

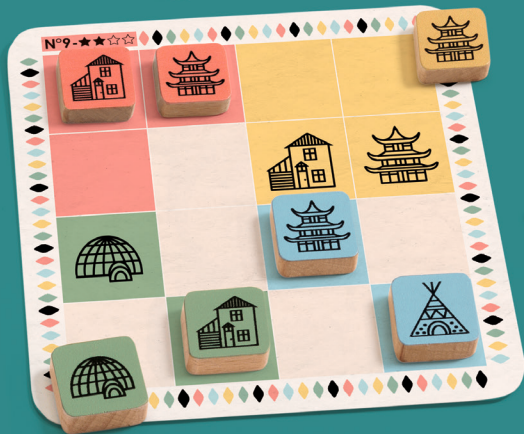
# CRAZY SUDOKU

AUTHOR  
ALAIN BROBECKER

DESIGN  
RÉGIS LEJONC

8-99  
ANS YEARS  
AÑOS JAHRE

- FR
- EN
- DE
- ES
- IT
- PT
- NL
- SE
- DA
- RU



# SOLOGIC



**CONTENU DU JEU :**

16 jetons représentant 4 types d'habitat différents dans 4 couleurs, 40 cartes défis (4 niveaux de difficulté croissant).

**BUT DU JEU :**

Compléter la grille avec les 16 jetons.

**DÉROULEMENT DU JEU :**

Posez les 16 jetons sur la table et posez les cartes défis à côté. Tirez une carte défi et tentez de remplir la grille avec les 16 jetons en respectant les indications données :

- Chaque type d'habitat ne peut être présent qu'une seule fois :

- par ligne,
- par colonne,
- et par zone colorée.

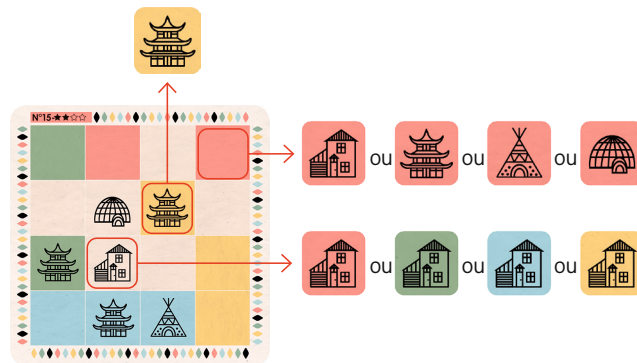


- Les zones colorées formées par les 4 jetons d'une même couleur doivent être d'un seul tenant. Les formes possibles des zones de couleur :



- Si une instruction est inscrite sur une case de la grille : il faut poser un jeton correspondant à cette instruction.

Exemples :



Chaque défi n'a qu'une seule solution.  
Solutions en fin de livret.

**CONTENTS:**  
 16 tokens representing 4 types of habitat in 4 different colours,  
 40 challenge cards (4 levels of difficulty).



**AIM OF THE GAME:**  
 Complete the grid with the 16 tokens.

**PLAYING THE GAME:**  
 Put the 16 tokens on the table and place the challenge cards next to them. Take a challenge card and try to complete the grid with the 16 tokens according to the instructions given:

- Each type of habitat can only appear once:

- per line,
- per column,
- and per colour zone.

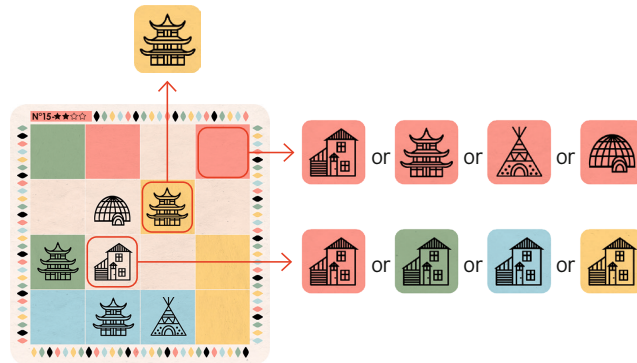


- Colour zones created by 4 tokens of the same colour should appear as a whole. These are the possible shapes that colour zones can take:



- If a box on the grid contains an instruction, you must put down a token that corresponds to that instruction.

For example:



Each challenge has only one possible solution.  
 See solutions at the end of the booklet.

*Challenges by Alain Brobecker*

**INHALT:**  
16 Spielchips, auf denen 4 unterschiedliche Behausungsarten in 4 verschiedenen Farben abgebildet sind, 40 Aufgabenkarten (4 Schwierigkeitsstufen).



