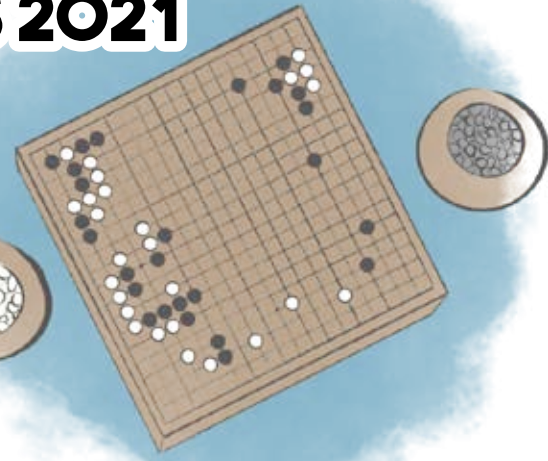




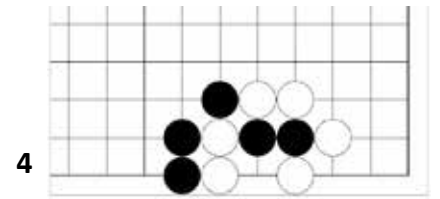
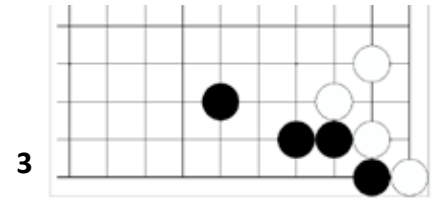
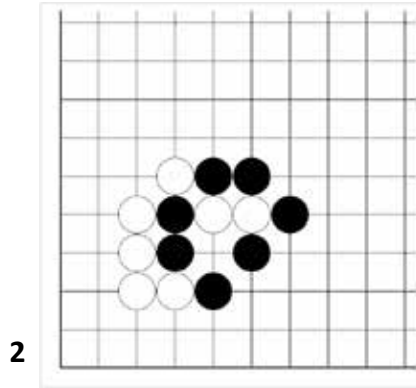
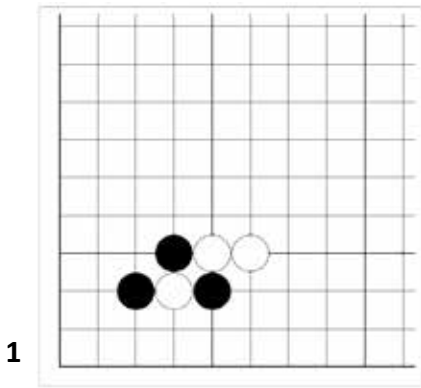
TROPHÉE DES JEUNES 2021

GO & IA

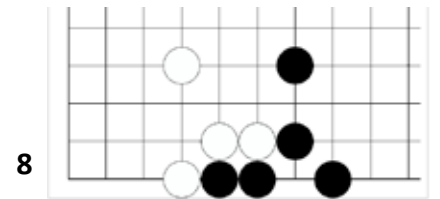
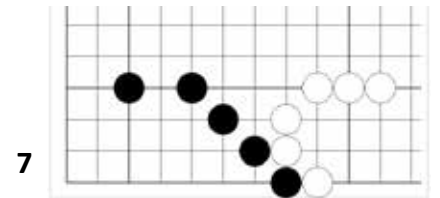
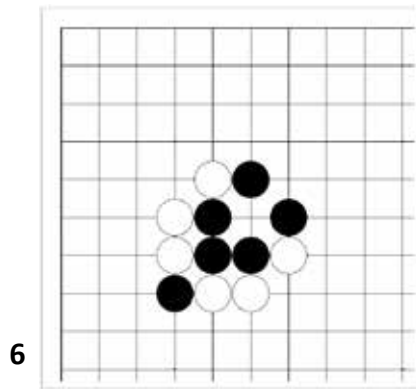
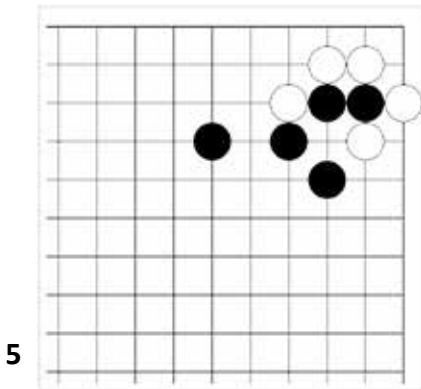
N° 1 PROBLÈMES c'est à noir de jouer



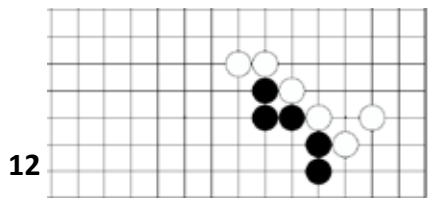
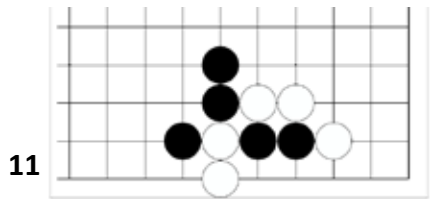
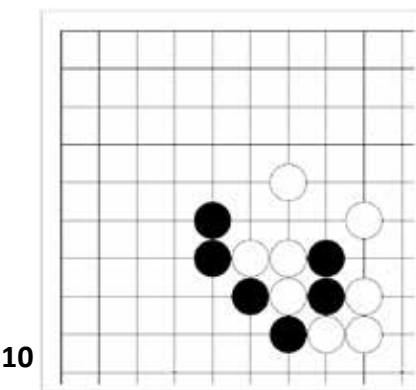
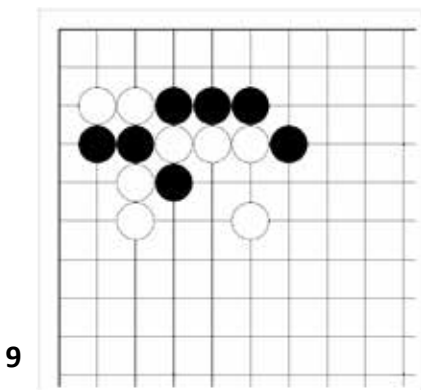
Prendre des pierres...



