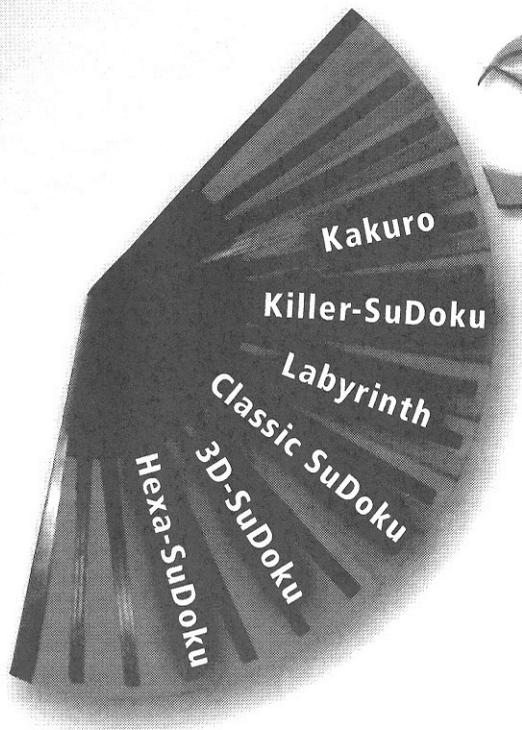


# SUDOKU



Die faszinierende Spielesammlung  
zu den beliebten Kulträtseln  
für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

## Spielmaterial

- 3 Spielpläne mit 6 verschiedenen Seiten für alle Spielvarianten
- 4 Wertungssteine
- 4 40-Punkte-Kärtchen
- 117 Zahlenkärtchen (36 rote, 36 schwarze, 27 blaue und 18 gelbe)

## Spielvorbereitung

Die Spieler entscheiden sich für eine der 6 Spiel-Varianten und legen den jeweiligen Spielplan in die Tischmitte. Je nach Spielerzahl wird mit folgenden Zahlenkärtchen gespielt:

Anzahl der Zahlenkärtchen	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Zwei Spieler	36 rote	36 schwarze		
Drei Spieler	27 rote	27 schwarze	27 blaue	
Vier Spieler	18 rote	18 schwarze	18 blaue	18 gelbe

Teilen Sie immer ganze Sätze der Zahlen von 1 bis 9 an die Spieler aus. Beim Spiel zu dritt werden also z. B. bei Rot und Schwarz je ein Satz der Zahlen von 1 bis 9 aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt.

Jeder Spieler legt seine Zahlenkärtchen **verdeckt** vor sich und **mischt sie**.

Jeder Spieler erhält den Wertungsstein in der Farbe seiner Zahlenkärtchen und stellt ihn auf das Startfeld der Zählleiste (das Feld mit der „0“).

Die 40-Punkte-Kärtchen in den Spielerfarben werden neben dem Startfeld bereitgelegt.



## Spielablauf

Die Spieler losen aus, wer beginnen darf. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler eines seiner Zahlenkärtchen und nimmt es in die Hand, so dass nur er seine Zahl kennt. Wer an die Reihe kommt, **legt sein Kärtchen** offen auf ein noch **freies** Feld des Spielplans. **Dabei gilt:**

☛ Das Zahlenkärtchen muss entsprechend den **Lege-Regeln** der jeweiligen Spielvariante auf ein freies Feld des Spielplans gelegt werden.

☛ Legt der Spieler sein Zahlenkärtchen **regelwidrig** und wird dieser Fehler vor dem Legen des nächsten Kärtchens bemerkt, muss der Spieler das Kärtchen auf ein korrektes Feld legen. Wird der **Fehler erst später bemerkt**, bleibt das Kärtchen liegen und wird nicht mehr korrigiert.

☛ Kann ein Zahlenkärtchen von einem Spieler nicht gelegt werden, ohne die Lege-Regel zu verletzen, wird es zur Seite gelegt. Der Zug des Spielers endet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

☛ Füllt das gelegte Zahlenkärtchen das **letzte freie Feld in einem Abschnitt**, kommt es zu einer **Wertung**:

☛ Jeder Spieler addiert die Zahlen auf seinen Kärtchen in diesem Abschnitt.

☛ Der Spieler mit der **höchsten Summe** bekommt **zwei Punkte**, der Spieler mit der zweithöchsten Summe einen Punkt. Die beiden erfolgreichen Spieler rücken ihre Wertungssteine entsprechend auf der Zählleiste vor.

