

Das Pacru Serie 302 Spielpack

Sprachen und Extra Informationen

Sollte diese Informationen nicht in der gewünschten Sprache sein, können Sie bei www.pacru.com weitere Sprachen auswählen und die Regeln ausdrucken. In diesem Heft sind alle Informationen enthalten, die Sie benötigen, um die Spiele zu spielen. Zudem können Sie bei www.pacru.com gratis Software zu den Spielen erhalten und können Spiele über das Internet spielen. Sie finden dort auch Antworten zu oft gestellten Fragen (FAQ) zu den Spielen und den Regeln. Sie dürfen sich auch weitere Kopien der Regeln ausdrucken.

Drei Spiele: Shacru, Azacru & Pacru

Es werden Ihnen drei Spiele geboten. Alle drei werden mit den selben Chevrons (Spielsteinen) und Feldsteinen auf dem selben Spielbrett gespielt, sind aber in ihren Strategien, ihrem Temperament und dem Grad ihrer Komplexität sehr verschieden.

Shacru: Kann in 2-5 Minuten erlernt werden. Geeignet für Spieler über 5 Jahre. Spieldauer 15-30 Minuten. Spielerzahl 2,3 oder 4

Azacru: Kann in 5-10 Minuten erlernt werden. Geeignet für Spieler über 7 Jahre. Spieldauer 15-40 Minuten. Spielerzahl 2,3 oder 4

Pacru: Kann in 10-20 Minuten erlernt werden. Geeignet für Spieler über 9 Jahre. Spieldauer ungefähr 40-80 Minuten. Spielerzahl 2,3 oder 4. Pacru Anfängern machen Spiele zu zweit meistens mehr Spass. Wer das Spiel gemeistert hat findet Spiele mit 2, 3 oder 4 Spielern spannend.

Eine Spielfamilie

Die drei Spiele haben bestimmte gemeinsame Eigenschaften darunter die Eröffnungsposition (Siehe Rückseite). Trotzdem sind die Spiele nicht Varianten eines Spiels, sondern gehören vielmehr zu einer Spielfamilie. Azacru ist leichter zu erlernen, wenn man schon Shacru spielt. Pacru ist leichter zu erlernen, wenn man schon Azacru spielt.

Inhalt:

- 1 Pacru Spielbrett und 1 Regelheft
- 16 Chevrons (Spielsteine): 4 in jeweils 4 Farben.
- 200 Feldsteine: 50 in jeweils 4 Farbe.
- 1 Kästchen in jeder der Farben für die Chevrons und Feldsteine.

Shacru Regeln



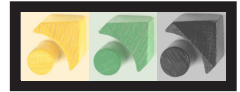
Azacru Regeln



Pacru Regeln



TERMINOLOGIE



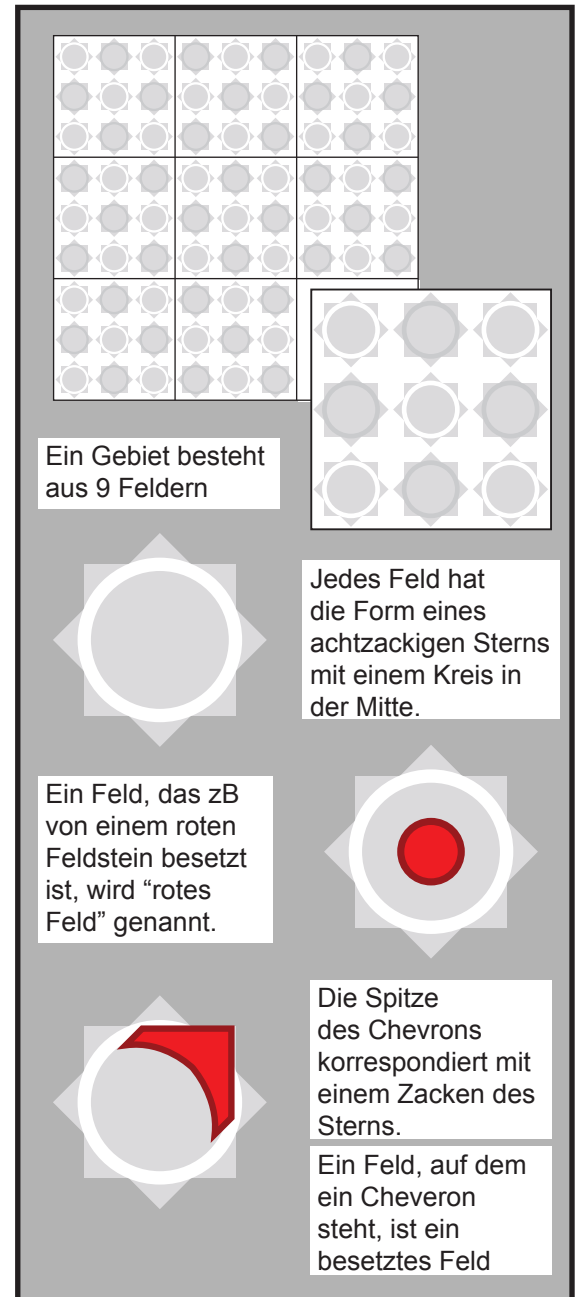
Dieser Teil soll dazu dienen, Namen und Begriffe näher zu erklären. Sie können diesen Teil überblättern, wenn Sie wollen, und gleich die Regeln von Shacru, Azacru oder Pacru lesen.

Das Spielbrett ist durch schwarze Grenzen in neun Gebiete eingeteilt. In jedem Gebiet befinden sich neun Felder. Jedes Feld besteht aus einem achtzackigen Stern mit einem Kreis in der Mitte. Im Spiel besteht zwischen den Sternen mit einem dunklen Kreis und denen mit einem hellen Kreis kein Unterschied: dadurch sollen nur die Diagonalen auf dem Spielbrett betont werden.

