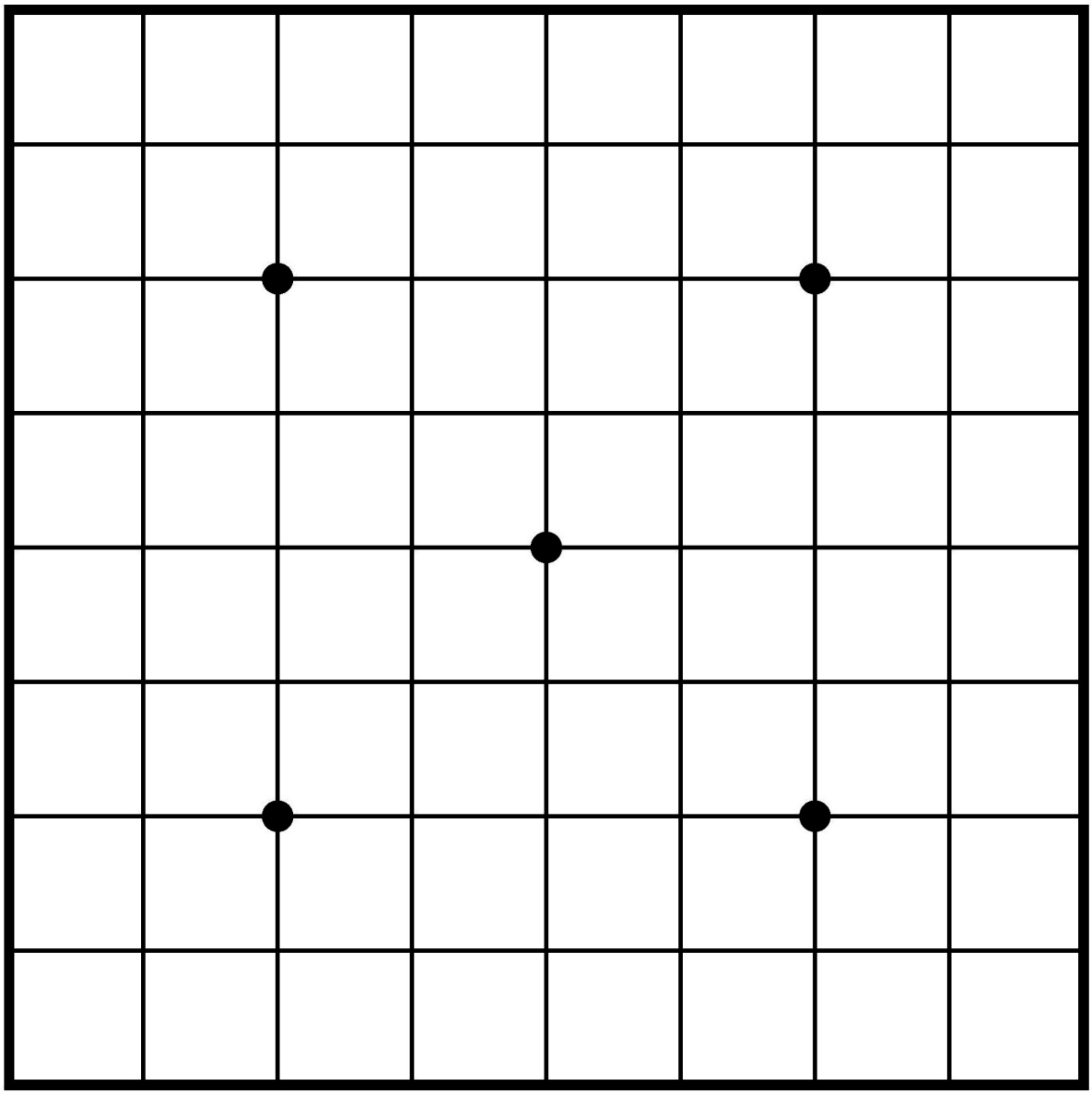
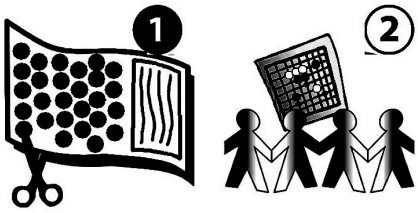
