

パクルー 302 シリーズ ゲームセット

各国語ルールとその他の情報

各国語ルールはウェブサイトwww.pacru.comからダウンロードできます。このルールブックにはパクルーをプレイするためのすべてのルールが記載されていますが、ウェブサイトにはオンラインプレイのためのフリーソフトウェアや、FAQ（よく聞かれる質問）などパクルーをより楽しむための情報がそろっています。

3種類のゲーム：シャクルー、アザクルー、パクルー

あなたが今手にしているパクルーゲームセットで、3つの戦略度・難易度の異なったゲームがプレイできます。

シャクルー：ルールは2-5分で理解できます。適正年齢5才以上。1プレイは約15-30分。2-4人でプレイできます。

アザクルー：ルールは5-10分で理解できます。適正年齢7才以上。1プレイは約15-40分。2-4人でプレイできます。

パクルー：ルールは10-20分で理解できます。適正年齢9才以上。1プレイは約40-80分。2-4人でプレイできます。2人プレイになれたら、3人・4人プレイの方がより楽しめるでしょう。

ゲームファミリー

これら3種類のゲームにはスタート位置（裏表紙参照）など共通の要素がたくさんあります。でも単なるルールバリエーションではなく、ファミリーとして似ているところがあるのです。シャクルーをプレイしたことがあればアザクルーのルールは簡単にわかるでしょうし、アザクルーをプレイしたことがあればパクルーのルールはわかりやすくなるでしょう。

コンポーネントリスト

- 1 パクルーゲームボード
- 16 シェブロン駒（三角の矢頭状の駒、今後シェブロンと呼ぶ）：各色4個ずつ
- 200 円柱マーカー（今後マーカーと呼ぶ）：各色50個ずつ
- 1 ルールブック
- 4 シェブロン・マーカー用の紙製ケース：各色1個ずつ

シャクルー Shacru

アザクルー Azacru

パクルー Pacru



用語の説明



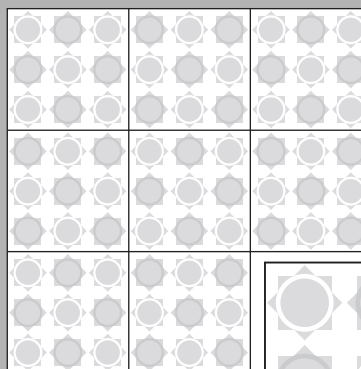
このセクションではゲームで使われる用語を解説しています。ルール説明で用語に不明な点があればここを参照してください。

ゲームボードは9個の「ボーダーランド」に分けられています。それぞれの「ボーダーランド」には9個のマスがあります。それぞれのマスの中には8個の頂点を持った星と円が描かれています。円の外周が白色のものと灰色のものがありますが、これはデザイン目的でプレーには関係ありません。

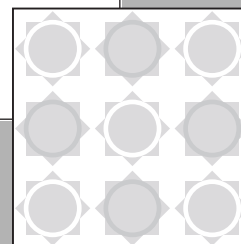
マーカーをマスにおく時は円の中心に置いてください。シェブロンをマスにおく時はとがった方がマスの星の頂点のひとつに一致するように、すなわちどちらの方向を向いているかがはっきりわかるように置いてください。

マーカーの置かれていないマスは「中立」のマスです。ゲーム開始時、すべてのマスは中立です。例えば赤のマーカーがあるマス目は「赤のマス」と呼びます。ですから「マスを自分の色に変える」とは、他の色のマーカーがもしそのマスにあれば取り除き、自分の色のマーカーをそのマスに置くことを意味します。シェブロンが置かれていないマスは(マーカーのあるなしに関わらず)「占拠されていないマス」と呼びます。

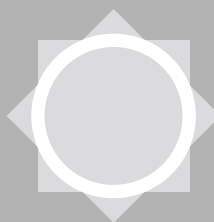
パクループレーヤーはマスを「四角」「星」「ポジション」などと呼んだり、マーカーを「円柱」「タイル」、シェブロンを「駒」「矢印」、ボーダーランドを「エリア」などと呼んだりしますが、プレーヤー間で同意があれば呼称は特に限定しません。



