



**Go und Gobang**  
**Go et Gobang**  
**Het Go-spel en Gobang**

# Go et Gobang

Jeu pour 2 personnes

Règle du jeu rédigée par Ratbod Freiherr von Wangenheim,  
vice-président de l'association allemande du Go

Matériel: 1 Damier, 361 Pions de deux couleurs

## Table des matières

Pour apprendre le jeu

Le matériel

La marche du jeu

- |   |                        |
|---|------------------------|
| 1. Première règle fondamentale:<br>Encerclement d'une partie<br>du damier | 16. Points gagnés      |
| 2. Deuxième règle fondamentale:<br>Encerclement des pions                 | 17. Points indécis     |
| 3. Gagnant  | 18. Classes du jeu     |
| 4. Chaînes  | 19. Handicap           |
| 5. Rangées  | 20. Fuseki             |
| 6. Position   | 21. Joseki             |
| 7. Libertés   | 22. Seki               |
| 8. Résistance durable   | 23. Ko                 |
| 9. Yeux   | 24. Menaces de Ko      |
| 10. Suicide   | 25. Contrainte         |
| 11. Position vivante  | 26. Manoeuvre tactique |
| 12. Formation des yeux  | 27. Souricière         |
| 13. Faux yeux   | 28. Escalier           |
| 14. Fin   | 29. Fins de partie     |
| 15. Points neutres  | Gomoku                 |
|   | Gobang                 |

## Pour apprendre le jeu

Nous recommandons au débutant de consulter tout d'abord les règles du « Gomoku » et du « Gobang » et de les jouer en famille ou avec des amis. Ces deux jeux constituent un excellent exercice pour le Go, car l'oeil s'habitue aux formations des pions. Par ailleurs Gomoku et Gobang sont des jeux très intéressants.

Recouvrez ensuite le damier du Go pour ne laisser visible qu'un plan comportant 11 x 11 lignes. Sur ce petit damier, jouez 10 à 20 parties, autant que possible avec des adversaires différents. Vous apprenez ainsi plus rapidement les finesses du jeu et en cooperez mieux la marche.

### Le matériel

comprend 181 pions bleus et 180 pions blancs ainsi qu'un plan appelé damier, avec 2 fois 19 lignes qui se croisent, obtenant ainsi 361 points d'intersection (que nous appellerons me) et sur lesquels se posent les pions (voir fig. 23).

### La marche du jeu

consiste à placer à tour de rôle un pion sur chaque me quelconque (point d'intersection des lignes). Il est défendu de poser les pions dans les cases ou de les déplacer d'un me à l'autre — bien que par habitude, on parle ici de « coups ». Les pions bleus sont réservés au jou le plus faible. Il commence toujours en posant le premier pion ou les pions accordés comme handicap.

### 1. Première règle fondamentale: Encerclement des parties du damier

Sur le damier vide au début, chaque joueur tente d'encercler le plus de me libres possible, avec les pions de sa couleur. Le bord du damier sert alors de clôture et il n'est pas nécessaire de l'occuper. Chaque me libre encerclé compte alors pour un point. Dans la fig. 1, les blancs ont un territoire de 9 me au milieu, dans la fig. 2, les bleus ont encerclés un territoire de 8 me sur le bord, dans la fig. 3, les bleus ont un territoire de 11 me dans l'angle.

On voit qu'il faut un plus grand nombre de pions pour encercler une partie au milieu que dans un angle, pour gagner le même nombre de points car le bord ne doit pas être occupé.

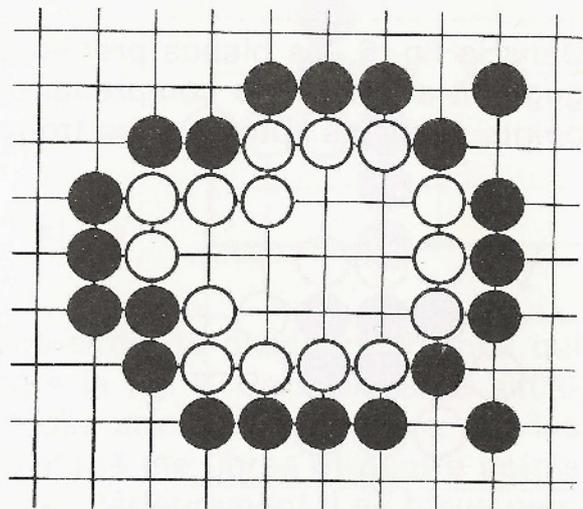


Fig. 1

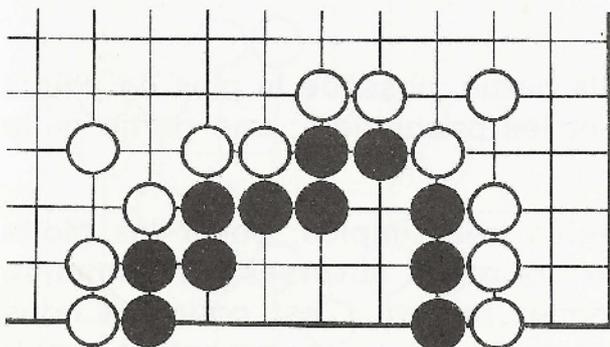


Fig. 2

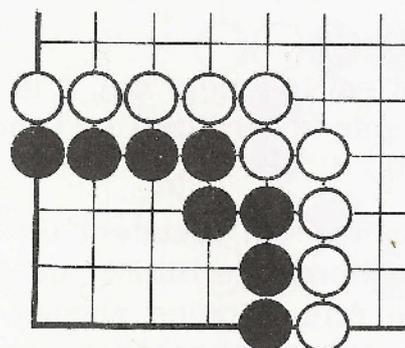


Fig. 3

## 2. Deuxième règle fondamentale: Encerclement des pions

Les pions encerclés par l'adversaire sont retirés du jeu et considérés comme prisonniers, comptant chacun pour un point. Si, à la fin du jeu, les me ainsi libérés se trouvent dans le propre territoire du joueur, ils comptent également. Dans la fig. 4, les bleus prennent un pion blanc dans l'angle; à côté se trouve la position occupée ensuite. Les bleus possèdent un prisonnier. Dans la fig. 5, les blancs prennent deux pion bleus sur le bord et occupent alors la position représentée.

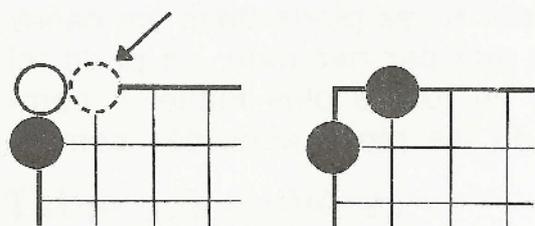


Fig. 4

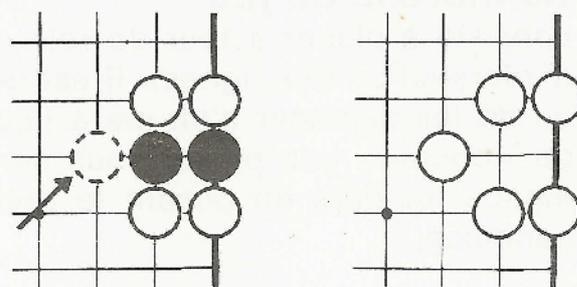


Fig. 5

Dans la fig. 6, les blancs prennent six pions bleus au centre. De ce fait, ils gagnent un territoire comprenant 6 me et 6 prisonniers, soit un total de 12 points. Tous les autres me se trouvent encore en territoire neutre.

