

Zatre

Hru vytvořil Manfred Schüling v roce 1972. Pocházel z chudší rodiny, a proto si sám vyráběl hračky a hry. Říká: „To je nejlepší škola pro tvůrce her.“

Počet hráčů: libovolně mnoho, optimálně 3 – 4

Délka hry: ??

Hrací potřeby: Hrací plán, 121 hracích kamenů s hodnotami 1 – 6 bodů, sáček na kameny, pro každého hráče bodovací karta a tužka na zapisování výsledků

Cíl hry: Vytvářet na desce souvislé kombinace, které dávají v řadě součet 10, 11 nebo 12 bodů.

Výchozí pozice: Hráči si vylosují po jednom kameni. Hráč s největším číslem začíná a vytáhne si ze sáčku tři kameny. Ostatní hráči si vylosují po dvou kamenech. Začínající hráč umístí dva nebo tři kameny na desce tak, aby překryl centrální pole, součet bodů však nesmí překročit 12. Pokud první hráč nedosáhne 10 bodů, probíhá celé losování znova.

Pravidla:

1. Vytváření řad

1.1 Řady se součtem pod 10 bodů se mohou vytvářet, ale nejsou započteny.

1.2 Řady se součtem vyšším než 12 bodů jsou zakázány.

1.3 Kameny s hodnotou 1 a 2 body mohou doplnit řady se součtem 10 či 11 tak, že celkový součet bude 11 nebo 12.

1.4 Je možné v jednom tahu vytvořit či pozměnit více řad, ale ve všech musí být součet nejvýše 12.

1.5 Hráč může vytvořit řadu se součtem menším než 10 jen tehdy, nemůže-li dosáhnout součtu 10 až 12.

1.6 Pokud by hráč libovolným tahem přesáhl součet 12, jeho tah končí a pro další tah si vytáhne ze sáčku ještě jeden kámen, takže má 3 kameny.

2. Dublování

2.1 Pokud hráč položí kámen na pole s křížkem „double“ a v řadě dosáhne součtu alespoň 10 bodů, smí si vyznačit na bodovací kartičce křížek ve sloupci „double“.

2.2 S výjimkou prvního tahu smí hráč překrýt pole „double“ řadou se součtem pod 10 jen v případě, že nemá žádný jiný tah. V tomto případě se mu dubl nezapočítává.

2.3 Každé pole „double“ se počítá jenom jednou, a to v okamžiku, kdy je na něj položen kámen.

3. Dobírání kamenů

Po dokončení tahu si hráč ze sáčku dobere kameny tak, aby měl v ruce dva kameny. Jedinou výjimkou je pravidlo 1.6, kdy má hráč v ruce tři kameny.

4. Konec hry

4.1 Hra končí, nejsou-li v sáčku žádné kameny a žádný z hráčů nemůže pokračovat ve hře.

4.2 Hráči si odečtou ze svého zisku hodnoty kamenů, jež jim zůstaly na závěr hry v ruce.

5. Bodování

5.1 Hráči si do svých kartiček zapisují dosažené dubly, desítky, jedenáctky a dvanáctky. Sloupečky se vyplňují shora dolů.

5.2 Za desítku hráč získá 1 bod, za jedenáctku 2 body, za dvanáctku jsou 4 body. Pokud hráč v jednom tahu získal stejnou bodovou hodnotu několikrát, zapíše si do políčka patřičný násobek.

5.3 Poslední sloupec tabulky slouží pro sečtení bodů. Postupuje se následovně:

- a) Hodnotu v posledním sloupci tvoří součet bodů za 10, 11, 12 a započtení prémie.
- b) Jsou-li v řádku zaplněna všechna tři pole pro 10, 11 a 12, může si hráč započíst prémie v předposledním sloupci.
- c) Má-li hráč v prvním sloupci křížek za dubl a vyplněné body za 10, 11, 12, potom si celý řádek včetně prémie z předposledního sloupce vynásobí dvěma.

5.4 Celkový bodový zisk hráče tvoří součet posledního sloupce tabulky zmenšený o hodnotu kamenů, které mu zůstaly v ruce na závěr hry.