

## Языки и дополнительная информация

Если эта информация не на том языке, на котором вы хотели бы, вы можете зайти на веб-сайт [www.pasgu.com](http://www.pasgu.com), выбрать подходящий вам язык и распечатать правила игры. В данном буклете вы сможете найти всю необходимую информацию для того, чтобы научиться играть в представленные ниже игры. [www.pasgu.com](http://www.pasgu.com) также предлагает и другие бесплатные игры, в которые вы можете играть по интернету с другими пользователями.

На веб-сайте вы также сможете найти страничку с часто задаваемыми вопросами об играх и правилах. Если пожелаете, вы можете распечатать дополнительные копии правил игры.

## Три игры: Шакру, Азакру, Пакру

Перед вами три игры. Во всех трёх играх используются одинаковые фишки, маркеры и игральная доска. Однако каждая игра отличается по стратегии и степени сложности.

**Шакру:** ознакомление с правилами игры занимает обычно около 2-5 минут. Подходит для детей пяти лет и старше. Игра может длиться около 15-30 минут. Одновременно могут играть 2, 3 или 4 человека.

**Азакру:** ознакомление с правилами игры занимает обычно около 5-10 минут. Подходит для детей 7 лет и старше. Игра может длиться около 15-40 минут. Одновременно могут играть 2, 3 или 4 человека.

**Пакру:** ознакомление с правилами игры занимает обычно около 10-20 минут. Подходит для детей 9 лет и старше. Игра может длиться около 40-80 минут. Одновременно могут играть 2, 3 или 4 человека. Любители Пакру обычно находят игру втроём или вчетвером более интересной, если они уже играли в Пакру вдвоём.

## Сходства между играми

Во всех трёх играх есть общие черты, включающие начальную позицию (смотрите обратную страницу). Игры не являются вариациями одной игры, а содержат скорее несколько сходств. Легче научиться играть в Азакру, когда вы уже играли в Шакру, и легче научиться играть в Пакру, когда вы уже играли в Азакру.

## Игра включает:

Одну Игральную доску Пакру

16 треугольных фишек, по 4 каждого цвета

200 маркеров (маленьких столбиков), по 50 каждого цвета

Один буклет с правилами игры

4 коробочки - по одной каждого цвета (для фишек и маркеров)

Правила игры в Шакру



Правила игры в Азакру



Правила игры в Пакру



# ТЕРМИНОЛОГИЯ

Эта секция поможет вам, если какие-то термины или фразы в буклете будут непонятными или приведут в затруднение.

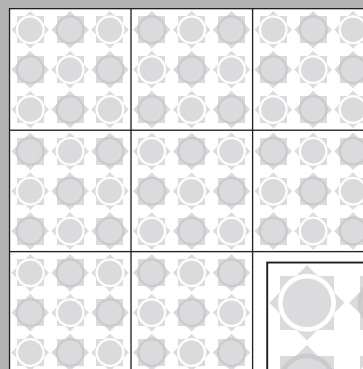
Вы можете пропустить эту секцию и перейти прямо к правилам игры Шакру, Азакру и Пакру.

Вся игральная доска состоит из 9 полей, разделяющихся чёрными границами. В каждом поле содержится 9 клеток. Каждая клетка представляет собой звезду с восемью концами и кругом внутри. Нет различий между клетками с белыми кругами и чёрными, это было сделано просто для того, чтобы легче отличать диагонали.

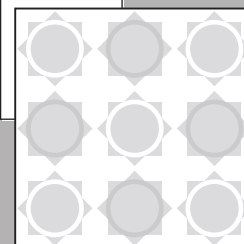
Маркер должен быть поставлен на середину клетки (внутри круга). Фишка же (также известная как шеврон) кладётся на клетку так, чтобы её острый угол совпадал с одним из углов звезды, чтобы было очевидно направление фишки.

Клетка без маркера называется нейтральной клеткой. В начале игры все клетки являются нейтральными. Клетка, на которой находится, например, красный маркер, называется красной клеткой. Таким образом, чтобы сделать какую-либо клетку клеткой вашего цвета, нужно просто убрать с неё маркер другого цвета (если он есть на ней) и поставить маркер вашего цвета. Клетка без фишек (несмотря на наличие маркеров) называется незанятой клеткой.

Иногда игроки называют клетки на игровой доске квадратиками, звёздочками или позициями; маркеры – столбиками или игральными костями, фишки/шевроны – стрелками, а поля – площадками. Каждое из названий абсолютно допустимо.



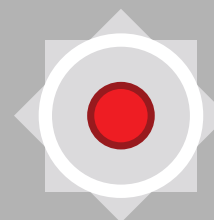
Каждое поле включает 9 клеток



Каждая клетка представляет собой звезду с восемью концами и кругом внутри



Клетку, на которой стоит красный маркер, принято называть красной клеткой



Острый угол фишки должен совпадать с одним из углов звезды.



