

Lim Yoo Jong
Hervé Dicky

LES BASES TECHNIQUES DU GO

livre 1:

le jeu
à 9 pierres
de
handicap



LA "GRAMMAIRE" DU GO
POUR JOUEURS DE TOUS NIVEAUX

SDN

LIM YOO JONG
Hervé DICKY

LES BASES TECHNIQUES
DU GO

- 1 -
le jeu
à 9 pierres
de handicap

2^e édition

JEULOGIC - PARIS

Dans la collection JEULOGIC :

A B C DU GO, par H. DICKY. Un ouvrage de 120 pages, 18,5 x 24.

© JEULOGIC G.I.E., Paris 1974
Diffusion : Editions CHIRON, 40, rue de Seine, 75006 PARIS — ISBN : 2-7027-0229-5
2^e édition 1981

«Tous droits de reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteurs».

table des matières

Préface, par M. LIM YOO JONG	5	Chapitre 5 : Blanc joue une stratégie déroutante	105
Avertissement	7	Chapitre 6 : Trois parties réelles	107
Remerciements	8	TROISIÈME PARTIE : COUPS EXTRAORDINAIRES ET MYSTIFIANTS	
Mode d'emploi	9	Table des matières de la troisième partie	120
Prononciation du japonais	12	Introduction	122
Règles du jeu de Go	13	Chapitre 1 : Les coups extraordinaires	123
PREMIÈRE PARTIE : JEU THEORIQUE ET JOSEKI		Chapitre 2 : Les coups mystifiants	129
Table des matières de la première partie	20	PROBLEMES ET REPONSES	
Chapitre 1 : Sens du Fuseki élémentaire (une partie imaginaire à neuf pierres de handicap)	23	Problèmes	137
Chapitre 2 : Les Joseki de coin	29	Réponses	145
Chapitre 3 : Les Joseki de milieu de partie (Joseki de bord)	41	GLOSSAIRE	
Chapitre 4 : Cinq parties théoriques à neuf pierres de handicap	57	Table des matières du glossaire	154
DEUXIÈME PARTIE : LE JEU OFFENSIF		Liste alphabétique des mots utilisés	155
Table des matières de la deuxième partie	82	Dictionnaire	159
Chapitre 1 : Le Kosumi-Tsuke	85	APPENDICES	
Chapitre 2 : Fuseki agressif contre l'ikken Takagakari	93	Table des matières des appendices	170
Chapitre 3 : Comment jouer agressivement contre le Boshi	97	Liste des Joseki fondamentaux	171
Chapitre 4 : Noir accepte un Hasami (tenaille) pour éviter un Boshi (chapeau)	103	Historique du Go. « Qu'est-ce que le Go ? »	177
		Etiquette du jeu de Go	183
		Tableau récapitulatif des Joseki	185

préface

Il n'y a pas de joueur qui ne souhaite progresser dans l'art du Go ; mais, en général, les amateurs s'y prennent de façon inefficace. Ils étudient le Go, lisent les publications, reproduisent sérieusement des parties de professionnels, pensant qu'ils les ont comprises. Or, ils ont des connaissances erronées, ou — dans le meilleur des cas — partielles et disjointes, jamais systématiques.

Cette contradiction s'explique par leur attitude et par leur méthode.

Les profanes aiment à comparer le Go aux mathématiques ; mais, si le premier peut amuser tout le monde, ce n'est pas le cas des dernières. Par ailleurs, on peut jouer au Go sans bases théoriques ; on ne peut faire des progrès en mathématiques sans théorie. En ce sens, le Go est moins sévère que les mathématiques.

La plupart des joueurs ne perçoivent pas la différence entre les deux points de vue : le Go comme distraction, et le Go comme étude. En jouant « pour s'amuser », on devient prisonnier de mauvaises habitudes qui très vite deviennent irrémédiables. Pour faire des progrès, il faut étudier systématiquement et sérieusement la théorie ;

étude pénible pour les débutants et les joueurs faibles qui ont déjà acquis de mauvais réflexes.

Cela dit, l'attitude méthodique est davantage celle des joueurs occidentaux qui considèrent le Go avec enthousiasme et comme une étude sérieuse, que celle de la majorité des joueurs asiatiques, qui le considèrent comme une simple distraction.

Un autre caractère du joueur est son attitude morale.

La philosophie du Go implique la rigueur envers soi-même ; elle coïncide en cela avec la conception asiatique de la morale pratique. Elle intervient dans tous les domaines de la compétition ; le Go, ayant plus de dimensions et de profondeur que les autres jeux, l'exige particulièrement ; nous y reviendrons.

Une autre difficulté de l'étude du Go est la méthode que doit adopter le joueur.

Certains joueurs étudient les parties à égalité entre professionnels, sans s'assurer de bases théoriques élémentaires. Certes, il peut être utile de contempler le style et l'intuition des professionnels qui dépassent souvent l'analyse. Mais il est fondamental d'acquérir au préalable la connaissance de la théorie ; même pour de forts joueurs, il est difficile de comprendre une partie de professionnels.

Au Japon, on trouve peu d'exposés systématiques des parties à neuf pierres de handicap ; il n'existe guère que des études partielles. Les professionnels s'intéressent plus volontiers aux parties à égalité ; d'ailleurs, les livres sur le jeu à handicap ne se vendent pas, du fait de la vanité des joueurs.

Or, la théorie du jeu à handicap est indispensable pour comprendre celle du jeu à égalité.

Ce livre est le premier d'une série visant à exposer une théorie systématique du Go, et s'adressant aussi bien aux débutants qu'aux joueurs déjà confirmés.

Le premier livre comprend trois parties.

Le plus important est la première, qui expose les Joseki (ouvertures) élémentaires à neuf pierres de handicap : c'est le minimum à savoir par coeur. J'ai utilisé l'expression «Joseki à neuf pierres de handicap» ; à proprement parler, cela n'existe pas ; il s'agit en fait de «Joseki» apparaissant le plus souvent dans les parties à neuf pierres de handicap ; il arrive qu'on les rencontre dans des parties à égalité entre professionnels.

Pour analyser les diagrammes, il est recommandé de reproduire les séquences sur un Go-Ban (jeu de Go) : le lecteur en ressentira mieux ainsi le déroulement. Le Go est un jeu esthétique où il est, dans un premier temps, plus important de «sentir» que de raisonner.

La deuxième partie traite du jeu offensif : ce style est le plus efficace. Il force l'adversaire à combattre péniblement, et permet d'exploiter au maximum l'avantage global des neuf pierres de handicap. Il n'est alors plus question de Joseki locaux. Cette méthode est assez difficile pour le joueur débutant, mais il est nécessaire de l'étudier.

La troisième partie, moins importante, étudie les tactiques de mystification : à neuf pierres de handicap et contre un débutant ayant de sérieuses connaissances théoriques, le bon joueur essaiera parfois des coups surprenants, dits de mystifications. Il en est de deux sortes : d'une part, ceux qui donnent à Blanc un gros avantage si l'on y répond maladroitement, mais qui entraînent Blanc à la catastrophe si la réponse est correcte. D'autre part, ceux qui ne causent aucun dégât sévère,

même si l'on y répond bien. Il n'est pas dans la morale du Go de jouer les coups du premier type ; mais il faut savoir les réfuter.

Les connaissances théoriques une fois acquises, le lecteur devra les appliquer, il lui est conseillé de les pratiquer aussi bien en jouant avec les pierres blanches qu'avec les noires.

Le livre est le résumé de mon enseignement de plus de quatre ans à Paris. Je ne crois pas que ma méthode pédagogique soit la meilleure, chaque maître a la sienne. Mais je pense que toutes reposent sur la même base.

Par ailleurs, ce livre ne renferme pas une théorie complète et absolue du jeu de Go. Il y a toujours de meilleurs coups.

LIM YOO JONG

avertissement

Le plan d'ensemble, la démarche pédagogique autant que le contenu effectif de ce livre sont dus à M. Lim Yoo Jong.

A partir des diagrammes et des explications qu'il me fournissait, je n'ai eu qu'à écrire le texte de cet ouvrage.

Je tiens à remercier ici, M. Lim Yoo Jong, tant en mon nom propre qu'au nom de tous les joueurs français de Go, pour tous les progrès qu'il nous a permis de faire : c'est grâce à lui – et à lui seul – qu'ont été apporté au Go français les bases théoriques qui en font l'un des meilleurs en Europe.

H. DICKY

remerciements

Les auteurs tiennent à remercier Monsieur Refregier sans lequel cet ouvrage ne serait pas paru.

Ils tiennent aussi à remercier M. D. Feldmann pour la rédaction des règles du jeu de Go.

Ils tiennent enfin à remercier Melle A. Dicky et M. D. Feldmann pour l'aide matérielle qu'ils ont apporté à la correction de cet ouvrage.

mode d'emploi

Ce livre s'adresse à des joueurs qui ont déjà assimilé les bases fondamentales du jeu de Go (décrites, par exemple, dans l'**A.B.C. du Go** - même éditeur). Mais il intéressera également les joueurs ayant déjà atteints un niveau plus élevé (jusqu'à premier Kyu environ).

Le but de ce livre est non seulement d'apprendre à jouer à neuf pierres de handicap, mais encore de faire progresser au Go en améliorant tant le sens global que le jeu local du lecteur.

Pour ce faire, il est indispensable de suivre un certain nombre de règles fondamentales.

1°) AYEZ TOUJOURS UN GO BAN A COTE DE VOUS :

Il est inefficace de vouloir lire des yeux quelque figure que ce soit ; pour l'instant, posez toujours toutes les séquences sur le Go Ban.

2°) Entraînez vous ensuite à reproduire de tête ces séquences sur le Go Ban (sans regarder le livre). Pour ce, n'apprenez pas systématiquement par coeur tous les coups mais efforcez vous de retenir les coups

cruciaux de ces séquences et de retrouver ensuite la suite logique des mouvements qui résultent de ces coups cruciaux.

3°) La bande des niveaux des lecteurs auxquels s'adresse ce livre est très large. En effet, le débutant qui n'a à son actif que deux ou trois parties y trouvera une multitude de choses à apprendre, mais le joueur classé en Dan trouvera encore dans cet ouvrage une foule de Joseki et de considérations utiles. Il va sans dire que les explications de ces séquences sont d'un niveau plus élevé.

Efforcez vous de comprendre les explications données dans l'ouvrage. Cependant, si certaines vous paraissent obscures, revenez-y par la suite : vous aurez alors peut-être le niveau nécessaire pour les assimiler. Il est souvent nécessaire, quand on commence à étudier le Go, d'accepter de confiance des raisonnements dont on ne comprendra la justesse que plus tard.

4°) Utilisation des parties théoriques (chapitre 4 de la 1ère partie).

Posez-les en entier deux fois sur le Go Ban sans lire les explications de la partie. Puis étudiez ces explications, ensuite étudiez les variantes. Enfin, entraînez-vous à reproduire sans regarder le livre tant la partie entière que les variantes. Pour ce, retenez surtout les coups décisifs et retrouvez par vous-même les séquences qui en découlent. Une condition essentielle pour progresser est **de pouvoir reproduire de tête** sur le Go Ban la partie que l'on vient de jouer.

5°) Utilisation des parties réelles.

Avant d'étudier les explications, reproduisez plusieurs fois la partie sur le Go Ban, et efforcez vous de **distinguer par vous-même** les bons coups des mauvais : c'est la meilleure façon de faire des progrès. Etudiez ensuite les explications, puis efforcez-vous de reproduire de tête la partie : si vous y arrivez — sans vous

dépêcher — en moins de trente minutes, vous avez déjà un bon sens global.

6°) Le texte a été divisé en trois catégories :

1ère catégorie : les passages à lire à la première lecture.

Ils sont en caractères de taille normale, et sont accompagnés d'un ■ dans la marge à gauche. Ces passages doivent être assimilés le plus vite possible.

2ème catégorie : les passages importants mais non essentiels.

Ils sont en caractères de taille normale, sans rien dans la marge. Ces passages sont à lire dès la première lecture, mais pour les étudier sérieusement il faut avoir bien assimilé les passages de la première catégorie.

3ème catégorie : les variantes peu importantes.

Elles sont en petits caractères. Il ne devient utile de les lire qu'à partir du moment où l'on commence à bien assimiler les passages de la deuxième catégorie.

Il faut remarquer d'autre part qu'il est nécessaire de lire ce livre (du moins en première lecture) dans l'ordre où il a été écrit : il est, par exemple, inutile de vouloir étudier la deuxième partie avant d'avoir commencé à assimiler, dans la première partie, les passages les plus importants (de première catégorie).

7°) Vous trouverez, à la fin de l'ouvrage, des problèmes : ce sont soit des problèmes très faciles de Tsumego (vie et mort de groupes), et surtout des recherches de Tesuji (coups remarquables).

Ces problèmes sont classés en trois groupes :

F : facile ; de 8ème à 15ème Kyu

M : moyen ; de 3ème à 7ème Kyu

D : difficile ; au-dessus de 3ème Kyu.

Cherchez à en trouver la solution : dites-vous qu'elle existe, et que quoique

vous en pensiez, il n'y a pas eu d'erreurs dans l'énoncé.

A la fin du livre, ces problèmes sont repris et leur solution est donnée ; seuls sont examinés les coups qui marchent, ou les coups pièges ; il est facile de voir que les coups qui ne sont pas décrits ne marchent pas.

Dans tous les cas, c'est à Noir de jouer ; il faut trouver ce qu'il peut faire de mieux.

8°) A la fin de l'ouvrage, se trouve un glossaire.

Il donne une liste alphabétique des termes techniques utilisés (tant japonais que français), ainsi qu'un dictionnaire de ces termes groupés par concept. Si dans le cours de l'ouvrage, vous rencontrez un terme technique dont vous voulez connaître le sens (ou la prononciation, pour les termes japonais) reportez-vous à la liste alphabétique : celle-ci vous indiquera à quel concept il faut rechercher le terme dans le dictionnaire.

9°) Note sur la numérotation des figures :

Pour des raisons de composition, et dans le souci d'éventuels additifs dans des éditions ultérieures, nous avons «aéré» la numérotation des figures. Ne soyez donc pas surpris si la numérotation saute de 571 à 581 : il n'y a pas d'oubli dans la composition, mais simplement souci d'adopter une notation légère et facilement utilisable.

10°) Pierres spéciales :

Pour ceux qui ne se le rappellent pas, la lettre en forme de triangle isocèle est la lettre grecque Delta.

11°) Note sur les tables des matières des différentes parties :

Le numéro des figures marquées entre parenthèses à la fin de chaque titre indique la première figure où commence à être étudiée la séquence correspondante au dit titre.

12°) Pour tous renseignements concernant le Go (y a-t-il un club près de chez vous ? ...) Ecrivez à :

Fédération Française de Go
B.P. 95
75262 Paris Cedex 06

en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse.

13°) Une bibliographie assez complète et détaillée des ouvrages traitant du Go en français, anglais et en japonais se trouve dans l'A.B.C. du Go (même éditeur).

prononciation du japonais

Dans l'ouvrage, la transcription des termes japonais est faite selon le système de romanisation Hepburn (à l'exception de la lettre N).

Les voyelles A, E, I, O, U, se prononcent respectivement a, é, i, o, ou.

Les consonnes K, B, D, M, T, P, Z, F se prononcent comme en français.

S est toujours sifflant (= ss).

H est fortement aspiré (comme en anglais).

G est toujours dur (= gu).

SH représente le chuintement de ch en français.

CH se prononce comme tch dans tchèque.

J se prononce dj.

R est intermédiaire entre r et l.

N ne nasalise pas la voyelle précédente (par exemple Sente se prononce à peu près seineté) et il se prononce m avant b et p.

Y est toujours la semi-consonne de yéti.

W se prononce toujours à l'anglaise (comme dans watt).

règles du jeu de Go

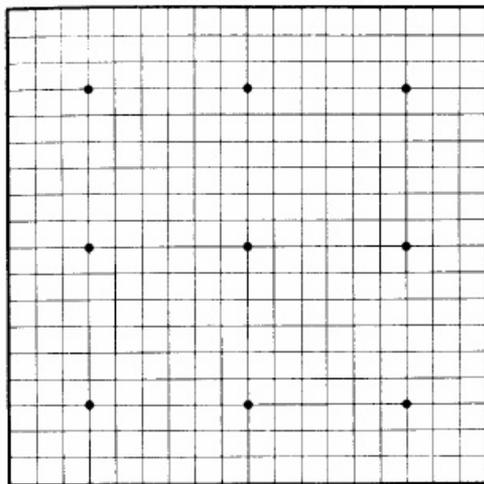


FIG. 1

Figure 1 :

Le jeu de Go se joue à deux sur une grille 19 x 19, le Go Ban, avec des pierres noires et blanches, dans le but d'y délimiter des territoires. Nous allons commencer par donner les règles concernant la pose des pierres, puis nous définirons les territoires et leur valeur.

1. LES COUPS LEGAUX

On commence à attribuer les couleurs (voir le paragraphe 3), puis

- 1.1 : chaque joueur pose à son tour une des pierres sur une intersection vide du Go Ban ou passe son tour (ce qui n'arrive normalement qu'aux derniers coups d'une partie, voir 2. Fin de partie).

Comme on le verra plus loin, les captures peuvent aussi avoir lieu, mais en dehors de ce cas, une pierre posée n'est plus déplacée. D'autre part, on peut jouer les bords et les coins de la grille ; seules sont interdites les intersections correspondant aux règles 1.3 et 1.4.

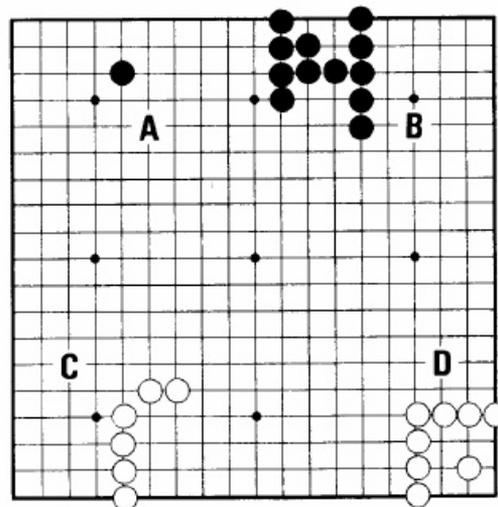


FIG. 2

Figure 2 :

On appelle chaîne un ensemble de pierres de même couleur reliées entre elles par une ou plusieurs lignes de la grille. A et B sont des chaînes, C et D sont formés de deux chaînes.

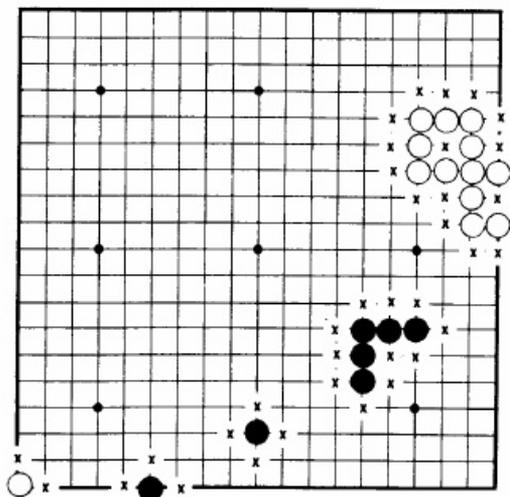


FIG. 3

Figure 3 :

On appelle **libertés** d'un groupe les intersections vides qui lui sont adjacentes, c'est-à-dire où l'on ne créerait pas de nouvelles chaînes en jouant.

On a marqué les libertés des chaînes de la figure par des croix. Remarquez qu'une pierre isolée au centre a quatre libertés, mais qu'une pierre du bord n'en a que trois et une pierre de coin n'en a que deux.

- 1.2 : Lorsqu'un joueur supprime la dernière liberté d'une chaîne ennemie, il la capture, c'est-à-dire qu'il la retire du Go-Ban et l'ajoute à son tas de prisonniers.

La pose de la pierre qui capture et la capture elle-même comptent pour un seul coup.

- 1.3 : Il est illégal de supprimer la dernière liberté d'une de ses propres chaînes, sauf si, ce faisant, on capture une chaîne ennemie.

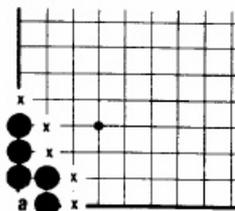


FIG. 4

Figure 4 :

Cette règle est essentielle. Pour capturer la chaîne de la figure, Blanc doit d'abord jouer dans les libertés marquées d'une croix, avant d'avoir le droit de jouer en a.

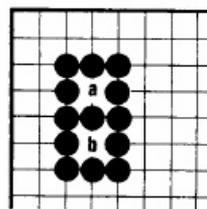


FIG. 5

Figure 5 :

Blanc n'a pas le droit de jouer ni en a, ni en b, et Noir est donc imprenable. On dit alors que Noir a deux yeux situés en a et b.

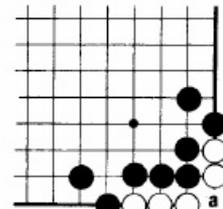


FIG. 6

Figure 6 :

Un exemple plus subtil est donné ici : Blanc n'a pas le droit de jouer en a, mais Noir peut y jouer et prendre deux chaînes à la fois.

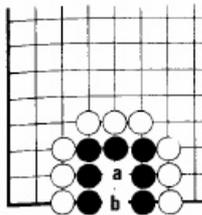


FIG. 7

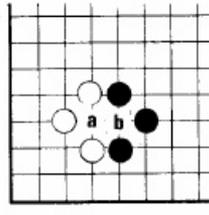


FIG. 8

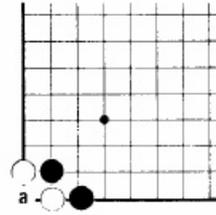


FIG. 11

Figure 11 : Ko en a.

Figure 7 :

La séquence Blanc en a, Noir en b (et capture du Blanc) Blanc en a et capture finale du Noir est légale.

Figure 8 :

Ce dernier exemple nous amène à cette figure où, d'après les règles que nous venons de voir, la séquence Noir en a, Blanc en b prenant Noir, Noir en a prenant Blanc, Blanc en b etc... serait légale et continuerait indéfiniment.

En fait, pour éviter ce cas, trop fréquent, de telles situations, appelées Ko, sont traitées par la règle 1.4.

- 1.4 : En cas de Ko, il est illégal de reprendre immédiatement. Un coup ailleurs (au moins) doit être joué entre chaque reprise.

De façon précise, il y a Ko si la reprise immédiate remet l'adversaire dans la situation du coup précédent. Voici quelques exemples de figures où il y a des Ko et où il n'y en a pas.

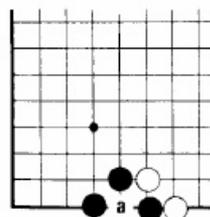


FIG. 9

Figure 9 : Ko en a.

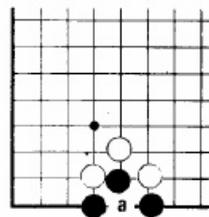


FIG. 10

Figure 10 : Ko en a.

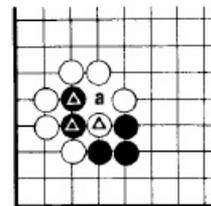


FIG. 12

Figure 12 :

Si Noir prend en a, Blanc rejoue à l'emplacement de la pierre blanche Δ et reprend les trois pierres noires (les deux pierres Δ et la pierre en a) : la situation est maintenant définitivement réglée, il n'y avait donc pas de Ko.

Figure 13 :

Noir prend en a, Blanc en Δ reprend les pierres noires, Noir en a et la situation est réglée, il n'y avait donc pas de Ko.

D'autre part, la règle n'interdit pas des perpétuels plus compliqués que des Ko (c'est-à-dire de période plus longue) : voir à ce sujet la règle de fin de partie.

2. FIN DE PARTIE ET DECOMPTE

- 2.1 : la fin de partie se produit lorsque les deux joueurs passent consécutivement ou qu'une position déjà vue se répète (perpétuel). Dans ce dernier cas, la partie

est déclarée nulle. En fait, les perpétuels sont très rares (peut-être un sur mille parties entre bons joueurs). Nous allons à présent essayer de compter une partie normalement terminée.

Tout d'abord, on dit qu'un ensemble de pierres est mort s'il peut être pris contre toute défense, même s'il joue le premier. Ces groupes sont considérés comme pris :

- 2.2 : La partie terminée, on enlève les groupes morts du jeu et on les ajoute aux prisonniers.

Cette opération faite, on appelle territoire une région complètement encerclée par un seul joueur, à l'intérieur de laquelle ne se trouvent plus que des pierres de ce joueur. La valeur d'un tel territoire est le nombre d'intersections vides qu'il contient.

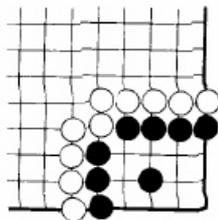


FIG. 14

Figure 14 :

La région encerclée ici par Noir est un territoire de coin valant onze points ; on voit que les frontières n'ont pas besoin de former une chaîne. On pourrait envisager de réclamer pour Noir le territoire exorbitant à l'extérieur du coin ; on voit que ceci est rendu impossible du fait qu'il y subsiste des pierres blanches.

- 2.3 : Le score d'un joueur est la somme de la valeur de ses territoires et du nombre de prisonniers qu'il a fait ; le joueur ayant le score le plus élevé a gagné.

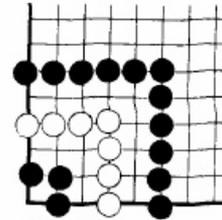


FIG. 15

Figure 15 :

En réalité, nous venons de passer sous silence une difficulté importante : que se passe-t-il si les joueurs ne sont pas d'accord concernant la vie ou la mort d'un certain groupe ? Un exemple possible est celui de la figure : chaque joueur pourrait prétendre que le groupe adverse est mort. Dans ce cas, on joue le coup, puis on revient à la position initiale que l'on juge à présent en fonction du résultat (tout ceci supposant bien sûr que la partie est finie quand la discussion s'engage). En revanche, pour des raisons de courtoisie, il est de règle d'arrêter la partie sans jouer les coups nécessaires, mais forcés et sans intérêt (cases neutres, prises devenant tôt ou tard inévitables...).

3. TRAIT ET HANDICAP

Le joueur le plus faible prend les pierres noires et joue le premier. Il a le trait. En cas d'égalité complète de force (par exemple en tournoi), on considère le trait comme un avantage valant environ cinq points. Pour le compenser, on offre donc en début de partie cinq points (appelés Komi) au joueur blanc. En cas d'égalité, Blanc gagne.

Figure 16 :

Si, par contre, Noir est nettement plus faible que Blanc, on lui accorde un certain nombre de coups d'avance

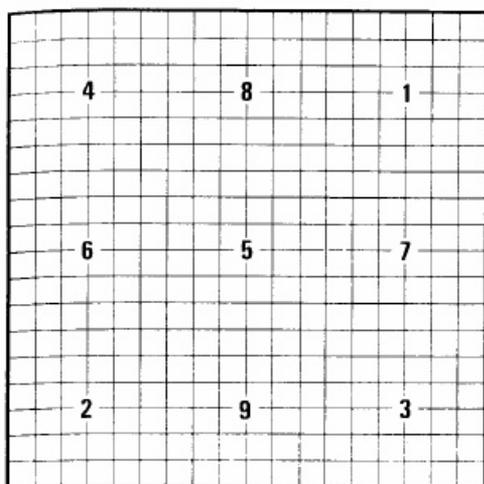


FIG. 16

(handicaps) qui doivent obligatoirement être placés comme sur la figure. Dans ce cas, Blanc commence.

Le joueur noir est placé en bas.

2 coups : 1 et 2

3 coups : 1, 2 et 3

4 coups : 1, 2, 3 et 4

5 coups : 1, 2, 3, 4 et 5

6 coups : 1, 2, 3, 4, 6 et 7

7 coups : 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7

8 coups : 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 et 9

9 coups : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9

Note :

Vous trouverez une explication plus détaillée de ces règles dans le livre «A.B.C. du Go».

PREMIERE PARTIE

**JEU THEORIQUE
ET
JOSEKI**

table des matières de la première partie

CHAPITRE 1 : SENS DU FUSEKI ELEMENTAIRE ;

UNE PARTIE IMAGINAIRE A NEUF
PIERRES DE HANDICAP 23

CHAPITRE 2 : LES JOSEKI DE COIN 29

1) Les attaques blanches du coin 29

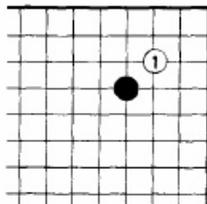


FIG. 21

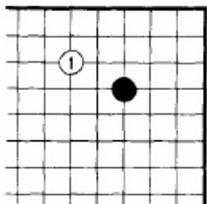


FIG. 22

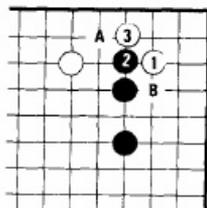


FIG. 23

2) Joseki de
pénétration directe
au San San ... 29

3) Après le Kakari
blanc 29
... Kogeima Kakari
blanc...

1) ...et pénétration
au
San San 30
...Noir 4 en A (fig. 81) 31
...Noir 4 en B (fig. 85) 31

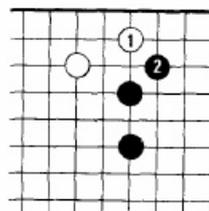


FIG. 24

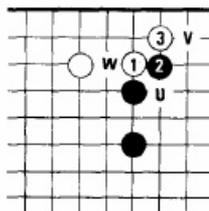


FIG. 25

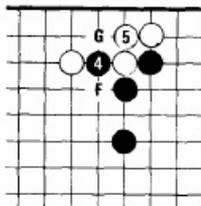


FIG. 26

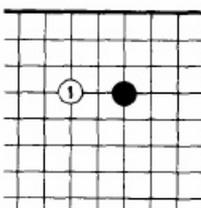


FIG. 27

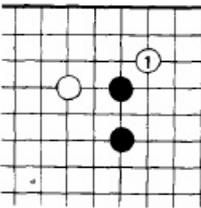


FIG. 28

...et pénétration
blanche au San San
(fig. 123) 35

5) ...et glissade sous
le Hoshi (fig. 91) 31

6) ...et Tsuke sous
le Hoshi 32
...Noir 4 en U 32
(fig. 104) 32
...Noir 4 en V 32
(fig. 105) 32
...Noir 4 en W 33
(fig. 108) 33
...Noir 6 en F

(fig. 109) 33
...Noir 6 en G
(fig. 110) 33

7) Ikken Takagari et
Niken Takagakari
blanc 35
...Ikken Takagakari
blanc 35

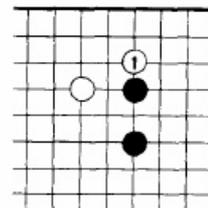


FIG. 29

...et Tsuke sous le
Hoshi (fig. 124) . 36

CHAPITRE 3 : LES JOSEKI DE MILIEU
DE PARTIE (JOSEKI DE BORD) 41

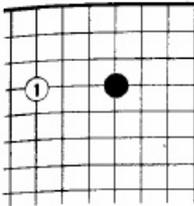


FIG. 30
...Niken Takagakari
blanc 36

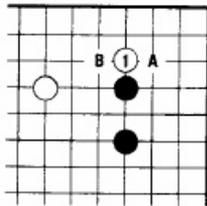


FIG. 31
...et Tsuke sous
le Hoshi 36
...Noir 2 en A
(fig. 127) 36
...Noir 2 en B
(fig. 128) 36

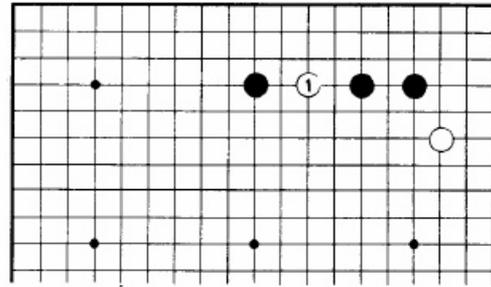


FIG. 36

1) Pénétration haute 41

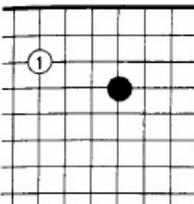


FIG. 32

8) Ogeima Kakari
blanc 37

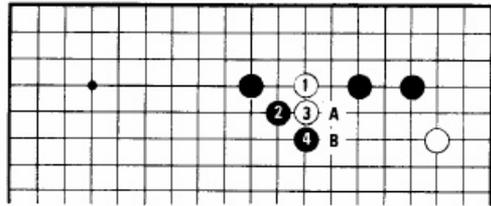


FIG. 37

...Blanc 5 en A (fig. 172) 43
...Blanc 5 en B (fig. 178) 45

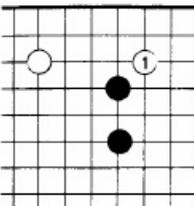


FIG. 33
...et pénétration au
San San (fig. 132) 37

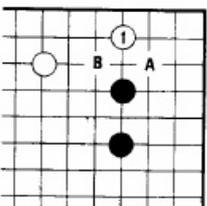


FIG. 34
...et glissement sous le
Hoshi 37
Noir 2 en A
(fig. 133) 37
Noir 2 en B
(fig. 134) 37

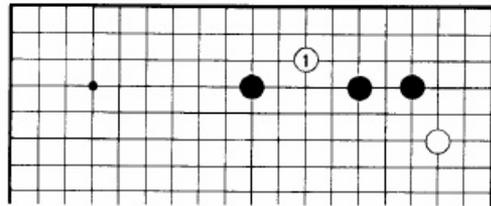


FIG. 38

2) Pénétration basse 46

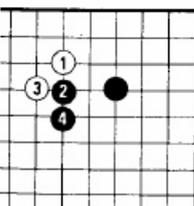


FIG. 35

9) Le Tsuke Nobi
noir (fig. 141) 38

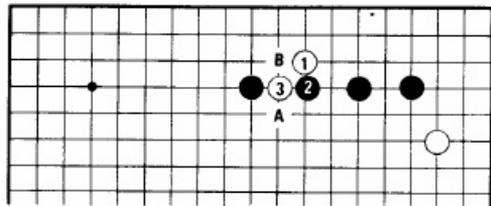


FIG. 39

...Noir 4 en A (fig. 191) 46
...Noir 4 en B 46

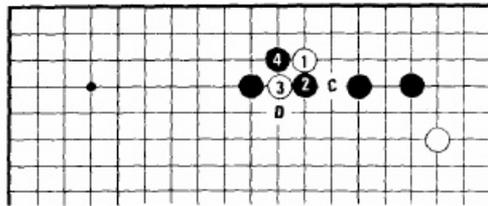


FIG. 40

...Blanc 5 en C (fig. 202)	47
...Blanc 5 en D	47

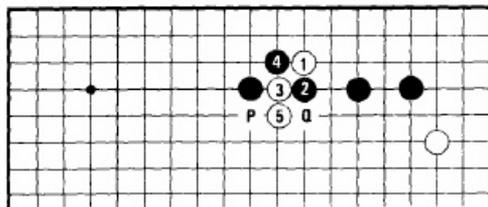


FIG. 41

...Noir 6 en P (fig. 206)	48
...Noir 6 en Q (fig. 221)	49

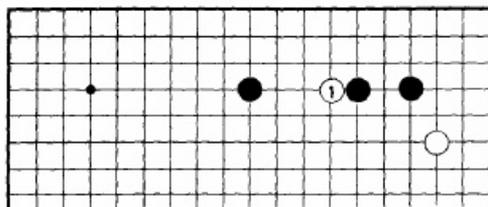


FIG. 42

3) Pénétration en Tsuke	50
-------------------------	----

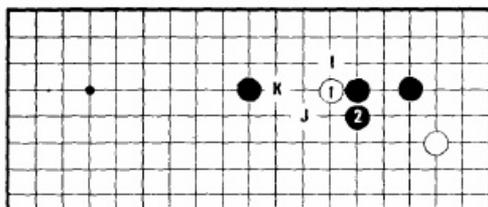


FIG. 43

...Blanc 3 en I (fig. 233)	50
...Blanc 3 en J (fig. 234)	51
...Blanc 3 en K (fig. 235)	51

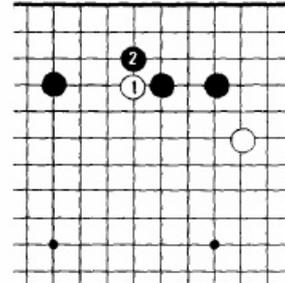


FIG. 44

...Reponse noire en 2 (fig. 241)	51
----------------------------------	----

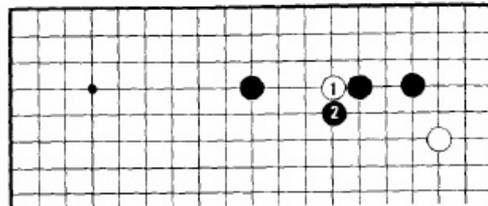


FIG. 45

...Reponse noire en 2 (fig. 261)	54
----------------------------------	----

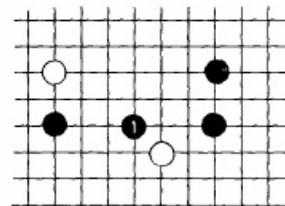


FIG. 46

1) Sortie du Boshi blanc (fig. 281)	56
-------------------------------------	----

CHAPITRE 4 : CINQ PARTIES THEORIQUES

A NEUF PIERRES DE HANDICAP

Première partie (fig. 291) :	
pas de jeu global	57
Deuxième partie (fig. 311) :	
recherche du sens global	59
Troisième partie (fig. 341) :	
Blanc cherche à prendre l'initiative	64
Quatrième partie (fig. 361) :	
menace de Boshi blanc	68
Cinquième partie (fig. 391) :	
Tsuke Nobi noir	75

CHAPITRE 1

sens du fuseki

élémentaire

(Une partie imaginaire à neuf pierres de handicap)

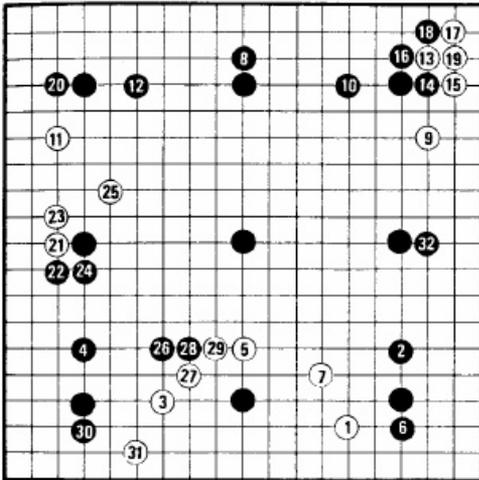


FIG. 51

Figure 51 :

Dans cette partie, Noir est supposé posséder un certain sens global du Fuseki (début de partie) élémentaire. Son but est de gagner la partie en évitant les combats et en se servant de l'avance globale que lui confèrent les neuf pierres de handicap.

Bien sûr, cette partie est imaginaire : dans une partie réelle, Blanc ne laissera pas Noir stabiliser la situation en conservant une avance globale aussi importante.

Nous allons étudier en détail cette partie jusqu'au 32ème coup.

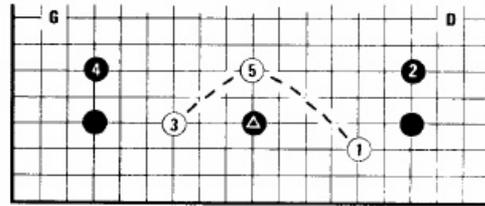


FIG. 52

Figure 52 :

Coups 1 à 5.

Les réponses 2 et 4 aux coups 1 et 3 sont les plus fréquentes (voire 1ère partie, chapitre 2).

Avec le coup 5, Blanc fait semblant d'encercler la pierre noire Δ et de prendre une option sur le territoire délimité par la ligne brisée. Mais selon la réponse noire, il cherchera soit à pénétrer un des deux coins, soit à envahir un des deux bords du Go Ban (bord gauche G ou bord droit D).

Noir a trois solutions quant à l'avenir de sa pierre Δ :

- vivre, c'est-à-dire former sur place deux yeux ; c'est une mauvaise solution (cf. 2ème partie, figure 583).

- s'échapper : c'est une solution intéressante, que nous traiterons en détail dans le chapitre 3 de la 2ème partie ; mais, entre les mains d'un joueur Noir inexpérimenté, elle présente des dangers réels (cf. variante, figure 58).

- Abandonner provisoirement peut-être, la pierre Δ encerclée pour faire du territoire ailleurs.

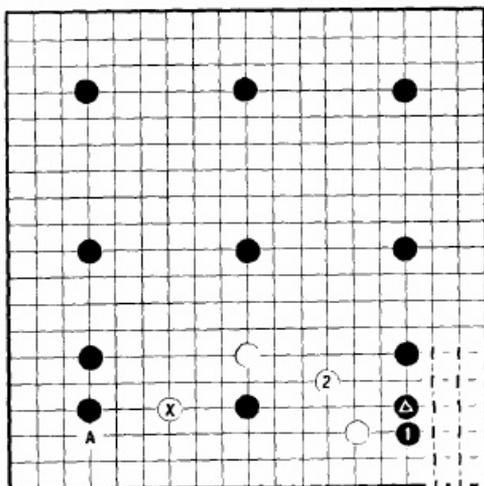


FIG. 53

Figure 53 :

Coups 6 et 7 (numérotés 1 et 2).

Le coup 1 (coup 6 de la figure 51) est alors le plus facile et il a un double intérêt :

- il assure maintenant à Noir le coin inférieur droit (hachuré) : en effet (cf. 1ère partie, chapitre 2), la pierre de handicap noire Δ n'empêche pas à elle seule Blanc de prendre tout ou partie du coin (en pénétrant au San-San point 3-3 par exemple).

- le coup 1 conserve le Sente - initiative - (voir dans les variantes la figure 59).

Attention : au Go, aucun avantage n'est gratuit ; en jouant 1, vous forcez Blanc à jouer 2, ce qui affaiblit beaucoup votre pierre de milieu de bord ; le coup 1 signifie que vous abandonnez provisoirement cette pierre.

Attention encore :

Si Noir joue en A, il conserve le coin inférieur gauche, de même que 1 conservait le coin inférieur droit.

Mais la pierre blanche X est trop loin du

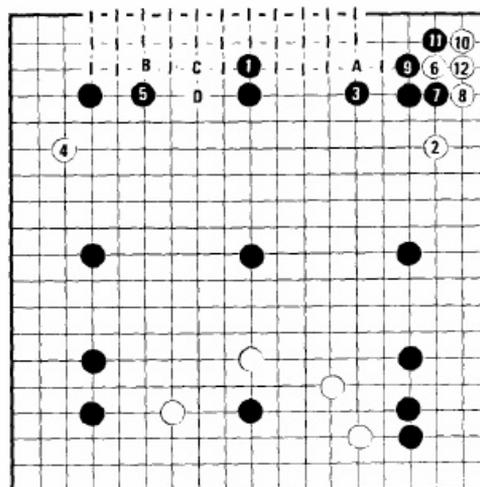


FIG. 54

Figure 54 :

Coups 8 à 19 (numérotés 1 à 11).

Noir a maintenant l'initiative ; son meilleur coup est le Techu (béton) 1 (coup 8 de la figure 51). Les raisons de ce coup se dégageront d'elles-mêmes. A cause du Techu, Blanc ne jouera un Kakari (une attaque de coin) ni en A, ni en B, sinon Noir jouerait comme dans le 1er chapitre de la 2ème partie.

Après 2 et 4, le bord supérieur (hachuré) est à peu près définitivement noir ; en effet, Blanc ne peut jouer ni en C, ni en D (cf. variantes, figures 60 et 61).

Pour éviter que l'ensemble du bord supérieur (y compris les coins) ne tombe

aux mains de Noir, Blanc joue le coup 6 (coup 13 de la figure 51).

Noir a maintenant le choix entre les différents Joseki (ouverture) décrits au chapitre 2 de cette 1ère partie. Celui qu'il choisit (séquence 7 à 11) a un double avantage.

— Il lui assure le bord supérieur droit (contrairement au Joseki de la figure 81 du chapitre 2 de la 1ère partie).

— Noir regagne l'initiative pour aller jouer ailleurs un point important (Oba).

Avant de regarder la figure suivante, essayez de trouver le coup (ou les coups) que vous aimeriez jouer.

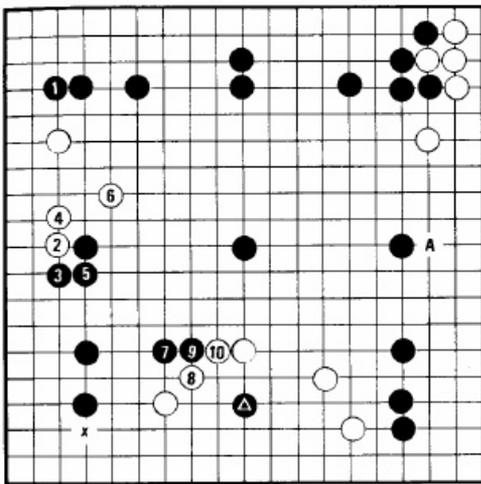


FIG. 55

Figure 55 :

Coups 20 à 29 (numérotés 1 à 10).

On sait que le territoire se fait au coin puis au bord enfin au centre. Noir aurait donc tort de jouer un coup au centre, ou un coup de bord (même un coup localement bon tel que A) avant d'avoir déterminé le sort des coins.

Deux coins sont encore ouverts à une

invasion blanche donc deux coups sont possibles : jouer en 1, ou jouer en X ; mais nous avons vu tout à l'heure que X n'est pas urgent ; au contraire, le coup 1 (coup 20 de la figure 51) est Sente (il conserve l'initiative ; cf. variantes, figure 59) et force Blanc à jouer 2.

3 pousse Blanc vers le mur noir du coin supérieur gauche, et 5 conserve l'initiative (cf. variante, figure 62). Noir a maintenant l'initiative.

Avant de consolider le dernier coin, il peut se permettre d'éroder le territoire blanc avec 7 et 9 (coup 26 et 28 de la figure 51) : ces coups conservent l'initiative et augmentent l'influence centrale noire.

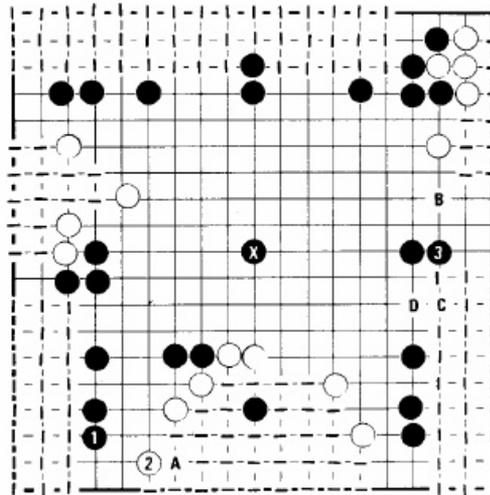


FIG. 56 TERRITOIRE BLANC - - - TERRITOIRE NOIR | | |

Figure 56 :

Coups 30 à 32 (numérotés 1 à 3).

Noir peut maintenant jouer le coup 1 (30 de la figure 51) ; ce coup a deux objectifs :

il assure définitivement le coin inférieur gauche,

il menace une pénétration en A, et par là,

conserve maintenant l'initiative (cf. variante figure.63).

A ce stade, les territoires noirs et blancs sont dessinés sur la figure. Il est manifeste que Blanc ne peut espérer faire du territoire au centre (la pierre noire X peut s'échapper dans toutes les directions).

Blanc a environ trente points dans son territoire inférieur, dix points dans son territoire gauche, dix points dans son territoire droit, soit au total cinquante points environ.

Noir a cinquante points dans le coin noir supérieur, trente dans le bord inférieur droit, vingt-cinq dans le bord inférieur gauche, soit environ cent cinq points.

Tous les groupes noirs sont stables : Blanc ne peut donc pas espérer en capturer un, ni même en attaquer un suffisamment pour rattraper son retard.

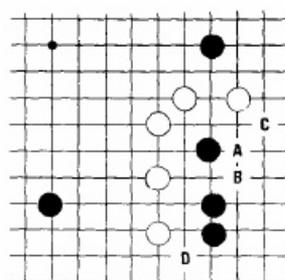


FIG. 57

Figure 57 :

Notion de territoire sûr.

Pour qu'un territoire soit sûr, il ne faut pas qu'il soit ouvert au voisinage d'une force adverse : dans le cas de la figure, le coin inférieur droit n'est sûr que si Noir joue en A (sans ça Blanc joue en B). Les coups D et C sont des coups de Yose (fin de partie).

VARIANTES

REMARQUES :

— la stratégie noire consiste à jouer des coups globaux assurant à chaque fois de vastes territoires et à éviter dans la mesure du possible, des combats locaux.

— une des difficultés de Noir est d'éviter d'être trop gourmand ; par exemple, dans la figure 56, au lieu de 3, Noir peut vouloir jouer en B : en réalité, la différence territoriale entre ces deux coups est minime, et B n'empêche pas les pénétrations blanches en C ou D.

— Remarquez que dans cette partie les coups noirs se situent, comme le veut la théorie, sur les 3ème et 4ème lignes ; Noir n'a pas cherché à former de territoire central.

— Noir, de lui-même, n'a jamais (ou presque) joué au contact de son adversaire ; il ne le fait que quand il y est obligé (c'est-à-dire quand Blanc vient de lui-même au contact).

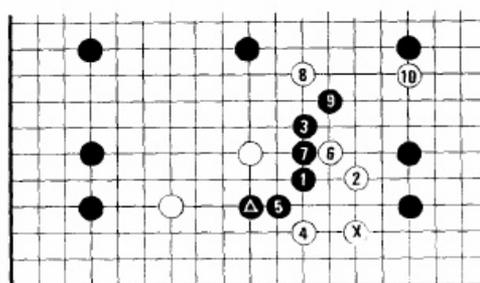


FIG. 58

Figure 58 :

Noir cherche à s'échapper.

Noir cherche à former une ligne de pierres indéconnectables que Blanc ne puisse pas encercler (à la fin de la séquence, cette ligne est la ligne des pierres Δ 5-1-7-3).

Après 2, Noir doit jouer en 3 (sans cela, Blanc y joue et encercle les deux pierres

noires) ; 4 et 6 menacent de couper la ligne noire.

A la fin de la séquence, les pierres X - 2 - 4 - 6 attaquent fortement le coin inférieur droit : Blanc — en intimidant Noir — s'est créé une base de vie (X - 2 - 4 - 6) qui lui permet de pénétrer le bord droit.

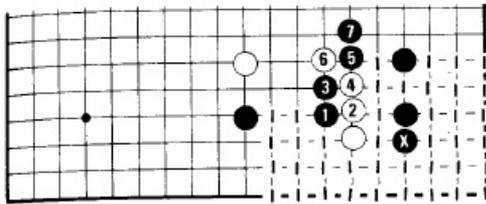


FIG. 59

Figure 59 :

Blanc ne répond pas à la pierre noire X et va jouer ailleurs.

Noir joue alors 1 et grâce à la pierre X capture les pierres blanches, s'assurant ainsi la zone hachurée plus une influence extérieure importante.

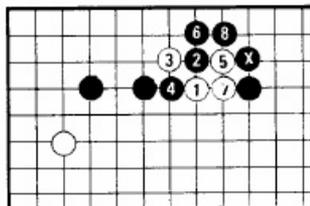


FIG. 60

Figure 60 :

Le béton (Techu X) empêche la pénétration blanche 1.

Après 8, la pierre 3 est prise et les pierres 1 - 5 et 7 n'ont aucune base de vie.

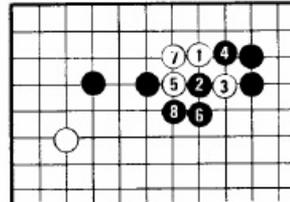


FIG. 61

Figure 61 :

Même chose.

De même, après la pénétration blanche en 1, Noir joue 2 et tue les pierres 1 - 5 et 7.

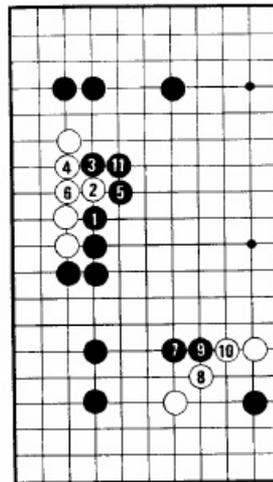


FIG. 62

Figure 62 :

Immense territoire central noir.

Blanc, pour vivre, est obligé de jouer 4 et 6 ; après 11, le territoire central que Noir a formé est énorme.

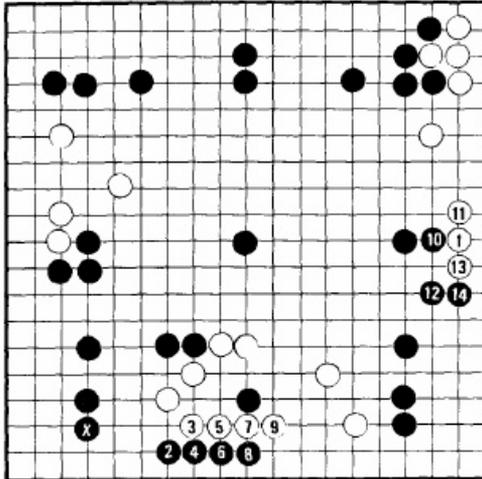


FIG. 63

Figure 63 :

Le coup noir en X conserve l'initiative.

Si Blanc ne répond pas au dernier coup noir X, c'est pour jouer le dernier Oba (grand point) restant, c'est-à-dire la pénétration du dernier bord avec le coup 1 ; Blanc ne peut pas alors arrêter la pénétration noire 2 en jouant en 4 (voir figure 64) ; il est donc obligé de se plier à la séquence de la figure 63 ; si l'on compare le résultat de la figure 63 et celui de la figure 51, on constate que celui de la figure 63 est meilleur pour Noir : cela veut donc dire que Blanc doit répondre au coup X et ne peut pas se permettre de faire Tenuki (jouer ailleurs) en jouant 1.

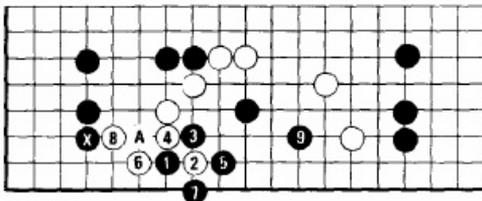


FIG. 64

Figure 64 :

Variante.

Si Blanc joue 2, il est obligé ensuite de jouer en 8 (sans cela Noir coupe en A). Noir vit alors avec 9 et n'a pas abîmé son coin gauche qui est toujours défendu par la pierre noire X.

CHAPITRE 2

les joseki de coin

Un Joseki est une séquence d'ouverture classique qui permet de fixer — dans une région — la position de façon optimale pour les deux joueurs, compte tenu des conditions initiales de la région.

Avant toute chose, il est bon de connaître les Joseki élémentaires à neuf pierres de handicap.

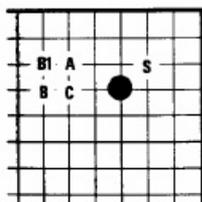


FIG. 71

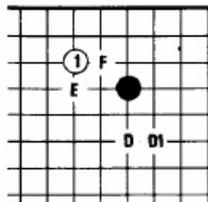


FIG. 73

1°) ATTAQUE BLANCHE DU COIN.

Figure 71 :

Blanc va attaquer la pierre de Hoshi aux points A, B, B 1, C. Il attaquera rarement au San San S. La raison en est donnée dans la figure 72.

2°) JOSEKI DE PENETRATION DIRECTE AU SAN SAN.

Figure 72 :

Imaginons cette séquence au tout début de la partie. Blanc a pris un territoire d'une dizaine de points, mais a cédé à Noir une influence centrale énorme : en début de partie, cette séquence est très favorable à Noir. Un tout petit peu d'expérience, vous montrera que l'influence noire contrariera tous les plans globaux que peut avoir Blanc pour le reste de la partie.

3°) APRES LE KAKARI BLANC.

Figure 73 :

Réponses conseillées sur le Kakari (attaque de coins) blanc.

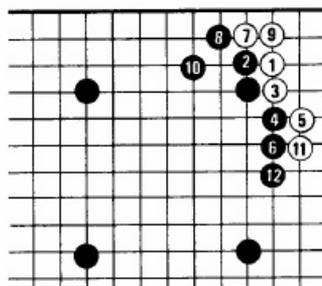


FIG. 72

D et D 1, étudiés dans la 1ère partie, sont des réponses fréquentes contre les coups A — B — B 1 et C de la figure 71. E et F, étudiés dans la 2ème partie, sont des réponses spécifiques au Kogeima (marche de cheval) 1.

D et F sont plutôt offensifs, E et D 1. plutôt défensifs, comme nous le verrons bientôt.

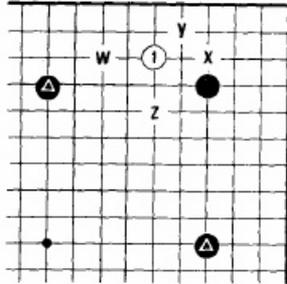


FIG. 74

Figure 74 :

Réponses déconseillées. Les coups W - X - Y Z existent aussi, mais ce sont des coups déconseillés — car ils amènent à des combats trop compliqués à neuf pierres de handicap. Ils seront étudiés dans des livres ultérieurs. Ces coups sont d'ailleurs souvent liés à l'existence des pierres noires Δ .

