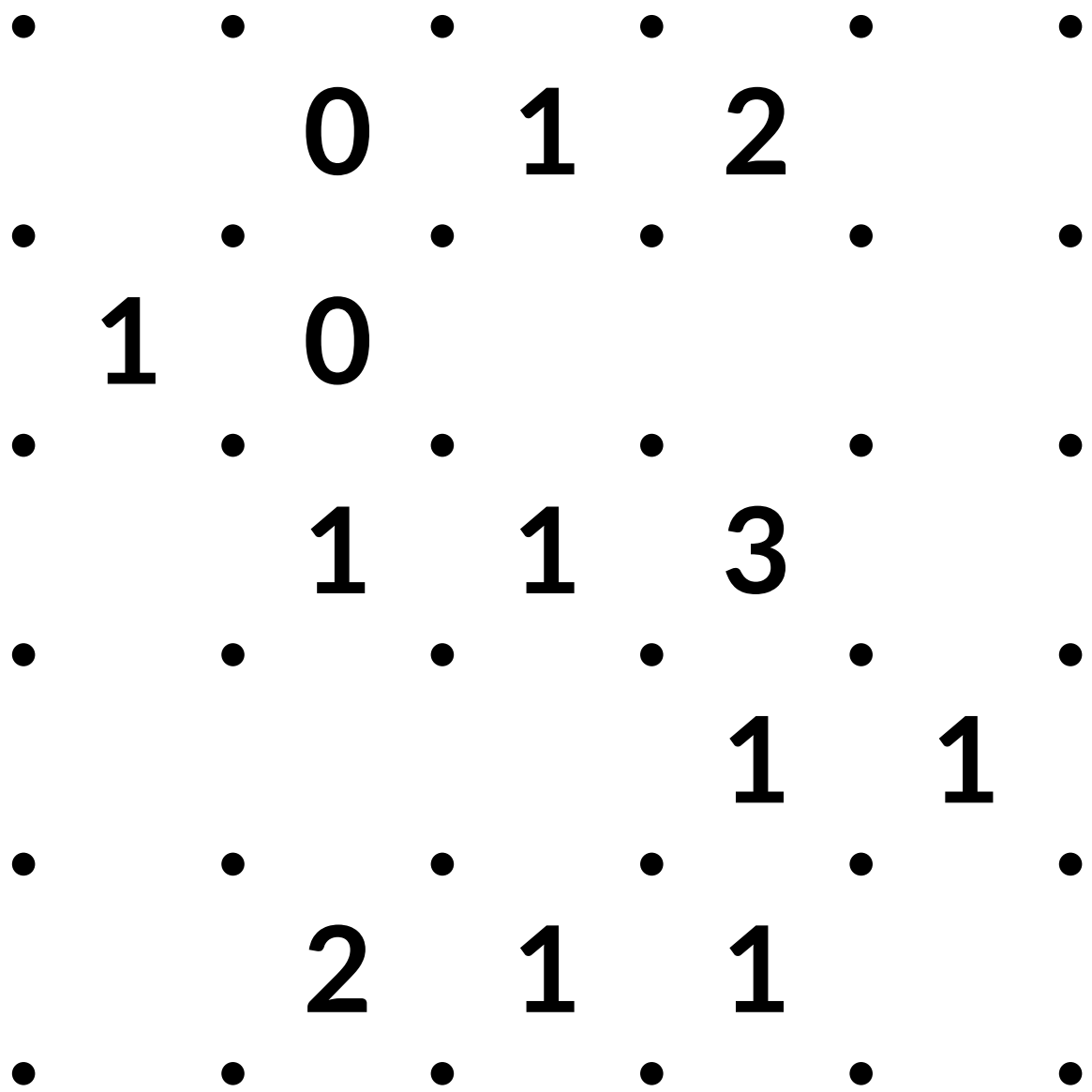
CAHIER DE JEUX : SLITHERLINK

Slitherlink pour adultes

120 grilles de logique, de facile à difficile, deux par page, avec les règles, un exemple résolu et les solutions



Claire Dubois

Sample pages

Slitherlink pour adultes

120 grilles de logique, de facile à difficile, deux par page, avec les règles, un exemple résolu et 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

Comment utiliser ce livre **4**

Comment résoudre Slitherlink **5**

Grilles faciles **6**
Grilles 1 à 40

Grilles de niveau moyen **27**
Grilles 41 à 80

Grilles difficiles **48**
Grilles 81 à 120

Solutions **69**

Carnet de suivi **89**

Sample pages

Comment utiliser ce livre

Ce livre contient 120 grilles de Slitherlink. Nul besoin de calcul ni de vocabulaire, seulement d'un peu de réflexion.

