



Spielanleitung

Wahl der Schwierigkeitsstufe

Die 48 Rätsel sind nach Schwierigkeitsgraden unterteilt. Für die einfacheren Spiele sind die Spielfelder mit den 16 Feldern vorgesehen, während die schwierigeren Sudokus 36 Felder vorweisen. Um sich mit dem Spiel und dem Lösen der Sudoku-Rätsel vertraut zu machen, empfiehlt es sich, mit einem kleinen Spielfeld (16 Felder) zu beginnen.

Rätsellösung anhand von Bildern, Farben, Formen und Zahlen

Code Sudoku Junior kann nach Bildern, Farben, Formen und Zahlen gespielt werden. Die Rätsel und der Schwierigkeitsgrad verändern sich dadurch nicht, aber unsere langjährige Erfahrung mit Kinderspielen zeigt, dass sich einige Kinder lieber mit Bildern beschäftigen möchten, andere jedoch besser mit Farben und Formen zurecht kommen.

Code Sudoku Junior - Wettkämpfe

Die Herausforderung für 2 - 4 Spieler: der Code Sudoku Wettkampf! Hierfür werden die 6 x 6 - Spielfelder, die Sanduhr und die Punktemarker benötigt. Die vollständigen Wettkampfregeln finden Sie am Ende dieser Anleitung.

Fertigstellung der Spielsteine

Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber noch auf den Spielsteinen angebracht werden. Es ist sinnvoll, dass dies von einem Elternteil oder einem Erwachsenen gemacht wird, damit die Aufkleber auch in der Mitte der Spielsteine passend angebracht werden.

Kleben Sie zwei Aufkleber auf jeden Spielstein, auf der einen Seite ein Bild und auf der anderen Seite eine Zahl. Dabei ist es wichtig, dass die folgenden Kombinationen auf einen Spielstein geklebt werden:

Zahl 1 und Bild „Flugzeug“, Zahl 2 und Bild „Auto“, Zahl 3 und Bild „Kuh“, Zahl 4 und Bild „Schiff“, Zahl 5 und Bild „Schnecke“ sowie die Zahl 6 und Bild „Sonne“.

Tipp: Die Rahmen der Spielsteine sind biegsam; Sie können sie so drücken, dass sich eine Seite des Spielsteins auswölbt und so besser zu bekleben ist.

Spielbeginn

1) Zuerst ein Rätsel auswählen

Wählen Sie ein Bilder-, Formen-, Farben- oder Zahlenrätsel mit einem entsprechenden Schwierigkeitsgrad aus. Die Rätsel sind nach ihrem Schwierigkeitsgrad von 1 bis 48 durchnummeriert. Legen Sie das Rätsel in den Rahmen und drücken Sie das Klarsichtgitter fest auf den Rahmen, so dass die Rätsel-Felder unter dem Gitternetzfeld zu erkennen sind (s. auch folgende Abbildungen).





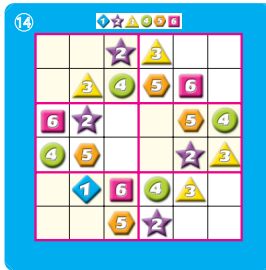
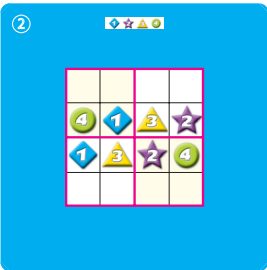
2) Rätselform aussuchen: Bilder, Farben, Formen oder Zahlen?

Wenn Sie ein Bilderrätsel wählen, legen Sie bitte alle Spielsteine so hin, dass die Bilder zu sehen sind. Möchten Sie ein Farben-, Formen- oder Zahlenrätsel lösen, müssen natürlich die Farben, Formen oder Zahlen zu sehen sein.

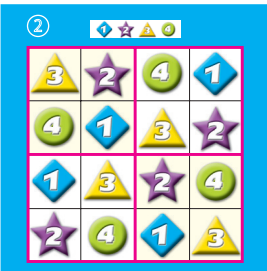
Soll ein kleines Rätsel gelöst werden, kommen nur die Spielsteine mit den Zahlen 1 - 4 (oder vier Bildern) zur Anwendung. Die Legende oberhalb eines jeden Rätsels zeigt, welche Spielsteine für die Lösung gebraucht werden. Vor Spielbeginn werden die nicht benötigten Spielsteine beiseite gelegt.

3) Das Lösen der Rätsel

Die Spielfelder in Code Sudoku Junior werden in Spalten, Zeilen und Gruppen unterteilt. Jedes Spielfeld enthält bereits belegte Felder (Bilder, Farben, Formen und/oder Zahlen), die Hinweise auf die Lösung geben (s. auch die nächsten beiden Abbildungen).