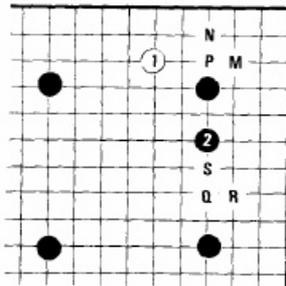


FIG. 75

Figure 75 :

Suite de l'attaque blanche.
Après 1 Blanc attaquera tôt ou tard soit

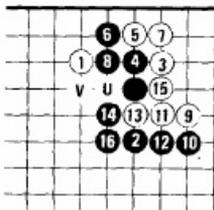


FIG. 81

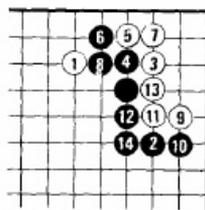


FIG. 82

dans le coin en M, N ou P, soit sur le côté (chapitre 2 de la 1ère partie) en Q, R ou S.

4) PENETRATION AU SAN SAN (M DE LA FIGURE 75).

Figure 81 :

Joseki (2 est le coup en D de la figure 73).

Après 15, Blanc est vivant.

Le petit territoire blanc est largement compensé par l'influence du **double mur** noir : cette séquence est donc — en début de partie — défavorable à Blanc.

Figure 82 :

Joseki (2 est le coup en D 1 de la figure 73).

Comparons les Joseki des figures 81 et 82 : dans le premier, le mur noir a une faiblesse de plus U qui permettra par exemple (plus tard) le Nozoki (menace de coupe) V. C'est dire que lorsque Noir veut défendre le coin, le coup en D de la figure 73 est moins efficace que le coup en D 1 ; Blanc, en pénétrant dans le coin, paye un prix plus élevé (une faiblesse noire de moins) si Noir a joué en D 1 que si Noir a joué en D. Mais D 1 n'est pas un remède miracle, car D est plus agressif contre la pierre 1.

Les deux Joseki montrent qu'en début de partie, l'invasion blanche au San San (points 3 - 3) n'est pas payante. L'influence extérieure noire (double mur) compense largement les quelques points de territoire blanc.

Note :

Dans les deux cas, Blanc est obligé de vivre avant d'attaquer : par exemple, dans la figure 81, Blanc doit connecter en 15 avant de pouvoir espérer de couper en 16.

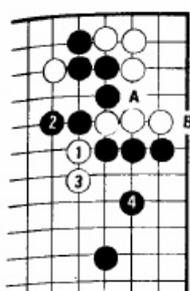


FIG. 83

Figure 83 :

Attention :

Supposez que Blanc n'ait pas joué 15 dans la figure 81, mais ait joué comme ici en 1. Le coup noir 2 conserve l'initiative (sinon la pierre blanche 1 est prise en Schicho — échelle). Donc Blanc joue 3 qui est aussi Sente et oblige Noir à défendre ses trois pierres avec 4. Si Blanc joue maintenant ailleurs qu'en A (coup 15 de la figure 81), Noir jouera en B et tuera le groupe blanc s'il joue bien : voir figure 84.

Figure 84 :

Mort du groupe blanc.

Après 9, Blanc ne peut pas espérer faire deux yeux (la prise de la pierre 1 n'apporte rien).

Figure 85 :

Rappel.

Cette séquence, vue dans le chapitre 1 est aussi Joseki. Le coup noir 6 menace un coup en X (figure 86). Le coup noir 8 est un Kikachi (coup entraînant une réponse forcée unique) visant à ce que le coup blanc en Y soit Gote (fasse perdre l'initiative à Blanc) : Blanc en Y, Noir en Z, maintenant Blanc doit prendre la pierre 8.

Figure 86 :

Blanc vit par Ko.

Supposons que Blanc ne réponde pas au coup 6 de la figure précédente (ici la pierre noire Δ). Blanc n'obtient qu'une vie par Ko dans le coin et Noir a une influence énorme.

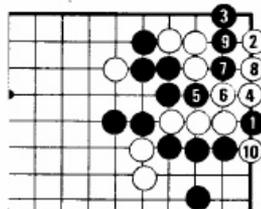


FIG. 84

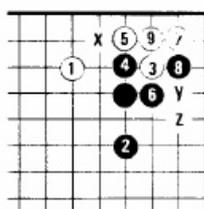


FIG. 85

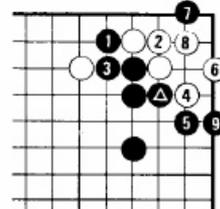


FIG. 86

5°) GLISSADE SOUS LE HOSHI.

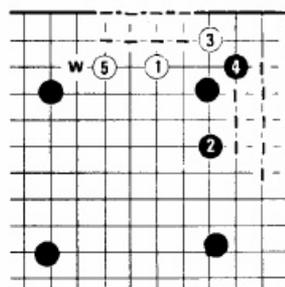


FIG. 91 MOYO NOIR MOYO BLANC

Figure 91 :

Joseki (coup Blanc en N de la figure 75). Blanc joue 3 pour stabiliser sa pierre 1. Noir répond 4 en conservant l'initiative. Remarquons que si la pierre noire du milieu du bord supérieur n'était pas là Blanc n'aurait pas joué en 5, mais plutôt en W qui est la meilleure extension (deux intersections) à partir de la pierre 1.

Résultat : stabilisation des groupes blancs et noirs, mais le Moyo (territoire potentiel) noir est plus gros que le Moyo blanc. Blanc, d'autre part, a perdu l'initiative.

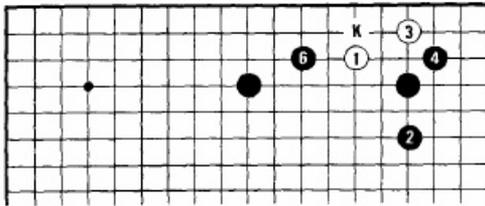


FIG. 92

Figure 92 :

Remarque.

Si dans la figure 91, Blanc n'a pas joué en 5, c'est Noir qui y jouera avec le coup 6. Blanc n'a pas alors de bons coups possibles. Noir, ultérieurement, jouera au point vital de Blanc K (il n'est pas utile d'étudier effectivement ce qui se passe alors).

6) TSUKE (CONTACT) SOUS LE HOSHI.

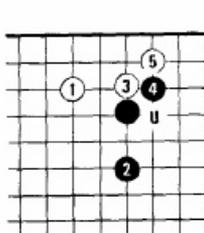


FIG. 101

Figure 101 :

Blanc joue 3 pour stabiliser sa pierre 1. Par le coup 4, Noir vise à empêcher Blanc de réussir trop facilement ce projet (si Noir jouait 4 en U, Blanc jouerait 5 en 4 et se serait stabilisé en ayant gagné quinze points de territoire).

Figure 102 :

Attention, mauvais réflexe noir.

Noir, s'il a joué le coup 6, se trouve confiné dans un coin minuscule tandis que Blanc prend une influence énorme vers l'extérieur : croyez-le sur parole, cette situation conduit à un combat difficile — donc à une situation favorable à Blanc.

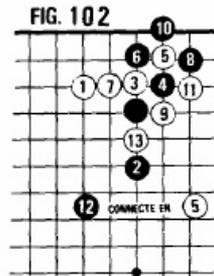


FIG. 102

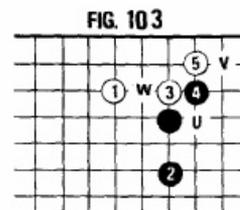


FIG. 103

Figure 103 :

Réponse correcte.

Trois coups sont en réalité possibles sur le coup blanc 5 : U, V, et W.

Figure 104 :

Joseki, réponse en U de la figure 103. Avec 6, Noir prend l'initiative (Blanc doit répondre en 7).

K est un point vital de Blanc, mais il n'est pas urgent pour Noir d'y jouer. Il y a peut-être sur le Go Ban un point plus intéressant.

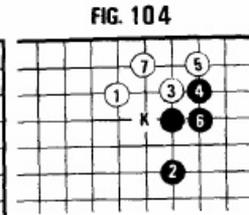


FIG. 104

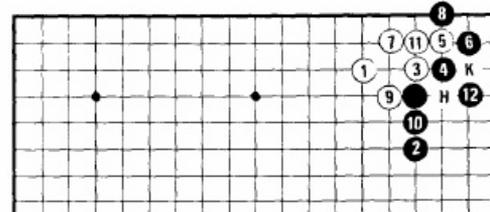


FIG. 105

Figure 105 :

Joseki, réponse en V de la figure 103.

Noir peut aussi bloquer Blanc en 6 ; le coup 8 est très important, il déforme le groupe blanc (qui n'est pas encore vivant) et permet à Noir de prendre le coin.

Il ne faut pas prendre en 11 après 9 (figure 106) mais connecter avec 10. Après 11, Noir a une double tare (H et K) : la meilleure connection est en 12.

Résultat : après ce Joseki, Noir a obtenu le coin et de l'influence sur le bord droit, tandis que Blanc a stabilisé son groupe et pris de l'influence sur le bord supérieur, tout en finissant Sente (avec l'initiative).

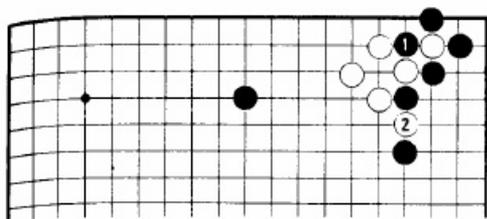


FIG. 106

Figure 106 :

Attention.

Si Noir prend en 1 (au lieu de jouer le coup 10 de la figure 105) il se retrouvera confiné dans le coin par le coup 2 (le combat est difficile — donc Blanc s'en sortira mieux que Noir).

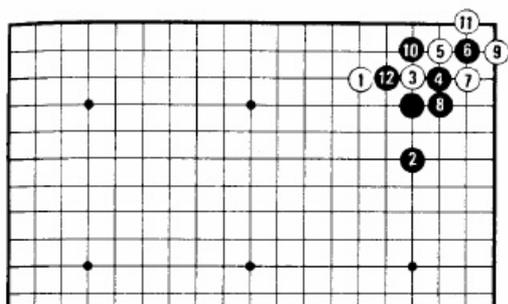


FIG. 107

Figure 107 :

N'ayez crainte.

Le coup noir 6 de ce Joseki peut paraître dangereux, en réalité, Blanc ne peut le prendre sous peine d'être confiné dans un coin ridiculement petit et de laisser à Noir une influence extérieure énorme.

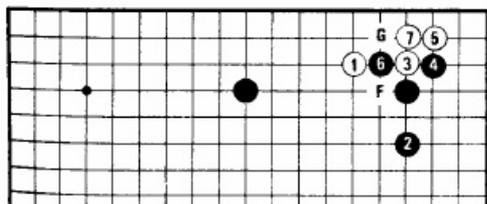


FIG. 108

Figure 108 :

Joseki, réponse en W de la figure 103.

La dernière réponse au coup 5 est de couper avec 6 les pierres blanches 1 d'une part et 3-5 de l'autre. Après 7, deux coups sont possibles : connecter solidement en F, ou descendre courageusement en G.

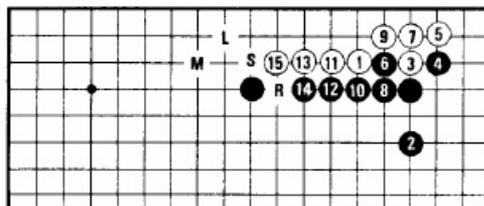


FIG. 109

Figure 109 :

Joseki après la connection 8 (coup en F de la figure 108).

Cette séquence est Joseki jusqu'au coup blanc 15. Noir peut jouer 16 en R ou en S (figure 110). Si Noir joue 16 en R, Blanc doit normalement répondre en L ; jouez alors en M (mais Blanc ne jouera peut-être pas l'échange L - M).

Résultat : Noir obtient une influence énorme, Blanc a du territoire sur le bord et dans le coin.

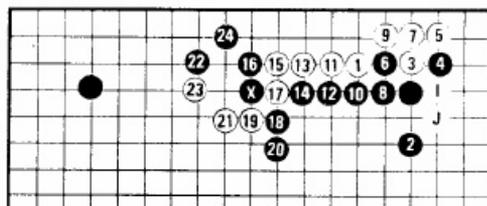


FIG. 110

Figure 110 :

Noir joue le coup 16 en S dans la figure 109, Joseki.

Le coup 20 est Sente (conserve l'initiative) — à cause du Shicho sur la

pierre 19 — et force Blanc à répondre 21 ; avec 24, Noir prend une forme idéale. Si Blanc coupe en I, jouez en J : cette séquence est Gote pour Blanc (Blanc perd l'initiative).

Les pierres noires X, 16 - 22 et 24 ne sont pas prenables car les pierres blanches 19 - 21 et 23 ne sont pas assez fortes ; seul un groupe fort peut menacer un groupe adverse. Le résultat de ce Joseki ne diffère pas sensiblement de celui de la figure 109.

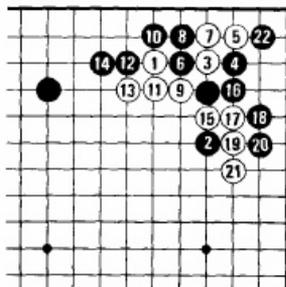


FIG. 111

Figure 111 :

Joseki, après la descente en G dans la figure 108 (ici, le coup 8).

8 est un coup brutal qui aboutit à un échange. Après 19, Noir doit pousser en 20.

Résultat : Noir prend le coin, Blanc prend l'influence extérieure et finit en Sente.

Si Noir ne joue pas en 22, Blanc y jouera et la situation — croyez-le — deviendra très difficile pour Noir.

DIVERSES VARIATIONS.

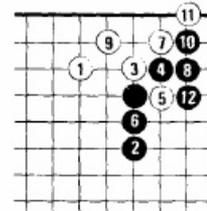


FIG. 112

Figure 112 :

Bon pour Blanc.

Après 4, Blanc peut chercher à mystifier Noir en jouant 5. La réponse la plus facile est la connection en 6, mais Blanc se stabilise en Sente ; si vous comparez cette figure avec celle décrite à la figure 105, vous voyez que la figure ici est plus favorable à Blanc.

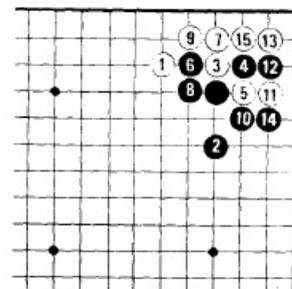


FIG. 113

Figure 113 :

Bon pour Noir.

Il est plus sévère de faire Atari (échec) en 6 et connecter en 8 ; Blanc doit se connecter en dessous (9), et pour cela ramper sur la deuxième ligne. Si Noir prenait en K, sa pierre 2 serait ridiculement près de son mur : Noir doit donc, après 13, prendre l'initiative ailleurs.

Résultat : Sente et grosse influence noire contre un petit territoire blanc.

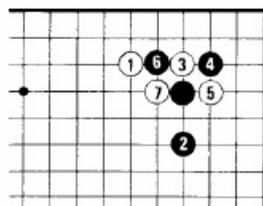


FIG. 114

Figure 114 :
Complication.

Blanc va peut-être, après le coup 6, chercher à compliquer la situation en coupant en 7...

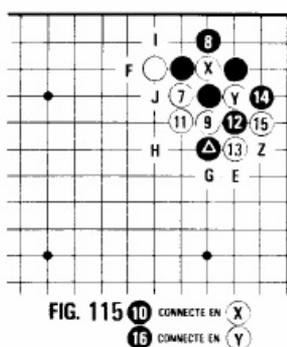


FIG. 115 10 CONNECTE EN X
16 CONNECTE EN Y

Figure 115 :

Mais n'ayez crainte.

Noir doit connecter avec 16 à l'emplacement de la pierre blanche Y, et ne pas déclencher de bataille de Ko en jouant en Z, car il n'a pas de menace. Après 16, Blanc est obligé de jouer en E : il ne peut pas jouer en G car le Shicho — échelle — (à neuf pierres de handicap) est mauvais pour lui ; Noir pourra alors jouer en F (et dans ce cas connecter automatiquement par-dessous) ou en H s'il veut sauver sa pierre Δ (ce dernier est plus sévère que le premier).

Sur F, Blanc ne peut pas descendre en I, car Noir joue en J ; vous pouvez vous rendre compte vous-même que le combat tourne bien pour Noir.

Quant au coup en H, c'est un Tesuji (coup tactique remarquable) classique ; pour l'instant, ce qui se passe après est trop difficile à étudier : vous le verrez dans un ouvrage de Tesuji.

Résultat : Noir a le Sente, le coin et les deux groupes blancs sont séparés : c'est une très bonne séquence pour lui.

7°) IKKEN TAKAGAKARI ET NIKEN TAKAGAKARI BLANC.

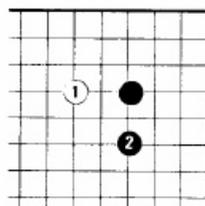


FIG. 121

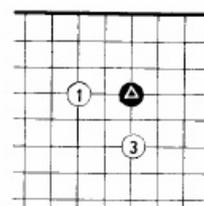


FIG. 122

Figure 121 :

Figure de référence.

Blanc joue relativement peu souvent l'attaque proche haute (Ikken Takagakari) 1 et uniquement en fonction de la situation globale.

Figure 122 :

Tenaille blanche sévère.

Pourtant, ce coup est pratiquement Sente, car la tenaille (Hasami) qui en résulte si Noir joue ailleurs est la plus sévère contre la pierre du coin Δ.

Mais le coup 1 a peu d'effet sur le coin, comme le montrent les figures 123 et 124.

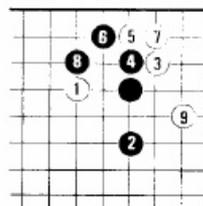


FIG. 123

Figure 123 :

Attaque blanche du coin.

Considérons la pénétration au San San point 3 - 3 après le coup 8, la pierre 1 est totalement abîmée (plus que dans le cas de la figure 81, c'est-à-dire si le coup 1 avait été joué en 8), car elle n'a aucune visée vers le bord.

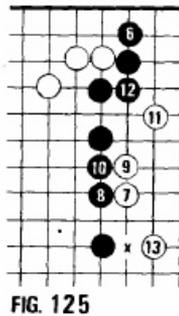
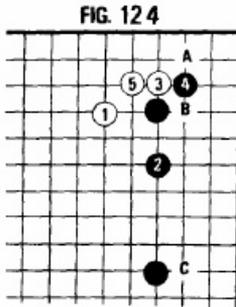


Figure 124 :

Tsuke (contact) blanc.

Après 5, Noir peut jouer agressivement en A, ou défensivement en B, ce qui est plus sûr s'il n'y a pas de pierre noire en C.

Figure 125 :

Vie de Blanc.

En effet, dans ce dernier cas, si Noir n'a pas de pierres en X, Blanc peut pénétrer en 7 : après 13, les pierres blanches sont vivantes.

Figure 126 :

Figure de référence.

Niken Takagakari (attaque haute lointaine du coin).

Figure 127 :

Joseki après le Niken Takagakari blanc.

Après le Niken Takagakari (attaque haute lointaine) 1, Blanc peut jouer le Tsuke (contact) 3. Si Noir veut conserver le coin, il joue 4. Attention, il doit jouer ensuite le coup 6 et non pas faire Atari (échec) en A ou en B (sans cela, Blanc pourrait tourner et prendre le coin). Il ne faut pas jouer le coup 8 en B, ce qui renforcerait Blanc sans donner l'initiative à Noir (la connection 8 resterait obligatoire).

Résultat : les deux groupes sont stabilisés, surtout le territoire noir est beaucoup plus gros, puisqu'il contient le coin.

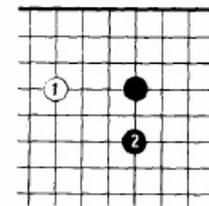


FIG. 126

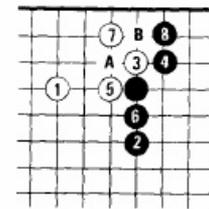


FIG. 127

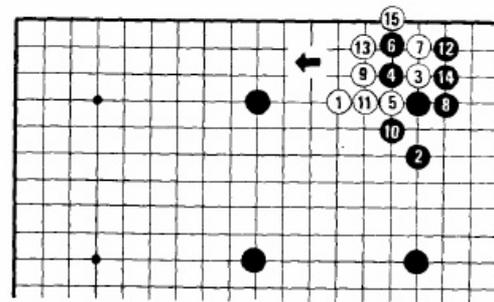


FIG. 128

Figure 128 :

Autre Joseki.

Contre le Tsuke blanc 3, Noir peut aussi jouer 4. Après le coup 14, Noir a l'initiative. Cette séquence montre que Noir ne doit pas chercher à s'attacher aveuglément à toute ses pierres (par exemple, ici, il sacrifie les pierres 4 et 6). Résultat : Noir a le coin et l'initiative, Blanc une bonne influence dans le sens de la flèche.

8°) OGEIMA KAKARI BLANC.

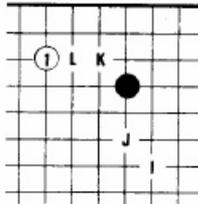


FIG. 131

Figure 131 :

Figure de référence.

Après l'Ogeima Kakari (attaque du coin en grand cheval) 1, Noir peut répondre en I, J, K ou en L ; mais à neuf pierres de handicap, I et J sont les coups les plus sûrs et le coup L n'est pas recommandé. Noir peut difficilement attaquer la pierre 1, mais cette attaque blanche n'est pas très agressive contre le coin.

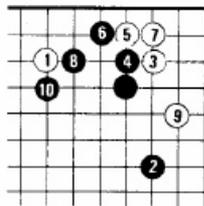


FIG. 132

Figure 132 :

Pénétration au San San.

Si Blanc pénètre au San San après l'Ogeima Kakari, la séquence lui est défavorable ; après 10, la pierre 1 est très abîmée.

L'échange du coin pour Blanc contre l'influence pour Noir est très favorable à ce dernier.

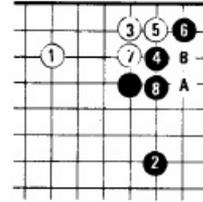


FIG. 133

Figure 133 :

Joseki.

Le coup 3 est une glissade normale qui force la réponse 4 ; en revanche Noir peut jouer ailleurs au lieu de répondre au coup blanc 5. La connection 8 est la meilleure (plutôt que de connecter en A ou B) : la pierre 2 est alors à bonne distance des pierres noires.

Résultat : les deux groupes sont stabilisés.

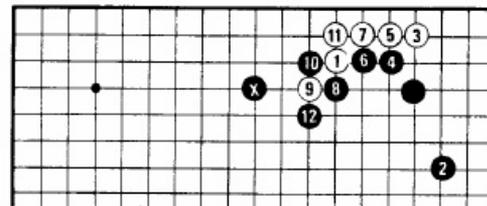


FIG. 134

Figure 134 :

Joseki.

Normalement, le coup 4 est assez médiocre, mais ici, grâce à la pierre X, la pierre 9 est prise par Shicho et la séquence est bonne pour Noir qui obtient une énorme influence.

9°) LE TSUKE NOBI NOIR.

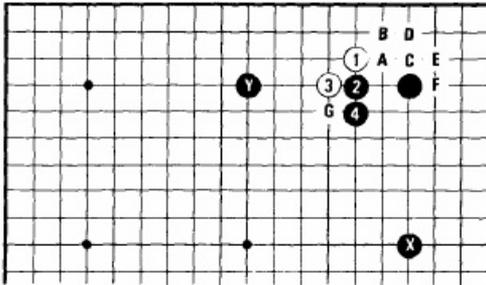


FIG. 141

Figure 141 :

Figure de référence.

Contre le Kogeima Kakari (attaque du coin en cheval) 1, Noir joue souvent le Tsuke Nobi (contact puis poussée) 2 - 4. Ce coup est essentiellement défensif : il permet à Noir de construire un territoire sur le côté supérieur droit du terrain grâce à l'appui de la pierre X, au prix d'un renforcement de Blanc sur le bord gauche.

La séquence 3 - 4 est normale ; après 4, Blanc peut jouer en A, B, C, D, E, F ou G. Toutefois, à neuf pierres de handicap, du fait de la présence des pierres noires X et Y, Blanc ne joue pratiquement que le coup A (les autres coups sont valables à six ou quatre pierres de handicap ; aussi nous n'étudierons ici que le coup A).

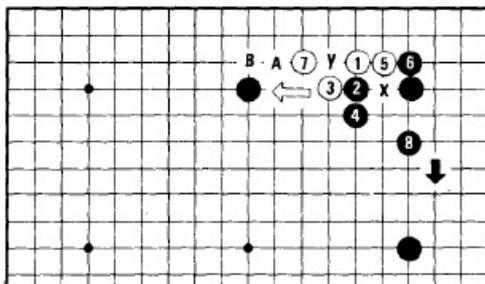


FIG. 142

Figure 142 :

Joseki.

Noir a — après 6 — une tare en X, Blanc une tare en Y : si Blanc supprime avec 7 sa tare Y, Noir doit — avec 8 — supprimer sa tare X ; même si Blanc a joué 7 en A, il ne faut pas répondre en B mais en 8. Les raisons derrière ces coups seront étudiées en détail dans le livre traitant de la théorie à six pierres de handicap. Résultat : Blanc a de l'influence vers la gauche, Noir vers le bas du Go Ban, comme c'est dessiné sur la figure.

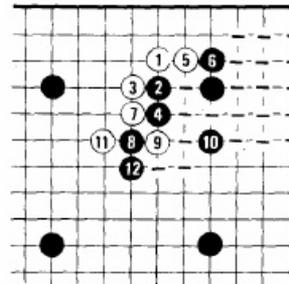


FIG. 143

Figure 143 :

Joseki.

Si Blanc joue 7, n'hésitez pas à faire Hane en 8. Après cette séquence, le Moyo noir (hachuré) est très profond et très sûr ; si Blanc a joué le coup 9 au point 11, il suffit de répondre en 9 ou en 10, ce qui supprime la tare Noir.

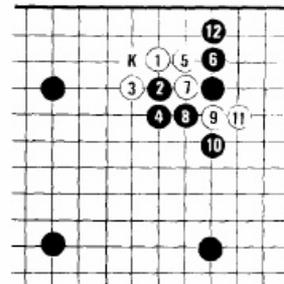


FIG. 144

Figure 144 :

N'ayez pas peur.

Blanc, s'il n'a pas comblé sa tare en K ne peut pas essayer de couper les pierres 2 et 4 de la pierre de Hoshi. En effet : le Tesuji 12 prend soit les pierres 1 - 5 - 7 (figure 145), soit les pierres 9 et 11 (figure 146). C'est donc un coup très important pour Noir.

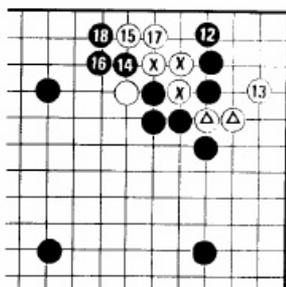


FIG. 145

Figure 145 :

Échec blanc.

Si Blanc veut sauver ses pierres Δ, il se fait prendre ses pierres X...

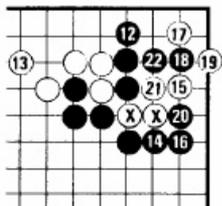


FIG. 146

Figure 146 :

Autre échec.

... Et si Blanc connecte avec 13, il se fait prendre — après 16 — ses pierres X. Admirez le coup 16, qui est très calme — il ne fait pas échec — et très efficace puisqu'il prend les pierres adverses.

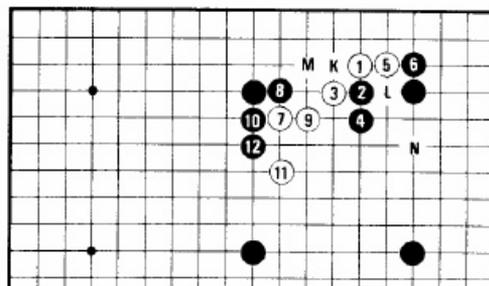


FIG. 147

Figure 147 :

Blanc cherche à vous bernier.

Si, après 6, Blanc joue le coup 7, jouez 8 pour menacer de couper ; vous empêchez ainsi Blanc de prendre une forme flexible en forçant la connexion blanche en 9. Après le coup 12, la tare en K empêche toujours Blanc de jouer L. Le coup noir M serait donc très mauvais ; en supprimant la tare blanche, il obligerait à rajouter un coup en N et Noir finirait Gote.

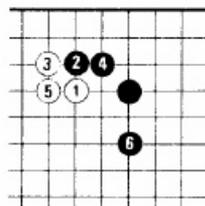


FIG. 148

Figure 148 :

Joseki de Tsuke Hiki.

Ce coup 2 correspond au Tsuke Nobi si Blanc a joué non pas un Ikken Takagakari (attaque en cheval du coin) au point 2, mais le coup 1. C'est un Joseki assez démodé.

Résultat : influence blanche contre un gros coin noir, mais il n'est pas sûr.

CHAPITRE 3

les joseki de milieu de partie

(Joseki de bord)

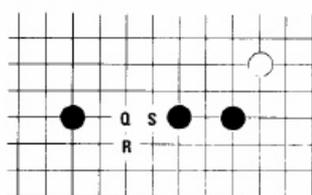


FIG. 151

Figure 151 :

Figure de référence.

Blanc peut jouer normalement les coups Q, R, S pour attaquer les bords.

L'idée fondamentale de tous les Joseki de milieu est simple :

- soit obliger Blanc à vivre sous un mur noir
- soit chasser un groupe blanc privé de base de vie, dans le centre.

1°) PENETRATION HAUTE (POINT Q DE LA FIGURE 151).

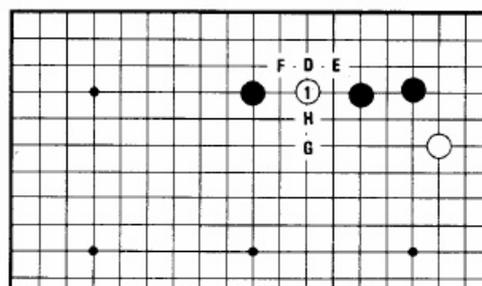


FIG. 161

Figure 161 :

Erreurs de débutant.

L'expérience montre que le débutant joue en général, sur le coup 1, l'un des cinq coups D, E, F, G, H. Comme nous allons le voir :

- le plus mauvais est le coup D
- E et F sont également mauvais
- G est vague
- H n'est pas bon.

Nous allons étudier brièvement ces coups maintenant.

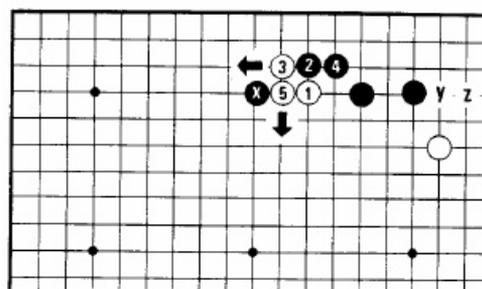


FIG. 162

Figure 162 :

Référence D de la figure 161.

Cette séquence abîme la pierre noire X (une pierre noire collée sur trois pierres blanches). Blanc a de l'influence dans le

sens des flèches et le coin noir n'est pas encore sûr (ouvert en Y ou en Z).

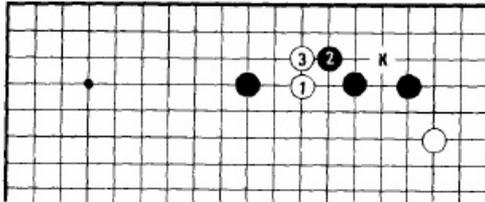


FIG. 163

Figure 163 :

Référence E de la figure 161.

2 défend mal le coin (qui reste ouvert) ; il laisse une tare en K et permet à Blanc de se renforcer avec 3. Cette séquence n'est pas Joseki, tout juste, dans certains cas où la situation globale est stable, un coup de Yose — fin de partie (voir la première partie réelle — chapitre six — deuxième partie).

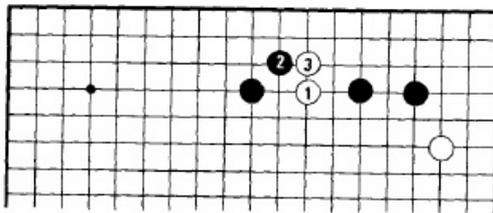


FIG. 164

Figure 164 :

Référence F de la figure 161.

Noir n'a rien obtenu, il a affaibli son coin et renforcé la pierre blanche 1.

Figure 165 :

Référence G de la figure 161.

Ce coup peut paraître tentant, car il bloque la progression blanche vers le centre ; mais il donne à Blanc des possibilités de complications globales trop

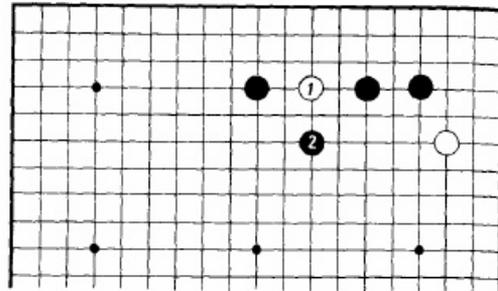


FIG. 165

nombreuses pour être décrites ici, et il est donc déconseillé.

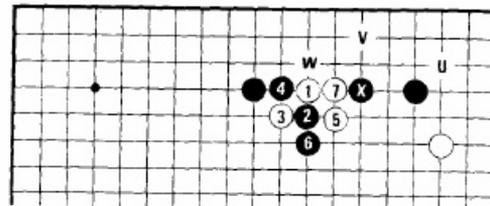


FIG. 166

Figure 166 :

Référence H de la figure 161.

Après cette séquence, la pierre noire X est abîmée et le coin est toujours ouvert en U ou en V.

La seule séquence correcte — dans ce cas — est celle où Noir joue le coup 6 en W (voir figure 167).

Croyez-le, Noir n'a même pas consolidé son bord supérieur gauche à cause de l'arrière goût de la pierre 3 : ce genre de coup, vous vous en rendez compte avec l'expérience, est catastrophique pour Noir et est de ceux qui font perdre une partie.

Figure 167 :

Ponnuki blanc : Joseki circonstanciel.

Normalement, le Ponnuki blanc est trop important (par rapport au profit noir sur

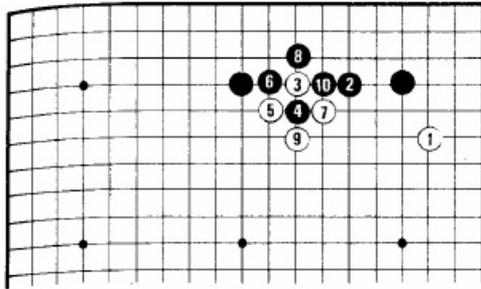


FIG. 167

le bord) et cette séquence n'est pas Joseki ; elle peut néanmoins être jouée si la situation globale s'y prête. En début de partie, elle est très défavorable à Noir (énorme influence extérieure du Ponnuki). En plus, l'initiative revient à Blanc car le coup 10 est indispensable.

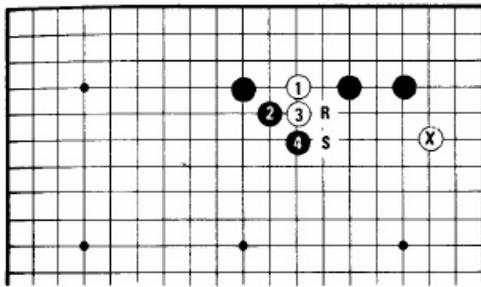


FIG. 171

Figure 171 :

Début du Joseki correct.

Le coup noir 2 est le plus agressif : son but est de bloquer avec 4 la montée de Blanc vers le centre (jouer 2 sans jouer 4 est ridicule).

Blanc jouera maintenant en R ou en S.

Figure 172 :

Blanc joue le coup R de la figure 171 ; Joseki.

Les figures suivantes vont s'employer à expliquer les raisons de ce Joseki.

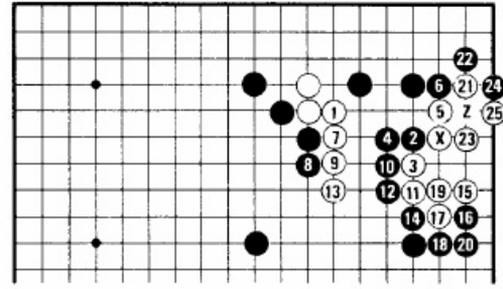


FIG. 172

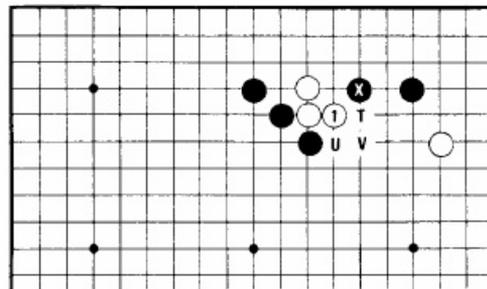


FIG. 173

Figure 173 :

Où Noir doit-il jouer maintenant ?

Si Noir joue en T, Blanc joue en U et sort facilement ; Si Noir joue en U, Blanc joue en T et abîme la pierre noire X, tout en menaçant de sortir en V.

Retour au Joseki de la figure 172 :

Comme nous venons de le voir, Noir ne peut pas attaquer pour l'instant les trois pierres blanches du bord ; il se retourne donc contre la pierre blanche X grâce au Tsuke Nobi (contact puis poussée, déjà étudié au chapitre 2) ; l'emplacement de la pierre blanche X est donc primordial pour ce Joseki.

Si Blanc ne joue pas le coup 7, Noir peut y jouer et prendre les pierres blanches. Noir ne doit pas jouer 8 au point 9 : il aurait alors trop de tares. Après 24, Blanc ne peut vivre que grâce à la bataille de Ko (si Blanc peut prendre la pierre 24, il

est vivant, s'il se laisse définitivement prendre sa pierre 21, il est mort). Mais l'important dans ce Joseki est que même si Blanc vit en bas, la baguette blanche (pierres 1, 7, 9, 13) reste chassée vers le centre, et Noir se construit un mur énorme vers la gauche du terrain.

Cette tactique consistant à **attaquer simultanément** deux groupes adverses (Karami) est classique : on attaque un groupe pour se renforcer, puis on se retourne vers l'autre, et ainsi de suite.

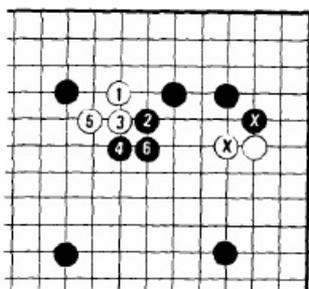


FIG. 174

Figure 174 :

Attention.

Si l'échange des pierres noires et blanches X a déjà eu lieu, alors la séquence de la figure 172 n'est pas efficace ; sur 1, Noir jouera plutôt la séquence 2, 4 et 6, abîmant les pierres blanches du bas.

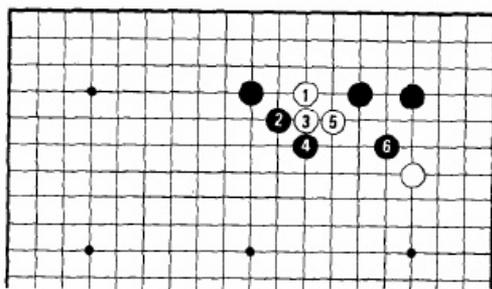


FIG. 175

Figure 175 :

Autre Joseki.

Dans ce cas de figure, Noir doit jouer le coup 6 pour commencer le Karami (attaque double).

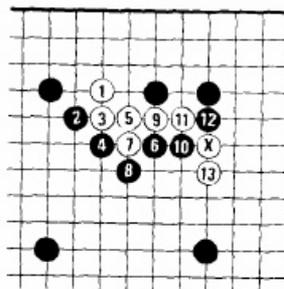


FIG. 176

Figure 176 :

Difficile pour Noir.

Mais, dans ce dernier cas, la pierre X est bien placée pour Blanc, et après 13, le combat devient difficile pour Noir. Mieux vaut jouer le coup 6 comme dans la figure 177.

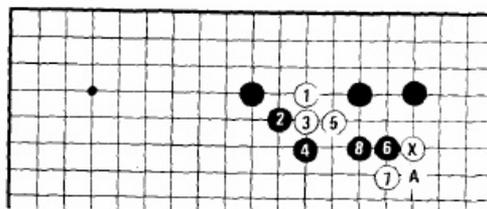


FIG. 177

Figure 177 :

Plus facile.

Si Blanc joue son coup 7 en A, Noir joue son coup 8 en 7. Ce combat est très pénible pour Blanc.

Figure 178 :

Blanc a joué le coup S de la figure 171 Joseki.

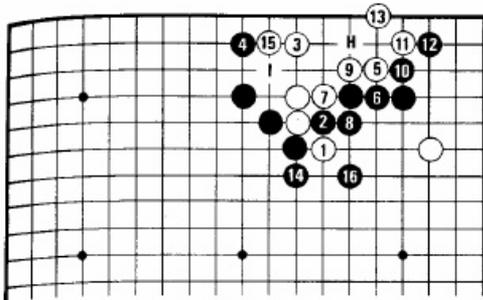


FIG. 178

La logique du Joseki (empêche un groupe blanc qui a pénétré dans le Moyo — territoire prospectif, noir — d'y prendre pied) montre qu'il faut couper en 2 ; sur 3, Noir ne doit pas défendre un coin trop petit en jouant en H, mais forcer Blanc à vivre en perdant l'initiative (le Nozoki — menace de coupe — noir en I est superflu, il renforce Blanc sans intérêt pour Noir). Après 14, 15 est obligatoire : sans ce dernier, Noir joue en H et tue le groupe blanc ou connecte ses deux groupes en prenant trois pierres en sente.

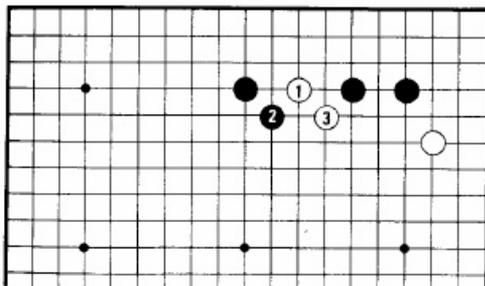


FIG. 179

Figure 179 :

Comme aucun de ces Joseki ne satisfait Blanc, celui-ci tentera peut-être de mystifier Noir en jouant le coup 3.

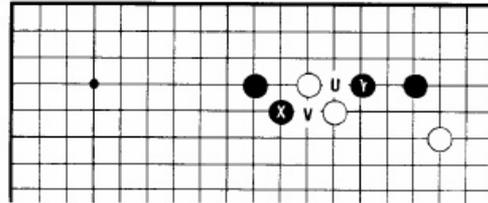


FIG. 180

Figure 180 :

Attention.

Si Noir joue en U, Blanc répond en V, le groupe blanc est sorti et la pierre Noire X est abîmée. De même, si Noir joue en V, Blanc répond en U et abîme la pierre Y. Les coups en U et V sont typiquement de mauvais réflexes de débutant ; Noir garde l'initiative mais renforce son adversaire sans aucun profit.

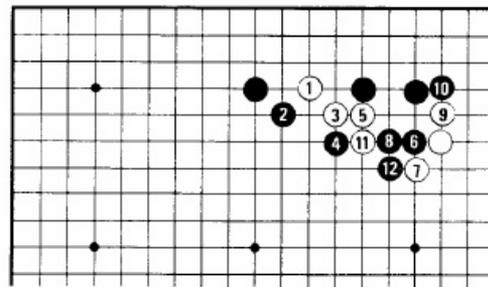


FIG. 181

Figure 181 :

Joseki.

La bonne réponse consiste à empêcher la progression blanche vers le centre grâce au coup 4. Après 12, la situation rappelle les séquences qui suivent la figure 172.

2°) PENETRATION BASSE.

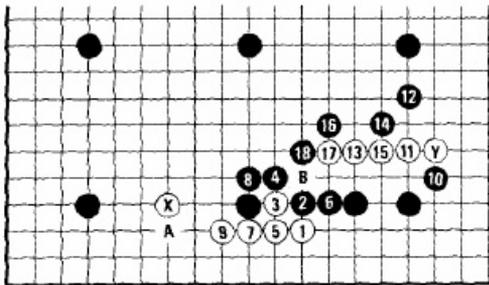


FIG. 191

Figure 191 :
Joseki.

Noir bloque la pénétration en 2, obligeant Blanc à vivre sous un mur noir ; après 3, il bloque en 4. Le coup 8 est Sente, menaçant de couper le groupe blanc de la pierre X (le cas où cette pierre se trouve en A est examiné dans la figure 195).

Après 9, il faut tout de suite pousser la pierre blanche Y vers le mur noir. Le coup 16 bloque Blanc et protège la tare en B.

Résultat : influence noire contre un petit territoire blanc.

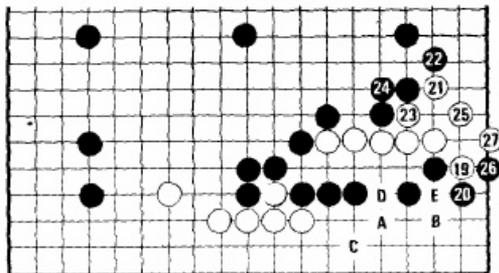


FIG. 192

Figure 192 :

Bonne utilisation du mur.

Même si Blanc vit par Ko, le mur noir extérieur est tel que Blanc a déjà perdu la partie. N'ayez pas peur des coups en A et B, répondez simplement en D et E ; pour justifier ces coups, Blanc doit perdre l'initiative en jouant en C, ce ne sont que des coups de Yose (fin de partie).

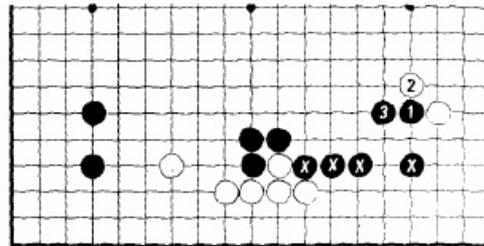


FIG. 193

Figure 193 :

Mauvaise utilisation du mur.

Il serait inefficace de jouer le coup 10 de la figure 191 en 1.

Après la séquence, les pierres 1 et 3 sont une extension ridicule par rapport à la force des quatre pierres noires X, et Blanc vit facilement sous le mur noir.

Un mur ne sert pas à faire du territoire, mais à créer une zone d'influence ; il faut toujours pousser les pierres adverses vers le mur, comme dans la figure 191, il ne faut jamais partir du mur pour les attaquer, comme dans la figure 193.

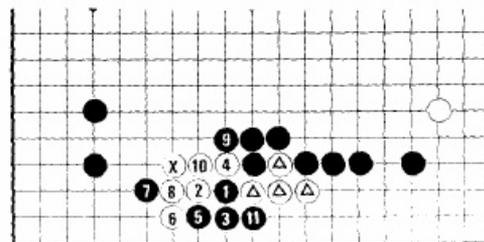


FIG. 194

Figure 194 : Si Blanc ne rajoute pas un coup, son groupe est mort.

Si, dans la séquence de la figure 191, Blanc ne joue pas le coup 9, Noir joue tout de suite 1. Si Blanc jouait le coup 2 en 3, l'influence noire deviendrait énorme grâce au coup 3 en 2 abimant la pierre X. Vous pouvez vérifier qu'après le coup 11, les quatre pierres blanches Δ sont prises.

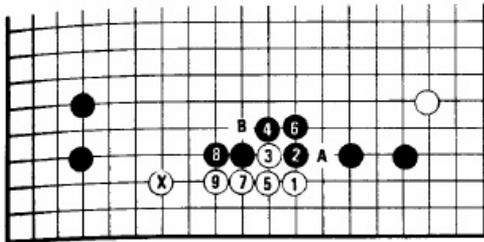


FIG. 195

Figure 195 :

Légère variation sur le Joseki de la figure 191.

Dans ce cas de figure, Noir ne joue pas son coup 6 en A, pour pouvoir jouer le coup 8 (en Sente) sans trop avoir à craindre de la tare en B.

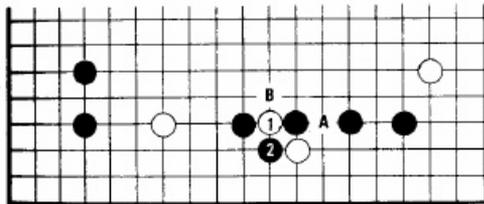


FIG. 201

Figure 201 :

Début d'une série de Joseki plus compliqués mais plus efficace pour Noir.

Si Noir coupe en 2, ce coup est plus sévère que le coup de la figure 191. Blanc peut jouer en A ou en B.

Figure 202 :

Ponnuki bon pour Noir.

Après 8, la situation de Blanc est

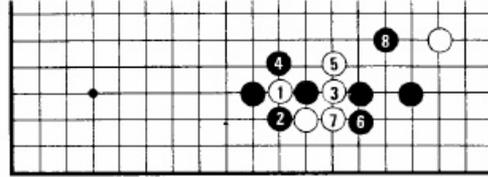


FIG. 202

pénible ; les deux groupes blancs sont attaqués, les pierres 3 - 5 - 7 sont lourdes, Noir a, grâce à son Ponnuki (prise d'une pierre à vide), une bonne influence sur la partie gauche du terrain.

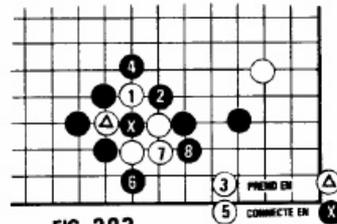


FIG. 203

Figure 203 :

Shicho.

Blanc ne peut pas jouer le coup 5 de la figure 202 en 1 ; après 6, il est pris par Shicho.

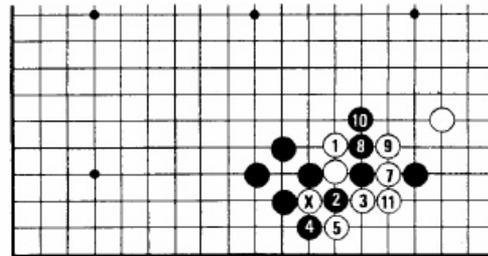


FIG. 204

Figure 204 :

Attention.

Après 1, Noir ne doit pas couper en 2 : cette séquence abandonne le coin à Blanc.

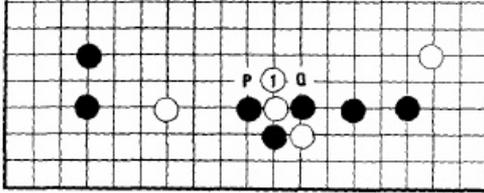


FIG. 205

Figure 205 :

Le Joseki continue.

Blanc peut aussi jouer en 1 après l'Atari (écheq), auquel cas Noir a le choix entre P et Q.

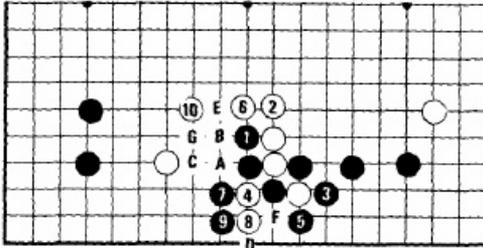


FIG. 206

Figure 206 :

Joseki ; réponse noire au point P de la figure 205.

Si Noir joue normalement 1, Blanc répond en 2.

Le coup 10 permet le Shibori («essorage») : Blanc joue en A, Noir en B, Blanc C les pierres noires ont alors deux libertés, comme les blanches. Après la séquence D, E, F, il n'est pas urgent de jouer le coup G, ni pour Blanc, ni pour Noir.

Figure 207 :

Variation de la figure 206 ; mauvais pour Blanc.

Dans la figure 206, si Blanc joue le coup 6 en 2, la séquence lui laisse deux groupes faibles. S'il jouait le Hane A au lieu du coup 4, coupez en 1.

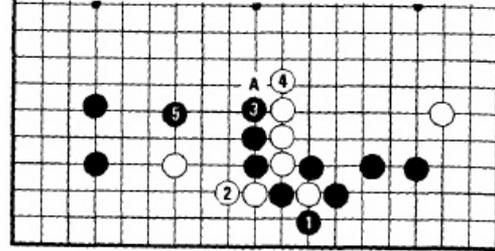


FIG. 207

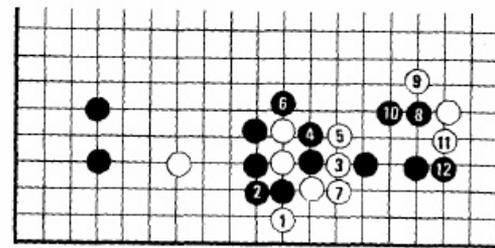


FIG. 208

Figure 208 :

Dos de tortue ; excellent pour Noir.

Blanc peut rechercher le combat, mais il lui est défavorable ; après 6, le «Dos de tortue» (forme des pierres noires après la prise des deux pierres blanches) donne une influence énorme à Noir ; Après 12, le coin noir est vivant et Blanc n'a tiré aucun profit de cette séquence.

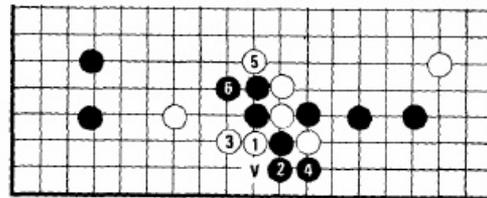


FIG. 209

Figure 209 :

Variation favorable pour Noir.

Dans cette autre séquence, l'angle vide des trois pierres noires est une forme laide mais efficace, car ces trois pierres sont imprenables.

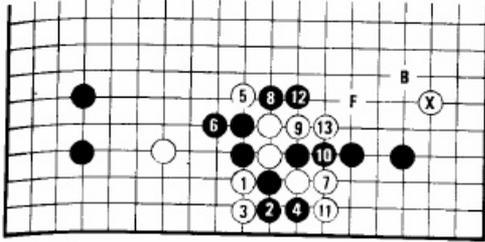


FIG. 210

Figure 210 :

Shicho ou Shibori ; autre variation favorable pour Noir.

Si Blanc a joué 3 au point V de la figure 209, et si la pierre X ne brise pas le Shicho, après 12, Blanc est pris en Shicho ; si X brise le Shicho (placé en B), Noir doit jouer en F, et faire Shibori (essorage) en sacrifiant les pierres du bas. L'influence centrale noire dépasse le faible gain de Blanc sur le bord inférieur.

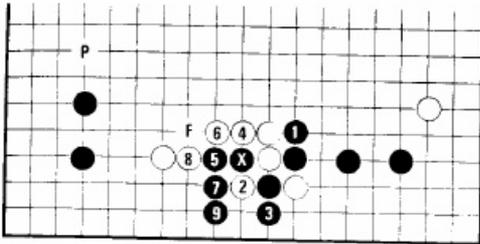


FIG. 221

Figure 221 :

Joseki ; réponse noire au point Q de la figure 205.

Le coup 1 est prudent et défensif. La pierre noire X est imprenable ; 2 est un coup de sacrifice visant à créer une influence blanche. Blanc ne peut pas pénétrer en P à cause de sa faiblesse en F. Cette faiblesse est entretenue par le coup 9 apparemment superflu.

Figure 222 :

Blanc comble sa faiblesse pour pénétrer.

Dans la figure 221, si Noir ne joue pas le coup 9, Blanc y joue. Après 5, 6 est obligatoire et la tare ne préoccupe plus Blanc qui peut dévaster le coin gauche.

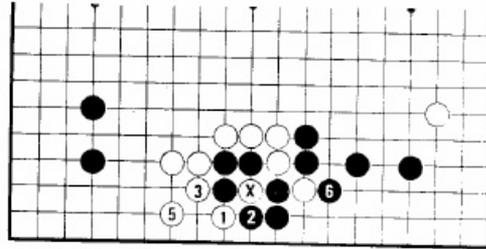


FIG. 222 ④ CONNECTE EN (X)

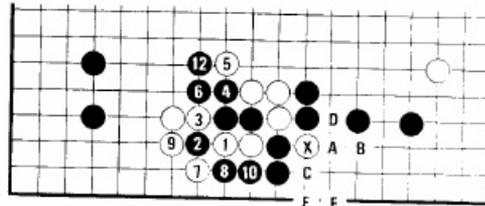


FIG. 223 ⑪ CONNECTE EN ②

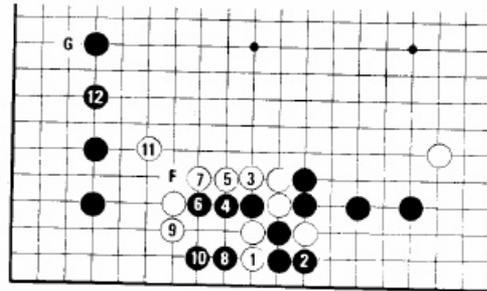


FIG. 224

Figure 223 :

Sacrifice d'une pierre noire.

Si Blanc essaie de prendre la pierre de la figure 221, la bonne réponse est de sacrifier la pierre 2. Le coup blanc 5 est forcé (sans cela Blanc est pris en Shicho), 8 et 10 stabilisent en Sente le groupe noir. La pierre blanche X est déjà prise (si Blanc joue en A, séquence B-C-D-E-F), aussi Noir joue-t-il 12, ce qui lui donne une influence centrale prépondérante.

Figure 224 :

Remarque.

Si Blanc sacrifie en 1, cela ne supprime pas l'importance de la tare en F. Le coup 12 peut aussi être joué en G.