- ✓ Chaque type de grille a sa propre page de règles, à partir de la page 5, avec un petit exemple résolu. Lisez-la une fois avant votre première grille de ce type.
- ✓ Les grilles deviennent plus difficiles au fil des pages : facile, puis moyen, puis difficile. Le niveau est indiqué au-dessus de chaque grille, avec une à trois étoiles.
- ✓ Chaque grille a une seule solution, et vous pouvez toujours l'atteindre par la logique, sans deviner. Les solutions commencent page 69.
- ✓ Prenez un crayon et gardez une gomme à portée de main. De petites marques aident beaucoup : un point pour « rien ici », une croix pour « ce trait n'est pas utilisé ».

Comment fonctionnent les niveaux

Chaque grille a été résolue par un programme qui raisonne comme une personne : il utilise toujours l'étape la plus simple qui fonctionne, et il ne devine jamais. Le niveau vient de l'étape la plus difficile dont il a eu besoin :

★☆☆ **Facile**	Chaque étape découle directement des règles. Idéal pour découvrir un nouveau type de grille.
★★☆ **Moyen**	À un moment, il vous faudra un court « et si » : si cette case était remplie, une règle serait enfreinte en quelques coups, donc elle ne l'est pas.
★★★ **Difficile**	Il vous faudra un raisonnement plus long, ou plusieurs étapes « et si » sur une plus grande grille.

Sample pages

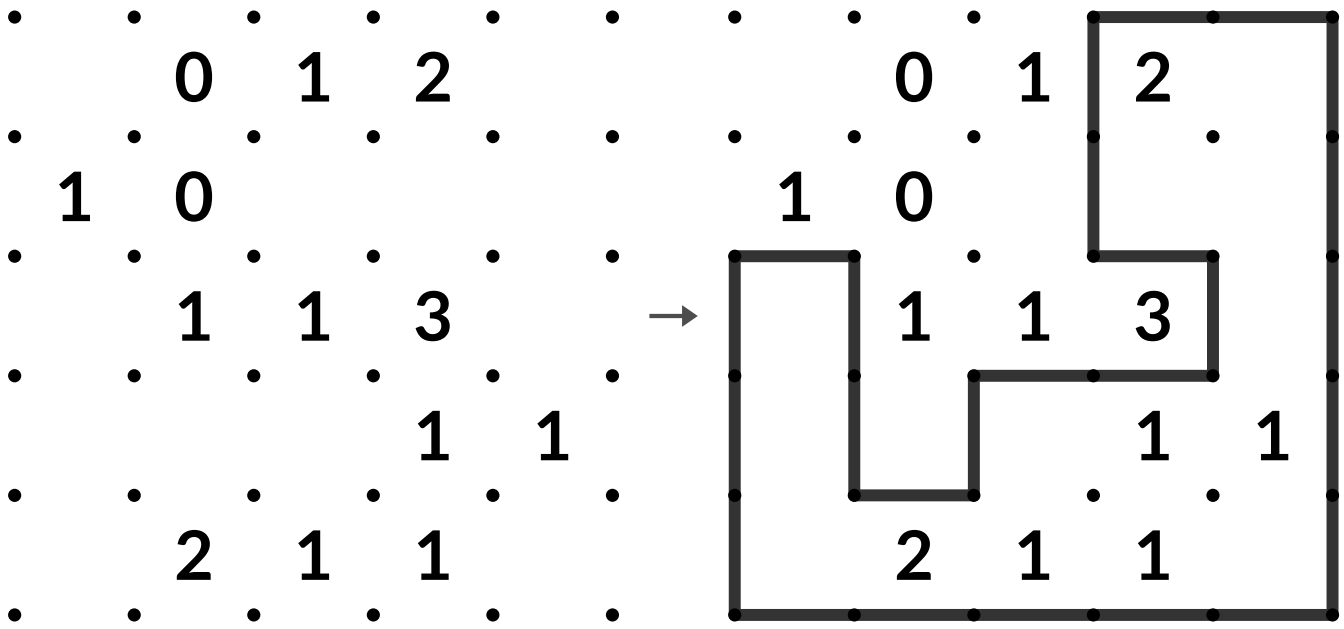
Slitherlink

Une boucle à travers les points

Les règles

- ✓ Tracez des traits entre des points voisins pour former une seule boucle fermée.
- ✓ La boucle ne se croise jamais, ne se ramifie jamais et ne se touche jamais en un point.
- ✓ Un nombre indique combien des quatre côtés de sa case font partie de la boucle. Les cases sans nombre peuvent avoir un nombre quelconque de côtés.

Exemple



La grille — Sa seule solution

Pour commencer

- ✓ Commencez par les 0 : aucun de leurs quatre côtés n'est utilisé, marquez-les donc de petites croix.
- ✓ À chaque point, la boucle passe (deux traits) ou ne le touche pas du tout.
- ✓ Deux 3 côte à côte partagent toujours leur trait du milieu, et utilisent aussi les deux traits parallèles à celui-ci.

