



GO

Le plus fascinant des jeux

Le Jeu de Go Pas à Pas

Manuel pour débutant



**Centre Européen de Go
Amstelveen
Pays-Bas**

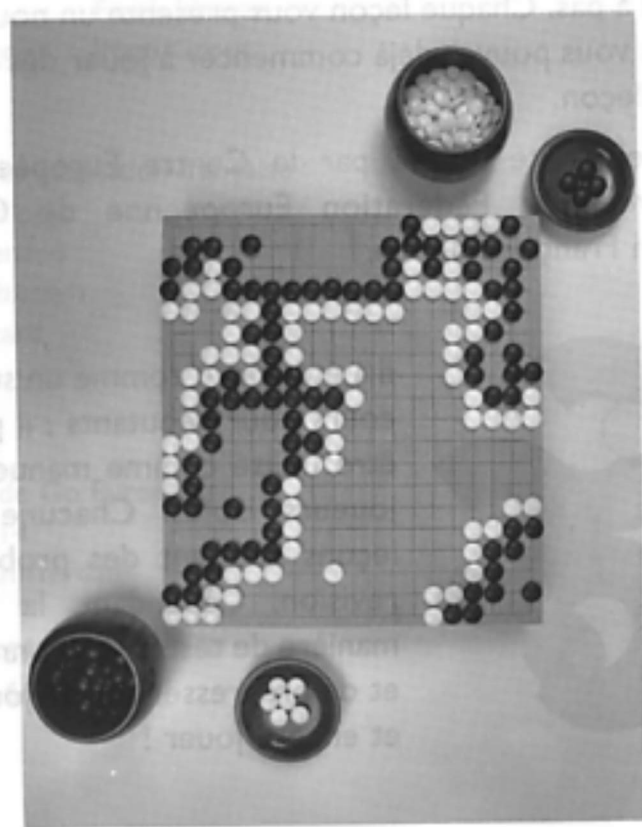
Le matériel de jeu

Pour jouer au go, vous avez besoin d'un plateau de jeu, de pions et d'un adversaire.

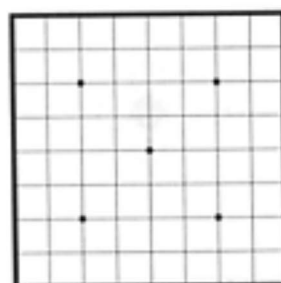
Le plateau, appelé goban, est habituellement en bois. Il n'est pas difficile de le faire vous-même. Sur le goban sont tracées 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales. Vous pouvez aussi jouer sur des gobans plus petits, avec moins de lignes. Dans ce manuel, nous n'utilisons que des gobans 9x9, la grille ayant 9 lignes horizontales et 9 lignes verticales. Avec ce format, les parties sont bien plus courtes.

Les pions de go, appelés pierres, sont habituellement en verre ou en plastique. Au Japon, les pierres les plus belles sont en coquillage, pour les blanches, et en ardoise, pour les noires. Si vous voulez vous procurer un lot de pierres, contactez un club de go qui pourra s'adresser à la Fédération Française de Go.

Comme adversaire, vous pouvez choisir n'importe qui voulant apprendre le go, ami ou parent. Mais le plus simple, pour commencer à jouer, c'est de participer à un cours pour débutants dans un club de go proche de chez vous.



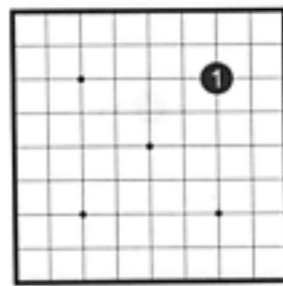
Les règles de base



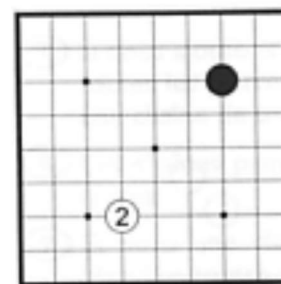
①



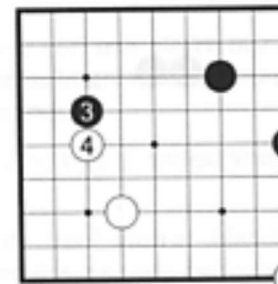
②



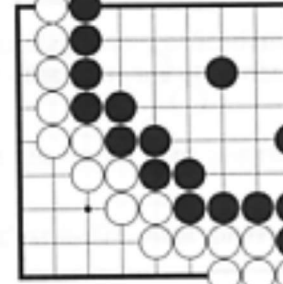
③



④



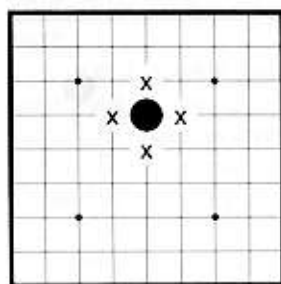
⑤



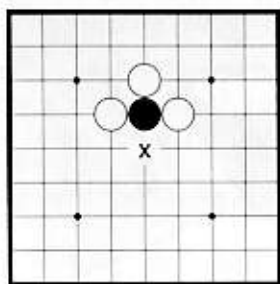
⑥

- ① Au départ, c'est simple : le goban est vide.
- ② Le joueur qui a les pierres noires, que nous appellerons Noir à partir de maintenant, joue le premier coup.
- ③ Un coup consiste à placer une pierre sur l'intersection de deux lignes.
- ④ Ensuite, Blanc joue en plaçant une pierre blanche sur le goban.
- ⑤ La partie continue, Noir et Blanc jouant alternativement. En principe, vous pouvez jouer sur n'importe quelle intersection inoccupée, mais quelques exceptions seront présentées par la suite. Vous pouvez placer des pierres sur les lignes du bord (coup numéro 5) et dans le coin (coup numéro 6).
- ⑥ Le but du jeu est de prendre le contrôle d'une partie du goban plus grande que celle contrôlée par l'adversaire. En fin de partie, les intersections contrôlées par un joueur sont les intersections inoccupées entourées par les pierres de ce joueur (territoire), et les intersections occupées par les pierres de ce joueur. Chaque intersection contrôlée rapporte 1 point. Dans cet exemple, Blanc a 37 points (un territoire de 20 intersections et 17 pierres) et Noir 44 points (un territoire de 28 intersections et 16 pierres).

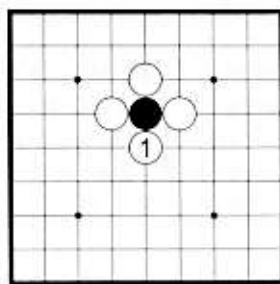
1ère Leçon



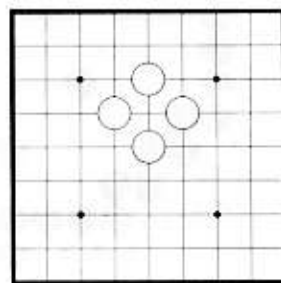
①



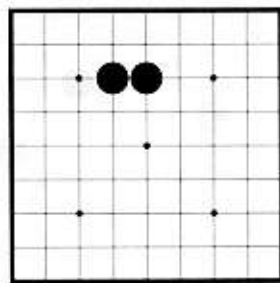
②



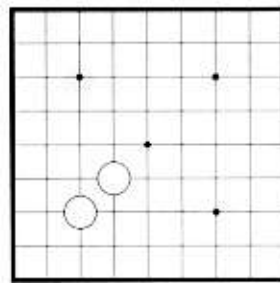
③



④



⑤



⑥

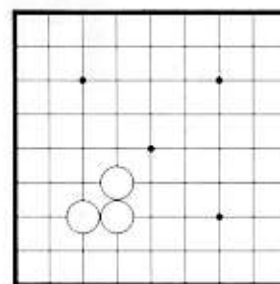
Au cours de la partie, il est possible de capturer des pierres adverses, et nous allons vous expliquer comment. Avec cette règle de capture, vous pouvez jouer à une version simplifiée du jeu de go : le jeu de la première prise.

- ① Une pierre isolée, au centre, a quatre libertés. Ce sont les intersections voisines inoccupées du goban, et qui sont directement reliées à la pierre par une ligne du goban.
- ② Cette pierre noire n'a qu'une seule liberté, en 'x'.
- ③ Si Blanc joue 1, la pierre noire n'a plus de liberté, elle est prise et elle est retirée du goban.
- ④ Voici le résultat après le coup précédent de Blanc. Blanc conserve la pierre noire qu'il a capturée jusqu'à la fin de la partie.

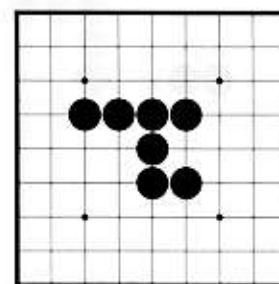
Vous pouvez aussi capturer plus d'une pierre à la fois. Pour bien comprendre ceci, nous allons définir un nouveau concept : les connexions entre les pierres.

- ⑤ Si deux pierres de même couleur sont côte à côte sur une même ligne horizontale ou verticale, elles sont connectées. Ces deux pierres forment alors une chaîne. Toute pierre de même couleur qui se trouve côte à côte avec une pierre de la chaîne fait partie de la chaîne.
- ⑥ Ces deux pierres blanches en diagonale ne sont pas connectées car elles ne sont pas sur une même ligne.

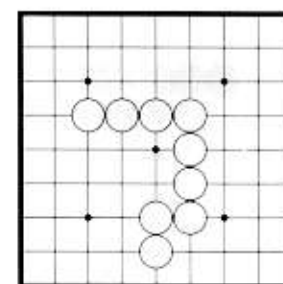
Règles de base



⑦



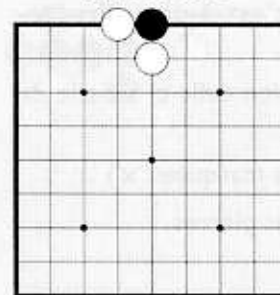
⑧



⑨

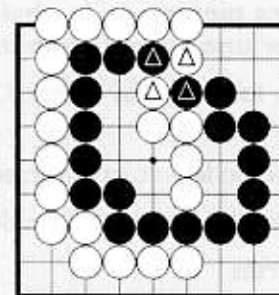
- ⑦ Si nous ajoutons comme ceci une pierre blanche au diagramme précédent, toutes les pierres sont maintenant connectées, et elles forment ensemble une chaîne de trois pierres.
- ⑧ Les chaînes peuvent être très grandes. Voici une chaîne de sept pierres noires.
- ⑨ Et voici une chaîne de neuf pierres blanches, c'est-à-dire neuf pierres blanches toutes connectées les unes aux autres.

Question 1



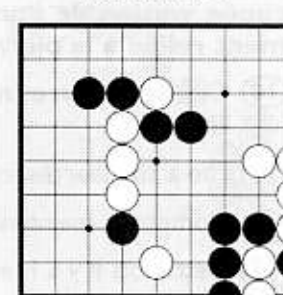
Avec quel coup Blanc peut-il capturer une pierre noire ?

Question 2



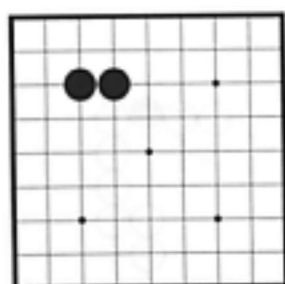
Les pierres noires Δ sont-elles connectées ? Et les pierres blanches Δ ?

Question 3

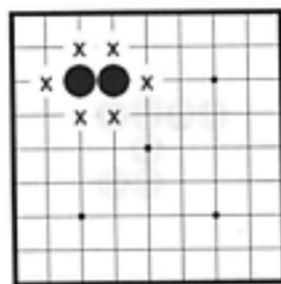


Combien y a-t-il de chaînes différentes sur ce goban ? Une pierre isolée est aussi une chaîne (c'est une chaîne formée d'une seule pierre).

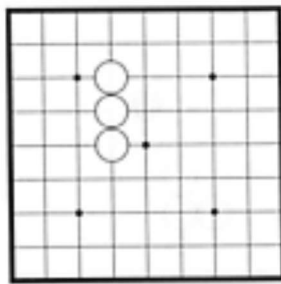
1ère Leçon



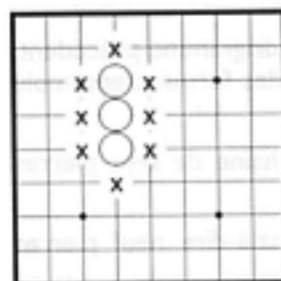
10



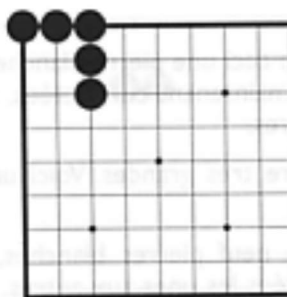
11



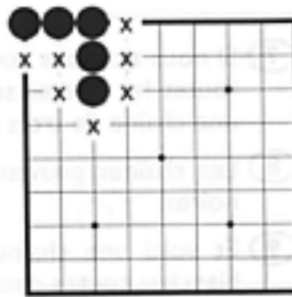
12



13



14



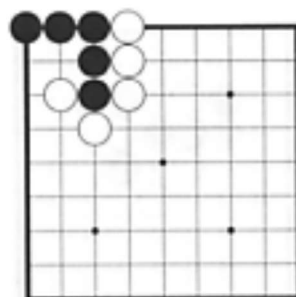
15

Libertés des chaînes

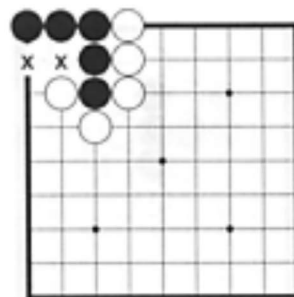
On compte les libertés d'une chaîne de pierres de la même façon que les libertés d'une pierre isolée. Une liberté est une intersection inoccupée voisine de l'une des pierres de la chaîne, c'est-à-dire directement reliée à la pierre par une ligne du goban.

- 10 Ces deux pierres noires forment une chaîne. Combien celle-ci a-t-elle de libertés ?
- 11 Elle a six libertés, comme on le voit ici (intersections marquées 'x').
- 12 Comptons maintenant les libertés d'une ligne de trois pierres.
- 13 Cette fois il y a huit libertés.
- 14 Au-delà du bord il n'y a pas de ligne. C'est pourquoi les pierres placées sur le bord ont moins de libertés. Combien de libertés a cette chaîne de pierres noires ?
- 15 Elle a sept libertés, comme on le voit ici.

