

M 07325 - 26 - F. 8,90 €



26

L'UNIVERS DES JEUX

LA COLLECTION DES PLUS GRANDS JEUX DE SOCIÉTÉ



Le jeu de Go

La règle du jeu



Stratégies

EDITIONS Fabbri En collaboration avec



Nombre de joueurs

2

Âge minimum

12 ans

Durée d'une partie

60 minutes

Niveau de difficulté



Concentration



Hasard



Convivialité



UN JEU DE STRATÉGIE VENU D'ASIE

Le jeu de Go est né en Chine à la fin du troisième millénaire av. J.-C, sous le nom de *Weiqi*. Selon la légende, il aurait été inventé vers l'an 2300 avant notre ère par l'Empereur Yao, connu pour sa sagesse. Les premiers écrits mentionnant ce jeu remontent au XIII^e siècle av. J.-C., mais il ne fera l'objet d'un premier traité qu'à la fin de la dynastie Han (25-220). Depuis la Chine, le *Weiqi* se répandit en Corée au V^e siècle sous le nom de *Baduk*, puis, dans les années 700, au Japon où il prit son nom actuel de Go. Il y était pratiqué par les élites, nobles de la cour impériale, moines et samourais. Trois grandes écoles de Go y furent fondées en 1603. Leurs membres

Comme les Échecs, le Go représente le jeu de stratégie par excellence. Il incarne aussi pour beaucoup la spiritualité orientale. Les joueurs ne s'opposent pas en un choc frontal, mais usent de stratégies subtiles pour étendre progressivement leur territoire, tout en capturant les pions adverses en position de faiblesse.

se défiaient chaque année à l'occasion de tournois acharnés. Mais il faudra attendre les XIX^e et XX^e siècles pour que le Go devienne un divertissement national dans ce pays. Les meilleurs professionnels, auxquels on attribue des *Dan*, comme dans les arts martiaux, s'y affrontent au cours de duels très populaires, sponsorisés par les banques, les assurances et les industries. Ce sont les récits de voyage de Jésuites, qui ont fait connaître le Go en Europe au XVI^e siècle. Leibniz lui a consacré un traité en 1710. Mais ce n'est qu'au début des années 1970 que ce vieux jeu de stratégie (le seul où l'homme parvient encore à battre l'ordinateur!) s'imposera sur le vieux continent et dans le reste du monde.



Les règles du Go sont simples. Il suffit de quelques minutes pour les apprendre... mais une vie entière ne suffit pas à épuiser toutes les finesses de ce jeu!

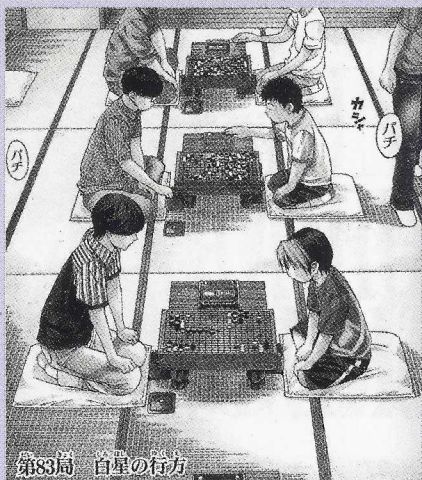
Le Go se joue à deux sur le « Goban », un plateau quadrillé qui est vide au début de la partie. L'un après l'autre, les joueurs posent leurs pions, ici appelés « pierres », sur les intersections du plateau, et non pas, comme on en a l'habitude, dans les cases. Au jeu de Go, contrairement aux Dames ou aux Échecs, le but n'est pas d'anéantir son adversaire en capturant toutes ses pierres, mais de créer et de consolider des territoires de plus en plus vastes sur le Goban. La capture des pierres, qui passe par de nombreuses astuces tactiques et choix stratégiques, est un moyen de défendre ou d'étendre son territoire – elle n'est jamais une fin en soi.

De manière générale, le Go est un jeu qui récompense l'équilibre et la stratégie: il faut accepter de reculer sur une zone du Goban pour mieux progresser sur une autre, de perdre quelques pierres à un endroit pour en sauver un peu plus ailleurs. Une stratégie déséquilibrée consistant à capturer systématiquement le plus grand nombre de pierres de son adversaire, ou à occuper rapidement le plus grand nombre de positions, se solde, la plupart du temps, par une défaite.



