

QUESTIONS PETIT MALIN



Tu joues en Est et Nord est l'endormi.

1^{re} levée :

Ouest a entamé du 9 rouge et Sud a pris du 10 rouge.

2^e levée :

Sud a rejoué le 2 vert et tu as gagné avec le 10 vert.

Que rejoues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Malgré notre séquence et notre couleur longue jaune,
il faut penser collectif et jouer **le 1 rouge**
pour poursuivre la couleur de notre coéquipier.

D'ailleurs **le 10 jaune** étant visible chez l'endormi,
on n'est pas du tout sûr
de pouvoir affranchir les jaunes...

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Question 1 ► VOCABULAIRE

Une séquence.

Question 2 ► ENTAME

Le 9 jaune.



Question 3 ► MÉMOIRE

Cela signifie qu'il a le 8, le 7 et le 6 bleus (et pas le 9 bleu).



Question 4 ► CALCUL MENTAL

Sud a $10 - 7 = 3$ cartes vertes.

Question 5 ► RAISONNEMENT

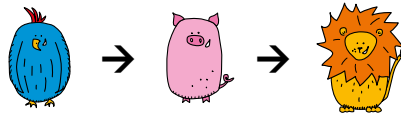
Bleu, où l'on peut affranchir 2 levées.



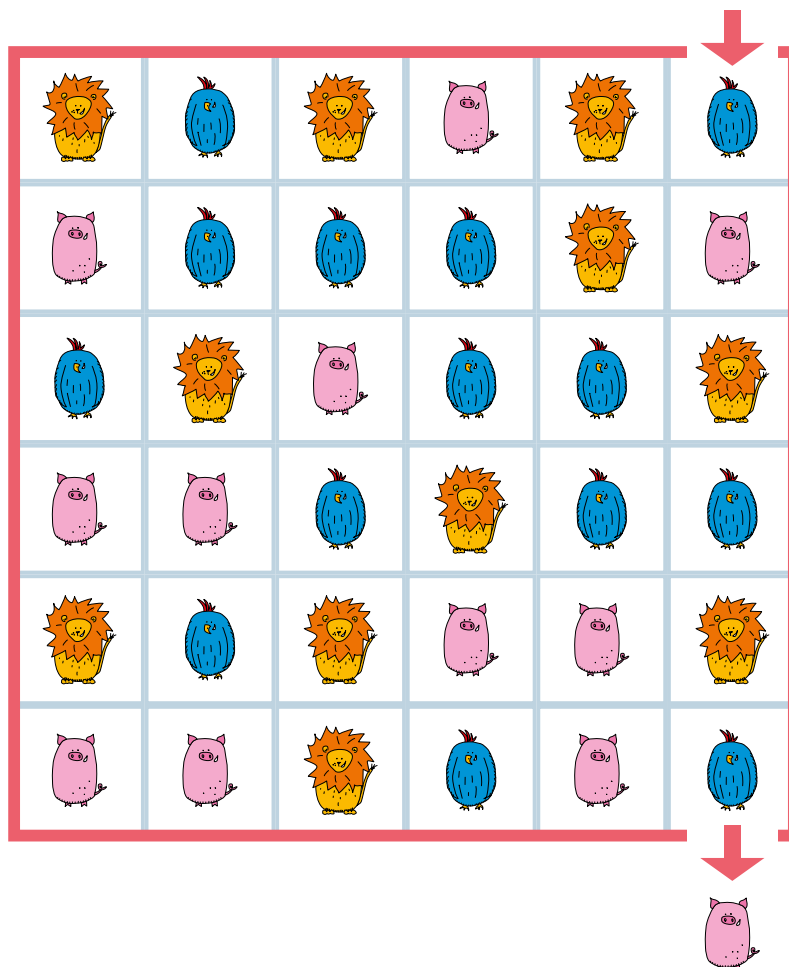
RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LE PARCOURS DU COMBATTANT

Repère la séquence



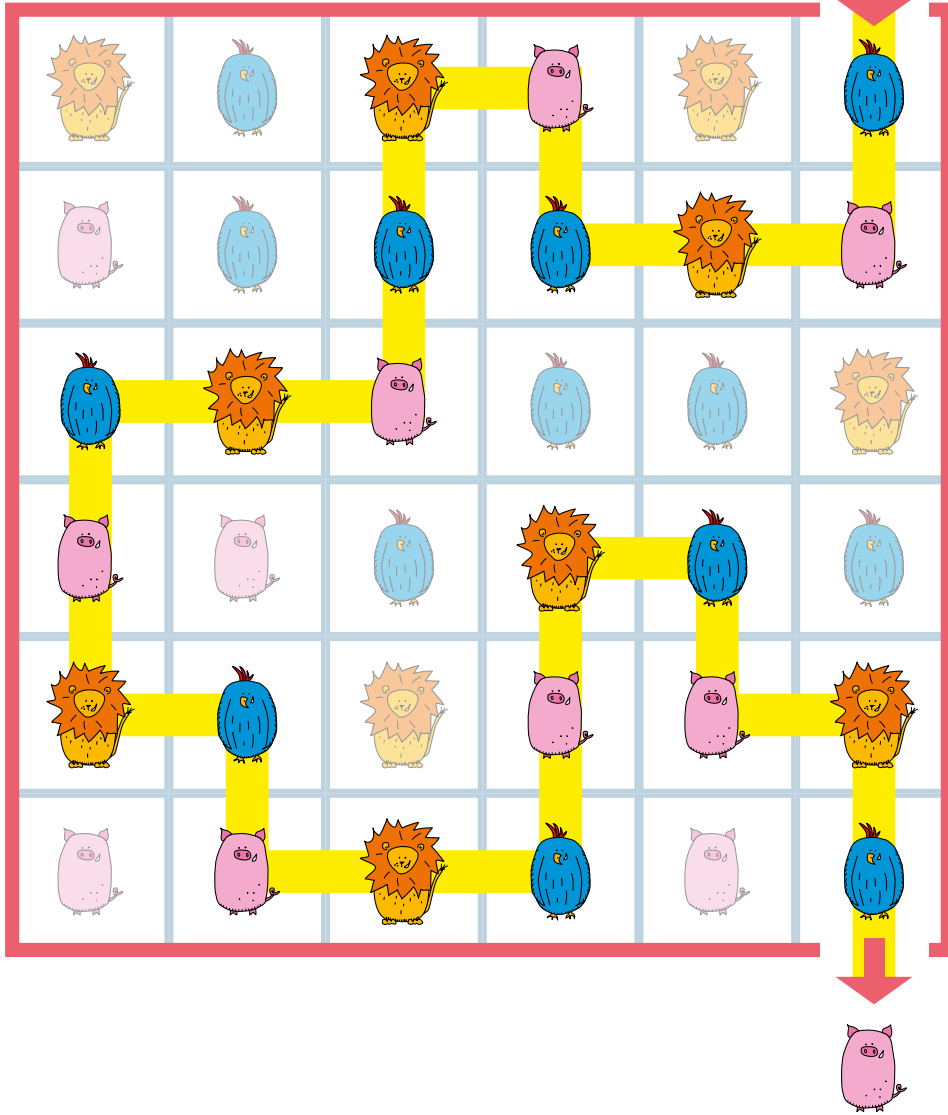
et trouve le chemin pour traverser le tableau.
On peut avancer verticalement ou horizontalement
mais pas en diagonale.



SOLUTION

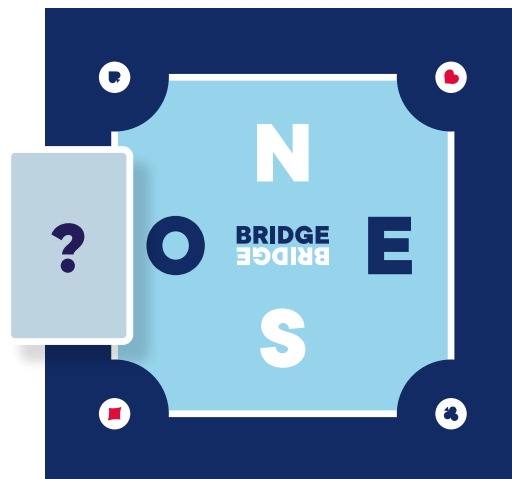
RETOUR AU COURS

SOLUTION



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE ENTAME / QUESTION 1

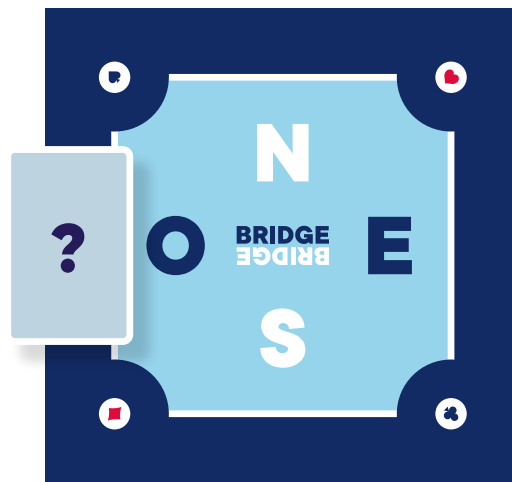


De quelle carte entames-tu ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

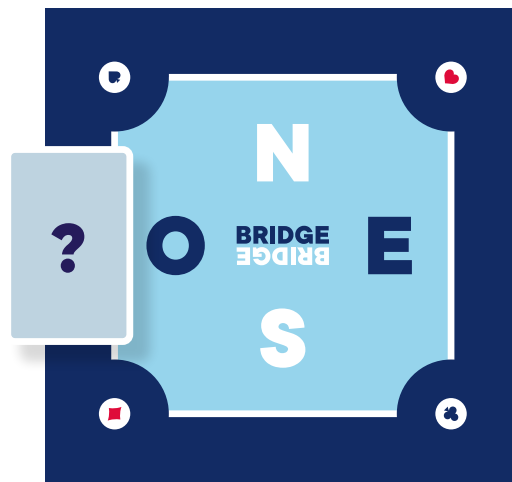


Entame **du 10 vert** pour faire des levées et montrer ma séquence à mon partenaire.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE ENTAME / QUESTION 2

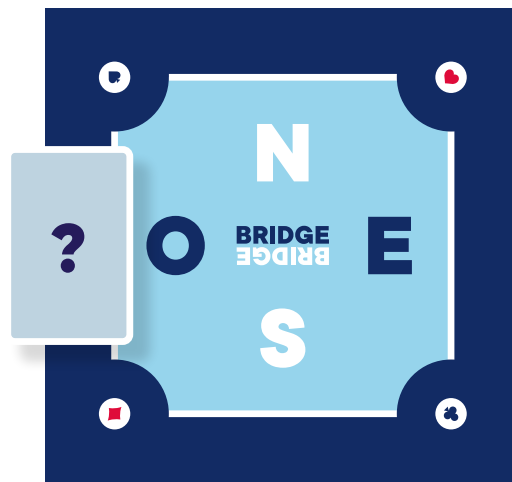


De quelle carte entames-tu ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



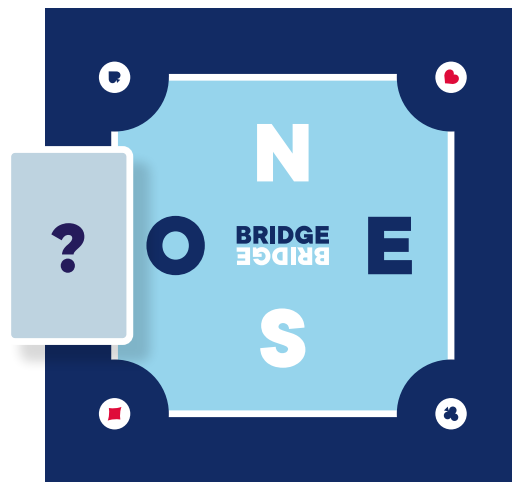
Entame **du 9 jaune** pour affranchir cette couleur
et montrer ma séquence à mon partenaire
grâce à notre code secret.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE ENTAME / QUESTION 3

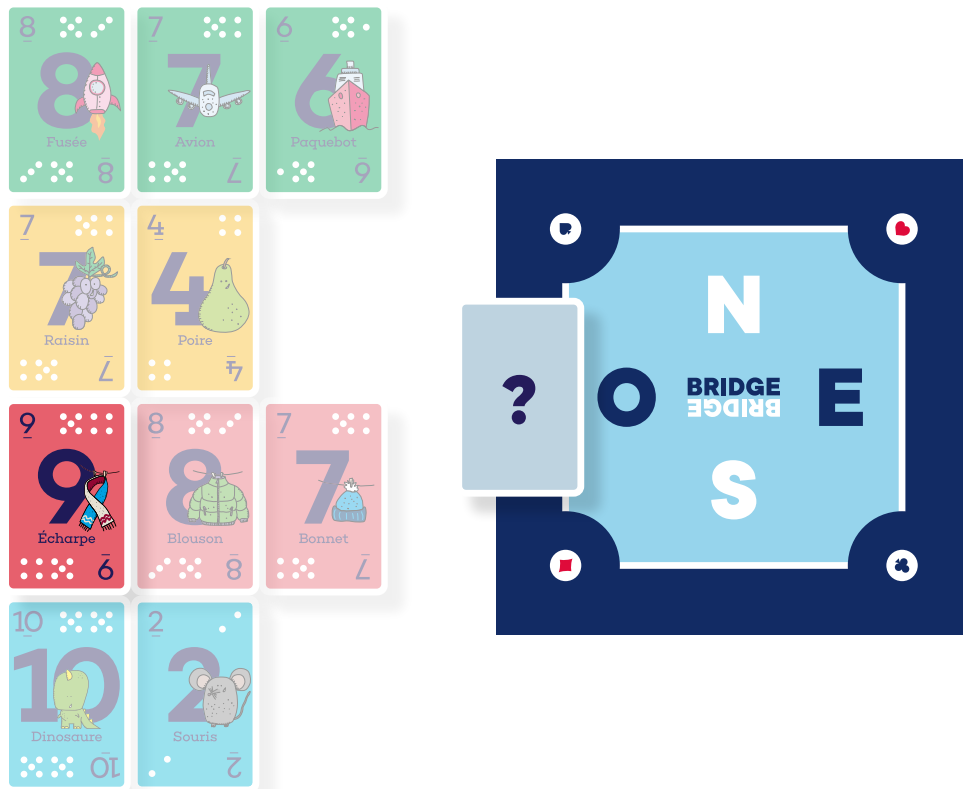


De quelle carte entames-tu ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Entame **du 9 rouge**.

La séquence rouge est meilleure que la verte
(car la couleur sera plus rapide à affranchir
et générera 2 levées).

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / PLAN DE JEU



Tu joues en Sud.
Ouest a entamé du 9 jaune,
que l'endormi (Nord) prend du 10,
comment joues-tu ensuite ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

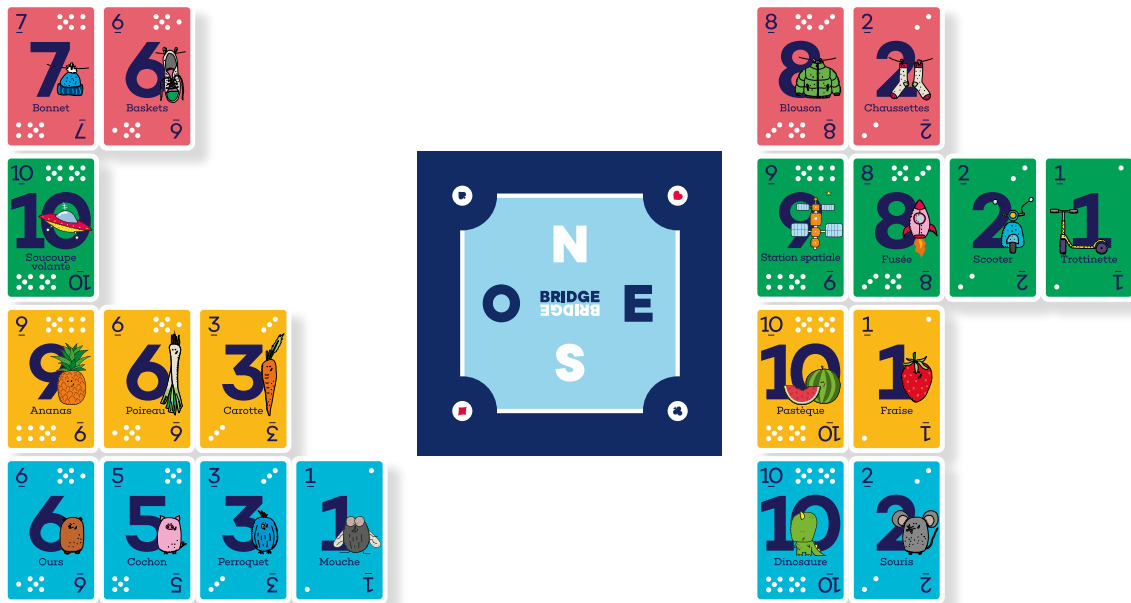
SOLUTION



Il faut jouer **rouge, rouge, rouge, rouge** !
pour pouvoir affranchir 3 levées
dans cette jolie couleur.
Si les adversaires rejouent jaune,
il faudra jeter les petites cartes inutiles vertes et bleues.

