

N°41

CAHIER-JEUX

Tangente

Jeux & Stratégie

66 grilles de jeux

Salto, Futoshiki, Alhambra,
Clôture, Vupavu,
Bataille Navale,
Star System

Cahier-Jeux bimestriel N°41
Novembre Décembre 2010

Prix unitaire : 3 euros
Tangente Jeux & Stratégie
Publié par les
Editions POLE
SAS au capital de 42 000€

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

SALTO

B.N. & M.R.



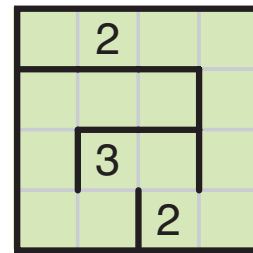
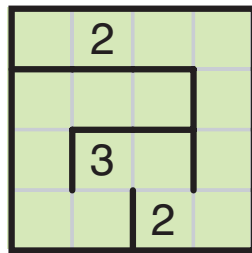
RÈGLE DU JEU

Vous devez parcourir toute la piste en partant de la case en haut à gauche en avançant par sauts de 1, 2, 3 cases (1, 2, 3, 4 cases pour les grilles 7x7 et 8x8). Les cases sur lesquelles on se pose sont marquées de la longueur du saut suivant. Dans chaque ligne et chaque colonne les nombres doivent être tous différents. Certains cases sont déjà marquées. Tous les problèmes ont une seule solution.

POUR BIEN DÉMARRER

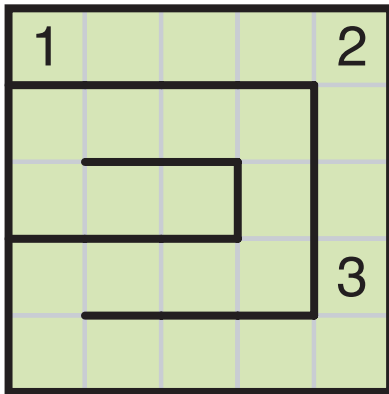
Commencez par les cases voisines des indices en place et repérez les cases vides.

EXEMPLE ET SOLUTION

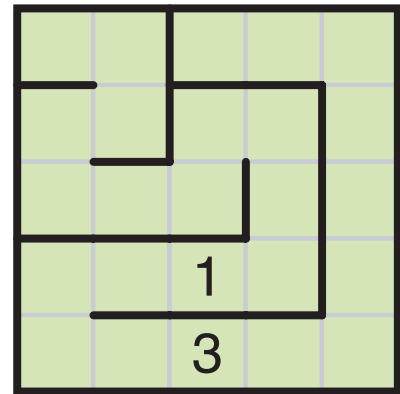


NOTEZ LA LONGUEUR DE CHAQUE SAUT.

