

THE PACRU SERIES 302 GAME SET

Talen & extra informatie

Indien deze informatie niet in de taal van jouw keuze is surf dan naar www.pacru.com, kies de gewenste taal en print de regels uit. In dit boekje vind je alle nodige informatie om de spellen te spelen. Op www.pacru.com echter krijg je gratis software aangeboden en kan je tegen andere spelers via internet spelen. Er is ook een FAQ-bestand betreffende de spellen en de regels. Je kan extra kopijen printen van de regels indien je het wenst..

Drie spellen: Shacru, Azacru & Pacru

Je hebt drie spellen, die gespeeld worden met de zelfde speelstukken, markers (tegels) en bord, maar heel verschillend in strategie, feeling en moeilijkheidsgraad:

Shacru: leer je binnen de 2-5 minuten. Geschikt voor spelers van 5 jaar en ouder. Het spel duurt tussen de 15 tot 30 minuten. Het kan gespeeld worden met 2,3 of 4 spelers.

Azacru: leer je binnen de 5-10 minuten. Geschikt voor spelers van 7 jaar en ouder. Het spel duurt tussen de 15 en 40 minuten. Het kan gespeeld worden met 2,3 of 4 spelers.

Pacru: leer je binnen de 10-20 minuten. Geschikt voor spelers van 9 jaar of ouder. Het spel duurt tussen de 40 en 80 minuten. Het kan gespeeld worden met 2,3 of 4 spelers. De spelers vinden het spelen van Pacru leuker met 3 of 4 wanneer ze het spel met 2 onder de knie hebben.

Een familie van spellen

De spellen hebben bepaalde gemeenschappelijke elementen, waaronder de startpositie(zie laatste pagina). De spellen zijn geen varianten, maar hebben 'famiale' trekjes om het zo uit te drukken. Je leert makkelijker Azacru wanneer je reeds Shacru hebt gespeeld. Het is makkelijker om Pacru te leren, wanneer je reeds Azacru hebt gespeeld.

Inhoud:

- 1 Pacru speelbord.
- 16 chevron-vormige stukken: 4 van elke kleur.
- 200 markers (kleine tegels): 50 van elke kleur.
- 1 Regelboekje.
- 1 doos van elke kleur voor de speelstukken en de markers.

Shacru Regels



Azacru Regels



Pacru Regels



TERMINOLOGIE



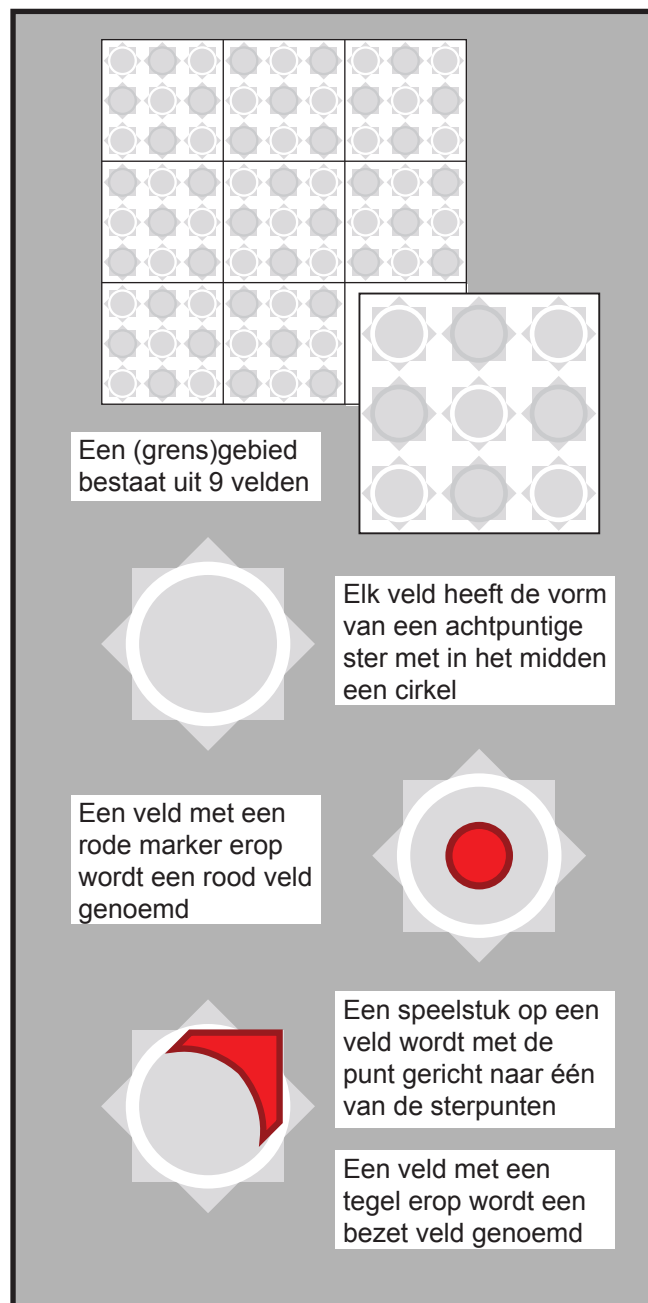
Dit deel is er enkel als referentie, wanneer een woord of zinsnede in de regels je doet twijfelen of dubbelzinnig lijkt: je kan dit deel overslaan en direct naar de regels van Shacru, Azacru of Pacru gaan.

Het totale bord is verdeeld in negen (grens)gebieden door de zwarte randen. Elk gebied telt negen velden. Een veld heeft de vorm van een achtpuntige ster met een cirkel erin. Eris geen verschil in het spelen tussen de velden met een lichte en een donkere cirkel: de variatie maakt enkel de diagonalen beter zichtbaar.

