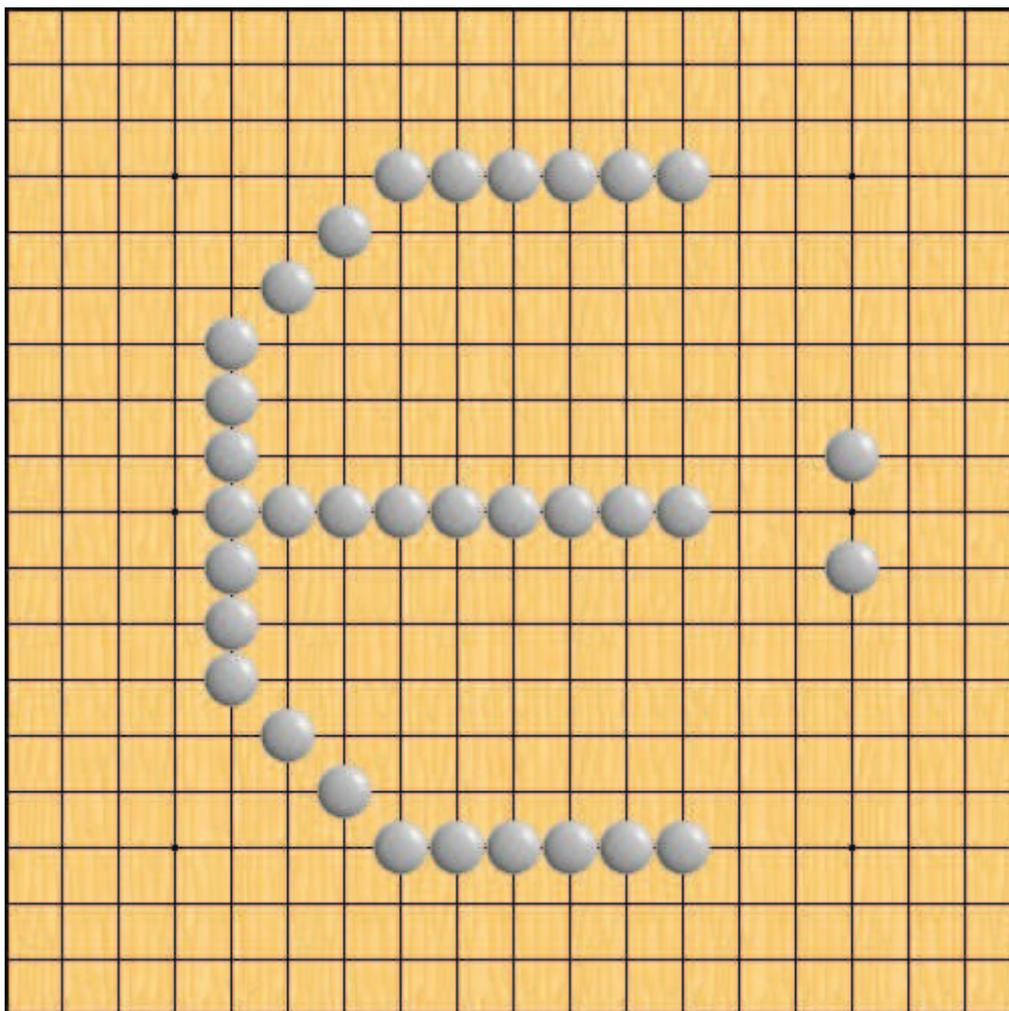


Mémoire rédigé sous la direction de Madame Christelle Reggiani.



Annexes.

Table Calque.

Numéro du coup dans la partie	Paragraphe	Numéro du coup	Paragraphe	Numéro du coup	Paragraphe
1	τ	31	⊃	61	⊃
2	τ	32	⊃	62	⊃
3	τ	33	⊃	63	⊃
4	τ	34	⊃	64	⊃
5	⊃	35	⊃	65	⊃
6	τ	36	⊃	66	⊃
7	⊃	37	⊃	67	⊃
8	⊃	38	⊃	68	⊃
9	⊃	39	⊃	69	⊃
10	τ	40	⊃	70	⊃
11	⊃	41	⊃	71	⊃
12	τ	42	⊃	72	⊃
13	⊃	43	⊃	73	⊃
14	τ	44	⊃	74	⊃
15	⊃	45	τ	75	τ
16	⊃	46	τ	76	τ
17	τ	47	⊃	77	τ
18	⊃	48	τ	78	⊃
19	⊃	49	τ	79	□
20	⊃	50	τ	80	⊃
21	⊃	51	⊃	81	τ
22	⊃	52	τ	82	⊃
23	τ	53	τ	83	⊃
24	⊃	54	τ	84	⊃
25	⊃	55	⊃	85	⊃
26	τ	56	⊃	86	τ
27	⊃	57	τ	87	⊃
28	τ	58	⊃	88	⊃
29	⊃	59	τ	89	⊃
30	⊃	60	τ	90	⊃

Numéro du coup dans la partie	Paragraphe	Numéro du coup	Paragraphe	Numéro du coup	Paragraphe
91	▷	125	€		
92	ℓ	126	€		
93	▷	127	€		
94	ℓ	128	€		
95	ℓ	129	€		
96	ℓ	130	€		
97	▷	131	€		
98	ℓ	132	€		
99	▷	133	€		
100	▷	134	€		
101	▷	135	€		
102	▷	136	□		
103	ℓ	137	€		
<i>104</i>	€	138	□		
105	▷	139	€		
106	€	140	□		
107	▷	141	€		
108	€	142	□		
109	▷	143	☞		
110	€	144	▷		
111	ℓ	145	☞		
112	€	146	□		
113	▷	147	☞		
114	€	148	□		
115	€	149	☞		
116	▷	150	□		
<i>117</i>	€	151	☞		
118	€	152	□		
119	€	153	☞		
120	€	154	□		
121	€	155	☞		
122	€	156	□		
123	€	157	☞		
124	€				

Diagrammes.

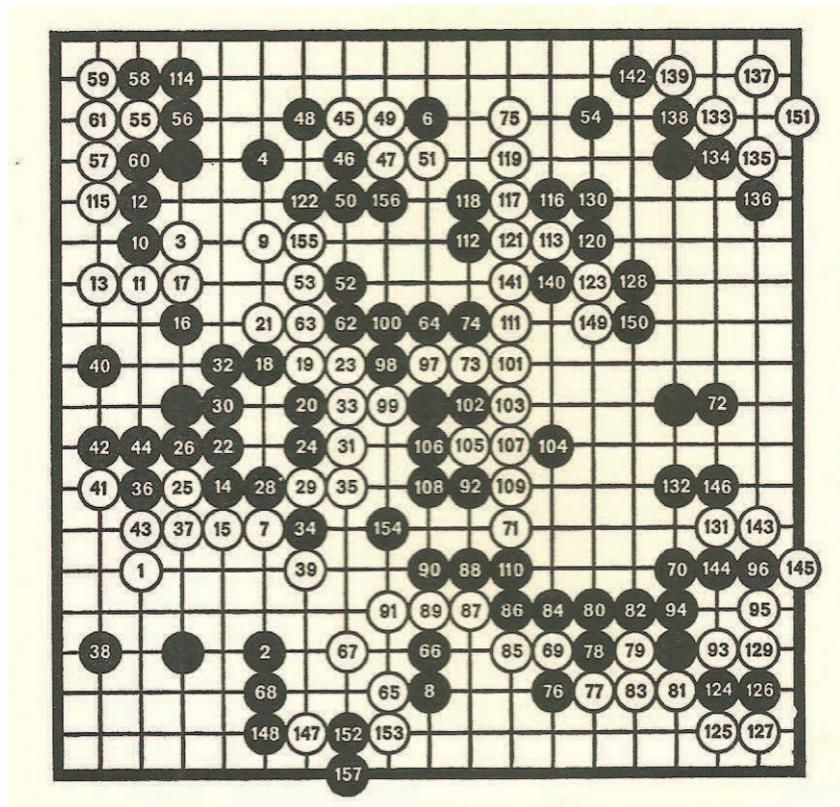


Diagramme de la première édition.

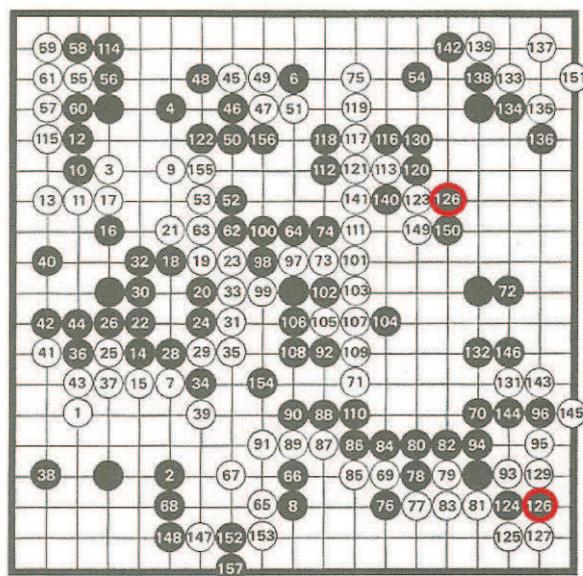


Diagramme de la seconde.

On remarque que la pierre 128 est à présent notée 126. Il s'agit bien d'une coquille.

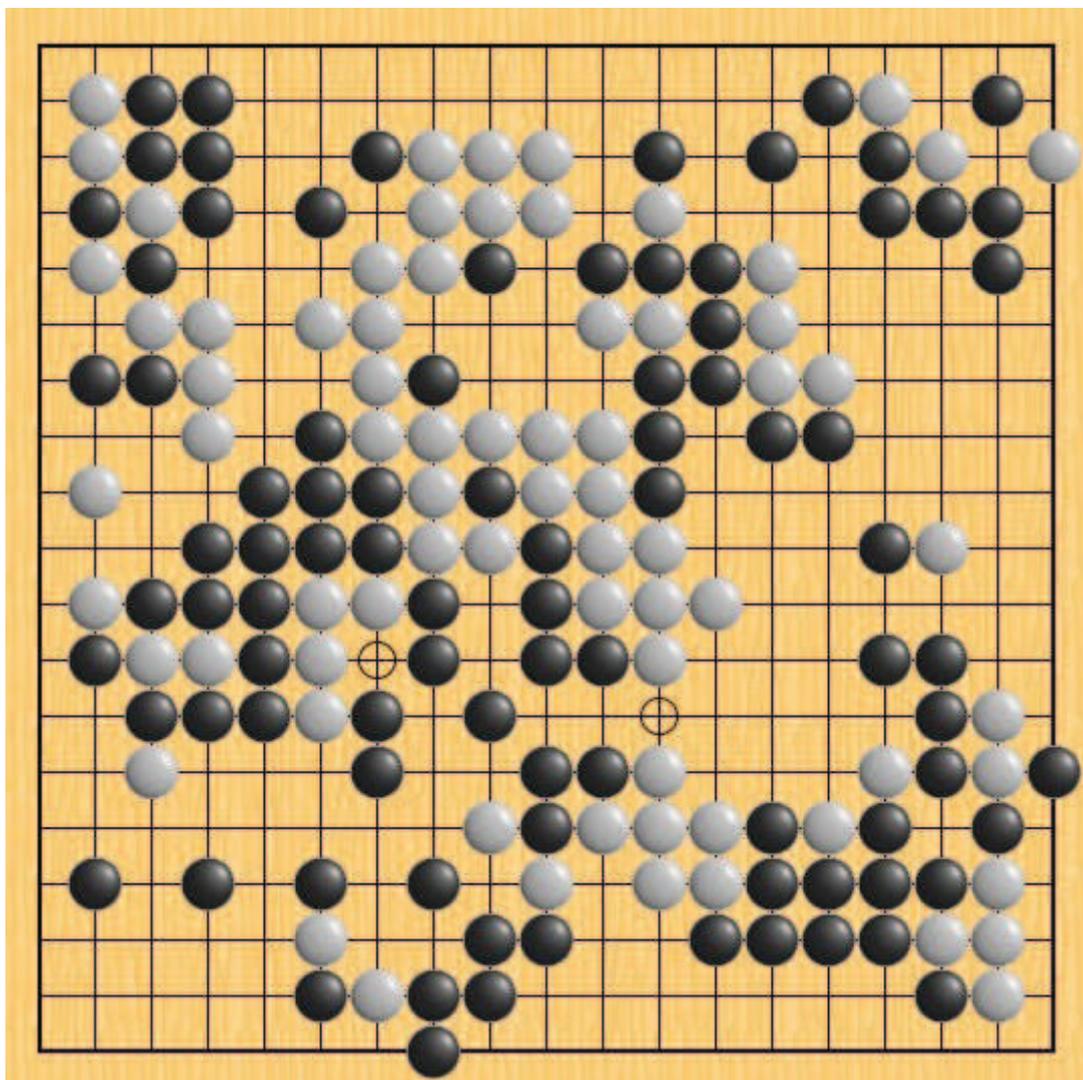


Diagramme falsifié correspondant aux couleurs des pierres-poèmes.

