

Puzzles

Epreuve Découverte #2



Fédération Française des
Jeux Mathématiques

18 . 06 . 2026 - 22 . 06 . 2026

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 18/09/2026 18h et mardi**

22/09/2026 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 du site. Important : l'interface est optimisée pour un PC, **résoudre sur téléphone est déconseillé**.

Retrouvez exemples et quelques conseils (rubrique Indices) sur www.wspc2027.fr/conseils-et-astuces/

Vérifiez bien **comment saisir les codes solutions** ! (cf page suivante)

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 (total 75)
Midloop	1	3
	2	9
	3	12
Easy As	4	3
	5	6
	6	16
Fillomino	7	4
	8	10
	9	12

Midloop (3, 9, 12 points)

Tracez une boucle unique passant par le centre de certaines cases et composée de segments horizontaux et verticaux. La boucle ne se croise pas.

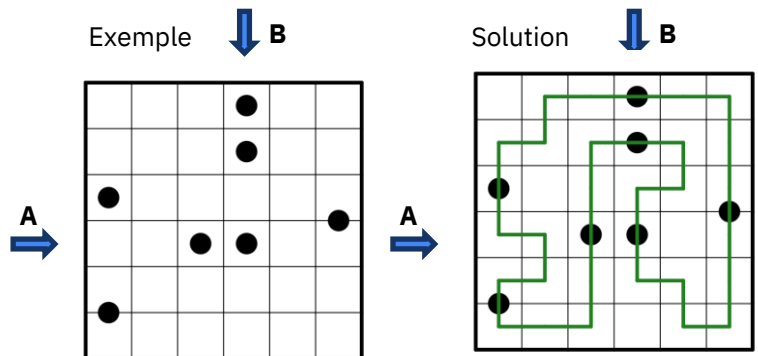
La boucle passe par chacun des points noirs, et chaque point noir se situe au milieu du segment qui le traverse.

Code solution :

Pour chaque ligne ou colonne indiquée, saisir en succession les signes suivants :
L si la boucle tourne, I si elle va droit, X si la case est vide

Exemple:

A : LLIIXI B : IILILX



Easy As (3, 6, 16 points)

Placez les symboles indiqués de sorte que chaque ligne et chaque colonne contienne exactement une fois chaque symbole (à noter : A-D signifie qu'il faut placer A B C et D)

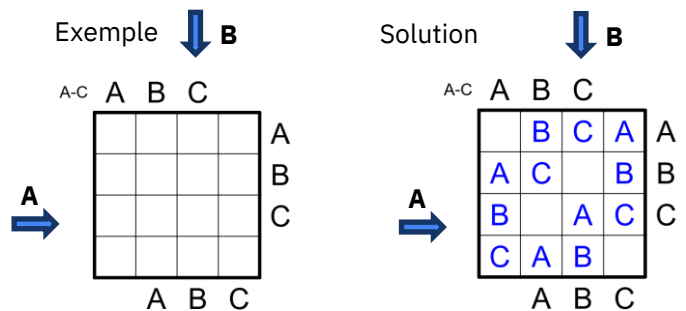
L'indice correspond au premier symbole vu depuis cette direction.

Code solution :

Pour chaque ligne ou colonne indiquée, saisissez son contenu, avec X pour une case vide

Exemple :

A : BXAC B : CXAB



Fillomino (4, 10, 12 points)

Divisez la grille en régions d'un certain nombre de cases le long des pointillés. Les indices représentent le nombre de cases des régions dans lesquels ils sont compris. Il peut y avoir 0, 1 ou plusieurs indices dans la même région, du moment que ce sont les mêmes chiffres. Cela signifie qu'il existe potentiellement des régions sans indices.

Une fois la division terminée, il est impossible que deux régions faisant la même taille se touchent par un bord (y compris les régions sans indices).

Code solution :

Pour chaque ligne ou colonne indiquée, saisir les chiffres dans l'ordre

Exemple:

A : 451344 B : 557122

