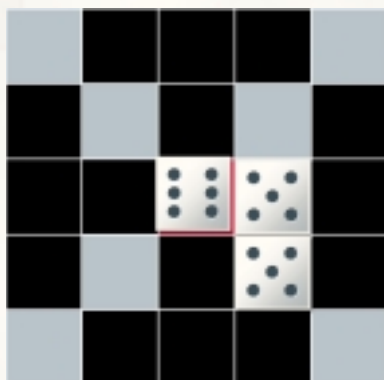


Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore che è di turno estrae **due** tessere dal sacchetto e le posa sulla tavola da gioco. Così facendo si deve tentare di posare le tessere da gioco in modo tale da formare delle sequenze, sia orizzontalmente come pure verticalmente, con delle somme di „10“, „11“ oppure „12“ punti-valore, poiché solo in questo modo si guadagnano dei punti-premio. Vengono sempre conteggiati **tutti** i punti-valore delle tessere posate in modo consecutivo, in una cosiddetta sequenza. Per un totale di punti-valore „10“ si riceve un punto-premio, per un totale di punti-valore „11“ si ricevono due punti-premio e per un totale di punti-valore „12“ se ne ricevono tre; inoltre si è autorizzati a segnare una crocetta nella colonna x2 quando si pone una tessera su una casella chiara. Maggiori spiegazioni a questo riguardo si trovano a pagina 15.

ZATRE Regole di sistemazione delle tessere

Per poter sistemare le tessere bisogna rispettare le seguenti regole:

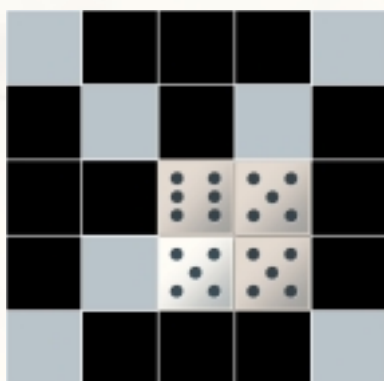


1. Una delle tessere deve essere posta sulla via (casella rossa).

Andrea estrae una tessera . I suoi punti-valore risultano essere i più alti; ha quindi il diritto d'iniziare il gioco. Estrae quindi un'altra tessera ed infine una terza . Posa la tessera sulla casella rossa e le due tessere con punti-valore cinque in modo da ottenere una sequenza di „10“ ed una di „11“; si aggiudica inoltre due crocette nella colonna „x2“.

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

2. Tutte le tessere seguenti dovranno venir posate fianco a fianco con quelle già sulla tavola.



3. Non sono permesse sequenze con punti-valore maggiori o uguali a „13“.

Beate estrae la tessera e la tessera .

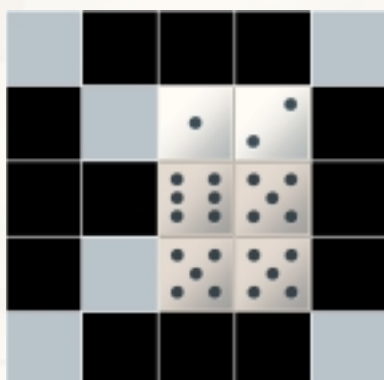
Posa la tessera in modo da ottenere un punteggio „da 10“ ed uno „da 11“. Non può quindi più posare la tessera , altrimenti otterrebbe una sequenza con punteggio di „13“ o più. Tiene quindi la tessera per il prossimo turno, mettendola coperta vicino a lei.

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

4. Sequenze con punti-valore di „9“ o meno sono permesse (non apportano però alcun punto-premio).

5. Se è possibile, entrambe le tessere **devono** sempre venir posate sulla tavola da gioco (anche se non apportano punti-premio - per le eccezioni vedi sotto)

6. Entrambe le tessere estratte possono venir posate sia singolarmente che in sequenza.



7. Una tessera può venir posata su una casella chiara solamente se grazie a questa tessera o a entrambe le tessere estratte si ottiene un „10“, „11“ oppure un „12“.

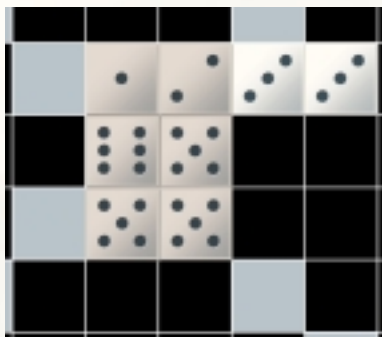
Eccezione: se si è impossibilitati a posare una tessera su una casella scura, allora bisognerà posarla su una chiara, anche se non si otterranno punti-premio – neanche una x potrà venir conteggiata.

