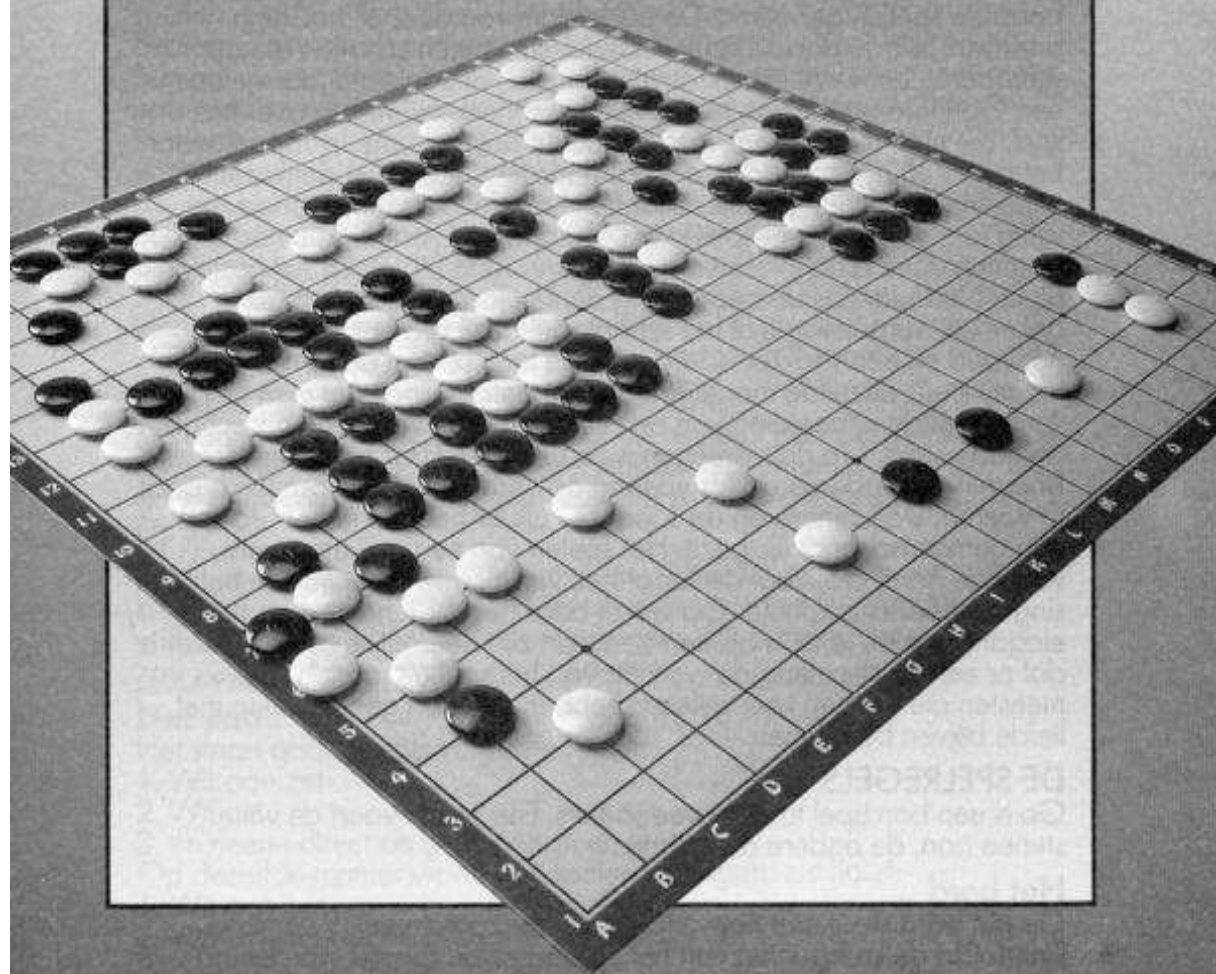


# GO 碁



473

## INTRODUCTION

Le jeu du Go offre une lutte variée et entraînante et compte d'innombrables variations que plusieurs siècles d'études n'ont pu épuiser. Le Go est resté un jeu pratiquement inconnu chez nous jusqu'à il y a peu de temps. Ce n'est que vers la fin du siècle dernier que cet étrange jeu fit vraiment son apparition en Europe où, jusqu'à 1920 environ, il n'était connu que de quelques pionniers enthousiastes.

Certaines encyclopédies signalent le Go comme le jeu le plus ancien de tous les jeux connus. L'âge de ce jeu, né en Chine, est en effet impressionnant. Certains l'évaluent à trente-cinq siècles. Il est toutefois sûr qu'une littérature du Go s'est développée il y a 3000 ans et quelques oeuvres traitant de ce jeu, que l'on connaît encore à ce jour, remontent déjà à douze siècles.

