

### 3. But du jeu

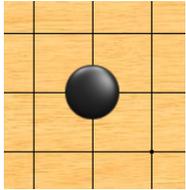
Durant la partie, les joueurs entourent progressivement des intersections vides avec des pierres de leur couleur et les bords du Goban pour former des territoires.

Le but du jeu est d'avoir plus de points que l'adversaire à la fin de la partie en faisant les plus grands territoires possibles avec ses pierres et en capturant les pierres adverses.

### 4. Règles de capture

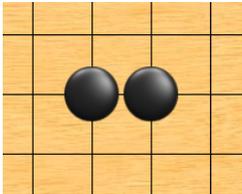
#### 4.1 Pierre seule et chaîne de pierres

Une pierre peut être seule.

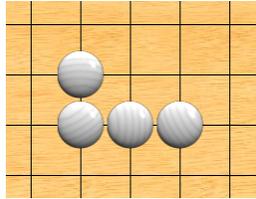


Une pierre qui occupe une intersection adjacente à une ou plusieurs pierres de même couleur forme une chaîne de pierres.

Chaîne de 2 pierres



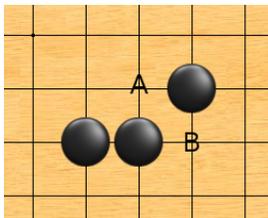
Chaîne de 4 pierres



**Remarque:** Les pierres sont connectées entre elles horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale !

Ces 3 pierres ne forment pas une chaîne.

Noir doit encore connecter en jouant A ou B pour obtenir une chaîne de 4 pierres.

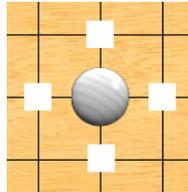


#### 4.2 Libertés

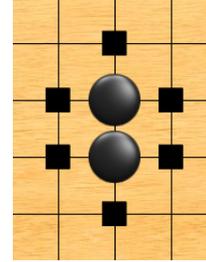
Chaque pierre ou chaîne de pierres est entourée par un ensemble d'intersections adjacentes vides appelées "libertés".

**Remarque:** Les libertés sont des intersections adjacentes vides horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale !

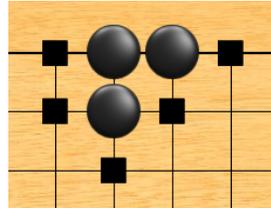
Pierre seule avec 4 libertés.



Chaîne de 2 pierres avec 6 libertés



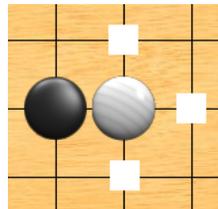
Chaîne de 3 pierres au bord du Goban avec 5 libertés.



#### 4.3 Réduction des libertés et capture

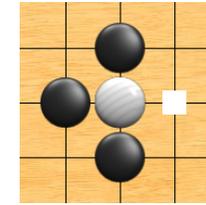
Lorsqu'une pierre de couleur opposée occupe une des intersections adjacentes, elle supprime une liberté.

La pierre blanche a 3 libertés

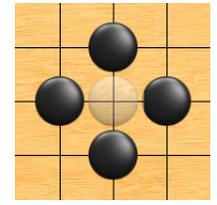


Si, en posant une pierre, un joueur supprime la dernière liberté d'une pierre ou chaîne de pierres adverse, cette pierre ou cette chaîne de pierre est capturée et retirée du plateau de jeu.

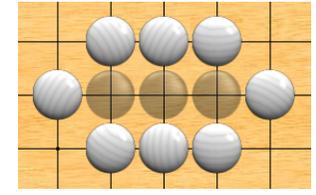
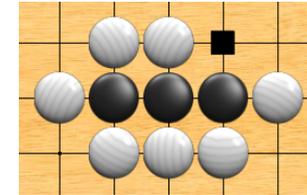
La pierre blanche a 1 liberté.



Noir joue sur la dernière liberté et capture la pierre blanche.



Blanc peut capturer la chaîne de 3 pierres noires en jouant sur leur dernière liberté.

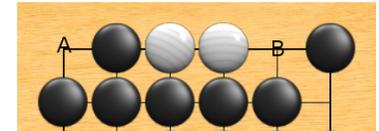


#### 4.4 Cas particuliers

##### 4.4.1 Suicide interdit

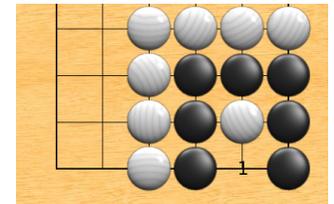
Jouer une pierre de sorte à se mettre soi-même en situation de capture est interdit.