**ZIEL DES SPIELS:**  
Alle 16 Spielchips auf dem Raster ablegen.

**SPIELABLAUF:**  
Die 16 Spielchips auf den Tisch legen und daneben die Aufgabenkarten platzieren. Eine Aufgabenkarte vom Stapel nehmen und versuchen, das Raster mit den 16 Spielchips zu füllen. **Dabei müssen die folgenden Vorgaben beachtet werden:**

- Jede Behausungsart darf nur einmal vorkommen:

- pro Zeile,
- pro Spalte,
- pro Farbfeld.

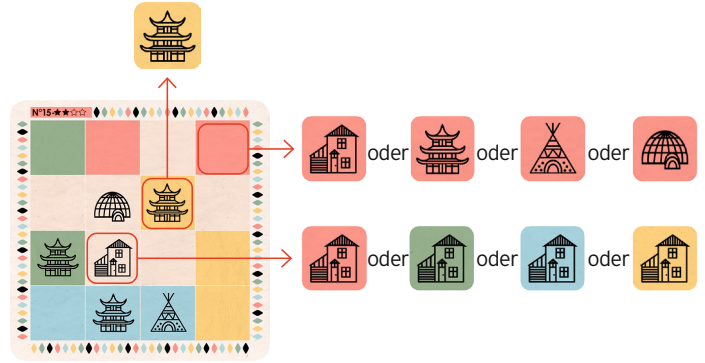


- Die Farbfelder bestehend aus 4 Spielchips derselben Farbe müssen zusammenhängend sein. Folgende Anordnungen der Farbfelder sind möglich:



- Wenn ein Feld des Rasters eine Anweisung enthält, darf auf diesem nur der entsprechende Spielchip abgelegt werden.

Beispiele:



Für jedes Rätsel gibt es nur eine einzige Lösung. Lösungen am Ende der Spielanleitung.

**CONTENIDO DEL JUEGO:**

16 fichas que representan 4 tipos de viviendas de 4 colores diferentes; 40 cartas de desafío con 4 niveles de dificultad.

**OBJETIVO DEL JUEGO:**

Completar el tablero con las 16 fichas.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Colocar las 16 fichas en la mesa con las cartas de desafío al lado. Escoger una carta de desafío e intentar completar el tablero con las 16 fichas, **respetando las instrucciones:**

- Cada tipo de vivienda puede estar presente una sola vez:

- por línea;
- por columna;
- por zona de color.

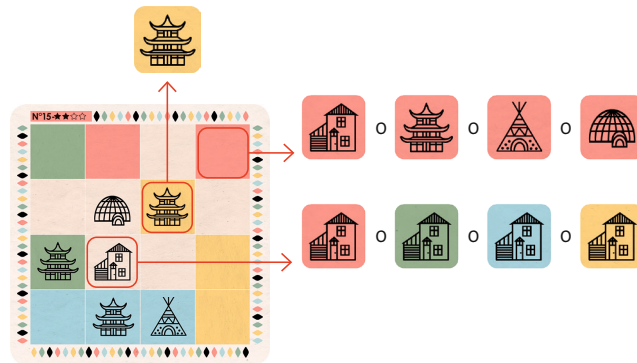


- Las zonas de colores formadas por las 4 fichas de un mismo color deben pertenecer al mismo jugador. Las zonas de color pueden presentar las siguientes formas:



- Si una casilla del tablero contiene instrucciones, es obligatorio colocar una ficha que respete dichas instrucciones.

Ejemplos:



Cada desafío tiene una sola solución posible.  
Las soluciones se encuentran al final de las instrucciones.

**CONTENUTO DELLA SCATOLA:**

16 pedine raffiguranti 4 tipi di abitazioni diverse in 4 colori, 40 carte Sfida (4 livelli di difficoltà).

**SCOPO DEL GIOCO:**

Completare la tabella con le 16 pedine.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

Sistemare le 16 pedine e le carte Sfida sul tavolo. Pescare una carta Sfida e tentare di completare la tabella con le 16 pedine **rispettando le seguenti regole:**

- Ogni tipo di abitazione può apparire una sola volta:

- per riga,
- per colonna,
- e per zona colorata.

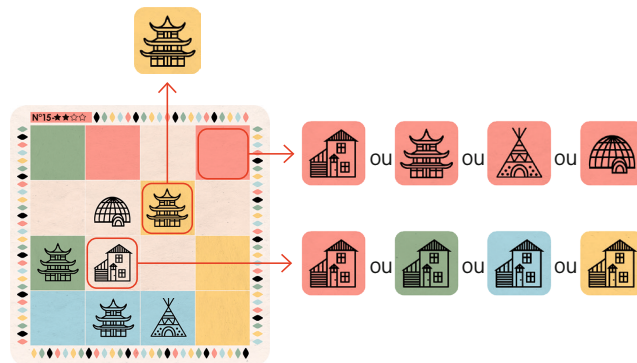


- Le zone colorate formate dalle 4 pedine dello stesso colore devono essere contigue. Le forme possibili per le zone colorate sono le seguenti:



- Se una casella della tabella contiene un'istruzione è necessario posizionare una pedina corrispondente all'istruzione.

