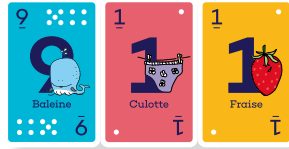


COMPLÉMENTS / LE BON TIMING



C'est à Nord de jouer.

1

Comment doit jouer l'équipe Nord-Sud pour gagner les trois dernières levées quelles que soient les cartes des adversaires ?

2

L'ordre dans lequel sont jouées les cartes est-il important ?

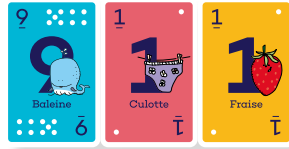
3

Est-ce important de connaître les jeux d'Est et Ouest ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



1

9 bleu avec le 1 bleu,
1 rouge pour le 10 rouge,
10 bleu pour le 1 jaune.

2

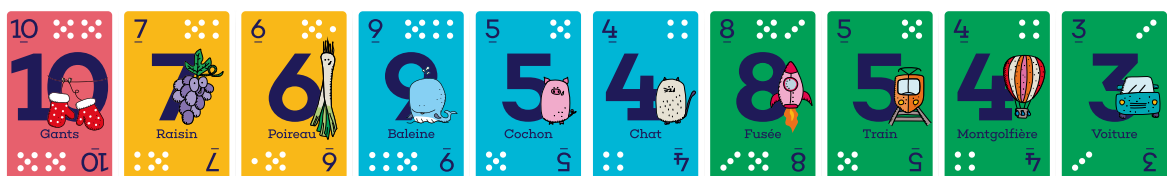
Oui, tout autre maniement conduit à moins de levées.

3

Non, toutes nos cartes jouées dans cet ordre
sont maîtresses.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES SUR UN JEU ENTIER



Combien le camp Nord-Sud peut-il
compter de cartes maîtresses ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le camp Nord-Sud compte 5 cartes maîtresses :
2 rouges et **3 bleues**.

RETOUR AU COURS

RAPPELS



1

Combien le camp Nord-Sud peut-il compter de cartes maîtresses ?

2

Combien est-il sûr de faire de levées ?

3

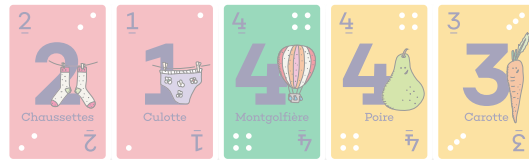
As-tu une stratégie pour essayer de gagner davantage de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



1

Une seule : **le 10 rouge**.

2

Une seule aussi : **le 10 rouge** encore.

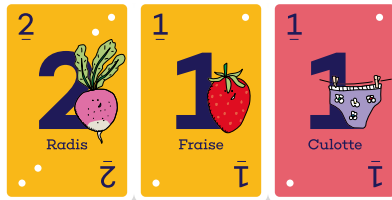
3

Les cartes jaunes sont presque maîtresses,
si on joue cette couleur, on devrait pouvoir
gagner 2 levées de plus.

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



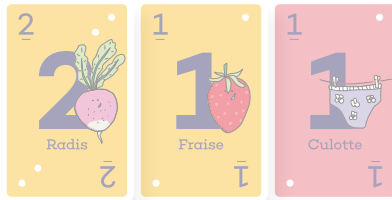
Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse,
mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



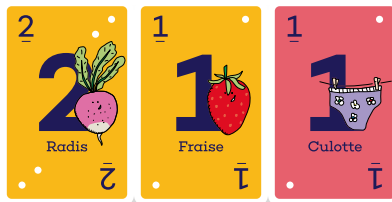
Nord et Sud pourront affranchir 2 levées **jaunes**.
Avec **le 9 jaune**, on fait tomber **le 10 jaune** des adversaires.
Et hop, **le 8** et **le 7 jaunes** sont affranchis !

