

**2–6**

SPIELER

ab 8

JAHREN

45

MINUTEN

ZATRE ist ein Legespiel mit Augensteinen, bei dem ihr nach und nach ein Zahlenmuster auf dem Spielplan aufbaut. Punkte gibt es nur für Reihen, deren Augen zusammen genau 10, 11 oder 12 ergeben. Eure Ergebnisse tragt ihr auf einem Wertungsblatt ein, auf dem Boni für vollständig gefüllte Zeilen warten.

Spielziel

Ihr legt Steine so an, dass waagerechte oder senkrechte Reihen die Augensumme 10, 11 oder 12 erreichen. Nur diese Summen bringen Punkte.

Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Alle 121 Steine wandern in den Stoffbeutel und werden gut gemischt. Jede Person bekommt ein Blatt des Wertungsblocks und einen Stift.

So spielt ihr

- 1 Zur Auslosung zieht jede Person einen Stein, die höchste Augenzahl beginnt.
- 2 Die Startperson zieht zwei weitere Steine und legt alle drei in die Planmitte, wobei das rote Feld belegt werden muss.
- 3 Danach zieht ihr reihum zwei Steine aus dem Beutel und legt sie an bereits liegende Steine an.
- 4 Reihen mit 13 oder mehr Augen sind verboten, Reihen bis 9 sind erlaubt, bringen aber nichts.
- 5 Für 10 notiert ihr 1 Punkt, für 11 zwei Punkte, für 12 vier Punkte auf dem Blatt.
- 6 Wer ein helles Feld belegt und dabei eine 10, 11 oder 12 bildet, setzt zusätzlich ein Kreuz in der Spalte "x2".

So gewinnt ihr

Sobald der letzte Stein gezogen wurde, endet das Spiel nach diesem Zug. Alle zählen ihre Punkte zusammen, ziehen Minuspunkte für Reststeine ab, und die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt eure Steine so auf dem Plan platzieren, dass sich lückenlose Reihen mit einer Augensumme von genau 10, 11 oder 12 ergeben. Jede andere Summe bringt keine Punkte, Summen ab 13 sind sogar verboten. Die erzielten Werte tragt ihr Zeile für Zeile auf dem Wertungsblatt ein und sammelt dort zusätzlich Boni für vollständig gefüllte Zeilen sowie Verdopplungen durch Kreuze in der Spalte "x2". Am Ende gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl.

Spielmaterial

1 Spielplan

121 Spielsteine mit Augenwerten

2 ZATRE-Wertungsblöcke

1 Stoffbeutel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte, sodass alle gut herankommen.
- Gebt alle Spielsteine in den Stoffbeutel und mischt sie gründlich durch.
- Stellt den Beutel griffbereit neben den Plan.
- Jede Person nimmt sich ein Blatt vom Wertungsblock und einen Stift.

Spielbeginn

Zur Ermittlung der Startperson zieht jede Person einen Stein aus dem Beutel; die höchste Augenzahl beginnt. Bei Gleichstand ziehen die betroffenen Personen so lange nach, bis die Entscheidung eindeutig ist. Die Startperson behält ihren Stein, alle übrigen kommen zurück in den Beutel, dann zieht sie zwei weitere Steine und legt alle drei in die Mitte des Plans – dabei muss das rote Feld belegt werden.

Spielablauf

Grundablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, zieht zwei Steine aus dem Beutel und bringt sie auf dem Plan unter. Ihr dürft beide Steine getrennt voneinander oder direkt nebeneinander platzieren.

Was eine Reihe ist

Eine Reihe sind alle lückenlos aneinandergrenzenden Steine in einer waagerechten oder senkrechten Linie. Gezählt werden immer sämtliche Augen dieser Steine. Ein einzelner Zug kann gleichzeitig mehrere Reihen erzeugen und damit mehrfach punkten.

