

## AMPOULES

B.N. & M.R.



### RÈGLE DU JEU

Placer le nombre indiqué d'ampoules dans la grille de manière que :

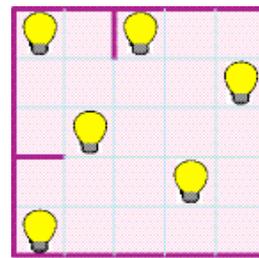
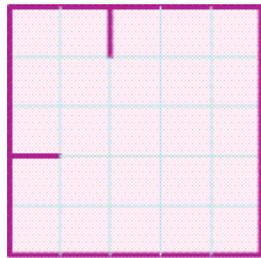
- deux ampoules ne se touchent pas, même pas par un coin.
- deux ampoules d'une même ligne ou d'une même colonne soient séparées par un mur.

### POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par compter le nombre d'ampoules que l'on peut placer dans chaque ligne et notez les morceaux de ligne contenant une ampoule. Les segments de longueur 2 permettent d'éliminer deux cases au-dessous et au-dessus de ces segments grâce à la première règle.

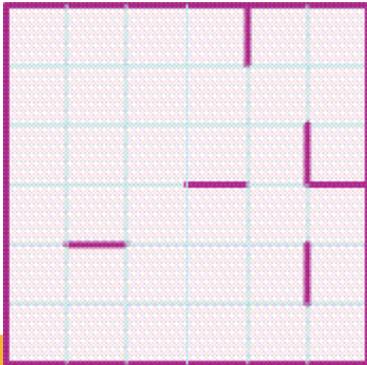
### EXEMPLE ET SOLUTION

6 AMPOULES



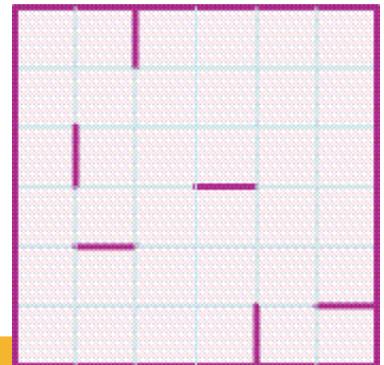
RETROUVEZ LES AMPOULES DE CES GRILLES

1



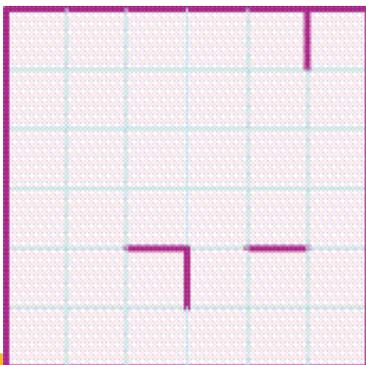
9 AMPOULES

2



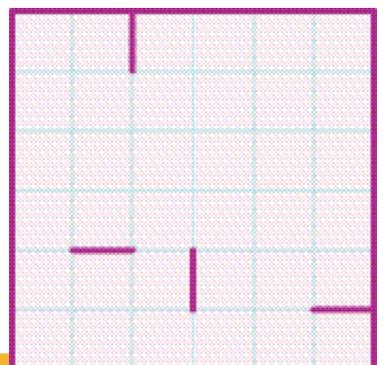
9 AMPOULES

3



8 AMPOULES

4



8 AMPOULES



## >> STAR B.N. & M.R.



### ❑ RÈGLE DU JEU

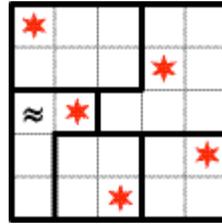
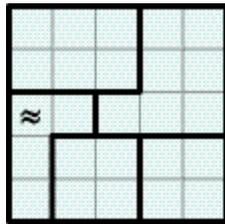
Retrouvez la position des étoiles.

Il y a une étoile par ligne, par colonne et par région délimitée par un trait plus épais. De plus, les étoiles ne se touchent pas, même en diagonale.

