



www.usgo.org



www.agfgo.org



How to
play the
Asian
game of
Go

The Way to by Karl Baker

GO

American Go Association
PO Box 4668 # 59898
New York, NY 10163-4668

Note légale : The Way To Go est une œuvre protégée par le droit d'auteur. La permission est accordée de faire des copies complètes pour un usage personnel. Des copies peuvent être distribuées librement à des tiers, sous forme imprimée ou électronique, à condition qu'aucun frais ne soit facturé pour la distribution et que toutes les copies contiennent cet avis de droit d'auteur.

American Go Association
Box 397 Old Chelsea Station
New York, NY 10113
<http://www.usgo.org>

Impression de couverture : Deux Immortels et le Bûcheron
Une aquarelle de Seikan. Date inconnue.

Eine Szene aus dem Ranka- Märchen: Unsterbliche spielen
Une scène du conte Ranka : Les immortels jouent sous le regard du bûcheron. Extrait des estampes japonaises et du monde du Go par William Pinckard sur :

<http://www.kiseido.com/printss/cover.htm>

Le chemin à parcourir par Karl Boulanger

**Comment jouer l'ancien/moderne
Jeu de go asiatique**

Dédié à Ann

INSPIRÉ PAR CENTAINES DES ÉTUDIANTS DÉCONNUS

© Droits d'auteur 1986, 2008
Association américaine de Go



Éditions publiées : 1986, 1988, 1997, 1998, 2000, 2002
Septième édition révisée : février 2008, Terry Benson, éd.

Remarque concernant la septième édition : Cette version de The Way To Go a été mise à jour pour être cohérente avec les règles de Go de l'AGA de 1991.

Publié par la Fondation américaine Go



Production initialement éditée et gérée par

Roger B.White

Avec l'aide précieuse de nombreux passionnés de go

*“Tout à l'heure, il y aura un point culminant
qui nous élèvera vers les hauteurs,
mais il faut d'abord poser les fondations,
large, profond et solide...”*

Garrison Winfred Ernest

Préface

Le jeu de GO est à la fois l'essence de la simplicité et le summum de la complexité. Il est enseigné avec sérieux dans les écoles de formation des officiers militaires en Orient, comme un exercice de stratégie militaire. Il est également enseigné en Occident dans les écoles de philosophie comme moyen de comprendre l'interaction entre l'intellect et l'intuition.

Apprendre le go est facile. Maîtriser le go est un défi délicieux et sans fin.

Dans ce petit bijou de livre, Karl Baker a créé un chef-d'œuvre de simplicité et de franchise qui devrait s'avérer une grande bénédiction pour le débutant intéressé, mais pas encore initié. Malgré leur simplicité, les règles du go sont néanmoins étranges pour le néophyte. Le débutant trouvera dans ce manuel étape par étape une aide précieuse pour comprendre les principes de base, afin qu'il puisse rapidement se lancer dans le plaisir du jeu.

En tant qu'introduction à la séance à domicile permettant au débutant de se préparer à son premier match, ce livret sera d'une valeur inestimable. Ce sera une aubaine pour les étudiants et les enseignants.

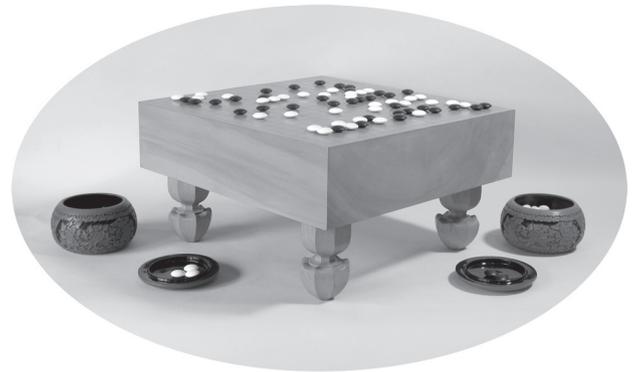
Roger B.White
Association américaine de Go

Contenu

Introduction.....	v
À propos du jeu.....	1
Chapitre un La procédure pour jouer au Go.....	4
Chapitre deux – Piégé ou en sécurité.....	21
Chapitre trois Fin du jeu.....	31
Chapitre quatre La règle de Ko.....	38
Chapitre cinq Go Proverbes pour les débutants.....	41
Addenda.....	46
Glossaire	50

Introduction

Go est un jeu de stratégie. Deux joueurs s'affrontent en plaçant des marqueurs sur un plateau lisse sur lequel est dessinée une simple grille, généralement de 19 lignes sur 19. Chaque joueur cherche à délimiter des zones avec ses marqueurs, un peu comme diviser un terrain avec des sections de clôture. De plus, chaque joueur peut capturer les marqueurs de son adversaire. Le but du jeu est de contrôler davantage le plateau que l'adversaire, un objectif simple qui mène aux complexités élégantes et fascinantes du go.



Un plancher traditionnel, des pierres et des bols.

À propos du jeu

Le Go est originaire de Chine il y a environ 4000 ans. Le Japon a importé du jeu vers 700 après JC. Les joueurs d'Asie de l'Est ont excellé dans ce jeu tout au long des temps modernes. Go a atteint l'hémisphère occidental à la fin des années 1800. De conception tout à fait logique, le jeu de go a résisté à l'épreuve du temps. Aujourd'hui, le go survit sous sa forme originale en tant que jeu le plus ancien au monde.

Le Go est un jeu d'adresse qui ne comporte aucun élément de hasard. Chaque participant cherche à contrôler et à capturer plus de territoire que l'autre. Le niveau global de qualité de la prise de décision détermine invariablement l'issue du jeu. Tout le jeu est visible sur le plateau. Le jeu commence sur un plateau vide, sauf dans les parties avec handicap (le joueur le moins expérimenté bénéficie généralement d'une longueur d'avance équitable). L'action du jeu est vivante et passionnante, sautant de front de bataille en front de bataille alors que chaque concurrent cherche un avantage de position.

Dès le premier coup, chaque joueur construit une formation unique. En fait, il y a tellement de place pour l'expression individuelle qu'on pense qu'aucun jeu de go n'a jamais été joué selon le schéma exact d'un précédent. Il existe plus de 10 200 modèles différents disponibles. Ce nombre est bien supérieur au nombre estimé d'atomes dans l'univers entier.

Un jeu de go peut atteindre une merveilleuse complexité artistique, née de la créativité intrinsèque d'un individu et réalisée dans la signification des formes qu'il crée sur le plateau. Le Go est une aventure esthétique plus importante que le simple fait de gagner ou de perdre.

Cependant, dans chaque jeu, chaque joueur gagne dans une certaine mesure et perd nécessairement dans une certaine mesure, le yin et le yang. Le finaliste peut revendiquer une part gratifiante des réalisations dans presque toutes les parties

de go.

L'action en déplacement reflète un effort personnel vers l'équilibre et l'harmonie intérieure, un idéal spirituel et pratique. Le succès sur le plateau est lié au succès dans ce jeu intérieur. Aller inévitablement des défis et élargit la capacité de concentration d'un joueur. La dynamique convaincante d'un jeu a tendance à devenir complètement absorbante.

Les situations qui découlent des simples objectifs du jeu de go sont suffisamment complexes pour contrecarrer toutes les tentatives de programmation d'un ordinateur de jeu de go compétitif. L'opinion bien informée doute qu'un ordinateur puisse bientôt, voire un jour, remettre en question les capacités d'un professionnel. Une stratégie de go efficace est sublimement subtile. Par exemple, un joueur peut inciter un adversaire à remporter une série de petites victoires, assurant ainsi au stratège un triomphe moins évident mais plus important. L'avidité et l'agression effrénée mènent généralement à la chute. Une solution simple peut réussir immédiatement, mais s'avérer ultérieurement un grave handicap. Les erreurs de calcul sont rarement définitives ; au contraire, le succès dépend souvent d'une guérison efficace après l'adversité et d'une volonté enthousiaste d'encaisser les coups. La combinaison du jugement et de la capacité de réflexion globale nécessaire dans les jeux de haut niveau est en grande partie ce qui réduit les ordinateurs et les programmes existants les plus puissants à une quasiimpuissance face à un adversaire humain expérimenté.¹

Go est une entreprise coopérative. Les joueurs ont besoin les uns des autres pour profiter de l'excitation d'un jeu stimulant. À moins qu'un adversaire ne propose un bon combat, il n'y a pas de jeu – pas de déception mais pas d'opportunité non plus, pas de risque mais pas de récompense. Traditionnellement, les joueurs de go valorisent leurs adversaires ; un esprit de respect et de courtoisie accompagne habituellement un jeu.

