



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4632



# Piraten-Sudoku Junior



Pirates' Junior Sudoku · Sudoku « pirate » Junior  
Piratensudoku junior · Sudoku pirata Júnior  
Il sudoku per giovani pirati

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

Habermaaß-Spiel Nr. 4632

# Piraten-Sudoku Junior

Ein rätselhaftes Kombinierspiel  
für einen Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Illustration:** Thies Schwarz



## Spielinhalt

---

- 1 Spielplan (im Kofferdeckel)
- 36 Magnetplättchen (beidseitig bedruckt)
- 1 Aufgabenheft mit 50 Sudoku-Vorlagen und Lösungen
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

---

Am Anfang des Spiels sind einige der 36 Spielfelder mit Zahlen/Bildern belegt. Ziel des Spiels ist es, den Spielplan komplett mit Zahlen/Bildern auszufüllen.

## Spielvorbereitung

---

Lege den Koffer aufgeklappt vor dich. Im Deckel des Koffers ist der Spielplan abgebildet. Im Boden sieht man Wasser mit Tieren und Schiffen, dort legst du deine Plättchen ab.

**Wichtig:** Die Magnetplättchen haben zwei verschiedene Seiten, eine mit rotem und eine mit hellbraunem Hintergrund.

Entscheide dich für eine der 50 Vorlagen. Nimm die benötigten Plättchen und lege sie entsprechend der Vorlage und mit der roten Seite nach oben auf den Spielplan. Die restlichen Plättchen im Kofferboden werden alle mit der hellbraunen Seite nach oben gelegt.

## Spielablauf

---

Du musst jetzt versuchen den Spielplan komplett mit Zahlen/Bildern zu füllen. Dabei musst du dich an folgende Regeln halten:

- Lege die Plättchen immer mit der hellbraunen Seite nach oben auf ein Spielfeld.
- Auf jedes Feld darfst du nur ein Plättchen legen.
- In jeder Zeile darf jede Zahl/jedes Bild nur einmal liegen.



*erlaubt*



*nicht erlaubt*

- In jeder Spalte darf jede Zahl/jedes Bild nur einmal liegen.



*erlaubt*



*nicht erlaubt*

- In jedem 6er-Kästchen darf jede Zahl/jedes Bild nur einmal liegen.



*erlaubt*



*nicht erlaubt*

# Spielende

---

Hast du alle Felder regelgerecht mit Zahlen/Bildern belegt, ist das Spiel zu Ende und du darfst dich Sudoku-Piratenkapitän nennen.

**Tipp:** Die Lösungen der 50 Vorlagen findest du am Ende des Aufgabenheftes.

Habermäß game nr. 4632

# Pirates' Junior Sudoku

A puzzling combination game  
for one player age 5-99.

**Illustrations:** Thies Schwarz



ENGLISH

## Contents

---

- 1 game board (inside the suitcase lid)
- 36 magnetic tiles (printed on both sides)
- 1 leaflet with 50 Sudoku templates and solutions
- Set of game instructions

## Aim of the Game

---

At the beginning of the game a few of the 36 squares on the game board are covered by picture/number tiles. Your task is to fill in all the squares with suitable number/picture tiles.

## Preparation of the Game

---

Open the suitcase and place it in front of you. In the lid you will find the game board and in the bottom an illustration showing water, animals and ships. Place your tiles in the bottom.

**Important:** The magnetic tiles have two different sides, one with a red and the other with a light brown background.

Decide on one of the 50 templates. Look to see which tiles you need to copy the template on the game board placing the corresponding tiles with the red side face-up. The other tiles are all kept all in the bottom, with the light brown side showing.

## How to Play

---

Try to fill up the game board with the tiles, taking into account the following rules:

- Always place the tiles with the light brown side face-up on the game board.
- On each cell there may only be one tile.
- Each number/picture can appear only once on each row.



*allowed*



*not allowed*

- Each number/picture can appear only once in each column.



*allowed*

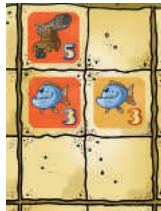


*not allowed*

- Each number/picture can appear only once in each 6-cell section.



*allowed*



*not allowed*



## End of the Game

---

If you have filled all the cells with number/picture tiles according to the rules, the game ends and you can call yourself the Sudoku Pirates' Captain.

