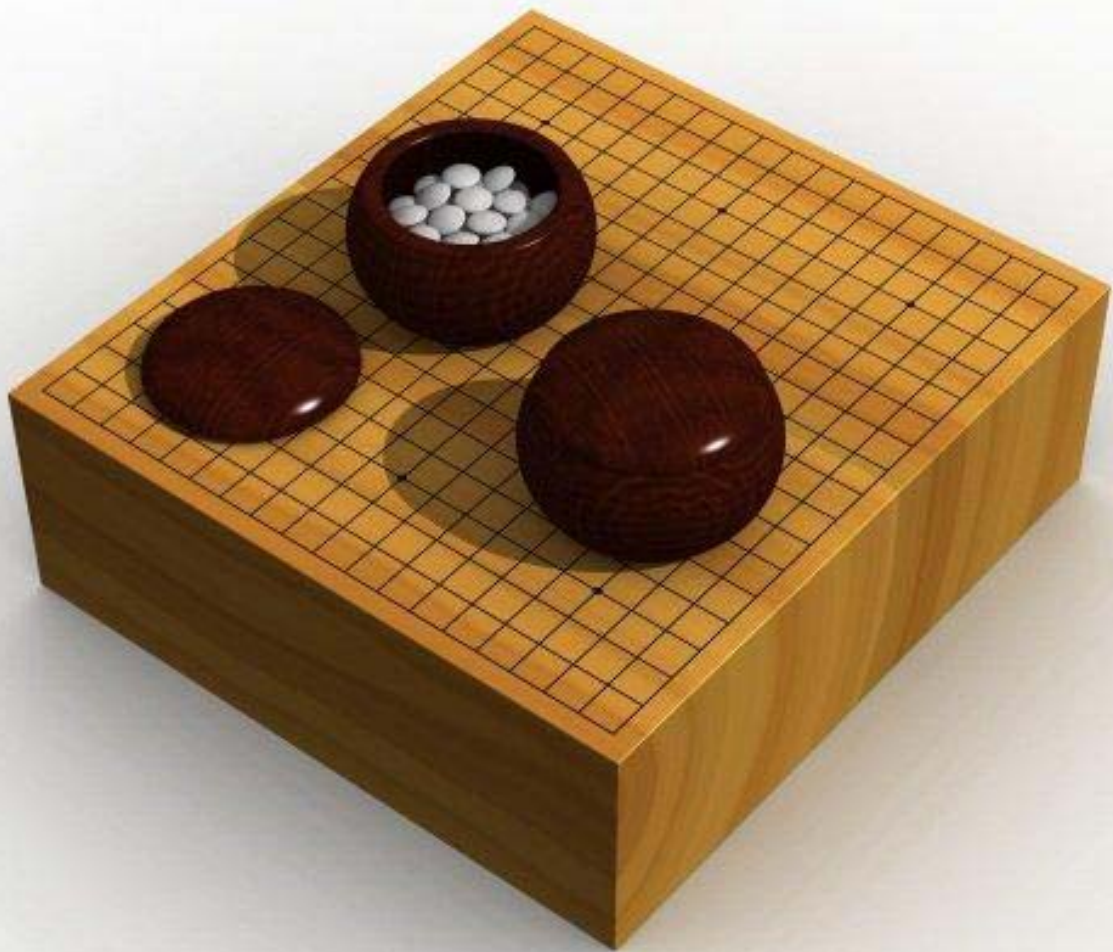


囲碁

Jeu de go



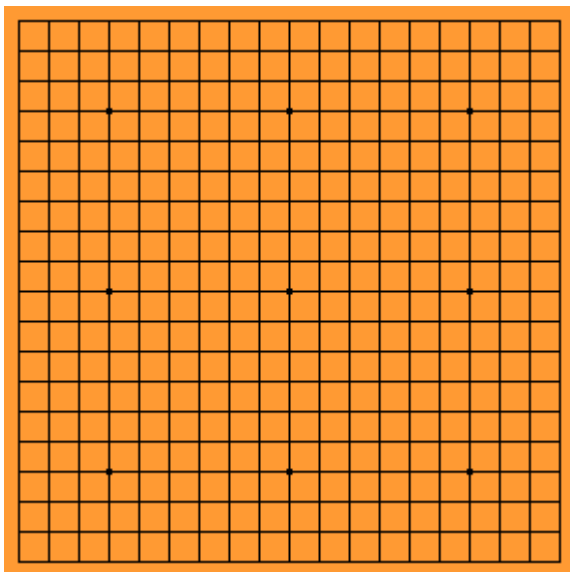
I - Règle officielle de la Fédération Française de Go

1 - 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.

