

N°27

Tangente

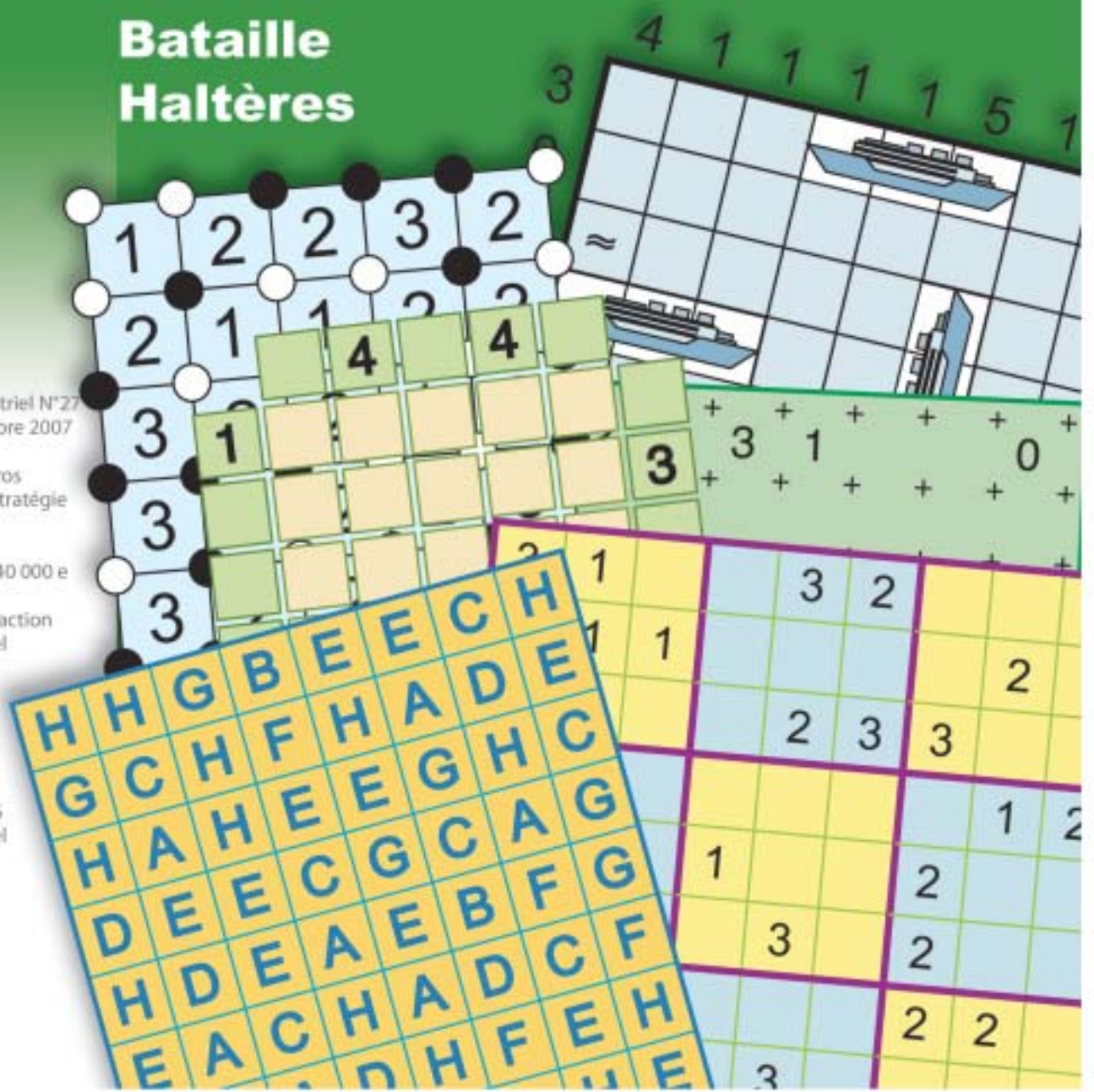
Jeux & Stratégie

CAHIER - JEUX

Gratte-ciel
Hitori
Cloture
Démineur
Museum
Bataille
Haltères



66 GRILLES !



Cahier-Jeux bimestriel N°27
Septembre - Octobre 2007

Prix unitaire : 3 euros
Tangente Jeux & Stratégie
Publié par les
Editions POLE
SAS au capital de 40 000 e

Siège social et rédaction
80, Bd Saint-Michel
75006 Paris

ISSN 1629-9175

Abonnements
POLE
Tél : 01 47 07 51 15
80, Bd Saint-Michel
75006 Paris

Directeur
de la collection :

Bernard Novelli

Maquettiste
Daijo Togashi

JEUX LOGIQUES

>> GRATTE-CIEL B.N. & M.R.