Die Regeln von Code Sudoku Junior sind einfach: Die Spielsteine müssen auf den leeren Spielfeldern so platziert werden, dass jedes Symbol (Bild, Farbe, Form oder Zahl) in jeder Spalte, Zeile und Gruppe nur einmal auftaucht (s. auch die nächsten beiden Abbildungen).



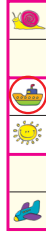


Lösungsbeispiele:

Nicht erlaubt - 2 Schnecken in einer Zeile Erlaubt - 1 Schnecke in einer Zeile



Nicht erlaubt - 2 Schiffe in einer Spalte Erlaubt - 1 Schiff in einer Spalte



Nicht erlaubt - 2 Flugzeuge in einer Gruppe Erlaubt - 1 Flugzeug in einer Gruppe
Hinweis:



Eine Gruppe setzt sich entweder aus 4 Feldern (bei Rätseln mit 16 Spielfeldern) oder 6 Feldern (bei Rätseln mit 36 Spielfeldern) zusammen.

Auch wenn in den obigen Beispielen Spielsteine mit Bildern verwendet wurden, gilt die Regelung natürlich auch entsprechend für Farben, Formen und Zahlen.

Der Code Sudoku Junior -Wettkampf

Wir haben den Sudoku-Wettkampf gerade für die Spieler entwickelt, die mit den Spielregeln einigermaßen vertraut sind und die gegen andere Spieler antreten wollen. Max. 4 Spieler können gegeneinander antreten.

Wählen Sie ein 6 x 6 Felder großes Spielfeld mit einem Schwierigkeitsgrad aus, der allen Mitspielern gerecht wird. Jeder Wettkampf kann sowohl mit Bildern als auch mit Farben, Formen und Zahlen ausgeführt werden.

Die Sanduhr wird so hingestellt, dass alle Spieler sie gut sehen können. Jeder Spieler nimmt sich einen Punktemarker und platziert ihn vor sich in der Leiste des Spielbretts bei Null. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Punkt gewinnt, darf er ihn entsprechend weiter bewegen.

Achtung, Fertig, Los!

Der erste Spieler dreht die Sanduhr um und muss innerhalb einer Minute möglichst viele Spielsteine auf die richtigen Felder platzieren. Nach dem Ablauf der Sanduhr werden die gelegten Steine auf ihre Richtigkeit geprüft und die Punkte gezählt.

Punktwertung:

Für jeden richtig platzierten Stein erhält der Spieler einen Punkt. Der entsprechende Punktestand kann anhand des Punktemarkers notiert werden.

Ist der Spielstein falsch platziert, können die Mitspieler den Stein entfernen. Der Spieler, der nunmehr den Stein korrekt setzen kann, erhält dann den Punkt. Für falsch gesetzte Steine gibt es keine Punkte, jedoch auch keinen Punkteabzug.

Der Wettkampf ist mit der kompletten Lösung des Rätsels beendet.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt am Ende das Spiel.



INSTRUCTIONS

De 5 à 10 ans

Pour 1 à 4 joueurs

Plusieurs tailles de grilles

Les 48 grilles ont plusieurs niveaux de difficulté. Les plus simples, pour les 5/6 ans, ont 16 cases. Les plus compliquées, pour les 7/9 ans, ont 36 cases. Il est conseillé de commencer par les grilles les plus simples pour se familiariser avec le jeu.

Couleurs, formes, chiffres et objets

Il est possible de jouer au Sudoku Junior en fonction des couleurs, des formes, des chiffres et des objets familiers. La règle du jeu reste la même dans tous les cas. Il semblerait que certains enfants préfèrent jouer avec des objets, alors que d'autres se sentent plus à l'aise avec les couleurs, les formes ou les chiffres.

Préparer les plaques

Avant de jouer, il est nécessaire de coller les étiquettes sur les deux faces. Il est conseillé de demander l'aide d'un parent ou d'un adulte. Cela peut prendre quelques minutes mais donne la satisfaction d'avoir participé à la création du jeu.

Chaque plaque doit avoir un objet sur une face et un chiffre sur l'autre en respectant la combinaison suivante: 1= avion, 2=voiture, 3=vache, 4=bateau, 5=escargot et 6=soleil Il est plus facile de procéder ainsi : prendre 6 plaques et coller un 1 sur chacune d'entre elles ; les retourner et coller sur l'autre face les avions. Une série est déjà terminée. Reprendre 6 nouvelles plaques et continuer ainsi.

Prêt ? C'est parti !

Il faut commencer par choisir une grille avec le niveau de difficulté approprié et la placer sur la plateau de jeu sous la plaque transparente. Les grilles sont numérotées de 1 à 48 en fonction de leur niveau.