Au Japon, où il a été introduit vers 735 après Jésus-Christ, le Go est le jeu de l'intelligence par excellence et rallie des millions d'amateurs. Comparé au jeu d'échecs, le Go a une simplicité plus austère et une logique plus rigoureuse. Si l'on voyait ces deux jeux comme l'expression d'une lutte, les échecs représenteraient alors un tournoi, le Go, par contre, est tellement universel qu'il supporterait même une comparaison avec la façon moderne de faire la guerre. Le jeu du Go fait partie du patrimoine culturel du Japon aussi bien que de celui de la Chine. Jouer une partie de Go consciencieuse et raffinée, dit le Japonais, exige une très grande maîtrise de soi mais aussi la faculté de passer à l'action soudaine et dramatique. Il considère le Go comme le jeu le plus élégant et même, comme faisant partie de sa culture spirituelle. Il est certain qu'il en émane un effet tellement stimulant, que la plupart des personnes qui l'ont appris un jour, continuent à y jouer toute leur vie avec passion.

## REGLES DU JEU

Le Go se joue sur un damier. Deux joueurs se font face, l'un avec les pions blancs, l'autre avec les pions noirs.

### Le Damier

Le damier se présente sous forme d'une grille composée de 19 lignes horizontales et de 19 lignes verticales. Les pions sont placés sur les points d'intersection de cette grille, **et non pas dans les carrés!** Il y a 361 de ces points que nous appellerons dorénavant 'intersections'. Voir la fig. 1.

Les chiffres et les lettres marqués le long des bords du damier ne sont pas utiles au jeu; ils servent seulement pour la notation. Le coin en bas à gauche est indiqué par a1, l'intersection au-dessus par a2, à côté de a2 il y a b2 et au-dessus de b2, il y a b3, etc. **Pour plus de clarté, les lignes de bordure sont indiquées par de gros traits sur tous les diagrammes. Ce n'est pas le cas sur le damier.** Les neuf intersections marquées d4, d10, d16, k4 etc., n'ont une signification spéciale que dans le jeu à handicap (voir plus loin).

### Les Pions

On dispose d'autant de pions que l'on désire; en théorie le stock est

inépuisable. En réalité il y a 181 pions noirs et 180 pions blancs avec lesquels on peut occuper tout le damier. En pratique, cela n'arrivera jamais. On pourrait jouer des années avant de s'apercevoir qu'on ne dispose, par exemple, que de 170 pions de chaque couleur.

### Le Jeu

Une partie de Go ne commence pas avec des pions alignés sur le plateau. C'est là une différence remarquable avec les autres jeux de damier. Le Go commence avec un plateau vide, un 'no man's land'. A tour de rôle les joueurs vont poser un pion sur une intersection inoccupée. C'est ce qui constitue un tour de jeu. Noir commence. **Un pion posé ne peut plus changer de place, il n'existe donc aucune possibilité de faire glisser ou sauter des pions.**

Au lieu de jouer on peut également laisser passer son tour; cela n'est intéressant que vers la fin de la partie car alors il peut être utile de savoir qu'il n'y a pas 'd'obligation à jouer'. Les pions capturés au cours du jeu (voir plus loin) sont immédiatement retirés du damier, gardés et comptés à la fin de la partie. La capture se fait par blocus, par encerclement. Lorsqu'on enlève sa dernière liberté au pion en question (ou au groupe de pions), il est 'mort'. Que signifie alors le mot 'liberté'?

### Liberté

Posez un pion noir sur le damier. Il dispose de quatre libertés, c'est-à-dire qu'il est entouré de 4 intersections inoccupées, intersections reliées chacune par des lignes à l'intersection où il se trouve, voir la fig. 2.

Occupez maintenant trois de ces quatre intersections avec des pions blancs. Le pion noir n'aura successivement plus que trois, deux et finalement plus qu'une seule liberté. On dit alors qu'il est en 'atari', c'est-à-dire que si, dans cette situation, c'était à Blanc de jouer, il serait en mesure de capturer le pion noir.

### Capture

La capture s'effectue comme suit, voir la fig. 3:

1. Blanc doit jouer
2. Blanc joue
3. Il enlève aussitôt le pion capturé.

De la même façon, on capture une chaîne, voir la fig. 4:

1. Blanc doit jouer
2. Blanc joue et capture les 3 pions noirs
3. Les 3 pions noirs sont retirés.

Si, dans le premier exemple, c'était à Noir de jouer, il pourrait fuir, voir la fig. 5:

Les deux pions noirs sont maintenant liés; c'est ainsi qu'une chaîne est effectuée. Une chaîne 'vit ou meurt en tant qu'unité, comme un tout', ce qui revient à dire **qu'un pion unique d'une chaîne ne peut être capturé.** Une fois la chaîne capturée, tous les pions de la chaîne sont perdus. La petite chaîne noire a maintenant trois libertés. Connecter diagonalement est impossible; les pions d'une chaîne sont toujours reliés entre eux par des lignes.

Dans la fig. 6.

Blanc a quatre chaînes, une de 4, une de 3 et deux de 2 pions de même qu'un pion séparé. Noir a une chaîne de 10 pions. Cette

dernière chaîne possède donc 7 libertés. Cela veut dire qu'il y a 7 intersections contiguës inoccupées. Tout pion noir que l'on poserait sur ces intersections, appartiendrait automatiquement à la chaîne. Dites-vous bien que dans un seul cas seulement ce pion porterait le nombre de libertés à 8 et que dans quatre cas il le réduirait à 6.

