

SOCIÉTÉ

Jeu de go : règle française, captures, ko et décompte

Mis à jour le 24 octobre 2026

Règle française du jeu de go (FFG) : goban, libertés, capture, ko, fin de partie et décompte des points avec komi, expliqués sur des exemples de plateau.

Le go en bref : 2 joueurs · goban de 19×19 lignes, ou 13×13 et 9×9 pour débiter · Noir commence · à son tour, on pose une pierre ou l'on passe · deux passes de suite terminent la partie · on compte son territoire et ses pierres restées sur le goban · Blanc reçoit d'habitude 7,5 points de komi.

Le go se joue à deux, avec des pierres noires et des pierres blanches que l'on pose chacun son tour sur les croisements d'un quadrillage, le goban. Le but est de terminer avec plus de points que l'adversaire, en entourant des zones vides du plateau, que l'on appelle le territoire.

Cette page explique la règle française du jeu de go, publiée par la Fédération française de go (FFG), qui la présente comme la « règle officielle de la Fédération Française de Go depuis 1994 ». Les explications sont les nôtres, écrites pour quelqu'un qui n'a jamais joué, et les exemples de plateau sont originaux, sauf l'exemple de décompte signalé comme celui de la FFG. Les règles japonaise et chinoise, qui comptent les points autrement, sont résumées à part en fin de page.

Le matériel

Le goban classique porte 19 lignes dans chaque sens, soit 361 intersections. La FFG autorise tout autre matériel et cite les gobans de 13×13 et de 9×9 lignes pour les parties d'apprentissage. Nous conseillons de commencer en 9×9 : une partie y dure peu, et l'on voit vite l'effet de chaque règle.

Pas de goban ? Imprimez notre goban 9×9 à imprimer (PDF, A4) et prenez une quarantaine de pions de chaque couleur, d'environ 2 cm de diamètre.

Sur un goban de 19×19, quelques intersections sont marquées d'un point plus épais : ce sont les hoshi. Elles servent de repères, et c'est là que l'on pose traditionnellement les pierres de handicap. Les diagrammes de cette page, en 9×9, n'en montrent pas.

Dans les exemples, les colonnes vont de A à J sans la lettre I, et les lignes de 1 à 9 en partant du bas. C'est une notation courante, que nous retenons pour cette page ; elle ne fait pas partie de la règle. Les pierres noires sont dessinées pleines et foncées, les pierres blanches en blanc avec un contour.

Déroulement d'une partie

1. Posez le goban vide entre les deux joueurs et décidez qui prend Noir : c'est Noir qui joue le premier coup.
2. À votre tour, posez une pierre de votre couleur sur une intersection libre, ou passez votre tour.
3. Une pierre posée ne se déplace plus : elle ne quitte le goban que si elle est capturée.
4. Si votre pierre bouche le dernier point libre d'un groupe adverse, retirez ce groupe du goban.
5. Ne posez pas une pierre qui se retrouverait sans aucun point libre, sauf si ce coup capture des pierres adverses.
6. Ne recréez jamais une position du goban que vous avez déjà produite : c'est la règle du ko.
7. Quand les deux joueurs passent l'un après l'autre, la partie s'arrête : comptez les points.

Libertés et chaînes

Deux intersections sont voisines quand un trait du goban va directement de l'une à l'autre. Une intersection a donc au plus quatre voisines : à gauche, à droite, en haut et en bas. Les diagonales ne comptent jamais.

Les libertés d'une pierre sont ses voisines vides. Des pierres de même couleur qui se touchent ainsi, de proche en proche, forment une chaîne : elles partagent leurs libertés et seront capturées ensemble. Les libertés d'une chaîne sont toutes les intersections vides qui touchent au moins une de ses pierres.

Exemple 1 : 4, 3 ou 2 libertés

Exemple 1, une pierre au centre, au bord et dans le coin. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré orange = liberté.

Au centre, la pierre noire E5 a 4 libertés (D5, F5, E4 et E6). Au bord, la pierre A5 n'en a plus que 3 (A4, A6 et B5). Dans le coin, la pierre A1 n'en a que 2 (A2 et B1). Une pierre posée au bord ou dans un coin se laisse donc entourer plus vite.

Exemple 2 : une chaîne de deux pierres

Exemple 2, deux pierres noires voisines. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré orange = liberté.

Les pierres noires E5 et F5 se touchent : elles forment une seule chaîne, qui compte 6 libertés (D5, G5, E4, F4, E6 et F6). Pour la prendre, l'adversaire devra boucher les six.