### ❑ POUR BIEN DÉMARRER

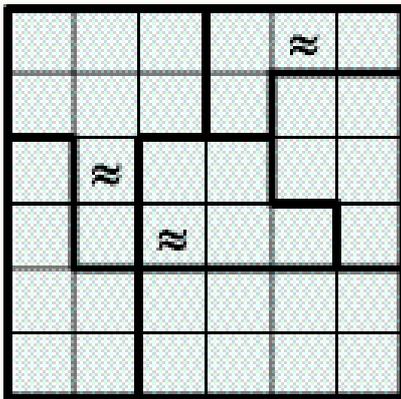
Commencez par les petites régions. Il est aussi important de noter les cases contenant une étoile que les cases vides.

### ❑ EXEMPLE ET SOLUTION

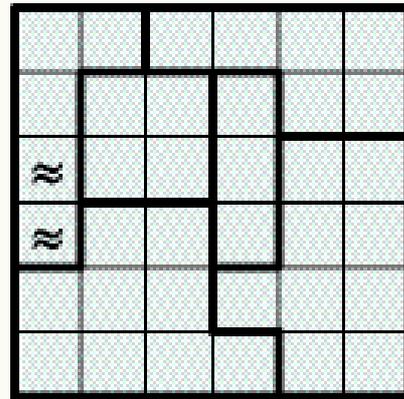


RETROUVEZ LA POSITION DES ÉTOILES

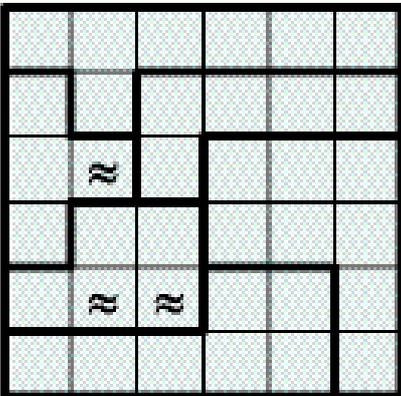
1



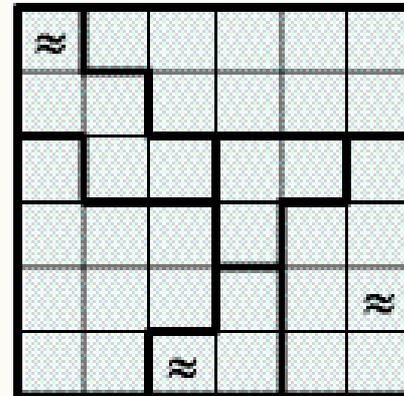
2



3

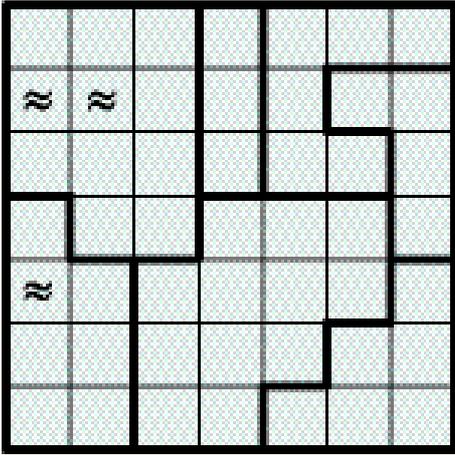


4

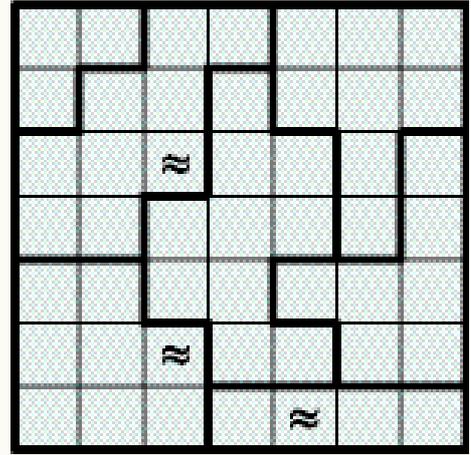


# JEUX LOGIQUES

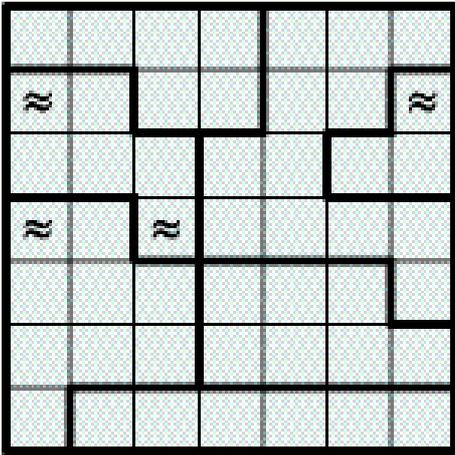
5



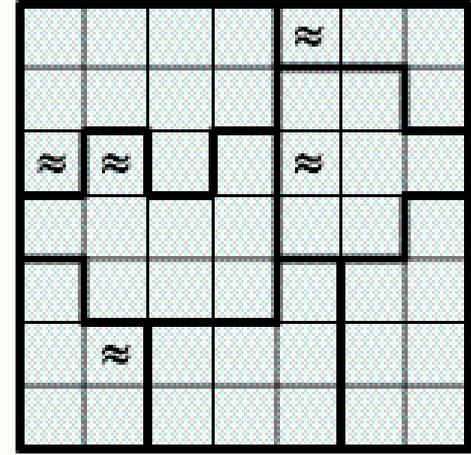
6



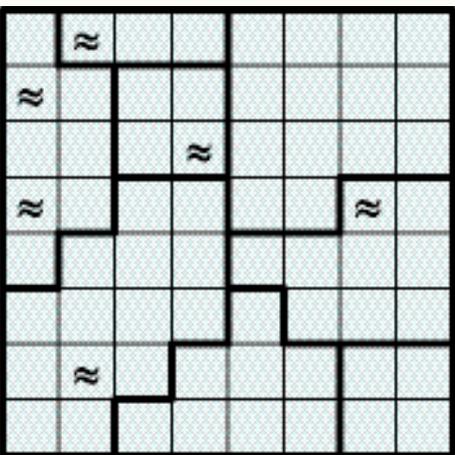
7



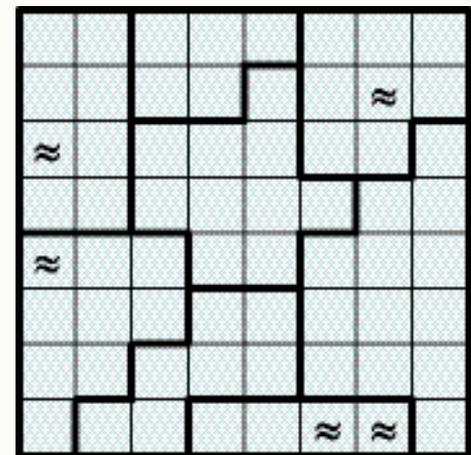
8



9



10



## >> 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	2	+	0	+
+	+	+	+	+	+	+
3	+	+	+	+	+	+
+	2	+	+	+	+	+
+	0	+	+	1	1	+
+	+	+	+	+	+	+

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

