

파크루(Pacru) 302 게임 세트

언어 및 기타 정보

만약 이 규칙이 원하는 언어로 작성되어 있지 않을 경우에는, www.pacru.com을 방문해서 원하는 언어를 선택한 다음 규칙을 인쇄하시기 바랍니다. 파크루(Pacru)를 플레이하기 위해 필요한 모든 정보는 이 규칙에 포함되어 있지만, www.pacru.com을 방문하면 무료 게임 소프트웨어를 다운로드할 수 있는 것은 물론 전 세계의 다른 게이머들과 파크루를 플레이할 수 있습니다. 또한 게임과 규칙에 관한 FAQ도 찾을 수 있으며, 필요한 경우 여벌의 게임 규칙을 인쇄할 수도 있습니다.

3개의 게임 : 샤크루(Shacru), 아자크루(Azacru) 그리고 파크루(Pacru)

이 게임 세트로 다음의 3가지 게임을 플레이할 수 있습니다. 같은 말과 보드를 이용하지만, 게임의 전략과 느낌, 그리고 난이도는 서로 모두 다릅니다.

샤크루(Shacru) : 2~5분이면 게임 규칙을 배울 수 있습니다. 5세 이상에 적합합니다. 게임 시간은 15~30분입니다. 2, 3 혹은 4명의 플레이어를 위한 게임입니다.

아자크루(Azacru) : 5~10분이면 게임 규칙을 배울 수 있습니다. 7세 이상에 적합합니다. 게임 시간은 15~40분입니다. 2, 3 혹은 4명의 플레이어를 위한 게임입니다.

파크루(Pacru) : 10~20분이면 게임 규칙을 배울 수 있습니다. 9세 이상에 적합합니다. 게임 시간은 40~80분입니다. 2, 3, 혹은 4명의 플레이어를 위한 게임입니다. 2인 게임에 충분히 익숙해진 후에는 대체로 3~4인 게임이 더 흥미롭게 느껴질 것입니다.

서로 닮은 게임들

위 게임들은 게임 시작 위치를 포함해서 몇 가지 공통점을 가지고 있습니다(뒷면을 참조하십시오). 3개의 게임은 서로의 변형이라기보다는 몇 가지 비슷한 점을 가진 서로 다른 게임들이라고 할 수 있습니다. 일단 샤크루를 배웠다면 아자크루를 쉽게 배울 수 있습니다. 그리고 아자크루를 배운 다음에는 파크루를 쉽게 배울 수 있습니다.

내용물 :

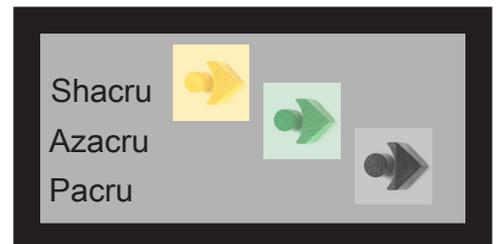
파크루 보드 1개

V자 모양의 말 16개(4가지 색상별로 각각 4개)

원형 마커 200개(4가지 색상별로 각각 50개)

게임 규칙집 1권

말과 마커를 담은 상자 4개



용어

규칙을 읽다가 용어나 표현에 혼동이 있을 경우에 이 부분을 참조하시기 바랍니다. 이 부분을 건너뛰고 바로 샤크루, 아자크루 혹은 파크루 규칙으로 넘어가셔도 좋습니다.

게임 보드는 검은색 경계선에 의해 9개 영역으로 분리되어 있습니다. 각각의 영역은 다시 9개의 칸으로 이루어져 있습니다. 각각의 칸에는 8개의 꼭지점을 가진 별 모양 안에 동그라미가 그려져 있습니다. 밝은 색 동그라미가 그려진 칸과 어두운 색 동그라미가 그려진 칸 사이에는 아무런 차이가 없습니다. 색깔의 차이는 보드 위에서 대각선 방향을 식별하기 쉽게 하기 위해서 사용한 것일 뿐입니다.

보드 위에 마커를 놓을 때에는 각 칸의 중앙, 다시 말해 동그라미 안에 놓아야 합니다. 말(쌌기라고도 부릅니다)을 놓을 때에는 말의 뾰족한 부분이 각 칸에 그려진 별 모양의 꼭지점 중 하나와 일치하게 놓아서, 해당 말이 어느 방향을 가리키고 있는지가 분명히 나타나도록 합니다.

마커가 놓이지 않은 칸은 중립 칸이라고 부릅니다. 게임을 시작할 때에는 보드 위의 모든 칸이 중립입니다. 반면 예를 들어 빨간색 마커가 놓인 칸은 빨간색 칸이라고 부릅니다. 따라서 “해당 칸을 자기 색깔로 만듭니다”라는 표현은, 기존에 다른 마커가 놓여있을 경우 이를 제거하고 자신의 마커를 해당 칸에 올려 놓는다는 뜻입니다. 말(쌌기)이 놓이지 않은 칸은 마커의 존재 여부와 관계없이 비어있는 칸이라고 부릅니다.

“칸”을 “사각형”, “별” 또는 “위치”라고 부를 수도 있습니다. “마커”를 “기둥” 또는 “타일”이라고 할 수도 있습니다. “말/쌌기”를 “화살표”라고 할 수 있습니다. “영역”과 “구역” 역시 함께 사용될 수 있습니다.



하나의 영역은 9개의 칸으로 이루어집니다.

