

Six jeux de grilles à solution unique.

Pour chaque jeu, le principe est le même : il faut trouver la bonne raison pour placer la bonne pièce au bon endroit.

C'est le triomphe du raisonnement déductif...

Il y en a pour tous les goûts, tous les âges, tous les niveaux. Les compétences mises en jeu sont différentes selon les grille.

Pour les **Gratte Ciel** : la vision dans l'espace

Pour les **Anguilles** : la logique d'un jeu de circuit

Pour les **Antimorpion** : des problèmes d'alignement

Pour les **Voisins** : la chaîne numérique

Pour les **Pas Touche** : des contraintes sur grille

Pour les **Tricolor** : des pavages du plan

Retrouvez-nous

sur

www.cijm.org



*J*eux
*B*ernard
*N*ovelli

Solutions des jeux de grilles CIJM

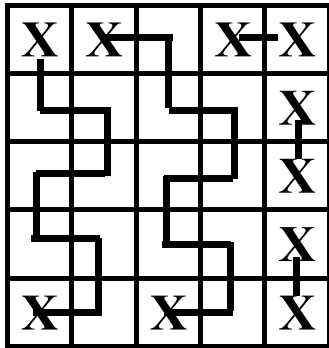


Les anguilles

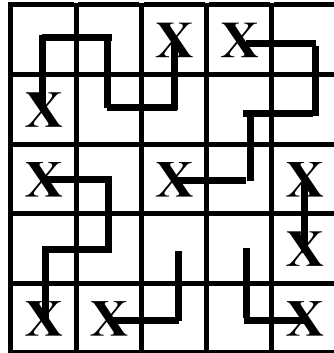
La grille représente un panier d'anguilles. Toutes les cases sont occupées par un tronçon d'anguille. Aucune case ne contient deux anguilles ni deux tronçons d'anguille. Les x indiquent la tête ou la queue des anguilles. Les anguilles se tortillent : il n'y a aucun tronçon droit de longueur supérieure à 1 dans la composition de l'anguille

Retrouvez la position des anguilles.

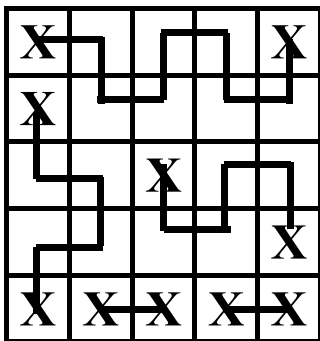
les anguilles 1



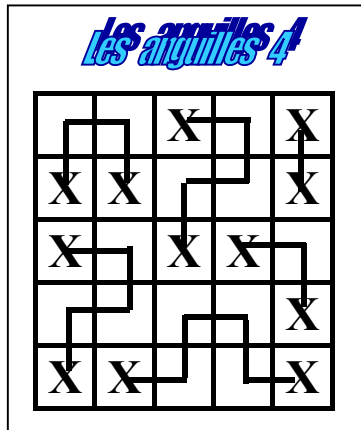
les anguilles 2



les anguilles 3



les anguilles 4



Pas touche 3

Les 5 pièces à placer occupent 1, 2 ou 3 cases et ne se touchent pas même en diagonale.

Les informations situées sur les côtés indiquent le nombre de

	5	0	1	3	0	3
1						
3						
3						
1						
1						
3						

Pas touche 2

Les 5 pièces à placer occupent 1, 2 ou 3 cases et ne se touchent pas même en diagonale.

Les informations situées sur les côtés indiquent le nombre de cases occupées dans la rangée.

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

Gratte ciel 1

On imagine que chaque ligne et chaque colonne représente une rue de New York. Dans chaque rue il y a des immeubles de 10, 20, 30, ou 40 étages. Il ne peut pas y avoir deux immeubles identiques dans la même rue.

Les nombres donnés nous indiquent le nombre d'immeubles que l'on peut voir de cet endroit.

	4	1	3	2	
2	10	40	20	30	2
3	20	10	30	40	1
2	30	20	40	10	2
1	40	30	10	20	3
	1	2	2	2	

Gratte ciel 2

On imagine que chaque ligne et chaque colonne représente une rue de New York. Dans chaque rue il y a des immeubles de 10, 20, 30, ou 40 étages. Il ne peut pas y avoir deux immeubles identiques dans la même rue.