❑ RÈGLE DU JEU

Un bloc de la ville de New York a été représenté dans une grille. Chaque case contient un immeuble de 10, 20, 30, 40, 50 ou 60 étages. Les immeubles d'une même rangée, ligne ou colonne, sont tous de tailles différentes. Les informations données sur les bords indiquent le nombre d'immeubles visibles sur la rangée correspondante par un observateur situé à cet endroit. Par exemple, si une ligne contient la disposition 20-40-30-10, deux immeubles sont visibles à partir de la gauche (le 20 et le 40) et trois immeubles sont visibles à partir de la droite (le 10, le 30 et le 40). Retrouvez la hauteur de chaque immeuble !

❑ POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par chercher où se trouvent les plus grands immeubles.

❑ EXEMPLE ET SOLUTION

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

	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	

RETROUVEZ LES HAUTEURS DES GRATTE-CIEL

1

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

2

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

3

			2		
					4
	3		2		

4

	3				
3					
					2
			1	3	

JEUX LOGIQUES

5

10-20-30-40-50 ÉTAGES

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

6

10-20-30-40-50 ÉTAGES

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

7

10-20-30-40-50 ÉTAGES

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

8

10-20-30-40-50 ÉTAGES

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

9

10-20-30-40-50 ÉTAGES

				5	
					5
					2
2					
3					
			3		

10

10-20-30-40-50 ÉTAGES

		1	2	4	3	
						4
3						2
			3			

JEUX LOGIQUES

HITORI

B.N. & M.R.



RÈGLE DU JEU

Noircir certaines cases de la grille de manière que :

- dans chaque ligne et chaque colonne, les lettres restantes soient toutes différentes;
- deux cases voisines par un côté ne peuvent pas être toutes deux noircies;
- les cases restantes doivent former un bloc d'un seul tenant.

POUR BIEN DÉMARRER

Le 2+1 : Lorsqu'une même lettre se trouve sur deux cases voisines d'une rangée, on peut supprimer les autres occurrences de cette lettre dans la rangée.

La tenaille : Lorsqu'une lettre se trouve encadrée par deux lettres identiques, alors elle est à conserver. En effet, les deux lettres identiques ne peuvent pas être conservées toutes les deux et donc celle qui est prise en tenaille est à conserver.

EXEMPLE ET SOLUTION

D	B	A	E	C
A	D	C	B	B
C	E	D	B	B
A	E	B	E	E
A	A	E	C	D

D	B	A	E	C
	D	C		B
C	E	D	B	
A		B		E
	A	E	C	D

1

D	C	D	E	F	B
C	E	E	B	D	D
B	D	A	C	B	F
F	C	C	A	B	D
D	A	D	B	C	E
E	B	B	D	E	C

2

A	E	D	B	C	F
D	D	A	A	F	A
D	D	B	C	D	A
C	C	E	D	A	B
B	C	A	A	D	B
B	A	C	F	B	D

3

F	H	C	F	D	C
B	H	A	G	H	D
H	A	B	D	G	F
C	A	F	H	C	A
B	G	A	B	C	E
A	C	D	D	B	B

4

B	F	F	C	E	E
E	C	D	D	F	A
F	F	D	E	B	A
C	B	F	F	E	D
D	E	E	B	F	F
D	E	C	A	D	E

JEUX LOGIQUES

5

F	H	C	F	D	C	A	G
B	H	A	G	H	D	E	A
H	A	B	D	G	F	E	B
C	A	F	H	C	A	G	D
B	G	A	B	C	E	H	A
A	C	D	D	B	B	H	G
G	F	B	A	F	C	D	H
C	D	G	H	A	D	B	H

6

D	F	F	C	G	H	B	A
E	E	H	G	B	C	A	F
C	H	H	B	F	C	E	B
A	B	D	F	F	G	C	H
E	B	F	C	A	B	C	C
H	G	C	E	G	D	A	B
H	C	B	B	C	D	F	B
B	C	A	G	D	F	H	E

7

H	B	A	E	C	F	D	G
C	F	D	H	G	D	A	G
A	A	B	F	H	H	G	D
B	A	E	G	D	C	C	H
E	C	D	D	F	A	D	C
C	E	G	A	H	D	F	E
H	H	E	A	A	G	B	F
F	D	C	C	B	G	A	A

8

B	B	H	G	C	F	D	D
H	F	A	A	G	F	B	D
G	D	E	A	D	E	E	B
G	B	D	C	E	H	A	B
E	F	B	E	A	B	G	C
F	E	H	D	B	G	G	A
D	C	E	D	F	A	C	D
H	C	F	H	D	D	E	G

9

F	D	C	E	B	D	E	A
D	H	G	B	D	C	A	H
E	A	F	F	E	C	C	H
C	C	A	F	H	E	B	F
A	E	B	D	H	H	F	C
G	B	H	C	C	F	F	G
G	D	E	C	A	B	H	F
C	C	F	D	D	H	G	C

10

G	E	D	C	F	H	B	D
B	B	E	F	B	D	A	E
A	D	E	H	B	G	G	E
G	H	F	A	A	G	B	B
B	F	D	A	C	C	E	F
D	C	H	B	E	E	H	F
A	G	B	C	H	E	C	G
E	A	A	G	D	F	F	C

JEUX LOGIQUES

>> CLOTURE BERNARD NOVELLI



❑ RÈGLE DU JEU

Retrouvez l'emplacement de la clôture.