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



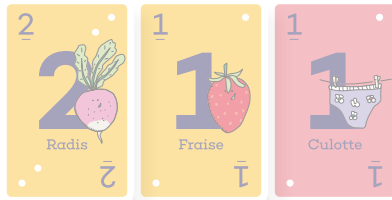
Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse,
mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Nord et Sud pourront affranchir 1 levée **jaune**.
Avec **le 9 jaune**, on fait tomber **le 10 jaune** des adversaires.
Et hop, **le 8 jaune** est affranchi !

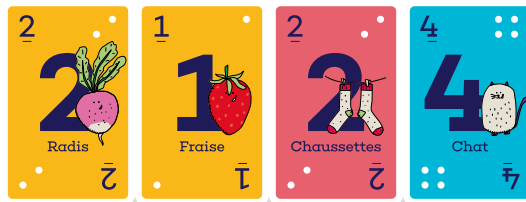
QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



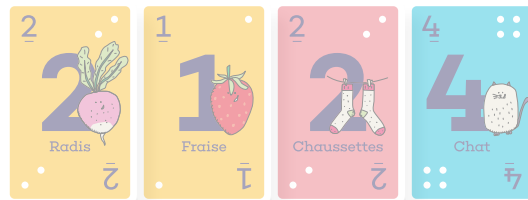
Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse,
mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Nord et Sud pourront affranchir **3 levées jaunes**.
Avec le 9 jaune, on fait tomber **le 10 jaune** des adversaires.
Et hop, **le 8, le 7 et le 6 jaunes** sont affranchis !

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / HISTOIRE : L'ESCLAVAGE

1

Sais-tu ce qu'est l'esclavage ?

2

Que veut dire « affranchir un esclave » ?

3

Connais-tu un pays qui a connu l'esclavage ?

4

En quelle année a été aboli l'esclavage
aux États-Unis ?

1492

1513

1695

1865

1964



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

C'est un système où des personnes sont privées de liberté et obligées de travailler sous la contrainte et la violence.

2

C'est lui donner sa liberté,
et donc le faire devenir son propre maître.

3

Les USA, la France... quasiment tous les pays hélas...

4

L'esclavage aux États-Unis a été aboli en **1865**



[RETOUR AU COURS](#)

COMPLÉMENTS / LEVÉES AFFRANCHIES

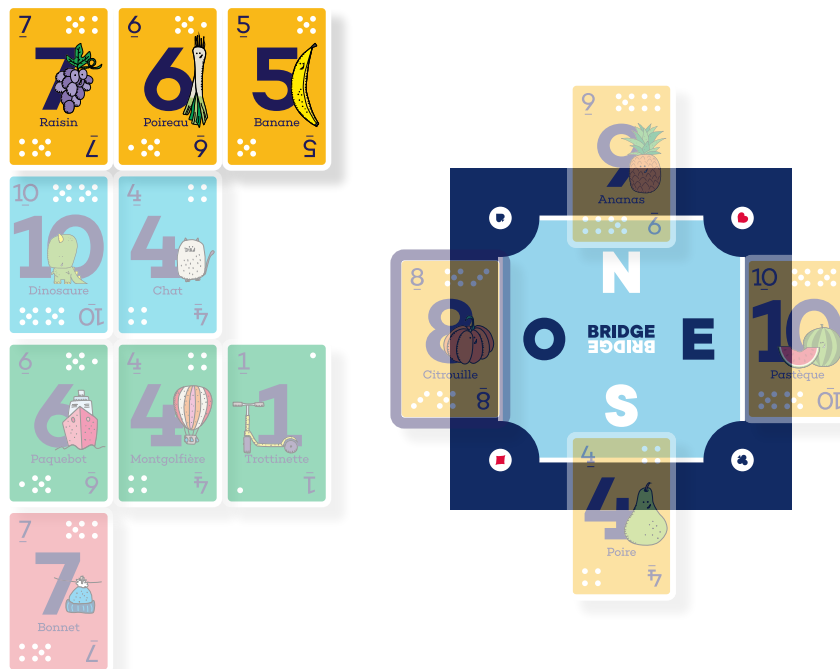


Combien de levées Ouest
pourra-t-il réaliser
avec ses cartes jaunes
quand il reprendra la main
avec le 10 bleu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



3 cartes jaunes sont affranchies
et pourront donc générer
3 levées gagnantes désormais !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ÉNIGME DISTRIBUTION

?

