

QUELQUES REGLES DU GO

Objectifs : définir les différences entre quelques règles du go et apprendre à compter les points, surtout en règle française ☺.

Les 5 règles choisies sont : la règle française et les 4 règles que l'on peut choisir sur KGS (Japonaise, Chinoise, Aga et New Zealand)

Pour caractériser une règle, on a besoin des concepts suivants :

1. Le nombre de Pass : c'est le nombre de pass consécutifs pour terminer une partie
2. Dernier pass blanc : indique si c'est blanc qui doit faire le dernier pass
3. Valeur pass : Valeur en prisonnier d'un pass
4. Suicide : indique si on a le droit de suicider un groupe de pierre
5. Décompte : Chinois (territoire + pions) ou Japonais (territoire + prisonniers)
6. Points de seki : indique si on compte les points dans des yeux (ou faux yeux) de seki
7. Handicap : fixe ou libre
8. Kô : Voici 3 façons de d'interdire les répétitions (il y en a d'autres):
 - kô simple : Interdiction de répéter **le** goban existant 2 tours avant.
 - super kô de position : Interdiction de répéter **un** goban précédent
 - super kô de situation : Interdiction de répéter un goban précédent avec le même joueur ayant le trait

	Française	Japonaise	Chinoise	Aga	NZ
Nbre pass	2	2	2	2 ou 3	2
Dernier pass blanc	Non	Non	Non	Oui	Non
Valeur Pass	0	0	0	1	0
Suicide	Non	Non	Non	Non	Oui
Suicide 1 pierre	Non	Non	Non	Non	Oui
Décompte	Chinois	Japonais	Chinois	Chinois	Chinois
Points seki	Oui	Non	Oui	Oui	Oui ?
Handicap	Libre	Fixe	Libre	Fixe	Libre
Kô	Super kô de situation	Simple kô	Super kô de position	Super kô de situation ?	Super kô de situation

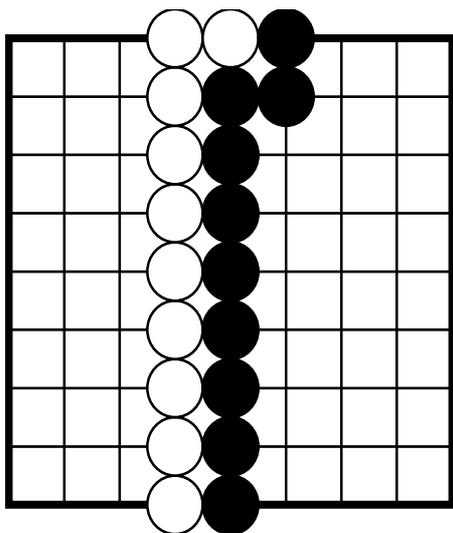
Le décompte rapide des points en règle française : Plutôt que de compter les pierres présentes sur le goban, on garde les prisonniers pendant la partie, et on les place dans le territoire adverse. De plus à chaque fois qu'on passe, on donne une pierre à l'adversaire, blanc étant le dernier obligatoirement à passer (pour que les 2 joueurs aient placé le même nombre de pierre), on ne compte donc que les points de territoires. Si la partie est à handicap, on ne rajoute pas les H-1 points à blanc (ce que l'on doit faire dans le comptage chinois). Cette méthode est celle de la règle AGA.

Donc pour Blanc : (pour Noir on inverse les couleurs et on n'utilise pas le komi ni les H-1)
Japonaise : on compte les territoires blancs et on additionne les prisos noirs et le komi
Chinoise : on additionne les territoires blancs (seki compris), les pierres blanches, les H-1 pierres de handicap et le komi
Française rapide : on compte les territoires blancs (seki compris), on soustrait les prisos blancs et les pierres de pass blanches, on ajoute le komi

Dans les exemples qui suivent, chaque position est comptée 3 fois, en règle japonaise, en règle chinoise, puis par la méthode de décompte rapide française (qui doit toujours donner le même résultat que la chinoise)

Quelques exemples de comptage : (t :territoires, s : territoires de seki, pr :prisonniers, pi : pierres, pa :pass, k :komi, h :handicap-1)

Exemple 1 : Une partie simple



La partie se termine par B D9, N pass, B pass
Partie à égalité, komi 6,5, pas de prisos