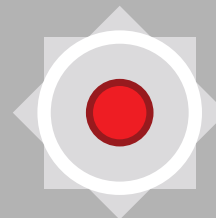
ひとつのボーダーランドには9個のマスがあります。



それぞれのマスには8個の頂点を持った星と円が描かれています。



赤のマーカーがあるマスは赤のマスと呼ばれます。



シェブロンは星の頂点にあわせて置きます。



シェブロンの置かれているマスは「占拠されている」ことになります。

シャクルー



シャクルー：ゲーム開始前に {S-R1}

プレイヤーは自分の色を決めてその色のシェブロンとマーカーを受け取ります。プレーの順番は任意に決めてください。

ゲームセットアップ

3-4人プレーの時はシェブロンを3個ずつ使用します。2人プレーではシェブロンを4個使用します。スタート位置に関しては裏表紙を参照してください。

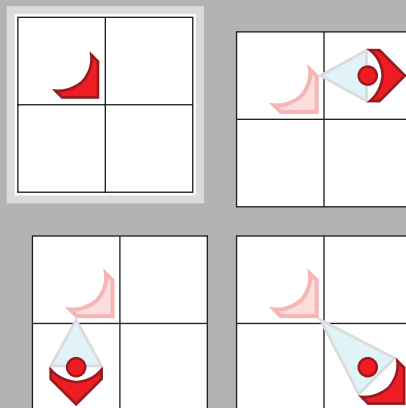
ゲームターン {S2}

ゲームは1手ずつ順番にプレーします。プレイヤーは自分の順番に1個のシェブロンを動かすことができます。どのシェブロンも動かすことができない場合のみパスすることができます。その場合ゲーム終了までパスするしかできないかもしれませんが、勝敗は自分のマーカーのあるマスの数で決まりますので勝利の行方はまだわかりません。

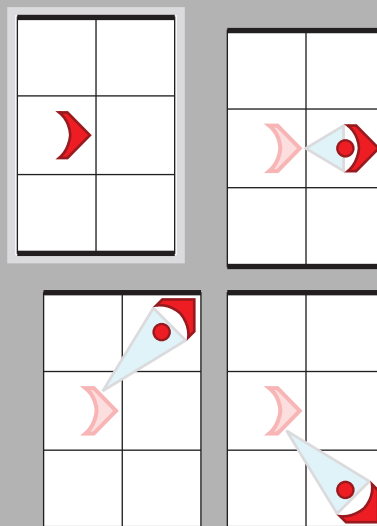
シェブロンの移動 {S-R3}

シェブロンは駒の向いている方向、右前方、または左前方に1マス進むことができます。シェブロンを新しいマスに置く際には「進んで来た方向」を指すように置いてください。移動先のマスが中立のマス(マーカーが置かれていないマス)の場合、自分のマーカーをそのマスの中央に置いて自分のマスとします。

赤のシェブロンを動かすには3通りの方法があります。いずれの場合もシェブロンは進んで来た方向を指して移動を終わめます。



シェブロンがマスの辺を指しているか頂点を指しているかに関わりなく、シェブロンを動かせる方向はいつでも3通りです。



ボーダーランドツイスト {S-R4}

ボーダーランドの境界を越えてシェブロンを移動すると、シェブロンの向いている方向を、通常の進んで来た方向に加えてさらに左右に45度回すことができます。

禁じ手 {S-R5}

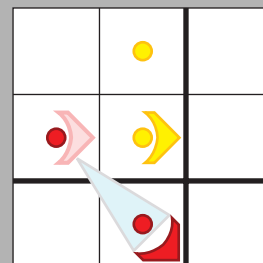
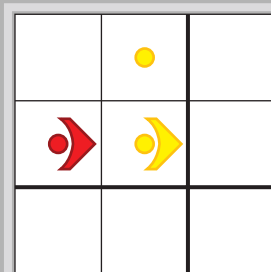
- 他プレイヤーの色のマスには入れません。
- 占拠されているマス（自分のシェブロンによる占拠も含む）には入れません。

勝利条件 {S-R6}

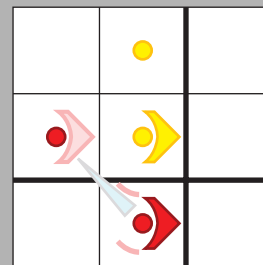
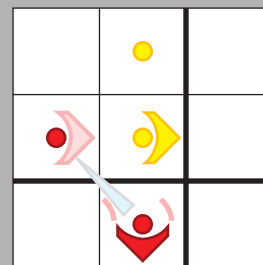
すべてのプレイヤーがシェブロンを動かせなくなるか、シェブロンは動かせるがこれ以上新しい（中立の）マスを獲得できなくなった時点でゲームは終了します。複数手かかっても新しいマスを獲得できる場合はゲームは続けられます。

ゲームボード上に最も多くのマーカーを置いたプレイヤーが勝者です。もちろんそれぞれのマーカーの数を点数として記録し、複数回プレーして勝者を決める方法もあります。

ボーダーランドの境界を越えて移動した時、進んで来た方向を指してシェブロンの移動を終えてもかまいませんが、左右に45度方向転換することもできます（ボーダーランドツイスト）。



この例で赤のシェブロンは前方と左前方には進めません。なぜなら移動先にシェブロンとマーカーが置かれているからです。したがって唯一の移動先はボーダーランドの境界を越えた右前方だけです。





ゲーム開始前に {A-R1}

ゲームターン {A-R2}

シェブロン移動 {A-R3}

以上に関してはシャクルーのルールと同じですので、シャクルールールを参照してください。アザクルーで追加されるルールはシェブロン移動に関するルールです。

移動力 {A-R4}

シェブロンはそれぞれ移動力を持っています。移動力はシェブロンが置かれているボーダーランドの状態によって変化します。シェブロンが置かれているボーダーランド内にある自分の色のマスが移動力になります。自分の色のマスが一つもない場合でも、移動力は1となります。シェブロンは移動力の範囲内なら何マスでも移動できます。

