

# Sun

HORS-SERIE N°1

C'est-ce  
que je vous  
ta

Nuit gravement  
à l'assiduité

ENSEEHT - Art.III.21b

Enigmes

Sun

BLAGUES

Enigme

© 2005 R.Pienne

## Edito

Salut à toi jeune N7ien !  
Salut à tous les autres évidemment !

Voilà, ça y est, je me jette enfin à l'eau. Eh oui, 1<sup>er</sup> édito de l'année, ce n'est pas si évident que ça ! Mais bon, il faut bien l'écrire même si tu vas être un des rares à le lire ! Au passage, merci !

Te voilà déjà N7ien depuis 2 mois ! Tu dois donc connaître le bonheur des amphis le matin à 8 h avec un besoin vital d'avoir un 20 minutes entre tes mains à la récré de 10 h. Mais maintenant, tu auras ce petit souci en moins car nous te proposons le 1<sup>er</sup> Sun7 Hors Série Spécial Jeux !!!

Comme tu l'auras découvert dans le dernier numéro, le Sun7 a fait peau neuve cette année avec plus de rubriques et avec la naissance de notre mascotte Pouic Pouic. Tu pourras suivre ses 1<sup>er</sup> jours tout au long de ces pages.

Bon courage pour la résolution de tous ces jeux. Et n'oublie pas que le 1<sup>er</sup> N7ien qui nous enverra la solution d'un jeu gagnera un MARS !!! Alors, dépêches-toi d'aller en amphi !!!

Bon courage.

Sun7ment vôtre !

*Laetitia*



Envoie vite la solution des jeux sur  
**Sun7@bde.enseeiht.fr**  
pour gagner un Mars !

### Sommaire

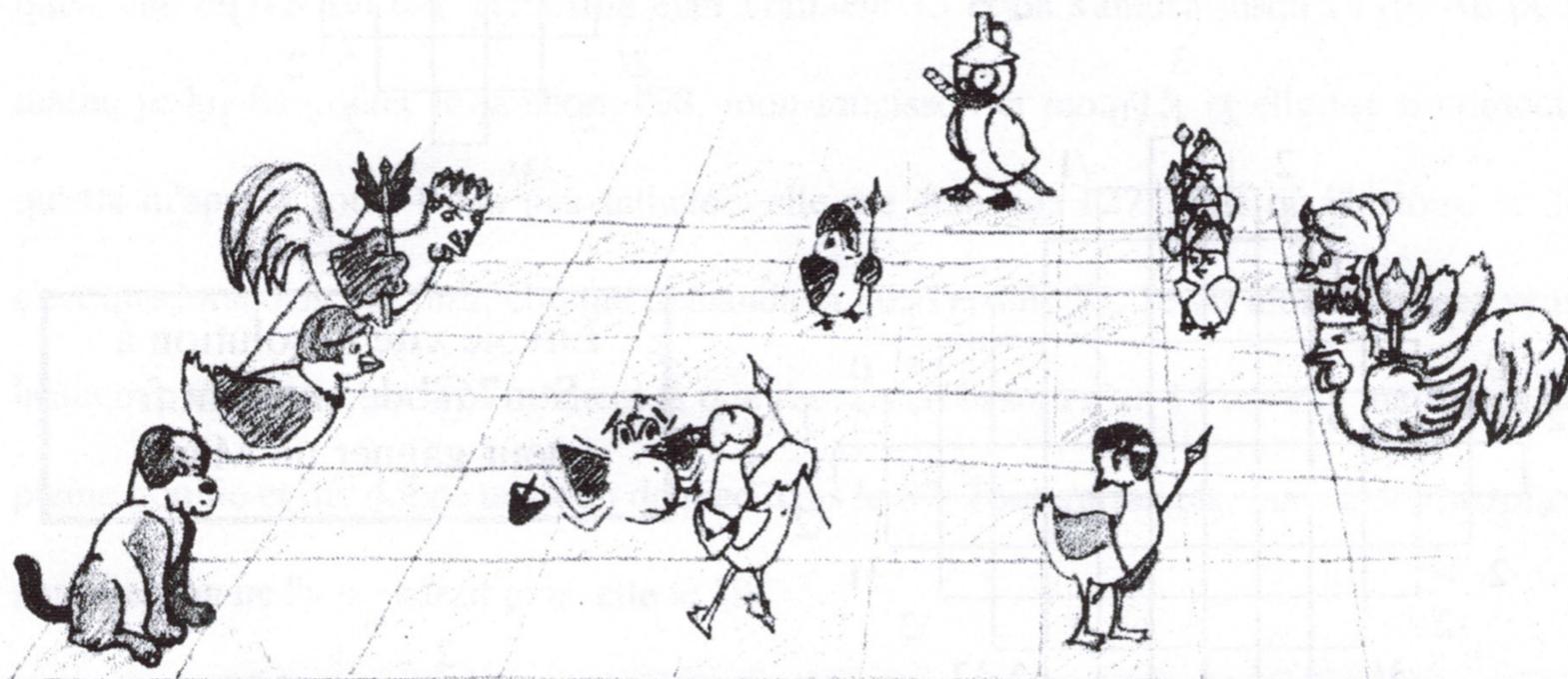
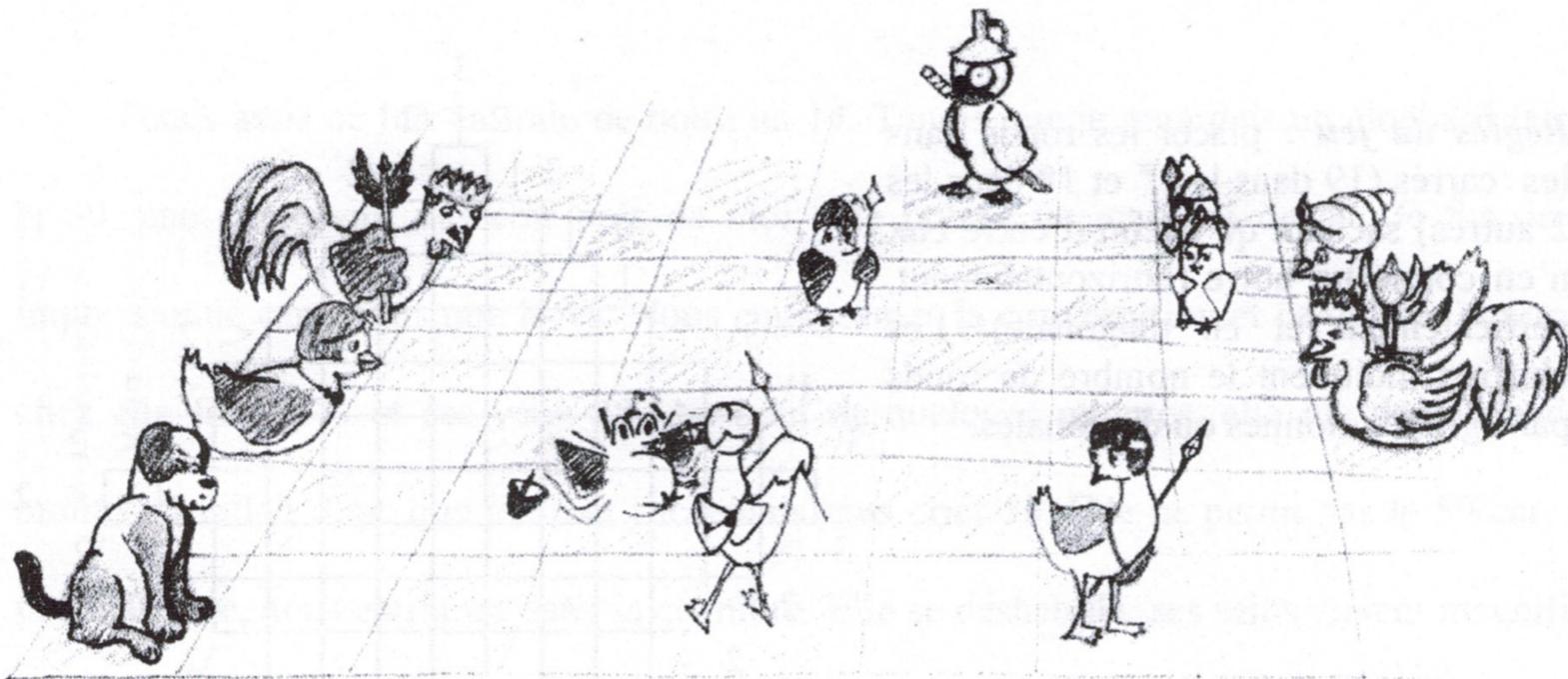
Edito.....	p2
Les 7 erreurs .....	p3
La suite à Gogo .....	p3
Les carrés étoilés .....	p4
Une belle histoire... ..	p5
Sudoku .....	p6
Mots fléchés .....	p8
Labyrinthes .....	p9
Mots croisés .....	p10
Solutions .....	p11
Énigmes .....	p12

