. Il n'y a pas de différence entre les cercles clairs et les cercles foncés, cette différence ne sert qu'à rendre les diagonales plus visibles.

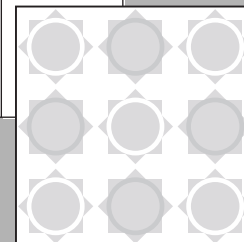
Lorsqu'un marqueur est placé sur une case, il doit être placé au centre du cercle. Lorsqu'un chevron est placé sur une case, il doit être aligné avec une des pointes de l'étoile, afin de déterminer clairement son orientation.

Une case sans marqueur est appelée case neutre. En début de partie toutes les cases du plateau sont neutres. Une case avec un marqueur rouge, par exemple, est appelée case rouge. Ainsi "changez la case à votre couleur" signifie simplement retirez le marqueur quel qu'en soit sa couleur (s'il y en a un) et placez un marqueur de votre couleur. Une case ne contenant pas de chevron (qu'il y est un marqueur ou non) est appelée case inoccupée.

Certains joueurs préfèrent utiliser les termes d'emplacement, position ou étoile au lieu de case et le terme de colonne au lieu de marqueur et le terme de flèche au lieu de chevron, tous ces termes sont acceptables.



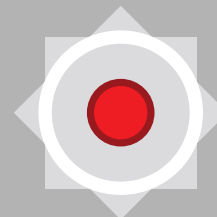
A borderland consists of nine fields.



Each field is shaped as an eight pointed star with a circle inside it.



A field with a red marker on it is called a red field.



A chevron on a field lines up with one of the points of the star.



A field with a chevron on it is called an occupied field.

SHACRU

Shacru p1



Début du jeu (S-R1)

Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs et les chevrons correspondants. Le joueur le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens horaire.

Position de départ

Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 3 chevrons. Pour une partie à 2 joueurs, chacun reçoit 4 chevrons. La position de départ, est indiquée par le diagramme à la fin des règles.

Tour de jeu (S2)

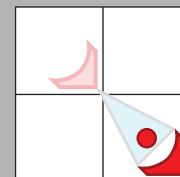
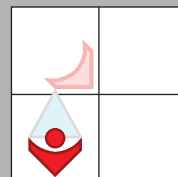
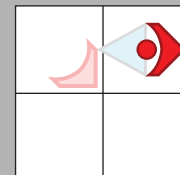
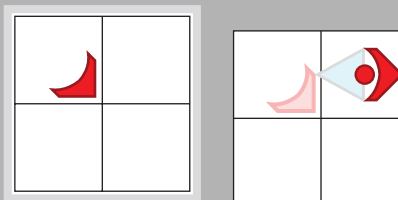
A son tour de jeu chaque joueur doit déplacer l'un de ses chevrons. Vous ne pouvez passer votre tour que si vous ne pouvez déplacer aucun de vos chevrons. Il se peut que vous soyez obligé de passer plusieurs fois votre tour, mais vous pouvez tout de même remporter la partie, si les autres joueurs ne parviennent pas à obtenir plus de marqueurs que vous.

Déplacement (S-R3)

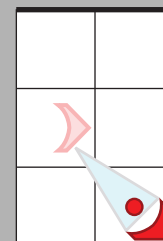
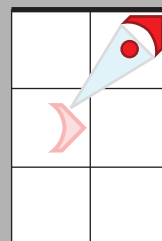
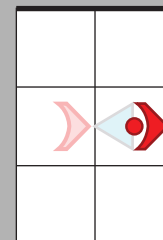
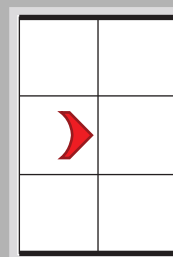
Vous pouvez déplacer un chevron d'une case en avant dans le sens de son orientation ou d'une case à 45° gauche ou d'une case à 45° droite. Après votre déplacement laisser votre chevron orienté dans le sens du déplacement que vous venez d'effectuer.

Chaque fois que vous effectuez un déplacement, vous devez placer un de vos marqueurs sur la case neutre où vous venez d'arriver (pas la case que vous venez de quitter).

Vous avez trois possibilités de déplacement pour le chevron rouge. Dans tous les cas, après son mouvement, il sera orienté dans le sens de son déplacement.



Vous avez toujours trois directions potentielles pour déplacer votre chevron, qu'il soit orienté vers le côté ou vers le coin d'une case.



SHACRU

Franchissement de frontière et rotation (S-R4)

Lorsque vous franchissez une frontière, vous pouvez laisser votre chevron orienté dans le sens du déplacement ou l'orienter de 45° à gauche ou de 45° à droite.

Ce qui est interdit dans Shacru (S-R5)

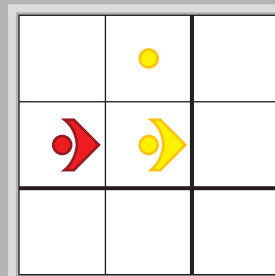
- Vous ne pouvez pas vous déplacer vers une case occupée par un chevron adverse.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer vers une case occupée par un marqueur adverse.

