

Notions de base

Les notions de base

- Le matériel
- Déroulé d'une partie / objectif
- Règle(s) de la capture

↳ Mise en pratique

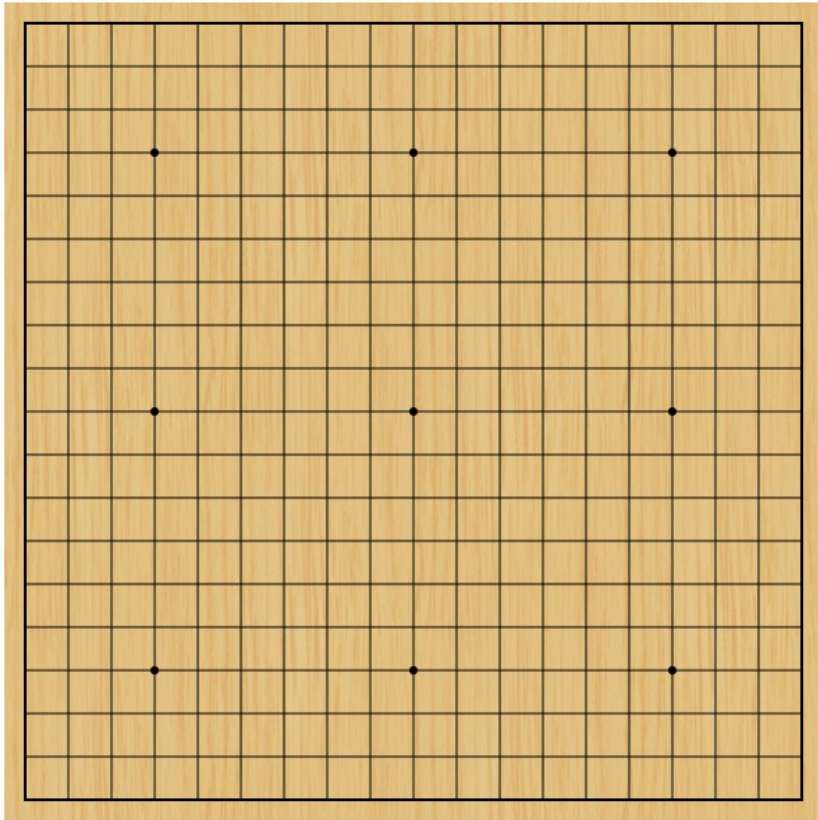
- Règle du kô
- Notion de territoire
- Arrêt du jeu / décompte
- Komi, Handicap

