

Les règles néo-zélandaises du jeu de go

François Lorrain

碁

Dans un article précédent, je vous avais promis de vous parler des règles néo-zélandaises du go. Elles sont remarquables.

Disons d'abord qu'elles sont les règles officielles de la New Zealand Go Society depuis 1978. On trouvera des informations abondantes à l'adresse suivante.

<http://homepages.ihug.co.nz/~barryp/>

Les règles néo-zélandaises sont de type chinois, c'est-à-dire qu'elles comptent comme points de territoire non seulement les points encerclés par des pierres vivantes, mais aussi les points occupés par celles-ci, sans du tout tenir compte des prisonniers. Cette façon de compter est très différente du comptage à la japonaise, qui est de loin le plus courant en Occident. Ces deux façons de compter sont toutefois en réalité presque équivalentes : par exemple, on peut prouver que dans une partie à égalité le *bilan final* (points de Noir moins points de Blanc) du comptage à la chinoise est une fois sur deux (grosso modo) le même que celui du comptage à la japonaise, et une fois sur deux supérieur d'un point seulement (voir mon article d'avril-mai 1998). La façon de compter change rarement le gagnant, et modifie encore plus rarement, et alors très peu, la façon de jouer.

Il y a tout un débat autour de cette question. Disons que la façon japonaise de compter les territoires entraîne, dans certains cas très rares, d'épineuses complications. C'est ce qui a motivé l'American Go Association à adopter des règles de type chinois en 1991, et l'Association française de go à faire de même en 1994.

Mais ce qui caractérise par dessus tout les règles néo-zélandaises, c'est leur élégance et leur simplicité, qu'apprécieront particulièrement les joueurs qui ont l'esprit mathématique.

Voici une traduction libre de ces règles. Le texte des règles est *en italiques* et mes commentaires sont en caractères romains.

Le go se joue à deux.

*Le **tablier** de go est une simple grille formée de dix-neuf lignes droites parallèles rencontrant à angle droit dix-neuf autres lignes droites parallèles. On appelle **point** l'intersection de deux lignes quelconques du tablier.*

*On joue sur ce tablier avec des pièces rondes noires et blanches de dimension uniforme appelées **pierres**. L'un des deux joueurs prend les pierres noires, l'autre les blanches. Ils disposent chacun d'un nombre de pierres en principe illimité.*

*Deux points du tablier sont **adjacents** s'ils sont voisins immédiats sur une même ligne.*

Jusqu'ici, rien d'original. C'est la suite qui l'est.

*Deux pierres sont **connectées** si elles sont adjacentes et de même couleur, ou si elles sont toutes deux connectées à une*

même pierre.

Le terme défini — ici le mot « connecté » — apparaît dans la définition elle-même ! C'est ce qu'on appelle une définition récursive. On doit la comprendre comme suit : la pierre *A* est dite connectée à la pierre *B* si *A* et *B* sont de même couleur et

si *A* est adjacente à *B*,

ou si *A* est adjacente à une pierre *X* de même couleur, qui est adjacente à *B*,

ou si *A* est adjacente à une pierre *X* de même couleur, qui est adjacente à une pierre *Y* de même couleur, qui est adjacente à *B*,

et ainsi de suite.

Les définitions récursives, bien construites, sont parfaitement légitimes.

*Une **liberté** d'une pierre est un point libre adjacent à cette pierre ou adjacent à une pierre connectée à cette pierre.*

Selon cette définition, toute liberté d'une pierre d'un groupe de pierres connectées entre elles est aussi une liberté de chacune des pierres du groupe.

*Le **territoire** d'un joueur est l'ensemble des points occupés par des pierres de ce joueur, plus tous les points libres adjacents au territoire de ce joueur.*

Encore une définition récursive ! Selon celle-ci, le territoire noir comprend tous les points occupés par des pierres noires, plus tous les points libres adjacents aux pierres noires, plus tous les points libres adjacents à ces derniers, plus tous les points libres adjacents à ces derniers, et ainsi de suite. Attention : si un point libre est adjacent à une pierre noire et à une pierre blanche, il fait partie du territoire des deux joueurs ! Bien entendu, à la fin de la partie, les seuls points appartenant aux deux joueurs seront les points neutres des vies à deux (*seki*), s'il y en a.