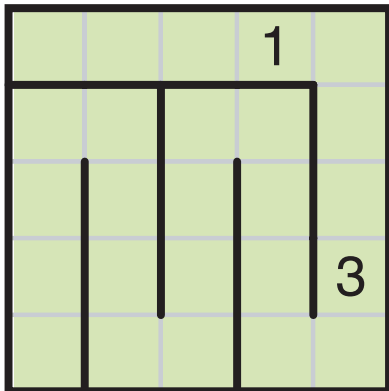
1



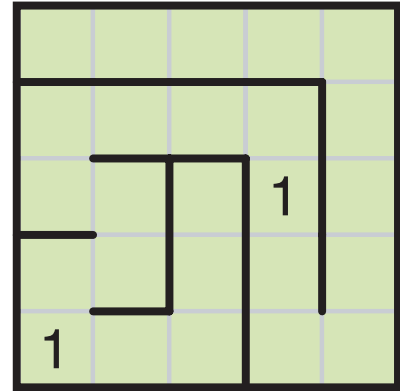
2



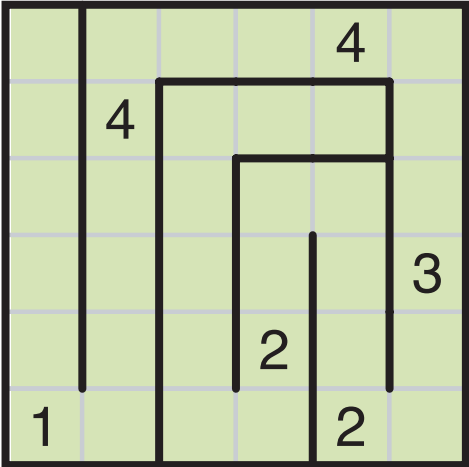
3



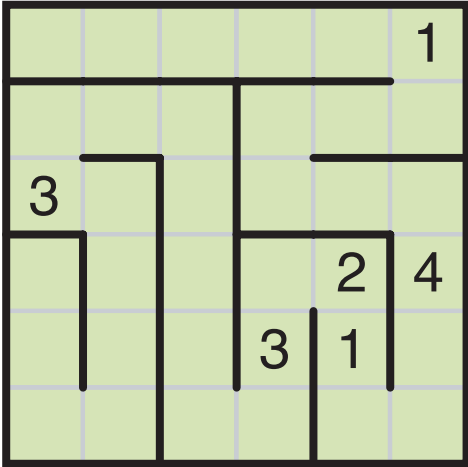
4



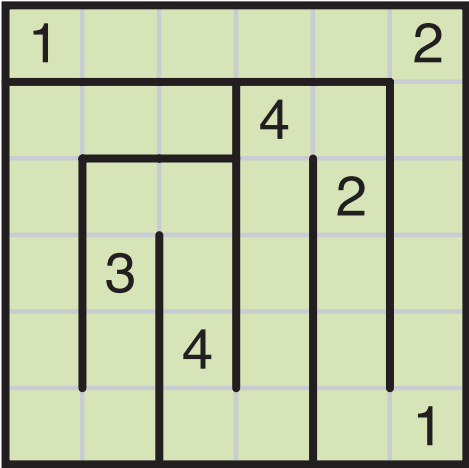
5



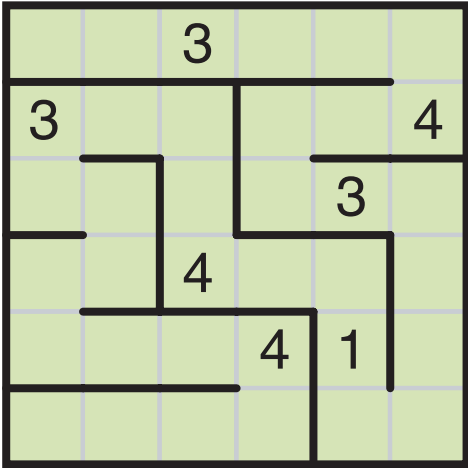
6



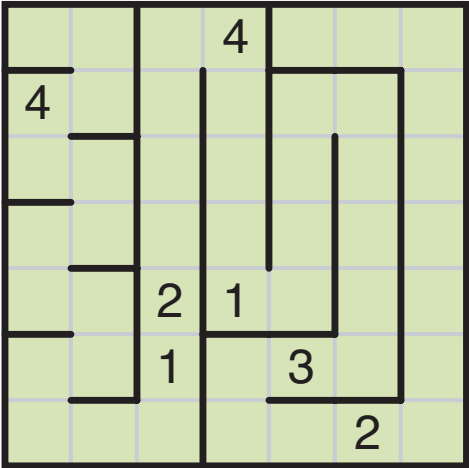
7



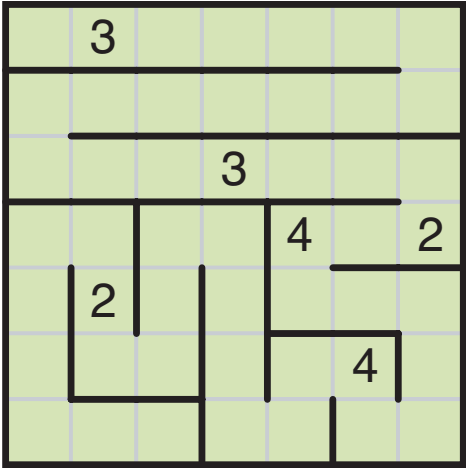
8



9



10



>> VUPAVU B.N. & M.R.



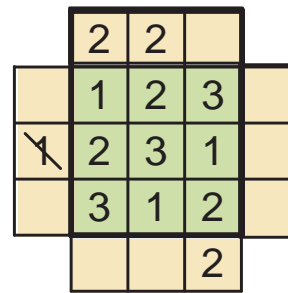
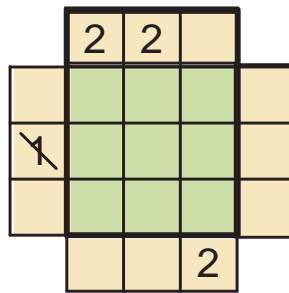
■ RÈGLE DU JEU

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 si un immeuble donné est ou non visible sur la rangée correspondante par un observateur situé à cet endroit. Retrouvez la hauteur de chaque immeuble !

■ POUR BIEN DÉMARRER

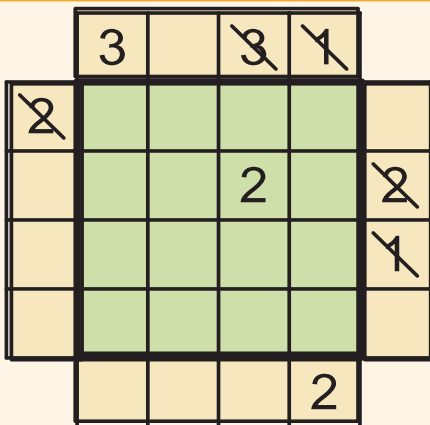
Commencez par éliminer les immeubles sur certaines cases. Par exemple si un immeuble n'est pas visible, il n'est pas en première position.

■ EXEMPLE ET SOLUTION

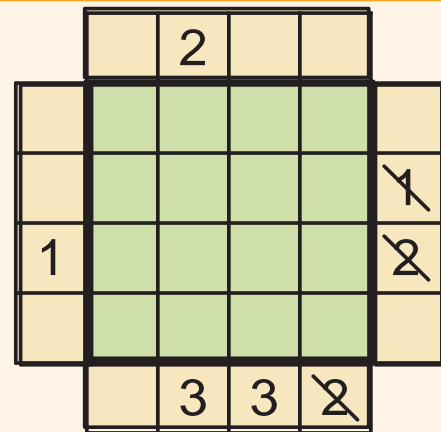


RETROUVEZ LES HAUTEURS DES IMMEUBLES

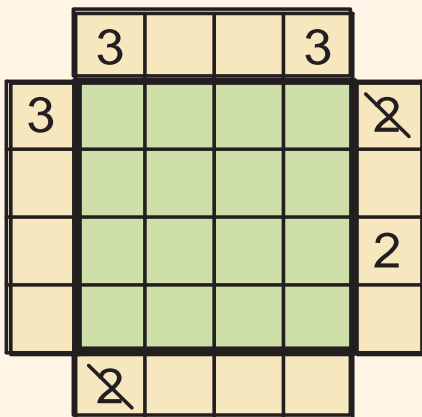
1



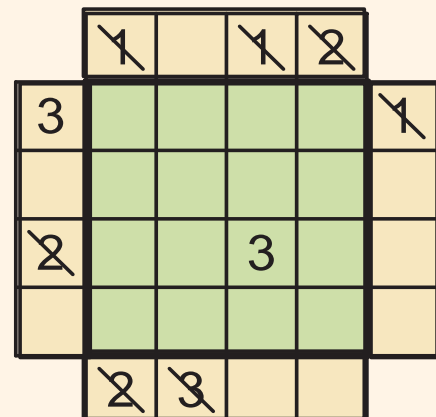
2



3

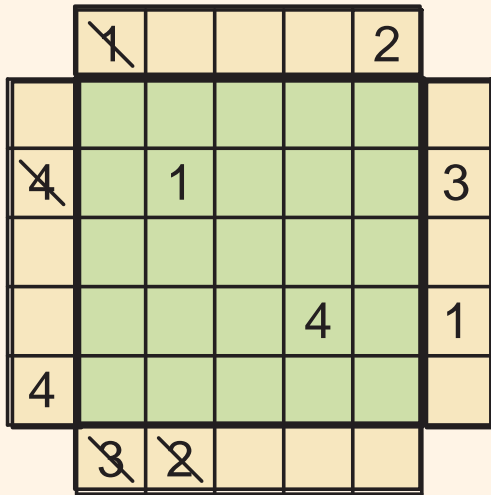


4



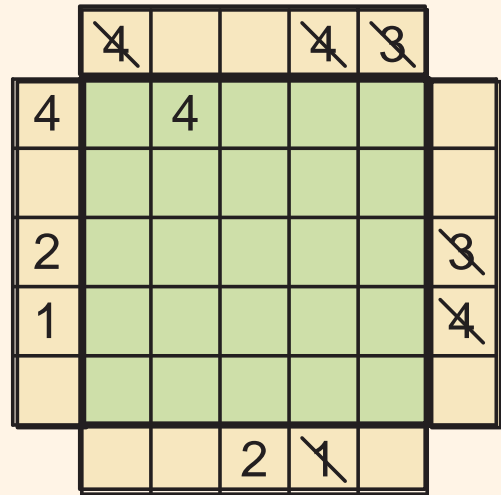
5

10-20-30-40-50 ÉTAGES



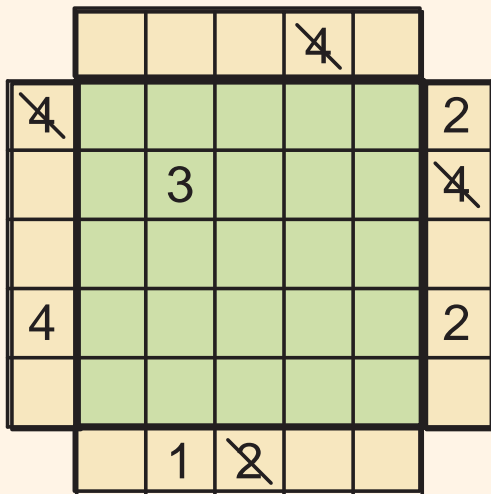
6

10-20-30-40-50 ÉTAGES



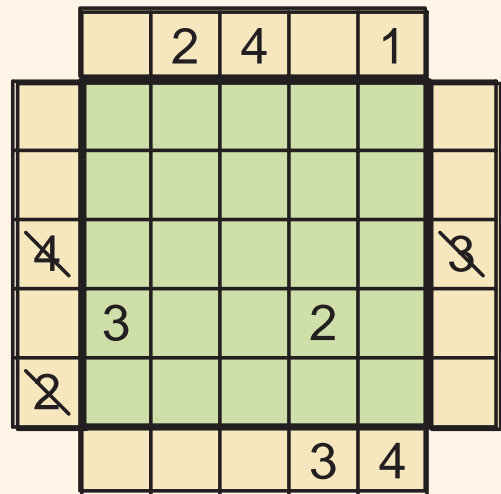
7

10-20-30-40-50 ÉTAGES



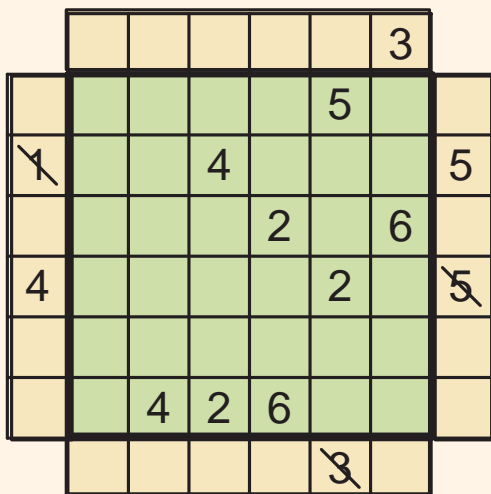
8

10-20-30-40-50 ÉTAGES



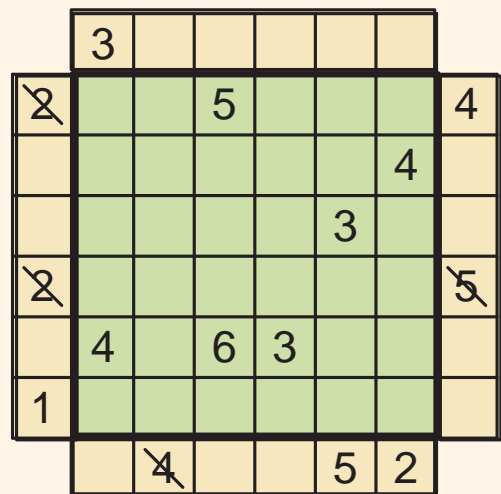
9

10-20-30-40-50-60 ÉTAGES



10

10-20-30-40-50-60 ÉTAGES



>> ALHAM-BRA

B.N. & M.R.



■ RÈGLE DU JEU

Vous êtes perdu dans une immense salle. Des piliers vous bouchent la vue. Le nombre total de cases visibles y compris celle où l'on se trouve, (dans les directions nord, sud, est, ouest) est indiqué sur certaines cases. La vue n'est arrêtée que par les piliers et il n'y a pas de pilier sur les cases portant un indice. Deux piliers ne peuvent pas se trouver sur deux cases voisines par un côté. Les cases sans pilier forment un bloc d'un seul tenant.

Retrouvez la position des piliers.

□ 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		
			7	
	2			
				3

2

	6	4	8	4

3

		8		7
5	4			
	4			

4

		2		
6			4	
	2			

5

			3		
				4	
	4			4	
			2		

6

7	4				2
		6			
	4				
			2		

7

7		7			
					3
			4	7	
4					

8

				7	
		4			
	6				
					2
	2				

9

					4
		2			5
			3		
				5	
	6				

10

6		7	7		
				2	
	5				
					3
					5
		6			

>> FUTOSHIKI B.N. & M.R.



■ 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	2
2	5	□	□	□
5	□	1	□	3

2

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

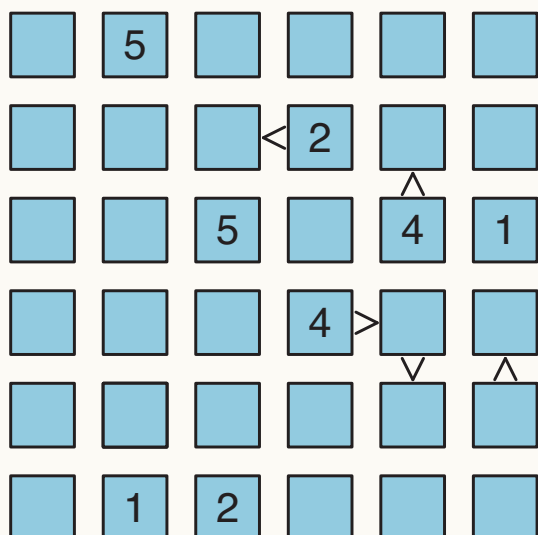
3

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

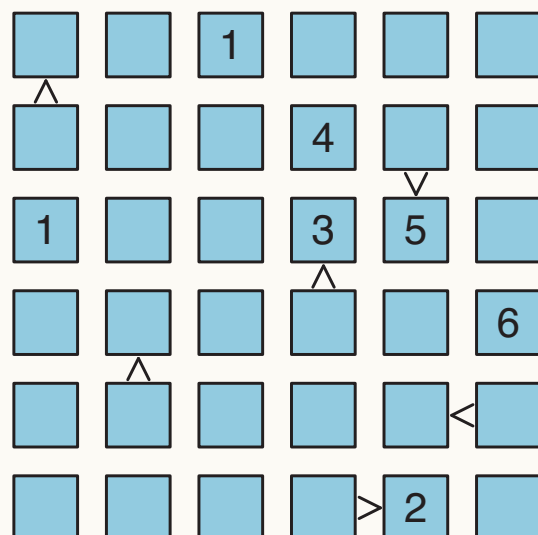
4

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

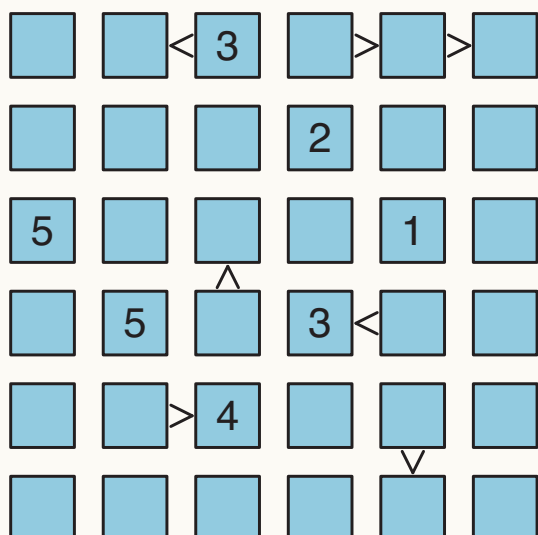
5



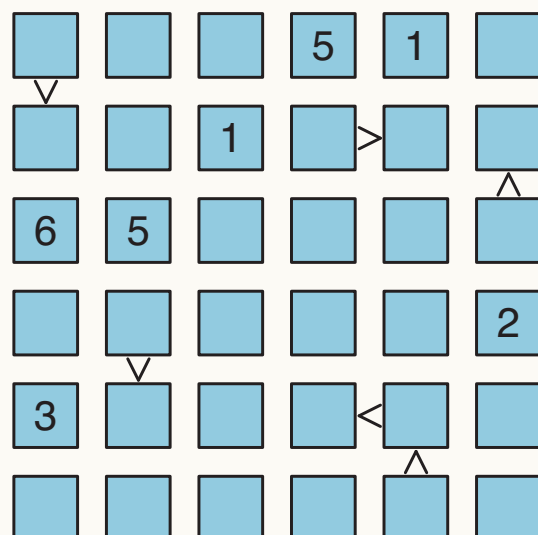
6



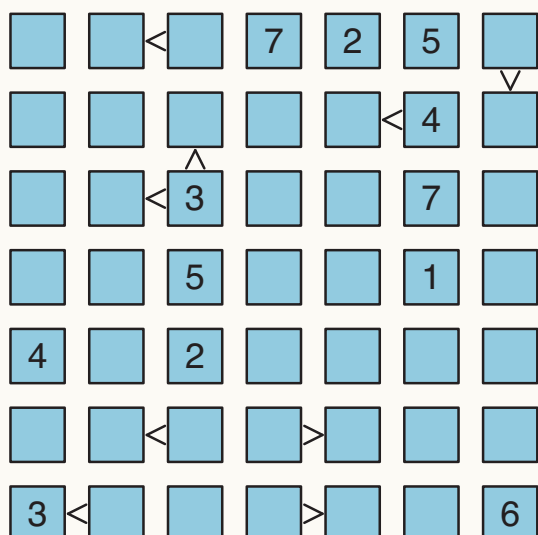
7



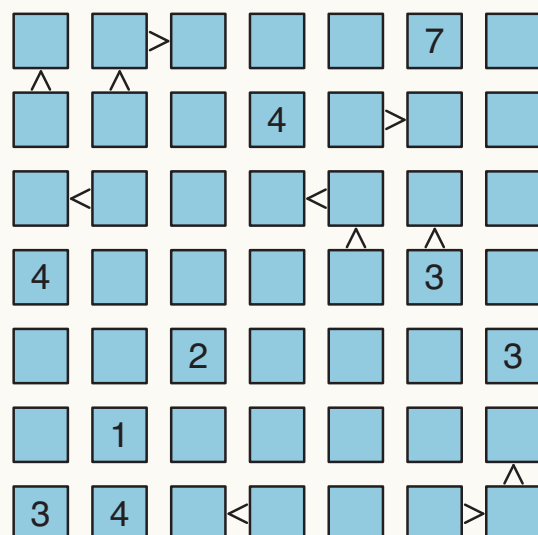
8



9



10



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



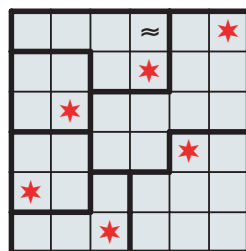
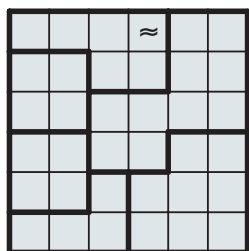
□ RÈGLE DU JEU

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

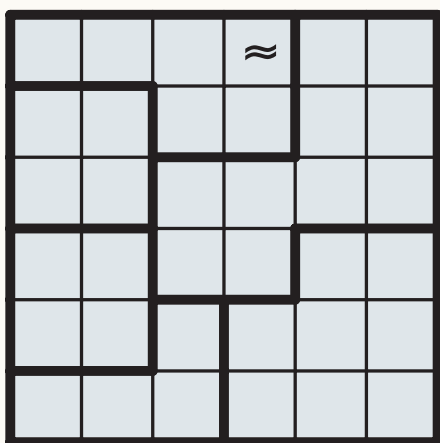
Commencez par les petites régions. Il est aussi important de noter les cases contenant une étoile que les cases vides.

□ EXEMPLE ET SOLUTION

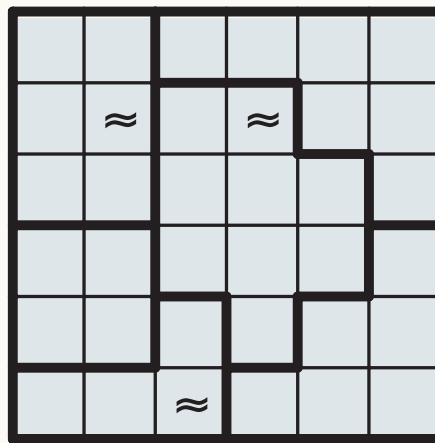


RETROUVEZ LA POSITION DES ÉTOILES

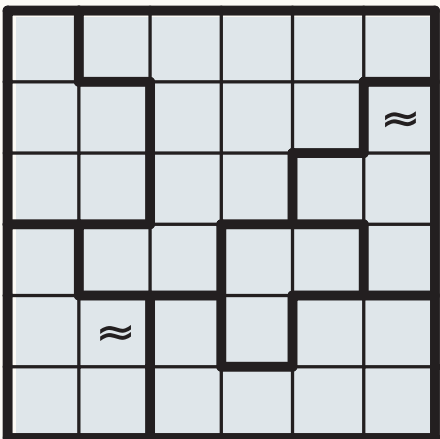
1



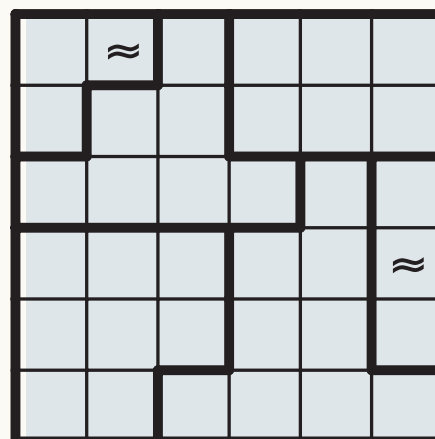
2



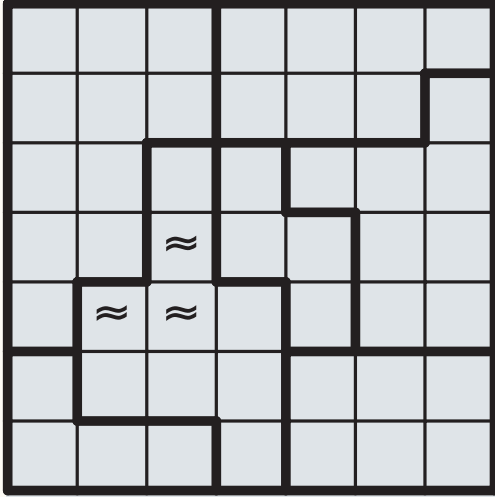
3



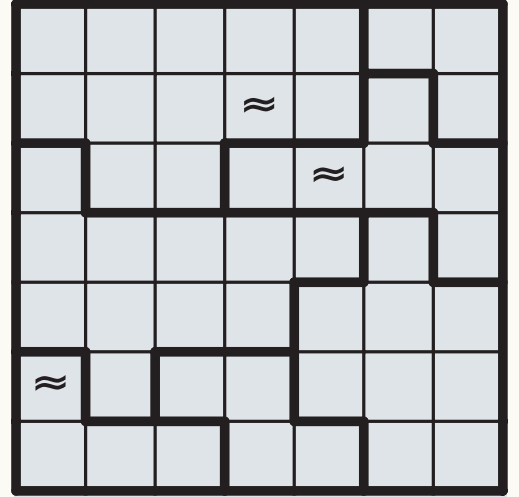
4



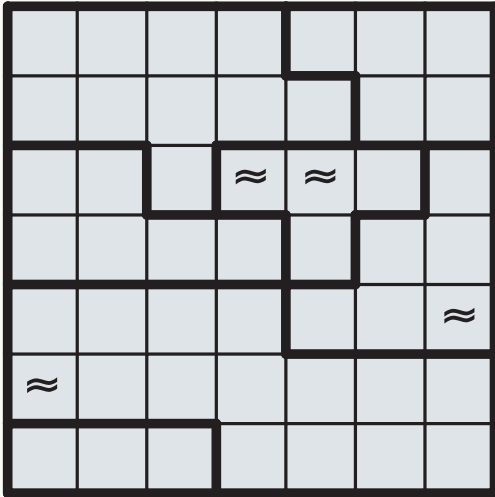
5



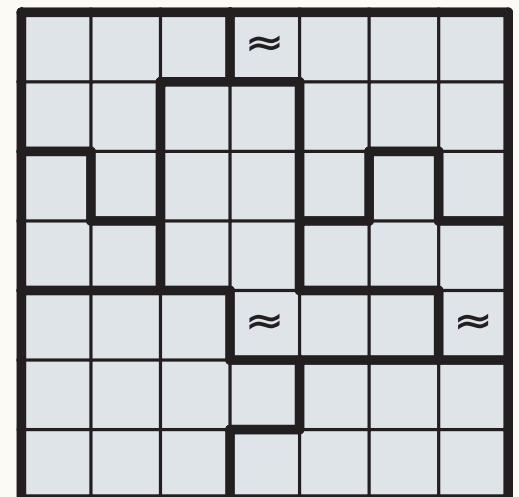
6



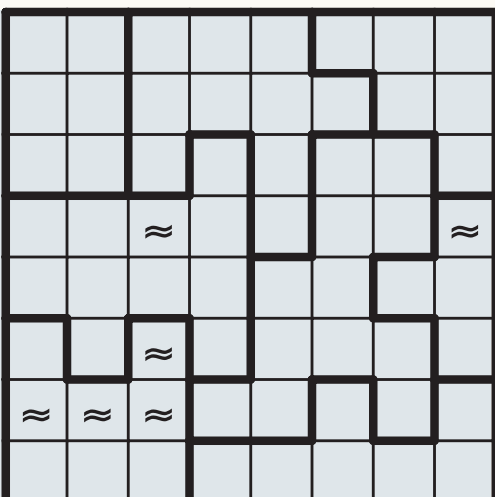
7



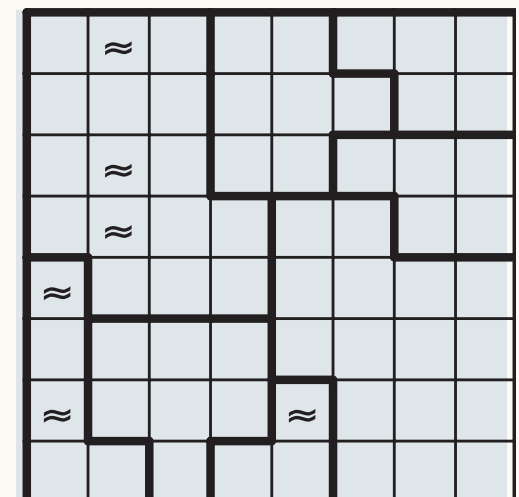
8



9

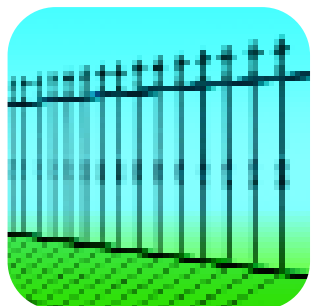


10



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

