

Initiation au go

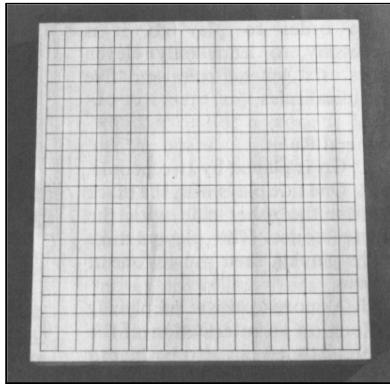
Kano Yoshinori



Une initiation aux règles du go

Le go se joue sur un plateau portant un quadrillage de 19×19 soit 361 intersections sur lesquelles sont placées les pièces habituellement appelées *pierres*.

La photographie ci-dessous montre un plateau de bois, mais beaucoup d'autres matériaux sont employés pour la surface de jeu : papier, plateaux de bois épais sur pieds, etc.



Il y a également de grands plateaux magnétiques que l'on utilise pour les conférences ou les commentaires sur les parties importantes.

Bien que la plupart des parties de go se jouent sur un plateau de 19×19 , les débutants apprennent souvent à jouer sur un plateau de 13×13 avec 169 intersections. Cette taille est idéale pour apprendre à jouer la fin de partie. En ce

qui concerne les pierres, un jeu se compose de 181 pierres noires et 180 pierres blanches. Ces pierres sont placées dans des récipients appelés bols. Leurs couvercles reçoivent les pierres capturées.



Pour jouer au go, il suffit de connaître onze règles : six règles générales et cinq règles techniques.

Règles générales

1. Le go se joue à deux joueurs.
2. Un joueur joue avec les pierres noires, l'autre avec les pierres blanches. Les joueurs jouent leurs coups un par un un à tour de rôle.
3. Un coup consiste à placer une pierre sur une intersection du quadrillage. Les pierres peuvent également être placées sur les bords de celui-ci.

4. Une fois qu'une pierre est placée sur une intersection, elle ne peut plus être déplacée.
5. Quand il y a une différence de force entre les deux adversaires, le joueur le plus faible place des pierres supplémentaires sur le plateau pour compenser cette différence de niveau.
6. Dans une partie à égalité, le joueur ayant les pierres noires joue toujours le premier, mais dans une partie à handicap, c'est le Blanc qui commence.

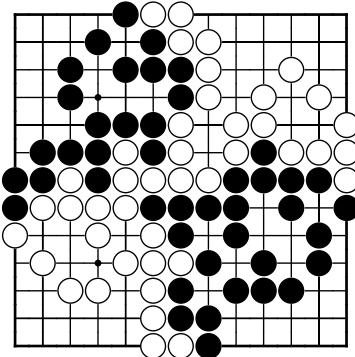
Règles techniques

1. Détermination du résultat.
2. Capture des pierres.
3. Coups interdit.
4. Ko.
5. Fin de partie.

1. Détermination du résultat.

Le camp ayant acquis le plus de territoire gagne la partie. (Les pierres capturées sont incluses dans le décompte.)

Diagramme 1. Noir a pris 20 points de territoire en haut à gauche et 22 points en bas à droite soit 42 points au total. Blanc a pris 22 points en haut à droite et 19 points en bas à gauche soient 41 points au total. Ainsi, le score est de 42 points pour Noir et 41 points pour Blanc.

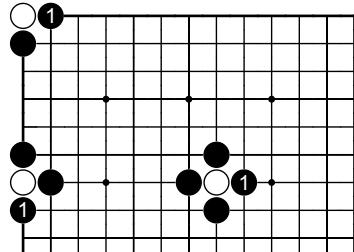


Dia.1 (Blanc et Noir ont capturé 5 pierres chacun.)

Noir gagne d'un point. En fait, les pierres capturées sont replacées dans le territoire de l'adversaire, de sorte que le score final est de 37 points pour Noir et 36 points pour Blanc.