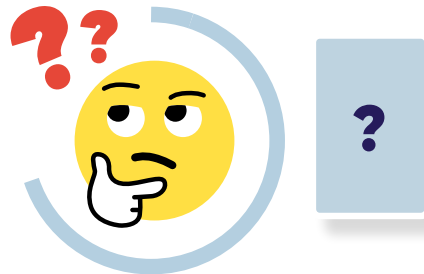
Tu es en Nord
et tu distribues une carte à chaque joueur,
en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre,
en commençant par Est.

Qui est celui qui aura la 7^e carte ?

La 17^e carte ?

La 27^e carte ?

La 37^e carte ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Tout recommence chaque fois qu'on a fait un tour,
c'est à dire quand on a distribué 4 cartes
(il s'agit des restes de la division euclidienne par 4) :

1^{re} carte : EST.

2^e carte : SUD.

3^e carte : OUEST.

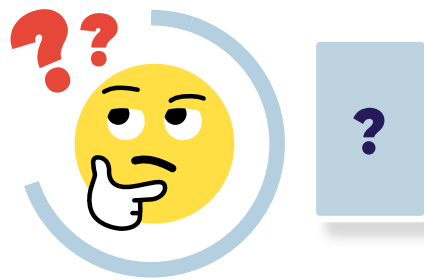
4^e carte : NORD.

7^e carte ($7 = 4 + 3$) : Ouest.

17^e carte ($17 = 4 \times 4 + 1$) : Est.

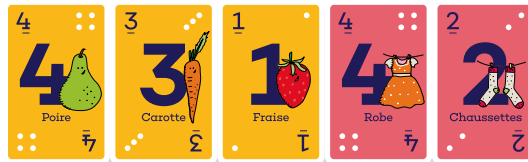
27^e carte ($27 = 4 \times 6 + 3$) : Ouest.

37^e carte ($37 = 4 \times 9 + 1$) : Est.



[RETOUR AU COURS](#)

RAPPELS / QUESTION 1



Combien Sud a-t-il de cartes maîtresses ?
Comment pourrait-il en fabriquer de nouvelles ?
Comment jouerais-tu à la place de Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Sud compte 1 seule carte maîtresse : **le 10 rouge**.

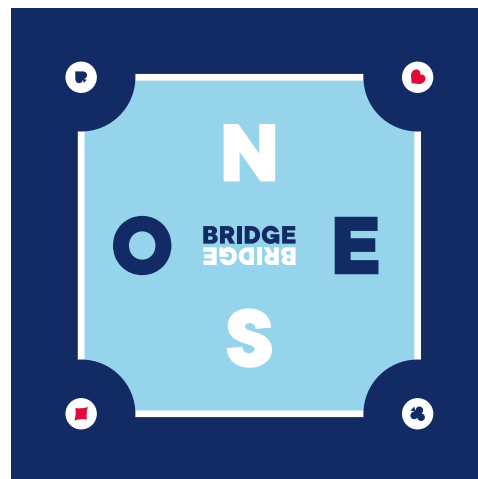
Il pourrait en fabriquer de nouvelles
en affranchissant **les cartes jaunes**.

À la place de Sud, je joue **le 9 jaune**, et on continue !
Les adversaires feront **leur 10 jaune** quand ils voudront.
Notre camp fera **2 levées jaunes + le 10 rouge**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 2



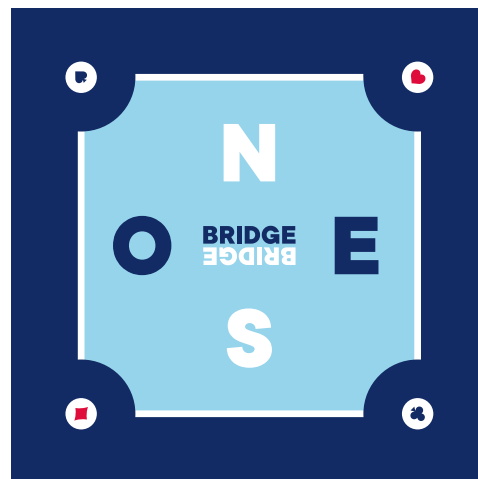
De quelle carte entamerais-tu en Ouest ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



