

# ZATRE®



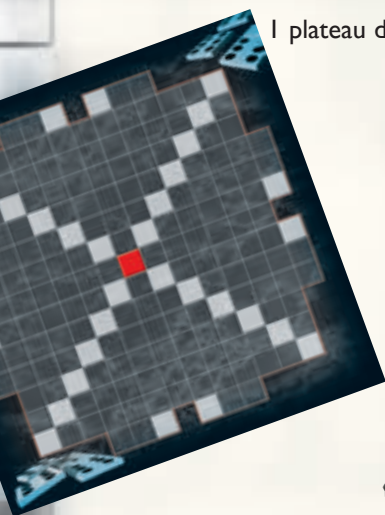
de Manfred Schüling

pour 2 à 6 joueurs

Age : dès 8 ans

Durée : env. 45 min

## Matériel



1 plateau de jeu

121 jetons avec points



21 pièces



20 pièces



20 pièces



20 pièces



20 pièces



20 pièces

1 sac en tissu



2 carnets de score ZATRE

colonnes pour

« ligne doublée »

suite de « 10 », « 11 » et « 12 »

Bonus pour « ligne complète »

ZATRE®					
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
				3	
				3	
				3	
Minus					-
Grand Total					

Nom du joueur

Total de la ligne

Points à soustraire en cas de jetons restants à la fin de la partie

Total global

## But du jeu

Disposer les jetons de manière à ce que les points inscrits dessus totalisent « 10 », « 11 » ou « 12 ». Seules ces lignes rapportent des points. Le joueur totalisant le plus de points à la fin de la partie est le gagnant.

## Description

Le joueur dont c'est le tour, tire **deux** jetons dans le sac et les place sur le plateau de jeu selon certaines règles bien définies. Il peut ainsi gagner des points qu'il marque alors sur le carnet de score. Le joueur comptabilisant le plus de points gagne la partie.

## Préparation

Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Mettez tous les jetons dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur reçoit une feuille de score ainsi qu'un crayon.

## Début du jeu

Pour savoir quel joueur commence la partie, chacun tire un jeton du sac. Le joueur ayant tiré le jeton avec le plus de points, commence. Si plusieurs joueurs tirent un jeton avec le même nombre de points, ils continuent à tirer des jetons jusqu'à ce qu'un joueur soit le seul à avoir un jeton avec le plus grand nombre de points.

Celui qui commence garde le jeton avec le plus grand nombre de points et remet les autres dans le sac. Il tire deux nouveaux jetons. Il pose ensuite ses trois jetons au milieu du plateau de jeu.

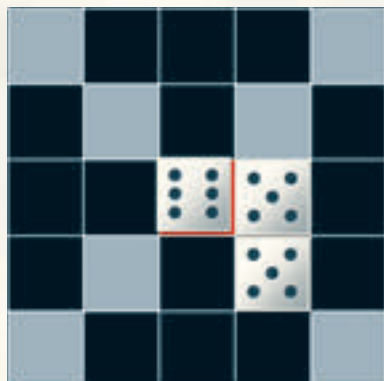
**Attention :** il doit poser un jeton sur la case rouge au centre du plateau.

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, tire **deux** jetons dans le sac et les pose sur le plateau de jeu. Il doit essayer de les poser de telle sorte que la somme des points totalise « 10 », « 11 » ou « 12 » (horizontalement et/ou verticalement). Seules les suites totalisant 10, 11 ou 12 rapportent des points. **Tous** les points d'une suite doivent être comptés. Pour une suite de « 10 », le joueur note un point sur sa feuille de score, une suite de « 11 » lui rapporte deux points et une suite de « 12 » vaut quatre points. De plus, le joueur peut cocher la case « x2 » s'il a posé un jeton sur une case claire. Voir la page 11 pour plus de détails à ce sujet.

## Règles de placement des jetons ZATRE

Voici les règles concernant le placement des jetons :

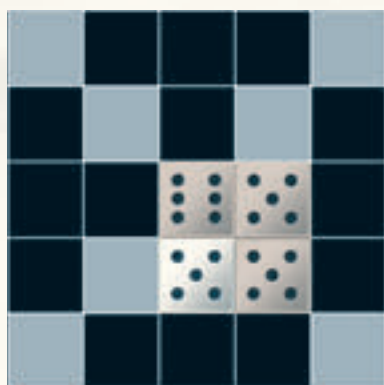


1. Un des trois premiers jetons doit obligatoirement être placé sur la case rouge.

Au tirage au sort, Andreas tire . Il commence la partie car son jeton comporte le plus de points. Il tire ensuite et . Il pose sur la case rouge et les deux jetons de cinq points de manière à obtenir une suite de « 10 » et « 11 ». De plus, il peut cocher deux fois la case « x2 » sur sa feuille de score.