Feldsteine sollten in der Mitte eines Feldes also in der Kreismitte abgestellt werden. Chevrons sollten so abgestellt werden, dass ihre Spitze jeweils mit einem Zacken des Sterns korrespondiert, so dass dadurch die Zugrichtung angezeigt wird.

Ein Feld ohne Feldstein wird "neutral" genannt. Zu Beginn jedes Spiels sind alle Felder neutral. Ein Feld, das zB von einem roten Feldstein besetzt ist, wird ein "rotes Feld" genannt. "Ein Feld zu Ihrer Farbe ändern" bedeutet einfach, dass Sie den Feldstein einer anderen Farbe (sollte einer auf dem Feld stehen) vom Brett nehmen und mit einem Ihrer Farbe ersetzen. Ein Feld gilt als "unbesetztes Feld", wenn darauf kein Chevron steht (auch wenn sich auf dem Feld ein Feldstein befindet).

Manche Spieler bezeichnen die Felder als "Sterne" oder "Positionen", die Feldsteine als "Feldplättchen" oder die Chevrons als Spielsteine oder Pfeile. Das ist alles akzeptable.



SHACRU

Shacru p1



Beginn des Spiels {S-R1}

Jeder Spieler ist durch eine Farbe vertreten und benutzt die Chevrons und Feldsteine dieser Farbe. Welcher Spieler welche Farbe benutzt und in welcher Reihenfolge gespielt wird kann frei und auf jede beliebige Weise entschieden werden.

Aufbau des Spielbrettes für die Eröffnungsposition

Wenn drei oder vier Personen spielen hat jeder Spieler zu Beginn drei Chevrons. Bei zwei Spielern hat jeder vier. Zur weiteren Erläuterung betrachten Sie bitte die Diagramme auf der Rückseite dieser Anleitung.

Spiel Turnus {S-R2}

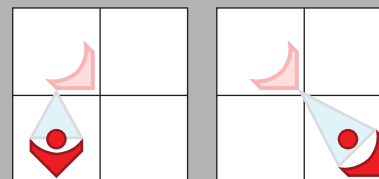
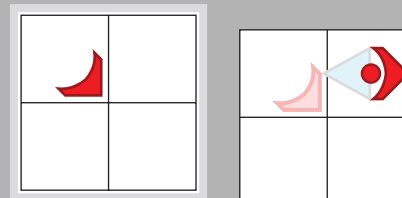
Alle Spieler machen der Reihe nach mit einem Chevron einen Zug. Man darf nur aussetzen, wenn man mit keinem seiner Chevrons einen Zug machen kann. Es kann dazu kommen, dass man bei jeder weiteren Runde bis zum Ende des Spiels aussetzen muss. Man kann aber trotzdem gewinnen, wenn man am Spielende mehr Feldsteine seiner Farbe ablegen konnte, als die anderen Spieler.

Ziehen {S-R3}

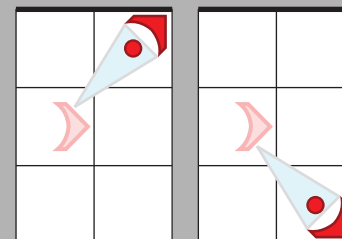
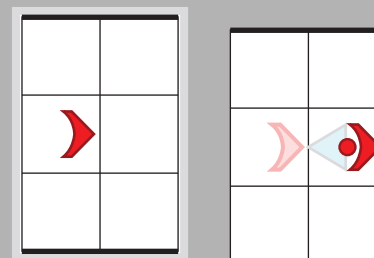
Sie bewegen Ihren Chevron ein Feld vorwärts; entweder in die Richtung, in die der Chevron ausgerichtet ist, oder in einem 45 Grad Winkel entweder nach rechts oder links. Nach dem Zug bleibt der Chevron in die Richtung ausgerichtet, in der er bewegt wurde.

Man setzt nun einen Feldstein auf das neutrale Feld, auf dem der Chevron seinen Zug beendet hat.

Sie haben drei Möglichkeiten, mit dem roten Chevron zu ziehen. In allen drei Fällen ist der Chevron nach dem Zug in die Richtung ausgerichtet, in die er bewegt wurde.



Man hat immer nur drei potentielle Möglichkeiten, einen Chevron zu bewegen, egal ob er aus einer Ecke wegzeigt oder von der Seite.



SHACRU

Shacru p2 → →

Gebietsdrehung {S-R4}

Wenn ein Chevron bei einem Zug über eine Gebietsgrenze bewegt wird, so darf er entweder in gewohnter Weise abgesetzt werden (wobei der Chevron in die Richtung der Zugsbewegung ausgerichtet ist), oder er darf am Ende des Zugs um 45 Grad nach links oder rechts gedreht werden.

Was in Shacru verboten ist {S-R5}

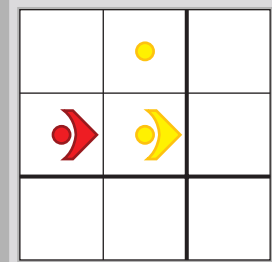
- Man darf nicht auf ein Feld ziehen, das die Farbe eines anderen Spielers hat.
- Man darf nicht auf ein Feld ziehen, das schon von einem anderen Chevron besetzt ist.

Das Spiel gewinnen {S-R6}

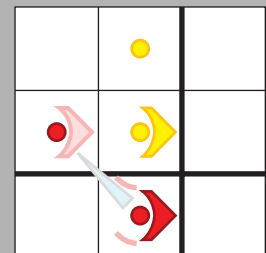
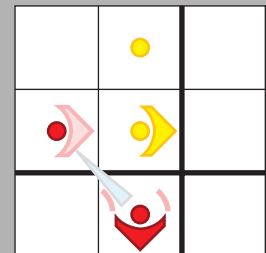
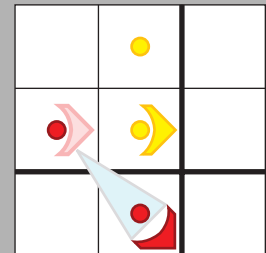
Das Spiel ist beendet, entweder wenn kein Spieler mehr in der Lage ist, einen Chevron zu bewegen, oder wenn Spielzüge verbleibender Spieler nicht mehr zum Ablegen neuer Feldsteine führen können. (Dies ist der Fall, wenn Spieler sich nur noch auf Feldern der eigenen Farbe bewegen können.)

