

# (F) Règle du jeu

790-4580

**Age:** à partir de 8 ans

**Auteur:** Bernhard Seckinger

**Contenu:** 2 plans de jeu

2 x 81 cartes comportant chacune un chiffre

Bloc contenant 150 problèmes à résoudre

Notice

150 suggestions de jeux

## But du jeu:

Le but du jeu est de résoudre un sudoku, c'est-à-dire de disposer les petites cartes sur le plan de jeu de telle façon que chaque ligne, colonne et carré de 3 petits carrés sur 3 dont les côtés sont marqués en gras comportent une fois tous les chiffres de 1 à 9. L'équipe, qui y arrive en premier, a gagné.

## Préparations:

Les joueurs doivent former deux équipes. Si les joueurs jouent à trois, un joueur joue seul contre les deux autres;

Si les joueurs jouent à deux, ils jouent l'un contre l'autre.

Un plan de jeu est installé devant chaque équipe. Des cartes rouges sont placées près d'un plan de jeu et des cartes bleues près de l'autre plan de jeu.

Les joueurs sélectionnent un sudoku dans le manuel et disposent les cartes comme cela est indiqué dans le manuel. Les cartes avec les chiffres en blanc doivent être posées sur le plan de jeu. Les autres chiffres sont retournés de telle façon que les chiffres soient en couleur et que le dos des cartes soit blanc.

## Règles du jeu:

Une fois que le signal de départ a été donné, les équipes commencent à résoudre leur sudoku. Pour cela, les équipes peuvent procéder de la façon qu'elles veulent.

### Deux règles sont importantes:

- Les cartes ayant un numéro en blanc qui ont été déjà placées au début du jeu sur le plan de jeu ne peuvent être ni déplacées ni retirées du jeu.
- Les nouvelles cartes ne sont placées sur le jeu qu'avec des numéros en couleur sur un fond blanc. Ainsi, il est toujours possible de voir à tout moment la disposition initiale des cartes et aucune modification ne peut être effectuée.

Les joueurs doivent résoudre un sudoku en disposant les petites cartes sur le plan de jeu de telle façon que chaque ligne, colonne et carré de 3 petits carrés sur 3 dont les côtés sont marqués en gras comportent une fois tous les chiffres de 1 à 9.

## Fin du jeu :

Dès qu'une équipe a terminé, elle dit à haute voix «sudoku!». A présent, les deux équipes comparent la solution avec celle indiquée dans le manuel. Si la solution est exacte, l'équipe, qui a fini en premier, gagne le jeu. Mais si la solution n'est pas correcte, c'est l'autre équipe qui a gagné.

## Stratégie :

- Il est presque impossible de deviner la solution du sudoku. Au lieu de cela, il est plus sensé de jouer logiquement un chiffre après un autre. Voici deux exemples avec des images qui vous permettront de comprendre:

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

- Exemple 1:** Le joueur ne peut positionner qu'un 4 dans la case encerclée étant donné que les cases à fond gris contiennent déjà les autres chiffres au moins une fois. Les chiffres 1, 2, 3, 7 et 8 ne peuvent pas être placés dans la case encerclée vu que ces chiffres sont déjà présents dans la ligne horizontale. Le joueur n'a donc le choix qu'entre 4, 5, 6 et 9. Il est impossible de placer le 9 car il se trouve déjà dans la même colonne et les chiffres 5 et 6 se trouvent déjà au sein du carré dont les côtés sont marqués en gras. C'est pour cette raison qu'il n'est pas possible de les positionner. Il ne reste donc que le chiffre 4.
- Exemple 2:** 5 cases sont encore vides dans le carré aux côtés marqués en gras se trouvant en bas à droite. Dans quelle case doit se trouver le chiffre 4 ? Le 4 ne peut pas être positionné dans la case vide de la dernière ligne du bas étant donné que celle-ci a déjà un 4, il en va de même pour la troisième ligne en partant du bas. Le chiffre 4 ne peut également pas être positionné dans les 3 premières cases libres de l'avant dernière ligne. Il ne reste donc plus que la case encerclée.

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

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

## Variations du jeu:

Les joueurs, qui ne veulent pas comparer leur solution avec celle indiquée dans le manuel, peuvent modifier la fin du jeu. Voici la règle du jeu pour la fin du jeu :

- Après qu'une équipe (équipe A) aura dit à haute voix «sudoku!», l'autre équipe (équipe B) a une minute afin de trouver la solution de l'équipe A. Si l'équipe B ne trouve aucune erreur, l'équipe A a gagné.
- Si l'équipe B trouve une erreur, elle doit l'annoncer à toute voix «Il y deux fois le chiffre 5 sur cette ligne» ou «Il n'y a pas de chiffre 8 dans ce carré». Le jeu continue ensuite normalement. L'équipe A a à présent deux possibilités: soit elle retire toutes les cartes comportant un chiffre en couleur et recommence du début soit elle essaye de venir à bout de l'erreur en déplaçant des cartes.