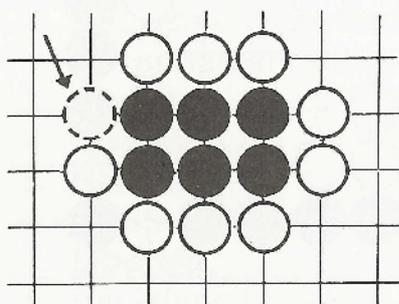


Fig. 6/1

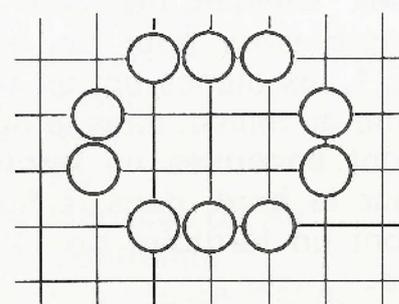


Fig. 6/2

## 3. Gagnant

Le gagnant est le joueur qui, à la fin de la partie, possède le plus de points composés par le territoire qu'il occupe et les prisonniers; une partie nulle est très rare.

Les possibilités qui résultent de ces règles très simples: poser les pions sur les me libres (territoire) ou prendre les pions adverses (prisonniers), ne peuvent être à peine saisies au premier regard. C'est pourquoi nous expliquons encore ci-après quelques termes de Go qui commentent simultanément la technique du jeu.

## 4. Chaînes

Elles sont formées par les pions reliés par une ligne khorizontale ou verticale mais non en diagonale. C'est ainsi qu'en A de la fig. 7, nous voyons une chaîne de cinq pions blancs et en B, deux chaînes de chacune quatre pions noirs.

## 5. Rangées

On appelle «rangée» les points qui ne sont pas reliés par des lignes verticales ou horizontales, mais en diagonale entre 2 me. Dans la fig. 8, nous pouvons relier facilement les deux chaînes situées en C pour n'en former qu'une, en posant un des deux pions dessinés en pointille.

Mais si l'adversaire pose un de ses pions sur les me, comme c'est le cas en D, la rangée est interrompue. Une telle rangée permet donc d'annuler les chaînes séparées, si l'on ne parvient pas à les relier auparavant par des pions disposés en conséquence.

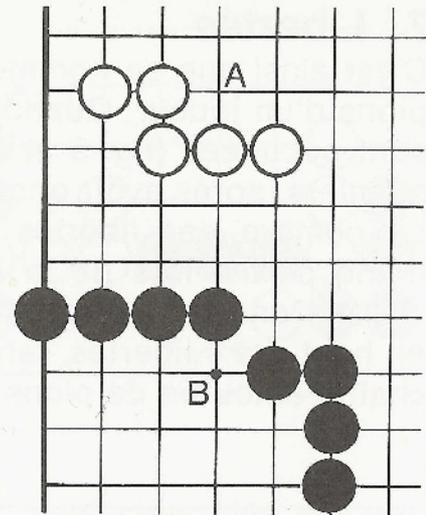


Fig. 7

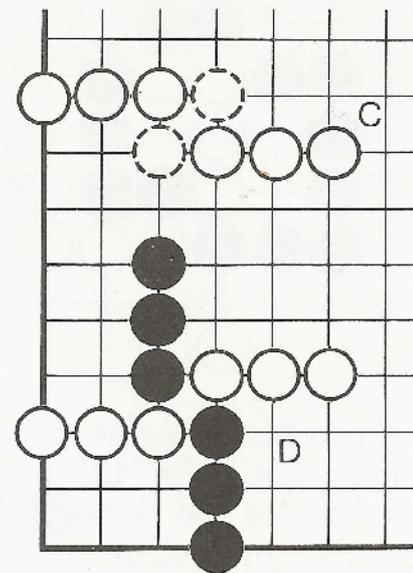


Fig. 8

## 6. Position

C'est ainsi qu'on nomme une chaîne ou une série de plusieurs chaînes qui encerclent un «territoire», comme le montre la fig. 9. Par contre, la situation représentée dans la fig. 10, ne donne pas une décision claire. Ici, les blancs ont un territoire comportant huit points: 4 me libres et quatre points pour les 4 pions bleus qui seront prisonniers ultérieurement. Les bleus pensent, par contre, qu'ils possèdent aussi un territoire comprenant 8 points, y compris les 4 prisonniers blancs. Nous montrons ci-dessous comment on peut conquérir ici un territoire.

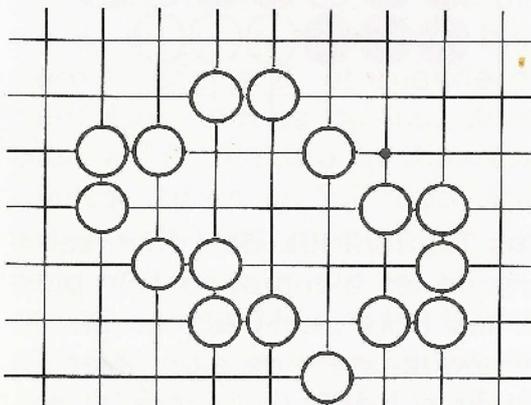


Fig. 9

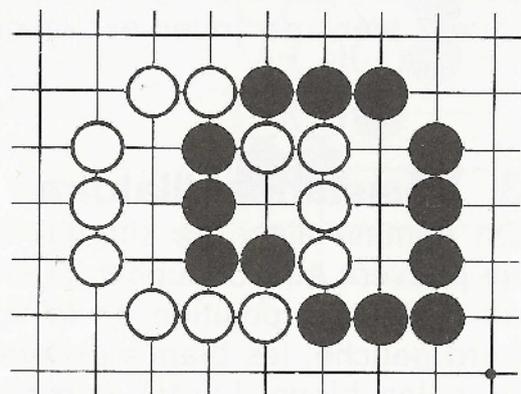


Fig. 10

## 7. Libertés

C'est ainsi que se nomment les me libres voisins d'un pion ou de plusieurs pions d'un joueur. Quand toutes les libertés d'une chaîne de pions adverses sont occupées (fig. 5 et 6), ces points sont enlevés du damier, comme prisonniers, après avoir occupés la dernière liberté.

Le nombre des libertés constitue un facteur très important pour le gain d'une partie, lors de la lutte pour occuper deux positions qui se chevauchent. Dans la position représentée à la fig. 11, les deux pions blancs situés en haut ont 4 libertés, tandis que la chaîne du côté droit en possède 10 et la chaîne entourée de pions bleus en a trois.

