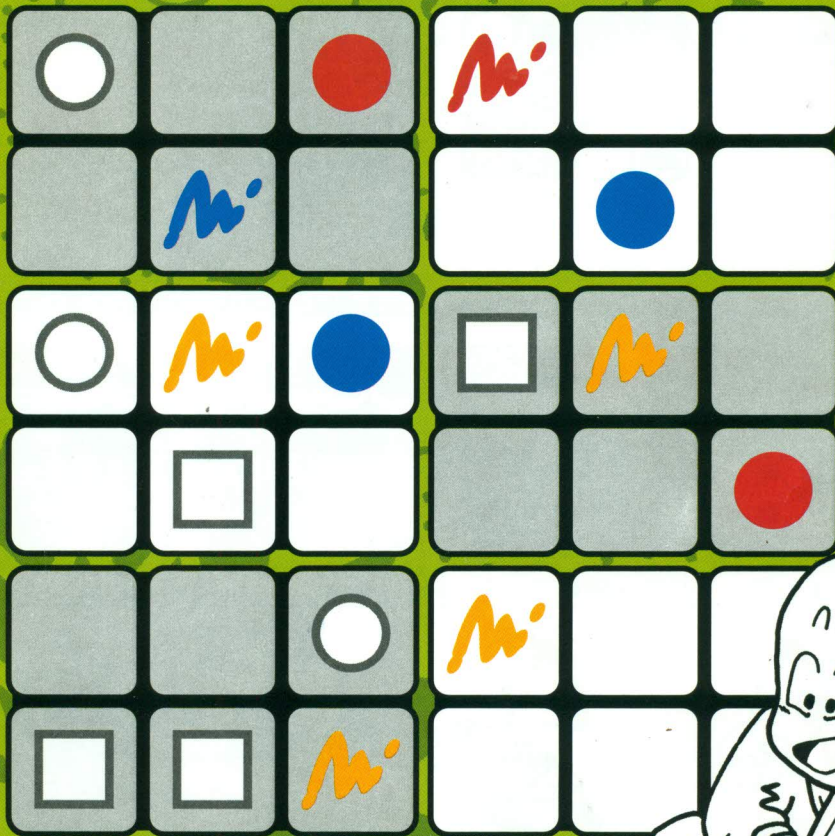
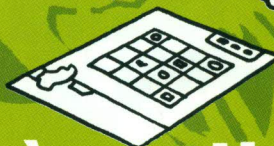


\$UDOKU

●■●■●■ formes[®]



Notice d'utilisation



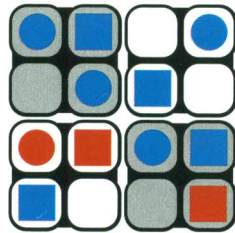
à partir de 6 ans
de 1 à 4 joueurs



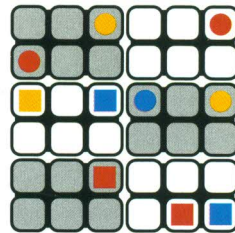
Cette boîte contient :

- 36 formes en plastique (carré ou rond) de couleur rouge, bleue ou jaune
- un livret avec explications et solutions
- 64 grilles originales classées par taille et par niveau de difficulté

Deux tailles de grille



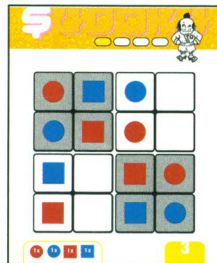
32 grilles 4x4



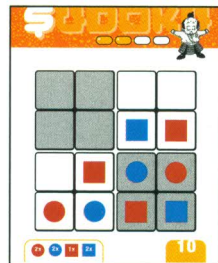
32 grilles 6x6

Quatre niveaux de difficulté pour chaque taille de grille

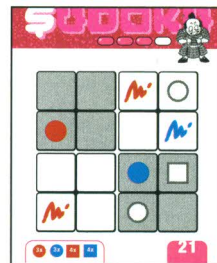
soit 8 niveaux pour des défis sans cesse renouvelés.