Peut être plus important encore, le go est un moyen de communication entre deux personnes, un débat amical,

un point contrepoint. Le jeu de chaque morceau est une déclaration, la meilleure déclaration que l'interprète puisse faire, et chacune est une réponse à l'ensemble de la composition. Chaque pièce peut former une réponse simple ou subtile, développer d'autres affirmations ou commencer à explorer de nouveaux domaines. La complexité potentielle de l'interaction semble illimitée.

Les joueurs de tout niveau peuvent profiter du go. Deux débutants jouant ensemble peuvent ressentir autant d'excitation que deux joueurs vétérans. Une partie de go peut générer chez les joueurs une gamme étonnante d'émotions. En effet, la promesse d'excitation est la motivation pour parcourir ces premiers chapitres de *The Way to Go*.

1. L'arène fondamentale du go est une personne affrontant une autre, mais il existe désormais des événements pour le go en équipe (3 joueurs dans chaque équipe) et le go en paire (2 joueurs, un homme et une femme, tours alternés tout en jouant une autre paire de la même composition). Les programmeurs informatiques apprécient désormais d'autres formes de go : un programme rivalisant avec un autre pour le rang le plus élevé, ordinateur contre ordinateur et humain contre ordinateur.

“Go est un ballet de motifs complémentaires qui s'entrelacent à tous les niveaux”

CHAPITRE UN

La procédure pour jouer au Go

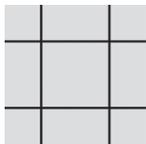
Ces chapitres présentent des exemples de questions conçues pour permettre une compréhension facile de Go. Utilisez une feuille de couverture sur chaque page et procédez en faisant glisser la couverture vers le bas pour révéler chaque problème tour à tour. Faites de votre mieux pour chaque question. Passez en revue l'explication appropriée si votre réponse est incorrecte. Prenez votre rythme pour que le matériel semble intéressant et reste clair.

Pour commencer

Deux joueurs conviennent de participer à un concours régi par la procédure de jeu telle que décrite dans les présentes. Le terrain de jeu est constitué de lignes horizontales et verticales qui s'entrecroisent. Chaque fois qu'une ligne en touche une autre, elles forment une intersection ou un point. Le plateau du tournoi est composé de 19 lignes sur 19 lignes et 361 points. Le tableau standard pour débutants est de 9x9 et 81 points. Les planches de ce texte sont de différentes tailles.

Problème : combien de points apparaissent dans les exemples ci dessous ? (Veuillez noter que certaines illustrations montrent les bords des planches et d'autres non.)

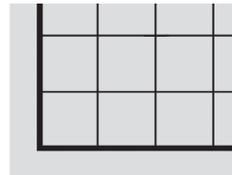
Dia.1



Répondre:

Quatre est correct.

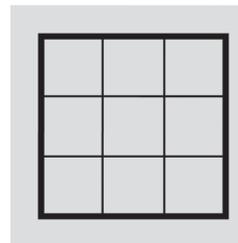
Dia. 2



Répondre:

Douze. N'oubliez pas de compter le point dans le coin.

Dia. 3



Répondre:

Seize.

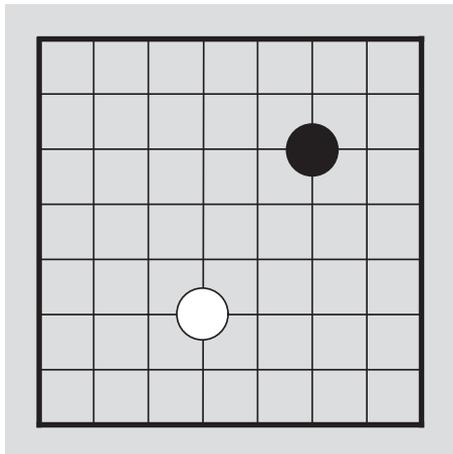
Au jeu de go, comme dans ces exemples, ignorez les espaces et faites attention aux points.

Le jeu commence avec le plateau vide de marqueurs. Chaque point est précieux. Le but du jeu est de contrôler plus de points que votre adversaire. À l'aide de marqueurs, les joueurs contrôlent les points en les occupant ou en les entourant (les clôturant complètement). Les marqueurs de jeu sont appelés pierres, dont un ensemble est noir et un autre blanc. Le joueur qui prend les noirs joue en premier et les blancs doivent jouer ou passer en dernier.

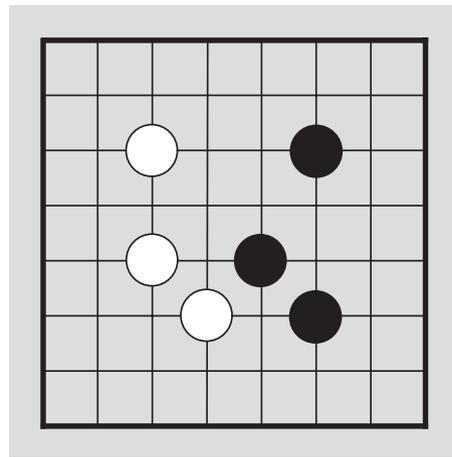
Les joueurs placent alternativement des pierres, construisant leurs positions sur le plateau en plaçant une nouvelle pierre à chaque tour. Les pierres sont posées sur les points. Une fois qu'une pierre est placée, elle n'est jamais déplacée vers un autre point. Lorsqu'un joueur décide qu'il n'y a aucun avantage à placer une autre pierre sur le plateau, il passe une pierre à l'adversaire, signalant son intention de mettre fin à la partie.

Voici trois diagrammes qui montrent un jeu se développant en six tours : noir, blanc, noir, blanc, etc.

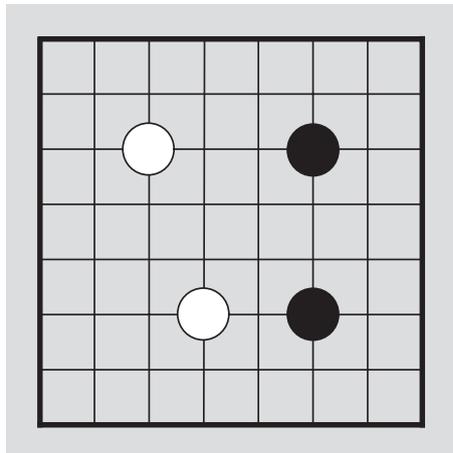
Dia.4



Dia.6



Dia.5



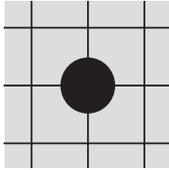
Notez que les pierres blanches commencent à se combiner, tout comme les pierres noires commencent à se superposer les unes aux autres. Il est trop tôt dans ce jeu pour que des points aient été encerclés, mais les Noirs espèrent encercler un certain territoire à droite tandis que les Blancs ont l'intention d'en enfermer un certain territoire à gauche. La séquence continue à partir de là jusqu'à la fin du jeu (illustré page 36).

La mécanique

Chaque point du tableau a des lignes qui partent de lui. Le point suivant sur une ligne est un point adjacent. Les points sont adjacents uniquement le long des lignes. Tout point le long d'une diagonale n'est pas adjacent. Chaque point vide adjacent à une pierre est une liberté.

Problème : combien de libertés chaque pierre possède-t-elle ?

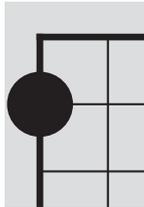
Dia. 7



Répondre:

Quatre. Relisez le paragraphe précédent si ce n'est pas clair.

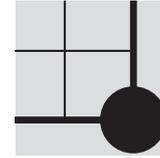
Dia. 8



Répondre:

Trois.

Dia. 9



Répondre:

Deux. Notez que les pierres le long des bords et dans les coins du plateau ont moins de libertés disponibles.

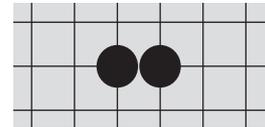
Les libertés sont aussi importantes dans la vie que la respiration dans la vie. À l'avenir, nous nous préoccupons encore et encore des libertés.

Créer des connexions

Une fois qu'une pierre est placée sur un point, elle n'est jamais déplacée vers un autre point. Lorsqu'une autre pierre de la même couleur est posée sur un point adjacent, les deux pierres sont reliées. Une fois connectées, les pierres forment une unité indissociable. Une seule pierre ou n'importe quel nombre de pierres connectées peut constituer une unité.

Problème : combien d'unités y a-t-il dans chacun des schémas suivants ?

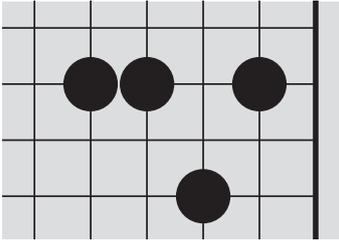
Dia. 10



Répondre:

Une unité.