Les nombres donnés nous indiquent le nombre d'immeubles que l'on peut voir de cet endroit.

		2		
40	10	20	30	2
30	20	40	10	
20	30	10	40	1
10	40	30	20	
				4

Pas touche 1

Les 3 pièces à placer occupent 1, 2 ou 3 cases et ne se touchent pas même en diagonale.

Les informations situées sur les côtés indiquent le nombre de cases occupées dans la rangée.

	1	4	0	1
1				
2				
1				
0				
2				

Gratte ciel 4

On imagine que chaque ligne et chaque colonne représente une rue de New York. Dans chaque rue il y a des immeubles de 10, 20, 30, ou 40 étages. Il ne peut pas y avoir deux immeubles identiques dans la même rue.

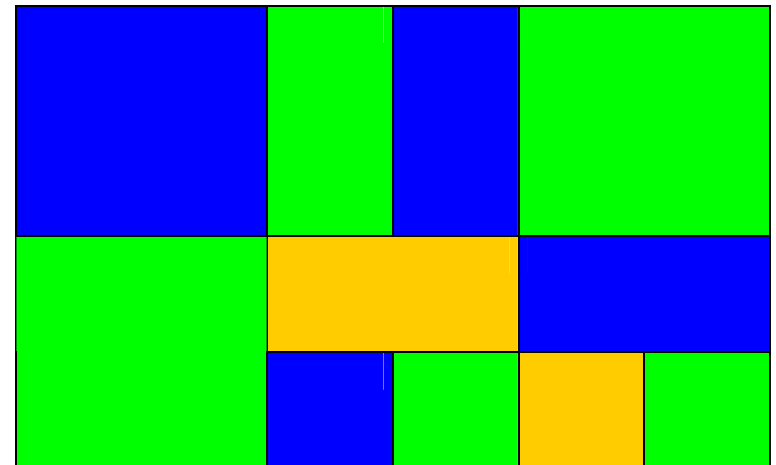
Les nombres donnés nous indiquent le nombre d'immeubles que l'on peut voir de cet endroit.

3

	40	20	10	30
2	30	10	20	40
3	10	30	40	20
	20	40	30	10

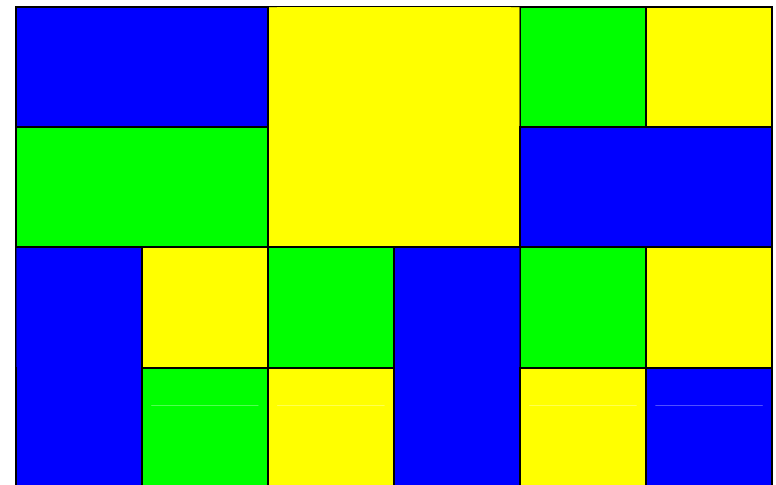
TRICOLOR - 1

Placez les mosaïques selon le plan indiqué, deux mosaïques de même couleur ne peuvent pas se toucher par un côté.



