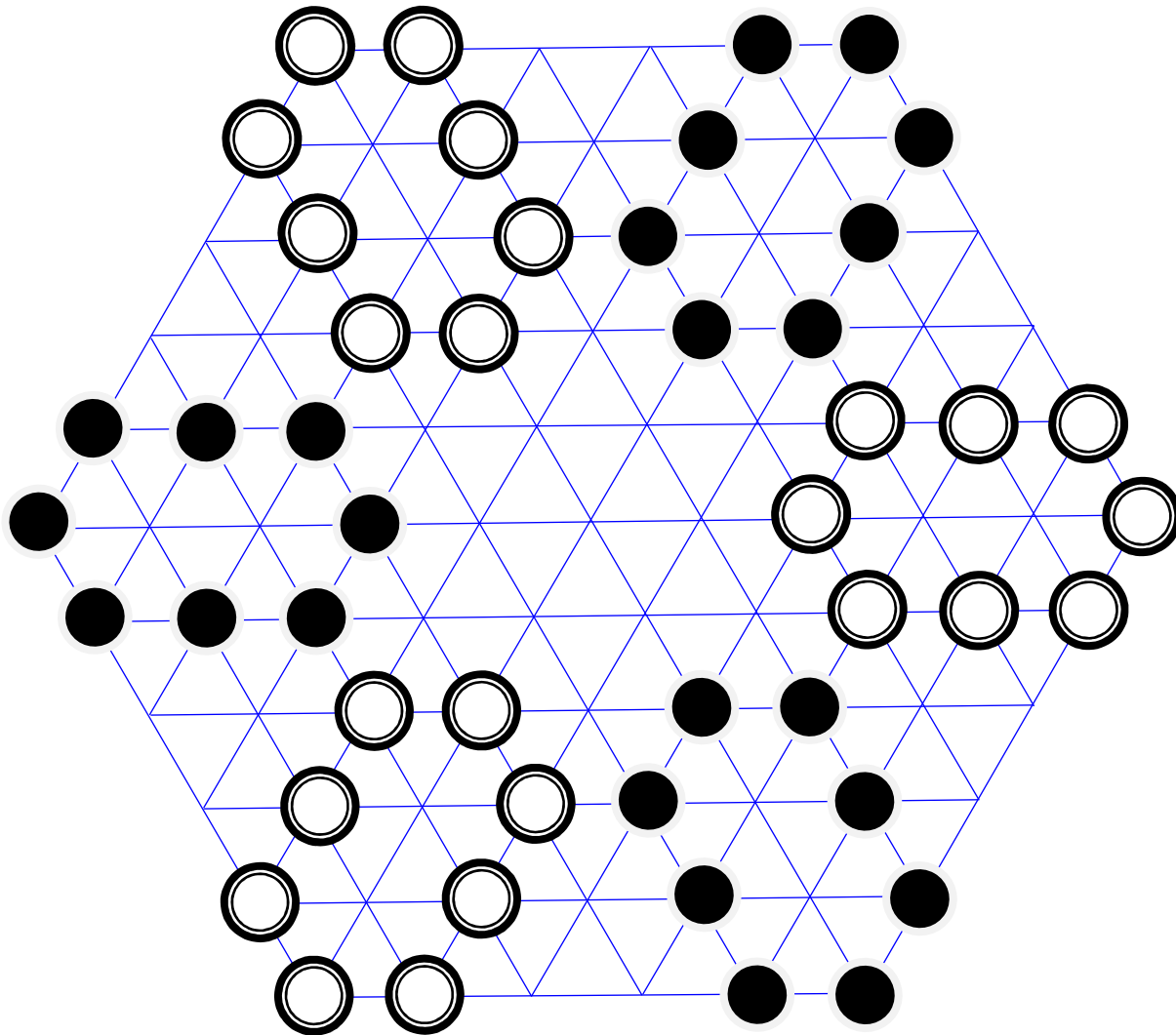


GOMOBIL



En début de partie :

Territoire des Blancs :

6

Territoire des Noirs :

6

Pions blancs :

24

Pions noirs :

24

No man's land :

31

Total :

91

Le mouvement des pierres :

M1 : deux pierres sont reliées si elles sont aux extrémités du même segment.

M2 : je ne peux bouger une pierre de ma couleur que si elle est reliée à au moins une autre de mes pierres. Une pierre isolée restera immobilisée.

M3 : quand j'ai choisi la pierre que je veux bouger, je dois d'abord la retirer du plateau. Aussitôt, je vérifie que je n'ai pas morcelé le groupe d'où vient la pierre que je veux bouger. Je ne peux pas déplacer une pierre qui, une fois enlevée du plateau, couperait le groupe d'où elle vient. On dit que cette pierre n'est pas jouable.

Si j'ai ôté par erreur une pierre qui ne respecte pas la loi M3, je dois remettre cette mauvaise pierre là où elle était, en choisir une autre et révérifier M3.

M4 : la pierre ôtée du plateau étant parfaitement jouable, je dois maintenant la poser à un autre endroit que son intersection de départ.

M5 : je dois poser la pierre ôtée du plateau dans une case vide de façon à la relier à son groupe de départ.

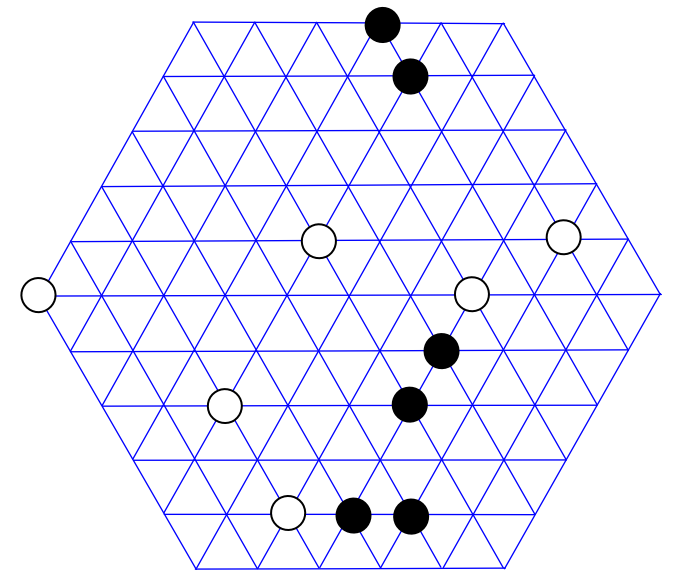
M6 : une pierre venue d'un de mes groupes ne peut quitter ce groupe pour aller se connecter avec un autre groupe éloigné.

Remarque : une pierre venue d'un de mes groupes peut connecter son groupe de départ avec un autre de mes groupes. Il se forme alors un seul « grand » groupe formé de la réunion des deux « petits ».

M1

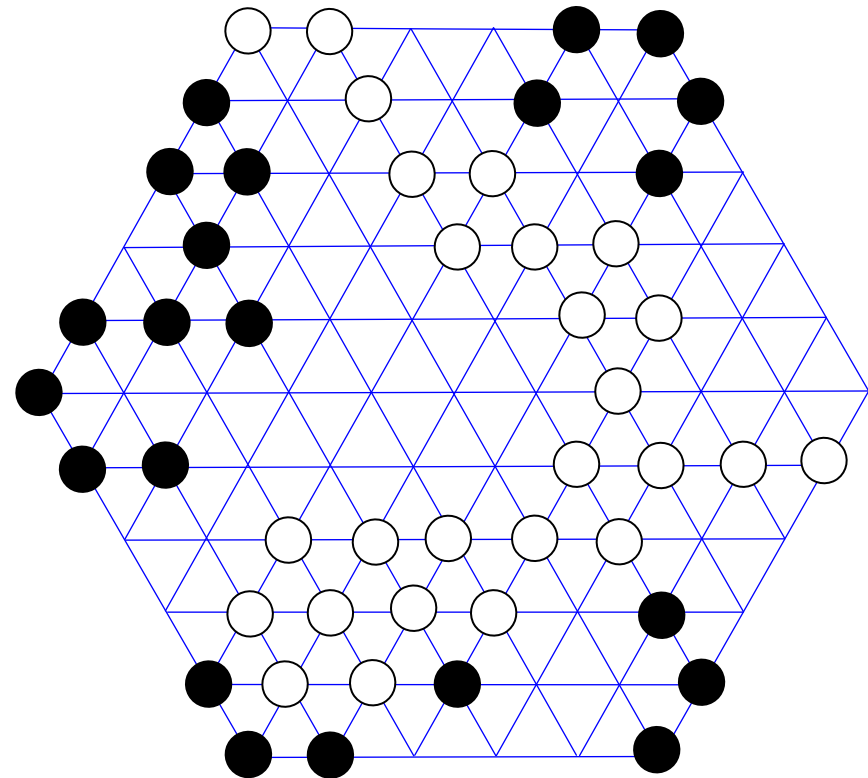
Deux pierres sont reliées si elles sont aux extrémités du même segment.
Ici à droite, il y a trois groupes noirs qui ont chacun deux pierres reliées.
On ne voit aucun groupe blanc. Toutes les pierres blanches sont isolées.

Remarque : cette position est impossible : il y a toujours 47 ou 48 pions posés sur le plateau.