### Le qui fait quoi

Mise en page : Laetitia.  
Corrections : Laetitia, Soufiene, Virginie, Vincent.  
Couverture : Rémy.  
Illustrations et design : Rémy, Gogo, Poulette.  
Equipe de rédaction : Vincent, Virginie, Poulette, Soufiene, Laetitia.  
Remerciements à tous ceux qui nous ont aidés et à la FFPA (Fédération Française des Plieurs Anonymes).

## Les 7 erreurs

**Règle du jeu :** Trouver les 7 erreurs qui se sont glissées dans le 2<sup>ème</sup> dessin.



## La Suite à Gogo

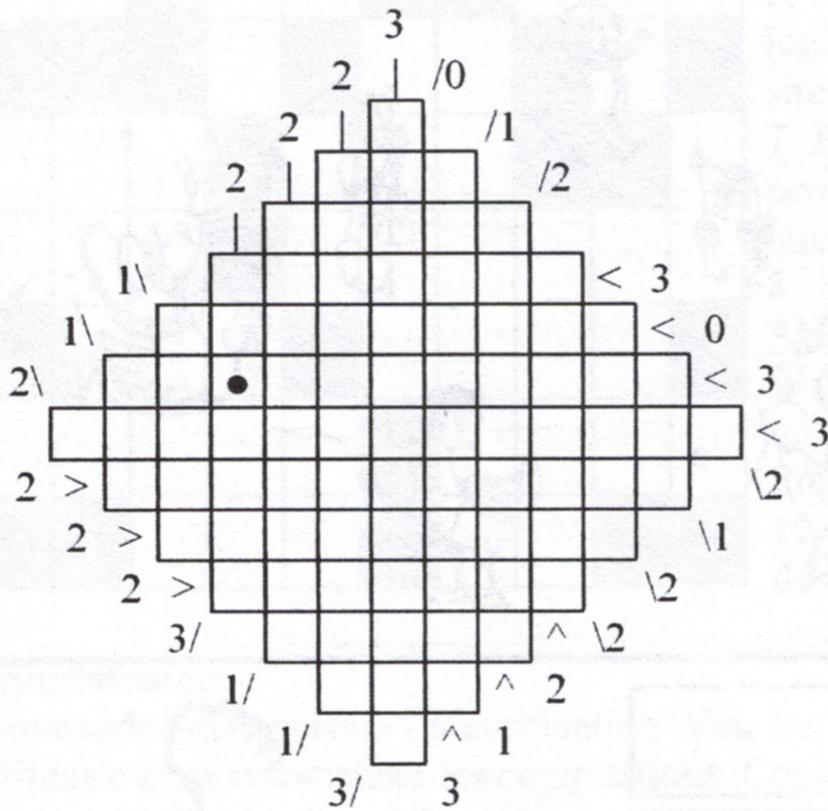
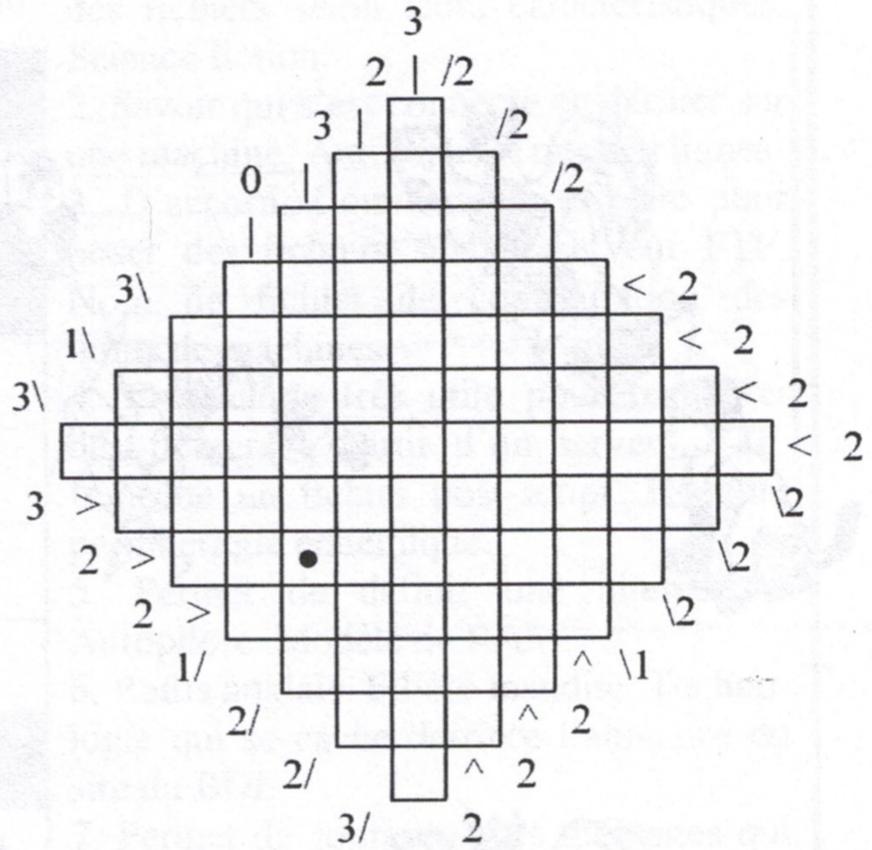
