"Zatre je domino 21. století,"

říká o své hře autor Manfred Schüling. Má to své opodstatnění, jelikož se hraje s čísly, ze kterých se skládají řady a sloupce mající součet 10, 11 či 12. Hra také trochu připomíná svým hracím plánem a některými pravidly Scrabble.

Historie Zatre je historií Manfreda Schülinga. Vymýšlení her a hraček ho provází již od dětství: pochází totiž z chudší rodiny a hračky si musel zhotovovat sám. Komentuje to slovy: "Je to nejlepší škola pro tvůrce her." Během školních let měl radši karetní hry a šachy než vyučovací hodiny. Když mu bylo patnáct, založil amatérskou divadelní skupinu a začal hrát v místních mládežnických klubech. Jeho pozdější střídající se zaměstnání mu nadávala příliš času pro tvořivou činnost, i tak si však našel chvilky pro své koníčky. V roce 1972 předčítal své básně na malých sešlostech. Už tenkrát se mu honily hlavou nápady na hry, ale k jejich realizaci se dlouho nedostávalo času. Zatre vymyslel v roce 1986 a o čtyři roky později, po překonání velkých obtíží, spatřilo Zatre osazenstvo berlínských hospod, kde se tato hra rychle rozšířila. Již v roce 1992 ji vydala firma Peri a dva roky na to, 16 září 1994, zakládají Manfred Schüling a firma Peri federaci Zatre pod názvem ***Zatre e.V***. Téhož roku bylo Zatre nominováno na cenu německé kritiky *Spiel des Jahres* (hra roku) a letos vyhrálo prestižní cenu *Super As d'Or* (Zlaté eso) na mezinárodním festivalu her v Cannes, jako hra nejlepší po všech stránkách.V současné době je Zatre známo v řadě evropských zemí a letos se dostalo i k nám díky firmě Templum.

Zatre e.V. má v Německu, Rakousku a Švýcarsku 10 klubů, v nichž je sdruženo přes 200 hráčů. Od dubna 1997 je předsedou Zatre e.V. Wolfgang Wichmann. Manfred Schüling, který se této namáhavé funkce vzdal ze zdravotních důvodů, však vynechá jen málokterou akci, která se točí okolo jeho hry.

Zatre e.V. pořádá každý rok Open turnaj, kde se vyhlašuje mezinárodní mistr v Zatre. Zatím posledním, a tedy úřadujícím mistrem pro r. 1998 je Frank Schmid z Mnichova.

Zatre je také jednou z disciplín na ***Olympiádě duševních sportů***, jejíž druhý ročník se uskutečnil 24.-30.8.1998 v Londýně.

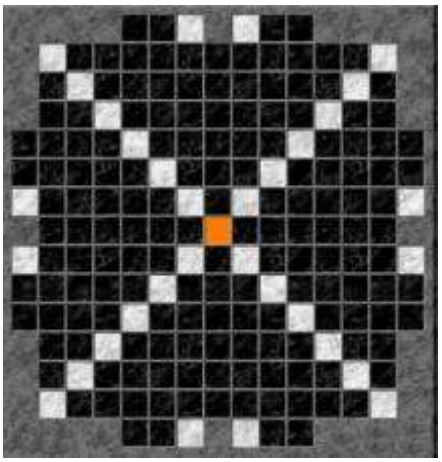
Olympijskou vítězkou prvního ročníku se stala Sigrid Ludwig z Berlína; vítězem druhého ročníku je Wolfgang Wichmann z Grafingu v Bavorsku. Olympiády se zúčastnila i česká výprava vzešlá z červnového mistrovství republiky, v čele s **první mistryní republiky Jarmilou Voráčkovou**.

Zahrajte si s námi Zatre

Název Zatre je odvozen ze slova **Zahlentreppe** (číselné schody). Není divu, pokud se podíváte na rozehranou partii, jistě vás toto slovní spojení napadne. Rovněž se dá říct, že Zatre je jakési "číselné křížovkové puzzle". Tato hra jistě potěší každého, kdo si rád hraje s čísly a rád kombinuje.

Přívrženci počítačových her zase uvítají ZatreOnline, což je verze Zatre pro PC, která umožňuje nejen hrát Zatte proti počítači, ale i hrát po internetu virtuální turnaj se skutečným hráčem sedícím u počítače v libovolné části Zeměkoule.

Hraje se na plánu 15×15 (viz obr.), na který hráči střídavě pokládají hrací kameny s čísly 1 - 6. Celkový počet kamenů je 121 (od čísla 1 je 21 kamenů, po 20 kamenech je pro čísla 2 až 6). Zatre může hrát 2 - 6 lidí, kteří se snaží z kamenů ležících těsně vedle sebe vytvářet takové kombinace, které dávají v horizontálním či vertikálním směru součet 10, 11 či 12.



Na začátku hry je plán prázdný a všechny kameny s čísly jdou v sáčku. Každý hráč si vezme po jednom kameni v sáčku. Hráč s nejvyšším číslem začíná. V případě shody si každý vezme další kámen. Po losování se kameny opět vrátí do sáčku. Začínající hráč si vezme ze sáčku tři kameny, ostatní si vezmou kameny dva.