RETOUR AU COURS

COURS



1

Quelle est la couleur la plus longue
pour le camp Est-Ouest ?

2

Est-ce la meilleure couleur pour EO ?

3

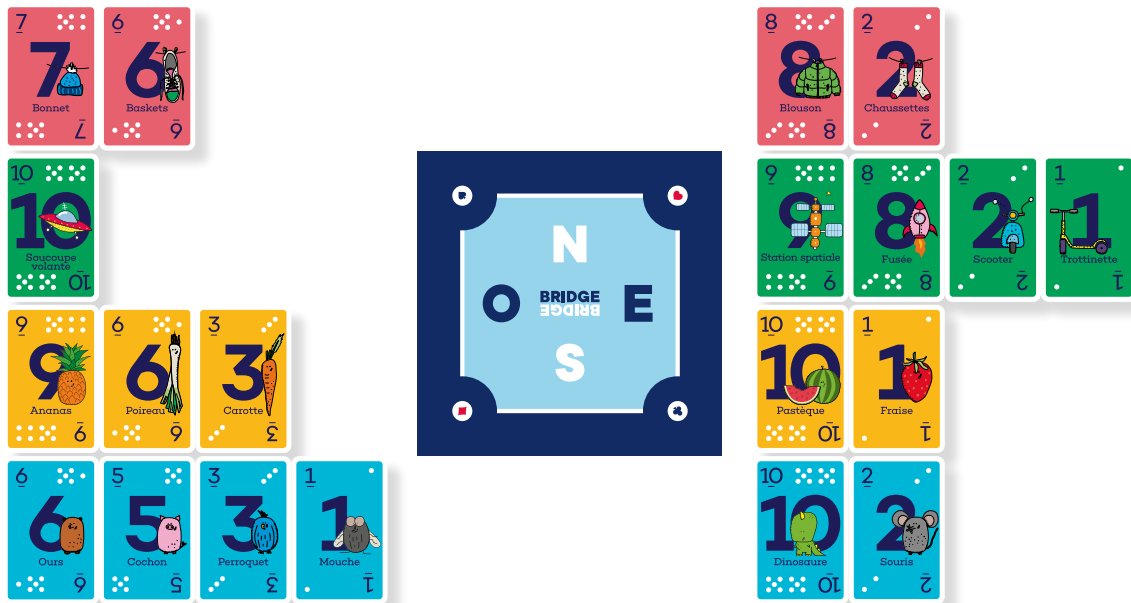
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



1

La couleur la plus longue est **la bleue** :
6 cartes, dont 4 d'un côté.

2

Cependant, **la couleur verte**, 5 cartes dont 4 d'un côté,
comporte les 3 plus grosses cartes.

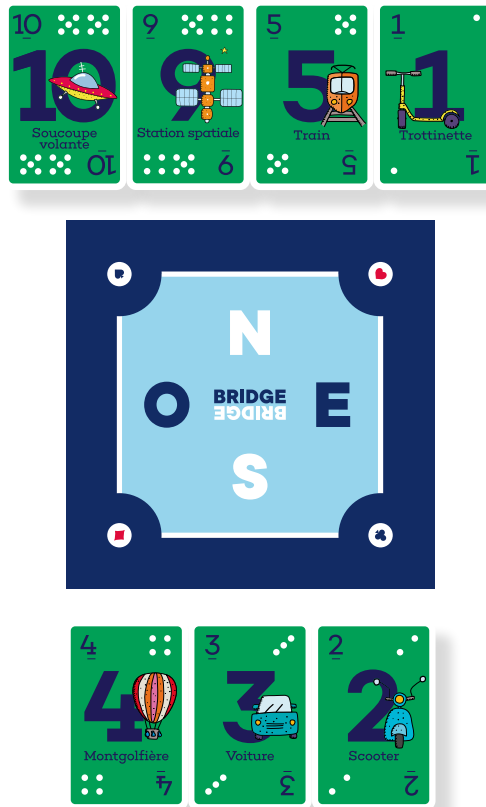
3

Il y a donc fort à parier que **la couleur verte**
produira davantage de levées que **la bleue**.

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



1

Quelles sont les cartes vertes des adversaires ?

2

Comment peut-on les répartir entre Est et Ouest ?

3

Combien de levées peut espérer gagner le camp Nord-Sud avec la couleur verte ?

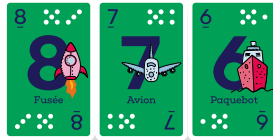
SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

1 Est-Ouest possède les 6, 7, 8 verts.



2 Répartitions possibles :

		Rien.	3 cartes d'un côté et 0 de l'autre.
			1 carte d'un côté et 2 de l'autre.

et inversement.

3 Nord-Sud peut espérer gagner 4 levées si les cartes sont réparties 1 d'un côté et 2 de l'autre. Sinon Nord-Sud peut espérer gagner 3 levées en jouant le 10, le 9, puis en faisant tomber le dernier vert.

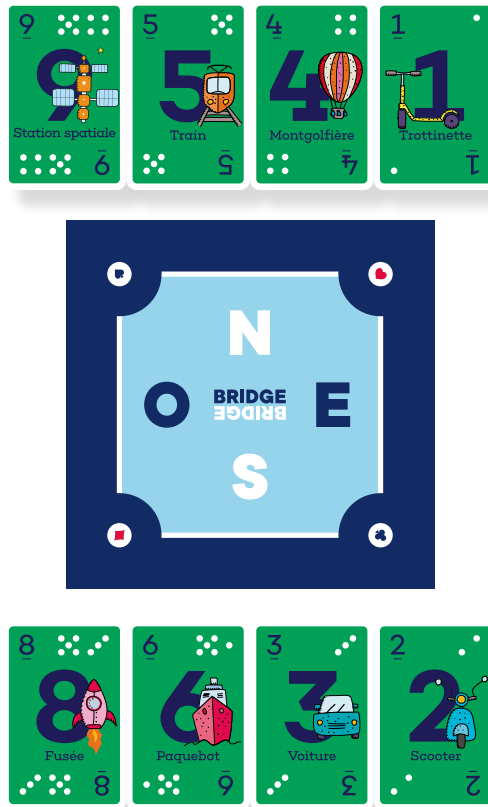
Si Nord arrive à reprendre la main, il peut gagner avec sa dernière carte verte affranchie.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



1

Quelles sont les cartes vertes des adversaires ?

2

Comment peut-on les répartir entre Est et Ouest ?

3

Combien de levées peut espérer gagner le camp Nord-Sud avec la couleur verte ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

- 1 Est-Ouest possède les 7 et 10 verts.



- 2 Répartitions possibles :



Rien.

2 cartes d'un côté
et 0 de l'autre.



1 carte
de chaque côté.

et inversement.

- 3 Nord-Sud peut gagner 3 levées.

En jouant le 9 puis le 8,

Nord est certain de faire tomber le 10
et d'affranchir 3 levées dans cette couleur.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



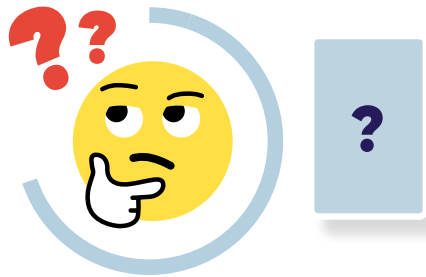
COMPLÉMENTS / C'EST UN PEU COURT JEUNE HOMME

1

Combien de cartes au maximum
peut-on avoir dans une couleur ?

2

Est-ce un bon jeu ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

10 cartes :
c'est-à-dire posséder toutes les cartes
de cette couleur.

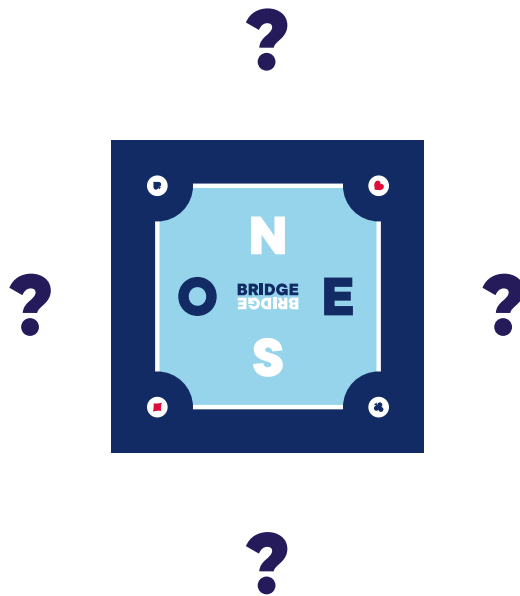
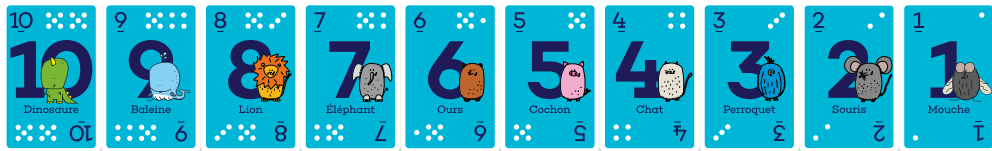


2

Cela dépend si on est à l'entame ou pas !
Si oui, on fera toutes les levées,
sinon, on n'en fera aucune,
les autres joueurs ne pouvant pas jouer
de notre couleur.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / JEU D'ÉQUIPE



Chercher avec les élèves au tableau
une répartition possible des cartes bleues.

Exemple : 3 - 3 - 2 - 2.

Installez les enfants par équipe
et donnez-leur 10 minutes pour trouvez un maximum
de répartitions des cartes d'une même couleur
entre les 4 joueurs.

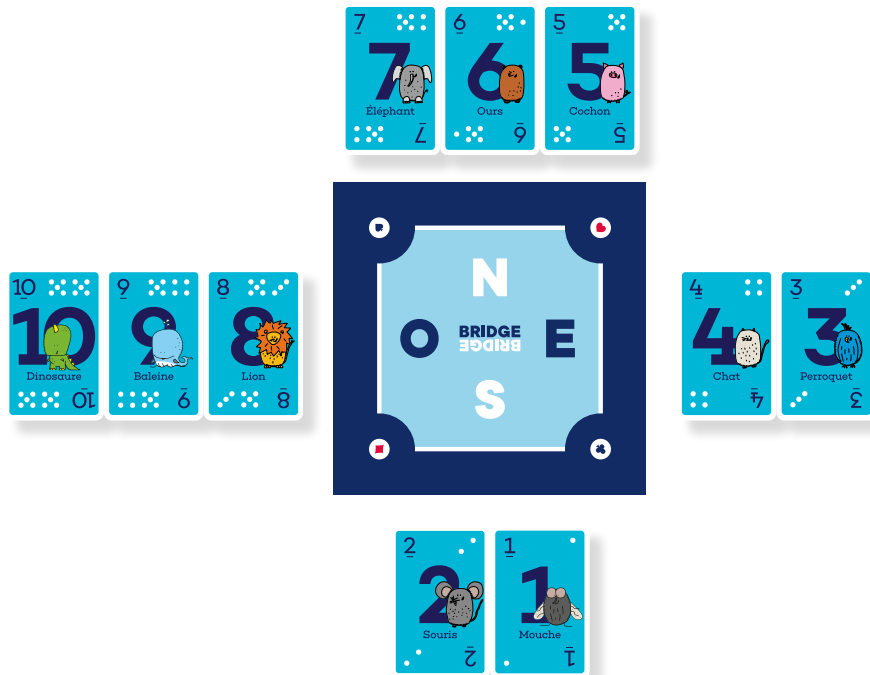
Félicitez l'équipe qui aura trouvé
le plus de répartitions !

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Exemple :
3-3-2-2.



Quelques répartitions possibles :

3-3-2-2,
3-3-3-1,
3-4-2-1,
3-5-1-1,
3-5-2-0,
3-6-1-0,
3-7-0-0,

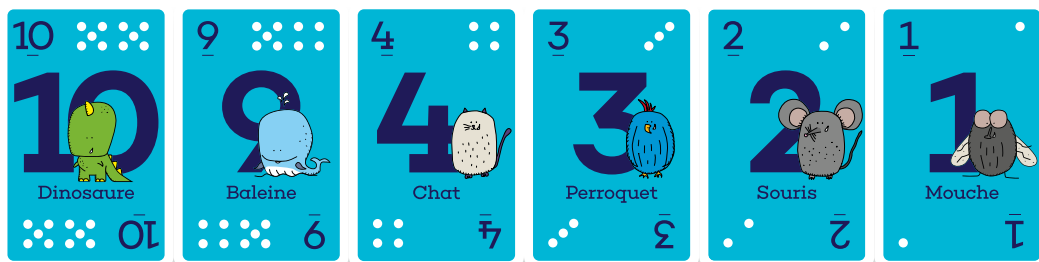
4-2-2-2,
4-4-2-0,
4-4-1-1,
4-5-1-0,
4-6-0-0,
5-2-2-1,
5-5-0-0,

6-2-1-1,
7-1-1-1,
7-2-1-0,
7-3-0-0,
8-1-1-0,
9-1-0-0,
10-0-0-0...

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / RÉPARTITION ET LEVÉES

Voici les cartes bleues
que possèdent l'endormi et l'éveillé :



1

Quelles sont les cartes bleues des adversaires ?

2

Est-il possible que l'éveillé et l'endormi
réalisent 6 levées avec les cartes bleues ?

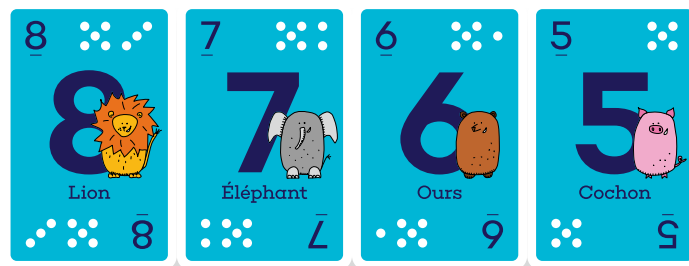
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

Les cartes bleues des adversaires sont :



2

Oui si la répartition est, par exemple, la suivante :



Pas de carte
bleue

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / TYPES DE MAINS

Une main est dite :

- **unicolore** si elle comporte une seule couleur longue de 5 cartes ou plus (et pas d'autre couleur de 4 cartes ou plus),
- **bicolore** si elle comporte deux couleurs longues de 4 cartes ou plus,
- **régulière** si chaque couleur est constituée d'au moins 2 cartes.

Trouver le type de chacune des mains suivantes :

1

4 Robe	3 Pantalon	2 Chaussettes	10 Soucoupe volante	8 Fusée	6 Paysan	9 Baleine	2 Souris	7 Raisin	8 Citrouille
-----------	---------------	------------------	------------------------	------------	-------------	--------------	-------------	-------------	-----------------

2

7 Bonnet	5 Pullover	4 Robe	3 Pantalon	10 Soucoupe volante	8 Lion	7 Éléphant	6 Ours	5 Cochon	6 Poireau
-------------	---------------	-----------	---------------	------------------------	-----------	---------------	-----------	-------------	--------------

3

7 Bonnet	5 Pullover	4 Robe	3 Pantalon	2 Chaussettes	10 Soucoupe volante	8 Lion	7 Éléphant	6 Ours	5 Cochon
-------------	---------------	-----------	---------------	------------------	------------------------	-----------	---------------	-----------	-------------

4

7 Bonnet	5 Pullover	4 Robe	3 Pantalon	2 Chaussettes	10 Soucoupe volante	8 Lion	7 Éléphant	6 Ours	6 Poireau
-------------	---------------	-----------	---------------	------------------	------------------------	-----------	---------------	-----------	--------------

? Est-il possible d'avoir des mains qui comportent 3 couleurs longues ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1 Régulière.



2 Bicolore.



3 Bicolore.



4 Unicolore.



?

**Non, 1 couleur longue c'est 4 cartes au minimum.
4 x 3 = 12 or notre main ne comporte que 10 cartes !**

*Au « vrai » bridge, qui se joue avec 13 cartes
par couleur, cela est possible, on appelle ce type
de mains : les mains tricolores.*

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / TYPES DE MAINS (SUITE)



Proposer deux cartes
pour que la main du joueur soit :
unicolore,
puis bicolore,
et enfin régulière.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

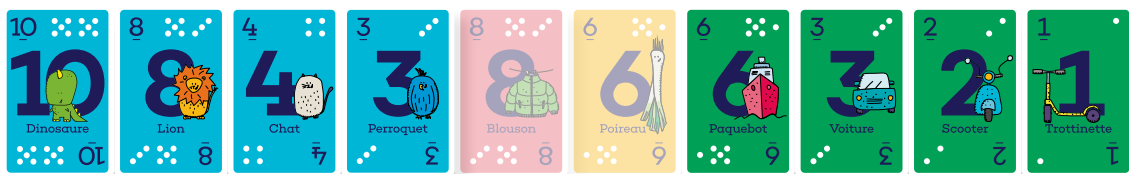
Main unicolore :
une carte bleue obligatoirement,
et n'importe quelle autre carte.