長距離移動 {A-R5}

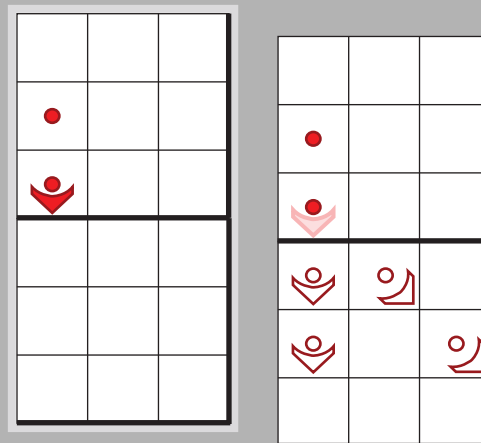
一回の移動で1マス以上移動する(長距離移動)途中で進行方向の変更はできません。移動は常に直線(まっすぐ前、もしくは右・左前方)に沿ってしかできません。シェブロンを移動先のマスに置く時は進んで来た方向を指して置きます(もちろんボーダーランドの境界を越えて進んだ場合は左右に45度方向転換できます(ボーダーランドツイスト))。

ボーダーランドツイスト {A-R6}

ボーダーランドの境界を越えてシェブロンを移動すると、シェブロンの向いている方向を、通常の進んで来た方向に加えてさらに左右に45度回すことができます。(シャクルールールと同じです。)

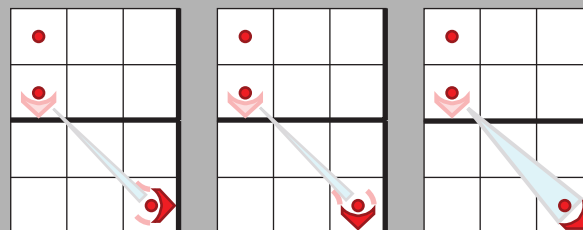
ボーダーランド内に赤のマーカーが2個あるので、赤のシェブロン移動力は2です。

図はこのターンで赤のシェブロンが移動できるすべてのマスを示しています。



ボーダーランドの境界を越えて移動した場合、進んで来た方向を指してシェブロンを置く以外に、左右に45度方向転換が可能です。

図はボーダーランド境界を越えて移動した赤のシェブロンがとれる3つの向きを示しています。



コネクションチェンジ {A-R7}

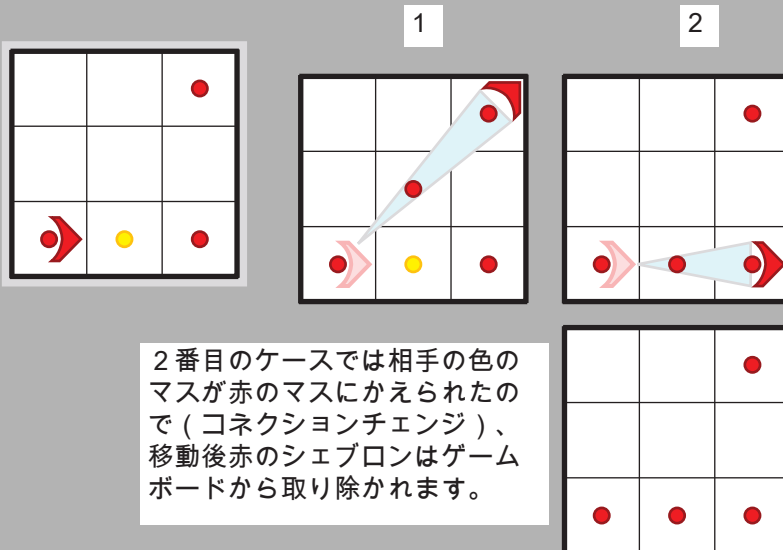
自分の色のマスから隣接していない（1マス以上離れた）自分の色のマスに長距離移動した場合、シェブロンを飛び越さなかったのであれば、移動先と移動元の間にあるすべてのマスは自分の色に変わります。（そこにマーカーがあるなしに関わらず自分のマーカーを置きます。他プレイヤーのマーカーはそれぞれのプレイヤーの手元に戻されます。）

コネクションチェンジによって1つでも他プレイヤーのマーカーが自分のマーカーに置き換えられた場合は、コネクションチェンジ移動を終了したシェブロンはゲームボードから取り除かれます。

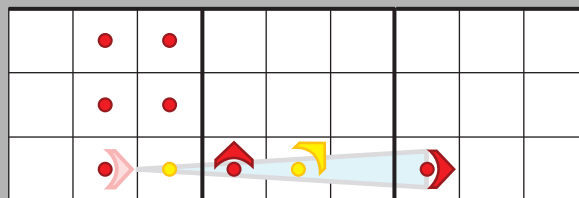
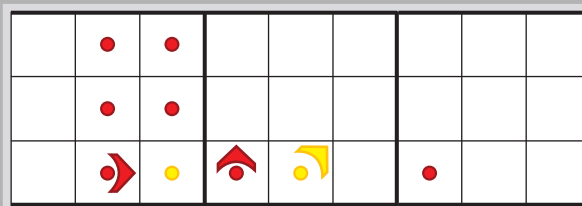
コネクションジャンプ {A-R8}

