

Clôture

Règles du jeu

Le but du jeu est de retrouver l'emplacement de la clôture.

Les piquets de la clôture sont représentés par des croix (+).

La clôture est composée de segments horizontaux et verticaux joignant deux piquets et forme une boucle fermée qui ne se croise pas.

Les nombres (compris entre 0 et 3) situés dans les cases indiquent le nombre de segments de clôture entourant ces cases.

Exemple de grille à résoudre :

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

Grille solution :

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

La solution est unique.

Dominos

Règles du jeu

Les dix dominos d'un jeu sont les suivants :

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

Ils ont été placés sur une grille de dimensions 4×5 . Les séparations entre les dominos ont été masquées, en ne laissant visibles que leurs valeurs.

Le but du jeu est de retrouver leur disposition.

Exemple de grille à résoudre :

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

Grille solution :

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

Note. La grille suivante, donnée pour chaque défi, pourra éventuellement aider à la résolution, en barrant au fur et à mesure les dominos placés.

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

La solution est unique.

Gratte-ciel

Règles du jeu

Chaque grille carrée représente un quartier d'une ville occupé par des immeubles de 1 à 4 étages. Chaque case de la grille est occupée par un immeuble.

Ainsi, chaque ligne et chaque colonne devra contenir les chiffres 1, 2, 3 et 4 représentant les hauteurs des immeubles et 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.

Le but du jeu est de trouver la disposition des immeubles dans la grille.

Exemple de grille à résoudre :

	1	2	3	2	
1 →					← 4
3 →					← 1
3 →					← 2
2 →					← 2
	2	1	2	3	

Grille solution :

	1	2	3	2	
1 →	4	3	2	1	← 4
3 →	2	1	3	4	← 1
3 →	1	2	4	3	← 2
2 →	3	4	1	2	← 2
	2	1	2	3	

La solution est unique.

Hitaro

Règles du jeu

Chaque cellule la grille contient un chiffre.

Le but est de noircir des cellules de sorte qu'il n'y ait qu'un seul même chiffre non coloré par ligne et par colonne.

Deux cellules noircies ne peuvent pas être adjacentes (elles ne peuvent pas avoir de côté en commun). Mais leurs coins peuvent se toucher.

Toutes les cellules non noircies doivent être connectées par leurs côtés pour ne former qu'une seule pièce (on doit pouvoir parcourir toutes les cellules non noircies en passant de l'une à l'autre par un côté).

Exemple de grille à résoudre :

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

Grille solution :

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

La solution est unique.

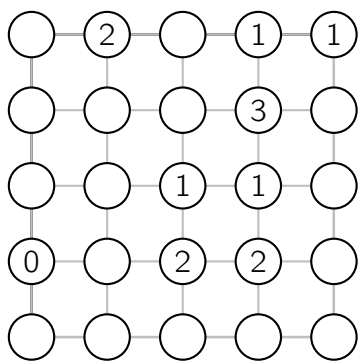
Slants

Règles du jeu

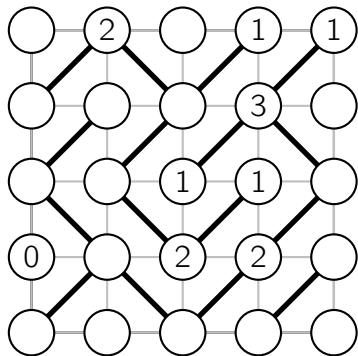
Le but du jeu est de dessiner, dans chacune des cases, l'une de ses deux diagonales de telle sorte que le nombre placé à un nœud du quadrillage indique combien de segments sont reliés à ce nœud.

Les lignes brisées ne doivent pas former une boucle fermée.

Exemple de grille à résoudre :



Grille solution :



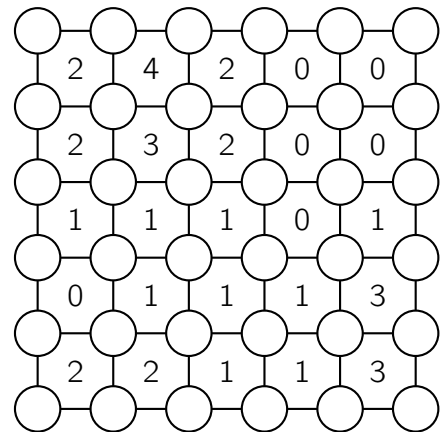
La solution est unique.

Squaro

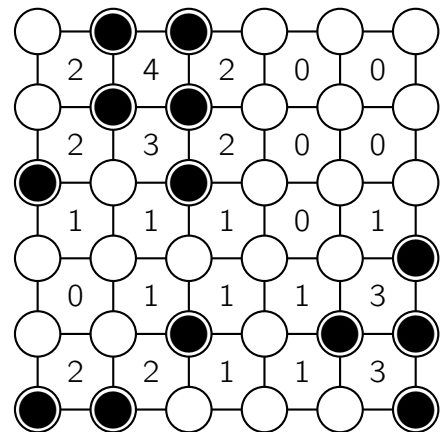
Règles du jeu

Le numéro inscrit dans chaque case indique le nombre de ronds à noircir sur les sommets de cette case.

Exemple de grille à résoudre :



Grille solution :



La solution est unique.

Tentes

Règles du jeu

Chaque arbre (♣) dans la grille a une tente (Δ) attachée à l'un de ses quatre bords.

Les tentes ne se touchent pas, même pas en diagonale.

Les chiffres marginaux indiquent les nombres des tentes sur les lignes ou colonnes correspondantes.

Exemple de grille à résoudre :

			♣		1
					1
	♣				1
			♣		0
	♣	♣			2
1	1	0	2	1	

Grille solution :

			♣	Δ	1
	Δ				1
	♣		Δ		1
			♣		0
Δ	♣	♣	Δ		2
1	1	0	2	1	

La solution est unique.

Tracks

Règles du jeu

Le but du jeu est de dessiner une piste reliant les deux bords de la grille, en sachant que le nombre de cases traversées par colonne et par ligne est indiqué en haut et à droite de la grille.

Dans une case de la grille, la portion de la piste est soit un segment soit une quart de cercle.

La piste ne peut pas se croiser.

La grille peut comporter, en plus, d'autres portions de la piste que celles de départ et d'arrivée.

Exemple de grille à résoudre :

					2
					2
					1
					3
					4
2	5	2	2	1	

Grille solution :

					2
					2
					1
					3
					4
2	5	2	2	1	

La solution est unique.