

F

# KAKURO

## Le jeu

Un jeu pour 1 à 5 joueurs à partir de 14 ans

Auteur : A. Nove Veronesi

Design : concept company

Jeux Ravensburger® n° 27 381 2

## Contenu

1 plateau de jeu

72 tuiles Nombre  
(de 1 à 9)



recto  
argenté



verso  
rouge

36 45 marqueurs Somme  
(de 3 à 40)

40 tuiles Action



Tuile  
Doubleton

Rectos



Tuile  
Échange



Tuile  
Nouveau  
nombre

Verso commun



Case Somme

1 sablier

## But du jeu

Les joueurs essaient tous simultanément de trouver des kakuros. Il s'agit de tuiles Nombre alignées, dont la somme est égale à un marqueur Somme retourné auparavant. Plus le kakuro comprend de tuiles, plus le joueur qui l'a trouvé marque de points. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à la fin de la partie.

## Préparation du jeu

---

Avant la première partie, détacher tuiles et marqueurs de la planche pré-découpée. Assembler le **plateau de jeu** et le placer au centre de la table. Dessus figurent une rangée et une colonne de cases Somme rouges, ainsi que 64 cases argentées.

Répartir aléatoirement les **tuiles Nombre** sur les 64 cases, le recto argenté face visible. Les 8 tuiles restantes ne sont plus utilisées pour cette partie et sont remises dans la boîte. Mélanger ensuite les **marqueurs Somme** et les poser face cachée à côté du plateau.

Parmi les **tuiles Action**, chaque joueur reçoit une *tuile Doubleton* qu'il pose face visible devant lui. Les tuiles Action restantes sont mélangées face cachée (face Somme vers le haut) et gardées à proximité du plateau. Chacun reçoit alors un nombre de tuiles Action (variable selon le nombre de joueurs) et les pose à côté de sa tuile Doubleton :

Nombre de joueurs	Tuiles Action supplémentaires
1	3
2	2
3 à 5	1

Garder le **sablier** à côté du plateau. Prévoir également un crayon et une feuille de papier pour noter les points.

## Déroulement de la partie

---

Chaque tour de jeu se décompose en trois phases qui sont toujours exécutées dans le même ordre :

1. Retourner un marqueur Somme
2. Former un kakuro
3. Piocher

## 1. Retourner un marqueur Somme

Au début de chaque tour, un marqueur de la réserve est retourné au hasard et placé à côté du plateau, bien en vue de tous les joueurs.

36

## 2. Former un kakuro

Tous les joueurs simultanément essayent alors de trouver une ligne de nombres sur le plateau, horizontale ou verticale, dont la somme est égale au marqueur retourné.

Le premier qui trouve une possibilité de former ce kakuro, crie « *Kakuro !* » et indique la ligne à ses adversaires. Pour former ou délimiter le kakuro, il peut alors utiliser autant de tuiles Action qu'il veut. L'utilisation des tuiles Action est expliquée page suivante.

Les joueurs vérifient ensuite tous ensemble si **ce kakuro est valide** :

- La ligne doit comporter au minimum deux tuiles Nombre voisines, horizontalement ou verticalement, qui, additionnées, doivent être égales à la somme indiquée sur le marqueur Somme.
- La ligne doit **toujours** commencer à une case Somme et se terminer à une case Somme ou au bord du plateau.
- Elle ne doit comporter qu'une seule fois chaque nombre de 1 à 9. (Exception : voir tuile Action « Doublon »).

### Exemple 1 : kakuro valide

Le marqueur retourné indique « 36 ». La ligne de nombres indiquée comporte 8 tuiles Nombre juxtaposées dont la somme est égale à 36.

La ligne est délimitée : elle commence à une case Somme et se termine au bord du plateau. Aucun nombre ne figure en double dans cette ligne.

KAKURO	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
→	9	2	9	4	3	5	6	2
→	7	3	2	8	6	4	5	1
→	1	2	6	7	3	3	6	4
→	7	5	8	9	2	5	1	3

36

36

17

## Tuiles Action

Les tuiles Action aident à former des kakuros. Le joueur peut les utiliser après avoir annoncé « *Kakuro!* » et indiqué la ligne à ses adversaires. Le recto et le verso des tuiles Action ont chacun une fonction précise. Le joueur qui utilise une tuile Action de sa réserve doit se décider pour le recto **ou** le verso.

- **Important :** Une tuile Action ne peut être placée **que** sur une tuile ● **Nombre argentée** (= recto des tuiles Nombre).

### Verso des tuiles Action : Case Somme

Si un joueur trouve une ligne qui convient, mais qui n'est pas encore délimitée par une case Somme ou le bord du plateau, il peut la **délimiter** en utilisant une de ses tuiles Action.



Il prend alors une de ses tuiles Action et la pose, face **Case Somme** visible, **devant la première ou derrière la dernière** tuile de la ligne qu'il souhaite délimiter, recouvrant ainsi la tuile Nombre qui s'y trouve (voir exemples 2 et 3) :

9

**Exemple 2 :**  
Les joueurs cherchent « 9 ». La pose d'une case Somme sur la tuile Nombre argentée « 3 » délimite la ligne indiquée.



18

**Exemple 3 :**  
Les joueurs cherchent maintenant « 18 ». Le joueur pose une case Somme de sa réserve au bout de la ligne indiquée, sur la tuile argentée « 1 ». L'extrémité de la ligne a déjà été délimitée au cours de la partie par une autre case Somme.



Il est également permis d'utiliser deux cases Somme pour délimiter une ligne de nombres, l'une avant la première, l'autre derrière la dernière tuile Nombre du kakuro.

Pour mémoire : Une case somme ne peut être posée **que sur une tuile Nombre argentée** (verso des tuiles Nombre) !