Le matériel

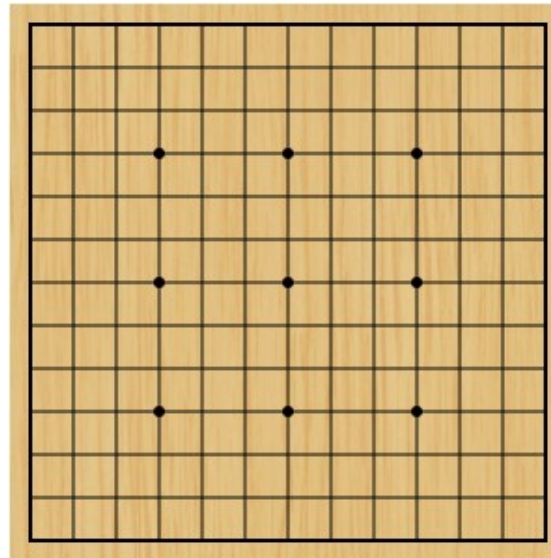
Pierres



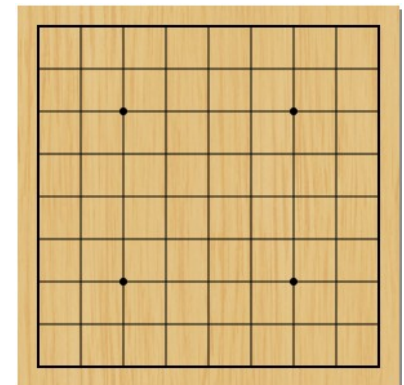
Goban 19x19



Goban 13x13



Goban 9x9



Déroulé d'une partie / objectif



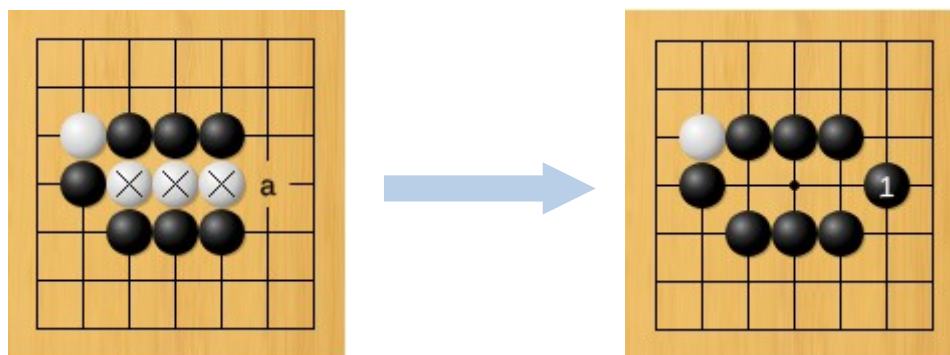
- Au départ, le *goban* est vide
- Chaque joueur pose une *pierre* sur une intersection vide (noir joue en premier)

Quand une pierre est posée, elle ne bouge pas (pas de déplacement au go)

- L'objectif est d'obtenir plus de points que l'adversaire

Règle(s) de la capture

- La capture est une situation de jeu qui provoque le retrait de *pierre(s)* du *goban*
- La capture est l'une des 2 manières de gagner des points

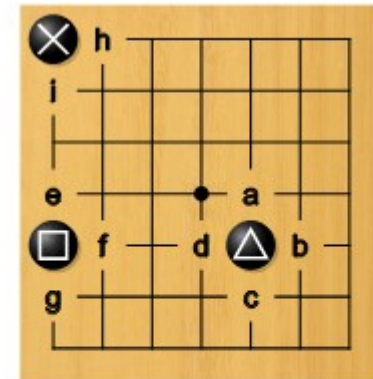


Source des images : Règle Française du jeu de go
https://jeudego.org/_php/regleGo.php?chap=5

Règle(s) de la capture

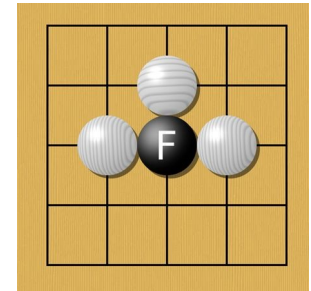
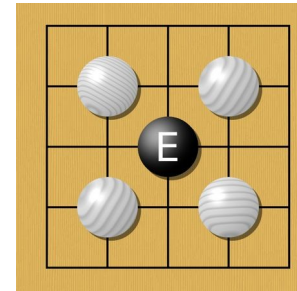
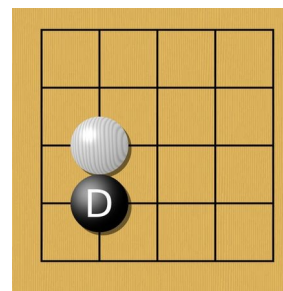
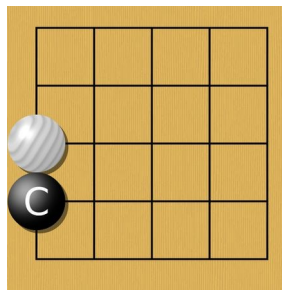
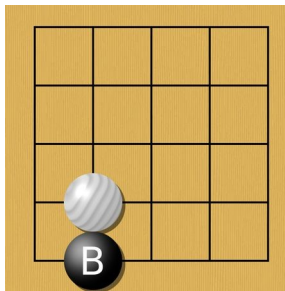
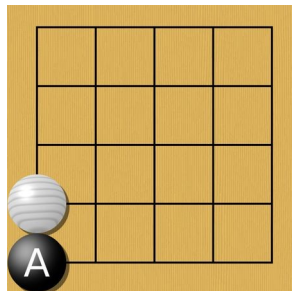
- Notion de « liberté »

Les « libertés » d'une pierre correspondent au nombre d'intersections adjacentes libres.



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').

Exercice : combien de liberté(s) ont les pierres A,B,C,D,E,F ?

