

IL SET DI GIOCO PACRU, SERIE 302

Linguaggi e informazioni aggiuntive:

In questo libretto vi sono tutte le informazioni necessarie a giocare.

Sul sito internet <http://www.pacru.com> potete trovare queste istruzioni in altri linguaggi, nonché del software gratuito per allenarvi a Pacru con il vostro computer e la possibilità di affrontare online altri giocatori. Sul sito è anche disponibile una pagina di FAQ. Potete stampare liberamente altre copie delle istruzioni, se volete.

Tre giochi: Shacru, Azacru & Pacru

Ci sono tre possibili giochi; utilizzano tutti le stesse pedine, gli stessi segnalini e lo stesso tavoliere; ma sono molto diversi in quanto a strategia e livello di complessità:

Shacru: sono necessari da 2 a 5 minuti per apprendere le regole. Dai 5 anni in su. Una partita dura dai 15 ai 30 minuti. Per 2, 3 o 4 giocatori.

Azacru: dai 5 ai 10 minuti per apprendere le regole. Dai 7 anni in su. Una partita dura dai 15 ai 40 minuti. Per 2, 3 o 4 giocatori.

Pacru: dai 10 ai 20 minuti per apprendere le regole. Dai 9 anni in su. Una partita dura dai 40 agli 80 minuti. Per 2, 3 o 4 giocatori.

Una famiglia di giochi

I giochi hanno sicuramente degli elementi comuni, a partire dalla disposizione di partenza (v. ultima pagina). Non sono delle varianti dello stesso gioco, ma comunque presentano delle similitudini. È più facile imparare Azacru dopo aver provato Shacru, ed è più facile imparare Pacru dopo aver giocato ad Azacru.

Contenuto:

- 1 tavoliere di Pacru
- 16 pedine a forma di freccia: 4 per ogni colore.
- 200 segnalini (piccoli cilindretti): 50 per ogni colore.
- 1 libretto di istruzioni.
- 1 scatola per ogni colore di pedine e segnalini.

Regole di Shacru



Regole di Azacru



Regole di Pacru



TERMINOLOGIA

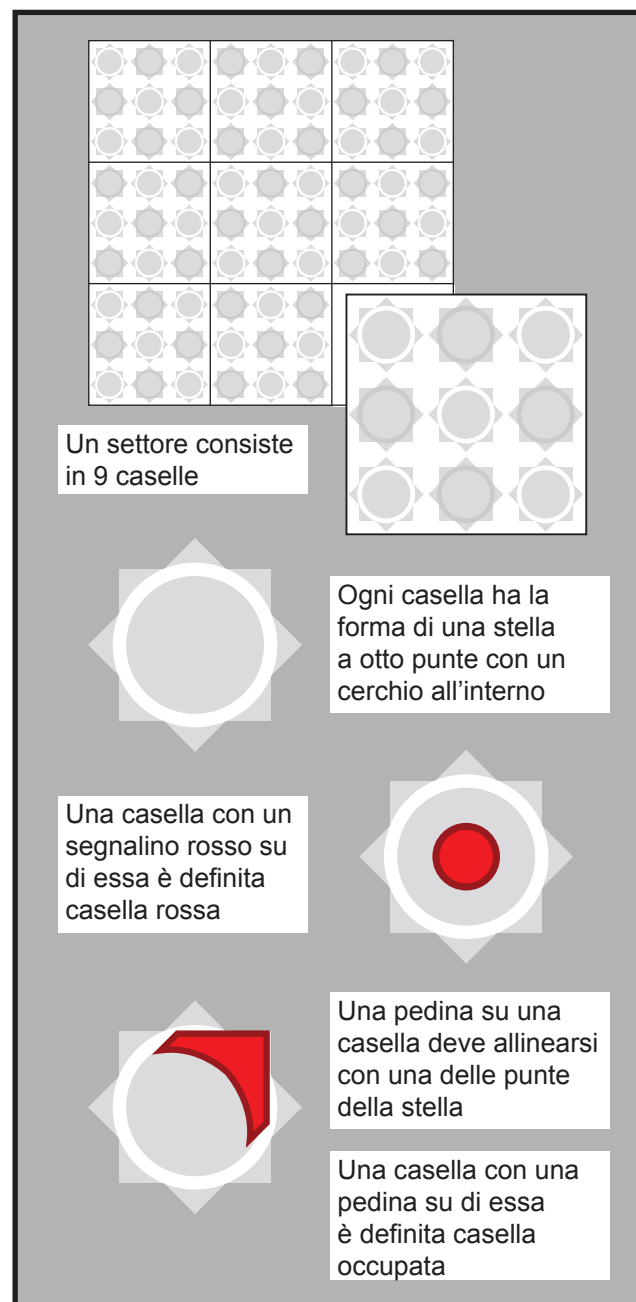


Questa sezione è un riferimento, nel caso che qualche parola nelle istruzioni dia adito a dubbi: se volete potete saltarla e andare direttamente alle regole di Shacru, Azacru e Pacru.

Il tavoliere è diviso in nove settori. Le linee nere che separano i settori vengono chiamate confini. Ogni settore contiene nove caselle. Ogni casella ha la forma di una stella ad otto punte, con un cerchio all'interno. Non vi è alcuna differenza fra le caselle con un cerchio più chiaro e quelle con un cerchio più scuro: questa variazione serve solo rendere più visibili le diagonali.

