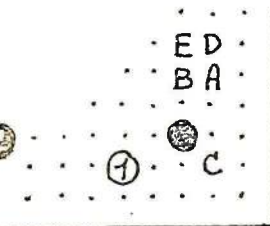
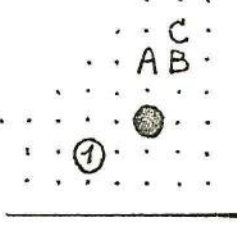


TABLE DES MATIERES DES JOSEKIS A QUATRE PIERRES DE HANDICAP



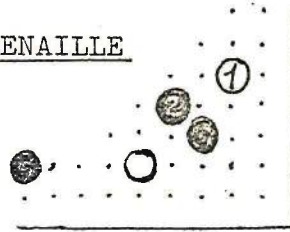
1) TENAILLE
HAUTE

3 en A, B, C.
D ou E
pour la suite:
D. = diagramme

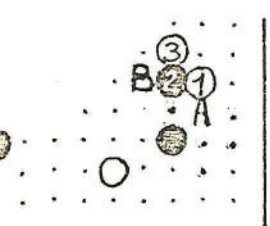


3) PAS DE TENAILLE

Noir en A,
B, E ou C

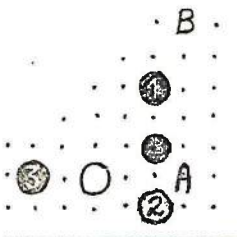


c) Kogeima kakari blanc
diag. 130-4



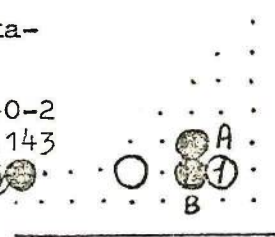
a) Kogeima Kakari blanc

4 en A: D.1-2
" " B:D.12-33
(voir ci-dessous)

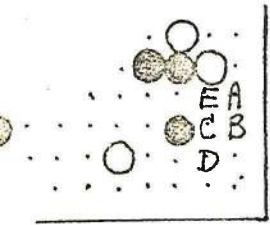


a) Ikken takagakari noir

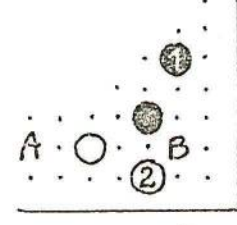
4 en A: D.140-2
4 "tenuki":D.143
4 en B: D.151-3



d) 1 au sansar
Diag.135

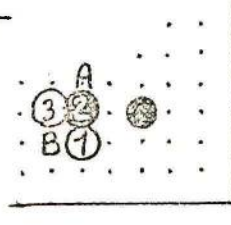


E : D.3 à 11
A : D.12
B : D.13
C : D.20-22
D : D.23-33

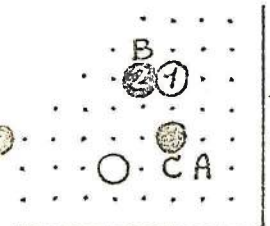


b) Kogeima Kakari noir

3 enA :D.151-3
" " B :D.160-3

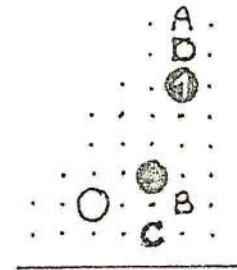


4) TSUKENOBI
4 enA: D.190 à 203
4 en B: D.210-1



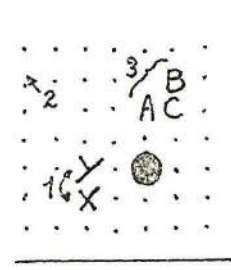
b) Ikken Tagagakari blanc

3 en A: 40 & 62
" " B: D.41-60
" " C: D.61

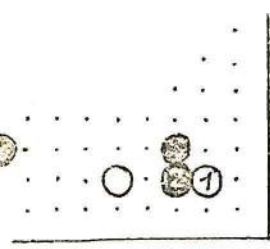


c) Ogeima kakari noir

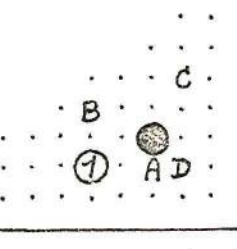
2en A: D.170-1
" " B: D.172-3
" " C: D.180
" " D: D.182-3



5) NOIR FAIT TENUKI
BLANC 1 en X ou Y, blanc 3 en A, B ou en C.

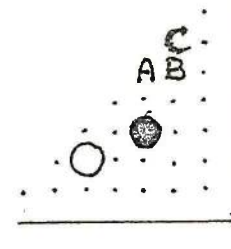


c) 1 au sansar
Diag.72

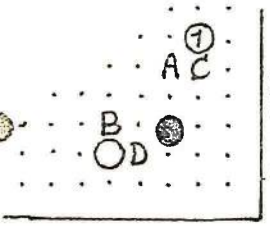


2) TENAILLE BASSE

blanc 3 en A, B, C ou D.

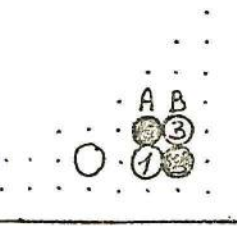


a) Kogeima kakari blanc
A : 220 ou 63
B : 221
C : 222-3



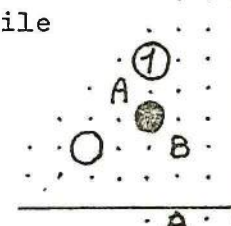
d) Ogeima Kakari blanc

2 en A: D.73
" " B: D.80-81
" " C: D.82-83
" " D: D.90-91

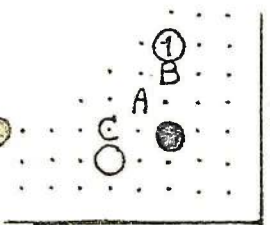


a) 1 sous l'étoile

A : diag.120
B : diag.121

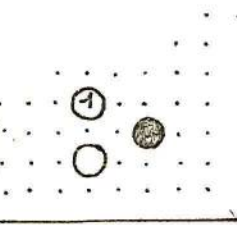


b) Ikken tagagakari blanc
A : 224
B : 225

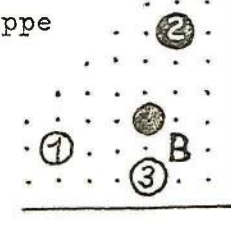


e) Niken Takagakari blanc

2 en A: D.100-1
" " B: D.102-3
" " C: D.110-3



b) blanc s'échappe
diag.122-3



6) OGEIMA KAKARI BLANC
4 en A : D.230
4 en B : D.231 & 233
4 "tenuki" : D.232

Diagramme 2

Diagramme 1

Diagramme 1

Séquence correcte.

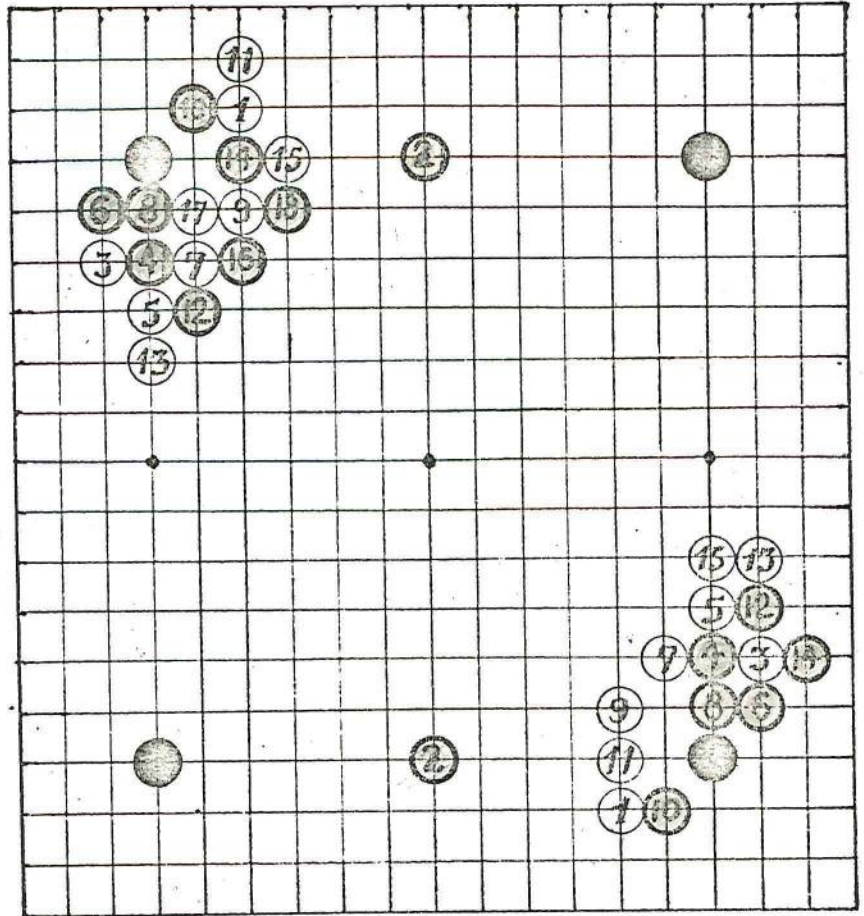


Diagramme 2

Le coup blanc 11 est mauvais et démesuré.

Diagramme 4

Diagramme 3

Diagramme 3

Réponse correcte.

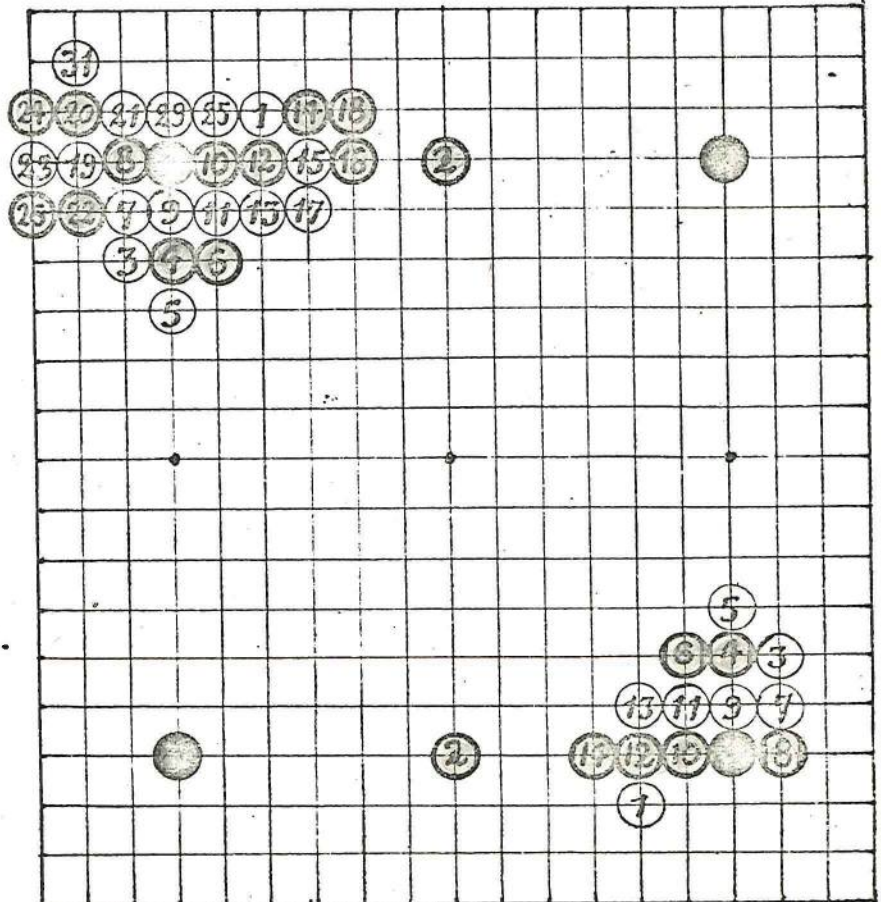


Diagramme 4

Le coup noir 14 est catastrophique.

- 27 : en 19,
- 28 : prendre en 23,
- 30 : connection en 19.

Diagramme 11

Diagramme 10

Diagramme 10

Il ne faut pas jouer le coup 16 en a. Si les noirs jouent en a, les blancs joueront en b.

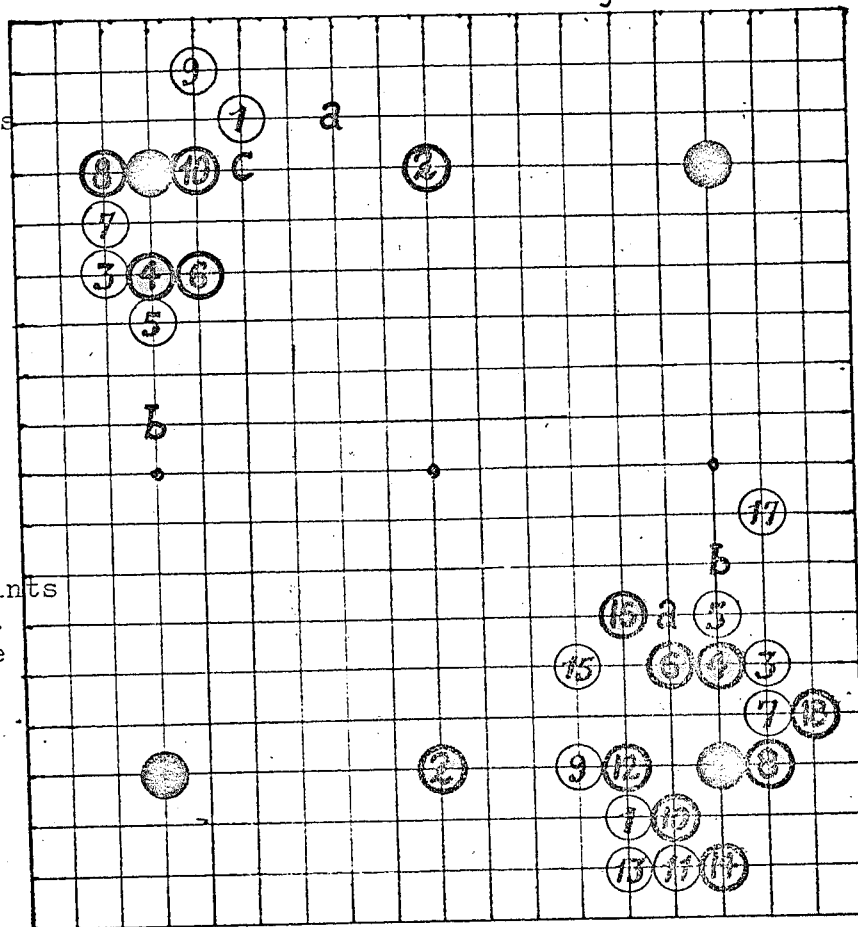


Diagramme 11

Après le coup 10, les coups a et b sont les points vitaux contre les blancs.

Il ne faut pas jouer le coup 10 en c.

Diagramme 13

Diagramme 12

Diagramme 12

Le coup 8 en a n'est pas bon.

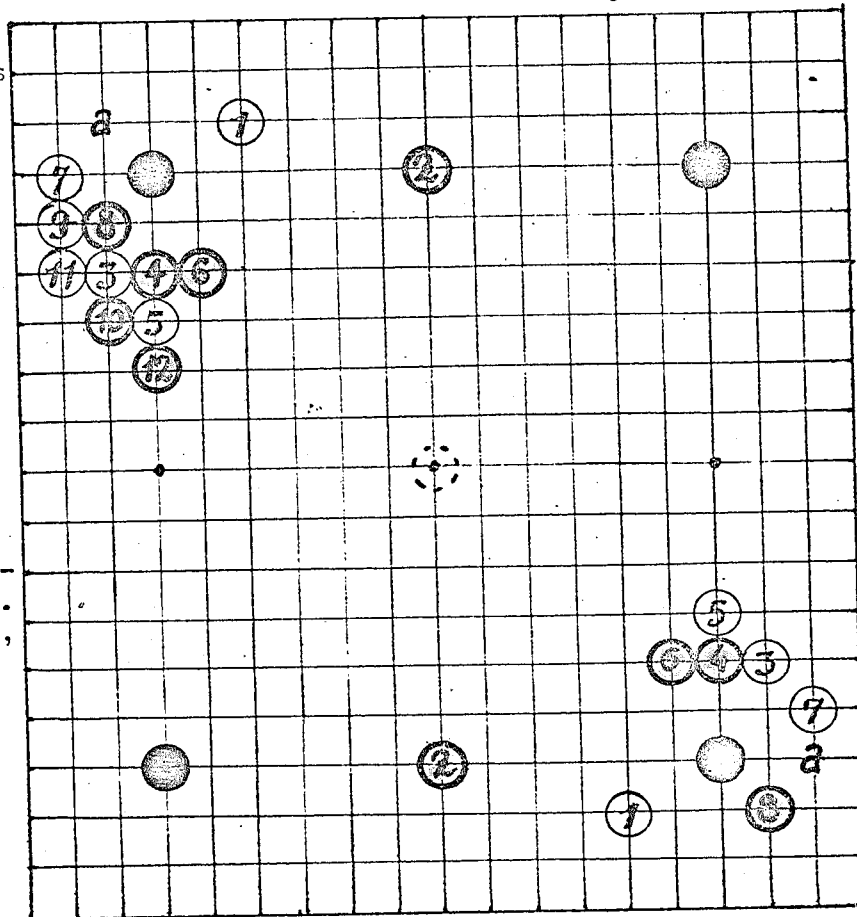


Diagramme 13

Ce joseki est possible aux noirs lorsque le schicho marche pour les noirs.

Si shicho ne marche pas, jouez le coup 8 en a.

Diagramme 21

Diagramme 20

Diagramme 20

Après le 10, si les blancs coupent en a, les noirs jouent en b.

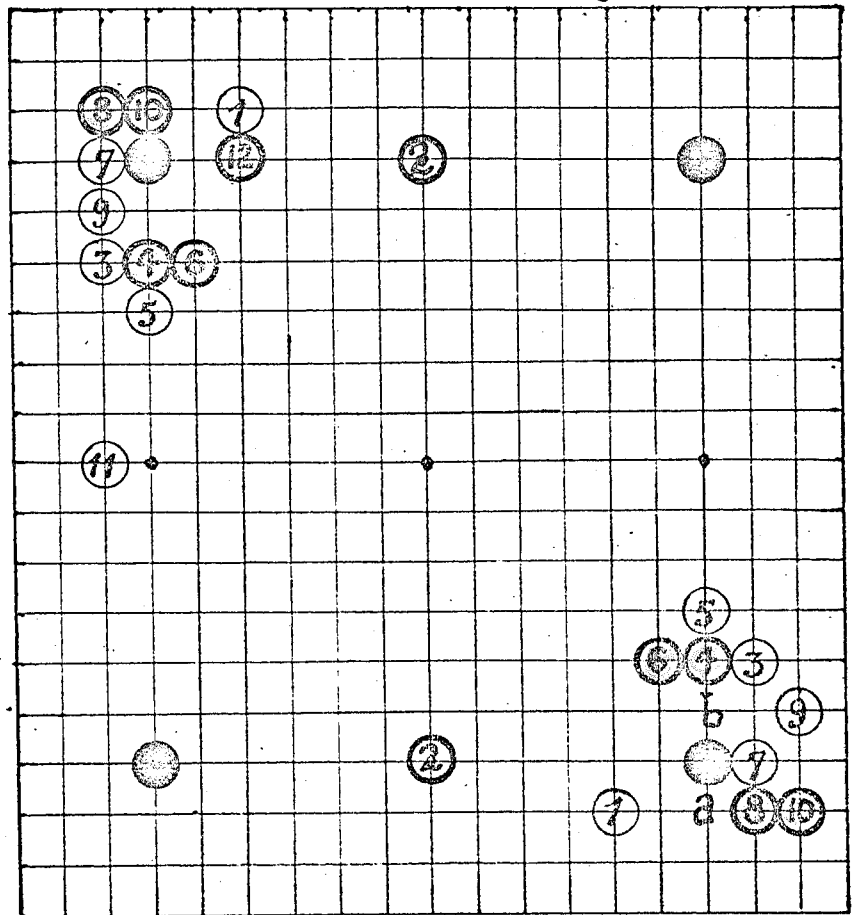


Diagramme 21

Diagramme 23

Diagramme 22

Diagramme 22

C'est un joseki jusqu'au coup coup 16; mais les blancs coupent en 17 et prent un pion noir en sente. Le coup 22 est à peu près obligatoire.

