

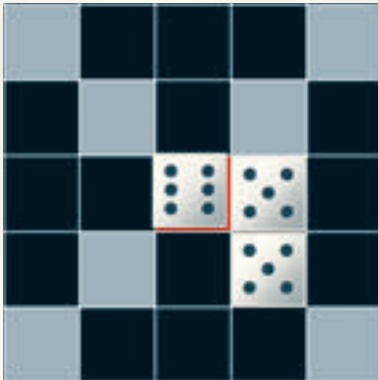


## Modo de Jogar

O turno passa no sentido dos ponteiros do relógio. No seu turno, o jogador tira duas fichas para fora do saco e coloca-as na mesa. Ele deve tentar formar linhas horizontais ou verticais de fichas, que somem um valor total de 10, 11 ou 12, porque só essas linhas vão marcar pontos. Contas sempre todos os pontos das fichas que formam uma linha conectada. Para um total de 10, ganhas 1 ponto; para 11, ganhas 2 pontos; e para 12, ganhas 4 pontos. Também podes marcar a coluna "x2" se colocares uma ficha num quadrado de cor clara. (Consulte a página 3 para obteres mais detalhes).

## Como Colocar uma ficha no ZATRE

Durante a colocação das fichas no tabuleiro, aplicam-se as seguintes regras:

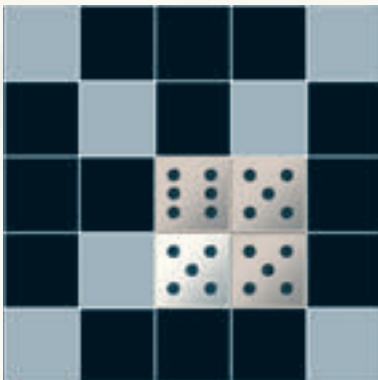


1. Deves colocar uma das três fichas iniciais no quadrado inicial (quadrado vermelho).

Andrew tira o número mais alto e pode começar. A seguir ele tira e . Ele coloca o no quadrado vermelho e usa as duas peças com 5 pontos para formar um 10 e um 11. A seguir, marcar a coluna "x2" duas vezes.

ZATRE <sup>®</sup> Andrew					
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
X	1	2		3	
X				3	
				3	

2. Todas as fichas subsequentes devem ser colocadas ao lado das fichas que já estão no tabuleiro.



3. Não podes formar linhas com um total de 13 ou mais pontos.

Betty tira e .

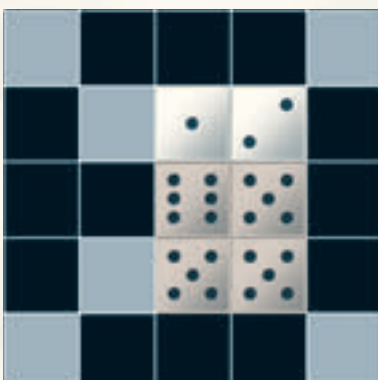
Ela coloca o para que possa anotar um 10 e um 11. Não pode colocar o , porque o total das linhas daria 13 ou mais. Guarda o para o próximo turno, à sua frente, com a face para baixo.

ZATRE <sup>®</sup> Betty					
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
	1	2		3	
				3	
				3	

4. Pode formar linhas com um total de 9 ou menos pontos, mas elas não pontuam quaisquer pontos.

5. Se possível, **deves** colocar as duas fichas no tabuleiro (mesmo que não obtenhas quaisquer pontos; exceção – ver a seguir).

6. Podes colocar ambas as fichas na mesma linha ou cada uma delas em linhas diferentes.



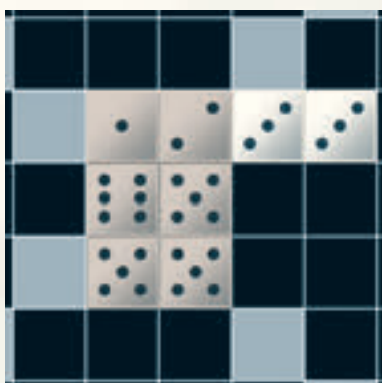
7. Só podes colocar uma ficha num quadrado de cor clara, se fores capaz de formar um 10, um 11 ou um 12, com essa ficha ou com ambas as fichas em conjunto. **Exceção:** Se não fores capaz de colocar uma ficha num quadrado preto, debes colocá-la num quadrado de cor clara, mesmo que isso não dê nenhum ponto. Neste caso, não podes marcar uma cruz na tua folha de pontuação.

