

SUDOKU & KAKURO • CHAMPION •

2 Spiele
2in1
in 1 Schachtel

Um einzelne Ziffern, die clever innerhalb von 30 Sekunden auf dem Spielbrett zu platzieren sind, geht es bei SUDOKU. Dieses faszinierende Zahlenspiel hat bereits weltweit eine riesige Fangemeinde und ist heute schon ein Klassiker. Dabei kann für das Spiel auch eine Anfangsstellung aus einem Block oder einer Zeitung gewählt werden.

Der Klassiker von morgen heißt KAKURO. Bei KAKURO gilt es eine vorgegebene Summe mit den eigenen Zahlen zu bilden und abzulegen. So entsteht ein Kreuzworträtsel mit Zahlen. So wie bei SUDOKU sind auch die KAKURO-Regeln einfach zu erlernen. Wer SUDOKU mag, wird KAKURO lieben!

Alter: ab 9 Jahren

Spieler: 1 bis 4

Inhalt: 1 Spielbrett mit 2 Spielplänen

99 Zahlchips

27 SUDOKU-Gewinnchips

1 Sanduhr

94 KAKURO-Summenchips

22 KAKURO-Gewinnchips

1 Stoffbeutel

4 Chips-Ablagebänke

1 Spielanleitung mit

200 Original-SUDOKU-Rätsel

Vorderseiten Rückseiten



Zahlchips



SUDOKU-
Gewinnchips



KAKURO-
Gewinnchips



KAKURO-
Summenchips



SUDOKU

Vorab die einfachen Sudoku-Regeln, die in jeder Spielvariante zu beachten sind. Das Sudoku-Raster besteht aus 9x9 Feldern.

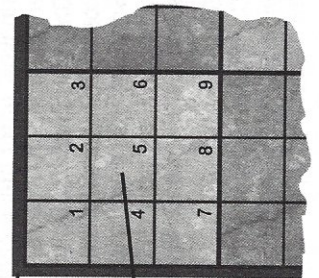
In die Felder müssen Zahlen von 1 bis 9 so gelegt werden, dass am Ende in jeder Reihe (waagrecht) und in jeder Spalte (senkrecht) und in jedem der 3x3 Quadrate (Block) jede Zahl von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

Nun zu den einzelnen Varianten:

Spielplan mit
rotem Rand



Reihe →



Block
mit 3x3
Felder
(Zahlen
von 1 bis 9)

SUDOKU-CHAMPION (Für 2-4 Spieler.)

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass der Sudokuplan zu sehen ist. Jeder Spieler erhält ein Ablagebänkchen. Die 81 Zahlchips für das Sudokuspiel werden herausgesucht. Diese tragen auf der Rückseite ein hellgraues Symbol. Die restlichen Zahlchips mit dem dunkelgrauen Symbol verbleiben in der Spieleschachtel. Neun der Zahlenkärtchen werden in den mittleren Block des Sudokuplans abgelegt. Auf jedes der 9 Felder kommt ein Chip. Die restlichen 72 Zahlenkärtchen kommen in den Stoffbeutel. Jeder Spieler zieht verdeckt aus dem Stoffbeutel 3 Zahlchips und legt sie auf seinem Bänkchen ab. Die Sanduhr wird bereitgestellt. Die 27 Sudoku-Gewinnchips werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die restlichen Spielmaterialien verbleiben in der Spieleschachtel, sie werden für diese Variante nicht benötigt. Es wird ein Startspieler bestimmt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Der Spieler, der am Zug ist, dreht die Sanduhr um. Danach legt er einen Zahlchips von seinem Ablagebänkchen regelgerecht auf dem Spielplan ab. Dabei liegt der Zahlchips so, dass er ihn von seinem Platz aus ganz normal lesen kann. So kann später festgestellt werden, welcher Spieler welchen Zahlchips abgelegt hat. Während dessen läuft die Sanduhr. Hat er einen Zahlchips abgelegt, ergänzt er seine Zahlchips wieder auf 3 und der nächste Spieler ist am Zug. Verstreicht die Zeit, ohne dass der Spieler einen Zahlchips gelegt hat, ist ebenfalls der nächste Spieler am Zug.

Die Wertung:

Sobald in einer Reihe, einer Spalte oder in einem Quadrat alle 9 Zahlen liegen, kommt es zu einer Wertung. Der Spieler, der die höchste Zahl oder Summe dort gelegt hat bekommt einen Gewinnchips. Dabei bleiben die Zahlchips des mittleren Blocks unberücksichtigt. Sollten 2 oder mehrere Spieler die gleiche Summe erreichen, patten sie sich aus, das heißt der nächstfolgende Spieler bekommt den Gewinnchips.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, sobald das Sudoku vollständig ist oder kein Zahlchips mehr regelgerecht abgelegt werden kann. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Gewinnchips.