Quando un segnalino viene messo su una casella, va posizionato al centro della medesima (dentro il cerchio). Quando una pedina (anche definita "freccia") si trova su una casella, il suo angolo (la "punta") deve essere allineato con una delle punte della stella, in modo che sia evidente verso quale direzione la pedina è orientata.

Una casella senza segnalini su di essa è definita casella neutra. All'inizio di una partita (ciò vale per ognuno dei tre giochi), tutte le caselle del tavoliere sono caselle neutre. Una casella con, ad esempio, un segnalino rosso su di essa, è definita casella rossa. Per cui "far diventare le caselle del proprio colore" significa semplicemente rimuovere da quelle caselle i segnalini (se ce ne sono) di colore diverso dal proprio e mettere su quelle stesse caselle dei segnalini del proprio colore. Una casella senza pedine su di essa (che abbia un segnalino o meno) viene definita casella libera.



SHACRU

Shacru p1



Shacru: Iniziare il Gioco {S-R1}

Ogni giocatore sarà rappresentato da un colore, ed utilizzerà pedine e segnalini di quel colore. L'ordine di gioco fra i vari colori non è predeterminato, ovvero potete scegliere l'assegnazione dei colori e l'ordine di gioco come più vi aggrada.

Preparazione del tavoliere

Con tre o quattro giocatori, ogni giocatore avrà tre pedine del suo colore; con due giocatori verranno usate quattro pedine a testa. V. i diagrammi all'ultima pagina di queste istruzioni.

I turni {S-R2}

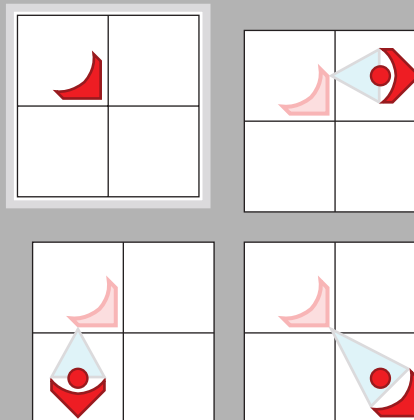
Al vostro turno dovete muovere una vostra pedina. Non potete passare finché avete mosse a disposizione. Se non potete più muovere passate i vostri turni fino alla fine della partita: potreste comunque aver vinto, se gli altri giocatori non riuscissero alla fine a conquistare sul tavoliere più caselle di voi.

Muovere {S-R3}

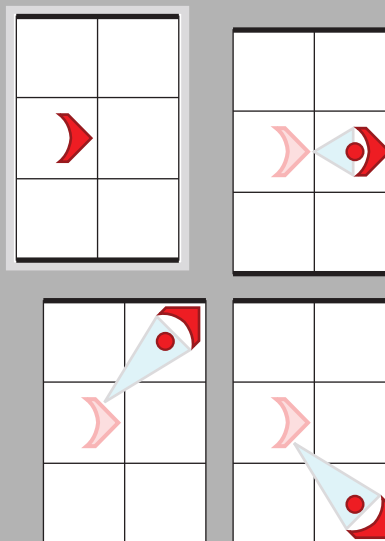
Potete muovere una delle vostre pedine una casella in avanti, o in diagonale in avanti (a 45 gradi), rispetto alla direzione verso cui punta. Dopo aver mosso una pedina, lasciatela orientata nella direzione verso cui si è mossa.

Dopo aver mosso la vostra pedina sopra una casella neutra, quella casella (la casella su cui siete arrivati) dovrà diventare una casella del vostro colore (mettendo su di essa un vostro segnalino).

Avete tre possibilità per muovere la pedina rossa. In ogni caso essa terminerà il movimento puntando nella direzione verso cui si è mossa.



Avete sempre tre possibili direzioni verso cui muovere una pedina, se non si trova incastrata sul bordo o in un angolo.



SHACRU

Shacru p2

Rotazione di confine {S-R4}

Quando muovete una vostra pedina attraverso un confine, potete lasciarla normalmente puntata nella direzione verso cui si è mossa, o scegliere di ruotarla di 45 gradi a destra o sinistra, rispetto alla direzione verso cui si è mossa.

Cosa non si può fare in Shacru {S-R5}

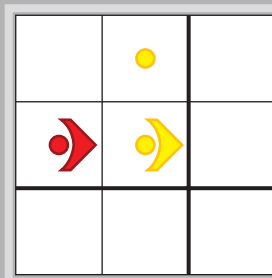
- Non potete muovere una pedina su una casella di un colore avversario.
- Non potete muovere una pedina su una casella già occupata da un'altra pedina.

Vincere la partita {S-R6}

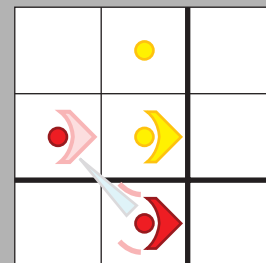
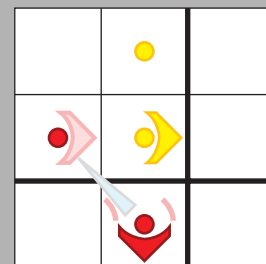
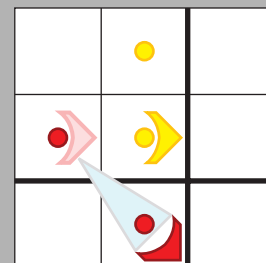
La partita termina, quando non ci sono più giocatori in grado di muovere, o i giocatori in grado di muovere comunque non riuscirebbero in alcun modo a far diventare nuove caselle del loro colore (continuerebbero a muoversi su caselle già del loro colore).