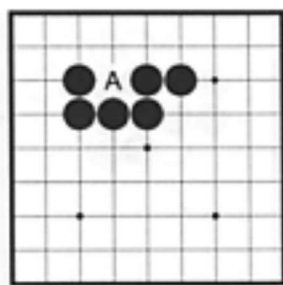
Règles de base



16



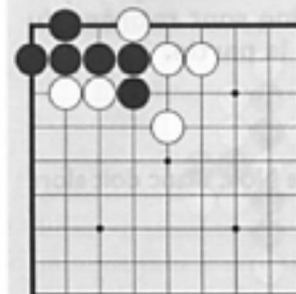
17



18

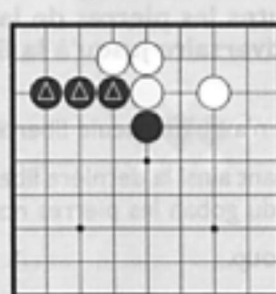
- 16 Les intersections voisines occupées par des pierres adverses ne comptent pas comme libertés. Si on ajoute cinq pierres blanches au diagramme précédent, le nombre de libertés de la chaîne noire est réduit.
- 17 Noir n'a plus que deux libertés.
- 18 Notez qu'une intersection inoccupée ne compte que pour une seule liberté, même si cette intersection est voisine de plusieurs pierres de la chaîne. Ici, pour la chaîne noire, le point 'A' ne compte que pour une seule liberté, bien qu'il soit voisin de trois pierres de la chaîne.

Question 4



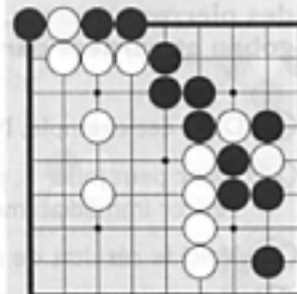
Combien la chaîne noire a-t-elle de libertés ?

Question 5



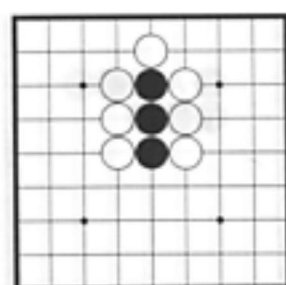
Combien de libertés a la chaîne noire Δ ?

Question 6

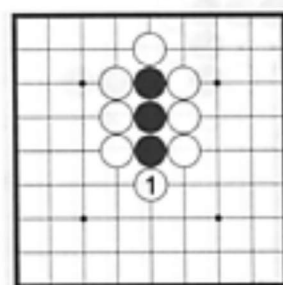


Trouvez toutes les chaînes qui n'ont qu'une seule liberté.

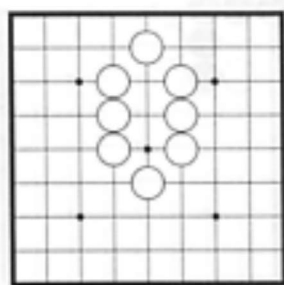
1ère Leçon



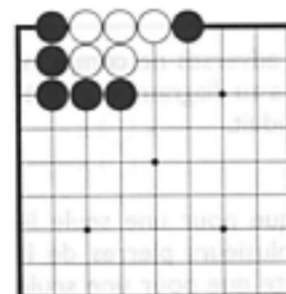
19



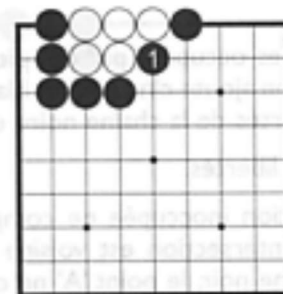
20



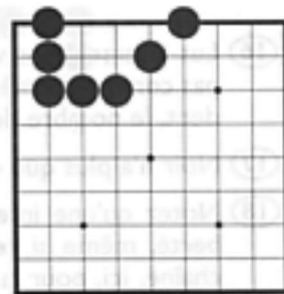
21



22



23



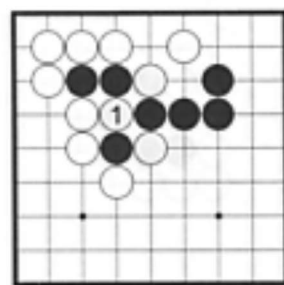
24

Capture des chaînes

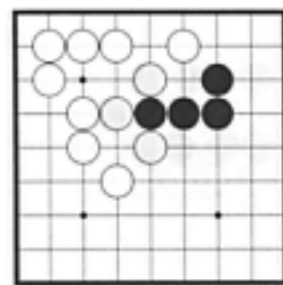
On peut capturer des chaînes de la même manière qu'on capture une pierre isolée. Quand toutes les libertés d'un chaîne sont occupées par des pierres adverses, toutes les pierres de la chaîne sont retirées du goban et gardées par l'adversaire jusqu'à la fin de la partie.

- 19 Dans cet exemple, Noir n'a qu'une seule liberté.
- 20 Blanc peut jouer 1, prenant ainsi la dernière liberté de Noir. Blanc doit alors retirer immédiatement du goban les pierres noires.
- 21 Voici le résultat de ce coup.
- 22 Ces cinq pierres blanches sur le bord "sont en atari" (c'est-à-dire "n'ont plus qu'une seule liberté").
- 23 Noir peut donc prendre la chaîne blanche en jouant 1.
- 24 Voici la situation du goban après la prise des pierres.

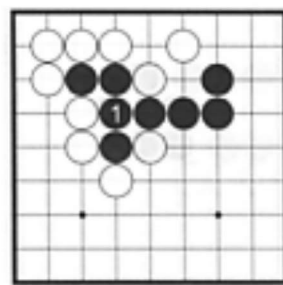
Règles de base



25



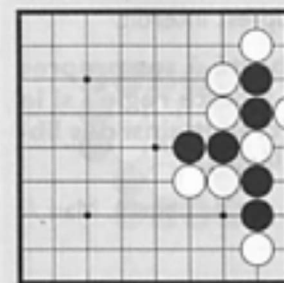
26



27

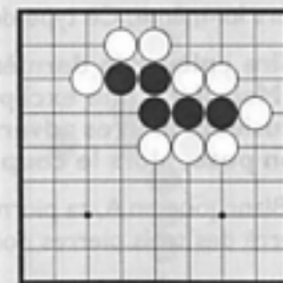
- 25 Il est aussi possible de prendre plus d'une chaîne à la fois. Par exemple, en jouant 1, Blanc capture une chaîne de deux pierres ainsi qu'une pierre isolée.
- 26 Voici la situation après l'enlèvement des pierres prises.
- 27 Si Noir avait joué en premier, il aurait pu empêcher la capture en jouant lui-même en 1, connectant ainsi ses pierres menacées à son autre chaîne, formant ainsi une chaîne qui a six libertés.

Question 7



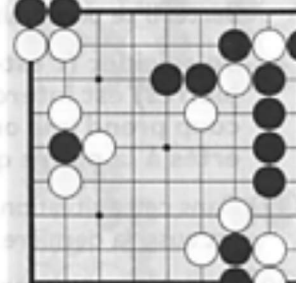
Comment Blanc peut-il prendre deux pierres noires en un coup ?

Question 8



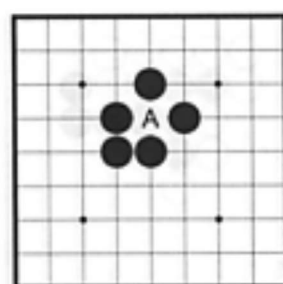
Combien Blanc peut-il prendre de pierres à son prochain coup ?

Question 9

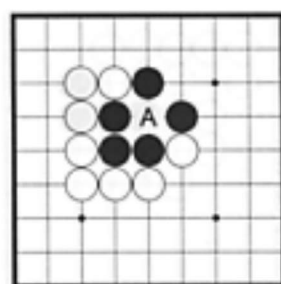


A combien d'emplacements Blanc peut-il prendre une ou plusieurs pierres noires ? Et combien de pierres dans chaque cas ?

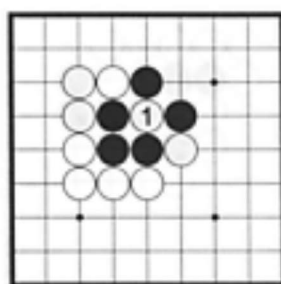
1ère Leçon



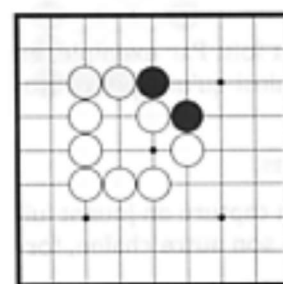
28



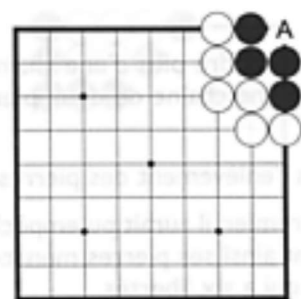
29



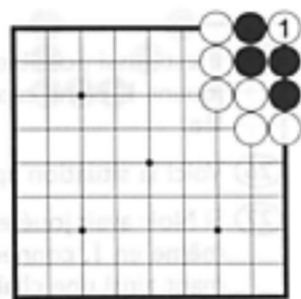
30



31



32



33

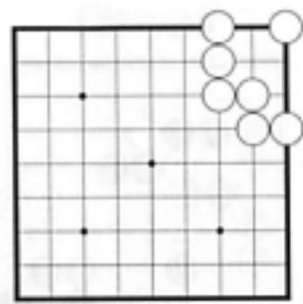
La règle du suicide

- 28 Il existe une situation particulière qui nécessite une attention spéciale. Notez que si Blanc jouait une pierre en A, cette pierre n'aurait pas de liberté. Il se prendrait alors lui-même. Ce type de coup est interdit.

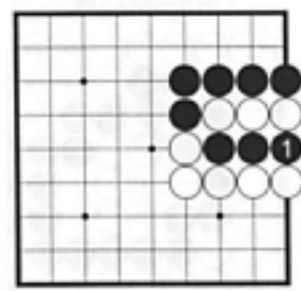
Se suicider (c'est-à-dire enlever la dernière liberté à ses propres pierres) est interdit. Mais il y a une exception à cette règle : si le coup prend une ou plusieurs pierres adverses (créant ainsi des libertés à la pierre qu'on pose, alors le coup est légal).

- 29 Dans cette situation, si Blanc joue en A, sa pierre n'a pas de liberté. Mais A est aussi la dernière liberté des trois pierres noires.
- 30 Dans cette situation, Blanc peut donc jouer en 1 en prenant trois pierres noires.
- 31 Voici le résultat du coup blanc. La pierre jouée a maintenant deux libertés et elle reste donc sur le goban.
- 32 Voici une autre situation où Noir n'a qu'une liberté : en A.
- 33 Ici Blanc peut jouer 1 et prendre quatre pierres.

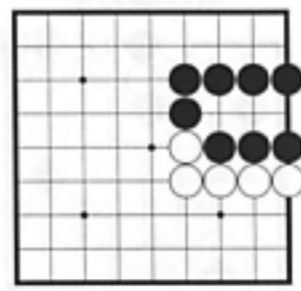
Règles de base



34



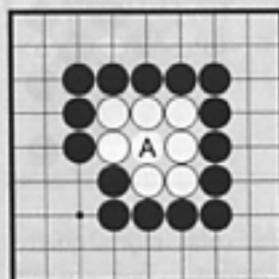
35



36

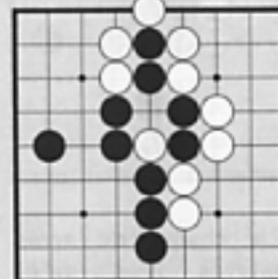
- 34 Voici le résultat après le coup blanc. La pierre jouée dans le coin a maintenant deux libertés et elle reste sur le goban.
- 35 Dans cette situation, Noir peut prendre trois pierres en jouant en 1.
- 36 Voici le résultat de ce coup, après avoir retiré du goban les pierres prises.

Question 10



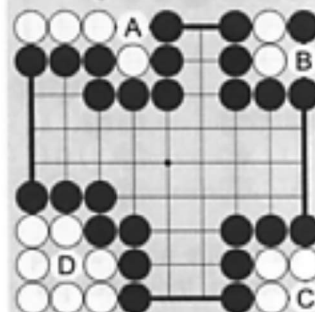
Blanc a-t-il le droit de jouer en A ? Noir a-t-il le droit d'y jouer ?

Question 11



Comment Blanc peut-il prendre des pierres noires ? Combien de pierres prend-il ainsi ?

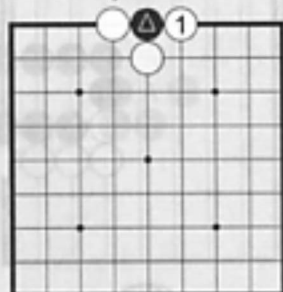
Question 12



Blanc n'a le droit de jouer qu'à un seul des emplacements A, B, C ou D. Lequel ?

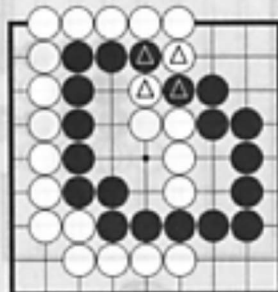
1ère Leçon

Réponse 1



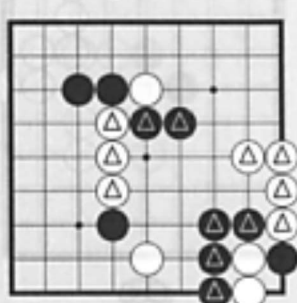
Blanc peut jouer 1 et prendre la pierre noire Δ.

Réponse 2



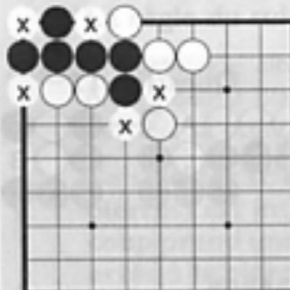
Les pierres noires Δ font partie d'une même longue chaîne et elles sont connectées. Les pierres blanches Δ ne sont pas connectées.

Réponse 3



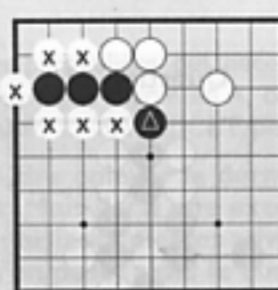
Il y a cinq chaînes noires et cinq chaînes blanches sur ce goban.

Réponse 4



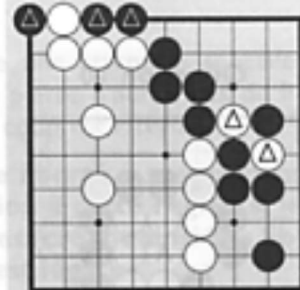
La chaîne noire a cinq libertés, indiquées par un 'x'.

Réponse 5



La chaîne de trois pierres noires a six libertés. Notez que la pierre Δ ne fait pas partie de la chaîne, car des pierres placées en diagonale ne sont pas connectées.

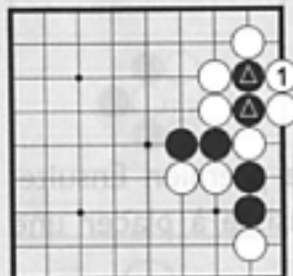
Réponse 6



Au total, il y a quatre chaînes qui n'ont qu'une liberté : deux pierres blanches isolées, une pierre noire isolée et une chaîne de deux pierres noires.

