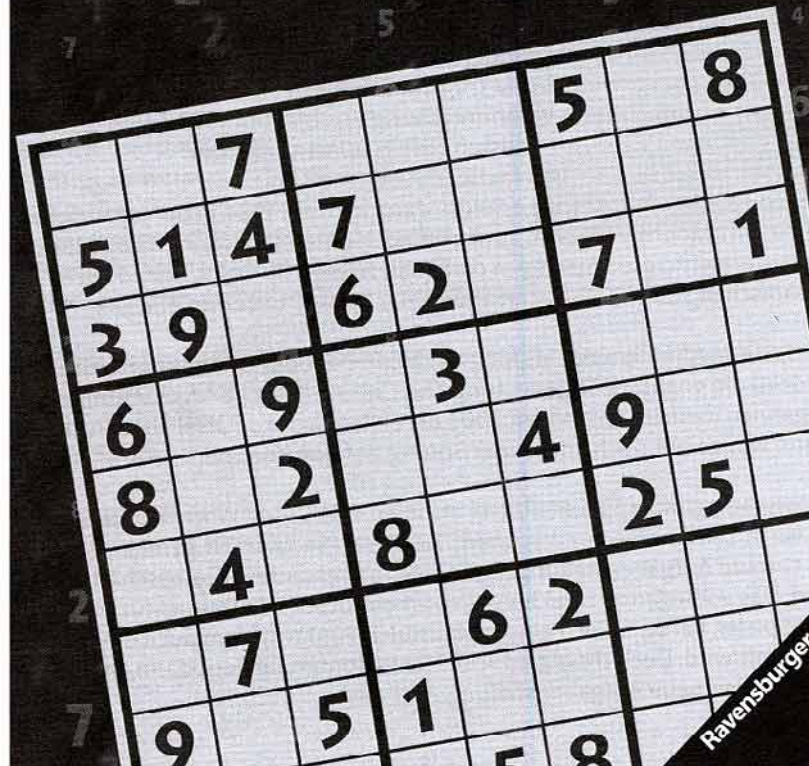


SUDOKU

Das Brettspiel



Ravensburger

Ravensburger Spiele Nr. 27 386-7
Für 1 bis 4 Spieler ab 14 Jahren
Design: concept company
Lizenz: Produced under license from Leisure Trends Ltd. / Randle Business Services
© 2005 Leisure Trends Ltd. / B. S. Randle

Inhalt:

1 Spielplan (abwischbar)
60 Aufgabenkarten (mit Lösungen auf der Rückseite)
5 Faserschreiber (wasserlöslich)
1 Sanduhr

Was ist Sudoku?

Das Zahlenrätsel, das wir heute unter dem Namen Sudoku kennen, wurde wahrscheinlich im 18. Jahrhundert von dem Schweizer Mathematiker Leonhard Euler entwickelt und trug zunächst den Namen Carré Latin. Die erste dokumentierte Veröffentlichung erfolgte um 1970 durch den amerikanischen Rätselspezialisten Dell in seinem Magazin "Mathematische Rätsel und logische Probleme".

Der endgültige Durchbruch erfolgte dann im April 1984 in der japanischen Zeitschrift Monthly Nikolist, zunächst noch unter dem Namen Kaji Maki. Später erhielt diese Rätselform dann den Namen Su Doku, der aus dem Japanischen stammt: "Su" heißt Nummer, "Doku" bedeutet einzeln.

Und so kam die Herausforderung nach Europa: Über Umwege erreichte Sudoku die englische Tageszeitung The Times. Englische Tageszeitungen begannen dann im Spätherbst 2004 die ersten Sudoku-Rätsel abzudrucken. Dann war es nur noch ein kleiner Sprung auf den Kontinent.

Inzwischen gibt es Sudoku-Rätsel in vielen Tages- und Wochenzeitungen sowie in Zeitschriften und Büchern. All diesen Sudokus ist gemein, dass sie im Grunde Aufgabenstellungen für eine interessante Einzelbeschäftigung sind. Das vorliegende Spiel hingegen ist ein Gesellschaftsspiel für bis zu vier Spieler, bei dem nach einem plausiblen Punktesystem auch ein Sieger ermittelt wird. Doch die eigentliche Herausforderung liegt darin, immer wieder eine neue Aufgabenstellung zu lösen!

Tipp:

Weitere Informationen und Hinweise zu den intuitiven, analytisch-systematischen und algorithmischen Lösungsansätzen finden sich in einem der zahlreichen Bücher, die sich mit Sudoku beschäftigen, oder im Internet unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Sudoku>.

Worum geht es bei Sudoku?

Das große Quadrat ist in 9 x 9 Felder unterteilt, die wiederum neun kleine Quadrate bilden. Für jede Aufgabe sind bereits einige Ziffern vorgegeben. Die restlichen freien Felder müssen nach einem bestimmten Prinzip gefüllt werden.

Das Prinzip ist einfach: In alle freien Kästchen müssen Ziffern zwischen 1 und 9 eingetragen werden. Dabei gibt es nur eine Regel zu beachten:

In jeder waagerechten Reihe und in jeder senkrechten Spalte sowie in jedem der 9 kleinen Quadrate darf jede Ziffer nur einmal vorkommen!

	1		7	9		3		
4				6			1	
		9	3	8				5
	5		6		3			
				7		6	3	2
	6	8			9	5		4
2	3		9			4		
		6	8		2			7
9		1					6	

Um die jeweilige Aufgabe zu lösen, ist also 'nur' herauszufinden, welche Ziffer in welches Kästchen gehört.