Il vincitore della partita sarà il giocatore con il maggior numero di segnalini del suo colore piazzati sul tavoliere al termine del gioco. È possibile considerare il numero di segnalini alla fine della partita come punteggio e giocare più partite, sommando via via i punteggi.

Se avete attraversato un confine, potete lasciare la pedina puntata nella direzione verso cui si è mossa, o ruotarla di 45 gradi verso destra o verso sinistra.



In questo esempio la pedina rossa non può muovere frontalmente o verso sinistra, a causa della presenza della pedina e del segnalino. L'unica mossa possibile per la pedina rossa è verso sinistra, in un altro settore.





Iniziare il Gioco {A-R1}

I turni {A-R2}

Muovere {A-R3}

Leggete la pagina 1 delle istruzioni di Shacru e tornate qui. Le differenze di Azacru sono inerenti solo le possibilità di movimento delle pedine.

Capacità di movimento {A-R4}

La capacità di movimento di ognuna delle vostre pedine dipende dal settore su cui esse si trovano. Contate le caselle del vostro colore (ovvero: i segnalini del vostro colore) presenti nel settore su cui si trova la pedina che intendete muovere: la pedina potrà muovere di tante caselle quante saranno le caselle del suo colore presenti nel settore da cui parte. Se non ci sono caselle del proprio colore nel settore, la pedina potrà muovere di una casella. È possibile muovere una pedina di meno caselle del suo massimo consentito.

Mossa Lunga {A-R5}

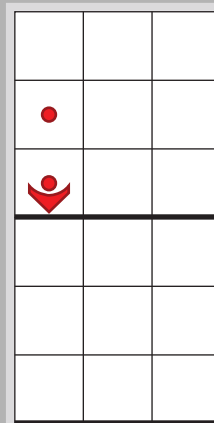
Quando muovete una vostra pedina di più di una casella (una Mossa Lunga), non potete cambiarle di direzione durante il movimento. Dovete muoverla in linea retta (nella direzione in cui punta, o a 45 gradi rispetto ad essa). Alla fine del movimento la pedina verrà lasciata puntata nella direzione verso cui si è mossa (salvo nel caso di una Rotazione di Confine).

Rotazione di confine {A-R6}

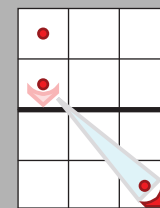
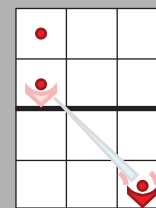
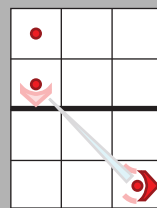
Quando muovete una vostra pedina attraverso un confine, potete lasciarla normalmente puntata nella direzione verso cui si è mossa, o scegliere di ruotarla di 45 gradi a destra o sinistra, rispetto alla direzione verso cui si è mossa.

La pedina rossa ha una capacità di movimento di due, perché ci sono due segnalini rossi nel settore da cui inizia il movimento.

I simboli in outline della pedina mostrano le possibili mosse della pedina rossa.



Se avete attraversato un confine, potete lasciare la pedina puntata nella direzione verso cui si è mossa, o ruotarla di 45 gradi verso destra o verso sinistra. I simboli in outline della pedina mostrano le possibili rotazioni della pedina al termine della mossa: ruotata di 45° a destra o a sinistra, o non ruotata.



Connessione semplice {A-R7}

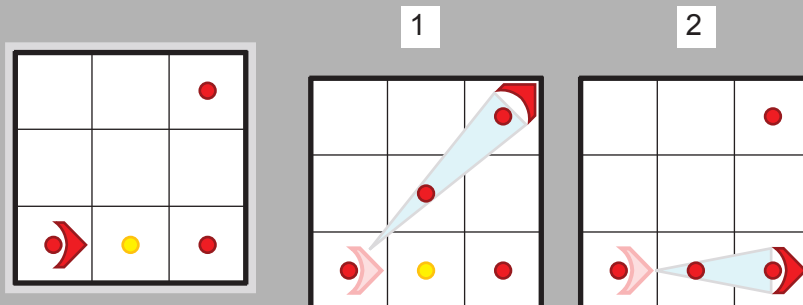
Quando fate una mossa lunga partendo da una casella del vostro colore e arrivando su un'altra casella del vostro colore (connessione) e non saltate nessuna pedina, tutte le caselle attraversate devono diventare del vostro colore.

Se, nella connessione semplice, la vostra pedina passa su caselle di colore avversario, le caselle attraversate diventano del vostro colore, ma la vostra pedina viene rimossa dal tavoliere non appena la mossa è completata.

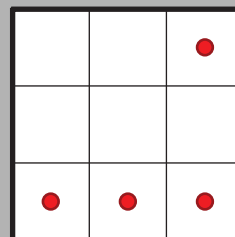
Connessione-salto {A-R8}

Quando fate una mossa lunga da una casella del vostro colore ad un'altra casella del vostro colore, potete saltare tutte le pedine che incontrate nel tragitto. In questo caso, però, non si applica la regola della connessione semplice e quindi non cambiano colore le caselle attraversate.

