

E**OCEANO** A partir de los 4 años. 2 jugadores.

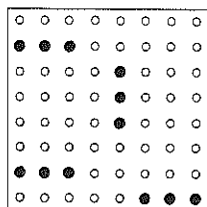
El juego consiste en: Mesa de juego, 15 palitos blancos, 12 imanes.

BRIO**S****OCEAN** Från 4 år. 2 spelare.

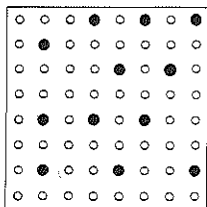
Spelet innehåller: Spelplan (låda+lock), 15 vita pinnar, 12 magneter

BRIO**LA PESCA**

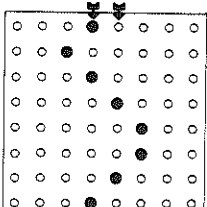
1. Uno de los jugadores coge la caja a su lado. La tapa (= superficie del mar) de la caja (= el mar) se quita y los 12 imanes (peces) se colocan en cualquier sitio en el fondo del mar. Después se pone la tapa otra vez y se coloca la mesa de juego enfrente del jugador contrario (= el pescador).
 2. El pescador ya tiene 15 palitos blancos (= tiro con caña de tiro) a su disposición para coger los 12 peces. Los palitos se meten en los agujeros y se queda un poco arriba de la superficie del mar cuando un pez se ha cogido.
 3. Cuando se han utilizado todos los palitos se cuentan los peces que están cogidos.
 4. En turnos los jugadores colocan y cogen los peces. El que en un turno ha cogido más peces es el ganador.
- También se puede utilizar el juego como un juego de memoria. Cuando se ha metido todos los palitos y se ha contado el número de peces cogidos, se da la vuelta (sin quitar la tapa) de la caja para que salgan los palitos. Después se los meten otra vez y se ve cuantas veces hay que hacerlo hasta que, de una vez, se pueden coger todos los peces.

**BUSCADOR DEL TESORO**

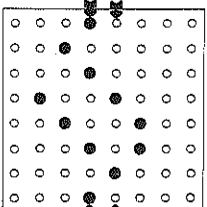
1. Se colocan los 12 imanes (= tesoros) de tal forma que 3 imanes siempre estén juntos, o bien horizontal o bien vertical.
2. Después el jugador contrario (el buscador del tesoro) tiene que buscar los tesoros con los palitos (= palos).

**EL JUEGO DEL BARCO**

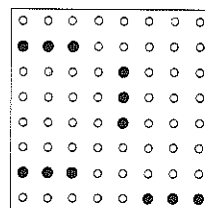
1. Se colocan los 12 imanes (= rocas grandes) en cualquier sitio, pero como mínimo un punto negro tiene que separar dos rocas y se admite como máximo 3 rocas colocadas en una línea.
2. El jugador contrario (= el remero) tiene que remar hacia la tierra sin enredarse en una roca. Si se tropeza con una roca se ha perdido. Para hacer una remada se mete un palito en un agujero. El primer palito se mete en la línea más cerca del barco, el siguiente palito se mete en la siguiente línea, etc.

**EL JUEGO DE VADEAR**

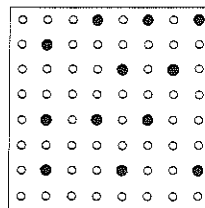
1. Los 12 imanes (= piedras) se colocan según lo siguiente:
 - la primera piedra sobre uno de los puntos marcados con una flecha en una de las líneas exteriores (más cerca del barco),
 - la última piedra sobre uno de los dos puntos marcados en la línea exterior contraria (más cerca de la orilla),
 - Entre dichas líneas se colocan piedras para que formen una línea entera ininterrumpida. (ver ilustración 1). Para hacer el juego más difícil se puede utilizar las 4 piedras restantes y poner una pista ciega que dirige al jugador contrario mal (ver ilustración 2).
2. Ahora el jugador contrario (= el vadeador) tiene que ir en pasos de equilibrio desde el barco hasta la orilla sobre las piedras invisibles. Para hacer un paso se mete un palito en un agujero y se empieza con la línea más cerca el barco. Si se pierde se ha caído en el agua y hay que intentarlo otra vez. Cuando se encuentra una piedra se puede pasar a la línea siguiente, etc.