Nous ne donnerons pas ici le diagramme de la partie réelle, puisqu'il est apporté par son
commentaire : Annexe, P. V.

Traces de la superstructure de forme sonnet de € .

1.1
1.2
1.3 quatrain
1.4

2.1
2.2
[2.3] quatrain
2.4

3.1
3.2 tercet
3.3

4.1
4.2
4.3 quatrain
[4.4]

5.1
[5.2] tercet
[5.3]

Les traces de cette superstructure ont été mises en évidence par Jean-François Puff dans sa thèse *Mémoire de la mémoire*¹.

¹ Jean-François Puff, *Mémoire de la mémoire. Jacques Roubaud et la lyrique médiévale*, Paris, Éditions Classiques Garnier, Coll. « Études de littérature des XXe et XXIe siècles », 2009, pp. 286-287.

Correspondance électronique personnelle avec Jacques Roubaud

– réponse de l'auteur.

1 Remarque préliminaire :

Mon livre, 'livre dont le titre est le signe d'appartenance en théorie des ensembles', achevé en 1966, a été publié en 1967, il y a plus de quarante ans.

C'est la première fois que les questions que vous soulevez me sont posées. Je vous remercie de l'avoir fait. J'avais plus ou moins renoncé à les attendre. Un tel écart entre la publication et une réaction telle que la vôtre montre que j'ai échoué dans une partie (qui me semblait importante) de mon projet en composant ce livre. Car la totalité des lectures critiques qui en ont été faites considèrent l'intervention du jeu de go comme un élément purement décoratif. Certes, peu de mes lecteurs (pas très nombreux de toute façon) sont des joueurs de go. Mais, si on prend au sérieux ce que je dis dans ma présentation, on peut envisager de confronter, comme vous, la représentation de la partie à l'original. J'en indique la provenance. Sans rien connaître du jeu lui-même, des bizarreries apparaissent, qui suscitent, il me semble, des interrogations. Donc des questions à poser à l'auteur. Qui aurait répondu.

2 Deuxième remarque : Il n'y a pas à tenir compte de l'édition de poche. Je ne l'ai pas contrôlée. Les différences avec la première sont dues à la désinvolture de l'éditeur.

3 La permutation des coups 22, 30 et 32

Vous vous demandez s'il s'agit d'une erreur de notation, si j'ai mal reproduit le diagramme qui m'a servi de modèle, ou d'une déformation volontaire qui vous semblerait, dans ce cas, une complication excessive. La modification est, en effet, volontaire. Je pensais que la constatation de ce fait conduirait à examiner plus attentivement les rapports entre la partie de go et le récit (sorte de roman si vous voulez) dont le personnage qui dit 'je' dans les poèmes est le héros. et c'est dans cette intention que je me suis livré à la permutation des trois coups. Mais il faut alors lire les trois poèmes impliqués. GO22 est un poème de la séquence 'couleurs', et la couleur impliquée est le bleu, dans son rapport avec le noir (je simplifie, pour ne conserver que ce qui importe ici). C'est encore la couleur bleue (le bleu de l'eau proche du vert, d'un vert de pierre précieuse) qui intervient dans GO32. Quant à GO30, c'est le 'sonnet de la licorne' où j'évoque la couleur mystérieuse de l'*escarboucle* (bleue ? verte ? noire ?). La 'falsification' du diagramme de la partie, la rendant impossible, met l'accent sur un lien entre les trois poèmes, celui que je viens d'indiquer, celui de la couleur de la pierre précieuse imaginaire, imaginée, impossible, qui brille dans l'œil de la licorne.

4 Le dernier coup

On constate évidemment que le dernier coup, non de la partie, mais du diagramme, est une pierre blanche, et que j'ai faite noire. La raison est simple : avec ce coup, 'je' (le personnage) quitte le réel de la partie, rentre dans le réel. Il faut que ce dernier coup lui soit donné. D'ailleurs le rond noir qui signale de coup déborde du diagramme : le 'je' est déjà à moitié dehors.

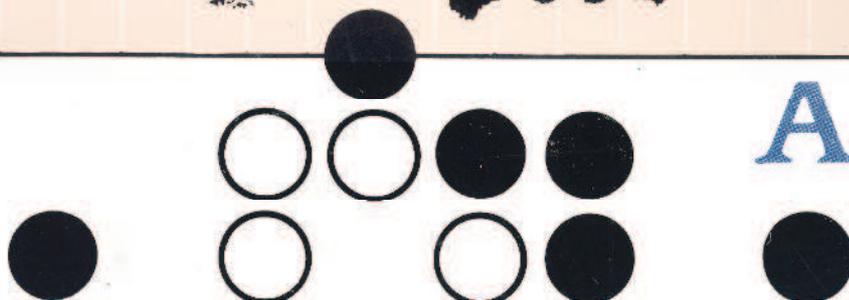
Commentaire de la partie de go disputée entre Masami Shinohara (8e dan) et Mistuo Takei (2e kyu) par Shimpei Aoki.¹

¹ Si les pages 31 et 32 ne sont pas données, c'est qu'elles n'offraient que de la publicité.

ゴ・レビュー 昭和40年4月30日発行 第5巻第4号昭和38年12月27日第三種郵便物認可 (毎月1回月末発行)

GO REVIEW

NIHON-KIIN CHUO-KAIKAN MONTHLY
Vol. 5 No. 4 1965



Apr.

BLACK INDEBTED SOLELY TO HIS HANDICAP STONES FOR A NARROW VICTORY

Masami Shinohara (8-dan)
7 stones Mitsuo Takei (2-kyu)

Comment by Shimpei Aoki

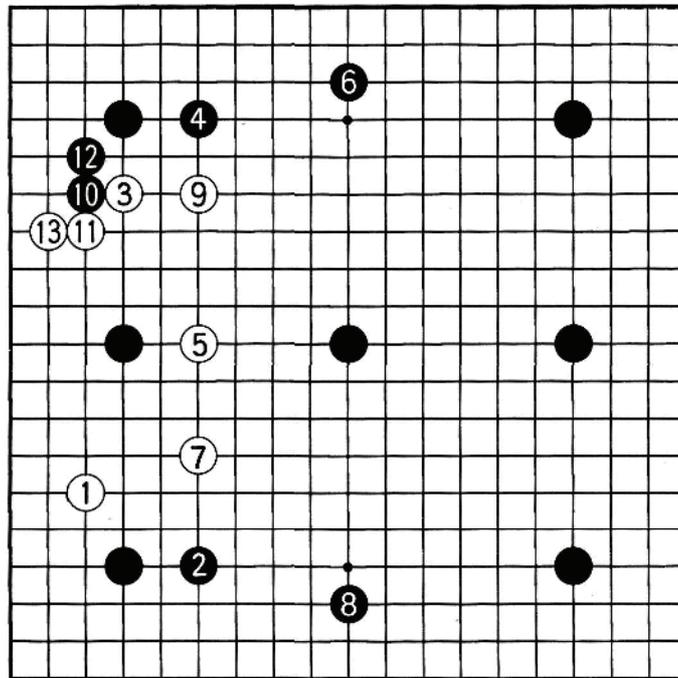
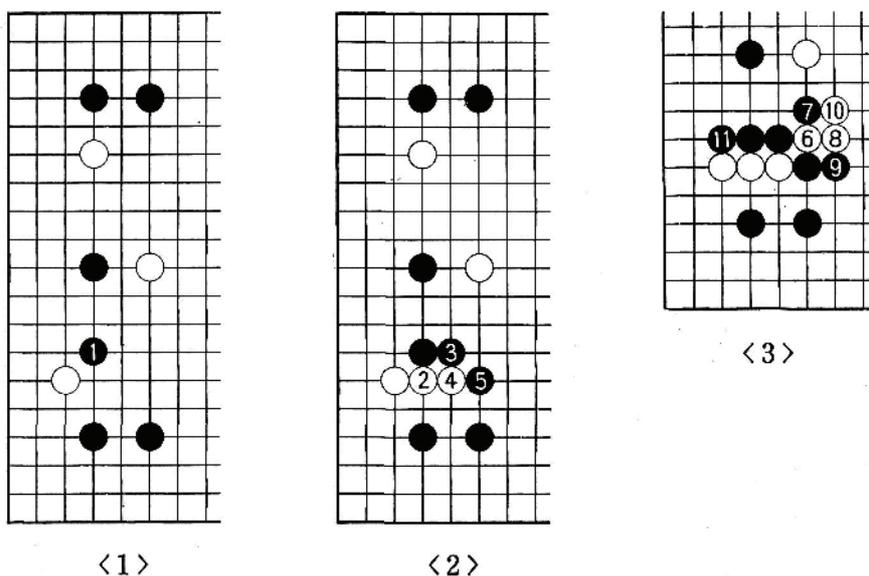


FIG 1 (1~13)

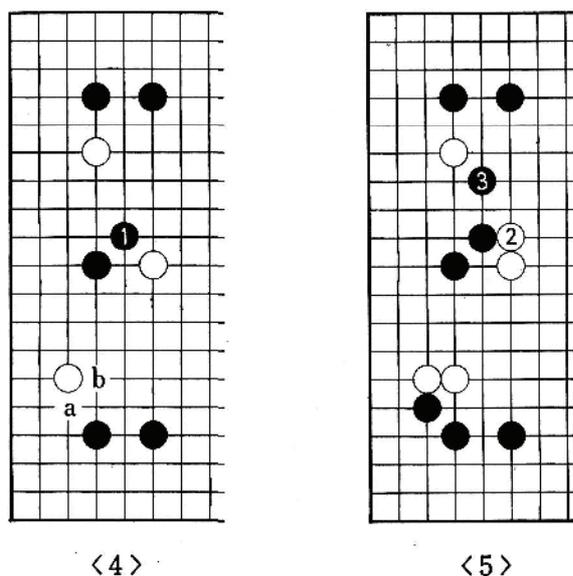
FIGURE 1

Black had better directly take action against White's "capping" move at 5, without leaving the handicap-stone on the left-side to be isolated. The writer is not going to reiterate the sequence from Black 1 in Dia. 1 up to his 11 in Dia. 3 which was expatiated upon in No. 2, Vol. 5.

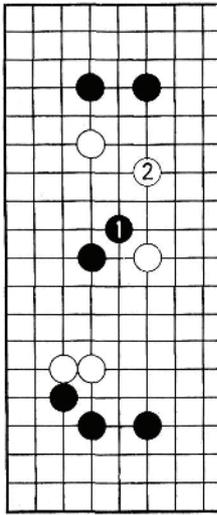


Dia. 4: Black 1 here (a “ko-su-mi” move) may also be recommended as being among the simple and easy ways of reacting to the capping move. In theorem, however, it is most desirable that Black first plays “a”, before 1, to force White to answer at “b”, for the exchange makes White “heavy” in shape (opposite of light or nimble—see Dia. 9).

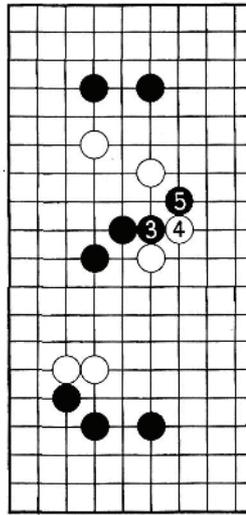
Dia. 5: To White 2 following the last diagram Black has every reason to be satisfied with answering at 3 here.



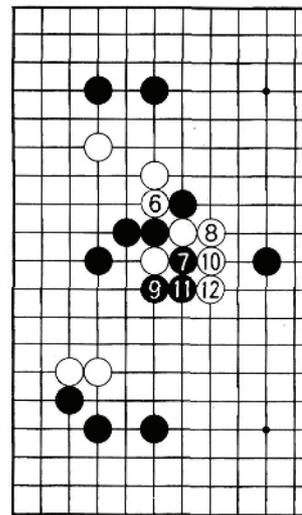
Dia. 6: If White plays 2? why, it's nothing. Black has but to be sure to follow the sequence up to 15 in Dia. 9.



