

N°36

CAHIER - JEUX

Tangente

Jeux & Stratégie



Cahier-Jeux bimestriel N°36
Juillet-Août 2009

Prix unitaire : 3 euros
Tangente Jeux & Stratégie
Pub lié 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

62 grilles de jeux

Alhambra, Futoshiki,
Star System, Clôture,
Bataille Navale, Météo,
Dominos

>> ALHAMBRA

B.N. & M.R.



❑ RÈGLE DU JEU

Le palais de l'Alhambra contient de nombreuses colonnes qui masquent la vue. Des touristes se trouvent dans certaines salles et peuvent en voir d'autres dans les quatre directions: Nord, Est, Sud, Ouest. Le nombre de salles qu'ils peuvent voir (y compris celles où ils se trouvent) est indiqué dans la grille. La vue n'est arrêtée que par les colonnes et non par les autres touristes. Retrouvez la position des colonnes.

❑ POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par les grands et les petits nombres.. Il faut noter les cases contenant une colonne et tout autant les cases n'en contenant pas.

❑ EXEMPLE ET SOLUTION

	4	3	
		5	

●	4	3	●
		5	
		●	
	●		

RETROUVEZ LA POSITION DES COLONNES.

1

4				2
	6			
	3			

2

5				
		3		
				4
			3	

3

5		7		6
	6			
	5			

4

				2
4				
		3	5	

5

			4		
	3			2	
7					
			3	5	

6

	3				
6		4			
			7		
				3	5

7

	7				
				6	
			2		
					6
3					
				4	

8

		3			
2					
3					
					2
		6	4		

9

					8
	2		9		
				3	
6		3			
			12		
					8

10

			6		
	4				
6				2	
					5
4				3	

>> FUTOSHI-KI



□ RÈGLE DU JEU

Chaque ligne et chaque colonne de la grille est composée de nombres différents (de 1 au nombre de cases de chaque rangée).
Les nombres placés dans les cases doivent vérifier les inégalités placées entre les cases.

□ POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par chercher la place des plus petits nombres et des plus grands. Examinez les rangées comportant un grand nombre d'indices.

