

SprintTest **Introduction**

3-4 Septembre 2011

75 minutes

Par Bastien « Ours brun » Vial-Jaime

<http://ile-logique.blogspot.com>

Avec l'aide de Deb Mohanty

Testeurs : Sylvain Caudmont, Robert Vollmert, Nikola Zivanovic

→ Page du tournoi : <http://logicmastersindia.com/M201109P/>

→ Forum de discussion : <http://logicmastersindia.com/forum/forums/thread-view.asp?tid=377#M5455>

BIENVENUE, JOUEURS/SES !

Je suis très heureux de vous accueillir au sein du livret d'instructions du premier **Sprint Test**, une nouvelle formule expérimentée sur LogicMasters India. Ce tournoi est composé de **15** puzzles de différents types, la plupart d'entre eux en étant des exemplaires assez faciles. Nos objectifs principaux avec ce tournoi sont de capter l'intérêt de potentiels nouveaux joueurs, qui pourraient être intimidés par les tournois habituels qui sont d'ordinaire réalisés pour des joueurs expérimentés, et également de procurer un défi intéressant aux joueurs de niveau moyen. En effet, la longueur du tournoi a été estimée de sorte qu'un joueur moyennement expérimenté puisse avoir une bonne chance de le terminer dans les temps.

Jetons maintenant un oeil à sa composition.

TYPES DE JEUX / TABLEAU DES POINTS

Le tournoi est composé de **15** grilles. La plupart de ces jeux sont des classiques ou des variations de jeux classiques ; quelques-uns sont moins connus. Chaque grille vaut entre 5 et 25 points, pour un total de **200** points.

Akari	10	Horse Snake	10	Slitherlink	15
Fillomino	20	LITS	15	Snail	5
Fortress	20	Masyu	5	Star battle	25
Galaxies	15	Nurikabe	5	TAPA	5
Heyawacky	20	Pointing evens sudoku	15	Yajilin	15

DÉLAI

Les grilles sont à résoudre en 75 minutes. Cependant, la particularité des Sprint Tests est que, afin de les rendre plus accessibles aux joueurs les moins expérimentés, le délai n'a pas été estimé en fonction des meilleurs joueurs potentiels ; ainsi, davantage de joueurs que sur un test ordinaire devraient être en mesure de résoudre toutes les grilles dans les temps. Afin de conserver un certain défi, voici une estimation du temps que vous pouvez viser en fonction de votre classement LMI.

Classement LMI	<500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
Temps à atteindre	75	71	67	63	59	55	51	47	43	39	35

SYSTÈME DE BONUS

- 3 points par minute économisée si 14 ou 15 grilles sont résolues correctement.
- 25 points supplémentaires si les 15 grilles sont résolues correctement.

CODES RÉPONSES

De même que pour Japanese Puzzle Land (Test LMI d'Août), à côté de chaque grille se trouvera un cadre ; le but de ce cadre est de vous servir à noter la réponse de la grille correspondante, afin de gagner du temps lorsque vous aurez à copier toutes les réponses dans le formulaire en ligne. Ceci est bien entendu facultatif.

REMARQUES SUPPLÉMENTAIRES

Je voudrais remercier toute l'équipe LMI pour leur excellent travail. Leur contribution au développement du jeu de logique dans le monde est véritablement énorme.

Remerciements particuliers à Deb Mohanty pour sa motivation et son envie constante d'améliorer chaque aspect des compétitions sur LMI, et bien sûr pour cette excellente idée de "Sprint Tests". Je suis heureux d'avoir travaillé avec lui à la mise en place de cette nouvelle formule.

Les grilles ont été testées par **Sylvain Caudmont**, **Robert Vollmert** et **Nikola Zivanovic**. Un grand merci à eux pour leur aide précieuse.

J'espère que vous apprécierez le tournoi et plus généralement l'idée des Sprint Tests, en particulier si ceci est votre première expérience en tant que compétition de puzzles. N'hésitez pas à nous communiquer vos impressions afin que nous puissions améliorer la formule... si nécessaire, bien sûr.

