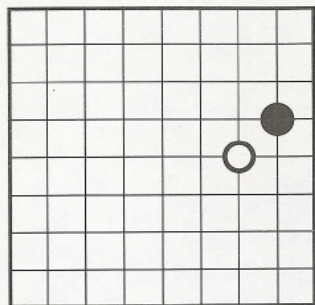
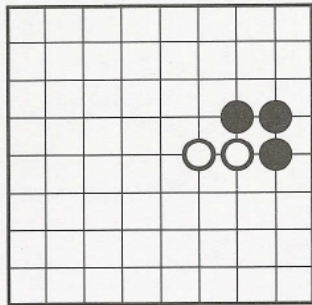


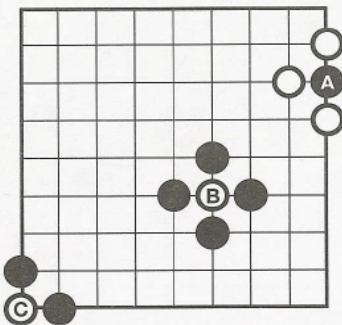
GO 圍棋



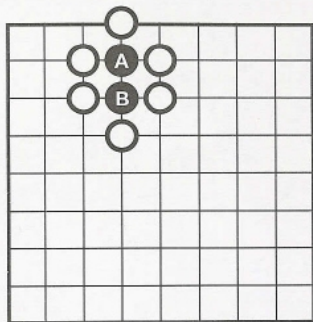
1



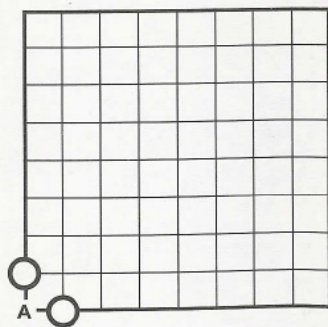
2



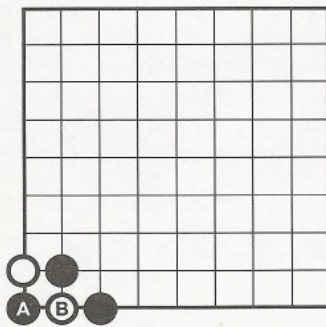
3



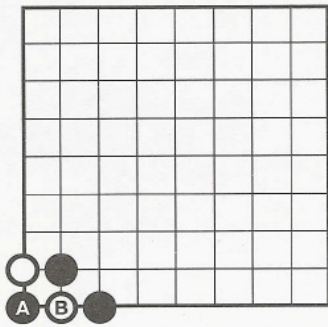
4



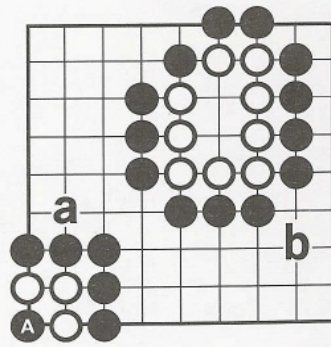
5



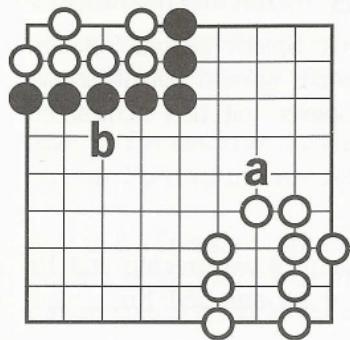
6



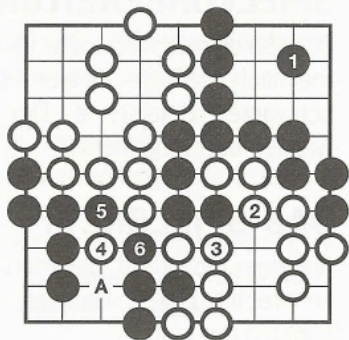
7



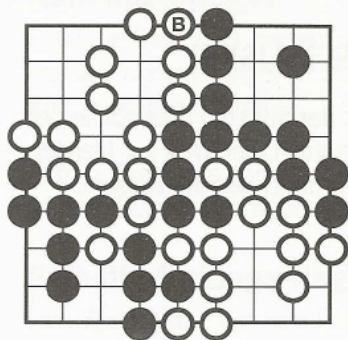
8



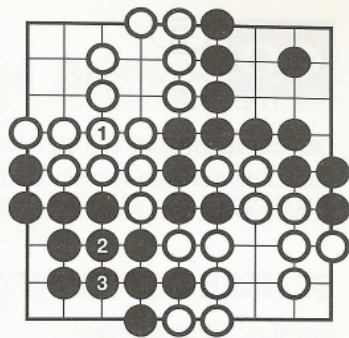
9



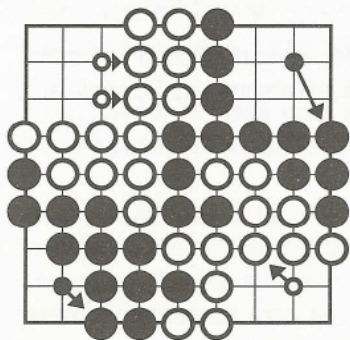
10



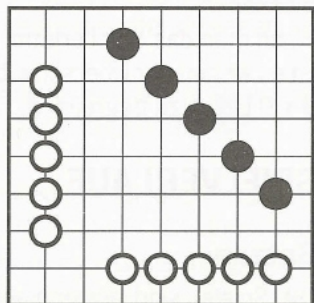
11



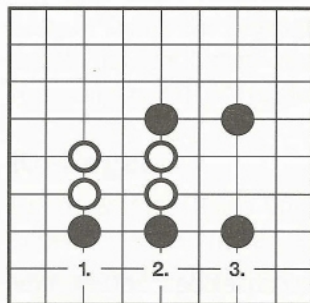
12



13



Gomoku



Gobang

**F**

LE JEU DES EMPEREURS

Le GO est l'un des plus anciens jeux de stratégie du monde. Ses règles sont courtes et simples. Mais les tactiques possibles varient à l'infini et si les premiers pas semblent difficiles, le jeu devient vite extraordinairement passionnant.

INFOJEU SCHMIDT

Type: jeu de stratégie
Nombre de joueurs: 2
Age: de 12 à 88 ans
Durée: 60 minutes environ
Stratégie ●○○○○ Hasard

MATÉRIEL

1 plateau de jeu
180 pions blancs
181 pions noirs
1 règle du jeu

BUT DU JEU

En posant alternativement leurs pions, les joueurs tentent de s'assurer des territoires aussi grands que possible sur le plateau de jeu. Chaque intersection libre rapporte un point à la fin de la partie.

PRÉPARATION

Les joueurs prennent place de part et d'autre du plateau. Celui qui est considéré comme le plus fort laisse les pions noirs à son adversaire. Le joueur aux pions noirs peut commencer la partie.

LE PLATEAU DE JEU

19 lignes horizontales et 19 lignes verticales le partagent en 361 intersections. On joue sur les intersections. Les 9 intersections signalées par un cercle présentent un avantage pour leur occupant. Afin de donner les mêmes chances aux deux joueurs, le plus fort peut abandonner au plus faible un certain nombre de pions, qui seront disposés sur ces intersections. Pendant la période d'apprentissage ou pour s'exercer, il est recommandé de limiter à 9x9 lignes la surface de jeu.

