

Sudoku goes Classic

für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial und die gemeinsame **DOMINARI** -Regel

Die Spielfläche

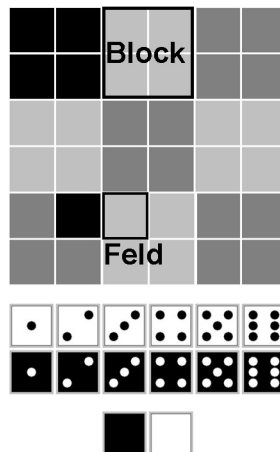
Die **Spielfläche** besteht aus 6x6 **Feldern**.
4 zusammen hängende Felder gleicher
Farbe bilden jeweils einen **Block**.

Die Spielsteine

Die Spielsteine sind beidseitig bedruckt.
Je nachdem, welche Seite oben liegt,
ist von einem weißen oder einem
schwarzen Spielstein die Rede:

36 Zahlensteine, je 6 mit den Zahlen 1-6.

12 Blankosteine



DOMINARI -Regel

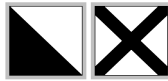
Auf einer Spielfläche von
6x6 Feldern gilt immer:

**Pro Zeile, Spalte und Block
darf jede Zahl höchstens
einmal vorkommen!**

Inhalt:	Seite
gemeinsame Regeln	1
Halma - DOMINARI	3
Vierer - DOMINARI	6
Revers - DOMINARI	8
Score - DOMINARI	13

Sudoku goes classic

... enthält zusätzlich zu dem auf der ersten Seite aufgelisteten Spielmaterial **weitere Sondersteine**, die für keines der hier beschriebenen Spiele benötigt werden. Sie sind für **Spielvarianten** vorgesehen.



Sudoku goes classic

... ist erstmalig 2007 im Verlag Spielpforte als **Dominari** erschienen. Die Neuauflage wurde von den Autoren Martin Pforte und Dr. Klaus-Peter Rudolph inhaltlich überarbeitet und erscheint als gemeinsame Veröffentlichung von **Spielpforte Verlag GbR** und **Bambus Spielverlag**.

Günter Cornett hat den Regeltext mit tatkräftiger Unterstützung von Dr. Klaus-Peter Rudolph und Stefan Brach bearbeitet. Das Ergebnis ist eine kurze und gut verständliche Spielanleitung.

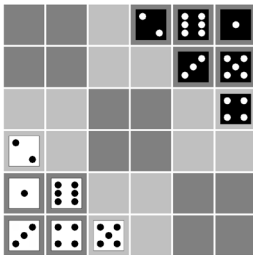
Halma - **DOMINARI**

Spielmaterial:

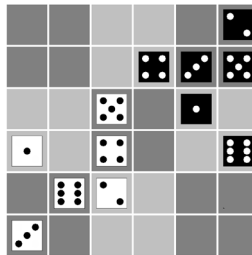
Jeder Spieler erhält einen Satz Zahlensteine (Werte: 1, 2, 3, 4, 5, 6). Die restlichen Zahlensteine und die Blankosteine werden nicht benötigt.

Worum es geht:

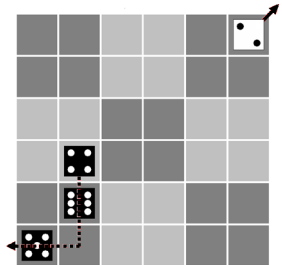
Spielziel ist es, als erster die eigene Spielsteine über das gegenüberliegende Eckfeld aus dem Spiel zu bringen (s.u. Bild rechts). Gezogen und gesprungen wird wie beim Halma, jedoch nur vorwärts. Zudem muss am Ende jeden Zuges die **DOMINARI**-Regel befolgt sein (keine gleichen Zahlen in derselben Zeile, Spalte oder Block).



