

LOGIDINGO

Règles & Défis + Solutions



1 à 8
joueurs

âge +7

LOGIDINGO

Un jeu d'Alain Brobecker, illustré par Muriel Abichaker

Sommaire

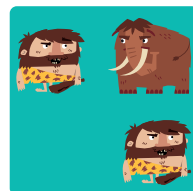
Matériel	3
Introduction	3
Organisation des défis	4
Règle 1 : Logidéfi	6
Règle 2 : Créadéfi	8
Défis	10
Solutions	23
Solution détaillée défi N°1	24
Solution détaillée défi N°5	26
Solution détaillée défi N°9	28
Solution détaillée défi N°13	30
Solution détaillée défi N°17	33
Solutions défis	36



Matériel

9 cartes carrées

Chaque carte comprend entre 0 et 2 chasseurs et 0 et 2 mammoths. Il y a toutes les combinaisons possibles en un seul exemplaire.



48 cartes rectangulaires

Il y a des cartes entre 0 et 6 chasseurs et 0 et 6 mammoths. Un « ? » signifie que le nombre de chasseurs (ou de mammoths) n'est pas indiqué (il peut y en avoir entre 0 et 6).

Un livret de 44 pages avec :

- Les 2 règles de jeu
- 19 grilles défi classées selon 5 types de raisonnement
- 31 grilles défi classées par difficulté croissante. Vous devrez combiner les types de raisonnement vus auparavant pour tous les résoudre.
- 50 solutions, dont 5 détaillées

Introduction

Le jeu contient 50 défis. Pour chaque défi, la solution consiste à remplir la grille avec les 9 cartes carrées.

Organisation des défis

Les 19 premiers défis peuvent être résolus en utilisant un type de raisonnement principal. Ils sont classés en 5 types de raisonnement :

1. Addition à trou (sur une ligne ou une colonne)
2. Addition à trou (sur les bords — car la somme des chasseurs et la somme des mammoths de toutes les cartes carrées vaut toujours 9)
3. Croisement de valeurs
4. Décomposition d'un résultat (avec les cartes restantes)
5. Raisonnement par hypothèse

Pour chacun des 5 types de raisonnement, il y a :

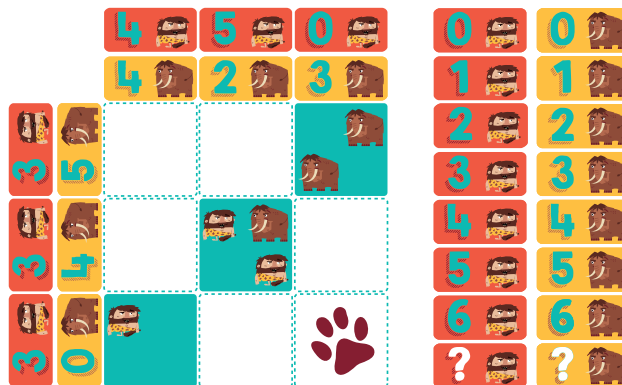
- Une explication détaillée de la résolution d'un défi. (Défi 1, 5, 9, 13, 17)

À noter : si vous souhaitez chercher la solution par vous-même sans avoir l'explication complète de la résolution, lisez l'astuce (🔥) sur la première page de ces 5 défis.

- Plusieurs autres défis de difficulté croissante, utilisant principalement ce type de raisonnement.

Chaque défi n'a qu'une solution.

La difficulté des défis est indiquée par des étoiles (de 1 à 4 ★★★★★).



Un « 🐾 » sur une grille défi est un indice : vous pouvez commencer par cette carte carrée en premier.

Astuce : Pour mettre en place plus facilement les défis, trier les cartes rectangulaires par nombre de chasseurs et de mammoths.

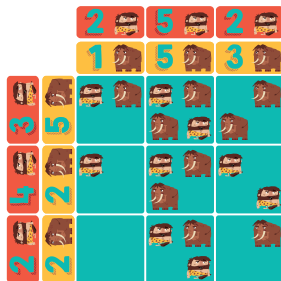
Logidéfi

(1 à 4 joueurs en coopération)

Durée : 2 à 10 minutes, selon la difficulté du défi.

But du jeu :

Trouver la position correcte des 9 cartes carrées sur la grille. Les sommes des chasseurs 🐾 et des mammouths 🐘 sur les cartes carrées de chaque ligne et de chaque colonne doivent être égales à celles indiquées par les cartes rectangulaires sur les bords de la grille. Par exemple :



Préparation du défi :

Choisir une grille défi. Poser sur la table les cartes comme indiqué sur la grille défi.