Capturer, et le seul coup interdit

Quand votre pierre occupe la dernière liberté d'une chaîne adverse, vous retirez aussitôt toutes les pierres de cette chaîne. Gardez-les de côté : dans le décompte français, elles ne rapportent rien par elles-mêmes, mais elles servent dans la méthode de décompte rapide. Une chaîne qui n'a plus qu'une seule liberté est dite en atari : l'adversaire peut la prendre au coup suivant.

Exemple 3 : prendre une pierre

Exemple 3, avant le coup de Noir. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré orange = liberté.

La pierre blanche E5 est entourée par les noires D5, F5 et E6. Il ne lui reste qu'une liberté, E4 : elle est en atari.

Exemple 3, après le coup de Noir en E4. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; pierre entourée d'orange = coup qui vient d'être joué.

Noir joue en E4, ce qui bouche la dernière liberté de la pierre blanche : il la retire du goban et la garde, soit 1 prisonnier.

Exemple 4 : prendre une chaîne au bord

Exemple 4, avant le coup de Noir. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré orange = liberté.

Avant. Les pierres blanches A4 et A5 forment une chaîne le long du bord. Les noires A3, A6 et B4 lui ont déjà retiré trois libertés ; il ne lui reste que B5 : la chaîne est en atari.

Exemple 4, après le coup de Noir en B5. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; pierre entourée d'orange = coup qui vient d'être joué.

Coup et résultat. Noir joue en B5. La chaîne blanche n'a plus aucune liberté : Noir retire A4 et A5 et gagne 2 prisonniers. Il reste sur le goban les noires A3, A6, B4 et B5.

Le coup interdit : une pierre sans liberté

Vous n'avez pas le droit de poser une pierre qui, seule ou avec la chaîne qu'elle rejoint, se retrouverait sans la moindre liberté. Une exception change tout : le coup redevient permis s'il capture une chaîne adverse, car les pierres retirées libèrent aussitôt de la place autour de la vôtre.

Exemple 5 : interdit, puis permis parce qu'il capture

Exemple 5, cas interdit. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; croix orange = coup interdit.

Cas interdit. Le point E5 est vide et entouré par les noires D5, F5, E4 et E6. Si Blanc y jouait, sa pierre n'aurait aucune liberté et ne prendrait rien : Blanc ne peut pas jouer en E5.

Exemple 5, cas permis, avant le coup de Blanc. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré orange = liberté.

Cas permis. Même forme, mais la pierre noire E6 est à son tour entourée par les blanches D6, F6 et E7. Il ne lui reste qu'une liberté, E5. Blanc joue en E5 : au moment où elle est posée, sa pierre n'a pas de liberté, mais elle bouche la dernière liberté de E6, qui est capturée. Le coup est donc permis.

Exemple 5, après le coup de Blanc en E5 : c'est un ko. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; pierre entourée d'orange = coup qui vient d'être joué ; croix orange = coup interdit.

Et ensuite, c'est un ko. Après la capture, la pierre blanche E5 n'a qu'une liberté, E6. Noir voudrait la reprendre aussitôt en jouant en E6, mais il n'en a pas le droit : ce coup remettrait le goban exactement dans l'état d'avant le coup de Blanc. La position obtenue est un ko : Noir doit d'abord jouer ailleurs et ne pourra reprendre en E6 que plus tard, comme l'explique l'exemple 7.

Vivre : la règle des deux yeux

Des pierres sont mortes quand l'adversaire est certain de les prendre un jour sans rien perdre ailleurs. Elles sont vivantes quand il n'a plus aucun espoir de les capturer. Tout dépend des points vides enfermés par une chaîne, que l'on appelle ses yeux.

Exemple 6 : un œil ou deux yeux

Exemple 6, un groupe à un seul œil. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré orange = liberté.

Un seul œil. Le groupe noir A2, B2, B1 n'a plus qu'une liberté, le point A1, car Blanc occupe tout l'extérieur. Blanc peut jouer en A1 : sa pierre n'aurait pas de liberté, mais elle prend la dernière liberté du groupe noir, donc le coup capture et il est permis. Avec un seul œil, ce groupe est mort.

Exemple 6, un groupe à deux yeux. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; croix orange = coup interdit.

Deux yeux. Ce groupe noir entoure deux points vides séparés, A1 et C1, et Blanc occupe tout l'extérieur. Si Blanc joue en A1, sa pierre n'a pas de liberté et ne capture rien, puisque le groupe noir garde la liberté C1 : le coup est interdit. C1 est interdit pour la même raison. Blanc ne pourra jamais prendre ce groupe : avec deux yeux, il est vivant.

