

Comment jouer

MATERIEL

Un plateau compose d'hexagones, formant 294 intersections, 150 pions noirs et 150 pions blancs.

PRINCIPE

Le but est de repartir le plateau entre les deux joueurs en dessinant des territoires, chaque intersection contenue dans un territoire valant un point.

Noir commence en déposant un pion de sa couleur sur une intersection du plateau. Puis, à tour de rôle, les joueurs posent un nouveau pion sur une intersection vide.

DEROULEMENT DU JEU

Deux intersections sont dites voisines quand elles sont sur la même ligne et sans aucune intersection entre elles.

Deux pions sont voisins si elles occupent des intersections voisines.

Une chaîne est un ensemble d'un ou plusieurs pions de même couleur voisines de proche en proche.

Les libertés d'une chaîne sont les intersections inoccupées voisines des pions de cette chaîne.

TERRITOIRE

Un territoire est un ensemble d'une ou plusieurs intersections inoccupées voisines de proche en proche, délimitées par des pierres de même couleur.

CAPTURE

Lorsqu'un joueur supprime la dernière liberté d'une chaîne adverse, il la capture en retirant du plateau de jeu les pions de cette chaîne. De plus, en posant un pion, un joueur ne doit pas construire une chaîne sans liberté, sauf si par ce coup, il capture une chaîne adverse.

Lorsqu'une chaîne n'a plus qu'une liberté, on dit qu'elle est en atari.

VIE ET MORT

De la règle de capture découle la notion de vie et de mort : des pions morts sont des pions que l'on est sûr de pouvoir capturer sans y perdre par ailleurs, tandis que des pions vivants sont des pions que l'on ne peut espérer capturer.

Pour compenser la vulnérabilité des pions, qu'il suffit d'entourer de 3 côtés pour effectuer une prise, il existe une disposition imprenable : l'hexagone constitué de 6 pions d'une même couleur. Cette Rosette, ou œil métaphysique survit avec tous les pions d'une même couleur qui lui sont connectés, comme un groupe comportant normalement deux yeux.

REPETITION

Un joueur, en posant un pion, ne doit pas donner un état identique à l'un de ceux qu'il lui avait déjà donné.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque les deux joueurs passent consécutivement. On compte alors les points. Chaque intersection du territoire d'un joueur lui rapporte un point, ainsi que chacune de ses pions encore présents sur le plateau.

Par ailleurs, commencer est un avantage pour Noir. Aussi, dans une partie à égalité, Blanc reçoit en échange des points de compensation, appelés komi. Le komi est habituellement de 7 points et demi (le demi-point sert à éviter les parties nulles).

Le gagnant est celui qui a plus de points.

How to play

EQUIPMENT

A tray made of hexagons, forming 294 intersections, 150 black pieces and 150 white pieces.

PRINCIPLE

The goal is to leave the board between the two players by drawing territories, each intersection contained in a territory worth one point.

Black begins by placing a pawn of his color on a shelf intersection. Then, in turn, players place a new piece on an empty intersection.

COURSE OF THE GAME

Two intersections are said to be neighbors if they are on the same line and with no intersection therebetween.

Two pieces are neighbors if they occupy adjacent intersections.

A string is a set of one or more adjacent same color pieces step by step.

The liberties of a chain are the empty intersections adjacent pawns in this chain.

TERRITORY

A territory is a set of one or more neighboring empty intersections of the next, bounded by the same colored stones.

CAPTURE

When a player removes the last liberty of an adverse chain, the capture by removing the board pawns in this chain. Furthermore, by placing a pawn, a player must not build a chain without freedom, unless by that time, it captures an enemy chain.

When a chain has only one liberty, is said to be in atari.

LIFE AND DEATH

The capture rule flows the concept of life and death: the dead are pawns pawns that one is sure to capture without losing also, while living pawns are pawns that can not hope capture.

To compensate for the vulnerability of pawns, it is enough to surround three sides to make a decision, there is a stunning layout: the hexagon consists of 6 pieces of the same color. This Rosette, or metaphysical eye survives all the pieces of the same color that are connected to it, as a group normally has two eyes.

REPETITION

A player, placing a pawn, must not give a state identical to the one he had given her.

END OF THE GAME

The game ends when both players pass consecutively. We then consider the points. Each intersection of the territory of a player earns one point and each of its still on set pieces.

Moreover, started is a Black advantage. Also, in an even game, White receives in exchange of compensation points, called Komi. Komi is normally 7 points and a half (the half point is used to avoid drawn games).

The winner is the one who has more points.

Como jugar

MATERIAL

Una bandeja hecha de hexágonos, formando 294 intersecciones, 150 piezas negras y 150 piezas blancas.

PRINCIPIO

El objetivo es dejar la junta entre los dos jugadores por los territorios de dibujo, cada intersección contenida en un territorio vale un punto.

Negro comienza mediante la colocación de un peón de su color en una intersección de la plataforma.

Luego, a su vez, los jugadores colocan una nueva pieza en una intersección vacía.

