

# Le Sudoku convivial

PREVIEW | 27.01 | Gigamic | Kakuzu

Le coup d'♥  
des  
ludothécaires  
2010

Prenez-vous le métro ? Si oui, vous avez sans doute déjà assisté à ces luttes des temps modernes, ces pugilats urbains à l'entrée d'une station. Curieux, vous vous êtes peut-être déjà approché, de bon matin, un gobelet de café à la main pour constater avec stupeur que c'est pour un simple journal gratuit que cette masse humaine s'agite et se bouscule. **Oui mais voilà : comment entamer la journée sans avoir fait son Sudoku ?**

>>> Cette année, aux côtés du classique *Quarto*, c'est *Kakuzu* qui siège dans un format géant. *Kakuzu* est une variante en chair et en os, ou tout du moins en plastique, du *Sudoku* que l'on a vu fleurir il y a quelques années dans la presse aux côtés des mots fléchés. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce jeu diabolique, il s'agit de remplir, de chiffres allant de 1 à 9, un carré de 9 cases sur 9 divisé en 9 sections de 3 cases sur 3. Chaque section de 3x3 ne doit contenir qu'une série de chiffres allant de 1 à 9, tout comme chaque ligne et chaque colonne. Un vrai casse-tête très populaire.



Ici, l'originalité réside dans le fait que l'on va pouvoir jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. Pour cela, rien de plus simple. En début de partie, toutes les cases sont masquées par ce qui rappelle des pierres de Go. On en retire 9 (une par section de 3x3), révélant ainsi 9 chiffres, et le jeu peut commencer. A tour de rôle, chacun pioche dans un sac un numéro qu'il va devoir essayer de placer. S'il se trompe, il garde en main la pierre qu'il aura retirée du plateau. S'il voit juste, il dépose la pierre sur le côté du jeu. Lorsque la grille sera remplie, celui qui aura le moins de pierres en main (donc celui qui se sera le moins trompé) gagne la partie.

Le salon du jeu et du jouet a vu sa clôture marquée par la remise du prix de l'ALF (l'Association des ludothèques de France) : le coup de cœur des ludothécaires. Ce prix, attribué sur des critères aussi variés que la qualité, l'innovation, l'esthétique, l'intérêt ludique, la sécurité et la fonctionnalité, repose sur le vote des ludothécaires qui choisissent une nouveauté parmi toutes celles présentées sur le salon.

Après avoir chiné, chacun d'eux a donc choisi un jeu et c'est *Kakuzu* qui a remporté la distinction. Un *Kakuzu* géant primé trône donc désormais aux côtés de la version géante du *Quarto* qui avait reçu la même récompense.

Avec 40 grilles différentes, le jeu devrait avoir une durée de vie honnête. Il faut tout de même noter que *Kakuzu* s'adresse plus à de vrais adeptes du *Sudoku* qu'à des passionnés de jeux de réflexion puisque la confrontation est un peu inégale : les premiers à jouer auront bien du mal à ne pas se tromper et la chance semble de ce fait un peu trop présente en début de partie.

Association des Ludothèques de France : [www.alf-ludotheques.org](http://www.alf-ludotheques.org)

Guillaume | 27-01

## *Kakuzu*

Editeur : Gigamic

Joueurs : 2 - 4

Durée : 20 min

Age : 8+

Disponibilité : Mars/Avril 2010