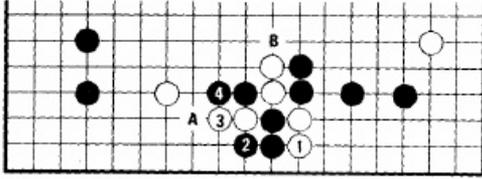


FIG. 225

Figure 225 :

Catastrophe blanche.

La descente blanche en 1 est le plus mauvais coup imaginable : après 4, Blanc ne peut pas supprimer à la fois les deux Shicho en A et en B (attention à l'ordre des coups noirs) et Blanc subit ainsi une catastrophe globale.

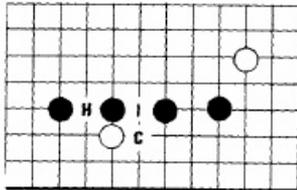


FIG. 226

Figure 226 :

Remarque.

Si, dans la figure 191 reproduite ici, le Hane (coup diagonal) blanc en H est joué de l'autre côté en I, Noir coupe en C ; par interversion de coups, nous nous ramenons à la pénétration en Tsuke (contact), que nous allons étudier maintenant.

3°) PENETRATION EN TSUKE.

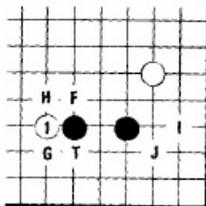


FIG. 231

Figure 231 :

Première figure de référence.

Noir peut répondre au coup 1 de trois façons : en F, G ou H. Le coup T serait trop timide : Blanc envahirait en I, Noir J, le profit noir serait trop petit.

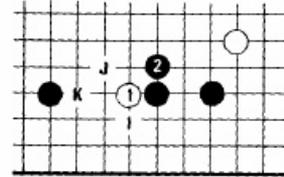


FIG. 232

Figure 232 :

Deuxième figure de référence :

Noir répond à 1 par le coup en F de la figure 231.

Après 2, Blanc peut jouer en I, J ou K.

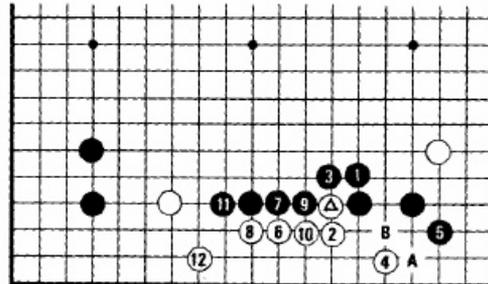


FIG. 233

Figure 233 :

Blanc joue au point I de la figure 232 ; Joseki.

Sur Δ , Noir a répondu 1, montrant qu'il attache de l'importance au centre ; d'où le coup 3. Il ne faut pas jouer 5 en A, Blanc jouerait alors en B et Noir n'aurait pas de bonne réponse. Après 5, Noir peut établir un mur en Sente (en gardant l'initiative) jusqu'au coup 11.

Résultat : grosse influence noire contre une petite pénétration blanche.

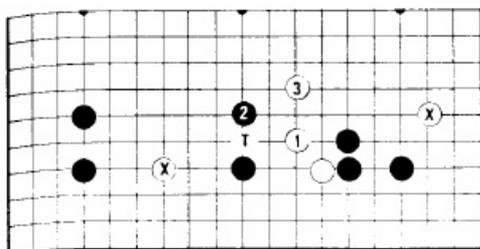


FIG. 234

Figure 234 :

Blanc joue le coup J de la figure 232 ; Joseki.

Si Blanc joue 1, Noir doit répondre 2, sinon après un coup blanc en T, Noir n'a pas de bonne réponse possible. Après 3, Blanc a trois groupes faibles : le groupe de bord et les deux pierres X.

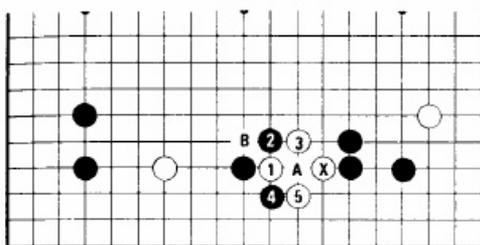


FIG. 235

Figure 235 :

Blanc joue le coup K de la figure 232 ; Joseki.

Après le Hane noir 2 sur le Tsuke en 1, si Blanc jouait en A ou en 4, sa pierre X serait ridicule ; il doit donc jouer en 3 et 5 et accepter la bataille de Ko qu'il ne peut pas gagner — en début de partie — faute de menace. Si, tout de même, Blanc jouait le coup 3 au point 4, il faudrait répondre en B.

Figure 236 :

Variation possible.

Voici une autre séquence que Noir peut jouer ; il devra plus tard empêcher le groupe blanc du bord et la pierre X de se connecter.

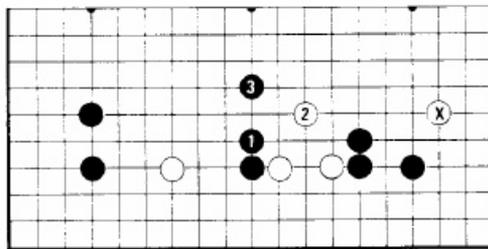


FIG. 236

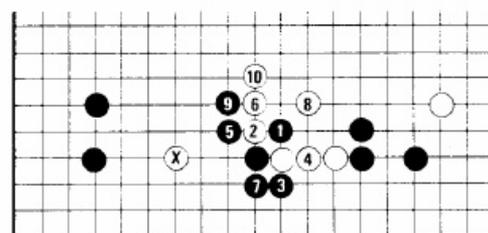


FIG. 237

Figure 237 :

Défavorable pour Blanc.

Si Blanc coupe en 2, la séquence lui est défavorable : il est surconcentré et n'a pas fait de territoire ; la pierre X est très affaiblie.

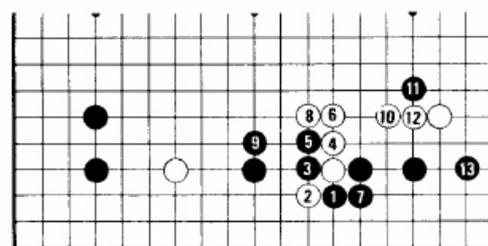


FIG. 241

Figure 241 :

Joseki ; réponse noire en G dans la première figure de référence (figure 231). Cette séquence est le Joseki correct. Si Blanc joue autre chose que le coup 6, il s'agit d'une tentative de mystification qui doit en général se retourner contre lui. Le coup 7 est très important ; le coup 8

permet à Blanc de restreindre l'influence noire ; le point vital des pierres 3 et 5 est 9. Après 13, Noir a le coin et de l'influence vers la gauche ; Blanc a de l'influence vers le haut du Go Ban.

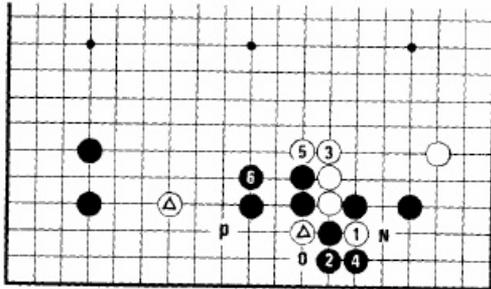


FIG. 242

Figure 242 :

Attention.

Avant de jouer le coup 3 (coup 6 de la figure 241) Blanc joue souvent le coup 1. Noir ne doit pas répondre avec 4 en N. En effet, dans ce cas, Blanc jouerait en O, Noir en 4, Blanc en P. Les deux pierres blanches en O, P et la pierre blanche Δ sont déjà pratiquement connectées. Dans cette figure, après 4, Noir n'a rien à craindre du Nobi (poussée) Blanc en N (figure 243).

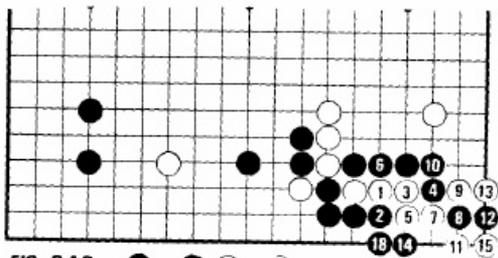


FIG. 243 16 en 8 17 en 12

Figure 243 :

Nobi blanc infructueux.

Blanc ne peut pas en réalité jouer le coup 5. Les coups 6, 8 et 12, sont importants. Après 18, les quatre pierres 1 - 3 - 5 - 7 au moins sont prises.

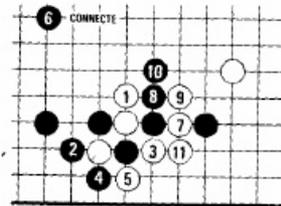


FIG. 244

Figure 244 :

Attention à ne pas faire d'erreurs grossières.

Après le coup blanc 1, de nombreux débutants font échec en 2 ; Blanc tourne alors et prend le coin.

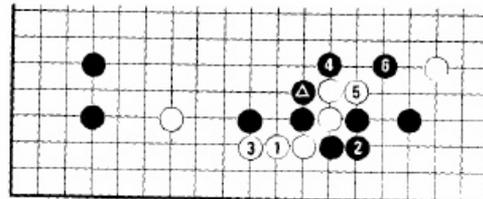


FIG. 245

Figure 245 :

Défavorable pour Blanc.

Si Blanc répond au coup noir en Δ par 1, Noir connecte en 2. Si Blanc sort ses deux pierres avec 3, Noir prend l'autre groupe.

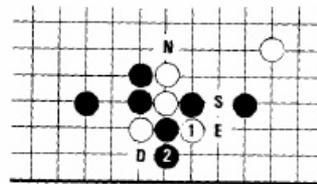


FIG. 246

Figure 246 :

Trois coups défavorables pour Blanc.

Après 2, si Blanc ne veut pas jouer le coup normal en N, il peut s'étendre en E, sortir en S ou descendre en D ; ces trois coups lui sont défavorables.

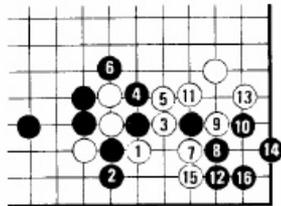


FIG. 247

Figure 247 :

Coup S de la figure 246.

Cette séquence n'empêche pas Noir de vivre dans le coin, et son dos de tortue lui donne une influence énorme ; comparez avec la figure 244 : Blanc, y a le coin, et Noir n'a qu'un Ponnuki au lieu d'un dos de tortue.

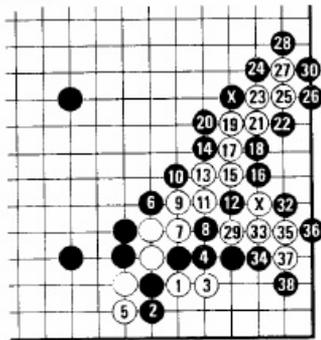


FIG. 248 31 connecte en 12

Figure 248 :

Coup E de la figure 246 ; premier cas (Shicho, échelle).

Si la pierre blanche X est placée en Kogeima Kakari (attaque du coin en cheval) sur le Hoshi, la pierre noire X permet de prendre Blanc en Shicho.

Figure 249 :

Coup E de la figure 246 ; deuxième cas (Shibori — essorage).

Si la pierre blanche X n'est pas en Kogeima Kakari et si elle brise donc réellement le Shicho, le Shibori (« essorage ») grâce au Geta-sabot-10 est très défavorable à Blanc ; Noir a une

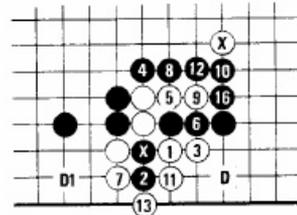


FIG. 249 14 en X 15 en 2

influence énorme, Blanc est surconcentré et grâce au coup 14, n'a pas d'oeil, ce qui conserve l'initiative aux descentes noires en D ou D1.

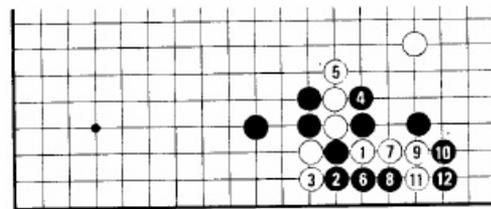


FIG. 250

Figure 250 :

Coup D de la figure 246.

Cette séquence conduit également à un résultat globalement défavorable pour Blanc.

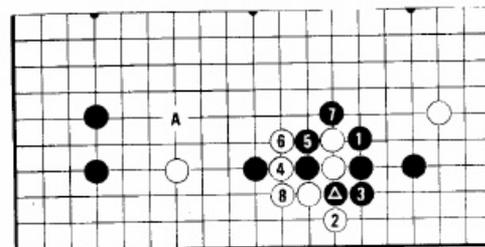


FIG. 251

Figure 251 :

Variation choisie par Noir après son coup Δ (coup en G de la figure 231).

Cette séquence n'est pas mauvaise pour Noir mais un peu tiède — c'est-à-dire que le coup 1 est moins agressif que s'il avait été joué en 5. Après 8, le point important pour Noir — dans la région inférieure — est A.

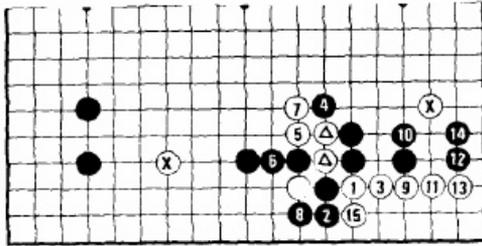


FIG. 252

Figure 252 :

Variation de la figure 251.

Après cette séquence, Blanc vit dans le coin mais la situation globale est catastrophique pour lui : il a maintenant trois groupes faibles, les deux pierres X et les pierres Δ -5 - 7.

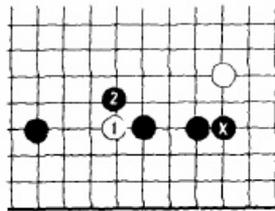


FIG. 261

Figure 261 :

Troisième figure de référence ; réponse noire en H de la figure 231.

Le Hane noir de sur le Tsuke blanc 1 est particulièrement recommandé si la pierre noire X est déjà jouée.

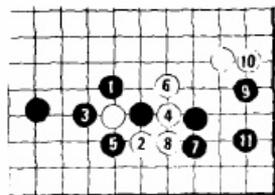


FIG. 262

Figure 262 :

Blanc est satisfait.

Noir a le coin et un Ponnuki, mais Blanc a déchiré le bord et le coin noir est relativement petit ; Noir aurait pu espérer mieux.

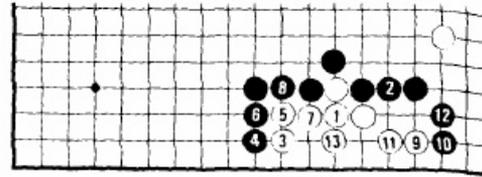


FIG. 263

Figure 263 :

Blanc ne doit pas chercher à vivre en perdant l'initiative.

Si Blanc connectait en 1, (avec le coup 4 de la figure 262), la séquence lui serait défavorable (vie Gote).

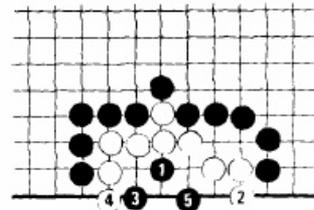


FIG. 264

Figure 264 :

Remarque.

Si Blanc ne joue pas le coup 13 de la figure 263, Noir tue le groupe Blanc sans condition.

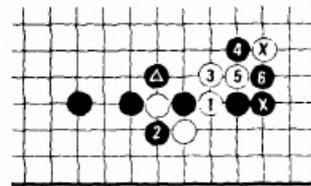


FIG. 265

Figure 265 :

Grâce à la pierre noire X, il faut jouer la pierre noire Δ ; la pierre 4 ne peut pas être prise en Shicho, Blanc ne peut espérer sauver sa pierre X et ses quatre autres pierres ; il doit abandonner l'un ou l'autre de ses deux groupes.

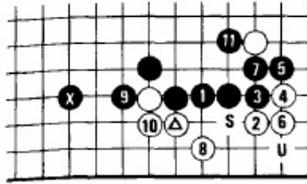


FIG. 266

Figure 266 :
Joseki.

Contre la pierre blanche Δ, la meilleure réponse est la connexion 1 (Botsugi : connexion en baguette). Blanc n'a pas beaucoup de territoire à espérer sur le bord inférieur, ce grâce à la présence de la pierre noire X. Aussi Blanc va-t-il plutôt pénétrer dans le coin au San San ; Noir joue cette séquence pour l'influence : il est donc logique qu'il laisse vivre Blanc en jouant 5, au lieu de séparer en S. (et de laisser Blanc jouer en U). Le coup 9 est important (voir figure 270). Le coup 11 est aussi important (voir figure 271).

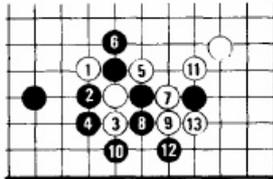


FIG. 267

Figure 267 :

Blanc ne peut pas faire Hane vers l'extérieur après le coup 2 de la troisième figure de référence (figure 261).

Si Blanc fait Hane en 1, Noir coupe en 2 ; après 3, Noir peut jouer en 4 ou en 8 ; le deuxième cas est traité dans la figure 268 ; le coup le plus simple est le coup 4 ; à la fin de la séquence, la possession — par ailleurs précaire — du coin par Blanc ne compense pas sa perte de l'initiative et l'énorme influence que procure à Noir son dos de tortue.

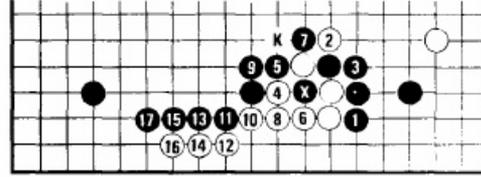


FIG. 268

Figure 268 :

Variation de la figure 267.

Que se passe-t-il si Noir joue en 1 au lieu de jouer en 6 comme dans la figure 267 ?

Après 4, il ne faut surtout pas sauver la pierre X (voir figure 269) mais faire un contre-échec avec 7. Blanc n'ayant pas de menace de Ko, ne peut pas déclencher une bataille de Ko en jouant en K : les conséquences seraient trop défavorables pour lui. Aussi joue-t-il le Tesuji (coup tactique) relativement classique 8. Après 17, Noir a une situation favorable, mais cette séquence est plus difficile que celle de la figure 267.

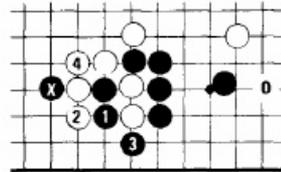


FIG. 269

Figure 269 :

Attention.

Cette séquence est défavorable pour Noir : après 4, sa pierre X est abimée, son coin est toujours ouvert en O et son dos de tortue ne sert pas à grand chose.

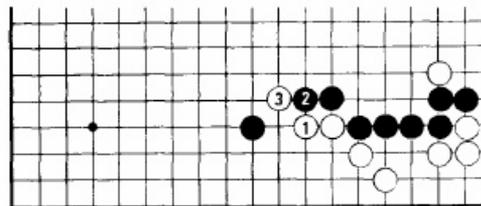


FIG. 270

Figure 270 :

Attention.

Si Noir n'a pas joué en 1, après 3, la séquence est difficile pour lui.

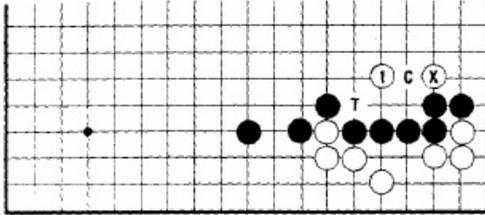


FIG. 271

Figure 271 :
Attention.

Si la pierre blanche X n'a pas été coiffée en C, Blanc joue 1 en menaçant la tare T : les pierres blanches X et 1 ne sont pas prenables, au contraire elles attaquent fortement les pierres noires.

Après 26, le Semeai finit sur une bataille de Ko. En début de partie, Blanc n'a aucune menace de Ko ; quoi qu'il joue, Noir ne répond pas à sa menace et prend ; la catastrophe globale est telle que la partie est déjà gagnée pour Noir ; c'est la raison pour laquelle le coup 24 ne doit pas être joué en C, ce qui donnerait à Blanc des menaces intrinsèques de Ko (commençant par la coupure en C1).

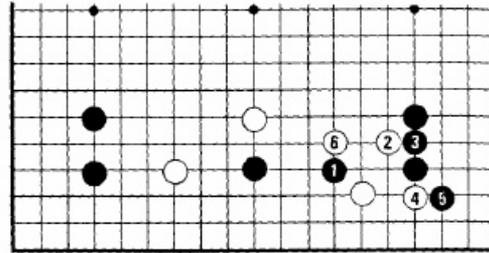


FIG. 282

Figure 282 :

Mais attention aux variations.

Blanc peut mystifier Noir en jouant d'autres séquences, par exemple celle-ci, que nous étudierons dans le livre traitant de la théorie à six pierres de handicap ; ne jouez donc ce Joseki que si vous êtes relativement sûr de votre force de combat.

4°) SORTIE DU BOSHI BLANC.

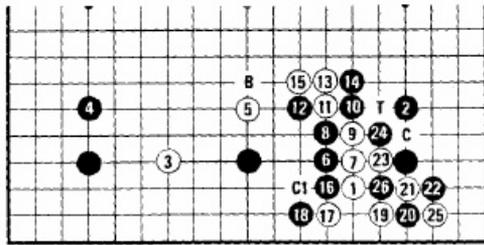


FIG. 281

Figure 281 :
Joseki.

Cette figure montre un Joseki très classique de réfutation du Boshi (chapeau) blanc 5 : le coup 6 «frappe Blanc à l'épaule» (Katatsuki) ; 14 menace de prendre les pierres 11 et 13 en Shicho (attention, tout ce Joseki n'est plus valable si le Boshi 5 est joué en B car il briserait alors ce Shicho, et le coup 14 serait dans ce cas Gote ; ce grand Boshi est examiné dans la 3ème partie) ; le coup 14 protège donc en Sente la tare en T ; 16 est le point crucial du Semeai (combat).

CHAPITRE 4

cinq parties théoriques

à

neuf pierres de handicap

PARTIE THEORIQUE N° 1.

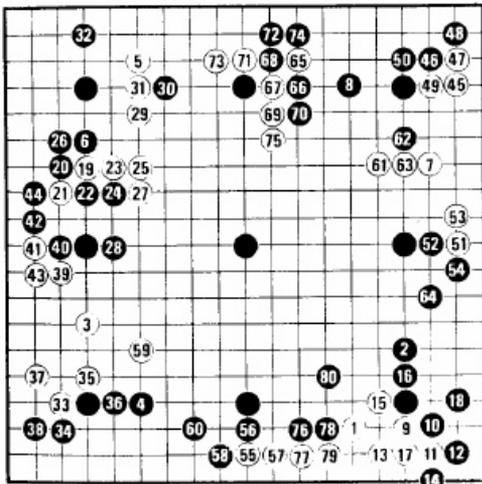


FIG. 291

Figure 291 :

Dans cette partie, Blanc joue des Joseki locaux sans s'occuper de la situation globale. Cette reproduction mécanique de Joseki avantage Noir, qui ne peut perdre que sur des erreurs catastrophiques de combat. Ni Blanc ni Noir, dans cette partie, n'ont de stratégie globale, mais les neuf pierres de handicap font qu'au coup 80, Noir a — comme nous le verrons — une quarantaine de points d'avance.

Commentaire de la partie.

Le coup 43 est Sente :

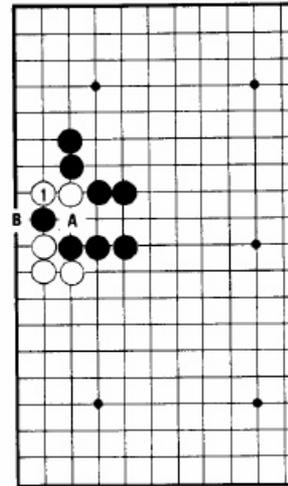


FIG. 292

Figure 292 :

Si Noir ne répond pas, Blanc descend en 1 puis joue en A ou en B suivant la réponse noire.

La séquence 51 à 58 montre comment traiter la glissade sous la pierre noire de milieu de bord.

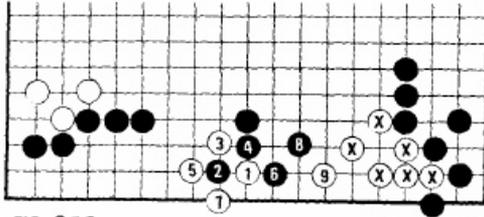


FIG. 293

Figure 293 :

Si Noir répondait au coup 1 par le coup 2, après 9, les deux groupes blancs sont pratiquement vivants (le groupe de pierres blanches X était déjà quasiment vivant avant la séquence).

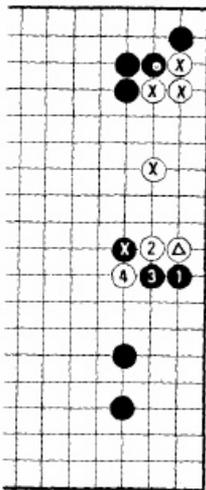


FIG. 294

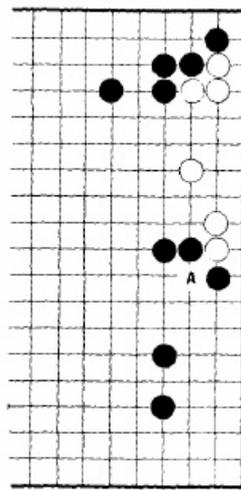


FIG. 295

Figure 294 :

Dans ce cas (la pierre Δ est le coup 51 de la figure 291), les pierres blanches X ne sont pas encore vivantes, aussi Blanc jouerait-il le coup 2 ; mais après 4, la pierre noire X est en danger.

Figure 295 :

Après la séquence 51 à 54 de la figure 291, on peut se demander si la tare en A n'est pas dangereuse pour Noir.

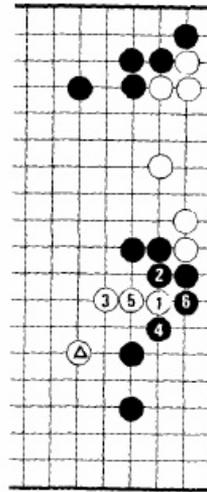


FIG. 296

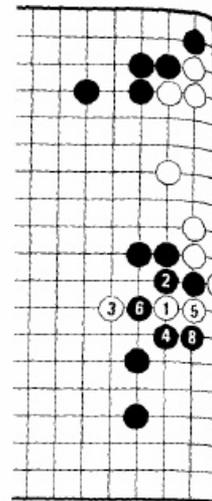


FIG. 297

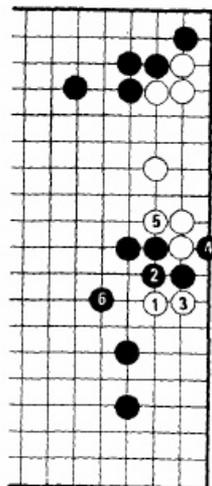


FIG. 298

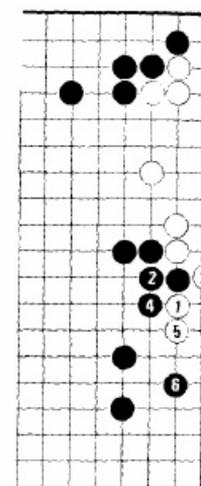


FIG. 299

Figures 296, 297, 298, 299 :

Ces figures répondent à la question.

Manifestement, dans tous les cas, l'invasion blanche commencée par le coup 1 n'a servi au maximum qu'au Yose. Noir, plus tard, supprimera cette tare avec le coup 64 de la figure 291.

Le coup 59 est Sente pour Blanc : si Noir ne répond pas en jouant 60, Blanc y jouera comme dans la figure 296.

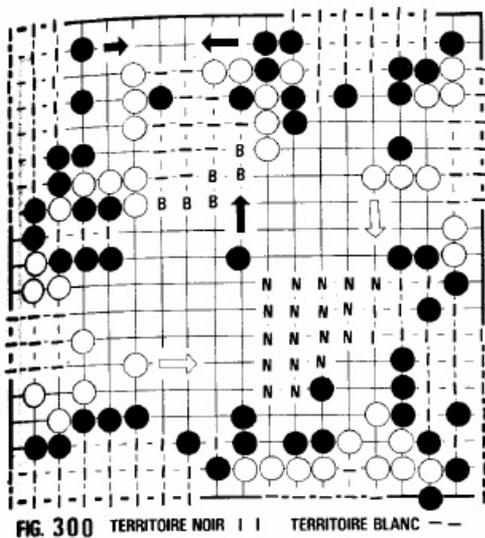


Figure 300 :

Voici comment se partage le Go Ban après le coup 80.

Les zones contrôlées par Blanc et par Noir sont marquées sur la figure.

Les intersections marquées B sont plutôt sous influence blanche, les intersections marquées N plutôt sous influence noire, les pierres marquées d'une flèche empêchent l'adversaire de faire du territoire dans la direction de la flèche.

Cette figure montre que Blanc contrôle environ quarante cinq points Noir contrôle déjà quatre vingt cinq points.

Les zones sous influence noire ou blanche peuvent donner lieu à des

échanges ; mais on peut noter que Noir influence plus d'intersections que Blanc, et la pierre noire du centre n'est manifestement pas menaçable. Noir a donc bien quarante points d'avance.

PARTIE THEORIQUE N° 2.

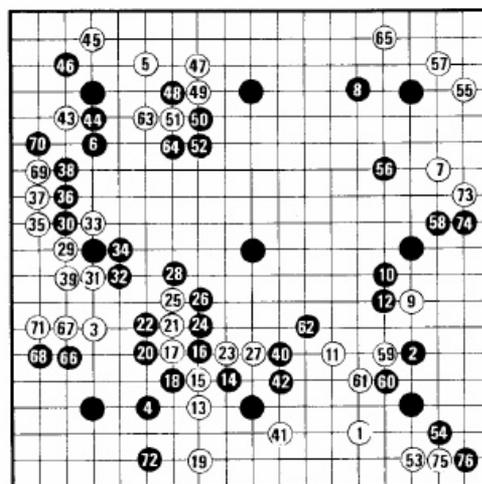


FIG. 311

Figure 311 :

Dans cette partie, Blanc et Noir vont chercher à mettre en jeu leur sens global.

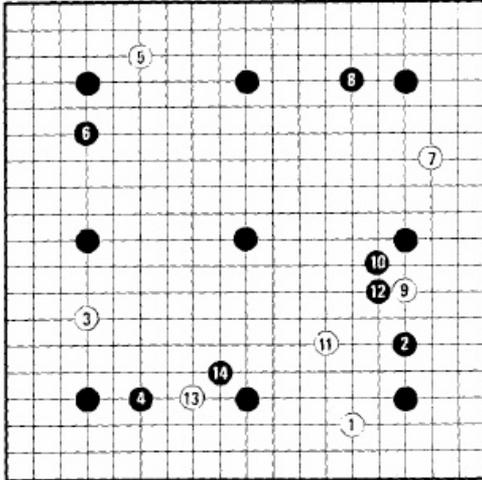


FIG. 312

Figure 312 :

Coups 1 à 14.

Le coup blanc 11 vise à se combiner au coup 9 et au coup 13 ; en jouant 14, Noir montre qu'il attache de l'importance au centre, mais la figure 321 était possible.

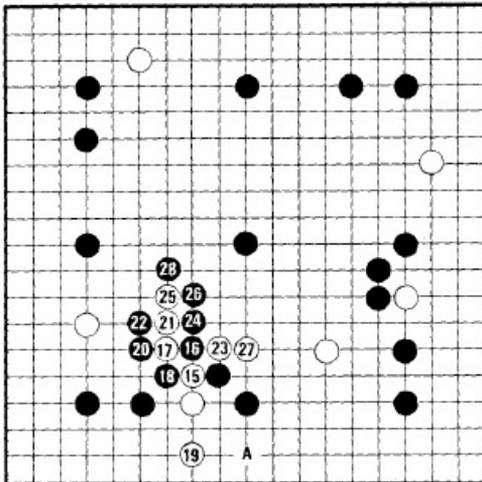


FIG. 313

Figure 313 :

Coups 15 à 28.

Le coup noir 20 impose la structure de la partie, mais il aurait aussi pu être joué en A (figure 322). Le coup blanc 27 aurait pu être joué en 28 (figure 323).

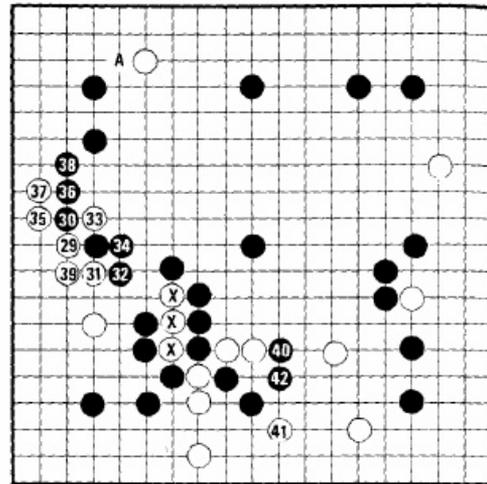


FIG. 314

Figure 314 :

Coups 29 à 42.

A ce stade, Blanc doit faire quelque chose sur le bord gauche. Le coup 29 vise à détruire le territoire noir en exploitant l'Adji des trois pierres blanches X (qui sont prises en Shicho). Si Noir jouait 30 en 39, Blanc couperait en 31 et Noir n'aurait plus de bons coups à jouer. Blanc ne peut pas couper avec 33 en 34 (cf. figure 324).

Le coup 40 est un Tesuji utile dans les combats (mais Noir aurait pu choisir de jouer une autre partie en jouant 40 en A). Blanc ne peut pas résister à 40 (voir figures 325 et 326).

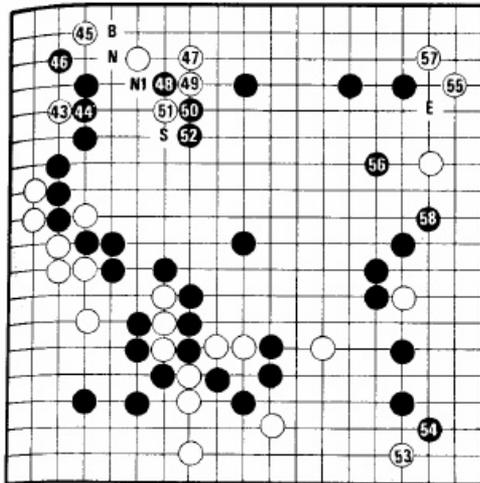


FIG. 315

Figure 315 :

Coups 43 à 57.

Le coup noir 44 est le plus sûr ; Noir peut aussi jouer 46 en 47 (alors Blanc joue en 46, Noir en N, Blanc en B, Noir en N1). Après le coup blanc 47, Noir cherche à former un mur vers le centre. C'est la raison du Kikashi (coup forçant la réponse) très important 48. Noir va le sacrifier pour jouer les coups 50 et 52 (si Noir ne jouait pas 48, Blanc sauterait en S et dévasterait le territoire central noir). Blanc ne peut pas jouer le coup 53 au San San — point 3-3 (cf. figure 327). Si Blanc joue 55 en 56, répondez en E : le coin est alors Noir et Blanc flotte sans base de vie dans un centre noir. Le coup 56 assure un énorme territoire central noir. Ce n'est pas la peine de répondre au coup 57.

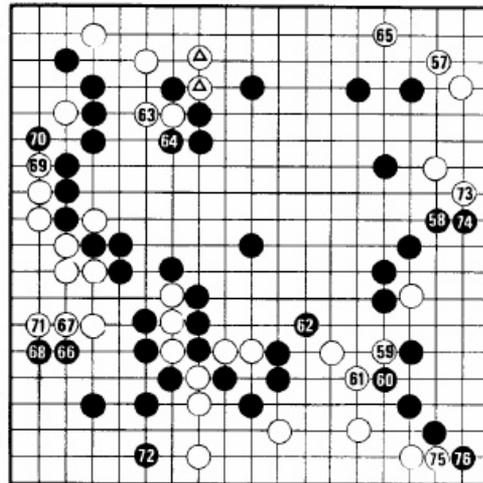


FIG. 316

Figure 316 :

Coups 58 à 76.

Il ne faut pas répondre au coup 57, car à cause des pierres blanches △, le bord supérieur peut être en réalité considéré comme un terrain vague.

Par contre, le coup noir 58 est beaucoup plus intéressant, car il assure définitivement à Noir le bord droit ; Avec 59, Blanc vise en réalité le centre ; après avoir assuré en Sente le bord avec le coup 60, Noir peut conserver le centre en jouant 62 : il ne faut pas répondre au coup blanc 65, mais attaquer le groupe blanc du bord gauche avec 66 et 68 pour conserver le coin (en effet, Blanc n'a jamais joué dans ce coin, c'est que tous ses coups possibles y sont Gote). Après 72, Noir a plus de quarante points d'avance.

VARIANTES.

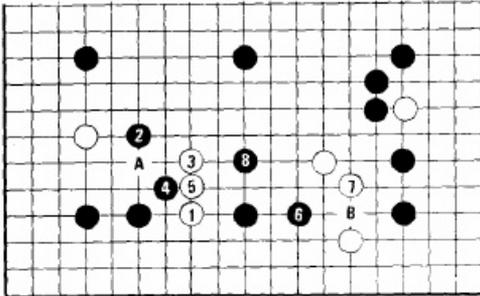


FIG. 321

Figure 321 :

Noir choisit une autre possibilité avec le coup 14 de la figure 312.

Si Noir ne jouait pas le Nozoki (menace de coupe), Blanc jouerait en A, ce qui entraînerait des ennuis pour Noir. Le coup noir 6 menace de couper Blanc en B. Après le coup noir 8, Blanc n'a pas de coups intéressants.

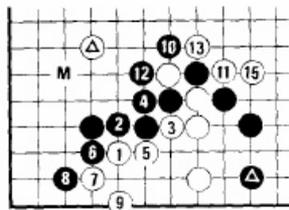


FIG. 322 14 CORRECT

Figure 322 :

Noir joue le coup 20 de la figure 313 en Δ .

Dans ce cas, la pierre blanche Δ est plus souple que si elle avait été placée en M au début de la partie. C'est pour cela que Noir a préféré choisir la séquence de la figure 313.

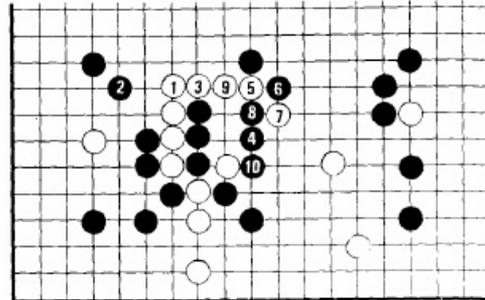


FIG. 323

Figure 323 :

Blanc joue le coup 27 de la figure 313 en 1.

Après le coup blanc 1, le coup noir 2 assure une influence énorme sur le bord gauche. Les quatre pierres blanches ont une forme lourde. Après la séquence jusqu'à 10, à moins que Noir ne fasse de graves erreurs, la situation ne s'est pas améliorée pour Blanc.

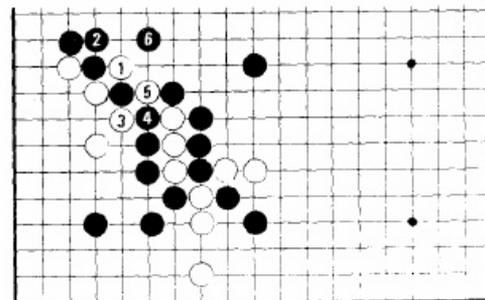


FIG. 324

Figure 324 :

Blanc joue le coup 33 de la figure 314 en 1. Après 6, la séquence est bonne pour Noir.

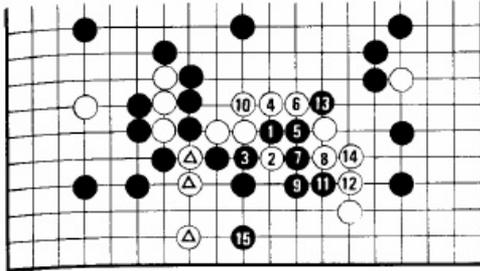


FIG. 325

Figure 325 :

Blanc résiste au coup 40 de la figure 314. Après le coup noir 15, les pierres blanches Δ sont prises et Blanc a deux groupes faibles qui sont séparés par la pierre noire 13 ; cette pierre est donc très importante pour Noir.

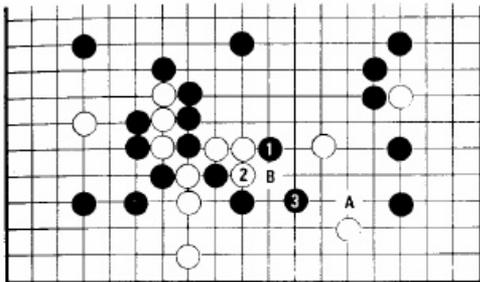


FIG. 326

Figure 326 :

Variante.

Après le coup noir 3, les points A et B sont Miai (équivalent).

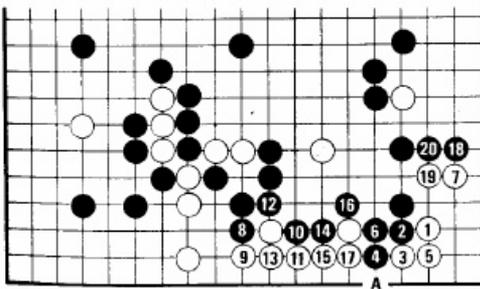


FIG. 327

Figure 327 .

Blanc, avec le coup 53 de la figure 315, envahit le San-San.

Voici la séquence qui aurait lieu. Après le coup 20, la connexion blanche en A est quasiment obligatoire, car la descente noire menace directement les pierres blanches du coin (cf. figures suivantes).

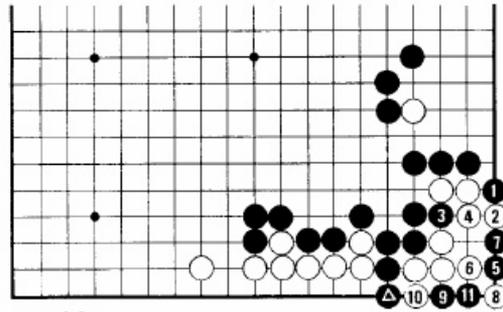


FIG. 328

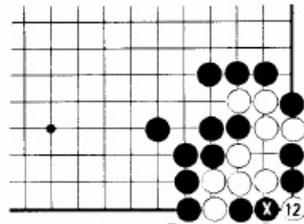


FIG. 329 13 REPREND EN X

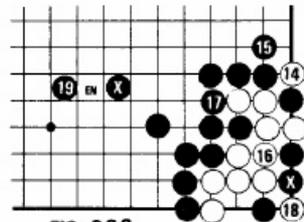


FIG. 330

Figures 328, 329 et 330 :

Blanc meurt dans le coin.

En utilisant des Tesuji brillants (astuces tactiques), Noir tue Blanc sans condition en se ramenant à la forme dite de « 4 courbés dans le coin » (comme celle de la figure 330) ; la mort d'une telle forme est expliquée dans les figures suivantes.

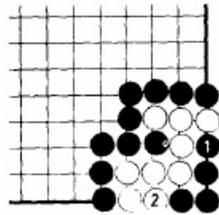


FIG. 331

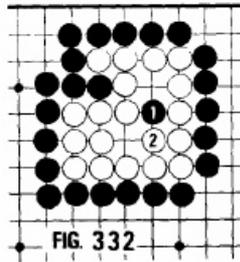


FIG. 332

Figures 331 et 332 :
«4 courbés».

La forme de la figure 331 est vivante au centre (figure 332) mais elle est morte dans le coin, comme le montre la figure 333.

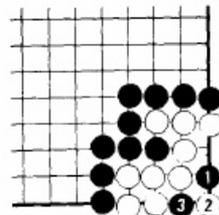


FIG. 333

Figure 333 :
«4 courbés dans le coin».

Après 3, nous obtenons ici un Ko. Mais Noir ne déclenche le Ko qu'en jouant au moment où il le veut, le coup 1 de la figure 331.

Il peut, en particulier le faire à la fin de la partie, après avoir supprimé toutes les menaces de Ko. Blanc ne peut donc pas gagner cette bataille de Ko. La règle de la Nihon-Kiin déclare alors que la forme blanche — dite «4 courbés dans le coin» — est morte sans condition (voir aussi appendice des règles du jeu de Go dans le livre A.B.C. du Go).

PARTIE THEORIQUE N° 3 : BLANC
CHERCHE A PRENDRE L'INI-
TIATIVE.

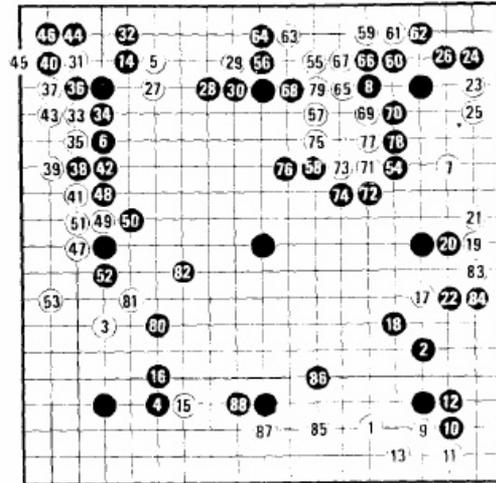


FIG. 341

Figure 341 :

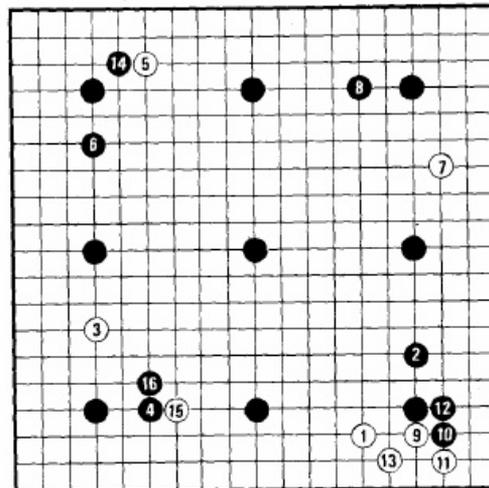


FIG. 342

Figure 342 :

Coups 1 à 16.

Noir joue le coup 12 pour finir Sente (garder l'initiative) et attaquer en 14 ; Si Blanc répondait à ce coup, Noir prendrait l'initiative (cf. chapitre 1 de la 2ème partie). Aussi, Blanc joue-t-il 15.

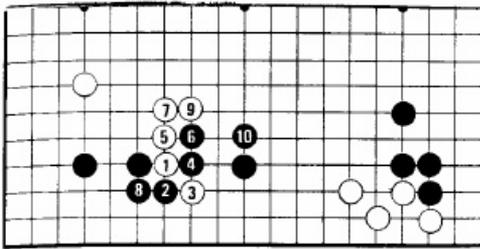


FIG. 343

Figure 343 :

Réponse mécanique.

Si Noir répondait machinalement 2 au coup blanc 1, les pierres noires 4 - 6 - 10 ne travailleraient pas, car les quatre pierres blanches du coin inférieur droit sont déjà stabilisées. Blanc pourrait donc prendre l'initiative ailleurs.

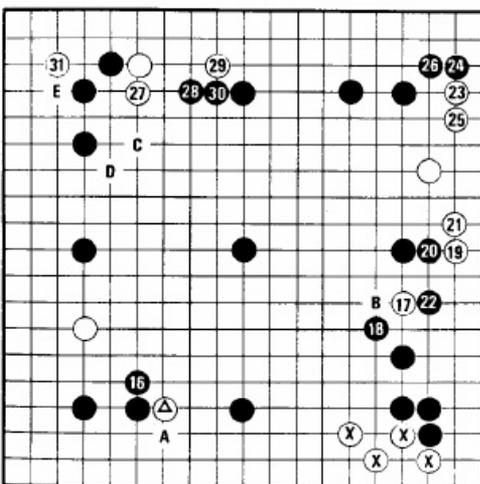


FIG. 344

Figures 344 :

Coups 16 à 31.

Pour ces raisons, Noir joue le coup 16 ; Blanc n'a pas intérêt à jouer le Joseki normal commençant en A (figure 351). Aussi Blanc va-t-il chercher — tout au long de la partie — à créer une situation globale favorable sans jouer le coup 27, c'est-à-dire en gros à prendre pied dans le centre. C'est la raison du coup 17, auquel Noir répond logiquement en 18 (Noir ne peut pas espérer attaquer ultérieurement les pierres blanches X). Blanc ne peut pas jouer en B (cf. figure 352).

Contre la glissade 19, le coup 20 est le plus solide. Après 23, Noir peut sortir du Joseki et jouer en 24, car Blanc ne peut pas jouer en 26 (cf. figure 353). Maintenant Blanc n'a plus le choix et doit jouer en 27. Le coup 28 est le point vital du groupe blanc, dont la chasse est décrite dans le 1er chapitre de la 2ème partie (Kosumi Tsuke). Noir peut aussi jouer 28 en C (cf. fig. 354). Si Blanc joue 29 en C, Noir joue en D. Jusqu'ici, toutes les tentatives blanches ont été déjouées par Noir. A ce stade, normalement, le coup 31 est abusif. Il vise à provoquer une réponse noire en E. Les réponses noires au coup 31 sont étudiées en détail dans le premier chapitre de la deuxième partie, à partir de la figure 531.

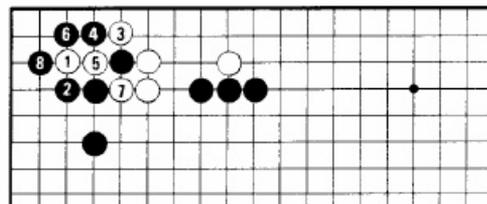


FIG. 345

Figure 345 :

Joseki à ne pas choisir.

La séquence du coup 1 au coup 8 est un Joseki, qui signifie que Noir veut

défendre le coin (Blanc ne peut pas jouer 7 en 8).

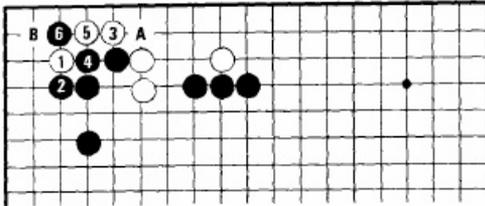


FIG. 346

Figure 346 :

Autre Joseki à ne pas choisir.

La séquence du coup 1 au coup 6 est aussi Joseki ; celui-ci est plus agressif que celui de la figure 345, car Blanc a une tare en A et Noir une en B. Mais, vu la situation globale, Blanc ne choisira aucun des deux Joseki des figures 345 ou 346, mais jouera comme dans la figure 347.

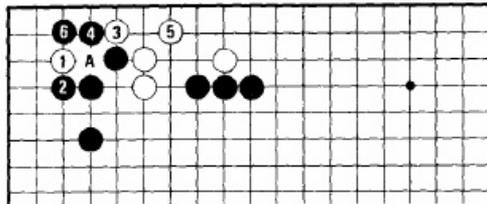


FIG. 347

Figure 347 :

Blanc vit.

Que Noir joue le coup 4 en 4 ou en A, après 5, Blanc est déjà quasiment vivant.

Figure 348 :

Coups 31 à 54.

Contre le coup 31, il faut laisser Blanc vivre en Gote dans le coin, en descendant en 32. La séquence 31 à 46 est un Joseki apparaissant dans les parties à égalité. Le coup 47 est obligatoire, car si Blanc ne le joue pas, Noir joue en A et Blanc est obligé de vivre en Gote. 53 est la connexion correcte que Blanc doit effectuer (si Noir ne commet pas

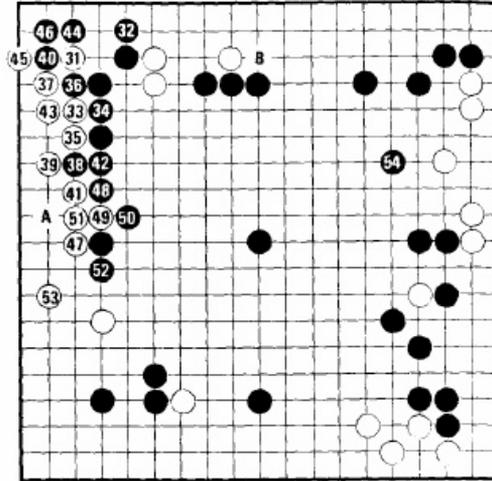


FIG. 348

d'erreurs, toutes les séquences après 33 doivent aboutir à un résultat équivalent). Il serait localement plus sûr de jouer le coup 54 au point B, mais 54 dénote un sens du jeu à grande échelle. Jouer 55 en B serait lourd et abusif (cf. figure 355).

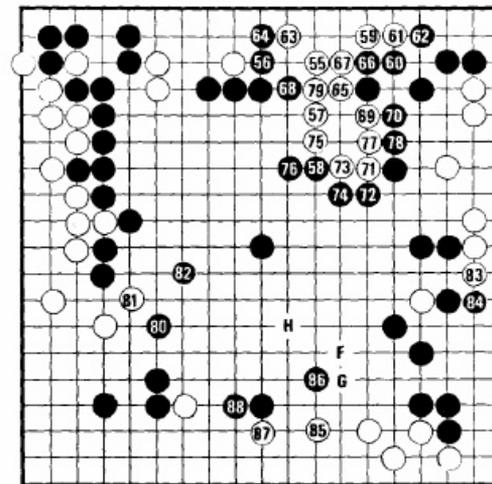


FIG. 349

Figure 349 :

Coups 55 à 88.

Après le coup 58, Blanc est en danger. Mais en pratique, Noir, qui est faible en combat, aura du mal à le tuer. Il doit plutôt laisser Blanc vivre Gote (en perdant l'initiative) 65 est un Tesuji (astuce tactique) permettant la formation d'oeil ; si Noir joue 72 en 77 la séquence se termine en Ko (éternité) Blanc ne peut pas espérer mieux que la séquence du coup 55 au coup 79, et, avec le coup 80, Noir forme un énorme territoire central ; remarquez que 82 arrête l'invasion blanche de loin. Si Blanc joue 85 en G, Noir joue en H. 86 est obligatoire parce que l'un des deux objectifs du coup 85 est de sauter en F. Après 88, Noir a plus de quarante points d'avance.

VARIANTES

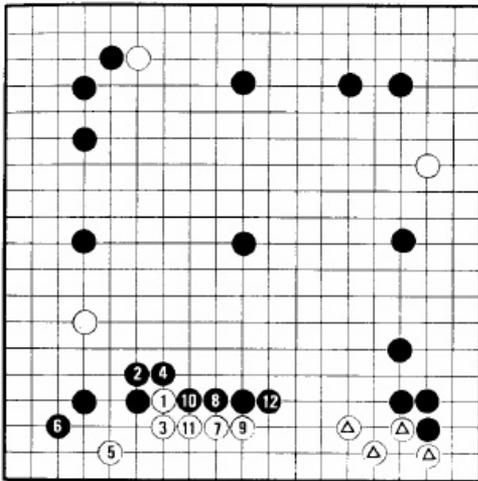


FIG. 351

Figure 351 :

Blanc joue le coup 17 de la figure 344 en 3.

Ce Joseki n'est manifestement pas bon

pour Blanc, qui est trop bas sur la troisième ligne, et surconcentré si l'on tient compte de la présence des pierres blanches Δ.

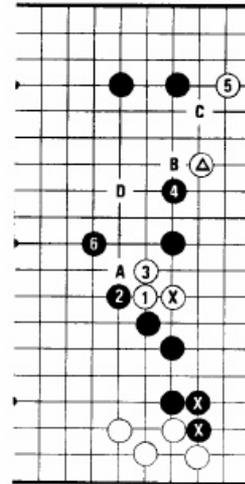


FIG. 352

Figure 352 :

Blanc répond au coup 18 de la figure 344.

Blanc ne peut pas jouer le coup 3 en A, car Noir couperait en 3 et Blanc ne peut pas vivre sous Noir, à cause de la présence des pierres noires X ; le coup 4 attaque à la fois la pierre blanche Δ et les trois pierres blanches X - 1 - 3.

Après 5, Noir attaque en 6 (le Kogeima — marche de cheval — est un coup d'attaque, tandis que le Tobi — saut — et le Kosumi — extension diagonale — sont des coups de fuite). Après 6, les trois pierres blanches sont déjà capturées. Si Blanc joue 5 en A, Noir joue en C, consolidant le coin et attaquant la pierre blanche Δ. Si Blanc joue 5 en B, Noir répond en D.

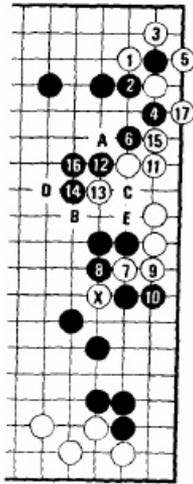


FIG. 353

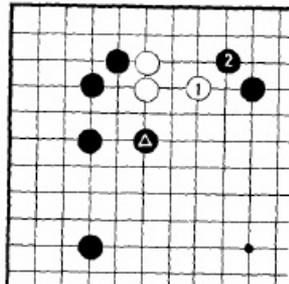


FIG. 354

Figure 353 :

Blanc ne peut pas jouer le coup 25 de la figure 344 en 1.

