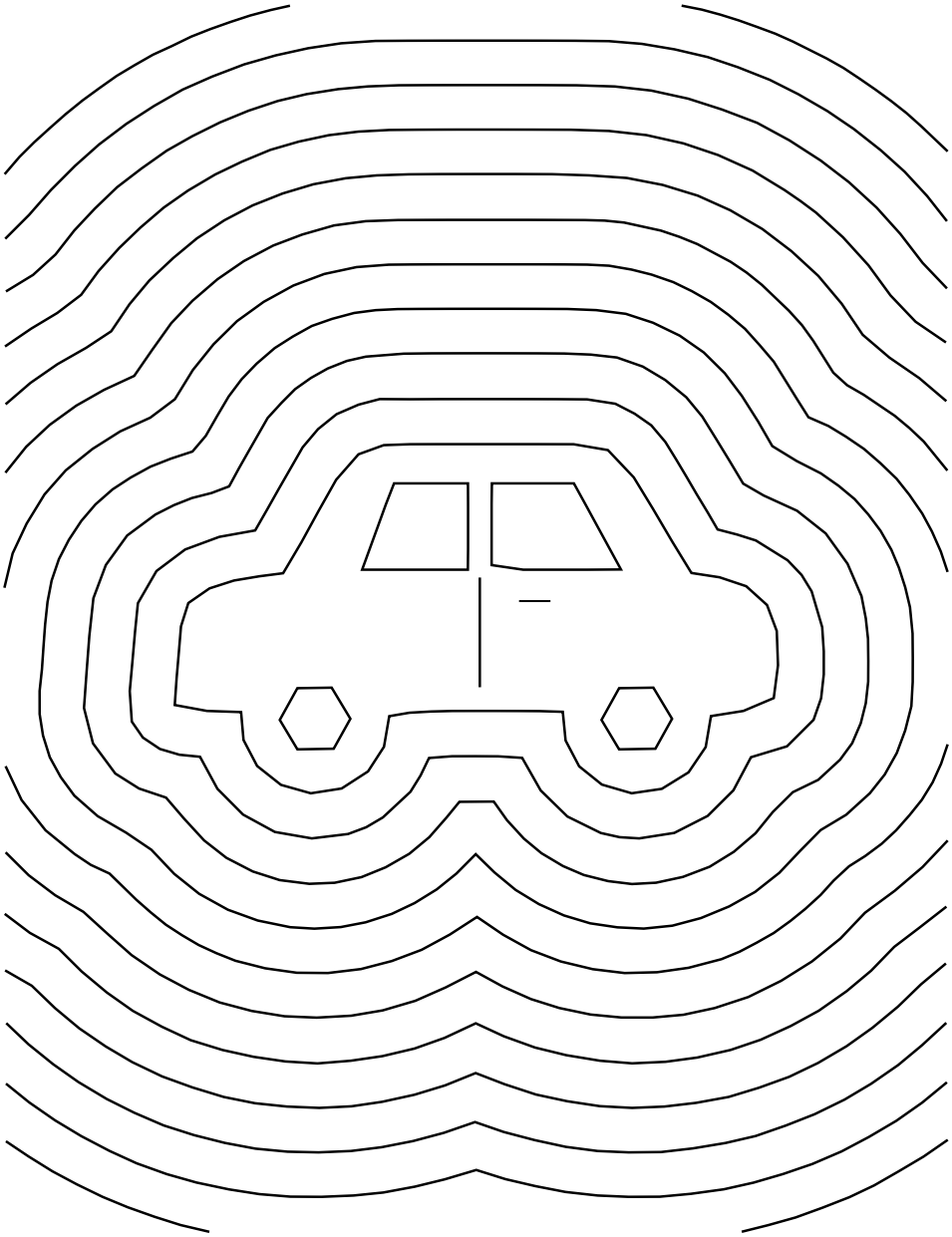
Points à relier pour adultes

40 jeux de points à relier difficiles, de 253 à 1 007 points, pages imprimées au recto, avec solutions



Claire Dubois

Sample pages

Points à relier pour adultes

40 jeux de points à relier difficiles, de 253 à 1 007 points, pages imprimées au recto, avec solutions

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, stockée dans un système de recherche documentaire ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite de l'éditeur, à l'exception de courtes citations dans une critique. Les pages de jeux peuvent être photocopiées pour votre usage personnel.