<6>

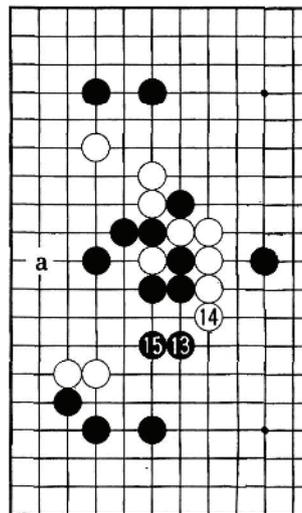


<7>



<8>

Dia. 9: Your attention is particularly called to how the two White stones are restricted in movement, to say nothing of the fact that there is the manifest possibility of Black's taking advantage of his single stone (Black 5 in Dia. 7) to gain supremacy over White in the central area. If, further, White plays "a" in an attempt to maintain connection on the left-side, Black has only to strike against it at its right.

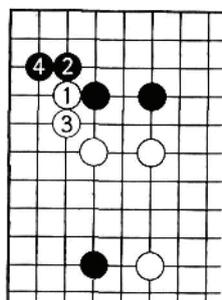


<9>

Black apparently has given up his handicap-stone on the left-side as he not only occupied the big points of 6 and 8 himself but made use of his 10 and 12 in exchange for White 11 and 13.

That he should try afresh, as seen in the next figure, to help his solitary stone out of White's encircling net is ridiculous. If he really meant to do so, he ought to have refrained at least from playing 10 and 12.

White 1 and 3 in Dia. 10 are regarded as the utmost he could play when Black desisted from playing 10 and 12 in the figure, and Black might rather be pleased with answering at 2 and 4 because the corner is stabilized. To put it another way, the corner is unstable in the figure and is open to White's intrusion (see Figure 5).



<10>

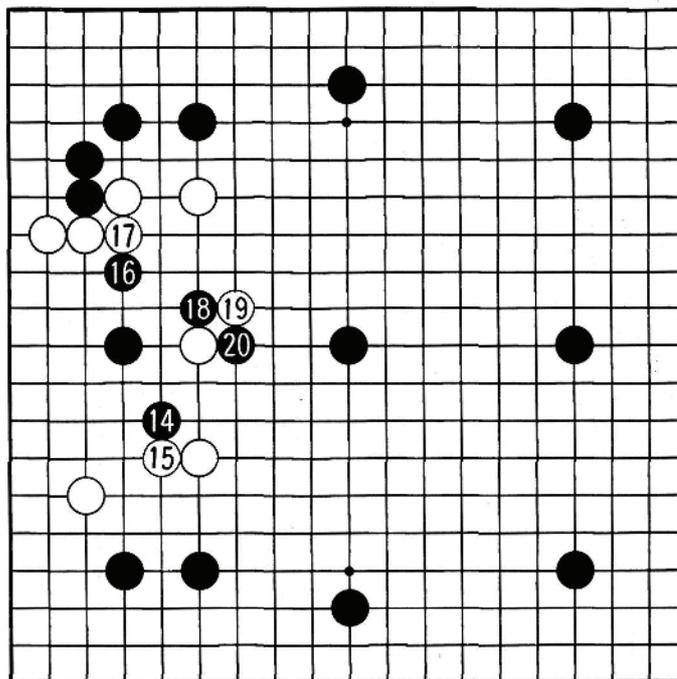
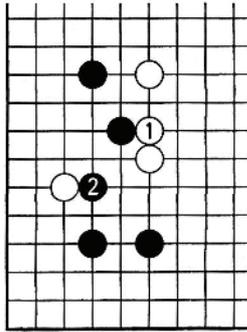


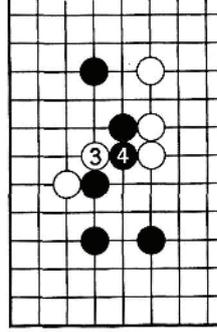
FIG 2 (14~20)

FIGURE 2

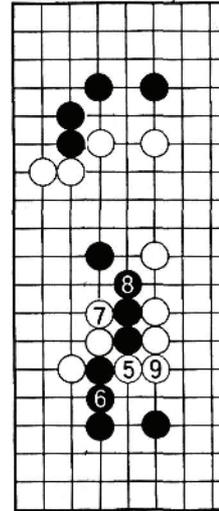
If White replaces his 15 with 1 in Dia. 11? Black has no reason to feel ill at ease about, for example, the sequence up to White 9 in Dia. 13. How Black should react is left to you for study.



<11>

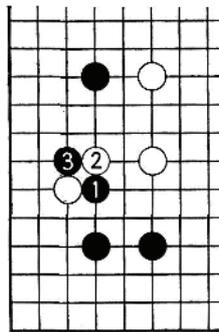


<12>



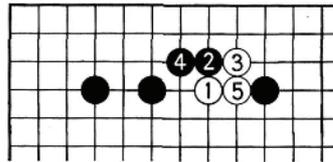
<13>

Dia. 14: Black 1 here is given as an easier move to replace his 14 in the figure. The reciprocal cut at 3, a te-su-ji in common use, is always good conduct, simple and plain, in such a position.

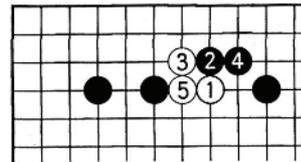


<14>

Black 16 in exchange for White 17, though it may have helped to play 18, is in itself an unwelcome move which will remind you of Dia's 15 and 16 where Black 2 and 4 are always rejected as among the most "vulgar" and unreasonable ways of playing.



<15>

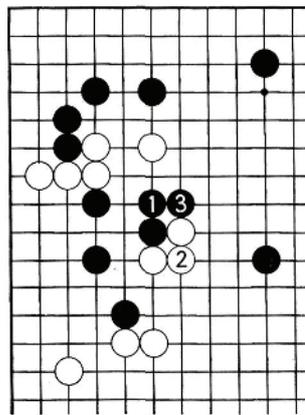


<16>

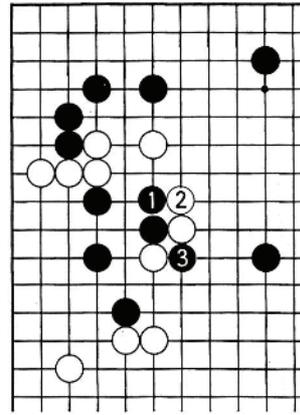
Black acted rashly in cutting at 20; it should have been replaced by the stretch move of 1 in Dia. 17.

Dia. 17: Black has no difficulty in running away.

Dia. 18: If White presses hard upon Black 1, Black has only to react with 3; the rest is left to you for study.



<17>



<18>

FIGURE 3

Your attention is called to how White skillfully enclosed the Bank group with the sequence up to 33 to make a display of "thickness" or outward influence at the cost of only two stones.

Now, which of Black's moves is to blame for the fact?

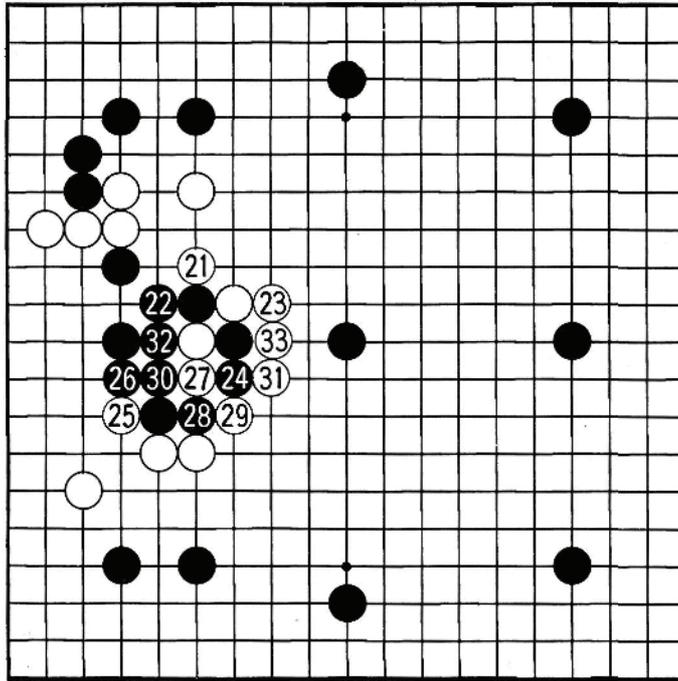
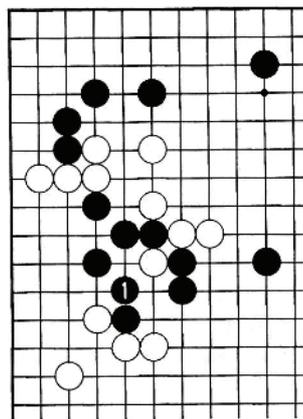


FIG 3 (21~33)

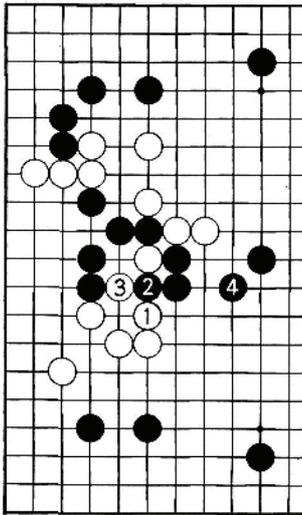
Dia. 19: Black 1 here which replaces his 26 in the figure is the way to deny not only the enclosure but connection between the two White groups upper and lower.



<19>

If White, reluctant to sacrifice his two stones, simply plays the a-te move at 28 instead of coming out at 27, Black is sure to give up his one stone, much pleased with the easy advance of his group as shown in Dia. 20.

The White's thickness above mentioned, however, leaves something to be desired as it has a weakness at the right of, and, below 29. Black should have an eye thereto.



<20>

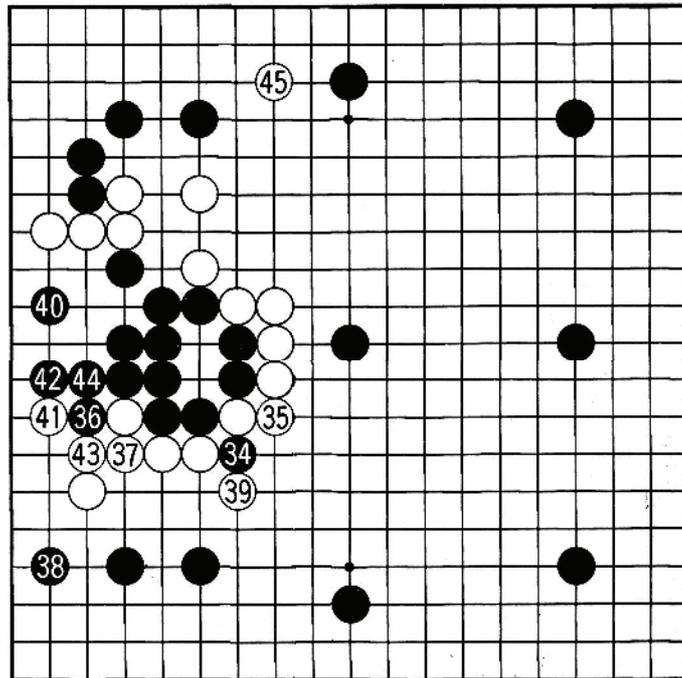
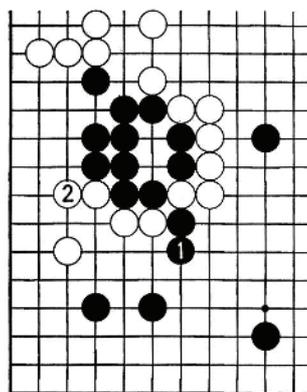


FIG 4 (34~45)

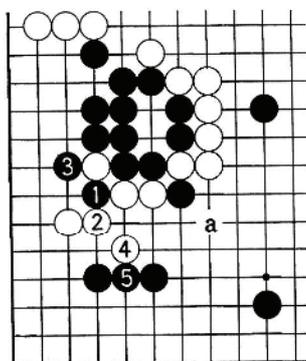
FIGURE 4

It is not impossible for Black, next to White 35, to directly draw at 1 in Dia. 21, where his group may ward off danger of life if he only answers White 2 three-point above.



<21>

Dia. 22: Black 1 here was far better than his 36 in the figure. White "a" next to Black 5 does not go well, and he must be prepared for no small difficulty before Finding safety of his group.

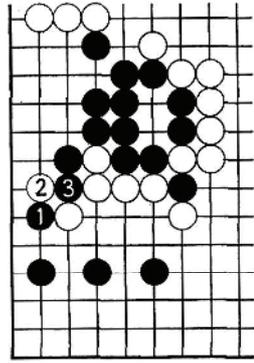


<22>

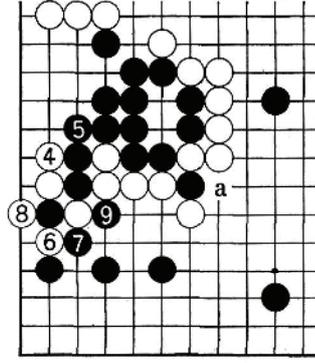
Black, needless to say, may help his 34 out of "a-ta-ri" any time he wishes after White 39. It is well and good, however, that Black has first made his group on the left-side stable by the sequence his 40 and the rest and watched his time.

