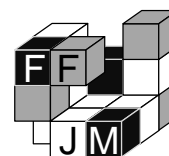


Spécial  
**LOGIQUE**

**CASIO**<sup>®</sup>

**Championnat de France  
de Grilles Logiques**

**Finale – Epreuve 2  
20 juin 2015**



**Fédération Française  
des Jeux Mathématiques**

**Nom :** \_\_\_\_\_

**Prénom :** \_\_\_\_\_

**Partie 2 – Mix – 40 minutes**

<b>1.</b>	<b>No Four in a Row</b>	<b>30+30</b>
<b>2.</b>	<b>Tapa</b>	<b>25+30</b>
<b>3.</b>	<b>Total Rising</b>	<b>35+45</b>
<b>4.</b>	<b>Yajilin</b>	<b>30+35</b>
<b>5.</b>	<b>Crack It On</b>	<b>40</b>
<b>6.</b>	<b>Cave</b>	<b>50</b>
<b>7.</b>	<b>Snake Sum</b>	<b>50</b>

**Total: 400 points + time bonus (10 pts/minute)**

Auteur des grilles: Denis Auroux

Remerciements à Bram de Laat et Prasanna Seshadri qui ont vérifié les grilles.



**1. No Four in a Row (Morpion)**

**(30+30 points)**

Remplissez la grille avec des O et des X de telle sorte que 4 symboles consécutifs identiques n'apparaissent jamais horizontalement, verticalement, ou en diagonale.

			X				X	X
O		O					X	
					O			
	X	O	X	O		O		O
O	X	X				X		O
				O	X			
O	O						X	X
		X						
O		O			X			X

X	O			O			O		O
			X				X		X
O						O	X		
		X							
	O			O		O			
				X	O				
X			X						O
O	O			X	O	X		X	
X		O	O			X		X	



## 2. Tapa

(25+30 points)

Noircissez certaines cases pour former un mur d'un seul tenant. Le(s) nombre(s) qui figurent dans une case indique(nt) la taille du ou des blocs de cases noires consécutives qui se trouvent parmi les cases adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Lorsqu'il y a plus d'un chiffre dans une case, il doit y avoir au moins une case blanche entre deux blocs de cases noires. Les cases noires ne peuvent pas former de carré 2x2 ou plus grand. Les cases contenant des chiffres ne peuvent pas être noircies.

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

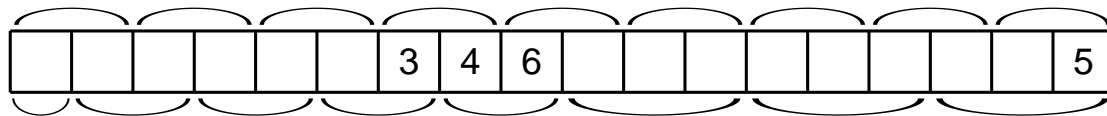
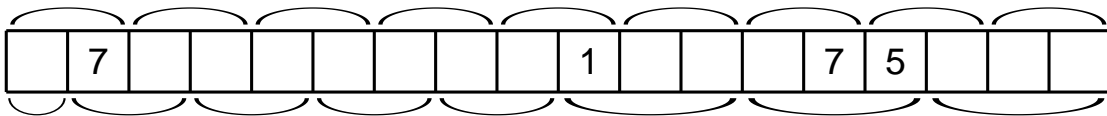
									2
2 1		3 2				3 2			
	3 1 1			2 2 1					
							3 1 1		
		2 2 1							
					2 1 1		2 1 1		
2 1									
					3			1 1	



**3. Total Rising** (Croissance)

**(35+45 points)**

Créez une suite de chiffres dans laquelle chacun des chiffres de 1 à 9 apparaît exactement deux fois, de telle sorte que chacune des deux suites de nombres indiquées par les parenthèses soit strictement croissante. Deux chiffres identiques ne sont jamais placés dans des cases adjacentes.



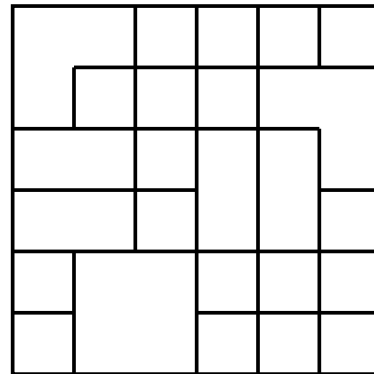
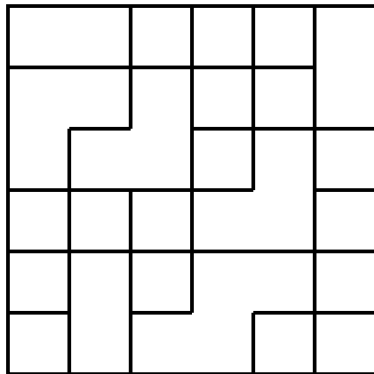




**5. Crack It On**

**(40 points)**

Placez une lettre dans chaque zone de chacune des deux grilles, de telle sorte que tous les mots de la liste, et ceux-là seulement, apparaissent en ligne (de gauche à droite) ou en colonne (de haut en bas).



ARSAS	INDEX	OLINE	SOFIA
ARXES	IRASA	ONARA	SOFIE
ATLAS	IRENE	ONRIT	SOLAR
ENCAS	IRISA	PARIS	SONAR
FACIL	NADIR	SEPIA	SONIA
FIDER	NEINE	SFINX	XERES



**6. Cave    (Caverne)**

**(50 points)**

Noircissez certaines cases de la grille de telle sorte que les cases restantes forment un groupe d'un seul tenant (la caverne), sans faire de boucles. Autrement dit, toutes les cases noires doivent être reliées au bord de la grille. Les cases contenant un indice doivent faire partie de la caverne, et chaque indice donne le nombre total de cases de la caverne qui lui sont directement reliées en ligne et en colonne, *y compris la case qui contient l'indice*.

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



**7. Snake Sum** (Somme sur serpent)

**(50 points)**

La grille contient un serpent, constitué de segments horizontaux et verticaux qui relie les centres de cases voisines de la grille. Le serpent occupe 29 cases de la grille, numérotées de 1 à 29 dans l'ordre, et ne peut pas se toucher, même en diagonale. Les deux extrémités sont déjà placées. Les nombres dans la marge indiquent la somme des numéros des cases occupées par le serpent dans la rangée correspondante. Retrouvez le tracé du serpent.

