

## Binaro

## Clôture

### Règles du jeu

Chaque grille ne contient que des 0 et des 1, et doit être complétée en respectant les trois règles suivantes :

- il y a *autant* de 1 et de 0 sur chaque ligne et sur chaque colonne ;
- il n'y a pas plus de deux chiffres identiques côte à côte ;
- deux lignes ou deux colonnes ne peuvent pas être identiques.

### Exemple de grille à résoudre :

				1	1
	0	0			0
1					
			1		
				0	
			1		

Grille solution :

0	1	0	0	1	1
1	0	0	1	1	0
1	0	1	0	0	1
0	1	0	1	1	0
0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	0	0

La solution est unique.

### Règles du jeu

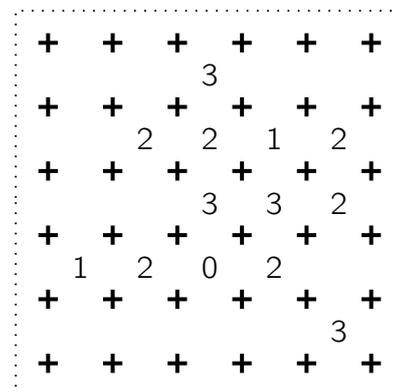
Le but du jeu est de retrouver l'emplacement de la clôture.

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

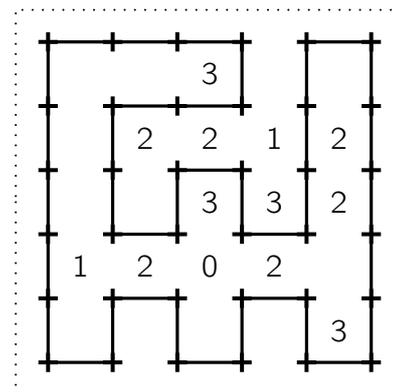
La clôture est composée de segments horizontaux et verticaux joignant deux piquets et forme une boucle fermée qui ne se croise pas.

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 :



Grille solution :



La solution est unique.

## Dominos

## Gratte-ciel

### 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  $4 \times 5$ . 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.

### 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.

## Slants

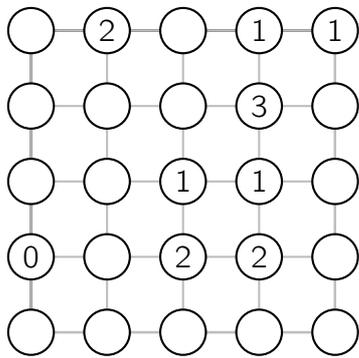
## Squaro

### Règles du jeu

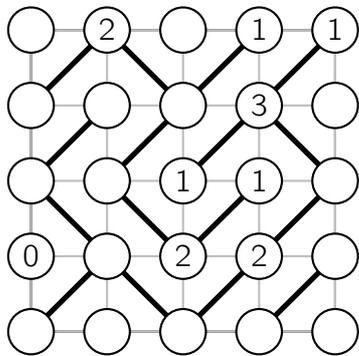
Le but du jeu est de dessiner, dans chacune des cases, l'une de ses deux diagonales de telle sorte que le nombre placé à un nœud du quadrillage indique combien de segments sont reliés à ce nœud.

Les lignes brisées ne doivent pas former une boucle fermée.

### Exemple de grille à résoudre :



Grille solution :

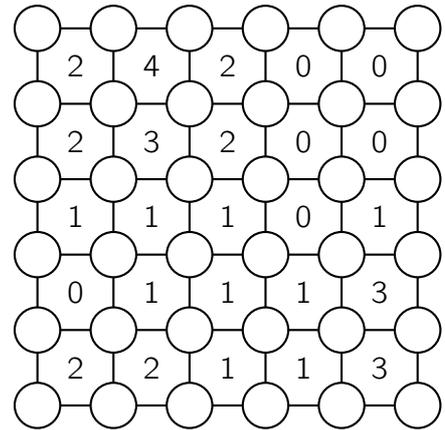


La solution est unique.

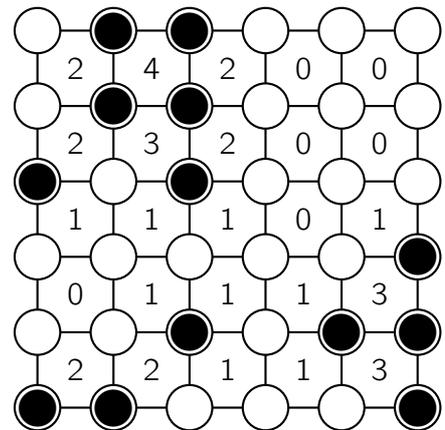
### Règles du jeu

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

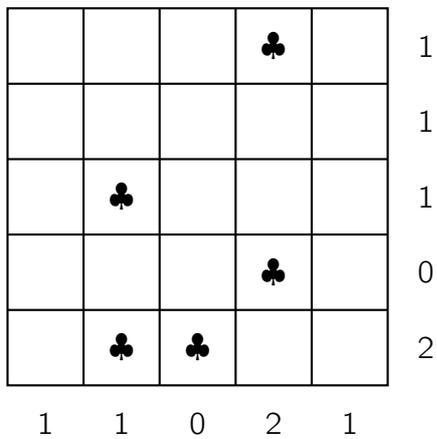
### Règles du jeu

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

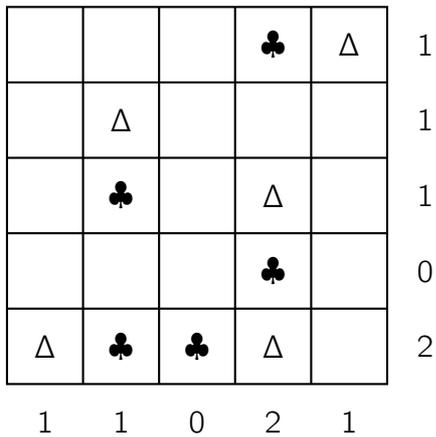
Les tentes ne se touchent pas, même pas en diagonale.

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

### Exemple de grille à résoudre :



Grille solution :



La solution est unique.

## Tracks

### Règles du jeu

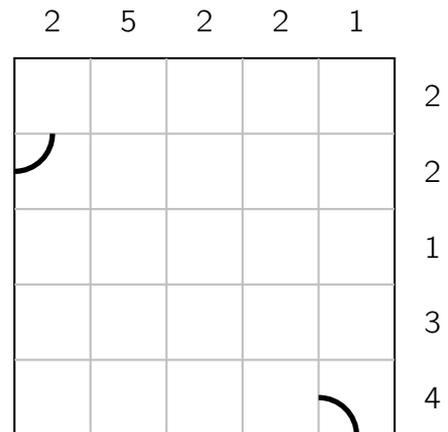
Le but du jeu est de dessiner une piste reliant les deux bords de la grille, en sachant que le nombre de cases traversées par colonne et par ligne est indiqué en haut et à droite de la grille.

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

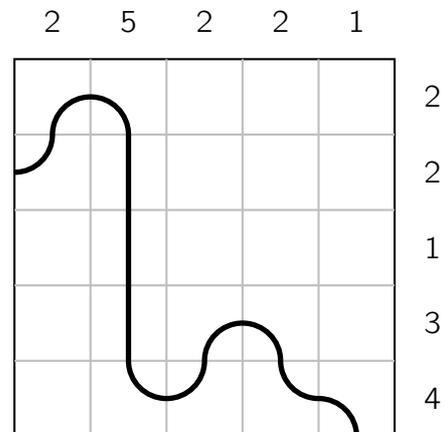
La piste ne peut pas se croiser.

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

### Exemple de grille à résoudre :



Grille solution :



La solution est unique.