Se défendre...

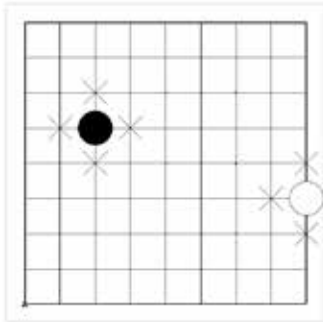


Faire atari...



Qu'est-ce que les libertés d'une pierre ?

Les libertés d'une pierre sont les intersections libres adjacentes à cette pierre.



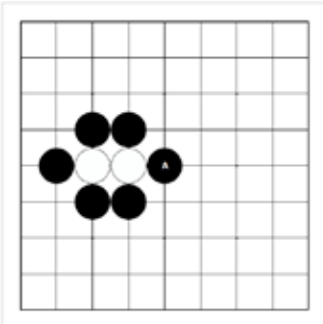
La pierre noire au centre du plateau a quatre libertés (marquées X).

La pierre blanche sur le bord a seulement trois libertés (marquées X).

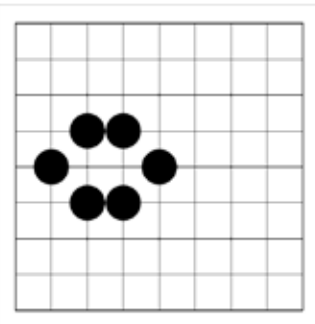
Une pierre posée en A n'aurait que deux libertés.

La règle de la capture

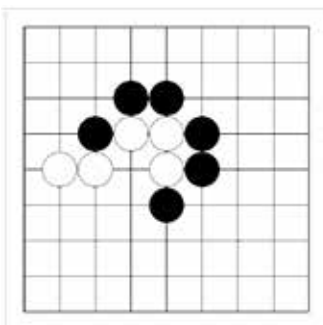
Une pierre ou une chaîne est capturée quand on lui enlève sa dernière liberté. Une pierre prise est retirée du plateau et conservée à part.



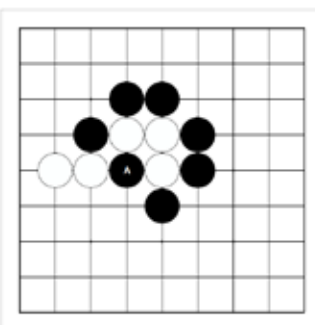
Si c'est à noir de jouer, il peut capturer la chaîne blanche en jouant en A, supprimant ainsi la dernière liberté de blanc.



Les deux pierres blanches sont retirées du plateau et conservées à part : ce sont des « prisonniers ».



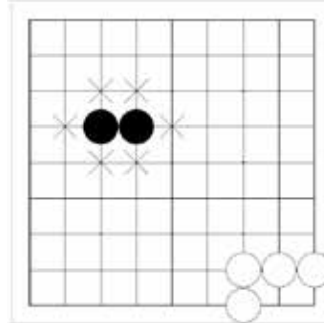
Problème : Où faut-il jouer pour prendre un groupe de trois pierres blanches ?



Solution : Le coup noir A capture les pierres. N'oubliez pas de retirer immédiatement les pierres capturées du plateau.

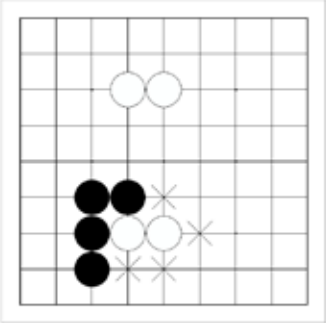
Qu'est-ce qu'une chaîne ?

Plusieurs pierres adjacentes d'une même couleur forment une **chaîne**. On dit aussi qu'elles sont **connectées**. On définit les libertés d'une chaîne de la même façon que les libertés d'une pierre.



La chaîne noir est formée de deux pierres : il a six libertés.

La chaîne blanche est formée de quatre pierres, et il a sept libertés (les voyez-vous ?).

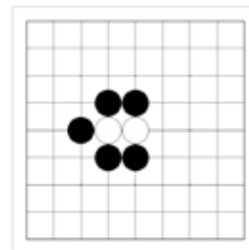


La chaîne blanche du haut a six libertés.

La chaîne blanche du bas n'a que quatre libertés.

Qu'est-ce que « atari » ?

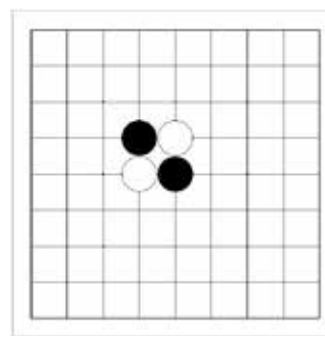
Une pierre ou une chaîne est dite « en atari » quand elle n'a plus qu'une liberté.



Ici la chaîne blanche n'a plus qu'une liberté. On dit qu'elle est en « atari ».

Le jeu de « l'atari-go »

Vous posez sur le plateau deux pierres blanches et deux pierres noires comme sur le diagramme ci-contre. Noir joue en premier, puis blanc et noir joue alternativement. Le premier qui réussit à capturer une pierre (ou un groupe) à l'adversaire a gagné.