Gagner la partie (S-R6)

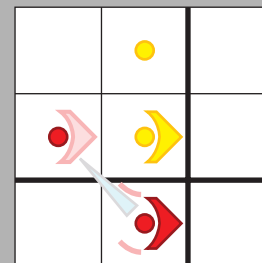
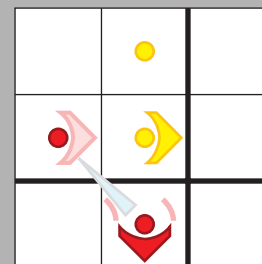
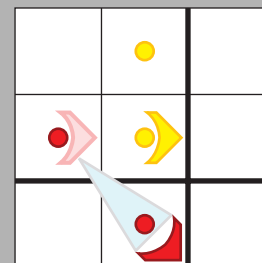
La partie se termine lorsque plus aucun joueur ne peut déplacer de chevrons ou lorsque tous les déplacements qu'il pourrait effectuer ne lui permettent pas de placer de nouveaux marqueurs (il ne peut se déplacer que sur des cases contenant déjà des marqueurs de sa couleur).

Le gagnant est le joueur possédant le plus grand nombre de marqueurs sur le plateau de jeu. Il est possible d'utiliser ce nombre comme un score et d'enchaîner les parties en additionnant les scores. Après un nombre de parties déterminé, le joueur possédant le plus grand score est déclaré vainqueur.

Lorsque vous franchissez une frontière, vous pouvez laisser votre chevron orienté dans le sens du déplacement ou l'orienter de 45° à gauche ou de 45° à droite.



Dans cet exemple, le chevron rouge ne peut pas se déplacer en avant, ni sur sa gauche à cause du chevron et du marqueur jaune qui le bloque. La seule possibilité de déplacement pour le chevron rouge est la case de l'autre côté de la frontière.





Début du jeu (AR-1)

Tour de jeu (AR-2)

Déplacement (AR-3)

Puissance de déplacement (AR-4)

Chacun de vos chevrons a une puissance de déplacement qui dépend du secteur de départ de son mouvement. Comptez le nombre de marqueurs que contient le secteur de départ, ce nombre indique la puissance de déplacement de ce chevron. Si le secteur ne contient pas de marqueur, la puissance de déplacement est un. Un chevron peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases entre un et sa puissance de déplacement.

Déplacement long (AR5)

Si vous déplacez votre chevron de plus d'une case (mouvement long) vous ne pouvez pas changer de direction au cours du mouvement. Vous devez le déplacer en ligne droite (strictement en avant ou avec un orientation de 45° à gauche ou à droite). Autrement dit un chevron ne peut ni se déplacer sur le côté, ni en arrière.

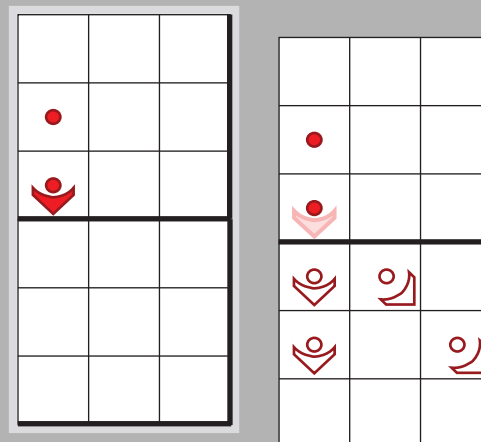
Posez le chevron dans la direction de son déplacement (sauf si vous êtes autorisé à faire une rotation suite au franchissement d'une frontière)

Franchissement de frontière et rotation. (AR6)

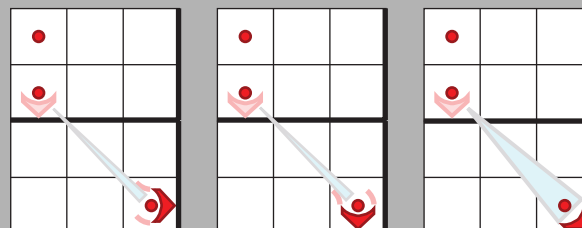
Lorsque vous déplacez un chevron par-dessus une frontière, vous pouvez le poser normalement (la pointe du chevron indiquant la direction du déplacement que vous venez d'effectuer) ou orienter le chevron de 45 degrés à gauche ou à droite.

Le chevron rouge à un pouvoir de déplacement de 2 car son secteur de départ contient 2 marqueurs rouges.

Le diagramme ci-dessous indique toutes les positions que le chevron rouge peut atteindre lors de ce tour.