Elle est composée de segments horizontaux ou verticaux joignant deux points de la grille et forme une boucle fermée qui ne se croise pas. Les indices situés dans les cases donnent le nombre de segments de clôture entourant ces cases.

❑ POUR BIEN DÉMARRER

Lorsque vous trouvez un élément de clôture, tracez-le. Si vous trouvez qu'un segment ne fait pas partie de la clôture placez une petite croix à sa place. En début de partie, les indices les plus efficaces sont les 0 et les 3.

❑ EXEMPLE ET SOLUTION

+	+	3	+	+	0
+	+		+	+	+
+	3		+	+	+
+	2		+	+	+
+	0		+	+	1
+	+	1	+	1	+
+	+	+	+	+	+

+	+	3	+	+	0
+	+		+	+	+
+	3		+	+	+
+	2		+	+	+
+	0		+	+	1
+	+	1	+	1	+
+	+	+	+	+	+

RETROUVEZ LA CLÔTURE

1

+	+	+	2	+	+	+	+
+	2	+		+	1	1	2
+	2	1	3	+	1	2	2
+	+	2		+	1	2	+
+	+	0	2	+	+	+	3
+	0	+	1	+	+	+	2
+	+	+	+	+	+	+	+

2

+	+	1	+	+	2	0	+
+	+		+	3	1	+	+
+	0	2	+	2	+	1	+
+	+	+	+	0	1	2	+
+	0	1	+	2	+	1	+
+	+	+	+	2	+	+	+
+	+	+	+	2	+	+	+

3

+	+	1	2	2	1	1	+
+	3	1		+	2	1	2
+	3	0	+	+	+	+	+
+	+	1	+	+	+	+	+
+	+	+		+	2	1	2
+	1	+	3	3	2	2	+
+	+	+	+	+	+	+	+

4

+	1	+	2	+	1	0	+
+	+	+	3	+	+	+	+
+	3	0	+	+	+	3	+
+	2	+	1	2	+	1	+
+	+	+	2	+	+	+	+
+	+	3	+	3	1	2	+
+	+	+	+	+	+	+	+

JEUX LOGIQUES

DEMINEUR

B.N. & M.R.



RÈGLE DU JEU

Des mines ont été placées sur la grille. Chaque case en contient 0 ou 1.

À vous de les trouver ! Pour vous aider à déminer le terrain, certaines cases comportent une information : le nombre de cases minées parmi ses huit voisines (diagonales comprises).

Les cases contenant ces nombres ne sont pas minées.

Tous les problèmes ont une seule solution.

POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par les endroits où vous êtes sûrs qu'il n'y a pas de mines (autour des 0, par exemple) et par les endroits où vous êtes sûrs qu'il y en a (trois cases libres autour d'un 3, par exemple).

EXEMPLE ET SOLUTION

0				1	
					1
2	2		2		
			3		
		2		2	
1					

0			●	1	
					1
2	2		2	●	
●	●		3	●	
●		2	●	2	
1					

RETROUVEZ LES MINES PLACÉES SUR CES GRILLES.

1

15 MINES

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

2

15 MINES

					2
		2	3		
3			4		3
	6			3	
	5				
2				2	

3

15 MINES

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

4

15 MINES

1	2				
		2			
4					
			4	3	
	5				
2			2		1

DEMINEUR

5

24 MINES

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

6

24 MINES

	2		2				
		4		2			
			3			6	
0			2	3		4	
	2			0	2		2
	3			1			
2			2			2	

7

24 MINES

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

8

24 MINES

		1	1	1	3		
	2	2					
							2
3			4			4	2
2					3		
		3		4			
		3		4		5	
0		2					2

9

26 MINES

	4					1	1	0
3				4				
							2	
		4			0	2		
	5	3						3
				1				
		3		0		4	3	
		2				2		
1			2			1		

10

26 MINES

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

JEUX LOGIQUES

>> MUSEUM B.N. & M.R.



❑ RÈGLE DU JEU

Ce musée est un vrai labyrinthe : on peut visiter toutes les salles, mais il n'existe qu'un seul chemin pour aller d'une salle quelconque à une autre sans repasser par une même salle. Lorsqu'on se trouve dans une salle, on peut en voir d'autres en enfilade (horizontalement ou verticalement sur le plan) : celles dont on n'est pas séparé par un mur. Dans certaines cases, il est indiqué le nombre de salles que l'on peut voir, y compris celle où l'on se trouve. Tous les problèmes ont une seule solution.