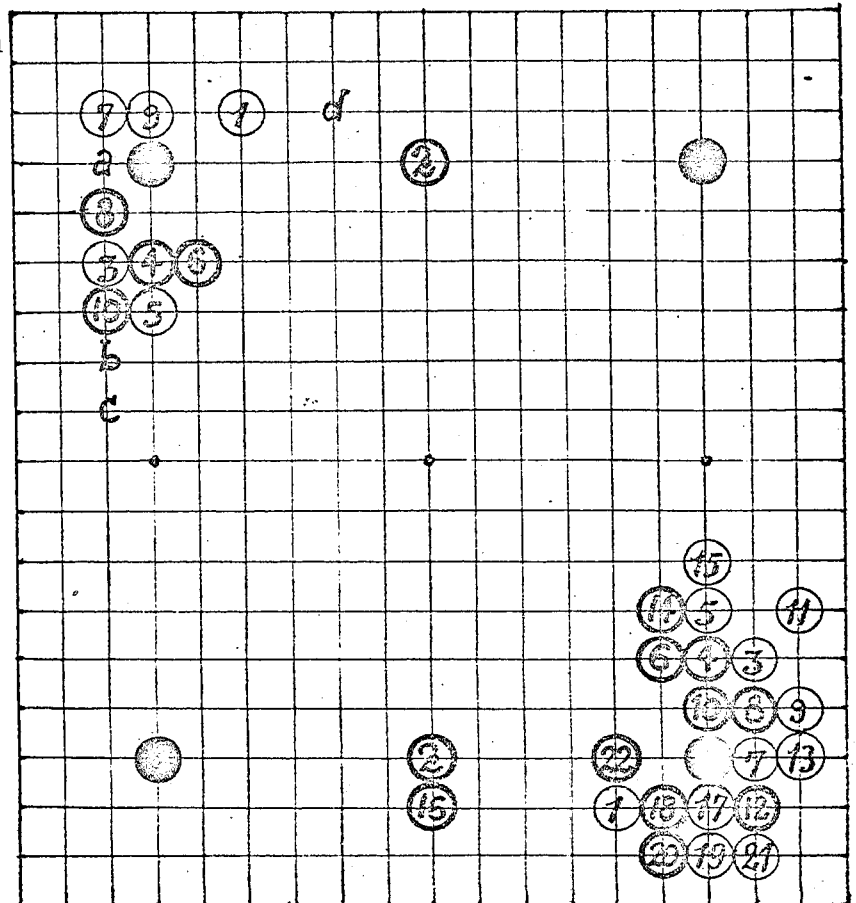


Diagramme 23

Le coup a au lieu de 8 est mauvais.

b et c sont les points vitaux contre les noirs, et d est le point vital contre les blancs.

Diagramme 31

Diagramme 30

Diagramme 30

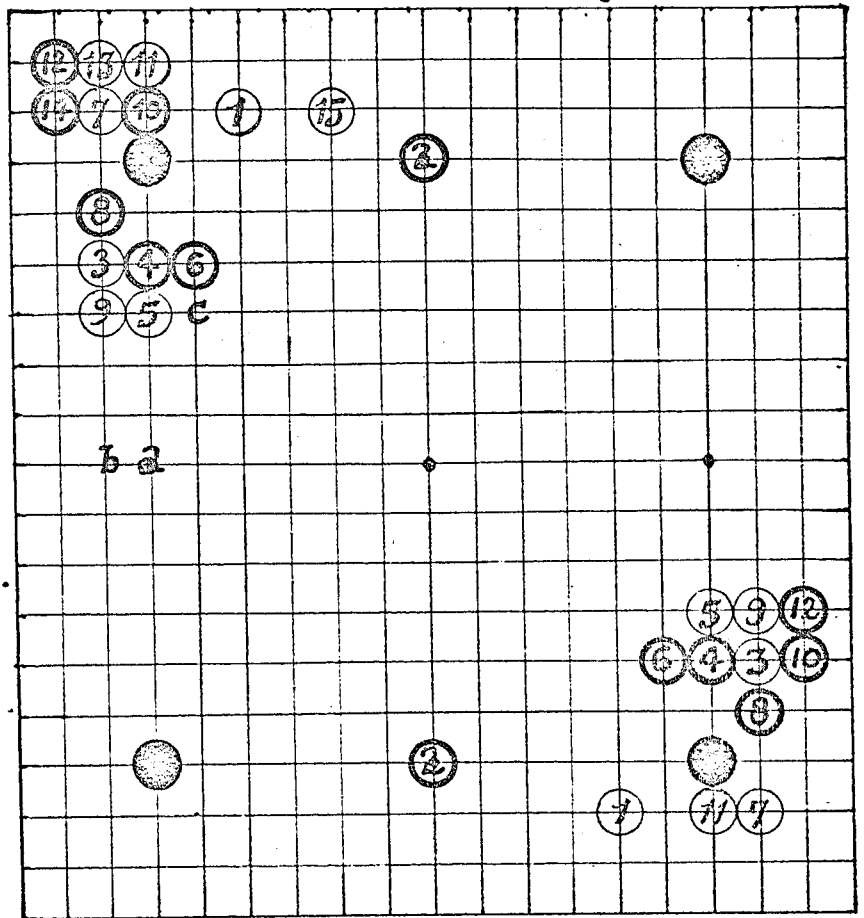


Diagramme 31

Un joseki jusqu'à 15.
Selon les situations, les
noirs jouent en a, b ou c.

Diagramme 33

Diagramme 32

Diagramme 32

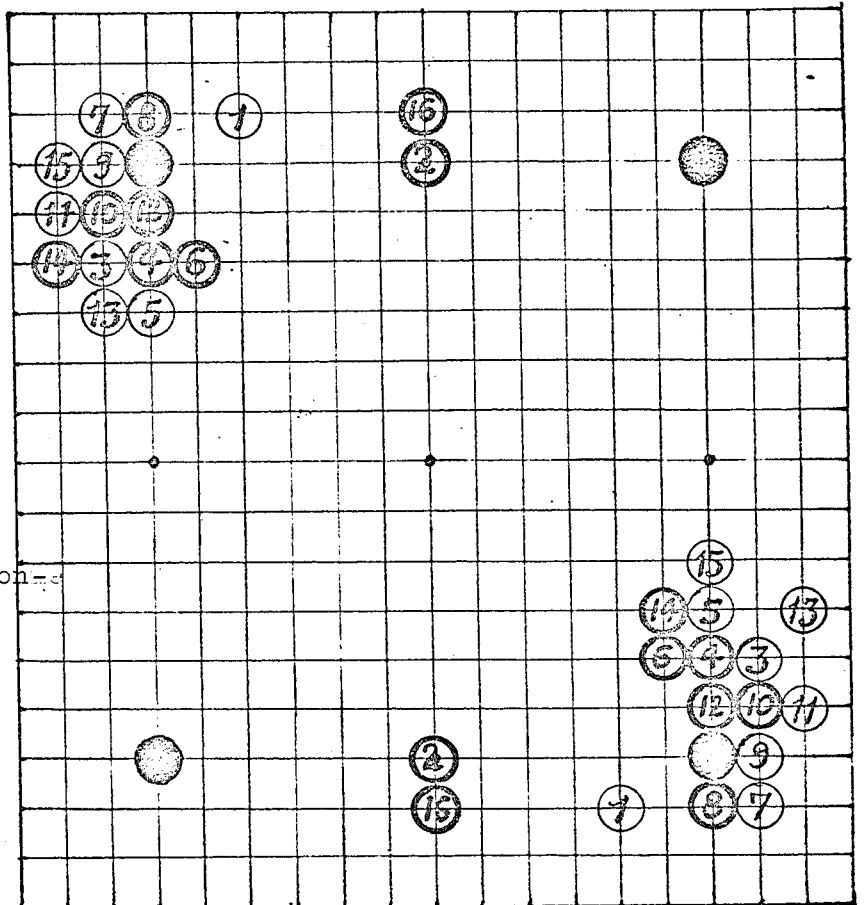


Diagramme 33

Après la connection 13,
coupez tout de suite en
14. Rien d'autre que de con-
necter en 15 aux blancs.

Diagramme 41

Diagramme 40

Après le coup 15, a est un point vital contre les deux pions blancs. Faites attention aux noirs lorsqu'il vient un coup blanc en b. (voir D. 62)

Diagramme 40

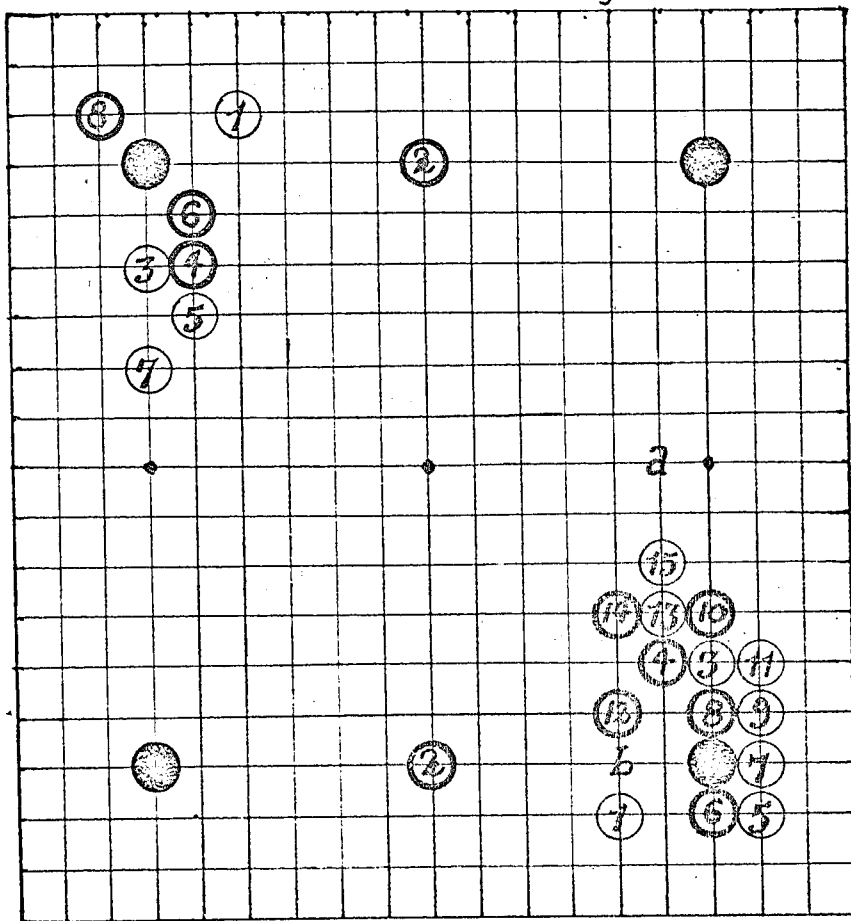


Diagramme 41

Diagramme 43

Diagramme 42

Joseki facile.

Diagramme 42.

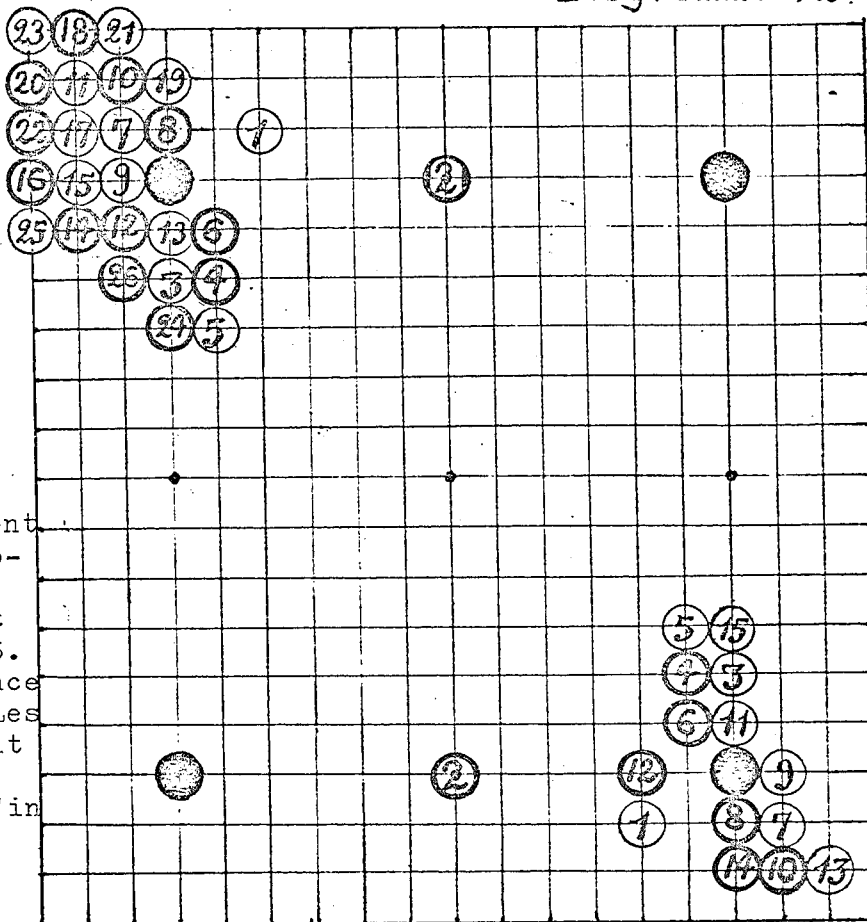


Diagramme 43

Lorsque les noirs jouent le 10, si les blancs bloquent en 11, les noirs jouent Hanedasi en 12 et les blancs coupent en 13. On obtient un Ko. Séquence nécessaire jusqu'à 26. Les blancs prennent du profit dans ce coin tandis que les noirs retirent de l'influence extérieure.

Diagramme 51

Diagramme 50

Profit aux noirs, influence aux blancs, cela dépend de la situation globale.

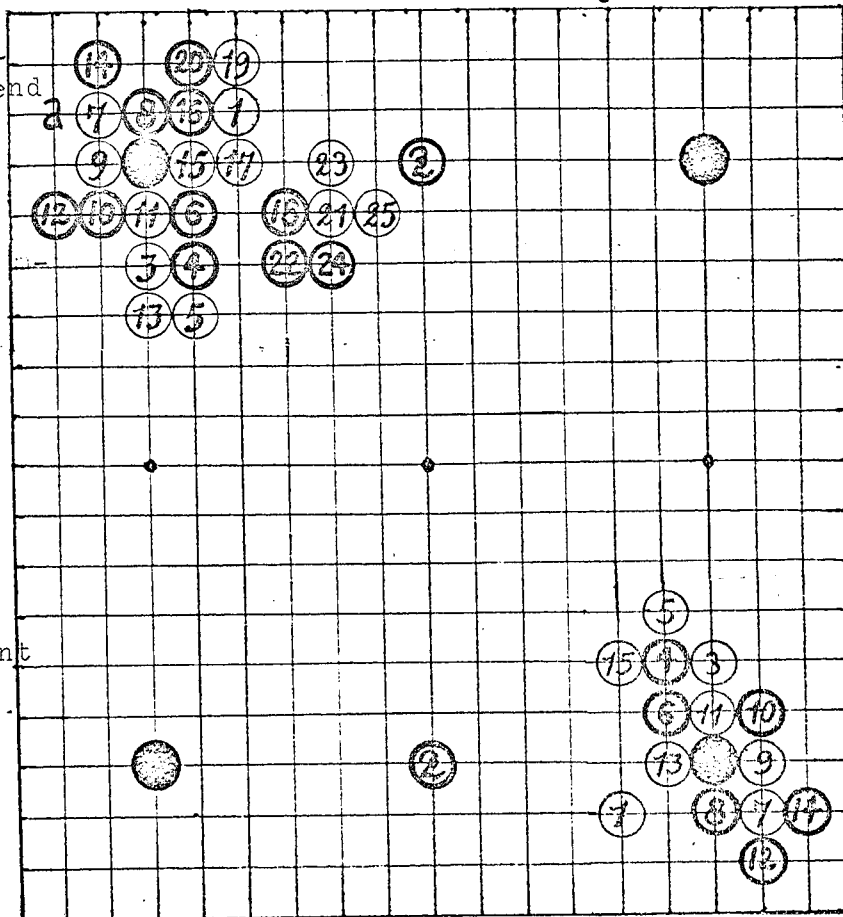


Diagramme 50

Diagramme 51

Si les noirs jouent le coup 20 en a, les blancs jouent le coup 21 en 22.

Alors les deux pions noirs importants ne peuvent pas se sauver.

Diagramme 53

Diagramme 52

Lorsque les blancs n'aiment pas le diagramme 50, ils joueront le coup 13.

Séquence inévitable jusqu'à 17. Comparez les résultats de ce diagramme et celui du diag.50. Ce diagramme est moins favorable aux blancs.

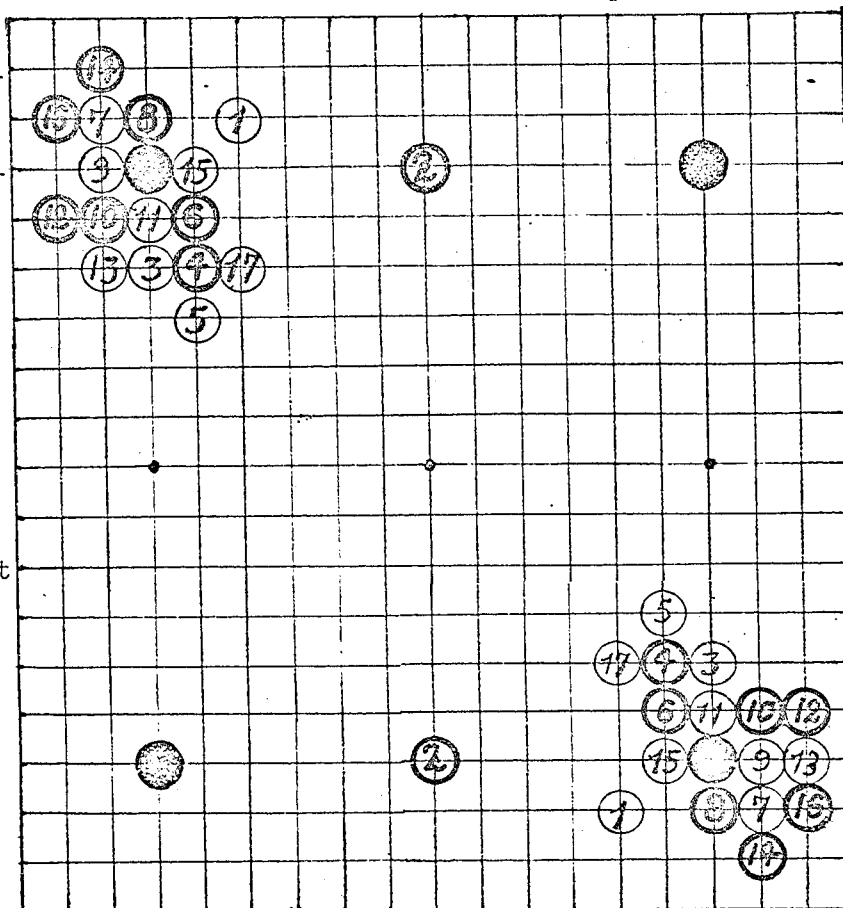


Diagramme 52

Diagramme 53

Comparez ce diagramme et les diagrammes 50 & 51.