White who cannot afford to capture Black 34 definitely and free himself from anxiety about his group up to 43 has dared to invade Black's sphere at 45, leaving his group to chance.

Dia. 23: Black 1 here replaces his 40 in the figure, and the sequence up to 9 in the next diagram leaves nothing to be desired for Black.

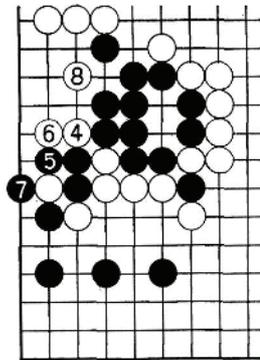


<23>

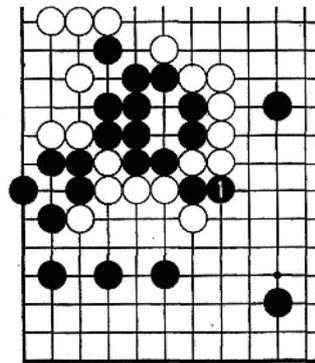


<24>

Dia. 25: White, however, is certain to cut at 4; and Black is not in a position, after the sequence up to White 8, to count upon and expect much of his 1 in the next diagram.



<25>



<26>

FIGURE 5

Black has again committed the same absurdity, through the sequence up to White 51, as pointed out in Dia. 15 and 16 with respect to his 16 in Fig. 2.

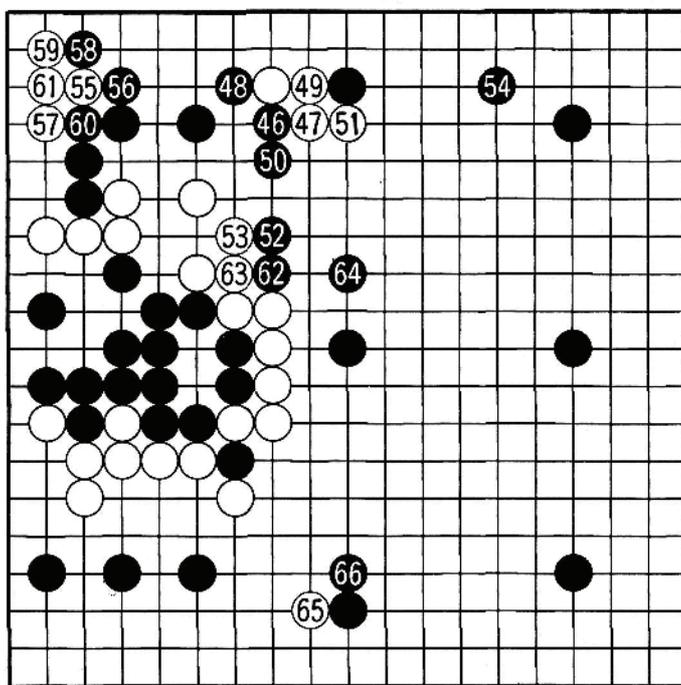
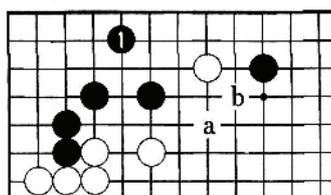


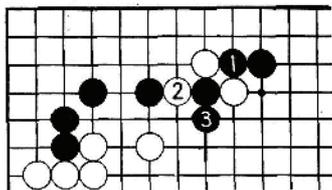
FIG 5 (46~66)

Dia. 28: Black 1 here to replace his 46 in the figure is a wise answer, though it may appear mean-spirited. In point of fact, it works right to protect the corner against White's invasion at 55. If Whites fails to skip at "a", Black has but to play "b", and the single White stone will be found stuck in the mud.



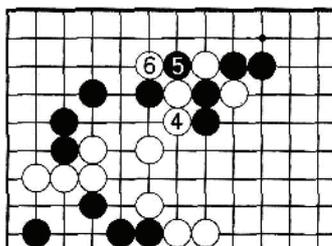
<28>

Dia. 29: Black takes a firm attitude in cutting at 1. Indeed, once he exchanged his 46 for White 47, it is only natural that he resolutely does so; and the result is bound to be more satisfactory than suffering White to connect at 49 to spoil the single Black stone.

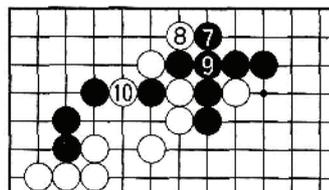


<29>

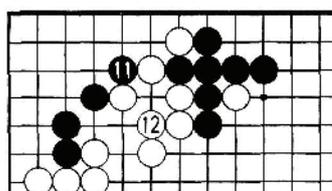
And, what do you think of the natural sequence up to Black 15 in Dia. 33?



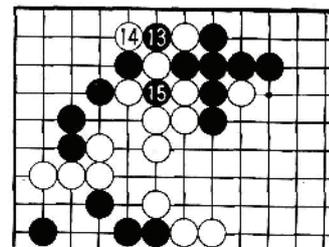
<30>



<31>

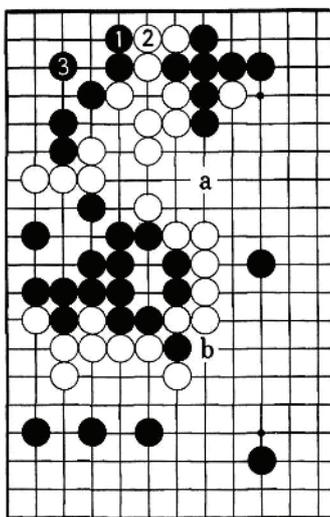


<32>



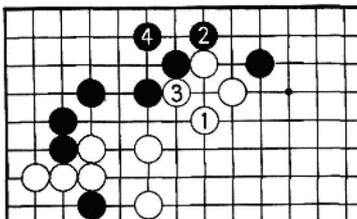
<33>

Dia. 34: If by any possibility Black feels uneasy about the Ko-fight as shown in the last diagram, why he may play 1 and 3 here. Not only the corner has been stabilized along with a sizable profit but Black may have an eye, first to "a" and then to "b".



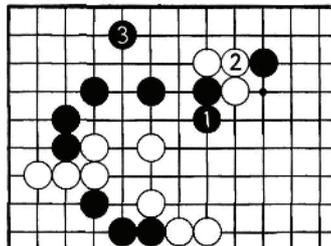
<34>

Dia. 35: White 1 here replaces his 49 in the figure, and Black may well be pleased with the amicable settlement up to 4.



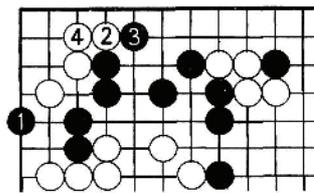
<35>

Dia. 36: Black first stretches at 1 and then protects his corner. This doubtless is better than the figure where the corner was worked havoc on, and it follows that Dia. 28 already given is far better for Black than this diagram.

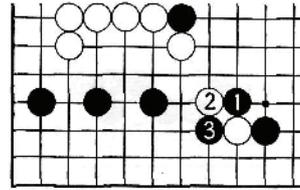


<36>

When Black protected his upper-right sphere by playing 54, White invaded the upper-left corner and succeeded in preserving the life of his group up to 61. If Black replaces his 58 with 1 in Dia. 37, White has only to play the “hane-tsugi” moves of 2 and 4. There is no denying now that Black made a fool of himself in playing 46 and the rest.

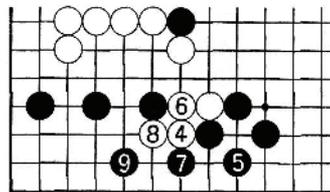


<37>



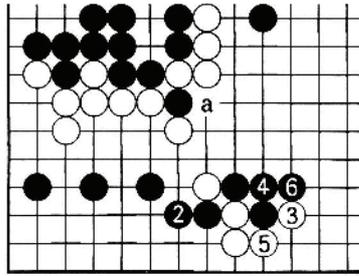
<38>

Black 66, an answer much too simple and easygoing. Rather, he should have reacted with 1 and 3 in Dia. 38; he has no reason to be displeased with the sequence to follow in Dia. 39.

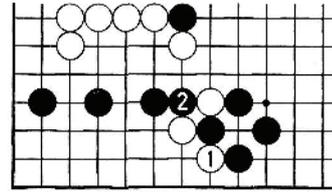


Dia. 41: Black resolutely reacts with 2, taking an aim at "a".

Dia. 42: To White 1 which replaces his 6 in Dia. 39 Black should not hesitate to cut at 2 (the result left to year study).



<41>



<42>

FIGURE 6

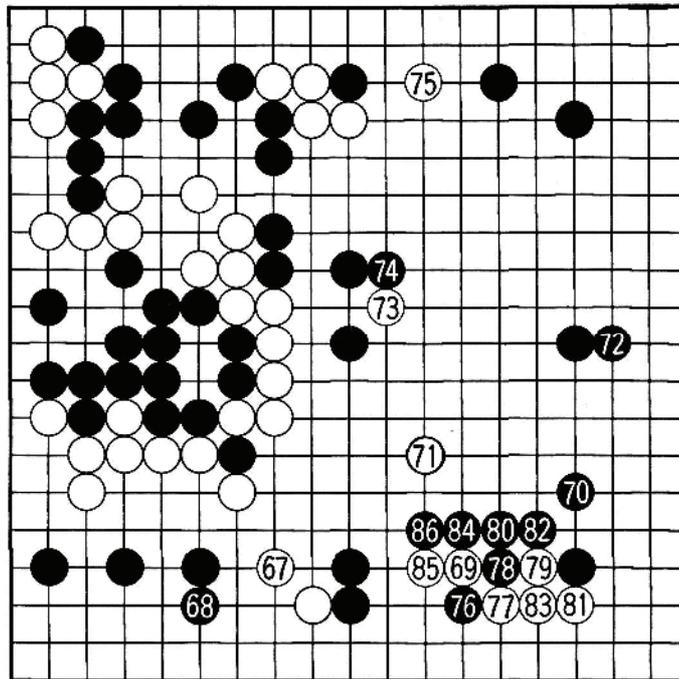
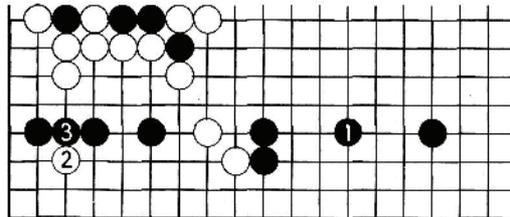


FIG 6 (67~86)

Black was overscrupulous in answering White 67 with 68 to suffer White to invade at 69. He could play 1 in Dia. 43, where it is no use for White to struggle in the corner.

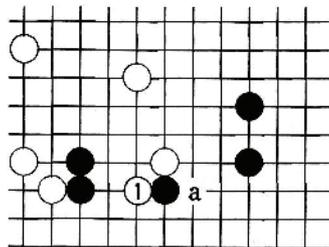


<43>

Black bore himself with coolness as he played 72 without being perturbed by White 71 which is rather regarded as an empty threat.

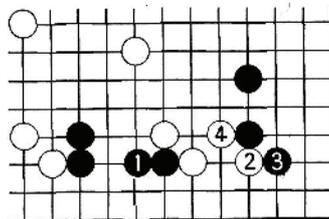
White 75, indispensable at this juncture, because he can not provide for the future if his group on the upper-side remains unstable.

Black 76 and 78, the utmost he could react in this instance. If White answers 76 with 1 in Dia. 44, Black is sure to be pleased with pulling at "a".



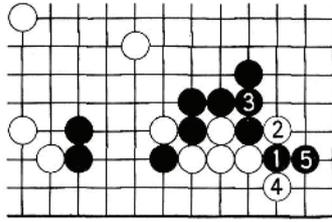
<44>

Dia. 45: Black 1 here to replace his 48 in the figure is not satisfactory, because White 2 and 4 will be troublesome to him.

