Partie I	Nom

Pré-qualification française 2006

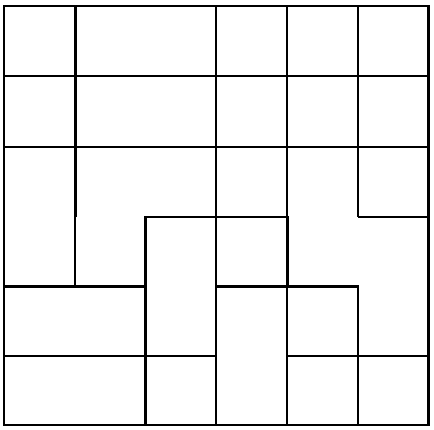
Replacez-les !	**15 points**
Pentaminos-barrières	**25 points**
Demi-dominos	**30 points**
Dominos	**20 points**
Blocs	**25 points**
Îles	**15 points**
Bataille Navale	**30 points**
Nombres fléchés	**45 points**
Logimage	**45 points**
Sudoku	**20 points**
Gratte-Ciel	**15 points**
Trois par rangée	**10+5 points**

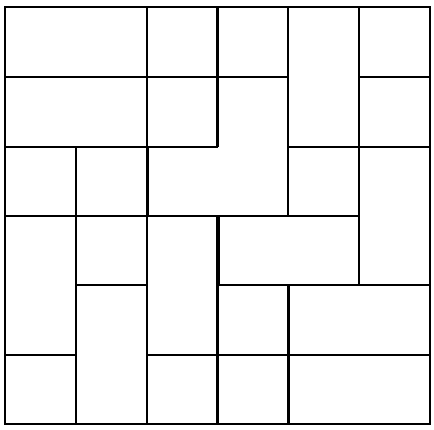
Eyrolles.com
La librairie des professionnels

Partie I

1. Replacez-les ! 15 points

Placez tous les mots ci-dessous dans les deux grilles de façon à ce que chaque zone contienne exactement une lettre. Les mots se lisent de gauche à droite et de haut en bas.



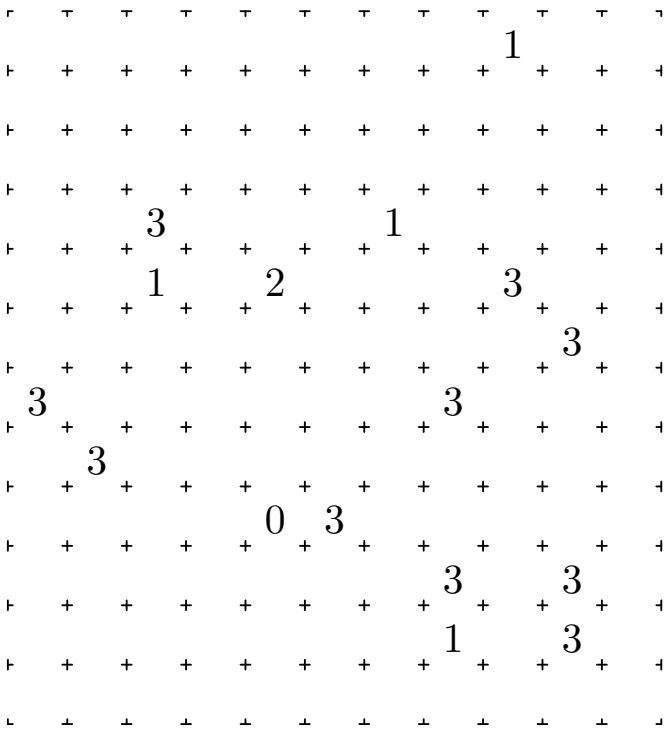


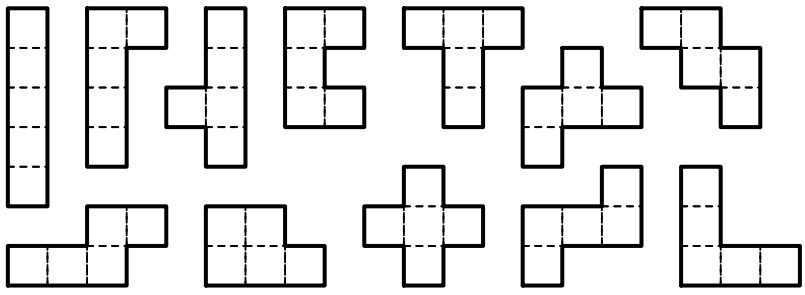
ACIDE	COCBI	DIRBA	ECROC	OCUER	RELAR
BIERE	COCRA	DUBEB	ERRUD	OUBER	ROURU
BLIUR	CUIRU	ECABU	IRURI	RACOR	UREBA
BUDAI	DARRU	ECORD	OBBUR	REDRE	URELC