SUDOKU-MASTER (Für 2-4 Spieler.)

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass der Sudoku-Plan zu sehen ist. Aus der Spielregel wird ein Sudoku ausgewählt. Die Zahlen die bereits bekannt sind, werden gemäß der Abbildung mittels der Zahlchips auf dem Spielplan abgelegt. Dabei ist es sinnvoll, unter diese Zahlchips einen weiteren Kakuro-Chip zu legen. Somit liegen die vorgegebenen Chips erhöht. Bei weniger als 4 Spielern können die vorgegebenen Chips auch zu der Seite liegen, an der kein Spieler sitzt. Die restlichen Zahlchips kommen in den Stoffbeutel. Die Gewinnchips werden neben den Spielplan gelegt. Die Sanduhr wird bereitgestellt. Die restlichen Spielmaterialien verbleiben in der Spieleschachtel, sie werden für diese Variante nicht benötigt. Es wird ein Startspieler bestimmt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Der Startspieler beginnt. Er dreht die Sanduhr um. Danach entnimmt er dem Stoffbeutel einen der Zahlchips und legt ihn entsprechend der Sudoku-Regeln auf dem Spielplan ab. Dabei legt er den Zahlchips so ab, dass er ihn ganz normal lesen kann. So wird fest-

gehalten wer diesen Chip gelegt hat. Danach ist der nächste Spieler am Zug und spielt wie oben beschrieben.

Weitere wichtige Regeln:

Läuft die Sanduhr ab, ohne dass der Spieler den Zahlenchip rechtzeitig gelegt hat verfällt der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dabei bleibt der Zahlenchip offen neben dem Spielplan liegen und kann von den folgenden Spielern, wenn gewollt, genutzt werden.

Kann ein Spieler seinen Zahlenchip nicht regelgerecht ablegen verfällt sein Zug. Der Zahlenchip bleibt offen neben dem Spielplan liegen. Der nächste Spieler ist am Zug.

Die Wertung:

Sobald in einer Reihe, einer Spalte oder in einem Quadrat alle 9 Zahlen liegen, kommt es zu einer Wertung. Der Spieler, der die höchste Zahl oder Summe dort gelegt hat bekommt einen Gewinnchip. Dabei werden die vorgebenen Zahlen des Rätsels natürlich nicht mitgezählt. Sollten 2 oder mehrere Spieler die gleiche Summe erreichen, patten sie sich aus, das heißt der nächstfolgende Spieler bekommt den Gewinnchip.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, sobald das Sudoku vollständig ist oder kein Zahlenchip mehr regelgerecht abgelegt werden kann. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Gewinnchips.

SUDOKU-SOLITÄR (Für 1 Spieler.)

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass der Sudokuplan zu sehen ist. Aus dieser Spielanleitung wird ein Sudoku ausgewählt. Die Zahlen, die bereits bekannt sind, werden gemäß der Abbildung mittels der Zahlenchips auf dem Spielplan abgelegt. Die restlichen Zahlenchips werden offen neben den Spielplan gelegt. Die restlichen Spielmaterialien verbleiben in der Spieleschachtel, sie werden für diese Variante nicht benötigt.

Spielablauf:

Der Spieler versucht gemäß der Sudoku-Regeln eines der 200 Sudoku in dieser Anleitung zu lösen.

Spielende:

Nachdem der Spieler das Sudoku gelöst hat kann er es mit der Lösung, die sich ebenfalls in dieser Anleitung befindet, vergleichen.

SUDOKU-LUCKY NUMBER (Für 2-4 Spieler.)

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass der Sudokuplan zu sehen ist. Die 81 Zahlenchips werden verdeckt gemischt und anschließend auf die 81 Felder des Spielplans gelegt. Die restlichen Spielmaterialien verbleiben in der Spieleschachtel, sie werden für diese Variante nicht benötigt. Es wird ein Startspieler ermittelt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Der Spieler, der am Zug ist, dreht einen Zahlenchip an seinem Platz herum. Danach wird

von allen Spielern begutachtet, ob der Chip gemäß den Sudoku-Regeln dort liegen bleiben darf. Ist dies der Fall, ist der nächste Spieler am Zug. Sollte der Zahlenchip nicht in das Sudoku passen, muss der Spieler den Chip vor sich ablegen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald alle Zahlenchips aufgedeckt wurden. Danach zählen alle Spieler die Zahlen der Chips die vor ihnen liegen zusammen. Der Spieler, der auf die kleinste Summe kommt, ist der Sieger des Spiels.