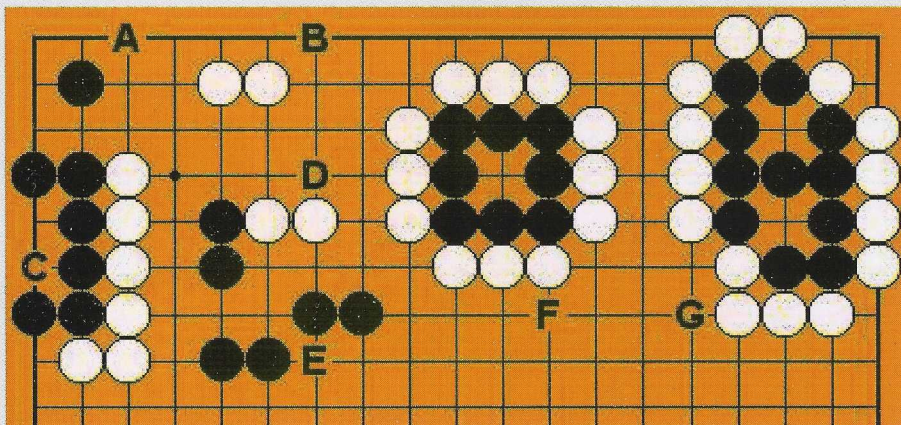
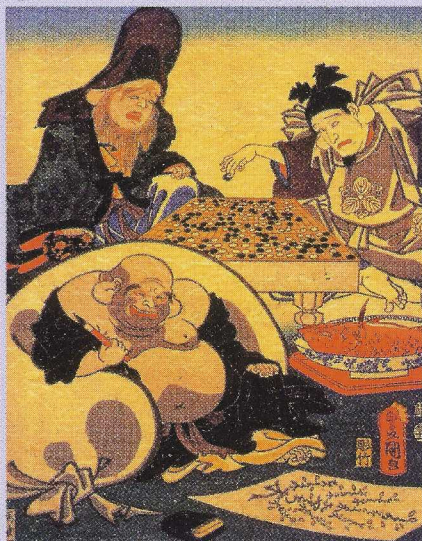
Votre coffret comprend :

- Le Goban: un plateau quadrillé par 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales, ce qui donne un total de 361 intersections. Les enfants et les débutants peuvent s'initier aux bases du Go en jouant sur des Goban de plus petite taille (9 × 9 ou 13 × 13 lignes).
- 361 pions (les pierres): 181 de couleur noire et 180 de couleur blanche. Avec ce numéro, vous recevrez 100 pierres de chaque couleur, ce qui vous permettra de jouer sur un plateau de 13 × 13 lignes. Les 161 pierres supplémentaires vous seront données avec le prochain numéro de la collection, qui comportera une seconde rubrique consacrée au jeu de Go.



Ci-dessus : tournoi de Go représenté dans un manga (Mikaru No Go) entièrement dédié à ce jeu.

Ci-dessous : image extraite d'un calendrier sur le thème du jeu de Go.



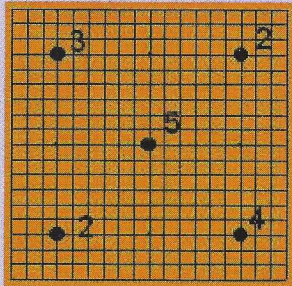
1 Le Go se joue à deux, Noir contre Blanc. Au début de la partie, le Goban est vide. Par convention, c'est toujours Noir qui commence. Le mouvement et la capture sont régis par deux règles fondamentales.

2 La règle du mouvement est simple : chacun des joueurs place à tour de rôle une pierre sur une intersection libre du Goban. Une fois posée, une pierre ne peut plus être déplacée.

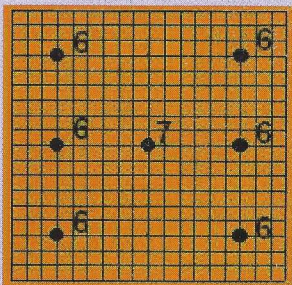
3 La règle de la capture demande un peu plus d'explications. Chaque pierre posée sur le Goban se caractérise par son nombre de « libertés », c'est-à-dire par le nombre des intersections libres, horizontales et verticales adjacentes à cette pierre. Une pierre posée à l'intérieur du Goban a quatre intersections libres, quatre libertés (cf. la figure A dans le schéma ci-dessus). Une pierre posée sur un côté du Goban n'a que trois libertés. Une pierre posée sur un angle n'en a que deux. Si une pierre occupe l'une des libertés d'une autre pierre de même couleur, les deux sont connectées et forment ce que l'on appelle une « chaîne ». Le nombre de liberté de la chaîne est égal au total des intersections libres adjacentes. Dans la figure B ci-dessus, les pierres blanches, formant chaîne, ont ensemble six libertés (six intersections libres autour d'elles). Dans la figure C, Noir a cinq libertés, Blanc neuf. Dans la figure D, Noir et Blanc ont cinq libertés. Dans la figure E, les deux chaînes de Noir sont séparées (la diagonale ne crée pas une chaîne), et possèdent chacune six libertés.

4 Le concept de liberté est fondamental pour comprendre la capture. Une pierre ou une chaîne de pierres est en effet capturée lorsqu'elle est privée de sa dernière liberté. Elles sont alors ôtées du plateau et les intersections qu'elles occupaient sont libérées. Dans la figure F, Noir est entièrement entouré par Blanc. Il suffit que Blanc joue une pierre au centre pour capturer toutes les pierres adverses. Une pierre ou une chaîne à laquelle il ne reste ainsi qu'une liberté est donc menacée de capture au tour suivant. Dans le vocabulaire du Go, on dit qu'elle est en *atari*.