自分の色のマスから隣接していない（1マス以上離れた）自分の色のマスに長距離移動した場合、その間のマスにあるシェブロン（1つでも複数でも）を飛び越すことができます。ただしその場合はコネクションチェンジはできません。すなわち移動先と移動元の間にあるマスの色が変わることはありません（中立のマスは中立のままです）。

この例で赤のシェブロンは2種類にコネクション移動が可能です。



どのシェブロン（自分のシェブロンも他プレイヤーのシェブロンもすべて）もコネクションジャンプで飛び越すことができますが、ジャンプした間のマスの色は変わりません。



アザクルー

Azacru p3 →→→

アザクルーでの禁止手 {A-R9}

- 他プレイヤーの色のマスにシェブロンを移動することはできません。
- 占拠されているマス (自分のシェブロンによる占拠も含む) には入れません。
- いかなるシェブロンも、コネクションジャンプ以外の手段では飛び越すことはできません。

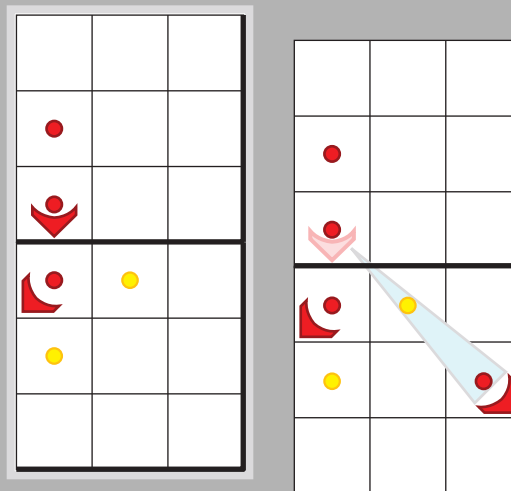
勝利条件 {A-R10}

すべてのシェブロンがゲームボードから取り除かれるか、移動ができなくなったプレイヤーはパスしなければなりません。1人プレイヤーがパスした後、すべての他プレイヤーはもう1手番だけプレイできます。

ゲームボード上に最も多くのマーカーを置いたプレイヤーが勝者です。もちろんそれぞれのマーカーの数を点数として記録し、複数回プレイして勝者を決める方法もあります。

ボーダーランド内に赤のマーカーが2個あるので、赤のシェブロンの移動力は2です。

他のシェブロンやマーカーの置かれている状況から、赤のシェブロンの移動できるマスは1つだけです。



ゲーム終盤の例

プレイの順番は、赤、緑、黄色です。

赤 移動

緑 移動 (そして最後の緑のシェブロンをゲームボードから取り除きます)

黄色 移動

赤 移動

緑 動けないので「パス」

黄色 移動

赤 移動

そしてゲームは終了します。それぞれのマーカーの数を数えます。

パクルー

Pacru p1



ゲーム開始前に {R1}

プレイヤーは自分の色を決めてその色のシェブロンとマーカーを受け取ります。プレーの順番は任意に決めてください。

ゲームセットアップ

3-4人プレーの時はシェブロンを3個ずつ使用します。2人プレーではシェブロンを4個使用します。スタート位置に関しては裏表紙を参照してください。

マーカーを数える

2人プレーの時は、それぞれ4 2個のマーカーをプレイヤーの前に相手から見えるように置きます。3人プレーではそれぞれ2 8個のマーカーを、4人プレーではそれぞれ2 4個のマーカーを使用します。残りのマーカーはゲームでは使用しませんので箱にしまっておいてください。マーカー用のケースのふたに、使用するマーカーを入れると便利です。

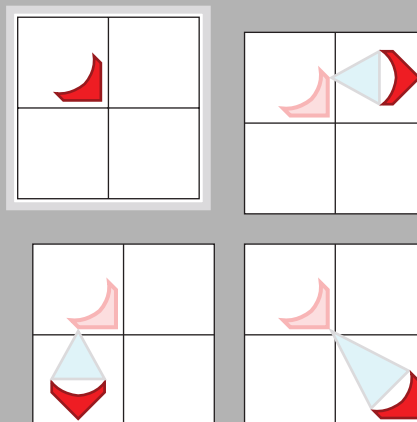
ゲームターン {R2}

ゲームは1手ずつ順番にプレーします。プレイヤーは自分の手番に1個のシェブロンを動かすことができます。シェブロンも動かす代わりに、1個のシェブロンの向きを変えることができます(後述)。パスはできません。

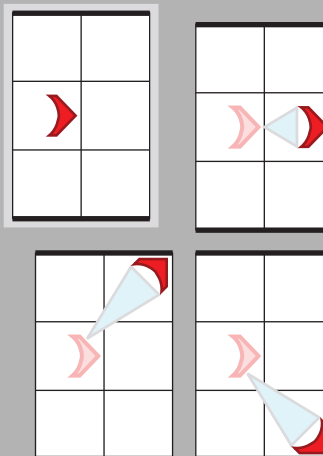
シェブロンの移動 {R3}

シェブロンは駒の向いている方向、右前方、または左前方に1マス進むことができます。シェブロンを新しいマスに置く際には「進んで来た方向」を指すように置いてください。これがマスからマスへ移動する唯一の方法です。