☛ Bei **gleichen Summen** darf der Spieler einen bzw. zwei Punkte vorrücken, der das Zahlenkärtchen mit der höheren Zahl gelegt hat.

☛ Ist **nur ein Spieler im Abschnitt** vertreten, bekommt nur er zwei Punkte.

☛ Ein Zahlenkärtchen kann die Wertung von **mehreren Abschnitten** auslösen! *Wenn zum Beispiel ein Kärtchen bei Kakuro das letzte Feld in einer Spalte und in einer Zeile füllt.*

☛ Wenn ein Spieler mit seinem Wertungsstein die Startposition erreicht oder überschreitet, erhält er das 40-Punkte-Kärtchen seiner Farbe.

☛ **Bonuspunkte:** Füllt das gelegte Zahlenkärtchen das letzte Feld in einem Bonusbereich, bekommt der Spieler einen Bonuspunkt.

**Hinweis:** Die Abschnitte, Bonusbereiche und Legeregeln unterscheiden sich bei den einzelnen Spielvarianten und sind im Abschnitt „Die Spielvarianten“ erläutert.

Zum Abschluss seines Zugs zieht der Spieler wieder eines seiner Zahlenkärtchen und nimmt es in die Hand. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn

- alle Zahlenkärtchen gelegt sind,
- oder wenn das **dritte unspielbare Zahlenkärtchen** offen neben den Spielplan gelegt wird
- oder wenn der **Spielplan ganz gefüllt** ist.

Der Spieler mit den meisten Punkten (auf der Zählleiste plus eventuelle 40-Punkte-Kärtchen) gewinnt.

## Die Spielvarianten

### 1. Classic-SuDoku

☛ **Lege-Regel:** In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem Block (3 x 3 Felder) darf jede Zahl nur einmal vorkommen.

☛ **Wertungs-Abschnitte:** Jede waagerechte und jede senkrechte Linie aus drei Feldern innerhalb eines Blocks.

☛ **Bonusbereiche:** Jede ganze Zeile und Spalte aus neun Feldern und jeder 3x3-Block.

*Beispiel:*

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
39	13		5				1	8	4	11
38	6	7	1	4	8	9	3	2	5	12
37	8		2				9	6	7	13
6										1

*Rot spielt die 3 und gewinnt die senkrechte Linie in dem Block (Summe Rot: 3+6=9 gegen Schwarz: 8). Rot bekommt zwei Punkte, Schwarz einen Punkt. Dann spielt Schwarz die 7 und gewinnt die waagerechte Linie (Summe Schwarz: 7 gegen Rot: 6+1=7; Schwarz hat mit der 7 aber die höchste Zahl gelegt). Schwarz bekommt zwei Punkte, Rot einen Punkt. Außerdem bekommt Schwarz einen Bonuspunkt für die vollständig gefüllte Zeile. Anschließend spielt Rot die 4 und gewinnt die waagerechte Linie (Summe Rot: 1+8+4=13 gegen Schwarz: 0). Rot erhält zwei Punkte und Schwarz keinen Punkt. Außerdem bekommt Rot einen Bonuspunkt für den vollständig gefüllten Block. Schwarz gewinnt die senkrechte Linie (Summe Schwarz: 5+7 = 12 gegen Rot: 4). Das gibt zwei Punkte für Schwarz und einen für Rot.*

### 2. Labyrinth-SuDoku

☛ **Lege-Regel:** In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem farbigen Gebiet darf jede Zahl nur einmal vorkommen.

☛ **Wertungsabschnitte:** Jede waagerechte und jede senkrechte Linie aus zwei oder mehr Feldern innerhalb eines farbigen Gebiets.

☛ **Bonusbereiche:** Jede ganze Zeile und Spalte aus neun Feldern und jedes farbige Gebiet.

*Beispiel:* Rot spielt die 5 und gewinnt die waagerechte Linie im linken Gebiet (Summe Rot: 5+4=9 gegen Summe Schwarz: 6). Rot bekommt zwei Punkte, Schwarz einen Punkt. Außerdem erhält Rot einen Bonuspunkt, da jetzt alle

neun Felder der obersten Zeile gefüllt sind. Dann spielt Schwarz die 1 und gewinnt die senkrechte Linie (Summe Schwarz:  $6+1=7$  gegen Rot: 0 Punkte). Schwarz bekommt zwei Punkte, Rot bekommt keinen Punkt.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
39	5	4	6	9	7	1	3	2	8	11
38		1		3						12
37		7						5		13
6										14

### 3. Killer-Sudoku

**Legeregel:** In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem dick umrandeten Abschnitt darf jede Zahl nur einmal vorkommen.