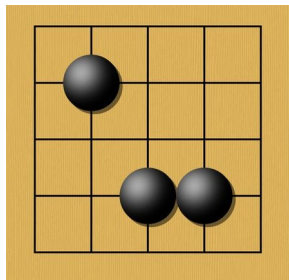


Règle(s) de la capture

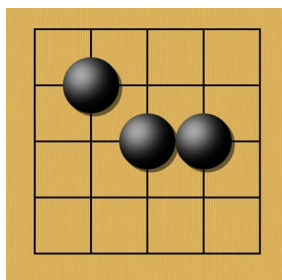
- Notion de « chaîne »

Des pierres reliées entre elles forment une chaîne

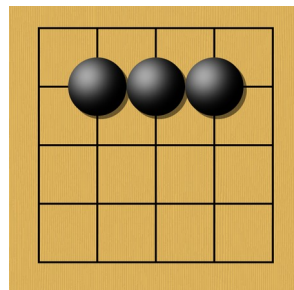
Exercice : sur chaque goban, déterminer le nombre de chaîne(s) de pierres noires



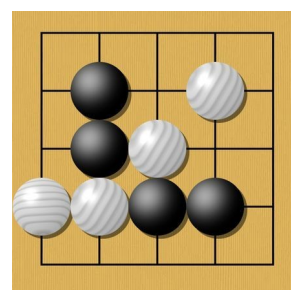