각각의 칸은 8개의 꼭지점을 가진 별 모양과 그 안에 그려진 원으로 이루어집니다.

빨간색 마커가 놓인 칸은 빨간 칸이라고 부릅니다.

칸에 놓인 말은 칸에 그려진 별의 꼭지점 중 하나에 해당하는 방향을 가리켜야 합니다.

말이 놓인 칸은 점령된 칸이라고 부릅니다.

샤크루(Shacru)

Shacru p1



샤크루(Shacru) : 게임 시작하기 {S-R1}

각 플레이어는 자신의 색깔을 정하고 해당 색깔의 말과 마커를 사용합니다. 각각의 색깔을 어떤 순서로 플레이할 것인지는 플레이어의 선택에 달려 있습니다. 누가 어떤 색깔을 플레이할 것인지, 그리고 어떤 순서로 플레이할 것인지는 적절한 방법을 통해 결정합니다.

시작 위치 준비하기

3명 또는 4명이 플레이할 경우, 각각의 플레이어는 3개의 말을 가지고 게임을 시작합니다. 만약 2명이 플레이할 경우, 각각 4개의 말을 가지고 시작합니다. 이 규칙집의 뒷면에 있는 그림을 참조하십시오.

턴 수행 {S-R2}

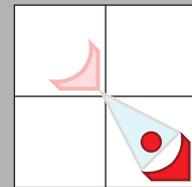
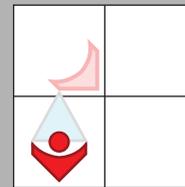
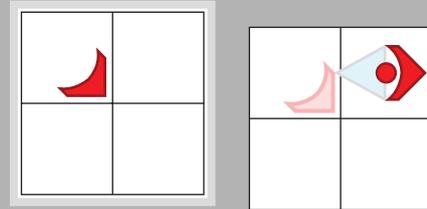
플레이어는 순서에 따라 차례대로 한 번에 말 1개씩을 움직입니다. 자신의 말 중 움직일 수 있는 말이 전혀 없을 경우에만 자기 차례를 패스할 수 있습니다. 간혹 게임이 끝날 때까지 계속해서 패스만 해야 하는 경우가 있을 수도 있지만, 만약 다른 플레이어들이 더 많은 영역을 확보하지 못한다면 그럼에도 불구하고 승리할 수도 있습니다.

이동 {S-R3}

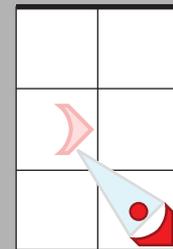
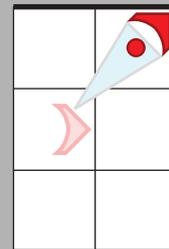
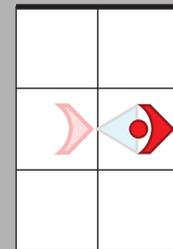
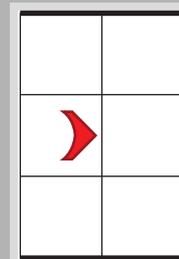
말을 움직일 때에는 말이 가리키고 있는 방향으로 1칸 전진하거나, 혹은 가리키고 있는 방향으로부터 45도만큼 좌우로 회전해서 1칸 전진할 수 있습니다. 이동을 마친 다음에는 말이 가리키고 있는 방향을 방금 이동한 방향과 일치하도록 조정합니다.

매 번 말을 움직일 때 마다, 새로 도착한 중립 칸(말이 떠나온 칸이 아니라 새로 도착한 칸입니다)에 자신의 마커를 올려 놓아서 자기 색깔로 만듭니다.

빨간 색 말을 움직이는 데에는 3가지 방법이 있습니다. 각각의 경우에 말은 언제나 이동한 방향을 가리키면서 새로운 칸에 놓이게 됩니다.



말이 칸의 옆 변을 가리키건 혹은 모서리를 가리키건, 이에 상관 없이 칸에 놓인 말은 언제나 3가지 이동 가능성을 갖게 됩니다.



샤크루(Shacru)

경계선 변화 {S-R4}

말을 경계선을 넘어 움직일 경우, 보통의 이동과 같이(즉 이동한 방향을 가리키도록) 내려 놓을 수도 있고, 혹은 이동한 방향으로부터 45도만큼 좌우로 회전한 다음 내려 놓을 수도 있습니다.

샤크루(Shacru)의 금지 사항 {S-R5}

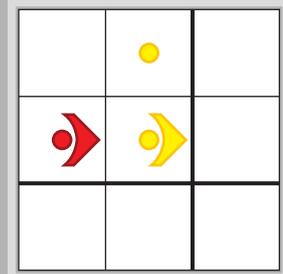
- 다른 플레이어 색깔의 칸으로 이동할 수 없습니다.
- 다른 플레이어의 말이 놓인 칸으로 이동할 수 없습니다.

