

PACRU – SÉRIE 302

Linguagens e Informação Extra

Se esta informação não está na sua linguagem, vá a www.pacru.com, seleccione a linguagem e imprima as regras. Neste folheto estão todas as informações necessárias para jogar estes jogos. Porém, em www.pacru.com é oferecido um programa grátis para que possa jogar com outras pessoas na Internet. Existe igualmente uma lista de questões frequentes sobre os jogos e as regras. Pode imprimir várias cópias das regras se o desejar.

Três Jogos: Shacru, Azacru & Pacru

Você tem três jogos, todos usam as mesmas peças, marcadores e tabuleiro mas são diferentes em estratégia, na dinâmica de jogo e no nível de complexidade:

Shacru: demora 2-5 minutos para entender as regras. É apropriado a partir da idade dos 5 anos. O jogo demora entre 15-30 minutos. Pode ser jogado por 2,3 ou 4 pessoas.

Azacru: demora 5-10 minutos para entender as regras. É apropriado a partir da idade dos 7 anos. O jogo demora entre 15-40 minutos. Pode ser jogado por 2,3 ou 4 pessoas.

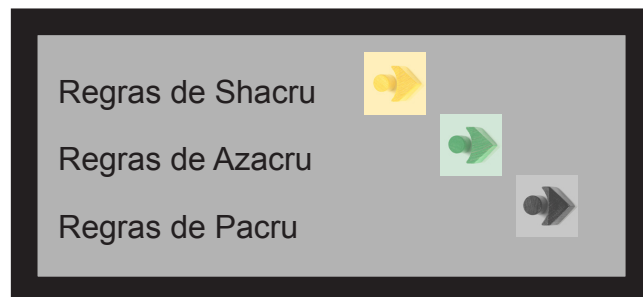
Pacru: demora 10-20 minutos para entender as regras. É apropriado a partir da idade dos 9 anos. O jogo demora entre 40-80 minutos. Pode ser jogado por 2,3 ou 4 pessoas. Os jogadores geralmente gostam mais da versão para três ou quatro depois de se familiarizarem com a versão para dois.

Uma família de jogos

Os jogos possuem um conjunto comum de elementos, incluindo a posição inicial (ver página da contracapa). Os jogos não são meras variações mas assumem princípios semelhantes. É mais fácil aprender Azacru se já tiver jogado Shacru. É mais fácil aprender Pacru se já jogou Azacru.

Conteúdo:

- 1 tabuleiro Pacru
- 16 peças: 4 de cada cor.
- 200 marcadores (pequenas colunas): 50 de cada cor.
- 1 folheto com regras
- 1 caixa de cada cor para as respectivas peças e marcadores.



TERMINOLOGIA



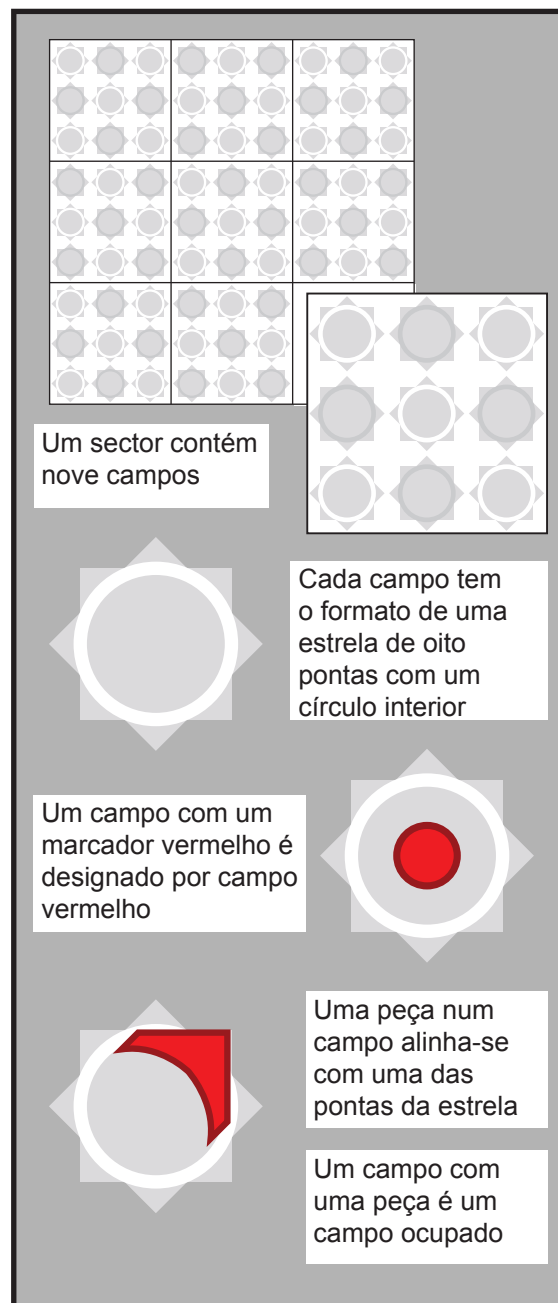
Esta secção serve para clarificar alguns termos que surgem nas regras: por agora pode ir directo para a leitura das regras.