赤のシェブロンを動かすには3通りの方法があります。いずれの場合もシェブロンは進んで来た方向を指して移動を終えます。



シェブロンがマスの辺を指しているか頂点を指しているかに関わりなく、シェブロンを動かせる方向はいつでも3通りです。



パクルー

6つのスペシャルアクション

このゲームでは移動する駒はシェブロンだけで、シェブロンは3つの方向にしか動きませんが、シェブロンが移動する際6種類のスペシャルアクションが可能です：ボーダーランドチェンジ、コネクションチェンジ、コネクションジャンプ、ボーダーランドトランスフォーメーション、挟撃（ピンサー）、そしてミーティングです。

ボーダーランドチェンジ {R4}

ボーダーランドの境界を越えてシェブロンを移動すると、移動先のボーダーランド内の中立のマスに自分の色に変えることができます。

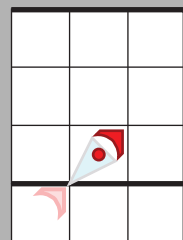
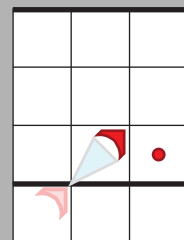
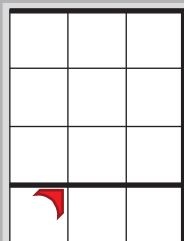
移動力 {R5}

シェブロンはそれぞれ移動力を持っています。移動力はシェブロンの置かれているボーダーランドの状態によって変化します。シェブロンの置かれているボーダーランド内にある自分の色のマスの数が移動力になります。自分の色のマスが一つもない場合でも、移動力は1となります。シェブロンは移動力の範囲内なら何マスでも移動できます。

長距離移動 {R6}

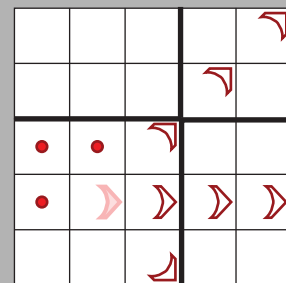
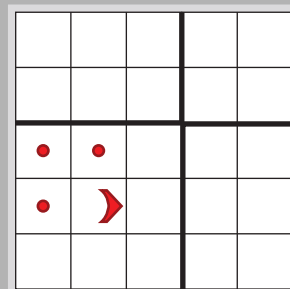
一回の移動で1マス以上移動する（長距離移動）途中で進行方向の変更はできません。移動は常に直線（まっすぐ前、もしくは右・左前方）に沿ってしかできません。シェブロンを移動先のマスに置く時は進んで来た方向を指して置きます。

ボーダーランド境界を超えて移動した場合、移動先のボーダーランド内の中立のマスに自分の色のマーカーを置かなければなりません。シェブロンが移動した先のマスが中立だった場合、シェブロンと同じマスにマーカーを置いてかまいません。



隅のボーダーランドには赤のマスが3個あるので、そのボーダーランドにある赤のシェブロンはの移動力は3です。3つの方向に3マスまで移動可能です。

図はこの手番で赤のシェブロンが移動できるすべてのマスを示しています。



パクルー

パクルーでの禁止手 {R7}

コネクションジャンプ*を除き

- いかなるシェブロンも飛び越えることはできません

挟撃*を除き

- 他プレイヤーの色のマスにシェブロンを移動することはできません。
- 占拠されているマス(自分のシェブロンによる占拠も含む)には入れません。
- 占拠されているマスの色を変えることはできません。

コネクションチェンジ {R8}

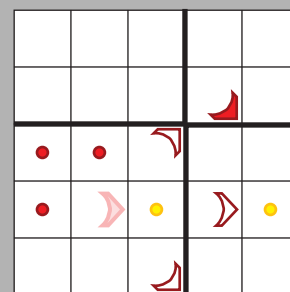
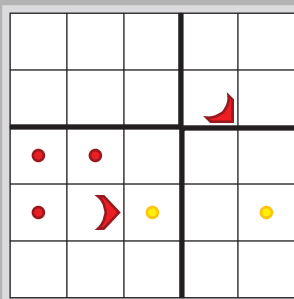
自分の色のマスから隣接していない(1マス以上離れた)自分の色のマスに長距離移動した場合、シェブロンを飛び越さなかったのであれば、移動先と移動元の間にあるすべてのマスは自分の色に変わります。(そこにマーカーがあるなしに関わらず自分のマーカーを置きます。他プレイヤーのマーカーはそれぞれのプレイヤーの手に戻されます。)この移動でボーダーランド境界を越えた場合は、コネクションチェンジかボーダーランドチェンジのどちらのスペシャルアクションを用いるか選ばなければなりません。2つのスペシャルアクションを同時に選ぶことはできません。

