

NL

# SUDOKU

## Het bordspel

Inhoud:

1 spelbord

60 kaarten met opgaven en oplossingen

5 schrijfstiften (met water oplosbare inkt)

1 zandloper



Ravensburger



### Waarom draait het bij Sudoku?

Het grote vierkant is in 9 x 9 velden verdeeld, die vervolgens weer negen kleine vierkanten vormen. Bij elke opgave zijn een aantal cijfers al voorgedrukt. De resterende, vrije velden moeten volgens de regels worden ingevuld. Die regels zijn heel eenvoudig: in elk vrij vakje moet een cijfer tussen 1 en 9 ingevuld worden. Echter: in elke horizontale en verticale rij van de kleine 3 x 3 vierkanten als ook van het grote 9 x 9 vierkant, mag een cijfer slechts één keer voorkomen!

	1		7	9		3		
4				6				1
		9	3	8				5
	5		6		3			
				7		6	3	2
	6	8			9	5		4
2	3		9			4		
			6	8	2			7
9	1						6	

Om de verschillende opgaven op te lossen, moet dus "alleen maar" worden uitgezocht welke cijfers in welke vakjes horen.

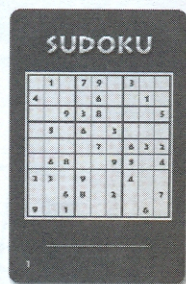
### Doel van het spel

Door het invullen van de vakjes met de juiste cijfers proberen de spelers zoveel mogelijk punten te scoren.

### Vorbereitung

De kaarten met opgaven worden goed geschud en met de voorzijde (op de achterkant staan de oplossingen!) naar boven op een stapel op tafel gelegd. Nu wordt de bovenste kaart genomen. Alle daarop voorgedrukte cijfers worden met de zwarte stiften op het spelbord overgenomen. Het is van cruciaal belang dat de cijfers op de aangegeven vakjes worden geschreven!

De spelers nemen een stift met de kleur van hun keuze, de zwarte stift is uitgesloten, die blijft in de doos.



### Spelregels

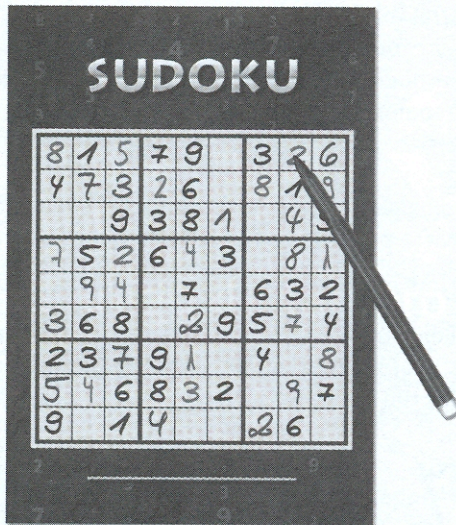
De oudste speler begint en schrijft in een vakje een cijfer tussen 1 en 9. Daarbij geldt de hiervoor beschreven regel: het cijfer mag niet meer dan één keer in een horizontale en verticale rij én het kleine 3 x 3-vierkant voorkomen!

De linker buurman van de speler die aan de beurt is, controleert met behulp van de zandloper of de denktijd van 30 seconden niet overschreden wordt. Zo gaat het verder; de speler links van de vorige speler is nu aan de beurt en diens linker buurman controleert de denktijd.



De beurt van een speler vervalt als de zandloper leeg is voor hij een cijfer heeft kunnen opschrijven. De volgende speler is dan aan de beurt.





### Ongeldig cijfer

Zodra een medespeler ontdekt dat een speler een ongeldig cijfer opschrijft, moet hij dat onmiddellijk melden. De volgende speler is pas aan de beurt wanneer alle spelers hebben gecontroleerd of het opgeschreven cijfer geldig is. Als het cijfer inderdaad niet geldig blijkt te zijn, wordt het gewist en is deze beurt vervallen.

Ongeldige cijfers die later gevonden worden mogen niet meer gecorrigeerd worden.

### Eind van het spel

Het spel is afgelopen wanneer

- de opgave compleet is ingevuld en alle vakjes met de correcte cijfers zijn ingevuld of
- alle spelers drie keer na elkaar aan de beurt waren zonder ook maar één cijfer reglementair ingevuld te hebben of
- een vooraf afgesproken tijd verstreken is of alle spelers het eens zijn het spel te beëindigen.

### Vaststellen van de winnaar

Wanneer het spel beëindigd is, telt iedere speler de waarde van de cijfers die in zijn kleur zijn genoteerd, bij elkaar op. De speler met de hoogste waarde is de winnaar. Door deze methode zouden spelers in de verleiding kunnen komen zich op cijfers met een hoge waarde te concentreren maar dat is zeker geen garantie voor succes!

### Variante voor gevorderde spelers

Voor spelers die de basisregels goed onder de knie hebben en aan een nieuwe uitdaging toe zijn, is aan de basisregels de volgende regel toegevoegd:

Iedere speler moet proberen in zijn 30 seconden zo veel mogelijk geldige cijfers in te vullen. De andere spelers controleren de cijfers op hun geldigheid zonder de zandloper uit het oog te verliezen. Zodra een ongeldig cijfer wordt geconstateerd, moet de speler dit



onmiddellijk wissen, waarna hij zijn beurt voortzet.

Nadat de tijd verstreken is, is de volgende speler aan de beurt.

Wij bevelen aan, evenveel ronden te spelen als er deelnemers zijn (dus 3 spelers = 3 ronden).

Per ronde wisselt de startspeler.

### **Spelregels voor 1 speler**

Natuurlijk kan het spel ook alleen gespeeld worden! De speler schrijft de cijfers van de opdrachtkaart met de zwarte pen in de aangegeven vakjes en gebruikt voor de oplossing een kleur stiften.

Om het spannend te maken, stelt de speler een tijdlimiet vast van bijvoorbeeld 20 minuten om te beginnen. De speler zal merken dat zijn handigheid na verloop van tijd groter wordt en hij steeds minder tijd voor een oplossing nodig heeft.

### **Nog een paar aanwijzingen:**

1. Voor het beschrijven van het spelbord uitsluitend de bijgevoegde stiften gebruiken of stiften met uitwisbare inkt!

2. Bij het invullen vermijden dat met de hand de al ingevulde cijfers gewist worden. Cijfers kunnen heel gemakkelijk zonder dat de hand op het spelbord steunt, geschreven worden. Een andere manier is de schrijfhand op de vrije arm te laten rusten.

3. Natuurlijk kunnen ook Sudoku opgaven uit andere bronnen gebruikt worden.

De spelers moeten er wel opletten dat de moeilijkheidsgraad in overeenstemming met hun niveau is.

### **Tip:**

Informatie en tips over intuïtieve, analytisch - systematische en algoritmische oplossingen vindt u in de talrijke boeken over Sudoku, of via Internet zoekprogramma.