❑ POUR BIEN DÉMARRER

Il est aussi important de savoir où se trouvent les murs que de savoir là où il n'y en a pas. Commencez par observer les plus grands nombres de la grille, ils vous indiquent des passages. Deux cases voisines marquées d'un 2 sont obligatoirement séparées par un mur.

❑ EXEMPLE ET SOLUTION

3	5	
2	+	4
4	+	5

3	5	
2		4
4	+	5

RETROUVEZ LES MURS DU MUSÉE

1

2	2	7	2	3	3
5	5	9	4	4	4
2	4	8	3	5	3
5	7	9	5	2	3
3	5	6	4	4	5
2	4	6	3	3	5

2

6	7	11	6	6	6
2	3	9	4	4	4
6	9	11	7	9	6
4	5	6	2	5	2
3	4	6	3	6	4
3	4	6	2	5	2

3

3	3			3	
3	3		8		3
4				5	6
	6			2	3
	5		10		5
4	2	2	8	3	

4

2		6	5		4
4	4		4	2	4
2		7		2	4
6			9	6	
4					4
2	2	8	4		

MUSEUM

5

			6	5	8	5	
2	4	7					6
2					10		3
3	5	5	3		10	4	2
2			4				5
	5	3	5				6
3	5	3	4	5			4
			3		8	3	2

6

5	2	5	2		3	3	3
5	3		6		6		2
8		8	6	3	3	3	
5	3	5		5	7	4	
5		5	6	6	7	3	2
4	3	2		4		4	3
3	4	3		4	7	3	4
			3		6	2	6
							3

7

2	2	4	4	4	8	5	
5		4	6	2	5		
2	4	5	5		8	7	5
	3	3			7	5	3
3	6		5	7	8		
3		4		4		6	
2		2	3		4		3
3	6	3	2		2	4	2

8

	4	5	3	2		3	2
3	3	6	4	4	3	4	
		6	3	5	5		3
4	7			3	5		
3		9	5	5		5	
				7		7	
4	6				4		3
2	2	4	3		2	2	3

9

3	3		8		3	2	
3	3		9		4	5	3
8		8		10	7	5	
3	4	2			3		2
		4	7		4	5	2
5	3		8		7	4	4
			8	5			4
5		2			6	2	3

10

2		2		4		3	
	4	2	7		3	4	3
6	6	6	9			6	4
4	3			4	2	6	
2			6	2			4
	5		10		6	6	2
7	5	7		6	3	7	4
4		3	3				5

JEUX LOGIQUES

BATAILLE NAVALE

B.N. & M.R.



RÈGLE DU JEU

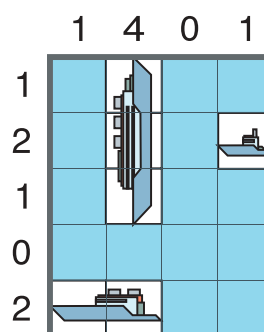
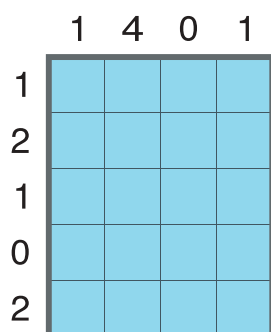
Une flottille est cachée sur une grille. Les bateaux qui la composent, représentés en taille réelle, sont constitués de plusieurs parties (quatre pour les plus grands), occupant des cases différentes. Ces bateaux sont placés horizontalement ou verticalement et ne se touchent pas, même en diagonale. Les informations situées autour de la grille indiquent le nombre de cases de leur rangée occupées par des éléments de bateaux. Une case marquée du signe \approx ne comporte que de l'eau. Tous les problèmes ont une seule solution.

POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par éliminer toutes les cases des rangées comportant des 0 (s'il y en a). Ensuite, essayez de placer le plus grand bateau de la flotte.

EXEMPLE ET SOLUTION

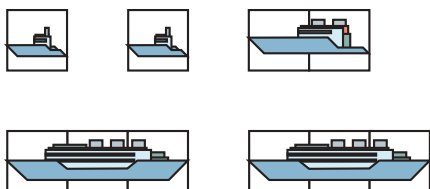
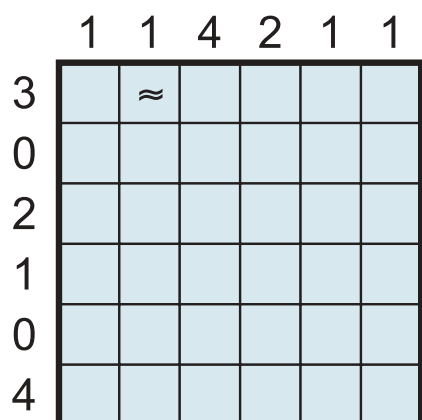
Retrouvez les 3 bateaux de cette grille



RETROUVEZ LES BATEAUX DE CES GRILLES.

