

# カカロ

カカロ



De cijferpuzzel die na Sudoku de wereld verovert!

Een bordspel van Leo Colovini, Dario De Toffoli en Dario Zaccariotto

Voor 2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

## INLEIDING

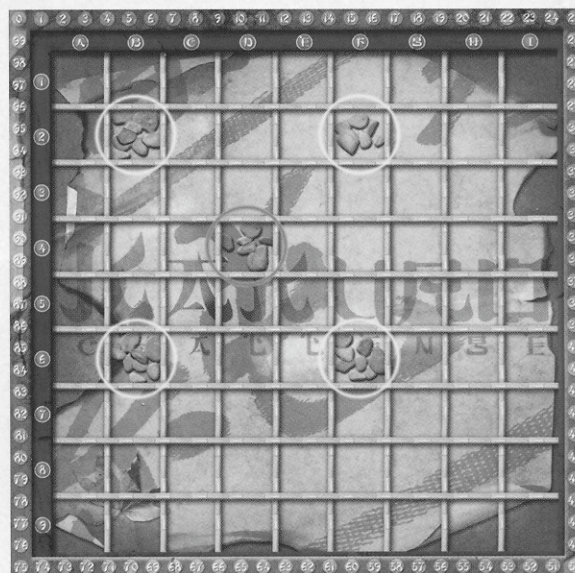
**Kakuro is een breinbreker, die na zijn voorganger Sudoku de puzzelpagina van talrijke dagbladen en tijdschriften heeft veroverd. Het heeft wat weg van een kruiswoordraadsel, waarin getallen de som aangeven van een serie in te vullen cijfers. Dit bordspel vertaalt Kakuro naar een spannende strijd voor 2 - 4 spelers.**

## HET SPEELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 72 tweezijdig bedrukte fiches
  - de gele zijde toont een "cijfer".
  - de rode zijde toont een "som". Deze som is niet eenduidig en kan worden gezien als elk getal dat eindigt met het afgebeelde cijfer. Voorbeeld: een rode 4 geldt als 4, 14, 24, 34, enz.
- 9 "100 punten"-fiches
- 4 scorepionnen
- 4 zichtschermen
- 1 buidel
- 1 zandloper
- de spelregels

## DE VOORBEREIDING

- Leg het speelbord op tafel.
- Iedere speler neemt een zichtschermbord en een scorepion van dezelfde kleur.
- Zet de scorepionnen op veld "0" van het scorespoor.
- Leg de "100 punten"-fiches terzijde. Doe de overige 72 fiches in de buidel en schud ze.
- Trek 5 fiches en leg deze op de met keien gemarkeerde vakken op het speelbord. Leg de fiches in de hoeken met de gele zijde ("cijfer") naar boven en de middelste met de rode zijde ("som") naar boven (zie afbeelding 1).



Afbeelding 1

- Iedere speler trekt 2 fiches uit de buidel en legt deze achter zijn zichtschermbord, zodat de andere spelers deze niet kunnen zien.



## HET SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in onderstaande volgorde uit:

1. Hij moet één fiche op het speelbord leggen.
2. Hij mag één fiche op het speelbord omdraaien.
3. Hij moet één fiche uit de buidel trekken.

Om de bedenktijd enigszins binnen de perken te houden, kunnen de spelers er voor kiezen om de zandloper te gebruiken.

### 1. Een fiche op het speelbord leggen

De speler die aan de beurt is, moet één van zijn fiches op een leeg vak naar keuze leggen, dat horizontaal of verticaal aan minimaal één ander fiche op het speelbord grenst. Een speler ontvangt punten als hij door het leggen van een fiche een "Kakuro" maakt. De speler bepaalt zelf op welke zijde hij het fiche legt. Een "Kakuro" is een horizontale (uitsluitend van links naar rechts) of verticale (uitsluitend van boven naar beneden) serie van aan elkaar grenzende fiches. Zo'n serie moet met een "som" beginnen en wordt gevolgd door twee of meer "cijfers" die bij elkaar opgeteld exact deze "som" als resultaat hebben. Alle "cijfers" in een serie moeten van elkaar verschillen. Een serie kan uitsluitend worden onderbroken/beëindigd door een leeg vak, een andere "som" of de rand van het speelbord.

