LIVRE DE DESSINS CACHÉS À RELIER

Dessins cachés à relier

60 grilles de logique pour adultes, reliez les nombres pour révéler des images en pixels, de facile à expert, avec solutions

1	3	1												
		3									7			
		2	3		7	6	2	2	6		3			
		2				4			4			3	1	
			3			5				5		7	2	2
	3	3	4											2
3	3					6	8		7		4			2
													4	
		3	4		7	2		4					7	
	1		3			2				4	8			
3		3					6			2				
						2	2	2	1	2	3			
						2		2						
						2	4			4	3			

Claire Dubois

Dessins cachés à relier

60 grilles de logique pour adultes, reliez les nombres pour révéler des images en pixels, de facile à expert, 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 60 dessins cachés à relier de ce livre sont originaux. Chacun a une seule solution, vérifiée par deux programmes de résolution indépendants, et se résout par la seule logique, sans deviner.

Première édition, 2026

Sommaire

Règles du jeu **4**

Astuces de résolution **5**

Les niveaux de difficulté **6**

Niveau Facile **7**
Grilles 1 à 15

Niveau Moyen **23**
Grilles 16 à 30

Niveau Difficile **39**
Grilles 31 à 45

Niveau Expert **55**
Grilles 46 à 60

Solutions **71**

Carnet de suivi **86**

Sample pages

Règles du jeu

Les dessins cachés à relier dissimulent une image dans une grille de nombres. Reliez les nombres par paires et coloriez les chemins : l'image apparaît.

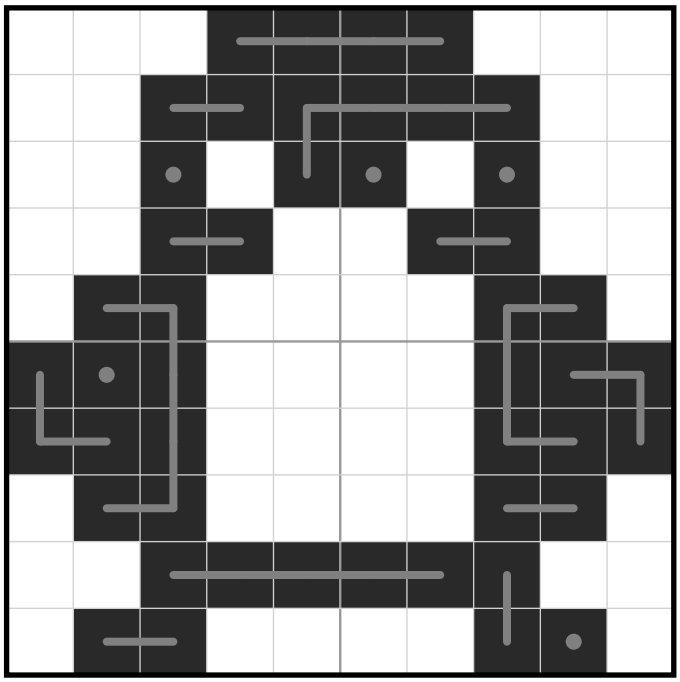
- ✓ Chaque nombre est l'extrémité d'un chemin. Reliez-le à une autre case portant le même nombre par un chemin d'exactement autant de cases, les deux cases numérotées comprises. Un 1 est un chemin d'une seule case : il suffit de la colorier.
- ✓ Les chemins vont de case en case, vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, jamais en diagonale. Ils ne se croisent jamais, ne se ramifient jamais et ne passent jamais par une autre case numérotée.
- ✓ Coloriez chaque chemin tracé. Les cases qu'aucun chemin n'utilise restent blanches. Quand tous les nombres sont reliés, les cases coloriées révèlent le dessin caché.

Chaque grille a une seule solution et se résout par la logique, jamais au hasard. Prenez un crayon. Les solutions commencent page 71.

Un exemple pas à pas

			4			4			
		2	2				5		
		1		5	1		1		
		2	2			2	2		
	6							5	
3	1							3	
	3							5	3
	6						2	2	
		5				5	2		
	2	2					2	1	

La grille



Sa seule solution

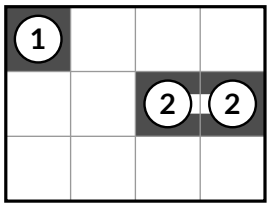
Dans l'exemple, on colorie d'abord tous les 1, puis les paires de 2 côte à côte. Chaque nombre plus grand ne peut atteindre qu'un seul partenaire avec exactement le bon nombre de cases, et quand le dernier chemin est colorié, le dessin est complet.