승리 조건 {S-R6}

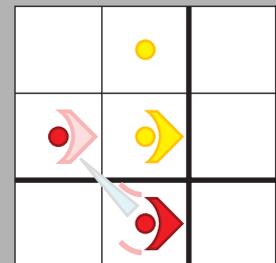
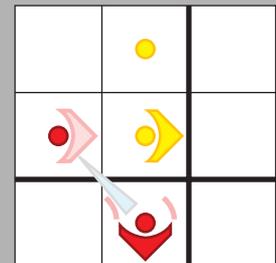
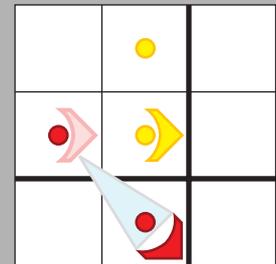
게임은 누구도 더 이상 자신의 말을 움직일 수 없게 되거나, 혹은 움직일 수 있다 하더라도 더 이상 획득할 수 있는 칸이 없게 될 경우(즉 이미 자신의 색깔로 만든 칸으로만 움직일 수 있는 경우)에 끝납니다.

게임이 끝났을 때 보드 위에 자신의 마커를 가장 많이 갖고 있는 플레이어가 승리합니다. 여러 게임을 이어서 플레이한 다음, 전체 점수를 합산해서 승자를 결정하는 것도 가능합니다.

경계선을 넘어 말을 움직일 경우 이동 방향을 향하도록 놓을 수도 있고, 그로부터 45도만큼 좌우로 회전해서 놓을 수도 있습니다.



이 예의 경우 빨간색 말은 직진하거나 왼쪽으로 움직이는 것이 불가능합니다. 상대방 말과 마커가 가로막고 있기 때문입니다. 빨간색 말에게 허용된 유일한 이동 방향은 경계선 너머에 있는 칸 뿐입니다.





게임 시작하기 {A-R1}

턴 수행 {A-R2}

이동 {A-R3}

샤크루(Shacru) 규칙의 첫 번째 페이지만을 읽은 다음 이곳으로 돌아오십시오. 아자크루에서는 말이 이동할 때 이동 능력을 갖는다는 점만이 샤크루(Shacru)와 다릅니다(이동 능력에 대해서는 아래를 참조하십시오)

이동 능력 {A-R4}

이동하는 말은 자신이 출발하는 영역이 어디냐에 따라 각기 다른 이동 능력을 부여받게 됩니다. 먼저 출발하는 영역 안에 놓인 자신의 마커 갯수를 셉니다. 이것이 이동하는 말의 이동 능력입니다. 만약 마커가 하나도 없다면 이동 능력은 1입니다. 이동하는 말은 1칸부터 자신의 이동 능력에 해당하는 만큼의 칸 수 사이를 자유롭게 이동할 수 있습니다.

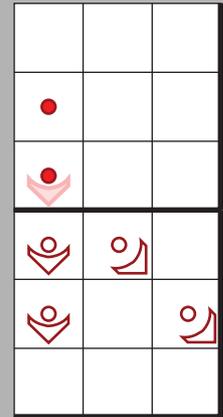
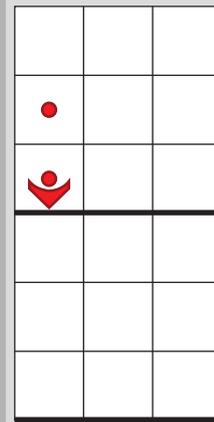
장거리 이동 {A-R5}

말을 1칸 이상 움직일 경우(장거리 이동), 중간에 이동 방향을 바꿀 수 없습니다. 언제나 직선 방향으로 이동해야 합니다(직진 혹은 45도 좌우 방향). 이동을 마친 다음에는, 경계선 변화가 있는 경우를 제외하고는 언제나 이동 방향을 가리키도록 말을 내려 놓습니다.

경계선 변화 {A-R6}

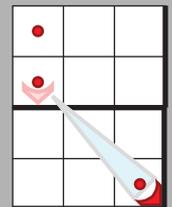
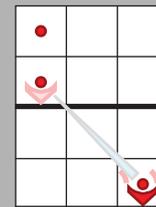
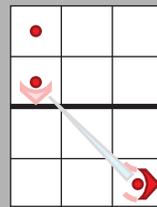
말을 경계선을 넘어 움직일 경우, 보통의 이동과 같이(즉 이동한 방향을 가리키도록) 내려 놓을 수도 있고, 혹은 이동한 방향으로부터 45도만큼 좌우로 회전한 다음 내려 놓을 수도 있습니다.

해당 영역에 빨간색 마커가 2개 있기 때문에 빨간색 말의 이동 능력은 2입니다. 그림에 표시된 빨간색 말 테두리 모양은 빨간색 말이 이번 턴에 움직일 수 있는 모든 목적지를 나타내고 있습니다.



경계선을 넘어 이동할 경우 이동 방향을 가리키도록 놓을 수도 있고, 45도만큼 좌우로 회전해서 놓을 수도 있습니다.

그림에 표시된 빨간색 말 테두리 모양은 45도 회전한 경우와 회전하지 않은 경우를 나타내고 있습니다.



연결 변환 {A-R7}

자기 색깔 칸에서 또다른 자기 색깔 칸으로 장거리 이동을 하는 경우(이를 연결이라고 부릅니다), 중간에 다른 말을 뛰어넘지 않았다면 이동하면서 건너뛴 모든 칸을 자기 색깔로 만듭니다.

만약 연결 변환의 결과 상대방의 마커가 놓인 칸을 자기 칸으로 바꾸게 된다면, 해당 변환을 일으킨 자신의 이동한 말을 보드에서 제거합니다.

연결 점프 {A-R8}

자기 색깔 칸에서 또 다른 자기 색깔 칸으로 장거리 이동을 하는 경우에는, 중간에 다른 말을 뛰어넘을 수 있습니다(연결 점프). 그러나 연결 점프를 할 경우에는 연결 변환은 할 수 없으며, 따라서 뛰어넘은 칸들의 색깔을 바꿀 수 없습니다.

