

# Règles du Sudoku

## Comment jouer au Sudoku

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remplir une grille de 9x9 cases en plaçant les chiffres de 1 à 9 sans jamais les répéter dans une ligne, une colonne ou une cellule.
- **Mécanique principale** : Élimination logique pour déduire quel chiffre va dans chaque case vide.
- **Condition de victoire** : La grille est entièrement remplie correctement, chaque chiffre de 1 à 9 apparaissant une seule fois par ligne, colonne et cellule.

Salut ! Si tu cherches un casse-tête solo (ou même à plusieurs, on va voir ça plus bas) qui fait travailler les méninges sans avoir besoin d'être un as en maths, le **Sudoku** est fait pour toi. Pas de calculs, juste de la logique pure et de la patience. Installe-toi confortablement, attrape un café, et laisse-moi te guider pas à pas. Promis, dans cinq minutes tu seras prêt(e) à attaquer ta première grille !

## Le principe du Sudoku

Le mot « Sudoku » vient du japonais et signifie « chiffre unique ». Tout est dit dans le nom ! Le concept est limpide : tu as une **grille de 81 cases** (9 lignes x 9 colonnes), elle-même découpée en **9 cellules** de 3x3 cases. Au départ, certains chiffres sont déjà placés. Ton job : remplir toutes les cases restantes.

La règle d'or tient en une phrase : **chaque chiffre de 1 à 9 ne doit apparaître qu'une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque cellule de 3x3**. C'est tout. Pas de piège, pas de formule magique. Juste de la déduction.

Si tu aimes les jeux de réflexion et de déduction, tu apprécieras peut-être aussi le [Mastermind](#)

ou le [morpion](#), qui font appel à des compétences similaires d'analyse et de logique.

## Le matériel du Code Sudoku

Cette version boîte de jeu du Sudoku (Code Sudoku) est bien pensée pour jouer et rejouer à l'infini. Voici ce que tu trouveras dans la boîte :

- **48 grilles de chiffres** réparties en 4 niveaux de difficulté
- Un **plateau de jeu** en deux parties (une base noire et une grille transparente)
- **81 plaques numérotées** (les chiffres de 1 à 9 que tu viendras poser sur la grille)
- Un **feutre effaçable** et une **éponge** (pour annoter tes hypothèses sur la grille transparente)
- **8 pions « score »** (pour le mode multijoueur)
- Un livret avec la règle, des astuces et les **solutions des 48 grilles**

[IMAGE\_MATERIEL]

## Mise en place du plateau

Avant de te lancer, il faut assembler ton plateau. Rien de compliqué, ça prend 30 secondes :

- Choisis une **grille de chiffres** parmi les 48 disponibles et pose-la sur le **plateau noir**.
- Place la **grille transparente** par-dessus la grille de chiffres.
- Insère les deux **languettes** de la grille transparente dans les **fentes** du plateau noir.
- Appuie légèrement en suivant les flèches pour que la grille transparente se **clipse** bien en place.

Et voilà, ton plateau est prêt ! La grille transparente te permettra d'écrire tes notes et hypothèses avec le **feutre effaçable**, puis de tout nettoyer avec l'**éponge** pour recommencer.

## Comprendre la grille

### Les lignes, colonnes et cellules

Pour bien se repérer sur la grille, voici le vocabulaire de base :

- **Lignes** : les 9 rangées horizontales, numérotées de 1 à 9 (de haut en bas).

- **Colonnes** : les 9 rangées verticales, identifiées par les lettres de « a » à « i » (de gauche à droite).
- **Cellules** : les 9 blocs de 3x3 cases délimités par des bordures plus épaisses sur la grille.

## Les chiffres pré-remplis et les cases vides

Chaque grille te donne des chiffres déjà positionnés : ce sont tes indices de départ. Plus il y a de chiffres pré-remplis, plus la grille est facile. Les cases restantes contiennent en petit tous les chiffres de 1 à 9 : c'est une aide visuelle pour t'aider à procéder par élimination directement sur le plateau.

## Le déroulement d'une partie solo

En solo, il n'y a pas de chrono imposé ni de pression. Tu avances à ton rythme. Voici comment procéder :

- Observe ta grille et repère les lignes, colonnes ou cellules qui contiennent déjà beaucoup de chiffres : ce sont les plus faciles à compléter.
- Pour chaque case vide, demande-toi : « Quels chiffres sont déjà présents dans cette ligne, cette colonne et cette cellule ? » Les chiffres restants sont tes candidats.
- Avec le **feutre effaçable**, **entoure** les chiffres possibles et **barre** ceux qui sont éliminés directement sur la grille transparente.
- Quand il ne reste plus qu'un seul chiffre possible dans une case, place la **plaque numérotée** correspondante dessus. Bravo, tu viens de résoudre une case !
- Continue ainsi jusqu'à remplir toute la grille.

**Petite astuce** : commence toujours par les grilles de niveau 1 (les plus faciles). Ça te permettra de bien intégrer la mécanique d'élimination avant de passer aux grilles corsées. Et surtout, ne devine jamais au hasard : chaque case se résout par la logique, pas par la chance !

