

# RUBIK'S

## SUDOKU

Kijk voor het laatste nieuws over Rubik's op:

Pour tout savoir sur les dernières nouveautés  
de Rubik's retrouvés nous sur:

Alle Neuigkeiten rund um Rubik's finden Sie im Internet auf:

[www.rubiks.com](http://www.rubiks.com)



RUBIK'S is a trademark of Seven Towns, Ltd. Used under license.  
All Rights Reserved. © Jumbo International, Amsterdam  
Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, NL  
[www.jumbo-world.com](http://www.jumbo-world.com)

NL P 2 Uitleg en tips

F P 13 Instructions et conseils

D P 24 Spielanleitung und Spieletipps

P P 35 Puzzles



# Rubik's ■ SuDoku

Les jeux de nombres existent depuis des millénaires. Les hommes des cavernes y jouaient peut-être déjà avec des pierres et des brindilles ! Le Sudoku (qui signifie « chiffre unique » en japonais) dérive probablement du « carré latin », puzzle inventé par les Suisses au cours du XVIII<sup>e</sup> siècle, et du puzzle américain « Number Place » qui fit son apparition à la fin des années 70 dans les éditions de mots croisés. On retrouve une version de ce puzzle au Japon vers le milieu des années 80 où il est rebaptisé « Sudoku ». Aujourd'hui, soit 25 ans après le Rubik's cube, il connaît un succès sans précédent à travers le monde. Des journaux, des sites Internet et des livres lui sont même entièrement consacrés.

Saviez-vous qu'une grille de Sudoku de 9x9 cases offre 5 472 730 538 solutions différentes, sans même compter les solutions symétriques ? Un rubicube classique de Rubik de 3x3x3 cases offre 1 seule solution, mais parmi 43 252 003 274 489 856 000 combinaisons possibles !

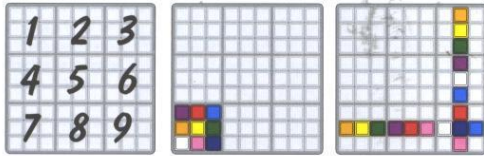
Chaque solution d'un puzzle Sudoku compte toutes sortes de combinaisons de « constantes » possibles. Chaque combinaison de constantes livre un autre puzzle, car il existe à chaque fois une méthode différente pour trouver la solution. Le niveau de difficulté d'un puzzle ne dépend pas du nombre de constantes. Certains puzzles comportant un minimum de constantes sont très faciles à résoudre, tandis que d'autres ayant de très nombreuses constantes peuvent au contraire s'avérer extrêmement difficiles. Le niveau de difficulté dépend de la stratégie logique nécessaire pour résoudre le puzzle.

## Sommaire

Page 14-15 : Comment faire un Sudoku ?      Page 42-48 : Puzzles difficiles  
Page 16-23 : Astuces et techniques      Page 49-54 : Puzzles redoutables  
Page 35-41 : Puzzles faciles      Page 55-60 : Puzzles diabolique

### COMMENT FAIRE UN SUDOKU ?

Une grille de Sudoku se compose de 9 carrés, 3 lignes horizontales et 3 colonnes verticales. Chaque carré se compose de 9 cases, également 3x3. Une grille compte donc au total 9 lignes et 9 colonnes.

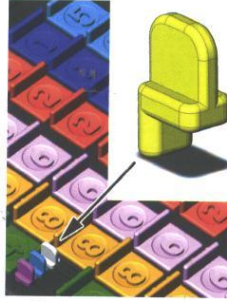


Placez les jetons colorés sur la ligne de départ indiquée dans ce manuel avec le côté carré orienté vers le haut. Ces jetons sont les « constantes » et ne peuvent pas être déplacés.

Placez maintenant les autres jetons (avec le rond orienté vers le haut) de façon à ce que chaque carré, chaque ligne et chaque colonne contiennent une seule fois les neuf couleurs. Et vous obtenez donc également neuf chiffres différents... si vous avez réussi.

14

### PRENDRE DES NOTES



Rubik's Sudoku comporte un système unique pour prendre des notes. Il s'agit de fiches colorées assorties à chaque couleur de jeton. Ce sont vos aide-mémoire. Si vous souhaitez vous rappeler qu'un jeton peut être placé à un endroit donné, vous pouvez alors placer une fiche de cette couleur. Si vous voulez indiquer qu'une autre couleur peut également être placée à cet endroit, vous pouvez alors placer une seconde fiche de cette couleur.

N'oubliez pas que le Sudoku est un jeu de logique et qu'il n'est jamais nécessaire de deviner la solution.

Le Sudoku compte quatre niveaux différents : facile, difficile, redoutable et diabolique. N'oubliez pas que chaque couleur ne peut figurer qu'une seule fois sur un carré, une ligne et une colonne, qu'il faut poser les « constantes » avec le côté carré orienté vers le haut et que vous pouvez résoudre le puzzle en plaçant les jetons avec le rond orienté vers le haut.