Andrea estrae una tessera e una tessera . Posa le tessere in modo da conteggiare due „da 12“ e una x nella colonna „x2“.

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

Eccezione alla quinta regola di sistemazione della tessere

È possibile che un giocatore decida di posare solamente una o addirittura nessuna delle due tessere estratte; preferisce tenerle coperte vicino a sé per il suo prossimo turno. Con la mossa successiva, se dispone ancora di due o più tessere, egli valuta se è possibile piazzarne una o anche di più. In caso affermativo può non estrarre un'altra tessera, ed eseguire la sua mossa con il piazzamento delle tessere già in suo possesso. Se tuttavia dispone di una sola tessera, oppure pur disponendo di due o più tessere non può effettuare nessun piazzamento, allora ne deve estrarre **una** nuova. Se a questo punto è in grado di piazzare, allora può utilizzare tutte le sue tessere, anche se sono più di due.

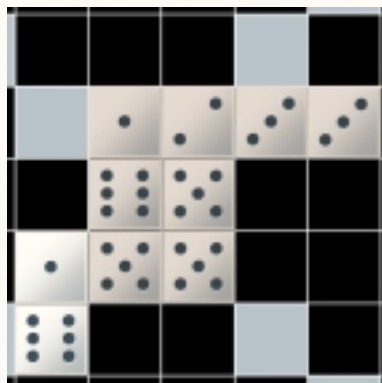


Beate estrae solamente una tessera . Si ritrova ora con due tessere da posare. Le posa entrambe, senza però annotare alcun punto-premio a suo favore, in quanto la somma della sequenza corrisponde solamente a 9.

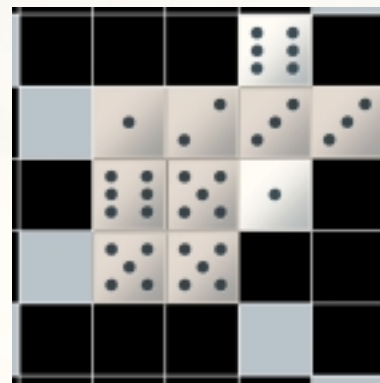
ZATRE®		Beate			
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
	1	2			3
					3
					3

Andrea estrae una tessera e un'altra . Si ritrova ora con più possibilità:

possibilità A: posa le tessere in modo da ottenere un punteggio di „11“ e una x sotto „x2“. Per la tessera non riceve alcun punteggio;



oppure possibilità B: posa le tessere in modo da ottenere una sequenza „da 10“ e una „da 12“ e una crocetta nella colonna „x2“.



In sostanza quasi sempre esistono più possibilità di gioco. Quale sia la migliore dipende dallo svolgimento del gioco avuto fino ad ora.

Poiché è sempre più vantaggioso marcare punti in modo regolare, per Andrea l'alternativa B è la soluzione migliore. Quindi annota come segue:

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

Valutazione dei punti

Per la valutazione valgono le seguenti regole:

1. Ogni giocatore annota sul suo foglio-punteggio i punti-premio ottenuti dalla sequenze delle sue tessere appena giocate.
2. Le annotazioni devono essere effettuate in continuità, senza interruzioni, riga per riga, dall'alto verso il basso.
3. Posando una sequenza „da 10“ sulla tavola da gioco si guadagna 1 punto-premio, „da 11“ 2 punti-premio „da 12“ 4 punti-premio.
4. I punti-premio ottenuti vengono annotati sul blocchetto-punteggio nella colonna corrispondente.
5. Sequenze con punti-valore inferiori al 10 possono venir posate sulla tavola, non apportano però alcun punto-premio.
6. Se un giocatore occupa una casella chiara (= „casella misura doppia“) sulla tavola da gioco, allora deve formare con una tessera oppure entrambe le tessere una sequenza „da 10“, „da 11“ oppure „da 12“. Sul blocchetto-punteggio annota nella colonna „x2“ una crocetta, nel quadratino libero più in alto. Durante lo stesso turno è possibile annotare due crocette nella colonna „x2“; queste verranno annotate **una sotto l'altra**.
Attenzione: posando una tessera all'inizio del gioco sulla casella rossa ci si aggiudica pure una crocetta nella colonna „x2“, purché si posi almeno un „10“.