O tabuleiro é dividido em nove sectores. Cada sector contém nove campos. Um campo tem a forma de uma estrela de oito pontas com um círculo interior. Não há diferença entre os círculos claros e escuros, esta disposição apenas torna as diagonais mais óbvias.

Quando um marcador é colocado num campo, ele deve ser colocado no centro do círculo. Quando uma peça é colocada num campo, a sua extremidade deve alinhar-se com uma das pontas da estrela (para se tornar claro qual a direcção que aponta).

Um campo sem marcadores é designado por campo neutro. No início de cada jogo, todos os campos são neutros. Um campo com, por exemplo, um marcador vermelho é designado um campo vermelho. Assim, “mudar os campos para a sua cor” significa remover marcadores de outras cores (se houver algum) e colocar marcadores da sua cor. Um campo desocupado é um campo sem peças (mas que pode ter marcadores). Um campo sem qualquer peça ou marcador é designado por campo vazio.

Por vezes os jogadores referem-se aos campos por quadrados, estrelas ou posições, aos marcadores por colunas ou ladrilhos, às peças por setas, aos sectores por terrenos ou áreas. Todos estes termos são aceitáveis.



SHACRU

Shacru p1



Shacru: Começando o jogo {S-R1}

Cada jogador é representado por uma cor e usa as peças e marcadores da sua cor. A ordem das jogadas entre as cores é uma escolha dos participantes que devem decidir entre eles de alguma forma razoável.

Preparando a posição de abertura

Se há 3 ou 4 jogadores, cada jogador começa com três peças. Para dois jogadores, cada começa com quatro peças. Siga o diagrama na contracapa deste guia.

Realizando Turnos {S-R2}

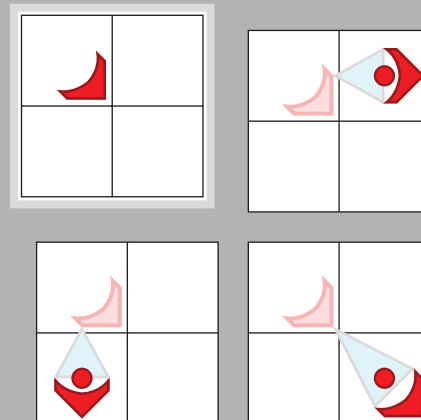
Os jogadores, em cada turno, movem uma das suas peças. Só é possível passar o turno se não conseguir mover qualquer uma das suas peças. É possível que mesmo que tenha de passar até ao fim do jogo, ainda assim vença o jogo se os outros jogadores não conseguirem mais marcadores que os que você tem.

Movendo {S-R3}

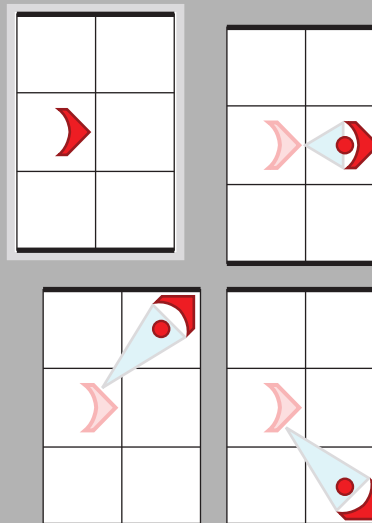
O jogador deve movimentar a peça numa de três direcções: movimentar em frente, ou num ângulo de quarenta e cinco graus (para a esquerda ou direita) em relação à posição actual da peça. A peça termina a jogada a apontar na direcção do movimento.

Cada vez que move uma peça, muda o campo neutro onde a peça terminou o seu movimento, colocando aí um dos seus marcadores.

Existem três opções para mover a peça vermelha. Em cada caso, a peça deve terminar o movimento a apontar na direcção em que se moveu.



Existem sempre só três potenciais direcções para onde se pode mover a peça, quer ela aponte para um canto ou para um dos lados do campo onde se encontra.



SHACRU

Shacru p2

Mudança de Sector {S-R4}

Quando move uma peça por entre sectores, realiza um movimento normal como foi descrito acima.

O que é proibido no Shacru {S-R5}

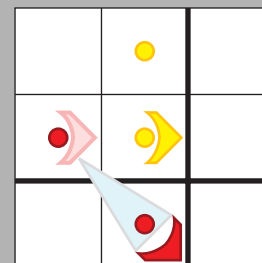
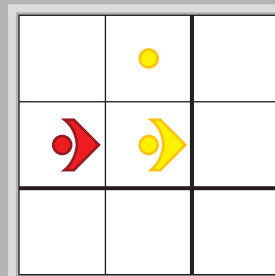
- Não se pode mover para um campo com cor do adversário
- Não se pode mover para um campo que contenha outra peça.

