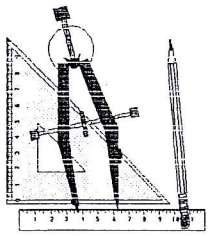


Rallye mathématique
de la Sarthe.
93/94

NIVEAU 6°

CLASSE :

COLLEGE :

ATELIER

N° 612

LA POSTE

LE DÉMINEUR

BUT DU JEU:

Découvrir, sur un damier, les cases noircies marquées par le joueur A

Ce joueur A utilise *un damier grille1* et *un cache* dont la partie centrale, en forme de croix, a été enlevée. Il écrit le code sur le *damier grille 2* , selon une méthode expliquée dans l'exemple suivant

EXEMPLE

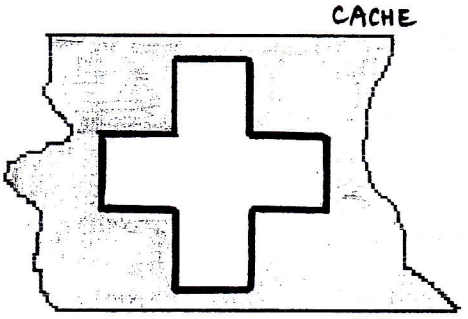
Il prend le cache

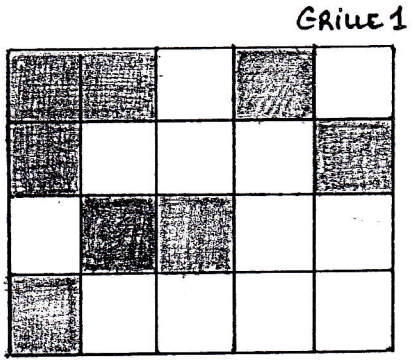
Il place le carré central de la croix sur l'une des cases de la grille 1

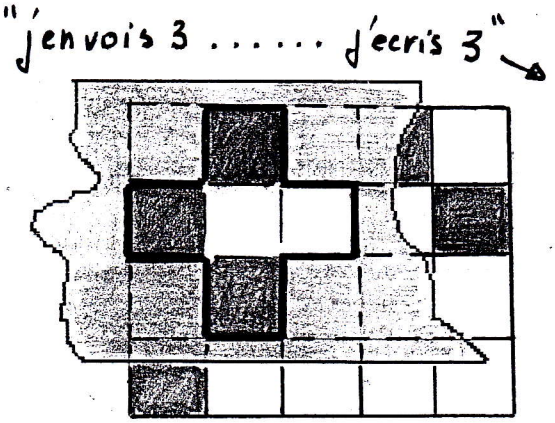
Il compte alors le nombre de cases noires qui apparaissent dans la partie évidée du cache.

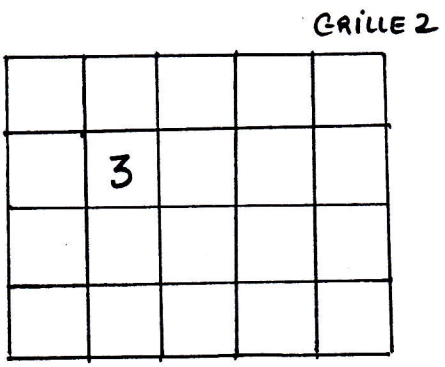
Il écrit ce nombre sur la case correspondante de la grille 2

Il procède de même pour chacune des cases de la grille1









Le joueur A code ainsi toute sa grille 2.

Il la donne au joueur B qui doit retrouver les cases noires de la grille 1.