CLUB DE GO
GRENOBLE

VARIANTES DU GO

RÈGLES

Parce que le Go c'est rigolo

LOÏC LEFEBVRE

ÉDITION 2023

RÈGLES DES VARIANTES DU GO

CLUB DE GO GRENOBLE

1. Atari-Go**
2. Rengo/Pairgo**
3. TactiGo (Go Jungle)**
4. Go Arbitrage**
5. Relais Go**
6. ZenGo* (3personnes sur une partie)
7. Go unicolore*
8. Goathlon
9. Go Torique
10. Go Fantôme
11. Golimaçon* (Léonard P)
12. Pétango***
13. Tsunami sur le goban (GRAUG)
14. Mini variantes (Go à une pierre, BlindGo, Go Psychologique, Lucky Go, Trap Go, Tetris Go, Spy Go)

** présentant des vertues pédagogiques*

1

Miam-miam-miam

RÈGLES DE L'

ATARIGO

ou autrement appelé, le Go capture.
Certains considèrent que l'origine du Go, le jeu de l'encerclement dans sa plus pure forme originelle.

1 On se met d'accord sur le nombre de pierres à capturer au début de la partie

2 Comme d'habitude, on joue chacun·e son tour noir puis blanc...

3 la première personne qui a capturé le nombre pierres décidé en début de partie a gagné

4 on n'a pas le droit de passer !

Allez, on peut aussi terminer la partie en Go "territoire" (classique)

2

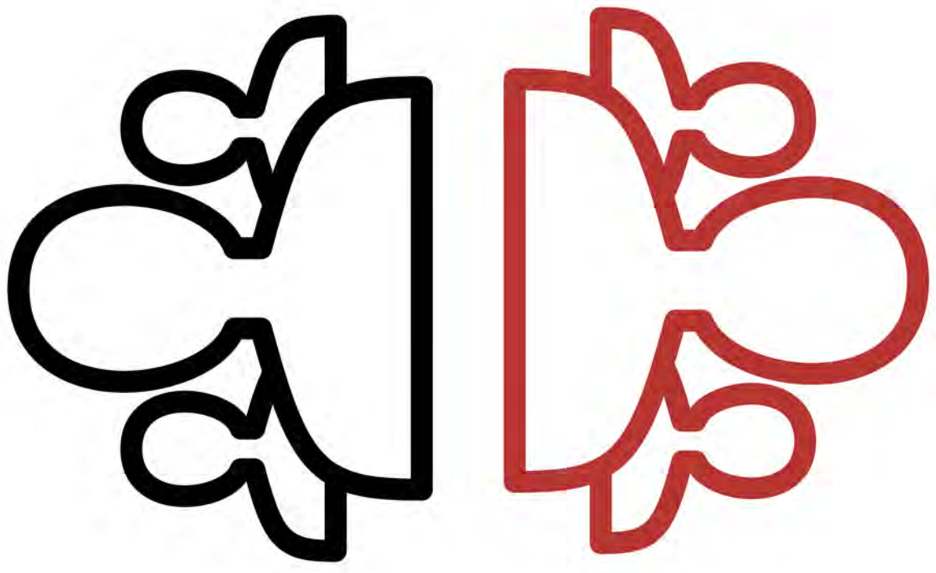
Arriverez vous à communiquez avec les pierres ?

RÈGLES DU

RENGO

Variante sans aucun doute la plus pédagogique : on ne doit pas lire pour une personne ni pour 2 mais minimum pour 4 personnes !!
Pour l'équipe faisons les meilleurs efforts de formes !

Et le truc cool en pairgo c'est qu'on peut jouer à toutes les variantes !



