

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**

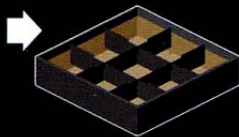
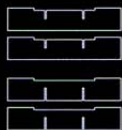
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





DVD board game SUDOKU

Français



TACTIC





8+ 1-4 30+



Contenu : Un plateau réversible, 81 tuiles double face, 8 marqueurs temps, 1 DVD, 4 cloisons à assembler.

Les cloisons : En détachant les tuiles de leur support carton, vous obtenez également 4 réglettes que vous pourrez utiliser comme cloisons compartiments en les assemblant à l'intérieur de la boîte. Classez ainsi les symboles par type dans chaque compartiment; la pochette du DVD sera calée au centre pour un meilleur rangement.

NOTICE D'UTILISATION

- Placer le DVD dans le lecteur.
- Dans le menu choisissez la langue en vous déplaçant grâce aux touches de votre télécommande. Confirmez votre choix en appuyant sur OK.
- Si vous souhaitez accéder aux règles de jeu, sélectionnez REGLES dans le menu.
 - Dans le menu suivant, vous pouvez activer la règle SKILL CHALLENGE ou TIME CHALLENGE. Le menu contient également des CONSEILS, la signification des TERMES et SYMBOLES.
 - Lorsque vous consultez les règles ou les conseils, vous pouvez figer la page en appuyant sur « Pause ».
- Si vous souhaitez jouer, sélectionnez dans le menu : Démarrer la partie.
 - Dans le menu suivant, choisissez SKILL CHALLENGE ou TIME CHALLENGE. Dans la version Skill Challenge faites appel à votre raisonnement logique pour résoudre votre Sudoku. Dans cette version vous pouvez choisir votre niveau de difficulté.
 - Dans la version Time Challenge la rapidité et l'observation sont presque aussi importantes que la logique.
- A la fin du jeu, sélectionnez  dans le menu.
- Si vous souhaitez regarder la solution d'une grille, sélectionnez  dans le menu.
- Si vous souhaitez interrompre la partie, appuyez sur le bouton de votre télécommande vous permettant de revenir au menu général (Title/Top Menu...). Tous les chronos seront remis à 0.

SKILL CHALLENGE

Dans cette règle chaque tuile doit être positionnée le plus vite possible utilisant la seule logique.

Règle Générale : il s'agit de compléter la grille en plaçant les neuf symboles une fois et une seule sur chaque ligne, chaque colonne et chaque carré.

PRÉPARATION DU JEU

Dans le menu principal choisissez Démarrer la partie, puis choisissez ensuite SKILL CHALLENGE. Utilisez votre télécommande pour sélectionner le niveau de difficulté : Facile, Moyen, Difficile. Le DVD vous propose alors une grille avec des symboles déjà placés en fonction du niveau de difficulté choisi. Puis sélectionnez le nombre de joueurs qui seront en compétition.

Tout d'abord choisissez les symboles avec lesquels vous allez jouer : lettres japonaises ou chiffres. Classez-les par type dans chaque compartiment de la boîte. Placez-les ensuite sur le plateau de jeu d'après la grille présentée à l'écran ; tous les symboles déjà montrés doivent bien figurer sur votre plateau.

COMMENT JOUER ?

Le joueur le plus âgé commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Choisissez la main que vous souhaitez utiliser pour jouer : droite ou gauche. Vous utiliserez uniquement cette main pour activer le chrono, retourner une tuile, la positionner et arrêter le chrono.

A chaque tour de jeu, le joueur :

- 1) Commence par déclencher son chrono avec la touche OK de la télécommande
- 2) Observe les symboles présents sur le plateau pour trouver la position d'un symbole au choix
- 3) Sélectionne une tuile dans un des compartiments et la place sur une case du plateau
- 4) Arrête le chrono avec la touche Menu de la télécommande
- 5) S'il est interrogé, donne des explications sur la raison du choix de l'emplacement du symbole.

S'il ne peut s'expliquer, il reçoit 30 secondes de pénalités. Ces 30 secondes peuvent être ajoutées en sélectionnant « +30 s » située sous le chrono du joueur. Après avoir ajouté son temps de pénalité, le joueur doit redémarrer son chrono et placer correctement cette tuile sur le plateau. Ne jouez pas au hasard ; utilisez toujours la logique

Note ! Lorsque votre chrono se remet à zéro au cours de la partie, c'est à dire chaque fois qu'il atteint 15 minutes, prenez un marqueur temps et placez-le devant vous sur la table.



Si vous jouez seul, déclenchez votre chrono quand vous commencez à jouer et arrêtez-le dès que votre grille est remplie.

Si le joueur dont c'est le tour ne peut placer aucune tuile sur le plateau, alors qu'un autre joueur lui indique qu'il est possible de placer au moins une tuile, le joueur passe son tour. Il reçoit alors 5 minutes de pénalités, il arrête son chrono et sélectionne « +5 min » (texte sous le chrono).

Le tour passe au joueur suivant.

Si les autres joueurs ne peuvent pas non plus placer de tuile sur le plateau, ils recevront également une pénalité de 5 minutes.

Le jeu se termine quand toute la grille est complétée. Activez  et le DVD déclarera qui est le vainqueur de la partie.

