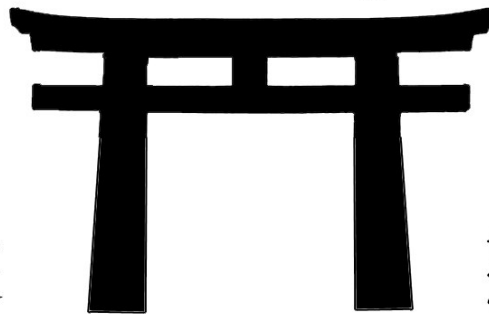


Sudoku Moyo



von
Günter
Cornett

für
2 Spieler
ab 10 Jahren

Sudoku Moyo vereint Spiel und Rätsel auf harmonische Weise.

Das Spiel beginnt mit einer Sudoku-Aufgabe. Wer sich in sie hineindenkt, erkennt, wann er welchen Stein an welche Position spielen muss, um dessen Moyo für sich wirken zu lassen.

Jeder Spieler besitzt vier Gebiete, die er im Laufe der Partie mit Sudoku-Steinen füllt. Es ist nicht nur erlaubt sondern auch taktisch sinnvoll, die Zahlensteine so zu legen, dass ihr Einfluss (Moyo) den Gegenspieler daran hindert, seine Gebiete vollständig zu füllen.

Moyo	=	Einfluss Im Go: starker regionaler Einfluss
Azumaya	=	Kleines Haus Ein Azumaya ist nach allen Seiten offen, quasi ein Dach auf Pfählen. <i>Sudoku-Moyo:</i> Neutrales Gebiet in der Spielfeld-Mitte; hier wird das Spiel eröffnet.
Shima	=	Eigenes Land , Garten, Insel. <i>Sudoku-Moyo:</i> Gebiete der beiden Spieler
Horikomi	=	Einwerfen Im Go: Spielen eines (Opfer-) Steines in die gegnerische Form, um dort ein Auge zu verhindern.

Hier liegt der Schlüssel zum Spielsieg und zum Vergnügen am Spiel.

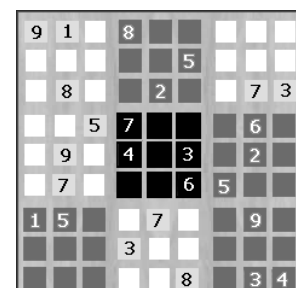
Spielmaterial

81 Sudoku-Steine sind mit den Zahlen von 1-9 bedruckt: Ein Spieler spielt mit den 4 hellen Sätzen, der andere mit den 4 dunklen Sätzen. Der schwarze Satz ist neutral.

15 runde Moyo-Steine dienen zum Markieren von Feldern, die nicht mehr belegt werden können.

Das **Spielfeld** enthält 9 Gebiete (Shima) von 3x3 Feldern:

- 4 helle Shima für den Spieler mit den hellen Spielsteine
- 4 dunkle Shima für den Spieler mit den dunklen Spielsteinen
- 1 Azumaya in der Mitte des Spielfeldes: Dies ist der Bereich für die neutralen schwarzen Spielsteine



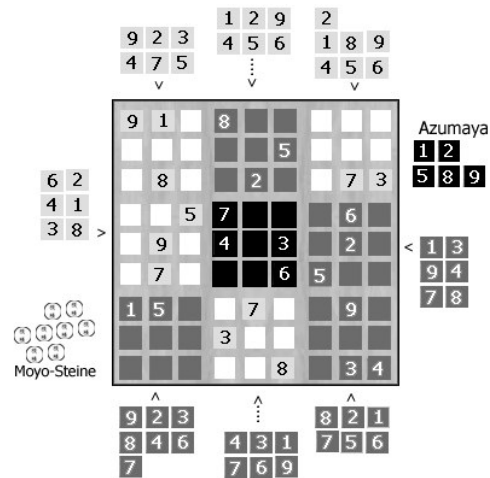
Spielvorbereitung

Gemeinsam suchen die Spieler eine Sudoku-Aufgabe aus dem Anhang und bereiten das Spielfeld vor, in dem sie zunächst die Aufgabe legen:

Die Azumaya-Spielsteine der Sudoku-Aufgabe werden im Azumaya (Mitte) platziert, die Spielsteine der Spieler in den äußeren Gebieten.

Die restlichen Spielsteine der Spieler werden so neben dem Spielfeld sortiert, dass jederzeit zu sehen ist, welche noch nicht gelegten Spielsteine zu welchem Shima gehören.

Die restlichen Azumaya-Spielsteine kommen rechts oben neben das Spielfeld, die Moyo-Steine links unten.



Zur Orientierung der Zahlen:

Da es leichter ist, die Zahlen auf dem Kopf zu erkennen als von der Seite, werden die Spielsteine so platziert, dass ein Spieler sie richtig rum, der andere auf dem Kopf stehend sieht. In welcher Orientierung ein Spieler seine noch nicht aufs Brett gelegten Steine legt, bleibt ihm überlassen. Auf dem Brett werden aber alle Zahlen in der selben Orientierung abgelegt.

Spielverlauf

Der ältere Spieler beginnt, indem er sich für eine Farbe und die dazugehörigen vier Shima entscheidet. Anschließend darf der jüngere Spieler bestimmen, wer von beiden den ersten Zug macht.

Eröffnung

Zunächst wird das neutrale Azumaya mit Spielsteinen belegt. Erst wenn hier kein Spielstein mehr gelegt werden kann, dürfen die Spieler ihre eigenen Shima füllen. Zu keiner Zeit wird ein Spielstein in ein Shima des Gegenspielers gesetzt.