### **Prisonniers**

Il n'est pas toujours nécessaire de tuer complètement une chaîne. Il arrive souvent qu'une chaîne (ou un pion) 'condamnée à mort' n'est pas privée de sa dernière liberté. En attendant elle restera comme prisonnière sur le damier, étant donné que le joueur qui a capturé la chaîne n'a pas pris le temps d'accomplir l'exécution, jugeant d'autres coups sur le damier plus importants. Dans un pareil cas il arrive quelquefois à des débutants que l'encercllement adverse d'une telle chaîne soit capturé par la suite, si bien qu'à la joie de son chef, il revient à la vie.

Normalement cependant, lorsqu'une telle chaîne ne reprend pas vie et qu'elle reste de ce fait prisonnière, elle est considérée sans plus comme étant capturée à la fin du jeu et en conséquence, retirée du damier; il n'est donc pas nécessaire de la tuer en lui enlevant toutes ses libertés.

### **But**

Le but du jeu est de rassembler davantage de points que son adversaire.

Les points sont obtenus: a) en conquérant du territoire; b) en capturant des pions adverses.

Il est surtout important de conquérir du territoire. Afin de rendre plus claire l'idée de 'territoire', nous donnons ici (figure 7) la situation finale d'une partie.

En haut, à gauche. Noir a un territoire de neuf intersections vides. En bas, à gauche, un coin de deux intersections et un grand territoire au milieu de 34 intersections. Au total 45 intersections se trouvent donc cernées.

Blanc possède au total 41 intersections. Lorsque nous apprenons qu'au cours de la partie, Blanc n'a capturé qu'un seul pion et que Noir n'en a capturé aucun, nous pouvons en conclure que: **Noir gagne 45 à 42.**

Pour simplifier, c'est le damier réduit qui a été utilisé ici. Une partie de Go jouée sur le damier standard dure, en moyenne, une heure et demi. Si l'on trouve que c'est trop long, on peut utiliser le damier 13 x 13.

Il est fort possible d'y jouer selon les mêmes règles pourvu que l'on tienne compte de la différence en proportions. Un territoire de, par exemple, 15 intersections sur le damier réduit, a autant de valeur qu'un de 32 intersections sur le grand damier.

### **Fin de la Partie**

Lorsque le territoire est réparti entre les deux joueurs, la partie se termine d'elle-même.

Continuer à jouer ne servirait à rien; ou l'on joue sur son propre terrain, ce qui signifie une perte de territoire, ou l'on joue sur le territoire de l'adversaire, ce qui lui permet de capturer davantage de pions. Il y a encore autre chose à dire au sujet de la fin de la partie, mais nous y reviendrons plus tard (voir 'fin de la partie').

## Groupes Vivants

En jouant aux échecs ou aux dames, le damier se vide peu à peu. En jouant au Go, au contraire, le damier se remplit de plus en plus. Inévitablement, les deux 'armées' se rapprochent toujours plus l'une de l'autre. On pourrait croire que en manoeuvrant ainsi, tous les groupes finiraient par se menacer les uns les autres, mais ce n'est pas le cas. Il est en effet possible de construire un groupe de façon telle qu'il ne peut jamais être capturé. Le groupe noir par exemple, en haut à gauche de la figure 7, est entièrement cerné à l'extérieur par des pions blancs; néanmoins la situation noire ne court aucun danger. Blanc ne pourra jamais enlever les nombreuses libertés à l'intérieur. Tout pion blanc qui serait posé derrière les lignes mourrait bientôt. Il y a seulement danger:

1. si le groupe est trop petit ou plutôt, trop compact;
2. si l'espace dans un groupe est tellement grand que l'ennemi arrive à se maintenir à l'intérieur et qu'il peut y former en quelque sorte 'un Etat dans l'Etat'.

Il est donc très important de savoir comment constituer un 'groupe vivant'. Ceci repose sur la formation d'"yeux". Pour bien expliquer cela, il nous faudra d'abord définir le principe du 'suicide'.

## Suicide

Les pions privés de leur dernière liberté disparaissent immédiatement du damier.

Par conséquent, si vous posez un pion sur une intersection qui n'a aucune liberté - à un endroit tout à fait 'asphyxié', c'est là un suicide. Voir la fig. 8.

Si noir joue à l'endroit cerné, il se tue lui-même. Dans la situation b) et d) avec encore un pion, respectivement trois pions en plus. Mais si on pose un pion sur une telle intersection cernée et **que l'on prenne, ce faisant au groupe ennemi sa dernière liberté**, on tue ce groupe; dans ce cas il ne s'agit donc pas d'un suicide, bien au contraire! Voir la fig. 9.

9a: Noir capture trois pions

9b: Noir capture deux pions

Il faut vraiment que ce soit la **dernière** liberté que l'on prend au groupe ennemi, sinon au lieu de tuer ce groupe, on se tue soi-même.

Lorsque Noir (dans la fig. 10) joue à l'endroit cerné, son pion est immédiatement perdu.

Noir perd un pion et son tour de jouer.

Mais si Noir (dans la fig. 11) joue à l'endroit cerné, il enlève bel et bien la dernière liberté à ce groupe blanc.

Noir capture huit pions.

