

Matériel

Le matériel de jeu traditionnel se compose d'un plateau -nommé **goban**- sur lequel est tracé un quadrillage de 19x19 lignes, soit 361 intersections, et de pions –appelés pierres- qui sont soit noirs, soit blancs.

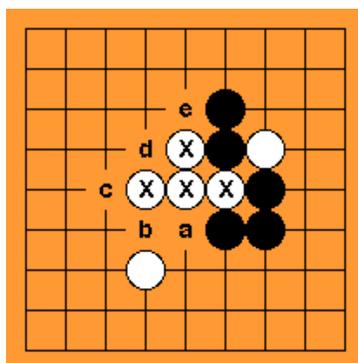
Plusieurs tailles de Goban existent. Pour débuter il est recommandé d'utiliser des gobans de 9x9 puis 13x13 avant de passer au 19x19.

Chaîne et libertés

Une **chaîne** est un ensemble d'une ou plusieurs pierres de même couleur connectées horizontalement ou verticalement entre elles.

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

Diag. 1 :
Les quatre pierres blanches marquées d'un 'X' sont voisines de proche en proche. Elles forment une chaîne qui a cinq libertés :



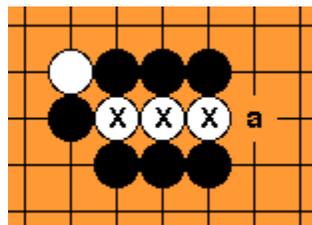
marquées par les lettres 'a', 'b', 'c', 'd', et 'e'.

Capture

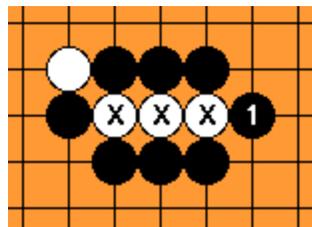
Lorsqu'un joueur supprime la dernière liberté d'une chaîne adverse, il la capture en la retirant du goban. De plus, en posant une pierre, un joueur ne doit pas construire une chaîne sans liberté, sauf si par ce coup il capture une chaîne adverse.

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

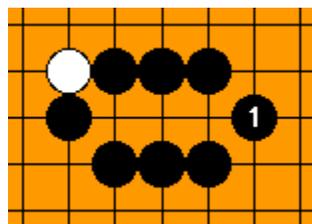
Diag. 3 : Les trois pierres blanches 'X' forment une chaîne qui est en atari (car elle n'a plus qu'une liberté, en 'a').



Diag. 4 :
Si Noir joue en 1, il supprime la dernière liberté des pierres blanches...



Diag. 5 : ...alors Noir capture les pierres blanches et les retire du goban.

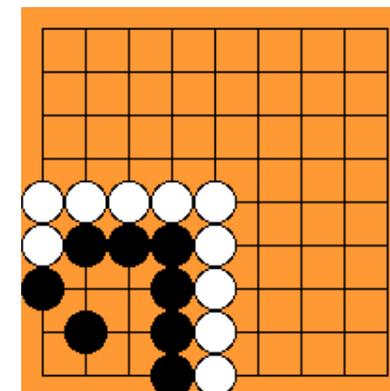


Territoire

Un **territoire** est un ensemble de une ou plusieurs intersections inoccupées entourées par des pierres de même couleur.

Diag. 2 :

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.



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.