Ce diagramme est un peu plus favorable aux blancs que les derniers.

Diagramme 63

Diagramme 60

Cela est aussi un joseki. Mais joseki tiède pour les noirs.

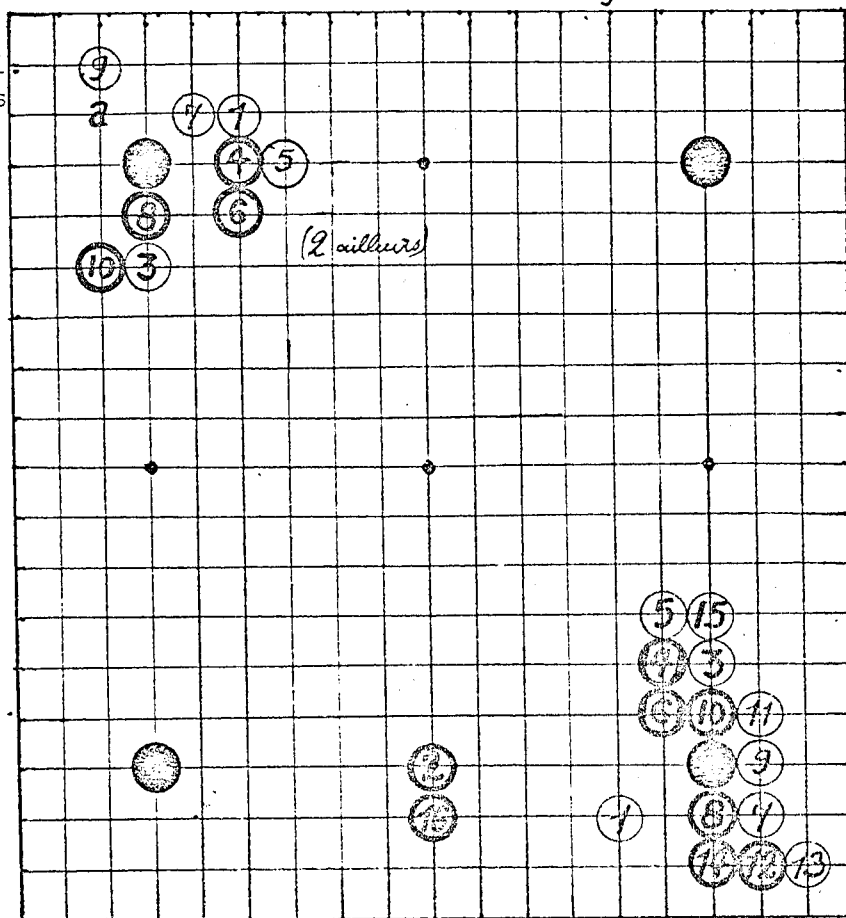


Diagramme 60

Diagramme 63

Lorsque les blancs ont joué le coup 1, les noirs n'ont pas répondu. Aussi, cette séquence est joseki jusqu'au coup 10.

Le coup a au lieu de 9 est gourmand.

Diagramme 62

Diagramme 61

Ne jouez pas le coup 12 en 13. Ce n'est pas un joseki élégant. Les formes noires et blanches ne sont pas belles. Joseki de mystification pour les noirs.

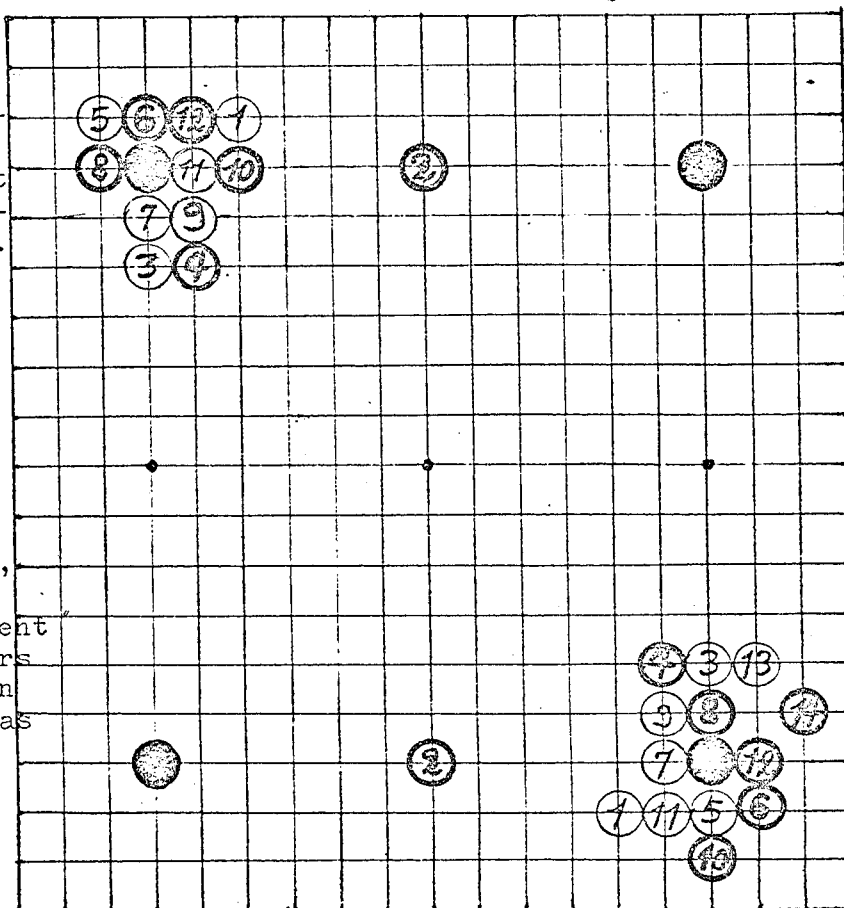


Diagramme 61

Diagramme 62

Cela est aussi une mystification pour les noirs, mais... défavorable aux blancs. Si les blancs jouent le coup 7 en 8 et les noirs le coup 8 en 7, ce sera un joseki normal. Ne jouez pas le coup noir 8 en 9.

Diagramme 71

Diagramme 70

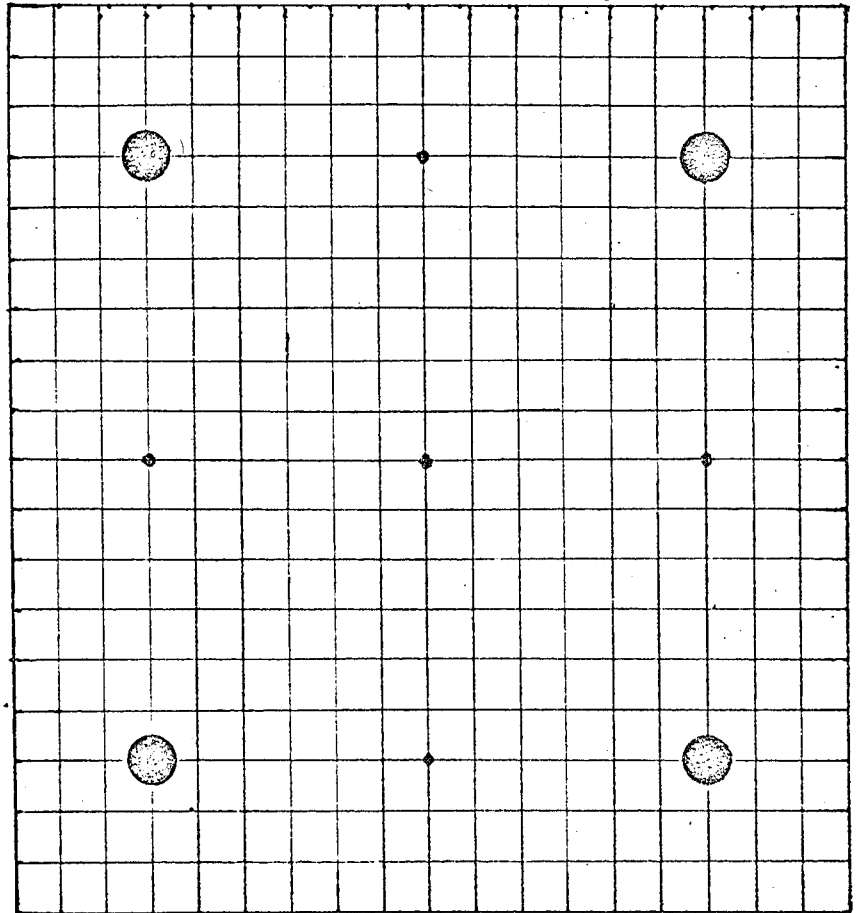


Diagramme 72

Diagramme 73

Diagramme 73

Cette séquence est joseki.
Le coup 13 est important.

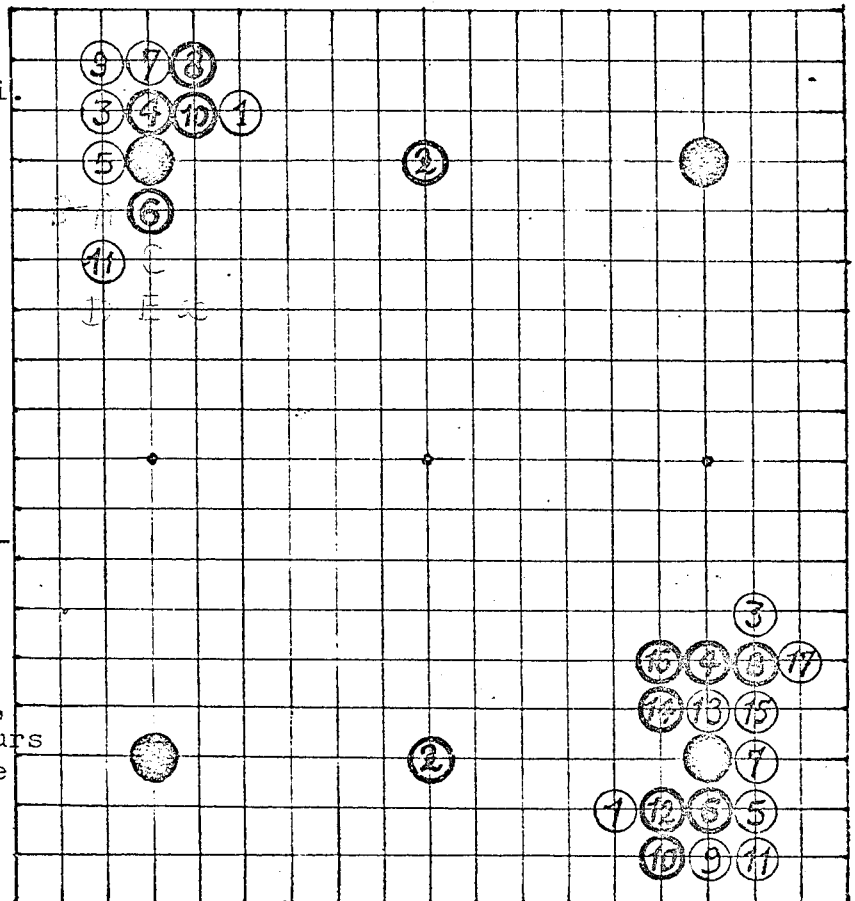


Diagramme 72

Joseki le plus fréquent
lors de l'invasion immédiate
au san-san (avec 3).

Comparez diag.72 et dia-
gramme 73.

Il n'est pas urgent de
jouer en A. Si noir y joue,
il ne doit pas jouer ailleurs
après blanc en D : sinon ce
dernier joue en E.

... S: Bl. 12 en C (10 ailleurs); N 2 n x.

Diagramme 81

Diagramme 80

Ne jouez pas le coup 12 en 13, sinon catastrophe comme dans le diagramme suivant.

Le coup 22 est important. Si les noirs jouent le coup 22 en a, les blancs joueront en b, les noirs en c, les blancs en d, les noirs en e, les blancs en f, et alors les noirs mourront dans le coin.

Diagramme 80

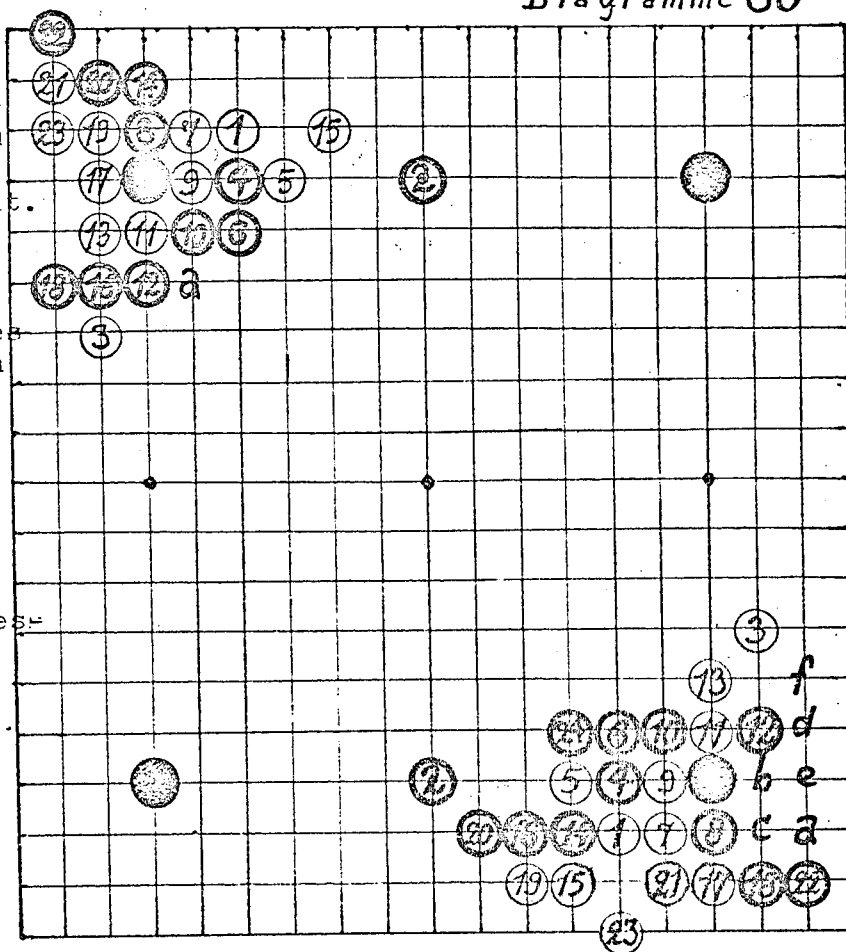


Diagramme 81

A cause de cette faiblesse en a, les blancs ont pris en sente les noirs.

Diagramme 83

Diagramme 82

Le coup de tsuke 4 contre 3 n'est pas bon.

Après 7, il n'y a pas de bon coup noir.

Diagramme 82

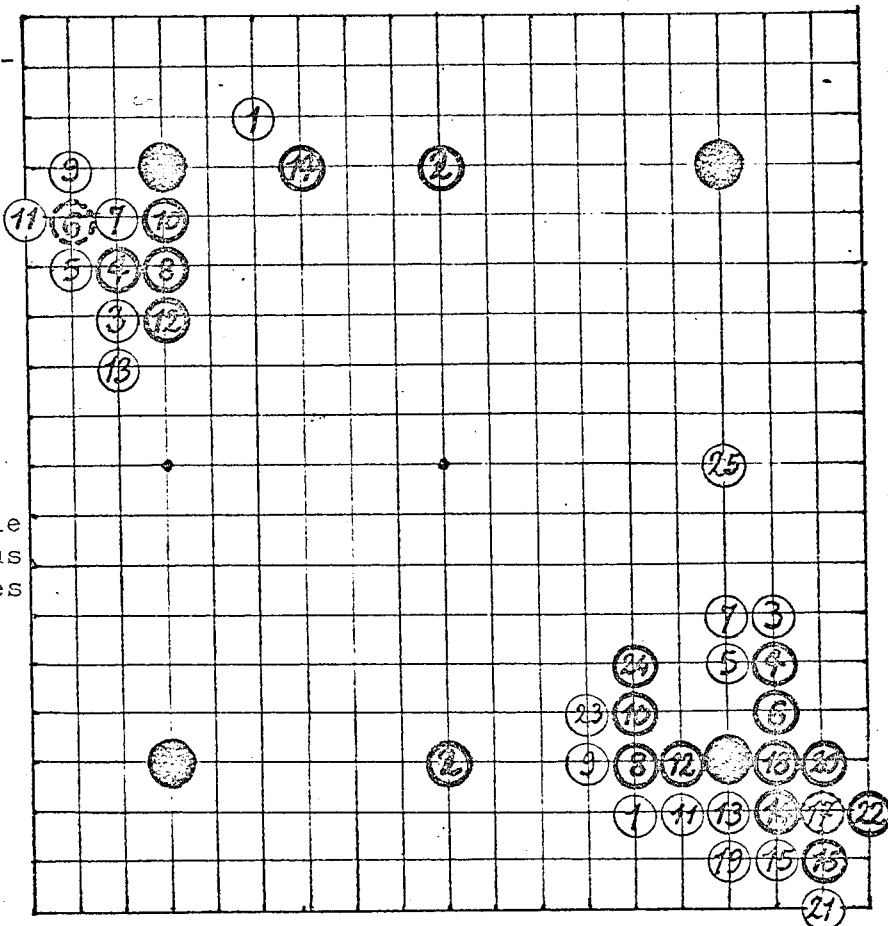


Diagramme 83

Si les blancs jouent le coup 5 de hané de dessous c'est assez bien pour les noirs...mais il est peu probable qu'il joueront un tel coup !

Diagramme 91

Diagramme 90

Diagramme 90

Puisque la pierre 3 est plus forte que la pierre 1, les noirs doivent théoriquement jouer un coup de tsuké contre 3. Mais cela ne marche pas pour les noirs.

Par contre, le coup 4 de tsuké contre la pierre 1 est à conseiller.

Après 8, la pierre 3 est mal placé. Par contre, si elle se trouve en a, c'est normal.

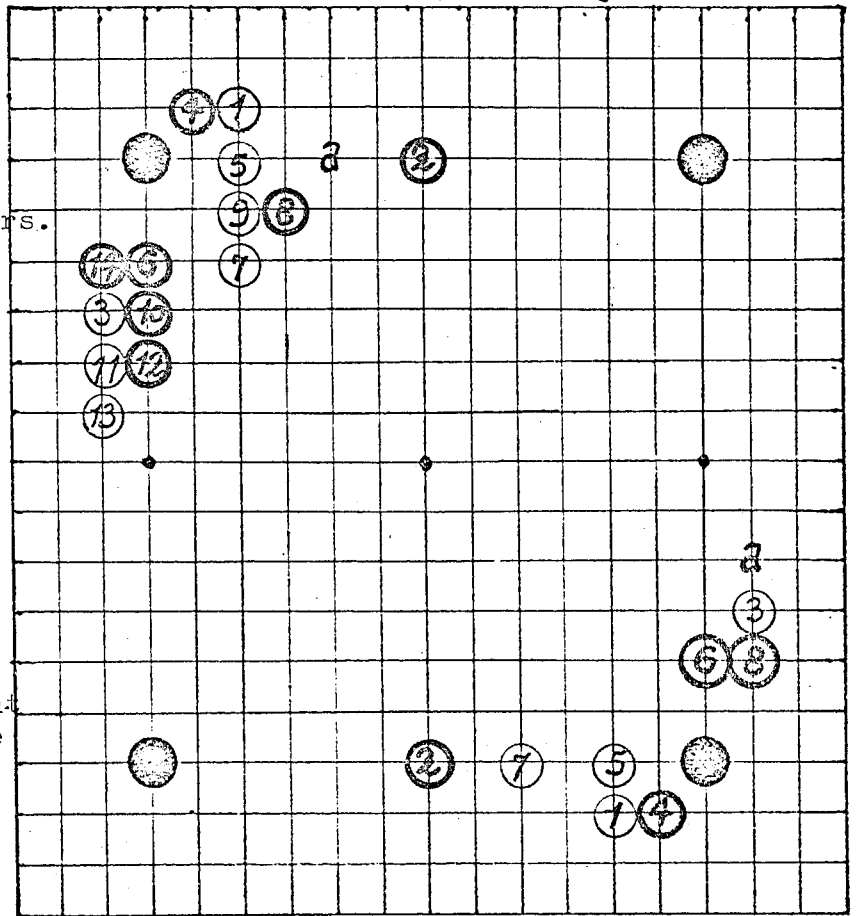


Diagramme 91

Même si les blancs jouent le coup 7 au lieu de a, ce n'est pas bon pour eux.