## RETROUVEZ LA CLÔTURE

1

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

2

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

3

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

4

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



## BATAILLE NAVALE

B.N. & M.R.



### RÈGLE DU JEU

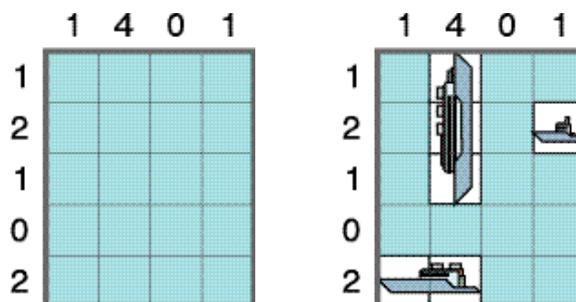
Une flottille est cachée sur une grille. Les bateaux qui la composent, représentés en-dessous en taille réelle, sont constitués de plusieurs parties (quatre pour les plus grands), occupant des cases différentes. Ces bateaux sont placés horizontalement ou verticalement et ne se touchent pas, même en diagonale. 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

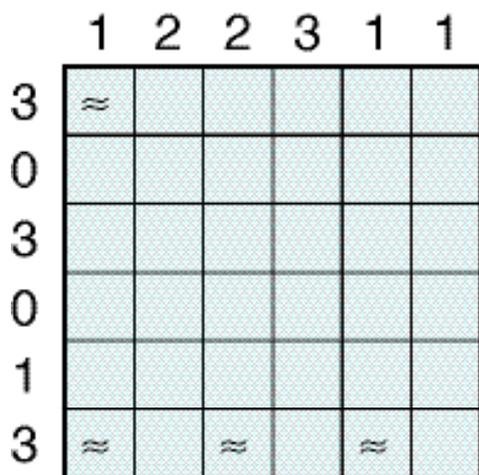
Retrouvez les 3 bateaux de cette grille



RETROUVEZ LES BATEAUX DE CES GRILLES.

