

# 1<sup>ER</sup> COURS D'INITIATION AU SUDOKU

*Par Muriel AGLIARDI et Gilles GOETHALS*

*de la Fédération Française de SUDOKU*

# 1<sup>ER</sup> COURS D'INITIATION AU SUDOKU

Par Muriel AGLIARDI et Gilles GOETHALS de la Fédération Française de SUDOKU

## REGLE UNIQUE : CARRE DE 4 SUR 4

Le but du jeu consiste à remplir les cases vides pour que :

- ❖ Chaque carré ou région
- ❖ Chaque ligne (horizontale)
- ❖ Chaque colonne (verticale)

**contienne tous les chiffres de 1 à 4.**

### 1<sup>er</sup> Exercice

1			
3	2		
		4	1
			2

		2	
		4	1
4	1		
	2		

### 2<sup>ème</sup> Exercice

1		3	
			1
4			
	3		4

1	2	4	
	3	1	4

### 3<sup>ème</sup> Exercice

2			
		2	3
3	1		
			1

			4
4		3	
	2		3
3			

4<sup>ème</sup> Exercice

4			
	3	1	
	2	4	
			2

	2		4
		1	
	3		
2		4	

5<sup>ème</sup> Exercice

2		4	
		1	
	2		
	3		4

	1		
4			3
2			1
		4	

**REGLE UNIQUE : CARRE DE 6 SUR 6**

Le but du jeu consiste à remplir les cases vides pour que :

- ❖ Chaque carré ou région
- ❖ Chaque ligne (horizontale)
- ❖ Chaque colonne (verticale)

**contienne tous les chiffres de 1 à 6.**

6<sup>ème</sup> Exercice

		3			
	1	5	6	2	
	4			3	6
2	3			1	
	6	2	5	4	
			3		

3				5	
3		4	1		
6	3			4	
	4			1	
		3	4		2
	6	2			

7<sup>ème</sup> Exercice

	5				
		3			
	3	4	1	5	6
4				1	
	6		5		2

2	3				5
5			3		
6	4				
				3	6
		1			
3				2	4

8<sup>ème</sup> Exercice

		3	1		
5		6		1	
1	3			4	
3					
			5		4

			5		3
	4				
		2			6
5					
	1				5
6			3		2

9<sup>ème</sup> Exercice

			3	1	
		5			
2	3		5		
6		2			
3			4	6	2

1			6		4
6					2
2		1		5	6
5	4			3	

**REGLE UNIQUE : CARRE DE 9 SUR 9**

Le but du jeu consiste à remplir les cases vides pour que :

- ❖ Chaque carré ou région
- ❖ Chaque ligne (horizontale)
- ❖ Chaque colonne (verticale)

**contienne tous les chiffres de 1 à 9.**

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

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

**Pour les FUTURS CHAMPIONS : TRUCS, ASTUCES et STRATEGIE**

**APPELLATION des REGIONS** : A1 B1 C1 puis A2 B2 C2 puis A3 B3 C3

**APPELLATION des CHIFFRES dans une REGION** : 11 21 31, 12 22 32 et 13 23 33.

Dès que vous avez une GRILLE : ⇒ 1) **RECHERCHE de "DOUBLON"**

⇒ 2) **RECHERCHE de "BARRE"**

**LE DOUBLON** : dans 2 régions de la même ligne ou de la même colonne, il peut y avoir DEUX FOIS le même chiffre !!

Si une seule case est libre : **OUI !!**

Commencez par le 1 et ainsi de suite.

Ici : Le 1 est en A1 et A2 donc en A3 il se trouve **OBLIGATOIREMENT** en A3 23.

**Inscrivez greffier !!**

1 en A2 et B2 ? 2 en A1 et C1 ? 3 en A2 et C2 ?

Puis : 3 en A3 ⇒ Voir A1, A2 puis B3 et C3

**LA BARRE** : Lorsque dans une région, il y a trois chiffres dans une colonne ou dans une ligne, vous pouvez découvrir par inférence l'emplacement dans une autre région !!

4 en A1 ⇒ 4 en A3 ? ⇒ 4 en A2 **OUI**

7 en A3 ⇒ 7 en B3 ? ⇒ 7 en C3 **OUI**

9 en C3 ⇒ 9 en A3 ? ⇒ 9 en C2 **OUI**

Par inférence : 9 en A2 et C2 ⇒ Voir doublon

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

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

# GLOSSAIRE