A



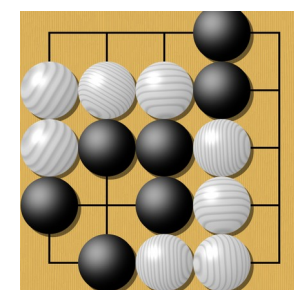
B



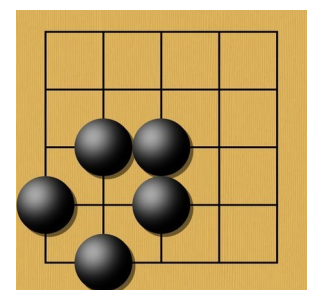
C



D



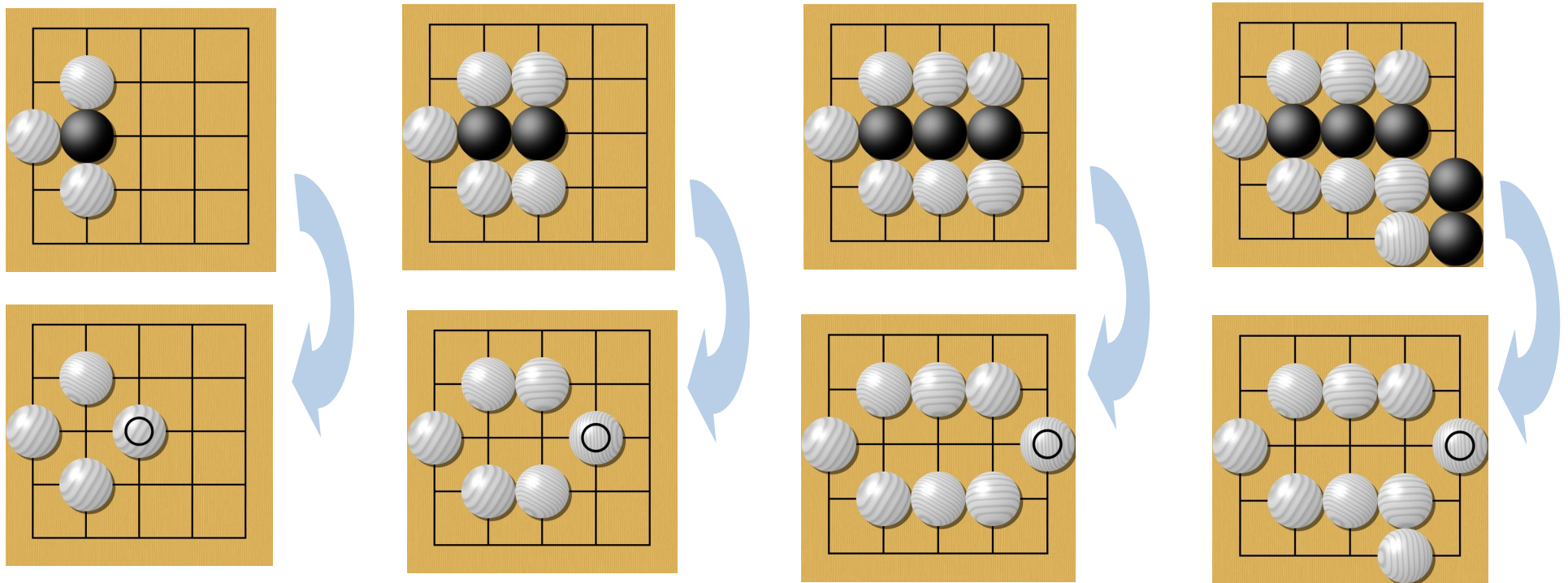
E



F

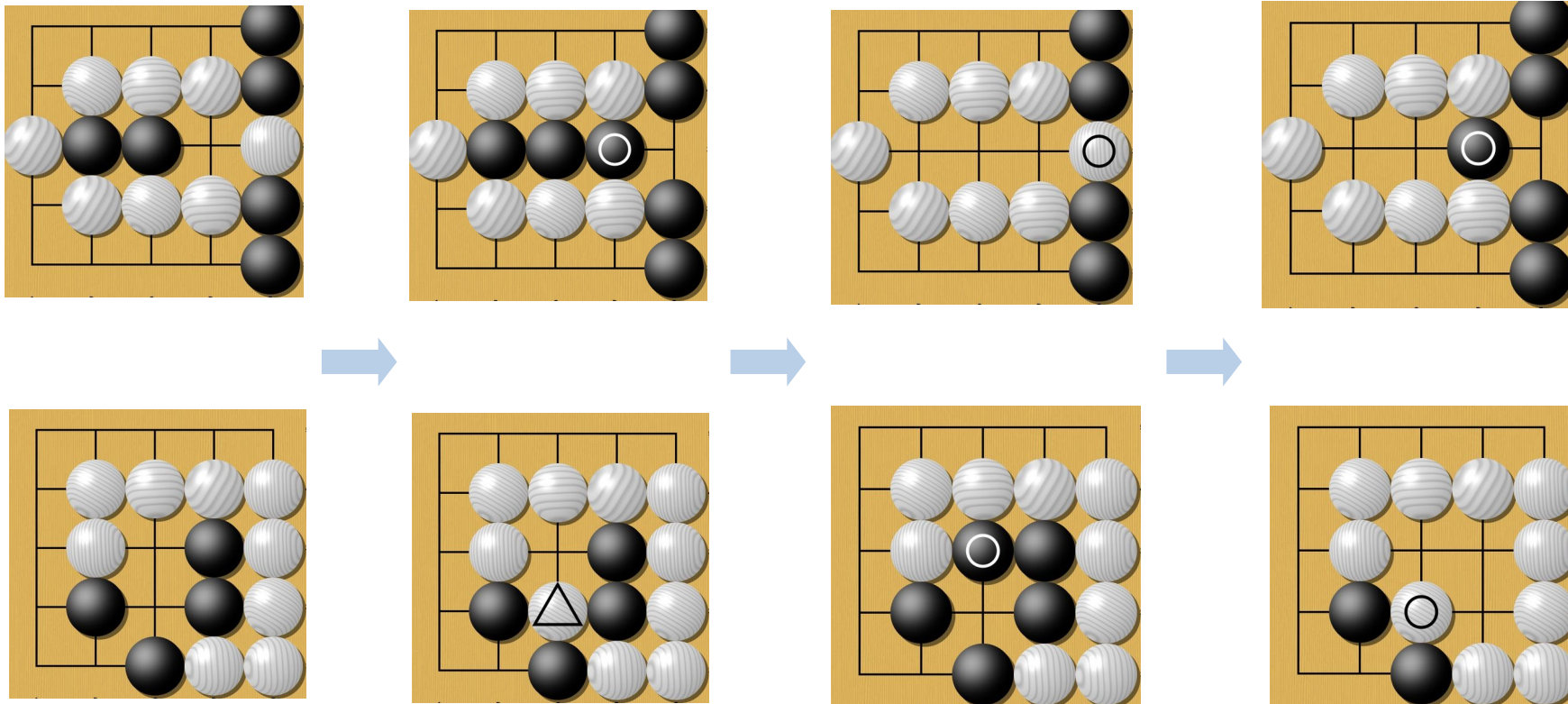
Règle(s) de la capture

- Quand une pierre / une chaîne n'a plus de liberté, elle est capturée (= retrait du *goban*)