Même règles que le Go mais :

1. 2 équipes s'affrontent l'une avec blanc, l'autre avec noir
2. on joue chacun·e notre tour dans chaque équipe sans se consulter
3. Si jamais on loupe notre tour et que l'adversaire le remarque : on doit donner 3 pierres
4. Si on joue exprès à la place d'un·e coéquipier·e : l'équipe perd
5. Il est fortement conseillé de mettre une pendule ! :D

La variante nommée **"pairgo"** est simplement un rengo 2vs2 h+f 👫vs👫h+f

3

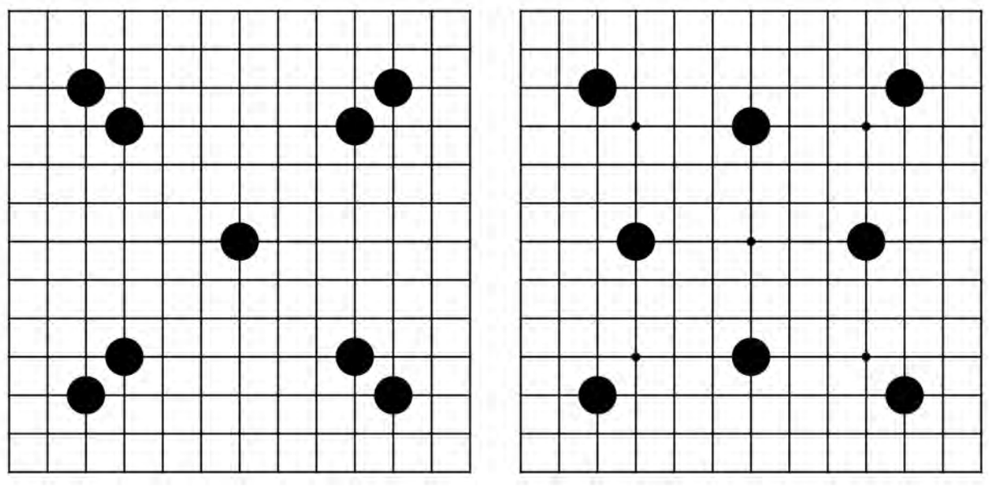
Arriverez vous à survivre en milieu hostile ?

RÈGLES DU TACTIGO

On l'appelle aussi Go-jungle. A la différence du Go, le terrain n'est pas neutre, vous vous êtes parachuté en terrain adverse prêt à en découdre : votre but : établir une base vivante coûte que coûte

But du jeu : faire vivre un groupe (plutôt sur 13x13)

1. On place une pierre noire l'un·e après l'autre
2. à un moment quelqu'un dit :"stop, je pense que je peux capturer quoiqu'il arrive" et passe son tour
3. la partie commence avec l'autre qui joue blanc et essaye de survivre
4. la partie se termine lorsque banc est vivant ou abandonne
5. On peut aussi pré-placer des pierres comme ci-dessous



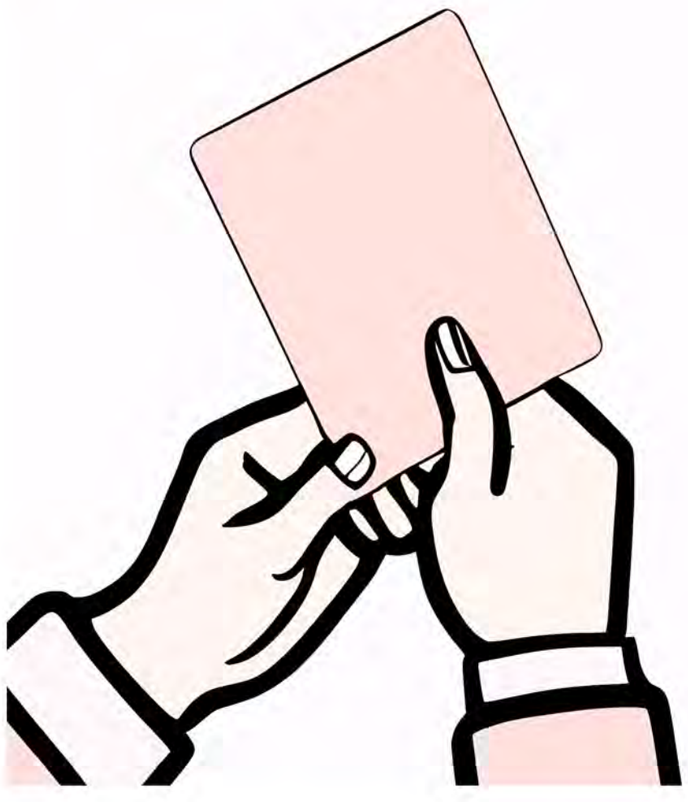
4

Attention à vos formes !