Spielbeginn



*keine gleichen Zahlen
in selber Zeile,
Spalte
oder Block*



Spielende

Spielvorbereitung:

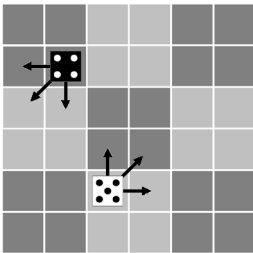
Beide Spieler platzieren ihre Steine entsprechend obiger Abbildung in den gegenüberliegenden Ecken des Spielfelds. Die Anordnung der Zahlen ist hierbei beliebig.

Spielverlauf:

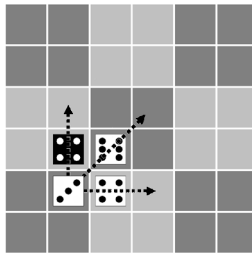
Die Spieler ziehen abwechselnd. Weiß beginnt. Wer am Zug ist, wählt für einen seiner Spielsteine eine der folgenden Möglichkeiten:

- Zug auf ein benachbartes Feld
- Sprung über (eigenen oder gegnerischen) Spielstein auf das unmittelbar dahinterliegende Feld
- Sprungfolge über (eigene und/oder gegnerische) Spielsteine: Wie beim Halma springt man dabei immer über genau einen benachbarten Stein auf das dahinter liegende freie Feld und von dort ggf. genauso weiter.

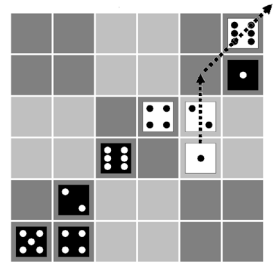
Zugrichtung: Man darf seinen Stein immer nur in Richtung des gegenüberliegenden Eckfeldes ziehen, also orthogonal nach 'oben' oder nach rechts oder diagonal nach rechts 'oben' .



Zug auf Nachbarfeld



Sprung



Mehrfachsprung

Am Ende des Zuges darf in keiner Zeile, Spalte oder Block eine Zahl doppelt vorkommen. Beim Zwischenlanden im Rahmen einer Sprungfolge ist das jedoch erlaubt (s.o. Bild rechts).

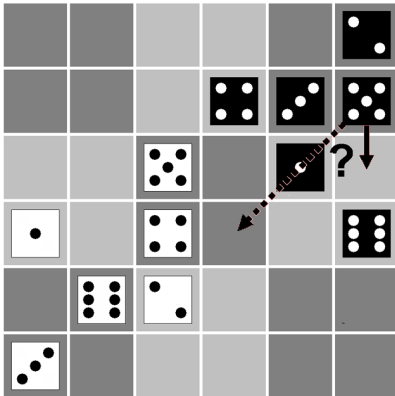
Es herrscht **Zugzwang**. Freiwilliges Aussetzen ist nicht erlaubt. Nur wer nicht ziehen kann, setzt solange aus, bis er wieder ziehen kann. Können

beide Spieler nacheinander keinen ihrer Steine bewegen, endet das Spiel unentschieden.

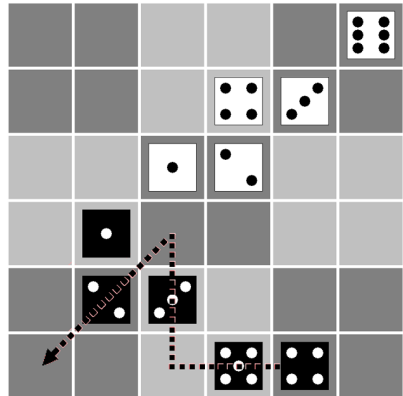
Spielende:

Sobald ein Spieler seinen letzten Spielstein über das gegnerische Eckfeld hinaus ins Ziel gezogen hat (d. h. **vom** gegnerischen Eckfeld aus nach draußen gezogen oder **über** dieses nach draußen gesprungen ist), endet das Spiel mit dessen Sieg.

Nicht erlaubte Züge:



Die schwarze Fünf würde in beiden Fällen die **DOMINARI**-Regel verletzen, weil sie immer auf die weiße Fünf trifft: in einem Fall in der selben Zeile, im anderen Fall im selben Block.



Dieser **Mehrfachsprung** ist **nicht erlaubt**, weil Schwarz sich beim Sprung über die Drei von seinem Zielfeld wegbewegt.

Vierer - **DOMINARI**

Spielmaterial:

30 Spielsteine mit den Werten 1-5, sowie die 12 Blankosteine werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Die Spielsteine mit dem Wert 6 werden nicht benötigt.

Worum es geht:

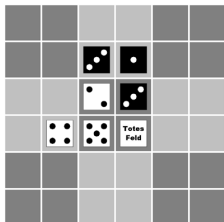
Spielziel ist es, vier Spielsteine der eigenen Farbe nebeneinander in einer Zeile, Spalte oder einem Block zu platzieren.

Spielverlauf:

Die Spieler ziehen abwechselnd. Weiß beginnt. Wer am Zug ist, legt einen Zahlenstein seiner Farbe auf ein Feld des Spielplans. Abgesehen vom ersten Zug muss jeder Zahlenstein immer waagrecht oder senkrecht (aber nicht diagonal) an einen bereits liegenden (eigenen oder gegnerischen) Stein angelegt werden.

Selbstverständlich gilt dabei die **DOMINARI**-Regel: **Pro Zeile, Spalte und Block darf jede Zahl höchstens einmal vorkommen!**

Tote Felder: Während des Spielverlaufs entstehen fast zwangsläufig Felder, auf die kein Zahlenstein mehr gelegt werden kann, ohne die **DOMINARI**-Regel zu verletzen (siehe Beispiel unten). Auf ein solches **totes Feld** kann nur noch ein **Blankostein** gelegt werden:



*Im **mittleren Block** befinden sich bereits eine 2, eine 3 und eine 5.*

*In der **vierten Zeile** befinden sich bereits eine 4 und eine 5*

*In der **vierten Spalte** befinden sich bereits eine 1 und eine 3.*

Wer am Zug ist und seinen Zahlenstein bereits angelegt hat, darf anschließend beliebig viele tote Felder mit Blankosteinen seiner Farbe belegen. (Versäumt ein Spieler das Belegen eines toten Feldes mit einem

Blankostein, kann dies später durch ihn oder den Gegner nachgeholt werden.)

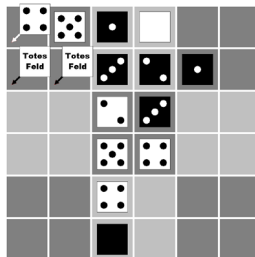
Da Blankosteine keinen Wert haben, sind sie von der **DOMINARI**-Regel nicht betroffen. Mehrere Blankosteine dürfen in der selben Zeile, Spalte oder dem selben Block liegen. Blankosteine müssen auch nicht an bereits liegende Steine angelegt werden.

Spielende:

Wer vier zusammenhängende Spielsteine der eigenen Farbe in einer Zeile, Spalte oder einem Block gelegt hat, beendet das Spiel als Sieger.

Das kann auch sehr trickreich durch Schaffung von toten Feldern geschehen. Im Beispiel rechts legt Weiß die 4 in die linke obere Ecke. Dadurch werden die letzten

beiden freien Felder des Blocks zu toten Feldern. Weiß belegt sie mit Blankosteinen und gewinnt durch einen Vierer-Block.



Fehlerhaftes Setzen:

Macht ein Spieler einen regelwidrigen Zug, so darf der Gegenspieler im unmittelbar folgenden Zug die fehlerhaft gesetzten Steine ersatzlos entfernen. Zudem sind alle damit verbundenen Aktionen (legen von Blankosteinen) rückgängig zu machen.