Dia. 11

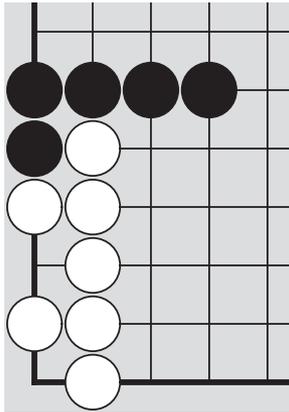


Répondre

Trois unités.

Notez que les pierres en touchent une autre de la même couleur lorsqu'elles sont connectées. Pour vérifier les connexions en un coup d'œil, recherchez les pierres qui se touchent. Un espace entre les pierres annonce un ensemble séparé.

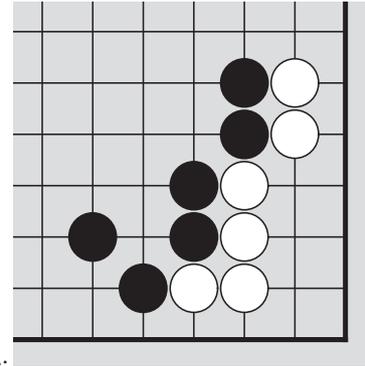
Dia. 12



Répondre:

Deux unités, une noire et une blanche.

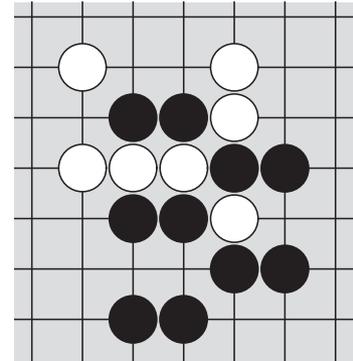
Dia 13



Répondre:

Six unités, deux blanches et quatre noires. N'oubliez pas que les pierres se connectent uniquement le long de lignes, elles ne se connectent pas le long de diagonales.

Dia 14



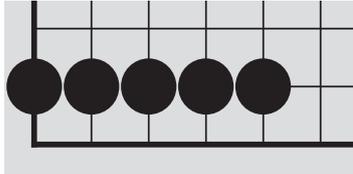
Répondre:

Neuf unités, quatre blanches et cinq noires.

Les pierres connectées partagent des libertés, elles ont donc autant de libertés qu'il y a de points inoccupés adjacents à l'ensemble de l'unité.

Problème : De combien de libertés disposent les pierres connectées ci dessous ?

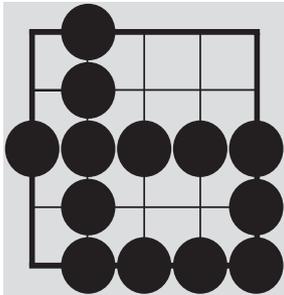
Dia. 15



Répondre.

Onze.

Dia. 16



Répondre:

Dix.

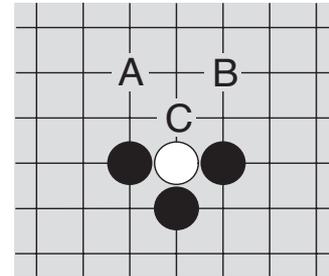
Relisez l'explication cidessus si ce n'est pas clair.

Capter

Placer des pierres de manière à ce qu'elles occupent toutes les libertés d'une unité adverse entraîne la capture de cette unité. Les pierres capturées sont immédiatement retirées du plateau et conservées par le ravisseur en tant que prisonniers.

Problème : Sur quel point noir doit il placer une pierre pour capturer le blanc et retirer l'unité du plateau ?

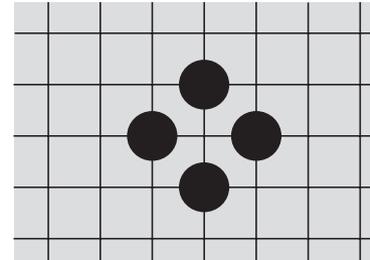
Dia. 17



Répondre:

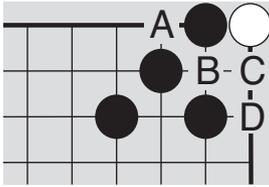
C. Il peut être utile de considérer la liberté comme un espace de respiration. Sans répit, les pierres s'étouffent et meurent. Une pierre noire sur le point C produit la position suivante :

Dia. 18



O—un prisonnier.

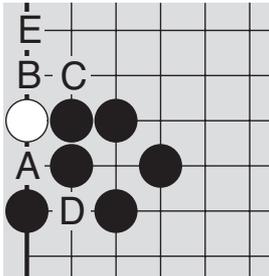
Dia. 19



Répondre:

C.

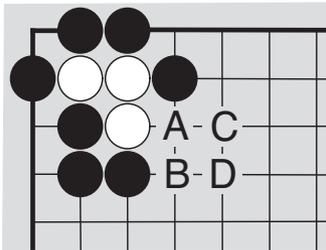
Dia. 20



Répondre:

A et B. Dans cet exemple, deux libertés devraient être remplies avant que la pierre blanche puisse être retirée.

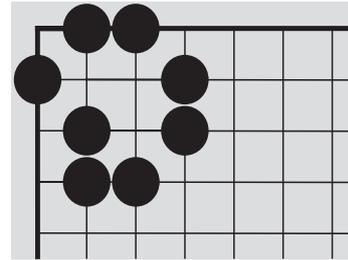
Dia. 21



Répondre:

A. Le diagramme suivant montre la position après que les noirs aient joué en A. Notez que la capture a ouvert de nouvelles libertés aux unités noires.

Dia. 22



○○○- trois prisonniers.

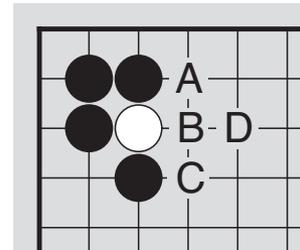
Chaque fois que les pierres connectées perdent leur dernière liberté, elles sont toutes capturées.

Peu importe le nombre de pierres dans une unité, plus elle possède de libertés, plus elle est forte. Dans le diagramme 22, les noirs ont gagné des libertés en capturant les blancs. L'autre façon pour une unité d'acquies des libertés est de s'étendre.

Problème : Sur quel point les blancs peuventils jouer pour augmenter le nombre de libertés pour ses unités presque fermées cidessous ?

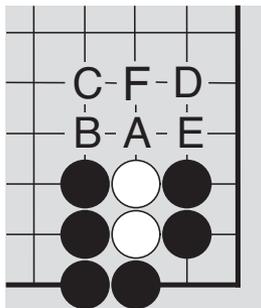
Astuce : comptez les libertés avant et après une pierre ajoutée.

Dia. 23



B. White a maintenant une liberté ; une pierre blanche en B en résultera en trois libertés pour les blancs, une en A, une en D et une en C.

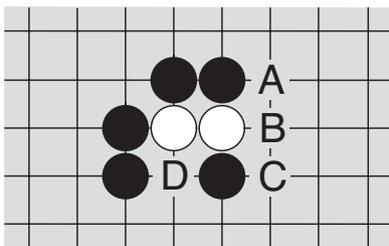
Dia. 24



Répondre:

A. Les Blancs ont une liberté en A ; une pierre blanche ajoutée à volonté donnent trois libertés pour les blancs, les points B, F et E.

Dia. 25

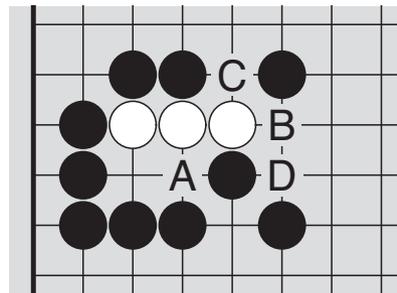


Répondre:

B. L'ajout d'une pierre blanche en B augmentera les libertés blanches de deux à quatre. Confirmez qu'une pierre blanche sur D n'augmentera pas le nombre de libertés blanches.

Celui-ci est plus délicat ; comptez soigneusement.

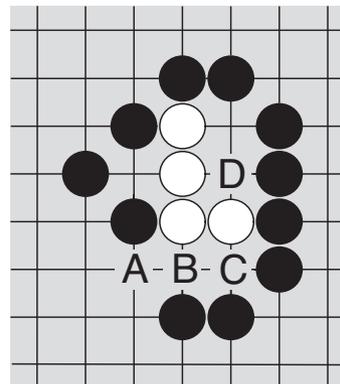
Dia. 26



Répondre:

B augmente le décompte de quatre libertés à cinq.