Envie de plus de puzzles ?

Rien de plus simple : prenez les grilles que vous trouvez gratuitement dans les journaux ou sur Internet et posez les chiffres comme « constantes » sur votre grille de Rubik's Sudoku. Vous pouvez ensuite résoudre le puzzle en utilisant les chiffres ou les couleurs, selon votre préférence.

15

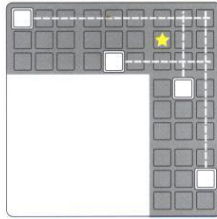
## ASTUCES ET TECHNIQUES

Vous trouverez ici les principales techniques pour résoudre un puzzle, à commencer par la plus simple. Pour un puzzle facile, les techniques 1 et 2 peuvent suffire, pour un puzzle difficile, vous devez utiliser les techniques 1 à 3/4; pour un puzzle redoutable, vous utilisez les techniques 1 à 5 et pour un puzzle diabolique, vous utilisez la totalité des 7 techniques.

Le mieux est d'utiliser une par une chacune de ces techniques, en commençant par la première. Dès que vous avez placé de nouveaux jetons en utilisant une technique plus avancée, vous recommencez donc à nouveau avec la technique 1.

### 1: SCANNER LA GRILLE

Avec cette technique, vous passez en revue chaque ligne et chaque colonne à la recherche d'une couleur donnée qui doit encore figurer dans un carré. Sur le diagramme, vous voyez que pour la couleur blanche, il n'y a plus qu'une seule possibilité (la case avec l'étoile) sur les lignes et les colonnes du carré en haut à droite; vous pouvez donc remplir la case. Scannez chaque couleur une par une et remplissez de cette façon la plus de cases possible. Seuls les puzzles les plus difficiles ne comportent aucune case qui peuvent ainsi être résolues.



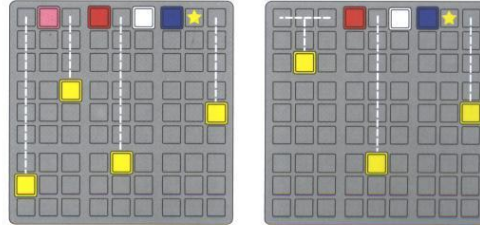
16

### 2: REMPLIR LES CASES

Remplir une case équivaut à ce que vous cherchiez par déduction les couleurs manquantes sur une ligne ou une colonne. Certaines lignes ou colonnes comportent déjà 8 couleurs et il est alors facile de remplir la neuvième case. Puisque que chaque ligne ou colonne ne peut comporter qu'une seule case de chaque couleur, il est en effet facile de savoir quelle couleur est nécessaire pour terminer la ligne ou la colonne. Pour remplir les cases, vous devez regarder s'il y a une seule case dans une ligne ou une colonne sur laquelle vous pouvez placer la couleur manquante.

Sur le diagramme à gauche, ligne du haut, vous voyez que la couleur jaune doit être posée sur la case avec l'étoile car cette ligne du haut ne comporte aucune autre case où la couleur jaune puisse être posée. Cette case est donc résolue.

Sur le diagramme à droite, le carré en haut à gauche contient déjà un jeton jaune. Le jeton jaune doit donc être posé sur la case avec l'étoile.



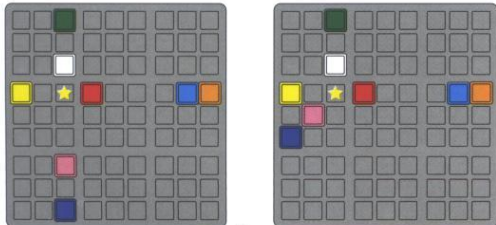
17

### 3: INTERSECTION DES LIGNES ET DES COLONNES

Avec cette technique, vous sélectionnez une case vide et vous regardez quelles autres couleurs figurent sur la ligne et la colonne qui croisent cette case. Le but est de trouver une case vide où figurent 8 couleurs sur la ligne et la colonne qui s'entrecroisent, car cela signifie alors que la neuvième couleur doit être posée sur cette case vide.

Sur le diagramme à gauche, la case avec l'étoile peut seulement être occupée par un jeton violet, car toutes les autres couleurs figurent déjà sur la ligne et la colonne qui s'entrecroisent. Vous pouvez également trouver une intersection de ligne et de colonne en partant des couleurs figurant dans le carré autour de la case, comme c'est le cas sur le diagramme à droite. Les autres couleurs figurent déjà sur la ligne et la colonne du carré, de sorte que le jeton violet est à nouveau le seul qui puisse occuper la case avec l'étoile.

Astuce : Inspecter chaque case pour voir quelle couleur peut y être placée, prend un temps fou. Examinez plutôt la case où s'entrecroisent les lignes et les colonnes qui contiennent déjà plusieurs couleurs.