Si vous franchissez une frontière, vous pouvez laisser le chevron pointant dans la direction de son dernier déplacement ou l'orienter de 45° à gauche ou à droite. Le diagramme ci-dessous indique les orientations possibles du chevron rouge après son déplacement.



Connexion avec changement (AR-7)

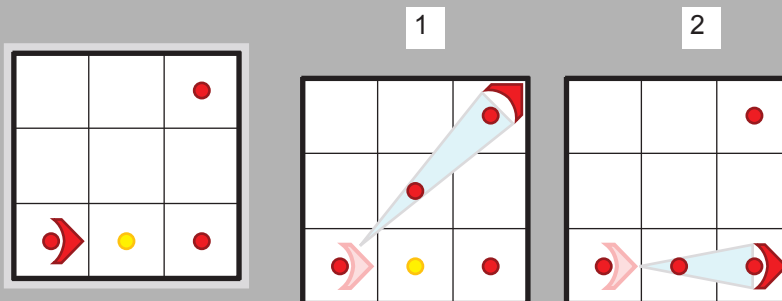
Lorsque vous effectuez un déplacement long, d'une case à votre couleur vers une autre case à votre couleur (une connexion) et que vous ne sautez aucun autre chevron, vous devez changer toutes les cases traversées à votre couleur.

Si votre connexion implique le changement d'une ou plusieurs cases contenant des marqueurs adverses, votre chevron devra être retiré du plateau de jeu aussitôt votre mouvement terminé.

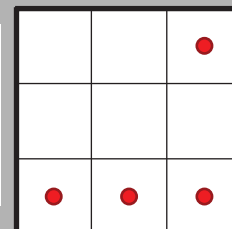
Connexion avec saut (AR-8)

Lorsque vous déplacez un de vos chevrons d'une case à votre couleur vers une autre case à votre couleur, vous pouvez sauter autant de chevrons que vous le voulez. Mais dans ce cas vous n'effectuez pas une connexion avec changement, et ne changez pas les cases traversées à votre couleur.

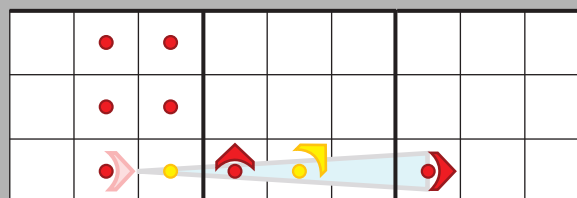
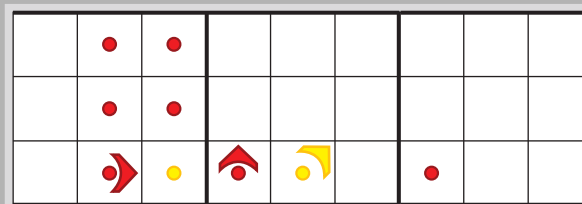
Dans cet exemple, le chevron rouge a deux déplacements de connexion possibles, chacun commençant sur une case rouge et finissant sur une case rouge.



Dans ce deuxième cas, comme une case contenant un marqueur adverse a été modifiée, le chevron rouge doit être retiré du plateau à la fin du mouvement.



N'importe quel marqueur peut être sauté lors d'un déplacement avec connexion. Mais si l'on saute des chevrons, les cases entre les deux connexions ne sont pas modifiées.



Ce qui est interdit dans Azacru (AR-9)

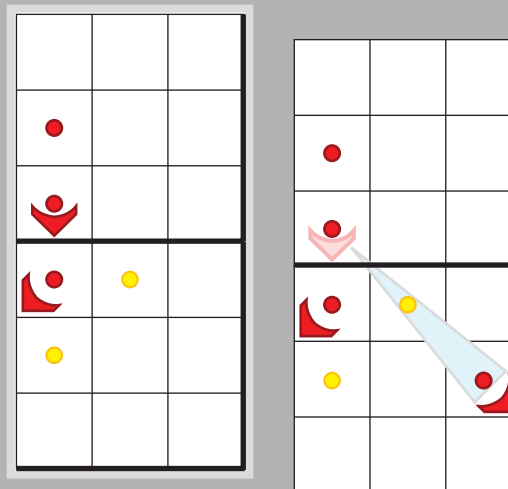
- Vous ne pouvez pas aller sur une case où se trouve un marqueur adverse.
- Vous ne pouvez pas aller sur une case où se trouve un chevron adverse.
- Vous ne pouvez pas sauter par-dessus des chevrons adverses (sauf en cas de connexion).

Gagner la partie (AR-10)

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus se déplacer, soit parce qu'il n'a plus de chevron sur le plateau, soit parce qu'aucun de ses chevrons restants ne peut se déplacer. Dans ce cas tous les autres joueurs effectuent encore un déplacement.

Le gagnant est le joueur possédant le plus grand nombre de marqueurs sur le plateau de jeu. Il est possible d'utiliser ce nombre comme un score et d'enchaîner les parties en additionnant les scores. Après un nombre de parties déterminé, le joueur possédant le plus grand score est déclaré vainqueur.