## Yeux

Le groupe blanc de la figure 12 a deux libertés. Les deux intersections vacantes sont complètement cernées. En occupant une seule intersection. Noir ne capturerait pas encore le groupe, donc se suiciderait. Noir devrait en quelque sorte jouer deux pions à la fois, un sur chacune des intersections, mais c'est interdit comme vous le savez. Nous en concluons qu'il n'est donc pas possible de capturer le groupe blanc: **un groupe avec deux yeux vit**. Là, il ne s'agit pas d'une règle spéciale. Vous avez pu remarquer qu'elle est déduite de la règle fondamentale: être cerné, c'est la mort.

Au moment où vous savez qu'on joue sur une intersection inoccupée à tour de rôle, **vous connaissez le cours des pièces**; celui qui n'est pas du tout au courant de la question 'yeux' n'en fera pas pour autant un coup non réglementaire; tout au plus il risque de ne pas gagner souvent. D'ailleurs, la situation de la figure 12 est un 'modèle de démonstration'. Vous pouvez vous imaginer qu'en pratique, un groupe vivant a meilleure mine que ce vilain rectangle rigide. Si nous glissons notre groupe vers le bord, son allure nous gêne déjà moins, voir la fig. 13.

Blanc arrive ici au même résultat avec 5 pions en moins. Il est aussi plus facile de faire des yeux sur le bord du damier. qu'au milieu.

Fig. 14:

Blanc n'a qu'un seul œil. Noir peut jouer sur l'une des deux intersections vides. Si Blanc n'agit pas, Noir occupera au tour suivant l'autre intersection et capturera le groupe blanc.

Et si Blanc capture le pion noir, voir la fig. 15.

Noir revient à l'intersection vide et capture le groupe blanc qui sera donc toujours perdu. Dans la situation suivante il est clair où Blanc devra jouer, voir la fig. 16.

**Très bien! Sur g1!**

Puisqu'après un coup joué sur f1 ou sur h1, nous revoyons la fig. 14. Revenons à la fig. 16, mais voilà que c'est à Noir de jouer. Où doit-il jouer?

**Parfaitement! Sur g1!**

Si Noir joue f1 ou h1, Blanc capture avec g1 et obtient le groupe vivant de la fig. 13. Mais si un pion noir se trouve en g1, le groupe blanc est perdu. Blanc ne peut y ajouter un pion car dans ce cas Noir capturerait aussitôt tout le groupe. Mais Noir, par contre, peut y ajouter un pion et c'est alors une menace de capture. Blanc peut encore capturer les deux pions noirs, mais ce n'est qu'un sursis, car voilà la figure 14 qui s'est reformée.

Dans la fig. 17 Blanc fait deux yeux avec e1 ou f1. Mais il n'est pas pressé. Le groupe blanc vit, même si c'était à Noir de jouer. Alors si Noir joue e1, Blanc joue f1 et inversement.

Au cas où, dans la situation de la fig. 17, Blanc jouerait e1 ou f1, ce serait au fond un mauvais coup. Quelque part ailleurs sur le damier il y a sûrement quelque chose de plus utile à faire. Si Noir devait attaquer, Blanc pourrait toujours intervenir et garder son groupe en vie.

**Vous suivez toujours?**

Nous avançons déjà pas mal. Si vous n'avez toujours pas perdu le fil, vous avez compris **le plus difficile du Go**. Nous ne voulons pas dire par là que vous ne rencontrerez plus de difficultés dans ce jeu, mais il en va de même, leur vie durant, pour tous ceux qui ont commencé à y jouer.

La plupart des problèmes du Go traitent la question suivante: comment faire des yeux et comment empêcher l'adversaire d'en faire: 'Noir joue et tue le groupe blanc' ou 'Noir joue et trouve moyen de faire deux yeux'. Vous comprenez bien que ce traité n'a pas la prétention d'être complet. Mais, même le traité le plus détaillé ne pourrait contenir qu'une fraction de toute la 'littérature des problèmes'.

Une partie Go la lutte sur le damier consiste à faire des yeux et à empêcher d'en faire, c'est inévitable. Pour chaque partie de Go les circonstances sont différentes et seule la pratique pourra vous apprendre comment agir dans tel ou tel cas. N'oubliez pas que vous jouerez les premiers temps contre quelqu'un qui trouvera la 'question yeux' aussi horrible et aussi difficile que vous-même; faire des yeux ou ne pas en faire est presque une question de hasard chez les débutants.

### 'Ko'

Celui qui vient de commencer à jouer au Go, considère la situation Ko presque toujours comme une affaire difficile. Pourtant on ne peut pas dire que la règle Ko soit difficile en soi. Mais lorsqu'il s'est créé une situation Ko sur le damier, il s'agit de s'en servir le mieux possible et quelquefois on se trouvera devant des décisions difficiles à prendre. La règle elle-même a simplement pour but d'empêcher la répétition de coups, voir la fig. 18.

Si Noir fait une capture dans la situation A, nous voyons se former la situation B. Et si Blanc recapture dans la situation B, nous voyons se reformer la situation A. Sans la règle Ko, ces situations pourraient se répéter indéfiniment.

Fig. 19:

Noir vient de jouer (1) et menace maintenant de capturer un pion blanc (situation A). Blanc peut défendre ce pion et dans ce cas il n'y a pas de complications (situation B).

