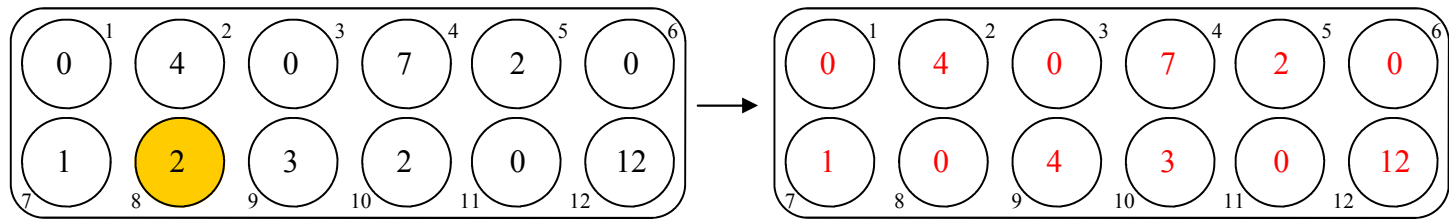


Tes cases portent les numéros de 7 à 12.

Quelle case pourrais-tu semer pour empêcher ton adversaire de récolter des graines lors de son prochain coup ?

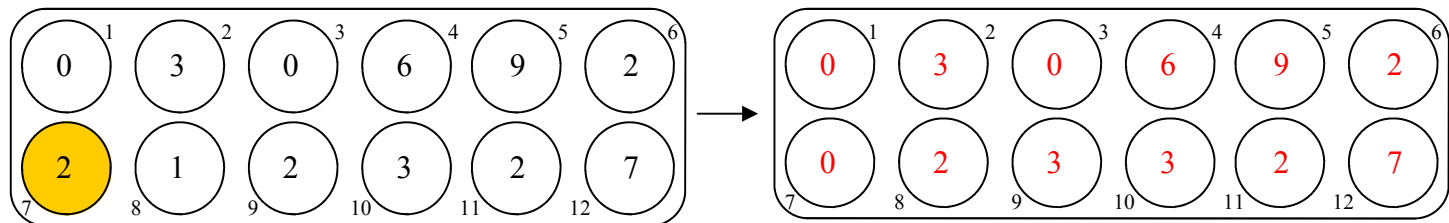


Je sèmerais la case n° 2.

Tes cases portent les numéros de 7 à 12.

Quelle case sèmerais-tu pour que ton adversaire récolte le moins possible de graines lors de son prochain coup ?

Je sèmerais la case n° 7



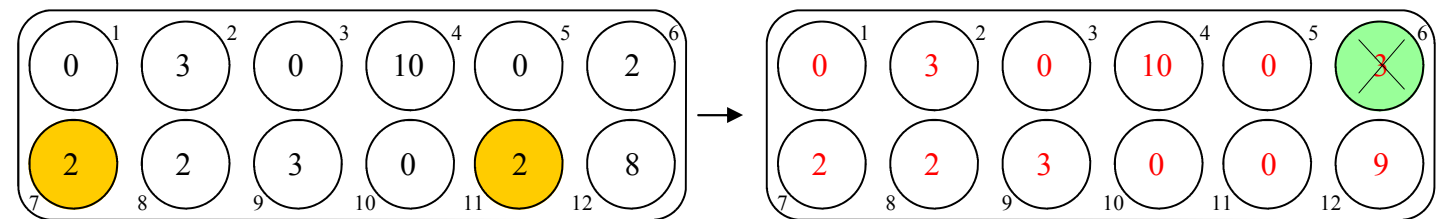
Combien de graines pourrait récolter ton adversaire lors de son prochain coup ?

Il pourrait récolter 3 graines au lieu de 8.

Quelle case aurais-tu pu être tenté de semer précédemment ? Pourquoi ?

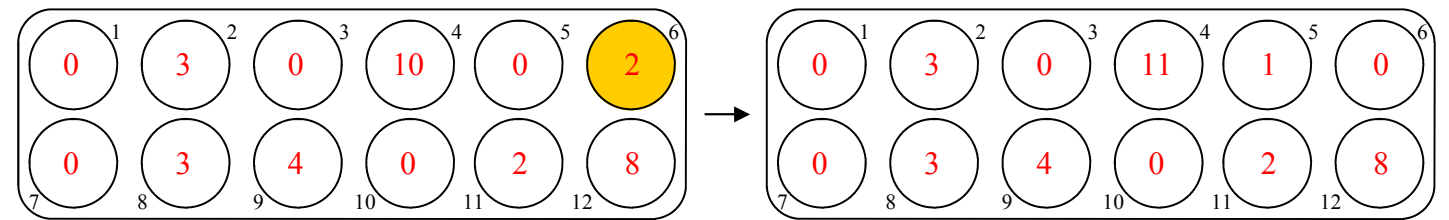
J'aurais pu semer la case 11 afin de gagner 3 graines. Mais j'aurais perdu 8 graines.

Tes cases portent les numéros de 7 à 12. Voici un plateau de jeu. C'est à toi de jouer.



Ce que tu pourrais jouer ? La case n° 11

Pourquoi ? Je gagnerais 3 graines.



Ce que tu devrais peut-être semer ! La case n° 7

Pourquoi ? J'empêcherais mon adversaire de récolter un grand nombre de graines (6) au coup suivant.

Que ferais-tu alors à la place de ton adversaire ?

Pourquoi ? Il devrait semer la case n° 6 pour ne pas perdre 3 graines.