

Sudoku

LEIKURINN

Hver hefði trúað því að í heimi þar sem farsímar og tölvur ráða ríkjum næði einfaldur talnaleikur, meira en 200 ára gamall, miklum vinsældum? Hvort sem það er vegna eigin frammistöðu þegar þraut hefur verið leyst eða hreinlega vegna ánægjunnar af nokkurra mínútna fríð og ró í amstri dagsins þá er það staðreynd að Sudoku er orðinn feikivinsæll leikur.

Það var blindur svissneskur stærðfræðingur sem þróaði þennan leik, Sudoku, sem upphaflega var nefndur latneskir ferningar. Í mörg ár gleymdist leikurinn. Á níunda áratug síðustu aldar fór stjarna Sudoku að rísa þegar bandarískt blað hóf að birta leikinn undir fyrirsögninni „The Number Place Game“. Japanskt gátublað sá leikinn og í Japan töldu menn að hann væri upplagður fyrir Japani sem eru hrifnir af alls konar þrautum. Hann var því kynntur til sögunnar eftir að smávægilegar breytingar höfðu verið gerðar á leiknum og nafninu hafði verið breytt. Ekki leið á löngu þar til hann gekk eins og eldur í sínu um Japan og varð ens vinsæll og krossgátur á Bretlandi.







Mikil útbreiðsla og miklar vinsældur gerðu að verkum að það var aðeins spurning um tíma hvenær Sudoku leikurinn væri uppgötvaður af ferðamönnum. Seint á tíunda áratugnum fór lögfræðingur frá Nýja Sjálandi að þróa tölvuforrit sem getur framleitt mikinn fjölda Sudoku þrauta. Árið 2004 tók hann leikinn með til Bretlands og á fáum vikum fór leikurinn að birtast í þarclendum blöðum, bæði dagblöðum og gulu pressunni, sem sögðust hafa uppgötvað þessa hugmynd. Í sumum blöðum var því meira að segja haldið fram að þeirra leikur væri bestur.

Þróunin hefur ekki stöðvast og vinsældir Sudoku aukast með hverjum degi. Minna en ári eftir að leikurinn var kynntur á Bretlandi eru nú metsölubakar um leikinn, farsímaútgáfa af leiknum og mánaðarlegt blað um hann. Ríkisstjórnin mælir með leiknum í skólum í því skyni að efla rökræði og talnaferni. Ný Samurai-útgáfa með 5 þrautum er verðugt verkefni fyrir sérfræðingana.

Nú geturðu í fyrsta sinn keppt við vini og fjölskyldu í Sudoku.

INNIHALD

Í kassanum eru 100 þrautir, hver á 4 spjöldum með mismunandi lit. Við mælum með því að þegar hlífðarplastíð hefur verið tekið af spjöldunum séu þau geymd í kassanum og tæmd úr honum með því að hvolfa kassanum.

5		1-5
5		6-10
10		11-20
50		21-70
25		71-95
5		96-100

4 blýantar með strokleðri
Tímamælir
Lausnahefti

REGLUR

	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			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	8	1	2

(Abb.2)

GANGUR LEIKSINS

Markmiðið með leiknum er að fylla út þrautaspjaldin með talnarððum. Leikið er á talnaspjaldi með 81 reitum sem skipt er í 9 hluta. Í upphafi leiks eru í hverjum hluta bæði tómir reitir og reitir þar sem eru prentaðar tölur og eru þessar tölur hluti af hinni endanlegu réttu talnarðð. Leikmenn eiga að rita tölur í tómu reitina þannig að í hverri röð, lóðréttri og lágrréttri, og í hverjum hluta séu allar tölurnar frá 1 til 9 án endurtekinga.

Það eina sem nauðsynlegt til að geta tekið þátt í Sudoku er að geta talið upp á 9. Þetta er rökfræðileikur fremur en stærðfræðipraut. Þess vegna hentar leikurinn öllum aldrsstigum.

Lítu á þrautaspjald (sýnishorn hér til vinstri). Í hverjum hinna 9 hluta spjaldsins eru þegar allnokkrar tölur milli 1-9. Þær tölur eru rétt staðsettar miðað við endanlegu lausnina.

Í hverri röð og hverjum dálki eiga að vera tölurnar 1-9 án endurtekinga.

Ög í hverjum hluta, 3 x 3, eiga sömuleiðis að vera tölurnar 1-9, án endurtekinga.

Leikmenn ljúka við þrautina með því að rita tölur í tómu reitina.

Ef tala er endurtekin í annað hvort röð eða dálki, eða í hluta, er þrautin ekki rétt leyst og breyta verður tilteknum tölum. Bera má þrautimar saman við lausnirnar í Sudoku lausnaheftinu sem fylgir.

EINLEIKUR

Veldu Sudoku talnaþraut af einu hinna sex erfiðleikastiga. Ef þú ert byrjandi er ráðlegt að reyna



eða



Eftir val á þraut má velja milli tveggja leikgerða:

1) プレーン BUREEN (Heilabryjótur)

Veldu Sudoku þraut og ljúktu við hana eins og þér hentar.