Déroulement :

Les joueurs cherchent ensemble la solution.



Astuce : Pour trouver la solution du défi, vous pouvez adopter différentes stratégies :

- Vous aider des 5 défis résolus en détail avec leurs types de raisonnement. Vous pouvez en effet trouver la solution de chaque grille défi en appliquant les 5 types de raisonnement que vous avez à votre disposition.
- Discuter entre joueurs pour progresser vers la solution : l'union fait la force !
- Faire des essais et erreurs, sans stratégie particulière... mais ça risque d'être plus difficile !

Fin du jeu :

Quand vous pensez avoir trouvé la solution, vous pouvez vérifier qu'elle est correcte :

- Soit en vérifiant sur chaque ligne et chaque colonne que les additions de chasseurs 🐾 et de mammouths 🐘 sont correctes.
- Soit en vous reportant à la page solution correspondante.

Créadéfi

2 à 8 joueurs. *Durée : 5 à 15 min, selon la difficulté du défi.*

But du jeu :

Un ou plusieurs joueurs créent un défi que le ou les autres joueurs vont essayer de résoudre.

Préparation du défi :

Le jeu se joue en plusieurs tours. À chaque tour :

Le joueur qui crée le défi :

1. Crée une grille solution :

- Il place les 9 cartes carrées sous forme d'une grille de 3 lignes et 3 colonnes ;
- Il place 12 cartes rectangulaires sur les bords du jeu (Sur chaque ligne et colonne, la somme des chasseurs 🐾 et des mammouths 🐘 des cartes carrées doit être égale au nombre de chasseurs et de mammouths indiqué sur les cartes rectangulaires correspondantes) ;
- Remarque : les « ? » ne peuvent donc pas être placés.
- Il prend une photo de la grille qu'il vient de créer (qui est la solution).

2. Crée un défi à partir de la grille solution :

- Il retire de la grille des cartes carrées et remplace des cartes rectangulaires par des « ? », en essayant de créer un défi le plus difficile possible ;



Astuce : Combinez plusieurs types de raisonnement pour que le défi ne soit pas trop simple à résoudre.

- Il prend une photo de la grille défi qu'il vient de créer.



Astuce : Mettre un petit objet sur chaque carte carrée restante pour rappeler aux autres joueurs que ces cartes ne peuvent pas être bougées.

Déroulement :

Les autres joueurs essaient de trouver la solution de la grille défi.

Fin du jeu :

Si les joueurs ont trouvé une solution, ils ont gagné (même si cette solution est différente de celle qui a été photographiée).

Remarque : Penser à vérifier que cette solution correspond bien à la grille défi de départ.

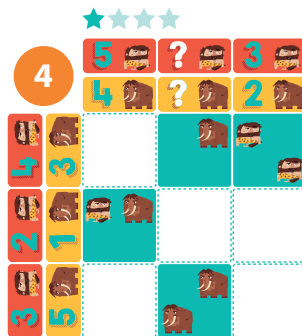
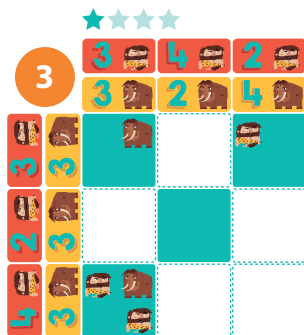
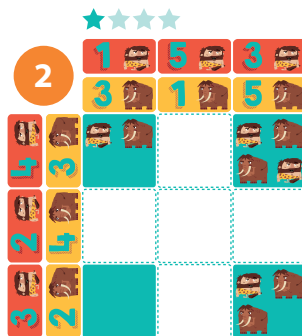
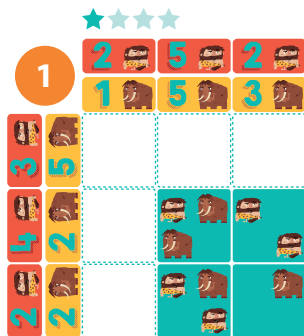
S'ils ne parviennent pas à trouver une solution, ils ont perdu (sauf si la grille solution n'était pas correcte).

