

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





KAKUZU®

Contenu :

1 plateau de jeu percé de 81 alvéoles, 81 pierres, 10 pierres numérotées de 0 à 9 que nous appellerons ci-dessous les chiffres, 1 sac, 20 feuillets recto verso (40 grilles) et la règle du jeu.

But du jeu :

Amasser le maximum de pierres.

Mise en place :

Disposer les chiffres dans le sac.

Placer 1 pierre sur chaque alvéole du plateau (fig.1). Choisir une grille de jeu au hasard sans la regarder et la glisser dans la fente prévue à cet effet (fig.2). Retirer chacun à son tour une pierre de chaque carré de la grille (fig.3) ; les 9 pierres retirées n'appartiennent à aucun joueur et sont remises hors du jeu.

Déroulement d'une partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle et dans le sens horaire.

A son tour le joueur pioche un chiffre dans le sac et retire une pierre neutre de son choix sur le plateau de jeu :

- si le chiffre qu'il dévoile est le même que celui pioché, le joueur garde la pierre (fig.4). Sans y remettre le premier chiffre, il en pioche un à nouveau dans le sac et rejoue. A nouveau, il conserve la pierre retirée si le chiffre qu'il dévoile correspond à son tirage. Il rejoue de la sorte jusqu'à ce que le chiffre qu'il dévoile soit différent de celui qu'il a pioché ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de chiffre dans le sac ;
- si le chiffre qu'il dévoile est différent, le joueur donne la pierre qu'il vient de retirer du plateau au joueur placé à sa gauche et remet tous les chiffres dans le sac (fig.5). C'est alors au tour du joueur suivant.
- si un joueur dévoile tous les chiffres du sac, il les y remet tous et passe la main au joueur suivant ;
- si un joueur tire un 0 dans le sac, il passe immédiatement son tour.

Lorsque les neuf occurrences d'un chiffre ont été complètement découvertes, on retire le chiffre correspondant du sac. (Ex. si les 9 pierres cachant un trois ont été retirées du plateau on retire du sac le chiffre 3 cf fig. 6).

Fin de la partie :

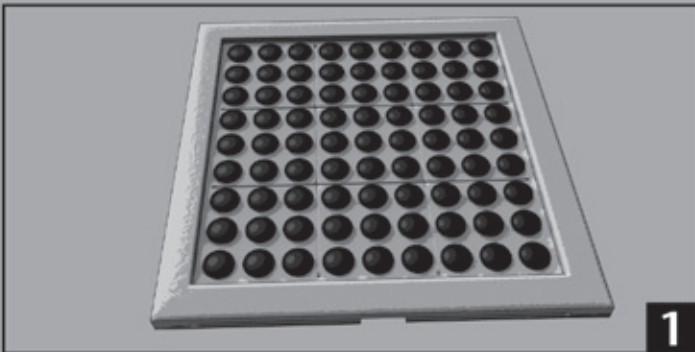
Quand il ne reste plus de pierres sur le plateau, les joueurs comptent celles qu'ils ont récoltées. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Durée d'une partie :

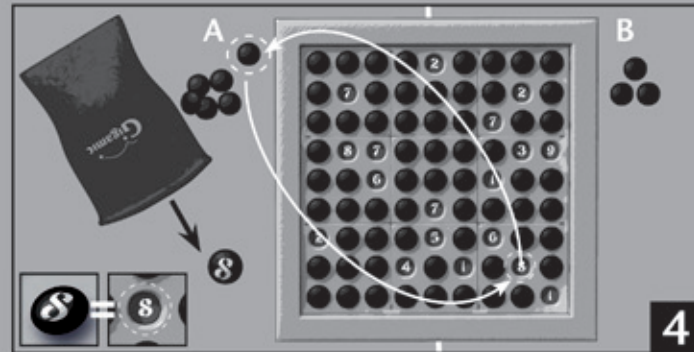
Environ 20 minutes.

