

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



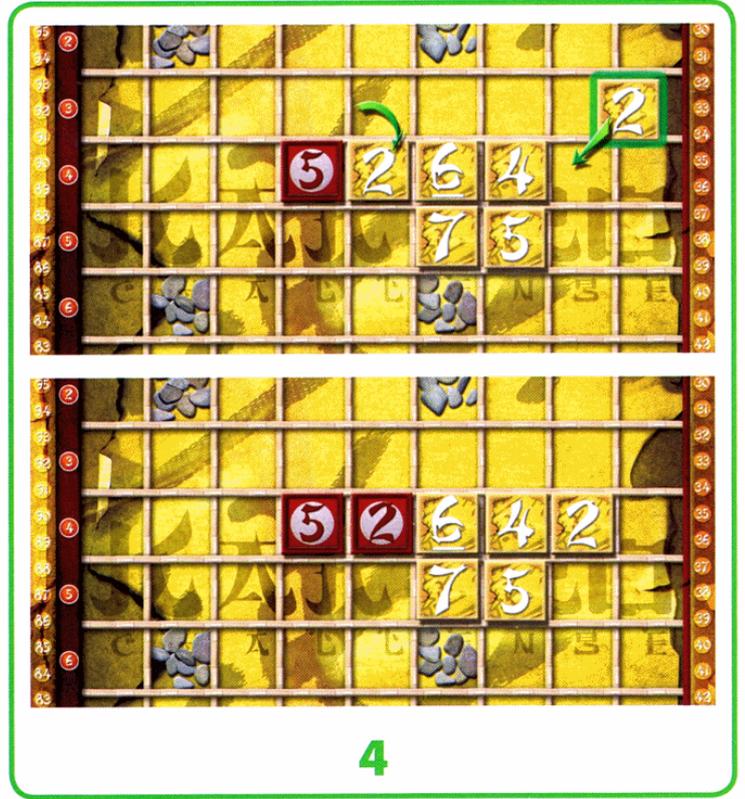