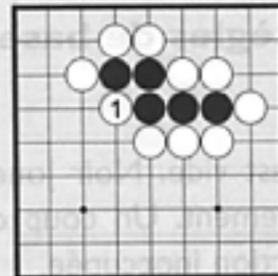
Règles de base

Réponse 7



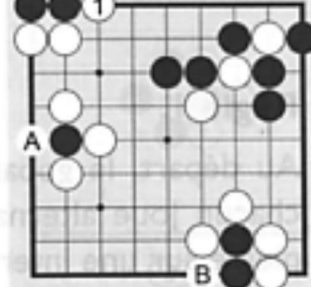
En jouant 1, Blanc prend les deux pierres Δ.

Réponse 8



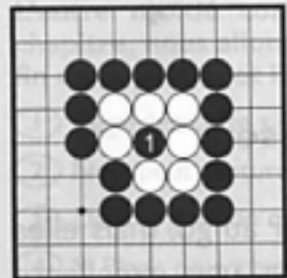
En jouant 1, Blanc prend cinq pierres noires.

Réponse 9



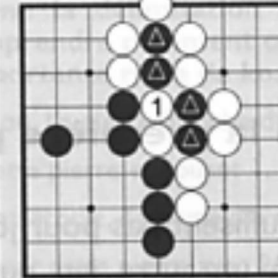
En jouant 1, Blanc prend deux pierres. En outre, Blanc peut prendre une pierre en jouant en A, et deux pierres en jouant en B.

Réponse 10



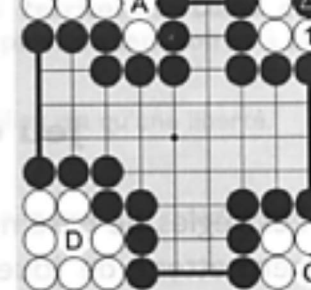
Blanc n'a pas le droit de jouer en 1 car il créerait une chaîne de huit pierres sans liberté. Noir a le droit d'y jouer car, ce faisant, il prend les sept pierres blanches qui l'entourent.

Réponse 11



En jouant 1, Blanc prend les deux chaînes de pierres Δ, soit en tout quatre pierres noires.

Réponse 12



Blanc a seulement le droit de jouer 1 car ce coup prend la pierre noire Δ. Tous les autres coups proposés créeraient une chaîne sans liberté, sans prendre de pierre.

Comment jouer au "jeu de la première prise"?

Règles de base.

Règle 1.

Au départ, le goban est vide. Noir joue le premier. Ensuite, chacun joue alternativement. Un coup consiste à placer une pierre sur une intersection inoccupée.

Règle 2.

Quand on place une pierre qui supprime la dernière liberté d'une chaîne adverse, on retire cette chaîne du goban.

Règle 3.

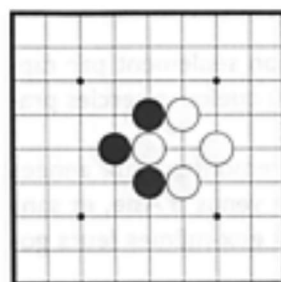
On n'a pas le droit de jouer un coup qui supprimerait la dernière liberté d'une de ses propres chaînes (suicide), sauf si, ce faisant, ce coup capture une ou plusieurs pierres adverses.

Jeu de la première prise

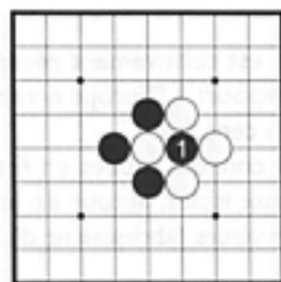
Les règles de base ne suffisent pas pour jouer au go, mais elles permettent de jouer à un autre jeu qui est une excellente introduction au go : le jeu de la première prise.

Les règles de ce jeu sont les règles de base du go, l'objectif étant de prendre une ou plusieurs pierres de l'adversaire. Le premier à y parvenir gagne la partie. Si vous jouez à ce jeu, vous comprendrez plus vite les concepts du go correspondant à l'encercllement et à la capture des pierres.

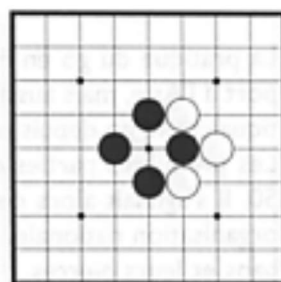
2ème Leçon



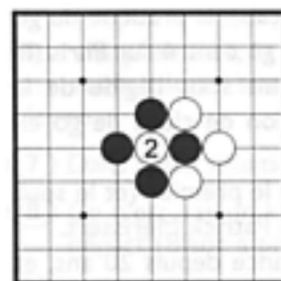
①



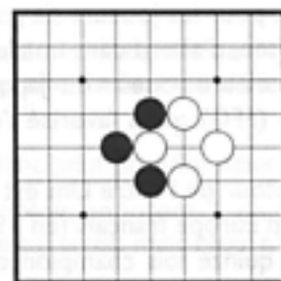
②



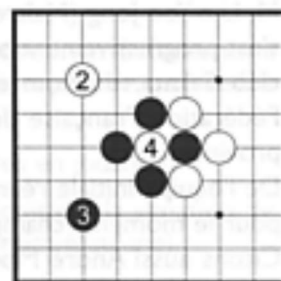
③



④



⑤



⑥

La moitié des règles du jeu de go est relative à la capture de pierres. L'autre moitié concerne la délimitation des territoires. Dans ce chapitre, nous allons apprendre comment compter les territoires à la fin de la partie, et l'importante règle du ko.

- ① Regardez cette situation. La pierre blanche du milieu n'a qu'une liberté.
- ② Noir peut capturer cette pierre en jouant 1.
- ③ Dans la position qui en découle, il y a une pierre noire avec une seule liberté.
- ④ Si Blanc pouvait capturer cette pierre avec 2...
- ⑤ ...nous reviendrions à la position de départ. Maintenant, Noir peut à nouveau capturer une pierre, et ainsi de suite. C'est cette situation que nous appelons ko. Ko est un mot japonais signifiant éternité.

La règle du ko interdit à un joueur de redonner au goban un état identique à l'un de ceux qu'il lui a déjà donné. Dans notre exemple, Blanc n'a donc pas le droit de jouer 2 dans le diagramme 4, car le résultat est identique au diagramme 1.

- ⑥ Si Blanc joue 2 quelque part ailleurs, et que Noir joue aussi 3 ailleurs (au lieu de connecter en 4), Blanc peut alors capturer Noir avec 4. Maintenant la règle du ko interdit à Noir de reprendre immédiatement la pierre blanche.

Le go en France

La pratique du go en France est relativement récente, non seulement par rapport à l'Asie, mais aussi par rapport à l'Europe centrale où quelques cercles pratiquaient le go depuis plus de cent ans.

Les premières parties de go connues jouées en France remontent aux années 50. Il s'agissait alors de noyaux isolés, autour de joueurs venus d'Asie, et sans organisation nationale. Ces joueurs fabriquaient d'ailleurs eux-mêmes leurs gobans et leurs pierres...

Vers la fin des années 60, autour d'une librairie créative du Quartier Latin à Paris, l'Impensé Radical, et d'un fort joueur coréen venu faire un stage en France, M. Lim Yoo Jong (Maître Lim, pour les joueurs de go français), la pratique du go s'est progressivement organisée, d'abord dans un club de go centré sur Paris (le club Sakata, du nom d'un célèbre joueur du Japon), puis sous l'égide de la Fédération Française de Go (FFG) qui a favorisé l'éclosion de clubs de go en province.

De l'équipe initiale réunie autour de Maître Lim est sorti le premier (et le seul, pour le moment) champion d'Europe français (en 1976) : Patrick Mérisser.

Citons aussi André Moussa, quinze fois champion de France depuis 20 ans, et Farid Benmalek qui, repéré par un professionnel japonais de passage en France, a consacré deux ans à l'étude du go dans un Institut Spécialisé au Japon. Enfin la France est un des rares pays d'Europe à produire des documents pédagogiques sur le go, grâce à Pierre Aroucheff essentiellement.

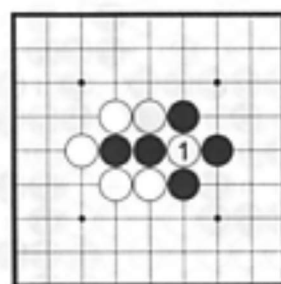
En 1985, la FFG a cessé d'être une fédération de joueurs et de clubs pour devenir une fédération de neuf ligues régionales. Chaque ligue anime et coordonne les clubs de go de sa région et, d'une façon générale, elle y favorise la promotion du go.

La FFG participe à l'édition d'une revue de go trimestrielle, le Revue GO-RFG, qui s'adresse aux joueurs de tous niveaux. Cette revue peut aussi être commandée directement, sans passer par la FFG, à l'adresse suivante :

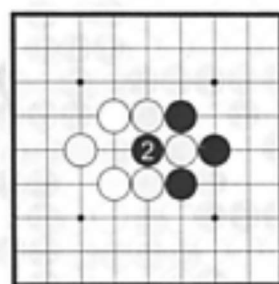
REVUE GO-RFG
BP 95
75262 PARIS CEDEX 06

La FFG est membre de la C.L.E. (Confédération des Loisirs de l'Esprit) et elle est agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports. Sur le plan international, elle est affiliée à la Fédération Européenne de Go (EGF) et à la Fédération Internationale de Go (IGF). On trouvera ci-après, page 24, l'adresse de la FFG et les voies d'accès aux ligues et clubs qui en font partie.

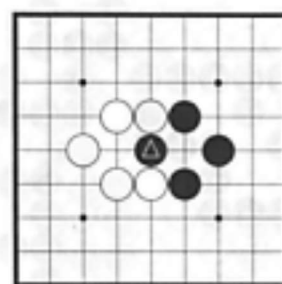
ko et territoire



7



8

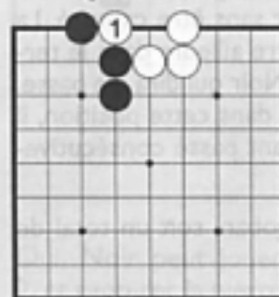


9

Plus simplement, la règle du ko interdit de reprendre immédiatement une seule pierre avec laquelle l'adversaire vient de capturer une seule pierre.

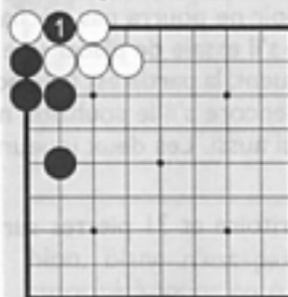
- 7 Dans cette situation, Blanc peut prendre deux pierres en jouant 1.
- 8 Ce n'est pas un ko, car Noir, en jouant 2, ne reproduit pas la situation de départ (Blanc a pris deux pierres, mais Noir n'en a rejoué qu'une).
- 9 Dans la position qui en découle, la pierre noire Δ a deux libertés. Aussi, Blanc ne peut pas la capturer à nouveau. Il n'y a pas de problème de jeu éternel.

Question 1



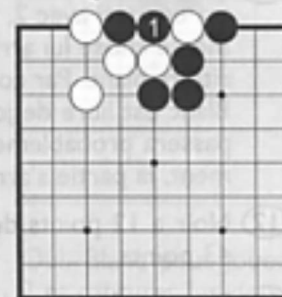
Blanc joue 1. Noir est-il autorisé à capturer cette pierre ?

Question 2



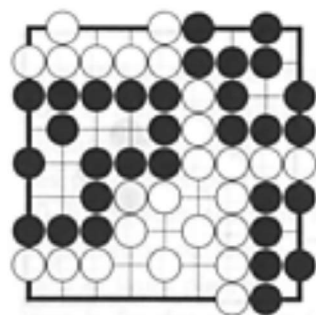
Avec 1, Noir capture une pierre. Blanc est-il autorisé à capturer la pierre 1 ?

Question 3

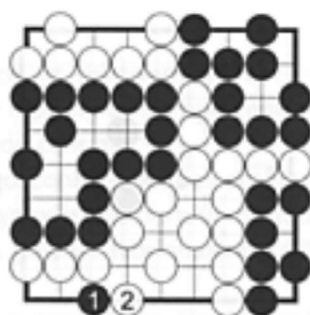


Avec 1, Noir capture une pierre. Blanc peut-il capturer immédiatement les pierres noires ?

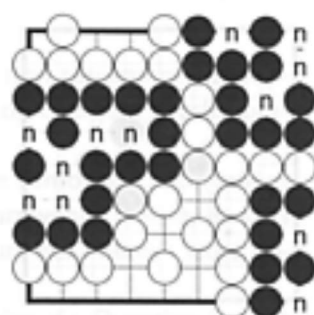
2ème Leçon



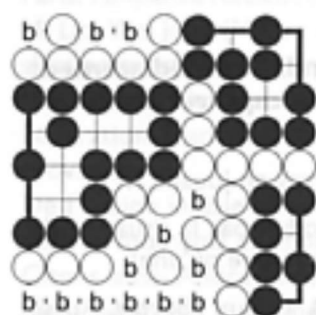
⑩



⑪



⑫



⑬

Territoire

Un aspect très important du jeu de go est la construction de territoires. Un territoire est un ensemble d'intersections inoccupées entourées par des pierres d'une seule couleur. A la fin de la partie, chaque joueur reçoit un point pour chaque intersection située à l'intérieur de ses territoires, et un point pour chaque pierre de sa couleur présente sur le goban.

⑩ Ceci est une position de fin de partie.

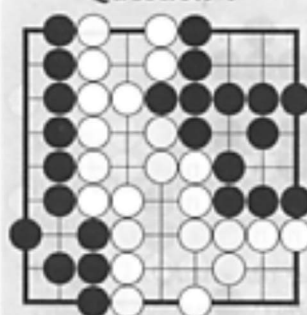
⑪ Noir n'a plus de coup utile à jouer. S'il joue 1, par exemple, Blanc le mettra en atari avec 2, et Noir ne pourra pas s'échapper sans être capturé. La même chose lui arrivera s'il essaie de placer une pierre ailleurs dans le territoire blanc. Par conséquent, la partie est finie pour Noir qui dira : je passe. Blanc est libre de jouer encore s'il le souhaite, mais, dans cette position, il passera probablement lui aussi. Les deux joueurs ayant passé consécutivement, la partie s'arrête.

⑫ Noir a 12 points de territoire et 31 pierres sur le goban, soit un total de 43 points.

⑬ Blanc a 13 points de territoire et 25 pierres sur le goban, soit 38 points.