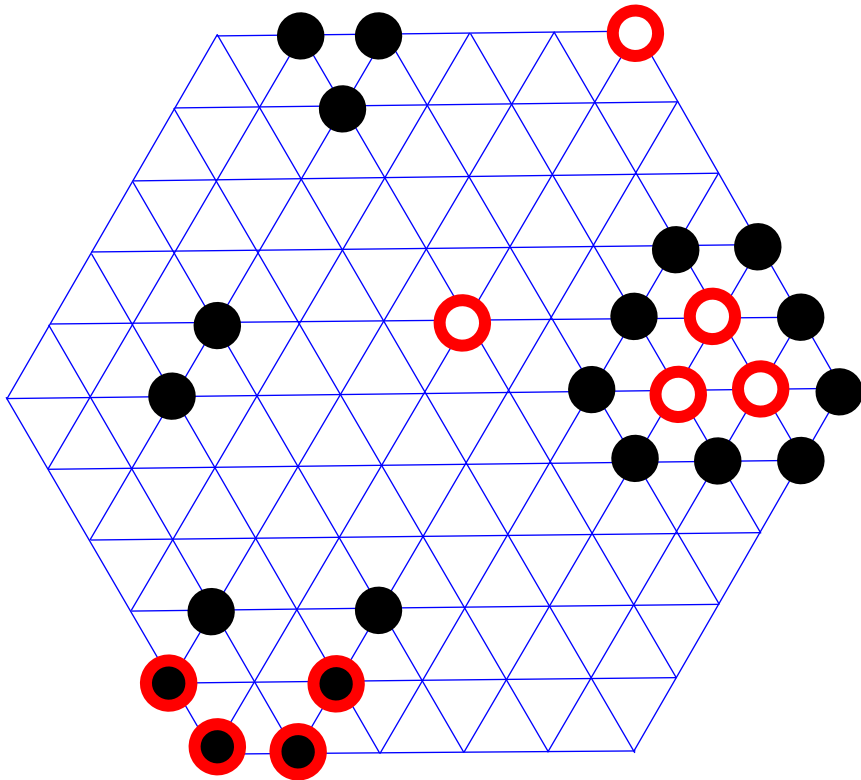


Ici, il y a 4 groupes noirs distincts et
une pierre noire isolée.

Les Blancs sont tous connectés donc
tous rassemblés en un seul groupe
(...pour l'instant).



M2



Je ne peux bouger une pierre de ma couleur que si elle est reliée à au moins une autre de mes pierres. Une pierre isolée restera immobilisée.

Sur ce schéma, toutes les pierres n'étant pas autorisées à se déplacer sont encerclées de rouge.

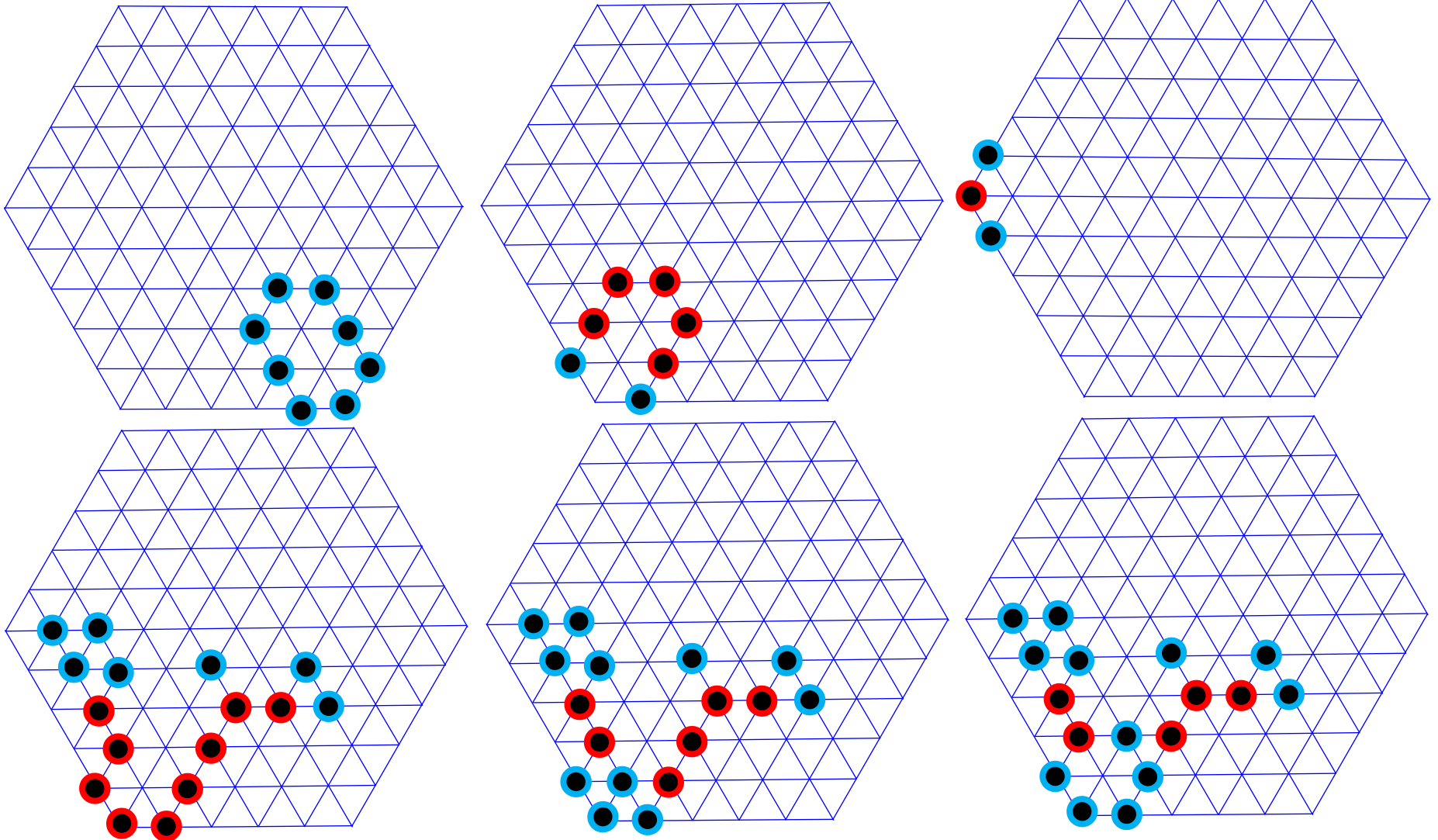
Ainsi, on voit deux pierres blanches isolées donc immobilisées et un groupe de trois pierres blanches physiquement immobilisé parce que totalement encerclé pour l'instant.

Toutes les pierres noires sauf quatre peuvent bouger.

Pourquoi ces quatre pierres-là sont-elles bloquées ?
...Réponse en M3.

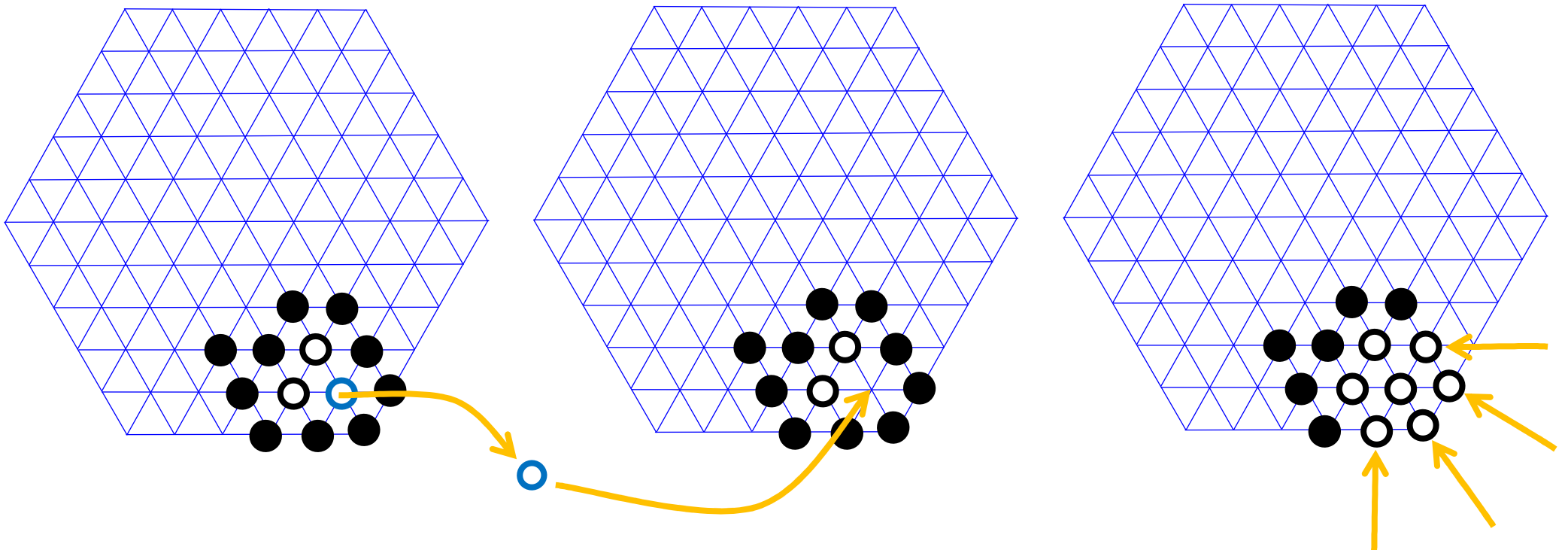
M3

Dans les six schémas ci-dessous, les pierres cerclées de bleu peuvent se déplacer. Observez ce qui se passe si on enlève du plateau une des pierres cerclées de rouge. Aussitôt, le groupe d'où elles proviennent est déconnecté, morcelé...



