

DES MILLIARDS DE  
**SUDOKU 2**

**AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

---

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

**PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM**

---

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**LICENCE D'UTILISATION**

---

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagne.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par téléphone ou par téléphone aux heures de bureau.

## SOMMAIRE

---

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>4</b>
Installation du logiciel.....	4
<b>LE MENU D'ACCUEIL.....</b>	<b>5</b>
<b>LE MENU DE L'ÉCRAN PRINCIPAL.....</b>	<b>6</b>
<b>LES RÈGLES DU JEU.....</b>	<b>7</b>
<b>DÉROULEMENT DU JEU .....</b>	<b>8</b>
Jouer .....	8
Les annotations.....	9
Les scores.....	9
Fin de la partie .....	9
<b>LES OPTIONS.....</b>	<b>10</b>
<b>CONCEPTION DE GRILLES.....</b>	<b>11</b>
<b>JOUER AU KAKURO.....</b>	<b>12</b>
<b>INFORMATIONS UTILES.....</b>	<b>13</b>

## INTRODUCTION

---

### Installation du logiciel

Placez le CD-ROM original *Des Milliards de Sudoku 2* dans le lecteur.

Attendez quelques instants que le programme démarre.

Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur Démarrer (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur Exécuter.
3. Saisissez la commande D:Clic et cliquez sur OK. Si cela ne fonctionne pas, remplacez D par la lettre associée à votre lecteur de CD-ROM.

Vous voici devant l'écran de lancement *Des Milliards de Sudoku 2*. Vous avez le choix alors entre jouer au Sudoku ou jouer au Kakuro. Cliquez sur les boutons correspondants pour lancer le jeu de votre choix.

## LE MENU D'ACCUEIL

Au démarrage du jeu *Des Milliards de Sudoku 2*, l'écran suivant apparaît :



- Nouveau :** Cliquez ici pour commencer une nouvelle partie.
- Conception :** Cliquez ici pour créer vos propres grilles de Sudoku.
- Scores :** Cliquez ici pour afficher les meilleurs scores obtenus.
- Règles :** Cliquez ici pour afficher les règles du jeu de Sudoku.
- Charger :** Cliquez ici pour charger une partie enregistrée.
- Quitter :** Cliquez ici pour quitter *Des Milliards de Sudoku 2*.

## LE MENU DE L'ÉCRAN PRINCIPAL

Pendant votre partie de Sudoku, vous disposerez du menu suivant :

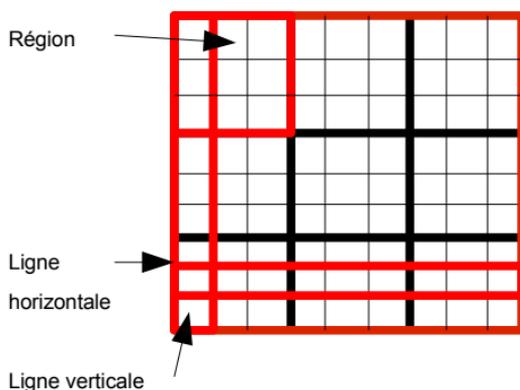


- Résoudre** : Cliquez ici pour obtenir la solution de la grille.
- Nouveau** : Cliquez ici pour générer une nouvelle grille.
- Tester** : Cliquez ici pour tester la justesse de vos réponses. Les cases où se trouvent les chiffres mal placés s'affichent en vert.
- Imprimer** : Cliquez ici pour imprimer la grille ou sa solution. Attention, cette fonction n'est disponible que dans le thème **Chiffres**.
- Charger** : Cliquez ici pour charger une partie enregistrée.
- Options** : Cliquez ici pour faire apparaître et disparaître le menu d'**Options** à droite de l'écran.
- Sauver** : Cliquez ici pour enregistrer la partie en cours.
- Accueil** : Cliquez ici pour revenir à l'écran d'accueil *Des Milliards de Sudoku 2*.