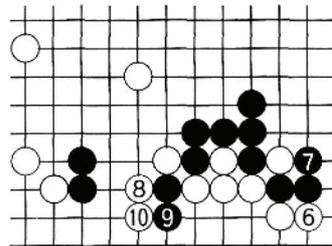


<45>

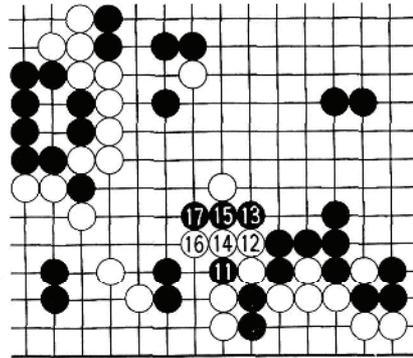
Black must think twice in playing 84. Please study for yourselves the sequence from Black 1 in Dia. 46 to 17 in Dia. 48.



<46>



<47>



<48>

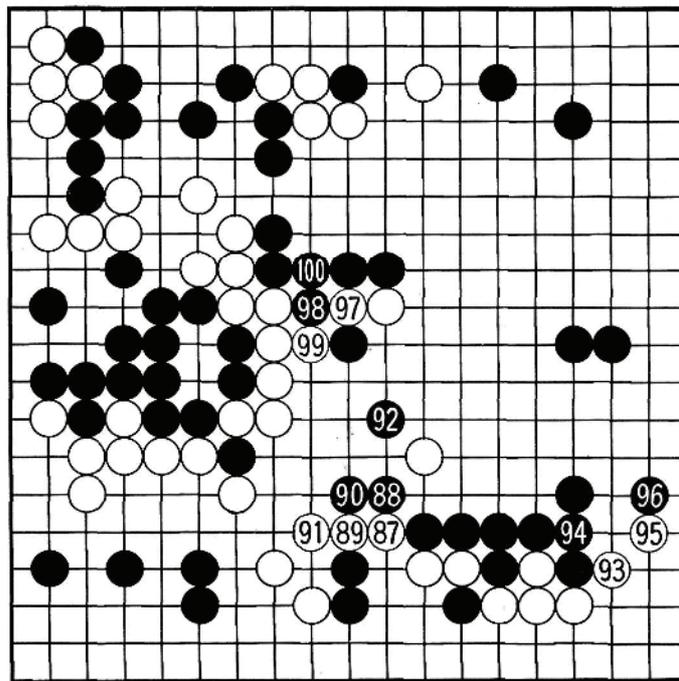
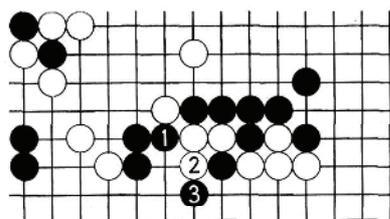


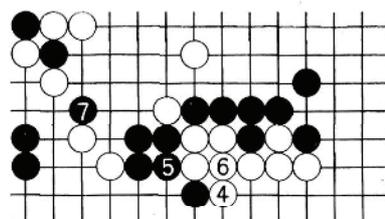
FIGURE 7

FIG 7 (87~100)

Black 88 and 90, too simple and slow-witted as well. If Black took courage to cut at 1 in Dia. 49, the sequence to follow in the next diagram would certainly drive White to his wits' end.

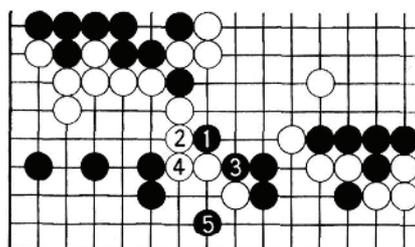


<49>



<50>

Dia. 51: Black 1 is offered as an alternative, Black 5, a te-su-ji in common use.



<51>

To all appearance, Black's way of playing, in this figure in particular, must be said inconclusive and wanting in planning.

FIGURE 8

Black 1 in Dia. 52 would be better than his 4 in the figure.

What was he going to do through the sequence up to Black 10? One cannot quite see his motive.

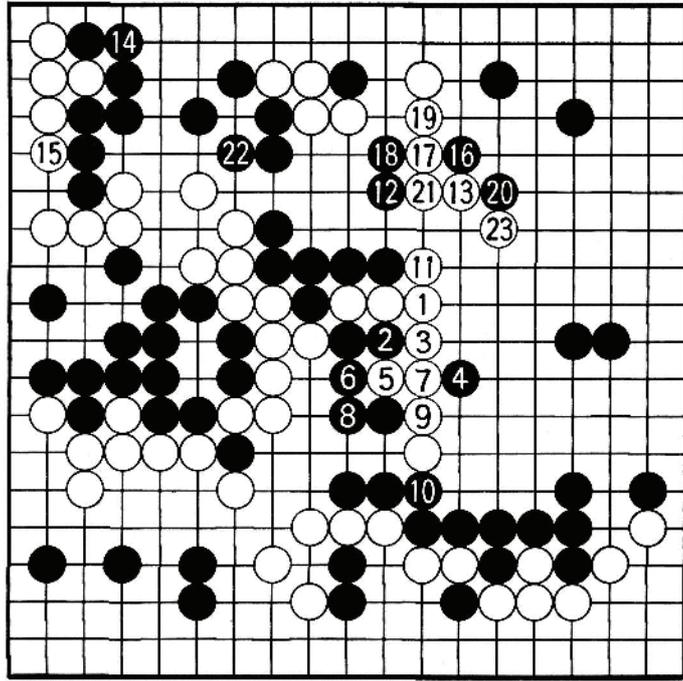
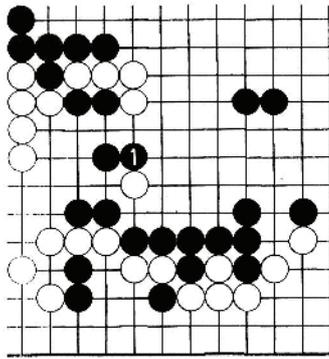
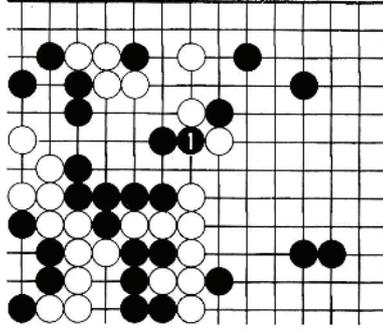


FIG 8 (101~123)



<52>

Black 18, simply inconsistent. He should cut at 1 in Dia. 53 at any cost. Black must needs have stretched at 23 without giving in at 22.



<53>

FIGURE 9

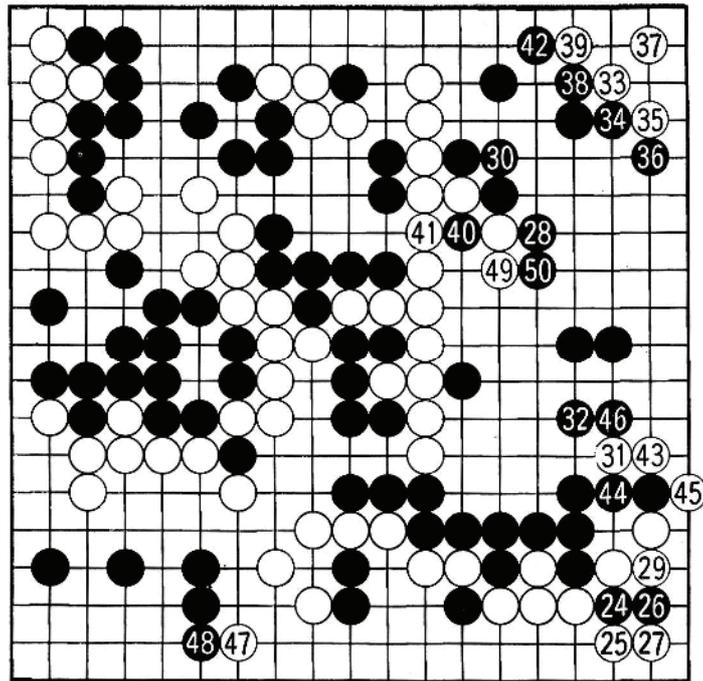
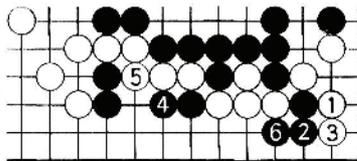
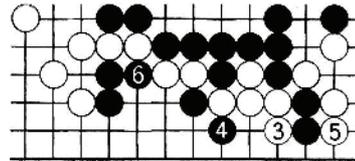


FIG 9 (124~150)

Dia. 54 is to indicate why White was forced to answer Black 24 with 25. If White dares to move his 3 to another o-sa-e move at 6, Black will snatch at 4 and 6 in the next diagram.

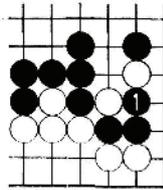


<54>

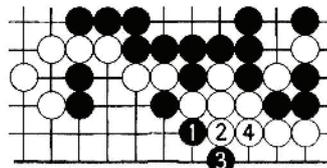


<55>

Black could replace his 28 with 1 in Dia. 56 which not only is profitable but aims at various possibilities in the corner if and when White has played elsewhere. Dia. 57 is left to you for study.

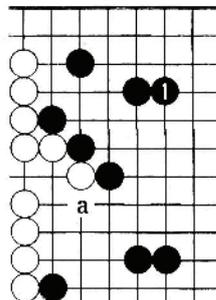


<56>



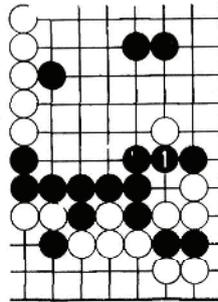
<57>

Black 30, just mysterious, why has he failed to protect the corner at 1 in Dia. 58?



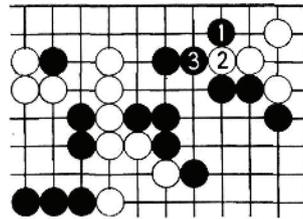
<58>

Black 32, submission unreasonable and unbearable. He had no reason why he should hesitate to answer with 1 in Dia. 59.



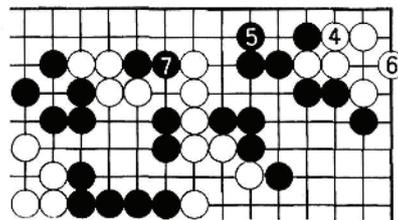
<59>

Black could replace his 38 with 1 in Dia. 60, and what do you think of the sequence up to 7 in the next diagram?



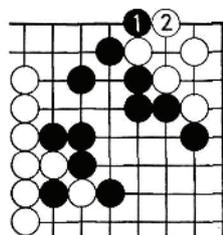
<60>

Dia. 61: True, the White group in the corner has secured life. His large group, on the other hand will be found exposed to uncertainty.

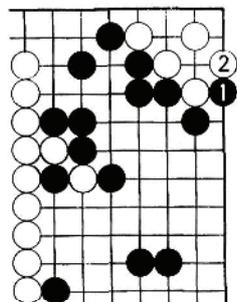


<61>

After Black 42, a ko-struggle is promised, if Black plays first, as seen in both Dia.'s 62 and 63.



<62>



<63>

Anyway, the margin has become less and less at the end of this figure, rather discouraging for Black.

FIGURE 10

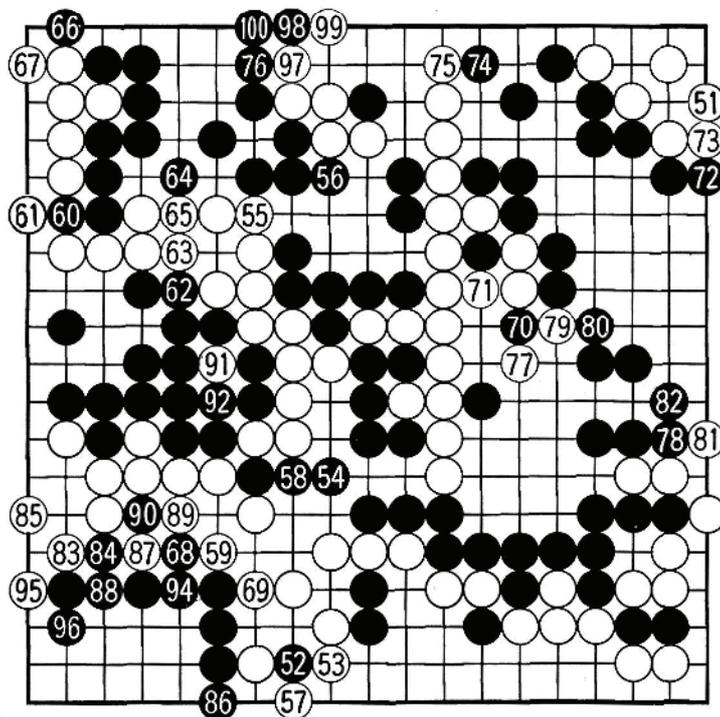
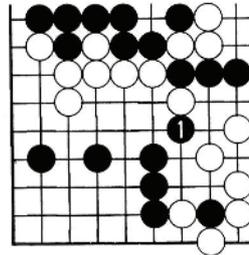


FIG 10 (151~200) ⑨3 takes ko

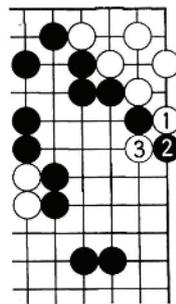
White 59, indispensable. It provides against Black 1 in Dia. 64.



