

LE JEU DE GO

Le jeu de go est à l'Orient ce que le jeu d'échecs est à l'Occident. Originaire de Chine (3^e millénaire avant J.-C.) il fut «exporté» au Japon au VIII^e siècle. Aujourd'hui il y a atteint un degré de développement qui n'a rien à envier à celui du jeu d'échecs en Russie. Depuis quelques décennies, le go commence à s'implanter en Europe et en Amérique.

MATÉRIEL

Pour jouer au go, il suffit d'avoir un tablier quadrillé (appelé *go-ban*) formé de 19 lignes horizontales et d'autant de lignes verticales ainsi qu'une réserve suffisante de pièces circulaires (appelées pierres) noires et blanches. Un jeu complet comporte environ 180 pierres de chaque couleur mais rares sont les parties où on en utilise, en tout, plus de 300.

LE JEU

En commençant par Noir, chacun des deux adversaires place, à tour de rôle, une pierre sur une intersection (libre) de son choix. Au contraire de ce qui se passe aux échecs, les pierres ne sont pas déplacées sur le tablier et chaque pierre conservera sa place jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'elle ne soit encerclée par les forces ennemies, dans lequel cas elle est capturée et retirée du jeu.

Le but du jeu n'est cependant pas de simplement capturer les pierres de l'adversaire; il s'agit plutôt de former des territoires impre- nables, de contrôler une surface aussi grande que possible.

CAPTURE DES PIÈCES

Le Diagramme I montre un quart seulement du *go-ban*. En jouant au point 'a', les noirs peuvent capturer (et retirer du jeu) la pierre blanche marquée 1 grâce aux pierres 2, 3, et 4 qui complètent l'encercllement. On ne tient pas compte des diagonales. De même, en jouant 'b', Blanc capture la pierre 5 grâce aux pierres 6 et 7. Deux pierres suffisent pour en capturer une située dans un coin du jeu: en jouant 'c', Noir, grâce à sa pierre 5, capture la

pierre 6. Plusieurs pierres peuvent être captu- rées d'un seul coup: en jouant 'd', Noir com- plète l'encercllement de quatre pierres enne- mies. S'il jouait 'e' plutôt que 'd', les pierres blanches ne seraient pas encore capturées; l'encercllement doit être immédiat. Un groupe de pierres qui contient un trou intérieur (ap- pelé œil) n'est pas à l'abri de la capture. En jouant 'f', Noir complète, de l'intérieur,

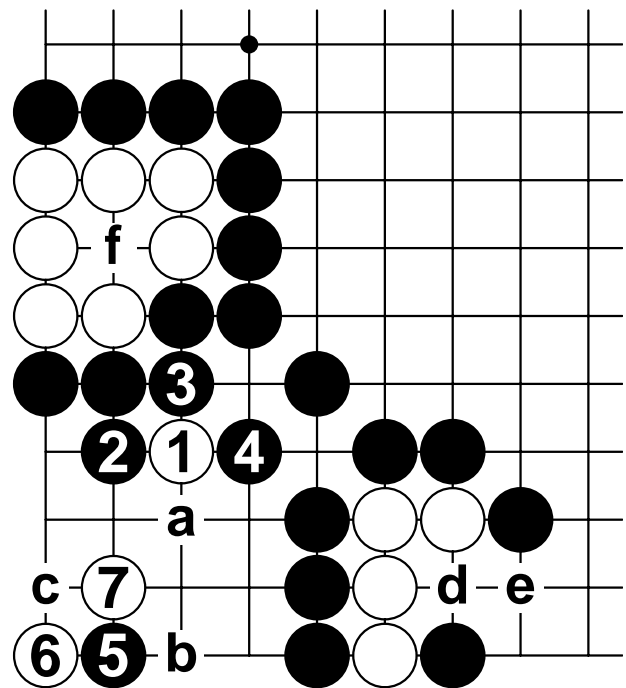


Diagramme I

l'encercllement de sept pierres blanches. La pierre noire jouée en 'f' est elle-même encer- clée par les blancs mais, au go, on tue avant d'être tué et ce sont les pierres blanches qui seront retirées.

FIN DE PARTIE

Un groupe de pierres qui ne possède qu'un seul œil est habituellement condamné à être capturé. Il en est tout autrement s'il possède deux trous séparés (ou plus). Le groupe de neuf pierres noires, en haut, à gauche du Diagramme II possède deux yeux et Blanc ne pourra jamais le capturer car, s'il joue dans un des deux yeux, le groupe survit grâce à l'autre œil et c'est la pierre que Blanc vient de jouer qui, encerclée, est retirée du jeu. Il vient

un temps où tout le *go-ban* est ainsi partagé en «forteresses» noires ou blanches. La partie est alors terminée et il ne reste plus qu'à compter les points de chaque joueur: le nombre d'intersections vides dans le territoire qu'il contrôle moins le nombre de pierres que l'adversaire a réussi à capturer. Le gagnant est naturellement celui qui a le plus de points.