ZATRE®		Andreas				
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total	
X	1	2		3		
X				3		
				3		

2. Les jetons suivants doivent être placés dans la continuité des jetons déjà posés sur le plateau de jeu.



3. Les suites totalisant 13 points ou plus ne sont pas admises.

Beate tire et .

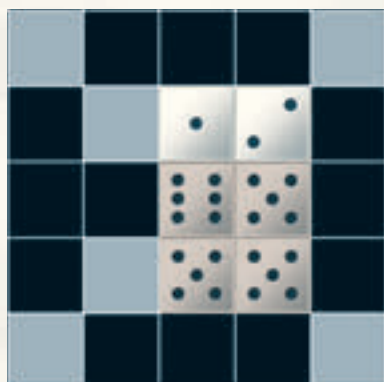
Elle pose pour obtenir une suite de « 10 » et de « 11 ». Elle ne peut pas poser , car la suite totaliserait 13 points ou plus. Elle garde donc le , face cachée, devant elle pour le prochain tour.

ZATRE®		Beate				
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total	
	1	2		3		
				3		
				3		

4. Les suites totalisant 9 points ou moins sont admises, mais ne rapportent pas de points.

5. Les deux jetons **doivent** être placés, même si cela ne rapporte pas de points (voir exceptions ci-dessous).

6. Les deux jetons peuvent être placés ensemble ou séparément.



7. Un jeton ne peut être posé sur une case claire qu'à condition de former une suite de « 10 », « 11 » ou « 12 ».

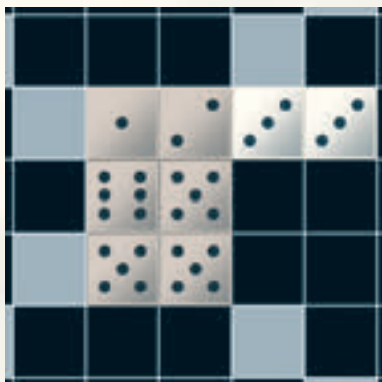
**Exception :** s'il n'est pas possible de poser un jeton sur une case noire, vous devez le poser sur une case claire, même si vous ne formez pas de suite de « 10 », « 11 » ou « 12 ». Mais vous ne pouvez pas cocher la case « x2 ».

Andreas tire et . Il pose ses jetons de manière à obtenir deux suites de « 12 ». Il peut, en plus, cocher la case « x2 ».

ZATRE®		Andreas				
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total	
X	1	2	5	3		
X				3		
X				3		

## Exception à la règle No 5

Si un joueur ne peut poser qu'un seul ou aucun de ses deux jetons tirés, il garde le ou les jetons, face cachée, devant lui jusqu'au prochain tour. Lorsque c'est de nouveau son tour, il vérifie s'il peut poser un ou plusieurs de ses jetons. S'il peut jouer, il n'a pas le droit d'en tirer davantage. Si, en revanche, il n'a qu'un seul jeton devant lui, ou s'il ne peut poser aucun de ses jetons, il peut en tirer **un** dans le sac. S'il peut jouer, il a la possibilité de poser tous ses jetons (même s'il en a plus que deux).

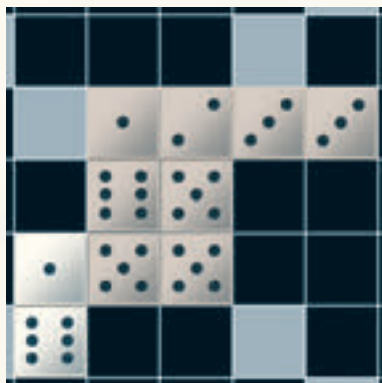


Beate tire un seul jeton . Elle a maintenant deux qu'elle peut poser. Elle place ses deux jetons, mais ne remporte aucun point car sa suite ne totalise que 9 points.

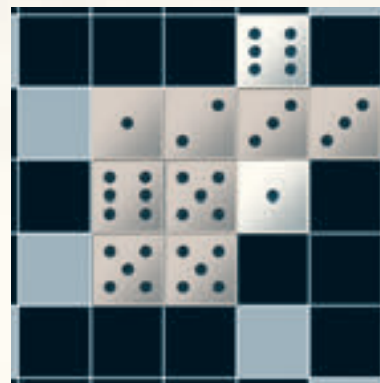
ZATRE®		Beate			
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
	1	2			3
					3
					3

Andreas tire et . Plusieurs possibilités se présentent à lui.

*Solution A* : il pose ses deux jetons de manière à obtenir une suite de « 11 » et il peut cocher la case « x2 ». Il n'obtient aucun point pour le .



*Solution B* : il pose ses jetons de telle sorte qu'il obtienne une suite de « 10 » et une autre de « 12 ». De plus, il peut cocher la case « x2 ».