CURSO DE JUEGO

Dos intersecciones se dice que son vecinos si están en la misma línea y no entre los mismos con intersección.

Dos piezas son vecinos si ocupan las intersecciones adyacentes.

Una cadena es un conjunto de uno o piezas del mismo color paso a paso más adyacente.

Las libertades de una cadena son las intersecciones vacías adyacentes peones en esta cadena.

TERRITORIO

Un territorio es un conjunto de una o más intersecciones vacías vecinas de la siguiente, delimitadas por las mismas piedras de colores.

CAPTURA

Cuando un jugador se quita la última libertad de una cadena adversa, la captura mediante la eliminación de los peones de mesa en esta cadena. Por otra parte, mediante la colocación de un peón, un jugador no debe construir una cadena sin libertad, a menos que en ese momento, se capta una cadena enemigo.

Cuando una cadena tiene sólo una libertad, se dice que es en atari.

VIDA Y MUERTE

La regla de captura fluye el concepto de la vida y la muerte: los muertos son peones peones que uno está seguro de captar sin perder también, mientras que los peones que viven son peones que no puede esperar capturar.

Para compensar la vulnerabilidad de los peones, es suficiente para rodear tres lados para tomar una decisión, hay un diseño impresionante: el hexágono consta de 6 piezas del mismo color. Este Rosette, u ojo metafísico sobrevive todas las piezas del mismo color que están conectados a la misma, como un grupo normalmente tiene dos ojos.

REPETICIÓN

Un jugador, colocando un peón, no debe dar un estado idéntico al que él le había dado.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando ambos jugadores pasan consecutivamente. Después consideramos los puntos.

Cada intersección del territorio de un jugador gana un punto y cada una de sus piezas todavía en el set.

Por otra parte, empezar es una ventaja Negro. También, en un partido igualado, Blanca recibe a cambio de puntos de compensación, llamados Komi. Komi es normalmente 7 puntos y medio (el punto medio se utiliza para evitar empates).

El ganador es el que tiene más puntos.

Kijan pou jwe

MATERYEL

Yon plato ki fèt an ègzagon, ki gen 294 entèseksyon, 150 moso nwa ak 150 moso blan.

PRENSIP

Objektif la se kite tablo a ant de jwè yo pou yo fè desen teritwa, chak entèseksyon ki genyen nan yon teritwa vo yon pwen.

Nwa kòmanse pa mete yon plannen nan koulè l' sou yon entèseksyon etajè. Lè sa a, nan vire, jwè mete yon moso nouvo sou yon entèseksyon vid.

KOU DE JWÈT LA

De entèseksyon yo di ke yo dwe vwazen si yo sou liy lan menm ak ki pa gen okenn espas nan mitan entèseksyon.

De moso se vwazen yo ye si yo rete nan entèseksyon adjasan.

Yon fil se yon seri youn oswa plis adjasan moso menm koulè etap pa etap.

libète yo nan yon chèn yo entèseksyon yo vid pyon adjasan nan chenn sa a.

TERITWA

Yon teritwa se yon seri youn oswa plis entèseksyon vwazen vid nan pwochen an, bòne pa wòch yo menm koulè.

Capture

Lè yon jwè retire libète ki sot pase a nan yon chèn negatif, kapti a pa retire pyon yo nan Konsèy administrasyon an chenn sa a. Anplis de sa, pa mete yon plannen, yon jwè dwe pa bati yon chèn san yo pa libète, sof si pa lè sa a, li kaptire yon chèn lènmi.

Lè yon chèn gen sèlman yon libète, se di ke yo dwe nan atari.

Lavi ak lanmò

Règ la kaptire ap koule konsèp nan lavi ak lanmò: mò yo pyon pyon ki se youn asire w ke ou pran san yo pa pèdi tou, pandan y ap pyon k ap viv yo pyon ki pa ka espere pran.

Pou konpanse pou frajilite a nan pyon, li se ase yo antoure twa kote pran yon desizyon, gen yon Layout sansasyonèl: egzagon a konsiste de 6 moso nan koulè a menm. Sa a Rosette, oswa je metafizik kontinye viv tout moso yo nan koulè a menm ki gen rapò ak li, menm jan yon gwoup nòmalman gen de je yo.

REPETE

Yon jwè, mete yon plannen, pa dwe bay yon eta ki idantik ak yon sèl la li fin di Bondye li.

END DE JWÈT LA

Jwèt la fini lè tou de jwè pase youn apre lòt. Nou lè sa a konsidere pwen yo. Chak entèseksyon nan teritwa a nan yon jwè touche yon pwen ak chak nan toujou chita sou moso li yo.

Anplis, te kòmanse se yon avantaj Nwa. Epitou, nan yon jwèt menm, Blan resevwa nan echanj nan pwen konpansasyon, ki rele Komi. Komi se nòmalman 7 pwen ak mwatye nan yon (Se pwen an mwatye itilize pou fè pou evite jwèt trase).

Gayan an se youn nan moun ki gen plis pwen.