Vencendo o Jogo {S-R6}

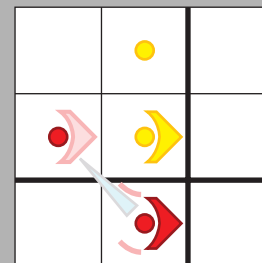
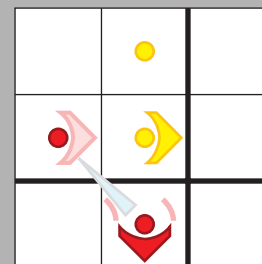
O jogo termina se não houver jogadores capazes de mover peças, ou se os movimentos que sobram não sejam capazes de adquirir mais campos.

O vencedor do jogo é o jogador com mais marcadores no tabuleiro. É possível usar este número de marcadores de cada jogador como um valor que se acumula durante várias rodadas até que um dos jogadores atinja um valor máximo combinado previamente.

Se uma peça muda de sector, pode deixá-la na direcção que se moveu ou rodá-la 45° para a esquerda ou direita.



Neste exemplo, a peça vermelha não pode mover em frente nem para a esquerda, devido à peça e ao marcador. A peça vermelha apenas pode ir para o campo no outro sector.





Começando o Jogo {A-R1}

Realizando Turnos {A-R2}

Movendo {A-R3}

Ler as regras de Shacru na página um (apenas) e voltar aqui. Azacru apenas difere nos movimentos que as peças possuem (ver abaixo).

Poder de Movimento {A-R4}

Cada uma das suas peças possui um poder de movimento que depende do sector onde se encontra no início do turno. Conte os marcadores da sua cor no sector e é esse o poder de movimento da peça. Se não existirem marcadores, o poder de movimento é um. Uma peça pode mover-se por vários campos, desde um até ao seu poder de movimento.

Movimento Longo {A-R5}

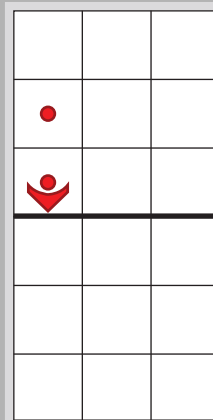
Quando move uma peça mais que um campo (um movimento longo), não pode mudar de direcção a meio do caminho. É necessário seguir em linha recta numa das três direcções (em frente, 45° para a esquerda ou para a direita). A peça termina o movimento a apontar para a direcção que se moveu (excepto se realizar uma rotação entre sectores).

Rotação entre Sectores {A-R6}

Quando uma peça muda de sector, em vez de terminar a apontar para a direcção do movimento, o jogador pode rodar a peça 45° graus para a esquerda ou para a direita)

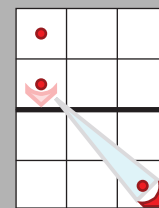
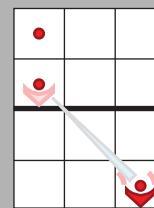
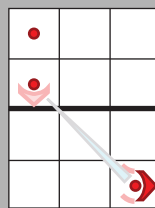
A peça vermelha tem o poder de movimento de dois devido aos dois marcadores vermelhos nesse sector.

Os símbolos da peça vermelha nos diagramas abaixo mostram todos os campos para onde a peça se pode mover.



Se cruzar um sector, pode deixar a peça a apontar na direcção do movimento, ou rodá-la 45° graus para a esquerda ou direita.

Os símbolos da peça vermelha em abaixo mostram o resultado da peça ser rodada ou não ser rodada.



AZACRU

Mudança por Conexão {A-R7}

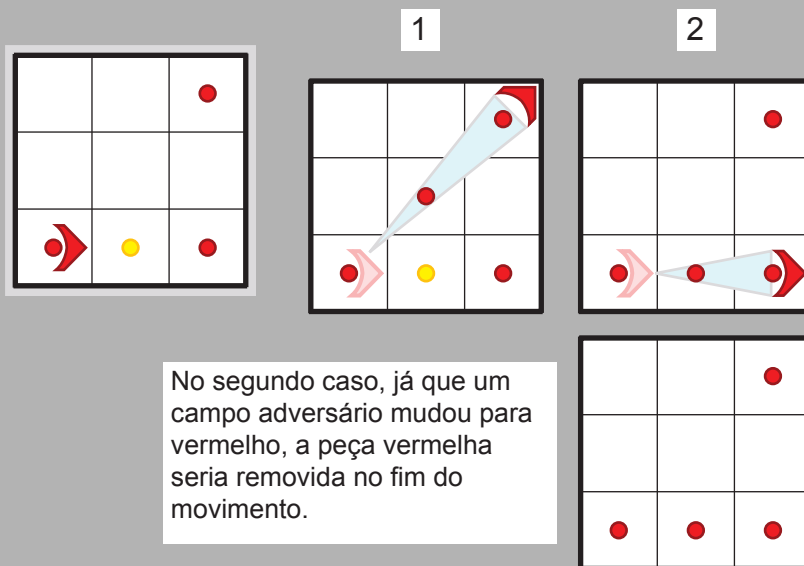
Quando se executa um movimento longo entre um campo da sua cor e outro campo da mesma cor (i.e., uma conexão), e não se saltam peças, o jogador deve substituir todos os campos intermédios (por onde passou o movimento) por campos da sua cor.