□ EXEMPLE ET SOLUTION

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

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

RETROUVEZ LES NOMBRES MANQUANTS

1

□	□	□	□	□
□	□	□	□	□
3	□	4	□	□
□	□	3	2	□
□	4	□	□	□

2

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

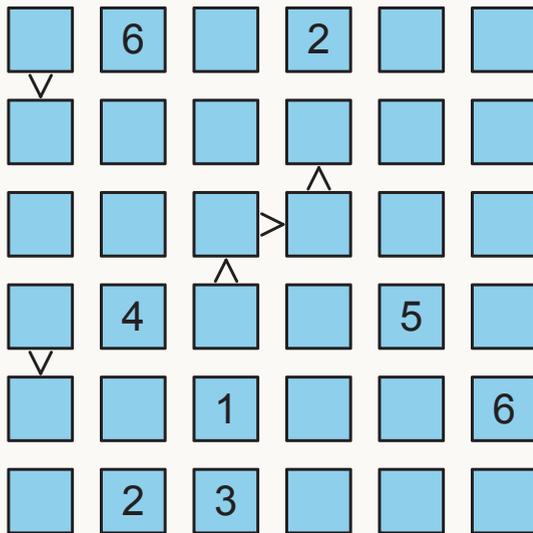
3

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

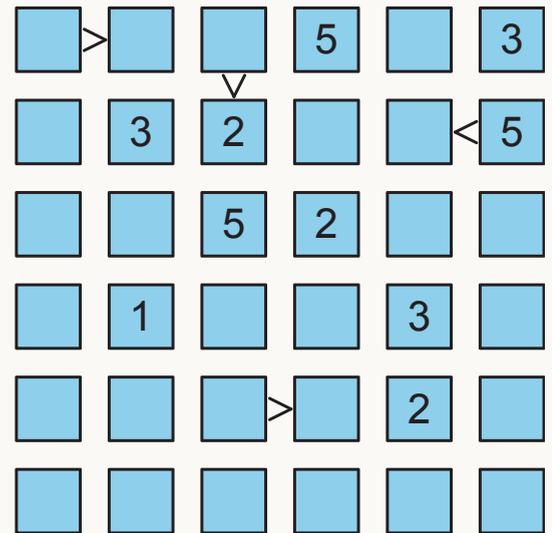
4

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

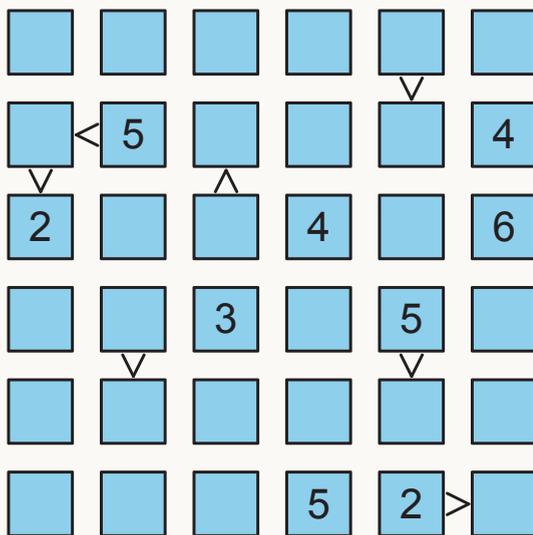
5



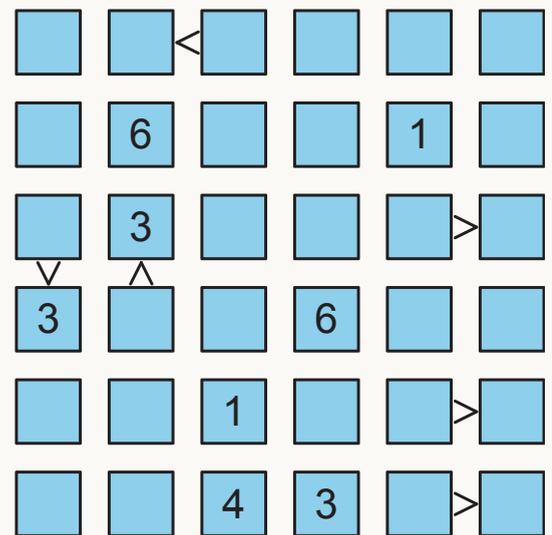
6



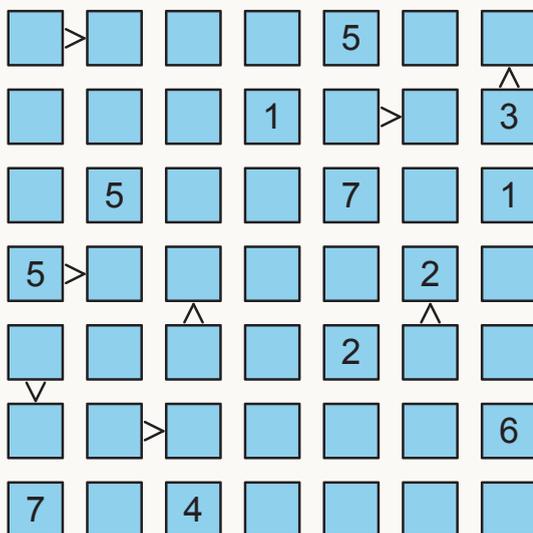
7



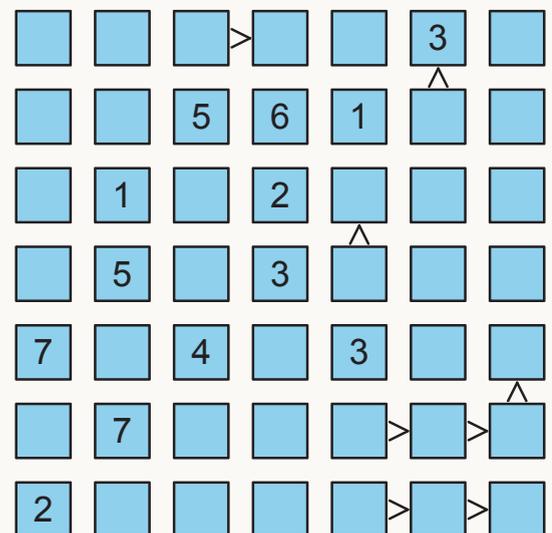
8



9



10



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



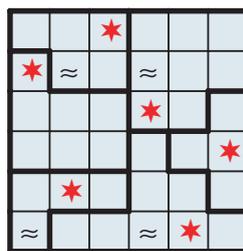
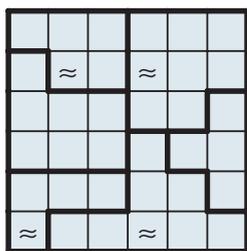
❑ RÈGLE DU JEU