Ce livre contient 120 grilles de Slitherlink.

Sample pages

FACILE

★☆☆

Grilles 1 à 40

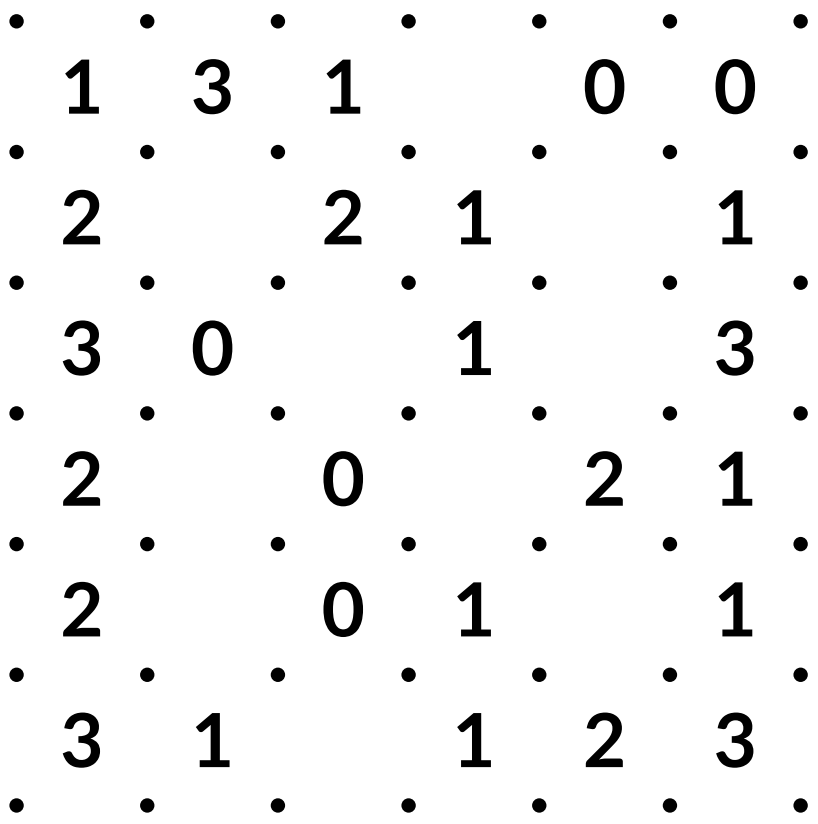
Chaque étape découle directement des règles.

Sample pages

Slitherlink Nº 1

★☆☆ FACILE

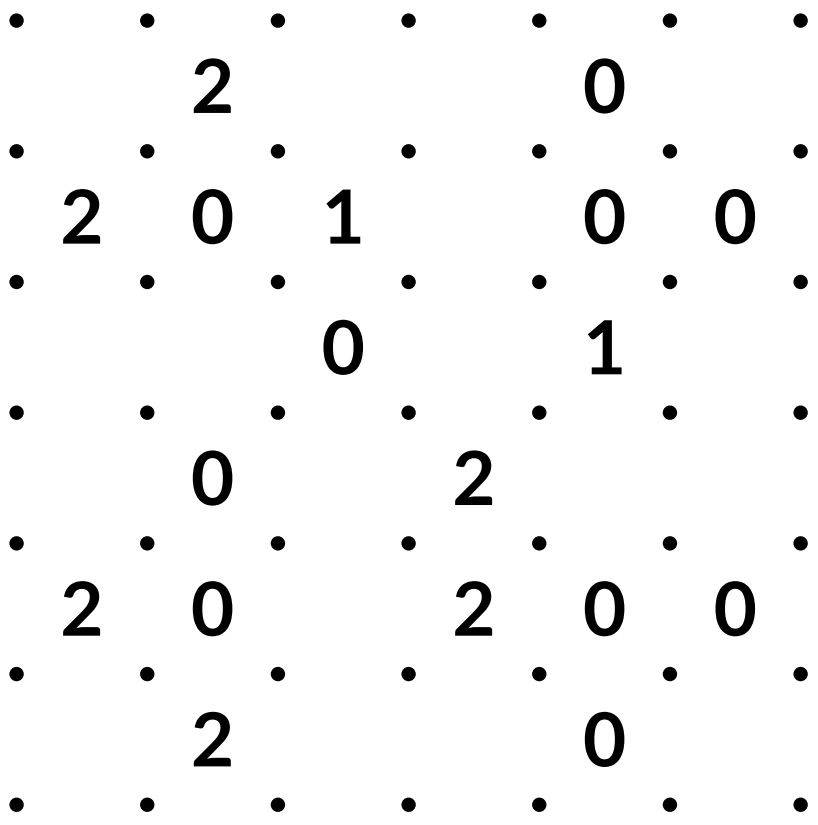
Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.