Les 40 dessins de ce livre sont des créations originales. Chaque point porte exactement un nombre, les nombres se suivent sans trou, et chaque jeu a été vérifié pour qu'aucun nombre ne touche un point, une ligne ou un autre nombre.

Première édition, 2026

Sommaire

Comment jouer **4**

Niveau Stimulant **7**
Jeux 1 à 20, de 253 à 450 points

Niveau Difficile **49**
Jeux 21 à 30, de 549 à 650 points

Niveau Expert **71**
Jeux 31 à 36, de 713 à 843 points

Niveau Maître **85**
Jeux 37 à 40, de 850 à 1007 points

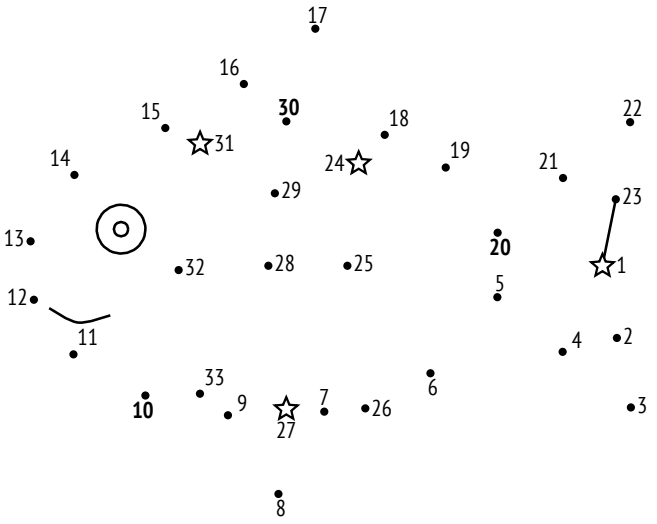
Solutions **95**

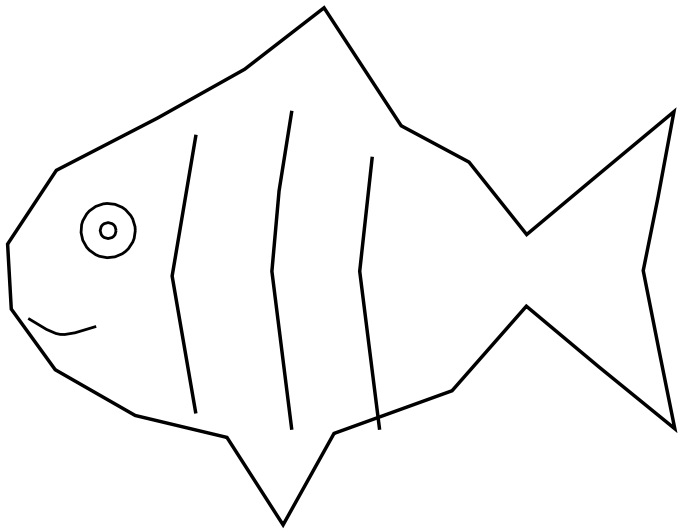
Carnet de suivi **105**

Sample pages

Comment jouer

- ✓ Commencez à l'étoile à côté du nombre 1 et tracez une ligne droite jusqu'au point 2, puis au point 3, et ainsi de suite, toujours vers le nombre suivant.
- ✓ Chaque nombre appartient au point le plus proche. Aucun nombre ne touche un autre point ni une ligne du dessin terminé.
- ✓ Une étoile vide marque le début d'une nouvelle ligne. Quand le nombre suivant se trouve sur une étoile, levez le crayon et repartez de là : ne tracez jamais de ligne vers une étoile.
- ✓ Les courtes lignes pleines sont déjà imprimées : elles referment une boucle vers son étoile, ou ce sont de petits détails trop fins pour porter des points.





Le jeu **Le dessin terminé**

Chaque jeu a son dessin terminé à la fin du livre, à partir de la page 95.