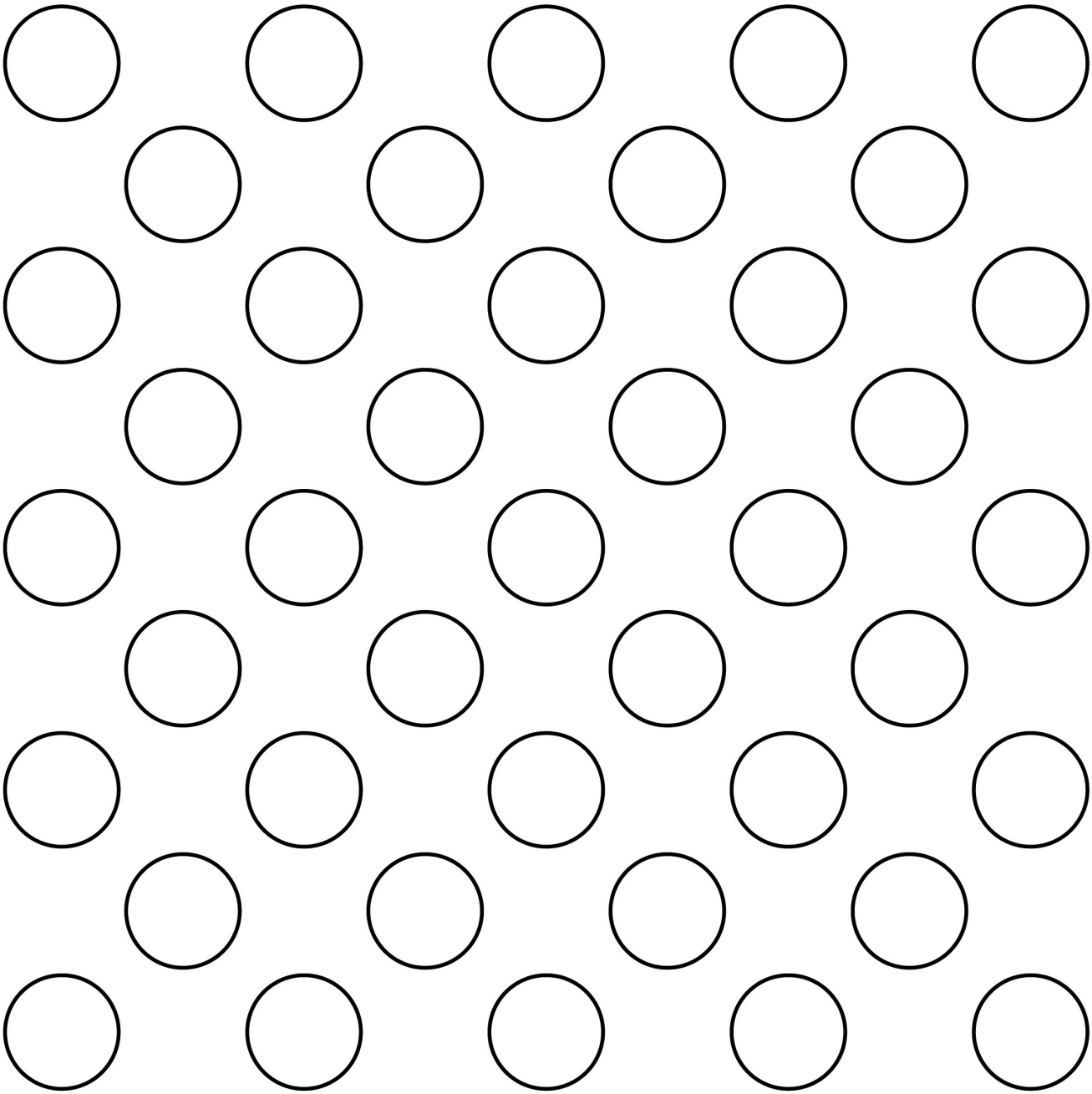
