

## „Z A T R E” papíron-ceruzával-dobókockával

(2 fő 11x11-en, 3-4 fő 13x13-on, 5-6 fő 15x15-ön)

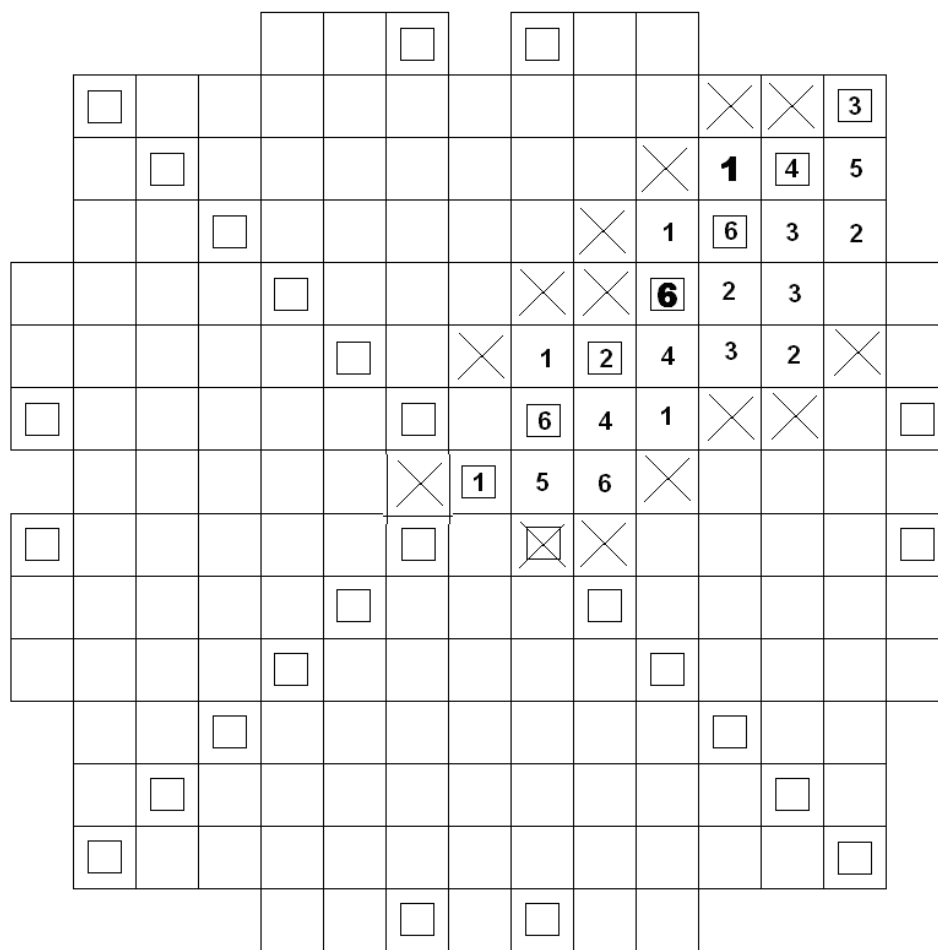
Hasonlít a "Scrabble"-re, de itt, a „betűk” 1-től 6-ig számok és az "értelmes szavak": a 13-nál kisebb összegek, amikből azonban csak a 10-, a 11-, vagy a 12-ért jár: 1, 2, vagy 4 pont...  
Djázaskor, a táblán jelölt extra mezők elfoglalása: „duplázó”.

Kezdéskor, középen 1 áll.

A soron következő két, (dobókockával kivetett), számot írhat be a táblára úgy, hogy az oldalszomszédosan érintkezők összege **sem sor, sem oszlop**irányban **nem lehet több 12-nél**. Egy lépésben tehát két véletlenszerűen kapott szám írható be. Lásd a példánkban vastagítva: 6 és 1. (Amik után már az X-el megjelölt mezőkre tilos lesz számot beírni, a 12-es összeg teljesülése miatt.)

