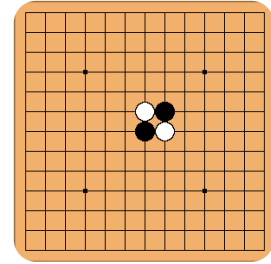


○○○ Variantes du jeu de Go ○○○

● Atari Go

Début du jeu :

Deux pierres blanches et deux pierres noires sont posées au centre du goban dans une forme de « Cross-cut » (image ci-contre). Noir commence à jouer.



But du jeu :

Il faut capturer des pierres adverses. Le premier joueur qui atteint le nombre de pierres fixé à l'avance remporte la partie, ce nombre peut d'ailleurs varier (1, 2, 5, 10...) afin de prolonger la durée de jeu. On commence généralement par 1 pierre à capturer, et une fois que l'initié arrive repérer les pierres en atari, on peut passer à 3 pierres.

Pour aider à trouver les atari, il suffit que les deux joueurs disent à chaque fois « atari » au moment de mettre une ou plusieurs pierres en atari, sinon ils doivent donner une pierre à l'adversaire pour chaque atari manqué.

Fin de jeu :

Le joueur qui capture au moins le nombre de pierres prévues remporte la partie.

A savoir :

Lorsque Noir joue sur la dernière liberté de la pierre blanche, il capture celle-ci. Après cela, Blanc n'a pas le droit de poser de pierre dans la forme noire, car elle n'a pas de liberté, c'est considéré comme étant un suicide.

● Rengo et Pair Go :



Il s'agit d'une partie par équipe. Chaque équipe se compose de deux joueurs la plupart du temps. Avant de débiter la partie, on décide de l'ordre de jeu :

Noir1 > Blanc1 > Noir2 > Blanc2.

Il est interdit :

- de changer l'ordre de jeu.
- de parler à son partenaire, sauf pour lui demander d'aller plus vite ou s'il souhaite abandonner.

Le Pair Go est un Rengo mixte, chaque équipe devant être obligatoirement composée d'un homme et d'une femme. Les dames sont toujours les premières à jouer avant les hommes.

● Go unicolore :

C'est une partie dans laquelle les deux joueurs prennent chacune des pierres de la même couleur. Cela peut se jouer sur 9×9, 13×13, et 19×19 pour les plus courageux.



A vous de jouer !!

Merci au club de Brest, le Tenuki Go club, pour ces règles très claires