

# ZATRE



von Manfred Schüling

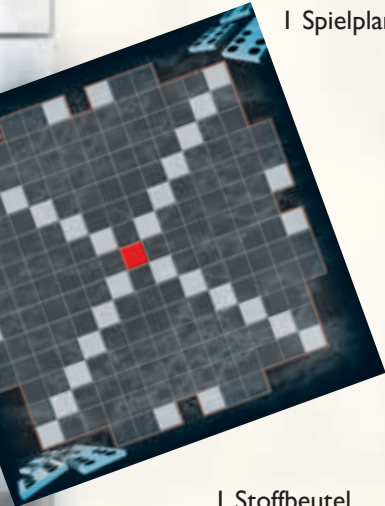
Spieler: 2-6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

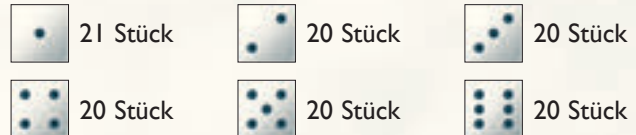
Dauer: ca. 45 Min.

## Spielmaterial

1 Spielplan



121 Spielsteine mit den Augenwerten



1 Stoffbeutel



2 ZATRE-Wertungsblöcke  
Punktespalten für  
„Doppeltreppchen“-Spalte „10er“, „11er“ und „12er“ Bonus für „Zahlentreppe“

x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
				3	
				3	
				3	
Minus				-	
Grand Total					

Name des Spielers

Gesamtsumme der Zeile

Evtl. Minuspunkte für übrige  
Spielsteine am Spielende

Summe aller Zeilensummen

## Spielziel

Ziel ist es, durch das Anlegen von Spielsteinen möglichst viele Augensummen von „10“, „11“ oder „12“ zu legen, denn nur diese bringen Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

### Beschreibung

Der Spieler, der am Zug ist, zieht **zwei** Spielsteine aus dem Stoffbeutel und legt diese nach bestimmten Regeln auf dem Spielplan ab. Oft bekommt man für die angelegten Spielsteine Punkte, die man auf dem Wertungsblock notiert. Nach Spielende gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.

## Spielvorbereitung

Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte. Geben Sie die Spielsteine in den Stoffbeutel, mischen Sie gut und legen Sie den Beutel bereit. Jeder Spieler erhält ein Blatt des Wertungsblocks und benötigt einen Stift.

### Spielbeginn

Um herauszufinden, wer beginnt, zieht jeder Spieler einen Stein aus dem Stoffbeutel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel. Haben mehrere Spieler die höchste Augenzahl gezogen, müssen sie so lange weitere Steine aus dem Beutel ziehen, bis ein eindeutiger Startspieler feststeht.

Der Startspieler behält seinen (höchsten) Stein, alle anderen Steine werden in den Beutel zurückgelegt. Der Startspieler zieht noch zwei weitere Spielsteine aus dem Stoffbeutel. Er legt die drei Steine in die Mitte des Spielplanes.

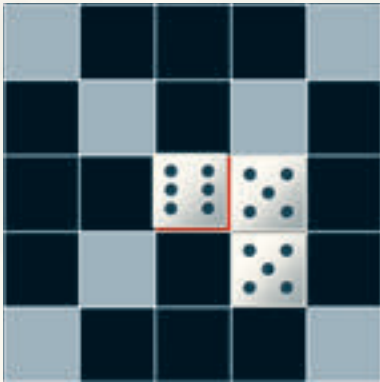
**Achtung:** Dabei muss das rote Feld belegt werden.

## Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler am Zug, so zieht er **zwei** Spielsteine aus dem Beutel und legt sie auf dem Spielplan ab. Dabei sollte man versuchen die Spielsteine so anzulegen, dass man waagrecht und/oder senkrecht Summen mit „10“, „11“ oder „12“ Augen bildet, denn nur hierfür gibt es Punkte. Gezählt werden immer **alle** angezeigten Augen lückenlos angelegter Steine, eine so genannte Reihe! Für die Augensumme „10“ bekommt man einen Punkt, für „11“ bekommt man zwei Punkte und für eine „12“ vier Punkte, außerdem darf man ein Kreuz in der „x2“-Spalte machen, wenn man einen Stein auf ein helles Feld legt. Doch dazu auf Seite 3 Genaueres.

