



103 116

Sudoku 9x9

Legebeispiele Aufgaben und Lösungen

Example exercises with answers

Exemple de pose et solutions



6+

Jahre | years | ans

Juwelen-Sudoku 9x9

Inhalt

- 1 Spielbrett mit Raster
- 81 Juwelensteine aus Buche Massivholz mit 9 unterschiedlichen farbigen Diamanten
- 1 Vorlagenheft mit Aufgaben und Lösungen

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

Pädagogisches Ziel

Sudoku 9 x 9 ist ein Partnerspiel mit attraktiven Juwelensteinen, das nach dem bekannten Sudoku Prinzip auf einem 9x9 Felder großen Spielbrett gespielt wird. Das Spielbrett ist in 3x3 große Quadratfelder unterteilt. Gefördert werden Konzentration, Ausdauer, logisches und strategisches Denken, Farbdifferenzierung, Farbuordnung und die visuelle Wahrnehmung (Raum-Lage-Beziehung).

Das Sudoku Prinzip: die Farbe des Steins darf sich weder im 9er-Feld (3 x 3), noch in der horizontalen oder vertikalen Reihe wiederholen.

Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1 - Sudoku Prinzip

Variante 1 - mit Vorlage

Aus dem Vorlagenheft wird eine Aufgabe ausgewählt und mit den Juwelensteinen genau wie abgebildet auf dem Spielfeld nachgelegt. Alle restlichen Juwelensteine werden mit den Juwelen nach unten auf dem Tisch verteilt. Die Aufgabe besteht nun darin alleine oder im Wechsel mit anderen Spielern die abwechselnd aufzudeckenden Juwelensteine auf die freien Felder zu platzieren. Dabei gilt es, das Sudoku-Prinzip zu beachten. Die anderen Spieler müssen diesen Zug auf Richtigkeit überprüfen. Wird ein Fehler beim Ablegen des gegnerischen Steins bemerkt, muss dieser seinen Stein zurücknehmen und ihn aufgedeckt neben sich legen. Er darf diesen erst, wenn alle umgedrehten Spielsteine aufgedeckt wurden, erneut versuchen ins Spielfeld zu legen. Kann ein Spieler bei seinem Zug den aufgedeckten Stein nicht ablegen, legt er auch diesen aufgedeckt neben sich.

Wenn alle Felder mit den richtigen Juwelensteinen gefüllt sind, ist das Spiel beendet. Ob die Aufgabe richtig gelöst wurde kann im Lösungsteil des Aufgabenheftes überprüft werden. Die Lösungen sind mit einer schwarzen Linie umrandet.

Variante 2 - ohne Vorlage

Wie Variante 1 aber ohne Vorlage. Dabei kann es vorkommen, dass das Spiel nicht aufgeht, d.h. dass Steine übrig bleiben. Gewinner ist, wer am Schluss dieser Variante der Spieler, der die wenigsten Juwelensteine vor sich liegen hat.

Variante 3 - Spielerweiterung für Geübte

Wenn sich kein Stein mehr auf das Spielfeld ablegen lässt, können die Spieler abwechselnd versuchen durch Verschieben eines Steines auf dem Spielfeld in das benachbarte horizontale oder vertikale Feld einen weiteren Stein abzulegen. Auch beim Verschieben muss das Sudoku Prinzip eingehalten werden

Spielmöglichkeit 2 - Juwelen-Memo

Es geht darum, so viel wie möglich gleiche 2er oder 3er-Pärchen zu finden. Alle Steine werden mit den Juwelen nach unten ins Spielfeld gelegt. Nun dreht der erste Spieler drei Steine um. Hat er dabei zwei oder drei Juwelen derselben Farbe, darf er diese behalten und als Türmchen vor sich stellen. Nun darf er nochmals zwei oder drei Steine umdrehen und hoffen, dass er weitere gleiche Juwelen findet, denn

dann darf er noch mal umdrehen, solange bis er keine gleichen mehr findet. Dann kommt der nächste Spieler dran. Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels, wenn keine gleichen Steine mehr zu sammeln sind, die meisten 2er oder 3er Türmchen erbeutet hat. Da es im Spiel von jeder Farbe 9 gleiche Juwelensteine gibt, werden am Ende des Spiels immer einzelne Steine übrig bleiben.

Tipp: Wenn's zu schnell geht, kann man die Dauer des Spiels verlängern, indem – wie beim klassischen Memory-Spiel – immer nur zwei Steine aufgedeckt werden dürfen und somit nur 2er Pärchen gesammelt werden.

Spielmöglichkeit 3 - Juwelen zocken

Eine spannende Spielidee für eine fröhliche Runde. Auch hier liegen alle Steine mit den Juwelen nach unten im Rahmen. Ziel ist es, soviel wie möglich unterschiedliche Juwelen zu zocken. Der erste Spieler beginnt mit dem Aufdecken der Steine. Dabei ist es seiner Risikobereitschaft überlassen, zwei oder auch noch mehr Steine umzudrehen. Sobald er zwei gleiche Steine aufdeckt, muss er alle wieder umdrehen und er geht leer aus. Dann ist der nächste Spieler am Zug. Hat er lauter unterschiedliche Steine, darf er sie behalten und es geht weiter reihum. Sieger ist, wer zum Schluss die meisten Juwelen gezockt hat.

Tipps für alle Spielvarianten:

Um es noch schwieriger zu machen, dreht man nach jedem Spieler das gesamte Spielfeld um 90 Grad.

Den verschiedenen Juwelen können auch Wertepunkte zugeordnet werden:

Diamant, weiß	10 Punkte
Smaragd, grün	9 Punkte
Saphir, blau	8 Punkte
Rubin, rot	7 Punkte
Topas, orange	6 Punkte
Aquamarin, blau	5 Punkte
Citrin, gelb	4 Punkte
Rosenquarz, rosa	3 Punkte
Amethyst, lila	2 Punkte

So kann man bei Spielvarianten «steinreich» werden.

Jewel Sudoku 9x9

Contents

- 1 game board with grid
- 81 Jewel stone counters made of solid beech wood with 9 different coloured jewels
- 1 Instruction booklet with tasks and solutions

Number and age of players

For 1 to 4 players from the age of 6.

Pedagogical Aim

Sudoku 9 x 9 is a partner game with attractive jewel stone counters, that is played according to the Sudoku principle on a large game board which is divided into 9 x 9 boxes. The game board is subdivided into 3 x 3 square areas. Concentration, patience, reasoning, colour differentiation, colour allocation, and visual perception are the skills which are promoted for this game. (Space positional relationship).