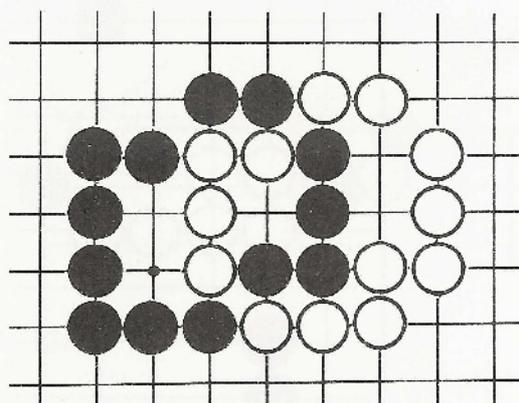


Fig. 11

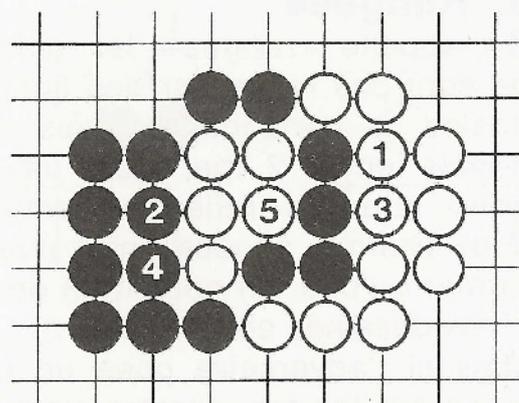


Fig. 12

La position illustrée par la fig. 11 a déjà été montrée sous une forme analogue dans la fig. 10. Chaque joueur tente d'occuper rapidement les libertés des points qui se trouvent au milieu, afin de pouvoir les « tuer ». Les deux chaînes intérieures ont chacune trois libertés. Dans la situation suivante montrée dans la fig. 12, les blancs ont joué. Après avoir posé le pion 5, ils peuvent prendre les pions bleus encerclés.

Dans la situation correspondante à la fig. 13, les bleus ont joué et gagnent. En règle générale, le gagnant est celui qui parvient à conquérir le plus grand nombre de libertés dans deux positions qui se chevauchent. Lors d'un nombre égal de points, le joueur vient de jouer est le gagnant.

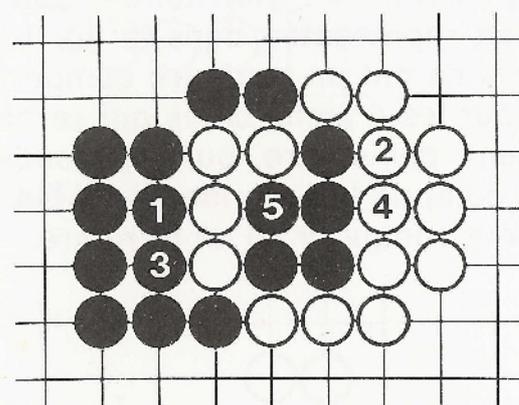


Fig. 13

## 8. Résistance dilatoire

On nomme ainsi les situations dans lesquelles les libertés de l'adversaire ne peuvent être occupées immédiatement. Lorsque les bleus posent un pion en A dans la position de la fig. 14, pour tuer les trois pions blancs sur le bord gauche, les blancs pourraient prendre immédiatement ce pion, avec B. Pour les bleus, l'ordre correct des coups est le suivant: C, blancs D au-dessus, bleus A et prend les trois blancs. Sur le bord inférieur de cette

position, les quatre pions blancs possèdent de telles libertés qui ne peuvent être occupées immédiatement. De ce fait, les blancs ont pratiquement une liberté en plus, donc autant que les trois pions bleus situés au-dessus.

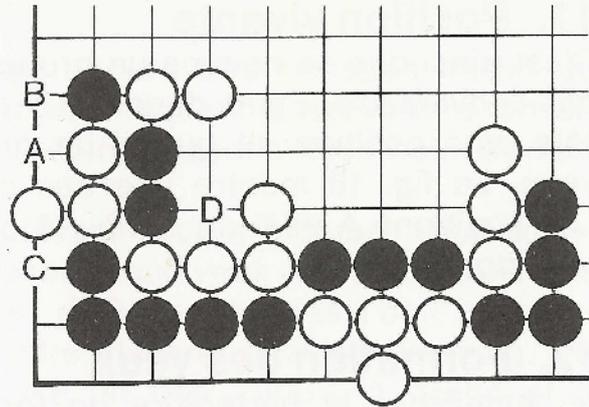


Fig. 14

## 9. Yeux

Il s'agit d'un ou de plusieurs me voisins libres, qui sont encerclés par une ou plusieurs chaînes. Ce me libres comptent chacun un point en fin de partie. Deux yeux séparés l'un de l'autre ou un territoire permettant de composer facilement deux yeux composent la base d'une position dite vivante. La position A représentée dans la fig. 15 à deux yeux comportant respectivement deux et trois me. En B, la position des blancs possède trois yeux comptant au total 9 me. Dans l'intervalle se trouvent des me neutres.

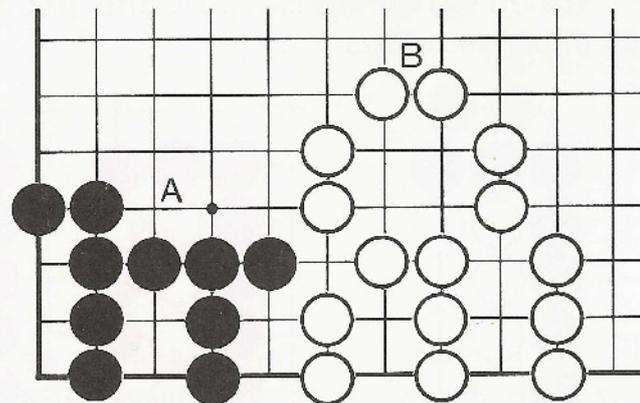


Fig. 15

## 10. Suicide

Il consiste à poser un pion sur un me qui n'a aucune liberté. Nous avons ici la première exception aux règles fondamentales. Un tel coup n'est pas permis.

Lorsque, dans la fig. 16, les bleus posent un pion en A, tous les autres pions blancs possèdent encore la liberté B, et aucune de deux chaînes ne peut être retirées du jeu. Si les bleus posent un pion en B, A reste la dernière liberté des pions blancs. Après un tel coup contrevenant aux règles, les blancs prendraient le pion bleu qui ne possède aucune liberté, en A ou B, et poursuivrait son coup. Mais si les bleus parviennent à tuer une des rangées, leur pion recevrait les libertés nécessaires en retirant les prisonniers comme nous l'avons déjà vu dans les fig. 12 et 13.

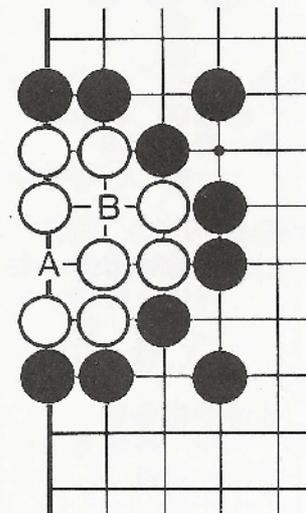


Fig. 16

## 11. Position vivante

C'est ainsi que se nomme un groupe de pions qui ne peuvent plus être tués par l'adversaire. Etant donné que les joueurs posent leurs pions à tour de rôle, une position vit quand un groupe de pions possède au moins deux yeux. La fig. 16 montre une des plus petites positions vivantes possibles. Les positions A et B de la fig. 15 ont également deux ou plusieurs yeux, et sont donc vivantes.

## 12. Formation des yeux

ou empêcher le partenaire de former deux ou plusieurs yeux dans une position: telle est une des nombreuses tactiques à appliquer. Par une pose habile des pions dans la position de l'adversaire, il existe différentes possibilités d'obtenir des avantages marqués, selon la nature de la position. Dans la position de la fig. 17, les blancs doivent diviser immédiatement les trois me en deux yeux, sinon leur position est « minée », par la pose de pions adverses, comme le montre la fig. 18, en quatre phases différentes, jusqu'à ce que, après avoir posé le pion (6), les bleus peuvent prendre tout les pions blancs de cette position, en posant un pion en A. Quand aucun danger ne menace les bleus, la position reste telle quelle, après la pose du pion bleu (1). La prise de cette position par les bleus n'est alors qu'une question de temps.