Variante :

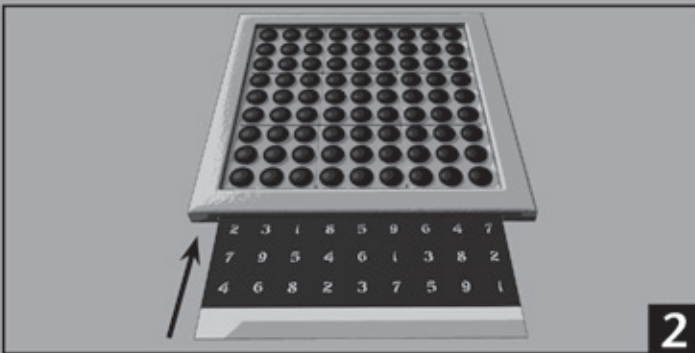
- Quand un joueur révèle sur le plateau le chiffre correspondant à celui qu'il vient de tirer du sac, il garde la pierre et rejoue sans piocher; il doit alors essayer de trouver le même chiffre que précédemment. Lorsqu'un joueur trouve le neuvième même chiffre du plateau il passe la main au joueur suivant. Le chiffre concerné n'est plus remis dans le sac.
- Il est possible de jouer sans piocher de chiffre dans le sac. Les règles restent inchangées mais vous devez annoncer le chiffre que vous souhaitez découvrir avant de prendre une pierre. Vous ne pouvez pas amasser plus de 3 pierres par tour de jeu avant de passer la main au joueur suivant.
- En tournoi il est possible d'allouer un temps limité à chaque joueur.



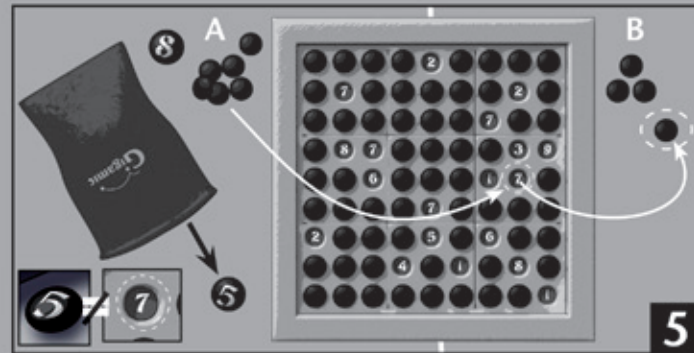
1



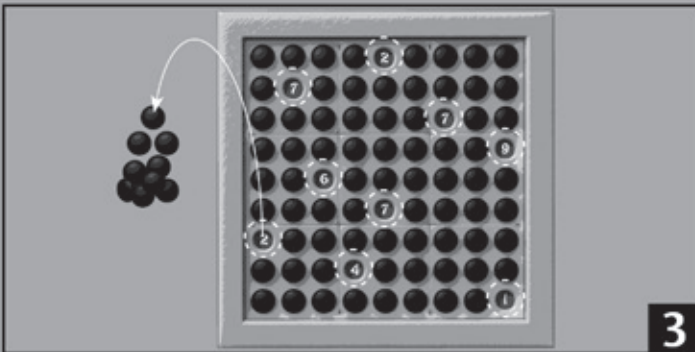
4



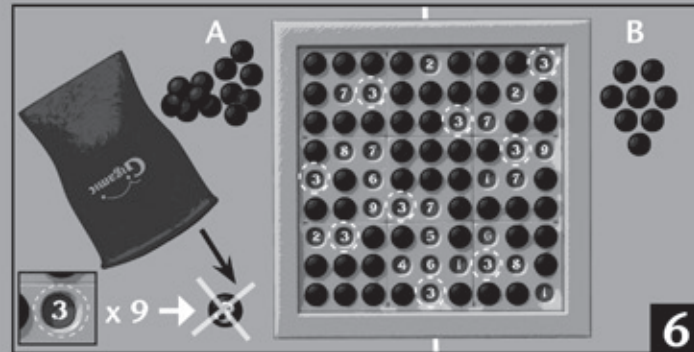
2



5



3



6



1	7	4
3	6	2
5	8	9

KAKUZI
MULTI SUDOKU

