



**Découverte – Entraînement - Jeux de grilles Logiques**

*ffjm.org* ou *logic-club.wifeo.com*

Nom : .....

Prénom : .....

Catégorie :  Junior (- de 18 ans)  
 Senior (+ de 18 ans)

Téléphone : .....

Adresse e-mail : (écrivez très lisiblement) .....

**60 minutes - 600 points**

1.	Hitori	80	<input type="text"/>
2.	Tapa	50	<input type="text"/>
3.	Yajilin	60	<input type="text"/>
4.	Simple Loop	30	<input type="text"/>
5.	Kakuro	100	<input type="text"/>
6.	Minesweeper	40	<input type="text"/>
7.	Skyscrapers	60	<input type="text"/>
8.	Snake	80	<input type="text"/>
9.	Tentes	100	<input type="text"/>

**Total :**

*Auteur des grilles :*

Théophile Garçonnet (1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5 ; 6 ; 7) Philippe Meyer (8) Chloé Garçonnet (9)

## 1. Hitori

Noircissez certaines cases de la grille de sorte que les chiffres restants dans une même ligne ou colonne soient tous différents. Les cases noires ne peuvent pas se toucher par un côté, et les cases qui ne sont pas noircies forment une zone d'un seul tenant.

→ 80 points

2	5	0	5	2	0	1	9
4	6	9	8	1	3	2	7
1	8	3	9	4	2	6	4
6	3	4	4	5	9	8	8
0	5	6	4	8	7	1	3
5	4	9	8	6	3	5	2
3	1	2	7	6	5	8	1
7	8	1	5	3	4	6	9

## 2. Tapa

Noircir certaines cases de la grille afin de créer un mur continu. Le(s) nombre(s) dans une case indique(nt) la longueur du bloc de cases noires dans les cases voisines. Si il y a plus d'un nombre dans une case, il doit y avoir au moins une case blanche entre les blocs de cases noires. Les cases noires ne doivent pas former un carré 2x2 ou plus. Les cases avec des nombres ne peuvent pas être noircies.

→ 50 points

	2						
						2	
						3	
3			1 2				
			2				
1		2					
1			2				
							1
						3	
	5				1		
					3		

## 3. Yajilin

Noircir certaines cases de la grille puis tracer une boucle qui ne se croise pas, traversant horizontalement ou verticalement les cases blanches restantes et en passant par les centres des carrés. Les cases noires ne peuvent pas se toucher par un côté. Les nombres indiqués à côté d'une flèche indiquent le nombre de cases noires dans la direction de la flèche jusqu'au bord de la grille.

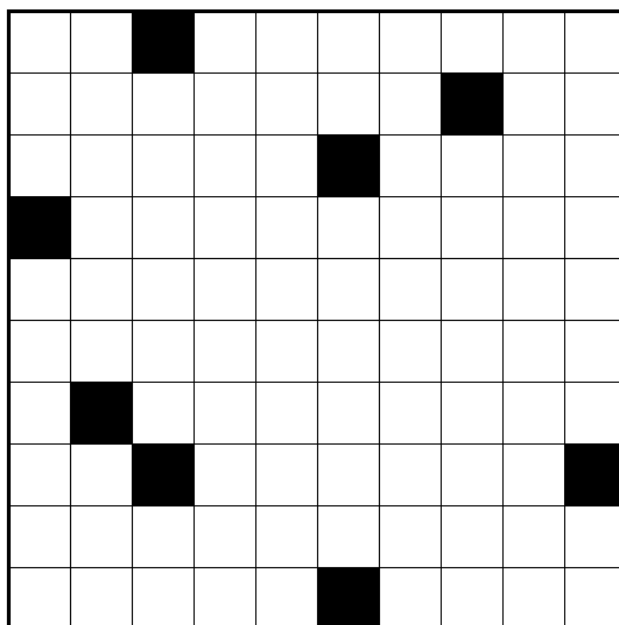
→ 60 points

2							1
→							↓
			1				
			→				
	2					2	
	↓					←	
						1	
						↓	
		1		1			
		↑		→			

## 4. Simple Loop

Dessinez une boucle, composée de segments horizontaux et verticaux, qui passe par chaque case blanche de la grille exactement une fois sans jamais se recouper.

