

1 - PRÉFÉRENCES (coefficient 1)
Elodie : **mathématiques** ; Léo : **sport** ;
Théo : **musique** ; Ysia : **histoire**.

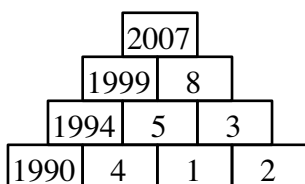
2 - LES SIX DÉS (coefficient 2)
10 points.

3 - COMPTES D'APOTHICAIRES (coefficient 3)
13 euros.

4 - LE JEU DE CARTES (coefficient 4)
17 cartes.

5 - DEUX-ZÉRO-ZÉRO-SEPT (coefficient 5)
27 999.

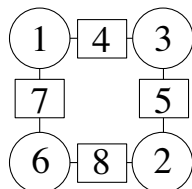
6 - LA PYRAMIDE DE L'ANNÉE (coefficient 6)



7 - AUTORÉFÉRENCE (coefficient 7)
La somme des nombres est **56**.

8 - LES CRAYONS DE COULEUR (coef 8)
25 crayons.

9 - CARRÉ DE NOMBRES (coefficient 9)
1 solution :

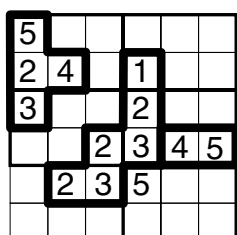


10 - LA DIVISION DU CARRÉ (coefficient 10)
162 cm².

11 - ALLEZ POUPOU ! (coefficient 11)
25 mètres.

12 - LE PÉRIPLÉ DE MAYA (coef. 12)
1213 mètres

13 - LE SUDOKU DÉCHIRÉ (coef. 13)
1 solution

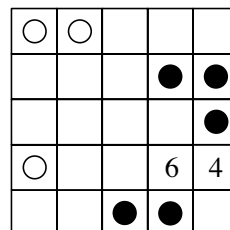


14 - LA FRACTION DE L'ANNÉE (coefficient 14)
1 solution : 53 824.

15 - FORMULE 1 À MATH-CITY (coefficient 15)
36 circuits.

16 - LA PYRAMIDE DU LOUVRE (coefficient 16)
673 panneaux.

17 - LES HUIT REINES (coefficient 17)
1 solution



18 - LA ROUE ROMAINE (coefficient 18)
25 sommets.

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**.

Dans tous les 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).**