Règle(s) de la capture

- « ... et ça continue, encore et encore ... »



Règle(s) de la capture

- Mise en pratique

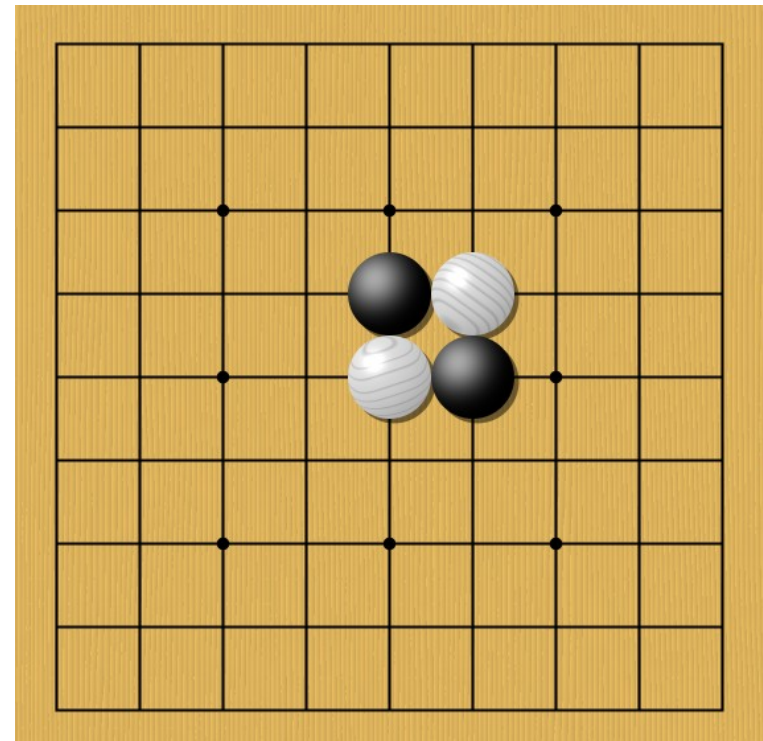
Atari-go

Goban 9x9

Noir commence

Objectif : capturer (au moins) 5 pierres

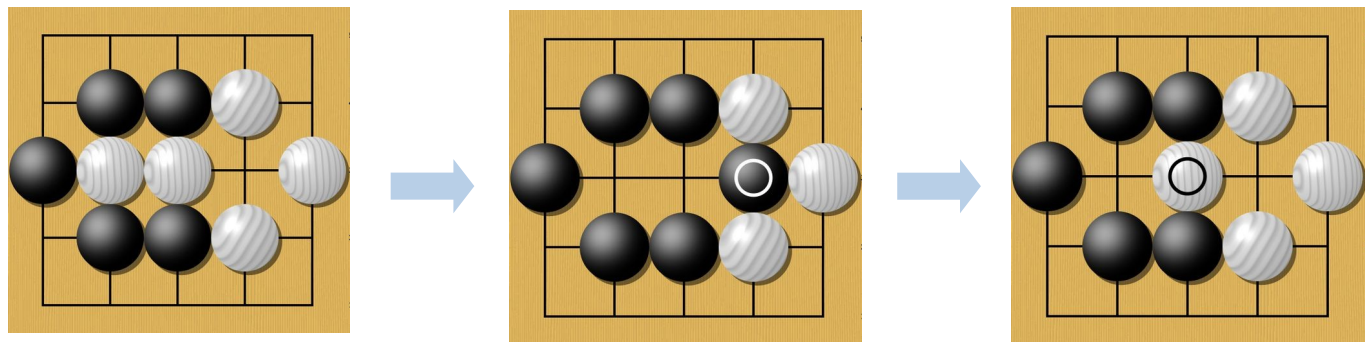
Position de départ :