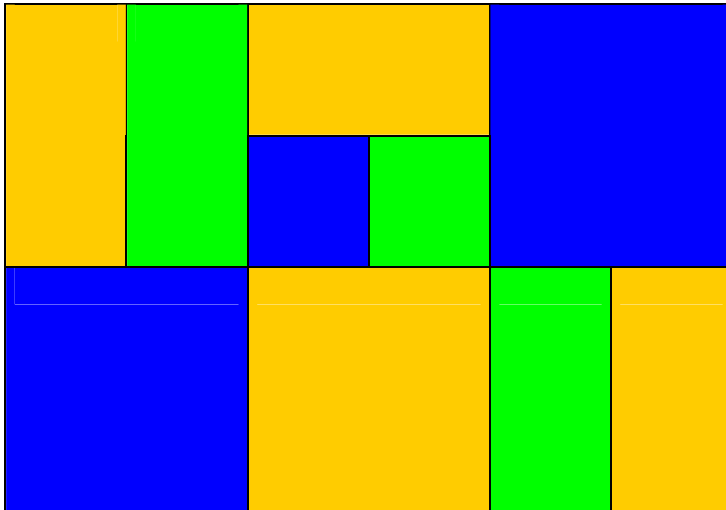
TRICOLOR - 2

Placez les mosaïques selon le plan indiqué, deux mosaïques de même couleur ne peuvent pas se toucher par un côté.



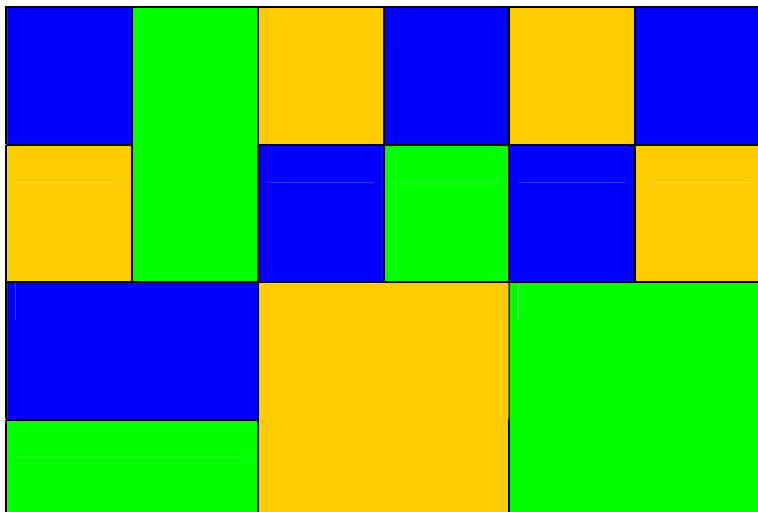
TRICOLOR - 3

Placez les mosaïques selon le plan indiqué, deux mosaïques de même couleur ne peuvent pas se toucher par un côté.



TRICOLOR - 4

Placez les mosaïques selon le plan indiqué, deux mosaïques de même couleur ne peuvent pas se toucher par un côté.



Gratte ciel 3

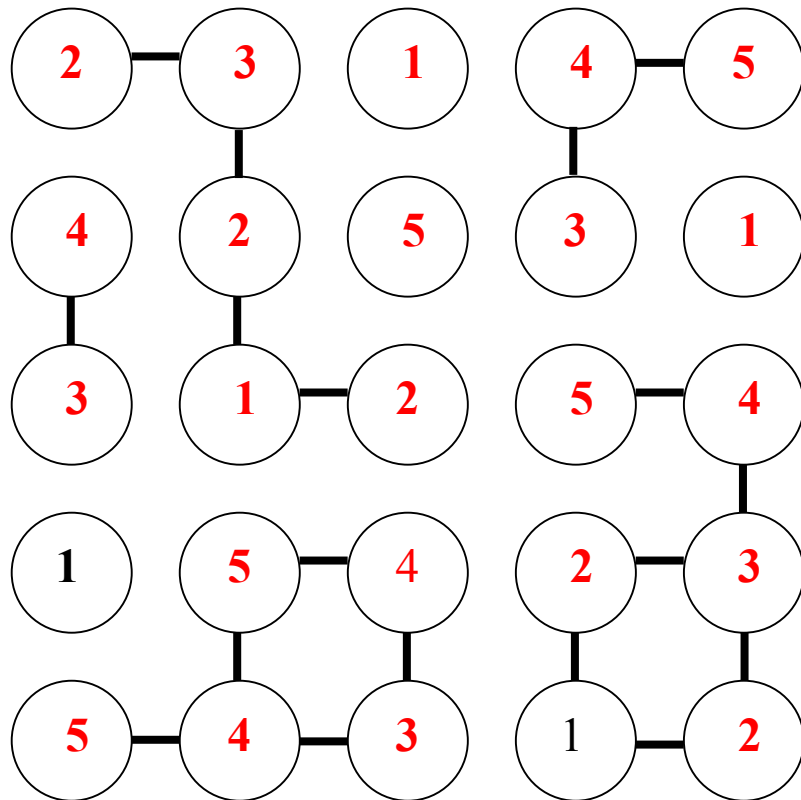
On imagine que chaque ligne et chaque colonne représente une rue de New York. Dans chaque rue il y a des immeubles de 10, 20, 30, ou 40 étages. Il ne peut pas y avoir deux immeubles identiques dans la même rue.