Esempi:



Ogni sfida ha un'unica soluzione possibile.  
Le soluzioni sono indicate alla fine del libretto.

*Sfide inventate da Alain Brobecker*

**INHOUD:**

16 fiches met 4 verschillende typen huizen in 4 kleuren, 40 uitdagingskaarten (4 moeilijkheidsniveaus).

**DOEL VAN HET SPEL:**

De kaart volmaken met de 16 fiches.

**VERLOOP VAN HET SPEL:**

Leg de 16 fiches op tafel en leg de uitdagingskaarten ernaast. Trek een uitdagingskaart en probeer de kaart vol te maken met de 16 fiches waarbij **de volgende regels gelden:**

- Elk type huis mag slechts één keer voorkomen per:

- rij,
- per kolom,
- en per kleurenzone.

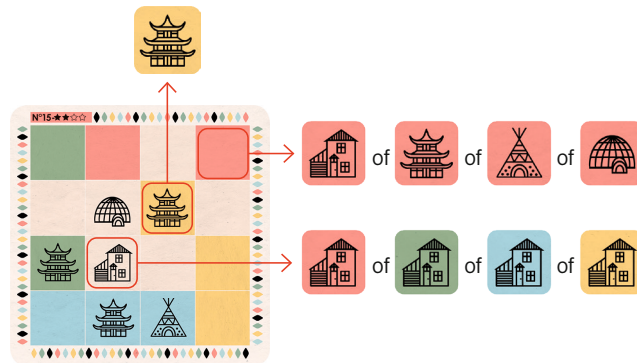


- De kleurenzones die door de 4 fiches van dezelfde kleur worden gevormd, moeten een samenhangend geheel vormen. De kleurenzones kunnen de volgende vormen hebben:



- Als er een instructie op een vakje staat, moet een fiche worden geplaatst die overeenkomt met deze instructie.

Voorbeelden:



Per uitdaging is slechts één oplossing mogelijk.  
Oplossingen achter in het boekje.

*Een spel van Alain Brobecker*

**CONTEÚDO DO JOGO:**

16 peças representando 4 tipos de casas diferentes em 4 cores, 40 cartões de desafio (4 níveis de dificuldade crescente).

**OBJETIVO DO JOGO:**

Completar a grelha com as 16 peças.

**DESENVOLVER DO JOGO:**

Coloca as 16 peças na mesa e coloca as cartas de desafio ao lado. Tira uma carta de desafio e tenta preencher a grelha com as 16 peças, **respeitando as instruções dadas:**

- Cada tipo de casa apenas pode estar presente uma só vez:

- em cada linha,
- em cada coluna,
- e em cada zona colorida.

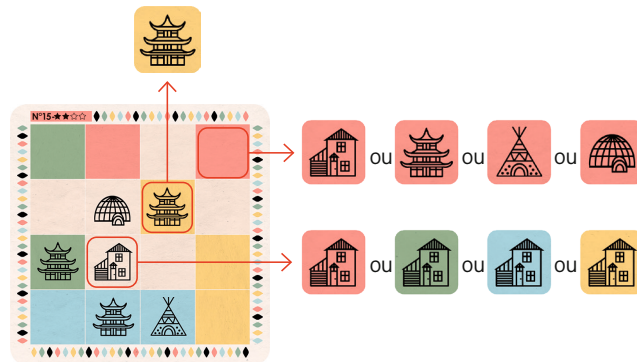


- As zonas coloridas formadas pelas 4 peças da mesma cor devem estar juntas. As formas possíveis das zonas de cor são:



- Se uma instrução está inscrita numa casa da grelha, deve ser colocada uma peça que corresponda a esta instrução.

Exemplos:



Cada desafio tem apenas uma solução possível.  
Soluções no final do livrete.

*Um jogo de Alain Brobecker*

**SPILLETS INDHOLD:**

16 jetoner, som svarer til 4 typer forskellige beboere i 4 farver, 40 udfordringskort (4 sværhedsgrader).

**MÅLET MED SPILLET:**

Udfyld pladen med de 16 jetoner.

**SPILLEREGLER:**

Læg de 16 jetoner på bordet, og læg udfordringskortene ved siden af dem. Træk et udfordringskort, og prøv at udfylde pladen med de 16 jetoner, idet følgende skal overholdes:

- Hver type beboer være til stede én gang:

- pr. linje,
- pr. kolonne,
- og pr. farvet zone.

