

LOGIDINGO

Règles & Défis + Solutions



1 à 8
joueurs

âge +7

LOGIDINGO

Un jeu d'Alain Brobecker, illustré par Muriel Abichaker

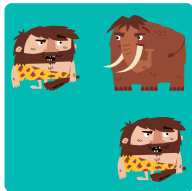
Sommaire

Matériel	3
Introduction	3
Organisation des défis	4
Règle 1 : Logidén	6
Règle 2 : Créativité	8
Défis	10
Solutions	23
Solution détaillée défi N°1	24
Solution détaillée défi N°5	26
Solution détaillée défi N°9	28
Solution détaillée défi N°13	30
Solution détaillée défi N°17	33
Solutions défis	36

Matériel

9 cartes carrées

Chaque carte comprend entre 0 et 2 chasseurs et 0 et 2 mammouths. Il y a toutes les combinaisons possibles en un seul exemplaire.



48 cartes rectangulaires

Il y a des cartes entre 0 et 6 chasseurs et 0 et 6 mammouths. Un « ? » signifie que le nombre de chasseurs (ou de mammouths) n'est pas indiqué (il peut y en avoir entre 0 et 6).



Un livret de 44 pages avec :

- Les 2 règles de jeu
- 19 grilles défi classées selon 5 types de raisonnement
- 31 grilles défi classées par difficulté croissante. Vous devrez combiner les types de raisonnement vus auparavant pour tous les résoudre.
- 50 solutions, dont 5 détaillées

Introduction

Le jeu contient 50 défis. Pour chaque défi, la solution consiste à remplir la grille avec les 9 cartes carrées.

Organisation des défis

Les 19 premiers défis peuvent être résolus en utilisant un type de raisonnement principal. Ils sont classés en 5 types de raisonnement :

1. Addition à trou (sur une ligne ou une colonne)
2. Addition à trou (sur les bords — car la somme des chasseurs et la somme des mammouths de toutes les cartes carrées vaut toujours 9)
3. Croisement de valeurs
4. Décomposition d'un résultat (avec les cartes restantes)
5. Raisonnement par hypothèse

Pour chacun des 5 types de raisonnement, il y a :

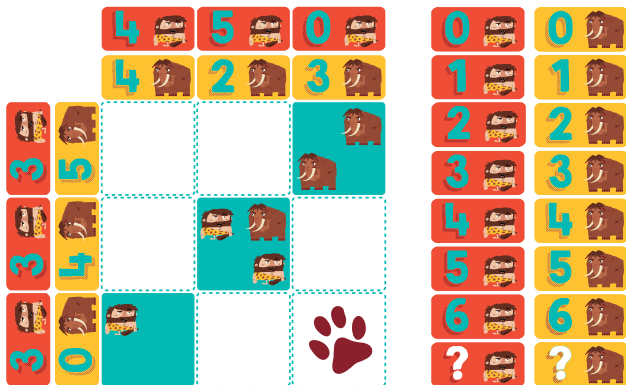
- Une explication détaillée de la résolution d'un défi. (Défi 1, 5, 9, 13, 17)

À noter : si vous souhaitez chercher la solution par vous-même sans avoir l'explication complète de la résolution, lisez l'astuce (🔥) sur la première page de ces 5 défis.

- Plusieurs autres défis de difficulté croissante, utilisant principalement ce type de raisonnement.

Chaque défi n'a qu'une solution.

La difficulté des défis est indiquée par des étoiles (de 1 à 4 ★★★★★).



Un «  » sur une grille défi est un indice : vous pouvez commencer par cette carte carrée en premier.

 **Astuce :** Pour mettre en place plus facilement les défis, trier les cartes rectangulaires par nombre de chasseurs et de mammouths.

Logidéfi

(1 à 4 joueurs en coopération)

Durée : 2 à 10 minutes, selon la difficulté du défi.

But du jeu :

Trouver la position correcte des 9 cartes carrées sur la grille. Les sommes des chasseurs  et des mammouths  sur les cartes carrées de chaque ligne et de chaque colonne doivent être égales à celles indiquées par les cartes rectangulaires sur les bords de la grille. Par exemple :



Préparation du défi :

Choisir une grille défi. Poser sur la table les cartes comme indiqué sur la grille défi.

Déroulement :

Les joueurs cherchent ensemble la solution.