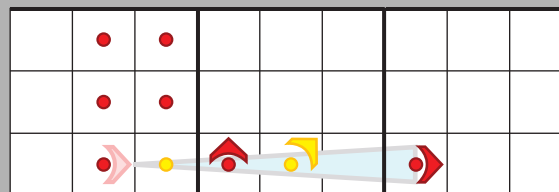
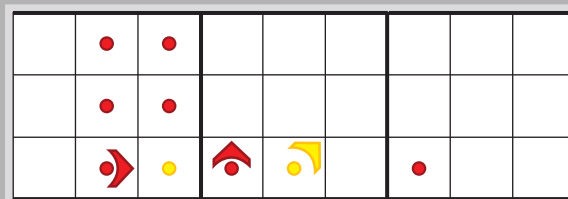
In questo esempio due delle possibili mosse della pedina rossa sono connessioni: iniziano su una casella rossa e terminano su una casella rossa.



Nel secondo caso, visto che una casella avversaria è stata fatta diventare rossa, al termine del suo movimento la pedina rossa viene tolta dal tavoliere.



Se la mossa è una connessione, è possibile saltare altre pedine; ma in questa situazione le caselle attraversate non diventano del proprio colore.



AZACRU

Azacru p3 → → →

Cosa non si può fare in Azacru {A-R9}

- Non potete muovere una pedina su una casella di un colore avversario.
- Non potete muovere una pedina su una casella già occupata da un'altra pedina.

Eccetto che per una Connessione-salto:

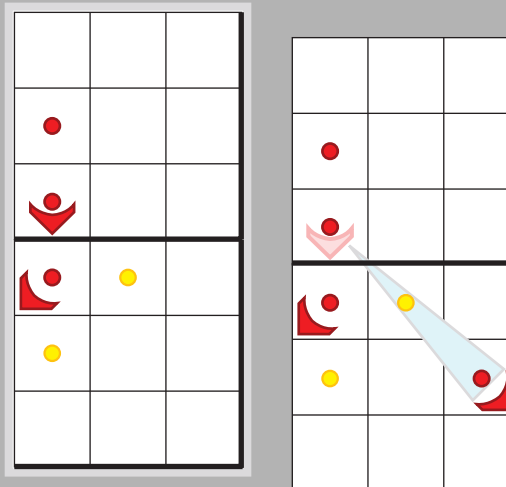
- Non potete saltare altre pedine.

Vincere la partita {A-R10}

A un certo punto della partita un giocatore non sarà in grado di muovere: le sue pedine saranno fuori dal gioco, o bloccate. In questo caso, il giocatore in questione dovrà passare il turno; dopodichè gli altri giocatori (se in grado di muovere) avranno diritto ancora ad una mossa. A quel punto la partita sarà terminata.

Il vincitore della partita sarà il giocatore con il maggior numero di segnalini del suo colore piazzati sul tavoliere al termine del gioco. È possibile considerare il numero di segnalini alla fine della partita come punteggio e giocare più partite, sommando via via i punteggi.

La pedina rossa ha una capacità di movimento di due, perché ci sono due caselle rosse nel settore da cui parte. C'è solo una mossa possibile per la pedina rossa, vista la posizione delle altre pedine e dei segnalini.



Esempio di fine di partita

I giocatori giocano nel seguente ordine: rosso, verde, giallo

- | | |
|---------------|--|
| Rosso | muove |
| Verde | muove (e toglie l'ultima pedina verde dal tavoliere) |
| Giallo | muove |
| Rosso | muove |
| Verde | annuncia: "Non posso muovere" o "Passo" |
| Giallo | muove |
| Rosso | muove |

Così la partita è a questo punto finita e per ogni colore vengono contati i segnalini presenti sul tavoliere.

PACRU

Pacru p1



Iniziare il Gioco {R1}*

Ogni giocatore sarà rappresentato da un colore, ed utilizzerà pedine e segnalini di quel colore.

L'ordine di gioco fra i vari colori non è predeterminato, in pratica potete scegliere l'assegnazione dei colori e l'ordine di gioco come più vi aggrada.

Preparazione del tavoliere

Con tre o quattro giocatori, ogni giocatore avrà tre pedine del suo colore; con due giocatori verranno usate quattro pedine a testa. Nell'ultima pagina si possono vedere le disposizioni iniziali.

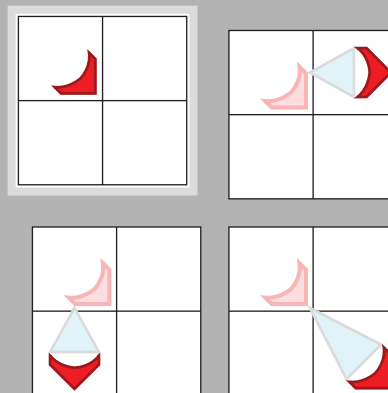
Segnalini iniziali

Con due giocatori, ogni giocatore avrà a disposizione davanti a sé 42 segnalini del suo colore. Con tre giocatori ognuno avrà a disposizione 28 segnalini; con quattro giocatori i segnalini per ciascuno saranno 24. I segnalini a disposizione dovranno sempre essere visibili. I segnalini non utilizzati andranno riposti nella scatola. Potete usare i coperchi delle piccole scatole per tenere i segnalini che vi occorrono nella partita.