Normalement, Blanc ne jouera pas le coup 11 en 12 ; cette tentative viserait seulement à provoquer une réponse erronée chez l'adversaire, ce qui ne correspond pas à la philosophie du Go. Si Blanc s'obstine cependant à jouer en 12, Noir coupe en 11, et Blanc se retrouve chassé sans oeil vers le centre ; le seul souci de Noir sera alors de faire simplement attention à la pierre blanche X.

Dans la séquence normale, Blanc doit connecter en Gote avec 15 et 17 ; jouer 15 en 16 est démesuré. Noir joue en A, Blanc en B, Noir coupe en C, Blanc joue en D, Noir en E.

Figure 354 :

Noir joue le coup 28 de la figure 344 en Δ.

Le coup 2 est alors le point vital de Blanc (cf. 1er chapitre de la 2ème partie).

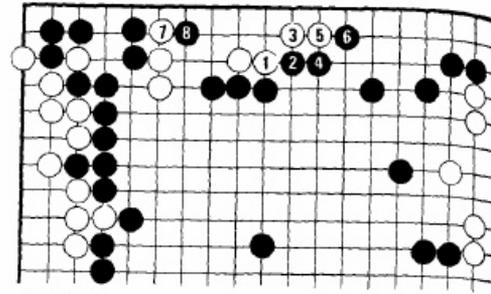


FIG. 355

Figure 355 :

Blanc ne peut pas jouer le coup 55 de la figure 348 en 1.

Après 8, Blanc ne peut pas vivre sur place ; sortir d'autre part, ne lui sert absolument à rien, à cause de la forte influence centrale noire.

PARTIE THEORIQUE N° 4 : MENACE DE BOSHI BLANC.

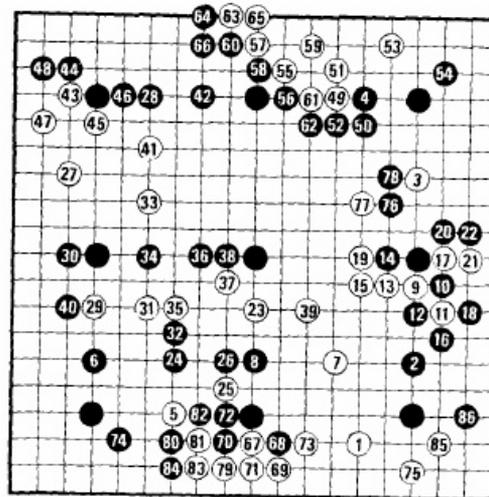


FIG. 361

Figure 361 :

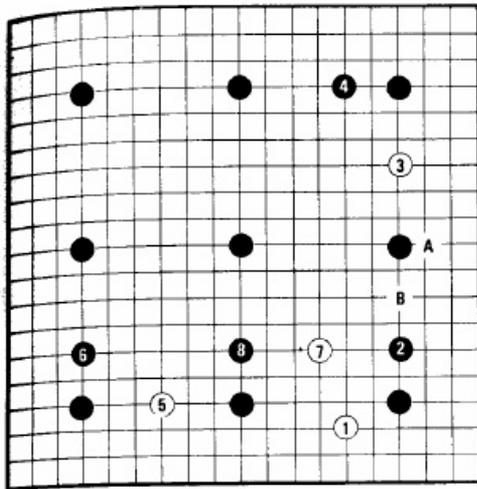


FIG. 3 6 2

Figure 362 :

Coups 1 à 8.

Noir peut jouer le coup 8 en A ou en B (cf. fig. 371).

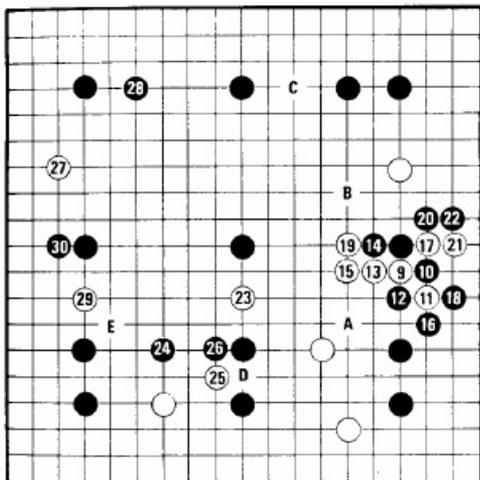


FIG. 363

Figure 363 :

Coups 9 à 30.

Blanc n'a pas intérêt à pénétrer en 12 (cf.

figure 372). Après 9, Noir, s'il ne veut pas jouer des séquences de combats, peut jouer en A (cf. figure 373). 10 peut aussi être joué en 13 (cf. figure 374).

Après 14, la séquence est identique à celle d'un des Joseki de pénétration basse sur le bord (3ème chapitre de la 1ère partie). Localement, Blanc devrait jouer 23 en B et Noir devrait répondre en C.

Pour compliquer la situation globale, Blanc joue en 23 ; suivant la réponse noire, Blanc choisira entre le coup en B et l'une des pénétrations (gauche ou droite) du bord supérieur. Noir ne doit pas jouer le coup 26 en D : Blanc jouerait en 26 et créerait des ennuis ; n'ayez pas peur, Blanc ne vas pas couper en D. 30 est très sévère. Noir peut jouer le coup 30 en E.

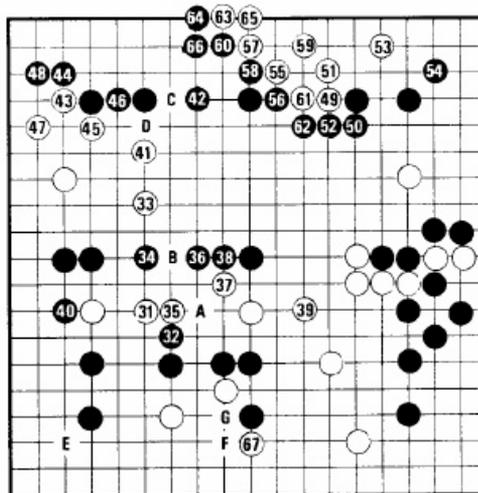


FIG. 3 6 4

Figure 364 :

Coups 31 à 67.

Si Noir joue 32 en 34, Blanc essaiera des astuces (cf. figures 377 et 378). Noir peut choisir un autre plan global avec le 32 (voir figure 376).

Blanc joue le coup 33 pour compliquer la situation ; si Noir joue 36 en A, Blanc joue' en B et obtient une chance

d'atteindre son but ; 39 est obligatoire, il est plus facile pour Noir de jouer le coup 40 que de faire un Techu (béton) en 43. A ce stade, Blanc ne peut pas jouer le Tsuke (contact) en 43 (cf. figure 380), ni le Tsuke en C, qui serait réfuté par le coup D.

Blanc doit jouer 41 pour s'assurer une bonne forme. Après le coup 41, répondre à 43 en 44 est correct.

La séquence du coup 43 au coup 48 est Joseki. A ce stade, il n'est pas bon pour Noir de jouer en 51 contre le contact blanc en 49 (cf. figure 383) Jouer 57 en 58 n'est pas bon à cause de la présence du coup 42. La séquence du coup 55 au coup 59 est intéressante : elle vise à stabiliser le groupe blanc.

Si Blanc pénètre en E, il vivra en Gote (en perdant l'initiative) mais Noir fera alors un gros territoire sur le bord inférieur. Aussi Blanc joue-t-il en 67. Si Noir répondait en F, Blanc couperait en G et Noir n'aurait pas de bons coups.

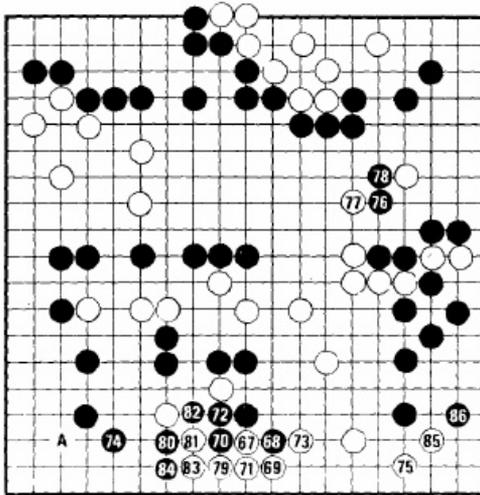


FIG. 365

Figure 365 :
Coups 67 à 86.

Il ne faut surtout pas — avec 70 — couper en 71 (cf. figure 384).

Après 73, le coup le plus rentable est en 74. Maintenant il y a trois points de grand Yose (fin de partie). 75, 76 et 79. Jouer 75 en 85 n'est pas avantageux pour Blanc (cf. figure 385). Si Noir répondait mécaniquement à 75 en 85, Blanc jouerait en 76 ; aussi, Noir joue-t-il en 76. 78 est obligatoire.

Après 86, Noir a déjà une soixantaine de points d'avance et le groupe blanc gauche supérieur n'est pas encore stabilisé.

Si Noir attaque le groupe blanc sérieusement, cela conduit à un gigantesque problème de Tsumego (vie et mort) dont même les forts joueurs ne peuvent analyser les possibilités. Que se passera-t-il si Blanc pénètre en A ?

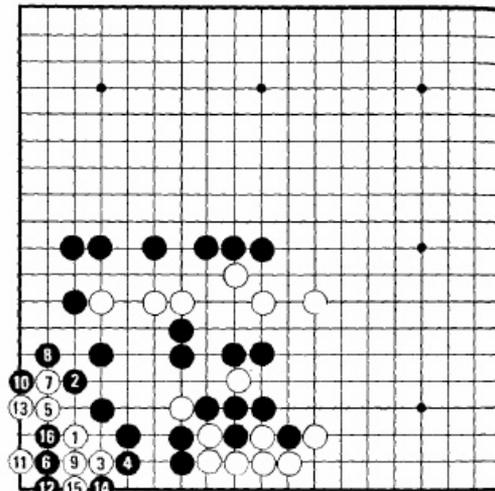


FIG. 366

Figure 366 :
Blanc meurt.

La meilleure réponse contre la pénétration au San-San est le coup 2. Les autres coups ne marchent pas suffisamment pour Noir. Le coup 4 est obligatoire. Si Blanc joue 5 en 6, il meurt plus rapidement.

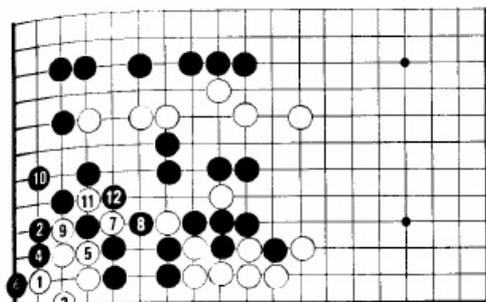


FIG. 367

Figure 367 :

Tentative de mystification.

Le coup 7 est une mystification. 8 est très important. Si Noir joue 8 en 9, Blanc joue en 8. En sacrifiant trois pierres, Blanc se connecte par en-dessous.

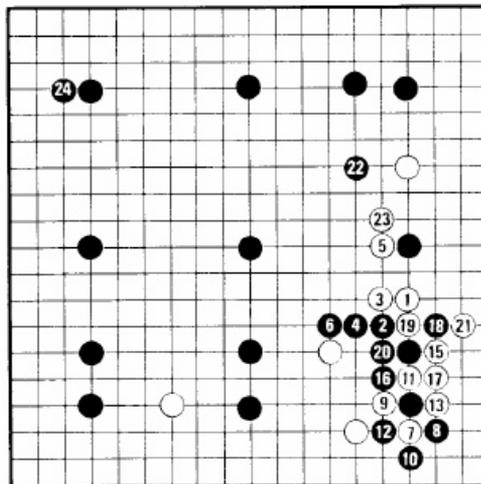


FIG. 372 13 CONNECTE

Figure 372 :

Blanc a pénétré en 1 avec le coup 12 de la figure 363.

Le coup 4 est le coup le plus facile pour Noir. Blanc a du mal à se stabiliser après 6 ; 10 est très sévère ; Blanc finit en Gote et Noir consolide un coin avec le coup 24 (le coup 24 est assez complexe : il tient compte de l'influence et de l'équilibre global après le coup 22). Mais les échanges 18 - 19 - et 20 - 21 ne sont pas très importants.

VARIANTES.

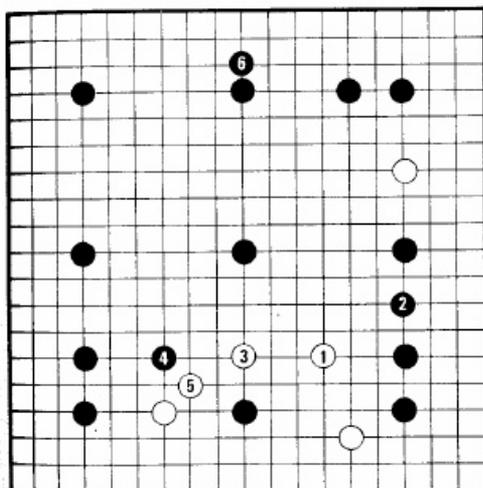


FIG. 371

Figures 371 :

Voilà ce qui peut se passer si Noir joue le coup 8 de la figure 362 en 2.

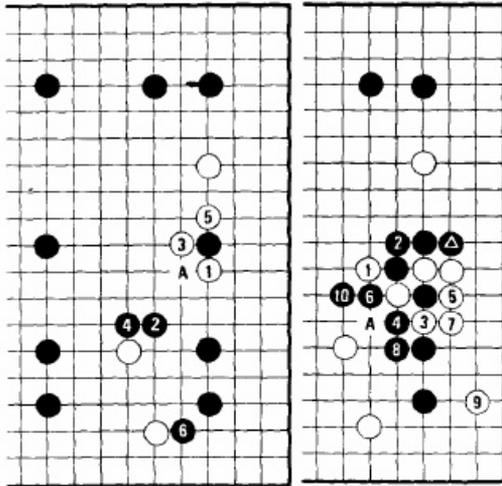


FIG. 373

FIG. 375

Figure 373 :

Noir, sur le coup 9 de la figure 363, répond en 2.

Blanc ne peut pas jouer en 4, sinon Noir jouerait maintenant en A.

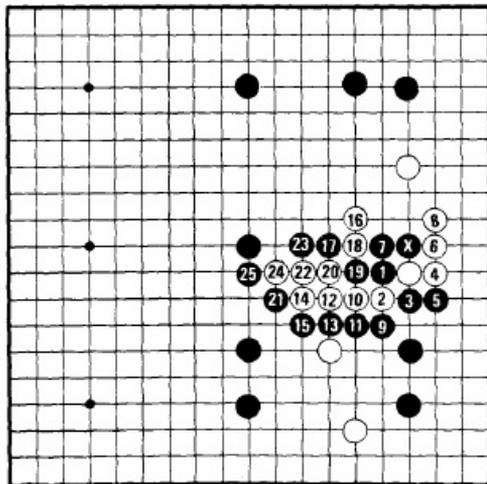


FIG. 374

Figure 374 :

Noir joue le coup 10 de la figure 363 en 1.

Noir peut aussi jouer 5 au point 6 (cf. figure 375) ; le coup 8 est obligatoire. Les quatre pierres noires 1 - 7 - 19 et X ne sont pas prenables à cause du Shicho sur les pierres blanches.

Figure 375 :

Noir a joué le coup 5 de la figure 374 en Δ .

Les coups 4 et 6 sont des Tesuji (coups tactiques) visant la construction d'un mur ; Blanc n'ayant pas de menace de Ko, ne peut pas jouer 7 en A ; après 10, la situation globale est favorable pour Noir.

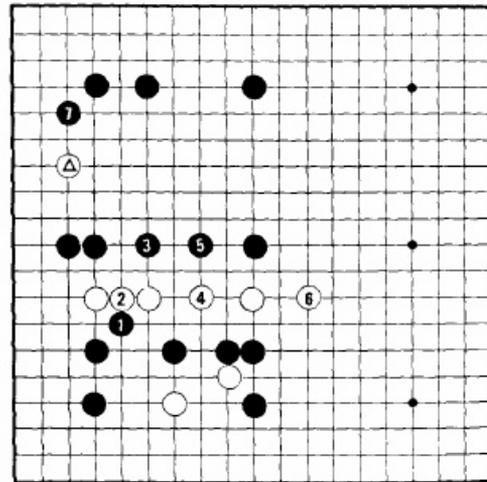


FIG. 376

Figure 376 :

Noir joue le coup 32 de la figure 364 en 3 après avoir joué le Nozoki (menace de coupe) en 1. Blanc est obligé de jouer 6 ; Noir se crée une influence centrale et attaque la pierre blanche Δ .

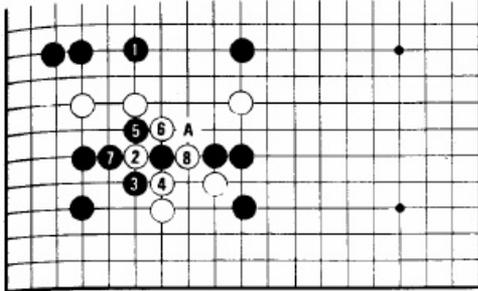


FIG. 377

Figure 377 :

Noir joue le coup 32 de la figure 364 en 1 ; catastrophe noire.

Le coup 5 est une catastrophe pour Noir, qui, n'ayant pas de menace de Ko, ne peut pas jouer en A et déclencher une bataille de Ko.

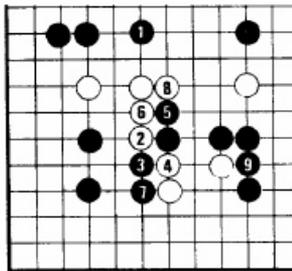


FIG. 378

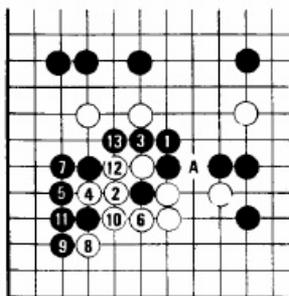


FIG. 379

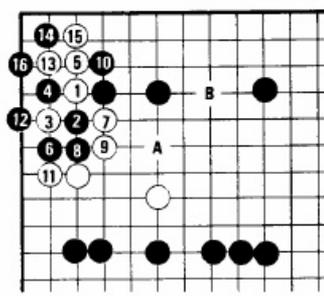


FIG. 380

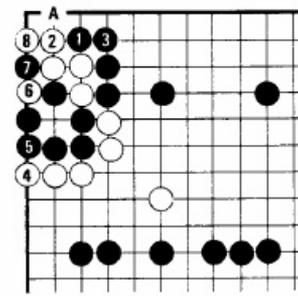


FIG. 381

Figure 378 :

Séquence correcte.

Noir doit en réalité jouer 5 : le résultat est bon pour lui. Mais il y a d'autres séquences possibles pour Blanc (cf. figure 379).

Figure 379 :

Après 12, Blanc vit en Sente. Peut-être, même, sans jouer 12, Blanc cherchera le combat en jouant A. Mais, il n'y aurait pas de grande possibilité pour Blanc.

Figure 380 :

Blanc joue le coup 41 de la figure 364 en 1.

A cause de l'influence centrale, Noir ne joue pas, contre le Tsuke (contact) en 1, le Joseki qui commence par 5. Le coup 14 est important. Dans le Semeai (combats locaux), on joue souvent des coups de ce genre : si Noir jouait 14 en 15, on aboutirait finalement à une bataille de Ko (voir figure 381). Si l'échange d'une pierre blanche en A et d'une pierre noire en B a déjà eu lieu, Blanc jouera 9 de la figure 380 en 13 (cf. figure 382).

Figure 381 :

Bataille de Ko.

Admirez le coup blanc 6 : il sacrifie une pierre mais supprime une liberté noire. Si Blanc jouait 6 en 7, Noir jouerait en A.

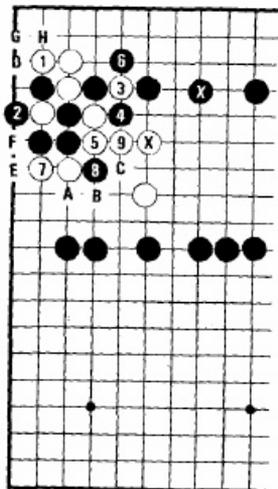


FIG. 382

Figure 382 :

L'échange des pierres noires et blanches X a déjà eu lieu.

S'il n'y avait pas de pierres blanches X, Noir jouerait en A, Blanc en B, Noir en C et toutes les pierres blanches de la région seraient moribondes. A cause de la pierre blanche X, Noir n'a rien d'autre à jouer que D. Blanc en E, Noir en F, Blanc en G, Noir en H ; c'est une bataille de Ko importante.

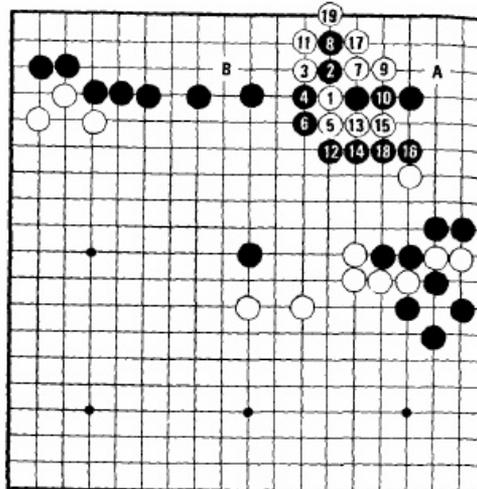


FIG. 383 20 en 2

Figure 383 :

Contre le coup 49 de la figure 364, Noir répond en 2.

En début de partie, la séquence du coup 1 au coup 20, n'est pas jouable pour Blanc (Cf. 1ère partie, 2ème chapitre). Mais, à ce stade de grand Yose, le mur noir (12 - 14 - 16 - 18) ne travaille pas. De plus, les deux points A et B sont Sente pour Blanc.

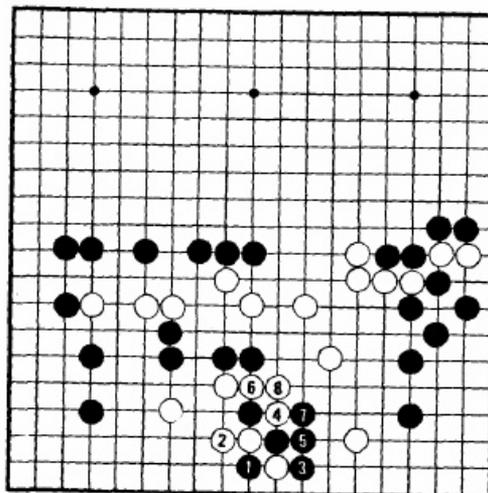


FIG. 384

Figure 384 :

Noir joue le coup 70 de la figure 365 en 1.

Après le coup 8, le bord gauche est complètement dévasté et les coins inférieurs ne sont pas encore défendus.

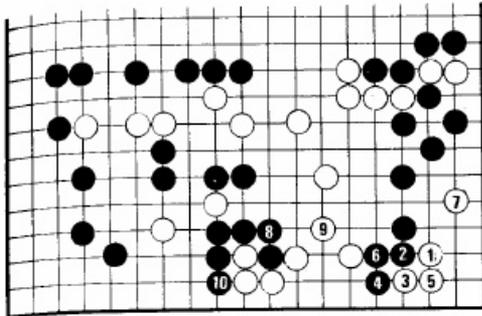


FIG. 385

Figure 385 :
Après le coup 8, 9 est obligatoire. Noir joue en 10.

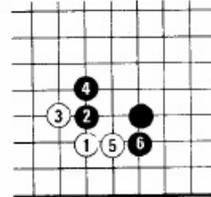


FIG. 392

Figure 392 :
Coups 1 à 6.
Noir amorce un Joseki de Tsuke Nobi qui se termine au coup 6.

PARTIE THEORIQUE N° 5.

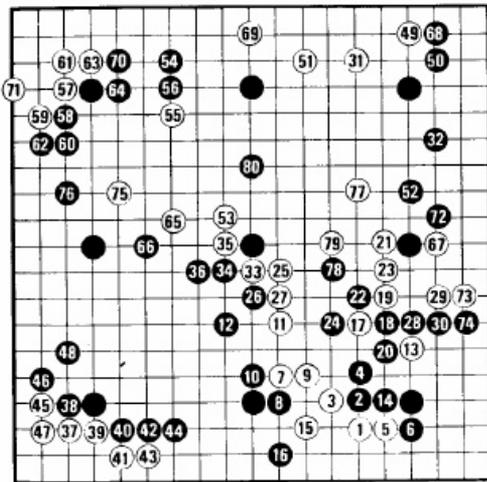


FIG. 391

Figure 391 :

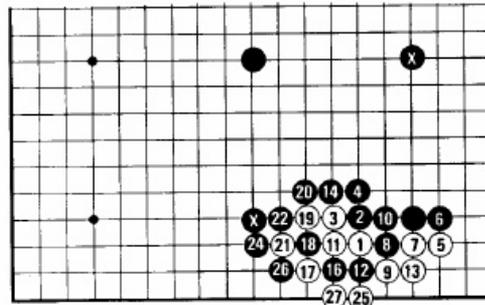


FIG. 393 (23) CONNECTE EN (18)

Figure 393 :
Pénétration blanche au San-San.
Normalement, à neuf pierres de handicap, Blanc — sur le Tsuke-Nobi — ne doit pas pénétrer au San-San en début de partie, à cause des deux pierres noires X placées sur les Hoshis de bord. Après 10, Blanc a deux connexions possibles : solide en 11, diagonale en 16. Cette figure illustre l'efficacité de la pierre 14 qui est toujours Sente. Si Blanc joue 15 ailleurs, Noir joue en 16. Après 27, Noir confine Blanc en Sente. Si Blanc joue 11 en 16, 14 est toujours Sente. Cette séquence n'a pas de variante importante. On peut donc dire que la pénétration blanche au San-San n'est pas favorable pour Blanc.

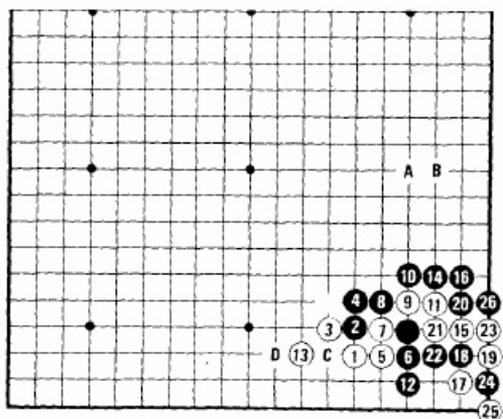


FIG. 394

Figure 394 :

L'essentiel du Tsuke Nobi.

Lorsque Noir le Joseki de Tsuke Nobi, il doit vérifier deux choses :

La présence indispensable d'une pierre déjà jouée en A ou en B.

L'échec de la coupure blanche en 9.

Blanc ne peut pas couper en 9 avant d'avoir supprimé sa tare C soit avec le coup 13, soit avec un coup en D ou en F, car la descente noire en 12 est Sente (conserve l'initiative).

La séquence 14 à 26 est correcte. Si Blanc joue 19 en 22, Noir joue en 21, Blanc en 19, Noir en 20 laisse vivre Blanc en Gote (en perdant l'initiative) car après la prise des deux pierres blanches (dos de tortue) l'influence noire est formée.

Si Noir n'a pas défendu sa faiblesse en 9 quand Blanc a supprimé sa faiblesse en C, Noir doit répondre en 9 au coup 7, en 10 au coup 9 qui sera joué en 8.

Ce Joseki sera étudié plus en détail dans les livres traitant de la théorie à six et à quatre pierres de handicap. Nous pouvons brièvement dire que le Tsuke Nobi est un coup défensif visant à établir un gros territoire potentiel grâce à la pierre noire en A.

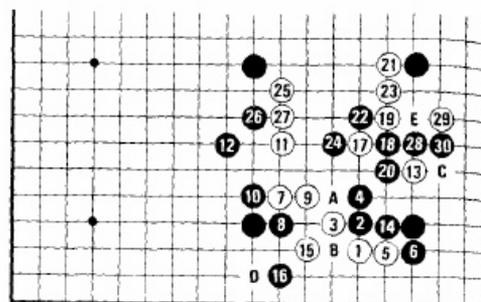


FIG. 395

Figure 395 :

Coups 1 à 30.

Blanc pourrait aussi jouer 7 en A ou en 15. Noir pourrait être tenté de répondre en A ou en 15 au coup 7.

Ces deux coups sont mauvais, car ils suppriment la tare blanche en B. 8, au contraire, déforme Blanc.

Le coup 10 de Magari (virage) marque la frontière entre les influences blanches et noires. Le Kogeima (marche de cheval) augmente l'influence noire sur le coin inférieur gauche du Go Ban. Blanc ne peut jouer 13 ni en C, ni en 30, ni en 28 (cf. figures 401 et 402).

Si Noir jouait 16 en 18, Blanc se stabiliserait en jouant en D. Nous arriverions alors sur une autre partie.

Le coup 16 est assez sévère : il prive le groupe blanc de base de vie, et aide à la construction d'un territoire important sur le bord gauche inférieur.

Si Blanc joue 21 en 22, Noir joue en E et Blanc ne peut plus espérer compliquer la situation : c'est la raison du coup 21 ; le coup 26 est très important (cf. figure 403).

Les coups 28 et 30 sont prudents.

Figure 396 :

Coups 31 à 80.

Il vaut mieux jouer le coup défensif 32 que le coup A, pour se préparer à la

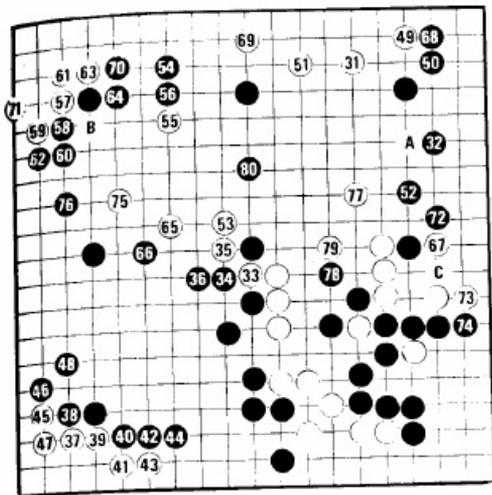


FIG. 396

pénétration ultérieure blanche dans le coin droit supérieur, pénétration appuyée de loin par les quatre pierres blanches du bord droit. 36 est un coup calme qui a deux objectifs : prendre la pierre 35 par Shicho — échelle — et consolider le territoire potentiel gigantesque dans le coin inférieur gauche. Blanc ne peut laisser Noir s'approprier tout ce territoire. Après la pénétration blanche 37 au San San, Noir doit bloquer en 38 et non en 39, conformément au principe qui conseille de pousser l'envahisseur sur l'influence déjà formée. (le cas où Noir pousse en 39 et non en 38 est étudié dans la figure 404).

La séquence 37 à 48 est un Joseki de milieu de partie. Mais Noir pourrait faire aussi un Nidan Dane (double Hane) avec son coup 42 en le jouant en 43 (cf. fig. 405 et 406).

La séquence choisie — quoique Gote (perdant l'initiative) pour Noir — lui est favorable vu la situation globale. Après 49, Blanc doit jouer en 51 : sinon Noir y joue et attaque très fortement les pierres

blanches 31 et 49. 52 est un coup important ainsi que 53 (si Blanc ne le joue pas, Noir prend la pierre 35 par Shicho — échelle). 54 est obligatoire : Blanc a de l'influence au centre, donc menace d'envahir le bord supérieur. 56 — malgré son air passif — est très solide. Le coup 57 est aussi une façon classique de pénétrer dans un coin. Si Blanc jouait 57 au San San (61), Noir le bloquerait dans le coin, et ferait un gros territoire sur le bord gauche (la figure 407 est aussi possible). En jouant 58, Noir laisse vivre Blanc dans le coin en s'appropriant un bord important. 60 est un coup calme qui pourrait aussi être joué en B. Si Blanc ne joue pas 67, Noir jouera en C. 68 est un point important. Si Blanc ne joue pas en 71, il meurt (cf. fig. 408).

Le coup 74 est prudent. Après 80, Noir a une soixantaine de points d'avance.

VARIANTES

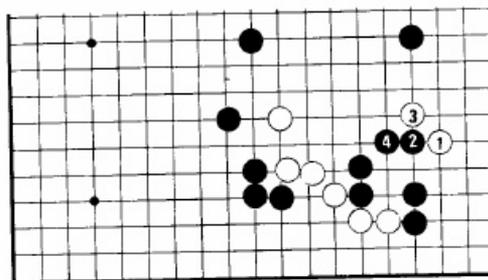


FIG. 401

Figure 401 :

Blanc ne doit pas jouer le coup 13 de la figure 395 en 1.

Après 3, Blanc a deux groupes faibles séparés.

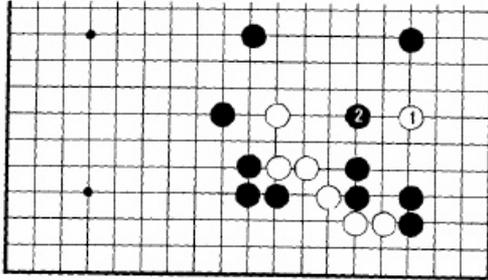


FIG. 402

Figure 402 :
Blanc ne doit pas non plus jouer le coup 13 de la figure 395 en 1.
Blanc a le même problème que dans la figure 401.

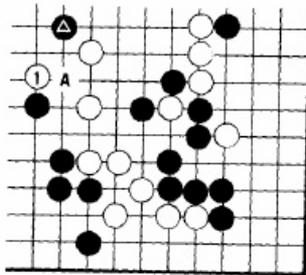


FIG. 403

Figure 403 :
Noir ne joue pas le coup 26 de la figure 395.
Si Noir n'a pas joué A, Blanc joue en 1 pour abîmer la pierre noire centrale Δ.

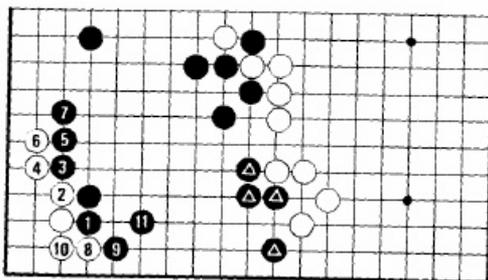


FIG. 404

Figure 404 :
Noir joue le coup 38 de la figure 396 en 1 : mauvais pour Noir.
Le mur noir 1-3-5-7-9-11 fait double emploi — «double mur» — avec les quatre pierres noires Δ.

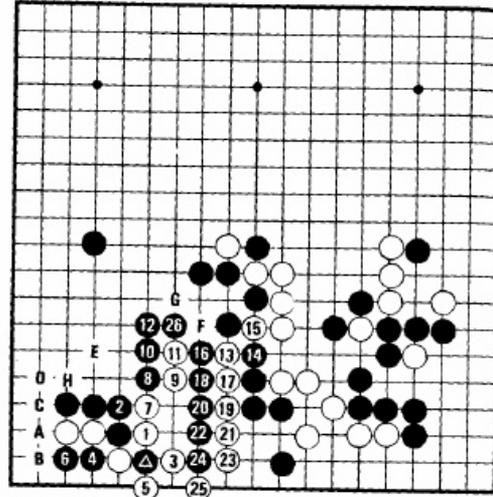


FIG. 405

Figure 405 :
Noir avec le coup 42 de la figure 396, fait un Nidan Bane (ici pierre noire Δ).
Blanc prend les cinq pierres noires, tandis que Noir prend les deux pierres blanches et s'assure un territoire important sur le bord gauche.
Mais cet échange est discutable pour Noir car Blanc gagne à peu près vingt points sur le bord inférieur et que l'initiative lui revient. Noir joue 12 en 26, Blanc répond en A, Noir en B, Blanc en C, Noir en D, Blanc en 12, Noir en E, Blanc en F, Noir en G, Blanc en 13. De plus, Noir doit supprimer sa tare en H.

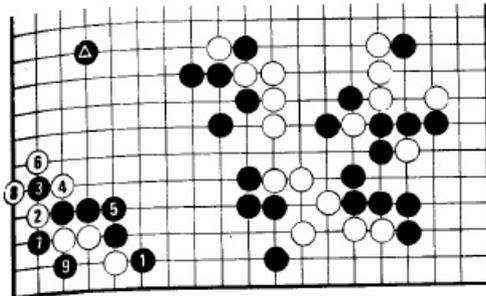


FIG. 406

Figure 406 :

Variante de la figure 405.

Ce Joseki est moins bon pour Noir, car après le Ponnuki blanc, la valeur de la pierre noire Δ est diminuée de moitié.

Note : cet échange, où l'ordre des coups est très important, est aussi un Joseki de milieu de partie.

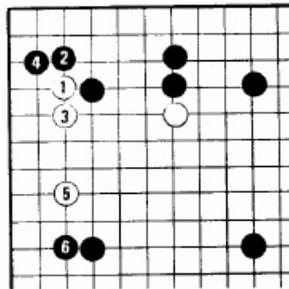


FIG. 407

Figure 407 :

Noir répond en 2 au coup 57 de la figure 396.

La séquence 1 à 5 est un Joseki de milieu de partie.

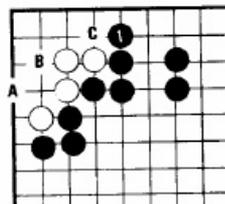


FIG. 408

Figure 408 :

Blanc ne joue pas le coup 71 de la figure 387.

Noir descend en 1. Vous pouvez vérifier que quelle que soit la réponse blanche. Noir tue le groupe blanc en jouant soit en A, soit en B, soit en C.

DEUXIEME PARTIE

LE JEU OFFENSIF

table des matières de la deuxième partie

CHAPITRE 1 : LE KOSUMI TSUKE 85

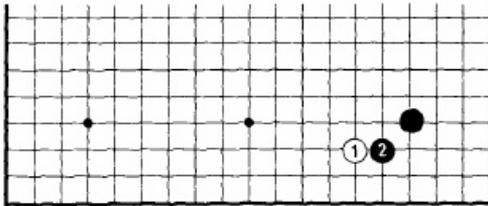


FIG. 501

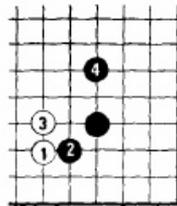


FIG. 502

2) Pénétration blanche au San San (fig. 531) 86

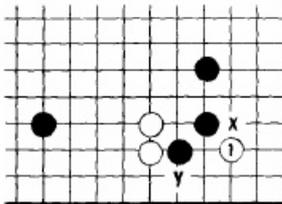


FIG. 503

...Noir 2 en X (fig. 532) 86
...Noir 2 en Y (fig. 538) 88

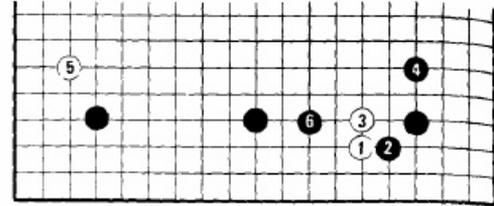


FIG. 504

3) Tenuki blanc après le coup noir de la figure 502 (fig. 541) 88

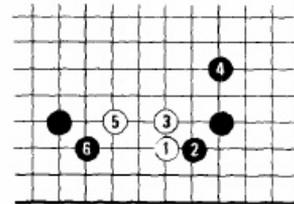


FIG. 505

4) Réponse blanche après le coup noir 4 de la figure 502 (fig. 561) 91

5) Une erreur classique de débutant 92

CHAPITRE 2 : FUSEKI AGRESSIF CONTRE L'IKKEN TAKAGAKARI DE LA FIGURE 93

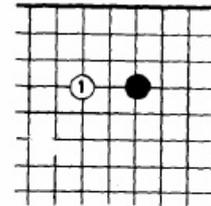


FIG. 506

1) Fuseki simple (fig. 573) 93
2) Blanc joue agressivement (fig. 581) 94

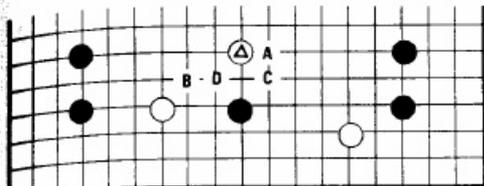


FIG. 507

**CHAPITRE 3 : COMMENT JOUER
AGRESSIVEMENT CONTRE LE BOSHI
BLANC (Δ)** 97

- 1) Les buts blancs du Boshi 97
- 2) Sortie en Kogeima vers le haut
(fig. 602). Coup A de la fig. 507 98
- 3) Sortie en Katatsuki (fig. 611).
Coup B de la fig. 507 99
- 4) Sortie en Kosumi du côté ouvert
(fig. 621). Coup C de la fig. 507 99
- 5) Sortie en Kosumi du côté fermé
(fig. 631). Coup D de la fig. 507 101

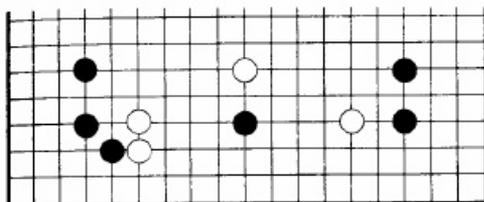


FIG. 508

- 6) Sortie d'un Boshi renforcé par un
Kosumi Tsuke (fig. 641) 102

**CHAPITRE 4 : NOIR ACCEPTE UN
HASAMI (TENAILLE) POUR EVITER UN
BOSHI (CHAPEAU)** 103

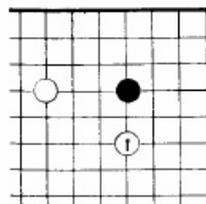


FIG. 509

- 1) L'Ikken Takagakari
Basami
(fig. 652) .. 103

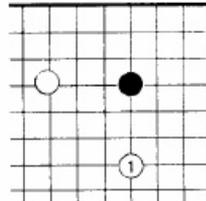


FIG. 510

- 2) Niken Takagakari
Basami
(fig. 654) .. 104

**CHAPITRE 5 : BLANC JOUE UNE
STRATEGIE DEROUTANTE
(FIG. 661)** 105

CHAPITRE 6 : TROIS PARTIES REELLES 107

- Première partie réelle :
Danset R. — Miyashita S. 107
- Deuxième partie réelle :
Takagawa S. — Shusai Honinbo 111
- Troisième partie réelle :
Dicky A. — Lim Yoo Jong 114

CHAPITRE 1

le kosumi tsuke

Le but de la stratégie offensive vise à utiliser la pleine efficacité globale des neuf pierres de handicap. Pour ce, il n'est pas question de reproduire mécaniquement des Joseki en ne tenant compte que de leur utilité locale. Pour appliquer efficacement une stratégie agressive, il faut déjà un niveau assez élevé de force de combat et de sens global.

1°) LE DEBUT DU KOSUMI TSUKE.

Il faut savoir deux choses sur le Kosumi Tsuke :

- son but, alourdir Blanc et le rendre instable.
- les conditions nécessaires pour le jouer.

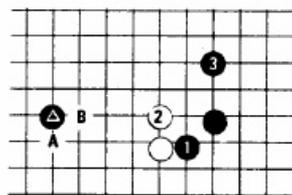


FIG. 521

Figure 521 :

Quand joue-t-on le Kosumi Tsuke ?
En principe, on ne joue le Kosumi

Tsuke 1 que lorsqu'il y a une pierre noire déjà posée en Δ , en A ou en B, car par la suite, la pierre noire ainsi placée sur le bord empêche l'extension (à partir des deux pierres blanches) au point A.

Note sur les extensions :

l'optimum de l'extension est un saut de $m + 1$ intersections à partir de m pierres (saut de deux intersections à partir d'une pierre, saut de trois intersections à partir de deux pierres...), ce saut se faisant perpendiculairement à l'axe des pierres de la base (cf. A.B.C. du Go).

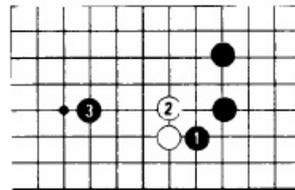


FIG. 522

Figure 522 :

Cet ordre de coup — dans des zones de handicap plus faibles — équivaut à la figure 521.

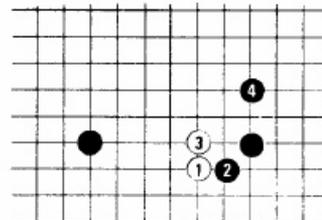


FIG. 523

Figure 523 :

Début du Kosumi Tsuke (coup 1 à 4) : sur le coup 1, le Kosumi Tsuke noir 2 est le coup le plus agressif : il empêche Blanc de se stabiliser dans le coin. Après 3, le coup noir 4 est obligatoire (cf. figure 524).

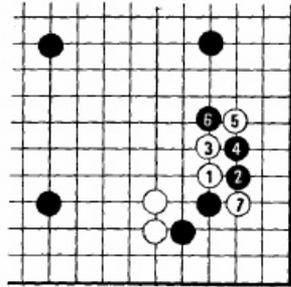


FIG. 524

Figure 524 :

Mauvais pour Noir.

Noir ne joue pas en 3, Blanc jouera le Tsuke (contact) 1. Après 7, Noir est en difficulté, Blanc, d'autre part, pourrait jouer aussi son coup 3 en 4.

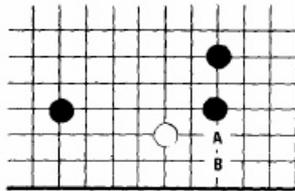


FIG. 525

Figure 525 :

Stabilisation blanche.

Si le Kosumi Tsuke n'est pas joué, Blanc peut jouer en A ou en B (cf. 1ère partie, chapitre 2).

2°) PENETRATION BLANCHE AU SAN-SAN.

Mais Noir ne doit surtout pas se faire d'illusions : son Kosumi Tsuke ne défend pas le coin contre l'invasion blanche au San-San (point 3 - 3).

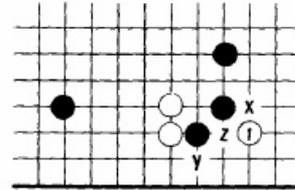


FIG. 531

Figure 531 :

Invasion blanche au San-San.

Contre l'invasion 1, Noir a trois réponses : X, Y, et Z. Le coup X est défensif, le coup Y est agressif et attaque les deux pierres blanches à l'extérieur sans avoir trop d'action sur la pierre blanche du San-San ; quant au coup Z, il attaque à la fois toutes les pierres blanches.

Apparemment, ce coup Z est bizarre, car il forme un angle vide ; malgré la forme qu'il donne aux pierres noires, c'est un coup efficace, mais assez difficile à utiliser et qui sera donc commenté dans des ouvrages de niveau plus élevé.

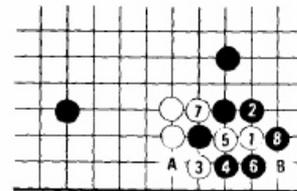


FIG. 532

Figure 532 :

Réponse en X de la figure 531 ; Joseki défensif.

Après 3, Noir a le choix entre jouer en 4 ou en 5 (figure 533). Il est important de savoir que Noir peut jouer le coup 6. Si Blanc jouait le coup 7 en 8, Noir jouerait en 7. Les deux points A et B deviendraient alors Miai (équivalents) pour Noir qui gagnerait ainsi le combat et prendrait les pierres blanches.

Cette séquence est un Joseki défensif de milieu de partie, qui apparaît souvent à des handicaps de six à quatre pierres, voire à égalité. Blanc est relativement stabilisé.

Blanc peut parfois chercher à mystifier Noir (figure 535).

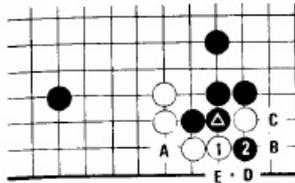


FIG. 533

Figure 533 :

Joseki plus agressif que celui de la figure 532.

Si Noir joue le coup 4 au point 5 dans la figure 532, maintenant, après 2, Blanc a une tare en A et Noir une en B. Dans le Yose (fin de partie) Blanc jouera en B ; Noir doit alors prendre en C et Blanc joue en D (même si Noir joue en E pour supprimer en Sente sa tare, il ne conservera pas le coin sans jouer en C – voir figure 534).

Ce Joseki est plus agressif que le précédent, car il laisse à Noir des possibilités d'attaques ultérieures sur le groupe blanc qui n'a pas encore d'oeil.

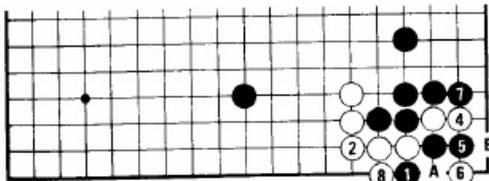


FIG. 534

Figure 534 :

Blanc rentre dans le coin, alors que Noir essaie de protéger sa tare en Sente.

Le coup 6 est un Tesuji (astuce tactique) ; si Noir joue 7 en A, Blanc joue en B et on obtient un Ko ; Noir doit donc jouer 7 et Blanc connecte avec 8 (si Noir joue en A, il est pris en B). Le coup noir 1 n'a donc fait que supprimer la faiblesse blanche en 2 sans protéger le coin noir.

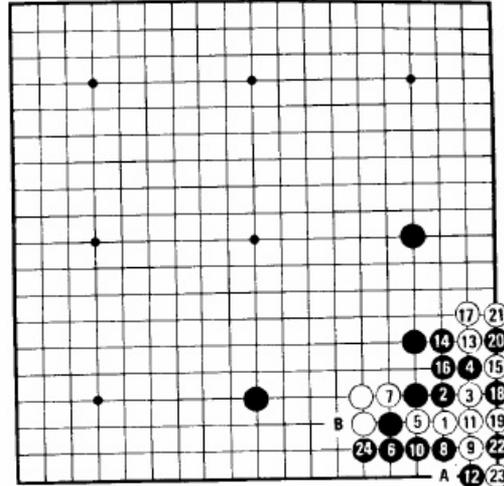


FIG. 535

Figure 535 :

Mystification blanche après le coup X de la figure 531.

Le coup 3 est abusif et, normalement ne marche pas (après 24, Noir va prendre une énorme influence extérieure et le groupe blanc sera toujours faible avec un seul oeil) : Blanc en A, Noir en B. Mais Blanc espère que Noir suivra une des deux figures 536 ou 537.

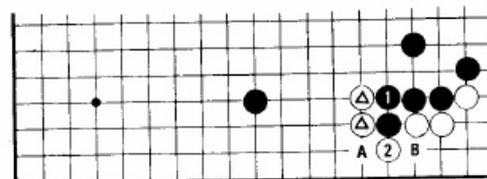


FIG. 536

Figure 536 :

Défavorable pour Noir.

Au lieu de jouer le coup 6 de la figure 535, Noir connecte en 1. Après 2, si Noir coupe en A ou en B, Blanc prend la pierre qui coupe et obtient une situation favorable (si Noir coupe en A, un Ponnuki vers l'extérieur, si Noir coupe en B, le coin et beaucoup d'Aji avec les pierres blanches delta, dans tous les cas l'initiative).

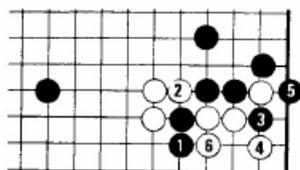


FIG. 537

Figure 537 :

Noir ne doit pas non plus suivre cette séquence.
Blanc vit dans le coin sans compensation réelle
noire à l'extérieur.

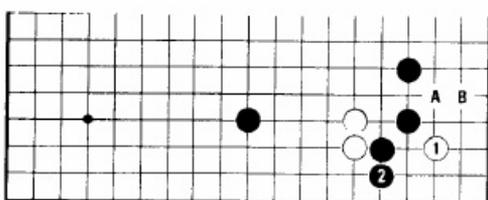


FIG. 538

Figure 538 :

Réponse en Y de la figure 531.

C'est la réponse la plus sévère contre la pénétration blanche au San-San. Après 2, Blanc jouera en A ou en B pour vivre ; Noir attaquera alors les deux pierres blanches à l'extérieur. Cette séquence est la suite logique du Kosumi Tsuke.

3°) TENUKI BLANC APRES LE COUP 4 DE LA FIGURE 523.

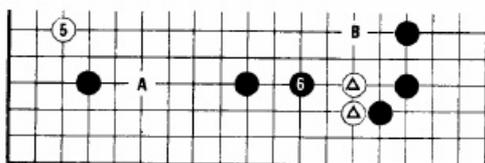


FIG. 541

Figure 541 :

Suite du Fuseki de la séquence de Kosumi Tsuke (coups 5 et 6).

Après 5, Noir pourrait évidemment jouer un autre Kosumi Tsuke ou répondre avec le Tobi (saut) en A. Mais Blanc a la majorité de ses pierres à l'endroit où il a joué ses pierres Δ . C'est donc là que se situe le théâtre du combat et il est donc logique pour Noir de continuer l'attaque des pierres blanches avec 6 (ou en jouant en B : figure 542).

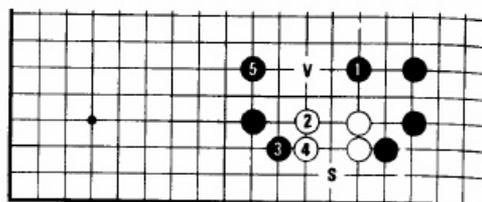


FIG. 542

Figure 542 :

Variante.

Dans ces conditions, l'échange Blanc 2 — Noir 3 est important. Blanc devrait normalement jouer le coup 6 en S pour se stabiliser, car il n'est pas évident qu'il vive en jouant en V.

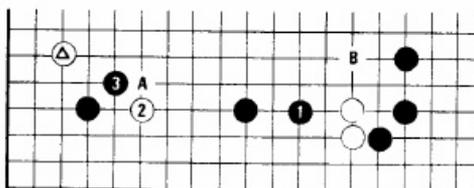


FIG. 543

Figure 543 :

Hasami blanc.

Sans répondre au coup 6 de la figure 541, (ici le coup 1), Blanc peut attaquer avec un Hasami (tenaille) le Hoshi du coin inférieur gauche. Si Blanc joue en 2, Noir sort en jouant 3 (3 en A, qui est un coup fréquent, sera étudié dans l'ouvrage traitant de six pierres de handicap). Après, Noir pourra se retourner soit sur la pierre blanche 2, soit sur la pierre blanche Δ .

Le coup noir ultérieur pour attaquer les deux pierres blanches isolées à droite serait en B.

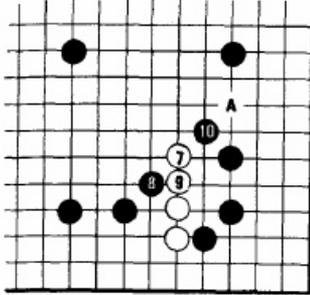


FIG. 544

Figure 544 :

Suite de la séquence du Kosumi Tsuke (coup 7 à 10).

Le coup 8 alourdit la forme blanche (en lui donnant une forme de baguette) ; 10 est plus agressif que le même coup joué en A (figure 545).

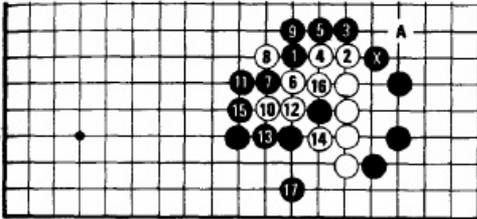


FIG. 545

Figure 545 :

Si Noir joue en A, il perd l'initiative (c'est un coup défensif) ; il joue donc en X ; si Blanc ne répond pas, son groupe est pris.

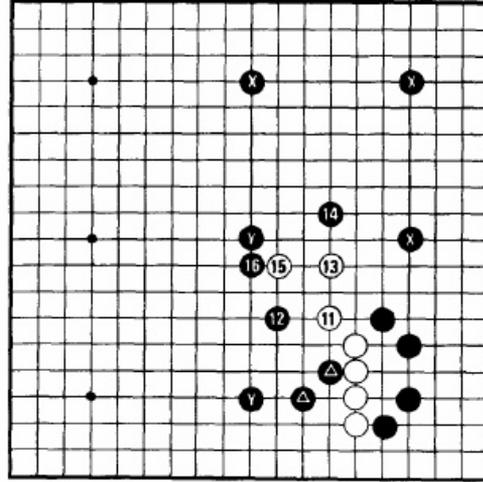


FIG. 546

Figure 546 :

Suite de la séquence du Kosumi Tsuke (coups 11 à 16).

Le coup 12 continue à maintenir la pression sur le groupe blanc et force celui-ci à répondre, tout en renforçant les pierres noires Δ. 14 est un coup excellent :
 — Il attaque la baguette blanche en l'empêchant de fuir facilement,
 — il détermine une influence noire importante sur le quart supérieur droit du Go Ban, grâce à l'aide des trois pierres noires de Hoshi X.

Après le coup 16, la situation du groupe blanc est encore instable et Noir a formé avec les deux pierres de Hoshi Y et les pierres Δ — 12 et 16, un mur très fort vers l'extérieur.