コネクションジャンプと挟撃は後述します。

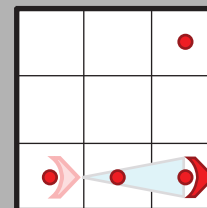
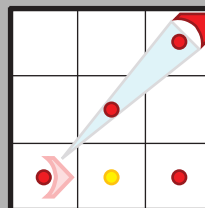
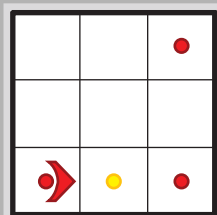
この例では赤のシェブロンは前例と違い移動できるマスが少なくなっています。

中央のボーダーランドにある赤のシェブロンを飛び越すことはできませんので、隣のボーダーランドにあるシェブロンはその方向には1マスしか進めません。

直進した先にある黄色のマスには移動できません。しかしながら2マス先にあるマスには他プレイヤーの色のマスを超えて移動可能です。



この例で赤のシェブロンは2種類のコネクション移動が可能です。



パクルー

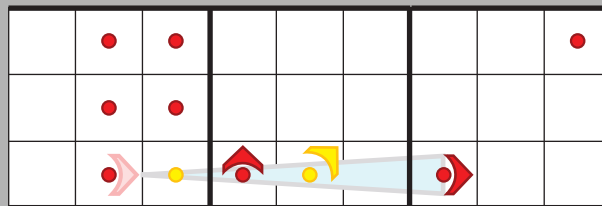
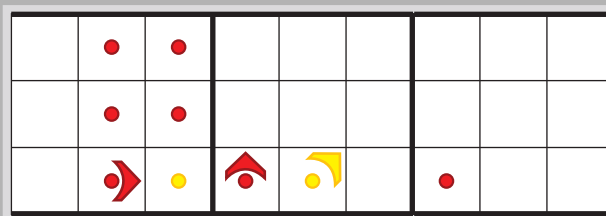
Pacru p4



コネクションジャンプ {R9}

自分の色のマスから隣接していない（1マス以上離れた）自分の色のマスに長距離移動した場合、その間のマスにあるシェブロン（1つでも複数でも）を飛び越すことができます。ただしその場合はコネクションチェンジはできません。すなわち移動先と移動元の間にあるマスの色が変わることはありません（中立のマスは中立のままです）。

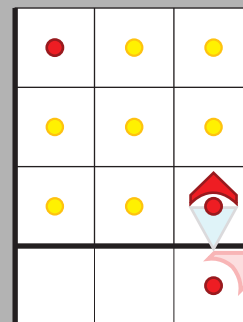
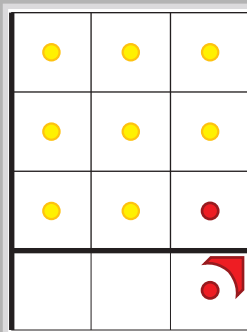
コネクションジャンプ：長距離移動をする場合、いかなるシェブロンも飛び越すことができます。しかし1つでもシェブロンを飛び越せば、移動先と移動元の間のマスの色を変えることはできません。長距離移動がボーダーランド境界を越えた移動の場合、さらにボーダーランドチェンジによって自分の色のマスを1つ増やすことができます。



ボーダーランドトランスフォーメーション {R10}

ボーダーランド境界を超えて移動した際、移動先のボーダーランドに中立のマス（占拠の有無にかかわらず）が1つもない時は、そのボーダーランド内の任意のマスをも自分の色に変えることができます。

ボーダーランドトランスフォーメーション



パクルー

Pacru p5

挟撃 (ピンサー) {R11}

シェブロンAが他プレイヤーのシェブロンBに占拠されているマスに移動することができ、その間のマスに他のシェブロンがない場合、シェブロンAはシェブロンBをアタックしているとみなされます。

自分の手番開始時に、2個以上の自分のシェブロンが他プレイヤーのシェブロンをアタックしている場合、挟撃を行うことができます。すなわち、アタックされているシェブロンをゲームボードから取り除き、そのマスを自分の色に変え、アタックしているシェブロンのうち1個をそのマスに移動します。挟撃の対象となっているマスが他プレイヤーの色でも挟撃は可能です。

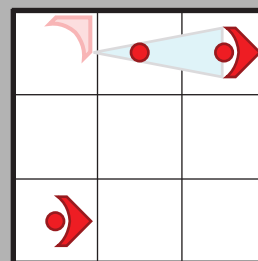
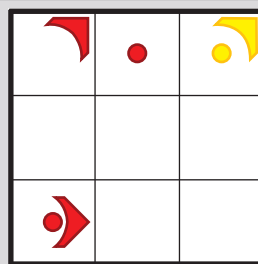
ミーティング {R12}

移動後自分の色のマスにある2個の自分のシェブロンが完全に向き合って (お互いに180度違う向きを指して向き合って) その2個のマスが隣接している場合、ミーティングが発生します。ミーティング発生時は、ゲームボード上の任意の「占拠されていない」マスを自分の色に変えます。