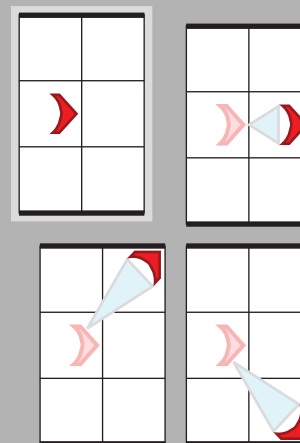
I Turni {R2}

Al vostro turno dovete: muovere una pedina, oppure ruotare una pedina (spiegato più avanti). Non è possibile passare.

Avete tre possibilità di movimento per la pedina rossa. In ogni caso, essa dovrà finire il suo movimento puntata nella direzione verso cui è stata mossa.



Avete sempre tre direzioni possibili verso cui muovere una vostra pedina (a meno che la vostra pedina non sia sul bordo del tavoliere: se non è orientata verso il centro del tavoliere, potrà avere meno di tre direzioni possibili).



Sei Azioni Speciali

Anche se vi è solo un tipo di pedina in Pacru, e può essere mossa solo in tre direzioni, ci sono sei azioni speciali che le pedine possono compiere durante una mossa: Cambio di settore, Connessione semplice, Connessione-salto, Trasformazione, "Tenaglia" e Incontro.

Cambio di Settore {R4}

Quando muovete una pedina attraverso uno o più confini, ed il movimento della pedina termina in un settore diverso da quello di partenza (cambio di settore), piazzate uno dei vostri segnalini in una casella neutra in questo nuovo settore.

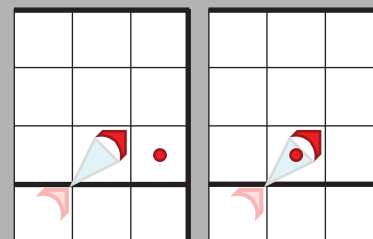
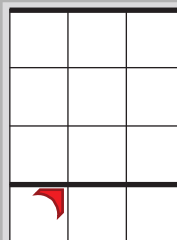
Capacità di Movimento {R5}

La capacità di movimento di ognuna delle vostre pedine dipende dal settore su cui esse si trovano. Contate i segnalini del vostro colore presenti nel settore su cui si trova la pedina che intendete muovere: la pedina potrà muovere di tante caselle quante saranno i suddetti segnalini. Se non ci sono segnalini del proprio colore nel settore, la pedina potrà muovere di una casella. È possibile muovere una pedina di meno caselle del suo massimo consentito.

Mossa Lunga {R6}

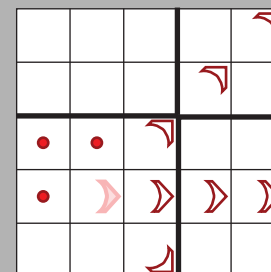
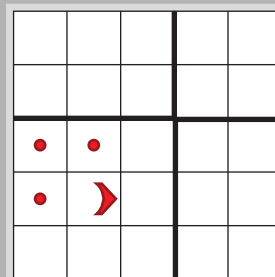
Quando muovete una vostra pedina di più di una casella (una Mossa Lunga), non potete cambiarle di direzione durante il movimento. Dovete muoverla in linea retta (nella direzione in cui punta, o a 45 gradi rispetto ad essa). Alla fine del movimento la pedina verrà lasciata puntata nella direzione verso cui si è mossa.

Quando attraversate un confine dovete piazzare un vostro segnalino, su di una casella neutra e libera, nel settore in cui state muovendo. Attenzione: potete mettere il segnalino nella stessa casella su cui state per mettere la vostra pedina.



La pedina rossa nel settore d'angolo ha una capacità di movimento di tre perché in quel settore ci sono tre segnalini rossi. La pedina in questione può muovere fino a tre caselle di distanza in una delle tre direzioni.

I simboli in outline della pedina rossa mostrano tutte le mosse possibili della pedina in quel turno



PACRU

Cosa non si può fare in Pacru {R7}

Eccetto che in una connessione-salto*

- non potete saltare altre pedine

Eccetto che in una tenaglia*

- non potete muovere su una casella occupata da un'altra pedina
- non potete muovere su una casella di un colore avversario (ovvero: con un segnalino di colore avversario)
- non potete mettere un segnalino su una casella su cui vi è un'altra pedina

Connessione semplice {R8}

Quando fate una mossa lunga partendo da una casella del vostro colore e arrivando su un'altra casella del vostro colore (connessione) e non saltate nessuna pedina, tutte le caselle attraversate (che siano neutre o di colori avversari) devono diventare del vostro colore.

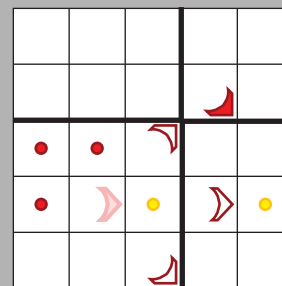
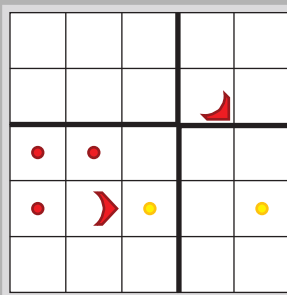
Se questa connessione è anche un cambio di settore, dovete scegliere se mettere un nuovo segnalino del vostro colore seguendo la regola del cambio di settore o se mettere nuovi vostri segnalini seguendo la regola della connessione semplice. In questo caso non è possibile utilizzare a proprio vantaggio entrambe le regole.