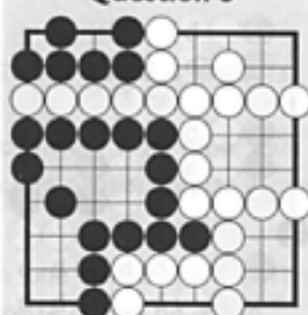
ko et territoire

Question 4



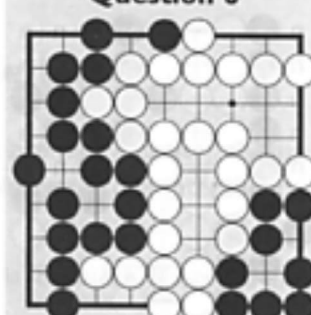
La partie est finie. Combien de points a chacun des joueurs ?

Question 5



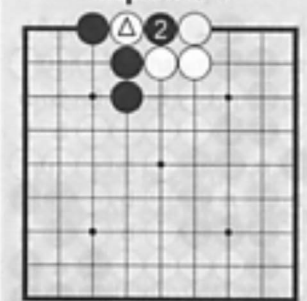
La partie est finie. Combien de points a chacun des joueurs ?

Question 6



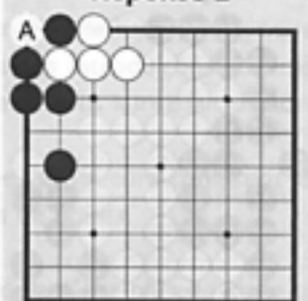
En deux endroits, les frontières des territoires ne sont pas claires. C'est à Noir de jouer. Où doit-il jouer ? Ensuite, où Blanc doit-il jouer ? Qui gagne la partie ?

Réponse 1



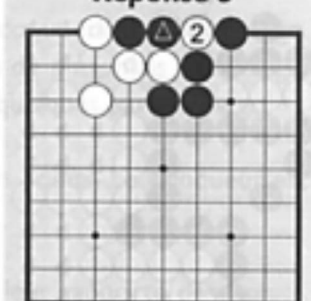
Oui, Noir peut jouer 2, et capturer la pierre blanche Δ. Ensuite, Blanc n'a pas le droit de rejouer à la place de la pierre Δ à cause de la règle du ko.

Réponse 2



Non, Blanc n'est pas autorisé à jouer en A. C'est un ko, Noir venant juste de capturer une pierre.

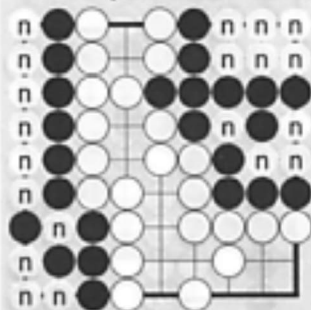
Réponse 3



Oui, Blanc peut jouer 2 et capturer les deux pierres noires. Ensuite, Noir peut rejouer à la place de la pierre Δ. Ce n'est pas un ko, la position obtenue étant différente de la position initiale.

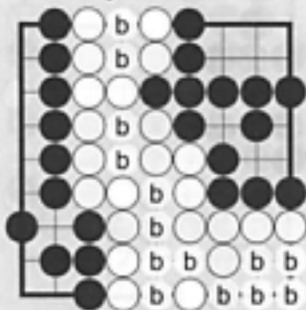
2ème Leçon

Réponse 4 A



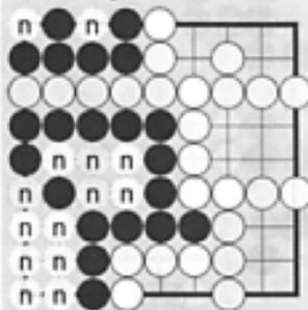
Noir a 20 points de territoire, et 24 pierres sur le goban, soit 44 points.

Réponse 4 B



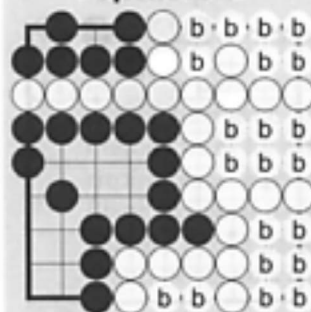
Blanc a 14 points de territoire et 23 pierres sur le goban, soit 37 points.
Noir gagne donc de 7 points (44-37).

Réponse 5 A



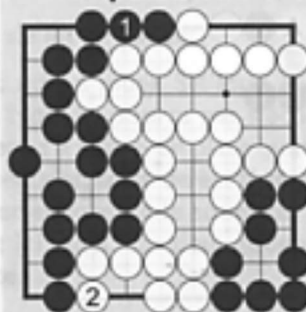
Noir a 14 points de territoire et 21 pierres sur le goban, soit 35 points.

Réponse 5 B



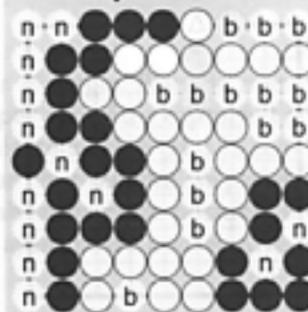
Blanc a 21 points de territoire et 25 pierres sur le goban, soit 46 points.
Blanc gagne donc de 11 points (46-35).

Réponse 6 A



Noir doit sauver sa pierre en atari. Ensuite, Blanc joue 2, pour entourer un point de territoire en plus. Si Noir joue 1 en 2, Blanc joue 2 en 1, capturant une pierre.

Réponse 6 B



Noir a 13 points de territoire et Blanc en a 14. Blanc a 2 pierres de plus que Noir sur le goban (28 contre 26), donc Blanc gagne de 3 points.

Ko et Territoire

Extension des règles de base

Règle 1. Au départ, le goban est vide. Noir joue le premier. Ensuite, chacun joue alternativement. Un coup consiste à placer une pierre sur une intersection inoccupée, ou à passer.

Règle 2. Quand on place une pierre qui supprime la dernière liberté d'une chaîne adverse, on retire cette chaîne du goban.

Règle 3. On n'a pas le droit de jouer un coup qui supprimerait la dernière liberté de l'une de ses propres chaînes (suicide), sauf si, ce faisant, ce coup capture une ou plusieurs pierres adverses.

Règle 4. On n'a pas le droit de redonner au goban un état identique à l'un de ceux qu'on lui a déjà donné.

Règle 5. Quand les deux joueurs passent consécutivement, la partie s'arrête.

Avec cette extension des règles de base, vous pouvez commencer à jouer au go. Dans le chapitre suivant, nous introduirons une règle de plus, mais cette règle prendra tout son sens quand vous aurez fait d'abord quelques parties de go.

Une fois la partie terminée, les joueurs comptent leurs points. Le vainqueur est bien sûr celui qui a le plus de points.

Les joueurs passent quand ils n'ont plus de coup qui leur rapporte des points. En cas de doute, il est préférable de continuer à jouer jusqu'à ce que l'on soit certain que tout est fini. Votre compréhension du jeu s'améliorera avec la pratique. Après environ dix parties, vous ne devriez plus avoir de problème avec les fins de partie.

Contactez un club

Si vous jouez au go en France (Métropole ou Outre-Mer), il y a probablement un club près de chez vous.

"Près de chez vous" signifie, le plus souvent, dans votre département. Le plus simple est de contacter la ligue de votre région. Chacune des 9 ligues de France couvre un ensemble de départements et elle comprend des clubs de go "ordinaires" (situés généralement dans les grandes villes) et éventuellement des clubs à public particulier : clubs jeunes (scolaires,...), clubs universitaires (Grandes Ecoles,...), clubs sur les lieux de travail (comités d'entreprise,...). Parmi leurs membres (les joueurs licenciés), les ligues et la FFG comptent aussi des joueurs plus ou moins isolés, généralement répertoriés comme "correspondants". Ce sont des joueurs encore trop peu nombreux, localement, pour former un club autonome.

Si vous ne trouvez pas de club de go à votre convenance près de chez vous ni de correspondant local en mal de partenaires, vous pouvez toujours vous inscrire vous-même comme correspondant local, en attendant de former un grand club actif avec vos partenaires à venir.

La zone de Paris et de sa grande banlieue est relativement bien fournie en clubs de go. Les villes de province comprenant un club rayonnant largement autour de leur centre sont : Angers, Annecy, Avignon, Belfort, Besançon, Brest, Bordeaux, Caen, Cannes, Charleville-Mézières, Clermont-Ferrand, Dijon, Grenoble, Le Havre, Lille, Lyon, Marseille, Montpellier, Mulhouse, Nancy, Nantes, Nevers, Pau, Perpignan, Rennes, Rouen, Sophia-Antipolis, Strasbourg, Toulouse et Tours.

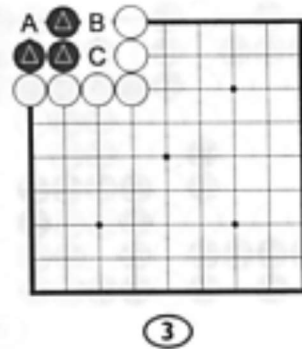
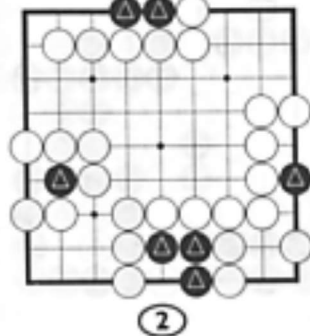
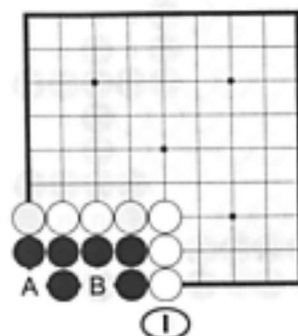
Bien d'autres clubs, plus petits ou plus jeunes, existent en France. Vous en trouverez la liste à jour, ainsi que les correspondants locaux, dans le MINITEL 3615, code GOBAN. La plupart des clubs de go se réunissent une ou deux fois par semaine pour jouer au go. Le club de Paris, le plus nombreux, propose des rencontres tous les après-midi. Les clubs, les ligues et la Fédération proposent également des informations et des formations pour favoriser les progrès des joueurs, en fonction de leur niveau : commentaires de parties, étude de thèmes, stages, documentation,...

Beaucoup de clubs, en France et en Europe, organisent des tournois de go, généralement durant un week-end. Presque tous ces tournois se jouent "à handicap", ce qui signifie que, pour chaque partie jouée, l'organisateur du tournoi fixe le nombre de pierres à poser par Noir (le joueur le plus faible) avant que Blanc ne joue son premier coup. Ce système égalise les chances de gain de chaque joueur sans dénaturer le jeu, tout en maintenant l'intérêt des parties, et pour le joueur le plus faible, et pour le joueur le plus fort. Pour tous renseignements sur le go, vous pouvez écrire à la Fédé :

FFG
BP 95
75262 PARIS CEDEX 06

La FFG dispose aussi d'un Fax-répondeur téléphonique, le (1) 45 31 57 38, mais elle ne dispose pas de permanent capable de vous répondre au téléphone en temps réel.

Leçon 3



Pierres mortes et pierres vivantes

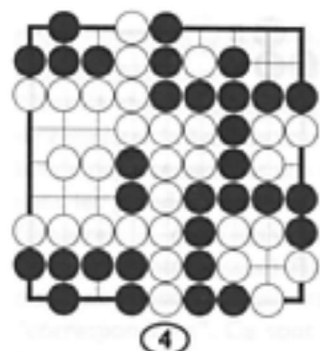
Dans ce chapitre, nous allons introduire une notion importante : la vie et la mort des groupes.

- ① Un groupe est vivant quand il est constitué de pierres qui ne peuvent pas être capturées par une séquence de coups raisonnables. En voici un exemple. Blanc ne peut jouer ni en A ni en B (selon la règle interdisant le suicide). Il voudrait bien jouer dans ces deux intersections à la fois, mais il n'a le droit de jouer qu'une pierre à la fois. On appelle ces intersections les yeux du groupe noir. Notez que Noir ne doit pas jouer lui-même en A ou B : son groupe serait alors en atari et Blanc le capturerait en un coup.
- ② A l'opposé, un groupe mort est un groupe qui ne peut plus éviter d'être capturé. Les pierres noires Δ sont toutes dans ce cas. Blanc peut capturer facilement ces pierres, et Noir ne peut rien faire pour l'en empêcher.
- ③ Voici un exemple plus compliqué. Le groupe noir est mort lui aussi. Blanc peut d'abord supprimer les libertés en B et C, puis capturer Noir en jouant en A. Si Noir joue lui-même en A, B, ou C, il ne fait qu'aider Blanc un peu plus, car il supprime ses propres libertés. L'intersection du coin (A) forme un seul œil. Un œil n'est pas suffisant pour rendre un groupe vivant.

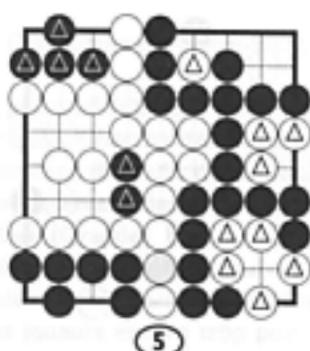
Voici la dernière règle du jeu de go.

Quand les deux joueurs ont passé, signifiant ainsi que la partie est terminée, toutes les pierres mortes qui sont encore sur le goban en sont retirées et considérées comme des prisonniers sans que l'on ait besoin de les capturer effectivement.

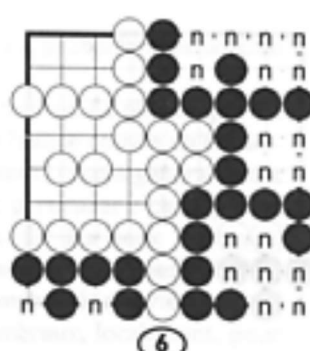
Leçon 3



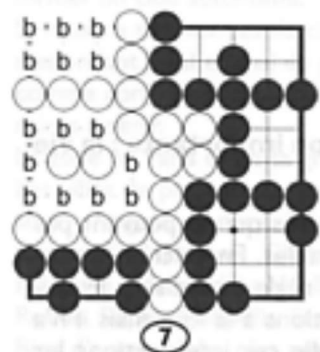
4



5



6



7

- ④ On voit ici une partie finie. Les deux joueurs ont passé, car ils n'ont aucune possibilité d'agrandir leurs territoires ou de prendre plus de pierres adverses.

Quelles sont les pierres morte?

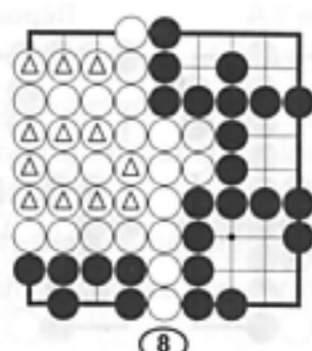
- ⑤ Toutes les pierres Δ sont mortes (6 pierres noires et 9 pierres blanches). Elles auraient pu être capturées par l'adversaire à n'importe quel moment.

⑥ Noir a 20 points de territoire et 25 pierres sur le goban, soit 45 points.

