

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Käpt'n Sudoku



Cap'n Sudoku · Sudoku des mers · Kapitein Sudoku
Capitán Sudoku · Capitan Sudoku

Käpt'n Sudoku

Der Logikrätsel-Klassiker für einen Spieler von 5 - 99 Jahren.

Illustration: Sandra Kretzmann

Redaktion: Annemarie Wolke

Spielinhalt

2 magnetische Spielpläne, 36 magnetische Sudoku-Plättchen, 1 Umschlag mit 25 beidseitig bedruckten Rätselkarten, 1 Spielanleitung

Spielziel

Am Anfang des Spiels sind einige der 36 Spielfelder auf der Rätselkarte belegt. Ziel ist es, alle leeren Felder der Rätselkarte korrekt mit Sudoku-Plättchen zu füllen.

Vor dem ersten Spiel

Breche die Magnete vorsichtig aus den Tableaus heraus und werfe die Reste weg. Der mittlere Teil des Landkartenspielplans wird nicht benötigt und kann auch entsorgt werden.

Spielvorbereitung

Lege je einen Spielplan in den Deckel und den Boden der Dose. Lege alle Sudoku-Plättchen auf dem Meeres-Spielplan ab. Wähle aus den Rätselkarten im Umschlag ein Rätsel aus. Die Sterne an der linken Seite der Rätselkarten zeigen den Schwierigkeitsgrad an (★ = leicht, ★★ = mittelschwer, ★★★ = schwer). Lege die ausgewählte Rätselkarte in die Mitte des Landkarten-Spielplans und schiebe sie unter die Laschen.



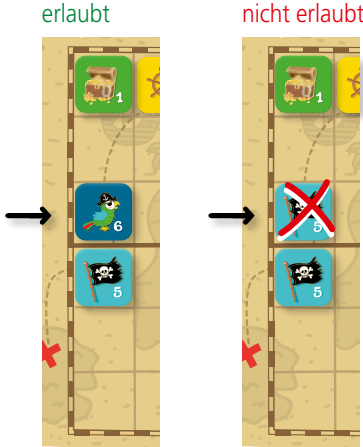
Spielablauf

Du musst jetzt versuchen, die leeren Felder auf der Rätselkarte komplett mit Sudoku-Plättchen zu füllen. Dabei musst du dich an folgende Regeln halten:

- Auf jedes Feld darfst du nur ein Plättchen legen.
- In jeder Zeile darf jedes Bild nur einmal liegen.



- In jeder Spalte darf jedes Bild nur einmal liegen.



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



Spielende

Hast du alle Felder mit Sudoku-Plättchen belegt, ist das Spiel zu Ende. Ob du das Rätsel korrekt gelöst hast, kannst du mithilfe der Lösungen am Ende dieser Anleitung ab Seite 15 überprüfen.

War alles richtig, darfst du dich Käpt'n Sudoku nennen. Löse gleich das nächste Rätsel!

Cap'n Sudoku



The classic logic puzzle for players ages 5 to 99.

Illustrated by: Sandra Kretzmann

Editor: Annemarie Wolke

Contents

2 magnetic game boards, 36 magnetic Sudoku tiles, 1 envelope with 25 double-sided puzzle cards, 1 set of instructions

Aim of the game

At the start of every new round, several of the 36 squares on the puzzle card are already filled in. The aim of the game is to cover all the empty squares on the puzzle card with tiles while respecting the rules of Sudoku.

Before the first game

Gently push the magnets (Sudoku tiles) out of the panels and dispose of the cardboard surrounds. The middle part of the map board is not needed and can also be disposed.

Game preparation

Place one board in the lid of the box and one in the bottom. Put all Sudoku tiles on the maritime map. Take a puzzle card from the envelope. The number of stars on the lefthand side of each puzzle card shows the level of difficulty (★ = easy, ★★ = medium, ★★★ = difficult). Place this puzzle card in the middle of the map board and slot it under the tabs.



How to play

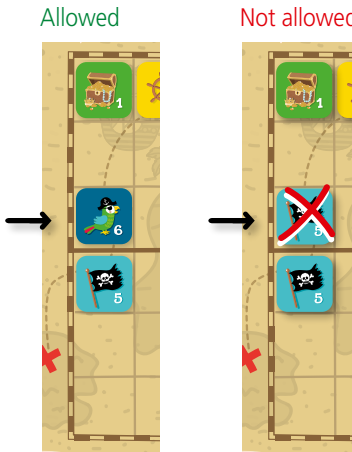
You must now try to cover all of the empty spaces on the puzzle card with Sudoku tiles. Here are a few rules that must be followed:

- Only one tile may be placed on each square.
- An image may appear only once in any single row.