2

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

3

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

4

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

BATAILLE NAVALE

B.N. & M.R.



RÈGLE DU JEU

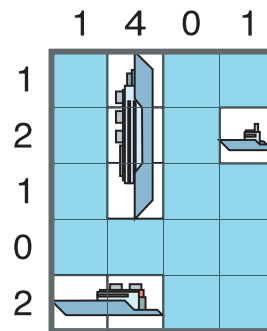
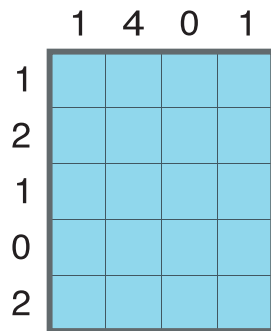
Une flottille est cachée sur une grille. Les bateaux qui la composent, représentés en-dessous en taille réelle, sont constitués de plusieurs parties (quatre pour les plus grands), occupant des cases différentes. Ces bateaux sont placés horizontalement ou verticalement et ne se touchent pas, même en diagonale.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

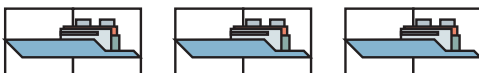
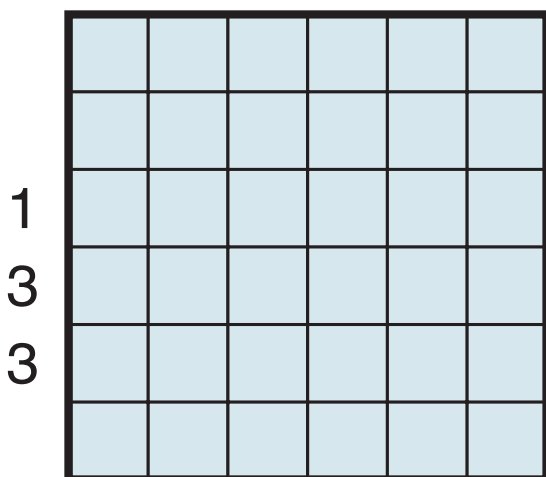


RETROUVEZ LES BATEAUX DE CES GRILLES.