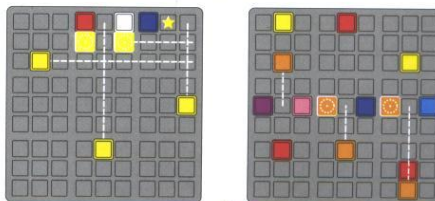
18

Bien appliquées, ces trois techniques suffisent en général pour résoudre un puzzle. Mais si vous avez atteint un niveau où aucune de ces techniques n'offre plus de solutions, alors vous pouvez essayer les techniques suivantes.

### 4: LES CASES FANTÔMES

Une case fantôme apparaît lorsqu'une couleur peut seulement occuper 1 ou 2 cases à l'intérieur d'un carré, d'une ligne ou d'une colonne.

Sur le diagramme à gauche, vous constatez — en scannant les cases — que la couleur jaune doit figurer sur la deuxième ligne du carré en haut au milieu. La couleur jaune peut seulement occuper une des cases de ce carré, et aucune autre case sur cette ligne. Ces deux cases sont des cases fantômes jaunes (placez une fiche sur chacune de ces deux cases en guise d'aide-mémoire). Ces deux cases fantômes peuvent vous aider si vous continuez à scanner : vous voyez que la couleur jaune peut seulement occuper la place de l'étoile dans le carré en haut à droite. En remplissant les cases sur le diagramme de droite, ligne du milieu, vous voyez une case fantôme orange. Placez une fiche orange sur chacune de ces deux cases en guise d'aide-mémoire.



19



### 5: PAIRES

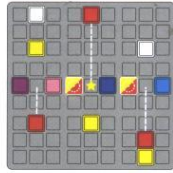
On obtient une paire lorsque deux couleurs fantômes différentes occupent les deux mêmes cases d'un carré, d'une ligne ou d'une colonne.

Sur le diagramme du haut, carré en haut au milieu, vous voyez en scannant le bleu et le vert que les couleurs fantômes bleu et vert figurent sur les deux mêmes cases et forment une paire. Ces cases sont maintenant occupées : l'une par un jeton bleu et l'autre par un jeton vert (placez une fiche bleue et verte en guise d'aide-mémoire). Aucune autre couleur ne peut plus occuper ces cases. Si vous scannez la couleur rose, vous voyez donc qu'un jeton rose doit occuper la case avec l'étoile.

Sur le diagramme du milieu (dernier exemple du chapitre « cases fantômes »), le remplissage de la ligne du milieu avec un jeton rouge produit une couleur fantôme rouge sur les deux mêmes cases que le couleur fantôme jaune, et vous avez obtenu ainsi une paire. Si vous placez un jeton blanc sur la ligne du milieu, vous voyez alors que la case avec l'étoile doit être occupée par un jeton blanc.

Sur le diagramme du bas, vous scannez les couleurs jaune et rouge. Vous voyez alors une paire rouge/jaune dans le carré en haut à droite. Si vous remplissez la ligne du milieu avec un jeton rouge et jaune, vous obtenez à nouveau une paire rouge/jaune : dans le carré au milieu à droite. Vous obtenez alors également une paire rouge/jaune dans la 7ème colonne. Les couleurs rouge et jaune ne peuvent donc occuper aucune autre case sur cette colonne. En remplissant la ligne du bas, vous placez un jeton jaune sur la première case avec l'étoile et un jeton rouge sur la seconde case avec l'étoile.

20

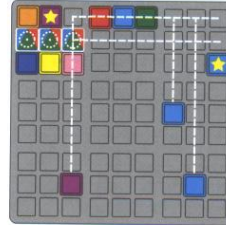


### 6: TRIOS

Le principe d'un trio est le même que celui d'une paire, mais avec une couleur en plus. Un trio signifie que trois couleurs figurent sur les trois cases possibles d'un carré, d'une ligne ou d'une colonne.

Sur le diagramme, le fait de scanner les couleurs rouge, bleu et vert génère le trio affiché. Ces trois couleurs ne peuvent remplir aucune autre case dans le carré en haut à gauche (placez une fiche sur ces cases en guise d'aide-mémoire). Le fait de scanner les couleurs violet et vert, génère le résultat indiqué par les étoiles.

Si vous avez placé un jeton violet sur le carré en haut à gauche, il ne reste plus alors qu'une seule case vide, où vous pouvez placer un jeton blanc, même si les jetons bleu, jaune et rose ne peuvent pas être exactement placés.



21

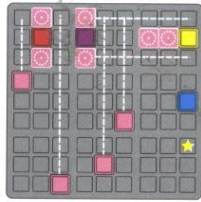
## 7: COMBINAISONS

Une combinaison est simplement la réunion de deux ou plusieurs techniques déjà évoquées. Dans le premier exemple, le résultat est obtenu en scannant la grille, avec une case fantôme, puis en scannant et remplissant à nouveau.