ENGLISH



- An image may appear only once in any single column.



- Each image may appear only once in any two-by-three grid.



End of the game

When all the squares are either filled in or covered with Sudoku tiles, the game is over.

You can check whether you have solved the puzzle correctly by looking at the solutions at the end of this set of instructions (starting on Page 15).

If you have correctly solved the puzzle, you have earned the title of Cap'n Sudoku.

You are now ready to tackle the next puzzle.

Sudoku des mers



Le classique des jeux de logique pour un joueur de 5 à 99 ans.

Illustration: Sandra Kretzmann

Rédaction: Annemarie Wolke

Contenu du jeu

2 plateaux de jeu aimantés, 36 plaquettes sudoku aimantées, 1 enveloppe avec 25 cartes-énigmes imprimées des deux côtés, 1 règle du jeu.

But du jeu

Au début du jeu, seules quelques-unes des 36 cases de la carte-énigme sont remplies. Le but est de remplir correctement toutes les cases vides de la carte-énigme à l'aide des plaquettes sudoku.

Avant la première partie :

Détache les pièces magnétiques de la plaque avec précaution et jette les chutes. La partie centrale du plateau de jeu de la carte n'est pas utilisée et peut aussi être jetée.

Préparatifs du jeu

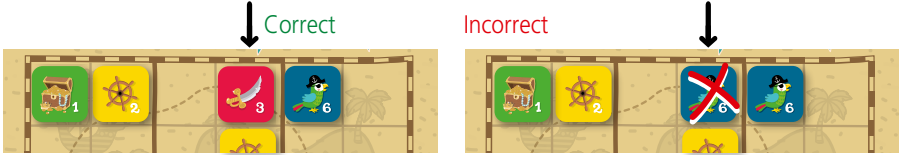
Pose un plateau de jeu dans le couvercle, et un autre dans le fond de la boîte. Pose toutes les plaquettes sudoku sur le plateau de jeu représentant la mer. Choisis une carte-énigme dans l'enveloppe. Les étoiles sur le côté gauche des cartes indiquent leur degré de difficulté (★ = facile, ★★ = moyen, ★★★ = difficile). Pose la carte-énigme sélectionnée au milieu du plateau de jeu représentant la carte au trésor et glisse-la sous les languettes.



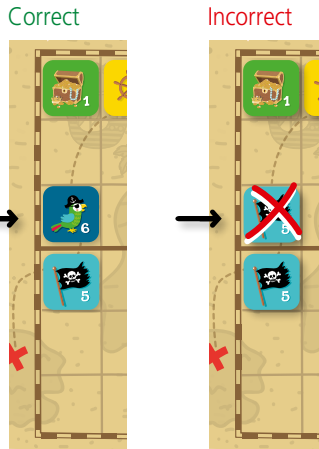
Déroulement de la partie

Tu dois maintenant essayer de remplir toutes les cases vides de la carte-énigme avec les plaquettes sudoku. Pour cela il faut respecter les règles suivantes :

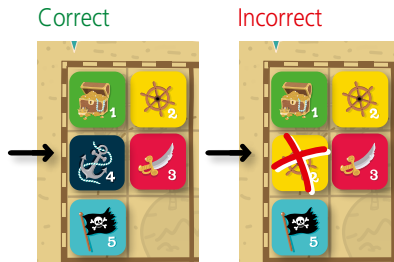
- Il n'est possible de placer qu'une seule plaquette sur une case.
- Une ligne ne peut pas contenir deux fois la même image.



- Une colonne ne peut pas contenir deux fois la même image.



- Un « champ » de six cases ne peut pas contenir deux fois la même image.



Fin de la partie

Lorsque tu as rempli toutes les cases à l'aide des plaquettes sudoku, la partie est terminée. Tu peux vérifier à l'aide des solutions à partir de la page 15 de cette règle du jeu si tu as résolu l'énigme correctement.

Si tout est juste, tu as le droit de t'appeler Captain Sudoku. Résous tout de suite l'énigme suivante !

Kapitein Sudoku



De logisch denken klassieker voor één speler van 5 - 99 jaar.

