

	a	b	c	d	e	f	g
1	22	5	9	8	13	9	4
2	10	1	7	2	22	3	1
3	13	3	1	9	15	6	9
4	9			5	4	2	1
5	12			8	9	3	7

10 lépés

A "4"-ik sorból a 12-es értékhez még 2 szám hiányzik, melyeknek együtt a 6-os értéket kell kiadniuk. A lehetséges számkombinációk 2+4 és 1+5. Mivel a 4-es szám már szerepel, ezért csak az 1+5 kombináció használható. Csak azt nem tudjuk, hogy melyik szám melyik cellába kerül majd. Abban az esetben, ha az 1-es szám kerül a "D4" cellába, akkor rögtön megállapítható, hogy a "D5" cellába 9-esnél nagyobb számot kellene írni, de ez nem lehetséges. Tehát megállapítható, hogy az 5-ös szám csak a "D4" cellába kerülhet. A "G4"-es cellában lesz az 1-es szám. A "D5" cella 8 és "G5" cella 7 értékeit is beírhatjuk.

	a	b	c	d	e	f	g
1	22	5	9	8	13	9	4
2	10	1	7	2	22	3	1
3	13	3	1	9	15	6	9
4	9	3	6	5	4	2	1
5	12	4	8	8	9	3	7

11 lépés

Végül a "B" oszlop 33-as értékének eléréséhez két szám hiányzik, melyeknek összesen 14-et kell kiadniuk. A lehetséges számkombinációk: 5+9 és a 6+8. Mivel a 9-es szám már ebben a csoportban szerepel, a 6+8-as kombinációt lehet alkalmazni. Melyik szám melyik cellába kerüljön? Abban az esetben, ha a 6-os szám a "B5" mezőre kerülne, akkor az "A5" mezőre is 6-os számot kellene írni. Ez persze nem lehetséges. Az egyetlen megoldásként a "B5" mezőre a 8-as szám kerül, a "B4" cellába pedig a 6-os számot kell beírni. Ennek következtében, az "A4" cellába be lehet írni a 3-as számot, kiegészítve a "4"-ik sort 9-re. Az "A5" cellába pedig a 4-es szám kerül végül. Ezzel a feladványt megoldottuk.

Tipp

- Végezzen ellenőrzést, mielőtt beír egy számot.
- Könnyebb feladványt megoldásával kezdje a játékot.
- Ha elakad egy feladvány megoldása közben, keresse ki a megoldások közül azt a feladványt, nézze meg a hiányzó számok valamelyikét, tovább segítve így a megoldáshoz vezető utat.
- Tegyen jegyzeteket a játéktáblára a letörölhető filccel, ezzel is segítve a megoldást. A jegyzet és egyéb tippként beírt számok könnyedén letörölhetőek, ha már biztos a megoldásban.
- Ne tegyen megalapozatlan feltevéseket, mert az nem segít a megoldásban, ugyanis minden feladványt csak 1 helyes megoldása van.

Kod Kakuro 2-4 játékos részére

A játékhoz szükséges 1 homokóra
8 pontjelző (színenként 2)

Minden játékos kap 2 pontjelzőt egy színben, és elhelyezi azt a játéktábla keretének egyik oldalán. Lásd doboz hátoldalán. Az egyik pontjelző 1-9-ig, a másik pedig tízesével (10,20,30, ... 100) mutatja a számokat. Ez annyit jelent, hogy a 14-es szám jelöléséhez az egyik pontjelzőt a 4-re, a másikat pedig a 10-re kell állítani.

A játék menete

A 2-4 játékos részére szóló játék alapszabályai megegyeznek a Kod Kakuro alapszabályaival. A játék menete az óramutató járásával megegyező irányú. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy megfordítja a homokórát és az óra által mért 1 percen van lehetősége a játékosnak arra, hogy játékkövet helyezzen el a játéktáblán.

A játékos lehelyezéseire a következő pontokat kaphatja:

- 1 pont minden helyesen elhelyezett játékkövetért
- 2 pont, ha egy játékkövet sikerül egy csoportot lezárni.

Példa: Ha a játékos 3 játékkövet helyez le, és ezzel egy komplett csoportot lezár, akkor a játékos a lehelyezéséért 5 pontot kap. (3 pont a 3 játékkövetért, 2 pont a lezárt csoportért)

Abban az esetben, ha egy játékos rossz számot tesz le, és egy játékosára észreveszi a rossz lehelyezést, a játékosnak a lépése véget ér. Ez a játékos nem kap pontot. Helyette az eddig elért pontokat az a játékos kapja meg, aki észrevette a hibás lehelyezést. A rosszul elhelyezett követ le kell venni a tábláról. A játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha a feladványt teljes egészében megfejtődik. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontja gyűlik össze.

Javaslat: Annak érdekében, hogy minden játékosnak legyen esélye a játék kezdéshez, javasoljuk, hogy a játékosok annyi fordulót játszanak, ahányan részt vesznek a játékban és a játékkezdés lehetőségét mindig adják tovább.

