

Qualif WPC  
France 2011

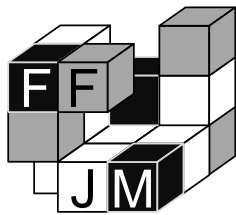
**Partie 2**

Nom

**Partie 2 – Épreuve aquatique – 55 minutes**

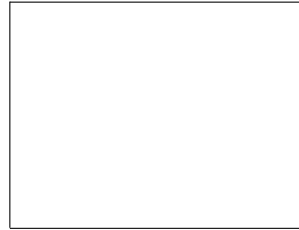
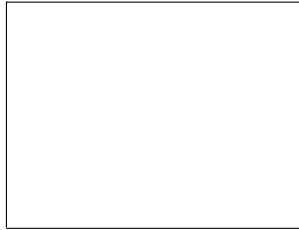
1.	<b>Moby Dick</b>	15
2.	<b>Islands (Nurikabe)</b>	20
3.	<b>Hashiwokakero (Bridges)</b>	15
4.	<b>Coral Finder</b>	25
5.	<b>Sea Serpent</b>	15
6.	<b>Anglers</b>	35
7.	<b>Battleships in the Minefield</b>	60
8.	<b>Battleships vs. Sea Serpent</b>	95

**Total: 280 points + time bonus (5 pts/minute)**



Qualif WPC  
France 2011

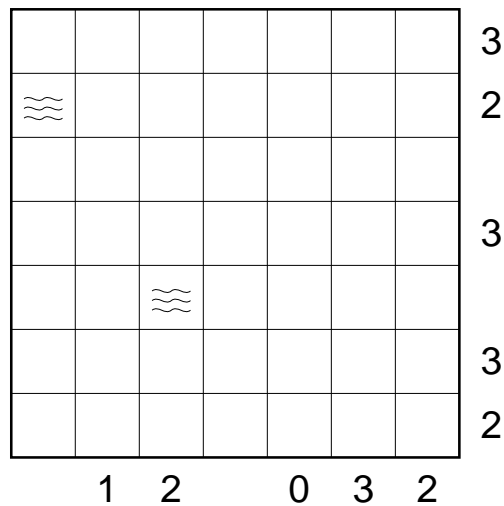
**Partie 2**



**1. Moby Dick**  
(Moby Dick)

**(15 points)**

La grille représente un océan, dans lequel nagent des baleines. L'une d'entre elles est une baleine géante, qui occupe un rectangle 1x3. Les autres occupent des rectangles 1x2. Les baleines ne se touchent pas, même en diagonale, et aucun morceau de baleine ne recouvre une case couverte d'eau. Les chiffres autour de la grille indiquent le nombre de baleines dans la colonne ou la ligne correspondante. Trouvez l'emplacement de toutes les baleines.