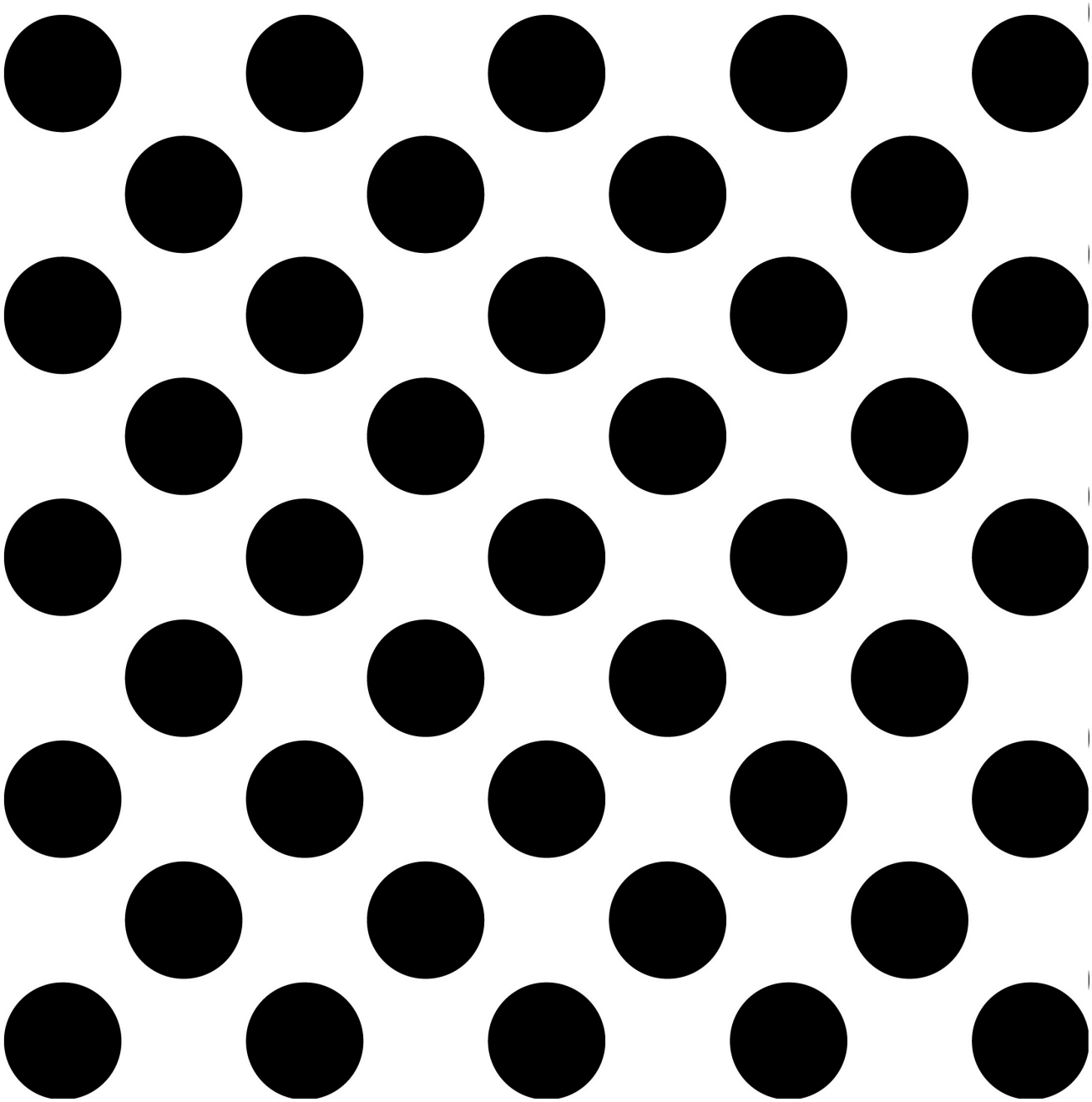
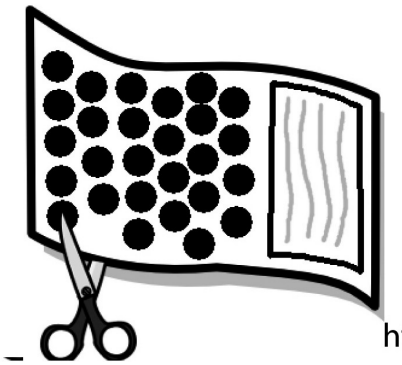