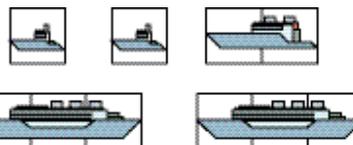
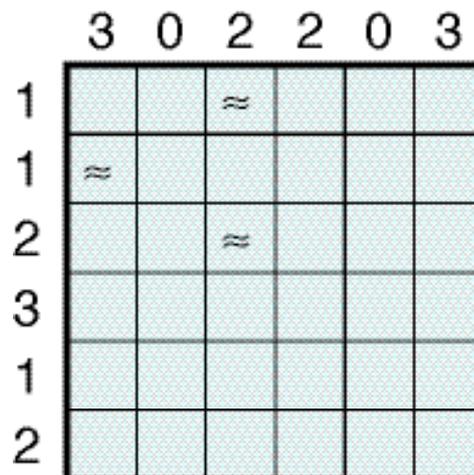
1

5 BATEAUX



2

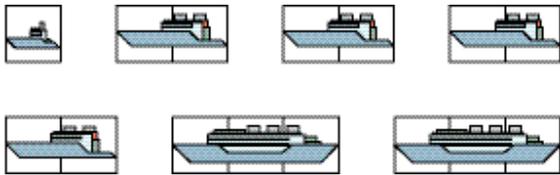
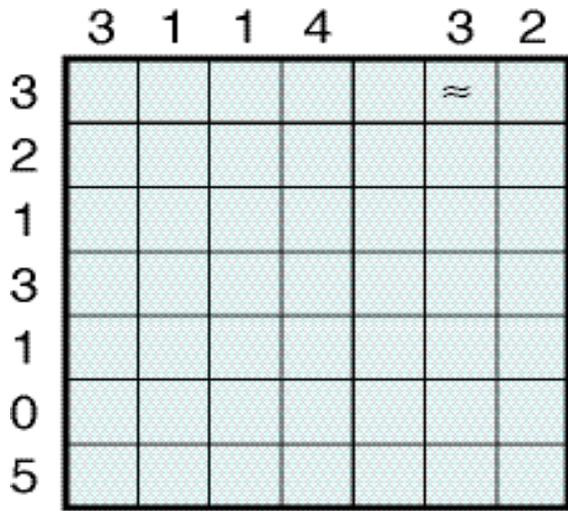
5 BATEAUX



# BATAILLE NAVALE

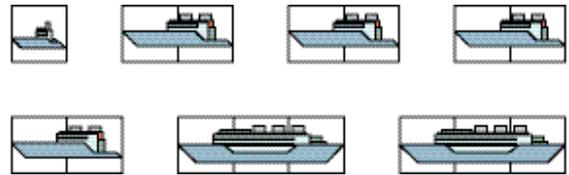
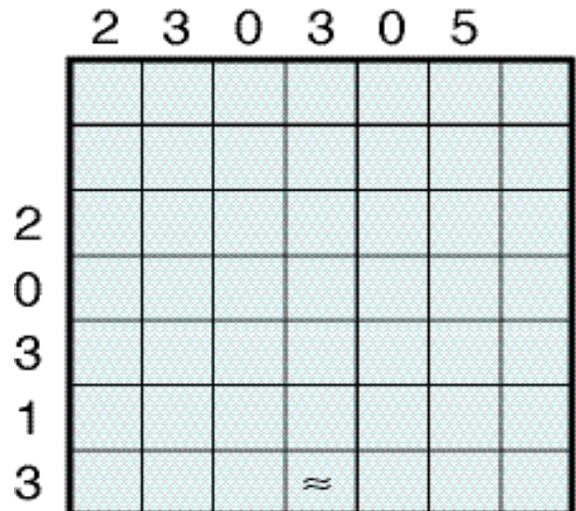
3