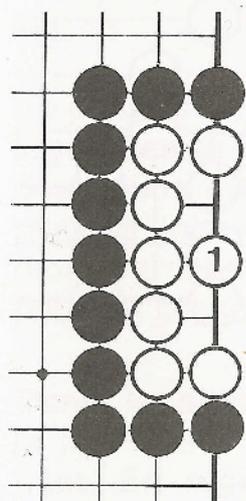


Fig. 17

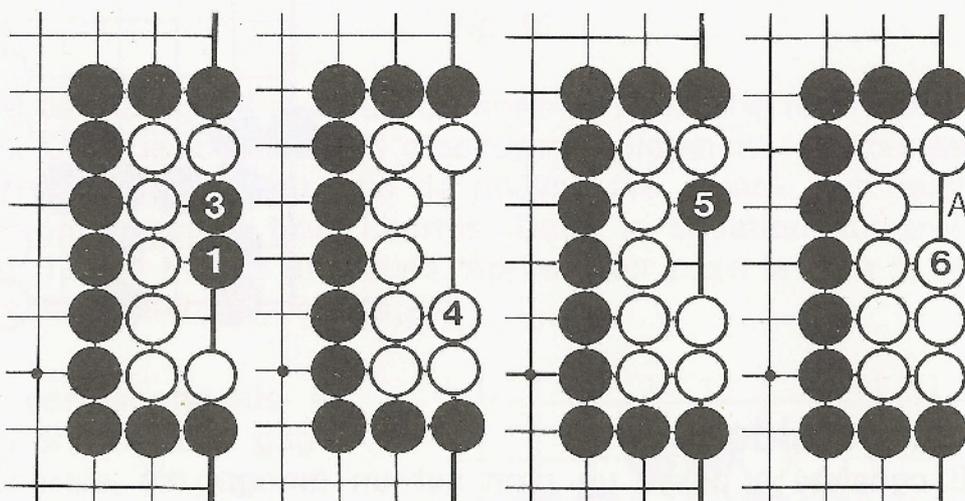


Fig. 18 (Les blancs posent le pion 2 quelque part ailleurs)

Par contre, dans la fig. 19, les bleus peuvent toujours former deux yeux dans leur territoire.

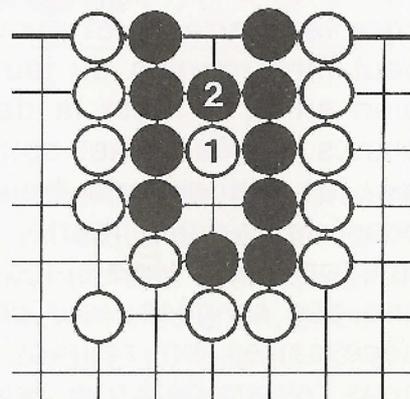


Fig. 19



### 13. Faux yeux

Ce sont les me d'une position qui doivent encore être occupés en fin de partie. En posant les pions judicieusement, l'attaquant à souvent la possibilité de composer des faux yeux ou de réduire l'espace libre pour de tels yeux.

Dans la position de la fig. 20, les blancs doivent encore occuper l'oeil supérieur A. Ils sont donc obligés de composer deux yeux avec les trois me situés à droite, en dessous. Les bleus ont déjà transformés l'oeil inférieur en faux oeil, en posant le pion (1). Par contre, dans la position de la fig. 21, l'oeil ne peut plus être fermé, car il existe un oeil «vrai», à droite et à gauche.

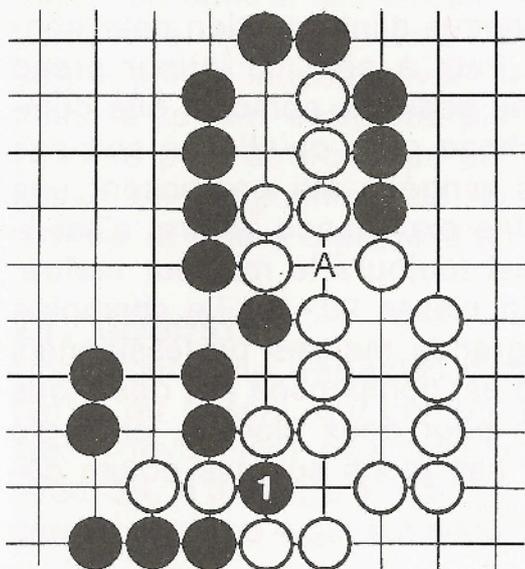


Fig. 20

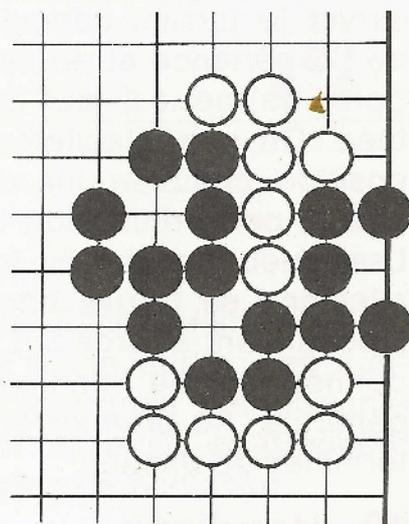


Fig. 21

### 14. Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur se voyant perdu, déclare qu'il abandonne. Les deux joueurs n'auraient que la possibilité de poser un pion sur leur propre territoire et donc d'occuper eux-mêmes un me libre ou de poser un prisonnier dans le territoire de l'adversaire.

### 15. Me neutres

Il s'agit des me qui se trouvent entre deux positions et qui ne peuvent plus faire gagner de points à aucun des joueurs. Ils sont occupés en fin de partie, avant le décompte. Quand les me repérer par «x» dans la fig. 22 sont occupés, la partie est terminée.

### 16. Points gagnés

Chaque joueur les détermine en comptant les me vides entourés par ces pions et les prisonniers. Si l'on admet que les blancs ont 12 prisonniers et les bleus 4, les bleus gagnent

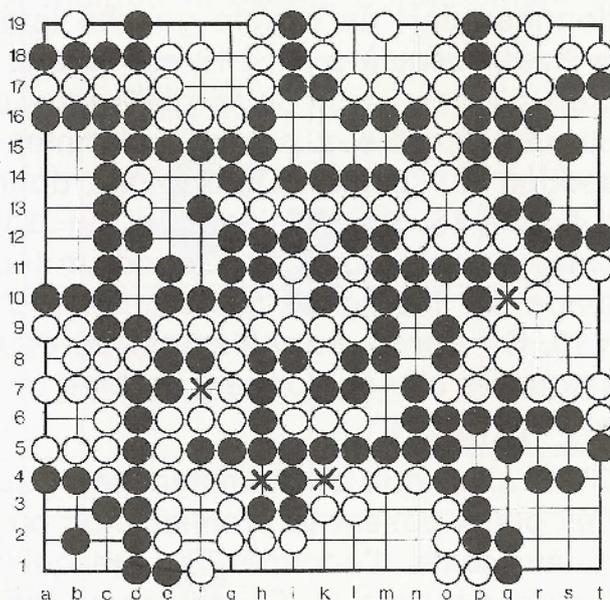


Fig. 22

la partie dans la fig. 22, avec 8 points de supplément, comme on le voit facilement.

## 17. Parties nulles

Elles se présentent rarement. Cette possibilité existe toutefois lors d'une position avec 3 Co ouverts ou lorsque la suite des coups se répète indéfiniment. Dans les tournois, les blancs gagnent généralement à nombre de points égal.

## 18. Classes de joueurs

Elles caractérisent la force des joueurs de Go. Tout joueur peut obtenir sans difficulté la classe 60, quand il joue 10 parties environ sur un damier d'exercice 11 x 11 puis 10 autres parties sur les damier normal 19 x 19. On sait ensuite comment poser les pions sur les points d'intersection pour conserver le terrain conquis ou les prisonniers. Petit à petit, le joueur prend de l'expérience et arrive à savoir ce qu'est une position, combien elle comporte de me, s'il faut encore faire quelque chose pour qu'elle ne soit pas tuée. On saisit facilement les chaînes et les rangées qui composent une position, combien une chaîne a de libertés. Une expérience amère, c'est-à-dire la perte d'un pion tué par l'adversaire, est toujours le meilleur maître. Les joueurs déjà très forts appartiennent à la classe 20 - 30. Le champion allemand se trouve dans la classe 10. Les grands maîtres professionnels japonais ont a force 5. La différence de classe est compensée par des pions donnés comme handicap, à raison d'un pion pour deux classes, en règle générale. Au premier coup, les bleus posent ces pions sur des points déterminés du damier.

## 19. Handicap

Les pions concédés comme handicap servent à compenser la différence de force entre deux joueurs. De manière à toujours leur donner une chance égale, au début de la partie.

Les me occupés par ces pions de handicap sont accentués quelque peu sur le damier. Ce sont les me 4/4 d 4, d 16, q 4 et q 16, puis les me 4/10 d 10, k 4, k 16, k 10 et enfin le me central k 10. La désignation des coordonnées part de l'angle gauche inférieur a 1 vers la droite jusqu'à t 1 vers le haut, jusqu'à a 19; t 19 est l'angle droit supérieur. Un handicap d'un seul pion n'existe pas. Cette différence de force des joueur est compensée en laissant les bleus poser le premier pion, sur n'importe quel point d'intersection du damier. Deux pions donnés comme handicap occupent les me d 4 et q 16, un troisième le me d 16. Le cinquième pion de handicap se place ensuite sur k 10. Quand un joueur reçoit six pions de handicap, il les place sur les lignes transversales d et q 4, 10, 16, le neuvième e pose sur k 10. On donne normalement un maximum de neuf pions comme handicap; sinon, les blancs donnent au bleu un certain nombre de prisonniers.

## 20. Fuseki

C'est ainsi que se nomment les coups composant l'ouverture d'une partie. Les bleus posent le premier pion ou les pions de handicap. Ensuite, chaque joueur tente d'occuper les me qui lui permettent de conquérir le plus de terrain possible et d'exercer une influence sur le cours du jeu. Le « Fuseki » est une phase du jeu dans laquelle les joueurs faibles posent leurs pions

plutôt avec intuition. Fuseki signifie littéralement: «poser les pions» et se termine généralement après les premiers 30 à 40 coups. La pose des pions commence généralement dans les angles, car c'est de là que chaque joueur peut parvenir à exercer la plus grande influence.

On préfère avant tout la troisième et la quatrième ligne, en partant du bord. La première ligne n'entoure aucun terrain, la deuxième un espace très plat. Par contre, en débutant sur la cinquième et la sixième ligne, on gagne plus d'influence vers le centre mais le terrain entre les pions et la bordure peut être occupé par l'adversaire. Le diagramme de la fig. 23 montre le cours typique d'un Fuseki.

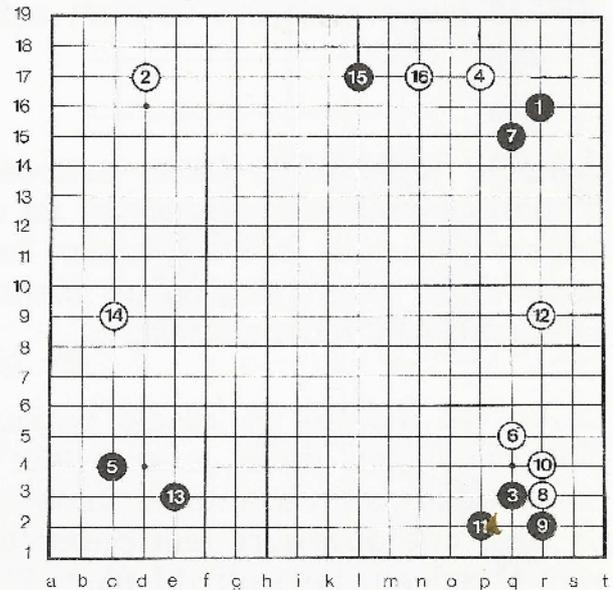


Fig. 23

## 21. Joseki

Nom donné aux variantes d'ouverture dans un angle. Elles constituent une partie du Fuseki, qui comprend les premiers coups d'une partie. Les «Joseki» deviennent plus fréquents et prennent une importance grandissante avec d 4, d 3, e 3, e 4, d 5, f 4. Nous voyons que tous les pions se groupent autour du me d 4 qui est simultanément la place du pion de handicap.

Par la connaissance des premiers coups de quelques Joseki, le débutant acquiert déjà une force de jeu considérable. Il reçoit simultanément un certain sens des me importants et des positions favorables. Toutes les possibilités offertes par les variantes de Joseki donneraient un nombre presque incommensurable, car après la pose des premiers pions, il s'avère déjà très décisif de savoir quels sont les pions qui se trouvent dans les angles voisins. La position de la fig. 24 indique le Joseki certainement le plus connu, par la pose des pions suivants:

- 1 Pions de handicap ou influence sur l'angle
- 2 Attaque sur l'angle
- 3 Les bleus posent un pion qu'on nomme «contact direct» — avant tout au début du jeu; il oblige les blancs à agir
- 4 Blanc se protège vers le milieu et menace de séparer les bleus
- 5 Les bleus se protègent sur le côté gauche
- 6 Les blancs avancent vers le terrain situé dans l'angle
- 7 Les bleus se défendent contre cette manoeuvre

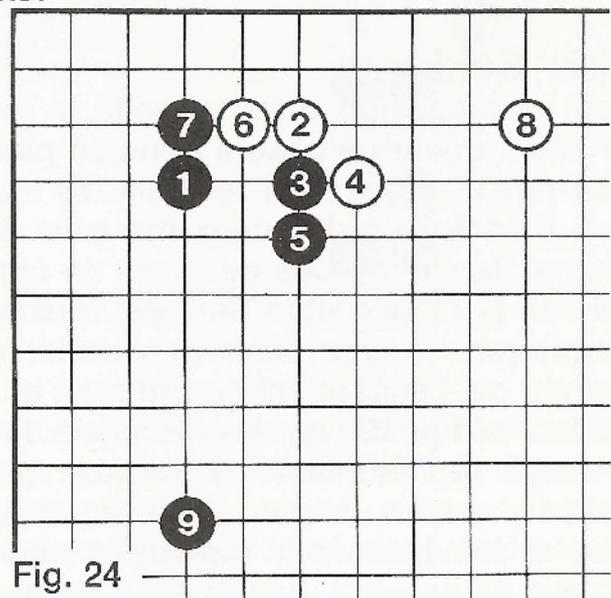
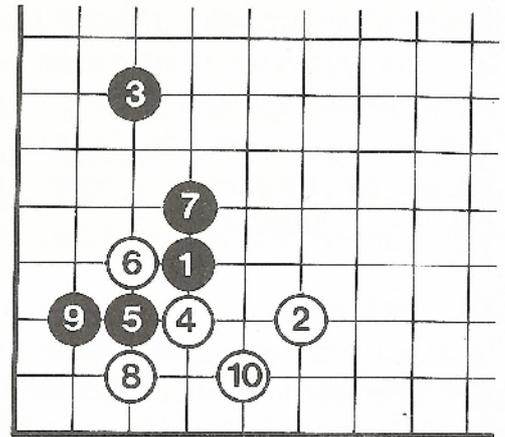


Fig. 24

- 8 Les blancs renforcent la position et gagnent ainsi du terrain
- 9 Les bleus avancent vers un autre côté

Dans la fig. 25, les bleus avancent d'abord latéralement, reçoivent ici un terrain sûr, mais doivent céder l'espace situé dans l'angle aux blancs. Le pion (6) est alors sacrifié.

Fig. 25



La fig. 26 montre un Joseki typique sans handicap. Jusqu'à ce moment, l'influence des deux joueurs est parfaitement équilibrée, aucun d'eux n'ayant acquis un avantage. Dans la position de la fig. 27, les bleus tentent de faire une ouverture leur permettant avant tout de prendre de l'influence vers le milieu. Le saut du pion (7) a une toute autre signification que le même pion dans la position précédente, car les pions adverses ont une toute autre disposition.

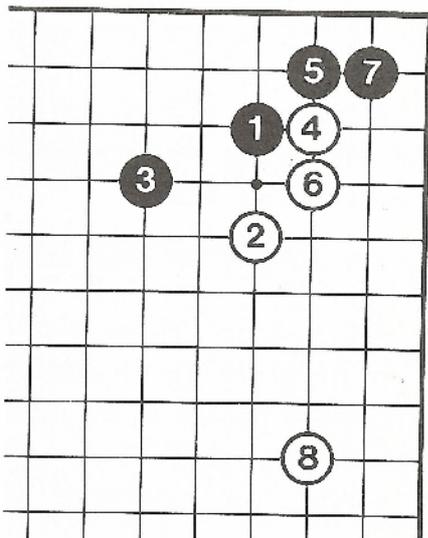


Fig. 26

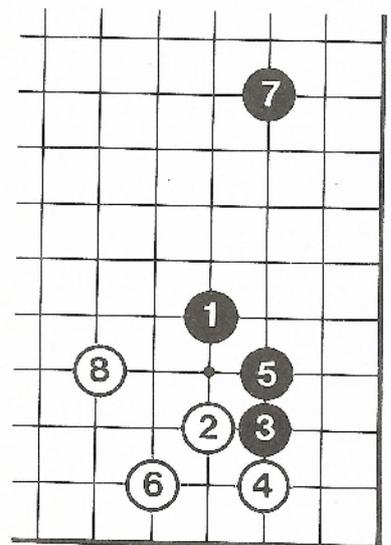


Fig. 27

## 22. Seki

est une position dans laquelle le jouer posant un pion éprouve une perte. Aucun joueur ne posera donc un pion à cet endroit.

La fig. 28 montre un tel Seki. Ni les blancs, ni les bleus ne peuvent poser un pion sur un des deux me sans trop, car l'adversaire pourrait le prendre immédiatement. Ces deux me ne comptent pour aucun des joueurs. La condition préalable d'un Seki est la suivante: les pions qui l'encerclent doivent appartenir à une position vivante, sinon, au cours de la partie, quelques pions qui l'encerclent seront pris; et il ne s'agirait pas d'un vrai Seki.

Dans la fig. 29, nous voyons un faux Seki dans l'angle. Momentanément, A et B représentent les me non occupables d'un Seki; aucun des joueurs peut y poser un pion sans dommage. Mais les blancs peuvent réussir à isoler les bleus plu rapidement sur le bord droit (deux libertés) que les bleus ne peuvent le faire avec les blancs sur le bord gauche.

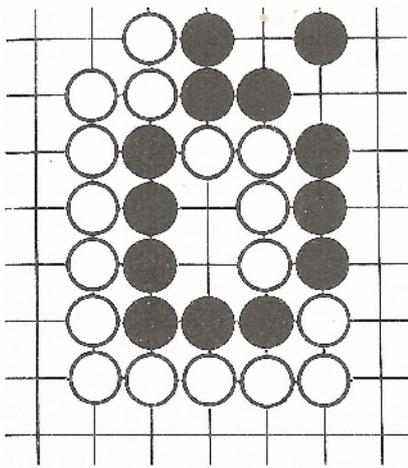


Fig. 28

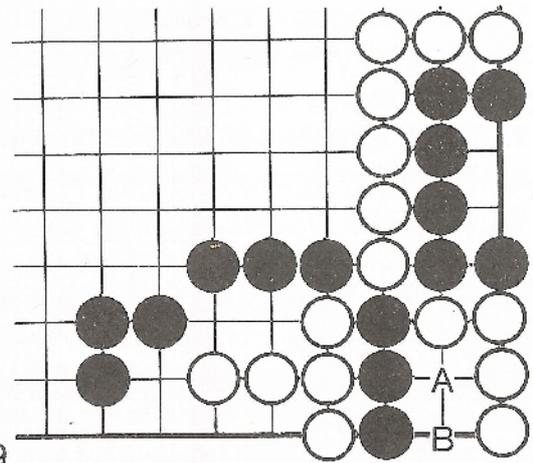


Fig. 29

### 23. Ko

Il s'agit d'une position faisant l'objet d'une deuxième règle d'exception logique. Un pion qui vient d'être pris par un autre pion ne doit pas être repris immédiatement par ce dernier. Il faut poser au moins un pion sur un autre endroit du damier.

La fig. 30 montre un pur Ko. Les blancs ont pris un pion bleu, mais les bleus ne doivent pas reprendre le pion blanc immédiatement.

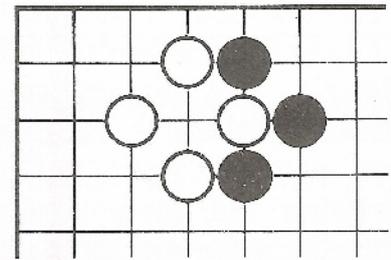


Fig. 30

Dans la position de la fig. 31, deux parois, nom donné à de telles chaînes droites, doivent limiter un territoire d'un côté. Ici, les bleus pourraient prendre le pion blanc (1). La situation serait alors identique à celle du côté droit. Les blancs pourraient donc prendre immédiatement le pion bleu (4). Ceci pourrait se poursuivre indéfiniment et c'est la raison de l'interdiction par la règle du Ko. Elle signifie donc qu'après la pose du pion blanc (1), les bleus doivent poser un pion d'abord à un autre endroit du damier.