© Patent application no.60/716,543; European trademark application no.46223382005
© 2005 Lemada, all rights reserved.
d Registered Design. Made in Israel

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Számzási hely: Izrael



Számrejtvény másképp
1-4 játékos részére 8 éves kortól
Piatnik játékszám:686399

A Kod Kakuro egy könnyen elsajátítható számrejtvény, ami a világhírű Sudoku számrejtvények továbbfejlesztett változata. A számok egyszerű, logikus összeadásával a rejtvény megfejtése, a számok varázslatos világába viszi el a játékosokat.

A játék tartalma:

- 1 játéktábla, melynek keretéből ki lehet emelni az átlátszó játéktáblát
- 1 áttekintőkarton, amin a "Mágikus kombinációk" láthatóak
- 1 szivacsos végű filctoll
- 8 pontjelző (színenként 2)
- 66 játékkö számokkal
- 1 homokóra
- 48 Kakuro feladványlap, eltérő nehézségi szinten
- 1 megoldáslap
- 1 játékleírás

A játék előkészítése

A játék elején a játékos kiválaszt egyet a feladványok közül. A feladványt elhelyezi a játéktáblán úgy, hogy kiemeli az áttetsző játéktáblát a játéktábláról. Majd ráfekteti a feladványt, és visszateszi az áttetsző játéktáblát a játéktáblára. Ezek után a játékos felfordítja maga mellé teszi a játékköveket, és az áttekintőkarton, amin a "Mágikus kombinációk" vannak. Több játékos esetén szükség van még a homokóra és az pontjelzőkre is.

Játékszabály

A játéktábla fekete és fehér mezőkből áll, emlékeztetve a keresztrejtvényekre. Ám a Kakuro rejtvénybe betűk helyett számokat kell beírni, a következő kitételekkel:

- Csak 1-9 számokat lehet a fehér mezőkbe beírni.
- A fehér mezőkbe beírt számok összeadásával eredményként meg kell kapni a sor, vagy oszlop elején lévő fekete mezőbe írt számot.
- A fekete mezők átlósan el vannak választva. Az elválasztó vonal alatt lévő szám az oszlop mezőibe beírt számok összeadásának eredménye, az elválasztó vonal fölött lévő szám, a sor mezőibe beírt számok összeadásának eredménye.
- Minden szám csak egyszer szerepelhet a Csoportokon belül.
- A csoport jelölés egy összefüggő fehér sorra, vagy fehér oszlopra értendő.

Kod Kakuro feladvány

	a	b	c	d	e	f	g
1	22				13		21
2	10				8		
3	13				15		
4	9			12			
5	12			27			

Kod Kakuro megoldás

	a	b	c	d	e	f	g
1	22	5	9	8	13	9	4
2	10	1	7	2	8	3	1
3	13	3	1	9	15	6	9
4	9	3	6	5	4	2	1
5	12	4	8	8	9	3	7

Példa

A következő folyamatábrán egy Kod Kakuro rejtvény megoldását mutatjuk meg 11 lépésben.

A lépések jól láthatóan bemutatják, hogyan lehet eljutni logikus számkombinációk alkalmazásával a feladványlap megoldásáig.

Különleges segítséget nyújt a játékosoknak az áttekintőkarton, amin a "Mágikus kombinációk" láthatóak. Vannak olyan csoportok, amiknél a számokat a megadott számkombinációkból lehet összeállítani. Abban az esetben, ha egy játékos egy mágikus számkombinációra lel, rögtön látja, hogy mely számok kombinációjából adódik össze a csoport. Minden "mágikus kombináció" látható az áttekintőkartonon.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	6	33	11		13	12	16
2	10				8			21
3		13				15		
4	9	7		12				
5	12			27				

A lépések:

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	12	16	21
2	10	1			8			21
3		13				15		
4	9	7		12				
5	12			27				

1 lépés

A 22-es számmal kezdünk, ami az "1"-s sor "A,B és C" cellájába beírt számok összege. A következő számkombinációk lehetségesek: 5+8+9, valamint 6+7+9. Az "A" oszlop "1" cellájában csak olyan szám szerepelhet, ami kisebb, mint 6, mert az "A" oszlop "1" és "2" cellájának értéke együtt 6. Tehát az "A1" cellába csak az 5-ös szám írható. Ebből következik hogy az "A2" cellába csak az 1-es szám írható.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	12	16	21
2	10	1			8			21
3		13				15		
4	9	7		12				
5	12			27				

2 lépés

Az 1 lépésből tudjuk, hogy a "B1 és C1" cellákba a 8 és 9 számok írhatóak, de nem tudjuk, melyik cellába melyik szám kerül. Azt tudjuk, hogy a "C" oszlopba beírt három szám összegének 11-et kell adnia. Abban az esetben, ha a 9-es számot a "C1" cellába beírjuk, akkor a "C1" és "C3" cellákba egyaránt 1-es számot kellene beírunk, de ez nem engedélyezett. Tehát az "C1" cellába csak a 8-as szám írható. Ebből következik hogy az "B1" cellába csak a 9-es szám írható.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	12	16	21
2	10	1	7	2	8			21
3		13		1		15		
4	9	7		12				
5	12			27				