Der Sieger ist der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Feldsteine seiner Farbe auf dem Spielbrett hat. Es ist natürlich möglich, eine bestimmte Anzahl von Spielen zu spielen und die Ergebnisse zu addieren.

Wenn man eine Gebietsgrenze überschreitet, kann der Chevron nach Bewegungsrichtung ausgerichtet abgesetzt werden, oder um 45 Grad nach links oder rechts gedreht werden.



In diesem Beispiel kann der rote Chevron weder geradeaus noch nach links ziehen, da hier der Chevron und der Feldstein blockieren. Rot kann nur auf das Feld über der Grenze ziehen.





Beginn des Spiels {A-R1}

Spiel Turnus {A-R2}

Ziehen {A-R3}

Lesen Sie Seite 1 der Shacru Regeln und blättern Sie dann wieder hierher zurück. Azacru unterscheidet sich nur in der Bewegungsenergie, die ein Chevron haben kann (siehe unten)

Bewegungsenergie des Zugs {A-R4}

Zählen Sie die Felder Ihrer Farbe in dem Gebiet, von dem aus Ihr Chevron seinen Zug beginnt. Diese Zahl benennt die Bewegungsenergie des Zugs. Wenn es in dem Ausgangsgebiet keine Felder Ihrer Farbe gibt, so beträgt die Bewegungsenergie des Zugs 1. Sie können nun Ihren Chevron um jede beliebige Anzahl von Feldern zwischen 1 und der Stärke der Bewegungsenergie ziehen.

Langer Zug {A-R5}

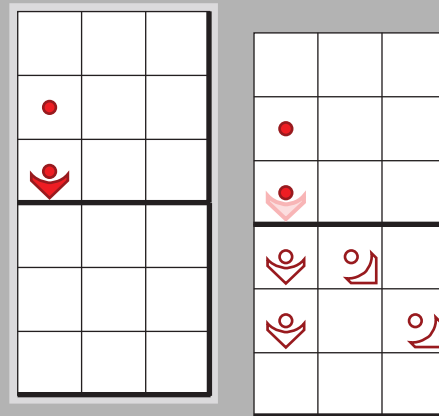
Wenn Sie einen Chevron um mehr als ein Feld (langer Zug) verschieben, können Sie die Richtung nicht inmitten des Zugs ändern. Sie müssen in einer geraden Linie ziehen (direkt geradeaus oder gedreht in einem 45 Grad Winkel). Am Ende des Zugs lassen Sie den Chevron in die Richtung zeigen, in die Sie ihn verschoben haben.

Gebietsdrehung {A-R6}

Wenn ein Chevron bei einem Zug über eine Gebietsgrenze bewegt wird, so darf er entweder in gewohnter Weise abgesetzt werden (wobei der Chevron in die Richtung der Zugsbewegung ausgerichtet ist), oder er darf am Ende des Zugs um 45 Grad nach links oder rechts gedreht werden.

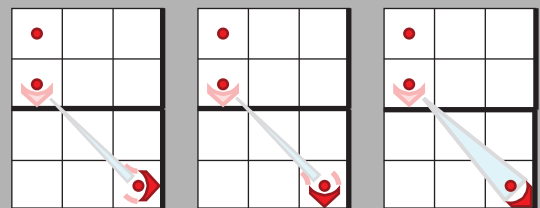
Der rote Chevron hat eine Bewegungsenergie von zwei, da es in diesem Gebiet zwei rote Felder gibt. Deshalb kann der Chevron bis zu zwei Felder bewegt werden.

Die "leeren" roten Chevron Symbole in dem Diagramm unten geben die drei verschiedenen Möglichkeiten für diesen Zug an.



Wenn man eine Gebietsgrenze überschreitet, kann der Chevron nach Bewegungsrichtung ausgerichtet abgesetzt werden, oder um 45 Grad nach links oder rechts gedreht werden.

Das "leere" Chevron Symbol unten zeigt die Resultate einer Drehung nach links oder rechts an oder eines Zugs geradeaus.



Verbindungs-umwandlung {A-R7}

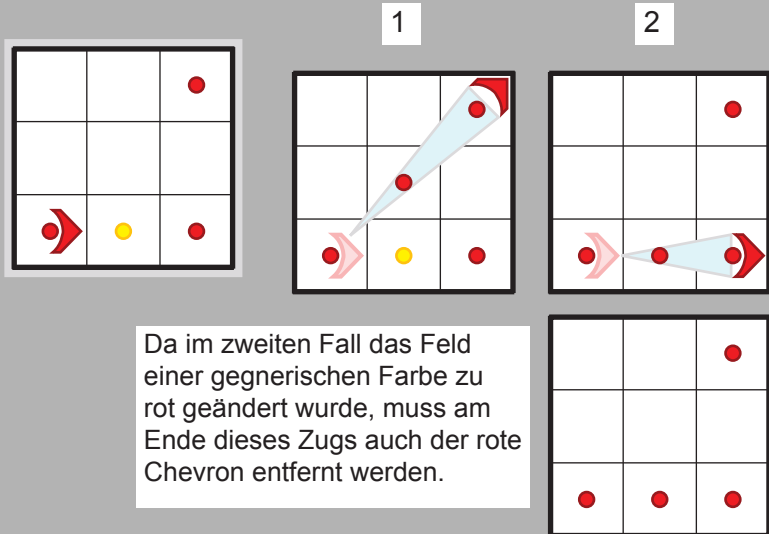
Wenn Sie einen langen Zug von einem Feld Ihrer Farbe zu einem anderen Feld Ihrer Farbe (eine Verbindung) machen und Sie dabei nicht über andere Chevrons springen, so müssen Sie alle dazwischenliegenden Felder zu Ihrer Farbe ändern.

