

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Un jeu de Thierry Denoual



# sumoku™

Règles de jeu



Contenu : 96 jetons, 1 dé, 1 sac,  
1 règle du jeu.

## 1 INTRODUCTION

Dans toutes les versions de *Sumoku*, les jetons doivent être assemblés pour former des combinaisons dont la somme est un multiple du chiffre clef.

Le chiffre clef est celui obtenu en lançant le dé.

### EXEMPLE

La grille ainsi formée s'appelle un Sumoku.

Dans l'exemple ci-dessus, un Sumoku de 10 jetons est formé en lignes horizontales et verticales de sorte que chacune d'entre elles soit égale à un multiple de 5.



*Important : dans toutes les versions de Sumoku, le « 6 » peut être utilisé comme un « 6 » ou comme un « 9 ».*

Une ligne horizontale ou verticale se définit par une combinaison de 2 à 6 jetons dans laquelle tous les jetons sont connectés.

## 2 SUMOKU « CLASSIQUE »

Pour 2 à 5 joueurs.

### ● BUT DU JEU

Dans *Sumoku*, l'objectif est d'obtenir le meilleur score. Les joueurs remportent des points en rassemblant les jetons en lignes horizontales et verticales, dont la somme est égale à un multiple du chiffre clef. Tous les joueurs contribuent à un Sumoku commun au centre de la table.

### ● MISE EN PLACE

Prenez un papier et un stylo pour noter les résultats. Tous les joueurs piochent 8 jetons et les placent devant eux, face visible. Chaque joueur additionne la valeur de ses jetons, le joueur dont le total est le plus faible commence en lançant le dé. Le chiffre indiqué sur le dé est le chiffre clef (3, 4, ou un 5).

Exemple: si le dé indique 5, le chiffre clef est 5.

### ● DÉROULEMENT DU JEU

Si vous êtes le premier joueur, disposez une combinaison de jetons au milieu de la table en une seule ligne horizontale ou verticale, dont la somme est un multiple du chiffre clef et comptez vos points.



*Exemple : Si vous disposez les jetons de la façon suivante :*

*Le total des jetons est 20, vous marquez donc 20 points. Reprenez ensuite autant de jetons que vous en avez utilisés.*



*À tour de rôle, les autres joueurs peuvent :*

- Ajouter des jetons à une ligne existante ;
- Créer une nouvelle ligne en la reliant à une ligne déjà existante ;
- Créer une ligne qui à la fois, s'ajoute et est reliée à une ligne existante.

*Important : dans Sumoku, une couleur ne doit apparaître qu'une seule fois dans chaque ligne horizontale ou verticale.*

*Des jetons de même valeur peuvent se répéter plusieurs fois dans une même ligne.*

*Les joueurs obtiennent des points en fonction du total des lignes horizontales et/ou verticales qu'ils ont assemblées. Ajoutez la valeur des jetons de la (ou des) ligne(s) pour obtenir le score du joueur pour ce tour.*

*Dans cet exemple, un joueur crée la ligne (5-9-1) qui à la fois s'ajoute et complète une ligne existante (3-7).*

*Ce joueur obtiendra le nombre de points de la nouvelle ligne horizontale complétée ainsi que les points de la nouvelle ligne verticale assemblée :*

$$(3+5+7) + (5+9+1) = 30 \text{ points.}$$





*Bonus : comme on ne peut pas répéter les mêmes couleurs dans une ligne, la longueur maximum d'une ligne est de 6 jetons. Chaque fois que vous complétez une ligne de 6 jetons, vous pouvez rejouer mais sans piocher de nouveaux jetons.*

Une fois votre tour terminé, piochez pour revenir à 8 jetons.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jetons dans la pioche et que tous les joueurs aient joué autant de jetons que possible. À la fin de la partie, le total des jetons restants d'un joueur est déduit de son total de points.

*Conseil pratique : afin d'obtenir un maximum de points avec 1 ou 2 jetons, complétez les lignes horizontales ou verticales déjà assemblées.*

## ● FIN DE LA PARTIE

Le joueur ayant le plus haut score gagne.

## 3 VARIANTES

● SPEED SUMOKU 2 à 8 joueurs.

### BUT DU JEU

Dans *Speed Sumoku*, les joueurs se précipitent pour assembler tous leurs jetons en un mini Sumoku personnel.

Comme au Sumoku traditionnel, la somme des jetons de chaque ligne horizontale et verticale doit être égale à un multiple du chiffre clef.



## MISE EN PLACE

Placez les jetons face cachée au centre de la table et mélangez-les. Placez le sac à côté de la pioche. Chaque joueur prend 10 jetons et les place devant lui face visible.

## DÉROULEMENT DU JEU

Lancez le dé. Dès qu'il s'arrête et indique un chiffre (le chiffre clef), commencez à assembler vos jetons.

*Note : au Speed Sumoku, comme dans le jeu de base, une couleur ne peut apparaître qu'une fois dans une ligne horizontale ou verticale. Des jetons de même valeur peuvent se répéter dans une même ligne.*

Les joueurs peuvent à tout moment, s'ils le souhaitent, échanger un de leurs jetons pour deux nouveaux de la pioche. Le jeton est replacé dans la pioche face cachée. Cela permet de débloquent son mini Sumoku.