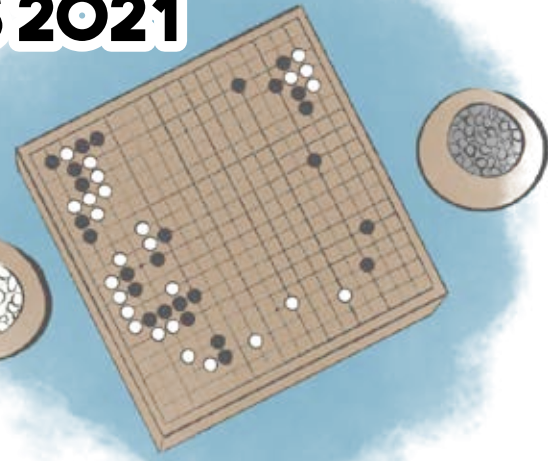




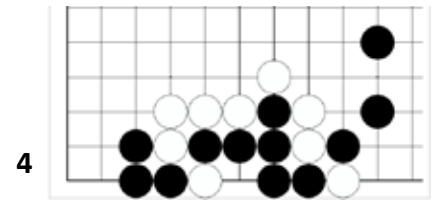
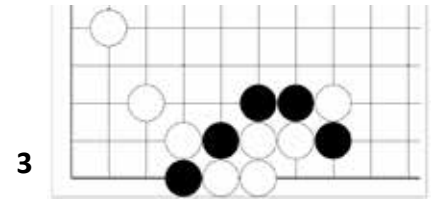
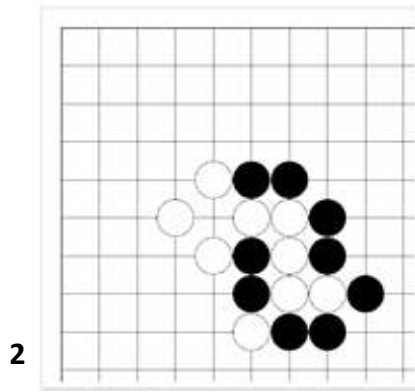
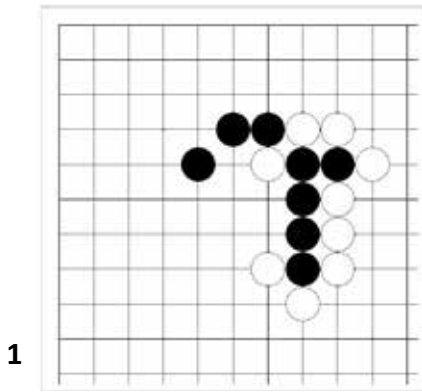
TROPHÉE DES JEUNES 2021

GO & IA

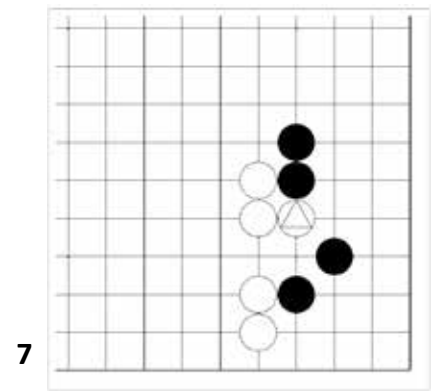
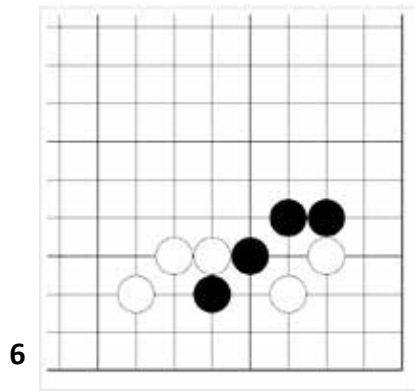
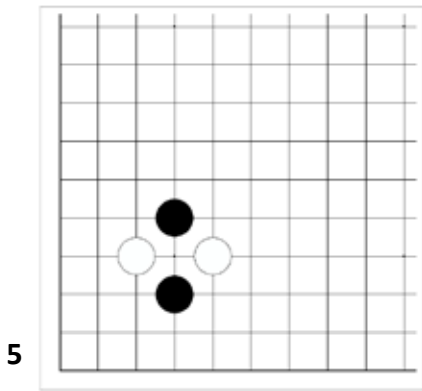
N° 2 PROBLÈMES c'est à noir de jouer



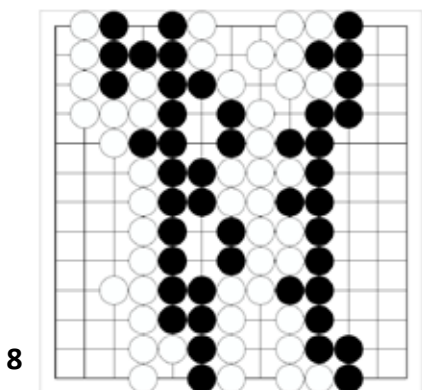
Faire atari et prendre des pierres...



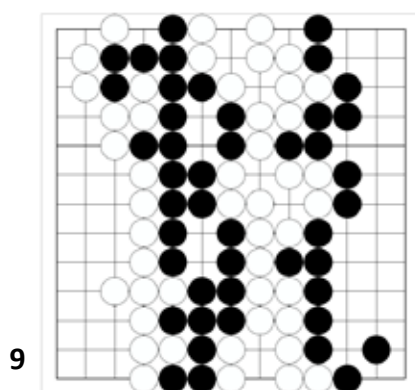
Connecter...



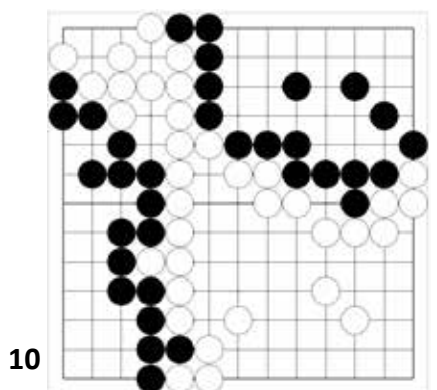
Terminer une partie... et compter !