RÈGLES DU GO ARBITRAGE

Au go il faut faire attention à ses formes et repérer les opportunités qui s'offrent à nous quand l'adversaire fait des bêtises !

Mais attention, les mauvaises formes ne sont pas QUE des bêtises ;)



1 Lorsqu'une forme nous paraît douteuse, on donne un carton et on appelle un arbitre !

2 Un arbitre vient pour vérifier la légitimité du carton donné

3 Si l'arbitre valide, l'adversaire prend le carton

4 Si l'arbitre refuse, on prend le carton !

5 la partie se termine si quelqu'un atteint les 5 cartons (et perd)

6 Sinon elle se termine en Go normal et les cartons comptent comme des points en moins

Une variante consiste à résoudre les tsumego des cartons . Si on ne le résout pas, on prend un autre carton

5

Un peu de Team-building ?

RÈGLES DU

RELAIS-GO

Une fois n'est pas coutume c'est un Go en équipe !
Mais ce n'est plus à chaque coup que vous allez tourner mais plutôt tous les 10-20... à choisir !

Même règles que le Go mais :

1. 2 équipes s'affrontent l'une avec blanc, l'autre avec noir

2. On joue X coups l'écart de notre équipe (X : nombre à choisir avant la partie)

3. On tourne de joueur/joueuse tous les X coups

4. Pendant que l'on joue le reste de l'équipe analyse les coups et prévoit la suite ensemble

Plus pratique avec une petite connexion internet !

6

Maintenez un équilibre instable

RÈGLES DU

ZENGO

Et si votre adversaire c'était vous même mais à plusieurs ?

Et bien ça donnerai une version aussi intéressante que décontractante ou l'enjeu n'existe pas puisque à la fin vous perdez et gagnez à la fois.

Même règles que le Go mais :

1 Un nombre impair de personnes s'affrontent

2 chaque personne alterne la couleur avec laquelle il joue à chaque tour

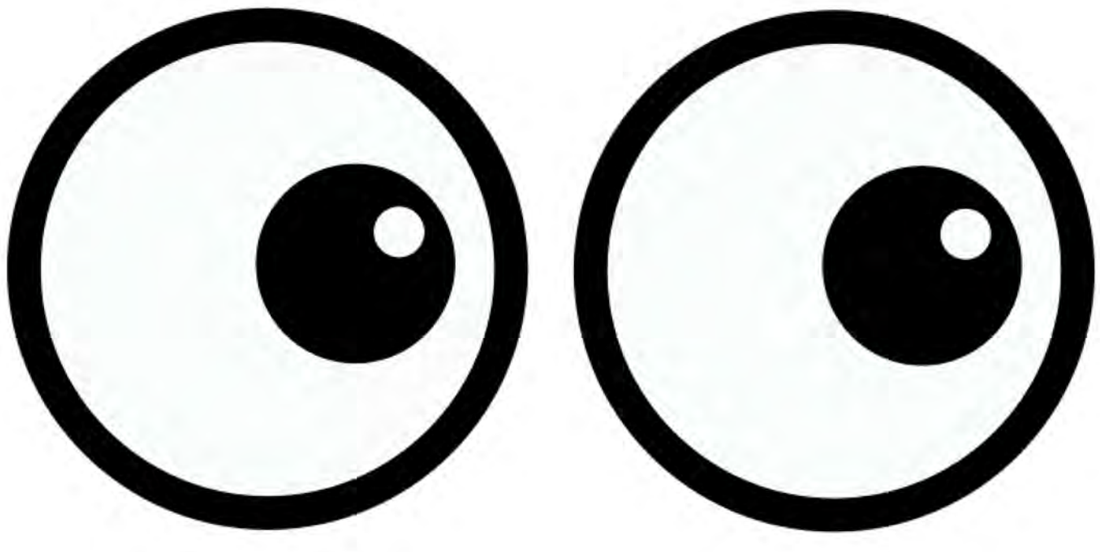
3 on peut jouer avec un nombre pair avec un "bâton de passe" :
La personne qui a le bâton passe son tour et le fait tourner à son voisin/sa voisine après qu'il ou elle ait joué.

7

Vous allez en voir de toutes les couleurs

RÈGLES DU GO UNICOLORE

Vous êtes prêt·e à vous casser la tête ?
Souvenez-vous de vos meilleures et pires formes.
Mettez vos alertes au plus haut et lancez vous dans l'aventure monochrome



Même règles que le Go mais :

1 On joue avec une seule couleur (en général blanc ou noir)

2 Si des personnes ne sont pas d'accord soit on fait confiance, soit on a un arbitre, soit on repose la partie en blanc et noir

3 si on ne s'en souvient plus, tant pis ! C'est un jeu ;p

Pour aller plus loin : -
Vous pouvez aussi mélanger toutes les pierres et jouer indifféremment des pierres noires ou blanches
-Vous pouvez aussi faire des simultanées unicolore pour vous détendre

8

Run...
Run, you clever boy!

RÈGLES DU GOATHLON

Version la plus sportive du jeu de Go !
Pas le temps de niaiser le temps passe vite et le goban à le temps de changer

Même règles que le Go mais :

1. Il y a obligatoirement un timer (pendule, sablier...)

2. Vous mettez le plateau et les pierres d'un côté, le timer de l'autre, à 10-15m (voire plus)

3. Et maintenant jouez et veillez à ne pas tomber au temps !

Il existe la variante ninjaGo où il faut courir comme les ninja dans Naruto avec les bras derrière le dos

9

Je suis 3D et toi ? Moi je suis "4D"... pour 4ème dimension !