Exemple :



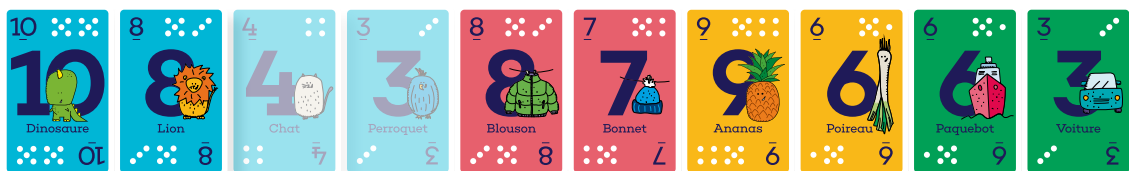
Main bicolore :
deux cartes vertes obligatoirement.

Exemple :



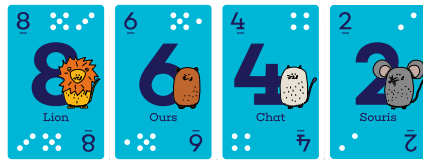
Main régulière :
une carte rouge et **une carte jaune** obligatoirement.

Exemple :



RETOUR AU COURS

RAPPELS



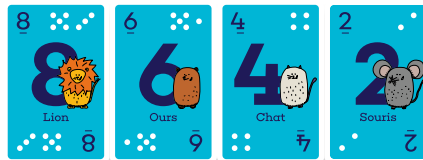
Avec la couleur bleue,
combien le camp Nord-Sud
pourra-t-il affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Notre camp possède **8 cartes bleues**.
 Il nous manque **le 9 et le 10**.
 Si **le 9** et **le 10** sont chacun dans une main,
 il y aura **3 cartes affranchies**.
 Si **le 9** et **le 10** sont dans la même main,
 il y aura **2 cartes affranchies**.

[RETOUR AU COURS](#)



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Que va-t-on entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

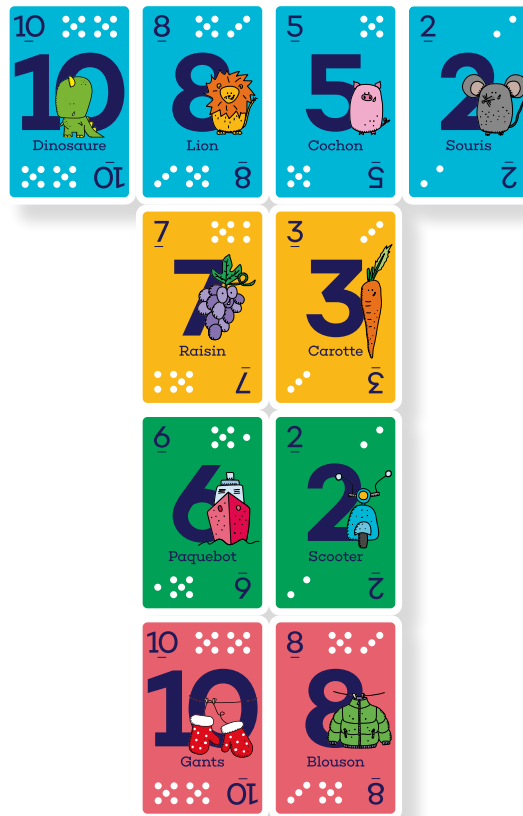


Le 1 jaune,
le plus petit dans une couleur longue.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



Que va-t-on entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 2 bleu,
petit dans une couleur longue sans séquence.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



Que va-t-on entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 8 vert,
tête de la séquence 8-7-6.
La couleur est longue mais comporte une séquence.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 4

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 4

Si ton partenaire
entame

du



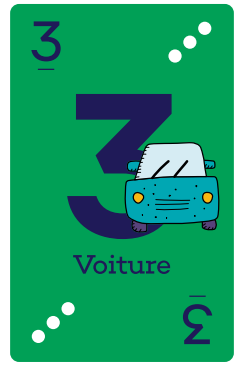
que peux-tu en déduire ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



C'est une petite carte,
le coéquipier a donc une couleur longue,
donc **au moins 4 cartes vertes**.

Il n'a pas de séquence dans cette couleur,
Il n'a ni **le 2**, ni **le 1**,
sinon **le 3** ne serait pas sa plus petite carte.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / DÉCHIFFRER LE CODE SECRET

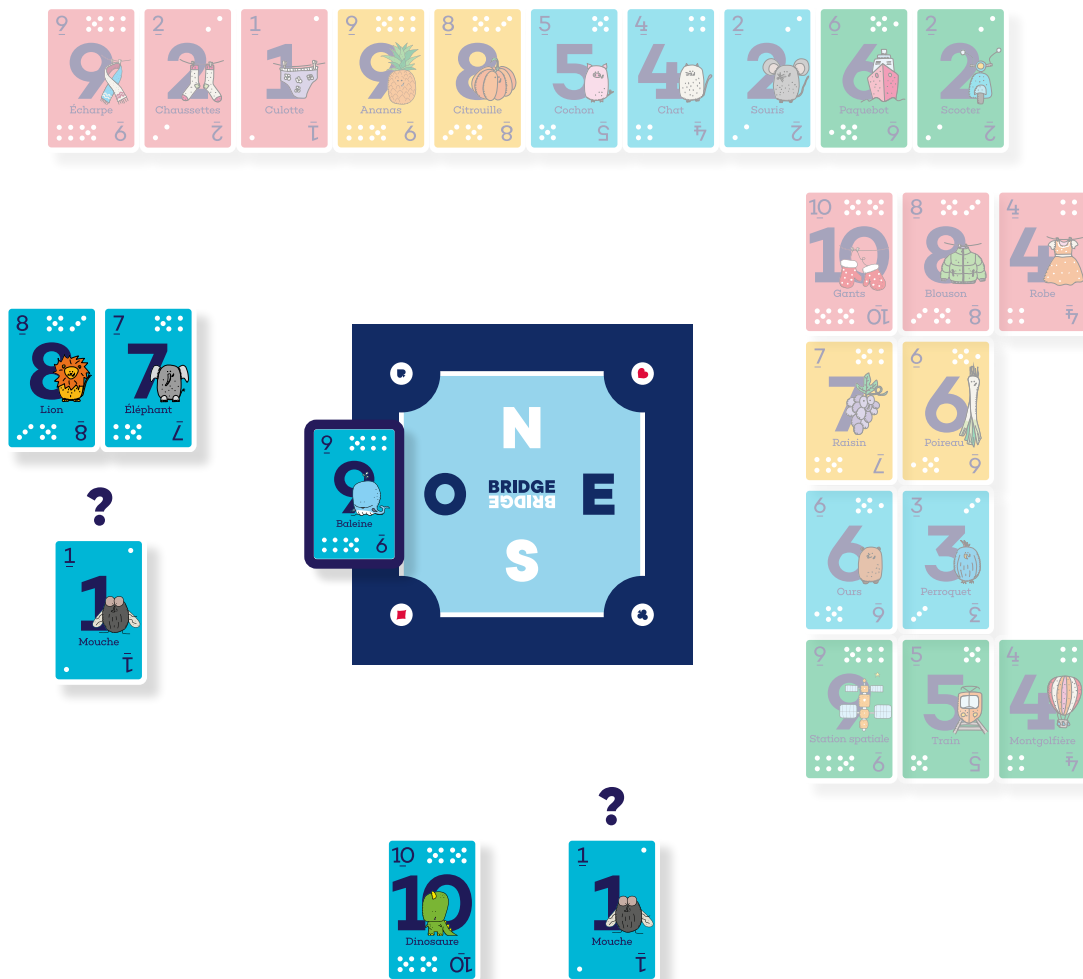


Ton partenaire Ouest a entamé du 9 bleu.
Quelles cartes bleues
Sud peut-il posséder ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



L'entame d'Ouest est une tête de séquence,
il possède **9, 8, 7 bleus**.

Sud possède de manière certaine **le 10 bleu**.

En revanche on ne sait rien de la place **du 1 bleu**.
Il peut très bien être soit en Ouest soit en Sud.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉFIS CALCUL MENTAL

1 DÉFI ★

Nord a 4 cartes vertes, Est a 1 carte verte,
Sud a 2 cartes vertes.

Combien Ouest a-t-il de cartes vertes ?

2 DÉFI ★★

Nord a 2 cartes rouges, Est a 4 cartes rouges.
Sud a plus de cartes rouges qu'Ouest.

**Combien Sud et Ouest
peuvent-ils avoir de cartes rouges ?
Donne tous les cas possibles.**

3 DÉFI ★★

Vrai ou Faux ?

Dans son jeu, un joueur a toujours une couleur
d'au moins 3 cartes.

4 DÉFI ★★★

Vrai ou Faux ?

Dans une équipe, en comptant les cartes
des deux partenaires, on a obligatoirement
une couleur avec 6 cartes minimum.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1 DÉFI ★

Ouest a **3 cartes vertes**.

2 DÉFI ★★

Il reste 4 cartes,
que la 2^e contrainte nous impose de répartir ainsi :
soit Sud : 4 et Ouest : 0, soit Sud : 3 et Ouest : 1.

3 DÉFI ★★

Vrai. Supposons qu'un joueur n'ait que 2 cartes dans chaque couleur, cela ne fait que 8 cartes... Il y a donc au moins une couleur avec 3 cartes ou plus dans une main.

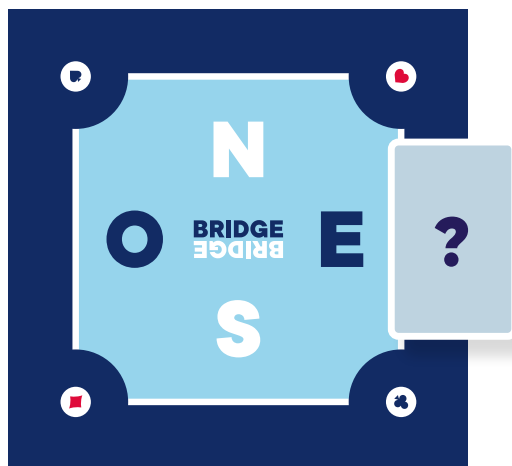
4 DÉFI ★★★

Faux. Par exemple avec les répartitions suivantes :
4 rouges, 2 jaunes, 4 bleus, 0 vert pour mon partenaire,
1 rouge, 3 jaunes, 1 bleu, 5 verts pour moi.



RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1



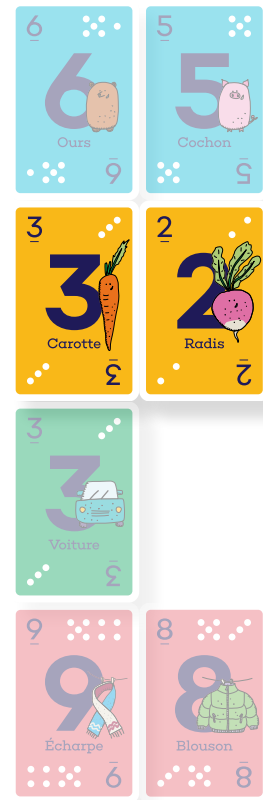
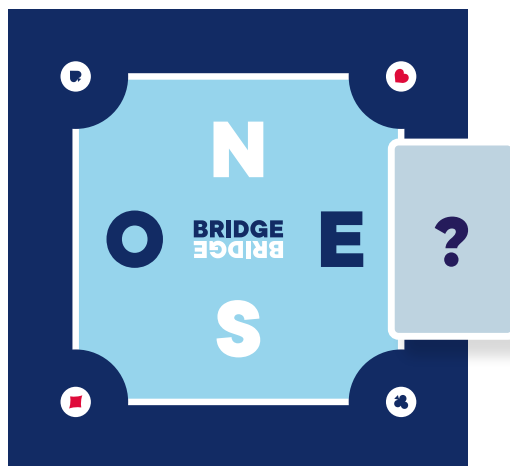
Ton partenaire a entamé du 9 jaune.
Que peux-tu en déduire ?
Tu viens de prendre la main, que rejoues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Quand Ouest entame **du 9 jaune** (tête de séquence),
il possède **9, 8, 7**.

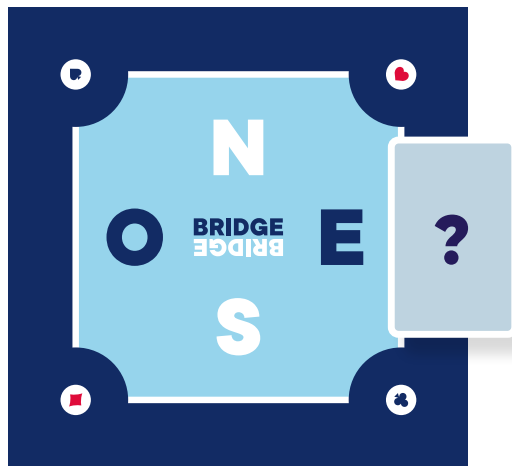
Je rejoue donc **jaune**
pour encaisser les levées maîtresses
de mon coéquipier.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



RAPPELS / QUESTION 2



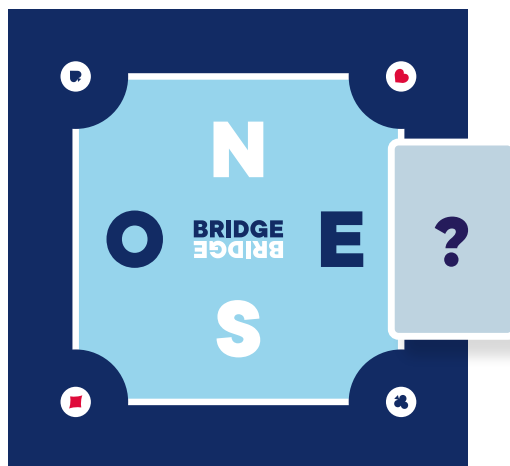
Ton partenaire a entamé du 1 bleu.
Que peux-tu en déduire ?
Tu viens de prendre la main, que rejoues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Quand Ouest entame **du 1 bleu**
(petit dans une couleur longue),
il possède au moins 4 cartes dans cette couleur.

Je rejoue donc **bleu**
pour continuer à affranchir cette couleur
ou bien encaisser nos levées gagnantes.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Que vas-tu entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 10 vert,
presque une tête de séquence,
et puis on va gagner la levée
et garder la main.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



Que vas-tu entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 7 jaune.

Dans une couleur longue,
une tête de séquence est toujours préférable
à l'entame de la plus petite carte.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



Que vas-tu entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 6 jaune ou **le 5 bleu**.

Des cartes moyennes, un peu neutres,
pour faire comprendre
qu'on a ni une grosse séquence,
ni une couleur longue.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Question 1 ► VOCABULAIRE

Une couleur longue comporte 4 cartes.

Question 2 ► ENTAME

Le 1 jaune (petit dans une couleur longue).



Question 3 ► MÉMOIRE

C'est une petite carte dans une couleur longue.

Mon partenaire a au moins 4 cartes bleues, et le 2 est sa carte la plus petite.

Question 4 ► CALCUL MENTAL

Le camp Est-Ouest possède 7 cartes rouges, 6 cartes jaunes, 4 cartes bleues et 3 cartes vertes.



Question 5 ► RAISONNEMENT

Il faut rejouer rouge pour la couleur longue d'Ouest, que son entame a permis de mettre en évidence.



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / VOCABULAIRE

Trouve des situations
dans lesquelles on utilise
le mot **flanc**.



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Marcher à flanc de montagne (ou de colline),



Jouer sur le flanc gauche (au foot, au hand, etc.),



Les flancs d'un cheval
(les parties latérales du corps de l'animal),



Tire-au-flanc : paresseux
(celui qui se met sur le côté pour éviter d'être au front),



etc.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉFI CALCUL MENTAL



Si l'on additionne les cartes de la paire Est-Ouest,
on trouve plus que si l'on additionne
les cartes de la paire Nord-Sud.
Quelle peut être la carte cachée en Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 7, le 6, le 5, le 3, le 1 bleu
ou le 7, le 6, le 5, le 4, le 3, le 2 ou le 1
d'une autre couleur !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ARBITRAGE



Un différend éclate entre Est et Sud.
Chacun revendique le gain de la levée,
ils s'aperçoivent alors que toutes les levées
n'ont pas été rangées correctement. Ils appellent
un responsable pour arbitrer leur désaccord.
Celui-ci demande à chaque joueur de retourner
son historique pour comprendre la situation.

