

	<h1>Würfel-Sudoku</h1>							

38

© BeSt/Lahe 2006 Medienwerkstatt Mühlacker



Zu Beginn des Spieles steht ein Spielstein auf einem der roten STOP-Felder im oberen Würfel-feld. Es wird reihum gewürfelt. Wer würfelt, verschiebt den Spielstein im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl an Feldern. Wird mit dem Würfeln ein **STOP-Feld** erreicht, muss eine Runde ausgesetzt werden. Der Spieler erhält **keinen Punkt**.



Wird ein Würfel-feld mit **einem Zeichen / Bild** erreicht, muss man versuchen, im unteren Spielfeld ein leeres Feld nach den Sudoku-Regeln mit diesem Zeichen / Bild zu besetzen. Gelingt dies, erhält man **einen Punkt**. Andernfalls kommt der nächste Spieler an die Reihe.



Sind im erreichten Würfel-feld alle **neun Zeichen / Bilder** zu sehen, kann man eines dieser neun Zeichen / Bilder setzen. Gelingt dies, erhält man **einen Punkt**. Andernfalls kommt der nächste Spieler an die Reihe.



- Wird das **Joker-Feld** erreicht, bekommt der/die SpielerIn **zwei Punkte** geschenkt. .
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf der/die SpielerIn anschließend **noch einmal würfeln**.
- Wer erkennt, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.