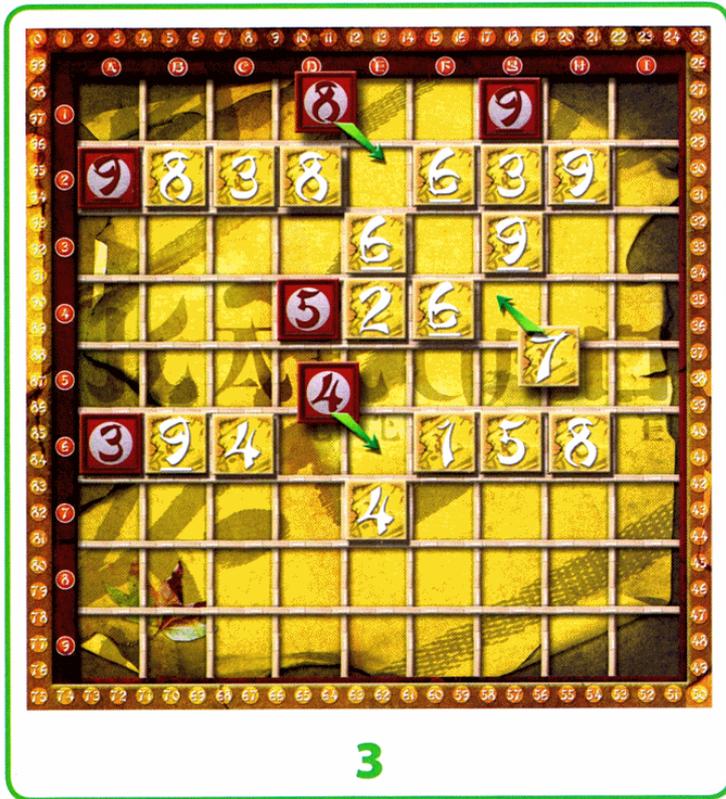
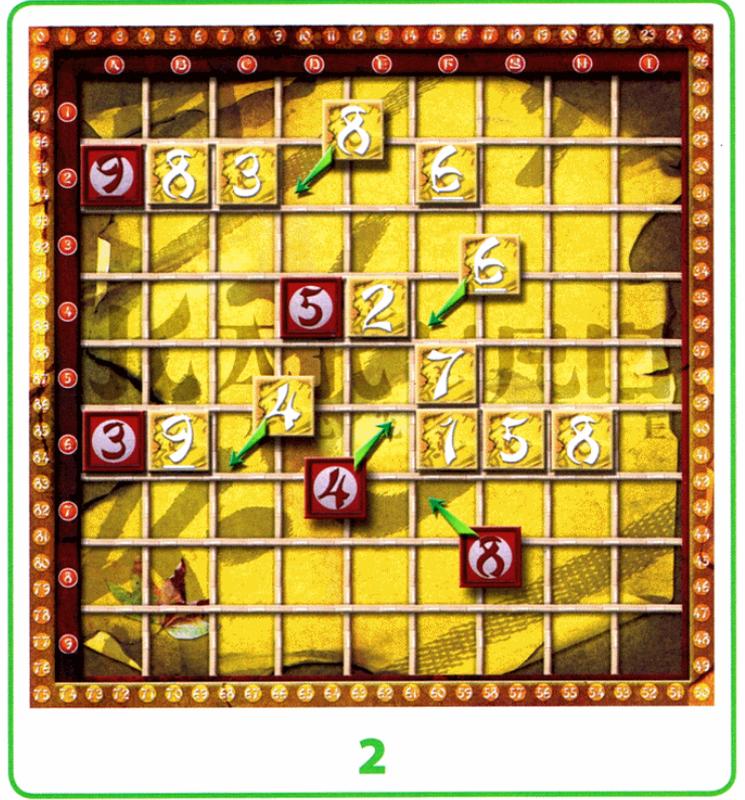
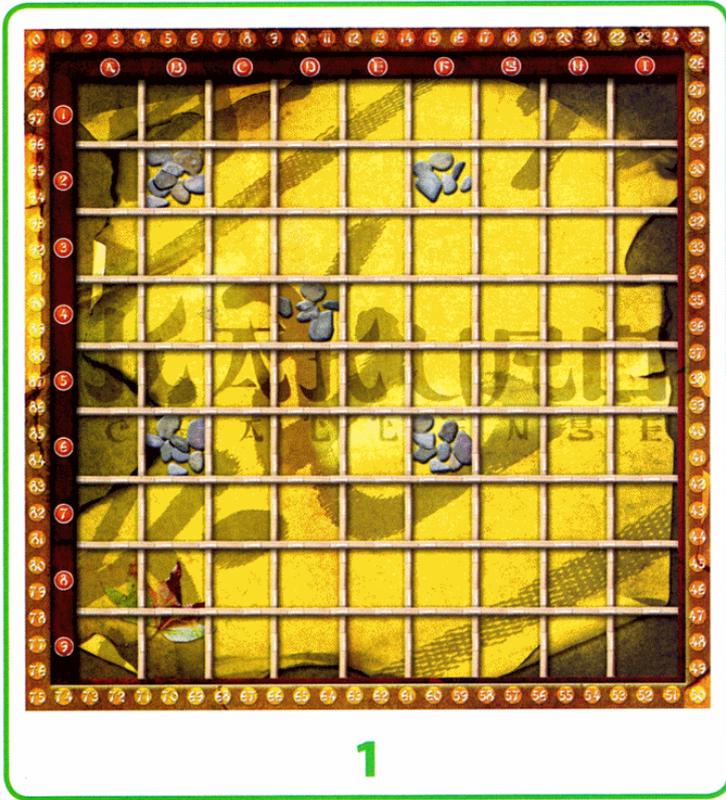