Sample pages

Astuces de résolution

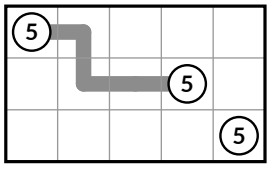
Commencer par les 1 et les 2

Un 1 est déjà un chemin complet : coloriez-le. Un 2 à côté de son seul partenaire possible est terminé lui aussi. Les petits nombres près du bord sont les premiers pas les plus faciles.



Compter les pas

Un chemin de n cases fait n - 1 pas. Deux nombres égaux plus éloignés que cela (en comptant les cases à l'horizontale et à la verticale) ne peuvent jamais être partenaires, et un chemin entre deux cases séparées par un nombre impair de pas ne peut compter qu'un nombre pair de cases.

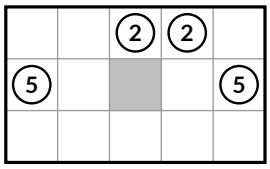


Un seul partenaire possible

Cherchez un nombre qui ne peut atteindre qu'une seule autre case portant le même nombre. Reliez-les, même si vous ne connaissez pas encore le tracé : marquez la paire.

Les cases obligatoires

Si tous les chemins possibles d'un nombre passent par la même case, cette case est prise : aucun autre chemin ne peut la traverser.



Les grands nombres en dernier

Les longs chemins ont de nombreux tracés possibles. Remplissez d'abord les courts qui les entourent ; l'espace restant montre souvent le seul passage.

Sample pages

Les niveaux de difficulté

Chaque grille a été vérifiée par un programme qui résout comme une personne : il ne relie que les nombres qu'il peut prouver et ne devine jamais. Le niveau dépend de la taille du dessin, du plus grand nombre qu'il contient et du nombre de coups que le programme a dû anticiper. Un second programme, écrit séparément, a ensuite confirmé que chaque grille a une seule solution.

★☆☆☆	**Facile**	**Grilles 1-15 · de 10 x 10 à 15 x 20 cases, nombres jusqu'à 6** Certaines grilles demandent d'anticiper un chemin
★★☆☆	**Moyen**	**Grilles 16-30 · de 15 x 15 à 20 x 20 cases, nombres jusqu'à 9** Trouver les cases qu'un chemin doit utiliser
★★★☆	**Difficile**	**Grilles 31-45 · de 20 x 20 à 25 x 25 cases, nombres jusqu'à 12** Trouver les cases qu'un chemin doit utiliser
★★★★	**Expert**	**Grilles 46-60 · de 25 x 25 à 30 x 30 cases, nombres jusqu'à 15** Certaines grilles demandent d'anticiper un chemin

Les étapes que vous utiliserez

★

Un seul chemin

Un nombre qui ne peut atteindre qu'un seul partenaire, par un seul chemin de la bonne longueur. Les 1 et les 2 côte à côte sont les premiers de ce type.

★★

Les cases qu'un chemin doit utiliser

Quand tous les chemins possibles d'un nombre passent par la même case, cette case est prise et les autres chemins doivent la contourner.

★★★

Anticiper un chemin

Essayez un chemin au crayon et suivez ce qu'il impose. Si un nombre se retrouve sans moyen de rejoindre son partenaire, ce chemin était faux.

Sample pages

FACILE

★☆☆☆

Grilles 1 à 15

Petits dessins et chemins courts : un début en douceur.

Sample pages

Grille 1 ★☆☆☆ FACILE 10 x 10

Temps : _____

				2	2				
			4		4			3	
	3		6		4				4
5				5	4	4		3	
	3						4	4	
		5				1			
				5	5	5			
			6						
			6		1	6			
4			4				3		3

Sample pages

Grille 2 ★☆☆☆ FACILE 10 x 10

Temps : _____

	3					1			
2	2	3	5		5		1	3	
5					1		3		
	2	2					5		
				1					
		4				3			
2		3				6	3	4	
2	4	3	3			4			
	3						6		
							2	2	

Sample pages

Grille 3 ★☆☆☆ FACILE 10 x 10

Temps : _____

	3		3				2	2	5
		2				3			
		2							
	5			6	5	3	3		
			4				3	3	5
	6	1	2		4			3	2
5			2			5			2
	1	3		3				6	
	3			4	3			1	
4			4			4			6

Sample pages

Grille 4 ★☆☆☆ FACILE 10 x 10

Temps : _____

			4				3		
		2	2			3	2	2	
				4	1				
	2	1					2	2	
4	2							6	
		5		3			3		
				4	3		4	3	
4		4	3	5	4		6	6	
	5	3			6	1		1	
		5							

Sample pages

Grille 5 ★☆☆☆ FACILE 10 x 10

Temps : _____

					5				
		2	2		3		3		
	6		5		6		2	2	
2	2				6				6
	2	2	5		2	2		6	
	2		6			5		2	
	2				6			2	
		2	2		3		3		
					6				

Sample pages