

CODE SUDOKU™

CODE SUDOKU™

Ce mot japonais signifie "chiffre unique". Il désigne un casse-tête à chiffres assez proche du carré latin inventé par Leonhard Euler au 18ème siècle.

C'est en 1986 que Nikoli, la plus importante société de casse-tête et d'énigme Japonaise, décida de reprendre le principe des carrés latins et d'en modifier quelque peu la règle.

Le Sudoku devint alors un jeu très prisé au Japon où il connaît toujours un succès phénoménal. Il fallut, pourtant, attendre 2004 pour que ce jeu fasse son apparition en Europe grâce à un juge venant de Hong Kong, Wayne Gould, qui réussit à convaincre le « Times » de faire paraître des grilles Sudoku dans son journal. Ce fut ensuite le tour du « Daily Telegraph », « The Independent », « The Guardian »... et bien d'autres encore. En France, ce jeu est apparu au début de l'année 2005 à travers les pages du journal « Libération » qui a offert le premier les grilles du Sudoku à ses lecteurs.

Le jeu connaît désormais un succès mondial et la communauté de joueurs ne cesse de s'agrandir. Tous s'accordent à parler de réel phénomène ! Jusqu'où pourra bien aller la déferlante Sudoku....

CONTENU :

- 48 grilles de chiffres avec 4 niveaux de difficulté
- une règle du jeu et des astuces pour progresser
- les solutions des 48 grilles
- un plateau de jeu en deux parties qui permet une utilisation infinie des grilles
- 81 plaques numérotées
- 8 pions « score »
- un feutre effaçable
- une éponge



#70417





INSTRUCTIONS DE MONTAGE :

1. Positionner une grille de chiffres sur le plateau noir.
2. Placer la grille transparente par-dessus.
3. Insérer les deux languettes de la grille transparente dans les fentes du plateau noir.
4. Appuyer légèrement dessus en suivant les flèches pour qu'elle se clipse dans le plateau.



RÈGLE DU JEU :

La règle du Sudoku est très simple mais ce jeu exige de la patience, de la réflexion et beaucoup de logique.

Le but du jeu est de faire figurer une seule fois tous les chiffres de 1 à 9 dans chacune des lignes, des colonnes et des cellules de la grille.

Grille Sudoku

Solution



CONSEILS :

N'utiliser qu'un feutre lavable.

Les 9 chiffres sont inscrits en petit dans les cases à déchiffrer pour favoriser la progression du jeu. Entourer les chiffres qui peuvent convenir et barrer les autres.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un chiffre entouré, placer la plaque numérotée correspondante sur la case.



Commencer par les grilles les plus faciles, puis, augmenter le niveau de difficulté au fur et à mesure.

Ne pas essayer de deviner. Toujours procéder par élimination.

Se reporter au chapitre « Techniques » afin d'apprendre de nouvelles astuces pour progresser d'avantage.

Ne pas oublier qu'il existe une seule solution par grille.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1									
2	Blok 1			Blok 2			Blok 3		
3									
4	Blok 4			Blok 5			Blok 6		
5									
6	Blok 7			Blok 8			Blok 9		
7									
8									
9									

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1	4				
2			1				9		
3		9		7	3		6		
4	8		7				1		6
5									
6	3		4				5		9
7		5		4	2			3	
8			8				6		
9				8	6				

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	6	8	2	1	9	4	3	5	7
2	7	3	1	5	6	8	9	2	4
3	4	9	5	7	2	3	8	6	1
4	8	2	7	9	3	5	1	4	6
5	5	1	9	6	4	7	2	8	3
6	3	6	4	2	8	1	5	7	9
7	9	5	6	4	1	2	7	3	8
8	2	4	8	3	7	9	6	1	5
9	1	7	3	8	5	6	4	9	2

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1	9	4			
2			1					9	
3	9			7		3			6
4	8		7				1		6
5									
6	3		4				5		9
7		5		4		2			3
8			8				6		
9				8		6			

TECHNIQUES :

Le plateau du Code Sudoku™ comprend 81 cases. Il est divisé en 9 colonnes marquées de « a » à « i » et 9 lignes marquées de « 1 » à « 9 ». La grille est divisée en 9 cellules (avec 3X3 cases à l'intérieur) voir schéma ci-contre.