예제에서 빨간색 말은 두 가지 연결 이동을 할 수 있습니다 : 각각 빨간색 칸에서 출발해서 빨간색 칸에 도착하는 이동입니다.

1

2

두 번째 경우 상대 플레이어의 칸을 빨간색으로 바꿨기 때문에, 이동을 마친 말을 보드에서 제거해야 합니다.

이동이 연결 이동일 경우 중간에 다른 말을 뛰어넘을 수 있지만, 이 경우 중간에 뛰어 넘은 칸들의 색깔을 바꿀 수 없습니다.

아자크루(Azacru)

아자크루(Azacru)의 금지 사항 {A-R9}

- 다른 플레이어 색깔의 칸으로 이동할 수 없습니다.
- 다른 플레이어의 말이 놓인 칸으로 이동할 수 없습니다.
- 연결 점프를 제외하고는 다른 말을 뛰어넘을 수 없습니다.

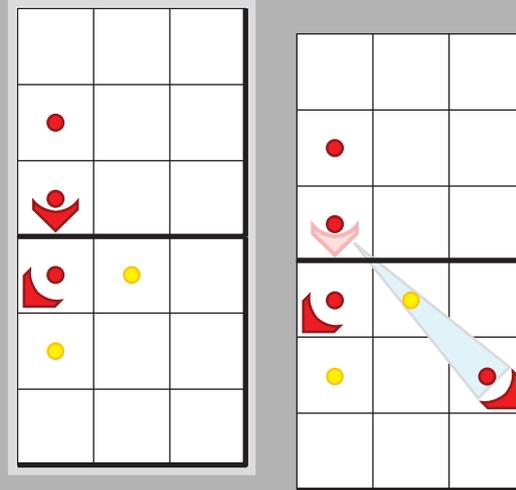
승리 조건 {A-R10}

게임을 진행하다보면 어느 한 플레이어가 더 이상 자신의 턴을 수행할 수 없는 순간이 옵니다 : 보드 위에 남아있는 말이 없거나, 혹은 남은 말 중에 움직일 수 있는 말이 없기 때문입니다. 이 경우 해당 플레이어는 자신의 턴을 패스해야합니다. 그런 다음 남아 있는 다른 플레이어들은 각각 1턴의 기회를 더 갖습니다. 그런 다음 게임이 끝납니다.

게임이 끝났을 때 보드 위에 자신의 마커를 가장 많이 갖고 있는 플레이어가 승리합니다. 여러 게임을 이어서 플레이한 다음, 전체 점수를 합산해서 승자를 결정하는 것도 가능합니다.

영역 내에 빨간색 마커가 2개 있기 때문에 빨간색 말의 이동 능력은 2입니다.

다른 색깔의 말과 마커가 놓인 위치 때문에, 빨간색 말이 움직일 수 있는 곳은 오직 한 군데 뿐입니다.



게임 종료의 예제

빨간색-녹색-노란색 순서로 플레이하고 있을 경우,

빨간색 : 이동합니다.

녹색 : 이동한 다음 마지막 녹색 말을 보드에서 제거합니다.

노란색 : 이동합니다.

빨간색 : 이동합니다.

녹색 : 패스를 선언합니다.

노란색 : 이동합니다.

빨간색 : 이동합니다.

그런 다음 게임이 끝납니다. 보드 위에 놓인 마커의 갯수를 색깔별로 셉니다.

파크루(Pacru)

Pacru p1



게임 시작하기 {R1}

각 플레이어는 자신의 색깔을 정하고 해당 색깔의 말과 마커를 사용합니다. 각각의 색깔을 어떤 순서로 플레이할 것인지는 플레이어의 선택에 달려 있습니다. 누가 어떤 색깔을 플레이할 것인지, 그리고 어떤 순서로 플레이할 것인지는 적절한 방법을 통해 결정합니다.

시작 위치 준비하기

3명 또는 4명이 플레이할 경우, 각각의 플레이어는 3개의 말을 가지고 게임을 시작합니다. 만약 2명이 플레이할 경우, 각각 4개의 말을 가지고 시작합니다. 이 규칙집의 뒷면에 있는 그림을 참조하십시오.

마커 갯수 세기

2명에서 플레이할 경우, 각자 40개의 마커를 가지고 있는지 확인한 다음 자신이 가진 마커의 갯수를 상대 플레이어가 볼 수 있도록 자기 앞에 잘 늘어놓습니다. 3명일 경우 각각 28개, 4명일 경우 각각 20개를 사용합니다. 사용하지 않는 남은 마커는 보이지 않는 곳으로 치워 둡니다. 게임 도중에는 작은 상자 뚜껑에 마커를 보관할 수 있습니다.

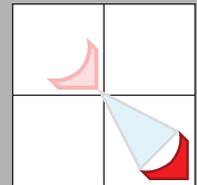
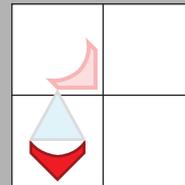
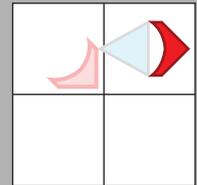
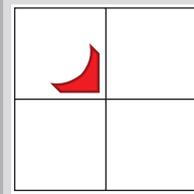
턴 수행 {R2}

자기 차례가 되면 말 1개를 움직일 수 있습니다. 또한 그 대신 말 1개의 방향을 바꿀 수도 있습니다(여기에 대해서는 뒤에 자세히 설명합니다). 자기 차례에 패스할 수 없습니다.