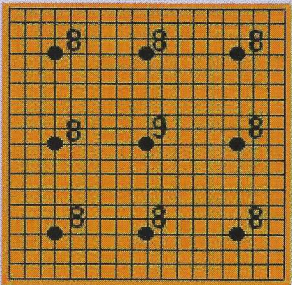
Deux joueurs de force différente peuvent néanmoins jouer au Go à égalité de chances grâce à un système de handicap : selon son niveau, le joueur le plus faible, qui prend toujours les Noirs, se voit octroyer au départ deux à neuf pierres supplémentaires qui sont pré-positionnées sur le Goban avant le début de la partie comme indiqué ci-dessous :



Un joueur de handicap 5 (ci-dessus) place 5 pierres (deux en 2, une en 3, 4 et 5).

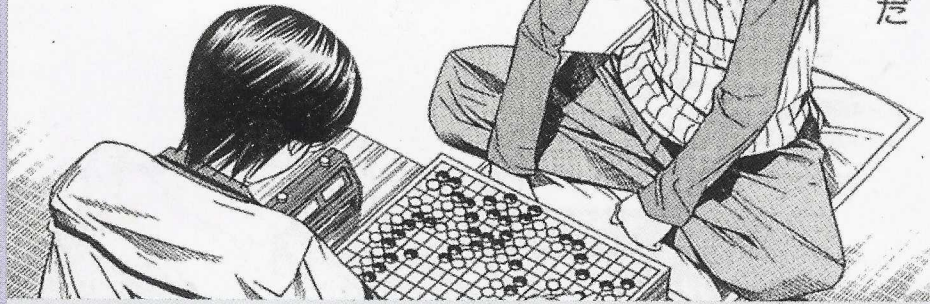


Un joueur de handicap 7 (ci-dessus) place 7 pierres (six en 6 et une en 7).



Un joueur de handicap 9 (ci-dessus) place 9 pierres (huit en 8 et une en 9).

オレとも
クチきかねエシ
伊角さん
らしくねエよ



昨日進藤に負けたのが
気持ちの上で
尾を引いてるんだ

Dans la figure F (cf. page précédente), on dit que Noir a un seul « œil », c'est-à-dire une seule liberté intérieure. En revanche, dans la figure G, Noir a deux yeux. Dans la figure F, Noir peut, comme nous l'avons vu, être capturé si Blanc place une pierre dans son œil unique. Ce n'est pas le cas de la figure G : pour capturer les pierres noires, il faudrait placer simultanément un Blanc dans chaque œil, ce qui est évidemment impossible puisque l'on ne joue qu'une pierre à la fois. Une pierre ou une chaîne de pierres est dite « vivante » tant qu'il lui reste une liberté. Une figure à deux yeux comme en G sera vivante, puisqu'imprenable, jusqu'à la fin de la partie.

⑤ Il existe quelques mouvements interdits au Go. Le principal est le « suicide » : un joueur n'a pas le droit de poser une pierre à un endroit où elle ne posséderait aucune liberté, à moins que ce mouvement ne supprime la dernière liberté d'une pierre ou d'une chaîne adverse. D'autres limitations de ce genre, comme le *seki* et le *ko*, seront examinées plus loin.

TERRITOIRES ET CAPTURES

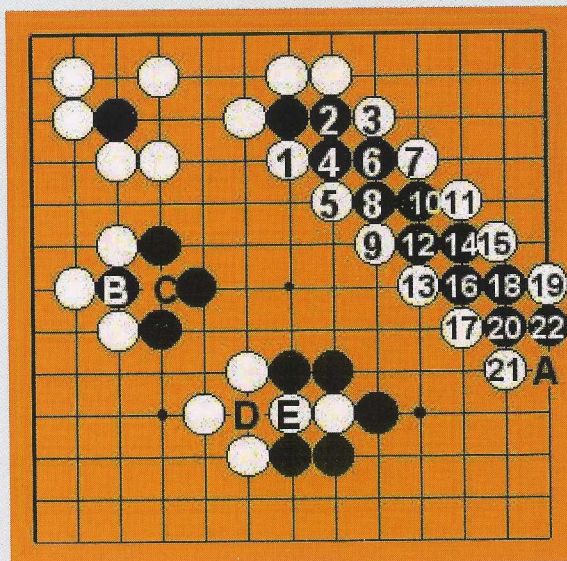
⑥ Les débutants se posent toujours la même question au cours de leurs premières parties : si l'on peut poser ses pierres n'importe où sur le Goban, y compris au sein des territoires adverses, comment distinguer ce qui est un territoire et ce qui n'en est pas un ? La réponse est simple : un territoire est délimité par une chaîne de pierres lorsqu'il est possible, en dernier ressort, de capturer toutes les pierres que l'adversaire voudrait poser à l'intérieur. Dans la partie donnée en exemple page 6, tous les territoires délimités sont ainsi défendables contre une attaque adverse.