Minden lépés után, a szerzett pontértékeket fel kell írni az adott játékos versenylapjára.

Vége a partinak, ha már nem lehet szabályosan a táblára írni, vagy ha az előre megállapodott lépés-szám (pl.: 10, vagy 15, esetleg 20) teljesült.



x	10	11	12	+	
x	1	2	4	3	20
x	2	2	4	3	22
x	1	2	4	3	20
x	1	2	8	3	28
x	1		4	(2)	
	1		4	(1)	
	1		4	(1)	
	1		4	(1)	
			5		
			5		
			5		
			6		
			6		
			7		
			7		
			8		
			9		

A versenylap kitöltése, a pontozás- magyarázata: (lásd a vastagon jelzett 1 és a 6 letételét követő vastagon írt pontokat.)

A táblázatos eredménylapodra a már korábban felírt pontszámok alá kell beírnod a most szerzett pontértéket:

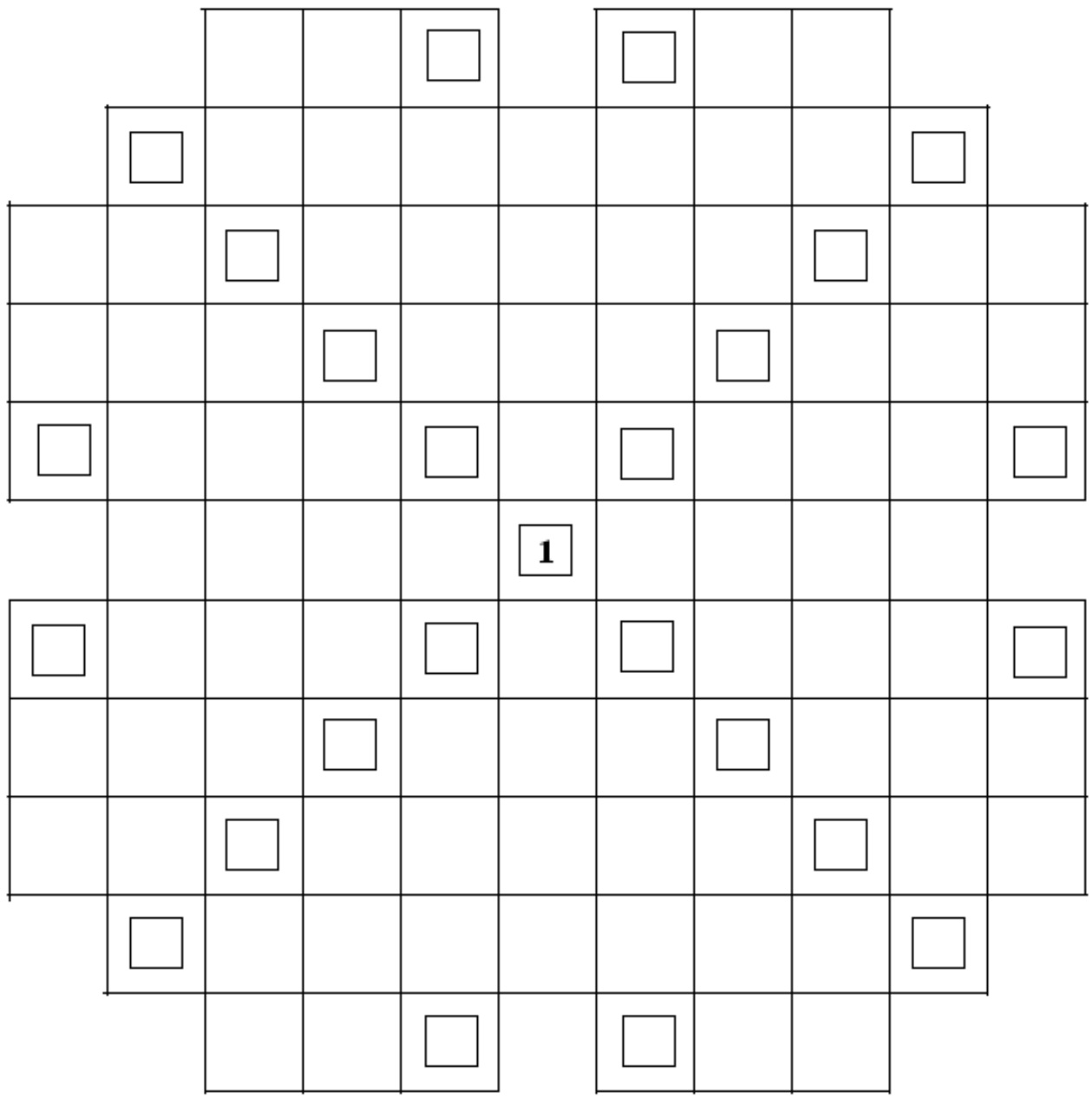
Példánkban a 6-os extra mezőre került, ezért jár az "X" duplázó szorzó. A vízszintes (6+2+3=) 11-ért 2 pont; a függőleges (1+6+4+1=) 12-ért 4 pont jár.