Slitherlink Nº 2

★☆☆ FACILE

Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.

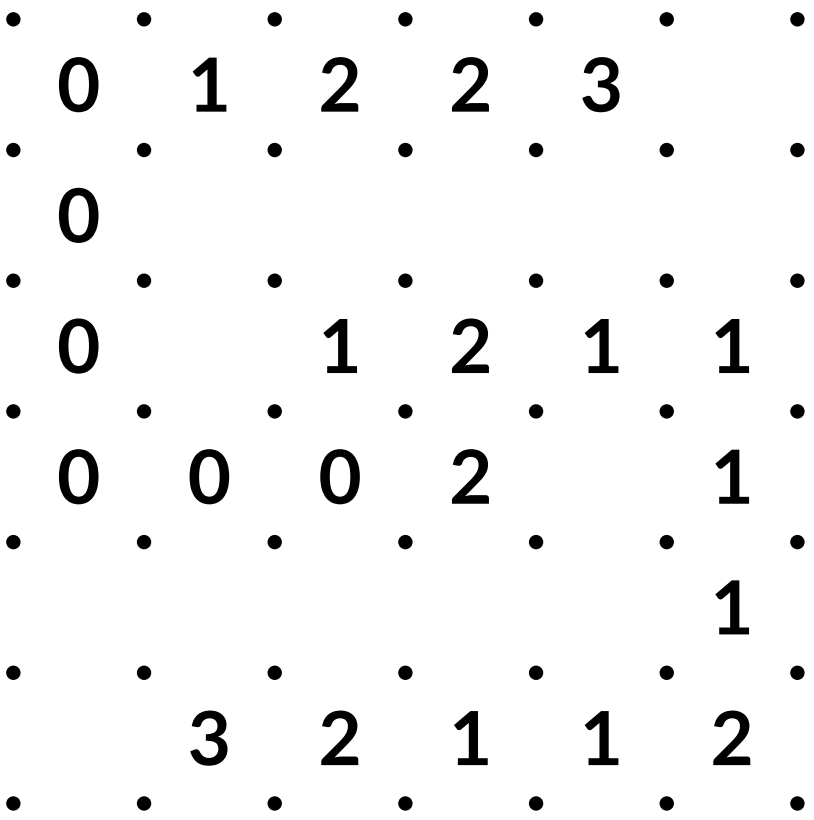


Sample pages

Slitherlink Nº 3

★☆☆ FACILE

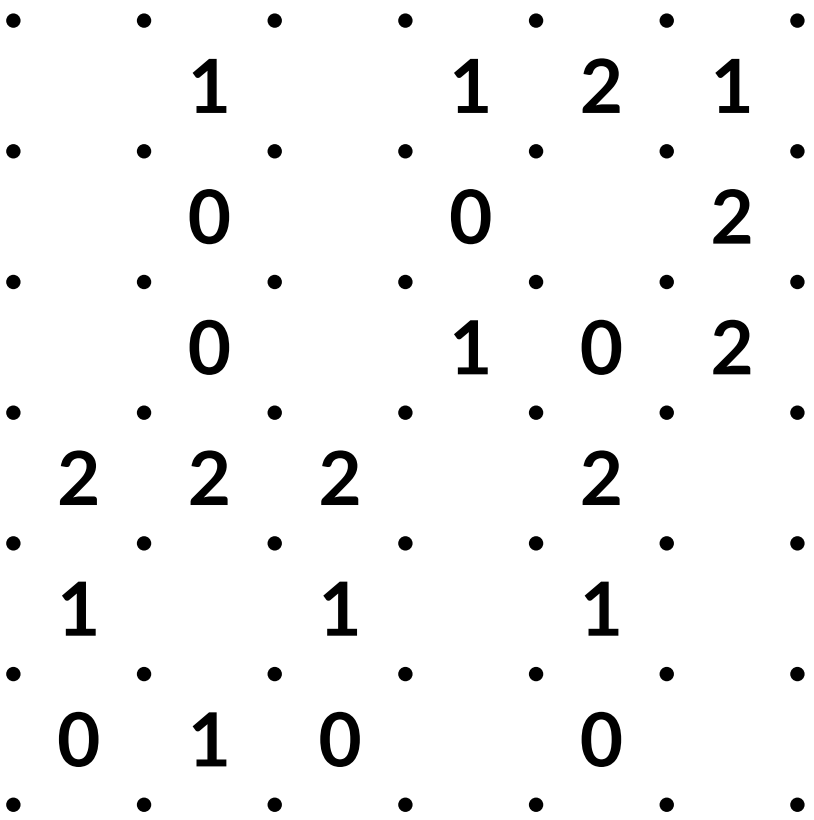
Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.