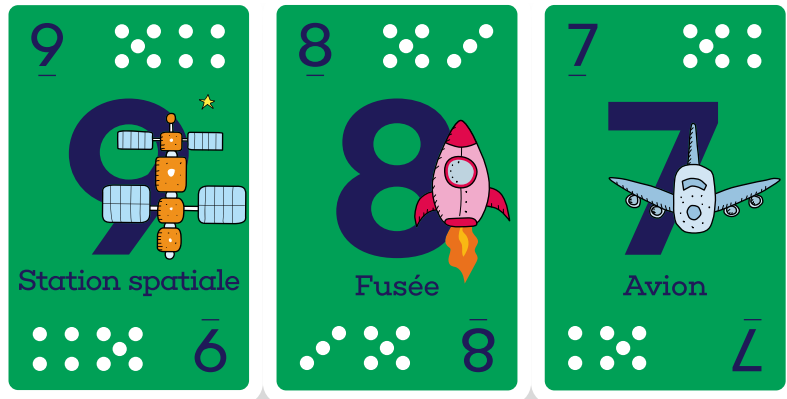
Sur le même principe,
l'idée est d'affranchir **les cartes bleues**.
On peut attaquer de **n'importe quelle carte bleue**
vu que les 3 se suivent, et que si les adversaires
veulent gagner une levée,
ils sont obligés de jouer **le 10 bleu**.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



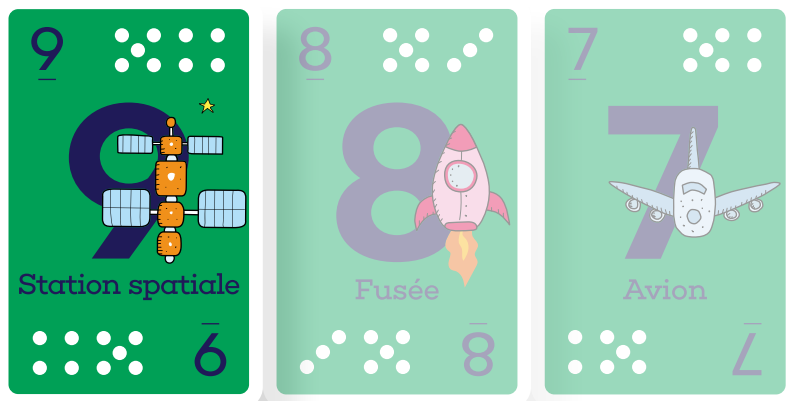
Utilise le code secret
et choisis la carte à entamer.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



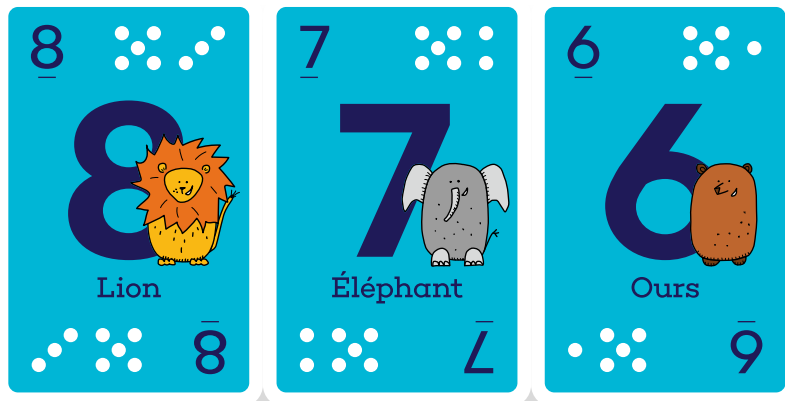
La carte à entamer est **le 9 vert**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