**Hint:** you can find the solutions for the 50 templates at the end of the leaflet.

Jeu Habermaaß n° 4632

# Sudoku « pirate » Junior

Un jeu où il faut résoudre des grilles avec logique, pour un joueur de 5 à 99 ans.

**Illustration** : Thies Schwarz



## Contenu du jeu

---

- 1 plateau de jeu (dans le couvercle de la mallette)
- 36 plaquettes magnétiques (imprimées des deux côtés)
- 1 livret de 50 modèles de Sudoku avec solutions
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Au début du jeu, quelques-unes des 36 cases sont occupées par des chiffres/images. Le but du jeu est de remplir le plateau de jeu complètement avec des chiffres/images.

## Préparatifs

---

Pose la mallette ouverte devant toi. Le plateau de jeu est représenté dans le couvercle de la mallette. Dans le fond de la mallette, on voit de l'eau, des animaux et des bateaux. Mets les plaquettes dessus.

**N. B. :** les plaquettes magnétiques ont deux faces différentes : une face avec le fond rouge, l'autre face avec le fond beige.

Choisis un modèle. Prends les plaquettes nécessaires et pose-les de manière correspondante sur le modèle, face au fond rouge visible. Les plaquettes restant dans la mallette sont tournées avec la face beige visible.

## Déroulement de la partie

---

Tu essaies maintenant de remplir le plateau de jeu complètement avec des chiffres/images en suivant les règles ci-dessous :

- Pose les plaquettes toujours avec la face beige visible.
- Sur chaque case, il ne doit y avoir qu'une seule plaquette.
- Chaque chiffre/image ne doit être présent qu'une seule fois sur chaque ligne.



*permis*



*non permis*

- Le chiffre/l'image ne doit apparaître qu'une seule fois dans chaque colonne.



*permis*



*non permis*

- Dans chaque région de 6 cases, chaque chiffre/image ne doit apparaître qu'une seule fois.



*permis*



*non permis*

## Fin de la partie

---

Quand tu auras rempli toutes les cases correctement avec des chiffres/images, le jeu est terminé et tu as le droit de te nommer le capitaine des pirates de Sudoku.

**Conseil** : les solutions pour les 50 modèles sont indiquées en fin du livret.

# Piratensudoku junior

Een raadselachtig redeneerspel voor één speler van 5 - 99 jaar.

**Illustraties:** Thies Schwarz



## Spelinhoud

---

- 1 speelbord (in het kofferdeksel)
- 36 magnetische plaatjes (aan beide zijden bedrukt)
- 1 boekje met 50 sudokuvoorbeelden en oplossingen spelregels

## Doel van het spel

---

Aan het begin van het spel liggen op sommige van de 36 speelvelden getallen/afbeeldingen. Het doel van het spel is om het hele speelbord van getallen/afbeeldingen te voorzien.

## Spelvoorbereiding

---

Leg de koffer opengeklapt voor je. In het deksel van de koffer is het speelbord afgebeeld. Op het speelbord zie je water met dieren en schepen. Hier leg je de plaatjes neer.

**Belangrijk:** de magnetische plaatjes hebben twee verschillende zijden met respectievelijk een rode en een lichtblauwe achtergrond.

Kies één van de 50 voorbeelden uit. Pak de benodigde plaatjes en leg ze overeenkomstig het voorbeeld met de rode zijde omhoog op het speelbord. De overige plaatjes leg je met de lichtblauwe zijde naar boven in de kofferbodemp.

## Spelverloop

---

Je moet nu proberen het speelbord geheel met getallen/ afbeeldingen op te vullen. Hierbij moet je je aan de volgende regels houden:

- Leg de plaatjes altijd met de lichtblauwe zijde omhoog op een speelveld.
- Op ieder veld mag maar één plaatje liggen.
- Op iedere rij mag ieder getal/ iedere afbeelding slechts één keer voorkomen.



*toegestaan*



*niet  
toegestaan*

- In iedere kolom mag ieder getal/ iedere afbeelding maar één keer voorkomen.



*toegestaan*



*niet toegestaan*

- In ieder vak met 6 velden mag ieder getal/ iedere afbeelding maar één keer voorkomen.



*toegestaan*



*niet toegestaan*



## Einde van het spel

---

Heb je alle velden volgens de regels met getallen/afbeeldingen opgevuld, dan is het spel afgelopen en mag je je sudokupiratenkapitein noemen.

