Championnat de France
de Grilles Logiques

Finale – Epreuve 2
29 juin 2019

Fédération Française
des Jeux Mathématiques

Nom : _____ Prénom : _____

adresse mail : _____

Partie 2 – Presque classiques – 55 minutes

1.	Equal Cut	30
2.	Tapa Paint	45
3.	Striped Snake	45
4.	Spiral End View	50
5.	Nurikabe Count	55
6.	Pentopia	60
7.	Doppelblock	65+75
8.	Colorblind Masyu	75

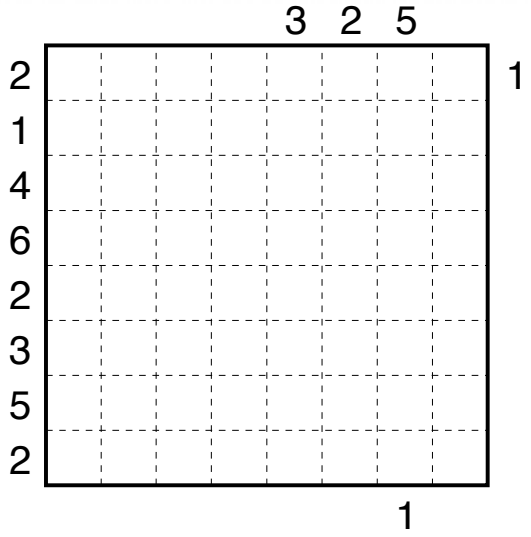
Total: 500 points + bonus (10 pts/minute)

Auteur des grilles: Denis Auroux

Championnat de France de Grilles Logiques 2019	Epreuve 2		

1. Equal Cut (Partage équitable) (30 points)

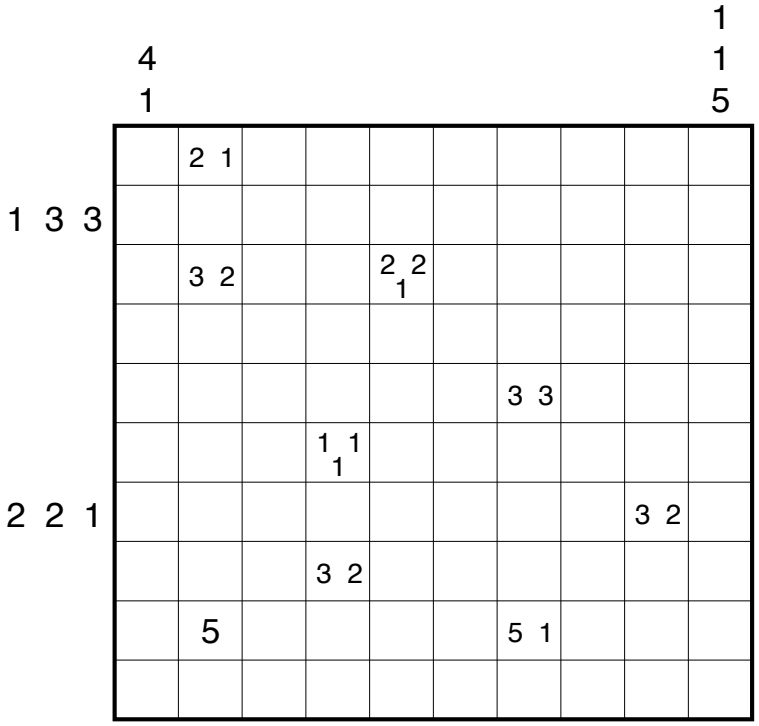
Découpez la grille en régions qui comportent toutes le même nombre de cases. Les indices en marge de la grille indiquent la distance du bord de la grille à la première frontière rencontrée dans la direction correspondante.



2. Tapa Paint (45 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.

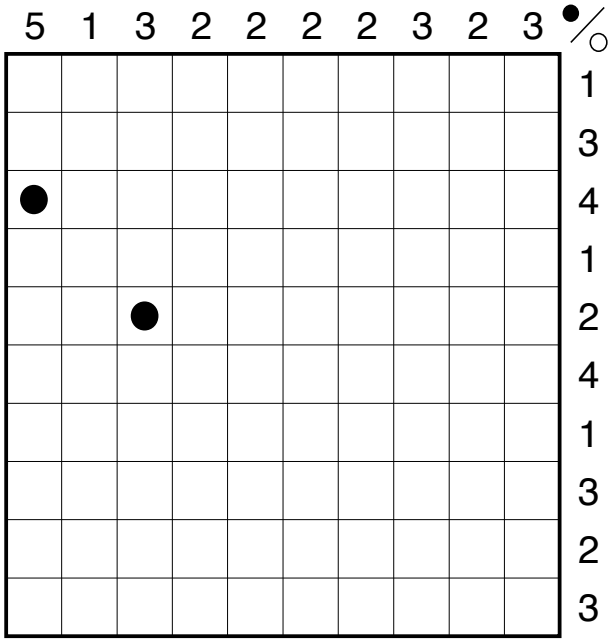
Les chiffres dans la marge indiquent la taille du ou des blocs de cases noires consécutives qui se trouvent dans la ligne ou colonne correspondante, dans l'ordre où ils apparaissent dans la grille. Lorsqu'il y a plus d'un chiffre, les blocs de cases noires doivent être séparés par au moins une case blanche.