Le chevron du joueur rouge à une puissance de mouvement de 2 car il y a deux marqueurs rouge dans son secteur de départ. Du fait de la position des autres marqueurs et chevrons, le chevron rouge n'a qu'un seul mouvement possible.



Exemple de fin de partie:

Si les joueurs jouent dans l'ordre rouge, vert, jaune.

Rouge: déplacement

Vert: déplacement et retrait du dernier chevron vert du plateau de jeu.

Jaune: déplacement

Rouge: déplacement

Vert: annonce "déplacement impossible"

Jaune: déplacement

Rouge: déplacement

Maintenant la partie est terminée et on compte les marqueurs présents sur le plateau.



Début du jeu (R1)

Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs et les chevrons correspondant. Le joueur le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens horaire.

Position de départ

Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 3 chevrons. Pour une partie à 2 joueurs, chacun reçoit 4 chevrons. La position de départ, est indiquée par le diagramme à la fin des règles.

Comptez vos marqueurs:

A deux joueurs vérifiez que vous avez chacun 42 marqueurs devant vous (Ils doivent être visible de tous). Si vous jouez à trois chacun doit avoir 28 marqueurs, si vous jouez à quatre, chacun doit avoir 24 marqueurs. Mettez les marqueurs surnuméraires de côté.

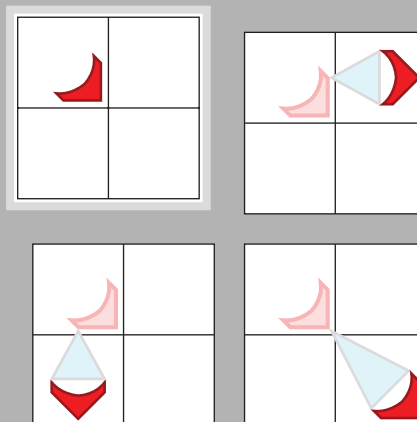
Tour de jeu (R2):

A votre tour de jeu vous devez déplacer un de vos chevrons ou le réorienter (voir chapitre R14). Vous ne pouvez pas passer votre tour.

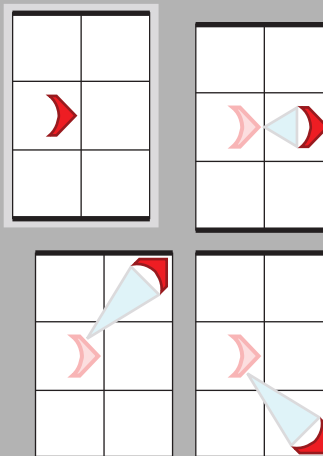
Déplacement (R3)

Vous pouvez déplacer vos chevrons dans trois directions, droit devant ou en avant avec un angle de 45 degrés à gauche ou à droite, par rapport à l'orientation de départ du chevron. Après votre déplacement, laissez le chevron orienté dans le sens de son déplacement. C'est le seul moyen pour un chevron de se déplacer de case en case. Autrement dit un chevron ne peut ni se déplacer sur le côté, ni en arrière.

Vous avez trois possibilités de déplacement pour le chevron rouge. Dans tous les cas, après son mouvement, il sera orienté dans le sens de son déplacement.



Vous avez toujours trois directions potentielles pour déplacer votre chevron, qu'il soit orienté vers le côté ou vers le coin d'une case.



Six actions spéciales

Il n'existe qu'une seule sorte de pion dans Pacru, les chevrons, et ces chevrons ne peuvent se déplacer dans 3 directions, il existe cependant six déplacements spéciaux: franchissement de frontière, connexion avec changement, connexion avec saut, Franchissement de frontière et transformation, Capture de chevron, Rencontre.

Franchissement de frontière (R4)

Lorsque vous franchissez une ou plusieurs frontières avec l'un de vos chevrons, et posez celui-ci dans un nouveau secteur, vous devez placer un de vos marqueurs dans une case vierge de ce nouveau secteur (si il n'y a plus de case vierge, vous pouvez remplacer un marqueur d'un autre joueur par l'un des vôtres)).

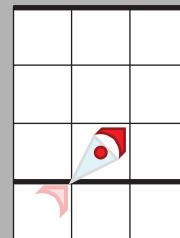
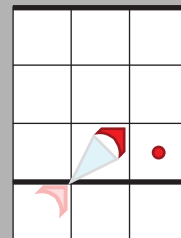
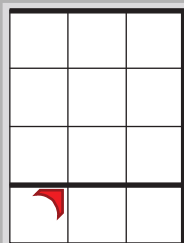
Pouvoir de déplacement (R5)

Chacun de vos chevrons possède un pouvoir de déplacement particulier, dépendant du secteur d'où il commence son déplacement. Le nombre de marqueur à votre couleur contenu dans le secteur de départ, indique son pouvoir de déplacement. Si le secteur ne contient aucun marqueur de votre couleur, le pouvoir de déplacement du chevron est de un. Votre chevron peut se déplacer d'un nombre de cases compris entre un et son pouvoir de déplacement.