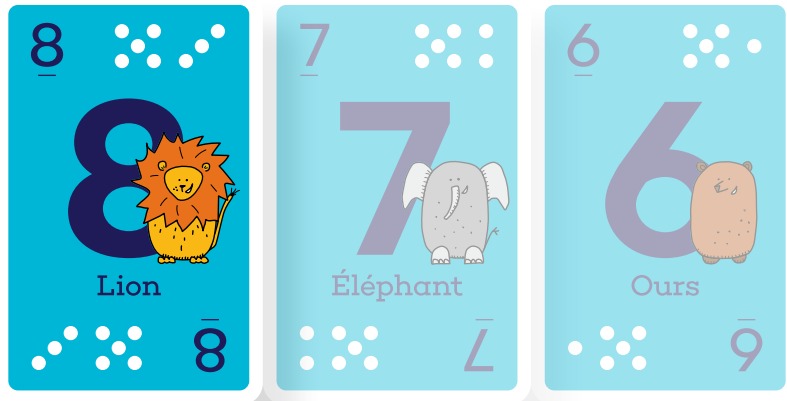
Utilise le code secret
et choisis la carte à entamer.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



La carte à entamer est **le 8 bleu**.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3

10  Gants	9  Écharpe	8  Blouson	7  Bonnet
--	---	--	--

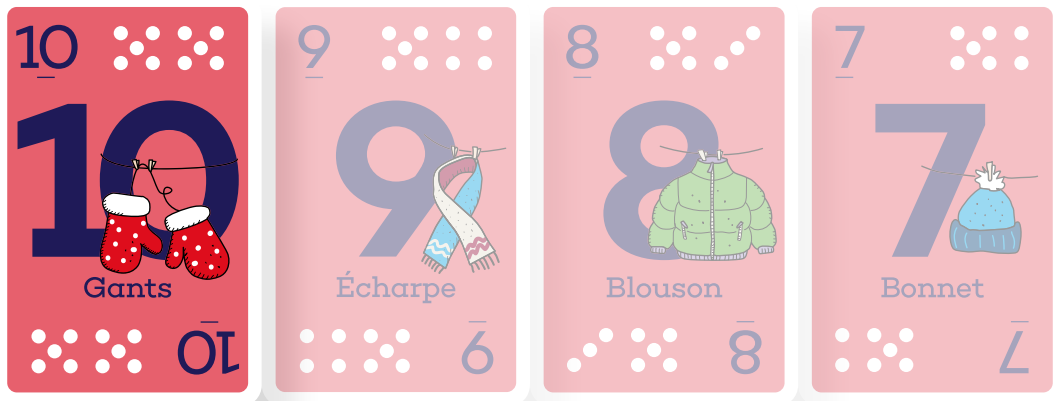
Utilise le code secret
et choisis la carte à entamer.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



La carte à entamer est **le 10 rouge**.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 4

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 4

Maintenant, c'est à ton tour de décoder le code secret de ton partenaire.

1

Si ton partenaire entame

du



que peux-tu en déduire ?

2

Si ton partenaire entame

du



que peux-tu en déduire ?

?

Dans les deux cas, quelles cartes a-t-il et quelles cartes n'a-t-il pas ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



1 S'il entame du **9 rouge**,
mon coéquipier possède **le 9, le 8 et le 7 rouge**.
Mais il ne peut pas posséder **le 10 rouge**,
sinon il aurait **10, 9, 8, 7 rouges**
et, dans ce cas, il entamerait **le 10**.



2 S'il entame du **8 jaune**,
mon coéquipier possède **le 8, le 7 et le 6 jaune**.
Mais il ne peut pas posséder **le 9 jaune**,
sinon il aurait **9, 8, 7, 6 jaunes**
et, dans ce cas, il entamerait **le 9**.

