



103 015

# Sudoku



**4+**

Jahre / years / ans

# Sudoku

## Inhalt

- 1 Holzrahmen
- 1 Rasterfolie
- 36 Juwelensteine
- 1 Spielanleitung

## Anzahl und Alter der Spieler

Für 1 bis 4 Spieler ab 4 Jahre



## Pädagogisches Ziel

Sudoku 6 x 6 ist ein Partnerspiel mit attraktiven Juwelensteinen, das nach dem bekannten Sudoku-Prinzip gespielt wird. Gefördert werden Konzentration, Ausdauer, logisches und strategisches Denken, Farbdifferenzierung, Farbzuordnung und die visuelle Wahrnehmung (Raum-Lage-Beziehung).

Das Sudoku Prinzip: Die Farbe des Steins darf sich weder im 6er-Feld, noch in der horizontalen oder vertikalen Reihe wiederholen.

## Spielmöglichkeiten

**Spielvorbereitung für alle Spielvarianten** Die Rasterfolie in den Holzrahmen legen.

### 1. Vorbereitende Variante Ab 4 Jahre

Ein oder mehrere Kinder sortieren die Spielsteine in Reihen oder in den 6er-Feldern. Zunächst gleichfarbige zueinander, anschließend füllen sie die Bereiche mit nur einem Stein jeder Farbe.

### 2. Solitärvariante Ab 5 Jahre

Ein Kind füllt den Holzrahmen nach Farben sortiert oder dem Sudoku-Prinzip mit den Juwelensteinen. Häufig denken sich die Kinder hierbei ihre eigenen Regeln aus: z.B. ist es erlaubt, aufgedeckte Steine mit bereits liegenden Steinen auszutauschen etc.

### 3. Für Einsteiger Ab 5 Jahre

Alle Holzsteine (mit den „Diamanten“ auf der Unterseite verdeckt) auf dem Tisch gut mischen. Abwechselnd darf nun jeder Spieler einen Stein aufdecken und diesen nach dem Sudoku-Prinzip ins Raster legen. Der Gegenspieler muss diesen Zug auf seine 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, wiederum versuchen ins Raster abzulegen. Kann ein Spieler bei seinem Zug den aufgedeckten Stein nicht ablegen, legt er auch diesen aufgedeckt neben sich. Gewinner ist, wer am Schluss am wenigsten Spielsteine übrig behält.

### 4. Für Geübte Ab 5 Jahre

Wenn man alle Steine, die korrekt ins Raster eingelegt werden können, abgelegt hat, können die Spieler abwechselnd versuchen durch Verschieben eines Steines im Raster in das benachbarte horizontale oder vertikale Feld einen weiteren Stein abzulegen. Auch beim Verschieben muss das Sudoku-Prinzip eingehalten werden. Manchmal kann man durch das Verschieben eines Spielsteines noch weitere Spielsteine ablegen.

# Sudoku

## Contents

- 1 wooden frame
- 1 grid sheet/transparency
- 36 jewel stone counters
- 1 game instruction

## Number and age of players

From 1 - 4 players aged 4 years and above



## Pedagogical aim

Sudoku is a partner game with attractive jewel stones, using the same principle as the well known Sudoku game. Concentration, patience, logical and strategic thinking, colour differentiation, colour allocation, and visual awareness are promoted.

The principle of Sudoku: no two jewels of the same colour may appear in the horizontal or vertical rows.

## Game options

### Preparation of the game for all variations

Place the grid transparency/sheet into the wooden frame.

#### 1. Preparatory From 4 years onwards

One or more children can sort the playing-stones in a row or into a six-stone field. Firstly the same coloured-playing-stones can be arranged together, followed by the areas being filled with one playing-stone of each colour.

#### 2. Solitaire From 5 years onwards

A child fills the wooden frame sorted by colour or by the Sudoku principle with the jewel stone counters. Very often the children think about their own rules for the game e.g. Is it allowed to exchange the uncovered counters with those already played.

#### 3. Beginners From 5 years onwards

All the wooden counters (with the 'diamonds' face down) are put on the table and shuffled.

In turn, a player turns a counter over and according to the Sudoku principle puts it into the wooden frame. The opposition must see if the counter has been

placed correctly. If a mistake is noticed and the player has made a wrong move, he/she has to remove the counter from the board and place it, jewel side up next to him/her. He/she is only allowed to move this counter after all the other counters have been turned over and put down. If a player is unable to make a move with his/her chosen counter, he/she keeps the counter, jewel side up at his/her side of the board.

The winner is the player with the least number of counters left over at the end of the game.

#### 4. Advanced Players From 5 years onwards

When a player has put all the counters down in the grid correctly, the players can in turn try by moving the counters horizontally or vertically into the adjacent boxes and therefore place another counter. When moving a counter the Sudoku principle must be kept. Sometimes it is possible to place several counters in the grid having moved just one.

# Sudoku

## Contenu

- 1 cadre en bois
- 1 feuille quadrillée
- 36 pierres précieuses
- 1 règle du jeu

## Nombre et âge des joueurs

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans



## But pédagogique

Le Sudoku 6 x 6 est un jeu avec 36 jolies pierres précieuses, que l'on joue selon le même principe que le sudoku. Ce jeu permet 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 : la couleur de la pierre n'a pas le droit de se répéter dans le champ de six, ni dans une ligne verticale ou horizontale.

## Possibilités de jeu

**Préparation de jeu pour toutes les variantes de jeu** Placer la feuille quadrillée dans le cadre.

**1. Variante servant d'initiation** À partir de 4 ans  
Un ou plusieurs enfants trient les pierres en rangées ou dans les champs de six. Tout d'abord, ils les trient en fonction de leur couleur, puis ils remplissent les sections avec seulement une pierre de chaque couleur.

**2. Variante du solitaire** À partir de 5 ans  
Un enfant remplit le cadre avec les pierres précieuses en fonction des couleurs triées ou selon le principe du Sudoku. Souvent, les enfants développent leurs propres règles : par exemple, il est permis de permuter des pierres ayant été découvertes avec des pierres se trouvant déjà dans le cadre etc.

**3. Pour apprentis** À partir de 5 ans  
Toutes les pierres en bois (avec les diamants face cachée) sont placées sur la table et sont bien mélangées. À tour de rôle, chaque joueur a le droit de découvrir une pierre et de la poser dans la grille en fonction des règles du Sudoku. Maintenant, l'autre

joueur doit vérifier si la pierre a été placée correctement, en d'autres termes, si son partenaire de jeu a respecté les règles du Sudoku. Si effectivement celui-ci a effectué une erreur, il doit retirer sa pierre et le placer sur la table, face visible. Ce n'est qu'une fois que toutes les pierres retournées ont été découvertes que le joueur peut tenter à nouveau de placer la pierre dans le cadre. Si un joueur ne peut pas déposer la pierre découverte, il la pose également à côté de lui, face visible. Le gagnant est celui-ci possédant le moins de pierres à la fin du jeu.

**4. Pour les joueurs expérimentés** À partir de 5 ans  
L'on a déposé toutes les pierres découvertes correctement dans la grille, alors les joueurs peuvent essayer à tour de rôle de déplacer des pierres dans la grille vers un champ voisin, à l'horizontale ou à la verticale. Le principe du Sudoku doit bien sûr être respecté. Parfois, il est possible de déposer d'autres pierres en déplaçant une seule pierre.

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



 Original  
Dusyma

103 435

**Schrägstapler**

**Sudoku**

103 015

 **Dusyma**

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**



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!