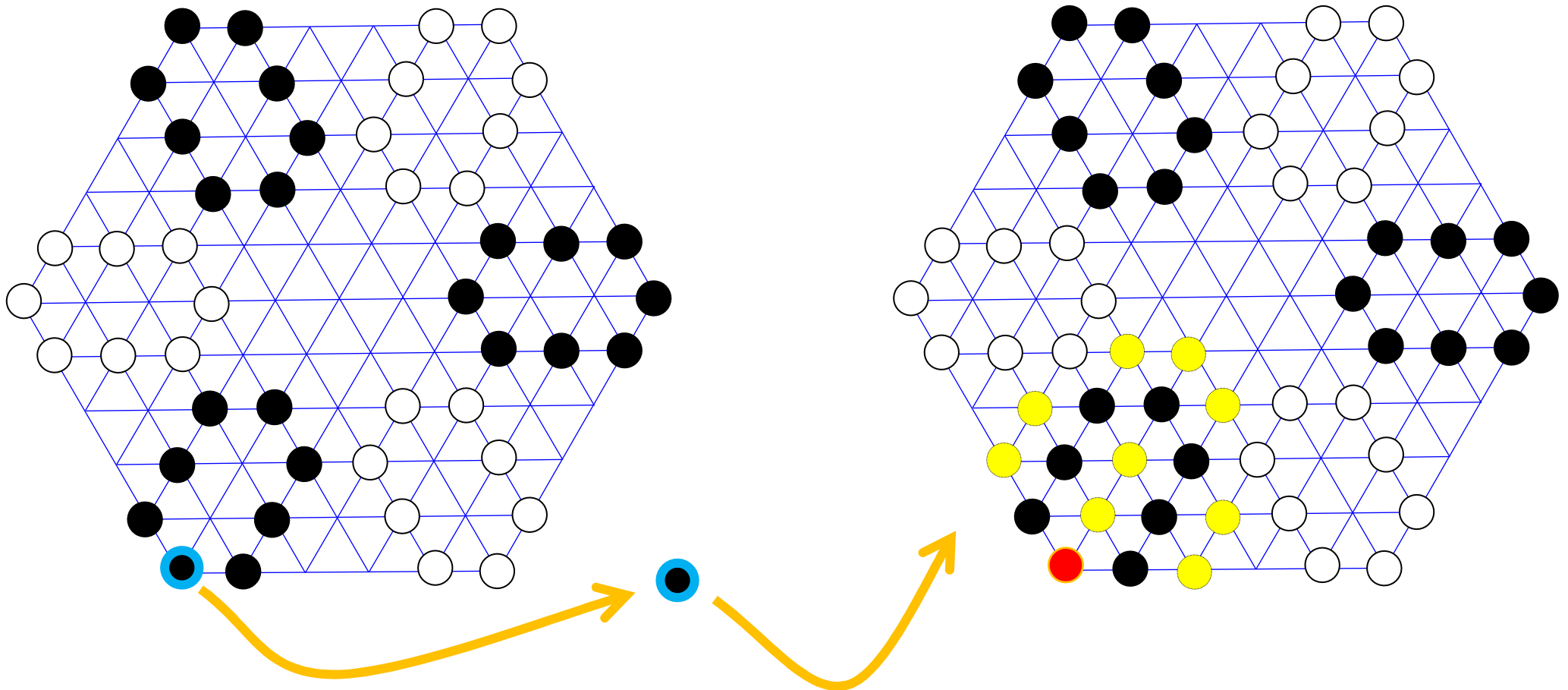
M4

Une pierre venue d'une intersection ne peut pas être replacée à son intersection de départ. En fait, ce serait une façon de jouer un coup nul ou de passer son tour, c'est donc un mouvement impossible. Cela pourrait être aussi la possibilité illégale de bouger une pierre faisant partie d'un groupe physiquement bloqué (voir déplacement imaginaire de la pierre blanche cerclée de bleu dans l'exemple ci-dessous). Ce mouvement (interdit) permettrait en plus de capturer 4 pierres noires !



M5

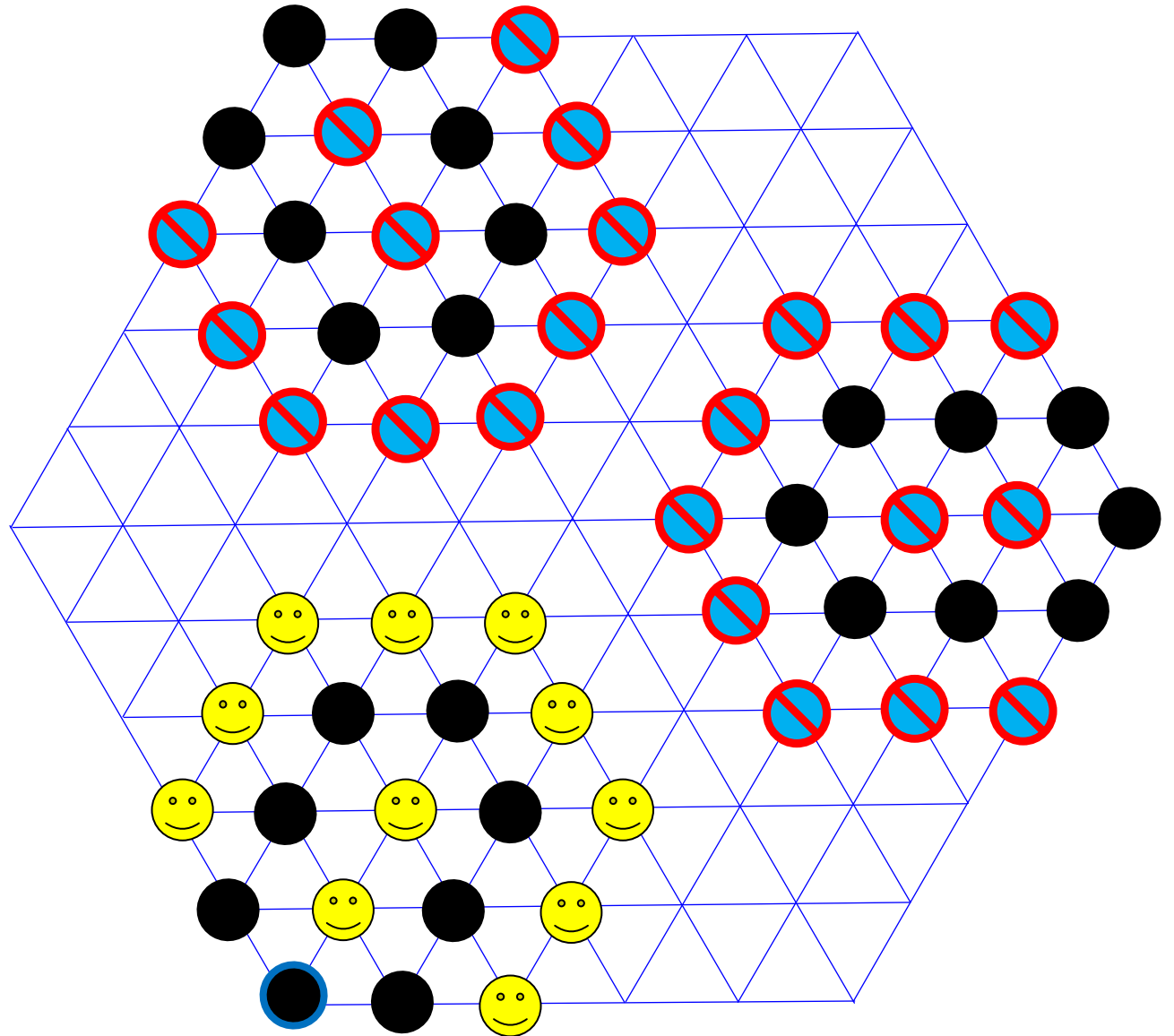
Je dois poser la pierre ôtée du plateau dans une case vide de façon à la relier à son groupe de départ. Sur le schéma ci-dessous, la pierre encerclée de bleu va être bougée. Elle pourra atterrir dans les intersections marquées en jaune. Rappel : l'intersection de départ (marquée en rouge) est interdite.



M6

Une pierre venue d'un de mes groupes ne peut quitter ce groupe pour aller se connecter avec un autre groupe éloigné.

Dans l'exemple ci-contre la pierre noire cerclée de bleu va bouger mais tout en restant en contact avec son groupe de départ. Elle peut aller dans les cases 😊 et non dans les cases 🚫



La capture des pierres adverses :

C1 : une de mes pierres est dite « en contact » avec une pierre adverse quand ces deux pierres sont aux deux extrémités du même segment.

C2: il arrive souvent que la pierre que je déplace se pose en contact avec une pierre adverse (voir C1) et même avec plusieurs pierres adverses.