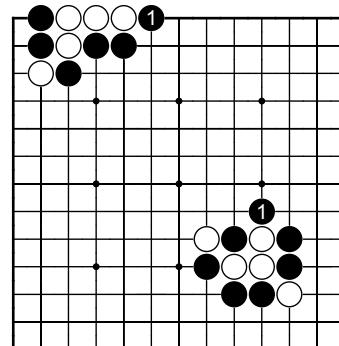
2. Capture des pierres.

Diagramme 2. Si Noir joue 1 dans n'importe laquelle des trois positions ci-dessous, il capture une pierre blanche.



Dia.1

Autrement dit, si toutes les intersections adjacentes à une pierre sont occupées par l'adversaire, celle-ci est retirée du plateau.

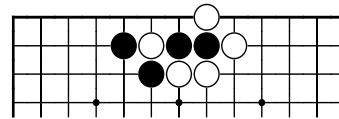


Dia.3

Diagramme 3. Cette règle s'applique aussi aux groupes de pierres.

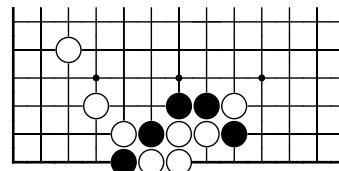
Si toutes les intersections adjacentes au groupe de pierres sont occupées par l'adversaire, tout le groupe est retiré du plateau. Dans le diagramme 3, Noir peut capturer quatre pierres en haut en jouant 1 et trois pierres en bas avec 1.

Il faut remarquer, cependant, que les intersections adjacentes en diagonale à une pierre n'ont pas d'importance quant à sa capture.



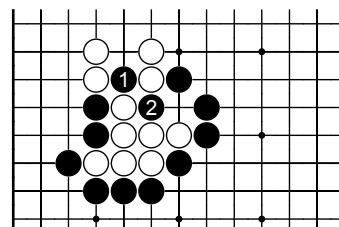
Pb.1 Noir joue

Où doit jouer Noir pour capturer Blanc ?



Pb.2 Noir joue

Comment doit jouer Noir pour capturer Blanc ?

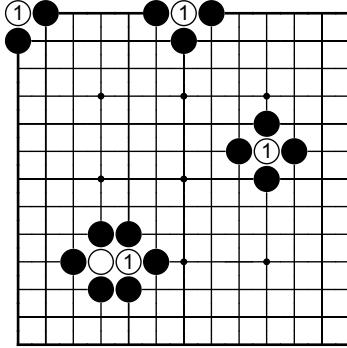


Pb.3 Blanc joue

Quelle pierre noire Blanc doit-il prendre ?

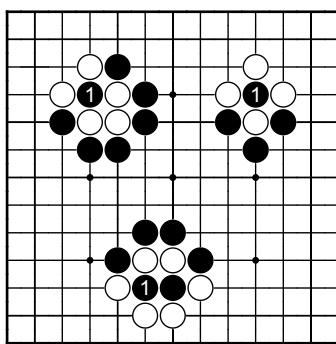
3. Coups interdits.

Dans les quatre positions du diagramme 4, Blanc 1 est un coup que l'on ne peut pas jouer. De tels coups sont appelées "coups illégaux". Ces points sont interdits pour Blanc. Par contre, Noir peut y jouer sans aucune restriction.



Dia.4

Diagramme 5. Les positions dans ce diagramme peuvent sembler similaires à celle du diagramme 4, mais bien que Noir semble jouer à un endroit interdit il capture des pierres, de sorte que ces coups ne sont pas illégaux. Noir 1 dans chacune de ces positions capture une pierre, deux pierres et trois pierres respectivement.

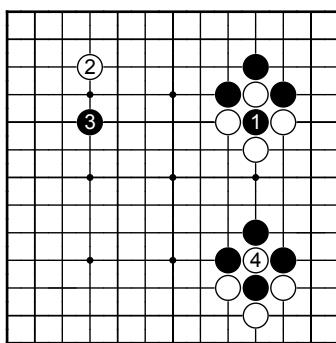


Dia.5

Autrement dit, la capture des pierres est prioritaire sur les coups interdits.