Les nombres donnés nous indiquent le nombre d'immeubles que l'on peut voir de cet endroit.

	1	2	3	2	
1	40	20	10	30	2
3	20	10	30	40	1
2	30	40	20	10	3
3	10	30	40	20	2
	3	2	1	2	

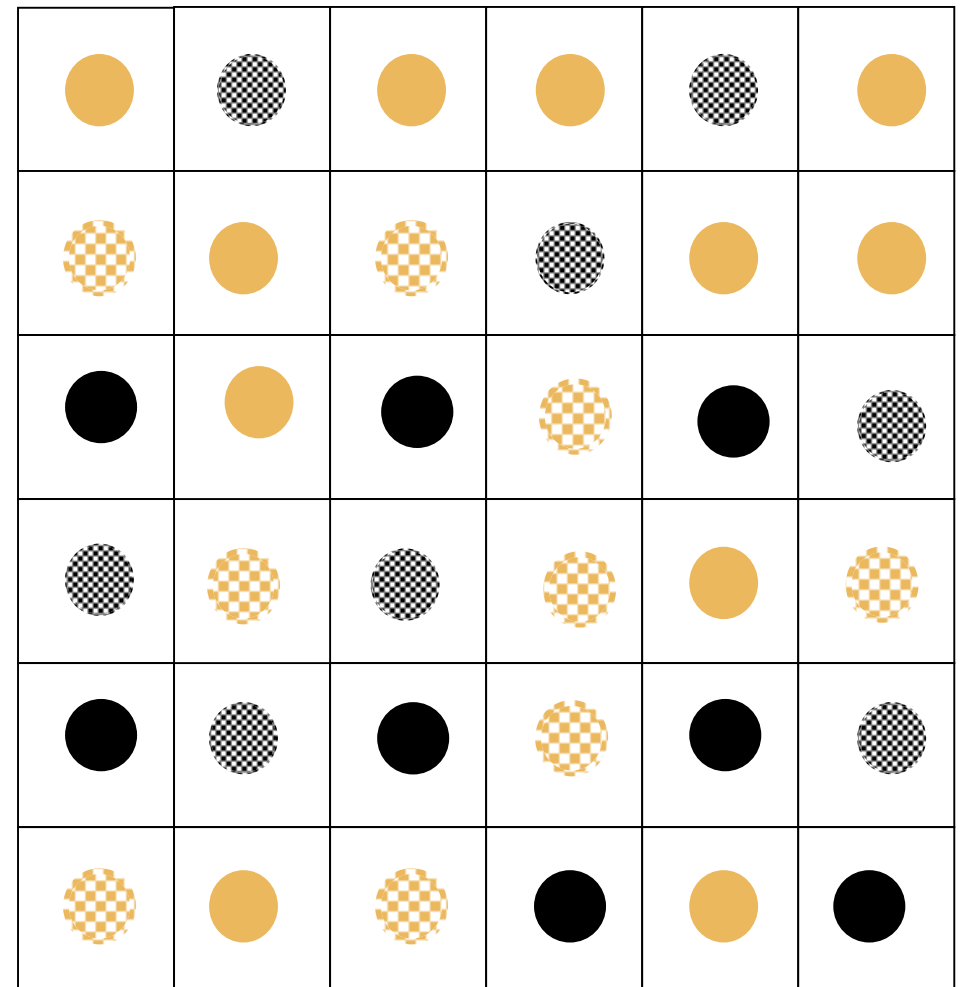
Les voisins 4

Le chiffres 1, 2, 3 et 4 doivent être une fois et une seule dans chaque ligne et chaque colonne.
 2 nombres consécutifs (« voisins ») sont reliés par un trait.
 Les nombres non consécutifs ne sont donc pas reliés.