Sample pages

Astuces pour les grands jeux

- ✓ Prenez un stylo fin ou un crayon bien taillé et une bonne lumière. Une règle aide pour les longues lignes droites, mais à main levée c'est très bien aussi.
- ✓ Un nombre sur dix (10, 20, 30...) est imprimé en gras. Ce sont des repères faciles : trouvez le prochain nombre en gras et vous savez où chercher.
- ✓ Vous avez perdu le nombre suivant ? Il n'est jamais loin : les lignes relient des points voisins, alors cherchez autour du point que vous venez d'atteindre.
- ✓ Barrez ou cochez chaque nombre au passage. Vous retrouverez votre place en reprenant le livre.
- ✓ Vous ne savez pas ce que vous dessinez ? C'est la moitié du plaisir. Les dessins terminés sont à la fin si vous voulez jeter un œil.

Les niveaux

★☆☆☆ **Stimulant**	**Jeux 1-20 · 253-450 points**	nombres en 7,5 pt · points espacés d'au moins 4,1 mm
★★☆☆ **Difficile**	**Jeux 21-30 · 549-650 points**	nombres en 7 pt · points espacés d'au moins 3,7 mm
★★★☆ **Expert**	**Jeux 31-36 · 713-843 points**	nombres en 6,6 pt · points espacés d'au moins 3,4 mm
★★★★ **Maître**	**Jeux 37-40 · 850-1007 points**	nombres en 6,2 pt · points espacés d'au moins 3,1 mm