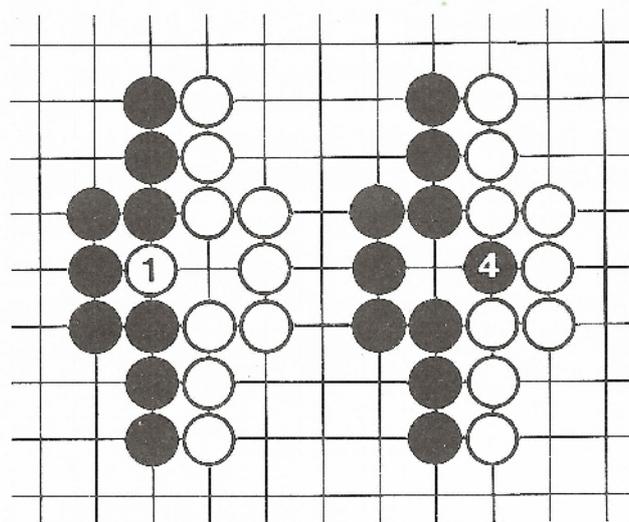


Fig. 31

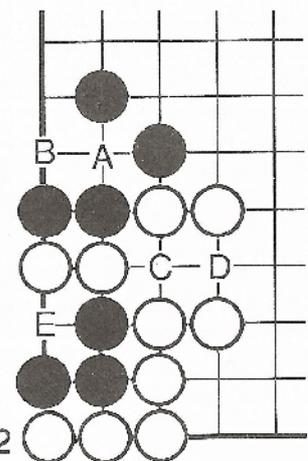


Fig. 32

### 24. Menaces de Ko

Elles donnent des tournures inattendues, ingénieuses et intéressantes au Ko. Après l'apparition de la situation représentée à droite dans la fig. 31, les blancs ont la possibilité d'une menace par une attaque, en posant par exemple, le pion A dans la fig. 32, car ils menacent ainsi de prendre les deux pions bleus.

C'est pourquoi les bleus devront prendre le pion blanc en posant un pion en B. Ensuite, les pions pourront prendre le Ko, pour recréer ainsi la situation de la fig. 31. Pour les bleus, la pose d'un pion en C dans la fig. 32 constituerait une excellente menace de tuer les deux pions blancs et de sauver ainsi les trois pions bleus encerclés. Les blancs répondront à cette menace en prenant le pion C avec D. Dans la position de la fig. 31, les deux joueurs répondront immédiatement à chaque menace, car le gain acquis par la fermeture du Ko donne seulement un point au joueur qui prend le dernier pion.

Par contre, dans la position de la fig. 33, le Ko est éminemment décisif pour les pions blancs. La partie 1 montre le Ko encore ouverte dans la position occupée par les blancs. La partie 2 montre la situation qui survient lorsque les bleus prennent le Ko, la partie 3 quand les blancs arrivent à fermer le Ko. Les blancs vivent. Les bleus occuperaient le me central avec A ou en prenant avec B. La position des blancs est ainsi « morte ». Mais les blancs parviennent alors concrétiser leur dernière menace.

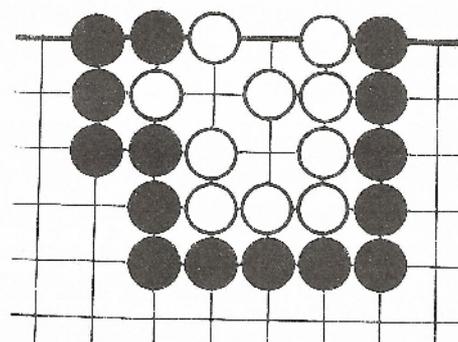


Fig. 33/1

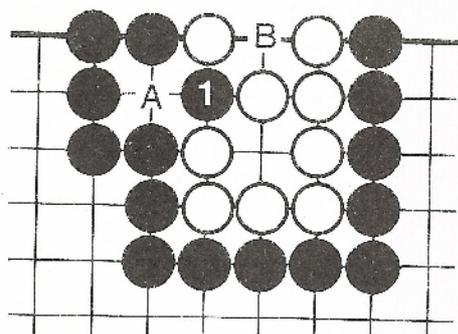


Fig. 33/2

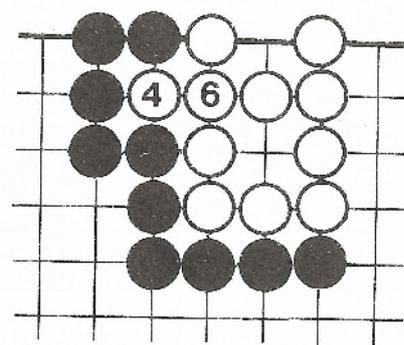


Fig. 33/3

Quand un Ko se présente, ce qui est souvent engendré volontairement par un des joueurs chacun examine combien il dispose de menaces sur le damier. Dès qu'un joueur ferme le Ko, l'autre pourra concrétiser sa menace par la pose d'un deuxième pion.

## 25. Contrainte

Il s'agit de la pose d'un pion qui contraint l'adversaire à une réponse immédiate. Une attaque exigeant la pose d'un autre pion donne l'avantage de la contrainte à l'adversaire.

## 26. Manoeuvres tactiques

Elles constituent souvent une combinaison de la destruction d'yeux et de libertés, de pions sacrifiés et de menaces. Dans la position de la fig. 34, les bleus peuvent prendre quelques pions blancs. Les bleus posent un pion en A, les blancs en B et les bleus pren-

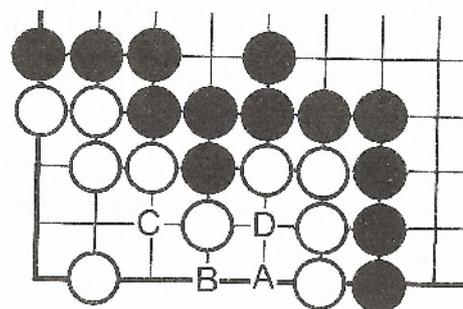


Fig. 34

nent quatre pions blancs. Si les blancs menacent en posant un pion en D, les bleus prennent encore plus de pions blancs, en occupant le me C.

### 27. Souricière

appelée aussi « Snap-back », une situation dans laquelle l'adversaire ne tire aucun bénéfice à prendre un pion, car l'attaquant peut prendre immédiatement sa revanche. Quand, dans la fig. 35, les bleus prennent un pion blanc, les blancs peuvent isoler trois pions bleus, en occupant le me (1). Mais les bleus compenseront cet inconvénient par une menace de Ko.

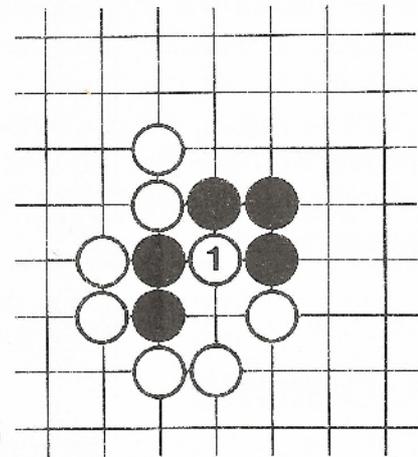


Fig. 35

### 28. Escalier

C'est le nom donné à une position typique, dans laquelle un pion presque encerclé tente de s'échapper. Cette formation montrée dans la fig. 36 apparaît souvent après une « coupe », c'est-à-dire la séparation de deux rangées.

Nous voyons comment le poursuivant ne laisse qu'une liberté aux pions fuyants. Le point final de l'escalier décide du succès de la poursuite. Si l'escalier vient se heurter au bord libre; les pions qui fuient peuvent être pris. Mais s'il se trouve un pion dans la ligne de fuite D ou C, le propriétaire de ces pions est généralement le gagnant.