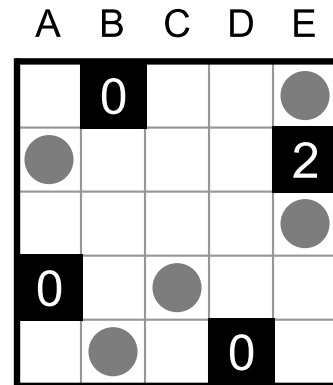
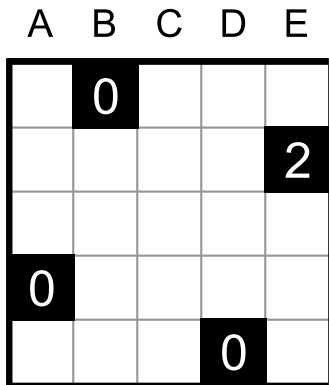
Enfin, merci de noter que les résultats de ce tournoi seront pris en compte pour le classement LMI (catégorie puzzles).

Amusez-vous bien ! Je suis sérieux – Je vérifierai personnellement que tout le monde s'est amusé.

1. AKARI

10 points

Placez des ampoules dans la grille de sorte que chaque case noire chiffrée indique le nombre d'ampoules dans les cases orthogonalement adjacentes. Une ampoule éclaire toutes les cases dans la ligne et la colonne à laquelle elle appartient, jusqu'à ce que la lumière rencontre un mur ou une case noire. Chaque case blanche doit être éclairée ou contenir une ampoule, et deux ampoules ne peuvent s'éclairer l'une l'autre.

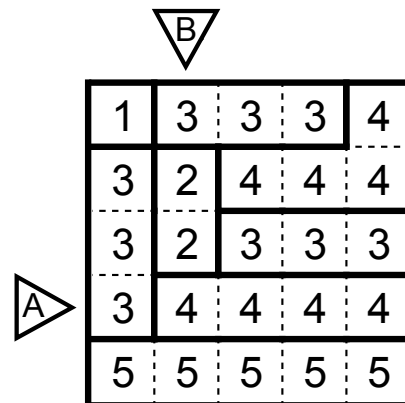
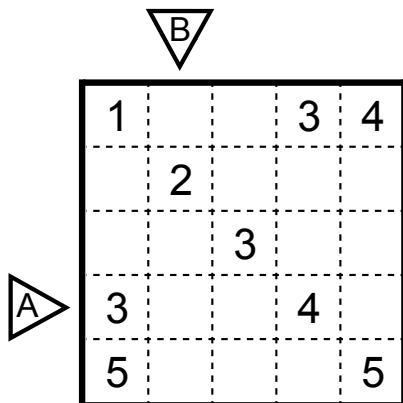


Code Réponse : Position de l'ampoule la plus à gauche, pour chaque ligne (notez X s'il n'y a aucune ampoule dans une ligne). Pour l'exemple, la réponse serait **EAECB**.

2. FILLOMINO

20 points

Placez un nombre dans chaque case de la grille, de sorte que chaque nombre soit contenu dans un polyomino de la taille correspondante. Des polyominos de même taille ne peuvent se toucher orthogonalement. Tous les polyominos ne contiennent pas nécessairement un ou plusieurs chiffre(s) parmi ceux donnés.

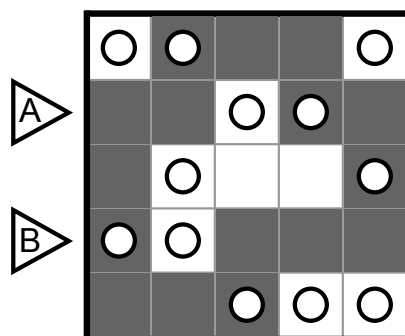
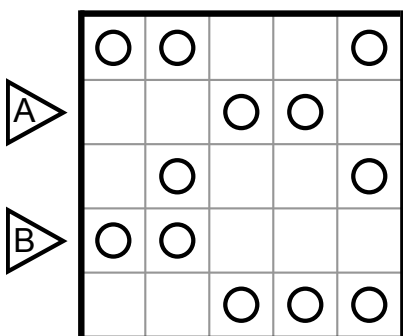


Code Réponse : Contenu des lignes/colonnes indiquées. Écrivez uniquement le chiffre des unités pour les nombres supérieurs à 9. Pour l'exemple, la réponse serait **34444, 32245**.