Wanneer een marker geplaatst wordt op een veld, plaats je die midden op het veld (binnen de cirkel). Wanneer een speelstuk (ook bekend als chevron) op een veld geplaatst wordt, moeten diens buitenkanten naar één punt van de ster gericht zijn, zodat het duidelijk is in welke richting hij wijst.

Een veld zonder markers wordt een neutraal veld genoemd. Bij de start van het spel zijn alle velden , neutrale velden. Een veld met, bijvoorbeeld , een rode marker erop wordt een rood veld genoemd. Dus “verander het veld in je kleur” betekent eenvoudigweg, neem de markers van een andere kleur (als er zijn) van de velden weg en leg er markers van jouw kleur op. En veld zonder stuk erop (of er nu een tegel ligt of niet) wordt een onbezet veld genoemd.

Soms verwijzen spelers naar velden als “vierkanten”, “sterren” of “posities”, heten markers “tegels” of “kolommen” of hebben het bij de speelstukken/ chevrons over “pijlen” of heten grensgebieden ‘areas’. Het gebruik hiervan is perfect aanvaardbaar.



SHACRU



Shacru: Start van het Spel {S-R1}

Elke speler krijgt een kleur toegewezen en gebruikt het verdere verloop van het spel de tegels en de speelstukken van die kleur. De speelvolgorde tussen de diverse kleuren is een kwestie van vooraf bepalen. De spelers bepalen onderling met welke kleur ze spelen en de volgorde waarin de spelers aan de beurt komen.

Het opstellen van de startopening.

Bij drie of vier spelers start elke speler met 3 stukken. Bij het spel met twee spelers, elk vier stukken. Zie de diagrammen achteraan dit boekje.

Je beurt {S-R2}

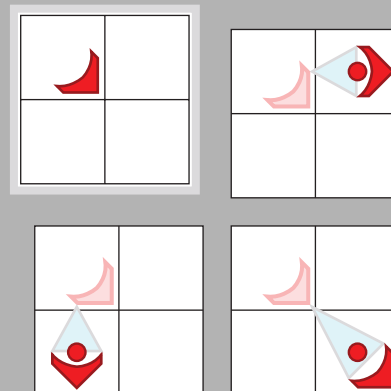
Een speler aan beurt beweegt één stuk per keer. Je kan alleen passen, wanneer je niet in staat bent één van je stukken te verplaatsen. Je kan zo in een situatie terecht komen waarin je telkens verplicht bent te passen en toch nog het spel winnen als de tegenspeler(s) niet méér velden in bezit kan krijgen dan jij.

Bewegen {S-R3}

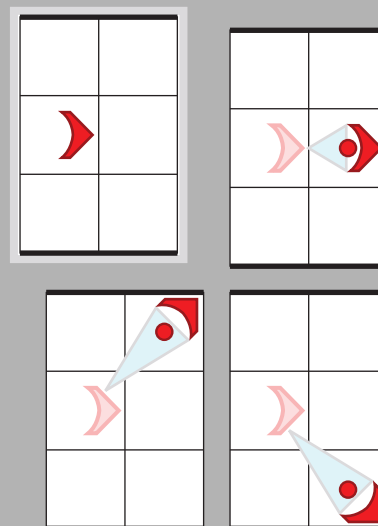
Je kan een stuk één veld recht vooruit verplaatsen, of je kan het ook 45 graden in de rechter- of 45 graden in de linkerrichting verschuiven ten opzichte van de richting waarheen de punt wijst. Wanneer je je zet voorwaarts beëindigt, plaats je het stuk met de punt wijzend in de richting dat je het stuk verplaatst hebt.

Telkens je een stuk verplaatst, verander je het neutrale veld waar je terechtkomt (niet het veld dat je verlaat) in je eigen kleur, door de neutrale tegel te vervangen door een tegel van jouw kleur.

Je hebt drie opties om het rode stuk te verplaatsen. In elk van deze gevallen zal het stuk stoppen met de punt wijzend in de richting van de verplaatsing die het stuk maakte.



Je hebt telkens juist drie mogelijke richtingen waarin je je stuk kan verplaatsen, of het nu uit een hoek of van de kantlijn wijst.



SHACRU

Grensovergangdraai {S-R4}

Wanneer je een speelstuk over een grens verplaatst, kan je het 'normaal' neerzetten zoals na een normale zet (de punt van het speelstuk wijzend in de richting van de verplaatsing) of het stuk 45 graden draaien naar links of rechts alvorens het stuk neer te zetten en je beurt te beëindigen.

Wat is verboden in Shacru {S-R5}

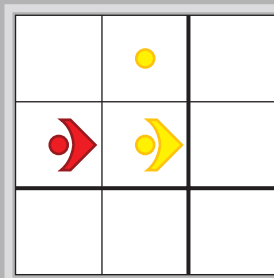
- Je mag niet bewegen naar een veld met de kleur van een tegenspeler.
- Je mag niet bewegen naar een veld dat bezet is door een ander speelstuk.