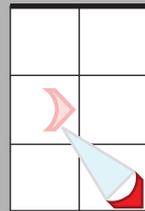
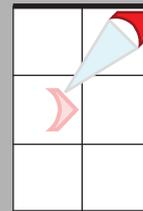
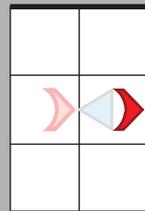
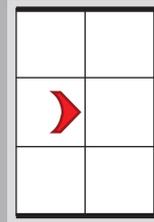
이동 {R3}

3가지 방향으로 말을 움직일 수 있습니다. 현재 바라보는 방향으로 직진하거나, 좌우 45도 방향으로 움직일 수 있습니다. 이동을 마친 다음에는 말이 가리키고 있는 방향을 이동 방향과 일치하도록 조정합니다. 말이 한 칸에서 다른 칸으로 움직이는 방법은 이것이 유일합니다.

빨간 색 말을 움직이는 데에는 3가지 방법이 있습니다. 각각의 경우에 말은 언제나 이동한 방향을 가리키면서 새로운 칸에 놓이게 됩니다.



말이 칸의 옆 변을 가리키건 혹은 모서리를 가리키건, 이에 상관없이 칸에 놓인 말은 언제나 3가지 이동 가능성을 갖게 됩니다.



6가지 특수 능력

파크루에는 오직 한 종류의 말만이 존재하고 또 3가지 방향으로만 이동이 가능하지만, 이동 시에 사용할 수 있는 6가지 특수 능력이 추가로 존재합니다. 6가지 특수 능력은 경계선 변환, 연결 변환, 연결 점프, 경계선 점령, 협공, 그리고 접선입니다.

경계선 변환 {R4}

말을 하나 이상의 경계선을 넘어 움직여서 새로운 영역에 도착했을 경우, 새로 도착한 영역 내에 존재하는 비어 있는 종립 칸 하나를 골라서 자기 색깔로 바꿀 수 있습니다.

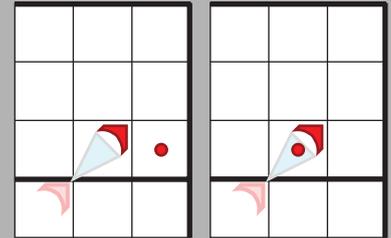
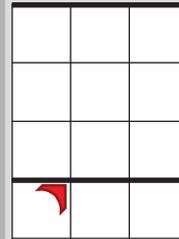
이동 능력 {R5}

이동하는 말은 자신이 출발하는 영역이 어디냐에 따라 각기 다른 이동 능력을 부여받게 됩니다. 먼저 출발하는 영역 안에 놓인 자신의 마커 갯수를 셉니다. 이것이 이동하는 말의 이동 능력입니다. 만약 마커가 하나도 없다면 이동 능력은 1입니다. 이동하는 말은 1칸부터 자신의 이동 능력에 해당하는 만큼의 칸 수 사이를 자유롭게 이동할 수 있습니다.

장거리 이동 {R6}

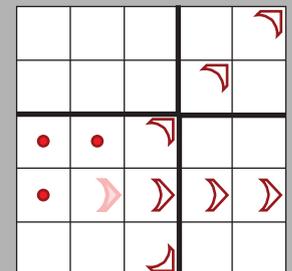
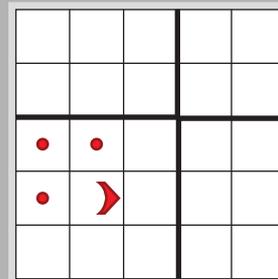
말을 1칸 이상 움직일 경우(장거리 이동), 중간에 이동 방향을 바꿀 수 없습니다. 언제나 직선 방향으로 이동해야 합니다(직진 혹은 45도 좌우 방향). 이동을 마친 다음에는, 경계선 변화가 있는 경우를 제외하고는 언제나 이동 방향을 가리키도록 말을 내려 놓습니다.

경계선을 넘어 말을 움직일 경우, 새로 도착한 영역의 비어 있는 종립 칸 하나를 골라서 자기 색깔의 마커를 놓을 수 있습니다. 말이 도착한 칸에 마커를 놓은 다음 말을 내려 놓을 수도 있습니다.



모퉁이 영역에 있는 빨간색 말의 이동 능력은 3입니다. 영역 내에 빨간색 칸이 3개 있기 때문입니다. 따라서 빨간색 말은 각각의 3개 방향으로 3칸까지 움직일 수 있습니다.

그림에 표시된 빨간색 말 테두리 모양은 빨간색 말이 이번 턴에 움직일 수 있는 모든 목적지를 나타내고 있습니다.



파크루(Pacru)

파크루(Pacru)의 금지 사항 {R7}

연결 점프*를 제외하고는

- 다른 말을 뛰어 넘을 수 없습니다

협공*을 제외하고는

- 다른 플레이어의 말이 놓인 칸으로 이동할 수 없으며,
- 다른 플레이어 색깔의 칸으로 이동할 수 없으며,
- 다른 플레이어의 말이 놓인 칸의 색깔을 바꿀 수 없습니다.

