

Binero règles du jeu

On trouve aussi ce jeu sous les noms suivants : Binero, Binairo, Takuzu

Remplir la grille avec des **chiffre 0 ou 1** de manière à ce que chaque **ligne** et chaque **colonne** contienne **autant de 0 que de 1**.

On ne peut pas :

- Placer plus de deux « 0 » ou deux « 1 » l'un à côté de l'autre.
- Avoir 2 lignes ou deux colonnes identiques.

- Ici, la case A ne peut être que « 0 » car si on met « 1 »,
- il y aura trois « 1 » côte à côte
- La case B ne peut être que « 1 » car sinon, il y aura trois « 0 » à la suite
- La case C ne peut être que « 0 » car il y a déjà deux « 1 » dans la colonne
- La case suivante à trouver facilement sera D... (solution au bas)

1	1	A	0
	0	B	
	C	0	
	1	D	0

Remarque : Il y a 3 tailles de grilles : L (10x10), XL (12x12), XXL (14/14)

Conseils et astuces

- a) **Rechercher les duos** : forcément, les cases voisines seront différentes. Les cases grises contiendront obligatoirement des « 0 ». Les cases « ... » seront des « 1 » etc.

0		1	1	
		1		
...	0		...	1

- b) **Éradiquer les trios** : pour ne pas avoir une suite de 3 chiffres identiques, on doit en intercaler un autre entre 2 chiffres identiques.
Ainsi, la case A sera obligatoirement un « 0 » (sinon, on a trois « 1 » à la suite) ; la case B sera un « 1 » (sinon on a trois « 0 » de suite...).

	1	0
	A	
	1	
0	B	0

- c) **Autant de « 0 » que de « 1 »** : Chaque ligne et chaque colonne doit compter autant de 1 que de 0.

0	0	1	1	0	1			1	1
---	---	---	---	---	---	--	--	---	---

Ici, les 2 cases vides devront contenir 0 (il y a déjà cinq « 1 »).

- d) **Éviter les combinaisons impossibles** : Ici, un seul « 0 » doit encore être placé ; 3 des 4 cases vides contiendront donc des « 1 » ; il s'agit d'éviter de créer une série de trois ou quatre « 1 » consécutifs.
> Le « 0 » ne peut pas être placé ni dans la 1^{ère} cellule vide ni dans la dernière (sinon, 3 ou 4 « un » successifs). Si on ne peut mettre un « 0 », on met donc un « 1 » dans ces cases.
> Le « 0 » ne peut pas être placé dans la 2^e cellule vide (sinon, série de trois « 1 »). Il ne reste donc que la 3^e case vide.

0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Solution :

0	1	1	0
1	0	0	1
1	1	0	0
0	0	1	1

Jouer en ligne : http://www.rci-jeux.com/banque/tak/tak.swf?id=tak_2_001
Keesing France, www.keesing.fr