Fig. 20:

Mais si Blanc joue g8 (situation C), la situation Ko est créée. Noir peut capturer aussitôt, ce qui donne la situation D; **mais la règle Ko dit alors que Blanc n'a pas le droit de recapturer immédiatement.**

Blanc devra avoir joué d'abord ailleurs sur le damier.

Après, Noir pourra 'remplir' le Ko en jouant h7. Ainsi il n'y a plus de Ko. Mais il se peut aussi que Noir, pour une raison ou pour une autre, ne remplisse pas le Ko. Blanc peut alors, s'il le veut, capturer dans le Ko, puisqu'il a laissé passer un tour où il a joué ailleurs. Dans ce cas il se recrée la situation C, c'est-à-dire, toujours la situation Ko, mais, à présent, c'est Noir qui n'a pas le droit de capturer dans le Ko et Blanc qui, après, pourrait remplir le Ko, etc.

Exprimée un peu plus théoriquement, la règle Ko dit: **on ne doit pas jouer un coup tel qu'il se créerait sur tout le damier une situation arrivée déjà auparavant avec le même joueur à qui c'est le tour de jouer.**

Cela revient à dire plus simplement: la situation de la fig. 18 ne peut pas durer indéfiniment et c'est pourquoi il faut attendre un tour avant de recapturer.

La règle n'est valable que pour une vraie situation de Ko, donc une situation où une deuxième capture ramènerait la situation à celle qu'elle était antérieurement à la première capture. Si blanc capture avec i3, Noir a le droit de recapturer immédiatement avec k3. Il ne s'agit pas d'une véritable situation Ko, voir la fig. 21.

### 'Seki'

Il y a Seki lorsque dans une situation déterminée aucun des joueurs n'ose plus jouer sur cette partie du damier. Il y a alors une sorte d'impasse, un armistice local. Voir la fig. 22.

Blanc a cerné ici trois pions noirs et Noir en a cerné quatre blancs.

Aucune connexion n'existe avec des pions de même couleur. On s'attendrait donc à ce que l'un des groupes fût mort. Ni l'un ni l'autre groupe n'est mort cependant, parce qu'aucun des deux joueurs ne peut rien entreprendre sans mettre en danger son propre groupe. Dès que Noir joue pour attaquer Blanc, le groupe noir est capturé et inversement.

C'est pourquoi de telles situations restent sur le damier intactes, et les règles du jeu déterminent dans ce cas que la bataille sur cette partie-là du damier reste en suspens et que le territoire en question (dans cet exemple, deux intersections) ne peut être réclamer par personne.

Voici encore deux exemples, voir les fig. 23A et B.

La fig. 23A montre une situation de Seki très nette.

Blanc comme Noir mettraient leur groupe en atari s'ils jouaient encore un coup. La fig. 23B n'est pas une situation Seki. Blanc ne peut jouer sans perdre immédiatement son groupe mais Noir au contraire, peut attaquer et capturer ensuite le groupe blanc.

### Handicap

Peu de joueurs d'échecs sont disposés à se faire donner un handicap par un adversaire plus fort. Une partie avec handicap dans le jeu du Go est tout à fait normale. Le résultat est souvent dû au hasard quand deux débutants jouent entre eux, mais dans le cas de joueurs expérimentés il apparaît de plus en plus clairement que même un joueur un peu plus fort gagnera souvent, pour ne pas dire le plus souvent, son adversaire plus faible. Les pions-handicap permettent d'équilibrer exactement la différence dans l'habileté du jeu. Ce faisant, on arrive à ce que chaque joueur à chaque partie, doit s'efforcer de gagner; ainsi il est impossible de jouer une partie de Go inintéressante. Pour une partie sans handicap, le joueur noir qui commence a, au fond, un handicap d'un seul pion. Pour les vraies parties à handicap, on a donc affaire à deux pions-handicap au moins.

La pose des pions-handicap est la suivante:

2 pions d4, q16,

3 pions d4, q4, q16

4 pions d4, d16, q4, q16

5 pions d4, d16, k10, q4, q16

6 pions d4, d10, d16, q4, q10, q16

7 pions d4, d10, d16, k10, q4, q10, q16

8 pions d4, d10, d16, k4, k16, q4, q10, q16

9 pions d4, d10, d16, k4, k10, k16, q4, q10, q16

Deux à six pions-handicap seront posés comme les yeux d'un dé, à l'exception des trois pions-handicap qui occupent trois des quatre coins.

Le septième pion sera posé au centre (k10) et, dans le cas de huit pions-handicap, il fera place aux k4 et k16. Le joueur à qui on donne un seul pion-handicap, c'est-à-dire à Noir dans une partie ordinaire, n'a pas besoin de poser ce pion sur une des intersections-handicap. Le joueur à qui on donne un handicap joue toujours avec les pions noir.

Les pions-handicap posés, Blanc commence la partie; la pose des pions-handicap est considérée en quelque sorte comme le premier coup de Noir.

## Fin de la Partie

Pendant toute partie de Go il arrive un moment où la possession de toutes les intersections vides est fixée. Elles sont devenues des 'propriétés privées' et il ne reste plus de territoire à envahir ou à défendre contre les attaques adverses. La fig. 24 montre la situation d'une partie jouée sur le petit damier jusqu'à ce moment-là.