Se a conexão envolve mudar um ou mais campos de adversários, a peça que se moveu é retirada do tabuleiro uma vez realizado o movimento.

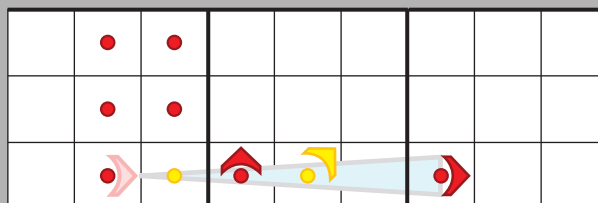
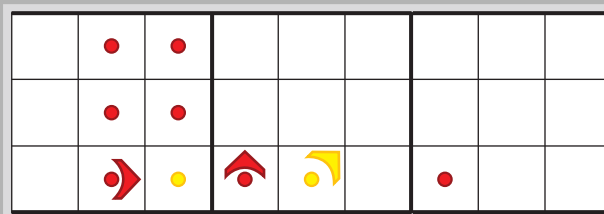
Salto de Conexão {A-R8}

Quando move uma peça de um campo da sua cor para outro campo da sua cor, pode saltar peças que estejam no meio. Porém, nestes casos não é executada uma mudança de conexão, e os campos intermédios não são alterados.

Neste exemplo, a peça vermelha tem dois movimentos possíveis que seriam conexões: cada uma começa e termina num campo vermelho.



Qualquer peça pode ser saltada se o movimento for uma conexão, mas os campos intermédios não são alterados.



AZACRU

Azacru p3 → → →

O que é proibido em Azacru {A-R9}

- Não pode mover uma peça para um campo adversário
- Não pode mover uma peça para um campo ocupado por outra peça

Exceptuando os saltos de conexão

- não se pode saltar qualquer outra peça.

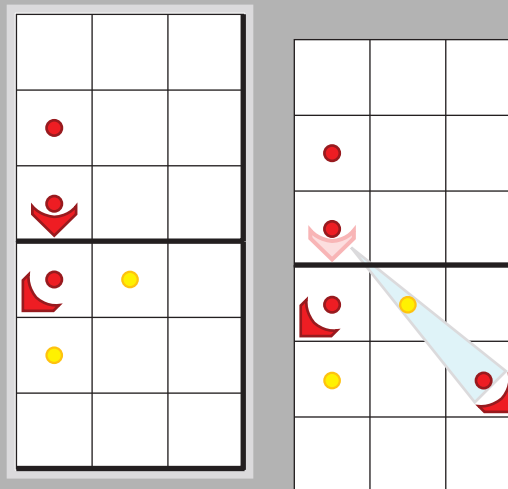
Vencendo o Jogo {A-R10}

Eventualmente um jogador não será capaz de realizar um movimento: ou as suas peças saíram do jogo, ou as restantes não se conseguem mover. Quando isso ocorre o jogador deve passar a sua vez. Depois disto, os outros jogadores fazem somente mais um turno.

O vencedor do jogo é aquele com mais marcadores no tabuleiro. É possível usar este número de marcadores de cada jogador como um valor que se acumula durante várias rodadas até que um dos jogadores atinja um valor máximo combinado previamente.

A peça vermelha tem o poder de movimento de dois pois existem dois marcadores no sector onde se encontra.

Apenas um movimento é possível devido à posição das restantes peças e marcadores.



Exemplo de fim de jogo (seja a ordem do turno: vermelha, verde, amarela)

Vermelha move-se

Verde move-se (e remove a última peça verde do tabuleiro)

Amarela move-se

Vermelha move-se

Verde anuncia 'não posso mover-me' ou 'passo'

Amarela move-se

Vermelha move-se

O jogo termina e os marcadores de cada jogador são contabilizados.

PACRU

Pacru p1



Começando o Jogo {R1}

Cada jogador é representado por uma cor e usa as peças e marcadores da sua cor. A ordem das jogadas entre as cores é uma escolha dos participantes que devem decidir entre eles de alguma forma razoável

Preparando a posição de abertura

Se há 3 ou 4 jogadores, cada jogador começa com três peças. Para dois jogadores, cada começa com quatro peças. Siga o diagrama na contracapa deste guia.

