

# avec (ou sans) votre calculatrice programmable jouez au "quinze vainc"

Le Quinze Vainc est un jeu que nous devons à Martin Gardner (1). Nous l'avons légèrement remanié pour en augmenter l'intérêt. C'est un jeu de cartes qui nous semble une grande première pour les TI59 et HP67.

Le Quinze Vainc se joue à deux. Il nécessite les 9 premières cartes (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) d'un jeu de 52. Seule la valeur compte, la couleur n'a pas d'importance. On étale les cartes entre les joueurs. Elles constituent le talon. La partie se déroule en deux phases.

**première étape :** à tour de rôle, chacun des 2 joueurs prend une carte dans le talon, et s'efforce de faire, le premier, exactement un total de 15 points en 3 cartes... attention de ne pas se laisser surprendre par son adversaire ! La première phase prend fin au moment où chacun est en possession de 3 cartes.

Vous vérifierez aisément que, sauf erreur grossière de la part de l'un des deux joueurs, aucun d'eux ne sera parvenu à atteindre le total de 15. A ce moment, commence la deuxième phase du jeu.

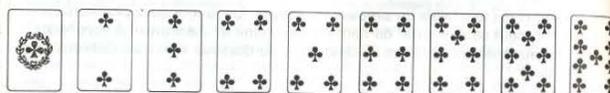
**deuxième étape :** chacun conserve ses 3 cartes. Et il reste également 3 cartes au talon. C'est l'étape de l'échange ! A son tour, chaque joueur échange obligatoirement une de ses cartes contre une du talon. Et il doit toujours faire quinze le premier pour gagner.

Vous disposez d'une HP67 ou d'une TI58/59, vous pouvez jouer contre votre calculatrice au Quinze Vainc. Voici les deux programmes.

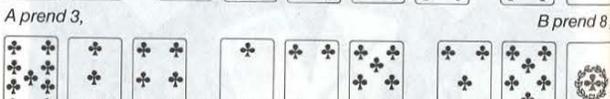
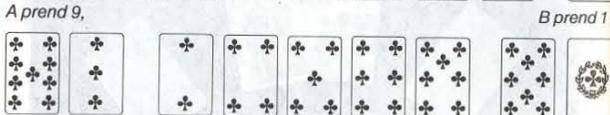
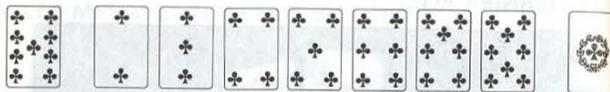
Cependant, nous avons choisi d'écrire ces programmes de telle sorte que l'on puisse gagner contre les « machines ». (Attention, vous vérifierez que ce n'est pas facile ! Il est cependant possible de les modifier pour les rendre infaillibles. A vous de trouver comment... si vous jugez que cela en vaut la peine.

(1) tiré de son recueil « Haha » (Édit. Belin).

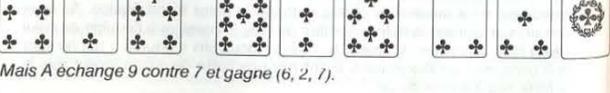
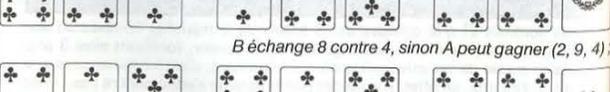
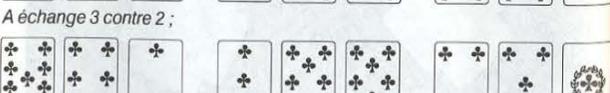
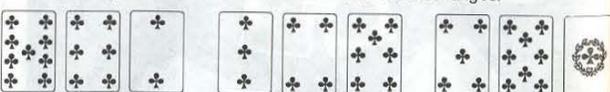
## UNE PARTIE DE QUINZE VAINC



Nous disposons de 9 cartes : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.



Chacun des 2 joueurs a donc 3 cartes. Commencent les échanges.