Bleibt eine fehlerhafte Stellung über mehrere Züge hinweg unbemerkt, wird das Spiel nach Aufdeckung des Fehlers ergebnislos abgebrochen.

Revers - **DOMINARI**

Spielmaterial:

36 Spielsteine mit den Werten 1-6, sowie die 12 Blankosteine werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Worum es geht:

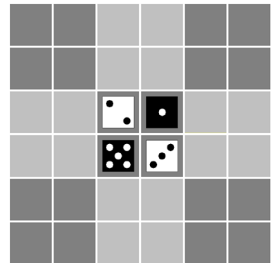
Bei Revers-**DOMINARI** dreht sich alles ums Drehen (von Spielsteinen):

Wer am Zug ist, legt einen Spielstein so ab, dass dieser einen oder mehrere gegnerische Spielsteine einschließt. Eingeschlossene Spielsteine werden auf die andersfarbige Seite gedreht und nehmen so die Farbe des einschließenden Spielsteins ein.

Bei Spielende erhalten die Spieler Punkte für jeden auf dem Plan befindlichen Spielstein sowie für einfarbige Zeilen, Spalten oder Blöcke.

Spielvorbereitung:

Vor Spielbeginn belegen die Spieler den mittleren Block mit vier Zahlensteinen unterschiedlichen Wertes: In zwei diagonal gegenüberliegende Ecken kommen zwei weiße, in die anderen beiden zwei schwarze Spielsteine.



Spielverlauf:

Die Spieler ziehen abwechselnd. Weiß beginnt. Wer am Zug ist, legt einen Zahlenstein seiner Farbe waagrecht oder senkrecht so an einen bereits liegenden **gegnerischen** Stein an, dass mindestens ein gegnerischer Stein eingeschlossen wird. Anschließend dreht er die eingeschlossenen gegnerischen Spielsteine auf die andere Seite, sodass die Farbe des einschließenden Spielers nach oben zeigt. Ist kein Zug möglich, bei dem

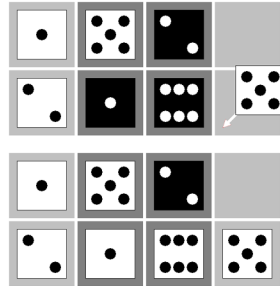
gegnerische Steine eingeschlossen werden, so muss der Spieler aussetzen.

Es gibt drei Möglichkeiten, gegnerische Steine einzuschließen:

a) Reihen einschließen:

Der gerade gesetzte Spielstein und ein anderer Spielstein des ziehenden Spielers bilden die Endpunkte einer lückenlosen Reihe gegnerischer Steine (waagrecht oder senkrecht).

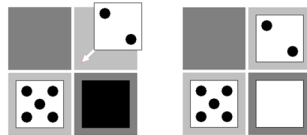
Ein einzelner Stein zählt in diesem Fall auch als Reihe.



b) Über Eck einschließen:

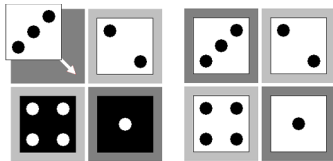
Der gerade gesetzte Spielstein und ein anderer Spielstein des ziehenden Spielers schließen einen **einzelnen** gegnerischen Stein über Eck ein.

Wichtig: Einschließen über Eck ist überall auf dem Spielplan möglich (nicht nur in der Spielplan-Ecke)



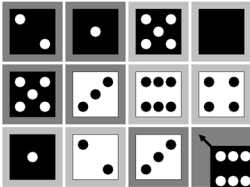
c) Doppelpaar 2+2:

Der gerade gesetzte Spielstein und ein unmittelbar benachbarter Spielstein des ziehenden Spielers bilden mit zwei benachbarten gegnerischen Spielsteinen ein 2x2 Quadrat.

