

Jeu de Go

Règle officielle de la Fédération Française de Go

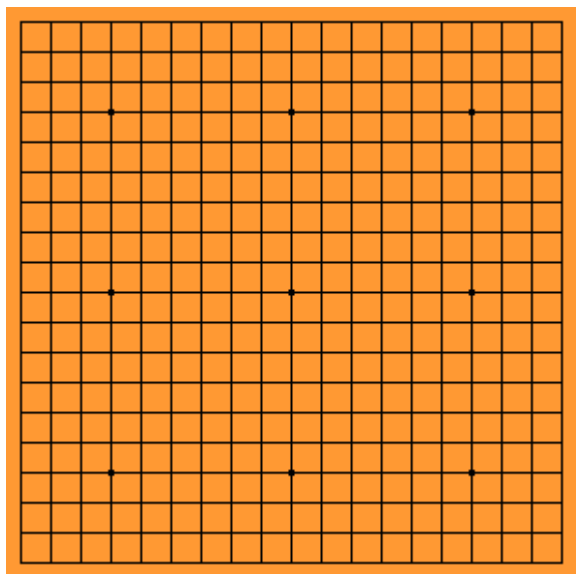
Introduction

Le jeu de go est né en Chine il y a plusieurs milliers d'années. Il se joue au Japon depuis 1200 ans, mais il ne s'est répandu que récemment en occident. Le but du jeu est la constitution de territoires en utilisant un matériel des plus simples : un plateau, appelé **goban**, sur lequel est tracé un quadrillage et des pions, appelés **pierres**, que l'on pose sur les intersections de ce quadrillage à tour de rôle. Les règles s'apprennent en quelques minutes et permettent aux débutants de faire rapidement des parties passionnantes. Ensuite, ceux qui voudront explorer plus avant les subtilités du jeu pourront rejoindre un club et participer à des tournois. Ils pourront alors constater que sous son apparente simplicité qui le rend accessible même aux plus jeunes, le jeu de go est d'une richesse inépuisable. En attendant, ces quelques pages guideront leurs premiers pas.

Matériel

Le matériel de jeu traditionnel se compose d'un goban sur lequel est tracé un quadrillage de 19x19 lignes, soit 361 intersections, et de pierres qui sont soit noires, soit blanches. Mais rien n'empêche les joueurs d'utiliser un autre matériel, et en particulier des gobans de 13x13 ou 9x9 lignes pour les parties d'initiation.

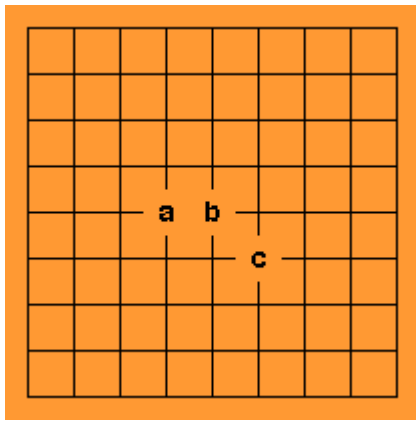
Généralement, la distance entre deux lignes du goban est approximativement de 24 mm dans le sens de la longueur et de 22 mm dans le sens de la largeur : le goban n'est donc pas tout à fait carré. Quant aux pierres, elles sont de forme biconvexe et d'un diamètre d'environ 22 mm.



Voici un goban de 19x19 lignes. Remarquez que certains points sont renforcés. On les appelle **hoshi**.

Chaîne et libertés

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

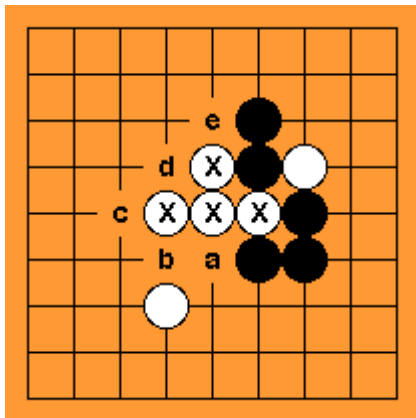


Diag. 1 : 'a' et 'b' sont des intersections voisines, mais 'b' et 'c' ne le sont pas.

Deux pierres sont voisines si elles occupent des intersections voisines.

Une **chaîne** est un ensemble de une ou plusieurs pierres de même couleur voisines de proche en proche, n'ayant pas d'autre voisine de cette couleur.