Wenn bei dieser Verbindungs-umwandlung gegnerische Felder geändert werden, müssen Sie Ihren eigenen Chevron am Ende des Zuges vom Brett nehmen.

Verbindungs-Sprung {A-R8}

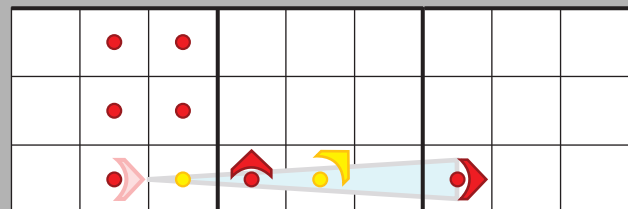
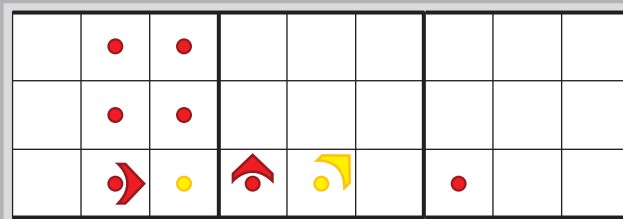
Wenn Sie von einem Feld Ihrer Farbe auf ein anderes Feld Ihrer Farbe ziehen, ist es Ihnen erlaubt, alle dazwischenliegenden Chevrons zu überspringen. Ein solcher Zug gilt dann allerdings nicht als Verbindungs-Umwandlung, d.h. die dazwischen liegenden Felder werden nicht geändert.

In diesem Beispiel hat der rote Chevron zwei Möglichkeiten zu ziehen. Beide Züge sind Verbindungen: Sie beginnen und enden auf einem roten Feld.



Da im zweiten Fall das Feld einer gegnerischen Farbe zu rot geändert wurde, muss am Ende dieses Zugs auch der rote Chevron entfernt werden.

Ist ein Zug ein Verbindung, so dürfen andere Chevrons übersprungen werden. Die übersprungenen Felder werden aber nicht besetzt.



AZACRU

Was in Azacru verboten ist {A-R9}

- Man darf nicht auf ein Feld ziehen, das die Farbe eines anderen Spielers hat.
- Man darf nicht auf ein Feld ziehen, das schon von einem anderen Chevron besetzt ist.

Ausser bei einem Verbindungs-Sprung

- dürfen Sie bei einem Zug nicht über andere Chevron springen.

Das Spiel gewinnen {A-R10}

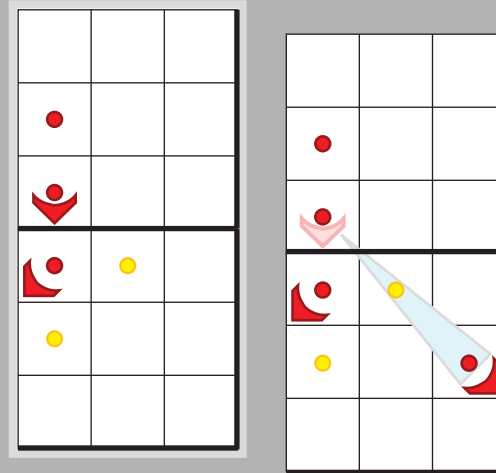
Während des Spiels wird es schliesslich dazu kommen, dass ein Spieler keine weiteren Züge machen kann: entweder sind alle seine Chevrons vom Brett genommen worden oder die verbleibenden Chevrons können nicht ziehen. In diesem Fall muss der Spieler aussetzen. Alle anderen Spieler, die noch können, machen ein letzte Zug.

Der Spieler mit den meisten Spielsteinen auf dem Brett am Ende des Spiels gewinnt.

Es ist möglich, die Feldsteine jedes Spielers als Punkte zu zählen und die Ergebnisse mehrerer Spiele zu addieren.

Der rote Chevron hat eine Bewegungsenergie von zwei, da es in diesem Gebiet zwei rote Felder gibt.

Für den roten Chevron ist jetzt durch die Position von anderen Chevrons und Feldsteinen nur ein Zug möglich.



Beispiel von einem Spielende

Wenn Spieler in der Reihenfolge von rot, grün und gelb spielen.

Rot zieht

Grün zieht (und nimmt den letzten verbleibenden grünen Chevron vom Brett)

Gelb zieht

Rot zieht

Grün verkündet: "kann nicht ziehen" oder "muss passen"

Gelb zieht

Rot zieht

Das Spiel ist jetzt zu Ende und die Feldsteine jeder Farbe werden gezählt.

PACRU

Pacru p1



Beginn des Spiels {R1}

Jeder Spieler ist durch eine Farbe vertreten und benutzt die Chevrons und Feldsteine dieser Farbe. Welcher Spieler welche Farbe benutzt und in welcher Reihenfolge gespielt wird, kann frei und auf jede beliebige Weise entschieden werden.

Aufbau des Spielbrettes für die Eröffnungsposition

Wenn drei oder vier Personen spielen, hat jeder Spieler zu Beginn drei Chevrons. Bei zwei Spielern hat jeder vier. Zur weiteren Erläuterung betrachten Sie bitte die Diagramme auf der Rückseite dieser Anleitung.

Anzahl der Feldsteine

Bei zwei Spielern beginnt jeder das Spiel mit 42 Feldsteinen offen vor sich, bei drei Spielern sind es 28 Feldsteine und bei vier Spielern nur 24. Alle Feldsteine, die nicht im Spiel sind, werden ausser Sichtweite aufbewahrt.

Wer möchte, kann den Deckel des Kästchens der eigenen Farbe dazu benutzen, um die Feldsteine während des Spiels darin aufzubewahren.

