

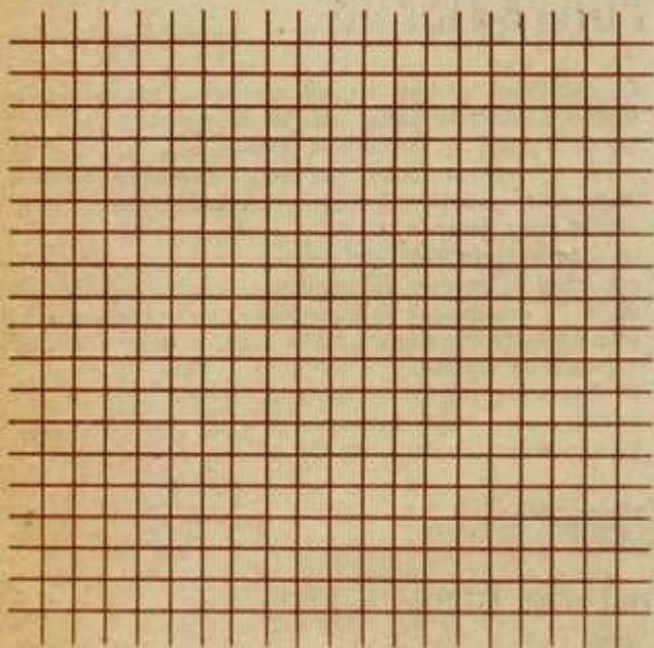
# Plus passionnant que les

Un nouveau jeu est en train d'envahir le monde occidental : le jeu de GO. Le GO nous parvient longtemps après les échecs, bien que sa création semble considérablement antérieure. Plusieurs traditions légendaires situent sa naissance en Chine environ quarante siècles avant J.-C. ; on a la preuve historique de son existence avant notre ère. Des poèmes chinois du premier siècle à la gloire du GO nous sont parvenus.

Ramené à Tokio au huitième siècle par un ambassadeur du Japon en Chine, le GO a un immense succès. Tout en conservant ses règles dans leur grande simplicité originale, les Japonais y jouent avec acharnement et le développent comme ne l'avaient jamais fait les Chinois. L'empereur et les courtisans s'y passionnent au palais impérial. Un roman célèbre du XIII<sup>e</sup> siècle met en scène des joueurs fanatiques. Le GO accompagne les Samouraï lorsqu'ils partent en guerre.

Au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, une société se crée, qui organise des tournois nationaux, nomme chaque année un champion, et classe les joueurs par « dan » comme au judo. En 1965, le Japon possédait 300 joueurs professionnels. Les pays occidentaux n'ont pas encore atteint ce niveau. L'Allemagne et la Hollande, d'abord, puis depuis 1940, les Etats-Unis, commencent à s'organiser.

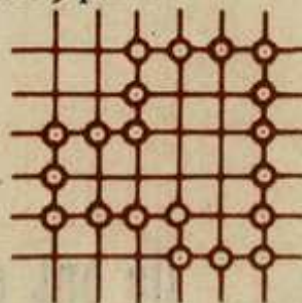
De l'avis des professionnels, le GO est plus passionnant et plus riche que les échecs. Les règles sont pourtant beaucoup plus simples.



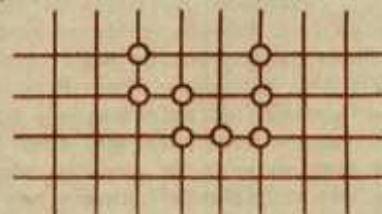
Le GO se joue à deux sur un réseau de 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales (dessin ci-contre). Chaque joueur possède 180 pions, noirs pour l'un, blancs pour l'autre. Les joueurs posent tour à tour un de leurs pions sur une intersection libre du réseau. Nous appellerons « nœuds » ces intersections. Une fois posé, un pion peut être capturé par l'adversaire, comme nous le verrons, mais il ne peut pas être déplacé. La partie est terminée lorsqu'un joueur ne peut plus poser ses pions ou les a tous posés.

Sur ces bases, chaque joueur a un double objectif : conquérir des territoires et capturer des pions de son adversaire. A la fin de la partie chacun totalise autant de points qu'il y a de nœuds dans ses territoires et qu'il a capturé de pions adverses. Celui qui a le plus grand nombre de points est le vainqueur.

