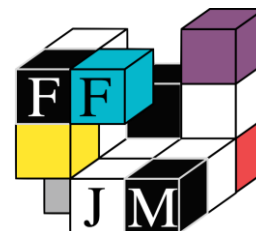


FFJM – Puzzles Epreuve Découverte 1

19 . 06 . 2026 - 23 . 06 . 2026



Fédération Française des
Jeux Mathématiques

Ce livret d’instruction décrit les grilles qui seront proposées au cours de l’épreuve : règles, nombre de grilles, points par grille (correspondant à la difficulté) et codes solutions (pour saisir vos réponses).

Vous pouvez démarrer l’épreuve de **45 mn** à tout moment **entre vendredi 19/06/2026 18h et mardi 23/06/2026 23h**. Quand vous aurez téléchargé le fichier PDF protégé, puis cliqué sur « obtenir le mot de passe », un compteur s’affichera pour indiquer le temps restant.

Nous recommandons de déclencher un chronomètre de votre côté (car certains navigateurs peuvent mal rafraîchir le compteur) et de saisir vos réponses au fur et à mesure, elles seront sauvegardées à chaque validation.

Pour rappel, vous devez travailler **seul** et **sans aide informatique** – merci pour votre fair-play !

Vous pouvez **imprimer** et résoudre sur papier, **ou** utiliser les liens fournis vers une **interface en ligne**. Dans ce cas, il est important de vous familiariser avec l’interface, par exemple en l’utilisant pour résoudre les exemples de grilles en ligne sur www.wspc2027.fr, rubrique Sudoku & Puzzles.

Si vous entrez les codes solutions pour les 9 grilles avant la fin des 45 mn et que vos réponses sont justes, vous bénéficierez d’un bonus de 2 points par minute. Les résultats seront publiés peu après la fin de l’épreuve.

Type de puzzle	N°	Points
Numberlink	1	3
	2	5
	3	8
Star Battle	4	3
	5	12
	6	14
Tapa	7	3
	8	11
	9	16

Total: 75

Numberlink (3, 5, 8 points)

Connectez les paires d'un même symbole (chiffre ou lettre) par un chemin continu.

Les chemins passent par le centre des cases, et sont composés de sections horizontales et verticales.

Les chemins ne peuvent se croiser ni traverser de cases occupées par un symbole.

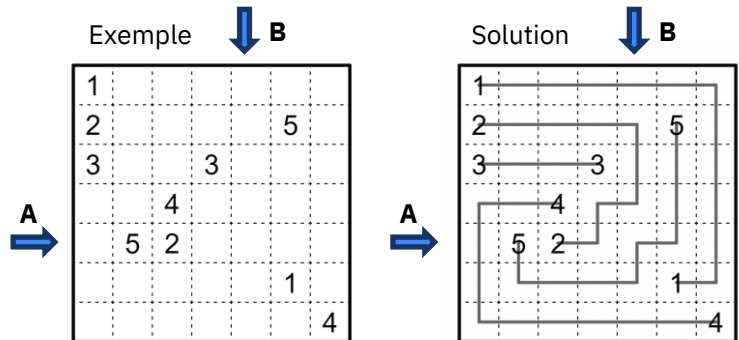
Code solution :

Assignons à chaque case un symbole égal à celui des extrémités du chemin qui la traverse (ou X si aucun chemin ne la traverse).

Pour chaque ligne ou colonne pointée par une flèche, indiquer les symboles de chacune des cases la composant, dans le sens de la flèche.

Exemple:

A : 4522551 B : 1222554



Star Battle (3, 12, 14 points)

Placez une étoile dans certaines cases de sorte qu'elles ne se touchent pas, même en diagonale.

Chaque ligne, chaque colonne et chaque zone délimitée en gras contient le nombre donné d'étoiles

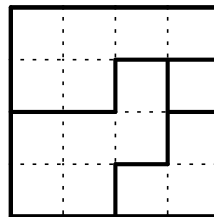
(au-dessus de la grille).

Code solution :

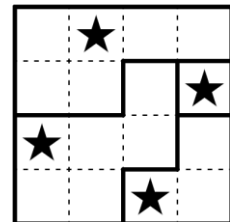
Pour chacune des lignes, de haut en bas, indiquer le numéro de colonne de la première étoile en partant de la gauche (ou son chiffre des unités si le numéro est supérieur ou égal à 10)

Exemple : 2413

Exemple - 1 ★



Solution



Tapa (3, 11, 16 points)

Noircissez certaines cases vides de sorte qu'elles soient connectées orthogonalement et forment un seul groupe. Aucune aire 2x2 ne doit être entièrement noircie.

Chaque indice donne la longueur du bloc de cases noires consécutives dans les cases entourant l'indice.

S'il y a plusieurs indices, il y a autant de blocs noirs, séparés par au moins une case blanche.

Code solution :

Pour chaque ligne ou colonne pointée par une flèche, indiquer la longueur des zones successives noircies et non noircies (en partant depuis la flèche)

Exemple:

A : 33 B : 2112