RÈGLES DU

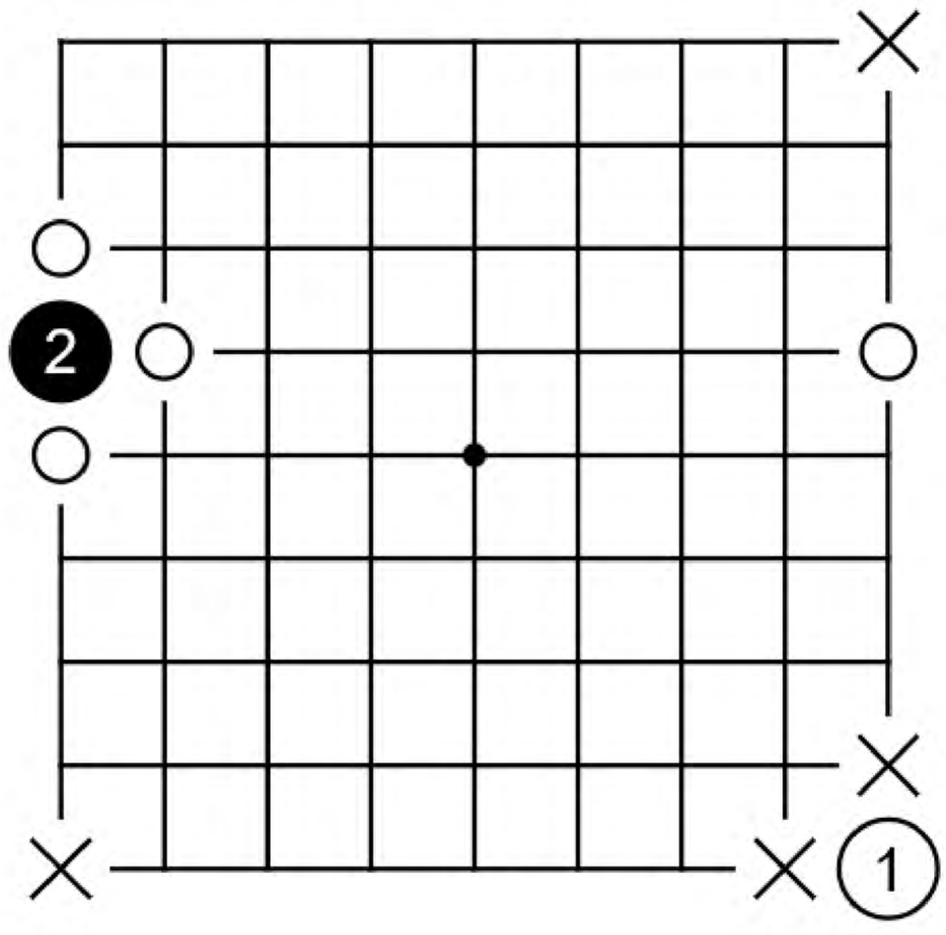
GO TORIQUE

Et si chaque coup était un tengen ?
si la ligne de la mort n'existait plus ?
Affranchissez vous des limites du plateau 2D en découvrant e Go torique

Même règles que le Go mais :

1. Les intersections du bord sont connectées à celles qui sont à l'opposé du plateau

2. Exemple ci dessous : la pierre en 1 a 4 libertés (les croix) et la pierre en deux a quatre libertés (les cercles)



Petit conseil : jouez sur 9x9

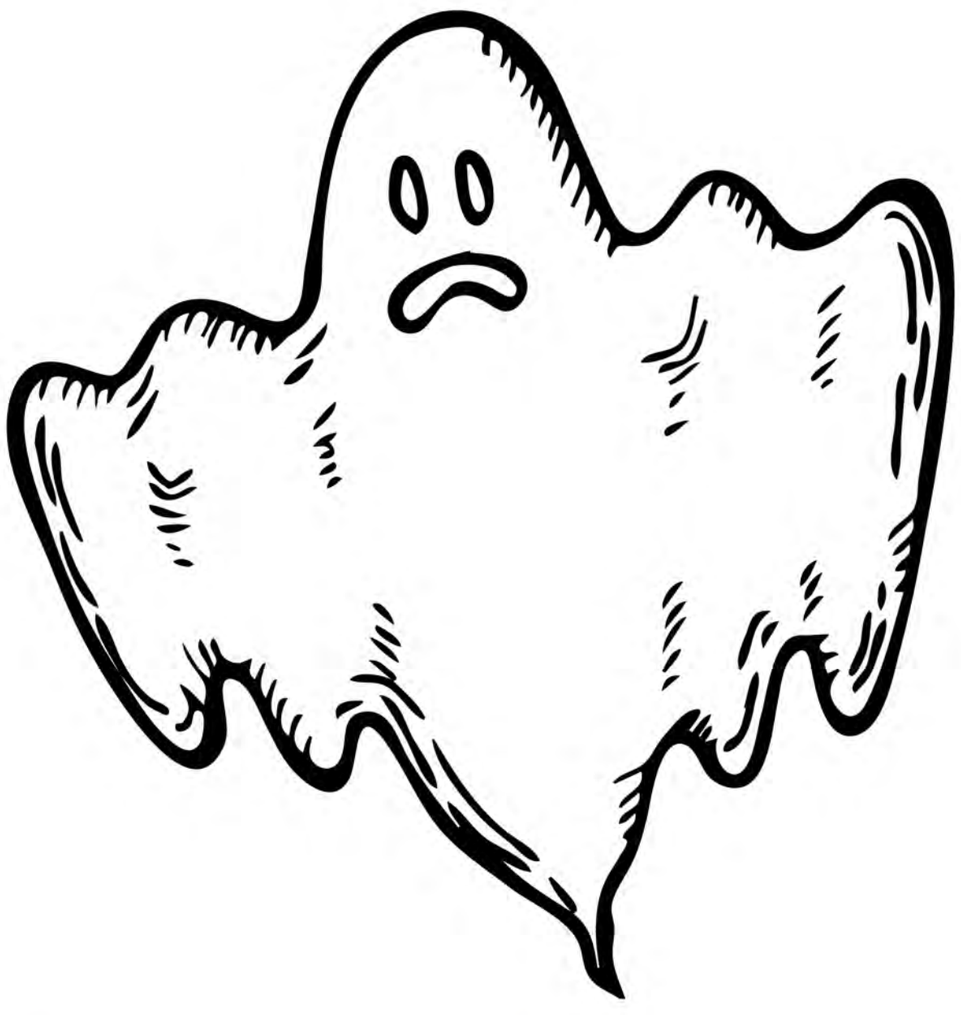
10

Préparez-vous à être hanté·e par votre adversaire !