Anlegeregeln

- 1 Einer der drei Startsteine muss auf dem roten Feld liegen.
- 2 Jeder weitere Stein muss Seite an Seite an bereits liegende Steine angrenzen.
- 3 Eine Reihe darf niemals 13 oder mehr Augen ergeben.
- 4 Reihen mit 9 Augen oder weniger sind erlaubt, bringen aber keine Punkte.
- 5 Wenn es möglich ist, müsst ihr beide gezogenen Steine anlegen, auch wenn das keine Punkte bringt.
- 6 Auf ein helles Feld darf ein Stein nur, wenn mit diesem Stein oder mit beiden zusammen eine 10, 11 oder 12 entsteht. Lässt sich ein Stein auf keinem schwarzen Feld mehr unterbringen, muss er trotzdem auf ein helles Feld – dann gibt es weder Wertung noch Kreuz.

Wenn ihr nicht anlegen könnt

Könnt ihr nur einen oder gar keinen der beiden Steine platzieren, legt ihr die übrigen Steine verdeckt vor euch ab. Im nächsten Zug prüft ihr zuerst, ob sich davon etwas anlegen lässt:

- 1 Liegen zwei oder mehr Steine vor euch und mindestens einer passt: Ihr zieht nicht nach und spielt nur mit diesen Steinen.
- 2 Liegt nur ein Stein vor euch oder passt keiner der vorhandenen Steine: Ihr zieht einen Stein nach.
- 3 Könnt ihr danach anlegen, dürft ihr alle eure Steine verwenden, auch wenn es mehr als zwei sind.

Punkte eintragen

Jede Person wertet nur die eigenen, gerade angelegten Steine. Die Eintragungen erfolgen lückenlos Zeile für Zeile von oben nach unten. Eine 10er-Reihe bringt 1 Punkt, eine 11er-Reihe 2 Punkte, eine 12er-Reihe 4 Punkte. Entstehen in einem Zug mehrere Wertungen mit derselben Summe, tragt ihr die Summe daraus in das oberste freie Kästchen der passenden Spalte ein, bei zwei 12ern also 8 Punkte.

Kreuze und Boni

Belegt ihr ein helles Feld und bildet dabei eine 10, 11 oder 12, setzt ihr ein Kreuz in das oberste freie Kästchen der Spalte "x2". Zwei Kreuze in einem Zug werden untereinander notiert. Ist eine Zeile in den Spalten 10, 11 und 12 komplett gefüllt, erhaltet ihr die dort vorgedruckten Bonuspunkte; fehlt ein Eintrag,

entfällt der Bonus. Steht in einer Zeile ein "x2"-Kreuz, zählen alle Punkte dieser Zeile doppelt – unabhängig davon, ob die Zeile vollständig ist.

Der Spielzug

- 1 Zieh zwei Steine aus dem Stoffbeutel, sofern du keine Steine vom Vorzug anlegen kannst.
- 2 Prüfe, wo die Steine erlaubt angelegt werden können, ohne dass eine Reihe 13 oder mehr Augen erreicht.
- 3 Lege beide Steine an – einzeln oder zusammenhängend.
- 4 Zähle alle entstandenen Reihen mit 10, 11 oder 12 Augen.
- 5 Trage die Punkte in der nächsten freien Zeile von oben nach unten ein.
- 6 Setze gegebenenfalls ein oder zwei Kreuze in der Spalte "x2", wenn du helle Felder gewertet hast.
- 7 Nicht anlegbare Steine legst du verdeckt vor dir ab. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

