

Sudoku

SPELET

Vem hade kunnat tänka sig att i denna tidsålder av mobiltelefoner och datorer detta spel kunde bli ett fenomen? Vare sig det är känslan av åstadkommande när ett pussel är komplett eller helt enkelt tillfredsställelse av några minuter av frid och ro i ett annars hektiskt liv, så har Sudoku vunnit allas hjärtan.

Spelet utvecklades av en blind schweizisk matematiker. Spelet går numer under namnet Sudoku, men kallades i början för "Latin squares" och var under många år bortglömt. På 80-talet började Sudokus meteoriska karriär när en amerikansk veckotidning publicerade spelen under namnet "The Number Place Game" (Nummerplacerings-spelet). Spelet uppmärksammades av ett japanskt frågesport-magasin som ansåg att spelet skulle vara idealiskt för pusselgalna japaner och introducerade det i deras hemland. Ett fåtal mindre justeringar samt namnändring och

Sudoku var fött! Det dröjde inte länge innan spelet blev en nationell fluga och lika populärt som korsord i Storbritannien. Massexponering och stort följande betydde att det endast var en tidningsfråga innan Sudoku uppmärksammades av turister och mot slutet av 90-talet började en Nya Zealändsk advokat utveckla ett dataprogram för att massproducera pusslen. Under 2004 tog han dem till Storbritannien och inom loppet av ett par veckor syntes Sudoku i nationella pressen med både skvallerprens och nyhetstidningar som påstod sig ha upptäckt konceptet och vissa publikationer deklarerade sina pussel som överlägsna!

Slagkraften har inte stoppats och Sudokus popularitet ökar varje dag. Mindre än ett år efter att Sudoku introducerats i Storbritannien finns nu bästsäljande böcker, en mobiltelefonversion och en månadstidning tillgängliga. Tom regeringen rekommenderar spelet som ett redskap för att avancera logik och nummerlära i skolor. En Samuraj-version med fem rutnät har givit även experterna en ny utmaning.

Nu, för första gången, kan du tävla mot familj och vänner i Sudoku-spelet, en alldeles ny variation på det vanebildande formatet med 100 pussel och sex nivåer att bemästra. Vare sig det är ett frantiskt lopp för att komplettera spelet eller ett tillfälle att utmana din hjärna, så är "Sudoku-spelet" en idealisk följeslagare för alla fans!

INNEHÅLL

Din Sudoku-låda fungerar som en behållare för de 100 pusslen. Det finns fyra kopior av varje pussel, varje kopia på ett oblikt färgat papper. Vi föreslår att du, så fort cellofanet tagits bort från pusslen, förvarar dem i förpackningen och tar ut dem genom att vända lådan upp-och-ner.

5 junior 1-5 ■■■■■

5 lätta 6-10 ■■■■■

10 medelsvåra 11-20 ■■■■■

50 avancerade 21-70 ■■■■■

25 supersvåra 71-95 ■■■■■

5 Samuraj 96-100 ■■■■■

4 pennor med suddgummin

1 Sudoku spelregelbok

1 Sudoku tidtagare

REGLER

SPELETS MÅL

Målet med Sudoku är att komplettera ett pussel genom att använda en nummersekvens. Man spelar Sudoku på ett rutnät bestående av 81 rutor uppdelade i nio sektioner. I början av spelet innehåller varje sektion en kombination av tomma rutor och rutor fyllda med nummer. Numren i de fyllda rutorna utgör en del av den korrekta sekvensen. Spelare måste fylla i de tomma rutorna så att varje rad, varje kolumn och varje sektion innehåller numren 1 till 9 utan dubletter.

Den enda information som behövs för att spela Sudoku är förmågan att räkna från ett till nio. Det är ett logiskt spel hellre än ett matematiskt spel och är därför lämpligt för åldrarna nio år och uppåt.

Studera Sudoku-pusselarket (Se exempel t.v.) så märker du att varje sektion innehåller flera nummer mellan ett och nio. Dessa är korrekt placerade och utgör en del av det kompletta pusslet.

- Varje rad och kolumn måste innehålla numren ett till nio utan några dubletter.
- Varje 3×3 -sektion måste även innehålla numren ett till nio utan dubletter.
- Spelare kompletterar pusslet genom att fylla i de tomma rutorna.

Om ett nummer repeteras i rad, kolumn eller 3×3 -sektion är pusslet inkomplett och vissa nummer behöver flyttas.

Du kan kontrollera pusslen i Sudoku Lösningar-boken som bifogas.

		7	2	5		6		
	8	5	4		9		7	
1				8	6			5
8	3				5		2	4
9		1		2		3		6
4	5	6					8	7
7				6		8		
	9		1		7		6	3
		4		9	8			2

(Abb.1)

3	4	7	2	5	1	6	9	8
6	8	5	4	3	9	2	7	1
1	2	9	7	8	6	4	3	5
8	3	6	9	7	5	1	2	4
9	7	1	8	2	4	3	5	6
4	5	2	6	1	3	9	8	7
7	1	3	5	6	2	8	4	9
2	9	8	1	4	7	5	6	3
5	6	4	3	9	8	1	2	7

(Abb.2)

ENPERSONSSPEL

Välj ett Sudoku-pussel från de sex nivåer som är inkluderade. Om du är en nybörjare föreslår vi att du börjar "junior" eller "lätt" pussel. Efter du har valt ett Sudoku-pussel väljer du din typ av enpersonsspel.

(1) ブレーン BUREEN (Hård nöt)

Välj ett Sudoku-pussel och komplettera det i din egen takt.

(2) 時計 TOKEI (Tävla mot klockan)

Velg et Brett og prøv å bli ferdig innenfor en tidsramme.