Illustraties: Sandra Kretzmann

Redactie: Annemarie Wolke

Het spel omvat

2 magnetische spelborden, 36 magnetische sudokuplaatjes, 1 envelop met 25 aan beide kanten bedrukte raadselkaartjes, 1 handleiding

Doel van het spel:

In het begin van het spel zijn een paar van de 36 speelvelden op de raadselkaart bezet.

Het doel is om alle lege velden van de raadselkaart op de juiste manier te vullen met sudokuplaatjes.

Vóór het eerste spel

Breek de magneten voorzichtig uit de platen en gooi de restanten weg. Het middelste deel van het landkaartspeelbord heb je niet nodig en kan ook worden weggegooid.

Spelvoorbereiding

Leg één spelbord in het deksel en eentje in de onderkant van de doos. Leg alle sudokuplaatjes op het zeespeelbord. Kies een raadsel uit de raadselkaarten in de envelop. De sterren aan de linkerkant van de raadselkaarten geven de moeilijkheidsgraad aan (★ = gemakkelijk, ★★ = gemiddeld, ★★★ = moeilijk). Leg de gekozen raadselkaart in het midden van het landkaartspeelbord en schuif hem onder de strips.



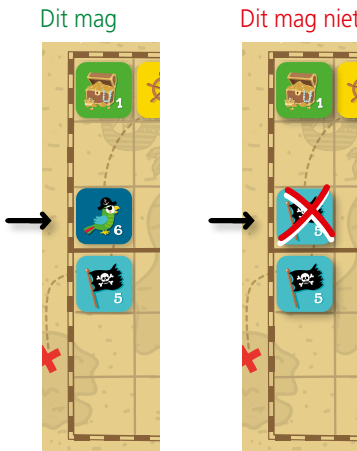
Spelopbouw

Nu moet je proberen de lege velden van de raadselkaart helemaal te vullen met sudokuplaatjes. Daarbij moet je je houden aan de volgende regels:

- Op elk veld mag maar één plaatje liggen.
- In elke regel mag elke afbeelding maar één keer voorkomen.



- In elke kolom mag elke afbeelding maar één keer voorkomen.



- In elk kastje van 6 velden mag elke afbeelding maar één keer voorkomen.



Einde van het spel

Als je op alle velden een sudokuplaatje hebt gelegd, is het spel afgelopen. Of je het raadsel goed hebt opgelost, kun je controleren met de oplossingen aan het einde van deze handleiding vanaf pagina 15.

Als je alles goed hebt, mag je je Kapitein Sudoku noemen. Los meteen het volgende raadsel op!

Capitán Sudoku



El clásico juego de lógica jeroglífica para un jugador de 5 a 99 años.

Ilustraciones: Sandra Kretzmann

Redacción: Annemarie Wolke

Contenido del juego

2 tableros de juego magnéticos, 36 fichas magnéticas de sudoku, 1 sobre con cartas, 25 tajetas de jeroglífico impresas por las dos caras, 1 instrucciones del juego

Objetivo del juego:

Al comienzo del juego, algunas de las 36 casillas de juego de la tarjeta de jeroglífico están ya ocupadas. El objetivo del juego es llenar correctamente todas las casillas vacías de la tarjeta de jeroglífico con fichas de sudoku.

Antes de jugar por primera vez

Extrae los imanes con cuidado de los paneles y tira a la basura las partes sobrantes. La parte central del tablero de juego con mapa no se necesita y puede ser eliminada también.

Preparativos:

Pon un tablero de juego en la tapa y el otro en la base de la lata. Deposita todas las fichas de sudoku sobre el tablero del mar. Elige un jeroglífico de las tarjetas que están en el sobre. Los asteriscos en la parte izquierda de las tarjetas de jeroglífico señalan el grado de dificultad (★ = fácil; ★★ = dificultad media; ★★★ = difícil). Pon la tarjeta de jeroglífico elegida en el centro del tablero de juego con mapa y deslízala por debajo de las solapas.



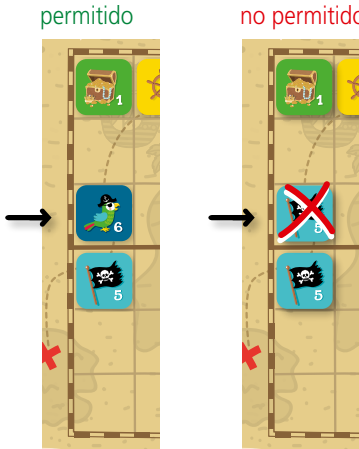
¿Cómo se juega?

