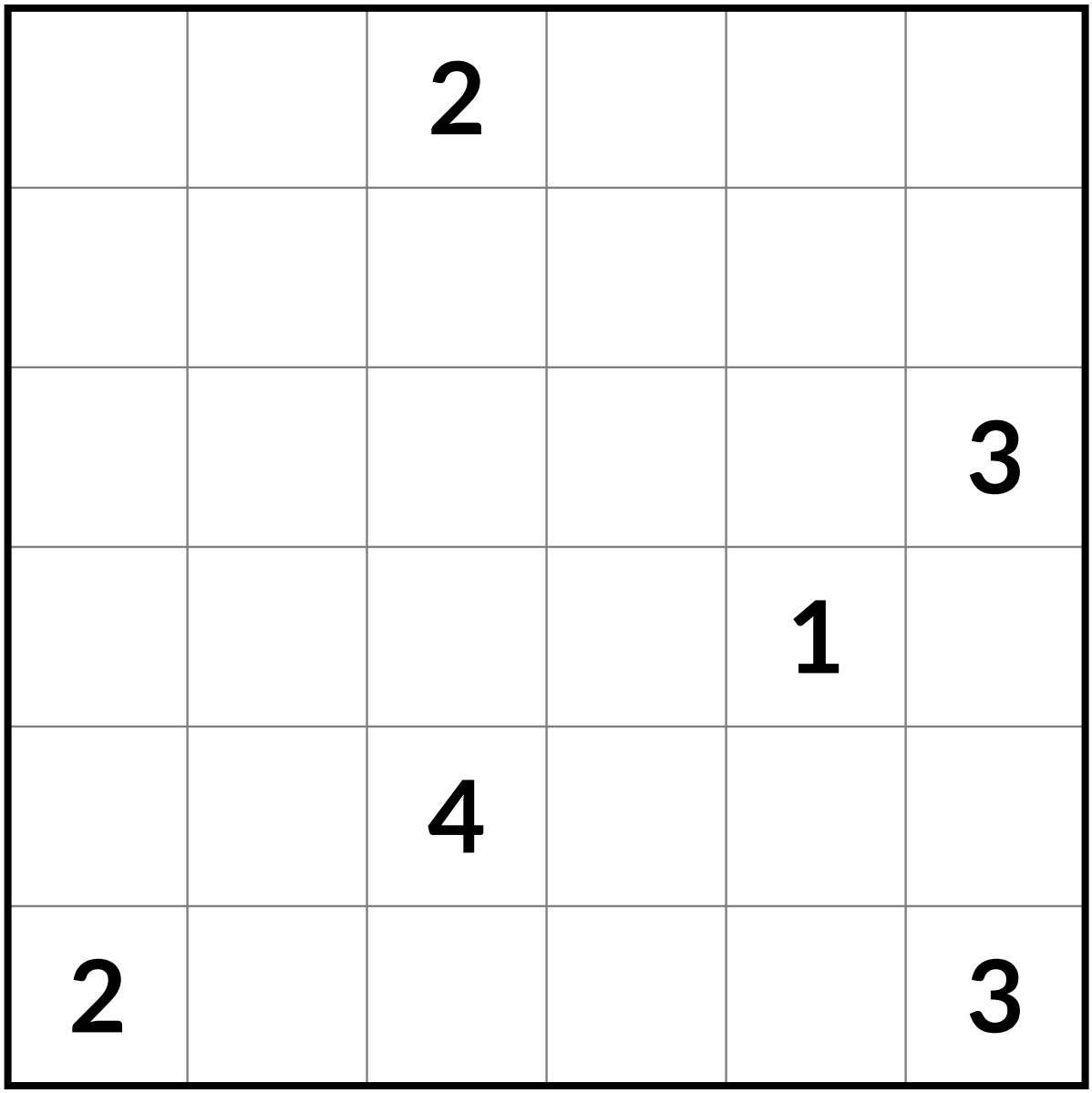
CAHIER DE JEUX : NURIKABE

Nurikabe pour adultes

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



Claire Dubois

Sample pages

Nurikabe pour adultes

120 grilles d'îles, 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 Nurikabe **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 Nurikabe. 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) ou un compte précis de la place qui reste à une zone.
★★★ **Difficile**	Il vous faudra un raisonnement plus long, ou plusieurs étapes « et si » sur une plus grande grille.

