

D

KAKURO

Das Spiel

Ein Spiel für 1 bis 5 Rätselfreunde ab 14 Jahren

Autor: A. Nove Veronesi

Design: concept company

Ravensburger® Spiele Nr. 27 381 2

Inhalt:

1 Spielplan

72 Zahlenplättchen
(mit den Zahlen 1 bis 9)



Silberne
Vorderseite



Rote
Rückseite

36 45 Summenplättchen
(mit Werten von 3 bis 40)

40 Aktionsplättchen



Doppler-
plättchen



Tausch-
plättchen

Vorderseiten



Ziffern-
plättchen

Rückseite



Summenfeld

1 Sanduhr

Spielziel

Die Spieler versuchen gleichzeitig, Kakuro-Reihen zu finden. Das sind Reihen nebeneinander liegender Zahlenplättchen, deren Summe mit einem zuvor aufgedeckten Summenplättchen übereinstimmt. Je mehr Plättchen die Kakuro-Reihe bilden, desto mehr Punkte erhält der Spieler, der sie gefunden hat. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Ravensburger

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Der **Spielplan** wird zusammengefügt und in die Tischmitte gelegt. Er zeigt eine Reihe und eine Spalte mit roten Summenfeldern sowie 64 silberfarbene Spielfelder.

Die **Zahlenplättchen** werden beliebig auf die 64 Spielfelder verteilt, die silberne Vorderseite der Zahlenplättchen zeigt jeweils nach oben. Die 8 überzähligen Zahlenplättchen werden für die Partie nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Anschließend werden die **Summenplättchen** gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt.

Von den **Aktionsplättchen** erhält jeder Spieler ein *Dopplerplättchen*, das er offen vor sich ablegt. Die restlichen Aktionsplättchen werden mit der Rückseite (= Summenfeld) nach oben gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt. Abhängig von der Spieleranzahl zieht jeder Spieler nun noch weitere Aktionsplättchen, die er offen neben sein Dopplerplättchen legt:

Spieleranzahl	Zusätzliche Aktionsplättchen
1	3
2	2
3 bis 5	1

Die **Sanduhr** wird neben den Spielplan gestellt. Zusätzlich werden Stift und Papier benötigt, um die Punkte der Spieler festzuhalten.

Spielverlauf

Jede Spielrunde besteht aus den folgenden drei Phasen, die immer in derselben Reihenfolge gespielt werden:

1. **Summenplättchen aufdecken**
2. **Kakuro-Reihe bilden**
3. **Nachschub**

1. Summenplättchen aufdecken

36

Zu Beginn jeder Runde wird ein beliebiges Summenplättchen vom verdeckten Stapel aufgedeckt und für alle Spieler gut sichtbar offen neben den Spielplan gelegt.

2. Kakuro-Reihe bilden

Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig, eine waagerechte oder senkrechte Zahlenreihe auf dem Spielplan zu finden, deren Summe mit der auf dem Summenplättchen übereinstimmt.

Wer zuerst eine Möglichkeit sieht, eine solche Kakuro-Reihe zu bilden, ruft "Kakuro!" und zeigt die entsprechende Zahlenreihe seinen Mitspielern. Um die Kakuro-Reihe zu bilden/einzugrenzen, darf er nun noch beliebig viele seiner Aktionsplättchen einsetzen. Der Einsatz der Aktionsplättchen wird auf der nächsten Seite genau erklärt.

Anschließend **überprüfen** die Spieler gemeinsam, ob es sich um eine **regelgerechte Kakuro-Reihe** handelt:

- Die Reihe muss aus mindestens zwei waagrecht oder senkrecht nebeneinanderliegenden Zahlenplättchen bestehen, die addiert die auf dem Summenplättchen angegebene Summe bilden.
- Die Reihe muss **immer** an einem Summenfeld beginnen und an einem Summenfeld oder dem Spielplanrand enden.
- Sie darf jede Zahl von 1 bis 9 nur einmal beinhalten (Ausnahme: siehe Aktionsplättchen "Dopplerplättchen").

Beispiel 1:

regelgerechte Kakuroreihe

Das aufgedeckte Summenplättchen zeigt "36".

Die hervorgehobene Zahlenreihe besteht aus 8

nebeneinander liegenden Zahlenplättchen, ihre Summe

ergibt 36. Die Reihe ist eingegrenzt: Sie beginnt an einem

Summenfeld und endet am Spielplanrand. Innerhalb der

Reihe kommt keine Zahl doppelt vor.

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

Aktionsplättchen

Aktionsplättchen erleichtern das Bilden von Kakuro-Reihen. Sie können eingesetzt werden, nachdem der Spieler "Kakuro!" gerufen und seinen Mitspielern die Zahlenreihe gezeigt hat. Vorder- und Rückseite der Aktionsplättchen haben jeweils eine bestimmte Funktion. Beim Einsatz eines Aktionsplättchens aus seinem Vorrat muss der Spieler jeweils entscheiden, ob er dessen Vorder- **oder** Rückseite nutzt.

