



Club de Go

*Deux couleurs, un plateau,
un monde de possibles.*

PUBLIC

Enfants et adultes

HORAIRES

(Hors vacances
scolaires)

Lundi 18h – 19h

séance enfants – encadrée par deux adultes

Lundi 19h – 20h

séance adultes

LIEU

Pôle Socio-Culturel – Salle à gauche RDC

ADHESION

2026-2027

Enfants : 10 €

(3€ adhésion La Cordée + 7 € FGTZ_Go)

Adultes : 15 €

(5€ adhésion La Cordée + 10 € FGTZ_Go)

CONTACTS

Jacques & Jean-Marc

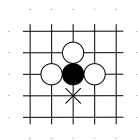
fgtz.go@gmail.com

www.lacordee.fr

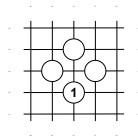
Les règles, en bref

Simple à apprendre, infinies à maîtriser.

- 01 **Le but.** Entourer plus de territoire (intersections vides) que l'adversaire, avec ses pierres.
- 02 **Le matériel.** Un plateau quadrillé et des pierres noires et blanches.
- 03 **Jouer.** À tour de rôle, chaque joueur pose une pierre sur une intersection libre. Noir commence.
- 04 **Les libertés.** Chaque pierre respire par les intersections vides qui la touchent.
- 05 **Capter.** Une pierre (ou un groupe) qui n'a plus aucune liberté est retirée du plateau.



LA PIERRE NOIRE A 4 LIBERTÉ RESTANTE (Croix)



UNE PIERRE BLANCHE SUPPRIME LA DERNIÈRE LIBERTÉ DE LA PIERRE NOIRE – LA PIERRE NOIRE EST CAPTURÉE ET RETIRÉE DU PLATEAU.

- 06 **Fin de partie.** Quand plus aucun coup n'est utile, on compte territoires et prisonniers : le plus grand score gagne.

L'ATARI GO – POUR DÉBUTER

Une variante d'initiation, jouée sur goban 9×9 : pas de comptage de territoire, la partie s'arrête dès la première capture. Le premier joueur **qui capture une pierre adverse remporte la partie.**