Dieses Sudoku kann man auf herkömmliche Art alleine lösen.

Es kann aber auch von zwei oder mehr Personen wie folgt gespielt werden:
Zu Beginn steht ein Spielstein auf einem der STOP-Felder. Es wird reihum gewürfelt und der Spielstein im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl an Feldern verschoben. Wird ein Würfelfeld mit **einer Zahl** erreicht, muss man versuchen, diese Zahl im unteren Spielfeld in ein leeres Feld einzutragen. Sind im erreichten Würfelfeld alle **neun Zahlen** zu sehen, darf man dazu eine beliebige Zahl benutzen.

Optionale Spielregeln:

- Gelingt eine Einsetzung nach den Sudoku-Regeln, erhält man **einen Punkt**.
- Wird ein **STOP-Feld** erreicht, muss man **ohne Punkte** eine Runde aussetzen.
- Wird ein **JOKER-Feld** erreicht, bekommt man **zwei Punkte** geschenkt.
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf man **noch einmal würfeln**.
- Wer nachweist, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.

Lösung zum Sudoku 2

6	9	4	8	3	1	7	2	5
1	5	3	2	7	4	6	8	9
7	8	2	6	9	5	4	1	3
3	2	7	9	4	6	1	5	8
9	4	1	7	5	8	3	6	2
8	6	5	3	1	2	9	7	4
2	3	8	4	6	7	5	9	1
4	1	6	5	2	9	8	3	7
5	7	9	1	8	3	2	4	6

Würfel - **Sudoku** 2

STOP	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	5	
1 2 3 4 5 6 7 8 9				8				2	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9
9					7		6	8	9	6
1 2 3 4 5 6 7 8 9		8		6					3	1 2 3 4 5 6 7 8 9
8	3		7	9	4		1		8	7
1 2 3 4 5 6 7 8 9			1				3			1 2 3 4 5 6 7 8 9
7	8				1	2	9		4	8
1 2 3 4 5 6 7 8 9	2		8			7		9		1 2 3 4 5 6 7 8 9
6	4		6	5	2					9
1 2 3 4 5 6 7 8 9	5	7				3				1 2 3 4 5 6 7 8 9
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 7	2	1 2 3	1	STOP

VORSCHAU

© 2015 Bernhard Storch

erstellt mit RAGTIME EDUtools

netzwerk lernen

zur Vollversion

Dieses Sudoku kann man auf herkömmliche Art alleine lösen.

Es kann aber auch von zwei oder mehr Personen wie folgt gespielt werden:
Zu Beginn steht ein Spielstein auf einem der STOP-Felder. Es wird reihum gewürfelt und der Spielstein im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl an Feldern verschoben. Wird ein Würfelfeld mit **einer Zahl** erreicht, muss man versuchen, diese Zahl im unteren Spielfeld in ein leeres Feld einzutragen. Sind im erreichten Würfelfeld alle **neun Zahlen** zu sehen, darf man dazu eine beliebige Zahl benutzen.

Optionale Spielregeln:

- Gelingt eine Einsetzung nach den Sudoku-Regeln, erhält man **einen Punkt**.
- Wird ein **STOP-Feld** erreicht, muss man **ohne Punkte** eine Runde aussetzen.
- Wird ein **JOKER-Feld** erreicht, bekommt man **zwei Punkte** geschenkt.
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf man **noch einmal würfeln**.
- Wer nachweist, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.

Lösung zum Sudoku 10

9	4	3	5	7	1	2	8	6
5	8	6	3	9	2	7	1	4
7	1	2	8	6	4	9	5	3
6	2	9	1	8	3	4	7	5
1	5	7	4	2	6	3	9	8
4	3	8	9	5	7	1	6	2
8	7	5	2	3	9	6	4	1
3	9	4	6	1	8	5	2	7
2	6	1	7	4	5	8	3	9

Würfel - **Sudoku** 10

STOP	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	5	
1 2 3 4 5 6 7 8 9	9		3			1		8		1 2 3 4 5 6 7 8 9
9		8	6			2	7			6
1 2 3 4 5 6 7 8 9	7	1		8			9			1 2 3 4 5 6 7 8 9
8	6	2			8					7
1 2 3 4 5 6 7 8 9	1	5	7	4		6		9		1 2 3 4 5 6 7 8 9
7					5				2	8
1 2 3 4 5 6 7 8 9		7	5			9		4	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9
6			4					2		9
1 2 3 4 5 6 7 8 9		6					8	3	9	1 2 3 4 5 6 7 8 9
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 7	2	1 2 3	1	STOP

VORSCHAU

© 2015 Bernhard Storch

erstellt mit RAGTIME EDUtools

netzwerk lernen

zur Vollversion

Dieses Sudoku kann man auf herkömmliche Art alleine lösen.