연결 변환 {R8}

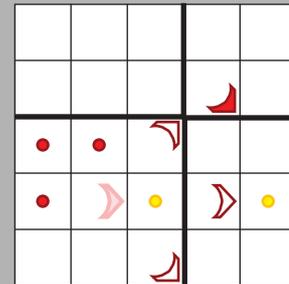
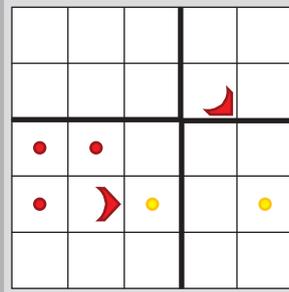
자기 색깔 칸에서 또다른 자기 색깔 칸으로 장거리 이동을 하는 경우, 이를 연결이라고 부릅니다. 중간에 다른 말을 뛰어넘지 않았다면 이동하면서 건너뛴 모든 칸을(중립 색깔이던 상대 플레이어의 색깔이던 관계 없이) 자기 색깔로 만듭니다. 만약 이 연결 이동이 동시에 경계선을 넘는 이동이라면, 연결 변환을 할 지 아니면 경계선 변환을 할 지 결정할 수 있습니다. 즉 두 가지를 모두 할 수는 없습니다.

연결 점프와 협공은 뒤에 계속 설명합니다

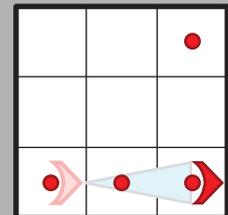
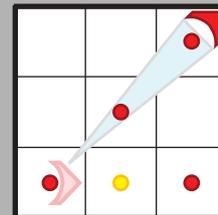
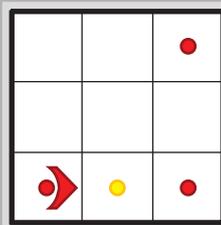
이제 빨간색 말이 이동할 수 있는 칸의 갯수는 줄어들었습니다

중랑에 위치한 영역에 놓인 빨간색 말을 뛰어 넘을 수 없기 때문에, 모퉁이 영역에 놓인 빨간색 말은 그쪽 방향으로 1칸만 움직일 수 있습니다.

바로 앞에 위치한 노란색 칸으로도 움직일 수 없습니다. 그러나 경계선 변환을 이용해서 2칸 앞으로 이동하는 것은 가능합니다.



이 예제에서 빨간색 말은 연결(빨간색 칸에서 출발해서 빨간색 칸으로 움직이는 것)에 해당하는 이동 방법을 2가지 가지고 있습니다.



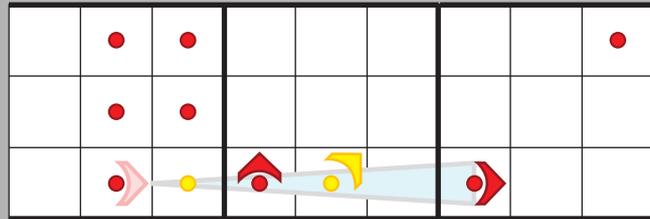
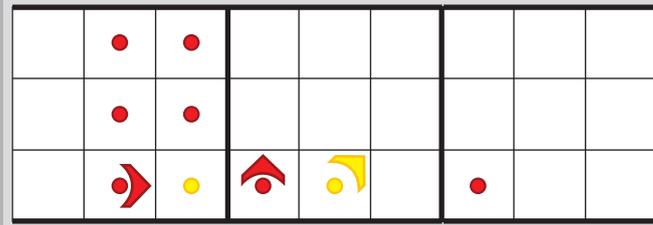
파크루(Pacru)



연결 점프 {R9}

자기 색깔의 칸에서 출발해서 자기 색깔의 칸으로 이동할 경우, 중간에 다른 말을 뛰어 넘을 수가 있습니다. 그러나 연결 점프를 할 경우에는 연결 변환은 할 수 없습니다(즉 뛰어 넘은 칸들의 색깔이 바뀌지 않습니다).

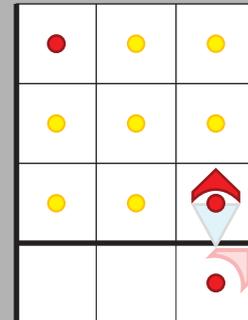
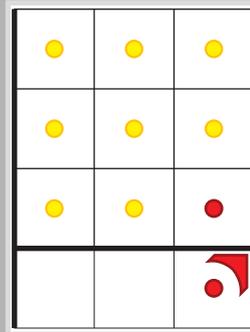
연결 점프 : 연결에 해당하는 이동을 할 경우 다른 말을 뛰어 넘을 수 있지만, 대신 뛰어 넘은 칸들의 색깔은 바뀌지 않습니다. 만약 다른 영역으로 이동해 들어갔다면 여전히 경계선을 넘은 것으로 간주하므로 자신의 마커를 1개 내려 놓을 수 있습니다.



경계선 점령

경계선 점령 {R10}

만약 경계선을 넘어 말을 움직였는데 도착한 영역에 중립 칸이 남아 있지 않다면, 해당 영역 내에서 원하는 칸을 아무 칸이나 골라서 자신의 색깔로 만듭니다.



파크루(Pacru)

협공 {R11}

만약 어떤 말의 이동 능력과 방향이 다른 말이 놓인 칸에 도착할 수 있는 만큼 충분하고, 두 개의 말 사이를 가로막는 다른 말이 없을 경우, 전자가 후자를 “공격”한다라고 합니다.