Sample pages

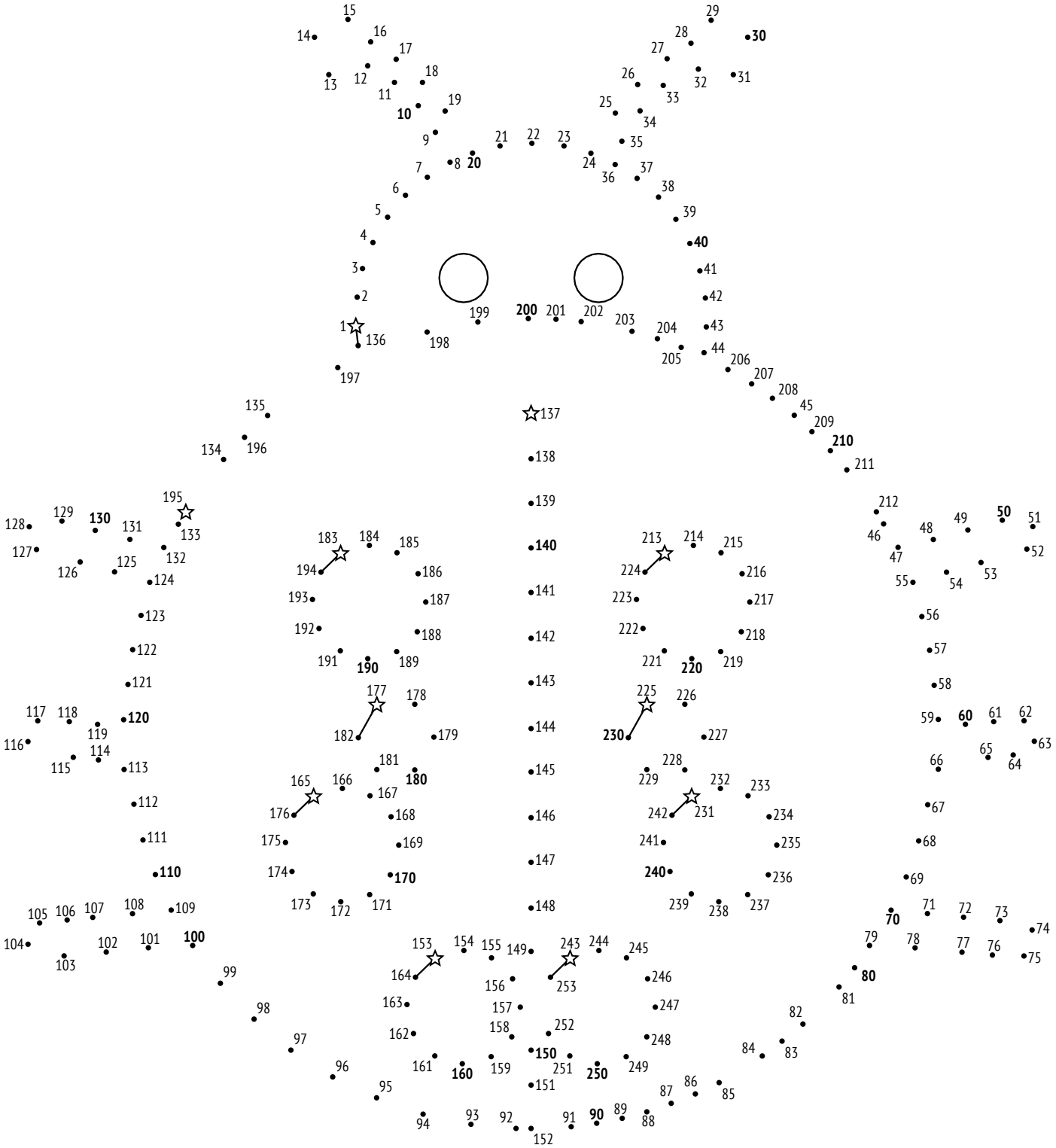
STIMULANT

★☆☆☆

