



O'kudos



O'kudos, ein Spiel für zwei bis vier Personen mit einer ungefähren Spieldauer von 20 Minuten, wurde von den Sudoku-Puzzles inspiriert, die Ende des Jahres 2004 in Großbritannien und anderswo beliebt und bekannt wurden. Das Sudoku-Puzzle umfasst ein großes Quadrat, das in neun Sektoren unterteilt ist, die jeweils neun Zahlen-Felder beinhalten. Insgesamt stehen 81 Zahlen-Felder zur Verfügung. Einige der Zahlen-Felder enthalten eine Zahl von 1 bis 9. Aufgabe ist es, die leeren Zahlen-Felder mit je einer Zahl von 1 bis 9 zu füllen, wobei bestimmte Regeln eingehalten werden müssen. Jede der Zahlen darf nur jeweils einmal im Sektor, in der vertikalen Spalte und in der horizontalen Zeile auftauchen. Das zu erfüllen, kann manchmal sehr vertrackt sein.

ZIEL DES SPIELS

Das O'kudos-Spielfeld ist ein vollständig ausgefülltes Sudoku-Puzzle. Jeder der neun Sektoren besteht aus neun Zahlen-Feldern in einer Farbe. Abhängig von der Zahl der Mitspieler, bekommt jeder Spieler verdeckt entweder zwei oder drei dieser farbigen Sektoren zugeteilt. Durch Platzieren von Chips in gegnerischen Sektoren versucht jeder Spieler, so viele gegnerische Zahlen-Felder wie möglich zu belegen. Am Ende des Spiels zählen die Spieler den Zahlenwert der noch *unbedeckten* Flächen *in ihren eigenen Sektoren*. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger (das „Spiel“ kann gewinnen, wenn es nicht verteilte Farben gibt).

AUFBAU

Schneiden Sie die 81 kleinen nummerierten Spielchips und die neun etwas größeren Farbmarker aus. Falls Sie eine stabilere Variante mögen, kleben Sie diese vor dem Ausschneiden auf ein Stück Karton.

Mischen Sie die neun Farbmarker verdeckt. Bei zwei Spielern erhält jeder drei Farbmarker, zu dritt oder viert erhält jeder zwei. Die Spieler sehen sich an, welche Sektoren ihnen zugewidmet wurden, verraten dies ihren Mitspielern aber nicht. Die nicht verteilten Farbmarker werden verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Am Ende einer Partie agiert das „Spiel“ als zusätzlicher Spieler und wertet die Sektoren, die beim Verteilen übriggeblieben waren.

Die 81 nummerierten Spielchips werden gemischt und verdeckt gestapelt; sie bilden den

Vorrat. Vom Vorrat werden neun Chips gezogen und verdeckt zur Seite gelegt. Diese neun Chips bilden einen Ablagestapel. Chips, die sich im Ablagestapel befinden, haben für den Verlauf des Spiels keine Bedeutung mehr.

Lösen Sie aus, wer beginnt. Jeder Spieler zieht reihum drei Spielchips vom Vorrat, ohne diese den Mitspielern zu zeigen; dann kann das eigentliche Spiel beginnen.

SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, sammelt zuerst irregulär platzierte Chips ein, wenn sich irregulär platzierte Chips auf dem Plan befinden. Chips sind irregulär platziert, wenn ein *Chip* mit derselben Zahl im selben Sektor, derselben Zeile (waagrecht) oder derselben Spalte (senkrecht) auftaucht (siehe Diagramm 1). Falsch platzierte Chips werden einer nach dem anderen vom Brett entfernt, aber nur dann, wenn sie immer noch irregulär liegen, nachdem andere irregulär liegende Chips bereits entfernt wurden. Der Spieler häuft die eingesammelten neben dem Brett vor sich auf. Bedenken Sie, dass bei hoher Konzentration der Spieler normalerweise keine irregulär platzierten Chips auf der Spielfläche liegen.

Anschließend hat der Spieler eine der folgenden Möglichkeiten:

1. Er legt einen Chip aus dem eigenen Vorrat sichtbar auf eines der Zahlen-Felder und zieht einen neuen vom Vorrat. Ein Spielchip darf auf jedem leeren Feld platziert werden, wenn weder im selben Sektor, in derselben Zeile oder in derselben Spalte ein Chip derselben Zahl liegt (siehe Diagramm 2). Die Zahl auf dem Chip muss nicht mit der Zahl auf dem Feld übereinstimmen.

2. Er legt einen seiner Chips verdeckt auf den Ablagestapel und zieht einen neuen Chip vom Vorrat, sofern dort noch einer vorhanden ist.

3. Er passt.

SPIELLENDE

Das Spiel läuft weiter, bis entweder alle Spieler nacheinander gepasst haben oder bis einer der Spieler keine Chips mehr hat und im Vorrat keine weiteren Chips mehr vorhanden sind.

WERTUNG

Am Ende des Spiels deckt jeder Spieler die Farben seiner Sektoren auf. Auf dem Abrechnungsbogen wird nun der Zahlenwert aller

nicht bedeckten Zahlen-Felder in jeder der neun verschiedenfarbigen Flächen notiert. Vermerken Sie die Summe aller Punkte jeder Fläche in der jeweiligen Spalte des entsprechenden Spielers bzw. in der Spalte „Spiel“.

Jeder Spieler erhält zusätzlich einen Bonuspunkt für jeden von ihm gesammelten, irregulär platzierten Spielchip. In Spielerhand übriggebliebene Chips zählen nichts. Addieren Sie alle Punkte in jeder Spalte. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat gewonnen.

TAKTIK

Durch Beobachten der Mitspieler lässt sich herausfinden, welche Farben sie haben. Dies erlaubt, deren Zahlen-Felder besetzen, besonders diejenigen mit hohen Zahlenwerten.

Besetzen Sie diejenigen farbigen Zahlen-Felder, die Ihre eigenen beeinflussen. Damit können Sie die Anzahl der Chips vermindern, die in Ihren eigenen Sektoren platziert werden können.

Bluffen Sie, indem Sie Chips im eigenen Sektor ablegen. Normalerweise werden während einer Partie alle hohen Zahlenwerte besetzt, also verursacht es keinen großen Schaden, dies selber zu tun. Darüber hinaus kann man vermeiden, diesen ausgespielten Chip an anderer Stelle im Sektor platzieren zu müssen.

VARIANTEN

1. Im Grundspiel zu dritt hat jeder der Spieler zwei Sektoren, das „Spiel“ hingegen drei. In der Variante wertet das „Spiel“ nur seine beiden höchsten Farbwerte, was seinen Vorteil reduziert.

2. Eine weitere Variante für drei Spieler: Jeder zieht drei statt zwei Farben. Somit weiß jeder Spieler, dass alle Sektoren einem der aktiven Mitspieler gehören müssen.

3. Wenn ein irregulär platzierter Chip erkannt wird, wird dieser nicht vor dem Spieler abgelegt und auch nicht gewertet. Stattdessen wird der Chip auf den Ablagestapel gelegt. Somit profitiert der links von einem Neuling oder sorglosen Spieler Sitzende nicht vom Fehler des anderen Spielers.

Spieldesign und Grafik: Richard Breese
Original Chamäleon-Illustration: Juliet Breese
Übersetzung: Thomas Reuter

© spielbox, 2006
© R&D Games, 2005