Dia. 27



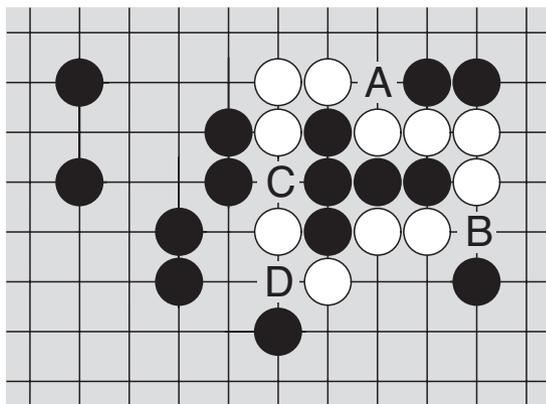
Répondre:

Aucun de ces points n'augmentera le nombre de libertés pour l'unité blanche de quatre pierres.

Les joueurs s'étendent souvent pour éviter d'être capturés. La pierre ajoutée elle-même peut atteindre de nouvelles libertés, comme dans les schémas précédents, ou la nouvelle pierre peut relier l'unité à une autre unité.

Problème : Sur quel point les noirs peuventils jouer pour sauver l'unité noire à cinq pierres, cidessous ?

Dia. 28



Répondre:

L'unité noire en danger sera sauvée et renforcée à quatre libertés (et aura accès à encore plus), si noir rejoint ses pierres en jouant au point C.

Chaque fois qu'il ne reste qu'une seule liberté à une unité, elle est en atari (euh tah ree).

Problème : regardez à nouveau chacun des six précédents des diagrammes. Dans lequel d'entre eux y atil des pierres en atari ?

Répondre:

Diagrams 23, 24 and 28.

Un joueur qui vient de mettre une unité dans Atari n'est pas obligé d'essayer de protéger cette unité. L'autre partie n'est jamais non plus obligée de capturer. Les pierres peuvent rester indéfiniment dans l'Atari.

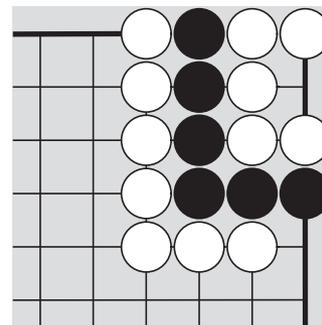
Lorsque vous commencez à jouer au go, il est instructif et courtois d'avertir votre adversaire dès qu'une unité entre en atari. Atari c'est d'y aller comme l'échec est d'aller aux échecs. Dire « Atari » signifie : « Dans l'état actuel des choses, je pourrai capturer une unité avec ma prochaine pierre. » Dire « Atari » n'est pas obligatoire selon les règles mais c'est dans l'esprit du jeu.

Course pour capturer

Dans chaque jeu, les joueurs passent une grande partie de leur temps à essayer d'organiser la fuite des pierres amies et d'empêcher la fuite des pierres ennemies. Les points situés sous les pierres capturées deviennent le territoire du ravisseur. La question de la capture ou de la fuite est donc d'une importance vitale.

Problème : Où joueront les noirs dans la situation suivante ?

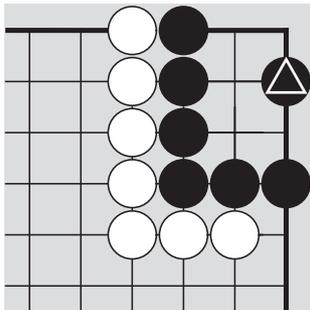
Dia. 29



Répondre:

Les noirs rempliront la dernière liberté des pierres blanches dans le coin et les retireront du plateau, ouvrant simultanément de nouvelles libertés aux pierres noires en voie de disparition.

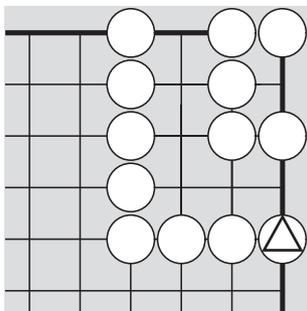
Dia. 30



○○○○○ cinq prisonniers blancs.

Si les blancs obtiennent le premier jeu dans Dia. 29, le blanc prendra la dernière liberté du noir, capturant le noir et sauvant les pierres blanches acculées.

Dia. 31



●●●●●● - six prisonniers noirs.

“Le pouvoir des pierres se mesure toujours par le nombre de libertés qu'ils peuvent conserver.”

CHAPITRE DEUX

Piégé ou en sécurité

Dans ce chapitre, nous examinerons les enceintes sécurisées et certains des enclos qui ne sont pas sécuritaires.

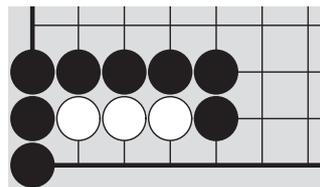
Sûr et sécurisé

Au go, les joueurs cherchent toujours à encercler un territoire, souvent le même territoire au même moment. Tôt ou tard, les pierres opposées se rencontrent et commencent à se pousser les unes contre les autres. Les libertés apparaissent et disparaissent à chaque jeu. Le joueur consciencieux veille à la sécurité de chaque unité impliquée dans une bataille.

Puisque les pierres sont capturées lorsque les pierres adverses occupent toutes leurs libertés, il s'ensuit que les pierres ne peuvent pas être capturées si les pierres ennemies ne peuvent pas occuper toutes leurs libertés. Dans les diagrammes suivants, les unités disposant de libertés sûres voient ces libertés entourées.

Problème : les noirs peuvent-ils occuper toutes les libertés des blancs dans chaque des trois diagrammes cidessous ?

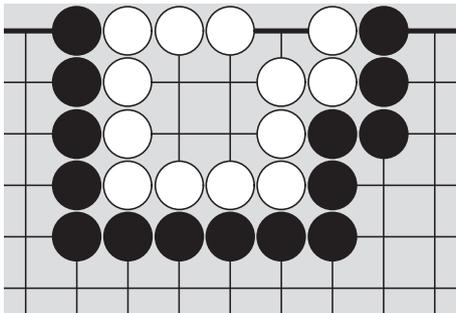
Dia. 1



Répondre:

Oui. Les Blancs n'ont pas réussi à encercler le territoire et n'ont donc aucune liberté sûre ici.

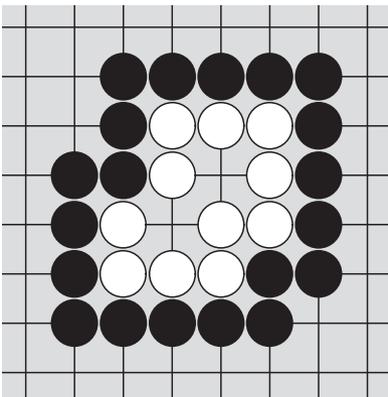
Dia. 2



Répondre:

Non. Les Blancs ont réussi à entourer le territoire. Imaginez que le noir commence à placer des pierres à l'intérieur de cette enceinte blanche. Notez que les pierres noires envahissantes manqueront toujours de libertés avant les blanches. Le blanc ne peut donc pas être capturé.

Dia. 3



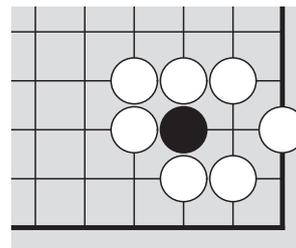
Non. Les Blancs ont complètement entouré deux libertés séparées. Si les noirs tentaient de jouer sur l'un ou l'autre point à l'intérieur de l'enceinte blanche, leur pierre n'aurait aucune liberté, tandis que les blancs auraient toujours une liberté. La pierre noire envahissante serait étouffée et capturée dès qu'elle toucherait le plateau. Les pierres blanches ne peuvent pas être complètement entourées (à l'extérieur et à l'intérieur) car le noir ne peut pas occuper les libertés intérieures du blanc.

S'échapper ou ne pas s'échapper...!

Les pierres qui conservent une ou plusieurs libertés mais qui n'ont aucun espoir de conserver finalement une quelconque liberté sont piégées et sont souvent qualifiées de mortes telles quelles ou simplement de pierres mortes. Ces pierres resteront sur le plateau tant qu'elles conserveront au moins une liberté et lors de jeux ultérieurs dans le jeu, elles pourraient même être sauvées.

Problème : Les pierres noires semblentelles piégées ou mortes telles qu'elles sont dans les diagrammes cidessous ?

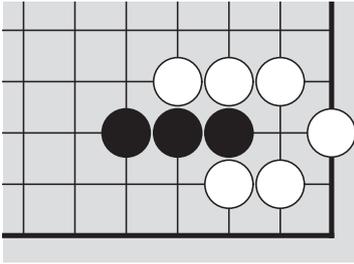
Dia. 4



Répondre:

Piégé. Il n'y a pas d'échappatoire pour cette pierre noire, mais elle reste sur le plateau car elle n'a qu'une liberté.

