

ZATRE®

The Perner®
PUBLISHING GROUP

PERI
SPIELE

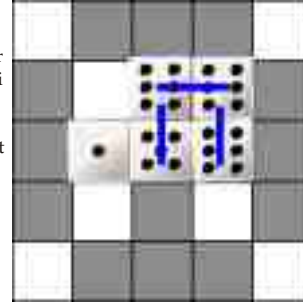
SPIELREGEL CE

© PPG AG, Zürich.
CE edited by:
PPGmbH
Traxenbichl 5
A-4044 Scharnstein,
Österreich.
Nicht geeignet
für Kinder unter
36 Monaten.
Enthält verschluck-
bare Kleinteile.

- verwenden (auch wenn es zehn sind).
12) Wird dabei der Sack geleert, werden die jedem Spieler verbliebenen Steine als Minuswert abgezogen (siehe Block: „minus“).

ACHTUNG: Die mit **X** markierten Felder (Abb. 1) dürfen nicht mehr belegt werden. Dies nur zur Erklärung. Das Markieren des Spielplanes ist selbstverständlich verboten!

Abb. 2:
Der nächste Spieler zieht zwei Sechsen. Er legt an und erhält eine Elf und zwei Zwölfen.



Wertung (Spielblock)

- 1) Jeder Spieler wertet auf seinem Blatt nach seiner Auslage.
- 2) Der Spielblock ist unterteilt in senkrechte Kolonnen.
- 3) Eine gelegte 10er-, 11er- oder 12er-Reihe erzielt eine Wertung, und zwar 1, 2 bzw. 4 Punkte.

Abb. 3:

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

- 4) Reihen mit weniger als 10 Augen dürfen ausgelegt werden, erzielen aber keine Wertung.
- 5) Belegt ein Spieler ein helles Feld (= Doppeltreppchenfeld), muß er damit eine neue 10er, 11er oder 12er Reihe erzielen. Er darf dann in das nächste freie Kästchen der DT-Kolonne ein Kreuz machen. Es ist möglich, zwei DT-Kreuze in einem Zug zu machen.³⁾

Achtung: Ein DT-Feld darf nie ohne Wertung belegt werden, solange ein Stein ohne Wertung woanders

angelegt werden kann. Ist dies nicht möglich, so darf ausnahmsweise auch ein DT-Feld ohne Wertung belegt werden.

Abb. 3 zeigt das Blatt des Startspielers nach seinem Eintrag. Er belegte das Startfeld (ist ebenfalls ein DT-Feld) und hat nach Regel 5 ein Kreuz gemacht. Gleichzeitig legte er eine Zwölf und hat demzufolge 4 Punkte ins erste freie Kästchen der 12er Kolonne eingetragen (Regel 3).

- 5) Mehrfachwertungen
Erzielt ein Spieler in einem Zug z. B. zwei Zwölfen, so trägt er 2 mal $4 = 8$ Punkte in das nächste freie Kästchen der Zwölfer-Spalte ein.

Abb. 4:

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

Abb. 4 zeigt das Blatt des nächsten Spielers. Er erzielte eine Elf (= 2 Punkte), zwei Zwölfen (= 8 Punkte), und belegte mit Wertung ein helles Feld (= DT-Kreuz).

Falsch: Zwei Zwölfen, die in einem Zug erzielt wurden, *nie* so eintragen!

Abb. 5:

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

Bitte blättern Sie um!

Vorbereitung

Spielsteine in den Sack, Spielplan aufklappen. Jeder Spieler erhält ein Blatt des Spielblocks.

Spielbeginn

Die Spieler ziehen reihum je einen Stein aus dem Sack. Der Spieler mit dem höchsten Stein behält diesen und zieht zwei weitere Steine dazu. Er beginnt (= Startspieler). Die anderen Spieler stecken die Steine in den Sack zurück. Der Startspieler legt seine drei Steine auf dem Spielplan aus, und zwar nach folgenden Regeln.¹⁾

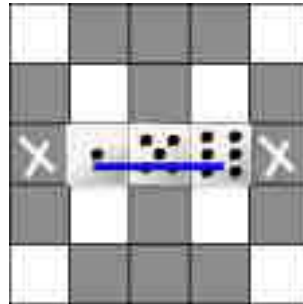
ZATRE Auslageregeln

- 1) Einer der drei Startsteine muß auf das Startfeld (Mitte Plan) gelegt werden.
- 2) Alle weiteren Steine müssen mit ausliegenden Steinen Verbindung haben.
- 3) Alle weiteren Spieler ziehen reihum je zwei Steine verdeckt aus dem Sack.²⁾
- 4) Die beiden Steine dürfen auch getrennt angelegt werden, sofern Regel 2 beachtet wird.
- 5) Legen Sie möglichst geschickt Reihen, die eine Augensumme von 10, 11 oder 12 haben. Nur solche Reihen zählen.
- 6) Es ist erlaubt, Reihen mit einer Augensumme von weniger als 10 zu legen.
- 7) Es ist verboten, daß in einer Reihe

mehr als 12 Augen liegen.

- 8) Beide Steine müssen angelegt werden (Ausnahme siehe weiter unten).

Abb. 1:
Der Startspieler legt eine Zwölf



- 9) Ein Zug ist das Ziehen, Auslegen und Werten seiner Steine.
- 10) Das Spiel endet, wenn der Sack leergespielt ist.

Ausnahmen:

- 11) Kann ein Spieler keinen oder nur einen Stein anlegen, so zieht er in der nächsten Runde *einen* Stein. Kann er wieder nicht anlegen, zieht er in der nächsten Runde erneut einen Stein (usw.). Kann der Spieler wieder anlegen, darf er alle seine Steine