Il existe un cas plus rare, le seki : des groupes qui n'ont pas deux yeux restent en vie parce qu'aucun des deux joueurs n'a intérêt à jouer le premier sur les points vides qu'ils se partagent. Ces points vides sont neutres : ils ne comptent pour personne. La FFG en donne un exemple dans sa règle (diagramme 9).

Le ko : ne jamais refaire une position

La règle de la FFG interdit toute répétition : en posant une pierre, vous ne devez jamais ramener le goban à un état que vous lui avez déjà donné vous-même plus tôt dans la partie. Le cas le plus simple et le plus fréquent de cette règle est le ko, où deux joueurs pourraient sinon se reprendre une pierre l'un après l'autre sans fin.

Exemple 7 : le ko pas à pas

Exemple 7, avant le coup de Noir. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré orange = liberté.

Avant. La pierre blanche E5 n'a plus qu'une liberté, F5, car les noires D5, E6 et E4 l'entourent. Noir joue en F5 et la capture.

Exemple 7, après la prise de Noir en F5. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; pierre entourée d'orange = coup qui vient d'être joué ; croix orange = coup interdit.

Après. La pierre noire F5 est à son tour en atari : sa seule liberté est E5, puisque les blanches F6, F4 et G5 l'entourent. Blanc ne peut pas la reprendre tout de suite en E5, car il remettrait le goban dans l'état d'avant le coup de Noir.

Ce que fait Blanc. Il joue ailleurs, et de préférence un coup qui menace quelque chose d'important, pour que Noir ait envie d'y répondre aussitôt plutôt que de fermer le ko en jouant lui-même en E5. Si Noir répond à la menace, Blanc peut reprendre en E5 : entre-temps, les deux coups joués ailleurs ont modifié le goban, la position n'est donc plus la même. C'est alors à Noir de chercher une menace, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un des deux ferme le ko.

Fin de la partie et décompte (règle française)

Passer, c'est signaler à l'adversaire qu'on estime la partie finie. Dès que les deux joueurs passent l'un juste après l'autre, la partie s'arrête et l'on compte.

Avant de compter, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour enlever directement les pierres mortes de chaque camp, sans jouer les coups qui les captureraient : le score reste le même, la partie est seulement plus courte. S'ils ne sont pas d'accord sur certaines pierres, ils reprennent simplement la partie jusqu'à ce que le goban tranche.

Chaque joueur marque alors 1 point par intersection de son territoire, c'est-à-dire par point vide que seules ses pierres entourent, et 1 point par pierre à lui encore posée sur le goban. Les prisonniers ne s'ajoutent pas.

Jouer le premier coup donne un avantage à Noir. Dans une partie sans handicap, Blanc reçoit donc des points de compensation, le komi. La FFG l'écrit ainsi : « Le komi est habituellement de 7 points et demi (le demi-point sert à éviter les parties nulles). » Le joueur qui totalise le plus de points gagne.

Exemple 8 : l'exemple de décompte de la FFG

La règle de la FFG compte une partie terminée sur un goban de 9×9 (son diagramme 12). Voici ses chiffres, exemple de la FFG :

« 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. [...] Mais si l'on tient compte du komi, Blanc gagne de 2 points et demi. »

Recompte : Noir a $8 + 2 + 33 = 43$ points et Blanc $2 + 9 + 27 = 38$. Noir mène de 5 points sur le goban, mais avec le komi Blanc arrive à $38 + 7,5 = 45,5$ contre 43 : Blanc gagne de 2,5 points. Les 81 intersections sont toutes comptées ($43 + 38 = 81$) : aucune n'est neutre.

Exemple 9 : compter une partie de 9×9

Exemple 9, partie terminée, territoires marqués. Légende : disque plein foncé = pierre noire ; disque blanc cerclé = pierre blanche ; petit carré plein = territoire de Noir ; petit carré vide = territoire de Blanc.

Joueur	Pierres sur le goban	Territoire	Komi	Total
Noir	10	32	0	42
Blanc	10	29	7,5	46,5

Noir a 10 pierres (de E1 à E6, puis de D6 à D9) et 32 points de territoire : le rectangle A1 à D5 (20 points) et le rectangle A6 à C9 (12 points), soit 42 en tout. Blanc a aussi 10 pierres (de F1 à F7, puis de E7 à E9) et 29 points de territoire : les colonnes G, H et J en entier (27 points) et les points F8 et F9 (2 points), soit 39. Vérification : $42 + 39 = 81$, toutes les intersections sont comptées. Avec le komi, Blanc a $39 + 7,5 = 46,5$ contre 42 : Blanc gagne de 4,5 points, alors que Noir avait plus de points sur le goban.