RÈGLES DU GO FANTÔME

Ou es-t-il ?! Que fait-elle ?!
Ou diable sont ses pierres ?!
Quelle fourberie est en préparation ?!

Découvrez les bases de votre adversaire et déjouez ses plans !



Préparation :
2 adversaires et 1 arbitre
3 plateaux 9x9

Même règles que le Go mais :

1. Les adversaires ne doivent pas voir le plateau de l'autre

2. A chaque coup les adversaires jouent sur leur plateau sans savoir ou sont les pierres adverses. L'arbitre doit dire :
"Blanc a joué"
"Noir a joué"

3. Si il y a un coup impossible, l'arbitre doit dire "coup impossible" et on doit rejouer notre coup

4. Si il y a atari sur X pierres, l'arbitre doit dire "Blanc/Noir joue et met X pierres en atari"

On a le droit de mettre des pierres adverses sur notre plateau lorsqu'on a des informations !

11

RÈGLES DU GOLIMASSON

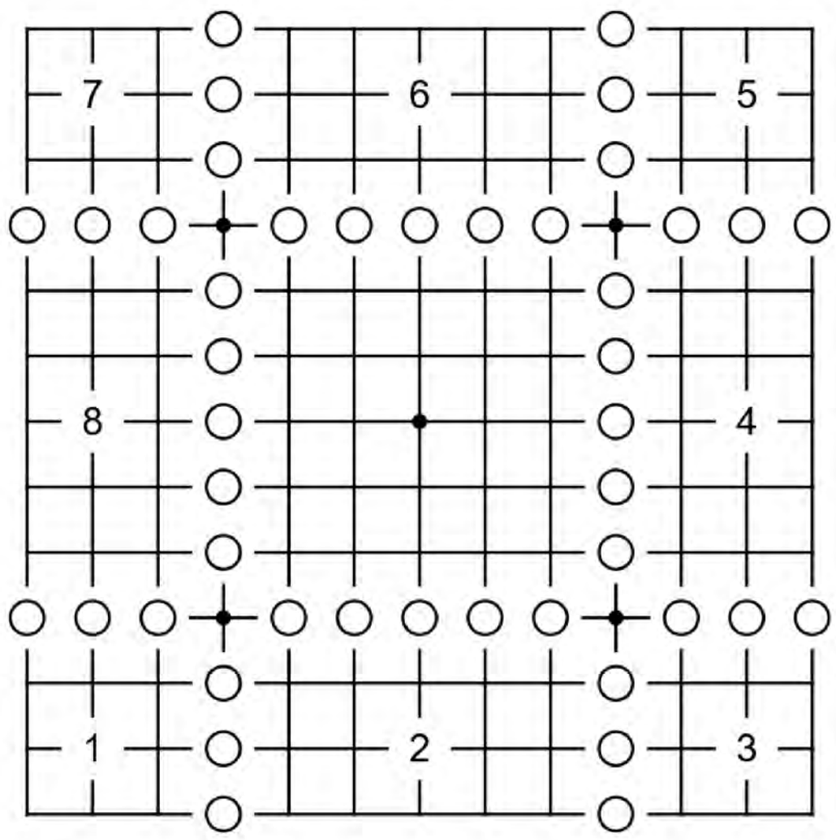
C'est la petite bête qui monte, qui monte...

Variante crée dans nos fourneaux grenoblois par Léonard P. ! Et oui l'école de Go jeunes a des talents de tous types !

Bon perso ça me donne le tourni 😵 mais découvrez cette version, elle est méga maligne !

Même règles que le Go mais :

1 On doit jouer d'abord dans un coin puis enre les deux hoshi de coin... et on tourne de zone petit à petit (1 puis 2 puis 3...



2 la zone est terminée quand les deux adversaires ont passé

3 Quand on a fait le tour complet, on reprend tel quel pour finir en partie de Go normale.

12

Après l'effort on pose le cerveau et on joue au...