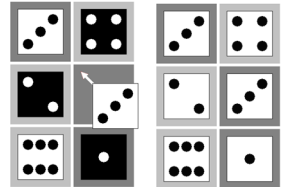
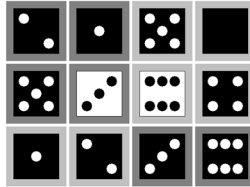


Wichtig: Einschließen durch Bilden eines Doppelpaars ist überall auf dem Spielplan möglich (nicht nur auf den farblich abgesetzten Blöcken).

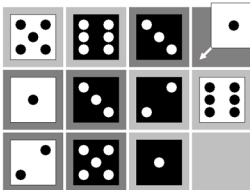
Durch Legen eines Steines können auch mehrere Gruppen gleichzeitig eingeschlossen werden:



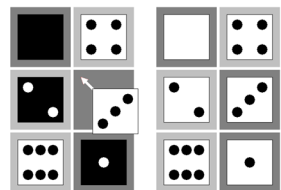
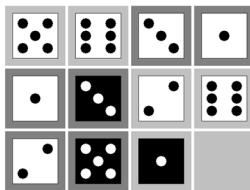
Schwarz schließt die weißen Steine waagrecht und senkrecht ein.



Weiß schließt drei einzelne schwarze Steine über Eck ein.



Weiß bildet ein Doppelpaar bei gleichzeitigem Einschluss der waagerechten Reihe.



Weiß bildet oben ein Doppelpaar und schließt unten einen schwarzen Stein über Eck ein.

Selbstverständlich gilt auch hier die **DOMINARI**-Regel: **Pro Zeile, Spalte und Block darf jede Zahl höchstens einmal vorkommen!**

Tote Felder:

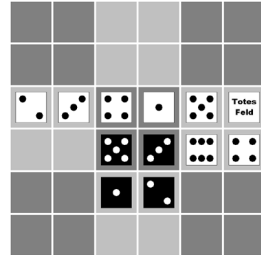
Wer am Zug ist, prüft nach dem Legen des Zahlensteins, ob **tote Felder** entstanden sind.

Tote Felder entstehen fast zwangsläufig während des Spielverlaufs, immer dann, wenn kein Zahlenstein mehr gelegt werden kann, ohne die **DOMINARI**-Regel zu verletzen (siehe Beispiel umseitig). Auf ein solches **totes Feld** wird statt eines Zahlensteines ein **Blankostein** gelegt:

In der **dritten Zeile** befinden sich bereits eine **1, 2, 3, 4** und eine **5**.

Im **mittleren rechten Block** befindet sich bereits eine **6**.

Daher kann auf das letzte Feld der dritten Zeile kein Zahlenstein mehr gelegt werden.



Während das Legen eines Zahlensteines Pflicht ist, ist das Legen von Blankosteinen freiwillig und zwar in mehrfacher Hinsicht:

- Der Spieler darf bei jedem toten Feld entscheiden, ob er es mit einem Blankostein belegt oder nicht.
- Der Spieler darf entscheiden, ob er einen schwarzen oder weißen Blankostein legt.
- Gibt es mehrere tote Felder, so darf der Spieler aussuchen, in welcher Reihenfolge er sie mit Blankosteinen belegt (sofern er sie belegen möchte).
- Ein Blankostein darf auch dann auf ein totes Feld gelegt werden, wenn er an keiner Seite einen bereits liegenden Spielstein berührt.
- Da Blankosteine keinen Wert haben, dürfen auch mehrere Blankosteine in einer Zeile, Spalte oder einem Block vorkommen.

Jedes Mal nachdem der Spieler ein totes Feld mit einem Blankostein der **eigenen** Farbe belegt hat, prüft er zunächst, ob er dabei gegnerische Spielsteine eingeschlossen hat. Er dreht diese um, bevor er den näch-sten Blankostein legt (bzw. seinen Zug beendet). Achtung: Nach Legen eines *gegnerischen* Blankosteines werden niemals Steine umgedreht.