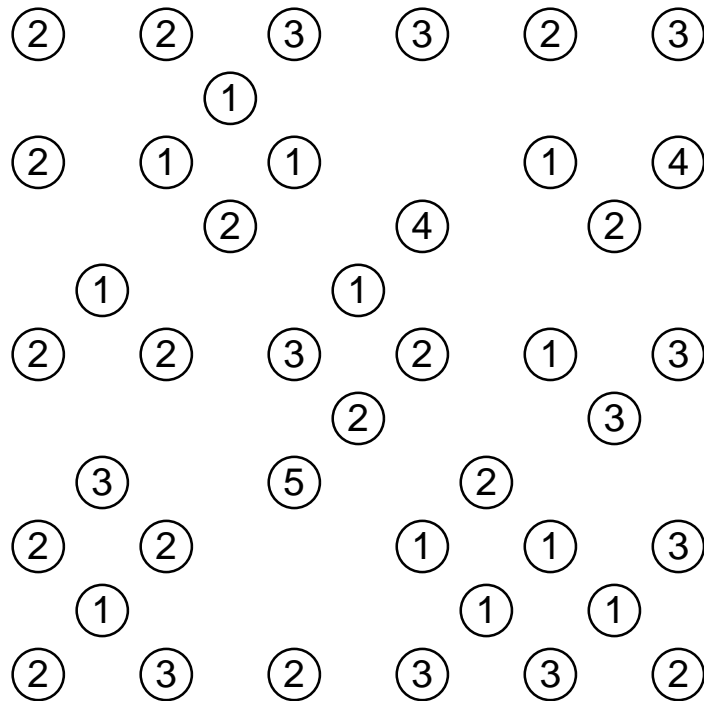




**3. Hashiwokakero (Bridges)**  
(Ponts)

**(15 points)**

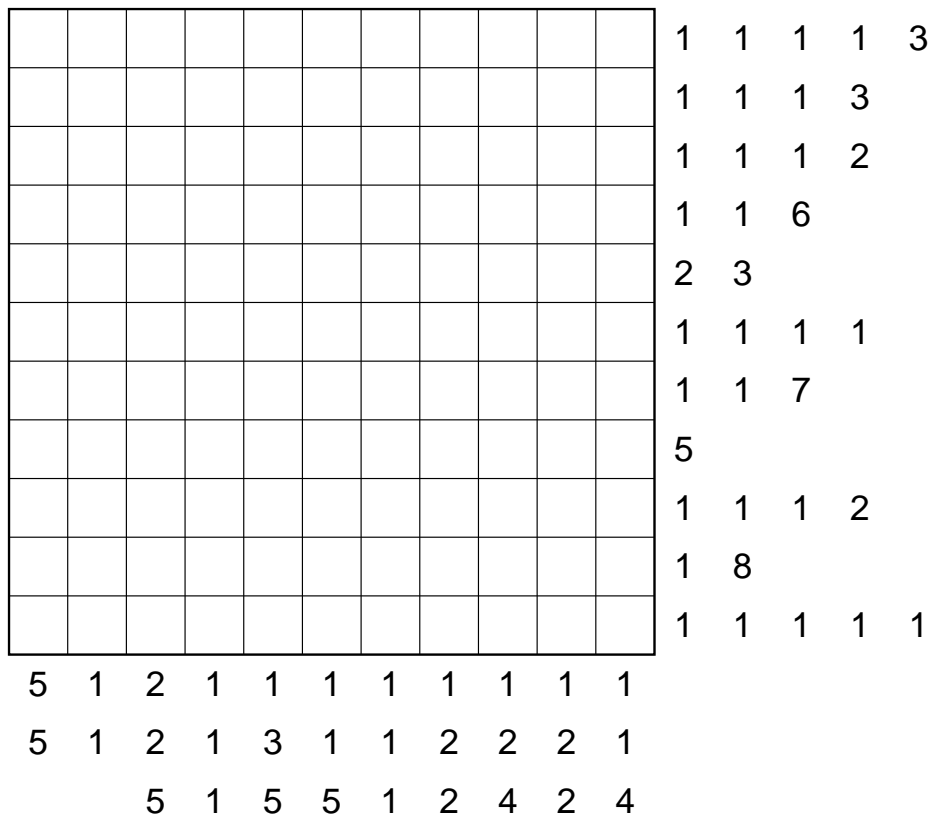
Chaque cercle représente une île, reliée aux autres par un ou plusieurs ponts, qui peuvent être simples ou doubles (il ne peut pas y avoir plus de deux ponts entre deux îles données). Le nombre total de ponts qui partent de chaque île est indiqué. Les ponts sont des traits rectilignes horizontaux ou verticaux, et ne peuvent pas se croiser. Toutes les îles sont reliées entre elles. Placez les ponts.



**4. Coral Finder**  
(Récif de corail)

**(25 points)**

Noircissez un ensemble de cases d'un seul tenant (le récif de corail) qui ne se touche pas, même en diagonale, et ne forme pas de boucle fermée. Les nombres en marge de la grille indiquent les longueurs des blocs consécutifs de cases occupées par le corail dans la ligne ou colonne correspondante. Cependant, les nombres sont donnés dans l'ordre croissant, pas forcément dans l'ordre où les blocs apparaissent dans la grille. Aucune région 2x2 ne peut être entièrement recouverte par le corail.