Sample pages

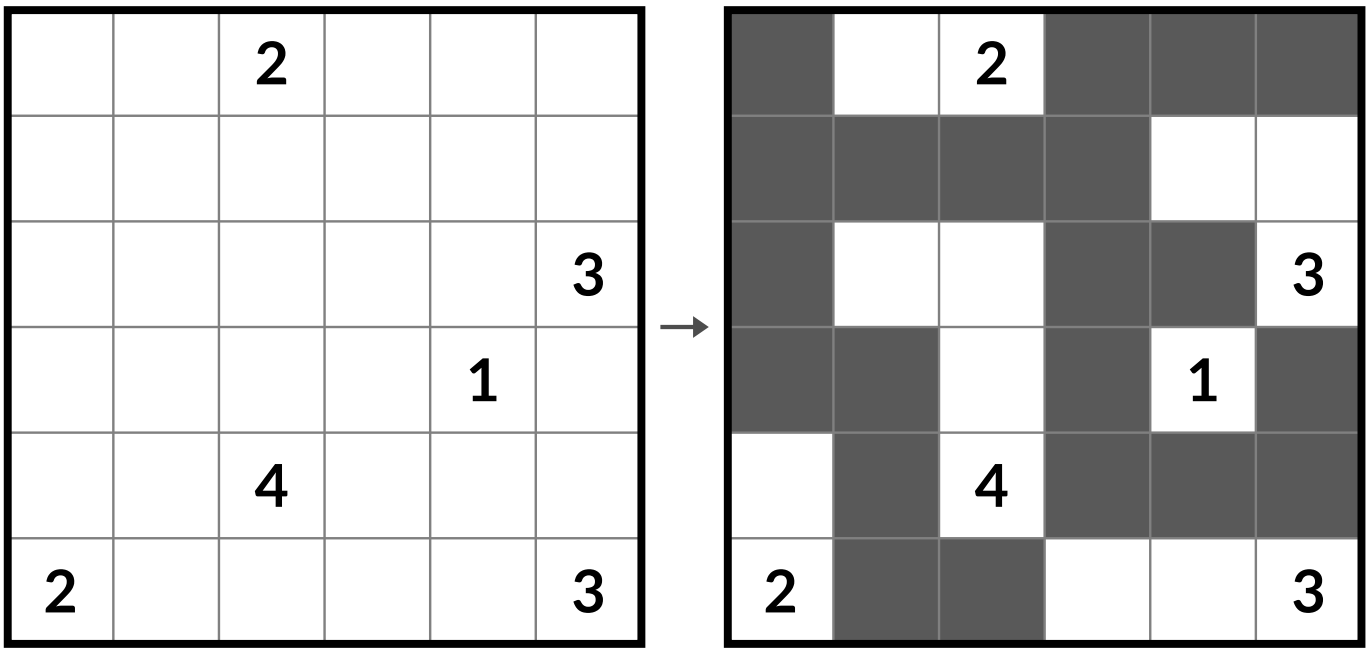
Nurikabe

Des îles dans la mer

Les règles

- ✓ Noircissez des cases pour former la mer. Les cases blanches restantes forment des îles.
- ✓ Chaque île contient exactement un nombre et compte exactement autant de cases. Les îles ne se touchent jamais par un côté.
- ✓ Toute la mer est reliée par les côtés de ses cases, et la mer ne remplit jamais un carré de 2 x 2.

Exemple



La grille — Sa seule solution

Pour commencer

- ✓ Un 1 forme une île à lui seul : noircissez les cases qui l'entourent.
- ✓ Une case entre deux nombres (côte à côte, ou avec une case entre eux) appartient à la mer.
- ✓ Une case qu'aucune île ne peut atteindre avec les cases qui lui restent est de la mer. Gardez la mer d'un seul tenant : elle ne doit jamais être coupée.