**FISKEFÄNGET**

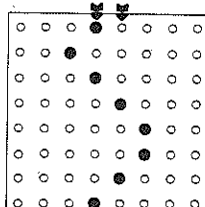
1. En av deltagarna tar lådan åt sidan. Locket (= havsytan) på lådan (= havet) tas bort och samtliga 12 magneter (= fiskar) placeras ut på valfria punkter på havets botten. Därefter sätts locket på igen och spelplanen placeras framför motspelaren (= fiskaren).
 2. Fiskaren har nu 15 vita pinnar (= kast med kastspö) till sitt förfogande för att fånga de 12 fiskarna. Pinnarna stoppas ner genom hålen och stannar en bit ovanför havsytan när en fisk fångats.
 3. När samtliga pinnar har använts räknas hur många fiskar som fångats.
 4. Deltagarna turas sedan om att placera ut fiskar och att fånga fiskar. Den som i en omgång har fångat flest fiskar har vunnit.
- Spelet kan också användas som ett minnospel. När man stoppat i samtliga pinnar och räknat antalet fångade fiskar, vändes (utan att locket tas bort) upp och ned på lådan så att pinnarna trillar ur. Därefter stoppar man i dem igen och ser hur många försök som krävs innan man på en gång fångat samtliga 12 fiskar.

**SKATTSÖKARSPELET**

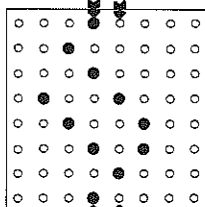
1. De 12 magneterna (= skatter) ska placeras så att tre st alltid ligger intill varandra, antingen vågrät eller lodrät.
2. Det gäller sedan för motspelaren (= skattsökaren) att med hjälp av pinnarna (= käppar) hitta skatterna.

**BÅTSPELET**

1. De 12 magneterna (= stora klippor) placeras ut på valfria punkter, dock måste alltid minst en svart punkt skilja två klippor åt och högst tre klippor får placeras på en och samma rad.
2. För motspelaren (= roddaren) gäller det att ro båten in mot land utan att fastna på en klippa. Stöter man på en klippa är man utslagen. Varje roddtag representeras av att en pinne stoppas ned i ett hål. Första pinnen ska stoppas ned i raden närmast båten, nästa pinne i nästa rad, osv.

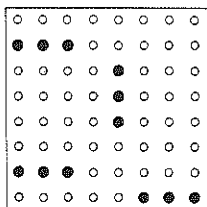
**VADARSPELET**

1. De 12 magneterna (= stenar) ska placeras enl. följande:
 - den första stenen på en av de med pil markerade punkterna på ena ytterraden (närmast båten),
 - den sista stenen på en av de båda markerade punkterna på motsatta ytterraden (närmast stranden),
 - däremellan ska stenar placeras ut så att en obruten linje bildas (bild 1). Vill man försvåra spelet kan de resterande 4 stenarna användas för att lägga ut blindspår (stickspår) som leder motspelaren fel (bild 2).
2. Motspelaren (= vadaren) ska nu ta sig från båten in till stranden genom att gå balansgång på de osynliga stenarna. Varje steg representeras av att en pinne stoppas ned i ett hål, med början i raden närmast båten. Missar man har man trillat i vattnet och får försöka på nytt. När man hittat en sten får man gå vidare till nästa rad, osv.

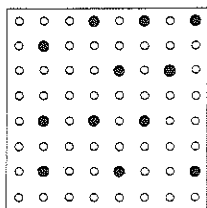


FISKERI

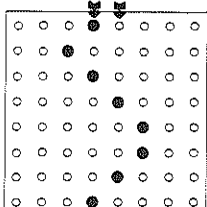
1. En af deltagerne tager låget til side. Låget (havoverfladen) tages af bunden (havet) og samtlige 12 magneter (fisk) placeres valgfrit på havets bund. Derefter sættes låget på igen, og spilleplanen placeres foran modspilleren (fiskeren).
 2. Fiskeren har nu 15 hvite pinde (= kast med fiskestang) til hjælp for at fange de 12 fisk. Pindene stoppes ned gennem hullet og standser lidt ovenfor havoverfladen, når en fisk fanges.
 3. Når samtlige pinde er anvendt, udregnes hvor mange fisk der er fanget.
 4. Deltagerne skiftes nu til at sætte fiskene ud og til at fange fiskene. Den som i en omgang har fået flest fisk, har vundet spillet.
- Spillet kan også anvendes som et memoryspil. Når man har stoppet samtlige pinde i æsken og regnet ud hvor mange fisk der er fanget, vendes (uden at låget tages af) op og ned på æsken, således at pindene triller ud. Derefter stopper man dem i igen og ser, hvor mange forsøg som kræves, inden man på en gang fanger samtlige 12 fisk.