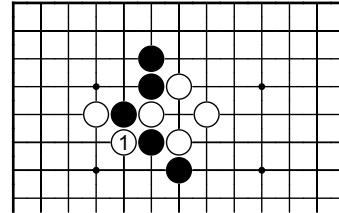
4. Ko.

Diagramme 6. Le *ko* est une situation dans laquelle lorsqu'un camp capture une pierre, la pierre qui effectue la capture est en *atari* (échec). Dans ce cas, il n'est pas permis de reprendre la pierre capturante immédiatement.



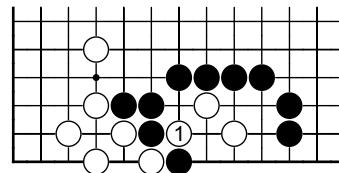
Dia.6

Par exemple, Noir 1 prend une pierre en *ko*. Comme Blanc ne peut pas reprendre, il joue ailleurs avec 2. Si Noir répond avec 3, Blanc peut prendre avec 4. Cette règle empêche des répétitions incessantes de la même position. Si Noir veut terminer le *ko*, quand Blanc joue 2, Noir peut jouer 3 en 4.



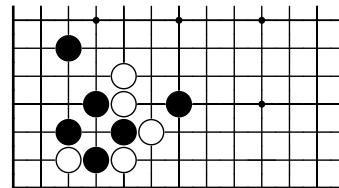
Pb.4 Noir joue

Blanc joue un double atari en 1. Comment Noir doit-il répondre ?



Pb.5 Noir joue

Comment Noir doit-il répondre à Blanc 1 ?



Pb.6 Noir joue

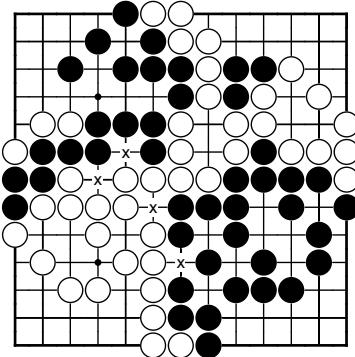
Quel est le meilleur coup pour Noir ?

5. Fin de partie.

La partie se termine lorsqu'on n'obtiendrait plus aucun bénéfice en jouant des coups supplémentaires.

On atteint alors la dernière étape du jeu. Il reste quatre choses à faire :

1. Les deux camps doivent d'abord convenir que la partie est terminée.
2. On remplit les intersections neutres (*dame*) et on défend les points faibles dans le territoire.
3. On retire les pierres mortes du plateau.
4. On compte le territoire.

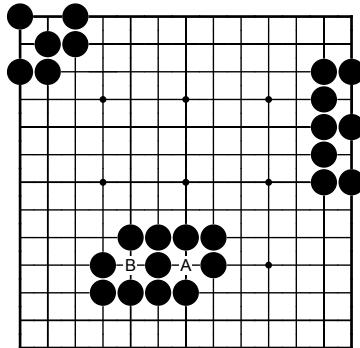


Dia. 7

Un groupe avec deux yeux est vivant

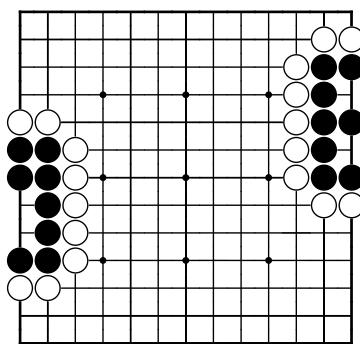
Se peut-il que des pierres complètement encerclées soient vivantes ? Une bonne compréhension de la règle sur les coups illégaux permet de répondre à cette question.

