

JEU DE GO

REGLES DU JEU :

Le but du jeu est de former des territoires, ensembles d'intersections vides contrôlés par le joueur. 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.

Les libertés :

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

Les prises :

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

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.

Les chaînes :

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".

Chaînes et prises :

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.

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.

Règle du KO :

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

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.

Les territoires :

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.

Fin de la partie :

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.

Décompte des points :

Pour faciliter le décompte, les prisonniers sont placés dans les territoires de leur couleur, où les pierres proviennent des pierres mortes et des "pierres de passe".

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