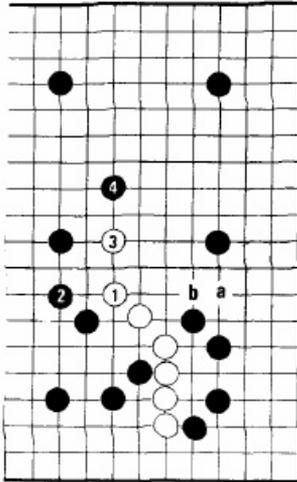


FIG. 547

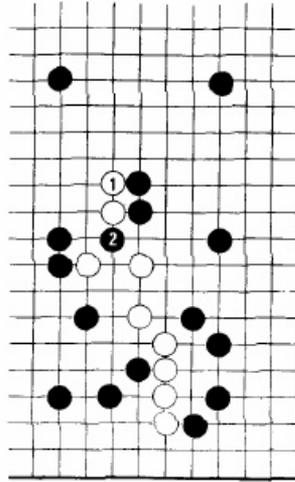


FIG. 549

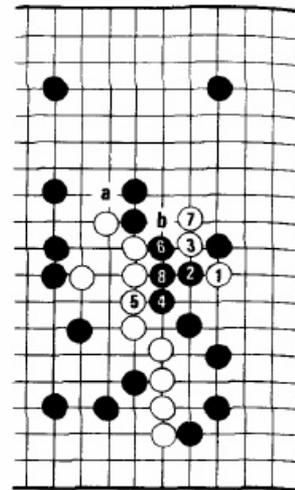


FIG. 550

Figure 547 :

Variante de la figure 546.

Si Blanc joue le coup 13 de la figure 546 en 1, la séquence ne diffère pas fondamentalement de la séquence normale, et le mur noir est encore plus fort. Si Blanc joue en a, Noir sépare calmement en b.

Figure 548 :

Séquence entière du Kosumi-Tsuke.

Le coup 20 accentue encore la force du mur noir, et le groupe blanc n'est toujours pas vivant (même si Noir n'attaque pas ce groupe maintenant, il restera toujours un Aji — arrière goût — désagréable pour Blanc). Après le coup 22, Noir a du territoire sur le bord droit, et surtout une énorme influence vers l'extérieur ; le grand groupe blanc, faible ne peut vivre que Gote (en perdant l'initiative).

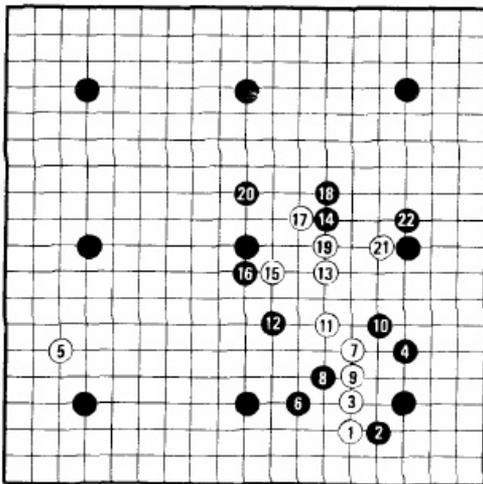


FIG. 548

Figure 549 :

Variante.

Si Blanc joue le coup 19 de la figure 548 en 1, Noir joue en 2 et coupe facilement le groupe blanc.

Figure 550 :

Autre variante.

Si Blanc joue le coup 21 de la figure 548 1, le coup noir 4 menace de couper ; si Blanc joue le coup 9 de cette figure en b, Noir répond en a (et réciproquement). Blanc n'est toujours pas vivant.

Conclusion :

Dans tous les cas, la situation globale est catastrophique pour Blanc. C'est dire que celui-ci n'aurait pas dû accepter de jouer cette longue séquence qui lui est stratégiquement défavorable.

4°) REPONSE BLANCHE AU COUP NOIR 4 DE LA FIGURE 523.

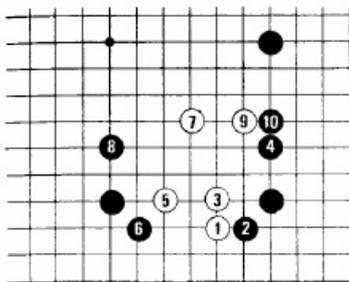


FIG. 561

Figure 561 :

Séquence classique.

Si Blanc ne veut pas risquer la séquence de la figure 548, il jouera le coup 5. 6 prive alors le groupe blanc de base de vie ; contre 7, le coup 8 crée une pression noire sur le groupe blanc et développe une forte influence noire sur la gauche du Go Ban.

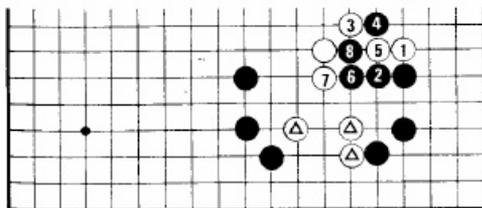


FIG. 562

Que se passe-t-il, si au lieu de jouer 9. Blanc tente de pénétrer le bord droit (figure 562 et 563) ?

Figure 562 :

Bon pour Noir.

Le Tsuke (contact) est visiblement refuté par la montée en 2. 4 est un bon Tesuji (astuce tactique) qui frappe la charnière du Kogeima blanc (Tesuji de Tsuke Koshi). 7 est obligatoire pour que les pierres blanches Δ ne soient pas isolées. Après 8, Blanc n'a pas de bon coup : ses pierres 1 et 5 sont moribondes, et son groupe central n'est guère renforcé.

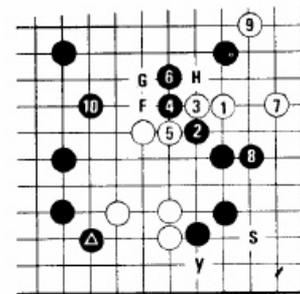


FIG. 563

Figure 563 :

Bon pour Noir.

Dans le cas de la pénétration haute de milieu de bord, la situation est visiblement pénible pour Blanc. Pour sauver ses pierres, 1, 3 et 7, Blanc doit jouer 9 et après 10, son groupe central est très faible. Si Blanc pénètre au San-San S, Noir peut jouer en Y sans crainte : la pierre noire 8 empêchera Blanc de vivre et une pierre noire en Y est déjà connectée à la pierre noire Δ. Si Blanc avait joué le coup 5 en 6, Noir aurait joué son coup 6 en 5 et Blanc n'aurait pu supprimer à la fois ses trois faiblesses F, G, H : après le Hane 4, Blanc n'a aucun coup qui marche pour lui.

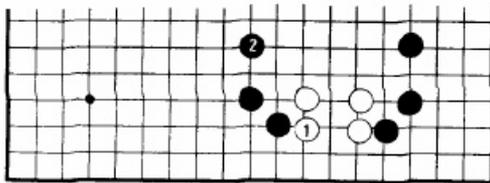


FIG. 564

Figure 564 :

Blanc vit de façon ridicule.

Si Blanc joue le coup 7 (de la figure 561) en 1, Noir saute en 2. Peut-être que, comme dans la figure 542, Blanc obtient une forme de vie, mais celle-ci est lourde et surconcentrée.

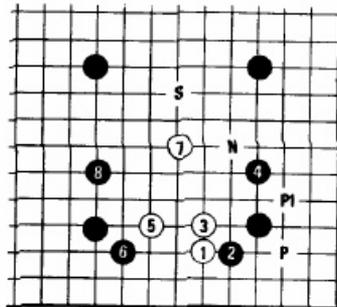


FIG. 565

Figure 565 :

Retour à la séquence classique.

A ce stade, les pénétrations en P ou en P 1, sont donc démesurées. Plutôt que de jouer le coup 9 (de la figure 561) en N, Blanc sautera en S pour préparer une pénétration ultérieure au San-San P.

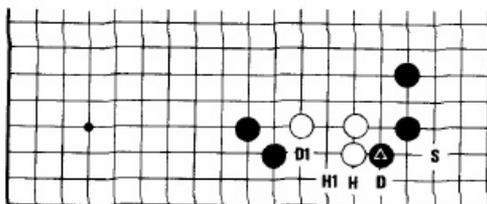


FIG. 566

5°) : UNE ERREUR CLASSIQUE DE DEBUTANT.

Figure 566 :

Souvent, pour éviter une pénétration au San-San S Noir va y jouer de lui-même ; ce coup est ridicule : c'est un coup purement défensif, en total opposition avec le Kosumi-Tsuke Δ ; si Noir veut protéger son coin, il doit au moins descendre en D ou faire un Hane, coup diagonal, en H (alors Blanc en H 1, Noir connecte en D, Blanc en D 1 acquiert une forme de vie).

CHAPITRE 2

fuseki agressif contre l'ikken takagakari

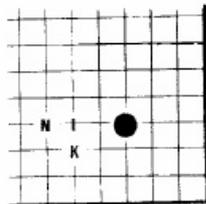


FIG. 571

Figure 571 :

Remarques sur les Kakari blancs (attaques de coins).

Blanc joue rarement l'Ikken Takagakari I, parce qu'il est moins agressif contre le coin que le Kogeima Kakari K et moins souple que le Niken Takagakari N. En général, Blanc ne jouera l'Ikken Takagakari que dans deux circonstances bien spéciales :

- Quand il craint l'établissement d'une forte influence noire sur le centre.
- Quand l'Ikken Takagakari est un briseur de Shicho (en réalité, ce cas ne se produit pratiquement jamais à neuf pierres de handicap).

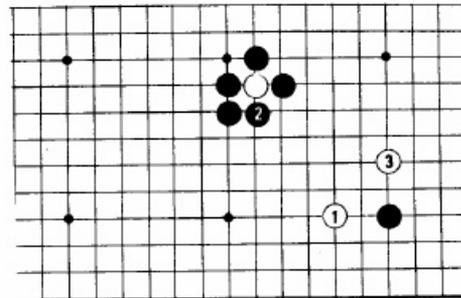


FIG. 572

Figure 572 :

Tenaille blanche.

Le Hasami (tenaille) 1 - 3 est la tenaille la plus sévère des cinq tenailles possibles contre le Hoshi de coin (ces cinq tenailles seront étudiées systématiquement dans l'ouvrage traitant du jeu à quatre et cinq pierres de handicap).

1°) FUSEKI SIMPLE.

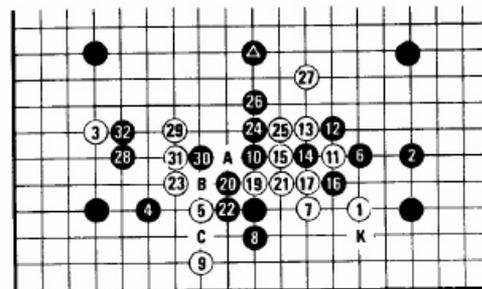


FIG. 573 18 CONNECTE EN 11

Figure 573 :

Séquence de base.

Ici, Blanc ne joue l'Ikken Takagakari que parce qu'il ne veut pas jouer le Kogeima

Kakari (en K) car il craint le Kosumi Tsuke décrit au chapitre précédent. Noir n'a alors d'autre choix que de répondre en 2, pour éviter une tenaille trop sévère. 6 est un coup agressif contre la pierre 1. 8 et 10 sont deux coups agressifs qui séparent et attaquent les groupes blancs 1 - 7 d'une part, 5 - 9 de l'autre (si Blanc ne joue pas 9 Noir connectera — si besoin est — en C ses pierres 4 et 8). On voit dans la séquence de 11 à 17 comment Blanc se sort de l'encercllement noir. Mais Blanc ne peut pas jouer le coup 11 en 14 (figure 574). Si Blanc joue 23 en A, Noir joue 24 en B (figure 575).

Résultat : à l'issue de cette séquence, Noir a du territoire sur le bord gauche et son groupe central est déjà sorti grâce à la pierre noire du Ten Gen Δ ; Blanc a deux groupes faibles et pas un pouce de territoire.

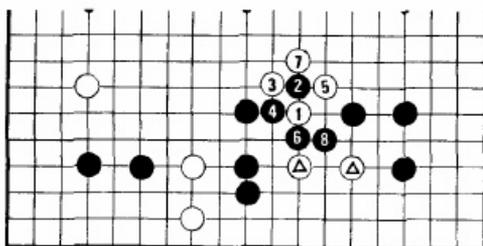


FIG. 574

Figure 574 :

Bon pour Noir.

Si Blanc joue le coup 11 de la figure 573 en 1, après 8, les deux pierres blanches Δ sont quasiment mortes : le Ponnuki blanc 1 - 3 - 5 - 7 (prise d'une pierre à vide) n'est pas grave, car privé de base de vie, loin de faire de l'influence, il est sujet à des attaques ultérieures.

Figure 575 :

Attention.

Si Blanc joue le coup 23 de la figure 573 en 1, Noir ne doit pas prendre de risques inutiles en

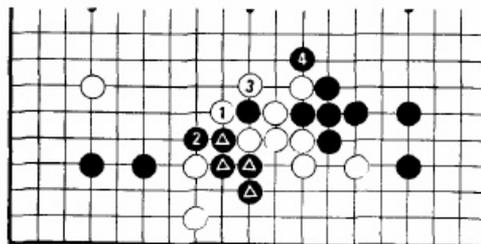


FIG. 575

jouant son coup 2 en 3 (Blanc attaquerait alors les pierres noires Δ) ; le coup 4 est très important : si Blanc peut jouer en 4, — croyez-le dans un premier temps — il détruit la moitié de l'influence de la pierre centrale noire.

2°) BLANC JOUE AGRESSIVEMENT ET NOIR ADAPTE UNE TACTIQUE DE SHINOBI (survie sans dégât dans l'encercllement).

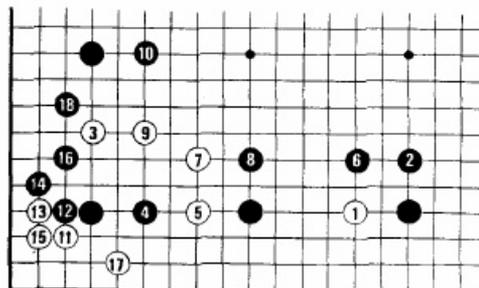


FIG. 581

Figure 581 :

Séquence de base.

Après 8, la pierre 1 est moribonde et Noir menace de jouer en 9 ; 10 annule l'influence blanche et le coin noir est encerclé de trop loin pour que Blanc puisse le tuer. Si Blanc joue 11 en 13, Noir répond aussi en 12, les six diagrammes suivants montrent les différentes attaques blanches.

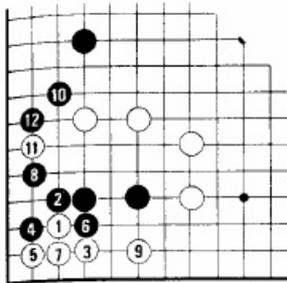


FIG. 582

Figure 582 :

Connexion à l'extérieur.

Après 8, Noir menace de tuer les pierres blanches du coin. Blanc doit jouer 9 et Noir se connecter à l'extérieur.

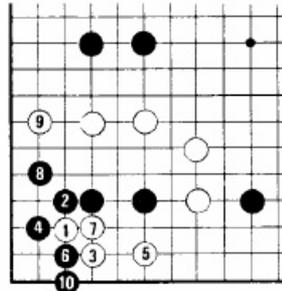


FIG. 583

Figure 583 :

Vie sur place.

Si, après le coup 8, Blanc veut pouvoir empêcher la connexion il doit avoir jouer le coup 5 ici, et non comme dans la figure 582. Noir vit alors avec 10 (si vous n'en êtes pas convaincus, faites quelques essais).

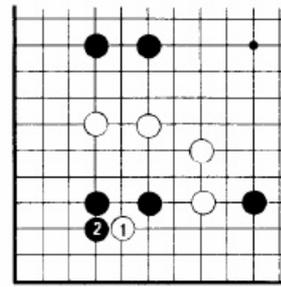


FIG. 584

Figure 585 :

Noir vit en Sente.

Si Blanc joue le Tsuke (contact) 1, Noir vit en Sente en jouant ce Joseki (2ème chapitre, 1ère partie). Blanc peut donc essayer de jouer son coup 3 en 12 comme dans la figure 586.

Figure 586 :

Noir se connecte à l'extérieur.

Contre 2, le coup blanc 3 est obligatoire (cf. figure 587). Après 6, Noir se connecte aisément à l'extérieur (faites quelques essais).

Figure 587 :

Noir garde le coin.

Si Blanc ne joue pas le coup 3 de la figure 586, mais joue en 1, Noir l'empêche de se connecter en jouant 2.

6 supprime toute menace de coupe blanche en C. Si Blanc ne joue pas 9, Noir se connecte à Δ. Après 10, Noir prend les pierres blanches dans le coin.

Figure 584 :

Noir garde le coin.

Après 2, Noir n'a aucune difficulté pour vivre.

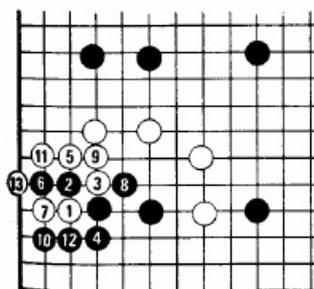


FIG. 585

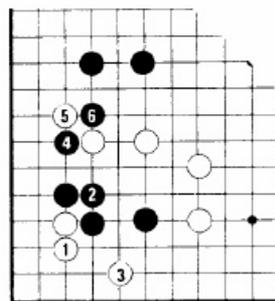


FIG. 586

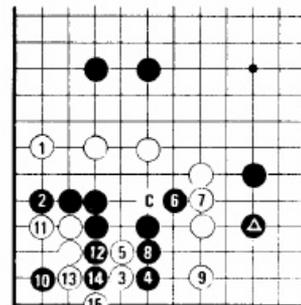


FIG. 587

CHAPITRE 3

comment jouer agressivement contre le boshi

1°) LES BUTS BLANCS DU BOSHI
(CHAPEAU).

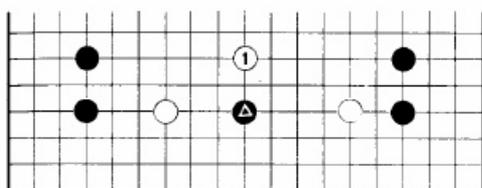


FIG. 591

Figure 591 :

L'objectif du Boshi est de préparer une pénétration en attaquant la pierre noire de Hoshi Δ .

Selon les réponses noires, Blanc va donc pénétrer soit sur le bord droit, soit sur le gauche, soit dans l'un des deux coins droit ou gauche.

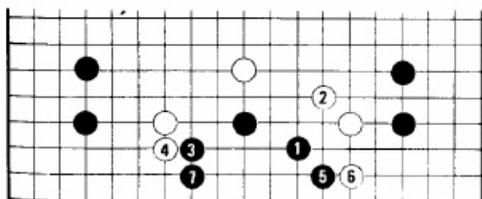


FIG. 592

Figure 592 :

Vie Noir catastrophique.

La plus mauvaise stratégie noire est alors de vivre sous les pierres blanches après l'échange 1 à 7, certes le groupe noir est vivant, mais Noir a perdu l'initiative, et Blanc a une bonne influence.

Blanc va déclencher de violentes offensives sur l'ensemble du Go Ban, en particulier sur le bord et le coin droit.

Conclusion : l'essentiel, pour Noir est donc, au contraire, de rompre efficacement l'encercllement fragile blanc.

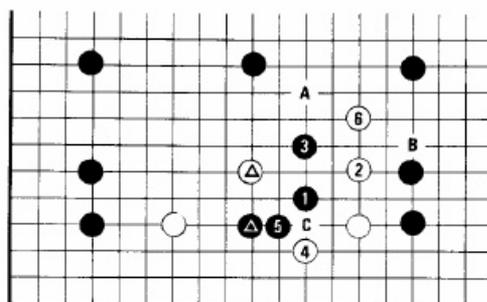


FIG. 593

Figure 593 :

Sortie pénible.

Si Noir, terrorisé par le Boshi joue de cette façon inefficace, il n'a rien fait d'autre que de sortir en tournant autour de la pierre blanche Δ . Blanc gagne alors un temps pour jouer en A ou pénétrer en B. (Noir aurait dû, au minimum, jouer 5 en C ; 4 menaçait de couper 1 et Δ).

Comment sortir du Boshi.

Il y a deux types de sorties du Boshi ; dans la théorie classique (ancienne), on ne sortait du Boshi que par un Kogeima (marche de cheval). La théorie moderne autorise l'usage du Kosumi (extension diagonale).

2°) SORTIE DU BOSHI EN KOGEIMA
(MARCHE DE CHEVAL).

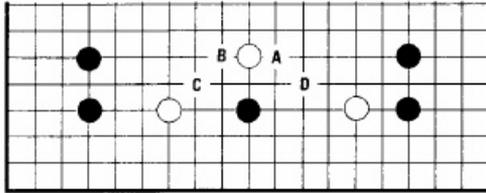


FIG. 601

Figure 601 :

Les quatre Kogeima possibles.

Sachez que les coups A et B amènent à de violents combats. Le coup A donne de bons résultats pour Noir (figure 602) à l'inverse du coup B qui est étudié à la figure 605. Le coup C est étudié dans la figure 611. Quant au coup D, il a été brièvement vu ci-dessus (figure 593).

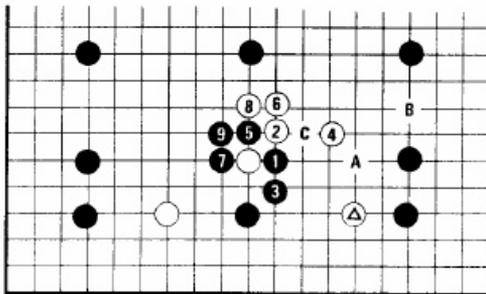


FIG. 602

Figure 602 :

Sortie au point A de la figure 601.

Voici un exemple parmi une multitude de variantes. Après 9, le combat est assez difficile pour les deux joueurs. Blanc ne jouera probablement pas ensuite en A, trouvant ce coup trop lent, mais cherchera des combinaisons en pénétrant en B.

Toutes les séquences sont jouables pour Noir.

L'important, quand il y a beaucoup de variantes, est, de sentir ce qu'on peut

jouer et ce qu'on ne peut pas jouer. Ainsi, il serait abusif pour Blanc de jouer 2 en 3 (cf. figure 603) ; jouer 4 en C serait lourd et démesuré (cf. fig. 604). Jouer 4 en 5 serait trop lent ; Noir répondrait en A en attaquant fortement la pierre blanche Δ et en brisant le Boshi (chapeau).

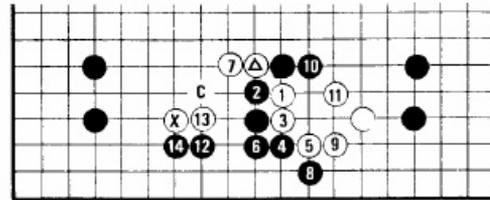


FIG. 603

Figure 603 :

Bon pour Noir.

Le Hane Tsugi (connexion solide après un Hane - coup diagonal) en 4 et le coup 6 sont Sente. Après 14, les pierres noires sont déjà connectées, tandis que les quatre pierres blanches 13 - 7 - X et Δ flottent au centre et que les six autres pierres blanches ne sont pas encore stabilisées. Si Blanc joue 13 en 14, Noir coupe en C, les deux groupes blancs Δ - 7 et 13 - X ; le groupe noir est sorti, Blanc a trois groupes faibles : Δ - 7, X - 13, 1 - 3 - 5 - 9 - 11.

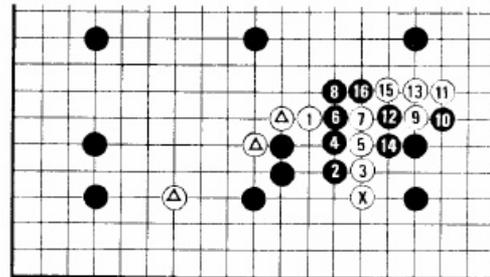


FIG. 604

Figure 604 :

Bon pour Noir (dans la figure 602 le coup 4 est joué en C).

Blanc ne peut pas trouver de compen-

sation à la sortie noire 6 - 8 en jouant le Tsuke (contact) 9. Cette séquence est visiblement démesurée. Les pierres blanches X - 3 - 5 - 7 sont prises, les trois pierres blanches Δ et 1 flottent au centre, les pierres blanches 9 - 11 - 13 - 15 sont encore sujettes à des attaques ultérieures.

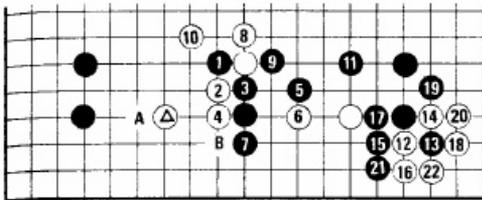


FIG. 605

Figure 605 :

Sortie au point B de la figure 601.

Voici un exemple parmi une infinité de variantes. Si Noir joue 1, la séquence est inévitable jusqu'à 4. Si la pierre blanche Δ était jouée en A, le coup en B serait Sente pour Noir (il lui conserverait l'initiative ; figure 603). Dans les conditions de la figure, on peut considérer que Blanc se bat avec Noir dans des conditions initiales qui n'impliquent pour lui aucun désavantage (le combat est assez difficile à jouer).

3°) SORTIE EN KATA TSUKI (frapper à l'épaule).

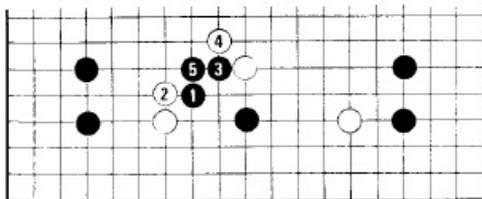


FIG. 611

Figure 611 :

Coup C de la figure 601.

Pour sortir du Boshi, le coup 1 est possible, et la séquence 1 - 3 - 5 est alors obligatoire. Elle entraîne un angle vide noir, mais permet une sortie efficace. Blanc est coupé en deux groupes faibles.

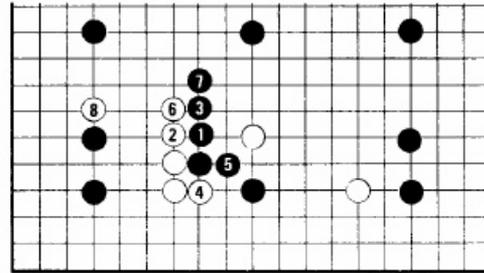


FIG. 612

Figure 612 :

Bon pour Blanc.

Si Noir ne connaît pas la séquence 1 - 3 - 5 de la figure 611, Blanc a obtenu ce qu'il voulait ; en intimidant Noir, il a réussi à pénétrer avec la pierre blanche 8 en étant renforcé à l'extérieur (Noir doit répondre 7 au coup 6 pour sortir ses pierres 1 - 3 - 5).

4°) SORTIE EN KOSUMI (EXTENSION DIAGONALE) DU COTE OUVERT

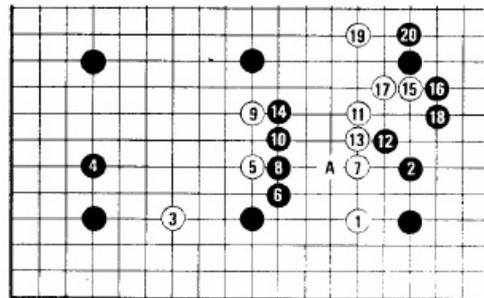


FIG. 621

Figure 621 :

Joseki.

6 est un coup de sortie sans danger.

Blanc peut jouer 7 en A (voir figure 622), mais il ne jouera pas en général 9 en 10 (figure 624).

8 et 10 sont obligatoires pour sortir ; 12 est un coup important car il alourdit Blanc et renforce le bord noir avant 14 (cf. fig. 625). Noir doit jouer en 20 de peur que Blanc n'y joue.

Résultat : Noir a le bord droit et son groupe central est sorti ; les pierres blanches 3 - 5 - 9 sont très fragiles et le gros groupe blanc 1 - 7 - 11 - 13 - 15 - 17 - 19 est encore instable.

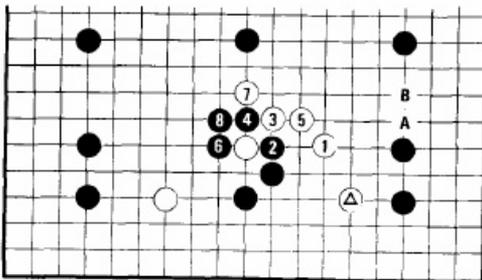


FIG. 622

Figure 622 :

Variante (le coup 7 de la figure précédente est joué ici en 1).

Après 8, Blanc ne peut pénétrer le bord droit ni en A, ni en B, car Noir abandonnerait le bord, prendrait l'influence et attaquerait alors trop fortement les cinq pierres blanches Δ 1 - 3 - 5 - 7 qui n'ont pas — en réalité — une forme tellement solide (exemple : figure 623).

Figure 623 :

Bon pour Noir (suite de la figure 622).

Noir ne doit pas répondre au Tsuke (contact) 1 par le Hane submissif en H, mais prendre l'influence avec 2. Il ne faut pas répondre localement à 3. La

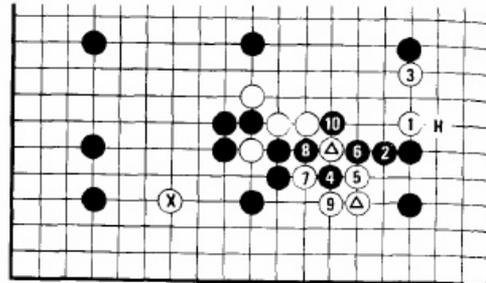


FIG. 623

séquence 4 à 10 montre un Tesuji (astuce tactique) qui coupe Blanc. Après 10, les cinq pierres blanches Δ 4 - 7 - 9 sont moribondes et Blanc a encore au centre un groupe faible séparé des pierres Δ par la pierre noire 10 qui est la pierre cruciale de la formation globale noire et que Noir doit donc sauver prioritairement. D'autre part, X est très abîmé.

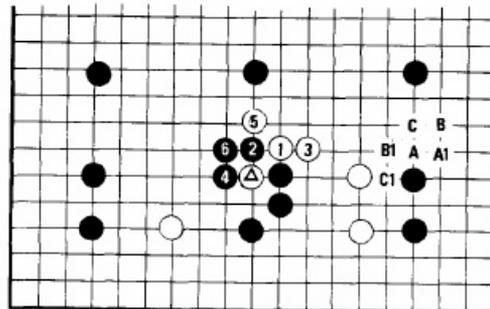


FIG. 624

Figure 624 :

Jouable pour Noir (dans la figure 621, Blanc joue 9 en 10).

Si Blanc joue 1, Noir coupe en 2 ; pour justifier son coup 1, Blanc doit abandonner sa pierre Δ et jouer 3. Après 6, Noir n'a pas à craindre la séquence Blanc A, Noir A 1, suivi de B - B 1 - C - C 1 qui attaque fortement les pierres blanches centrales et sort le groupe noir du coin.

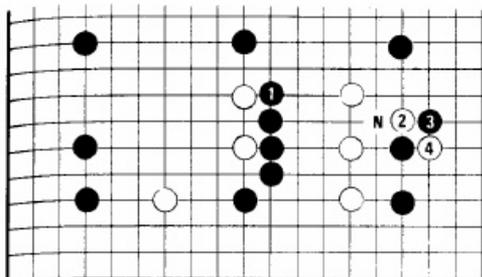


FIG. 625

Figure 625 :

Complication.

Noir n'a pas joué le Nozoki N (coup 12 de la figure 621) avant de jouer 1. Après 4, Blanc peut espérer obtenir un résultat satisfaisant pour lui.

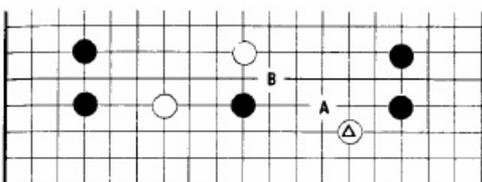


FIG. 626

Figure 626 :

Remarque.

Dans le cas du Kogeima Kakari blanc Δ contre le coin droit, le coup en A est le plus sévère (cf. 1ère partie, chapitre 3 — figure 109). Mais jouer en B est aussi possible.

5°) SORTIE EN KOSUMI DU COTE FERME.

Figure 631 :

Joseki.

Si Blanc joue 2 en 3, Noir se laisse pousser en P pour aller coiffer la pierre blanche Δ ou pour sortir en S : Blanc ne peut pas tolérer ça.

Si Blanc joue 4 en 8, la séquence sera à peu près identique à celle de la figure 621.

Après 9, il y a une infinité de variantes.

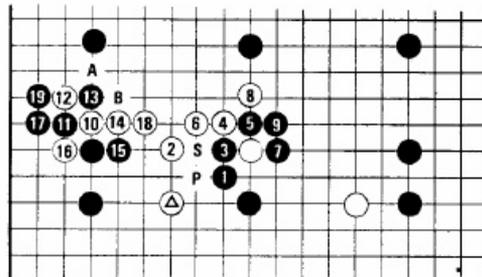


FIG. 631

La figure montre un exemple où Noir essaie d'éviter le combat. Le cas où Blanc joue 10 en 13 est traité dans la figure 634.

Si Noir jouait 11 en 15, Blanc jouerait en A. Noir ne doit pas jouer 15 en B, à cause des pierres blanches Δ 2 et 6 (cf. Joseki de la 1ère partie, chapitre 3 et figure 632). Si Noir jouait 13 en 14, le combat serait assez difficile pour lui (figure 633).

Résultat : Blanc a son groupe encore légèrement instable. Noir a du territoire sur le bord gauche du Go Ban (la pierre blanche 12 est prise) et une grosse influence sur le côté droit avec ses pierres 1 - 3 - 5 - 7 et 9.

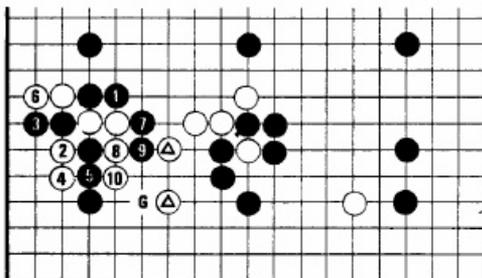


FIG. 632

Figure 632 :

Catastrophe noire (coup 15 de la figure 631 jouée en 1).

Blanc prend le coin gauche, car le Geta classique en G ne marche pas à cause des pierres blanches Δ .

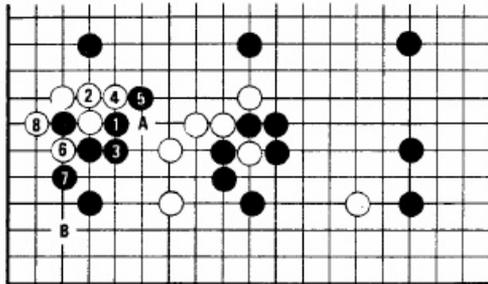


FIG. 633

Figure 633 :

Bon pour Blanc ; (coup 13 de la figure 631 joué en 1).

Après 8, le groupe Blanc du bord est quasiment vivant et Noir craint l'invasion en B. De plus, Blanc risque de jouer en A sans jouer 6 — mais en le gardant en réserve.

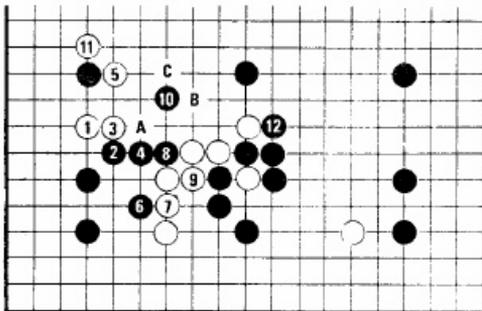


FIG. 634

Figure 634 :

Bon pour Noir (pénétration haute blanche avec le coup 10 de la figure 631).

Après 3, le coup le plus facile pour Noir est 4. Si Noir joue 4 en A, Blanc coupe en 4. Après 12, le groupe blanc est complètement encerclé. Donc 11 est démesuré ; Blanc devrait jouer 11 en B. Noir jouerait alors en C, puis en 11, se livrant à une attaque simultanée sur les deux groupes blancs.

6°) SORTIE D'UN BOSHI RENFORCE PAR UN KOSUMI TSUKE.

Figure 641 :

Supposons qu'après 1 et 3, Noir joue le

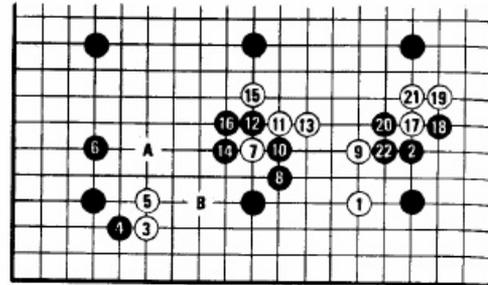


FIG. 641

Kosumi Tsuke ; après 7, que doit espérer Noir ? Il veut briser l'encerclement au moindre frais, donc va sortir du côté faible de Blanc, c'est-à-dire, ici, à droite.

Le coup 19 est manifestement démesuré, et 20 est une bonne réfutation, qui sépare les deux groupes blancs faibles.

Résultat : la situation globale est catastrophique pour Blanc dont toute la stratégie est déjouée ; son groupe à droite peut-être coupé en deux ; d'autre part, ses pierres 3 et 5 vont être très fortement attaquées en A (l'attaque noire en B serait beaucoup trop près des forces noires).

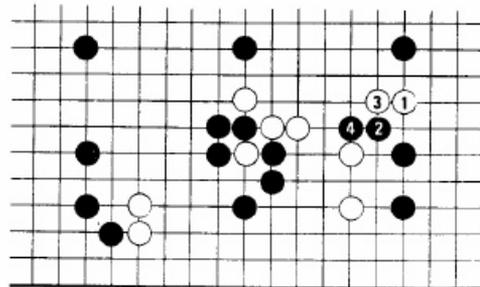


FIG. 642

Figure 642 :

Remarque.

Si Blanc avait joué le coup 17 de la figure précédente comme ici en 1, après 4, il est de nouveau scindé en plusieurs groupes faibles.

CHAPITRE 4

noir accepte un hasami (tenaille) pour éviter un boshi (chapeau)

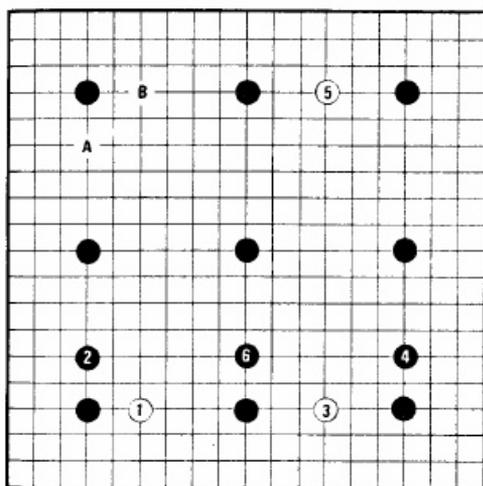


FIG. 651

Figure 651 :
Figure de référence.
Pour compliquer la situation globale des pages précédentes, Blanc, avant de jouer

le Boshi (chapeau), va tenter d'éparpiller ses pierres (coup 5). Noir, s'il veut jouer agressivement, doit refuser d'entrer dans le jeu de Blanc et sortir dès que possible en Tobi (saut) avec le coup 6.

Il faut cependant, dans la mesure du possible, éviter de faire Tenuki (jouer ailleurs) si l'attaque du coin a été jouée en Ikken Takagakari (attaque haute proche du coin) A sur le Hoshi, car la tenaille A - B est la plus sévère des tenailles.

1°) TENAILLE PAR UN KAKARI
— ATTAQUE DE COIN — HAUT
PROCHE (HASAMI EN IKKEN
TAKAGAKARI).

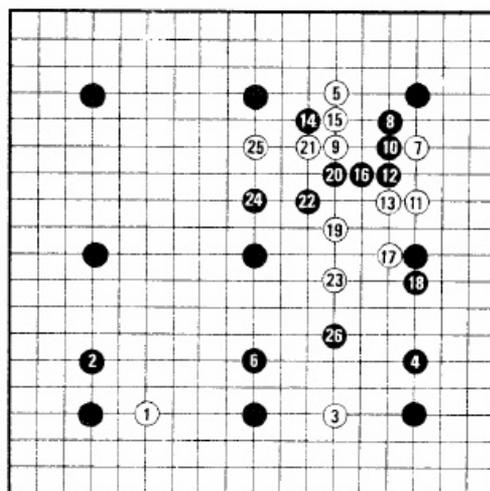


FIG. 652

Figure 652 :
Raisonné.
Après 7, 8 est le meilleur coup pour briser l'encercllement blanc. Noir ne doit

pas vivre dans le coin en laissant Blanc prendre l'influence extérieure (le raisonnement est le même que celui du Boshi - chapeau).

Il y a une infinité de variations ; la séquence suivante montre que si Noir ne fait pas d'erreurs grossières, Blanc ne peut pas espérer grand chose dans le combat qu'il cherche à imposer.

Dans ce genre de séquence, Noir doit s'accrocher à trois principes fondamentaux : sortir et séparer les deux groupes blancs, si possible en essayant de les empêcher de se stabiliser.

Les coups 8 - 10 - 12 - 16 - 20 - 22 et 24 servent surtout à sortir et à séparer, les coups 14 et 18 empêchent Blanc de se stabiliser trop facilement.

Résultat : après 26, Blanc a toujours deux groupes relativement faibles. Noir a sorti son groupe et il a un très important Moyo (territoire prospectif) dans le coin inférieur droit du Go-Ban.

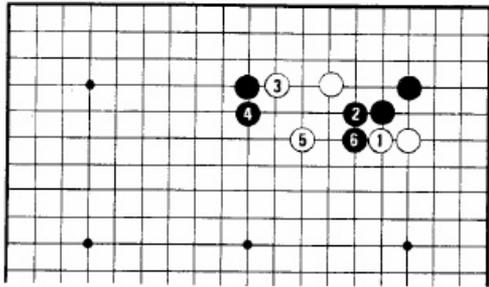


FIG. 653

Figure 653 : Variante.

Si Blanc joue le coup 9 de la figure 652 au point 1, il faut appliquer les mêmes principes : sortir, séparer, instabiliser.

2°) TENAILLE PAR UN KAKARI HAUT LOINTAIN (HASAMI EN NIKEN TAKAGAKARI).

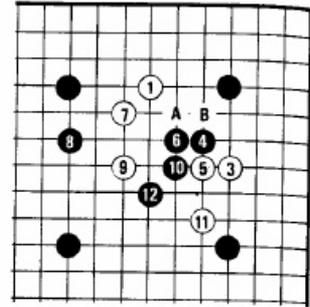


FIG. 654

Figure 655 :

Bon pour Noir.

Si, après 1, Blanc pénètre au San San 2, Noir bloque en 3 et 5 et abandonne ses deux pierres pour Shiburiter (essorage) complètement Blanc ; si Blanc joue 6 en A, Noir répond en B.

Résultat : Noir a abandonné un coin relativement petit et a pris en échange une énorme influence.

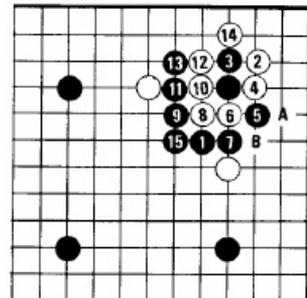


FIG. 655

Figure 654 :

Raisnable.

Après 3, la situation est symétrique et Noir peut jouer 4 ou A ; mais il doit éviter de jouer B car Blanc jouerait alors en 6 pour enfermer Noir dans le coin. 6 menace la pierre 1 qui doit sortir avec 7 et 9 (sinon Noir jouera en 7 ou en 9).

Résultat : après 12, Noir est sorti et les deux groupes blancs sont très faibles.

CHAPITRE 5

blanc joue une stratégie déroutante

Blanc cherche à pousser Noir à faire une erreur globale. Pour ce, il joue un coup peu clair, dont la réponse n'est pas évidente.

Figure 661 :

Figure de base.

Contre 7, 8 est un bon coup : il prend une option sur le coin et empêche Blanc de se stabiliser trop facilement (les réponses à 7 en A, en 26 ou au point 10 sont aussi concevables).

Contre 9, 10 est très efficace : il abîme fortement 7 et menace de se connecter en B avec la pierre 2. Le coup 11 peut aussi être joué en C : dans les deux cas, le coup noir 12 force la réponse blanche 13 (mais Noir ne doit surtout pas, contre 11, défendre le coin, car Blanc jouerait alors en 12 et prendrait l'influence). Si Noir jouait 14 en D, la pierre 1 aurait encore

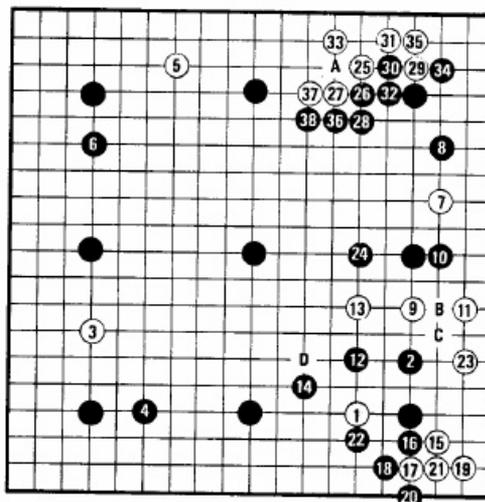


FIG. 661

des ressources ; après 14, Blanc peut au plus espérer prendre le coin. Blanc doit jouer 23 pour se connecter ; 24, suivi de 26, forge rapidement un gros territoire noir (sur 25, il ne faut pas jouer le Kosumi-Tsuke au point 30, car la pierre 8 est basse et a peu d'effet sur la pierre 25) ; la séquence 25 — 38 est en elle-même un Joseki classique.

Résultat : Noir a maintenant un énorme territoire dans le quart supérieur droit du Go-Ban ; Blanc n'a que de tous petits territoires.

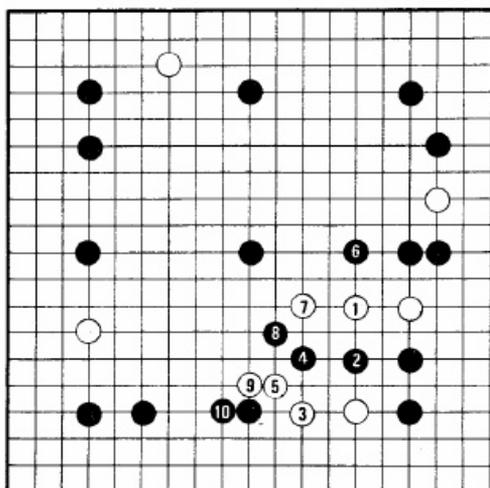


FIG. 662

Figure 662 :

Double chasse.

Le coup 11 de la figure précédente étant démesuré Blanc joue à la place 1 pour s'échapper ; 2 sépare alors les deux groupes blancs pour les soumettre tous deux à une chasse commençant par les coups 2 - 4 - 8.

La stratégie noire consiste alors à ne pas chercher à tuer Blanc, mais à exploiter la double chasse en évitant de laisser des tares dans ses propres groupes.

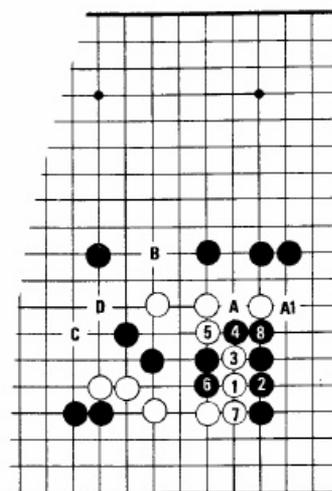


FIG. 663

Figure 663 :

Attention !

La séquence 1 - 3 - 5 ne permet pas à Blanc de se connecter, mais si Noir peut couper en A, il doit faire attention à son groupe central : celui-ci est très important, car il sépare deux groupes blancs faibles ; par exemple, si Blanc joue en B, Noir doit répondre en C ; si Blanc joue en C (ou en un point équivalent) Noir doit jouer en D. Le groupe noir du coin inférieur droit lui, n'a rien à craindre, car il peut vivre sur place ou se connecter à l'extérieur, soit en A 1.

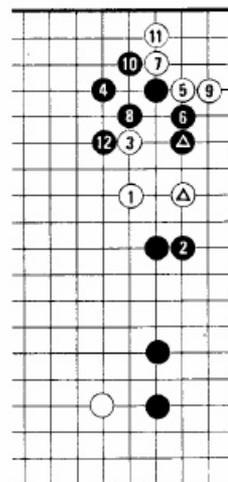


FIG. 664

Figure 664 :

Variante de la figure 661.

Si après le coup 8 de la figure 661 (ici la pierre noire Δ), Blanc joue 1, répondez par un Techu (béton) en 2 ; avec 3, Blanc vise le coin ; s'il joue le Tsuke (contact) en 5, laissez le vivre en Gote dans le coin et attaquez les trois pierres blanches 1 - 3 - Δ.

CHAPITRE 6

trois parties réelles

1ère PARTIE REELLE :

Partie entre Renaud Danset, Noir, (alors 2ème Kyu) et Shuyo Miyashita, Blanc, (9ème Dan professionnel) à neuf pierres de handicap (mai 1971).

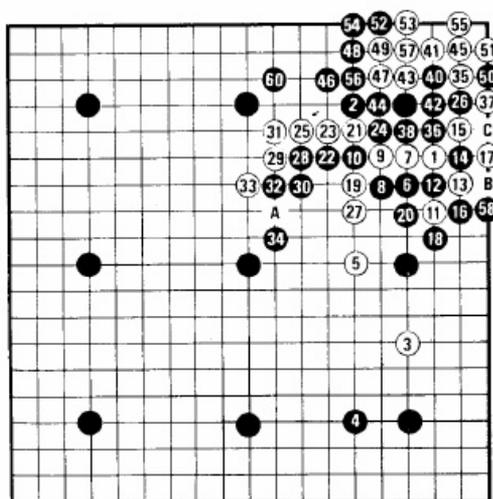


FIG. 671 (39) (14) (59) (50)

Figure 671 :

Coups 1 à 60.

Blanc joue un Boshi avec 5, auquel Noir répond de la façon la plus agressive avec 6 (le Joseki est donné dans le 2ème chapitre de la 1ère partie, figure 281).

Avec le coup 11, Blanc sort du Joseki classique ; 12 est la bonne réponse à 11 ; après 13, il faut en effet couper avec 14, et non couper en 16 (cf. variantes figure 681).

La séquence est correcte jusqu'à 19 ; mais Noir aurait dû jouer le coup 20 en 27 (cf. fig. 682). Blanc doit se soumettre à l'échange 23 - 24 (cf. figure 683).

Après 25, le Shicho sur les pierres noires 10 et 22 est mauvais pour Blanc, aussi Noir peut-il jouer 26.

27 menace un Geta (sabot) blanc en 30 ; après 30, Noir a une forme laide, mais les pierres 10 - 22 - 28 ne peuvent être prises, ce qui force Blanc à connecter en 31. Si Noir ne joue pas 32, Blanc prend quatre pierres noires, en jouant en A. Après 34, Noir ne risque plus rien ; Blanc, lui, reste avec deux groupes faibles. Avec le coup 35, Blanc cherche à faire vivre son groupe suivant ; 36 est mauvais (cf. figure 684).

46 est un très bon coup : il permet la jonction avec la pierre noire du Hoshi et il empêche — en rendant possible le coup 48 — une extension blanche à partir du coin. 50 est un Tesuji (astuce tactique) qui supprime l'existence d'un oeil à l'emplacement de 51 (l'oeil blanc en 50 est faux), et 52 rend l'oeil en 57 faux. 59 est obligatoire, sans cela Noir fait échec en B et Blanc ne peut pas se connecter en C sans être pris en 50.

Après 59, Blanc vit en Gote, en faisant seulement deux points, et avec deux groupes faibles, au centre. Noir, lui, n'a aucun problème une fois qu'il est connecté avec 60.

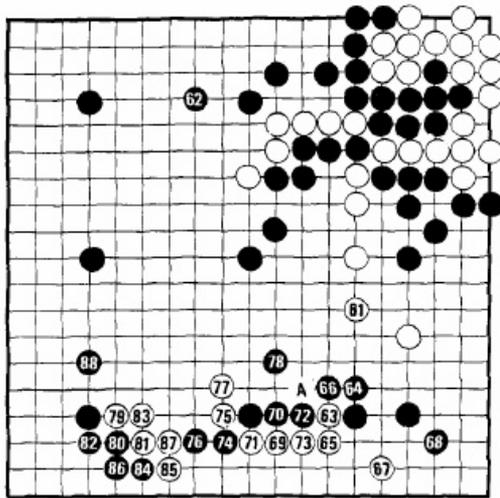


FIG. 672

Figure 672 :

Coups 61 à 88.

62 est un point très utile : outre son côté défensif, il attaque directement les pierres blanches du haut.

64 conduit au meilleur Joseki possible que puisse choisir Noir : si Noir jouait le Hane en 65, Blanc récupérerait de l'influence pour renforcer ses pierres centrales (cf. figure 685 et chapitre 3 de la 1ère partie).

Au contraire, si l'on tient compte de la situation globale, Noir doit choisir le Joseki commençant par 64.

Le coup 74 est discutable : le jouer en 75 serait moins dangereux, conserverait l'initiative et donnerait une bonne influence centrale. 78 est obligatoire, car la coupe en A est très gênante.

La situation globale rend correcte l'abandon des pierres 74 et 76 : Blanc les prend en Gote sans faire beaucoup de territoire, tandis que Noir s'empare d'un gros coin par la séquence 79 à 85. Si Noir avait joué son coup 82 pour couper en 83, il perdait probablement le coin, et ses

pierres 74 et 76 auraient dérivé entre deux groupes blancs forts ; en abandonnant ses deux pierres, Noir a — au contraire — pris possession d'un très gros coin : il faut savoir abandonner des pierres sans importance (par exemple, celles séparant deux groupes adverses déjà vivants).

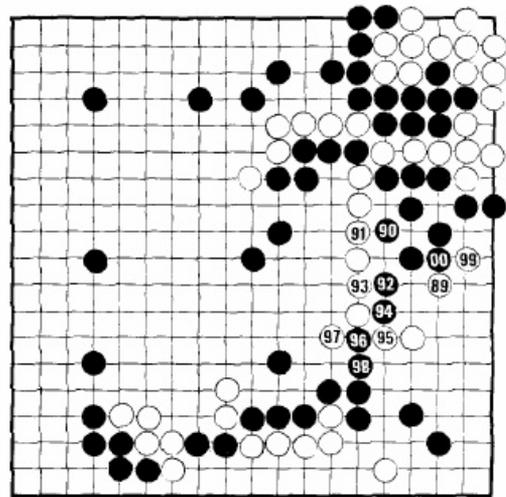


FIG. 673

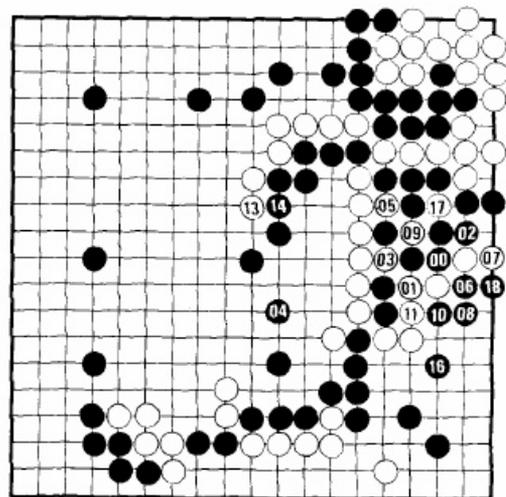


FIG. 674 12 REPREND 15 REPREND

Figures 673 et 674 :

Coups 89 à 118 (dans la figure 674, les coups 100 à 118 sont numérotés de 00 à 18).

Avec 89, Blanc essaie de tuer les pierres noires du bord droit. 92 et 94 sont des bons coups ; avec 96 Noir applique un principe de base : empêcher deux groupes adverses faibles de se connecter. Mais 102 est un mauvais coup (cf. figure 686). 104 est un bon coup : maintenant que la baguette blanche (91 - 93..) est vivante, pour pouvoir efficacement menacer le groupe blanc du haut, il faut que le groupe central noir ne risque rien ; la suite des coups jusqu'à 118 est naturelle.

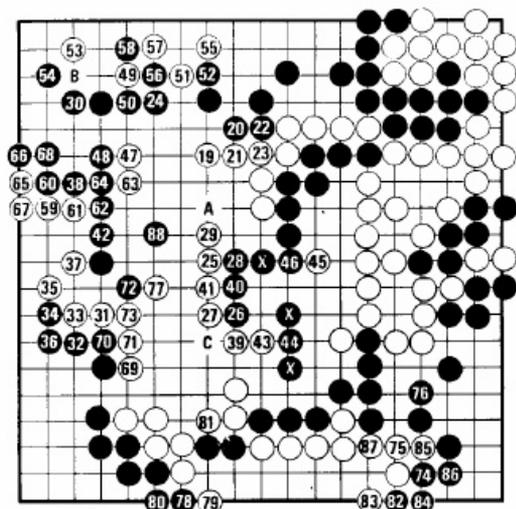


FIG. 675

Figure 675 :

Coup 119 à 188 (numérotés 19 à 88).

20 et 22 renforce le territoire noir en haut sans stabiliser Blanc (à ce stade un coup noir en A l'ennuierait fortement). Le coup 26 connecte définitivement le groupe central noir à celui du coin inférieur droit (les trois pierres noires X, assistées de 26, sont indéconnectables).

D'autre part, 26 continue à presser sur le groupe blanc. 30 est un très bon coup : après 29, Blanc n'est plus réellement attaquable ; Noir n'a pas de groupe faible, il doit s'occuper maintenant d'agrandir ses territoires : deux points étaient envisageables, 30 et 37. Mais jouer en 37 serait illusoire : Blanc pénétrerait d'abord au San-San B, puis se servirait de son influence centrale (pierre 25 - 27 - 29) pour diminuer fortement le bord gauche. 30, au contraire protège définitivement le bord noir supérieur, et empêche Blanc de prétendre à un quelconque territoire sur le bord gauche.