En scannant les colonnes, vous obtenez deux cases fantômes roses, une sur la ligne du haut et une sur la troisième ligne. Chacune de ces lignes doit être remplie par un jeton rose, de sorte qu'elles puissent être scannées en vue d'obtenir une troisième case fantôme rose sur le carré situé en haut à droite. En remplissant la colonne de droite, vous voyez que la case avec l'étoile peut seulement être occupée par un jeton rose.

Sur le second diagramme, nous procédons à une combinaison de cinq techniques : remplir les cases, faire une paire, scanner, cases fantômes et intersection. Le remplissage du carré situé en haut à droite génère une paire rouge/jaune. En scannant les couleurs rouge et jaune, vous obtenez deux cases fantômes rouge et jaune qui forment une paire, car aucune autre jeton ne peut occuper ces deux cases dans le carré du milieu à droite. Vous obtenez ainsi une troisième paire rouge/jaune dans la 7ème colonne. Si vous faites maintenant se croiser la ligne et la colonne situées autour de la case avec l'étoile, vous voyez alors que seul un jeton orange peut l'occuper.

22



N'oubliez pas de toujours placer des fiches en guise d'aide-mémoire dès que vous obtenez de nouvelles informations. Si vous ne parvenez plus à avancer, retirez alors toutes les fiches afin d'y voir clair à nouveau.

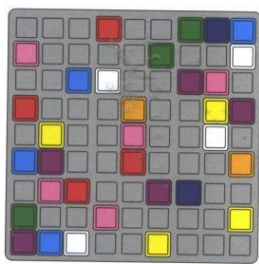
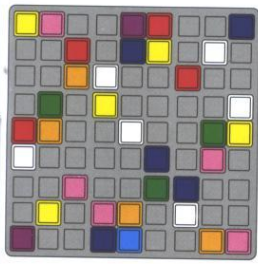


Une combinaison simple peut maintenant être trouvée. Le fait de scanner verticalement la couleur orange dans le carré en bas à droite, révèle une couleur fantôme orange. Si vous faites se croiser la ligne et la colonne autour de la case avec l'étoile, vous verrez alors que seul un jeton blanc peut l'occuper.

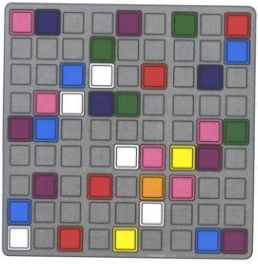
Une fois que le jeton blanc est placé, vous pouvez finir le puzzle en scannant la grille et en la remplissant. Cette combinaison peut paraître assez simple et évidente, mais attention car c'est elle qui rend ce puzzle diabolique.

Bonne chance !

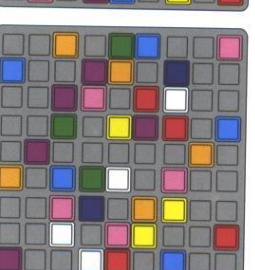
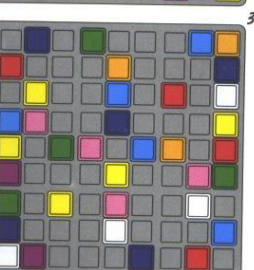
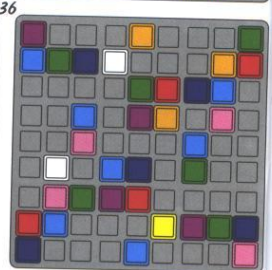
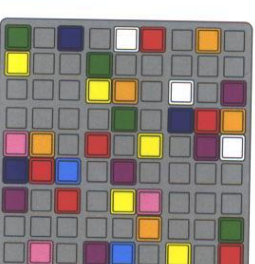
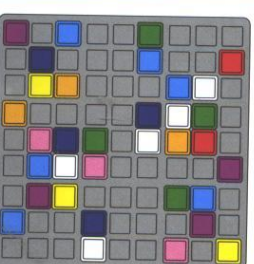
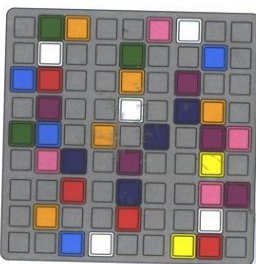
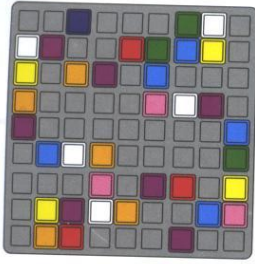
23