Contagem dos Marcadores

Com dois jogadores, cada um recebe quarenta e dois marcadores que devem permanecer visíveis ao adversário. Com três jogadores, cada um recebe vinte e oito marcadores e com quatro jogadores cada um recebe vinte e quatro. Os restantes marcadores devem ser guardados. Pode usar as caixas dos marcadores para armazenar os marcadores que vai usar durante o jogo.

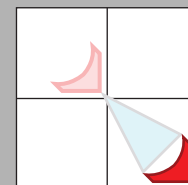
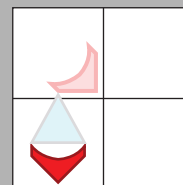
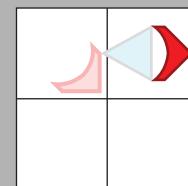
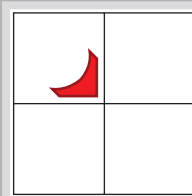
Realizando Turnos {R2}

Em cada turno, move-se uma peça da sua cor. Como alternativa pode reorientar uma das suas peças (ver abaixo). Não é permitido passar a vez.

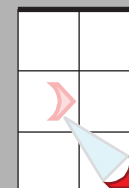
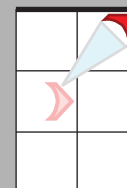
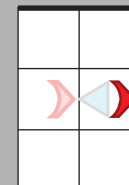
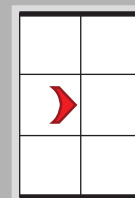
Movendo {R3}

O jogador deve movimentar a peça numa de três direcções: movimentar em frente, ou num ângulo de quarenta e cinco graus (para a esquerda ou direita) em relação à posição actual da peça. A peça termina a jogada a apontar na direcção do movimento. Esta é a única forma de mover peças entre campos.

Existem três opções para mover a peça vermelha. Em cada caso, a peça deve terminar o movimento a apontar na direcção em que se moveu.



Existem sempre só três potenciais direcções para onde se pode mover a peça, quer ela aponte para um canto ou para um dos lados do campo onde se encontra.



Seis Acções Especiais

Apesar de existir apenas um tipo de peça no Pacru que pode mover-se em três direcções, existem seis tipos especiais de acções que pode efectuar quando se move: mudança de sector, mudança por conexão, salto de conexão, transformação entre sectores, prensa e encontro.

Mudança de Sector {R4}

Quando move uma peça por entre sectores, o jogador coloca um dos seus marcadores num qualquer campo neutro deste novo sector.

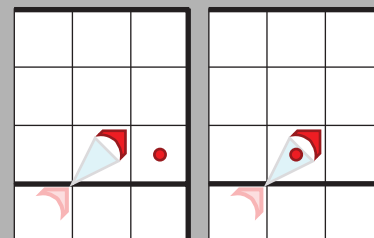
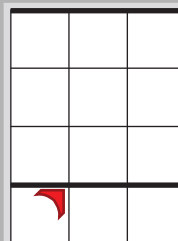
Poder de Movimento {R5}

Cada uma das suas peças possui um poder de movimento que depende do sector onde se encontra no início do turno. Conte os marcadores da sua cor no sector e é esse o poder de movimento da peça. Se não existirem marcadores, o poder de movimento é um. Uma peça pode mover-se por vários campos, desde um até ao seu poder de movimento.

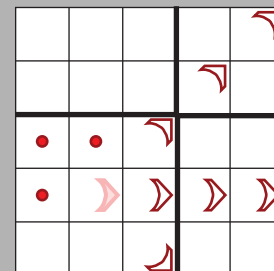
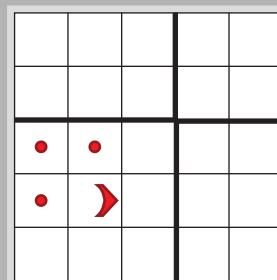
Movimento Longo {R6}

Quando move uma peça mais que um campo (um movimento longo), não pode mudar de direcção a meio do caminho. É necessário seguir em linha recta numa das três direcções (em frente, 45° para a esquerda ou para a direita). A peça termina o movimento a apontar para a direcção que se moveu.

Quando se move para outro sector, é preciso colocar um marcador num qualquer campo neutro desse sector. Pode colocar o marcador no campo para onde a sua peça se moveu.



A peça vermelha no canto tem um poder de movimento de três devido aos três marcadores vermelhos nesse sector. A peça pode mover-se até três campos numa das três direcções. Os símbolos da peça vermelha mostram todos os campos para onde a peça se pode mover.



