

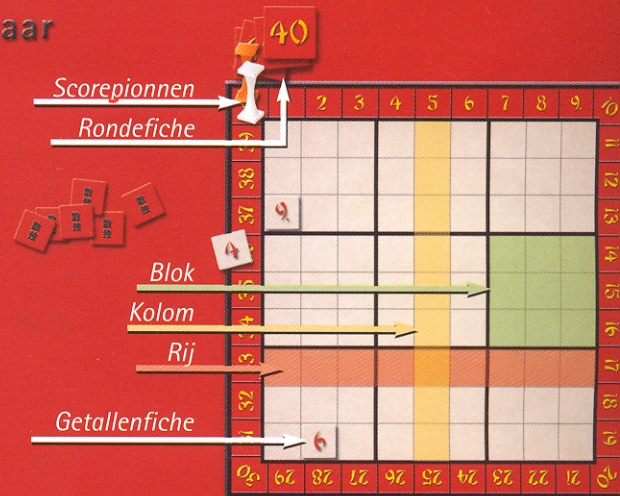
# SuDoKu

Plus  
SudoKids

Het kinderspel  
vanaf 6 jaar



Het bordspel over fascinerende getallenraadsels  
Voor 1-4 spelers vanaf 10 jaar



## Speelmateriaal

- 1 dubbelzijdig speelbord
- 81 getallenfiches met waarden 1-9 (spel voor volwassenen)
- 36 fiches met 6 verschillende dieren (spel voor kinderen)
- 16 rondfiches
- 4 scorepionnen
- de spelregels

## Het Spelidee

Het speelbord toont negen rijen, negen kolommen en negen blokken. Elke rij, elke kolom en elk blok bestaat uit negen vakken, waar de spelers getallenfiches op kunnen leggen. In elk van deze rijen, kolommen en blokken mag elk getal niet meer dan één keer voorkomen. De spelers leggen om beurten getallenfiches op het speelbord en scoren punten voor het aantal getallenfiches dat al in de betreffende rij, de kolom en het blok ligt.

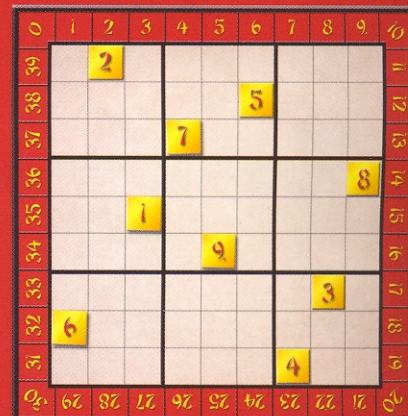
## De Voorbereiding

Iedere speler kiest een scorepion en zet deze op veld "0" van het scorespoor. Leg de rondfiches hiernaast. Negen getallenfiches hebben een goudkleurige achtergrond. Leg deze zodanig op het speelbord, dat in elke rij en elke kolom precies één getallenfiche ligt (zie afbeelding). Leg de resterende getallenfiches gedekt naast het speelbord. Iedere speler trekt één getallenfiche en bekijkt deze zonder dat de medespelers het getal erop kunnen zien.

## Het Spelverloop

De oudste speler begint. Het spel verloopt daarna met de klok mee. De speler die aan de beurt is, legt het getallenfiche dat hij in zijn hand heeft, op een leeg veld van het speelbord. Hij moet daarbij de SuDoKu-regels respecteren (zie onder). Hij telt vervolgens zijn gescoorde punten en verplaatst zijn scorepion dienovereenkomstig op het scorespoor (zie onder). Aan het einde van zijn beurt trekt de speler een nieuw getallenfiche (voor zover voorradig), waarna de volgende speler aan de beurt is.

Voorbeeld van  
een startop-  
stelling van de  
negen goud-  
kleurige fiches



## Spelverloop

1. Getallenfiche neerleggen
2. Score bepalen
3. Scorepion verplaatsen
4. Getallenfiche trekken

Respecteer de  
SuDoKu-  
spelregels bij het  
neerleggen van  
getallenfiches

## SuDoku-Regels

De volgende regels zijn van kracht bij het neerleggen van getallenfiches:

Elk getal mag in elke rij, elke kolom en elk blok niet meer dan één keer voorkomen!

