

F

# SUDOKU

## Le jeu de plateau

Contenu :

- 1 plateau de jeu (effaçable)
- 60 cartes Problème (avec solutions au verso)
- 5 feutres (lavables)
- 1 sablier



Ravensburger

### Quel est le principe du Sudoku ?

Le grand carré est composé de 9 x 9 cases, qui forment à leur tour en neuf carrés plus petits. Pour chaque problème, certains chiffres sont déjà fixés. Les cases vides restantes doivent être complétées selon un principe particulier. Ce principe est simple : dans chaque case vide doit figurer un chiffre de 1 à 9. La seule règle à respecter est la suivante : Dans chaque rangée, dans chaque colonne, ainsi que dans chacun des 9 petits carrés, chaque chiffre ne doit figurer qu'une seule fois ! Pour résoudre le problème, il « suffit » donc de trouver quel chiffre indiquer dans chaque case.

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

### But du jeu

Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en remplissant les cases avec le bon chiffre.

### Préparation du jeu

Mélanger les cartes Problème et les empiler sur la table, le verso sur le dessus (les solutions se trouvent au verso !). Retourner ensuite la carte supérieure. Reporter sur le plateau tous les chiffres indiqués sur la carte à l'aide du feutre noir, neutre. Attention de bien respecter la disposition des chiffres ! Chaque joueur choisit ensuite un feutre de couleur. Le feutre noir est remis dans la boîte. Les joueurs ont en plus besoin d'une feuille d'essuie-tout ou d'un mouchoir en papier, pour effacer le plateau. Un chiffon légèrement humide fera aussi l'affaire. Enfin, le sablier est placé de manière à ce que chacun puisse le voir. La partie peut commencer.

### Règle du jeu

Le joueur le plus âgé commence et inscrit un chiffre de 1 à 9 dans la case de son choix. Il doit respecter les conditions énumérées auparavant : Ce chiffre ne doit pas déjà figurer dans la même colonne, ni la même rangée, ni le même petit carré ! Le joueur assis à gauche de celui qui joue vérifie qu'il respecte les 30 secondes de réflexion imparties. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au tour du joueur suivant.



Si le sablier s'arrête avant que le joueur ait inscrit le moindre chiffre, son temps est écoulé et c'est au tour du joueur suivant.



### Erreur de chiffre

Si un joueur s'aperçoit que l'un de ses adversaires a inscrit un mauvais chiffre, il doit le signaler immédiatement. Le joueur suivant ne peut jouer que si tous les autres valident le chiffre inscrit. Si un joueur s'est effectivement trompé, le mauvais chiffre est immédiatement effacé et son tour de jeu est terminé. Les erreurs découvertes trop tard ne peuvent plus être effacées.

### Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque :

- le problème a été entièrement résolu et toutes les cases sont remplies avec des chiffres corrects ou
- trois tours de suite, tous les joueurs n'ont pas pu placer un seul chiffre en respectant les règles ou
- la durée fixée au début de la partie est écoulée ou que tous les joueurs sont d'accord pour s'arrêter.

### Désignation du vainqueur

À la fin de la partie, chaque joueur additionne les chiffres de sa couleur. Celui qui totalise le plus de points gagne la partie. Par ce système de décompte, les joueurs ont tendance à s'efforcer d'inscrire d'abord des grands chiffres... mais ce n'est sûrement pas la bonne solution !

### **Variante avancée**

Une fois que vous êtes bien familiarisés avec la version de base, cette variante plus dynamique vous propose un nouveau défi. Les règles de base restent les mêmes aux exceptions suivantes :

Chaque joueur a 30 secondes pour inscrire le maximum de chiffres valables. Tous les autres vérifient que les chiffres conviennent, tout en gardant un œil sur le sablier. Si le joueur commet une erreur, il doit l'effacer immédiatement avant de pouvoir continuer à jouer. Quand le temps est écoulé, c'est au tour du joueur suivant.

Il est conseillé de jouer autant de tours qu'il y a de joueurs (ex. : 3 joueurs = 3 tours). À chaque tour, un nouveau joueur commence.

### **Variante solo**

Bien entendu, il est possible de jouer seul à ce jeu ! Le joueur inscrit là aussi le problème au feutre noir sur le plateau et le résout avec un feutre de la couleur de son choix.

Il peut être intéressant de s'imposer une limite de temps pour chaque problème (20 minutes, par exemple). Le joueur s'apercevra qu'il y arrivera de mieux en mieux au fil des problèmes et qu'il lui faudra de moins en moins de temps pour trouver la solution.

### **Conseils supplémentaires :**

1. N'utiliser que les feutres fournis ou d'autres équivalents qui s'effacent sans problème !
2. Ne pas poser la main sur le plateau pour inscrire les chiffres dans les cases pour ne pas effacer les autres. Il est facile d'écrire les chiffres à main levée. Si nécessaire, se servir de l'autre bras pour s'appuyer à l'extérieur du plateau.
3. Bien entendu, il est possible d'utiliser d'autres sources pour se procurer des problèmes de Sudoku et les recopier sur le plateau. Les joueurs doivent cependant s'assurer que le niveau de difficulté est raisonnable et bien adapté !

### **Conseil :**

Vous trouverez des informations et des conseils sur les démarches intuitives, analytiques systématiques et logarithmiques dans l'un des nombreux ouvrages sur le Sudoku ou sur Internet sous <http://de.wikipedia.org/wiki/Sudoku>.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger  
Service Consommateurs  
B.P. 60159  
60111 Méru Cedex  
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)