## ZATRE Anlegeregeln

Es gibt folgende Regeln für das Anlegen der Spielsteine:

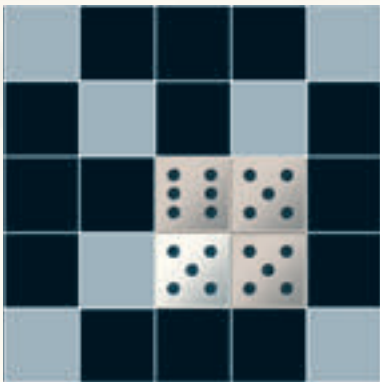


1. Einer der drei Startsteine muss auf das Startfeld (rotes Feld) gelegt werden.

Andreas zieht beim Auslosen die als höchste Zahl und darf beginnen. Anschließend zieht er noch und . Er legt die auf das rote Feld und die beiden Fünfer so an, dass er eine „10“ und eine „11“ eintragen darf, außerdem erzielt er zwei Kreuze in der „x2“-Spalte.

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

2. Alle weiteren Spielsteine müssen mit bereits ausliegenden Steinen Seite an Seite verbunden sein.



3. Reihen mit einer Augensumme von „13“ oder mehr sind **nicht** erlaubt.

Beate zieht und .

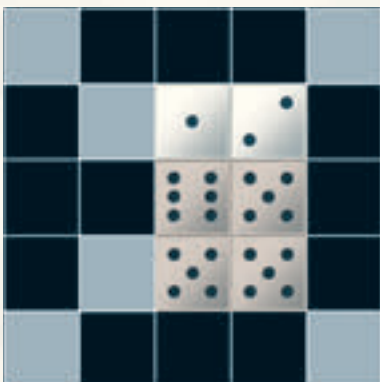
Sie legt die so, dass sie einen „10er“ und einen „11er“ eintragen darf. Die kann sie dann nicht mehr anlegen, da sonst die Reihensummen „13“ oder mehr ergeben würden. Sie behält die und legt sie für den nächsten Zug verdeckt vor sich ab.

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

4. Reihen mit einer Augensumme von „9“ oder weniger sind erlaubt (geben aber keine Punkte).

5. Es **müssen**, wenn möglich, immer beide Spielsteine angelegt werden (auch wenn man damit keine Punkte macht – Ausnahmen siehe unten).

6. Die beiden Spielsteine können einzeln oder zusammenhängend angelegt werden.



7. Ein Spielstein darf nur auf ein helles Feld gelegt werden, wenn mit diesem oder beiden Steinen zusammen eine „10“, „11“ oder „12“ gelegt wird.

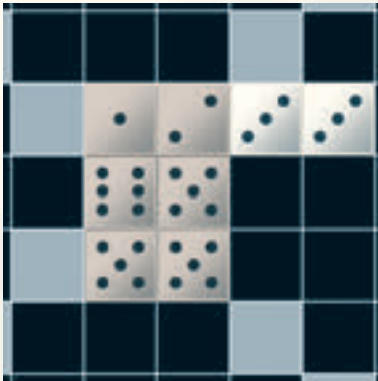
**Ausnahme:** Kann man einen Spielstein auf kein schwarzes Feld mehr legen, so muss der Stein auf ein helles Feld gelegt werden, auch wenn es keine Wertung gibt - es darf auch kein Kreuz eingetragen werden.

Andreas zieht und . Er legt die Steine so, dass er zwei „12er“ und ein Kreuz in der Spalte „x2“ eintragen darf.

