



SuDoku – Das Brettspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

SuDoku – Das Brettspiel überträgt das bekannte Zahlenrätsel auf einen Spielplan mit 9 Reihen, 9 Spalten und 9 Blöcken. Ihr legt reihum verdeckt gezogene Zahlenkärtchen und bekommt umso mehr Punkte, je voller Reihe, Spalte und Block an der gewählten Stelle bereits sind. Dabei gilt weiterhin die klassische Sudoku-Regel: jede Zahl nur einmal pro Reihe, Spalte und Block.

Spielziel

Ihr platziert Zahlenkärtchen regelkonform auf dem Spielplan und sammelt dabei so viele Punkte wie möglich. Wer am Ende die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder nimmt einen Wertungsstein und stellt ihn auf die 0 der Zählleiste. Die 16 Rundenzähler legt ihr neben diese Startposition. Die 9 goldfarbenen Kärtchen kommen so auf den Plan, dass in jeder Reihe und in jeder Spalte genau eines liegt. Der Rest wird verdeckt danebengelegt, dann zieht jeder ein Kärtchen und hält es geheim.

So spielt ihr

- 1 Die älteste Person beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Lege dein Handkärtchen auf ein freies Feld, ohne die Sudoku-Regel zu verletzen.
- 3 Zähle die Kärtchen im selben Block sowie die Kärtchen außerhalb des Blocks in derselben Reihe und Spalte.
- 4 Ziehe deinen Wertungsstein um diese Punktzahl weiter.
- 5 Ziehe ein neues Zahlenkärtchen nach, falls noch welche vorhanden sind.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn jemand kein zulässiges Feld mehr findet oder alle Kärtchen verbraucht sind. Jeder Rundenzähler zählt 40 Punkte, dazu kommt der Stand auf der Zählleiste – die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt eure Zahlenkärtchen so geschickt auf dem Spielplan unterbringen, dass sie möglichst viele Punkte einbringen. Punkte gibt es für jedes Kärtchen, das bereits im gleichen Block, in der gleichen Reihe oder in der gleichen Spalte liegt. Gleichzeitig müsst ihr die Sudoku-Regel einhalten, denn ein falsch gelegtes Kärtchen bringt gar nichts. Gewonnen hat, wer am Schluss die höchste Gesamtpunktzahl aus Zählleiste und Rundenzählern vorweist.

Spielmaterial

1 Spielplan

81 Zahlenkärtchen

16 Rundenzähler

4 Wertungssteine

Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit seinen 9 Reihen, 9 Spalten und 9 Blöcken in die Tischmitte.
- Jede Person wählt einen Wertungsstein und setzt ihn auf das Feld 0 der Zählleiste.
- Die 16 Rundenzähler kommen als Vorrat neben die Startposition der Zählleiste.
- Sucht die 9 Zahlenkärtchen mit goldfarbenem Hintergrund heraus.
- Verteilt diese 9 Kärtchen auf beliebige Felder, aber so, dass in jeder Reihe und in jeder Spalte genau eines liegt.
- Die übrigen Zahlenkärtchen kommen verdeckt als Vorrat neben den Plan.
- Jede Person zieht ein Kärtchen und sieht es sich an, ohne es den anderen zu zeigen.

Spielbeginn

Es beginnt, wer von euch am ältesten ist. Danach kommt reihum im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe.

Spielablauf

Der Grundablauf

Wer an der Reihe ist, hat genau ein Zahlenkärtchen verdeckt auf der Hand. Dieses Kärtchen legst du offen auf ein freies Feld des Spielplans. Danach wertest du deinen Zug aus, ziehst deinen Wertungsstein weiter und nimmst ein neues Kärtchen vom Vorrat. Sobald der verdeckte Vorrat aufgebraucht ist, entfällt das Nachziehen und ihr spielt mit den restlichen Handkärtchen weiter.

Die SuDoku-Regel

Beim Ablegen gilt die Grundregel des Zahlenrätsels: In jeder Reihe, in jeder Spalte und in jedem Block darf jede Zahl von 1 bis 9 nur ein einziges Mal liegen. Ein Feld, das diese Bedingung verletzen würde, ist tabu.

Wertung eines Zuges

- 1 Zähle zuerst alle Kärtchen, die schon im selben Block liegen wie dein neu gelegtes Kärtchen. Jedes zählt einen Punkt.
- 2 Addiere dann die Kärtchen, die in derselben Reihe und derselben Spalte liegen, aber außerhalb dieses Blocks.
- 3 Dein eigenes, gerade gelegtes Kärtchen zählt nicht mit.
- 4 Ziehe deinen Wertungsstein um die Summe auf der Zählleiste vorwärts.

Rundenzähler

Die Zählleiste ist ein Rundkurs. Immer wenn dein Wertungsstein die Startposition erreicht oder darüber hinauszieht, nimmst du dir einen Rundenzähler aus dem Vorrat. Am Spielende ist jeder Rundenzähler 40 Punkte wert.

Regelwidrige Züge

Wer ein Kärtchen an eine unerlaubte Stelle legt, muss es zur Seite legen und geht in diesem Zug leer aus. Anschließend zieht er ein neues Kärtchen und der nächste Spieler ist dran. Fällt ein Fehler erst auf, nachdem der Zug beendet wurde, bleibt das Kärtchen liegen und das Spiel läuft normal weiter.

