

Championnat de France de Grilles Logiques

Samedi 10 juin 2017



Fédération Française
des Jeux Mathématiques

<http://logic-club.wifeo.com>

Nom :

Prénom :

**Epreuve n°1 : Deux classiques à chaque fois
(14h00 - 15h00)**

60 minutes - 600 points

1	ABC Connection	10 / 60	
2	Masyu	20 / 60	
3	Breakpoints	20 / 50	
4	Finnish Snake	30 / 40	
5	Easy as ABCD	10 / 20	
6	Coral Finder	30 / 40	
7	Graffiti	20 / 100	
8	Kakuro	20 / 70	

Bonus :

minutes x 10

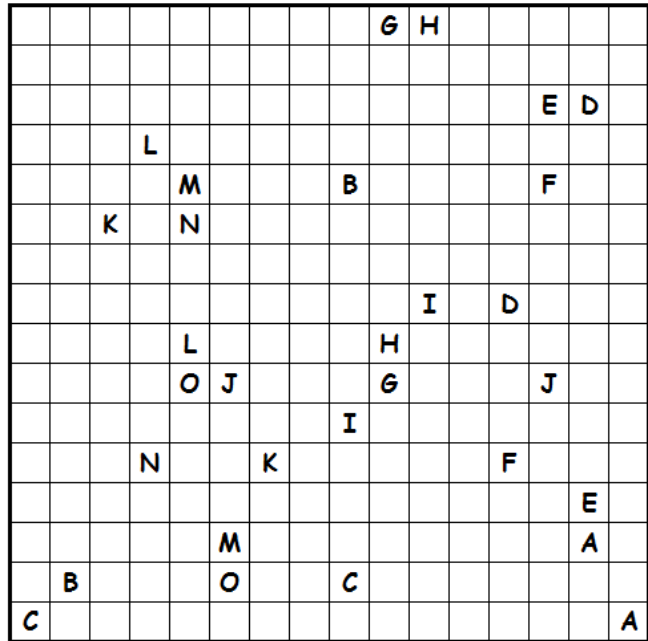
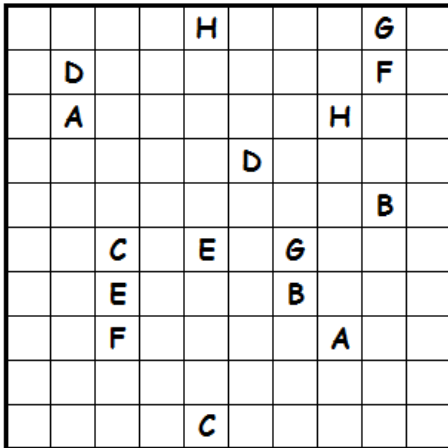
Total :

1- ABC Connection

Relier dans la grille, chaque couple de lettres identiques (c'est-à-dire le A avec le A, le B avec le B ...) Chaque portion de cette ligne doit être horizontale ou verticale. Deux portions de lignes et deux lignes différentes ne peuvent pas se croiser. Toutes les cases de la grille doivent être utilisées.

60 points

10 points

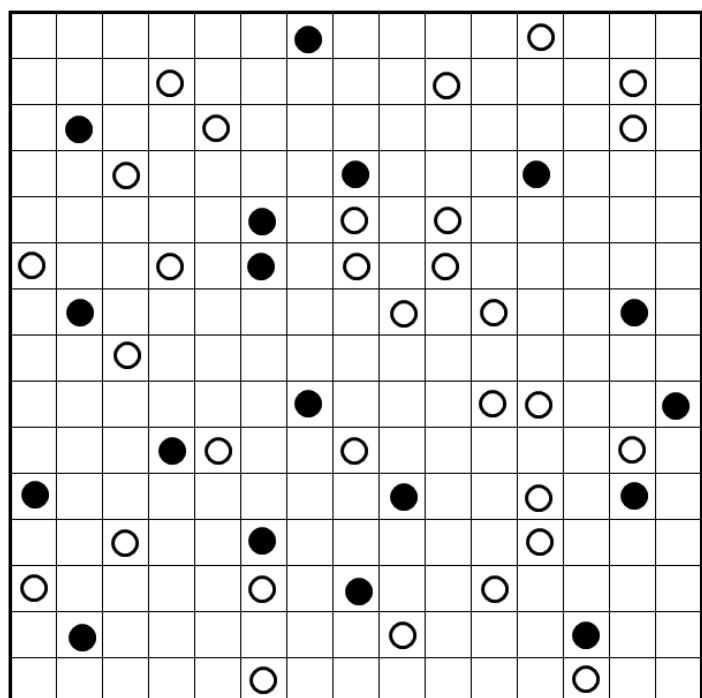
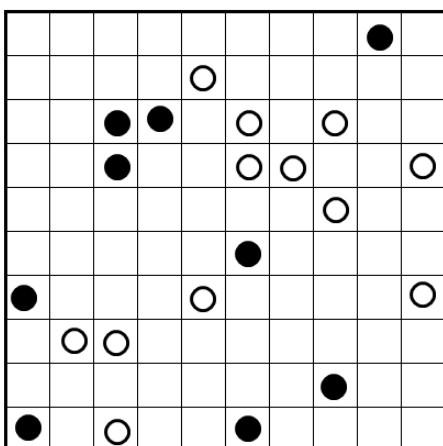


2- Masyu

Dessiner une boucle passant par tous les cercles blancs et noirs de la grille en joignant les centres de carrés adjacents. Quand la boucle passe par un cercle noir, elle doit faire un virage en angle droit et doit continuer au moins sur 2 carrés dans les 2 directions. Quand la boucle passe par un cercle blanc, elle doit aller tout droit mais doit faire un virage en angle droit dans au moins l'un des carrés adjacents.

60 points

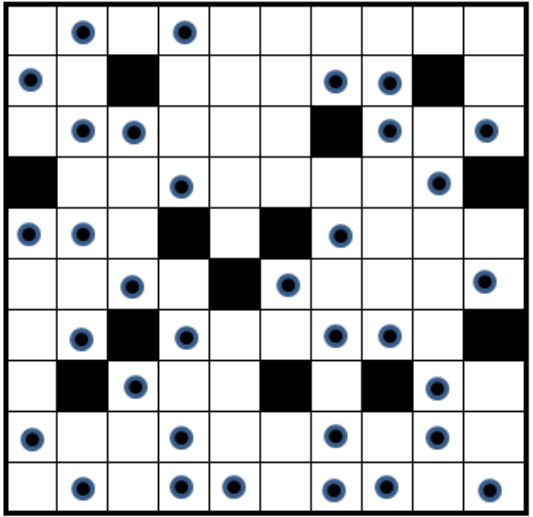
20 points



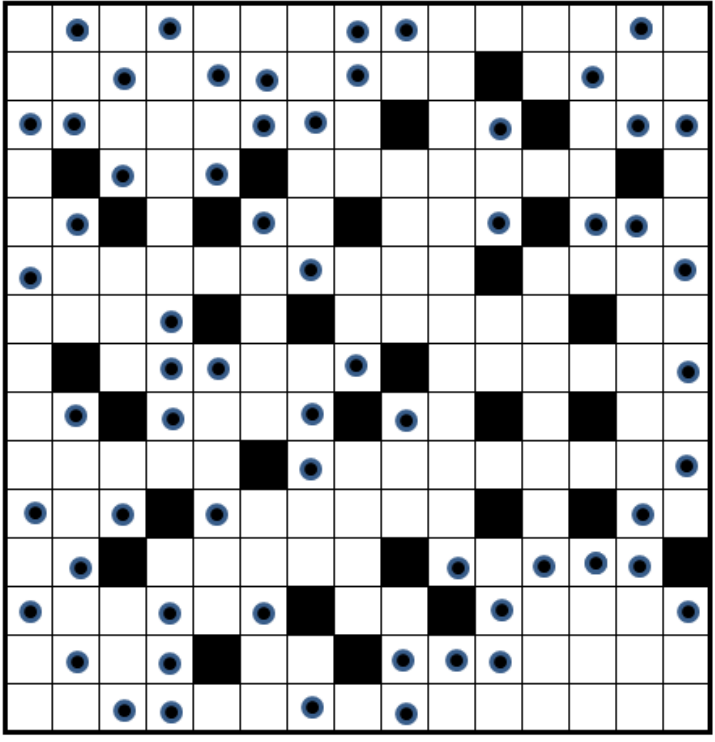
3- Breakpoints

Dessiner une boucle composée de segments horizontaux et verticaux passant par les centres des carrés de la grille. Cette boucle passe par tous les cercles et tous ces cercles sont des virages. Cette boucle ne doit pas se croiser.

20 points



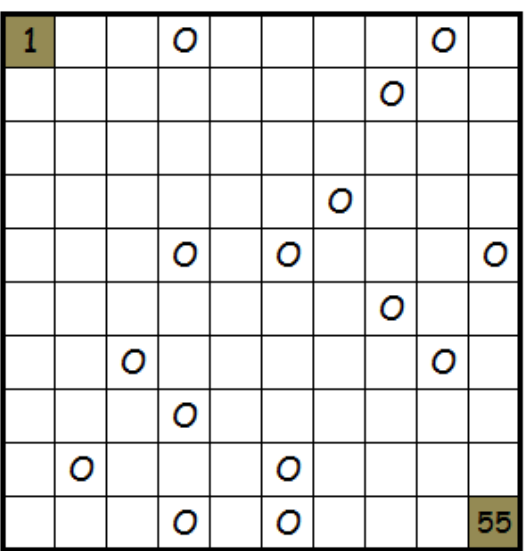
50 points



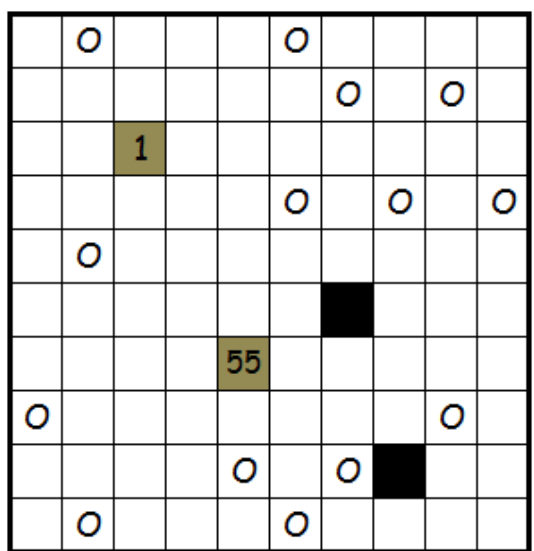
4- Finnish Snake

La grille contient un serpent, constitué de segments horizontaux et verticaux qui relient les centres de cases voisines de la grille. Le serpent occupe 55 cases (23 dans l'exemple), numérotées de 1 à 55 dans l'ordre, et ne peut pas se toucher, même en diagonale. Les deux extrémités sont déjà placées. Le serpent doit passer par toutes les cases marquées d'un cercle, mais ne peut pas traverser les cases noires. Retrouver le tracé du serpent.

30 points



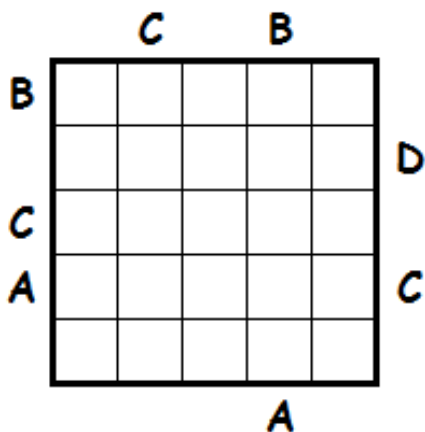
40 points



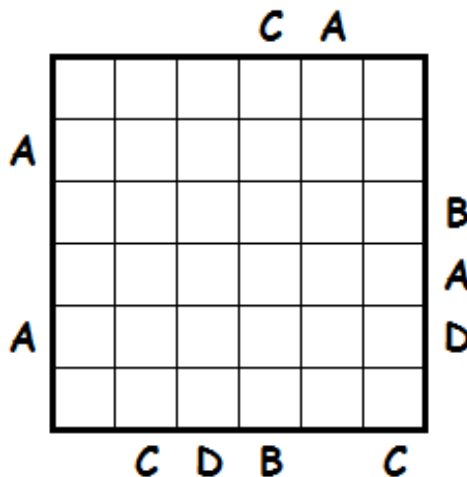
5- Easy as ABCD

Placer les lettres ABCD dans la grille, de façon que chaque ligne et colonne contienne chaque lettre exactement une fois. Certaines cases restent vides. Les lettres à l'extérieur de la grille indiquent la 1^{ère} lettre visible dans la direction de cette ligne ou colonne.