Méthode de décompte rapide (facultative)

Compter toutes les pierres prend du temps. Dans une partie sans handicap, la FFG propose une autre façon de faire, qui donne exactement le même écart :

- pendant la partie, chacun garde les pierres qu'il a prises, et chaque fois qu'il passe, il donne une de ses pierres à l'adversaire, qui la garde comme un prisonnier ;
- à la fin, si c'est Noir qui a joué le dernier coup, Blanc lui donne encore une pierre ;
- juste avant de compter, chacun pose les pierres adverses qu'il détient dans le territoire de l'autre.

Les deux joueurs ont alors autant de pierres l'un que l'autre sur le goban : il suffit de compter les points vides de chaque territoire, puis d'ajouter le komi à Blanc. La FFG montre sur une même partie que les deux façons de compter donnent le même écart, 5,5 points.

Partie à handicap

Pour équilibrer une partie entre joueurs de niveaux différents, le moins fort prend Noir et pose plusieurs pierres d'affilée au début, avant le premier coup de Blanc. Blanc ne reçoit pas alors le komi habituel, mais un demi-point, pour qu'aucune partie ne soit nulle, et 1 point de plus par coup qu'il n'a pas pu jouer au départ.

Avec 3 pierres de handicap, par exemple, Noir pose 3 pierres alors qu'il n'en aurait posé qu'une dans une partie normale : Blanc a manqué 2 coups et reçoit 2 points plus le demi-point, soit 2,5 points. Sur un goban de 19×19, les pierres de handicap se placent traditionnellement sur les hoshi.

Règle française, japonaise ou chinoise : ce qui change

La règle française compte les territoires et les pierres encore posées sur le goban. D'après la comparaison des règles de la British Go Association (BGA, en anglais), la règle japonaise compte les territoires et les prisonniers, tandis que la plupart des autres règles, dont la règle chinoise, comptent les territoires et les intersections occupées. Le komi change aussi : la FFG prévoit 7,5 points, et le tableau de la BGA indique 6,5 en règle japonaise et 7,5 en règle chinoise.

La BGA relève une conséquence pratique : en règle japonaise, un coup de défense inutile joué dans son propre territoire coûte un point, ce qui n'est pas le cas avec les règles qui utilisent des pierres de passe ou un décompte à la chinoise. Elle note aussi que les deux façons de compter donnent en général le même résultat à un point près, mais elle le dit à propos des règles américaines (AGA) et en liste plusieurs exceptions : on ne peut pas en conclure que les règles française, japonaise et chinoise désignent toujours le même gagnant.

Ces règles ne se mélangent pas : choisissez-en une avant la partie. Cette page suit la règle française de la FFG.

FAQ : Jeu de go

Quel est le but du jeu de go ? Finir avec plus de points que l'adversaire. En règle française, chacun marque un point par intersection de son territoire et un point par pierre restée sur le goban, et Blanc ajoute son komi.

Est-ce que le jeu de go est difficile ? Les règles tiennent en peu de notions : libertés, capture, coup interdit, ko et décompte. La FFG en publie d'ailleurs une version courte de deux pages (PDF). Pour vous faire une idée, le plus simple est de jouer quelques parties sur un goban de 9×9.

Combien vaut le komi ? D'après la FFG, il est habituellement de 7,5 points pour Blanc. D'autres règles en utilisent un autre : la BGA indique 6,5 en règle japonaise. Dans une partie à handicap, Blanc reçoit à la place un demi-point plus un point par coup qu'il n'a pas joué.

Peut-on jouer sur un plus petit goban ? Oui. La règle de la FFG autorise les gobans de 13×13 et de 9×9 lignes, notamment pour apprendre. Les règles restent les mêmes ; seul le nombre d'intersections change (81 en 9×9).

Qui commence au go ? Le joueur qui a les pierres noires joue le premier coup, et Blanc reçoit le komi en compensation. Dans une partie à handicap, Noir pose d'abord toutes ses pierres de handicap.

Où jouer au go en ligne ? Nous ne recommandons pas de serveur en particulier. La Fédération française de go présente les possibilités de jeu en ligne sur sa page consacrée au jeu sur internet.

Sources et liens cités

[règle française du jeu de go](#)

[comparaison des règles de la British Go Association](#)

[version courte de deux pages \(PDF\)](#)

[sa page consacrée au jeu sur internet](#)