Si vous souhaitez interrompre la partie, le joueur dont c'est le tour arrête son chrono. Et pour connaître le nom du vainqueur, il vous suffit de sélectionner  dans le menu. Vous pouvez également trouver les solutions des grilles en sélectionnant  dans le menu.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui a mis le moins de temps à placer les tuiles lorsque la grille est complétée.

TIME CHALLENGE

Dans cette variante la rapidité et la précision sont presque aussi importantes que la logique !

Règle Générale : il s'agit de compléter la grille en plaçant les neuf symboles une fois et une seule sur chaque ligne, chaque colonne et chaque carré.

PRÉPARATION DU JEU

Dans le menu principal choisissez Démarrer la partie, puis choisissez ensuite TIME CHALLENGE. Utilisez votre télécommande pour indiquer le nombre de joueurs en compétition. Placez un de chaque symbole au hasard sur le plateau de jeu d'après la Règle Générale. Mélangez le reste des tuiles -faces symboles choisis cachées- et répartissez-les au hasard dans les compartiments de la boîte.

COMMENT JOUER ?

Le plus jeune joueur commence, le jeu passe ensuite au joueur se trouvant sur sa gauche.

Choisissez la main que vous souhaitez utiliser pour jouer : droite ou gauche. Vous utiliserez uniquement cette main pour activer le chrono, retourner une tuile, la positionner et arrêter le chrono.

A chaque tour de jeu, le joueur :

- 1) Commence par déclencher son chrono avec la touche OK de la télécommande
 - 2) Retourne une tuile au hasard dans l'un des compartiments
 - 3) Pose rapidement la tuile où il le souhaite sur le plateau de jeu
 - 4) Et pour terminer, il arrête le chrono avec la touche Menu de la télécommande
- Puis le tour passe au joueur suivant.

Si une tuile est incorrectement positionnée sur le plateau, et qu'au moins un des autres joueurs le remarque, le joueur qui a placé cette tuile reçoit une pénalité correspondant à 30 secondes supplémentaires sur son temps de jeu. Ces 30 secondes peuvent être ajoutées en sélectionnant « +30 s » situé sous le chrono du joueur. Après avoir ajouté son temps de pénalité, le joueur doit redémarrer son chrono et placer correctement cette tuile sur le plateau.

Si le joueur annonce qu'il ne peut jouer une tuile alors qu'un autre joueur lui trouve un emplacement, le joueur reçoit une pénalité correspondant à 30 secondes supplémentaires sur son temps de jeu. Il doit redémarrer son chrono et chercher à placer correctement la tuile sur le plateau de jeu.

Si le joueur dont c'est le tour ne peut placer une tuile sur le plateau de jeu et qu'un autre joueur lui indique que c'est pourtant possible, le joueur passe son tour. Il reçoit alors 5 minutes de pénalités, il arrête son chrono et sélectionne « + 5 min » (texte sous le chrono). Le tour ainsi que la tuile passent au joueur suivant qui ne prend pas de nouvelle tuile. Si les autres joueurs ne peuvent pas non plus placer cette tuile, ils recevront également une pénalité de 5 minutes.

Le jeu prend fin quand la dernière tuile a été posée sur le plateau de jeu ou quand une tuile qui a été retournée ne peut pas être placée sur ce plateau. Le joueur qui retourne une tuile ne pouvant être placée arrête son chrono en annonçant qu'il ne peut jouer cette tuile. Si tous les joueurs sont d'accord, la partie se termine.

Quand le jeu se termine, activez le DVD déclarera qui est le vainqueur de la partie.

LE GAGNANT

Le gagnant de la partie est le joueur qui a mis le moins de temps à placer ses tuiles.

CONSEILS

Pouvez-vous placer le symbole Est dans le carré central ?



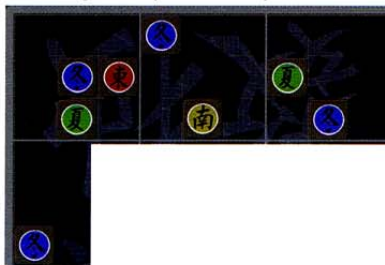
Comme la première ligne supérieure comporte déjà le symbole Est, ainsi que la ligne du milieu, le symbole Est du carré central doit obligatoirement être placé sur la dernière ligne. Ainsi le symbole Est du carré central doit être positionné dans la seule case vide de la dernière ligne.



Pouvez-vous placer le symbole Hiver dans le carré de gauche ?



Le symbole Hiver ne peut se placer ni dans la première colonne, ni sur la première ligne, ni sur la troisième ligne : il ne peut se trouver que dans la case du milieu du premier carré.



Quand vous cherchez l'emplacement unique pour un symbole, vous devez observer attentivement tous les symboles déjà placés sur le plateau de jeu, l'un après l'autre, pour voir si l'un d'entre eux s'impose dans une case, comme dans l'exemple ci-dessus.

Pour trouver l'emplacement correct du symbole, on peut également procéder par élimination en recherchant le symbole manquant en « croisant » ligne, colonne, carré.

Evidemment, il est plus facile de trouver la bonne place pour un symbole lorsque plusieurs symboles ont déjà été positionnés sur la grille.

Lorsqu'un symbole est déjà placé correctement sur le plateau cela offre de nouvelles possibilités de placement pour ce même symbole.

Même si vos débuts sont laborieux, ne vous découragez pas et... persévérez !

**Découvrez encore d'autres grilles de
Sudoku sur le site www.tactic.net/sudoku**