À votre avis, que s'est-t-il passé ?
Pour chaque levée, dire qui a gagné et si les joueurs
ont bien positionné leur carte.
*Pour faciliter la lecture, les cartes de l'historique de
chaque joueur sont présentées de gauche à droite.*

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



- 1^{re} levée : Nord gagne avec **le 10 rouge**.
 2^e levée : Ouest gagne avec **le 9 rouge**.
 3^e levée : Ouest gagne avec **le 9 vert**.
 4^e levée : Sud gagne avec **le 8 vert**, Est a mal marqué,
 sa carte **10 jaune** doit être horizontale
 5^e levée : C'est à Sud de jouer et c'est lui qui gagne !

RETOUR AU COURS

COURS / QUESTION 1



Tu es en Est, ton coéquipier a entamé du 1.
Que peux-tu en déduire ?
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



1 jaune : petit dans une couleur longue.
Il faut jouer **le 8** pour obliger Sud à jouer **son 10**.
Sinon Nord-Sud pourrait faire 2 levées jaunes !

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



COURS / QUESTION 2



Tu es en Est, ton coéquipier a entamé du 1.
Que peux-tu en déduire ?
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



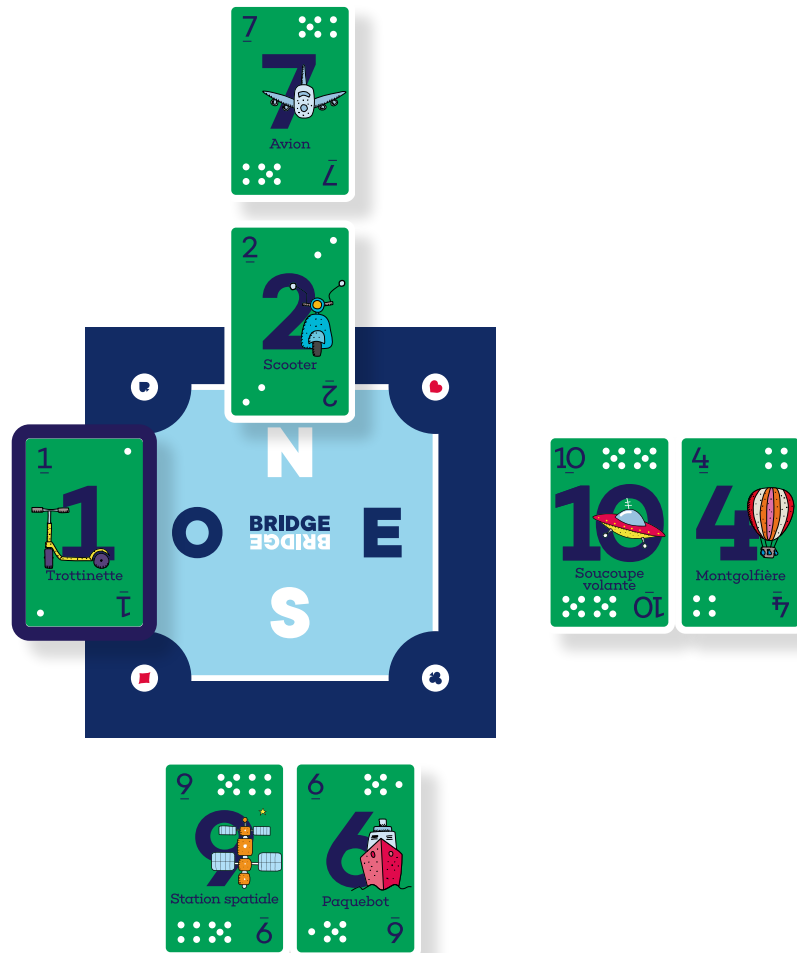
2 rouge : petit dans une couleur longue.
Il faut jouer **le 9** qui gagne
et rejouer **le 5** pour le probable **10** d'Ouest,
et 4 levées à la clef !

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



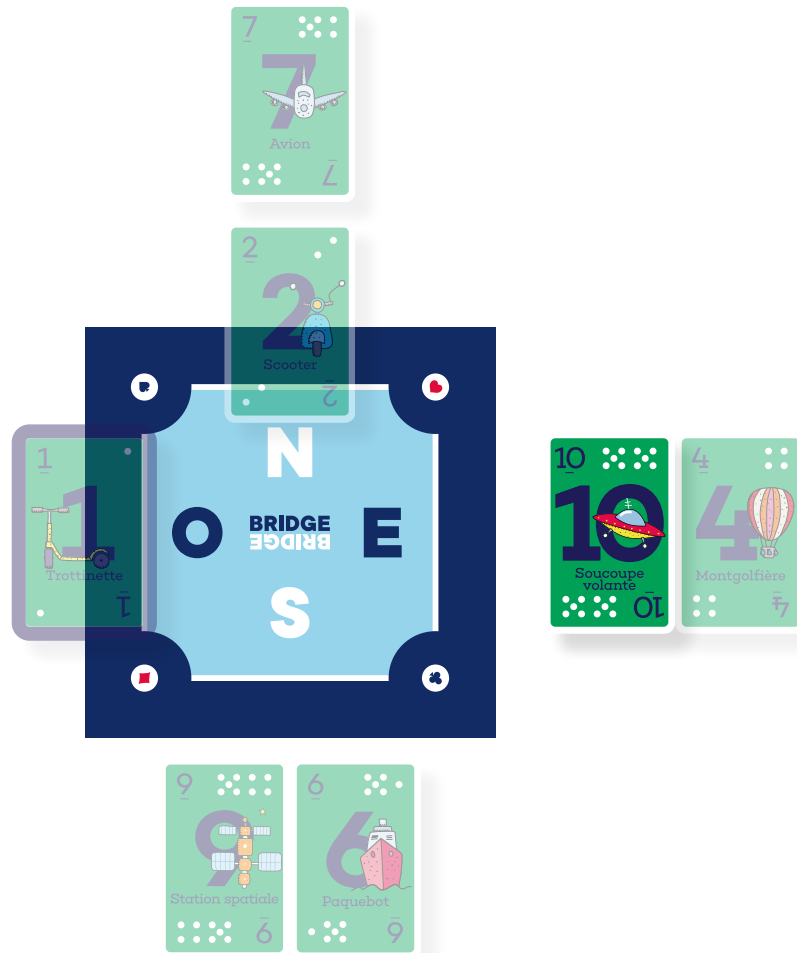
Tu es en Est, ton coéquipier a entamé.
L'endormi joue le 2, quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



L'entame **du 1 vert** montre
une couleur longue sans séquence.

Je joue **le 10** et je rejoue la couleur
pour affranchir la couleur de mon coéquipier.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



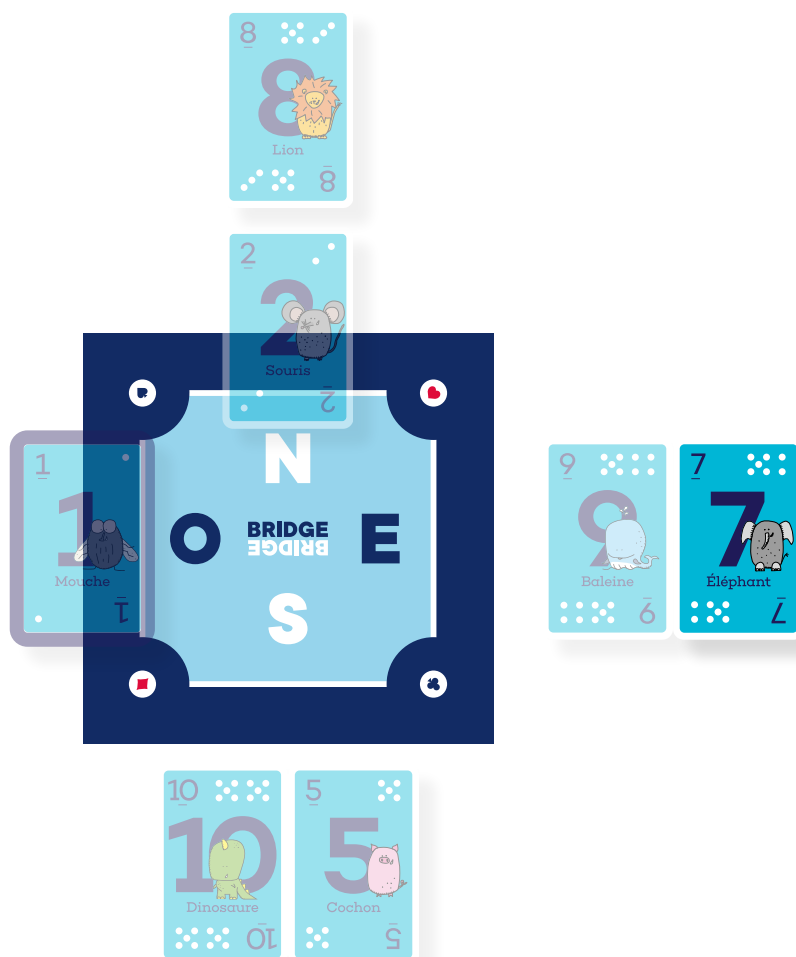
Tu es en Est, ton coéquipier a entamé.
L'endormi joue le 2, quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



L'entame **du 1 bleu** montre
une couleur longue sans séquence.

Je joue **le 7**, carte suffisante pour obliger Sud à jouer
sa grosse carte (**le 10**) car **le 8** est visible chez l'endormi.
Sans cette précaution Nord-Sud
pourrait faire une levée bleue induite.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / POSITIONS DE JEU

1

Si je joue en premier,
le joueur qui joue en 4^e est-il mon partenaire
ou bien un adversaire ?

2

Mon adversaire de droite joue en 2^e,
en quelle position vais-je jouer ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

**C'est un adversaire,
mon coéquipier lui jouera en 3^e.**

2

**Je joue en 3^e position
puisque je joue juste après
mon adversaire de droite !**



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉCHIFFRER LE CODE SECRET



Ton partenaire Ouest a entamé du 2 bleu.
Combien de cartes bleues Sud peut-il posséder ?
Peux-tu dire lesquelles ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



L'entame **du 2 bleu** est « petit dans une couleur longue »,
donc Ouest a au moins **4 cartes bleues**.

2 sont dans le jeu d'Est + 3 visibles chez l'endormi,
soit **9 cartes bleues** au total.

Ce qui laisse au maximum **1 carte bleue** pour Sud.

Comme Ouest a entamé **du 2**, il ne peut pas avoir
de carte bleue plus petite, il n'a donc pas **le 1**.
Sud a donc uniquement **le 1 bleu** dans cette couleur !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GROS EN 3^e ET PRÉVISION DE LEVÉES



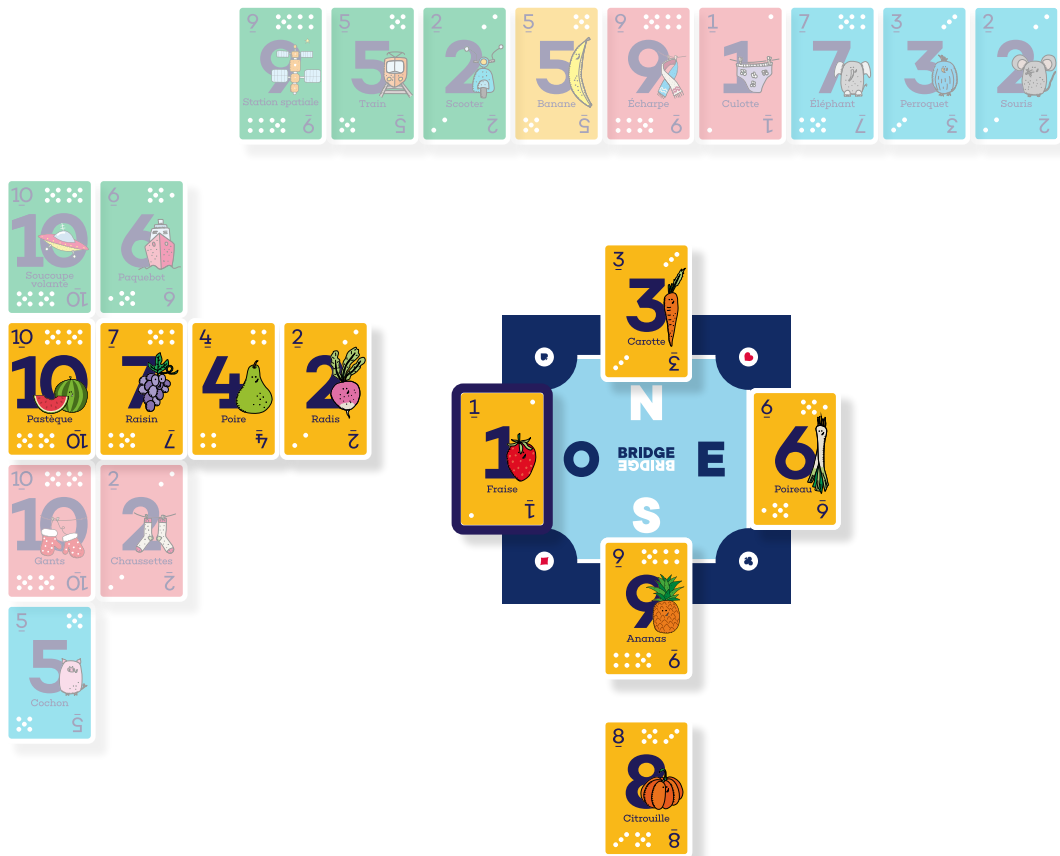
Tu as entamé du 1 jaune.
L'endormi a posé le 3 jaune,
ton coéquipier a joué le 6 jaune
et l'éveillé a gagné avec le 9 jaune.

Qui possède le 8 jaune ?
À présent, combien de levées jaunes
peut-on espérer gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 8 jaune est en Sud,
car Est jouant en 3^e position se doit de jouer gros,
le 6 est donc sa plus grosse carte jaune
(normalement !).

Mais maintenant Sud n'a plus que le 8 jaune,
quand Ouest reprendra la main, il jouera le 10
et 4 levées jaunes pourront ainsi
être gagnées pour le camp Est-Ouest.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / TACTIQUE ET ILLUSION



Tu es l'entameur et tu découvres que le hasard t'a donné un jeu exceptionnel. Comment jouer pour assurer 8 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

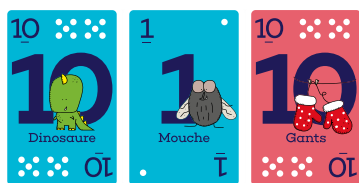
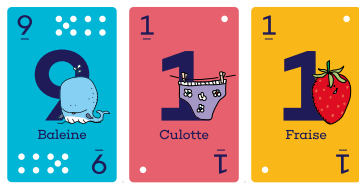


Il faut entamer **du 8 jaune**,
et insister **jaune** à chaque fois
que l'on reprendra la main
pour affranchir deux levées jaunes.

Si on commence par jouer les 10 et les 9,
on risque d'affranchir les cartes adverses.

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



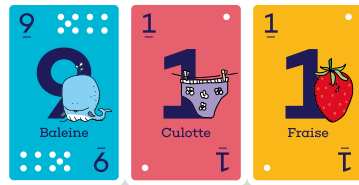
Comment gagner 3 levées
de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



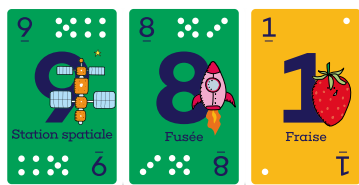
Le 9 bleu avec le 1 bleu,
le 1 rouge pour le 10 rouge,
le 10 bleu avec le 1 jaune.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



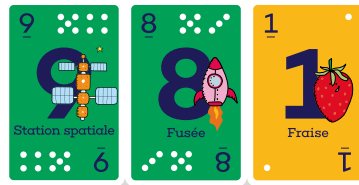
Comment gagner 3 levées
de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



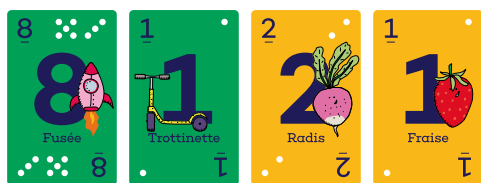
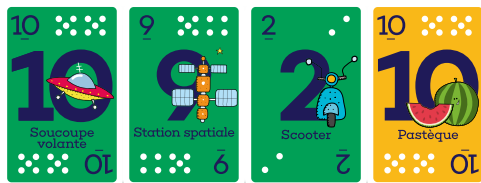
Le 9 vert avec le 1 vert,
le 8 vert pour le 10 vert,
le 7 vert avec le 1 jaune.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / JOUER LES GROSSES CARTES DE LA MAIN COURTE EN PREMIER



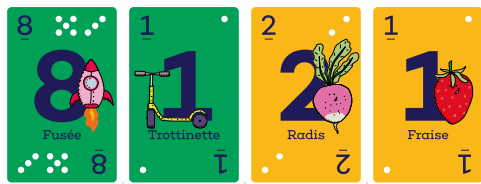
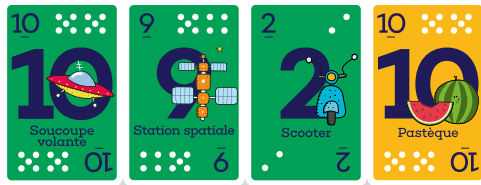
Pour la couleur verte,
où est la main longue et où est la main courte ?

