

## Les Théorèmes les plus célèbres

**Théorème** (Daniel Kobler, 1996)

Supposons que, lors de la phase d'enchères, aucune des trois (ou cinq) premières personnes à parler ne lance une couleur. Alors si la dernière personne en lance une, elle va le regretter. ■

**Lemme** (Michel Mittaz, 1997)

Si la troisième (resp. 5<sup>ème</sup>) personne à jouer tient avec le roi, la quatrième (resp. 6<sup>ème</sup>) va prendre de l'as. ■

**Remarque:** Il existe une version faible de ce lemme, c'est quand le troisième joueur tient avec la reine et le quatrième joueur la prend avec le roi (et non l'as).

**Théorème** (Michael Gerber, 1997)

Soit un joueur  $x$  vérifiant à un moment du jeu les hypothèses suivantes:

- $x$  est le dernier joueur à posséder des atouts
- Ce n'est pas à  $x$  de jouer en premier et  $x$  possède, hormis son (ses) atout(s) une bonne descente (par exemple as, roi, 9, 7, 6) **dans la couleur demandée**, dont la plus haute carte en jeu (la "bock").

Alors  $x$  a fortement intérêt à couper puis à jouer sa descente, au lieu de prendre avec sa "bock" et commencer sa descente. ■

**Remarque:** Ce résultat se généralise au cas du jass.

**Théorème** (Nicolas Zufferey, 1999)

Lors de la phase d'enchères, si un joueur a le choix entre répondre à son/sa partenaire et lancer une nouvelle couleur, il a intérêt à choisir la première option. ■

**Théorème** (Kim Allemand, 1999)

La qualité de la décision est inversement proportionnelle au temps de réflexion.

■