**SKATTEJAGTSPILET**

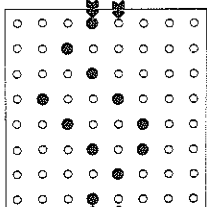
1. De 12 magneter (= skatten) placeres således at 3 stk. altid ligger sammen. Altid vandret eller lodret.
2. Det gælder da for modspilleren (skattejægeren) ved hjælp af pindene (kæppene) at finde skatterne.

**BÅDSPILLET**

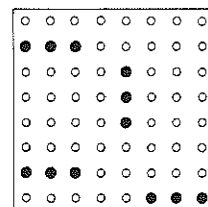
1. De 12 magneter (= store klipper) placeres på valgfrie punkter, dog må altid mindst et sort punkt adskille 2 klipper, samt højst 3 klipper placeres på samme række.
2. For modspilleren (= roeren) gælder det om at ro båden ind mod land uden at støde på en klippe. Støder man mod en klippe, udgår man. Hvert rotag markeres ved at en pind stoppes ned i rækken nærmest båden, næste pind i næste række o.s.v.

**VADESPILLET**

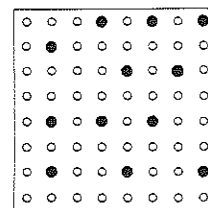
1. De 12 magneter (= stenene) placeres som følgende:
 - den første sten på et af de med pil markerede punkter på yderrækken (nærmest båden).
 - den sidste sten på et af de markerede punkter på modstående yderrække (nærmest stranden).
 - Derimellem skal stenene placeres, således at en ubrudt linie dannes (billed I). Vil man gøre spillet sværere, kan de resterende 4 sten anvendes til at lave blindspor med, som leder modspilleren på vildspor, således at han laver fejl (billed II).
2. Modspilleren (vaderen) skal nu gå fra båden til stranden i balancegang på de usynlige sten. Hvert skridt markeres ved at en pind sættes ned i et hul, begyndende i rækken nærmest båden. Laver man fejl, er man faldet i vandet og må så forsøge på ny. Når man har fundet en sten, må man gå videre til næste række, o.s.v.

**PÅ FISKETUR**

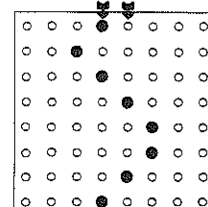
1. En af deltagerne tar esken til side, og plasserer magnetene på fritt valgte punkter i eskens bunn. Lokket representerer havflaten og må tas bort før magnetene plasseres. Det er totalt 12 magneter som skal plasseres. Når dette er gjort plasseres spillet foran motspilleren.
 2. "Fiskeren" har nå 15 hvite pinner. Med disse skal han forsøke å fange så mange av fiskene som mulig. Pinnene slippes ned i fritt valgte hull, og om man får napp stopper pinnen et stykke over havflaten. Når samtlige brikker er brukt regner man sammen hvor mange napp man har fått.
 3. Deltakerne bytter så på å plassere og fange fisk, og den som i løpet av en omgang (eller flere omganger) har fått flest napp, vinner.
- Spillet kan også benyttes som et "memory"-spill. Etter endt omgang snur man bare spillet på hodet, de hvite brikkene faller ut på bordet, og man starter på nytt i et forsøk på å få flere napp enn omgangen før. Slik kan man fortsette inntil man i en og samme omgang får 12 napp.

**SKATTEJAKTEN**

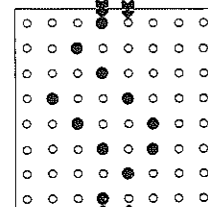
1. Nå skal de 12 magnetene være gjemte skatter, og de skal plasseres slik at 3 magneter alltid ligger inntil hverandre enten lodrett eller vannrett.
2. Det gjelder for motspilleren å finne de 4 gjemte skattene.