Mais A échange 9 contre 7 et gagne (6, 2, 7).

par Jean-Jacques Dhenin et Antoine Jennet

## LE QUINZE VAINC POUR HP67



### mode opératoire :

1. Introduire le programme.
2. Initialisez [DSP] 9 [RTN][RS] ; les cartes disponibles s'affichent : 0, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
3. Pour prendre une carte n, appuyez sur le chiffre de la carte, puis sur [A]. Après un moment de recherche, la calculatrice affiche : votre (vos) carte(s), un zéro de séparation, sa (ses) propre(s) carte(s) ; une virgule les cartes du talon. Si vous voulez que la machine commence : prenez 0 et appuyez sur [A].
4. Pour prendre les deuxième et troisième cartes, on répète exactement le même processus que pour la 1<sup>ère</sup> carte.

### deuxième phase du jeu :

- attention vous devez :
5. Pour rendre une carte n, appuyez sur le chiffre de la carte, puis sur B ; ensuite, prendre une carte n dans le talon n, puis appuyer sur [A].
  6. Si vous gagnez, la calculatrice ne prend pas de carte. Si vous perdez, la calculatrice affiche ses cartes seules.

001 DSPS	014 *LBL9
002 CLR6	015 1
003 0	016 RCLi
004 STO6	017 X#0?
005 CF0	018 ST00
006 CF1	019 RCLi
007 *LBLD	020 RCLC
008 9	021 RCLE
009 ST0i	022 x
010 0	023 +
011 ST0A	024 ST0C
012 ST0B	025 GT01
013 ST0C	026 *LBL0

027 ABS	077 0	127 GT00	177 *LBL1
028 X#Y?	078 ST0i	128 GT00	178 R+
029 GT00	079 RTN	129 *LBL0	179 ST+0
030 RCLi	080 *LBLA	130 9	180 GT0C
031 RCLA	081 ST0i	131 ST0i	181 *LBL8
032 RCLE	082 0	132 *LBLa	182 RCL0
033 x	083 ST0C	133 RCLi	183 ABS
034 +	084 1	134 X)0?	184 ST0i
035 ST0A	085 CHS	135 GT00	185 RCL0
036 GT01	086 ST0i	136 DSZI	186 GT0i
037 *LBL0	087 2	137 GT0a	187 *LBL0
038 ST0i	088 4	138 *LBL0	188 RCLC
039 RCLi	089 9	139 0	189 RCL0
040 RCLB	090 GSBE	140 ST0i	190 x
041 RCLE	091 3	141 GT00	191 ST0i
042 x	092 7	142 *LBL0	192 2
043 +	093 5	143 EEX	193 CHS
044 ST0B	094 GSBE	144 3	194 ST0i
045 *LBL1	095 8	145 ÷	195 GT07
046 DSZI	096 6	146 ST0A	196 *LBL1
047 GT09	097 1	147 *LBLC	197 F1?
048 RCLC	098 GSBE	148 RCLA	198 GT07
049 GSBE	099 6	149 X=0?	199 GT00
050 ÷	100 2	150 GT08	200 *LBL2
051 RCLB	101 7	151 RCLE	201 X)0?
052 F0?	102 GSBE	152 x	202 GT07
053 GSBE	103 9	153 ENT↑	203 F1?
054 RCLA	104 5	154 INT	204 GT07
055 x	105 1	155 -	205 SF1
056 RCLE	106 GSBE	156 ST0A	206 *LBL0
057 x	107 4	157 LSTX	207 RCLD
058 +	108 8	158 ST0i	208 ST0B
059 F0?	109 3	159 1	209 *LBL7
060 +	110 GSBE	160 CHS	210 0
061 SF0	111 2	161 RCLi	211 ST00
062 R/S	112 8	162 X#Y?	212 ST0C
063 *LBL6	113 5	163 GT01	213 RTN
064 ENT↑	114 GSBE	164 X#0?	214 *LBL3
065 LOG	115 4	165 GT00	215 X)0?
066 INT	116 6	166 RCLi	216 GT07
067 2	117 5	167 ST0D	217 GT0D
068 X#Y?	118 GSBE	168 GT01	218 *LBL4
069 SF2	119 *LBLb	169 *LBL0	219 X)0?
070 R+	120 RCLB	170 2	220 GT07
071 1	121 ST0i	171 RCLi	221 RCLD
072 +	122 2	172 RCLC	222 RCLC
073 10x	123 CHS	173 +	223 +
074 RTN	124 ST0i	174 RCLE	224 R/S
075 *LBLB	125 CF1	175 ÷	
076 ST0i	126 F2?	176 ST0C	

