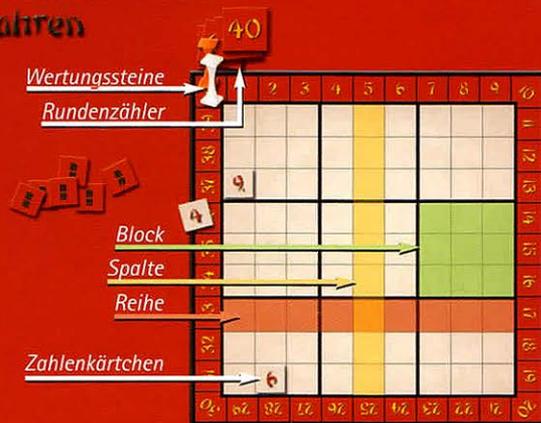


# SuDoku

Plus  
**Sudokids**  
Das Kinderspiel  
ab 6 Jahren



Das Brettspiel zum faszinierenden Zahlenrätsel  
für 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahren



## Spielmaterial

- 1 Spielplan (mit Erwachsenen- und Kinderspielseite)
- 81 Zahlenkärtchen mit den Werten 1 bis 9 (für das Erwachsenenspiel)
- 36 Tierkärtchen mit 6 verschiedenen Tieren (für das Kinderspiel)
- 16 Rundenzähler
- 4 Wertungssteine

## Spielidee

Der Spielplan zeigt neun Reihen, neun Spalten und neun Blöcke. Jede Reihe, jede Spalte und jeder Block besteht aus 9 Feldern, die mit Zahlenkärtchen von 1 bis 9 belegt werden können. Innerhalb der 9 Felder einer Reihe, einer Spalte oder eines Blockes darf dabei jede Zahl nur genau einmal vorkommen. Die Spieler setzen abwechselnd Zahlenkärtchen und erhalten Punkte für die Anzahl der Zahlenkärtchen, die sich bereits in der Reihe, der Spalte und dem Block befinden.

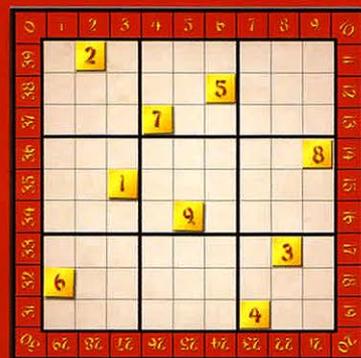
## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt einen Wertungsstein und stellt ihn auf die Startposition „0“ der Zählleiste. Die Rundenzähler werden neben der Startposition bereitgelegt. Neun Zahlenkärtchen haben einen goldfarbenen Hintergrund. Diese werden so auf beliebige Felder des Spielplans gelegt, dass in jeder Reihe und in jeder Spalte genau ein Zahlenkärtchen liegt (siehe Abbildung). Die restlichen Zahlenkärtchen werden verdeckt neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler zieht ein Zahlenkärtchen und schaut es sich an, ohne dass die Mitspieler die Zahl sehen können.

## Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, legt sein Zahlenkärtchen, das er auf der Hand hält, auf ein freies Feld des Spielplans. Dabei muss die SuDoku-Regel beachtet werden (siehe unten). Anschließend wertet der Spieler seinen Zug und bewegt seinen Wertungsstein um die erzielte Punktzahl weiter (siehe unten). Am Ende seines Zuges zieht der Spieler ein neues Zahlenkärtchen und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Sind bereits alle Zahlenkärtchen gezogen, entfällt das Ziehen des Kärtchens.

Beispielhafte  
Startauf-  
stellung der  
neun gold-  
farbenen  
Kärtchen



## Spielverlauf

1. Zahlenkärtchen auslegen
2. Zug werten
3. Wertungsstein bewegen
4. Zahlenkärtchen ziehen

Beim Auslegen  
der Zahlen-  
kärtchen bitte  
die SuDoku-  
Regeln  
beachten

Das Zahlenrätsel auf der Schachtel stammt aus:  
Einsame Hunde. Die schönsten Sudokus aus Japan.  
Herausgegeben von Jean-Claude Lin,  
Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 2005.

