



Go-go

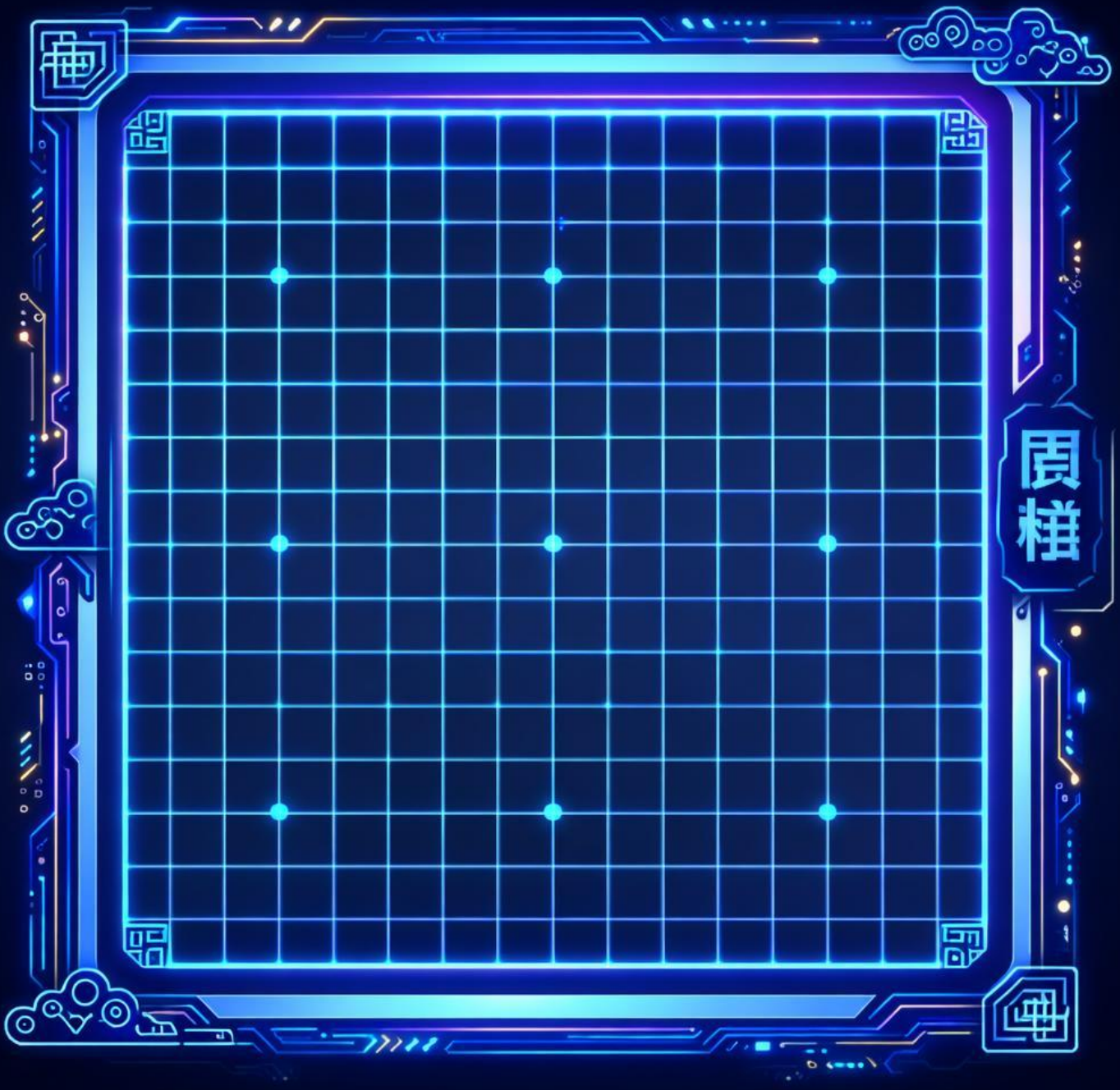
Design traditionnel

A imprimer en  
format A4 ou A3.



SERA

© Copyright 2026 - Pierre Eloy



Go-go

Design technologie

A imprimer en  
format A4 ou A3.