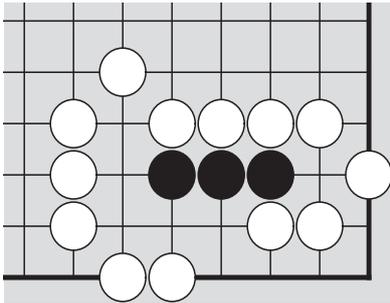
Dia. 5



Répondre:

Pas piégé. Le noir peut ajouter plus de pierres à celles connectées afin de les guider vers la zone ouverte du plateau, où ils pourront éventuellement clôturer un territoire ou se connecter à d'autres unités. (À son tour, les Blancs pourraient bien tenter de bloquer l'accès des Noirs à de nouvelles libertés.)

Dia. 6



Répondre:

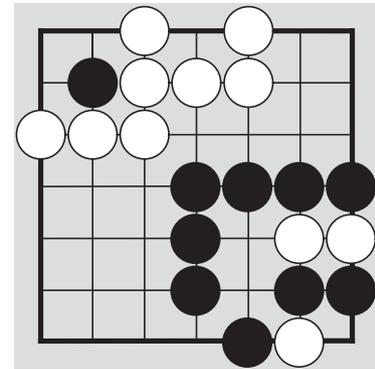
Piégé. Ces pierres noires sont très bien enfermées. Le noir ne peut entourer aucun point et n'a aucun potentiel réaliste pour capturer des pierres blanches. Cependant, le blanc pourrait remplir les quatre libertés du noir sans mettre en danger les pierres blanches.

Ainsi, nous voyons que les pierres peuvent être piégées en étant vaguement entourées même si elles ne sont pas complètement étouffées. On dit que les pierres piégées sont mortes quand toutes leurs libertés peuvent être prises, qu'elles soient prises immédiatement ou non.

Problème : combien de pierres noires semblent piégées sur les planches abrégées suivantes ?

Astuce : comptez les libertés de chaque unité impliquée. Celui qui a plus de libertés l'emporte sur celui qui en a moins.

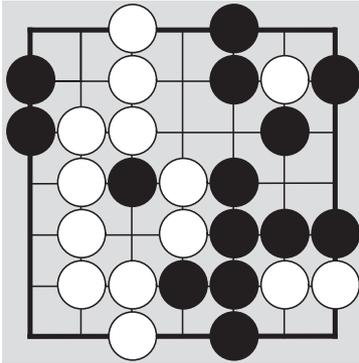
Dia. 7



Répondre:

Un. La pierre noire dans le coin supérieur gauche est piégée et les blanches n'ont qu'à remplir deux libertés pour la retirer. Lui ajouter une autre pierre noire n'augmentera pas ses libertés ni ne l'aidera à s'échapper.

Dia. 8



Répondre:

Trois. L'unité noire à deux pierres en haut à gauche n'a aucune chance de s'échapper ou de clôturer un territoire. De plus, la pierre noire située près du centre du plateau n'a qu'une seule liberté, tandis que l'unité de deux pierres blanches à côté d'elle a deux libertés.

Problème : Dans chacun des deux schémas cidessus, combien de pierres blanches sont piégées ?

Réponse, diagramme 7 :

Trois. L'unique pierre blanche dans le coin inférieur droit n'a qu'une seule liberté. Les deux pierres blanches reliées dans le coin inférieur droit n'ont qu'une seule liberté. Chaque unité noire a plus d'une liberté.

Réponse, diagramme 8 :

Trois. Les libertés des Noirs submergent celles des Blancs dans le coin inférieur droit et dans le coin supérieur droit. Les Blancs ne peuvent ni y échapper ni y entourer des libertés sûres.

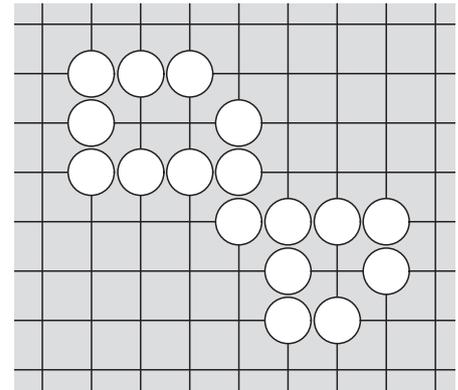
Deux yeux

Un seul point entièrement entouré d'une seule couleur s'appelle un œil. Un œil peut également être constitué de deux points ou plus entièrement entourés d'une seule couleur. Les pierres vivent en entourant suffisamment d'espace pour former au moins deux yeux. Une enceinte à deux yeux pourra toujours conserver deux libertés séparées et ne pourra donc jamais entrer en atari. Les pierres qui ne peuvent former qu'un seul œil, voire aucun, sont vulnérables à la capture. (Voir l'addenda sur la vie mutuelle pour les exceptions.)

Les exemples suivants montrent certaines formations avec deux yeux et d'autres sans.

Problème : le blanc est-il en sécurité ou piégé dans chaque cas cidessus ?

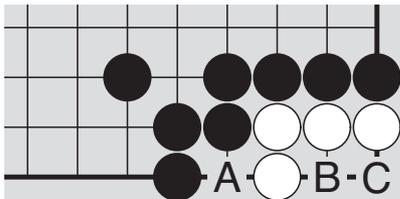
Dia. 9



Répondre:

Sûr. Cette formation a deux yeux, une zone fermée de deux points et une pointe fermée en bas à droite. Même si toutes les libertés extérieures sont remplies par le noir, le blanc n'entrera jamais dans l'Atari.

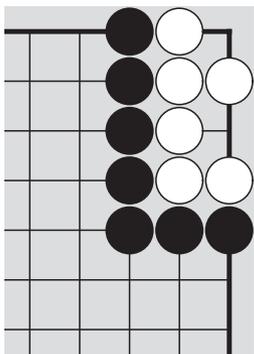
Dia. 10



Répondre:

Piégé. Le blanc n'a qu'un œil et aucune issue de secours. Si nécessaire, le noir peut remplir les points A, B et C pour supprimer les pierres blanches.

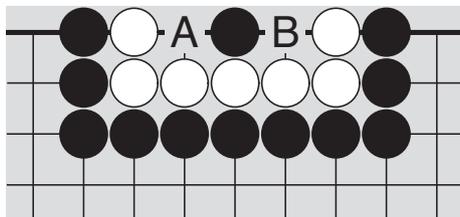
Dia. 11



Répondre:

Sûr. Le blanc a deux yeux ; Les noirs ne peuvent occuper aucune des libertés des blancs sans placer une pierre sur le plateau qui n'aurait aucune liberté une fois le jeu terminé.

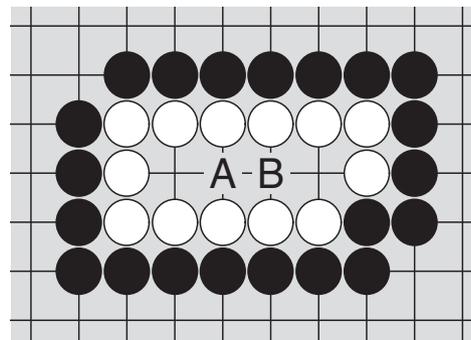
Dia. 12



Piégé. Noir a judicieusement placé à l'intérieur de l'œil unique de Blanc une pierre qui occupe le seul point par lequel Blanc aurait pu séparer la zone fermée en deux yeux. Si les Blancs jouaient en A ou en B, l'unité blanche n'aurait qu'une seule liberté et serait en atari. Confirmez que le noir peut amener le blanc dans l'atari en ajoutant une autre pierre noire en A ou en B. Si le blanc capturait ensuite les deux pierres noires, le noir placerait simplement une autre pierre dans l'œil du blanc, laissant finalement le blanc inévitablement dans l'atari.

Bien sûr, si les Blancs avaient joué en premier sur le point occupé par l'unique pierre noire (entre A et B), alors les Blancs auraient eu deux yeux et seraient en sécurité.

Dia. 13

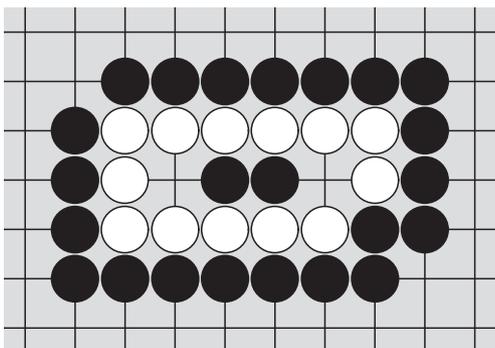


Répondre:

Sûr. Si un espace clos est suffisamment grand, il peut alors être séparé en deux yeux distincts chaque fois que cela est nécessaire. Dans ce cas, les blancs ont entouré une seule zone qui peut être séparée en deux yeux avec une pierre blanche en A ou en B. Si noir prenait l'un de ces points et blanc prenait l'autre, alors noir ne pouvait pas placer une autre pierre à l'intérieur du blanc. clôture en raison d'un manque de libertés.

