

NO8 Kendoku

Le but du jeu est de remplir toutes les cases de la grille avec des chiffres allant de 1 à n (n représente le nombre de lignes ou de colonnes), sans jamais avoir deux fois le même chiffre dans la même colonne ou sur la même ligne.

Les chiffres de chaque **cage** (les ensembles de cases encadrés par une ligne en gras) doivent se combiner (dans n'importe quel ordre), pour produire le nombre cible dans le coin supérieur de la cage en utilisant l'opération mathématique indiquée.

Les cages formées d'une seule case doivent être remplies avec le chiffre de la cible dans le coin supérieur.

Un certain chiffre peut être répété dans une cage aussi longtemps qu'il n'apparaît pas plusieurs fois dans la même ligne ou la même colonne.

Voici un exemple de kendoku à quatre lignes et quatre colonnes (donc $n = 4$) et sa solution :

Le **ken-ken** ou **kendoku** est un jeu mathématique dérivé du sudoku créé par le Japonais Tetsuya Miyamoto. Le jeu consiste à compléter une grille par des chiffres en les trouvant par déduction ou par calcul.

12×		3	2:
	10+		
2:		9+	
	2-		

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

- a) A toi de compléter cette grille à quatre lignes et quatre colonnes ($n = 4$) :

6+	2-		5+
	6×		
	9+	3:	
		1-	

- b) Complète également celle-ci, qui comporte cinq lignes et cinq colonnes ($n = 5$) :

1-		12×		15×
9+	9+			
		4	3+	
3	75×			2:
5+				