3 lépés

A "C" oszlopból két szám hiányzik, melyek összegének 3-nak kell lennie. Helyes kombinációként az 1 és 2 számok írhatóak be, de nem tudjuk, melyik cellába melyik szám kerüljön. Mivel az "A2" cellában már szerepel az 1-es szám, ezért a "C2" cellába az 1-es szám már nem kerülhet. Ide a 2 szám kerül. Ennek következtében a 7-es szám kerülhet a "B2" mezőre. Az 1-es számnak pedig a "C3" mező marad.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	12	16	21
2	10	1	7	2	8			21
3		13		1		15		6
4	9	7		12				9
5	12			27				

4 lépés

Az "F" oszlopból hiányzik öt szám. Az öt szám összegének 16 értéket kell adnia. Az öt számból álló 16-os egy "mágikus szám", mely a következő kombinációból állítható össze: 1+2+3+4+6. Csak azt nem tudjuk, melyik mezőre, melyik szám kerüljön. Először is oldjuk meg 3-ik sor feladványát, ami 15. Mivel a 15-ös értéket két számból kell beírunk, két kombináció lehetséges: 6+9, vagy 7+8. Mivel az "F3" mező a kereszteződéspontja a 15 és 16 értékeknek, ezért ide, csak a 6-os szám írható. A "G3" mező megoldása tehát a 9.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	9	4	21
2	10	1	7	2	8	3		21
3		13		1		15	6	9
4	9	7		12				
5	12			27				

5 lépés

Az "1" sor "E" és "F" cellába két számból kell a 13-as értéket beírni. A lehetséges kombinációk: 4+9, 5+8 és 6+7. Ez a csoport keresztezi az "F" oszlopot, aminek az értéke 16 és ahonnan 1,2,3 és 4 számok hiányoznak. Ebből az következik, hogy az egyetlen lehetséges megoldása az "F1" mezőnek a 4-es szám. Így kiadódik a 13-as érték az "E1" cellába beírt 9-es számmal, és a 12-es érték az "E2" cellába beírt 3-as számmal.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	9	4	21
2	10	1	7	2	8	3	1	4
3		13		1		15	6	9
4	9	7		12				
5	12			27				

6 lépés

A "2" sorból hiányzik két szám, és a sorba beírt számok összegének 8 értéket kell adnia. A két üres cellába beírható kombinációk: 1+4 és 2+3. A 2+3 kombinációt már nem lehet alkalmazni, mert a 3-as szám már szerepel az "E2" mezőn. Az 1+4 kombinációból a 4-es szám csak a "G2" mezőre kerülhet, mert a 4-es szám már szerepel az "F" sorban. Az "F1" mezőre az 1 szám kerül.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	9	4	21
2	10	1	7	2	8	3	1	4
3		13		1		15	6	9
4	9	7		12			2	
5	12			27			3	

7 lépés

Az "F" oszlopból két szám hiányzik a 2-es és a 3-as, csak azt nem tudjuk még, melyik cellába, melyik kerül. Ehhez meg kell néznünk, hogy az "5"-ik sorban hogyan is állítható össze a 27 érték. Abban az esetben, ha az "F5" cellába a 2-es számot írjuk, akkor a maradék három számból 25 értéket kell kapnunk az "5"-ik sorban. Ez viszont lehetetlen, ugyanis a három legnagyobb szám, amit használhatunk a 7+8+9=24. Tehát az "F5" cellába csak a 3-as szám kerülhet, az üresen maradt "F4" cella a 2-es szám helye lesz.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	9	4	21
2	10	1	7	2	8	3	1	4
3		13	3	1	9	15	6	9
4	9	7		12			2	
5	12			27			3	

8 lépés

A rejtvény egy különleges esetéhez érkeztünk. Ha összeadjuk a pirossal bekeretezett oszlopok értékeit: 22+12+13+16+21=84, és összeadjuk ugyanennek a területnek a sorainak összegét: 13+8+15+12+27=75. Az egyetlen cella, ami csak a függőleges összeadásban szerepel, a "D3". A vízszintes és függőleges összeadás közötti különbség 84-75=9. Tehát a "D3" cellába 9 kell, hogy kerüljön. 13-as értékre kiegészítve az így beírt számokat a "B3" cellába a 3-as számot lehet beírni.

	a	b	c	d	e	f	g	
1	22	5	9	8	13	9	4	21
2	10	1	7	2	8	3	1	4
3		13	3	1	9	13	6	9
4	9	7		12		4	2	
5	12			27		9	3	

9 lépés

Térjünk vissza az "5"-ik sorba a 27-es értékhez. Ebben a csoportban, három üres cella van. Ez a három szám egy mágikus számkombináció, a 24-es értékhez csak a 7,8 és 9-es számok használhatóak. Csak azt nem tudjuk, hogy melyik számot melyik cellába kell írni. A 9-es szám nem kerülhet sem a "D", sem a "G" oszlop cellába, mert már azokban a csoportokban szerepel a 9-es szám. Tehát a 9-es szám helye csak az "E5" cellában lehet. Az "E4" cellába beírt 4-es számmal eredményként megkapjuk az "E" oszlop 13 értékét.