 **Astuce :** Pour trouver la solution du défi, vous pouvez adopter différentes stratégies :

- Vous aider des 5 défis résolus en détail avec leurs types de raisonnement. Vous pouvez en effet trouver la solution de chaque grille défi en appliquant les 5 types de raisonnement que vous avez à votre disposition.
- Discuter entre joueurs pour progresser vers la solution : l'union fait la force !
- Faire des essais et erreurs, sans stratégie particulière... mais ça risque d'être plus difficile !

Fin du jeu :

Quand vous pensez avoir trouvé la solution, vous pouvez vérifier qu'elle est correcte :

- Soit en vérifiant sur chaque ligne et chaque colonne que les additions de chasseurs  et de mam-mouths  sont correctes.
- Soit en vous reportant à la page solution correspondante.

Créadéfi

2 à 8 joueurs. *Durée : 5 à 15 min, selon la difficulté du défi.*

But du jeu :

Un ou plusieurs joueurs créent un défi que le ou les autres joueurs vont essayer de résoudre.

Préparation du défi :

Le jeu se joue en plusieurs tours. À chaque tour :

Le joueur qui crée le défi :

1. Crée une grille solution :

- Il place les 9 cartes carrées sous forme d'une grille de 3 lignes et 3 colonnes ;
- Il place 12 cartes rectangulaires sur les bords du jeu (Sur chaque ligne et colonne, la somme des chasseurs 🐾 et des mammouths 🐘 des cartes carrées doit être égale au nombre de chasseurs et de mammouths indiqué sur les cartes rectangulaires correspondantes) ;

Remarque : les « ? » ne peuvent donc pas être placés.

- Il prend une photo de la grille qu'il vient de créer (qui est la solution).

2. Crée un défi à partir de la grille solution :

- Il retire de la grille des cartes carrées et remplace des cartes rectangulaires par des « ? », en essayant de créer un défi le plus difficile possible ;

 **Astuce :** *Combinez plusieurs types de raisonnement pour que le défi ne soit pas trop simple à résoudre.*

- Il prend une photo de la grille défi qu'il vient de créer.

 **Astuce :** *Mettre un petit objet sur chaque carte carrée restante pour rappeler aux autres joueurs que ces cartes ne peuvent pas être bougées.*

Déroulement :

Les autres joueurs essaient de trouver la solution de la grille défi.

Fin du jeu :

Si les joueurs ont trouvé une solution, ils ont gagné (même si cette solution est différente de celle qui a été photographiée).

Remarque : Penser à vérifier que cette solution correspond bien à la grille défi de départ.

S'ils ne parviennent pas à trouver une solution, ils ont perdu (sauf si la grille solution n'était pas correcte).

Variante (2 à 8 joueurs) :

Les joueurs se répartissent en 2 équipes, chacune ayant un jeu LogiDingo (il faut pour cette variante 2 jeux LogiDingo). Chaque équipe crée un défi à deviner pour l'autre équipe sur une table de jeu. On échange les équipes de table, et chaque équipe doit alors deviner le défi de l'autre équipe.

Addition à trou (sur une ligne ou une colonne)

★★★★★

1

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

★★★★★

2

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

★★★★★

3

3	4	2
3	2	4
3	3	
2	3	
4	3	

★★★★★

4

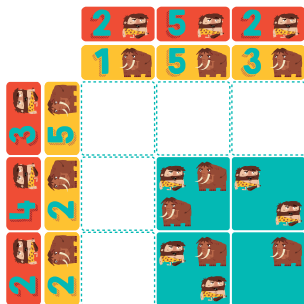
5	?	3
4	?	2
4	3	
2	1	
3	5	

Solutions

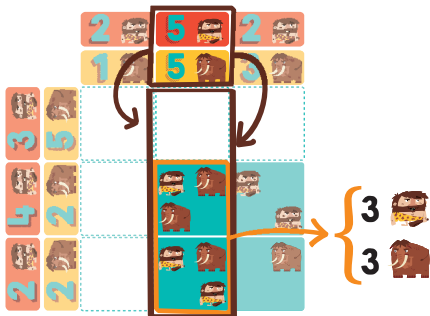


Solutions

Résolution détaillée - défi n°1 type ADDITION À TROU



Trouve une addition à trou à faire sur une ligne ou sur une colonne.



Solutions

Résolution détaillée - défi n°1 type ADDITION À TROU

3 elephants + ... = 5 elephants
3 elephants + ... = 5 elephants

Solution défi N°1



DidaCool, la collection de jeux éducatifs
de Cocktail Games et Aritma
www.aritma.net
info@aritma.net

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com