<64>

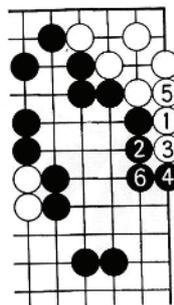
Black 72 which prevented White's ha-ne-move at the same point was a good move very much profitable at this stage.

Dia. 65: The Ko-battle is more than Black could bear with.



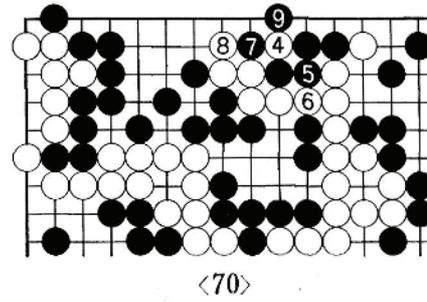
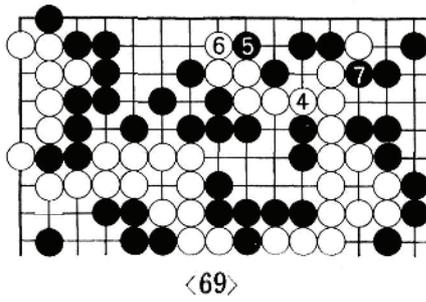
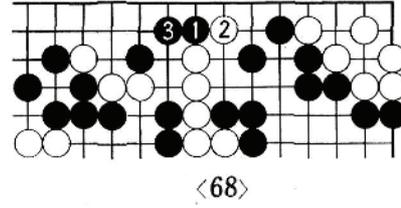
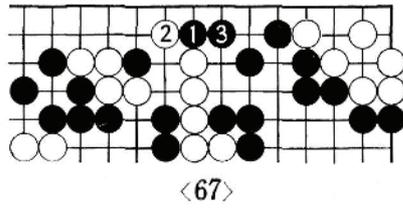
<65>

Dia. 66: If so, the inevitable sequence up to Black 6 would cause him a loss of four points, and that with White's sen-te.



<66>

Dia. 67 where Black 1 replaces his 74 in the figure and the diagrams to follow are left to you for study.



Black wins by two points—White 201 and the rest omitted



Règle officielle de la Fédération Française de Go.

Il n'est bien évidemment pas nécessaire de savoir jouer au go pour aborder ce devoir de recherche, qui a notamment pour vocation d'aider le lecteur ignorant tout du jeu à malgré tout aborder ϵ au regard de la partie qui le structure. Il est toutefois un moment de notre étude où nous conseillons au lecteur de parcourir les règles. Même sans savoir les appliquer dans une partie réelle, sans savoir donc véritablement 'jouer', avoir une vague idée des principaux concepts du jeu devrait être immédiatement profitable et sans doute suffisant.

Nous mettons donc à disposition cette règle officielle de la Fédération Française de go téléchargée en sur le site <http://jeudego.org>, rubrique « débuter au go », sous-rubrique « Règle officielle »¹.

Nous en profitons également pour signaler que nous avons eu recours au logiciel libre *Drago* pour monter nos diagrammes et décomposer la partie. Il est librement téléchargeable sur cette page :

<http://www.godrago.net/fr.htm>

Le lecteur pourra en outre trouver un lien pour télécharger la partie réelle sur cette page normalement consacrée à la traduction (inachevée) du commentaire de la *Go review* :

<http://jerome.hubert1.perso.sfr.fr/Go/Parties/Roubaud/Roubaud-1.htm>

¹ Page consultée pour la dernière fois le 08/06/2011.

Règle française du jeu de go

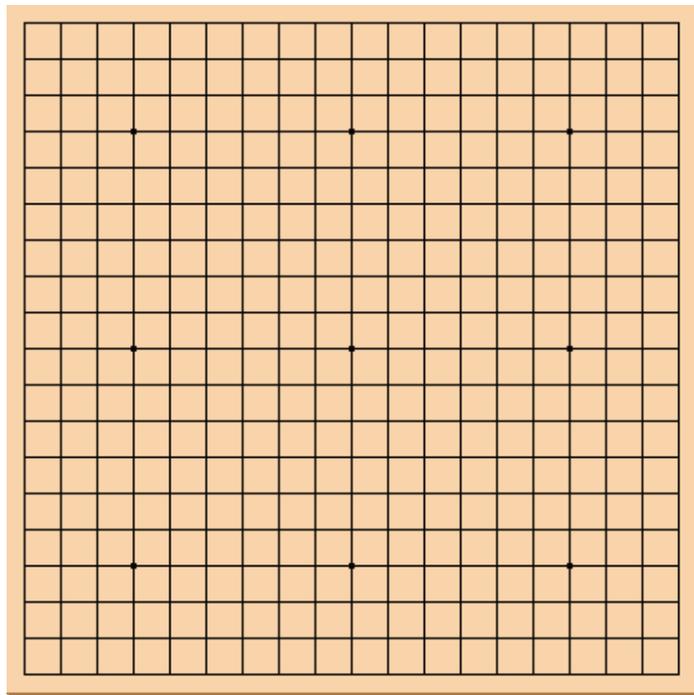
1 Introduction

Le jeu de go est né en Chine il y a plusieurs milliers d'années. Il se joue au Japon depuis 1200 ans, mais il ne s'est répandu que récemment en occident. Le but du jeu est la constitution de territoires en utilisant un matériel des plus simples : un plateau, appelé **goban**, sur lequel est tracé un quadrillage et des pions, appelés **pierres**, que l'on pose sur les intersections de ce quadrillage à tour de rôle. Les règles s'apprennent en quelques minutes et permettent aux débutants de faire rapidement des parties passionnantes. Ensuite, ceux qui voudront explorer plus avant les subtilités du jeu pourront rejoindre un club et participer à des tournois. Ils pourront alors constater que sous son apparente simplicité qui le rend accessible même aux plus jeunes, le jeu de go est d'une richesse inépuisable. En attendant, ces quelques pages guideront leurs premiers pas.

2 Matériel

Le matériel de jeu traditionnel se compose d'un **goban** sur lequel est tracé un quadrillage de 19x19 lignes, soit 361 intersections, et de pierres qui sont soit noires, soit blanches. Mais rien n'empêche les joueurs d'utiliser un autre matériel, et en particulier des **gobans** de 13x13 ou 9x9 lignes pour les parties d'initiation.

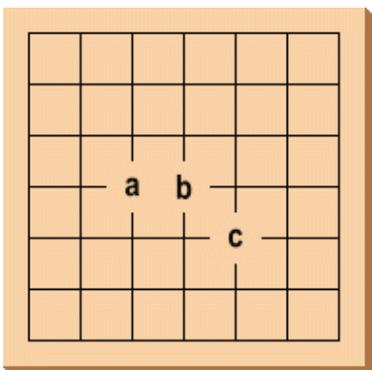
Généralement, la distance entre deux lignes du **goban** est approximativement de 24 mm dans le sens de la longueur et de 22 mm dans le sens de la largeur : le **goban** n'est donc pas tout à fait carré. Quant aux pierres, elles sont de forme biconvexe et d'un diamètre d'environ 22 mm.



Voici un **goban** de 19x19 lignes. Remarquez que certains points sont renforcés. On les appelle **hoshi**.

3 Chaîne et libertés

Deux intersections sont dites voisines quand elles sont sur la même ligne et sans autre intersection entre elles.

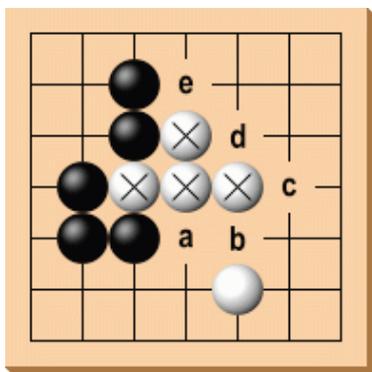


Diag. 1 : 'a' et 'b' sont des intersections voisines, mais 'b' et 'c' ne le sont pas.

Deux pierres sont voisines si elles occupent des intersections voisines.

Une **chaîne** est un ensemble de une ou plusieurs pierres de même couleur voisines de proche en proche.

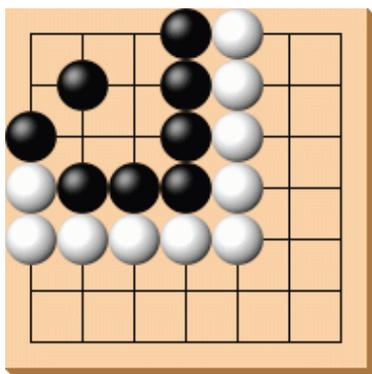
Les **libertés** d'une chaîne sont les intersections inoccupées voisines des pierres de cette chaîne.



Diag. 2 : Les quatre pierres blanches marquées d'un 'X' sont voisines de proche en proche. Elles forment une chaîne qui a cinq libertés : les intersections marquées par les lettres 'a', 'b', 'c', 'd', et 'e'.

4 Territoire

Un **territoire** est un ensemble de une ou plusieurs intersections inoccupées voisines de proche en proche, délimitées par des pierres de même couleur.



Diag. 3 : Les pierres noires délimitent un territoire de 7 intersections. Notez que le bord de la grille forme une frontière naturelle du territoire, mais on pourrait bien sûr avoir un territoire qui ne touche pas du tout le bord (imaginez que la grille est un continent entouré par la mer, que le bord de la grille représente le rivage, et que les pierres représentent les frontières entre les pays de ce continent).

5 Déroulement du jeu

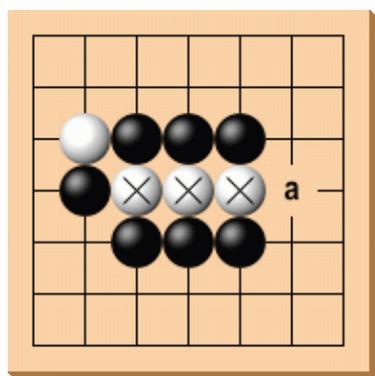
Le go se joue à deux. Celui qui commence joue avec les pierres noires et l'autre avec les blanches. A tour de rôle, les joueurs posent une pierre de leur couleur sur une intersection inoccupée du **goban** ou bien ils passent.

Passer sert essentiellement à indiquer à l'adversaire que l'on considère la partie terminée.

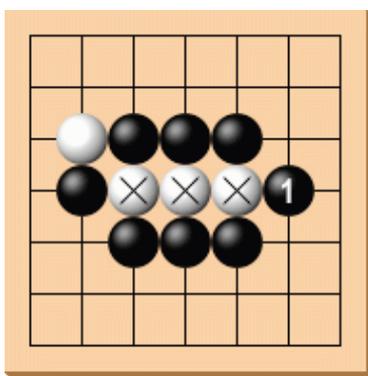
6 Capture

Lorsqu'un joueur supprime la dernière liberté d'une chaîne adverse, il la **capture** en retirant du **goban** les pierres de cette chaîne. De plus, en posant une pierre, un joueur ne doit pas construire une chaîne sans liberté, sauf si par ce coup il capture une chaîne adverse.

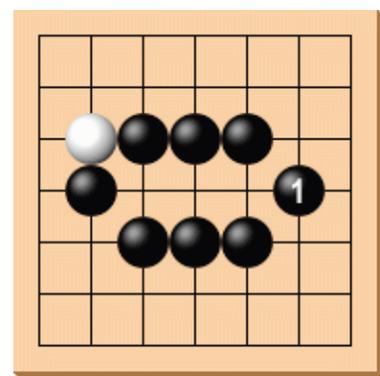
Lorsqu'une chaîne n'a plus qu'une liberté, on dit qu'elle est en **atari**.



Diag. 4 : Les trois pierres blanches 'X' forment une chaîne qui est en **atari** (car elle n'a plus qu'une liberté, en 'a').



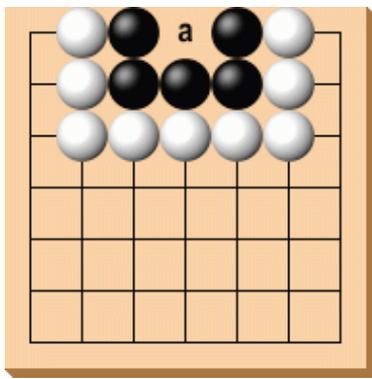
Diag. 5 : Si Noir joue en 1, il supprime la dernière liberté des pierres blanches...



