

Introduction

Vous aimez les jeux de logique ? Vous avez un esprit rigoureux et vous aimez que tout soit bien cadré ? Ce livre est fait pour vous ! Voici un assortiment de jeux qui se présentent tous sous forme de grilles. Ils restent néanmoins variés et exigeront parfois de vous un bon sens de l'observation ou de l'orientation en plus de vos qualités naturelles de déduction. Vous retrouverez des variantes de jeux familiers comme le sudoku ou la bataille navale mais avec une certaine dose d'originalité pour renouveler votre plaisir et nous vous proposons aussi des challenges inédits.

Découvrez donc nos dix séquences de 12 jeux et exercez votre logique sur des formes géométriques, des chiffres, des lettres, des objets cachés à découvrir.

Séquence 1

Électro

La règle : les + attirent les - et les signes - se repoussent !

Le principe : les chiffres qui se trouvent au-dessus des colonnes et devant les lignes indiquent le nombre de signes - à placer pour compléter la grille, sachant que :

- il y a autant de signes - que de signes + ;
- toute case contenant un signe - est toujours accolée, par ses côtés, à une case contenant un signe + ;
- deux cases contenant un signe - ne se touchent jamais ni par les angles ni par les côtés.

	2	2	1	2	0	2	0	1
2			+		+			
0								
2		+					+	
0								
1				+				
1	+							
2			+			+		
2				+				+

Comment démarrer : annulez les lignes et les colonnes ne contenant aucun -.

Indice supplémentaire : commencez par les plus petits chiffres (les lignes et les colonnes contenant le moins de signes -).