The Sudoku principle: no two jewels of the same colour may appear in any of the 9 squares (3 x 3 mini squares). Each jewel may only appear once in any vertical or horizontal row.

Game Options

Game Option 1 - Sudoku Principle

Variation 1 - with booklet

A task is chosen from the booklet and the jewel stone counters are placed on the game board as illustrated. The rest of the counters are placed face down on the table. The task is then alone or with a partner to turn the counters over and place them on the free areas on the board. The same rules as the Sudoku principle apply. The other players have to see whether the counters are in the right place. If it is noticed that the counter has been incorrectly placed then the player who made the wrong move must take the counter and place it beside him/her face up. Only when all the other counters have been played can he/she try to place this counter on the board in the correct place. If a player is unable to play his/her counter this must also be placed face up at his/her side.

When all the counters have been played and placed in the correct squares, the game is over. It needs to be checked in the booklet as to whether the task has been met correctly. The solutions are outlined with a black line.

Variation 2 - Without the Booklet

Like variation 1 but without the use of the instruction booklet. Therefore it is possible that the game doesn't work out i.e. that there are counters left. The winner is the player who has the fewest number of counters left at the end.

Variation 3 - Game Extension for the Experienced

When no more counters can be placed on the board, the players can in turn try through moving a counter to the neighbouring horizontal or vertical box, to place a further counter. The Sudoku principle must be maintained when moving a counter.

Game option 2 - Jewel Memo

It's about finding as many jewel stones counters as possible with the same colour. All the counters are put on the game board face down. The first player turns three counters over. If he/she has two or three counters of the same colour, he/she may take them and build them into a tower in front of him/her. Now he/she may turn another two or three counters over

and hope that he/she can find more counters of the same colour. He /she can keep turning the counters over until there are no more that have the same colour. Then it's the next player's turn. The winner is the one, when no more counters of the same colour are left, who has the most number of 2 or 3 counters built up as a tower. There will always be counters left over as there are 9 counters of each colour in the game.

Tip: If the game goes too quickly, one can lengthen it - like the classical memory game - only turn over two counters at a time and only collect pairs of counters.

Game option 3 - Gamble the Jewels

An exciting game idea for a happy round. All the counters are face down on the game board. The aim of the game is to gamble as many jewels as possible. The first player begins by turning over the counters. It is up to the player whether he/she can risk turning over 2 or more counters. As soon as two counters of the same colour are turned over, he /she has to turn them back over face down and does not win anything. Then it is the next players turn. If he/she turns over different coloured counters, he/she can keep them and it is the next players turn. The winner is the player who has gambled the most number of jewels.

Tips for all Game Options:

To make the games more difficult, the game board is turned 90 degrees after each player has had his/her turn.

The different jewels can have different points of value:

Diamond white	10 points
Emerald green	9 points
Sapphire blue	8 points
Ruby red	7 points
Topaz orange	6 points
Aquamarine blue	5 points
Citrine	4 points
Rosenquartz	3 points
Amethyst	2 points

This way, one can, by some game options, become 'rich'.

Sudoku des pierres précieuses 9 X 9

Contenu

- 1 plateau de jeu avec grille
- 81 pierres précieuses en bois de hêtre massif, de 9 couleurs différentes
- 1 cahier de modèles avec exercices et solutions

Nombre et âge des joueurs

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

Valeur pédagogique

Le jeu de pose Sudoku 9 x 9 est un jeu que l'on joue à plusieurs, avec de jolies pierres précieuses attrayantes pour les enfants. Le jeu se base sur les principes du sudoku et est joué sur un plateau de jeu composé de 9 x 9 champs. Ce jeu a pour objectif de développer la concentration, l'endurance, la pensée logique et stratégique, la différenciation des couleurs, l'association des différentes couleurs ainsi que la perception visuelle (rapport espace-emplacement).

Le principe du Sudoku est le suivant : la couleur de la pierre n'a pas le droit de se répéter dans le champ des 9 (3 X 3), ni dans la ligne horizontale ou verticale.

Possibilités de jeu

Possibilité de jeu 1 - Principe du Sudoku

Variante 1 – avec modèle

Un exercice est sélectionné dans le cahier des modèles, et il s'agit de représenter exactement le motif à l'aide des pierres précieuses. Toutes les autres pierres précieuses sont placées sur la table, face des pierres précieuses cachées. Il s'agit maintenant de jouer seul, ou en alternance avec les autres joueurs, de découvrir les pierres précieuses et de les placer sur les champs libres. Il faut bien sûr respecter les règles du Sudoku. Les autres joueurs doivent vérifier si cela est le cas. Lorsqu'un joueur constate qu'il a commis une erreur, il doit reprendre la pierre en question et la placer face visible à côté de lui. Ce n'est qu'une fois toutes les autres pierres découvertes et placées qu'il pourra effectuer une nouvelle tentative. S'il ne peut pas placer la pierre découverte, il doit également la placer face visible à côté de lui. Une fois que tous les champs sont dotés des pierres précieuses, le jeu est terminé. Les joueurs peuvent se servir du cahier d'exercice pour vérifier si leur solution est la bonne. Les solutions sont entourées d'une ligne noire.

Variante 2 – sans modèle

Le même principe que pour la variante 1, mais sans modèle. Il peut arriver que le jeu ne puisse pas être complété parfaitement, en d'autres termes, qu'il reste des pierres précieuses à la fin. Le gagnant est le joueur possédant le moins de pierres précieuses à la fin du jeu.

Variante 3 – extension de jeu pour les joueurs expérimentés

S'il n'est plus possible de placer des pierres sur le plateau, les joueurs peuvent essayer à tour de rôle de déplacer des pierres dans un champ voisin horizontal ou vertical, ce qui leur permet de placer une autre pierre. Le principe du Sudoku doit bien sûr également être respecté lors du déplacement des pierres précieuses.