2 - Matériel

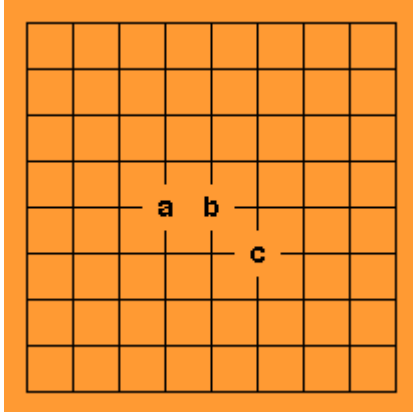
Le matériel de jeu traditionnel se compose d'un goban sur lequel est tracé un quadrillage de 19x19 lignes, soit 361 intersections, et de pierres qui sont soit noires, soit blanches. Mais rien n'empêche les joueurs d'utiliser un autre matériel, et en particulier des gobans de 13x13 ou 9x9 lignes pour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

3 - Chaîne et libertés

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

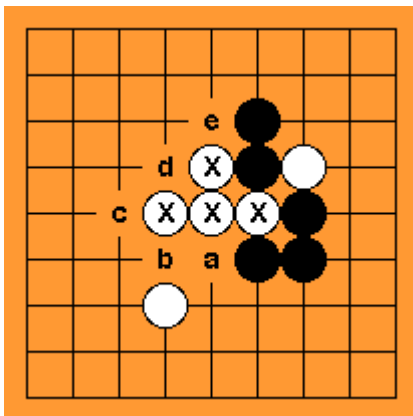


Diag. 1 : 'a' et 'b' sont des intersections voisines, mais 'b' et 'c' ne le sont pas.

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.

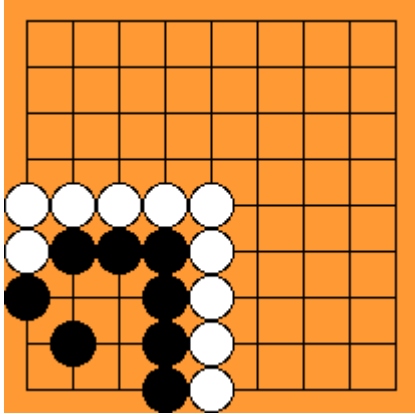
Les **libertés** d'une chaîne sont les intersections inoccupées voisines des pierres de cette chaîne.



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'.

4 - 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).

5 - Déroulement du jeu

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

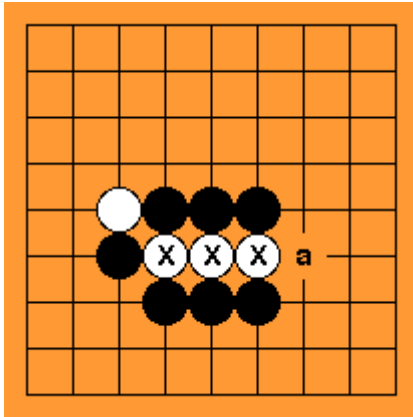
A tour de rôle, les joueurs posent une pierre de leur couleur sur une intersection inoccupée du goban ou bien ils passent.

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

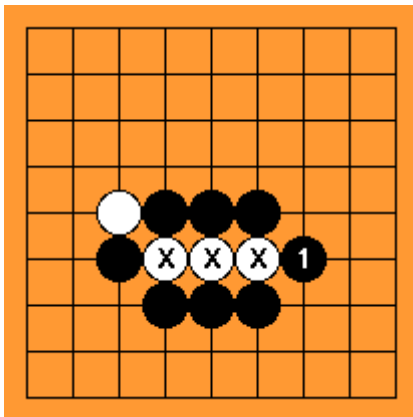
Capture

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.

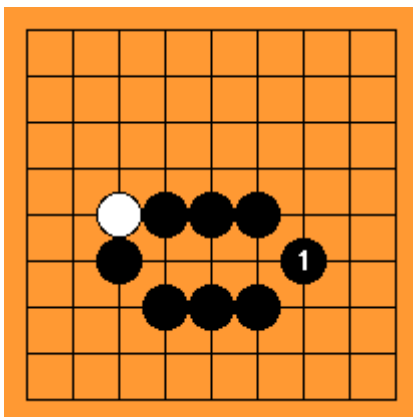
Lorsqu'une chaîne n'a plus qu'une liberté, on dit qu'elle est en **atari**.



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



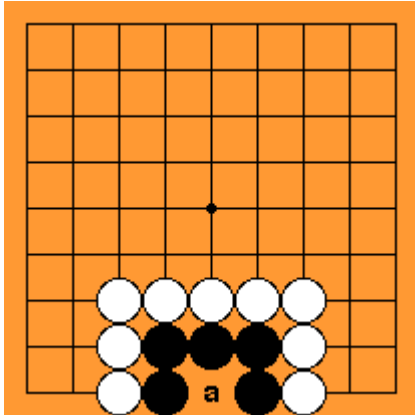
Diag. 5 : Si Noir joue en 1, il supprime la dernière liberté des pierres blanches...



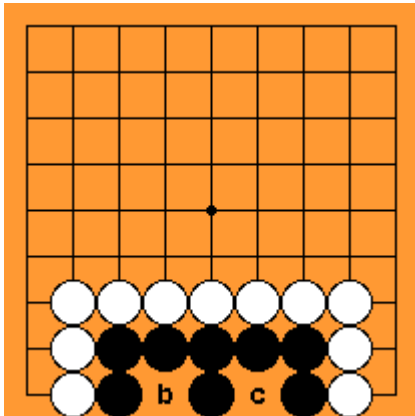
Diag. 6 : ...alors Noir capture les pierres blanches et les retire du goban.

6 - Vie et mort

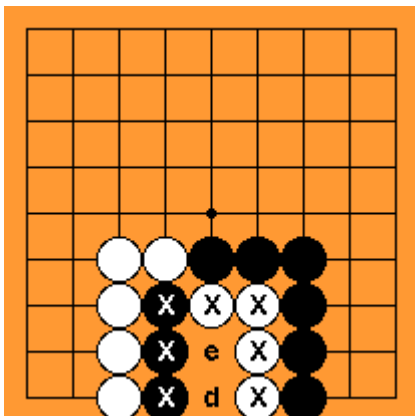
De la règle de capture découle la notion de vie et de mort : des **pierres mortes** sont des pierres que l'on est sûr de pouvoir capturer sans y perdre par ailleurs, tandis que des **pierres vivantes** sont des pierres que l'on ne peut plus espérer capturer.



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.

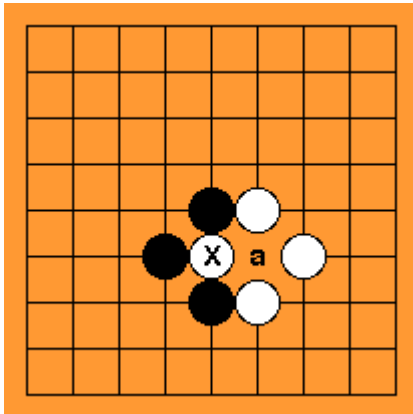


Diag. 9 : Si Noir joue en 'd' (ou 'e'), Blanc jouera en 'e' (ou 'd') et le capturera. De même, si Blanc joue en 'd' (ou 'e'), Noir le capturera. Autrement dit, personne n'a intérêt à jouer en 'd' ou 'e'. Dans ce cas, on dit que les pierres 'X' sont vivantes par **séki**, et que 'd' et 'e' sont des intersections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

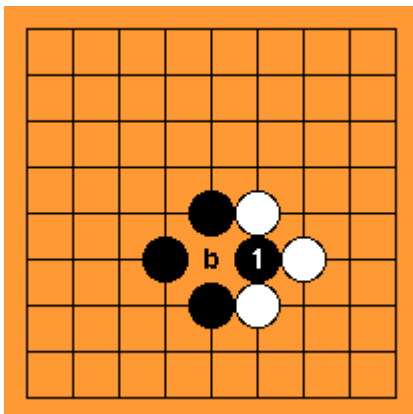
7 - Répétition (ko)

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.



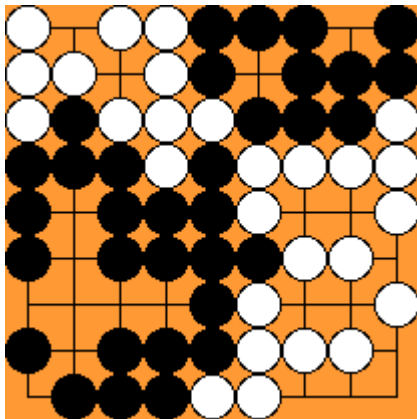
Diag. 11 : Blanc ne peut pas rejouer immédiatement en 'b' et prendre la pierre noire 1 qui est pourtant en atari car, sinon, il reproduirait la situation du diagramme 10. Il doit donc jouer ailleurs. Toute l'astuce pour Blanc consiste, avec ce coup ailleurs, à essayer de créer une menace suffisamment 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.

8 - 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).

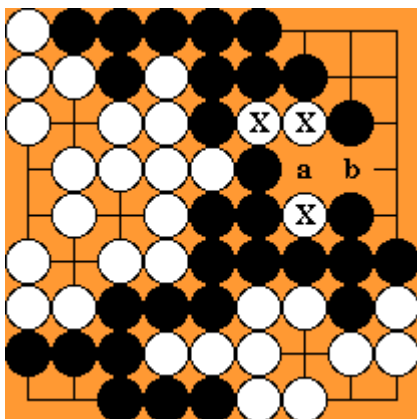
Le gagnant est celui qui a le plus de points.



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.

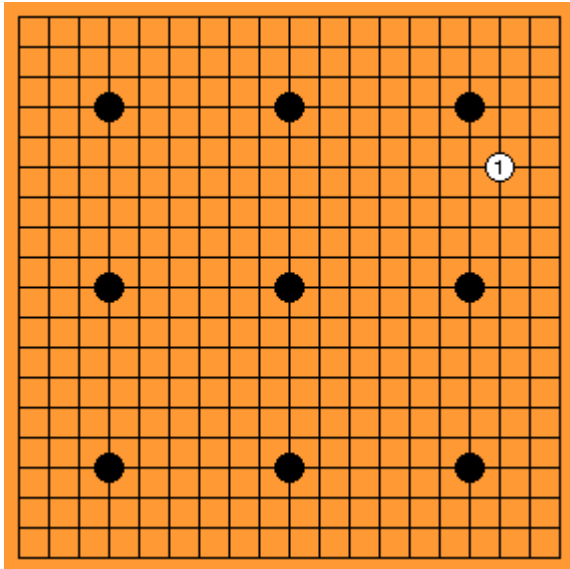


Diag. 13 : Si Noir joue en 'a', il capture les pierres blanches 'X'. Si Blanc essaie de les sauver en jouant lui-même en 'a', Noir joue en 'b' et les capture quand même. Comme par ailleurs, tous les territoires sont fermés, les deux joueurs passent. Puis Noir retire les pierres 'X' du jeu, et on peut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

9 - 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

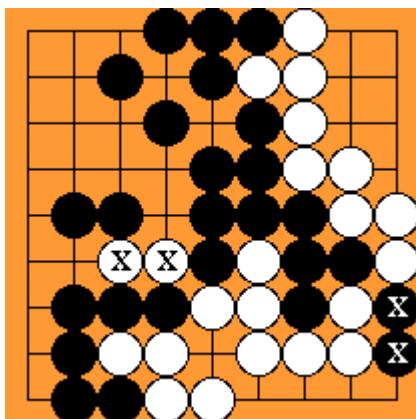
Pour déterminer le score sans avoir à compter les pierres de chaque couleur présentes sur le goban, on pourra :

- **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.**

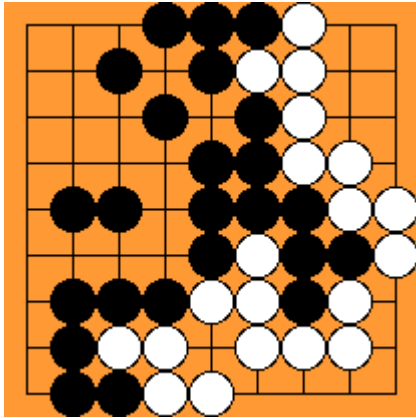
Ainsi, à la fin, dans une partie à égalité, chacun aura utilisé le même nombre de pierres, qui seront toutes sur le goban : il sera donc inutile de les compter.

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.



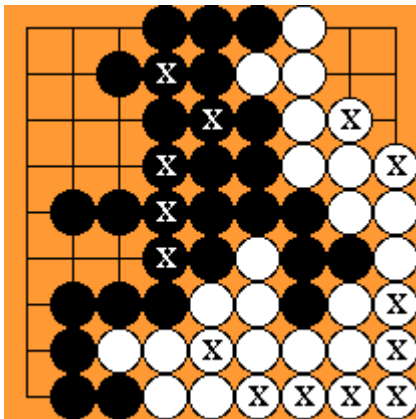
Diag. 15 : Première méthode de décompte pour une partie à égalité

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.