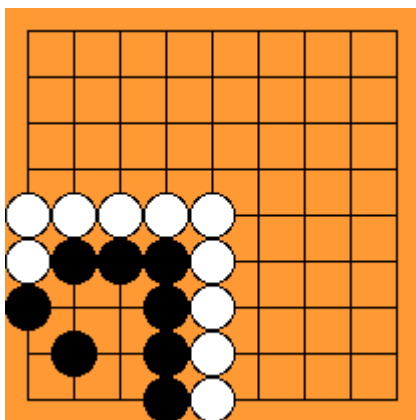
Les **libertés** d'une chaîne sont les intersections inoccupées voisines des pierres de cette chaîne.



Diag. 2 : Les quatre pierres blanches marquées d'un 'X' sont voisines de proche en proche. Elles forment une chaîne qui a cinq libertés : les intersections marquées par les lettres 'a', 'b', 'c', 'd', et 'e'.

Territoire

Un **territoire** est un ensemble de une ou plusieurs intersections inoccupées voisines de proche en proche, dont toutes les autres voisines sont occupées par des pierres de même couleur.



Diag. 3 : Les pierres noires délimitent un territoire de 7 intersections. Notez que le bord de la grille forme une frontière naturelle du territoire, mais on pourrait bien sûr avoir un territoire qui ne touche pas du tout le bord (imaginez que la grille est un continent entouré par la mer, que le bord de la grille représente le rivage, et que les pierres représentent les frontières entre les pays de ce continent).

Déroulement du jeu

Le go se joue à deux. Celui qui commence joue avec les pierres noires et l'autre avec les blanches.

A tour de rôle, les joueurs posent une pierre de leur couleur sur une intersection inoccupée du

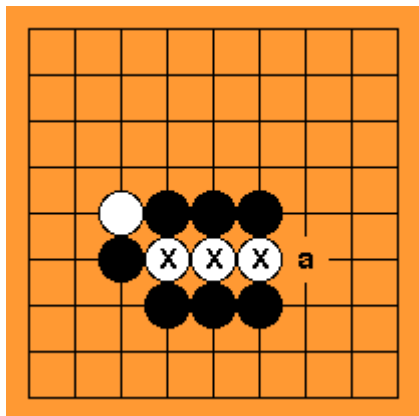
goban ou bien ils passent.

Passer sert essentiellement à indiquer à l'adversaire que l'on considère la partie terminée.

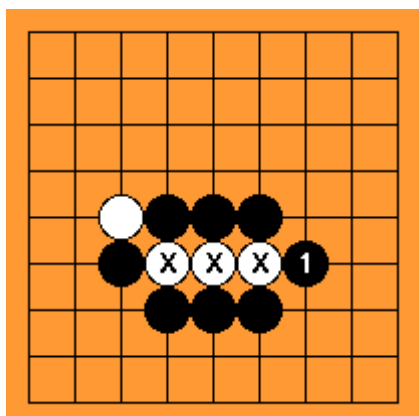
Capture

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

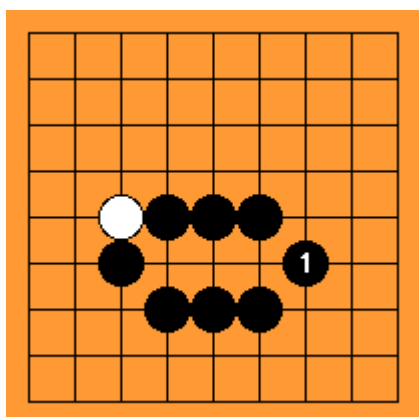
Lorsqu'une chaîne n'a plus qu'une liberté, on dit qu'elle est en **atari**.



Diag. 4 : Les trois pierres blanches 'X' forment une chaîne qui est en **atari** (car elle n'a plus qu'une liberté, en 'a').



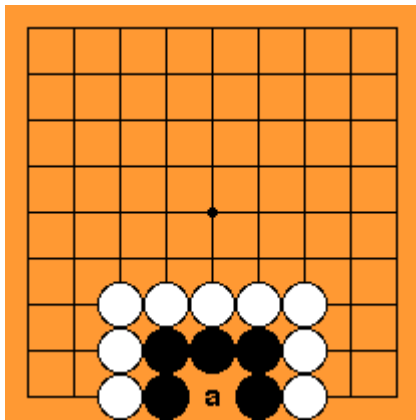
Diag. 5 : Si Noir joue en 1, il supprime la dernière liberté des pierres blanches...