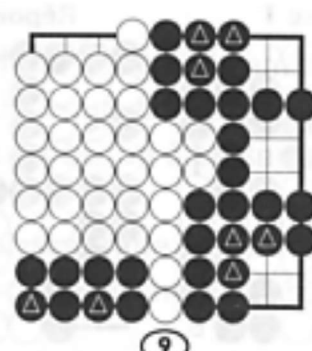
⑦ Blanc a 15 points de territoire et 21 pierres sur le goban, soit 36 points. Donc Noir gagne de 9 points (45-36).



Les règles du jeu de go



8

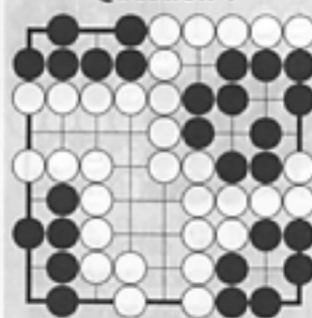


9

- ⑧ Pour compter plus rapidement (et en particulier pour éviter de compter les pierres), on remet dans le territoire adverse les prisonniers que l'on a fait. De plus, si Blanc n'a pas joué le dernier coup, il donne à Noir comme prisonnier une pierre de plus. Ainsi, on est sûr que les deux joueurs auront utilisé le même nombre de pierres. Ici, Noir a 12 prisonniers (3 prisonniers faits pendant la partie et 9 pierres mortes retirées à la fin de la partie).

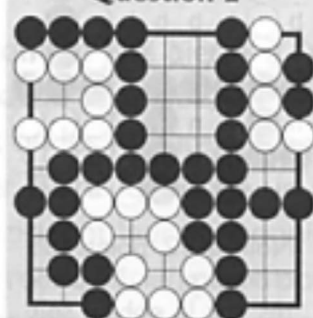
- ⑨ Blanc a 8 prisonniers (2 prisonniers faits pendant la partie et 6 pierres mortes retirées à la fin de la partie). Maintenant, toutes les pierres qui ont été jouées durant la partie sont sur le goban. Comme les deux joueurs ont utilisé le même nombre de pierres, il ne reste qu'à compter les intersections inoccupées restantes pour avoir le score. Noir a 12 intersections et Blanc 3. On retrouve bien l'écart de 9 points de tout à l'heure.

Question 1



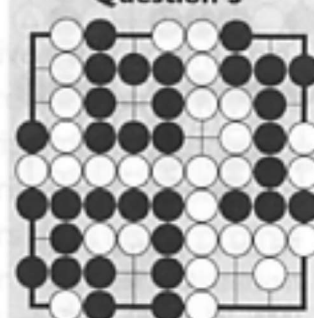
Un groupe noir est mort. Lequel ?

Question 2



Quelles sont les pierres blanches mortes ?

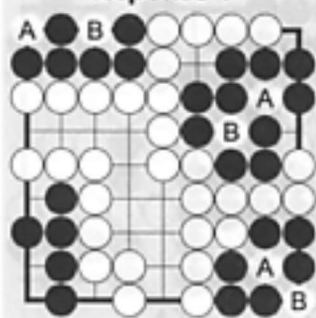
Question 3



La partie est finie. Qui gagne, et de combien ?

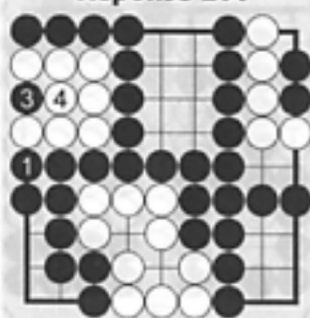
Leçon 3

Réponse 1



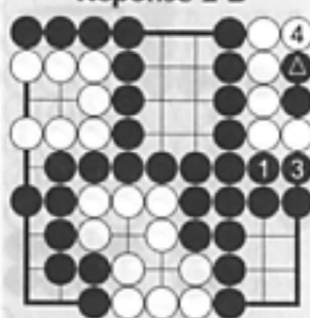
Le groupe noir en bas à gauche est mort. Les trois autres groupes noirs ont deux yeux en A et B.

Réponse 2 A



Noir ne peut pas capturer le groupe blanc sur le bord du bas, mais les deux autres groupes blancs sont morts. Noir peut capturer le groupe de gauche en jouant 1 et 3, puis 5 en 3.

Réponse 2 B



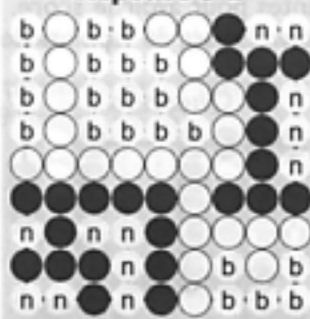
L'autre groupe blanc est mort lui aussi. Noir peut jouer 1 et 3 (Blanc n'a aucun bon coup), et ensuite, après 4, il peut jouer à la place de la pierre 4.

Réponse 3 A



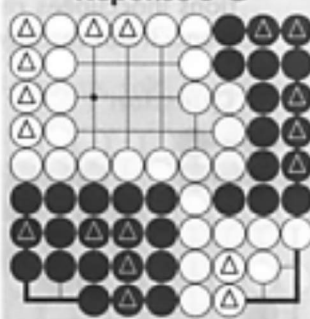
Toutes les pierres Δ sont mortes. On les retire donc du goban. Noir a maintenant 7 prisonniers (il en avait fait deux auparavant dans la partie), et Blanc en a 10. De plus, Noir ayant joué le dernier, Blanc lui donne un prisonnier supplémentaire.

Réponse 3 B



Noir a 12 points de territoire, et 23 pierres sur le goban, soit 35 points. Blanc a 21 points de territoire et 25 pierres sur le goban, soit 46 points. Blanc gagne donc de 11 points (46-35).

Réponse 3 C



Dans ce dernier diagramme, nous voyons la même partie, après que chacun ait remis ses prisonniers dans les territoires adverses. Il reste à Blanc 13 intersections inoccupées et 2 à Noir, ce qui fait bien un écart de 11 points.

Les règles du jeu de go

Règle 1.

Au départ, le goban est vide. Noir joue le premier. Ensuite, chacun joue alternativement. Un coup consiste à placer une pierre sur une intersection inoccupée, ou à passer.

Règle 2.

Quand on place une pierre qui supprime la dernière liberté d'une chaîne adverse, on retire cette chaîne du goban.

Règle 3.

On n'a pas le droit de jouer un coup qui supprimerait la dernière liberté de l'une de ses propres chaînes (suicide), sauf si, ce faisant, ce coup capture une ou plusieurs pierres adverses.

Règle 4.

On n'a pas le droit de redonner au goban un état identique à l'un de ceux qu'on lui a déjà donné.

Règle 5.

Quand les deux joueurs passent consécutivement, la partie s'arrête.

Règle 6.

Quand on passe, on donne une pierre à l'adversaire comme prisonnier. Une fois la partie terminée, on retire les pierres mortes adverses du goban et on les rajoute à ses prisonniers. De plus, si Noir a joué le dernier, Blanc lui donne un prisonnier supplémentaire. Puis les joueurs placent leurs prisonniers dans les territoires adverses. Les joueurs reçoivent un point pour chaque intersection inoccupée située à l'intérieur de leurs territoires, et un point pour chaque pierre qu'ils ont sur le goban (sachant qu'ils ont alors autant de pierres chacun sur le goban, on n'aura pas besoin de compter effectivement ces pierres). Le vainqueur est celui qui a le plus de points. Si les scores sont égaux, la partie est nulle.

Arrière-plan

Les différentes facettes du jeu

Le jeu de go possède différents aspects qui le rendent particulièrement intéressant.

L'aspect intuitif

Compte tenu des innombrables possibilités combinatoires, le jeu de go ne peut pas être un simple jeu de calcul. Le joueur doit également faire intervenir son intuition et sa créativité dans ses parties. Chaque partie est un nouveau champ d'expérience car la richesse du jeu est presque illimitée.

Le jeu possède des séquences d'ouverture et des séquences tactiques standard, mais il est possible de n'en connaître que très peu et de devenir malgré tout un joueur assez fort.

L'équilibre

Le jeu de go permet à des joueurs de niveaux très différents de pouvoir jouer des parties à égalité de chances, intéressantes pour les deux joueurs, en compensant la différence de niveau par la possibilité pour le joueur le plus faible de poser au départ un certain nombre de pierres d'avance sur le goban. Cette pratique est tout à fait courante entre les joueurs, car elle permet à chacun de jouer au maximum de ses possibilités, à égalité de chances, sans changer la nature du jeu.

La philosophie

La simplicité du jeu ainsi que le regard qu'il force à avoir sur soi-même, ses faiblesses, son agressivité et autres composantes du comportement humain, en font un puissant outil de développement personnel.

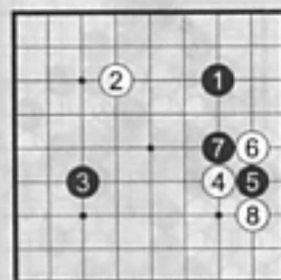
L'universalité

Le jeu de go commence à être universellement répandu et il donne lieu à de nombreux contacts et manifestations internationales. Pour pouvoir jouer au go, il n'est pas nécessaire de parler la langue de l'adversaire. Il suffit de connaître les règles du jeu et de se lancer dans une partie.

Malgré la complexité des batailles sur le goban, les règles du jeu sont si simples et naturelles que Emmanuel Lasker, l'ancien champion du monde d'échecs, affirmait : "S'il y a une vie intelligente sur Mars, ses habitants doivent avoir découvert le jeu de go".

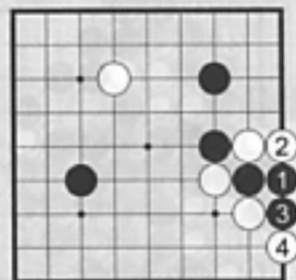
Un exemple de partie

Figure 1 (1-8)



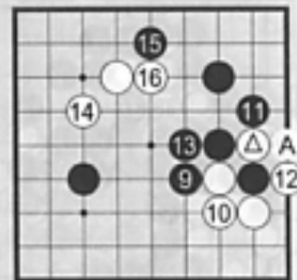
Les deux joueurs commencent en prenant position dans les coins avec les coups 1 à 4. La première escarmouche a lieu avec 5, et après 8, une pierre noire est en atari. Noir peut-il la sauver ?

Diagramme



Comme on le voit ici, il est meilleur pour Noir de ne pas chercher à s'échapper. En effet, s'il essaie, Blanc le met en atari avec 2, et finit par capturer trois pierres après 3.

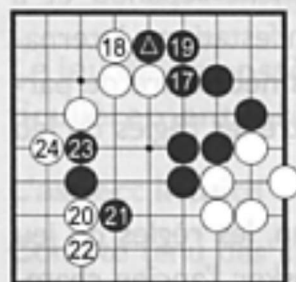
Figure 2 (9-16)



Avec 12, Blanc capture. Sinon, Noir aurait pu capturer la pierre blanche Δ avec un coup en A.

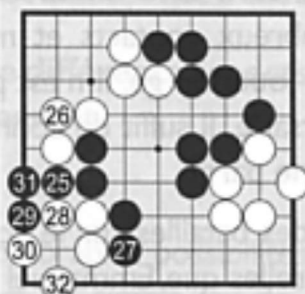
Un exemple de partie

Figure 3 (17-24)



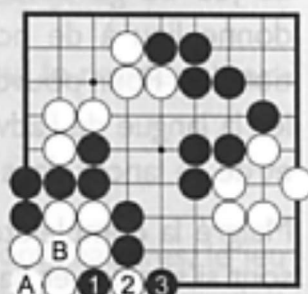
Noir 19 est nécessaire pour empêcher Blanc de jouer lui-même à cet endroit et capturer la pierre noire Δ . Avec 20, Blanc commence un nouveau combat.

Figure 4 (25-32)



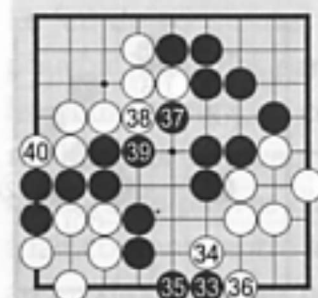
Noir 25 est un bon coup : il divise les pierres blanches en deux groupes. Le groupe blanc du coin est en danger, mais il finit par vivre après le coup 32.

Diagramme



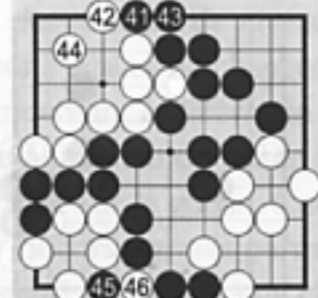
Si Noir veut capturer Blanc avec 1, Blanc prend en 2. Après Noir 3, Blanc joue 4 en 1, et son groupe a deux yeux, A et B. Si Noir joue d'abord en 2, Blanc joue en 1 et obtient le même résultat.

Figure 5 (33-40)



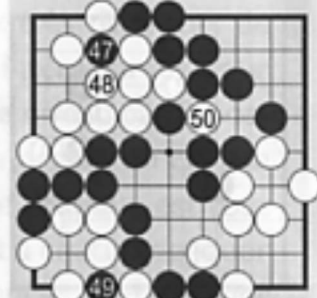
Avec 33 et 35, Noir réduit le coin en bas à droite, mais 35 menace aussi le coin en bas à gauche. Ceci se concrétisera avec Noir 45.

Figure 6 (41-46)



Avec 41 à 44, le coin en haut à gauche prend une bonne forme. Blanc prend 45 avec 46. La pierre 46 est en atari, mais Noir ne peut pas la reprendre immédiatement à cause de la règle du ko.

Figure 7 (47-50)



Avec 47, Noir menace de prendre la pierre 42. Blanc l'en empêche avec 48. Maintenant, Noir peut reprendre le ko en 49. Cette fois, la règle du ko interdit à Blanc de reprendre immédiatement la pierre noire 49. Blanc fait atari avec 50.

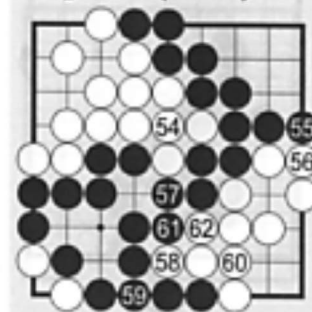
Un exemple de partie

Figure 8 (51-53)



Noir décide de ne pas répondre à Blanc 50, et prend 3 pierres avec 51. Blanc prend alors une pierre avec 52.

Figure 9 (54-62)



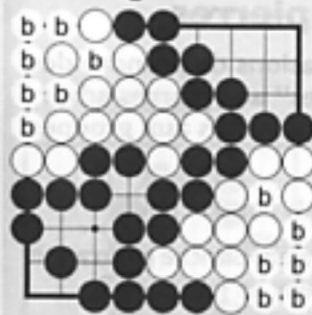
On termine les frontières. Après 62, les deux joueurs passent et la partie est terminée.