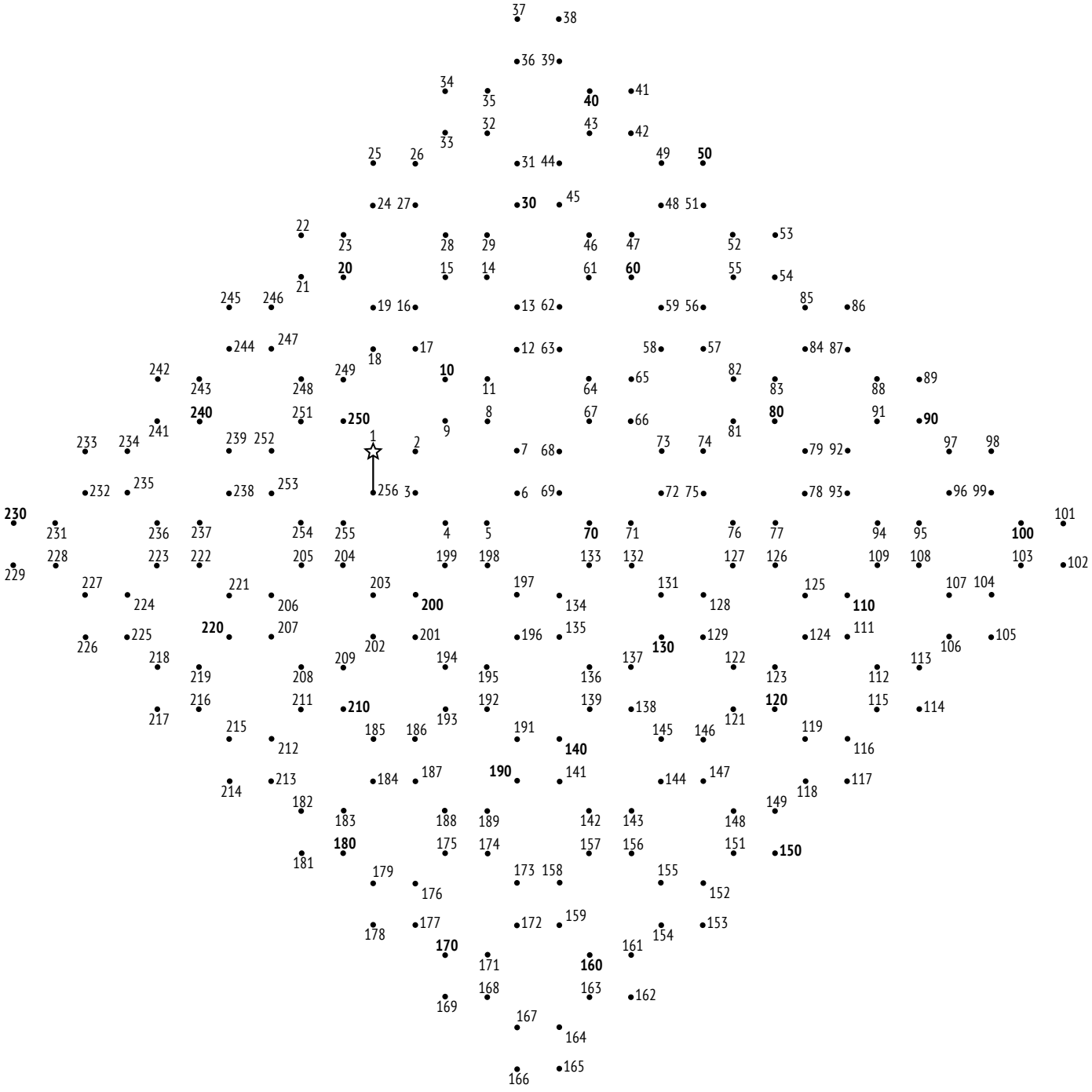
Jeux 1 à 20

De 253 à 450 points par dessin