Es kann aber auch von zwei oder mehr Personen wie folgt gespielt werden:
Zu Beginn steht ein Spielstein auf einem der STOP-Felder. Es wird reihum gewürfelt und der Spielstein im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl an Feldern verschoben. Wird ein Würfelfeld mit **einer Zahl** erreicht, muss man versuchen, diese Zahl im unteren Spielfeld in ein leeres Feld einzutragen. Sind im erreichten Würfelfeld alle **neun Zahlen** zu sehen, darf man dazu eine beliebige Zahl benutzen.

Optionale Spielregeln:

- Gelingt eine Einsetzung nach den Sudoku-Regeln, erhält man **einen Punkt**.
- Wird ein **STOP-Feld** erreicht, muss man **ohne Punkte** eine Runde aussetzen.
- Wird ein **JOKER-Feld** erreicht, bekommt man **zwei Punkte** geschenkt.
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf man **noch einmal würfeln**.
- Wer nachweist, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.

Lösung zum Sudoku 28

5	9	3	1	7	2	6	4	8
7	4	6	3	8	9	1	5	2
1	2	8	6	4	5	3	9	7
2	3	1	5	6	4	8	7	9
8	5	7	9	2	1	4	6	3
9	6	4	7	3	8	5	2	1
6	7	9	4	1	3	2	8	5
4	1	2	8	5	7	9	3	6
3	8	5	2	9	6	7	1	4

Würfel - **Sudoku** 28

STOP	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	5	
1 2 3 4 5 6 7 8 9		9		1				4		1 2 3 4 5 6 7 8 9
9	7				8	9			2	6
1 2 3 4 5 6 7 8 9	1		8	6				9		1 2 3 4 5 6 7 8 9
8	2			5	6			7		7
1 2 3 4 5 6 7 8 9				9		1		6	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9
7		6			3	8		2		8
1 2 3 4 5 6 7 8 9					1	3	2			1 2 3 4 5 6 7 8 9
6	4	1		8					6	9
1 2 3 4 5 6 7 8 9			5					1	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 7	2	1 2 3	1	STOP

© 2015 Bernhard Storch

erstellt mit RAGTIME EDUtools

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Dieses Sudoku kann man auf herkömmliche Art alleine lösen.

Es kann aber auch von zwei oder mehr Personen wie folgt gespielt werden:
Zu Beginn steht ein Spielstein auf einem der STOP-Felder. Es wird reihum gewürfelt und der Spielstein im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl an Feldern verschoben. Wird ein Würfelfeld mit **einer Zahl** erreicht, muss man versuchen, diese Zahl im unteren Spielfeld in ein leeres Feld einzutragen. Sind im erreichten Würfelfeld alle **neun Zahlen** zu sehen, darf man dazu eine beliebige Zahl benutzen.

Optionale Spielregeln:

- Gelingt eine Einsetzung nach den Sudoku-Regeln, erhält man **einen Punkt**.
- Wird ein **STOP-Feld** erreicht, muss man **ohne Punkte** eine Runde aussetzen.
- Wird ein **JOKER-Feld** erreicht, bekommt man **zwei Punkte** geschenkt.
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf man **noch einmal würfeln**.
- Wer nachweist, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.

Lösung zum Sudoku 67

9	4	3	5	2	8	1	7	6
7	1	8	6	3	9	2	5	4
6	5	2	7	4	1	3	8	9
3	9	7	2	8	6	5	4	1
5	8	4	1	9	3	7	6	2
1	2	6	4	5	7	8	9	3
8	6	5	3	1	4	9	2	7
2	7	1	9	6	5	4	3	8
4	3	9	8	7	2	6	1	5

Würfel - **Sudoku** 67

STOP	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	5	
1 2 3 4 5 6 7 8 9		4						7	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9
9	7			6	3		2			6
1 2 3 4 5 6 7 8 9			2	7				8	9	1 2 3 4 5 6 7 8 9
8	3	9		2			5		1	7
1 2 3 4 5 6 7 8 9		8			9		7	6		1 2 3 4 5 6 7 8 9
7	1					7			3	8
1 2 3 4 5 6 7 8 9	8	6			1	4				1 2 3 4 5 6 7 8 9
6		7	1	9				3	8	9
1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	3								1 2 3 4 5 6 7 8 9
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 7	2	1 2 3	1	STOP

VORSCHAU

© 2015 Bernhard Storch

erstellt mit RAGTIME EDUtools

netzwerk lernen

zur Vollversion

Dieses Sudoku kann man auf herkömmliche Art alleine lösen.