**FARLIG BÅTTUR**

1. De 12 magnetene er nå undervannsklipper, og plasseres på valgfrie punkter etter følgende regler:
 - Minst ett svart punkt må skille 2 klipper.
 - Maksimum 3 klipper kan plasseres på en og samme rekke.
2. For navigatøren gjelder det nå å bringe båten trygt i havn uten å treffe på klippene. Støter man på en klippe er man ute av spillet. Første pinne skal alltid plasseres i rekken nærmest båten, neste pinne i neste rekke osv. Man er trygt i havn når alle hvite brikker er plassert uten at man har gått på en klippe.

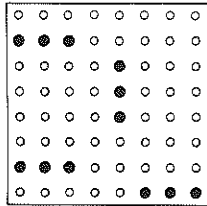
**FRA STEN TIL STEN**

1. De 12 magnetene skal nå være vadestener, og skal plasseres etter følgende regler:
 - Den første stenen på en av de med pil markerte punktene på ytterraden nærmest båten.
 - Den siste stenen på en av de to markerte punktene på motsatte ytterrad, nærmest stranden.
 - Mellom disse to punktene skal stenene så plasseres slik at det dannes en ubrutt linje (bilde 1). Man kan bruke de 4 siste magnetene til å legge ut blindspor for motspilleren, hvilket gjør spillet enda vanskeligere.
2. Når dette er gjort gjelder det for motspilleren å ta seg fra båten og opp på stranden uten å bli våt på bena. Forsvinner brikken blir han våt, og er ute av spillet. Man kan også begynne på nytt og regne antall forsøk man må ha for å komme i land. Første steg markeres ved at en pinne plasseres i rekken nærmest båten. Får man fotfeste (toppen av brikken syns over vannet), fortsetter man til neste rekke osv.



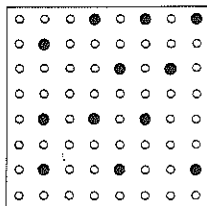
KALANPYYNTI

1. Toinen pelaajista vie laatikon syrjään. Hän ottaa laatikon (= meri) kannen (= merenpinta) pois ja sijoittaa 12 magneettia (= kalat) valitsemilleen paikoille meren pohjalle. Sitten hän asettaa kannen paikoilleen ja antaa pelilaudan vastapelaajalleen (= kalastaja).
 2. Kalastajalla on nyt 15 valkoista puikkoa (= heittovapaa) käytettävissään pyydystäkseen 12 kalaa. Puikot pistetään reikien läpi, ja kun kala on tarttunut pyydykseen, jää osa puikosta näkyviin merenpinnalle.
 3. Kun kaikki puikot on käytetty, lasketaan kuinka monta kalaa on saatu.
 4. Pelaajat asettavat kalat ja pyydystävät kaloja vuorotellen. Se, joka yhdellä kierroksella on saanut eniten kaloja, on voittaja.
- Peliä voidaan pelata myös muistipelinä. Kun kaikki puikot on pistetty sisään ja laskettu saatujen kalojen määrä, käännetään laatikko ylösalaisin (kannen ollessa kiinni) niin, että puikot putoavat ulos. Sen jälkeen ne pistetään uudestaan reikien läpi ja katsotaan kuinka monta yritystä tarvitaan kaikkien 12 kalan pyydystämiseen yhdellä kertaa.



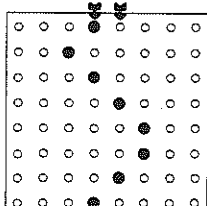
AARTEENETSINTÄPELI

1. 12 magneettia (= aarretta) asetetaan siten, että aina 3 niistä sijaitsee aivan toistensa vieressä, joko vaaka- tai pystysuoraan.
2. Vastapelaajan (= aarteenetsijän) on sitten tarkoitus puikkojen (= keppien) avulla löytää aarteet.



