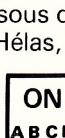
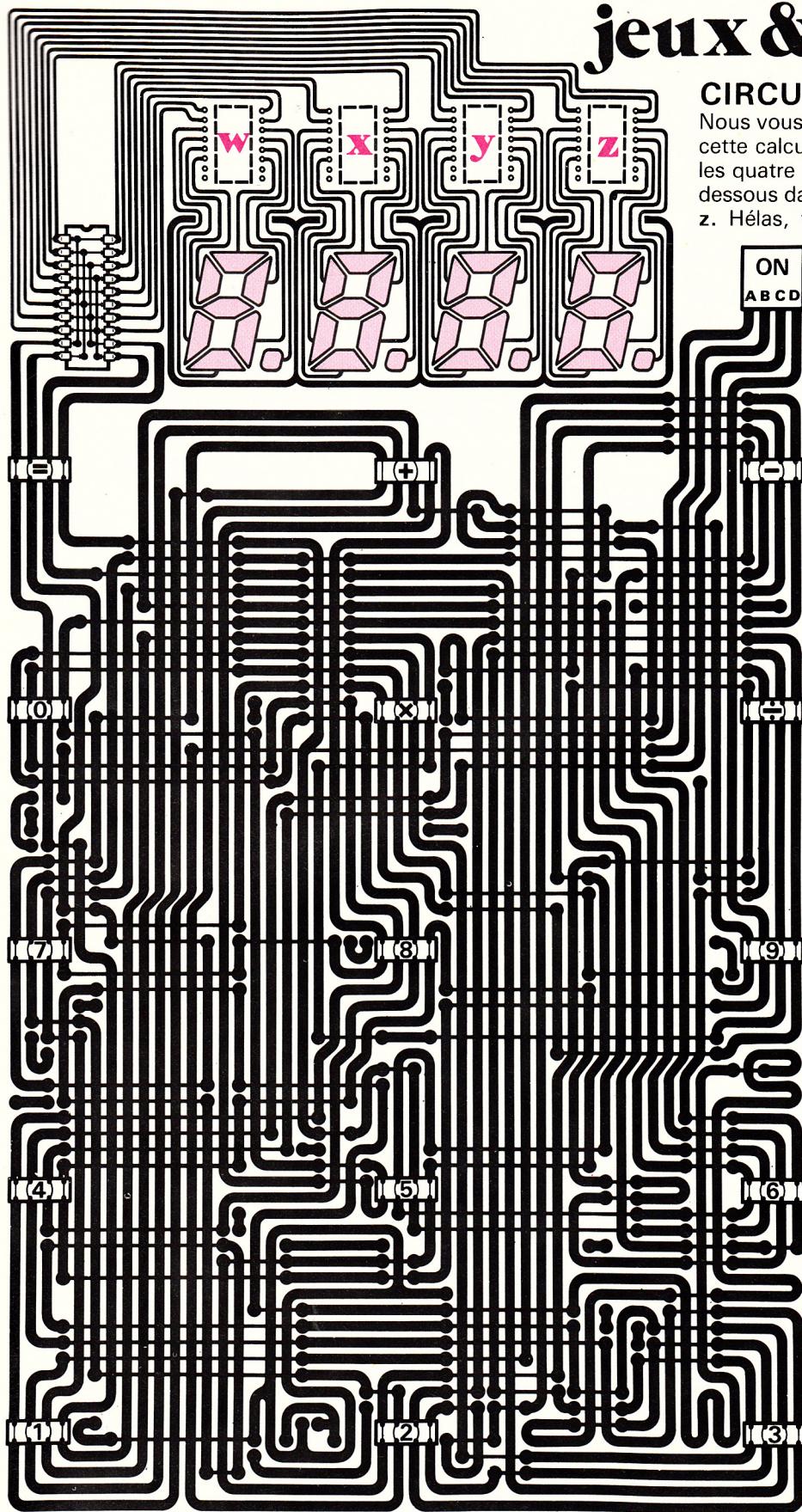


# jeux & casse-tête

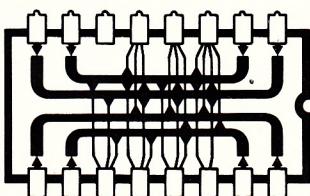
## CIRCUIT DÉSINTÉGRÉ

Nous vous invitons à terminer le montage de cette calculatrice. Il ne reste plus qu'à poser les quatre plaquettes IC1, IC2, IC3 et IC4 ci-dessous dans leurs emplacements **w**, **x**, **y** et **z**. Hélas, vous ne savez pas où doit venir chaque plaquette, ni même dans quel sens ! Il va donc vous falloir procéder à quelques essais. En partant de la touche « ON », chacun des quatre circuits vous impose une série d'opérations. Et évidemment, la disposition des plaquettes doit permettre l'affichage correct des quatre résultats. Prenez votre temps, la solution paraîtra dans le prochain numéro.