턴을 시작할 때 2개 이상의 자기 말이 상대 플레이어의 말 1개를 공격하고 있을 경우, 협공을 할 수 있습니다. 협공을 선택하면 공격받았던 상대방 말을 보드에서 제거하고, 해당 칸을 자기 색깔로 바꾼 다음 협공에 참여한 자신의 말 중 1개를 그 자리로 옮깁니다. 상대 말이 상대편 색깔 칸에 놓여 있을 경우에도 협공은 가능합니다.

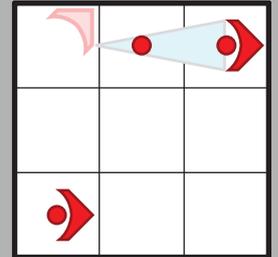
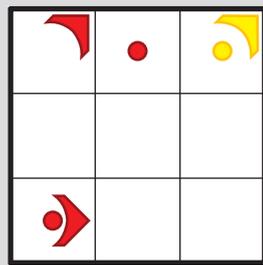
접선 {R12}

말을 이동한 결과 자신의 말 2개가 서로 인접한 칸에서 서로를 마주 보는 방향으로 서 있게 될 경우 접선에 성공했다고 합니다. 접선이 일어날 경우, 보드 위에 존재하는 비어있는 칸 중 1개를 마음대로 골라서 자신의 색깔로 바꿀 수 있습니다.

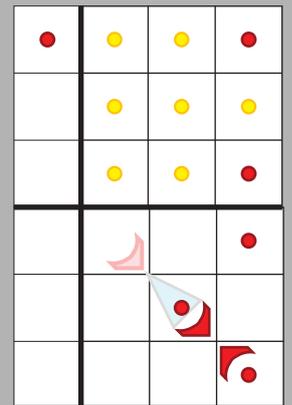
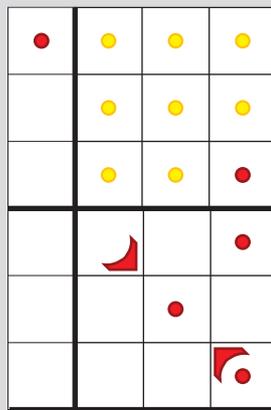
하나의 이동이 여러 가지 특수 능력을 발동시킬 경우 {R13}

특수 능력을 사용하기 위해 말을 움직인 경우, 그 결과 다른 특수 능력도 발동되는 경우가 있습니다(예를 들어 협공이 동시에 경계선 변환이 될 수도 있습니다). 이 경우 각각의 특수 능력을 모두 사용할 수 있습니다. 단 해당 이동이 경계선도 넘었고 연결이기도 할 경우에는, 경계선에 해당하는 특수 능력과 연결에 해당하는 특수 능력 중 한 가지만 골라서 사용할 수 있습니다.

두 개의 빨간색 말 모두 노란색 말이 놓인 칸으로 이동할 수 있습니다. 빨간색 플레이어의 차례가 되면 두 개의 말 중 하나를 노란색 칸으로 이동해서 노란색 말을 제거할 수 있습니다



접선에 성공하면 원하는 비어 있는 칸을 하나 골라서 자기 색깔로 바꿀 수 있습니다. 상대방 색깔의 칸도 자기 색깔로 바꿀 수 있습니다



파크루(Pacru)

Pacru p6



방향 전환 {R14}

말을 이동하는 대신 자신의 차례에 자기 말 1개의 방향을 바꿀 수 있습니다.

45도만큼 방향을 전환하려면 보드에서 자기 색깔 마커 2개를 들어내서 중립 칸으로 되돌려야 합니다. 90도 회전하려면 4개를 들어내서 중립 칸으로 되돌려야 합니다.

자신의 차례에 방향 전환 하기

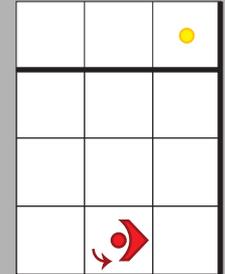
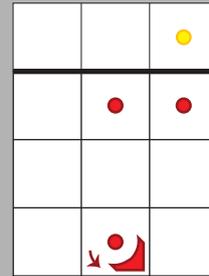
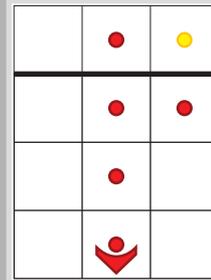
원한다면 이동할 수도 있는 말이 남아 있을 경우에만 이동 대신 방향 전환을 선택할 수 있습니다. 만약 이동 가능한 말이 하나도 남아 있지 않다면 방향 전환을 사용할 수 없으며, 게임에서 떠나야 합니다.