A 12-es oszlopba azért kerül 4+4 = 8 pont, mert az 1-es függőlegese is (1+6+2+3=) 12. Azután még ugye az 1-es vízszinteséért jár még 1 pont a (1+4+5=) 10-es oszlopban. (Tehát 10-es 1, a 11-es 2, a 12-es 4 pontot ér darabonként.)

Kezded érteni az „oskola” jelleget is? Egy lépés után, minden oszlopba csak egyszer írhattsz az eredmény-lapodra, a már beírtak alá, arra törekedve, hogy egyenletesen teljenek a sorok... A kiértékeléskor ugyanis, **minden tele sorhoz** hozzáadódik a "+" oszlopban feltüntetett (növekvő) bónusz, majd az adott sor jobb oldali oszlopába a sorba beírt számok összegének a duplája, vagy négyszerese kerül (a nem tele sornál is), a teljesített "X", vagy „2x” miatt.

A verseny végső eredményrendjét az egyéni értékelő táblázatok jobb oldali oszlopába került számok összege dönti el. (Nyertes a legnagyobb.)

x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				6	
				7	
				8	
				9	



x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				6	
				7	
				8	
				9	

**Kétszemélyes (párbajos) „ZATRE”**



x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				5	
				6	
				6	
				6	
				7	
				7	
				8	
				9	

x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				5	
				6	
				6	
				6	
				7	
				7	
				8	
				9	

x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				5	
				6	
				6	
				6	
				7	
				7	
				8	
				9	

x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				5	
				6	
				6	
				6	
				7	
				7	
				8	
				9	

x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				5	
				6	
				6	
				6	
				7	
				7	
				8	
				9	

x	10	11	12	+	
				3	
				3	
				3	
				3	
				4	
				4	
				4	
				4	
				4	
				5	
				5	
				5	
				6	
				6	
				6	
				7	
				7	
				8	
				9	

**ZATRE Játékosonként vezetendő eredménytáblázatok.**

Felülről lefelé, oszloponként az üres helyeken töltendő. Az első oszlopba '2x', vagy '4x', ha extra mezőre került a lépéskor írt egyik, vagy mindkét szám. A 10, 11, 12 oszlopokba az elért összegekért 1,2,4, ill. ezek többszöröse. Sorösszegek számításakor: a bónuszoszlop + pontjai csak a teljes sorok esetén számítanak be a sorösszegbe, de az első X-oszlop szorzói a hiányos sorokra is érvényesek: Pl.: x, 2, -, 4, (3) tartalmú sor összege: 12.