⑦ Si la capture des pierres adverses n'est pas l'objectif essentiel au Go, elle contribue de façon décisive à la défense des territoires. Il est donc indispensable de maîtriser les stratégies de capture. Nous allons en examiner quelques-unes.



PHASES DE JEU

Une partie de Go se déroule en trois phases : l'ouverture (*fuseki*), le milieu de partie (*chuban*) et la fin (*yose*). L'ouverture (une cinquantaine de coups quand on joue sur le Goban entier) est une phase décisive, car chaque joueur y délimite les futures frontières de ses territoires. Les pierres posées pendant cette phase sont autant de bornes appelées à être reliées plus tard. L'ouverture est achevée quand commencent les vrais combats de capture autour de la consolidation des territoires. Cette phase médiane est elle aussi importante. Trop s'attarder sur la capture de pierres adverses sur une zone du Goban peut conduire à négliger ses autres territoires. Le résultat d'un seul combat peut aussi faire définitivement basculer la partie en faveur d'un joueur. Lorsque les chaînes de pierres sont à peu près stables, on parvient à la fin de partie. Beaucoup de mouvements sont alors possibles, mais ils valent peu de points.



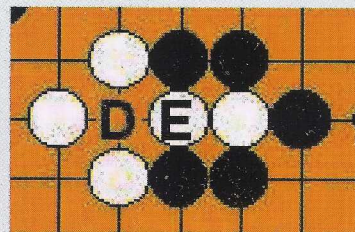
Exemple des captures les plus communes.

- ⑧ Le filet: la première technique de capture, en haut à gauche sur la figure ci-dessus, porte le nom éloquent de *geta* ou filet. La pierre noire a deux libertés, mais elle ne peut en fait s'échapper. Si Noir pose une pierre sur une des deux cases adjacentes, Blanc pourra bloquer le mouvement au coup suivant et placer les deux pierres noires en *atari* (une seule liberté pour la chaîne).
- ⑨ L'escalier: ce coup classique appelé *shisho* ou escalier en raison de la forme que dessinent les pierres au cours du jeu, n'est pas sans évoquer le célèbre coup du berger des Échecs. Il est redoutable pour les débutants, qui n'éventent pas toujours le piège assez tôt pour pouvoir s'y soustraire. Sur la figure ci-dessus, en haut à droite, lorsque Blanc joue en 1, il place la pierre noire en *atari*. Noir se défend en 2, mais Blanc contre-attaque en 3. En fait, à partir de cette configuration initiale, Noir ne pourra jamais échapper au piège. Blanc continuera à l'encercler de chaque côté, et effectuera la capture dès qu'il aura atteint un bord (dernier coup A). Pour éviter cette issue fatale, Noir doit s'apercevoir assez tôt du piège: dès que Blanc pose une pierre en 1, Noir évite 2 et joue sur n'importe quelle intersection du futur escalier (par exemple 3, 4, 5 ou 6). Ainsi, il bloque à l'avance l'encercllement esquissé par son adversaire.
- ⑩ L'éternité: la pierre B dans la figure ci-dessus donne lieu à une situation particulière appelée *ko* (l'éternité). Blanc peut capturer B en plaçant une pierre sur C. Mais, au coup suivant, Noir peut capturer C en se remplaçant sur B. La règle du *ko* a été instituée pour éviter la répétition sans fin des mêmes mouvements. Elle dispose que le joueur qui a subi la première capture (Noir dans notre exemple) n'a pas le droit de recapturer au coup suivant et doit jouer sur une autre intersection du Goban. Blanc a alors la possibilité de consolider cette zone en la remplissant. S'il ne le fait pas et joue lui aussi ailleurs sur le Goban, Noir peut revenir au tour suivant pour capturer la pierre blanche, et c'est Blanc qui devra alors obéir à la règle du *ko*.

Les origines du Go sont très anciennes donc incertaines, et la légende le dispute souvent à l'histoire. Deux versions de la genèse de ce jeu sont couramment avancées. Selon les uns, il aurait été inventé environ 2300 ans avant notre ère par l'empereur chinois Yao, célèbre pour sa sagesse. Pour d'autres, c'est son successeur, l'empereur Shun (2255-2205 av. J.-C.), qui aurait créé le Go pour développer l'intelligence de son fils. Quoi qu'il en soit, il semble établi que le Go s'est répandu à cette époque dans la cour impériale et l'aristocratie chinoise. Les premiers Gobans étaient probablement formés d'un quadrillage de 17 lignes, et non de 19 comme dans le jeu actuel (au Tibet, autre berceau possible du Go, on joue d'ailleurs encore sur des plateaux de 17x17 lignes).

Il se pourrait du reste que le plateau quadrillé et les pierres du Go aient d'abord servi à effectuer des calculs, comme les abaqués (tables à calcul) des Grecs et des Romains, et que l'idée d'utiliser le Goban comme support d'un jeu de stratégie ne soit apparue qu'ultérieurement. Cela pourrait expliquer l'origine des neuf points de handicap (*hoshi*). Inconnus dans l'ancien jeu chinois du *weiqi*, ces points qui n'apparaissent que plus tard au Japon, pouvaient en effet faciliter certains calculs grâce à la position symétrique des pierres correspondantes sur le plateau.