7 BATEAUX



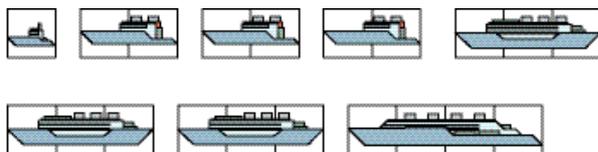
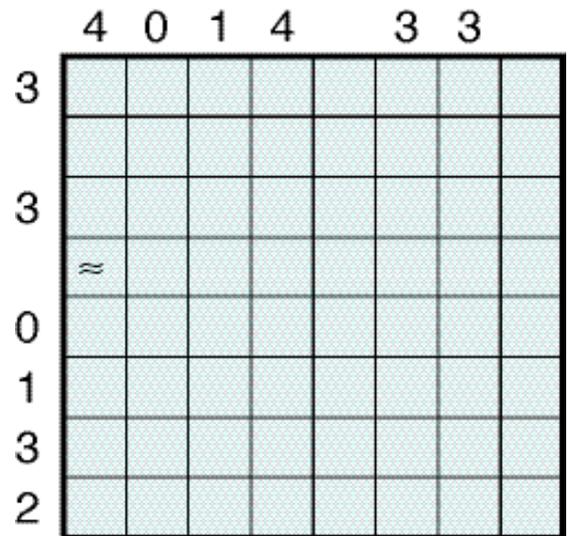
4

7 BATEAUX



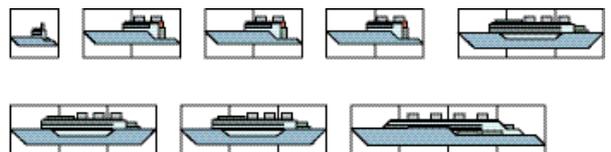
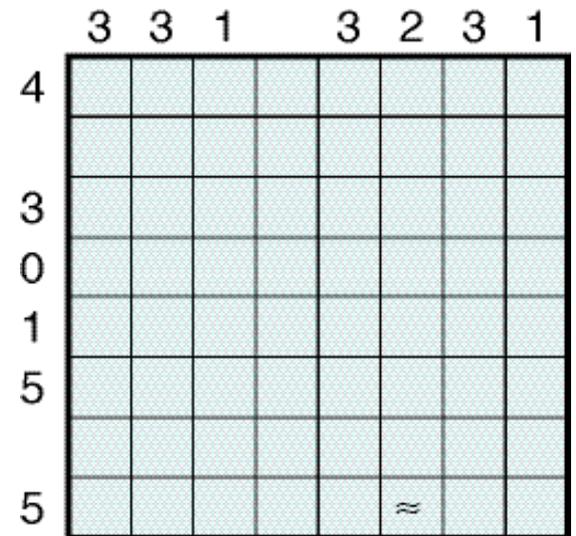
5

8 BATEAUX



6

8 BATEAUX



## >> 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	3	3	2	2	3
+	+	+	+	+	+
3	3	4	7	4	3
+	+	+	+	+	+
4	5	3	7	3	5
+	+	+	+	+	+
7	8	6	10	8	6
+	+	+	+	+	+
2	4	3	5	4	3
+	+	+	+	+	+
3	3	4	5	3	2

2

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

3

3	2	7	6	5	
+	+	+	+	+	
	2	6	4		
+	+	+	+	+	
5	4		4	3	6
+	+	+	+	+	+
2	6				
+	+	+	+	+	+
3			2	3	
+	+	+	+	+	+
2	4	6	2	4	

4

2	5		5		5
+	+	+	+	+	+
4	3	7	4		2
+	+	+	+	+	+
2		6	4	4	
+	+	+	+	+	+
4	4	5	5	3	
+	+	+	+	+	+
3	5		4	2	3
+	+	+	+	+	+
	2	5	3	3	

5

4	7	2	2	2		
2	6	8	3	7	4	
4	5	7	8	2	5	3
		8		9	3	
2	4	12			7	
6			5	8	2	
2	4				5	4
	4	2	8	8	2	

