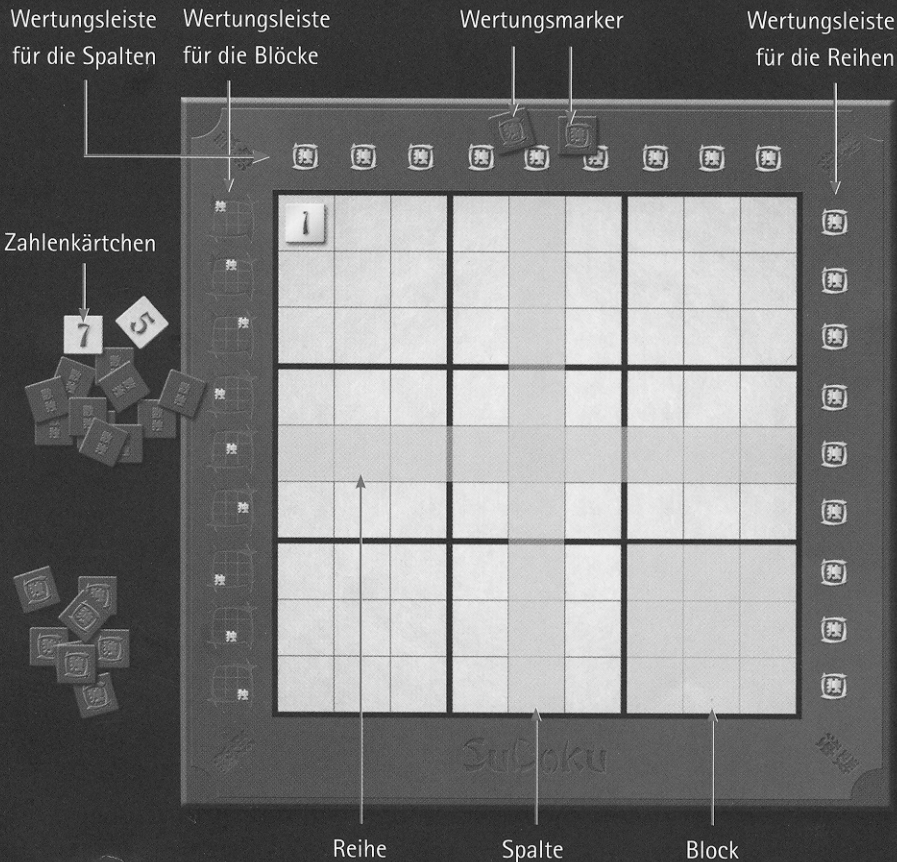


# SUDOKU

## Duell der Meister

Für 2 Spieler ab 10 Jahren



### Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 9 goldfarbene Zahlenkärtchen
- 12 blaue und 12 rote Wertungsmarker
- 36 Zahlenkärtchen mit roten Zahlen
- 36 Zahlenkärtchen mit blauen Zahlen

KOSMOS®



## Spielidee

Der Spielplan zeigt neun Reihen, neun Spalten und neun Blöcke mit je 9 Feldern. Die Spieler setzen abwechselnd Zahlenkärtchen der Werte von 1 bis 9. Wer mehr Zahlenkärtchen in einer Reihe, Spalte oder einem Block platzieren kann als sein Gegner, darf einen Wertungsmarker setzen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst seine 12 Wertungsmarker gesetzt hat.

## Spielvorbereitung

Neun Zahlenkärtchen haben einen goldfarbenen Hintergrund. Diese werden mit den Zahlen nach oben so auf beliebige Felder des Spielplans gelegt, dass in jedem Block genau ein Zahlenkärtchen liegt. Jeder Spieler erhält die 12 Wertungsmarker seiner Farbe und legt sie neben dem Spielplan bereit. Die 36 Zahlenkärtchen der gleichen Farbe werden verdeckt vor den jeweiligen Spieler gelegt und gemischt. Jeder Spieler zieht eines seiner Zahlenkärtchen und schaut es sich an, ohne dass sein Mitspieler die Zahl sehen kann.

## Spielverlauf

Ein Spieler beginnt, dann wird abwechselnd gespielt. Wer an der Reihe ist, zeigt sein Zahlenkärtchen, das er auf der Hand hält und legt es auf ein freies Feld des Spielplans. Dabei muss die SuDoku-Regel beachtet werden (siehe unten). Am Ende seines Zuges zieht der Spieler ein neues Zahlenkärtchen und der Mitspieler kommt an die Reihe.