Välj ett pussel och sträva efter att komplettera spelet inom en viss tidsperiod. Din tid kan visas i nedre högra hörnet på varje Sudoku-pussel. Det finns fyra kopior av varje pussel så att du kan försöka att slå ditt egen rekord. Ju mer erfaren Sudoku-spelare du blir kommer du att vilja sätta egna tidsbegränsningar, men vi rekommenderar dessa tidsbegränsningar inledningsvis:

Junior 10 min, lätt 10 min, medelsvårt 15 min, avancerat 20 min, supersvårt 25 min, samuraj 45 min.

FLERPERSONSSPEL

Välj din spelnivå för Sudoku-pussel. Varje spelare får en kopia av samma pussel på olika färgat papper och skriver sitt namn i hörnet längst ner till vänster. Varje penna har suddgummi så att spelare kan hålla sina pussel kladdfria så att det blir lättare att markera. Området runt varje pussel kan användas för anteckningar.

I Sudoku flerperssonspel poängsätts varje pussel. Spelare får en poäng för varje korrekt nummer, inklusive de förtryckta numren. Poängen kan antecknas i kolumnen till höger om pusslet. Ett pussel som kompletterats korrekt får 81 poäng. Pusslen kollas genom att du ger spelaren till vänster din färgade kopia. En spelare läser sedan den korrekta sekvensen från Sudoku Lösningar-boken. Den som får flest poäng vinner.

Närsomhelst under ett flerperssonspel kan en spelare ropa "SUDOKU!" om de tror att de har avslutat pusslet. Du kan vinna spelet genom att ropa "SUDOKU!", men om om rutnätet inte är ifyllt korrekt dras straffpoäng av. Därför skall du tänka efter noga innan du ropar "SUDOKU!".

Sudoku flerperssonspel kan spelas som ett enda pussel eller som en längre version där vinnaren är den som har flest poäng efter flera omgångar.

Det finns tre olika spelsätt för flerperssonspel:

(1) 一番 ICHIBAN (Först att avsluta)

Spelare tävlar helt enkelt mot varandra för att bli den som först kompletterar Sudoku-pusslet. Om du är först att bli klar, ropar du "SUDOKU!" och spelet stoppas. Alla spelare måste lägga ner pennan och får inte fylla i fler rutor.

Om en spelare ropar "SUDOKU!" och deras pussel är korrekt kompletterat får de 81 poäng. Om de gjort något misstag förlorar de nio poäng som straff. Pusslen markeras sedan (Enligt riktlinjerna på sidan 2) och vinnare är den spelare med flest poäng.

(2) タイム TAIMU (Tävla mot klockan)

Spelare försöker att komplettera så mycket som möjligt under en viss tidsperiod. Ni kan sätta era egna tidsbegränsningar allt efter spelarnas erfarenhet. För förslag, se sidan 2. När tiden är ute stoppas spelet ett tag och sedan används Sudoku-tidtagaren för en minuts sista speltid. Spelare måste därefter lägga ner sina pennor.

Om en spelare ropar "SUDOKU!" inom tidsperioden och har kompletterat pusslet korrekt, har den vunnit!
Om pusslet har kompletterats inkorrekt förlorar spelaren nio poäng som straff!

När alla pussel har markerats (Se riktlinjer på sidan 2) vinner spelaren med flest poäng.

③ ヒント HINTO (Avslöja)

Spelare försöker komplettera Sudoku-pusslet inom en viss tidsperiod som kan sättas allt efter spelarens erfarenhet.
För föreslagna tidsbegränsningar, se sidan 2.

"Avslöja" är ett bra spel för mindre erfarna spelare då du kan be om en ledtråd närsomhelst under spelet.
Om du tycker att pusslet är lite för svårt kan du "Avslöja" ett av följande i ditt rutnät:

Alla fyra hörn, översta raden, nedersta raden.

Dessa ledtrådar hittar du i Sudoku Lösningar-boken. När en ledtråd begärs används Sudoku-tidtagaren och spelaren får en minut på sig att hitta sina ledtrådar (Alla hörn, samt övre raden och nedre raden finns i olika kapitel för att förhindra fusk!). Varje ledtråd du begär kostar straffpoäng. Att visa alla hörn kostar dig fyra poäng medan att visa alla på översta raden eller nedersta raden kostar nio poäng. Spelare skall försäkra sig om att de skriver ett C på sitt papper bredvid varje ledtråd som begärts. Detta är för att den person som markerar ditt papper kan se efter om några poäng behöver dras bort.

Spelare som inte begärt någon ledtråd måste sluta spela och vända pusselsidan nedåt. Spelet fortsätter sedan, tills en annan ledtråd begärs eller att tiden rinner ut.

Om en spelare ropar "SUDOKU!" stoppas spelet och pennor måste läggas ned. Om spelaren som ropade "SUDOKU!" har kompletterat sitt pussel korrekt tjänar de nio poäng. Om det kompletterats inkorrekt förlorar de nio poäng.

Spelaren med flest poäng efter att pusslen har markerats vinner (Se riktlinjer på sidan 2)!

SAMURAJ-PUSSEL

Samuraj-pusslen består av fem individuella Sudoku-pussel sammankopplade i de övre hörnen av det centrala rutnätet. Med ett Samuraj-pussel kan du spela vilket som helst spel du vill, både enpersonsspel och flerpersongspel. Eftersom pusslen är utformade endast för de mest erfarna Sudoku-spelarna rekommenderar vi att du sätter egna tidsbegränsningar. Samuraj-pussel ger som mest 369 poäng.

© 2005 Winning Moves Deutschland
Puzzles: © 2005 Su-doku Selection Magazine

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
Germany