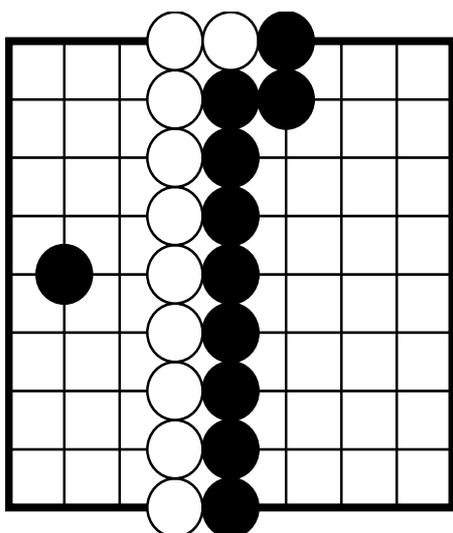
Japonaise : Noir=34t+0pr
Blanc=27t+0pr+6,5k **Noir+0,5**

Chinoise : Noir=34t+10pi
Blanc=27t+10pi+6,5k **Noir+0,5**

Française : Noir=34t-0pr-1pa
Blanc=27t-0pr-1pa+6,5k **Noir+0,5**

Fig. 1

Noir rajoute un coup et Blanc ne répond pas



La partie se termine par N B5, B pass, N pass, B pass
Partie à égalité, komi 6,5, pas de prisos

Japonaise : Noir=34t+0pr
Blanc=27t+1pr+6,5k **Blanc+0,5**

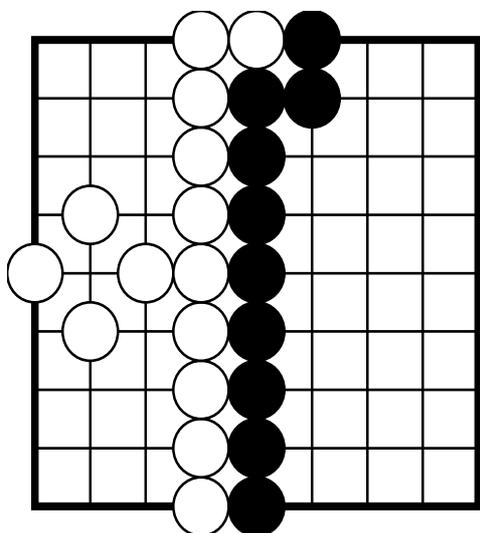
Chinoise : Noir=34t+10pi
Blanc=27t+10pi+6,5k **Noir+0,5**

Française : Noir=34t-1pr-1pa
Blanc=27t-0pr-2pa+6,5k **Noir+0,5**

On peut rejouer en gote dans le territoire de l'adversaire en règles chinoise et française

Fig. 2

Faut-il capturer les prisonniers ?



La partie se termine par N B5, B C5, N pass, B 4, N pass, B B6, N pass, B A5, N pass, B pass
Partie à égalité, komi 6,5, Blanc a 1 prisos

Japonaise : Noir=34t+0pr
Blanc=23t+1pr+6,5k **Noir+3,5**

Chinoise : Noir=34t+10pi
Blanc=23t+14pi+6,5k **Noir+0,5**

Française : Noir=34t-1pr-4pa
Blanc=23t-0pr-1pa+6,5k **Noir+0,5**

On peut capturer nos prisonniers en règles chinoise et française

Fig. 3

Faut-il capturer la pierre A9 ?

