



北本北山尺口

© 付 太 心 心 目 N 目 目

Venice
Connection



カクURO

カ ク URO

Das neue Denkspiel, das die Welt erobert!

Für 2-4 Spieler – Spieldauer: circa 30 Minuten

Kakuro ist ein Denkspiel wie sein Vorgänger Sudoku, das sich in vielen Zeitungen und Spezialzeitschriften inzwischen einen festen Platz erobert hat. Es handelt sich um eine Art Kreuzworträtsel-Raster, in dem bestimmte Summen erreicht werden müssen: zur Lösung des Rätsels müssen die zu summierenden Zahlen (Summanden) gefunden werden. Dieses Spiel basiert auf demselben Prinzip, ermöglicht jedoch 2, 3 oder 4 Spielern, gegeneinander zu spielen.

Inhalt

- 1 Spielbrett mit einem Raster von 9 x 9 Kästchen, das von einem Rahmen zum Punkte zählen begrenzt wird (**Abbildung 1**);
- 72 Karten, die von 1 bis 9 nummeriert sind, wobei auf beiden Seiten dieselbe Zahl erscheint:
 - die Zahlen auf gelbem Grund stellen die Summanden dar, die addiert werden müssen, um die Summe zu bilden
 - die Zahlen auf rotem Grund stellen die Summen dar und können als jede beliebige zweistellige Zahl verwendet werden, in welcher diese Ziffer als Einergroße vorkommt, d. h. eine rote 4 kann z. B. als 4 oder als 14 oder als 24 usw. gelesen werden.
- 4 Spielfiguren zum Punkte zählen (Punktezahlfiguren)
- 9 „100-Punkte“-Karten
- 4 Sichtschirme in denselben Farben wie die Spielfiguren
- 1 Säckchen
- Spielregeln

Vorbereitung

- Spielbrett in die Mitte des Tisches legen
- jeder Spieler wählt einen Sichtschirm und eine Spielfigur in der gleichen Farbe aus
- Spielfiguren auf das Feld 0 des Punktezahlers (Rand des Spielbretts) stellen
- die 100-Punkte-Karten beiseite legen, die übrigen 72 Karten in das Säckchen geben und mischen
- 5 Karten ziehen und auf die mit Kieselsteinen gekennzeichneten Felder legen; die 4 seitlichen Karten sind mit der gelben Fläche (Summanden) nach oben auszulegen, während die zentrale Karte mit der roten Fläche nach oben (Summe) auszulegen ist. Jeder Spieler zieht anschließend aus dem Säckchen 2 Karten heraus, die er hinter seinem Sichtschirm, d. h. für seine Gegner nicht sichtbar, aufbewahrt.

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler darf beginnen.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist:

- muss** er eine seiner zwei Karten auf das Spielbrett legen;
- kann** er eine der bereits auf dem Spielbrett befindlichen Karte umdrehen, wenn die Spielbedingungen dies erlauben (siehe „Eine Karte umdrehen“);
- muss er eine weitere Karte aus dem Säckchen ziehen.

a) Eine Karte einbringen

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine seiner beiden Karten auf ein beliebiges freies Kästchen legen, das (horizontal oder vertikal) an eine bereits auf dem Spielbrett liegende Karte angrenzt. Der Spieler kann die Karte auf eine beliebige der beiden Seiten legen.

Wenn der Spieler seine Karte geschickt legt, kann er ein „Kakuro“ bilden und damit Punkte gewinnen.

Ein „Kakuro“ ist eine Reihe von aneinander liegenden Karten, bestehend aus einer Summe, auf welche horizontal (von links nach rechts) oder vertikal (von oben nach unten) **zwei** oder mehr nicht gleichartige Summanden folgen, aus deren Addition sich die Summe ergibt. Die Summandenreihe muss durch ein leeres Kästchen, durch eine andere Summe oder durch den Rand des Spielbrettes unterbrochen sein.

Ein Kakuro kann auf verschiedene Weise erzielt werden, wobei sowohl eine Summe als auch ein Summand eingelegt werden kann. Die dabei zu erzielenden Punkte werden durch Summieren der Summanden errechnet.

Wenn man beispielsweise eine Summe von **8** hat, gefolgt von 3 als Summand (**8** 3), genügt es, eine 5 unmittelbar an die 3 anzulegen, um die Summe zu erhalten (**8** 35, d. h. $8=3+5$) und damit 8 Punkte zu gewinnen; das Gleiche hätte man auch tun können, wenn sich auf dem Spielbrett die **8** und die 5 befunden hätten, dann hätte man noch die 3 legen müssen; und das Gleiche wäre natürlich auch möglich gewesen, wenn sich auf dem Spielbrett die 3 und die 5 befunden hätten, wobei man vor diese die **8** hätte legen müssen.