Possibilité de jeu 2 - Mémoire des pierres précieuses

Il s'agit de former le plus de couples de 2 ou de 3 pierres précieuses. Toutes les pierres sont placées avec les diamants face cachée sur la table. Maintenant, le premier joueur retourne 3 pierres. S'il a découvert 2 ou 3 pierres de la même couleur, il a le droit de les garder et de former des petites tours devant lui. Maintenant, il a le droit de retourner 2 ou 3 pierres. S'il réussit à retourner des pierres de la même couleur, alors il a le droit de poursuivre, aussi longtemps qu'il réussit à retourner des pierres de la même couleur. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur. Le gagnant à la fin du jeu est celui possédant le plus de touts de 2 ou 3 pierres à la fin du jeu, lorsqu'il n'est plus possible de collectionner des pierres de la même couleur. Etant donné qu'il existe dans le jeu 9 pierres de la même couleur, des pierres uniques resteront forcément à la fin du jeu.

Astuce : si le jeu se déroule trop rapidement, il est possible de le prolonger en ne laissant les enfants découvrir que 2 pierres, comme c'est le cas pour Mémoire. Ainsi, les enfants ne forment que des paires de 2 pierres et non pas de 3.

Possibilité de jeu 3










Une idée de jeu palpitante pour s'amuser en groupe. Ici aussi, toutes les pierres se trouvent face cachée sur le plateau de jeu. L'objectif est de gagner le plus de pierres précieuses différentes. Le premier joueur comme par retourner les pierres. C'est à lui de décider s'il souhaite prendre des risques, donc s'il souhaite découvrir deux ou plus de pierres. Dès qu'il retourne deux pierres égales, il doit les retourner et ne gagne aucune pierre. S'il a des pierres différentes, il a le droit de les garder et c'est au tour du prochain joueur. Le gagnant est celui possédant le plus de pierres à la fin du jeu. Astuces pour toutes les variantes de jeu : Pour rendre le jeu un peu plus difficile, l'on fait pivoter le plateau de jeu de 90° à chaque fois que c'est au tour du prochain joueur. Les différentes pierres précieuses peuvent également être associées à des points :

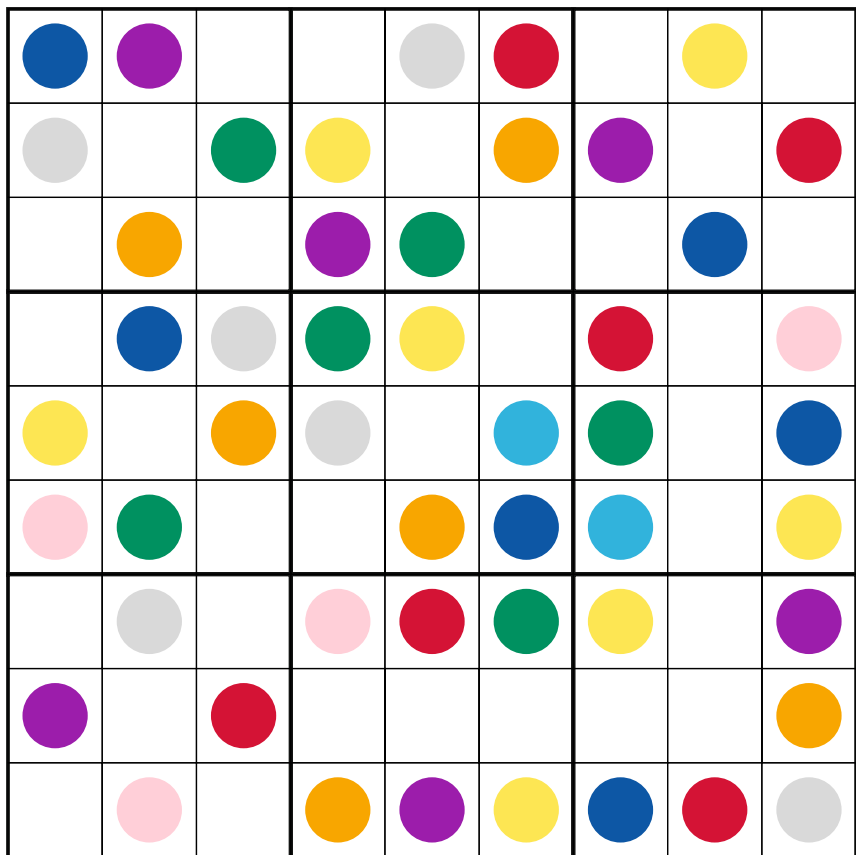
diamant (blanc)	10 points
émeraude (vert)	9 points
saphir (bleu)	8 points
rubis (rouge)	7 points
topaze (orange)	6 points
aigue-marine (bleu)	5 points
citrin (jaune)	4 points
quartz rose (rose)	3 points
améthyste (violet)	2 points


















































Cela permet aux enfants de devenir très riches!