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

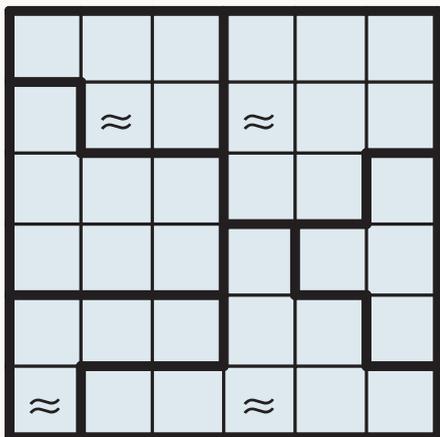
Commencez par les petites régions. Il est aussi important de noter les cases contenant une étoile que les cases vides.

❑ EXEMPLE ET SOLUTION

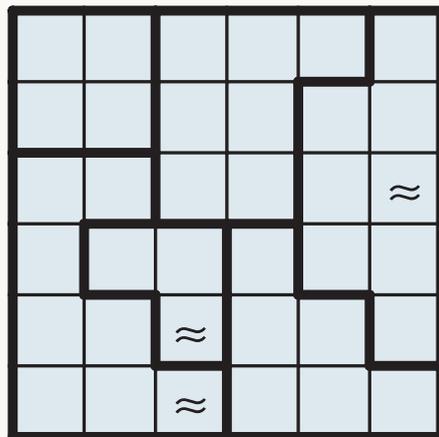


RETROUVEZ LA POSITION DES ÉTOILES

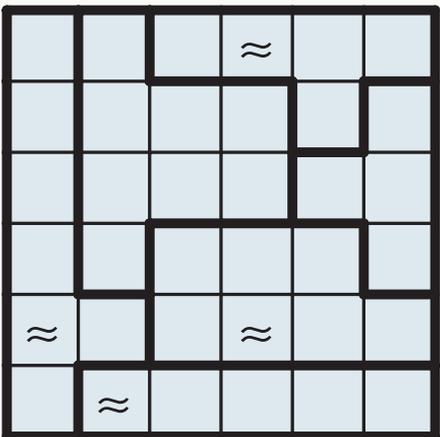
1



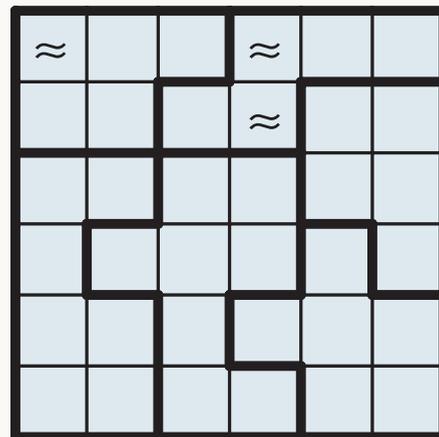
2



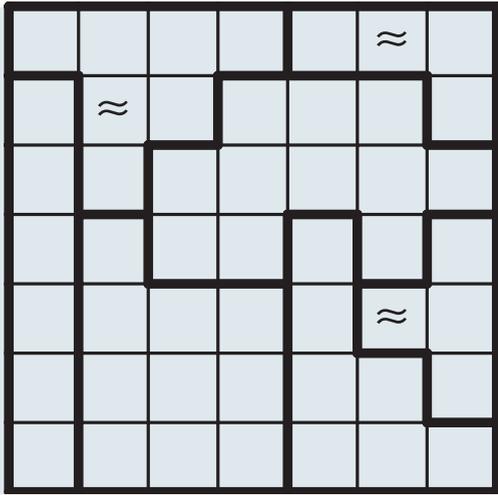
3



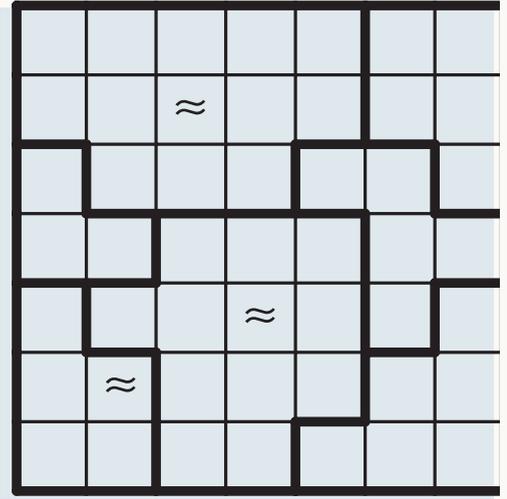
4



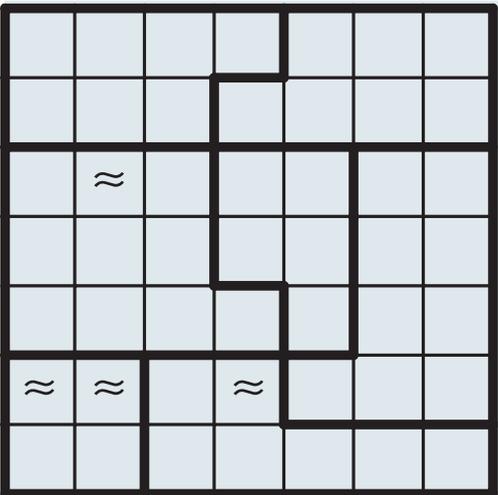
5



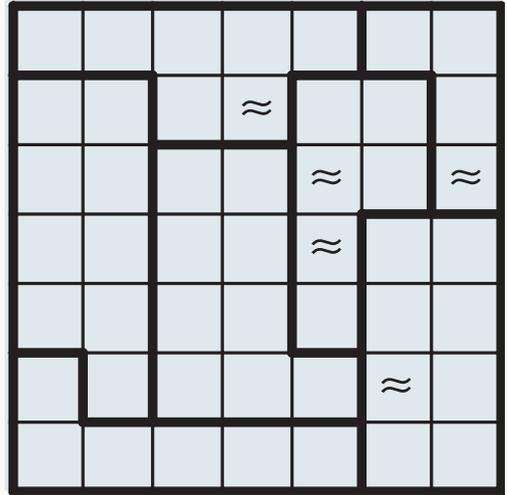
6



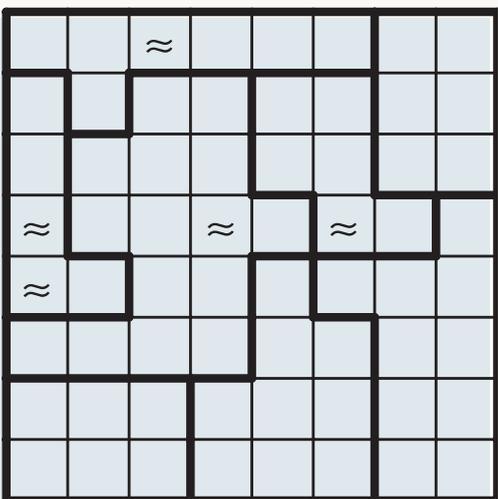
7



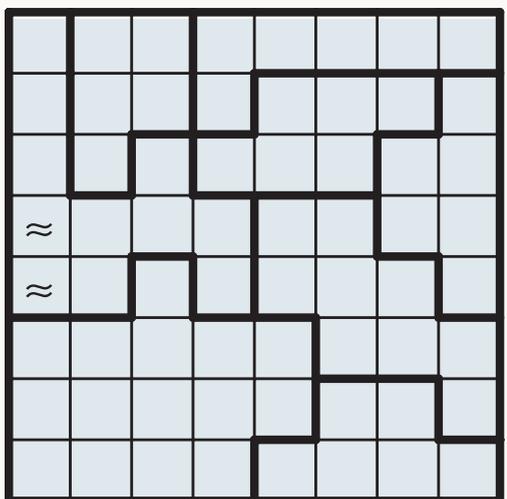
8



9

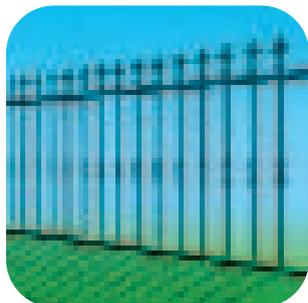


10



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

2

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

3

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

4

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

5

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

6

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

7

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

8

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

9

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

10

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

BATAILLE NAVALE

B.N. & M.R.