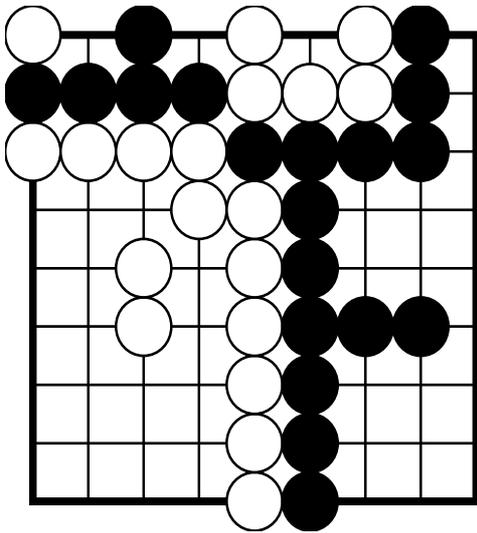


Fig. 7

La partie se termine par N pass, B pass
Partie à égalité, komi 0,5, pas de prisu

Japonaise : Noir=19t+0pr
Blanc=21t+0pr+0,5k **Blanc+2,5**

Chinoise : Noir=19t+0s+19pi
Blanc=21t+1s+19pi+0,5k **Blanc+3,5**

Française : Noir=19t+0s-0pr-1pa
Blanc=21t+1s-0pr-1pa+0,5k **Blanc+3,5**

Noir capture en B9

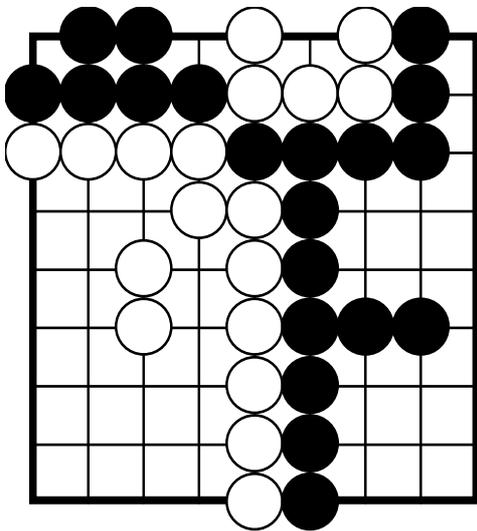


Fig. 8

La partie se termine par N B9, B pass, N pass, B pass
Partie à égalité, komi 0,5, Noir possède 1 prisu

Japonaise : Noir=19t+1pr
Blanc=21t+0pr+0,5k **Blanc+1,5**

Chinoise : Noir=19t+1s+20pi
Blanc=21t+1s+18pi+0,5k **Blanc+0,5**

Française : Noir=19t+1s-0pr-1pa
Blanc=21t+1s-1pr-2pa+0,5k **Blanc+0,5**

Il faut donc capturer les prisonniers dans un seki

Exemple 4 : "4 courbés dans le coin"

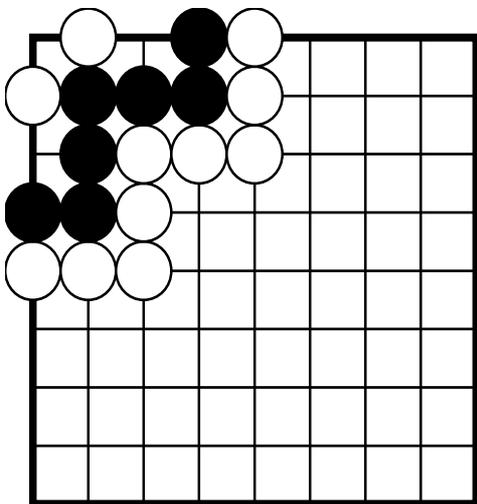


Fig. 9

Cette forme est le « bent 4 in the corner », elle est morte par règle en règle japonaise. Pourquoi ?

Parce que pour tuer Noir, Blanc doit attendre la fin de la partie, éliminer toutes les menaces possibles de Noir en jouant dans son territoire, puis démarrer le kô. Éliminer les menaces fait perdre des points à Blanc en règle japonaise, c'est pour cette raison que cette forme est déclarée morte.

Par contre en règle chinoise ou française, Blanc peut jouer dans son territoire pour éliminer toutes les menaces puisque cela ne lui coûte aucun point