Blanc n'a pas le droit de jouer ni en A ni en B.



**Remarque:** Si la pierre jouée capture une ou plusieurs pierres adverses, ce n'est pas un suicide !

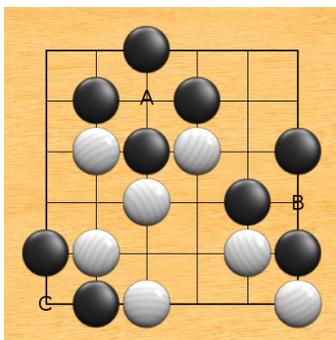
Blanc a le droit de jouer en 1 et capturer 7 pierres noires. De même, Noir a le droit de jouer en 1 et capturer 1 pierre blanche.



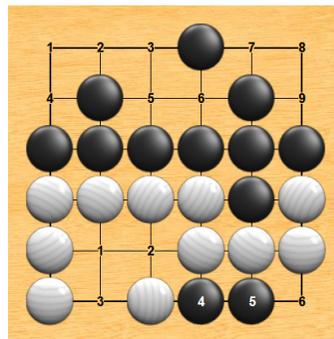
#### 4.4.2 Répétition interdite (Ko)

Il est interdit de capturer la pierre que l'adversaire vient de poser si cela refait apparaître exactement la même position.

*Si Blanc joue en A, B ou C, Noir n'aura pas le droit de reprendre immédiatement la pierre que Blanc pose et devra donc jouer ailleurs.*



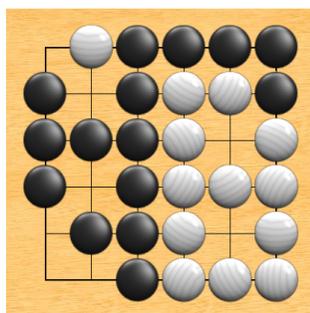
*Noir a 9 points de territoire.  
Blanc a 6 points de territoire  
+ 2 points pour les 2 pierres  
noires qui ne peuvent être  
sauvées.*



### 5. Fin de partie et comptage des points

Au Go, il est permis de passer son tour si on estime qu'il n'y a plus rien à jouer. La partie se termine quand les deux joueurs passent leur tour successivement.

*Partie terminée: il n'y a plus de frontières à fermer et les territoires sont clairement définis.*



Chaque intersection vide à l'intérieur de ses territoires vaut 1 point.

Chaque pierre capturée et chaque pierre qui ne peut échapper à la capture compte pour 1 point.

Compter ainsi les points pour Noir et pour Blanc: le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

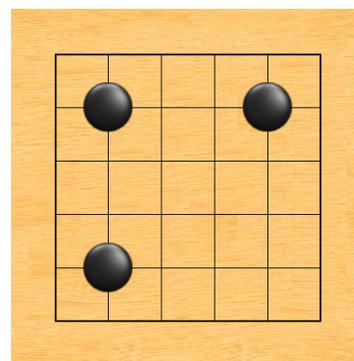
### Partie à handicap

Au Go, deux joueurs de force très différente peuvent jouer à égalité de chances grâce à un système de handicap.

Pour aider Noir, des pierres noires peuvent être placées sur le Goban avant le début de la partie.

Blanc (le joueur le plus fort) joue ensuite le premier coup.

*Partie à 3 pierres de handicap.*



[www.gofed.be](http://www.gofed.be)



FEDERATION BELGE  
BELGISCHE FEDERATIE

# Go

## Règles du jeu

### 1. Matériel

- Un plateau de jeu (en bois) appelé "Goban" sur lequel est inscrit un quadrillage de 19 lignes et 19 colonnes (19x19). Les petits plateaux de jeu 9x9 et 13x13 sont conseillés pour débiter ou jouer des parties rapides.

- Des pierres (généralement en pâte de verre) noires et blanches.



### 2. Déroulement du jeu

#### Préparation

Le Go se joue à deux. Un des joueurs, Noir, prend les pierres noires. L'autre, Blanc, prend les pierres blanches. Le plateau de jeu est vide en début de partie.

#### Pose des pierres

Noir pose une pierre sur une intersection libre de son choix. Puis Blanc joue de même sur une intersection libre. Puis Noir. Et ainsi de suite...

Les pierres ne se déplacent jamais (mais peuvent être capturées).