



Spielanleitung

Spielideen und Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Druck: Vatter&Sohn, Bensheim

Spielmaterial: Hauck, Seßlach
Gumpert, Höpingen

© 2004 by **Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

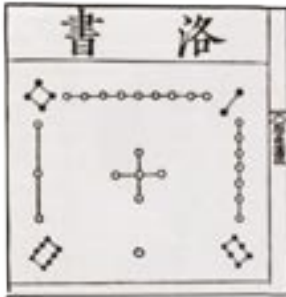
www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

MAGISCHE QUADRATE

Vom Lo-Shu zum Sudoku

Seit Jahrtausenden faszinieren magische Zahlenquadrate Mathematiker ebenso wie Philosophen und Rätselfreunde.

Es gibt sie in den verschiedensten Varianten, aber alle Magischen Quadrate verbindet die verblüffende Eigenschaft, dass ihre Zahlenfolgen in vertikaler, horizontaler, diagonaler oder blockförmiger Anordnung immer dieselbe Summe ergeben.



Das älteste überlieferte Zahlenquadrat ist das Lo-Shu Quadrat. Der Legende nach entdeckte der sagenhafte Kaiser Yü es beim Spaziergang am Fluss Lo – auf dem Rücken einer Schildkröte. Die Zahlen von 1 bis 9 sind so angeordnet, dass ihre Summe in jeder Reihe und den beiden Diagonalen 15 beträgt. Aufgrund seiner Einfachheit und Balance sahen die alten Chinesen im Lo-Shu-Quadrat ein Abbild der harmonischen und fließenden Kräfte des Universums.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Von China aus kam das Zahlenquadrat in die arabishe Welt und nach Indien.

Auch die Moslems betrachteten die magischen Quadrate in einem religiösen Zusammenhang. Sie konstruierten immer größere Quadrate, deren Mittelfeld jedoch leer blieb, denn es war Allah vorbehalten.

In Europa hielten die magischen Quadrate, gemeinsam mit den arabischen Zahlen und dem Dezimalsystem, im Mittelalter Einzug. Sie gehörten bald zum Handwerkszeug von Magiern, Kabbalisten und Astrologen.

Im 18. und 19. Jahrhundert wurden Zahlenquadrate mehr und mehr zu einer Spielerei für mathematisch Begabte. Der Schweizer Mathematiker Euler entwickelte unter dem Namen „Carree Latin“ als Erster magische Quadrate, in denen, wie beim Sudoku, sich wiederholende Zahlen ohne Überschneidungen angeordnet werden sollten.

In seiner heutigen Form erschien das Zahlenspiel erstmals 1979 in einer amerikanischen Rätselzeitschrift. Einige Jahre später begann die japanische Zeitschrift „Nikoli“, regelmäßig magische Quadrate abzudrucken. Hier bekam das Spiel auch seinen jetzigen Namen: Sudoku, was soviel

bedeutet wie „Die Zahl, die alleine steht“.

Wayne Gould, ein japanreisender Neuseeländer brachte Sudoku schließlich nach Europa. Als Erste veröffentlicht die Londoner Times seine neuen Sudoku-Aufgaben. Mittlerweile fehlt das Zahlenrätsel in kaum einer Zeitung, und es gibt Dutzende Rätselbücher, -hefte und Brettspiele rund um Sudoku.

Sie sind der Beweis dass magische Quadrate bis heute nichts von ihrer Faszination verloren haben.

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

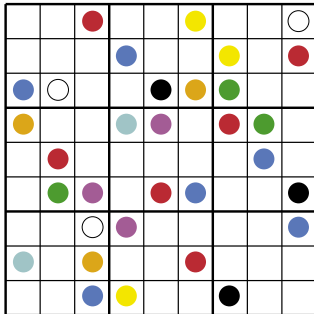
*Eine
Sudoku-Vorgabe*

»81« das Spiel geht weiter

...in Farbe

In einem vollständig und korrekt ausgefüllten Sudoku-Feld, ergibt die Summe der neun Zahlen in jeder Reihe und in jedem Block immer die selbe Zahl (45). Um dieses elegante Ergebnis zu erreichen, muss der Sudoku-Spieler bekanntlich kein einziges mal rechnen.