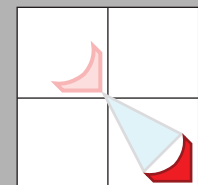
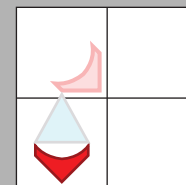
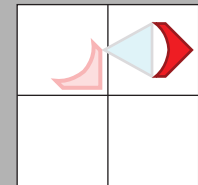
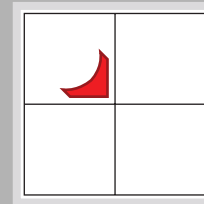
Spiel Turnus {R2}

Alle Spieler machen der Reihe nach mit einem Chevron einen Zug. Ein Zug kann auch zu einer Neuausrichtung Ihres Chevron (Erklärung folgt) verwendet werden. Sie dürfen aber nicht aussetzen.

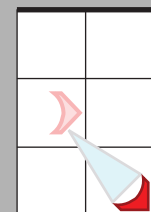
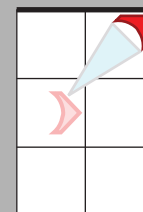
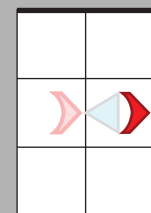
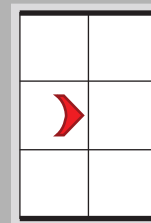
Ziehen {R3}

Sie können einen Chevron in eine von drei Richtungen bewegen. Entweder in die Richtung, in die der Chevron ausgerichtet ist, oder in einem 45 Grad Winkel entweder nach rechts oder links. Nach dem Zug bleibt der Chevron in die Richtung ausgerichtet, in der er bewegt wurde. Dies sind die einzigen Möglichkeiten, einen Chevron von Feld zu Feld zu bewegen.

Sie haben drei Möglichkeiten, mit dem roten Chevron zu ziehen. In allen drei Fällen ist der Chevron nach dem Zug in die Richtung ausgerichtet, in die er bewegt wurde.



Man hat immer nur drei potentielle Möglichkeiten, einen Chevron zu bewegen, egal ob er aus einer Ecke wegzieht oder von der Seite.



Sechs Zug-Aktionen

Obwohl man bei Pacru nur eine Art von Chevron hat und damit auch nur in jeweils drei Richtungen ziehen kann, so kann der Chevron doch sechs besondere Aktionen vollziehen: Gebiets-Umwandlung, Verbindungs-Umwandlung, Verbindungs-Sprung, Gebiets-Transformation, Zange und Begegnung.

Gebiets-Umwandlung {R4}

Wenn Sie mit einem Chevron über eine oder mehrere Gebietsgrenzen ziehen und stellen ihn in einem neuen Gebiet ab (ein Grenzübertritt), so besetzen Sie ein beliebiges neutrales Feld in diesem neuen Gebiet mit einem Feldstein Ihrer Farbe.

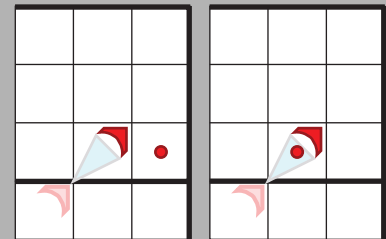
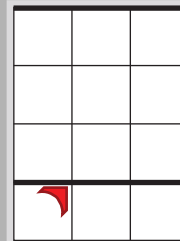
Bewegungsenergie des Zuges {R5}

Zählen Sie die Felder Ihrer Farbe in dem Gebiet, von dem aus Ihr Chevron seinen Zug beginnt. Diese Zahl benennt die Bewegungsenergie des Zugs. Wenn es in dem Ausgangsgebiet keine Felder Ihrer Farbe gibt, so beträgt die Bewegungsenergie des Zugs 1. Sie können nun Ihren Chevron um jede beliebige Anzahl von Feldern zwischen 1 und der Stärke der Bewegungsenergie bewegen.

Langer Zug {R6}

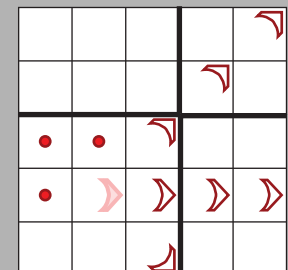
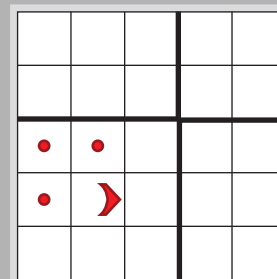
Wenn Sie einen Chevron um mehr als ein Feld (langer Zug) verschieben, können Sie die Richtung nicht inmitten des Zugs ändern. Sie müssen in einer geraden Linie ziehen (direkt geradeaus oder gedreht in einem 45 Grad Winkel). Am Ende des Zuges lassen Sie den Chevron in die Richtung zeigen, in die Sie ihn verschoben haben.

Wenn ein Zug über eine Gebietsgrenze geht, so müssen Sie in dem neuen Gebiet auf ein beliebiges unbesetztes, neutrales Feld einen ihrer Feldsteine plazieren. Sie dürfen dabei auch das Feld wählen, auf dem Sie am Ende des Zugs Ihren Chevron abgestellt haben.



Der rote Chevron hat eine Bewegungsenergie von drei, da es in diesem Gebiet drei rote Felder gibt. Deshalb kann der Chevron bis zu drei Felder bewegt werden.

Die "leeren" roten Chevron Symbole in dem Diagramm unten geben die drei verschiedenen Möglichkeiten für diesen Zug an.



Was in Pacru verboten ist {R7}

Außer bei einem Verbindungs-Sprung*

- dürfen Sie bei einem Zug nicht über andere Chevron springen.

Außer bei einer Zange*

- Darf man nicht auf ein Feld ziehen, das von einem gegnerischen Chevron besetzt ist.
- Man darf nicht auf ein Feld ziehen, das die Farbe eines anderen Spielers hat.
- Darf man nicht die Farbe eines Feldes ändern, das von einem gegnerischen Chevron besetzt ist.

