

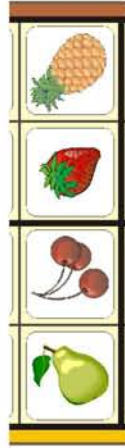
4x4-SUDOKU

Anleitung zum Legen

Es gelten die gleichen Regeln wie beim SUDOKU mit Zahlen:

Für einen Spieler:

Das Rastergitter muss so ausgelegt werden, dass: jede Reihe, jede Spalte, und alle 2 x 2 Boxen die 4 verschiedenen Bilder beinhalten.

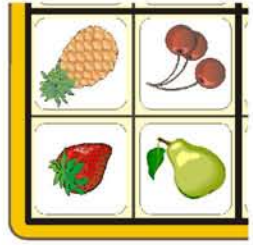


Das ist eine Reihe mit vier Zellen:

Eine ausgefüllte Reihe muss jede der vorgegebenen Bilder beinhalten. Es ist pro Zelle nur ein Bildkärtchen aufzulegen. Es gibt vier Reihen in dem Rastergitter, für die alle dasselbe gilt.

Das ist eine Spalte mit vier Zellen:

Eine ausgefüllte Spalte muss jede der vorgegebenen Bilder beinhalten. Es ist pro Zelle nur ein Bildkärtchen aufzulegen. Es gibt vier Spalten in dem Rastergitter, für die alle dasselbe gilt.



Das ist eine Box mit 4 Zellen (2 x 2).

Eine ausgefüllte Box beinhaltet alle vorgegebenen Bilder. Es ist pro Zelle nur ein Bildkärtchen aufzulegen. Vier von diesen Boxen gibt es auf dem Rastergitter, für die alle dasselbe gilt.



Würfel-SUDOKU für 2 Spieler

Version 1 (links neben dem SUDOKU)

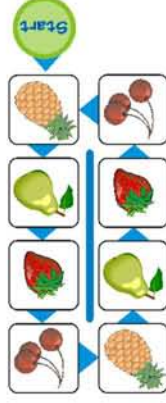
Auf dem „Start“-Feld neben dem SUDOKU steht ein Spielstein. Es wird reihum gewürfelt.

Jede(r) SpielerIn verschiebt den Spielstein um die gewürfelte Zahl an Feldern in Richtung der Pfeile und darf das Bild des erreichten Feldes in ein nicht besetztes Feld legen. Kann kein Stein gesetzt werden ist der/die andere SpielerIn dran.

Wenn das Bild in diesem Feld möglich ist, erhält der/die SpielerIn einen Punkt. Wenn im Spielverlauf ein gelegter Stein umgesetzt werden muss, so erhält der/die SpielerIn, der die endgültige Lösung entdeckt zwei Punkte.

Wird eine „6“ gewürfelt, kann das erreichte Bild oder ein Bild freier Wahl gesetzt werden.

Jede(r) SpielerIn, der/die mit einem Stein eine Reihe oder eine Spalte schließt erhält 2 Punkte.



Version 2 (rechts neben dem SUDOKU)

Auf dem „STOP“-Feld neben dem SUDOKU steht ein Spielstein. Es wird reihum gewürfelt.

Jede(r) SpielerIn verschiebt den Spielstein um die gewürfelte Zahl an Feldern in Richtung der Pfeile und darf das Bild des erreichten Feldes in ein nicht besetztes Feld legen. Kann kein Stein gesetzt werden ist der/die andere SpielerIn dran.

Wenn das Bild in diesem Feld möglich ist, erhält der/die SpielerIn einen Punkt. Wenn im Spielverlauf ein gelegter Stein umgesetzt werden muss, so erhält der/die SpielerIn, der die endgültige Lösung entdeckt zwei Punkte.

Auf dem „Joker“-Feld darf ein Bild nach Wahl benutzt werden.

Auf dem „STOP“-Feld wird einmal ausgesetzt.

Jede(r) SpielerIn, der/die mit einem Stein eine Reihe oder eine Spalte schließt erhält 2 Punkte.

