AIDE-MÉMOIRE

Hi-Lo : carnet d'étude

Un guide gratuit à imprimer pour apprendre en autonomie

Hi-Lo résume les cartes découvertes avec de petites additions et soustractions. C'est un exercice de comptage, pas une prédiction de la prochaine carte ni une promesse de résultat.

2 3 4 5 6	7 8 9	10 J Q K A
+1	0	-1

Les cartes 2-6 ajoutent 1, les cartes 7-9 ne changent rien, et 10, J, Q, K et A retirent 1. Ce sont des valeurs de comptage, pas les points d'une main de blackjack. J, Q, K et A désignent valet, dame, roi et as.

Compte courant (RC)

Le compte courant (RC) additionne les valeurs vues depuis le début d'un paquet ou sabot fraîchement mélangé. Partez de 0 et comptez chaque carte découverte une fois. Un nouveau mélange lance un nouveau compte. En commençant au milieu du sabot, des cartes inconnues manqueront au total.

Une carte, une mise à jour | RC = 0. RC après chaque carte :

2	K	5	9	A
+1	0	+1	+1	0

Compte réel (TC)

Le compte réel (TC) divise RC par le nombre de paquets encore non vus. Un paquet contient 52 cartes ; l'estimation peut être fractionnaire. Un même RC peut donner des TC différents selon le nombre de cartes restantes.

TC = RC / paquets restants

RC +6 / 3 = TC +2

RC +6 / 1,5 = TC +4

RC -3 / 2 = TC -1,5

Ce sont des exemples arithmétiques. Conservez les décimales indiquées : arrondir ou tronquer change la valeur affichée. Ne divisez jamais par zéro. Une estimation imprécise des paquets restants rend aussi TC imprécis.

La précision avant la vitesse

Dites d'abord la valeur de chaque carte, puis le nouveau total. Comptez ensuite en silence et vérifiez seulement à la fin. En cas d'erreur, cherchez le premier total différent plutôt que de mémoriser uniquement la réponse finale. Terminez par une répétition correcte de la même suite.

18 ans et plus. Pour un apprentissage autonome en dehors du jeu en argent réel. Sans mises ni prix en argent. Apprendre ne garantit aucun gain et n'autorise pas l'utilisation d'un appareil à une table de casino.

ENTRAÎNEZ-VOUS SUR PAPIER. AUCUNE APPLICATION NI AUCUN COMPTE REQUIS.

Sept jours de pratique

Prévoyez environ 2-5 minutes par jour, sans chronomètre. Cachez les réponses pendant l'exercice. Les suites sont fixes : vous pouvez les vérifier sur papier sans JavaScript.

1 Apprendre les valeurs

Attribuez une valeur Hi-Lo à chaque rang ci-dessous sans encore les additionner.

2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K A

Ma réponse : _____

2 Compter cinq cartes

Comptez depuis 0. Notez le RC final, puis vérifiez chaque total intermédiaire.

2 K 5 9 A

Ma réponse : _____

3 Laisser les cartes neutres neutres

Comptez ces dix cartes. Ne changez pas le total avec 7, 8 ou 9.

6 8 A 3 Q 2 9 5 K 4

Ma réponse : _____

4 Compter vingt cartes

Cachez chaque carte après lecture. Notez seulement le RC final, puis vérifiez chaque étape.

2 7 K 5 A 9 3 Q 8 6 10 4 J 2 9 A 5 8 6 K

Ma réponse : _____

5 Distinguer RC et TC

Calculez TC pour chaque exemple indépendant. Conservez les décimales sans arrondir.

RC +6 / 3 = TC ____ | RC +6 / 1,5 = TC ____ | RC -3 / 2 = TC ____

6 Trouver la première erreur

Une personne a écrit ces totaux. Quelle carte porte la première erreur et quel doit être le RC final ?

2 K 5 9 A

Totaux de l'élève: +1 0 +1 +2 +1

Ma réponse : _____

7 Combiner et réviser

Comptez les 20 cartes depuis 0. Résolvez ensuite l'exemple indépendant de TC : il ne décrit pas le même sabot.

A 4 8 2 K 6 9 Q 3 10 5 7 J 2 4 A 6 8 5 9

Exemple indépendant de compte réel : RC -4 / 2 = TC ____

Ma réponse : _____

18 ans et plus. Pour un apprentissage autonome en dehors du jeu en argent réel. Sans mises ni prix en argent. Apprendre ne garantit aucun gain et n'autorise pas l'utilisation d'un appareil à une table de casino.

RÉPONSES - À CONSULTER APRÈS AVOIR ESSAYÉ

Réponses et prochaines étapes

Chaque suite commence à RC = 0. Chaque étape indique le total après la carte correspondante.

Jour 1

2: +1 | 3: +1 | 4: +1 | 5: +1 | 6: +1 | 7: 0 | 8: 0 | 9: 0 | 10: -1 | J: -1 | Q: -1 | K: -1 | A: -1

Jour 2

RC final: 0. RC après chaque carte : +1, 0, +1, +1, 0

Jour 3

RC final: +2. RC après chaque carte : +1, +1, 0, +1, 0, +1, +1, +2, +1, +2

Jour 4

RC final: +1. RC après chaque carte : +1, +1, 0, +1, 0, 0, +1, 0, 0, +1, 0, +1, 0, +1, +1, 0, +1, +1, +2, +1

Jour 5

+6 / 3 = +2 | +6 / 1,5 = +4 | -3 / 2 = -1,5

Jour 6

RC final: 0. RC après chaque carte : +1, 0, +1, +1, 0

La première erreur est à la carte 4, le 9 : elle ajoute 0, pas +1. RC reste à +1, puis l'as le fait passer à 0.

Jour 7

RC final: +3. RC après chaque carte : -1, 0, 0, +1, 0, +1, +1, 0, +1, 0, +1, +1, 0, +1, +2, +1, +2, +2, +3, +3

TC: -4 / 2 = -2

Informations d'installation Android

Scannez pour consulter la disponibilité sur Google Play, le statut actuel du test et les instructions d'installation. L'accès dépend de la région autorisée et des conditions du test. Ce carnet ne vous inscrit pas.

https://21method.madgstudio.com/fr/download.html

Lien direct. Aucun paramètre de suivi.

Gratuit

Exercices de stratégie de base et documentation ; comptage Hi-Lo ; retour immédiat et précision globale.

Pro en option

Wong Halves / Omega II dans les modes compatibles, exercices TC, révision des erreurs et statistiques détaillées. Achat unique permanent, sans abonnement. Prix de base USD 3.99 ; le prix local figure dans Google Play.

Pro nécessite des vérifications périodiques en ligne. La validation hors ligne dure au maximum 72 heures après une vérification réussie ; elle peut durer moins longtemps. Son renouvellement est gratuit. Les fonctions gratuites hors ligne restent disponibles.

Suites fixes et exercices traduits : pages d'apprentissage 21Method.

18 ans et plus. Pour un apprentissage autonome en dehors du jeu en argent réel. Sans mises ni prix en argent. Apprendre ne garantit aucun gain et n'autorise pas l'utilisation d'un appareil à une table de casino.