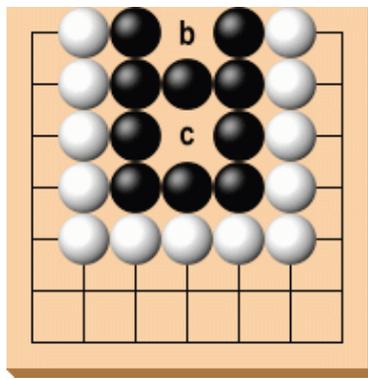
Diag. 6 : ...alors Noir capture les pierres blanches et les retire du **goban**.

7 Vie et mort

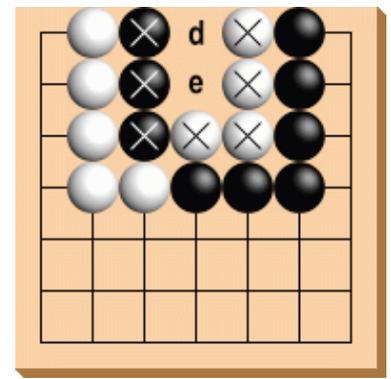
De la règle de capture découle la notion de vie et de mort : des **pierres mortes** sont des pierres que l'on est sûr de pouvoir capturer sans y perdre par ailleurs, tandis que des **pierres vivantes** sont des pierres que l'on ne peut plus espérer capturer.



Diag. 7 : D'après la règle de capture, Blanc peut jouer en 'a' et prendre Noir. On dit dans ce cas que Noir n'a qu'un œil (l'intersection 'a') et qu'il est mort.



Diag. 8 : Blanc ne pouvant jouer ni en 'b', ni en 'c', il ne pourra jamais capturer Noir. On dit alors que Noir a deux yeux (les intersections 'b' et 'c') et qu'il est vivant.

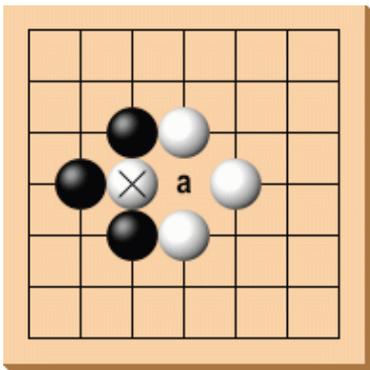


Diag. 9 : Si Noir joue en 'd' (ou 'e'), Blanc jouera en 'e' (ou 'd') et le capturera. De même, si Blanc joue en 'd' (ou 'e'), Noir le capturera. Autrement dit, personne n'a intérêt à jouer en 'd' ou 'e'. Dans ce cas, on dit que les pierres 'X' sont vivantes par **seki**, et que 'd' et 'e' sont des intersections neutres.

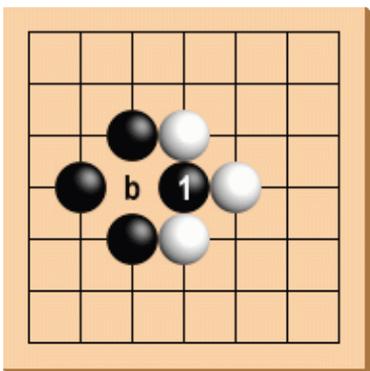
8 Répétition

Un joueur, en posant une pierre, ne doit pas redonner au **goban** un état identique à l'un de ceux qu'il lui avait déjà donné.

Les diagrammes qui suivent montrent le cas de répétition le plus simple et le plus fréquent que l'on appelle aussi **ko**.



Diag. 10 : Si Noir joue en 'a', il capture la pierre blanche 'X' qui est en **atari**.



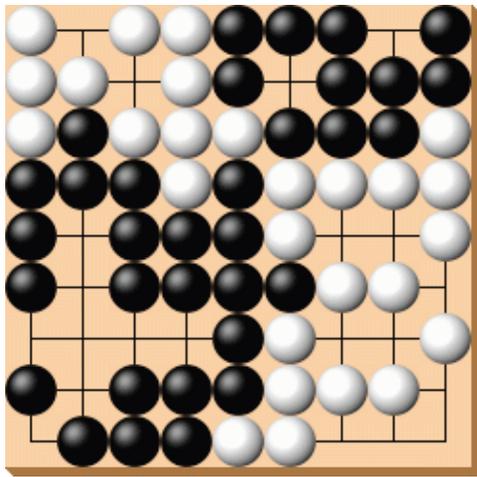
Diag. 11 : Blanc ne peut pas rejouer immédiatement en 'b' et prendre la pierre noire 1 qui est pourtant en **atari** car, sinon, il reproduirait la situation du diagramme 10. Il doit donc jouer ailleurs. Toute l'astuce pour Blanc consiste, avec ce coup ailleurs, à essayer de créer une menace suffisamment grave pour que Noir ait intérêt à y répondre immédiatement, et n'ait pas le temps de jouer lui-même en 'b'. Si Noir répond à la menace, Blanc pourra à nouveau jouer en 'b', puisque son coup précédent aura changé l'état du **goban**. Alors ce sera au tour de Noir de trouver une menace, et ainsi de suite, tant qu'aucun des deux joueurs ne connecte.

9 Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque les deux joueurs passent consécutivement. On compte alors les points. Chaque intersection du territoire d'un joueur lui rapporte un point, ainsi que chacune de ses pierres encore présentes sur le **goban**.

Par ailleurs, commencer est un avantage pour Noir. Aussi, dans une partie à égalité, Blanc reçoit en échange des points de compensation, appelés **komi**. Le **komi** est habituellement de 7 points et demi (le demi-point sert à éviter les parties nulles).

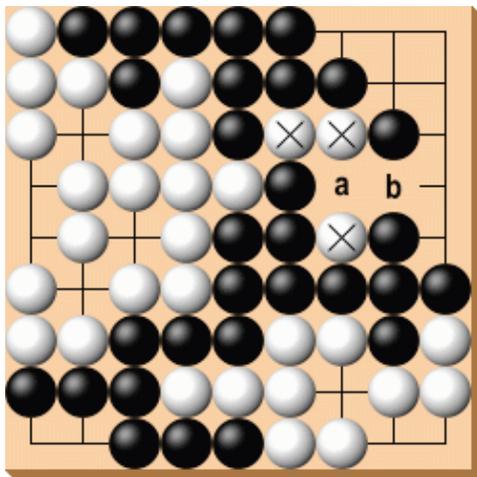
Le gagnant est celui qui a le plus de points.



Diag. 12 : A ce stade, tous les territoires sont fermés, et aucune de leurs frontières ne peut être capturée par l'adversaire. C'est le moment de passer et de compter les points.

- Noir a 8 points de territoire en bas à gauche et 2 en haut à droite. Il a de plus 33 pierres sur le jeu. Son total est de 43 points.
- Blanc a 2 points de territoire en haut à gauche et 9 en bas à droite. Il a de plus 27 pierres sur le jeu. Son total est de 38 points.
- **Noir a donc 5 points de plus que Blanc sur le jeu.** Mais si l'on tient compte du **komi**, **Blanc gagne de 2 points et demi.**

En pratique, afin de raccourcir les parties sans en changer le score, les joueurs pourront, d'un commun accord, retirer du **goban** les pierres mortes adverses juste avant le décompte des points, sans avoir à rajouter les coups nécessaires à leur capture. En cas de désaccord (ce qui est en principe exceptionnel), il suffira de continuer à jouer jusqu'à ce que tous les litiges éventuels soient réglés.

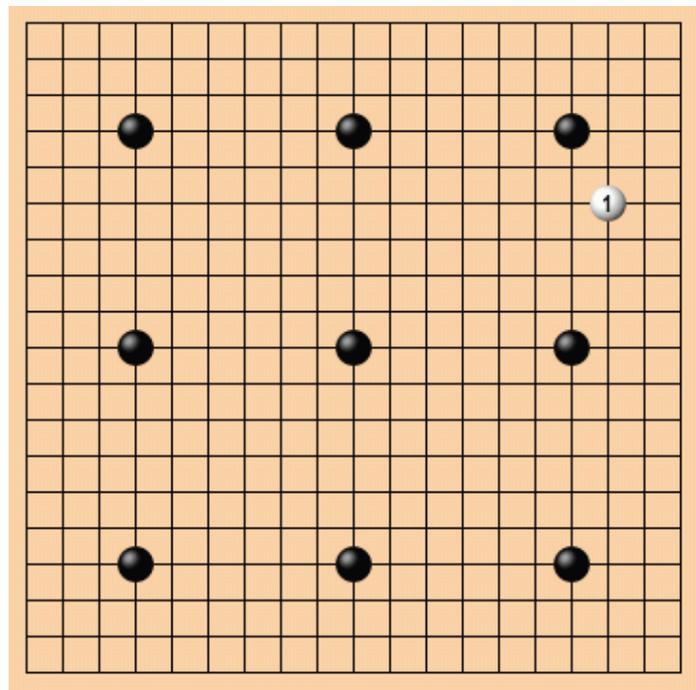


Diag. 13 : Si Noir joue en 'a', il capture les pierres blanches 'X'. Si Blanc essaie de les sauver en jouant lui-même en 'a', Noir joue en 'b' et les capture quand même. Comme par ailleurs, tous les territoires sont fermés, les deux joueurs passent. Puis Noir retire les pierres 'X' du jeu, et on peut compter les points. Vérifiez que **Noir gagne d'un point et demi.**

Note importante : en pratique, on peut utiliser une **méthode de décompte rapide** qui évite d'avoir à déterminer le nombre des pierres qui sont sur le jeu. Cette méthode est décrite plus loin dans ce document.

10 Partie à handicap

Parfois, on donne un **handicap** à l'un des joueurs, consistant à laisser l'autre, qui prend Noir, jouer plusieurs coups de suite au début de la partie. Dans ce cas, Blanc reçoit un demi-point (toujours pour éviter les parties nulles), et un nombre de points supplémentaires égal au nombre de coups qu'il n'a pas pu jouer en début de partie.



Voici le début d'une partie à 9 pierres de handicap. Noir commence par poser 9 pierres sur le jeu. Ce n'est qu'ensuite que Blanc pose sa première pierre (le coup 1 dans cet exemple). Traditionnellement, Noir place les pierres de handicap sur les **hoshis**.

11 Méthode de décompte rapide

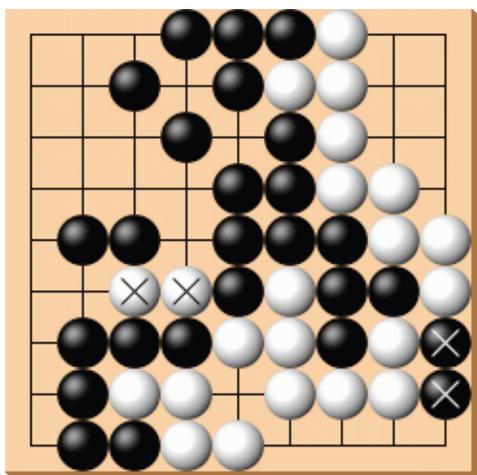
Pour déterminer le score sans avoir à compter les pierres de chaque couleur présentes sur le **goban**, on pourra :

- **durant la partie, conserver les pierres que l'on a capturées, et donner à chaque fois que l'on passe une pierre à l'adversaire comme si elle avait été capturée,**
- **à la fin de la partie, si Noir a joué le dernier, imposer à Blanc de lui donner une pierre de plus,**
- **juste avant le décompte des points, placer les pierres adverses que l'on détient dans les territoires de l'autre.**

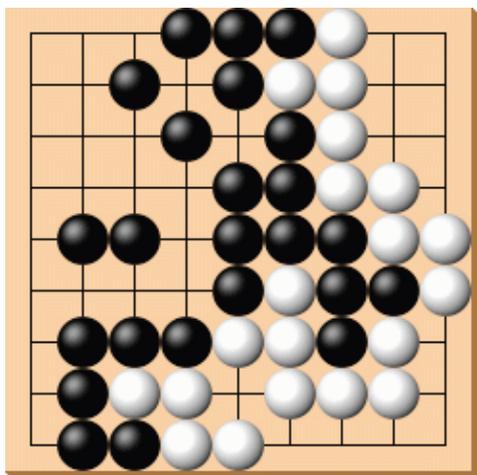
Ainsi, à la fin, dans une partie à égalité, chacun aura utilisé le même nombre de pierres, qui seront toutes sur le **goban** : il sera donc inutile de les compter.