Une exception toutefois, bent 4 et menace indestructible

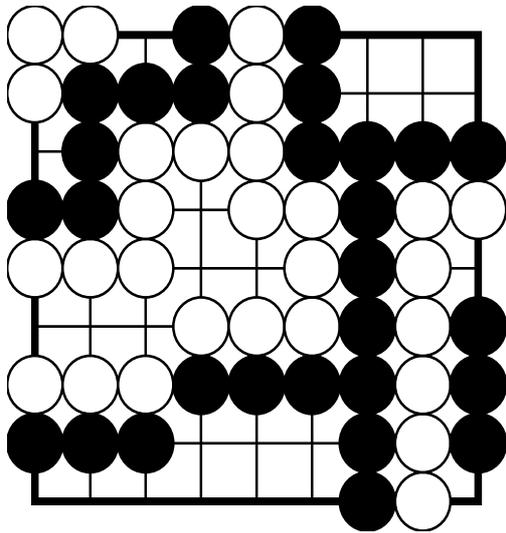


Fig. 10

La partie se termine par N pass, B pass
Partie à égalité, komi 0, pas de pris

Japonaise : Noir=15t+0pr
Blanc=15t+7pr+0k **Blanc+7**

Chinoise : Noir=15t+28pi
Blanc=6t+28pi+0k **Noir+9**

Française : Noir=15t-0pr-1pa
Blanc=6t-0pr-1pa+0k **Noir+9**

Le bent 4 est mort en règle japonaise et donne un seki en règle chinoise

Au lieu de passer, Blanc déclenche le kô et ne répond pas à la menace

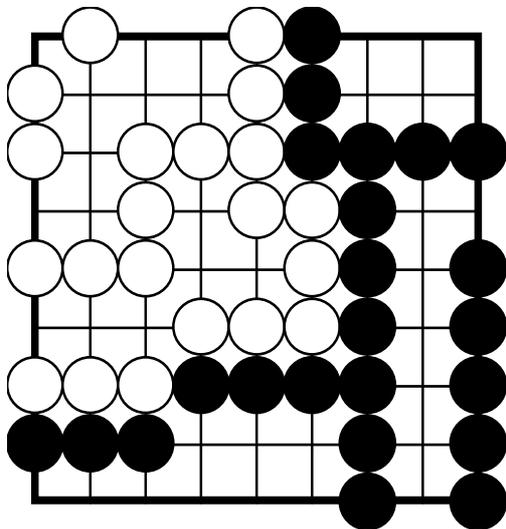


Fig. 11

Noir a passé 1 fois et la partie se termine par B pass, N pass, B pass
Partie à égalité, komi 0, Blanc possède 9 prisos et Noir en possède 11.

Japonaise : Noir=22t+11pr
Blanc=15t+9pr+0k **Noir+9**

Chinoise : Noir=22t+23pi
Blanc=15t+21pi+0k **Noir+9**

Française : Noir=22t-9pr-2pa
Blanc=15t-11pr-2pa+0k **Noir+9**

Blanc aurait du passer en règle japonaise

Au lieu de passer, Blanc déclenche le kô, répond à la menace et perd le kô

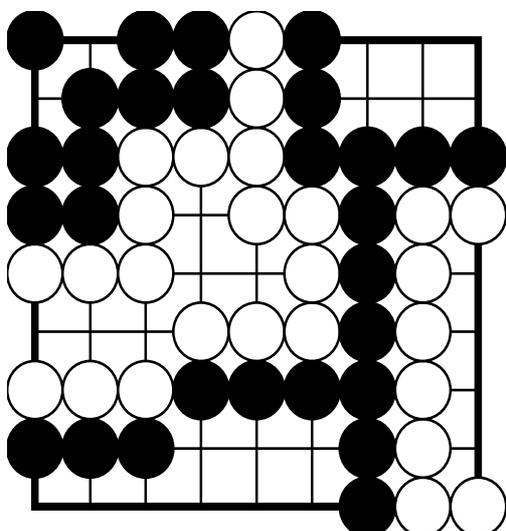


Fig. 12

Noir a passé 1 fois et la partie se termine par B pass, N A7, B pass, N pass, B pass.
Partie à égalité, komi 0, Blanc possède 5 prisos et Noir en possède 6.

Japonaise : Noir=17t+6pr
Blanc=10t+5pr+0k **Noir+8 ??**

Chinoise : Noir=17t+28pi
Blanc=10t+26pi+0k **Noir+9**

Française : Noir=17t-5pr-2pa
Blanc=10t-6pr-3pa+0k **Noir+9**

Blanc aurait du passer en règle japonaise

Exemple 5 : Simple ou super kô ?

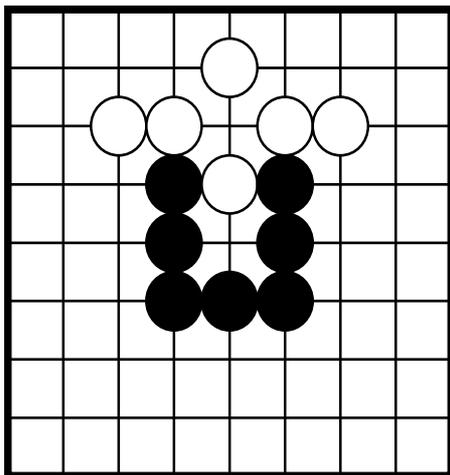


Fig. 13

A Blanc de jouer.

Supposons que Blanc joue E5, et que Noir capture en E7.

Blanc a-t-il le droit de reprendre en E6 ?

En japonaise (simple kô), Blanc a le droit puisqu'il ne reproduit pas le goban tel qu'il l'avait laissé 2 coups avant.