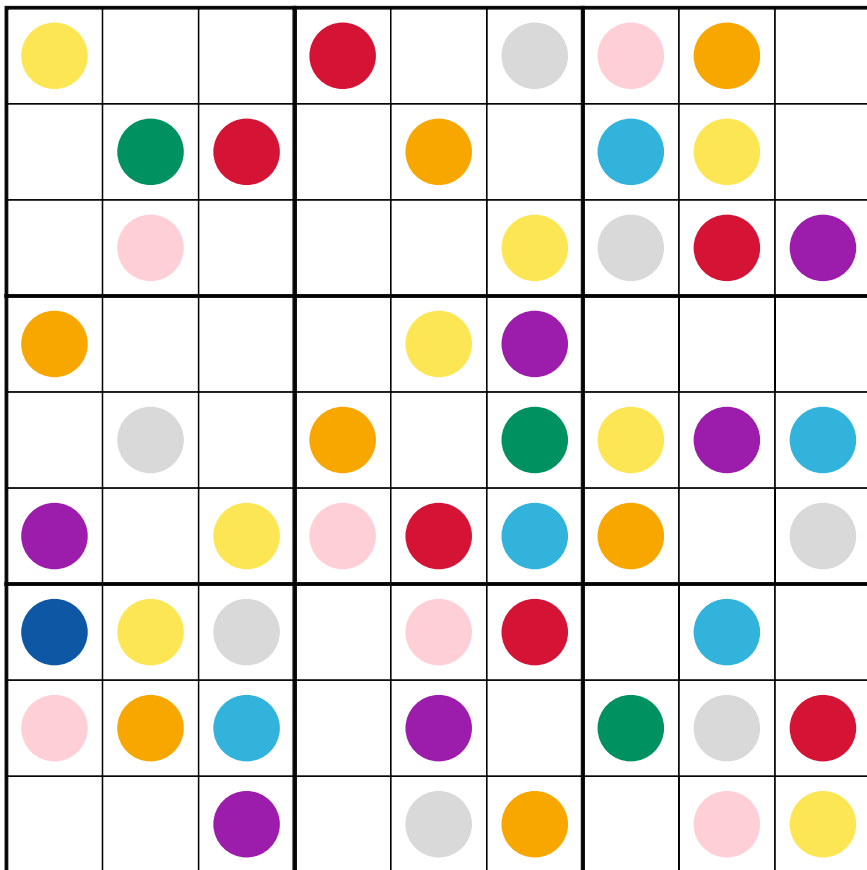
Sudoku 9x9

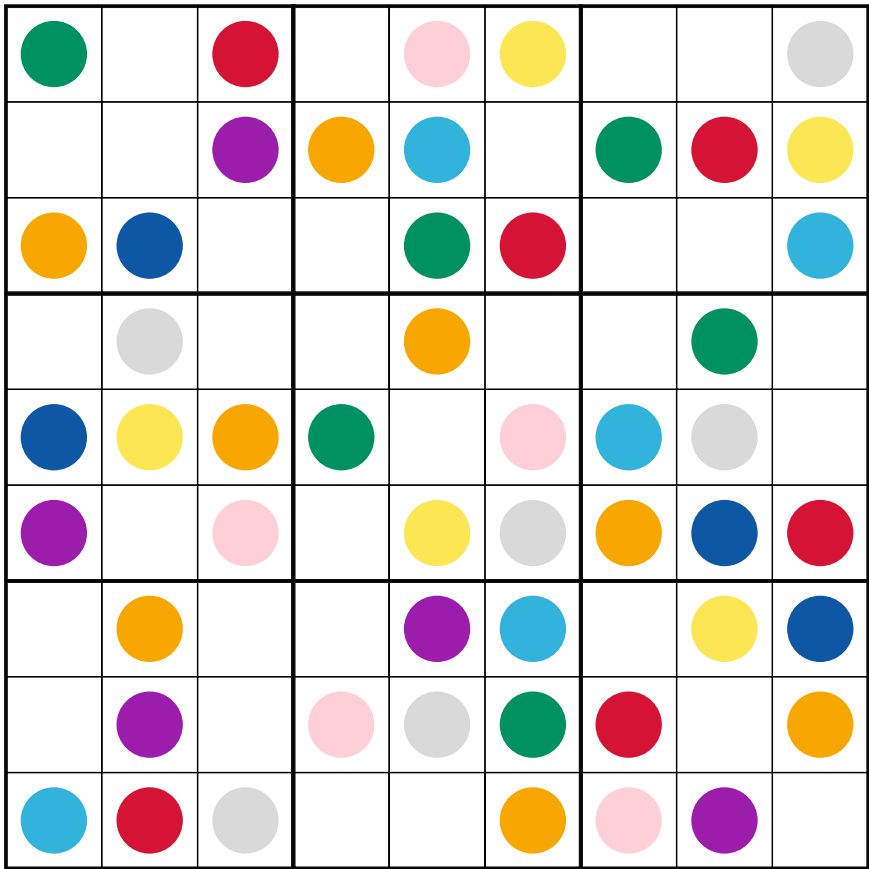
Name / name / nom

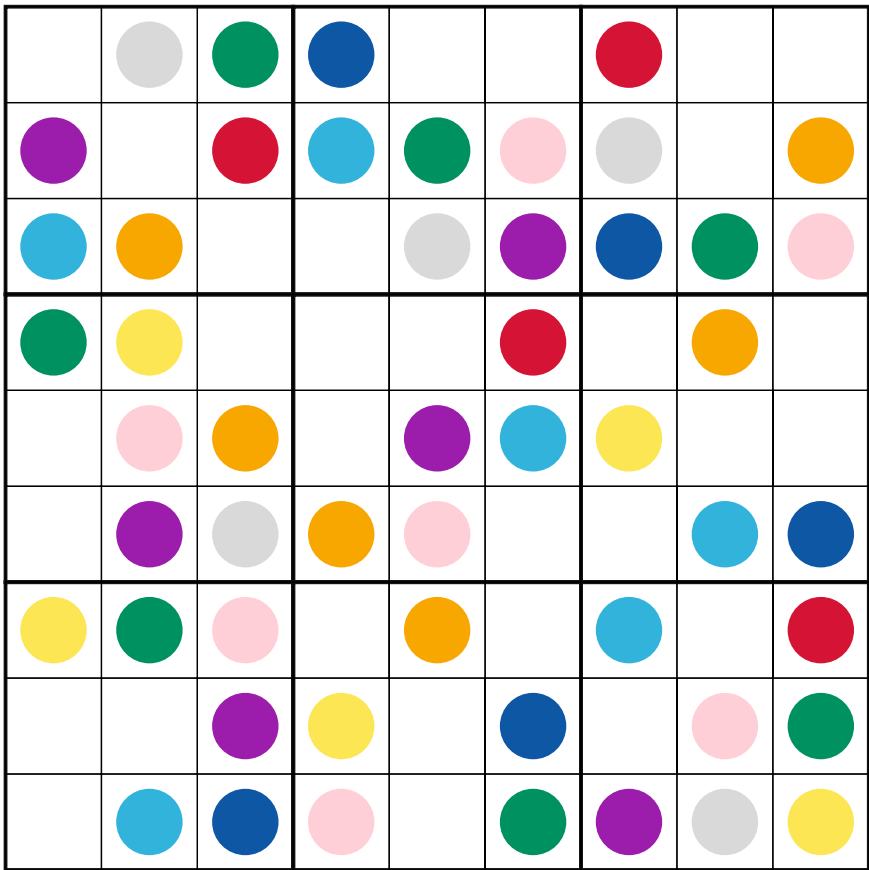
Gesamt- wert	Wert	Anz.		Wert		Anz.		Wert	
90	 Diamant weiß	10							
81	 Smaragd grün	9							
72	 Saphir blau	8							
63	 Rubin rot	7							
54	 Topas orange	6							
45	 Aquamarin blau	5							
36	 Citrin gelb	4							
27	 Rosenquarz rosa	3							
18	 Amethyst violett	2							
486	Summe gesamt								
Quersumme									





















