**Wertungsabschnitte:** Jeder dick umrandete Abschnitt. Die Abschnitte bestehen aus zwei oder drei Feldern.

**Bonusbereiche:** Jeder dick umrandete Abschnitt mit einer gelben Bonuslinie (= alle Abschnitte mit drei Feldern).

Die Zahlen auf dem Spielplan haben für das Spiel keine Bedeutung.

Beispiel:

Rot spielt die 2 und gewinnt den dick umrandeten Abschnitt (Summe Rot:  $2+3=5$  gegen Schwarz: 0). Rot bekommt zwei Punkte, Schwarz bekommt keinen Punkt. Dann spielt Schwarz die 1. Dadurch gewinnt Rot den dick umrandeten Abschnitt. Rot erhält 2 Punkte und Schwarz einen. Schwarz bekommt einen Bonuspunkt für das Füllen des Abschnitts mit der gelben Bonuslinie.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
39	3	2	11	9	15	6	17			11
38		3		14		4	7		15	12
37	24		22		6		1			13
36		9	12		11	4				14
35	14			3		15		11		15
34			3		24		22	16		16

### 4. Kakuro

**Legeregel:** In jeder ununterbrochenen waagerechten und senkrechten Reihe darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Innerhalb der Zeilen und Spalten dürfen die gleichen Zahlen mehrfach auftreten. So darf also in zwei Reihen, die beide in der selben Zeile oder Spalte liegen, die gleiche Zahl vorkommen.

**Wertungsabschnitte:** Jede ununterbrochene waagerechte und senkrechte Reihe mit zwei oder mehr Feldern.

**Bonusbereiche:** Jede Reihe mit einer Bonuslinie. Das sind die Reihen mit vier und mehr Feldern.

#### Die aufgedruckten Zahlen auf dem Spielplan

Die Spieler können entscheiden nach welcher Variante sie Kakuro spielen möchten:

**Variante A:** Die Zahlen des Spielplans haben für das Spiel keine Bedeutung.

**Variante B:** Die Zahlen des Spielplans geben die maximale Summe an, die in der ununterbrochenen Reihe liegen darf. Wer das letzte freie Feld einer ununterbrochene Reihe mit seinem Zahlenkärtchen belegt, und dabei die auf dem Spielplan aufgedruckte Zahl genau erreicht, erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.

Beispiel (Variante A):

Rot spielt die 8 und gewinnt die waagerechte Reihe (Summe Rot:  $8+3=11$  gegen Schwarz: 7). Rot bekommt zwei Punkte, Schwarz einen Punkt. Dann spielt Schwarz die 9 und gewinnt die senkrechte Reihe (Summe Schwarz:  $9+1=10$  gegen Rot:  $8+2=10$ ; Schwarz hat aber mit der 9 die höchste Zahl gelegt). Schwarz bekommt zwei Punkte, Rot einen Punkt. Außerdem bekommt Schwarz einen Bonuspunkt, weil die gefüllte Reihe eine Bonusreihe ist.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
39				6		7	9	25		11
38		13	8	3	7	20			12	12
37	4	7	2	10	2				6	13
36	19	8	1		10		17	18	8	14
35		18	9			7	9	3	1	15
34			13			12				16
		20			13			16		16

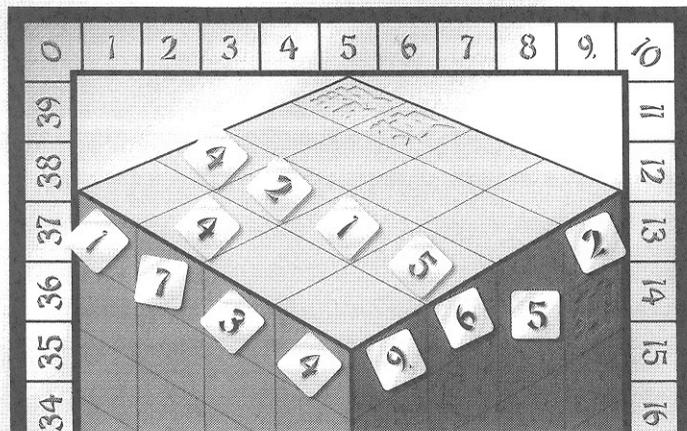
## 5. 3D-SuDoku

**Lege-Regel:** In jeder Linie aus acht Feldern (jeweils über zwei Würfelseiten hinweg) darf jede Zahl nur einmal vorkommen.