1

6 BATEAUX

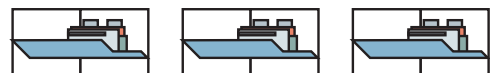
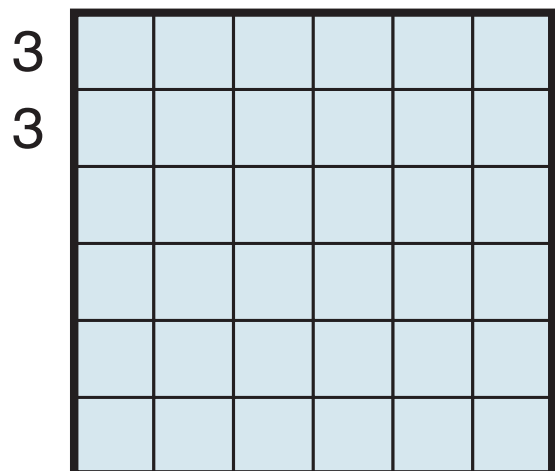
4



2

6 BATEAUX

1 3 1



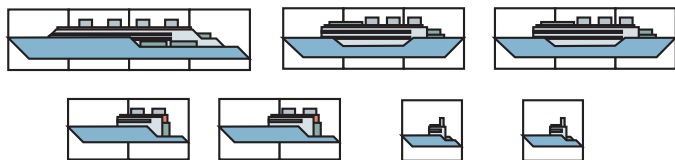
BATAILLE NAVALE

3

7 BATEAUX

3 3 2

2		≈				
3						
2						
2						
1						
3						

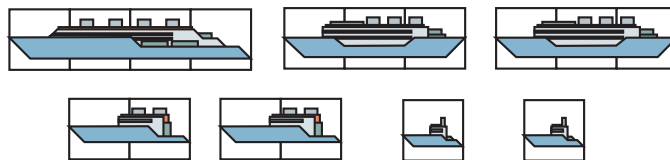


4

7 BATEAUX

5 0 1 0 4

3						
2						
1						
3	≈					

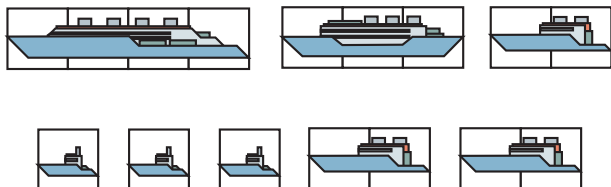


5

8 BATEAUX

3 1 0 2 5 1

1						
1						
3	≈			≈		
0						
2						
3						

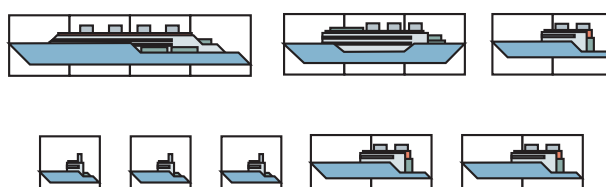


6

8 BATEAUX

2 0 3 0 4 1 4 2

1							
1							
1						≈	
1							
2							
4				≈			
1							



>> SALTO

Salto 1

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

Salto 2

1	3			2
		2		
3			2	
	2	1		3
2	3			

Salto 3

3			1	2
			3	
2	3			1
		1	2	3
		3		

Salto 4

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

Salto 5

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

Salto 6

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

Salto 7

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

Salto 8

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

Salto 9

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

Salto 10

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

>> VUPAVU

Uppavu 1

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

Uppavu 2

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

Uppavu 3

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

Uppavu 4

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

Uppavu 5

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

Uppavu 6

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

Uppavu 7

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

Uppavu 8

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

Uppavu 9

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

Uppavu 10

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

>> ALHAMBRA

Alhambra 1

		4		
			7	
	2			
				3

Alhambra 2

	6	4	8	4

Alhambra 3

		8		7
5	4			
	4			

Alhambra 4

		2		
6			4	
	2			

Alhambra 5

		3		
	4		4	
			2	

Alhambra 6

7	4			2
		6		
	4			

Alhambra 7

7	7			
				3
4		4	7	

Alhambra 8

			7	
		4		
	6			
2				2

Alhambra 9

			4	
		2		
		3		
			5	

Alhambra 10

6	7	7		
	5			3
				5

>> FUTOSHIKI

>> STAR SYSTEM

>> CLOTURE

>>> BATAILLE NAVALE