Если на клетке стоит маркер, эта клетка называется занятой клеткой.



## Шакру Начало игры {S-R1}

Каждый игрок выбирает себе цвет и в дальнейшем пользуется маркерами и фишками этого цвета. Порядок ходов между различными цветами выбирают сами игроки. Игроки решают между собой, кто будет играть каким цветом и в какой последовательности ходить.

## Установка начальной позиции

Если играют трое или четверо, каждый игрок начинает играть с тремя фишками. Если играют двое, то с четырьмя фишками. Схему можно посмотреть на оборотной странице.

## Как ходить {S2}

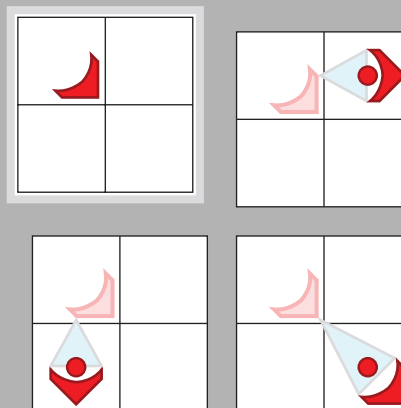
Когда подходит ваша очередь ходить, вы можете подвинуть одновременно только одну фишку. Вы можете пропустить ход, только если вам некуда ходить. Вы заметите, что иногда вы можете пропускать каждый последующий ход и всё же выиграть игру, если другие игроки не займут больше клеток, чем вы.

## Ходы {S-R3}

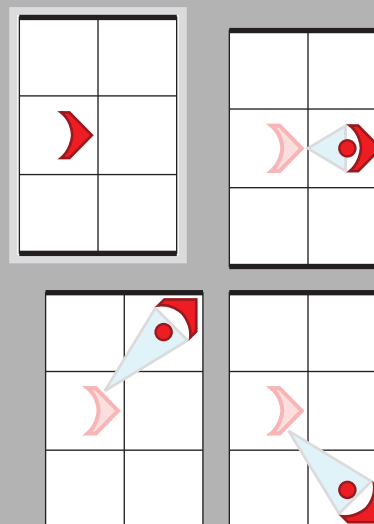
Вы можете двигать фишку на клетку прямо или на 45 градусов налево или направо от направления, куда указывает фишка. После того, как вы сделали ход, разверните фишку так, чтобы она указывала на то направления, куда она следовала.

Каждый раз во время хода, вы изменяете клетку, на которую вы ходите (а не с которой вы ходили) из нейтральной в клетку вашего цвета, положив на неё маркер вашего цвета.

У вас есть три варианта, как походить красной фишкой. После хода разверните фишку так, чтобы она указывала в то направление, куда следовала



У вас всегда есть только три возможных направления, куда вы можете ходить.



## Поворот на поле {S-R4}

Когда во время хода вы переходите границу поля, вы можете положить фишку как после обычного хода (повернув фишку в ту сторону, куда она следовала), или повернуть фишку на 45 градусов налево или направо, прежде чем завершить ваш ход.

## Что запрещается делать в Шакру {S-R5}

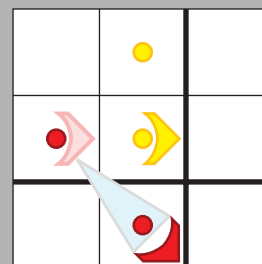
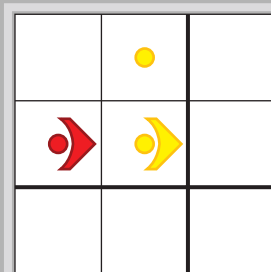
- Вы не можете ходить на клетки другого цвета
- Вы не можете ходить на клетки, где уже есть фишки

## Победитель игры {S-R6}

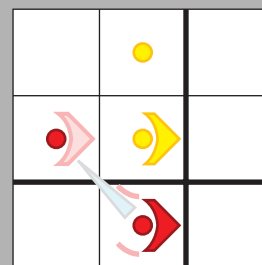
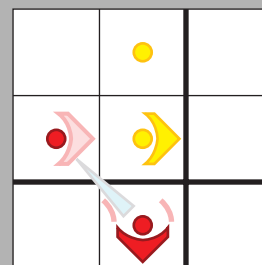
Игра заканчивается, либо когда больше нет игроков, которые могут делать ходы, либо когда те игроки, которые ещё могут ходить, не могут занять новые клетки во время текущего или последующих ходов, а могут ходить только на уже занятые ими клетки.

Победитель игры тот, у кого расставлены больше всего маркеров на доске в конце игры. Можно подсчитать общее количество расставленных маркеров как счёт игры и в следующей партии прибавить счёт к предыдущему и так далее.

Если вы переходите границу, вы можете положить фишку, как после обычного хода, повернув её в ту сторону, куда она следовала, либо развернуть её на 45 градусов налево или направо.