Začínající hráč položí jeden z vylosovaných kamenů do středu plánu (oranžové pole) a se dvěma zbylými naloží podle níže uvedených pravidel. Poté se hráči střídají a podle týchž pravidel pokládají své kameny na desku:

1. Řady se součtem bodů nižším než 10 jsou povoleny, ale body se nezapočítávají.
2. Tahy vedoucí na součet vyšší než 12 nejsou dovoleny.
3. Na desce se nacházejí šedá zdvojovací pole. Položení kamene na takové pole umožňuje hráči vyznačit křížek do sloupce DT (viz bodování).

4. Hráči bodují ve více než v jedné řadě, pokud kámen doplní řady čísel současně ve dvou směrech.
5. Kámen s číslem 1 může být připojen k řadě se součtem 10 či 11, čímž se řada doplní na součet 11, resp. 12. Totéž platí pro kámen s číslem 2 a řadu s dosavadním součtem 10.
6. Hráč smí zahrát kámen na zdvojovací pole pouze tehdy, pokud docílí v této řadě součtu 10, 11 nebo 12. Toto pravidlo neplatí v prvním tahu hry a také tehdy, když nelze táhnout na žádné jiné pole; v posledně jmenovaném případě si však hráč nesmí zdvojení počítat.
7. Zdvojovací pole si zapíše pouze hráč, který na něj položil kámen. Při rozšíření řady na 11 nebo 12 se už znova nepočítá.
8. Hráč musí hrát i v případě, že umístěním svých hracích kamenů nedosáhne bodového ohodnocení (je ovšem třeba dodržet pravidlo 2).
9. Hráč smí vynechat tah ("pasovat") pouze v případě, že nemůže provést žádný tah. V takovém případě si vytáhne další kámen ze sáčku pro svůj následující tah.
10. Jestliže žádný z hráčů nemůže pokračovat a všechny kameny ze sáčku byly vytaženy, odečte si každý hráč od svého celkového skóre bodové hodnoty kamenů, které mu zůstaly v ruce, a hra končí.

Bodování

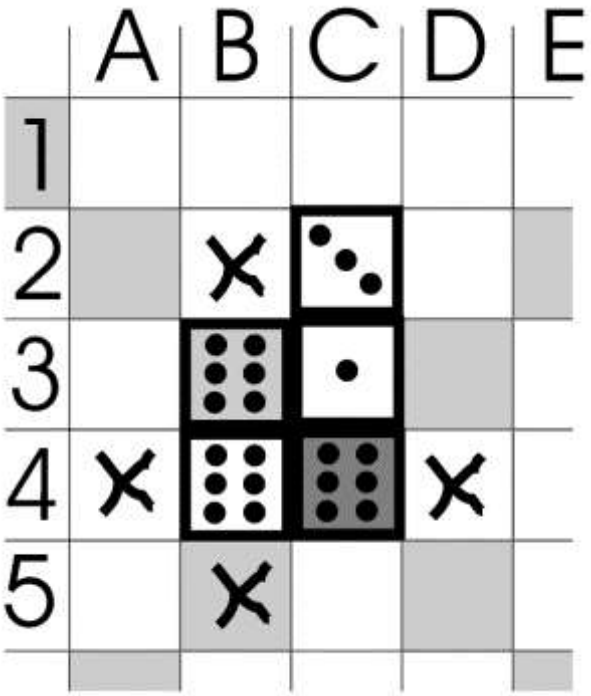
Bodovací tabulka má sloupečky pro bodování desítek, jedenáctek, dvanáctek a pro zdvojování (první sloupec, označený "DT"). Boduje se následujícím způsobem:

11. Za zdvojovací pole se zapíše křížek do sloupce DT.
12. Za desítku se zapíše 1 bod, za jedenáctku 2 a za dvanáctku 4 body do příslušného sloupce. Pokud se v jednom tahu sejdou dvě stejné bodové hodnoty, body se sečtou a součet se zapíše do jednoho okénka v příslušném sloupci. Okénka každého sloupečku se zaplňují postupně odshora.
13. V pořadí pátý sloupec zleva je prémiový. Jsou v něm předtištěny bodové hodnoty, které si může hráč přičíst pouze v těch řádcích, ve kterých se mu podařilo zaplnit jak sloupec pro desítky, tak i pro jedenáctky a pro dvanáctky.
14. Součet bodů (včetně případné prémie) na řádcích, na kterých je zaškrtnuto pole ve zdvojovacím sloupci, se vynásobí dvěma. Výsledek se zapíše do posledního sloupce. U nezdvojených řádků se do tohoto sloupce vyplní prostý součet bodů.
15. Hodnoty v posledním sloupci se sečtou, odečtou se minusové body za zbylé kameny a konečný výsledek se zapíše do posledního řádku.

