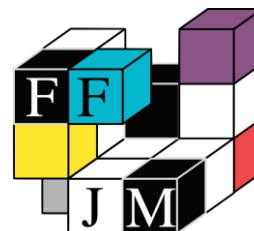


FFJM – Sudoku Epreuve Découverte 1

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 7 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
Sudoku classique	1	15
	2	15
	3	20
Thermo Sudoku	4	15
	5	20
Killer Sudoku	6	15
	7	25

Total: 125

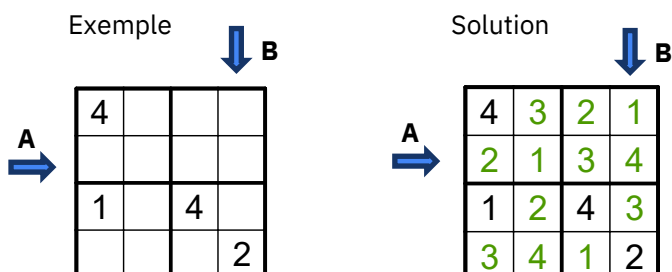
Code solution :

Pour chaque ligne ou colonne pointée par une flèche, indiquer les chiffres, dans le sens de la flèche

Sudoku classique (15, 15, 20 points)

Placez les chiffres de 1 à 9 de sorte qu'ils soient tous distincts sur chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc de 3x3 cases

(dans l'exemple ci-dessous : chiffres de 1 à 4 et blocs 2x2)



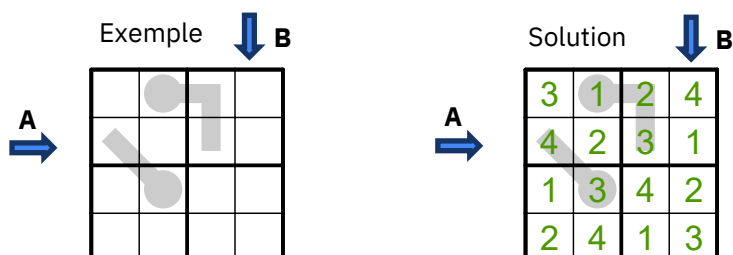
Code solution :
A : 2134 B : 1432

Thermo Sudoku (15, 20 points)

Appliquez les règles du Sudoku.

De plus, le long de chaque thermomètre, les chiffres augmentent strictement en partant du bulbe.

(dans l'exemple ci-dessous : chiffres de 1 à 4 et blocs 2x2)



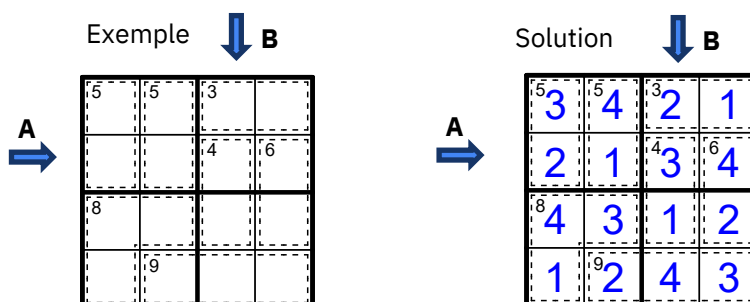
Code solution :
A : 4231 B : 4123

Killer Sudoku (15, 25 points)

Appliquez les règles du Sudoku.

De plus, pour chaque « cage » délimitée en pointillés, les chiffres sont tous distincts et leur somme est indiquée dans le coin supérieur gauche de la cage

(dans l'exemple ci-dessous : chiffres de 1 à 4 et blocs 2x2)



Code solution :
A : 2134 B : 2314