11 Dans le schéma ci-contre, la règle du *ko* que nous venons d'examiner ne s'applique pas. Noir capture deux pierres en jouant D. Blanc capture ensuite D en jouant E, mais E ne peut être capturé au tour suivant par Noir.

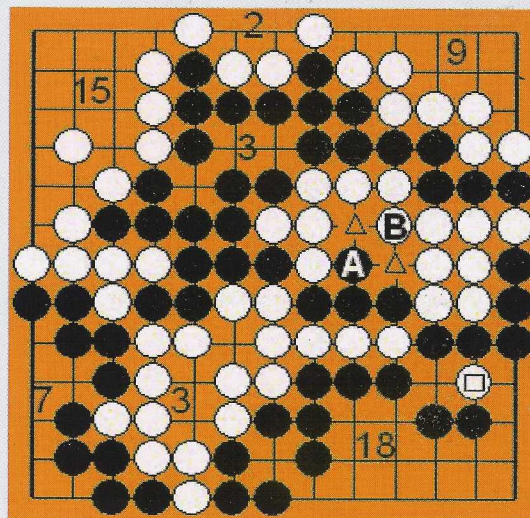


12 Une partie de Go s'achève d'un commun accord entre les joueurs, lorsque toutes les frontières des territoires sont stables et que l'on ne peut plus pénétrer chez l'adversaire sans se faire capturer. On procède alors au calcul des points pour désigner le vainqueur.

DÉCOMPTE DES POINTS

13 Le schéma ci-dessous montre une partie achevée, sur un Goban de 13x13 lignes. Noirs possède trois territoires: en bas, à gauche, avec 7 intersections libres à l'intérieur; en bas, à droite, avec 18 intersections libres (et une pierre blanche marquée d'un carré); en haut, au centre, avec 3 intersections. La pierre blanche est considérée comme prisonnière, et retirée du Goban au profit de Noir. Blanc a, quant à lui, deux territoires: un en bas du Goban, avec 3 intersections; un autre en haut, que nous avons subdivisé par commodité en trois parties comprenant respectivement 15, 2 et 9 intersections.

14 Chaque joueur totalise les intersections libres de ses territoires. De la somme ainsi obtenue, il déduit le nombre de pierres capturées par son adversaire, ce qui lui donne son score. Par convention, Blanc ajoute à ce score 5 points et demi (le *komi*), pour compenser l'avantage de Noir qui a joué en premier. Le demi-point du *komi* fait qu'il n'y a jamais de scores identiques, donc de partie nulle. La victoire revient au joueur ayant le score le plus élevé.

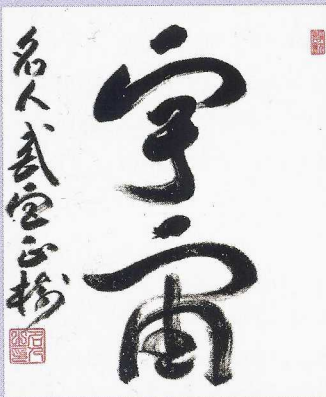


Exemple de calcul de points. Outre ses territoires, Noir a capturé 3 pierres blanches, Blanc n'a aucun prisonnier.
Blanc: territoires (15 + 2 + 9 + 3) + *komi* (5,5) - prisonniers (3) = 31,5
Noir: territoires (7 + 3 + 18) = 28



GRADES

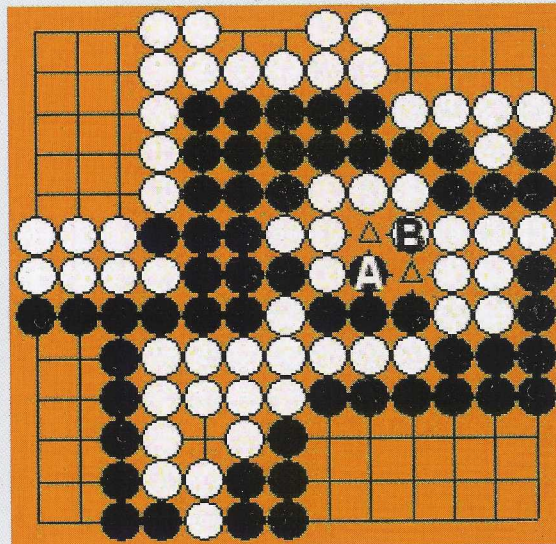
Les grades du Go sont comparables à ceux des arts martiaux. Les débutants sont classés du 30^e Kyu (le plus faible) au 1^{er} Kyu (le plus fort). Les joueurs confirmés sont, quant à eux, classés par Dan, du plus faible (1^{er} Dan, grade immédiatement supérieur au 1^{er} Kyu) au plus fort (7^e Dan). Au-delà, on passe dans la catégorie des professionnels: le 1^{er} Dan professionnel correspond au 7^e Dan amateur. On peut ensuite passer 2^e, puis 3^e Dan professionnel, qui constitue le sommet de la hiérarchie. Le grade d'un joueur est attesté par un diplôme appelé *menjo*.