Ce livre contient 120 grilles de Nurikabe.

Sample pages

FACILE

★☆☆

Grilles 1 à 40

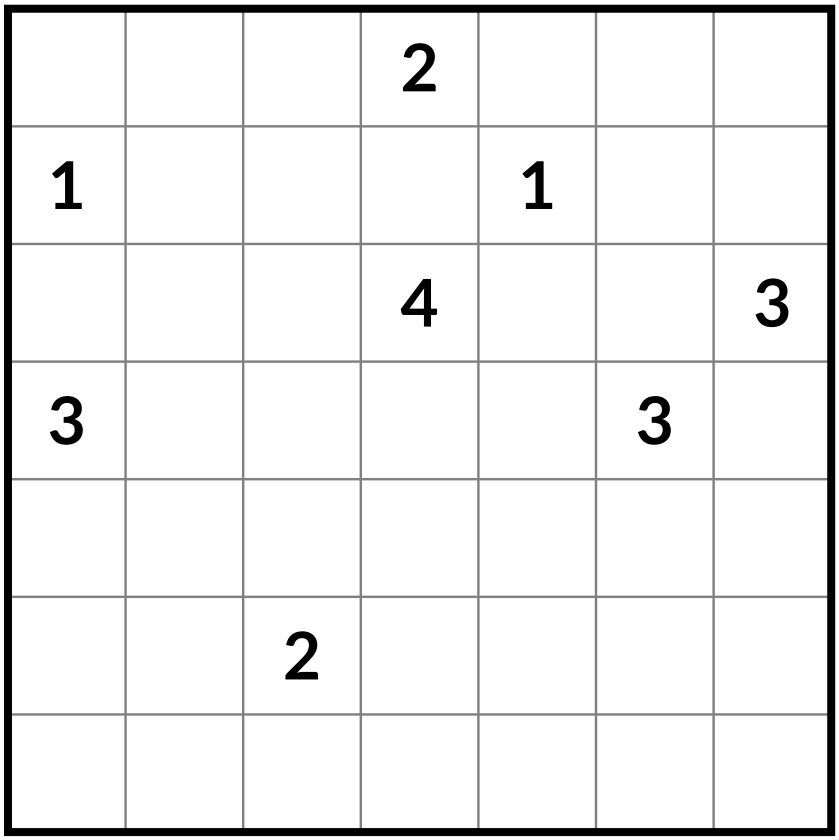
Chaque étape découle directement des règles.

Sample pages

Nurikabe Nº 1

★☆☆ FACILE

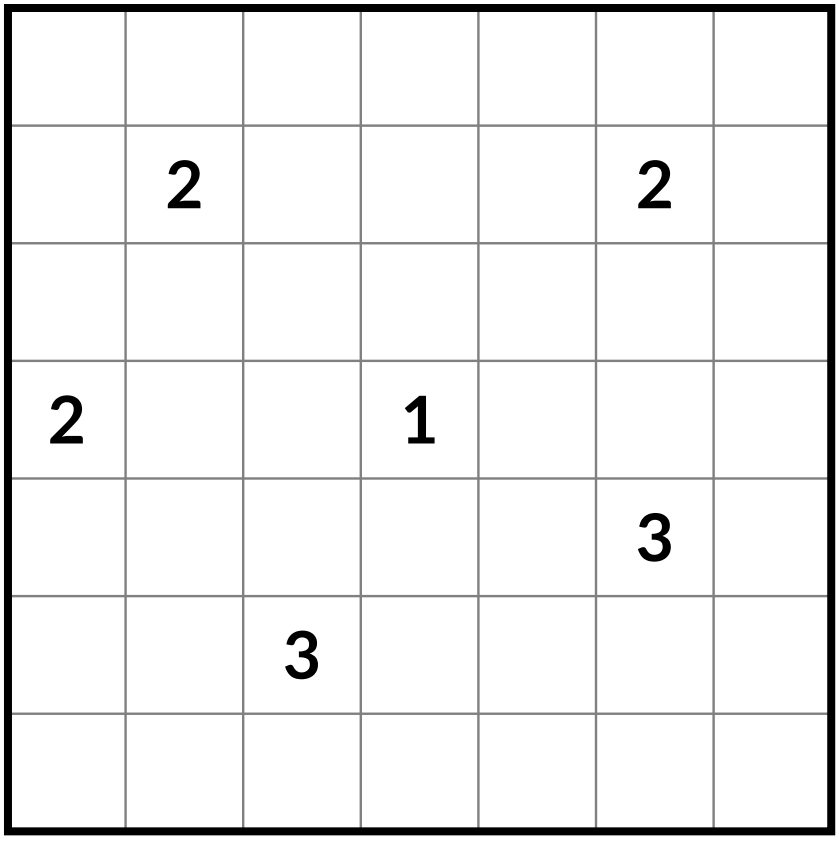
Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.



