



1- 4 spelers
vanaf 5 jaar

Kleine of grote puzzel?

De 48 puzzelvellen zijn verdeeld in verschillende niveaus. Van gemakkelijk voor de beginners en jonge kinderen tot moeilijk voor de gevorderde spelers. De gemakkelijke puzzels hebben 16 (4x4) vakjes en de meer uitdagende moeilijke puzzels hebben 36 (6x6) vakjes. Om vertrouwd te raken met het spel, raden wij aan om met een kleine puzzel te beginnen.

Kleuren, vormen, nummers en plaatjes.

Code Sudoku™ Junior kan gespeeld worden aan de hand van kleuren, vormen, nummers en plaatjes. De puzzel en de uitdaging blijven hetzelfde, maar wij hebben gemerkt dat sommige kinderen het plezieriger vinden met de plaatjes, en anderen vinden kleuren en vormen leuk en geven de voorkeur aan de nummers.

Vorbereiding fiches:

Voor dat je kunt beginnen met spelen, moeten de stickers op de fiches geplakt worden. Het is belangrijk dat dit door een volwassene gedaan wordt zodat de stickers netjes in het midden van de fiches komen. (Het duurt een paar minuten maar het plezier dat er daarna aan het spel wordt beleefd maakt het zeker de moeite waard!)

Plak 2 stickers op ieder fiche. Aan de ene kant een plaatje en aan de andere kant een cijfer. Het is belangrijk dat de nummers en plaatjes goed met

elkaar corresponderen;

1= vliegtuig, 2= auto, 3= koe,

4= schip 5= slak, 6= zon

Zo gaat het plakken het snelst, pak zes fiches en plak een "1" sticker op ieder fiches. Draai ze om en plak daar het bijbehorende vliegtuig, zo heb je al een set af! Pak weer 6 fiches enz.

Let op: de randen van de fiches zijn hoekig, waardoor je ze gemakkelijk op kan pakken. Druk op één kant zodat de andere kant omhoog komt. Zo komt het steentje los van het spelbord.

Klaar? Laten we beginnen!

Kies eerst een puzzel.

Selecteer een puzzel met plaatjes of met nummers uit het gewenste niveau. De puzzels zijn gemarkeerd met nummers van 1 tot en met 48. Dit correspondeert weer met de niveaus. Leg het puzzelvel in het spelbord en plaats daar bovenop het transparante topbord.



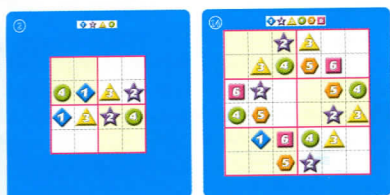
Plaatjes of nummers?

Wanneer je een plaatjespuzzel gekozen hebt, leg dan alle fiches met de plaatjes naar boven. Wanneer je een puzzel met nummers gekozen hebt leg dan alle fiches met de nummers naar boven. Voor een kleine puzzel, gebruik dan alleen de fiches die nodig zijn. Bij deze kleine puzzel, gebruik dan alleen de fiches met de nummers 1 tot en met 4 (of vier verschillende plaatjes). Aan de bovenkant van

Iedere puzzel staan de afbeeldingen van de fiches die je voor die puzzel nodig hebt. Leg, voordat je begint met spelen de fiches die je niet nodig hebt aan de kant.

Het spel:

Code Sudoku™ Junior spelbord is verdeeld in rijen, kolommen en blokken. Iedere puzzel bevat al een aantal nummers of plaatjes om je te helpen met het vinden van de oplossing.



De regels voor Code Sudoku™ Junior zijn eenvoudig: plaats de fiches in de vakjes van het spelbord, zodat ieder nummer of plaatje 1 keer voorkomt in iedere rij, kolom en blok.

Voorbeeld oplossingen:



Spelregels

Niet toegestaan-2 slakken in één rij



Toegestaan-1 slak in iedere rij



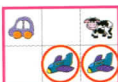
Niet toegestaan
2 schepen
in één kolom



Toegestaan
1 schip in
iedere kolom



Niet toegestaan
2 vliegtuigen
in een blok



Toegestaan
1 vliegtuig
in ieder blok



* Er zijn als voorbeeld plaatjes gebruikt, maar het kan natuurlijk ook op dezelfde manier gespeeld worden met de nummers.

Code Sudoku™ Junior Spel

Een Code Sudoku™ Junior puzzel kan alleen gespeeld worden maar het kan ook veranderen in een spannend spel met 2-4 spelers! Dit spel kan gespeeld worden met de grotere (6x6) puzzels. Uitgebreide spelregels worden verderop in de handleiding uitgelegd.

Iedere speler plaatst de scorepijl in de sleuf van het spelbord aan de kant waar hij/zij zit en zet de pijl op 0 voordat het spel begint. Schuif de scorepijl telkens een punt vooruit wanneer je het juiste fiche aangelegd hebt.

Je bent er klaar voor, laten we beginnen!

De eerste speler plaatst een fiche in een van de vakjes van het spelbord. Iedere speler heeft 1 minuut om één fiche te plaatsen in het spelbord. Wanneer dit de speler niet lukt, is de volgende speler aan de beurt. Plaatst de speler het juiste fiche (of meer dan 1) kan deze op de volgende manier punten scoren:

voor het eerste juiste fiche 1 punt

voor het tweede juiste fiche 2 punten... enz.

voor het fiche dat de rij compleet maakt, een kolom of blok, 3 punten

Bij een verkeerde zet, komt dit naar voren aan het einde van een beurt. Het verkeerde fiche(s) moet worden verwijderd van het spelbord. De punt(en) voor deze zet gaan naar de speler die als eerst opmerkt dat de zet niet goed is. Het spel gaat nu gewoon weer verder.

De speler met de meeste punten is de winnaar.

Omdat het makkelijker is om in het begin punten te scoren, stellen wij voor dat iedere speler even vaak mag beginnen. Dus wanneer er 4 spelers zijn, moet er 4 keer gespeeld worden waarin iedere speler de kans krijgt 1 keer te beginnen.