

Jeu de logique avec des nombres croisés

Par analogie avec les mots croisés inclus dans une grille, de dimension carrée, le jeu consiste à placer des chiffres dans chaque case selon la définition suivante : placer des nombres dans chaque espace libre ou séquence (tant en horizontal qu'en vertical et se croisant avec le même chiffre). Chaque nombre est composé de chiffres de **1** à **n**, pris une seule fois et dans n'importe quel ordre (si **n** est la longueur du nombre, ou longueur de la séquence).

Exemple pour une grille de dimension 5 x 5 :

grille vide

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

grille remplie

1		3	2	1
2	4	1	3	
	1	2	4	3
1	2		1	2
2	3	1		1

En partant d'une grille vide, le jeu de logique est de placer les chiffres à leur bonne place par application de la règle. On commence par le plus facile : valeur 1 lorsque la case est unique, puis on cherche à placer les chiffres 2 et ainsi de suite.

Pour faciliter la recherche on peut dévoiler des cases, comme dans cet exemple :

1		<input type="text"/>	2	1
2	4	1	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	2	4	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	1		<input type="text"/>