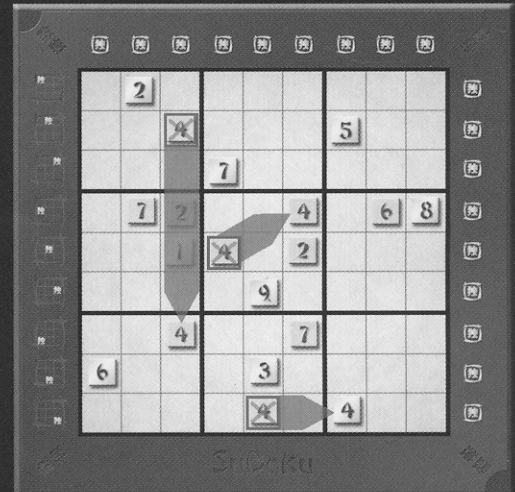
## SuDoku-Regel

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!

Kann ein Spieler ein Zahlenkärtchen aufgrund der SuDoku-Regel nicht mehr setzen, muss er dieses zur Seite legen. Das Kärtchen ist aus dem Spiel. Er zieht ein neues Zahlenkärtchen und der Gegner ist an der Reihe.

Wenn ein Spieler sein Zahlenkärtchen regelwidrig legt, und sein Gegner dies im unmittelbar folgenden Zug bemerkt, muss der Spieler das falsch gelegte Kärtchen wieder vom Spielplan nehmen. Es ist aus dem Spiel. Wertungsmarker, die aufgrund des falschen Zuges gesetzt wurden, gehen wieder an den Spieler zurück. Werden Regelverstöße erst später entdeckt, geht das Spiel normal weiter. Die falsch gelegten Teile bleiben auf dem Spielplan liegen.



Regelwidrige Spielzüge



## Setzen der Wertungsmarker

Ist eine Reihe, Spalte oder ein Block ganz mit Zahlenkärtchen belegt, prüfen die Spieler, wer mehr Zahlenkärtchen dort liegen hat. Der Spieler mit der Mehrheit gewinnt diese Reihe, Spalte oder den Block und darf einen seiner Wertungsmarker auf die entsprechende Markierung des Spielplanrands legen. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an Zahlenkärtchen liegen, gewinnt der Spieler, der die höchste Zahl gelegt hat.

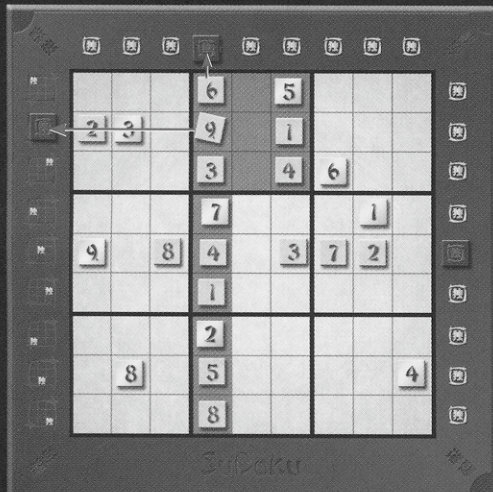
Die Reihe, Spalte oder der Block müssen allerdings nicht immer ganz mit Zahlenkärtchen belegt sein. Kann ein Spieler, der gerade am Zug ist, zeigen, dass der Gegner ihn nicht mehr überbieten kann, darf er auch vorzeitig einen Wertungsmarker setzen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine 12 Wertungsmarker platziert hat. Der Spieler gewinnt das Duell der Meister.

## Anmerkung

Hat ein Spieler ein Zahlenkärtchen regelwidrig gesetzt, welches nicht vom Spielplan genommen wurde, kann es sein, dass beide Spieler gleich viele Zahlenkärtchen in einer Reihe, Spalte oder Block liegen haben und beide auch die gleiche höchste Zahl gesetzt haben. In diesem Fall entscheidet die nächstniedrigere Zahl, in der sich die Spieler unterscheiden. Der Spieler mit der dann höheren Zahl darf einen Wertungsmarker setzen.



## Beispiel:

Der blaue Spieler hat in seinem Zug die blaue 9 gelegt. Er gewinnt die jetzt vollständig belegte Spalte, da er vier Zahlenkärtchen und sein Gegner nur drei Zahlenkärtchen in dieser Spalte liegen hat. Er markiert die Spalte, indem er einen seiner Wertungsmarker auf dem entsprechenden Feld am oberen Spielfeldrand platziert.

Außerdem gewinnt der Spieler den Block, da der rote Spieler nur noch die maximal gleiche Anzahl an Zahlenkärtchen in diesem Block legen kann, der blaue Spieler aber mit der 9 die höchste Zahl in diesem Block besitzt. Er markiert den Block, indem er einen seiner Wertungsmarker auf dem entsprechenden Feld am linken Spielfeldrand platziert.