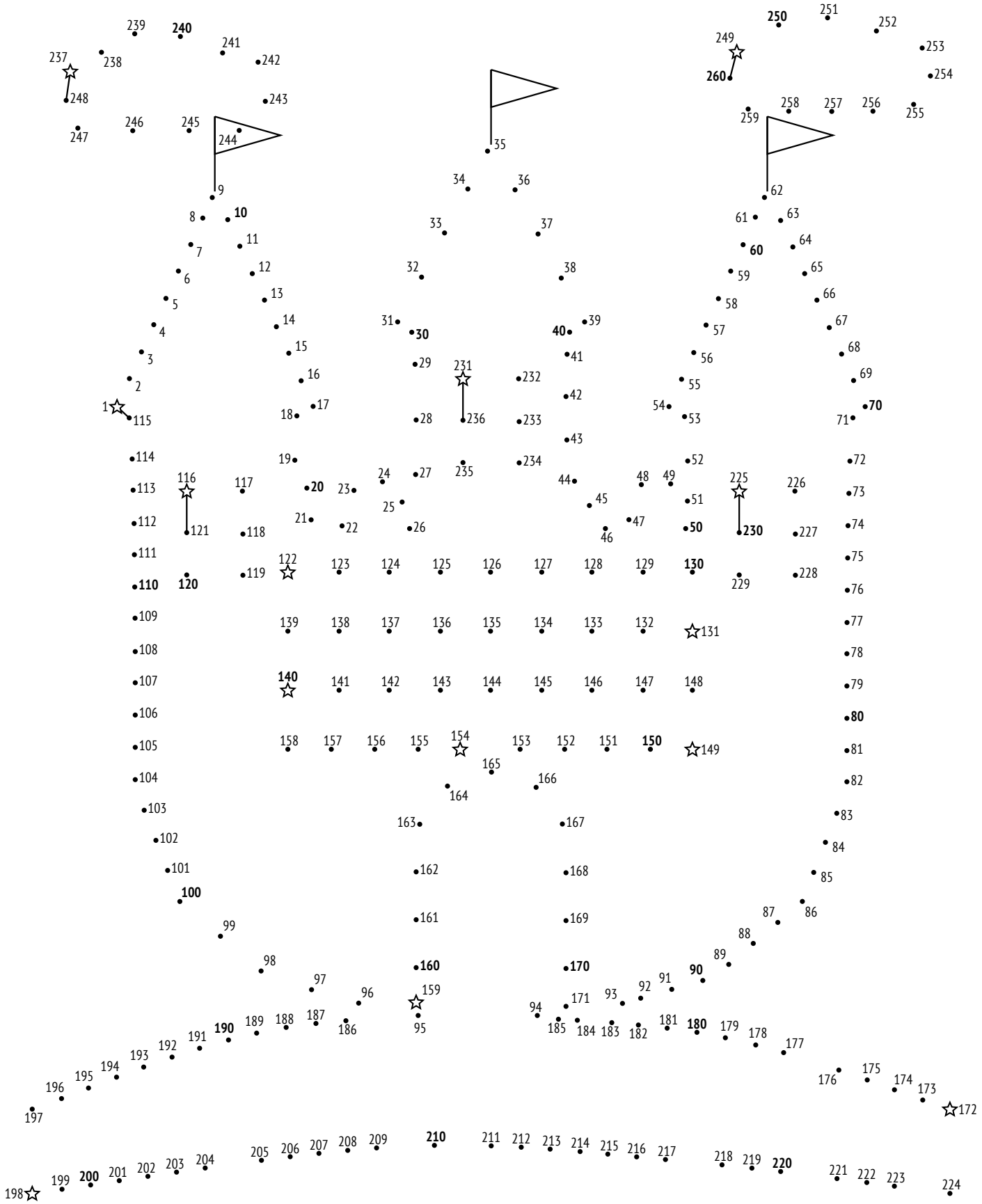
Sample pages



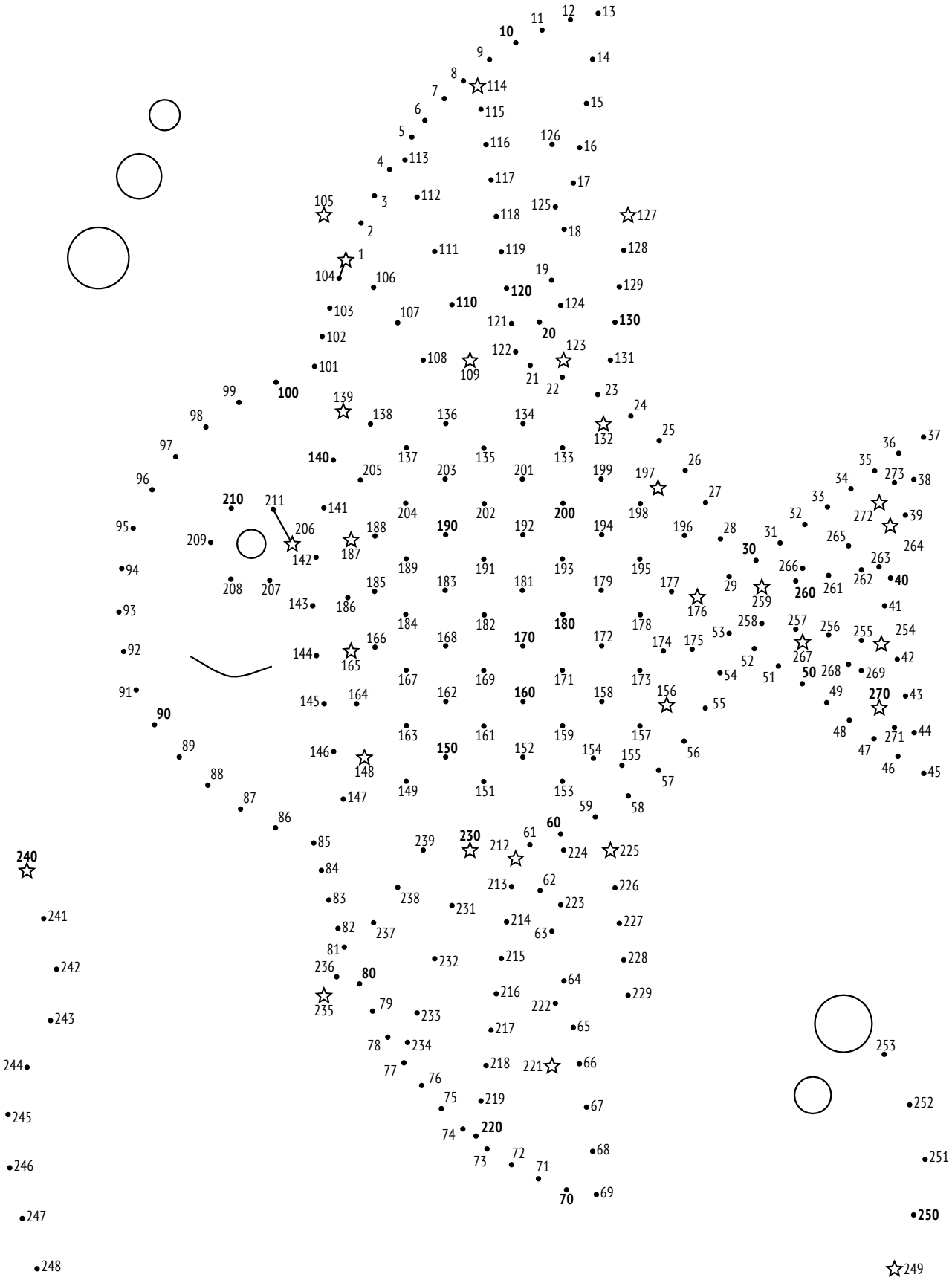