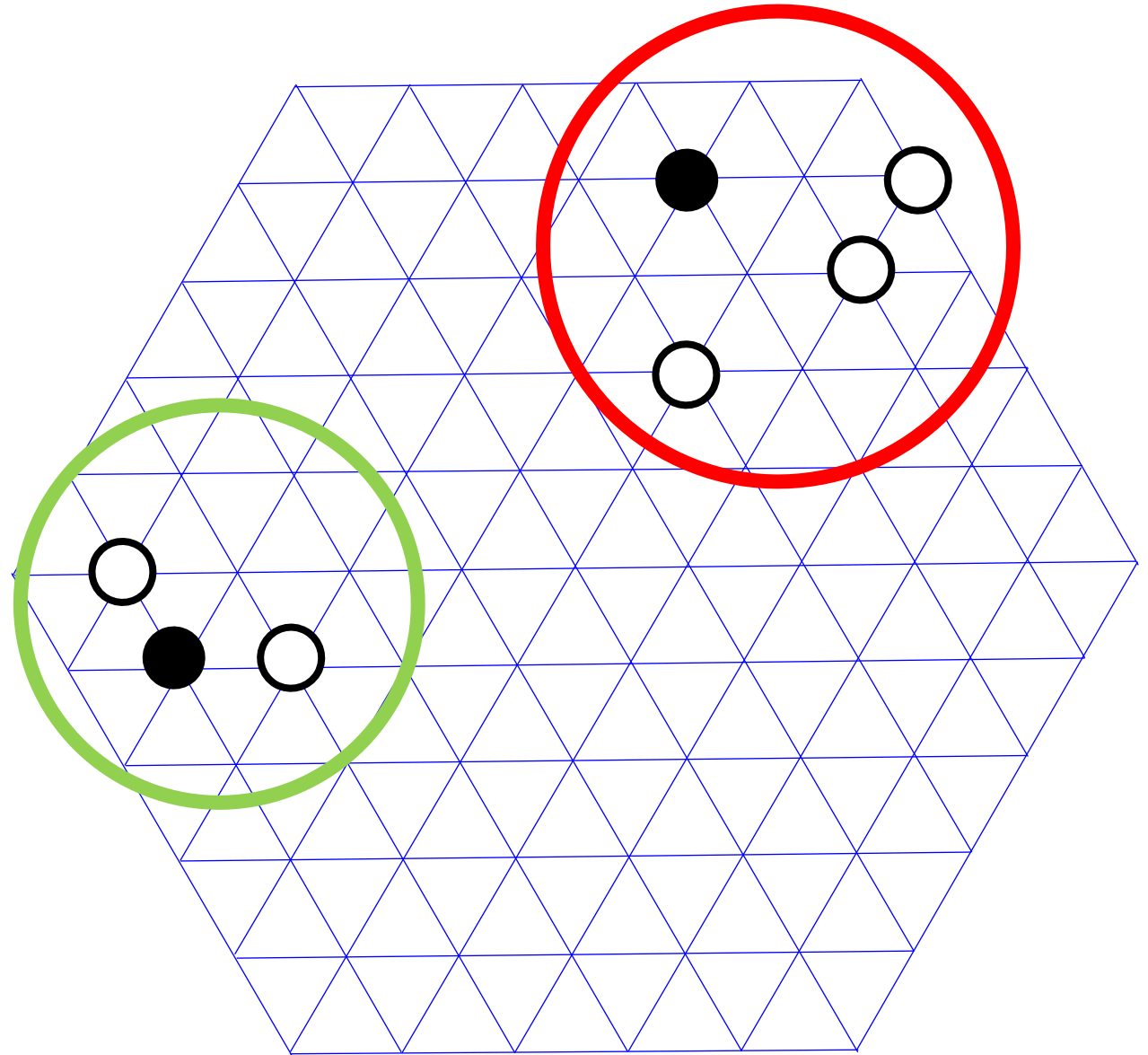
C3 : toutes les pierres adverses en contact avec la pierre qui vient de se poser sont immédiatement capturées.

C4 : la capture d'une pierre adverse se fait simplement par retournement de celle-ci, en fait en se retournant cette pierre capturée prend ma couleur.

Remarque : l'arrivée d'une pierre et les captures qui s'ensuivent peuvent facilement faire éclater un groupe adverse en plusieurs morceaux totalement déconnectés.

C1

Une de mes pierres est dite « en contact » avec une pierre adverse quand ces deux pierres sont aux deux extrémités du même segment. Exemple : dans le cercle vert, une pierre noire est en contact avec deux pierres blanches et dans le cercle rouge, aucune pierre blanche n'est en contact avec la pierre noire.

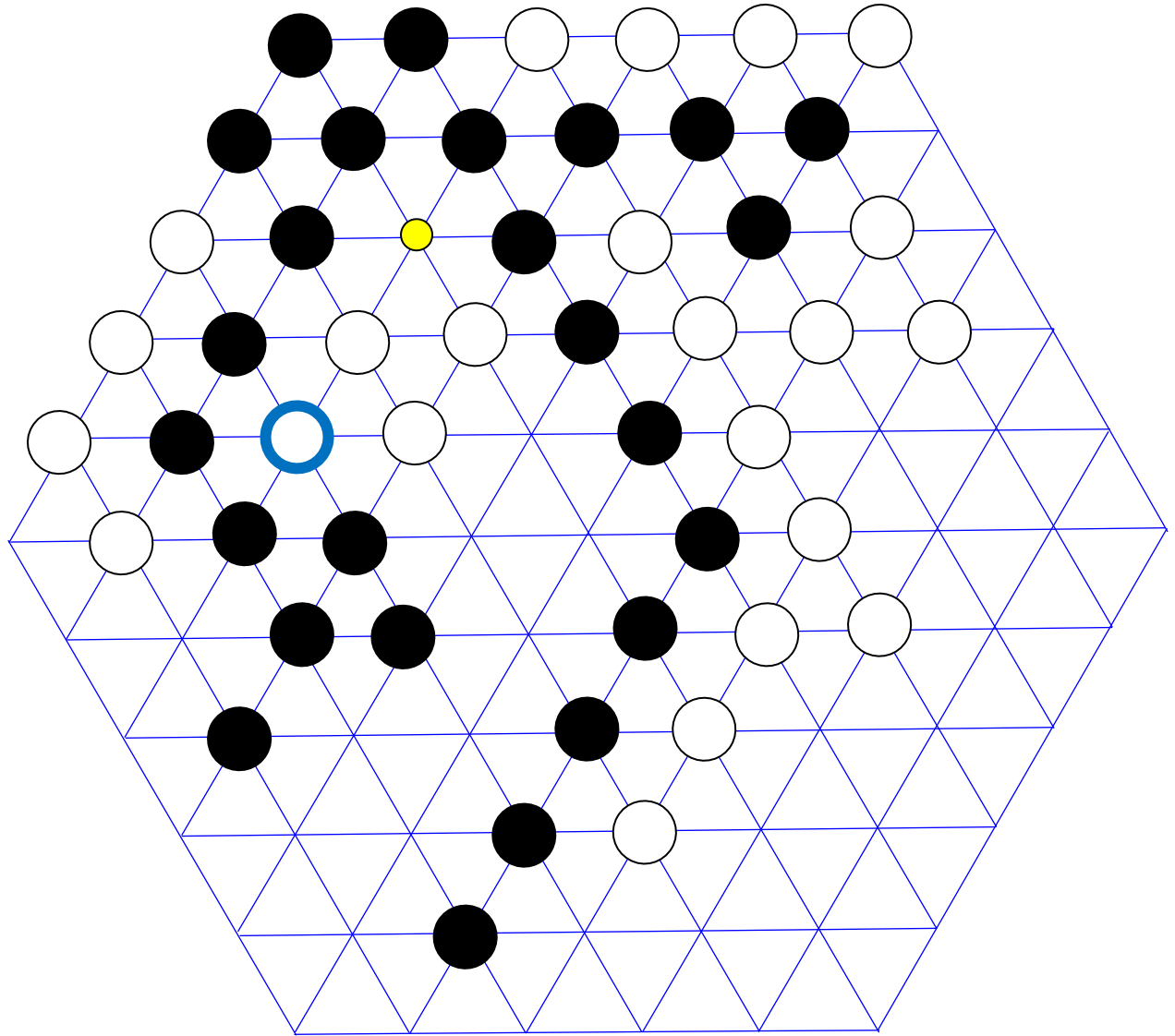


C2

Il arrive souvent que la pierre que je déplace se pose en contact avec une pierre adverse et même avec plusieurs pierres adverses...

Dans l'exemple ci-contre, la pierre blanche cerclée de bleu va au point jaune. Imaginons les conséquences...

Voir ensuite en C3 la nouvelle situation.