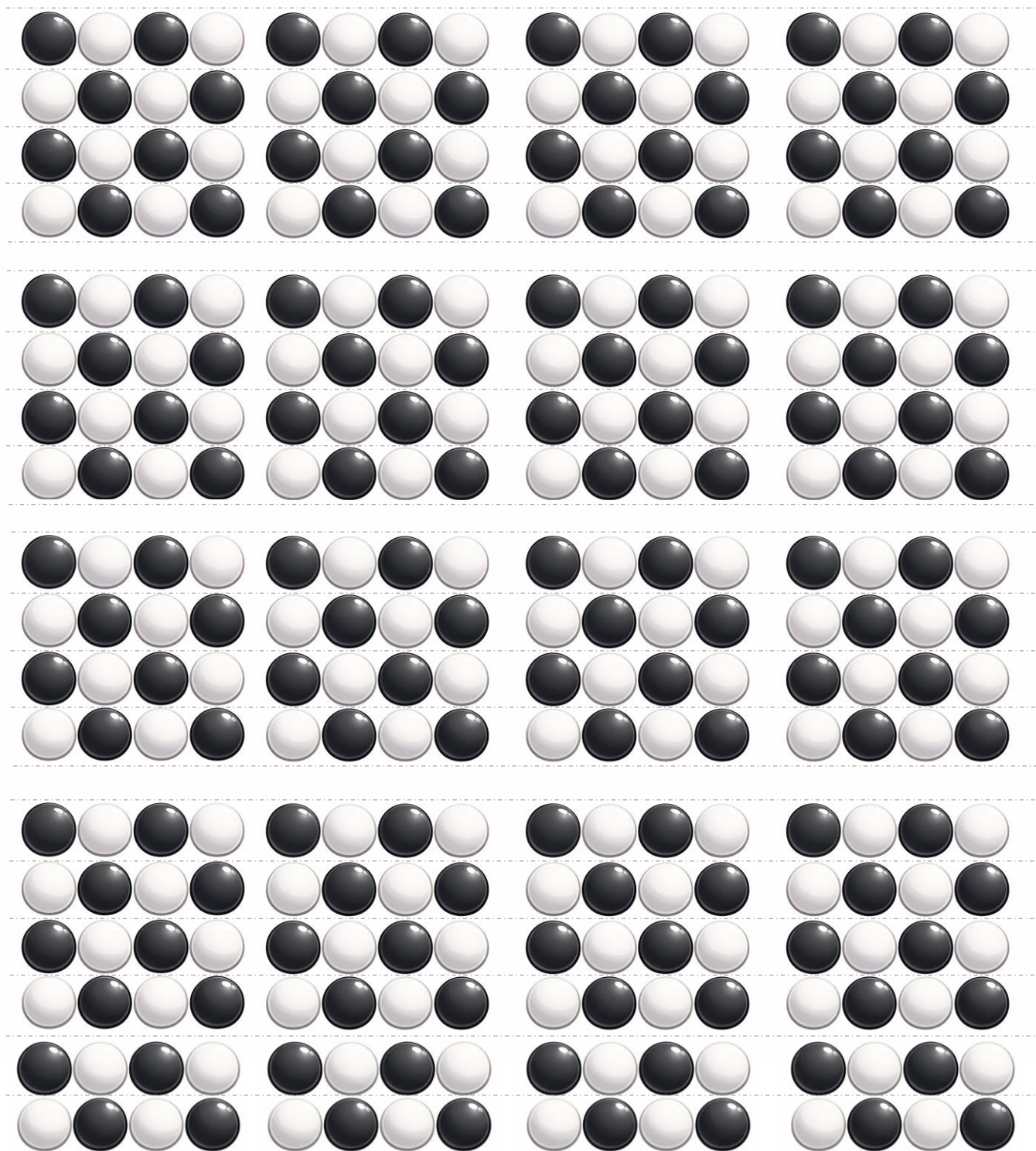


SERA

© Copyright 2026 - Pierre Eloy

# Pions joueur

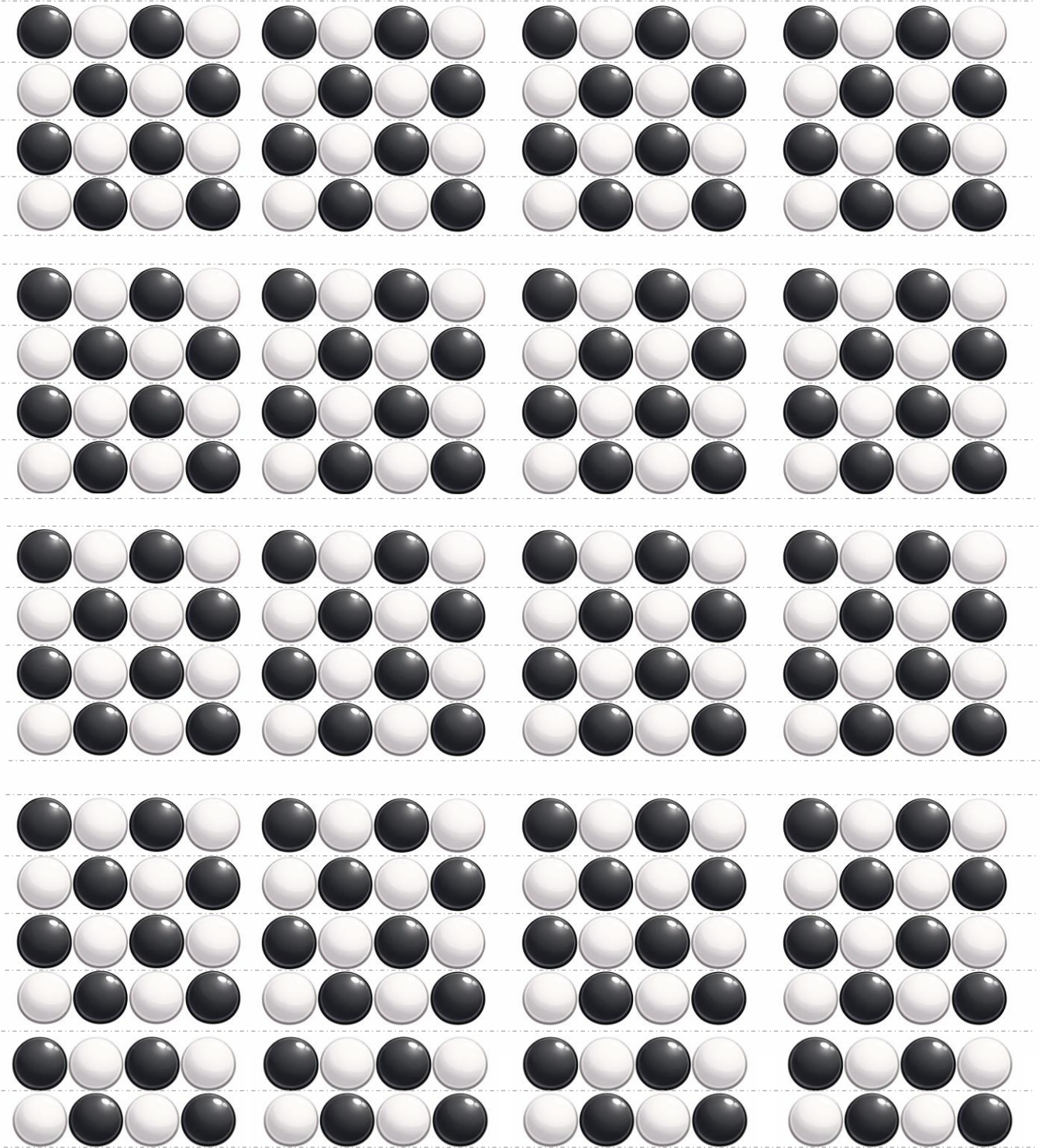
À découper



SERA

# Pions joueur

À découper en cas de  
besoin pour le jeu.



SERA

# Règles du jeu

## Go-go

Nombre de joueurs 2

But du jeu : Avoir plus de territoire que son adversaire à la fin de la partie.

Les étapes :  
.Placer le plateau.  
.Les joueurs choisissent la couleur, blanc ou noir, et prennent les pions respectifs.  
.Le joueur qui a les pions noirs commence. Il place un pion noir sur le plateau.

### Précisions :

.Le jeu de go, est un jeu de stratégie et d'anticipation. Il faut penser, espace et territoire afin de jouer au mieux.

围棋 Jeu de go en chinois

囲碁 Jeu de go en japonais

### A chaque tour :

.L'autre joueur place un pion.

.Ainsi de suite, chaque joueur place un pion à son tour.