**Règles du jeu :** Voici une suite de lignes de chiffres. A vous de trouver la suivante. Sachez que ce problème est resté irrésolu à un concours HEC alors qu'il suffit de 30 secondes à des maternelles pour trouver la solution.

1  
11  
21  
1211  
111221  
312211  
???

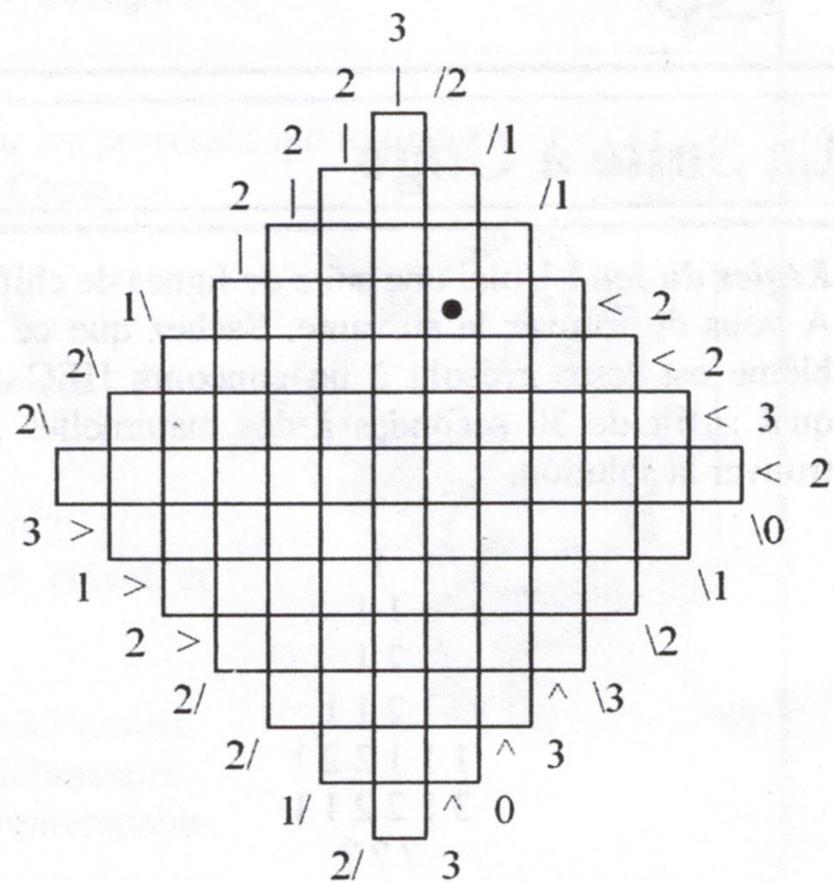
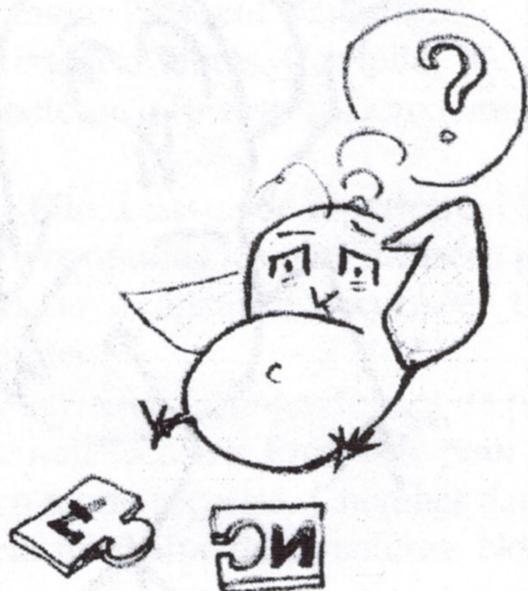


# Les carrés étoilés

**Règles du jeu :** placer les ronds dans les carrés (19 dans le 1<sup>er</sup> et 18 dans les 2 autres) sachant qu'aucun d'entre eux n'en côtoie un autre (horizontalement, verticalement et en diagonale). Les chiffres indiquent le nombre de ronds par lignes, colonnes ou diagonales.