PACRU

O que é proibido em Pacru {R7}

Excepto se for um salto de conexão*

- Não é permitido saltar sobre qualquer outra peça

Excepto se for uma prensa*

- Não é permitido mover para um campo ocupado por qualquer outra peça
- Não é permitido mover para um campo que seja da cor de um dos adversários
- Não é permitido alterar um campo ocupado por uma outra peça

Mudança por Conexão {R8}

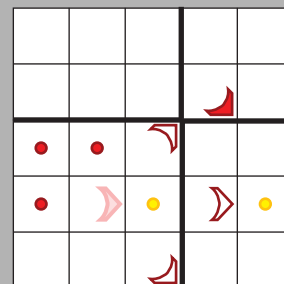
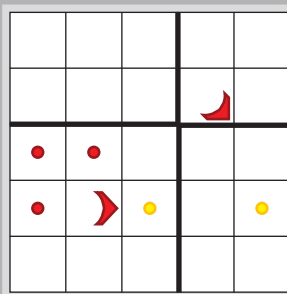
Quando se executa um movimento longo entre um campo da sua cor e outro campo da mesma cor o jogador realiza uma conexão. Se não salta qualquer peça, o jogador muda a cor dos campos que atravessa (quer sejam neutros ou de outra cor). Se a conexão atravessa para outro sector, o jogador deve optar pelos benefícios da mudança de conexão ou os benefícios de mudança de sector. Não é possível ter os dois benefícios.

*Os saltos de conexão e as prensas serão explicados mais tarde.

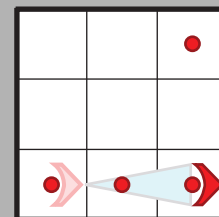
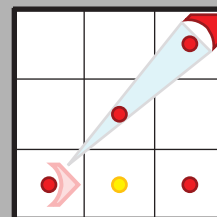
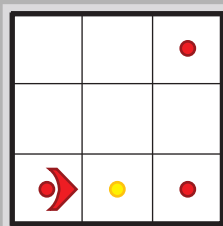
Agora a peça vermelha tem menos opções de movimentos.

A peça vermelha no sector central não pode ser saltada, assim a peça no canto apenas se pode mover um campo nessa direcção.

A peça não pode terminar o movimento em nenhum dos campos amarelos à sua frente. Ela pode, porém, mover-se dois campos para a frente, já que atravessar campos adversários é legal.



Neste exemplo, a peça vermelha tem dois movimentos possíveis que seria conexões: começam e terminam em campos vermelhos.

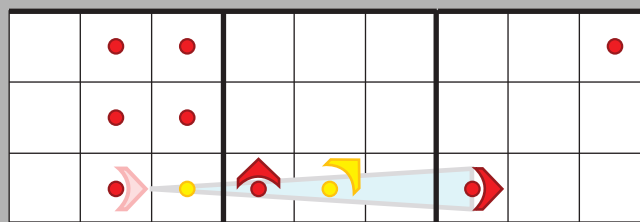
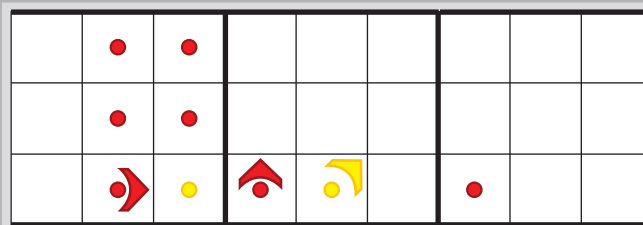




Salto de Conexão {R9}

Quando move uma peça de um campo da sua cor para outro campo da sua cor, pode saltar peças que estejam no meio. Porém, nestes casos não é executada uma mudança de conexão, e os campos intermédios não são alterados.

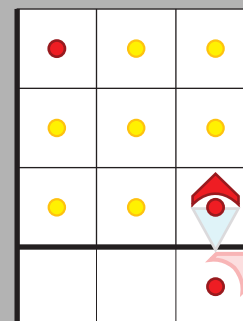
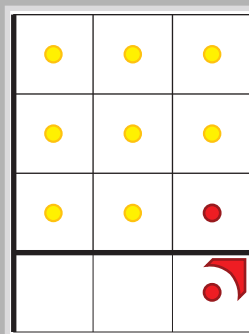
Um salto de conexão. Qualquer peça pode ser saltada se o movimento for uma conexão, mas com o salto, os campos intermédios não são alterados. Se a peça terminar num sector diferente, o jogador pode recolher os benefícios de mudança de sector.



Transformação entre Sectores {R10}

Quando a peça movida pára num novo sector no qual não existem campos neutros (ocupados ou não), o jogador pode alterar a cor de qualquer campo adversário e transformá-lo num campo da sua cor.

Transformação entre sectores



PACRU

Pacru p5



Prensa {R11}

Quando uma peça tem um poder de movimento que lhe permitiria atingir um campo ocupado por uma peça adversária, e não existindo quaisquer outras peças nesse caminho, diz-se que ataca essa peça.