3. FORTRESS

20 points

Noircissez certaines cases de sorte qu'elles forment une unique boucle fermée, d'une case de large (le mur), dont les parties ne se touchent pas, même en un point. Le mur doit contenir exactement un cercle (garde) dans chaque ligne et colonne.

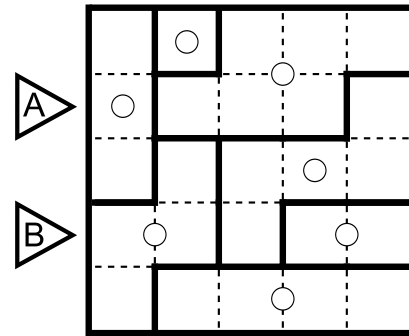
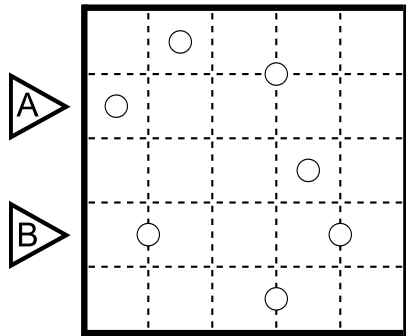


Code Réponse : Longueur des différents blocs de cases blanches dans les lignes/colonnes indiquées (notez 0 s'il n'y en a pas). Pour l'exemple, la réponse serait **1, 1**.

4. GALAXIES

15 points

Divisez la grille en plusieurs zones, de sorte que chaque zone contienne exactement un cercle et que ce cercle soit le centre de symétrie de la zone correspondante.



Code Réponse : Longueur des parties de zones distinctes dans les lignes/colonnes indiquées. Pour l'exemple, la réponse serait **131, 212**.

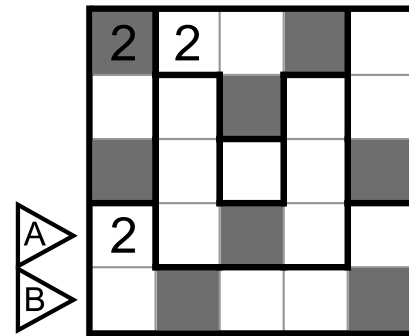
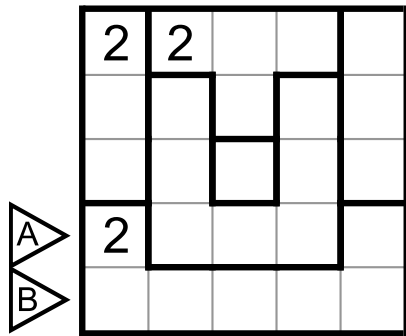
5. HEYAWACKY

20 points

Noircissez certaines cases de sorte que deux cases noires ne se touchent jamais orthogonalement, et que toutes les cases blanches soient reliées orthogonalement. Un chiffre dans une région correspond au nombre de cases noires qu'elle contient.

Les cases blanches ne peuvent pas dépasser deux régions différentes en ligne droite.

Prudence ! Elles peuvent croiser plus de deux lignes épaisses si et seulement si elles ne dépassent pas plus de deux régions différentes.



Code Réponse : Longueur des différents blocs de cases blanches dans les lignes/colonnes indiquées. Pour l'exemple, la réponse serait **22, 12**.

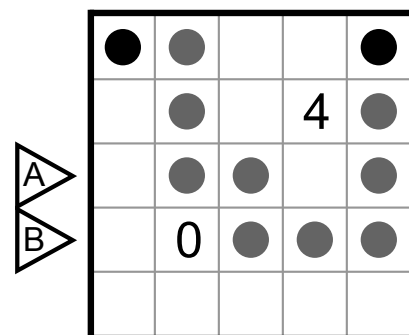
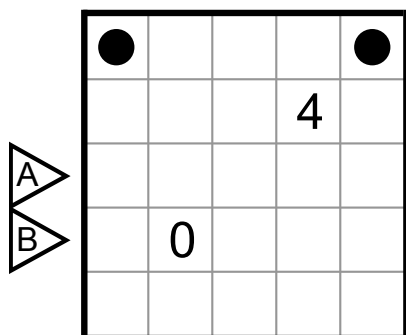
6. HORSE SNAKE

10 points

Noircissez certaines cases de sorte qu'elles forment un unique mur, d'une case de large (le serpent), dont la tête et la queue sont données. Les parties du serpent ne peuvent se toucher, même en un point.

