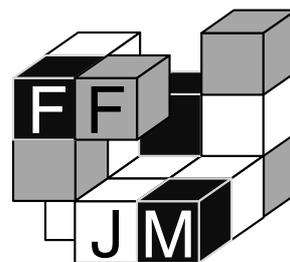


Championnat de France
de Grilles Logiques

Finale – Epreuve 1
29 juin 2019



Fédération Française
des Jeux Mathématiques

Nom : _____ Prénom : _____

adresse mail : _____

Partie 1 – Classiques – 45 minutes

1.	Simple Loop	15
2.	Tents	15
3.	Masyu	20
4.	Tapa	25
5.	Minesweeper	30
6.	Skyscrapers	30
7.	Hitori	35
8.	Battleships	35
9.	ABCDE Partitioner	40
10.	Scrabble	45
11.	Yajilin	55
12.	Kakuro	55

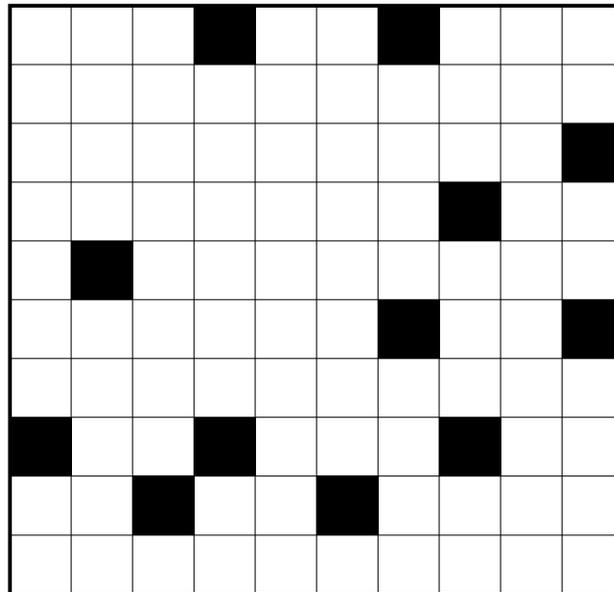
Total: 400 points + bonus (10 pts/minute)



1. Simple Loop

(15 points)

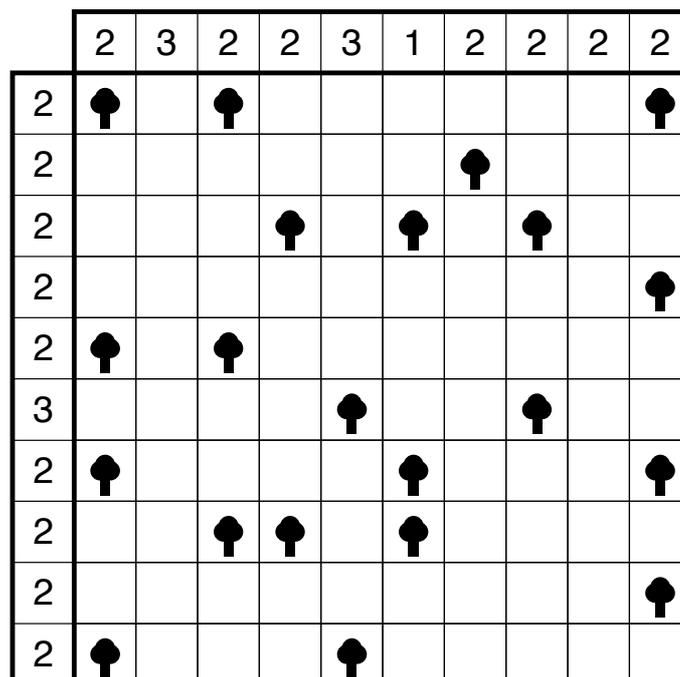
Dessinez une boucle, composée de segments horizontaux et verticaux reliant les centres des cases de la grille, sans jamais se recouper. La boucle passe par toutes les cases blanches de la grille.



2. Tents

(15 points)

Chaque arbre de la grille est relié à exactement une tente, située sur une case voisine horizontalement ou verticalement. Les tentes ne se touchent pas, même en diagonale. Les indices en marge de la grille donnent le nombre de tentes présentes dans chaque ligne ou colonne. Placez les tentes.





5. Minesweeper (Démineur)

(30 points)

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

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

6. Skyscrapers (Gratte-ciels)

(30 points)

La grille représente un ensemble de gratte-ciels. Chaque ligne et chaque colonne contient des gratte-ciels de hauteurs toutes différentes de 1 à 6. 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.

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



7. Hitori

(35 points)

Noircissez certaines cases de la grille de sorte que chaque rang contienne que des chiffres différents. Les cases noires ne peuvent pas se toucher par côté, et les cases qui ne sont pas noircies forment une zone d'un seul tenant.

