



Fédération Belge de Go
Belgische Go Federatie

Le jeu de Go

Le jeu de Go est né, il y a plusieurs milliers d'années en Chine pour n'être que récemment découvert par le monde occidental.

Le but du jeu est la constitution de territoires en utilisant un matériel très simple: une grille et des pierres que l'on pose alternativement.

Les règles s'apprennent en quelques minutes et permettent au débutant de jouer des parties passionnantes. Que l'on se lance dans une folle bataille ou que l'on veuille explorer plus avant ses inépuisables subtilités, le jeu de Go vous promet des voyages fantastiques...

Règles

Le Go se joue à deux sur un go-ban (damier de 19x19 lignes), l'un des joueurs prend les pierres noires, l'autre les pierres blanches.

La grille est vide en début de partie. Noir pose une pierre sur une des intersections libres et ainsi de suite. Les pierres ne seront pas déplacées.

Le but du jeu est pour chacun des joueurs de constituer des territoires (ensemble d'intersections vides entourées de pierres d'une même couleur). Les bords du go-ban constituent des frontières naturelles.

Une pierre ou une chaîne de pierres est prise et retirée du jeu quand on occupe la dernière liberté (voir point suivant) dont elle disposait.

La partie prend fin quand les deux joueurs passent consécutivement leur tour.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points (territoire + prisonniers) est déclaré vainqueur.

Libertés

Les libertés d'une pierre sont les intersections libres adjacentes à cette pierre.

La pierre noire du diagramme 1 a quatre libertés. Si une pierre de même couleur vient occuper une de ces libertés, les deux pierres sont connectées et forment une chaîne. La chaîne a pour nombre de libertés le total des intersections adjacentes (8 pour les trois pierres du diagramme 2).



Diagramme 1



Diagramme 2

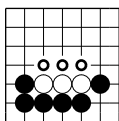
Si une pierre de couleur opposée occupe une des ces intersections adjacentes, elle supprime une liberté.

Après le coup blanc, la pierre noire du diagramme 3 n'a plus que trois libertés.

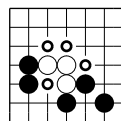


Diagramme 3

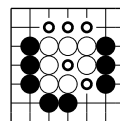
Exemples : les chaînes blanches ci-dessous disposent du nombre de libertés indiqué.



3 libertés



4 libertés



5 libertés



Règle de Prise

Quand on occupe la dernière liberté d'une pierre ou d'une chaîne de pierres, celle-ci est capturée et enlevée du jeu.

Donc, si blanc joue en A dans le diagramme 1, il prend les deux pierres noires.

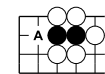


Diagramme 1

Toute pierre ou groupe de pierres ne disposant plus que d'une liberté est donc menacé de prise.

Dans le diagramme 2, toutes les pierres blanches sont menacées de prise et, par exemple, si noir joue en B, il prend les trois pierres blanches du coin.

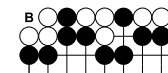


Diagramme 2

Les pierres prises sont conservées à part jusqu'à la fin de la partie, (voir « fin de partie »).

Il est interdit de se placer en un endroit où on ne dispose pas de liberté (suicide interdit) sauf si, ce faisant, on capture des pierres.

Donc, dans le diagramme 3, noir ne peut jouer ni en A ni en B. Par contre, il peut jouer en C car il prend des libertés en capturant cinq pierres blanches.

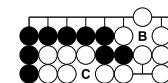


Diagramme 3

Règle du ko: si blanc prend une pierre noire en jouant un des points A ou B dans le diagramme 4, il est interdit à noir de reprendre aussitôt. En effet, cela créerait une situation de prise et reprise sans fin! La règle de ko (« éternité » en japonais) stipule que noir doit d'abord jouer une fois ailleurs. Ainsi, ce n'est que si blanc n'a pas connecté (en jouant à l'endroit où il a pris la pierre noire) en réponse à ce dernier coup, que noir pourra reprendre le ko.