Slitherlink Nº 4

★☆☆ FACILE

Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.

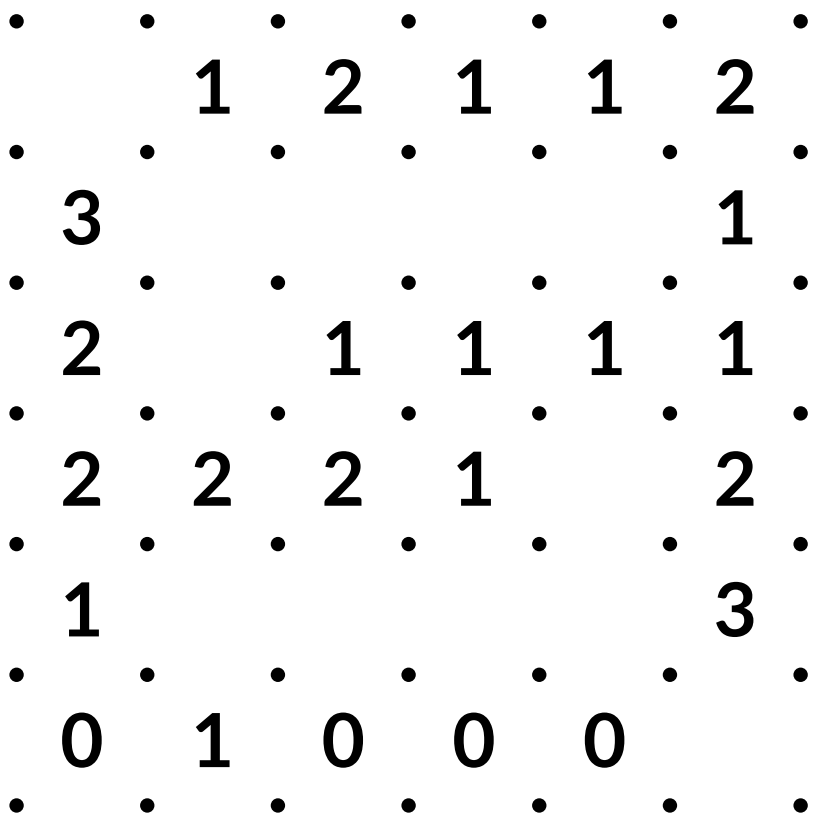


Sample pages

Slitherlink Nº 5

★☆☆ FACILE

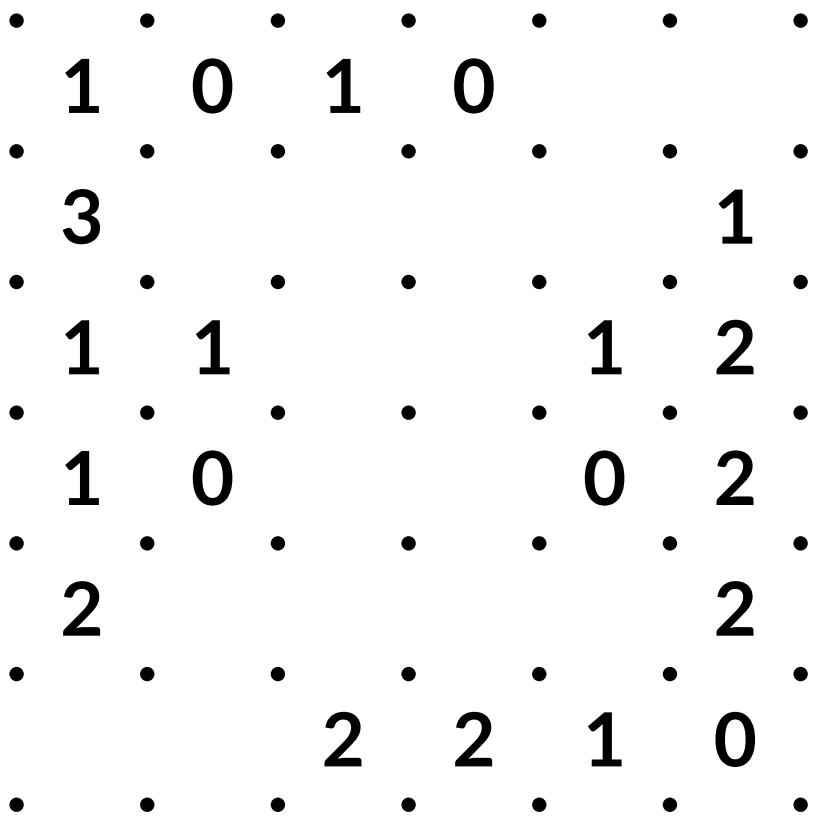
Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.