Le style de jeu des grands joueurs est symbolisé une calligraphie. Celle-ci, de Massaki Takemiya, figure « le cosmos ».

15 Une fois la partie finie, un problème peut se poser quant à la délimitation exacte des frontières de chaque territoire. Dans le schéma ci-dessous, les pierres A et B représentent ce cas, appelé *seki*. Entre les chaînes de pierres, on ne trouve que deux intersections libres, marquées d'un triangle. Si Noir joue sur l'une d'elles, il se met en *atari* et permet à Blanc de capturer ses pierres au coup suivant. Mais il en va de même pour Blanc. Autrement dit, aucun des deux joueurs n'a intérêt à placer une pierre sur ces positions. Ces intersections libres sont donc considérées comme neutres et n'entrent dans le score d'aucun des deux joueurs.

Pour faciliter le calcul des scores, on redispose les pierres de manière à former des territoires rectangulaires (schéma ci-dessous). Les pierres capturées au cours de la partie sont replacées dans les territoires de l'adversaire, ce qui simplifie le décompte: il suffit tout simplement de compter les intersections libres dans chaque territoire (sans oublier d'ajouter le *komi* à Blanc).



STRATÉGIE

Alors que le champion international d'Échecs Kasparov a été battu par un ordinateur surpuissant, le Go est le seul jeu de stratégie qui défie aujourd'hui encore la modélisation informatique. C'est dire que, sous ses dehors simples, pour ne pas dire simplistes, ce jeu est complexe... Le débutant s'aperçoit vite que certains coups sont plus profitables que d'autres, mais des millénaires de pratique ont permis de développer des tactiques et des stratégies complexes qui permettent de mettre l'adversaire en difficulté et de contrôler un maximum de territoires pour gagner plus de points possibles.

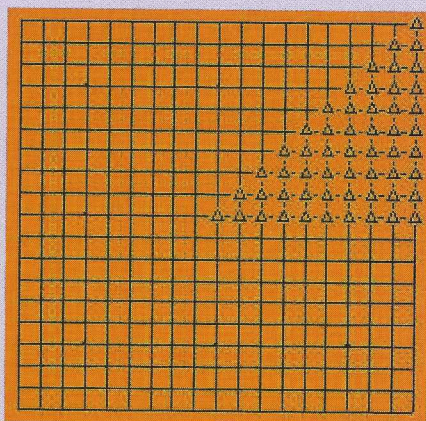
Où et comment débiter. Au commencement de la partie, les joueurs sont face à un Goban vide, où toutes les intersections sont libres. De quoi désarçonner les débutants, qui se posent toujours la même question: pourquoi poser sa pierre à tel endroit plutôt qu'à tel autre?

Le Go est régi par un certain nombre de règles traditionnelles, non écrites, qui fixent le déroulement de la partie et le comportement des joueurs. Par convention, le joueur le plus fort (ou le plus âgé) a toujours les pierres blanches en début de partie.

Pour son premier coup, Noir doit placer une pierre sur l'une des intersections du huitième de Goban (demi-carré) situé sur la partie supérieure droite (les intersections marquées d'un triangle dans le schéma ci-dessous). Étant donné la symétrie du plateau de jeu, cette contrainte n'est pas un handicap pour la suite de la partie. En aucun cas un joueur ne doit signaler à son adversaire qu'il est en situation d'*atari* ou qu'il s'apprête à attaquer une chaîne de pierres.

À la fin de la rencontre, on remercie l'adversaire (qu'il soit gagnant ou perdant) et les joueurs retirent ensemble les pièces du Goban.

BLANC



NOIR

Par convention, Noir doit jouer son premier coup dans l'une des intersections marquées d'un triangle.

En fait, au Go comme aux Échecs, il existe des techniques d'ouverture efficaces, dont certaines sont célèbres et très étudiées chez les professionnels.

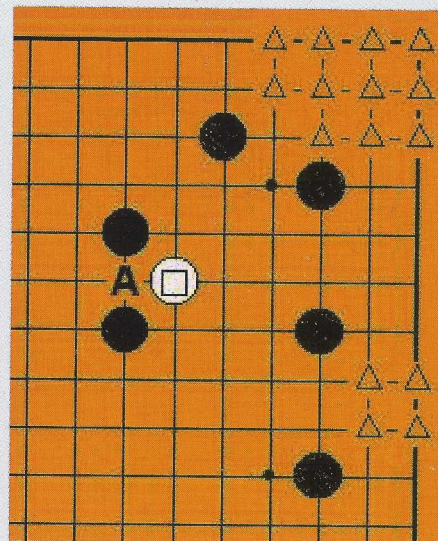
Le principe général en est simple: il vaut mieux occuper d'abord les angles puis les bords du Goban, plus propices à la délimitation de territoires. Le centre du plateau sera disputé en dernier (milieu et fin de partie).