**Wertungsabschnitte:** Jede waagerechte und jede senkrechte Linie aus vier Feldern innerhalb einer Würfelseite.

**Bonusbereiche:** Jede Linie aus acht Feldern (jeweils über zwei Würfelseiten hinweg).

Beispiel:



Rot spielt die 7 und gewinnt die waagerechte Linie (Summe Rot:  $1+7+4=12$  gegen Schwarz: 3). Rot bekommt zwei Punkte, Schwarz einen Punkt. Dann spielt Schwarz die 5 und gewinnt die waagerechte Linie (Summe Schwarz:  $6+5+2=13$  gegen Rot: 9). Schwarz bekommt zwei Punkte, Rot einen Punkt. Außerdem bekommt Schwarz einen Bonuspunkt für die gefüllte Gesamtlinie.

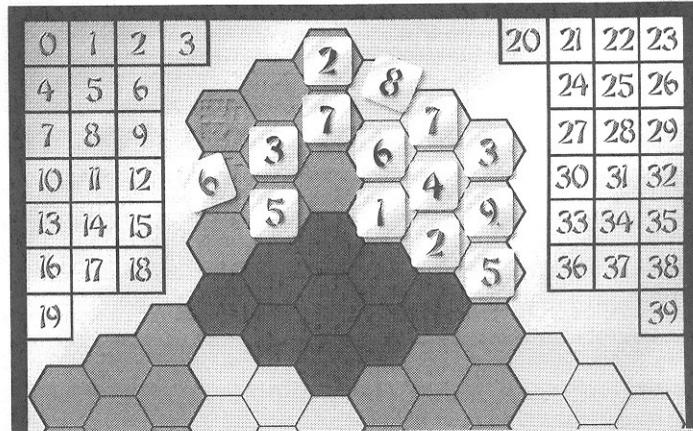
## 6. Hexa-SuDoku

**Lege-Regel:** In jeder Linie und jedem farbigen Gebiet darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Achtung – die Linien verlaufen hier in drei Richtungen!

**Wertungsabschnitte:** Jede Linie aus zwei oder mehr Feldern innerhalb eines farbigen Gebietes.

**Bonusbereiche:** Jede komplette Linie aus mindestens zwei Farben und jedes farbige Gebiet.

Beispiel:



Rot spielt die 6 und gewinnt die 2er-Linie (Summe Rot:  $5+6=11$  gegen Schwarz: 0). Dafür bekommt Rot zwei Punkte. Schwarz gewinnt die 3er-Linie (Summe Schwarz:  $3+7=10$  gegen Rot: 6). Dafür bekommt Schwarz zwei Punkte und Rot einen Punkt. Dann spielt Schwarz die 8. Dadurch werden zwei 3er-Linien gefüllt. Die eine gewinnt Schwarz (Summe Schwarz:  $8+6+1=15$  gegen Rot: 0), die andere gewinnt Rot (Summe Rot:  $7+3=10$  gegen Schwarz: 8). Insgesamt bekommt Schwarz dafür drei Punkte und Rot zwei Punkte. Außerdem bekommt Schwarz drei Bonuspunkte, weil die schwarze 8 gleichzeitig zwei Bonuslinien und das farbige Gebiet gefüllt hat (Die Bonuslinien gehen entlang der Zahlen  $2-8-7-3$  und  $8-7-3-6$ ).

Reiner Knizia und der Verlag danken allen Testspielern, die zur Entwicklung dieser Sammlung beigetragen haben, insbesondere Sebastian Bleasdale, Kevin Jacklin, Simone Kane und Lieselotte Knizia.

**Spielidee:** Reiner Knizia  
**Grafik:** SENSIT Communication GmbH, München, [www.sensit.de](http://www.sensit.de)  
**Redaktionelle Bearbeitung:** Markus Reichert & Stefan Stadler  
 Art.-Nr.: 691592

© 2007 KOSMOS Verlag  
 Pfizerstraße 5-7  
 D-70184 Stuttgart  
 Tel: +49(0)711-2191-0  
 Fax: +49(0)711-2191-199  
 info@kosmos.de • [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

**GAMEMOB.DE**  
 DIE SPIELE COMMUNITY  
 DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL