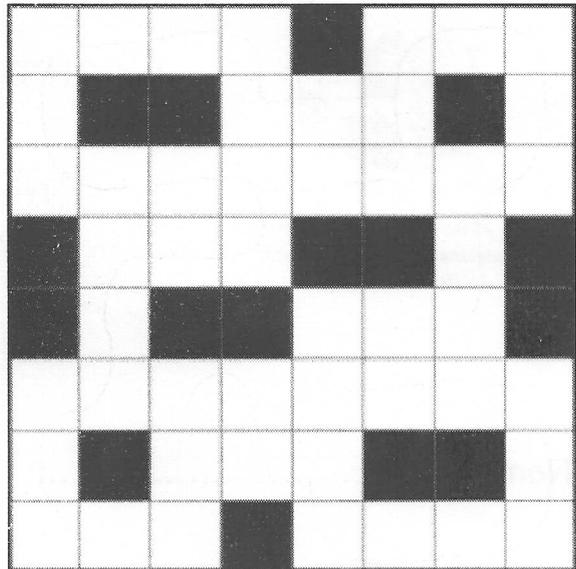


## 1. Simple Loop

Dessinez une boucle composée de segments horizontaux et verticaux, qui passe par chaque case blanche de la grille exactement une fois sans jamais se recouper.

--> 20 points



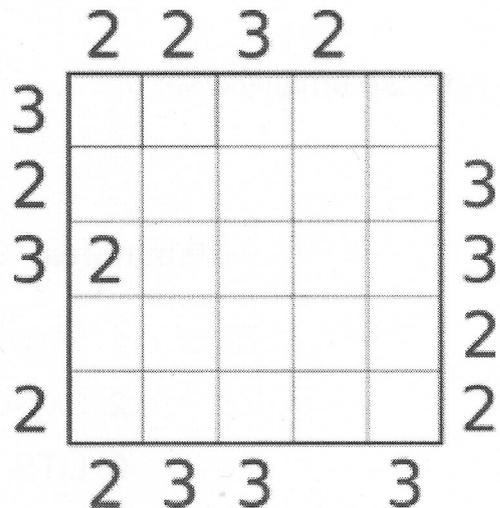
## 2. Skyscraper

Remplissez la grille avec les chiffres de 1 à N (N est le nombre de case d'une ligne) de sorte que chaque ligne et chaque colonne contient exactement une fois chaque chiffre.

Chaque chiffre représente une hauteur d'immeuble.

Les indices autour de la grille indiquent le nombre d'immeubles visibles dans cette direction (un immeuble situé derrière un immeuble plus haut dans la même rangée est caché par celui-ci).

--> 50 points

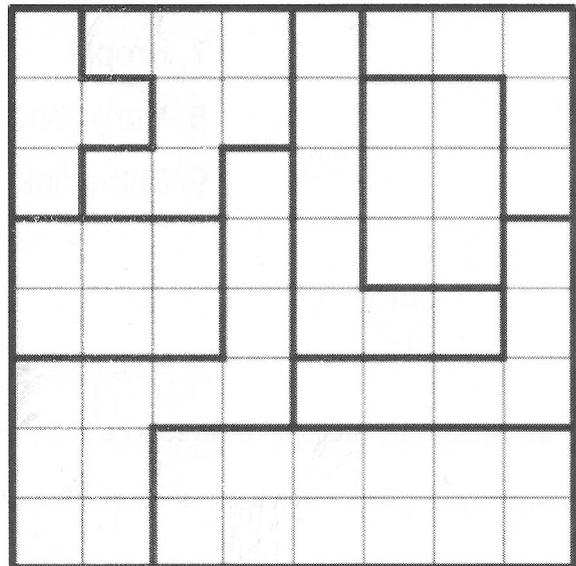


## 3. LITS

Noircissez dans chaque région exactement 4 cases adjacentes formant un tetromino (L, I, T, ou S), en respectant les conditions suivantes :

- l'ensemble des tetrominos forme une seule zone noircie orthogonalement connexe ;
- aucune zone 2x2 ne peut être entièrement noircie ;
- quand 2 tetrominos se touchent par un côté, ils ne doivent pas être de la même forme, indépendamment des rotations et réflexions.

--> 70 points



## 4. Easy as ABC

Placez les lettres A, B, et C dans des cases, de sorte que chaque lettre apparait exactement une fois dans chaque ligne et colonne. Chaque case ne peut contenir qu'une seule lettre, mais peut être vide. Les indices autour de la grille indiquent la première lettre visible dans cette direction.

