

Règle du jeu de go

Déroulement du jeu

Le go se joue à deux sur une **grille** de 19x19 lignes, avec des **pierres** noires et blanches. Parfois, des grilles plus petites sont utilisées, en particulier pour l'initiation.

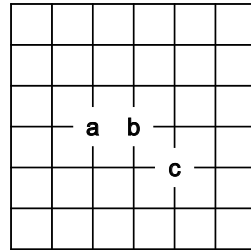
Celui qui commence joue avec les pierres noires. A tour de rôle, les joueurs posent une pierre de leur couleur sur une intersection inoccupée de la grille ou bien ils passent (essentiellement pour indiquer qu'ils pensent la partie terminée).

Le but du jeu est d'occuper ou d'entourer avec ses pierres le plus grand nombre possible d'intersections de la grille, la partie s'arrêtant lorsque les deux joueurs pensent que ce nombre ne variera plus.

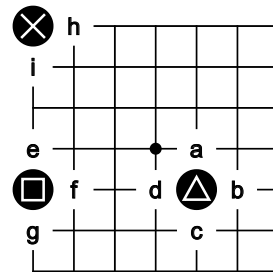
Une fois posées, les pierres ne se déplacent pas, mais elle peuvent être éventuellement capturées et retirées de la grille par l'adversaire.

Libertés

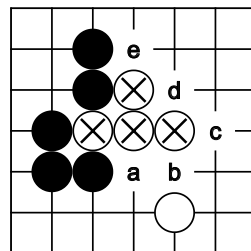
Des intersections sont **voisines** si elles sont reliées par une ligne de la grille et sans autre intersection entre elles. Les **libertés** d'une pierre sont les intersections inoccupées voisines de l'intersection sur laquelle est cette pierre. Des pierres de même couleur sont **connectées** si elles sont sur des intersections voisines. Elles mettent alors leurs libertés en commun.



'a' et 'b' sont voisines, mais 'b' et 'c' ne le sont pas.



La pierre marquée d'un triangle a quatre libertés ('a', 'b', 'c' et 'd'), celle marquée d'un carré trois ('e', 'f' et 'g') et celle marquée d'une croix deux ('h' et 'i').

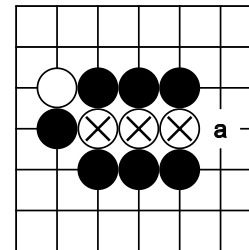


Les quatre pierres blanches marquées d'une croix sont connectées et ont cinq libertés ('a', 'b', 'c', 'd', et 'e').

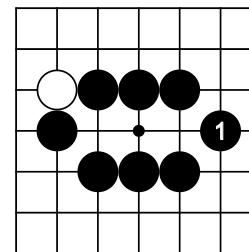
Capture

Si un joueur supprime la dernière liberté de pierres adverses, il les capture en les retirant de la grille. De plus, il ne doit pas supprimer la dernière liberté de ses propres pierres, sauf s'il capture au moins une pierre adverse.

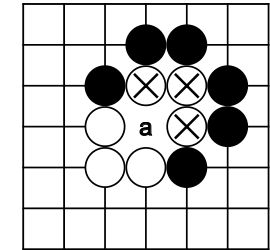
La capture permet de déterminer qui occupe ou entoure quoi.



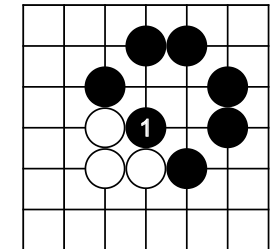
Si Noir joue en 'a', il supprime la dernière liberté des pierres blanches marquées d'une croix...



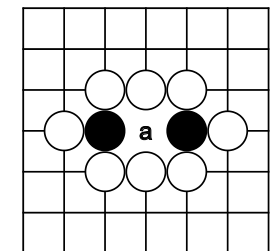
...alors Noir, après avoir posé la pierre 1, capture ces pierres blanches en les retirant de la grille.



Si Noir joue en 'a', il n'a pas de liberté, mais il supprime la dernière liberté des pierres blanches marquées d'une croix...



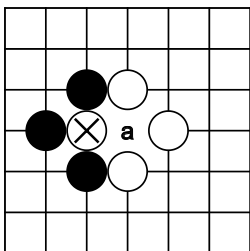
...alors Noir capture ces pierres en les retirant de la grille, ce qui donne deux libertés à la pierre 1 qu'il vient de jouer.



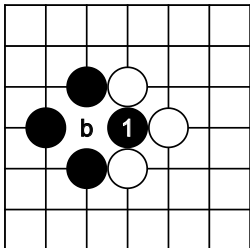
Si Noir joue en 'a', il supprime la dernière liberté de ses pierres et ne capture rien. C'est interdit.