Diagramme



Noir a 16 points de territoire. De plus, il a 27 pierres sur le goban. Son total est de 43 points.

Diagramme



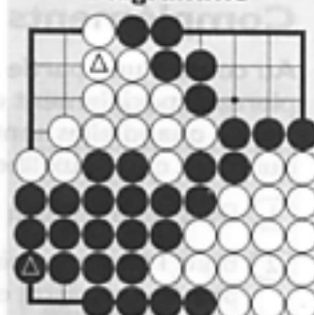
Blanc a 13 points de territoire, et 25 pierres sur le goban, soit un total de 38 points. Noir gagne donc de 5 points (43-38).

Diagramme



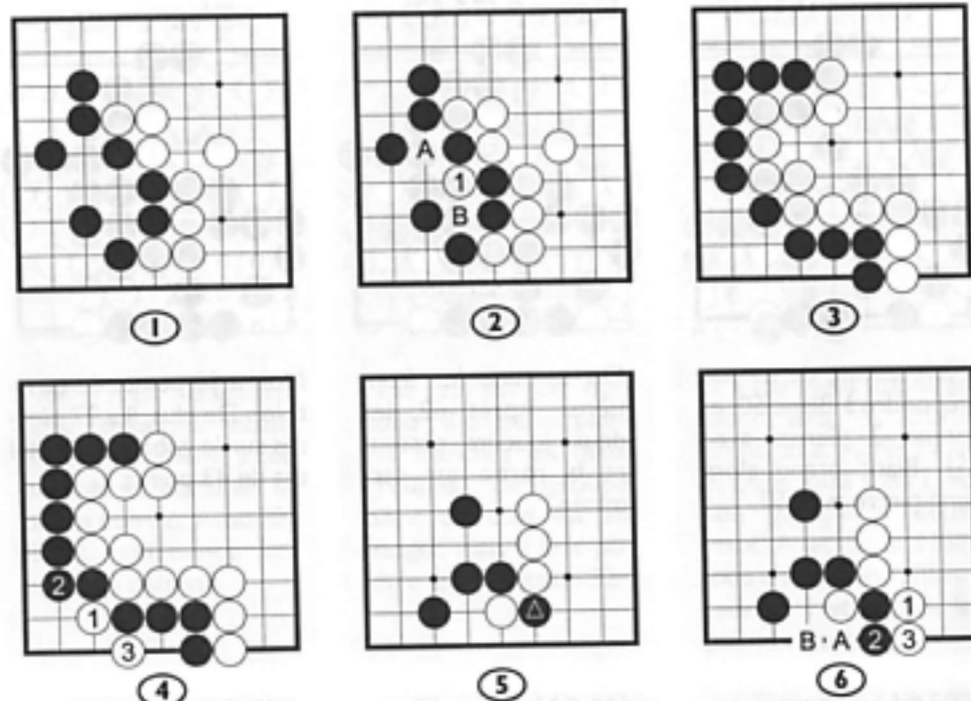
On montre ici comment compter la partie rapidement. Les deux joueurs placent leurs prisonniers dans les territoires adverses. On est alors sûr qu'il y a autant de pierres noires que de pierres blanches sur le goban, et on n'a pas besoin de les compter (vérifiez-le).

Diagramme



Ensuite, on arrange les territoires, en déplaçant quelques pierres, pour qu'ils soient plus faciles à compter. Maintenant, on voit très rapidement que Noir gagne de 5 points (il a 12 points contre 7 pour Blanc).

Leçon 4

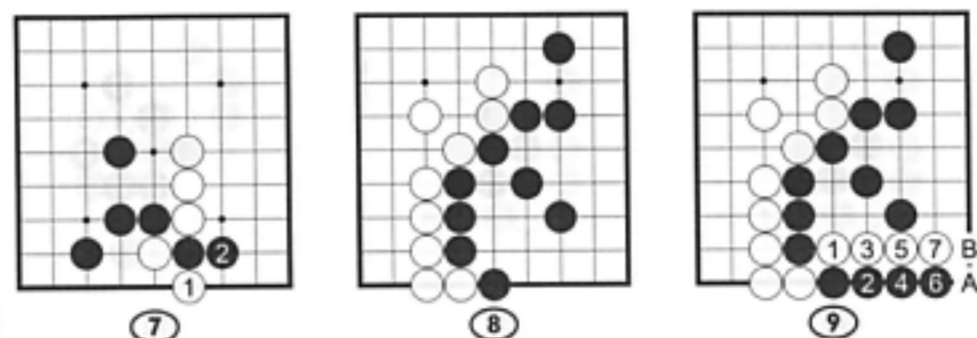


Compléments sur la capture des pierres

Au cours d'une partie de go, il y a beaucoup d'occasions de prendre des pierres, spécialement quand les pierres sont "collées" aux pierres adverses ou quand elles sont enfermées. Soyez toujours attentifs aux groupes qui n'ont que deux libertés.

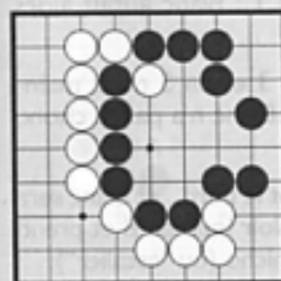
- 1 Dans cette situation il y a un défaut (une "tare") dans la position noire.
- 2 Blanc 1 frappe au point faible de Noir, c'est un double atari. Blanche pourra soit prendre une pierre en jouant en A, soit en prendre deux en jouant en B.
- 3 C'est encore à Blanc de jouer. Examinez le nombre de libertés des chaînes noires.
- 4 Blanc 1 fait atari, obligeant Noir à connecter avec 2. Maintenant Blanc peut prendre quatre pierres avec 3. Cette séquence, appelée "série d'atari", ne marche pas si Blanc joue le coup 1 en 2. Noir connecterait alors en 1 et sa chaîne faible aurait quatre libertés, contre deux pour la pierre blanche.
- 5 La pierre noire Δ (dernier coup noir) n'a que deux libertés. Comment Blanc peut-il capturer cette pierre ?
- 6 Blanc doit faire atari en 1. Si Noir joue 2, Blanc peut refaire atari en 3, et Noir ne peut plus s'échapper (si Noir joue en A, Blanc prend en B).

Pierres de prise, double atari, shicho



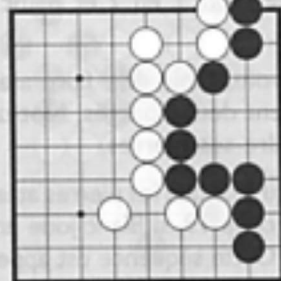
- 7 Blanc ne doit pas jouer 1 parce que Noir répondrait 2 et aurait alors trois libertés.
- 8 Il y a un point faible dans la position noire. Commencez par chercher les pierres qui n'ont que deux libertés.
- 9 Ici Blanc doit commencer en 1. Si Noir cherche à s'échapper avec 2, Blanc peut continuer à le chasser jusqu'à ce que Noir se heurte au mur. Après le coup 7, si Noir joue en A, ses pierres sont toujours en atari et Blanc peut prendre en B.

Question 1



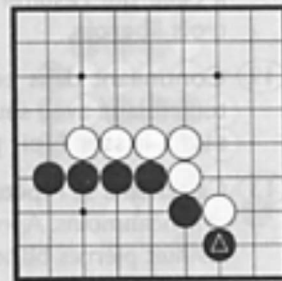
Blanc joue et prend des pierres avec une série d'atari.

Question 2



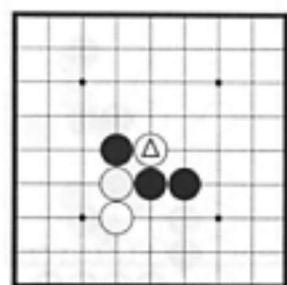
Blanc joue et prend une ou plusieurs pierres. Où doit-il faire atari en premier ?

Question 3

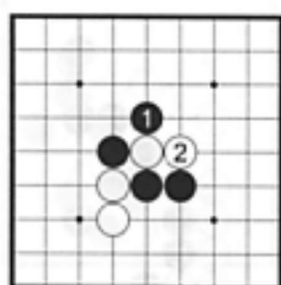


Noir vient de jouer la pierre Δ . Maintenant Blanc peut capturer une pierre en commençant par l'atari correct. Lequel ?

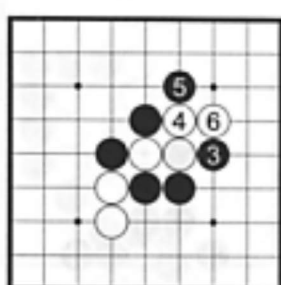
Leçon 4



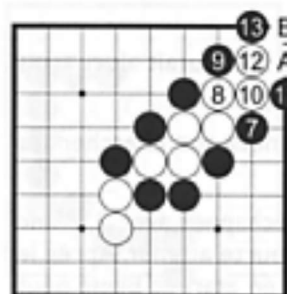
10



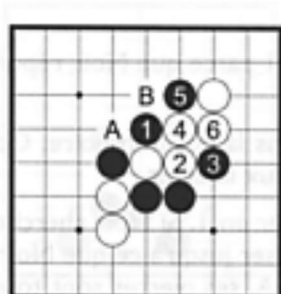
11



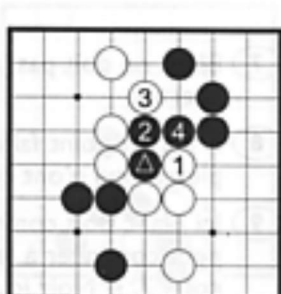
12



13



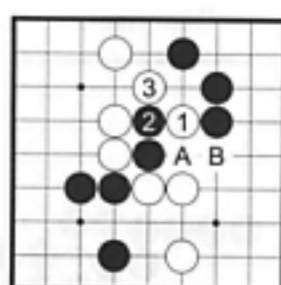
14



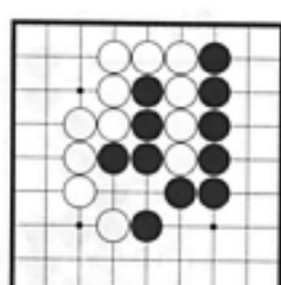
15

- 10 Voici une situation spéciale : la pierre blanche Δ n'a que deux libertés.
- 11 Si Noir veut prendre cette pierre, il doit commencer par faire atari avec 1. Si Blanc joue 2, il n'a toujours que deux libertés. Comparez cette situation à celle qui résulterait de Noir 1 en 2 et Blanc 2 en 1 : Blanc aurait alors trois libertés.
- 12 Continuant dans cette voie, Noir doit faire atari en 3 et en 5 pour maintenir Blanc avec seulement deux libertés. Notez que Blanc n'a pas le choix, sauf à laisser Noir prendre ses pierres.
- 13 Ce schéma se répète jusqu'à ce que les pierres atteignent le bord... et Blanc sera pris néanmoins. Après le coup 13, si Blanc joue en A, Noir joue en B et prend les huit pierres blanches. Cette séquence est appelée shicho (ou "escalier").
- 14 Quand il y a une pierre blanche sur le chemin du shicho, Blanc peut effectivement s'échapper. Après son coup 6 de ce diagramme, il a trois libertés et Noir ne peut plus le mettre en atari. Maintenant c'est Noir qui a une position affaiblie et Blanc pourra le mettre en double atari en A ou en B.
- 15 Les exemples précédents ont utilisé seulement l'atari pour capturer des pierres. Cette technique ne marche pas toujours. Si Blanc essaye de prendre la pierre noire Δ en shicho, Noir s'échappe. Avec le coup 4, Noir se connecte à ses pierres du coin.

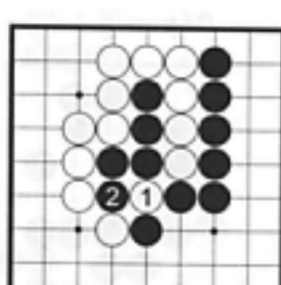
Pierres de prise, double atari, shicho



16



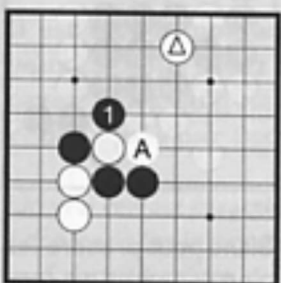
17



18

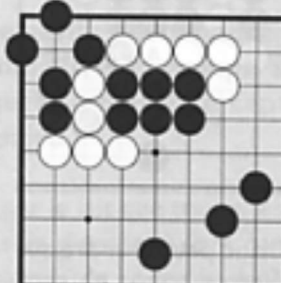
- 16 Dans cette situation, Blanc peut capturer la pierre en jouant 1. Ce coup est appelé geta (prononcez "guéta"). Il reste deux libertés à la pierre noire, mais si Noir veut les utiliser pour sortir du "filet", en jouant 2 par exemple, Blanc le bloque avec 3. Si Noir joue 2 en A, Blanc le bloque en B.
- 17 Voici un cas particulier. Comment Blanc peut-il ici prendre quatre pierres noires ?
- 18 Blanc doit jouer 1. Noir a beau prendre la pierre 1 avec son coup 2, Blanc peut prendre cinq pierres noires au coup suivant, en rejouant en 1. Cette technique de capture est appelée "uttegaeshi".

Question 4



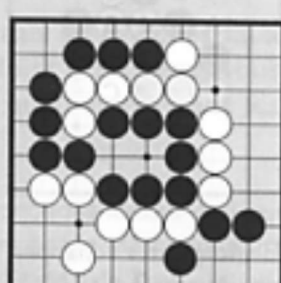
Blanc peut-il sauver sa pierre en jouant en A ? La pierre blanche Δ est-elle ce qu'on appelle un "briseur" de shicho ?

Question 5



Blanc peut prendre les six pierres noires au centre. Comment ?

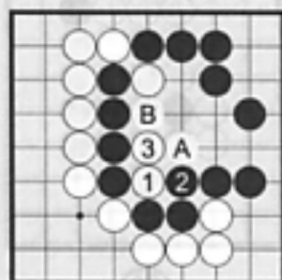
Question 6



A Blanc de jouer. Comment peut-il prendre quelques pierres noires ?

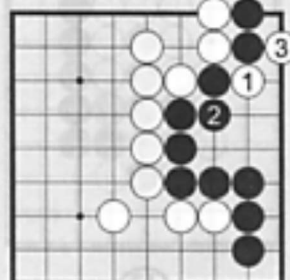
Leçon 4

Réponse 1



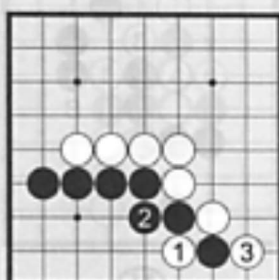
Blanc doit jouer 1. Si Noir répond 2, Blanc prend quatre pierres avec 3. Blanc ne doit pas commencer en jouant son coup 1 en 2, sinon Noir joue en 1 et, après Blanc A, Noir B prend une pierre et il est sauf.