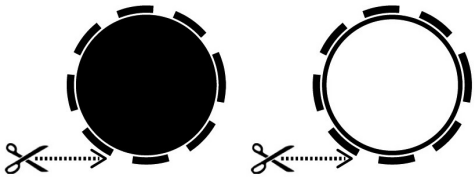

1
2



http://gogameguru.com/learn-go/







http://gogameguru.com/learn-go/

L'ATELIER DE GO ARRAGEOIS

http://arras.jeudego.org latelierdugo@gmail.com
Tél : 06 77 89 40 78

lieu	*horaires*
Maison de service Jean Jaurès **avenue Jean Jaurès** **salle n°4, 1er étage** **62000 ARRAS**	**mercredi et jeudi** **à partir de 17h30 et jusqu'à 21h00**

Si le Go vous intéresse, prenez le temps de nous rendre visite. En quelques séances, vous maîtriserez les règles et les objectifs du Go.
Ensuite, vous pourrez choisir librement de continuer à pratiquer ou pas. La cotisation est de 15€ l'année pour les mineurs, 25€ pour les étudiants et précaires, 50€ pour tous les autres.
Pratique loisir et/ou compétition.

Bibliographie du débutant

Fan Hui : Le Go pas à pas, série en 12 tomes (plusieurs tomes sont déjà sortis)
Motoki Noguchi : Le langage des pierres

Ces deux ouvrages ont été écrits (en français) par les deux pédagogues de la Fédération Française de Go.
Il existe bien sûr beaucoup d'autres livres et sites, mais ils sont en anglais. Pour en savoir plus à leur propos, nous contacter par mail.

Sans oublier le célébrissime manga : **HIKARU NO GO**

LIENS
http://ffg.jeudego.org : Le site de la fédération. Vous y trouverez un tutoriel et l'histoire du jeu de Go.
http://gokgs.com : Pour pratiquer en ligne. Vous pouvez demander de l'aide à n'importe quel joueur, mais plus particulièrement à « darbi » ou « yamihc » quand ils sont présents sur le site.

jeudego.com et **variantes.com** pour acheter un jeu, **tsumego.org** pour les exercices
Sans oublier le site dédié au Go qui vous offre ce jeu imprimable : **gogameguru.com**

BONNES PARTIES

LE JEU DE GO

Le GO (weiqi), né en Chine il y a plus de 2500 ans, est un jeu de stratégie très moderne dont l'objectif est de construire du territoire. Imaginez deux naufragés sur une île déserte qui doivent délimiter leurs propriétés avec des pierres, le GO, c'est cela.

Accessible aux plus jeunes de part ses règles basiques et intuitives, le go est un jeu tellement riche qu'il reste un défi pour l'informatique : les robots de GO sont régulièrement battus par les professionnels d'Asie et les meilleurs amateurs.

Basé à l'origine sur le Tao, à l'instar d'une langue, il développe son propre vocabulaire et sa grammaire qu'il faut assimiler pour devenir un véritable joueur de go. Sa pratique, basée sur l'application de principes et de proverbes, développe la mémoire, la concentration et la lecture spatiale . En Chine, où il est aussi populaire que le mah-jong, on ne dit pas jouer au go, mais apprendre le go.

Si le Go est né en Chine, c'est le Japon qui en a codifié les règles après son introduction il y a environ 1200 ans. C'est pourquoi le japonais est la langue utilisée partout dans le monde à l'exception des pays anglophones dans la pratique du jeu de Go.