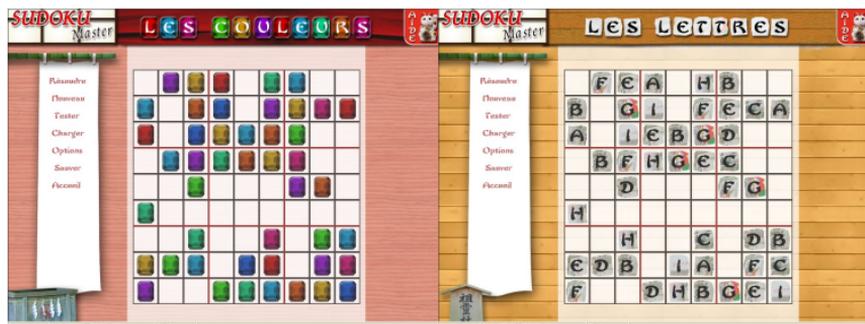
## LES RÈGLES DU JEU

Le principe du jeu consiste à remplir une grille constituée de 81 cases. Pour remplir cette grille, il faut **constituer des lignes horizontales, verticales et des régions de 9 cases ne comprenant qu'une seule fois chaque nombre entre 1 et 9.**

### GRILLE DE SUDOKU



Le principe est le même avec les thèmes **Couleurs** et **Lettres**, il faut que sur la même ligne horizontale, verticale et sur la région de 9 cases les 9 couleurs ou les 9 lettres n'apparaissent qu'une seule fois.



Thème Couleurs

Thème Lettres

## DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque vous cliquez sur **Nouveau Jeu** dans le menu d'accueil ou sur **Nouveau** dans l'écran principal, une grille vierge apparaît.

### Jouer

Pour jouer, c'est très simple : cliquez sur la case que vous souhaitez remplir et un éventail de chiffres s'offre alors à vous. Sélectionnez le chiffre que vous souhaitez insérer dans cette case, en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Pour effacer le chiffre inscrit dans la case, cliquez sur la pièce qui s'affiche avec une croix dans l'éventail.



**Note :** Vous pouvez à tout moment changer de niveau, de musique ou de thème en ouvrant le menu **Options**.

## Les annotations



Pour vous aider à résoudre les grilles de Sudoku, vous pouvez annoter les chiffres probables sur les différentes cases. Effectuez un clic droit lorsque vous sélectionnez le chiffre que vous souhaitez annoter dans le cercle de sélection.

## Les scores

Votre score est calculé en fonction du temps passé à résoudre la grille. Pendant la partie, un chronomètre affiche les minutes et secondes en bas de l'écran. A la fin de la partie, votre temps total s'affiche.

Lorsque vous utilisez la fonction **Aide**, vous avez un malus de temps de 60 secondes. Lorsque vous utilisez la fonction **Tester**, vous avez un malus de temps équivalent à 20 secondes.



Vous pouvez par la suite retrouver vos meilleurs scores sur l'écran d'accueil en cliquant sur **Scores**.

## Fin de la partie

La partie est terminée lorsque vous avez rempli correctement toutes les cases vides de la grille.

Vous pouvez à tout moment sauvegarder votre partie en cliquant sur **Sauver** et sur **Charger** dans le menu à gauche de l'écran pour la reprendre ultérieurement.

## LES OPTIONS

Lorsque vous cliquez sur **Options** dans le menu à gauche de l'écran principal, un nouveau cadre apparaît à droite de votre écran :



**Nom du joueur :** Vous pouvez dans cet écran inscrire votre nom.

**Thème :** Vous pouvez jouer au Sudoku suivant trois thèmes de pièces différents : les chiffres, les couleurs et les lettres. Faites défiler les thèmes avec les flèches pour en changer. Le thème par défaut est celui des chiffres.

**Difficulté :** Vous disposez de cinq niveaux de difficultés pour varier les parties et progresser : Enfantin (très facile), Cool (facile), Taquin (moyen), Ambitieux (difficile), Diabolique (très difficile). Pour changer de niveau, sélectionnez-le dans le menu **Options** puis cliquez sur **Nouveau** pour générer une nouvelle grille.

