

Qualif WPC
France 2012

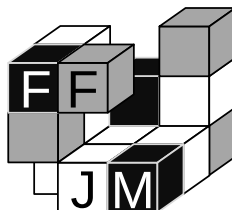
Partie 2

Nom

Partie 2 – Mélange – 30 minutes

1. Minesweeper, 1234 Connect, Islands, Cave 4*10
2. Meanders, End view, Skyscrapers, Battleships . . 4*25

Total: 140 points + time bonus (5 pts/minute)



Tous les problèmes de cette épreuve sont des grands classiques du WPC... Chaque page contient plusieurs problèmes; hélas, les concepteurs ont oublié quelle grille correspond à quel énoncé!

Attention, certaines grilles peuvent individuellement correspondre à plusieurs énoncés, mais il n'y a qu'une seule façon de résoudre toutes les grilles de telle sorte que chaque énoncé soit utilisé exactement une fois. Des points seront attribués pour la résolution de grilles individuelles, mais uniquement si la solution donnée fait partie d'une solution cohérente à l'ensemble des grilles de la page.

1. Minesweeper, 1234 Connect, Islands, Cave (Démineur, Connexion 1234, Îles, Caverne)

(4*10 points)

Démineur : 26 mines sont cachées dans la grille (au plus une par case). Les indices donnent le nombre total 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.

Connexion 1234 : Connectez chaque paire de chiffres identiques par une ligne continue. Les lignes ne peuvent ni se croiser ni se chevaucher, et relient les centres de cases adjacentes. Toutes les cases de la grille doivent être traversées.

Îles : La grille se compose de zones blanches (îles) entourées de cases noires qui sont reliées entre elles pour former une mer d'un seul tenant. Chaque île contient exactement un chiffre, dont la valeur est égale à l'aire de l'île. Les îles ne peuvent se toucher qu'en diagonale. La mer ne contient pas de carré 2x2. Complétez la grille.

Caverne : Tracez une boucle fermée autour d'un ensemble de cases d'un seul tenant et sans trous (la caverne). La boucle ne peut pas se chevaucher ni se recouper. Toutes les cases qui contiennent un indice font partie de la caverne. Chaque indice donne le nombre de cases de la caverne visibles en ligne droite (horizontalement ou verticalement) depuis la case contenant l'indice, outre elle-même.

3							
						5	
					1		
			4				
			2	3			
	5					4	
1	2						

		3				4	
	2				5		
		1		6			
							5
	4						
						3	
1	2					6	

		3					
	2			5		6	
		1					
3					1		
	2		5			6	
			4		4		

		3					
	2					1	
			5				
1				4		5	
	2						
					3		

2. Meanders, End view, Skyscrapers, Battleships (4*25 points)

(Méandres, Point de vue, Gratte-ciels, Bataille navale)

Méandres : Dessinez un chemin qui relie le coin en haut à gauche du diagramme au coin en bas à droite, composé de segments horizontaux ou verticaux joignant les centres de cases adjacentes. Les indices dans la marge indiquent le nombre de cases traversées dans la rangée correspondante.

Point de vue : Placez les chiffres 1, 2, 3 et 4 dans la grille. Chaque chiffre apparaît une fois et une seule dans chaque rangée. Les indices dans la marge indiquent le premier chiffre visible de leur rangée.

Gratte-ciels : Chaque ligne et chaque colonne contient 6 immeubles de hauteurs toutes différentes de 1 à 6 (les autres cases restent vides). Les chiffres dans la marge indiquent le nombre d'immeubles visibles dans chaque direction (un immeuble situé derrière un immeuble plus haut dans la même rangée est caché par celui-ci). Remplissez la grille avec les hauteurs des immeubles.

Bataille navale : Une flotte de bateaux se cache dans la grille. Sa composition est montrée dans la marge. Chaque segment de bateau occupe une case de la grille. Les bateaux peuvent être orientés horizontalement ou verticalement, et ils ne se touchent pas, même en diagonale. Les indices en marge de la grille indiquent le nombre total de segments de bateaux qui apparaissent dans la rangée correspondante.

Dans chaque grille, les cases marquées X doivent rester vides.

