



La règle du jeu

Contenu

- 2 grilles
- 54 puzzles Sudoku
- 2 jeux de 36 pions « images d'animaux »
- Règle du jeu

But du jeu

Le but du jeu consiste à placer les animaux manquants (éléphant, grenouille, abeille, lion, pieuvre, porc) sur les cartes puzzles Sudoku.

Préparation

1. Chaque joueur / équipe pose une grille devant lui / elle.
2. Chaque joueur / équipe choisit un jeu d'animaux.
3. On décide à l'avance le nombre de manches que déterminera le score final (3 manches par exemple). On peut aussi opter pour une durée de jeu, une demi-heure par exemple.

Ca y est, on joue

- Les joueurs / l'équipe placent un puzzle sous la grille.
- L'un des joueurs donne le signal du départ.
- Les joueurs essaient de résoudre le plus vite possible le puzzle Sudoku en plaçant les animaux sur la bonne case de la grille.

Remarques

- Chaque puzzle Sudoku se compose d'un grand carré comportant 6 cases. Au départ, on te fait cadeau de quelques images d'animaux pour te mettre sur la voie.
- Chaque animal choisi ne peut figurer qu'une seule fois dans chaque rangée (horizontale) et chaque colonne (verticale) du carré.
- Chaque animal ne peut également figurer qu'une seule fois dans chaque case.

Le gagnant

Le gagnant de la manche sera le joueur – ou l'équipe – qui aura trouvé en premier la solution du puzzle Sudoku. Le score est établi pour chaque manche. Selon le nombre de manches ou la durée du jeu, fixés à l'avance, on établira le score final qui déterminera le gagnant.

Solutions

Tu donnes ta langue au chat? Clique sur www.universitygames.fr et va à la page Sudoku. Inscris le code du puzzle (en bas à gauche) : tu verras apparaître la solution.

Spelregels

Inhoud

- 2 speeltrays
- 54 Sudoku Puzzels
- 2 sets van 36 fiches met dierenplaatjes
- Spelregels

Doel van het spel

Doel van het spel is om als eerste speler / team de plaatjes van de ontbrekende dieren (olifant, kikker, bij, leeuw, inktvis, varken) op de juiste plaats op de Sudoku puzzelkaarten te leggen.

Voorbereiding

1. Ieder(e) speler / team legt een tray voor zich.
2. Ieder(e) speler / team neemt een set dierenplaatjes.
3. Van te voren wordt bepaald hoeveel speelrondes er gespeeld gaan worden om de eindscore te bepalen (bijvoorbeeld 3 rondes). Er kan ook gekozen worden voor een tijdslimiet, bijvoorbeeld een half uur.

Speel het spel

- De spelers / teams plaatsen een puzzel onder de tray.
- Eén van de spelers geeft aan wanneer er gestart mag worden.
- De spelers proberen zo snel mogelijk de Sudoku puzzel op te lossen door de fiches met dieren op de juiste plaats in de tray te leggen.

Let op

- Elke Sudoku puzzel bestaat uit een groot vierkant met 6 minivierkanten. Een aantal plaatjes van dieren zijn gegeven om je op weg te helpen.
- In elke rij (horizontaal) en elke kolom (verticaal) van het totale vierkant mag een dier telkens maar één keer voorkomen.
- Binnen één minivierkant mag een dier ook maar één keer voorkomen.

De winnaar

De speler die (het team dat) de Sudoku puzzel als eerste goed heeft opgelost, wint de speelronde. Per ronde wordt de score genoteerd. Al naar gelang het aantal rondes of de speelduur die vooraf bepaald is, wordt de Sudoku winnaar gekozen.

Oplossingen

Kom je er niet uit? Surf naar www.universitygames.nl en ga naar de Sudoku pagina. Vul de code van de puzzel (linksonder) in, en de oplossing verschijnt in beeld.