par Michel Criton

Des jeux de grilles... à gogo !

Cet article vous propose de redécouvrir certains des classiques des jeux de grilles, retravaillés pour être à la portée de tous, et pour pouvoir faire l'objet de travaux en classe autour de leur résolution. Pour chacun d'entre eux, un livre de la collection *À vous de jouer* permet d'en détailler les raisonnements.

Nous avions imaginé de vous proposer sur ces deux pages de découvrir les jeux posés aux participants du dernier championnat mondial de jeux de grilles, le World Puzzle Championship (WPC, voir encadré page 13).

Mais ces grilles, particulièrement difficiles, nécessitent une importante réflexion, notamment pour démarrer leur résolution, et n'auraient pas pu être posées aux élèves.

Nous nous sommes donc retournés vers les « classiques », des jeux eux aussi posés dans les années précédentes au WPC, mais à partir desquels Bernard Novelli avait imaginé des problèmes à la portée de tous.

Retrouvez les jeux de cet article dans les livres qui leur sont consacrés, en vente en page 2 de couverture en promotion de Noël :
Bataille navale, Domino, Démineur* et *Gratte-ciel
(avec des pistes de stratégie et des centaines de jeux).

Domino

Règle du jeu :
Des dominos ont été placés sur une grille, leur liste étant indiquée à côté. On a masqué les séparations entre dominos en ne laissant visibles que les valeurs. Retrouvez leur disposition ! Tous les problèmes ont une solution unique.

PROBLÈME n° 4701

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

PROBLÈME n° 4702

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

Gratte-ciel

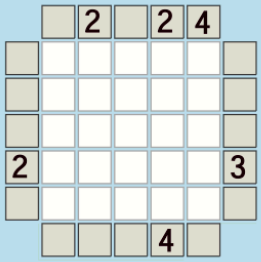
Règle du jeu : Un bloc de la ville de New York a été représenté dans une grille. Chaque case de la grille contient un immeuble de 10, 20, 30, 40 ou 50 étages pour les 5×5.
Les immeubles d'une même rangée (ligne ou colonne) sont tous de tailles différentes.

Les informations données sur les bords indiquent le nombre d'immeubles visibles sur la rangée correspondante par un observateur situé à cet endroit. Ainsi, si une ligne contient la disposition 20-50-30-10-40, deux immeubles sont visibles à partir de la gauche (le 20 et le 40) et deux immeubles sont visibles à partir de la droite (le 40 et le 50).
Cette règle du jeu s'adapte à des grilles de toute taille.
Vous devez retrouver la hauteur de chaque immeuble à l'aide des indices placés à l'extérieur.

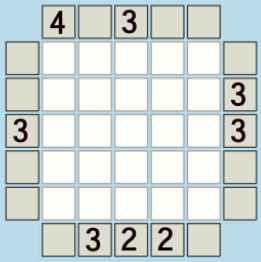
PROBLÈME n° 4703

Placez les 25 immeubles sur les cases blanches de cette grille.

Chaque problème admet une solution unique.



PROBLÈME n° 4704



Réponses sur **www.tangente-education.com**

Démineur

Règle du jeu :
La règle du Démineur est simple : des mines ont été placées sur la grille. Chaque case en contient 0 ou 1.
À vous de les trouver !

Pour vous aider à déminer le terrain, certaines cases comportent une information : le nombre de cases minées parmi ses huit voisines (diagonales comprises).
Les cases contenant ces nombres ne sont pas minées.

Chaque problème admet une solution unique.

PROBLÈME n° 4705

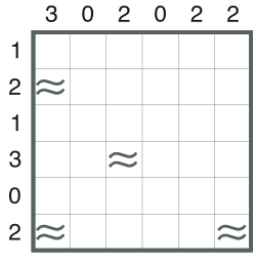
Il y a 15 mines en tout.
À vous de les placer.

PROBLÈME n° 4706

Il y a encore 15 mines à placer

Bataille navale

Règle du jeu :
Une flottille de bateaux de 1 à 4 cases de long (une seule de large) est cachée sur la grille. À vous de la reconstituer !
Les bateaux sont placés horizontalement ou verticalement, et ne se touchent pas, même en diagonale.
Les informations situées autour indiquent le nombre de cases de la rangée occupées par les bateaux.
Les cases marquées d'un double trait ondulé ne contiennent que de l'eau (pas de bateau).
Le problème admet une solution unique.

PROBLÈME n° 4707

Il y a
- 5 bateaux de longueur 1
- 2 de longueur 2 cases.
À vous de les placer.