Das Ergebnis, und damit auch die Aufgabe dieses Spiels könnte ebenso mit dem Satz: „Von jedem eins „ausgedrückt werden.“



*Dieselbe Aufgabe
in Farbe*

Aus diesem Grund kann Sudoku genauso gut mit neun verschiedenen Symbolen, Bildern, oder Farben gespielt werden.

Die Umstellung auf unsere Farb-Variante wird dem Sudoku-Spieler, der sich an die Zahlen gewöhnt hat, nicht schwerfallen, und sie hat viele Vorzüge. Bei Farb-Sudoku wird das geistige Denkvergnügen mit einem intensiven sinnlichen und geselligen Erlebnis verbunden.

Die Spielsituation kann von jeder Seite des Brettes aus „gelesen“ werden. So kann eine Aufgabe von mehreren Spielern gemeinsam gelöst werden, wobei jeder Spieler durch seinen Blickwinkel andere Möglichkeiten entdeckt.

... um die Wette

In den beiden Strategiespielen „9 x GOLD“ und „SUDO-QUICK“, die in der folgenden Anleitung beschrieben sind, können zwei Spieler oder zwei Teams gegeneinander antreten, um herauszufinden, wer der größte Magier im Farbenquadrat ist!

Viel Spaß mit »81«!

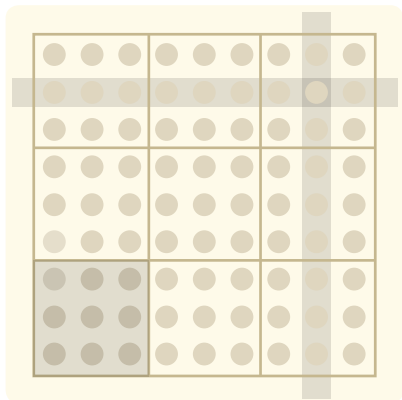
SUDO-KOLOR

Solitärspiel

Spielmaterial

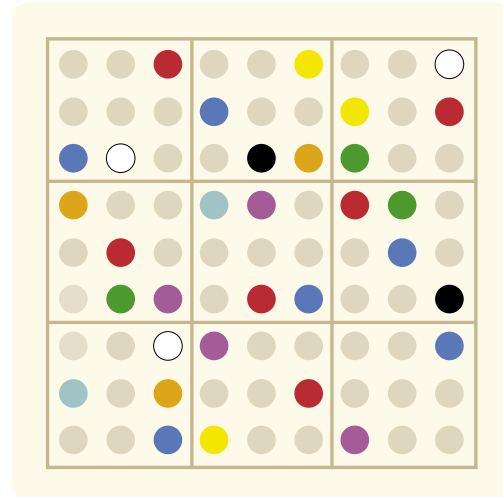
81 Farbstifte je 9 in einer Farbe

Das Spielfeld



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, eine vorgegebene Teilbelegung solange aufzufüllen, bis der letzte Stift seinen Platz auf dem Feld gefunden hat.



Eine Vorgabe

(Die Stifte weisen mit der Bohrung nach unten.)

Spielweise

Für das Platzieren der Stifte gelten folgende Regeln:

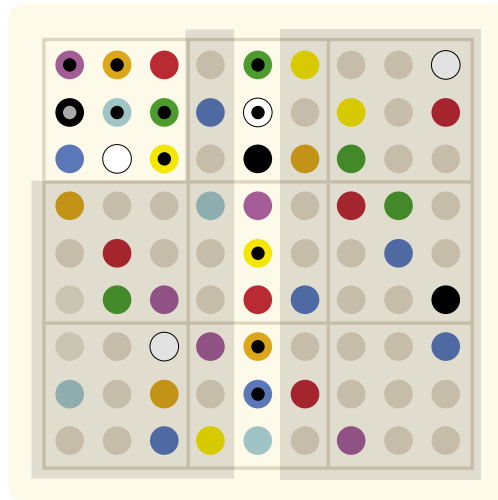
- 1. Eine Farbe darf in jeder Reihe nur einmal gesteckt werden.**
- 2. Eine Farbe darf in jedem Block nur einmal gesteckt werden.**

Während des Spiels werden die Stifte mit der Bohrung nach oben eingesetzt. So bleibt die Vorgabe (die nicht verändert werden darf) stets erkennbar.