6

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

7

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

8

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

9

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

10

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

## >> 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

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

2

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

3

	1				
					2
3					
3					
	3				

4

	3				
2					2
3					
		2			

# JEUX LOGIQUES

5

10-20-30-40-50 ÉTAGES

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

6

10-20-30-40-50 ÉTAGES

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

7

10-20-30-40-50 ÉTAGES

			2		3	
3						
						3
						3
3						
		3		2		

8

10-20-30-40-50 ÉTAGES

		3			2	
						3
2						2
2						
		3		2	2	

9

10-20-30-40-50 ÉTAGES

	3	1				
4						
						3
						4
		3			3	

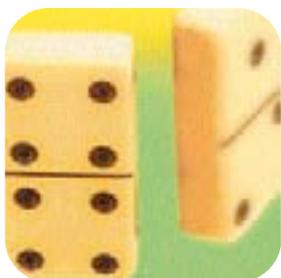
10

10-20-30-40-50 ÉTAGES

		2				
3						
4						
						3
			1	4		

## >> DOMINOS

B.N. & M.R.



### ❑ RÈGLE DU JEU

Des dominos ont été placés sur une grille, leur liste étant indiquée au-dessous. On a masqué les séparations entre dominos en ne laissant visibles que leurs valeurs. Retrouvez leur disposition !

Tous les problèmes ont une seule solution.

Les deux premiers comportent une aide.

### ❑ POUR BIEN DÉMARRER

Cherchez à placer les doubles, on les voit plus facilement !

Une fois un domino placé, biffez-le dans la liste. Vous saurez que vous n'avez plus à le placer !

### ❑ EXEMPLE ET SOLUTION

Retrouvez les 10 dominos de cette grille.

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

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

RETROUVEZ LES DOMINOS DE CES GRILLES.

1

15 DOMINOS

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

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

2

15 DOMINOS

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

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

3

21 DOMINOS

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

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

4

21 DOMINOS

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

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

5

28 DOMINOS

4	0	2	0	0	2	5	0
3	5	4	5	6	2	0	3
4	1	4	5	1	3	0	6
6	3	4	6	5	6	0	3
2	1	4	5	3	6	5	4
1	1	2	0	3	1	2	1
6	2	2	1	3	5	6	4

6	6												
5	5	5	6										
4	4	4	5	4	6								
3	3	3	4	3	5	3	6						
2	2	2	3	2	4	2	5	2	6				
1	1	1	2	1	3	1	4	1	5	1	6		
0	0	0	1	0	2	0	3	0	4	0	5	0	6

6

28 DOMINOS

2	2	2	6	4	1	2	6
0	3	3	0	2	5	0	5
1	1	6	0	4	5	6	1
5	2	5	0	6	4	4	4
1	0	4	1	5	3	3	1
4	1	4	3	3	6	6	2
3	6	0	5	0	2	5	3

6	6												
5	5	5	6										
4	4	4	5	4	6								
3	3	3	4	3	5	3	6						
2	2	2	3	2	4	2	5	2	6				
1	1	1	2	1	3	1	4	1	5	1	6		
0	0	0	1	0	2	0	3	0	4	0	5	0	6

## Une boîte de dominos renversée...

Des indices au fond de la boîte...

Votre défi : reconstituer la position initiale de chacun des dominos !

Papier, crayon et matière grise sont les seuls instruments

dont vous aurez besoin pour résoudre les 100 problèmes de ce livre.

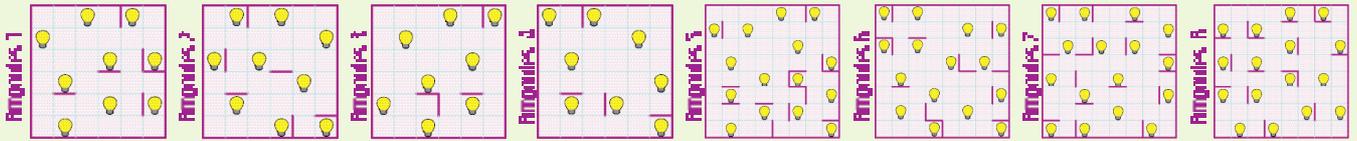
Collection A vous de Jouer - Tangente Jeux - 7,75 € - Bon de commande p.6



