

TE DO KU

Vous pouvez jouer à **Tedoku** avec autant de personnes que vous le souhaitez. Jouez-y en solo ou avec des amis, l'important est d'avoir suffisamment de crayons et de feuilles de Tedoku.

Dans ce jeu, vous essayez de placer des formes (appelées des polyominos) dans votre grille inspirée du Sudoku. Ce jeu est ce qu'on appelle un « roll, flip and write » : chaque tour, vous lancez un dé qui détermine quelle forme vous devez dessiner et vous piochez une carte qui détermine où vous pouvez placer cette forme. Remplissez le plus de lignes, colonnes et secteurs possible afin de remporter la victoire !

Matériel



Mise en place

- 1** Donnez à chaque personne un crayon et une feuille de Tedoku.
- 2** Mélangez toutes les cartes et retirez-en 7 sans les regarder. Remettez ces 7 cartes dans la boîte. Les 20 cartes restantes forment la pioche.
- 3** Placez la pioche et le dé au centre de la table.



Comment jouer

Commencez chaque tour par lancer le dé et révéler la carte au sommet de la pioche. Simultanément, tout le monde se sert de la carte et du dé pour dessiner sur sa feuille de Tedoku :

- Le dé indique **la forme du polyomino** que vous devez dessiner. Tous les polyominos sont constitués de 4 cases.

Note : si vous obtenez  , chaque personne dessine le polyomino **de son choix** parmi les 5 formes possibles.

- La carte indique où dessiner votre polyomino : une **ligne**, une **colonne** ou un **secteur** (de 3x3 cases). Le polyomino que vous dessinez doit toucher au moins une case de la ligne, colonne ou secteur indiquée par la carte. Il n'a pas besoin de toucher plus de cases, mais il le peut.

Lorsque vous dessinez une forme :

- Vous pouvez la tourner dans n'importe quel sens ou en prendre une image miroir.
- Vous devez dessiner la forme en entier. Le polyomino doit être entièrement sur la grille (il ne peut pas en sortir) et il ne peut pas recouvrir une forme déjà dessinée.
- Si vous ne pouvez dessiner votre polyomino à aucun endroit, passez votre tour.

Lorsque tout le monde a placé son polyomino, commencez un nouveau tour. Continuez ainsi jusqu'à avoir pioché les 20 cartes. Il ne vous reste alors plus qu'à compter les points !

Exemple de jeu

C'est le quatrième tour de jeu. Au premier tour, la carte indiquait le secteur  et le dé un carré  (dessiné en **noir** sur chacune des quatre feuilles de Tedoku de l'exemple).

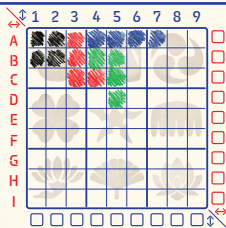
Au deuxième tour (en **rouge**), la carte indiquait la colonne 3 et le dé une forme en .

Au troisième tour (en **bleu**), la carte indiquait la ligne **A** et le dé une forme en .

Au quatrième tour (en **vert**), le dé indique ce symbole  et la carte indique le secteur . Chaque personne choisit alors la forme qu'elle souhaite dessiner, en sachant qu'elle doit tout de même être entièrement ou en partie dans le secteur indiqué par la carte.

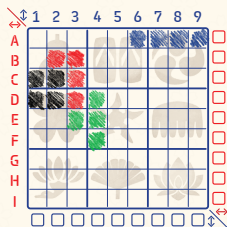
Arthur

Il dessine une forme en L qui n'a qu'une case dans le secteur , mais elle s'intègre parfaitement au reste de ses formes.



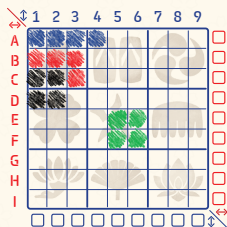
Nadia

Elle dessine une forme en T
en s'appliquant à rester au plus
près du reste de ses dessins.



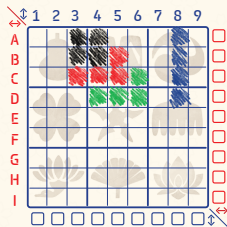
Éva

Elle dessine une forme carrée,
loin de ses autres formes
en espérant pouvoir compléter
l'ensemble plus tard.



Thomas

Il dessine une forme en L,
en grande partie dans
le secteur ★ et aussi près
que possible de ses autres formes.



Comptage de points

Une fois la partie terminée, chaque personne marque des points en fonction du nombre de secteurs, de lignes et de colonnes qu'elle a complété.

COMPLÉTÉ	POINTS
 Secteur	3
 Ligne	1
 Colonne	1

La personne qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la personne avec le moins d'espaces vides sur sa feuille l'emporte.
Si l'égalité persiste, partagez-vous la victoire.

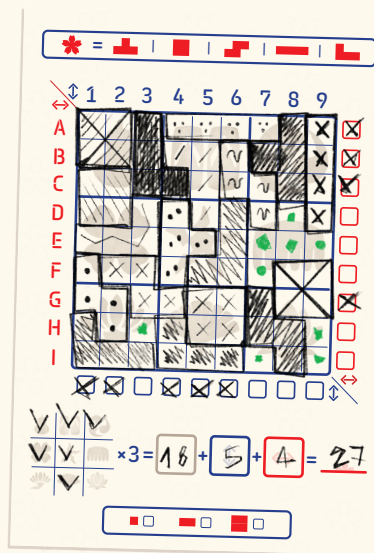
Mode solo

Jouez normalement en essayant d'atteindre le score le plus élevé possible !