Parfois, certains groupes sont vivants même s'ils n'ont pas formé deux yeux. Le groupe 1-2-3 et le groupe 4-5-6-7 (Diagramme II) sont imprenables car, si un joueur veut prendre le groupe de l'autre, il devra jouer en 'a' ou en 'b', ce qui mettrait son propre groupe en prise. Une telle situation s'appelle *seki*. Quand la partie est terminée, il coûte chaque fois un point de continuer à jouer car c'est ou boucher un de ses propres points ou donner à l'autre un prisonnier de plus. On s'assure alors que les frontières se touchent partout (derniers coups appelés *damés*). Les pierres indéfendables en territoire ennemi sont enfin retirées sans qu'on ait à les encercler et on compte les points.

LA RÈGLE DU KO

Une situation particulière arrive souvent où (voir Diagramme II), si blanc joue 'c', il capture la pierre 8. Alors Noir pourrait immédiatement reprendre, en jouant à 8, la dernière pierre à 'c', etc. Toutes les pierres y passeraient! Dans une telle situation (un *ko*), il est interdit à Noir de reprendre immédiatement en jouant 8. Il devra d'abord jouer ailleurs, si possible forçant Blanc à lui répondre. Ensuite seulement, il pourra reprendre en 8 et, cette fois, c'est Blanc qui ne pourra recapturer à cause de la règle du *ko*. Souvent, une bataille de *ko* décide de la vie ou de la mort de nombreuses pierres.

HANDICAP ET COTES

Un des grands avantages du go sur les autres jeux est de permettre, par un simple jeu de handicap, de faire une partie intéressante, même entre joueurs de forces très différentes, le joueur le plus faible (toujours Noir), jouant plus d'une pierre à son premier coup. C'est d'ailleurs au moyen de ce système de handicap que sont cotés les joueurs. Un joueur débutant est habituellement coté envi-

ron 30^e *kyu* et devra recevoir, par exemple, 8 pierres d'un 22^e *kyu*. La différence de cote indique le handicap qui donne une partie à chances égales. Au rythme d'une pierre par rang, les cotes descendent jusqu'à 1^{er} *kyu*, au-delà de quoi commencent les *dan* (comme au judo). Les plus forts professionnels asiatiques sont cotés 9^e *dan* et pourraient donc donner 5 pierres à un 4^e *dan* ou 9 à un premier *kyu*.

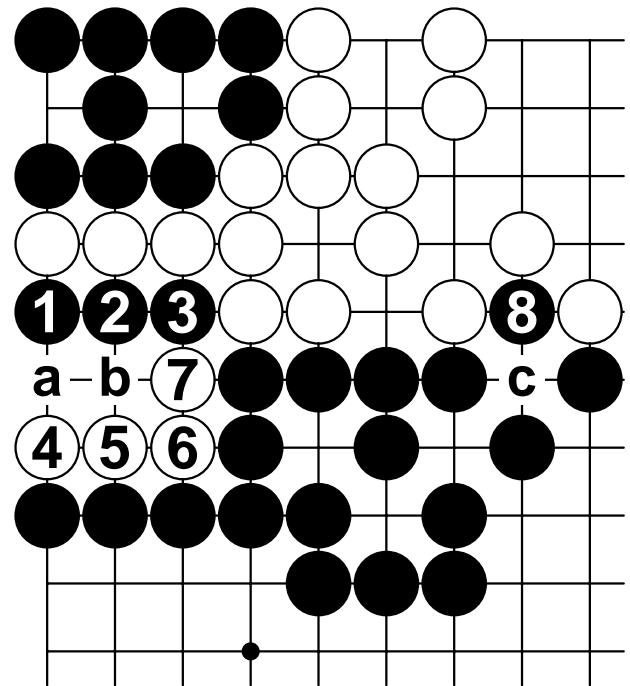


Diagramme II

Renseignements

L'épanouissement du go en dehors de l'Orient a donné naissance à une structure formelle dominée par la Fédération Internationale de go. L'Association canadienne de go, membre fondateur de cette Fédération, existe depuis la fin des années soixante-dix.

Au Québec, la promotion du go est assurée par l'Association québécoise des joueurs de go (incorporée en 1978).

L'AQJG est membre de la Fédération québécoise des jeux récréatifs, un regroupement qui chapeaute plusieurs organismes de jeux à but non-lucratif.

Pour de plus amples renseignements, incluant les endroits où l'on peut jouer au go au Québec, contactez l'AQJG au (514) 252-3032 ou visitez notre site Web au www.fqjr.qc.ca/go.html (courrier électronique: go@fqjr.qc.ca).

Copyright 2000. Association québécoise des joueurs de go.
Ce document peut être distribué gratuitement et à volonté.