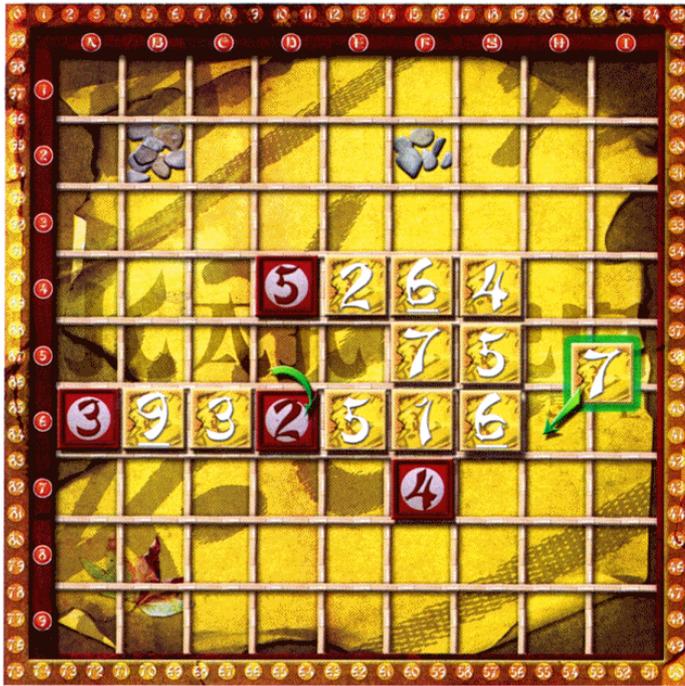
北平北山尼口

© 付 天 心 心 主 尼 口

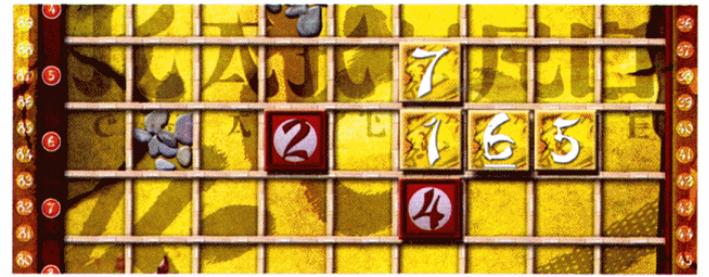
Venice
Connection







5



6



8



7

カクURO

カ 本 九 十 尺 口
カ 本 九 十 尺 口

Jouons ensemble avec le nouveau casse-tête qui est en train de conquérir le monde entier !

2-4 joueurs - 30 minutes environ

Le Kakuro est un casse-tête qui, comme son prédécesseur, le Sudoku, a conquis les pages de nombreux journaux et de publications spécialisées. Il s'agit d'une grille de type mots croisés où sont indiqués des sommes que l'on doit obtenir : les solutionneurs devront découvrir quels sont les chiffres à additionner (les termes de l'addition).

Ce jeu en reproduit l'esprit mais permet que la compétition ait lieu entre 2, 3 ou 4 joueurs.

La boîte contient:

- 1 planche de jeu qui reproduit une grille de cases 9x9 entourée par un parcours indiquant les points (**Figure 1**);
- 72 cartes numérotées de 1 à 9 avec le même chiffre imprimé sur les deux côtés :
 - sur fond jaune, les chiffres représentant les termes des additions qui seront ensuite additionnés pour obtenir les totaux ;
 - sur fond rouge, les chiffres représentent les totaux et valent comme n'importe quel nombre à deux chiffres qui ait ce chiffre comme unité ; par exemple, un 4 rouge vaut comme 4, 14, 24...
- 9 cartes « 100 points ».
- 4 pions pour marquer les points ;
- 4 écrans-caches ayant les mêmes couleurs que les pions ;
- 1 sac en plastique ;
- les règles du jeu.

Préparation

- Mettre le tableau de jeu au centre de la table ;

- chaque joueur choisira un écran-cache et le pion de la même couleur ;
- placer les pions sur la zone 0 du marqueur de points ;
- mettre de côté les cartes 100 points, insérer les autres 72 cartes dans le sac et mélanger ;
- extraire 5 cartes et les positionner sur les cases avec les images des cailloux de fleuve ; les 4 latérales devront être positionnées sur la partie jaune (termes de l'addition), celle centrale sur la partie rouge (total). Chaque joueur tirera ensuite 2 cartes du sac qu'il tiendra derrière son écran pour les cacher aux adversaires.

Le jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur le plus jeune.

Le joueur dont c'est le tour

- a) **doit** placer sur le plateau de jeu une de ses deux cartes ;
- b) **peut** retourner une des cartes déjà présentes sur le tableau de jeu si les conditions le permettent (voir paragraphe « retourner une carte ») ;
- c) pioche de nouveau une carte dans le sac.

カクURO

カ ク U R O

a) Placer une carte

Le joueur concerné doit positionner une de ses deux cartes sur une case libre, adjacente (horizontalement ou verticalement) à n'importe quelle autre carte se trouvant sur la planche. Le joueur peut choisir librement de quel côté positionner la carte.

Un joueur, en plaçant correctement sa carte, peut faire « Kakuro » et gagner des points.