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

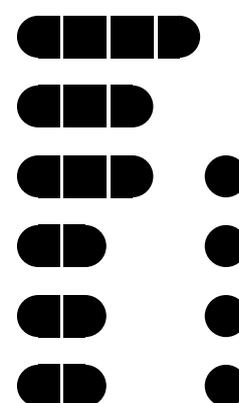
8. Battleships

(35 points)

Placez dans la grille une flotte de navires dont la composition est donnée. Chaque segment de navire occupe une case de la grille. Les navires peuvent être disposés horizontalement ou verticalement; ils ne se touchent pas, même en diagonale. Le nombre de cases occupées dans chaque ligne ou colonne est indiqué en marge de la grille.

	2	0	2	3	6	1	1	1	4
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

2									
2									
2									
0									
7									
1									
3									
1									
2									





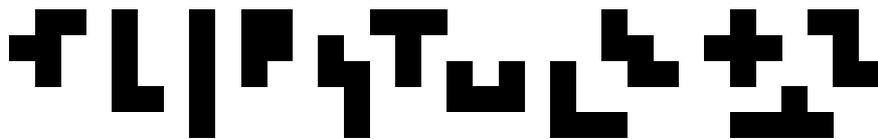
9. ABCDE Partitioner

(40 points)

Découpez la grille le long des points afin de reconstituer le jeu complet de pentominos, de telle sorte que chaque région contienne chacune des lettres A, B, C, D et E.

Les pentominos peuvent être tournés (par une rotation) ou retournés (par une symétrie).

	A	A	B	C	D	E	
B	C	A	E	D	C	E	B
A	D	B	E	B	A	A	C
E	A	E	E	D	C	D	D
D	C	B	B	C	C	B	E
D	C	D	D	D	E	A	A
A	C	C	A	B	B	A	D
	B	E	E	E	B	C	



10. Scrabble

(45 points)

Placez les mots de la liste dans la grille (horizontalement de gauche à droite et verticalement de haut en bas). Toutes les voyelles A, E, I, O et U sont déjà placées. Tous les mots sont reliés entre eux, et aucun mot autre que ceux de la liste ne doit apparaître, pas même un mot de deux lettres. (Note: les nombres entre parenthèses ne font pas partie des mots à placer).

				I	
			I		
		I	I		
	I				
I					I
				I	I

(4) IV

(21) XXI

(6) VI

(22) XXII

(7) VII

(26) XXVI

(11) XI

(31) XXXI

(15) XV

(34) XXXIV

(16) XVI

(37) XXXVII

(17) XVII

(39) XXXIX

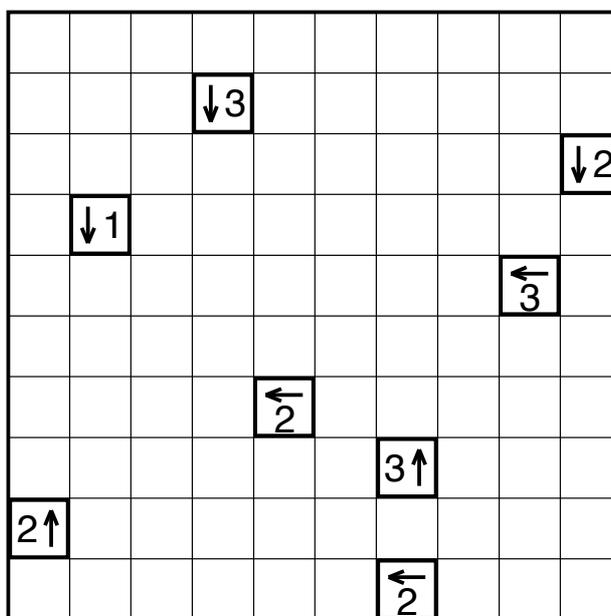
(20) XX



11. Yajilin

(55 points)

Noircissez certaines cases, et dessinez une boucle composée de segments horizontaux et verticaux qui passe par toutes les cases de la grille, sauf les cases noires ou celles qui comportent des indices. Chaque chiffre indique le nombre de cases noires dans la direction indiquée par la flèche; les cases comportant des chiffres ne peuvent pas être noircies, et les cases noires ne peuvent pas se toucher par un c



12. Kakuro (Nombres fléchés)

(55 points)

Inscrivez des chiffres dans la grille (un par case) de telle sorte que la somme des chiffres dans chaque série de cases blanches soit égale au nombre figurant dans la case grisée en regard. Un nombre figurant au-dessus d'un trait diagonal correspond à la somme des chiffres inscrits à sa droite. Un nombre figurant sous un trait diagonal correspond à la somme des chiffres inscrits en-dessous. Le chiffre 0 n'est pas utilisé, et chaque groupe se compose de chiffres tous distincts.