**Musique :** Vous pouvez écouter les musiques proposées ou les arrêter en cliquant sur le lecteur. Vous pouvez également jouer vos propres MP3 en cliquant sur **Changer Dossier MP3**.

## CONCEPTION DE GRILLES

Multipliez les parties en créant vous-même vos grilles de Sudoku !

Pour accéder à cette fonction, cliquez sur **Conception** dans le menu d'accueil :



Vous pouvez alors mettre les pièces dans les cases de votre choix pour créer votre grille. Lorsque vous pensez que celle-ci est valable, c'est à dire qu'elle comporte une solution, cliquez sur **Valider**. Un message en bas de votre écran vous informera alors si cette grille est fausse ou non, auquel cas vous pouvez continuer de la modifier et de la tester autant de fois que vous le désirez.

Lorsque la grille que vous avez créée est valable, vous pouvez cliquer sur **Imprimer** ou sur **Résoudre** pour avoir la solution de votre grille.

**Note :** Cette fonctionnalité est très pratique pour résoudre les grilles des journaux. Entrez les chiffres de la grille puis cliquez sur **Résoudre** pour enfin avoir la solution... avant même d'acheter le prochain numéro du journal en question !

## JOUER AU KAKURO

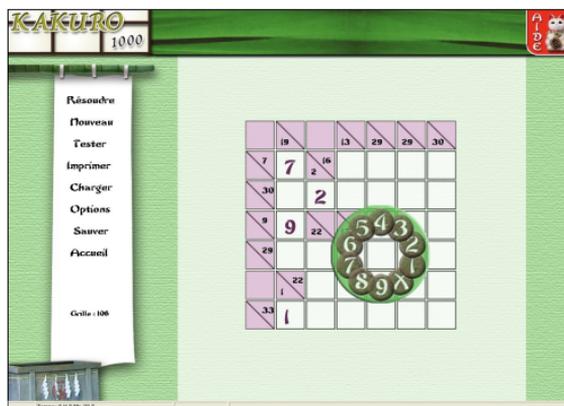
Dans ce logiciel, il vous est offert la possibilité de découvrir le Kakuro, une variante passionnante du Sudoku !

### Les règles du Kakuro

Pour jouer au kakuro, rien de plus simple. Comme au Sudoku, il vous faut remplir la grille proposée avec les chiffres de 1 à 9 sans répéter deux fois le même chiffre dans la même ligne horizontale ou verticale. Mais attention, il faut que la somme des chiffres des lignes horizontales et verticales corresponde au résultat indiqué dans les cases grisées !

### Kakuro 1000

Pour jouer à *Kakuro 1000*, cliquez sur le bouton correspondant sur le menu d'accueil. Cliquez sur **Nouveau** pour commencer une grille puis **Commencer** sur le menu d'**Options**.



Cliquez sur la case que vous souhaitez remplir et un éventail de chiffres s'offre alors à vous. Sélectionnez le chiffre que vous souhaitez insérer dans cette case, en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Pour effacer le chiffre inscrit dans la case, cliquez sur la pièce qui s'affiche avec une croix dans l'éventail.

## INFORMATIONS UTILES

---

### Service technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation d'un de nos logiciels, contactez-nous :

**Par courriel :** [support@anuman-interactive.com](mailto:support@anuman-interactive.com)

**Par courrier :**

ANUMAN Interactive SA  
Support technique  
28 rue Ligner  
75020 Paris

**Par téléphone :**

Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)  
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

### Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

**Par courriel :** [Info@anuman-interactive.com](mailto:Info@anuman-interactive.com)

**Par courrier :**

ANUMAN Interactive SA  
Service consommateurs  
28 rue Ligner  
75020 Paris

**Par téléphone / par fax :**

Tel. : 01.44.93.87.80

Fax : 01.44.93.87.87

De 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00 du lundi au vendredi (jusqu'à 17h00 le vendredi)