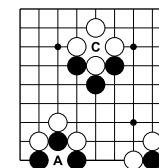


Diagramme 4

Fin de partie

La partie se termine quand les deux joueurs estiment qu'il ne reste rien à conquérir. Ils passent alors chacun à tour de rôle.

Reste alors à compter la partie.

Première étape : jouer les points dits « neutres ».

Il s'agit des points situés entre une frontière blanche et une frontière noire; peu importe qui y joue, le score ne changera pas. A et B dans le diagramme 1 sont de tels points.

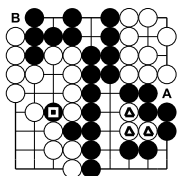


Diagramme 1

Deuxième étape : retirer les pierres considérées comme mortes.

Il s'agit des pierres encore présentes sur le goban mais qui n'ont aucun moyen d'échapper à la prise. Elles sont rajoutées aux éventuelles pierres déjà capturées en cours de partie. C'est le cas des 4 pierres marquées dans le diagramme 1.

Troisième étape : décompte des points proprement dit.

Pour faciliter le décompte, les pierres prisonnières sont placées dans le territoire de leur couleur. C'est le cas des quatre pierres marquées dans le diagramme 2.

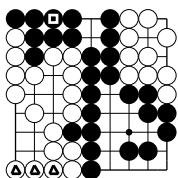


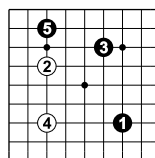
Diagramme 2

Il ne reste alors qu'à compter les intersections restées libres, chacune comptant pour un point.

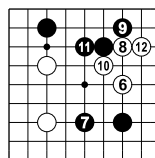
Dans le diagramme 2, noir gagne 14 à 12.

Mini-partie (9x9) commentée

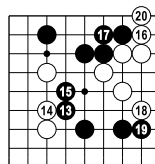
Au début, les deux joueurs construisent deux zones pour définir des territoires. Noir a l'avantage de l'initiative et prend de l'avance dès le début (zone plus grande).



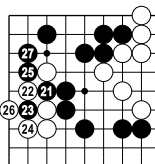
Avec 6, blanc se parachute dans la zone noire. Au cours de la séquence 8-12, chacun se renforce.



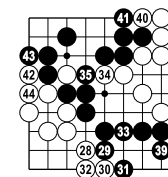
En menaçant le bord gauche, noir va scinder blanc en deux groupes (13-15). Blanc doit s'assurer de ne pas être capturé en agrandissant son espace vital (16-20).



Noir utilise la faiblesse de la formation blanche à gauche en jouant 21 et blanc bloque logiquement avec 22. Pourquoi jouer le coup 23 ? En fait, comme blanc prend cette pierre, noir en profite pour faire un gros territoire dans le coin en dessous (23 constitue donc un sacrifice astucieux).

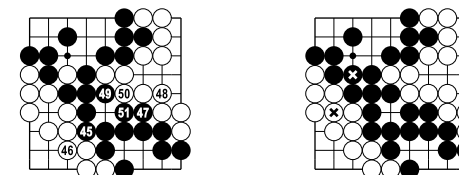


Maintenant, la plupart des coups sont joués sur la première ou la deuxième ligne établissant les frontières autour des territoires respectifs (bien qu'il reste des coups centraux comme 34-35). Blanc mène la danse et chacun des coups de connexion est obligatoire.



Après 42, blanc est obligé de rajouter 44 (pour ne pas se faire prendre) et c'est noir qui a l'initiative pour les derniers coups. Blanc et noir se partagent le terrain vague central et après 51, la partie est terminée.

En ôtant les pierres mortes et/ou prisonnières (2 et 23) et en les replaçant dans les territoires de leur couleur, on procède au décompte.



Noir l'emporte avec 17 points contre 13.

Renseignements pratiques

Pour tous renseignements complémentaires, consultez le site Internet de la Fédération Belge de Go :

www.qofed.be

ou par courriel à :

info@qofed.be