



Règlement



Le GO est reconnu comme le plus ancien jeu de stratégie au monde. Avec des règles particulièrement simples, mais ouvrant la voie à des stratégies profondes, le jeu de GO peut être apprécié aussi bien par les débutants que par les joueurs professionnels.

Contenu: 1 plateau de jeu, 42 pierres de jeu noires, 21 pierres de jeu blanches, 2 sacs avec fermeture éclair, règlement du jeu.

Le but du jeu est de conquérir une plus grande partie du plateau que son adversaire. Les zones conquises sont constituées des pièces placées sur le plateau ainsi que des intersections où le joueur pourrait ajouter des pièces en toute sécurité, c'est-à-dire à l'intérieur de ses propres murs.

Règlement du jeu :

- Le GO peut être joué par deux joueurs: l'un prend les pièces blanches et l'autre les pièces noires. Le joueur avec les pièces noires commence la partie.
- Les pièces sont placées sur le plateau à tour de rôle par les joueurs.
- Le plateau de jeu est une grille de 9×9, et les pièces sont placées à l'intersection des lignes. Une fois placées, les pièces ne bougent plus, mais elles peuvent être retirées par l'adversaire.
- Une pièce solitaire placée sur le plateau de jeu a un nombre de "libertés" égal au nombre d'intersections adjacentes libres (au nord, au sud, à l'est et à l'ouest). Par exemple, une pièce placée au centre aura quatre libertés, les pièces situées sur la première ou la dernière ligne (les bords du plateau) auront trois libertés, et celles situées dans les coins auront deux libertés.
- Deux pièces ou plus de la même couleur placées sur des intersections adjacentes (au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest) forment un groupe de pièces.

- Un groupe de pièces ou une pièce peut être retiré du plateau de jeu (capturé) si elle n'a aucune liberté, c'est-à-dire si elle est complètement entourée par les pièces de l'adversaire. Les pièces capturées sont des "prisonniers", et chaque prisonnier vaut 1 point.
- Un groupe de pièces est vivant lorsqu'il ne peut pas être capturé par un jeu effectif.
- Le territoire est le nombre d'intersections entourées par un groupe vivant. Chaque intersection vaut un point. Le territoire est considéré comme terminé lorsque l'on ne peut pas atteindre un groupe vivant adverse par une ligne.
- Il n'est pas permis de placer une pièce sur une intersection entourée par les pièces adverses ("suicide"). Ce mouvement est autorisé uniquement si l'adversaire perd sa dernière liberté avec ce coup, ce qui conduit à la capture de ses pièces.
- Ko (qui signifie éternité en japonais) est la situation où une pièce capture une seule pièce adverse et reste avec une seule liberté, ce qui empêche sa capture immédiate. L'adversaire doit alors effectuer un autre coup. La règle générale est qu'une pièce ne peut pas être placée sur une intersection si cela recrée un scénario déjà joué précédemment.
- Seki est la situation où deux groupes ou plus de pièces adverses sont en conflit, mais placer des pièces n'est avantageux pour aucun des joueurs, car cela entraînerait la perte de ses propres pièces. Les points dans Seki sont neutres.
- Un joueur peut passer son tour, auquel cas l'adversaire peut placer une nouvelle pièce. Si les deux joueurs passent, la partie se termine.
- La partie se termine s'il n'est plus possible de faire des points de territoire, et les pièces mortes sont retirées du plateau.
- Le score est effectué en additionnant les points dans son propre territoire avec ceux correspondant aux prisonniers capturés. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Amusez-vous bien !