

KAKURO

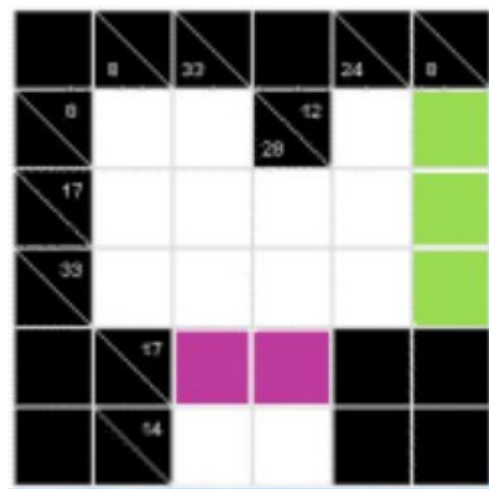
Il y a trois règles à connaître pour jouer au jeu de kakuro :

- On ne peut remplir une case qu'avec un chiffre compris entre 1 et 9.
- Dans un bloc on ne trouve jamais deux fois le même chiffre. Donc un bloc ne peut pas faire plus de neuf cases.
- La somme des chiffres du bloc doit être égale au nombre inscrit (s'il y en a un) dans la case noire correspondante.

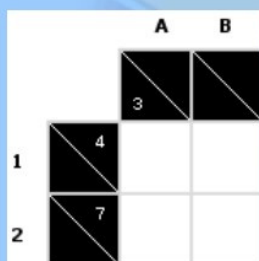
Qu'est ce qu'un "bloc"?

Un bloc est un ensemble de cases blanches comprises entre deux cases noires ou entre une case noire et une extrémité de la grille.

Par exemple: les cases violettes forment un bloc en ligne et les cases vertes un bloc en colonne.



Petit exemple de résolution :



Ici on a $3 = 2+1$ or 4 ne peut être écrit $2+2$ (car on ne peut avoir 2 même chiffres dans un bloc) donc on l'écrit $3+1$. On en déduit qu'il y a un 1 en A1, un 2 en A2, un 3 en B1 et un 5 en B2.

On notera qu'ici aucune indication sur le total de la colonne B ne vous a été donné, la résolution est pourtant possible.

Pour imprimer des grilles : <http://www.kakuro-fr.com>

KAKURO

8 grilles faciles

		34	12	15	
	8				
	8				10
35				6	
8			8		
			8		
	12	6			
	16				

	24	33	17	29	
29	8				
					15
33					9
16			14		
			15		
	24		7		
	17				

		15	14		
	14	5			
	17			11	23
25					
10			14		
			3		
	12			1	
	8				

		16	4	28	
	7		1		
	8				7
17					
4	1		15		
			14		
28					
	6				

		16	3	11	
	7				
3					7
15					
3			4		
	12				
	3				

		33	8		
	4				
4				29	24
33					
8			14	5	
			14		
	29				
	24	8			

		34	7		
	8				
7				23	24
33	4				
9			16		7
			7		
21					
	15		6		

		17	4		
	5				
5				28	24
17		3			
4			15		
			15		
	28				
	24			9	