



# 北平北平

© 北平北平 北平北平

Venice  
Connection



# カクURO

カ ク U R O

Laat ons samen spelen met de nieuwe breinbreker die de wereld aan het veroveren is!

2-4 spelers – circa 30 minuten

De Kakuro is een breinbreker die, zoals zijn voorganger Sudoku, de pagina's van talrijke dagbladen en gespecialiseerde bladen heeft veroverd. Het betreft een rooster van het type kruiswoordraadsel, waarin totalen worden gegeven die bereikt moeten worden: de spelers moeten ontdekken welke cijfers opgeteld moeten worden (de termen).

Dit spel heeft dezelfde instelling, maar maakt de competitiegeest tussen 2, 3 of 4 spelers mogelijk.

## Inhoud

- 1 speelblad, met een rooster van 9x9 cm omtrek met het scorebord (**figuur 1**);
- 72 genummerde kaarten van 1 tot 9, met hetzelfde cijfer gedrukt op beide kanten:
  - op de gele achtergrond stellen de cijfers de termen voor die vervolgens zullen opgeteld worden om de totalen te bereiken;
  - op de rode achtergrond stellen de cijfers de totalen voor en gelden zoals ieder nummer van twee cijfers dat dat cijfer als eenheid heeft; bijvoorbeeld een rode 4 geldt als 4, 14, 24 ...
- 9 kaarten "100 punten";
- 4 scorepionnen;
- 4 schermen in de kleuren van de pionnen;
- 1 zakje;
- de spelregels

## Vorbereitung

- Het speelbord openen in het midden van de tafel;

- iedere speler kiest een scherm en de pion van de overeenstemmende kleur;
- de pionnen in de ruimte 0 van het scorebord plaatsen;
- de kaarten 100 punten terzijde leggen, de andere 72 kaarten in het zakje steken en mengen;
- 5 kaarten trekken en deze op de vakjes leggen die de afbeeldingen van de keien van de rivier bevatten; de 4 laterale moeten langs de gele kant (termen) geplaatst worden, de centrale langs de rode kant (totaal), zoals in het voorbeeld op de figuur. Iedere speler vist vervolgens uit het zakje 2 kaarten die hij achter zijn scherm zal houden, verborgen voor zijn tegenspelers.

## Het spel

Men speelt om beurten in de richting van de wijzers van de klok, vertrekkend van de jongste speler.

De speler aan de beurt

- a) **moet** op het speelbord een van zijn twee kaarten leggen;

- b) **mag** een van de kaarten die reeds aanwezig zijn op het speelbord omkeren, indien de omstandigheden dit toestaan (zie "een kaart omkeren");
- c) vist terug een kaart uit het zakje.

## a) Een kaart invoeren

De speler die aan de beurt is moet een van zijn twee kaarten op een willekeurig vrij vakje leggen (horizontaal of verticaal) dat grenst aan een willekeurige andere kaart die reeds op het speelbord ligt. Men kan vrij kiezen langs welke kant men de kaart wenst te leggen. Wanneer een speler zijn kaart juist legt, kan hij "Kakuro" doen en punten winnen.

De "Kakuro" is een reeks aan elkaar grenzende kaarten bestaande uit een totaal, horizontaal (van links naar rechts) of verticaal (van boven naar beneden) gevolgd door twee of meerdere termen die van elkaar verschillen, en die opgeteld juist dat totaal geven; de reeks termen moet onderbroken worden door een leeg vakje, door een ander totaal of door **de rand van** het speelbord. De Kakuro kan op verschillende manieren bekomen worden, door zowel een totaal als een term in te voeren en is zoveel punten waard als de som van de termen.

Bijvoorbeeld, indien ik een totaal **8** heb, gevolgd door een 3 als term (**8 3**), is het voldoende een 5 toe te voegen onmiddellijk na de 3 om de som juist te maken (**8 35**, hetgeen overeenstemt met  $8=3+5$ ) en 8 punten te winnen; we hadden hetzelfde kunnen doen indien we op tafel de **8** en de 5 hadden en vervolgens de 3 invoerden; men zou ook hetzelfde kunnen doen wanneer men op tafel de 3 en de 5 heeft en vóór hen de **8** invoert.

Op de **Figuur 2** wordt een voorbeeld gegeven van enkele mogelijke gevallen waarmee men een Kakuro bekomt.