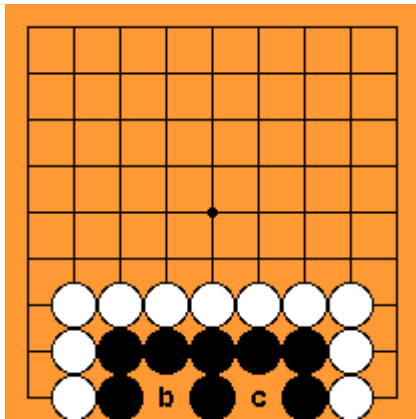
Diag. 6 : ...alors Noir capture les pierres blanches et les retire du goban.

Vie et mort

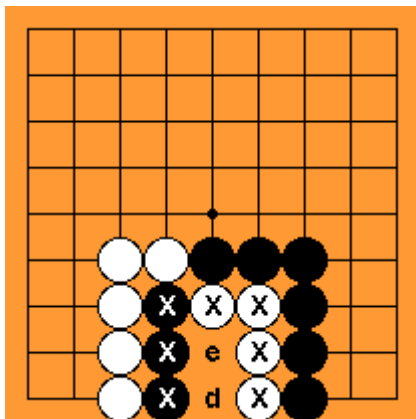
De la règle de capture découle la notion de vie et de mort : des **pierres mortes** sont des pierres que l'on est sûr de pouvoir capturer sans y perdre par ailleurs, tandis que des **pierres vivantes** sont des pierres que l'on ne peut plus espérer capturer.



Diag. 7 : D'après la règle de capture, Blanc peut jouer en 'a' et prendre Noir. On dit dans ce cas que Noir n'a qu'un oeil (l'intersection 'a') et qu'il est mort.



Diag. 8 : Blanc ne pouvant jouer ni en 'b', ni en 'c', il ne pourra jamais capturer Noir. On dit alors que Noir a deux yeux (les intersections 'b' et 'c') et qu'il est vivant.

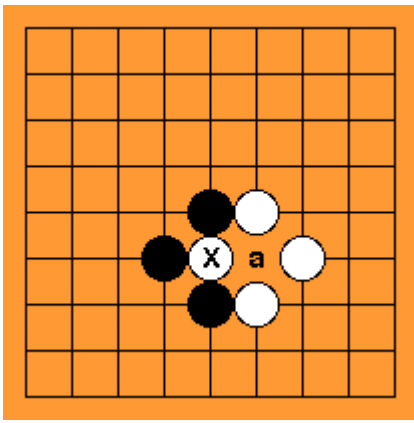


Diag. 9 : Si Noir joue en 'd' (ou 'e'), Blanc jouera en 'e' (ou 'd') et le capturera. De même, si Blanc joue en 'd' (ou 'e'), Noir le capturera. Autrement dit, personne n'a intérêt à jouer en 'd' ou 'e'. Dans ce cas, on dit que les pierres 'X' sont vivantes par **séki**, et que 'd' et 'e' sont des intersections neutres.

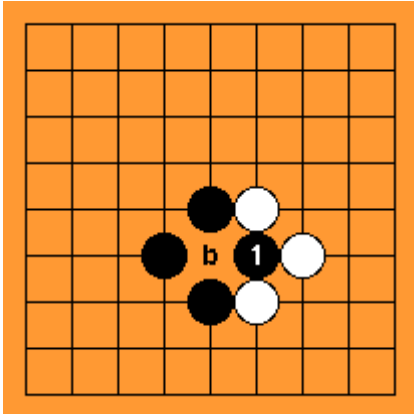
Répétition

Un joueur, en posant une pierre, ne doit pas redonner au goban un état identique à l'un de ceux qu'il lui avait déjà donné.

Les diagrammes qui suivent montrent le cas de répétition le plus simple et le plus fréquent que l'on appelle aussi **ko**.



Diag. 10 : Si Noir joue en 'a', il capture la pierre blanche 'X' qui est en atari.



