

Ludoku (*Ludo + Sudoku = Ludoku*)

Würfeltaktik für Zwei - neu, kurzweilig, spielerisch!
von Volker Berthold und Reinhold Wittig

Vorbereitung

4 x 4 Variominos werden zu einem quadratischen Spielpan ausgelegt, Viererseite nach oben. Jeder/Jede bekommt die Würfel einer Farbe. Es wird vereinbart, wer beginnt. Danach wird wechselnd gesetzt.

Die Sudoku-Regeln müssen bekannt sein: Auf keinem Variomino, in keiner Reihe und in keiner Spalte darf ein Würfelaugenbild doppelt sein. Achtung: Es stehen in Reihen und Spalten für maximal sechs Würfel acht Plätze zur Verfügung. Es gibt also immer mindestens zwei freie Stellen am Ende.

Ziel des Spiels

In möglichst vielen Variominos mit den eigenen Würfeln die Vorherrschaft zu haben.

Das Spiel

Wer beginnt, nimmt sich zwei Würfel, wirft und platziert sie beliebig. Die Gegenseite nimmt drei Würfel und verfährt ebenso. Ab jetzt gibt es erst einmal immer vier Würfel zum Einsetzen, wenn man an der Reihe ist.

Dies ändert sich aber, wenn man einen (oder gar mehr) der vier Würfel nicht mehr regelgerecht setzen kann. In der Folge gibt dann für diesen Spieler, diese Spielerin einen (oder gar mehr) Würfel weniger. Die Würfelzahl reduziert sich also im Lauf des Spiels immer weiter. Ärgerlich ist, wenn gleich zwei Würfel nicht regelgerecht unterzubringen sind: dann wird man gleich um zwei Würfel zurückgestuft. Beim nächsten Wurf hat man also gleich zwei Würfel weniger! Kann auch der letzte Würfel nicht gesetzt, scheidet man aus.

Die Gegenseite kann solange weiterspielen, bis sie auch den letzten Würfel nicht mehr setzen kann.

Jetzt wird geguckt, wer gewonnen hat

Es wird gezählt, wer in wievielen Variominos die Überzahl hat. Ein Würfel allein: Dies Variomino ist gewonnen (1: 0) und bringt einen Punkt. Ebenso gibt es je einen Punkt für

2 : 0; 3 : 0 und 4 : 0 sowie

2 : 1 und 3 : 1.

Neutral sind 0 : 0; 1 : 1 und 2 : 2

Variante

Eine halben Punkt gibt es zusätzlich, wenn man ein Variomino, Reihen oder Spalten nur mit eigenen Würfeln besetzt hat.