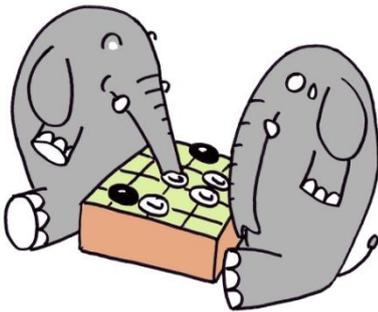
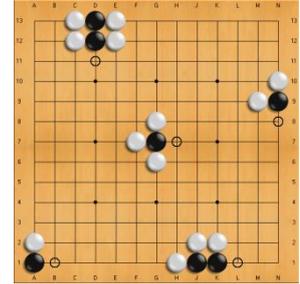


Les règles qui suivent sont destinées principalement à des parties traditionnelles telles celles que l'on peut retrouver en tournoi.

### A savoir avant de débiter la partie :

- Noir commence toujours et les joueurs jouent chacun leur tour.
- Les pierres sont posées sur les intersections du goban (plateau de Go), chaque intersection autour de la pierre est une « liberté ».
- Les pierres ne peuvent être déplacées ou retirées.
- Les pierres peuvent être capturées par l'adversaire, lorsque toutes les libertés d'une ou plusieurs pierres ont été comblées (à droite il ne reste qu'une liberté à chacun des groupes noirs, on dit qu'ils sont en atari).



### But du jeu :

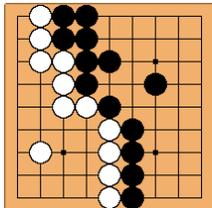
Avoir plus d'intersections libres que l'adversaire (plus de points) à la fin.

### Fin de jeu :

- Les joueurs passent leur tour (« je passe ») lorsqu'ils n'ont plus de coup à jouer.
- Lorsque les deux joueurs ont passé l'un après l'autre, la partie est finie.
- Les joueurs comptent les points de l'adversaire.

### Comptage des points :

- Les intersections libres du territoire de chaque joueur



- Les pierres capturées sont les prisonniers.
  - Les pierres mortes sont retirées du goban et rajoutées aux prisonniers (pierres qui ne peuvent être sauvées par leur propriétaire).
  - Blanc commence avec un komi (compensation) de 7,5 points du fait que Noir a l'avantage de l'initiative.
- A gauche, noir a 34 points et blanc 22 points plus le komi de 7.5 points soit 29.5 points.

### Le gagnant :

- Celui qui a le plus de points après décompte.
- En cas d'abandon de l'adversaire.
- En cas d'expiration du temps d'horloge de l'adversaire.
- Le gagnant se présente à l'arbitre et donne le résultat.

### Divers :

- En France, le komi officiel est de 7,5 points et si blanc passe en premier il donne une pierre à l'adversaire.
- Le temps d'horloge est modulable. Pour une partie sur 19x19, cela varie généralement entre 45 min et 1h30 par joueur.
- L'horloge a un temps principal fixe, et une fois écoulé celui-ci écoulé, on passe au Byo-yomi (voir section Blitz ci-dessous)

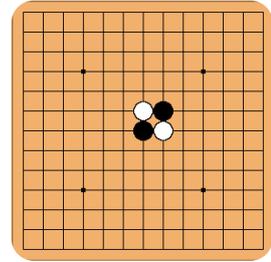


○○○ Variantes du jeu de Go ○○○

● 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\*