

Misez 2 \$: Rempportez 5\$

**Le joueur gagne lorsqu'il obtient un 5 ou un 6
avec le dé.**

Misez 2\$: remportez 5\$ ⇒ le joueur gagne lorsqu'il obtient un 5 ou un 6 avec le dé.

Matériel : 1 dé, environ 20 jetons de 5\$, un carton *Misez 2\$ Rempportez 5\$*

Espérance mathématique : $\frac{2}{6} \times (5 \$ - 2 \$) - \frac{4}{6} \times 2 \$ = -0,33 \$ \Rightarrow$ défavorable au joueur

Misez 40 \$: Remportez 100\$

Le joueur gagne lorsqu'il la somme des dés est 7.

Misez 40 \$: Remportez 100\$ ⇨ Le joueur gagne lorsqu'il la somme des dés est 7.

Matériel : 2 dés, 20 jetons de 100\$, un carton *Misez 40 \$: Remportez 100\$*

Espérance mathématique : $\frac{6}{36} \times (100 \$ - 40 \$) - \frac{30}{36} \times 40 \$ = -23,33 \$$ ⇨ défavorable au joueur

Misez 25 \$:

Rempportez 50\$

Le joueur gagne s'il tourne une carte noire

Misez 25 \$: Rempportez 50\$ ⇨ Le joueur gagne s'il tourne une carte noire.

Matériel : 6 cartes (3 noires et 3 rouges), environ 10 jetons de 20\$ et 10 jetons de 5\$, un carton *Rempportez 25 \$: Gagnez 50\$*

Espérance mathématique : $\frac{3}{6} \times (50 \$ - 25 \$) - \frac{3}{6} \times 25 \$ = 0 \$$ ⇨ Équitable

Misez 30 \$:

Rempportez 120\$

Le joueur gagne s'il tourne une carte noire

Misez 30 \$: Rempportez 120\$ ⇨ Le joueur gagne s'il tourne une carte noire.

Matériel : 5 cartes (1 noire et 4 rouges), environ 15 jetons de 100\$, 20 jetons de 20\$, un carton *Misez 30 \$: Rempportez 120\$*

Espérance mathématique : $\frac{1}{5} \times (120 \$ - 30 \$) - \frac{4}{5} \times 30 \$ = -6 \$$ ⇨ Défavorable au joueur.

Misez 5 \$:
Rempportez 7\$

Le joueur gagne s'il tourne une carte noire

Misez 5 \$: Remportez 7\$ ⇨ Le joueur gagne s'il tourne une carte noire.

Matériel : 5 cartes (4 noires et 1 rouge), environ 30 jetons de 1\$, 5 jetons de 5\$, un carton *Misez 5 \$: Remportez 7\$*

Espérance mathématique : $\frac{4}{5} \times (7 \$ - 5 \$) - \frac{1}{5} \times 5 \$ = 0,60 \$$ ⇨ Le jeu est favorable au joueur.