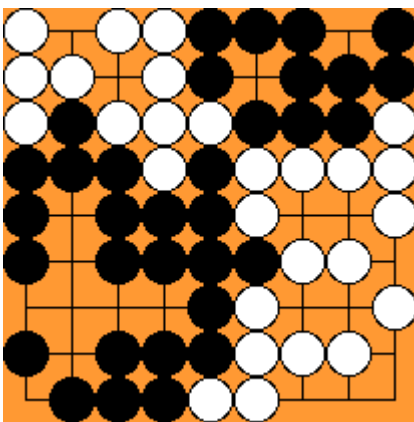
Diag. 11 : Blanc ne peut pas rejouer immédiatement en 'b' et prendre la pierre noire 1 qui est pourtant en atari car, sinon, il reproduirait la situation du diagramme 10. Il doit donc jouer ailleurs. Toute l'astuce pour Blanc consiste, avec ce coup ailleurs, à essayer de créer une menace suffisamment grave pour que Noir ait intérêt à y répondre immédiatement, et n'ait pas le temps de jouer lui-même en 'b'. Si Noir répond à la menace, Blanc pourra à nouveau jouer en 'b', puisque son coup précédent aura changé l'état du goban. Alors ce sera au tour de Noir de trouver une menace, et ainsi de suite, tant qu'aucun des deux joueurs ne connecte.

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 pierres encore présentes sur le goban.

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).

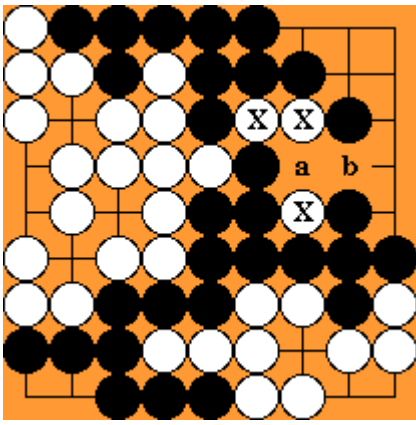
Le gagnant est celui qui a le plus de points.



Diag. 12 : A ce stade, tous les territoires sont fermés, et aucune de leurs frontières ne peut être capturée par l'adversaire. C'est le moment de passer et de compter les points.

- Noir a 8 points de territoire en bas à gauche et 2 en haut à droite. Il a de plus 33 pierres sur le jeu. Son total est de 43 points.
- Blanc a 2 points de territoire en haut à gauche et 9 en bas à droite. il a de plus 27 pierres sur le jeu. Son total est de 38 points.
- Noir a donc 5 points de plus que Blanc sur le jeu. Mais si l'on tient compte d'un komi à 5,5 points, **Blanc gagne d'un demi point.**

En pratique, afin de raccourcir les parties sans en changer le score, les joueurs pourront, d'un commun accord, retirer du goban les pierres mortes adverses juste avant le décompte des points, sans avoir à rajouter les coups nécessaires à leur capture. En cas de désaccord (ce qui est en principe exceptionnel), il suffira de continuer à jouer jusqu'à ce que tous les litiges éventuels soient réglés.

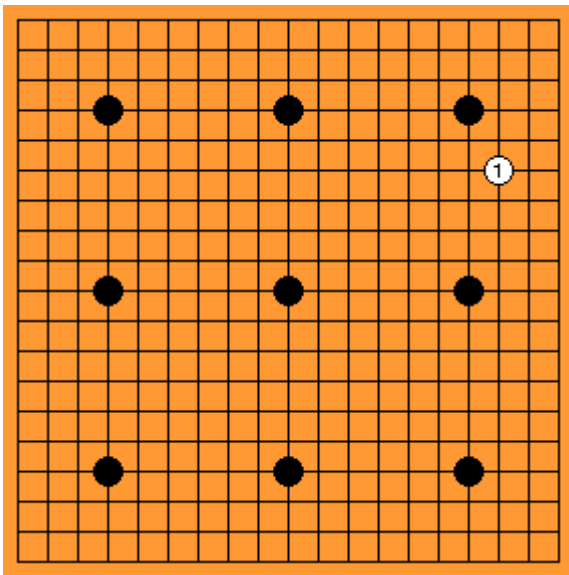


Diag. 13 : Si Noir joue en 'a', il capture les pierres blanches 'X'. Si Blanc essaie de les sauver en jouant lui-même en 'a', Noir joue en 'b' et les capture quand même. Comme par ailleurs, tous les territoires sont fermés, les deux joueurs passent. Puis Noir retire les pierres 'X' du jeu, et on peut compter les points. Vérifiez que **Noir gagne de 3 points et demi**.

Note importante : en pratique, on peut utiliser une méthode de décompte rapide qui évite d'avoir à déterminer le nombre des pierres qui sont sur le jeu. Cette méthode est décrite plus loin dans ce document.