Nurikabe Nº 2

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.

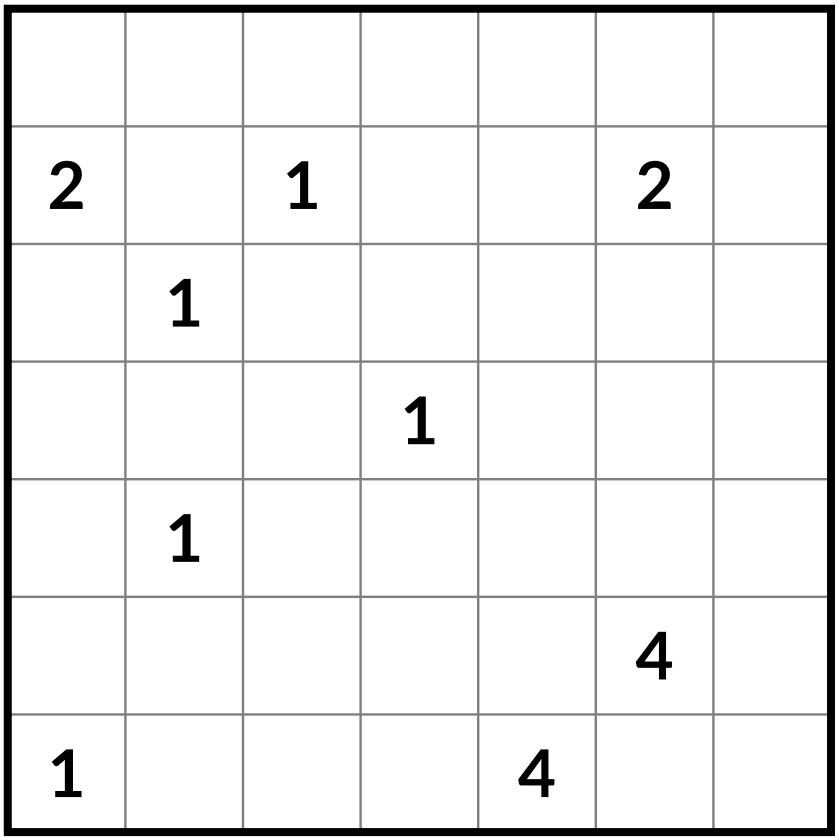


Sample pages

Nurikabe Nº 3

★☆☆ FACILE

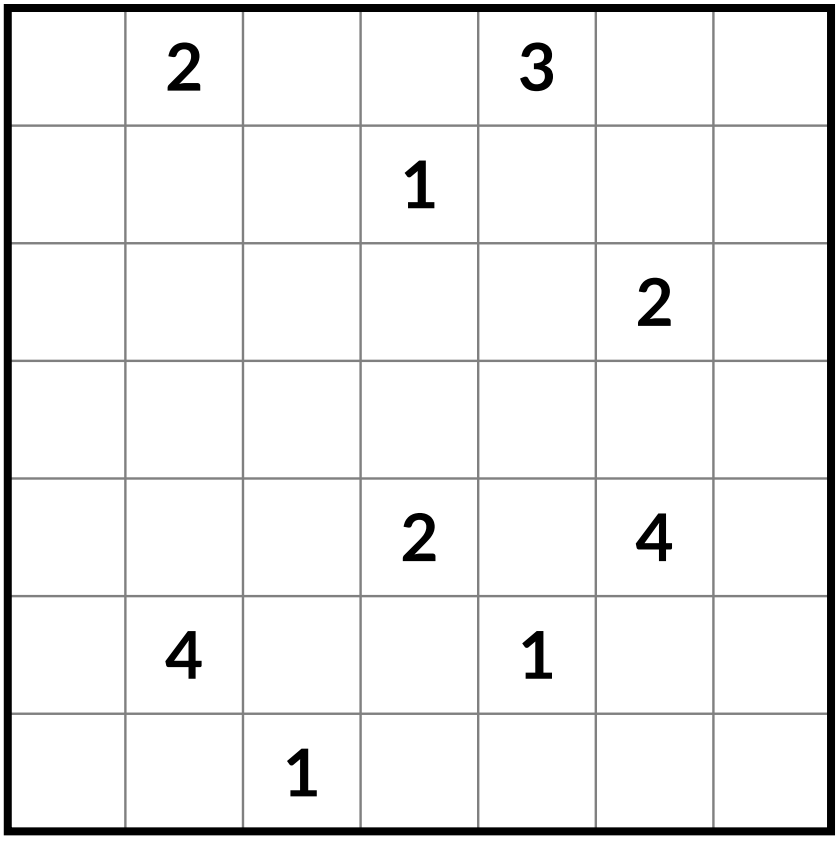
Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.



Nurikabe Nº 4

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.



