****

**Art: 775105  
SUDOMIX VOOR BLINDEN**

**Algemeen**:

Sudoku is een uit Japan overgewaaide puzzelrage.

SUDOMIX kan individueel gebruikt worden om de meegeleverde Sudoku puzzels en die uit tijdschriften, kranten en puzzelboekjes op een prettige manier op te lossen. Groot voordeel is dat u een blokje/cijfer weer kunt verwijderen wanneer u er achter komt dat het toch niet op de juiste plaats ligt. Daarnaast kan het als bordspel gespeeld worden door een of meer personen.

**Inhoud van het spel**:

* een kunststof speelbord van 22 bij 21, Het SudoMix speelveld bestaat uit 9 verdiepte vakken met steeds 9 velden (3 bij 3 hokjes) om de cijferblokjes in te leggen. De kaders van de 9 vakken zijn met een dikke zwarte lijn aangegeven.
* een doosje met 81 magnetische cijferblokjes. Negen keer het cijfer 1 tot en met 9. De magnetische cijferblokjes zijn bedrukt met vette zwarte cijfers van 14 mm hoog en voorzien van het braillecijfer.
* Een magnetisch oppakstaafje.
* Een bestandje dat via mail of WhatsApp wordt geleverd met daarin 5 puzzels en hun oplossingen.

**Uitleg van de puzzel:**

Het speelbord bestaat uit 9 vakken van 3 bij 3 hokjes en dus 9 kolommen en 9 rijen van 9 hokjes.

Aan de linkerzijde van het speelbord zijn de cijfers 1 tot en met 9 gedrukt en aan de bovenzijde de letters A tot en met I. Zowel de cijfers als de letters zijn voorzien van braille.

Voor het oplossen van de puzzel moeten er in het speelbord

9 keer de cijfers 1 tot en met 9 worden ingevuld.

Echter, elk cijfer mag slechts 1 maal voorkomen in elk van de negen vakken en ook slechts 1 maal voorkomen in elk van de negen kolommen en rijen.

De moeilijkheidsgraad van de puzzel wordt bepaald door de plaats en het aantal gegeven cijfers die al op een vaste plaats in het speelbord zijn neergelegd van een meegeleverde puzzel of een puzzelopdracht vanuit een aangeleverde bron.

**Hoe gaat u te werk**:

U neemt de cijfers over van één van de bijgeleverde puzzels of uit een willekeurig sudoku puzzelboekje. Ook op internet zijn sudoku puzzels van verschillende moeilijkheidsgraden te vinden die u kunt gebruiken. De gegeven cijfers legt u in het speelbord op dezelfde plaatsen als in de puzzelopdracht. Deze cijfers blijven vast op deze plaats liggen! Vervolgens probeert u de overige cijferblokjes op de goede plek in het speelbord te leggen. Doordat de cijfers magnetisch zijn blijven en de velden dieper liggen blijven zij goed op hun plaats. Om een eerder geplaatst cijfer op een gemakkelijke manier van plaats te veranderen kunt u het bijgeleverde magnetische oppakstaafje gebruiken.

Het is aan te raden om u steeds te concentreren op 1 cijfer.

In sommige gevallen is er maar 1 plaats mogelijk voor een cijfer. In een ander geval kunnen er wel 4 cijfers in aanmerking komen om in een hokje geplaatst te worden.

**Voorbeeld:**

1. In de bovenste drie vakken van uw diagram staan een 3 in het **eerste vak** op de eerste rij en een 3 in het **derde vak** op de tweede rij. Deze staan vast en kunnen dus niet op een andere plaats gelegd worden. In vak twee moet het cijfer 3 ook één keer voorkomen. Dit kan dus niet op de eerste en tweede rij. In beide rijen komt al een 3 voor. U kijkt dus naar de derde rij van het tweede vak. Hier kunnen drie cijfers liggen.

Liggen er al twee cijfers vast, bijvoorbeeld de 1 in het eerste hokje en een 5 in het laatste hokje, dan kan het niet anders of de 3 moet in het middelste hokje van de derde rij komen te liggen. Er is geen andere mogelijkheid. U weet zeker dat het cijfer goed ligt.

2. We nemen weer de uitgangssituatie van hierboven.

De 3 kan dus alleen maar in één van de drie hokjes van de derde rij van vak twee komen te liggen. Echter nu zijn geen van die drie hokjes ingevuld. Dit betekent dat u niet zeker weet waar de 3 moet komen te liggen. Het is nu noodzakelijk om ook in de kolommen te kijken. Komt daar in twee kolommen het cijfer 3 voor, dan is de plaats van de 3 weer precies te bepalen. Zo niet dan is de plaats van de 3 niet met zekerheid vast te stellen en moeten eerst andere cijfers worden gevonden.

Wilt u nog meer te weten komen over de verschillende oplossingsstrategieën, dan kunt u hierover op internet verschillende sites vinden.

**Uitleg van SudoMix als bordspel**:

U speelt het spel met een of meer spelers. U hebt nodig: het spelbord, de cijferblokjes en pen en papier om de puntenscores bij te houden.

Basisspel:

U neemt 9 cijferblokjes, van 1 tot en met 9 en verdeelt deze willekeurig over de 9 vakken op het spelbord. Dus maar één cijferblokje in één vak.

U zorgt dat de overige cijferblokjes aan het zicht zijn onttrokken door ze bijvoorbeeld in een zak te doen of onder een doek te leggen. Elke speler trekt nu een cijferblokje. Degene met het hoogste cijfer mag beginnen. De getrokken cijferblokjes worden weer teruggedaan bij de voorraad.

Om beurten pakt een speler een cijferblokje en plaatst dit volgens de sudoku regels op het spelbord. Dus een cijfer mag maar één maal voorkomen in een vak of in een rij of kolom. Vervolgens telt de speler die een cijfer heeft neergelegd, de punten die voorkomen in het vak en de rij en de kolom waarin zijn of haar blokje is gelegd bij elkaar op. Al die punten samen vormen de score voor die beurt.

Het zal duidelijk zijn dat het strategisch plaatsen van de cijferblokjes het puntenaantal flink kan verhogen.

Het spel is afgelopen wanneer alle cijferblokjes zijn weggelegd of wanneer er geen mogelijkheid meer is om blokjes via de sudoku-regels weg te leggen.

Het kan voorkomen dat een speler een cijfer pakt dat hij/zij niet volgens de regels kan wegleggen. Dit blokje wordt apart gelegd en de speler verdient geen punten in die beurt.

Spelvariant:

Als uitgangspunt kunt u ook een diagram van een sudokupuzzel gebruiken. U legt de blokjes op dezelfde wijze op het spelbord als deze in het puzzeldiagram staan. Vervolgens zijn de regels weer het zelfde als bij het basisspel.

Puntentelling:

U kunt de puntentelling vereenvoudigen door alleen de punten te tellen in het **vak** waarin het cijferblokje is gelegd, of door alleen de punten te tellen van de **rij** en (of) **kolom** waarin het blokje is gelegd.

Winnaar:

Ongeacht welke spelvariant u ook kiest, winnaar is diegene die na afloop van het spel de meeste punten heeft behaald.

Worldwide Vision

T 013 528 56 66

E info@worldwidevision.nl

I www.worldwidevision