Jouer les points neutres



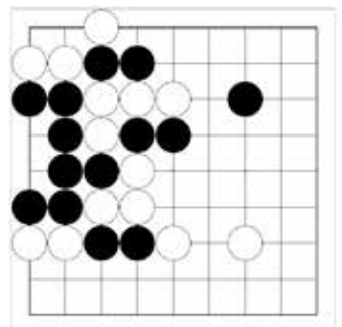
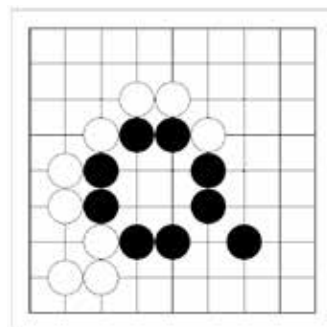
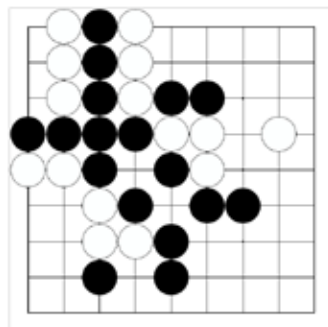
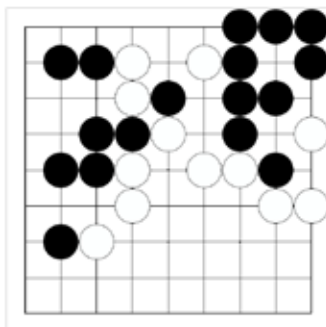
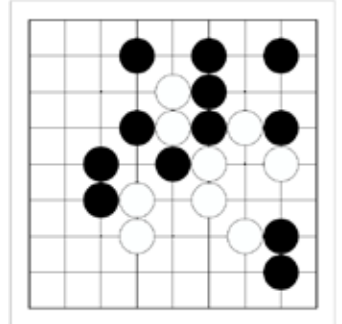
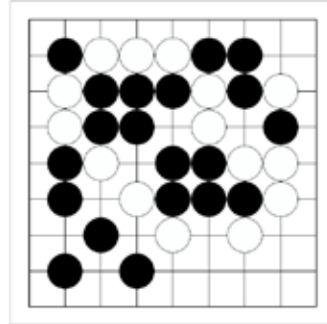
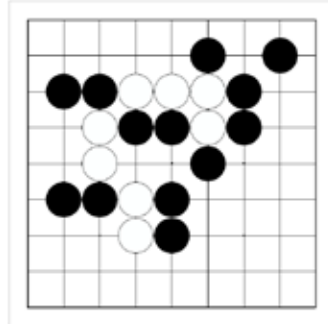
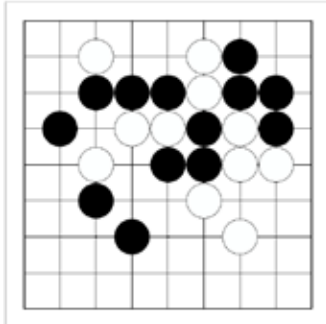
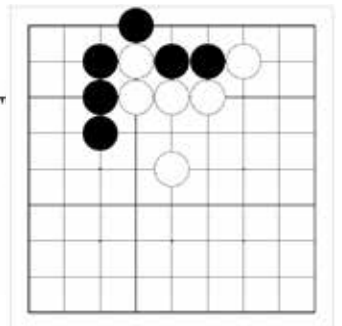
Jouer les points neutres et les connexions



Attention : il reste 1 point de territoire à prendre !

Un peu plus difficile ?

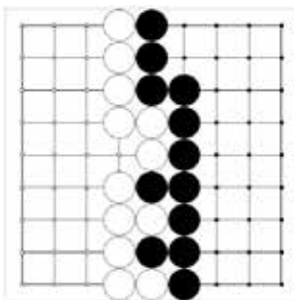
Dans chacun de ces problèmes, blanc peut obtenir un résultat favorable en faisant atari à des pierres noires. A vous de trouver le bon coup.



Le but du jeu

Le but du jeu de go est de posséder plus de territoire que l'adversaire.

Le meilleur moyen de comprendre le but du jeu est d'observer une partie complètement terminée.



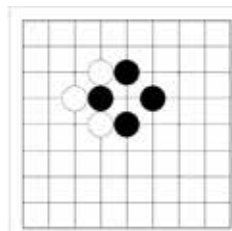
Il est temps de compter : noir a du territoire à droite de la grille, blanc dans la partie gauche. Les points comptés sont les intersections libres, c'est à dire sur lesquelles les joueurs n'ont pas posé de pierres.

Les bords de la grille jouent le rôle de frontières naturelles.

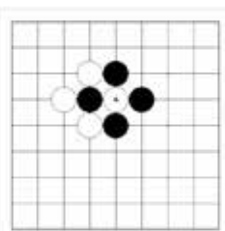
Noir a 29 point, et blanc en a 28. Noir a donc gagné cette partie de 1 point.

La règle du ko

Dans une situation de ko, il est interdit de reprendre immédiatement la pierre qui vient de prendre ce ko.



Après la prise par blanc en A, noir ne peut pas reprendre immédiatement, il doit jouer à un autre endroit du plateau.



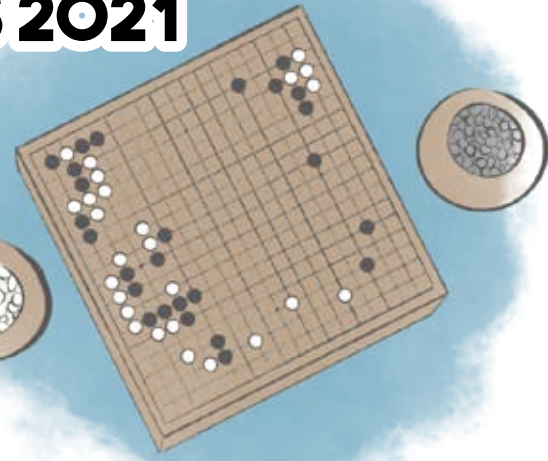
Résumé des règles

- Le go se joue à deux joueurs : l'un prend les pierres noires, l'autre les pierres blanches.
- Le go se joue sur une grille qui est vide au début de la partie. Les pierres sont posées sur les intersections libres de la grille. Les pierres une fois posées ne sont pas déplacées.
- Le joueur noir joue le premier coup. Les coups sont ensuite joués à tour de rôle.
- Règle de capture : une pierre (ou une chaîne) est capturée quand on lui enlève sa dernière liberté. Une pierre prise est enlevée du plateau et conservée à part.
- Règle du suicide : Il est interdit de jouer à un endroit où l'on n'aurait aucune liberté.
- Règle du ko : dans une situation de ko, il est interdit de reprendre immédiatement la pierre qui vient de prendre ce ko.
- But du jeu : le but du jeu est de posséder plus de territoires que l'adversaire.
- Fin de partie : la partie est terminée lorsque les joueurs passent tous les deux leur tour.