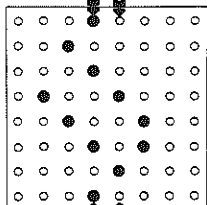
VENEPELI

1. 12 magneettia (= suurta karia) asetetaan vapaavalintaisille paikoille, kuitenkin siten, että aina vähintään yksi musta piste erottaa kaksi karia ja korkeintaan kolme karia saa sijoittaa samaan riviin.
2. Vastapelaajan (= soutajan) on tarkoitus soutaa veneellä maata kohti joutumatta karille. Jos hän törmää kariin, on hän poissa pelistä. Jokaisella soutuvetolla pistetään puikko reikään. Ensimmäinen puikko pistetään lähinnä venettä olevaan riviin, seuraava puikko seuraavaan riviin, jne.



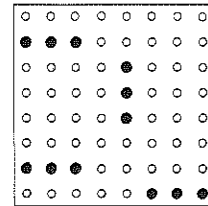
KAHLAAJAPELI

1. 12 magneettia (= kiveä) asetetaan seuraavasti:
 - ensimmäinen kivi yhdelle yhtenäisellä ylärivillä olevista nuolella merkityistä pisteistä (lähinnä venettä),
 - viimeinen kivi yhdelle vastapäisellä ylärivillä olevista merkityistä pisteistä (lähinnä rantaa),
 - näiden välille tulee kivet sijoittaa siten, että muodostetaan yhtenäinen linja (kuva 1). Jos halutaan vaikeuttaa peliä, voidaan jäljellä olevat 4 kiveä käyttää väärin jälkien tekemiseen (pistoraide), joka johtaa vastapelaajan harhaan (kuva 2).
2. Vastapelaaja (= kahlaaja) nousee nyt veneestä ja yrittää kulkea rannalle tasapainossa pitkin näkymättömiä kiviä. Jokaisella askeleella pistetään puikko reikään, aloittamalla lähinnä venettä olevasta rivistä. Jos pelaaja astuu ohi, hän on pudonnut veteen ja saa yrittää uudestaan. Kun hän on löytänyt kiven, hän saa siirtyä seuraavalle riville, jne.



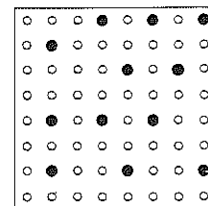
FISHING

1. One of the players takes the box to one side. He takes off the lid (= the surface of the ocean) of the box (= the ocean) and places all twelve magnets (= fish) on the bottom of the ocean. Then he can replace the lid and put the box in front of his opponent (= fisherman).
 2. The fisherman now has 15 white sticks (= fishing poles) with which to catch the 12 fish. He puts one of the sticks down a hole, and if it remains a bit above the surface of the water he has caught a fish.
 3. When all the sticks are used up, the number of fish caught may be counted.
 4. The players take turns in catching fish and in placing them in position. The winner is the player who catches most fish in one round.
- The game may also be used as a memory game. When all sticks have been used, and the number of fish caught have been counted, one of the players can turn the box upside down (without removing the lid) so that the sticks fall out. Then the fisherman can try his luck again, seeing how many turns he needs before catching all twelve fish.



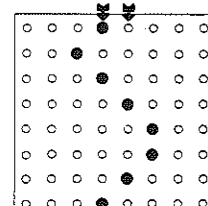
TREASURE HUNT

1. Place the 12 magnets (= treasure) so that there are always three adjacent, either horizontally or vertically.
2. The first player's opponent (= the treasure hunter) must then use the white sticks to find the treasure.



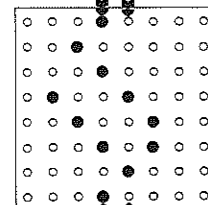
THE BOAT GAME

1. The first player places the 12 magnets (= big rocks) wherever he wants. There must always be at least one black spot between rocks and no more than three rocks may be placed on the same row.
2. The opponent (= the oarsman) must row his boat to shore without hitting a rock. If he hits a rock he loses. Each stroke of the oars is represented by putting one of the white sticks down a hole. Put the first stick somewhere in the row of holes nearest the boat, the second stick somewhere in the next row, etc.