Règle du kô

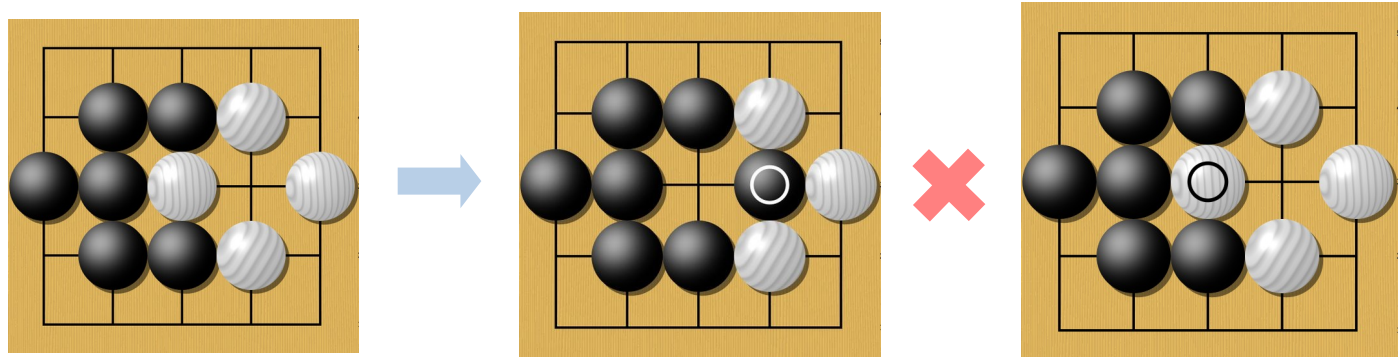
- Il est interdit de reproduire une position du plateau qui a déjà été joué

Séquence autorisée



Séquence interdite

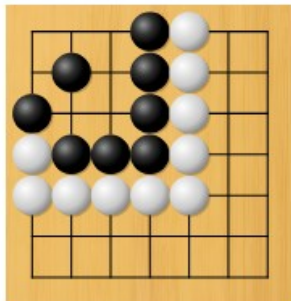
Règle du kô



Notion de territoire

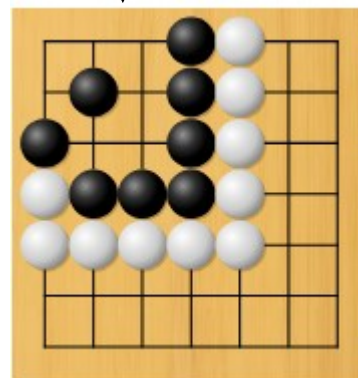
Territoire

Un **territoire** est un ensemble de une ou plusieurs intersections inoccupées voisines de proche en proche, délimitées 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).

Territoire noir : 7



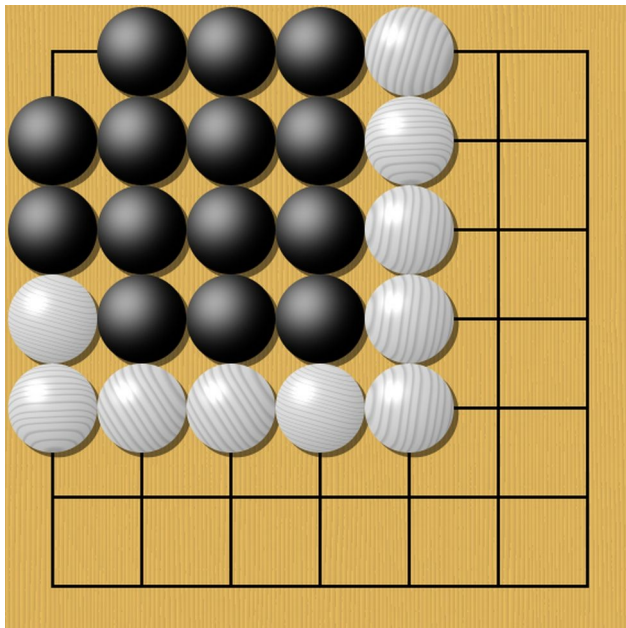
Territoire blanc : 24

https://jeudego.org/_pdf/regleGo.pdf

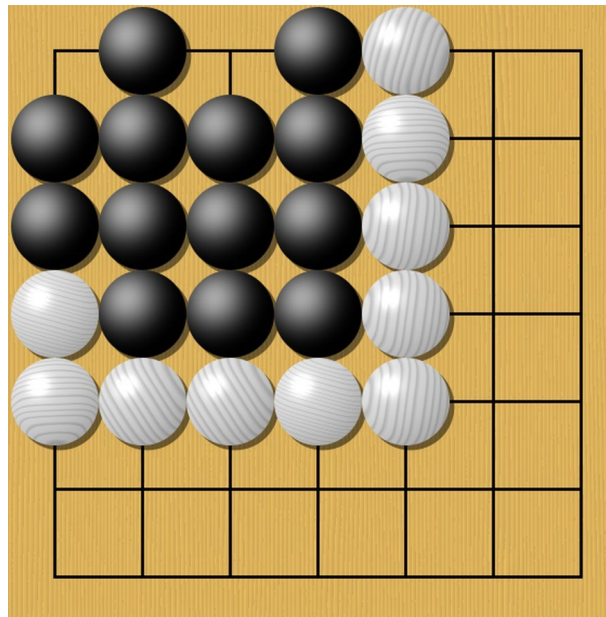
Notion de territoire

Est-ce que Noir a un territoire ?

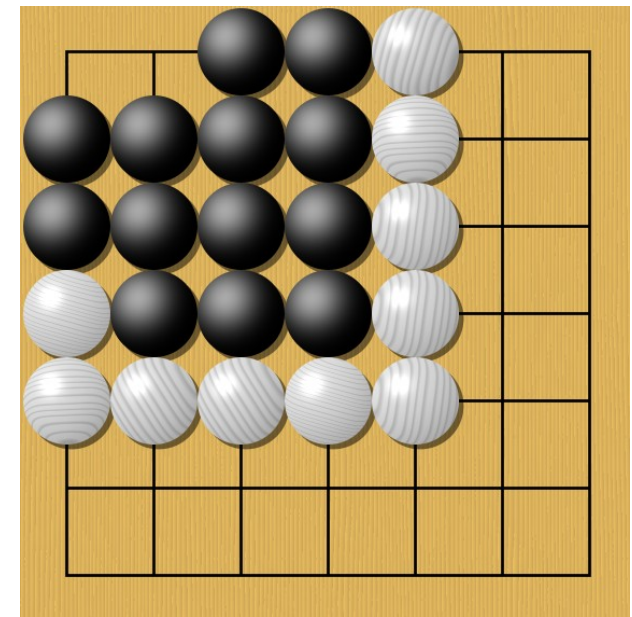
Est-ce que les Blancs jouent un coup ? Passent-ils leur tour ?



Position 1



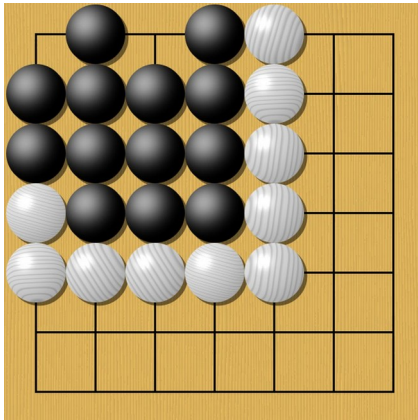
Position 2



Position 3

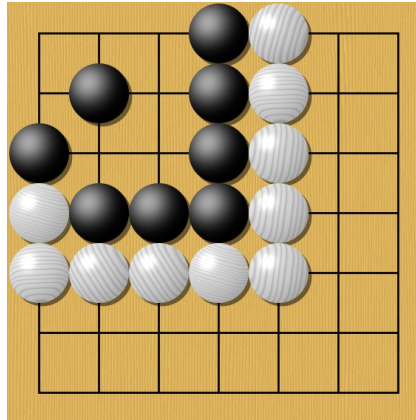
Notion de groupe vivant

Un groupe est dit « vivant » si l'adversaire ne peut pas le capturer.



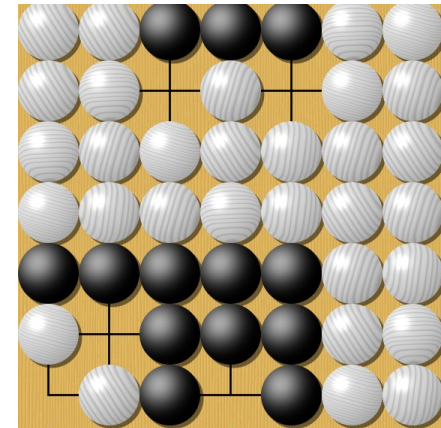
Cas n°1

Noir a deux « yeux »