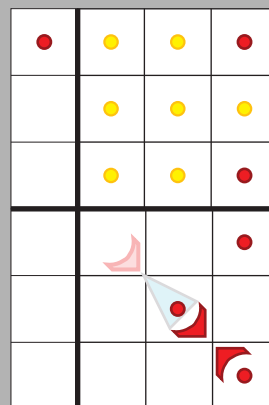
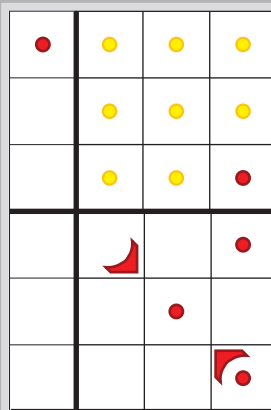
複数のスペシャルアクションを用いた移動 {R13}

スペシャルアクションを用いた移動をするとき、同時に別のスペシャルアクションを引き起こすことがあります (挟撃とボーダーランドチェンジなど)。その場合、複数のスペシャルアクションそれぞれによる効果が適応されます。ただし、ボーダーランドチェンジとコネクションチェンジは同時に適応することはできませんので、プレイヤーがどちらかひとつの効果を選ばなければなりません。

2個の赤のシェブロンはどちらも黄色のシェブロンが占拠しているマスに移動可能です。赤のプレイヤーの手番で、一方の赤シェブロンがそのマスに移動して黄シェブロンを取り除けます。



ミーティングが発生すると、任意の占拠されていないマス (他プレイヤーのマスを含む) を自分の色に変えられます。



パクルー

Pacru p6



方向転換 {R14}

自分の手番でシェブロンを動かす代わりに、1個のシェブロンの向きを変えることができます。

シェブロンの向きを左右いずれか45度回すには、ゲームボード上から自分の色のマスに2個を選びマーカーを取り除いて中立のマスにする必要があります。1回の手番で90度回すには、自分の色のマスに4個を選び中立のマスにする必要があります。

方向転換の条件

方向転換を行うには、少なくとも1個の自分のシェブロンが移動可能でなければなりません。どのシェブロンも移動不可能なプレイヤーは、ゲームから脱落します。

ゲームからの脱落 {R15}

- すべてのシェブロンがゲームボードから取り除かれたプレイヤーはゲームから脱落します。

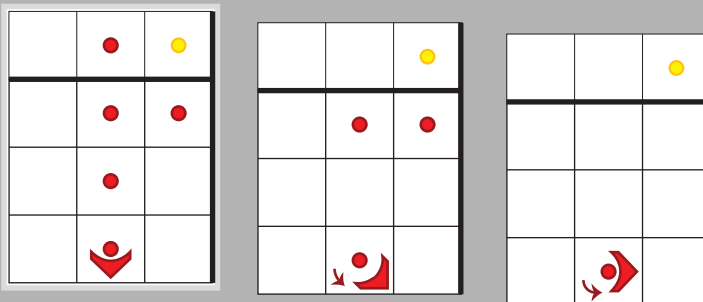
- シェブロンがゲームボード上に残っていても移動可能なシェブロンがない場合、そのプレイヤーはゲームから脱落します(ブロック負け)。この場合そのプレイヤーのすべてのシェブロンをゲームボードから取り除きます。

- ゲームから脱落しても、マーカーはゲームボード上に残ります。

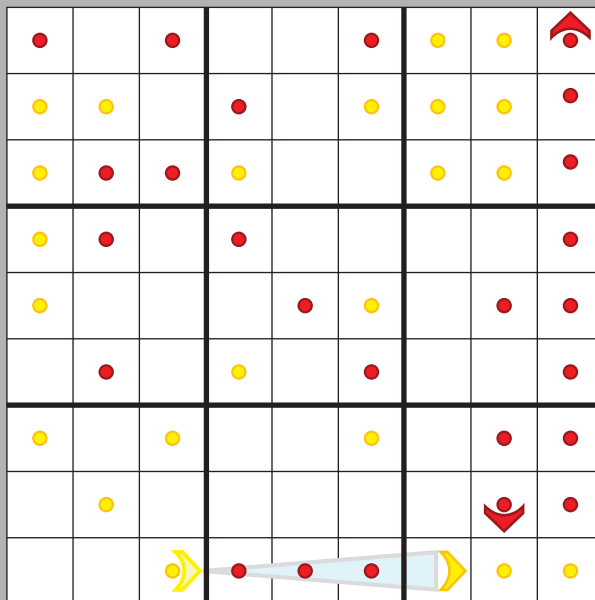
この例で「方向転換前」赤のシェブロンは移動不可能です。2種類の「方向転換後」のポジションはそれぞれ

1. 小回転(45度)
2. 大回転(90度)