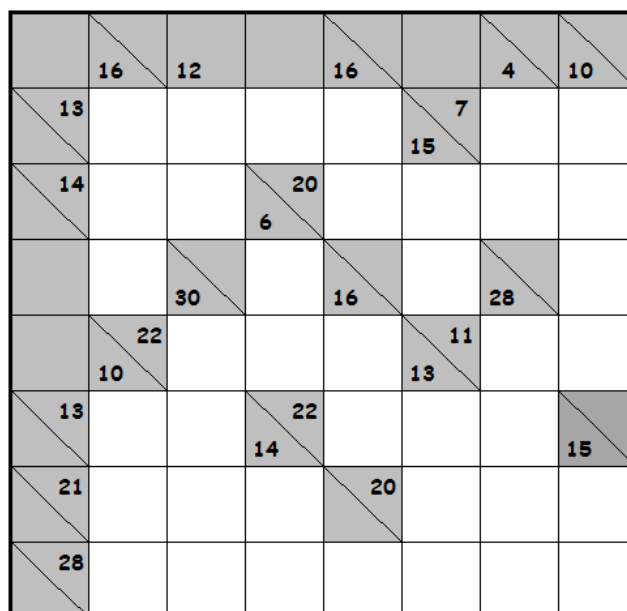
→ 30 points



## 5. Kakuro

Placez un chiffre de 1 à 9 dans chaque case blanche, de telle sorte que la somme des chiffres d'un bloc horizontal soit égale à la valeur à gauche de ce bloc, et la somme des chiffres d'un bloc vertical soit égale à la valeur indiquée au-dessus de ce bloc. Aucun chiffre ne peut être répété au sein d'un même bloc.

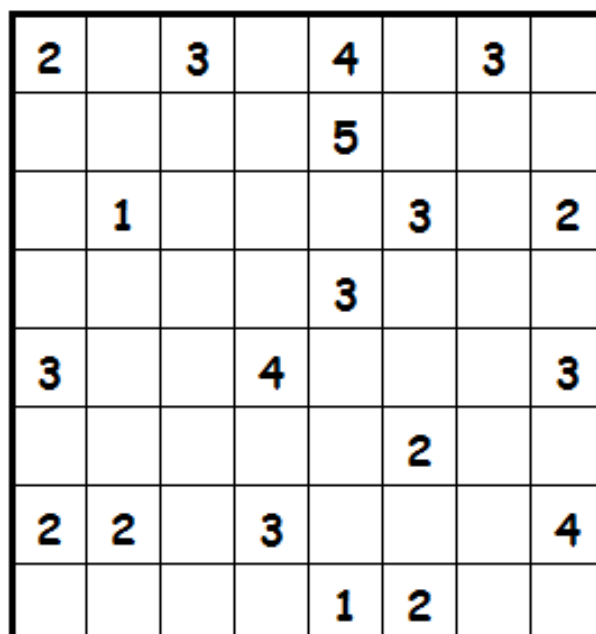
→ 100 points



## 6. Minesweeper

23 mines se cachent dans la grille (au plus une par case). Les indices donnent le nombre de mines présentes dans les 8 cases immédiatement adjacentes (horizontalement, verticalement et en diagonale). Les cases comportant des indices ne contiennent pas de mines. Placez les mines.

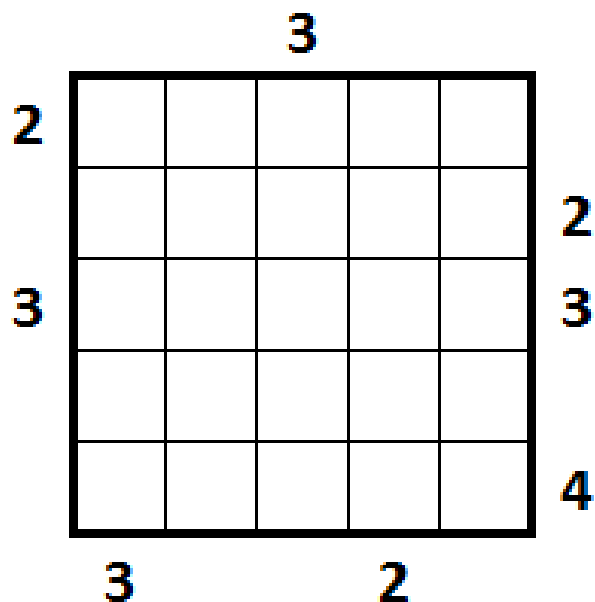
→ 40 points



## 7. Skyscrapers

La grille représente un ensemble de gratte-ciels. Chaque ligne et chaque colonne contiennent des gratte-ciels de hauteurs toutes différentes de 1 à 5. Les chiffres dans la marge indiquent le nombre de gratte-ciels visibles dans chaque direction (un immeuble situé derrière un immeuble plus haut dans la même rangée est caché par celui-ci). Remplissez la grille avec les hauteurs des immeubles..