Observons les deux pierres noires en haut à droite dans le schéma ci-contre. Même si cela ne paraît pas évident pour un débutant, elles bloquent de manière relativement sûre l'angle du Goban (les intersections marquées d'un triangle). Si Blanc joue dans cette zone, Noir pourra toujours capturer ses pierres grâce aux positions stratégiques qu'il occupe. Le nombre exact de points de ce territoire potentiel ne sera calculé qu'en fin de partie, mais il ne devrait pas être inférieur à 10.

Les mêmes pierres jouées sur le bord (en bas sur le schéma) rapportent beaucoup moins de points: à peu près quatre (intersections marquées de triangles). Si les pierres noires étaient plus éloignées d'une seule intersection, Blanc pourrait facilement attaquer au milieu et disloquer cette ébauche de frontière d'un futur territoire.

Examinons maintenant le cas où les deux pierres noires sont jouées en ouverture vers le centre du Goban (à gauche). Elles ne délimitent aucun territoire. Si Blanc attaque (pierre marquée d'un carré), Noir devra se défendre en jouant en A. Il obtiendra une ligne (un « mur » dans le jargon du Go) sans grand potentiel de développement. Au Go, un angle possède deux frontières « naturelles », un bord une seule, le centre aucune. Pour s'en convaincre, il suffit d'essayer d'encercler quatre intersections sur le Goban. Cinq pierres suffisent dans l'angle, huit pierres sont nécessaires sur le bord, douze sont indispensables à l'intérieur du plateau. La bonne stratégie commande d'utiliser le minimum de pierres pour occuper le maximum de territoires, donc d'attaquer les angles en premier lieu.

Développer ses positions. Chaque joueur place ses pierres à tour de rôle: à nombre égal de pierres sur le Goban, l'avantage revient donc à celui qui est le plus efficace et le plus économe dans le choix de ses positions stratégiques. Pour s'assurer d'un territoire de 10 points, le joueur utilisant 6 pierres sera en position de force par rapport à celui qui en place 7 (ou plus). Car chaque pierre ainsi « économisée » permet de construire un autre territoire ou d'attaquer son adversaire.



Deux pierres noires suffisent à dessiner un territoire dans l'angle du Goban, et à le défendre par la suite.



LIVRES

Voici quelques livres utiles pour approfondir ses connaissances sur le jeu de Go :

Pierre Aroutcheff,
Le jeu de Go
(Chiron).

Pierre Aroutcheff,
Perfectionnement au Go
(Chiron).

Hervé Dicky,
ABC du Go
(Chiron).

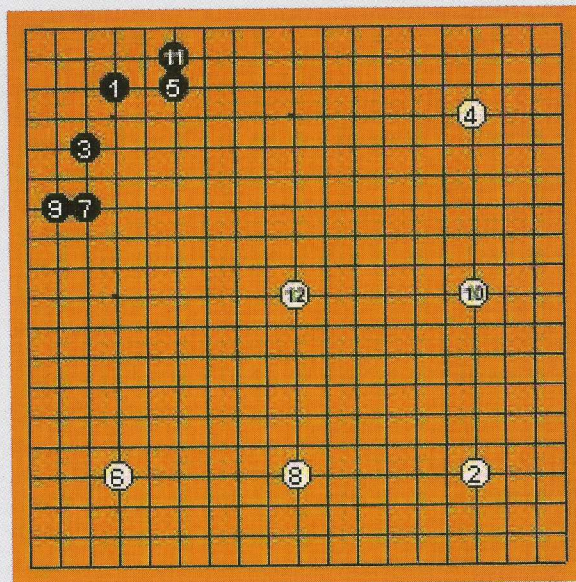
Albert Fenech,
Le Go, un jeu d'enfant
(Chiron).

Roger Girault,
Traité du jeu de Go
(Flammarion, 2 volumes).

Jean-Pierre Lalo,
Pascal Reysset,
À la découverte du Go
(Bornemann).

Eugène Lim,
Guillaume Chanson,
Les bases techniques du Go
(Chiron).

Frédéric Renaud
Introduction au Go
(Algo).



Dans les premiers coups de cette partie, Noir encercle prudemment un territoire en haut à gauche, tandis que Blanc occupe des positions stratégiques sur le reste du Goban.

Dans la première phase de la partie, il est donc préférable de ne pas jouer des pierres trop proches les unes des autres. Les intersections intermédiaires vacantes pourront être progressivement comblées par la suite, selon l'évolution de la partie sur les différentes zones du Goban. Le schéma ci-dessus illustre les premiers coups d'une partie. Noir a suivi une stratégie prudente en consacrant ses six premières pierres à la consolidation d'un territoire en haut à gauche du Goban. Ce territoire est certainement inexpugnable. Mais Blanc a choisi une stratégie bien plus ouverte, en répartissant ses pierres sur de vastes zones. Dans une partie de bon niveau, Blanc aurait déjà vaincu son adversaire à ce stade. Noir s'est assuré 20 points et peut tenter d'envahir les zones où Blanc a posé ses premières pierres. Mais l'espace circonscrit par les pierres blanches représente environ la moitié du Goban (180 points), et Noir ne parviendra pas à réussir suffisamment d'incursions pour rattraper son retard.

