

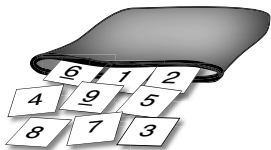
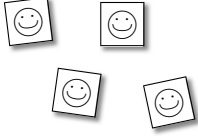
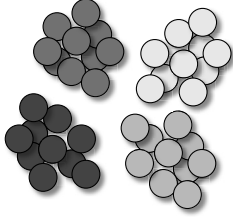
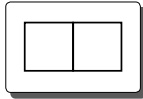
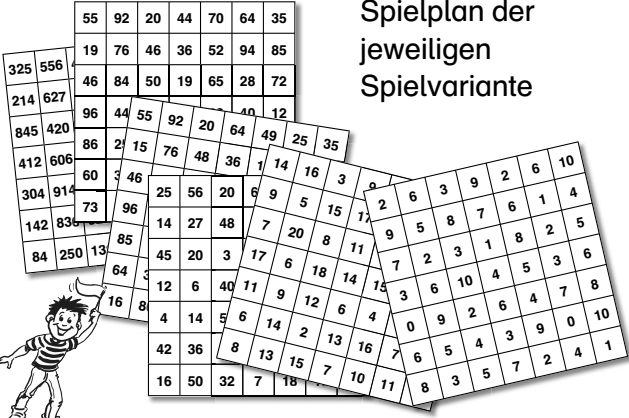
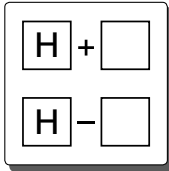
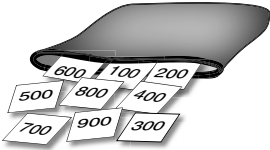
# Allgemeine Spielregel



## Spielidee

Auf dem Spielplan (bzw. in der Arena) kämpfen die Mannschaften gegeneinander. Jeder versucht, seine Mannschaft so aufzustellen, dass vier Mitglieder in einer Reihe stehen. Wem das zuerst gelingt, der hat gewonnen.

## Material

Das wird bei jedem Spiel benötigt:	Das wird je nach Spielvariante zusätzlich benötigt:
 <p>27 Zahlenplättchen (dreimal 1 bis 9)</p>	 <p>pro Spieler ein Bonusplättchen („100er-Arena: Dezi“, „1000er- Arena: Profi“)</p>
 <p>pro Spieler zehn Spielchips in einer Farbe</p>	 <p>pro Spieler einen Dezi-Ablageplan („100er-Arena: Dezi“)</p>
 <p>Spielplan der jeweiligen Spielvariante</p>	 <p>pro Spieler einen 100er-Ablageplan („1000er-Arena: Profi“)</p>
	<p>18 100er-Plättchen („1000er-Arena: Profi“)</p>

## Spielregel

### Vorbereitung

- Der Spielplan liegt in der Mitte.
- Der Vorrat mit den Zahlenplättchen wird bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält zehn Spielchips in einer Farbe.
- Jeder Spieler zieht ein Zahlenplättchen und legt es offen vor sich ab.
- Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit dem niedrigsten Wert.

### Spielstart (erste Runde)

- 1) Der Startspieler zieht zwei Zahlenplättchen aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab.
- 2) Mit den drei Zahlenplättchen kann er nun eine Zielzahl errechnen.

#### Hinweis

Nur beim Errechnen der Zielzahl unterscheiden sich die Spielvarianten voneinander: Es gibt andere Zielzahlen in einem kleineren oder größeren Zahlenraum und es werden andere Rechenregeln vorgegeben. In den einfachsten Varianten „10er-Arena/20er-Arena: Plus-Minus“ dürfen die Zahlenplättchen z. B. frei addiert und subtrahiert werden. Im Zahlenraum bis 100 kommen später die Multiplikation und die Division dazu.

- 3) Gelingt es, ein Zielfeld zu erreichen, rechnet der Spieler dies laut vor. Dann legt er die verbrauchten Zahlenplättchen zurück in den Vorrat und setzt einen seiner Spielchips auf das Feld. Es dürfen durch zwei Rechnungen nacheinander auch zwei Felder belegt werden.
- 4) Kann oder will der Spieler kein Feld belegen, behält er seine Zahlenplättchen und bekommt in den komplexeren Spielvarianten dafür ein Bonusplättchen (siehe „100er-Arena: Dezi“, S. 13 und „1000er-Arena: Profi“, S. 15).
- 5) Dann ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler dran.

### So geht es weiter (ab der zweiten Runde)

Der Ablauf bleibt während des ganzen Spiels gleich. Es gibt nur zwei Änderungen:

- 1) Jeder zieht ab jetzt stets drei Zahlenplättchen.
- 2) Kein Spieler darf mehr als fünf Zahlenplättchen vor sich liegen haben. D. h., wenn ein Spieler aus der vorigen Runde noch drei oder vier Zahlenplättchen vor sich liegen hat, so darf er nur zwei oder ein Plättchen aus dem Vorrat nehmen.

### Sieg und Spielende

- Wer zuerst eine Viererreihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) gebildet hat, der gewinnt.
- Hat ein Spieler seine Spielchips verbraucht und keine Viererreihe gebildet, scheidet er aus.
- In beiden Fällen werden die Spielchips aus der Arena genommen und die Zahlenplättchen zurück in den Vorrat gelegt.
- Dann spielen die anderen weiter.
- Beim Folgespiel ist der Verlierer der neue Startspieler.