Envoie vite ta solution à [Sun7@bde.enseeiht.fr](mailto:Sun7@bde.enseeiht.fr) pour gagner un Mars.

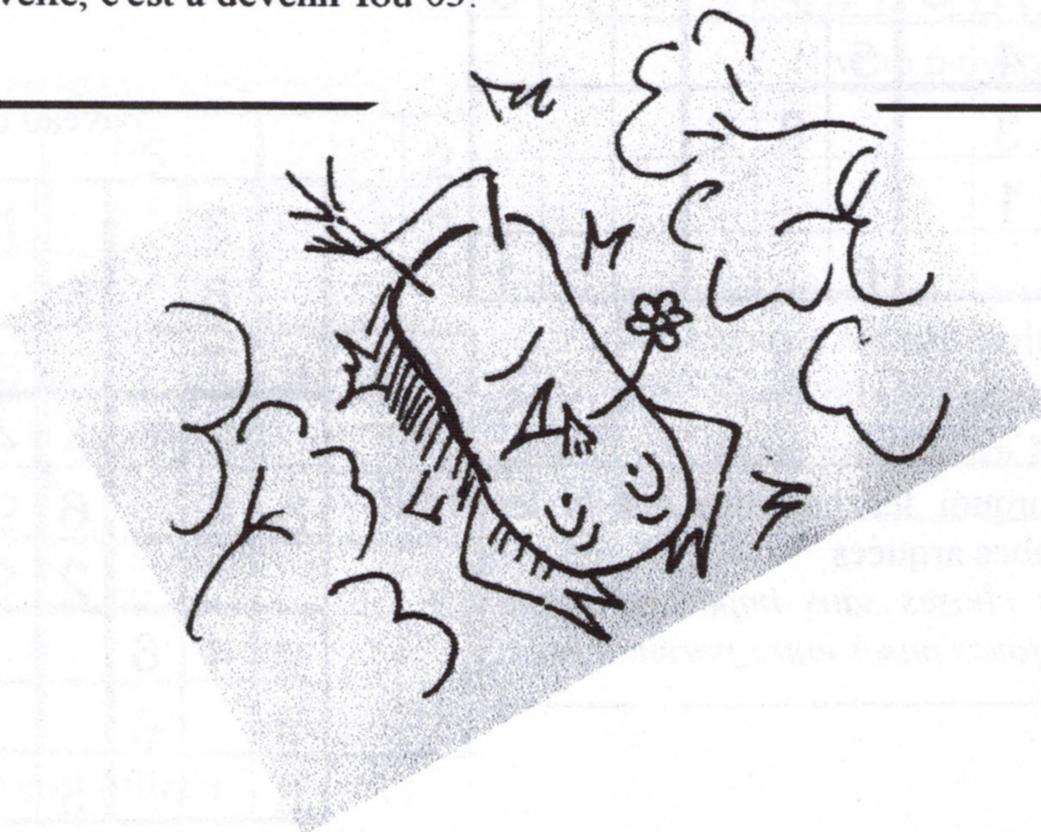


## Une belle histoire ...

**Règle du jeu :** Remplacer les numéros par leur équivalent départemental.

J'étais assis au bar en train de boire un 14. Tandis que je regardais un clochard faire la 50, une dame vint s'asseoir près de moi; elle portait un manteau de 42. Je fus déjà impressionné car je sais que le 41. Nous engageâmes la conversation et ce qui me charma chez elle furent 73 et ses yeux 25. Au bout de quelques minutes, elle me demanda de monter, il fallait donc que je 86 et j'acceptais sans crier 30. Elle ne perdit pas le 59 car, à peine arrivée, nous entrâmes dans sa chambre. Elle se déshabilla, ses seins étaient magnifiques, elle les 12. En fait, cette fille était vraiment 33 et on s'amusa jusqu'à l'10. Au petit matin, je lui fis goûter le jambon d'08, mon saucisson et mon 15, et elle fut si contente qu'elle m'appela son 34. Un peu fatiguée, elle me demanda l'27, mais où l'histoire se 20 c'est que lorsqu'on eut finit, elle me demanda la 80. Terrible 75. Je vis alors dans ses yeux beaucoup de 02 et c'est à ce moment là que j'aurais eu besoin d'un 14 car elle me frappa en pleine bouille et me donna un coup de pied dans le 67. Tout s'arrangea, mais à des histoires pareilles, on ne l'y prendrait plus, elle le 39.

On se 23 la cervelle, c'est à devenir fou 03.

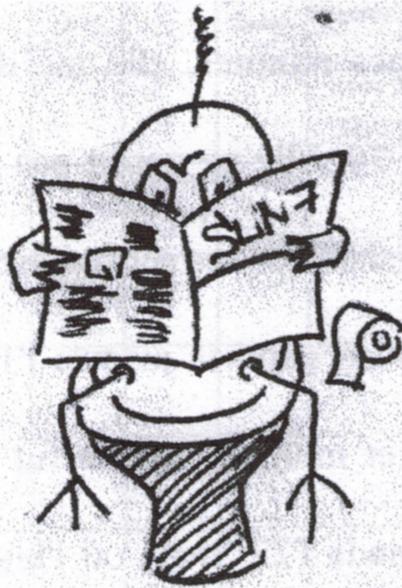


# Sudoku

**Règle du jeu :** sur chaque ligne, chaque colonne et chaque carré de neuf cases (encadré en gras) ne doit figurer qu'une seule fois chaque chiffre (de 1 à 9).