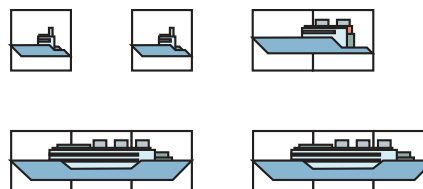
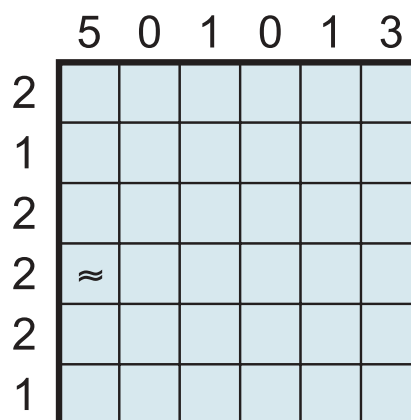
1

5 BATEAUX



2

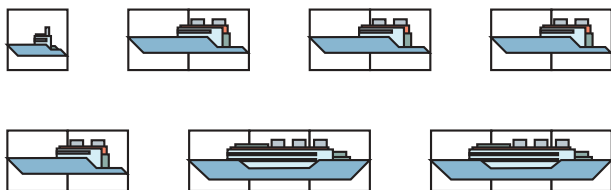
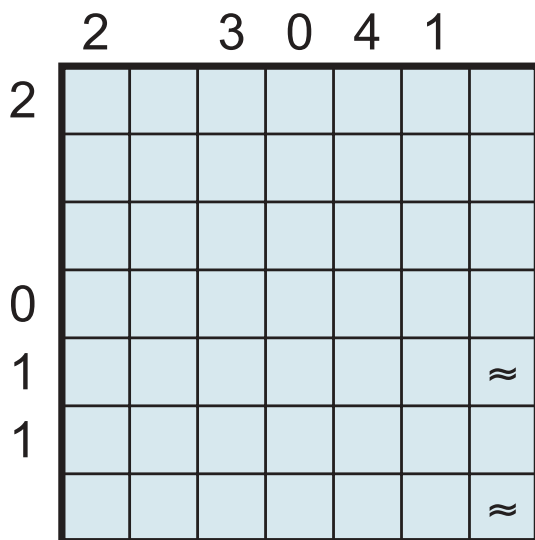
5 BATEAUX



BATAILLE NAVALE

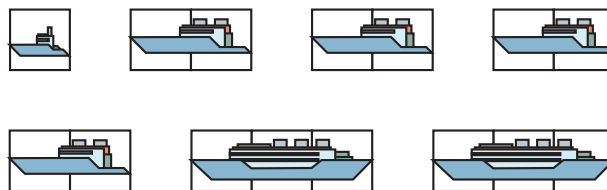
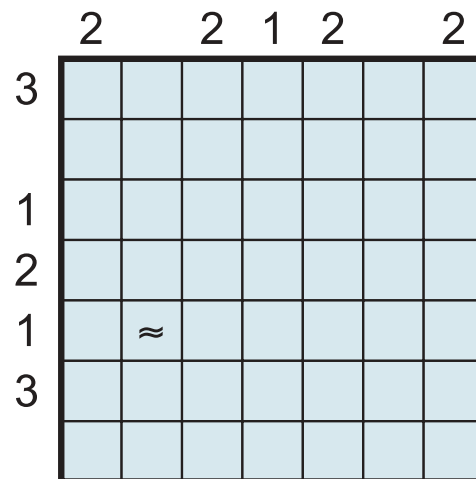
3

7 BATEAUX



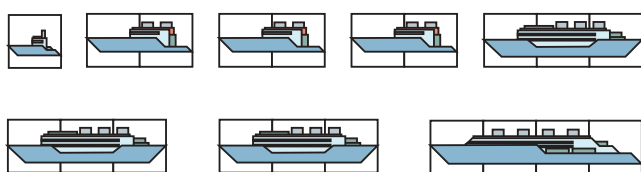
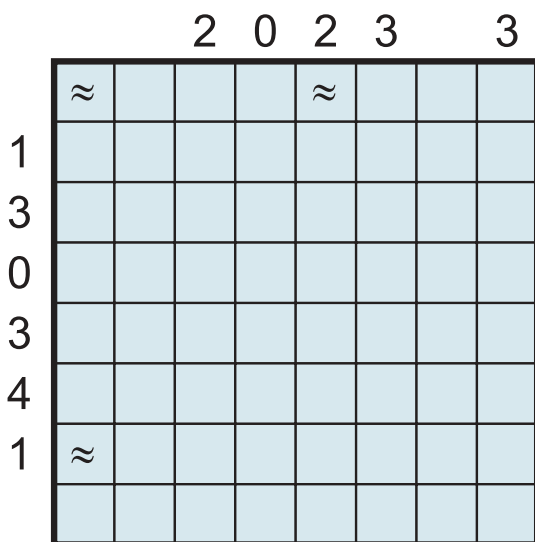
4