Variante (2 à 8 joueurs) :

Les joueurs se répartissent en 2 équipes, chacune ayant un jeu LogiDingo (il faut pour cette variante 2 jeux LogiDingo). Chaque équipe crée un défi à deviner pour l'autre équipe sur une table de jeu. On échange les équipes de table, et chaque équipe doit alors deviner le défi de l'autre équipe.

Défis

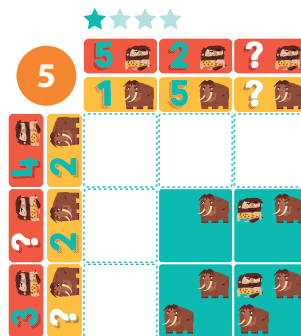
Addition à trou (sur une ligne ou une colonne)



10

Défis

Addition à trou sur les bords



11

Défis

Croisement de valeurs



12

Défis

Décomposition d'un résultat (avec les cartes restantes)



13

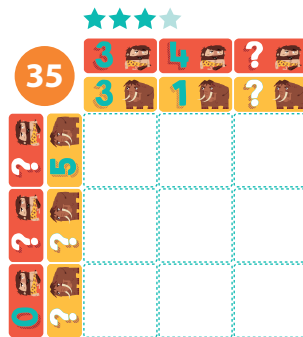
Raisonnement par hypothèse



Défis



Défis



Défis



20

Défis



21

Défis

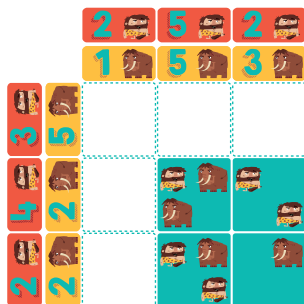


Solutions

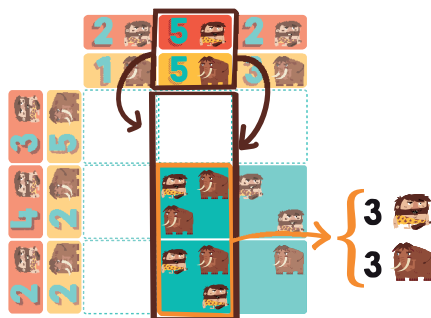


Solutions

Résolution détaillée - défi n°1 type ADDITION À TROU



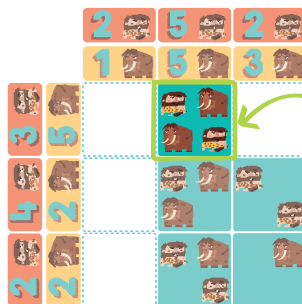
 Trouve une addition à trou à faire sur une ligne ou sur une colonne.



24

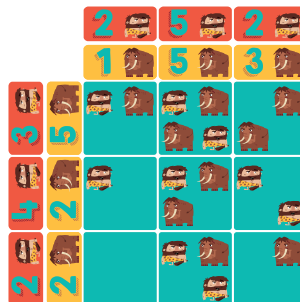
Solutions

Résolution détaillée - défi n°1 type ADDITION À TROU



$$\begin{array}{l} 3 \text{ cards} + \dots = 5 \text{ cards} \\ 3 \text{ cards} + \dots = 5 \text{ cards} \end{array}$$

Solution défi N°1



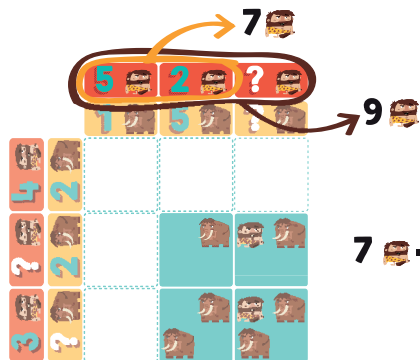
25

Solutions

Résolution détaillée - défi n°5 type ADDITION À TROU SUR LES BORDS



Si on additionne les symboles des 9 cartes carrées, il y a exactement 9 et 9.



$$7 + \dots = 9$$

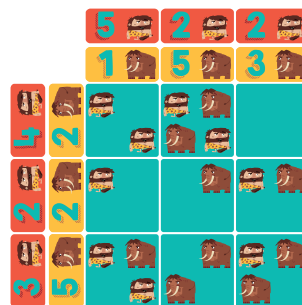
Solutions

Résolution détaillée - défi n°5 type ADDITION À TROU SUR LES BORDS



Etape suivante :
Remplacer tous les « ? »
des bords.