In **Abbildung 2** werden einige mögliche Fälle, in denen ein Kakuro erzielt werden kann, vereinfachend dargestellt.

- Bei Auflegen einer gelben 4 auf C6 gewinnt man 13 Punkte dank folgender Addition: $13=9+4$; davor befindet sich eine rote 3, d. h. eine Summe, deren Einerziffer 3 ist (wie bereits erläutert wurde, können die Summen als eine beliebige zweistellige Zahl mit eben dieser Ziffer als Einergröße gelesen werden).
- Bei Auflegen einer roten 4 auf E6 gewinnt man 14 Punkte aufgrund der Addition $14=1+5+8$.
- Bei Auflegen einer gelben 8 in D2 gewinnt man keinen Punkt; in der Tat ist $19=8+3+8$, aber aufgrund von zwei gleichen Summanden ergibt sich kein Kakuro. Achtung: Dieser Spielzug ist nicht regelwidrig (die Karten können auf jedes beliebige, an eine andere Karte angrenzende Kästchen gelegt werden, unabhängig davon, ob man damit ein Kakuro erzielen kann oder nicht), man kann aber damit keine Punkte gewinnen.
- Bei Auflegen einer gelben 6 auf F4 gewinnt man keinen Punkt, da beim horizontalen Summieren von $6+2$ die Zahl 8, d. h. keine mit 5 endende Summenzahl erzielt wird, während vertikal nur eine Reihe von 3 Summanden ohne Summe entsteht.
- Bei Auflegen einer roten 8 auf F7 gewinnt man ebenfalls keinen Punkt, da auf die Summe weder horizontal noch vertikal ein Summand folgt. Achtung: Als allgemeine Regel gilt, dass bei einem Kakuro die Summe stets vor, keinesfalls nach dem Summanden erscheinen darf! Das bedeutet, dass die Reihe **8** 71 ein Kakuro ist, die Zahlenfolge 71 **8** hingegen nicht.

Manchmal kann es passieren, dass durch eine aufgelegte Karte mehrere Kakuros gleichzeitig erzeugt werden; in diesem Fall gewinnt man die Punkte beider Summen. In **Abbildung 3** sind einige Beispiele hierzu angeführt.

- Bei Auflegen einer roten 8 auf E2 gewinnt man 26 Punkte! Es entstehen nämlich zwei Kakuros: ein horizontales (**8** 639, d. h. $18=6+3+9$) und ein vertikales **8** 62 (d. h. $8=6+2$). Insgesamt also $18+8=26$ Punkte.
- Bei Auflegen einer roten 4 auf E6 gewinnt man 14 Punkte, weil nur ein horizontales Kakuro entsteht. In vertikaler Richtung ist die Reihe **4** 4, trotz der richtigen Zahl kein Kakuro, da sie aus nur einem Summanden besteht.
- Die Kreuzungsmöglichkeiten können auch beim Spielen mit den gelben Karten ausgenutzt werden. Bei Auflegen einer gelben 7 auf G4 gewinnt man 34 Punkte!!! Es entstehen nämlich 2 Kakuros, eines in vertikaler Richtung **9** 397 ($19=3+9+7$) und eines in horizontaler Richtung

5 267 (15=2+6+7)]. Alles zusammen ergibt $19+15=34$ Punkte!

Achtung. Es muss immer bedacht werden, dass jede Karte in jeder beliebigen Position gespielt werden kann (vorausgesetzt, sie wird an eine bereits vorhandene Karte angelegt) und es spielt keine Rolle, ob dabei ein zuvor realisiertes Kakuro „zerstört“ wird. Nur durch Entstehen neuer Kakuros lassen sich Punkte gewinnen.

Anmerkung. Es gibt keine Karten mit der Zahl 0 (null), so dass es nicht möglich ist, Kakuros mit Summen zu erzielen, deren Endziffer 0 ist.

b) Eine Karte umdrehen

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss nicht nur eine Karte auflegen, sondern darf auch eine bereits ausliegende Karte umdrehen, d. h. eine gelbe Karte in eine rote verwandeln oder umgekehrt, sofern **die neu aufgelegte und die umgedrehte Karte am Ende des Spielzuges demselben Kakuro angehören.**

In **Abbildung 4** ist ein einfaches Beispiel dargestellt. Der Spieler legt eine gelbe 2 auf und verwandelt die andere gelbe 2 links davon in eine rote 2, so dass das Kakuro 2 642 erzielt wird, welches beide Karten umfasst und 12 Punkte ergibt.