7 BATEAUX



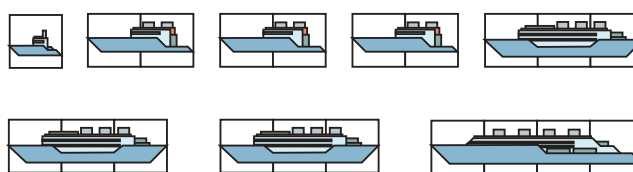
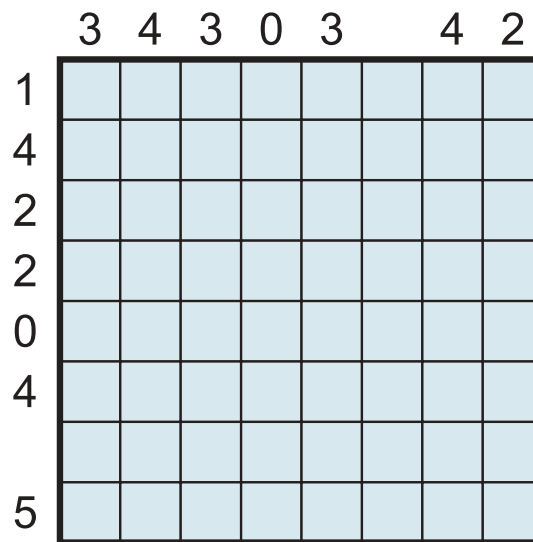
5

8 BATEAUX



6

8 BATEAUX



JEUX LOGIQUES

HALTÈRES

B.N. & M.R.



RÈGLE DU JEU

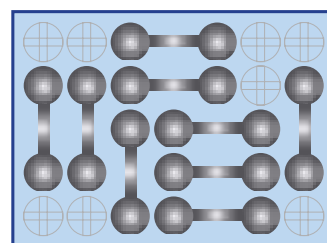
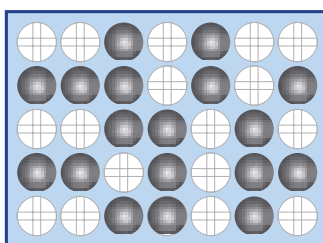
Des haltères doivent être rangées dans leur boîte. Chaque haltère occupe trois cases alignées horizontalement ou verticalement : les cases des deux extrémités contiennent les poids, la barre se place dans la case centrale. Les haltères peuvent se toucher mais non se croiser. Chaque case contient au plus un poids, chaque poids étant l'extrémité d'une seule haltère. Les emplacements des poids sont marqués au fond de la boîte. Malheureusement, certains d'entre eux ont été effacés. Retrouvez les haltères se trouvant dans la grille (le nombre d'haltères à ranger dans la boîte est indiqué au-dessus). Tous les problèmes ont une seule solution.

POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par les bords et par les zones encombrées. Certains poids ne peuvent avoir de prolongement que dans une seule direction.