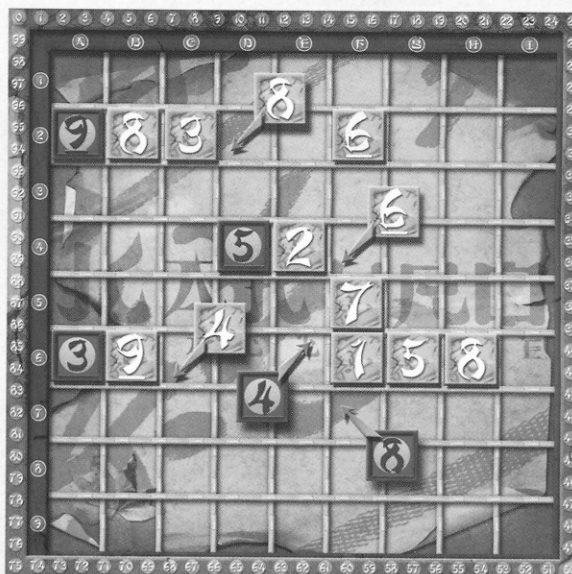
Een speler die een "Kakuro" maakt, krijgt zoveel punten als de som van de "cijfers" in de betreffende serie. Houd de score op het scorespoor bij. Als de scorepion van een speler veld "99" overschrijdt, neemt hij een "100 punten"-fiche.

**BELANGRIJK:** Een speler mag een fiche op een willekeurig vrij, aan een ander fiche grenzend vak leggen, ongeacht het resultaat ervan. Het is niet verplicht om "Kakuro's" kloppend te maken of om rekening te houden met toekomstige series. Een speler die een fiche legt zonder een "Kakuro" kloppend te maken, scoort natuurlijk geen punten.

**Voorbeeld:** Op het speelbord ligt "som 8", gevolgd door "cijfer 3". De "Kakuro" kan kloppend worden gemaakt door het leggen van "cijfer 5" ( $8=3+5$ ). Deze speler zou 8 punten verdienen.

**Afbeelding 2** illustreert de volgende voorbeelden:

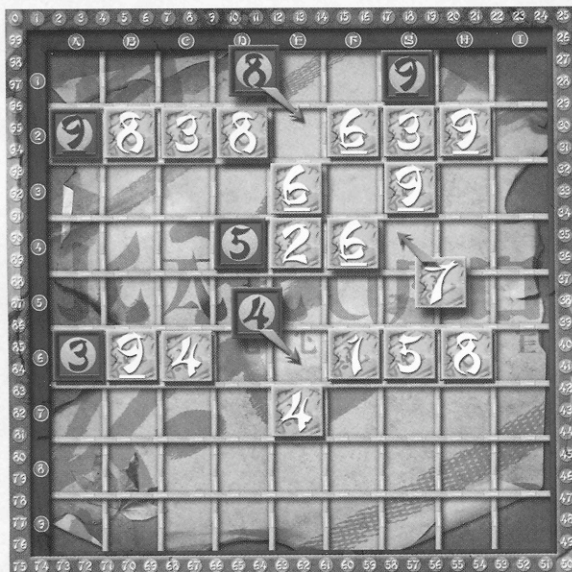
- Michael legt "cijfer 4" op c6. De "cijfers 9 en 4" leveren samen een som van 13 op. Het fiche "som 3" stelt alle getallen voor die op een 3 eindigen, dus ook 13. Michael scoort 13 punten.
- Marianne legt "som 4" op e6. De som van de "cijfers 1, 5 en 8" is 14. Marianne scoort 14 punten.
- Edward legt "cijfer 8" op d2. De "cijfers 8, 3 en 8" zijn bij elkaar opgeteld 19. Toch scoort Edward geen punten, omdat een "Kakuro" geen identieke "cijfers" mag bevatten.
- Marilyn legt "cijfer 6" op f4. Zij scoort geen punten, omdat ze noch horizontaal noch verticaal een "Kakuro" maakt.
- Michael legt "som 8" op f7. Hij scoort geen punten, omdat een "som" nooit voorafgegaan kan worden door "cijfers", maar er altijd door moet worden gevolgd. Als Michael het fiche op f4 zou hebben gelegd, had hij wél 8 punten gescoord.



Afbeelding 2



Het is mogelijk, dat een gelegd "cijfer" meerdere "Kakuro's" tegelijk maakt. In dat geval ontvangt de speler de punten voor alle gemaakte "Kakuro's".