Championnat de France de Grilles Logiques 2019	Epreuve 2		

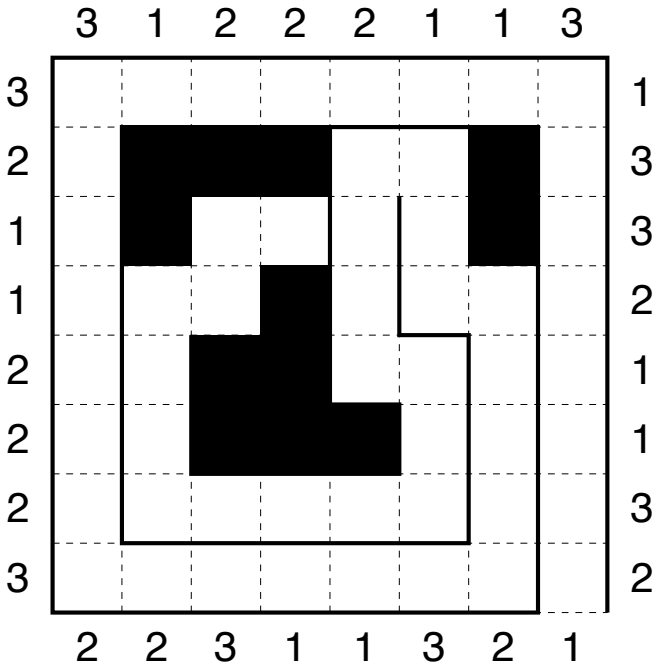
3. Striped Snake (45 points)

Tracez un serpent, constitué d'une série de cercles (chacun occupant une case de la grille) qui alternent entre noir (cases impaires) et blanc (cases paires), et dont les extrémités sont données. Le tracé du serpent ne peut pas se toucher, même en diagonale. Les chiffres au-dessus de la grille indiquent le nombre de cercles noirs dans chaque colonne, ceux à droite de la grille indiquent le nombre de cercles blancs dans chaque ligne.



4. Spiral End View (50 points)

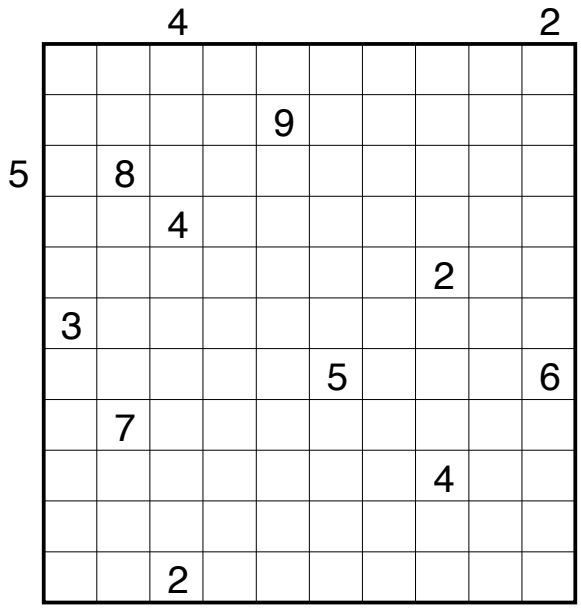
Placez des chiffres 1, 2 et 3 dans la grille de sorte que chaque chiffre apparaisse une fois et une seule dans chaque ligne et dans chaque colonne. En parcourant le chemin indiqué du bord vers le centre de la grille, on doit lire dans l'ordre: 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc.
Les chiffres donnés en marge de la grille indiquent le premier chiffre visible de leur rangée.



Championnat de France de Grilles Logiques 2019	Epreuve 2		

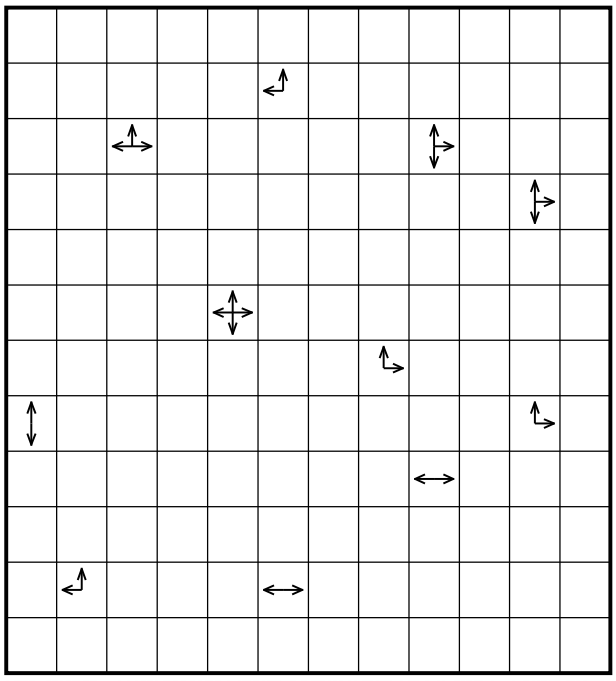
5. Nurikabe Count (55 points)