Verbindungs-umwandlung {R8}

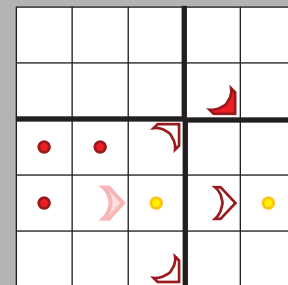
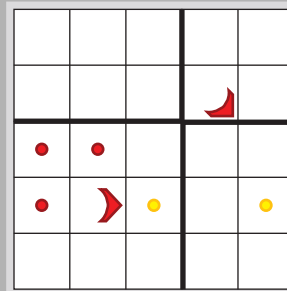
Wenn Sie einen langen Zug von einem Feld Ihrer Farbe zu einem anderen Feld Ihrer Farbe machen, so nennt man das eine Verbindung. Wenn Sie dabei nicht über andere Chevrons springen, müssen Sie alle dazwischenliegenden Felder zu Ihrer Farbe ändern (egal ob sie neutral oder von Feldsteinen anderer Farben besetzt sind). Wenn diese Verbindung dabei auch über eine Gebietsgrenze hinweggeht, müssen Sie wählen: entweder ändern Sie alle übersprungenen Felder, oder Sie ändern die Farbe eines beliebigen Felds als Gebiets-Umwandlung. Sie können bei diesem Zug nicht beide Gewinne erhalten.

* der Verbindungs-Sprung und die Zange werden später in dieser Anleitung erklärt.

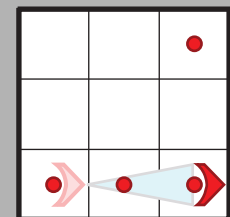
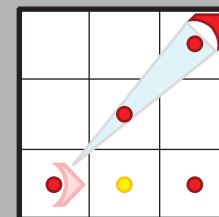
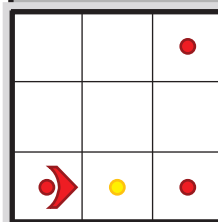
In diesem Fall hat der rote Chevron weniger Möglichkeiten.

Der rote Chevron im Gebiet oben rechts darf nicht übersprungen werden, so dass der rote Chevron im Gebiet unten links in diese Richtung nur um ein Feld bewegt werden darf.

Der Chevron darf nicht auf einem gelben Feld abgesetzt werden, er darf aber über ein gelbes Feld ziehen, um zu einem roten oder neutralen Feld zu gelangen.



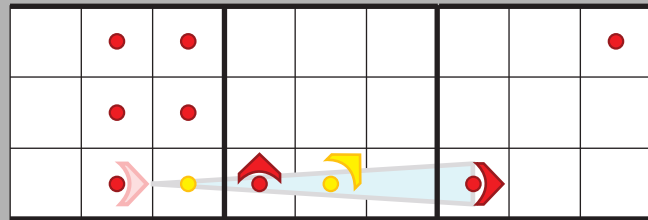
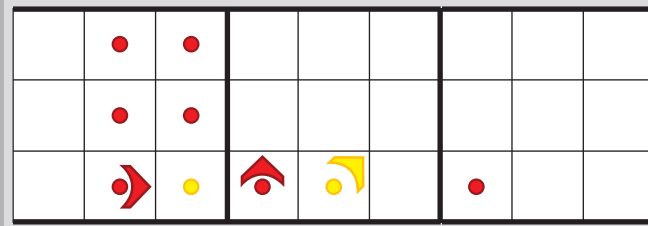
In diesem Beispiel hat der rote Chevron zwei Möglichkeiten zu ziehen. Beide Züge sind Verbindungen: Sie beginnen und enden auf einem roten Feld.



Verbindungs-Sprung {R9}

Wenn Sie von einem Feld Ihrer Farbe auf ein anderes Feld Ihrer Farbe ziehen, ist es Ihnen erlaubt, alle dazwischenliegenden Chevrons zu überspringen. Ein solcher Zug gilt dann allerdings nicht als Verbindungs-Umwandlung, d.h. die dazwischen liegenden Felder werden nicht geändert.

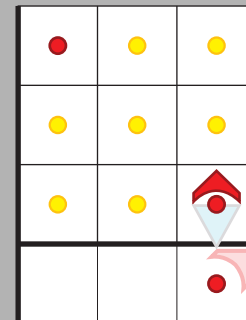
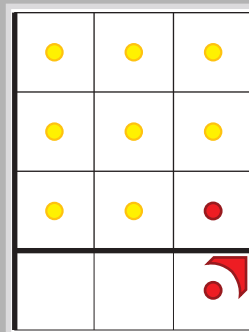
Verbindungs-Sprung. Ist ein Zug eine Verbindung, so dürfen andere Chevrons übersprungen werden. Die übersprungenen Felder werden aber nicht besetzt. Findet bei diesem Zug jedoch auch ein Grenzübertritt statt, so resultiert daraus eine Gebiets-Umwandlung und man ein Feld.



Gebiets-Transformation {R10}

Wenn Sie mit Ihrem Chevron über eine Gebietsgrenze in ein Gebiet ziehen, in dem es keine neutralen Felder mehr gibt (ob von einem Chevron besetzt oder nicht), dann ändern Sie ein beliebiges Feld in diesem neuen Gebiet zu Ihrer Farbe.

Gebiets-Transformation





Zange {R11}

Wenn Ihr Chevron eine ausreichende Bewegungsenergie hat, um damit ein Feld erreichen zu könnte, das durch einen gegnerischen Chevron besetzt ist, ohne dass andere Chevrons dazwischen liegen, so steht Ihr Chevron im Angriff auf den gegnerischen Chevron.

Wenn zwei oder mehr Ihrer Chevron im Angriff auf den gleichen gegnerischen Chevron stehen, so besteht eine Zange. Wenn Ihr Konkurrent den angegriffenen Chevron nicht aus der Zange entfernt, können Sie ihn bei Ihrem nächsten Zug von Spielbrett entfernen, indem Sie mit einem Ihrer Chevron auf das angegriffene Feld ziehen. Sie ändern das Feld dann zu Ihrer Farbe und entfernen den gegnerischen Chevron von Spielbrett. Die Zange kann auch dann ausgeführt werden, wenn der gegnerische Chevron auf einem Feld seiner Farbe steht.