## Les techniques pour progresser

### La visualisation dans une direction

C'est la technique de base, parfaite pour débiter. Tu cherches où placer un chiffre précis dans une **cellule**. Tu regardes les lignes (ou les colonnes) qui traversent cette cellule : si ce chiffre est déjà présent sur certaines lignes, tu élimines les cases correspondantes. Il ne reste souvent qu'une seule possibilité.

Exemple concret : tu cherches le 9 dans une cellule. Les deux cellules voisines ont déjà un 9 sur les lignes 2 et 3. Le 9 de ta cellule ne peut donc être que sur la ligne 1.

## **La visualisation dans deux directions**

Même principe, mais cette fois tu croises les informations des lignes ET des colonnes. Tu cherches un chiffre dans une cellule, tu élimines les cases qui sont sur une ligne où ce chiffre existe, puis celles sur une colonne où il existe aussi. Souvent, il ne reste qu'une seule case possible.

## **Le chiffre manquant**

Quand une case est entourée de plein de chiffres déjà placés (dans sa ligne, sa colonne et sa cellule), il arrive qu'un seul chiffre de 1 à 9 ne soit encore nulle part. Ce chiffre-là est forcément la bonne réponse pour cette case. C'est une technique redoutablement efficace sur les grilles avancées.

## **L'élimination par cellule**

Parfois, dans une cellule, un chiffre ne peut se trouver que sur une seule ligne ou une seule colonne. Même si tu ne sais pas encore dans quelle case exacte, tu sais que ce chiffre « occupe » cette ligne ou colonne pour la cellule en question. Cela te permet d'éliminer ce chiffre des autres cellules de la même ligne ou colonne.

## **La mise en avant de deux possibilités**

Tu trouves deux cases dans une même ligne, colonne ou cellule qui ne peuvent contenir que les deux mêmes chiffres (par exemple 4 et 9). Tu ne sais pas encore lequel va où, mais tu sais qu'ils occupent ces deux cases. Tu peux alors éliminer ces deux chiffres de toutes les autres

cases de cette ligne, colonne ou cellule. C'est une technique avancée qui débloque souvent des situations qui semblent impossibles.

**Conseil stratégique** : n'hésite pas à annoter généreusement la grille transparente avec le feutre effaçable. Plus tu notes tes candidats possibles, plus les éliminations deviennent évidentes. C'est la clé pour venir à bout des grilles difficiles !

[IMAGE\_FIN]

## Le mode multijoueur

### La mise en place

Le Code Sudoku se joue aussi à plusieurs, et c'est franchement fun ! Chaque joueur prend **2 pions « score »** de la même couleur et les place sur le plateau de score. Le premier pion marque les **unités**, le second les **dizaines**.

### Le déroulement d'une manche

La partie se joue en tours successifs. À chaque tour :

- Le joueur actif dispose d'**une minute** pour placer un maximum de **plaques numérotées** sur la grille.
- Chaque plaque correctement posée rapporte **1 point**.
- Si une plaque complète entièrement une **ligne**, une **colonne** ou une **cellule**, elle rapporte **3 points** au lieu d'un seul.

Exemple : tu poses 2 plaques normales (+2 points), puis une troisième qui termine une colonne (+3 points). Total du tour : 5 points. Pas mal !

### Les erreurs

Attention, si tu poses une **plaque incorrecte**, tu dois la retirer immédiatement et ton tour se termine. Pire : le joueur qui repère ton erreur récupère le ou les points que tu aurais dû gagner. Donc on réfléchit avant de poser, la vitesse ne doit pas prendre le dessus sur la précision !

## Le décompte des points

Action	Points gagnés
Plaque numérotée posée correctement	1 point
Plaque qui complète une ligne, colonne ou cellule	3 points
Plaque incorrecte posée	0 point (tour terminé, points offerts à celui qui détecte l'erreur)

Le joueur avec le **score le plus élevé** à la fin de la grille remporte la partie.

## Un conseil pour l'équité

Comme il est plus facile de marquer des points en début de partie (plus de cases vides = plus d'opportunités), il est recommandé de jouer **plusieurs parties** en changeant l'ordre de passage. Par exemple, si vous êtes 4 joueurs, jouez 4 parties où chacun commence une fois. C'est le même principe d'équité que l'on retrouve dans beaucoup de jeux de société comme le [Qwirkle](#) ou [Splendor](#).

## Rappel des points importants

- N'utilise qu'un **feutre lavable** sur la grille transparente (sinon, adieu la réutilisation !).
- Il n'existe qu'**une seule solution** par grille : si tu bloques, c'est qu'il y a une déduction que tu n'as pas encore vue.
- Ne tente jamais de deviner : procède toujours par **élimination logique**.
- Commence par les grilles faciles et augmente progressivement la difficulté.
- Les 9 petits chiffres imprimés dans chaque case vide sont là pour t'aider : entoure et barre directement dessus grâce à la grille transparente.

Voilà, tu as toutes les clés en main pour devenir un(e) pro du Sudoku ! Que tu joues seul(e) pour te détendre ou en mode compétition avec tes amis, ce jeu te promet des heures de réflexion et de satisfaction. Allez, choisis ta première grille et lance-toi !