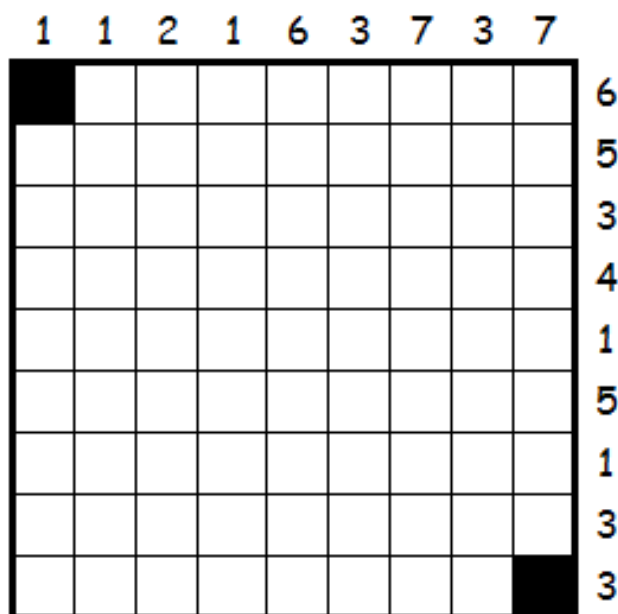
→ 60 points



## 8. Snake

Dessiner un serpent, constitué de segments horizontaux et verticaux qui relie les centres de cases voisines de la grille, sans que le serpent ne puisse se toucher, même en diagonale. Les indices à l'extérieur de la grille indiquent le nombre de cases occupées par le serpent dans la ligne ou la colonne correspondante. Les deux cases noires indiquent la tête et la queue du serpent. Retrouver le tracé du serpent.

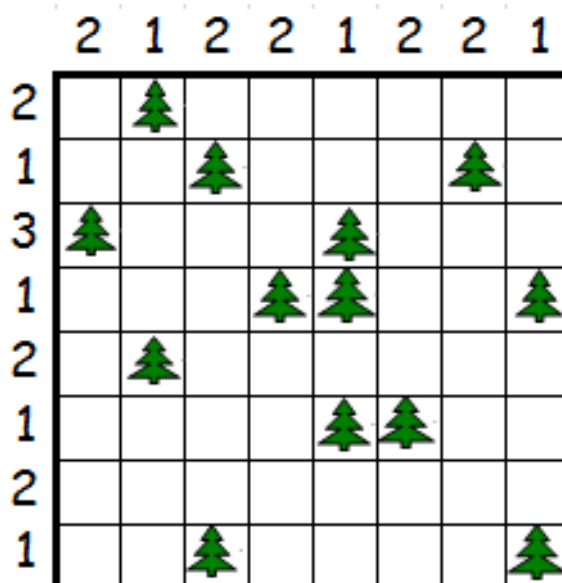
→ 80 points



## 9. Tentés

Localiser 13 tentes dans la grille de façon qu'elles ne se touchent pas, même en diagonale. Les nombres à l'extérieur indiquent combien de tentes sont localisées dans la ligne (ou la colonne) correspondante. Chaque arbre doit être adjacent à une case contenant une tente, et vice versa ; c'est-à-dire être dans l'une des 4 cases voisines (horizontalement ou verticalement).

→ 100 points



# Solutions

	5	0		2		1	
4	6		8	1	3	2	7
1		3	9		2		4
6	3	4		5	9	8	
0		6	4	8	7		3
	4	9		6		5	2
3		2	7		5		1
7	8	1	5	3	4	6	9

Hitori

	2						
					2		
3			1 2				3
			2				
1	1		2				
							1
		5			1	3	

Tapa

2								1
			1					
	2					2		
								1
		1			1			

Yajilin


Simple Loop

	16	12		16		4	10
13	2	3	1	7	15	3	4
14	5	9	6	9	8	1	2
	9	30	1	16	7	28	1
10	8	5	9	13	11	8	3
13	4	9	14	22	7	6	9
21	5	7	9	20	5	7	8
28	1	6	5	3	2	4	7

Kakuro

2	●	3	●	4	●	3	●
●			●	5	●		
	1		●		3		2
			●	3	●	●	●
3	●	●	4				3
●	●		●	●	2		●
2	2		3			●	4
			●	1	2	●	●

Minesweeper

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

Skyscrapers

	1	1	2	1	6	3	7	3	7	
										6
										5
										3
										4
										1
										5
										1
										3
										3

Snake

2	▲	●	▲							
1			●			▲		●		
3	●	▲			▲	●		▲		▲
1					●	●		▲		●
2	▲	●			▲					
1						●	●		▲	
2									▲	
1										●

Tentes