Diagramme

Diagramme

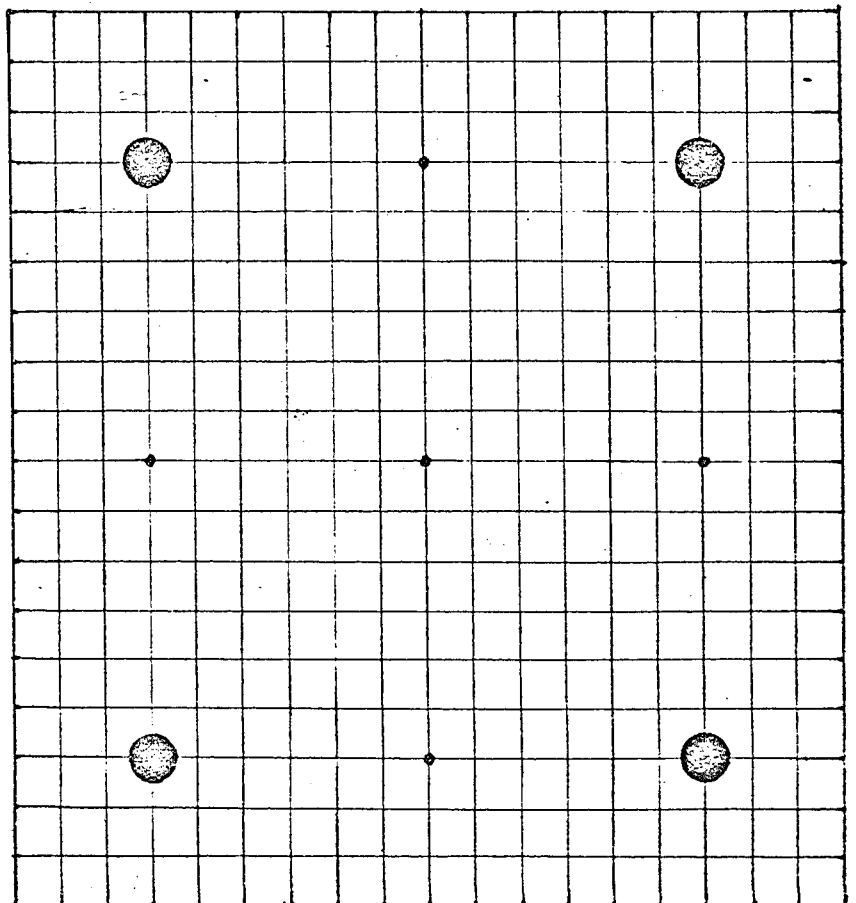


Diagramme 101

Diagramme 100

Diagramme 100

En général, en cas de prise en tenaille, le coup de kosumi 4 est un coup tiède, mais dans ces conditions ci, c'est un bon coup. La connection des blancs avec 13 est fragile, car les noirs peuvent jouer le coup a en sente. Si les blancs ne répondent pas, les noirs jouent en b, les blancs en c, les noirs en D, et alors les 4 pions blancs meurent.

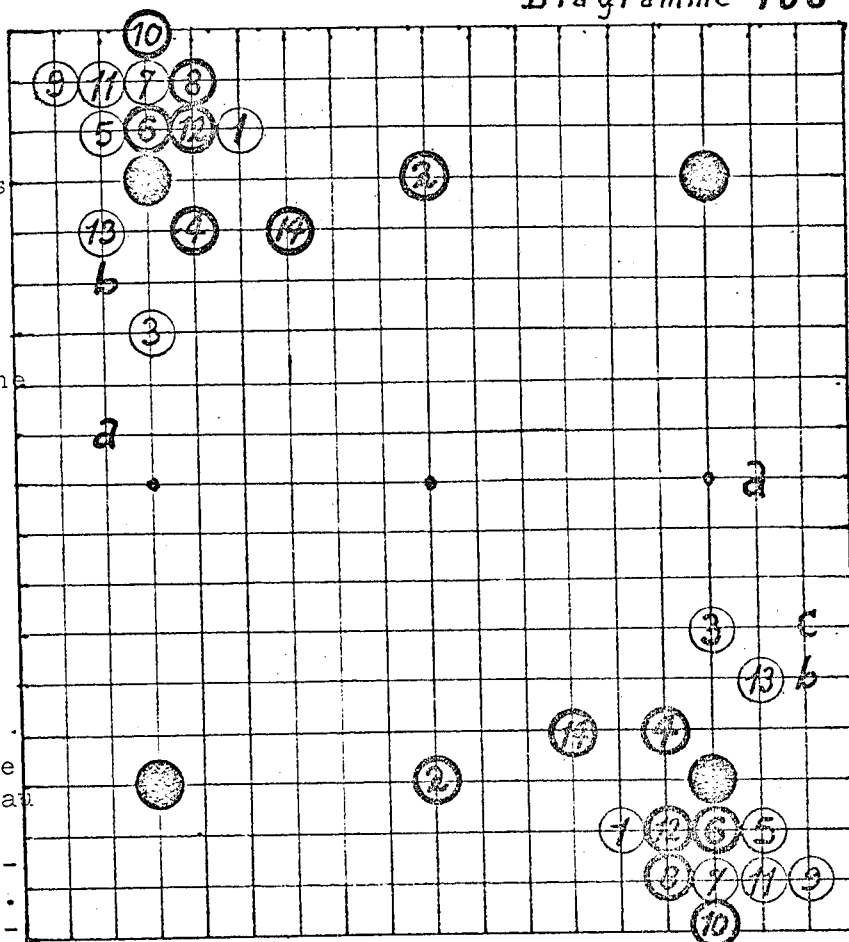


Diagramme 101

Si les blancs jouent le coup 13 de ce diagramme au lieu du coup 13 du diag. précédent, les noirs peuvent jouer en a en sente.

Si les blancs ne répondent pas, les noirs jouent en b.

Diagramme 103

Diagramme 102

Diagramme 102

Si, selon la théorie, les noirs jouent le coup 4 de tsuké contre la pierre 3, plus forte que la pierre 1, cela se réduit au joséki qui comporte beaucoup de variantes.

Nous l'avons déjà étudié.

Diagramme 103

Si les blancs jouent le coup 5 de hané par dessus, coupez en a si le schicho marche pour les noirs, sinon jouez en b.

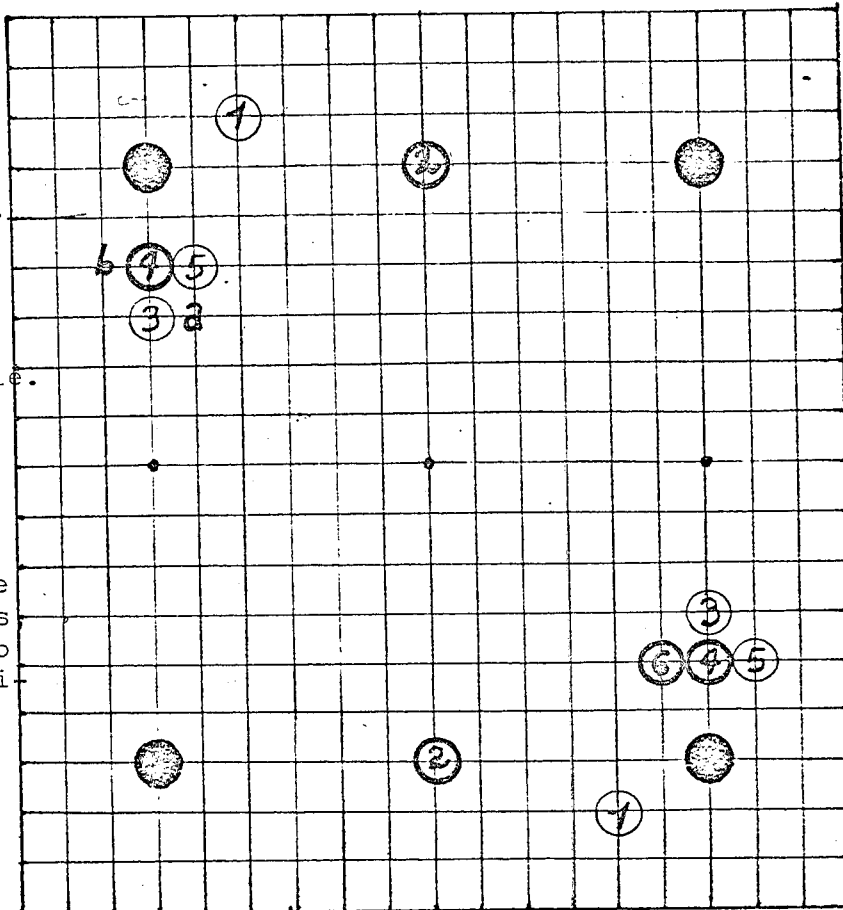


Diagramme 111

Diagramme 110

C'est un joseki "traquenard". Les noirs prennent le coin tandis que les blancs prennent l'influence extérieure.

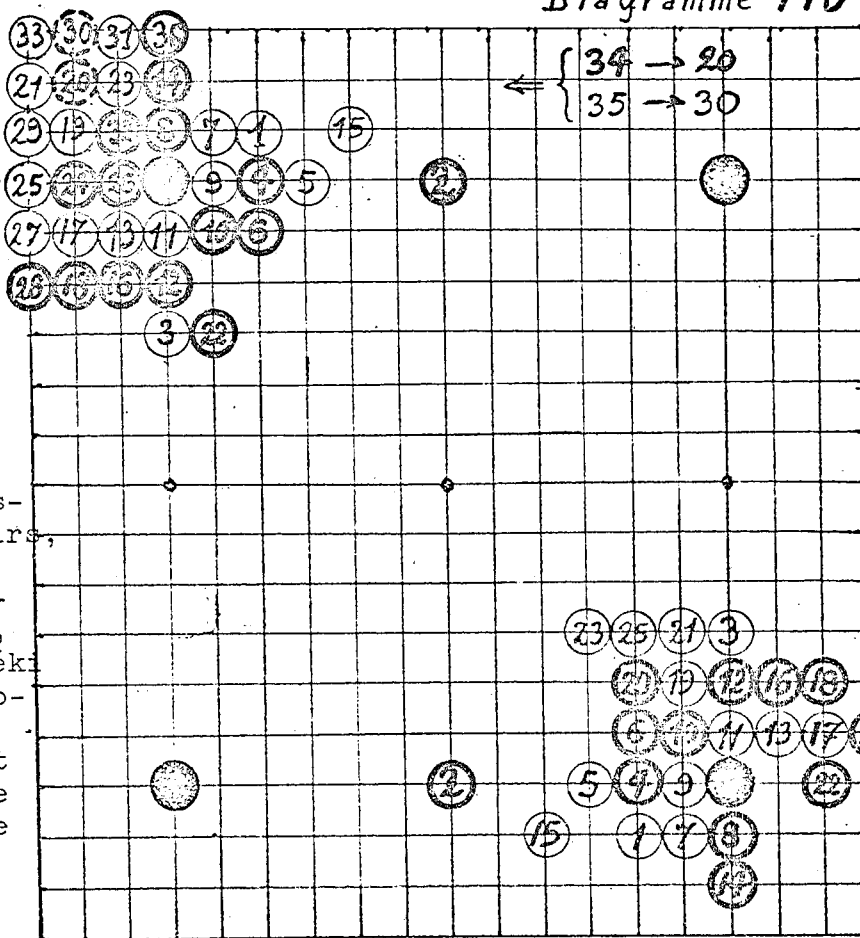


Diagramme 110

Diagramme 111

Lorsque les blancs sous-estiment la force des noirs, ils joueront le démesuré coup 21. Alors vous jouerez le coup 22. Au moins, ça laisse aux noirs le Séki ou le Ko, toujours défavorable aux blancs.

Si les blancs attaquent brutalement, que se passe-t-il ? Cette séquence, de 23 à 36, mène les blancs à la catastrophe.

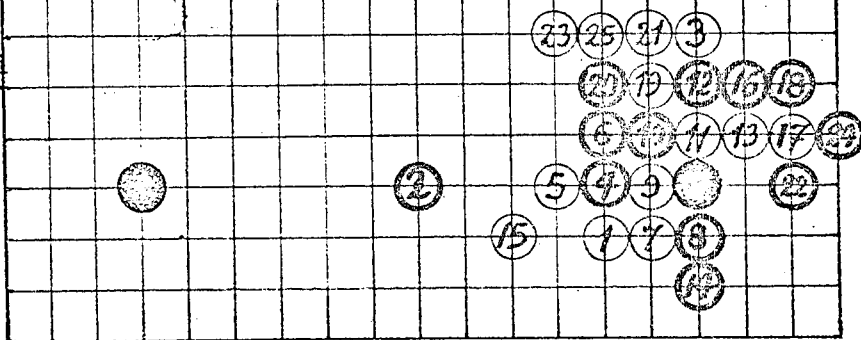


Diagramme 113

Diagramme 112

A peu près pareil que le diagramme 80.

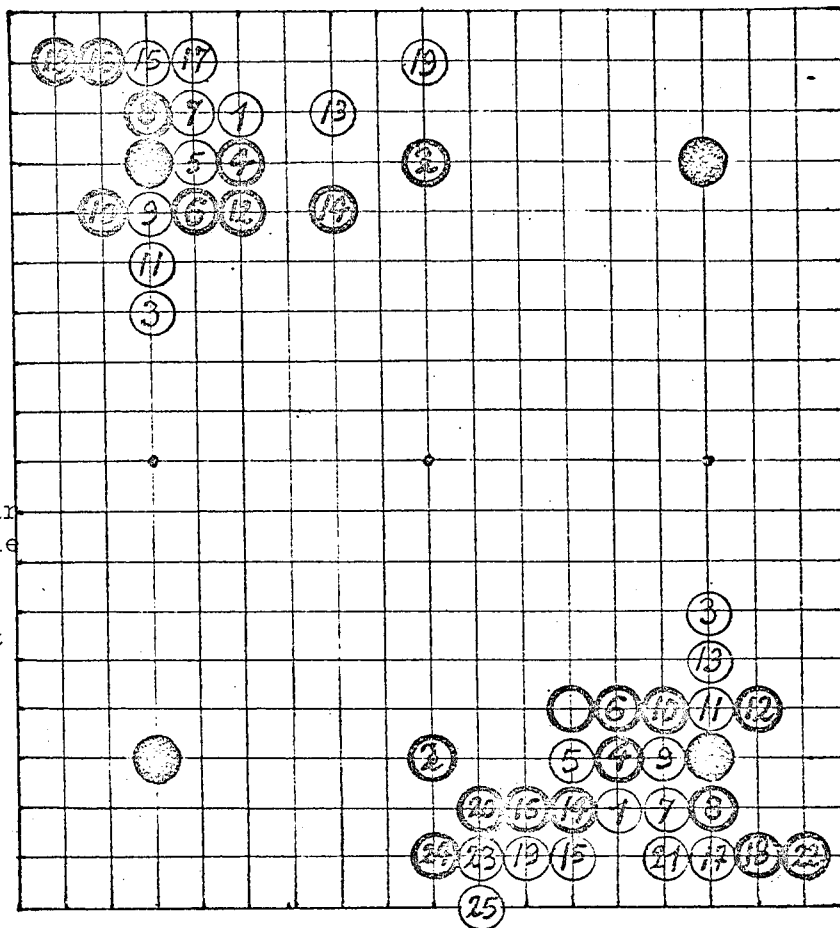


Diagramme 112

Diagramme 113

Si le schicho marche pour les blancs, ils joueront le coup 5 de Hanékomi (faire hane en rentrant dans un tobi) et ensuite couperont en 9. Cette séquence est plus favorable aux blancs que celle du diag...112.

Diagramme 121

Diagramme 120

Dans ces conditions, selon la théorie classique, le coup 6 est la meilleure réponse au coup 5. Le groupe blanc est à peu près vivant.

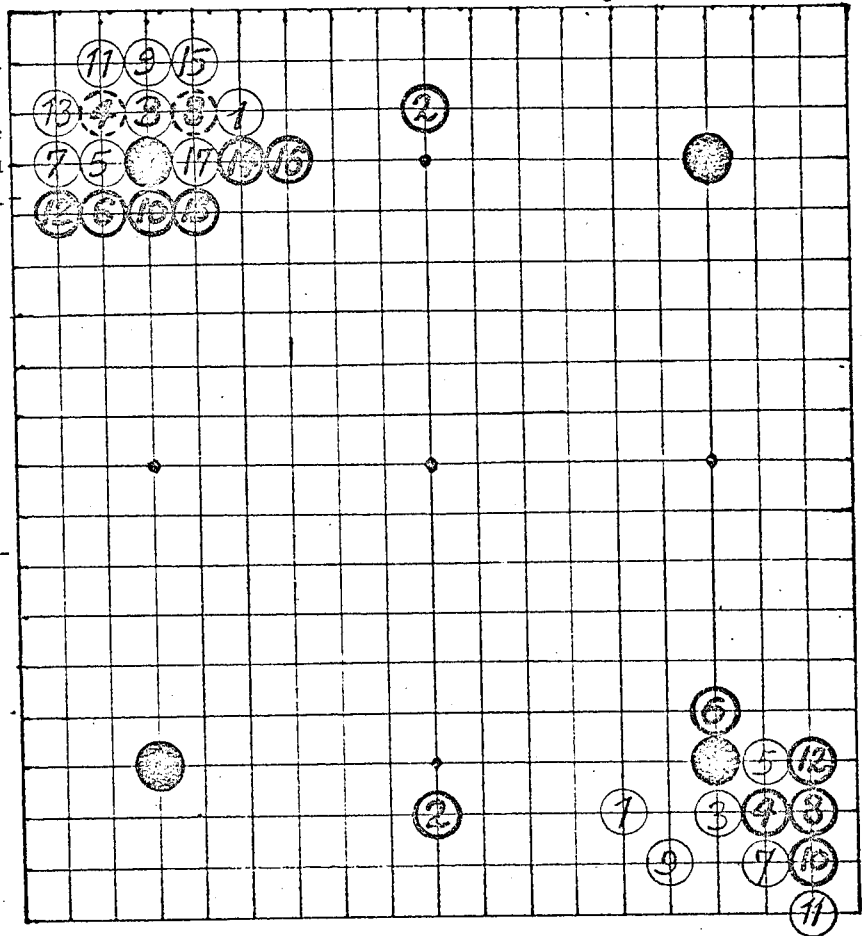


Diagramme 120

Diagramme 121

Les coups 6 et 8 sont les meilleurs. Après, connectez en 10. Le mur noir est épais et la pierre 2 est bien placée.

Diagramme 123

Diagramme 122

Lorsque les noirs attachent de l'importance au coin gauche et au côté, ils peuvent jouer les coups consécutifs 2 et 4. Lors de la coupure en 7, il faut que les noirs descendent en 8. On peut prévoir à peu près la séquence jusqu'au coup 23.