KAKURO

Wie Sudoku ist Kakuro auch ein Denkspiel. In Japan spielen bereits mehr Menschen Kakuro als Sudoku. Kakuro ist einfach gesagt ein Kreuzworträtsel mit Zahlen. Statt eines gesuchten Wortes ist eine Summe vorgegeben. Diese Summe muss durch mindestens 2 Zahlen (Summanden) gelöst (dargestellt) werden, wobei diese nicht gleich sein dürfen. Hier ein Beispiel:



Die Summe 3 wird durch 1+2 dargestellt bzw. gelöst.

Dieses Spiel hat das gleiche Prinzip. Hier besteht das Kakuro Raster aus 10x10 Feldern. Ziel ist es, vorgegebene Kakuro-Summen mit den eigenen Zahlenchips zu bilden und auf dem Raster abzulegen. Im Spielverlauf müssen bereits liegende Zahlenchips mit einbezogen werden.

Bei KAKURO-CHAMPION werden alle Zahlenchips benötigt, das heißt neben den Zahlenchips mit der hellgrauen Rückseite (SUDOKU-CHAMPION) kommen auch die Zahlenchips mit der dunkelgrauen Rückseite zum Einsatz.

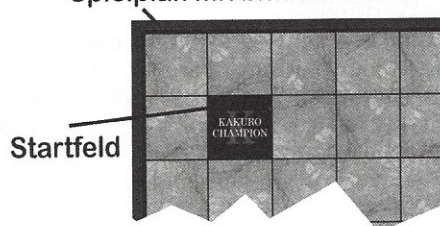
KAKURO-CHAMPION

(Für 2-4 Spieler.)

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass der Kakuroplan zu sehen ist. Jeder Spieler erhält ein Ablagebänkchen. Die 99 Zahlenchips kommen in den Stoffbeutel. Die Kakuro-Summenchips werden verdeckt neben dem Spielplan ausgelegt, dabei bleiben 3 Stück offen liegen. Jeder Spieler zieht verdeckt 5 Zahlenchips aus dem Stoffbeutel und legt sie auf seinem Bänkchen ab. Die Sanduhr wird bereitgestellt. Die 22 KAKURO-Gewinnchips werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die restlichen Spielmaterialien verbleiben in der Spieleschachtel, sie werden für diese Variante nicht benötigt. Zum

Spielplan mit blauem Rand



Vorderseiten

Rückseiten



Zahlenchips



KAKURO-Gewinnchips



KAKURO-Summenchips



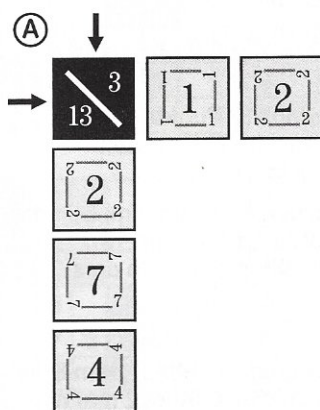
notieren der Gewinnpunkte werden noch ein Stift sowie ein Blatt Papier benötigt. Es wird ein Startspieler bestimmt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

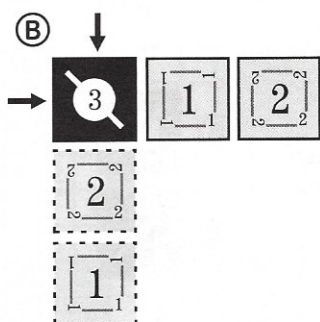
Der Spieler, der am Zug ist, dreht die Sanduhr um. Danach deckt er einen Kakuro-Summenchip auf. Nun versucht er mit seinen Zahlenchips einen der offen liegenden Kakuro-Summenchips zu lösen. Ist dies möglich, legt er den entsprechenden Summenchip sowie die passenden Zahlenchips auf dem Spielplan ab. Der Startspieler muss dabei den Kakuro-Summenchip auf das Startfeld legen. Im Spielverlauf werden dann immer auf dem Spielplan liegende Zahlenchips bzw. Kakurosummenchips beim Ablegen mit einbezogen. Kann der Spieler, der am Zug ist, in der vorgegebenen Zeit Chips auf dem Spielplan regelgerecht ablegen, bekommt er die Summe auf dem Blatt Papier unter seinem Namen gutgeschrieben. Der Spieler ergänzt seine Zahlenchips auf seinem Ablagebänkchen wieder auf 5 und der nächste Spieler ist am Zug. Kann der Spieler keine Chips in der vorgegebenen Zeit ablegen, ist ebenfalls der nächste Spieler am Zug. Vorher jedoch darf der Spieler, der keine Chips ablegen konnte, wenn er will, 2 seiner Zahlenchips mit 2 Zahlenchips aus dem Stoffbeutel tauschen.

