

l'audace de passer de 12 à 7, enfermez-le en passant de 6 à 12; il est supposable qu'il ira de 12 à 16 ou 17; jouez alors de 2 à 7, puis de 3 à 8 et reformez la ligne, de 11 à 15. Mais si le loup passe de 17 à 23, faites avancer 3 à 8 et reformez la ligne de 11 à 15, suivant la manière de jouer de l'adversaire.

8° Le noir est en 13. Reprenez la tactique précédente, en débutant par 5 à 9 au lieu de 4 à 8.

9° Le pion noir est en 14. Jouez de 3 à 8. S'il recule de 14 à 18 jouez de 2 à 7; s'il va, au contraire, de 14 à 19 avancez de 4 à 9. Mais, s'il venait de 14 en 9, jouez de 2 à 7, et alors il reculera à 14 ou à 15, et on avancera de 4 à 9, pour reformer la ligne, de 6 à 10, si le noir ne se fait bloquer en 10.

10° Le pion noir est en 15. Jouez de 4 à 9, puis de 5 à 10 et reformez la ligne, de 6 à 10, si le noir ne s'est fait bloquer en 10.

11° Le noir se trouve à 16. Jouez de 1 à 6, de 2 à 7, de 3 à 8; de 4 à 9 et de 5 à 10.

12° Le noir est en 17. Jouez de 2 à 7, puis de 1 à 6 ou de 3 à 8, suivant qu'il vient en 12 ou en 13, et reformez la ligne de 11 à 15.

13° Le noir est en 18. Jouez de 3 à 8, puis de 2 à 7 ou de 4 à 9 suivant qu'il vient en 13 ou en 14, et reformez la ligne.

14° Le noir est en 19. Jouez de 4 à 9, puis de 3 à 8 et reformez la ligne.

15° Le noir est en 20. Jouez de 4 à 9 et reformez la ligne.

Ces explications suffisent amplement pour tous les coups sur n'importe quelle ligne.

Le go bang ou dames japonaises.

Ce jeu, d'une grande antiquité dans l'extrême Orient, fut introduit en Europe par un amateur anglais nommé Cremer, et prôné partout comme bien supérieur aux dames et même aux échecs, qu'il remplace chez les lettrés japonais. On le joue sur un damier de 400 cases, c'est-à-dire ayant 20 cases de côté. Chacun des deux joueurs a 200 pions d'une couleur différente; si l'on admet quatre joueurs, chacun à 100 pions d'une couleur particulière. Les joueurs posent alternativement un pion sur une case inoccupée quelconque; et la victoire appartient à celui qui arrive le premier à mettre cinq pions sur cinq cases consécutives en ligne droite, soit horizontalement soit verticalement ou diagonalement.

Ce jeu d'une grande simplicité, mais qui exige un tact considérable, a reçu plusieurs modifications. Voici par exemple, une manière assez ingénieuse de le jouer. Chaque adversaire pose à son tour un pion en se donnant pour but d'envelopper complètement un pion adverse; le pion enveloppé est enlevé du jeu; et la victoire appartient à celui des deux ou des quatre joueurs qui a fait le plus de prises pendant le temps qu'il a fallu pour poser tous les pions sur le damier.