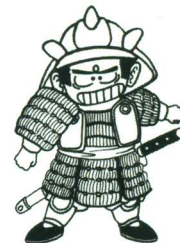
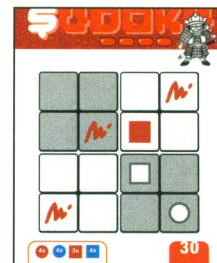
niveau 1



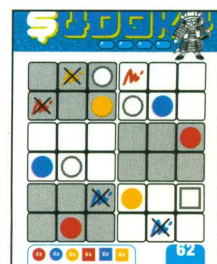
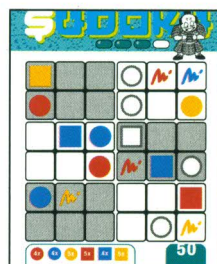
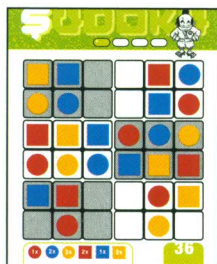
niveau 2



niveau 3

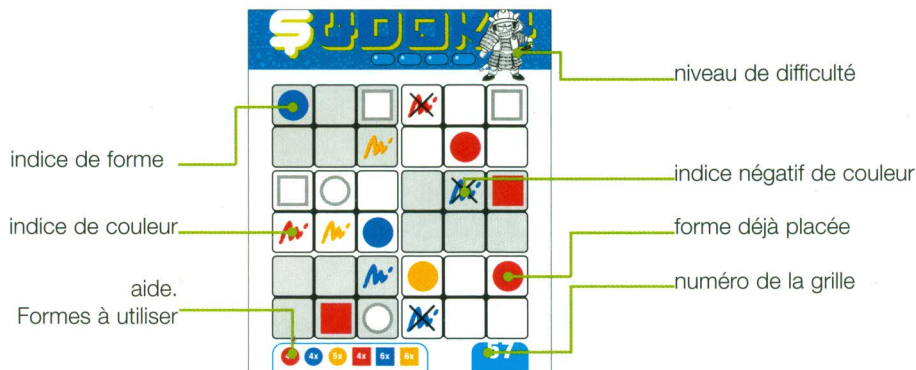


niveau 4

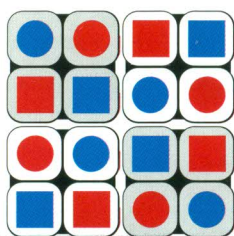


Règle du jeu

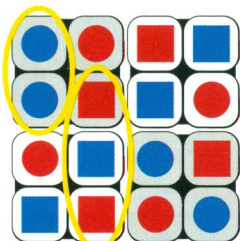
Il s'agit de compléter une grille subdivisée en régions avec les formes qui manquent, en s'aidant des indices fournis : forme déjà placée, indices de couleur ou de forme.



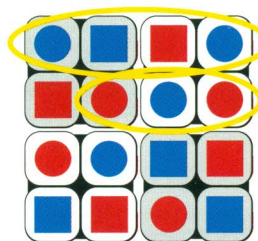
Le Sudoku est réussi lorsque la grille est complète et qu'il n'y a pas de formes identiques dans une même ligne, colonne ou région.



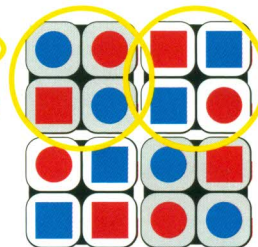
grille correcte



erreur :
formes en double
dans les colonnes



erreur :
formes en double
dans les lignes



erreur :
formes en double
dans les régions

Jeu à plusieurs

On peut imaginer de nombreuses façons de jouer à plusieurs.

Voici un exemple de règle du jeu :

Choisissez une grille.

Partagez les jetons entre le nombre de joueurs : les 36 jetons pour une grille de 6x6 et les 16 formes rouges et bleues pour une grille de 4x4. Si possible, on fera en sorte que chaque joueur ait les mêmes jetons, du moins en nombre (retirez un jeton déjà placé sur la grille si nécessaire).

Chaque joueur pose à tour de rôle un jeton sur la grille. On ne doit rien poser sur les cases où un jeton est dessiné. Le joueur qui s'est trompé reprend le jeton et passe son tour dans les cas suivants :

- si un adversaire constate que cette pièce se trouve déjà dans la même ligne, colonne ou région,
- si un adversaire démontre que cette pièce pourrait se placer ailleurs, dans la même ligne, colonne ou région.

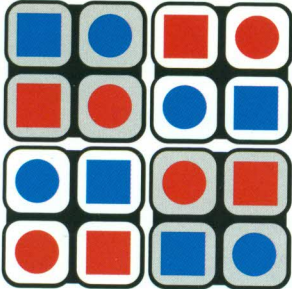
Lorsque la grille est complète et réussie, le joueur à qui il reste le moins de jetons a gagné.