Solution défi N°5



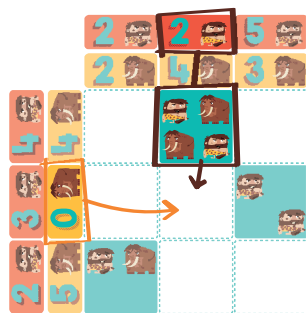
Solutions

Résolution détaillée - défi n°9 type CROISEMENT DE VALEURS



Le 5 (ou le 6) et le 0 sont des informations importantes. Regarder indépendamment les et les .

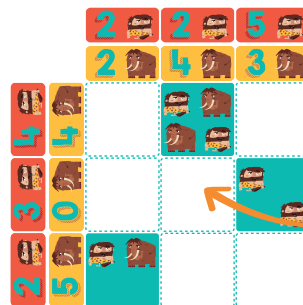
Rappel : un est un indice, tu peux commencer par cette carte carrée en premier.



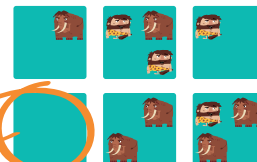
La carte recherchée a :
0 car il doit y avoir 0 dans la ligne.
0 car les 2 demandés sont fournis par la carte déjà posée dans la colonne.

Solutions

Résolution détaillée - défi n°9 type CROISEMENT DE VALEURS

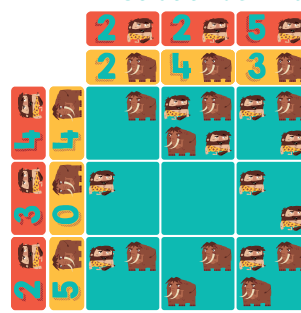


Les 6 cartes à placer :



La seule carte possible est la carte vide.

Solution défi N°9



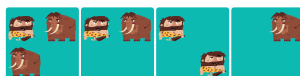
Solutions

Résolution détaillée - défi n°13 type DÉCOMPOSITION D'UN RÉSULTAT

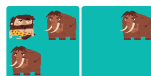


🔥 Sélectionner les cartes possibles verticalement et horizontalement pour la ligne ou colonne avec l'empreinte 🐾.

Les 4 cartes à placer :

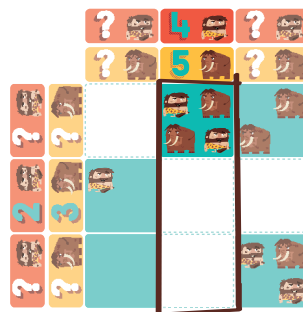


Il reste à poser : 3 🐾 et 1 🐾 avec 2 cartes.
La seule manière de faire ce total utilise les cartes :

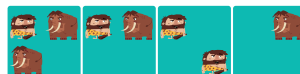


Solutions

Résolution détaillée - défi n°13 type DÉCOMPOSITION D'UN RÉSULTAT

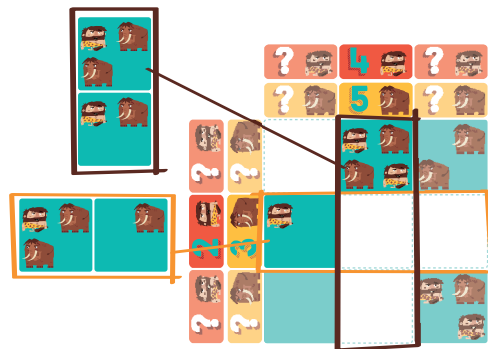
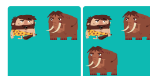


Les 4 cartes à placer :



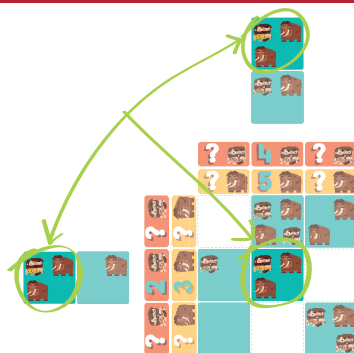
Il reste à poser : 3 🐾 et 2 🐾 avec 2 cartes.