Het spel winnen {S-R6}

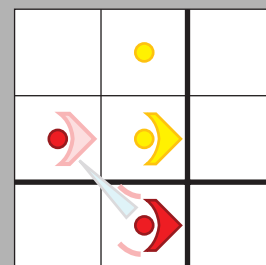
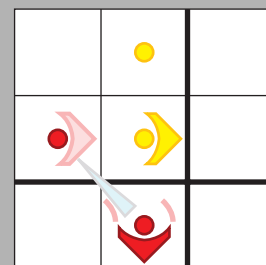
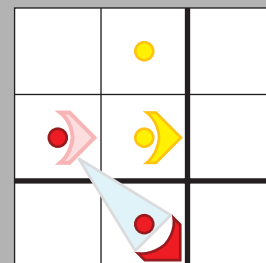
Een spel eindigt wanneer ofwel geen enkele speler nog in staat is om een zet uit te voeren, of wanneer geen enkel van de speelstukken die nog kunnen bewegen in staat is om nog velden te veroveren in deze en volgende beurten (kan dus enkel nog terechtkomen op tegels die reeds in zijn/haar bezit zijn).

De winnaar is de speler met de meeste markers (tegels) op het bord op het einde van het spel. Het is mogelijk om de score van elke speler te noteren en dan verschillende spelletjes te spelen en de scores bij elkaar op te tellen om de eindwinnaar te bepalen.

Wanneer je een grens overschrijdt kan je je speelstuk in de richting van de verplaatsing laten staan óf het 45 graden draaien naar rechts of links.



In dit voorbeeld kan het rode speelstuk niet direct voorwaarts of naar links bewegen, omdat het speelstuk en de tegel dit beletten. De enige mogelijke beweging van het rode stuk is naar het veld over de grens.





Start van het spel {A-R1}

De spelbeurten {A-R2}

Beweging {A-R3}

Lees de Shacru-regelsop pagina1 (alleen deze) en lees hier dan verder. Azacru verschilt enkel in de kracht waarover een stuk kan beschikken bij het bewegen (zie hieronder).

Kracht van de beweging {A-R4}

Elk van je speelstukken heeft een speciale bewegingskracht afhankelijk van het (grens)gebied waaruit de beweging start. Tel het aantal tegels van jouw kleur in het gebied waaruit je vertrekt en je kent de kracht van de beweging van dat speelstuk. Zijn er geen tegels van jouw kleur, dan blijft de beweging beperkt tot 1. Een speelstuk kan eender welk aantal velden bewegen tussen één en zijn bewegingskracht.

Verre Beweging {A-R5}

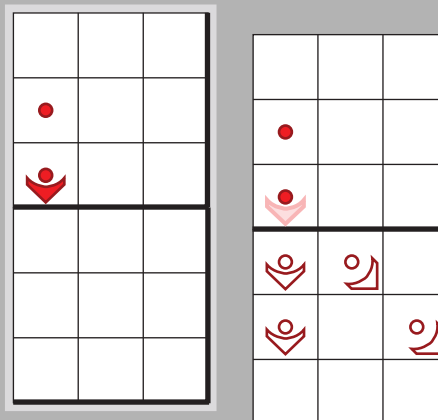
Wanneer je eens speelstuk over meer dan één veld verplaatst (een verre beweging), kan je de richting niet midden in deze beweging veranderen.. je moet in een rechte lijn bewegen (recht vooruit , of vooruit en 45 graden draaiend naar links of rechts bij een grensoverschrijding). Plaats het stuk zó, dat het wijst in de bewegingsrichting (tenzij je een grensovergangdraai kan maken).

Grensovergangsdraai {A-R6}

Wanneer je een stuk over een grens heen verplaatst, kan je het neerzetten als na een gewone zet (wijzend in de bewegingsrichting) of het stuk 45 graden draaien naar links of naar rechts vooraleer het neer te zetten en je beurt te beëindigen.

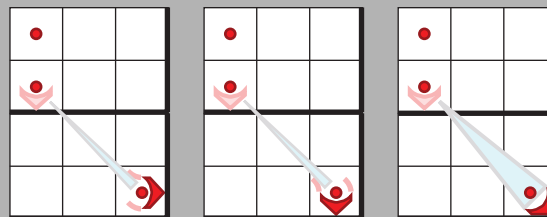
Het rode speelstuk heeft een bewegingskracht van 2, omdat zich in het gebied waaruit het vertrekt zich 2 rode velden (markers) bevinden.

De kleine rode speelstuksymbolen in de diagrammen hieronder tonen alle velden waarheen het speelstuk zich kan bewegen deze beurt.



Wanneer je en grens overschrijdt kan je het stuk neerzetten wijzend in de richting van de verplaatsing die het maakte, of het 45 graden draaien naar rechts of links vooraleer het neer te zetten.

De omtrek-symbolen van de rode stukken hieronder tonen het resultaat van een stuk dat gedraaid werd naar rechts, links of helemaal niet werd gedraaid.



Connectie-verandering {A-R7}

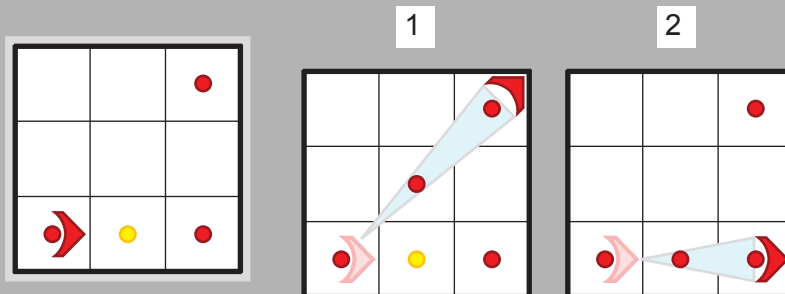
Wanneer je een verre beweging maakt van het ene veld van jouw kleur naar een ander veld van jouw kleur (een connectie), en je springt niet over stukken, moet je alle tussen-liggende tegels in jouw kleur veranderen.

Indien je connectie-verandering inhoudt, dat één of meer velden die een andere speler toebehoren veranderen, dan wordt jouw stuk van het speelbord genomen van zodra jouw beweging eindigt.