O jogador realiza uma prensa quando, no início do seu turno, duas ou mais das suas peças atacam uma mesma peça adversária. Na prensa, remove-se a peça adversária do tabuleiro, altera-se o campo onde essa peça se encontrava para a sua cor, e move-se uma das peças atacantes para esse campo. A prensa pode funcionar mesmo se a peça atacada estiver num campo da sua cor.

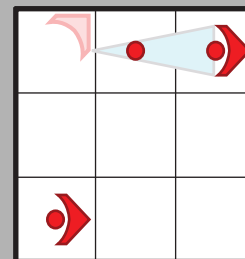
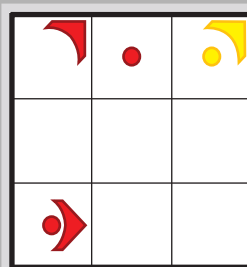
Encontro {R12}

Quando o movimento de uma peça resulta que duas das suas peças, a ocupar campos da sua cor, estejam adjacentes e a apontar uma para a outra, o jogador obteve um encontro. Quando isto ocorre, pode mudar um campo desocupado em qualquer lado do tabuleiro para um campo da sua cor.

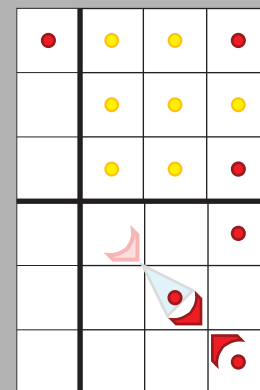
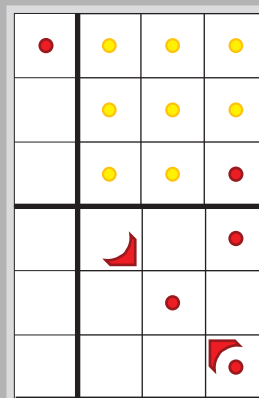
Movimentos que envolvam mais que uma acção especial {R13}

Quando o jogador realiza uma jogada envolvendo mais que uma das acções especiais (por exemplo, uma prensa e uma mudança de sector), o jogador obtém os benefícios de cada acção. A excepção a esta regra é para movimentos que sejam mudanças de sector e mudança por conexão onde é necessário escolher apenas um dos dois benefícios.

As duas peças vermelhas podem ambas mover-se para o campo onde a peça amarela se encontra. No turno vermelho, qualquer uma das duas peças pode mover-se para esse campo, removendo a peça amarela.



Quando obtém um encontro, pode escolher qualquer campo desocupado para torná-lo da sua cor, incluindo campos com marcadores adversários.



PACRU

Pacru p6



Reorientação {R14}

Um jogador, em vez de mover uma peça, pode reorientar uma sua peça. Quando uma peça é reorientada por quarenta e cinco graus (i.e. uma reorientação menor), o jogador deve sacrificar dois campos da sua cor (em quaisquer sectores) substituindo-os por campos neutros. Quando uma peça é reorientada por noventa graus (i.e. uma reorientação maior), o jogador deve sacrificar quatro campos da sua cor (em quaisquer sectores) substituindo-os por campos neutros.

Usar o turno para Reorientação

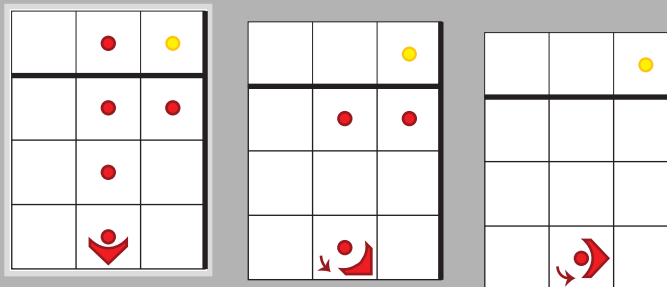
Só é possível usar o turno para reorientar uma peça da sua cor, se o jogador tiver pelo menos uma peça que possa ser movimentada normalmente. Se o jogador não tiver nenhuma peça capaz de se mover, é eliminado do jogo.

Perdendo o Jogo {R15}

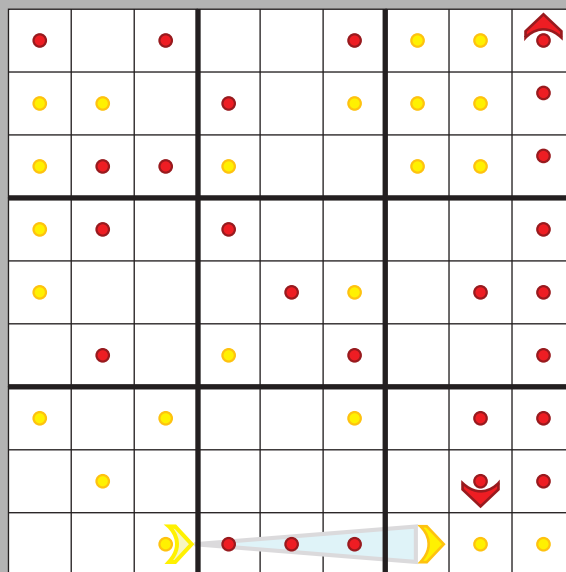
- O jogador está fora do jogo se perder a sua última peça.
- O jogador está fora do jogo se, no seu turno, nenhuma das suas peças se poder mover (designado por turno bloqueado).
- Neste caso, todas as suas peças são removidas do tabuleiro mas os marcadores permanecem.