RÈGLE DU JEU

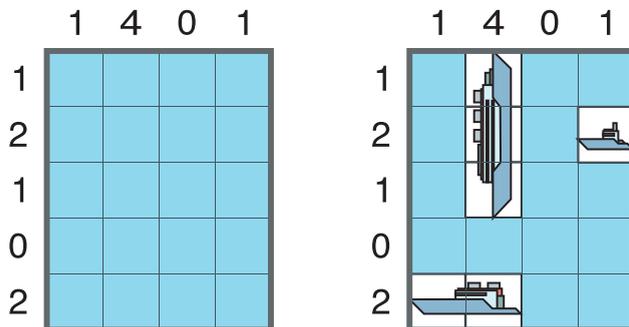
Une flottille est cachée sur une grille. Les bateaux qui la composent, représentés en-taille réelle, sont constitués de plusieurs parties (quatre pour les plus grands), occupant des cases différentes. Ces bateaux sont placés horizontalement ou verticalement et ne se touchent pas, même en diagonale. Les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

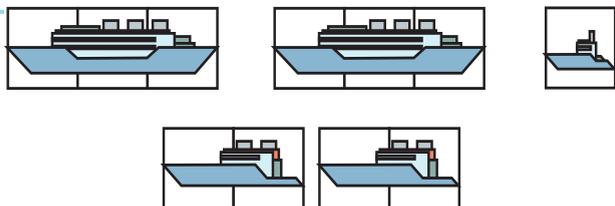
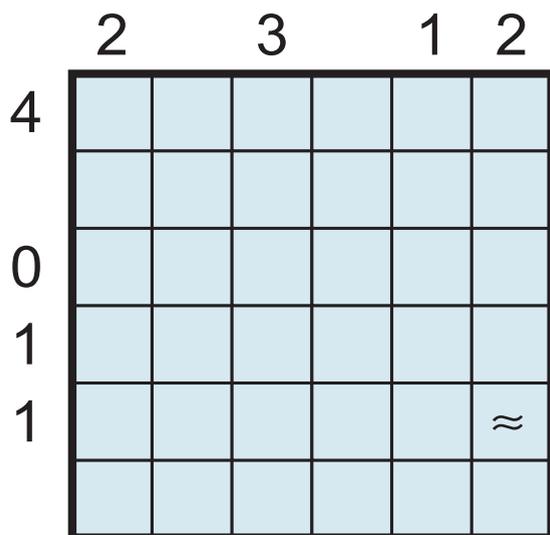
Retrouvez les 3 bateaux de cette grille



RETROUVEZ LES BATEAUX DE CES GRILLES.

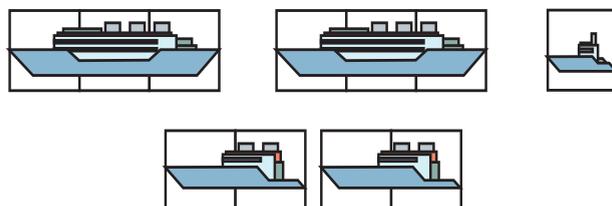
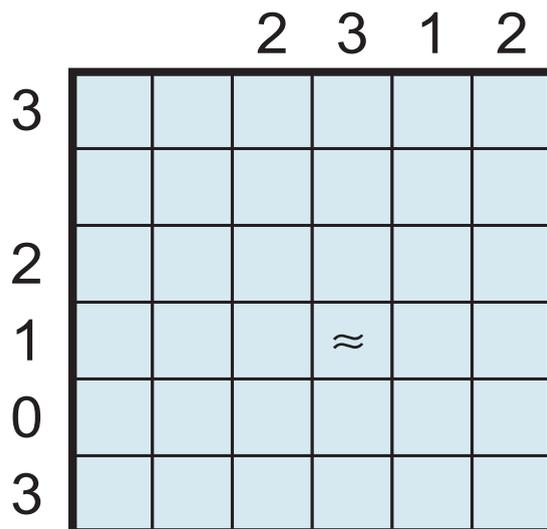
1

5 BATEAUX



2

5 BATEAUX

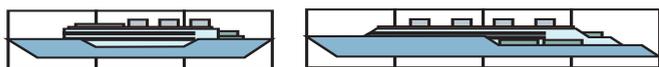
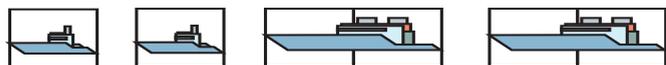
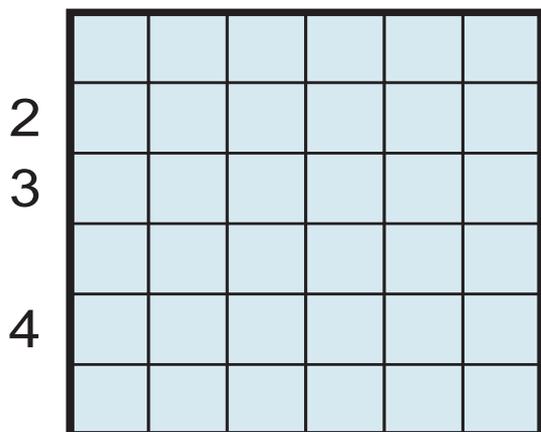


