



CRACK THE CODE!

2^{de}
AP

INFORMATION 📌

L'objectif est de trouver le code de chaque cadenas en utilisant les différents indices.

I Niveau 1

EXERCICE 1 📌

6 2 9

Deux chiffres sont bons mais mal placés.

0 3 4

Aucun chiffre n'est bon.

3 2 5

Deux chiffres sont bons mais un seul est bien placé.

7 8 1

Aucun chiffre n'est bon.

5 0 9

Deux chiffres sont bons mais mal placés.



II Niveau 2

EXERCICE 2 📌

9 1 3

Aucun chiffre n'est bon.

2 8 0

Deux chiffres sont bons mais un seul est bien placé.

0 4 7

Deux chiffres sont bons mais mal placés.

4 2 6

Aucun chiffre n'est bon.

5 8 7

Deux chiffres sont bons mais mal placés.



III Niveau 3

EXERCICE 3

6 0 7

Un chiffre est bon mais mal placé.

3 1 4

Un chiffre est bon mais mal placé.

2 7 3

Deux chiffres sont bons mais mal placés.

3 0 2

Un chiffre est bon et bien placé.

6 9 0

Aucun chiffre n'est bon.



EXERCICE 4

9 2 0 5

Un chiffre est bon mais mal placé.

3 6 8 4

Deux chiffres sont bons mais mal placés.

9 1 7 0

Un chiffre est bon et bien placé.

4 9 0 3

Un chiffre est bon et bien placé.

7 4 6 5

Aucun chiffre n'est bon.



IV Niveau 4

EXERCICE 5

2 4 7

Un chiffre est bon mais mal placé.

3 1 5

Aucun chiffre n'est bon.

3 5 8

Un chiffre est bon mais mal placé.

2 5 6

Un chiffre est bon et bien placé.

6 8 2

Deux chiffres sont bons mais mal placés.



EXERCICE 6

6 8 4

Un chiffre est bon et bien placé.

6 2 1

Un chiffre est bon mais mal placé.

4 3 6

Deux chiffres sont bons mais mal placés.

7 0 8

Aucun chiffre n'est bon.

7 8 3

Un chiffre est bon mais mal placé.



EXERCICE 7

2 1 4 7

Un chiffre est bon et bien placé.

5 2 3 8

Aucun chiffre n'est bon.

1 0 5 4

Un chiffre est bon et bien placé.

7 3 9 2

Deux chiffres sont bons mais mal placés.

1 6 4 8

Un chiffre est bon mais mal placé.



EXERCICE 8

2 8 6 4

Un chiffre est bon mais mal placé.

0 3 7 1

Deux chiffres sont bons mais mal placés.

2 5 9 6

Un chiffre est bon et bien placé.

1 2 6 0

Un chiffre est bon et bien placé.

9 1 3 4

Aucun chiffre n'est bon.



V À vous de jouer!

EXERCICE 9

Créer votre propre énigme *Crack the code*, puis la faire résoudre à votre voisin.