Spécial Fanch :

1	4
3	



Niveau facile :

1			3	9			7	8
		8	2			6		
					7	4		
	8		1	7		9		
	7						2	
		9		5	6		4	
		3	7					
		6			1	3		
8	1			4	3			5

Niveau moyen :

1	9				6			
							8	7
			4	3			1	
					9		7	
3		5		7		9		8
	4		5					
	3			8	2			
9	1							
			6				5	1

Comment appelle-t-on un homme intelligent, sensible et beau?  
*Un homosexuel.*

Pourquoi les hommes ont-ils les jambes arquées ?  
*Les choses sans importance sont toujours mises entre parenthèses.*

Niveau difficile :

	3			2			4
	8						1
	7	1				6	5
				4	8		
	1		6		7		2
			2	9			
	4	6				3	8
9							6
8			5				1

# Sudoku

## Niveau facile

9			1					
	7					4	5	
3		6		2			1	
	4			7	9	1		
		2				6		
		1	2	4			3	
	6			8		2		3
	8	3					6	
					5			9

Quel est la différence entre le cerveau d'un homme et une olive?

*La couleur.*

Quelle est la différence entre un homme et un chat?

*Aucune, tous les deux ont très peur de l'aspirateur.*

			5		4			
8		9	6		2	5		7
		5	7		1	6		
	9	3				2	1	
	6	8				4	5	
		6	3		9	7		
3		4	1		7	9		2
			4		8			

## Niveau moyen

7				5				2
		1						3
3	9		8					
		5	7			9		4
			4		5			
1		2			8	6		
					7		1	9
5						2		
6				3				7

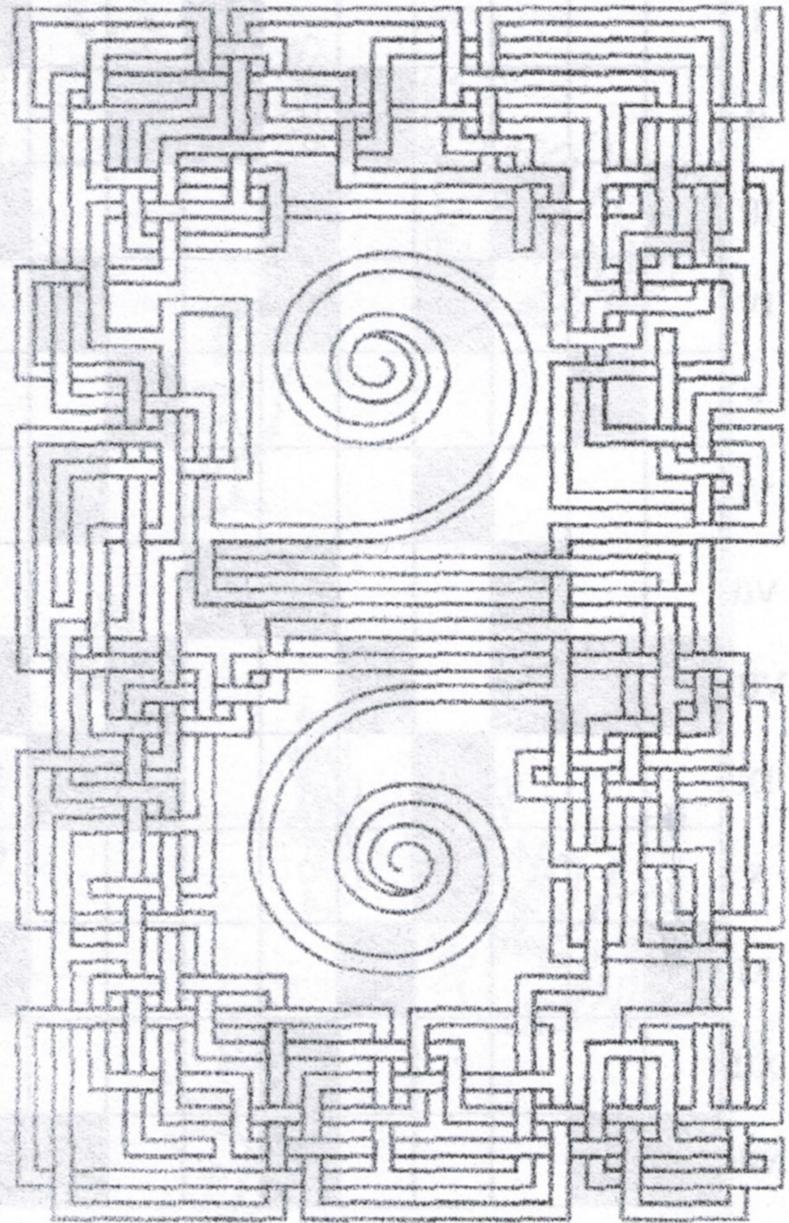
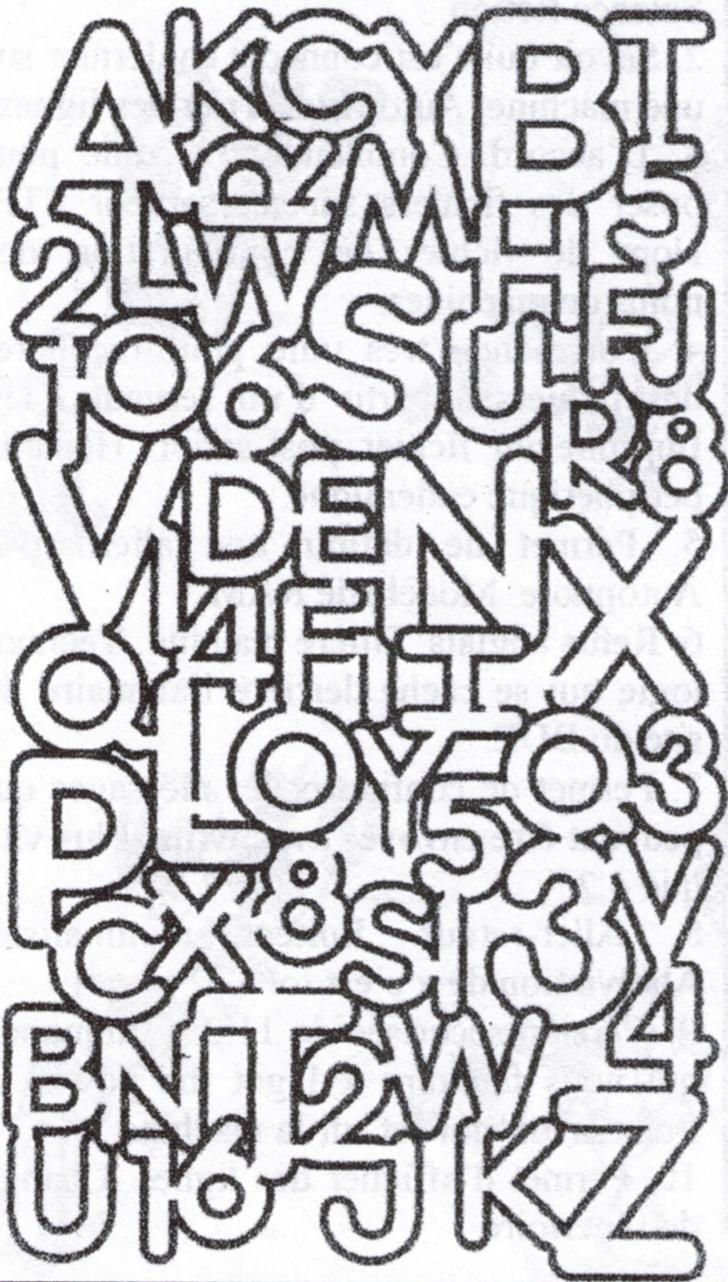
## Niveau difficile