BATAILLE NAVALE

3

6 BATEAUX

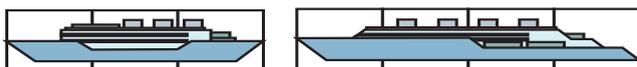
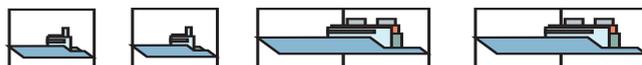
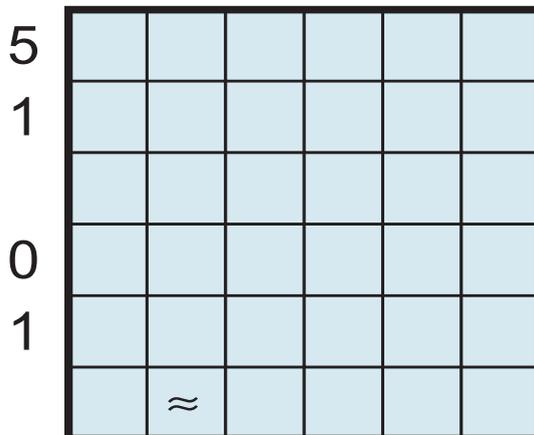
3 3 1



4

6 BATEAUX

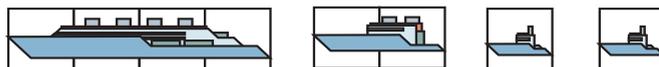
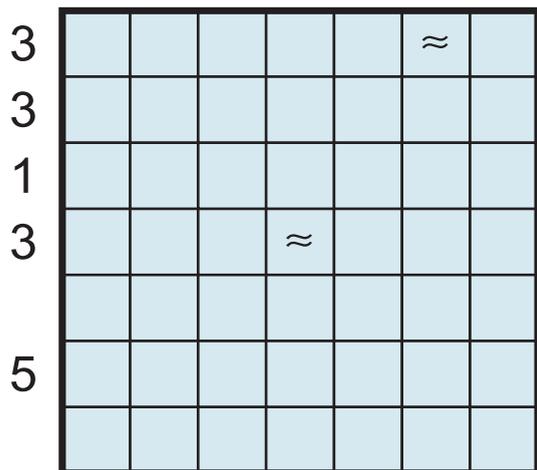
4 1 3 2



5

7 BATEAUX

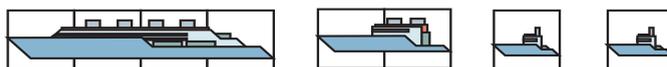
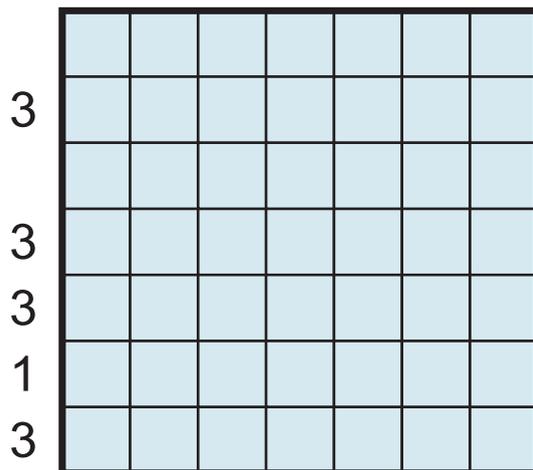
4 3 2 1 4



6

7 BATEAUX

2 0 2 2



METEO

B.N. & M.R.



RÈGLE DU JEU

Sur cette carte, il y a exactement un soleil et un nuage par ligne et par colonne.
 Les indices donnent le nombre de soleils visibles depuis l'indice, dans les quatre directions.
 Naturellement un soleil n'est visible depuis un que s'il n'y a pas de nuage entre lui et l'indice.
 Les cases contenant un indice ne peuvent contenir ni soleil ni nuage.
 Tous les problèmes ont une seule solution.

POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par étudier les indices 0 et 2.

EXEMPLE ET SOLUTION

		2		
		0		
0				

☀		2		☁
☁		☀		
	☀	☁		
		0	☁	☀
0	☁		☀	

PLACEZ LES SOLEILS ET LES NUAGES SUR LES CARTES

1

	0			
	1		1	
				2
	2		2	

2

2	2			0
	1			2
	0			

3

	0			2
0				
2	2		2	

4

0			1	
	1	1		
0				2

5

1				2	
					0
2				2	
1				2	
			0		

6

		0		2	
		0			
	0			2	
					1

7

		1	1		
0	1		1		2
2				1	1
2					
				0	

8

2				2	
		2	2		
			1	2	
					2

9

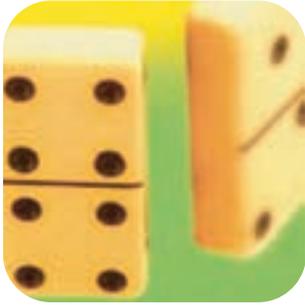
			2	1		
	1	1	1			
				2		0
			2			
2			2			
		0	1			
				2		

10

			0		0	
				2	1	
2						
			0	1		
		2				
1			2			

>> 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

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

				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

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

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

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

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

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

6

28 DOMINOS

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

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 €



>> ALHAMBRA

Alhambra 1: 4 6 3 2

Alhambra 2: 5 3 4

Alhambra 3: 5 7 6 6 5

Alhambra 4: 4 3 5 2

Alhambra 5: 3 4 2 7 3 5

Alhambra 6: 3 4 7 3 5 6

Alhambra 7: 7 6 2 6 3 4

Alhambra 8: 2 3 3 6 4 2

Alhambra 9: 2 9 8 6 3 12 8

Alhambra 10: 6 4 2 6 2 5 4 3 5

>> FUTOSHIKI

Meteo 1: 5 4 3 1 2, 1 3 2 4 5, 3 1 4 5 2, 4 5 3 2 1, 2 4 5 1 3

Meteo 2: 5 3 4 1 2, 4 1 3 2 5, 2 5 1 3 4, 3 4 2 5 1, 1 2 5 4 3

Meteo 3: 5 4 3 1 2, 3 1 5 2 4, 1 2 4 3 5, 4 3 2 5 1, 2 5 1 4 3

Meteo 4: 5 4 1 2 3, 3 2 4 1 5, 2 1 3 5 4, 4 5 2 3 1, 1 3 5 4 2

Meteo 5: 5 6 4 2 3 1, 1 5 2 3 6 4, 6 1 5 4 2 3, 3 4 6 1 5 2, 2 3 1 5 4 6, 4 2 3 6 1 5

Meteo 6: 6 2 4 5 1 3, 1 3 2 6 4 5, 3 4 5 2 6 1, 5 1 6 4 3 2, 4 5 3 1 2 6, 2 6 1 3 5 4

Meteo 7: 5 4 1 2 6 3, 3 5 2 6 1 4, 2 1 5 4 3 6, 4 6 3 1 5 2, 1 2 6 3 4 5, 6 3 4 5 2 1

Meteo 8: 5 1 2 4 3 6, 2 6 3 5 1 4, 4 3 6 1 5 2, 3 4 5 6 2 1, 6 5 1 2 4 3, 1 2 4 3 6 5

Meteo 9: 6 3 1 4 5 7 2, 4 2 7 1 6 5 3, 2 5 6 3 7 4 1, 5 4 3 6 1 2 7, 3 1 5 7 2 6 4, 1 7 2 5 4 3 6, 7 6 4 2 3 1 5

Meteo 10: 6 4 7 1 2 3 5, 3 2 5 6 1 7 4, 5 1 3 2 4 6 7, 4 5 1 3 7 2 6, 7 6 4 5 3 1 2, 1 7 2 4 6 5 3, 2 3 6 7 5 4 1

>> STAR SYSTEM

Star 1, Star 2, Star 3, Star 4, Star 5, Star 6, Star 7, Star 8, Star 9, Star 10

>> CLOTURE

Cloiture 1, Cloiture 2, Cloiture 3, Cloiture 4, Cloiture 5, Cloiture 6, Cloiture 7, Cloiture 8, Cloiture 9, Cloiture 10

