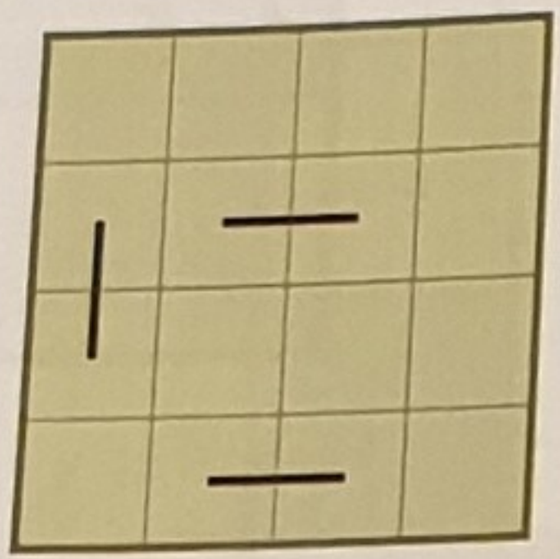
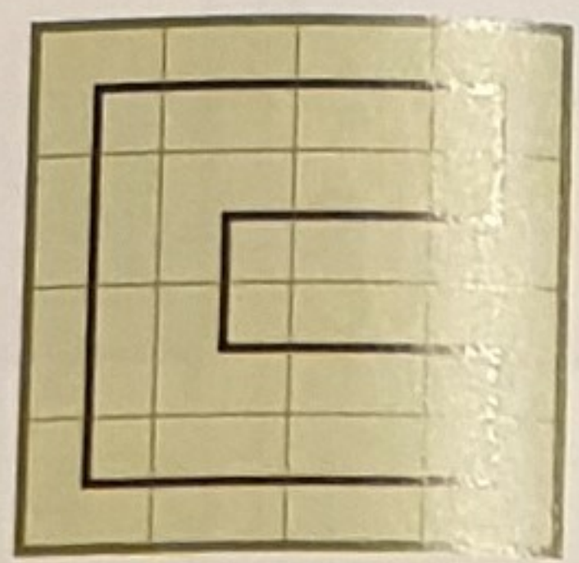
>> CIRCUIT

MARTIN RIVIÈRE

RÈGLE DU JEU

Tracez un circuit formant une boucle fermée qui passe par **toutes les** cases de la grille et qui ne se croise jamais, sachant qu'il faut utiliser les éléments de circuit déjà en place. Tous les problèmes ont une seule solution. Les deux premiers comportent une aide.

POUR BIEN DÉMARRER

Commencez par tracer la partie de la boucle qui passe par les coins. Remarquez que si une case n'a que deux voisines accessibles, vous devez la relier à ces deux cases.

EXEMPLE ET SOLUTION