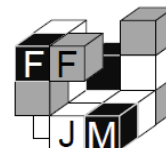


**Instructions
et
Exemples**

**Championnat de France
de Grilles Logiques
Qualifications
2017**



Fédération Française
des Jeux Mathématiques

Ce livret d'instructions ressemble en tous points aux épreuves de qualification du Championnat de France de Grilles Logiques 2017.

Les types de problèmes, le barème, et la durée de l'épreuve seront identiques. Les grilles proposées seront bien sûr différentes, et leur niveau de difficulté sera différent.

La mise en page des épreuves sur papier (18 mars, et 27 mai 2017) sera également la même; pour l'épreuve en ligne du 28 mai, des instructions complémentaires seront données concernant le bulletin réponse.

60 minutes - 600 points

1.	Simple Loop	30
2.	GTP compet	40
3.	Tentes	60
4.	Easy as ABC	40
5.	Skyscrapers	50
6.	Futoshiki	80
7.	Hitori	80
8.	Fillomino	80
9.	Nurikabe	140

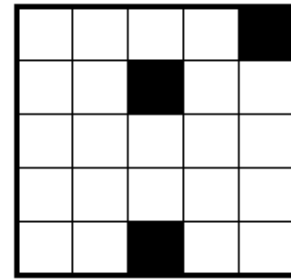
Total : **600**

Pour toutes informations relatives à ce livret, aller sur le site :
<http://logic-club.wifeo.com>

1. 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.

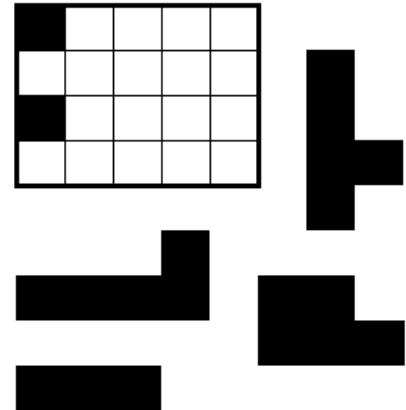
—> 30 points



2. GTP compet

Placer les 5 morceaux (4 dans l'exemple) dans la grille. Les morceaux peuvent être tournés mais pas reflétés. Ils ne doivent pas se chevaucher et doivent recouvrir l'intégralité de la grille.

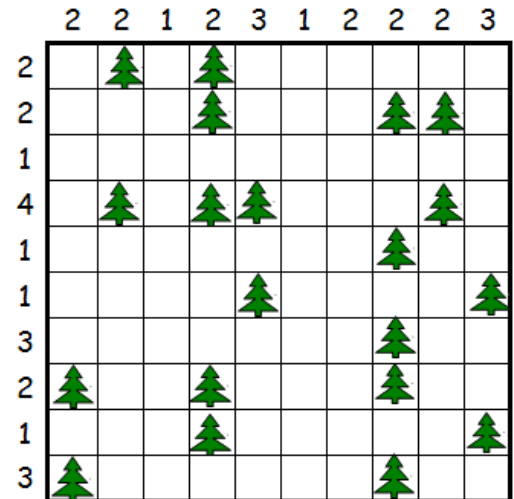
—> 40 points



3. Tentes

Localiser 22 (20 dans l'exemple) 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 tente doit être associée à un arbre qui lui est propre, c'est-à-dire se trouver dans une des 4 cases voisines (horizontalement ou verticalement) - et vice-versa.

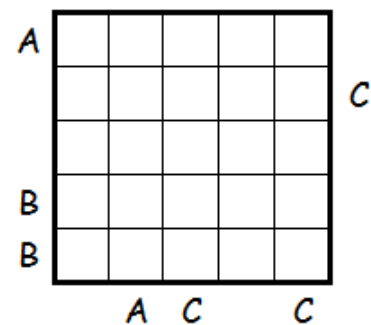
—> 60 points



4. Easy as ABC

Placer les lettres A, B et C dans chaque ligne et dans chaque colonne de la grille. Les lettres à l'extérieur de la grille indiquent la première lettre visible dans la rangée correspondante.

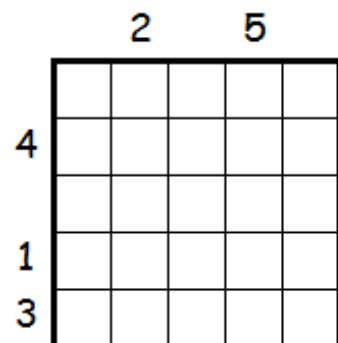
—> 40 points



5. 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.