Dans une partie à n handicaps, le total des pierres noires sur le **goban** sera égal au total des pierres blanches plus les n-1 points supplémentaires. Là encore, il sera donc inutile de compter les pierres.

Dans les deux cas, le vainqueur sera celui qui possèdera le plus d'intersections inoccupées, sans oublier, dans les parties à égalité, d'ajouter le **komi** au total de Blanc, et dans les parties à handicap, d'ajouter un demi point au total du même Blanc.



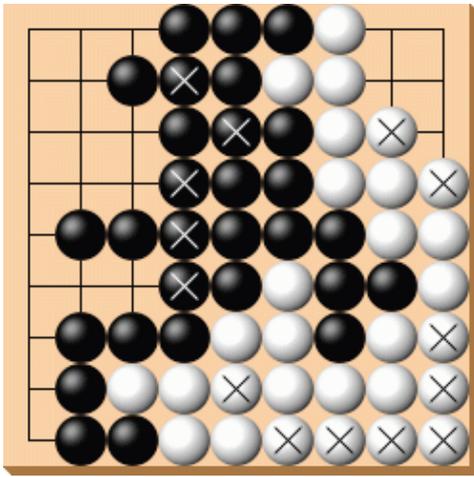
Diag. 14 : Cette partie à égalité vient juste de se terminer, et c'est Noir qui a posé le dernier coup. Durant la partie, Noir a capturé 5 pierres blanches, et Blanc a capturé 2 pierres noires. Les pierres 'X' sont retirées du jeu car elles sont sûres de se faire capturer tôt ou tard.



Diag. 15 : Première méthode de décompte pour une partie à égalité

On compte les intersections inoccupées et les pierres qui sont sur le jeu, sans se préoccuper des pierres capturées.

- Noir a 23 intersections dans son territoire et 24 pierres sur le jeu.
- Blanc a 14 intersections dans son territoire et 20 pierres sur le jeu. Blanc reçoit de plus un **komi** de 7 points et demi.
- Noir gagne de $(23+24)-(14+20+7,5)$, soit 5 points et demi.

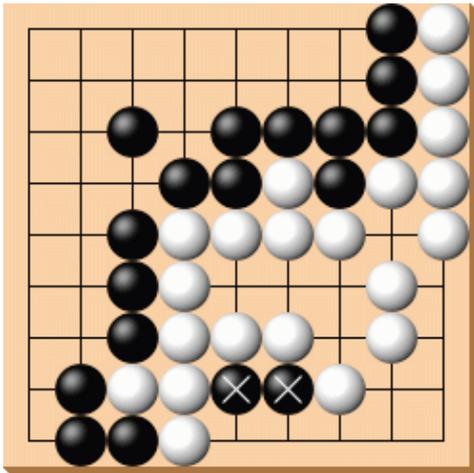


Diag. 16 : Deuxième méthode de décompte pour une partie à égalité

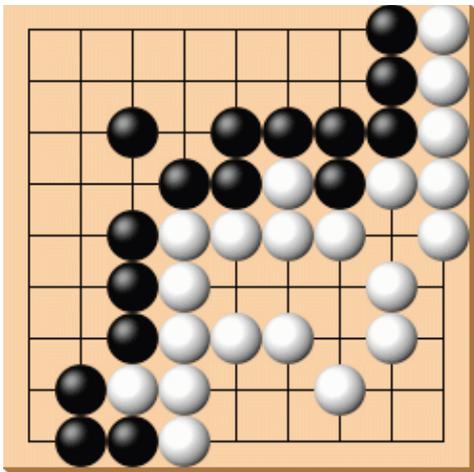
Chacun place les pierres adverses qu'il a en sa possession dans le territoire de l'autre (les pierres 'X'). Noir a 9 pierres blanches à placer (5 pierres capturées pendant la partie, 2 pierres retirées du jeu après les deux passes marquant la fin de la partie, 1 pierre que Blanc lui donne car c'est Noir qui a joué le dernier, et 1 pierre pour le passe de Blanc). Blanc en a 5 (2 pierres capturées pendant la partie, 2 pierres retirées du jeu après les deux passes marquant la fin de la partie, et 1 pierre pour le passe de Noir).

On ne compte que les intersections inoccupées restantes, sans se préoccuper de savoir combien il y a de pierres sur le jeu.

- Noir a 18 intersections dans son territoire, et Blanc 5.
- On ajoute le **komi** de 7 points et demi à Blanc.
- Noir gagne de $(18 - (5 + 7,5))$, soit toujours 5 points et demi.



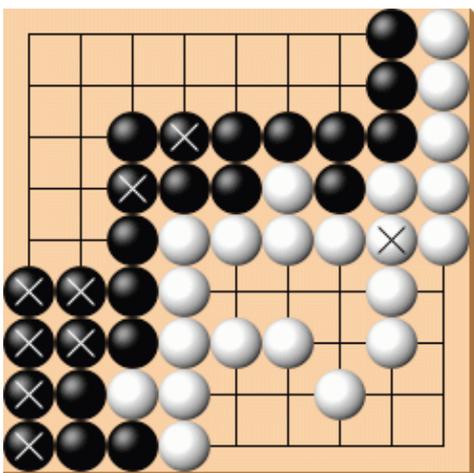
Diag. 17 : Cette partie, qui était à 3 pierres de handicap, vient juste de se terminer. C'est Blanc qui a joué le dernier coup. Pendant la partie, Blanc a capturé 5 pierres. Noir n'a capturé aucune pierre blanche. Après les deux passes marquant la fin de la partie, Blanc retire les 2 pierres noires 'X' du jeu car il est sûr de pouvoir les capturer. On peut alors compter les points.



Diag. 18 : Première méthode de décompte pour une partie à handicap

On compte les intersections inoccupées et les pierres qui sont sur le jeu, sans se préoccuper des pierres capturées.

- Noir a 28 intersections inoccupées dans son territoire et 16 pierres sur le jeu.
- Blanc a 16 intersections inoccupées dans son territoire et 21 pierres sur le jeu. Blanc reçoit 2 points supplémentaires car c'est une partie à 3 pierres de handicap, et un demi point pour éviter les parties nulles.
- Noir gagne de $(28 + 16) - (16 + 21 + 2,5)$, soit 4 points et demi.



Diag. 19 : Deuxième méthode de décompte pour une partie à handicap

Chacun place les pierres adverses qu'il a en sa possession dans le territoire de l'autre (les pierres 'X'). Noir a 1 pierre blanche à placer (celle qui correspond au passe de Blanc à la fin de la partie). Blanc en a 8 (5 pierres capturées en cours de partie, 2 pierres retirées du jeu après les deux passes marquant la fin de la partie, et 1 pierre pour un passe de Noir).

Ensuite, on ne compte que les intersections inoccupées restantes, sans se préoccuper de savoir combien il y avait de pierres de handicap, ni combien il reste de pierres sur le jeu.

- Noir a 20 intersections inoccupées dans son territoire, et Blanc 15.
- On n'ajoute qu'un demi point à Blanc pour éviter les parties nulles.
- Noir gagne de $(20 - 15,5)$, soit toujours 4 points et demi.

Lexique.

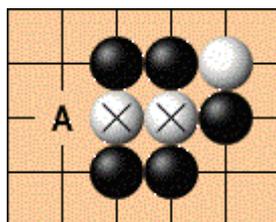
Nous empruntons pour ce lexique les définitions et diagrammes donnés par François Mizessyn¹, joueur français classé dix-neuvième sur l'échelle officielle de la Fédération Française de Go. Les citations accompagnant certaines définitions sont issues du *Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*², page 40.

Aji.

Aji signifie simplement goût. Mais au go, on retiendra plutôt l'idée d'arrière-goût, ou, en d'autres termes, de potentiel.

Atari.

Quand des pierres n'ont plus qu'une liberté, on dit qu'elle sont en atari. Les pierres blanches marquées d'une croix n'ont plus qu'une liberté (en A). Elles sont en atari.



Boshi.

Boshi signifie chapeau en japonais. Les pierres blanches 1, 3 et 5 de la partie utilisée par Roubaud forment un boshi sur la pierre de handicap ouest.

Chuban.

Milieu de partie.

Fuseki.

Début de partie. Habituellement, une partie 'est' dans le fuseki pendant cinquante coups environ. Du fait du grand nombre de possibilités pour chaque coup, il est pratiquement impossible

1 On peut accéder à ce lexique sur son site personnel (U.R.L. : <http://francois.mizessyn.pagesperso-orange.fr>, rubrique « jargon », consulté le 02/06/2011).

2 Pierre Lusson, Georges Perec et Jacques Roubaud, *Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*, Paris, Christian Bourgois, 2003.

de jouer exactement deux fois le même fuseki.

« Mystères des fuseki qui font dire que tout est joué après le quarantième coup... ».

Joseki.

Un joseki est une séquence classique qui théoriquement conduit à un résultat local équilibré pour les deux joueurs. Une séquence peut très bien être joseki, et néanmoins être mauvaise globalement pour l'un des deux joueurs. Tout dépend du contexte dans lequel elle est jouée.

« Mystères des Joseki, énumérés dans de colossales compilations que nous ne verrons jamais, auxquelles, de toute façon, nous ne comprendrions rien ».

Goban.

Le goban désigne le plateau sur lequel on joue au go.

Gote.

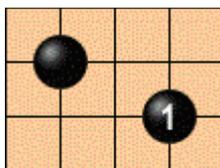
Gote signifie littéralement la « main en arrière ». Dans une partie de go, un coup gote est un coup qui perd l'initiative. Le gote est le contraire du sente.

Hoshi.

Hoshi signifie étoile en japonais. C'est aussi le nom des neuf points renforcés d'un goban. Une de leurs fonctions est d'indiquer les endroits où l'on place traditionnellement les pierres de handicap. Ils facilitent également le repérage des intersections.

Keima.

Un keima est un saut de cheval. La pierre noire 1 fait un keima avec l'autre pierre noire.

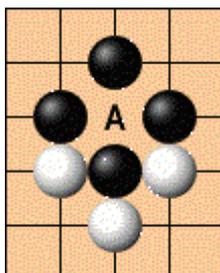


Kikashi.

Coup forçant.

Ko.

Un ko est une situation de répétition (le caractère employé pour l'écrire signifie « longue période »). Si blanc joue en A, on obtient un ko (car si Noir reprenait la pierre que Blanc vient de poser, on reviendrait à la position de départ). La règle interdisant les répétitions, Noir n'a pas le droit de reprendre Blanc immédiatement. Il doit jouer ailleurs au moins une fois avant de pouvoir le faire.



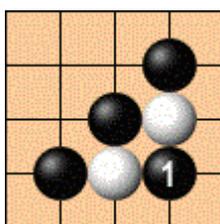
« Mystères du Ko qu'il faut, dit-on, quatre ans pour percevoir, huit ans pour affiner ».

Kogeima.

Petit saut de cheval.

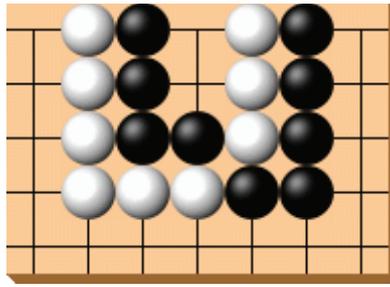
Ryoatari.

Double atari. Noir 1 est un exemple simple de double ryoatari : en un coup, les deux pierres blanches sont chacune mises en atari.



Seki.

Un seki, que l'on pourrait traduire par « impasse », est une position où aucun des deux joueurs ne peut tenter de prendre l'autre sans se faire prendre avant. Cette figure montre un cas de seki simple. Il en existe de bien plus compliqués.



Sente.

Sente signifie littéralement la « main en avant ». Dans une partie de go, un coup sente est un coup qui garde l'initiative. La notion de sente est toute relative, car elle dépend souvent de ce qui se passe ailleurs sur le jeu. Le sente est l'inverse du gote.

« Mystère du sente, où chaque coup que l'on joue oblige l'adversaire à vous répondre, mais que l'on perdra sans savoir ni quand, ni comment, ni pourquoi ».

Tesuji.

Un tesuji est un coup remarquable. On parle souvent de tesuji pour désigner un coup inattendu, mais amenant pourtant à la meilleure situation locale envisageable. Les tsumego se résolvent souvent par un tesuji.

Tsumego.

Un tsumego est un problème de go, généralement de « vie et de mort ». Il s'agit alors, dans une configuration donnée, de trouver le coup permettant à un groupe de tuer un autre, de survivre à une attaque (de manière inconditionnelle ou par seki), ou d'aboutir à un ko.

Yose.

Fin de partie : phase où l'on ferme les territoires.

« Jamais, jamais nous ne saurons finir : les finesses du Yose nous seront toujours opaques ».