- ! **Wichtig:** Alle Aktionsplättchen dürfen immer nur auf **silberne** Zahlenplättchen (= Vorderseite der Zahlenplättchen) gelegt werden.

Aktionsplättchen-Rückseite: Summenfeld

Findet ein Spieler eine passende Zahlenreihe, die jedoch noch nicht an ihren beiden Enden durch Summenfelder oder den Spielplanrand begrenzt ist, kann er die Zahlenreihe mit Hilfe von Aktionsplättchen aus seinem Vorrat **eingrenzen**.



Dazu nimmt er ein beliebiges seiner Aktionsplättchen und legt es mit der **Summenfeldseite** nach oben **vor dem ersten** oder **hinter dem letzten** Plättchen der Zahlenreihe, die er eingrenzen möchte, auf das dort liegende silberne Zahlenplättchen (siehe Beispiele 2 und 3):

9

Beispiel 2:

Gesucht wird "9".

Durch Ablegen eines Summenfeldes auf das silberne Zahlenplättchen "3" wird die hervorgehobene Zahlenreihe eingegrenzt.

KAKURO	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
→	9	2	9	4	3	5	6	2	
→ 36	7	3	2	8	6	4	5	1	
→	1	2	6	7	3	3	6	4	
→	7	5	8	9	2	5	1	3	

18

Beispiel 3:

Nun wird "18" gesucht.

Durch Ablegen eines Summenfeldes auf das silberne Zahlenplättchen "1" wird die hervorgehobene Zahlenreihe eingegrenzt. Das Ende der Reihe ist bereits durch ein im Spielverlauf abgelegtes Summenfeld bestimmt.

KAKURO	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
→	9	2	9	4	3	5	6	2	
→ 36	7	3	2	8	6	4	5	1	
→	1	2	6	7	3	6	4		
→	7	5	8	9	2	5	1	3	

Es ist auch möglich, zwei Summenfelder zum Eingrenzen der Zahlenreihe einzusetzen, eines vor dem ersten und eines hinter dem letzten Zahlenplättchen der Kakuro-Reihe.

Zur Erinnerung: Summenfelder dürfen immer **nur auf silberne Zahlenplättchen** (= Vorderseite der Zahlenplättchen) gelegt werden! Das Summenfeld wird so aufgelegt, dass seine Pfeile nach rechts und nach unten zeigen. Von einem Summenfeld ausgehend kann also **sowohl nach rechts als auch nach unten** je eine Kakuro-Reihe gebildet werden.

Aktionsplättchen-Vorderseite

Die Vorderseiten der Aktionsplättchen ermöglichen je eine von drei Sonderaktionen:

• Dopplerplättchen

Ein Dopplerplättchen erlaubt zwei gleiche Zahlen innerhalb einer Kakuro-Reihe. Gibt der Spieler zwei Dopplerplättchen aus seinem Vorrat ab, dürfen zwei unterschiedliche Zahlen doppelt vorkommen usw. Der Spieler muss ebenso zwei Dopplerplättchen abgeben, falls dieselbe Ziffer dreimal in derselben Kakuro-Reihe vorkommt. Eingesetzte Dopplerplättchen werden abgegeben und kommen aus dem Spiel.



• Tauschplättchen

Ein Tauschplättchen ermöglicht, zwei beliebige silberne Zahlenplättchen auf dem Spielplan zu vertauschen. Ein Spieler darf auch mehrere Tauschplättchen für dieselbe Kakuro-Reihe nutzen. Eingesetzte Tauschplättchen werden abgegeben und kommen aus dem Spiel.



• Ziffernplättchen (mit den Zahlen 1 bis 9)

Ein Ziffernplättchen kann auf ein beliebiges silbernes Zahlenplättchen (= Vorderseite der Zahlenplättchen) innerhalb der zu bildenden Kakuro-Reihe gelegt werden, um deren Wert zu verändern. Ziffernplättchen dürfen nicht auf rote Plättchen (= Rückseite der Zahlenplättchen, bereits ausliegende Ziffernplättchen oder Summenfelder) gelegt werden.



