

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



PICDOKU™

RÈGLES, ASTUCES ET SOLUTIONS

But de jeu

PICDOKU™ est le jeu idéal pour entretenir les méninges. La seule chose à faire est de remplir les cases vides du plateau de jeu avec l'image adéquate.

Chaque image, que ce soit côté symboles ou côté animaux, ne peut être utilisée qu'une seule fois par ligne horizontale, par colonne verticale ou par case de 3x3. Il n'y a qu'une seule bonne combinaison par grille.

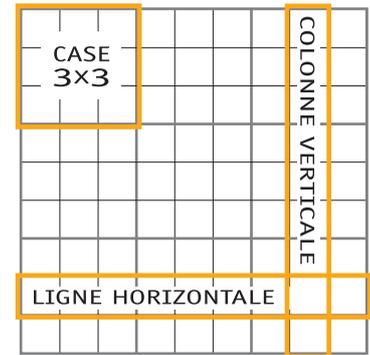
Niveaux de jeu

Le niveau de difficultés est croissant de 1(facile) à 5(difficile).

Nombre de joueurs

PICDOKU™ se joue seul ou en compétition, de 2 personnes ou de 2 équipes.

Si on joue en compétition, chaque joueur prend un plateau de jeu de même niveau. Les joueurs commencent simultanément et le premier à avoir complété sa planche est gagnant. Ensuite les joueurs échangent leurs planches et rejouent. 2 équipes, de 2 joueurs maximum, peuvent jouer de la même manière.



Astuces pour jouer au PICDOKU™

Au PICDOKU™ c'est en trouvant la solution tout seul que l'on s'amuse. Mais voici quelques astuces pour démarrer rapidement.

Regardez la grille de droite.

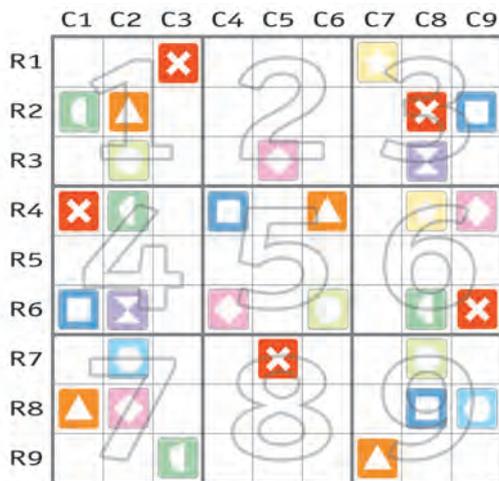
Les colonnes C1 à C9, les lignes R1 à R9 et les cases 1 à 9 sont numérotées pour vous aider à comprendre les explications ci-dessous. Elles n'apparaissent pas sur les plateaux de jeux.

ASTUCE 1

Élimination par 2 rangées et 2 cases

Regardez d'abord les ☒ symboles.

Il y en a un dans la colonne C1 et un autre dans la colonne C3. Où donc placer le ☒ dans la colonne C2? Pas dans la case 1, ni dans la case 4, car il y a déjà le ☒ dans chacune de ces 2 cases. Le ☒ doit donc aller dans la colonne C2 et dans la case 7. Où précisément? 2 emplacements sont déjà occupés par d'autres symboles dans la colonne C2, en R7 et en R8. La seule place disponible se trouve Colonne C2 – Rangée R9. Le ☒ se place ici. C'est la seule place possible. En utilisant la même



méthode, vous pouvez maintenant déduire ou va aller le ☒ dans la colonne C7?

Ensuite, placez les autres ☒ de la grille seulement après avoir trouvé, par déduction, la place d'autres symboles.

ASTUCE 2

Élimination par 2 colonnes et 2 rangées

Maintenant regarder le ▲ symbole. Où peut-on le placer dans la case 8? Il y a déjà les ▲ dans la rangée R8 et R9. Donc le ▲ de la case 8 doit aller dans la rangée R7. Il y a 2 colonnes dans lesquelles le symbole pourrait aller – C4 et C6, mais la colonne C6 a déjà

ce ▲ dans la rangée R4. Donc, par élimination de colonne, le ▲ de la case 8 doit être en Colonne C4, Rangée R7.

Vous trouverez de vous-mêmes de nombreuses façons de résoudre ces grilles.

Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à résoudre ces PICDOKU™ que nous nous sommes amusés à les construire!