35

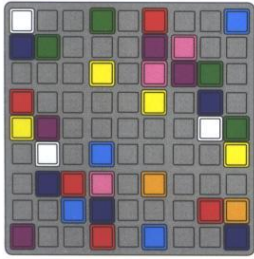
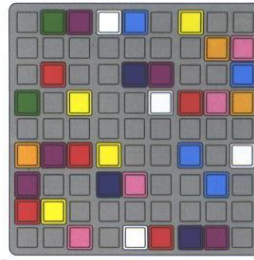
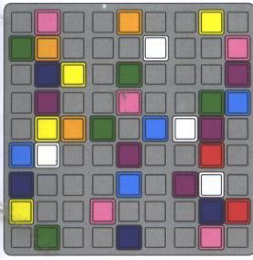
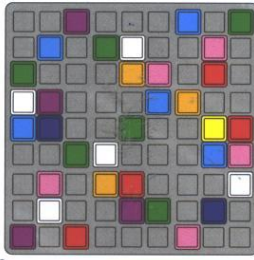
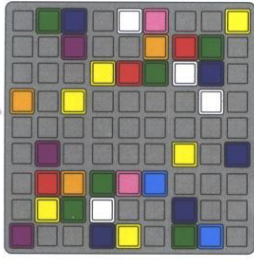




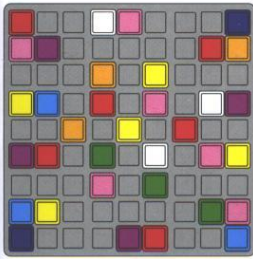
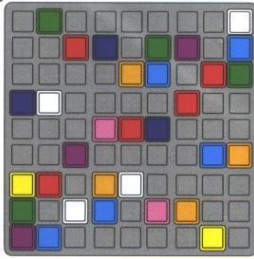


36

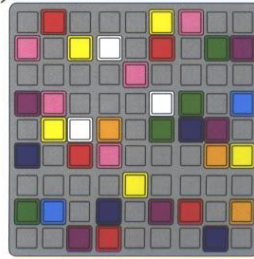
37

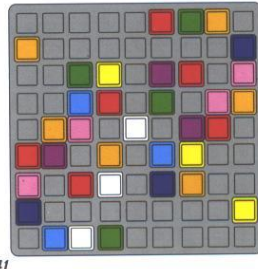
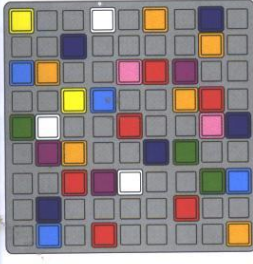
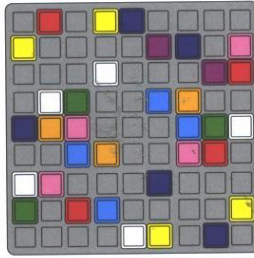
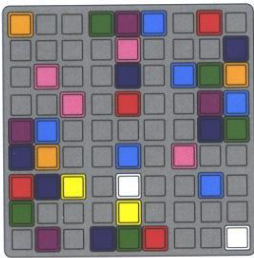


38

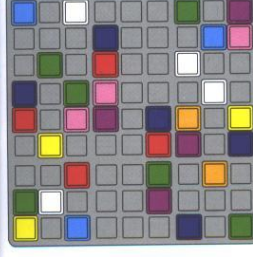
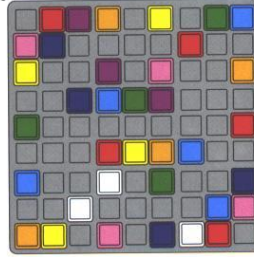
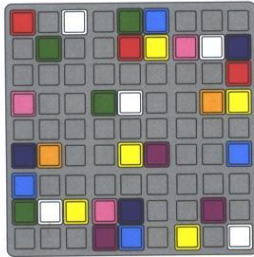


39

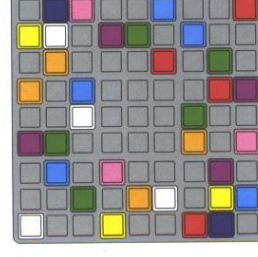


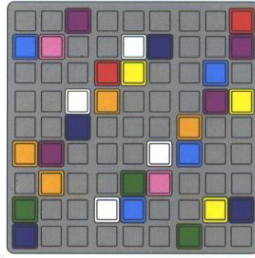
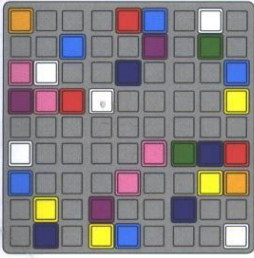
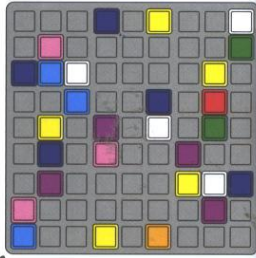
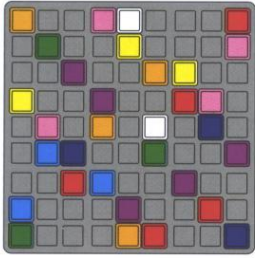


40

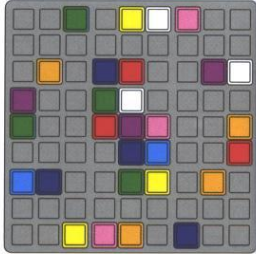
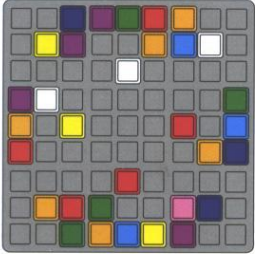