C'est la raison du coup 32 qui est un coup de Yose : il ne faut pas jouer 32 en 71 ou en 72, à cause de l'influence centrale blanche ; Noir assure son bord inférieur gauche et a prévu que grâce à 38, Blanc ne peut rien espérer sur le bord supérieur gauche, et ce, à cause de 30. D'autre part, à ce stade de la partie, Noir n'a pas à craindre l'influence centrale blanche ; en début de partie, l'influence centrale blanche qui résulte de cette séquence se ferait sentir sur tout le Go-Ban ; ici, elle ne sert qu'à délimiter un petit territoire central blanc, petit car Noir peut y rentrer soit en C, soit, comme c'est ici le cas, le menacer avec 42.

Les réponses noires entre 38 et 48 sont obligatoires. 49 est la dernière chance de Blanc : Noir doit tuer inconditionnellement (sans Ko) le groupe blanc qui cherche à vivre dans son territoire ; ce but est atteint avec 58 : la pierre blanche 49 est prise dans un Shicho qui ne brise pas 53.

74 est le plus gros coup de Yose existant sur le terrain (si Noir ne joue pas 74, Blanc joue 86). 76 est un coup solide.

Noir fait d'abord son Yose Sente (de 78 à 86), puis finit Gote en anihilant, avec 88, le territoire central de Blanc qui abandonne car Noir a plus de trente points d'avance.

VARIANTES.

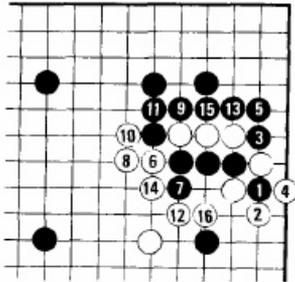


FIG. 681

Figure 681 :

Bon pour Blanc (Noir joue le coup 13 de la figure 671 en 1).

Que se passe-t-il si Noir coupe en 1 ? Il ne peut jouer 5 en 13, car Blanc prendrait en 3 ; le coup 6 est très gênant, et l'Atari 7 ne change pas la situation. Après 16, Blanc a une bonne influence.

Figure 682 :

Bon pour Noir (Noir joue le coup 20 de la figure 671 en 1).

Après 3, Blanc doit perdre l'initiative pour vivre petit dans le coin.

Figure 683 :

Blanc connecte en 1 au lieu de jouer le coup 23 de la figure 671.

Après 10, la situation globale est bonne pour Noir qui récupère une énorme influence contre un petit coin blanc.

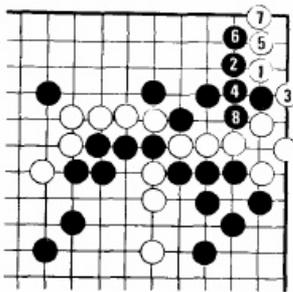


FIG. 684

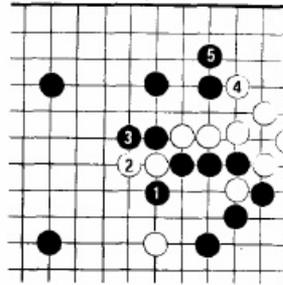


FIG. 682

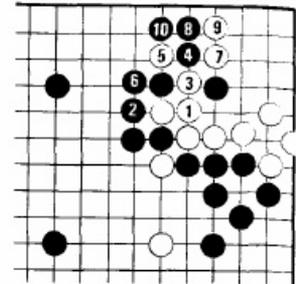


FIG. 683

Figure 684 :

Noir joue en 2 (au lieu de jouer le coup 36 de la figure 671).

Après 2, Blanc est mort.

Figure 685 :

Voici le Joseki à éviter avec le coup 64 de la figure 672.

Figure 686 :

Noir ne joue pas le coup 2 de la figure 674.

Que se passe-t-il si Noir connecte en 1 et Blanc joue en 2 ? Après 7, Blanc est pris en A ou en B. C'est un succès noir tant local (prise des pierres blanches) que global : les pierres blanches Δ sont très faibles.

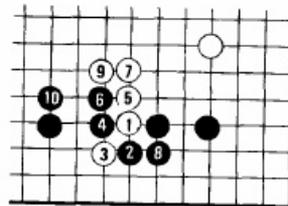


FIG. 685

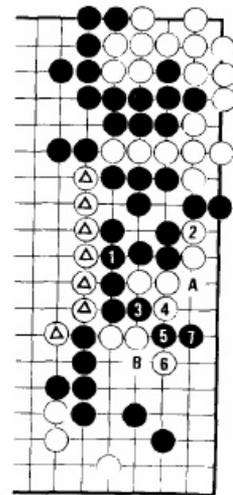


FIG. 686

2ème PARTIE REELLE.

Partie jouée en avril 1924.

Blanc : Shusoi, Honinbo, le plus prestigieux joueur de l'époque.

Noir : Takagawa, alors âgé de 10 ans, maintenant 9ème Dan professionnel. Honinbo honoraire.

Voici le très court commentaire de Blanc à la fin de la partie.

«Le coup 10 est un coup sauvage et barbare ; le meilleur pour Noir aurait été d'abandonner les pierres noires du bord droit ; le coup 18 est timide. Il fallait résister en A. Noir aurait dû jouer 80 en 81».

Il y a peu de chance que les lecteurs puissent réellement comprendre ce commentaire sans explications détaillées. Pour faire comprendre toutes les subtilités des analyses et des critiques des professionnels, le monde du Go a eu besoin des «écrivains de Go», vulgarisateurs de la théorie des professionnels. Ces écrivains n'ont fait leur apparition qu'après la guerre. A l'heure actuelle, les professionnels n'écrivent pas de livre de Go, mais montrent leur théorie aux «écrivains de Go». Ce sont ces derniers qui explicitent les jugements des professionnels en dévoilant les raisons.

Le niveau de ces écrivains varie de 4ème à 7ème Dan amateur.

Au cours de cette partie, nous verrons que Noir compense un manque évident de théorie par une force surprenante en combat.

Figure 691 :

Coups 1 à 59.

2 est très classique ; à cette époque là, le coup en Tobi T n'était pas popularisé (on

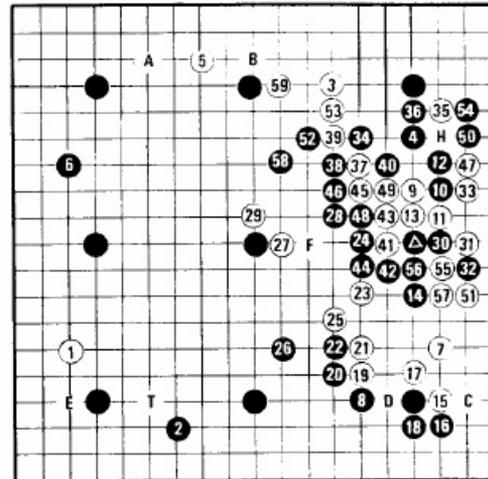


FIG. 691

a étudié sérieusement le Tobi après 1930, c'est-à-dire après l'arrivée de Go Sei Gen au Japon). Noir peut aussi répondre en A ou en B au coup 5. Le coup 10 est un coup sauvage et anti-théorique (cf. chapitre 3 de la première partie) ; un mauvais coup en appelle d'autres : 14 est franchement mauvais. Après 13, la pierre noire Δ est abîmée, et Noir aurait mieux fait de l'abandonner nettement. Même si Noir se sauve avec 14, il n'en retire aucun intérêt.

18 est trop timide : il valait mieux faire Atari (échec) en C ; si Blanc connecte, Noir joue alors en D et Blanc est privé d'oeil (cf. figure 701).

24 est contraire à la théorie : il valait mieux abandonner les deux pierres noires et jouer en E. Si Noir veut sauver ses trois pierres, il a intérêt à jouer 26 en F.

30 et 32 sont assez lourds : Noir devrait jouer en 34 sans jouer ces deux coups. Si Noir joue 34 en 47, Blanc joue en 45, renforce son groupe, et réattaque Noir. 36 est la plus solide réponse sur 35.

Noir doit jouer 42 en 45 ; il ne peut pas jouer 52 en G à cause de sa faiblesse en

H ; comme le groupe blanc du bord droit n'est pas attaquant, la séquence 44 à 48 est lourde (il ne faut pas justifier un mauvais coup, mais minimiser les dégâts qu'il entraîne).

Après 58, le groupe noir est sorti d'affaire ; Blanc, avec 59, va faire vivre ses trois pierres.

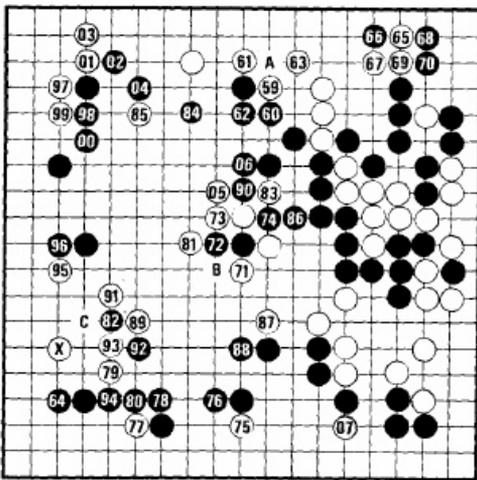


FIG. 692

Figure 692 :

Coups 59 à 107 (les coups 100 à 107 sont numérotés 00 à 07).

Si Noir joue 60 en 61, Blanc joue en 62, puis en A et la situation est très mauvaise pour Noir. Noir n'a que le coup 62 à jouer : il ne peut pas jouer 62 en A. 64 est un bon coup, car il consolide le coin et prépare l'attaque de la pierre blanche X. Noir devrait jouer 68 en 69 (cf. figure 702).

72 est obligatoire, 76 et 78 sont solides. Après 79, le Shicho marche pour Blanc : aussi Noir aurait-il dû jouer 80 en 81 entraînant une réponse blanche en 80 (cf. figure 703).

82 brise le Shicho tout en étant le point vital de la forme blanche ; mais Blanc ne

répond pas tout de suite ; il attaque d'abord le gros groupe noir du centre. 84 est obligatoire ; Blanc joue 85 en Sente, ce qui lui permettra par la suite de pénétrer facilement dans le coin supérieur gauche. Noir aurait dû jouer 88 en B.

Avec 89, le Shicho est de nouveau bon pour Blanc. Après 90, le groupe noir s'assure la vie : 94 est un bon coup (cf. figure 704).

Si Blanc ne joue pas 95, Noir joue en C. Après 95, 82 est déjà pris. 98 est le plus solide. 00 est obligatoire. Après 04, Blanc vient en Sente. Jusqu'ici, Blanc grignotait quelques petits points un peu partout. Mais Noir a un territoire important sur le bas du Go-Ban. Blanc s'y parachute avec le coup 07. Pour gagner, Noir doit tuer ce parachutage blanc sans condition (en évitant un Ko). Comment Noir doit-il jouer ?

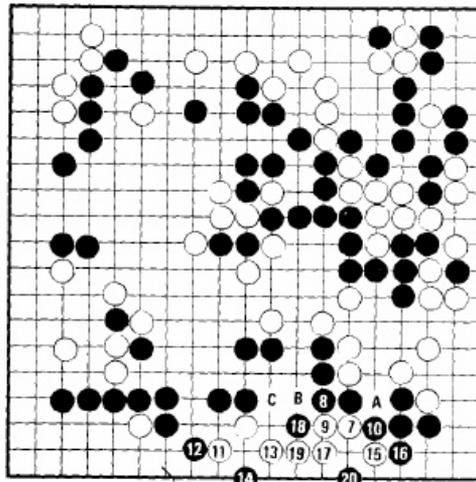


FIG. 693

Figure 693 :

Coups 107 à 120 (numérotés 7 à 20).

Noir ne doit pas jouer 8 en 9 : Blanc se connecterait en A. 10 supprime la faiblesse noire en A ; la séquence 14 -

16 - 18 - 20 est la séquence correcte, jouée dans le bon ordre, qui tue Blanc sans condition ; si Blanc joue en B, Noir joue en C et ne peut toujours pas faire deux yeux ; aussi après 20, Blanc abandonne-t-il.

VARIANTES.

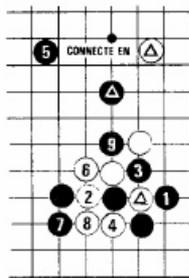


FIG. 701

Figure 701 :

Blanc «tourne» (le coup 18 de la figure 691 est joué en 1).

Blanc aura tendance à tourner avec 2 plutôt que de connecter Δ . Après 9, la pierre noire Δ est bien placée (grâce à elle, 9 n'est pas prenable) ; le groupe blanc du bas est encore instable.

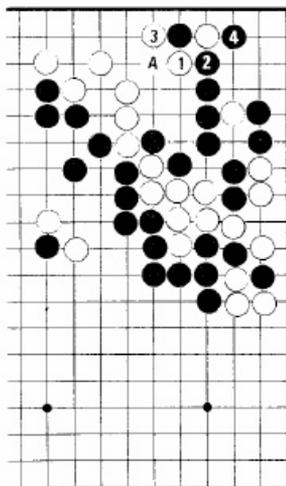


FIG. 702

Figure 702 :

Noir joue 2 au lieu de jouer 68 dans la figure 692.

Si Blanc joue 3 en 4, Noir joue en A : vérifiez que Blanc ne peut pas alors vivre dans le coin.

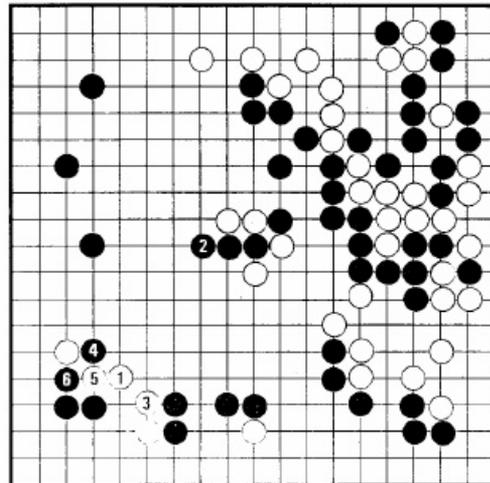


FIG. 703

Figure 703 :

Noir joue 2 au lieu de jouer le coup 80 de la figure 692.

Après 3, Noir doit jouer le Tsuke Koshi 4. A cause de 2, 4 n'est pas prenable.

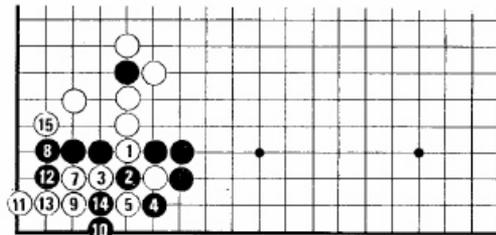


FIG. 704 6 CONNECTE

Figure 704 :

Noir meurt.

Si Noir ne joue pas le coup 94 de la figure 692, Blanc va y jouer. Si Blanc joue 9 en 12, Blanc meurt. Si Noir joue 10 en 13, il obtient un Ko, mais si Noir essaie de tuer Blanc sans Ko, après 15, c'est Noir qui est mort.

3° PARTIE REELLE.

Noir : Melle A. Dicky alors 3ème Kyu fort.

Blanc : M. Lim Yoo Jong 5ème Dan.

Ce n'est pas tout à fait une partie réelle : En effet le handicap normal à l'époque entre ces deux joueurs était de six pierres.

Au coup 173, Noir a environ trente points d'avance ; Blanc aurait dû abandonner avant le Yose. Un dicton asiatique explique que celui qui sait abandonner au bon moment est déjà un bon joueur.

On dit aussi que les bons joueurs comptent approximativement trois fois la partie : à la fin du Fuseki, au milieu de la partie et dans le Yose.

Quand, dans une partie, entre des joueurs de force égale, il y a plus de dix points d'écart à l'entrée du Yose, ce n'est pas la peine de continuer la partie.

Ici, après 70, Blanc ne peut pas remonter son retard. La partie a tout de même été jouée jusqu'au coup 173 pour montrer au lecteur comment se joue le Yose. Noir a joué des coups trop prudents et trop timides mais il n'a pas joué de mauvais coups.

Figure 711 :

Coups 1 à 55.

Noir devrait jouer en 8 sans jouer 4 ni 6 pour prendre l'initiative globale (voir chapitre 1 de la 2ème partie).

Si Blanc joue 11 en 12, Noir joue 12 en A et la situation est alors pénible pour Blanc.

Jouer 12 en B serait plus sévère contre 7. En jouant 14, Noir évite le combat et cherche à avancer globalement. 18 est un bon coup qui prépare un coup en C (voir

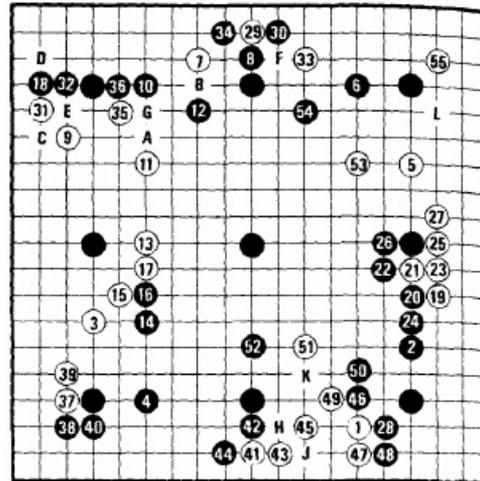


FIG. 711

figure 721). Noir peut aussi jouer 22 en 23 (cf. 3ème chapitre de la 1ère partie). 28 est très bon : Blanc doit normalement répondre à 28, vivre Gote et laisser l'initiative à Noir.

La stratégie blanche va consister à gagner des points en Sente sur tout le Go-Ban et à ne répondre qu'ensuite à 28 : c'est la raison du coup 29 (cf. 3ème partie). Jouer 31 en 34 serait trop lourd : même si Blanc vivait, ce serait petit et Gote.

Noir doit jouer en 32, sinon Blanc va jouer en D (32 est la meilleure réponse, Noir ne doit pas jouer en E). 33 est un Tesuji (astuce tactique) qui permet à Blanc de laisser un Aji (arrière goût) derrière lui. F serait meilleur que 34, car plus agressif contre 33. Noir aurait dû jouer 36 en G pour menacer de couper 35 de 11 tout en répondant — ce qui est obligatoire — au coup 35 (cf. figure 722). 37 est démesuré (cf. figure 723).

40 est un gros point, mais le jouer en 46 eut été meilleur : 41 vise à induire Noir en erreur (cf. 3ème partie), 42 est un coup calme, mais jouer H suivi de J eut été plus sévère.

K serait meilleur que le coup 48 : le territoire central est ici plus gros que le coin, toujours ouvert à du Yose à partir de 19.

Noir aurait dû jouer 52 en 53 ou en L, il aurait fait plus de territoire.

Comment répondre à 55 ?

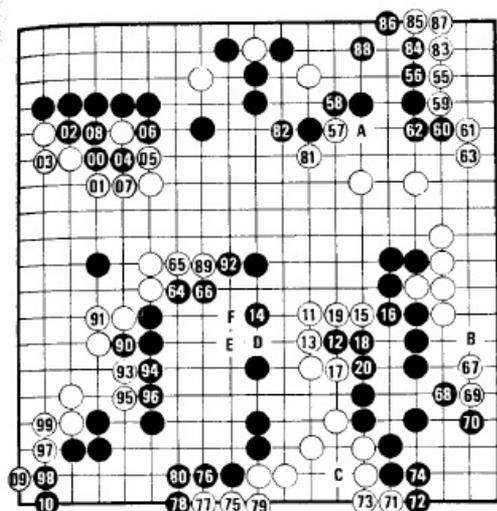


FIG. 712

Figure 712 :

Coups 56 à 120 (de 100 à 120, ces coups sont numérotés 00 à 20).

Noir aurait dû bloquer en 59 (cf. figures 724 et 725).

57 vise à induire Noir en erreur pour connecter la pierre blanche du San-San avec le groupe blanc du bord droit (cf. figure 726). Noir aurait dû jouer 58 en A. Il n'aurait pas eu à craindre la figure 726. Le point B est plus gros que 64.

Remarque : la valeur d'un coup de Yose est la différence de points entre les situations où chacun des deux joueurs joue le premier ce coup de Yose. 71 vaut quatre points en Sente : si Noir joue en 73, cela enlève deux points à Blanc ; les pierres blanches du bord inférieur ne sont pas

encore vivantes, Noir jouerait en C pour les empêcher de faire deux yeux. Aussi Blanc joue-t-il 71 - 73 - 75 - 77 - 79 et vit-il alors inconditionnellement.

Noir ne peut pas jouer 76 en 77 (cf. figure 727). Noir ne doit pas répondre à 81, il devrait jouer 84, 87 et 85 et gagnerait alors quatre points (Yose Sente-Sente). Puis il doit jouer le point 99 qui vaut 11 points (Yose Gote-Gote). Noir doit jouer 92 en 99. Blanc ne peut pas jouer 01 en 08, car Noir joue alors en 02. 06 est petit tandis que 09 vaut trois points en Sente (Yose Sente-Gote).

Si Noir ne joue pas 12, Blanc joue D, Noir E, Blanc F. Avant de jouer 14, Noir doit jouer le Nozoki (menace de brèche) en 12, pour éviter que le coup blanc en 18 ne soit Sente.

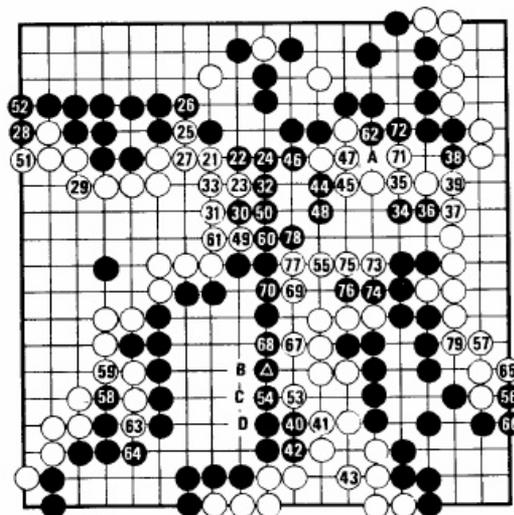


FIG. 713

Figure 713 :

Coup 121 à 179 (numérotés 21 à 79). 24 est obligatoire, mais il ne faut pas le jouer en 33 (cf. figure 728). Blanc ne peut pas jouer 29 en 51 (cf. figure 729).

Chercher une petite astuce avec 34 soit en A, soit en 71 ou jouer 44 en 47 n'est pas avantageux pour Noir. A ce stade du Yose, 52 est obligatoire (cf. figure 730). 54 est aussi obligatoire (sinon, après avoir poussé en 54, Blanc coupe en B et prend la pierre Δ en menaçant de faire échec double en jouant en D, grand Noir bloque en C).

Blanc ne peut pas jouer 57 en 65 : s'il le fait, Noir joue en 57. Après 61, tous les coups valent un point.

VARIANTES.

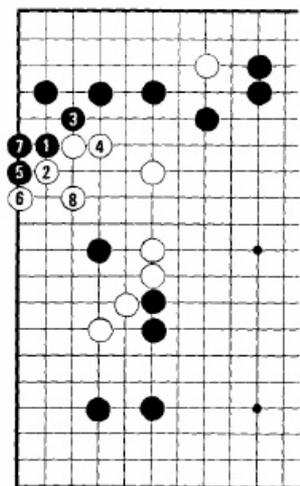


FIG. 721

Figure 721 :

Rôle du coup 18 de la figure 711.

Noir fait un gros Yose Sente ; Blanc ne peut pas jouer 4 en 7, sinon Noir joue en 4 et la situation est pénible pour Blanc.

Figure 722 :

Noir ne joue pas le coup 36 de la figure 711.

Après 3, Noir n'a pas de bon coup. Il perd 2 ou la pierre Δ .

Figure 723 :

Sanction du coup 37 de la figure 711 (ici la pierre blanche Δ).

Après 1 et 3, la séquence continue jusqu'à 7. Noir n'a rien à perdre dans cette séquence manifestement pénible pour Blanc qui a deux groupes faibles.

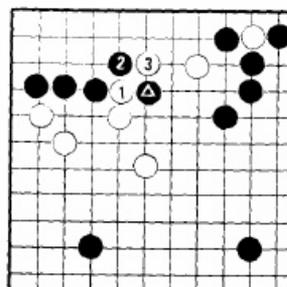


FIG. 722

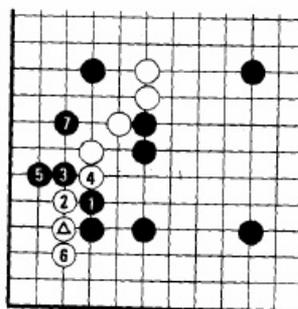


FIG. 723

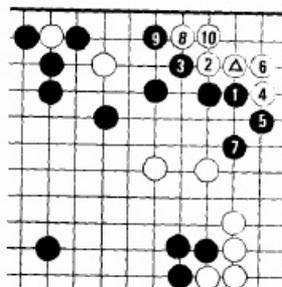


FIG. 724

Figure 724 :

Noir bloque la pierre blanche Δ (coup 55 de la figure 712) en 1.

7 est obligatoire, mais Blanc vit en Gote.

Résultat : Noir a une énorme influence, Blanc un tout petit coin.

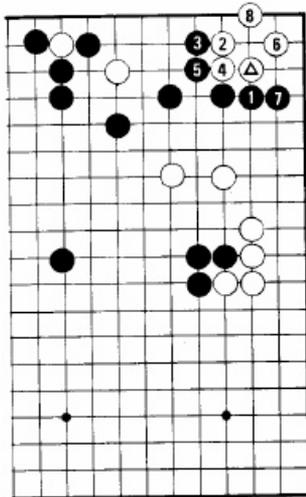


FIG. 725

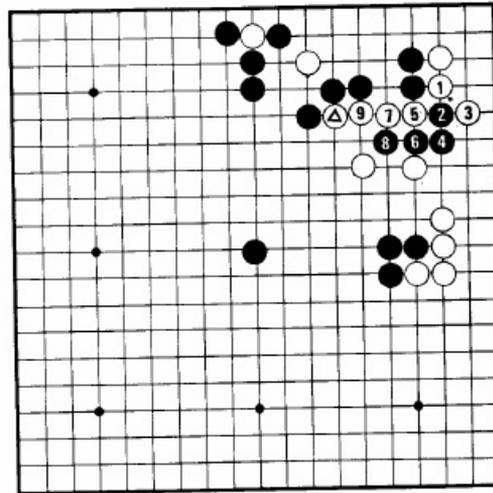


FIG. 726

Figure 725 :
Variantes de la figure précédente.
La séquence 2 à 8 montre un Tesuji (astuce tactique) de vie dans le coin.
Même résultat que la figure précédente.

Figure 726 :
Catastrophe noire : rôle de la pierre blanche Δ (coup 57 de la figure 712).
Noir ne peut pas jouer en 4, s'il n'a pas auparavant joué en 9.

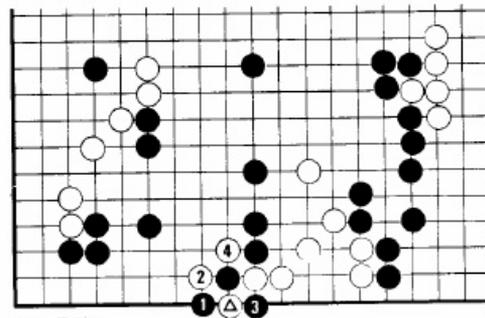


FIG. 727

Figure 727 :
Mauvais pour Noir.
Noir bloque tout de suite la pierre blanche Δ au lieu de pousser une fois comme sur la figure 712.
Après 4, on aboutit à un Ko que Noir ne peut pas gagner, croyez-le.

Figure 728 :
Mauvais pour Noir.
Noir fait échec en 2 au lieu de pousser en 10 comme sur la figure 713.
C'est pour sauver ensuite 2 avec 4. Noir 10 est maintenant obligatoire et les deux pierres noires 2 et 4 sont maintenant prises.

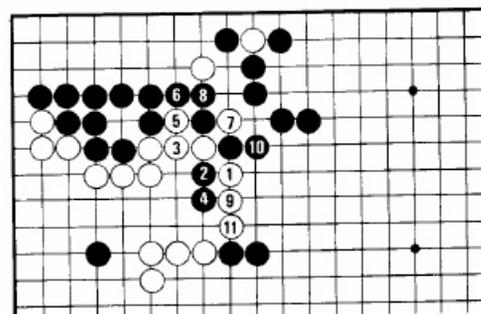


FIG. 728

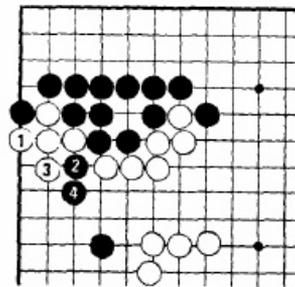


FIG. 729

Figure 729 :
Blanc bloque en 1 au lieu de jouer le coup 29 de la figure 713.
C'est une erreur, car Blanc n'a pas de bon coup après 4.

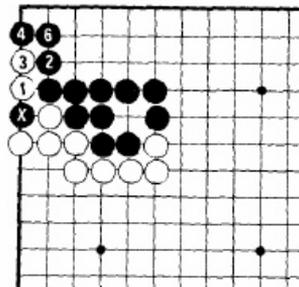


FIG. 730 (5) CONNECTE EN (X)

Figure 730 :
Noir ne joue pas le coup 52 de la figure 713.
Blanc y joue alors avec 1 ; Noir ne peut pas bloquer en 3, car Blanc couperait en 2 et on obtiendrait un Ko injouable — croyez-le — pour Noir. Noir doit donc jouer 2 - 4 et 6 et subir un dégât de cinq points.

TROISIEME PARTIE

**COUPS
EXTRAORDINAIRES
ET MYSTIFIANTS**

table des matières de la troisième partie

INTRODUCTION 122

CHAPITRE 1 : LES COUPS
EXTRAORDINAIRES 123

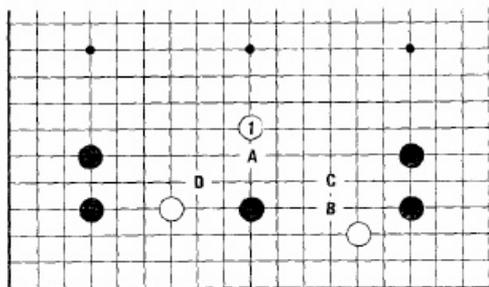


FIG. 801

1) Le haut de forme de Lincoln (fig. 821) 123

- Réponse en A (fig. 822) 123
- Réponse en B (fig. 823) 123
- Réponse en C (fig. 824) 123
- Réponse en D (fig. 826) 124

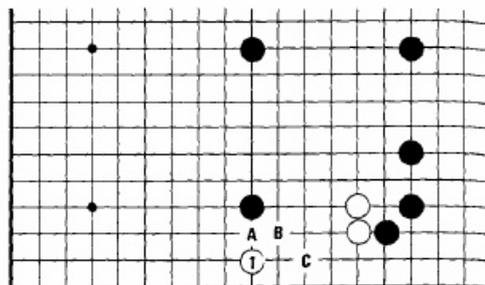


FIG. 802

2) La grande glissade (fig. 831) 124

- Réponse en A (fig. 832) 124
- Réponse en B (fig. 833) 124
- Réponse en C (fig. 836) 125

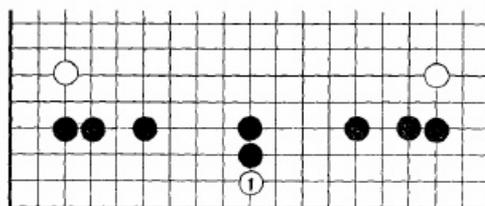


FIG. 803

3) L'huître attachée au rocher (fig. 841) . 125

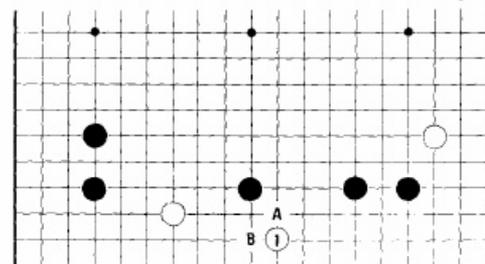


FIG. 804

4) Le sous-marin (fig. 851) 126

- Réponse en A (fig. 852) 126
- Réponse en B (fig. 853) 127

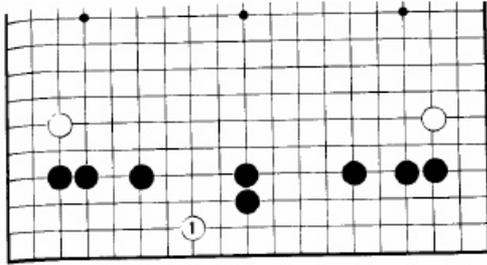


FIG. 805

5) Le moustique (fig. 861) 127

CHAPITRE 2 : LES COUPS MYSTIFIANTS 129

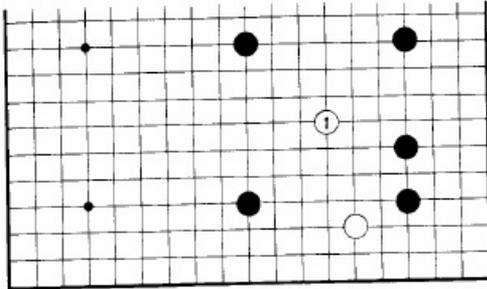


FIG. 806

1) Le traquenard (fig. 881) 129

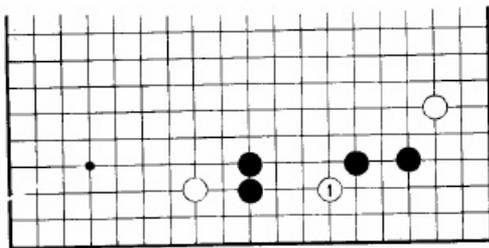


FIG. 807

2) Le kamikaze (fig. 891) 130

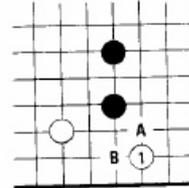


FIG. 808

3) La grenouille (fig. 901) 130
 - Réponse en A (fig. 902) 130
 - Réponse en B (fig. 904) 131

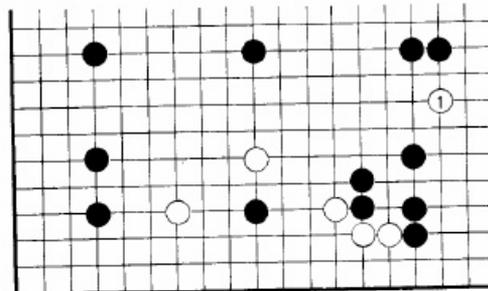


FIG. 809

4) Le cambrioleur (fig. 911) 131

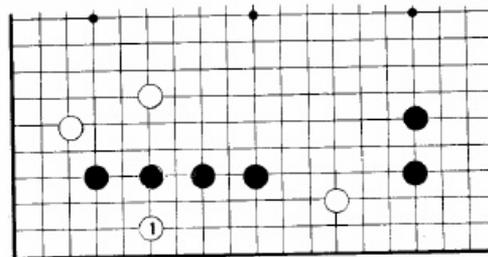


FIG. 810

5) L'éclaireur (fig. 921) 132

introduction

Dans les parties à handicap, Blanc — s'il suit un but didactique, c'est-à-dire s'il cherche à faire progresser son adversaire — adopte une démarche classique. Dans un premier temps, il vérifie les connaissances théoriques de son adversaire, tant la connaissance des Joseki que le sens global.

Dans un deuxième temps, il joue des parties où il recherche le combat pour tester la force pratique de son adversaire.

Une fois ces deux étapes (souvent simultanées) passées, c'est-à-dire une fois que Noir gagne la majorité de ses parties, Blanc, avant que de diminuer le handicap, va tenter la dernière arme de son arsenal, celle dite des coups « extraordinaires et mystifiants ».

Ces coups se classent en deux catégories :

- les coups extraordinaires. Ce sont des coups auxquels il est difficile de trouver une réponse correcte, mais qui — une fois cette réponse trouvée — ne modifie pas énormément les conditions initiales : en d'autres termes, quand Blanc joue un coup extraordinaire, ce n'est pas un mauvais coup dont la sanction améliorera la situation noire.
- les coups mystifiants.

Ce sont des mauvais coups qui ne visent qu'à provoquer des erreurs de Noir et sont difficiles à réfuter — même, souvent pour des joueurs de niveau premier Kyu ; mais cette réfutation entraîne l'aggravation objective de la situation blanche.

Cette 3ème partie s'adresse à des joueurs déjà assez forts : nous n'analyserons donc pas, à la sortie des séquences, les mérites élémentaires des séquences choisies.

CHAPITRE 1

les coups extraordinaires

1°) LE HAUT DE FORME DE LINCOLN :

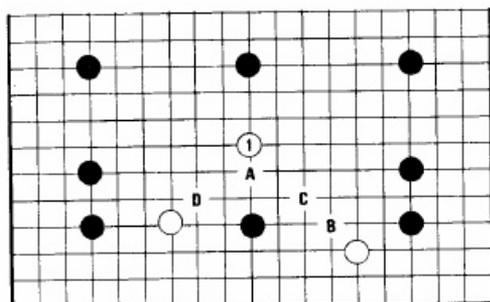


FIG. 821

Figure 821 :

Il y a quatre réponses sur le coup blanc 1 : A, B, C ou D.

Figure 822 :

Réponse en A de la figure 821.

C'est la réponse la plus facile pour Noir. Si Blanc joue 3 en Y, Noir répondra 4 en Z.

Figure 823 :

Réponse en B de la figure 821.

Noir, par la séquence 12 à 18, montre

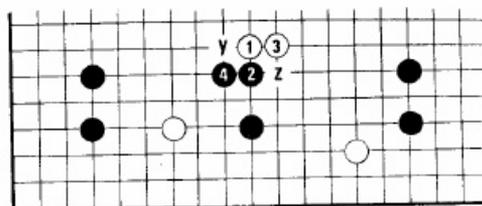


FIG. 822

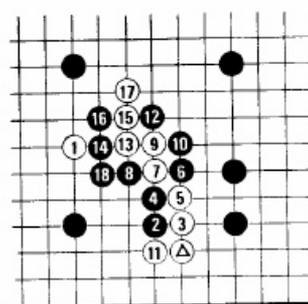


FIG. 823

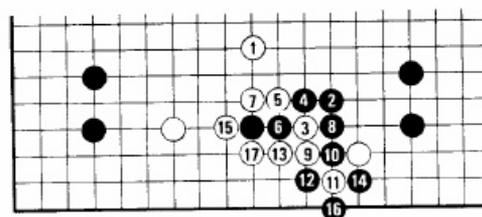


FIG. 824

une méthode correcte de sortie qui n'abîme pas le coin droit, et laisse sur le terrain des groupes blancs faibles. Si Blanc joue 11 en 13, répondez en 11 : Noir prend les trois pierres blanches Δ - 3 - 5 (cf. chapitre trois de la première partie).

Figure 824 :

Réponse en C de la figure 821.

3 est brutal. L'échange jusqu'à 17 est favorable pour Noir qui récupère un coin droit quasiment sûr et l'initiative. Si Blanc joue le coup 7 en 9...

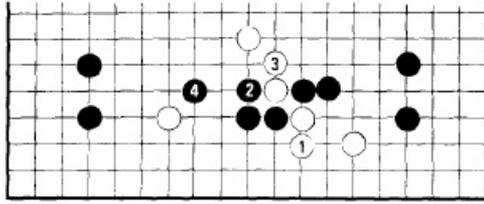


FIG. 825

Figure 825 :
Variante.

Le coup 2 est important. Après 4, il y a sur le Go-Ban trois groupes blancs séparés faibles ; le groupe noir est sorti.

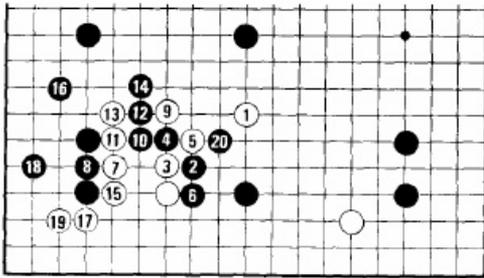


FIG. 826

Figure 826 :

Réponse en D de la figure 821.

4 et 6 sont assez sévères. La séquence 9 - 13 est une astuce de sortie ; 15 est obligatoire. 16 et 18 sont de bons coups ; après 20, Noir a l'influence. Jouer 18 en 19 n'est pas bon (figure 827).

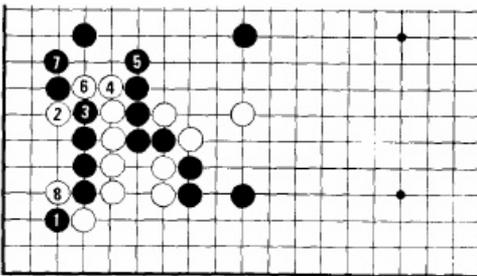


FIG. 827

Figure 827 :
Variante.

La séquence 2 - 6 - est un Tesuji. Après 7, Blanc coupe en 8. Noir doit abandonner 1.

2°) LA GRANDE GLISSADE.

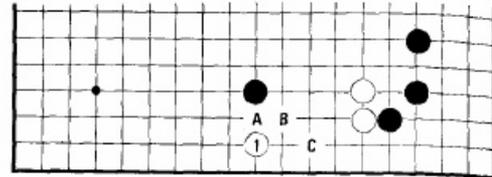


FIG. 831

Figure 831 :

Sur le coup 1, Noir peut répondre A, B, ou C.

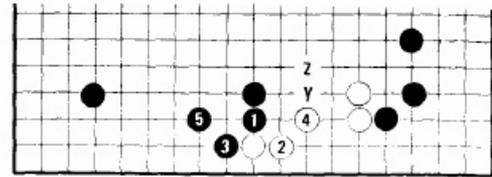


FIG. 832

Figure 832 :

Réponse en A de la figure 831.

1 est un coup calme et prudent, mais peu sévère. Blanc ne peut pas jouer 2 en 3, sinon Noir répondrait en 4. Jouer 4 en Y est mauvais : Noir répond en Z et Blanc n'a pas de bonne réponse. Le coup 5 est bon : si Blanc pouvait y jouer, il déformerait alors Noir.

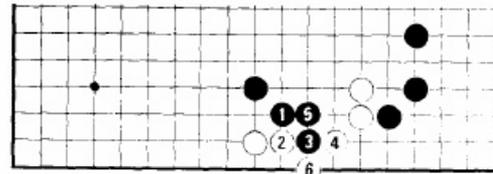


FIG. 833

Figure 833 :

Réponse en B de la figure 831.

1 peut sembler banal, mais est très efficace. 3 aplatit Blanc. Pour y répondre, Blanc a deux coups, 4 ou 5 (figure 834). Noir ne peut descendre en 6 à cause de la coupure.

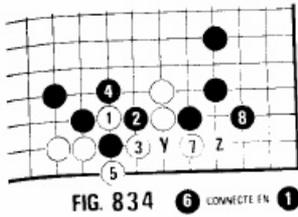


Figure 834 :
Variante.

Noir peut aussi jouer 2 en 3 (figure 835). Après 5, Noir ne peut normalement pas couper en Y car cela conduit à un Ko. Noir ne doit pas jouer 8 en Z, car il a alors encore une tare en 8. Comparez les figures 833 et 834 : dans la figure 833, l'initiative revient à Noir, dans la figure 834 elle revient à Blanc. Aussi Blanc doit-il choisir la figure 834 s'il ne craint pas le Ko. Mais Blanc doit aussi prévoir que Noir peut choisir la figure 835.

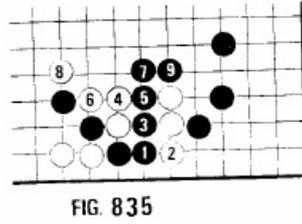


FIG. 835

Figure 835 :
Variante.

2 est obligatoire. Noir ne peut pas jouer 7 en 8 car Blanc répondrait en 7.

Figure 836 :

Réponse en C de la figure 831.

Le coup 1 est aussi possible ; si Noir joue 3 en 4, on obtient des séquences analogues aux figures 834 et 835. Le coup 8 est obligatoire.

3°) L'HUITRE ATTACHÉE AU ROCHER.

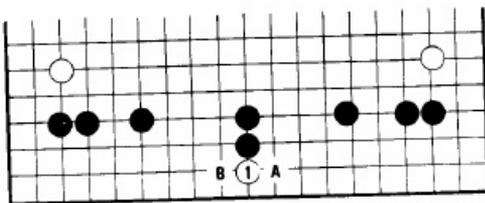


FIG. 841

Figure 841 :

C'est, à neuf pierres de handicap, le coup extraordinaire favori de Blanc.

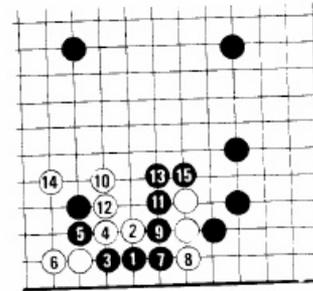


FIG. 836

Son but est assez complexe : selon la réponse noire, Blanc va diminuer ou détruire le territoire noir ou — si Noir fait des erreurs — Blanc vivra dans le territoire adverse.

Suivant les forces éventuelles à gauche et à droite du Go-Ban, la réponse noire est en A ou en B.

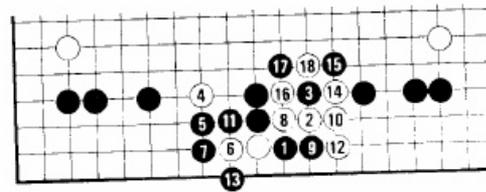


FIG. 842

Figure 842 :

Catastrophe noire.

Noir s'est montré trop gourmand en considérant l'ensemble du bord inférieur comme territoire sûr. L'un de ses coups 3 ou 5 était démesuré (figure 843).

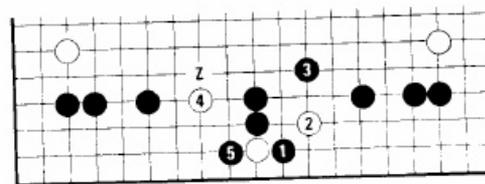


FIG. 843

Figure 843 :

Bon pour Noir.

L'échange Blanc 2 - Noir 3 est, après 5 favorable pour Noir ; voici le raison-

nement par Tewari (interversion de coups) : si Blanc avait joué d'abord en 4 et Noir avait répondu en 5, maintenant Blanc ne jouerait pas l'échange 2 - 3, car la pierre 2 est prise et Noir a agrandi son territoire.

Sans jouer 2, Blanc va probablement donc d'abord jouer en 4. Si Noir se sent assez fort dans le combat, il a intérêt à jouer en Z (figure 844).

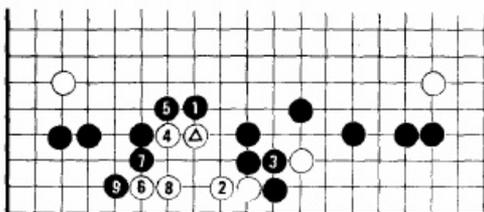


FIG. 844

Figure 844 :

Combat mauvais pour Blanc.

1 est très sévère. Blanc normalement ne peut pas vivre avec la séquence 2 - 8, mais il y arrive si Noir joue 7 en 9 (figure 845).

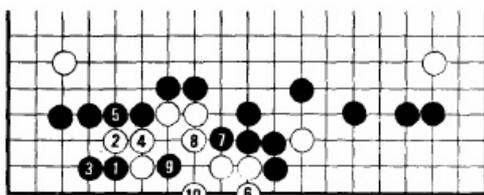


FIG. 845

Figure 845 :

Blanc vit.

Si Noir coupe en 4 avec 3, Blanc vit dans le coin. Quoiqu'il y ait d'autres variantes, après le coup 6, Blanc ne peut plus mourir.

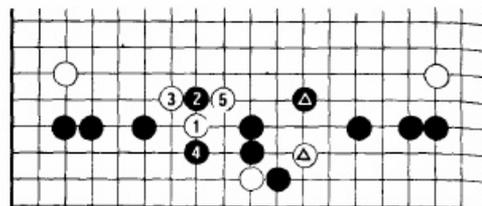


FIG. 846

Figure 846 :

Meilleur pour Blanc.

En réalité, voici le maximum de ce que peut obtenir Blanc. Mais il ne doit pas auparavant avoir fait l'échange des pierres Δ blanches et noires.

4°) LE SOUS-MARIN.

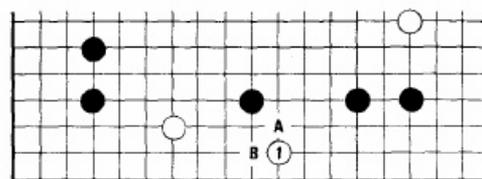


FIG. 851

Figure 851 :

Sur le coup 1, la réponse en A, est la plus facile, la réponse en B la plus sévère.

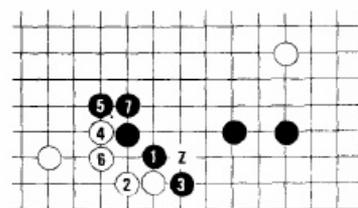


FIG. 852

Figure 852 :

Réponse en A de la figure précédente.

Le coup 7 est obligatoire ; la tare en Z n'est pas gênante, vu la force de la pierre 7.

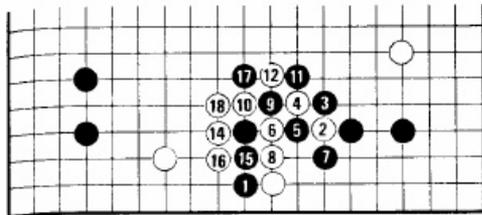


FIG. 853 13 CONNECTE EN 4

Figure 853 :

Réponse en B de la figure 851. Blanc jouera peut-être 2 en 6 (figure 855) ou en 5 (figure 856). 3 est un bon coup. Blanc ne peut pas jouer le coup 4 en 6 (figure 854). Noir doit connecter avec 13 en 4 pour éviter un Ko. Le coup 15 est nécessaire.

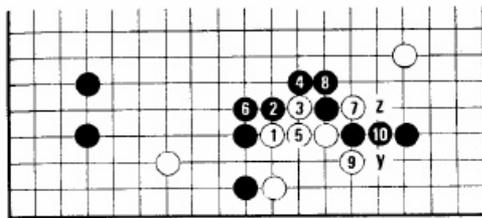


FIG. 854

Figure 854 :

Variante bonne pour Noir.

1 est très lourd. Après 6, Blanc n'a pas de bon coup. Blanc ne peut pas jouer 9 en 10 (sinon Noir joue en 9 ; si Blanc descend en Y, Noir coupe en Z).

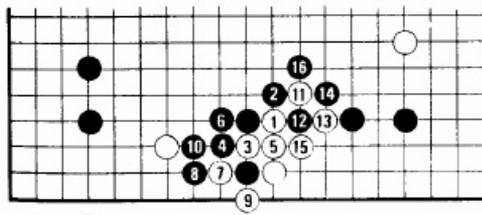


FIG. 855

Figure 855 :

Variante de la figure 853.

Jouer 1 (au lieu de jouer en 13 comme dans la

figure 853) n'est pas bon pour Blanc. Après 16. Blanc ne peut pas jouer le Ko, il est complètement confiné.

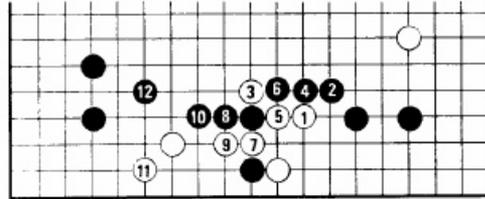


FIG. 856

Figure 856 :

Variante de la figure 853.

2 est un bon coup. Blanc ne jouera pas 3 en 4 : la forme blanche qui en résulterait serait alors trop lourde ; 3 est au contraire un Tesuji qui conduit à un Sabaki (forme légère). 12 est un coup qui donne à Noir une bonne forme.

5°) LE MOUSTIQUE.

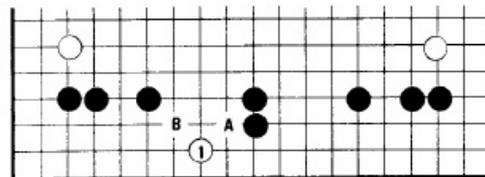


FIG. 861

Figure 861 :

La meilleure réponse au coup 1 est en A ; B est moins bon.

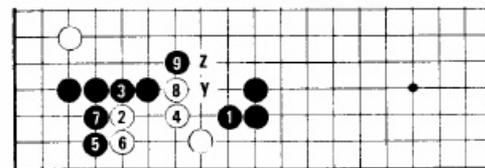


FIG. 862

Figure 862 :

Réponse en A de la figure précédente.

1 est le meilleur coup, bien que sa forme

soit mauvaise (angle vide). Si celui qui joue systématiquement des mauvaises formes est un mauvais joueur, on dit qu'un bon joueur sait jouer quand c'est nécessaire de mauvaises formes. 3 est très solide, 4 est une mystification à laquelle il ne faut pas répondre en 8 (figure 863). Après 5, Blanc est pris sans pouvoir s'échapper. Si Blanc joue 8 en Y, Noir répond en Z.

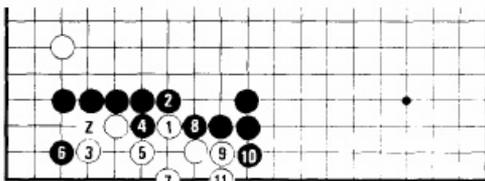


FIG. 863

Figure 863 :
Blanc vit par Ko.
On obtient un Ko, même si Noir joue 4 en Z (figure 864) ou en 5 (figure 867).

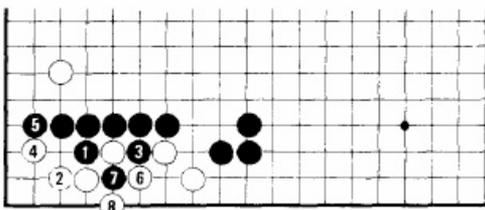


FIG. 864

Figure 864 :
Encore Ko.
Si Blanc joue 2 en 3, c'est encore un Ko (figure 865).

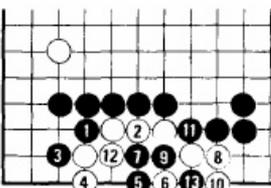


FIG. 865

Figure 865 :
Toujours Ko.
Si Noir joue 5 en 7, de nouveau on obtient un Ko (figure 866).

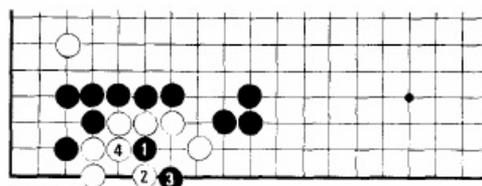


FIG. 866

Figure 866 :
Ko.

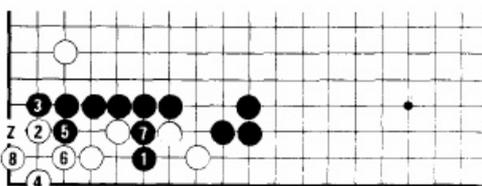


FIG. 867

Figure 867 :
Autre variante de la figure 863.
Blanc n'est pas facile à tuer. Ici, il vit dans le coin. Si Noir joue 7 en Z, Blanc peut jouer 8 pour obtenir un Ko, ou jouer en 7 pour obtenir un Ko ou un Seki, vérifiez le personnellement.

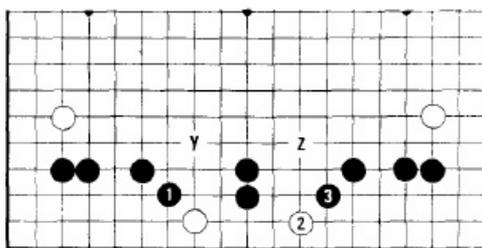


FIG. 868

Figure 868 :
Réponse en B de la figure 861.
Cette réponse est aussi possible. Après 3, Blanc ne pourra pas vivre en bas mais exploitera les Kikashi en Y et en Z.

CHAPITRE 2

les coups mystifiants

1°) LE TRAQUENARD.

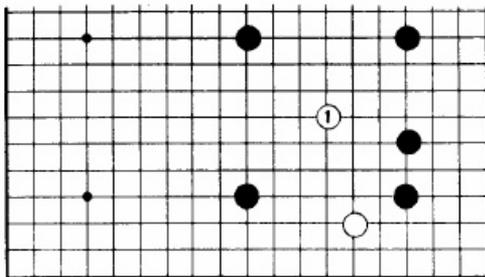


FIG. 881

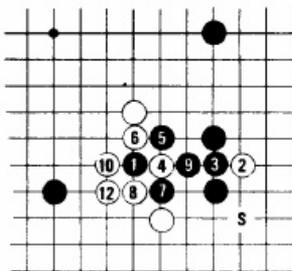


FIG. 882 (11) CONNECTE EN 4

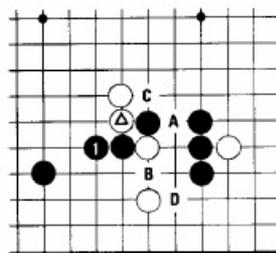


FIG. 883

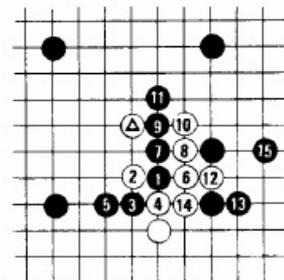


FIG. 884

Figure 881 :

Quel est l'objectif de cette super-marche de cheval ? Il faut bien le comprendre (fig. 882) pour bien le déjouer (figure 883).