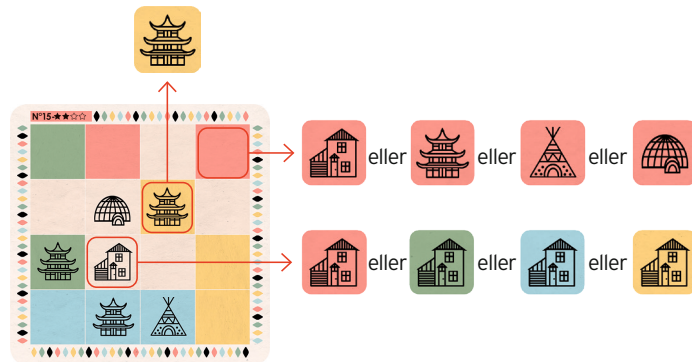


- De farvede zoner, der dannes af de 4 jetoner i samme farve, skal være uden afbrydelser. De mulige former for farvezonerne er:



- Hvis et felt på pladen indeholder en instruks, skal man lægge en jeton i feltet, der svarer til denne instruks.

Eksempler:



Alle udfordringer har kun én mulig løsning. Løsninger i slutningen af hæftet.

**INNEHÅLL:**

16 spelpjäser med bilder av 4 olika typer av boenden i 4 färger, 40 spelbrickor (4 stigande svårighetsgrader).

**SPELETS MÅL:**

Fylla rutnätet med de 16 spelpjäserna.

**SPELETS GÅNG:**

Lägg ut de 16 spelpjäserna på bordet och lägg spelbrickorna i en hög bredvid. Dra en spelbricka ur högen och fyll rutnätet med de 16 spelpjäserna. **Nedanstående regler måste följas:**

- Varje typ av boende får bara finnas med en enda gång:

- per rad,
- per kolumn,
- och per färgad ruta.

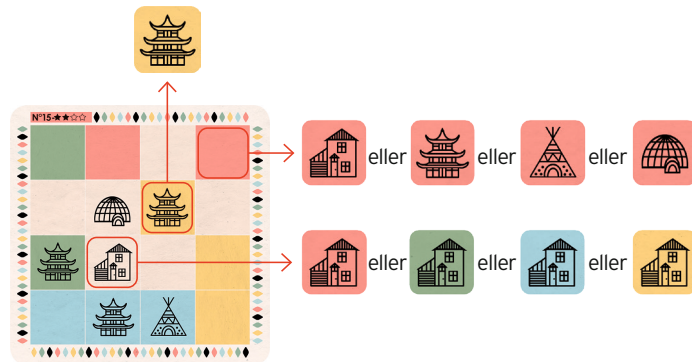


- De färgade rutorna som bildas av de 4 färgade spelpjäserna måste hänga ihop. Möjliga former för de färgade rutorna:



- Om det står en anvisning i någon av rutorna måste spelaren lägga den angivna pjäsen.

Exempel:



Varje uppgift har bara en möjlig lösning. Lösningarna anges i slutet av häftet.

**В КОМПЛЕКТЕ**

16 жетонов с изображением 4 типов жилищ в 4 цветах, 40 карточек «задание» (4 уровня сложности).

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Заполнить игровое поле 16 жетонами.

**ХОД ИГРЫ**

Положите 16 жетонов на стол. Карточки «задание» положите рядом. Возьмите любую карточку «задание» и попробуйте заполнить игровое поле 16 жетонами, **соблюдая следующие правила:**

- Каждый тип жилища можно положить только один раз:

- в строке,
- столбце,
- одноцветной зоне.

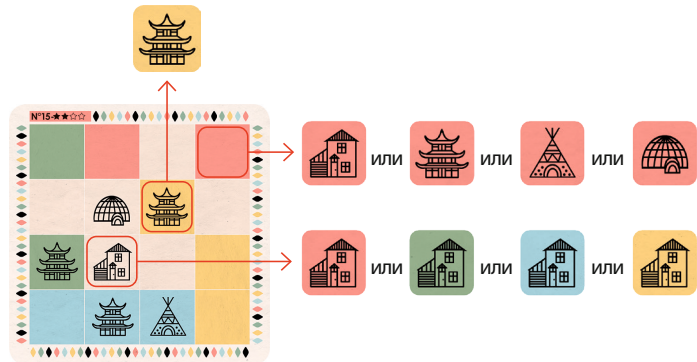


- Одноцветные зоны состоят из 4 жетонов одного цвета, лежащих рядом. Возможны следующие формы одноцветных зон:



- Если в клетке поля есть «условие», на эту клетку следует обязательно положить жетон, соответствующий этому условию.

Например:



Для каждого задания есть только одно решение. Решения указаны в конце брошюры.

Задания: Ален Бробеке



1



2



3



10



11



12



4



5



6



13



14



15



7



8



9



16



17



18



19



20



21



28



29



30



22



23



24



31



32



33



25



26



27



34



35



36



37



38



39



40

# CRAZY SUDOKU



DJ08488



3, rue des Grands-Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)