La grille se compose de zones blanches (îles) entourées de cases noires qui sont reliées entre elles pour former une mer d'un seul tenant. Chaque île contient exactement un chiffre, dont la valeur est égale à l'aire de l'île. Les îles ne peuvent se toucher qu'en diagonale. La mer ne contient pas de carré 2x2. *Les chiffres en marge de la grille indiquent le nombre de blocs de cases noires consécutives dans chaque ligne ou colonne.*



6. Pentopia (60 points)

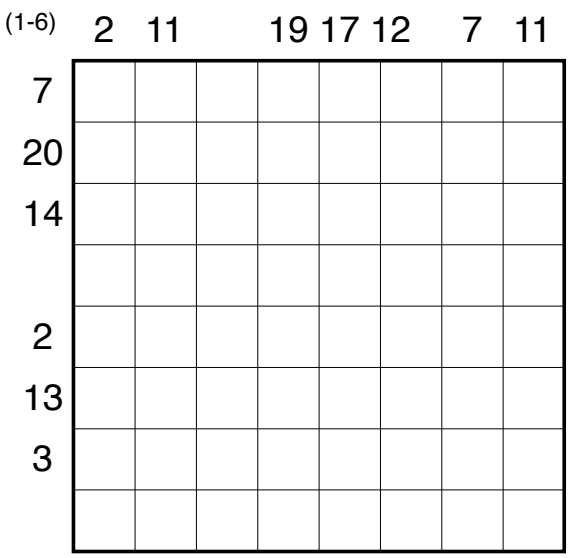
Placez le jeu de pentominos donné dans la grille de telle sorte que deux pentominos ne se touchent jamais, pas même en diagonale. Les pentominos peuvent être tournés (par une rotation) ou retournés (par une symétrie). Les flèches indiquent toutes les directions dans lesquelles se trouvent les cases occupées les plus proches (horizontalement ou verticalement à partir de la case contenant l'indice).

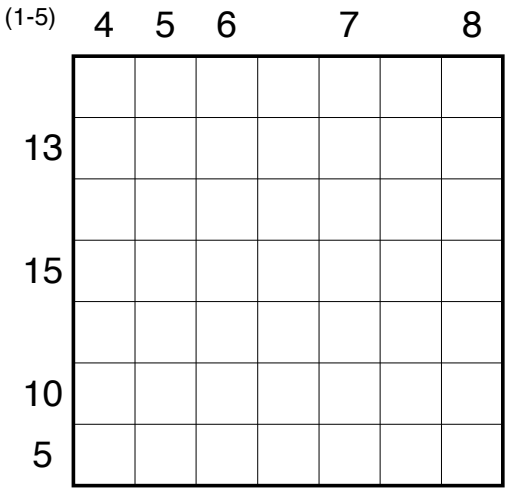


Championnat de France de Grilles Logiques 2019	Epreuve 2		

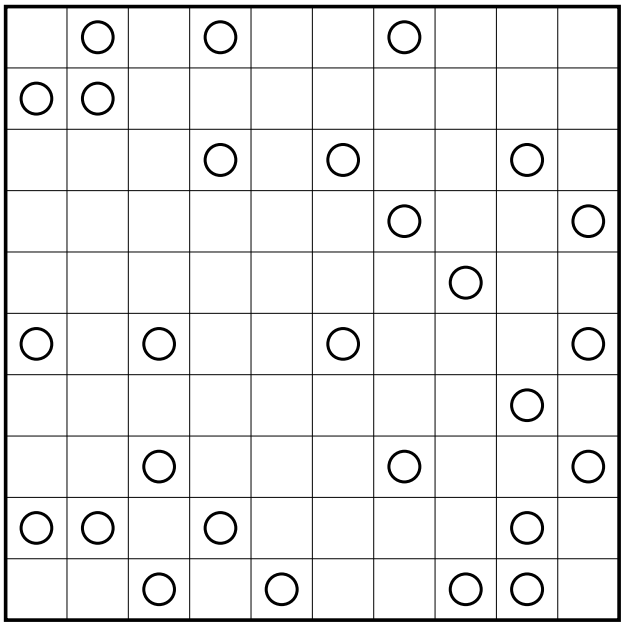
7. Doppelblock (65+75 points)

Noircissez deux cases dans chaque ligne et colonne de la grille, et complétez les cases restantes avec des chiffres de 1 à N-2 (où N est la taille de la grille), de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne et dans chaque colonne. Les indices en regard de la grille indiquent la somme des chiffres présents entre les deux cases noires de la ligne ou colonne correspondante.





8. Colorblind Masyu (75 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 chaque case comportant un cercle.

Lorsqu'il passe sur un cercle: si le chemin va tout droit, alors il doit tourner dans au moins une des deux cases adjacentes le long du tracé; s'il tourne sur le cercle, alors il doit aller tout droit dans les deux cases adjacentes le long du tracé.