QUESTION 1

QUESTION 2

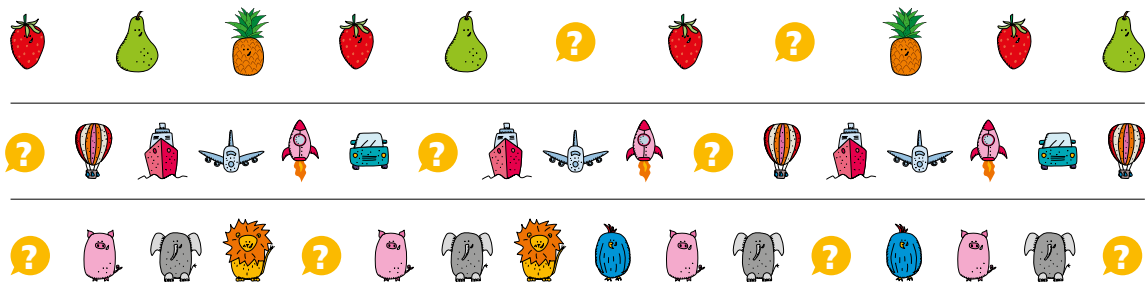
QUESTION 3

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / SÉQUENCES

Retrouve la séquence qui se reproduit
et déduis-en les symboles manquants :

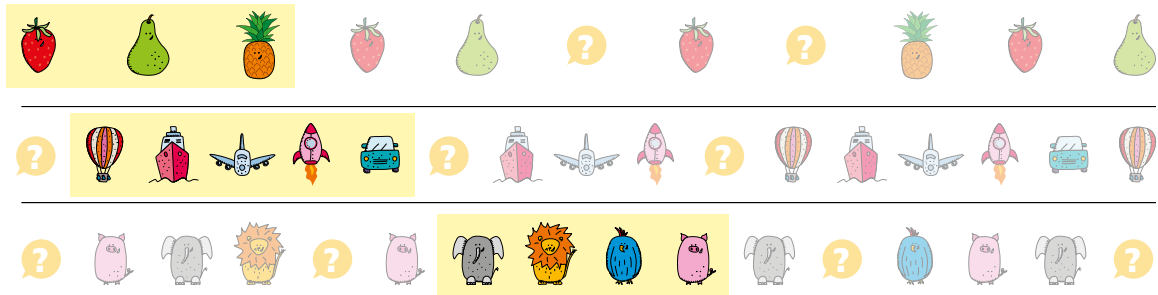


SOLUTION

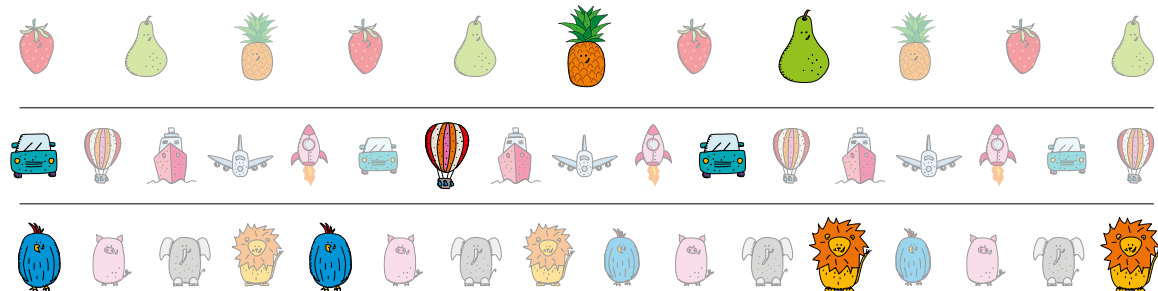
RETOUR AU COURS

SOLUTION

Voici les 3 séquences :

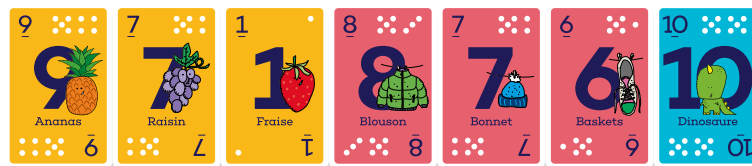
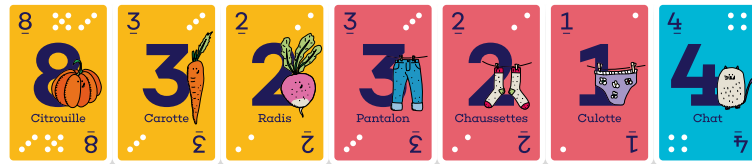