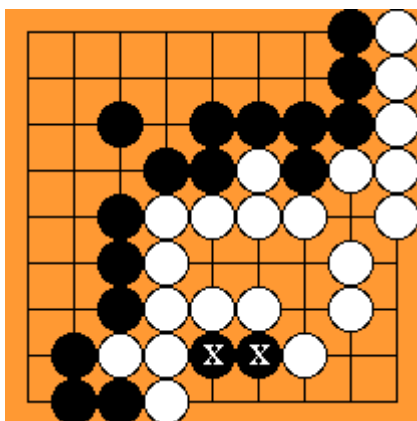
Diag. 16 : Deuxième méthode de décompte pour une partie à égalité

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).



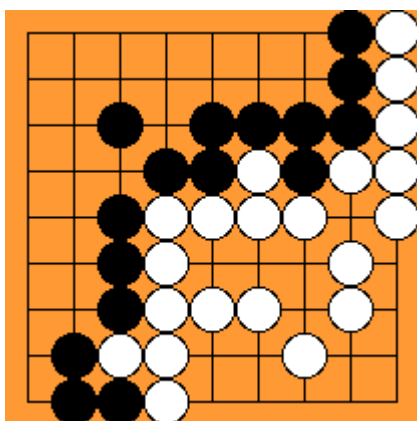
On ne compte que les intersections inoccupées restantes, sans se préoccuper de savoir combien il y a de pierres sur le jeu.

- 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.

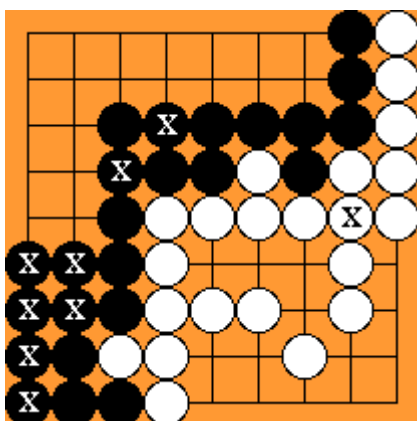
Diag. 18 : Première méthode de décompte pour une partie à handicap



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. Blanc en a 8.

Ensuite, on ne compte que les intersections inoccupées.

- 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.

II – Les coups ou séquences

1 - Les coups d'extension ou de connexion

Keima

Coup en saut de cheval (1 position longitudinale + 1 transversale).



Kogeima

Coup en long saut de cheval (2 positions longitudinale + 1 transversale).



Kosumi

Coup en diagonale.



Kosumi-tsuke

Kosumi venant au contact (tsuke) d'une pierre.



Nobi

Extension d'une pierre qui garde la connexion. Utilisée souvent comme défense contre un tsuke ou une double coupe.



Tobi

Extension d'une pierre ou "saut".



- **Ikken-tobi** Tobi à un intervalle.

- **Niken-tobi** Tobi à 2 intervalles.
- **Sangen-tobi** Tobi à 3 intervalles.

Ogeima da fei

Saut de cheval allongé (3+1)



Saru-suberi xiao fei diao

La glissade du singe. Coup de réduction du territoire adverse utilisant un keima sur la ligne du bord.

Ozaru-suberi da fei tiao

Grande glissade du singe. Ce coup de réduction du territoire adverse utilise un ogeima sur la ligne de bord

2 - Les coups offensifs

Ate-komi アテ込み ou 当て込み

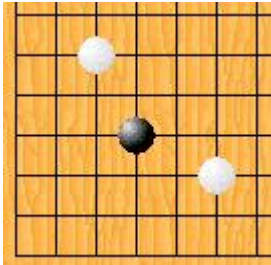
Demi-coupe. La pierre est posée au contact de 2 pierres en diagonale d'où une menace de coupe (voir [kosumi-tsuke](#)).

Bôshi ボウシ ou 帽子 ou Kabuseru

Le "chapeau". (Kabuseru = "couvrir"). Coup recouvrant une pierre à distance.

Hasami ou -Basami バサミ

Pince.



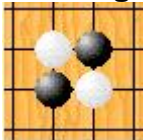
Hori-komi throw-in

Coup de sacrifice servant à diminuer les libertés ou le nombre d'yeux d'un groupe.

Kakari カカリ ou -Gakari ガカリ

Coup d'approche d'un coin.

Kiri-chigae Cross-cut. Double coupe.