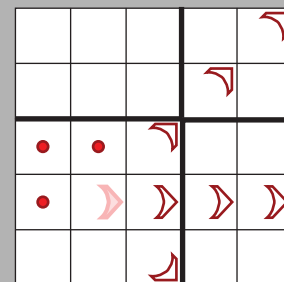
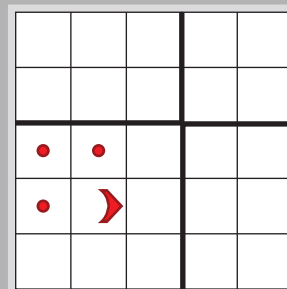
Déplacement long (R6)

Lorsque vous déplacez votre chevron de plus d'une case (déplacement long), vous ne pouvez pas changer de direction en cours de déplacement. Vous devez le déplacer en ligne droite (droit devant ou avec un angle de 45 degrés à gauche ou à droite). A la fin du déplacement le chevron doit être orienté dans le sens de son déplacement.

Lorsqu'un chevron franchit une frontière, vous devez placer un de vos marqueurs sur une case libre du secteur atteint. Vous pouvez placer un de vos marqueurs sur la case que vous venez d'atteindre.



Le chevron rouge en bas à gauche possède un pouvoir de déplacement de trois, car il y a trois marqueurs de sa couleur dans le secteur de départ. Il peut donc se déplacer de 3 cases au maximum. Les petites flèches rouges détournées indiquent les trois possibilités de déplacement du chevron.



Ce qui est interdit dans Pacru (R7)

Excepter lors des sauts de connexion (voir chapitre R9)

- Vous ne pouvez pas sauter par-dessus d'autres chevrons.

Excepter lors d'une capture de chevron (voir chapitre R11)

- Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case occupée par un autre chevron.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case contenant un marqueur d'un autre joueur.
- Vous ne pouvez pas remplacer le marqueur d'une case occupée par un autre chevron.

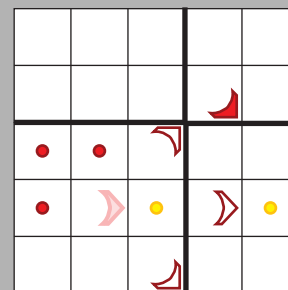
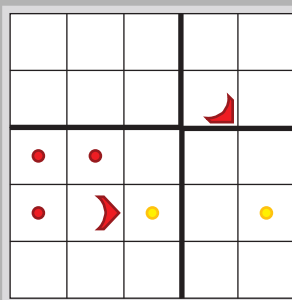
Connexion avec changement (R8)

Lorsque vous effectuez un déplacement long, d'une case à votre couleur vers une autre case à votre couleur, (un saut de connexion) et que vous ne sautez par dessus aucun chevron, vous devez placer des marqueurs de votre couleur sur toutes les cases ainsi franchies (que ces cases soient neutres ou d'une autre couleur). Si le saut de connexion vous fait également changer de secteur (franchir une frontière), vous devez choisir: placer un de vos marqueurs dans une case neutre du secteur d'arrivée ou placer des marqueurs de votre couleur sur toutes les cases ainsi franchies. Vous ne pouvez pas gagner sur les deux tableaux.

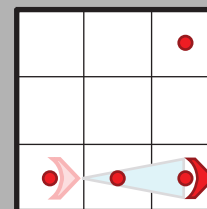
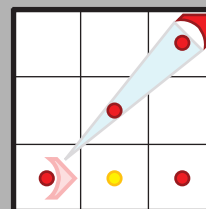
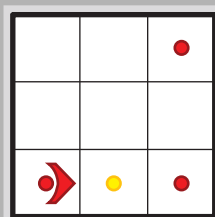
Dans ce cas le chevron rouge a moins de possibilités de déplacement:

Le chevron rouge du secteur central ne peut pas être sauté. Le chevron du secteur se trouvant en bas à gauche ne peut donc se déplacer que d'une case dans cette direction.

Le chevron rouge ne peut pas terminer son déplacement sur l'un des chevrons jaunes se trouvant juste devant lui, par contre il peut se déplacer de deux cases en avant car sauter des cases aux couleurs adverses est autorisé.



Dans cet exemple, le chevron rouge a deux possibilités de déplacement (connexion avec changement, d'une case à votre couleur vers une autre case à votre couleur).