LE JEU

Pose des pions

Chaque joueur pose à tour de rôle l'un de ses pions sur une intersection libre de son choix. Toutes les intersections peuvent être occupées, même celles du bord ou des coins.

Unités de pions

Un pion isolé ou un groupe de pions constitue une unité de pions pour un joueur.

Fig.1: Le pion isolé d'un joueur n'a aucun autre pion du même camp sur les 4 intersections qui l'entourent.

Fig.2: Pour faire partie d'un groupe, un pion a au moins un autre pion de son camp sur l'une des 4 intersections qui l'entourent.

Capture

Un pion peut être capturé par l'adversaire, qui le retire du plateau. Un joueur ne peut pas déplacer ou retirer ses propres pions après les avoir posés.

Un groupe est capturé lorsque toutes les intersections qui l'entourent sont occupées par des pions adverses.

Fig.3: Voici 3 exemples de capture d'un pion, isolé (A, B, C). Toutes les intersections qui l'entourent sont occupées par les pions adverses.

Fig.4: Les pions noirs «A» et «B» sont capturés par les pions blancs qui occupent toutes les intersections qui les entourent.

Règle anti-kamikaze

Il est interdit de poser un pion sur une intersection qui supprimerait la dernière intersection libre de l'une de ses propres unités de pions.

Fig.5: La règle anti-kamikaze empêche Noir de poser un pion sur l'intersection «A».

Règle d'autodélivrance

Il est permis de poser un pion sur une intersection qui supprimerait la dernière intersection libre de l'une de ses propres unités de pions, lorsque cette action permet la capture d'une unité de pions adverse et libère au moins une nouvelle intersection.

Fig.6: La capture du pion blanc en «B» rend possible la pose du pion noir sur l'intersection «A».

La règle du ko

Il est interdit de reprendre immédiatement un pion qui vient juste de capturer un pion adverse. Ce n'est possible qu'au tour suivant.

