

III. 7 : Exemple de décompte. Maria totalise 170 points.

| ZATRE <i>Maria</i> | | | | |
|---------------------------|--------|--------|--------------|------------|
| 10 (1) | 11 (3) | 12 (5) | Bonus | Total |
| 1 | 6 | 5 | 3 | 15 |
| 2 | 3 | 5 | 3 | 13 |
| 2 | 3 | 15 | 4 | 24 |
| 1 | 3 | 5 | 4 | 13 |
| 1 | 3 | 5 | 4 | 13 |
| 1 | 3 | 10 | 5 | 19 |
| 1 | 6 | 5 | 5 | 17 |
| 1 | 3 | 10 | 5 | 19 |
| | 3 | 5 | 5 | 8 |
| | 3 | 10 | 5 | 13 |
| | | 10 | 7 | 10 |
| | | | 8 | |
| | | | 9 | |
| | | | | 6 |
| Grand Total | | | | 170 |

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVI

ZATRE®



LE JEU DE CARTES

ZATRE®

LE JEU DE CARTES

de Manfred Schilling
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans



Matériel

50 cartes représentant un domino
1 bloc de score

Idée du jeu

Disposer des cartes en ligne horizontales ou verticales afin que les points inscrits sur les cartes d'une même rangée totalisent "10", "11" ou "12" points. Ces suites ainsi créées ou prolongeant des lignes existantes rapportent des points de victoire (PV).

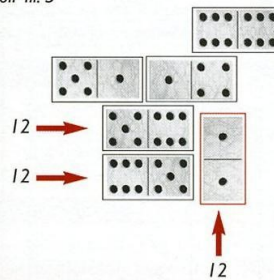
A la fin de la partie, le gagnant est le joueur qui totalise le plus de PV.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend une feuille du bloc pour y noter ses scores. La partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs. On mélange les 50 cartes. Pour la 1^o manche, on utilise **25 cartes**. Les 25 cartes restantes sont remises dans la boîte. Le donneur distribue **3 cartes** à ses adversaires et **4 cartes** à lui-même. Les joueurs prennent ces cartes en main. Les cartes

2. Si, en posant une carte, un joueur obtient 3 lignes de 12 points, il remporte également ce super bonus.

Voir Ill. 5

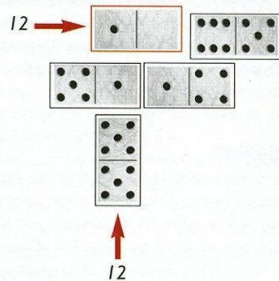


Ill. 6 : En posant sa carte 1/1, le joueur réalise 3 lignes de 12 points et gagne 15 PV et 6 PV de super bonus.

Fin du jeu

La première manche prend fin lorsque les 25 cartes ont été posées. On les retire de la table. Pour la 2^o manche, on utilise les cartes mises de côté au début du jeu. Pour une 3^o et 4^o manche, on mélange les 50 cartes puis on les distribue comme indiqué dans la préparation. En fonction du nombre de joueurs, le jeu prend fin après la 2^o, la 3^o ou la 4^o manche. Chaque joueur additionne les points de sa feuille de score. Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de PV.

Un zéro peut aussi permettre de prolonger une ligne.



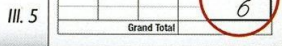
III. 4 : En prolongeant la ligne avec la carte 1/0, le joueur complète 2 lignes à 12 points et gagne donc 10 PV.

Les décomptes triples et le super bonus

En préparant bien ses coups, un joueur peut essayer de réaliser un décompte triple en jouant une carte. Pour chaque décompte triple obtenu, le joueur gagne 6 PV. Les super bonus obtenus sont notés de bas en haut dans la dernière colonne, intitulée "Total", de la fiche de score.

Il existe 2 décomptes triples possibles pour obtenir le super bonus de 6 PV :

1. Si un joueur réalise une ligne de 10 points, une de 11 points et une de 12 points simultanément (comme sur l'ill. 3), il gagne ce super bonus.



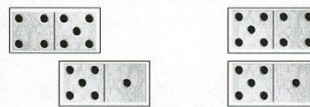
III. 5

restantes sont distribuées équitablement entre tous les joueurs. Elles forment une pioche personnelle face cachée devant chaque joueur. Le donneur est le premier joueur, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

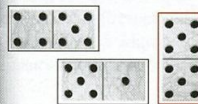
Déroulement du jeu

Le 1^o joueur pose 2 cartes au centre de la table et tente de réaliser la somme de 10, 11 ou 12 en ligne. Il note le résultat obtenu sur sa feuille de score et pioche une carte dans son tas.

III. 1 : 2 exemples de position de départ possible.



Ensuite, les joueurs ne joueront plus qu'une seule carte par tour jusqu'à la fin de la partie. A la fin de son tour, un joueur pioche une carte. Une carte doit toujours être posée à côté d'une carte déjà posée.



III. 2 : Un exemple de la manière dont pourrait jouer le 2^o joueur.

On doit obligatoirement poser et jouer une carte. Lorsque la pioche est épuisée, on continue à jouer jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.

Attention : Il est interdit de créer des lignes de plus de 12 points. Seules les suites totalisant 10, 11 ou 12 rapportent des points.

On peut poser une carte de manière à modifier la somme des lignes adjacentes (voir ill. 3).

Exception : Si un joueur ne peut faire que des lignes de plus de 12 points avec les cartes qu'il a en main alors il découvre son jeu et le met de côté avec les 25 cartes écartées. Il pioche alors 3 cartes parmi ces 25. Il peut répéter cette opération jusqu'à obtenir des cartes qui conviennent.

Le décompte

Pour gagner des PV, un joueur doit créer une ligne horizontale ou verticale de 10, 11 ou 12 points ou prolonger une ligne existante. La valeur d'une ligne correspond à la suite des points de cette ligne. Sur la fiche de score, on note les PV gagnés.

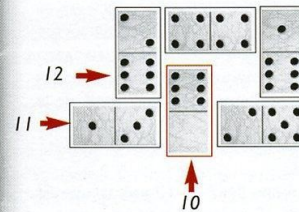
Une ligne de 10 points rapporte 1 PV, une de 11 points rapporte 3 PV et une de 12 points rapporte 5 PV. Si un joueur parvient à créer plusieurs lignes valables, il additionne ces points. Par exemple, 2 lignes de 12 points rapportent 10 PV, 3 lignes de 11 points, rapportent 9 PV.

Sur l'ill. 1, le joueur gagne 1 point pour sa ligne de 10. Sur l'ill. 2, le joueur gagne en même temps 1 point pour sa ligne de 10 et 3 points pour sa ligne de 11.

Sur la fiche de score, chaque ligne, dans lesquelles les colonnes 10, 11 et 12 sont remplies, rapporte un bonus indiqué sur la fiche.

Les zéros

Les cartes zéro (coté de domino sans point) ont une fonction particulière : les zéros font partie d'une ligne, c'est-à-dire qu'ils ne terminent pas une ligne contrairement aux trous. Il est possible d'avoir plusieurs zéros sur une même ligne. Un zéro peut relier 2 lignes si la valeur totale de la nouvelle ligne ne dépasse pas 12.



Ill. 3 : Grâce à la carte 6/0, le joueur connecte 2 lignes et gagne des PV pour une ligne de 10 points, une de 11 et une de 12.