Ziel des Spiels

Durch das Ausfüllen der Kästchen mit den richtigen Ziffern versuchen die Spieler, möglichst viele Punkte zu bekommen.

Vorbereitung des Spiels

Die Aufgabenkarten werden gemischt und mit der Vorderseite (auf der Rückseite stehen die Lösungen!) nach oben als Stapel auf den Tisch gelegt.

Dann wird die oberste Aufgabenkarte genommen. Alle Ziffern, die auf ihr eingetragen sind, werden mit dem neutralen schwarzen Faserschreiber auf den Spielplan übertragen. Hierbei ist unbedingt auf die richtige Anordnung der Ziffern zu achten!

Nun bekommt jeder Mitspieler einen farbigen Faserstift seiner Wahl, der neutrale schwarze Stift bleibt in der Schachtel.



Außerdem sollten die Spieler ein Blatt Küchenkrepp oder ein Papiertaschentuch bereit legen, mit dem der Spielplan abgewischt werden kann. Es geht auch ein ganz leicht befeuchteter Lappen. Schließlich wird die Sanduhr für alle sichtbar bereitgestellt – und es kann losgehen!

Spielregel

Der älteste Mitspieler beginnt und schreibt in ein Kästchen seiner Wahl eine Ziffer zwischen 1 und 9. Hierbei müssen die oben beschriebenen Bedingungen eingehalten werden:

Die Ziffer darf also nicht noch einmal in der Reihe, in der Spalte oder dem kleinen Quadrat vorkommen!

Der linke Nachbar des Spielers, der an der Reihe ist, überprüft mit Hilfe der Sanduhr, dass die Bedenkzeit von 30 Sekunden nicht überschritten wird.

Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Läuft die Sanduhr aus, bevor ein Spieler eine Ziffer eingetragen hat, so ist dessen Spielzeit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Falsche Zahl

Entdeckt ein Mitspieler, dass ein Spieler eine falsche Zahl einträgt, muss er dies sofort melden. Der nächste Spieler ist erst an der Reihe, wenn von allen Mitspielern der Eintrag als korrekt angesehen wird. Ist dem Spieler tatsächlich ein Fehler unterlaufen, wird die falsch eingetragene Ziffer sofort weggewischt und sein Zug ist beendet.

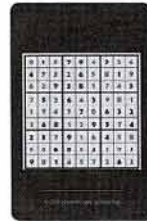
Später gefundene Fehler können nicht mehr korrigiert werden.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn

- die Aufgabe komplett gelöst ist und alle Kästchen korrekt mit Ziffern gefüllt sind oder
- alle Spieler dreimal nacheinander an der Reihe waren, ohne noch eine Ziffer regelgerecht eintragen zu können oder
- eine vorher vereinbarte Zeit verstrichen ist bzw. alle Spieler sich einig sind, das Spiel zu beenden.



Ermittlung des Gewinners

Wenn das Spiel beendet ist, zählt jeder Spieler die Werte aller Ziffern seiner Farbe zusammen. Derjenige mit dem höchsten Zahlenwert ist der Gewinner. Dieser Wertungsmechanismus verleitet dazu, dass die Spieler zunächst bemüht sind, Ziffern mit einem hohen Wert einzutragen – doch das ist sicher nicht der Weg zum Erfolg!

Variante für Fortgeschrittene

Wenn Sie sich mit der Grundversion bereits vertraut gemacht haben, bietet diese temporeiche Variante eine neue Herausforderung. Die Regeln des Grundspiels bleiben bis auf folgende Änderungen bestehen:

Jeder Spieler muss versuchen, in seinen 30 Sekunden so viele gültige Zahlen wie möglich einzutragen. Alle anderen Mitspieler kontrollieren die Ziffern auf ihre Richtigkeit und behalten dabei die Sanduhr im Auge. Ist dem Spieler ein Fehler unterlaufen, muss er die eingetragene Zahl sofort wegwischen und darf erst danach mit seinem Zug fortfahren.

Nach Ablauf der Zeit ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es wird empfohlen, so viele Runden zu spielen, wie Spieler teilnehmen (z.B. 3 Spieler = 3 Runden). Der Startspieler wechselt in jeder Runde.

Spiel für eine Person

Natürlich kann das vorliegende Spiel auch allein gespielt werden! Dann überträgt der Spieler die Aufgabe wiederum mit dem schwarzen Stift auf den Spielplan und löst sie mit einem beliebigen farbigen Stift.

Hierbei kann es reizvoll sein, sich ein Zeitlimit pro Aufgabe von z.B. 20 Minuten zu setzen. Der Spieler wird merken, dass er seine Fähigkeiten im Laufe der Zeit steigert und weniger Zeit für eine Lösung benötigt.

Weitere Hinweise:

1. Auf dem Spielplan bitte nur die beigegefügt Stifte oder solche verwenden, die sich problemlos wegwischen lassen!
2. Beim Eintragen von Ziffern bitte nicht den Handballen auf dem Plan aufsetzen und so andere Ziffern löschen bzw. verwischen. Einzelne Ziffern lassen sich auch problemlos schreiben, ohne die Hand aufzulegen. Gegebenenfalls den freien Arm als Stütze außerhalb des Plans verwenden.
3. Natürlich können auch Sudoku-Aufgaben aus anderen Quellen verwendet und auf den Plan übertragen werden. Allerdings sollten die Spieler sich vergewissern, dass der Schwierigkeitsgrad zumutbar und angemessen ist!

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