1. TECHNIQUES DE VISUALISATION :

La meilleure technique pour commencer consiste à parcourir et à visualiser chacune des colonnes, des lignes et des cellules de la grille. Ceci permet de barrer tous les chiffres qui ne peuvent pas convenir et d'entourer les autres. Ainsi, par un procédé d'élimination, il est possible de déchiffrer une ou plusieurs cases où un seul chiffre peut convenir.

Cette technique est, en règle générale, la plus rapide et la plus efficace pour déchiffrer des grilles simples. Elle est aussi essentielle pour débiter les grilles les plus complexes jusqu'à ce qu'elle ne soit plus suffisante pour déchiffrer toutes les cases. Il est, alors, nécessaire d'appliquer de nouvelles méthodes. Voici quelques exemples d'extensions de la technique de visualisation :

A. VISUALISATION DANS UNE DIRECTION

Dans cet exemple, se concentrer sur la cellule 2 qui, comme toutes les cellules, doit contenir le chiffre 9. Les cellules 1 et 3 possèdent déjà un 9 situé sur les lignes 2 et 3. Il n'est donc pas possible que le 9 de la cellule 2 se trouve sur les lignes 2 et 3. La case « e1 » est par conséquent l'unique possibilité.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1		4			
2			1					9	
3		9		7		3		6	1
4	8		7				1		6
5									
6	3		4				5		9
7		5		4		2			3
8			8				6		
9				8		6			

B. VISUALISATION DANS DEUX DIRECTIONS

Il faut essayer de trouver la place du chiffre 1 dans la cellule 3. Dans cet exemple, le chiffre 1 est déjà présent sur les lignes 1 et 2. Il ne reste que deux possibilités ligne 3 dans la cellule 3. Un parcours à la fois horizontal et vertical indique que le chiffre 1 ne peut pas se trouver dans la case « 4g » qui possède déjà le chiffre 1. Celui-ci se trouve nécessairement dans la case « 3i ».

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1		4			
2			1					9	
3		9		7		3		6	1
4	8	2	7				1		6
5									
6	3		4				5		9
7		5		4		2			3
8			8				6		
9				8		6			

C. RECHERCHER LE CHIFFRE MANQUANT

Il est fréquent qu'un seul chiffre puisse convenir dans une case parce que tous les autres chiffres font déjà partie de la ligne, de la colonne ou de la cellule. Essayer de déchiffrer la case « 4b ». Les chiffres 3, 4, 7 et 8 font déjà partie de la cellule. Les chiffres 1 et 6 sont déjà présents sur la ligne « 4 » et les chiffres 5 et 9 sur la colonne « b ». On remarque, alors, que tous les chiffres énumérés sont éliminés, sauf le chiffre 2 qui convient donc à la case « 4b ».

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			9	2		3	8		
2				1		9			
3	4	8	6	5	1	3			
4	1	2				9	4		
5									
6	8	3				5	2		
7	9	6	5	1	2	3	7		
8		1							
9		5	4	1	8	6			

D

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			3					1	
2		5							6
3	4			5		3			9
4			9		3		2		
5				1		6			
6	5	6	8	4	2	9	3		1
7	3			7		4			5
8		4						1	
9			1				9		

(E)

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	4			8		9	1		
2			7					9	
3	9	5			2				7
4	1				9				3
5	3	9	2	4		7	8		
6	6					3			9
7	7	2	4 ⁹		8			6	
8		1	4 ⁹				2		
9		6	3	1	2				4

(A)

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	9	6			1			3	
2	3		2				8		4
3		7						9	6
4				3	8				
5	6		9					8	5
6				4	9				
7		2		5	8	4		6	
8	5		8				2		7
9		4	6 ²⁷		9 ²⁷		3	5	

(B)

D. ELIMINER EN FONCTION DES LIGNES, COLONNES ET CELLULES

Dans cet exemple, le chiffre 1 se trouve dans la case « 8c ». Dans la cellule 8, le 1 ne peut être qu'en case « 7e » ou « 9e ». Dans tous les cas, le chiffre 1 de la colonne « e » ne peut se trouver qu'en cellule 8. Le chiffre 1 de la cellule 2 ne peut être sur la colonne « e », il se trouve donc en case « 2h ».