2) 時計 TOKEI (Keppt við klukkuna)

Veldu Sudoku þraut og reyndu að ljúka við hana innan tiltekins tíma. Rita má tímann neðst til hægri á spjaldið. Það eru til 4 eintök af hverri þraut þannig að þú getur reynt að slá eigið met. Þegar þú öðlast meiri reynslu með Sudoku-leikinn ferðu kannski að ákveða þín eigin tímamörk en til að byrja með leggjum við til eftirfarandi tímamörk:

Fjölleikur

Veljið erfðleikastig. Hver leikmaður fær eintak af sömu þrautinni, hver með sínum lit. Leikmenn skrifa nöfnin sín neðst til vinstri á spjaldid. Strokleður er á blýöntunum þannig að leikmenn geti strokað út eftir því sem þörf krefur. Svæðið í kringum þrautina má nota til „útreikninga“.

Þegar margir leika Sudoku eru reiknuð stig fyrir hverja þraut. Leikmenn skora 1 stig fyrir hverja rétta tölu, að meðtöldum þeim sem þegar eru prentaðar. Stigin má skrifa í dálkinn hægra megin við þrautina. Ef þrautin er rétt útfyllt gefur hún 81 stig. Þrautirnar eru leiðréttar með því að láta leikmanninn á vinstri hönd hafa litaspjaldid.

Einn leikmaður les svo réttu talnaröðina úr Sudoku lausnabókina. Sá vinnur sem nær flestum stigum.

Hvenær sem er geta leikmenn kallað ‘SUDOKU!’ ef þeir telja sig hafa lokið við þrautina. Með því að kalla ‘SUDOKU!’ má vinna leikinn, en hins vegar eru gefin refsistig ef þrautin er ekki rétt útfyllt þannig að rétt er að huga vel að málum áður en kallað er.

Leika má eina umferð með eina þraut eða fleiri umferðir með fleiri þrautir og sá vinnur þá sem hefur flest stig þegar öllum umferðum er lokið.

Spila má Sudoku með þrennum hætti þegar 2 eða fleiri spila saman:

1) 一番 ICHIBAN (Ljúka fyrst)

Leikmenn keppa innbyrðis um að verða fyrstur til að fylla þrautina rétt út. Ef leikmaður er fyrstur að klára kallar hann ‘SUDOKU!’ og leiknum lýkur. Allir leikmenn leggja frá sér blýantinn og mega ekki fylla tölur í fleiri reiti.

Ef leikmaður kallar ‘SUDOKU!’ og þrautin er rétt útfyllt vinnur hann með 81 stigi. Ef hann hefur gert mistök og þrautin er ekki rétt leyst fær hann 9 refsistig. Þrautirnar eru síðan leiðréttar eins og segir á bls. 2 og sá vinnur sem hefur flest stig.

2) タイム TAIMU (Keppt við klukkuna)

Leikmenn reyna að ljúka við eins mikið af Sudoku-þrautinni og hægt er innan tímamarkanna. Ákveða má tímamörkin miðað við reynslu þátttakenda. Sjá tillögur um tímamörk á bls. 2. Þegar tíminn er búinn stöðvast leikurinn smástund og Sudoku tímamælinir eru notaður til að telja eina lokamínútu. Síðan verða þátttakendur að leggja niður blýantana.

Ef leikmaður kallar ‘SUDOKU!’ innan tímamarkanna og hefur útfyllt þrautina rétt vinnur hann. Ef hann hefur gert mistök fær hann 9 refsistig!

Þegar búið er að leiðrétta hverja þraut (sjá leiðbeiningar á bls. 2) vinnur sá sem hefur náð flestum stigum.

3) ヒント HINTO (Vísbending)

Leikmenn reyna að ljúka við Sudoku-þrautina innan tímamarka sem ákveða má miðað við reynslu þeirra af Sudoku. Tillögur um tímamörk er að finna á bls. 2.

‘Vísbending’ er gott afbrigði af leiknum fyrir óreynnda leikmenn vegna þess að menn geta hvenær sem er í leiknum farið fram á að fá vísbendingu. Ef þrautin reynist of þung má fá vísbendingu um citt af eftirfarandi í henni:

Öll 4 horn, efstu röð, neðstu röð

Þessar vísbendingar er að finna í Sudoku lausnabókina. Þegar farið er fram á vísbendingu er tímamælirinn notaður til að gefa leikmanninum tækifæri til að finna vísbendinguna (vísbendingar um öll horn, efsta röð, neðsta röð eru hver í sínum kafla til að forðast svindl!) Hver vísbending sem beðið er um gefur refsistig! Að biðja um vísbendingu um öll horn kostar 4 stig, en að biðja um efstu röð eða neðstu röð kostar 9 stig. Leikmenn eiga að skrifa V á spjaldið rétt hjá þeirri vísbendingu sem þeir fengu. Þá sér sá þátttakandi sem á að leiðrétta hvort draga þurfi stig frá.

Leikmenn sem hafa ekki beðið um vísbendingu stöðva leikinn og snúa spjöldum sínum á hvolf. Leikurinn heldur svo áfram þar til beðið er um aðra vísbendingu eða tíminn rennur út!

SAMURAI ÞRAUTIR

Samurai þrautir eru 5 stakar þrautir sem eru tengdar saman við efstu hornin í miðþrautinni. Samurai þrautirnar henta fyrir einleik eða fjölleik. Þessar þrautir eru ætlaðar reyndustu leikmönnum og því er mælt með því að menn setji sjálfir sín tímamörk. Samurau þrautirnar gefa 369 stig.

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

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
Germany