Il serait désavantageux de jouer sur son propre territoire (par exemple Blanc c12 ou Noir i10), car on diminuerait son propre terrain d'1 intersection. Il est mauvais aussi de jouer en territoire adverse, car celui-ci aurait un prisonnier de plus. Il est évident qu'on va occuper maintenant les intersections en dehors du territoire cerné et aussi en dehors de celui de l'adversaire; l'occupation de ces intersections- 'dameh' est donc le résultat logique de la partie.

Les 'pions-dameh' servent à combler les vides entre les chaînes adverses. Dès que la dernière intersection neutre est occupée, la partie est finie. Après cela on enlève les pions prisonniers du damier: le pion noir et les sept pions blancs encerclés sur notre exemple. Les 4 pions blancs en bas à gauche sont morts; même si Blanc connectait avec b2, le groupe n'aurait qu'un seul œil à a1.

La fig. 25 montre la situation après l'occupation des intersections- 'dameh' par les coups 1, 2, 3 et 4 et après avoir enlevé les pions prisonniers du damier. On pourrait éventuellement capturer les pions prisonniers, mais cela ne changerait rien au résultat. Au cas où Noir voudrait capturer les pions d5 et d6, cela lui coûterait 4 intersections de son propre territoire (à savoir c5, c6, d4 et d7). Mais comme les joueurs jouent à tour de rôle, Blanc devra, lui aussi, poser quatre fois un pion dans son propre territoire et se faire ainsi le même tort. Il est donc inutile de faire de telles manoeuvres.

Si l'on n'est pas d'accord quant à la question de savoir si un certain groupe peut être tué à coup sûr - cela peut arriver notamment entre joueurs débutants - on continuera à jouer; la suite du jeu montrera qui a eu raison. Avant de passer à cela, tous les damehs devront être occupés.

Lorsqu'on arrive à la situation de la fig. 25, on peut commencer à compter.

Les pions capturés par les joueurs au cours de la partie ont été, bien sûr, soigneusement gardés: Blanc a 12 pions noirs et Noir a 13 pions blancs.

Le score pour Blanc: ces 12 pions + 1 seul pion prisonnier + un territoire de 36 intersections, soit 49 points. Le score pour Noir: 13 pions + 7 prisonniers + un territoire de 33 intersections, soit 53 points. Par conséquent, Noir a gagné de 4 points.

### N.B.

Le calcul des pions est simplifié si les deux joueurs posent les pions capturés dans leur territoire **réci-proque**. Cela ne fait aucune différence pour le décompte total, car avec chaque pion ainsi posé, on perd un seul prisonnier, mais l'adversaire perd également une intersection de son territoire. Dans l'exemple ci-dessus, Noir posera les 20 pions blancs qu'il a capturés dans le territoire blanc; le score pour Blanc devient alors:  $36 - 20 = 16$  points.

Et le territoire noir de 33 intersections est diminué de 13 pions noirs capturés par Blanc. Le score pour Noir:  $33 - 13 = 20$  points.