10 points



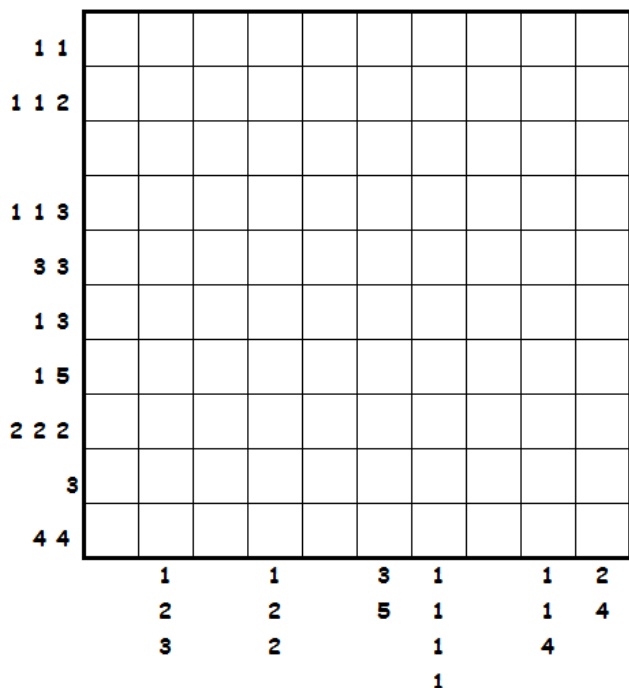
20 points



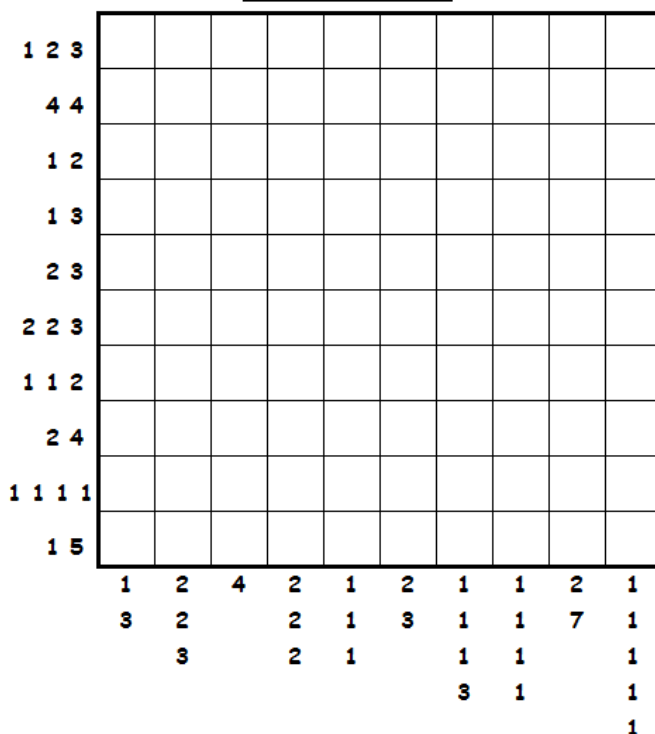
6- Coral Finder

Noircir un ensemble de cases d'un seul tenant (le corail) qui ne se touche pas lui-même, même en diagonale, et ne forme pas de boucle fermée. Les indices donnent les longueurs de tous les blocs de cases noires consécutives présentes dans la ligne ou colonne correspondante, dans l'ordre croissant (pas forcément dans l'ordre où elles apparaissent dans la grille). Aucun carré 2x2 ne peut être entièrement noirci.

30 points



40 points



8- Kakuro

Placez un chiffre de 1 à 9 dans chaque case blanche, de telle sorte que la somme des chiffres d'un bloc horizontal soit égale à la valeur à gauche de ce bloc, et la somme des chiffres d'un bloc vertical soit égale à la valeur indiquée au-dessus de ce bloc. Aucun chiffre ne peut être répété au sein d'un même bloc.

	38		16		21	9
23				11		
				4		
		14				
		29				
15			8			
			11			21
23				12		
22						
9				10		

20 points

	10	34	11		34		28	21	12
27						22			
10				17					
				17					
	22					15			
	13								11
35						10			
						15			
16			19				13		
			30				12		
		11			11				
	7	10			21			22	18
21						20			
17				23					
16						19			

70 points