

8. FIN DE PARTIE

La partie se termine : sur ce diagramme, c'est à Blanc de jouer. Il n'y a eu aucun prisonnier blanc ou noir jusqu'ici. Blanc joue en Ø, la dernière intersection neutre.

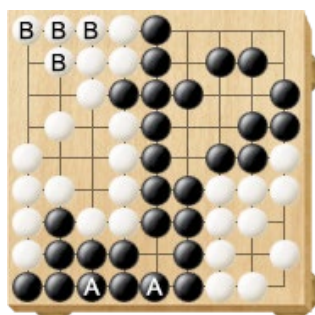


Tous les territoires sont formés, les frontières sont imprenables et les deux joueurs estiment, à juste titre, qu'il n'y a plus de coup intéressant à jouer. Soit ils jouent dans leurs territoires, sans en augmenter la surface, soit ils jouent dans les territoires de l'adversaire sans pouvoir échapper à la prise. Donc Noir passe. En passant, Noir donne une "pierre de passe" à Blanc qui l'ajoute à ses prisonniers. Puis Blanc passe en donnant une pierre à Noir. Après deux "passes" consécutives, la partie est terminée.

La pierre noire A est "morte" : elle n'a aucun moyen d'échapper à la prise. Il en est de même pour les trois pierres blanches B. À la fin de la partie, les pierres mortes sont retirées du goban et ajoutées aux prisonniers, sans que l'on n'ait à les prendre effectivement en supprimant toutes leurs libertés.

9. DÉCOMPTE DES POINTS

Pour faciliter le décompte, les prisonniers sont placés dans les territoires de leur couleur : c'est ce qui a été fait sur ce diagramme, où les pierres proviennent des pierres mortes et des "pierres de passe" du diagramme précédent.



Il ne reste plus qu'à compter les points, c'est-à-dire les intersections libres.

Ici Blanc a 11 points et Noir en a 12.
Noir gagne cette partie de 1 point.

FIN DES RÈGLES

Les règles sont donc simples et peuvent être apprises en quelques minutes.

Cependant, le jeu de go, par sa simplicité et sa profondeur, est certainement le Roi des jeux de stratégie... Il est donc nécessaire au débutant de comprendre quelques bases découlant de ces règles, comme les problèmes de vie et de mort, le seki et de suivre une partie commentée...

Nous vous conseillons de vous rendre sur le site de jeudego.com pour approfondir ces points.

Règles rédigées par Farid Ben Malek
Mise en page © jeudego.com



OBJECTIFS

Le but du jeu est d'occuper le plus d'espace possible (territoires) en utilisant un matériel très simple : une grille, appelée goban, et des pions, appelés pierres, qui sont soit noirs soit blancs et que l'on pose alternativement sur les intersections de la grille.

Le goban est un damier sur lequel est tracée une grille de 19 lignes et 19 colonnes, soit 361 intersections. Il est fortement conseillé de jouer ses premières parties sur des gobans plus petits (9x9 ou 13x13 lignes, par exemple), ce qui facilite l'approche de la stratégie et permet de mieux assimiler les mécanismes du jeu.

La règle du jeu s'apprend en quelques minutes et elle permet au débutant de jouer des parties passionnantes. Au go, deux joueurs de force très différente peuvent jouer à égalité de chances grâce à un astucieux système de handicap, et cela sans dénaturer en rien les mécanismes du jeu.

LES RÈGLES

Le go se joue à deux. L'un, Noir, prend les pierres noires, l'autre, Blanc, prend les pierres blanches. En début de partie, le goban est vide. C'est Noir qui commence à jouer en posant une de ses pierres sur une des intersections de la grille ; Blanc joue ensuite en posant une de ses pierres sur une intersection libre, et ainsi de suite. Les pierres ne seront jamais déplacées sur le goban.

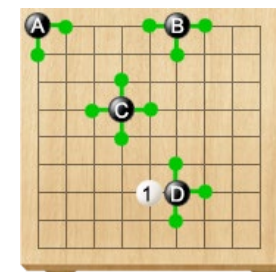


1. LIBERTÉS

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

Si une pierre adverse occupe l'une de ses intersections adjacentes, elle ôte à la pierre une liberté.