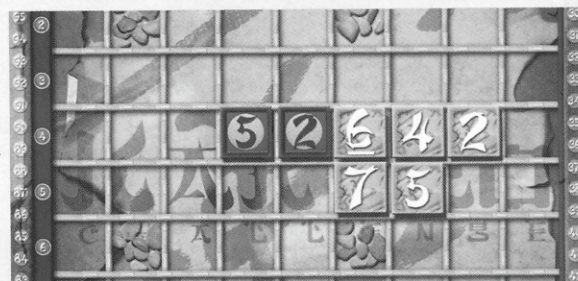
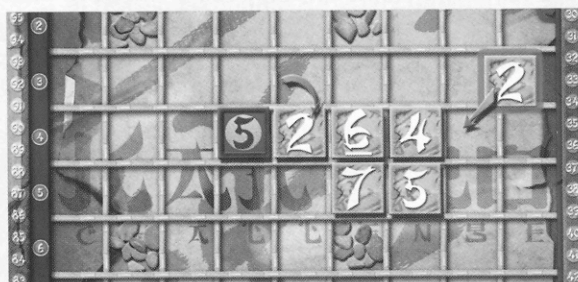
Afbeelding 3

**Afbeelding 3** laat hier voorbeelden van zien:

- Jeroen legt "som 8" op e2. Daarmee maakt hij twee "Kakuro's" ( $18=6+3+9$  en  $8=6+2$ ). Hij scoort dus 26 punten.
- Patricia legt "som 4" op e6. Daarmee maakt ze een horizontale "Kakuro". Ze maakt geen verticale "Kakuro", omdat de serie maar uit één "cijfer" bestaat.
- Jürgen legt "cijfer 7" op g4 en creëert daarmee twee Kakuro's ( $19=3+9+7$  en  $15=2+6+7$ ). Hij scoort 34 punten.

## 2. Een fiche omdraaien

Nadat hij een fiche op het speelbord heeft gelegd, mag de speler die aan de beurt is één van de fiches op het speelbord omdraaien. Dit mag uitsluitend als aan het einde van zijn beurt zowel het zojuist gelegde als het zojuist omgedraaide fiche deel uitmaken van een correcte "Kakuro". Als het gelegde en/of het omgedraaide fiche tevens deel uitmaakt van een andere correcte "Kakuro", scoort de speler daar ook punten voor.



Afbeelding 4.

(Ter bevordering van de duidelijkheid zijn in de voorbeelden 4 t/m 8 de met keien gemarkeerde vakken leeg gelaten)

**Voorbeeld** (zie afbeelding 4):

Ramon legt "cijfer 2" en draait de andere "2" om. Hij maakt daarmee een "Kakuro" ( $12=6+4+2$ ) en scoort 12 punten.



Afbeelding 5

**Voorbeeld** (zie afbeelding 5).

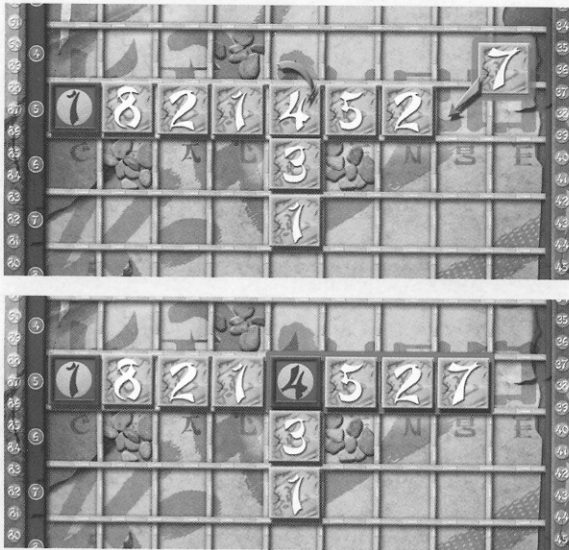
Inge legt "cijfer 7" en draait "som 2" om. Zo ontstaat een lange "Kakuro" ( $33=9+3+2+5+1+6+7$ ). Ze scoort 33 punten.