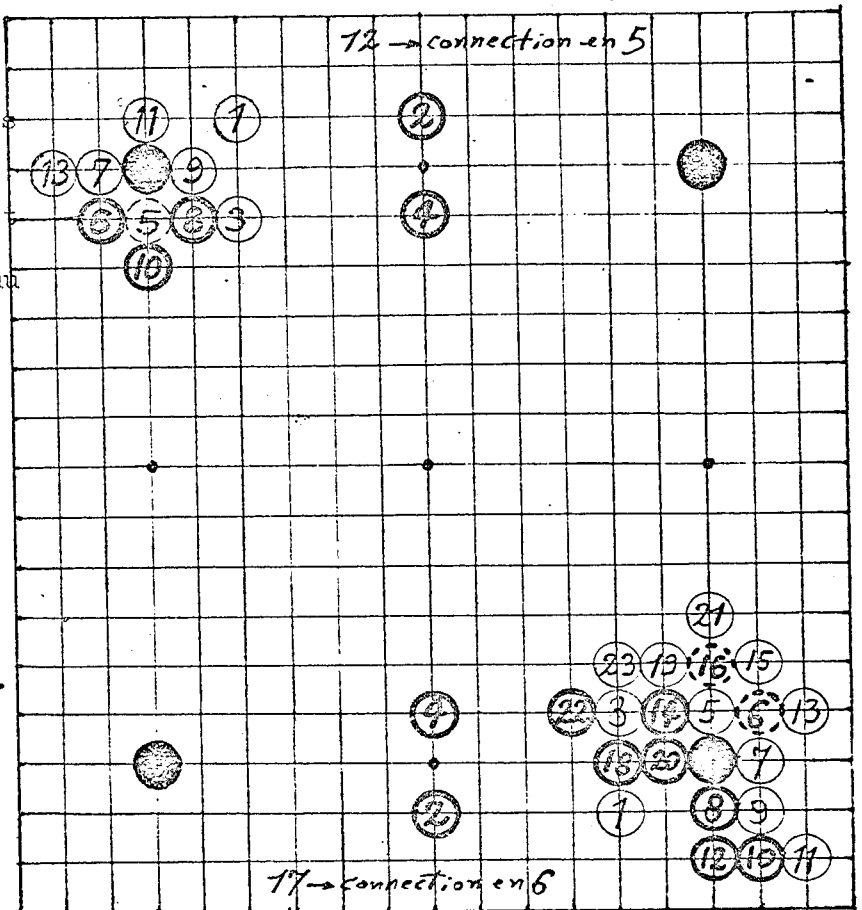


Diagramme 123

Il ne faut pas jouer le coup 8. Les noirs n'ont rien fait. Moins que rien.

Diagramme 131

Diagramme 130

En réponse à cette te-
naille, on peut jouer en 4
ou en A

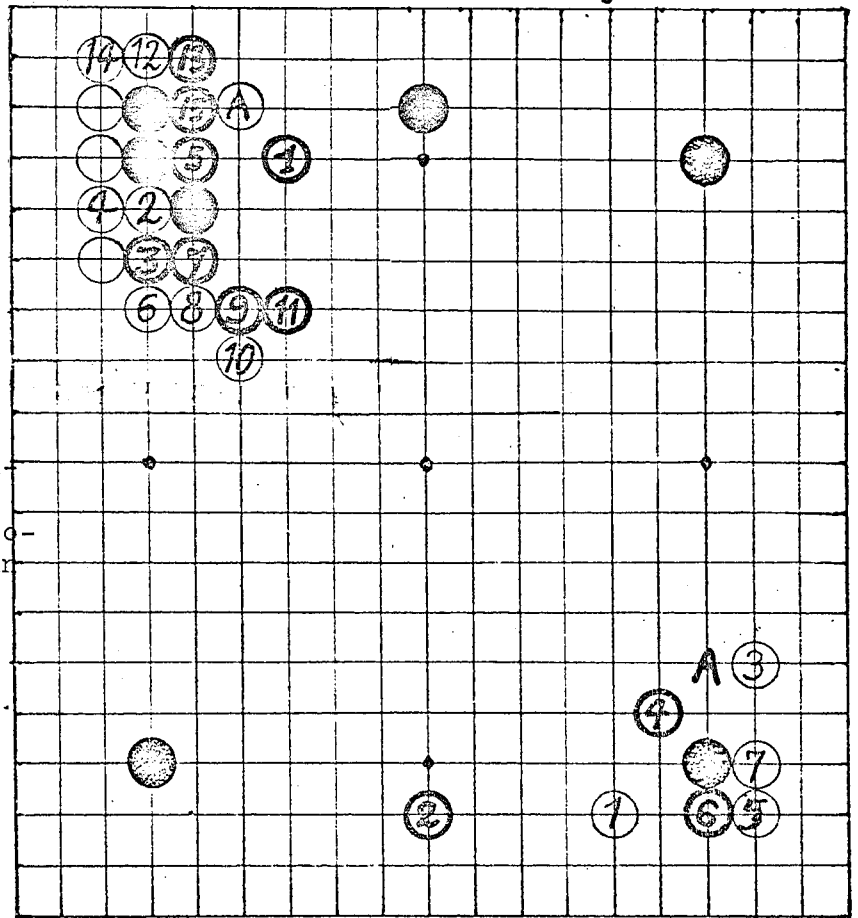


Diagramme 130

Diagramme 131

1 n'est pas vraiment mau-
vais, mais il favorise un
peu trop blanc qui tire pro-
fit de A et se construit un
mur de 2 à 10, tandis que
noir est surconcentré.

Diagramme 133

Diagramme 132

Il est bien meilleur pour
noir de sauter en 1. Blanc
ne désire pas se laisser
enfermer par un coup noir
en A et joue en 2, alors
noir 3 étend son influence
sur tout le bas du Go-ban.

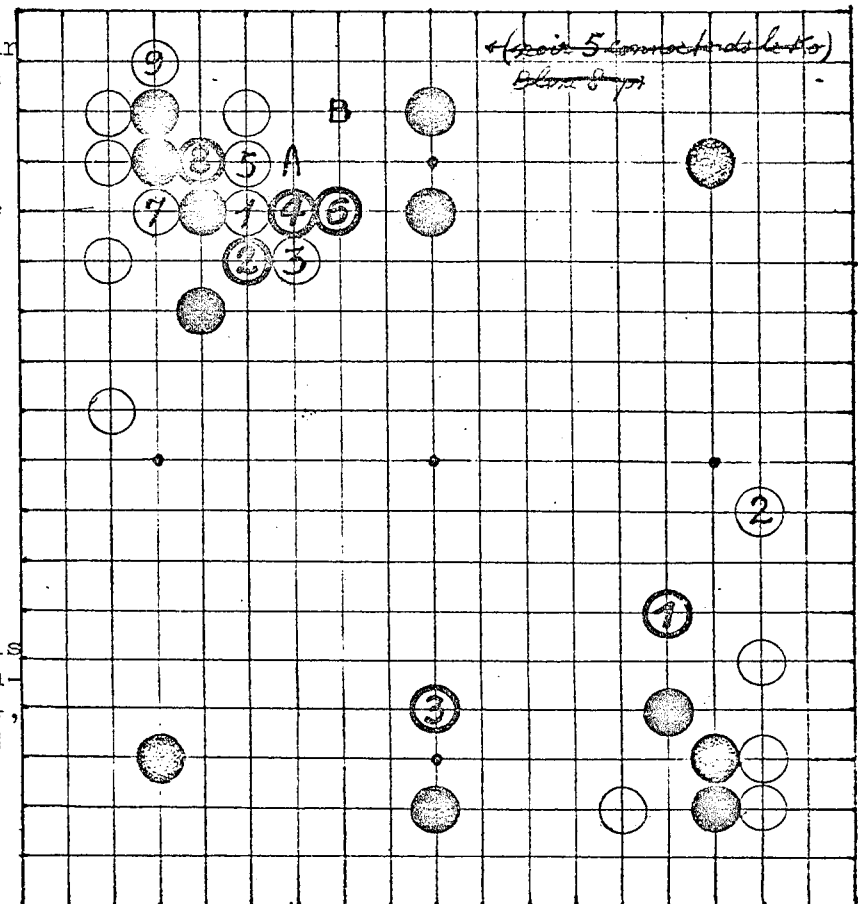


Diagramme 132

Diagramme 133

Noir n'a pas à craindre
que blanc sauve son pion
1 du diag. 130, sauf s'il
joue mal comme ici.

Il est tout aussi mauvais
de jouer 4 en 5, car on au-
ra : Bl.en A, N.prend en 4,
Bl.en 6, noir connecte en 1
et blanc joue enfin en B !

Diagramme 134

Noir 1 est correct. Si blanc essaie de sortir avec 2 : noir coupe avec 3.

La suite de la séquence conduit blanc à une forme absurbe, et il lui reste la crainte d'une pénétration en A.

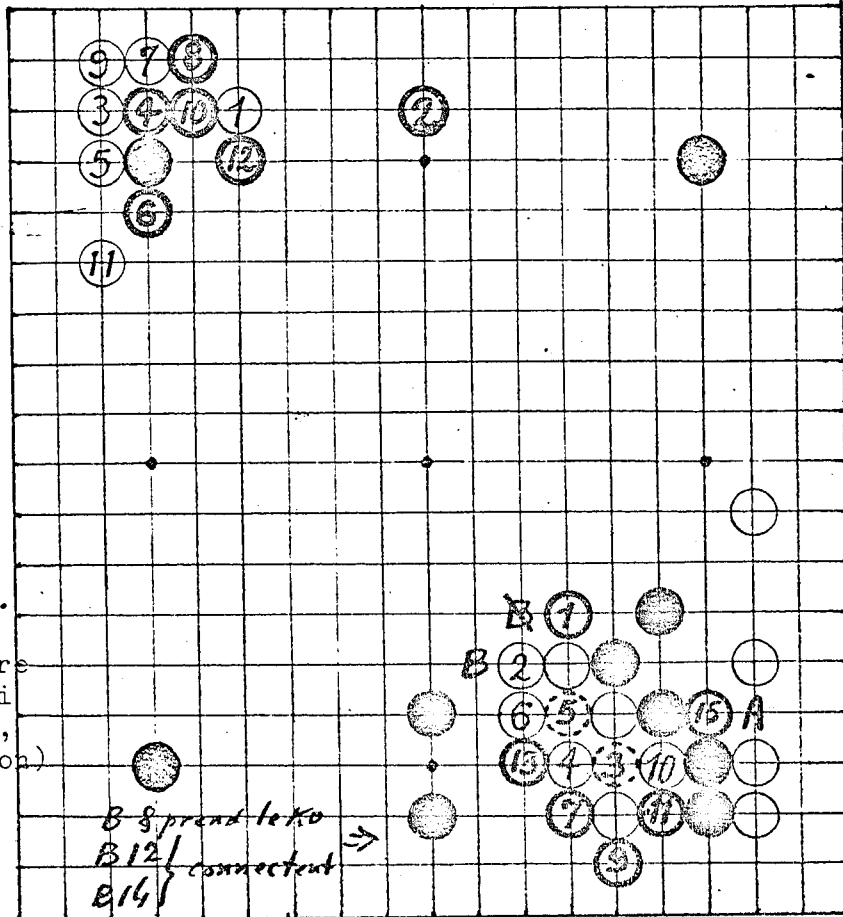


Diagramme 135

Si 5 en 7 : voir Diag.72.
Si 5 comme ici, cette séquence est joséki. La pierre 2 se trouve bien placée (si elle avait été plus proche, il y aurait surconcentration)

Diagramme

Diagramme

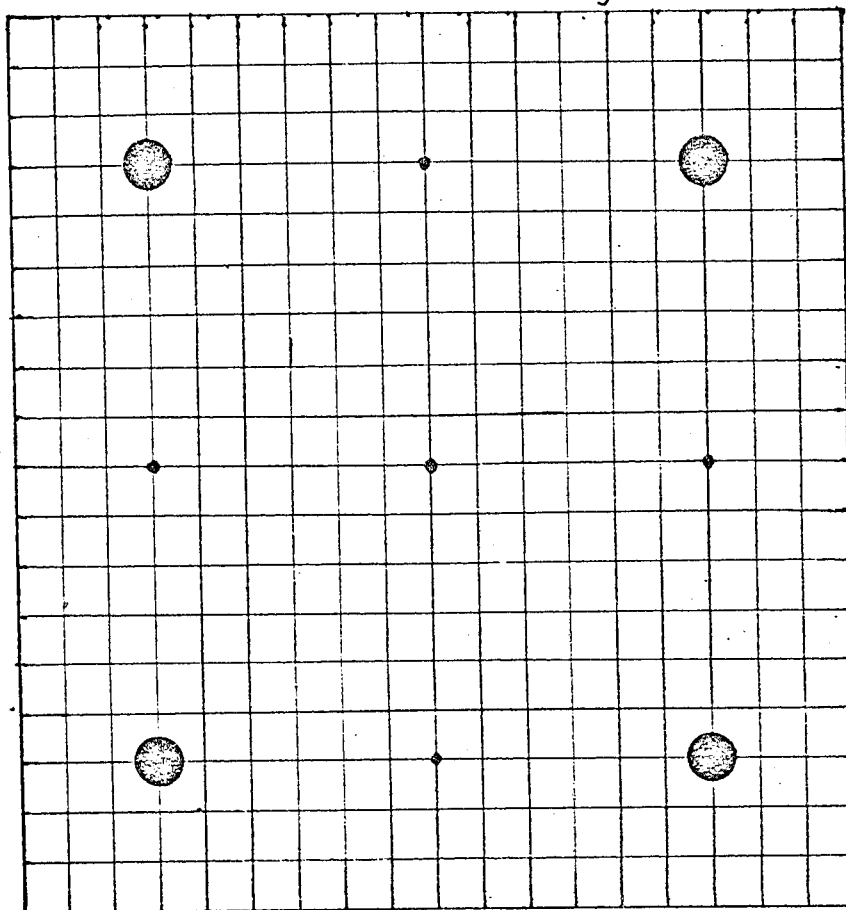


Diagramme 141

Diagramme 140

Diagramme 140

Les blancs espèrent que noir jouera son 4^o coup en 5, auquel cas il aurait répondu en a. Mais, souvent, il est nécessaire de déjouer les espérances blanches ; à la fin, 9 est pris en schicho, et souvent blanc jouera un briseur de schicho au centre ou dans le coin diagonalement opposé.

Les noirs sont en droit de jouer en b. La réponse blanche en c est obligatoire.

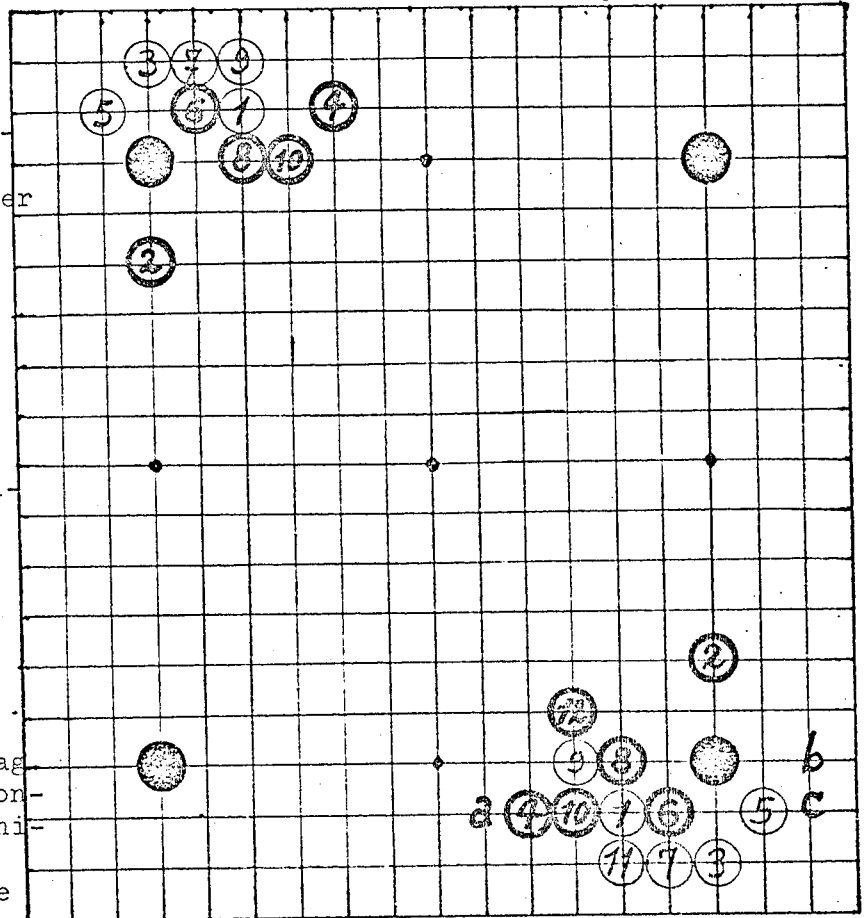


Diagramme 141

Au lieu du coup 9 du diagramme 140, les blancs doivent connecter comme ici si le schicho leur est défavorable.

Alors, noir en 10. On ne peut dire quelle est la meilleure séquence, 140 ou 141 : tout dépend de la situation globale.

Diagramme 143

Diagramme 142

Diagramme 142

Si le schicho marche pour les blancs, ils contre-attaqueront avec 7 ; les blancs prennent un pion noir par le schicho. C'est joseki.

Diagramme 143

L'attaque brutale N-2 contre B-1 est abusive, à moins que noir n'ait des projets particuliers dans la partie supérieure du Go ban.

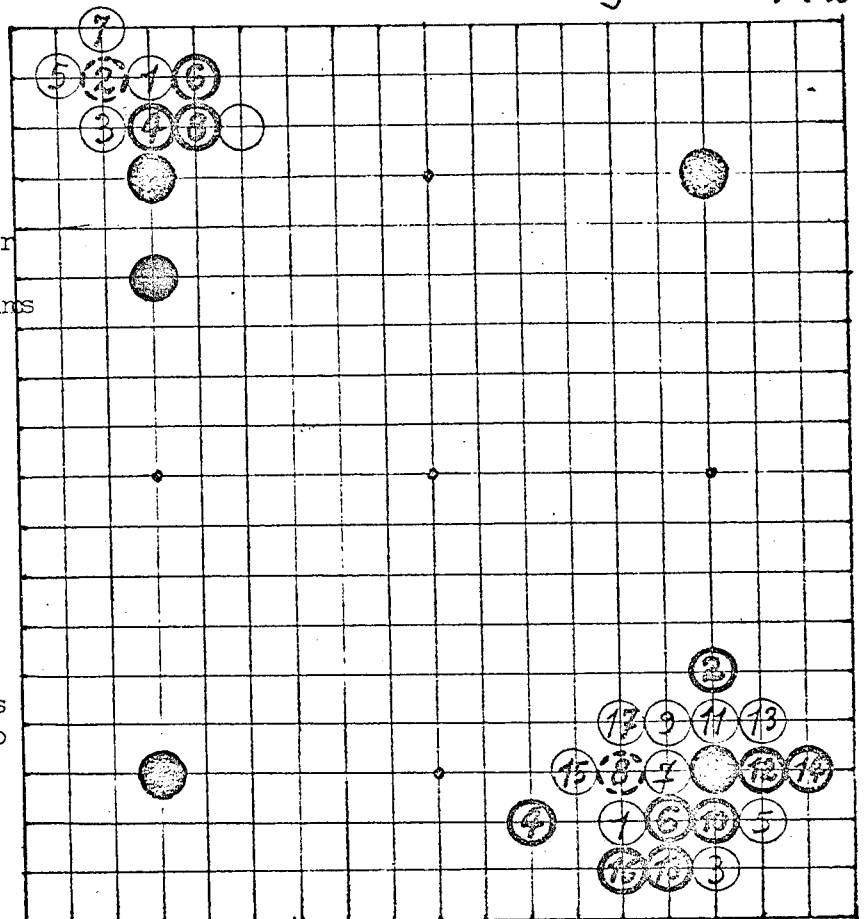


Diagramme 151

Diagramme 151

Lors du pour noir 2, faites attention : ce joseki ne marche pas pour noir.