Figure 882 :

Le but du traquenard.

La connexion noire 11 en 4 est obligatoire pour éviter un Ko.

A la fin de la séquence, nous découvrons l'intérêt du Kikashi 2 : si Blanc le jouait maintenant, Noir ne répondrait pas en 3.

Résultat : énorme influence blanche et le coin noir est encore complètement ouvert au San-San S.

Figure 883 :

Réfutation du traquenard.

Après le coup blanc Δ (coup 6 de la figure 882), Noir doit en réalité répondre en 1. Maintenant la situation est mauvaise pour Blanc qui a trois groupes faibles.

Blanc joue en A, Noir joue en B, Blanc C, Noir D.

Figure 884 :

Autre variante.

Sur le coup blanc Δ, Noir peut aussi suivre cette séquence en se souvenant toujours de la figure 882.

A cause de la pierre Δ, 11 est obligatoire. Mais cette variante est moins bonne pour Noir que la figure 883.

2°) LE KAMIKAZE.

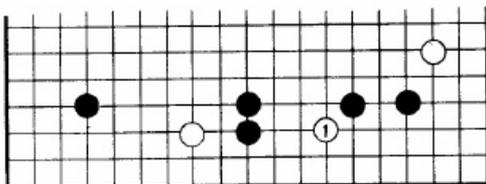


FIG. 891

Figure 891 :

Le coup 1 est une pierre de sacrifice qui vise à envahir facilement le coin droit (figure 892).

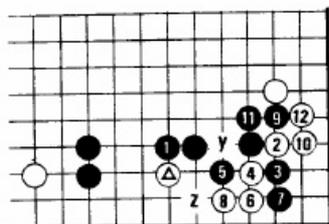


FIG. 892

Figure 892 :

Bon pour Blanc.

Noir a répondu 1 à la pierre Δ. Maintenant, Blanc joue la séquence 2 à 13. Noir, à cause de sa faiblesse en Y, ne peut pas maintenant jouer en Z.

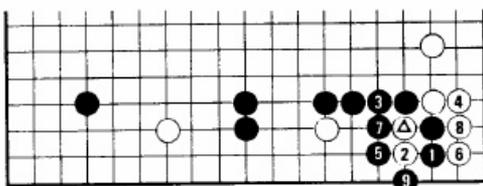


FIG. 893

Figure 893 :

Bon pour Noir.

Après le coup Δ (coup 4 de la figure 892), Noir doit en réalité descendre en 1. Après 2, Noir a deux choix : jouer en 3 ou en 7 (figure 894). Après 3, Blanc doit jouer 4.

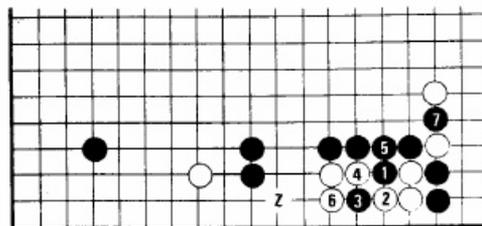


FIG. 894

Figure 894 :

Variante.

En sacrifiant la pierre 3, Noir supprime sa faiblesse en 5. 6 est obligatoire. Cette figure est meilleure que la précédente. Si Noir peut, après 7 jouer en Z, Blanc n'est pas encore vivant.

3°) LA GRENOUILLE.

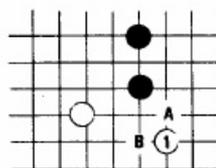


FIG. 901

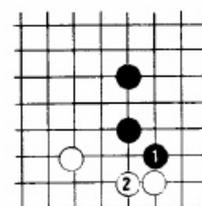


FIG. 902

Figure 901 :

Le coup 1 vise à exaspérer Noir mais il est réfutable.

La réponse noire en A est facile (figure 902), la réponse en B sévère (figure 904).

Figure 902 :

Réponse en A de la figure 901. Par Tewari, nous arrivons à la figure 903.

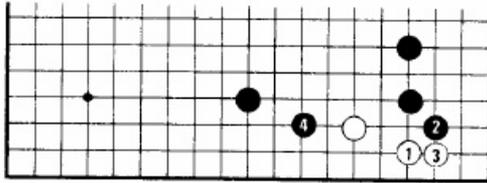


FIG. 903

Figure 903 :

Retour sur un Joseki déjà connu. Nous savons (première partie, chapitre 2), que, après 2, Blanc doit jouer en 4 et non en 3.

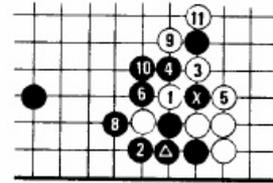


FIG. 906 (7) CONNECTE EN (X)

Figure 906 :

Bon pour Blanc.

Si Noir joue le coup 5 de la figure 904 en Δ, Blanc est très content.

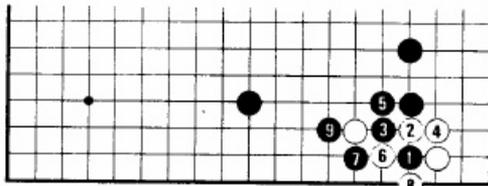


FIG. 904

Figure 904 :

Réponse en B de la figure 901.

En début de partie cette séquence est défavorable pour Blanc qui échange un coin relativement petit contre une influence noire importante. Si Noir jouait 3 en 4, Blanc jouerait en 3. Nous nous ramenons alors à une inversion de la figure 905. Noir ne doit pas non plus jouer 5 en 6 (figure 906).

4°) LE CAMBRIOLEUR.

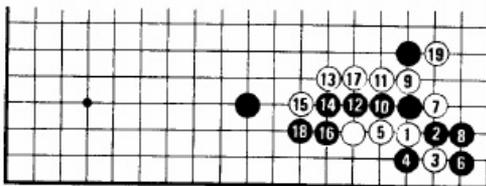


FIG. 905

Figure 905 :

Bon pour Blanc.

Après 11, le Shicho ne marche pas mais 13 est un bon coup ; 14 et 16 sont obligatoires. Après 19, Blanc a un net avantage : une grosse influence contre un coin noir de taille moyenne.

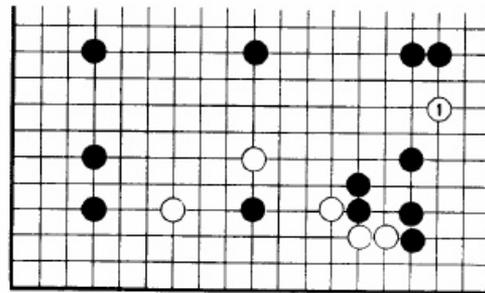


FIG. 911

Figure 911 :

Il est assez difficile de répondre à 1. L'objectif de Blanc n'est pas de faire vivre sa pierre 1, mais, suivant la réponse noire, Blanc vise à faire du Yose en Sente (figure 912 et 913), ou à gagner des points en Sente.

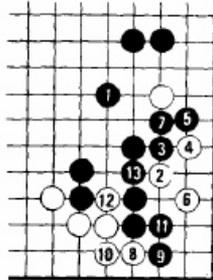


FIG. 912

Figure 912 :

Bon pour Blanc.

3 n'est pas un bon coup : il faut le jouer en 13 (figure 913). Blanc fait avec 8 et 10 un gros Yose en Sente.

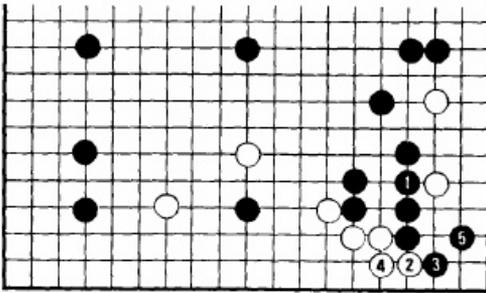


FIG. 913

Figure 913 :

Tiède.

Blanc ne peut pas vivre sous les pierres noires mais fait le Yose 2 - 4 en Sente.

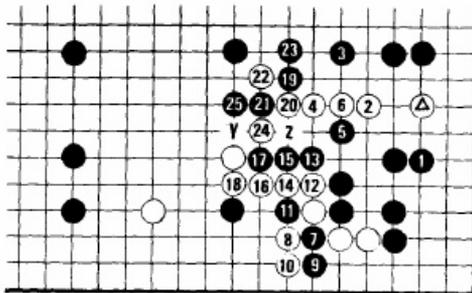


FIG. 914

Figure 914 :

Réfutation du coup Δ blanc :

Noir doit en réalité jouer en 1. Si Blanc se sauve, il joue en 3, puis attaque avec la séquence optimale 7 à 17. 18 est obligatoire, après 25 Blanc est coupé (en Y ou en Z).

Conclusion : à ce stade, le coup 2 est abusif.

5°) L'ECLAIREUR.

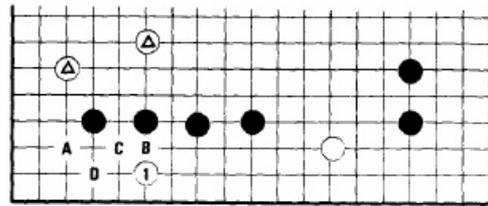


FIG. 921

Figure 921 :

L'objectif du coup 1 est de vivre dans le coin sans abîmer les deux pierres Δ . La meilleure réponse est en A (figure 922).

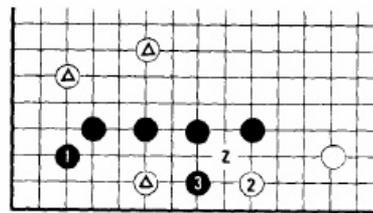


FIG. 922

Figure 922 :

Réponse en A de la figure 921.

Le mieux que puisse faire Blanc est de jouer 2. Après 3, l'échange Blanc Δ

— Noir 1 est manifestement défavorable pour Blanc. Blanc ne peut pas jouer 2 en Z (figure 926).

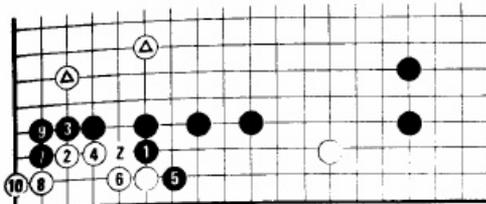


FIG. 923

Figure 923 :

Réponse en B de la figure 921.

Noir ne peut pas jouer 5 en 6, car Blanc jouerait en Z. Pour bien comprendre l'intérêt pour Blanc de cette figure, comparez-la à la figure 924.

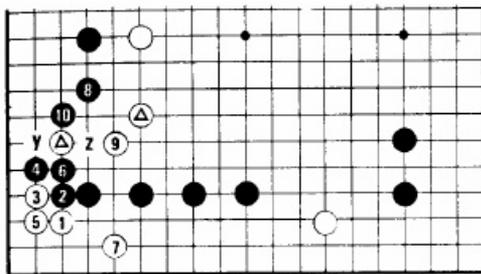


FIG. 924

Figure 924 :

Pénétration directe au San-San.

Après 8, ici, les pierres blanches Δ sont très abîmées (si Blanc joue en Y, Noir répond en Z).

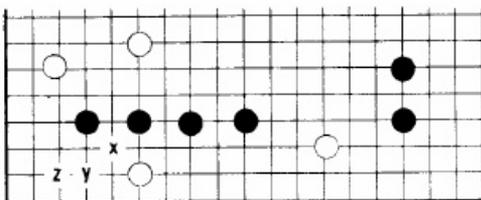


FIG. 925

Figure 925 :

Réponse en C et en D de la figure 921.

Après un coup noir en X ou en Y, il reste toujours une faiblesse noire en Z.

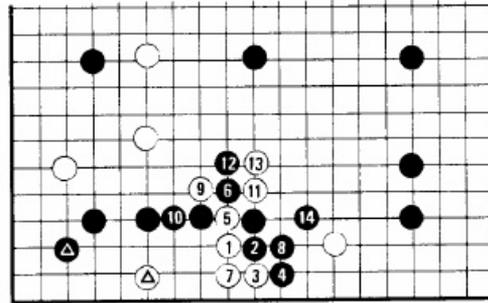


FIG. 926

Figure 926 :

Variante de la figure 922.

Si, après l'échange des pierres blanches et noires Δ , Blanc joue en 1, Noir réfute ce coup par 2. 8 est correct, et la séquence 9 à 14 est catastrophique pour Blanc.

**PROBLEMES
ET
REponses**

Voici la liste des Tesujis grâce à laquelle vous pourrez trouver les réponses correctes aux problèmes posés dans les pages qui suivent :

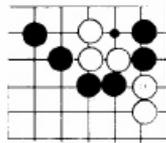
- 1 – Shicho
- 2 – Utekaeshi
- 3 – Hanatsuke
- 4 – Kosumi
- 5 – Hane (kaeshi)
- 6 – Oiotoshi
- 7 – Uchikaki (Hori Komi)
- 8 – Chō o (milieu)
- 9 – Ishinoshita
- 10 – Shibori
- 11 – Torikaeshi
- 12 – Geta
- 13 – Ko
- 14 – Haratsuke
- 15 – Oshitsubushi
- 16 – Sagari (descente)
- 17 – Tsuke (kiri)
- 18 – Damezumari
- 19 – Nozoki
- 20 – Atetsuke
- 21 – Warikomi

problèmes

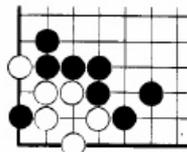
Après chaque numéro de problème figure une lettre indiquant son degré de difficulté (voir mode d'emploi page 10), un chiffre qui renvoie aux Tesuji dont la liste est donnée page 136, ci-contre, et un numéro de page où vous trouverez la solution du problème.

Dans tous les cas, l'initiative appartient à Noir.

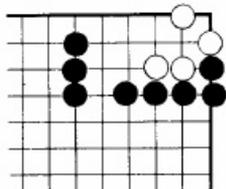
Problème n° 1 (F, 3, p. 145)



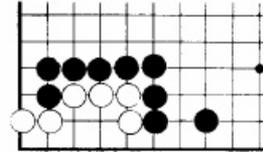
Problème n° 2 (F, 13, p. 145)



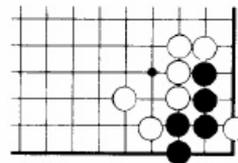
Problème n° 3 (F, 17, 5, p. 145)



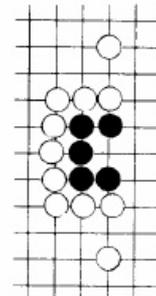
Problème n° 4 (F, 4, p. 145)



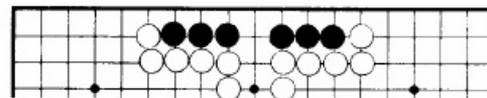
Problème n° 5 (F, 15, p. 145)



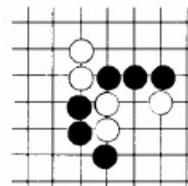
Problème n° 6 (F, 8, p. 145)



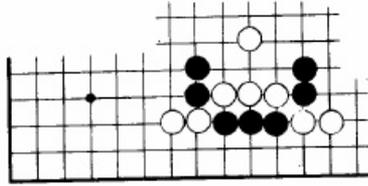
Problème n° 7 (F, 8, p. 145)



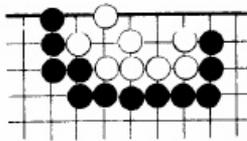
Problème n° 8 (F, 17, p. 145)



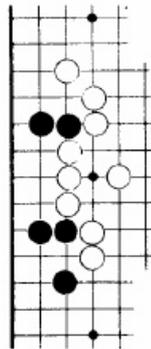
Problème n° 9 (F, 8, 6, p. 146)



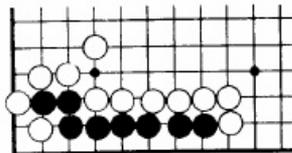
Problème n° 10 (F, 13, p. 146)



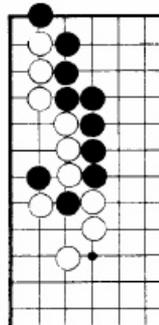
Problème n° 11 (F, 4, p. 146)



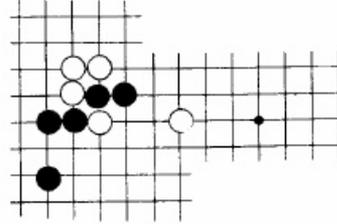
Problème n° 12 (F, 6, p. 146)



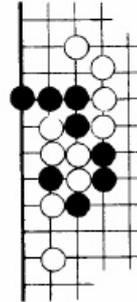
Problème n° 13 (F, 10, p. 146)



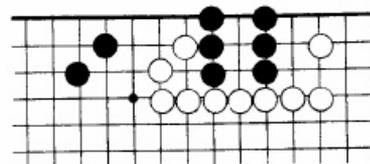
Problème n° 14 (F, 12, p. 146)



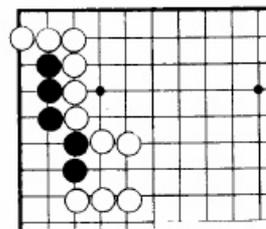
Problème n° 15 (F, 6, p. 116)



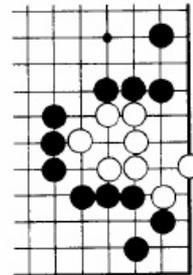
Problème n° 16 (F, 20, p. 146)



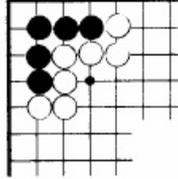
Problème n° 17 (M, 5, 4, p. 146)



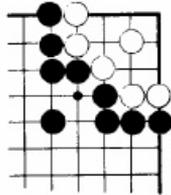
Problème n° 18 (M, 4, 16, p. 147)



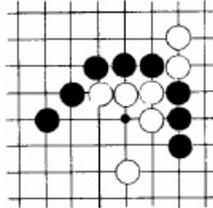
Problème n° 19 (M, 8, p. 147)



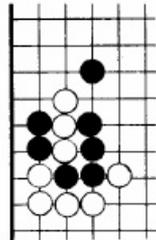
Problème n° 20 (M, 2, p. 147)



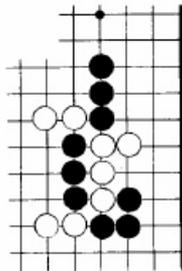
Problème n° 21 (M, 17, 2, p. 147)



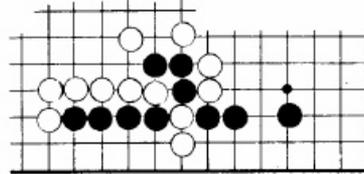
Problème n° 22 (M, 1, p. 147)



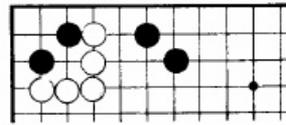
Problème n° 23 (M, 3, 1, p. 147)



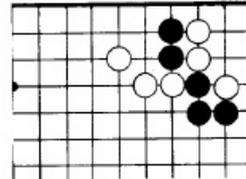
Problème n° 24 (M, 8, p. 147)



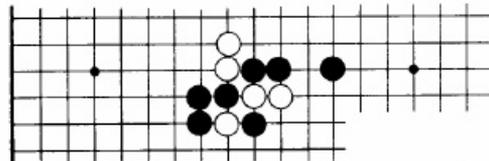
Problème n° 25 (M, 13, p. 147)



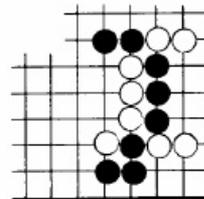
Problème n° 26 (M, 14, p. 147)



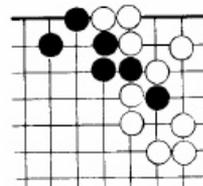
Problème n° 27 (M, 10, 1, p. 147)



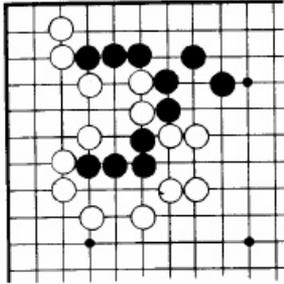
Problème n° 28 (M, 10, 1, p. 148)



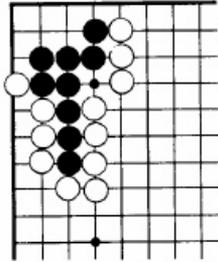
Problème n° 29 (M, 7, 13, p. 148)



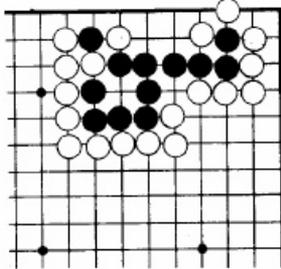
Problème n° 40 (M, 21, p. 149)



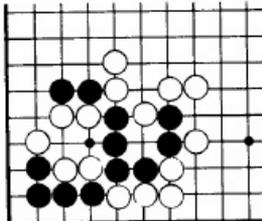
Problème n° 41 (M, 6, p. 149)



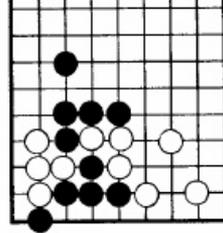
Problème n° 42 (M, 16, 6, p. 149)



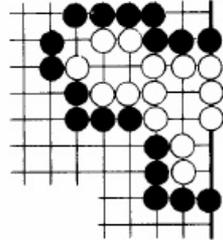
Problème n° 43 (M, 20, p. 149)



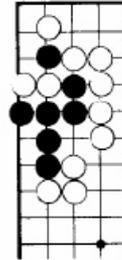
Problème n° 44 (M, 5, p. 149)



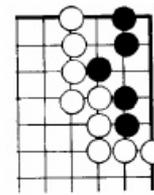
Problème n° 45 (D, 2, p. 150)



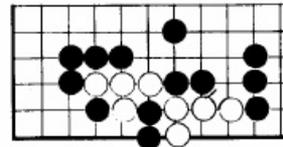
Problème n° 46 (D, 2, p. 150)



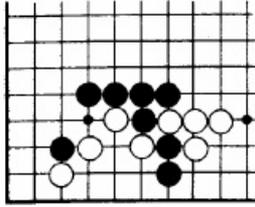
Problème n° 47 (D, 9, p. 150)



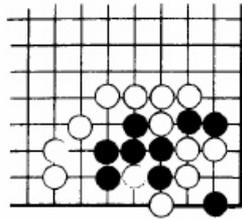
Problème n° 48 (D, 11, p. 150)



Problème n° 57 (D, 19, p. 151)

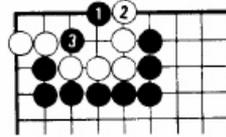


Problème n° 58 (D, 4, p. 151)

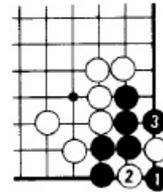


réponses

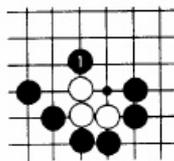
Réponse au problème n° 4



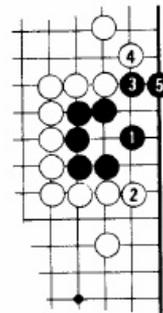
Réponse au problème n° 5



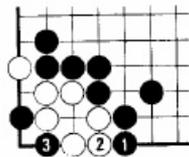
Réponse au problème n° 1



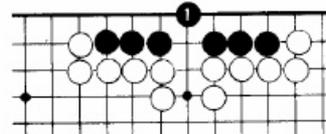
Réponse au problème n° 6



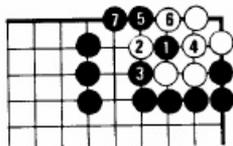
Réponse au problème n° 2



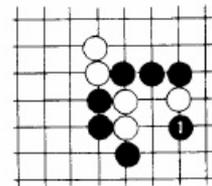
Réponse au problème n° 7



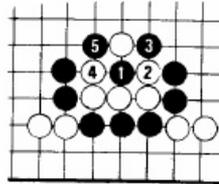
Réponse au problème n° 3



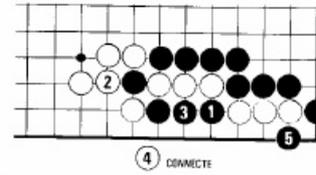
Réponse au problème n° 8



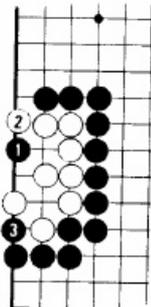
Réponse au problème n° 9



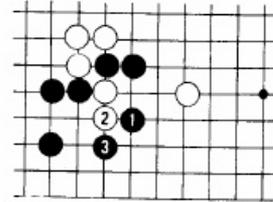
Réponse au problème n° 13



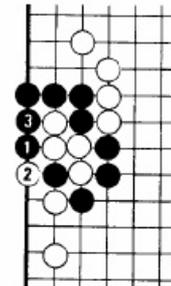
Réponse au problème n° 10



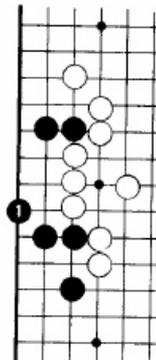
Réponse au problème n° 14



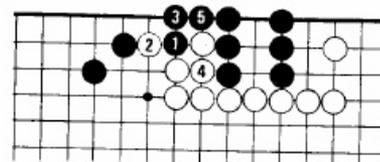
Réponse au problème n° 15



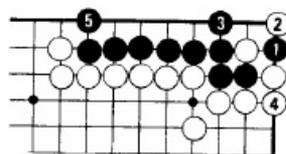
Réponse au problème n° 11



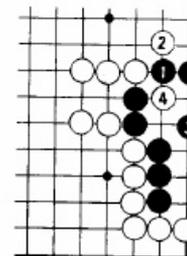
Réponse au problème n° 16



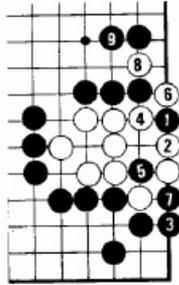
Réponse au problème n° 12



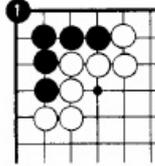
Réponse au problème n° 17



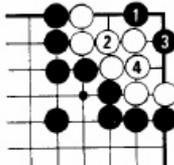
Réponse au problème n° 18



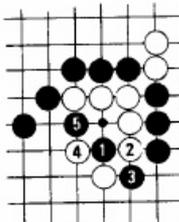
Réponse au problème n° 19



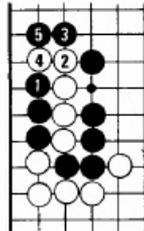
Réponse au problème n° 20



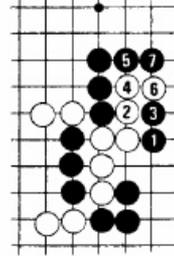
Réponse au problème n° 21



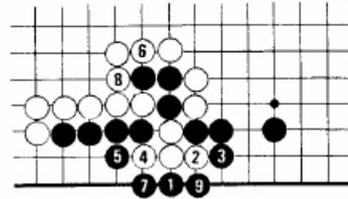
Réponse au problème n° 22



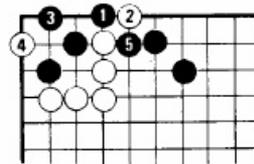
Réponse au problème n° 23



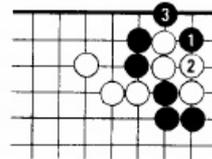
Réponse au problème n° 24



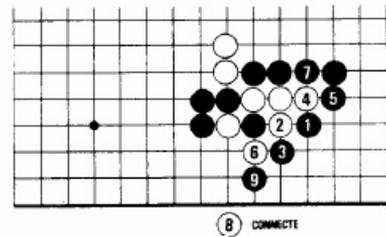
Réponse au problème n° 25



Réponse au problème n° 26

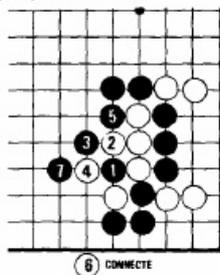


Réponse au problème n° 27

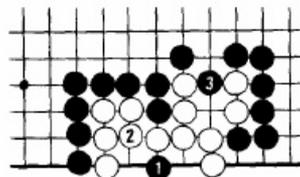


8 CONNECTE

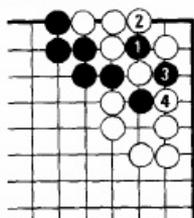
Réponse au problème n° 28



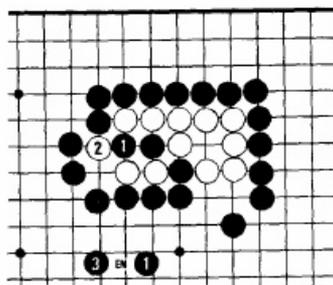
Réponse au problème n° 33



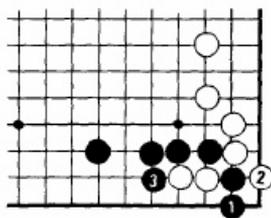
Réponse au problème n° 29



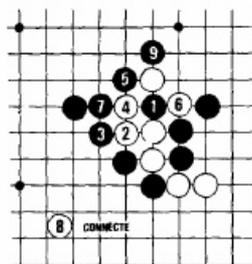
Réponse au problème n° 34



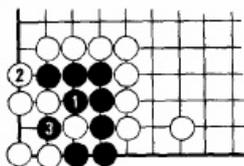
Réponse au problème n° 30



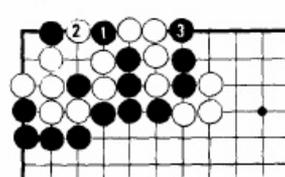
Réponse au problème n° 35



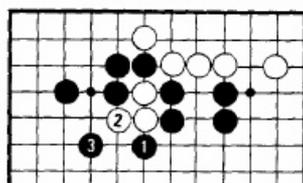
Réponse au problème n° 31



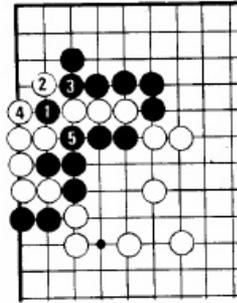
Réponse au problème n° 36



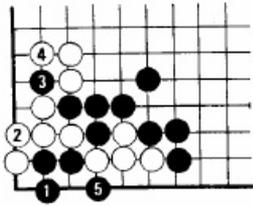
Réponse au problème n° 32



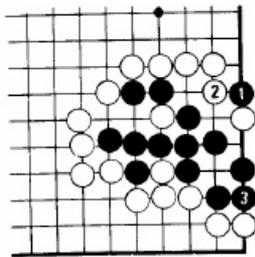
Réponse au problème n° 37



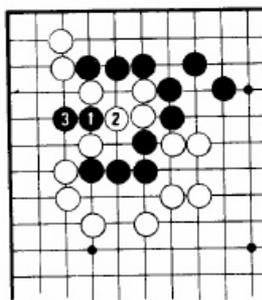
Réponse au problème n° 38



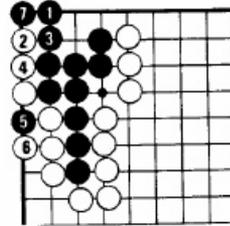
Réponse au problème n° 39



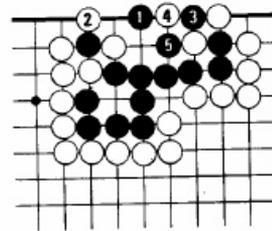
Réponse au problème n° 40



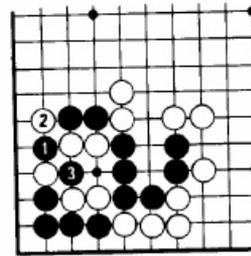
Réponse au problème n° 41



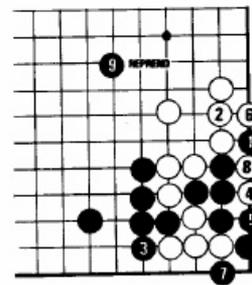
Réponse au problème n° 42



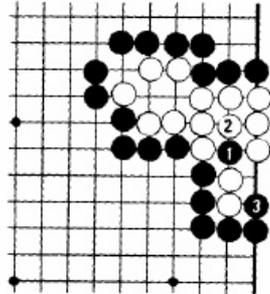
Réponse au problème n° 43



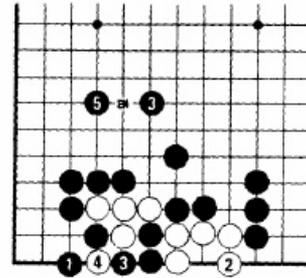
Réponse au problème n° 44



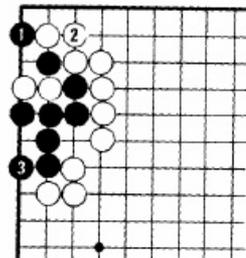
Réponse au problème n° 45



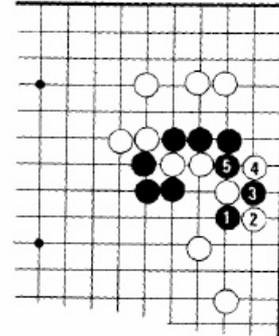
Réponse au problème n° 48



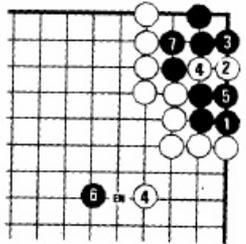
Réponse au problème n° 46



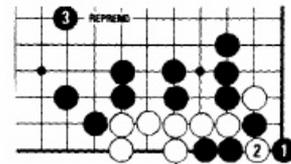
Réponse au problème n° 49



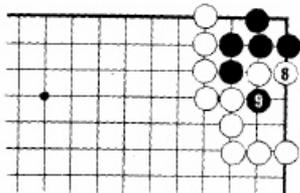
Réponse au problème n° 47



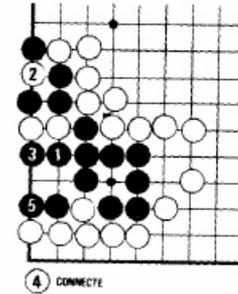
Réponse au problème n° 50



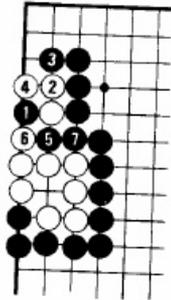
suite



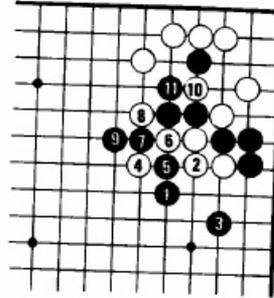
Réponse au problème n° 51



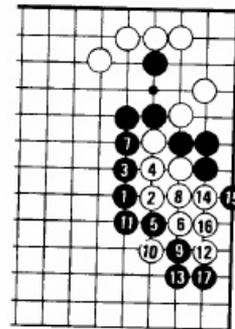
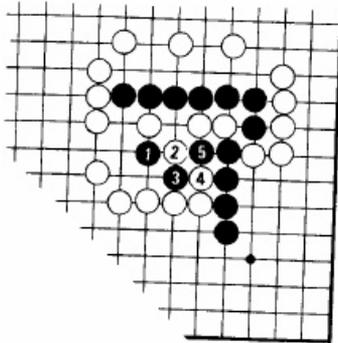
Réponse au problème n° 52



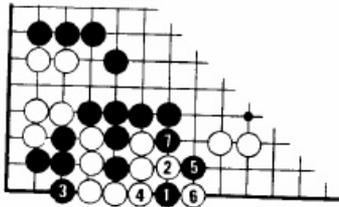
Réponse au problème n° 56



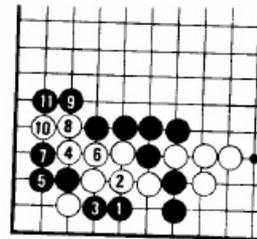
Réponse au problème n° 53



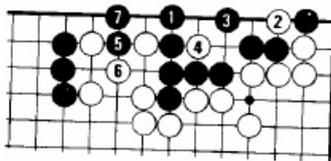
Réponse au problème n° 54



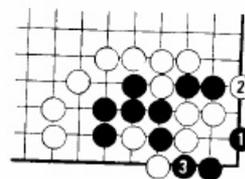
Réponse au problème n° 57



Réponse au problème n° 55



Réponse au problème n° 58



GLOSSAIRE

tables des matières du glossaire

Liste alphabétique des termes utilisés	155
Dictionnaire technique	159
1) Concepts de forme	159
2) Concepts d'attaque	162
3) Concepts de combat	163
4) Concepts de territoire et d'influence	164
5) Concepts globaux	165
6) Concepts de Ko	165
7) Concepts divers	165

liste alphabétique des mots techniques utilisés

Le qualificatif à côté du terme technique indique la section du dictionnaire technique où il faut rechercher ce mot.

A

Aji : combat
Alourdir : forme
Angle vide : forme
Atari : combat
Ate tsuke : Tesuji

B

Baguette : forme
Basami : voir Hasami (attaque et défense)
Base de vie : attaque et défense
Béton : voir Techu (forme)
Boshi : forme
Botsugi : forme
Briseur de shicho : combat

C

Chasse : attaque et défense
Chemin de deux libertés : combat
Choo : Tesuji
Compter une partie : divers

Coup abusif : divers
Coup démesuré : divers
Coup frontière : global
Coup local : global
Coup global : global
Coup possible : divers

D

Dame : divers
Dame zumari : Tesuji
Dan : divers
Déformer : forme
Double chasse : attaque et défense
Double mur : territoire et influence

E

Eroder : territoire et influence
Extension : territoire et influence

F

Forme : forme
Forme flexible : forme
Forme légère : forme
Forme lourde : forme
Fuseki : global

G

Geta : forme
Go-Ban : divers
Gorigatachi : territoire et influence
Go Sei Gen : divers
Gote : global

H

Hana tsuke : Tesuji
Hara tsuke : Tesuji
Hane : forme
Hane Komi : combat
Hane Tsugi : forme
Hasami : attaque et défense
Hasami tsuke : combat
Hiraki : territoire et influence
Honinbo : divers
Hoshi : divers

I

Ikken takagakari : voir Takagakari
(forme)
Ikken tobi : forme
Instable : attaque et défense
Ishinoshita : Tesuji
Joseki : divers
Joseki circonstanciel : divers

K

Kakari : attaque et défense
Karami : attaque et défense
Katatsuki : combat
Kikashi : divers
Ko : ko
Ko injouable : ko
Kogeima : forme
Komoku : divers
Kosumi : forme
Kosumi tsuke : combat
Kyu : divers

M

Magari : forme
Menace intrinsèque : Ko
Miai : global
Moku Hazuchi : divers
Moyo : territoire et influence
Mur : territoire et influence
Mur double : territoire et influence
Mystification : divers

N

Nidan Bane : forme
Nihon Kiin : divers
Niken Takagakari : voir Takagakari
(forme)
Niken tobi : forme
Nobi : forme
Nozoki : divers

O

Oba : territoire et influence
Oeil : divers
Oeil faux : divers
Ogeima : forme

Oiotoshi : Tesuji
Oshitsubushi : Tesuji

P

Point vital d'une forme : forme
Point vital d'un groupe : attaque et
défense
Ponnuki : forme

Q

Quatre courbés dans le coin : divers

S

Sabaki : attaque et défense
Sagari : Tesuji
San-San : divers
Semeai : combat
Sen : divers
Sente : global
Shibori : combat
Shicho : combat
Shinogi : territoire et influence
Souple : forme
Stable : attaque et défense
Surconcentré : territoire et influence

T

Taka : forme
Takagakari : forme
Takamoku : divers
Tare : attaque et défense
Ten Gen : divers
Tenuki : global
Terrain vague : territoire et influence
Tesuji : combat
Techu : forme
Tewari : divers
Tobi : forme
Torikaeshi : Tesuji
Tourner : combat
Tsuke : forme
Tsuke kiri : Tesuji
Tsuke Koshi : forme
Tsuke Nobi : forme
Tsumego : divers
Tuer sans condition : combat

U

Uchikaki : Tesuji

Uttegaeshi : Tesuji

V

Vie par Ko : attaque et défense

W

Warikomi : Tesuji

Y

Yose : divers

Yose gote-gote : divers

Yose Sente : divers

Yose Sente-gote : divers

Yose Sente-Sente : divers

dictionnaire

Le numéro qui est à côté du mot reporte à une figure du livre où ce terme technique est employé de façon marquante.

A côté des mots japonais, nous avons marqué en italique la prononciation et une traduction approximative (comme point de repère).

1°) CONCEPTS DE FORME.

Alourdir : rendre une forme lourde.

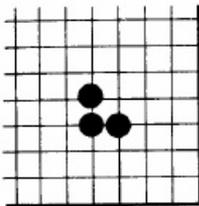


FIG. 931

Figure 931 :

angle vide : c'est la forme des trois pierres noires de la figure ; c'est une forme lourde qu'il faut a priori éviter (cf. ABC du Go).

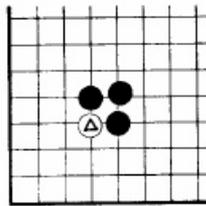


FIG. 932

Figure 932 :

attention, les trois pierres noires ici ne forment pas un angle vide, ce à cause de la pierre blanche Δ .

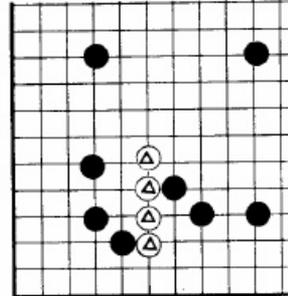


FIG. 933

Figure 933 :

baguette : forme d'un groupe longiligne de pierres (de même couleur), susceptible d'être attaqué, et n'ayant que la possibilité de fuir sans former d'oeil sur place ; les pierres blanches Δ de la figure forment une baguette.

Béton : voir Techu.

Boshi (bochi ; chapeau) (281) : fait de coiffer, de loin, une pierre adverse (à une distance d'une ou deux intersections en général).

Botsugi (botsougui ; baguette) ; connexion amenant à une baguette de trois pierres.

Déformer : empêcher l'adversaire, par un coup en général Sente, de prendre une forme flexible.

Forme : relation locale entre des pierres voisines de même couleur.

Forme flexible : ensemble de pierres (de même couleur) qui peut — par des sacrifices peu onéreux — vivre sur place ou s'enfuir aisément.

Forme légère : forme flexible.

Forme lourde : ensemble de pierres (de même couleur) peu sujettes à vivre sur place, difficile à faire échapper même en en sacrifiant une partie.

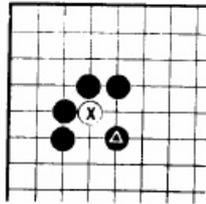


FIG. 934

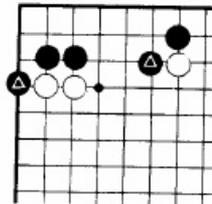


FIG. 935

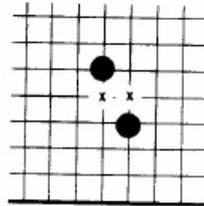


FIG. 938

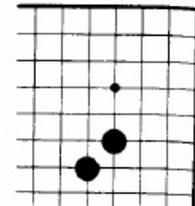


FIG. 939

Figure 934 :

Geta (*guéta* ; sabot) : la pierre noire Δ est un Geta, elle empêche la pierre blanche X de s'échapper.

Figure 935 :

Hane (*ané* ; coup diagonal) : jouer en diagonale au contact d'une pierre ennemie ; les deux pierres noires Δ des exemples de la figure sont des Hane.

Figure 938 :

Kogeima (*kogué-éma*) : figure formée par deux pierres amies en forme de saut de cheval (d'échec) ; les points X marquent la « charnière du Kogeima ».

Figure 939 :

Kosumi (*kossoumi*) : extension diagonale.

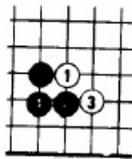


FIG. 936

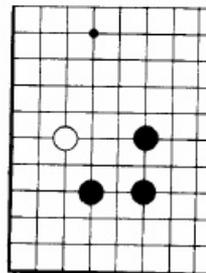


FIG. 937

Figure 936 :

Hane-Tsugi (*ané-tsougui* ; connexion solide après un Hane) la séquence 2 - 4 est un Hane-Tsugi.

Figure 937 :

Ikken-Tobi (*ikaine tobi*) : saut de un espace à partir d'une pierre amie ; la pierre 1 est en Ikken-Tobi par rapport à la pierre noire Δ .

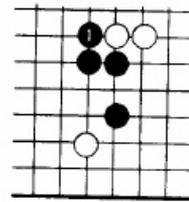


FIG. 940

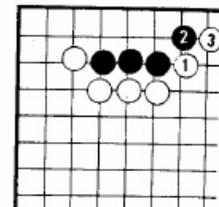


FIG. 941

Figure 940 :

Magari (virage) : 1 est un Magari.

Figure 941 :

Nidan Bane (*nidane bané* ; deux Hane successifs) : les pierres blanches 1 et 3 forment un Nidan Bane.

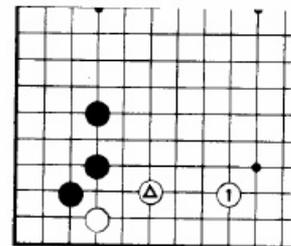


FIG. 942

Figure 942 :

Niken Tobi (*nikaine tobi* ; saut de deux espaces à partir d'une pierre amie) ; la pierre 1 est en Niken Tobi par rapport à la pierre blanche Δ .

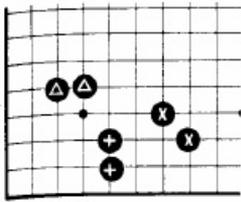


FIG. 943

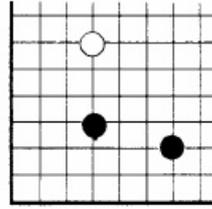


FIG. 944

Figure 943 :

Nobi : formation de deux pierres amies au contact sur une ligne verticale ou horizontale ; les pierres noires Δ sont en Nobi, ainsi que les pierres noires + , les pierres X ne le sont pas (elles sont en Kosumi).

Figure 944 :

Ogeima (*ogué-éma* ; grand cheval) : forme allongée du saut de cheval d'échec ; les pierres noires sont en Ogeima.

Point vital d'une forme : endroit où il faut jouer

a) en défense, pour consolider ou équilibrer au mieux la forme.

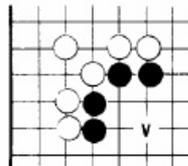


FIG. 945

Figure 945 :

Le point V est le point vital de la forme noire en défense

b) en attaque, pour exploiter au mieux les faiblesses adverses

exemple : le point V de la figure 945 est le point vital en attaque.

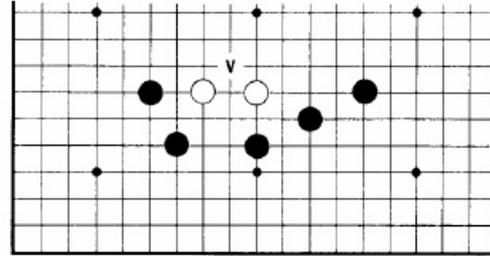


FIG. 946

Figure 946 :

Le point V de la figure est le point vital d'attaque de Blanc (mais pas le point vital de défense).

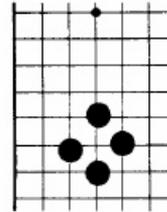


FIG. 947

Figure 947 :

Ponnuki (*pone-nouki*) : formation résultant de la prise d'une pierre adverse à vide. Les quatre pierres noires forment un Ponnuki.

Souple : flexible.

Taka : haut.

Takagakari : Kakari (attaque d'un coin) haut.

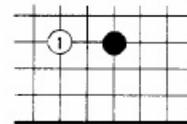


FIG. 948

Figure 948 :

Ikken Takagakari : la pierre 1 est un Ikken Takagakari (attaque haute proche du Hoshi noir en position d'Ikken Tobi par rapport au Hoshi).

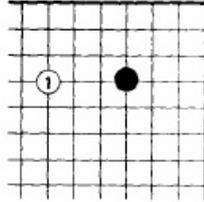


FIG. 949

Figure 949 :
Niken Takagakari : la pierre 1 est un Niken Takagakari (attaque haute lointaine du Hoshi noir en position de Niken Tobi par rapport au Hoshi).

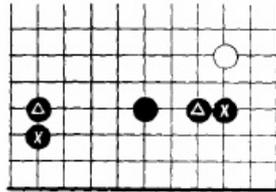


FIG. 950

Figure 950 :
Techu (*tétchou* ; béton) (54) : les coups X sont des Techu à partir des pierres Δ .
Tobi (saut) : ce terme est souvent utilisé en parlant de l'ikken Tobi.

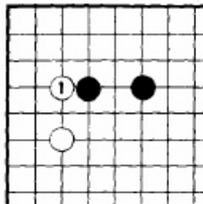


FIG. 951

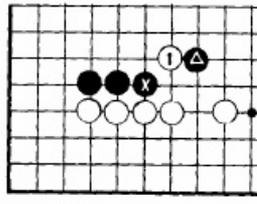


FIG. 952

Figure 951 :
Tsuke (*tsouké* ; contact) : contact avec une pierre adverse ; la pierre blanche 1 est un Tsuke sous la pierre de Hoshi noire.

Figure 952 :

Tsuke Koshi (*tsouké kochi*) : frapper à la charnière d'un Kogeima ; 1 coupe le Kogeima noir Δ X.

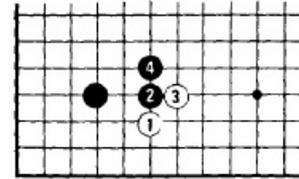


FIG. 953

Figure 953 :

Tsuke Nobi (*tsouké nobi* ; contact suivi d'une poussée) : la pierre 2 est un Tsuke sur le Blanc 1 ; la pierre 4 est un Nobi par rapport à 2 (voir étude du Tsuke Nobi dans la 1ère partie).

Tsuke Hike (*tsouké iki*) : contact suivi d'un recul.

2°) CONCEPTS D'ATTAQUE ET DE DEFENSE.

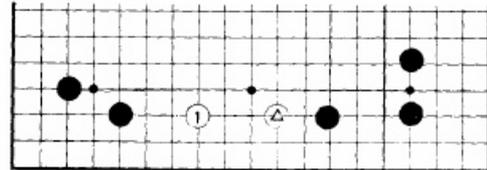


FIG. 954

Figure 954 :

Base de vie : la base de vie d'un groupe est une formation qu'il acquiert de façon à pouvoir vivre si les groupes adverses ne se renforcent pas exagérément autour. Avec le coup 1, la pierre Δ se crée une base de vie.

Chasse : poursuite d'un groupe adverse instable à travers tout ou partie du Go-Ban.

Double chasse (172) : chasse simultanée sur deux groupes adverses distincts.

Hasami (*assami*, attaque en tenaille) : prendre — de près ou de loin — une pierre ou un groupe de pierres adverses entre deux de ses propres groupes (ou pierres).

Instable : un groupe instable est un groupe qui ne peut acquérir de base de vie, et est donc sujet à subir une chasse.

Kakari : attaque d'une pierre de coin.

Karami : double chasse.

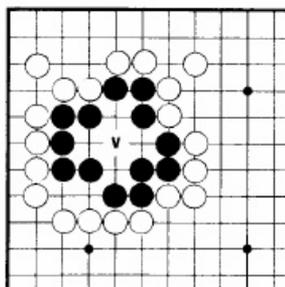


FIG. 955

Figure 955 :

Point vital d'un groupe : Intersection qui décide de la vie ou la mort du groupe, suivant l'identité de celui qui l'occupe : V est le point vital du groupe noir de la figure.

Sabaki : forme flexible quasiment inattaquable.

Stable : un groupe devient stable quand il acquiert une base de vie qui lui permet de ne pas redouter d'être chassé.

Tare : faiblesse qui peut permettre les combinaisons tactiques à l'adversaire.

3°) CONCEPTS DE COMBAT.

Aji (*adji* ; arrière goût) : possibilité d'existence de combinaisons tactiques ultérieures pour l'adversaire.

Atari (échec) : un groupe en Atari n'a plus qu'une liberté.

Briseur de Shicho : pierre placée sur la trajectoire d'un Shicho et qui change le résultat de ce Shicho.

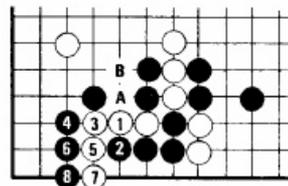


FIG. 956

Figure 956 :

Chemin de deux libertés : combinaison tactique qui prend un groupe qui a trois libertés en collant à lui ; dans la figure, Blanc suit un chemin de deux libertés (à tout moment, si Blanc joue en A, Noir joue en B et fait échec).

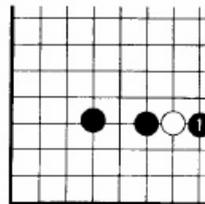


FIG. 957

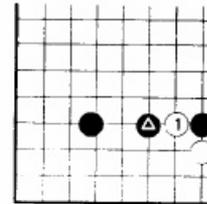


FIG. 958

Figure 957 :

Hasami-Tsuke (*assami-tsouké* ; tenaille au contact) : 1 est un Hasami Tsuke.

Figure 958 :

Hane-Komi (*ané komi* ; faire Hane en rentrant à l'intérieur d'un Tobi) ; à cause de la pierre noire Δ, 1 est un Hane-Komi.

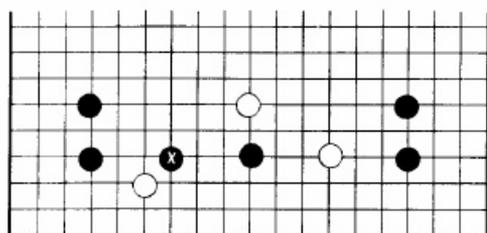


FIG. 959

Figure 959 :

Katatsuki (*katatsouki* ; frapper à l'épaule) : c'est un coup d'attaque ou d'érosion ; X est un Katatsuki.

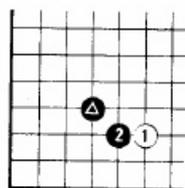


FIG. 960

Figure 960 :

Kosumi-Tsuke (*kossoumi tsouké*) : manoeuvre offensive étudiée en détail dans le premier chapitre de la 2ème partie ; le coup noir 2 est un Tsuke sur la pierre blanche 1 et un Kosumi par rapport à la pierre de Hoshi Δ .

Semeai (*séméaille*) : combat local entre des groupes instables.

Shibori (*chibori* ; essorer) (250) : manoeuvre consistant à sacrifier quelques pierres en forçant l'adversaire à les prendre (sous peine d'être pris lui-même) et en faisant une influence importante à l'extérieur.

Shicho (*chitcho* ; échelle) : chemin d'une liberté.

Tesuji (*téssoudji*) : coup tactique remarquable.

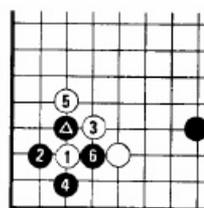


FIG. 961

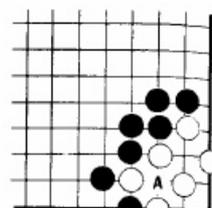


FIG. 962

Figure 961 :

Tourner : manoeuvre classique consistant à «faire le tour» d'une pierre en lui faisant échec, en changeant le but de l'attaque initiale. Dans la figure, avec 5, au lieu de se stabiliser dans le coin (comme c'était son propos initial en jouant 1), Blanc «tourne» autour de la pierre noire Δ .

Tuer sans condition. Tuer sans que la vie ou la mort du groupe ne dépende d'un ko.

Figure 962 :

Vie par ko : un groupe vit par ko si l'existence d'un de ses yeux dépend d'un ko ; la vie du groupe blanc de la figure dépend du ko en A.

4°) CONCEPTS DE TERRITOIRE ET D'INFLUENCE.

Eroder : diminuer un territoire adverse de l'extérieur.

Extension : coup destiné à confirmer et à utiliser de façon territoriale de l'influence. L'extension est différente du saut, car elle part en général d'une base et pas obligatoirement d'une pierre isolée.

Gorigatachi (*gorigatachi*) : surconcentration.

Hiraki : extension.

Moyo : territoire prospectif.

Mur : groupe relativement stable, de forme longiligne, dont le rôle est de faire de l'influence.

Mur double : formation — excellente — de deux murs amis à angle droit, tournés vers l'extérieur, dont l'influence s'étend à travers tout le Go-Ban.

Double mur : mauvaise formation de deux murs amis parallèles, qui ne forment pas de territoire et qui font double emploi.

Oba : grand point stratégique.

Shinogi (*chinogui*) : survie d'un groupe dans un encerclement adverse sans dégât global.

Terrain vague : ensemble d'intersections ne pouvant — dans la situation actuelle — être revendiquées par qui que ce soit.

5°) CONCEPTS GLOBAUX.

Coup frontière : coup délimitant (à l'avantage du joueur qui le joue) l'endroit où passera la frontière entre deux territoires adverses.

Coup local : coup ne tenant compte que de la situation locale.

Coup global : coup tenant compte de tout ce qui se passe sur le Go-Ban.

Fuseki (*fousséki* ; début de partie) : en fait, réservé aux coups purement stratégiques ; on ne parle pas de Fuseki si un combat s'engage dès le début.

Gote (*goté*) : coup perdant l'initiative.

Miai (*miaïlle* ; équivalent) : deux intersections A et B sont dites Miaï dans une situation donnée, si lorsque l'un des joueurs joue l'une quelconque des deux intersections, son adversaire doit jouer

l'autre, et que la situation n'est pas alors modifiée.