Pages 2-3

## >> AMPOULES

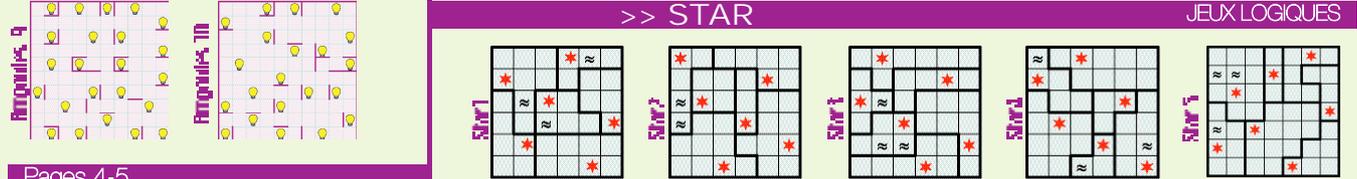
JEUX LOGIQUES



Pages 4-5

## >> STAR

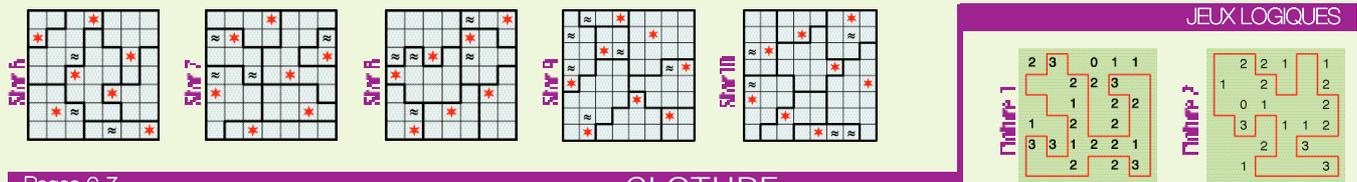
JEUX LOGIQUES



Pages 6-7

## >> CLOTURE

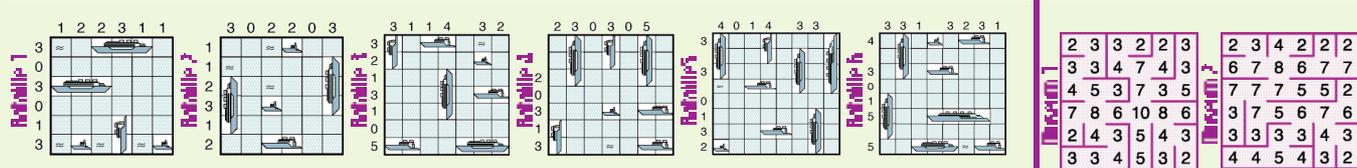
JEUX LOGIQUES



Pages 8-9

## >> BATAILLE NAVALE

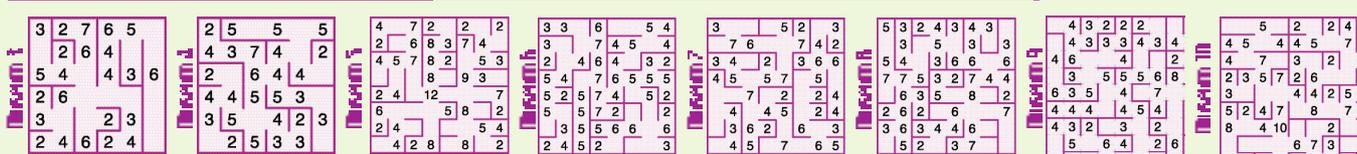
JEUX LOGIQUES



Pages 10-11

## >> MUSEUM

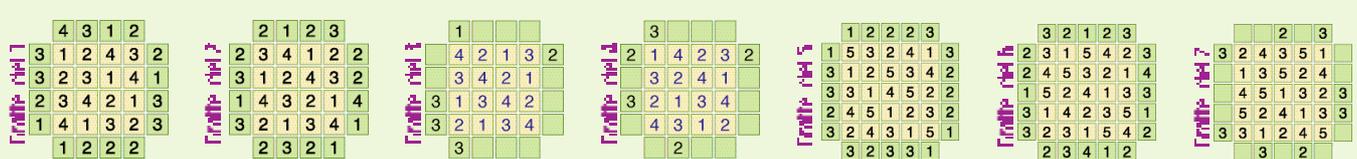
JEUX LOGIQUES



Pages 12-13

## >> GRATTE-CIEL

JEUX LOGIQUES



Pages 14-15

## >> DOMINO

JEUX LOGIQUES