**Tip:** De oplossing van de 50 voorbeelden vind je aan het eind van het boekje met opgaven.

Juego Habermasß núm. 4632

# Sudoku pirata Júnior

Un enigmático juego de combinaciones para un jugador de 5 - 99 años.

**Ilustraciones:** Thies Schwarz



## Contenido

---

- 1 tablero (en la tapa del maletín)
- 36 plaquitas magnéticas (impresas por ambas caras)
- 1 cuadernillo con 50 modelos de Sudoku y soluciones
- Instrucciones del juego

## Finalidad

---

Al comenzar el juego algunas de las 36 casillas ya contienen números/dibujos. El objetivo es rellenar todo el tablero con números/dibujos.

## Preparativos

---

Coloca el maletín abierto delante de ti. En la tapa está dibujado el tablero; en el fondo, agua con animales y barcos. Pon tus plaquitas ahí.

**Importante:** las plaquitas magnéticas tienen dos caras diferentes; una con fondo rojo y otra marrón claro.

Elige uno de los 50 modelos. Coge las plaquitas que necesites y colócalas en el tablero según el modelo, con la cara roja boca arriba. Deja en el fondo del maletín el resto de las plaquitas con la cara marrón boca arriba.

## Cómo se juega

---

Tienes que intentar rellenar todo el tablero con números/dibujos, basándote en las reglas siguientes:

- Coloca las plaquitas en las casillas siempre con la cara marrón boca arriba.
- Sólo puedes poner una plaquita en cada casilla.
- No se puede repetir ningún número/dibujo dentro una misma línea.



*correcto*



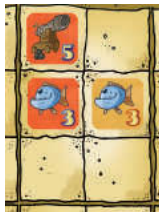
*incorrecto*

- No se puede repetir ningún número/dibujo dentro una misma columna.


*correcto*

*incorrecto*

- No se puede repetir ningún número/dibujo dentro de un mismo grupo de 6 casillas.


*correcto*

*incorrecto*

## Final del juego

---

El juego finaliza cuando hayas rellenado correctamente todas las casillas con números/dibujos. ¡Ya eres el capitán del sudoku pirata!

**Sugerencia:** Al final del cuadernillo encontrarás las soluciones de los 50 modelos.

Gioco Habermäß nr. 4632

# Il sudoku per giovani pirati



Un gioco di logica combinatoria per un giocatore da 5 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Thies Schwarz

## Contenuto del gioco

---

- 1 tabellone (nel coperchio della valigia)
- 36 piastrine magnetiche (stampate su entrambi i lati)
- 1 opuscolo con 50 proposte di sudoku e soluzioni
- 1 istruzioni per giocare

## Finalità del gioco

---

All'inizio del gioco alcune delle 36 caselle sono occupate da numeri/figure. Scopo del gioco: completare il tabellone con numeri/figure.

## Preparativi del gioco

---

Mettete la valigia aperta al centro del tavolo. Nel coperchio della valigia c'è il tabellone, nel fondo si vede dell'acqua con animali e navi, dove metterai le tue piastrine.

**Importante:** Le piastatine magnetiche hanno due diverse facce: una con sfondo rosso e una con sfondo marroncino.

Scegli una delle 50 proposte di Sudoku. Prendi le piastatine che ti servono e disponile sul tabellone secondo il modello proposto e con il lato rosso rivolto in alto. Le piastatine restanti nel fondo della valigia sono sistemate tutte con il lato marroncino rivolto verso l'alto.

## Svolgimento del gioco

---

Completare il tabellone con numeri/figure. Queste sono le regole da seguire:

- Collocare le piastatine su una casella sempre con il lato marroncino rivolto verso l'alto.
- Su ogni casella si può mettere solo una piastatina.
- Ogni numero/figura può essere messa solo una volta per riga.



*si può*



*non si può*

- Ogni numero/figura può essere messa solo una volta per colonna.



*si può*

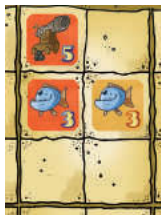


*non si può*

- In ogni griglia di sei caselle non possono esserci un numero/una figura ripetuti.



*si può*



*non si può*



## Conclusione del gioco

---

Il gioco finisce quando hai completato con numeri/figure tutte le caselle secondo le regole e potrai così diventare il capitano dei pirati del sudoku.

**Nota bene:** Alla fine dell'opuscolo trovi la soluzione delle 50 proposte di sudoku.

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de