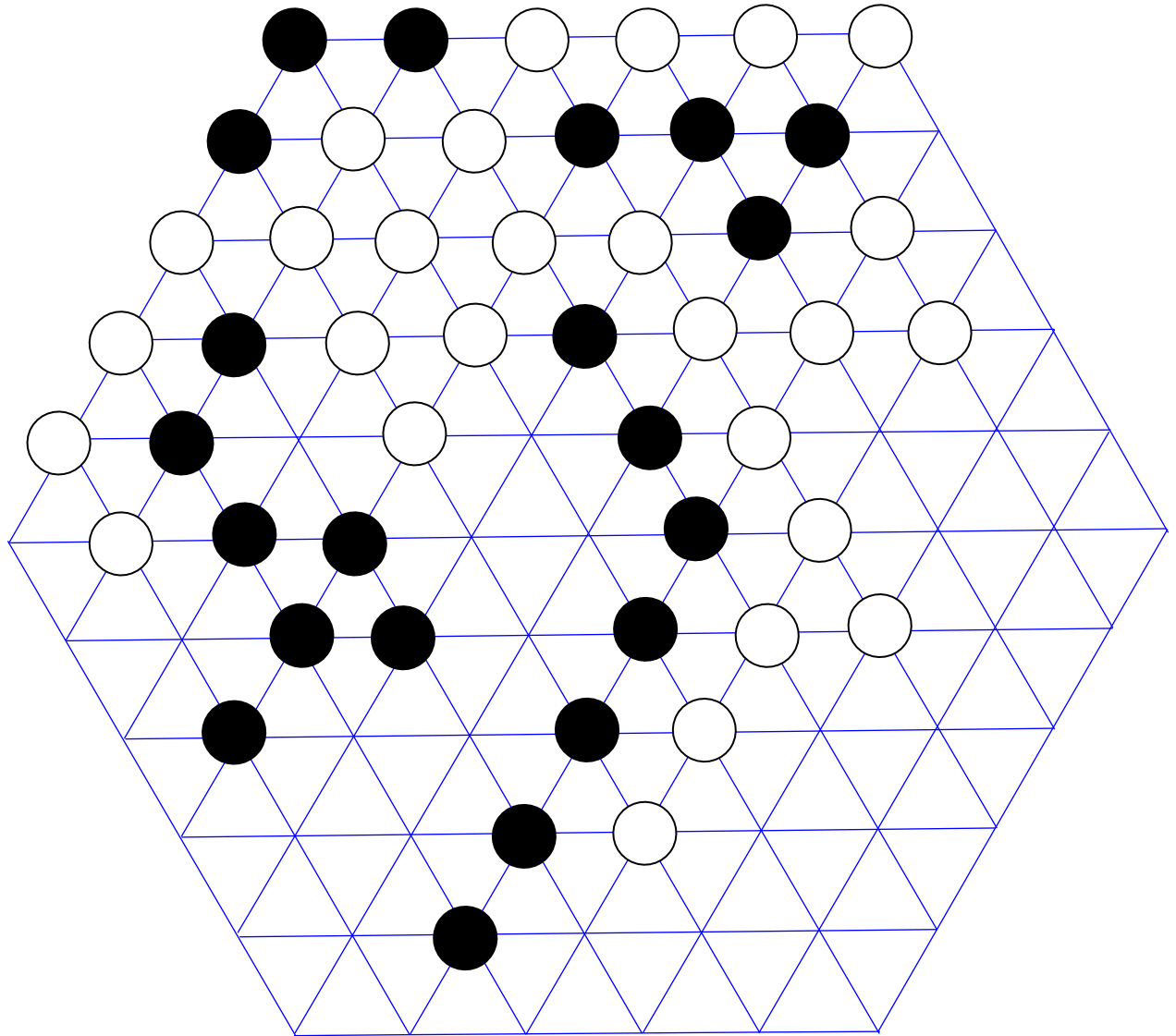
C3

Toutes les pierres adverses en contact avec la pierre qui vient de se poser sont immédiatement capturées.

Avant, il y avait un groupe noir et quatre groupes blancs, maintenant la situation est totalement inversée !

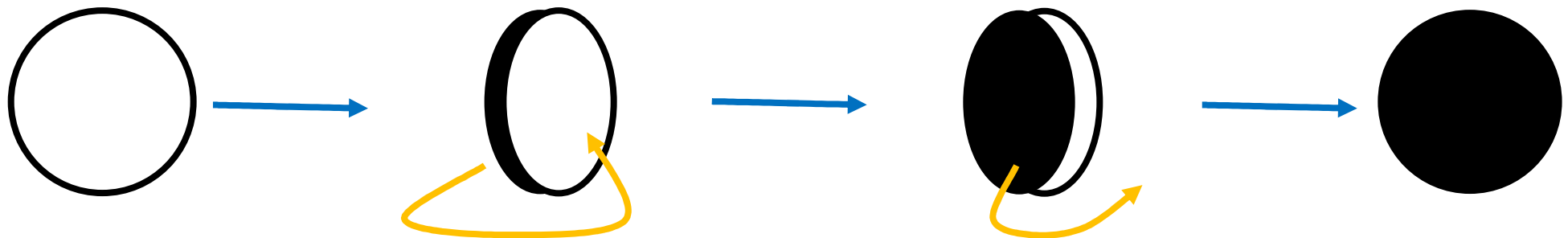
Remarque :

je dois capturer toutes les pierres en contact sans exception.



C4

La capture d'une pierre adverse se fait simplement par retournement de celle-ci.
En fait, en se retournant, toute pierre adverse capturée prend ma couleur.



La fin de partie :

F1 : quand les deux joueurs ont décidé de passer consécutivement, on déclare la partie finie

F2 : si un joueur passe plusieurs fois en suivant, son adversaire peut très bien continuer à jouer seul, un coup à la fois.

F3 : si un joueur X a passé un coup et son adversaire Y a continué à jouer, X peut très bien reprendre le jeu et rejouer un coup.

F4 : quand la partie est déclarée finie, on passe au comptage des points.

Le décompte des points :

D1 : Chaque intersection vide composant une région dont la frontière est uniquement de ma couleur me rapporte un point.

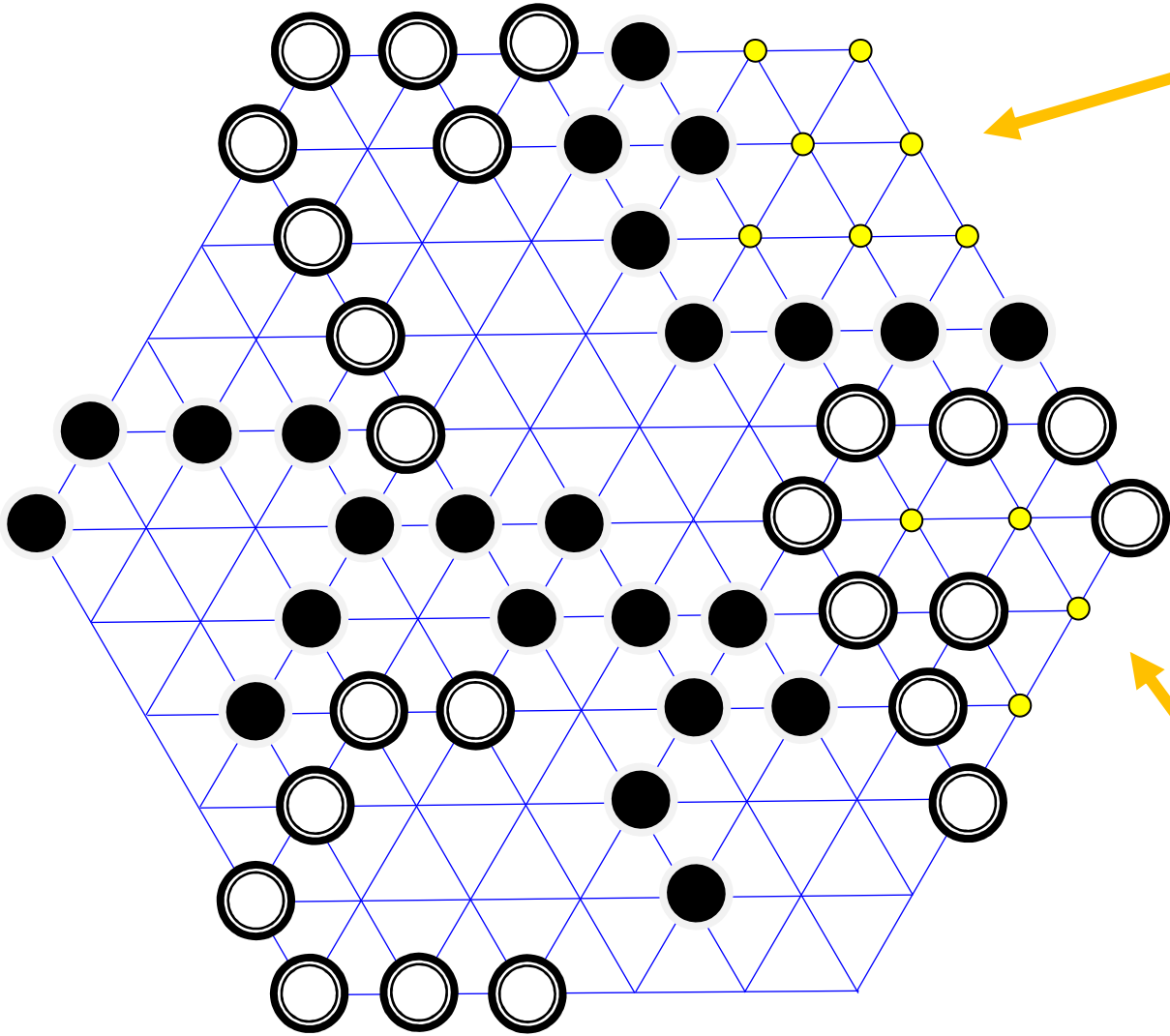
D2 : Chaque pierre adverse quelle que soit sa place sur le plateau me rapporte un point.

D3 : Toute région délimitée par une frontière bicolore n'appartient à personne, c'est un « no man's land » .

D4 : Une pierre isolée ne peut être une frontière.
Le plus petit groupe comporte deux pierres.

D5 : La présence d'un groupe adverse dans ce que je croyais être « ma » région transforme cette région en no man's land.