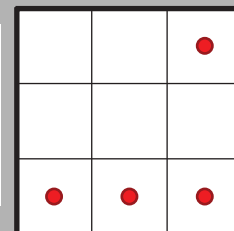
Connectie-sprong {A-R8}

Wanneer je beweegt van het ene veld van jouw kleur naar een ander veld van jouw kleur, dan mag je over eender welke tussenliggende stukken springen. Maar bij een connectie-sprong, komt er geen connectie-verandering en worden er dus geen tussenliggende velden van kleur veranderd.

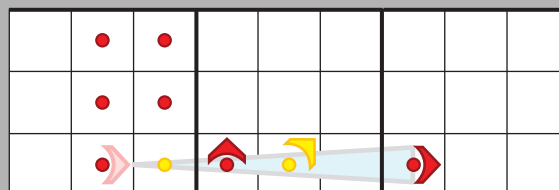
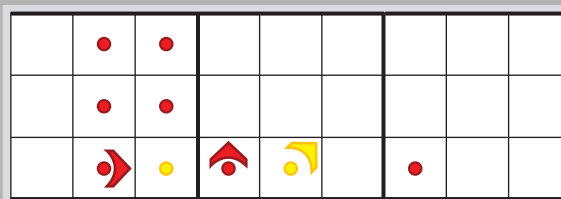
In dit voorbeeld kan het rode speelstuk kiezen uit twee mogelijke bewegingen die connecties zouden vormen: telkens startend en eindigend op een rode tegel.



In het tweede geval, daar een veld van de tegenspeler in rood veranderd werd, moet het rode speelstuk ook verwijderd worden van het bord na het beëindigen van de beweging.



Je kan over eender welk stuk springen als de beweging een connectie inhoudt, maar hou er rekening mee dat de velden ertussen dan niet van kleur veranderen.



AZACRU

Wat mag niet bij Azacru {A-R9}

- Je mag niet bewegen naar een veld met het kleur van een andere speler.
- Je mag niet bewegen naar een veld dat bezet is door een speelfiguur.

Behalve voor een connectie-sprong

- is het verboden over een speelstuk te springen.

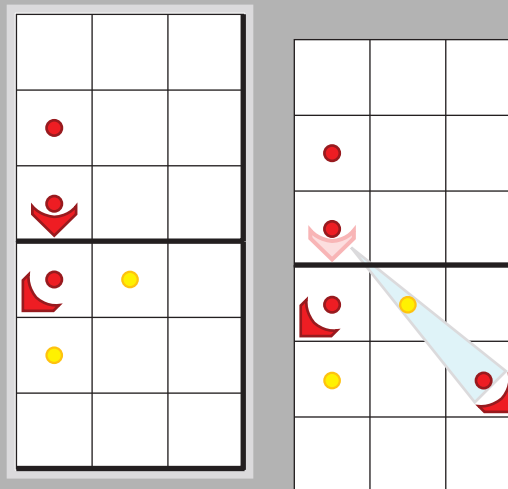
Het winnen van het spel {A-R10}

Het is mogelijk dat een speler tijdens zijn beurt geen beweging kan maken: ofwel zijn al zijn speelstukken van het bord verwijderd, of kan geen enkel speelstuk nog bewegen. Wanneer dit gebeurt, moet de speler passen als hij aan de beurt komt. De spelers die wel kunnen spelen, komen nu elk aan de beurt.

De winnaar is de spelers met de meeste velden in zijn kleur (markers) op het speelbord op het einde van het spel. Men kan de score van elke speler opschrijven en verschillende partijtjes na elkaar spelen om dan bij een totaalscore uit te maken wie de winnaar is.

Het rode speelstuk kan twee velden vooruit omdat het vertrekt uit een gebied met twee rode velden erin.

Het rode speelstuk kan slechts één beweging uitvoeren door diens positie ten opzichte van de andere stukken en tegels.



Voorbeeld van het einde van een spel

Wanneer de spelers spelen in de volgorde rood, groen en dan geel.

Rood beweegt

Groen beweegt (en verwijdert het laatste groene speelstuk van het bord)

Geel beweegt

Rood beweegt

Groen kondigt aan dat hij “niet kan bewegen” of “pas”

Geel beweegt

Rood beweegt

Het spel is nu beëindigd en van elke kleur worden de tegels op het bord geteld om uit te maken wie gewonnen heeft.

PACRU

Pacru p1



Het spel starten {R1}

Elke speler heeft een bepaalde kleur gekozen en gebruikt daarvan de speelstukken en tegels. De speelvolgorde wordt overeengekomen. Het ligt aan de spelers zelf om uit te maken wie met welke kleur speelt en in welke volgorde er gespeeld wordt.

De startopstelling

Bij drie of vier spelers start elke speler met 3 speelstukken. Voor het spel met twee personen gebruikt elke speler vier speelstukken. Volg de diagrammen achterin dit boekje.

Het tellen van de markers (tegels)

Zorg ervoor dat je bij een spel met twee personen 42 tegels voor je hebt liggen, zichtbaar voor de tegenspeler. Bij drie spelers krijgt elke speler 28 tegels en bij vier spelers elk 24. Plaats de ongebruikte tegels in de doos of uit het gezichtsveld. Je kan het deksel van je doosje in jouw kleur gebruiken om er je tegels gedurende het spel verzameld te houden.