En chinoise (super kô de position), Blanc n'a pas le droit puisqu'il reproduirait une position (celle de la figure)

En française (super kô de situation), Blanc a le droit puisqu'il ne reproduit pas la même situation : en effet, sur la figure c'est à Blanc de jouer, alors qu'après avoir repris en E6 c'est à Noir de jouer

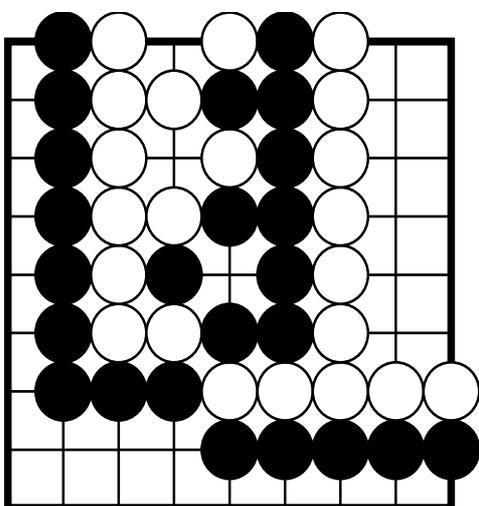


Fig. 14

Triple kô

A Noir de jouer, qui gagne la partie ?

Japonaise : partie nulle

Chinoise : Noir gagne en capturant Blanc

Française : Noir gagne en capturant Blanc

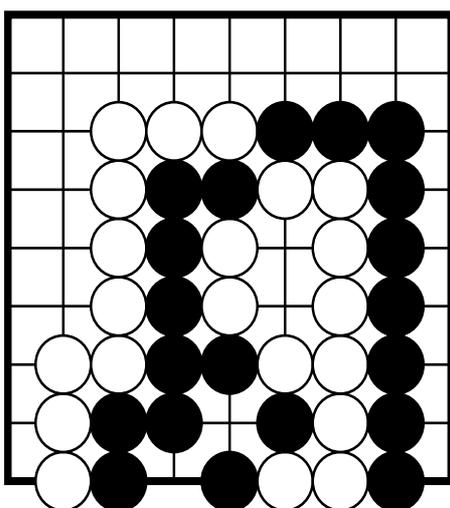


Fig. 15

Le kô gluant

A Noir de jouer, comment se déroule la partie ?

La partie se termine à 20%, lire les explications ici :

<http://denis.feldmann.club.fr/escarko.htm>

Japonaise : Le perdant peut forcer un nul

Française et chinoise : Le premier qui passe perd son groupe !

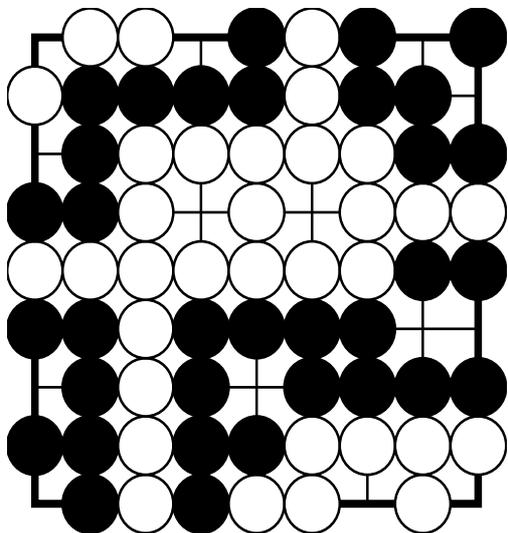


Fig. 16

5 courbés dans le coin

A Blanc de jouer, qui gagne?

Japonaise : il y a un seki au nord-ouest

Française :

Blanc, en utilisant habilement la règle du super kô, peut tuer le groupe noir du coin nord-ouest !!

<http://denis.feldmann.club.fr/bestiaire3.htm#fseki>

Exemple 6 : Et les parties à handicap ?

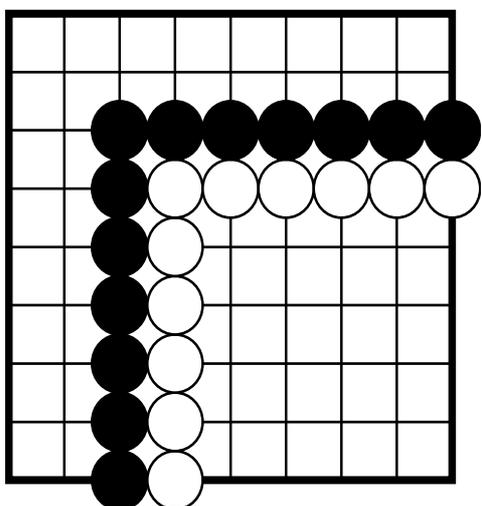


Fig. 17

La partie se termine par N pass, B pass

Partie à Handicap 3, komi 0,5, pas de prisos.