Si, cependant, le blanc permettait au noir d'occuper à la fois A et B, alors le blanc ne pouvait plus faire deux yeux et mourrait.

Dia. 14



En essayant d'approcher les deux pierres noires maintenant, notez que les blancs devraient placer leurs propres pierres dans l'atari. Noir peut amener le blanc dans l'atari à tout moment en ajoutant une autre pierre noire, permettant au blanc de capturer trois pierres, puis en occupant le point vital du blanc comme dans le diagramme 12.

On voit donc que le moyen le plus sûr pour les pierres d'un joueur de conserver ses libertés est d'entourer au moins deux yeux, ou d'entourer une zone suffisamment grande pour être séparable en deux yeux malgré les efforts adverses. Au fur et à mesure que vous jouez, le concept des yeux deviendra clair.

Toutes nos félicitations! Vous avez maintenant appris l'alphabet du go. Le principe des libertés est à la base de tout le jeu.

“Entourez suffisamment de territoire et d'yeux prendront soin d'euxmêmes.,,

CHAPITRE TROIS

Fin du jeu

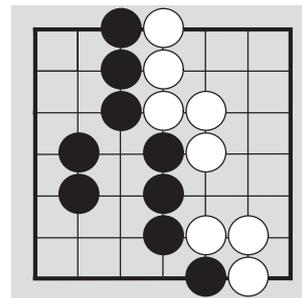
Il y a un objectif principal en jeu : contrôler davantage de points sur le tableau. Cela se fait en (1) augmentant votre zone, (2) réduisant la zone de votre adversaire, (3) capturant les pierres ennemies et (4) protégeant vos propres pierres. Dans l'ensemble, le gagnant a toujours atteint ces objectifs plus efficacement que le perdant.

Attacher les détails

Le jeu s'arrête lorsque les deux joueurs passent successivement, chacun remettant une pierre à l'adversaire en tant que prisonnier. Réussir signifie que vous ne voyez aucune opportunité d'atteindre l'un des quatre objectifs ci dessus. Le passage suppose que tous les territoires revendiqués sont complètement encerclés (toutes les sections de clôture sont en place), qu'aucune pierre n'est en atari le long des frontières formées par les pierres opposées et qu'il n'y a pas de points vides entre les murs opposés.

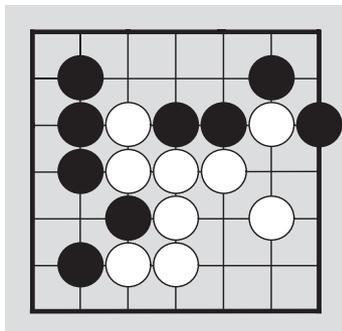
Problème : Le noir est-il prêt à passer dans les diagrammes suivants ?

Dia. 1



Non, le mur de White est incomplet. Les noirs peuvent pénétrer sur le territoire des blancs à travers la brèche dans le mur des blancs. De plus, la pierre noire la plus basse est en atari ; le noir peut le sauver de la capture en le connectant aux pierres noires voisines. Les noirs doivent décider lequel de ces deux jeux a le plus de valeur.

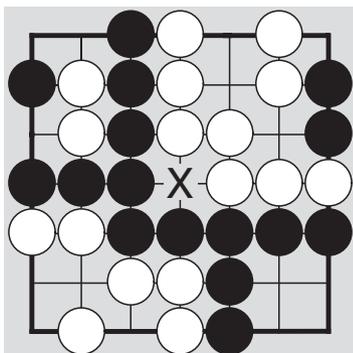
Dia. 2



Répondre:

Non. Deux pierres sont en atari, une blanche et une noire, et les murs formés par les pierres sont incomplets.

Dia. 3



● Un prisonnier noir.

Répondre:

Pas assez. Cet exemple peut paraître déroutant au premier abord puisqu'il regroupe tous les concepts abordés jusqu'à présent. Nous allons le simplifier en examinant un domaine à la fois :

Regardez les deux pierres blanches dans le coin supérieur gauche. Ils ont deux libertés, pas d'yeux et aucun espoir d'éviter d'être capturés, ils sont donc piégés.

Regardez ensuite les deux pierres noires dans le coin supérieur droit. Ils n'ont également que deux libertés, pas d'yeux et aucun espoir de capturer des pierres blanches.

Les pierres vivantes des noirs sont reliées par le milieu du plateau. Le noir a un contour des yeux dans le coin inférieur droit et un autre dans le coin supérieur gauche.

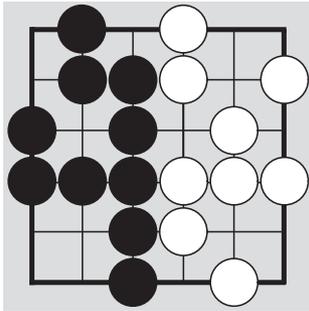
Notez que le blanc a deux enceintes, une en haut à droite et une en bas à gauche. Les enceintes blanches ne sont pas reliées les unes aux autres par le milieu du plateau. Regardez que le blanc a deux yeux dans chacun de ces enclos. En haut à droite, il y a un œil dans la zone où se trouvent les deux pierres noires mortes et un œil à deux pointes juste à gauche de celui-ci. Dans le coin inférieur gauche, l'unique pierre blanche divise cette enceinte en deux yeux (un à un seul point et un à trois points).

Notez qu'aucune pierre n'est en atari le long des frontières territoriales. Tous les murs sont terminés, bloquant les pierres opposées. Mais le point X est inoccupé et les noirs y joueraient pour éviter d'être le premier à passer, ce qui reviendrait à remettre une pierre à l'adversaire.

Problème : Dans chacun des trois diagrammes précédents, les blancs sont-ils prêts à passer ?

Réponse, diagrammes 1 et 2 : Non, pour les mêmes raisons que les noirs ne passeraient pas.

Dia. 4

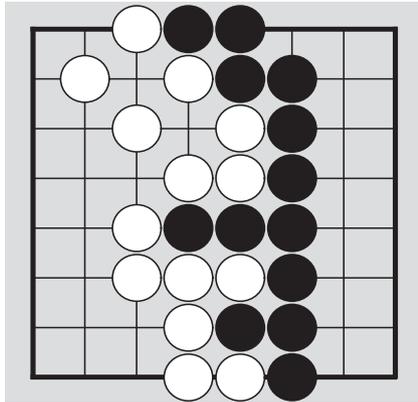


Répondre:

○ -un prisonnier blanc.

Trois. Les dames n'affectent pas le nombre de points encerclés, mais négliger de remplir une dame à son tour coûtera une pierre de passe au joueur. Dans ce cas, le noir remplirait deux dames et le blanc une. Ensuite, le blanc passera une pierre, le noir passera une pierre et le blanc passera la dernière pierre.

Dia. 5



○○ - deux prisonniers blancs.
●●● - trois prisonniers noirs.
(notez le début de ce jeu à la page 5)

Problème : quel est le score final dans chacun des deux schémas précédents ?

Réponse, diagramme 4 :

Une fois les trois dames remplies (par b, w, b) et trois passes (w, b, w), le score est noir 6, blanc 4. Noir gagne par deux points. Le résultat est le même si vous comptez un point pour chaque intersection contrôlée par le noir (19) et par le blanc (17).

Réponse, diagramme 5 :

Le score est noir 14, blanc 18. Les blancs gagnent par quatre. Notez que chaque pierre de passage était comptée comme un prisonnier dans cet exemple.

Il est facile de comprendre pourquoi les points enfermés sont vitaux : ils permettent aux pierres de vivre et sont comptés pour déterminer le score final.

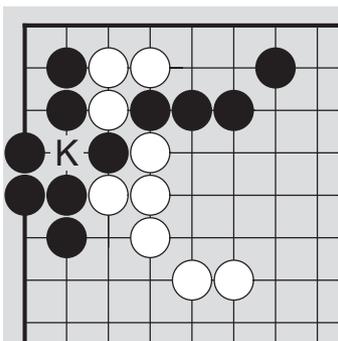
*“L'action sur le plateau de déplacement
peut avoir lieu n'importe
où et pratiquement à tout moment. La
surprise joue un rôle majeur.”*

CHAPITRE QUATRE

La règle de Ko

Le mot ko signifie éternité. Au go, un ko fait référence à une position commune qui permettrait une série infinie de jeux dénués de sens s'il n'y avait aucune règle pour couvrir la situation. L'exemple cidessous illustre une position ko.