RÈGLES DU PÉTANGO

D'après les règles dauphinoises du pétango.
Le pétango est un jeu d'adresse vaguement hérité de la pétanque et du go. Son origine remonte probablement au milieu des années 2000, notamment au stage d'été 2007.
c'est plus des billes que de la pétanque si vous voulez mon avis

1. On pose une pierre sur une intersection de la première ligne la plus proche
2. On a trois essais pour l'envoyer d'un coup sec dans l'autre moitié du goban
3. On donne un point si elle n'a pas dépassé le milieu après trois essai et on retire la pierre du plateau
4. On donne un point si
   - la pierre lancée a touché une ou plusieurs pierres
   - la pierre lancée a est tombée du plateau
5. On gagne la partie quand on a 10 points

Il existe des variantes, notamment une ou on part avec des pierres (5) sur le plateau et il faut les dégommer jusqu'à la dernière. Si on a réussi, on enlève une pierre pour le prochain round. Quand on doit enlever notre dernière pierre c'est qu'on a gagné.

13

RÈGLES DU TSUNAMI SUR LE GOBAN

Equivalent du "tempête sur l'échiquier" dans notre univers goïstique. Un chef-d'oeuvre savamment pensé et réalisé par le GRAUG (club de Clermont)
Les règles et les cartes : https://graug.jeudego.org/?page_id=124

On joue sur 13x13 avec un jeu de carte qui sert de pioche pour les deux joueurs.

1 On commence sans carte en main. On ne commence à piocher les cartes que lorsque huit coups au moins ont été posés sur le goban

2 On ne peut jouer qu'une seule carte par tour de jeu
et on ne doit pas en avoir plus de trois en fin de tour.
Seules les cartes de contre peuvent être jouées
pendant le tour de l'adversaire.

3 A notre tour, on peut piocher ou non une carte. Si on pioche une carte "immédiat" on doit la jouer direct

4 On ne doit garder que 3 cartes en main maximum. On a le droit de jouer ou défausser quand on pioche une quatrième

5 On ne fait qu'un tour de pioche, on finit
comme une partie de go normale.

14 RÈGLES DES MINI VARIANTES

Pas mal de variantes ont les mêmes règles que le Go avec de simples subtilités en plus

GO À UNE PIERRE

On pose une pierre à chaque tour.... mais toujours la même : vous reprenez votre pierre sur le plateau pour jouer votre coup suivant

BLINDGO

1 A la place de poser des pierres, on donne les intersections à voix haute

ou

2 Bon, si vous avez le matériel, il existe une version jouable avec plateau (les pierres noires ont une "excroissance" ~ Dans ce cas-là, on ferme "juste" les yeux pendant la partie.

GO-PSYCHOLOGIQUE

A chaque tour l'adversaire a le droit de dire « non » une fois. Si « non » est prononcé, on reprend son coup et on doit jouer ailleurs.

14 RÈGLES DES MINI VARIANTES

Pas mal de variantes ont les mêmes règles que le Go avec de simples subtilités en plus

LUCKY GO

Simple transvasement de 10 pierres (ou plus) d'un bol à l'autre avant de mélanger.
Les joueurs/joueuses ne regardent pas la pierre qu'ils prennent avant de la poser.

TRAP GO

Chaque personne note une ou deux intersections qui "explosent" : lorsqu'une personne pose sa pierre pour la première fois dessus, elle est automatiquement capturée

TETRIS GO

On n'a pas le droit de jouer des formes de tetris (en 4)

SPY GO

A son tour, on a le droit de rejouer une pierre capturée

14 RÈGLES DES MINI VARIANTES

Pas mal de variantes ont les mêmes règles que le Go avec de simples subtilités en plus

FREEZE GO

Quand on met l'adversaire en atari, on le "freeze" et il n'a pas le droit de capturer un groupe.
(les auto-atari ne comptent pas)

GO MAGNÉTIQUE

1 Quand on pose une pierre, on attire les pierres adverses et on repousse les notres.

2 on ne repousse pas des groupes

3 on retire les pierres capturées après la phase de déplacement