



Epreuve 1 : GRILLE POUR TOUS

Nom:

Prénom:

50 Minutes

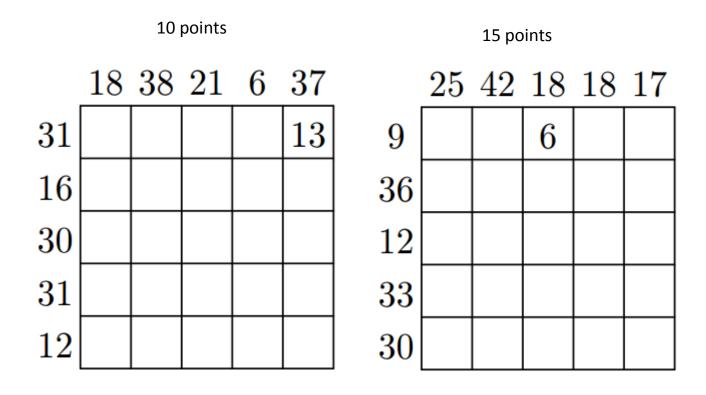
TRI SQUARE	10 / 15 / 20 / 20
,	
RECTANGLE	15 / 30
GRATTE CIEL	20 / 20
ALTERNATE CORNER	20 / 20
SQUARE ROUTES	15 / 30
FENCES	15 / 20 / 30
HITORI	20 / 20
END VIEW	10 / 10
DEMINEUR	15
LOOP	25
DOMINO	40 / 40

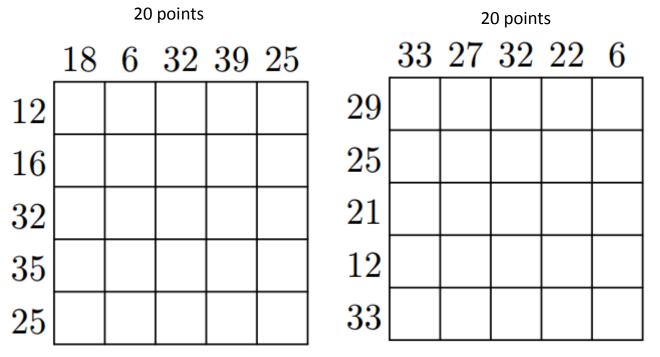




TRI SQUARE

Règle : Placer les nombres de 1 à 15 dans l'ordre où chaque nombre est sur la même ligne/colonne que le nombre qu'il précédent. Il y a exactement 3 nombres par ligne et par colonne. Les indices sont la somme des 3 nombres correspondants.









RECTANGLE

Règle : Diviser la grille en rectangle. Chaque rectangle contient un nombre et un seul qui correspond à la surface du rectangle.

15 points

											3
8								10		2	
		9				2		3		3	
						2	4	8			
				2							2
10											
		10		2	4	2				3	2
									2		2
							4				
		3	2					3		2	
	4		2	4		8	2	3			2
		3			3				2		2

		4							8	4	
		6		6							4
						3					
6						4					
							8		4		2
			4		8					3	
								6	2		
2		10		2							2
2	8				2					2	
	2			2		3		2	2	3	2
					4						2
2	2		2				2		2		





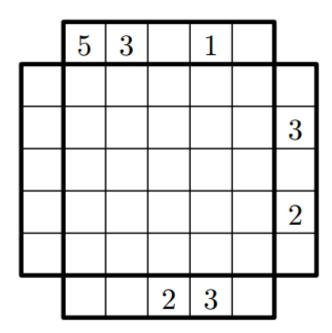
GRATTE CIEL

Règle : Remplissez la grille avec les chiffres 1 à 5. Tous les chiffres sont présents sur chaque ligne et chaque colonne.

Les chiffres indiquent le nombre d'étage du bâtiment.

Un chiffre adjacent à la grille indique le nombre de bâtiments visibles dans la ligne ou colonne immédiatement adjacente.

20 points



20 points

		2	
			4
2			4
3			2
	3		

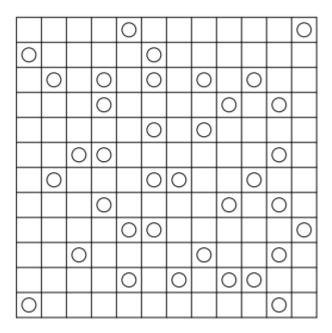


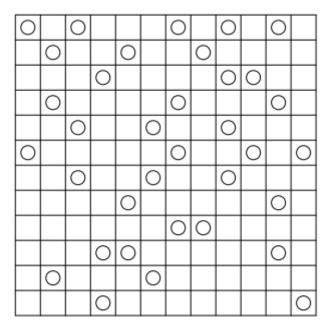


ALTERNATE CORNER

Règle : Faire une boucle passant par toutes les cases et qui ne se croise pas. La boucle tourne alternativement sur un rond ou une case vide.