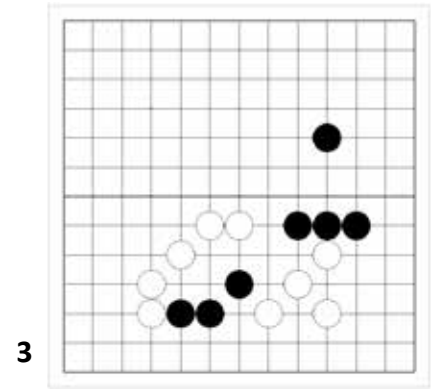
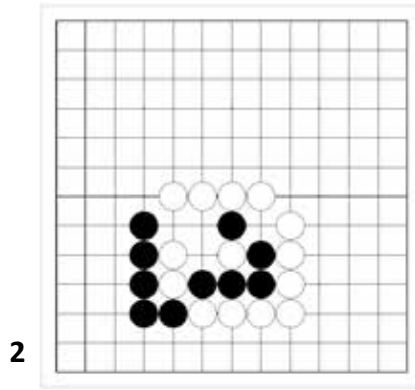
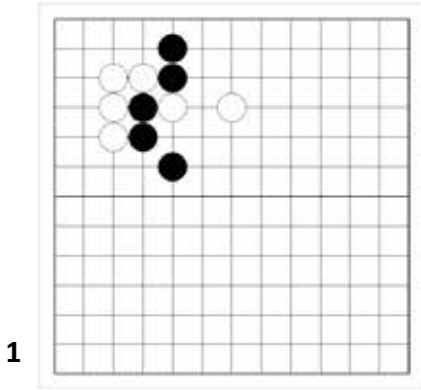
TROPHÉE DES JEUNES 2021

GO & IA

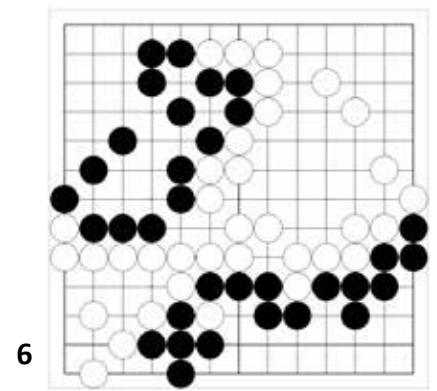
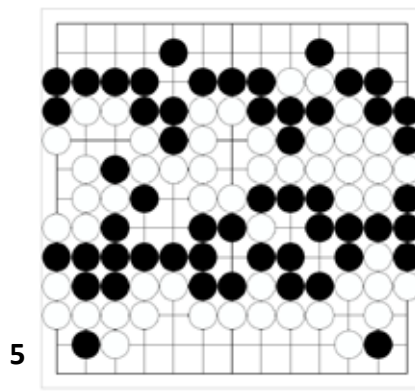
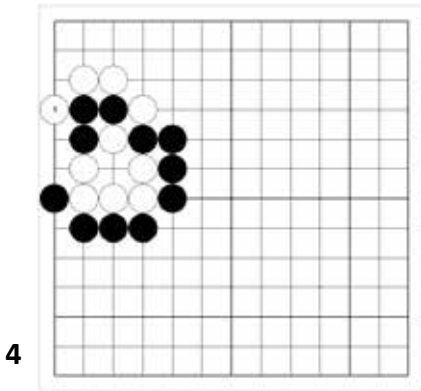


N° 3 PROBLÈMES c'est à noir de jouer

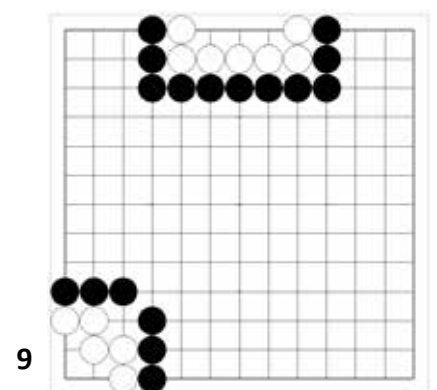
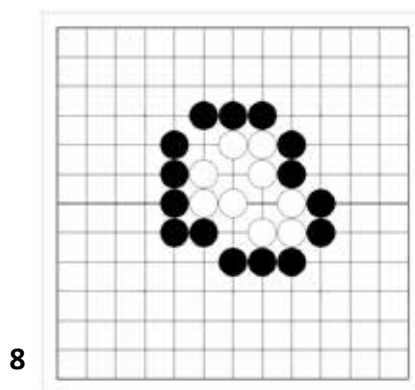
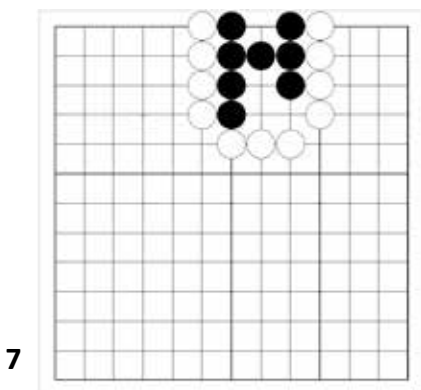
Se connecter et parfois prendre les pierres adverses pour connecter...



Jouer un ko... ou des derniers coups d'une partie...