## Kicsiknek, 10-es értékre, kisebb táblán, egyszerűsített pontozással.

**Legyen a dobókocka 6-pöttyös oldalának az értéke „0”**, a többi oldal értéke értelemszerűen a pöttyök száma, ami arab számokkal írandó be a táblára.

A soron következő: 2 db kockával dob és a kivetett értékeket két, tetszése szerint választott üres mezőre beírja, de csak úgy, hogy sem sor-, sem oszlop-irányban nem lehet 10-nél nagyobb összege az egymással oldalszomszédosan összefüggő láncot alkotó számoknak.

*(A tiltó szabály miatt, a kicsi tábla kezdetben 100 üres mezőjéből kb. 20 marad üresen. Lépésenként 2 mezőre kerül szám. Ez kb. max.  $(100-20)/2=40$  lépés. Ha négyen játsszák, akkor egy parti max. 9 körből álljon, öt fő esetén max. 7 kör, azaz így biztosan ugyanannyiszor dobhat mindegyik játékos. Voltaképpen nem teljesen indokolatlan az sem, ha a tábla (szabályos) telítődéséig folyik a verseny. A kezdők (a parti elején lépők) hátrányát ugyanis kvázi ellensúlyozza, hogy eggyel többször dobhatnak..., ami végül is szerencsekorlátos is, ha a már 4-re, ill. 2-re korlátozódó üres helyekre gondolunk...)*

### **Díjazás jár a lépésért, ha a beírást követően 8, 9, vagy 10 a kialakított összeg.**

A díjazás pedig megduplázódik, ha az adott lépésben a tábla valamelyik jelölt, extra mezőjére is került szám.

Az eredménylapra a legkisebbek az elért összegnek megfelelő oszlopba egy-egy pöttyöt írjanak be!

A nagyobbak játéknál a 8, 9, vagy 10 vonalösszegre 1, 2, 3 pont járjon.

Lásd pl. az ábrán: jobb oldalon > a kisebbeknek, bal oldalon > a nagyobbaknak.

Extra mezőre íráskor az első oszlopba „x” kerüljön, (ami duplázza az értékeket).

A verseny értékelésekor a nagyobbaknál egyértelmű, hogy a jobb oldali oszlopba írt számok összege döntson.

A kisebbeknek már az is érdekes, ha csak a 10-es oszlopban álló pöttyök döntenek. *(Pl.:úgy, hogy a parti végén kihúzgálós módszerrel döntik el, hogy kinek van a legtöbb. Ha holtverseny van akkor a 9-es, ill. ha akkor is, akkor a 8-as oszlop dönt.)*