Fig. 7: Blanc ne peut pas réoccuper immédiatement l'intersection «B» de la fig.6. Sinon, à l'encontre de la règle de ko, il capturerait aussitôt le pion noir sur l'intersection «A» à nouveau.

Liberté de pose

A son gré et à tout moment, un joueur peut renoncer à poser son pion.

Territoires et yeux

Les intersections libres, entourées sans discontinuité de pions du même camp, sont appelées territoire ou oeil. Situé à la bordure du plateau, le territoire ou oeil est protégé par la bordure à laquelle il s'appuie.

Fig.8: Exemples de territoires

- a) Conformément à la règle d'autodélivrance, tous les pions blancs sont capturés en posant le pion noir sur l'intersection «A». Noir prend ainsi possession d'un territoire ou oeil avec 3 intersections libres.
- b) Le territoire ou oeil de Blanc a 2 intersections libres.

Territoires imprenables

Un territoire peut se composer de plusieurs yeux. Il devient alors imprenable puisque l'adversaire ne peut occuper qu'un oeil à la fois.

Fig.9: Blanc a 2 territoires imprenables, chacun avec 2 yeux.

- a) Noir ne tire aucun avantage à poser un pion dans l'un des deux yeux de Blanc, car il serait aussitôt capturé par Blanc.
- b) Noir ne peut pas poser de pion à cause de la règle anti-kamikaze.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que les deux joueurs renoncent à poser un nouveau pion.

GAIN DE LA PARTIE

Les joueurs examinent leurs territoires sur le plateau. Ils sortent du jeu les pions adverses restés dans leurs territoires.

Fig.10: Le plateau après la fin du jeu.

Exemples de gain: Le coin supérieur droit de la fig.10 représente 9 points pour Noir. L'intersection «1», malgré sa position dans le territoire noir, ne compte pas car elle est occupée par un pion noir.

Dans le coin inférieur droit, Blanc a un territoire qui vaut 6 points. La position en diagonale des pions «2» et «3» n'est pas opposable à Blanc, dans la mesure où Noir est totalement exclu de ce territoire.

Le coin inférieur gauche appartient à Noir. Il peut capturer le pion «4» sans être obligé d'occuper l'intersection «A» car il s'agit d'un territoire imprenable. En fin de partie, Noir capture ce pion, le met avec ses autres prises, et a un territoire qui lui rapporte 7 points. Là encore, les deux pions «5» et «6» en diagonale suffisent pour lui assurer ce territoire.

Dans le coin supérieur gauche, Blanc récolte un territoire qui vaut 10 points.

Les territoires neutres ne comptent pas. Ils seront occupés par des pions de n'importe quel camp, encore en réserve.

Fig. 11: Occupation des territoires neutres.

Suite des exemples de gain: L'intersection «B», inoccupée au milieu du bord supérieur du plateau, ne compte

pas, car elle se trouve entre un territoire noir et un blanc. Pour faciliter la compréhension, l'un des joueurs y dépose un de ses pions.

Les pions capturés sont posés sur les intersections libres des territoires adverses. Après avoir recouvert toutes les intersections adverses, les joueurs gagnent 1 point pour chaque pion capturé restant.

Fig. 12: Pions capturés dans son propre territoire.

Suite des exemples de gain: Les pions capturés «1», «2» et «3» ont été posés sur des intersections libres de l'adversaire et diminuent le total de ses points.

On peut enfin rendre encore plus lisible le résultat de la partie en regroupant les pions.

Fig. 13: Regroupement des pions.

Suite des exemples de gain: Sans modifier le score, les pions ont été regroupés pour faciliter le décompte des points. Noir a 14 points de territoire, Blanc 15. Blanc gagne avec un point d'avance. Noir garde les pions noirs pour la partie suivante, où il jouera le premier.

Les points

1. Chaque intersection libre dans son territoire rapporte un point.
2. Les pions capturés qui restent rapportent un point chacun.

LE GAGNANT

Les deux joueurs comptent leurs points. Celui qui a le total le plus élevé gagne la partie.

VARIANTES

Gomoku

Le Gomoku se joue à deux. L'un des joueurs prend les pions noirs, l'autre les blancs. Le joueur aux pions noirs commence. Chacun à son tour, les joueurs posent leur pion sur une intersection libre. Le but du jeu est d'aligner cinq de ses pions horizontalement, verticalement ou diagonalement, en les posant sur des intersections libres qui se suivent. Le premier à mettre ses cinq pions en ligne gagne la partie.

Gobang

Le Gobang a les mêmes règles que le Gomoku, mais enrichies d'une intéressante possibilité de capture. On peut capturer 2 pions adverses voisins si on les coince entre 2 de ses propres pions. Il est possible de capturer plusieurs paires de pions adverses en posant un seul de ses pions.