Chose intéressante, selon cette définition, toutes les pierres donnent lieu à du territoire, que celles-ci soient vivantes ou non ! Supposons qu'un certain groupe noir soit mort. À cause du comptage à la chinoise, Blanc peut capturer ces pierres sans diminuer son territoire. À la fin de la partie, chacun peut, sans désavantage pour lui, continuer à jouer jusqu'à ce que toutes les pierres mortes soient capturées ; il ne reste plus alors que des pierres vivantes sur le jeu, et alors le territoire au sens de la définition ci-dessus est le même que le territoire au sens de « points occupés ou encerclés par des pierres vivantes de même couleur » (sauf pour les rares points neutres des vies à deux). Les règles néo-zélandaises ne font pas appel aux notions de vie et de mort ; c'est un avantage considérable, car ces notions sont extrêmement difficiles à

définir de façon rigoureuse.

Mais, alors, les joueurs doivent-ils effectivement capturer les pierres mortes à la fin de la partie ? Non, cela n'est pas nécessaire, comme vous allez bientôt le voir.

Un joueur joue une pierre en posant sur un point libre du tablier une de ses pierres qui ne se trouve pas déjà sur le tablier, puis en ôtant du tablier toutes les pierres ennemies qui se retrouvent alors sans liberté (s'il y en a), puis en ôtant du tablier toutes les pierres amies qui se retrouvent ensuite sans liberté (s'il y en a).

Cette règle permet les suicides (au sujet des suicides, voir mon article d'octobre-novembre 1998). Les règles officielles de Taiwan sont les seules autres règles qui les permettent.

Un joueur joue un coup soit (1) en jouant une pierre de sorte que la disposition des pierres résultante ne répète aucune des dispositions qui se sont produites antérieurement durant la partie à un moment où son adversaire avait le trait, soit (2) en disant « Je passe » sans jouer de pierre.

Les situations répétitives, comme celles qui pourraient se produire en cas d'éternité (*kô*), sont évitées grâce à cette règle.

La partie commence avec le tablier vide. Les noirs ont le trait. Chaque joueur joue un coup à tour de rôle.

La partie est terminée quand les deux camps, d'un commun accord, arrêtent de jouer. Des pierres peuvent alors être ôtées du tablier d'un commun accord. S'il y a désaccord sur les pierres à ôter, le jeu reprend.

Voilà qui fait que la partie se termine normalement : « des pierres » (il s'agit évidemment des pierres mortes, mais il n'est pas nécessaire que la règle le précise) sont enlevées d'un commun accord, sans qu'il soit nécessaire de les capturer.

Notez en passant qu'il n'est dit nulle part que deux coups passés successifs terminent la partie. La seule chose qui puisse terminer la partie, c'est l'accord des deux joueurs pour ce faire.

Le gagnant est celui des deux joueurs qui a le plus grand nombre de points de territoire à la fin de la partie, après la phase où des pierres ont été ôtées du tablier d'un commun accord. Si les deux camps ont le même nombre de points de territoire (cela peut arriver), la partie est nulle.

Dans une partie à égalité, sept points sont ajoutés au territoire des blancs.

Ces points compensent l'avantage du trait.

Dans une partie à n pierres d'avantage (n entier ≥ 1) les blancs passent lors de leurs $n - 1$ premiers coups.

Noir peut jouer ses pierres d'avantage où il lui plaît. Il ne doit pas donner en échange $n - 1$ point de compensation à Blanc, comme certaines règles de type chinois l'exigent.

Concluons. Les règles néo-zélandaises sont certes abstraites et subtiles, mais elles sont concises et rigoureuses. En particulier, elles évitent habilement le recours aux notions de vie et de mort, notions complexes et parfois paradoxales.

J'aborderai la question de la vie et de la mort dans un prochain article, où je donnerai des exemples de groupes morts vivants et de groupes vivants morts !... ■

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. Nouvelle adresse de courriel : florr@mac.com