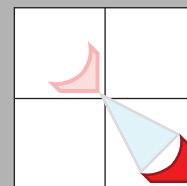
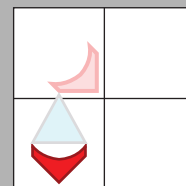
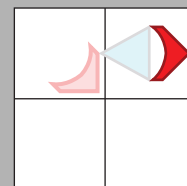
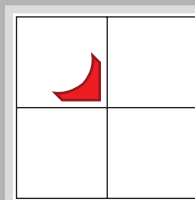
Beurt {R2}

Om beurt beweegt men één speelstuk. Als alternatief kan je ook een stuk heroriënteren (uitleg volgt later). Je kan niet passen als je aan de beurt bent.

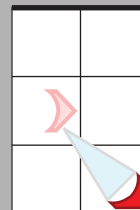
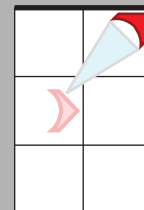
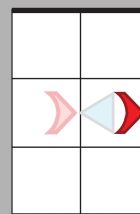
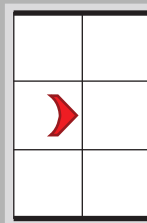
Beweging {R3}

Je verplaatst een stuk in één van de drie mogelijke richtingen. Je verplaatst het 'rechtdoor', of vooruit in een hoek van 45 graden naar links of rechts van de richting waarheen het stuk wijst. Na een verplaatsing, plaats je het stuk neer met de punt wijzend in de richting van de verplaatsing. Dit is de enige manier waarop stukken zich van veld naar veld verplaatsen.

Je hebt drie mogelijkheden om het rode speelstuk te verplaatsen. In elk geval eindigt het stuk zo, dat het wijst in de richting van de verplaatsing die je uitvoerde.



Je beschikt altijd slechts over drie potentiële richtingen waarin je een speelstuk kan verplaatsen, wanneer de punt zich richt uit een hoek of weg van een rand.



Zes speciale acties

Hoewel er slechts één soort speelstuk is in Pacru en dit slechts in drie richtingen verplaatst kan worden, zijn er zes speciale acties die het stuk kan uitvoeren tijdens de beweging: grensland-draai, connectie-verandering, connectie-sprong, grensland transformatie, de tang en de ontmoeting.

Grensland-draai {R4}

Wanneer je een stuk over één of meerdere grenzen verplaatst, en je dit stuk in een ander grensland plaatst (een grens overschrijden), plaats je één van je tegels op één van de neutrale velden in het nieuwe gebied.

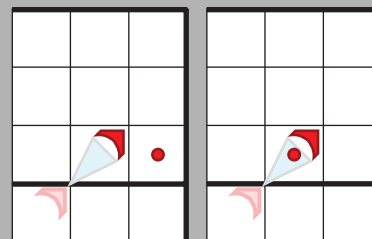
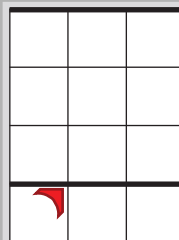
Kracht van de beweging {R5}

Elk van je speelstukken beschikt over een zekere 'kracht van beweging' afhankelijk van het gebied waar de beweging start. Tel de tegels in jouw kleur in dat gebied. Dit getal geeft de bewegingskracht van dat stuk. Bevindt er zich geen enkele tegel van jouw kleur in het startgebied, dan is de bewegingskracht één. Een speelstuk kan eender welke hoeveelheid velden verplaatst worden begrepen tussen één en diens bewegingskracht.

Lange Beweging {R6}

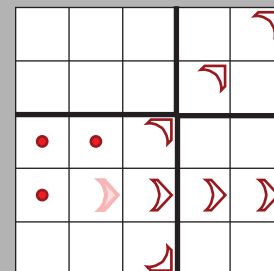
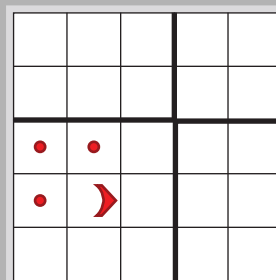
Verplaats je een stuk verder dan 1 tegel (lange beweging), dan kan je de richting van de beweging niet veranderen midden jouw zet. Je moet in een rechte lijn bewegen (recht door of recht door en in een hoek van 45° naar links of rechts). Op het einde van je beweging plaats je het stuk, wijzend in de richting van de uitgevoerde beweging.

Wanneer je een grens overschrijdt, moet je een tegel (marker) van jouw kleur plaatsen op een onbezet neutraal veld in het grensland waar je belandt. Je kan ook een tegel van jouw kleur plaatsen op het veld waar je stuk terecht komt.



Het rode speelstuk in het hoekgebied heeft een bewegingskracht van drie, omdat er zich drie rode tegels bevinden in dat gebied. Het speelstuk kan tot drie velden ver bewegen worden in één van de drie mogelijke richtingen.

De omtrek vormen van het rode speelstuk tonen alle mogelijke verplaatsingen die het stuk deze beurt kan uitvoeren.



Wat is verboden in Pacru {R7}

Behalve voor een connectie-sprong*

- Je mag niet over een stuk springen

Behalve voor een tang*

- Je mag niet bewegen naar een tegel die reeds door een stuk bezet is
- Je mag niet bewegen naar een tegel die de kleur heeft van een tegenspeler
- Je mag geen tegel veranderen die bezet is door een spelstuk

Connectie-verandering {R8}

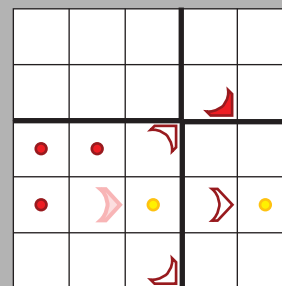
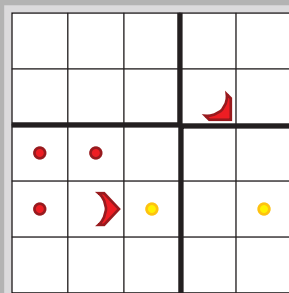
Wanneer je een lange beweging maakt van de ene tegel van jouw kleur naar een andere tegel van je eigen kleur maak je een connectie. Wanneer je niet over een stuk springt moet je alle tussenliggende tegels vervangen door tegels van jouw kleur (of deze nu neutraal zijn of van een andere kleur). Wanneer deze connectie ook grensoverschrijdend is, dan sta je voor de keuze tussen tegels te winnen door de connectieverandering of als resultaat van het overschrijden van de grens. Je kan niet van beide profiteren.