Après le coup 13, la pierre 2 s'abîme par shibori (étreinte).

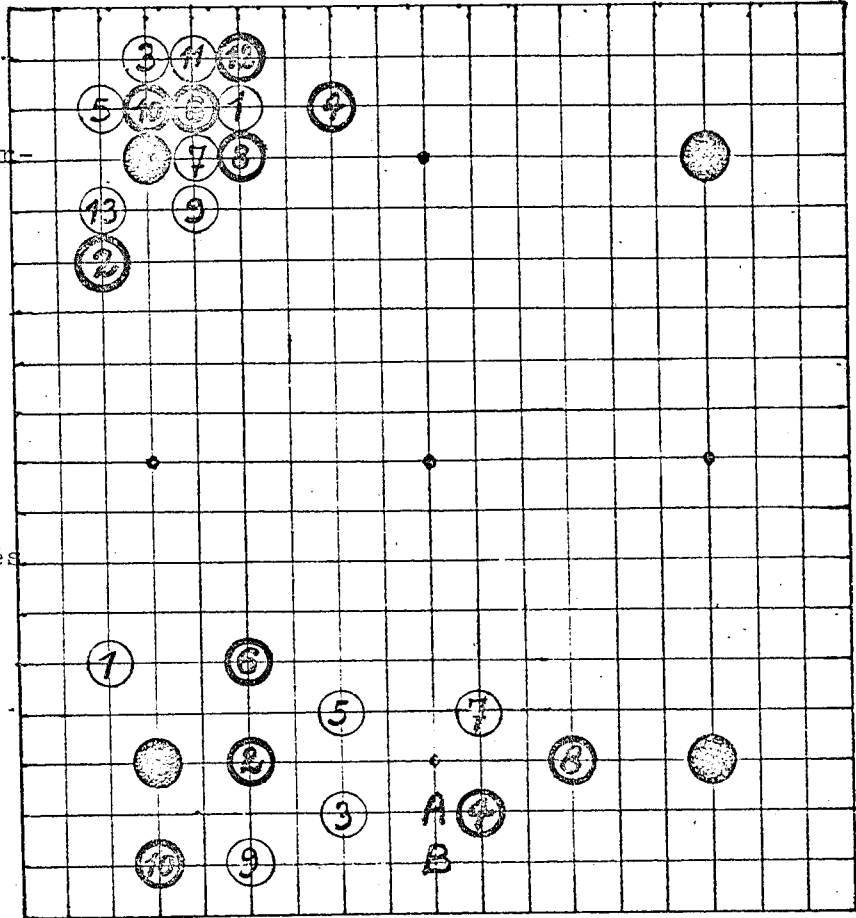


Diagramme 150

Diagramme 150

Cette séquence est normale à 4 de handicap. Après 10, le point vital est A.

Si blanc y joue son 11° coup : noir en B. S'il le joue ailleurs, noir joue son 12 en A.

Diagramme 153

Diagramme 152

Le coup noir 12 est important. Jouer le coup 18 en a n'est pas bon. Alors les blancs feront un shibori avec le coup b.

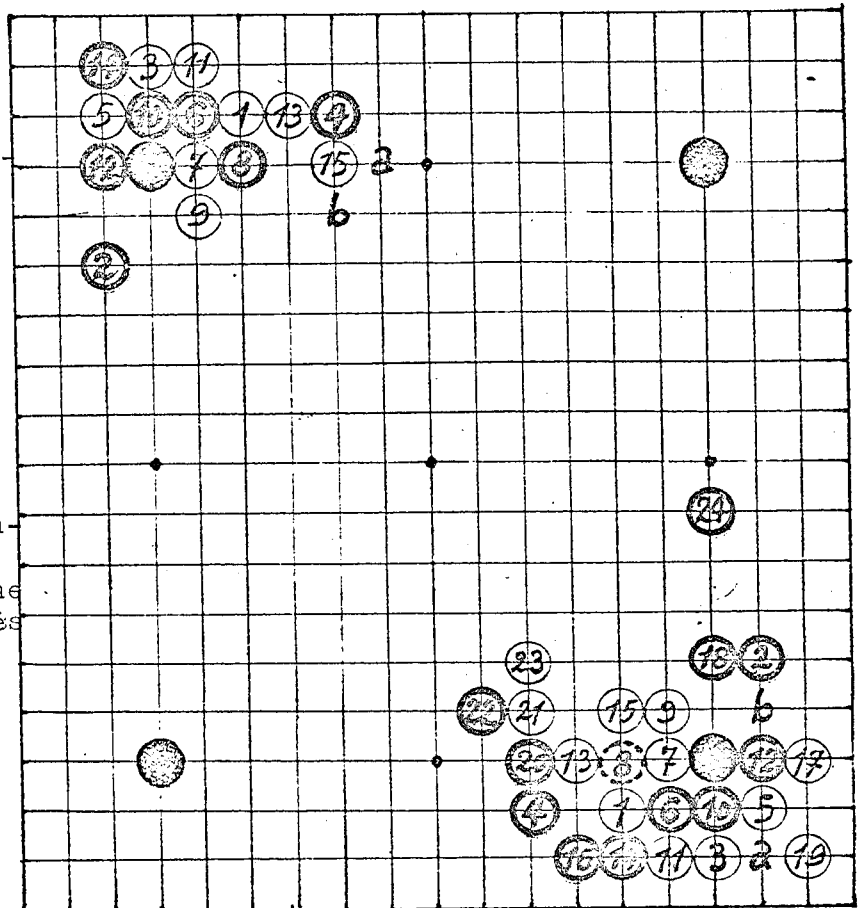


Diagramme 152

Diagramme 153

Si les blancs butent contre 4 avec 13, les noirs prennent par le coup 14 une pierre noire blanche. Après le coup 15, si les noirs jouent en a, les blancs jouent en b.

Diagramme 160

Nouveau joséki créé après la "nouvelle théorie du joséki". On joue quelquefois le coup 5 en a. b est assez gros. Pour les blancs et les noirs. Lorsque les blancs jouent en b, ne manquez pas de jouer en c ou d. On répond rarement au coup b par e.

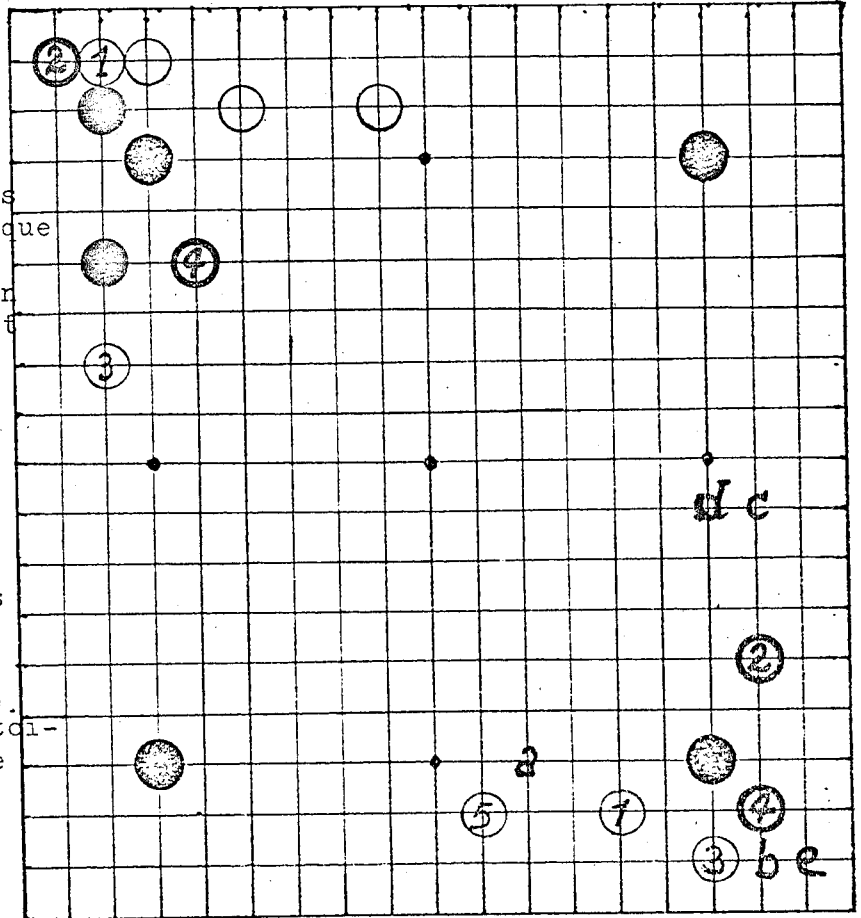


Diagramme 161

Supposons que les noirs aient pu jouer le coup 2 après B-1. Alors, les blancs jouent 3 en senté, car le coup 4 est obligatoire pour les noirs. Que se passe-t-il si les noirs n'y jouent pas ?

Diagramme 163

Diagramme 162

Diagramme 162

Le coup 2 est le meilleur contre 1. 4 est té-suji. Il n'y a pas de choix jusqu'au coup 11. Après, les noirs sont obligés de couper en a. C'est un grave problème de shicho. Si les blancs jouent le coup 7 en a, les noirs bloquent en 7, et alors les 4 pierres blanches sont déjà mortes.

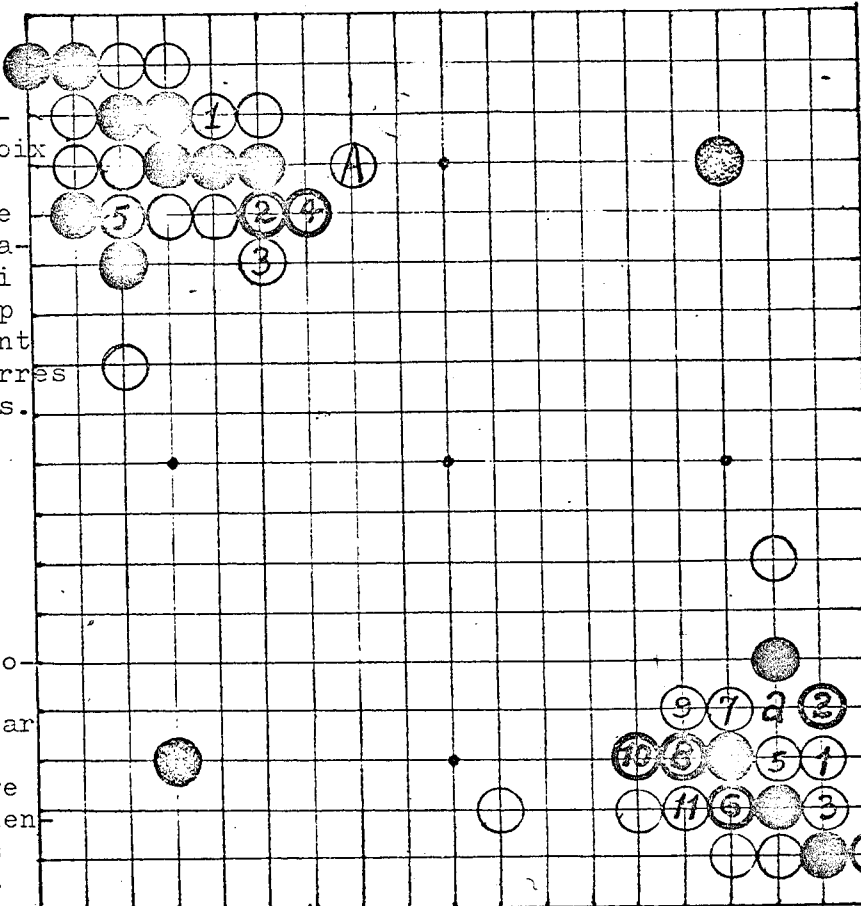


Diagramme 163

Lorsqu'il y a le pion blanc A, la situation globale sera plus catastrophique pour les noirs, car même si ceux-ci jouent 2 en 5, le shicho se dirige vers le côté. Cette séquence a été trouvée par les professionnels contemporains.

Diagramme 171

Diagramme 170

Diagramme 170

Joseki classique. Le coup 18 est important. Le coup 21 est obligatoire. Si le shicho ne marche pas, jouez le coup 22 en a. La phase actuelle du combat n'est pas bonne pour les blancs dans ce coin:

→ Si les noirs vont tuer les blancs par le coup 18, ils tomberont dans un traquenard.

Diagramme 171.

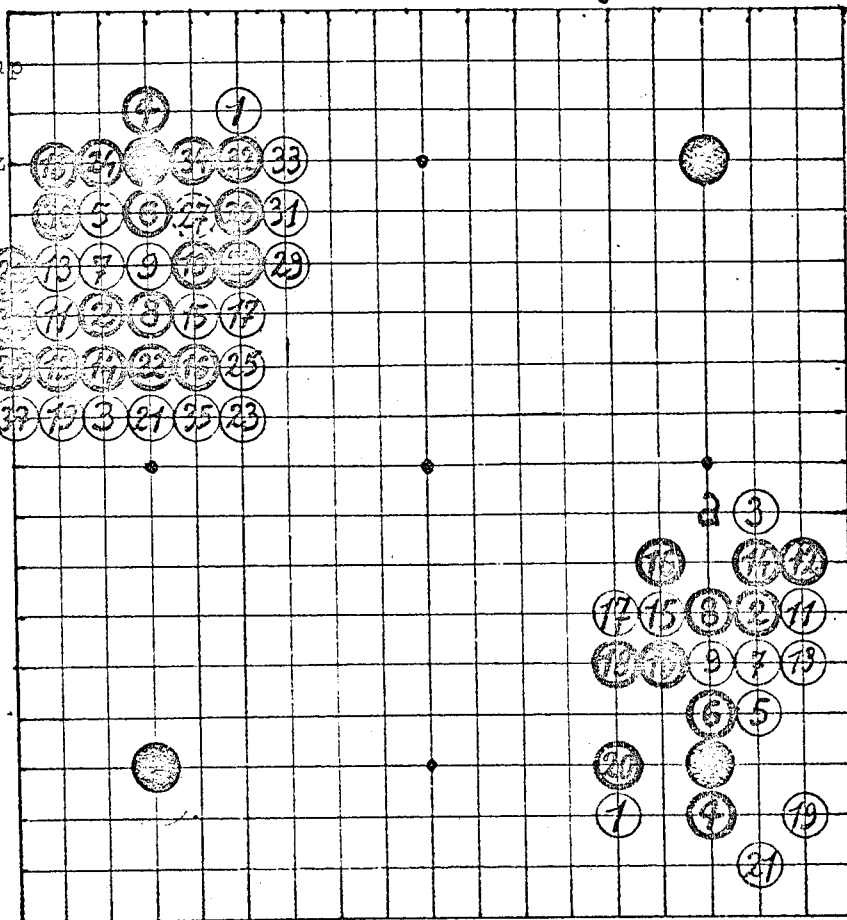


Diagramme 173

Diagramme 172

Diagramme 172

3 en 7 est mauvais, 3 en 4 possible (puis noir en 3, Blanc en 5). Après le coup 2, si les blancs pénètrent immédiatement au sansan, on aura un joseki classique.

Les noirs sont en droit de jouer en a. Si les blancs jouent le coup 7 en 11, jouez en b. Si les noirs répondent par 12, les blancs auront la vie en sente.

Diagramme 173

Lorsqu'il y a un pion blanc A déjà joué, les noirs doivent jouer le coup 2 en a ou 12. Sinon, après la pénétration des blancs au sansan, il ne reste au noir que la peau et les os. De plus, b est un point vital de la formation noire.

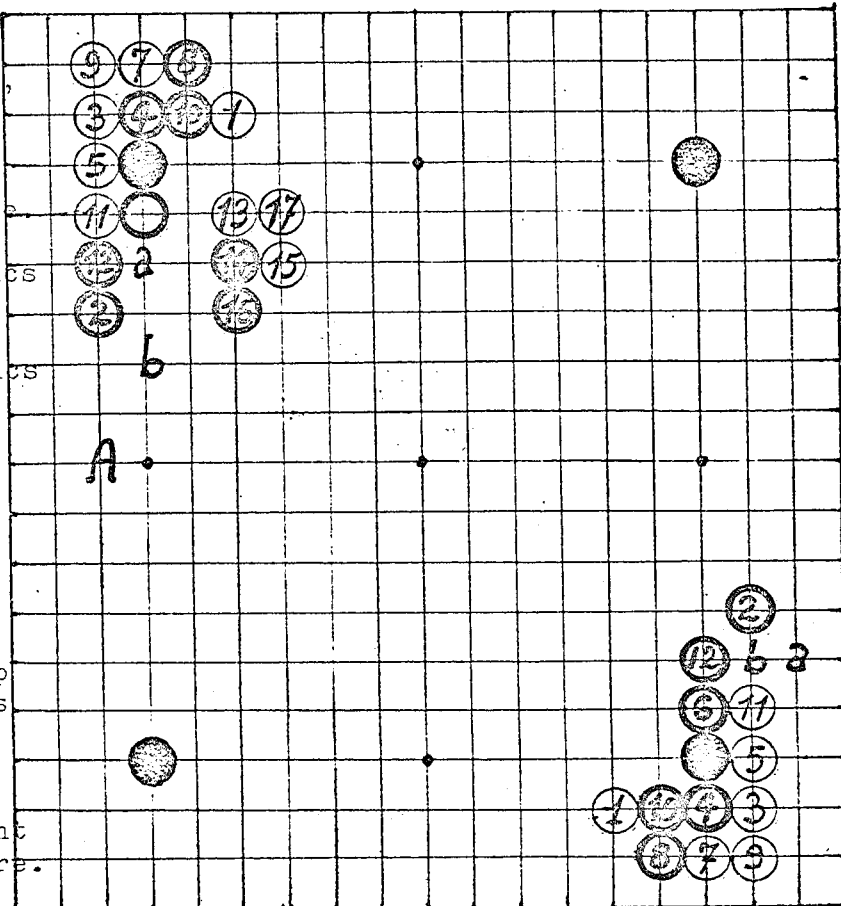


Diagramme 181

Diagramme 180

Diagramme 180

Si le coup noir 4 est justifié dans le cas où 1 est joué en A (car dans ce cas blanc doit rajouter un coup en B après 6) il est mauvais ici (blanc a le sente) : 4 en 3 !

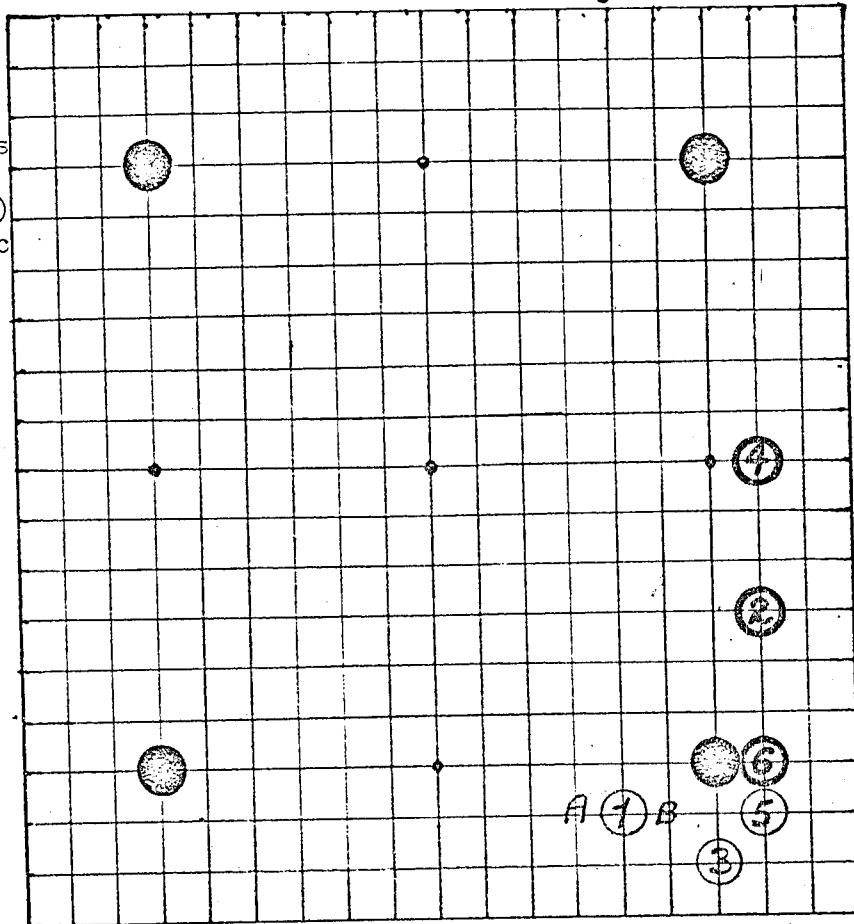


Diagramme 181

Diagramme 183

Diagramme 182

Diagramme 182

Le coup 3 est une mystification. La meilleure réponse est 4. Si blanc 5, étendez doucement jusqu'à 6.