* N.B.: La connessione-salto e la tenaglia vengono spiegati più avanti.

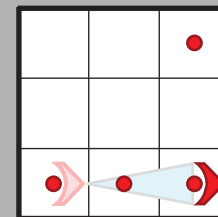
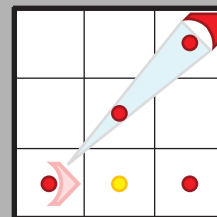
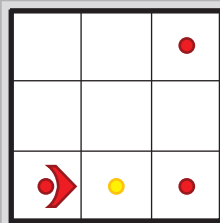
Ora la stessa pedina rossa di prima ha meno mosse a disposizione.

L'altra pedina rossa nel settore centrale non può essere saltata: quindi la pedina nel settore d'angolo può muovere solo di una casella in quella direzione.

La pedina non può terminare il suo movimento su una delle due caselle gialle che si trovano direttamente davanti a lei. Può, comunque, muovere in avanti di due caselle, poiché è possibile passare sopra caselle avversarie.



In questo esempio la pedina rossa ha due possibili mosse che sono connessioni semplici: inizia il movimento su una casella rossa e lo termina su una casella rossa.

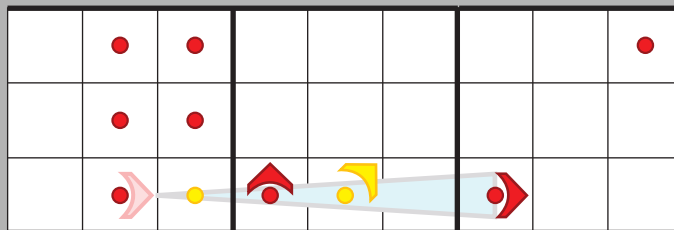
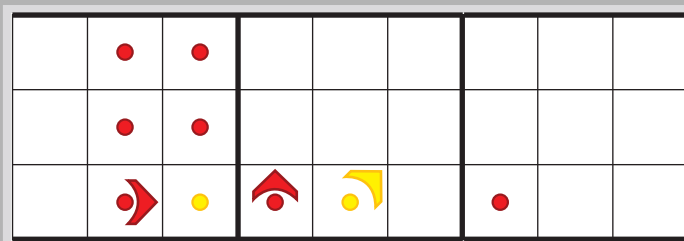




Connessione-salto {R9}

Quando fate una mossa lunga da una casella del vostro colore ad un'altra casella del vostro colore, potete saltare tutte le pedine che incontrate nel tragitto. In questo caso, però, non si applica la regola della connessione semplice e quindi non si fanno diventare del vostro colore le caselle attraversate.

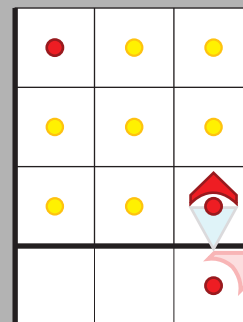
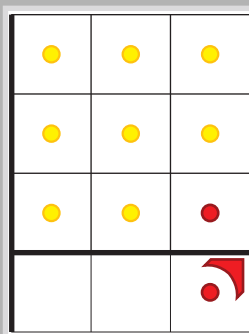
Una connessione-salto. È possibile saltare altre pedine se la mossa è una connessione, ma con il salto le caselle attraversate non vengono cambiate. Se la pedina termina il movimento in un settore diverso da quello da cui è partita, si guadagna una casella in quel settore, per la regola del cambio di settore.



Trasformazione

Trasformazione {R10}

Quando la vostra pedina ha cambiato settore nella sua mossa, e nel settore in cui è entrata non ci sono più caselle neutre, allora dovete trasformare una delle caselle avversarie presenti nel settore in una casella vostra.





“Tenaglia” {R11}

Quando una vostra pedina ha una capacità di movimento tale per cui muovendo potrebbe raggiungere una casella occupata da una pedina avversaria, e non ci sono altre pedine in mezzo, la vostra pedina ha messo sotto attacco la pedina avversaria.

Se due o più vostre pedine, all’inizio del vostro turno, sono in posizione per cui mettono sotto attacco una stessa pedina avversaria, la vostra mossa può essere la “tenaglia”: rimuovete dal gioco la pedina avversaria, piazzate sulla casella su cui stava la pedina avversaria un segnalino del vostro colore, infine muovete una delle vostre pedine attaccanti su quella casella. La “tenaglia” si può eseguire anche se la pedina avversaria si trova su una casella del suo colore (ovvero: nella casella c’è anche un segnalino del suo colore).

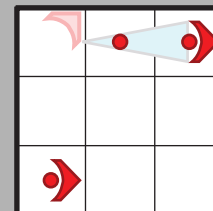
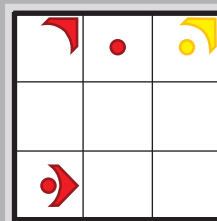
Incontro {R12}

Quando al termine di una mossa, due vostre pedine si trovano su due caselle (entrambe del vostro colore) adiacenti, e puntano direttamente ognuna verso l’altra, avete realizzato un incontro. Come conseguenza dell’incontro, fate diventare una qualsiasi casella libera del tavoliere una casella del vostro colore.