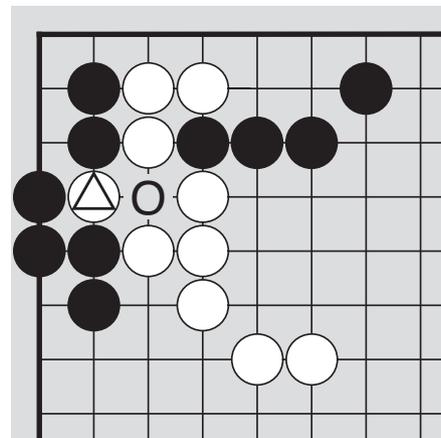
Dia. 1



Notez que la seule pierre noire, séparant les pierres blanches supérieures des pierres blanches inférieures, est en atari. Cette situation revêt une importance considérable pour les deux parties. Les pierres blanches supérieures seront piégées si elles ne peuvent pas se connecter aux pierres blanches inférieures. Cependant, si les blancs parviennent à se connecter solidement au point O du diagramme suivant, alors les noirs abandonneront trois pierres ennemies ainsi que les points qu'elles occupent.

Les blancs peuvent capturer l'unique pierre noire en jouant sur le point K et en prenant leur dernière liberté.

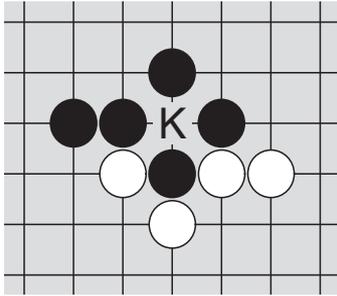
Dia. 2



Maintenant, la seule pierre blanche est dans l'Atari et c'est au tour des noirs de jouer. Il apparaît que les noirs peuvent reprendre la pierre blanche en jouant immédiatement sur le point O. Les blancs peuvent alors reconquérir en jouant sur K (premier diagramme). Ensuite, le noir peut reprendre, puis le blanc, puis le noir, et ainsi de suite. Afin d'éviter cette séquence dénuée de sens, il existe une règle qui interdit un jeu qui répète la position antérieure des pierres sur l'ensemble du plateau. Un joueur ne peut recapturer en ko qu'après qu'il y ait eu au moins un jeu ailleurs. Cette règle simple évite une éventuelle impasse et est la même pour toutes les séquences répétitives. (Voir Menace Ko dans l'Addendum.)

Problème : Dans le diagramme cidessous, supposons que noir vient de capturer une pierre blanche du point K.

Dia. 3



Problème : les blancs peuventils reprendre avec leur prochain coup ?

Non.

Problème : Où les blancs doiventils jouer ?

Ailleurs sur le tableau.

Problème : Que pourraitil se passer si la règle du ko n'était pas en vigueur ?

Le jeu ne pourrait pas se dérouler si les deux joueurs insistaient pour capturer et reconquérir et si aucun des deux ne voulait jouer ailleurs.

Le concept de ko deviendra clair au fur et à mesure que vous jouerez. Maintenant vous êtes prêts à appliquer vos connaissances du go dans un jeu réel.

Allez-y!

"Le joueur de go doit moins lutter contre son adversaire que contre des impulsions contradictoires. et les émotions en lui-même."

CHAPITRE CINQ

Allez Proverbes pour les débutants : Des mots pour vivre

Les proverbes Go sont des règles générales, des lignes directrices à retenir dans les inévitables moments de doute et d'incertitude. Ces proverbes commencent à introduire les concepts élémentaires de stratégie et de tactique de go. Souvent, l'un ou l'autre d'entre eux fourniront d'excellents conseils pour la situation actuelle, mais parfois ils seront totalement inappropriés. Lorsque vous appliquez des proverbes, comme pour toute décision à prendre, faites preuve de jugement.

"Celui qui compte gagne"

Chaque jeu apporte des changements importants dans le nombre de pierres adjacentes, amies et ennemies. Entraînez-vous à compter les libertés de chaque unité affectée après chaque partie. Avec l'expérience, compter les libertés ne prendra que quelques secondes.

Corollaire:

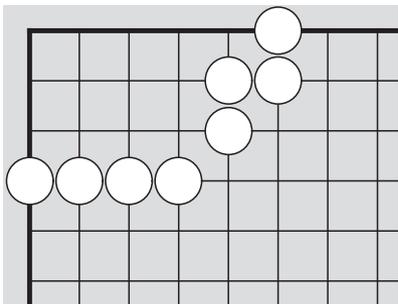
"Celui qui ne compte pas les libertés perdra sûrement."

"Jalonner une revendication"

Outline territory that you intend to surround. Develop the Décrivez le territoire que vous comptez entourer. Développez d'abord les coins, puis les côtés. Dans le coin, le bord de la planche forme deux murs prêts à l'emploi. Le côté fournit uniquement un.

Territoire de coin :

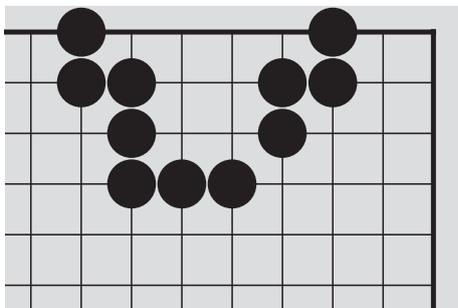
Dia. 1



Notez qu'il n'a fallu que huit pierres pour entourer treize points dans ce coin. Comparez ce résultat avec le diagramme suivant.

Territoire secondaire :

Dia. 2



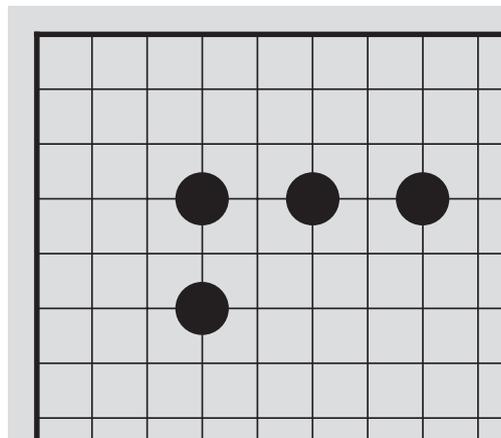
Notez que plus de pierres, qui prennent plus de tours, entourent moins de points sur le côté.

Le milieu du plateau ne comporte aucun mur ; il faut un grand nombre de pierres pour entourer seulement un petit territoire au milieu.

“Le saut d'un point n'est jamais faux”

Au lieu de se connecter immédiatement, les noirs jouent plus efficacement en étendant un point (et souvent plus) depuis leurs propres pierres.

Dia. 3



Le diagramme cidessus montre une série d'extensions en un point. Les noirs se connecteront lorsque les blancs commenceront à s'approcher de cette position. Le saut d'un point est un outil principal pour délimiter un territoire et pour pénétrer dans le contour d'un adversaire afin d'interférer avec son développement.

“Diviser et conquérir”

Utilisez quelques pierres pour empêcher les pierres ennemies de se connecter les unes aux autres. Les pierres non connectées sont plus faciles à chasser et à entourer que les pierres connectées.

Si une tentative de séparer les pierres ennemies échoue, appliquez le proverbe suivant.

“Ne jetez pas de bonnes pierres après les mauvaises.”

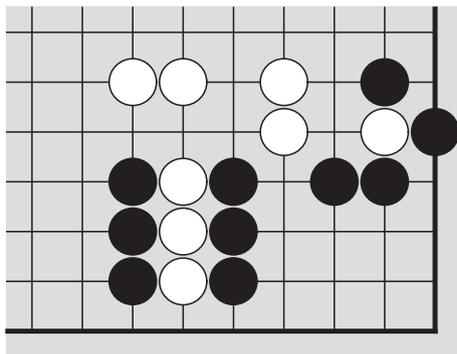
Abandonnez les pierres qui semblent poursuivre une cause perdue. Ces pierres peuvent être utiles plus tard dans le jeu si elles sont laissées seules, mais elles seront perdues à coup sûr si vous poussez votre adversaire à les étouffer et à les retirer immédiatement du plateau. Les pierres piégées valent bien mieux que les prisonniers. Les pierres piégées sont souvent utiles et parfois même elles s'échappent pour revivre. Les prisonniers sont partis pour toujours.

"Jouez les gros points"

Au fur et à mesure que le plateau se remplit de pierres, le jeu passe grossièrement des questions plus vastes de territoire et de capture aux plus petites, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun point libre ou inoccupé.

Dans le schéma cidessous, c'est noir, c'est à tour de jouer. Le noir gagnerait davantage à bloquer la connexion des trois pierres blanches en bas ou à empêcher la connexion de la seule pierre de droite ?

Dia. 4



(Répondez dans le proverbe suivant.)

“ Gardez vos pierres connectées”

Rester connecté signifie garder vos pierres à distance de connexion les unes des autres. Même s'ils ne se touchent pas réellement, ils peuvent être considérés comme connectés s'il n'est pas possible de les empêcher de se connecter. Une fois qu'elles ne peuvent plus se connecter, les pierres risquent davantage d'être encerclées et capturées.