EXEMPLE ET SOLUTION

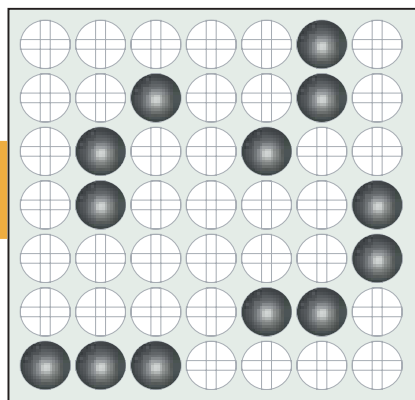
9 HALTÈRES



RETROUVEZ LES HALTÈRES DE CES GRILLES

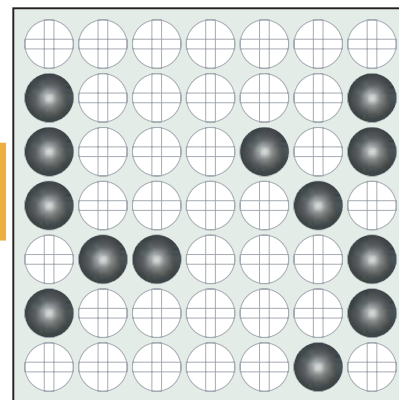
1

14 HALTÈRES



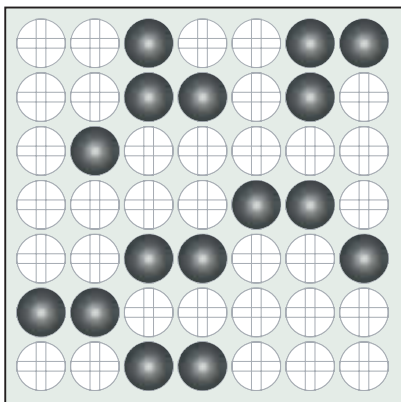
2

14 HALTÈRES



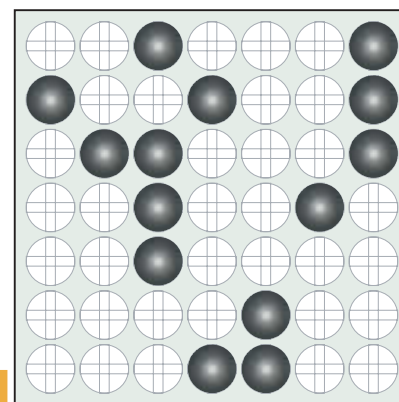
3

14 HALTÈRES



4

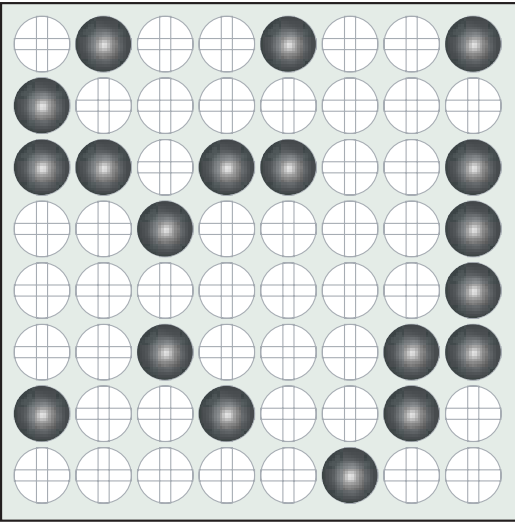
14 HALTÈRES



HALTÈRES

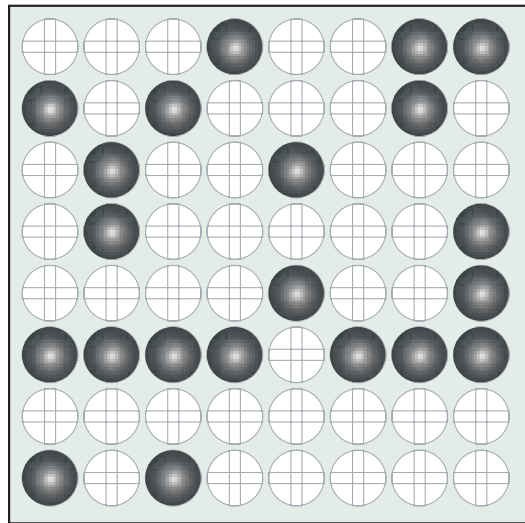
5

15 HALTÈRES



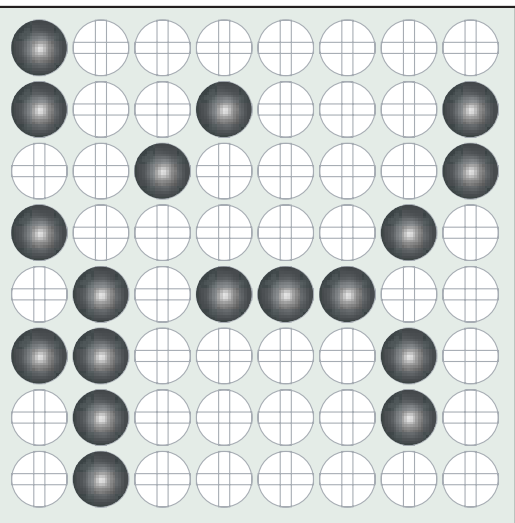
6

15 HALTÈRES



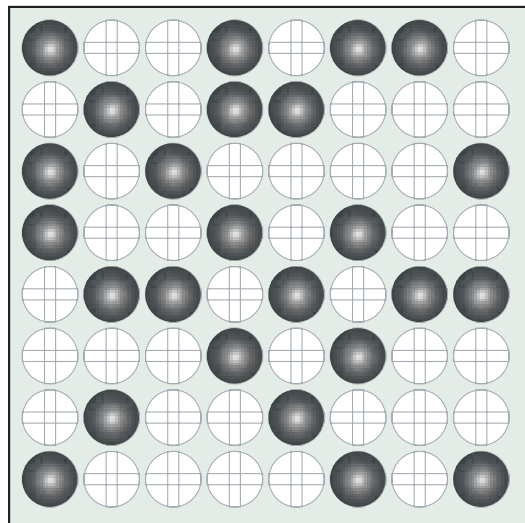
7

15 HALTÈRES



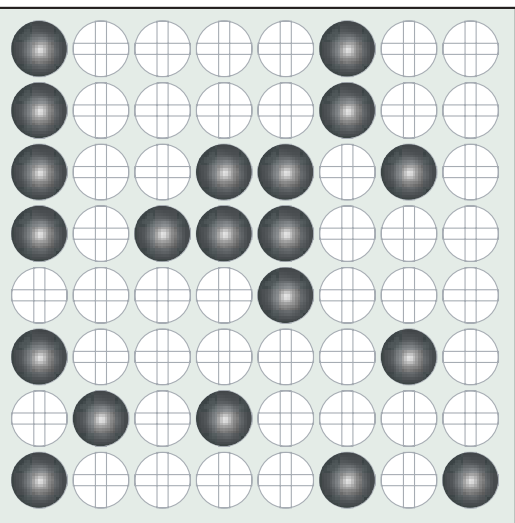
8

15 HALTÈRES



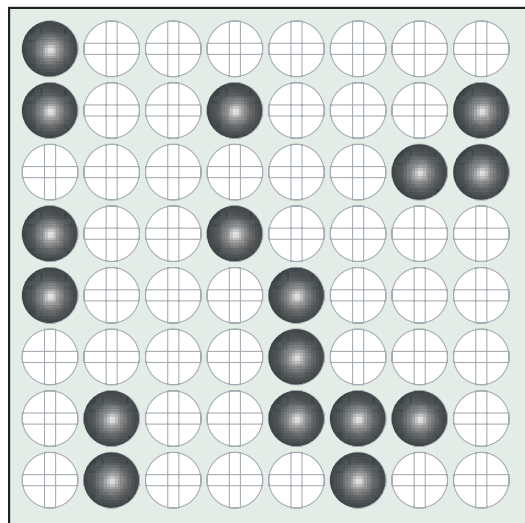
9

15 HALTÈRES



10

15 HALTÈRES



SOLUTIONS

Pages 2-3

>> GRATTE-CIEL

JEUX LOGIQUES

Gratte-ciel 1

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

Gratte-ciel 2

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

Gratte-ciel 3

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

Gratte-ciel 4

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

Gratte-ciel 5

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

Gratte-ciel 6

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

Gratte-ciel 7

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

Gratte-ciel 8

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

Gratte-ciel 9

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

Gratte-ciel 10

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

Pages 4-5

>> HITORI

JEUX LOGIQUES

Hitori 1

	C	D	E	F	B
C		E		D	
B	D	A	C		F
F		C	A	B	D
D	A		B	C	E
E		B	D		C

Hitori 2

A	E	D	B	C	F
D		A		F	
C	D	B	C	A	
C		E	D	A	B
B	C		A	D	
A	C	F	B	D	

Hitori 3

F		D	B		
E	A	C		D	B
D	F	C	A		
D		A	E	F	F
C	E	D		F	A
F		B	A	E	

Hitori 4

B	F	C		E	
E	C		D	F	A
F	D	E	B		F
C	B	F	F	E	D
D		E	B		F
E	C	A	D		