—> 50 points



6. Futoshiki

Placer les chiffres de 1 à 6 (de 1 à 5 dans l'exemple) dans la grille. Tous les chiffres doivent apparaître une et une seule fois dans chaque ligne et dans chaque colonne. L'ordre des chiffres dans deux cases voisines, séparées par un < ou un > doit être respecté.

—> 80 points

		5		
	1		^	
^		2	^	
^		<	>	
	5			2

7. 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

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

8. Fillomino

Diviser la grille en régions connectées et écrire un nombre dans chaque case. Dans chacune des régions les nombres doivent être les mêmes et indiquent le nombre de cases de cette région. Les régions de même taille ne doivent pas se toucher par un bord. Les indices peuvent appartenir à une même région et il est possible qu'il y ait des régions où aucun indice n'est donné.

—> 80 points

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

9. Nurikabe

Noircir certaines cases de la grille, de façon que les cases noires soient contiguës entre elles et ne forment aucun bloc 2x2. Les cases blanches forment des îles, et les nombres indiqués doivent faire partie d'une île et indiquent son nombre de cases. Les îles ne peuvent pas se toucher par un côté et chaque île contient exactement un indice.

—> 140 points

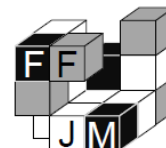
2							2
		3		3			
	2						
						4	
2		2					
	4					4	
		1		3			
2							2

Instructions et Exemples

Championnat de France de Grilles Logiques

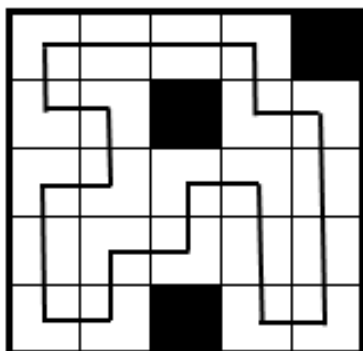
Qualifications 2017

Solutions

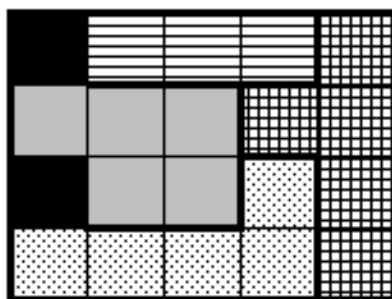


Fédération Française
des Jeux Mathématiques

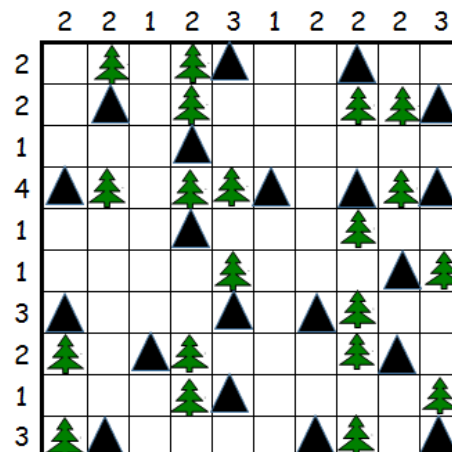
1. Simple Loop



2. GTP compet



3. Tentes



4. Easy as ABC

A	A	C			B
	B	A	C		
	C			B	A
B			B	A	C
B	B	A	C		
	A	C		C	

5. Skyscrapers

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

6. Futoshiki

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

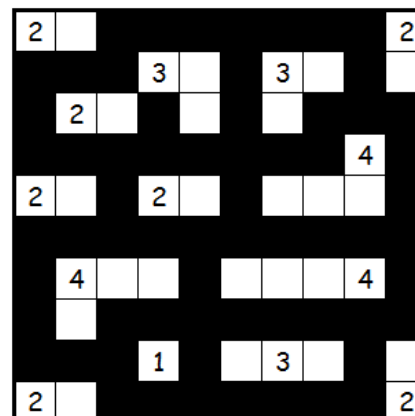
7. Hitori

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

8. Filomino

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

9. Nurikabe



Auteurs des grilles : Bastien Vial-Jaime (1), Yannick Meyapin(2;4;5;6;7;9),
Chloé Garçonnet(3), Olivier Garçonnet (8),