Réponse 2



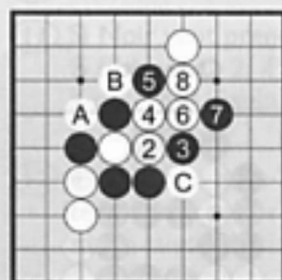
Blanc peut jouer une série d'atari avec les coups 1 et 3 qui capturent deux pierres. Commencer avec le coup blanc 1 en 2 ne marche pas : Noir connecterait en 1 et ses pierres du coin auraient alors quatre libertés.

Réponse 3



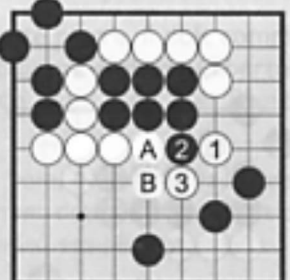
Blanc prend une pierre noire avec une succession de deux atari, en 1 et 3.

Réponse 4



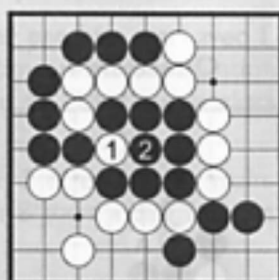
Blanc peut s'échapper en jouant 2 : si Noir pousse le shicho, il verra, après le coup 8, que Blanc a quatre libertés. Maintenant Noir se retrouve avec trois points faibles en A, B et C.

Réponse 5



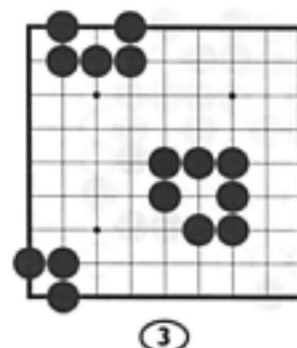
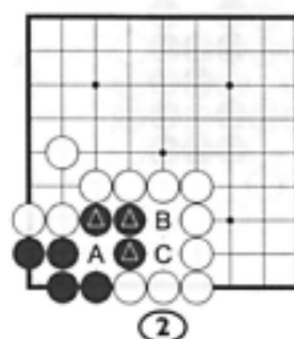
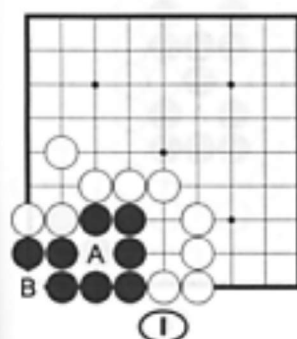
Blanc peut prendre six pierres noires en geta avec le coup 1. Si Noir cherche à s'échapper avec le coup 2, Blanc le bloque avec 3. Si Noir joue en A, Blanc le bloque en B.

Réponse 6



Blanc peut prendre les pierres noires au centre en jouant 1. Si Noir prend cette pierre avec 2, Blanc peut capturer huit pierres en jouant en 1 ; c'est un bel exemple d'uttegaeshi.

Leçon 5



Un groupe qui a deux yeux ne peut pas être capturé !

Dans ce chapitre, nous allons préciser à quelles conditions un point peut être appelé un œil.

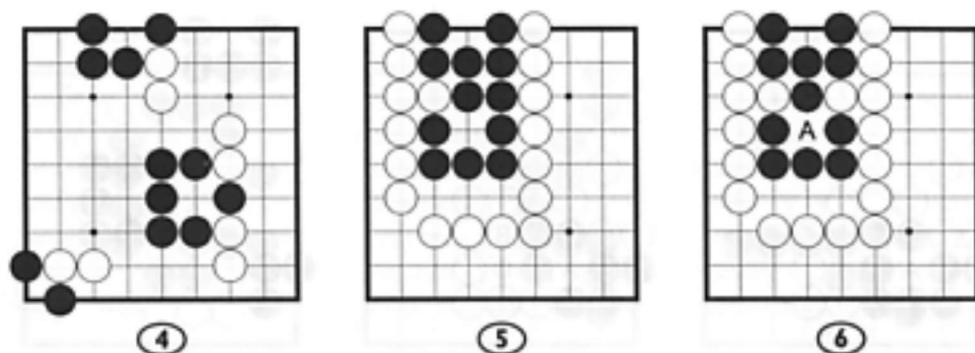
- ① Ce groupe noir ne peut pas être capturé. Blanc n'a pas le droit de jouer en A ou en B (les yeux du groupe) à cause de la règle qui interdit le suicide.
- ② Ce groupe ressemble au précédent, mais il y a une différence importante. Blanc ne peut pas jouer tout de suite en A, mais une fois que les libertés en B et C auront été occupées, les pierres noires Δ seront en atari et elles pourront donc être capturées au coup suivant. Il y a quelque chose de louche avec "l'œil" en A. A est appelé "faux œil".

Il est très important de savoir reconnaître les vrais yeux et les faux yeux. Si vous savez reconnaître un groupe avec deux vrais yeux, vous savez alors qu'il ne pourra jamais être capturé, quels que soient les coups joués par l'adversaire.

Un vrai œil est caractérisé par le fait que toutes les intersections autour de l'œil (y compris les intersections en diagonale) sont contrôlées par le même joueur ; sauf dans le centre du goban, où le contrôle de 3 des 4 coins de l'œil est suffisant pour que l'œil soit vrai.

- ③ Cette figure présente des exemples d'yeux dans le centre, sur le bord et dans le coin.

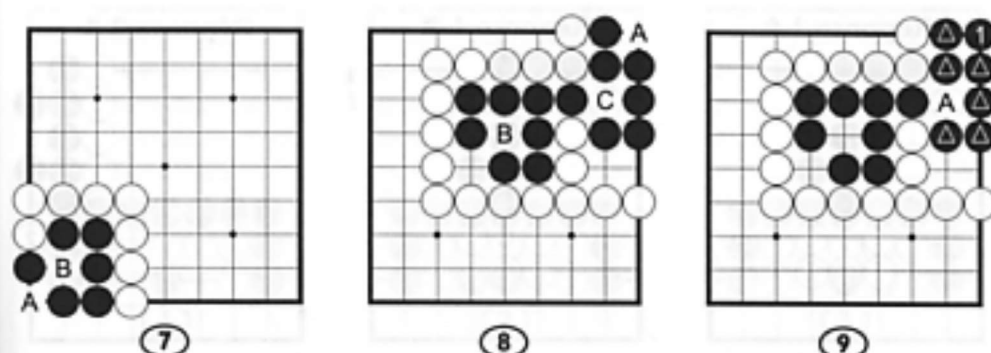
faux yeux



- ④ Cette figure, par contre, présente quelques exemples de faux yeux. On peut remarquer que tous ces faux yeux sont construits à partir de deux chaînes de pierres différentes. Et Blanc occupe chaque fois au moins un des points diagonaux des yeux (il occupe deux de ces points pour le groupe dans le centre du goban).
- ⑤ Le groupe noir est vivant. Ses deux yeux sont de vrais yeux.
- ⑥ Ce groupe noir est mort car l'œil en A est faux.

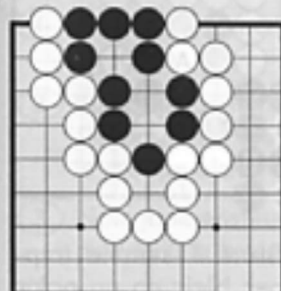


Leçon 5



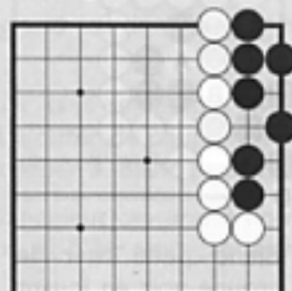
- ⑦ Il n'est pas toujours nécessaire d'occuper les points diagonaux par rapport à un œil pour en avoir le contrôle. Dans le cas présent, l'œil en A est un vrai œil car Blanc ne peut pas jouer en B, et Noir contrôle donc tous les points qui entourent le coin. Il en est de même pour B : comme Noir contrôle le point A, il contrôle trois des points qui entourent B. Le groupe noir a donc deux vrais yeux et il est vivant.
- ⑧ Ce groupe est vivant. Noir a deux vrais yeux en A et B et un faux œil en C.
- ⑨ Si Noir bouche par inadvertance un de ses vrais yeux, en I par exemple, le groupe noir meurt. Maintenant la chaîne de pierres noires Δ peut être mise en atari en occupant ses libertés. Si Noir avait joué I en A, le groupe noir serait encore vivant. On voit ici la différence entre vrais et faux yeux.

Question 1



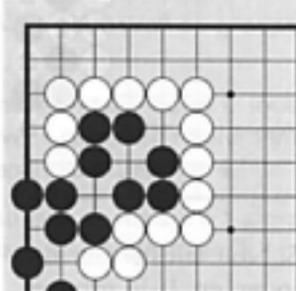
Il n'y a qu'un coup blanc possible pour tuer le groupe noir. Lequel ?

Question 2



Noir peut vivre s'il parvient à faire un second vrai œil sur le bord. Comment ?

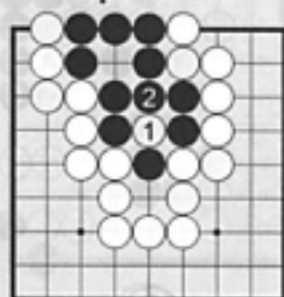
Question 3



Blanc peut tuer toutes les pierres noires. Comment ?

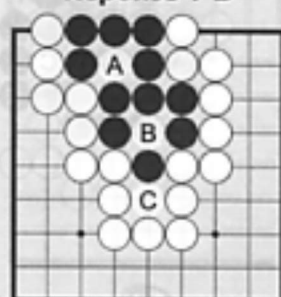
faux yeux

Réponse 1 A



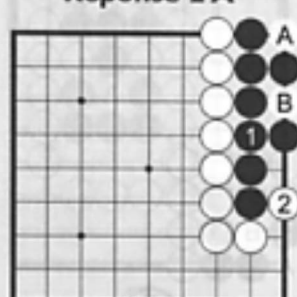
Blanc peut tuer le groupe noir en jouant à l'intérieur, en 1. Noir peut capturer cette pierre, mais...

Réponse 1 B



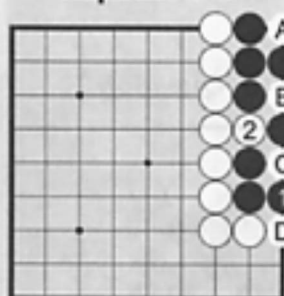
...maintenant le groupe noir a seulement un vrai œil en A. L'autre œil, en B, devra être bouché lorsque Blanc aura joué en C. Le groupe noir est donc mort.

Réponse 2 A



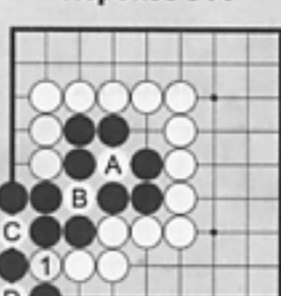
Noir doit jouer 1 s'il veut vivre. Même si Blanc joue 2, les yeux en A et B sont de vrais yeux.

Réponse 2 B



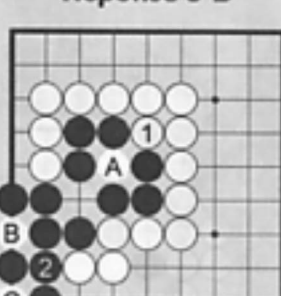
Si Noir fait l'erreur de jouer en 1, le groupe noir est mort après Blanc 2. Le seul vrai œil du groupe noir est en A. Les yeux en B et C sont de faux yeux car Noir sera en atari si Blanc joue en D.

Réponse 3 A



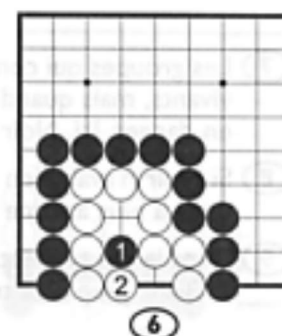
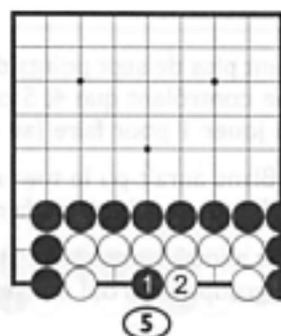
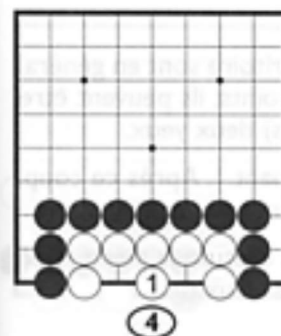
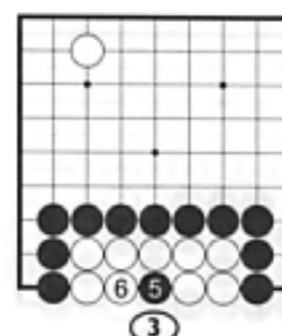
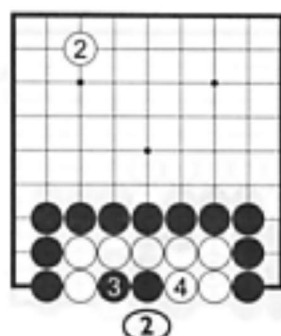
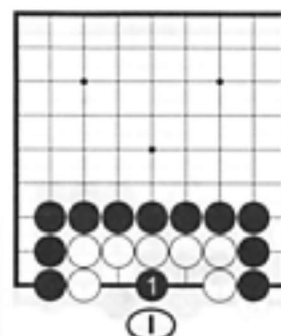
Blanc peut tuer le groupe noir en jouant 1. Maintenant le groupe noir possède un seul vrai œil, en A. Les autres yeux en B, C et D sont faux.

Réponse 3 B



Blanc 1 semble frapper Noir en un point vital, mais il n'en est rien. Après 2, Noir est vivant. A est un vrai œil et B et C le sont également.

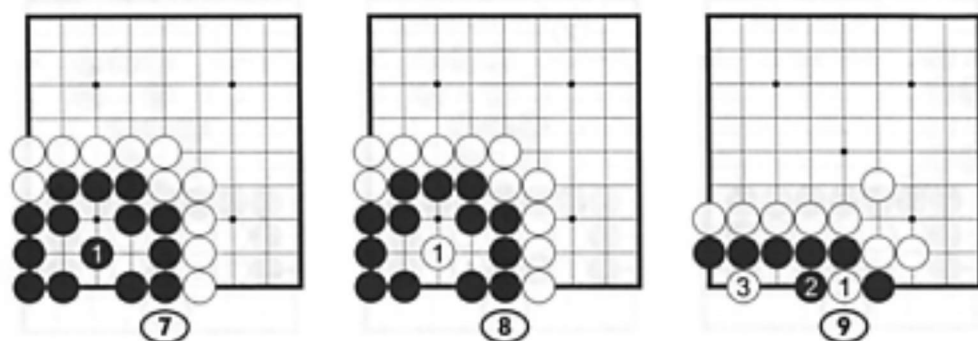
Leçon 6



Dans ce chapitre, nous introduisons deux cas particuliers de groupes vivants. D'abord, nous allons examiner le cas où un groupe possède seulement un grand œil. En effet, le joueur doit quelquefois diviser ce grand œil en deux yeux, et d'autres fois ce n'est pas nécessaire.

