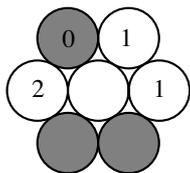


RÉPONSES 2

1. PILE OU FACE (coefficient 1)



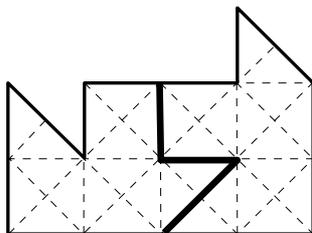
2. L'ADDITION MYSTÉRIEUSE (coefficient 2)
 $91 + 19 = 110$

3. LES 18 CUBES (coefficient 3)
6 cubes

4. LES CINQ JETONS (coefficient 4)
5022

5. SOMME DE CHIFFRES (coefficient 5)
929

6. DÉCOUPAGE (coefficient 6)



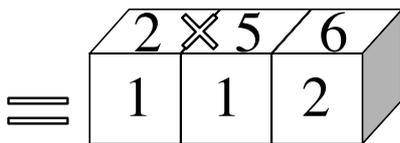
7. LE CLUB (coefficient 7)
24

8. DEVINE NOMBRE (coefficient 8)
728163549

9. NI PLUS NI MOINS (coefficient 9)
15

10. LE VASE DE MIDAS (coefficient 10)
4 pièces

11. PRODUITS SUR DÉS (coefficient 11)



12. LA FLEUR DE LIS (coefficient 12)
50 %

13. LA SPIRALE DE SPIROU (coefficient 13)
(44 ; 13)

14. LA VACHE ET LE TUNNEL (coefficient 14)
250 m

15. LEONARDO FAIT UN TOUR À TRIENA (coef. 15)
0,618

16. LE PAVAGE DES CADRES (coefficient 16)
2356

17. LE CHAMP DU PÈRE OVALE (coef. 17)
8 solutions :
(36 ; 64), (130 ; 158), (96 ; 144), (50 ; 98), (112 ; 152),
(42 ; 82), (84 ; 136) et (58 ; 110)

18. TROIS NOMBRES BIEN CHOISIS (coef. 18)
2 solutions :
(10 ; 20 ; 30) et (15 ; 16 ; 17).

NOTE AUX CORRECTEURS

Un problème est complètement résolu si le nombre de solutions et les réponses donnés sont justes. On lui attribue alors 1 point et l'intégralité de son coefficient.

Problème 17 :

* Si une seule solution est donnée et que cette solution est juste, le problème est noté (0 ; 8).

* Si deux solutions sont données, que ces solutions sont justes et que le nombre de solutions donné est inexact, le problème est noté (0 ; 17).

Problème 18 :

* Si une seule solution est donnée et que cette solution est juste, le problème est noté (0 ; 9).

* Si deux solutions sont données, que ces solutions sont justes et que le nombre de solutions a été omis ou est inexact, le problème est noté (0 ; 18).

Dans tous les autres problèmes, lorsque le nombre de solutions est demandé :

* Si une seule solution est donnée, que cette solution est juste et que le nombre de solutions a été omis, on considérera que ce nombre est 1 par défaut.

* Si une seule solution est donnée, que cette solution est juste et qu'un nombre de solutions erroné a été indiqué, le problème sera noté (0 ; n).

* Si une solution fautive est donnée, dans tous les cas, le problème est noté (0 ; 0).