Sample pages



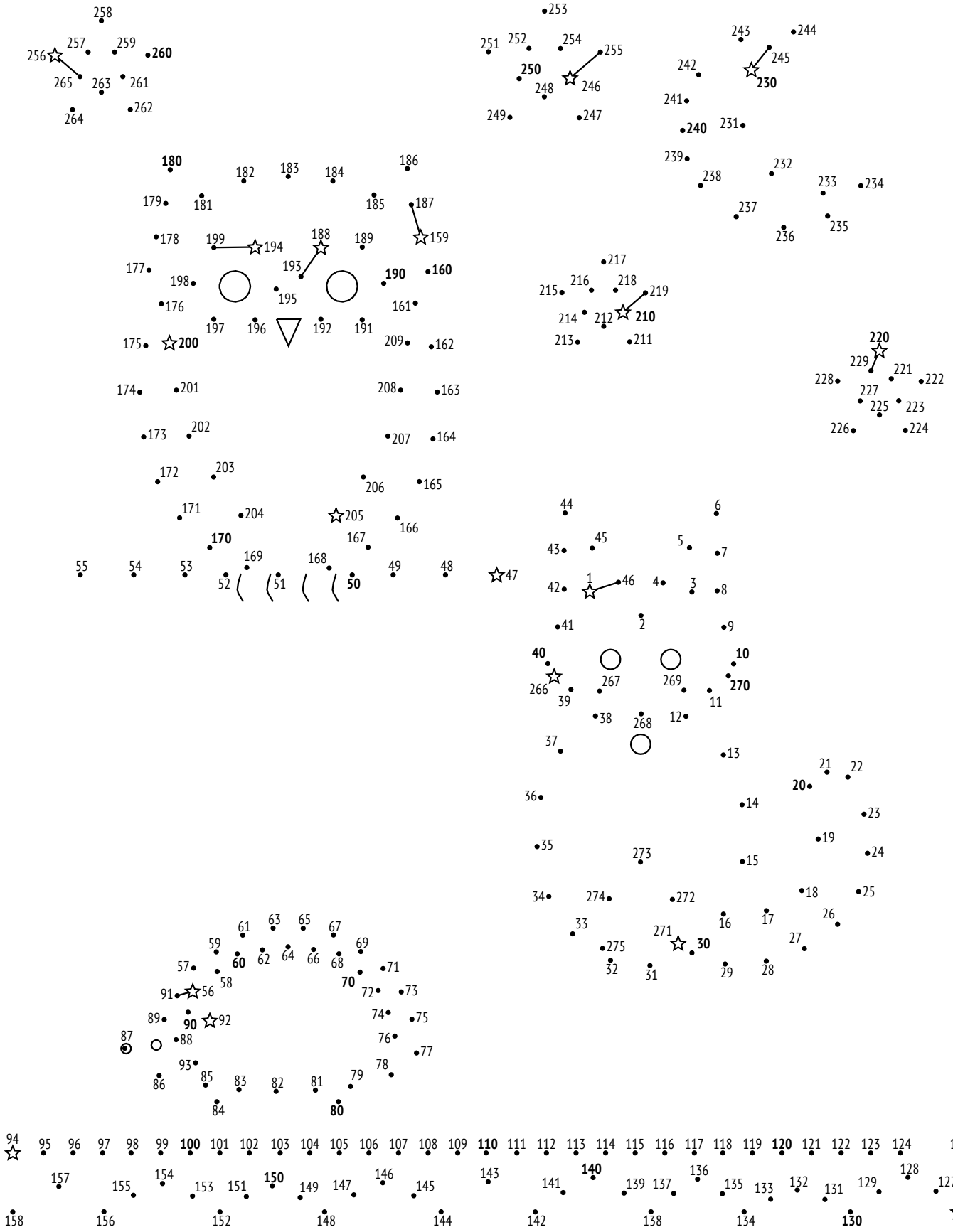
Sample pages