- Wanneer men de gele 4 in c6 invoert wint men 13 punten; er werd inderdaad een juiste optelling gecreëerd, omdat  $13=9+4$  en vóór hen is er juist een rode 3, namelijk een totaal dat eindigt met 3 (zoals we gezegd hebben gelden de totalen als ieder nummer van twee cijfers die dat cijfer als eenheid heeft).
- Wanneer men de rode 4 in e6 invoert wint men 14

- punten, omdat de optelling  $14=1+5+8$  wordt gecreëerd.
- Wanneer men de gele 8 in d2 invoert wint men geen enkel punt; het is zo dat  $19=8+3+8$ , maar twee van de termen zijn gelijk en dus gaat het niet om een Kakuro. Opgelet, het is niet zo dat de zet ongeldig is (de kaarten kunnen op ieder vakje gelegd worden dat grenst aan een andere kaart ongeacht het feit of deze al dan niet een Kakuro creëert), maar men wint zo geen enkel punt.
  - Wanneer men de gele 6 in f4 invoert wint men geen enkel punt; immers horizontaal is de som  $6+2 8$  en niet een totaal dat eindigt met 5 en verticaal wordt een enkele reeks van 3 termen zonder totaal gevormd.
  - Wanneer men tenslotte de rode 8 in f7 invoert wint men geen enkel punt, immers het totaal 4 is gevolgd door geen enkele term, noch horizontaal noch verticaal. Opgelet, dit is een algemene regel: in een Kakuro moet het totaal de termen altijd voorafgaan, ze nooit volgen! Dit wil zeggen dat 8 71 een Kakuro is, maar 71 8 niet.

Soms kan het gebeuren dat de ingevoerde kaart meerdere Kakuro tegelijkertijd creëert en in dit geval wint men de punten van beide totalen: op de **figuur 3** enkele voorbeelden.

- Wanneer men de rode 8 in e2 invoert wint men 26 punten! Er worden immers twee Kakuro gecreëerd, een horizontaal 8 639 (namelijk  $18=6+3+9$ ) en een verticaal 8 62 (namelijk  $8=6+2$ ). In totaal  $18+8=26$  punten.
- Wanneer men de rode 4 in e6 invoert wint men 14 punten, omdat men horizontaal een Kakuro creëert. Verticaal is de reeks 4 4, ook al stemt het nummer overeen, is dit geen Kakuro omdat deze samengesteld is uit een enkele term.
- Het is mogelijk het potentieel van de kruispunten te gebruiken ook wanneer men met gele kaarten speelt. Wanneer men de gele 7 in g4 invoert, wint men 34 punten!!! Er worden immers twee Kakuro gecreëerd, een verticaal 9 397 ( $19=3+9+7$ ) en een horizontaal 5 267 ( $15=2+6+7$ ). In totaal  $19+15=34$  punten!

**Opgelet.** Men moet zich herinneren dat het altijd mogelijk is iedere kaart in iedere stand te spelen (op voorwaarde dat ze grenst aan minstens een andere kaart), het heeft geen enkel belang dat men een Kakuro "vernietigt" die eerder gerealiseerd werd. Men wint de punten maar alleen door nieuwe Kakuro te vormen.

Opmerking. De kaarten bevatten geen 0 (nul), het is dus niet mogelijk Kakuro te maken met totalen die eindigen met een 0.

## b) De kaarten omkeren

Naast het invoeren van een kaart, heeft de speler die aan de beurt is ook het recht er een andere om te keren waarbij een gele kaart in een rode wordt omgevormd of omgekeerd, **op voorwaarde dat zowel de ingevoerde kaart als de omgekeerde, op het einde van de zet, deel uitmaken van eenzelfde Kakuro.**

Op de **figuur 4** een eenvoudig voorbeeld: de speler voert een gele 2 in en vormt de andere gele 2 links om in een rode 2 en bekomt zo de Kakuro 2 642 die beide kaarten bevat en hem 12 punten doet winnen.

Hier een meer ingewikkeld voorbeeld (**figuur 5**). Deze keer gaat het over een rode kaart die omgevormd wordt in geel om een reeks te verlengen. De speler voert een gele 7 in en keert de rode 2 om en creëert hierbij een lange reeks termen die allemaal van elkaar verschillen vertrekkend van de rode 3 links tot aan de gele 7 die juist ingevoerd is. Het resultaat is een schitterende 3 9325167 en de slimme speler wint 33 punten!