Sudoku

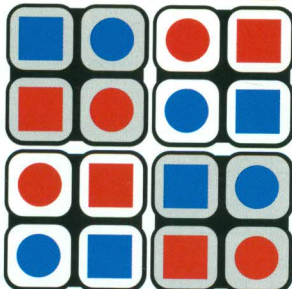
Solutions des grilles 4x4

Niveau 1

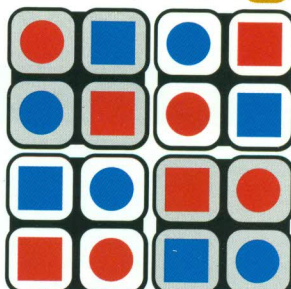
1



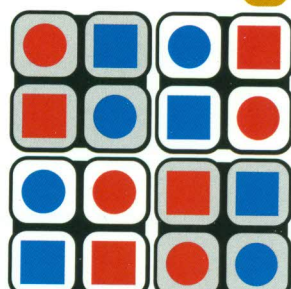
2



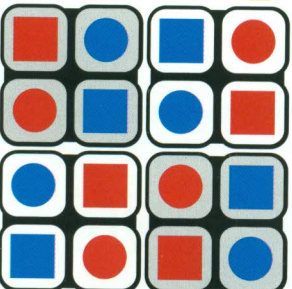
3



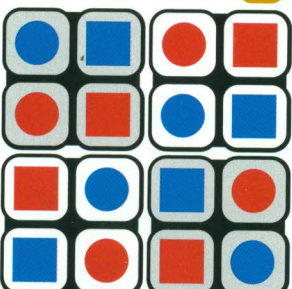
4



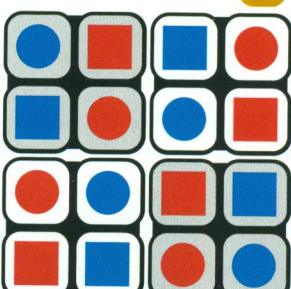
5



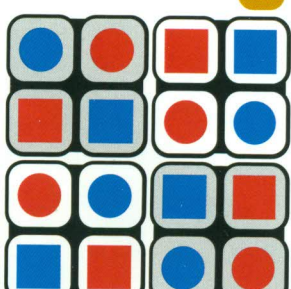
6



7

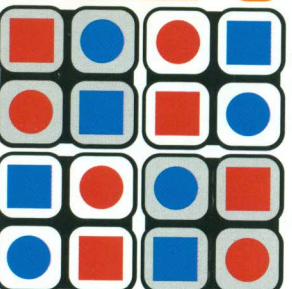


8

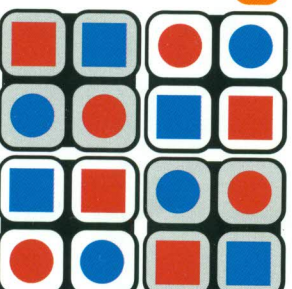


Niveau 2

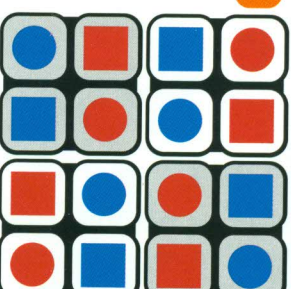
9



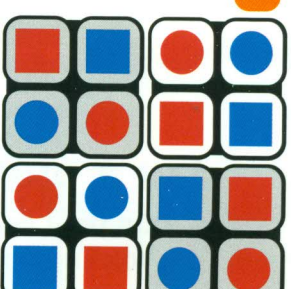
10



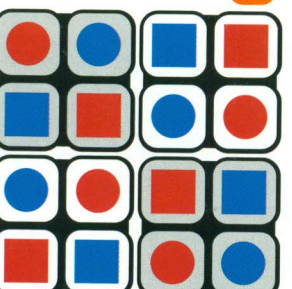
11



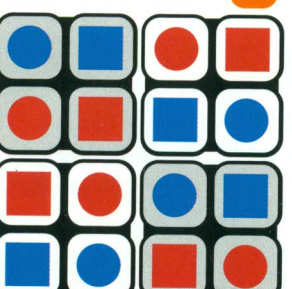
12



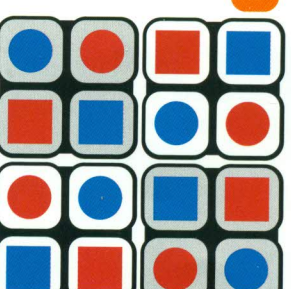
13



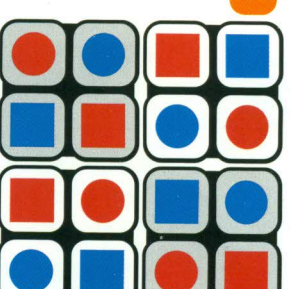
14