Envoie vite ta solution à  
[Sun7@bde.enseeiht.fr](mailto:Sun7@bde.enseeiht.fr)  
 pour gagner un Mars.



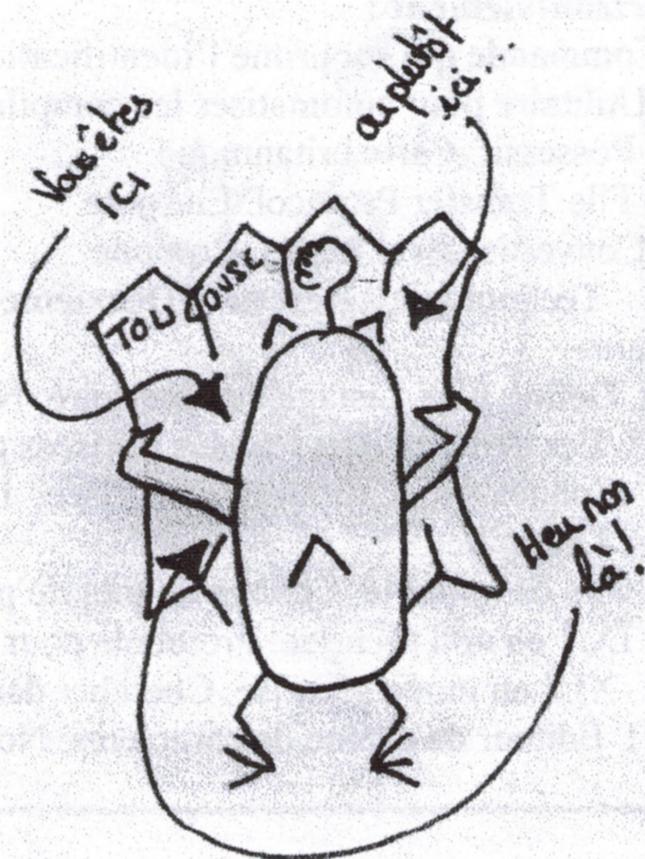
# Labyrinthes

**Règle des jeux :** dans le 1<sup>er</sup> labyrinthe, aller de A à Z. Dans le 2<sup>ème</sup>, relier les 2 spires.

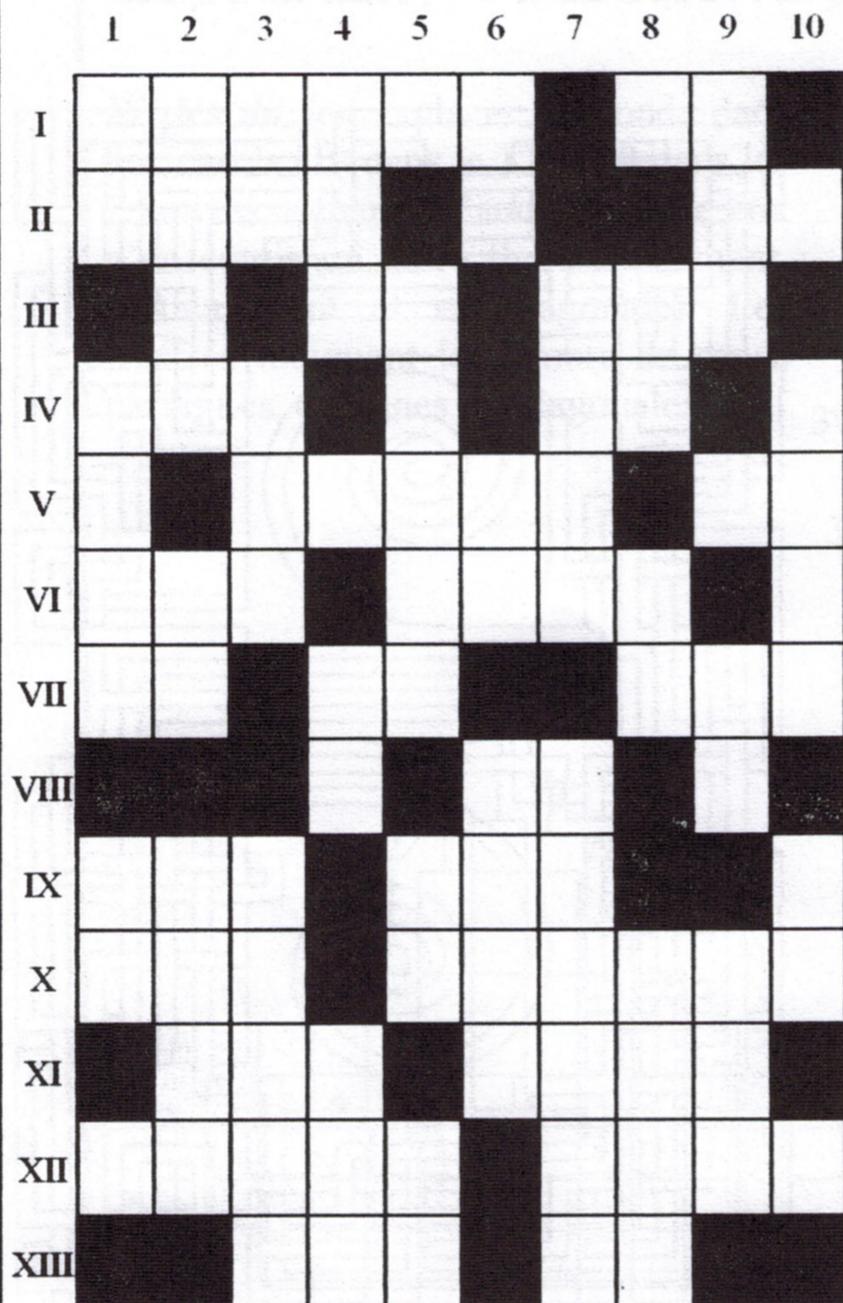


Quelle est le point commun entre les hommes et l'essence ?

*Les hommes, c'est comme de l'essence: des pieds à la ceinture, c'est du super, de la ceinture aux épaules, c'est de l'ordinaire, et des épaules à la tête, c'est du sans plomb.*



# Mots Croisés

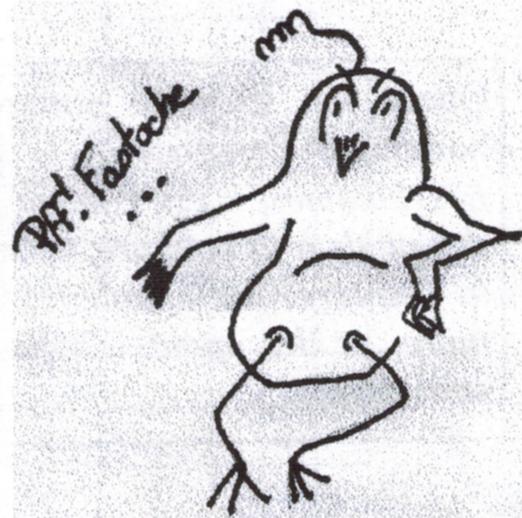


## Verticalement :

1. Effacer des fichiers. Permet de trouver des fichiers selon leurs caractéristiques. Science fiction.
2. Savoir qui s'est connecté en dernier sur une machine. Autofocus. Trier des lignes.