Le « Kakuro » est une série de cartes adjacentes constituée par un total, suivi au minimum horizontalement (de la gauche vers la droite) ou verticalement (du haut vers le bas) par deux termes d'une addition, tous différents entre eux, qui une fois additionnés donnent justement ce total ; la série des termes d'une addition doit être interrompue par une case vide, par un autre total ou par le bord du tableau de jeu.

Le Kakuro peut être obtenu de différentes manières soit en plaçant un total soit un terme d'une addition et vaudra autant de points que la somme des termes.

Par exemple, si j'ai un total de **8** suivi d'un 3 comme terme de l'addition (**8** 3), il suffit d'ajouter un 5 immédiatement après le 3 pour que la somme soit exacte (**8** 3 5, qui équivaut à $8=3+5$) et gagner 8 points ; on aurait pu faire la même chose si on avait eu sur la planche le **8** et le 5 en insérant ensuite le 3 ; on aurait pu faire la même chose si on avait eu sur la planche le 3 et le 5 en insérant le **8** devant eux.

Dans la **Figure 2**, sont indiqués quelques exemples de cas possibles avec lesquels on obtient un Kakuro.

- En insérant le 4 jaune en c6, on gagne 13 points ; en effet, une addition exacte a été créée car $13=9+4$ et devant eux, il y a justement un 3 rouge, c'est-à-dire un total qui finit par 3 (comme nous l'avons déjà dit, les sommes valent comme n'importe quel nombre à deux chiffres qui ait ce chiffre comme unité).
- En plaçant le 4 rouge en e6, on gagne 14 points car on crée l'addition $14=1+5+8$.
- En insérant le 8 jaune en d2, on ne gagne aucun point ; il est vrai que $19=8+3+8$, mais deux des termes sont les mêmes et il ne s'agit donc pas d'un Kakuro. Attention, cela ne veut pas dire que le coup n'est pas autorisé (les cartes peuvent être positionnées dans n'importe quelle case sans que cela ne crée forcément un Kakuro) cela ne fera simplement gagner aucun point.

- En insérant le 6 jaune en f4, on ne gagne aucun point ; en effet, horizontalement, la somme $6+2$ fait 8 et non un total qui finit par 5 et, verticalement, on forme seulement une série de 3 termes d'une addition sans total.
- En insérant enfin le 8 rouge en f7, on ne gagne aucun point ; en effet, le total 4 n'est suivi par aucun terme d'une addition, ni horizontalement ni verticalement. Attention, ceci est un concept général : dans un Kakuro, le total doit toujours être précédé par des termes d'addition et ne jamais les suivre ! Cela signifie que **8** 7 1 est un Kakuro, mais 7 1 **8** ne l'est pas.

Parfois, il est possible que la carte insérée crée plusieurs Kakuros simultanément et, dans ce cas, on gagne les points des deux sommes : voici quelques exemples dans la **Figure 3**.

- En insérant le 8 rouge en e2, on gagne 26 points ! En effet, on crée deux Kakuros, un horizontalement, **8** 6 3 9 (c'est-à-dire $18=6+3+9$), et un verticalement, **8** 6 2 (c'est-à-dire $8=6+2$). En tout $18+8=26$ points.
- En insérant le 4 rouge en e6, on gagne 14 points, car on crée un Kakuro seulement en horizontal. En vertical, la série **4** 4, même si le nombre correspond, n'est pas un Kakuro car composé par un seul terme d'addition.
- Il est possible de profiter des potentialités des croisements même en jouant des cartes jaunes. En insérant le 7 jaune sur g4, on gagne 34 points!!! En effet, on aura créé deux Kakuros, un en vertical **9** 3 9 7 ($19=3+9+7$) et un en horizontal **5** 2 6 7 ($15=2+6+7$). En tout, bien $19+15=34$ points !

Attention. Rappelez-vous qu'il est toujours possible de jouer n'importe quelle carte dans n'importe quelle position (si adjacente à au moins une autre carte) et peu importe si l'on « détruit » un Kakuro réalisé précédemment. On ne gagne de points qu'en composant de nouveaux Kakuros.

Remarque. Les cartes ne comprennent pas le 0 (zéro), il n'est donc pas possible de faire Kakuro avec des sommes se terminant par 0.

b) Retourner les cartes

Outre placer une carte, le joueur dont c'est le tour a aussi le droit de retourner une autre carte en transformant une carte jaune en rouge ou vice versa, pourvu **qu'aussi bien la carte insérée que celle retournée fassent partie, à la fin du coup, d'un même Kakuro.**

Un simple exemple dans la **Figure 4**: le joueur insère un 2 jaune et transforme l'autre 2 jaune à gauche en un 2 rouge en obtenant le Kakuro **2 642** qui comprend les deux cartes et lui fait gagner 12 points.