Taktische Hinweise: Das Belegen toter Felder bietet viel Raum für taktische Tricks. So kann es sinnvoll sein, einen Stein der gegnerischen

Farbe zu legen, z.B. um ihn später gemeinsam mit anderen Steinen einzuschließen. Werden mehrere tote Felder belegt, kann auch die Reihenfolge sehr wichtig sein.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald keiner der beiden Spieler einen Zahlenstein legen kann. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Punkte werden entsprechend folgender Tabelle vergeben:

Spielsteine auf dem Spielfeld	Punkte
Jeder eigene Zahlenstein <i>(Blankosteine zählen nicht):</i>	1
Jeder komplette Block, bestehend aus eigenen Zahlen- und Blankosteinen:	1
Jeder komplette Block, bestehend nur aus eigenen Zahlensteinen:	2
Jede komplette Zeile oder Spalte, bestehend aus eigenen Zahlen- und Blankosteinen:	2
Jede komplette Zeile oder Spalte, bestehend nur aus eigenen Zahlensteinen:	3

(Wertungsbeispiel siehe letzte Seite des Regelheftes)

Fehlerhaftes Setzen:

Macht ein Spieler einen regelwidrigen Zug, so darf der Gegenspieler im unmittelbar folgenden Zug die fehlerhaft gesetzten Steine ersatzlos entfernen. Zudem sind alle damit verbundenen Aktionen (legen von Blankosteinen) rückgängig zu machen.

Bleibt eine fehlerhafte Stellung über mehrere Züge hinweg unbemerkt, wird das Spiel nach Aufdeckung des Fehlers ergebnislos abgebrochen.

Score - **DOMINARI**

Spielmaterial:

36 Spielsteine mit den Werten 1-6, sowie die 12 Blankosteine werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Worum es geht:

Abwechselnd legen die Spieler einen Zahlenstein ihrer Farbe neben einen anderen Spielstein ihrer Farbe.

Bei Spielende erhalten die Spieler Punkte für jeden auf dem Plan befindlichen Spielstein sowie für einfarbige Zeilen, Spalten oder Blöcke.

Spielverlauf:

Die Spieler ziehen abwechselnd. Weiß legt in seinem ersten Zug einen Zahlenstein in die linke untere Ecke. Anschließend legt Schwarz einen Zahlenstein in die diagonal gegenüber liegende Ecke. Weitere Zahlensteine müssen immer waagrecht, senkrecht oder diagonal an einen eigenen Stein angelegt werden. Selbstverständlich gilt dabei die **DOMINARI**-Regel: Pro Zeile, Spalte und Block darf jede Zahl höchstens einmal vorkommen!

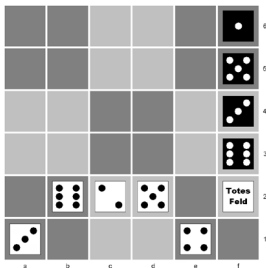
Falls es einem Spieler nicht möglich ist, einen Spielstein regelkonform anzulegen, muss er aussetzen. Das Zugrecht geht sofort an den Gegenspieler.

Allerdings darf er, wenn er beim nächsten Mal wieder am Zug ist, einen eigenen Spielstein auf ein beliebiges freies Feld legen, auch wenn das keinen Kontakt zu anderen eigenen Spielsteinen hat. Die **DOMINARI**-Regel muss jedoch immer beachtet werden. In den folgenden Zügen gilt dann wieder die Anlegeregeln.

Tote Felder:

Wer am Zug ist, prüft nach dem Legen des Zahlensteins, ob **tote Felder** entstanden sind.