41

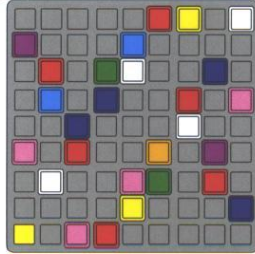




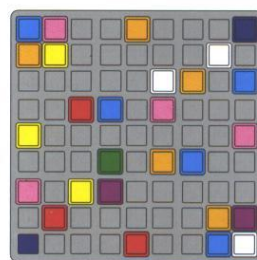
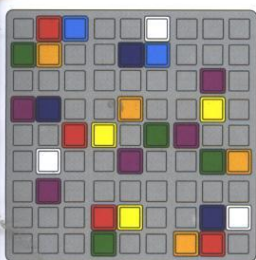
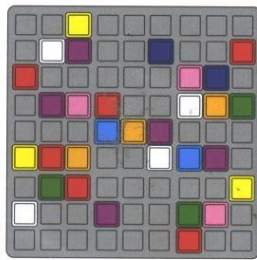
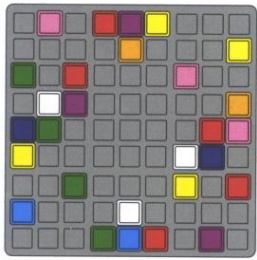
42



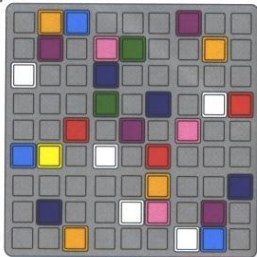
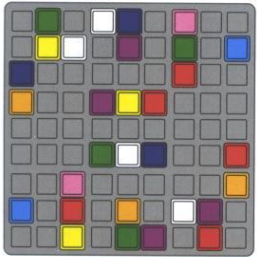
43



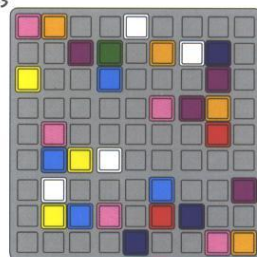
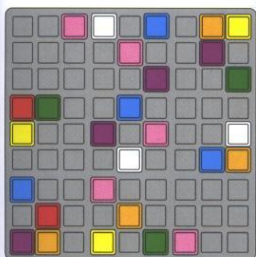




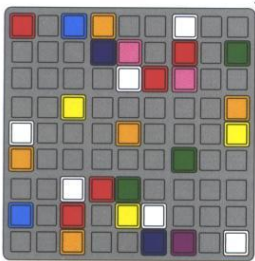
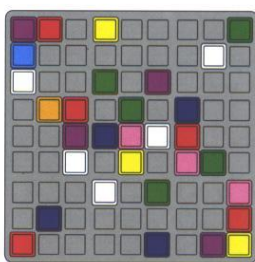
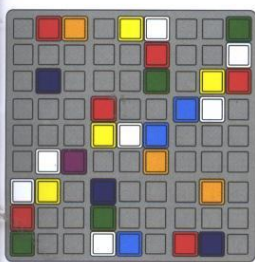
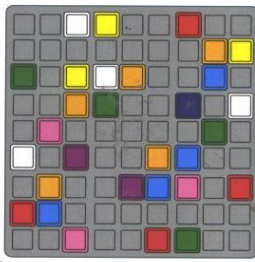
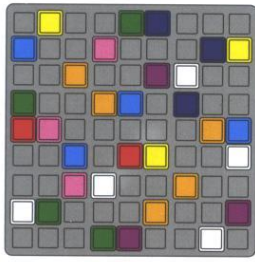
44



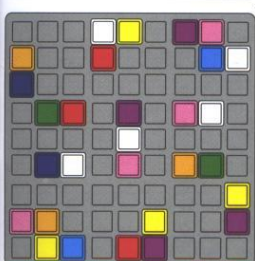
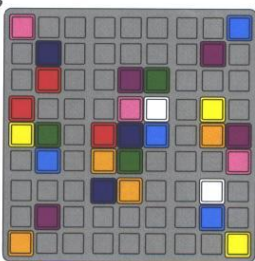
45





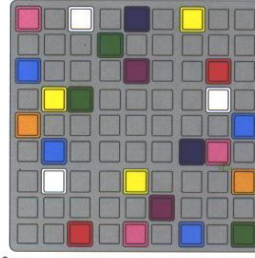
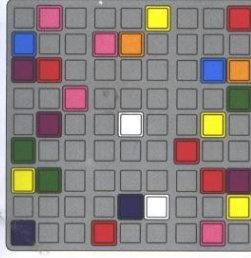
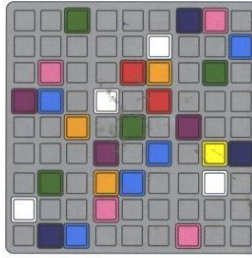
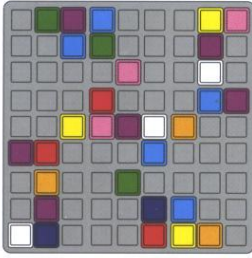