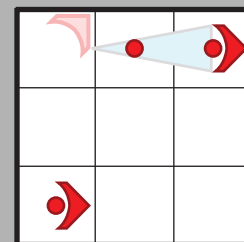
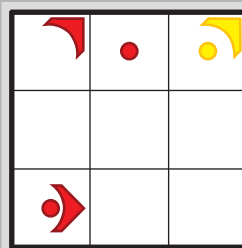
Begegnung {R12}

Wenn Sie einen Chevron so bewegen, dass sich am Ende des Zugs zwei Ihrer Chevrons auf Feldern Ihrer Farbe direkt, frontal gegenüber stehen, so gilt dies als Begegnung. In einem solchen Fall dürfen Sie ein unbesetztes Feld auf dem Spielbrett zu Ihrer Farbe ändern.

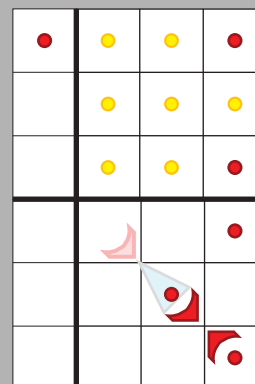
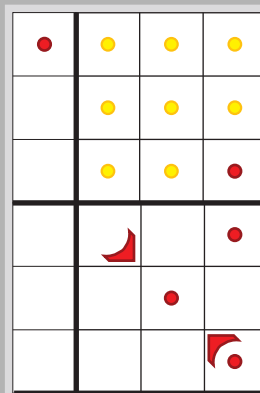
Ein Zug bei dem viele Aktionen stattfinden {R13}

Ein Zug kann gleichzeitig mehrere der sechs oben genannten Aktionen beinhalten (z.B. kann ein Angriff aus einer Zange gleichzeitig eine Grenz-Umwandlung sein). Sie erhalten bei solchen Zügen den Nutzen aller beinhalteten Aktionen, ausser wo eine Verbindung mit einem Grenzübertritt gleichfällt. Hier müssen Sie zwischen Gebiets-Umwandlung und Verbindungs-Umwandlung wählen.

Beide roten Chevrons könnten das Feld, auf dem der gelbe Chevron steht, erreichen. Wenn Rot wieder an der Reihe ist, darf eine beliebiger dieser roten Chevrons den Gelben von seinem Feld herunterschmeissen.



Wenn Sie eine Begegnung Zustande gebracht haben, dürfen Sie ein beliebiges Feld, einschliesslich der Ihrer Mitspieler, zu Ihrer Farbe ändern.





Neuaustrichtung {R14}

Sie können Ihren Zug auch zu einer Neuaustrichtung (einer Drehung um die eigene Achse) Ihres Chevrons nutzen.

Wenn Sie einen Zug zu einer Neuaustrichtung Ihres Chevrons um 45 Grad benutzen, so müssen Sie zwei Ihrer Felder auf neutral umstellen, indem Sie zwei eigene Feldsteine Ihrer Wahl entfernen. Bei einer 90 Grad Drehung verlieren Sie vier Felder.

Einen Zug zur Neuaustrichtung benutzen

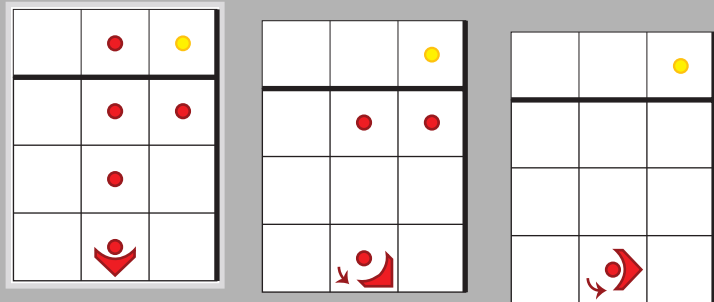
Eine solche Neuaustrichtung ist nur dann erlaubt, wenn Sie noch mindestens einen Chevron auf dem Spielbrett haben, mit dem Sie ziehen könnten. Wenn keiner Ihrer Chevrons einen Zug zu einem anderen Feld machen kann, ist für Sie das Spiel zu Ende.

Verlieren {R15}

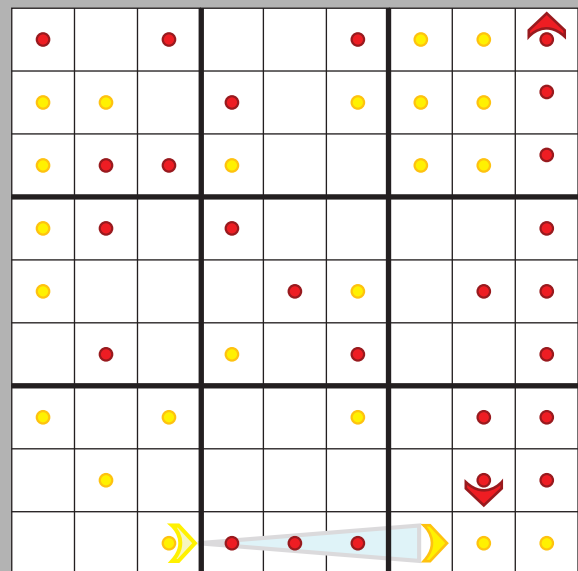
- Ein Spieler hat verloren, wenn er seinen letzten Chevron verloren hat
- Ein Spieler hat verloren, wenn er keinen seiner Chevrons mehr auf ein anderes Feld bewegen kann (Dies ist ein sogenannter blockierter Zug). In diesem Fall werden alle seine Chevrons vom Spielbrett entfernt.
- Die Feldsteine eines Verlierers bleiben auf dem Spielbrett

Im Beispiel "vorher" kann Rot keinen Vorwärtzug mehr machen.

"Nachher (Möglichkeit 1)" zeigt die Situation, die sich aus einer kleinen Neuaustrichtung (45 Grad) ergibt; "nachher (Möglichkeit 2)" zeigt eine grosse Neuaustrichtung (90 Grad).