Un indice dans une case correspond au nombre de cases du serpent (tête et queue incluses) qui peuvent être atteintes de cette case en un pas de cavalier.

Une case contenant un indice ne peut être noircie.

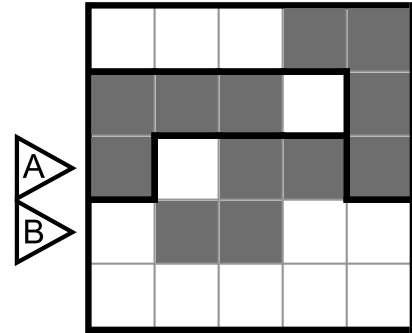
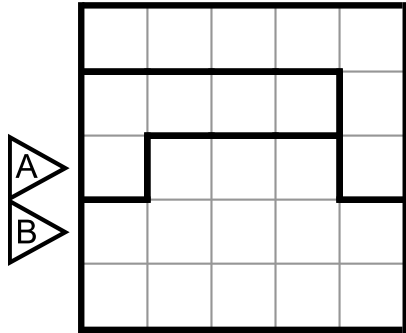


Code Réponse : Longueur des différents blocs de cases blanches (les indices sont considérés comme blancs) dans les lignes/colonnes indiquées (notez 0 s'il n'y en a pas). Pour l'exemple, la réponse serait **11, 2**.

7. LITS

15 points

Dans chaque région, noircissez 4 cases de sorte qu'elles forment un tetromino (groupe de 4 cases reliées orthogonalement). Deux tetrominos identiques (rotations/réflexions comprises) ne peuvent se toucher par un côté. Toutes les cases noires doivent être reliées orthogonalement et elles ne peuvent jamais former un carré de 2x2 cases.

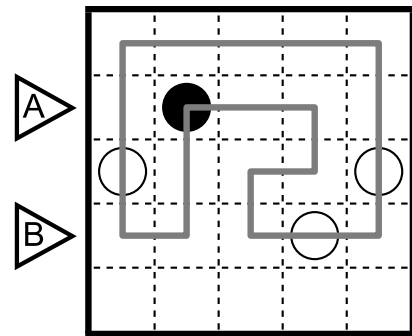
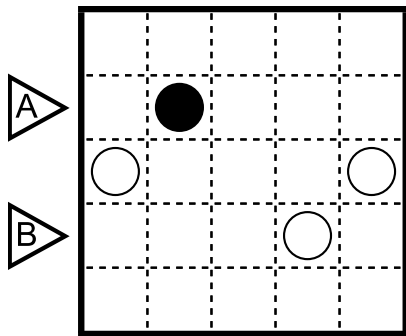


Code Réponse : Longueur des différents blocs de cases blanches dans les lignes/colonnes indiquées (notez 0 s'il n'y en a pas). Pour l'exemple, la réponse serait **1, 12**.

8. MASYU

5 points

Dessinez une boucle fermée passant d'une case à l'autre orthogonalement. La boucle doit passer par toutes les cases contenant un cercle. Lorsqu'elle atteint un cercle noir, la boucle doit immédiatement effectuer un quart de tour puis traverser la case suivante. Lorsqu'elle atteint un cercle blanc, la boucle doit le traverser en ligne droite puis effectuer immédiatement un quart de tour en atteignant la case voisine (d'un côté de la case au cercle blanc au minimum).