Et voici les symboles manquants :



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CHOISIR LA BONNE COULEUR / QUESTION 1



Quelle couleur choisirais-tu d'affranchir
si tu jouais à la place de Sud ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

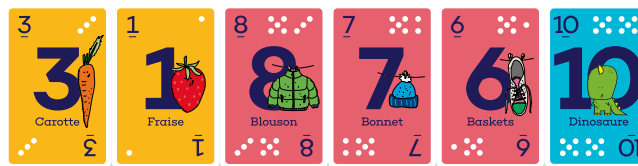
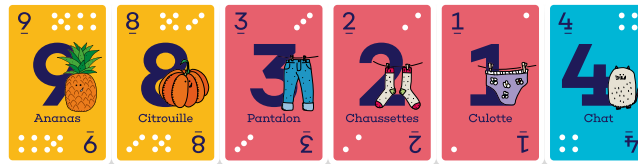


Sud doit jouer **le 1 jaune** pour **le 8 jaune** de Nord
dans le but d'affranchir **la couleur jaune**,
meilleure **(9, 8, 7)** que la rouge **(8, 7, 6)**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CHOISIR LA BONNE COULEUR / QUESTION 2

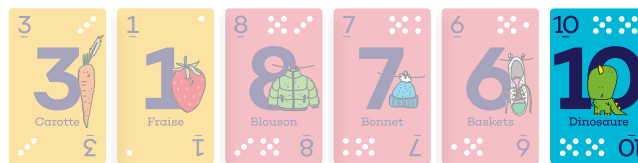
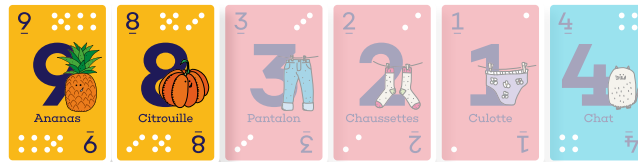


Quelle couleur choisirais-tu d'affranchir
si tu jouais à la place de Sud ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 1 jaune** pour **le 8 jaune** de Nord dans le but d'affranchir **la couleur jaune**, car nous avons besoin de rendre la main aux adversaires et nous n'avons qu'une seule carte pour la reprendre (**le 10 bleu**).

L'affranchissement de **la couleur rouge**, quant à elle, nécessite de reprendre 2 fois la main.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉFI

Trouve les cartes manquantes du jeu suivant sachant que :

- ▶ tous les nombres de 1 à 10 sont représentés
- ▶ les cartes sont rangées par couleur et par ordre.
- ▶ chaque couleur comporte au moins 2 cartes.

Il n'y a qu'une solution.



SOLUTION

RETOUR AU COURS

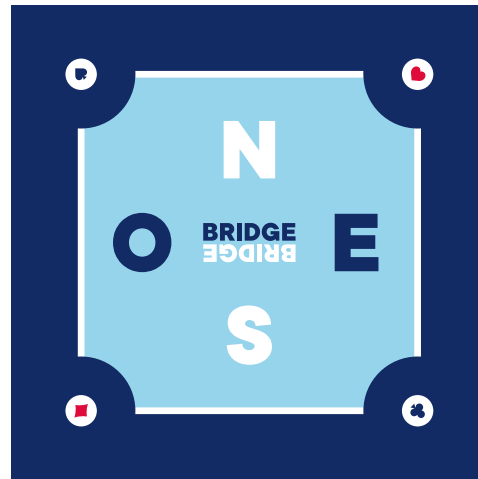
SOLUTION



Le 8 bleu, le 3 jaune, le 1 rouge et le 5 vert.

RETOUR AU COURS

RAPPELS



Tu joues en Ouest.
Quelle est ton entame ?
Peux-tu rappeler le « code secret » ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Entame **du 9 bleu**.



Il s'agit du code secret « tête de séquence » :
« *Quand on a 3 grosses cartes qui se suivent,
on entame toujours la plus forte.* »

Ici **le 9 bleu** promet la suite **9, 8, 7**.

RETOUR AU COURS