На этой схеме показано, что красная фишка не может ходить прямо или налево, потому что ей препятствуют жёлтые фишка и маркер. В этом случае красная фишка может только ходить через границу поля.





**Начало игры** {A-R1}

**Как ходить** {A-R2}

**Ходы** {A-R3}

Прочтите первую страницу правил игры в Шакру и затем вернитесь на эту страницу. Азакру отличается только тем, что фишка наделена более широкой способностью перемещаться (смотрите внизу).

**Двигательная способность фишки** {A-R4}

Каждая из ваших фишек обладает различной двигательной способностью, в зависимости от поля, в котором она начинает свои ходы. Подсчитайте количество маркеров вашего цвета на поле. Их количество и есть двигательная способность фишки, что определяет, на какое количество клеток можно передвигать фишку. Если маркеры отсутствуют, то двигательная способность равна единице. Фишка может передвигаться через любое количество клеток, от одной до её двигательной способности..

**Долгий ход** {A-R5}

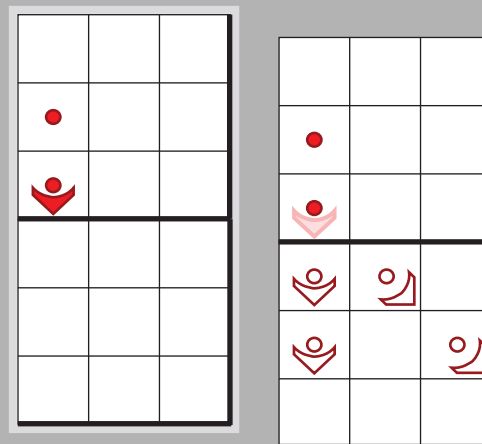
Когда вы передвигаете фишку более, чем через одну клетку (долгий ход), вы не можете менять направление в середине хода. Вы должны ходить только прямо или прямо и на 45 градусов налево или направо. Разверните фишку в то направление, в которое она следовала (если вы не хотите делать поворот на поле).

**Поворот на поле** {A-R6}

Когда во время хода вы пересекаете границу поля, вы можете положить фишку как после обычного хода (повернув её в ту сторону, куда она следовала), или повернуть фишку на 45 градусов налево или направо, прежде чем завершить ваш ход.

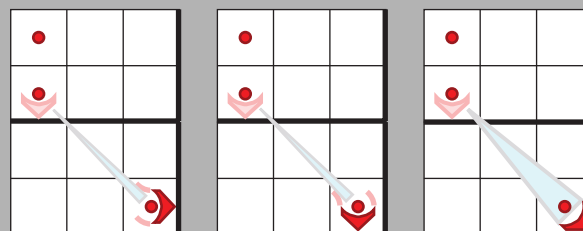
Двигательная способность фишки равна двум, потому что на поле два красных маркера.

На этой схеме контур красных фишек показывает все клетки, на которые может ходить фишка.



Если вы переходите границу, вы можете положить фишку, как после обычного хода, повернув её в ту сторону, куда она следовала, либо развернуть её на 45 градусов налево или направо.

Закрашенные красные фишки показывают, что происходит, когда фишка разворачивается направо или налево или остаётся лежать прямо.



## Объединение и изменения во время объединения {A-R7}

Когда вы делаете долгий ход с одной клетки вашего цвета на другую клетку вашего цвета (объединение), и при этом вы не перепрыгиваете через другие фишки, вы должны поменять все находящиеся между клетки в клетки вашего цвета.

Если во время объединения вы меняете одну или более клеток, принадлежащих другому игроку, в клетку вашего цвета, ваша фишка убирается с доски, как только вы сделали ход.

## Объединяющий прыжок {A-R8}

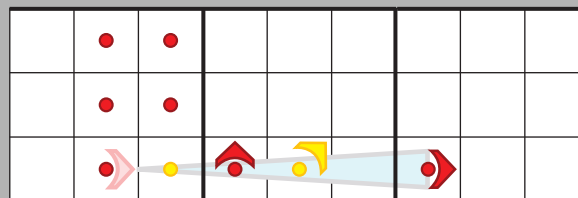
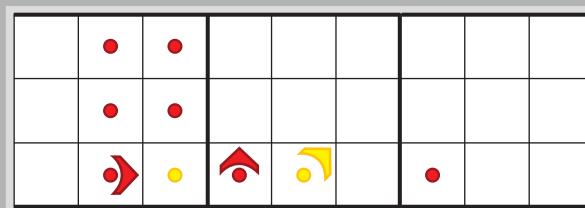
Когда вы передвигаете фишку с одной клетки вашего цвета на другую клетку вашего цвета, вы можете перепрыгивать через любые находящиеся между фишки. Однако в этом случае лежащие между клетки не изменяются (в отличие от Правила 7).

На этой схеме фишка может ходить в двух различных направлениях и в обоих случаях это будет объединением, потому что фишка ходит с красной клетки на красную клетку.



Во втором случае благодаря объединению вы меняете клетку соперника в красную, при этом после хода вы должны убрать с доски красную фишку.