15



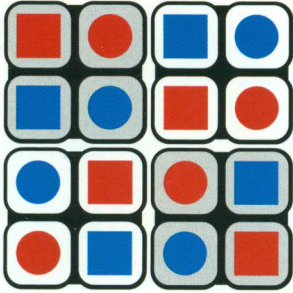
16



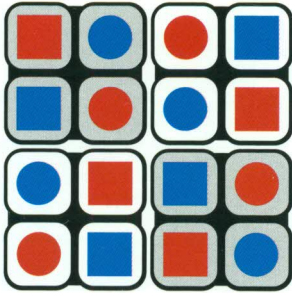
SUDOKU

Niveau 3

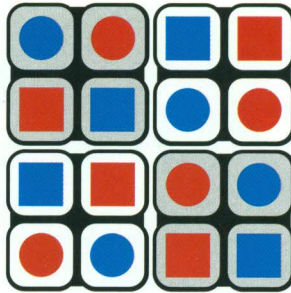
17



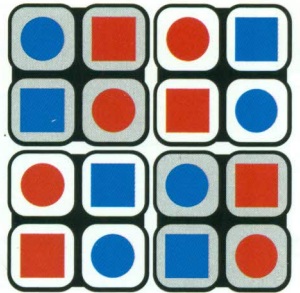
18



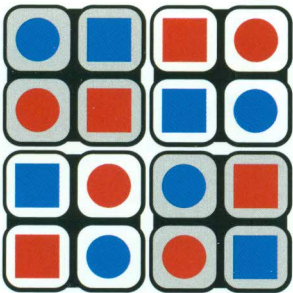
19



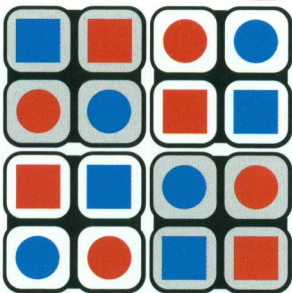
20



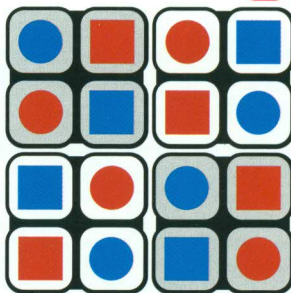
21



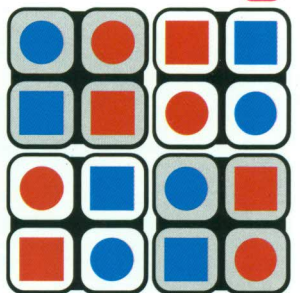
22



23

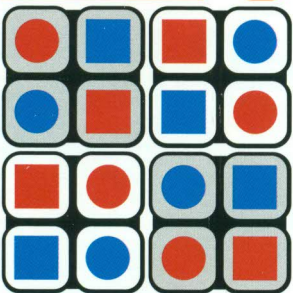


24

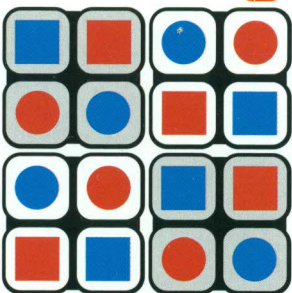


Niveau 4

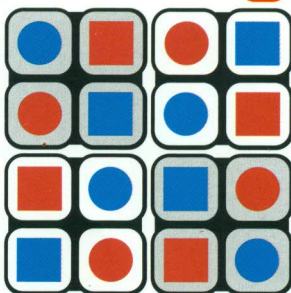
25



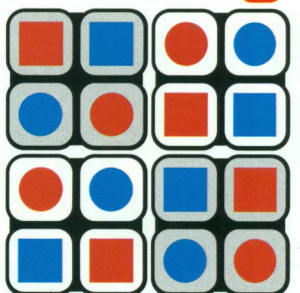
26



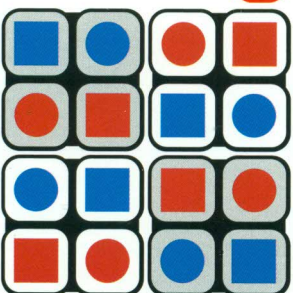
27



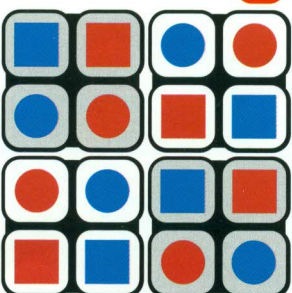
28



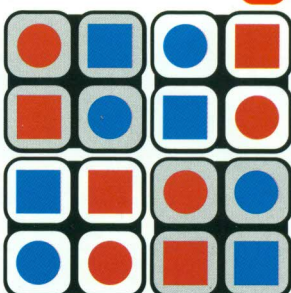
29



30



31



32