Neste exemplo, a peça vermelha não se pode mover na posição anterior. As duas posições posteriores mostram o resultado de

1. Uma reorientação menor (45°) ou
2. Uma reorientação maior (90°)



Perder o jogo por ficar bloqueado. Se é o turno vermelho e nenhuma peça vermelha se puder movimentar, o jogador vermelho é removido do jogo.



PACRU

Pacru p7



Vencendo o Jogo {R16}

Pode-se vencer o jogo das seguintes formas:

- É o único jogador com pelo menos uma peça no tabuleiro
- Conseguiu atingir o número desejado de marcadores que para
 - dois jogadores são 42 marcadores
 - três jogadores são 28 marcadores
 - quatro jogadores são 24 marcadores

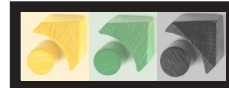
Um jogador pode ser o único no tabuleiro ao eliminar a última peça do último adversário, ou se o último adversário ficar bloqueado.

Um jogador atinge o número desejado de marcadores se colocar o 42º, 28º ou 24º marcador dependendo se joga com 2, 3 ou 4 jogadores. Não é necessário obter o número exacto (por exemplo, um jogador com 40 marcadores no tabuleiro que execute um movimento longo que lhe permita colocar 7 marcadores, ganha o jogo).

Ganhar o jogo por atingir o número desejado de marcadores. O jogador amarelo conseguiu 42 marcadores e ganhou.

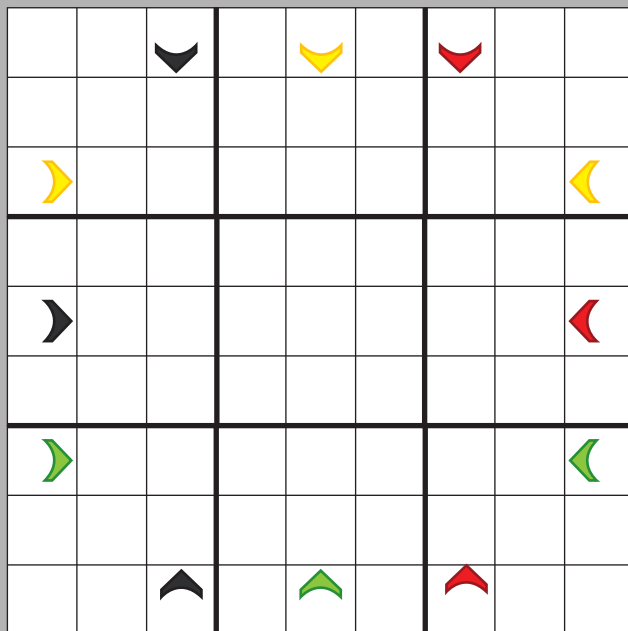
●	●	●	●		●	●	●	●
●	●		●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●		●	●	●	●	●	●
●	●			●	●	●	●	●
●	●	●	●		●	●	●	●
●	●		●	●	●	●		●
●		●	●	●	●	●	●	●

POSIÇÕES INICIAIS



Quatro jogadores

AMARELO



P
R
E
T
O

V
E
R
M
E
L
H
O

VERDE

Pacru, Shacru & Azacru

Jogadores

Chevrons

Quatro

Três

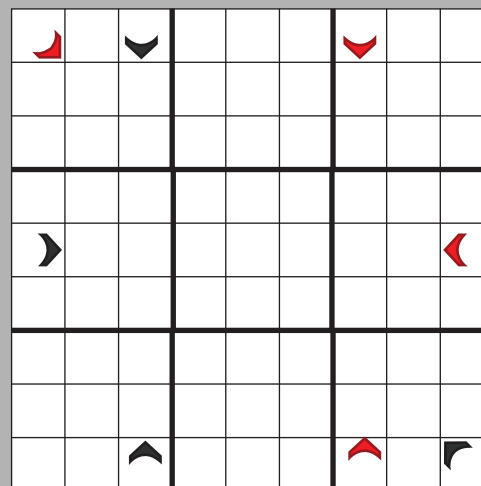
Três

Três

Dois

Quatro

Dois Jogadores



Três
Jogadores