Sample pages

Nurikabe Nº 5

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.

					3	
2		1				
	1			1		
					2	
2			2			
4					2	

Nurikabe Nº 6

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.

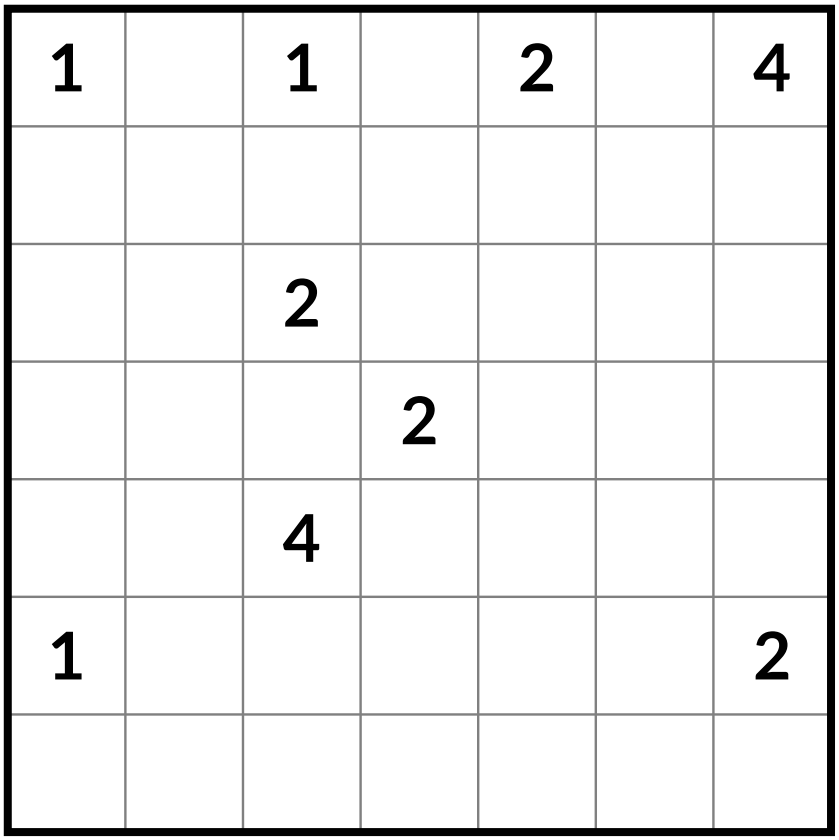
		1		4		
		1		1		
			1			
4		1				
				4		
			3			