Slitherlink Nº 6

★☆☆ FACILE

Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.

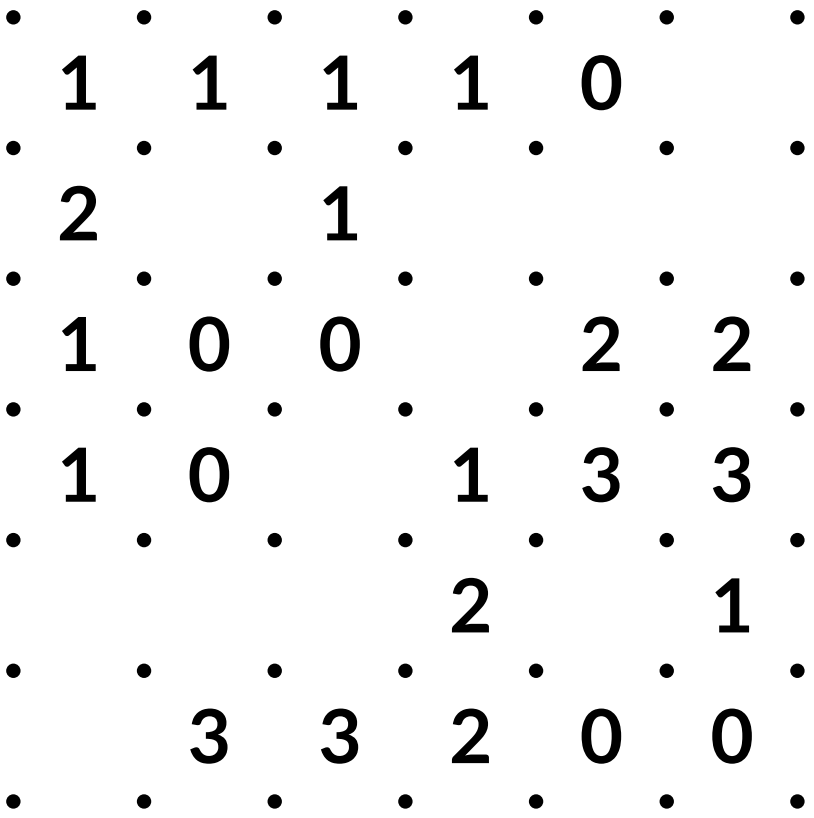


Sample pages

Slitherlink Nº 7

★☆☆ FACILE

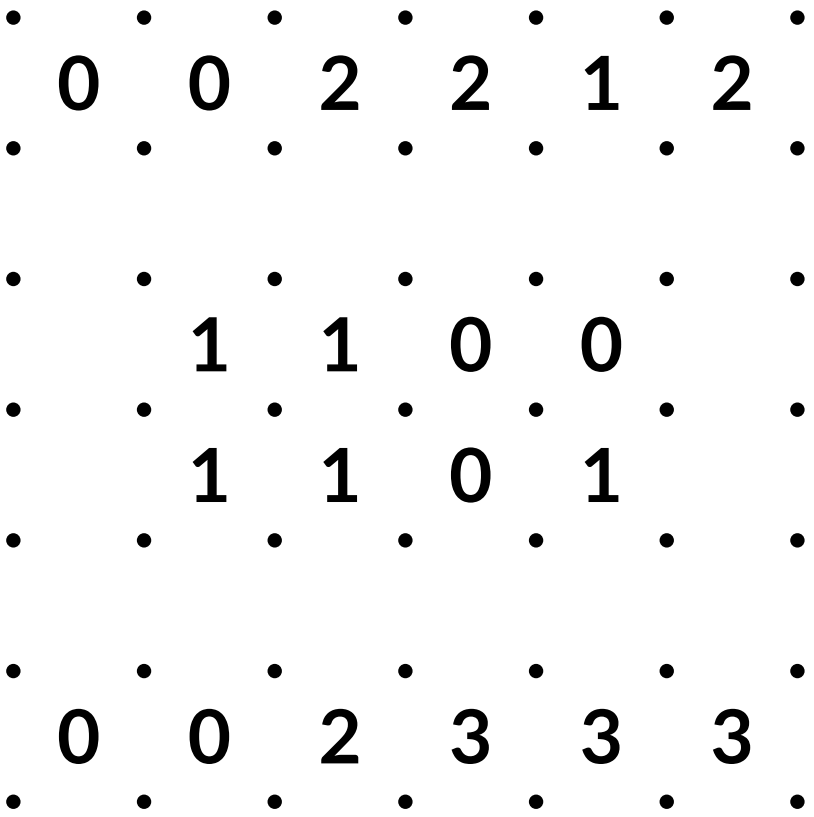
Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.



Slitherlink Nº 8

★☆☆ FACILE

Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.

