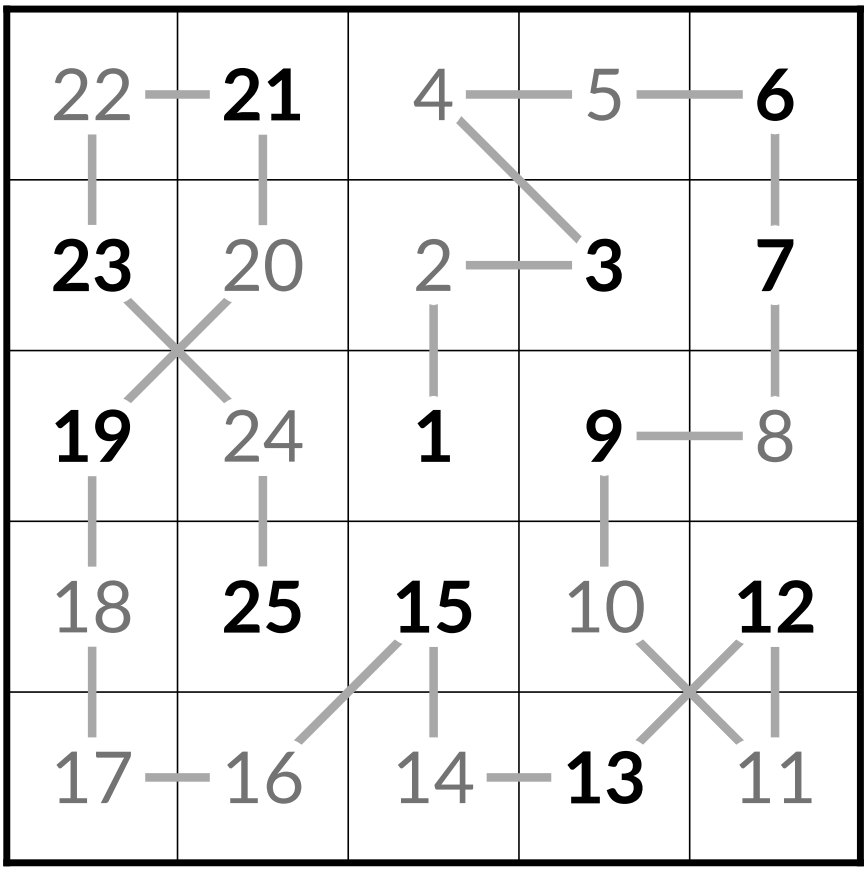
CHEMINS DE NOMBRES

Hidoku pour adultes

120 grilles de chemins de nombres, de facile à expert, deux grilles par page, avec les solutions



Claire Dubois

Sample pages

Hidoku pour adultes

120 grilles de chemins de nombres, de facile à expert, deux grilles par page, avec les 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 120 grilles de ce livre sont inédites. Chacune a une seule solution et se résout par la seule logique, sans deviner.

Première édition, 2026

Sommaire

Règles du jeu et conseils **4**

Les niveaux de difficulté **6**

Grilles faciles **7**
Grilles 1 à 30 · 7 x 7 et grilles à formes

Grilles de niveau moyen **23**
Grilles 31 à 60 · 8 x 8 et grilles à formes

Grilles difficiles **39**
Grilles 61 à 90 · 9 x 9 et grilles à formes

Grilles pour experts **55**
Grilles 91 à 120 · 10 x 10 et grilles à formes

Solutions **71**

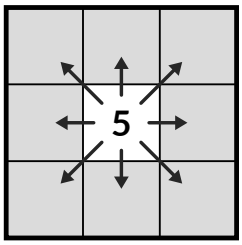
Carnet de suivi **101**

Sample pages

Règles du jeu

Chaque grille contient déjà quelques nombres. À vous de remplir les cases vides pour que les nombres aillent de 1 jusqu'au plus grand nombre en une seule chaîne continue, comme un serpent qui ondule dans la grille.

- ✓ Chaque nombre doit toucher le suivant : horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- ✓ Chaque case reçoit exactement un nombre, et chaque nombre n'est utilisé qu'une fois.
- ✓ Le premier et le dernier nombre sont toujours imprimés. La ligne sous chaque grille indique le plus grand nombre (par exemple « Remplir de 1 à 64 »).
- ✓ Les cases sombres ne font pas partie de la grille : sautez-les. Certaines grilles ont une forme (un cœur, une croix, un cadre) : seules les cases à l'intérieur du contour comptent.



Diagonales permises

Le 4 et le 6 peuvent être dans n'importe laquelle des 8 cases grisées

Un petit exemple

Voici une petite grille de 5 x 5 et sa solution. Suivez la ligne grise de la solution de 1 à 25 : chaque pas mène à une case qui touche la précédente.

	21			6
23			3	7
19		1	9	
	25	15		12
			13	

Grille

22	21	4	5	6
23	20	2	3	7
19	24	1	9	8
18	25	15	10	12
17	16	14	13	11

Solution

Sample pages

Conseils de résolution

Il ne faut jamais deviner. Partez des nombres connus et cherchez la seule case qui doit venir ensuite. Utilisez un crayon, et notez en petit les nombres possibles dans un coin quand une case peut en recevoir deux.

	13				26
		22	17	25	
10	11	18			29
9	5		19		31
	6		1		
				33	36

Case voisine

Le 10 doit toucher le 9 et le 11. Regardez les cases vides autour des nombres entourés : seule la case grisée touche les deux, donc le 10 va là (écrit au crayon).

