

Sudoku des mers

Le classique des jeux de logique pour un joueur de 5 à 99 ans.

Illustration: Sandra Kretzmann

Rédaction: Annemarie Wolke

Contenu du jeu

2 plateaux de jeu aimantés, 36 plaquettes sudoku aimantées, 1 enveloppe avec 25 cartes-énigmes imprimées des deux côtés, 1 règle du jeu.

But du jeu

Au début du jeu, seules quelques-unes des 36 cases de la carte-énigme sont remplies. Le but est de remplir correctement toutes les cases vides de la carte-énigme à l'aide des plaquettes sudoku.

Avant la première partie :

Détache les pièces magnétiques de la plaque avec précaution et jette les chutes. La partie centrale du plateau de jeu de la carte n'est pas utilisée et peut aussi être jetée.

Préparatifs du jeu

Pose un plateau de jeu dans le couvercle, et un autre dans le fond de la boîte. Pose toutes les plaquettes sudoku sur le plateau de jeu représentant la mer. Choisis une carte-énigme dans l'enveloppe. Les étoiles sur le côté gauche des cartes indiquent leur degré de difficulté (★ = facile, ★★ = moyen, ★★★ = difficile). Pose la carte-énigme sélectionnée au milieu du plateau de jeu représentant la carte au trésor et glisse-la sous les languettes.

FRANÇAIS



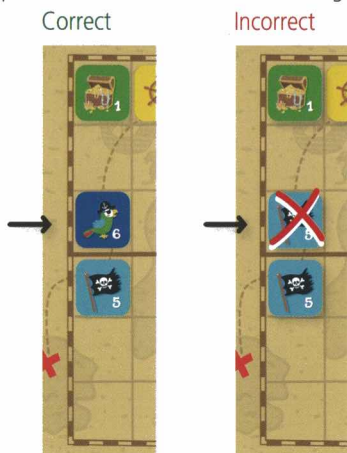
Déroulement de la partie

Tu dois maintenant essayer de remplir toutes les cases vides de la carte-énigme avec les plaquettes sudoku. Pour cela il faut respecter les règles suivantes :

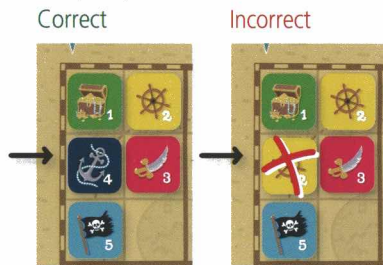
- Il n'est possible de placer qu'une seule plaquette sur une case.
- Une ligne ne peut pas contenir deux fois la même image.



- Une colonne ne peut pas contenir deux fois la même image.



- Un « champ » de six cases ne peut pas contenir deux fois la même image.



Fin de la partie

Lorsque tu as rempli toutes les cases à l'aide des plaquettes sudoku, la partie est terminée. Tu peux vérifier à l'aide des solutions à partir de la page 15 de cette règle du jeu si tu as résolu l'énigme correctement.

Si tout est juste, tu as le droit de t'appeler Captain Sudoku. Résous tout de suite l'énigme suivante !

Kapitein Sudoku

De logisch denken klassieker voor één speler van 5 - 99 jaar.

Illustraties: Sandra Kretzmann

Redactie: Annemarie Wolke

Het spel omvat

2 magnetische spelborden, 36 magnetische sudokuplaatjes, 1 envelop met 25 aan beide kanten bedrukte raadselkaartjes, 1 handleiding

Doel van het spel:

In het begin van het spel zijn een paar van de 36 speelvelden op de raadselkaart bezet. Het doel is om alle lege velden van de raadselkaart op de juiste manier te vullen met sudokuplaatjes.

Vóór het eerste spel

Breek de magneten voorzichtig uit de platen en gooi de restanten weg. Het middelste deel van het landkaartspeelbord heb je niet nodig en kan ook worden weggegooid.

Spelvoorbereiding

Leg één spelbord in het deksel en eentje in de onderkant van de doos. Leg alle sudokuplaatjes op het zeespelbord. Kies een raadsel uit de raadselkaarten in de envelop. De sterren aan de linkerkant van de raadselkaarten geven de moeilijkheidsgraad aan (★ = gemakkelijk, ★★ = gemiddeld, ★★★ = moeilijk). Leg de gekozen raadselkaart in het midden van het landkaartspeelbord en schuif hem onder de strips.



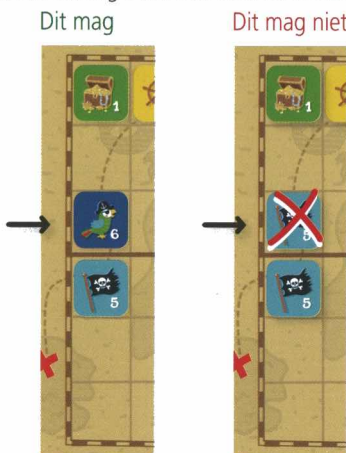
Spelopbouw

Nu moet je proberen de lege velden van de raadselkaart helemaal te vullen met sudokuplaatjes. Daarbij moet je je houden aan de volgende regels:

- Op elk veld mag maar één plaatje liggen.
- In elke regel mag elke afbeelding maar één keer voorkomen.



- In elke kolom mag elke afbeelding maar één keer voorkomen.



- In elk kastje van 6 velden mag elke afbeelding maar één keer voorkomen.



Einde van het spel

Als je op alle velden een sudokuplaatje hebt gelegd, is het spel afgelopen. Of je het raadsel goed hebt opgelost, kun je controleren met de oplossingen aan het einde van deze handleiding vanaf pagina 15.

Als je alles goed hebt, mag je je Kapitein Sudoku noemen. Los meteen het volgende raadsel op!