Dans le diagramme précédent, les blancs n'ont pas réussi à maintenir leurs pierres connectées et les noirs ont le choix de la connexion potentielle des blancs à interrompre. Si noir décide d'empêcher l'une de ces unités de se connecter, il serait plus avantageux d'occuper le point juste audessus de l'unité de trois, en les mettant en atari et en laissant aux blancs la possibilité de connecter l'unique pierre de droite.

“ Une nouvelle pierre fait un nouveau jeu”

Chaque pierre rayonne de puissance et, à un degré plus ou moins important, influence toutes les autres sur le plateau. Respectez la puissance des pierres ennemies en vous rappelant que le dernier jeu de votre adversaire vient de changer la situation sur l'ensemble du plateau. Supposons que vous et votre adversaire essayez de jouer le plus fort possible.

Le jeu rapide rapporte une expérience,”

Gardez le jeu à un bon rythme. Il y a beaucoup à gagner en commettant de nombreuses erreurs et en apprenant de ces erreurs au fur et à mesure que les résultats se manifestent. Les débutants progressent rapidement en jouant vite et en jouant à de nombreux jeux. De plus, il est impoli de faire attendre son adversaire. La plupart des jeux informels se déroulent à un rythme rapide et régulier.

"Si le Go Board vous jette, revenez immédiatement dessus."

La détermination est votre meilleure alliée ! Les erreurs

sont tout à fait normales. En tant que débutant, appréciez et profitez de votre privilège de faire des erreurs plus vous en faites, plus vite vous excellerez !

ADDENDA

Handicaps

Le Go est unique dans le monde des jeux car il dispose d'un système de handicap élégant qui permet à des joueurs de capacités très différentes de jouer les uns contre les autres sur un pied d'égalité. Les handicaps sont un élément fondamental du go. La plupart des matchs dans les clubs et les foyers du monde entier se jouent avec un handicap. Les joueurs de go expérimentés connaissent leur rang (comme les golfeurs connaissent leur handicap) car la différence de rang entre deux joueurs indique le nombre de pierres de handicap nécessaires pour un jeu équitable sur le plateau 19x19. Le but du jeu est de passer un bon moment en jouant. Si vous savez que vous allez gagner ou perdre, il n'y a pas de véritable compétition. Dans les jeux entre joueurs de force égale, parce que les noirs ont l'avantage de jouer en premier, les blancs reçoivent une compensation pour jouer en deuxième. Sur un plateau 19x19, cela représente 7 1/2 points.

Les handicaps sont comme une longueur d'avance dans une course. Soit le joueur le moins habile joue la première pierre et ne donne aucune compensation aux blancs (handicap d'une pierre), soit il joue le handicap convenu (deux pierres ou plus) comme premier coup avant que les blancs ne jouent. Les blancs gagnent toutes les égalités. Si deux joueurs savent qui est le plus fort, ils démarrent avec un handicap. Sinon, deux joueurs devraient jouer à égalité et si un joueur gagne trop facilement, il peut modifier le handicap d'une pierre (ou plus) jusqu'à la fin des parties. Certains joueurs ajustent le handicap si un joueur gagne trois matchs d'affilée et d'autres l'ajustent après chaque match.

Au fil du temps, le handicap entre deux amis peut changer plusieurs fois à mesure qu'ils s'améliorent à des vitesses

différentes. Dans un club, les joueurs constateront qu'ils prennent des handicaps à certains joueurs et en donnent à d'autres. Il y aura généralement quelqu'un de plus fort et quelqu'un de plus faible que vous. Un maître amateur d'un dan – l'équivalent d'une ceinture noire du premier degré – est 30 rangs au-dessus d'un débutant ! Les joueurs forts devraient aider les débutants en leur donnant un handicap. À mesure que les débutants acquièrent de l'expérience, ils devraient rendre la pareille aux nouveaux arrivants. De cette façon, les joueurs s'entraident depuis plus de mille ans.

Sur le plateau 19x19, on retrouve les points de handicap traditionnels indiqués par les neuf points lourds, appelés points étoiles. Il n'y a pas de handicaps standards pour les petites planches mais ils incluent souvent des points étoiles. Les règles de l'AGA permettent de jouer des pierres à handicap n'importe où sur le plateau.

Vie mutuelle

Parfois, des positions se forment qui impliquent une ou plusieurs dames qui sont vitales à la vie des deux côtés de manière égale (souvent appelées *seki*). Dans le schéma cidessous, les deux unités isolées, chacune dotée d'un œil, ont une liberté extérieure commune en X. Notez que si noir ou blanc joue sur ce point, les deux groupes entreraient en atari. Il est peu probable que l'un ou l'autre camp veuille se placer en atari, donnant à l'adversaire une chance de capturer au prochain coup. Habituellement, aucun des deux joueurs ne remplira ces dames et elles resteront ouvertes tout au long de la partie.

Aux fins de notation, les femmes dans la vie mutuelle ne sont pas comptées, car aucune des deux parties ne les contrôle. Tous les points entourés de noir ou de blanc, un chacun dans ce cas, sont comptés selon les règles de l'AGA. À la fin du jeu, les pierres peuvent être capturées ou non. La vie mutuelle est simplement une autre façon pour les groupes de vivre.

Glossaire

adjacent - fait référence au point suivant le long d'une ligne sur le tableau, p. 8.

atari - avertissement qu'une unité adverse n'a qu'une seule liberté, p. 18.

capturer - occuper toutes les libertés d'une unité et la retirer de le conseil, p. 13.

connexion - pierres de même couleur sur des points adjacents, p. 9, joignant une unité à une autre, p. 34.

dame - un point vacant qu'aucune des deux parties ne peut entourer, p. 34.

pierres mortes - à la fin de la partie, les pierres dont les joueurs conviennent ne peuvent éviter la capture, p. 23.

étendre - ajouter une pierre directement à une unité afin d'atteindre plus de libertés, p. 15. Aussi, pour passer d'une unité à une autre sans se connecter directement, p. 42.

œil - un point ou une zone entièrement entourée d'une seule couleur, p. 27.

ko - e une situation répétitive de capture et de recapture, p. 37.

liberté - un point vacant atenant à une unité, p. 8.

Passe - annonce qu'un joueur abandonne son tour (inclut la remise d'une pierre de passe), p. 5 et 31.

point - un endroit où une ligne du tableau touche une autre ligne (intersection), p. 4. Aussi, une unité de notation, p. 35.

prisonnier - une pierre retirée du plateau lorsqu'il a perdu toutes ses libertés, p. 13, ou remis comme pierre de passage, p. 34.

sûr (vivant) - un enclos de pierres avec deux yeux, p. 27.

pierre - un marqueur de jeu, noir ou blanc, p. 5.

territoire - points délimités par un côté, p. 35 et 41.

pierres piégées - pierres coupées des autres unités et ne pouvant pas former une forme sûre, p. 23.

unité - n'importe quel nombre de pierres connectées, p. 9.

Association américaine de Go

L'AGA se consacre à la promotion du jeu de go en Amérique. Son objectif est d'encourager les gens à en apprendre davantage sur ce jeu remarquable et à l'apprécier, ainsi que de renforcer la communauté américaine de go play. L'AGA :

- Publie l'American Go eJournal, gratuit pour tous, avec des éditions hebdomadaires spéciales pour les membres.
- Publie l'American Go Journal Yearbook – gratuit pour les membres
- Sanctionne et promeut les tournois classés AGA.
- Maintient un système de notation à l'échelle nationale
- Organise le congrès et le championnat annuels de Go aux États-Unis.
- Organise le US Go Camp d'été pour les enfants
- Organise le championnat annuel US Youth Go.
- Gère la participation des États-Unis aux événements internationaux de go

Des informations sur ces services et bien plus encore sont disponibles sur le site Web de l'AGA à l'adresse www.usgo.org.



Fondation américaine Go

L'American Go Foundation est une organisation caritative 501(c)(3) consacrée à la promotion du go aux États-Unis. Avec notre aide, des milliers de jeunes ont appris auprès de centaines d'enseignants. Notre action comprend des activités éducatives et culturelles liées au go à travers les États-Unis, notamment un soutien aux promotions régionales et locales, des événements internationaux, des programmes d'enseignement, des tournées professionnelles, les championnats américains de la jeunesse et les camps d'été de go de l'AGA. Nous nous concentrons sur les enfants et proposons des kits de démarrage gratuits pour les salles de classe aux programmes destinés aux jeunes. Nous fournissons des fonds de contrepartie aux clubs de jeunes et nous payons également pour la reproduction du matériel pédagogique, notamment The Way To Go. Nous dépendons de bénévoles et notre seule source de revenus provient des contributions des joueurs et des passionnés de go. Si vous souhaitez faire un don déductible des impôts ou faire du bénévolat, veuillez visiter notre site Web à l'adresse www.AGFgo.org.