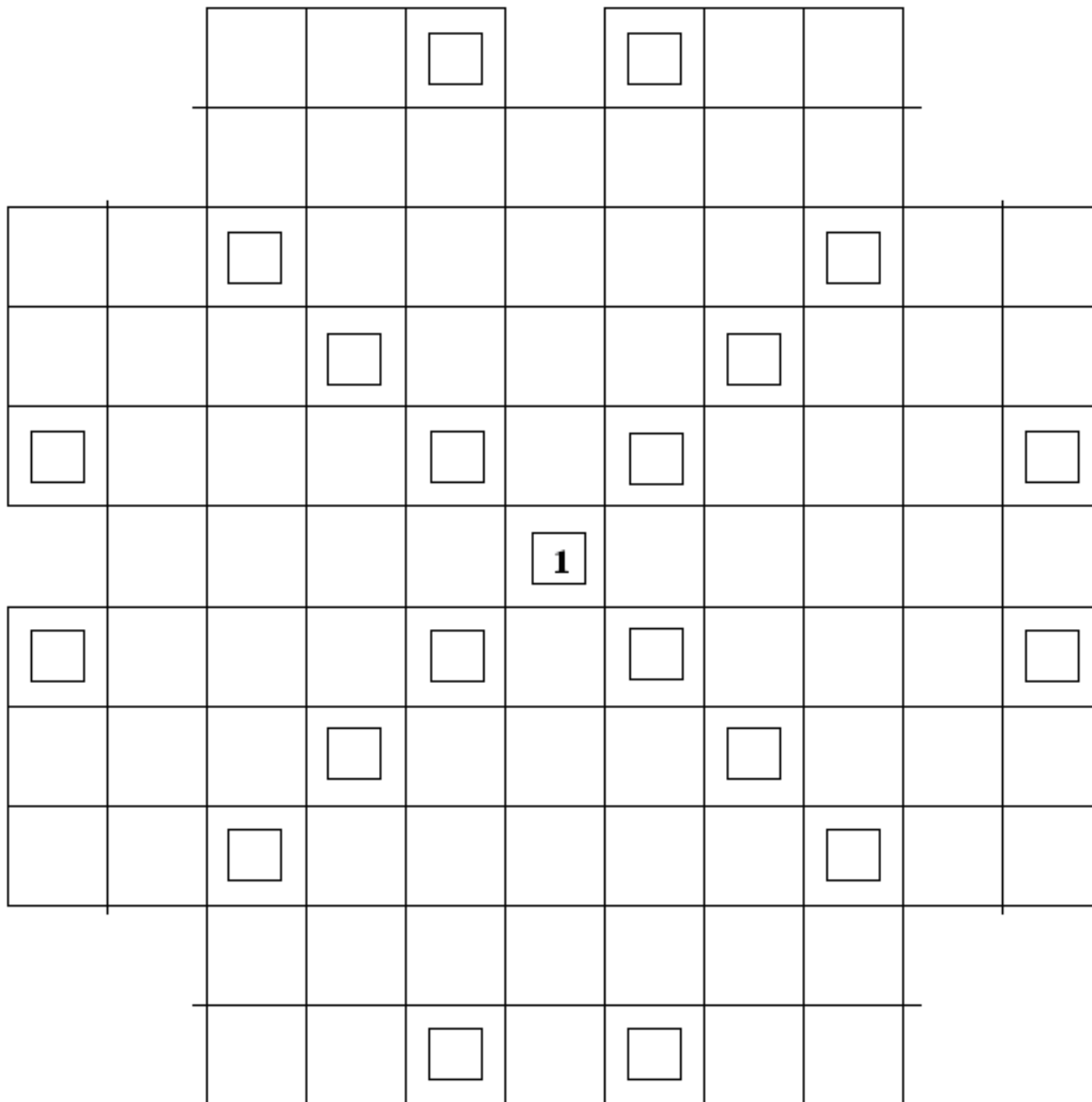
A legnagyobbak, 9-99 éves korosztály játsszák az eredeti „szám-scrabble” játékot! :-)

Az eredménylap vezetése, legyen 1-1 sor egy lépésenként!  
Ha pl. a dobás értékének beírásakor 1 db 9-es és 3 db 10-es összeget sikerült kialakítani, akkor lásd az eredménylap első sorát:

x	8	9	10	
		2	9	11
x		4	18	22

x	8	9	10	
		•	•••	4
x		••	••••	8

Ha extra mezőre is írt, akkor lásd a második sort.



A soron következő két,  
dobókockával kivetett számot  
ír be a táblára, de csak úgy,  
hogy sem sor-, sem oszlop-  
irányban nem lehet  
10-nél nagyobb összege  
az egymással  
oldalszomszédosan  
összefüggő láncot alkotó  
számoknak.

Díjazás jár,  
ha a beírást követően  
**8, 9, vagy 10** ez az összeg.

A díjazás pedig  
megduplázódik,  
ha az adott lépésben a tábla  
valamelyik jelölt,  
extra mezőjére is került szám.

A táblára-írást követően a  
játékosok saját  
eredménylapjukra vezetik fel  
a lépésért kapott díjakat...

Azt tudd, hogy most a hatos az nulla!!!

# Eredménylapok

x	8	9	10	

x	8	9	10	

x	8	9	10	

x	8	9	10	