Comment doit jouer Sud
pour gagner 4 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Pour la couleur verte, la main courte est Sud
(2 cartes contre 3 pour Nord).

Il faut donc jouer :

le 8 vert avec le 2 vert,
le 1 vert pour le 9 vert,
le 10 vert avec le 1 jaune,
le 10 jaune avec le 2 jaune.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / RÉUSSIR UN SUPER FLANC



On ne voit qu'une partie
des jeux d'Ouest, Nord et Est.
Ouest entame du 9 rouge.

Combien de levées rouges le flanc
peut-il espérer réaliser ?
Comment doit jouer Est ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



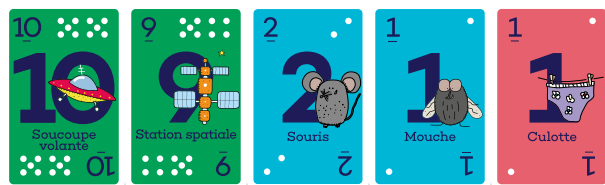
Le flanc EO peut espérer gagner 4 levées rouges.
Il faut pour cela jouer les grosses cartes de la main
courte en premier.

Ouest connaît la séquence 9, 8, 7 chez son coéquipier.
Il doit donc jouer **le 10** sur **le 9 rouge** pour pouvoir
rejouer de la couleur, éventuellement après avoir
encaissé **son 10 bleu**.

Sinon, en jouant **le 3**, il se retrouvera coincé
au 2^e tour rouge en prenant la main **au 10**
et dans l'incapacité de poursuivre cette couleur...

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SANS CONNAÎTRE LES CARTES DES ADVERSAIRES / DÉFI ★★

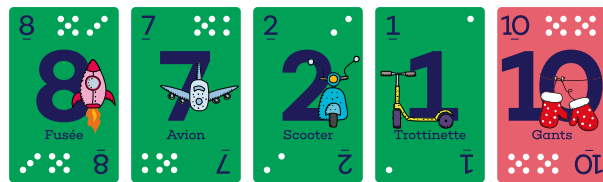
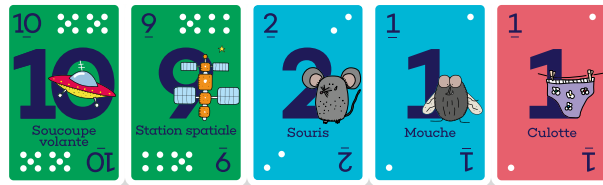


Sud joue.
Comment peut-il gagner
les cinq dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

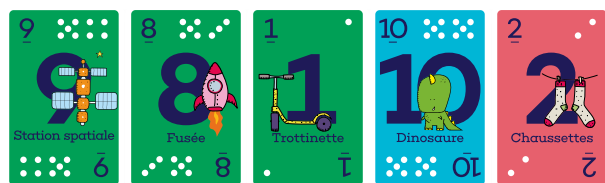


Le 1 vert avec le 10 vert,
le 9 vert avec le 2 vert,
le 1 rouge pour le 10 rouge,
le 8 vert avec le 1 bleu,
le 7 vert avec le 2 bleu.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SANS CONNAÎTRE LES CARTES DES ADVERSAIRES / DÉFI ★★★

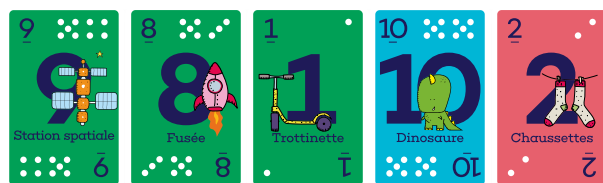
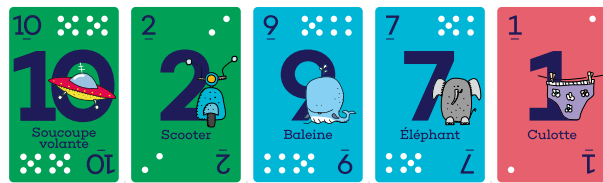


Sud joue.
Comment peut-il gagner
les cinq dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



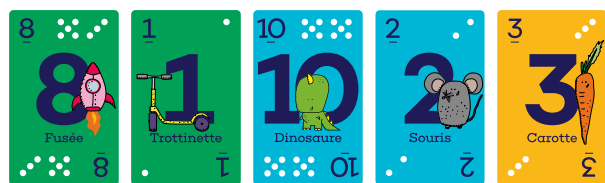
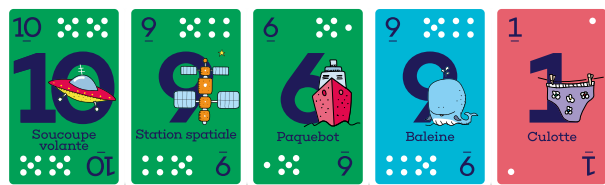
Le 10 bleu avec le 7 bleu,
le 1 vert pour le 10 vert,
le 9 bleu avec le 2 rouge,
le 2 vert pour le 9 vert,
le 8 vert avec le 1 rouge.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SANS CONNAÎTRE LES CARTES DES ADVERSAIRES / DÉFI ★★★★★

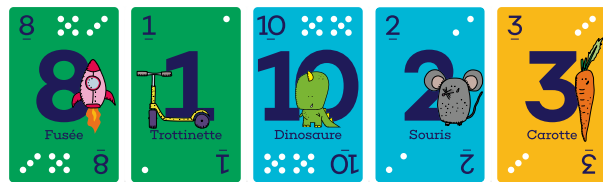
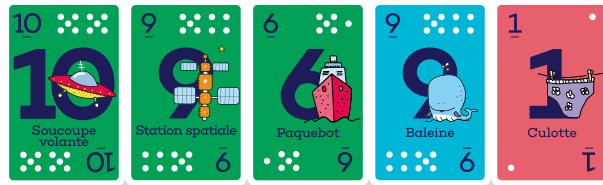


Sud joue.
Comment peut-il gagner
les cinq dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



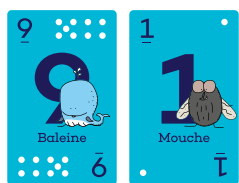
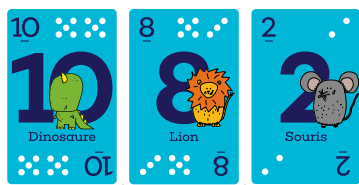
Le 2 bleu avec le 9 bleu,
le 6 vert pour le 8 vert,
le 10 bleu avec le 1 rouge,
le 1 vert pour le 9 vert,
le 10 vert avec le 3 jaune.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COURS / QUESTION 1



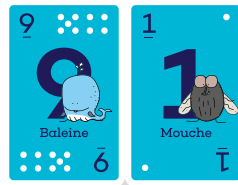
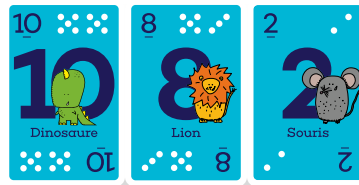
Qui a la main courte ?
Quelle carte joues-tu en premier ?
Comment poursuis-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



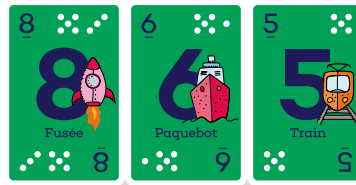
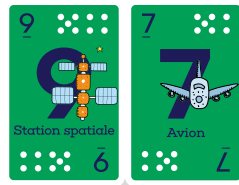
Sud a la main courte.
On commence par **le 9 bleu** avec **le 2**,
Puis **le 1 bleu** pour le **8 (ou 10) bleu**,
puis la dernière carte bleue maîtresse.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



COURS / QUESTION 2



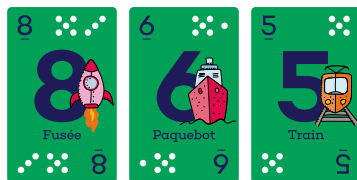
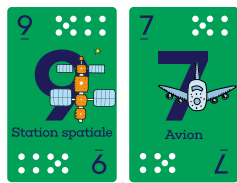
Qui a la main courte ?
Quelle carte joues-tu en premier ?
Comment poursuis-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



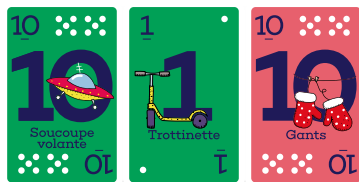
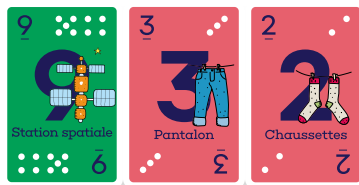
Nord a la main courte.
On commence par **le 9 vert** avec **le 5 vert**,
Puis **le 7 vert** pour le **8 vert**,
puis la dernière carte verte maîtresse.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



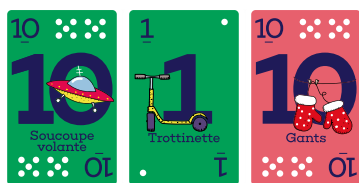
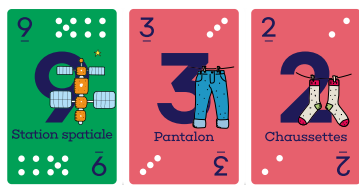
Comment gagner 3 levées
de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



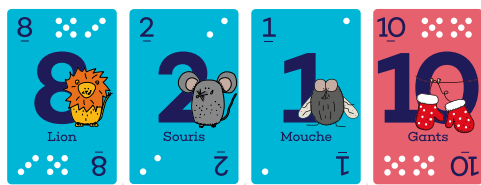
Le 9 vert avec le 1 vert,
le 2 rouge pour le 10 rouge,
le 10 vert avec le 3 rouge.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



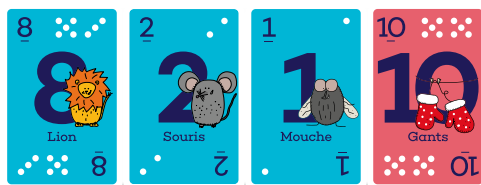
Comment gagner 4 levées
de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 10 bleu avec le 1 bleu,
le 9 bleu avec le 2 bleu,
le 1 rouge pour le 10 rouge,
le 8 bleu avec le 3 rouge.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Question 1 ► VOCABULAIRE

Mon coéquipier va jouer en 4^e position.

Question 2 ► ENTAME

Du 9 vert : tête de la séquence 9-8-7.



Question 3 ► MÉMOIRE

En deux tours de jaune, 8 cartes sont tombées.

Le 4 et le 1 jaunes sont donc des cartes maîtresses. Je vais donc les jouer !



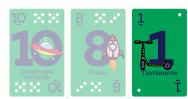
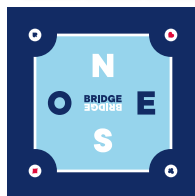
Question 4 ► CALCUL MENTAL

Mes adversaires possèdent 2 cartes rouges.

Je dois jouer 2 tours maximum pour les faire toutes tomber.

Question 5 ► RAISONNEMENT

Sud doit jouer le 1 vert : le 1 vert pour le 9, le 3 vert pour le 10, puis le 8 vert avec le 1 jaune.



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / QUATRE 10 !



Voici une levée incroyable
où Sud a été le dernier à jouer
Mais qui a gagné ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Ouest qui gagne
car c'est lui qui a commencé,
la couleur demandée est donc **jaune**.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / AFFRANCHIR UNE PETITE CARTE

J'ai réussi à affranchir mon 5 bleu.



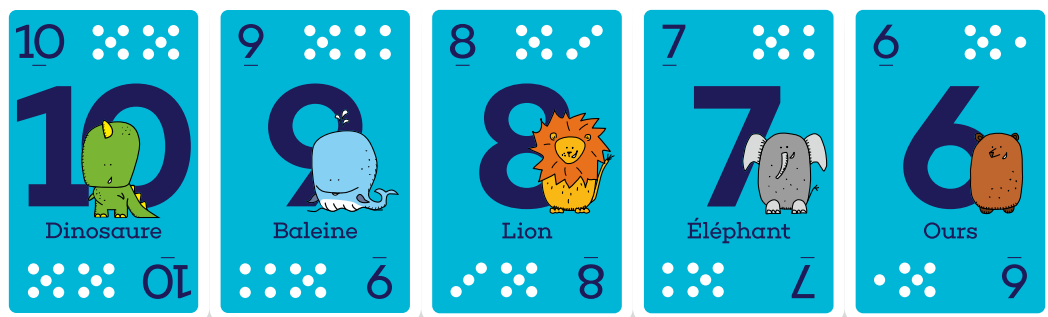
À chaque levée, chaque joueur a fourni
de la couleur demandée.
Combien de fois au minimum
a-t-on joué la couleur bleue ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

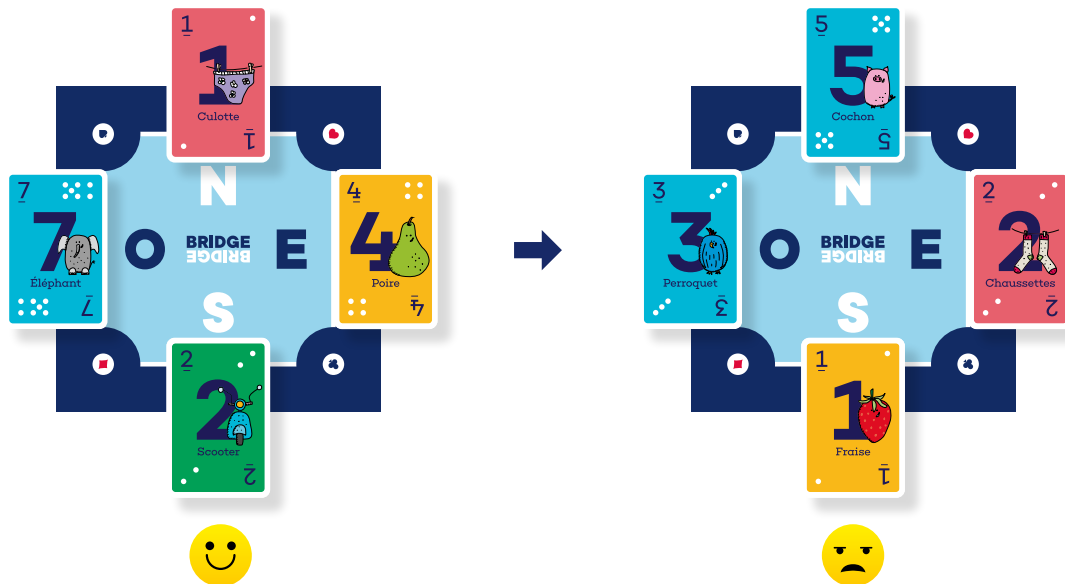
Il y a 5 cartes au dessus du 5 :
6, 7, 8, 9, 10 qui ont donc déjà été jouées.



Il fallait donc au moins 2 tours
pour les faire tomber.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ARBITRE !



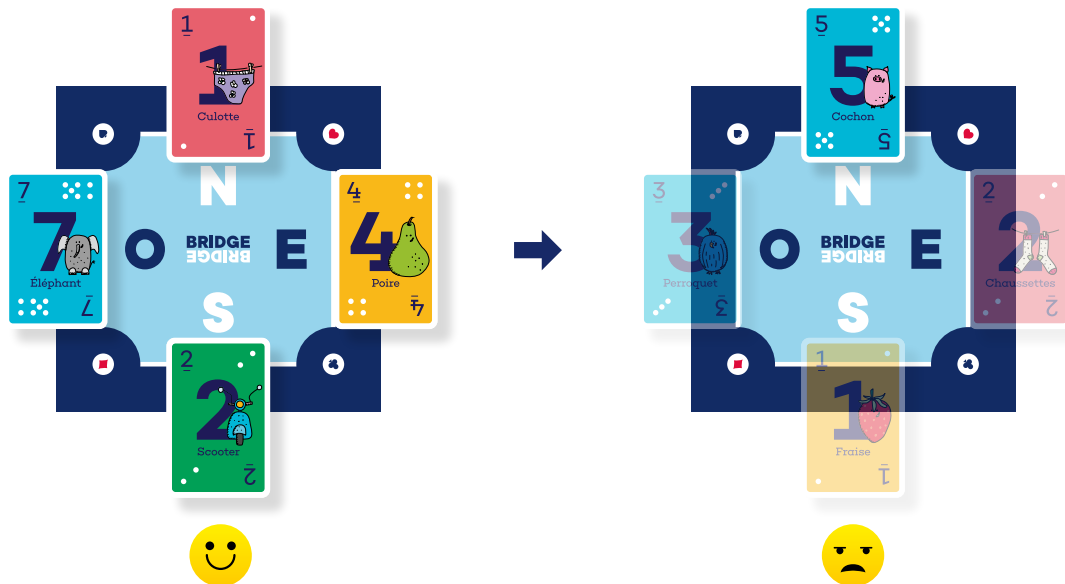
Ouest est en main. Il joue son 7 et il gagne !
Il joue alors son 3...
Et quelque chose ne lui plaît pas du tout.
Il appelle l'arbitre.

