



# CODE SUDOKU™

## MOJE PIERWSZE

Dla 1-4 graczy w wieku 4-10 lat

### Mała czy duża plansza?

Dołączone plansze z łamigłówkami (48 sztuk) są podzielone według stopnia trudności: od najprostszyc dla początkujących oraz najmłodszych dzieci, do trudnych dla bardziej zaawansowanych graczy. Łatwiejsze łamigłówki znajdują się na mniejszych, 16-polowych planszach, natomiast łamigłówki stanowiące większe wyzwanie znajdują się na większych, 36-polowych planszach. W celu zapoznania się z zasadami gry należy zacząć od małych, łatwiejszych planszy.

### Kolory, kształty, liczby i obrazki

W Moje pierwsze Sudoku można grać według kolorów, kształtów, liczb i obrazków. Niektóre dzieci wolą zabawę z obrazkami, inne z kształtami a jeszcze inne preferują zabawę opartą na liczbach.

### Współzawodnictwo w Sudoku

Można grać w Moje pierwsze Sudoku indywidualnie, ale prawdziwe wyzwanie stanowi rywalizacja pomiędzy 2 czy 4 graczami. Do takiego współzawodnictwa należy wybrać dużą planszę, z 36 polami. Do odmierzenia czasu służy dołączona klepsydra. W zestawie są również wskaźniki punktacji dla każdego z grających.

### Przygotowania do gry

Zanim gra się rozpocznie należy nakleić nalepki z numerkami i obrazkami na białe płytki. Aby nalepki zostały poprawnie przyklejone dobrze jest poprosić o to rodziców lub inne dorosłe osoby. Może to zabrać kilka minut ale przyjemność jaką dzieci czerpią z gry jest tego warta. Należy przylepiać zawsze dwie nalepki na jedną płytkę, po obu jej stronach: na jednej obrazek, na drugiej liczba. Istotne jest aby nalepki na płytkach były połączone w następujące pary:

Aby usprawnić naklejanie można nalepić wszystkie sześć nalepek z liczbą 1, a następnie odwrócić płytki i nakleić wszystkie 6 obrazków z samolotami.

Uwaga! Płytki są specjalnie wyprofilowane co ułatwia ich umieszczanie na tablicy oraz podnoszenie z tablicy.

### Wybór łamigłówek

Przed rozpoczęciem gry należy wybrać planszę z łamigłówką obrazkową lub liczbową oraz poziom jej trudności. Plansze są ponumerowane od 1 do 48, zgodnie z ich rosnącym stopniem trudności. Planszę z łamigłówką należy umieścić na plastikowej ramce a następnie przykryć przezroczystą tablicą.



### Obrazki czy liczby?

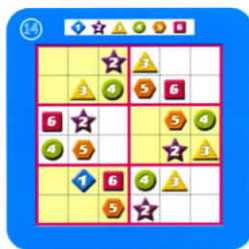
Jeżeli została wybrana łamigłówka obrazkowa należy obrócić wszystkie płytki obrazkami do góry. Jeśli jest to łamigłówka liczbowa - płytki należy obrócić liczbami do góry.

Przy grze w z małymi planszami należy używać płytek z odpowiednimi obrazkami (należy wybrać 4 różne) i liczbami (od 1 do 4).

Zanim zacznie się gra należy odłożyć na bok płytki z pozostałymi numerkami i obrazkami. Klucz u góry każdej planszy pokazuje jakie obrazki bądź liczby powinny brać udział w danej grze.

### Jak grać?

Plansze łamigłówki podzielone są na wiersze, kolumny i kwadraty z 4 lub 6 polami. Każda łamigłówka zawiera odkryte pola, co pomaga uzupełnić pozostałe.  
 Zasady Sudoku są bardzo proste. Należy umieszczać płytki w pustych polach tak, aby dana liczba czy obrazek (w zależności od typu wybranej łamigłówki) pojawiła się w każdym wierszu, kolumnie i kwadracie tylko jeden raz.



Przykłady rozwiązań:



Nie prawidłowo - 2 ślimaki w jednym wierszu



Prawidłowo - 1 ślimak w jednym wierszu



Nie prawidłowo - 2 statki w jednej kolumnie

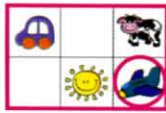


Prawidłowo - 1 statek w jednej kolumnie



**Nie prawidłowo** - 2 samoloty w jednym kwadracie

**Prawidłowo** - 1 samolot w jednym kwadracie



★ Przykłady zostały podane przy pomocy płytek z obrazkami ale te same zasady dotyczą rozwiązywania łamigłówek liczbowych.

### Współzawodnictwo w Sudoku

Rywalizacja w Sudoku to propozycja dla graczy, którzy dobrze zaznajomili się z zasadami gry i chcą zmierzyć swoje umiejętności rozwiązywania łamigłówek z innymi. W grze może uczestniczyć 2 do 4 graczy. Należy wybrać jedną z dużych planszy liczbowych lub obrazkowych (6x6 pól) o stopniu trudności dopasowanym do umiejętności wszystkich biorących udział w grze. Klepsydra do odmierzenia czasu powinna być ustawiona w taki sposób aby była w polu widzenia wszystkich współzawodników. Każdy z graczy umieszcza wskaźniki punktacji w szczelinach znajdujących się z każdej strony ramy tablicy do gry i ustawia je na wyniku „0” zanim zacznie się gra. Wskaźnik należy przesuwac za każdym razem kiedy gracz uzyska punkt.

### Gotowi? Start!

Pierwszy gracz obraca klepsydrę i musi umieścić jedną płytkę w ciągu minuty, zanim cały piasek przesyple się w klepsydrze. Jeśli graczowi nie uda się umieścić płytki, ruch przechodzi na następnego gracza. Jeśli płytka (lub więcej płytek) została umieszczona prawidłowo- gracz otrzymuje punkt (lub punkty) i przesuwa wskaźnik punktacji (jedno miejsce do przodu za każdy zdobyty punkt).

Jeżeli płytka została umieszczona nie prawidłowo, każdy z pozostałych graczy może ją zdjąć, umieścić odpowiednią płytkę w tym miejscu (jeśli potrafi) i zdobyć w ten sposób punkt.

Przed ruchem kolejnego gracza klepsydrę należy przekreślić. Gracze kontynuują grę do momentu kiedy wszystkie płytki zostaną umieszczone na swoich miejscach i łamigłówka zostanie rozwiązana.

Wygrywa gracz z największą ilością punktów.

Polecamy tak ustalić ilość rund, aby każdy z grających miał możliwość rozpoczynania rundy.



DH-1461-1236-0153 310707