3. D'accord. Commande très utile pour poser des fichiers sur un serveur FTP. Nom de fichier de configuration des noms de machines.
4. Commande très utile pour récupérer des fichiers à partir d'un serveur FTP. Imprime un fichier post-script. Hépatite périphérique endémique.
5. Permet de définir une alternative. Autopilote. Modèle de RAM.
6. Refus anglais. Filière maudite. Technologie qui se cache derrière l'annuaire du site du BDE.
7. Permet de configurer les messages qui peuvent être envoyés avec write. Plus vite que 4.2.
8. Aller-retour. Éditeur minimaliste. Abréviation de « c'est toi ».
9. Version sécurisée de 11.2. Commande qui vous fait dire « I got the power ». Pour savoir qui est sur la machine.
10. Permet d'afficher des lignes. Change de répertoire.

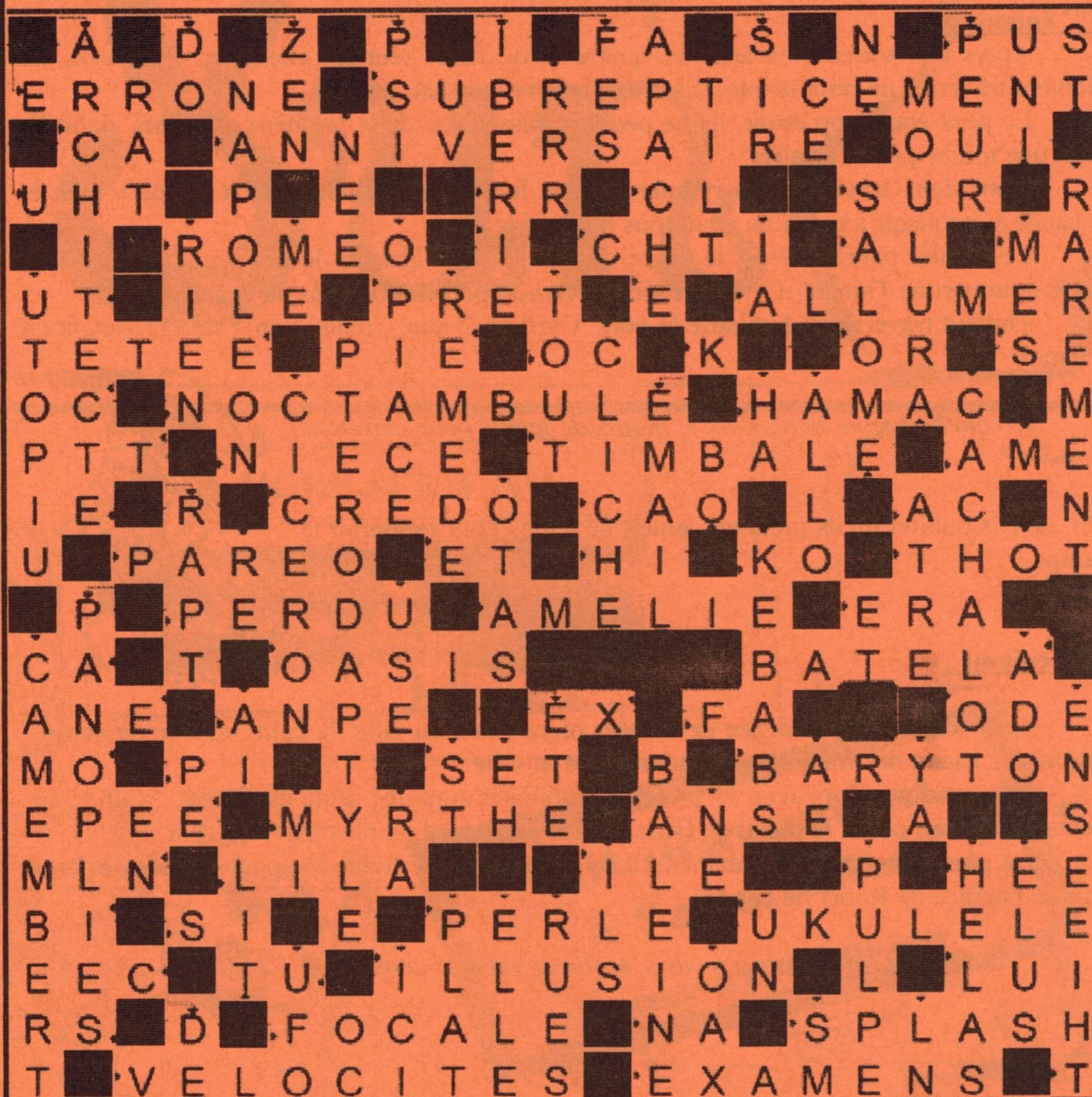
## Horizontalement :