Вы можете перепрыгивать другие фишки во время объединения, однако при этом вы не меняете находящиеся между клетки.



## Что нельзя делать в Азакру

{A-R9}

- Вы не можете ходить на клетки другого цвета
- Вы не можете ходить на клетки, где уже есть фишки

Кроме объединяющего прыжка:

- вы не должны перепрыгивать другие фишки.

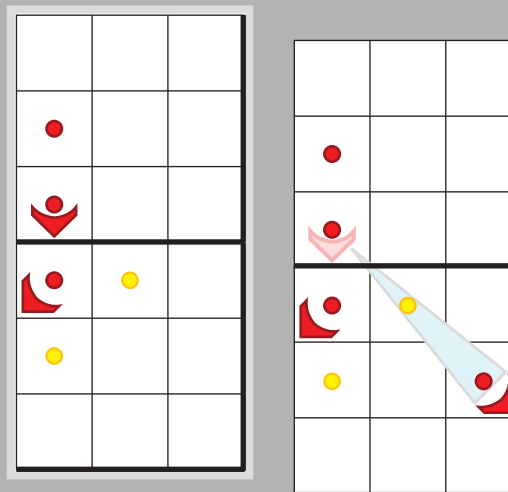
## Победитель игры {A-R10}

В конечном счёте один из игроков не сможет больше ходить: или все его фишки вышли из игры, или ни одна из оставшихся фишек не может ходить. Когда это случается, игрок пропускает ход. После этого все игроки, которые могут ходить, делают каждый ещё один ход.

Победитель игры тот, у кого будет больше всего маркеров на доске в конце игры. Можно подсчитать общее количество расставленных маркеров как счёт игры и в следующей партии прибавить счёт к предыдущему и так далее.

Двигательная способность красной фишки равна Двум, так как на поле две красных клетки.

На этой схеме фишка может ходить только в одном направлении, из-за положения маркеров и другой фишки.



## Пример, как игра может закончиться

Если игроки играют в последовательности:

красный, зелёный, жёлтый

**Красный** ходит

**Зелёный** ходит и убирает с доски последнюю зелёную фишку

**Жёлтый** ходит

**Красный** ходит

**Зелёный** говорит, что не может ходить или пропускает ход

**Жёлтый** ходит

**Красный** ходит

Игра заканчивается, и игроки подсчитывают количество маркеров каждого цвета на доске.



## Начало игры {R1}

Каждый игрок выбирает себе цвет и в дальнейшем пользуется маркерами и фишками этого цвета. Порядок ходов между различными цветами выбирают сами игроки. Игроки решают между собой, кто будет играть каким цветом и в какой последовательности ходить.

## Установка начальной позиции

Если играют трое или четверо, каждый игрок начинает играть с тремя фишками. Если играют двое, то с четырьмя фишками. Схему можно посмотреть на оборотной странице.

## Подсчёт маркеров

Если играют двое, у игрока должно быть 42 маркера. Положите их так, чтобы другой игрок мог их видеть. С тремя игроками у каждого должно быть 28 маркеров, с четырьмя игроками – 24 маркера. Отложите оставшиеся маркеры. Во время игры вы можете положить ваши маркеры в крышку маленькой коробочки вашего цвета.

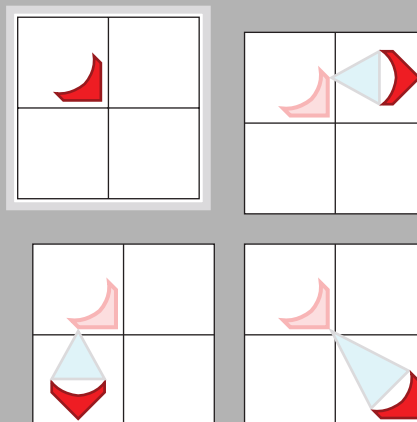
## Как ходить {R2}

Во время хода каждый раз вы можете ходить только одной фишкой или вы можете переориентировать её (повернуть её, будет объяснено ниже). Вы не можете пропускать ход.

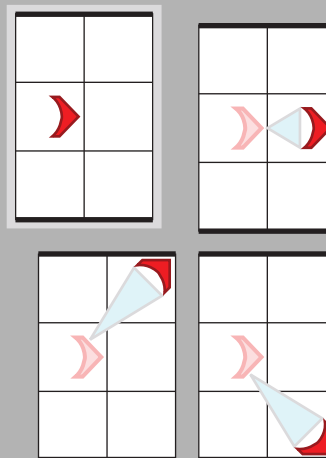
## Ходы {R3}

Вы можете ходить в три различных направления: прямо, на 45 градусов направо или на 45 градусов налево. Сделав ход, положите фишку так, чтобы она указывала на то направление, куда следовала. Это единственный возможный путь передвигать фишки по клеткам.

У вас есть три варианта, как походить красной фишкой. После хода разверните фишку так, чтобы она указывала в то направление, куда следовала.



