

1. Futoshiki

Placez les nombres de 1 à 4 (plus généralement de 1 à n pour les grilles $n \times n$) dans la grille sachant que :

- les nombres de chaque ligne sont tous différents.
- les nombres de chaque colonne sont tous différents
- il faut respecter les signes d'inégalité entre les cases.

Exemples

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | 4 |
| | | 1 | |
| ^ | | | |
| | | v | |
| | < | | |

Solutions

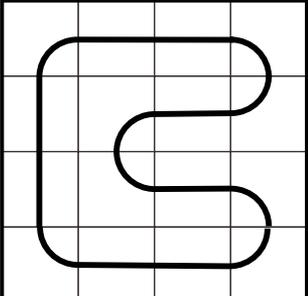
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 3 | 4 | |
| 3 | 4 | 1 | 2 | |
| ^ | | | | |
| 4 | 3 | 2 | 1 | |
| | v | | | |
| 1 | < | 2 | 4 | 3 |

2. Circuit

Tracez un circuit formant une boucle fermée qui passe par toutes les cases de la grille et qui ne se croise jamais. Les indices donnent le nombre de cases contenant un virage existant dans la ligne ou dans la colonne correspondante.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 2 | 2 | 0 | 4 |
| 2 | | | | |
| 2 | | | | |
| 2 | | | | |
| 2 | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 2 | 2 | 0 | 4 |
| 2 | | | | |
| 2 | | | | |
| 2 | | | | |
| 2 | | | | |



3. Vupavu

Complétez la grille qui contient des immeubles de 1, 2, 3, 4 étages (ou plus si la grille est plus grande). Chaque ligne et chaque colonne contient un immeuble de chaque espèce.

Les indices extérieurs à la grille sont rayés ou non. Si un indice est rayé, l'immeuble correspondant n'est pas visible depuis la position de l'indice ; sinon, il est visible (un immeuble est visible depuis un indice s'il n'y a que des immeubles plus petits entre eux).

| | | | | |
|--------------|--------------|--------------|---|---|
| | | 3 | | |
| 2 | | | | |
| | | | 1 | 2 |
| | | | | |
| | | | | |
| | 2 | | | |

| | | | | | |
|--------------|--------------|--------------|---|---|---|
| | | 3 | | | |
| 2 | 1 | 4 | 2 | 3 | |
| | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 |
| | 2 | 1 | 3 | 4 | |
| | 3 | 2 | 4 | 1 | |
| | 2 | | | | |

4. Hitori

Vous devez noircir certains nombres de la grille de telle sorte que, dans chaque ligne et dans chaque colonne, les nombres restants soient tous différents.

De plus, les cases noircies ne peuvent se toucher ni horizontalement ni verticalement, et les cases non noircies doivent être toutes reliées entre elles.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 3 | 4 |
| 1 | 2 | 4 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 2 |
| 2 | 3 | 1 | 3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | | 4 |
| | 2 | 4 | 1 |
| 4 | 1 | | 2 |
| 2 | | 1 | 3 |

5. Tentés

Placer des tentes de sorte que chacune se trouve à côté d'un arbre (noté A dans la grille) horizontalement ou verticalement et qu'on puisse associer à chaque tente un arbre différent.

Les tentes ne se touchent pas les unes les autres, même en diagonale. Les indices à l'extérieur de la grille indiquent le nombre total de tentes dans la ligne ou la colonne correspondante.

Exemples

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 1 | | | | | A | |
| 2 | | | | | A | |
| 1 | A | A | | | | |
| 2 | | A | | | | |
| 0 | | | | | | A |

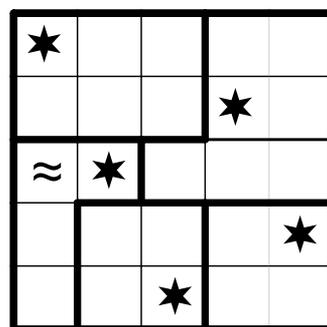
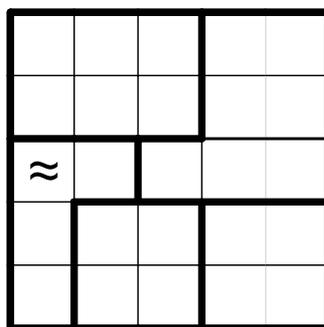
Solutions

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 1 | | | | ▲ | A | |
| 2 | ▲ | | | | A | ▲ |
| 1 | A | A | | ▲ | | |
| 2 | ▲ | A | | | | ▲ |
| 0 | | | | | | A |

6. Guerre des étoiles

Retrouvez la position des étoiles sur la carte sachant que

- il y a une exactement une étoile dans chaque ligne et dans chaque colonne
- il y a une exactement une étoile dans chaque région délimitée en traits épais
- les cases marquées ≈ ne contiennent pas d'étoile.
- deux étoiles ne se touchent pas, même pas en diagonale.

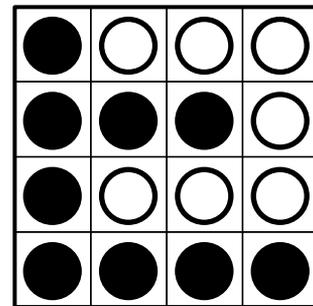
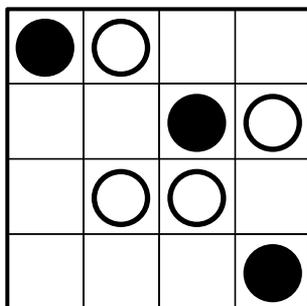


7. Black and white

Complétez les cases vides du carré à l'aide de pions blancs ou noirs de telle sorte que :

- aucun carré 2 x 2 contenu dans le grand carré ne contienne quatre pions de la même couleur
- l'ensemble des cases contenant des pions noirs soit d'un seul tenant
- l'ensemble des cases contenant des pions blancs soit d'un seul tenant.

Note : Deux cases en contact par un côté sont connectées ensemble, mais deux cases en contact par un sommet ne sont pas considérées comme connectées.



8. Demi-dominos

Vous devez placer les demi-dominos de 1 à 9 (dans la forme indiquée ci-contre et sans les tourner), chacun dans une case du diagramme, de sorte que le nombre de points visibles sur une rangée (horizontale, verticale ou en diagonale) corresponde à la valeur donnée.