Überprüfung der Kakuro-Reihe ergibt:

→ Kakuro-Reihe ist regelgerecht

Stimmt die vom Spieler gebildete Kakuro-Reihe mit den Regeln überein, wird das Summenplättchen aufgelegt, die Zahlenplättchen der Kakuro-Reihe werden umgedreht und die erzielten Punkte gutgeschrieben (siehe Beispiel 4):

- *Summenplättchen auflegen:* Der Spieler legt das Summenplättchen auf das Summenfeld am Beginn der Kakuro-Reihe und zwar auf die Hälfte, deren Pfeil in Richtung der gebildeten Kakuro-Reihe zeigt.
- *Zahlenplättchen umdrehen:* Alle an der Summe beteiligten Zahlenplättchen werden auf die rote Rückseite umgedreht. Auf diese Plättchen dürfen **keine** Aktionsplättchen mehr gelegt werden. Es ist also nicht möglich, eine bereits gewertete Kakuro-Reihe durch Aktionsplättchen nachträglich zu verändern. Jedes Zahlenplättchen kann jedoch in **zwei** Kakuro-Reihen vorkommen, einmal waagrecht und einmal senkrecht. In der noch nicht gewerteten Richtung zählen auch bereits umgedrehte, rote Zahlenplättchen sowohl für die Summe der Zahlenreihe als auch für die Punktevergabe mit (vgl. die rote "5" in Beispiel 4).
- *Punkte gutschreiben:* Dem Spieler werden so viele Punkte gutgeschrieben, wie **Zahlenplättchen** in der Kakuro-Reihe vorkommen.

20

Beispiel 4:
Das aufgedeckte Summenplättchen zeigt "20". Ein Spieler ruft "Kakuro!" und zeigt seinen Mitspielern die hervorgehobene Reihe von Zahlenplättchen. Er begrenzt die Reihe durch das Einsetzen eines Summenfeldes auf "9".



Das Summenplättchen "20" wird auf das Summenfeld gelegt, das den Anfang der Kakuro-Reihe begrenzt. Danach werden die silbernen Zahlenplättchen umgedreht und dem Spieler 5 Punkte gutgeschrieben.

→ Kakuro-Reihe ist nicht regelgerecht

Stimmt die vom Spieler gezeigte Zahlenreihe **nicht** mit den Regeln überein, werden eventuell von ihm vorgenommene Änderungen an der Zahlenreihe wieder rückgängig gemacht. Seine Mitspieler versuchen sofort aufs Neue, eine entsprechende Zahlenreihe zu finden. Der Spieler selbst darf erst bei dem nächsten Summenplättchen wieder miträtseln.

→ Keine Kakuro-Reihe zu finden

Ist während einer Spielrunde mindestens die Hälfte der Spieler der Meinung, dass für das aktuelle Summenplättchen keine passende Zahlenreihe zu bilden ist, wird die Sanduhr umgedreht. Die Spieler können nun noch so lange eine passende Kakuro-Reihe suchen, bis die Sanduhr durchgelaufen ist.

(Sind **alle** Spieler der Meinung, dass die gesuchte Summe nicht auf dem Spielbrett zu bilden ist, brauchen sie die Sanduhr nicht zusätzlich einzusetzen.)

Das nicht erfüllte Summenplättchen wird anschließend – als separate Auslage – offen neben den Spielplanrand gelegt.

3. Nachschub

Zeigt das soeben gespielte Summenplättchen eine *ungerade* Zahl, ziehen alle Spieler ein neues Aktionsplättchen nach und legen es zu ihrem Vorrat. Dies gilt unabhängig davon, ob das Summenplättchen erfüllt wurde oder nicht.

Zeigt das Summenplättchen dagegen eine *gerade* Zahl, werden **keine** Aktionsplättchen nachgezogen.

Ausnahme: Hat zu diesem Zeitpunkt **kein Spieler** ein Aktionsplättchen vor sich liegen, ziehen **alle Spieler** ein neues Aktionsplättchen nach und legen es zu ihrem Vorrat.

Sind im Spielverlauf nicht mehr genügend Aktionsplättchen zum Nachziehen für alle Spieler vorhanden, erhält kein Spieler mehr Nachschub.

Spielende

Sobald zum **dritten Mal** ein Summenplättchen nicht erfüllt werden konnte und daher in die Auslage neben dem Spielplan gelegt wird, endet das Spiel. Die Spieler ermitteln ihre Punkte. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Haben mehrere Spieler gleichviel Punkte, gewinnt von diesen derjenige mit dem größten Vorrat an Aktionsplättchen. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Solo-Variante

In der Solo-Variante bleiben alle Spielregeln bestehen, mit folgenden Änderungen:

Der Spieler erhält nach *jedem* Summenplättchen (egal ob ungerade oder gerade) ein Aktionsplättchen als Nachschub.

Zudem muss er, direkt nachdem er ein Summenplättchen aufgedeckt hat, sofort die Sanduhr umdrehen. Sollte die Sanduhr durchgelaufen sein, bevor er eine passende Zahlenreihe gefunden hat, muss er das Summenplättchen neben den Spielplanrand legen. Es zählt als nicht erfüllt. Sobald er drei Summenplättchen zur Seite gelegt hat, endet das Spiel.

Wer will, kann sich dem Rätselvergnügen natürlich auch ohne Zeitdruck widmen: Wie viele Punkte schaffen Sie?

© 2007 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com