У вас всегда есть только три возможных направления, куда вы можете ходить.





## 6 особенных действий, которые может совершать фишка

Несмотря на то, что в Пакру только один вид фишки, и она может ходить только в трёх направлениях, есть 6 специальных действий, которые фишка может выполнять: перемена поля, объединение, объединяющий прыжок, трансформация поля, щипцы и встреча фишек.

### Перемена поля {R4}

Когда во время хода вы переходите одну или более границ и оставляете фишку на новом поле, вы кладёте ваш маркер на одну из нейтральных клеток этого поля.

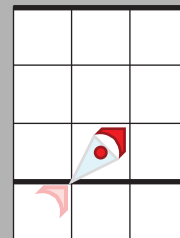
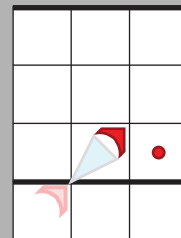
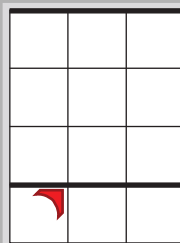
### Двигательная способность фишки {R5}

Каждая из ваших фишек обладает различной двигательной способностью, в зависимости от поля, в котором она начинает свои ходы. Подсчитайте количество маркеров вашего цвета на поле. Их количество и есть двигательная способность фишки, что определяет, на какое количество клеток можно передвигать фишку. Если маркеры отсутствуют, то двигательная способность равна одному. Фишку можно передвигать через любое количество клеток, начиная от одной до её двигательной способности.

### Долгий ход {R6}

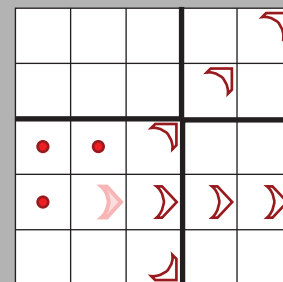
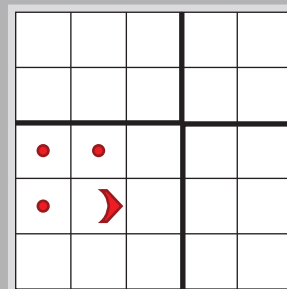
Когда вы передвигаете фишку более, чем через одну клетку (долгий ход), вы не можете менять направление в середине хода. Вы должны ходить только прямо или прямо и на 45 градусов налево или направо. Разверните фишку в то направление, в которое она ходила.

Когда вы переходите через границу поля, вы должны поставить один из ваших маркеров на любую незанятую клетку этого поля. Вы можете поставить маркер на клетку, на которую вы походили.



Двигательная способность фишки равна трём, потому что на поле три красных клетки. Фишка может перейти три клетки в любое из трёх направлений.

Контур красных фишек показывает все ходы, которые может совершить фишка.



## Что нельзя делать в Пакру {R7}

Кроме как в объединяющем прыжке\*

- Вы не можете перепрыгивать через другие фишки.

Кроме как во время щипцов\*

- Вы не можете ходить на клетку, занятую другой фишкой.
- Вы не можете ходить на клетку, которая принадлежит другому игроку.
- вы не можете изменять клетку, которая занята другой фишкой.

## Объединение и изменения во время объединения {R8}

Когда вы делаете долгий ход с одной клетки вашего цвета на другую клетку вашего цвета, вы их объединяете.

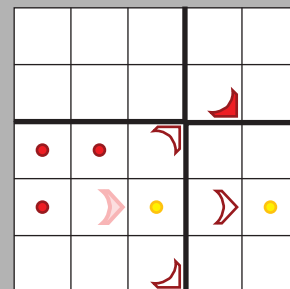
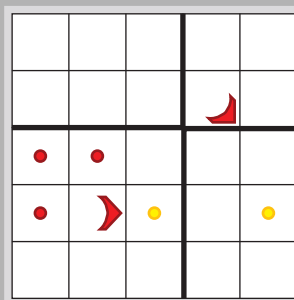
Если при этом вы не перепрыгиваете через другие фишки, вы должны поменять все находящиеся между клетками в клетки вашего цвета (будь она нейтральной или другого цвета). Если во время объединения вы также пересекли границу, вы можете выбрать либо воспользоваться привилегиями, полученными в результате объединения, либо привилегиями, полученными в результате пересечения границы. Однако вы не можете использовать обе привилегии одновременно.

\* Объединяющий прыжок и щипцы будут объяснены ниже

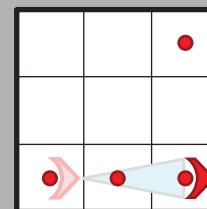
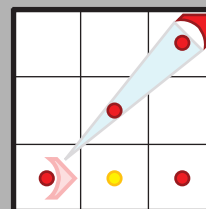
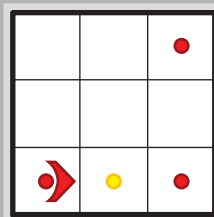
На этой схеме у красной фишки есть меньше вариантов для ходов.