*De connectie-sprong en de tang worden verderop uitgelegd.

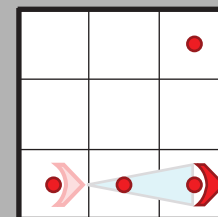
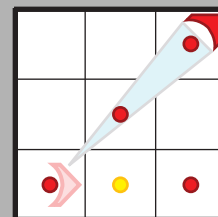
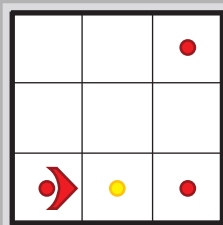
Nu heeft het zelfde rode speelstuk minder bewegingsmogelijkheden.

Men kan niet over het rode speelstuk in het centraal grensland (gebied) springen, dus kan het speelstuk in het hoek-gebied kan slechts één veld in die richting verplaatst worden.

Het speelstuk kan zijn beweging niet beëindigen op een van de gele velden rechtdoor. Het kan echter wel twee velden vooruit geplaatst worden, daar het oversteken van tegels van de tegenspeler wel toegelaten is.



In dit voorbeeld heeft het rode speelstuk twee mogelijke bewegingen die connecties opleveren: startend vanop een rood veld en eindigend op een rood veld.

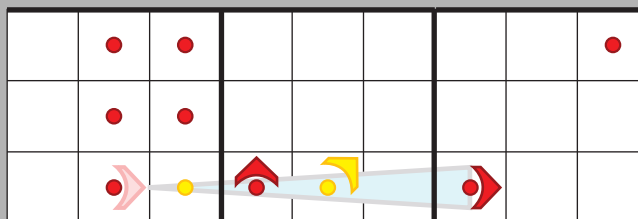
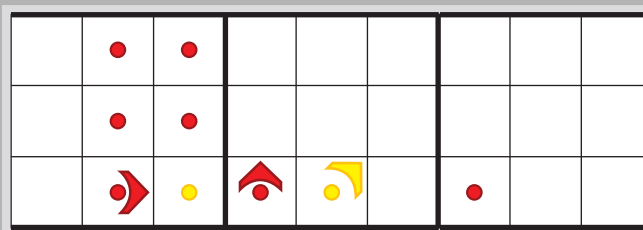




Connectie-sprong {R9}

Wanneer je een speelstuk verplaatst van het ene veld van jouw kleur naar een ander van jouw kleur, mag je over alle tussenliggende stukken springen. Maar als je een connectie-sprong maakt, komt er geen connectie-verandering; de tussenliggende tegels veranderen niet van kleur.

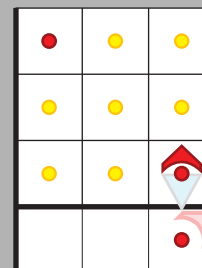
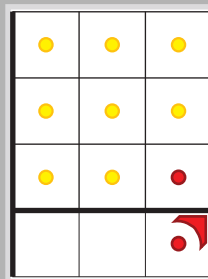
Een connectie-sprong. Je kan over eender welk stuk springen wanneer de beweging een connectie inhoudt, maar bij een sprong veranderen de tussenliggende tegels niet. Wanneer het speelstuk de beweging beëindigd in een ander (grens)gebied, geldt de beweging nog steeds als 'grensoverschrijdend' en kan je ervoor nog steeds een tegel krijgen.



Grensland transformatie

Grensland-transformatie {R10}

Wanneer je je stuk neerzet na het oversteken van een grens en er zijn geen neutrale tegels meer (al of niet bezet door een speelstuk) in het nieuwe gebied waar je belandt, dan verander je eender welke tegel in dit nieuw gebied in een tegel van jouw kleur.





De Tang {R11}

Wanneer de bewegingskracht van een speelstuk zo is dat het in staat is om een tegel te bereiken, bezet door een tegenspeler, en er er zijn geen tussenliggende speelstukken, dan zegt men dat dit stuk het ander 'aanvalt'.

Je kan een tang maken, wanneer reeds 2 of meer van je speelstukken een stuk van de tegenspeler aanvallen bij de aanvang van je beurt. In de tang verwijder je het speelstuk van de tegenspeler van het bord en verander je de tegel waarop dit stuk stond in een tegel van je eigen kleur en verplaats je één van je stukken naar die tegel. De tang kan zelfs uitgevoerd worden wanneer het speelstuk van de tegenspeler een veld van diens kleur bezet.

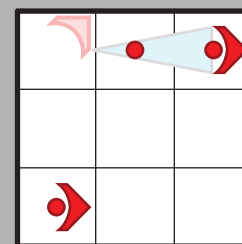
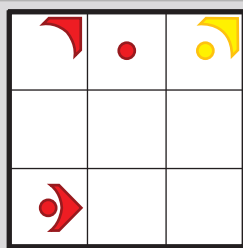
Ontmoeting {R12}

Wanneer je een speelstuk zo verplaatst dat je als resultaat 2 stukken hebt die aangrenzende tegels van de eigen kleur bezetten, heb je een 'ontmoeting' bereikt. Als resultaat van deze 'ontmoeting' mag je eender welke onbezette tegel waar op het speelbord veranderen in jouw kleur.