STEPPING STONES

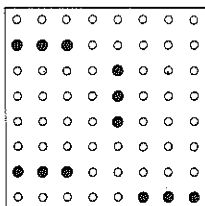
1. Place the 12 magnets (= stepping stones) as follows:
 - the first stone goes on one of the black spots marked by an arrow on the outside row nearest the boat
 - the last stone goes on one of the indicated spots on the outside row opposite (nearest the shore)
 - the stones in between are placed to form an unbroken line (see diag. 1). If you want to make the game more difficult you can use the four remaining stones to trick the opponent into heading in the wrong direction (see diag. 2).
2. The second player (= the wader) now wades from the boat to the shore by stepping on the invisible stones. Each step is taken as a stick is placed in a hole, starting with the row nearest the boat. If the player misses a stone he has fallen in the water and must try again. When he has found the stone in one row he continues to the next row, etc.



Das Spiel besteht aus: Spielfeld, 15 weiße Stäbchen, 12 Magnete.

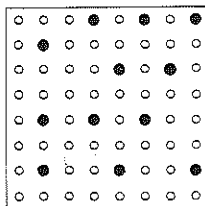
FISCHFANG

- Ein Spieler entfernt den Deckel (die Wasseroberfläche) und plaziert, ohne dass der Gegenspieler zuschauen kann, alle 12 Magnete (die Fische) auf beliebige Punkte auf dem Meeresboden. Dann legt er den Deckel wieder auf und stellt das Spiel vor den Gegenspieler (Fischer).
 - Der Fischer hat 15 weiße Stäbchen (Angeln) zur Verfügung, um die 12 Fische zu fangen. Die Stäbchen werden durch die Löcher im Deckel gesteckt. Wo ein Fisch gefangen wird, ragt das Stäbchen ein Stück aus der Wasseroberfläche heraus.
 - Wenn alle Stäbchen gesteckt sind, zählt man, wieviel Fische der Spieler gefangen hat.
 - Die Spieler wechseln sich ab beim Auslegen und Fangen der Fische. Gewinner ist, wer in einem Durchgang die meisten Fische gefangen hat.
- Fischfang kann auch als Memory-Spiel benutzt werden. Wenn man alle Stäbchen gesteckt und die gefangenen Fische gezählt hat, wendet man – ohne den Deckel abzunehmen – den Spielkasten, so dass die Stäbchen herausfallen. Dann beginnt ein neuer Durchgang – solange, bis man alle 12 Fische auf einmal fängt.



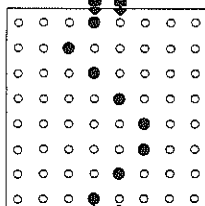
SCHATZSUCHE

- Die 12 Magnete (Schätze) werden so plaziert, dass immer drei nebeneinander liegen, entweder waagrecht oder senkrecht.
- Der Gegenspieler (Schatzsucher) hat die Aufgabe, mit Hilfe der Stäbchen (Stöcke) die Schätze zu finden.



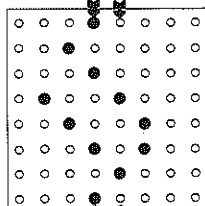
BOOTSFAHRT

- Die 12 Magnete (Hindernisse) werden auf beliebige Punkte plaziert, jedoch so, dass zwei Hindernisse immer durch mindestens einen schwarzen Punkt voneinander getrennt sind. Auch dürfen höchstens drei Hindernisse in der gleichen Reihe liegen.
- Der Gegenspieler (Ruderer) hat die Aufgabe, das Boot an Land zu rudern, ohne an einer Hindernis hängen zu bleiben. Wer auf eine Hindernis stößt, scheidet aus. Jeder Ruderschlag wird durch ein Stäbchen markiert, das der Spieler in ein Loch im Deckel steckt. Das erste Stäbchen wird in ein Loch der ersten Reihe vor dem Boot gesteckt, das nächste in die zweite Reihe usw., jeweils ein Stäbchen pro Reihe.



WATEN

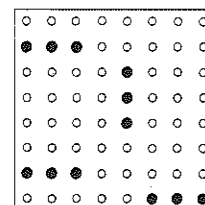
- Die 12 Magneten (Steine) werden in folgender Weise plaziert:
 - der erste Stein auf einen der mit einem Pfeil gekennzeichneten Punkte der äußersten Reihe (am Boot),
 - der letzte Stein auf einen der gekennzeichneten Punkte auf der gegenüberliegenden Seite (am Strand),
 - dazwischen werden die Steine so ausgelegt, dass sie eine ununterbrochene Reihe bilden (Bild 1). Um dem Gegenspieler das Waten zu erschweren, kann man mit den restlichen vier Steinen Irrwege legen, die ins Leere führen (Bild 2).
- Der Gegenspieler (Water) muss nun vom Boot an Land gehen in einem Balancegang auf den unsichtbaren Steinen. Jeder Schritt wird durch ein Stäbchen in einem Loch markiert, man beginnt in der Reihe vor dem Boot. Findet man keinen Stein, fällt man ins Wasser und macht einen neuen Versuch. Tritt man auf einen Stein, geht man weiter zur nächsten Reihe.



