

Kids SUDOKU

D

Ravensburger® Spiele Nr. 20 850 0

Das Logiktraining für einen Spieler*
von 5-10 Jahren

Illustration: Sandra Ribowski
Design: Gisela Köslér, C. Pomnitz
Redaktion: Monika Gohl



Mach mit beim spannenden Denksport: Die sechs cleveren Tiere trainieren mit dir spielerisch deine logischen Fähigkeiten. Zuerst startest du mit 4 x 4 Sudokus. Schon bald bist du fit für die immer kniffligeren 6 x 6 Rätsel. Falls du lieber Zahlen magst, drehe die Chips einfach um – und los geht's!

Inhalt:

1 doppelseitig bedruckter Spielplan, 36 Chips in 6 Farben,
3 Blanko-Chips als Ersatz, 30 Rätselkarten

Ziel des Spiels

In jeder Zeile, Spalte und Viereck darf jedes Motiv beziehungsweise jede Zahl nur ein einziges Mal vorkommen. Gelingt dir das durch richtiges Legen der Chips, hast du das Sudoku gelöst.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung

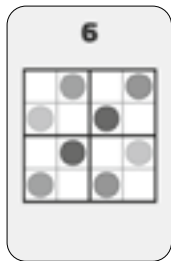
Vor dem ersten Spiel löst du die **36 bedruckten Chips** vorsichtig aus der Stanztafel. Drei Blanko-Chips liegen als Ersatz bei, falls du einmal einen Chip verlieren solltest.

Puzzle den **Spielplan** zusammen und lege die Seite nach oben, mit der du spielen möchtest. Die **Rätselkarten** sind von 1 bis 30 nummeriert. Die ersten 10 Karten zeigen Aufgaben für ein 4 x 4 Sudoku. Die Karten 11 bis 30 bilden immer kniffligere Rätsel für ein 6 x 6 Sudoku ab.



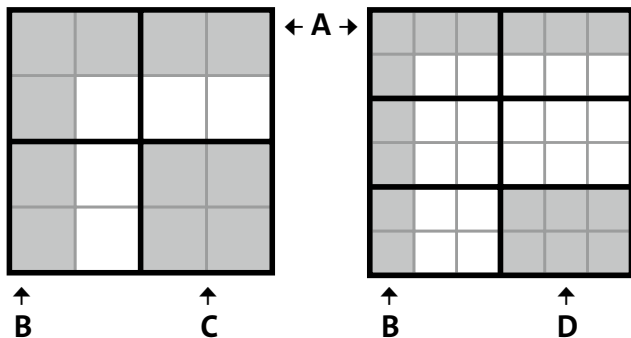
Jetzt geht's los!

Auf der gelben Vorderseite der **Rätselkarten** ist die Ausgangslage deines Sudokus abgebildet. Wähle die Rätselkarte, mit der du spielen möchtest und lege sie neben den **Spielplan**. Entscheide dich dafür, ob du mit **Tieren oder Zahlen** spielen möchtest. Drehe die **Chips** auf diese Seite – beim 4 x 4 Sudoku aber nur die Chips von 1 bis 4.



Nun legst du farbgleiche Chips auf die Felder des Spielplans, so wie sie auf deiner Rätselkarte dargestellt sind. Dies ist deine Startposition. Deine Aufgabe besteht nun darin, die frei gebliebenen Felder des Spielplans mit den restlichen Chips so zu belegen, dass folgende Regeln eingehalten sind:

In jeder **Zeile** (A) und jeder **Spalte** (B) darf eine Farbe nur ein **einziges Mal** vorkommen. Auf den Feldern eines **Quadrats** (C) beim 4-er Sudoku oder **Rechtecks** (D) beim 6-er Sudoku darf jede Farbe ebenfalls nur einmal erscheinen.



Sudoku gelöst?

Hast du alle Felder des Spielplans mit Chips belegt? Dann vergleiche deine Lösung mit der blauen Rückseite deiner Rätselkarte. Stimmt alles, bist du bereit für das nächste Sudoku!

© 2022



Kids SUDOKU

F

Jeux Ravensburger® n° 20 850 0

Le jeu de logique pour
un seul joueur* de 5 à 10 ans.

Illustration : Sandra Ribowski
Design : Gisela Kössler, C. Pomnitz
Rédaction : Monika Gohl



Relève les défis de ce palpitant sport cérébral : six animaux malins t'aident à développer ta logique de manière ludique. Après des premiers sudokus de 4x4 cases pour t'entraîner, tu pourras rapidement résoudre des casse-tête de plus en plus difficile de 6x6. Si tu préfères jouer avec des chiffres, retourne tout simplement les jetons et c'est parti !

Contenu :

1 plateau de jeu double face, 36 jetons de 6 couleurs, 3 jetons vierges de remplacement, 30 cartes Défi.

But du jeu

Dans chaque rangée, colonne ou carré ne peut figurer qu'un seul motif identique. Si tu y parviens en plaçant convenablement les jetons, tu as réussi le sudoku.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Avant la première partie, détache soigneusement les **36 jetons imprimés** de la planche prédécoupée. Les 3 jetons vierges permettent de remplacer un éventuel jeton perdu.

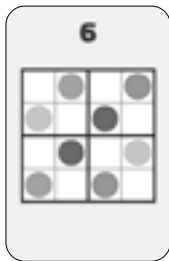
Assemble le **plateau de jeu** et retourne-le sur la face avec laquelle tu veux jouer. Les cartes Défi sont numérotées de 1 à 30. Les 10 premières correspondent aux sudokus de 4x4 cases. Les cartes 11 à 30, de difficulté croissante, correspondent à des sudokus de 6x6.



Comment jouer

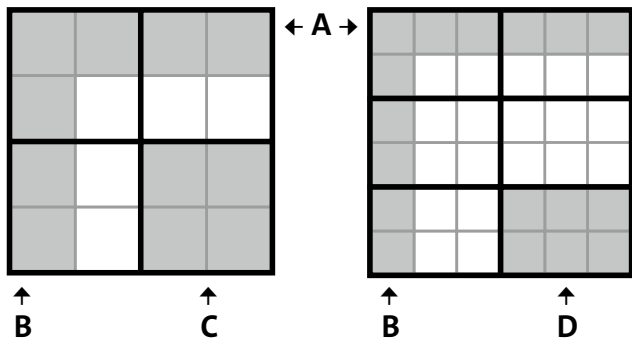
La face jaune des cartes t'indique la disposition de départ de ton sudoku. Choisis une **carte Défi** et pose-la à côté du **plateau**.

À toi de décider si tu préfères jouer avec les **animaux** ou les **chiffres**. Retourne les **jetons** du côté choisi (attention : utiliser uniquement les jetons 1 à 4 pour les grilles 4x4).



Place ensuite les jetons de la couleur indiquée sur les cases du plateau, comme le montre ta carte Défi. C'est ta position de départ. Ton but consiste maintenant à compléter les cases libres avec les jetons restants, en respectant les règles suivantes :

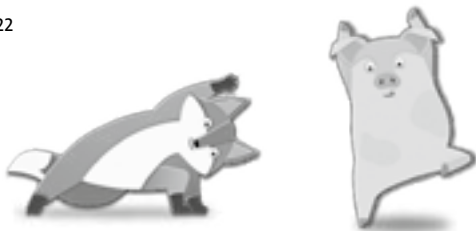
Chaque **rangée** (A) et chaque **colonne** (B) ne peut contenir **qu'un seul** jeton d'une même couleur. De même, dans chaque **carré** (C) d'un sudoku de 4x4 ou chaque **rectangle** (D) d'un sudoku de 6 sur 6, une même couleur ne doit apparaître qu'une seule fois.



Sudoku réussi ?

Une fois que toutes les cases de ta grille sont occupées par un jeton, compare-la avec la solution au dos (bleu) de ta carte. Si tout est bon, tu es prêt pour le sudoku suivant.

© 2022



Kids SUDOKU

1

Gioco Ravensburger® n° 20 850 0

Gioco di logica per un giocatore*
dai 5 ai 10 anni

Illustrazioni: Sandra Ribowski
Design: Gisela Kössler, C. Pomnitz
Redazione: Monika Gohl



Mettiti alla prova con questo divertente gioco rompicapo: allena il pensiero logico insieme a sei simpatici animali. Inizia con il sudoku 4 x 4; presto sarai in grado di affrontare sfide sempre più difficili, come gli indovinelli del sudoku 6 x 6. Se preferisci giocare con i numeri, gira i gettoni e... comincia subito!

Contenuto:

1 tabellone stampato su entrambe i lati, 36 gettoni in 6 colori, 3 gettoni-bianchi per le sostituzioni, 30 carte indovinello

Scopo del gioco

In ogni riga, colonna e blocco ogni personaggio o numero può comparire una sola volta; se ci riesci, vinci.

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Preparazione

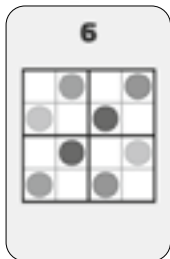
La prima volta stacca delicatamente i **36 gettoni stampati** dalla fustella. Se dovessi perdere qualche gettone puoi utilizzare quelli bianchi in sostituzione.

Componi il puzzle del **tabellone** e gira verso l'alto il lato con il quale vuoi giocare. Le **carte indovinello** sono numerate da 1 a 30. Le prime 10 carte sono per il sudoku 4 x 4. Le carte dalla numero 11 alla numero 30 contengono indovinelli sempre più difficili per il sudoku 6 x 6.



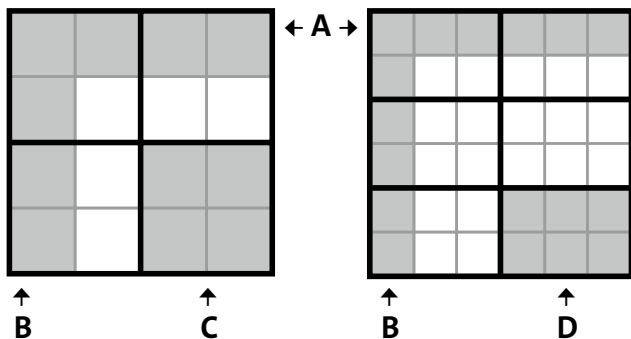
Si comincia!

Sul lato anteriore giallo delle **carte indovinello** è raffigurata la situazione di partenza del tuo sudoku. Scegli la carta indovinello con la quale vuoi giocare e appoggiala accanto al **tabellone**. Scegli anche se vuoi giocare con gli **animali oppure con i numeri**, quindi gira i **gettoni** sul lato corrispondente - per i Sudoku 4 x 4, gira solamente i gettoni da 1 a 4.



Ora disponi sulle caselle del tabellone i gettoni del colore corrispondente esattamente come vedi raffigurato sulla carta indovinello da te scelta. Questa è la tua posizione di partenza. Il tuo obiettivo è riempire con gli altri gettoni le caselle rimaste libere sul tabellone. Per farlo devi rispettare le seguenti regole:

In ogni **riga** (A) e in ogni **colonna** (B) un colore può comparire **solamente una volta**. Anche sulle caselle di un **quadrato** (C), nel sudoku a 4, o di un **rettangolo** (D), nel sudoku a 6, un colore può comparire solamente una volta.



Sei riuscito a risolvere il sudoku?

Sei riuscito a mettere i gettoni in tutte le caselle del tabellone? Allora confronta la tua soluzione con quella riportata sul lato blu (retro) della tua carta indovinello: se corrispondono puoi divertirti con il prossimo sudoku!

© 2022



Kids SUDOKU



Ravensburger® Spel nr. 20 850 0

Logicatraining voor één speler*
van 5-10 jaar

Illustraties: Sandra Ribowski
Design: Gisela Kössler, C. Pomnitz
Redactie: Monika Gohl



Doe mee met deze spannende denksport: de zes slimme dieren trainen spelenderwijs je logische vaardigheden. Eerst start je met 4 x 4 Sudoku's. Al gauw ben je klaar voor de steeds lastigere 6 x 6 raadsels. Wanneer je liever getallen hebt, draai je de schijfjes gewoon om – en beginnen maar!

Inhoud:

1 dubbelzijdig bedrukt spelbord, 36 schijfjes in 6 kleuren,
3 blanco schijfjes als reserve, 30 raadselkaarten

Doel van het spel

In iedere rij, kolom en vierkant mag ieder dier resp. getal maar één keer voorkomen. Lukt dat je door de schijfjes juist te leggen, dan heb je de Sudoku opgelost.

*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

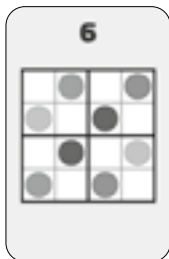
Voorbereiding

Voor het eerste spel haal je de **36 bedrukte schijfjes** voorzichtig uit het karton. Drie blanco schijfjes zijn ter vervanging bijgesloten, voor het geval je een keer een schijfje kwijtraakt. Puzzel het **spelbord** in elkaar en leg de zijde waar je mee wilt spelen, naar boven. De **raadselkaarten** zijn van 1 tot 30 genummerd. Op de eerste 10 kaarten staan opdrachten voor een 4 x 4 Sudoku. De kaarten 11 tot 30 hebben steeds lastigere raadsels voor een 6 x 6 Sudoku.



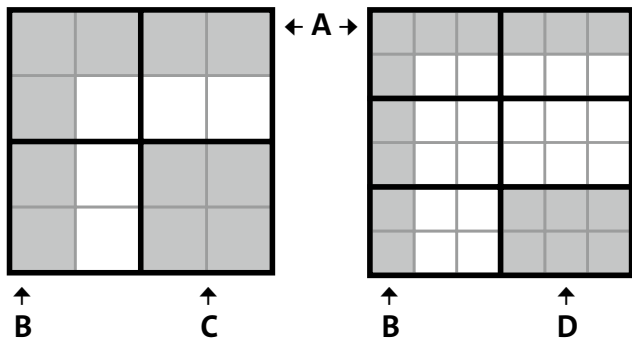
Nu gaat het beginnen!

Op de gele voorkant van de raadselkaarten is de uitgangspositie van je Sudoku afgebeeld. Kies de **raadselkaart** waarmee je wilt spelen en leg die naast het **spelbord**. Kies of je met **dieren of getallen** wilt spelen. Draai de **schijfjes** op deze zijde – bij 4 x 4 Sudoku echter alleen de schijfjes van 1 tot 4.



Nu leg je dezelfde kleur schijfjes op de velden van het spelbord, zoals ze op je raadselkaart staan afgebeeld. Dit is je startpositie. Je opdracht is nu, de vrije velden van het spelbord met de overige schijfjes zo te beleggen, dat de volgende regels worden nageleefd:

In iedere **lijn** (A) en iedere **kolom** (B) mag een kleur slechts **één keer** voorkomen. Op de velden van een **vierkant** (C) bij een 4x4 Sudoku of **rechthoek** (D) bij een 6x6 Sudoku mag iedere kleur **eveneens** maar **één keer** verschijnen.



Sudoku opgelost?

Heb je alle velden van het spelbord met schijfjes belegd? Vergelijk dan je oplossing met de blauwe achterkant van je raadselkaart. Klopt alles, dan ben je klaar voor de volgende Sudoku!

© 2022



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger

239263