Fig. 2

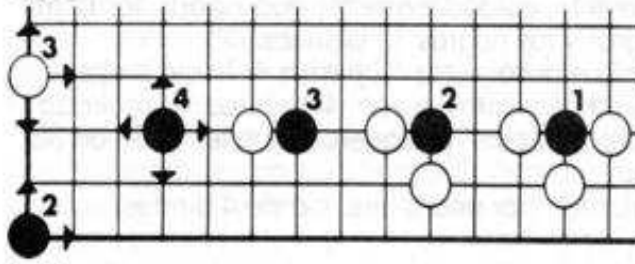


Fig. 3

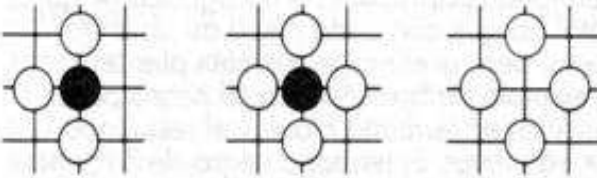


Fig. 4

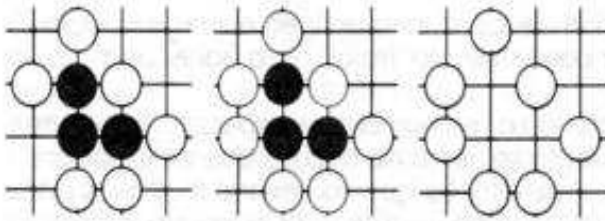


Fig. 5

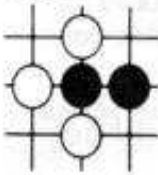


Fig. 6

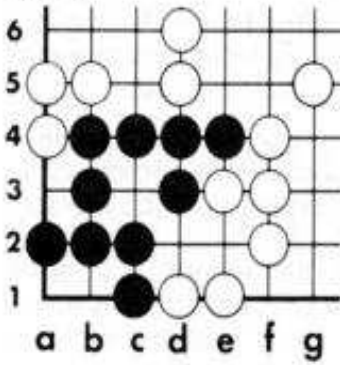


Fig. 7

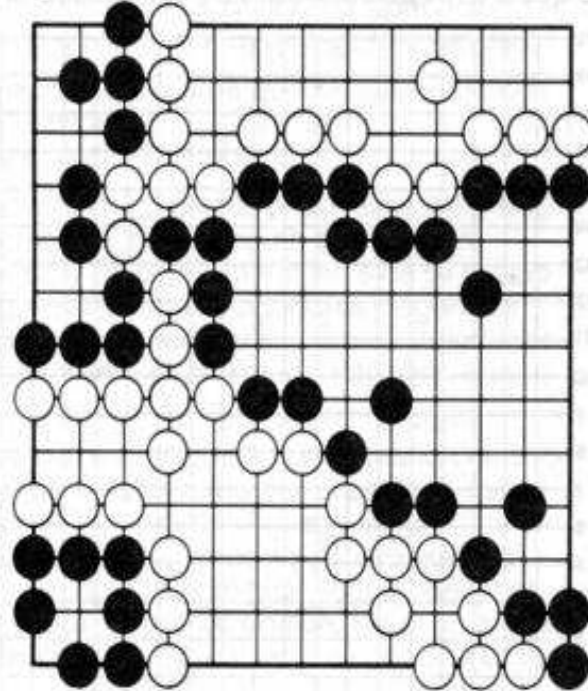


Fig. 8

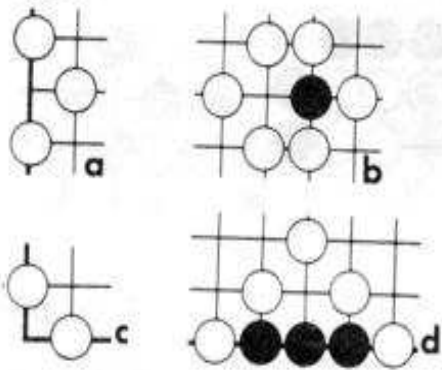


Fig. 9A

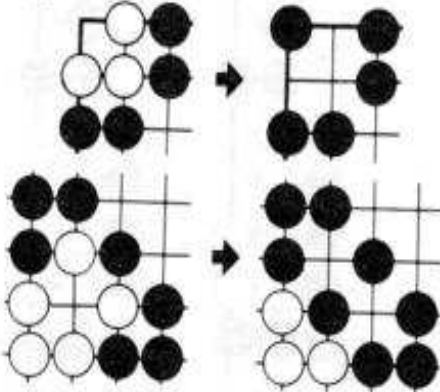


Fig. 10

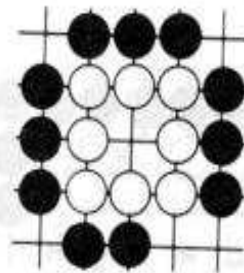


Fig. 9B

Fig. 11

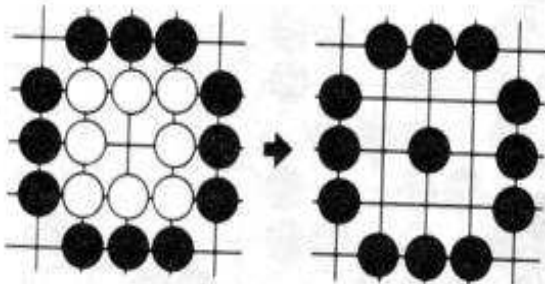


Fig. 12

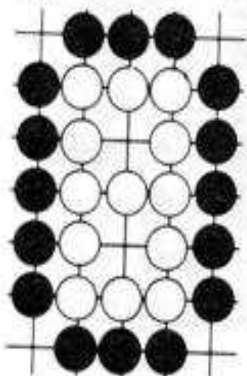


Fig. 13

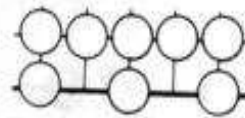


Fig. 14

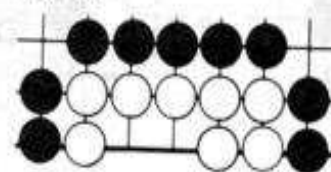


Fig. 15

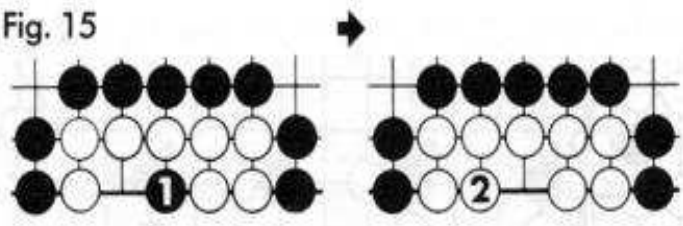


Fig. 16

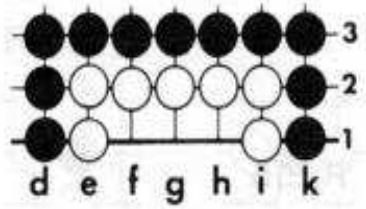


Fig. 17

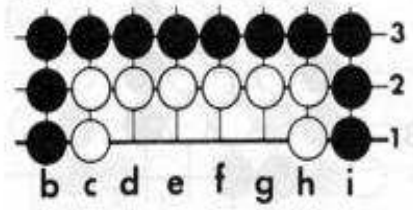


Fig. 18

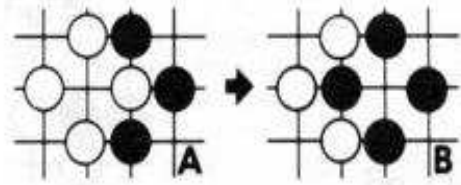