La seule manière de faire ce total utilise les cartes :

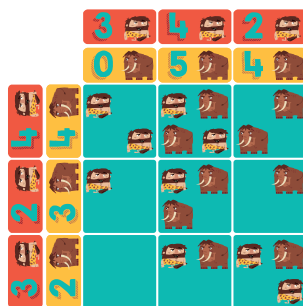


Solutions

Résolution détaillée - défi n°13 type DÉCOMPOSITION D'UN RÉSULTAT



Solution défi N°13



32

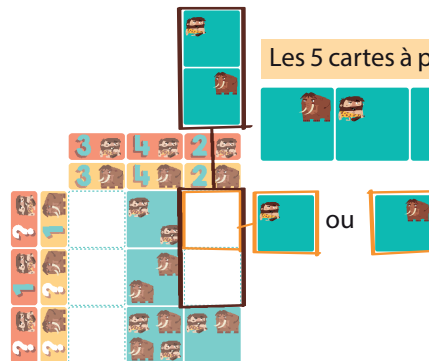
Solutions

Résolution détaillée - défi n°17 type RAISONNEMENT PAR HYPOTHÈSE



🔥 Décomposer puis essayer l'une des 2 solutions possibles.

Les 5 cartes à placer :

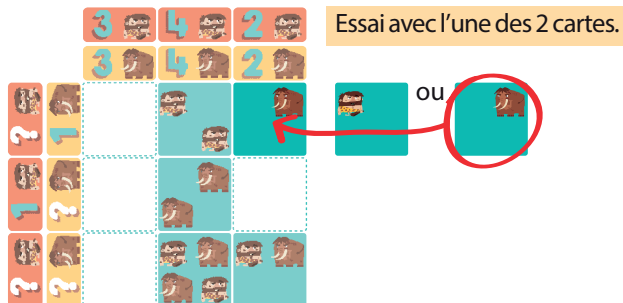


ou

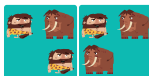
33

Solutions

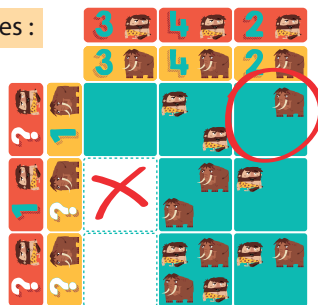
Résolution détaillée - défi n°17 type RAISONNEMENT PAR HYPOTHÈSE



Les 2 cartes à placer restantes :

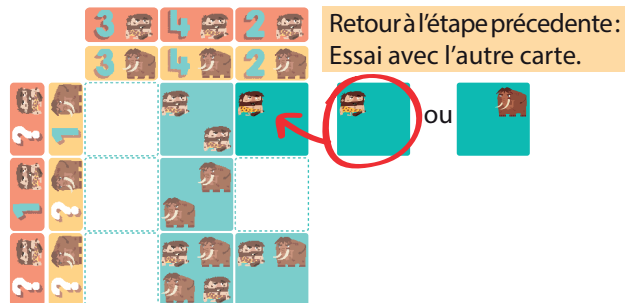


Hypothèse non concluante.

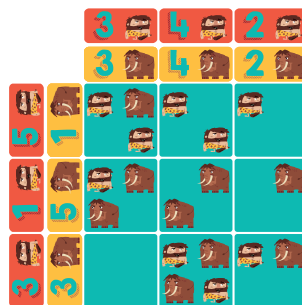


Solutions

Résolution détaillée - défi n°17 type RAISONNEMENT PAR HYPOTHÈSE

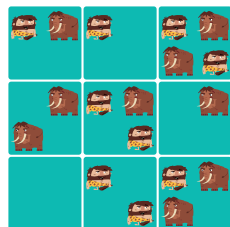


Solution défi N°17

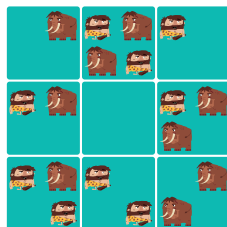


Solutions

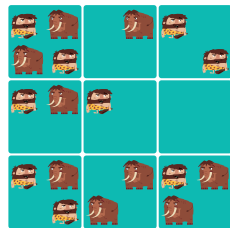
2



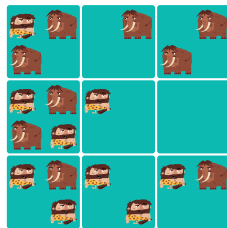
3



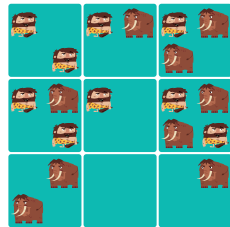
4



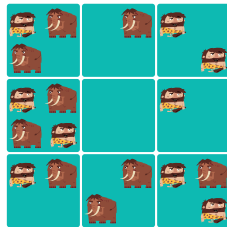
6



7

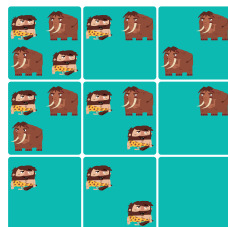


8

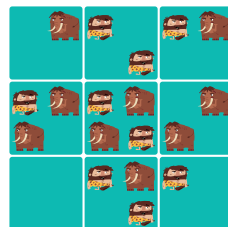


Solutions

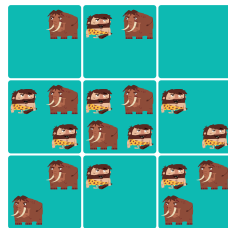
10



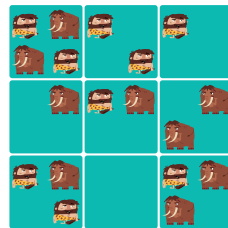
11



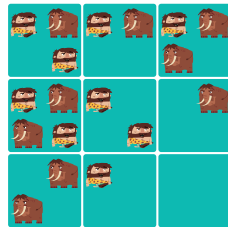
12



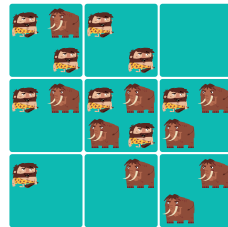
14



15

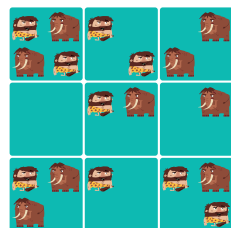


16

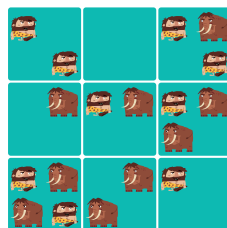


Solutions

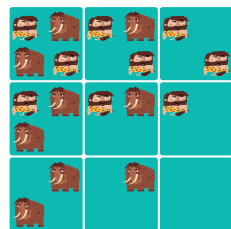
18



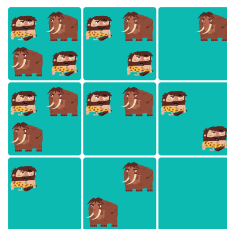
19



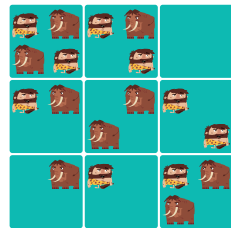
20



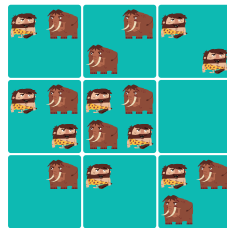
21



22

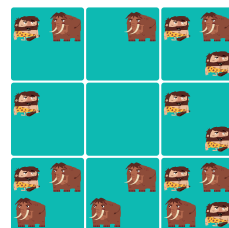


23

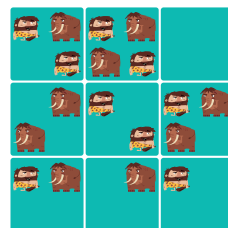


Solutions

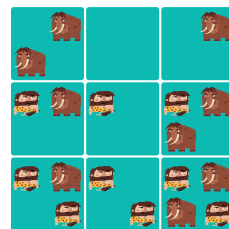
24



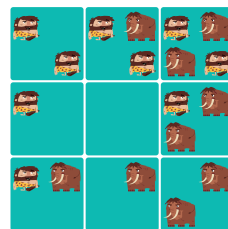
25



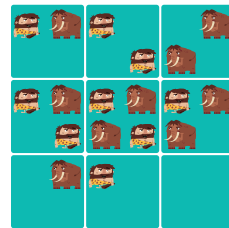
26