Japonaise : Noir=32t+0pr

Blanc=25t+0pr+0,5k

Noir+6,5

Chinoise : Noir=32t+13pi

Blanc=25t+11pi+2h+0,5k

Noir+6,5

Française : Noir=32t-0pr-1pa

Blanc=25t-0pr-1pa+0,5k

Noir+6,5

Si Noir passe le premier, les règles donnent le même résultat

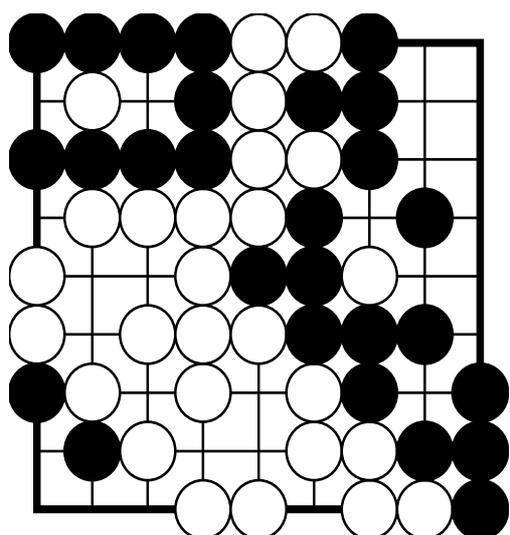


Fig. 18

La partie se termine par B pass, N pass, B pass

Partie à Handicap 3, komi 0,5, Noir possède 5 prisos et Blanc en possède 8.

Japonaise : Noir=13t+6pr

Blanc=26t+19pr+0,5k

Blanc+26,5

Chinoise : Noir=13t+16pi

Blanc=26t+26pi+2h+0,5k

Blanc+25,5

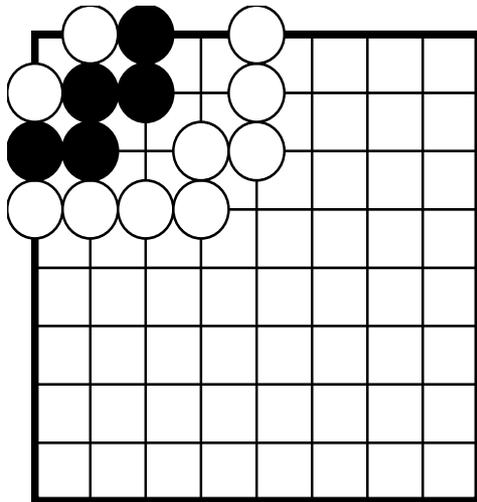
Française : Noir=13t-19pr-1pa

Blanc=26t-6pr-2pa+0,5k

Blanc+25,5

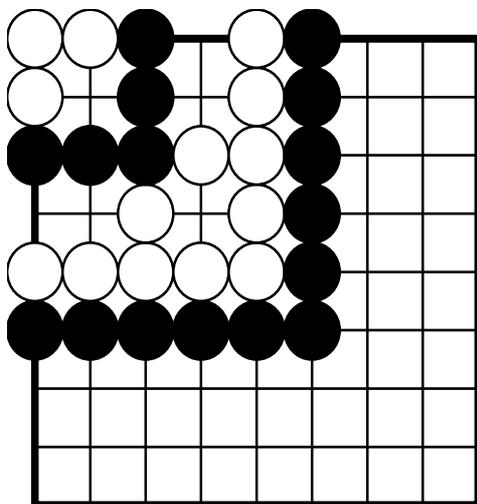
Si Blanc passe le premier, Blanc perd 1 point en règle chinoise (et en française)

Exemple 7 : Et pour terminer, le suicide :



Si le suicide est permis, Blanc possède une menace de kô en A9

Fig. 19



Si le suicide est permis, Blanc joue B8 et obtient un seki
Si le suicide n'est pas permis, tous les Blancs sont morts

Voir :

<http://senseis.xmp.net/?Suicide>

Fig. 20

Références :

<http://denis.feldmann.club.fr/reglefrancaise.htm> : la règle officielle française

<http://denis.feldmann.club.fr/regles.htm>

<http://denis.feldmann.club.fr/bestiaire.htm>

<http://senseis.xmp.net/>

<http://home.snafu.de/jasiek/>

<http://jhubert.club.fr/Go/Rules/DecompteHandicap.htm>