Ahora tienes que intentar llenar las casillas vacías de la tarjeta de jeroglífico con fichas de sudoku. Al hacerlo tienes que atenerte a las siguientes reglas:

- En cada casilla solo puedes poner un ficha.
- En todas las líneas debe figurar cada imagen una sola vez.



- En todas las columnas debe figurar cada imagen una sola vez.



- En todos los recuadros de 6 casillas debe figurar cada imagen una sola vez.



Final del juego

La partida se acaba cuando has cubierto todas las casillas con fichas de sudoku. Para saber si has resuelto el jeroglífico correctamente, puedes examinar las soluciones al final de estas instrucciones, en la página 15.

Si todo está correcto, puedes nombrarte a ti mismo «Capitán Sudoku». ¡Resuelve a continuación el siguiente jeroglífico!

Capitan Sudoku



Il classico gioco enigmistico di logica per un giocatore da 5 a 99 anni.

Illustrazioni: Sandra Kretzmann

Redazione: Annemarie Wolke

Dotazione del gioco

2 tabelloni magnetici, 36 tessere magnetiche sudoku, 1 busta con 25 cartelle enigma stampate su entrambi i lati, 1 istruzioni di gioco

Scopo del gioco

All'inizio del gioco alcune delle 36 caselle della griglia sono riempite. Lo scopo è riempire correttamente con le tessere sudoku tutte le caselle vuote della griglia.

Prima di giocare per la prima volta

Estrarre con cautela le tessere magnetiche dal pannello e gettare via le parti restanti. La parte centrale del tabellone con la mappa non è necessaria e può anche essere gettata.

Preparazione del gioco

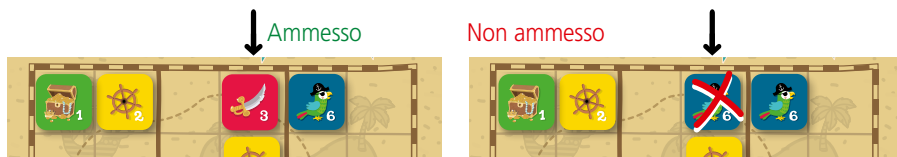
Mettere un tabellone nel coperchio e uno nel fondo della scatola. Mettere tutte le tessere sudoku sul tabellone con lo sfondo marino. Scegliere una griglia tra quelle delle cartelle enigma contenute nella busta. Le stelline sul lato sinistro della griglia indicano il livello di difficoltà (★ = facile, ★★ = medio, ★★★ = difficile). Mettere al centro del tabellone con la mappa la griglia scelta e inserirla sotto i passanti.



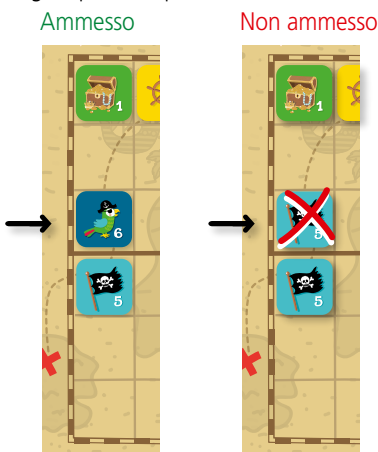
Svolgimento del gioco

Ora devi cercare di riempire con le tessere sudoku tutte le caselle vuote della griglia. Dovrai rispettare le seguenti regole:

- In ogni casella puoi mettere una sola tessera
- In ogni riga un'immagine può comparire una sola volta.



- In ogni colonna un'immagine può comparire una sola volta.



- In ogni riquadro da 6 caselle un'immagine può comparire una sola volta.



Conclusione del gioco

Il gioco termina quando hai riempito tutte le caselle con le tessere sudoku. Puoi verificare con l'aiuto delle soluzioni alla fine di queste istruzioni di gioco a pagina 16 se hai risolto correttamente l'enigma.

Se è tutto giusto, puoi fregiarti del titolo Capitan Sudoku. Risolvi subito un nuovo enigma!









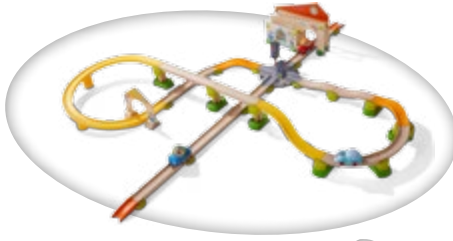












Erfinder für Kinder

HABA[®]

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

Art. Nr. 304667

1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.