Andrew tira e . Posicionas as fichas de modo a poder anotar dois 12 e marcar uma cruz na coluna "x2".

ZATRE <sup>®</sup> Andrew					
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
X	1	2	5	3	
X				3	
X				3	

## Exceção á regra nº 5:

Se um jogador só pode colocar uma das suas duas fichas ou nenhuma delas, ele coloca as fichas que não usou à sua frente, em cima da mesa, viradas para baixo, e guarda-as para o seu próximo turno. Se tiver duas ou mais fichas à sua frente sobre a mesa, no início do seu próximo turno, verifica se pode colocar no tabuleiro, uma ou mais dessas fichas. Se este for o caso, ele não pode tirar uma nova ficha, mas deve, em vez disso, usar as fichas que sobraram do último turno. Mas se ele só tiver uma única ficha à sua frente em cima da mesa, ou se ele não pode colocar qualquer uma das duas ou mais fichas, ele tira uma ficha para fora do saco. Se agora for capaz de colocar uma ficha no tabuleiro, pode usar todas as suas fichas



(mesmo que haja mais do que duas).

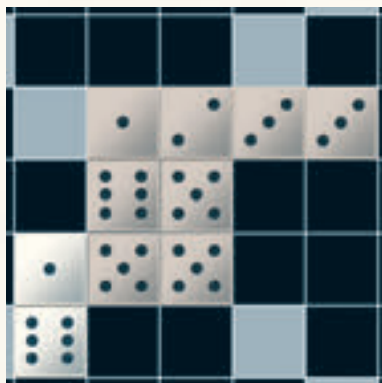
Betty só tira uma ficha – é um . Agora tem dois que pode colocar no tabuleiro. Ela usa ambas as fichas, mas não ganha qualquer ponto, porque o total da linha só dá 9.

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

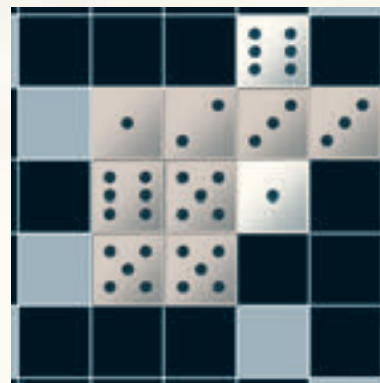
Andrew tira um e um . Agora, tem várias opções:

*Opção A:* Ele posiciona as fichas de maneira a poder anotar um 11 e uma cruz na coluna "x2".

Ele não ganha nada com o .



*Ou a opção B:* Ele posiciona as fichas de maneira a ganhar um 10 e um 12, assim como, uma cruz no "x2".



Há quase sempre várias maneiras de colocar as fichas no tabuleiro. Depende do curso do jogo para determinar a melhor opção.

Uma vez que é sempre preferível anotar pontos uniformemente, a opção B seria a melhor para o Andrew. Assim, ele regista:

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

## Pontuação

Por favor, observe as seguintes regras para a pontuação:

1. Cada jogador anota a pontuação para as fichas que acaba de colocar no tabuleiro na sua própria folha.
2. Preenche a tua folha de pontuação de cima para baixo. Não falhes quaisquer linhas!
3. Para uma linha com um total de 10, ganhas 1 ponto; para 11, ganhas 2 pontos; e para 12, ganhas 4 pontos.
4. Anota os pontos obtidos na folha de pontuação na coluna correspondente.
5. É possível formar linhas, com um total de menos de 10, mas não registas qualquer ponto.
6. Se um jogador coloca uma ficha num quadrado de cor clara no tabuleiro (= pontuação dupla), ele deve formar uma linha de 10, 11 ou 12, seja com a ficha colocada no quadrado de cor clara ou ambas as fichas juntas. No bloco, ele observa uma cruz na próxima caixa livre da coluna "x2". É possível observar duas cruzes "x2" num único turno - estas são **anotadas uma abaixo da outra**.

**Nota:** No início, colocas uma ficha no quadrado vermelho. Neste caso, também podes notar uma cruz na coluna "x2" se você formar uma linha com pelo menos 10 pontos.

