

Jouer au go sur de très petits tabliers

François Lorrain

Les lecteurs de cette chronique savent déjà qu'on peut jouer au go sur des tabliers autres que le tablier standard 19x19. Il est même recommandé aux débutants d'apprendre à jouer d'abord sur un tablier 9x9, puis sur un tablier 13x13. Rien n'interdit non plus de jouer sur des tabliers rectangulaires tels que 9x13, 5x7, etc. On peut jouer sur tous ces tabliers avec exactement les mêmes règles.

Le tablier carré le plus petit sur lequel le go offre quelque variété est de dimension 6x6. Mais il est quand même amusant de jouer sur des tabliers plus petits encore ; le but de cet article est de vous en convaincre.

Sur les tabliers très petits, toutefois, il peut arriver facilement, si l'on n'y prend garde, qu'un coup produise une position qui s'est déjà produite antérieurement durant la partie. Un tel coup doit être interdit si l'on veut éviter les cycles sans fin.

J'appellerai **éternité** une telle situation où un cycle sans fin pourrait se produire. Les kô en sont des exemples où le cycle potentiel est très court : il ne comporte que deux coups. Il existe aussi des cycles potentiels plus longs, de 4, 6, 8 coups, ou plus. Nous en verrons des exemples par la suite.

J'utiliserai ici des règles plus adaptées au jeu sur petits tabliers que les règles japonaises habituelles. Admettons les règles suivantes.


1. Il est interdit de jouer un coup qui change la position tout en donnant lieu à une position qui s'est produite antérieurement durant la partie, le trait étant au même joueur. (C'est la règle des éternités. On a toujours le droit de passer son tour, car cela ne change pas la position.)

2. Les pierres mortes doivent être capturées effectivement.

3. Deux coups passés successifs terminent la partie sans rémission.


4. À la fin de la partie toutes les pierres restant sur le tablier sont considérées vivantes. Les joueurs comptent leurs points à la chinoise : les points de territoire noir (par exemple) sont tous les points occupés par des pierres noires, ainsi que les points des étendues libres délimitées par ces pierres noires. Les points de territoire blanc s'obtiennent alors par simple soustraction. (On ne tient aucun compte des prisonniers. Le comptage à la chinoise fait que l'obligation de prendre les pierres mortes ne désavantage personne.)


Le tablier de go non vide le plus petit est de dimension 1x1. Il n'a qu'un point. Ce point unique est forcément sans liberté. Noir ne peut que passer. Ensuite Blanc ne peut lui aussi que passer. La partie est terminée. Ni Blanc ni Noir n'ont de territoire et la partie est nulle (0-0). Mignon, mais sans intérêt.


Voyons maintenant le tablier 2x2.  État 0


Le meilleur premier coup de Noir consiste à jouer une pierre.  État 1




Si Blanc joue sur un des deux points adjacents à ①, Noir capturera et gagnera (4-0). Blanc doit jouer ② ci-contre.  État 2

Puis Noir doit encore jouer une pierre.  État 3

Blanc joue sur le dernier point libre. (S'il passe, Noir passe et gagne 2-1.) La position résultante apparaît à droite.  État 4

Noir doit jouer. (S'il passe, Blanc passe et gagne 4-0.) Et Noir doit jouer en 5. (Si Noir joue sur le point au-dessus de 5, Blanc le capturera, puis Noir n'aura pas le droit de recapturer Blanc, car cela reproduirait l'état 1 : Noir perdrait 0-4. Sur ce tablier la règle des éternités est très importante.)  État 5

Blanc pourrait passer ou jouer et le résultat final serait le même. Supposons que Blanc joue. Cela donne la position ci-contre.  État 6

Noir capture.  État 7

Blanc doit jouer ⑧.  État 8

Noir joue le dernier coup.  État 9

Blanc ne peut que passer. (S'il prenait les deux pierres noires, l'état 10 répéterait l'état 4, le trait étant aux Noirs dans les deux cas.) Puis Noir passera et gagnera (2-1). C'est une sorte de vie à deux (seki).

Le go sur tablier 2x2 n'est pas si simple ! Mais, en l'étudiant, on finit par constater que, si les deux joueurs jouent des coups optimaux, Noir gagnera toutes les parties d'un point (avec les règles décrites précédemment).

Sur le tablier 3x3, Noir gagne facilement (9-0) en jouant son premier coup au centre.

Le tablier 4x4 est beaucoup plus complexe. Essayez !

Le tablier 5x5 est plus facile : Noir gagne (25-0) en jouant au centre. Néanmoins la richesse de ce tablier est immense. Un professionnel japonais, Masaaki FUKUI, a créé des centaines de problèmes de fin de partie intéressants et parfois difficiles sur ce tablier.

Le tablier 6x6 est étonnamment riche.

Les tabliers rectangulaires sont également intéressants, en commençant par les tabliers 1xn, 2xn, etc. Mais ce n'est là que le début. On peut aussi jouer sur des tabliers circulaires, triangulaires, cylindriques, sphériques, tri-dimensionnels, etc. Sur un tablier de dames chinoises, si l'on veut. En fait, on peut jouer au go, avec exactement les mêmes règles, sur tout ensemble fini de points, certains d'entre eux (ou aucun) étant reliés par des lignes continues à certains autres ; les libertés d'un groupe de pierres sont alors tous les points libres

directement reliés à l'une des pierres du groupe. Les mathématiciens appellent **graphes non orientés finis** les structures de ce type. On peut jouer au go sur tout graphe non orienté fini.

Vive le go ! ■

L'auteur est premier dan. Il est professeur de mathématiques au Collège Jean-de-Brébeuf, où il anime un club de go. Il a publié en 1998 le premier livre québécois sur le go, intitulé *Le go, le grand jeu de l'Orient*, disponible dans les principales librairies montréalaises. Courriel : florr@mac.com