Nozoki chi Peep

Coup joué en face d'un trou entre 2 pierres et constituant une menace de coupe.

Shibori

Pression effectué sur un groupe afin de l'alourdir et d'utiliser au maximum des pierres de sacrifice. "Essorage"

Tsuke peng Attatch

Coup venant au contact d'une pierre adverse et n'ayant aucun contact avec une pierre amie.

Wari-komi

Coup placé entre de deux pierres adverses.

Wariuchi

Coup d'invasion qui sépare deux positions adverses en ayant des possibilités d'extension de chaque côté.

3 - Les coups défensifs

Osae

Coup de blocage pour empêcher une extension sur le bord

Shicho-atari

Briseur de shicho. Pierre jouée dans le chemin d'un shicho potentiel et le rendant perdant pour l'attaquant.

Tetchu yu zhu iron pillar

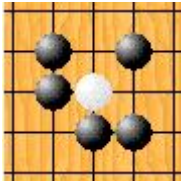
Coup de formation d'un groupe de 2 pierres près du bord et perpendiculaires à celui-ci. Cette formation a souvent pour but d'empêcher le passage.



4 - Les coups de capture

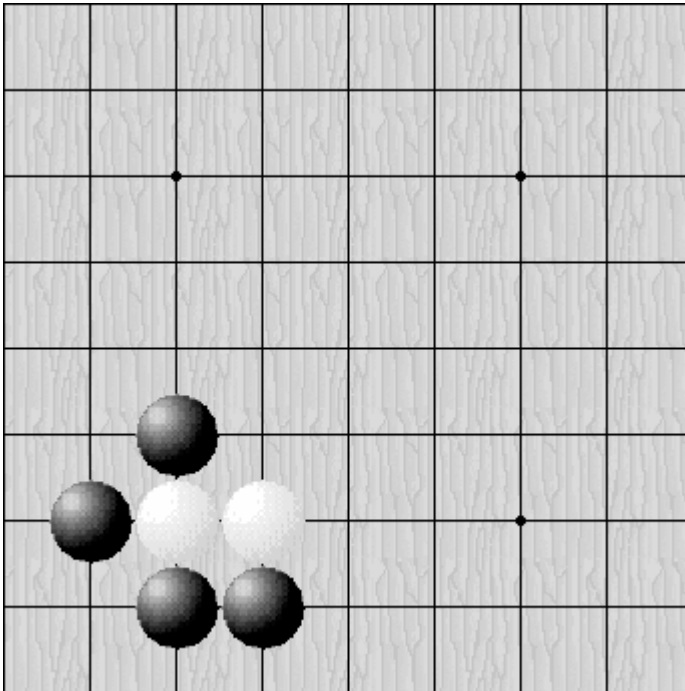
Geta ゲタ ou 下駄

Nom du "sabot" traditionnel japonais. Capture d'une pierre ou d'un groupe par une formation laissant des espaces mais ne permettant pas l'évasion.



Shicho Ladder

Séquence de capture d'un groupe en ne lui laissant à chaque tour qu'une seule liberté. Donne souvent une forme en escalier



Semeai dui sha

Course de capture entre 2 groupes n'ayant pas de base de vie.

Utte-gae ou **Utte-gaeshi Snap-back**

Reprise immédiate d'un groupe adverse après que celui-ci se soit mis en dame-zumari lors d'une capture.

5 - L'initiative

Gote: hou shou "Main basse".

Dernier coup d'une séquence. Celui qui le joue n'a donc plus l'initiative.

Etre Sente. Garder l'initiative.

Sente xian shou "Premier coup".

Qualifie un coup ou une séquence de coups laissant l'initiative à celui qui la débute.

Sente-Gote

Coup de fin de partie qui est sente pour un joueur et gote pour l'autre

6 - Les commentaires

Aji-keshi 味消し

Mauvais coup neutralisant l'aji d'une situation.

Dame-zumari ダメヅマリ ou 駄目ヅマリ

Coup enlevant des libertés à un groupe ami.

Joseki

Séquence équitable et plus particulièrement pour les séquences de début de partie.

Kikashi Forcing move

Coup forçant la réponse (souvent unique) de l'adversaire.

Miai jian he

Qualificatif de deux coups équivalents. Lorsque l'un des deux est joué, l'autre sera joué en réponse.

Te-nuki tuo xian

Coup ignorant la dernière pierre de l'adversaire pour jouer ailleurs.

Te-suji shou jin strong move

Coup brillant tirant le meilleur parti d'une position.