Le matériel

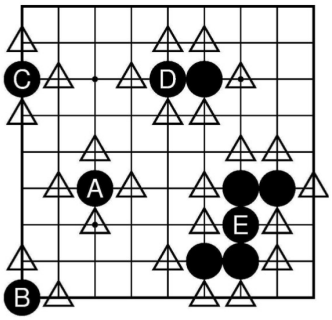
Le Go se joue sur un GOBAN (prononcez gobane), plateau de bois sur lequel est dessinée une grille de 19 lignes sur 19 lignes. Des plateaux plus petits (9x9 et 13x13) sont utilisés pour l'apprentissage. Chacun des deux adversaires disposent de pierres (pions) noires pour l'un et blanches pour l'autre. Traditionnellement, les blanches sont en coquillage et les noires en ardoise, mais en Chine, on en trouve aussi en jade et en agate. Pour un jeu ordinaire, elles sont en verre.

Les 3 règles

Les pierres ne sont pas posées dans les cases, mais à l'intersection de lignes. Chaque joueur va donc à son tour poser une pierre et une seule sur une intersection libre, y compris celles des coins et des bords. Une fois posées, les pierres ne sont jamais déplacées sur le goban. Au départ, le goban est vide et se remplit au fur et à mesure. C'est toujours le joueur Noir qui commence.

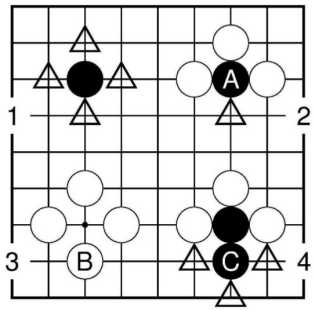
1ère règle du jeu de Go

Au jeu de Go, l'objectif est de construire du territoire, et, à la fin de la partie, d'en avoir un peu plus que l'autre. La philosophie du jeu de GO est bien de **partager un territoire**, pas de tout s'accaparer. Si la première règle permet de capturer des pierres de l'adversaire, il ne faut jamais oublier que ce n'est pas le but ultime, plutôt un outil pour réaliser son objectif.

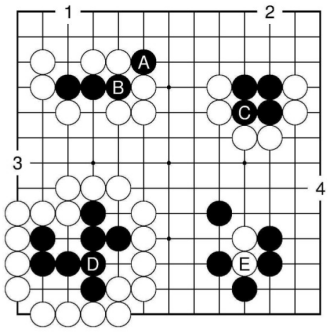


Libertés des pierres

Toutes les pierres sont posées sur des intersections de lignes. Les libertés d'une pierre sont les intersections adjacentes à celle-ci et qui sont reliées à la pierre par un trait. La pierre A a 4 libertés symbolisées par des triangles, la pierre B dans le coin en a 2, la pierre C sur le bord en a 3. Les intersections en diagonale de la pierre ne sont pas des libertés.
2 pierres adjacentes en ligne horizontale ou verticale reliées par un trait forment un groupe indissociable. Les 2 pierres en D forment un groupe. Le groupe D a 6 libertés. En respectant la même règle, les groupes peuvent être plus gros. E est un groupe de 5 pierres . Il a 10 libertés



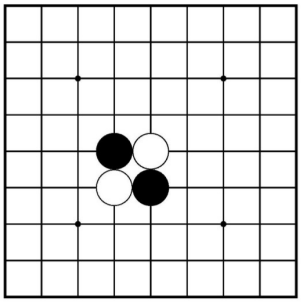
Phase 1 : la pierre noire a 4 libertés
Phase 2 : les pierres blanches occupent 3 des 4 libertés de la pierre noire A. La pierre noire A n'a plus qu'une seule liberté. On dit qu'elle est en **ATARI**.
Phase 3 : Blanc a joué en B, il a retiré la dernière liberté de la pierre noire A. Celle-ci est prisonnière. Blanc la retire du goban.
Phase 4 : Si c'est à Noir de jouer et qu'il joue en C, sur la dernière liberté de A, alors la pierre A et la pierre C forment un groupe, les 2 pierres sont indissociables. Le groupe noir a 3 libertés et n'est donc pas prisonnier. La pierre A est sauvée.