Als een speler een getallenfiche neerlegt en daarbij de spelregels overtreedt, moet hij het fiche van het speelbord nemen en deze terzijde leggen. Hij scoort geen punten. Hij trekt een nieuw getallenfiche en de volgende speler is aan de beurt.

Als een fout pas wordt opgemerkt als een volgende speler al aan de beurt is, gaat het spel gewoon verder. De verkeerd neergelegde getallenfiches blijven op het speelbord liggen.

## Score Bepalen

Als een speler zijn getallenfiche volgens de spelregels heeft neergelegd, telt hij eerst het aantal fiches dat in hetzelfde blok ligt (elk fiche levert één punt op). Dan telt hij het aantal fiches dat buiten dit blok in dezelfde rij en dezelfde kolom ligt, daarbij op. Het zojuist neergelegde fiche telt zelf niet mee. Vervolgens verplaatst hij zijn scorepion overeenkomstig het aantal gescoorde punten. Elke keer dat een speler met zijn scorepion veld "0" overschrijdt, ontvangt hij een rondfiche.

40

Eenvoudige scorevariant: Tel bij het bepalen van de score uitsluitend het aantal getallenfiches dat zich in de kolom en de rij van het zojuist neergelegde fiche bevindt. Het is niet van belang in welk blok deze fiches liggen.

## Einde van het Spel

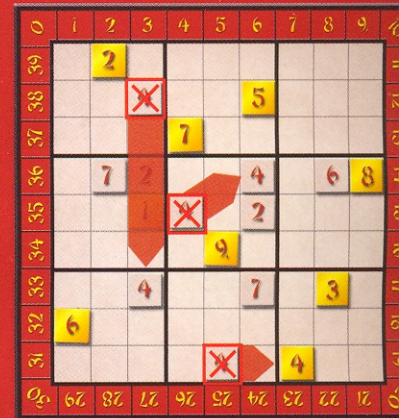
Het spel is afgelopen als een speler aan de beurt is en geen veld kan vinden, waar hij zijn fiche met inachtneming van de spelregels mag neerleggen. Het spel eindigt ook als alle getallenfiches op het speelbord of terzijde zijn gelegd. De spelers tellen hun rondfiches (40 punten per stuk) en hun score op het scorespoor bij elkaar op. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Wie beweert dat hij zijn getallenfiche niet volgens de spelregels kan neerleggen, terwijl dat toch mogelijk was, moet zijn getallenfiche terzijde leggen en scoort geen punten. Hij trekt een nieuw getallenfiche en de volgende speler is aan de beurt.

## Solovariant voor 1 speler

De speler trekt steeds één getallenfiche. Hij legt deze direct neer, bepaalt zijn score en verwerkt dit op het scorespoor. Hij probeert een zo hoog mogelijke score te behalen.

Auteur: Reiner Knizia  
Illustraties: Bertrand Born  
Grafische bewerking: Michel Bunschoten  
Vertaling: Daniël Hogetoorn  
Eindredactie: Michael Bruinsma

© 2005 KOSMOS Verlag  
Uitgever en distributie: 999 Games B.V.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 00 00  
Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany



Hier mag een "4" niet worden neergelegd!

Scoren: de witte 7 wordt gelegd



## Sudokids

Gebruik de achterzijde van het speelbord. Het speelveld bestaat uit 36 vakken. Elk blok, elke rij en elke kolom bestaat uit zes velden. Gebruik de dierenfiches in plaats van de getallenfiches. De spelregels zijn identiek aan die van het spel voor volwassenen. Een dier mag niet meer dan één keer voorkomen in elke rij, elke kolom en elk blok. Gebruik één van de twee varianten voor het bepalen van de score uit het spel voor volwassenen.

Eenvoudige scorebepaling voor jonge kinderen:

Tel uitsluitend het aantal getallenfiches dat zich in hetzelfde blok als het zojuist neergelegde fiche bevindt.