Der Spielzug

- 1 Lege dein Zahlenkärtchen von der Hand auf ein freies Feld des Spielplans.
- 2 Werte den Zug: Kärtchen im Block plus Kärtchen in Reihe und Spalte außerhalb des Blocks.
- 3 Ziehe deinen Wertungsstein um die erzielte Punktzahl weiter und nimm gegebenenfalls einen Rundenzähler.
- 4 Ziehe ein neues Zahlenkärtchen, sofern noch welche im Vorrat liegen.

Sonderregeln

- Ein regelwidrig gelegtes Kärtchen wird sofort zur Seite gelegt, es gibt dafür keine Punkte.
- Wird ein Verstoß erst nach Ende des Zuges entdeckt, bleibt das Kärtchen auf dem Plan liegen und das Spiel geht ganz normal weiter.
- Wer behauptet, nicht legen zu können, obwohl ein regelkonformes Feld existiert, legt sein Kärtchen zur Seite, bekommt keine Punkte, zieht neu und der nächste Spieler ist dran.
- Das gerade gelegte Kärtchen wird bei der eigenen Wertung nie mitgezählt.
- Ist der verdeckte Vorrat leer, entfällt das Nachziehen am Zugende.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in zwei Fällen: Entweder findet ein Spieler in seinem Zug kein erlaubtes Feld mehr für sein Kärtchen, oder alle Zahlenkärtchen sind gesetzt beziehungsweise aussortiert. Danach rechnet jeder ab: Jeder Rundenzähler bringt 40 Punkte, dazu kommt der aktuelle Stand des Wertungssteins auf der Zählleiste. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Vereinfachte Wertung: Ihr zählt nur die Kärtchen in der Reihe und der Spalte des gelegten Kärtchens. Dabei zählt die komplette Reihe beziehungsweise Spalte, unabhängig davon, in welchem Block die Kärtchen liegen.
- Solospiel für 1 Person: Du ziehst jeweils ein Kärtchen, legst es sofort und wertest es. Ziel ist eine möglichst hohe Punktzahl.

Tipps

- Felder in gut gefüllten Blöcken bringen viel, weil jedes benachbarte Kärtchen im Block einen Punkt wert ist.
- Achte auf Kreuzungspunkte, an denen Reihe, Spalte und Block gleichzeitig schon viele Kärtchen enthalten – dort ist die Ausbeute am größten.
- Prüfe vor dem Ablegen alle drei Bereiche, denn ein Fehler kostet dich den kompletten Zug ohne Punkte.
- Behalte im Blick, welche Zahlen noch fehlen: Wenn du früh die punktarmen Randbereiche zumachst, bleiben dir später die dichten Felder.
- Die Rundenzähler sind mit 40 Punkten viel wert. Ein Zug, der dich über die Startposition trägt, kann sich stärker lohnen als ein knapp größerer Zug ohne Rundenwechsel.

Häufige Fragen

Wie viele Punkte bringt ein gelegtes Kärtchen genau?

Du zählst jedes Kärtchen im selben Block als einen Punkt und addierst die Kärtchen, die außerhalb des Blocks in derselben Reihe und derselben Spalte liegen. Dein eigenes, gerade gelegtes Kärtchen zählt nicht mit.

Was passiert, wenn ich mein Kärtchen falsch gelegt habe?

Du legst es zur Seite und bekommst für diesen Zug keine Punkte. Danach ziehst du ein neues Kärtchen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Fehler fällt erst später auf – muss man das Kärtchen entfernen?

Nein. Wird ein Regelverstoß erst nach dem Ende des Zuges bemerkt, bleibt das falsch gelegte Kärtchen auf dem Spielplan liegen und das Spiel läuft normal weiter.

Was tue ich, wenn ich mein Kärtchen nirgends legen kann?

Dann endet das Spiel, sobald du an der Reihe bist und kein zulässiges Feld mehr findest. Behauptest du das allerdings zu Unrecht, legst du dein Kärtchen ohne Punkte beiseite, ziehst neu und der nächste Spieler macht weiter.

Wofür bekomme ich einen Rundenzähler?

Immer wenn dein Wertungsstein die Startposition der Zählleiste erreicht oder überschreitet, nimmst du dir einen Rundenzähler. Am Ende ist er 40 Punkte wert.

Wie werden die goldfarbenen Kärtchen zu Beginn verteilt?

Die 9 goldfarbenen Kärtchen kommen auf beliebige Felder, allerdings so, dass in jeder Reihe und in jeder Spalte genau eines von ihnen liegt.

Was passiert, wenn der Nachziehvorrat leer ist?

Dann entfällt das Nachziehen am Ende des Zuges. Ihr spielt mit den Kärtchen weiter, die ihr noch auf der Hand habt.

Dürfen die anderen mein Kärtchen sehen?

Nein. Du ziehst dein Zahlenkärtchen und siehst es dir an, ohne dass die Mitspieler den Wert erkennen können.

Kann man SuDoku – Das Brettspiel allein spielen?

Ja. Im Solospiel ziehst du jeweils ein Kärtchen, legst es sofort und wertest es. Ziel ist eine möglichst hohe Punktzahl.

Gibt es eine einfachere Wertung für Einsteiger?

Ja. In der vereinfachten Variante zählt ihr nur die Kärtchen der kompletten Reihe und Spalte des gelegten Kärtchens, unabhängig von den Blöcken.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autor	Reiner Knizia
Erscheinungsjahr	2006
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von KOSMOS, zuletzt geprüft am 28.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/sudoku-das-brettspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sudoku-das-brettspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026