Répétition

Un joueur ne doit pas, en posant une pierre, ramener la grille dans un état identique à l'un de ceux qu'il lui a lui-même déjà donné.



Si Noir joue en 'a', il capture la pierre marquée d'une croix (il lui enlève sa dernière liberté).



Une fois que Noir a joué 1, Blanc ne peut pas rejouer en 'b' immédiatement et capturer la pierre noire car dans ce cas, il reproduirait la situation du diagramme précédent.

Blanc doit donc jouer ailleurs. Si Noir répond en jouant lui aussi ailleurs, Blanc pourra à nouveau jouer en 'b', puisque l'état de la grille aura changé. Alors ce sera au tour de Noir de devoir jouer

ailleurs, et ainsi de suite, tant qu'aucun des deux joueurs ne connecte ses pierres, empêchant ainsi une nouvelle capture.

Fin de la partie

Des intersections inoccupées sont entourées par un joueur si toutes leurs voisines sont occupées par ses pierres.

La partie s'arrête lorsque les deux joueurs passent consécutivement. Ils peuvent alors retirer de la grille toutes les pierres adverses qu'ils sont certains de pouvoir capturer. Puis ils comptent leurs points qui sont le nombre d'intersections qu'ils sont certains de pouvoir occuper ou entourer avec leurs pierres.

En cas de désaccord des joueurs sur le statut de certaines intersections, la partie reprend dans l'état où elle s'était arrêtée jusqu'à deux nouveaux passes consécutifs, sachant qu'ensuite, aucune des pierres encore sur la grille ne pourra être retirée, et que les points des joueurs seront le nombre d'intersections qu'ils occupent ou entourent avec leurs pierres.

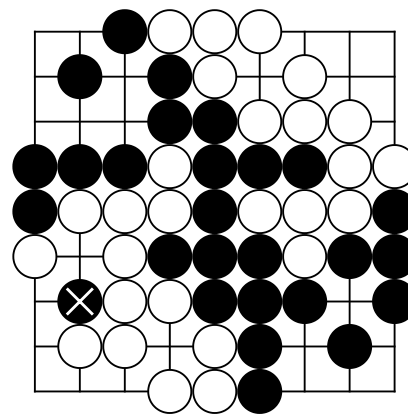
Enfin, Blanc reçoit des points de compensation (le plus souvent entre 5,5 et 7,5 points), Noir ayant eu l'avantage de commencer.

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Si des intersections ne sont entourées par aucun des joueurs, elles sont neutres, et

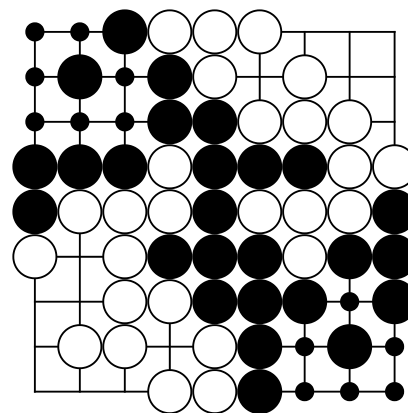
ne donnent de points à personne.

Exemple de décompte

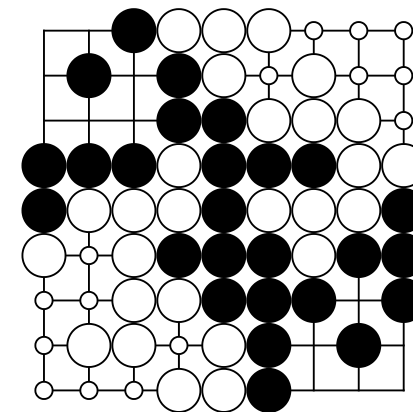


Les joueurs viennent de passer. Blanc retire la pierre marquée d'une croix qu'il est certain de pouvoir capturer.

Comme il ne reste plus de pierres capturables sur la grille, on peut procéder au décompte des points.



Noir entoure 7 intersections en haut à gauche, 6 en bas à droite, et a 26 pierres sur la grille, soit 39 points.



Blanc entoure 8 intersections en bas à gauche, 7 en haut à droite, et a 27 pierres sur la grille, soit 42 points.

Blanc a donc 3 points de plus que Noir. Si on lui ajoute les points de compensation (par exemple 7,5 points), il gagne de 10,5 points.

Pour compter plus rapidement, on peut donner durant la partie une pierre à l'adversaire à chaque fois que l'on passe, obliger Blanc à passer le dernier, et placer à la fin de la partie les pierres que l'on a capturées dans le territoire adverse.

On sera alors certain qu'il y aura autant de pierres noires que de pierres blanches sur la grille, et on pourra donc se contenter de ne compter que les intersections inoccupées restantes.

Handicap

Parfois on donnera un handicap à l'un des joueurs, consistant à le laisser jouer plusieurs coups de suite en début de partie, ou à modifier le nombre de points de compensation.