Partie à handicap

Parfois, on donne un **handicap** à l'un des joueurs, consistant à laisser l'autre, qui prend Noir, jouer plusieurs coups de suite au début de la partie. Dans ce cas, Blanc reçoit un demi-point (toujours pour éviter les parties nulles), et un nombre de points supplémentaires égal au nombre de coups qu'il n'a pas pu jouer en début de partie.



Voici le début d'une partie à 9 pierres de handicap. Noir commence par poser 9 pierres sur le jeu. Ce n'est qu'ensuite que Blanc pose sa première pierre (le coup 1 dans cet exemple). Traditionnellement, Noir place les pierres de handicap sur les hoshis.

Méthode de décompte rapide

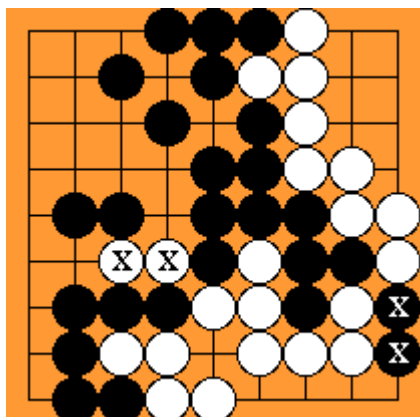
Pour déterminer le score sans avoir à compter les pierres de chaque couleur présentes sur le goban, on pourra :

- **durant la partie, conserver les pierres que l'on a capturées, et donner à chaque fois que l'on passe une pierre à l'adversaire comme si elle avait été capturée,**
- **à la fin de la partie, si Noir a joué le dernier, imposer à Blanc de lui donner une pierre de plus,**
- **juste avant le décompte des points, placer les pierres adverses que l'on détient dans les territoires de l'autre.**

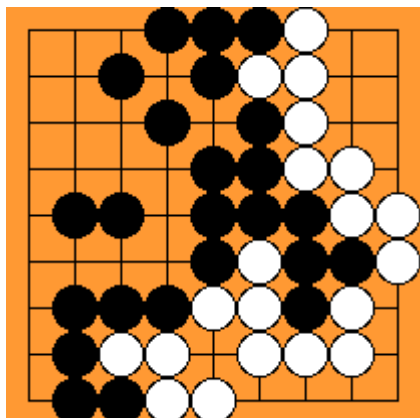
Ainsi, à la fin, dans une partie à égalité, chacun aura utilisé le même nombre de pierres, qui seront toutes sur le goban : il sera donc inutile de les compter.

Dans une partie à n handicaps, le total des pierres noires sur le goban sera égal au total des pierres blanches plus les n-1 points supplémentaires. Là encore, il sera donc inutile de compter les pierres.

Dans les deux cas, le vainqueur sera celui qui possèdera le plus d'intersections inoccupées, sans oublier, dans les parties à égalité, d'ajouter le komi au total de Blanc, et dans les parties à handicap, d'ajouter un demi point au total du même Blanc.



Diag. 14 : Cette partie à égalité vient juste de se terminer, et c'est Noir qui a posé le dernier coup. Durant la partie, Noir a capturé 5 pierres blanches, et Blanc a capturé 2 pierres noires. Les pierres 'X' sont retirées du jeu car elles sont sûres de se faire capturer tôt ou tard.



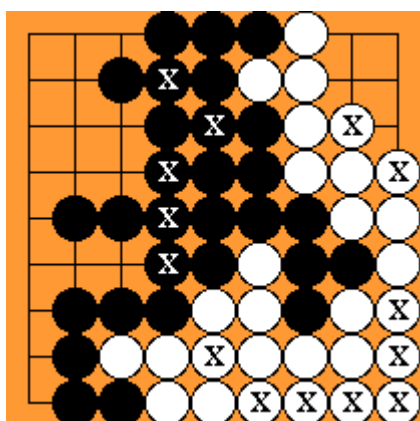
Diag. 15 : Première méthode de décompte pour une partie à égalité

On compte les intersections inoccupées et les pierres qui sont sur le jeu, sans se préoccuper des pierres capturées.

- Noir a 23 intersections dans son territoire et 24 pierres sur le jeu.
- Blanc a 14 intersections dans son territoire et 20 pierres sur le jeu. Blanc reçoit de plus un komi de 7 points et demi.
- Noir gagne de $(23+24)-(14+20+7,5)$, soit 5 points et demi.