Spielende

Haben alle 81 Stifte ihren Platz gefunden, ist die Aufgabe erfüllt.

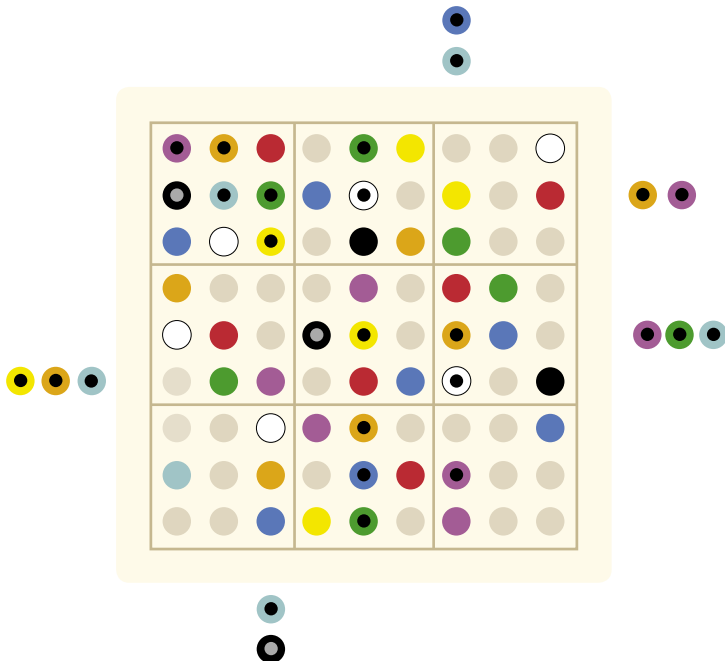
Ein korrekt gefüllter Block



Eine korrekt gefüllte Reihe

Spieltips

- Ist der nächste Schritt nicht direkt ersichtlich, kann man eine Reihe von Stiften „auf Abruf“ einsetzen. Solche Testbelegungen können gekennzeichnet werden, indem man Streichholzstückchen in die Markierung der Stifte steckt. So kann der Weg in eine Sackgasse zurückverfolgt und korrigiert werden.
- Ist eine Reihe bis auf wenige Plätze gefüllt, kann es helfen, die fehlenden Farben am Kopf der Reihe, außerhalb des Feldes aufzustellen. So hat man stets im Blick, welche Farben hier noch untergebracht werden müssen (siehe Skizze).



Im beiliegenden Heft finden sich 36 weitere Vorgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Natürlich kann auch jede beliebige Sudoku-Vorgabe aus Zeitungen oder Rätselheften mit den Farbstiften nachgesteckt und gelöst werden.

Im Grunde spielt es dabei keine Rolle, welche Farbe für welche Zahl eingesetzt wird.

Wir empfehlen aber, den nebenstehenden „Schlüssel“ anzuwenden. Er folgt einem logischen System und erleichtert das Nachstecken.

	1 = Weiß
	2 = Gelb
	3 = Orange
	4 = Rot
	5 = Violett
	6 = Blau
	7 = Türkis
	8 = Grün
	9 = Schwarz
	Grau (auf dem schwarzen Brett)

9 x GOLD

Strategiespiel für zwei Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

Ein Spielbrett
72 farbige Stifte
9 goldene Stifte

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Platzieren der eigenen Farbstifte möglichst viele goldene Stifte zu erobern.

Spielvorbereitung

Von den 81 Farbstiften werden nur 72 benötigt. Ein Farbsatz (ein Stift von jeder Farbe) wird daher aus dem Spiel genommen und beiseite gelegt. Das leere Spielbrett wird zwischen den Spielern aufgestellt. Zunächst verteilen die Spieler gemeinsam die neun goldenen Stifte auf dem Spielfeld. Dabei müssen die Sudoku-Steckregeln eingehalten werden (Pro Reihe oder Block nur ein goldener Stift).

Dann nimmt sich jeder Spieler einen vollständigen Farbsatz und legt die neun Stifte vor sich ab.

Die übrigen Stifte werden griffbereit neben dem Brett abgelegt, am besten im Unterteil der Spielschachtel.

Die Spieler einigen sich, wer im Folgenden seine Stifte mit der markierten, und wer mit der glatten Seite nach oben einsetzt.

Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

Die Spieler stecken abwechselnd jeweils einen Stift in das Brett.

Für das Platzieren der Stifte gelten folgende Regeln:

- 1. Eine Farbe darf in jeder Reihe nur einmal gesteckt werden.***
- 2. Eine Farbe darf in jedem Block nur einmal gesteckt werden.***

Wie ein goldener Stift erobert wird:

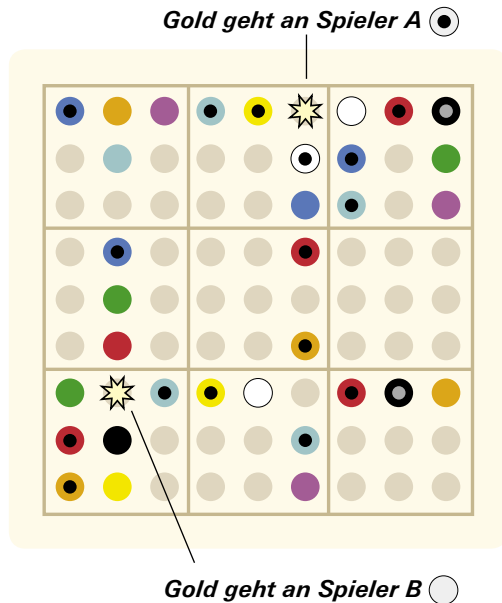
In jedem der 9 Blöcke sitzt ein goldener Stift, der sich wiederum auf dem Schnittpunkt zweier Reihen befindet.

Am Ende der Partie geht ein Goldstift an den Spieler, der entweder die beiden Reihen für sich entscheiden kann, oder eine Reihe und den Block in dem sich der Stift befindet.

Eine Reihe, oder ein Block wird dem Spieler zugerechnet, dessen Stifte darin die Überzahl bilden.

Bei einer Pattsituation (z.B.: eine Reihe geht an Spieler A, die andere an Spieler B, im Block herrscht Gleichstand), wird die Zahl der gesteckten Stifte in den zwei Reihen verglichen.

Haben auch hier beide Spieler dieselbe Anzahl vorzuweisen, wird der Goldstift nicht vergeben.



Ist der erste Farbsatz beider Spieler gesteckt, erhält jeder erneut neun Stifte. Die Spielregeln bleiben für die zweite und dritte Steckrunde die gleichen.

In der vierten und letzten Runde ändern sich die Regeln:

Das Spielfeld wird mit dem Unterteil der Schachtel (in dem sich nun von jeder Farbe noch zwei Stifte befinden) abgedeckt.

Wer an der Reihe ist, zieht „blind“ eine Farbe.

Der andere Spieler nimmt dieselbe Farbe zur Hand. Nun wird das Spielfeld aufgedeckt und beide Spieler suchen gleichzeitig nach einem möglichen Platz für die gewählte Farbe.

Wer zuerst einen Platz entdeckt, darf seinen Stift stecken. Der andere Spieler muss seinen Stift beiseite legen.

Das Spielfeld wird erneut mit dem Schachtelboden abgedeckt, der nächste Spieler greift einen Stift heraus, usw.

Findet sich für eine Farbe kein erlaubter Platz mehr, legen beide Spieler ihren Stift beiseite.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Stifte im Schachtelboden aufgebraucht sind. Nun werden die neun Goldstifte verteilt. (siehe oben: Wie ein goldener Stift erobert wird.)

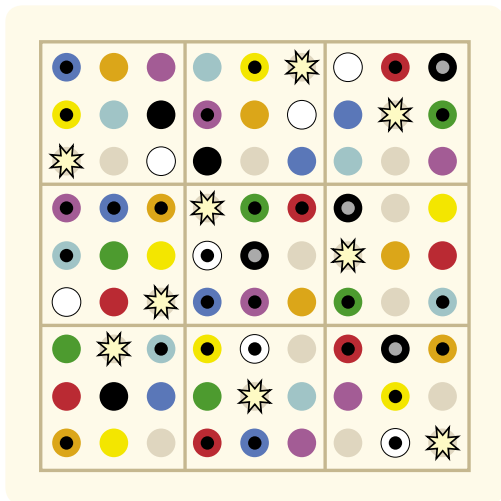
Wer die meisten Goldstifte erobert hat, gewinnt die Partie.

