**Les règles du jeu du PICROSS**

Attention! Jouer au *Picross* est très addictif!

* **But du jeu**

Le but d'un *Picross* est de **noircir** les cases de la grille afin de faire apparaître une image, un dessin, une forme, un objet. Les nombres à gauche et au-dessus de la grille indiquent le nombres cases à noircir sur la ligne ou la colonne correspondante.

* **Quelles sont les cases à noircir?**

Les nombres présents à **gauche** de la grille indiquent le nombre de cases à noircir sur la **ligne** correspondante.  
Les nombres présents en **haut** de la grille indiquent le nombre de cases à noircir sur la **colonne** correspondante.

* **Pourquoi y-a-t-il plusieurs nombres?**

Si un seul nombre est inscrit pour une ligne ou une colonne, cela signifie que vous devez noircir autant de cases que le nombre indiqué tout en veillant à qu’il n’y est **aucun espace** entre les cases noircies.

Règles du jeu du hanjie - exemple 1Un nombre **5** devant une ligne (à gauche de la grille donc) indique que vous devez noircir cinq cases **à la suite** sur cette même ligne.

Règles du jeu du hanjie - exemple 2La séquence **3 2** signifie qu'il y a **au moins** une case vide entre une séquence de trois cases à noircir et une autre séquence de deux cases à noircir.

* **Conseils**

Règles du jeu du hanjie - exemple 3Il y a quelques astuces à connaitre pour vous aider à la résolution du Picross.  
Par exemple si le Picross est une grille de 10 cases sur 10 cases, une colonne (ou une ligne) indiquant **10** signifie que toutes les cases de la colonne (ou de la ligne) doivent être noircies.

Règles du jeu du hanjie - exemple 4Si une ligne (ou une colonne) a sa première case noircie et que le premier chiffre de cette ligne est **3**, vous pouvez noircir les deux cases suivantes, en effet le **3** correspond obligatoirement aux trois premières cases de la ligne car on rappelle qu’il ne doit pas y avoir d’espaces entres les cases noires lorsqu’il n’y a qu’un seul nombre.

Règles du jeu du hanjie - exemple 5 Un autre exemple, si une ligne (ou une colonne) comporte 10 cases et que seules **7** cases sont à noircir, vous pouvez noircir les quatre cases centrales: ces cases seront noircies *quelque soit la solution* de cette ligne (ou de cette colonne). Cette astuce fonctionne dès qu'une ligne ou une colonne ne possède qu'un nombre et que ce nombre est strictement plus grand que la moitié des cases de cette ligne ou de cette colonne.

Dans le même style mais un peu plus poussé, imaginons qu'une ligne comporte 10 cases dont **3** et **4** à noircir. Nous savons qu'entre ces deux séries de cases noires il y a *au moins* une case blanche. Prenons alors cet ensemble de cases comme un ensemble unique, ce qui nous fait un ensemble de **8** cases: **3** noires + **1** blanche (hypothèse) + **4** noires. Il reste alors **2** cases à éliminer. La ligne commence donc par 0, 1 ou 2 cases à éliminer. Par analogie, cette même ligne se termine par 0, 1 ou 2 cases à éliminer. Nous pouvons alors noircir la **troisième** case, la **septième** case et la **huitième** case de la ligne, car *quelle que soit* la solution ces cases seront noircies.  
Essayez d'imaginer les différentes solutions sur l'illustration suivante et vous verrez par vous-même!Règles du jeu du hanjie - exemple 7

* **Les cases à éliminer**

Vous pouvez aussi éliminer les cases qui ne sont évidemment pas à noircir, cela permet de voir plus clair dans la résolution du Picross en ajoutant une croix aux endrois où vous êtes sur qu’il n’y a pas de cases noires  
Par exemple si une ligne contient trois cases à noircir et que vous avez déjà noircies ces trois cases, vous pouvez éliminer toutes les autres cases de cette ligne.Règles du jeu du hanjie - exemple 6