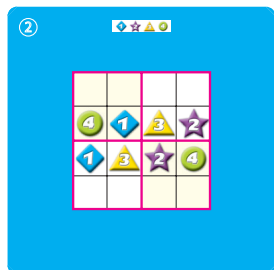
Objets ou chiffres ?

Pour une grille avec des objets, il faut placer toutes les plaques sur la table avec la face objet sur le dessus. Pour une grille avec des chiffres, il faut placer toutes les plaques sur la table avec la face chiffre sur le dessus.

Pour une petite grille, ne poser que les plaques nécessaires sur la table (de 1 à 4) et mettre les autres de côté. Un petit mémo en haut de chaque grille rappelle les plaques nécessaires.

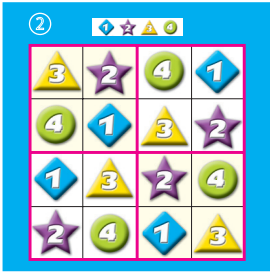
Principe du jeu

Les grilles du Sudoku Junior sont divisées en lignes, colonnes et cellules. Chaque grille possède déjà des cases remplies qui servent d'indices pour la résoudre.





La règle du jeu du Sudoku Junior est simple: positionner les plaques dans les cases vides de telle sorte que chaque illustration soit présente une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque cellule.



Exemples de grilles résolues

Interdit - 2 escargots sur une ligne



Interdit - 2 bateaux sur une colonne

Correct - 1 escargot sur une ligne



Correct - 1 bateau sur une colonne



Interdit - 2 avions dans une cellule



Correct - 1 avion dans une cellule



* Cette règle s'applique pour les chiffres aussi bien que pour les objets.

Parties multi joueurs

Ce jeu permet de faire des parties à 2 ou 4. Pour cela, il faut une grille 6X6 (choisir une grille appropriée pour tous les joueurs avec des chiffres ou des objets), une montre et les marqueurs de score.

Chaque joueur place son marqueur de score sur 0 dans la fente du plateau en face de lui avant le début de la partie.

Prêt, feu, partez !

Le premier joueur déclenche le chronomètre de la montre et doit placer un maximum de plaques en une minute sur le plateau.

Il remporte un point à chaque plaque bien placée et déplace son marqueur de score sur la droite du nombre de plaques correspondant.

S'il n'a pas réussi à placer une seule plaque, il passe son tour et ne remporte aucun point.

S'il a posé une plaque à la mauvaise place, n'importe quel joueur peut la replacer au bon endroit (s'il y arrive) et remporter le point.

Au début de chaque tour, un joueur doit déclencher le chronomètre pour une durée d'une minute. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que la grille soit entièrement résolue.

A la fin de la partie, le joueur qui a le plus grand score est le vainqueur.

* Il est plus juste d'effectuer plusieurs parties pour que chaque joueur puisse en commencer une et que tous aient les mêmes chances de gagner.





Istruzioni

Da 4 a 10 anni

Da 1 a 4 giocatori

Schema di gioco piccolo o grande?

I 48 schemi di gioco sono graduati per livello di difficoltà, da quelli molto facili per principianti e bambini a quelli più impegnativi per i giocatori esperti. I più semplici hanno 16 caselle, mentre i più difficili 36. Per prendere confidenza con il gioco è consigliabile iniziare con uno schema piccolo.

Immagini, colori, forme e numeri

Il mio primo Code Sudoku permette di usare immagini, colori, forme e numeri. La logica e il livello di difficoltà restano identici, ma secondo la nostra esperienza, alcuni bambini preferiscono le immagini, altri invece forme e colori, altri ancora si trovano meglio con i numeri.

Sfida a Sudoku

Il mio primo Code Sudoku può essere molto divertente da giocare da soli, ma è possibile anche disputare una sfida fra 2, 4 giocatori! In questo caso, si gioca su uno schema da 6x6, con l'ausilio della clessidra e dei segnapunti. Tutte le regole della sfida sono spiegate più avanti.

Preparazione delle tessere da gioco

Prima di giocare, è necessario applicare gli adesivi sulle tessere da gioco. È importante che questa operazione sia effettuata dai genitori o da un adulto, per assicurare la perfetta aderenza degli adesivi anche al centro delle tessere. Il tutto richiede solo un paio di minuti!