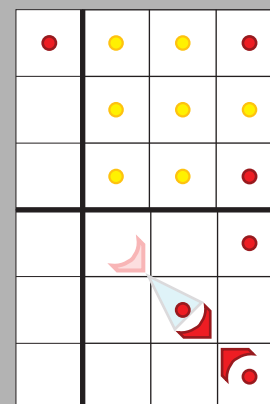
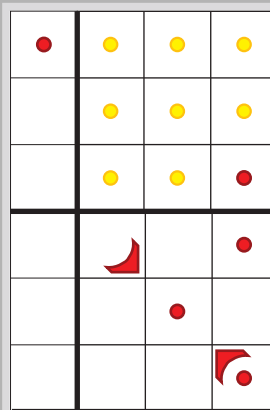
Een zet die meer dan één speciale actie inhoudt {R13}

Wanneer je een zet doet die één van de zes speciale acties bevat, mag deze zet terzeldertijd ook een andere speciale actie inhouden (een 'tang' mag ook een 'grensland-verandering' inhouden). Je krijgt de voordelen van elke actie, behalve voor de zetten die beide grensoverschrijdingen en verbindingen zijn; waar je dan moet kiezen tussen het voordeel van de tegel voor de grensoversteek en deze van eender welke connectieverandering.

De twee rode speelstukken kunnen beiden het veld bereiken waarop het gele speelstuk staat. Wanneer rood aan de beurt is kan gelijk welke van de twee rode speelstukken naar dit veld verplaatst worden en het gele speelstuk verwijderd worden.



Wanneer je een 'ontmoeting' tot stand brengt kan je eender welk onbezette veld op het speelbord veranderen in jouw kleur, zelfs een die aan een tegenspeler toebehoort.





Heroriëntatie {R14}

Je kan je beurt ook op een andere manier gebruiken behalve dan voor beweging. Je kan één stuk heroriënteren. Wanneer je een stuk heroriënteert door een draai van 45° , dan moet je 2 van je eigen tegels op het bord kiezen en deze opnieuw neutraal maken. Gaat het om een heroriëntering van 90° , dan moet je 4 tegels in de eigen kleur weer neutraal maken.

Het gebruik van je beurt voor heroriëntatie

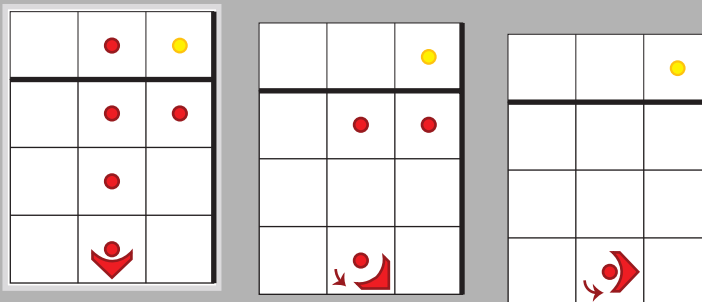
Je kan enkel je beurt voor heroriëntatie gebruiken wanneer je één of meerdere stukken hebt die je, indien gewenst, nog kan bewegen. Is er geen enkel stuk meer dat je kan bewegen, dan lig je uit het spel.

HET SPEL VERLIEZEN {R15}

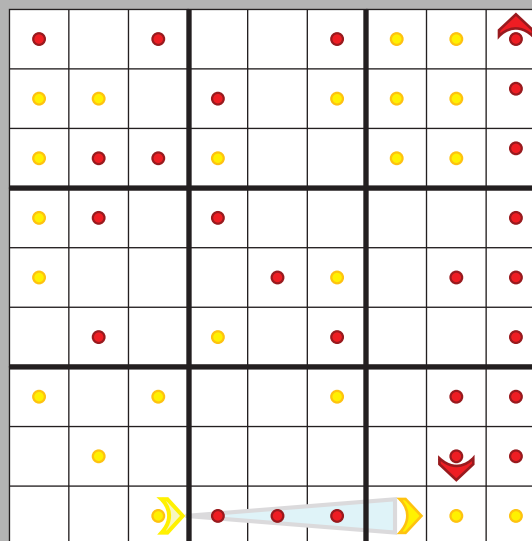
- Een speler ligt uit het spel als hij zijn/haar laatste speelstuk verliest.
- Een speler ligt uit het spel wanneer hij/zij aan de beurt komt en geen enkel van diens overblijvende stukken meer kan bewegen van het ene veld naar een ander (dit noemt men een geblokkeerde beurt). In dit geval worden al de speelstukken van die speler van het bord verwijderd.
- Wanneer een speler uit het spel ligt blijven diens speelstukken op het spelbord staan.

In dit voorbeeld kan het rode speelstuk niet in de “before=vóór”-positie verplaatst worden. De twee “after/na”-posities tonen het resultaat van rood die tijdens zijn/haar beurt gebruik maakt van de heroriënteringsregel

1. Een kleine heroriëntatie (45°) of
2. Een grote heroriëntatie (90°)



Het spel verliezen door geblokkeerd te worden. Rood is aan de beurt en geen enkel van diens speelstukken kan verplaatst worden, bijgevolg ligt rood uit het spel.



