




1	1 2 3 4 5 6 7 8 9	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	5
	<h1>Würfel-Sudoku</h1>							
1 2 3 4 5 6 7 8 9	9	1 2 3 4 5 6 7 8 9	8		7	1 2 3 4 5 6 7 8 9	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9

38

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



Zu Beginn des Spieles steht ein Spielstein auf einem der roten STOP-Felder im oberen Würfel-
feld. Es wird reihum gewürfelt. Wer würfelt, verschiebt den Spielstein im Uhrzeigersinn
um die gewürfelte Zahl an Feldern. Wird mit dem Würfeln ein **STOP-Feld** erreicht, muss
eine Runde ausgesetzt werden. Der Spieler erhält **keinen Punkt**.

1

Wird ein Würfel-
feld mit **einem Zeichen / Bild** erreicht, muss man versuchen, im unteren
Spielfeld ein leeres Feld nach den Sudoku-Regeln mit diesem Zeichen / Bild zu besetzen.
Gelingt dies, erhält man **einen Punkt**. Andernfalls kommt der nächste Spieler an die Reihe.

1 2 3
4 5 6
7 8 9

Sind im erreichten Würfel-
feld alle **neun Zeichen / Bilder** zu sehen, kann man eines dieser
neun Zeichen / Bilder setzen. Gelingt dies, erhält man **einen Punkt**. Andernfalls kommt der
nächste Spieler an die Reihe.



- Wird das **Joker-Feld** erreicht, bekommt der/die SpielerIn **zwei Punkte** geschenkt. .
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf der/die SpielerIn anschließend **noch einmal würfeln**.
- Wer erkennt, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.

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