E. RECHERCHER LE CHIFFRE ABSENT D'UNE COLONNE ET D'UNE LIGNE

Cette technique est valable lorsqu'une colonne ou une ligne est presque complètement déchiffrée. Visualiser la ligne 6. Seuls les chiffres 6 et 7 sont manquants sur cette ligne. Le chiffre 6 ne peut convenir en case « 6h » puisqu'il est déjà présent sur la colonne « h ». Le chiffre 6 se trouve donc obligatoirement en case « 6b ». Il ne reste plus qu'une seule place pour le chiffre 7 en case « 6h ».

2. TECHNIQUES D'ANALYSE :

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus il est nécessaire d'utiliser des techniques plus compliquées. Pour déchiffrer les grilles les plus complexes, il est important de mettre en avant toutes les possibilités en les entourant, puis, de les barrer au fur et à mesure grâce au plateau effaçable. Voici quelques exemples d'utilisation de la technique d'analyse :

A. MISE EN AVANT DE DEUX POSSIBILITÉS DANS UNE CELLULE

Dans cet exemple, les chiffres en rouge représentent ceux entourés sur le plateau effaçable. Les chiffres 4 et 9 sont les seuls qui peuvent convenir dans les cases « 7c » et « 8c ». Il est encore impossible de définir quel chiffre correspond à quelle case mais il est certain que ces deux chiffres font partie de ces deux cases. De plus, il existe déjà un 6 sur la colonne « a », le 6 de la cellule 7 se trouve obligatoirement en case « b9 ».

B. MISE EN AVANT DE DEUX POSSIBILITÉS DANS UNE LIGNE ET UNE COLONNE

Dans cette grille, les chiffres 2 et 7 ne peuvent être qu'en cases « 9d » et « 9f ». Il est encore impossible de définir quel chiffre correspond à quelle case mais il est certain que ces deux chiffres font partie de ces deux cases. Les chiffres manquants sur la ligne 9 sont donc 1, 6 et 8. Le chiffre 6 ne peut pas être situé en cases « 9a » ou « 9i », il se trouve donc en case « 9c ».

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	4			3	1	9			6
2			2				9		
3		6	7	4				2	1
4	7				5				4
5				1	4	2			
6	2				7				8
7	3 5 8 9	2	3 5 8 9	7 9 3 9	1 3 4 7	1 3 4 5	6	3 5 8 9	
8			4				8		
9	1			5	8				7

Ⓒ



Distribution:

© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

Code Sudoku is a Registered Trade Mark.

© 2005 Lemada, all rights reserved. Registered Design.

Informations à conserver. Notez notre adresse au cas où vous voudriez nous contacter ultérieurement. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

Fabriqué en Israël

Goliath France

ZA Route de Breuilpont

27730 Bueil

France

Notre site web: www.goliathgames.nl

C. MISE EN AVANT DE DEUX POSSIBILITÉS CACHÉES DANS UNE LIGNE ET UNE COLONNE

La mise en évidence de deux possibilités est parfois plus complexe à obtenir. Sur la ligne 7, les chiffres 1 et 4 ne peuvent être placés qu'en cases « 7f » et « 7g ». Ceci implique que les cases « 7f » et « 7g » ne peuvent contenir que ces deux chiffres et après déduction que le chiffre 7 se trouve inévitablement en case « 7d ».

PARTIE À PLUSIEURS JOUEURS

Pour une partie à plusieurs joueurs, chacun doit prendre 2 pions « score » de la même couleur parmi les 8 inclus et les poser sur le plateau (voir ci-contre).

Le premier pion permet de marquer le chiffre des unités et le deuxième celui des dizaines.

Chaque joueur a une minute pour placer un maximum de plaques numérotées sur le plateau.

Il obtient un point à chaque fois qu'il pose une plaque. S'il pose une plaque qui complète une ligne, une colonne ou une cellule, il obtient 3 points.

Par exemple : si un joueur pose 2 plaques numérotées sur le plateau, puis, une autre qui complète une ligne, il obtient 5 points (deux points pour les deux premières plaques plus trois points pour la troisième).

Si un joueur pose une plaque incorrecte, il doit la retirer du plateau et son tour est terminé. C'est au tour du joueur suivant.

Le ou les point(s) qu'aurait dû obtenir le premier joueur si la plaque avait été correcte sont attribués à celui qui s'est aperçu de l'erreur.

Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie.

CONSEIL :

Puisqu'il est plus facile de marquer des points en début de partie, il est préférable que chacun des joueurs puisse en commencer une.

Par exemple : s'il y a 4 joueurs, il est préférable de jouer 4 parties où le joueur qui commence n'est jamais le même.