Spielzug

Wer am Zug ist, legt einen Spielstein gemäß den Sudoku-Regeln auf das Spielbrett: Die gleiche Zahl darf nicht zweimal in gleicher Reihe, Spalte oder Shima vorkommen. Jedoch darf man Spielsteine so legen, dass das Sudoku-Rätsel nicht aufgehen kann.

Kann ein Feld nicht mehr mit einem Stein belegt werden, so wird dort ein Moyo-Stein platziert. Kann ein Spielstein nicht mehr in sein Shima gelegt werden, wird er umgedreht, so dass die Zahl nach unten zeigt.

Weder das Platzieren eines Moyo-Steines noch das Umdrehen eines Steines ist ein eigenständiger Spielzug. Beides dient lediglich der Übersichtlichkeit und kann jederzeit geschehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keinen Stein mehr setzen kann. Der Spieler, der den letzten Stein in sein Shima gesetzt hat, gewinnt die Partie. Spielt man mehrere Partien, so erhält der siegreiche Spieler für jeden Spielstein, den er nach dem letzten Zug seines Gegners regelkonform auf das Brett setzen kann, 1 Siegpunkt

Revanche gefällig?

Die Sudoku-Aufgabe kann durch ihre Struktur einen der beiden Spieler unmerklich begünstigen. Wer seine Niederlage hierauf zurückführt, möge den Partner zur Revanche auffordern und die gleiche Aufgabe mit vertauschten Rollen spielen. Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.

Varianten

Sudoku Horikomi

Wer am Zug ist, darf seinen Spielstein auch in ein Shima des Gegenspielers legen. Das Spiel endet, wenn kein Spielstein mehr gelegt werden kann. Alle noch freien Felder werden anschließend mit Moyo-Steinen belegt.

Der Spieler, in dessen Shima bei Spielende die wenigsten Moyo-Steine liegen, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten vollständig mit Sudokusteinen belegten Shima besitzt. Gibt es auch hier einen Gleichstand so gewinnt der Spieler mit den meisten mit 8 Spielsteinen belegten Shima (dann mit 7,6 ...). Ist so kein Gleichstand zu ermitteln, endet die Partie unentschieden.

Andere Gebietsaufteilung

Die obige Gebietsaufteilung hat sich in der Praxis bewährt. Es können natürlich auch andere Aufteilungen vorgenommen werden, z.B. ein Spieler bekommt die Shima in den Ecken, der andere die in den Seitennitten (was schwerer zu spielen ist).

Oder die Spieler wählen abwechselnd (Erst wählt Spieler A: 1 Shima, dann Spieler B: 2 Shima, Spieler A: 2 Shima, Spieler B: 2 Shima, Spieler A: 1 Shima).

Auch ist es möglich, die Shima statt nach 3x3 Blöcken nach Reihen und/oder Spalten aufzuteilen.

Sudoku-Aufgaben aus anderen Quellen

Selbstverständlich lassen sich auch Sudoku-Aufgaben aus anderen Quellen verwenden. Folgende Auswahlkriterien sind hierfür sinnvoll:

- Die Aufgabe sollte nicht zu schwer sein. Wenn es mehrere Ansatzpunkte gibt, das Sudoku zu lösen, gibt es auch mehrere Ansätze, es zu spielen.
- Es sollten aber auch nicht zu viele Feldern bereits besetzt sein.
- Die Aufgabe enthält keinen völlig leeren Block (aber wer es mag ...).
- Im Azumaya befinden sich wenig Spielsteine (Ca. 1-4 sind optimal).
- Weder im Azumaya noch in einem Shima befinden sich 3 Spielsteine direkt nebeneinander in einer Reihe oder Linie. Denn vollständig gefüllte Reihen blockieren Einflussmöglichkeiten.

Vorgabe

Der schwächere Spieler setzt zu Beginn einen oder mehrere Steine in die neutrale Zone. Oder: Der schwächere Spieler erhält die Shima in den Ecken, der stärkere die in den Seitennitten.

Bei einem zu großen Unterschied sollte man jedoch lieber ein anderes Spiel spielen.

Der Autor

Günter Cornett, Jahrgang 1960, Spieleautor mit ca. 15 Veröffentlichungen, teils im eigenen Bambus Spieleverlag www.bambusspiele.de, teils bei anderen Verlagen. Meine Spiele *Packeis am Pol* (zus. mit Alvydas Jakeliunas, erschienen bei Phalanx) und *Kahuna* (Kosmos) wurden von der Jury Spiel des Jahres empfohlen und sind in mehreren Sprachen erhältlich.

Im Januar 2006 setzte ich mich in meinem Artikel ‚Sudoku - das Spiel, das in Massen vorkommt‘ (<http://www.reich-der-spiele.de/specials/Sudoku-DasSpielDasInMassenVorkommt.php>) recht kritisch mit der Sudoku-Spielwelle auseinander: Die meisten Veröffentlichungen reduzieren das Spiel auf ein hektisches Wetträtseln. Oder aber der Sudoku-Charakter geht zugunsten des Spielerischen verloren. Aus dem Anspruch, ein Spiel zu machen, das den Sudoku-Charakter bewahrt, entstand Sudoku-Moyo. Um es erfolgreich zu spielen, muss man sich in die Sudoku-Aufgabe vertiefen.

Danksagung

Ich danke allen Testspielern für ihre Mühe und hilfreichen Anregungen, insbesondere: Jochen C., Christoph L., Kathrin N., Peter N., Oliver S., Petra S und Peer S., sowie Ro Sato für die Darstellung der japanischen Schriftzeichen.



Sudoku-Aufgaben

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

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

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

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

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

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