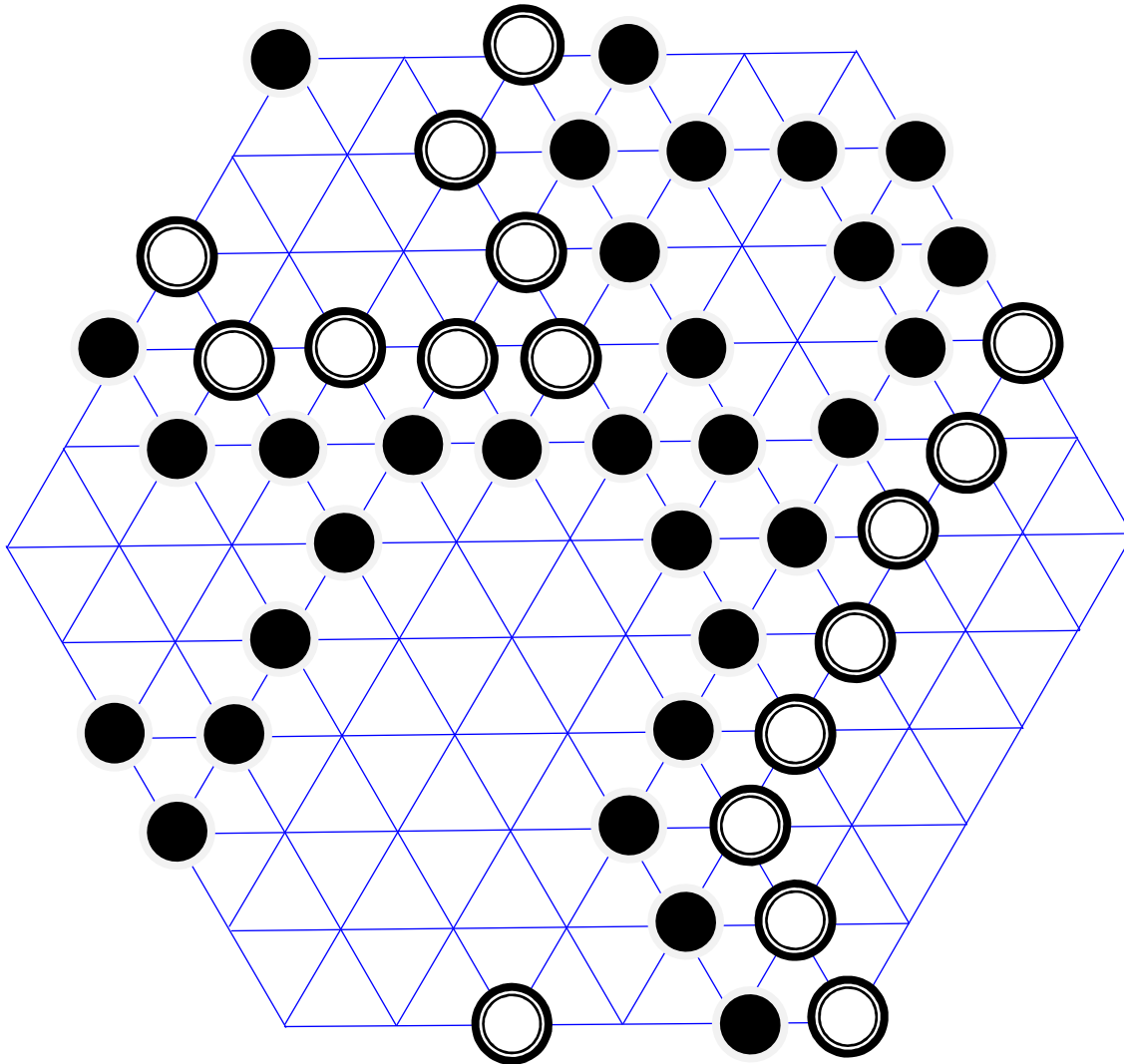
D1



Territoire réellement
fermé des Noirs :
7 intersections vides ●

Territoire réellement
fermé des Blancs :
4 intersections vides ●

D2

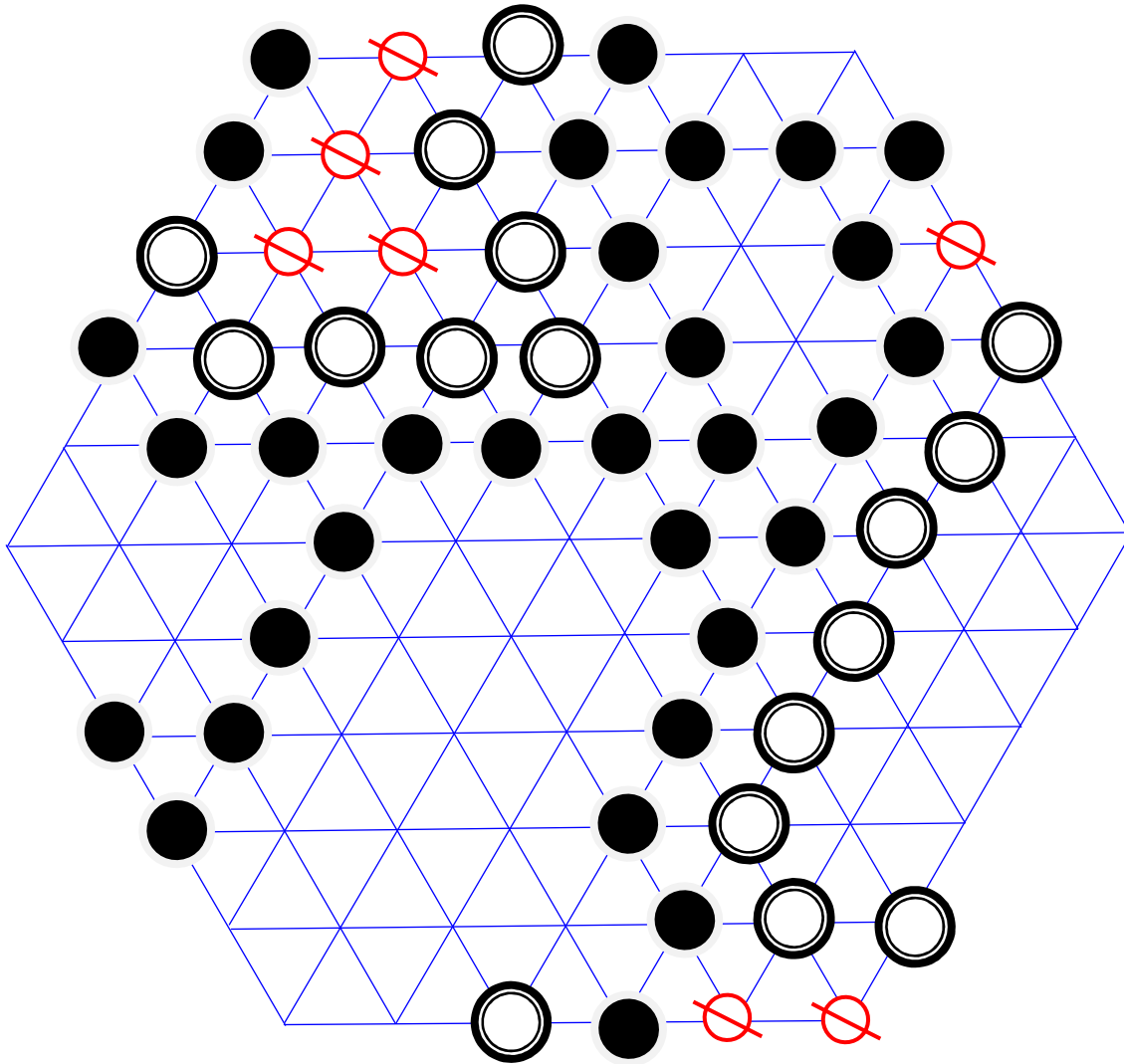


Nombre de pierres noires : 31
donc + 31 points pour les Blancs.


Nombre de pierres blanches : 17
donc + 17 points pour les Noirs.

Remarque :
il y a toujours 48 pierres au total.

D3



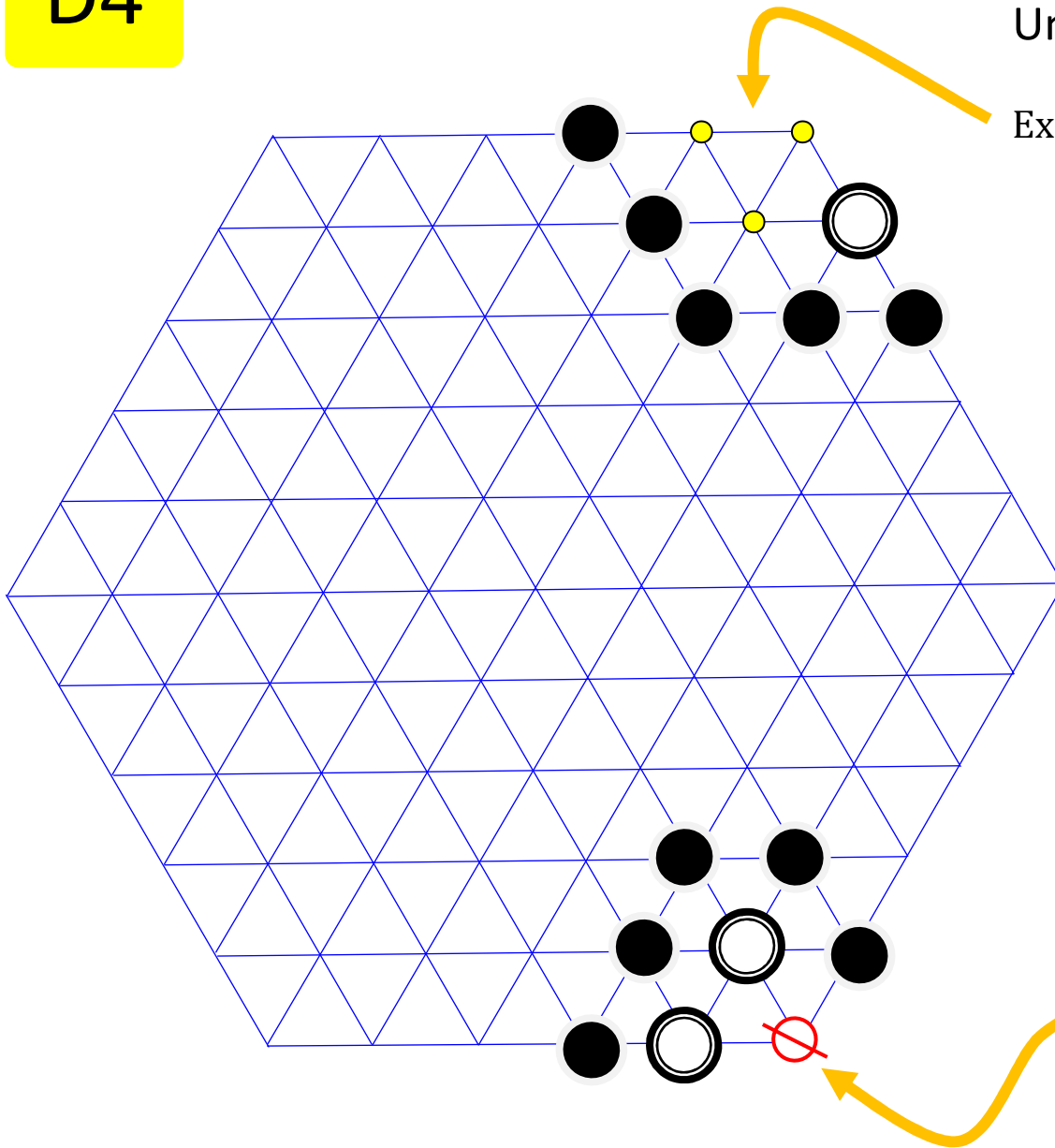
Toute région délimitée par une frontière bicolore n'appartient à personne, c'est un « no man's land » .