Ein etwas komplizierteres Beispiel (**Abbildung 5**): Diesmal handelt es sich um eine rote Karte, die in eine gelbe Karte verwandelt wird, um eine Reihe zu verlängern. Der Spieler legt eine gelbe 7 auf und dreht die rote 2 um, so dass eine lange Reihe von unterschiedlichen Summanden entsteht, angefangen von der roten 3 links bis hin zur soeben aufgelegten gelben 7. Dadurch entsteht ein außergewöhnlich umfangreiches Kakuro 3 932516 und der Spieler gewinnt 33 Punkte!

In den drei **Abbildungen 6** werden Beispiele für regelwidrige Kartenumdrehungen gezeigt. In der ersten Abbildung ist die Ausgangssituation zu sehen, in der zweiten hat der Spieler eine 5 zwischen die rote 2 und die gelbe 1 gelegt; in der dritten Abbildung setzt der Spieler seinen Spielzug fort, indem er die gelbe 5 rechts umdreht und dadurch das Kakuro 2 516 „erzeugt“. Doch dieser Spielzug ist regelwidrig, da die rote 5 nicht zum Kakuro gehört, zu dessen Bildung

sie beigetragen hat, weshalb sie nicht umgedreht werden durfte! Der Spieler bekommt keine Punkte und muss die 5 wieder auf ihre ursprüngliche gelbe Seite umdrehen. Die gelbe 5, die er aufgelegt hat, muss er hingegen an ihrem Platz belassen. Nun kommt der nächste Spieler zum Zug.

Die in **Abbildung 7** dargestellte Situation ist teilweise ähnlich, aber hier ist das Umdrehen der gelben 4 erlaubt, weil man dank der aufgelegten gelben 7 das farblich markierte Kakuro 4 527=14 Punkte erhält.

Auch in diesem Fall ist das Kakuro 1 821 (horizontal vor der 4) nicht gültig, da zu seiner Erzeugung die 4 umgedreht werden muss, die nicht Teil des Kakuro ist. Im Gegensatz dazu ist das Kakuro 4 31 (in vertikaler Richtung unter der 4) absolut korrekt und gibt dem Spieler Anrecht auf weitere 4 Punkte.

In den beiden **Abbildungen 8** ist ein sehr seltener Spielzug dargestellt, mit dem sich sogar 3 gültige Kakuros erzielen lassen. In diesem Fall führt das Auflegen der gelben 7 zu einem weiteren vertikalen Kakuro 9 27.

Insgesamt erhält der Spieler also $14+4+9=27$ Punkte.

Also aufgepasst:

- Wenn der Spieler an der Reihe ist, **darf er nur dann eine Karte umdrehen**, wenn sowohl die umgedrehte als auch die neu aufgelegte Karte Teil desselben Kakuros bilden.
- Wenn die beiden Karten, abgesehen von dem gemeinsam gebildeten Kakuro, jeweils einzeln noch zur Bildung von anderen Kakuros beitragen, werden diese Kakuros **bei der Punkteberechnung ebenfalls mit berücksichtigt.**
- Ein Kakuro kann nur dann bei der Punktevergabe berücksichtigt werden, wenn **die Karten, die zu seiner Bildung beigetragen haben**, auch Teil dieses Kakuros sind.

c) Neue Karte nehmen

Am Ende seines Spielzuges nimmt der Spieler einfach eine neue Karte aus dem Säckchen, um stets zwei Karten in der Hand zu haben.

Falsche Spielzüge. Es kann vorkommen, dass ein Spieler irrtümlicherweise glaubt, ein Kakuro erzielt zu haben.

So kann ihm beispielsweise ein Fehler beim Summieren unterlaufen sein oder es könnte ihm entgangen sein, dass in einer Addition gleiche Summanden vorhanden sind. In all diesen Fällen erhält der Spieler keinen Punkt, wenn einer seiner Gegner dies vor dem nächsten Spielzug bemerkt; die aufgelegte Karte bleibt auf dem Spielbrett und die eventuell umgedrehte Karte wird wieder auf ihre ursprüngliche Seite umgedreht.

Spielverlauf und Spielbeendigung

Wenn die Spieler im Verlauf des Spieles Punkte sammeln, werden die Punktezahlfiguren um die entsprechende Anzahl von Kästchen weiterbewegt. Sobald ein Spieler die 99 überschreitet, nimmt er sich eine 100-

Punkte-Karte und spielt mit dieser weiter usw. Wenn keine Karten mehr im Säckchen enthalten sind, beenden die Spieler das Spiel mit den in ihrer Hand befindlichen Karten. Nachdem alle Spieler ihre Karten ausgespielt haben, ist das Spiel beendet und es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat.

Version für geübte Spieler

Hier darf ein Spieler bei seinem Spielzug auch mehr als eine Karte umdrehen, vorausgesetzt, dass die aufgelegte Karte und alle umgedrehten Karten am Ende des Spielzuges Teil desselben Kakuros bilden.

北風北風口
H A L L E N S E