La pierre A, a deux libertés.
La pierre B, en a trois,
et la pierre C, en a quatre.



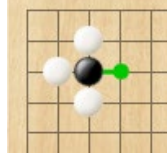
Après Blanc 1, la pierre noire D n'a plus que trois libertés.

2. RÈGLE DE PRISE

Quand on occupe la dernière liberté d'une pierre, celle-ci est prise et retirée du goban. On ne trouvera donc jamais sur le goban de pierre ne disposant d'aucune liberté.

Les pierres prises sont appelées prisonniers.

Si Blanc joue sur la dernière liberté de noir, il prend la pierre.



3. CHAÎNE

Si une pierre de même couleur occupe une des libertés d'une pierre, les deux pierres sont connectées et forment une chaîne.

Le nombre de libertés de la chaîne est le total des intersections adjacentes libres.

Notez bien que deux intersections "en diagonale" ne sont pas "adjacentes"

Les deux pierres noires forment une chaîne qui a 6 libertés



La chaîne formée par les quatre pierres blanches possède neuf libertés

4. CHAÎNE ET PRISE

Les pierres d'une chaîne sont solidaires: elles ne peuvent être prises séparément.

Quand on occupe la dernière liberté d'une pierre ou d'une chaîne de pierres, celle-ci est prise et retirée du goban.

Toute chaîne ou toute pierre ne disposant plus que d'une seule liberté est menacée de prise en un seul coup: on dit qu'elle est en "atari".

Les pierres prises sont conservées par le joueur qui prend. Elles serviront lors du décompte final de la partie.

Si Blanc joue sur la dernière liberté de la chaîne, il prend les deux pierres noires...



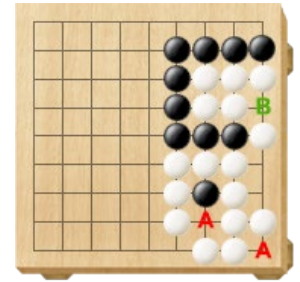
et les retire du goban



5. RÈGLE DU SUICIDE

Il est interdit de jouer à un endroit où l'on n'a aucune liberté sauf si on enlève la dernière liberté d'une pierre ou d'une chaîne adverse.

Il est interdit à Noir de jouer en A. Par contre il peut jouer B car il prend alors les cinq pierres blanches (en se créant ainsi des libertés).

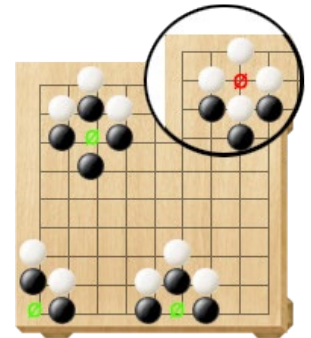


6. RÈGLE DU KO

La règle interdit à un joueur de redonner au goban une configuration globale identique à celle qu'il lui a déjà été donnée auparavant au cours de la partie.

Voici trois positions où Blanc et Noir peuvent se prendre et reprendre une pierre: ce sont des situations de ko. Si Blanc prend une pierre noire en jouant en un des points Ø, il est interdit à Noir de reprendre aussitôt cette pierre blanche: il doit jouer son prochain coup ailleurs; si Blanc ne connecte alors pas le ko en Ø, Noir pourra le reprendre.

Cette règle permet d'éviter des prises et reprises qui ne s'arrêteraient jamais; elle produit parfois des "batailles de ko" avec leur cycle: prise, menace (le coup joué ailleurs), réponse à la menace, reprise, menace adverse, etc. Ces batailles de ko sont l'une des caractéristiques originales du go.



7. TERRITOIRE

Un territoire est un ensemble d'intersections contrôlées, c'est-à-dire libres entourées par des pierres de même couleur. Les bords forment des frontières naturelles. Ici, Noir a un territoire dans le coin nord-est de 7 points. Chacune des intersections contrôlées vaut un point.

Si Noir joue en Ø, il capture les 9 pierres blanches et il obtient alors un territoire de 9 points (en fait Noir obtient 9 points de territoire et aussi 9 prisonniers qui seront utilisés lors du décompte final).