Hitori 5

F	H	C	D	A	G
B	A	G	H	D	E
H	A	G	H	D	E
C	F	H	A	G	D
G	F	H	A	G	D
A	C	D	B	H	
G	D	B	A	F	C
D	G		A	B	

Pages 6-7

>> CLOTURE

JEUX LOGIQUES

Cloiture 1

2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				
2	1	3	1	2	2				

Cloiture 2

	1		2	0	
0	2		2		1
0	2		2		1
0	2		2		1
0	2		2		1
0	2		2		1
0	2		2		1
0	2		2		1
0	2		2		1
0	2		2		1

Pages 8-9

>> DÉMINEUR

JEUX LOGIQUES

Démineur 1

		3	1						
5			3						
3			4						
1		5							
1									

Démineur 2

		2							
3			4						
6			3						
2									

Démineur 3

	3		2						
4			3						
3									
4			3						
2									

Démineur 4

1	2								
4			2						
4									
5			4						
2									

Démineur 5

	3	2	2						
2			4						
5			4						
2			6						
1			4						

Démineur 6

	2	2							
4			3						
0			2						
3			1						
2			2						

Démineur 7

		1							
2			3						
3			3						
3			3						
3			3						
1			2						

Démineur 8

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

Pages 10-11

>> MUSEUM

JEUX LOGIQUES

Museum 1

2	2	7	2	3	3
5	5	9	4	4	4
2	4	8	3	5	3
5	7	9	5	2	3
3	5	6	4	4	5
2	4	6	3	3	5

Museum 2

6	7	11	6	6	6
2	3	9	4	4	4
6	9	11	7	9	6
4	5	6	2	5	2
3	4	6	3	6	4
3	4	6	2	5	2

Museum 3

3	3		3		
3	3		8		3
4				5	6
6				2	3
5			10		5
4	2	2	8	3	

Museum 4

	2	6	5		4
4	4		4	2	4
		7		2	4
6			9	6	
4					4
2	2	8	4		

Museum 5

			6	5	8	5
2	4	7		10	3	
3	5	3		10	4	2
2		4			5	
5	3	5		6		
3	5	3	4	5	4	
		3		8	3	2

Pages 12-13

>> BATAILLE NAVALE

JEUX LOGIQUES

Bataille Navale 1

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

Bataille Navale 2

	5	0	1	0	1	3
2						
2						
2						
2						
2						
1						

Pages 14-15

>> HALTÈRES

JEUX LOGIQUES

Haltères 1

Haltères 2

Haltères 3

Haltères 4

Haltères 5

Haltères 6

Haltères 7

Haltères 8

Haltères 9

Haltères 10