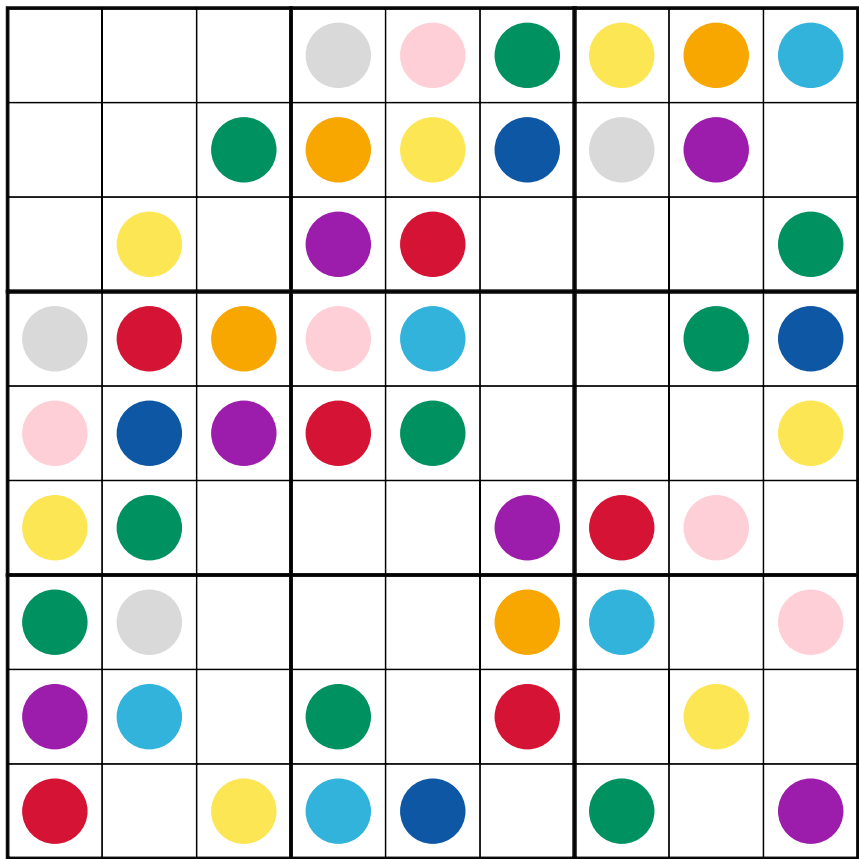
								
								
								
								
								
								
								
								
								