Conquérir des territoires plutôt que capturer. On l'a dit, mais on ne le répétera jamais assez, le but du jeu de Go n'est pas de capturer des groupes adverses : la conquête de territoires rapporte beaucoup plus de points. Le joueur qui consacre l'essentiel de son jeu à tenter d'encercler des pierres ou des chaînes de son adversaire s'apercevra toujours de son erreur au décompte final. C'est pour cette raison qu'il ne faut pas craindre de sacrifier des pierres. Perdre une chaîne de dix pierres et le territoire qu'elles déterminaient est, bien sûr, dommageable. Mais perdre deux ou trois pierres dans une zone sans intérêt ne l'est pas. Pour bien choisir entre les options, il faut apprendre à distinguer les groupes « vivants » (ceux qui ont un nombre suffisant de libertés ou, potentiellement, deux yeux) des groupes « morts » (ceux qui seront inévitablement conquis par l'adversaire). Le coup d'œil vient en jouant. Par ailleurs, la bonne stratégie consiste à prendre l'initiative plutôt qu'à réagir aux mouvements de l'adversaire, ce qui conduit droit à la défaite. Lorsque l'adversaire pose sa pierre, on évalue le nombre de points qu'il vise (ou de pierres qu'il menace) et, selon le danger, on réplique sur place ou on contre-attaque dans une autre zone du Goban.

En France, le Go a connu un réel succès à partir des années 1960. L'Association Française de Go voit le jour en 1970 et organise, la même année, le premier championnat de France. Huit ans plus tard, elle devient la FFG : Fédération Française de Go. La FFG, reconnue par les pouvoirs publics comme par les autres fédérations nationales et internationales, compte aujourd'hui plus d'un millier d'adhérents et des clubs dans toutes les régions de France (une centaine au total). Elle édite une revue trimestrielle et dispose d'un site Internet (voir ci-contre). Grâce à la notation de tous les tournois locaux, régionaux et nationaux qu'elle organise, la FFG tient à jour une « échelle nationale de niveau » où les joueurs sont classés selon leur grade (*kyu*, *dan*). Elle offre tout au long de l'année de nombreux stages d'initiation ou de perfectionnement, dont certains sont particulièrement destinés aux jeunes joueurs.

Fédération Française de Go
BP 95, 75262 Paris Cedex 06
ffg@jeudego.org



SUR INTERNET

On trouve sur Internet de très nombreux sites consacrés au jeu de Go. En voici une sélection.

<http://ffg.jeudego.org/>

C'est le site officiel de la Fédération française de Go. On y trouve des informations sur le jeu (historique, règles), des moyens pratiques pour rencontrer d'autres joueurs (clubs, stages, liens), une présentation des compétitions officielles (calendrier, dates, résultats). Il existe également un site de la Fédération européenne de Go (www.european-go.org) et de la Fédération mondiale (www.world-go.org).

<http://jeudego.org/>

Ce sympathique site d'initiation au Go propose de découvrir le jeu, avec des tests sous forme d'exercices ou des parties entières à jouer en ligne (image ci-contre).

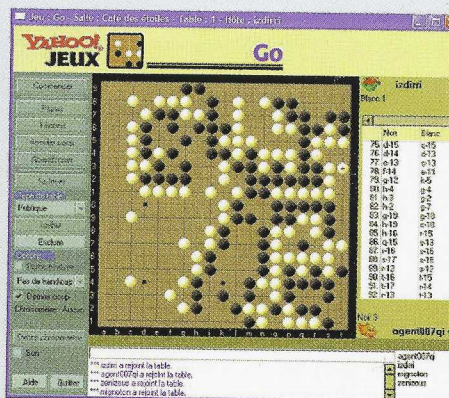
<http://www.jeudego.com>

Outre de nombreuses pages sur l'histoire et les règles du Go, ce site propose l'acquisition d'un CD-Rom interactif d'apprentissage du jeu, « Jeu de Go Teacher ».

Pour commencer, découvrez le jeu de GO avec Dédé, votre prof. interactif

Testez vos premiers réflexes avec les exercices pour débuter

Puis, jouez en direct contre GnuGo



<http://fr.games.yahoo.com/>

Le portail d'Accès Yahoo permet à ses abonnés de jouer ensemble au Go (image ci-contre). Il faut au préalable se créer une adresse Yahoo (gratuite). Ensuite, choisir « Jeux » dans le portail français (yahoo.fr) ou « Games » dans le portail américain (yahoo.com).

À signaler également: l'existence d'un trimestriel entièrement dédié au jeu, « *Go. Revue Française de Go* », créé en 1978 par François Petitjean, Gérard Gabella, Pascal Reyssset et Jérôme Hubert, aujourd'hui dirigé par Jean-Michel Fray et Nicolas Barotte. Les sommaires et les conditions d'abonnement sont consultables sur le site de la Fédération Française de Go (voir ci-dessus).