

ZATRE®

The Perner®
PUBLISHING GROUP

© PPG AG, Zürich.
CE édité par:
PPG AG
Töckenbühl 5
A-4644 Scharnstein,
Autriche.
Ne convient pas
aux enfants de
moins de 3 ans.
Contient des
petites pièces.

RÈGLE DE JEU



Préparatifs

Mettre tous les pions dans le sac, ouvrir plateau de jeu et donner à chaque joueur une feuille du bloc de jeu.

Début du jeu

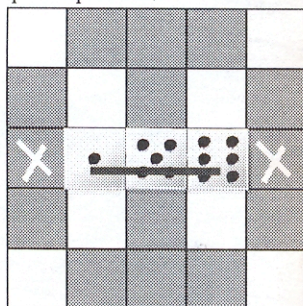
Chaque joueur tire à tour de rôle un jeton du sac. Le joueur ayant tiré le jeton avec la plus forte valeur le garde et tire encore deux autres pions. Il ouvre le jeu (1er joueur). Les autres joueurs remettent leurs pions dans le sac. Le 1er joueur dispose ses trois pions sur le plateau de jeu en observant les règles suivantes:¹⁾

Règles concernant la mise en place des pions du ZATRE

- 1) Un des trois pions doit être posé sur la plage de départ (milieu du plan).
- 2) Tous les autres pions doivent avoir un lien avec les pions placés.
- 3) Chaque nouveau joueur tire à son tour deux pions du sac, sans regarder dans le sac.²⁾
- 4) Les deux pions peuvent être placés séparément à condition d'observer la règle 2.
- 5) L'astuce consiste à placer les pions en rangées de 10, 11, ou 12 points. Seules sont valables les rangées avec ces sommes de points.

- 6) Il est permis de disposer des rangées dont le total de points est inférieur à 10.
- 7) Par contre, il est interdit de disposer une rangée comportant plus de 12 points.
- 8) Les deux pions doivent être placés (voir exceptions plus bas).

Fig. 1:
Le 1er joueur place les trois pions en formant une rangée de 12 points.



- 9) Le joueur dont c'est le tour doit tirer les pions du sac, les placer et en calculer la valeur.
- 10) Le jeu se termine lorsque le sac est vide.

Exceptions:

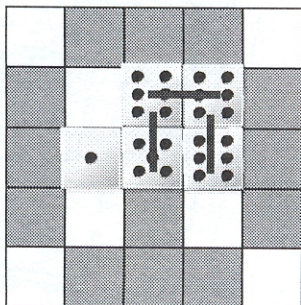
- 11) Si un joueur ne peut pas disposer ses pions ou seulement un seul, il ne tirera qu'un seul jeton lorsque ce sera de nouveau son tour. S'il ne peut pas le

placer une fois de plus, il tirera au prochain tour de nouveau un seul jeton, (etc.). Si le joueur peut de nouveau placer tous ses pions, il peut utiliser tous les pions en sa possession (même s'il en a dix).

- 12) Si, ce faisant, le sac se vide, on soustraira à chaque joueur les pions qui lui restent, ce seront des valeurs négatives (Minus) (voir bloc: «minus»).

ATTENTION: Les champs marqués d'un X (Fig. 1) ne peuvent pas recevoir de jeton. Ceci en guise de remarque. Il est naturellement interdit de faire des marques sur le plateau de jeu!

Fig. 2:
Le prochain joueur tire deux six. Il les place et obtient un 11 et deux 12.



Calcul des points (bloc de jeu)

- 1) Chaque joueur calcule ses points et note sur la feuille ce qu'il a placé.
- 2) Le bloc de jeu est divisé en colonnes.
- 3) Une rangée de 10, 11 ou de 12 obtient respectivement 1, 2 et 4 points.

Fig. 3:

DT	10(1)	11(2)	12(4)
X		2	8
			3
			3
			3
			4
			4

- 4) On a le droit de créer des rangées de moins de 10 points, mais elles n'ont pas de valeur.
- 5) Si un joueur place un pion sur un champ clair (= champ à double chevron = DT), il doit impérativement obtenir avec ce pion une rangée de 10, 11 ou 12 points. Cela lui donne le droit d'inscrire une croix dans la prochaine case libre de la colonne DT. Il est possible d'inscrire deux croix en un seul coup.³⁾

Attention: un champ DT ne doit jamais être couvert par une valeur nulle aussi longtemps qu'un pion de valeur nulle peut être placé ailleurs. Si cela est impossible, on a le droit de placer le pion sans valeur sur un champ DT.

La figure 3 montre la feuille du 1er joueur après son inscription. Il s'est placé sur le champ de départ (qui est également un champ DT) et a tracé une croix d'après la règle 5. Il a en même temps placé un 12 et a de ce fait inscrit 4 points dans la 1ère case libre de la colonne des 12 (règle n° 3).

- 6) Valeur multiples

Si un joueur obtient en un seul coup par ex. deux 12, il inscrit 2 fois 4 = 8 points dans la prochaine case vide de la colonne des 12.

Fig. 4:

DT	10(1)	11(2)	12(4)
X		2	8
			3
			3
			3
			4
			4

La figure 4 montre la feuille du deuxième joueur.

Il a obtenu un 11 (= 2 points), deux 12 (= 8 points) et s'est placé sur un champ clair avec un pion de valeur (= une croix DT).

Faux: deux 12 obtenus en un seul coup ne doivent jamais être inscrits de cette manière!

Fig. 5:

DT	10(1)	11(2)	12(4)
X		2	4
			3
			3
			4
			4

tourner, s'il vous plaît.