ZATRE®		Andreas				
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total	
X	1	2	5	3		
X				3		
X				3		

## Ausnahme zur 5. Anlegeregeln

Kann ein Spieler von seinen zwei gezogenen Spielsteinen nur einen oder keinen Stein anlegen, so lässt er nicht gelegte Steine für seinen nächsten Zug verdeckt vor sich liegen. Im nächsten Zug prüft er, wenn er zwei oder mehr Spielsteine vor sich liegen hat, ob er einen oder mehrere davon anlegen kann. Ist dies der Fall darf er keinen Stein nachziehen und führt mit den Steinen seinen Zug aus. Hat er jedoch nur einen Stein vor sich liegen oder kann er von den zwei oder mehr Steinen keinen anlegen, zieht er **einen** Stein nach. Kann er nun wieder anlegen, so darf er alle seine Steine verwenden (auch wenn es mehr als zwei sind).

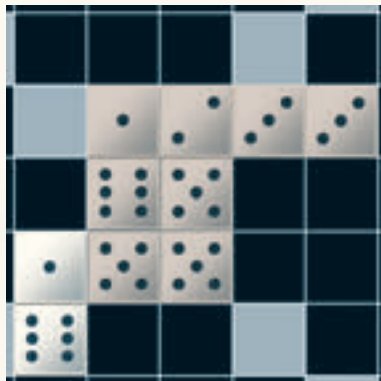


Beate zieht nur einen Stein - eine . Jetzt hat sie zwei Steine, die sie legen kann. Sie legt beide Steine an, darf sich jedoch keine Punkte gut schreiben, da die Reihensumme nur 9 beträgt.

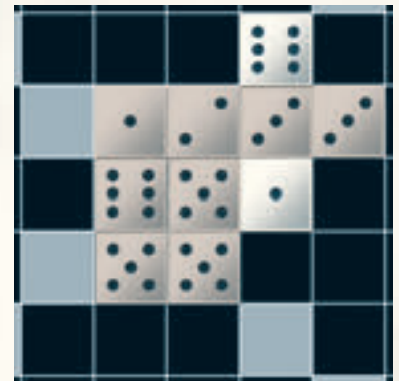
ZATRE®		Beate			
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total
	1	2			3
					3
					3

Andreas zieht und . Er hat nun mehrere gute Möglichkeiten.

Möglichkeit A: Er legt die Steine so, dass er eine „11“ und ein Kreuz bei „x2“ eintragen darf. Für die erzielt er keine Wertung.



Oder Möglichkeit B: Er legt die Steine so, dass er eine „10er“ und eine „12er“ Reihe und ein „x2“ eintragen darf.



Grundsätzlich gibt es fast immer mehrere Möglichkeiten die Spielsteine anzulegen. Welche Möglichkeit besser ist, kommt auf den bisherigen Spielverlauf an.

Andreas nimmt Möglichkeit B, da das die meisten Punkte bringt. Im fortgeschrittenen Spielverlauf, besonders im Endspiel, kann es sinnvoll sein, nur die Elf zu legen, wenn man dadurch eine weitere Reihe schließt.

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

## Punktewertung

Für die Wertung gelten folgende Regeln:

1. Jeder Spieler wertet auf seinem Blatt seine gerade angelegten Spielsteine.
2. Die Eintragungen müssen lückenlos Zeile für Zeile von oben nach unten vorgenommen werden.
3. Für das Legen einer „10er“ Reihe auf dem Spielplan erzielt man 1 Punkt, für eine „11er“ Reihe 2 und für eine „12er“ Reihe 4 Punkte.
4. Die erzielten Punkte werden auf dem Blatt in die entsprechende Spalte eingetragen.
5. Reihen mit einer Augensumme von weniger als 10 dürfen gelegt werden, zählen aber keine Punkte.
6. Belegt ein Spieler ein helles Feld (= „Doppeltreppchenfeld“) auf dem Spielplan, so muss er mit diesem oder beiden Steinen eine „10er“, „11er“ oder „12er“ Reihe bilden. Auf dem Blatt macht er in der Spalte „x2“ ein Kreuz in das oberste freie Kästchen. Es ist möglich, zwei „x2“ Kreuze in einem Zug zu machen, diese werden **untereinander** notiert.  
**Achtung:** Für das Belegen des roten Feldes bei Spielbeginn darf man auch ein Kreuz in die Spalte „x2“ machen, sofern man mindestens eine „10“ legt.