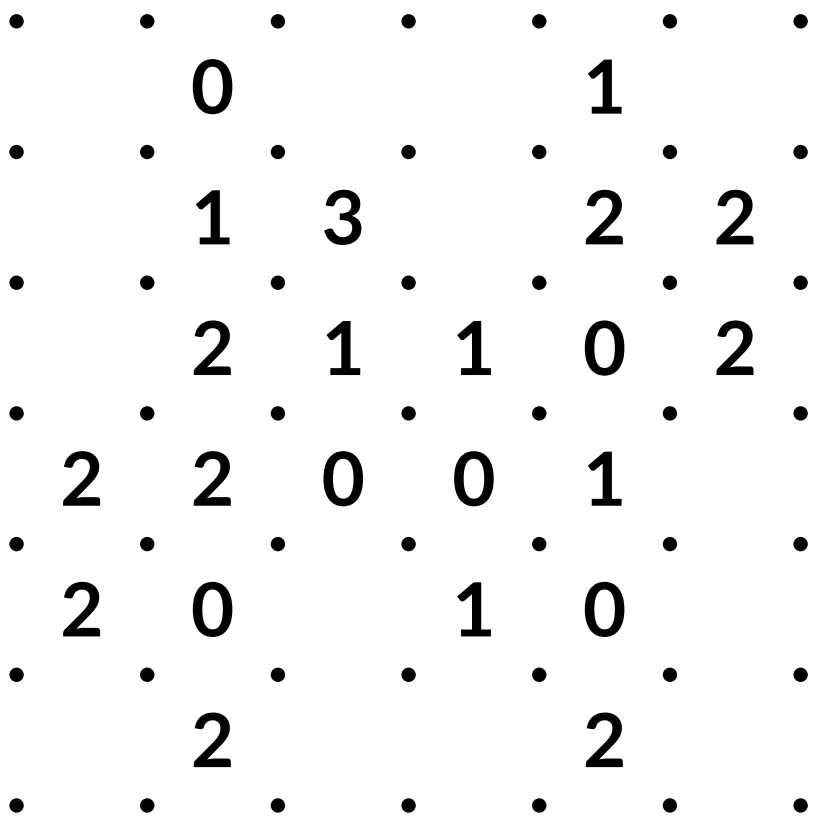


Sample pages

Slitherlink Nº 9

★☆☆ FACILE

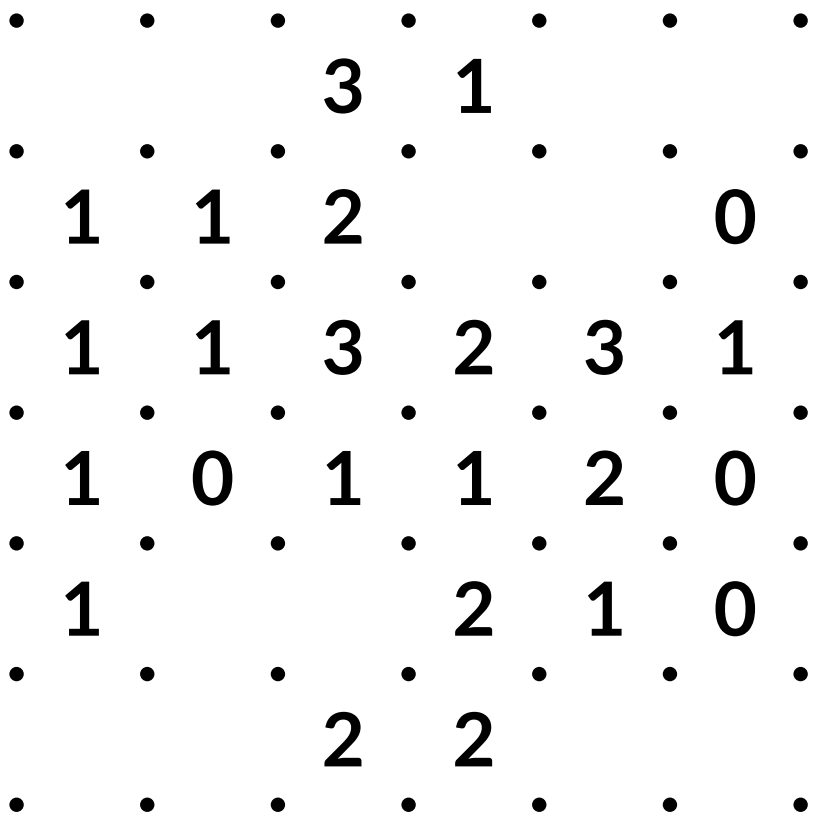
Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.



Slitherlink Nº 10

★☆☆ FACILE

Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.