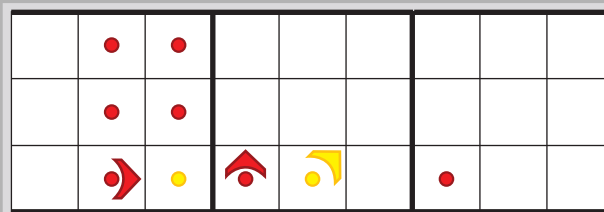




Saut de connexion (R9)

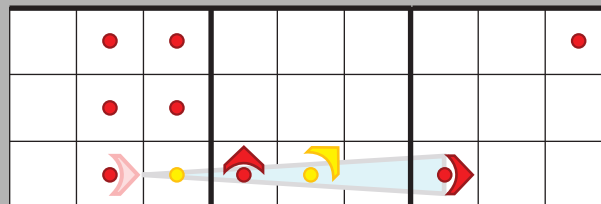
Lorsque vous vous déplacez d'une case à votre couleur vers une autre case à votre couleur, vous pouvez sauter par-dessus n'importe quels autres chevrons. Toutefois dans ce cas, vous ne pouvez pas transformer les cases ainsi franchies à votre couleur.

N'importe quel chevron peut être sauté si le saut est un saut de connexion, mais lors de ce saut, les cases ainsi franchies ne sont pas transformées. Si le déplacement se termine dans un secteur différent, le déplacement compte comme un franchissement de frontière et vous pouvez placer un marqueur dans le secteur d'arrivée.

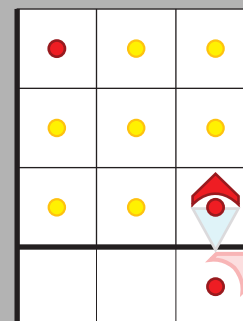
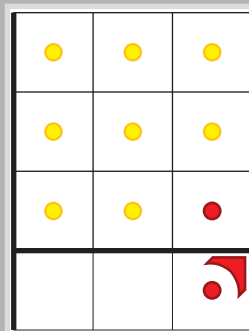


Franchissement de frontière et transformation (R10)

Lorsque vous franchissez une ou plusieurs frontières avec l'un de vos chevrons, et posez celui-ci dans un nouveau secteur dans le quel il n'existe plus de cases neutres (occupé par un chevron ou non), alors vous remplacez n'importe quel marqueur par un marqueur de votre couleur.



Franchissement de frontière et transformation.





Capture de chevrons (R11)

Lorsque l'un de vos chevrons à une puissance de déplacement lui permettant d'atteindre une case occupée par un chevron adverse et qu'il n'y a aucun chevron sur le trajet, alors on dit que le chevron adverse est attaqué.

Vous pouvez capturer un chevron lorsque deux de vos chevrons, au moins, l'attaquent au début de votre tour. Lorsque vous capturez un chevron adverse, vous le retirez du plateau de jeu et remplacez le marqueur de la case où il se trouvait par un marqueur de votre couleur. Vous pouvez effectuer une capture même si le chevron adverse occupe une case à sa couleur.

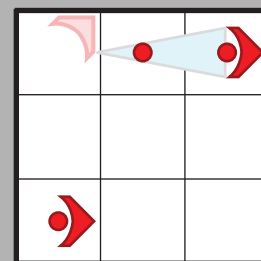
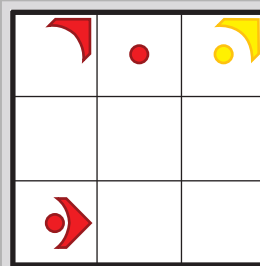
Rencontre (R12)

Lorsque vous déplacez un de vos chevrons, de façon à ce qu'il se retrouve face à face avec un autre de vos chevrons sur une case adjacente, on dit qu'ils se rencontrent. En conséquence de cette Rencontre, vous devez placer un de vos marqueurs sur n'importe quelle case libre (ne contenant pas de chevron) du plateau de jeu. Vous pouvez même, si vous le souhaitez, remplacer un marqueur adverse par l'un des votre.

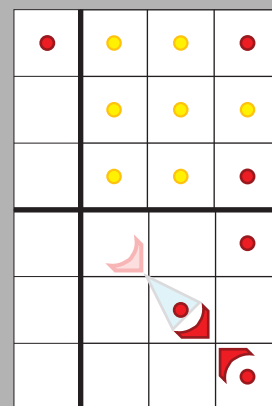
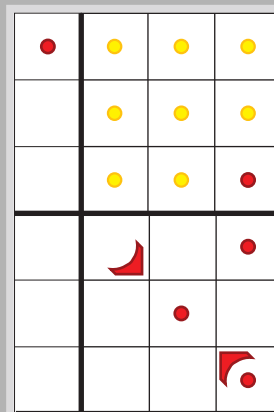
Un déplacement impliquant plusieurs actions spéciales (R13)

Lorsque vous effectuez un déplacement il peut parfois en découler plusieurs actions spéciales (une capture peut se faire en même temps qu'un franchissement de frontière). Vous devez réaliser toutes les conséquences qui en découlent, excepter pour les déplacements impliquant un saut de connexion et un franchissement de frontière. Dans ce cas, vous devez choisir: placer un marqueur sur une des cases du secteur d'arrivé (R10) ou placer un des marqueurs de votre couleur sur toutes les cases franchies (R8).