46

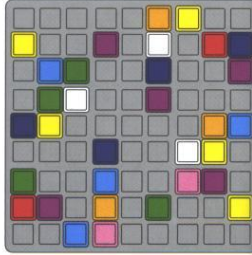
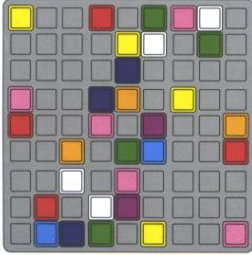


47

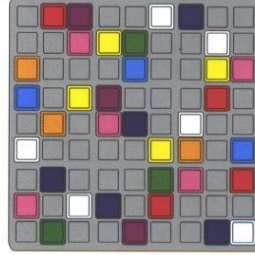
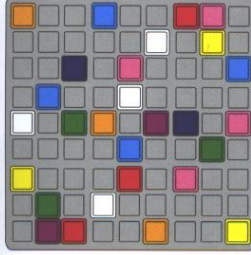


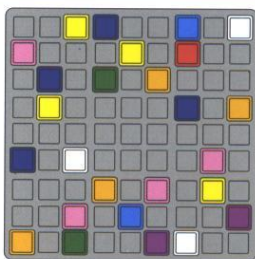
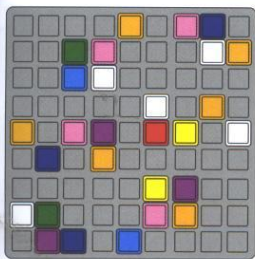
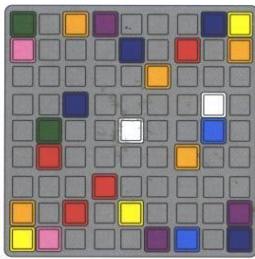
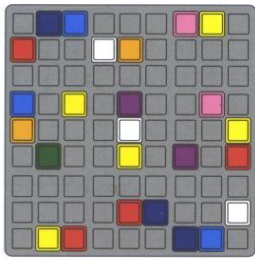


48

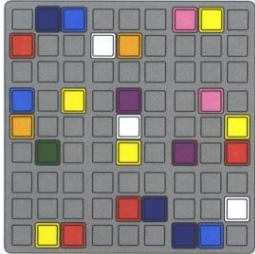


49

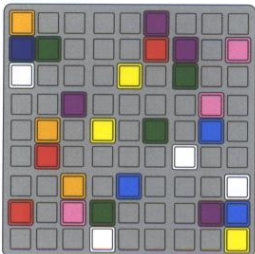


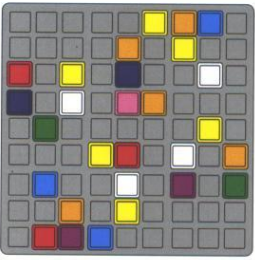
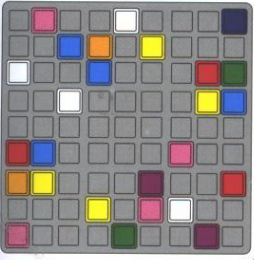
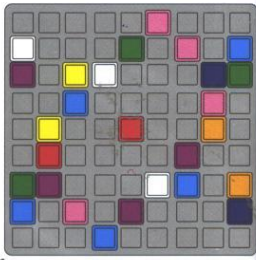
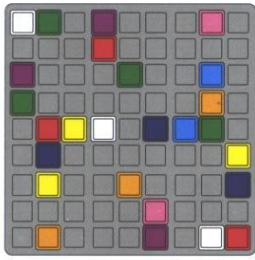


50

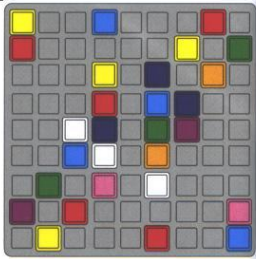
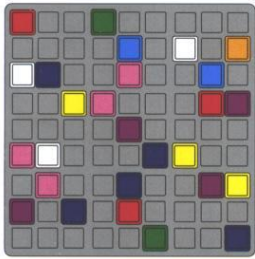


51

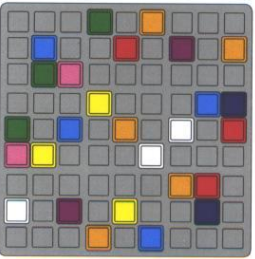




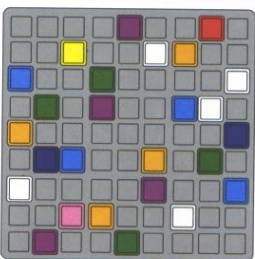
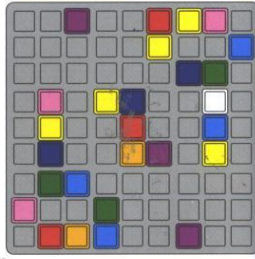
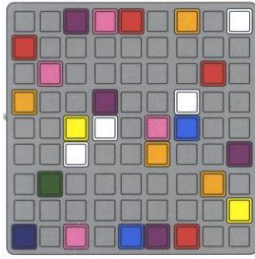
52