Fig. 19

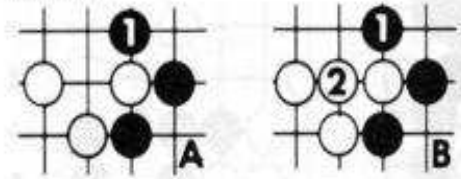


Fig. 20

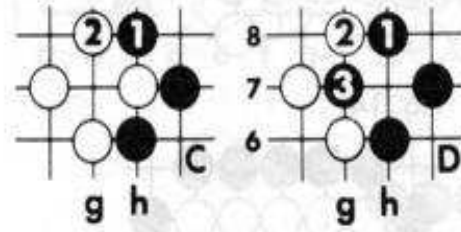


Fig. 21

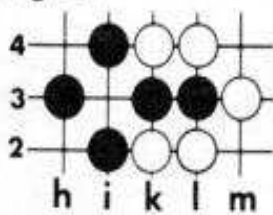


Fig. 22

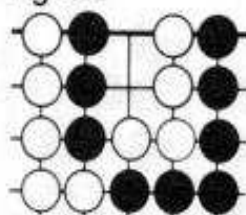


Fig. 23

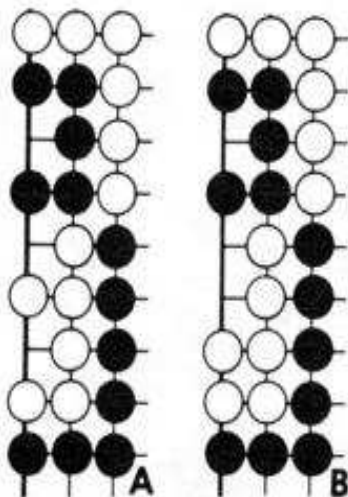


Fig. 24

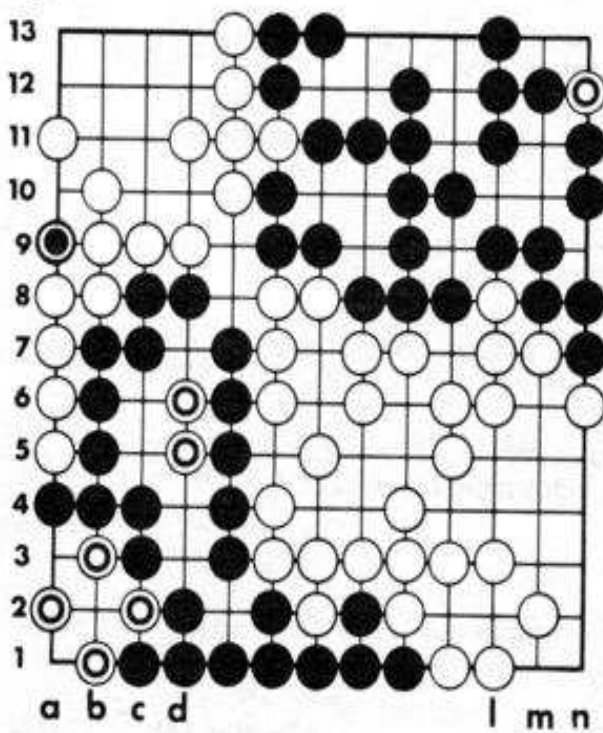
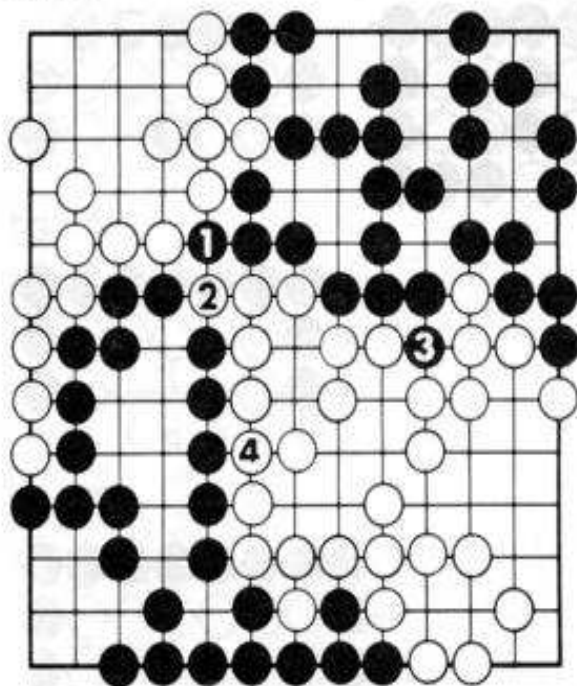


Fig. 25



**NL Opgelet:** Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

**F Attention:** En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

**D Vorsicht:** Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

**IT Attenzione:** A causa delle piccole parti, questo gioco non è adatto a bambini minori di 3 anni.

**E Precaución:** Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no conviene a los niños menores de 3 años.

© 1990 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas