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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Kod Kakuro™

LE NOUVEAU JEU DE LOGIQUE AVEC DES CHIFFRES ! SUR UN PRINCIPE DE “MOTS CROISÉS”

INTRODUCTION

Kod Kakuro est un jeu de logique simple qui suit la déferlante Sudoku. Il faut effectuer les additions et soustractions les plus simples et faire preuve de logique pour trouver la bonne combinaison de chiffres.

CARACTÉRISTIQUES

- Un jeu intriguant et passionnant
- Des règles simples
- Sur un principe de mots croisés avec des chiffres
- Plusieurs niveaux de difficulté
- Développe l’esprit de déduction et la logique
- Une multitude de grilles différentes

RÈGLES DU JEU

Il faut remplir les cases vides avec des chiffres allant de 1 à 9 de telle sorte que :

- la somme des chiffres de chaque section de ligne soit égale à l’indice mentionné sur la gauche
- la somme des chiffres de chaque section de colonne soit égale à l’indice mentionné sur le haut
- aucun chiffre n’apparaisse plusieurs fois dans une ligne ou une colonne

Grille Kod Kakuro

	a	b	c	d	e	f	g
	6	33	11		12	16	
1	22			13			21
2	10			8 / 22			
3	13 / 7				15 / 13		
4	9		12				
5	12		27				

Solution Kod Kakuro

	a	b	c	d	e	f	g
	6	33	11		12	16	
1	22	5	9	8	13	9	4	21
2	10	1	7	2	8 / 22	3	1	4
3	13 / 7	3	1	9	15 / 13	6	9
4	9	3	6	12	5	4	2	1
5	12	4	8	27	8	9	3	7

ASTUCES

- Toujours vérifier une deuxième fois avant de placer une plaque numérotée.
- Commencer avec les grilles les plus simples puis augmenter petit à petit le niveau de difficulté.
- Une grille trop difficile à décoder ? Aller voir la solution et apprendre de nouvelles techniques.
- Barrer au fur et à mesure avec le feutre les chiffres à éliminer dans les cases vides. Cela permet de mettre plus facilement en évidence les possibilités.
- Ne jamais essayer de deviner ! Toujours se baser sur des déductions. Une seule solution par grille !

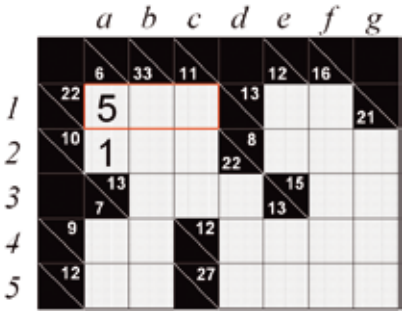
EXEMPLE

INTRODUCTION

La meilleure façon d'apprendre à résoudre une grille de Kod Kakuro est de suivre l'exemple donné ci-dessous étape par étape.

COMBINAISONS MAGIQUES KOD KAKURO

Regarder comment fonctionnent les combinaisons magiques avant de commencer une grille.
Elles permettent de savoir quels chiffres doivent apparaître pour un résultat donné et en fonction du nombre de cases, reste à trouver dans quel ordre !



ETAPE 1

Kod Kakuro n'est qu'une question de combinaisons. Visualiser la section « 22 sur 3 cases» de la ligne 1. Les seules combinaisons possibles sont 5-8-9 et 6-7-9. Le chiffre dans la case a1 doit être inférieur à 6 étant donné la section « 6 sur 2 cases » de la colonne a.

Le seul chiffre possible en case a1 est le 5.

Le chiffre en case a2 ne peut être que le 1 pour pouvoir l'ajouter au 5 en case a1 et obtenir la somme de 6.

ETAPE 2

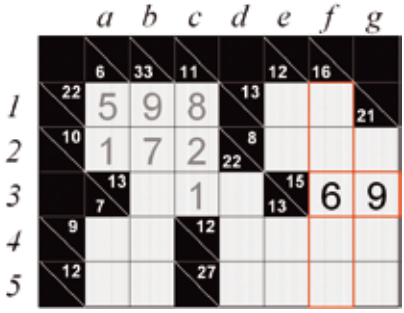
Reste à savoir dans quel ordre placer les chiffres 8 et 9 de la seule combinaison possible (5-8-9) dans la section « 22 sur 3 cases ». Visualiser la « 11 sur 3 cases » en colonne c. La case c1 ne peut pas contenir le chiffre 9. Sinon les cases c2 et c3 contiendraient toutes les deux le chiffre 1 pour obtenir la somme de 11. Ceci n'est pas possible.