Les deux chevrons rouges peuvent atteindre la case où se trouve le chevron jaune. A son tour de jeu le joueur rouge peut déplacer l'un ou l'autre de ses chevrons sur cette case et capturer le chevron jaune.



Lorsque vous parvenez à organiser une rencontre, vous devez placer un de vos marqueurs sur n'importe quelle case libre du plateau y compris en remplacement d'un marqueur adverse.





Réorientation (R14)

A votre tour, au lieu de vous déplacer, vous pouvez réorienter l'un de vos chevrons. Lorsque vous réorientez l'un de vos chevrons de 45 degrés, vous devez choisir n'importe où sur le plateau, deux marqueurs de votre couleur et les retirer.

Lorsque vous réorientez l'un de vos chevrons de 90 degrés, vous devez choisir n'importe où sur le plateau, quatre marqueurs de votre couleur et les retirer.

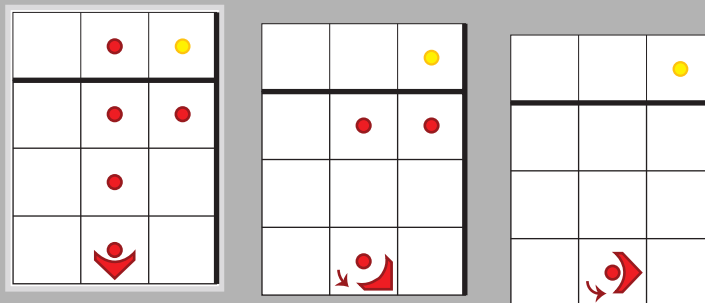
Attention: Vous ne pouvez réorienter l'un de vos chevrons, que si au moins l'un de vos chevrons peut se déplacer. Si aucun de vos chevrons ne peut se déplacer, vous êtes éliminé du jeu.

Perdre (R15)

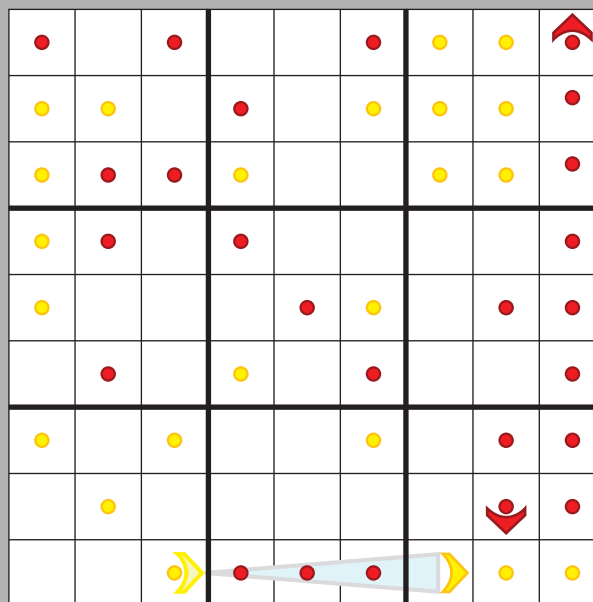
- Un joueur perd la partie, s'il perd le dernier de ses chevrons.
- Un joueur perd si à son tour de jeu, il ne peut plus déplacer aucun de ses chevrons. (situation de blocage). Dans ce cas, ses chevrons sont retirés du plateau de jeu.
- Lorsqu'un joueur est éliminé, ses marqueurs restent sur le plateau de jeu.

Dans cet exemple, c'est au joueur rouge de jouer. Il ne peut pas se déplacer normalement, il est obligé d'effectuer une réorientation.

1. Position après une réorientation mineure.
2. Position après une réorientation majeure.



Situation de blocage. C'est au joueur rouge de jouer, il ne peut déplacer aucun de ses chevrons. Rouge est éliminé de la partie.



PACRU

Pacru p7



Gagner (R16)