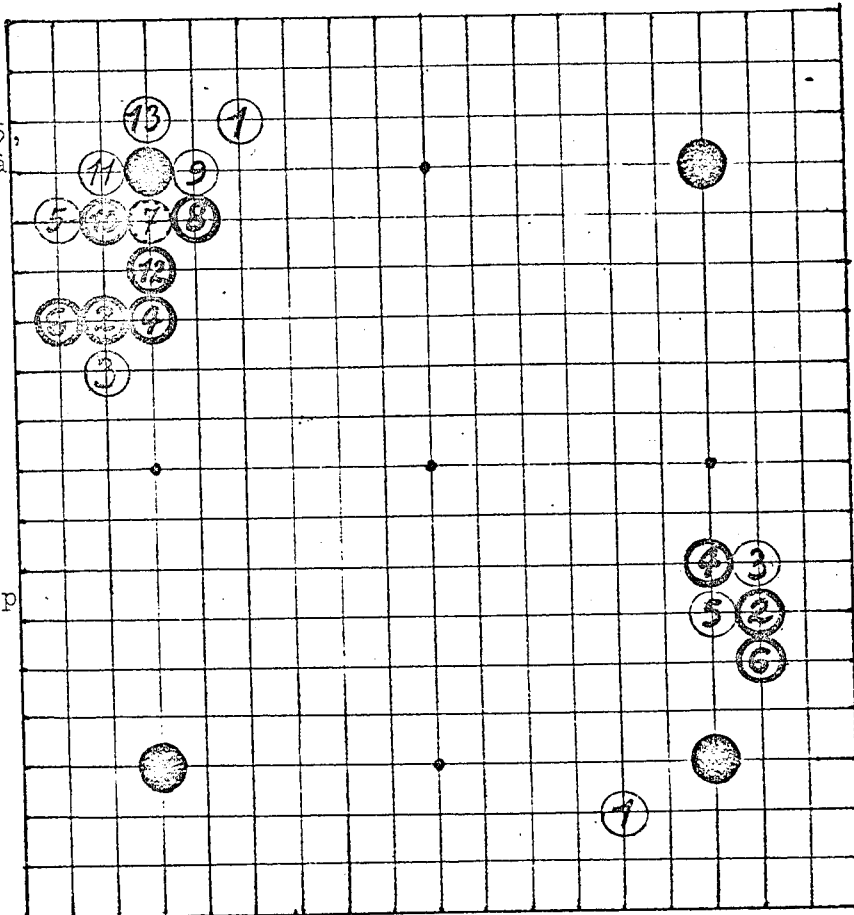


Diagramme 183

La séquence jusqu'à 13 constitue un joseki de traquenard. Jouer le coup 8 en 11 est le meilleur moyen de l'éviter !

Diagramme 191

Diagramme 190

C'est le joseki le plus classique. Le coup 8 en a serait trop "surconcentré". Si blanc en A, noir en B, puis Bl. en a et noir en C.

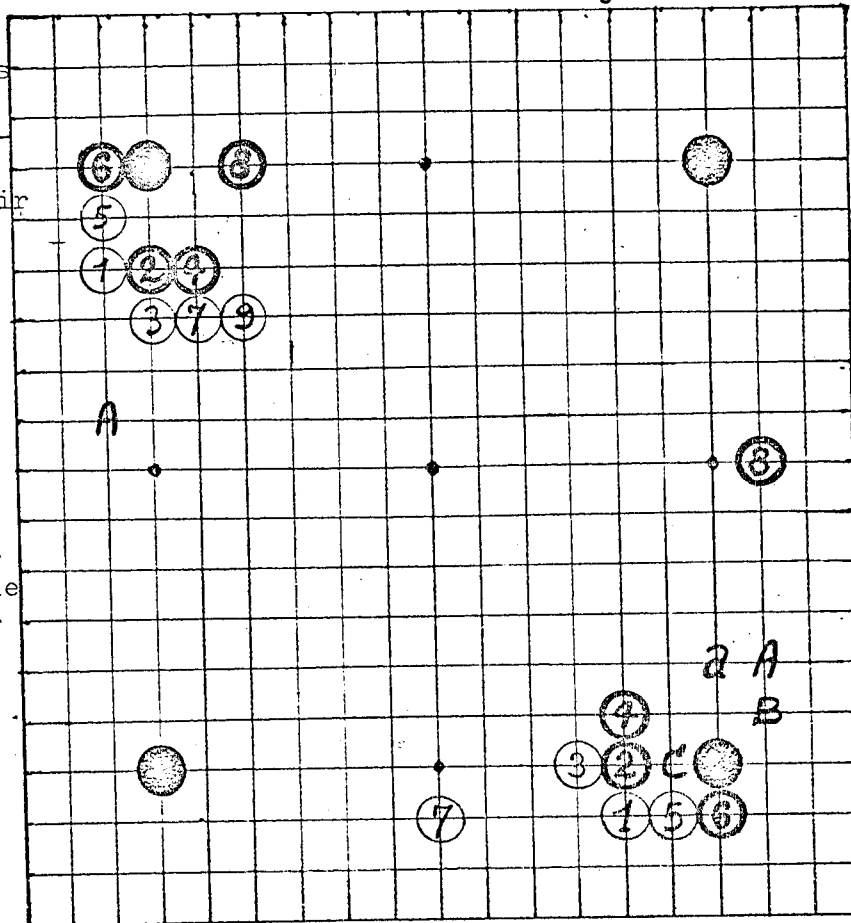


Diagramme 190

Diagramme 191

Le coup 8 est débile et 9 occupe un point vital qui donne à blanc une vaste influence. Il fallait jouer noir 8 en 9, alors blanc joue son 9° coup en A et noir peut alors jouer son 10° coup en 8.

Diagramme 193

Diagramme 192

Si blanc pénètre en 1, la séquence qui suit montre la vanité de ses prétentions. Voyez de même le diag. suivant.

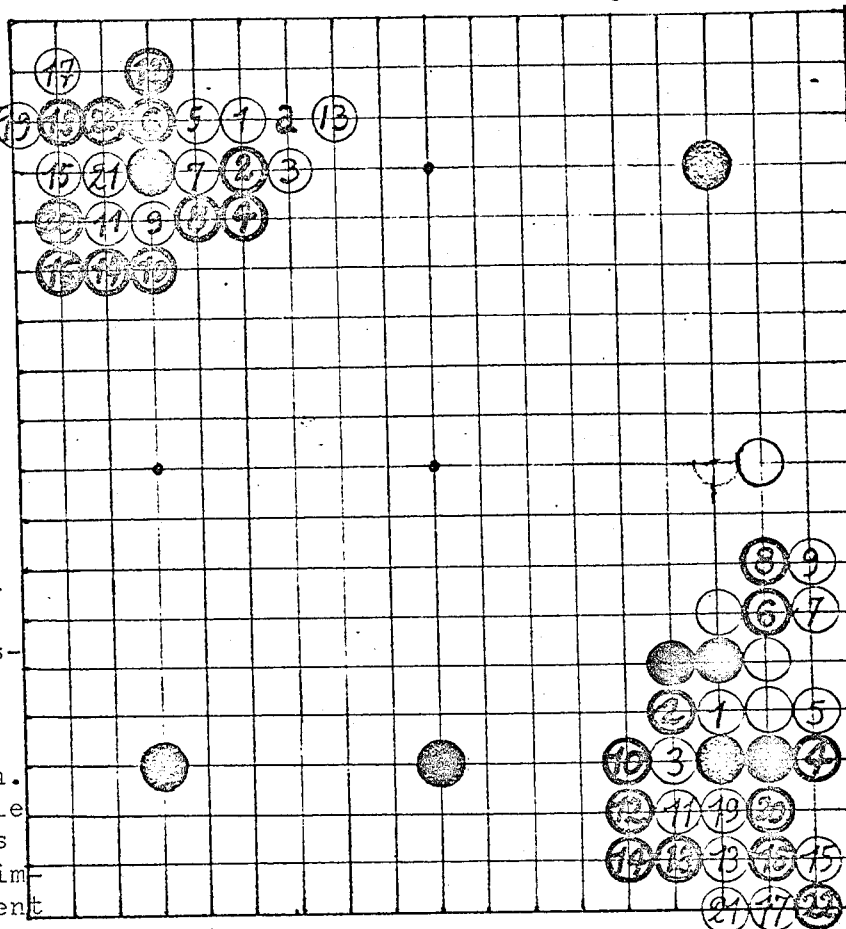


Diagramme 192

Diagramme 193

Sans supprimer la faiblesse en a, sortir et couper en 9 est extrêmement brutal et grossier.

Le coup 15 est une mystification. 16 est un coup calme et efficace.

Le coup 19 est aussi un coup de mystification.

Si les blancs jouent le coup 21 en 22, les noirs prennent les deux très importants pions et laissent

vivre en gote les blancs dans ce coin.

Diagramme 201

Diagramme 200

Diagramme 200

Lors du coup blanc, les noirs coupent en 8. Si les blancs attaquent en 9, la séquence jusqu'à 17 est inévitable. Et puis les noirs jouent en 18. C'est justement ce que voulaient les noirs. La forme blanche est surconcentrée. Quand-même, selon Mr Nobuaki Mauts, 9° dan, on ne peut pas dire nettement que ce ne jouable pour les blancs : ils sont solides, et le territoire ne noir n'est que potentiel. Mais sa pré-tention ne semble pas orthodoxe.

Diagramme 201

Si les blancs répondent à 8 par dessous, que se passe-t-il ? Assez marrant !
Pas de choix jusqu'à 17.

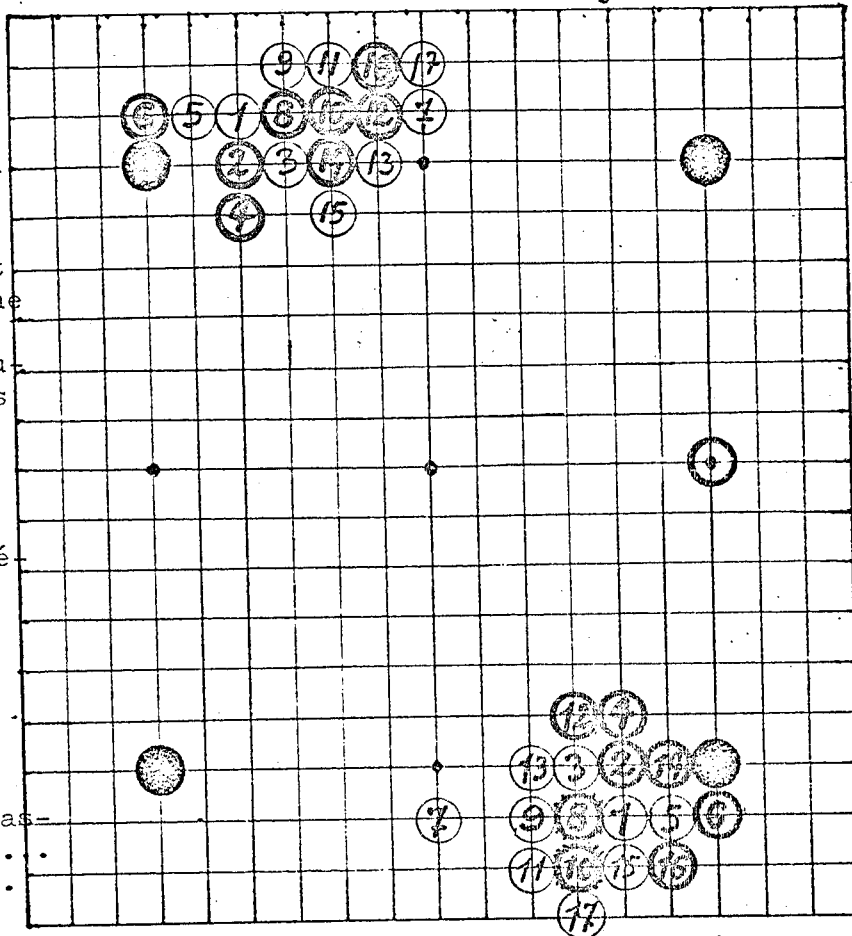


Diagramme 203

Diagramme 202

Diagramme 202

Et Si les noirs descendent audacieusement en 1 ?..2 !
Après 3, connecter en 4.
Le schicho ne marche pas pour noir à cause de la pierre 2. Sans cette dernière, 4 serait catastrophique pour les blancs.
Donc, la descente n'est pas possible pour noir.

Diagramme 203

Les blancs et les noirs ont fait le maximum.

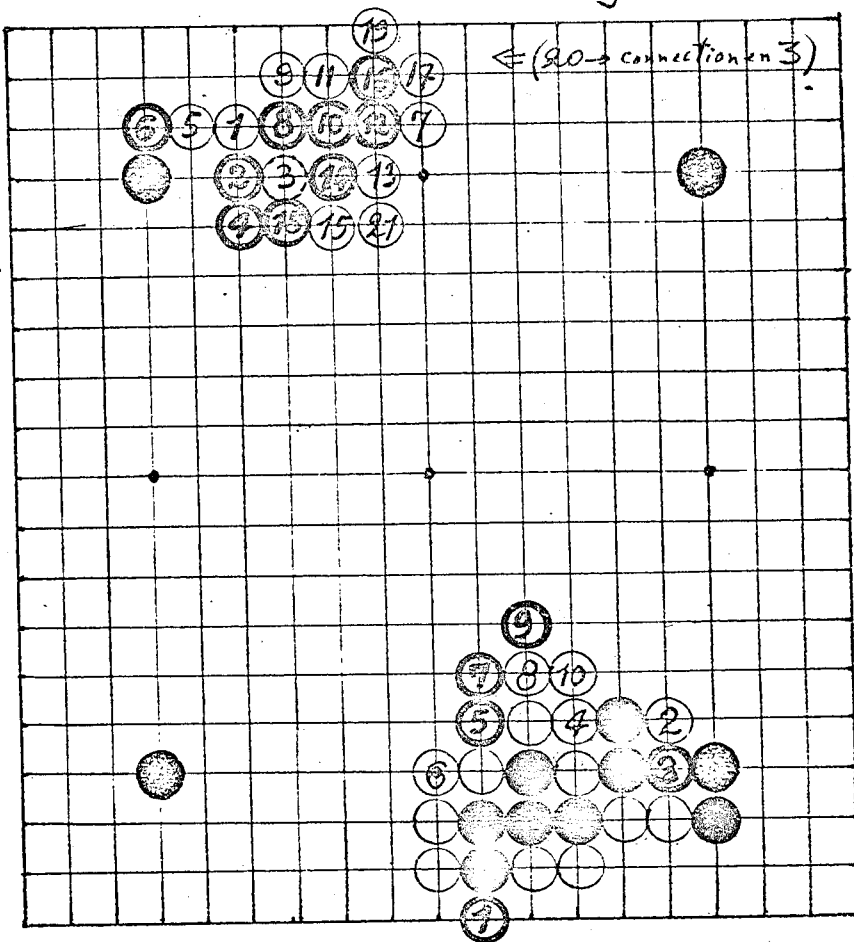


Diagramme 211

Diagramme 210

Diagramme 210

Lors du coup 3, si les noirs coupent en 4, que se passe-t-il ? Le coup 5 est un tésuji. Le résultat à l'issue du coup 20 dépend de la situation globale.

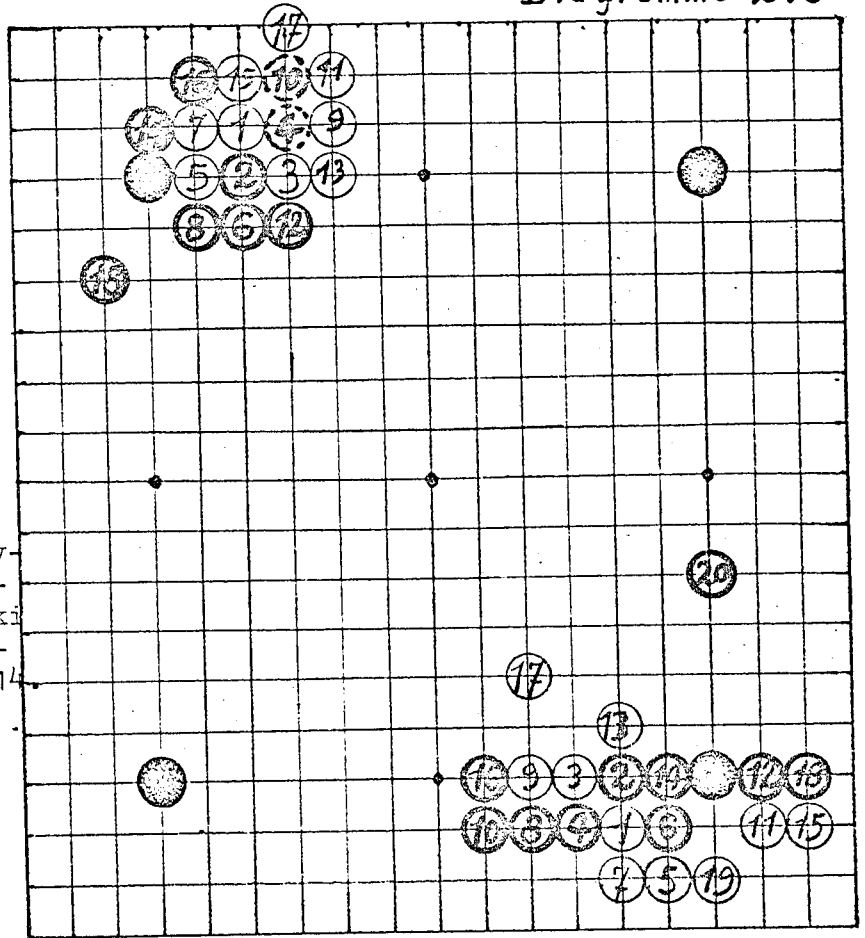


Diagramme 211

Les coups 5 et 7 sont typiquement banals et médiocres. C'est aussi un joseki classique. Les blancs doivent jouer le coup 11 en 14.