PACRU

Pacru p7



HET SPEL WINNEN {R16}

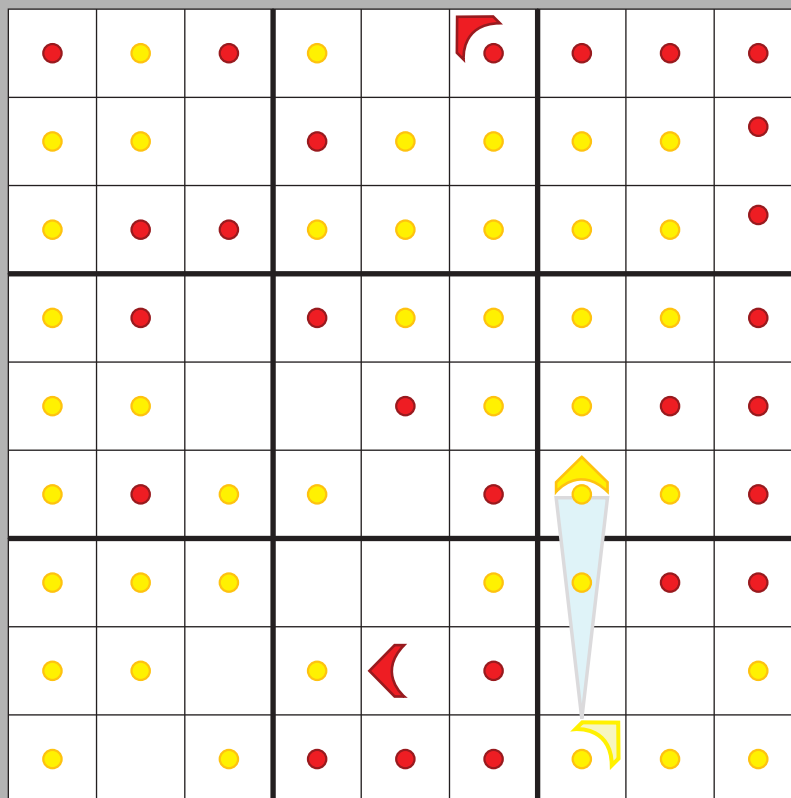
Je kan het spel winnen op één van de volgende wijzen:

- Je bent de enige speler die nog minstens één speelstuk op het speelbord hebt staan
- Je hebt het beoogde aantal velden in jouw kleur (hangt af van hoeveel spelers het spel startten)
 - twee spelers 42 velden
 - drie spelers 28 velden
 - vier spelers 24 velden

Je kan de enig overblijvende speler worden die nog speelstukken op het speelbord hebt staan door het elimineren van het laatste speelstuk van de laatst overblijvende tegenspeler, of door je (laatst overblijvende) tegenspeler te blokkeren.

Je bereikt het vereiste aantal velden, wanneer jouw zet inhoudt dat je jouw 42e (of 28e of 24e naargelang het aantal spelers) veld (marker) kan plaatsen. Je hoeft dit streefgetal niet exact te bereiken (je kan bvb in staat zijn om 7 velden in jouw kleur te veranderen als resultaat van een connectie-verandering, maar als je slechts één tegel over hebt om te plaatsen op het bord, win je).

het spel winnen door het vereiste aantal velden in jouw kleur op het bord te hebben. Geel heeft de 42 velden in de eigen kleur en wint.

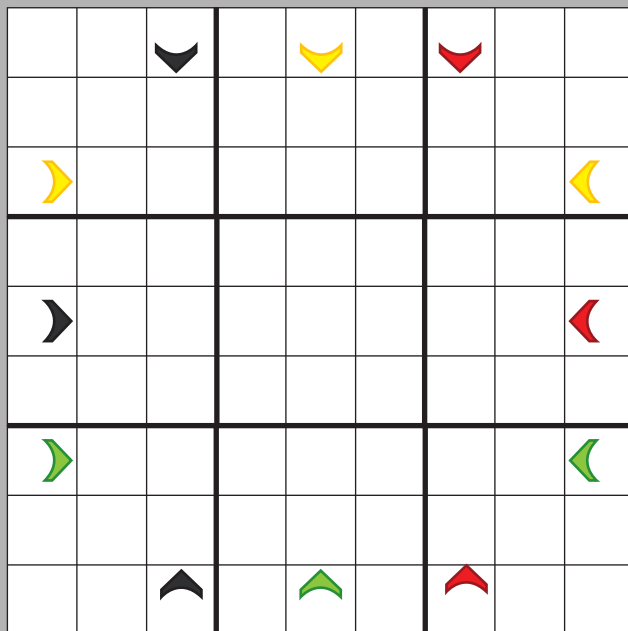


STARTPOSITIES



Vier Spelers

GEEL



Z
W
A
R
T

R
O
O
D

GROEN

Pacru, Shacru & Azacru

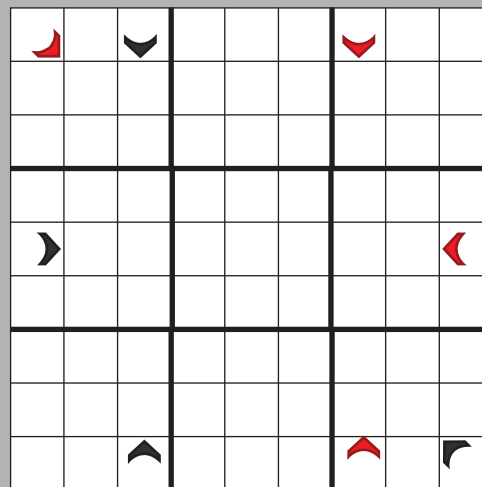
Spelers

Vier
Drei
Twee

Stukken

Drei
Drei
Vier

Twee spelers



Drei
Spelers