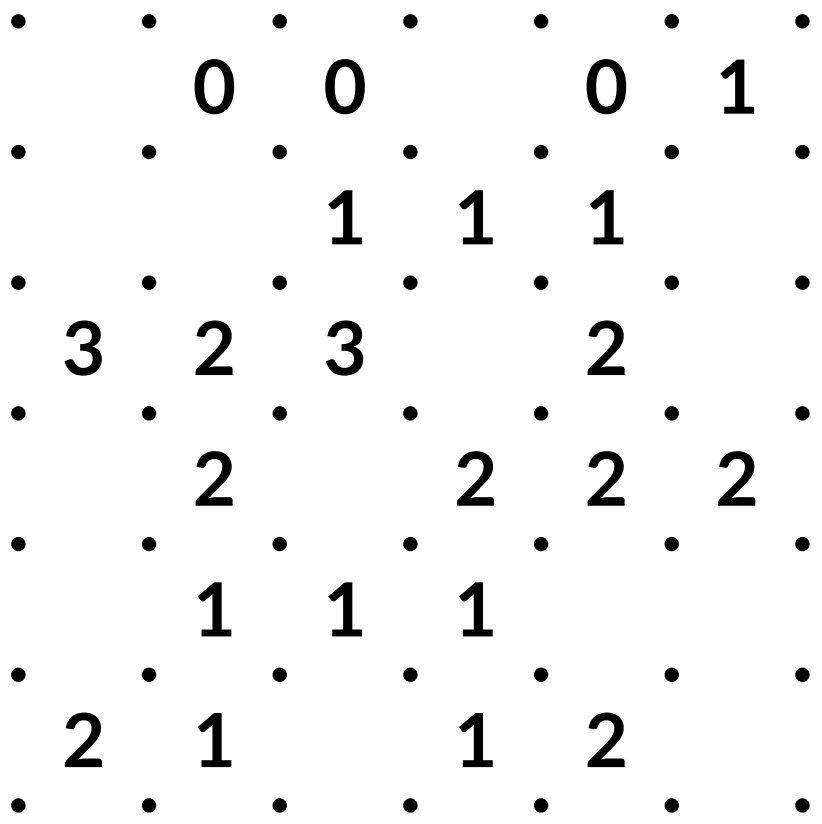


Sample pages

Slitherlink Nº 11

★☆☆ FACILE

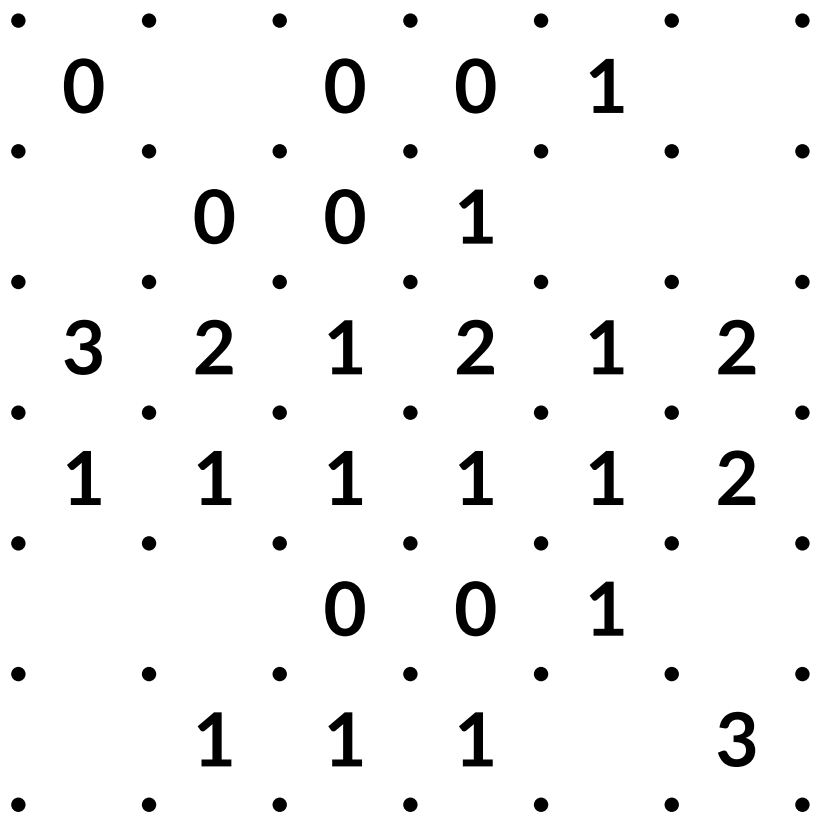
Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.



Slitherlink Nº 12

★☆☆ FACILE

Reliez les points en une seule boucle qui ne se croise jamais et ne se touche jamais. Chaque nombre compte les traits de la boucle autour de lui. Règles page 5.



Sample pages