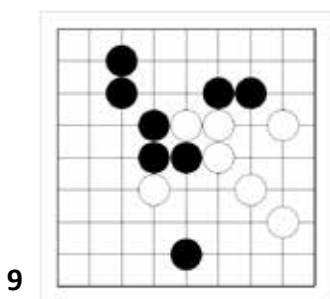
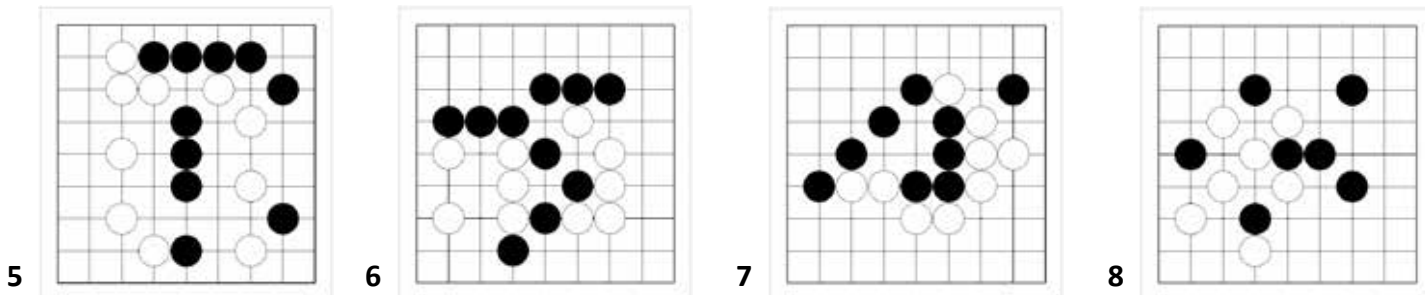
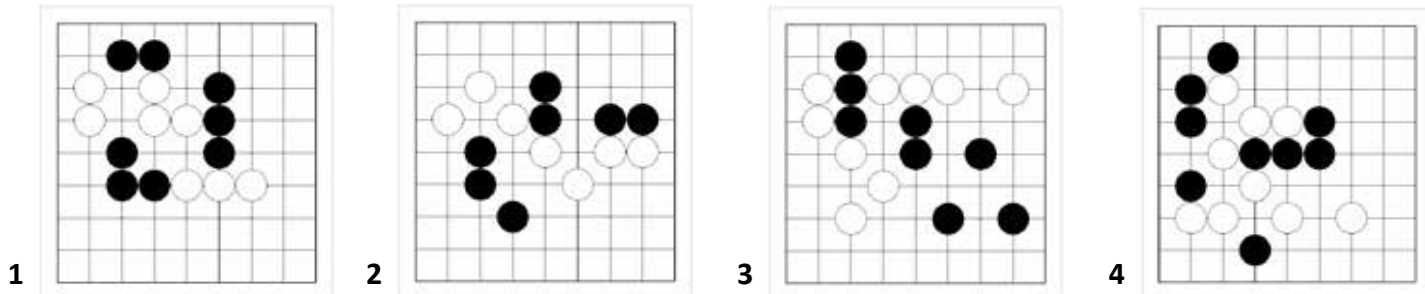
Vivre... et tuer...



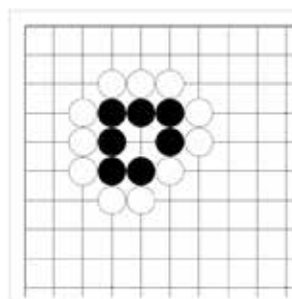
10

«Connecter ses propres pierres et déconnecter celles de l'adversaire» est un principe fondamental du go.

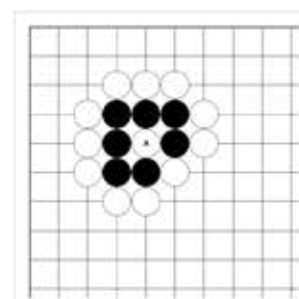
A vous de jouer avec blanc dans les 9 problèmes suivants.



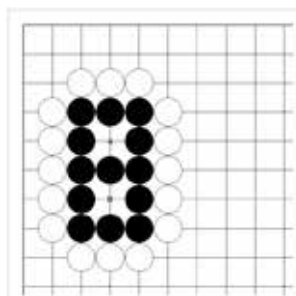
Vie et mort des groupes



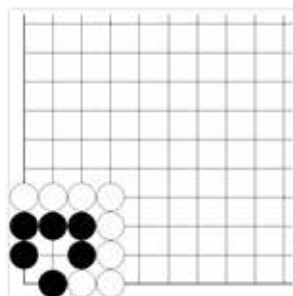
Une seule liberté...



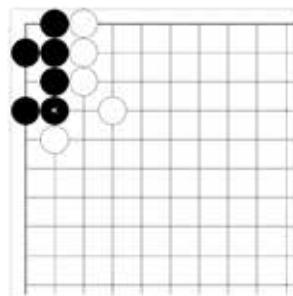
... blanc peut capturer !



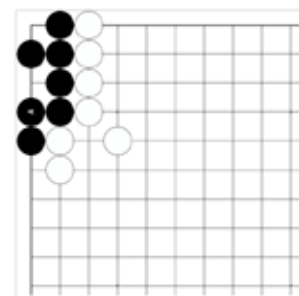
Deux «yeux» en A et B, noir est vivant !



Groupe vivant

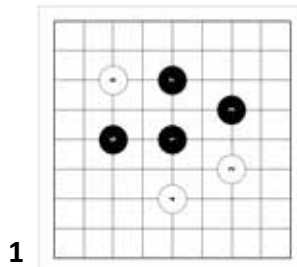
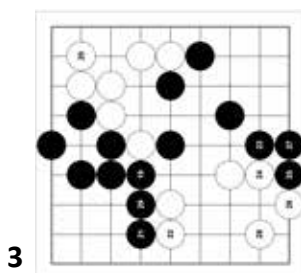


Pour vivre, noir doit jouer en A (si blanc u jouait, attention aux faux yeux !)

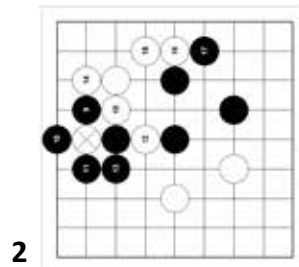


Exemple de partie 9x9

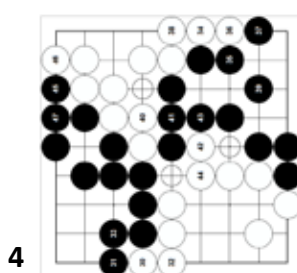
(cercles = points neutres)