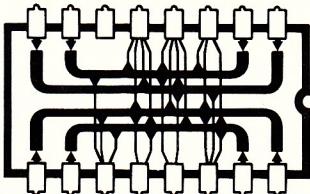




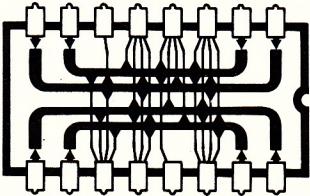
IC1



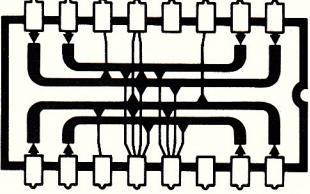
IC2



IC3



IC4



# post-Scriptum au n° 17

## Solutions de... La cryptographie

Le message était codé à l'aide du tableau carré suivant :

	6	7	8	9	0
5	A	B	C	D	E
4	Q	R	S	T	F
3	P	Y	Z	U	G
2	O	X	W	V	H
1	N	M	L	K	IJ

La phrase de Jules Renard était :

« LA VÉRITÉ VAUT BIEN QU'ON PASSE QUELQUES ANNÉES SANS LA TROUVER. »

La difficulté de ce crypto résidait dans le fait que pour répartir le message en groupes de 7 chiffres, nous avions ajouté un 0 nul aux 52 groupes de 2 chiffres, ce qui, en supprimant la parité, masquait le codage par 2 chiffres. Il était par ailleurs difficile d'appliquer la loi des fréquences tant qu'on n'avait pas conscience que les groupes de deux chiffres ou leurs inverses chiffreraient la même lettre.

C'est la raison pour laquelle, nous vous avions indiqué le dernier mot (TROUVER) qui, avec ses 2 R, pouvait permettre aux plus adroits d'entre vous de reconstituer le système, qui était identique à celui utilisé et révélé dans le problème n° 3 de *J & S* n° 16.

## ...des Rallyes en questions

Dans le n° 15, nous avions proposé des questions-rallyes. Voici les solutions :

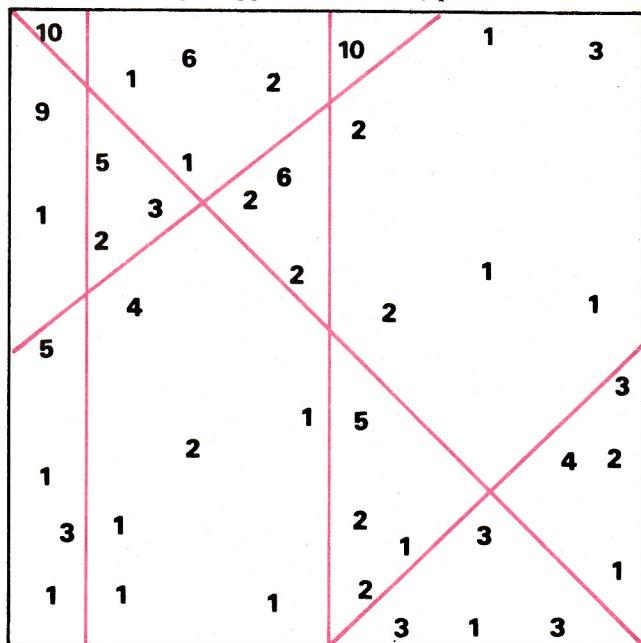
- enveloppe question n° 1.  
Le facteur se remémore (rapidement !) toutes les multiplications de trois nombres donnant 36. En faisant la somme des différentes valeurs, on trouve deux fois le nombre  $13 : 6 + 6 + 1$  et  $9 + 2 + 2$ . C'est la raison pour laquelle le facteur ne peut se décider en regardant le numéro de la maison d'en face, le 13. Les enfants pourraient avoir 6 ans, 6 ans et 2 ans ou 9,2 et 2. En revanche lorsqu'il apprend

- que l'aînée est blonde, il peut se décider. Non en raison de sa chevelure, mais parce qu'il existe une aînée. Les âges respectifs des enfants sont donc 9, 2 et 2 ans.

- enveloppe question n° 2.  
Le tigre est en 1, le crocodile en 2, le boa en 3, l'éléphant en 4, l'hippopotame en 6 et le zèbre donc en 5.

- enveloppe-question n° 3.  
Dans la surface ci-dessous, coupée par 5 segments, on peut construire 7 triangles.

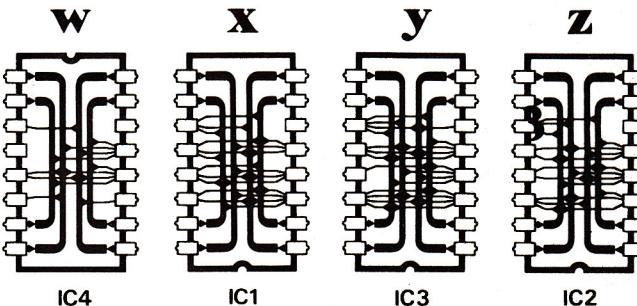
Résultats du « Prix Rallye *J & S* », p. 13.



## ...de Circuit désintégré !

Le labyrinth — montage de la calculatrice — de la page 58 est l'œuvre de Philippe Fasquier.

A partir des quatre départs possibles, les résultats à afficher étaient :



## Mat ou gain ?

A propos du diagramme 12 de *J & S* n° 16, quelques lecteurs nous demandent pourquoi après 1.  $T \times b8 + !$ , les noirs prennent cette Tour et ne jouent pas plutôt 1. ...  $Rd7$ .

Effectivement ce coup évite le mat, sans pour autant éviter aux noirs d'avoir une position perdue avec un Fou en moins.

Par exemple 2.  $T \times b7 +$ ,  $Rd8$  (le moins mauvais), 3.  $Te7!$ ,  $T \times e7$ ; 4.  $F \times e7 +$ ,  $R \times e7$ ; 5.  $b7...$  ou bien 3. ...  $T \times g2 +$ ; 4.  $D \times g2$ ,  $Tg5$ ; 5.  $D \times g5$ ,  $D \times g5 +$ ; 6.  $Rh2$ ,  $Dd2 +$ ; 7.  $Tf2$ , etc.