を行った後のポジションです。



ブロック負けの例。赤の手番ですが、移動可能な赤のシェブロンがありません。赤はゲームから脱落しました。



パクルー

Pacru p7



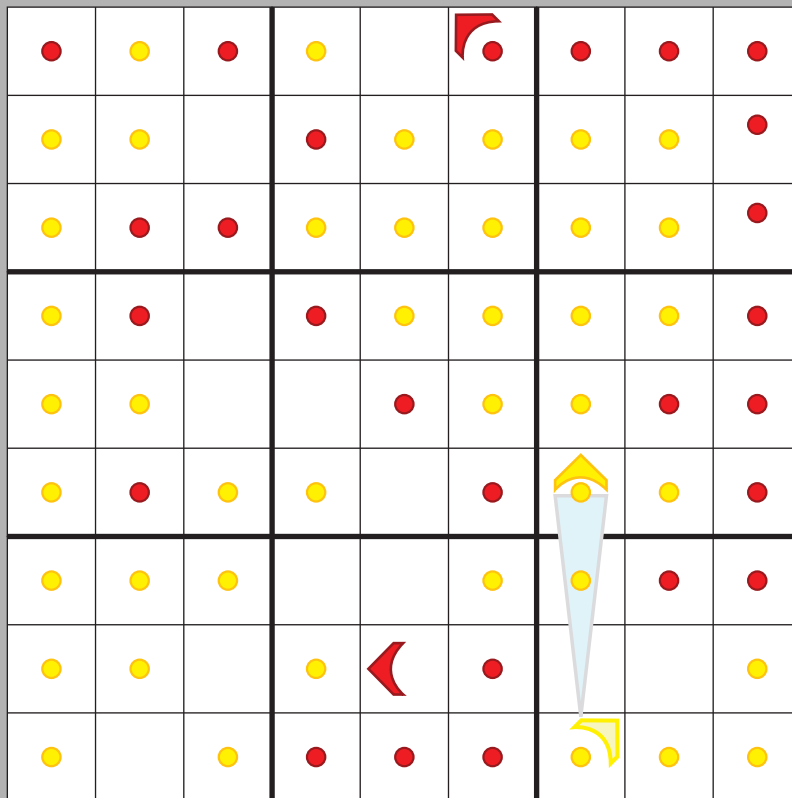
勝利条件 {R16}

パクルーには 3 種類の勝ち方があります。

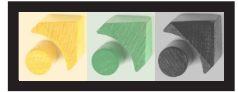
- 少なくとも 1 個のシェブロンがゲームボード上に残っている唯一のプレイヤーになる。
- 自分の色のマスの数を目標数まで増やす (プレーするプレイヤー数によって目標数は異なります)。
 - 2人プレー 4 2 マス
 - 3人プレー 2 8 マス
 - 4人プレー 2 4 マス
- 他プレイヤーのシェブロンを取り除く、もしくは他プレイヤーがすべてブロックされることにより、自分がシェブロンをゲームボード上に持っている唯一のプレイヤーとなる。

自分の色のマスが目標数を超えればすべて勝利とみなされます。例えば既に目標数まで後 1 マスという状況で、コネクションチェンジを使って 7 マス自分の色に変えた場合も当然勝利です。

自分の色のマスが目標数を達成して勝利した図。黄色プレイヤーは 2 人プレーで 4 2 マス獲得しました。

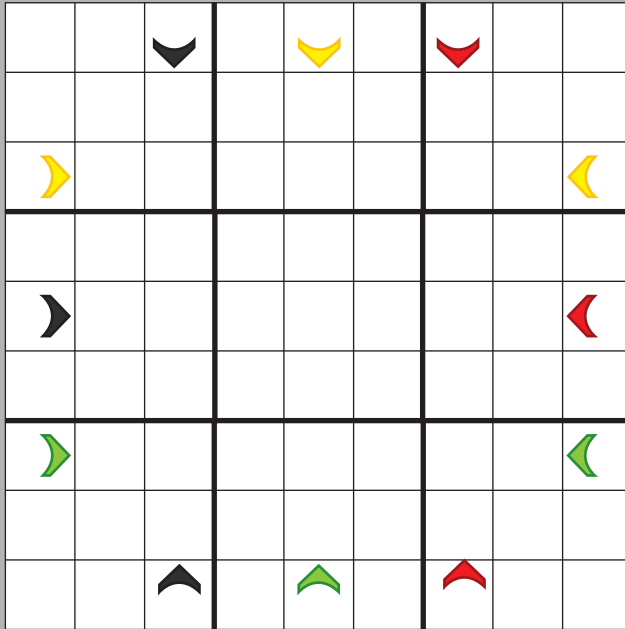


ゲーム開始前のセットアップ (初期ポジション)



4プレイヤー

黄色



黒

赤

緑

パクルー、シャクルー & アザクルー

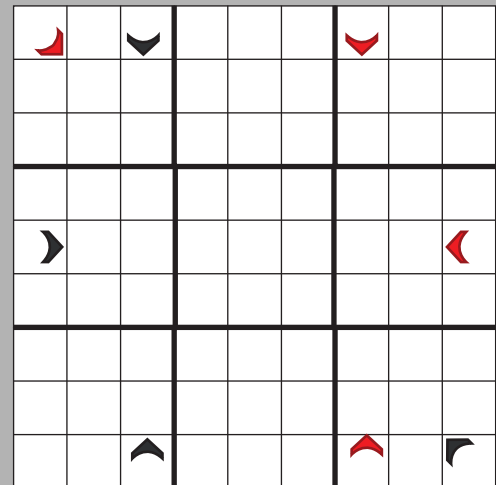
プレイヤー シェブロン・駒

4 3

3 3

2 4

2プレイヤー



3プレイヤー