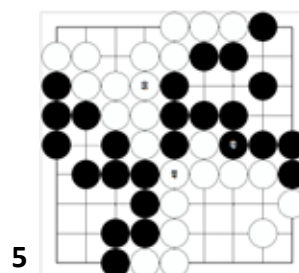
1



2



4

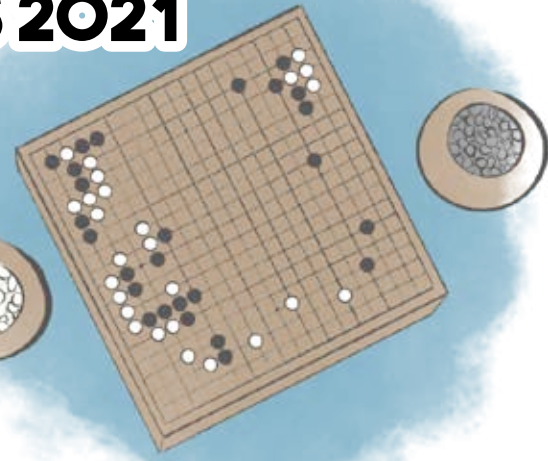


5



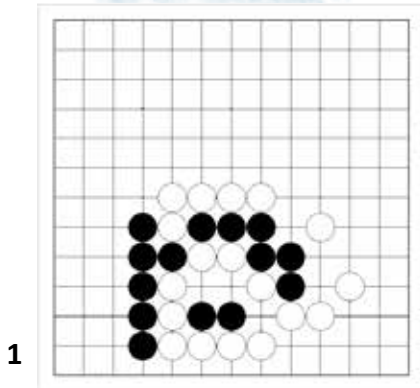
TROPHÉE DES JEUNES 2021

GO & IA

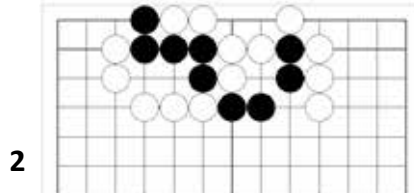


N° 4 PROBLÈMES

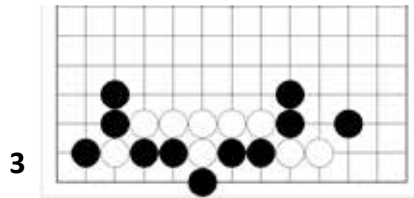
c'est à noir de jouer



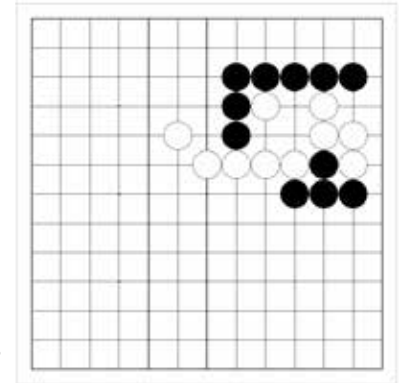
1



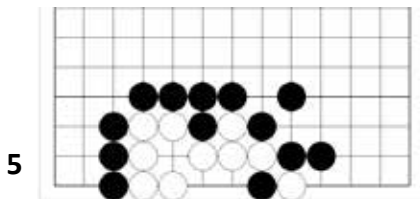
2



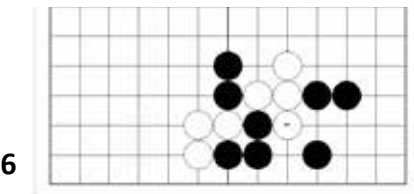
3



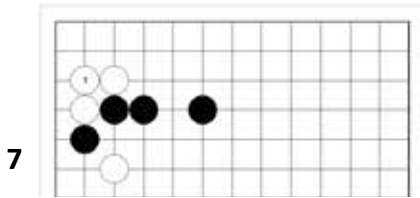
4



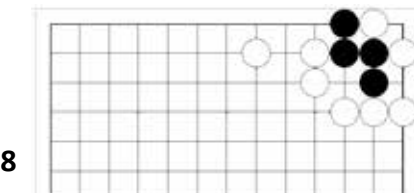
5



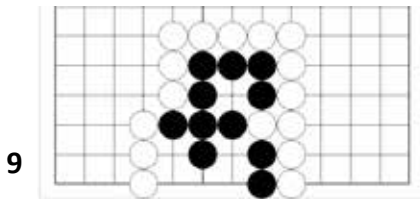
6



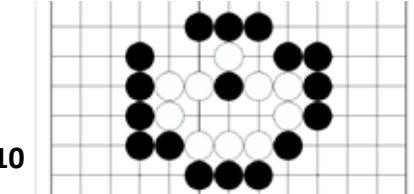
7



8

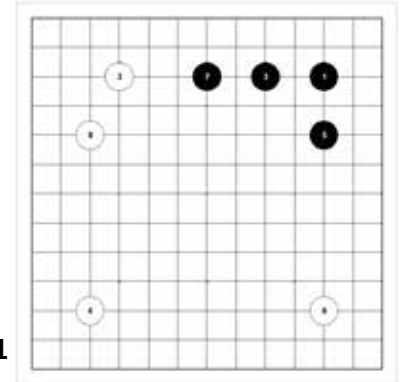


9



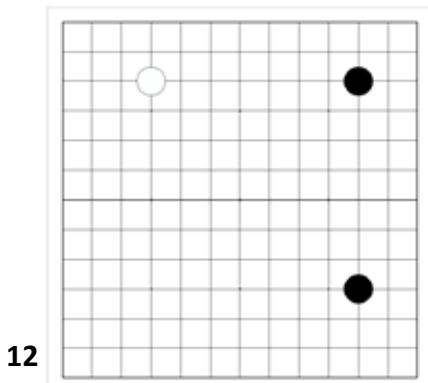
10

11 : Qui a joué le meilleur début de partie ? Blanc ou noir ?



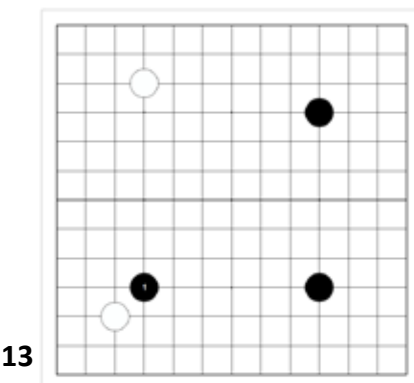
11

12 : A blanc de jouer
(plusieurs réponses possibles)



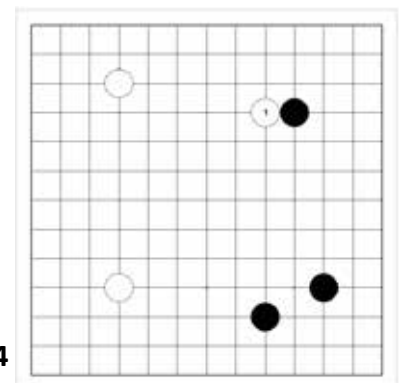
12

13 : A blanc de jouer
(plusieurs réponses possibles)

