

# Sommaire

Avant-propos.....	11
Qu'est-ce que le Sudoku .....	13
Technique de l'exclusion .....	17
Technique du zigzag danse .....	19
La méthode de jeu .....	29
Règle des chiffres possibles alignés.....	45
Règle du chiffre possible devenu unique .....	49
Règle du neuvième chiffre .....	53
Jeu commenté d'une grille .....	55
Compléments pour progresser.....	63
Conclusion .....	69
20 grilles à jouer.....	71
Solutions commentées.....	93



## Avant-propos

Basé sur la logique (aucune formule de calcul), le Sudoku passionne les foules dès le plus jeune âge.

Jouer au Sudoku ne nécessite rien d'autre qu'un bon sens de l'observation et un esprit déductif. Par ailleurs, ce jeu développe l'esprit logique : à ce titre, il ne peut qu'être recommandé aux benjamins. L'Education nationale l'a bien compris, qui favorise la création de nombreux clubs de Sudoku en écoles et collèges.

Cet ouvrage présente une méthode de jeu originale, basée sur la mise en œuvre de techniques visuelles et déductives simples.

« Placements boostés » permettra aux plus jeunes de progresser rapidement tout en s'amusant.

A leur tour de devenir des champions comme papa, maman, la grande sœur ou le grand frère !

Naturellement, cette méthode permettra aussi aux ados et adultes débutants de progresser rapidement.

Par ailleurs, « Placements boostés » offre un avantage considérable : celui de proposer une solution commentée à chaque grille de jeu.

Tu seras agréablement surpris de ton aisance en jouant les 20 grilles proposées et en vérifiant les commentaires des solutions en fin d'ouvrage.

Bonne lecture et amuse-toi bien !



## Qu'est-ce que le Sudoku

Le Sudoku est une grille composée de 9 lignes et de 9 colonnes. Cette grille compte donc 81 cases. De plus, la grille est partagée en 9 carrés de 3 cases par 3 cases numérotés de K1 à K9.

<b>K1</b>			<b>K2</b>			<b>K3</b>		
<b>K4</b>			<b>K5</b>			<b>K6</b>		
<b>K7</b>			<b>K8</b>			<b>K9</b>		

Repère bien les numéros attribués aux carrés sur cette grille. Ils seront souvent utilisés :

- 3 premiers carrés alignés horizontalement : K1, K2 et K3 ;
- 3 carrés suivants alignés horizontalement : K4, K5 et K6 ;
- 3 derniers carrés alignés horizontalement : K7, K8 et K9.

Toute grille est partiellement remplie par des chiffres compris entre 1 et 9, que l'on appelle « chiffres fixés ».

Le nombre des chiffres fixés est variable selon la difficulté de la grille. Par exemple, cette grille qui comporte 36 chiffres fixés est plutôt difficile...

9	4	3					8	
		7		4			9	
	5	2				6		1
			5	7	9	3		2
	1			3	8			
	2	9	4		1		7	8
							3	
5				8		1		9
6	9		1		3	4	5	

Le but du jeu est de compléter la grille en respectant les règles suivantes :

- chaque ligne doit comporter une seule fois tous les chiffres de 1 à 9 ;
- chaque colonne doit comporter une seule fois tous les chiffres de 1 à 9 ;
- chaque carré doit comporter une seule fois tous les chiffres de 1 à 9.

Une suite de déductions logiques va te permettre de compléter la grille. Le jeu sera terminé lorsque les 81 cases seront remplies.

Le Sudoku est donc un jeu :

- d'observation car, à tout instant il faut visualiser l'état de la grille ;
- de déduction car, à chaque situation, il faut raisonner et déterminer une action. Si tu avances au hasard, tu risques de ne pas y arriver ou de jouer beaucoup trop longtemps.

Avec la **méthode « Placements boostés »**, simplifiée à ton intention, des règles faciles, présentées dans ce livre, t'aideront à bien raisonner. Elles sont si simples que toi aussi tu vas enfin pouvoir jouer au Sudoku et éprouver un réel plaisir à résoudre des grilles parfois délicates.

La technique de « Placements boostés » consiste à **inscrire systématiquement les chiffres possibles dans chaque case vide** de la grille, en respectant la méthode développée dans le chapitre « la méthode de jeu ».

Cela devient compliqué et risque de faire beaucoup d'écriture ?

Non ! Il n'est pas question d'écrire tous les chiffres possibles dans chaque case, seulement ceux qui « viennent facilement » par déduction logique.

Sois rassuré, l'exploitation des règles simples, expliquées dans ce livre, effaceront au fur et à mesure les chiffres possibles pour ne faire apparaître que des chiffres uniques dans chaque case (placements définitifs). Ouf !

Tu pourras t'exercer avec les 20 grilles à jouer en fin d'ouvrage et leurs solutions commentées : observations à visualiser et règles à appliquer.



## Technique de l'exclusion

Jouer au Sudoku c'est faire en sorte que :

- chaque ligne comporte une seule fois tous les chiffres de 1 à 9 ;
- chaque colonne comporte une seule fois tous les chiffres de 1 à 9 ;
- chaque carré comporte une seule fois tous les chiffres de 1 à 9.

Que remarques-tu ?

- dès qu'un chiffre figure sur une ligne, il ne peut plus figurer dans les autres cases de cette même ligne ;
- dès qu'un chiffre figure sur une colonne, il ne peut plus figurer dans les autres cases de cette même colonne ;
- dès qu'un chiffre figure dans un carré, il ne peut plus figurer dans les autres cases de ce même carré.

**Par contre, ce chiffre doit se « reproduire » dans les autres carrés, mais en dehors de l'axe de la ligne et de la colonne qu'il occupe, bien sûr.**

Ces constatations sont très importantes car elles constituent la technique élémentaire pour jouer au Sudoku.

**C'est l'application de ces remarques avec chacun des chiffres fixés dans une grille que l'on définit : technique de l'exclusion.**

Exemple :

1							
			K2		K3		
	K4		K5		K6		
	K7		K8		K9		

La reproduction du 1 est interdite dans les cases vides grisées  
(première ligne, première colonne, carré K1)

Dans cette grille simplifiée, le chiffre fixé 1 dans le carré K1 ne peut plus exister dans les autres cases de ce carré, mais il doit se « reproduire » dans les cases disponibles des autres carrés :

- carré K2 : sur la 2<sup>o</sup> ou 3<sup>o</sup> ligne ;
- carré K3 : sur la 2<sup>o</sup> ou 3<sup>o</sup> ligne ;
- carré K4 : sur la 2<sup>o</sup> ou 3<sup>o</sup> colonne ;
- carré K5 : partout ;
- carré K6 : partout ;
- carré K7 : sur la 2<sup>o</sup> ou 3<sup>o</sup> colonne ;
- carré K8 : partout ;
- carré K9 : partout.

Evidemment, tout autre 1 fixé dans la grille interdit également sa reproduction dans un carré et sur l'axe de sa colonne et de sa ligne...