패배 {R15}

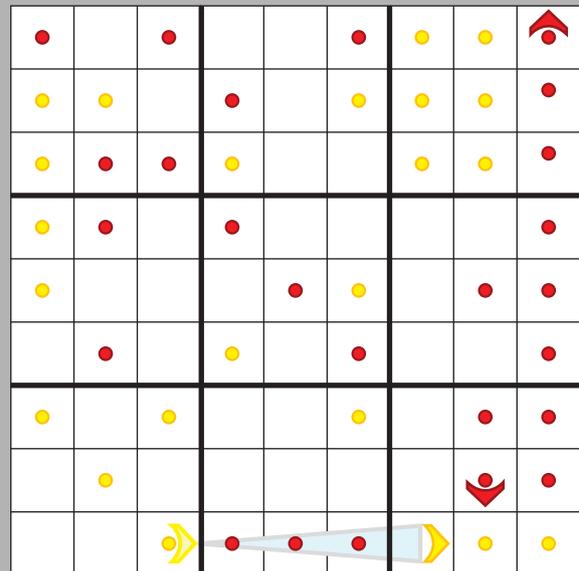
- 보드 위에 남아 있는 자신의 마지막 말을 잃을 경우 게임을 떠나야 합니다.
- 또한 자신의 차례가 되었을 때 보드 위에 움직일 수 있는 말이 하나도 없을 경우에 역시 게임을 떠나야 합니다. 이 경우 플레이어가 “가로 막혔다”라고 합니다. 이 경우 남아 있는 해당 플레이어의 말을 보드에서 모두 제거합니다.
- 플레이어가 게임을 떠나도 해당 플레이어의 마커는 보드 위에 그대로 남습니다.

“Before” 예제에서 빨간색 말은 이동이 불가능합니다. 두 개의 “After” 예제는 각각 아래의 방향 전환을 한 결과를 나타내고 있습니다

1. 소규모 방향 전환(45도) 또는
2. 대규모 방향 전환(90도)



가로 막힌 플레이어가 게임을 떠나는 경우, 빨간색 플레이어의 차례이지만 빨간색 말 중 어떤 말도 움직일 수 없습니다. 따라서 빨간색 플레이어는 게임을 떠나야 합니다



파크루(Pacru)

Pacru p7



승리 조건 {R16}

다음 중 어떤 방법으로든 게임에서 승리할 수 있습니다:

- 자신의 말이 보드 위에 남은 유일한 말일 경우
- (플레이어 숫자에 따라 미리 지정해 놓은) 마커를 모두 사용했을 경우
 - 2 플레이어 : 42칸
 - 3 플레이어 : 28칸
 - 4 플레이어 : 20칸

보드 위에 남은 유일한 플레이어가 되기 위해서는, 상대 플레이어의 말을 모두 제거하거나 상대 플레이어를 가로 막아서 말을 제거하도록 만들면 됩니다.

지정된 갯수의 칸을 점령하기 위해서는 42개/28개/20개의 마커를 모두 내려 놓으면 됩니다. 꼭 정확한 숫자를 맞출 필요는 없습니다(예를 들어 연결 변환으로 7개의 마커를 새로 놓아야 하지만 남은 마커가 1개 뿐이라면 승리한 것입니다).

지정된 갯수의 칸을 점령함으로써 게임에서 승리한 경우. 노란색 플레이어가 42개 칸을 점령해서 승리했습니다.

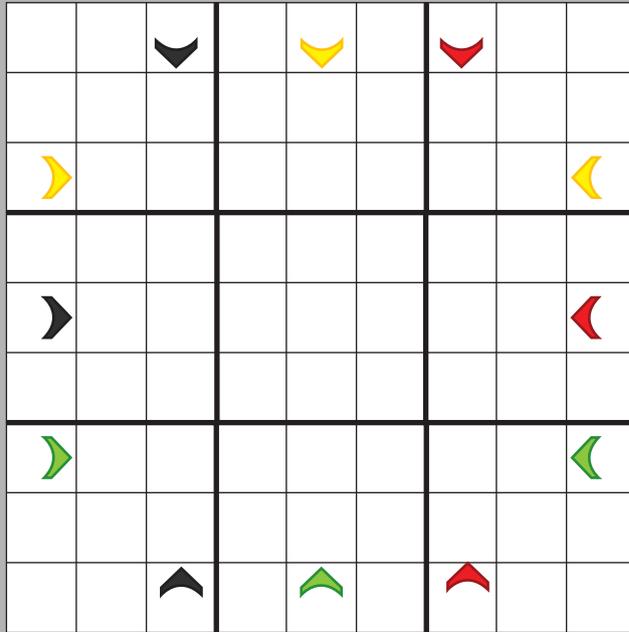
●	●	●	●		●	●	●	●
●	●		●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●		●	●	●	●	●	●
●	●			●	●	●	●	●
●	●	●			●	●	●	●
●	●		●	●	●	●		●
●		●	●	●	●	●	●	●

시작 위치



4인용 게임

노란색



검은색

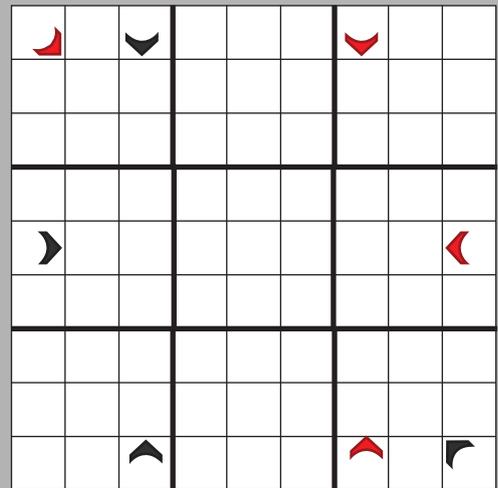
빨간색

녹색

파크루, 샤크루 & 아자크루

플레이어	말
4명	3개
3명	3개
2명	4개

2인용 게임



3인용 게임