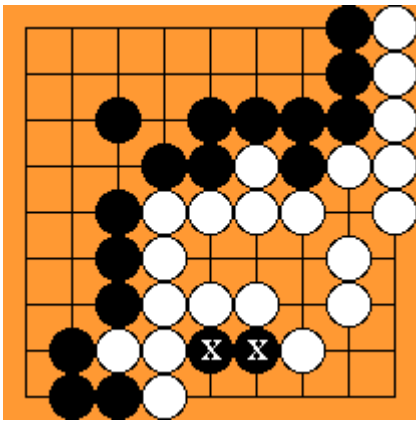
Diag. 16 : Deuxième méthode de décompte pour une partie à égalité

Chacun place les pierres adverses qu'il a en sa possession dans le territoire de l'autre (les pierres 'X'). Noir a 9 pierres blanches à placer (5 pierres capturées pendant la partie, 2 pierres retirées du jeu après les deux passes marquant la fin de la partie, 1 pierre que Blanc lui donne car c'est Noir qui a joué le dernier, et 1 pierre pour le passe de Blanc). Blanc en a 5 (2 pierres capturées pendant la partie, 2 pierres retirées du jeu après les deux passes marquant la fin de la partie, et 1 pierre pour le passe de Noir).

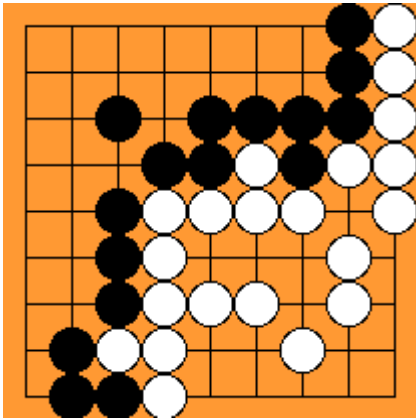


On ne compte que les intersections inoccupées restantes, sans se préoccuper de savoir combien il y a de pierres sur le jeu.

- Noir a 18 intersections dans son territoire, et Blanc 5.
- On ajoute le komi de 7 points et demi à Blanc.
- Noir gagne de $(18-(5+7,5))$, soit toujours 5 points et demi.



Diag. 17 : Cette partie, qui était à 3 pierres de handicap, vient juste de se terminer. C'est Blanc qui a joué le dernier coup. Pendant la partie, Blanc a capturé 5 pierres. Noir n'a capturé aucune pierre blanche. Après les deux passes marquant la fin de la partie, Blanc retire les 2 pierres noires 'X' du jeu car il est sûr de pouvoir les capturer. On peut alors compter les points.

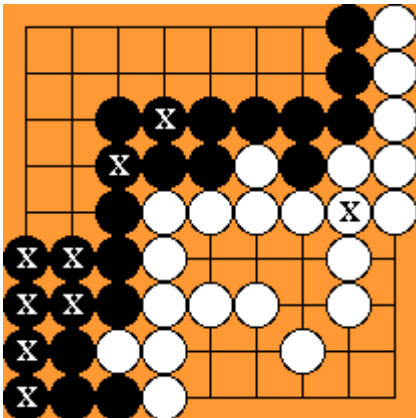


Diag. 18 : Première méthode de décompte pour une partie à handicap

On compte les intersections inoccupées et les pierres qui sont sur le jeu, sans se préoccuper des pierres capturées.

- Noir a 28 intersections inoccupées dans son territoire et 16 pierres sur le jeu.
- Blanc a 16 intersections inoccupées dans son territoire et 21 pierres sur le jeu. Blanc reçoit 2 points supplémentaires car c'est une partie à 3 pierres de handicap, et un demi point pour éviter les parties nulles.
- Noir gagne de $(28+16)-(16+21+2,5)$, soit 4 points et demi.

Diag. 19 : Deuxième méthode de décompte pour une partie à handicap



Chacun place les pierres adverses qu'il a en sa possession dans le territoire de l'autre (les pierres 'X'). Noir a 1 pierre blanche à placer (celle qui correspond au passe de Blanc à la fin de la partie). Blanc en a 8 (5 pierres capturées en cours de partie, 2 pierres retirées du jeu après les deux passes marquant la fin de la partie, et 1 pierre pour un passe de Noir).

Ensuite, on ne compte que les intersections inoccupées restantes, sans se préoccuper de savoir combien il y avait de pierres de handicap, ni combien il reste de pierres sur le jeu.

- Noir a 20 intersections inoccupées dans son territoire, et Blanc 15.
- On n'ajoute qu'un demi point à Blanc pour éviter les parties nulles.
- Noir gagne de $(20-15,5)$, soit toujours 4 points et demi.