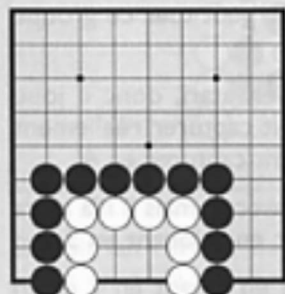
- ① Blanc a seulement un grand œil de trois points. Noir peut tuer ce groupe en jouant 1.
- ② Blanc ne peut pas jouer sans se mettre lui-même en atari, donc il joue ailleurs. Noir n'a pas à ajouter de coup, mais s'il veut capturer réellement le groupe blanc, il peut jouer 3. Blanc peut maintenant capturer en 4.
- ③ Noir joue ensuite 5. Blanc peut capturer à nouveau avec 6, mais il n'a alors plus qu'une seule liberté et Noir peut capturer blanc en rejouant en 5.
- ④ Si c'est à Blanc de jouer, il peut sauver son groupe en jouant en 1 et en faisant alors deux yeux.
- ⑤ Si le grand œil blanc est de quatre points, il devient impossible à Noir de tuer le groupe. S'il essaye en jouant 1, Blanc peut faire deux yeux en jouant 2.
- ⑥ Même si l'œil de Blanc a une forme "courbée" comme ici, Blanc peut vivre. En effet, il peut toujours faire deux yeux en répondant en 2 à Noir 1 ou en 1 à Noir 2. Ainsi, Blanc a quatre points de territoire.

Grand œil et seki



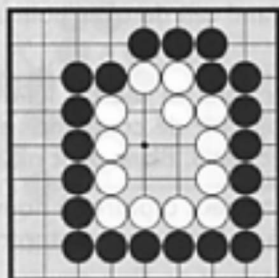
- ⑦ Les groupes qui contrôlent plus de sept points de territoire sont en général vivants, mais quand ils ne contrôlent que 4, 5 ou 6 points, ils peuvent être en danger. Ici, Noir a dû jouer 1 pour faire (au moins) deux yeux.
- ⑧ Si Noir n'avait rien fait, Blanc aurait pu le tuer en jouant 1. Après ce coup, il n'y a plus aucune possibilité pour Noir de faire deux yeux et vivre.
- ⑨ Dans le cas présent, Blanc a joué 1 pour tuer. Si Noir capture la pierre avec 2, Blanc joue 3 et tue le groupe car l'œil noir en 1 est faux.

Question 1



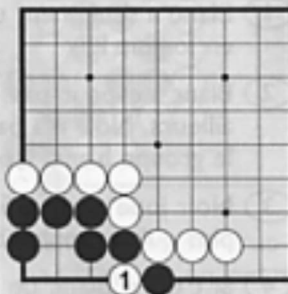
Blanc peut-il faire deux yeux ?

Question 2



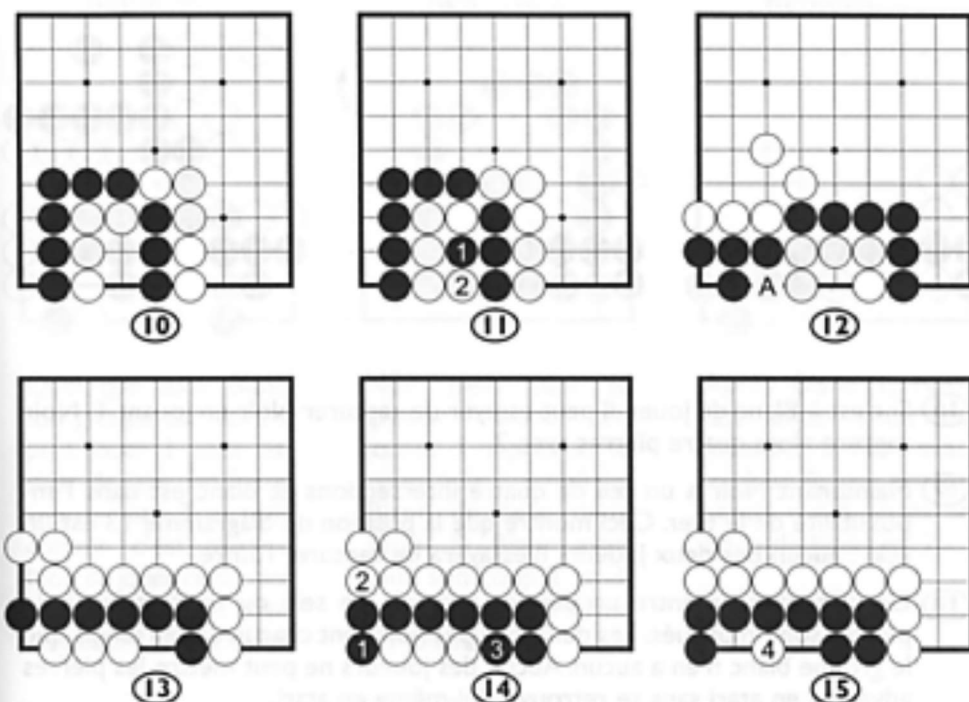
Noir joue et tue le groupe blanc.

Question 3



Blanc a joué 1. Comment Noir peut-il faire vivre son groupe ?

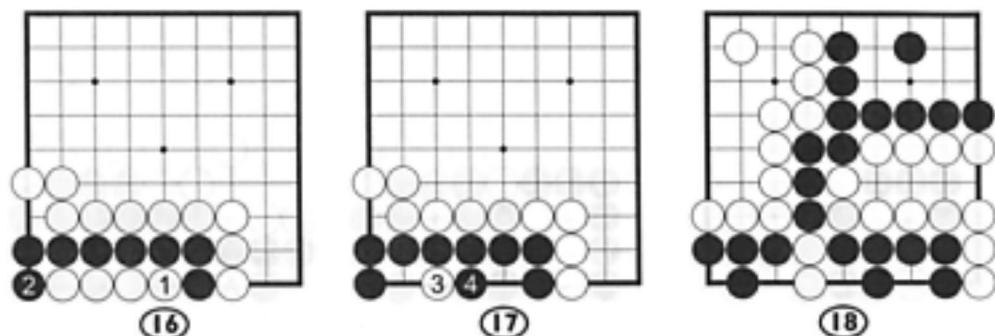
Leçon 6



Maintenant, nous allons voir des situations où les deux joueurs ont des groupes vivants qui n'ont pourtant pas deux yeux. On appelle ces situations des **seki**.

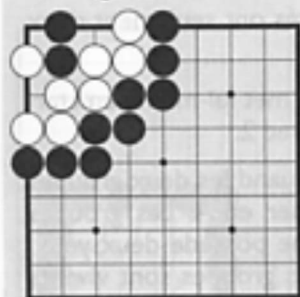
- ⑩ Voici un premier exemple. Les deux groupes entourés ont seulement deux libertés.
- ⑪ Si Noir essaye de capturer Blanc en jouant en 1, il se met lui-même en atari et Blanc peut alors capturer quatre pierres noires avec 2.
- ⑫ Une situation similaire peut également se produire quand les deux groupes ont chacun un œil. Aucun des joueurs ne veut jouer en A. Les groupes présentés ici sont vivants, mais aucun d'entre eux ne possède deux yeux. Ce type de position s'appelle un **seki**. On dit que les groupes sont vivants en **seki**.
- ⑬ Un autre exemple de **seki** est présenté sur ce diagramme. Ni Blanc ni Noir ne doit essayer de capturer l'adversaire.
- ⑭ Noir a la possibilité de capturer les trois pierres blanches, mais...
- ⑮ ...maintenant Blanc tue le groupe noir en jouant 4. Noir n'aurait donc pas dû capturer les pierres blanches.

Grand œil et seki



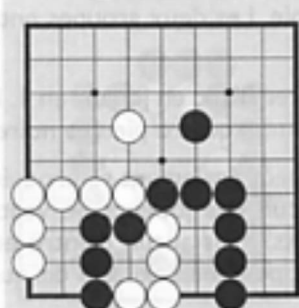
- 16** Si c'est à Blanc de jouer, il peut essayer de capturer Noir en jouant 1. Noir capture alors quatre pierres avec 2.
- 17** Maintenant Noir a un œil de quatre intersections et Blanc est dans l'impossibilité de le tuer. Ceci montre que la position du diagramme 13 est un seki : aucun des deux joueurs n'essayera de capturer l'autre.
- 18** Ce diagramme montre un dernier exemple de seki où trois groupes de pierres sont impliqués. Les deux groupes noirs ont chacun un œil tandis que le groupe blanc n'en a aucun. Aucun des joueurs ne peut mettre les pierres adverses en atari sans se retrouver lui-même en atari.

Question 4



Blanc peut-il capturer les deux pierres noires dans le coin ?

Question 5



Les deux groupes ont chacun le même nombre de libertés. S'agit-il d'un seki ?

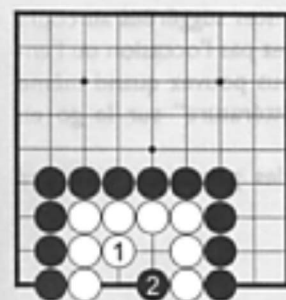
Question 6



Comment Blanc peut-il sauver sa pierre Δ ?

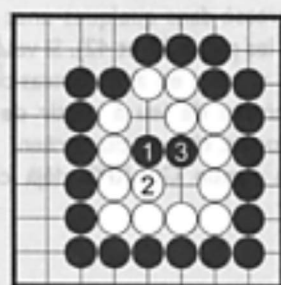
Leçon 6

Réponse 1



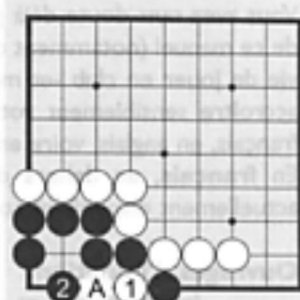
Quoi que fasse Blanc, son groupe est mort. Il peut jouer 1 pour essayer de faire une forme vivante en 3 ; mais comme c'est alors à Noir de jouer, ce dernier va tuer le groupe blanc en jouant 2 au point vital.

Réponse 2



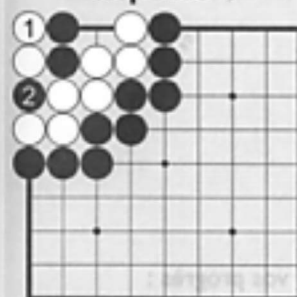
Noir peut tuer le groupe blanc en jouant 1. Après 2, le coup noir 3 empêche Blanc de faire deux yeux. Si Blanc avait joué son coup 2 en 3, Noir aurait tué Blanc en jouant en 2.

Réponse 3



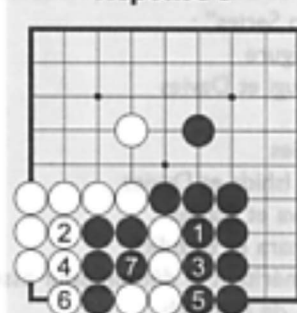
Après Blanc 1, Noir fait deux yeux en jouant 2. Si Noir avait joué en A, son groupe serait mort après le coup de Blanc en 2.

Réponse 4



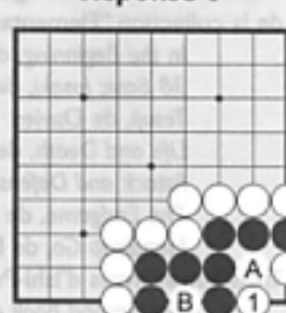
Cette position est un seki. Si Noir joue, il mettra ses pierres en atari. Si Blanc joue en 1, Noir capture deux pierres avec 2. Ni Noir ni Blanc n'ont donc intérêt à jouer dans cette position.

Réponse 5



Ce n'est pas un seki. Le premier à jouer va capturer l'autre, car ils ont chacun quatre libertés. Il faut impérativement éviter de jouer en 7 avant la capture finale !

Réponse 6



Blanc peut faire un seki en jouant en 1. Si Noir joue alors en A, Blanc capture le groupe noir en jouant en B.

Et la suite...

Vous avez sans doute déjà progressé dans quelques-unes des pistes suggérées au cours de ce manuel (notamment dans les pages 23 et 42). Si vous n'avez pas l'occasion ou l'envie de jouer en club -et même si vous en avez l'occasion-, vous pouvez quand même accroître sensiblement votre niveau de jeu à partir de la "littérature" sur le go en français, en anglais, voire en japonais, chinois ou coréen.

En **français**, en dehors de la Revue GO-RFG déjà citée, les principaux ouvrages actuellement disponibles sont :

Ouvrages d'initiation

- Introduction au go*, de Frédéric Renaud (Editions Algo)
- L'ABC du go*, de Hervé Dicky (Editions Chiron et Algo)
- Le jeu de go*, de Pierre Aroutcheff (Editions Chiron et Algo)

Ouvrages pour progresser

- Perfectionnement au go*, de Pierre Aroutcheff (Editions Chiron et Algo)
- Le jeu à 9 pierres de handicap*, de Lim Yoo Jong et Hervé Dicky (Editions Chiron et Algo)

Ouvrages généraux sur le go

- Le go aux sources de l'avenir*, de Pascal Reyssset (Editions Chiron et Algo)
- Le Maître de Go*, de Yasunari Kawabata (Editions Albin Michel)
- prix Nobel de littérature

En **anglais**, il existe un grand nombre d'ouvrages variés. En plus de la revue Go World, citons les ouvrages des éditions Ishi-Press, notamment les sept livres de base de la collection "Elementary Go Series" :

- In the Beginning*, de Ishigure
- 38 Basic Joseki*, de Kosugi et Davies
- Tesuji*, de Davies
- Life and Death*, de Davies
- Attack and Defense*, de Ishida et Davies
- The Endgame*, de Ogawa et Davies
- Handicap Go*, de Nagahara et Bozulich

Trois autres livres d'Ishi-Press méritent le détour, pour asseoir vos progrès :

- The Second Book of Go*, de Bozulich
- Basic Techniques of Go*, de Haruyama et Nagahara
- Lessons in the Fundamentals of Go*, de Kageyama

Quant aux livres des pays asiatiques, hormis les livres spécifiques sur les problèmes de go, ils sont difficiles d'accès quand on ne pratique pas la langue concernée. On peut néanmoins se décider à apprendre le japonais, par exemple, pour bénéficier de l'énorme quantité d'ouvrages de go écrits dans cette langue : il existe au Japon plusieurs milliers de titres traitant de tel ou tel aspect du go, y compris des dictionnaires très spécialisés en multiples volumes !