**KOSMOS®**

## SuDoku-Regel

Beim Setzen der Zahlenkärtchen ist folgende Regel zu beachten:

In jeder Reihe, in jeder Spalte und in jedem Block darf jede Zahl nur einmal vorkommen!

Legt ein Spieler ein Zahlenkärtchen regelwidrig, muss er dieses zur Seite legen und erhält keine Punkte. Er zieht ein neues Zahlenkärtchen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Werden Regelverstöße erst nach dem Ende eines Spielzuges bemerkt, geht das Spiel normal weiter. Die falsch gelegten Teile bleiben auf dem Spielplan liegen.

## Wertung

Hat ein Spieler ein Zahlenkärtchen regelkonform gelegt, zählt er zuerst die Anzahl der Kärtchen, die im selben Block liegen (pro Kärtchen gibt es also einen Punkt). Dann zählt er die Anzahl der Kärtchen hinzu, die außerhalb des Blocks aber in der gleichen Reihe und der gleichen Spalte wie das gelegte Kärtchen liegen. Das gelegte Kärtchen selbst wird nicht gezählt. Der Spieler zieht mit seinem Wertungsstein entsprechend dieser Gesamtpunktzahl auf der Zählleiste weiter.

Immer wenn ein Spieler mit seinem Wertungsstein die Startposition erreicht oder überschreitet, erhält er einen Rundenzähler.

40

**Vereinfachte Wertungsvariante:** Bei der Wertung werden nur die Zahlenkärtchen gezählt, die in der Reihe und Spalte des gelegten Zahlenkärtchens liegen. Es zählt die gesamte Spalte bzw. Reihe, egal in welchem Block sich die Zahlenkärtchen befinden.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und kein zulässiges Feld für sein Zahlenkärtchen mehr findet. Das Spiel endet auch, wenn alle Zahlenkärtchen gesetzt bzw. zur Seite gelegt sind. Die Spieler addieren ihre Rundenzähler (jeder zählt 40 Punkte) und ihren Punktestand auf der Zählleiste. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Wer behauptet, dass er nicht legen könne, obwohl ein Legen nach der SuDoku-Regel möglich wäre, muss sein Zahlenkärtchen zur Seite legen und erhält keine Punkte. Er zieht ein neues Kärtchen und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt.

## Solospiel für 1 Spieler

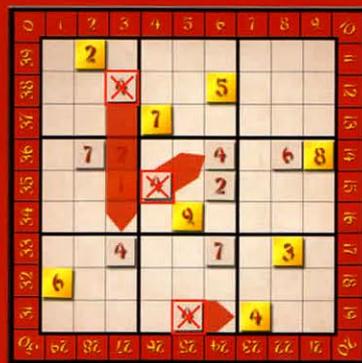
Der Spieler zieht immer ein Zahlenkärtchen, das er gleich legt und wertet. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen.

Spielidee: Reiner Knizia  
Illustration: Bertrand Born  
Grafik: SENSi Communication GmbH, München  
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts & Markus Reichert  
Art.-Nr.: 691622

© 2005 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-2191-0  
Fax.: +49(0)711-2191-422  
E-Mail: info@kosmos.de  
www.kosmos.de

GAMEMOB.DE  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Regelwidrige  
Spielzüge

Wertung: Die weiße 7 wurde gelegt

2 Punkte  
in der Reihe  
1 Punkt  
in der Spalte  
3 Punkte  
im Block



## Sudokids

Gespielt wird auf der Rückseite des Spielplans. Der Spielplan hat nur 36 Felder – jeder Block, jede Zeile und jede Spalte hat 6 Felder. Es werden die Tierkärtchen anstelle der Zahlenkärtchen verwendet. Es gelten die Regeln des Erwachsenenspiels – im Kinderspiel darf kein Tier in einer Zeile, in einer Spalte oder in einem Block doppelt vorkommen. Es wird mit einer der beiden Wertungsmöglichkeiten des Erwachsenenspiels gewertet.

**Zusätzliche leichte Wertungsvariante:** Nur die Kärtchen, die sich im gleichen Block befinden wie das gelegte Tierkärtchen, werden als Punkte gezählt und auf der Zählleiste mit dem Wertungsstein vorangezogen.