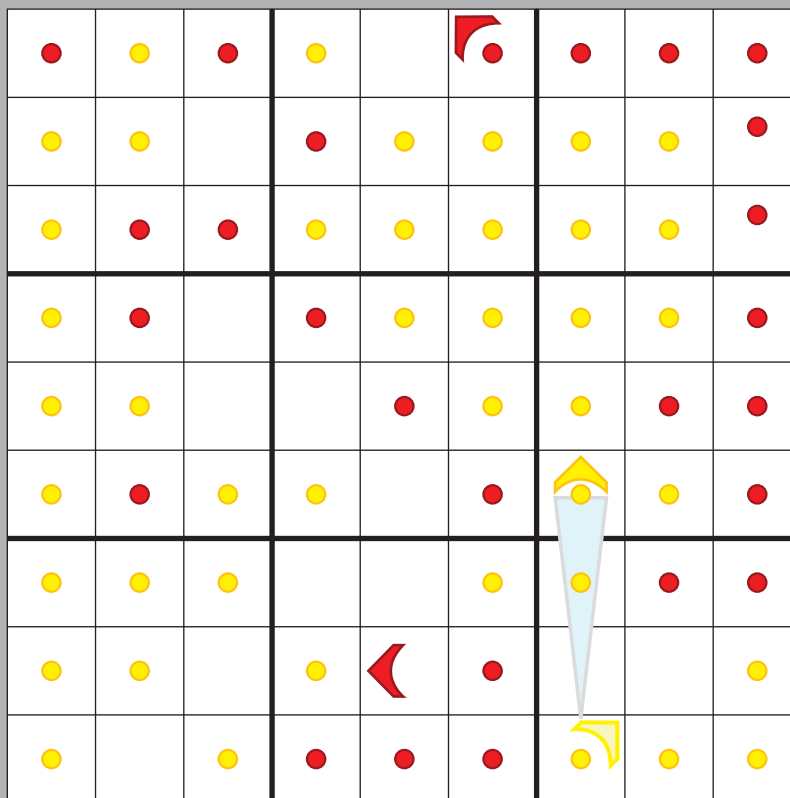
Vous gagnez la partie si:

- Vous êtes le dernier joueur à conserver un ou des chevrons sur le plateau de jeu. (Vous pouvez être le seul joueur à posséder des chevrons sur le plateau si vous capturez le dernier chevron de votre (ou du dernier) adversaire)
- Vous avez atteint votre objectif de marqueur:
 - à deux joueurs 42 marqueurs
 - à trois joueurs 28 marqueurs
 - à quatre joueurs 24 marqueurs

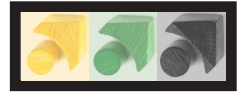
Atteindre son objectif de marqueurs signifie, posséder à la fin de son tour de jeu, 42 marqueurs sur le plateau (ou 28 ou 24 selon le nombre de joueur). Vous pouvez éventuellement dépasser cette objectif, c'est à dire ne pas avoir suffisamment de marqueurs lors de votre dernier déplacement pour en réaliser entièrement les conséquences (placement de marqueurs).

- votre (ou dernier) adversaire est dans une situation de blocage.

Gagner en atteignant votre objectif de marqueur. Jaune possède 42 cases et gagne la partie.

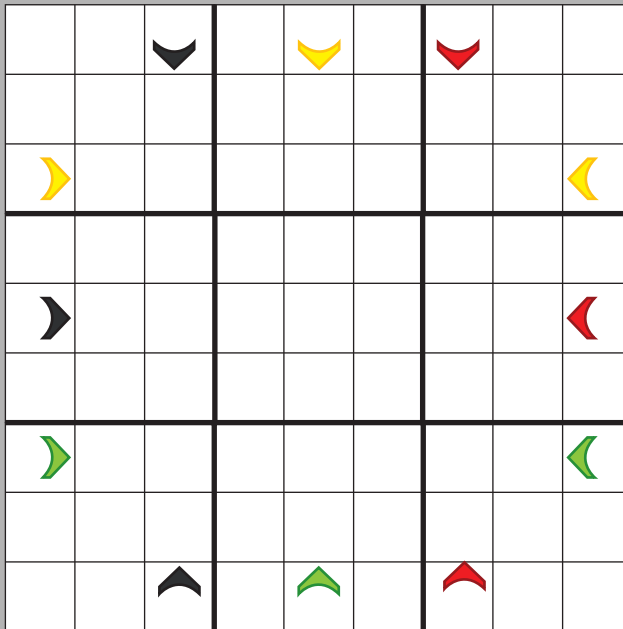


POSITION DE DEPART



Quatre Jouers

JAUNE



N
O
I
R

R
O
U
G
E

VERT

Pacru, Shacru et Azacru

Jouers

Chevrons

Quatre

Trois

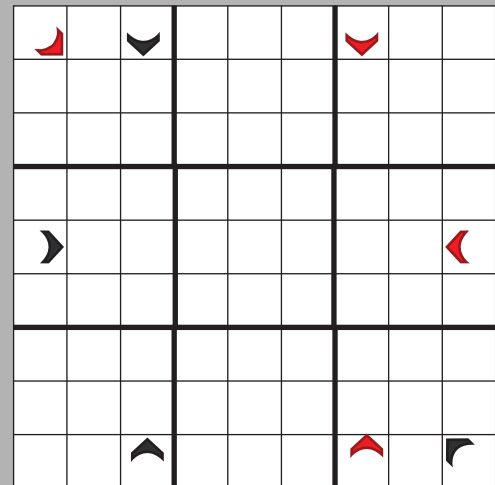
Trois

Trois

Deux

Quatre

Deux Jouers



Trois
Jouers