Příklad

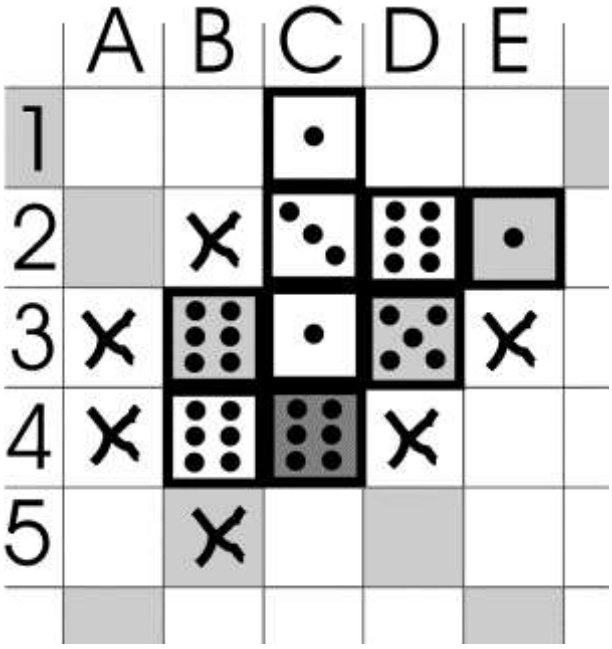
Hrají dva hráči. První hráč si vylosoval čísla 1, 3 a 6 a položil je na pole C4, C3 a C2, čímž utvořil sloupec se součtem 10 a získal jedno zdvojení za políčko C4.

Druhý hráč si vylosoval čísla 6 a 6. Nejprve položil kámen na políčko B4, čímž utvořil řadu B4-C4 se součtem 12. Potom položil kámen na políčko B3, kde získal zdvojení, a vytvořil tak sloupec se součtem 12 a řadu se součtem 7. Do své bodovací tabulky si zapíše do sloupce DT křížek a do sloupce pro dvanáctky 8 bodů. (Položení kamenů nemohl hráč provést obráceně, kvůli pravidlu 6).



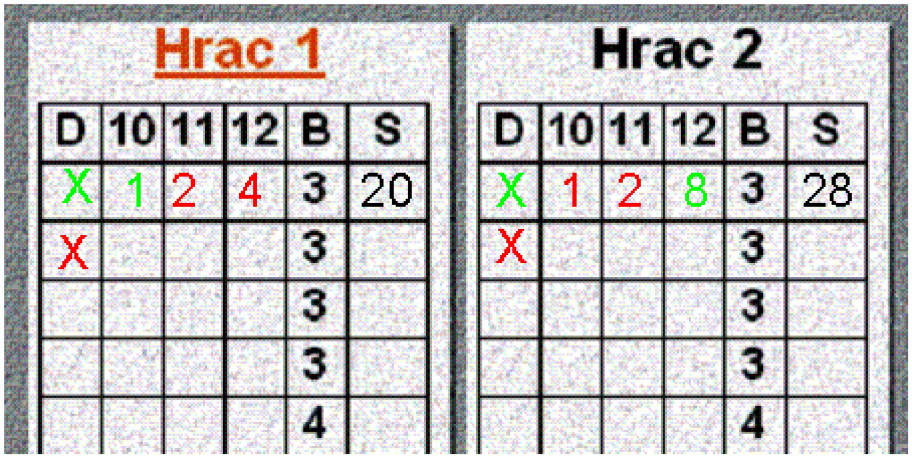
<u>Ilustrace k příkladu, stav po prvním kole. Křížkem jsou označena pole, na která už do konce hry není možné táhnout.</u>

První hráč si v dalším tahu vylosoval čísla 5 a 6 a položil je na políčka D3 a D2 (v tomto případě je jedno, který kámen položí dříve). Vytvořil tak řady B3-C3-D3 a C2-D2 se součty 12 a 9 a sloupec D2-D3 se součtem 11 a získal jedno zdvojení. Do své bodovací tabulky si zapíše do sloupce DT křížek, do sloupce pro jedenáctky 2 body a pro dvanáctky 4 body. Má tedy po 2. tahu zaplněný celý řádek bodovací tabulky a může si započítat bonus. Součet prvního řádku mu vyjde 20 bodů.



Ilustrace k příkladu, stav po druhém kole. Křížkem jsou označena pole, na která už do konce hry není možné táhnout.

Druhý hráč si ve druhém tahu vylosoval čísla 1 a 1 a položil je na políčka C1 a E2. Vytvořil tak řadu C2-D2-E2 se součtem 10 a sloupec C1-C2-C3-C4 se součtem 11 a získal jedeno zdvojení. Do své bodovací tabulky si zapíše do sloupce DT křížek, do sloupce pro desítky 1 bod a pro jedenáctky 2 body. Má tedy po 2. tahu také zaplněný celý řádek bodovací tabulky a může si započítat bonus. Součet 1. řádku mu vyjde 28 bodů.



Hrac 1

D	10	11	12	B	S
X	1	2	4	3	20
X				3	
				3	
				3	
				4	

Hrac 2

D	10	11	12	B	S
X	1	2	8	3	28
X				3	
				3	
				3	
				4	

Bodovací lístečky: vyplněné horní části od obou hráčů z uvedeného příkladu. **(zeleně vyplněn 1. tah, červeně 2. tah)**