- I. Commande qui supprime l'identification. Voir les processus qui tournent.
- II. Utilitaire pour automatiser les compilations. Copie.
- III. Possessif. Carte britannique.
- IV. File Transfer Protocol. En route.
- V. Convertisseur d'unités. Compile.
- VI. Technologie Réseau. Deuxième argument d'un «main».
- VII. Define File. Listage de répertoire. Norme.
- VIII. Les deux options les plus utilisées pour VII.2.
- IX. Connexion à distance sécurisée. Langage chiant et long à compiler.
- X. Nom de variable. Change de mot de passe.
- XI. IX.1 en non sécurisé. Protocole pour le web à l'envers.
- XII. XI.2 en mode sécurisé. Chercher dans le dictionnaire.
- XIII. Éditeur de chaîne de caractères. Nombre remarquable.



# Solutions

## Solution des mots fléchés de ce numéro Spécial Jeux



## Solutions du Sudoku du Sun7 n°76

Félicitations à Joséphine Husson qui a été la plus rapide à nous envoyer la réponse. Elle gagne donc un Mars.

3	7	9	2	6	1	8	5	4
2	4	8	7	5	3	1	9	6
6	5	1	4	8	9	3	2	7
7	3	2	5	4	6	9	1	8
4	9	5	8	1	7	6	3	2
1	8	6	3	9	2	4	7	5
5	6	7	1	3	4	2	8	9
9	2	3	6	7	8	5	4	1
8	1	4	9	2	5	7	6	3

3	7	9	2	6	1	8	5	4
2	4	8	7	5	3	1	9	6
6	5	1	4	8	9	3	2	7
7	3	2	5	4	6	9	1	8
4	9	5	8	1	7	6	3	2
1	8	6	3	9	2	4	7	5
5	6	7	1	3	4	2	8	9
9	2	3	6	7	8	5	4	1
8	1	4	9	2	5	7	6	3

3	7	9	2	6	1	8	5	4
2	4	8	7	5	3	1	9	6
6	5	1	4	8	9	3	2	7
7	3	2	5	4	6	9	1	8
4	9	5	8	1	7	6	3	2
1	8	6	3	9	2	4	7	5
5	6	7	1	3	4	2	8	9
9	2	3	6	7	8	5	4	1
8	1	4	9	2	5	7	6	3

# Énigmes

## 1<sup>ère</sup> énigme :

Après une soirée bien arrosée, quatre colocataires rentrent chez eux. Pour cela, ils doivent traverser un pont surplombant un dangereux canal...

Le pont étant trop étroit, ils ne peuvent passer que deux par deux. De plus, ils utilisent une torche pour s'éclairer.

Donc deux traversent au rythme du plus lent et un revient avec la lampe torche et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient tous traversé le pont.

Le dernier paramètre est le degré de "fatigue" de chacun de ces 4 colocataires que nous nommerons Thibaut, Cyril, Frédéric et Benoît pour les besoins de la cause.

Thibaut traverse en 1 minute le pont, Cyril en 2 min, Frédéric en 5 min et Benoît en 10 min.

*De quelle façon mettent-ils le moins de temps pour traverser le pont ?*

PS: ne pas oublier qu'ils prennent autant de temps pour rapporter la lampe !



## 2<sup>ème</sup> énigme :

Suite à une recrudescence de fausses pièces dans sa ville, le calife décide de perquisitionner chacun des frappeurs de monnaie de sa ville.

Il se retrouve alors avec 13 pièces de monnaie dont une seule est fausse. Malheureusement il ne sait pas si le métal de faussaire est plus lourd ou plus léger que l'or...

De plus notre calife, tombant sous le coup de la loi divine, ne peut utiliser que trois fois sa balance de Roberval par an.

*Comment va t-il réussir à trouver la fausse pièce à coup sûr ?*

## 3<sup>ème</sup> énigme :

*Comment mesurer 1h30 avec 2 cordes et un briquet sachant que chacune des cordes brûle en 1h exactement mais de manière non uniforme ?*

## 4<sup>ème</sup> énigme :

On a dix tas de dix pièces. Dans l'un des tas, les pièces pèsent 1 gramme. Dans tous les autres, elles pèsent 10 grammes.

*Comment trouver le tas de fausses pièces en 1 pesée avec une balance à chiffre ?*