20 points





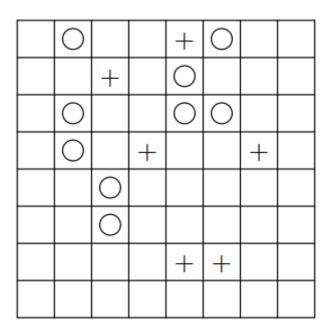




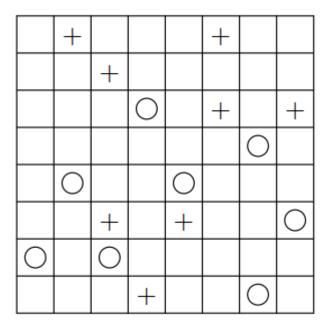
SQUARE ROUTES

Règle : Faire une boucle qui passe par toutes les cases et qui ne se croise pas. On tourne sur les ronds et on va tout droit sur les croix.

15 points



30 points







FENCES

Règle : Faire une boucle qui passe par les intersections qui n'a pas le droit de se croiser. Les nombres indiquent combien de lignes entoure chaque case.

20 points	30 points
1 1 1 3	1 0 1 3 2 0 1
1 2 2	1,2,2,3
2 1	$1 \qquad 2 3$
2 0 1 0 0 1	3
2 + + + 0 + 1 + 0 + 0 + 1 +	+ + + + + + + + +
	2 2 0 1 2
0 1 2 2 3	0,1,0,1
3 0	
2 1 0	0 1 0 2
	$\begin{bmatrix} 0 & 1 & 1 & 1 & 0 & 2 \\ 1 & 1 & 1 & 1 & 0 & 2 \end{bmatrix}$





HITORI

Règle : Vous pouvez noircir certaines cases.

Il est interdit de noircir deux cases adjacentes. Chaque nombre doit être différent sur chaque ligne et chaque colonne.

Toutes les cases blanches restantes doivent être connexes.

20 points

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

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

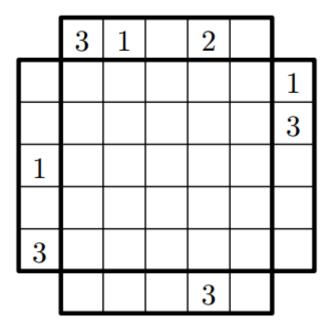




END VIEW

Règle : Placez des chiffre 1, 2, 3 dans la grille de telle sorte que chaque chiffre apparaisse une fois et une seule dans chaque ligne et chaque colonne. Les indices sur le bord de la grille indiquent le premier chiffre visible de leur rangée.

10 points







DEMINEUR

Règle : Retrouver les 26 mines dans la grille. Chaque indice indique le nombre de mine autour de l'indice.

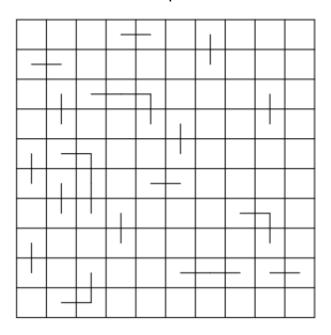
15 points

1					3			1
	2	2			4		5	3
		3	4					
0						3	4	3
			3	3				
0					3			2
							2	
	5		3	1	1			2
2				0				

LOOP

Règle : Faire une boucle qui passe par toutes les cases et qui ne se croise pas. Certain morceau de la boucle sont déjà dessinés.

25 points



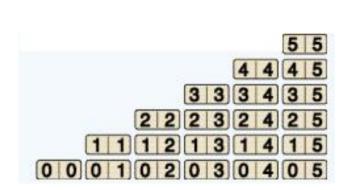




DOMINO

Règle: Retrouver la disposition des dominos.

40 points



$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|c|}\hline 4 & 3 & 4 & 3 & 2 & 2 & 2 & 3\\\hline 1 & 0 & 4 & 3 & 1 & 3 & 5\\\hline 5 & 2 & 5 & 0 & 4 & 4 & 1\\\hline 5 & 0 & 1 & 0 & 1 & 2 & 2\\\hline 4 & 0 & 3 & 2 & 4 & 0 & 5\\\hline 2 & 5 & 1 & 1 & 3 & 0 & 5\\\hline\end{array}$$