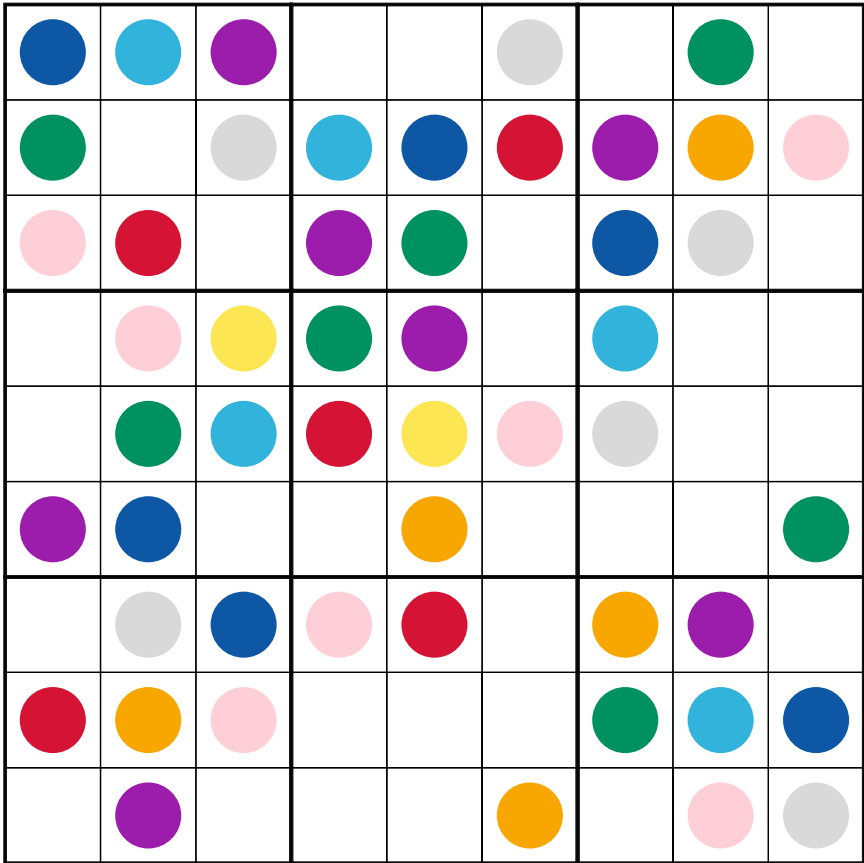


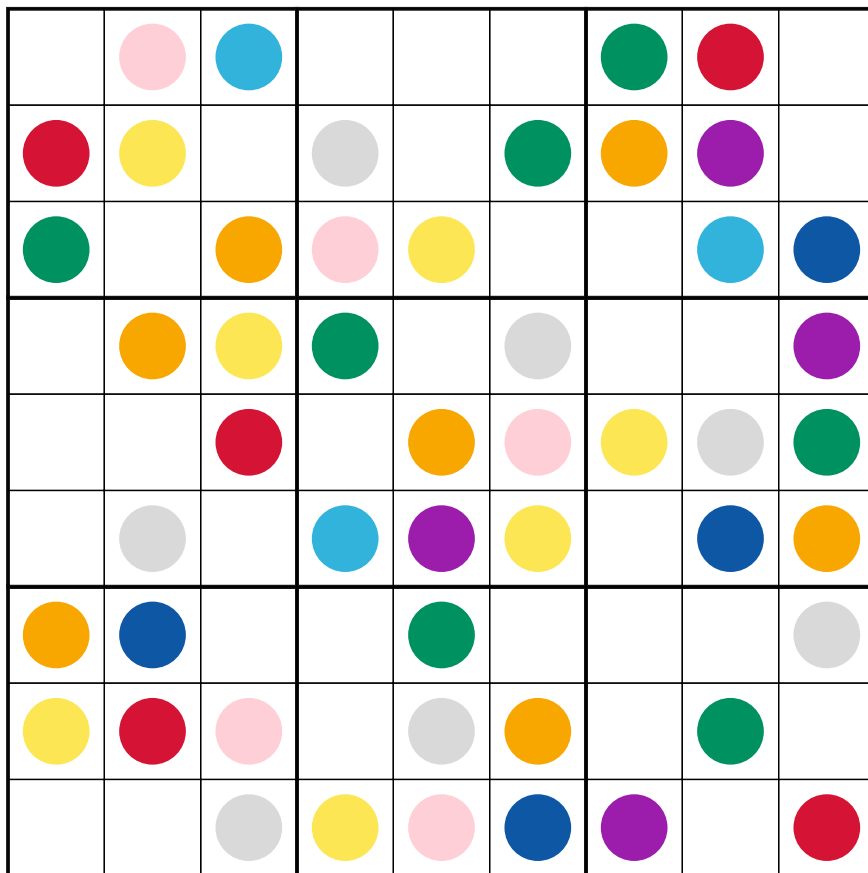


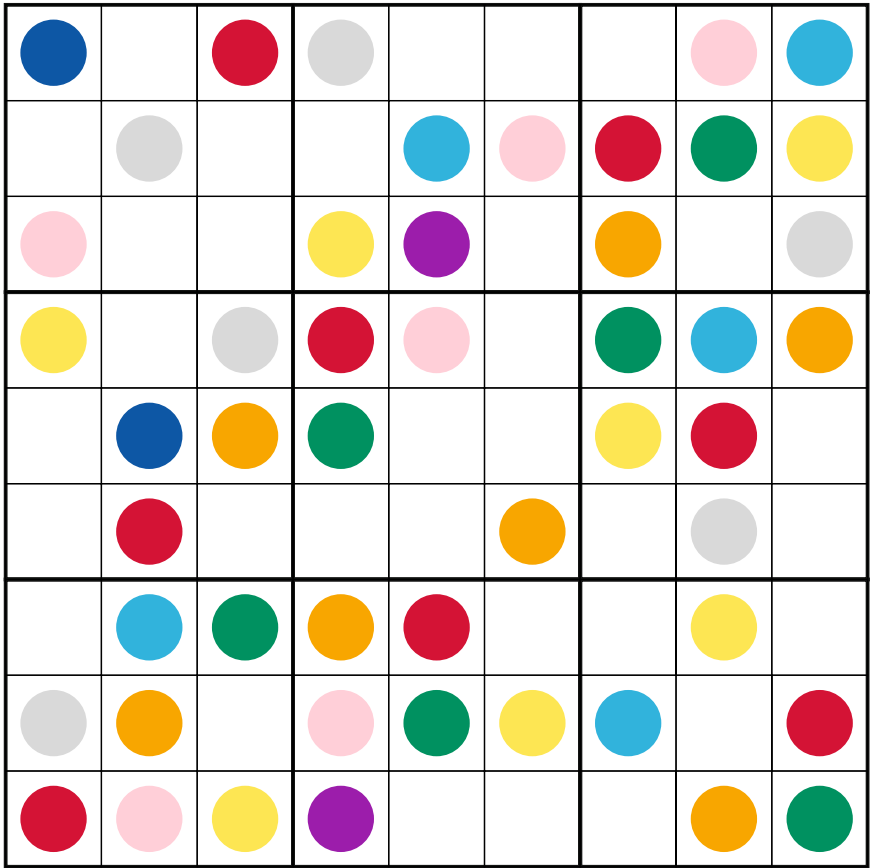


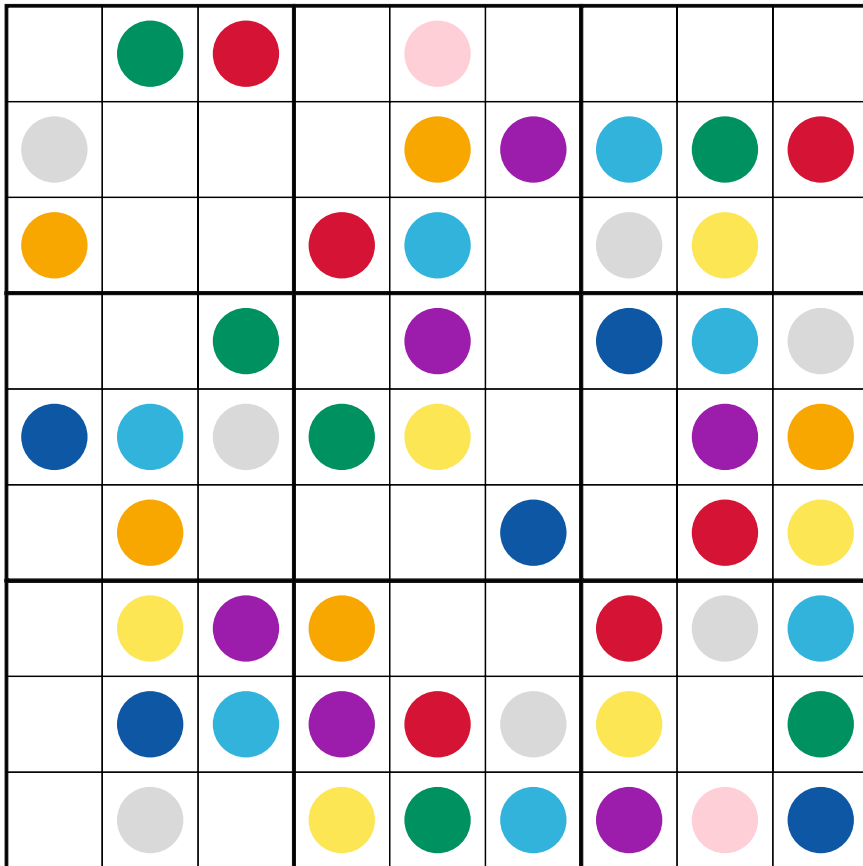
								
								
								
								
								
								
								
								
								