Красную фишку в центральном поле нельзя перепрыгивать, поэтому фишка с двигательной способностью три в нижнем угловом поле может подвинуться только на одну клетку вперёд в этом направлении.

Красная фишка может ходить две клетки вперёд, так как перепрыгивать клетку соперника разрешается, однако она не может остановиться на клетке соперника (жёлтой).



На этой схеме фишка может ходить в двух различных направлениях и в обоих случаях это будет объединением, потому что фишка ходит с красной клетки на красную клетку.





## Объединяющий прыжок {R9}

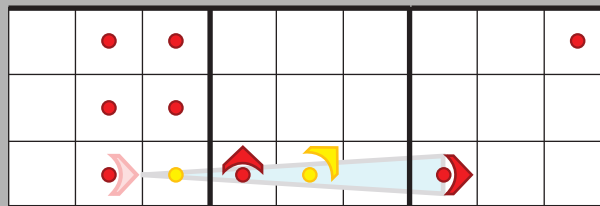
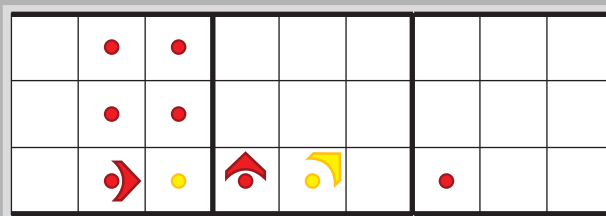
{R9}

Когда вы передвигаете фишку с одной клетки вашего цвета на другую клетку вашего цвета, вы можете перепрыгивать через любые находящиеся между фишки. Однако в этом случае лежащие между клетки не изменяются (в отличие от Правила 8).

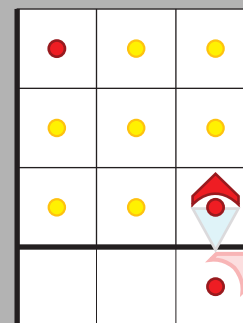
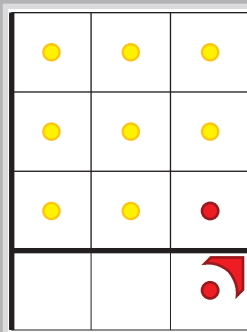
## Трансформация поля {R10}

Когда во время хода вы пересекаете границу поля, и на этом поле нет нейтральных клеток (занятых или незанятых фишками), вы меняете любую клетку на этом поле в клетку вашего цвета.

Объединяющий прыжок. Во время объединения вы можете перепрыгивать другие фишки, однако при этом вы не меняете клетки, находящиеся между. Если фишка во время прыжка пересекает границу поля, вы можете поставить свой маркер на этом поле.



Трансформация поля





## Щипцы {R11}

Когда у фишки есть двигательная способность, которая даёт ей возможность ходить на клетку, занятую фишкой соперника, и между ними нет других посторонних фишек (любого цвета), говорят, что эта фишка атакует другую фишку.

Вы можете делать Щипцы, когда две или более ваших фишек атакуют фишку соперника в начале вашего хода. Во время щипцов вы убираете фишку соперника с доски, меняете цвет клетки на ваш цвет и кладёте на неё фишку, которая атаковала. Вы можете делать щипцы даже когда фишка соперника занимает клетку своего цвета.

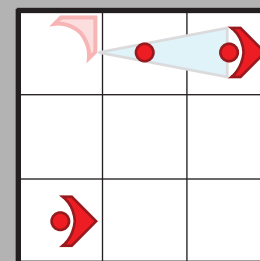
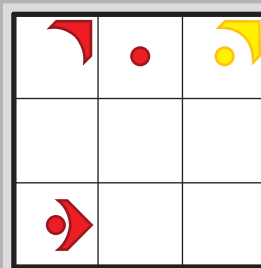
## Встреча фишек {R12}

Если во время хода получилось так, что две ваши фишки стоят на соседних клетках вашего цвета и направлены прямо друг на друга, это значит, что произошла встреча. Тогда вы меняете одну незанятую клетку в любом месте доски в клетку вашего цвета.

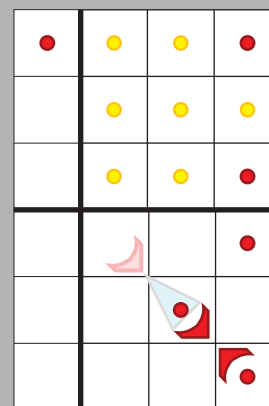
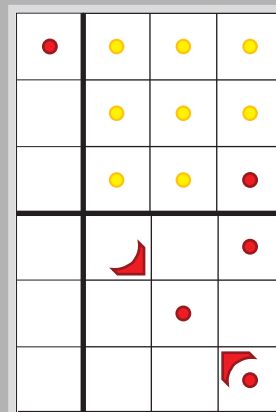
## Ход включает несколько специальных действий {R13}

Когда вы делаете ход, включающий один из этих 6 специальных действий, вы можете совершать ещё другое действие одновременно (щипцы могут быть также переменной поля). Вы получаете привилегию от каждого из этих действий, кроме ходов, когда вы одновременно пересекаете границу поля и делаете объединения. Если во время объединения вы также пересекли границу, вы можете выбрать либо воспользоваться привилегиями, полученными в результате объединения, либо привилегиями, полученными в результате пересечения границы. Однако вы не можете использовать обе привилегии одновременно.