Afbeelding 6

**Afbeelding 6** toont een voorbeeld van incorrect omdraaien:

De bovenste van de drie spelsituaties toont de start-situatie. Jaap legt "cijfer 5" tussen "som 2" en "cijfer 1". Vervolgens draait hij de rechter "5" om. Dit is echter niet toegestaan. De "Kakuro" die ontstaat, maakt namelijk geen gebruik van de omgedraaide "5". Jaap scoort geen punten en draait de rechter "5" weer terug naar diens oude situatie. De gelegde "5" blijft liggen. De volgende speler is nu aan de beurt.



Afbeelding 7

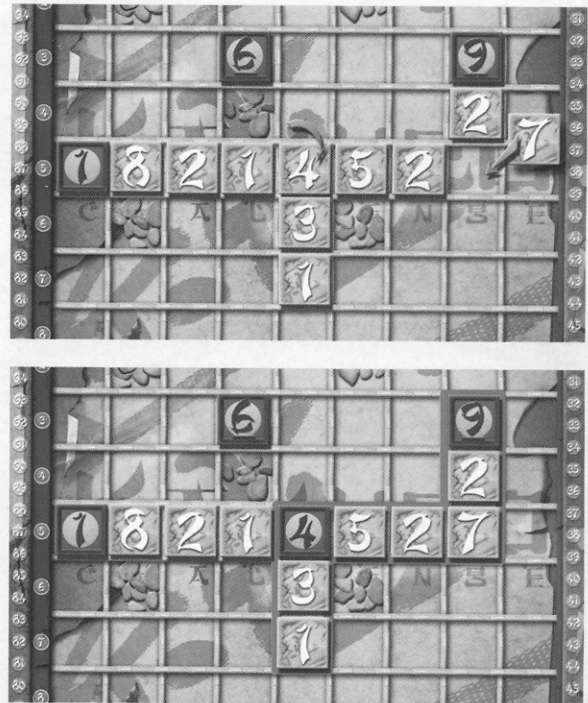
**Afbeelding 7** laat een vrijwel identieke situatie zien: Keesje legt "cijfer 7" en draait "cijfer 4" om. Dit mag, omdat ze daarmee een "Kakuro" maakt ( $14=5+2+7$ ). Daardoor scoort ze ook de verticale "Kakuro" waar de omgedraaide "4" deel van uitmaakt ( $4=3+1$ ). Voor de "Kakuro" links van de "4" ( $11=8+2+1$ ) krijgt ze geen punten, omdat noch het omgedraaide noch het gelegde fiche deel uitmaakt van deze "Kakuro".

### 3. Een fiche trekken

Aan het einde van zijn beurt trekt de speler één fiche uit de buidel en legt deze achter zijn zichtscherm, zodat hij er weer twee heeft.

#### Verkeerde zetten

Het kan voorkomen, dat een speler denkt dat hij een "Kakuro" heeft gemaakt, maar zich vergist. Als een andere speler de fout opmerkt, vóórdat de volgende speler zijn zet doet, krijgt de speler die de fout maakte in deze beurt geen punten. Het fiche dat hij gelegd heeft, blijft op het speelbord liggen. Een eventueel door hem omgedraaid fiche moet weer naar de oude situatie worden teruggedraaid.



Afbeelding 8

**Afbeelding 8** geeft een voorbeeld van het creëren van drie "Kakuro's" tegelijk:

Léon legt "cijfer 7", waardoor naast de twee "Kakuro's" uit het vorige voorbeeld nog een verticale "Kakuro" ontstaat ( $9=2+7$ ). Léon scoort dus  $14+4+9=27$  punten.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de buidel leeg is én de spelers ook hun laatste fiches op het speelbord hebben gelegd. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

#### Variant voor gevorderden

Een speler mag in zijn beurt meerdere fiches omdraaien, op voorwaarde dat alle omgedraaide fiches én het gelegde fiche deel uitmaken van dezelfde "Kakuro".

# KAKURO

C H A L L E N G E

---



© 2006 Clementoni  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice: 0900 - 999 00 00  
Alle rechten voorbehouden  
Made in Italy

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

*Spellenliefhebbers bezoeken in Nederland:*  
Het Spellenspektakel, [www.spellenspektakel.nl](http://www.spellenspektakel.nl)  
*en in België:*  
Games & Toys Experience, [www.games-toys.be](http://www.games-toys.be)

Auteurs: Leo Colovini, Dario De Toffoli  
en Dario Zaccariotto  
Grafische bewerking: Fonts+Files  
Eindredactie: Michael Bruinsma  
19193 587383