La case c1 contient donc le chiffre 8 et la b1 le 9.

ETAPE 3

Les deux cases non résolues de la section "11 sur 3 cases" de la colonne c doivent totaliser 3 (11 moins 8). La seule combinaison est 1-2. La ligne 2 contient déjà un 1 en case a2. La case c2 doit donc contenir le chiffre 2 et la c3 le chiffre 1.

La case b2 contient le chiffre 7 pour obtenir la somme de 10.



ETAPE 4

Visualiser la section "16 sur 5 cases" de la colonne f. Il s'agit d'une combinaison magique à savoir 1-2-3-4-6. Reste à trouver l'ordre.

Les seules combinaisons possibles pour la section "15 sur deux cases" de la ligne 3 sont 6-9 et 7-8. Le seul chiffre commun avec la section "16 sur 5 cases" est le 6. La case f3 contient donc un 6.

La case g3 contient le chiffre 9.

ETAPE 5
Les seules combinaisons possibles pour la section “13 sur 2 cases” de la ligne 1 sont 4-9, 5-8 et 6-7. Cette section croise la « 16 sur 5 cases » de la colonne f à laquelle il manque les chiffres 1, 2, 3 et 4. Le seul chiffre possible est le 4.

La case e1 contient un 9 et e2 un 3.

ETAPE 6
Pour compléter la section “8 sur 3 cases” de la ligne 2, deux combinaisons sont possibles : 1-4 et 2-3. Eliminer 2-3 puisque la ligne contient déjà un 3. Etant donné que la colonne f contient déjà un 4, le chiffre 1 est en case f2 et le 4 en g2.

ETAPE 7
Il ne manque que les chiffres 2 et 3 pour la section « 16 sur 5 cases » de la colonne f. Visualiser la section « 27 sur 4 cases » de la ligne 5. Si la case f5 contient un 2, cela veut dire que les trois autres cases doivent totaliser 25. Or, c’est impossible puisque la somme maximale de 3 chiffres est 24 (7-8-9).

La case f5 contient donc le chiffre 3 et la f4 le 2.

ETAPE 8
Ajouter les colonnes d, e, f, et g : 22+12+13+16+21=84. Ajouter les sections en ligne correspondant à cette zone en excluant la case d3 du calcul: 13+8+15+12+27=75.
Ceci signifie que la case d3 contient un 9 (84-75=9) et donc la case b3 un 3.

ETAPE 9
Il manque trois chiffres sur la section “27 sur 4 cases” de la ligne 5 qui totalisent 24. Ces trois chiffres forment alors une combinaison magique : 7-8-9.

Le chiffre 9 ne peut pas être en cases d5 ou g5 puisque ces deux colonnes contiennent déjà un 9.

Le 9 ne peut être qu’en case e5. La case e4 contient le chiffre 4 pour obtenir 13 sur la section.

ETAPE 10
Il manque deux chiffres sur la section “12 sur 4 cases” de la ligne 4 qui totalisent 6. Les combinaisons possibles sont 2-4 et 1-5. Eliminer la 2-4 puisque la section contient déjà un 4.

Le 1 ne peut pas être en case d4 puisque la case d5 devrait contenir un chiffre supérieur à 9. Le 1 se trouve donc en case g4 et le 5 en d4.

La case d5 contient donc le chiffre 8 et g5 le 7.

ETAPE 11
Il manque deux chiffres sur la section “33 sur 5 cases” de la colonne b qui totalisent 14. Les combinaisons possibles sont 5-9 et 6-8.

Eliminer la 5-9 puisque la colonne b contient déjà un 9.

Le chiffre 6 ne peut pas être en case b5 sinon la case a5 devrait aussi contenir un 6. Seul le chiffre 8 peut se trouver en case b5.

Il est maintenant très facile de terminer la grille.

PARTIE À PLUSIEURS JOUEURS

Chaque joueur prend 2 pions “score” de la même couleur et les place sur le plateau de jeu.
Le premier pion permet de marquer le chiffre des unités et le deuxième celui des dizaines.
Chacun a une minute pour placer autant de plaques numérotées sur le plateau que possible, puis, obtient :

- 1 point par plaque numérotée correcte
- 3 points pour une plaque qui complète une section

EXEMPLE:
Si un joueur place deux plaques numérotées sur le plateau (=2 points) et une plaque qui complète une section (=3 points), il obtient 5 points.

Si un joueur place une plaque incorrecte, son tour est terminé. La plaque est retirée du plateau. Le joueur ayant indiqué la faute reçoit le(s) point(s) prévus et c’est à son tour de jouer.

Le joueur qui a le score le plus important 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.