Anti Morpion N° 1

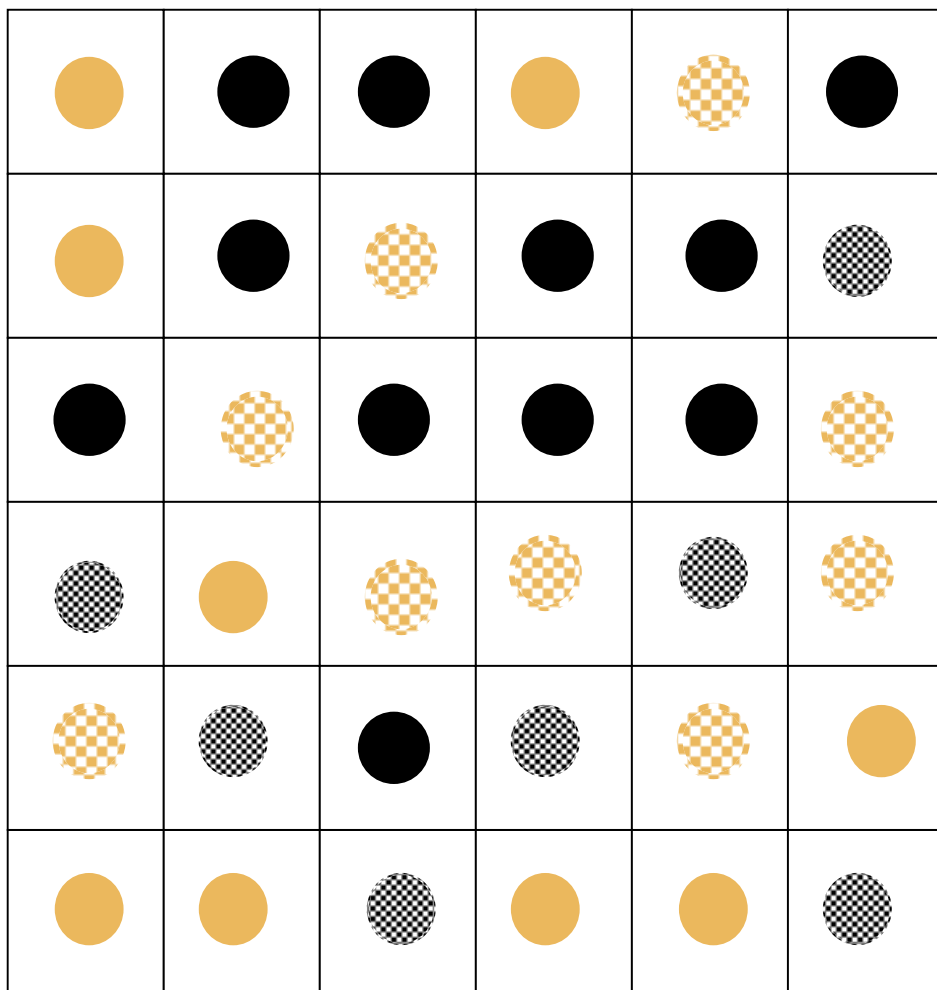
Il faut finir de compléter cette grille avec des pions blancs et noirs.
Mais attention, il ne doit jamais y avoir 4 pions de la même couleur qui se suivent, ni en ligne, ni en colonne, ni en diagonale !



Anti Morpion N° 2

Il faut finir de compléter cette grille avec des pions blancs et noirs.