Il y a, en général, toujours plusieurs possibilités pour poser ses jetons. La meilleure solution dépend des jetons déjà placés sur le plateau de jeu.

Il est toujours préférable de marquer des points de manière linéaire sur la feuille de score. C'est pourquoi Andreas opte pour la solution B. Voici sa feuille de score :

ZATRE®		Andreas			
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
X	1	2	8		3
X	1		4		3
X					3
X					3

Voici les règles concernant le comptage des points :

1. Chaque joueur note son score après chaque tour joué.
2. Les annotations doivent être faites ligne par ligne et de haut en bas sans laisser de cases blanches.
3. Pour une suite de « 10 », le joueur obtient un point, une suite de « 11 » lui rapporte deux points et une suite de « 12 » vaut quatre points.
4. Les points acquis doivent être notés dans la colonne adéquate de la feuille de score.
5. Il est possible de faire des suites de moins de dix points, mais elles ne rapportent aucun point.
6. Lorsqu'un joueur pose un jeton sur une case claire (= case « ligne doublée »), le jeton posé doit obligatoirement former une suite de « 10 », « 11 » ou « 12 ». La première case libre « x2 » doit alors être cochée sur la feuille de score. Il est possible de cocher deux cases « x2 » après un seul tour. On coche alors la case en dessous.  
**Attention** : si au début de la partie, un joueur pose un jeton sur la case rouge, il doit également cocher la case « x2 », à condition d'avoir réalisé une suite d'au moins « 10 ».


7. Dans le cas où un joueur obtiendrait, en un tour de jeu, plusieurs scores du même nombre de points (deux suites de « 12 », par exemple), il reporte tous les points sur sa feuille de score (deux fois 4 points = 8 points à noter dans la première case libre de la colonne « 12 (4) »).
8. Pour chaque ligne complète de la feuille de score, le joueur obtient, en plus, les points de bonus imprimés dans la colonne « bonus ». Si, par contre, une case de la ligne est restée vide, il n'obtient pas les points de bonus.
9. Lorsque la case « x2 » est cochée, tous les points de cette ligne, qu'elle soit complète ou non, comptent double.
10. Si, à la fin de la partie, un joueur a encore des jetons, son total est diminué de la valeur de ses jetons non placés (à reporter dans la case « minus » de la feuille de score).

**Conseil :** vous remarquerez, en additionnant les points, qu'il n'est pas nécessaire d'obtenir beaucoup de suites de « 12 ». Il est préférable d'avoir le plus de lignes complètes possible, afin d'obtenir un maximum de points de bonus et, en même temps, d'avoir un maximum de cases « x2 » cochées.

## Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur a tiré le dernier jeton du sac. Il joue son tour (même s'il n'a tiré qu'un seul jeton et qu'il ne peut poser que celui-ci). On procède ensuite au comptage des points (sans oublier les points « minus »). Le joueur comptabilisant le plus de points est le gagnant. Il peut arriver, dans de rares cas, que la partie doive être interrompue parce qu'il n'est plus possible de poser de jetons.

Dans ce cas, les jetons restant dans le sac sont tirés à tour de rôle et déduits du total de chacun.

Exemple d'un score final. Andreas a encore  devant lui. Sa feuille de score se présente comme suit :

<b>ZATRE®</b> <i>Andreas</i>					
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
X	1	2	8	3	28
X	1	2	4	3	20
X	1	2	4	3	20
X	2	2	8	3	30
X	1	4	4	4	26
X	1	2	8	4	30
X	1	2	8	4	30
X	1	2	4	4	22
X	1	2	4	5	24
X	1	2	4	5	24
X	1	2	4	5	24
X	1	2	4	5	24
X	1		4	✓	10
	1		4	✓	5
			4	✓	4
			4	✓	4
			4		4

Minus     -     5  
 Grand Total    324

$$\begin{aligned}
 & (= (1 + 2 + 8 + 3) \times 2 = 28) \\
 & (= (1 + 2 + 4 + 3) \times 2 = 20)
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 & (= (1 + 4) \times 2 = 10) \\
 & (= 1 + 4 = 5)
 \end{aligned}$$

### Variante pour joueurs avancés

Lorsque 4 ou 6 personnes désirent jouer au ZATRE, elles peuvent jouer par équipes. Cette manière de jouer génère une toute nouvelle stratégie : Les deux partenaires sont assis côte à côte. Chacun tire deux jetons. Les deux joueurs se concertent pour décider des jetons qu'ils vont poser. Les points sont reportés sur une feuille de score commune.



Vous avez acheté un produit de qualité. Si, toutefois, vous aviez des remarques à nous faire, nous vous prions de nous les adresser directement.  
 Avez-vous des questions ? Nous vous renseignons volontiers :  
**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
 www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de