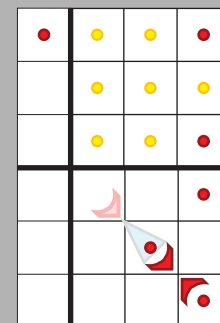
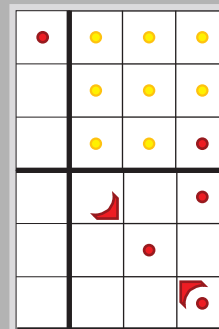
Mosse comprendenti più di una azione speciale {R13}

La mossa che fate può comprendere più di una delle sei azioni speciali possibili, ad esempio una “tenaglia” può essere allo stesso tempo anche un cambio di settore. In questi casi ottenete i benefici di ognuna delle azioni speciali comprese nella mossa. Vi è solo un’eccezione: in una mossa che sia contemporaneamente un cambio di settore e una connessione semplice, non potete utilizzare i benefici di entrambe le azioni speciali e dovete scegliere se guadagnare una casella per il cambio di settore oppure ottenere una o più caselle per la connessione semplice.

Le due pedine rosse possono entrambe muovere sulla casella su cui si trova la pedina gialla. Nel turno del giocatore rosso, una delle due pedine verrà mossa sulla casella della pedina gialla: la pedina gialla verrà rimossa e la casella diventerà rossa.



Quando realizzate un incontro, scegliete una qualsiasi casella libera (ovvero: senza pedine sopra), anche di un colore avversario, e fatela diventare una casella del vostro colore.





Rotazione {R14}

Al vostro turno, invece di muovere una vostra pedina, potete ruotare una vostra pedina di 45 o 90 gradi.

Quando ruotate una vostra pedina di 45 gradi, dovete scegliere due delle vostre caselle sul tavoliere e farle tornare neutre, togliendo i vostri segnalini da esse. Se ruotate una vostra pedina di 90 gradi, dovete scegliere quattro delle vostre caselle sul tavoliere e farle tornare neutre.

Usare la vostra mossa per ruotare una pedina

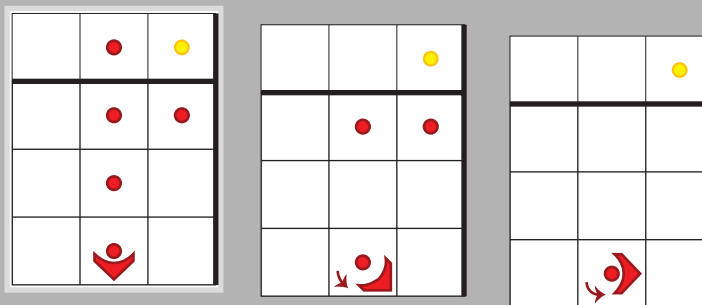
Potete usare la vostra mossa per ruotare una delle vostre pedine solo se avete una o più pedine in grado di spostarsi di casella: se nessuna delle vostre pedine può muovere da una casella ad un'altra, avete perso (in una partita a più giocatori, siete eliminati).

PERDERE LA PARTITA {R15}

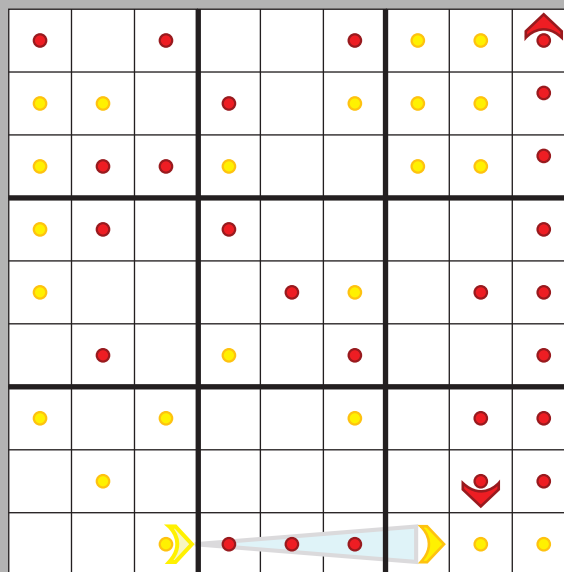
- Un giocatore è eliminato dalla partita se perde la sua ultima pedina
- Un giocatore è eliminato dalla partita se, al suo turno, nessuna delle sue pedine può muovere da una casella ad un'altra (si parla di turno bloccato). In questo caso tutte le sue pedine vengono rimosse dal tavoliere.
- Quando un giocatore è eliminato dalla partita, i suoi segnalini restano sul tavoliere.

In questo esempio la pedina rossa non può muoversi nella posizione "prima". Le due posizioni "dopo" mostrano gli effetti di:

- 1) una rotazione minore (45°);
- 2) una rotazione maggiore (90°).



Perdere la partita per blocco. Tocca al rosso, e non ci sono pedine rosse in grado di muovere, quindi il rosso ha perso.