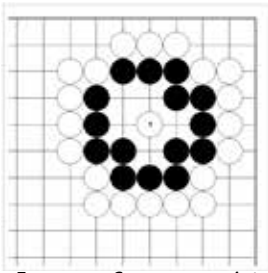


13

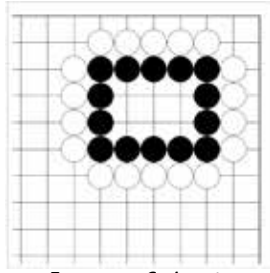
14 : A noir de jouer
(plusieurs réponses possibles)



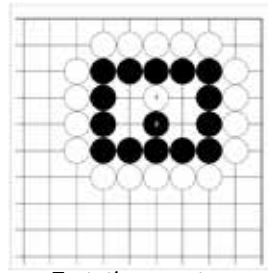
14



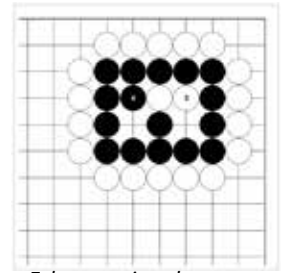
Forme en 6 avec un point vital = noir est mort



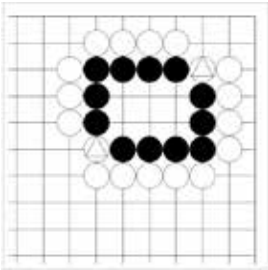
Forme en 6 vivante



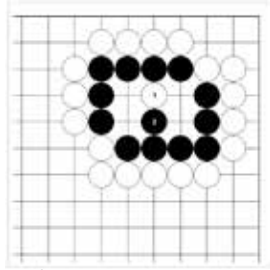
Tentative pour tuer



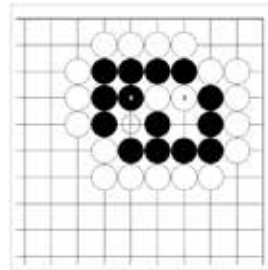
Echec = noir a deux yeux



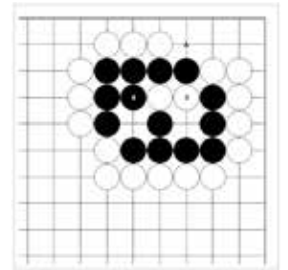
Forme en 6 avec des faiblesses dans les frontières



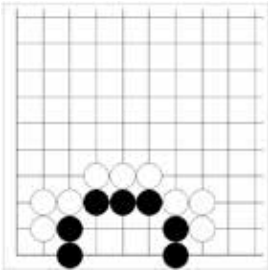
Blanc commence avec 1



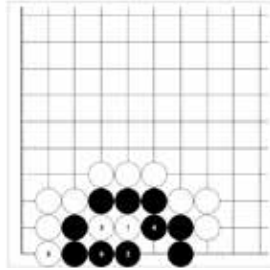
Cette fois noir ne peut pas jouer en 4 = il se fait prendre



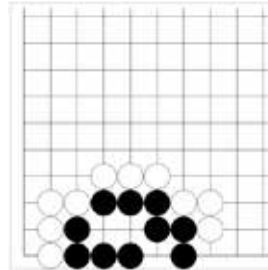
S'il reste une liberté en «A», noir est vivant



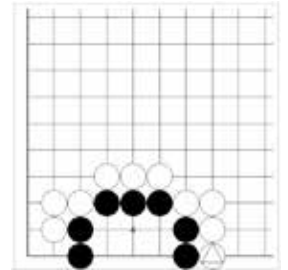
Autre forme en 6 = vivant ou mort ?



Blanc essaye de tuer...

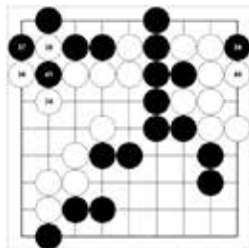
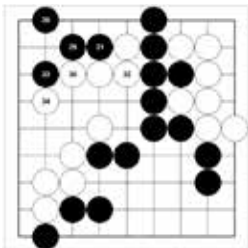
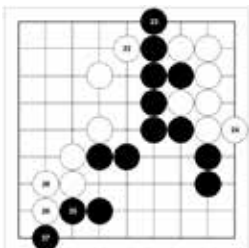
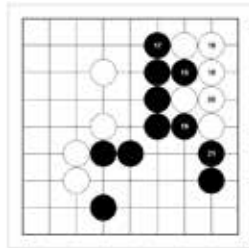
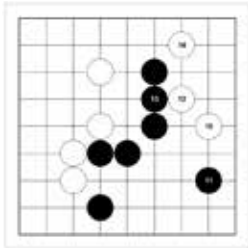
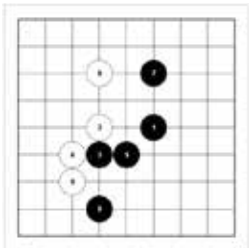


Mais noir peut faire ses deux yeux

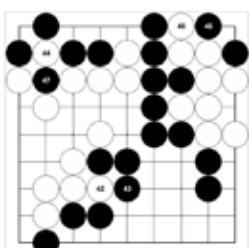


Si blanc retire une liberté, noir peut vivre avec «A»

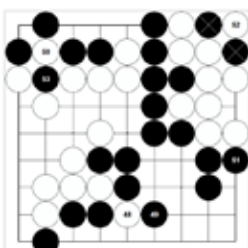
Partie sur 9x9 Exemple de bataille de ko



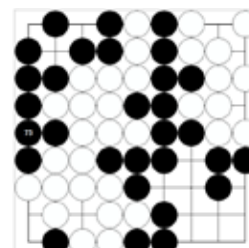
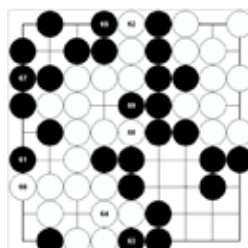
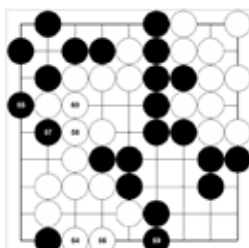
41 = prise de ko



47 = ko



53 = ko



points neutres