--> 50 points


B B

CA

BC

AB

CA

BC

AB

CBACBA

## 5. Kakuro

Placez un chiffre de 1 à 9 dans chaque case blanche, de telle sorte que la somme des chiffres d'un bloc horizontal soit égale à la valeur à gauche de ce bloc, et la somme des chiffres d'un bloc vertical soit égale à la valeur indiquée au-dessus de ce bloc. Aucun chiffre ne peut être répété au sein d'un même bloc.

--> 100 points

	10	4	33			25	7	12
20					6			
42					12			
				4				
				5				
	13	10					3	14
44								
7					11			

## 6. Minesweeper

Des mines (le nombre n'est pas fourni) se cachent dans la grille (au plus une par case). Les indices donnent le nombre de mines présentes dans les 8 cases immédiatement adjacentes (horizontalement, verticalement et en diagonale). Les cases comportant des indices ne contiennent pas de mines. Placez les mines.

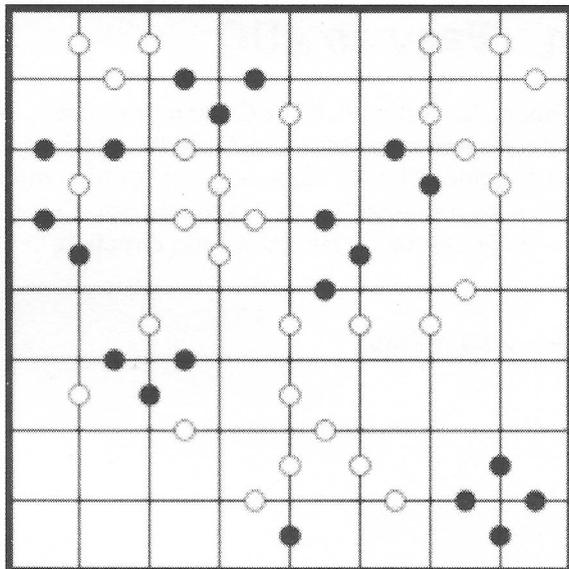
--> 40 points

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

## 7. Kropki

Remplir chaque ligne, colonne et région par les chiffres de 1 à N (N étant la longueur d'une ligne ou d'une colonne). De plus, deux cellules adjacentes contenant des chiffres consécutifs sont toujours séparées par un rond blanc et deux cellules adjacentes contenant des chiffres dont l'un est le double de l'autre sont toujours séparées par un rond noir. Un 1 et un 2 peuvent être séparés par un rond blanc ou par un rond noir.

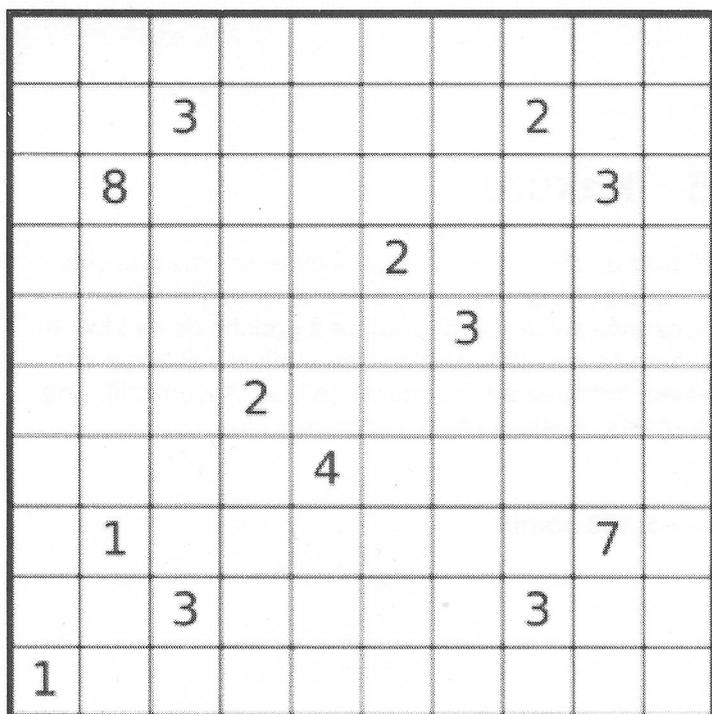
--> 150 points



## 8. Nurikabe

Noircissez certaines cases (les autres restent blanches), de sorte que la grille soit composée de régions distinctes. Deux cases sont dans la même région si et seulement si elles sont de même couleur et orthogonalement adjacentes. Chaque indice doit être dans une région blanche dont l'aire est égale à l'indice concerné. Chaque région blanche doit contenir exactement un indice. Toutes les cases noires doivent être dans la même région. Une zone 2x2 ne doit pas être entièrement noircie.

--> 60 points



## 9. Slitherlink

Dessinez une unique boucle composée de segments horizontaux et verticaux, qui relie certains points de la grille. Un indice dans une case indique le nombre de côtés de cette case qui font partie de la boucle.

--> 60 points