Comprenez-vous pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Nord joue **le 5 bleu**, alors qu'à la levée précédente il n'avait pas fourni bleu, ce n'est pas normal.
Ouest a eu raison d'appeler l'arbitre
pour faire respecter la règle :
quand une couleur est demandée,
il faut obligatoirement fournir de cette couleur.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GROS EN 3^e ET PRÉVISION DE LEVÉES



Tu as entamé du 1 jaune.
L'endormi a posé le 3 jaune,
ton coéquipier a joué le 6 jaune
et l'éveillé a gagné avec le 8.

Qui possède le 10 jaune ?
À présent, combien de levées jaunes
peux-tu espérer gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

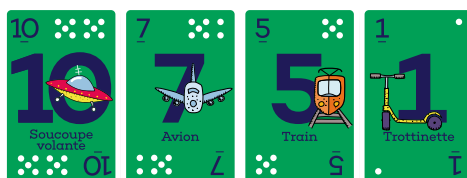
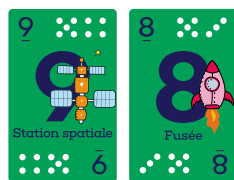
SOLUTION



C'est Sud qui possède le 10 jaune,
car Est, en 3^e position,
doit jouer sa plus grosse carte.
Ouest pourra donc simplement
affranchir 3 levées jaunes.

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1



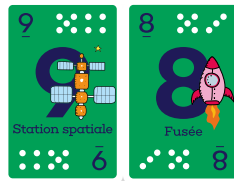
Qui a la main courte ?
Comment joues-tu ?
Et combien de levées penses-tu gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



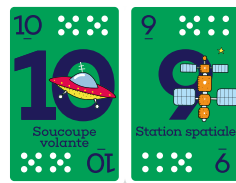
Nord a la main courte,
sans autre carte gagnante en Sud,
il faut jouer :
le 9 vert avec le 1,
le 8 vert pour le 10,
le 7 vert puis le 5 vert (s'il est affranchi).

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



RAPPELS / QUESTION 2



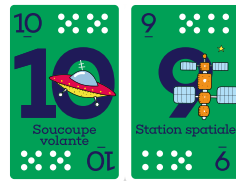
Qui a la main courte ?
Comment joues-tu ?
Et combien de levées penses-tu gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



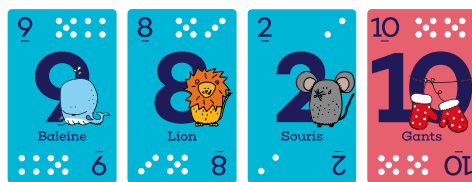
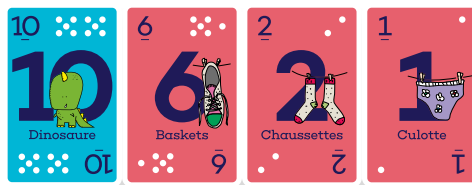
Nord a la main courte, il faut jouer :
le 10 vert avec **le 1**,
le 9 vert avec **le 5**,
 et là on ne peut plus continuer la couleur verte...
 On est bloqué !
 Il faudrait espérer avoir une carte gagnante en Sud
 dans une autre couleur pour pouvoir continuer...

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



COURS / QUESTION 1



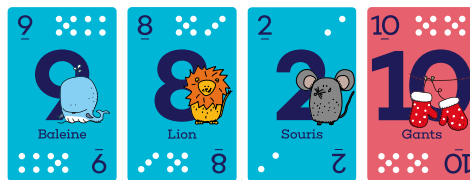
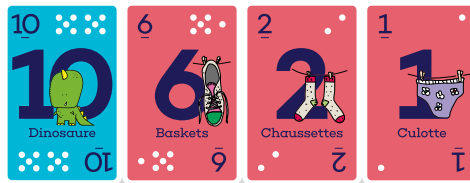
Comment jouez-vous ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



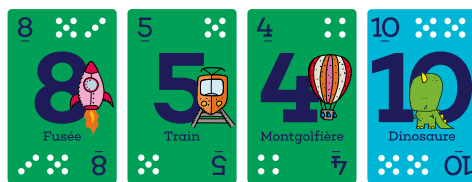
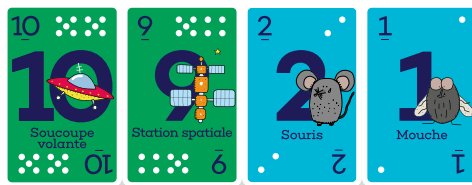
Le 10 bleu avec le 2 bleu,
le 1 rouge pour le 10 rouge (le pont),
le 9 bleu avec le 2 rouge,
le 8 bleu avec le 6 rouge.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



COURS / QUESTION 2



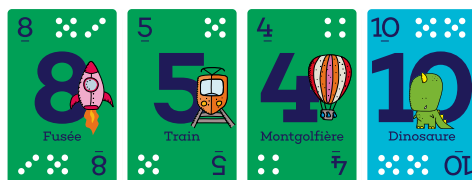
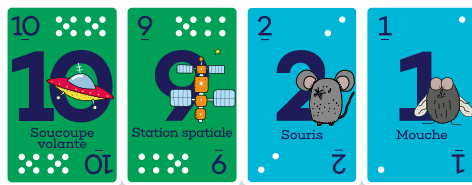
Comment jouez-vous ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



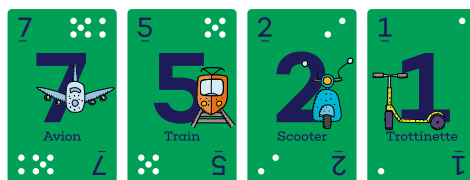
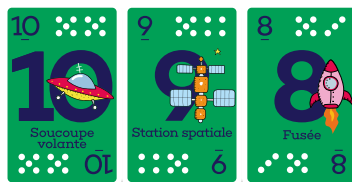
Le 10 vert avec le 4 vert,
le 9 vert avec le 5 vert,
le 1 bleu pour le 10 bleu (le pont),
le 8 vert avec le 2 bleu.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



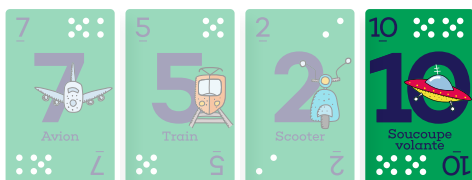
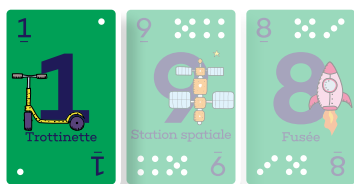
Échange une carte entre les deux jeux pour que la couleur ne soit plus bloquée.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



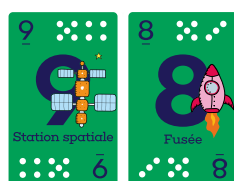
Le 1 vert et le 10 vert.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



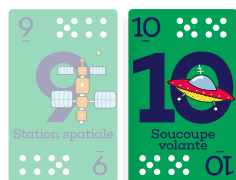
Échange une carte entre les deux jeux pour obtenir une situation de couleur bloquée.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 8 vert et le 10 vert.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / RÉFLEXION



C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour gagner les deux
dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Il faut que Sud joue **le 2 bleu**
pour **le 7** de Nord,
Celui-ci, en main,
pourra jouer **son 1 rouge** maître.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ÉCHANGE DÉBLOQUANT



Dans la main suivante, les couleurs bloquent.
Échange deux cartes entre les deux mains
(une de chaque côté),
hormis le 10 bleu qui est cloué en Est,
pour pouvoir gagner 4 levées.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

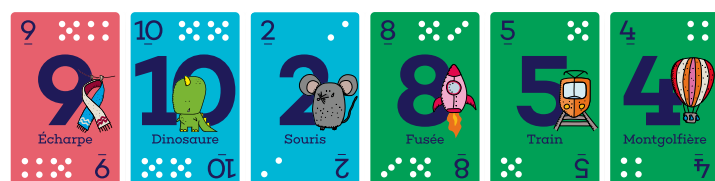
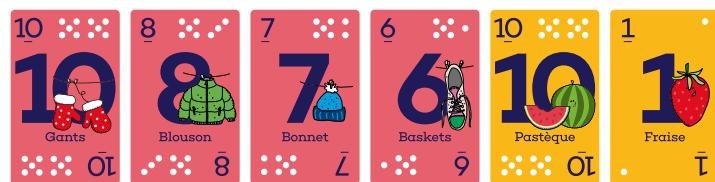
SOLUTION



Il faut échanger **le 6 rouge**
et **le 10 rouge**.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / MANIEMENT SURPRENANT

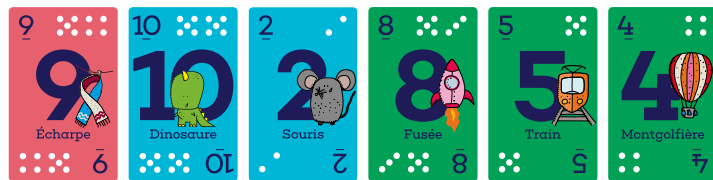
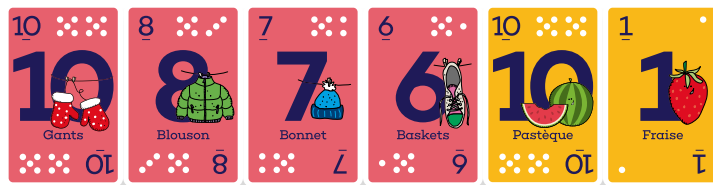


C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour gagner toutes les levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

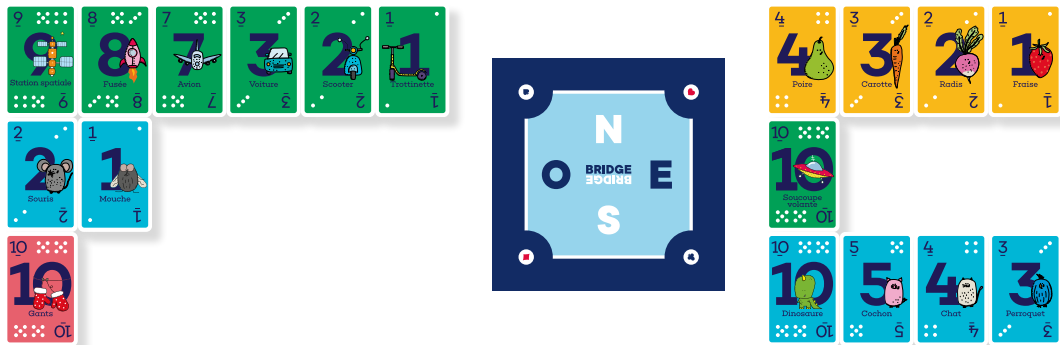
SOLUTION



Le 10 bleu avec le 1 jaune,
on prend le 9 rouge du 10.
Le 10 jaune avec le 2 bleu
et toutes les cartes rouges restantes
qui sont maîtresses.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / VOUS DÉBLOQUEZ COMPLÈTEMENT !



Tu es en Ouest.

Tu viens de prendre la main avec le 10 jaune.

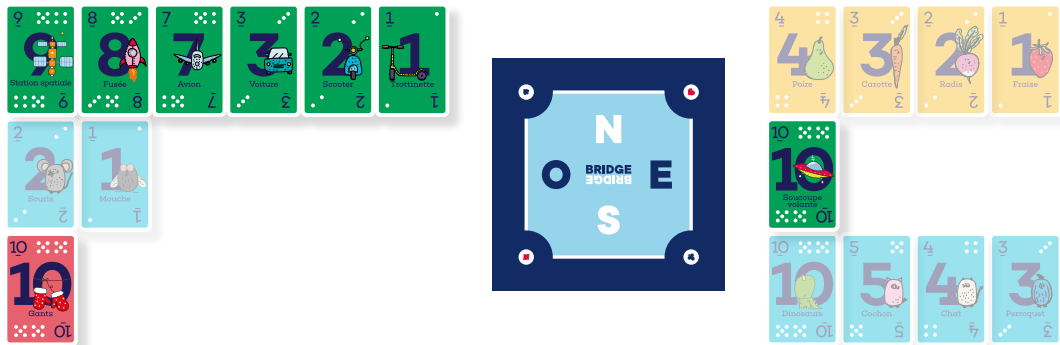
La couleur verte est prometteuse,
mais elle est bloquée et il est difficile de communiquer.

Pourtant tu peux réussir à gagner 6 levées vertes.
Vois-tu comment ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Il faut jouer **le 10 rouge** pour jeter **le 10 vert** !
C'est un déblocage un peu fou...
mais cela permet alors de faire **6 levées vertes** !

Les adversaires n'ayant que **3 cartes vertes**,
en 3 tours, ils n'en auront plus :
après **9, 8, 7**,
les cartes **3, 2, 1** seront affranchies.

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Tu es en Ouest, quelle carte jouer pour indiquer à Est ta belle couleur rouge ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 3 jaune, qui refuse cette couleur.
Est devrait trouver le retour rouge
vu les belles cartes bleues de l'endormi.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



Tu es en Ouest,
quelle couleur joues-tu
après avoir joué tes cartes maîtresses jaunes ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Il faut rejouer **bleu**.
Est n'a pas de jaune, il refuse la couleur rouge
(le 3 est sa plus petite carte)
et l'endormi nous montre que le vert est sans espoir...

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / FLANC



Nous sommes à 3 tours de la fin de la partie.
 Nord est l'endormi.
 Sud a la main : il joue le 10 vert puis le 9 vert.
 Ouest peut-il empêcher l'équipe Nord-sud
 de gagner 3 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Oui.

Il faut qu'Ouest accepte de défausser son 10 jaune pour garder précieusement son 2 bleu !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SURPRENANT !



C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour remporter les 3 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est un coup de déblocage :
Sud doit jouer **le 8 vert**
et défausser **le 8 jaune** de Nord
Ainsi il pourra alors jouer ses cartes jaunes maîtresses.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DE MIEUX EN MIEUX !



C'est à Sud de jouer.
Quelle est la carte cachée de Sud
pour qu'il puisse gagner
les 3 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

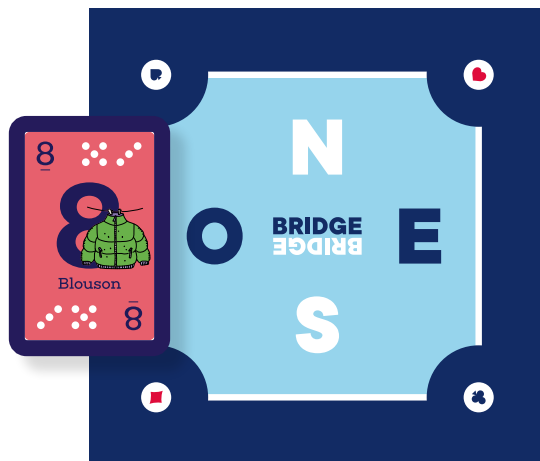
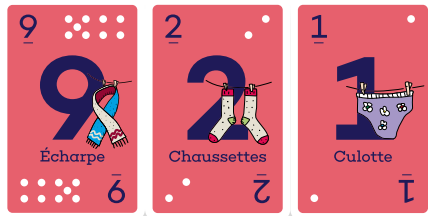
SOLUTION



Le 10 rouge.
Sud pourra la jouer
afin de défausser **le 10 bleu** de Nord
avant de jouer ses cartes bleues :
le 9 puis **le 2 bleu**.