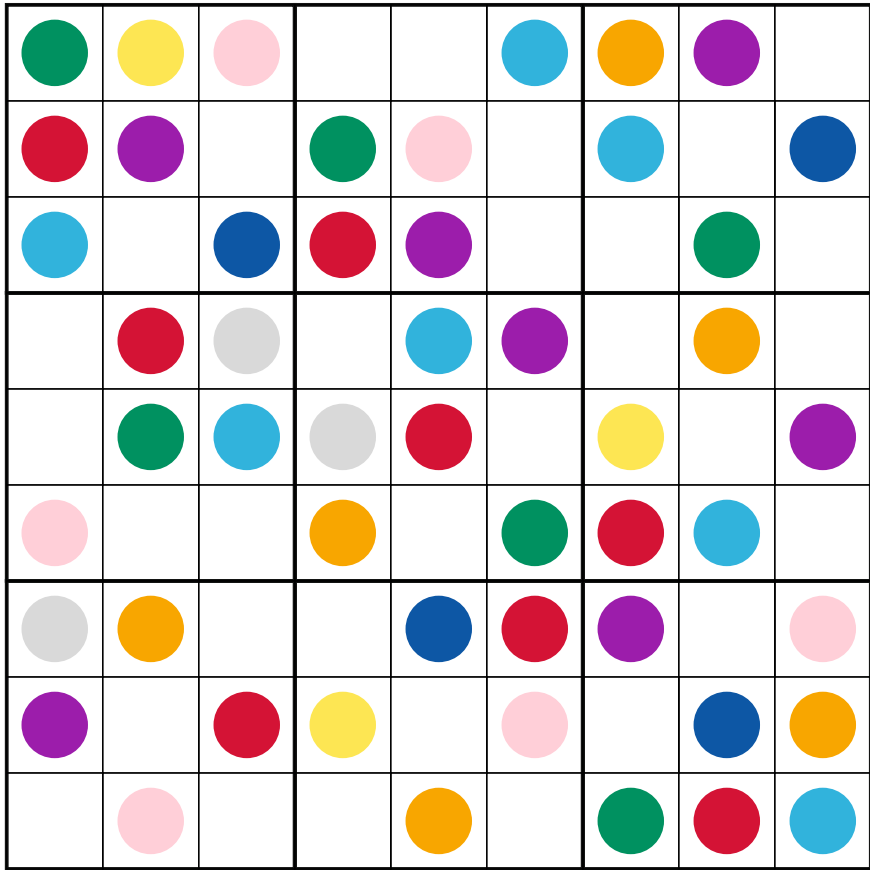

























































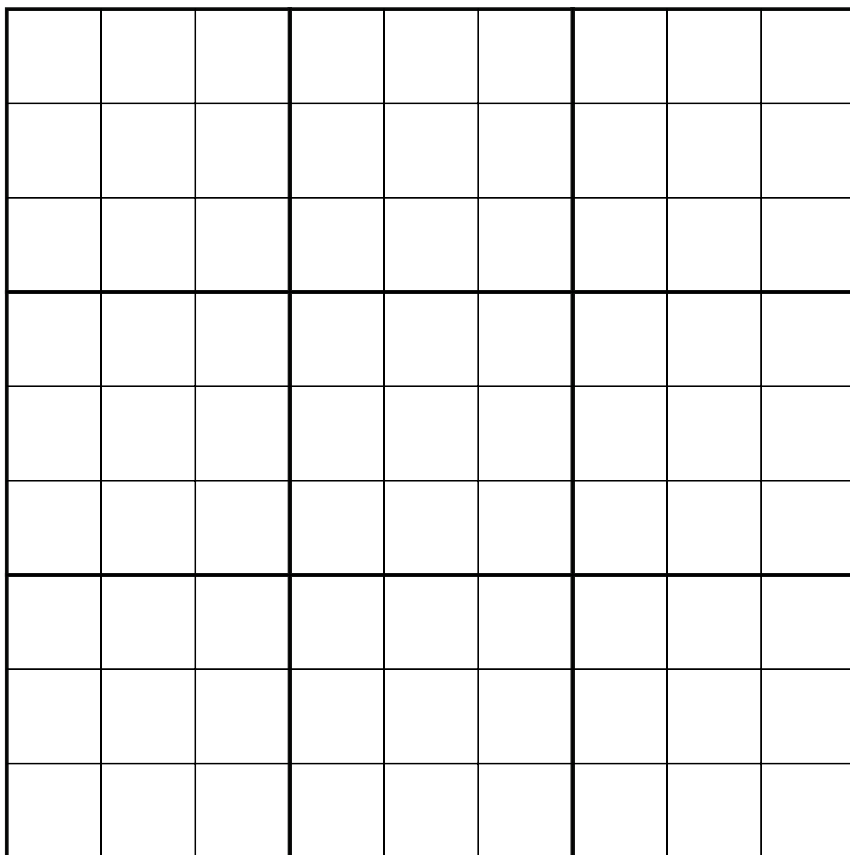




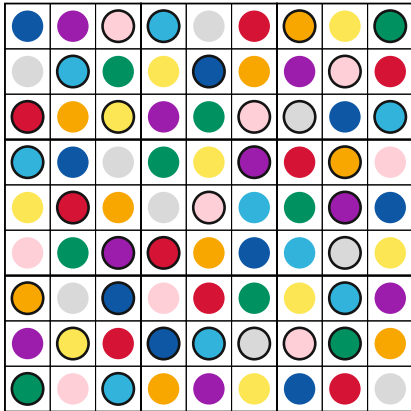




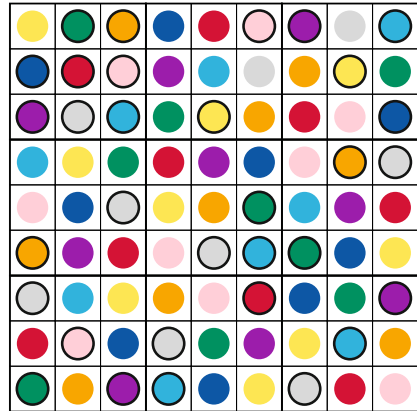
								
								
								
								
								
								
								
								
								



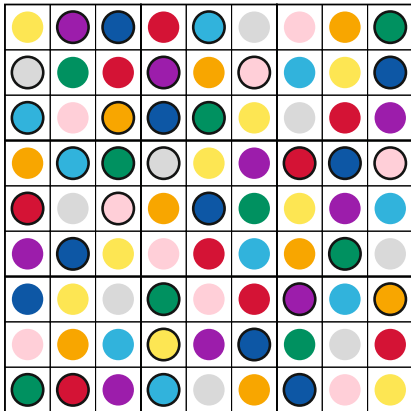
Lösungen			○	○	○	○	○	Solutions
○	○	○	○	○	○	○	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	
Solutions			Lösungen	○	○	○	○	Solutions
○	○	○		○	○	○	○	
○	○	○		○	○	Solutions		
○	○	Lösungen	Solutions			Lösungen		
○	○		○	○	○	○	○	○
○	○		○	○	○	○	○	○



