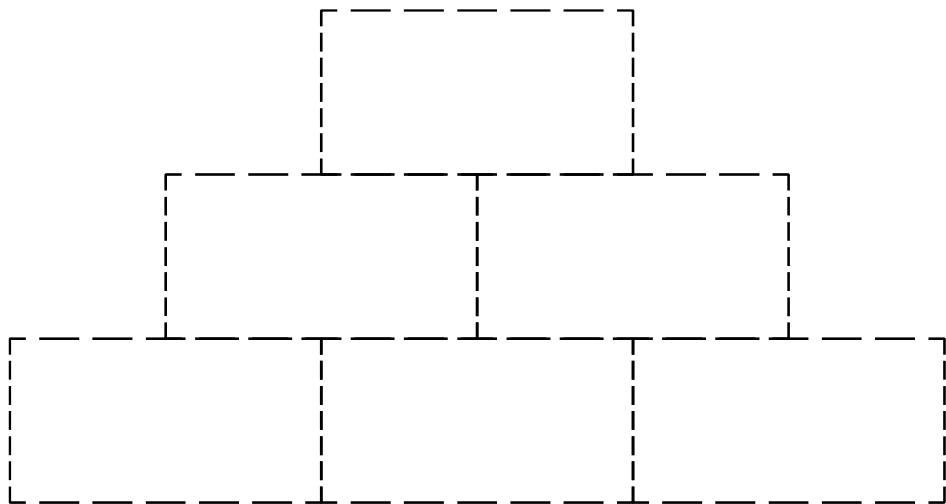


Epreuve 6 : Empile tout

Anatole empile toutes les pièces de son jeu de manière à ce que :

- les nombres inscrits à un étage soient tous inférieurs à ceux des étages au-dessus de lui ;
- 2 pièces de même couleur ne se touchent pas.

Voir annexe



Colle, sur ce schéma, un empilement possible pour Anatole.