Diagramme 8. Dans ce diagramme il y a trois groupes noirs que Blanc ne pourra jamais capturer. Dans le groupe du bas, A et B sont des coups illégaux pour Blanc qui ne pourra donc jamais y jouer. Noirs ne sera donc jamais complètement encerclé. Les points A et B sont appelées *yeux*. Si un groupe a des yeux à au moins deux endroits différents, le groupe est dit "vivant". Peu importe où se trouvent ses yeux, au centre, au bord ou dans le coin. Comme le montre le diagramme, deux yeux sont deux yeux et ces groupes sont vivants.



Dia. 8

Diagramme 9. Il est absolument impossible de capturer le groupe noir de droite, mais le groupe noir de gauche sera capturé par Blanc.



Dia. 9

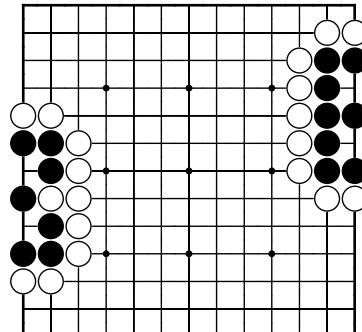
Regardez attentivement ces deux positions et observez les

Dans le diagramme 7, les points marqués d'un X sont neutres. Une fois admis que la partie est terminée, peu importe qui comble ces intersections : le score sera le même. Dans ce diagramme, il y a trois pierres noires mortes en haut à droite du plateau et trois pierres blanches mortes en haut à gauche. Ces pierres sont retirées, les noires étant replacées dans le territoire du Noir et les blanches dans le territoire du Blanc. Ici, il n'y a pas de points faibles à l'intérieur des territoires des deux camps, de sorte qu'aucun coup défensif n'est nécessaire.

différences. Si vous ne voyez pas, placez la position sur le plateau, prenez les pierres blanches et tuez Noir.

En résumé, le groupe noir de droite est vivant tandis que le groupe noir de gauche est mort.

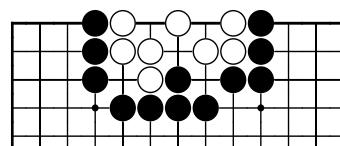
Diagramme 10. Vous devez maintenant réaliser que le groupe noir de droite est vivant, mais bien que le groupe noir de gauche semble à première vue avoir deux yeux, il n'en est rien, et il est mort.



Dia. 10

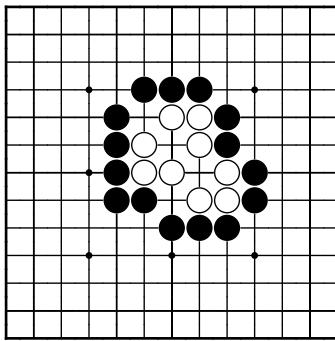
Les yeux de ce groupe sont défectueux et sont appelées "faux" yeux. Blanc peut jouer un importe lequel de ces points et capturer trois pierres noires du même coup.

Souvenez-vous, peu importe le nombre de "faux" yeux dans vos groupes. Les groupes sont vivants seulement s'ils ont deux "vrais" yeux.



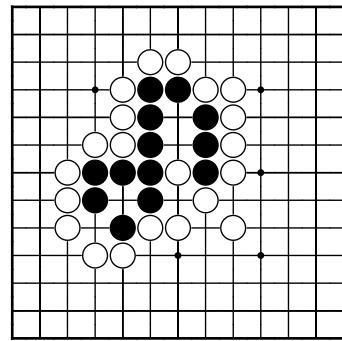
Pb.7 Noir joue

Où Noir doit-il jouer pour tuer les pierres blanches ?



Pb.8 Noir joue

Comment Noir tue-t-il toutes les pierres blanches ?



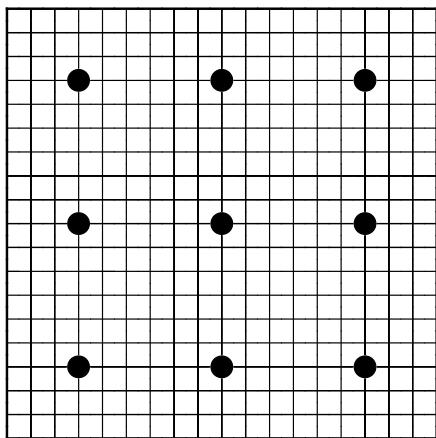
Pb.9 Noir joue et vit (3 coups)

Le premier coup est crucial pour la vie de Noir.

Go avec handicap

Quand il y a une différence de niveau entre deux joueurs, le plus faible place des pierres à certains endroits précis pour compenser cet écart. D'habitude, le handicap le plus important que l'on accorde est de neuf pierres.

Diagramme 11. Ce diagramme montre la disposition des pierres dans une partie à neuf pierres de handicap. En japonais, on appelle ceci *seimoku*.



Dia.11

Quand il y a une différence de force très importante entre les deux joueurs, le plus faible prend neuf pierres de handicap. À mesure que l'écart s'amenuise, le handicap est réduit proportionnellement.

Dans une partie à 8 pierres de handicap, la pierre centrale du diagramme 11 est retirée.

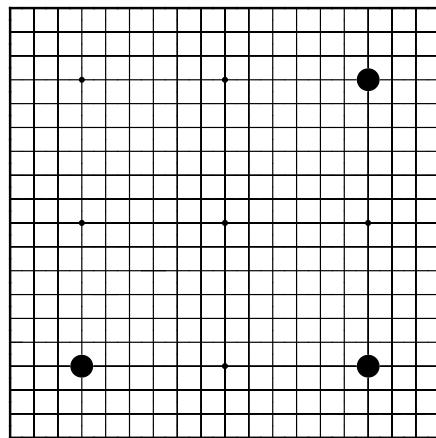
Dans une partie à 7 pierres de handicap, les pierres centrales du haut et du bas sont retirées.

Dans une partie à 6 pierres de handicap, les trois pierres centrales sont retirées.

Dans une partie à 5 pierres de handicap, il ne reste que les pierres de coin et du centre.

Dans une partie à 4 pierres de handicap, seules restent les pierres de coin.

Diagramme 12. La disposition des pierres dans une partie à 3 pierres de handicap est comme sur ce diagramme, vue du côté du joueur Noir. Vu du côté du Blanc, le coin inférieur droit est dépourvu de pierre de handicap.



Dia.12

Dans une partie à 2 pierres de handicap, la pierre noire du coin inférieur droit est retirée de ce diagramme.

Dans toutes les parties à handicap, Blanc joue en premier à partir de la disposition de handicap.

Si la différence de force entre deux joueurs est de moins de deux pierres, le plus faible joue le premier.

Cette même disposition des pierres de handicap peut également être utilisée sur un plateau 13 × 13.

Komi

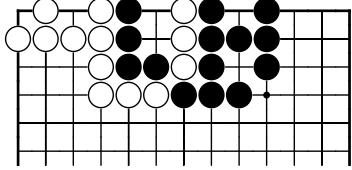
Au jeu de go, Noir, qui joue le premier, a l'avantage. Afin de compenser celui-ci et de faire du jeu une confrontation équitable, Noir concède à Blanc un certain nombre de points de territoire avant le début de la partie. À la fin de celle-ci, ces points sont déduits du score du Noir. Ceci est appelé *komi*. Le komi habituellement donné par Noir au Blanc est de $5\frac{1}{2}$ points. Bien qu'on ne rencontre pas de $\frac{1}{2}$ points dans le jeu réel, cet artifice est employé dans les parties de championnat pour éviter que des nulles ne se produisent.

Seki

Il se produit parfois au go certaines positions dans lesquelles chaque camp a des groupes de pierres sans yeux et encer-

clés, mais les pierres sont vivantes et ne peuvent pas être capturées. Ce genre de position de blocage entre deux groupes de pierres est appelée un *seki*.

Diagramme 13. Les quatre pierres noires et les trois pierres blanches face à face en haut au centre du diagramme ne peuvent être capturées par aucun des deux camps. C'est un exemple de seki.

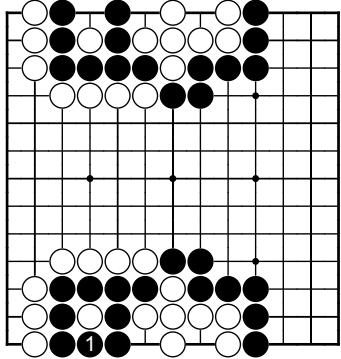


Dia.13

Une condition importante pour qu'un seki existe entre deux groupes est que les pierres qui les entourent soient vivantes.

L'exemple de seki de ce diagramme est très simple et différents motifs de seki peuvent survenir, de complexité variée.

Diagramme 14 (territoire en seki).



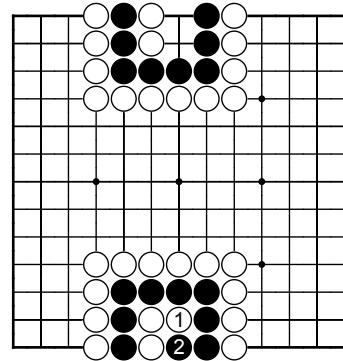
Dia.14

Dans cette situation de seki, les deux camps ont un œil, mais Noir peut capturer une pierre blanche avec 1 (cette capture survient presque toujours à la fin de la partie). Bien que cette pierre capturée soit ajoutée aux prisonniers du Noir et déduite du territoire blanc, les yeux des groupes noir et blanc ne sont pas comptés comme territoire.

Une initiation aux questions de vie et mort

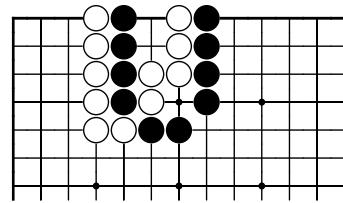
Le premier pas

Les problèmes de vie et mort sont appelés *tsume-go* en japonais. On dit souvent que sans étudier le *tsume-go* il est impossible d'atteindre un bon niveau. C'est parce que la vie et la mort des pierres est un aspect fondamental du



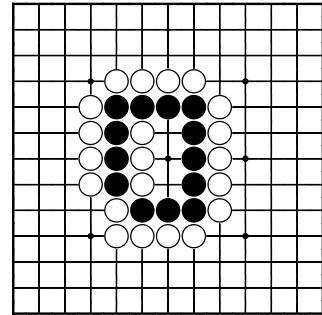
Dia.15

Diagramme 15. La situation en haut du diagramme peut ressembler à un seki, mais il n'en est rien. Blanc peut tuer les pierres noires en jouant 1 et en sacrifiant trois pierres. Après que Noir ait capturé en 2, Blanc joue 3 à gauche de 1 et Noir est réduit à un seul œil.



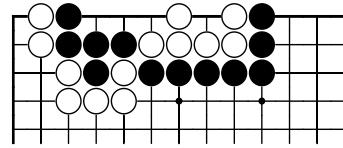
Pb.10 Noir joue et obtient un seki (1 coup)

Comment Noir joue-t-il pour provoquer un seki ?



Pb.11 Noir joue et obtient un seki (1 coup)

Comment Noir joue-t-il pour que ses pierres vivent par seki ?



Pb.12 Noir joue et obtient un seki (1 coup)

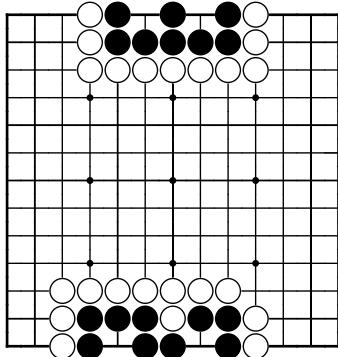
Comment Noir joue-t-il pour provoquer un seki ?

go. Avant de se lancer dans l'étude du *tsume-go*, la première chose à bien comprendre est la différence entre un vrai œil et un faux œil.

Diagramme 16 (vrais et faux yeux). Le groupe noir du haut a deux vrais yeux et bien que totalement encerclé, il

ne pourra jamais être capturé. On dit dans ce cas qu'il est vivant.

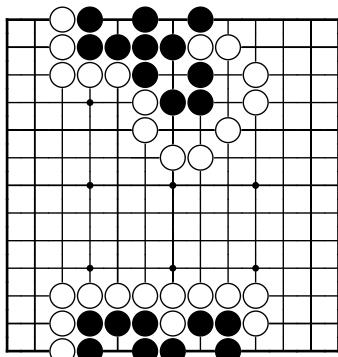
Dans le groupe noir du bas, l'œil de gauche est vrai, mais celui de droite est un faux œil. Il est fondamental de comprendre cette différence pour progresser au go.



Dia.16

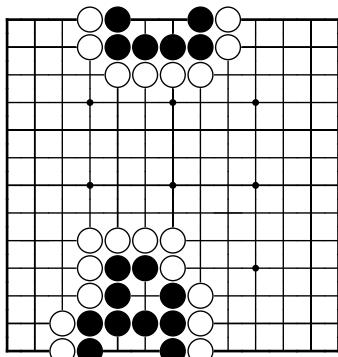
Diagramme 17 (en présence de libertés / points dame).

Dans le diagramme 14, les groupes noirs étaient complètement encerclés, mais ici ils ont des libertés extérieures. Ils ont également chacun un œil vrai et un faux. En jouant au go, vous rencontrerez de nombreuses formes de faux yeux et il faut savoir comment rendre faux les yeux de son adversaire et empêcher que les siens le deviennent.



Dia.17

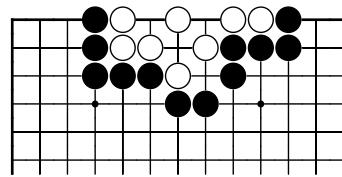
Diagramme 18. Le groupe du haut n'a qu'un seul œil et non deux. Quand toutes ses libertés seront remplies, il sera capturé. En revanche, le groupe noir du bas est vivant.



Dia.18

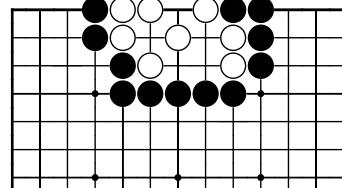
Il est facile pour un débutant de se tromper sur les formes comme celles de ce schéma. Il faut donc faire particulièrement attention à ce genre de position, tout comme aux faux

yeux.



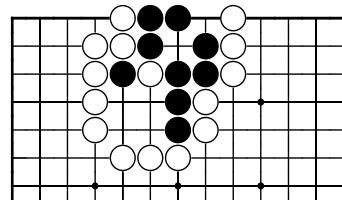
Pb. 13 Blanc joue et vit (1 coup)

Quel coup Blanc doit-il jouer pour faire vivre ses pierres ?



Pb.14 Blanc joue et vit (1 coup)

Quel coup Blanc doit-il jouer pour faire vivre ses pierres ?

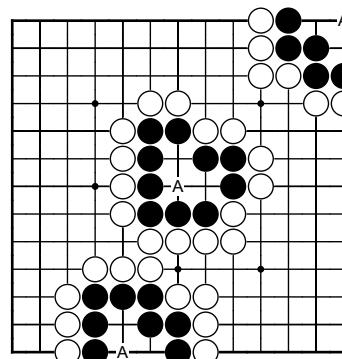


Pb.15 Noir joue et vit (1 coup)

Comment Noir doit-il jouer pour faire vivre ses pierres ?

