

LE JEU D'ALEXANDRE ET D'ANAËLLE

Aide KANGORA à trouver le chemin de son poste de commandement. Pour trouver son chemin elle ne peut que passer par les cases dont le résultat est égal à 81 pour éviter les salles de torpilles. Elle ne peut pas passer en diagonale!!!

Depart

69+3	584-54	6896+ 55668	58585- 525	2350+6	584/5	276578/9	4716/852	9x9	(60-10)+31
8565	36598/ 4	584- 23	77+6	659+3	1557	68+6	80+1	324/4	525/55
84/9	5566x2	45+9	22+9	36x2	581-65	77+4	81+(0x8)	45/8	6x5
21+93	69+66	9x12	65+854	418/96	162/2	56+25	34+69	872+69	4+58
41-10	67+8	102- 50	306/50	854x1	(8x10)+1	92/4	78+6	58/54	24+96
25x5	37/91	45x67	5452-5	6+36	40x2+1	(180- 80)-19	458-96	47x9	365+9
63+9	92854+ 5648	86+9	74+66- 4	2x0	5x84	810/10	37+28	411-56	569x3
(40+4 0)+1	(8x10) +1	(9x8) +9	(9x9)+ (1- 2)+1	21+2x30	89-8	5+(3x5)+ (2x30)+1	584-6	698/35	549-52

Arrivée