Le jeu comprend: Tableau de jeu, 15 bâtonnets blancs, 12 aimantées.

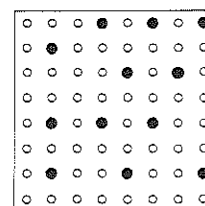
LA PARTIE DE PECHE

- Le jeu comprend une boîte rouge (la mer), un couvercle bleu (la surface de l'eau), 12 pièces noires aimantées (les poissons) et 15 bâtonnets blancs (les cannes à pêche). L'un des joueurs place en cachette les poissons au fond de la mer, où il veut, puis referme le couvercle et donne la boîte à son adversaire qui est le pêcheur.
- Le pêcheur dispose de 15 bâtonnets blancs (les cannes à pêche) pour prendre les douze poissons. Il introduit un à un les bâtonnets dans les trous. Le poisson a mordu si le bâtonnet, une fois enfoncé, dépasse légèrement la surface de l'eau.
- Lorsque tous les bâtonnets ont été introduits dans les trous, le pêcheur compte le nombre de poissons qu'il a pris.
- Les rôles sont ensuite inversés. C'est maintenant au pêcheur de placer les poissons au fond de la mer. On compare les prises, et le joueur qui a pêché le plus grand nombre de poissons remporte la partie.
- Il est possible aussi de faire de ce jeu un "jeu de mémoire". Lorsque vous avez introduit tous les bâtonnets, et compté le nombre de poissons pêchés, vous retournez la boîte (sans ôter le couvercle). Les bâtonnets tombent. Vous rejouez en essayant de vous rappeler l'emplacement des poissons déjà repérés. Combien de fois vous faudra-t-il jouer de cette façon pour prendre, en une seule partie, les douze poissons?



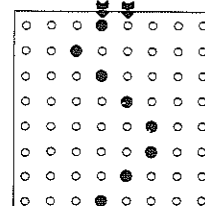
LA COURSE AU TRESOR

- Les 12 pièces aimantées (les trésors) doivent être disposées trois par trois, horizontalement ou verticalement.
- L'adversaire (le chasseur de trésors) doit alors essayer, à l'aide des bâtonnets, de trouver les trésors.



LE JEU DU BATEAU

- Les 12 pièces aimantées (les récifs) sont placées au choix sur la plaque métallique. Toutefois, un point noir doit toujours séparer deux récifs, et le joueur ne peut disposer plus de 3 récifs sur la même rangée.
- L'adversaire (le rameur) doit essayer de ramener son bateau à la côte sans rencontrer d'obstacle. Chaque coup de rame correspond à l'introduction d'un bâtonnet dans un trou. Le premier bâtonnet doit être introduit sur la rangée la plus proche du bateau, le second sur la rangée suivante, etc...



LE JEU DE L'ECHASSE

- Les douze pièces aimantées (les pierres) doivent être disposées de la façon suivante:
 - la première pierre sur l'un des deux points noirs indiqués par une flèche au fond de la boîte, du côté le plus proche du bateau.
 - la dernière pierre sur l'un des deux points noirs indiqués par une flèche du côté opposé, c'est à dire près de la côte.
 - les autres pierres doivent être disposées entre ces deux points de telle sorte qu'elles forment une ligne continue (illustration 1). Si l'on veut rendre le jeu plus difficile, on peut utiliser les quatre pièces aimantées restantes pour former une autre piste et égarer ainsi l'adversaire (illustration 2).
- L'adversaire (l'échasse) doit donc se rendre du bateau à la côte, en marchant sur les pierres "invisibles". Chaque pas correspond à l'introduction d'un bâtonnet dans un trou, en commençant côté bateau. Si l'échasse manque la pierre, elle tombe dans l'eau et doit retourner au point de départ. Si elle trouve une pierre, elle peut continuer, et ainsi de suite.