Su ogni tessera vanno applicati due adesivi: un'immagine su un lato e un numero sull'altro lato. Per associare numeri e immagini è importante rispettare questo schema:

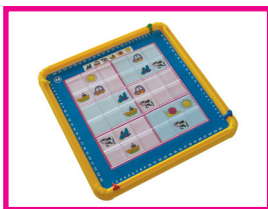
1 - aereo, 2 - auto, 3 - mucca, 4 - nave, 5 - lumaca, 6 - sole

Per semplificare il lavoro, puoi prendere sei tessere da gioco e applicarci sopra tutti gli adesivi col numero 1. Quindi, gira le tessere e incolla tutti gli adesivi con l'aereo. Così, potrai preparare molto rapidamente il primo gruppo di tessere! Prendi quindi altre sei tessere e ripeti la stessa procedura. Consiglio: le tessere da gioco sono flessibili, quindi puoi stringerle con le dita in modo da inarcarle per stendere meglio gli adesivi.

Pronto? Allora giochiamo!

Come prima cosa, scegli un rompicapo

Scegli un rompicapo con immagini, forme, colori o numeri e un livello di difficoltà appropriato. I rompicapo sono numerati da 1 a 48 in base al livello di difficoltà. Colloca il rompicapo sotto il foglio trasparente.





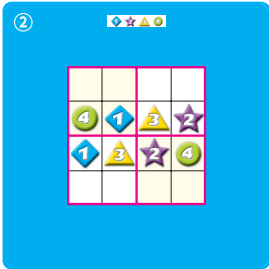
Immagini, colori, forme o numeri?

Se per esempio hai scelto un rompicapo con le immagini, colloca tutte le tessere da gioco in modo che siano visibili (cioè rivolte verso l'alto) solo le immagini. Se invece hai scelto colori, forme o numeri, dovranno essere visibili solo tutti i colori, le forme o i numeri.

Per i rompicapo piccoli si usano solo le tessere da gioco numerate da 1 a 4. La legenda sopra ogni rompicapo indica quali tessere si usano. Prima di iniziare a giocare, si accantonano tutte quelle non richieste.

Risoluzione del rompicapo

Gli schemi di gioco di Il mio primo Code Sudoku sono organizzati in righe, colonne e regioni. Ogni schema contiene delle caselle già occupate con immagini, colori, forme o numeri, che costituiscono degli indizi per la soluzione.



Le regole di Il mio primo Code Sudoku sono semplici: le tessere da gioco devono essere collocate sulle caselle libere in modo che ogni simbolo (immagine, colore, forma o numero) appaia una sola volta per riga, colonna e regione. Esempi di soluzione:



Regole di gioco

Vietate - Due lumache in una linea Permessa - Una sola lumaca in una linea

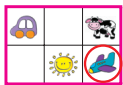


Vietate - Due navi in una colonna Permessa - Una sola nave in una colonna





Vietati - Due aerei in una regione Permesso - Un solo aereo in una regione



Anche se negli esempi abbiamo usato delle tessere da gioco che rappresentano immagini, le stesse identiche regole sono valide anche per colori, forme e numeri.

La sfida a Sudoku

Abbiamo creato la sfida a Sudoku appositamente per i giocatori che conoscono già le regole e vogliono mettersi alla prova. Questo tipo di partita prevede 2-4 giocatori.

Scegli uno schema di gioco di 6x6 caselle e un livello di difficoltà, che sarà identico per tutti i giocatori. Durante la partita si possono usare immagini, colori, forme e numeri.

La clessidra dovrà essere collocata in modo che tutti i giocatori possano vederla. Ogni giocatore prenderà un segnapunti e lo collegherà sul bordo del tavolo da gioco in modo che segni zero. Ogni volta che un giocatore guadagnerà un punto, farà avanzare il proprio segnapunti.

Pronti, partenza, via!

Il primo giocatore capovolge la clessidra e deve collocare entro un minuto almeno una tessera su una casella libera del rompicapo.

Se non ci riesce, cede il turno al prossimo giocatore.

Se invece riesce a collocare correttamente una o più tessere, guadagna un punto per ciascuna di esse e può far avanzare il proprio segnapunti della quantità corrispondente.

Se un giocatore colloca una tessera sbagliata, il suo compagno può toglierla e inserirne una giusta, se è in grado di farlo. Il punto verrà assegnato al giocatore che ha inserito la tessera giusta.

Quando il primo giocatore ha finito, la clessidra viene nuovamente capovolta e il turno passa al giocatore successivo. Si continua così finché il rompicapo non viene risolto.

Alla fine della partita, vince il giocatore che ha più punti.

* Consigliamo di organizzare le partite in modo che tutti i giocatori abbiano la possibilità di cominciare per primi.

1461-0236-0661-140206

By Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, The Netherlands Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH, Reidemeisterstr.3, 58849 Herscheid, Deutschland © 2005 Hertzano. All rights reserved.

® Code Sudoku is a registered trademark. © Registered Design Hergestellt in Israel

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile, an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche. Conservare queste informazioni per ogni eventuale necessità. Corredato di avvertenze o istruzioni per l'uso.



www.jumbo-world.com