Sample pages

Nurikabe Nº 7

★☆☆ FACILE

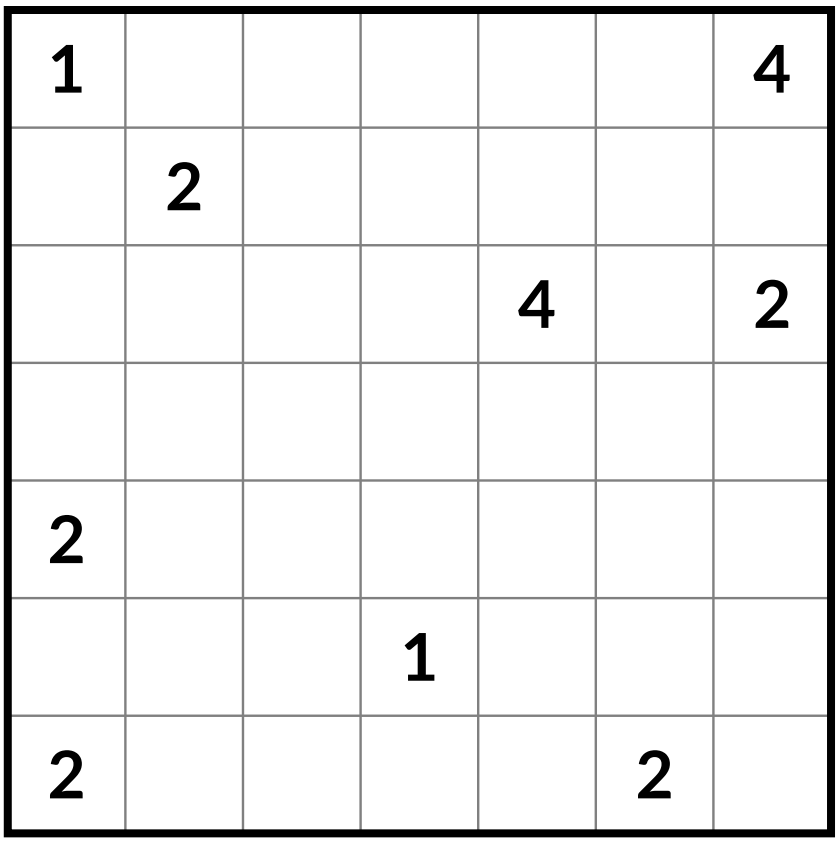
Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.



Nurikabe Nº 8

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.



Sample pages

Nurikabe Nº 9

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.

	2					
						3
					4	
	1		3			
		1				
			1			
		4				

Nurikabe Nº 10

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.