EXERCICES *

Situation 1 : on peut remarquer que la pierre A n'est pas solidaire du groupe B. Combien de libertés a le groupe B ? Si c'est possible, où doit jouer Blanc pour mettre le groupe noir B en ATARI ?
Situation 2 : Combien de libertés a le groupe noir C ? Si c'est possible, où doit jouer Blanc pour le mettre en ATARI si c'est possible ?
Situation 3 : Combien de libertés a le groupe noir D ? Si c'est possible,où doit jouer Blanc pour le mettre en ATARI ?
Situation 4 : Combien de libertés a le groupe blanc E ? Si c'est possible, où doit jouer Noir pour le mettre en ATARI ?

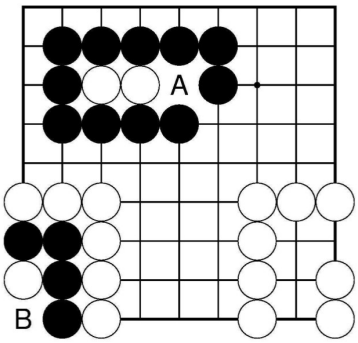
L'ATARI-GO, le jeu de la 1ère règle



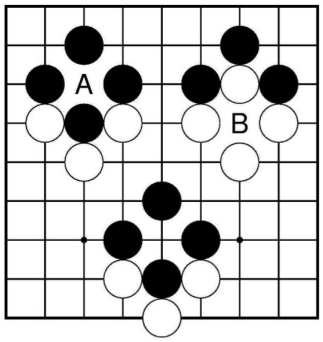
Au Go, la capture des pierres est un outil, pas un but en soi. Toutefois, la maîtrise de la capture des pierres permet de mieux comprendre comment ne pas se faire capturer de pierres, et donc comment construire plus solidement les frontières qui vont délimiter le territoire de l'un et l'autre.

Au début du jeu, 2 pierres blanches et 2 pierres noires sont disposées comme sur le diagramme. Comme au Go, c'est Noir qui commence.
Objectif : le premier qui capture une pierre ou un groupe de pierres a gagné. Le perdant prend les noirs pour la partie suivante.
Quand on commence à maîtriser, on peut se donner comme nouvel objectif : le premier qui capture 5 pierres en une ou plusieurs fois a gagné.

DIA 1

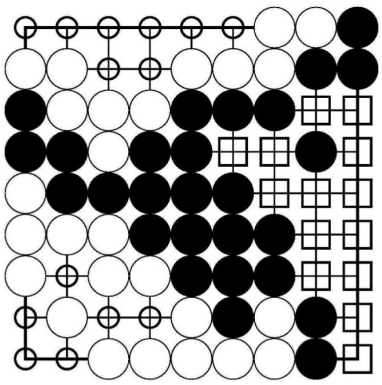


DIA 2



Règles complémentaires pour le Go

Règle 2 : le suicide est interdit (DIA 1)
Blanc ne peut pas jouer en A car il n'a plus qu'une liberté.
Par contre, il peut jouer en B. Blanc n'a qu'une liberté, mais Noir aussi. Donc, quand Blanc joue en B il capture les pierres noires et retrouve des libertés.
Règle 3 : Il est interdit de reproduire deux fois de suite la même situation sur un goban, d'où la règle du KO. (DIA 2)
Si Blanc joue en A, il prend la pierre noire. Noir ne peut pas jouer en B, car la situation reviendrait à l'état initial. Donc Noir doit d'abord jouer un coup ailleurs avant de prendre B.



Une partie de Go en 9x9 Cette partie a duré 60 coups.
Après le coup 60 de Blanc, Noir a estimé qu'il n'y avait plus de territoire à conquérir, ni de no man's land à remplir, il a donc passé. De même pour Blanc qui passe à son tour. Après que les deux joueurs ont passé, la partie est officiellement terminée.
Décompte des points:Au cours de la partie, Noir a fait 4 prisonniers et Blanc 3. Noir a 14 points de territoire (les carrés) , Blanc a aussi 14 points de territoire (les ronds).Un avantage de 7,5 pts est accordé à Blanc en début de partie car il commence le deuxième.
Noir : 4+14= 18 pts
Blanc : 3+14+7,5= 24,5 pts
Blanc gagne de 6,5 pts

* les réponses sont S1 : 2 lib ; S2 : 2 lib ;S4 : 2 lib. Il suffit de jouer sur l'une des 2 . S3 : 5 lib donc impossible