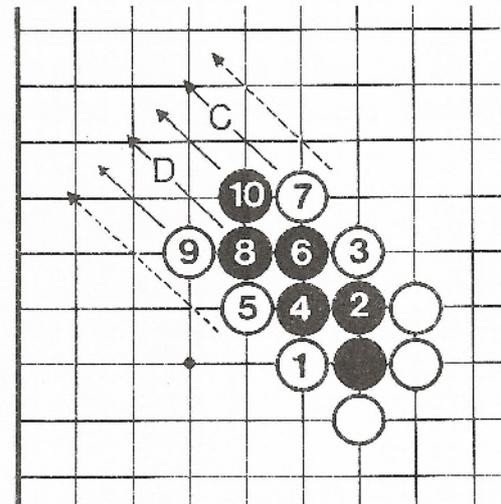


Fig. 36

### 29. Fins de partie

Les fins de partie du Ko exigent encore la plus grande attention. Maintes grandes parties n'ont été gagnées seulement qu'à leurs fins. Il faut réfléchir profondément à l'ordre des derniers coups, calculer combien chaque coup peut apporter de points ou s'il constitue une contrainte ou cède cette con-

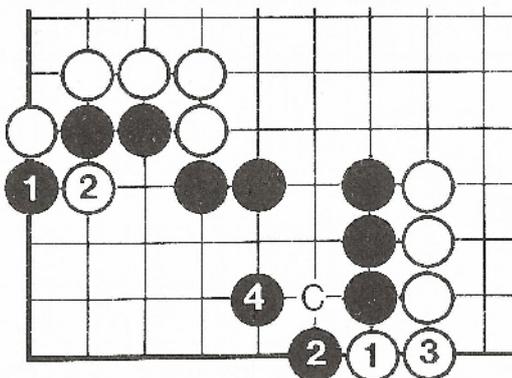


Fig. 37

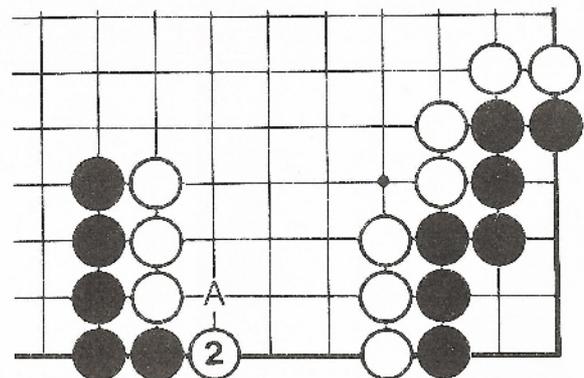


Fig. 38

trainte à l'adversaire. Dans les fig. 37 et 38, quelques fins de partie typiques sont montrées en bordure. A droite, dans la fig. 37, les bleus doivent se protéger en posant les pions 4 ou C, sinon les blancs occupent le me C et peuvent retirer plus tard les pions bleus situés sur le bord gauche. Par contre, à gauche dans la fig. 38, les blancs n'ont pas besoin de se protéger, car les bleus repousseraient le pion blanc 2 le long de la bordure, en occupant le me A, mais en fin de compte, ces pions seraient arrêtés par les trois pions blancs. Par contre, à gauche dans la fig. 37, les bleus ne doivent pas s'opposer directement à cette manoeuvre, car les blancs possèdent la menace « 2 ».

## Gomoku

Il se joue à deux personnes; un des joueurs reçoit les pions bleus, l'autre les pions blancs. Ils posent un pion à tour de rôle sur les points d'intersection du damier. Chaque joueur tente de composer le premier une rangée de 5 pions (c'est-à-dire 5 pions de la même couleur côte à côte, en ligne), dans le sens vertical, horizontal ou diagonal, tout en s'opposant à ce que l'adversaire parvienne à composer une telle rangée de cinq pions, le gagnant est celui qui compose d'abord une telle rangée (fig. 1).

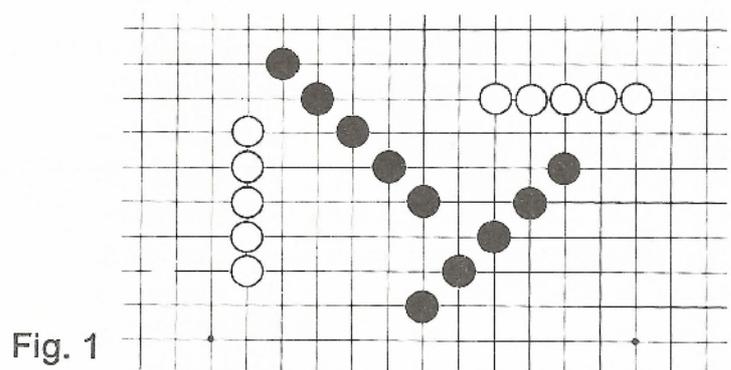


Fig. 1

## Gobang

Le but du jeu est le même que celui du Gomoku; mais il donne la possibilité de prendre des pions, ce qui le rend plus intéressant. La différence consiste à troubler le jeu de l'adversaire, car on peut prendre deux pions voi-

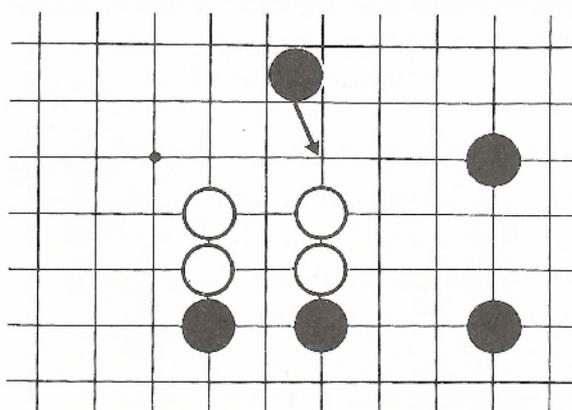


Fig. 2

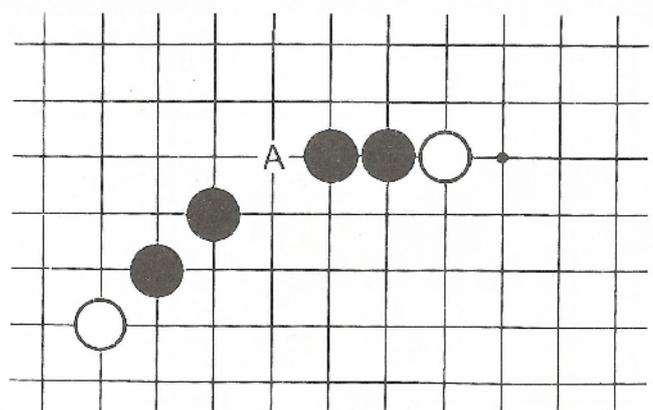


Fig. 3



sins, ce qui est illustré par la fig. 2, en trois phases. Quand le pion d'un joueur se trouve devant deux pions de l'adversaire, d'un côté, tandis qu'on parvient à poser un pion de l'autre côté de ces deux pions adverses, ceux-ci peuvent être pris. Ceci est également possible dans tout les sens (horizontal, vertical ou diagonal). Les pions pris sont retirés du jeu. Ils ne comptent pas, par la suite.

Il peut être possible de prendre plusieurs chaînes de deux pions d'un seul coup, comme le montre la fig. 3, quand les blancs posent un pion en A.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Pour vous perfectionner, quelques livres en français:

- **Traité du jeu de GO**, par R. J. Girault avec 754 diagrammes et 300 pages format géant.
- **Petit traité du jeu de GO**, par S. Padovano avec 70 diagrammes grand format.
- **Revue de GO**, problèmes, parties commentées, championnats. aux Editions L'impensé Radical, 1, rue de Médicis, 75006 PARIS.

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