Cas n°2

Noir peut faire 2 yeux

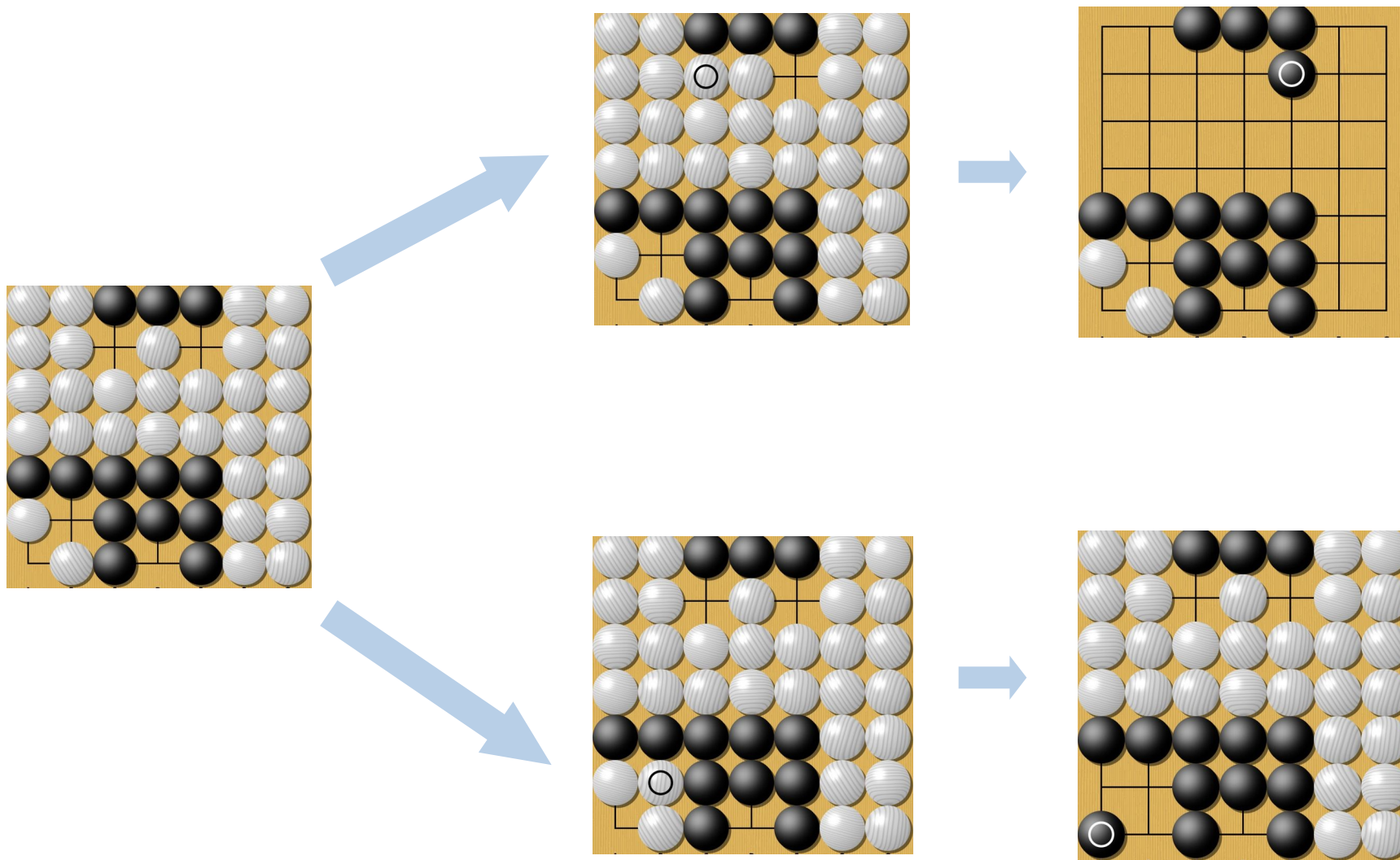


Cas n°3

Noir n'a pas 2 yeux, mais ...
...Blanc ne peut pas capturer

On parle de *seki*

Notion de groupe vivant



Arrêt du jeu / décompte

- Quand un joueur pense qu'il n'y a plus de coup intéressant, il peut passer son tour

Conseil : faire en sorte que blanc joue en dernier.

- Quand les 2 joueurs passent leur tour consécutivement : la partie s'arrête
- Retirer les pierres/groupes non-vivantes (*mortes*)
Les ajouter aux prisonniers
- Points = (pierres capturées) + (territoires)