Во время хода красных любая из красных фишек может атаковать клетку с жёлтой фишкой. После хода жёлтая фишка убирается с клетки.



во время встречи фишек вы можете изменить любую незанятую фишкой клетку включая клетку соперника в клетку вашего цвета.





## Поворот фишки {R14}

Вы можете использовать ваш ход по-разному. Вы можете ходить фишкой, а можете повернуть её.

Когда вы поворачиваете фишку на 45 градусов, вы должны выбрать две из ваших клеток и вернуть их в нейтральные, убрав с них маркеры. Когда вы поворачиваете фишку на 90 градусов, вы должны выбрать 4 из ваших клеток и вернуть их в нейтральные.

## Когда поворот возможен

Вы можете делать поворот фишки только тогда, когда у вас есть одна или более фишек, которые могут ходить: если ни одна из ваших фишек не может ходить с одной клетки на другую, вы выходите из игры.

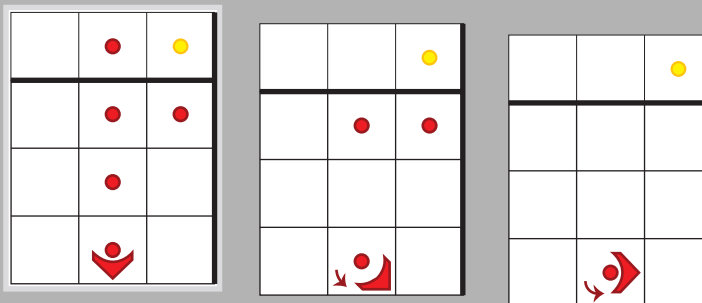
## Кто проигрывает игру {R15}

- Игрок выходит из игры, если он теряет свою последнюю фишку.
- Игрок выходит из игры, если во время хода, ни одна из оставшихся фишек не может ходить (это называется заблокированный ход). В этом случае все фишки игрока снимаются с доски.

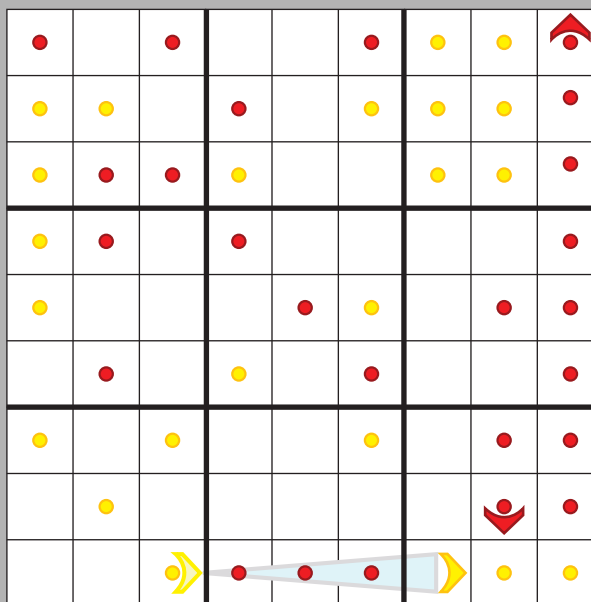
Когда игрок выходит из игры, его маркеры остаются на доске.

На этой схеме красная фишка не может ходить в позицию, которую она занимала до поворота. Две последующие схемы показывают пример того:

когда вы поворачиваете фишку на 45 градусов, или  
когда вы поворачиваете фишку на 90 градусов.



Проигрыш из-за того, что все ходы заблокированы. Очередь красного ходить, но все его ходы заблокированы, следовательно игрок с красными фишками выходит из игры.