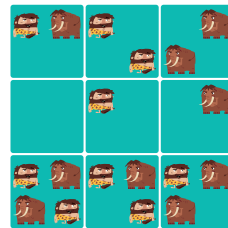
27



28

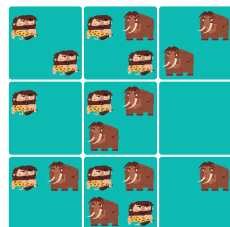


29

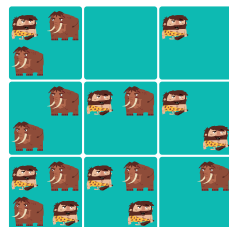


Solutions

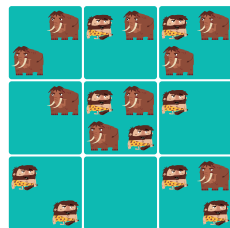
30



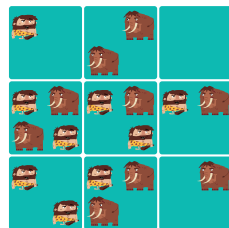
31



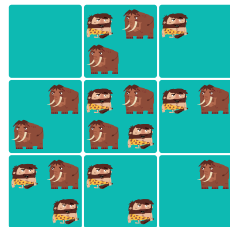
32



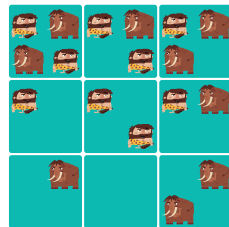
33



34

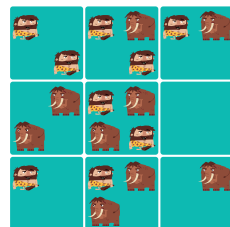


35

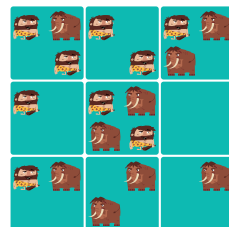


Solutions

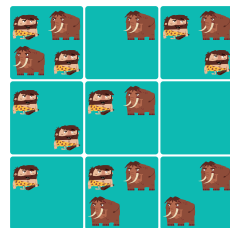
36



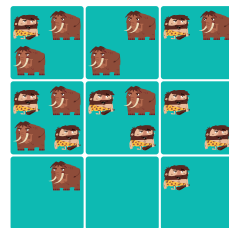
37



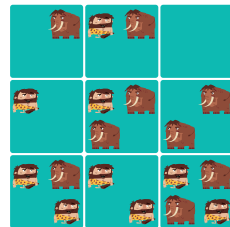
38



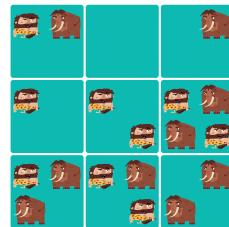
39



40

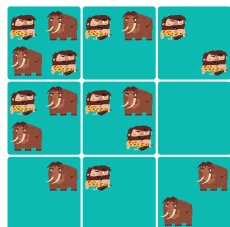


41

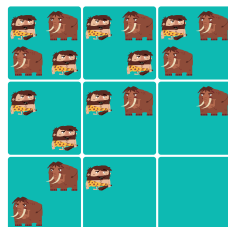


Solutions

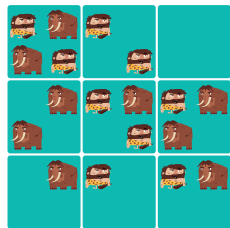
42



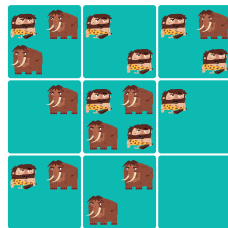
43



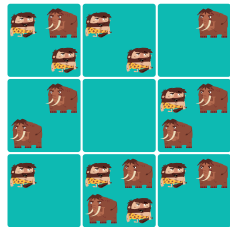
44



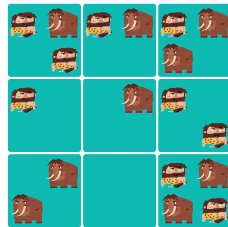
45



46

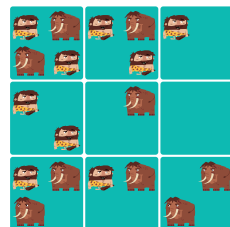


47

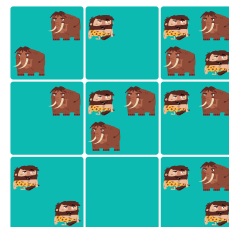


Solutions

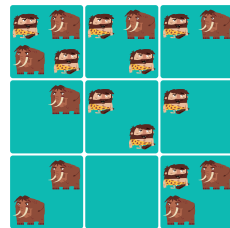
48



49



50





DidaCool, la collection de jeux éducatifs
de Cocktail Games et Aritma
www.aritma.net
info@aritma.net



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com