Exemple : pour l'instant, les intersections marquées par  font partie d'un no man's land.

D4

Une pierre isolée ne peut être une frontière.
Une pierre isolée n'est même pas mobile.

Exemple : ce territoire rapporte 3 points aux Noirs.

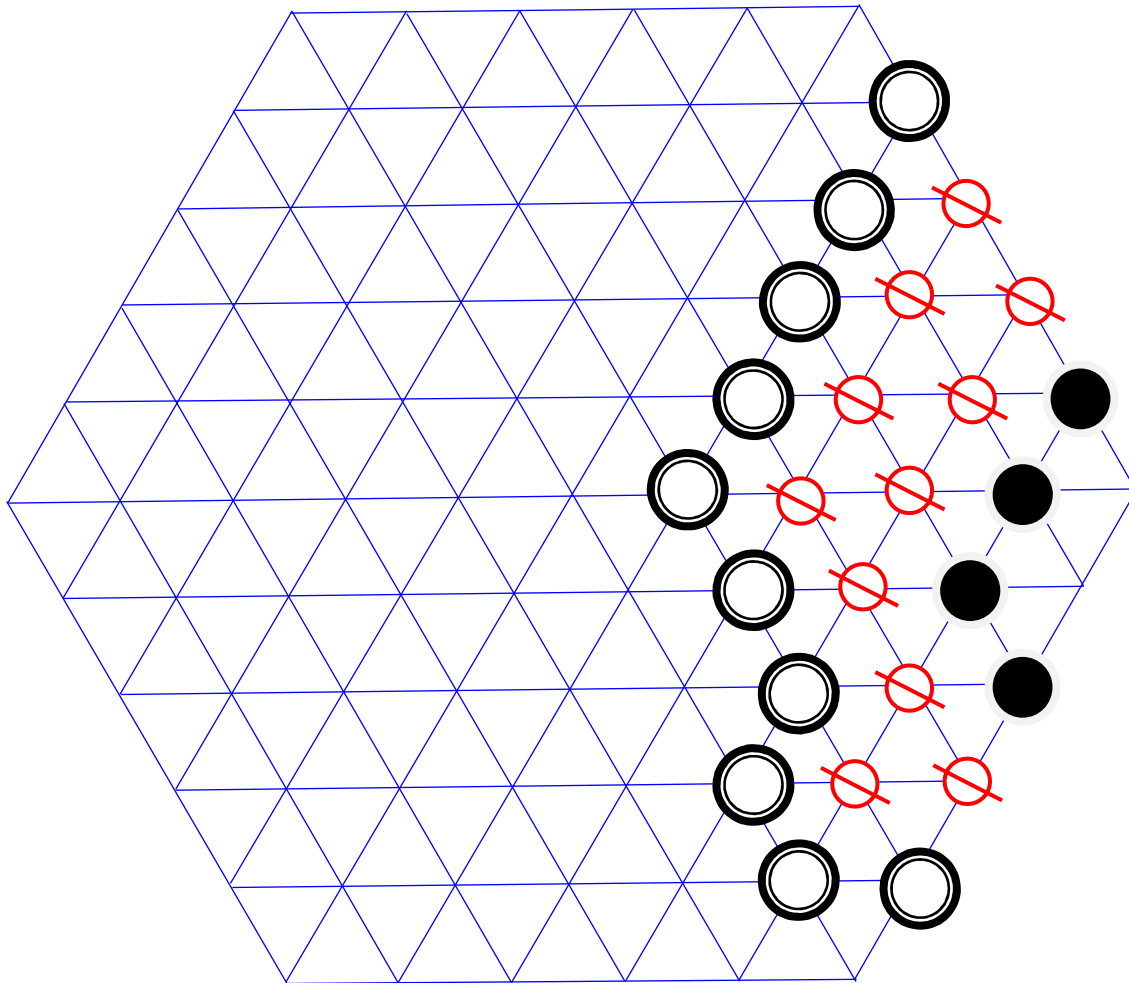


Le plus petit groupe comporte deux pierres.

Etant mobile, il peut encore être dangereux pour le groupe adverse dans lequel il se trouve.

Exemple : ce territoire est un no man's land pour l'instant.

D5



La présence d'un groupe adverse dans ce que je croyais être « ma » région transforme cette région en no man's land.

Exemple : le territoire est un no man's land pour l'instant. Une zone de 11 intersections échappe au contrôle des Blancs. La présence d'un petit groupe noir libre de ses mouvements pose problème aux Blancs.

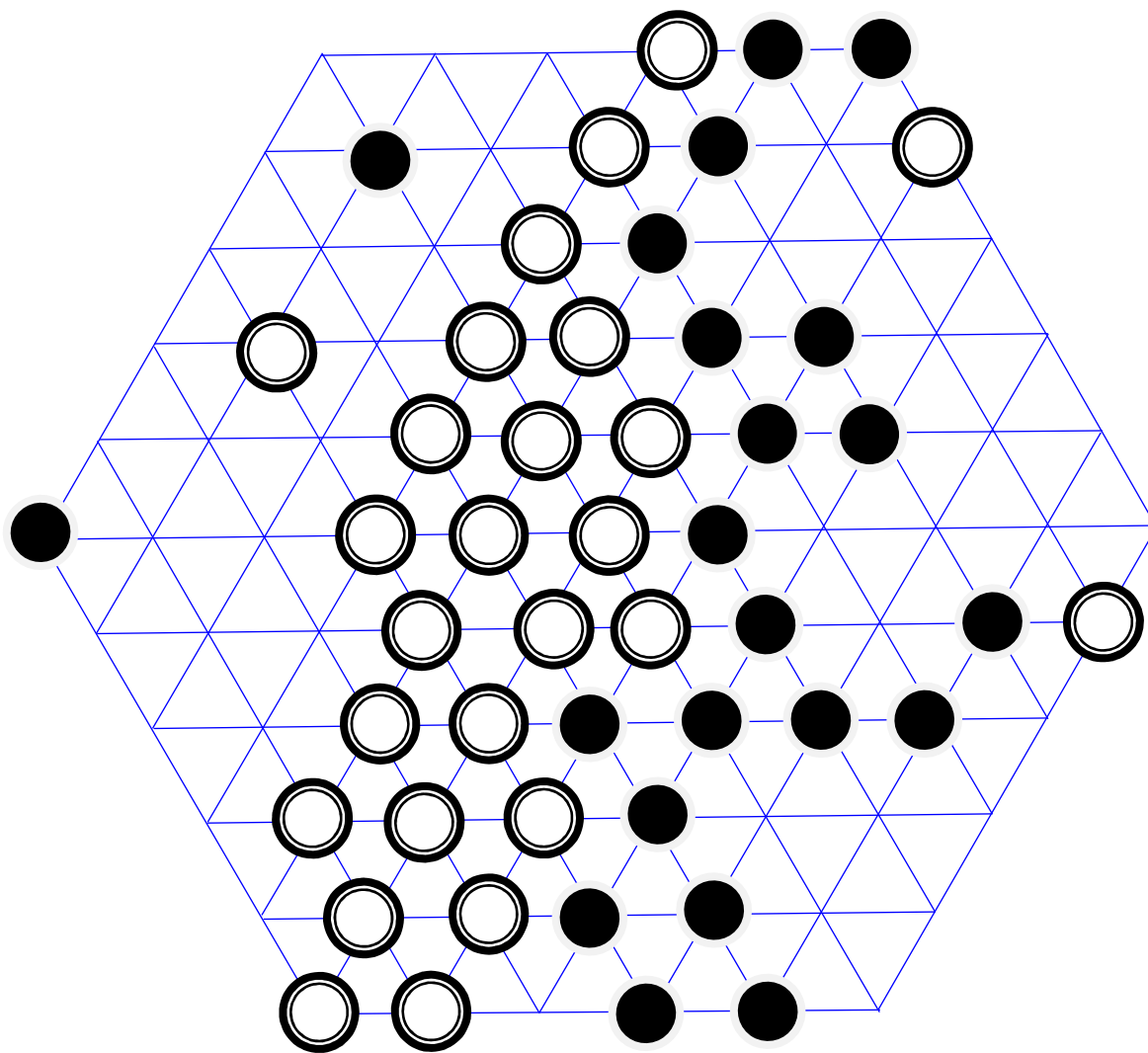
Totalisation des points :

Les trois pages qui suivent donnent un exemple de décompte des points tout à fait en fin de partie.