Nakade

Souvent, lorsque votre adversaire a encerclé l'un de vos groupes, il joue une pierre à l'intérieur, ce qui finit par le réduire à un seul œil et le tuer. Ce genre de coup s'appelle *nakade* (coup au point vital) en Japonais. Les points vitaux sont, avec la compréhension des faux yeux, la notion la plus fondamentale pour la maîtrise du tsume-go.



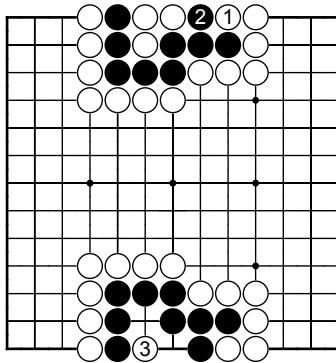
Dia.19

Diagramme 19 (formes en 3). Dans les trois positions de ce diagramme, si Noir joue en A, ses groupes vivent. En revanche, si Blanc joue A en premier, Noir se retrouve réduit à un seul œil et meurt. Blanc A, au milieu du territoire noir, est dit "point vital de la forme en 3"

Les formes comportant un point vital permettant de tuer un groupe comptent de trois à six points.

Les groupes entourant sept points ou plus sont en principe vivants. Il faut commencer par bien étudier les points vitaux des formes en 3.

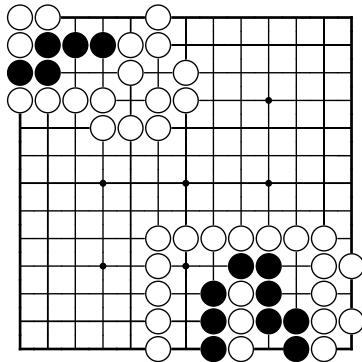
Diagramme 20 (preuve de la mort). Dans la position du haut, Noir peut capturer trois pierres blanches, mais Blanc a complètement encerclé le groupe noir et celui-ci est mort.



Dia.20

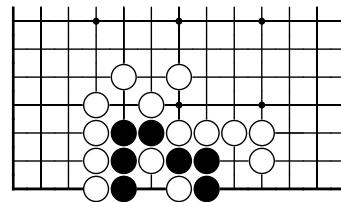
Prouvons-le. Blanc commence par jouer 1, forçant Noir à prendre trois pierres, puis, dans la position du bas, il joue 3 au point vital, et Noir n'a aucun coup pour vivre.

Diagramme 21 (pierres mortes). Dans ces deux positions, les pierres noires sont entourées par des groupes blancs vivants. Dans ces cas-là, Blanc n'a pas besoin de rajouter de coup. Même si Noir joue à cet endroit, Blanc n'a pas besoin de répondre. Les pierres noires sont en fait déjà mortes. A la fin de la partie, ces "pierres mortes" sont retirées du plateau.



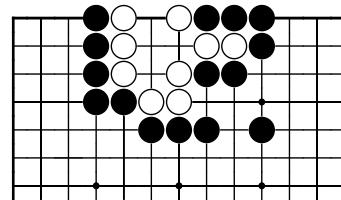
Dia.21

En conclusion, il est recommandé d'étudier au maximum les problèmes de vie et mort — c'est le meilleur moyen de s'améliorer au go.



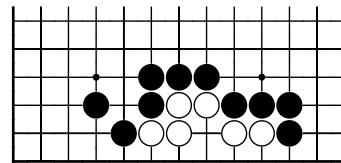
Pb.16 Vivant ou mort ?

Noir est-il vivant ou mort ? Un autre coup est-il nécessaire ?



Pb.17 Blanc joue

Comment Blanc assure-t-il la vie de son groupe ?



Pb.18 Blanc joue

Comment Blanc assure-t-il la vie de son groupe ?

D'après *Graded go problems for beginners - Volume 1*, K. Yoshinori, ©1985 The Nihon Ki-in, Ishi Press.