*La conquête* : un territoire est conquis par un joueur lorsqu'il est entouré par une ligne continue de pions du joueur suivant des lignes et des colonnes, et qu'il ne contient à l'intérieur aucun pion de l'adversaire. Cette conquête vaut 9 points :



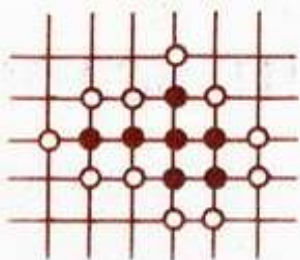
Les bords peuvent être utilisés :



*La capture* : un groupe de pions adverses est capturé lorsqu'il est entouré de pions du joueur, de telle sorte qu'il ne puisse plus s'étendre de façon continue, suivant des lignes ou des colonnes, ni à l'intérieur, ni à l'extérieur. Les pions capturés sont alors retirés du jeu. Exemple :

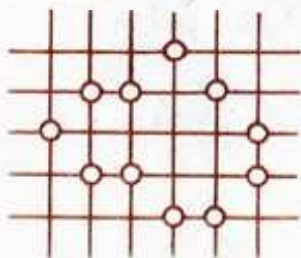


# échecs: le jeu chinois de GO

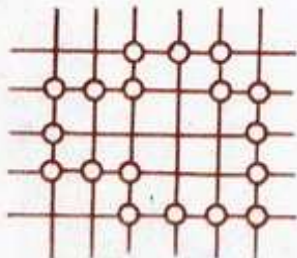


Les bords peuvent également être utilisés. Ce sont les seules règles. Il suffit de les interpréter logiquement. En dépit de leur sobriété, elles donnent lieu à des problèmes stratégiques à la fois très réels et très complexes, qui ont motivé une importante littérature. Suivons leur utilisation sur l'exemple précédent.

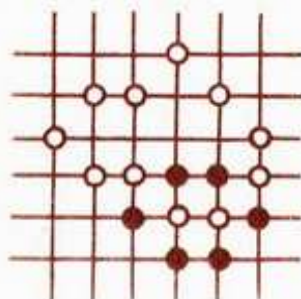
Le groupe de pions noirs étant capturé, les blancs les enlèvent et on a la configuration suivante :



Il est essentiel de reconnaître que cette ligne de pions blancs, bien qu'elle ait permis de capturer les noirs en les immobilisant, ne suffit pas pour conquérir le territoire intérieur, laissé vide par la capture des noirs. Pour obéir à la règle de conquête, il faudrait que les blancs aient le loisir d'ajouter 7 pions et de constituer une ligne continue :

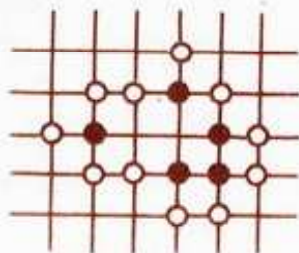


Or les noirs peuvent faire échouer cette tentative de bouclage, en tendant l'embuscade :

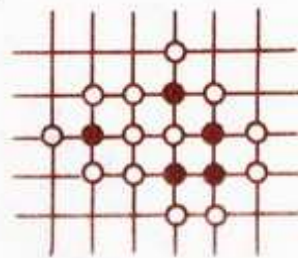


qui neutraliserait deux blancs et remettrait en question l'opération d'encerclement.

Par ailleurs, si les noirs ont encore la possibilité d'agir à l'intérieur du périmètre stratégique :

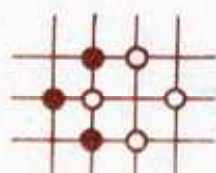
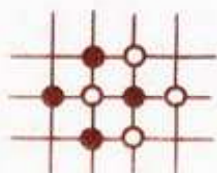
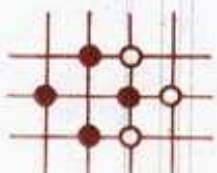
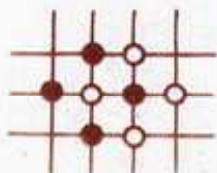
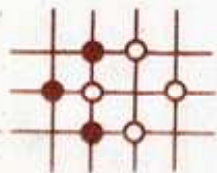


les blancs sont contraints d'intervenir pour les capturer :



La capture n'est définitive que lorsqu'aucun mouvement ennemi n'est possible à l'intérieur du quadrillage.

Avant que vous vous mettiez à jouer, une mise en garde : attention à la « bascule » ! Cette suite d'escarmouches peut durer jusqu'à épuisement des deux camps :



BERLOQUIN