## Победитель игры {R16}

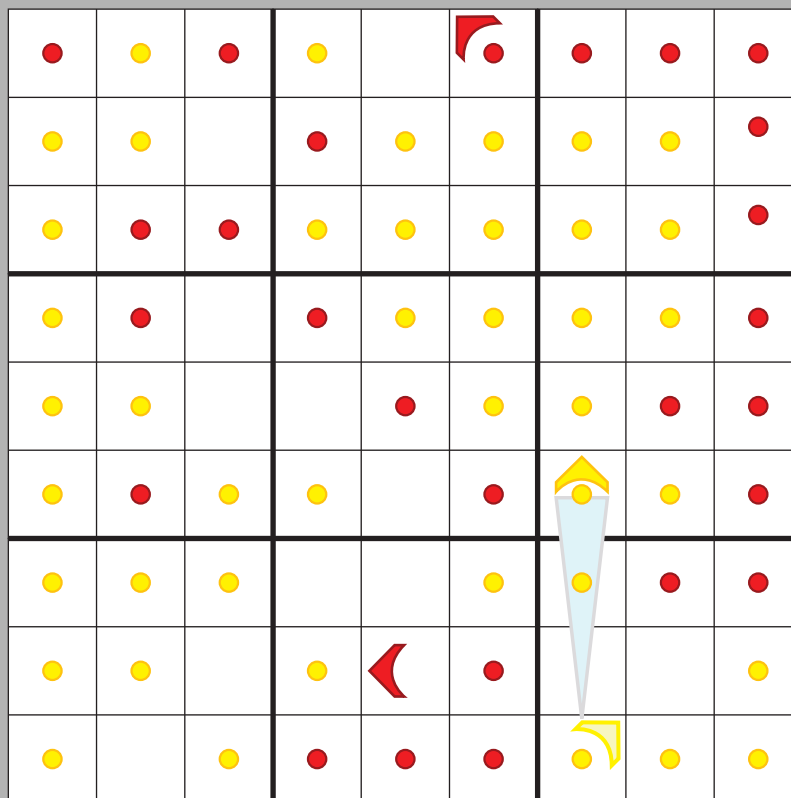
Вы можете выиграть игру, если:

- вы единственный игрок, у которого остаётся хотя бы одна фишка на доске.
- вы набрали необходимое количество маркеров (зависит от того, сколько игроков играет)
  - 2 игрока ...сорок два клетки
  - 3 игрока ...двадцать восемь клеток
  - 4 игрока ...двадцать четыре клетки

Вы можете остаться последним игроком, либо удалив последнюю фишку другого игрока, либо если ходы вашего соперника заблокированы.

Вы достигаете необходимого для выигрыша количество маркеров, если во время хода вы кладёте свой 42(или 28, или 24) маркер. Вам необязательно достигнуть именно этого количества маркеров (у вас есть право изменить 7 клеток как привилегия от объединения, но если вам осталось положить только один маркер, вы выиграли).

Победа в игре благодаря захвату необходимого количества клеток. Жёлтый занял 42 клетки и выиграл игру.

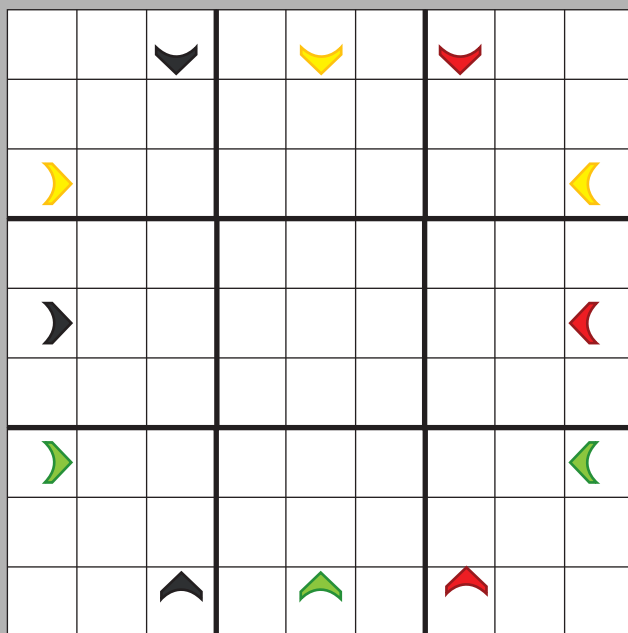


# Оборотная страница



## Четыре игрока

ЖЁЛТЫЕ



Ч  
Ё  
Р  
Н  
Ы  
Е

К  
Р  
А  
С  
Н  
Ы  
Е

ЗЕЛЁНЫЕ

Пакру, Шакру и Азакру

**Игроки**

**Фишки**

Четыре

Три

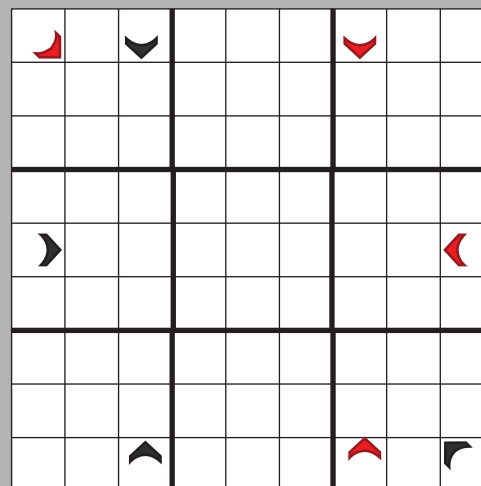
Три

Три

Два

Четыре

## Два игрока



Три  
игрока