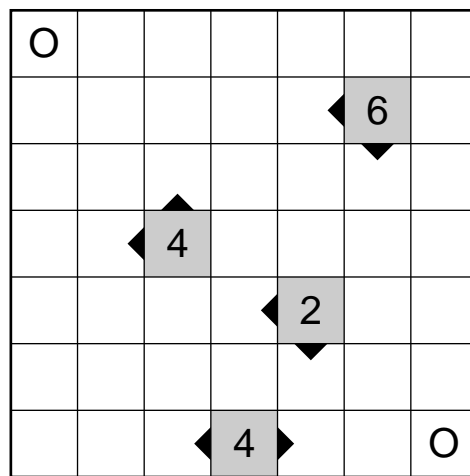
Qualif WPC  
France 2011

**Partie 2**

**5. Sea Serpent**  
(Serpent de mer)

**(15 points)**

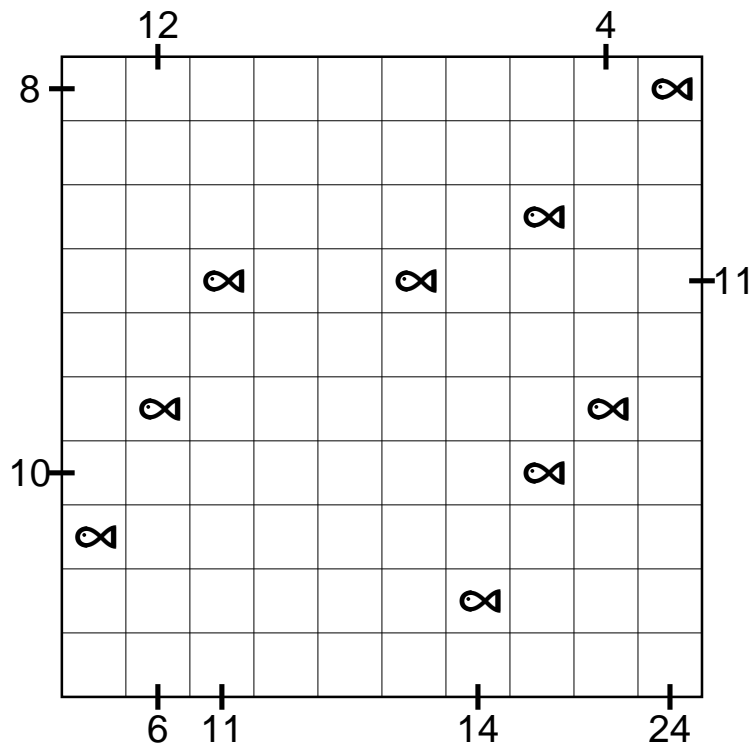
Dessinez un serpent dans la grille. Son corps peut se toucher, mais seulement en diagonale. Les nombres situés dans la grille indiquent le nombre de cases contenant des morceaux de serpent, parmi les 2 directions indiquées par les flèches. Le serpent ne traverse pas les cases grisées. Les positions de la tête et de la queue du serpent sont données.



**6. Anglers**  
(Pêche à la ligne)

**(35 points)**

La grille représente un lac, autour duquel se tiennent des pêcheurs à la ligne, à chaque emplacement marqué par un nombre. Chaque pêcheur attrape un poisson. Leurs lignes sont constituées de segments horizontaux et verticaux reliant les centres de cases voisines, et ne s'intersectent pas. Les nombres indiquent combien de cases de la grille sont traversées par chaque ligne. Toutes les cases de la grille sont occupées. Dessinez les lignes.



### 7. Battleships in the Minefield

(60 points)

(Bataille navale dans le champ de mines)

Une flotte de 10 bateaux se cache dans la grille. Sa composition est montrée ci-dessous : un porte-avion de 4 cases, deux croiseurs de 3 cases, trois frégates de 2 cases, et quatre sous-marins d'une case. Chaque segment de bateau occupe une case de la grille. Les bateaux peuvent être orientés horizontalement ou verticalement, et ils ne se touchent pas, même en diagonale. Les nombres en haut et à gauche de la grille indiquent le nombre total de segments de bateaux qui apparaissent dans chaque ligne ou colonne.

La grille contient également 30 mines, au plus une par case. Les chiffres présents dans la grille, ainsi que ceux portés par les segments de bateaux, indiquent le nombre de mines présentes dans les cases immédiatement adjacentes (horizontalement, verticalement, et en diagonale).

Placez la flotte ainsi que les mines, sachant que les cases contenant un chiffre ne peuvent être occupées ni par une mine ni par un bateau, et que les cases contenant un segment de bateau ne peuvent pas contenir de mines.

	1	1	5	1	0	2	1	6	1	2
3	2				0					
1										
0		3			1					0
3										
7										
1										
0		4			5					1
2										
1	0									
2					2					2

2 4 3 5

2 2 4 2 2 4

1 2 1 2 1 2

3 3 3 3



**8. Battleships vs. Sea Serpent**

**(95 points)**

(Bataille navale contre le serpent de mer)

Une flotte de 10 bateaux se cache dans la grille. Sa composition est montrée ci-dessous : un porte-avion de 4 cases, deux croiseurs de 3 cases, trois frégates de 2 cases, et quatre sous-marins d'une case. Chaque segment de bateau occupe une case de la grille. Les bateaux peuvent être orientés horizontalement ou verticalement, et ils ne se touchent pas, même en diagonale. Les nombres en haut et à gauche de la grille indiquent le nombre total de segments de bateaux qui apparaissent dans chaque ligne ou colonne.

La grille contient également un serpent de mer, constitué de segments horizontaux et verticaux qui relient les centres de cases voisines de la grille. Le serpent occupe 45 cases de la grille, et ne peut pas se toucher, même en diagonale. Les nombres en bas et à droite de la grille indiquent le nombre total de cases occupées par le serpent dans chaque ligne ou colonne. Les deux extrémités du serpent sont données.

Dessinez le serpent et placez la flotte, sachant que les bateaux ne peuvent pas occuper les cases traversées par le serpent.