PACRU

Pacru p7



VINCERE LA PARTITA {R16}

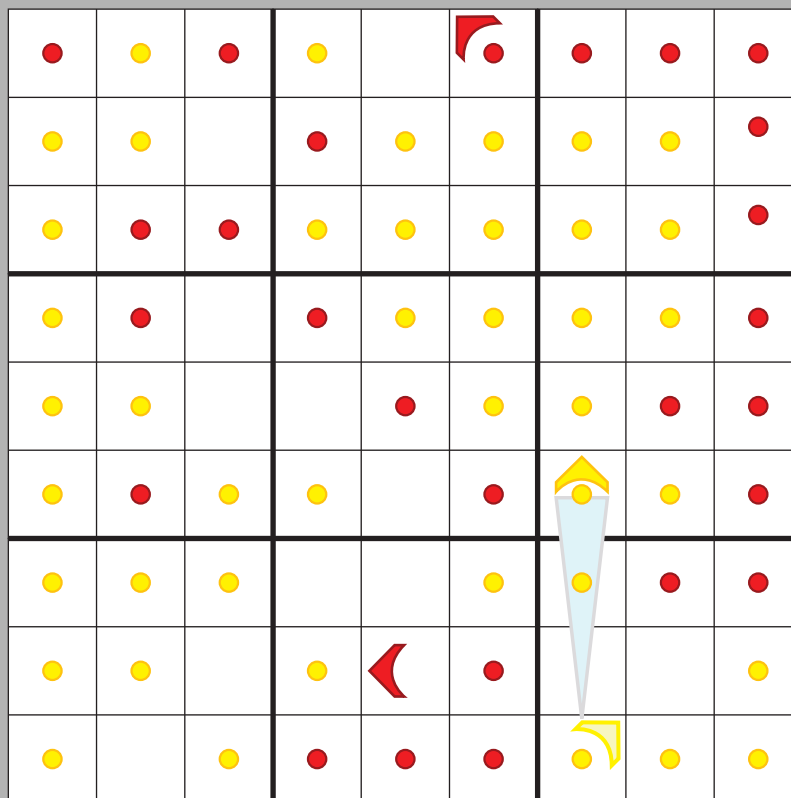
Potete vincere la partita in uno di questi modi:

- Siete l'unico giocatore ad avere ancora delle pedine sul tavoliere
- Avete messo sul tavoliere un predefinito numero di segnalini del vostro colore (il numero dipende da quanti giocatori hanno iniziato la partita)
 - Due giocatori
42 segnalini
 - Tre giocatori
28 segnalini
 - Quattro giocatori
24 segnalini

Potete diventare l'unico giocatore ad avere ancora pedine sul tavoliere, o catturando l'ultima pedina posseduta dall'altro (l'ultimo rimasto) giocatore, oppure bloccando le pedine del vostro (ultimo rimasto) avversario.

Se, in seguito alla vostra mossa, dovete mettere sul tavoliere un numero di vostre segnalini, tale per cui i vostri segnalini sul tavoliere sarebbero in quantità superiore al totale predefinito per vincere la partita, non importa: avete comunque vinto.

Vittoria in seguito al raggiungimento del numero predefinito di segnalini sul tavoliere. Il giocatore giallo ha piazzato 42 segnalini e vince.

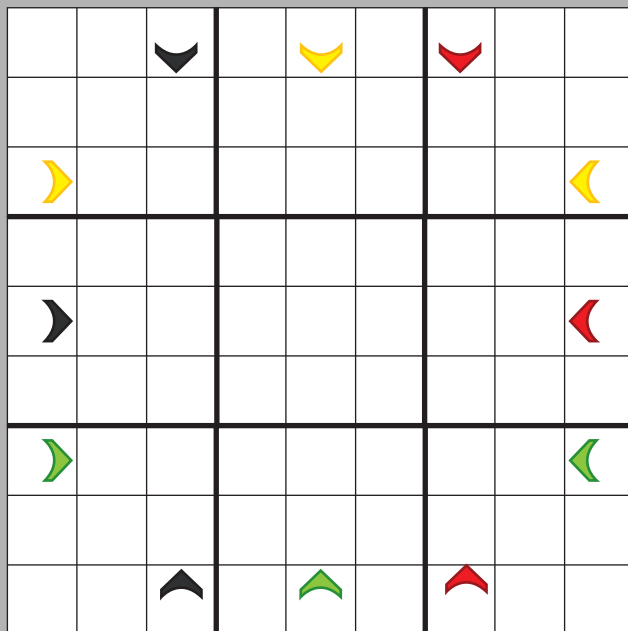


POSIZIONI DI PARTENZA



Quattro Giocatori

GIALLO



N
E
R
O

R
O
S
S
O

VERDE

Pacru, Shacru & Azacru

Giocatori

Quattro

Tre

Due

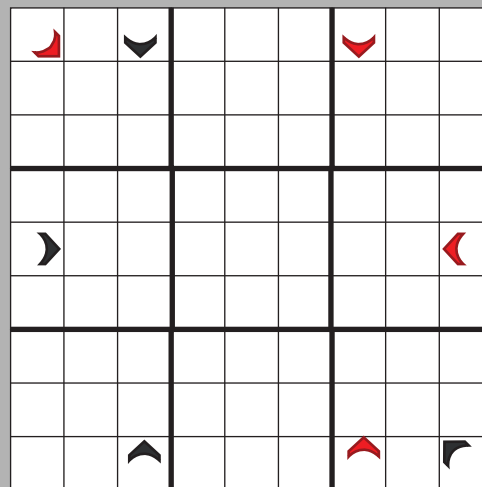
Pedine

Tre

Tre

Quattro

Due Giocatori



Tre

Giocatori