La case Somme est placée de manière à ce que ses flèches soient orientées respectivement vers la droite et vers le bas. À partir d'une case Somme, il est donc possible de former un kakuro **aussi bien vers la droite que vers le bas**.

### Versos des tuiles Action

Les versos des tuiles Action permettent d'effectuer l'une des trois actions spéciales suivantes :

- **Tuile Doublon**

Une tuile Doublon permet d'avoir deux nombres identiques dans une même ligne. Si le joueur utilise deux tuiles Doublon de sa réserve, deux nombres peuvent même se répéter deux fois, etc. Le joueur doit également utiliser deux tuiles Doublon si un nombre apparaît trois fois dans un kakuro. Les tuiles Doublon utilisées sont ensuite retirées du jeu.



- **Tuile Échange**

Une tuile Échange permet d'invertir deux tuiles Nombre argentées du plateau. Un joueur peut même utiliser plusieurs tuiles Échange pour un même kakuro. Les tuiles Échange utilisées sont ensuite retirées du jeu.



- **Tuile Nouveau nombre (de 1 à 9)**

Un joueur peut placer une tuile Nouveau nombre sur n'importe quelle tuile Nombre argentée (= recto des tuiles Nombre) à l'intérieur du kakuro qu'il veut former, pour changer sa valeur. Une tuile Nouveau nombre ne peut pas être placée sur une tuile rouge (= verso des tuiles Nombre, autre tuile Nouveau nombre déjà posée ou case Somme).



## Vérification du kakuro :

### → Si le kakuro est valide

Si le kakuro formé par le joueur répond à toutes les conditions, le marqueur Somme est posé. De plus, les tuiles Nombre du kakuro sont retournées et les points correspondants inscrits (voir aussi exemple 4) :

- *Pose du marqueur Somme* : Le joueur pose le marqueur Somme sur la case Somme, au début du kakuro, sur la flèche orientée vers le kakuro formé.
- *Retournement des tuiles Nombre* : Toutes les tuiles ayant servi à constituer la somme sont retournées verso rouge visible. Aucune tuile Action ne pourra plus être posée sur ces tuiles. Il est donc impossible de modifier *a posteriori* un kakuro déjà décompté par la pose d'une tuile Action.

Cependant, chaque tuile Nombre peut être utilisée dans **deux** kakuros, l'un horizontal et l'autre vertical. Dans la direction non encore décomptée, les tuiles Nombre continuent de compter, même retournées sur la face rouge, aussi bien pour la somme que pour le nombre de points gagnés (voir le « 5 » rouge dans l'exemple qui suit).

- *Gain de points* : Le joueur marque un nombre de points égal au **nombre de tuiles Nombre** du kakuro.

**Exemple 4 :**  
Le marqueur retourné indique « 20 ». Un joueur annonce « Kakuro ! » et montre la ligne de nombres indiquée. Il délimite la ligne par la pose d'une tuile Somme sur le « 9 ».

KAKURO	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	
←	9	2	9	4	3	5	6	2
← 36	7	3	2	8	6	4	5	1

Le marqueur « 20 » est posé sur la case Somme délimitant le début du kakuro. Les tuiles Nombre sont alors retournées et le joueur marque 5 points.

### → Si le kakuro n'est pas valide

Si le kakuro indiqué par le joueur **ne** respecte **pas** les conditions, les changements qu'il a éventuellement effectués dans la ligne sont annulés. Ses adversaires repartent alors immédiatement à la recherche d'une ligne de nombres qui convient. Le joueur qui s'est trompé devra, lui, attendre le prochain marqueur Somme.

### → Aucun kakuro n'est trouvé

Si, dans un tour, au minimum la moitié des joueurs pensent qu'il est impossible de former une ligne égale au marqueur actuellement retourné, le sablier est lancé. Les joueurs ont alors une durée de sablier pour trouver un éventuel kakuro.

(Si **tous** les joueurs sont unanimes pour dire que la somme est introuvable, il n'est pas nécessaire de lancer le sablier.)

Le marqueur Somme est ensuite placé à l'écart, face visible, à côté du plateau.

## 3. Pioche

Si le marqueur qui vient d'être utilisé est *impair*, chaque joueur pioche une nouvelle tuile Action et l'ajoute à sa réserve. Peu importe que la somme ait été trouvée ou non.

Si, au contraire, le marqueur est *pair*, les joueurs ne piochent **aucune** tuile Action.

Exception : Si **aucun** joueur ne possède de tuile Action devant lui à ce moment, **chacun** en pioche une nouvelle et la met dans sa réserve.

Si, au cours de la partie, la pioche de tuiles Action est épuisée, personne ne reçoit de tuile supplémentaire.

## Fin de la partie

---

Dès qu'un **troisième** marqueur Somme n'a pu être résolu et a donc été posé à côté du plateau, la partie est terminée. Les joueurs comptent leurs points. Celui qui en totalise le plus remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède la plus grande réserve de tuiles Action. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont *ex æquo*.

## Version solo

---

Les règles de la variante solo restent les mêmes aux exceptions suivantes :

Le joueur pioche une nouvelle tuile Action après *chaque* marqueur Somme (qu'il soit pair ou impair).

De plus, il doit lancer le sablier dès qu'il a retourné un marqueur Somme. Si le temps est écoulé avant qu'il ait trouvé une ligne qui convient, il doit poser le marqueur à côté du plateau. Elle est considérée comme non résolue. Dès qu'il a posé trois marqueurs à côté du plateau, la partie est terminée.

Le joueur est bien sûr libre de s'amuser à résoudre ces problèmes sans limite de temps. Quel total atteindrez-vous ?

© 2007 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.  
Service Consommateurs  
21, rue de Dornach · F-68120 Pfstatt  
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)

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