Es kann aber auch von zwei oder mehr Personen wie folgt gespielt werden:
Zu Beginn steht ein Spielstein auf einem der STOP-Felder. Es wird reihum gewürfelt und der Spielstein im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl an Feldern verschoben. Wird ein Würfelfeld mit **einer Zahl** erreicht, muss man versuchen, diese Zahl im unteren Spielfeld in ein leeres Feld einzutragen. Sind im erreichten Würfelfeld alle **neun Zahlen** zu sehen, darf man dazu eine beliebige Zahl benutzen.

Optionale Spielregeln:

- Gelingt eine Einsetzung nach den Sudoku-Regeln, erhält man **einen Punkt**.
- Wird ein **STOP-Feld** erreicht, muss man **ohne Punkte** eine Runde aussetzen.
- Wird ein **JOKER-Feld** erreicht, bekommt man **zwei Punkte** geschenkt.
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf man **noch einmal würfeln**.
- Wer nachweist, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.

Lösung zum Sudoku 88

8	1	3	2	5	4	9	6	7
5	7	9	6	3	8	2	4	1
4	2	6	9	1	7	3	8	5
1	4	2	5	8	6	7	3	9
9	8	7	3	2	1	6	5	4
6	3	5	7	4	9	8	1	2
3	5	4	8	7	2	1	9	6
7	9	8	1	6	5	4	2	3
2	6	1	4	9	3	5	7	8

Würfel - **Sudoku** 88

STOP	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	5	
1 2 3 4 5 6 7 8 9	8					4	9		7	1 2 3 4 5 6 7 8 9
9	5	7				8	2	4		6
1 2 3 4 5 6 7 8 9			6	9	1	7				1 2 3 4 5 6 7 8 9
8	1	4	2	5	8		7		9	7
1 2 3 4 5 6 7 8 9	9		7		2					1 2 3 4 5 6 7 8 9
7										8
1 2 3 4 5 6 7 8 9						2				1 2 3 4 5 6 7 8 9
6				1	6		4		3	9
1 2 3 4 5 6 7 8 9		6	1			3	5	7	8	1 2 3 4 5 6 7 8 9
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 7	2	1 2 3	1	STOP

VORSCHAU

© 2015 Bernhard Storch

erstellt mit RAGTIME EDUtools

netzwerk lernen

zur Vollversion

Dieses Sudoku kann man auf herkömmliche Art alleine lösen.

Es kann aber auch von zwei oder mehr Personen wie folgt gespielt werden:
Zu Beginn steht ein Spielstein auf einem der STOP-Felder. Es wird reihum gewürfelt und der Spielstein im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl an Feldern verschoben. Wird ein Würfelfeld mit **einer Zahl** erreicht, muss man versuchen, diese Zahl im unteren Spielfeld in ein leeres Feld einzutragen. Sind im erreichten Würfelfeld alle **neun Zahlen** zu sehen, darf man dazu eine beliebige Zahl benutzen.

Optionale Spielregeln:

- Gelingt eine Einsetzung nach den Sudoku-Regeln, erhält man **einen Punkt**.
- Wird ein **STOP-Feld** erreicht, muss man **ohne Punkte** eine Runde aussetzen.
- Wird ein **JOKER-Feld** erreicht, bekommt man **zwei Punkte** geschenkt.
- Wird eine **Sechs** gewürfelt, darf man **noch einmal würfeln**.
- Wer nachweist, dass ein Feld **falsch** besetzt wurde, erhält **zwei Punkte** extra.

Lösung zum Sudoku 99

9	8	5	6	7	2	3	1	4
7	3	4	9	5	1	8	6	2
2	1	6	8	4	3	7	9	5
6	5	7	4	1	9	2	8	3
3	4	1	2	8	7	6	5	9
8	2	9	3	6	5	1	4	7
4	9	2	1	3	6	5	7	8
5	6	3	7	9	8	4	2	1
1	7	8	5	2	4	9	3	6

Würfel - **Sudoku** 99

STOP	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	5	
1 2 3 4 5 6 7 8 9	9		5				3	1	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9
9	7	3		9	5					6
1 2 3 4 5 6 7 8 9				8					5	1 2 3 4 5 6 7 8 9
8	6			4			2	8		7
1 2 3 4 5 6 7 8 9				2	8	7				1 2 3 4 5 6 7 8 9
7			9			5			7	8
1 2 3 4 5 6 7 8 9	4		2			6				1 2 3 4 5 6 7 8 9
6				7	9	8	4	2		9
1 2 3 4 5 6 7 8 9	1	7	8		2		9			1 2 3 4 5 6 7 8 9
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9	3	1 2 3 7	2	1 2 3	1	STOP

VORSCHAU

© 2015 Bernhard Storch

erstellt mit RAGTIME EDUtools

netzwerk lernen

zur Vollversion