

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**

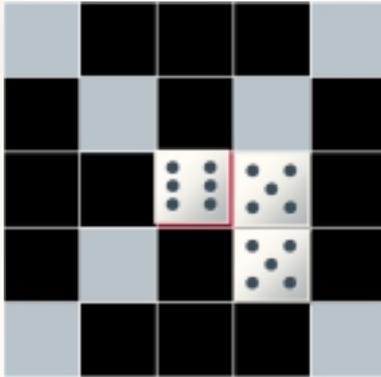


Déroulement du jeu

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 :

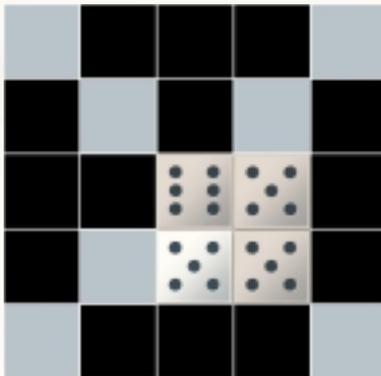


1. Un des trois premiers jetons doit obligatoirement être placé sur la case rouge.

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 .

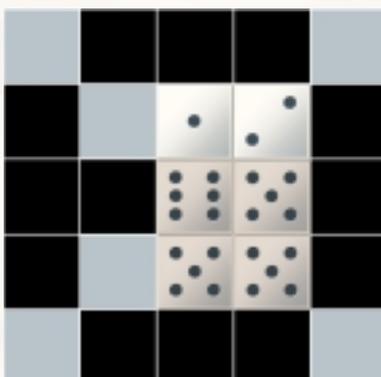
Elle pose pour obtenir une suite de « 10 » et de « 11 ». Elle ne peut pas poser , car la suite totaliserait 13 points ou plus. Elle garde donc le , face cachée, devant elle pour le prochain tour.

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 ».

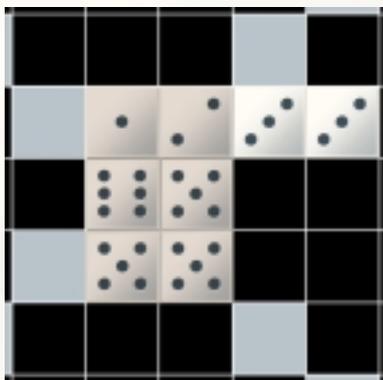
Exception : s'il n'est pas possible de poser un jeton sur une case noire, vous devez le poser sur une case claire, même si vous ne formez pas de suite de « 10 », « 11 » ou « 12 ». Mais vous ne pouvez pas cocher la case « x2 ».

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).

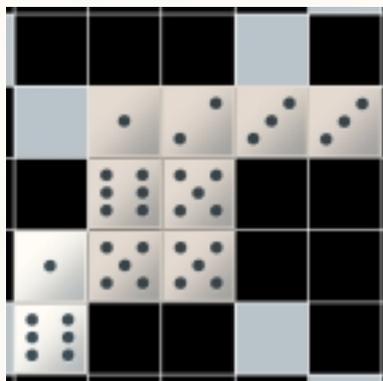


Beate tire un seul jeton . Elle a maintenant deux qu'elle peut poser. Elle place ses deux jetons, mais ne remporte aucun point car sa suite ne totalise que 9 points.

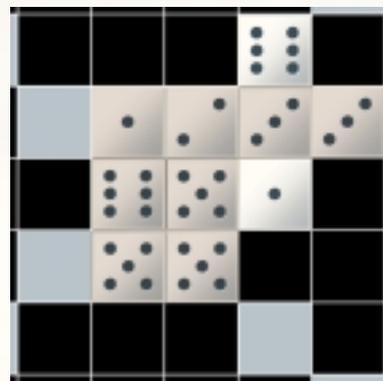
ZATRE®					Beate	
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total	
	1	2		3		
				3		
				3		

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 .



ou
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		

Comptage des points

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 ».