Sente (*sen-té*) : initiative.

Coup Sente : coup conservant l'initiative.

Terminer Sente : finir une séquence en ayant l'initiative.

Tenuki (*ténouki*) : faire Tenuki, c'est se désintéresser de la situation locale et aller jouer ailleurs.

Surconcentration : surabondance locale de force, ce qui entraîne automatiquement une faiblesse globale, l'adversaire ayant pu lui, répartir ses forces.

6°) CONCEPTS DE KO.

Ko injouable : un Ko est injouable pour un joueur quand celui-ci, faute de menace de taille suffisante, ne peut espérer le gagner.

Menace intrinsèque : menace à laquelle l'adversaire doit répondre sous peine de se voir frustrer du bénéfice même de la bataille de Ko.

7°) CONCEPTS DIVERS.

Compter une partie : évaluer à un stade quelconque du jeu les territoires et les Moyo de chacun des deux joueurs, pour savoir qui a l'avantage, et de combien est cet avantage.

Coup abusif : coup démesuré joué en connaissance de cause.

Coup démesuré : coup réclamant un profit supérieur à ce que peut espérer celui qui le joue à ce moment.

Coup possible : coup ayant un intérêt et visant un but possible à atteindre.

Dame (*damé*) : intersection neutre n'appartenant à personne.

Dan (*dane*) : indication du niveau d'un joueur. Il y a deux évaluations : une évaluation pour les amateurs (qui monte jusqu'à 6ème Dan) ; une évaluation pour les professionnels (qui monte jusqu'à 9ème Dan). Un 6ème Dan amateur rend trois pierres de handicap à l'actuel champion de France, un 9ème Dan professionnel jouerait à cinq pierres de handicap dans des conditions pénibles ; voir aussi Kyu.

Go-Ban (*go bane*) : planche où se joue le jeu de Go.

Go Sei Gen (*go sé-é gaine*) : le joueur le plus prestigieux de toute l'histoire du Go. Il a, dans les années 1930, révolutionné de façon complète la notion de Fuseki en attachant une importance accrue à l'influence.

Honinbo (*onim'-bo*) : c'est l'un des titres les plus prestigieux que puisse acquérir un joueur. Dans les temps anciens, le Honinbo choisissait son successeur parmi ses élèves les plus doués. A l'heure actuelle le Honinbo est un tournoi qui se joue chaque année (le Honinbo 1974 est Ishida).

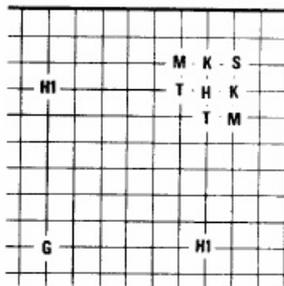


FIG. 963

Figure 963 :

Hoshi (*ochi*) : le point 4 - 4 dans chaque coin, les points 10 - 4 sur les milieux de

bord, et le point 10 - 10 au centre (ces points sont respectivement marqués H, H 1 et G).

Joseki (*josséki*) : séquence d'ouverture classique.

Joseki circonstanciel : séquence d'ouverture, normalement n'est pas Joseki, mais le devient vu la situation globale.

Kikashi (*kikachi*) : coup forçant la réponse) : coup entraînant une réponse forcée et unique dans les conditions où il est joué.

Komoku (*komokou*) : point 3 - 4 dans les coins (point K de la figure 963).

kyu (*kiou*) : indication du niveau d'un joueur. La meilleure joueuse française en 1973 est premier Kyu. Un premier Kyu joue avec un premier Dan avec Noir (une pierre de handicap). Un 6ème Kyu prend cinq pierres de handicap pour jouer avec un premier Kyu.

Moku Hazuchi (*mokou adzoutchi*) : point 3 - 5 dans les coins (marqués M dans la figure 963).

Mystification : coup visant à amener une erreur chez l'adversaire en lui faisant croire à des possibilités qui n'existent pas réellement.

Nihon-kiin (*ni-onne ki-ine*) : principale association japonaise de Go.

Nozoki (menace de coupe) : coup placé en face d'une tare adverse menaçant de rentrer dans la tare.

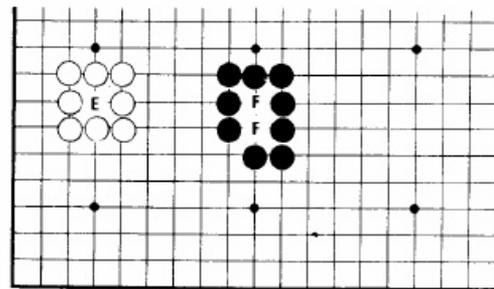


FIG. 964

Figure 964 :

oeil : intersection (ou groupe d'intersections) entourée d'un groupe de pierres de même couleur ; l'intersection E est un oeil blanc, l'ensemble d'intersections F — F est un oeil noir.

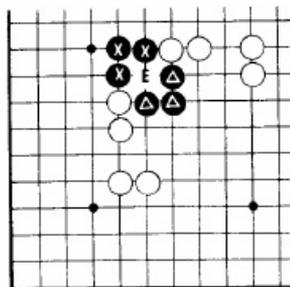


FIG. 965

Figure 965 :

oeil faux : intersection qui semble être un oeil, mais que l'on devra combler. L'intersection en E est un faux oeil, car les pierres noires X et Δ ne font pas partie d'un seul groupe, mais de deux groupes que l'on peut mettre séparément en échec (cf. ABC du Go).

4 courbés dans le coin (329) : forme particulière de mort.

San-San (sane sane) : point 3 - 3 dans chaque coin (marqué S sur la figure 963).

Sen (saine) : tournoi.

Takamoku (takamokou) : point 4 - 5 dans les coins (marqué T dans la figure 963).

Ten Gen (taine - gaine) : point central G sur la figure 963.

Tewari : le raisonnement par Tewari consiste à analyser une situation donnée en supposant qu'elle a été jouée dans un ordre de coup différent.

Tsumego (tsoumégô ; épreuve de Go) : étude de la vie et de la mort des groupes isolés.

Yose (yossé) : fin de partie ; par

extension, nom donné aux coups à jouer normalement en fin de partie.

Yose Gote-Gote : séquence de Yose dans une région donnée du Go-Ban qui se termine en Gote pour le joueur — quel qu'il soit — qui la commence.

Yose Sente : séquence de Yose qui conserve l'initiative.

Yose Sente-Gote : séquence de Yose dans une région du Go-Ban qui se termine en Sente pour l'un des joueurs, si celui-ci la commence, et en Gote pour l'autre joueur, si c'est ce dernier qui la commence.

Yose Sente-Sente : séquence de Yose dans une région du Go-Ban qui se termine en Sente pour le joueur — quel qu'il soit — qui la commence.

8°) TESUJI

Atetsuke (aétsouké) : jouer au contact de l'adversaire (Tsuke) en s'y attachant (ex. pb. N° 16).

Choc- κ (tchou-o) : jouer au milieu dans une position symétrique (ex. pb. N° 19).

Damezumari (damédzoumari) : étouffement de libertés (ex. pb. N° 36).

Hanatsuke (anatsouké) : frapper sur le nez (ex. pb. N° 1).

Haratsuke (aratsouké) : frapper au ventre (ex. pb. N° 26).

Ishinoshita (jeu sous les pierres) : combinaison tactique dont les derniers coups se dérouleront sur des intersections libérées par la capture de certaines pierres (ex. pb. N° 47).

Oiotoshi (oy - otochi ; jeu de voleur) : capture de chaîne apparemment connectées par l'utilisation de libertés inaccessibles. (ex. pb. N° 31).

Oshitsubushi (*ochitsoubouchi*) : écrasement de Ko (ex. pb. N° 5).

Sagari : descente (ex. pb. N° 30).

Torikaeshi : reprise de pierres (ex. pb. N° 48).

Tsukekiri (*tsoukékiri*) : contact (Tsuke) et coupe (Kiri) (ex. pb. N° 49).

Uchikaki (*outchikaki*) : sacrifice visant à empêcher la formation d'oeil (ex. pb. N° 34).

Uttegaeshi (*outégaéchi*) : sacrifice et reprise immédiate (ex. pb. N° 20).

Warikomi (*ouarikomi*) : jouer au milieu d'un Tobi (saut) (ex. pb. N° 40).

APPENDICES

table des matières des appendices

LISTE DES JOSEKI FONDAMENTAUX . . .	171
1) Joseki de coin	171
a - Pénétration directe au San San	171
b - Après le Kogeima Kakari	171
c - Après l'ikken Takagakari	172
d - Après Niken Takagakari	172
e - Après l'Ogeima Kakari	172
f - Le Tsuke Nobi	173
2) Joseki de bord	173
a - Pénétration haute	173
b - Pénétration basse	173
c - Pénétration en Tsuke	174
3) Kosumi Tsuke	174
HISTORIQUE DU GO. «QU'EST-CE QUE LE GO ? »	177
ETIQUETTE DU JEU DE GO	183
TABLEAU RECAPITULATIF DES JOSEKI	185
Joseki de coin	186
Joseki de milieu de bord	188
Coups extraordinaires et abusifs	190

liste des joseki fondamentaux

Pour chaque Joseki, on a indiqué brièvement ce à quoi il correspond, puis le numéro de la figure où est étudié le Joseki dans le livre, enfin la partie, le chapitre et la subdivision ;

exemple : (72-1-2-2°) signifie figure 72, première partie, chapitre 2, 2°.

On a indiqué ensuite la liste des coups cruciaux, c'est-à-dire ceux dont il faut se souvenir pour retrouver toute la séquence.

1°) JOSEKI DE COIN.

a) pénétration directe au San-San.

Figure 971 :
pénétration directe au San-San (72-1-2-2°).

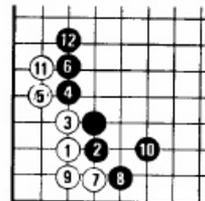


FIG. 971

b) Après le Kogeima Kakari

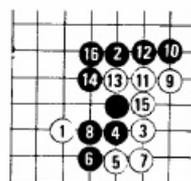


FIG. 972

Figure 972 :
pénétration au San-San (A) (81-1-2-4°).
Coups cruciaux : 6-10.

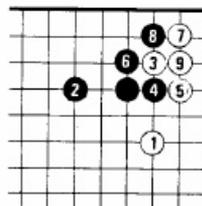


FIG. 973

Figure 973 :
pénétration au San-San (B) (85-1-2-4°).

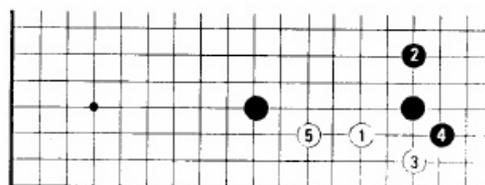


FIG. 974

Figure 974 :
glissade sous le Hoshi (91-1-2-5°).

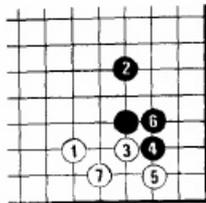


FIG. 975

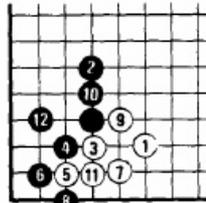


FIG. 976

Figure 975 :
Tsuke sous le Hoshi (A) (104-1-2-6°).
Coups cruciaux 4-6.

Figure 976 :
Tsuke sous le Hoshi (B) (105-1-2-6°).
Coups cruciaux 4-6-8.

d) Après le Niken Takagakari

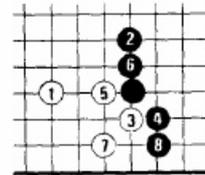


FIG. 979

Figure 979 :
Tsuke sous le Hoshi (127-1-2-7°).
Coups cruciaux 4-8.

c) Après l'ikken Takagakari.

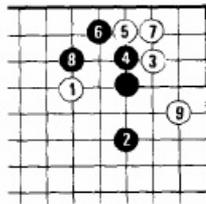


FIG. 977

Figure 977 :
pénétration au San-San (123-1-2-7°).

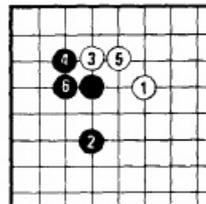


FIG. 978

Figure 978 :
Tsuke sous le Hoshi (124-1-2-7°).

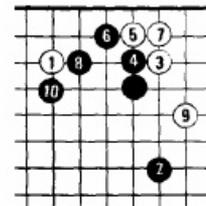


FIG. 980

Figure 980 :
pénétration au San-San (132-1-2-8°).
Coups cruciaux 4-6.

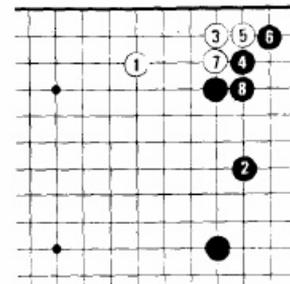


FIG. 981

Figure 981 :
Glissade sous le Hoshi (133-1-2-8°).

f) Le Tsuke Nobi.

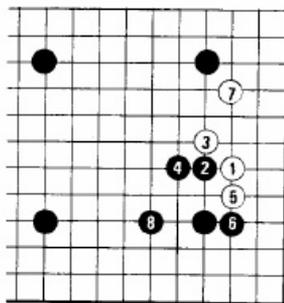


FIG. 982

Figure 982 :
Tsuke Nobi (142-1-2-9°).
Coups cruciaux : 2-4-6.

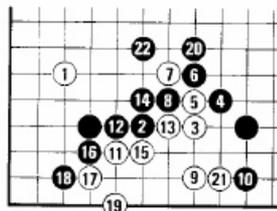


FIG. 984

Figure 984 :
pénétration haute (B) (178-1-3-1°).
Coups cruciaux 4-6-7-8-10 et 21.

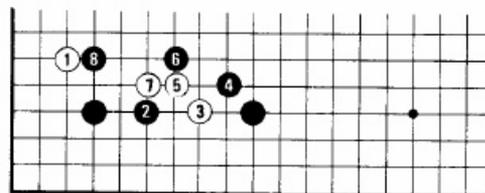


FIG. 985

Figure 985 :
pénétration haute (C) (181-1-3-1°).
Coups cruciaux 5-6-8.

2°) JOSEKI DE BORD.

a) Pénétration haute.

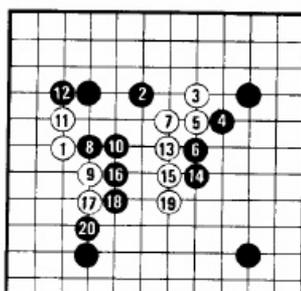


FIG. 983

Figure 983 :
pénétration haute (A) (172-1-3-1°).
Coups cruciaux 4-6-7-8-14.

b) Pénétration basse.

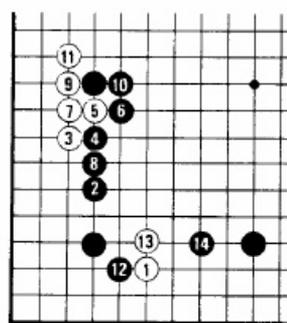


FIG. 986

Figure 986 :
pénétration basse (191-1-3-2°).
Coups cruciaux 4-6-12.

c) Pénétration en Tsuke.

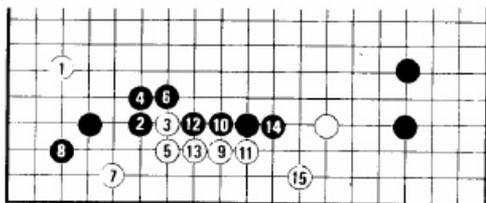


FIG. 987

Figure 987 :
pénétration en Tsuke (A) (233-1-3-3°).
Coups cruciaux 4-6-8.

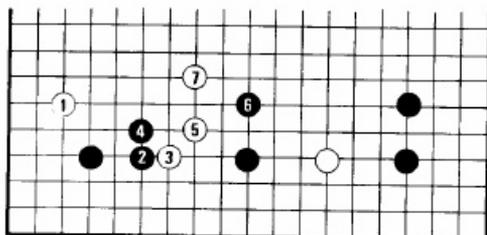


FIG. 988

Figure 988 :
pénétration en Tsuke (B) (234-1-3-3°).

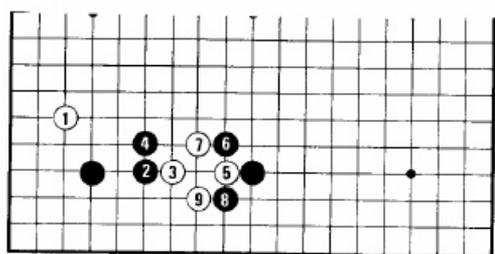


FIG. 989

Figure 989 :
pénétration en Tsuke (C) (235-1-3-3°).

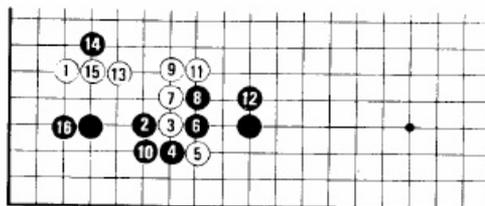


FIG. 990

Figure 990 :
pénétration en Tsuke (D) (241-1-3-3°).
Coups cruciaux : 4-6-8.

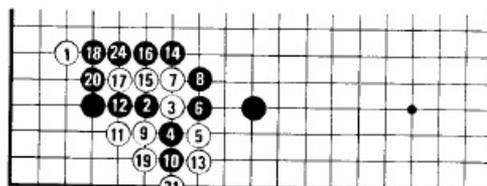


FIG. 991 22 EN 4 23 EN 10

Figure 991 :
Pénétration en Tsuke (E) (249-1-3-3°).
Coups cruciaux 5-18-22.
Attention, cette séquence n'est pas
Joseki ; le résultat est bon pour Noir.

3°) KOSUMI TSUKE.

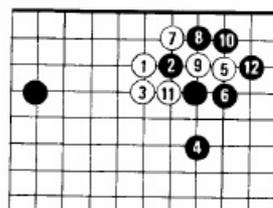


FIG. 992

Figure 992 :
pénétration au San-San (A) (532-2-1-2°).
Coups cruciaux 5-7.

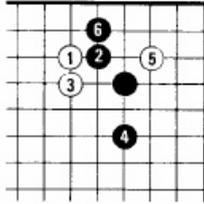


FIG. 993

Figure 993 :
pénétration au San-San (B) (538-2-1-2°).

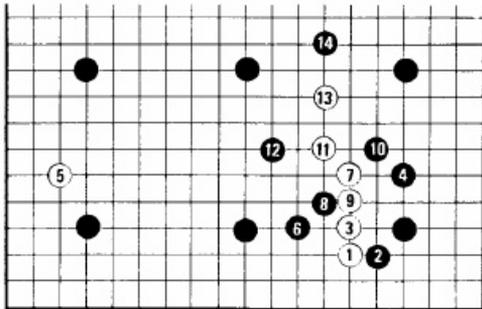


FIG. 994

Figure 994 :
Kosumi Tsuke (A) (548-2-1-3°).
Coups cruciaux 2-6-10-12.

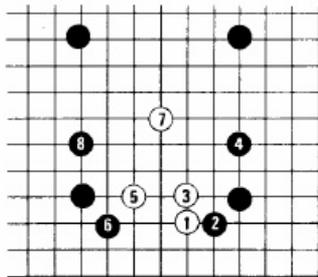


FIG. 995

Figure 995 :
Kosumi Tsuke (B) (561-2-1-4°).

historique du go

Qu'est-ce que le go ?

Le jeu de Go est vraisemblablement né en Chine, il y a si longtemps qu'on n'en peut fixer l'origine. Certains disent qu'il fut inventé par un sage monarque du nom de Yao. D'autres prétendent qu'il le fut par l'empereur Shun, tout aussi sage que le précédent, parce qu'il voulait donner implicitement une leçon de morale à son fils avare et borné. Selon d'autres sources, le Go provient d'une ancienne civilisation Hindoue, aujourd'hui disparue, ce qui est moins vraisemblable. La tradition orale indique qu'on jouait en Chine 4 000 ans avant J.-C. à un jeu de ce genre dont on ignore la règle aujourd'hui. C'est dans les premiers idéogrammes chinois connus qu'on en trouve les premières traces écrites. Mais à cette époque-là le Go n'était pas joué sous sa forme actuelle : on mettait des pions ronds en bois sur un carré de 17 lignes tracées sur le rocher, ou sur une pierre taillée, ce qui coïncide avec la croyance des anciens Chinois d'après laquelle le ciel est rond et mobile, la terre carrée et fixe. Ils croyaient qu'on ne peut aucunement épuiser l'infini du possible, pas plus sur le damier que dans le monde. (Tous les joueurs le savent selon leur niveau

et leur capacité). Il n'est donc pas étonnant que certains aient trouvé une affinité entre le Go et la philosophie du Yiking aussi ancienne que celui-là, cette dernière prétendant à une explication totale des mutations du monde. Selon ceux qui les comparent, les pions blancs et noirs représentent respectivement le Yang et le Yin qui sont les deux éléments philosophiques principaux du Yiking ; les quatre coins représentent les quatre saisons ; les 72 intersections qui se trouvent sur les quatre bords représentent la durée de la vie ; les 361 intersections, le nombre de jours de l'année lunaire.

Mais, si on cherche à trouver sérieusement une liaison aussi bien entre le Go et le Yiking qu'entre le Go et la stratégie de Sun Tse, on s'enfoncé dans un dédale. Etant donné que c'était à peine sous la dynastie de Sui (300 de l'ère occidentale), plusieurs dizaines de siècles après la naissance du Go, que l'on a élargi le damier de 17 à 19 lignes, bien que se trouvent dans le Go des traces de l'influence yikinnienne, la comparaison, assez formelle, du Go et du Yiking n'est qu'une interprétation plausible qu'on ne peut pas justifier dans son origine. En plus, le premier a un sens stratégique tandis que le dernier n'en a pas. Or, l'importance technique du Go réside dans son sens stratégique ; en fait, entre le Go et la stratégie soit classique, soit moderne, il y a beaucoup d'idées communes. Les anciens Chinois commençaient à se former une conception stratégique assez précise depuis la fin de la dynastie de Chou (800 avant J.-C.) où la Chine était partagée entre beaucoup de seigneurs de guerre. Aussi, l'hypothèse que la théorie de Sun Tse a donné au Go une dimension stratégique n'est pas probable. De même que l'autre hypothèse : la règle de vie et de mort qui donne le caractère combatif fut ajoutée postérieurement sous l'influence Sun Tseienne ; sans cette règle, le Go serait tellement simple et primitif qu'on ne

pourrait continuer à jouer. Certes, on ne peut pas nier qu'il y ait une affinité apparente entre le Go et le Yiking et les idées communes entre le Go et la théorie de Suntsé. Mais, on doit se résigner à admettre qu'il faut considérer le Go comme *ce qu'il est*.

Le jeu fut introduit au Japon sans doute par la Corée, avec beaucoup d'autres institutions d'origine chinoises, lors des premiers contacts du Japon avec le Continent, le règne du dixième empereur Suijin ou du quinzième empereur Ojin (270-310 de l'ère occidentale). Entre temps, en Chine sous la dynastie de Sueï, on élargit le damier de dix-sept lignes à dix-neuf. C'est sous le règne de l'impératrice Suiko, vers l'an 500 qu'il fut définitivement fixé à l'instar des Chinois.

C'était à cette époque, un jeu réservé à la cour. Historiquement dans les trois pays d'extrême-orient, Chine, Japon et Corée, le Go était considéré comme l'un des quatre jeux royaux (calligraphie, peinture, harpe et Go). Puis, il se répandit dans les milieux intellectuels et des bonzes puis des militaires. Après la prise du pouvoir par les militaires, ils restèrent les mécènes du Go jusqu'à la réforme de Meiji. L'essentiel pour la prospérité du Go est l'encouragement à l'échelon national, et on ne peut espérer ces conditions favorables que dans les périodes de calme et de stabilité de la politique intérieure. Durant l'époque où le Japon était partagé entre les seigneurs de guerre, il n'y a rien à dire des progrès de la technique du Go. La source de tous les progrès ultérieurs du jeu réside dans l'intérêt porté au jeu par l'unificateur du Japon que fut le premier Shogun Tokugawa ; il pensait que ce qui était aussi ancien et aussi complexe méritait d'être préservé.

Comment le Go sans arriver à floraison dans son lieu de naissance a-t-il trouvé

outre-mer un nouveau terrain de développement privilégié ? Il y a trois choses à remarquer :

1°) CARACTERE NATIONAL JAPONAIS.

Alors que les Japonais apprennent très vite les cultures étrangères, qu'ils assimilent à leur manière, pas toujours originale, et qu'ils aiment les systèmes soit académiques, soit politiques, les Chinois sont intuitifs plutôt que logique et trop réalistes pour devenir logiciens.

2°) ETABLISSEMENT PAR LE SHOGUN TOKUGAWA DU SYSTEME PROFESSIONNEL.

Il y a deux conditions pour l'établissement d'un système professionnel :

1) Stabilisation de la politique intérieure.

Pour bien comprendre ce sujet, on n'a qu'à jeter un coup d'oeil sur la situation historique du pays voisin du Japon. En Corée où l'intervention étrangère a été constamment atroce et l'équilibre de la politique intérieure toujours difficile à réaliser, il n'y a pas eu de progrès du jeu. Dans le domaine du Go personne ne peut faire de progrès tout seul. Puisque le Go est un jeu d'affrontement dialectique, il faut pour le progrès du jeu que les bons joueurs soient toujours en contact étroit les uns avec les autres.

2) Esprit de la technologie pour «rien».

Aux yeux des anciens Chinois, le système professionnel aurait été ridicule et impensable : ils ont inventé boussole, pétard... tout de suite, ils les ont jetés à la poubelle. Chez les Chinois, l'esprit de la technologie ne durait pas longtemps.

3°) PROBLEME DE LA BASE TECHNIQUE DU GO.

En Asie, il y avait trois façons de jouer : chinoise, japonaise, et coréenne, avec, toujours, la même règle.

1) façon chinoise : les anciens chinois jouaient au Go, avec les deux premiers pions noirs et les deux premiers pions blancs posés diagonalement sur les quatre Hoshi. Cette façon limitait l'énorme nombre de possibilités de la complication globale. Dans le livre chinois le plus classique intitulé «Hsien Hsien Chi King» (paru sous la dynastie mongole, 13ème siècle), il n'y a pas de conception du Fuseki ni de Joseki sur Komoku, Takamoku, Mokuhazushi et Sansan. Ce livre est le résumé des Joseki sur Hoshi, des Tesuji brillants et des problèmes de Tsumego merveilleux qui étaient déjà trouvés à cette époque là.

2) façon japonaise : c'est la façon actuelle et internationale selon laquelle vous avez déjà joué ou que vous allez apprendre ; du premier coup, on peut jouer n'importe où. Cette façon a fourni une infinité de possibilités aussi bien de Fuseki que de Joseki. On ignore à partir de quelle époque précise les Japonais ont commencé à jouer de cette façon. (Sûrement un siècle avant le régime de Tokugawa).

3) façon coréenne. On a commencé avec dix-sept pions noirs et blancs en des points imposés. Cette dernière façon asphyxait totalement le sens du Fuseki qui est de première importance dans le Go ; maintenant, on la trouve encore dans quelques régions montagneuses. Sur le plan culturel, les bons chassent les mauvais.

L'histoire authentique du Go commence au début du Régime de Tokugawa, il y a moins de 400 ans. 400 ans sur 6 000 ans. Cette proposition n'est pas limitée au Go. 7 000 ans de l'histoire écrite sur

200 000 ans de l'histoire totale, 200 ans de l'histoire moderne sur 7 000 ans de l'histoire écrite. L'idée principale du Go n'est pas aussi claire que celle des échecs, soit occidentaux, soit asiatiques. C'est pour cette raison que les occidentaux n'ont appris le Go qu'au début de ce siècle. (Le premier occidental qui a appris le Go est Korschelt, allemand, il était professeur de pharmacie de l'université de Tokyo au début de la réforme de Meiji).

Sous le régime politique des Samourais, tous les ans, le Shogun donnait trois cents Gokus de riz au premier champion qui avait gagné à Oshirogo (tournoi tenu en présence du Shogun). De plus, le premier champion était traité comme un fonctionnaire gouvernemental (Meijin-Godokoro). Pour s'emparer du titre et du prix, des parties impitoyables se déroulaient entre les écoles de Go, Honinbo, Inoué, Yasui et Hayashi. Si l'une de ces quatre écoles avait manqué ce prix assez longtemps, elle aurait été vouée à la misère. Si un Maître du Go ne pouvait pas trouver de successeurs compétents parmi ses propres fils ou ses disciples, il était obligé de le trouver ailleurs en se faisant chevalier errant à travers le Japon.

Lorsqu'il pouvait reconnaître un génie même chez un enfant de basse origine sociale, il n'avait cure de sa naissance et il l'adoptait. L'histoire raconte quelques anecdotes tristes qui entourent certaines célèbres parties du Go. La plus navrante est celle d'une partie littéralement sanglante qui s'est tenue entre Honinbo Jowa et Inoué Intetsu, le disciple et le fils adoptif de Inoué Inseki. Cette partie a duré du 19 au 27 juillet 1835. Le jeune disciple joua bien au début de la partie. Mais, à partir du milieu, Jowa laissa voir son génie extraordinaire. Le dernier jour de la partie, lorsque le jeune homme se vit perdu, il s'affaissa en avant, en crachant le sang... Et quelques jours plus tard, il était mort, âgé

de 26 ans. On peut trouver là une morale de combat au-delà de la technique. C'est justement celle-là qui sépare les professionnels des amateurs. Les anciens chinois n'ont joué que pour se divertir, tandis que les professionnels japonais l'ont fait pour se battre en duel. Ceci illustre bien la différence entre la mentalité des anciens Chinois qui ont inventé le jeu et celle des Japonais qui l'ont développé.

Quant au progrès de la technique du jeu sous le régime de Tokugawa, il faut noter les quatre grands maîtres du Go.

1°) *1er Honinbo Sansa (1559-1623)*.

Philosophe bouddhiste, fondateur du système professionnel, le meilleur joueur de Go de cette époque et aussi le meilleur joueur d'échecs japonais. Mais, à en juger par le niveau professionnel contemporain, il n'était pas très fort. A son époque où l'on ne pouvait pas bien estimer ce que c'est que le Go, s'il n'avait pas eu beaucoup de connaissance culturelle, il n'aurait pas été le professeur de Go du Shogun ; il n'aurait pas, non plus, pu le persuader d'établir le système professionnel. Voici son dernier poème : «Si ma vie était le Go, je pourrais vivre par ko».

2°) *4ème Honinbo Dosaku (1645-1702)*

Le père du Go moderne. Il est le premier théoricien qui ait créé la conception moderne du Fuseki. Il a inventé beaucoup de tactiques et de tesuji (sacrifice de pion, Korigatachi (surconcentration).

3°) *12ème Honinbo Jowa (1787-1847)*.

Selon certains professionnels contemporains, il est le plus fort joueur classique. C'est l'incarnation du moral de combat. Machiavéliste sans pitié. Sa devise : «Il ne faut pas exploiter le niveau d'un adversaire. Epuisez toutes les possibilités et choisissez le meilleur coup».

4°) *14ème Honinbo Shusaku (1829-1862)*.

Théoricien le plus brillant. Lorsqu'il jouait avec les noirs, il était invulnérable. «Le Fuseki au style de Shusaku» est la théorie la mieux confirmée. Il mourut du choléra.

Chute économique de la classe Samouraï, ascension de la classe bourgeoise (Tchonin), arrivée au Japon de l'amiral américain, Perry, avec sa flotte, réveil du nouveau nationalisme, effondrement de l'ancien régime. Les grands changements sociaux n'ont pas épargné les milieux du Go. Sans protection durant ces cataclysmes politiques, le jeu de Go connut une grande décadence. Ce fut une longue période pleine de ronces et d'épines qui ne cessa que lorsque les grands journaux japonais, voulant préserver ce produit culturel et traditionnel, reprirent à leur compte le rôle de tuteur qu'avait joué le Shogun (environs de 1920). On peut noter les trois grands matchs de Go organisés tous les ans aux frais de trois grands journaux : Meijinsen, Honinbosen, Judansen, respectivement financés par les journaux, Yomiuri, Mainichi et Sankei. D'autre part, il faut noter la profusion des contributions financières des hommes d'affaires à l'Association de la Nihon-Kiin, dont le rôle principal est d'assurer la vie des joueurs professionnels. (surtout on doit remarquer que la Nihon-Kiin a été fondée avec le financement de M. Kishichiro Okura).

Pendant la période de Meiji à Daisho, on a perfectionné la théorie classique dont les trois grands maîtres sont Shuho (18ème Honinbo 1838-1886), Shuei (19ème Honinbo 1852-1890) et Shusai (21ème Honinbo 1874-1940). Depuis lors jusqu'à la dernière guerre mondiale, ce fut l'époque du nouvel essai de Fuseki dont les protagonistes étaient Go Sei Gen et Minoru Kitani, tous les deux 9ème Dan. Ces deux maîtres ont essayé de jouer au début de la partie sur la quatrième ligne, ce qui était

presque tabou d'après la théorie classique qui s'en tenait à la troisième ligne. Aujourd'hui, le Fuseki est harmonisé sur la troisième ligne et sur la quatrième. En d'autres termes, le Go d'aujourd'hui est la synthèse de la théorie classique et du nouvel essai de Fuseki. Go Sei Gen, innovateur brillant, a inventé beaucoup de nouveaux Joseki et a trouvé un bon nombre d'erreurs dans la théorie classique. Son nom restera impérissable dans l'histoire du Go.

Déclenchement de la guerre, anéantissement du siège de la Nihon-Kiin par le bombardement des avions américains... Abandonnés de tout le monde, les milieux du Go entrèrent à nouveau en décadence.

Entraînés par le rétablissement économique du Japon, les milieux du Go ont retrouvé leur activité. Le phénomène remarquable dans la situation d'après-guerre des milieux du Go est d'abord que la population des joueurs est en augmentation constante et ensuite que les jeunes générations ont déjà rattrapé et dépassé le niveau des anciennes.

Actuellement, il y a près de dix millions de joueurs du Go au Japon dont 400 professionnels y compris une trentaine de femmes. En dehors du Japon, un seul pays a des professionnels : la Corée du Sud ; près de 2 millions de joueurs dont 80 professionnels. Le troisième pays du Go est la Chine populaire. Avant la Révolution culturelle, son slogan était : rattrapez et dépassez le niveau des Japonais, d'ici vingt ans.

Aux Etats-Unis et en Europe il y a environ 40 000 joueurs du Go. Mais, dans l'avenir, le Go sera le roi des jeux dans le monde occidental. Ceci s'est déjà vérifié en Asie.

Quel est le caractère du meilleur jeu ?

- 1) : règle simple,
- 2) : pas de nom de pion,
- 3) : profondeur intellectuelle et élégance artistique.

Le Go n'a pas de règle artificielle ni de hiérarchie de pion, mais il a énormément plus de possibilités de complication que n'importe quel autre jeu. En ce sens, on aurait dû appeler le Go «Un art», pas un jeu.

Que nous apporte donc le jeu de Go, très difficile à apprendre mais si familier pour ceux qui l'ont appris ? Il n'y a personne qui ait mis l'accent sur le rôle culturel du Go. Je n'oserais dire qu'il nous donne la faculté de raisonner. Proprement dit, le Go est un parasite culturel. Il exclut les valeurs pratiques. Dans son origine, il n'est qu'un produit gratuit tombé de la façon de vivre asiatique. Le Go est une passion vaine pour «rien». Comme un art abstrait. Cet art nous donne une «nausée» dont le sens est assez réel, pas philosophique ; dans un endroit de la Chine antique dont on ignore la province (probablement Shekkiang ou Shansi), il y avait un bûcheron du nom de Wang. Il est monté faire du bois sur une montagne où il a trouvé une équipe d'enfants qui chantaient en jouant au Go. Il a mangé une datte que lui présentait un enfant. Il ne se sentait pas fatigué. Il a regardé une partie de Go. Bientôt, un autre enfant lui a dit, «Vous êtes toujours là ? » Il a cherché sa hache pour faire du bois. Le manche de la hache était pourri. Il ne pouvait pas couper le bois. Descendu de la montagne, il ne pouvait pas trouver sa maison. Il a demandé à un passant ce qui s'était passé pendant son absence. «Voilà ce monument» lui dit-il. Il l'a regardé : voici le siège de la maison de M. Wang dont la famille menait une vie tragique après sa disparition. «C'était une histoire d'il y a 800 ans», ajouta-t-il. Le bûcheron s'est retourné sur lui-même. Une brise caressait la longue barbe blanche de l'homme qui avait l'air féérique. Ranka (le manche de la hache pourri), le sujet de cette petite histoire, veut dire la tristesse ou bien le déboire d'un homme qui est revenu au monde réel après une promenade dans le monde irréel. Ce

n'est pas une conception philosophique, mais le sentiment général que tous les joueurs éprouvent.

On se rencontre par hasard et on joue au Go sans souci du temps. Dans un monde privé de toutes les valeurs, en échangeant des coups de pion on fraternise dans le silence sans le savoir. Quelquefois, on ignore même le nom d'un partenaire, tout en sentant de près qu'il respire. On se sépare facilement sans aucune promesse d'une autre réunion, mais on est destiné à se revoir à un endroit inattendu et à rivaliser à nouveau sur le damier. Je me rappelle une phrase d'un poème chinois ancien : «Les hirondelles viennent sur un kiosque de leur plein gré et s'en vont aussi à leur gré, les mouettes se rapprochent et se familiarisent dans l'eau. Ainsi, va l'amitié sans finalité».

Le Go a un pouvoir mystérieux qui nous ramène à la candeur, souvent jusqu'à la folie. On peut comparer la psychologie des joueurs à celle d'enfants impatientes de se réjouir. Un amateur japonais qui s'éprend de ce jeu et qui rentre chez lui très tard le soir comme d'habitude, terrorisé par sa femme, s'est écrié naïvement «ce n'est pas ma faute, c'est celle du Go». Un vieux coréen a continué à jouer jusqu'à la fin d'une partie, en fermant l'oreille à la nouvelle de la mort de son petit-fils. Un ingénieur américain joue, en laissant sonner les appels de téléphone. On fait des bêtises aussi bien sur le damier que dans la vie. Pris de remords, on se décide quelquefois à ne plus les faire. A quoi bon ? Etourdis qui regrettent toujours les bêtises. Fumeurs d'opium intellectuel. Captifs d'une dame indifférente, prudente, souriante, séduisante, ravissante, enfin sage jusqu'à l'amertume !

Sagesse est le conseil de la conscience pour la rigueur envers soi-même ; rigueur pour la morale et aussi pour la technique. L'un des

meilleurs professionnels d'aujourd'hui a dit : le professionnel est celui qui peut jouer une seule bonne partie dans toute sa vie. Il n'y aurait pas de joueur qui soit content de ce qu'il a joué. Souvent même de bons joueurs sont fascinés par leurs mauvais coups au moment où ils les ont joués ; il est relativement facile de trouver les mauvais coups d'un adversaire, mais difficile de se rendre compte des siens. En plus, souvent des bêtises impensables ; un jeune professionnel s'écriait avec désespoir après une bêtise : ce n'est pas moi qui l'ai jouée, c'est ma main. Quelle sale main ! Un vieux professionnel conseille : prenez un seul pion après que vous ayez décidé de jouer le coup prochain. C'est une méthode pour ne pas faire de bêtise, mais pas toujours efficace. Se dominer, c'est facile à dire, mais difficile à pratiquer.

D'ailleurs, dans une partie, bien que l'un des deux joueurs ait bien joué, si l'autre a mal joué, on ne dira pas qu'il s'agit d'une bonne partie. En revanche, lorsque les deux adversaires ont bien joué, gagner ou perdre est un problème secondaire ; il s'agit, alors, d'une bonne partie. Le Go est un art de la solidarité. Il existe la même solidarité dans le commentaire d'une partie ; il faut écouter l'opinion d'un adversaire et avant de critiquer les mauvais coups de l'adversaire, démasquer sans pitié les siens.

«L'homme noble est plus rigoureux envers lui-même qu'envers les autres». C'est la base morale de la modestie asiatique. La fatuité et l'inconscience de soi sont la débilité. C'est la première leçon philosophique que nous donne le Go. La deuxième est celle de la solidarité ou l'amitié dans le combat ; En d'autres termes, dualité de l'amitié et de la rivalité.

Un écrivain contemporain a écrit un roman sur une personnalité débile de joueurs d'échecs. Est-ce qu'on ne peut trouver ce

caractère que dans le monde d'échecs ? Je ne le crois pas. C'est la faiblesse soit latente, soit ouverte, du monde de la technologie. Si toutes les compétitions dans le monde technologique prenaient une forme d'affrontement comme au Go et aux échecs, il y aurait beaucoup de chance pour qu'intervienne le machiavélisme. Heureusement, elles prennent une forme indirecte et adoucie.

Normalement, une partie sérieuse est une lutte contre soi-même, pas directement contre l'adversaire. Mais on ne peut pas nier qu'il y ait une mauvaise tendance selon laquelle la philosophie du ressentiment fortifie le moral de combat. Au moins, on ne doit rivaliser que dans la technique.

LIM YOO JONG

étiquette du jeu de go

- 1) Les paroles et les gestes qui énervent et gênent l'adversaire sont interdits.
- 2) On doit jouer dans le silence, surtout les parties sérieuses.
- 3) On ne peut pas reprendre les pions déjà joués.
- 4) Dans les parties à égalité, le joueur plus fort prend une poignée de pions. L'autre joueur essaye de deviner la parité de la poignée de pions et s'il y réussit, choisit sa couleur.
- 5) On a le droit de frapper fortement des pions sur le damier de temps en temps, mais ne le faites qu'avec des pions incassables, par exemple : des pions blancs en coquille, des pions noirs en pierre.
- 6) Dans les parties professionnelles, on abandonne lorsqu'avant le Yose la différence excède une quinzaine de points (opinion personnelle de M. Sakata, 9ème Dan). On dit que celui qui sait bien abandonner est un bon joueur. Si on continue avec une différence de plusieurs dizaines de points, cela signifie qu'on espère de grandes bêtises de l'adversaire. Ce n'est pas une mentalité correcte. Mais, on ne peut pas forcer l'adversaire à abandonner : souvent il se trouve dans un état psychologique assez complexe où il hésite à abandonner.

LIM YOO JONG

tableau récapitulatif des joseki

Sous chaque figure est indiqué :

— la figure où commence l'étude de la situation décrite.

— la partie, le chapitre et le paragraphe correspondant.

ex : fig. 81 1-2-4

signifie que l'étude de la situation commence à la figure 81, quatrième paragraphe du deuxième chapitre de la première partie.

joseki de coin

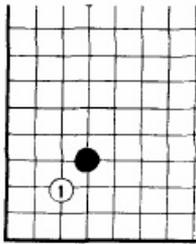


FIG. 72 1 - 2 - 2

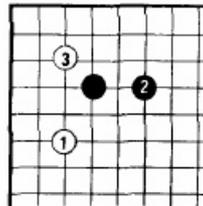


FIG. 81 1 - 2 - 4

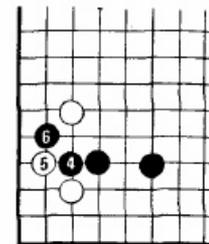


FIG. 81 1 - 2 - 4

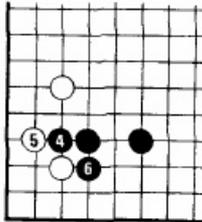


FIG. 85 1 - 2 - 4

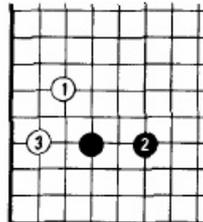


FIG. 91 1 - 2 - 5

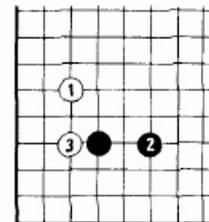


FIG. 101 1 - 2 - 6

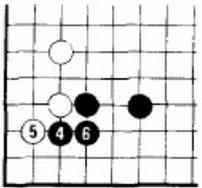


FIG. 104 1 - 2 - 6

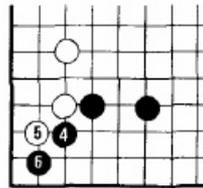


FIG. 105 1 - 2 - 6

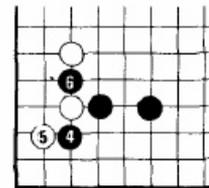


FIG. 108 1 - 2 - 6

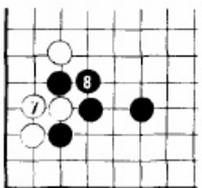


FIG. 109 1 - 2 - 6

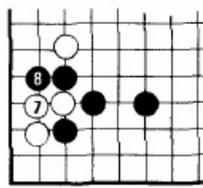


FIG. 110 1 - 2 - 6

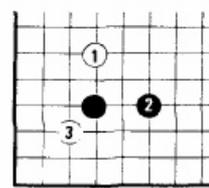


FIG. 123 1 - 2 - 7

joseki de coin

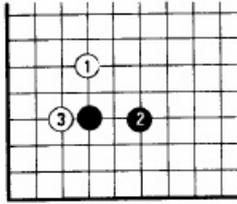


FIG. 124 1 - 2 - 7

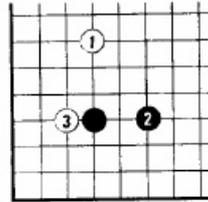


FIG. 127 1 - 2 - 7

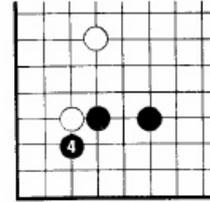


FIG. 127 1 - 2 - 7

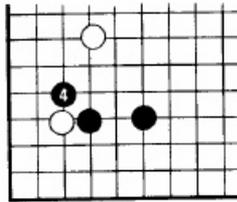


FIG. 128 1 - 2 - 7

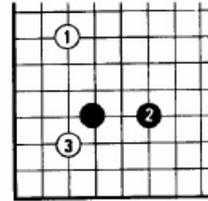


FIG. 132 1 - 2 - 8

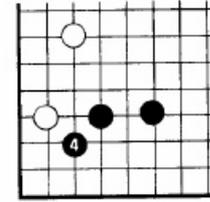


FIG. 133 1 - 2 - 8

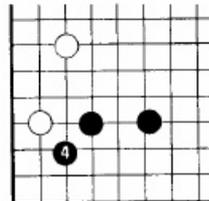


FIG. 133 1 - 2 - 8

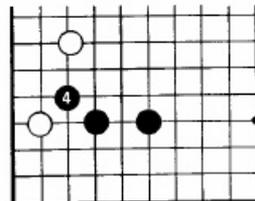


FIG. 134 1 - 2 - 8

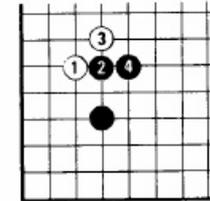


FIG. 141 1 - 2 - 9

joseki de milieu de bord

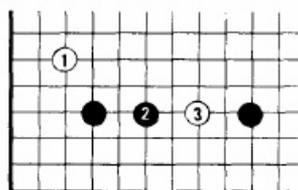


FIG. 171 1-3-1

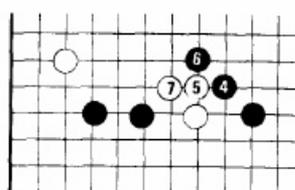


FIG. 172 1-3-1

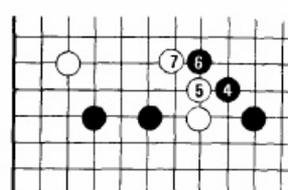


FIG. 178 1-3-1

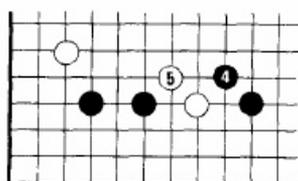


FIG. 179 1-3-1

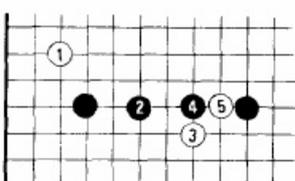


FIG. 191 1-3-2

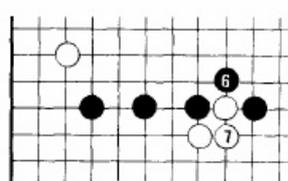


FIG. 191 1-3-2

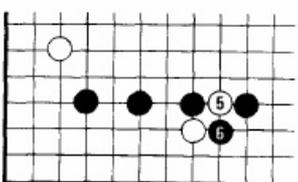


FIG. 201 1-3-2

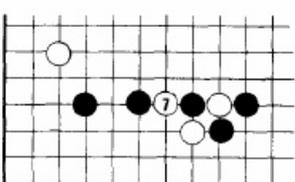


FIG. 202 1-3-2

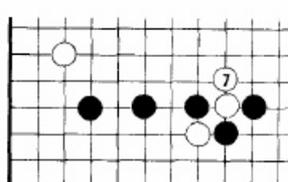


FIG. 206 1-3-2

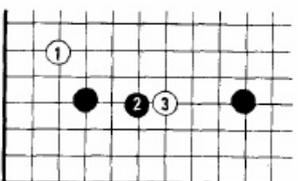


FIG. 231 1-3-3

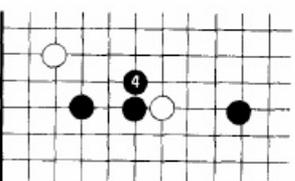


FIG. 233 1-3-3

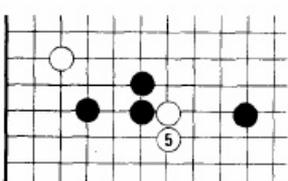


FIG. 233 1-3-3

joseki de milieu de bord

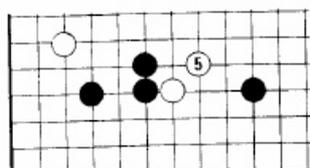


FIG. 234 1-3-3

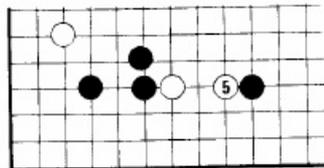


FIG. 235 1-3-3

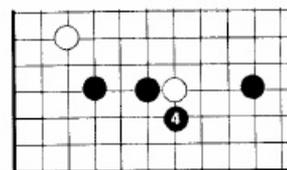


FIG. 241 1-3-3

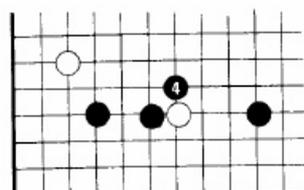


FIG. 261 1-3-3

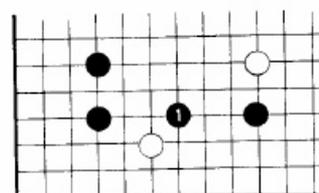


FIG. 281 1-3-4

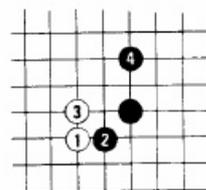


FIG. 521 2-1-1

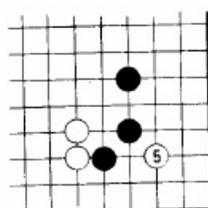


FIG. 531 2-1-2

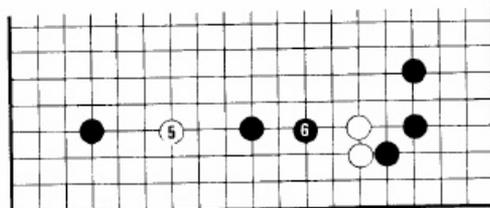


FIG. 541 2-1-3

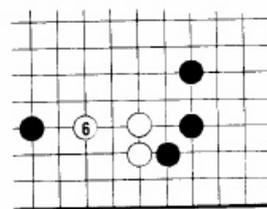


FIG. 561 2-1-4

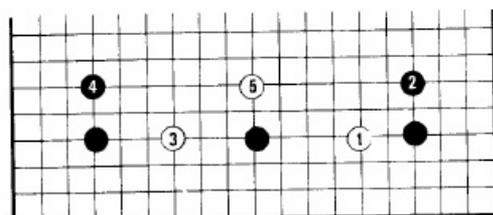


FIG. 601 2-3-1

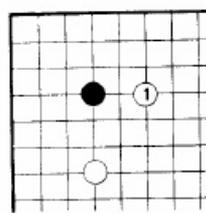


FIG. 652 2-4-1

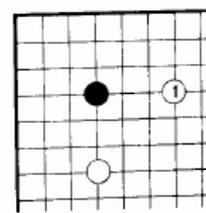


FIG. 654 2-4-2

coups extraordinaires et abusifs

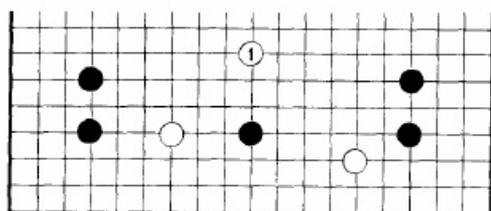


FIG. 821 3 - 1 - 1

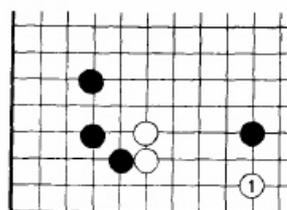


FIG. 831 3 - 1 - 2

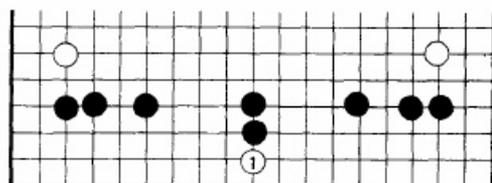


FIG. 841 3 - 1 - 3

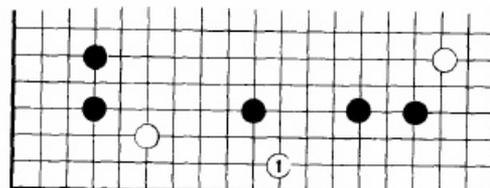


FIG. 851 3 - 1 - 4

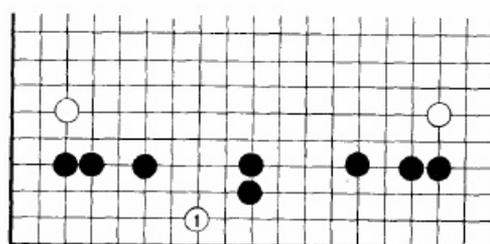


FIG. 861 3 - 1 - 5

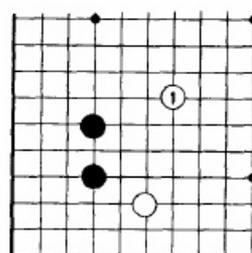


FIG. 881 3 - 2 - 1

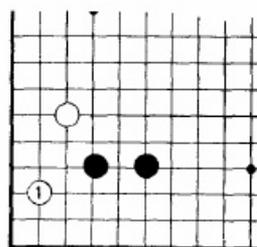


FIG. 891 3 - 2 - 2

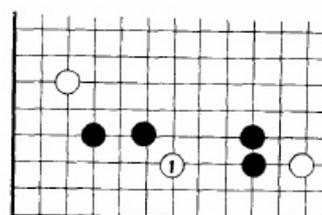


FIG. 901 3 - 2 - 3

coups extraordinaires et abusifs

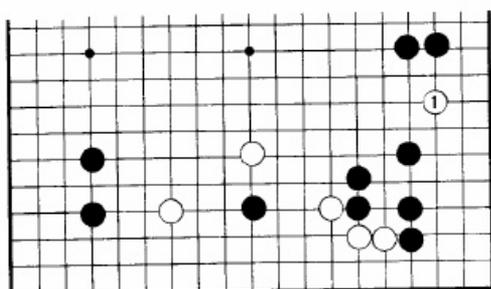


FIG. 911 3 - 2 - 4

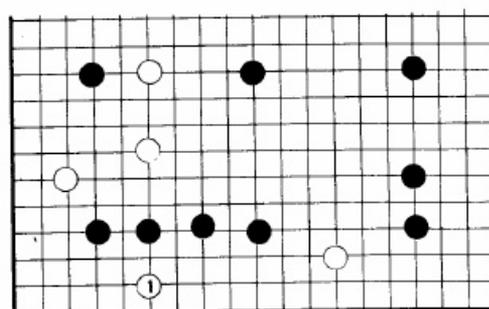


FIG. 921 3 - 2 - 5

CHIRON-SPORTS

tous les sports

judo
karaté
boxe
jiu-jitsu
aiki-do
nunchaku
tambo
kendo
kempo
yoga
zen
jeux

gymnastique
basket-ball
football
handball
natation
équitation
golf
tennis

ski
athlétisme
auto-moto
pilotage
vol à voile
mer et nautisme
etc...



Dépôt légal Editeur n° 5 du 1^{er} trimestre 1981

Imp. Jean Grou-Radenez, PARIS 14^e

LES BASES TECHNIQUES DU GO

Ce livre s'adresse à des joueurs qui ont déjà assimilé les bases fondamentales du jeu de Go (décrites dans l'**A B C DU GO**) ; il est le premier d'une série visant à exposer une théorie systématique du GO et s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux joueurs déjà confirmés.

Les auteurs ont divisé leur ouvrage en trois parties :

- Une présentation des Joseki (ouvertures élémentaires).
- Le jeu offensif.
- Les tactiques de mystification.

LIM YOO JONG
Hervé DICKY

**LES BASES TECHNIQUES DU GO
1-Jeu à 9 Pierres de handicap**

ÉPILOGIC