14	13				26
	15	22	17	25	
10	11	18			29
9	5		19		31
8	6		1		
				33	36

Compter les pas

Le 15 est à 1 pas après le 14 et à 2 pas avant le 17. De toutes les cases vides, seule la case grisée est assez proche des deux nombres entourés, donc le 15 va là.

Quand vous bloquez

- ✓ Culs-de-sac : chaque case vide a besoin d'une entrée et d'une sortie. Une case enfermée par des nombres déjà placés ne peut recevoir que le nombre qui s'insère entre ses deux voisines libres.
- ✓ Et si : quand un nombre n'a que deux cases possibles, inscrivez-le au crayon dans l'une et suivez la logique. Si cela mène à un cul-de-sac, l'autre case est la bonne.
- ✓ Les solutions commencent page 71. Chacune montre tout le chemin sous forme de ligne grise.

Sample pages

Les niveaux de difficulté

Chaque grille de ce livre a été vérifiée par un programme qui raisonne comme une personne : il utilise toujours l'étape la plus simple qui fait avancer, et il ne devine jamais. Le niveau d'une grille dépend de l'étape la plus difficile dont elle a besoin : une grille difficile est donc vraiment plus difficile qu'une grille moyenne. Un second programme, écrit séparément, a ensuite confirmé que chaque grille a une seule solution.

★☆☆☆ **Facile**	**Grilles 1 à 30 · 18 à 28 nombres donnés**	7 x 7 et grilles à formes · Seulement des cases voisines
★★☆☆ **Moyen**	**Grilles 31 à 60 · 19 à 29 nombres donnés**	8 x 8 et grilles à formes · Étape la plus difficile : Compter les pas
★★★☆ **Difficile**	**Grilles 61 à 90 · 23 à 33 nombres donnés**	9 x 9 et grilles à formes · Étape la plus difficile : Culs-de-sac
★★★★ **Expert**	**Grilles 91 à 120 · 21 à 40 nombres donnés**	10 x 10 et grilles à formes · Étape la plus difficile : Et si

Les quatre types d'étapes

1. Case voisine

Un nombre manquant touche le nombre qui le précède ou celui qui le suit. Quand une seule case vide touche les deux, il va là.

2. Compter les pas

Un nombre placé entre deux nombres connus doit être assez proche des deux : le 17 est au plus à 3 pas du 14 et au plus à 2 pas du 19.

3. Culs-de-sac

Comptez les pas en contournant les cases remplies, pas à travers elles. Chaque case vide a besoin d'une entrée et d'une sortie : une case qui n'a que deux voisines libres vous dit ce qui se trouve à côté d'elle. Quand deux nombres se partagent les deux mêmes places, aucun autre nombre ne peut y aller.

4. Et si

Quand un nombre n'a que deux places possibles, essayez-en une au crayon. Si cela mène à un cul-de-sac, l'autre place est la bonne.

Sample pages

FACILE

★☆☆☆

Grilles 1 à 30

Seulement des cases voisines : un échauffement en douceur.

Grilles : 7 x 7 et grilles à formes

Sample pages

Grille 1 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

45		42			27	24
	44	41				23
	49	30	29		22	
		32	37		20	
1		33		36	19	
3			10		16	
	5	7	8	12		15

Remplir de 1 à 49 · Diagonales permises

Grille 2 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

8			1		23	
9	6		2	21	26	24
	13		3	37		
11		15		36		28
	49		16	18		
47		42			30	
45	46				32	

Remplir de 1 à 49 · Diagonales permises

Sample pages

Grille 3 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

8	9	10		14	18	16
6			12			
					40	42
	4		36			43
1	2		37			49
26	25			34		45
	28	30	32			46

Remplir de 1 à 49 · Diagonales permises

Grille 4 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

22				28	31	33
	21	25	29			
		39			1	49
19		38	36	47		
	42	44			4	
17	14	43	12	10		
	16			8	7	

Remplir de 1 à 49 · Diagonales permises

Sample pages

Grille 5 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

					16	14	
26	25	22	20	19		11	13
	29					7	
	30					9	5
	33				44		2
34			42			1	
			55	52		47	
37	36	39	54				49

Remplir de 1 à 55 · Diagonales permises

Grille 6 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

	4		1				
5		2			41		
16		8		42		36	
15		9	11		45		34
			12	46		48	
				52	49		32
		21			26		31
			23			27	28

Remplir de 1 à 52 · Diagonales permises

Sample pages

Grille 7 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

		44	46			23
41	40		48	27	22	25
	38	49		28		
			7			19
36		1	6	9	10	
	33		2		16	
34						15

Remplir de 1 à 49 · Diagonales permises

Grille 8 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

33	35	37	46	47		49
	32				48	
			40	41		
7	5	30			26	24
	10		1	2		
	9			17	22	20
		14			19	

Remplir de 1 à 49 · Diagonales permises

Sample pages

Grille 9 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

		1		8			
		5			10		
39				3	15		
	41	45					13
37	35	44		48	23	18	
		33				21	20
			31	26			
			29	28			

Remplir de 1 à 48 · Diagonales permises

Grille 10 ★☆☆☆ FACILE

Temps : _____

	16	18			40	43
		21	19			44
			22	38		
12			49	48	46	
		1				35
9	2	4			33	
	7		28	29		32

Remplir de 1 à 49 · Diagonales permises

Sample pages