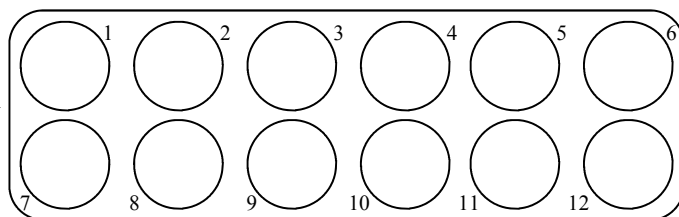
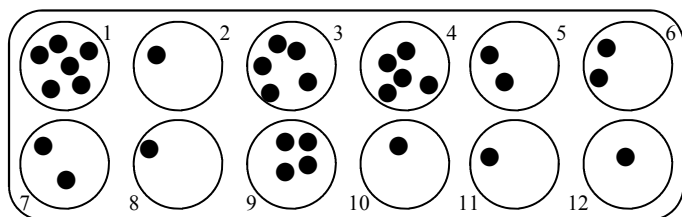


Tes cases portent les numéros de 7 à 12.

Quelles graines ton adversaire devrait-il semer pour gagner le plus de graines le coup suivant ?

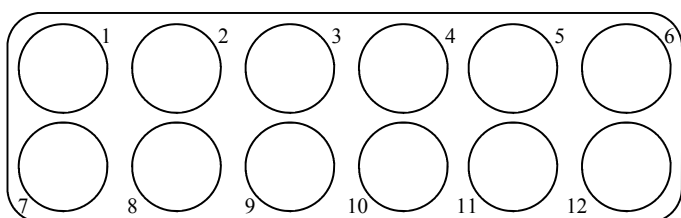
Dessine les graines à la fin de son coup. Il devrait



Quelle case faudrait-il que tu sèmes ensuite pour récolter toi aussi le plus de graines ?

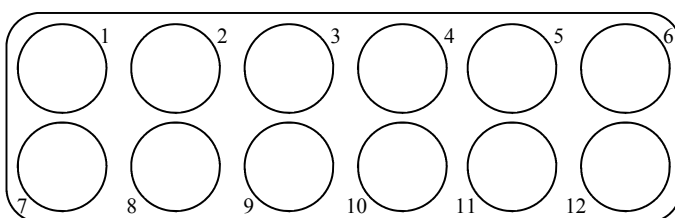
Je sèmerais les graines de la case

Dessine les graines.



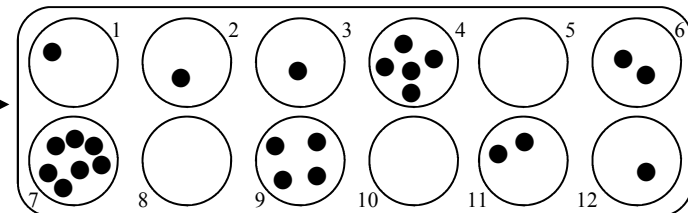
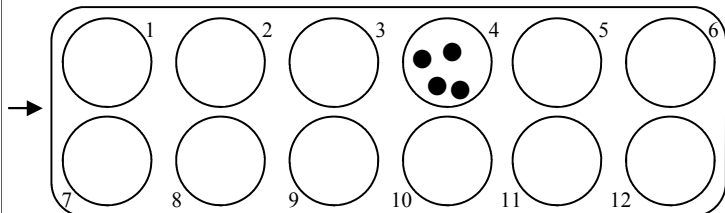
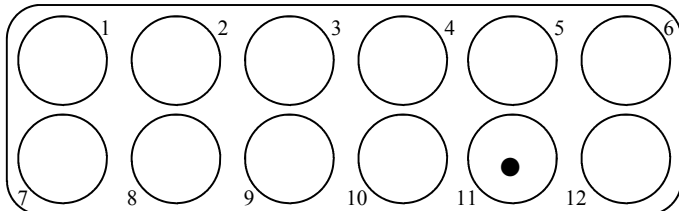
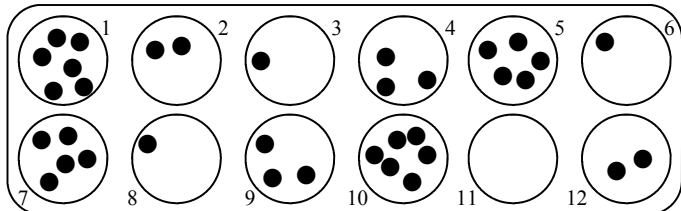
Que peux-tu dire des prochaines semailles de ton adversaire ?

Dessine les graines après ses semailles



Tes cases portent les numéros de 7 à 12. Imagine les deux coups qui ont été joués entre les deux situations données. C'est à ton adversaire de jouer en premier. Dessine les graines (certaines sont déjà placées).

Colorie les cases semées et barre les cases récoltées.



Tes cases portent les numéros de 7 à 12. Imagine les deux coups qui ont été joués entre les deux situations données. C'est à ton adversaire de jouer en premier. Dessine les graines (certaines sont déjà placées).

Colorie les cases semées et barre les cases récoltées.