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



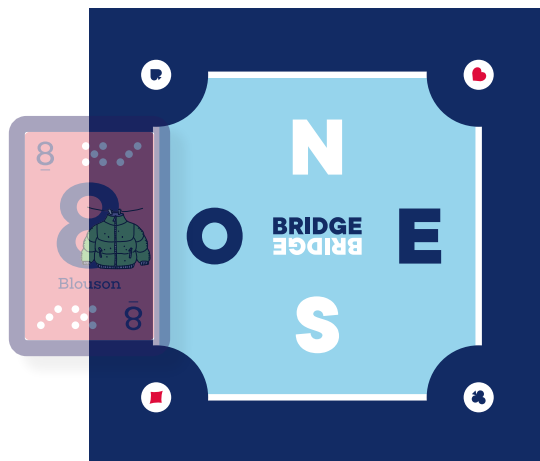
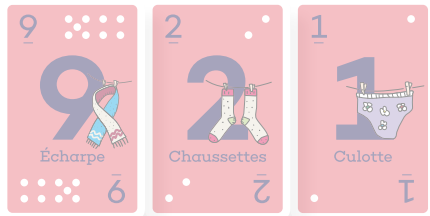
Tu es en Est.
Ton coéquipier a entamé du 8 rouge.
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



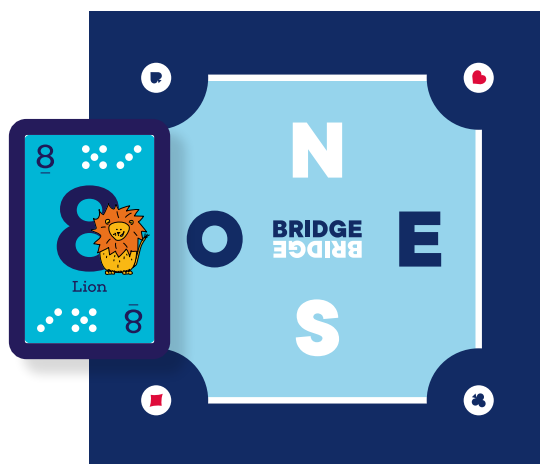
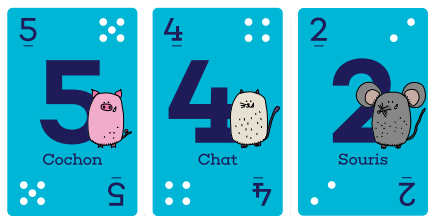
Ouest a entamé **du 8**, il a la suite **8, 7, 6**.
Si l'endormi ne joue pas **son 9**, on met petit.
Inutile en effet de gaspiller **le 10**.
Si l'endormi met **le 9**, je le prends avec **mon 10**
et je rejoue **rouge**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



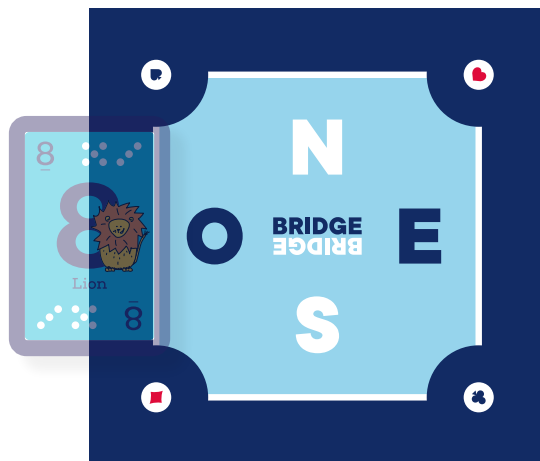
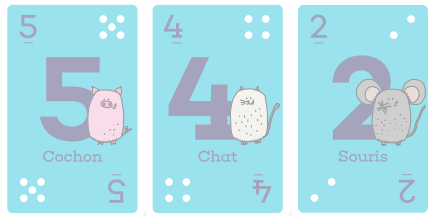
Tu es en Est.
Ton coéquipier a entamé du 8 bleu.
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Ouest a entamé **du 8**,
il a la séquence **8, 7, 6**, et pas **le 9**.
On sait donc que **le 9** est la seule carte bleue de Sud.
Il faut donc jouer **le 10**
et rejouer **bleu** pour Ouest.

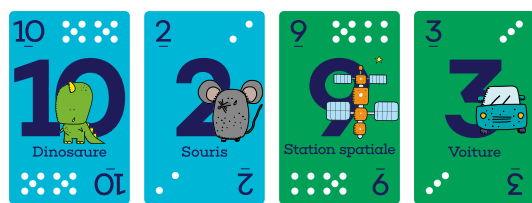
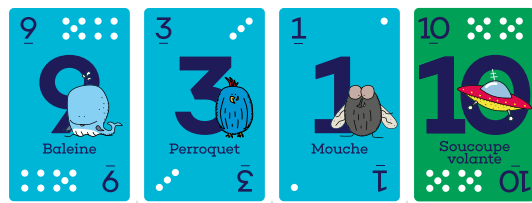
QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



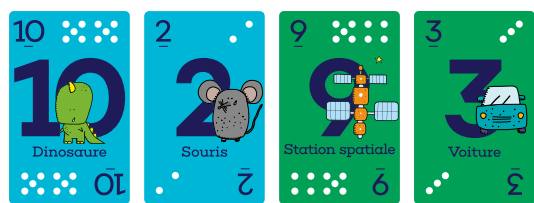
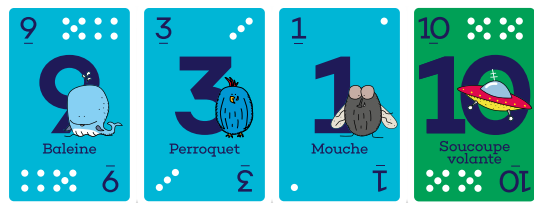
Tu es l'éveillé en Sud,
comment jouer pour gagner 4 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 3 vert pour le 10 vert,
le 1 bleu pour le 10 bleu,
le 9 vert avec le 3 bleu,
le 2 bleu pour le 9 bleu.

QUESTION 1

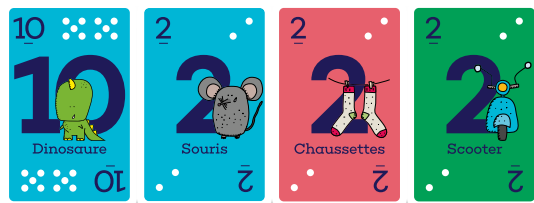
QUESTION 2

QUESTION 4

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 4



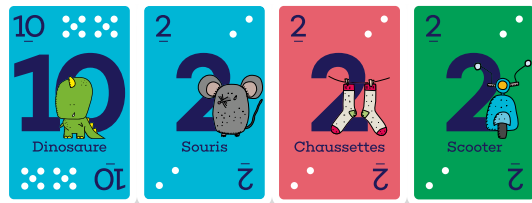
Tu es en Ouest,
quelle couleur joues-tu
après avoir joué tes cartes maîtresses jaunes ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Rouge !
mon partenaire n'a plus de jaune
et refuse la couleur verte.
Bleu est sans espoir si je regarde l'endormi.
Il ne reste plus que **rouge** !

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Question 1 ► VOCABULAIRE

FAUX.

c'est même le contraire : on ne veut pas du rouge.

Question 2 ► ENTAME

Le 9 bleu, en tête de séquence.



Question 3 ► MÉMOIRE

Non.

un des autres joueurs devrait posséder la dernière carte bleue restante.



Question 4 ► CALCUL MENTAL

1 carte jaune au maximum

(au moins 4 chez le coéquipier + 3 chez l'endormi + 2 chez moi).

Question 5 ► RAISONNEMENT

On commence par les 10 et 9 verts.

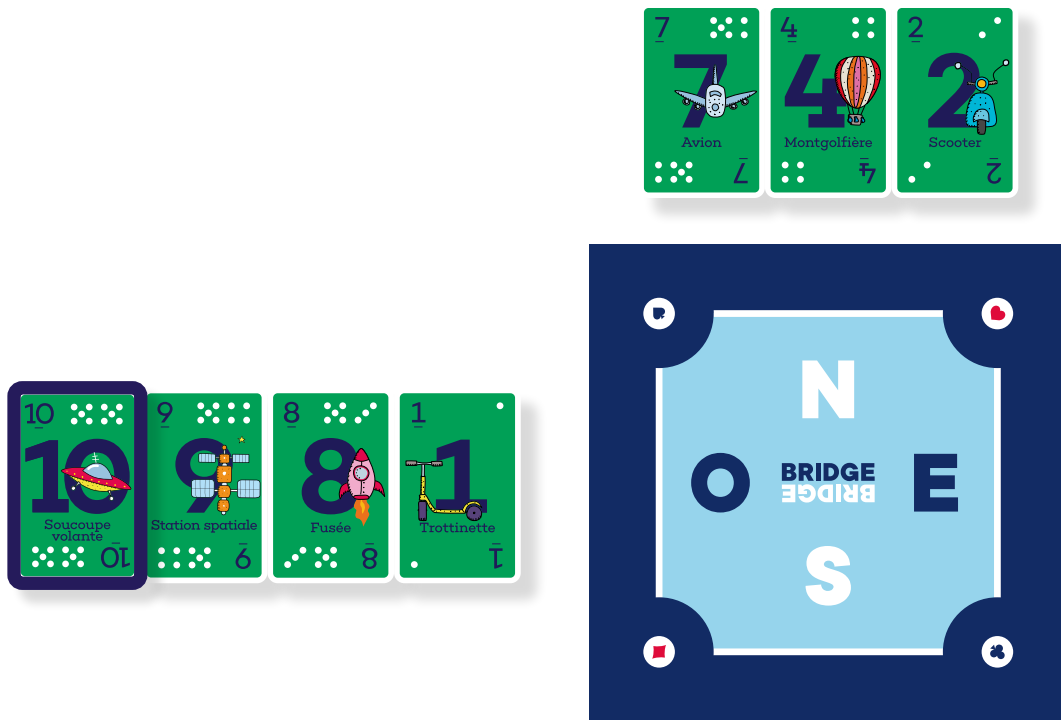
Puis retour en Sud avec le 10 rouge (le pont).

Finir avec le 8 vert avec un petit rouge.



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / BOULE DE CRISTAL

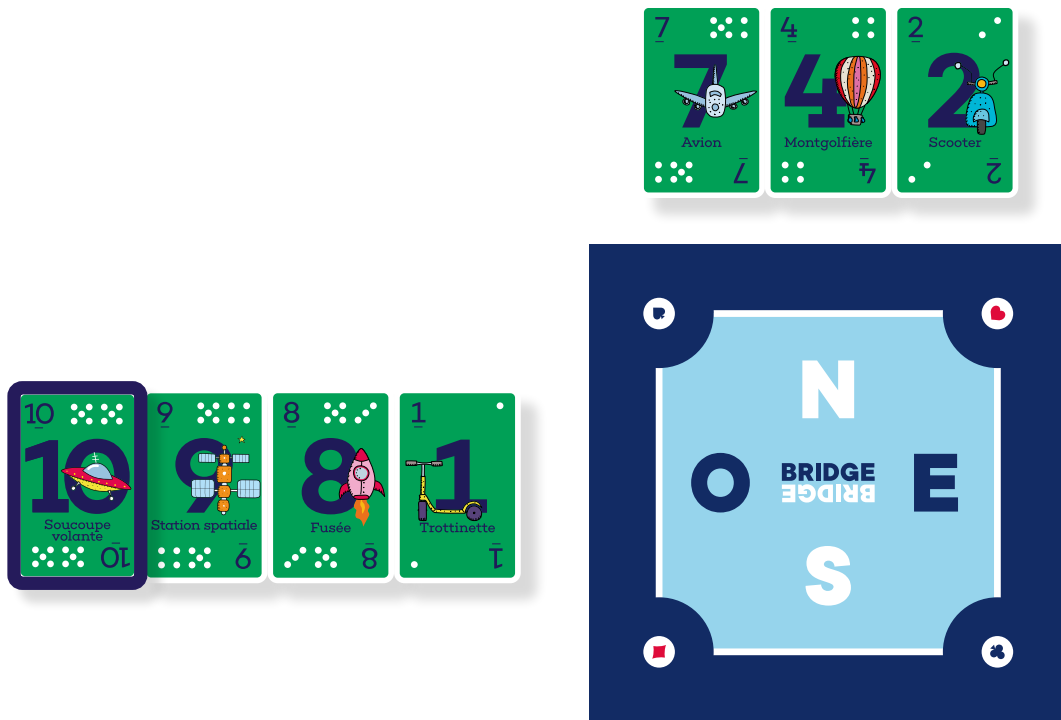


Ouest entame du 10 vert.
En voyant les cartes de l'endormi,
il se dit qu'il va réaliser 4 levées avec les cartes vertes.
Voyez-vous pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Il reste 3 cartes vertes chez les 2 autres joueurs.
En jouant 10, 9, 8, on va tout écraser,
et **notre 1** sera donc affranchi !
4 levées donc pour Ouest à l'entame.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / HISTORIQUE



Pour chaque joueur les cartes ont été jouées
de gauche à droite.
Ouest a commencé à jouer (avec le 6 vert donc).

Qui a gagné la première levée ?

Si tu étais en Sud, comment marquerais-tu les levées ?
Et si tu étais en Est ?

Qui a gagné la dernière levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

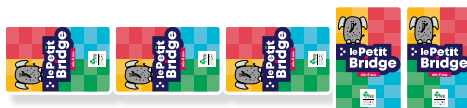


Nord a gagné la première levée avec **le 9 vert**.
Nord gagne les 2 levées suivantes puis Est prend
la main avec **le 8 jaune** et joue **bleu** pour la dernière
levée qui est gagnée par Ouest avec **son 9**.

La marque des levées en Sud :

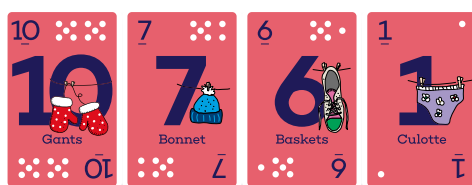
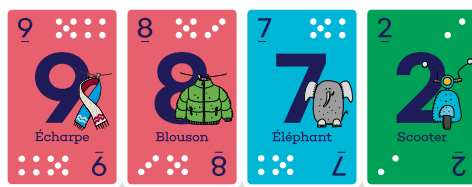


La marque des levées en Est :



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / COMMUNICATION

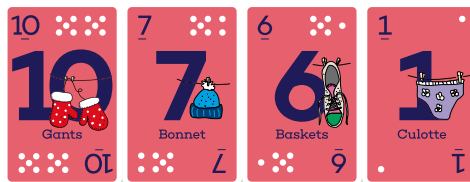
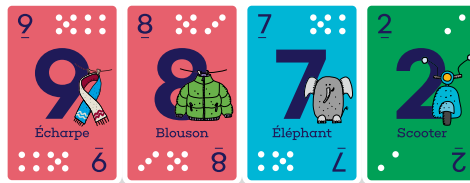


Sud a la main.
Comment doit-il jouer
pour réaliser les 4 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 1 rouge pour le 8,
le 9 rouge pour le 10,
puis le 7 et le 6 rouges sur lesquels
on jette les cartes restantes de Nord.

RETOUR AU COURS

COURS / CAS N°1



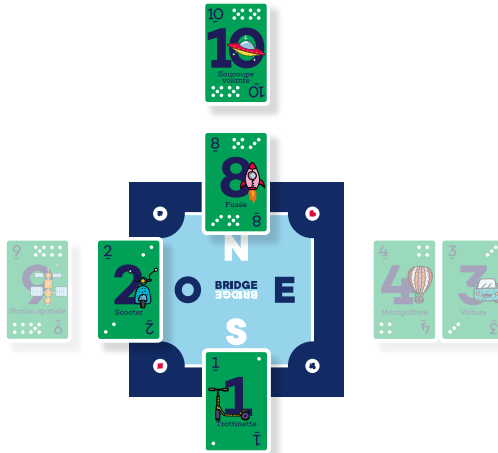
Le 9 vert est en Ouest et n'a pas encore été joué.
Tu es en Sud. Tu joues le 1 vert.
Peux-tu gagner 2 levées ?
À quelle condition ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



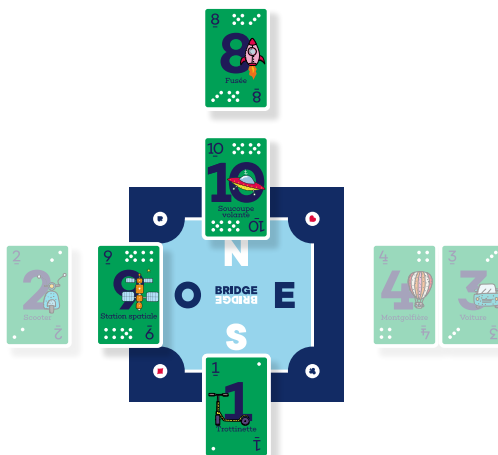
SOLUTION



Sur **notre 1 vert**, si Ouest joue une petite carte, on joue **le 8** qui est suffisant pour remporter la levée.

Notre 10 vert est maître.

Ainsi on a réussi à gagner 2 levées.



Sur **notre 1 vert**, si Ouest joue **son 9**, on joue **le 10** qui, évidemment, remporte la levée.