Diagramme 213

Diagramme 212

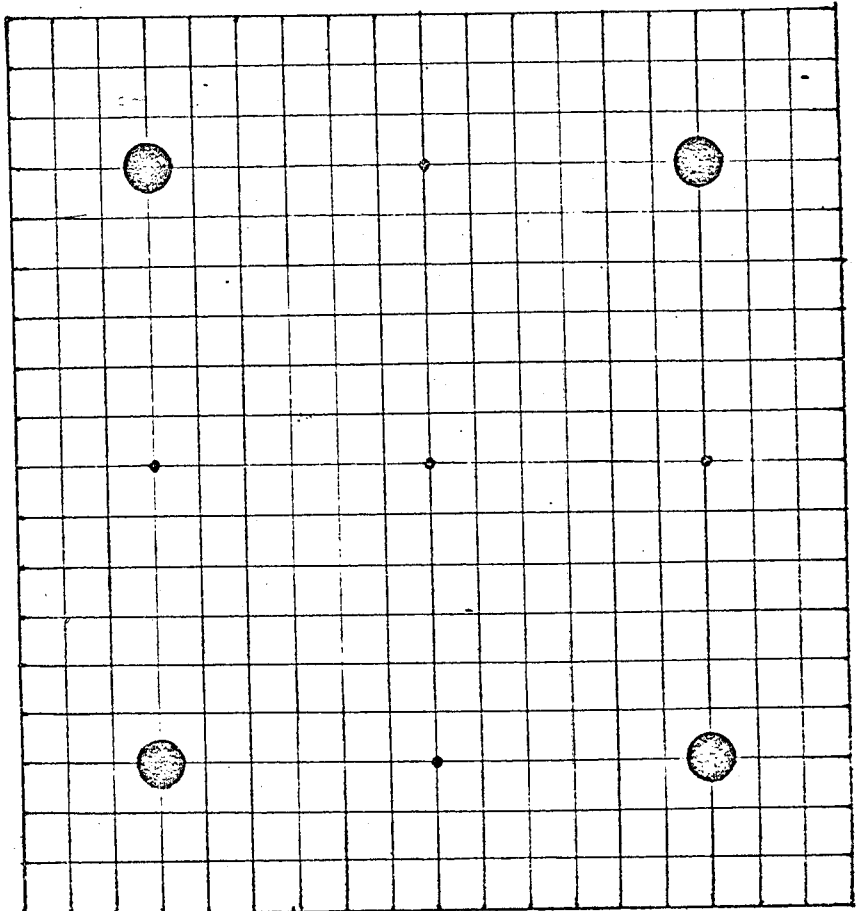


Diagramme 221

Diagramme 220

Diagramme 220

Voir Diag.63

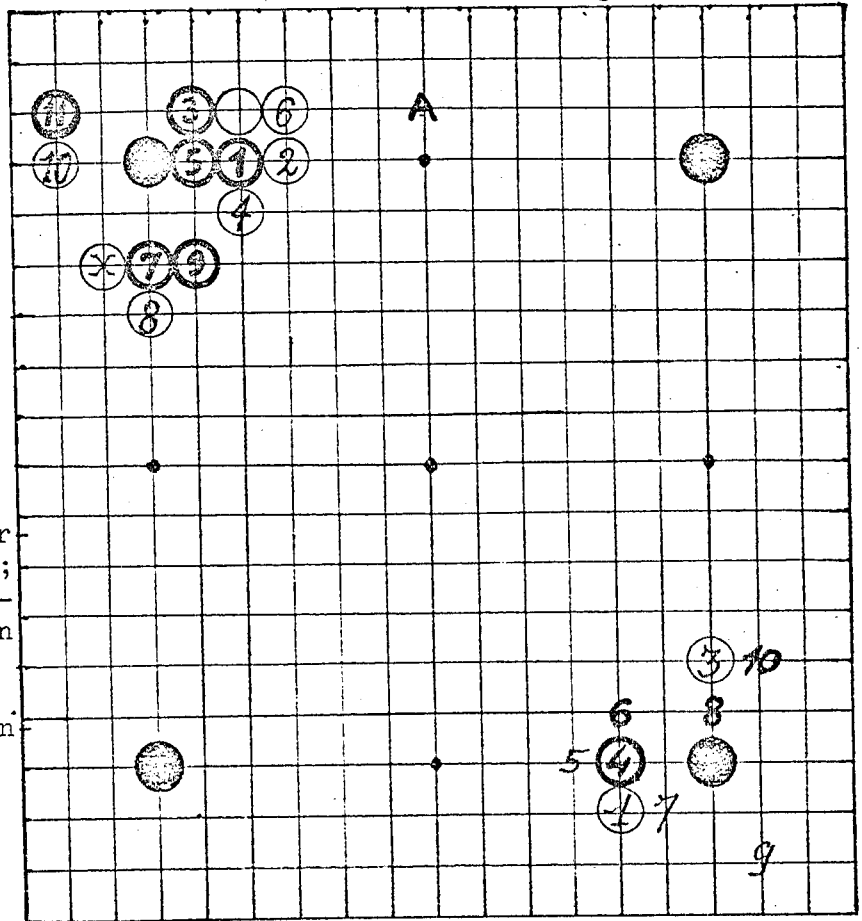


Diagramme 221

Il faut attaquer la pierre blanche la plus forte ; si, par exemple, il y a une pierre blanche en A, on joue comme ici, s'il y a une pierre noire en A, on attaque l'autre pierre blanche X.

Diagramme 223

Diagramme 222

Diagramme 222

Qu'est-ce qui se passe si les noirs ne répondent pas au coup blanc 1 ?

Comparez avec le diagramme suivant.

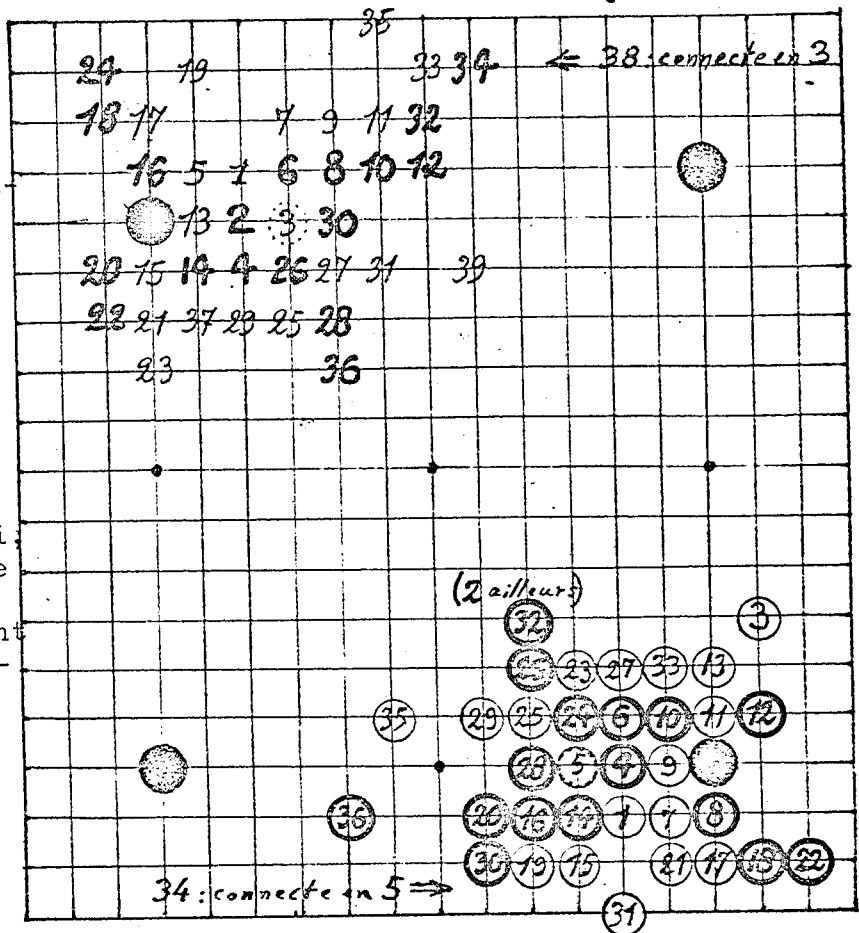


Diagramme 223

Cela aussi est un joseki quand les blancs jouent le coup 1 contre la pierre noire au mokuhashushi (point 3 - 5). dans ces deux diagrammes se trouve le même tesuji.

Diagramme 225

Diagramme 204

Diagramme 204

Hasami par double ikken tobi.

Le hasami le plus sévère est formé des deux pions blancs Y contre l'étoile noire. Cela se fait normalement lorsque se produit un kô dans le coin diamétralement opposé.

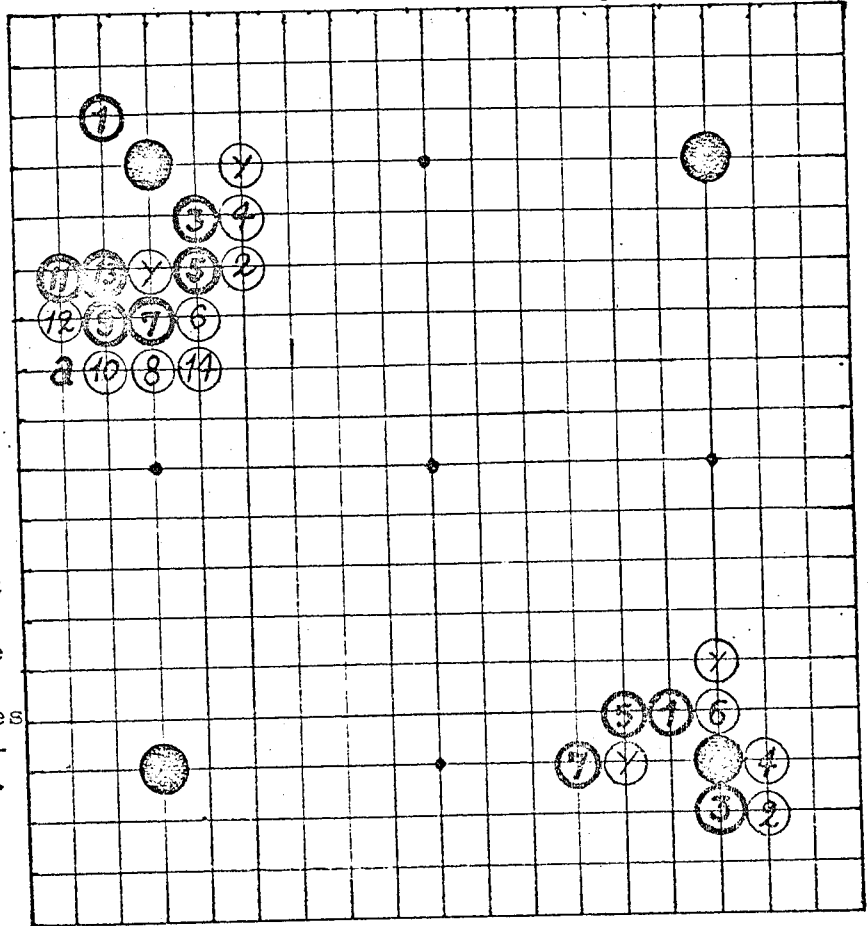


Diagramme 225

Même Hasami.

Jouer le coup 2 en 3 est une bêtise, parce que les noirs sont vivants dans ce coin. La séquence du 5 au 14 n'est pas bonne pour les noirs. Il ne faut pas connecter en a au lieu de 14.

Diagramme 227

Diagramme 226

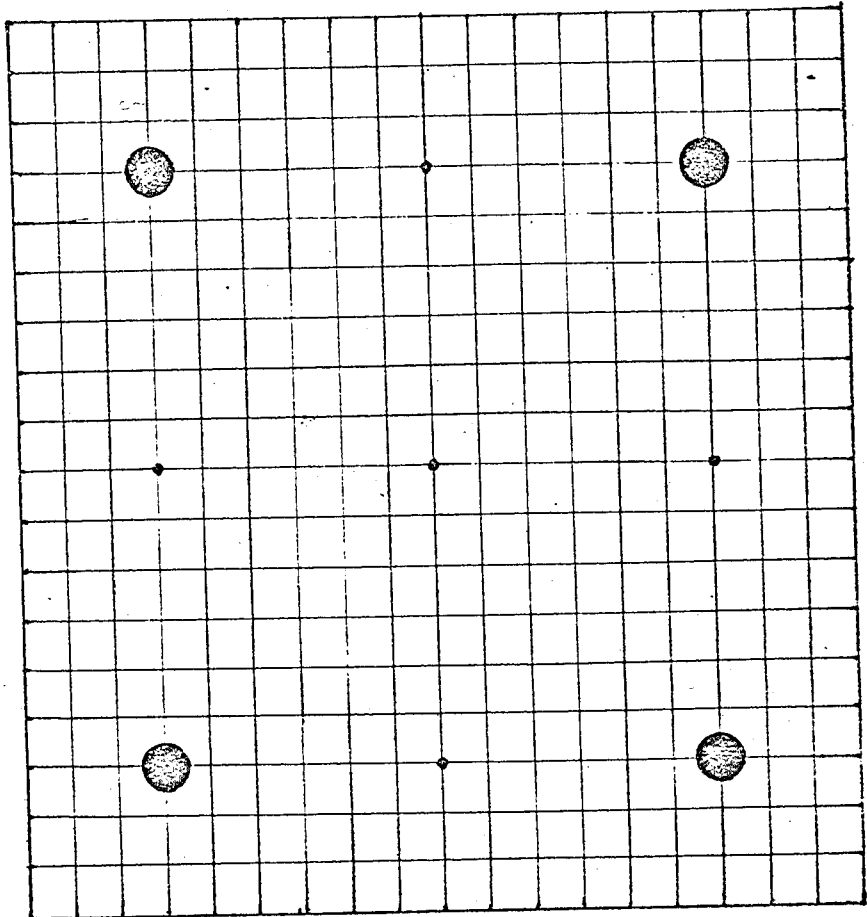


Diagramme 231

Diagramme 230

Içi, 2 est correct, et noir 4 arrête blanc, et de plus oblige ce dernier à se renforcer avec 5, afin d'éviter une invasion en A. Par contre, si blanc 2 en B, 2 est mauvais car 5 ne serait plus indispensable, et blanc garderait alors le sente.

Diagramme 231

Si les blancs ne répondent pas au coup noir 4, jouez le coup noir en 6.

Le pion blanc 3 n'est pas sauvable, mais il faut choisir globalement le moment propre pour jouer 6.

Diagramme 230

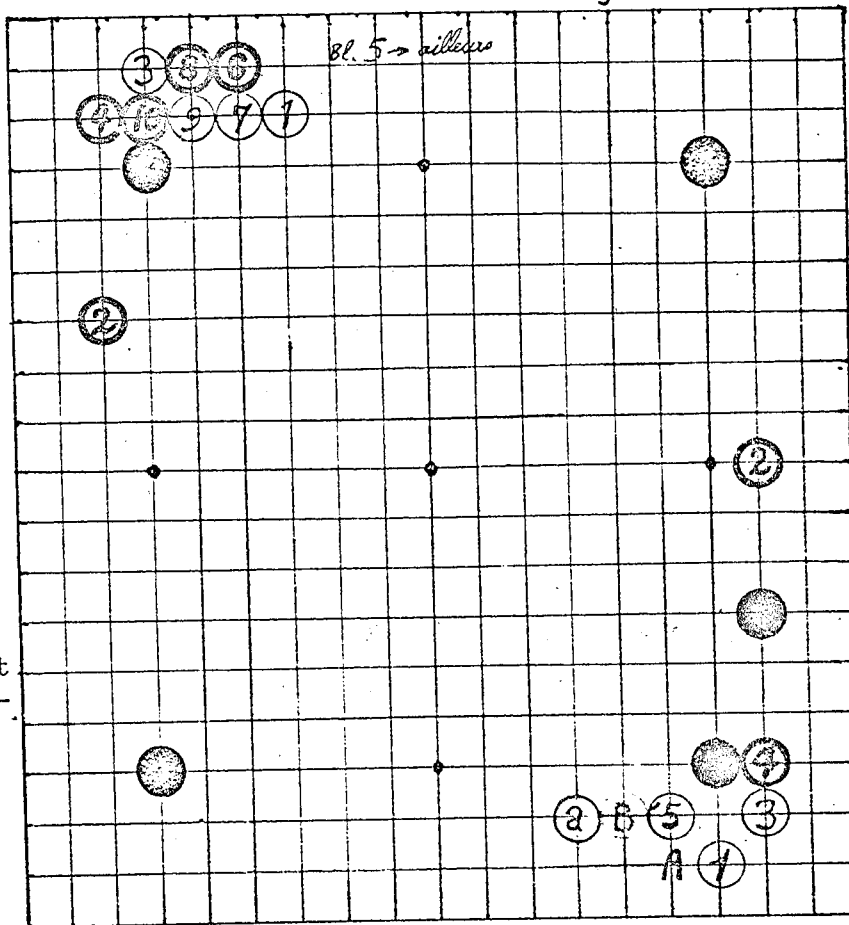


Diagramme 233

Diagramme 232

Si les noirs ne répondent pas au coup blanc 3, les blancs jouent en 5. Mais, à peu d'exceptions près, les noirs jouent le coup 4 au san-san, parce que le san-san est le plus gros.

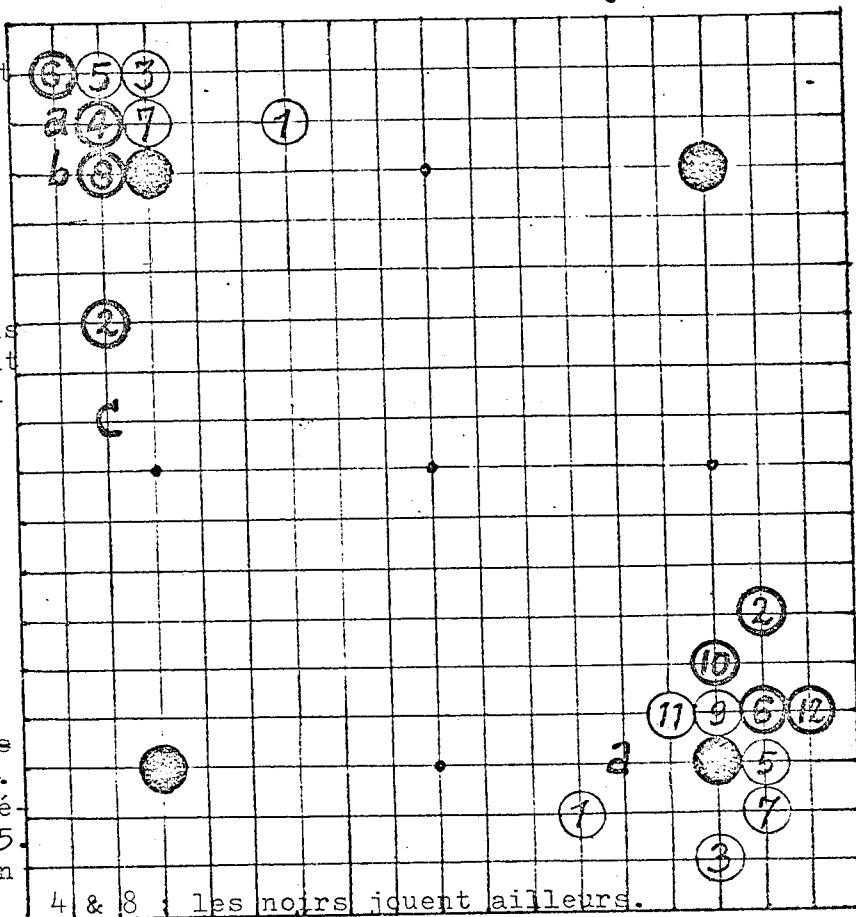
Après le coup 7, les noirs ne répondent pas sans dout. Si les blancs coupent en 9, la séquence jusqu'au coup 12 est normale. Plus tard, les noirs joueront en a.

Diagramme 233

Séquence normale. Ne jouez pas le coup 8 en a ou b. ~~Même josshi que dans le diagramme 42, 1^o partie.~~

Souvent, les noirs ne répondent pas au coup blanc 5. Alors, les blancs jouent en a ou en c.

Diagramme 232



4 & 8 : les noirs jouent ailleurs.