Chaque intersection vide de mes territoires et chaque pierre adverse me rapporte un point.

Il ne reste plus qu'à totaliser. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Une égalité est possible.



Exemple de fin de partie :

Territoire des Blancs :
22

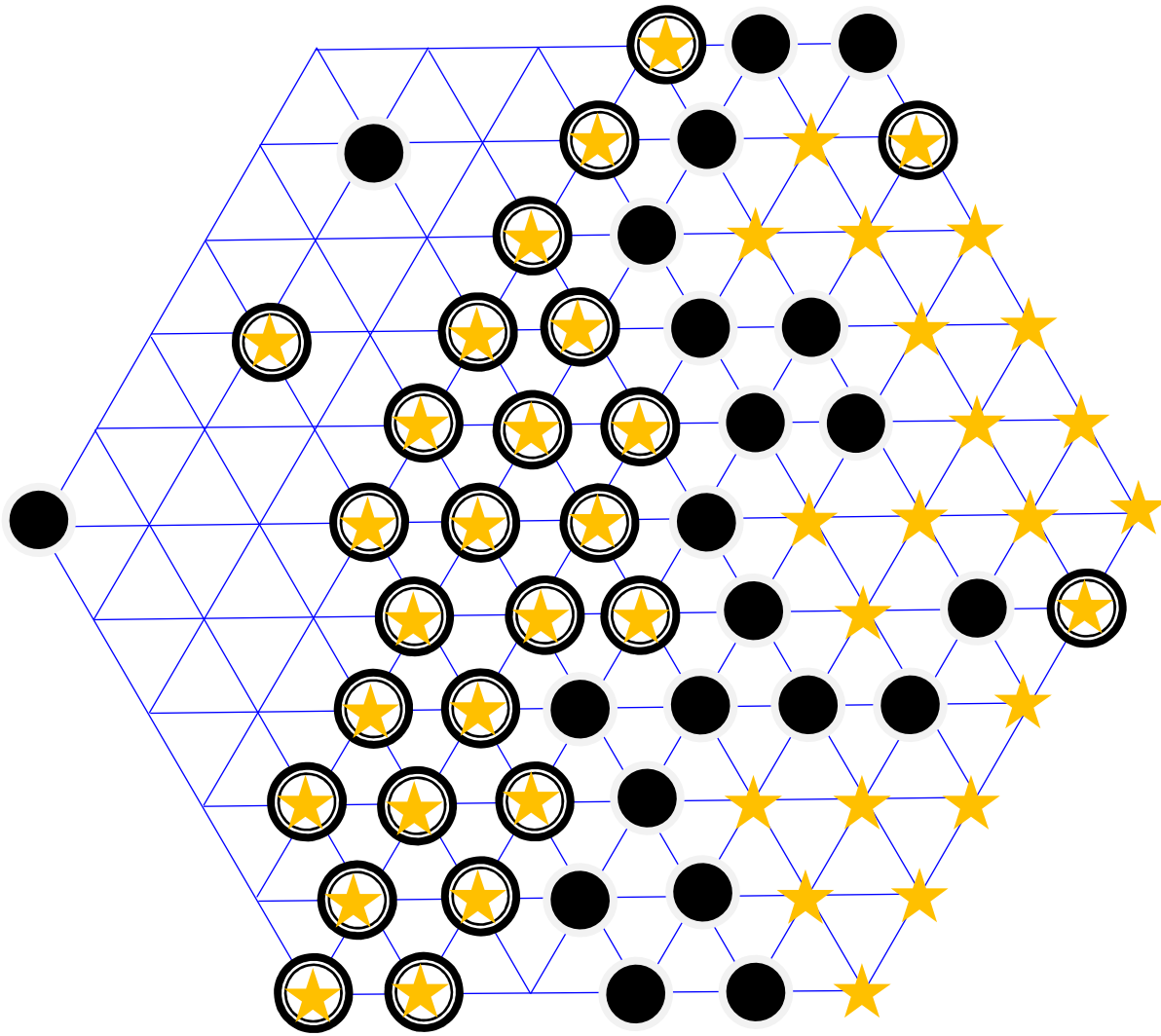
Territoire des Noirs :
20

Pions blancs :
26

Pions noirs :
22

No man's land :
1

Total :
91



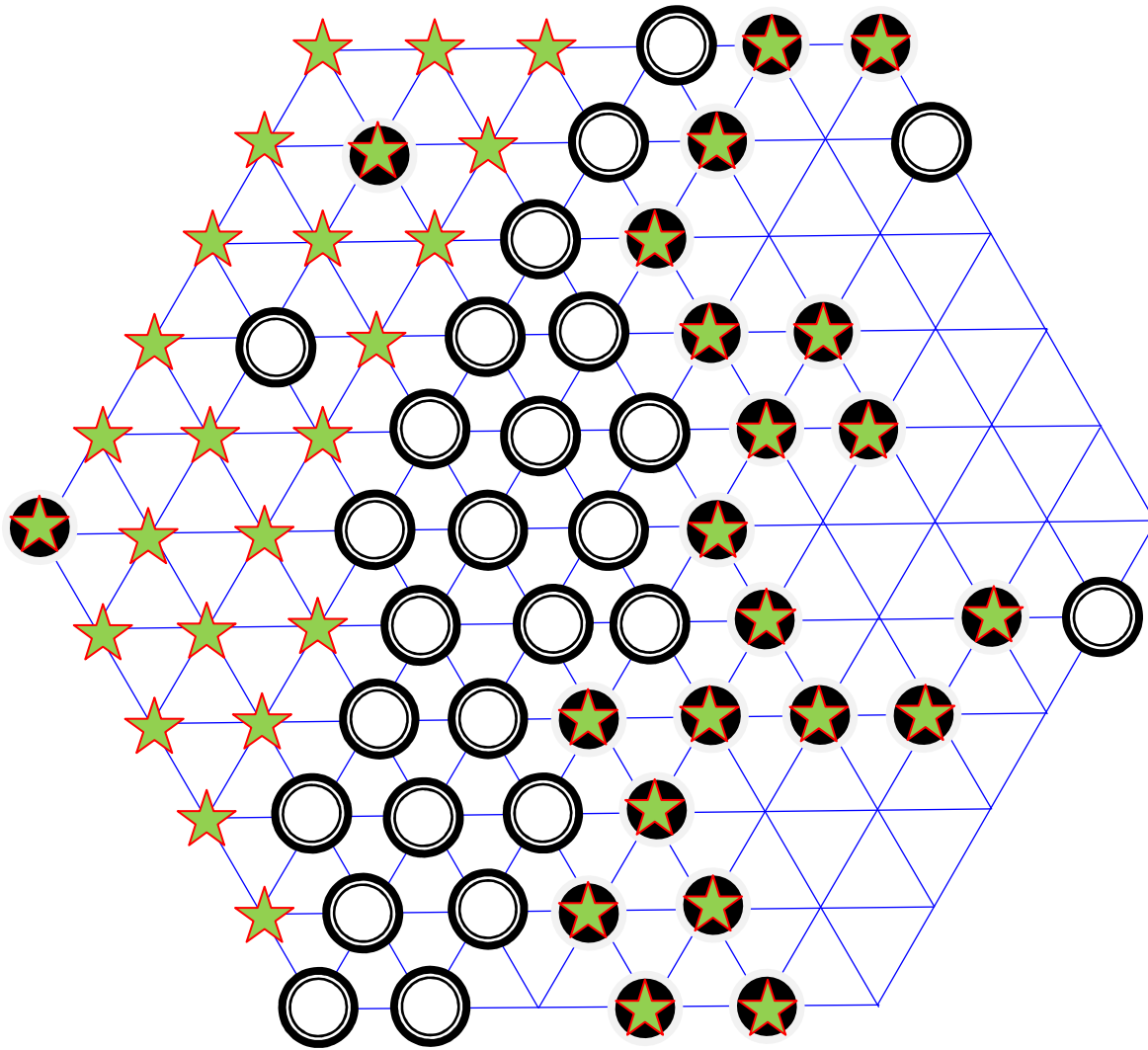
Chaque élément marqué
d'une étoile rapporte un
point aux noirs



Territoire des Noirs :
20 intersections vides

Pions blancs :
26

Total pour les Noirs :
46



Chaque élément marqué
d'une étoile rapporte un
point aux blancs



Territoire des Blancs :
22 intersections vides

Pions noirs :
22

Total pour les Blancs :
44

Organisation de tournois :

Dans le cadre d'un tournoi, il est souhaitable de quantifier plus précisément les résultats des parties au lieu de s'en tenir au simple « victoire, nul ou défaite ». on utilisera principalement le décompte des points de chaque joueur.

Exemple :

au 1^{er} tour :

A gagne contre B par 46 à 45 (le plus petit écart possible)

C perd contre D par 40 à 49 (il y a un no man's land de 2 points)

au 2^{ème} tour :

A joue contre D (tous deux gagnants au 1^{er} tour) A perd 43 à 48

B joue contre C (tous deux perdants au 1^{er} tour) B perd 44 à 47

Etc. ...

On peut ainsi déterminer qui jouera contre qui.

Il existe d'excellents programmes d'appariements comme celui que l'on peut trouver dans la rubrique « liens amis » sur le site : <http://igorweb.com/>

Gomobil est un jeu inspiré du jeu de GO.
Création 2011 par Guilain DORSIMONT

Utilisation par l'association IGOR



[http://igorweb.com/
w2igor@gmail.com](http://igorweb.com/w2igor@gmail.com)