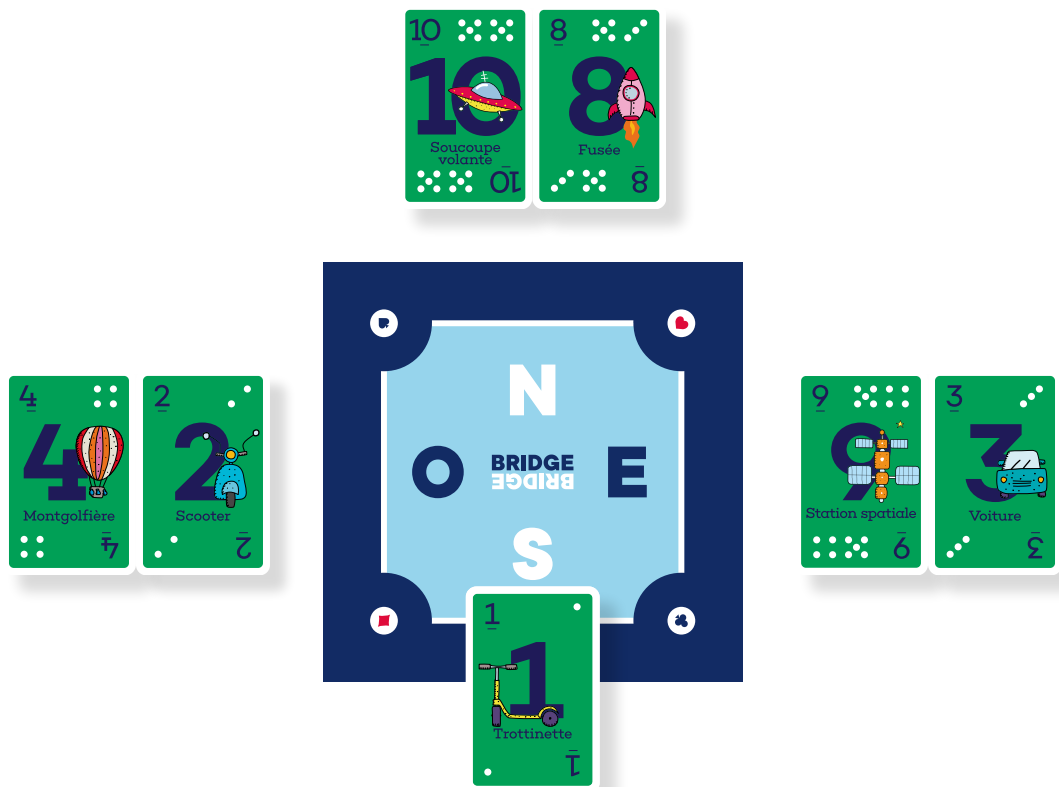
Notre 8 vert est alors devenu maître.

À nouveau, on a réussi à gagner 2 levées.

CAS N°2

RETOUR AU COURS

COURS / CAS N° 2



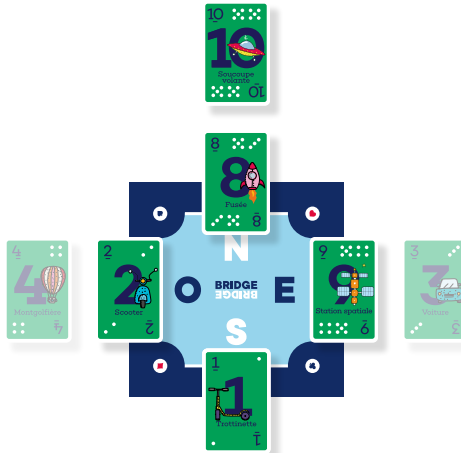
Le 9 vert est en Est et n'a pas encore été joué.
 Tu es en Sud. Tu joues le 1 vert.
 Peux-tu gagner 2 levées ?
 À quelle condition ?

SOLUTION

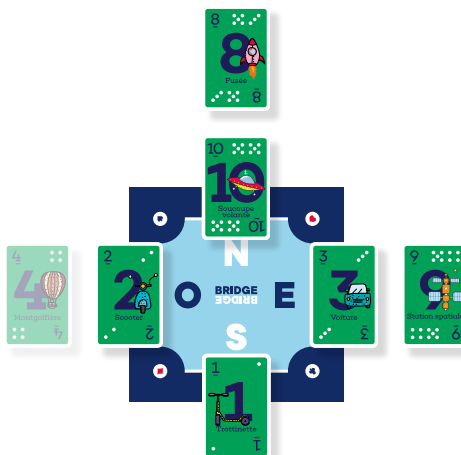
RETOUR AU COURS



SOLUTION



Sur **notre 1 vert**, Ouest joue une petite carte.
Si Nord joue **le 8**, Est va jouer **son 9** et remporter la levée.
On ne gagnera qu'une seule levée avec **notre 10**.



Sur **notre 1 vert**, Ouest joue une petite carte.
Si Nord joue **le 10**, on remportera la levée,
mais Est va jouer **son 3** et garder **son 9** pour plus tard.
À nouveau, on ne gagnera qu'une levée.

CAS N°1

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Tu es l'éveillé en Ouest.
 Tu joues le 2 bleu.
 Nord défause le 1 jaune.
 Comment joues-tu pour gagner 3 levées bleues ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Est prend **du 10** puis joue **le 1 bleu**
vers la fourchette **9-7**,
s'adaptant à la carte jouée par Sud
qui possède **le 8**,
vu que Nord n'a pas de bleu.
Si Sud joue **le 8 bleu**, Ouest prend **du 9**.
Si Sud ne joue pas **le 8**, Ouest mettra **le 7**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS





SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



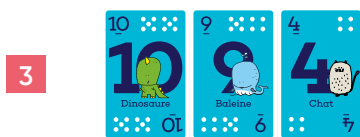
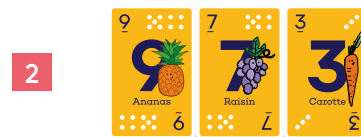
Est joué **le 1 rouge** vers la fourchette **10-8**.
 Pour faire 4 levées, il est nécessaire que **le 9** soit en Sud.
 Si Sud ne fournit pas **le 9** au premier tour de rouge,
 on joue **le 7 rouge** en Ouest,
 puis on revient en Est avec **le 10 jaune**,
 pour rejouer petit vers la fourchette **10-8**.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / REPÉRER LES FOURCHETTES



Observe les différentes couleurs
et regarde s'il y a une fourchette.
Quand tu en repères une,
précise quelle est la carte manquante.

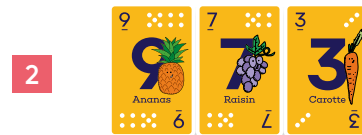
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Fourchette 10-8
manque **le 9 vert.**



Fourchette 9-7
manque **le 8 jaune.**



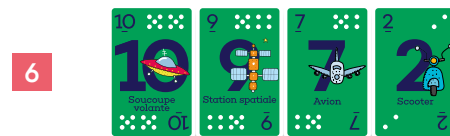
Pas de fourchette.



Pas de fourchette.



Fourchette 8-6
manque **le 7 rouge.**



Fourchette 10-9
manque **le 8 vert.**

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LE BON MANIEMENT



C'est à Sud de jouer.
Comment peut-il gagner 3 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

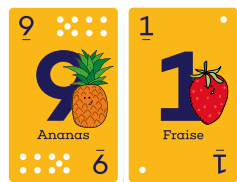
SOLUTION



10 rouge avec **le 3 jaune**,
 puis **petit bleu** vers la fourchette **10-8**.
 Si Ouest met **le 9**, on le gagne avec **le 10**,
 si Ouest ne met pas **le 9**, on gagne avec **le 8**,
 et on finit par notre carte maîtresse restante.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GOÛT DU RISQUE

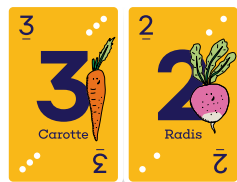
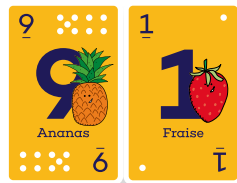


Le 10 jaune n'est pas encore tombé.
C'est à Sud de jouer,
il pense qu'il peut quand même gagner une levée.
Quelle idée a-t-il ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



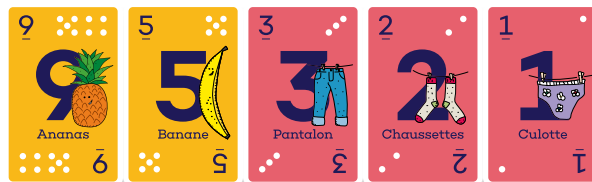
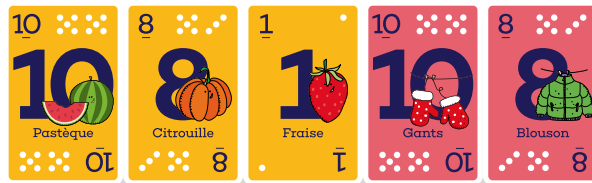
Sud espère que **le 10 jaune** est en Ouest.
Il joue **le 2 jaune**.

Si Ouest met **le 10**, Nord devra jouer petit,
et pourra faire **le 9 jaune** plus tard. Si Ouest ne joue
pas **le 10**, Nord doit jouer **le 9** et croiser les doigts.
Sud a donc une chance sur deux de faire une levée
avec **le 9 jaune**. Il faut que **le 10** soit en Ouest.

Sinon, il ne pourra pas faire de levée.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / JOUONS EN FINESSE ET CROISONS LES DOIGTS !



Il ne reste dans le jeu que les cartes rouges et jaunes.

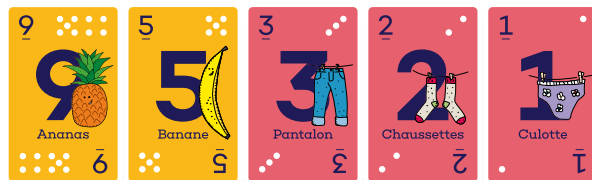
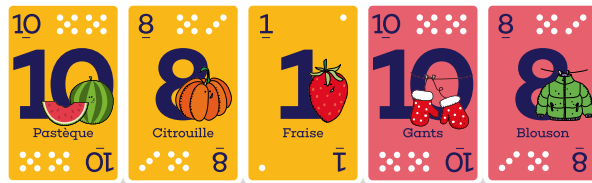
Sud a la main.

Comment doit-il jouer
pour peut-être gagner les 5 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Petit rouge vers la fourchette rouge **10-8**
 (le **9** doit nécessairement être en Ouest,
 sinon on ne peut pas gagner 5 levées).
 Puis **1 jaune** vers le **9**,
5 jaune pour le **8**
 (ce n'est pas une fourchette, on avait le **9**)
 et **10 jaune** pour la **carte rouge restante** de Sud.

RETOUR AU COURS

LE COURS / QUESTION 1



Combien de levées le camp Nord-Sud peut-il gagner avec cette belle couleur bleue ?

Peut-on éviter de perdre une levée ?

Comment jouer cette couleur sans grosse carte en Nord dans les autres couleurs ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



4 levées peuvent être gagnées par Nord-Sud.

Non. Ouest fera toujours une levée.

Il vaut mieux perdre une levée au départ, sinon on ne peut plus jouer bleu à partir de Sud.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

LE COURS / QUESTION 2



Ouest entame du 2 rouge. Est joue son 9, gros en 3^e.
Toutes les cartes rouges du camp Nord-Sud
sont visibles.
Combien de cartes rouges Est possède-t-il ?
Si on ne prend pas le 9 rouge avec le 10, et qu'on attend
le tour suivant, que se passe-t-il pour Est ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Est possède **4 cartes rouges**,
car **le 2** est sa plus petite carte.

Le 1 rouge est donc en Est.

Est avait donc **2 cartes rouges** au départ : **le 9** et **le 1**.

Si on ne prend pas **le 9 rouge** avec **le 10**,

Est n'aura plus **de carte rouge**
pour rejouer cette couleur.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN



Sud a la main.
Peut-il gagner 3 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Oui, mais pour cela il faut jouer **vert** en premier et plus précisément petit vert des 2 mains. On laisse Ouest gagner avec **son 7 vert** à la 1^{re} levée. Il rejoue **rouge**, Sud reprend la main avec **le 8 rouge**. Sud peut alors rejouer **vert** pour **le 9** de Nord qui a 2 cartes vertes affranchies. Si on joue **le 9 vert** en premier, à la 2^e levée **verte**, Est prend la main et retourne **rouge**. Sud gagne avec **son 8 rouge** mais ne peut plus rejouer **vert** !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / UNE COMMUNICATION DÉLICATE

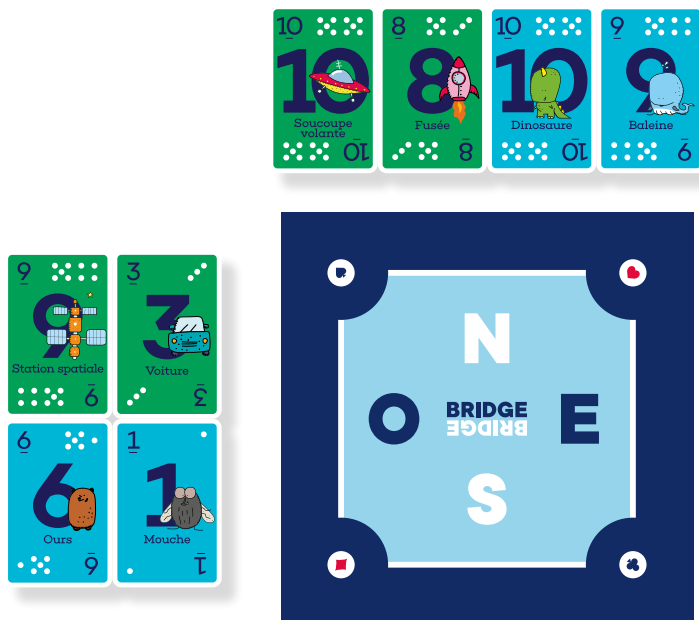


Tu es l'éveillé en Ouest
et l'endormi Est vient de prendre la main.
Comment jouer
pour gagner les 9 levées restantes ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / APRÈS VOUS...

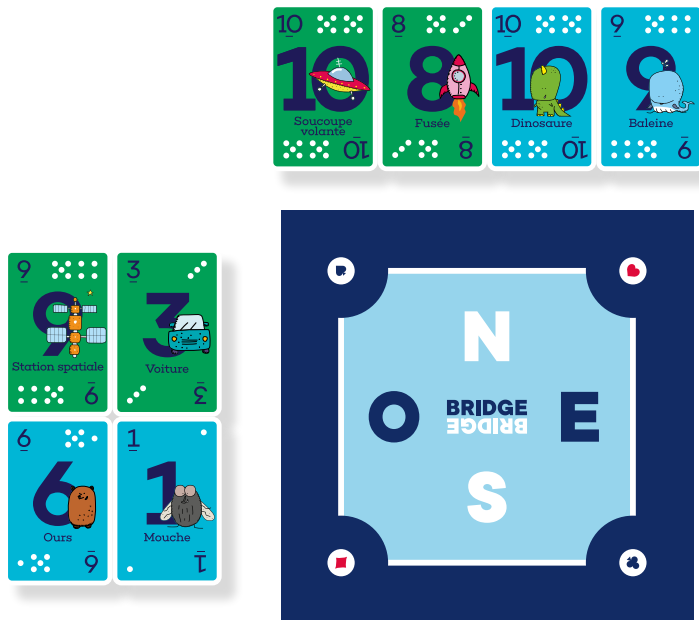


Il reste 4 tours à jouer. Nord est l'endormi.
Ouest a la main, comment doit-il jouer
pour être sûr de gagner une levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

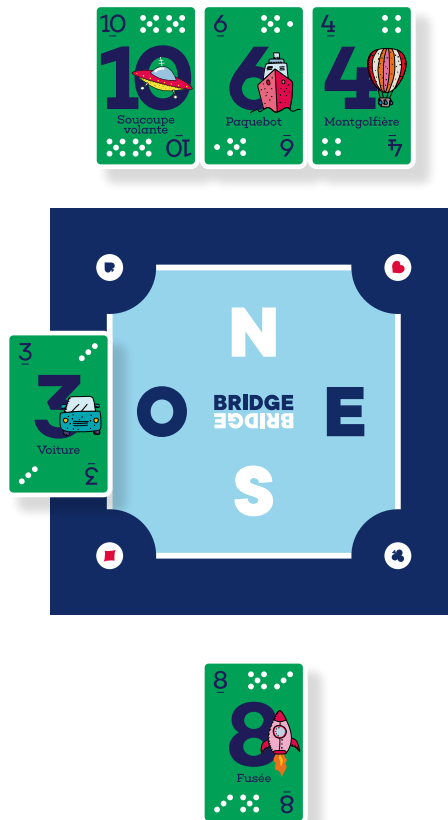
SOLUTION



Ouest doit jouer **bleu**
pour donner la main à l'endormi
qui sera obligé d'attaquer lui même **la couleur verte**,
protégeant ainsi **le 9**
menacé par la fourchette **10-8** de Nord
si Ouest joue lui-même **vert**.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ESPRIT DE DÉDUCTION



Dans ce défi,
on ne voit que quelques cartes des joueurs.
Ouest entame du 3 vert.
En voyant les cartes de l'endormi,
que peut en déduire Sud ?
Quelles cartes peut posséder Est ?
Que doit-il jouer ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



L'entame **du 3** est « un petit dans une couleur longue »,
donc Ouest a au moins **4 cartes vertes**,
et sa plus petite est **le 3**.

Le 2 et **le 1** sont donc en Est. Ainsi on connaît
l'emplacement de toutes les cartes vertes.

Ouest possède **9, 7, 5, 3**.

Sud peut sans danger laisser venir **le 4** vers **son 8**
et donc il ne doit pas jouer **le 10** de l'endormi.

RETOUR AU COURS