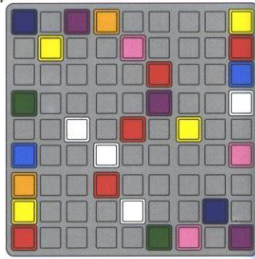
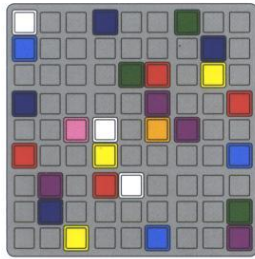
53



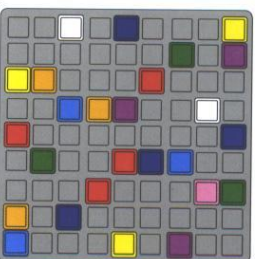
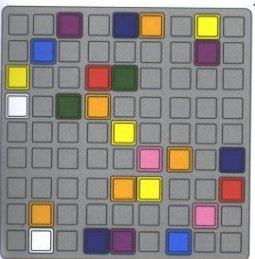




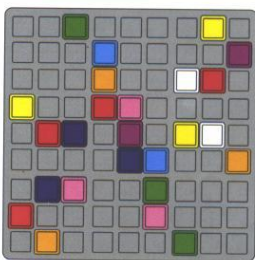
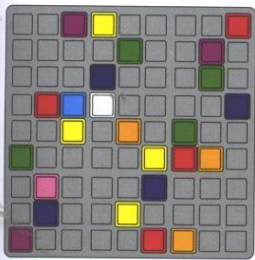
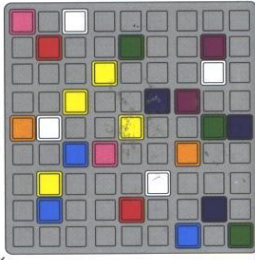
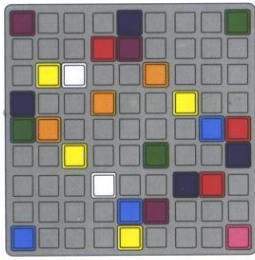
54



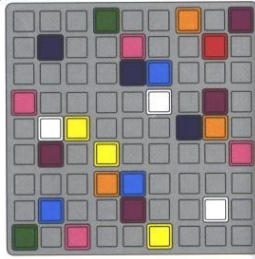
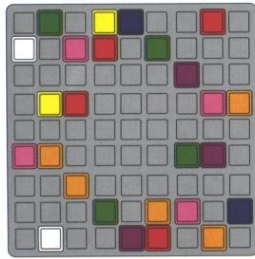
55



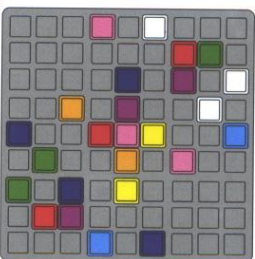
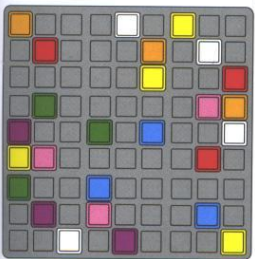


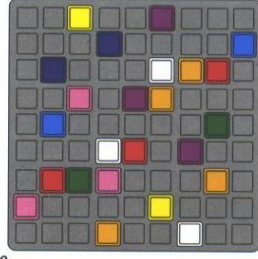
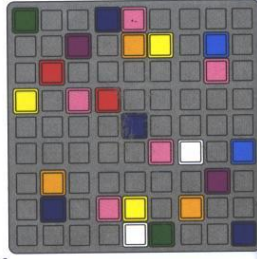
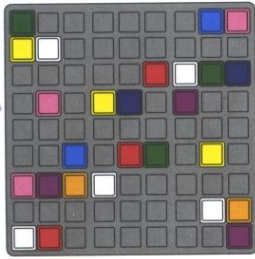


56

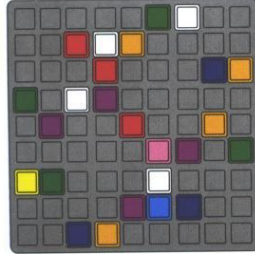


57

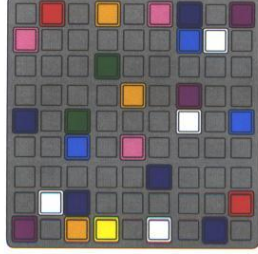




58



59





60