Tote Felder entstehen fast zwangsläufig während des Spielverlaufs, immer dann, wenn kein Zahlenstein mehr gelegt werden kann, ohne die **DOMINARI**-Regel zu verletzen (siehe Beispiel unten). Auf ein solches **totes Feld** wird statt eines Zahlensteines ein **Blankostein** gelegt:



*In der **rechten Spalte** befinden sich bereits eine **1, 3, 5 und 6**.*

*In der **fünften Zeile** befinden sich bereits eine **2, 5 und 6**.*

*Im **rechten unteren Block** befindet sich bereits eine **4**.*

Wer am Zug ist und seinen Zahlenstein bereits angelegt hat, darf anschließend beliebig viele tote Felder mit Blankosteinen seiner Farbe belegen. (Versäumt ein Spieler das Belegen eines toten Feldes mit einem Blankostein, kann dies später durch ihn oder den Gegner nachgeholt werden.)

Da Blankosteine keinen Wert haben, sind sie von der **DOMINARI**-Regel nicht betroffen. Mehrere Blankosteine dürfen in der selben Zeile, Spalte oder dem selben Block liegen. Blankosteine müssen auch nicht an bereits liegende Steine angelegt werden.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald keiner der beiden Spieler einen Zahlenstein ablegen kann. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Punkte werden entsprechend folgender Tabelle vergeben:

Spielsteine auf dem Spielfeld	Punkte
Jeder eigene Zahlenstein (<i>Blankosteine zählen nicht</i>):	1
Jeder komplette Block, bestehend aus eigenen Zahlen- und Blankosteinen:	1
Jeder komplette Block, bestehend nur aus eigenen Zahlensteinen:	2
Jede komplette Zeile oder Spalte, bestehend aus eigenen Zahlen- und Blankosteinen:	2
Jede komplette Zeile oder Spalte, bestehend nur aus eigenen Zahlensteinen:	3

(*Wertungsbeispiel siehe nächste Seite*)

Fehlerhaftes Setzen:

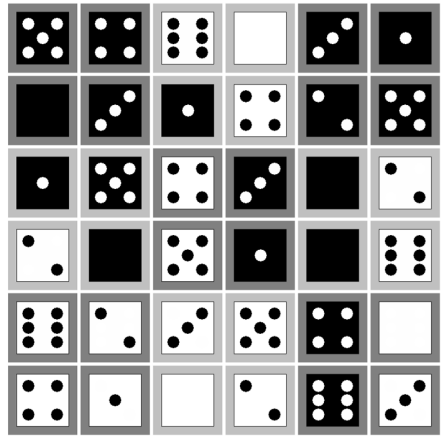
Macht ein Spieler einen regelwidrigen Zug, so darf der Gegenspieler im unmittelbar folgenden Zug die fehlerhaft gesetzten Steine ersatzlos entfernen. Zudem sind alle damit verbundenen Aktionen (legen von Blankosteinen) rückgängig zu machen.

Bleibt eine fehlerhafte Stellung über mehrere Züge hinweg unbemerkt, wird das Spiel nach Aufdeckung des Fehlers ergebnislos abgebrochen.

Wertungsbeispiel

Die nebenstehende Grafik zeigt die Endstellung einer Partie **Score-Dominari**.

Bei **Revers-Dominari** wäre die Endstellung i.A. eine andere. Die Abrechnung erfolgt jedoch nach exakt den selben Regeln.



Weiß hat

15	eigene Zahlensteine	+ 15 Punkte
1	2x2 Block aus Zahlensteinen (unten links)	+ 2 Punkte
1	2x2 Block aus Zahlen- und Blankosteinen (unten mitte)	+ 1 Punkte
Summe:		= 18 Punkte

Schwarz hat

14	eigene Zahlensteine	+ 14 Punkte
1	2x2 Block aus Zahlensteinen (oben rechts)	+ 2 Punkte
1	2x2 Block aus Zahlen- und Blankosteinen (oben links)	+ 1 Punkte
1	Spalte aus Zahlen- und Blankosteinen (fünfte Spalte)	+ 2 Punkte
Summe:		= 19 Punkte