Ein Spiel kann verloren sein, wenn kein Vorwärtzug mehr möglich ist. Hier ist Rot am Zug, kann aber mit keinem Chevron vorwärts ziehen; also scheidet Rot aus dem Spiel.



PACRU

Pacru p7



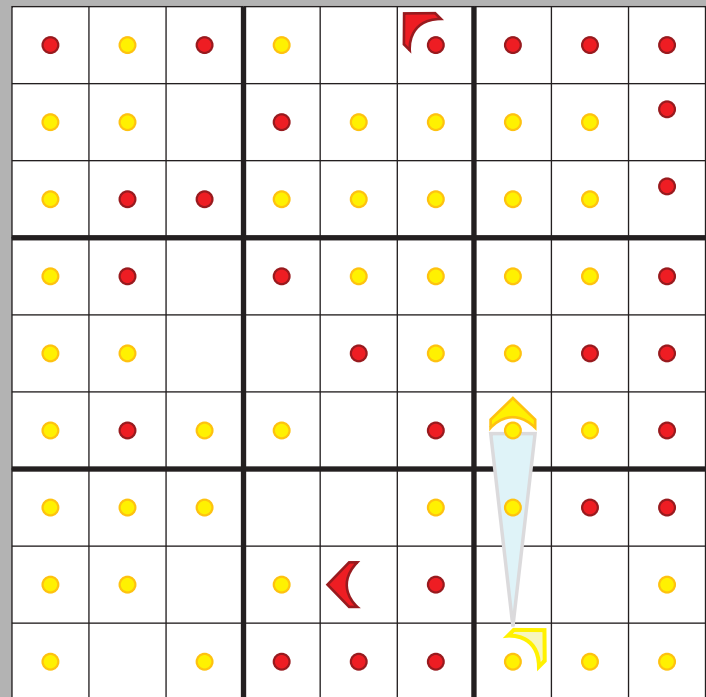
Gewinnen {R16}

- Ein Spiel kann auf folgende Weisen gewonnen werden:
- Ein Spieler gewinnt, wenn er als einziger noch einen oder mehrere Chevrons auf dem Brett hat.
- Ein Spieler gewinnt auch, wenn er als erster die angestrebte Zahl von Feldstein zu seiner Farbe ändern konnte.
 - Zwei Spieler zweiundvierzig Felder
 - Drei Spieler achtundzwanzig Felder
 - Vier Spieler vierundzwanzig Felder

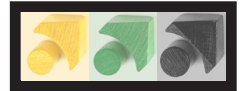
Ein Spieler kann der Einzige sein, der noch Chevrons auf dem Brett hat, indem er den letzten Chevron des einzigen noch verbliebenen Mitspielers vom Brett schmeisst, oder indem der (letzte verbliebene) Konkurrent nicht mehr ziehen kann.

Sie erreichen die angestrebte Nummer von Feldern, wenn Sie bei Ihrem Zug Ihren zweiundvierzigsten (oder achtundzwanzigsten oder vierundzwanzigsten je nach Spielerzahl) Feldstein plazieren können. Dabei müssen Sie die angestrebte Zahl mit diesem Zug nicht genau erreichen. (Sie können zB bei einer Verbindung sieben Felder gewinnen, wenn Sie aber nur noch einen Feldstein haben,dann plazieren Sie den und haben gewonnen).

Das Spiel wird gewonnen, indem die angestrebte Zahl von Feldsteinen abgelegt wird. Gelb hat zweiundvierzig Chevrons abgelegt und gewinnt das Spiel

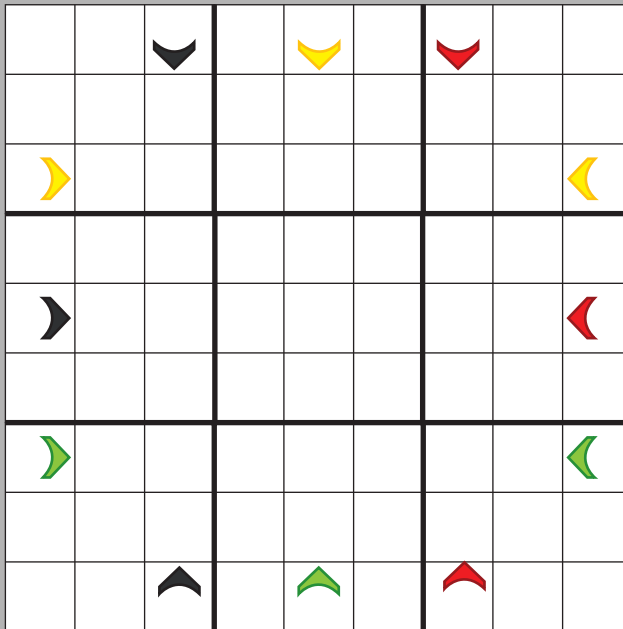


ERÖFFNUNGSPPOSITION



Vier Spieler

GELB



S
C
H
W
A
R
Z

R
O
T

GRÜN

Pacru, Shacru & Azacru

Spieler

Chevrons

Vier

Drei

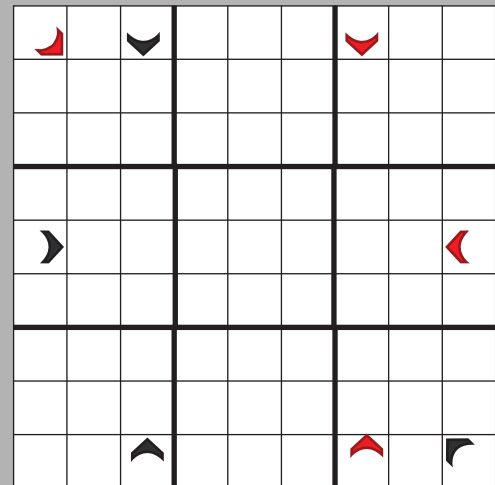
Drei

Drei

Zwei

Vier

Zwei Spieler



Drei
Spieler