Si vous êtes le premier à compléter votre Sumoku, saisissez le sac et criez « Sumoku ! ». Le jeu s'arrête immédiatement. Le joueur à votre droite vérifie la validité de votre jeu.

Le Sumoku est correct quand :

- La somme de chaque ligne horizontale et verticale est égale à un multiple du chiffre clef ;
- Une même couleur ne se répète pas dans une ligne horizontale ou verticale ;
- Tous les jetons sont utilisés.

## LES PETITS CHIFFRES QUI RENDENT FOU !



Si vous assemblez un bon Sumoku, vous gagnez la partie et une nouvelle manche commence.

*Dans cet exemple, un Sumoku de 10 jetons est assemblé en lignes horizontales et verticales et la somme de chacune d'entre elles est un multiple de 5.*



**TUBADOKU !** : une erreur est trouvée. Vous êtes éliminé de la manche. Vos jetons sont replacés face cachée dans la pioche. Chaque joueur restant prend 2 jetons supplémentaires et la partie continue jusqu'à ce qu'un bon Sumoku soit assemblé.



Au début de chaque manche, tous les jetons sont replacés dans la pioche, mélangez-les et piochez 10 nouveaux jetons. Le gagnant du tour précédent lance le dé.

### FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez la partie si vous remportez 2 manches d'affilée ou si vous êtes le premier joueur à remporter 3 manches au total.







## ○ SPOT SUMOKU

2 à 8 joueurs.

### BUT DU JEU

Dans *Spot Sumoku*, soyez le premier joueur à voir une combinaison de 4 jetons, dont la somme est égale à un multiple du chiffre clef.

### MISE EN PLACE

Placez les jetons face cachée sur la table et mélangez-les. Piochez 10 jetons et placez-les au milieu de la table face visible.

### DÉROULEMENT DU JEU

Lancez le dé. Si vous êtes le premier joueur à voir une combinaison de 4 jetons dont la somme est un multiple du chiffre clef, dites-le à haute voix ! Assemblez ensuite les 4 jetons et montrez votre résultat aux autres joueurs.

Si le nombre clef est 3, et que vous voyez une combinaison dont la somme est 15, dites à haute voix « 15 ! ».



*Note : au Spot Sumoku, comme dans le jeu de base, une couleur ne peut apparaître qu'une fois dans une ligne horizontale ou verticale. Des jetons de même valeur peuvent se répéter dans une même ligne.*



# LES PETITS CHIFFRES QUI RENDENT FOU !



Si votre combinaison est correcte, vous gagnez les 4 jetons. Piochez 4 nouveaux jetons et ajoutez-les face visible au centre de la table pour commencer un nouveau tour.

Si votre combinaison est incorrecte, mettez 4 de vos jetons dans la pioche face cachée. Si vous n'avez pas 4 jetons, vous ne participez pas au tour suivant.

## FIN DE LA PARTIE

2 à 4 joueurs : le premier joueur qui remporte 16 jetons gagne.  
5 à 8 joueurs : le premier joueur qui remporte 12 jetons gagne.



## ○ TEAM SUMOKU

2, 3 ou 4 équipes de joueurs.

### BUT DU JEU

Dans *Team Sumoku*, chaque équipe se précipite pour être la première à assembler tous ses jetons en un grand Sumoku qui lui est propre. De même que dans toutes les autres versions de *Sumoku*, la somme de chaque ligne horizontale et verticale doit être un multiple du chiffre clef.

### PRÉPARATION DU JEU

Chaque équipe reçoit le même nombre de jetons et les place devant elle face visible.

2 équipes - 48 jetons par équipe.

3 équipes - 32 jetons par équipe.

4 équipes - 24 jetons par équipe.

### DÉROULEMENT DU JEU

Lancez le dé et commencez à assembler les jetons. Jouez comme au Speed Sumoku.

### FIN DE LA PARTIE

La première équipe qui utilise tous ses jetons gagne la partie.



## SOLO SUMOKU

1 joueur ou 1 groupe de joueurs.

### BUT DU JEU

Au *Solo Sumoku*, l'objectif est d'assembler les jetons en un grand *Sumoku* de façon à ce que la somme de chaque ligne horizontale ou verticale soit égale à un multiple du chiffre clef. Jouer en groupe est une façon excellente et détendue de faire découvrir le jeu aux plus jeunes.

### DÉROULEMENT DU JEU

Piochez 16 jetons. Lancez le dé et commencez à assembler les jetons. Jouez comme au *Speed Sumoku*.

Une fois que les 16 jetons sont connectés, prenez 10 jetons supplémentaires et ajoutez-les à votre *Sumoku*.

Continuez à ajouter 10 jetons à la fois jusqu'à ce que les 96 jetons soient placés.

*Variante : limitez le temps que vous passez seul ou en groupe et voyez combien de jetons vous parvenez à utiliser avec succès au cours d'une période limitée.*

Un jeu créé par Thierry Denoual.

©2011 Blue Orange. Intégralité des droits réservée pour tous les pays.



**Vous aimez SUMOKU, vous aimerez aussi :**

**MIXMO**  
Le jeu de lettres pas  
comme les autres !



**Découvrez nos autres jeux en sac :**



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver.

**ASMODEE**  
18 rue Jacqueline Auriol  
Quartier Villaroy  
B.P. 40119  
78041 Guyancourt Cedex