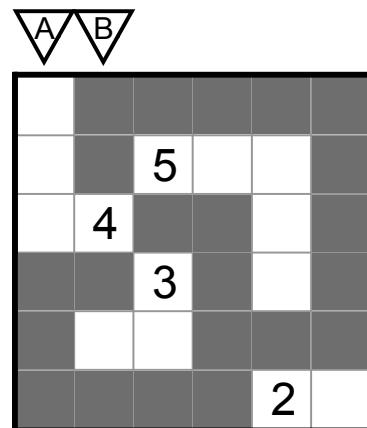
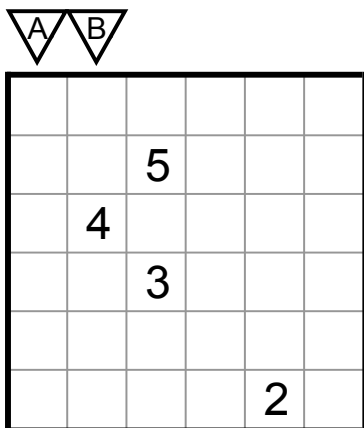


Code Réponse : Longueur respective des différents segments horizontaux de la boucle dans les lignes indiquées / des différents segments verticaux dans les colonnes indiquées (notez 0 s'il n'y en a pas). Pour l'exemple, la réponse serait **2, 12**.

9. NURIKABE

5 points

Noircissez certaines cases de sorte que toutes les cases noires soient reliées orthogonalement et ne forment jamais un carré de 2x2 cases. Les cases blanches forment des îles. Chaque île contient exactement une case chiffrée, qui correspond au nombre de cases blanches composant l'île, elle comprise. Deux îles ne peuvent se toucher orthogonalement.

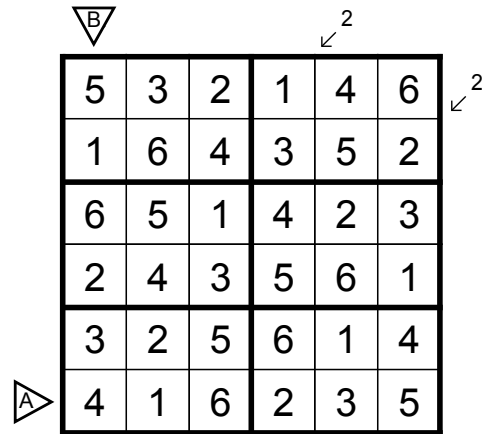
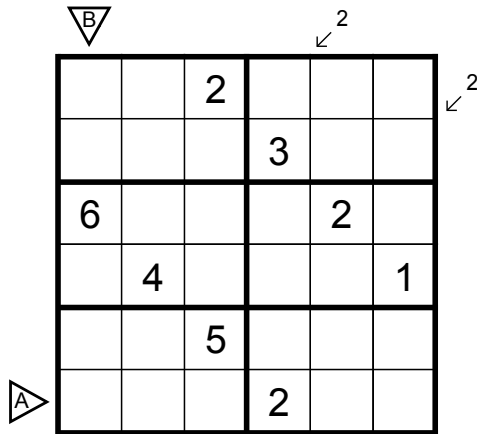


Code Réponse : Longueur des différents blocs de cases blanches (les indices sont considérés comme blancs) dans les lignes/colonnes indiquées (notez 0 s'il n'y en a pas). Pour l'exemple, la réponse serait **3, 11**.

10. POINTING EVENS SUDOKU

15 points

Chaque ligne, colonne et région doit contenir les chiffres de 1 à 6. Les indices à l'extérieur de la grille correspondent au nombre de chiffres pairs dans la diagonale indiquée par la flèche.

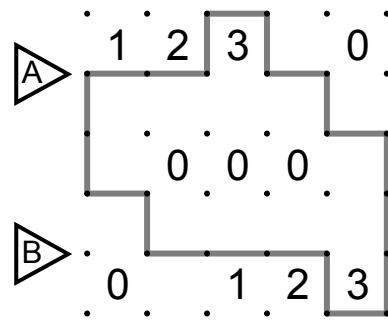
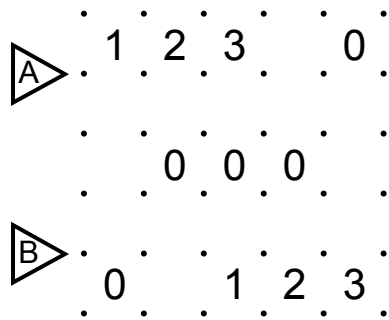


Code Réponse : Chiffres dans les lignes/colonnes indiquées. Pour l'exemple, la réponse serait **416235, 516234**.

