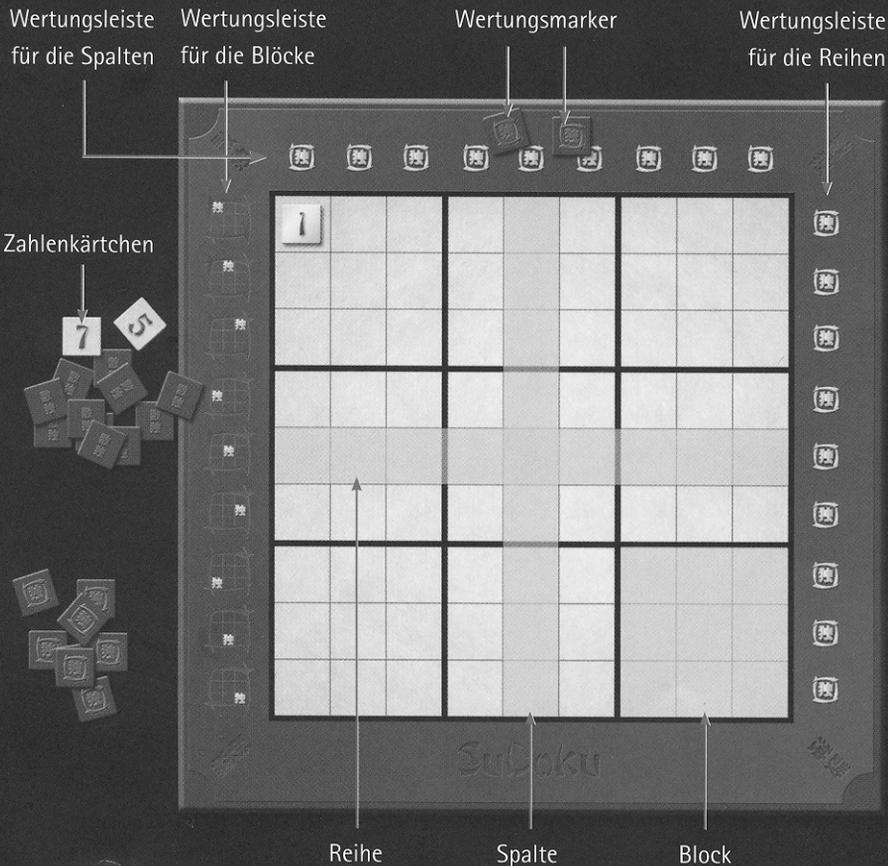


# SUDOKU

## 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.