7. Erzielt ein Spieler in einem Zug mehrere Wertungen mit der gleichen Augensumme (z.B. zwei „12er“), so trägt er alle Punkte ein (beispielsweise zwei Mal 4 Punkte = 8 Punkte in das oberste freie Kästchen der Spalte „12 (4)“).
8. Für Zeilen auf dem Wertungsblatt, in denen die „10er“, „11er“ und „12er“ Spalten gefüllt sind, erhält der Spieler die auf dem Blatt vordruckten Bonuspunkte. Fehlt ein Eintrag, gibt es keinen Bonus.
9. Enthalten Zeilen auch ein „x2-Kreuz“, so zählen alle Punkte in einer solchen Zeile, vollständig oder unvollständig, doppelt.
10. Hat ein Spieler bei Spielende noch Reststeine vor sich liegen, bekommt er die Augenzahl als Minuspunkte (einzutragen bei „Minus“ auf dem Wertungsblock unten).

**Tipp:** Man wird beim Addieren schnell erkennen, dass es nicht darauf ankommt, viele 12er zu erreichen. Gut hat man gespielt, wenn man von oben nach unten möglichst viele Zeilen komplett werten kann, also gleichmäßig „Zahlentrepptchen“ soweit als möglich nach unten bauen (wegen der Bonuspunkte) und möglichst viele „x2“-Kreuze eintragen konnte.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den letzten Stein aus dem Stoffbeutel gezogen hat. Er beendet seinen Spielzug noch ganz normal (auch wenn er nur einen Stein gezogen hat und daher nur einen Stein legen kann). Danach werden alle Punkte auf dem Wertungsblock zusammengezählt (evtl. Minuspunkte abgezogen). Sieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. In seltenen Fällen kann das Spiel auch vorzeitig enden, wenn man keinen Stein mehr anlegen kann. Es müssen alle Reststeine abwechselnd gezogen werden, bis der Beutel leer ist. Alle nicht angelegten Steine sind Minuspunkte.

Beispiel einer Abschlusswertung. Andreas hat noch eine vor sich liegen und folgende Eintragung:

<b>ZATRE®</b> Andreas						
x 2	10 (1)	11 (2)	12 (4)	Bonus	Total	
X	1	2	8	3	28	
X	1	2	4	3	20	
X	1	2	4	3	20	
X	2	2	8	3	30	
X	1	4	4	4	26	
X	1	2	8	4	30	
X	1	2	8	4	30	
X	1	2	4	4	22	
X	1	2	4	5	26	
X	1	2	4	5	26	
X	1	2	4	5	26	
X	1	2	4	5	26	
X	1		4	<del>3</del>	10	
	1		4	<del>5</del>	5	
			4	<del>4</del>	4	
			4	<del>4</del>	4	
			4		4	
						Minus - 5
						Grand Total 324

( = ( 1 + 2 + 8 + 3 ) x 2 = 28 )  
 ( = ( 1 + 2 + 4 + 3 ) x 2 = 20 )

( = ( 1 + 4 ) x 2 = 10 )  
 ( = 1 + 4 = 5 )

**Variante für Fortgeschrittene**

Wenn Sie ZATRE mit 4 oder 6 Personen spielen wollen, können Sie auch Paare bilden und paarweise gegeneinander antreten. Diese Spielweise ergibt eine völlig neue Strategie:

Die Paare sitzen nebeneinander. Von beiden Spielern werden gleichzeitig je zwei Steine aus dem Beutel gezogen. Die Partner dürfen beraten, wie die Steine am besten gelegt werden können. Die Ergebnisse werden nacheinander auf ein gemeinsames Blatt eingetragen.

Kontakt zum Zatre Club:  
 ZATRE e. V.  
 Zähringerstr. 1 a  
 10707 Berlin  
[www.zatre.com](http://www.zatre.com)



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.  
 Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
**AMIGO Spiel + Freizeit GmbH**, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)