Op de **drie figuren 6** een voorbeeld van een ongeldig omkeren. Op de eerste figuur ziet men de beginsituatie; op de tweede heeft de speler die aan de beurt is een 5 ingevoerd tussen de rode 2 en de gele 1; op de derde gaat de speler verder met zijn zet en keert hierbij de gele 5 rechts om en "creëert" op deze manier de Kakuro 2 516. Maar het betreft hier een niet toegestane operatie! Het feit is dat de rode 5 geen deel uitmaakt van de Kakuro die deze heeft bijgedragen te creëren en dus mocht ze niet omgekeerd worden. De speler behaalt geen enkel punt en moet opnieuw de 5 omkeren in de oorspronkelijke gele kant. De gele 5 die hij heeft ingevoerd blijft daarentegen op haar plaats en de beurt gaat over op de volgende speler.

Op de **figuur 7**, een gedeeltelijk analoge situatie, maar in dit geval is het omkeren van de gele 4 perfect geldig, want dankzij de ingevoerde gele 7 bekomt men de benadrukte Kakuro 4 527=14 punten.

Maar ook in dit geval is de Kakuro 1 821 (in horizontaal voor de 4) niet geldig omdat om hem te creëren het nodig

was de 4 om te keren die er geen deel van uitmaakt. Integendeel, de Kakuro 4 31 (in verticaal onder de 4) is perfect geldig en levert de speler nog 4 punten op.

Op de twee **figuren 8** een voorbeeld van een zeldzame zet die toestaat zelfs 3 geldige Kakuro te realiseren. Immers in dit geval, naast de twee Kakuro van het vorig voorbeeld, produceert de invoer van de gele 7 ook een andere verticale Kakuro 9 27.

In totaal bekomt de speler dus  $14+4+9=27$  punten.

## Dus opgelet:

- De speler, wanneer het zijn beurt is, **kan ook een kaart omkeren**, maar alleen indien de omgekeerde kaart en de ingevoerde beide deel uitmaken van eenzelfde Kakuro.
- Indien naast de Kakuro die ze samen gecreëerd hebben, de twee kaarten, afzonderlijk, andere Kakuro creëren en er deel van uitmaken, zullen ook deze **geldig zijn voor de score**.
- Opdat een Kakuro geldig is voor de score, moeten **alle kaarten die ertoe hebben bijgedragen hem te creëren** er noodzakelijkerwijze deel van uitmaken.

## c) Terug een kaart vissen

Op het einde van zijn zet vist de speler gewoon terug een kaart uit het zakje, zodanig dat hij er altijd twee in handen heeft.

**Verkeerde zetten.** Het kan gebeuren dat een speler denkt dat hij Kakuro heeft gemaakt, maar hij vergist zich. Zo kan hij bijvoorbeeld slecht een totaal hebben berekend, of niet gemerkt hebben dat er in een optelling gelijke termen zijn. In al deze gevallen, indien een tegenspeler het merkt vóór de volgende zet, wint de speler geen enkel punt, de kaart blijft op het speelbord en de eventueel omgekeerde kaart wordt opnieuw omgekeerd.

## Het spel en het besluit

De spelers noteren zet na zet de bekomen score en letten erop dat ze hun score-pion evenveel vakjes laten vooruitgaan. Wanneer een speler de 99 overschrijdt, neemt hij een van de kaarten "100 punten" en de pion

# カカロ

カカロ

gaat verder.

Wanneer er geen kaarten meer in het zakje zijn, eindigen de spelers het spel met diegene die ze in handen hebben. Wanneer iedereen zijn kaarten beëindigd heeft, is het spel gedaan en wie het meeste punten heeft wint het spel.

## Versie voor de experts

Wanneer hij speelt kan de speler ook meer dan een kaart omkeren, op voorwaarde dat de ingevoerde kaart en alle omgekeerde kaarten, op het einde van de zet, deel uitmaken van eenzelfde Kakuro.

Clementoni S.p.A.  
62019 Recanati (MC) - Italy  
Tel. 071-75811  
Fax. 071-7581234  
Conservare per future referenze

S87196



北風北山見口

H A N S H I N S E