# Spielanleitung

**Alter:** ab 8 Jahren

**Autor:** Bernhard Seckinger

**Inhalt:** 2 Spielpläne,

2 x 81 Zahlen-Plättchen,

Anleitung

## **Spielziel:**

Ziel des Spiels ist es, im Team ein Sudoku zu lösen, d.h. die Kärtchen so auf dem Brett anzurichten, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem der dick umrandeten 3x3-Felder jede der Zahlen von 1 bis 9 genau einmal vorkommt. Das Team, dem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

## **Vorbereitungen:**

Die Spieler bilden zwei Teams. Im Falle von drei Spielern spielt ein Spieler alleine gegen die beiden anderen;

bei zwei Spielern spielen die beiden Spieler gegeneinander.

Vor jedem Team wird ein Spielplan ausgebreitet. Neben dem einen Spielplan werden die roten Kärtchen, neben dem anderen die blauen Kärtchen bereitgelegt.

Aus dem Begleitbuch wird ein Sudoku ausgewählt und die vorgegebenen Zahlen werden auf den beiden Spielplänen ausgelegt. Dabei werden die Kärtchen mit den weißen Zahlen auf dem Spielplan aufgelegt. Die restlichen Zahlen werden umgedreht, so dass die Zahlen farbig sind, die Rückseite jedoch weiß.

## **Spielregeln:**

Auf ein gemeinsames Startsignal hin beginnen die Teams das Sudoku auf dem eigenen Spielplan zu lösen. Wie das Team dabei vorgeht, ist jedem Team selbst überlassen. **Zwei Dinge sind dabei allerdings zu beachten:**

- Die Spieler dürfen die Zahlenkärtchen mit den weißen Zahlen, die bereits bei Spielbeginn auf dem Spielplan liegen, nicht umlegen oder entfernen.
  - Die Spieler legen die neuen Kärtchen nur mit den farbigen Zahlen nach oben auf den Plan. Damit ist die Startaufstellung jederzeit sichtbar und unveränderlich.
- Die Aufgabe des Teams ist es, die Kärtchen so auf dem Spielplan anzurichten, dass in jedem Feld ein Kärtchen liegt, und in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem der fett umrandeten 3x3-Gebiete jede Zahl nur genau einmal vorkommt.

## **Spielende:**

Sobald ein Team fertig ist, ruft es laut „Sudoku!“ Jetzt vergleichen die beiden Teams die Lösung mit der Lösung aus dem Begleitbuch. Ist die Lösung richtig, so hat das Team gewonnen, das als erstes fertig wurde. Ist die **Lösung allerdings falsch, so gewinnt das andere Team.**

## Strategie:

- Durch reines Raten ist es fast unmöglich, ein Sudoku zu lösen. Stattdessen ist es sinnvoller eine Ziffer nach der anderen logisch zu erschließen. In der nebenstehenden Abbildung sind hierfür zwei Beispiele zu sehen:

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

- Beispiel 1:** Im eingekreisten Feld kann nur noch eine 4 stehen, denn in den schraffierten Feldern stehen bereits alle anderen Zahlen mindestens einmal. Die 1, 2, 3, 7 und 8 können nicht im eingekreisten Feld stehen, da diese Zahlen bereits in der gleichen Zeile vorkommen. Es bleiben also nur noch die Kandidaten 4, 5, 6 und 9 übrig. Die 9 kann aber ebenfalls nicht in diesem Feld stehen, denn sie steht bereits in der gleichen Spalte. Und die 5 und die 6 stehen schon im gleichen  $3 \times 3$ -Gebiet. Deswegen können auch diese beiden Zahlen nicht in diesem Feld stehen, und es bleibt nur noch die 4 übrig.

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

- Beispiel 2:** Im  $3 \times 3$ -Gebiet unten rechts sind nur noch fünf Felder leer. In welchem dieser Felder steht die 4? Im leeren Feld in der untersten Zeile kann die 4 nicht stehen, denn in der gleichen Zeile steht bereits eine 4. Auch in der dritten Zeile von unten steht bereits eine 4. Deshalb kann die 4 auch nicht in den drei Feldern in dieser Zeile stehen. Es bleibt also nur noch das eingekreiste Feld übrig.

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

## Spielvariante:

Spieler, die nicht gerne in der Lösung nachschauen, können das Spielende etwas abwandeln: Die Spielregel für das Spielende lautet dann wie folgt:

- Nachdem ein Team (Team A) laut „Sudoku!“ gerufen hat, hat das andere Team (Team B) eine Minute Zeit um einen Fehler in der Lösung von Team A zu finden. Findet Team B keinen Fehler, so hat das Team A gewonnen.
- Findet Team B jedoch einen Fehler, so muss es diesen benennen, etwa „In dieser Zeile habt ihr zwei Kärtchen mit einer 5 gelegt.“ oder „In diesem  $3 \times 3$ -Gebiet fehlt die 8.“ Danach geht das Spiel wieder ganz normal weiter. Team A hat jetzt zwei Möglichkeiten: Entweder alle Kärtchen mit farbigen Zahlen zu entfernen und nochmal von vorne anzufangen, oder zu versuchen, den Fehler zu beheben, indem es Kärtchen umlegt.

**Schwierigkeitsgrade:** 1 – 15 = sehr einfach, 16 – 45 = einfach, 46 – 105 = mittel, 106 – 135 = schwer, 136 – 150 = sehr schwer