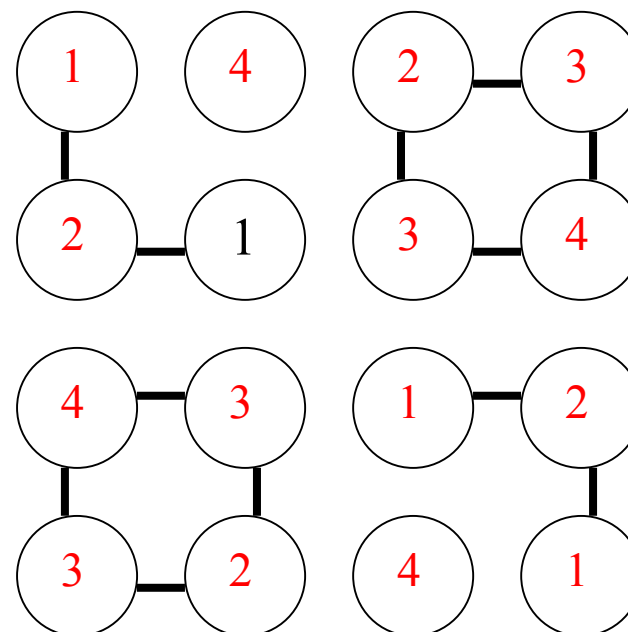
Mais attention, il ne doit jamais y avoir 4 pions de la même couleur qui se suivent, ni en ligne, ni en colonne, ni en diagonale !



Les voisins 3

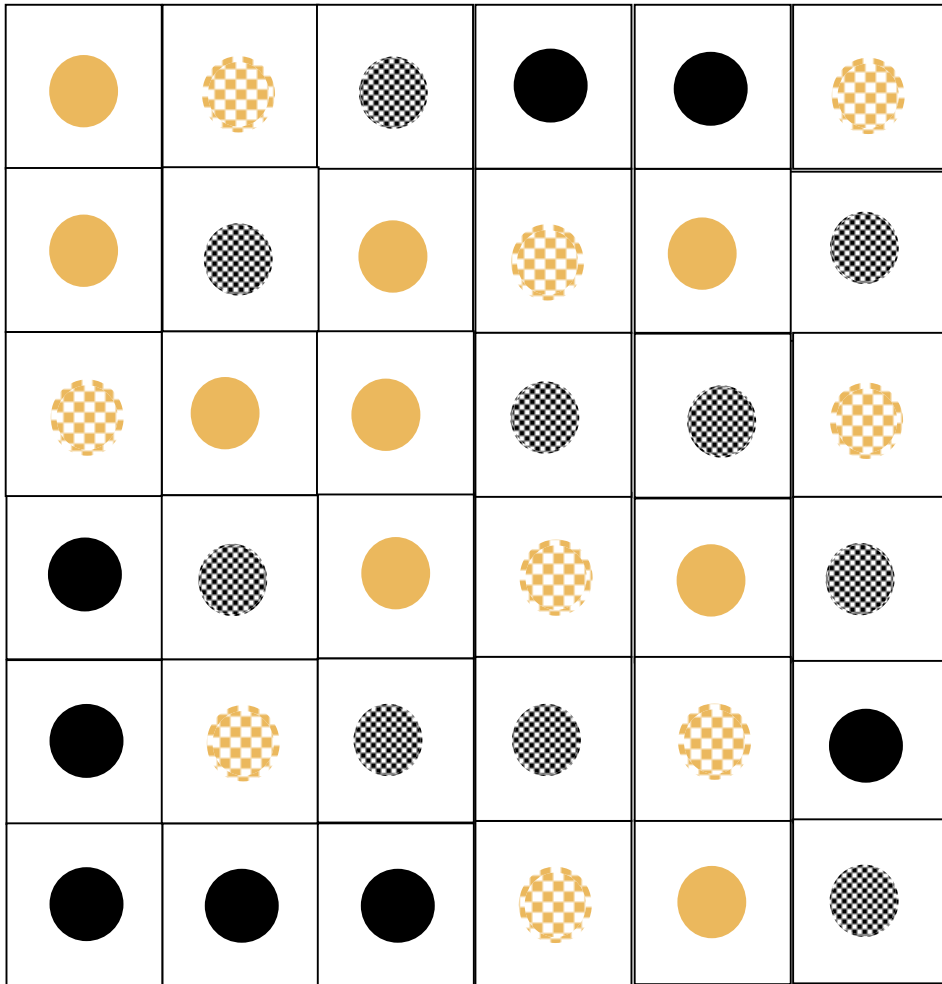
Les chiffres 1, 2, 3 et 4 doivent être une fois et une seule dans chaque ligne et chaque colonne.