11. SLITHERLINK

15 points

Dessinez une boucle fermée reliant orthogonalement des points adjacents. Un chiffre dans une case indique le nombre de ses côtés qui appartiennent à la boucle.

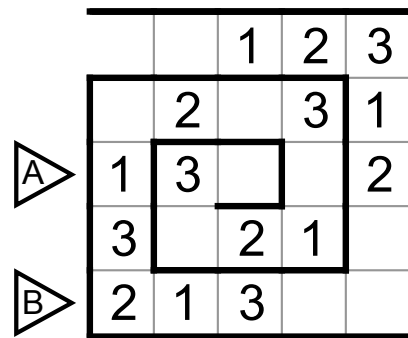
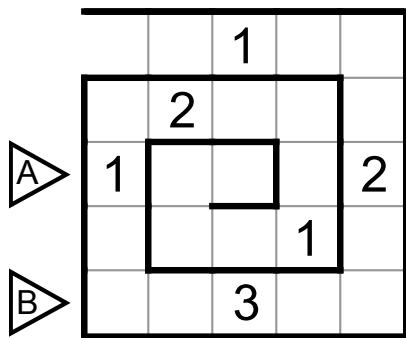


Code Réponse : Longueur respective des différents segments horizontaux de la boucle dans les lignes indiquées / des différents segments verticaux dans les colonnes indiquées (notez 0 s'il n'y en a pas). Pour l'exemple, la réponse serait **21, 3**.

12. SNAIL

5 points

Remplissez la grille de sorte que chaque ligne et colonne contienne les chiffres de 1 à 3 exactement une fois. En lisant les chiffres de l'extérieur vers le centre de l'escargot, ils doivent former des suites croissantes de chiffres consécutifs (123-123-123...).



Code Réponse : Contenu des lignes/colonnes indiquées ; écrivez X pour une case vide. Pour l'exemple, la réponse serait **13XX2, 213XX**.

ENTRAÎNEMENT

- Des exemples d'**Akari**, **Fillomino**, **LITS**, **Masyu**, **Nurikabe**, **Slitherlink**, **Star battle**, **Tapa** et **Yajilin** peuvent être trouvés facilement sur Internet. Les meilleures sources sont les blogs d'autres auteurs, de même que les anciens tournois.
- **Galaxies** et **Snail** sont moins courants mais des exemples peuvent tout de même être trouvés avec un peu de plus de recherche (anciens tournois LMI, OAPC, etc.).
- **Horse snake** est, à ma connaissance, une création de Serkan Yurekli et Gülce Özkütük. Vous pouvez trouver des grilles de ce type dans les fichiers du tournoi *Oğuz Atay Puzzle Contest 3*.
- Le seul autre **Fortress** que je connais provient des *Sélections Françaises pour le WPC 2005* (sous le nom *Castle Wall*), disponibles à l'adresse <http://www.ffjm.org/upload/fichiers/WSC/qualif05.zip>.
- **Heyawacky** vient de Thomas Snyder, sous le nom *Wacky heyawake*. Plusieurs grilles sont disponibles sur son blog <http://motris.livejournal.com> et sur celui de MellowMelon : <http://mellowmelon.wordpress.com>. Prudence ! Les règles employées pour ce tournoi diffèrent légèrement de celles utilisées par ces deux auteurs : les leurs ne permettent pas aux cases blanches de croiser plus de deux lignes épaisses en ligne droite, *même si deux régions seulement sont concernées*. Ma version de ce jeu autorise un tel cas (voir grille d'exemple).
- Enfin, **Pointing evens sudoku** est une de mes créations et aucune autre grille de ce type n'a encore été publiée, sauf dans le livre *Florilège de variantes de sudoku* : http://ffsudoku.com/livre_florilege.html. Toutefois, l'exemple étant de la même taille que la grille du tournoi, il devrait constituer un entraînement suffisant.