Besonderheiten:

In diesem Kakurospiel gibt es zwei verschiedene Kakuro-Summenchips.



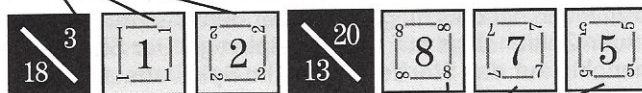
An diesen Kakuro-Summenchip müssen Zahlenchips rechts und senkrecht von oben nach unten angelegt werden. Zum Ablegen auf dem Spielplan muss allerdings nur eine Summe (hier die 3 oder die 13) gelöst werden. Sollte sich die andere Summe auch ergeben, bekommt der Spieler beide Summen gutgeschrieben. Die Regel wird allerdings sein, dass ein darauffolgender Spieler die andere Summe auf dem Kakuro-Summenchip löst. Ablegen darf man einen solchen Kakuro-Summenchip nur, wenn es in beide Richtungen auch möglich ist die Summen zu legen. Sollte dies nicht der Fall sein und ein Mitspieler bemerkt dies während des Spielzugs, bekommt der Mitspieler einen Kakuro-Gewinnchip und legt diesen vor sich ab. Der Zug des Spielers verfällt und der nächste Spieler ist am Zug. Die gewonnenen Kakuro-Gewinnpunkte werden am Spielende dem Ergebnis des Spielers hinzu gerechnet.



An diesen Kakuro-Summenchip können Zahlenchips rechts und/oder senkrecht von oben nach unten angelegt werden. Zum Ablegen auf dem Spielplan muss allerdings nur eine Summe (hier die 3 waagerecht) gelöst werden. Sollte sich die andere Summe auch ergeben, bekommt der Spieler beide Summen gutgeschrieben. Die Regel wird allerdings sein, dass ein darauffolgender Spieler die andere Summe auf dem Kakuro-Summenchip löst. Der Unterschied zu den anderen Kakuro-Summenchips A besteht darin, dass die zweite Summe nicht gelöst werden muss. Somit kann diese Art der Summenchips sehr gut am Rand bzw. in der Mitte, wenn schon Zahlenchips liegen, genutzt werden.

Wie bereits vorher in der Spielanleitung erwähnt, kann nur an bestehende Kakuro-Summenchips oder Zahlenchips angelegt werden. Hier nun ein Beispiel:

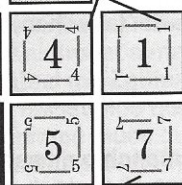
Spieler 1 (Starspieler) hat diese 3 Chips gelegt.
(Gewinn: 3 Punkte)



Spieler 4 hat diese 2 Chips angelegt.
(Gewinn: 5 Punkte)



Spieler 2 hat diese 4 Zahlen-Chips angelegt.
(Gewinn: 18 Punkte)



Spieler 3 hat diese 4 Chips angelegt.
(Gewinn: 20 Punkte)
Die 13 könnte später von Spieler 2 oder einem Mitspieler ebenfalls noch gelöst werden. Somit liegt der Summenchip regelgerecht.

Spieler 1 der nun wieder am Zug ist, legt diese 2 Chips (Gewinn: 12 Punkte).
Da der Kakuro-Summenchip mit der 5 nicht in beide Richtungen gelöst werden muss, liegt der Kakuro-Summenchip mit der 12 und der 7 regelgerecht.

Das Beispiel zeigt, dass im Spielverlauf darauf geachtet werden muss ob eine Summe eines gelegten Kakuro-Summenchips auch wirklich noch lösbar ist (hier die 13). Beachtet dies ein Mitspieler in seinem Zug nicht, gewinnt ein Mitspieler dem dies auffällt einen Kakuro-Gewinnchip.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, sobald die Spieler keine Chips mehr regelgerecht auf dem Spielplan anlegen können. Das Spiel endet ebenfalls, sobald alle Spieler reihum 2 mal hintereinander 2 ihrer Zahlenchips getauscht haben und kein Spieler einen Chip ablegen konnte. Der Spieler der die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

Viel Spaß!

Spielvariante:

Um das Spiel zu vereinfachen kann auch nur mit den Kakuro-Summenchips der Art **B** gespielt werden. Die Kakuro-Summenchips der Art **A** sowie die Kakuro-Gewinnchips verbleiben dann in der Spieleschachtel. Das Spiel ist beendet sobald kein Spieler mehr einen Chip regelgerecht auf den Spielplan legen kann. Der Spieler der die meisten Punkte erzielen konnte gewinnt das Spiel.