2 nombres consécutifs (« voisins ») sont reliés par un trait.
Les nombres non consécutifs ne sont donc pas reliés.



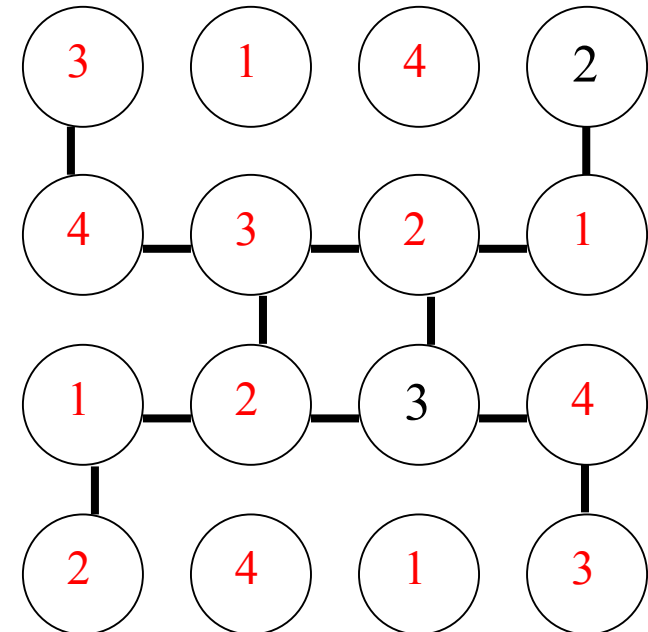
Anti Morpion N° 4

Il faut finir de compléter cette grille avec des pions blancs et noirs.
Mais attention, il ne doit jamais y avoir 4 pions de la même couleur qui se suivent, ni en ligne, ni en colonne, ni en diagonale !



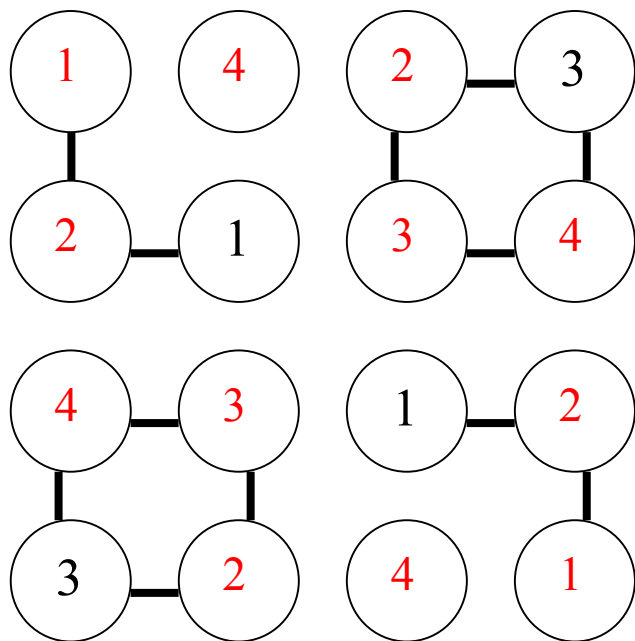
Les voisins 1

Le chiffres 1, 2, 3 et 4 doivent être une fois et une seule dans chaque ligne et chaque colonne.
 2 nombres consécutifs (« voisins ») sont reliés par un trait. Les nombres non consécutifs ne sont donc pas reliés.



Les voisins 2

Le chiffres 1, 2, 3 et 4 doivent être une fois et une seule dans chaque ligne et chaque colonne.
2 nombres consécutifs (« voisins ») sont reliés par un trait. Les nombres non consécutifs ne sont donc pas reliés.



Anti Morpion N° 3

Il faut finir de compléter cette grille avec des pions blancs et noirs.
Mais attention, il ne doit jamais y avoir 4 pions de la même couleur qui se suivent, ni en ligne, ni en colonne, ni en diagonale !