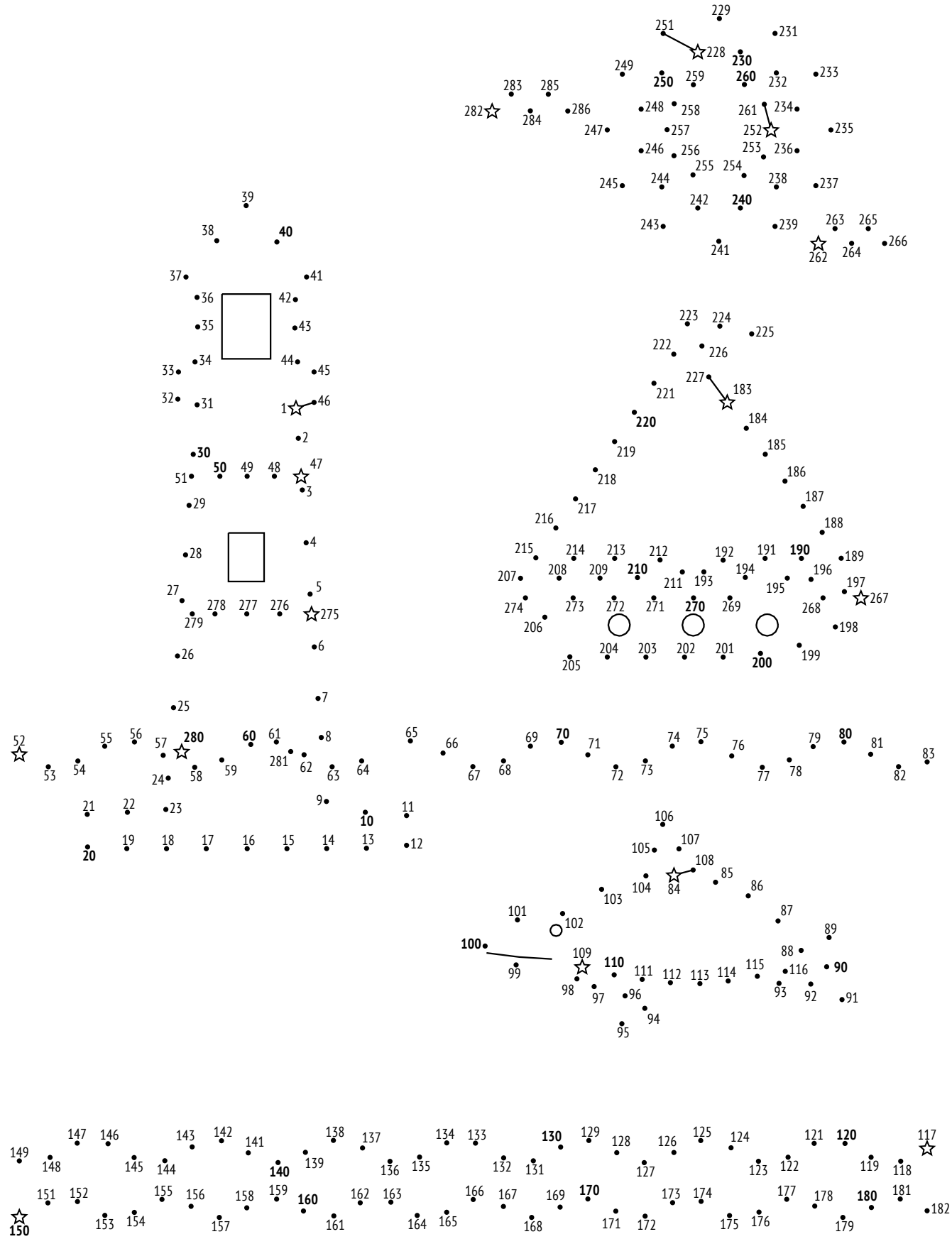
Sample pages



Sample pages



Sample pages



Sample pages