

Le jeu de Go

Go est un jeu ancien pour deux joueurs dont le but est de capturer plus de territoire que son adversaire.

Matériel

Pierres: Au début d'une partie, un joueur (normalement déterminé aléatoirement) prend les pierres noires et l'autre prend les pierres blanches.

Goban: Le plateau est normalement une grille de 19x19 intersections. Il commence vide et durant la partie, les joueurs ajoutent en alternance leurs pierres sur les intersections inoccupées de la grille. Pour une partie plus courte, un plateau plus petit (13x13 ou 9x9) peut être utilisé.



Concepts

Groupe: Plusieurs pierres de la même couleur connectées orthogonalement forment un groupe; elles fonctionnent comme une seule entité. Voir la figure 1.

Libertés: Les intersections adjacentes et inoccupées d'un groupe sont appelées ses libertés. Un groupe doit avoir au moins une liberté pour rester sur le plateau. Voir la figure 1.

Capture: Lorsqu'un joueur ajoute une pierre qui enlève la dernière liberté d'un groupe appartenant à l'adversaire, le joueur capture le groupe, enlève les pierres capturées du plateau et les garde comme prisonniers. Voir la figure 2.

Suicide: Il est interdit d'ajouter une pierre sur le plateau qui n'a pas de liberté, ou qui enlève la dernière liberté d'un de vos groupes. Exception: Il est permis d'ajouter une pierre sans liberté si elle capture un(des) groupe(s) adverse et ainsi crée ses propres libertés. Voir figure 2.

Ko: Il est interdit de retourner à un état du plateau qui a déjà eu lieu le tour avant. Voir la figure 2.

Vivant/Mort/Indéfini: Un groupe qui ne peut pas être capturé par l'adversaire est qualifié vivant (par exemple, un groupe qui contrôle 2 territoires séparés (appelé yeux) ne peut pas être capturé). Un groupe qui ne peut pas devenir vivant est qualifié mort. Un groupe qui ne peut pas être démontré vivant ou mort est qualifié indéfini. Voir la figure 3.

Territoire: Une intersection inoccupée contrôlée par un joueur est appelée un territoire. Un joueur contrôle une région de territoires si cette région est complètement encerclée par ses groupes vivants et il ne peut pas être attaqué par l'adversaire (ne peut pas être réduit, capturé, envahi, etc). Voir la figure 4.

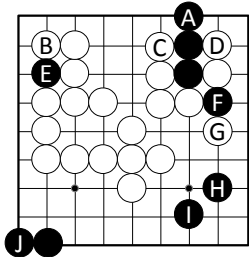


Figure 1. Il y a 10 **groupes** sur le plateau identifiés de A à J.

Notez qu'une pierre seule est considérée comme un groupe d'une unité.

Notez que la diagonale ne connecte pas les pierres (ex: H et I).

Notez que tous les groupes ont au moins 1 **liberté**.

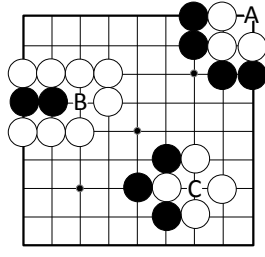


Figure 2. Lorsque noir joue à A, le groupe blanc dans le coin est **capturé**; ceci crée des libertés pour la pierre A.

Noir ne peut pas jouer à B; c'est la seule liberté pour ce groupe et ça générerait un **suicide**.

Lorsque noir joue à C, la pierre blanche à sa gauche est capturée. Ceci crée un **ko**; blanc ne peut pas capturer la pierre noire à C immédiatement.

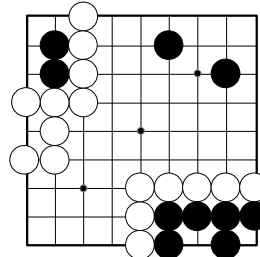


Figure 3. Le groupe noir dans le coin supérieur gauche est **mort**; il est complètement entouré par un groupe blanc vivant et n'a aucun moyen de se développer ou de s'enfuir.

Le groupe noir dans le coin inférieur droit est **vivant**; il a 2 yeux et ne peut pas être capturé.

Les 2 pierres dans le coin supérieur droit sont **indéfinies**.

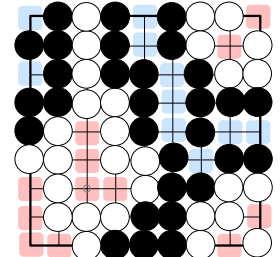


Figure 4. Ceci est un exemple d'une partie terminée. Tous les espaces du plateau ont été entourés complètement par les pierres noires ou blanches. Noir contrôle 10 territoires et blanc contrôle 12.

Déroulement d'une partie

En commençant avec le joueur qui a les pierres noires, les joueurs alternent et soit ajoute une de leur pierre sur le plateau, passe leur tour ou abdique. La partie prend fin lorsque les 2 joueurs passent et sont en accord que le plateau ne peut plus progresser, ou si un joueur abdique et donne la victoire à l'autre joueur.

Décompte de la partie

Tous les groupes morts sont automatiquement capturés par son adversaire et enlevés du plateau. Le pointage finale de noir est le nombre de territoires que le joueur contrôle, plus le nombre de pierres blanches capturées. Le pointage finale de blanc est le nombre de territoires que le joueur contrôle, plus le nombre de pierres noires capturées, et plus la valeur du **komi** (pour compenser le désavantage de jouer second, un montant de points compensatoire, habituellement entre 5.5 et 7.5, est donné au joueur blanc. Ce montant doit être décidé avant la partie). Le joueur avec le plus grand pointage est le gagnant!

Instructions: Veuillez lire les règles au verso de cette feuille. Trouvez des objets qui pourraient être utilisés en tant que pierres (monnaie, boutons, perles de verre, jetons, etc); vous aurez besoin de 30~40 items pour chaque couleur. Maintenant vous êtes prêt à jouer sur ce plateau 9x9!