Partie I		

2. Pentaminos-barrières 25 points

Placez les douze pentaminos dans la grille de sorte que chaque chiffre indique le nombre de traits utilisés autour de lui. Les pentaminos peuvent être tournés (rotation) mais pas retournés (symétrie axiale). De plus, ils ne se touchent pas, même par un coin.

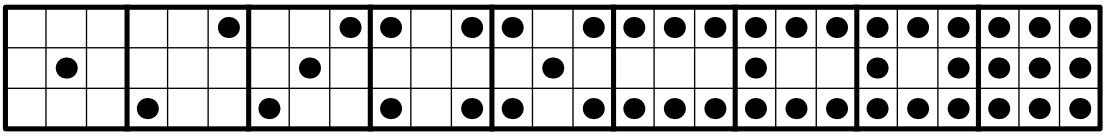


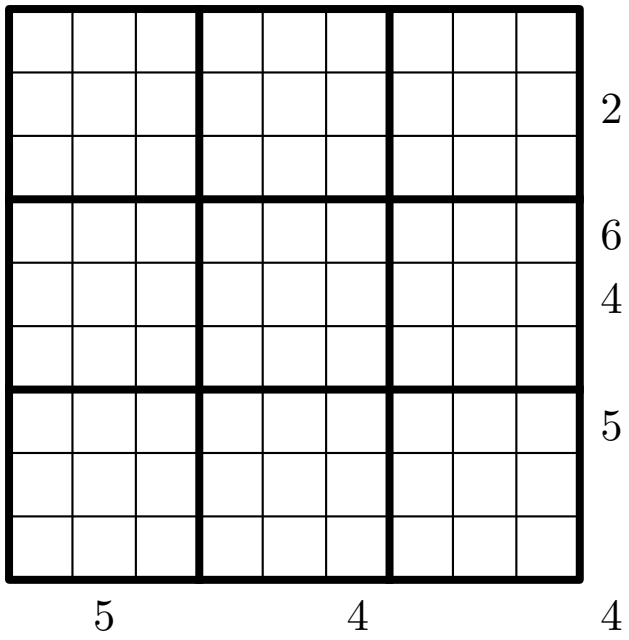


Partie I		

3. Demi-dominos 30 points

Placez les neuf demi-dominos dans la grille de telle sorte que les indices sur le bord de la grille représentent le nombre de points dans chaque ligne, colonne et diagonale. On ne peut ni tourner ni retourner les dominos.



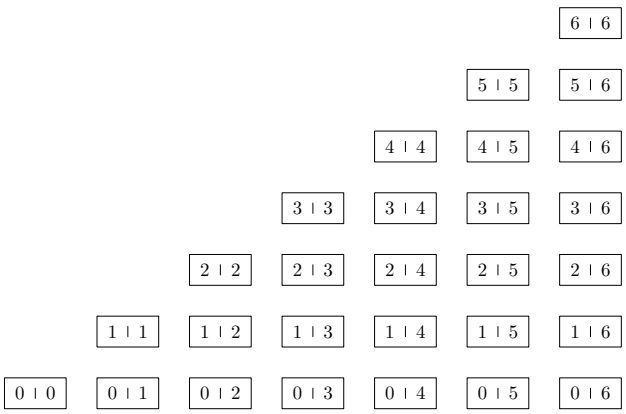


Partie I		

4. Dominos — 20 points

Un ensemble complet de dominos (du 0-0 au 6-6) ont été placés sur la grille. Les séparations entre les dominos ont été effacées et les points ont été remplacés par des nombres. Dessinez les séparations manquantes.

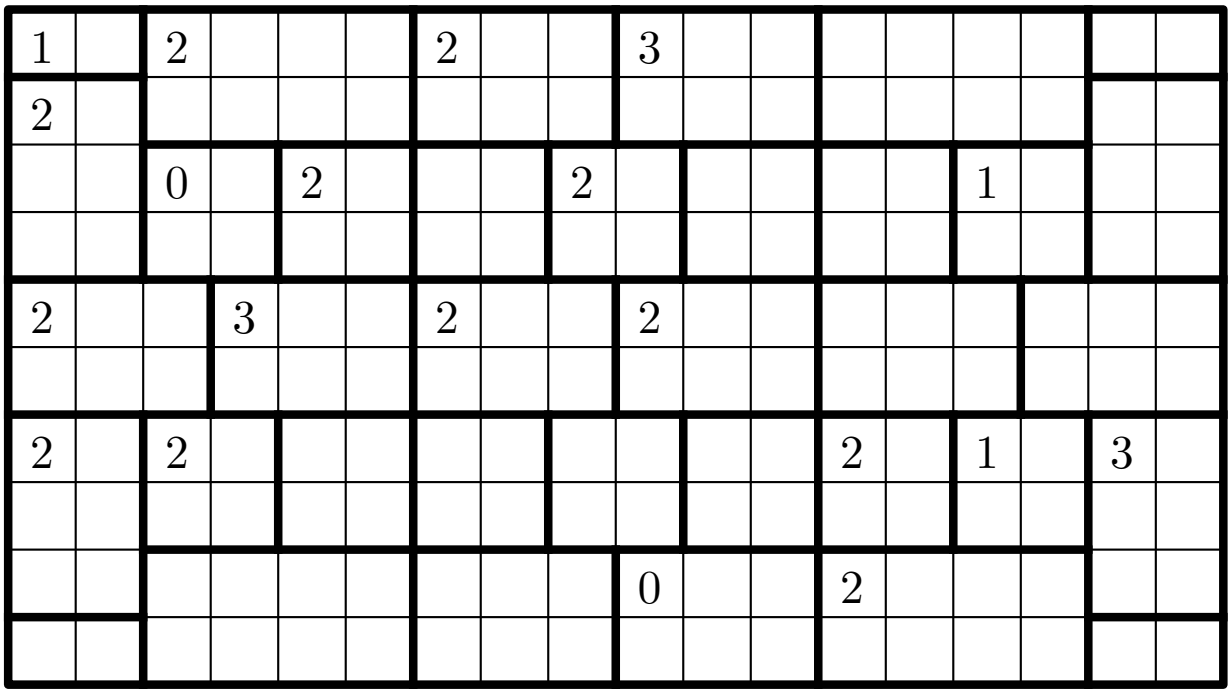
5	2	4	1	2	1	6	2
6	5	5	1	3	4	6	0
4	4	1	2	2	2	5	6
6	5	3	4	4	0	0	1
3	5	3	1	0	3	6	6
5	6	3	4	3	1	2	2
4	0	0	5	3	1	0	0



Partie I		

5. Blocs — 25 points

Noircissez certaines cases de sorte que chaque nombre donné indique le nombre de cases noires de la région où il se trouve. Les cases noires peuvent se toucher, mais seulement en diagonale. Une ligne continue de cases blanches ne peut passer que dans deux régions au plus. Toutes les cases blanches sont reliées entre elles par des chemins horizontaux ou verticaux.



Partie I		

6. Îles — 15 points

Noircissez certaines cases de sorte qu'elles soient toutes reliées horizontalement ou verticalement. Aucun carré 2*2 ne peut être complètement noir. Chaque zone non noircie doit contenir un nombre et un seul, ce nombre devant être son nombre de cases. Les nombres ne sont jamais noircis.

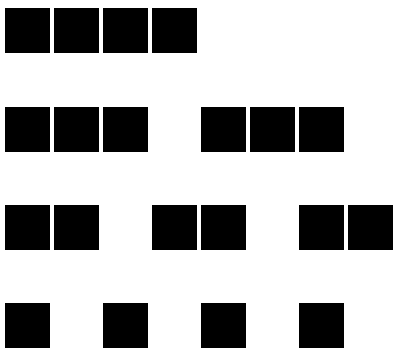
4		3				4					3						
														4			
					4												4
				4						2							
4					2												3
		4		4			2						3				
									4		4					3	
												3					
						2											
	4									3		3					

Partie I		

7. Bataille Navale — 30 points

La grille représente une partie de l'océan dans laquelle on a caché une flotte de 10 bateaux (un bateau de quatre cases, deux de trois cases, trois de deux cases et quatre d'une case). Les bateaux peuvent être horizontaux ou verticaux et ne peuvent pas se toucher, même en diagonale. Les indices sur le bord indiquent le nombre de cases de leur rangée occupées par un morceau de bateau.

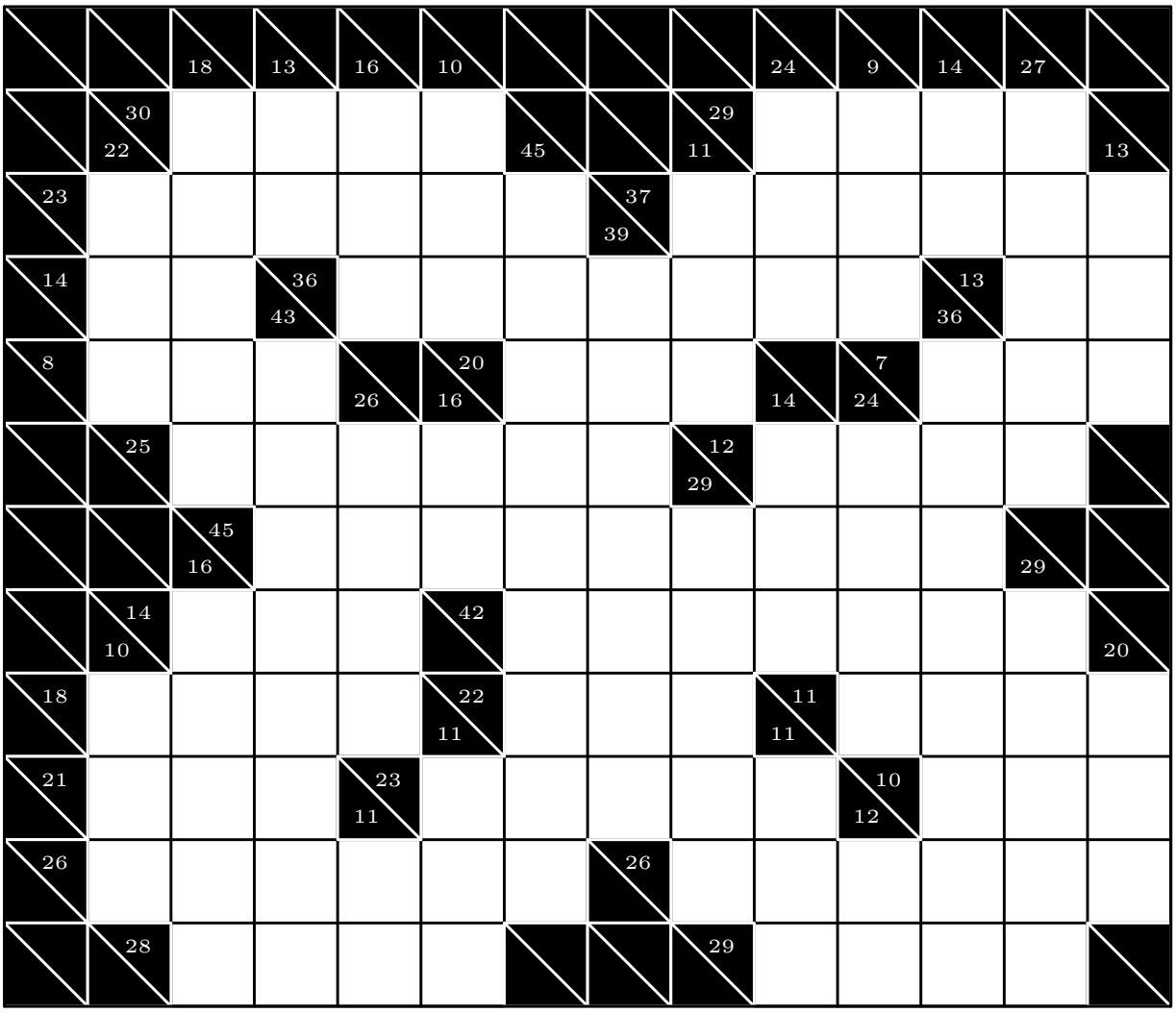
	2	1	1	4	1	3	2	0	1	5
2	≈		≈			≈	≈			
2					≈		≈			≈
1										
4			≈							
1										
1				≈						
3		≈								≈
3	≈	≈								
2										
1	≈									



Partie I

8. Nombres fléchés — 45 points

Placez un chiffre de 1 à 9 par case de sorte que chaque suite de chiffres horizontale (respectivement verticale) soit égale au nombre grisé en haut (resp. à gauche). À l'intérieur d'une même suite, les chiffres sont toujours tous différents.



Partie I		

9. Logimage — 45 points

Les indices sur le bord de la grille indiquent la taille des suites maximales de cases noires consécutives de leur rangée, dans leur ordre d'apparition. Reconstruisez le dessin.

															2	2												
						1	1						3	1	1	3		1	2									
			1	1	3	2	8	2					1	1	2	4		2	2	2	2	3					
3	8	7	7	1	4	2	2		1	4	3	2	2	2	3	1	1	1	1	1	15					
1	4	5	5	6	6	4	1	2	2	3	1	3	2	2	17	12	12	3	7	8	2	6	5	3		
				5																						
				5																						
			3	4																						
	1	1	1	2																						
		1	2	2																						
			3	2																						
		1	1	1																						
	4	2	2	2																						
1	1	2	2	1																						
1	1	1	2	1																						
	8	1	3	1																						
		8	3	7																						
5	1	3	1	1																						
3	2	1	1	7																						
	3	2	3	7																						
	3	2	2	7																						
	4	2	3	3																						
		2	3	3																						
		2	3	3																						
		3	3	4																						
		4	3	4																						
		6	3	4																						
		6	3	3																						
		6	5	4																						
3	1	2	5	3																						

Partie I		

10. Sudoku — 20 points

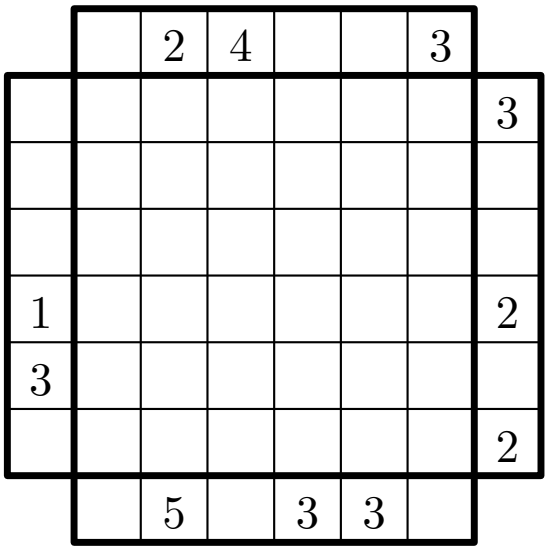
Placez les chiffres de 1 à 9 dans la grille de sorte que chaque chiffre apparaisse une fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque zone 3*3 en gras.

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

Partie I		

11. Gratte-Ciel — 15 points

La grille représente un ensemble de gratte-ciel. Chaque rangée contient des gratte-ciel de tailles différentes (1-6). Les nombres à l'extérieur de la grille indiquent combien de gratte-ciel sont visibles dans sa rangée par un observateur situé à cet endroit (un immeuble placé après un immeuble plus grand est complètement caché).



Partie I		

12. Trois par rangée 10+5 points

Placez les nombres de 1 à 15 dans chaque grille de sorte que chaque nombre soit dans la même ligne ou colonne que son prédécesseur. Le parcours résultant peut se croiser ou faire demi-tour et deux nombres successifs ne sont pas nécessairement adjacents. Chaque rangée doit contenir trois nombres dont la somme est égale à l'indice sur le bord de la grille.

	25	27	12	14	42
18					
36					
27					
27		7			
12					

	27	30	14	9	40
30					14
33					
12					
15					
30					