### Matériel :

.272 pions blancs

.272 pions noirs

.1 plateau (« qipan » en chinois ou « goban » en japonais)

### Détails :

.Le plateau : choisissez le plateau selon votre choix. Ambiance traditionnelle ou technologie

---

© Copyright 2026 - Pierre Eloy

Le jeu « Go-go » est mis à disposition gratuitement pour s'assurer que tous les enfants et parents puissent y jouer. Merci de respecter les conditions ci-dessous.

Le jeu « Go-go » peut être téléchargé, imprimé et utilisé à titre personnel.

Toute adaptation, impression, distribution ou vente à but lucratif est interdite. Contacter l'institut SERA pour toute question.

Mail : institutsera@gmail.com



# Règles du jeu Go-go

## Les éléments clés à connaître !


**Les libertés :** partie libre (non occupée); où il n'y a pas de pion(s).

**La chaîne :** ensemble de plusieurs pions voisins de même couleur.

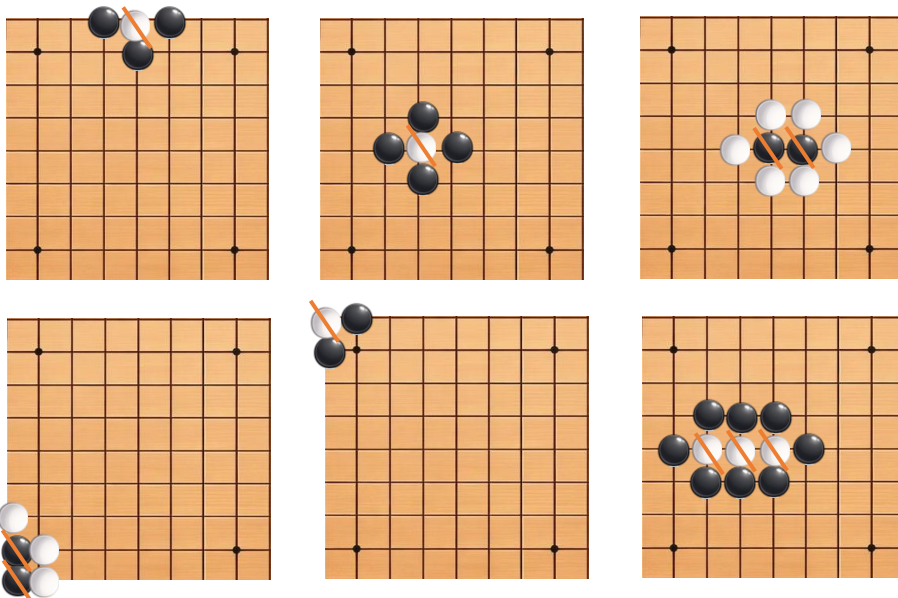
Les pions voisins de même couleur forment des groupes, et chaque groupe est entourée de « libertés », qui sont les cases vides directement à côté du groupe. Lorsqu'un groupe n'a plus aucune liberté et piégé par les pions adverses, il est capturé et retiré du plateau. Il est interdit de poser un pion sans liberté, sauf si cela permet de capturer un groupe adverse.

Un groupe est considéré comme vivant s'il ne peut plus être capturé, sinon il est mort. Il est également interdit de rejouer un coup qui recrée exactement la même situation qu'avant. La partie se termine lorsque les deux joueurs passent leur tour; ce qui signifie qu'ils n'ont plus de coups utiles à jouer.

**La capture, la mort & la répétition :** notions expliquées dans les pages suivantes.

 Pions capturés

## Capture



# Règles du jeu Go-go


## Les éléments clés à connaître !

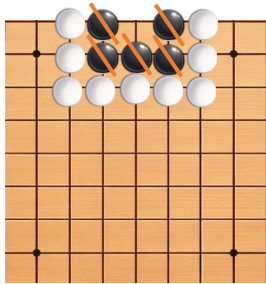
### Vie & mort

Les **piens morts** sont des pions que l'on est sûr de pouvoir capturer.

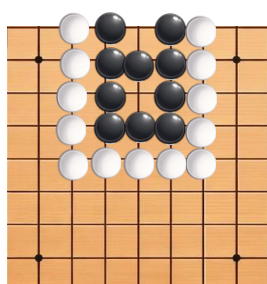
Les **piens vivants** sont des pions que l'on ne peut plus espérer capturer.