Sonderregeln

- Reihen ab 13 Augen sind grundsätzlich verboten.
- Helle Felder dürfen nur belegt werden, wenn dabei eine 10, 11 oder 12 entsteht.
- Einzige Ausnahme davon: Wenn kein schwarzes Feld mehr möglich ist, muss der Stein auf ein helles Feld, ohne Wertung und ohne Kreuz.
- Für das Belegen des roten Startfelds gibt es ebenfalls ein "x2"-Kreuz, sofern dabei mindestens eine 10 gelegt wird.
- Nicht anlegbare Steine bleiben verdeckt vor dir liegen und werden am Spielende als Minuspunkte angerechnet.
- Zeilen auf dem Wertungsblatt müssen lückenlos von oben nach unten gefüllt werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand den letzten Stein aus dem Beutel gezogen hat. Dieser Zug wird noch ganz normal zu Ende gespielt, auch wenn nur ein Stein gezogen werden konnte. In seltenen Fällen endet die Partie vorzeitig, wenn niemand mehr einen Stein anlegen kann; dann zieht ihr reihum die übrigen Steine aus dem Beutel, so lange, bis keiner mehr darin liegt. Anschließend zählt jede Person ihre Punkte zusammen und zieht die Augenzahl ihrer nicht angelegten Steine als Minuspunkte ab. Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Varianten

- Variante für Fortgeschrittene mit 4 oder 6 Personen: Ihr bildet Paare und tretet paarweise gegeneinander an. Die Partner sitzen nebeneinander und ziehen gleichzeitig je zwei Steine. Sie dürfen sich absprechen, wie die Steine am besten liegen, und tragen ihre Ergebnisse nacheinander auf ein gemeinsames Blatt ein.

Tipps

- Viele 12er zu sammeln bringt weniger, als es wirkt. Entscheidend sind vollständig gefüllte Zeilen.
- Baue die Zahlentreppe möglichst gleichmäßig nach unten, damit du die vorgedruckten Bonuspunkte mitnimmst.
- Sammle möglichst viele "x2"-Kreuze, denn sie verdoppeln alle Punkte der betroffenen Zeile.
- Im Endspiel kann es sinnvoll sein, bewusst nur eine Wertung zu legen, wenn du dadurch eine weitere Reihe schließt.
- Achte darauf, am Ende keine Steine übrig zu behalten, da deren Augen als Minuspunkte zählen.

Häufige Fragen

Muss ich immer beide gezogenen Steine anlegen?

Ja, wenn es möglich ist, müsst ihr beide Steine legen, auch wenn ihr damit keine Punkte macht. Nur wenn ein Stein nirgends regelkonform passt, bleibt er liegen.

Was passiert, wenn ich einen Stein nicht anlegen kann?

Nicht angelegte Steine legst du verdeckt vor dir ab und nimmst sie in deinen nächsten Zug mit. Hast du dann zwei oder mehr Steine und mindestens einer passt, ziehst du nicht nach.

Darf eine Reihe mehr als 12 Augen haben?

Nein. Reihen mit einer Augensumme von 13 oder mehr sind nicht erlaubt.

Zählt eine Reihe mit weniger als 10 Augen?

Sie ist erlaubt, bringt aber keine Punkte.

Wann darf ich ein helles Feld belegen?

Nur, wenn du mit diesem Stein oder mit beiden Steinen zusammen eine 10, 11 oder 12 bildest. Dann setzt du ein Kreuz in der Spalte x2.

Was ist, wenn nur noch helle Felder frei sind?

Dann musst du den Stein auf ein helles Feld legen, auch ohne Wertung. In diesem Fall darfst du kein x2-Kreuz eintragen.

Wie trage ich zwei gleiche Wertungen in einem Zug ein?

Du addierst sie und schreibst die Summe in das oberste freie Kästchen der passenden Spalte, bei zwei 12ern also 8 Punkte.

Wann gibt es die Bonuspunkte auf dem Blatt?

Nur wenn in einer Zeile die Spalten für 10er, 11er und 12er alle gefüllt sind. Fehlt ein Eintrag, entfällt der Bonus für diese Zeile.

Wie wirkt sich ein x2-Kreuz aus?

Alle Punkte der Zeile mit dem Kreuz zählen doppelt, egal ob die Zeile vollständig gefüllt ist oder nicht.

Wann endet das Spiel genau?

Sobald der letzte Stein aus dem Beutel gezogen wurde; dieser Zug wird noch normal beendet. Reststeine vor den Spielern zählen als Minuspunkte in Höhe ihrer Augenzahl.

Informationen zum Spiel

Autor	Manfred Schüling
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 15.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/zatre/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/zatre/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026