- 10 points ou moins : vous pouvez mieux faire !
- 11-15 points : on sent de l'amélioration !
- 16-24 points : champion·ne de Tedoku.
- 25-40 points : ceinture noire de Tedoku.
- 41 points ou plus : vous avez triché !



Exemple de comptage de points



La partie est terminée. Arthur n'a pas pu placer des formes à deux reprises. Il en a donc dessiné 18, laissant 9 cases vides (en **vert**). Il a complété 6 secteurs (♣, ♠, ♡, ♣, ★, ♣), 5 colonnes (1, 2, 4, 5, 6) et 4 lignes (A, B, C, G), obtenant ainsi un total de **27** points (18 + 5 + 4). Un score incroyable !



Règle optionnelle : les formes bonus

Si vous décidez de jouer avec cette règle, chaque personne dispose de **3 formes bonus** à utiliser une fois par partie :

- un carré de 1x1 case,
- un rectangle de 2x1 cases,
- un carré de 2x2 cases.

Au lieu d'utiliser la forme indiquée par le dé, vous pouvez choisir d'utiliser **une** de ces formes, toujours à l'emplacement indiqué par la carte.

Pour chaque forme bonus que vous n'avez pas utilisée, marquez 2 points supplémentaires en fin de partie.

Variante : Les diagonales phénoménales

Chaque fois que vous complétez l'une des deux diagonales de votre grille, obtenez un carré bonus de 1x1 case à dessiner immédiatement à l'emplacement de votre choix sur votre grille.

Variante : Double grille

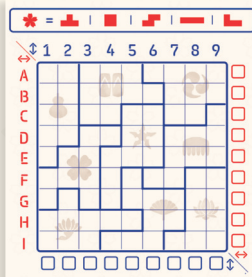
Chaque personne utilise deux grilles. Après avoir lancé le dé et pioché la carte, décidez sur quelle grille vous allez dessiner la forme. Lorsque vous piochez la dernière carte de la pioche, mélangez-la à nouveau et continuez à jouer. La partie se termine lorsque vous videz la pioche une deuxième fois. Votre score correspond alors à votre score le plus faible parmi vos deux grilles.

Variante : Secteurs irréguliers

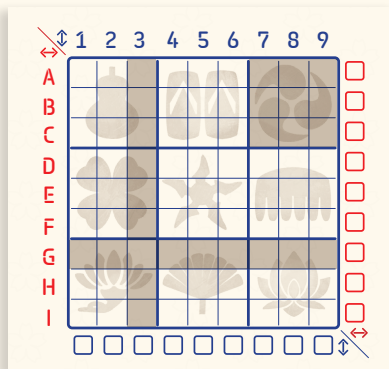
Pour cette variante, vous aurez besoin de la grille que vous pouvez télécharger (et imprimer) grâce au QR code qui suit :



Jouez cette variante avec les règles normales, mais faites attention : les secteurs ne sont plus les mêmes ! Ils rapportent cependant le même nombre de points.

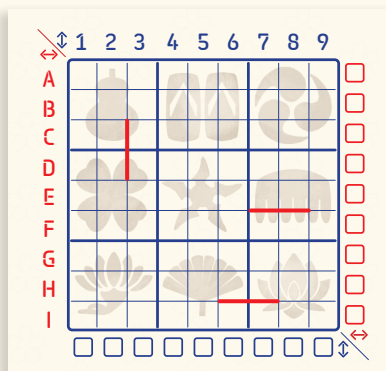


Variante : Zones obligatoires



Choisissez ensemble une ligne et une colonne de votre grille (les mêmes pour tout le monde) et mettez-les en avant (en les surlignant si possible). Quatre secteurs ne sont pas traversés par cette ligne et cette colonne : choisissez un de ces quatre secteurs et mettez-le en avant de la même manière. **Vous devez impérativement remplir les 26 cases mises en avant au cours de la partie. Si vous ne les avez pas toutes remplies, ne marquez aucun point**, peu importe ce que vous avez fait à côté.

Variante : Limites indépassables



Dessinez trois lignes rouges d'une longueur de deux cases chacune (les mêmes pour tout le monde) sur votre grille. Un secteur ne peut pas contenir plus d'une ligne rouge et ces dernières doivent être espacées d'au moins trois cases les unes des autres. Elles ne peuvent pas être entièrement sur la limite entre deux secteurs et elles ne peuvent pas toucher les limites extérieures de la grille. **Vous ne pouvez pas dessiner un polyomino à travers une ligne rouge.**

CRÉDITS

Création : Sandro Blasich

Développement : Roberto Di Meglio

Direction artistique : Fabio Maiorana

Graphisme et illustrations : Matteo Ceresa

Édition : Kevin Chapman, Beatrice Di Meglio et Fabrizio Rolla

Production et supervision : Roberto Di Meglio et Fabio Maiorana

Traduction : Yohann Hériot

Maquettage FR : Julia Brétéché

Relecture : Florent Coupeau et Marco Poutré



Nuts! Publishing

118 avenue de Foesnant

29950 Bénodet, France

www.nutspublishing.com

Un jeu produit par **ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy.

www.aresgames.eu

© 2025 Ares Games Srl. TEDOKU™ est une marque de la société Ares Games Srl.