Fehlbelegungen

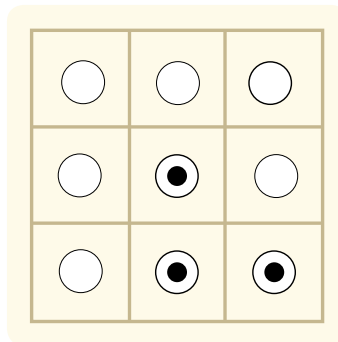
Jeder Spieler sollte beim Stecken eines Stifts darauf Acht geben, ob die Farbe in derselben Reihe (bzw. Block) wirklich noch nicht vorkommt. Entdeckt ein Spieler zu einem späteren Zeitpunkt eine Doppelbelegung, darf er den gegnerischen Stift direkt entfernen.

Der entfernte Stift wird bis zum Spielende beiseite gelegt.

Ende einer Partie



Verteilung der Goldstifte



Gewinner der Partie: ○

SUDO-QUICK

Für 2 oder 4 Mitspieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

72 Farbstifte

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Farbstifte auf dem Spielfeld unterzubringen.

Spielvorbereitung

Von den 81 Farbstiften werden nur 72 benötigt. Ein Farbsatz (ein Stift von jeder Farbe) wird daher aus dem Spiel genommen und beiseite gelegt. Das leere Spielbrett wird zwischen den Spielern aufgestellt.

Bei vier Mitspielern treten jeweils zwei Spieler als Team gegeneinander an. Die beiden Spieler die zusammenarbeiten sollten möglichst nebeneinander sitzen, da sie sich aus dem gleichen Vorrat von Stiften bedienen müssen.

Jede Partei erhält vier vollständige Farbsätze, also 36 Stifte.

Die Spieler einigen sich, wer im Folgenden seine Stifte mit der markierten, und wer mit der glatten Seite nach oben einsetzt.

Spielweise

Auf ein vereinbartes Signal (z. B. „**LOS**“) beginnen die Spieler gleichzeitig, ihre Stifte zu platzieren. Wann welcher Stift wohin gesteckt wird, bleibt den Spielern überlassen. Natürlich müssen beim Stecken die Sudoku-Regeln beachtet werden: in jeder Reihe und in jedem Block darf eine Farbe nur einmal vorkommen.

Sobald ein Stift losgelassen wird, gilt er als gesteckt!

Spielunterbrechung 1

Entdeckt ein Spieler eine Fehlbelegung (zweimal dieselbe Farbe in einer Reihe oder in einem Block), ruft er „**HALT**“ und unterbricht damit das Spiel. Ab diesem Signal darf kein weiterer Stift mehr gesteckt werden!

Der Spieler zeigt die entdeckte Fehlbelegung, entfernt einen der beiden gleichfarbigen Stifte, und gibt ihn der anderen Seite zurück. Wenn der Spieler „**WEITER**“ ruft, darf wieder gesteckt werden.

Spielunterbrechung 2

Vollendet ein Spieler mit einem seiner Stifte eine Reihe oder einen Block, darf er ebenfalls „**HALT**“ rufen. (Am besten lässt er seinen Finger auf dem zuletzt gesteckten Stift liegen).

Wurde die Reihe oder der Block korrekt vollendet, darf der entsprechende Spieler einen beliebigen seiner noch nicht gesteckten Stifte aus dem Spiel legen. Anschließend geht das Spiel „**WEITER**“.

Spielende

A Die Partei, die als Erste alle Stifte platziert hat, gewinnt die Partie.

B Nicht immer können alle Stifte auf dem Feld untergebracht werden.

Ist sich ein Spieler sicher, dass es für die letzten ihm verbleibenden Stifte keine erlaubten Plätze mehr gibt, ruft er „**FERTIG**“. Das Spiel wird unterbrochen und seine Behauptung überprüft. Gibt es tatsächlich keine erlaubten Plätze mehr, hat der Spieler gewonnen.

Findet sich eine Steckmöglichkeit, die der Spieler übersehen hat, darf die gegnerische Partei drei seiner bereits gesteckten Stifte entfernen. Dann geht das Spiel bis zu einem regulären Ende weiter.

© **Steffen • Spiele**
Spielplatz 2, 56288 Krastel
www.steffen-spiele.de