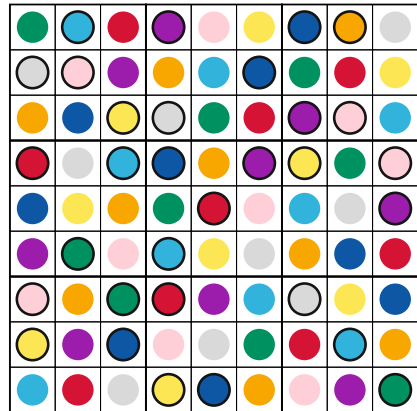
S. 12



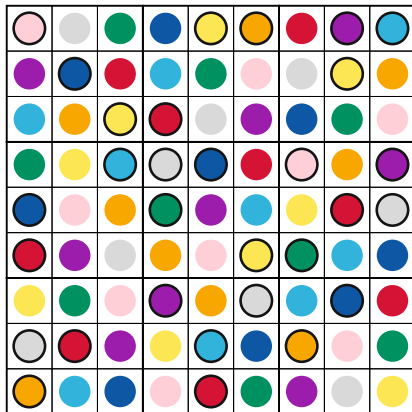
S. 13



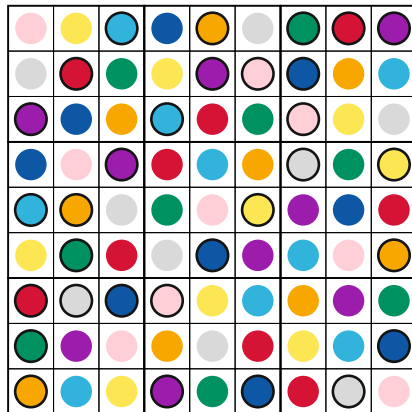
S. 14



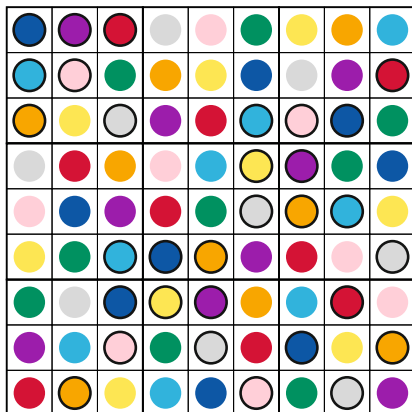
S. 15



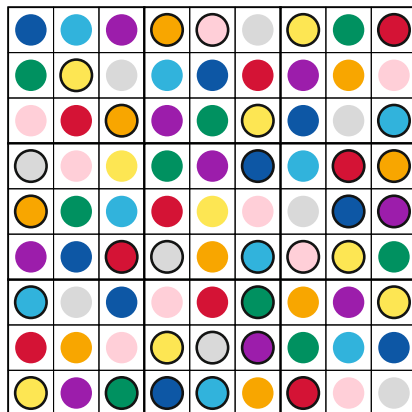
S. 16



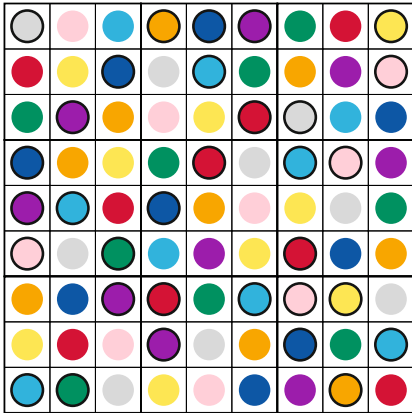
S. 17



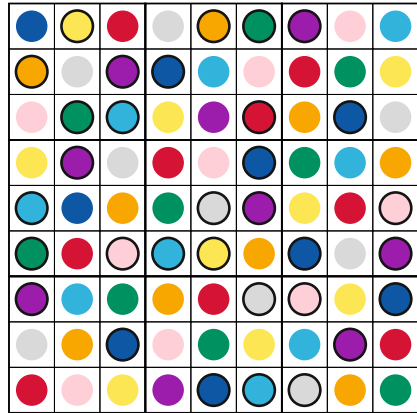
S. 18



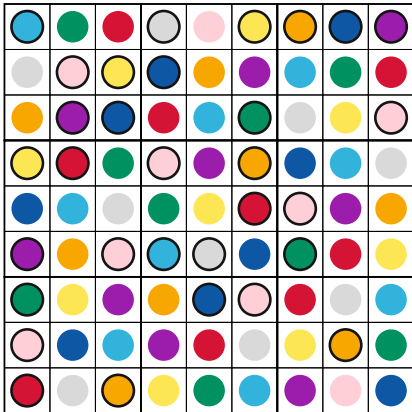
S. 19



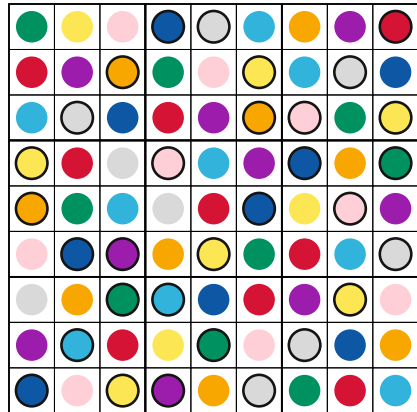
S. 20



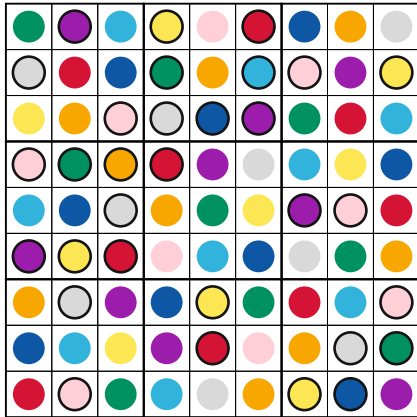
S. 21



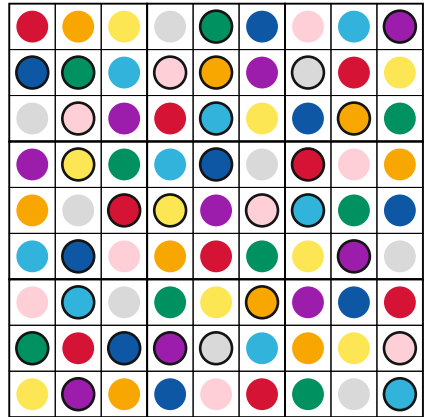
S. 22



S. 23



S. 24



S. 25

Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



Original
Dusyma
Patterni 103 909

Sudoku 9x9

103 116



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com