Ci-dessous des cas où le territoire est capturé et protégé. Tous les pions à l'intérieur sont morts. Il est même inutile d'y mettre des pions. Ils ne seront pas comptés à la fin.

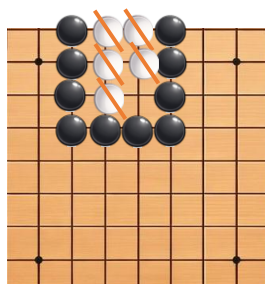
 Pions morts



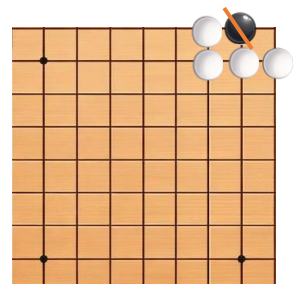
Pions noirs morts



Pions noirs vivants



Pions blancs vivants

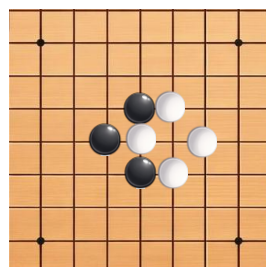
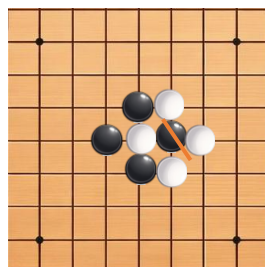
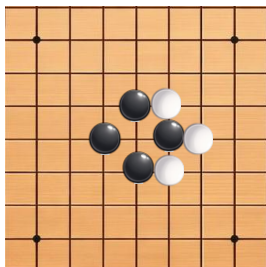


Pion noir mort

### Répétition

Il est interdit de rejouer un coup qui recrée exactement la même situation qu'avant.

Exemple ci-dessous : les pions blancs ont capturé un pion noir. Le joueur des pions noirs ne peut pas capturer le pion blanc en remettant un pion noir.



SERA

# Règles du jeu Go-go

## Les éléments clés à connaître !

### Qui a gagné ?

La partie se termine lorsque les deux joueurs passent leur tour l'un après l'autre, ce qui signifie qu'ils pensent qu'aucun coup utile n'est encore possible.

Avant de compter :

On enlève les groupes de pions morts (qui ne peuvent plus vivre), ces pions deviennent des prisonniers. Les prisonniers ne sont pas comptés.

Ici on compte de la manière suivante :

Points = pions sur le plateau + territoire (+ Tie mu/ komi - blancs)

Les blancs reçoivent toujours le tiē mù (chinois) ou komi (japonais). C'est un bonus de points (=7,5 points) accordé aux blancs pour compenser le premier coup des pions noirs, afin de rendre la partie plus équilibrée.

Pour savoir qui gagne :

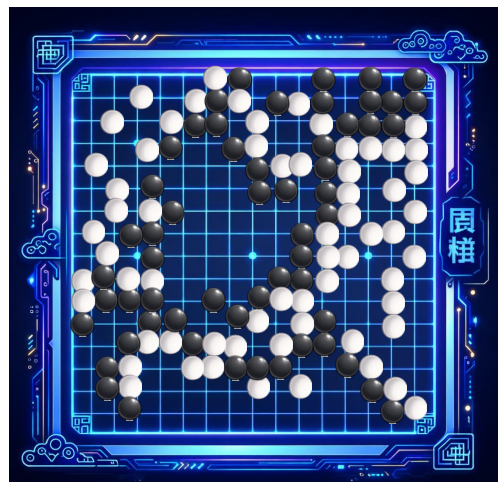
Compter les cases vides entourées par les pions (territoire),

Ajouter les pierres capturées,

Ajouter le tie mu/komi au score des pions (seulement pour les blancs).

Faire le total.

Celui qui a le plus de points gagne.



SERA

Ce jeu a été créé par Pierre Eloy,  
Fondateur de SERA

Vous pouvez suivre ses aventures en BD.

Aventure entrepreneuriale en BD  
@PierreEloy...



Papa en BD  
@PierreEloy...

Pour en savoir plus sur le fondateur

[www.pierreeloy.fr](http://www.pierreeloy.fr)  
@Pierreeloy... (Youtube)

Pour toute question ou suggestion sur les jeux et les projets SERA

[www.institutsera.com](http://www.institutsera.com)  
[institutsera@gmail.com](mailto:institutsera@gmail.com)