Voici un exemple plus compliqué (**Figure 5**). Cette fois, il s'agit d'une carte rouge qui est transformée en jaune afin d'allonger une série. Le joueur insère un 7 jaune et renverse le 2 rouge en créant une longue série de termes d'une addition, tous différents l'un de l'autre, à partir du 3 rouge à gauche jusqu'au 7 jaune à peine inséré. Il en dérivera un brillant Kakuro **3 9325167** et ce joueur astucieux aura gagné bien 33 points!

Dans les trois **Figures 6**, voici un exemple de retournement non autorisé. Dans la première figure, on voit la situation initiale; dans la seconde, le joueur qui a son tour a inséré un 5 entre le 2 rouge et le 1 jaune; dans la troisième, le joueur continue son coup en renversant le 5 jaune à droite et « en créant » ainsi le Kakuro **2 516**. Mais il s'agit d'une opération qui n'est pas autorisée! En effet, le 5 rouge ne fait pas partie du Kakuro qu'il a contribué à créer et donc il ne pouvait être retourné. Le joueur ne totalise aucun point et il doit retourner à nouveau le 5 du côté jaune initial. Le 5 jaune qu'il a placé reste, en revanche, à sa place et le tour passe au joueur suivant.

Dans la **Figure 7**, nous présentons une situation en partie analogue, mais dans ce cas, le retournement du 4 jaune est autorisé puisque grâce au 7 jaune placé, on obtient le Kakuro mis en évidence, **4 527=14** points.

Mais même dans ce cas, le Kakuro **1 821** (horizontalement, avant le **4**) n'est pas valable parce que pour le créer, il a été nécessaire de retourner le 4 qui n'en fait pas partie. Au contraire, le Kakuro **4 31** (verticalement, sous le **4**) est parfaitement valable et fait gagner 4 points au joueur.

Dans les deux **Figures 8**, voici un exemple de coup rare qui permet de réaliser bien 3 Kakuros valables. En effet, dans ce cas, outre les deux Kakuros de l'exemple précédent, l'insertion du 7 jaune produit aussi un autre Kakuro vertical **9 27**.

En tout, le joueur obtiendra donc $14+4+9=27$ points.

Attention donc :

- Le joueur, lorsque c'est son tour, **peut également retourner une carte**, si la carte retournée et celle placée font toutes deux partie d'un même Kakuro.

- Si, outre le Kakuro qu'elles ont créé ensemble, chacune des deux cartes créent et font partie d'autres Kakuros, ceux-ci sont également **valables et peuvent être comptabilisés dans le score**.
- Pour qu'un Kakuro soit valable et comptabilisé dans le score, **toutes les cartes qui ont contribué à le créer** doivent nécessairement en faire partie.

c) Piocher de nouveau une carte

À la fin de son coup, le joueur pioche simplement de nouveau une carte du sac, afin d'en avoir toujours deux en main.

Coups erronés. Il peut arriver qu'un joueur pense avoir fait Kakuro mais qu'il se trompe. Par exemple, il peut avoir mal calculé un total ou ne s'être pas aperçu que dans une addition, il y avait des termes de l'addition identiques. Dans tous ces cas, si un adversaire s'en aperçoit avant le coup suivant, le joueur n'obtiendra aucun point, la carte placée restera sur le tableau de jeu et la carte éventuellement retournée sera de nouveau retournée.

La partie et sa conclusion

Les joueurs, coup après coup, indiquent leur score en faisant avancer leur pion du nombre de cases correspondantes sur le parcours indiquant les points, en bordure du tableau de jeu. Quand un joueur dépasse 99, il prend une des cartes « 100 points » et continue à déplacer son pion.

Quand il n'y aura plus de cartes dans le sac, les joueurs finissent la partie avec celles qu'ils ont en main. Quand chacun d'eux a fini ses cartes, le jeu est terminé et celui qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

Version pour experts

Le joueur dont c'est le tour peut retourner plus d'une carte pourvu que la carte placée et toutes celles retournées fassent partie, à la fin du coup, d'un même Kakuro.