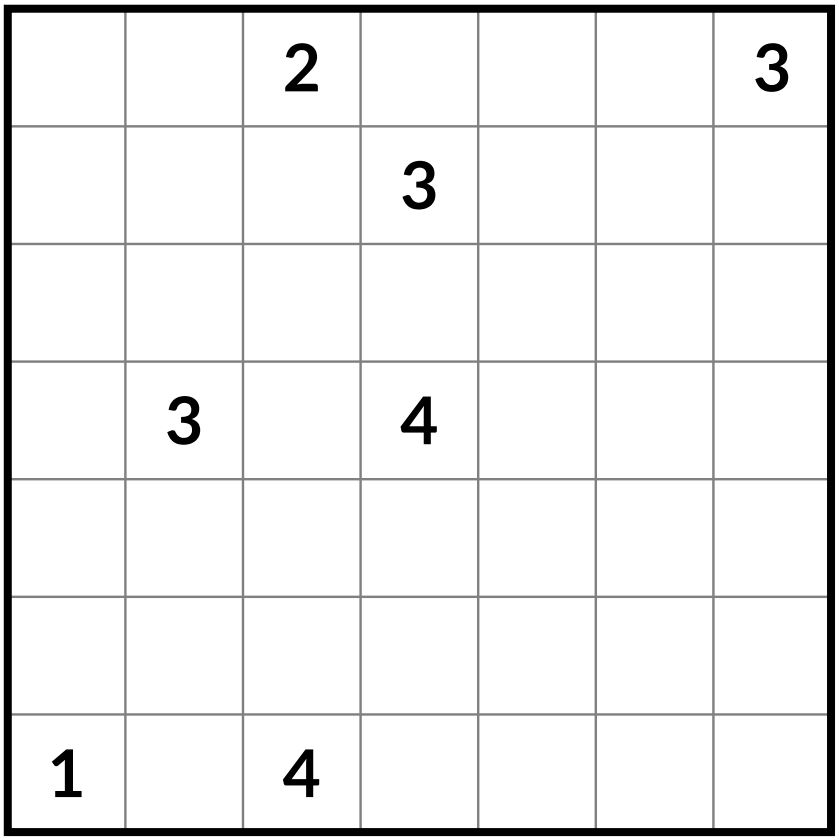
1			4			1
	2			2		
	2			1		1
		4				3

Sample pages

Nurikabe Nº 11

★☆☆ FACILE

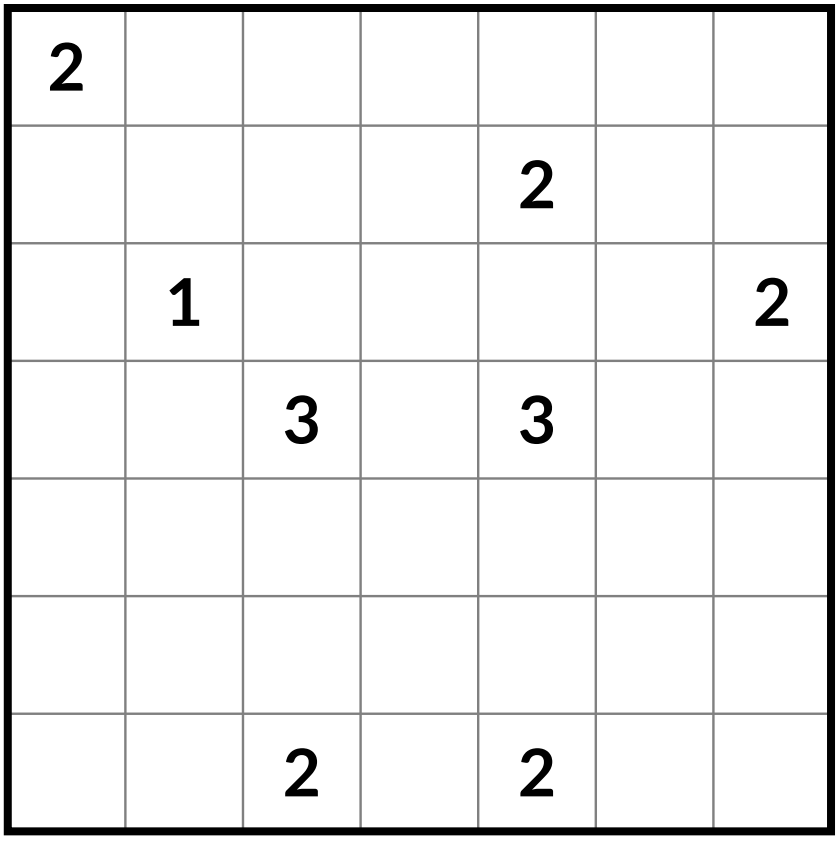
Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.



Nurikabe Nº 12

★☆☆ FACILE

Noircissez la mer. Chaque nombre se trouve dans une île d'exactement autant de cases blanches. Les îles ne se touchent jamais par un côté ; la mer est d'un seul tenant et ne forme jamais un carré de 2 x 2. Règles page 5.



Sample pages