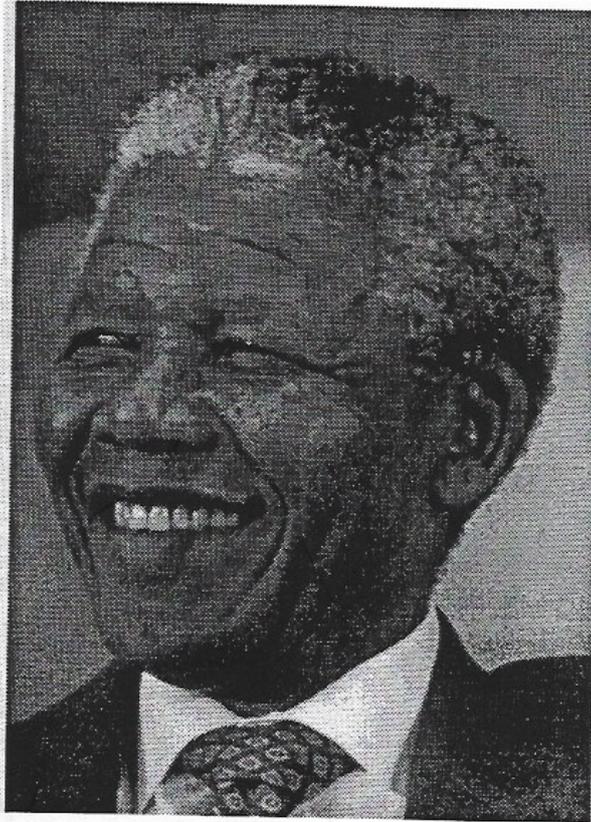


**noir**

Été 1994

**N° 10**

Prix : 20 F



Le nouveau N° 1 salue le N° 10 (et réciproquement)

**blanc**

*Le Monde du Go*

# 碁

Hommage soit rendu en couverture à la meilleure nouvelle qui pouvait arriver au pays désormais noir et blanc.

## SOMMAIRE

- 2 : Ici l'édito !
- 3 : Shuko critique le style de Lee
- 4 : Fujitsu 94 : Lee-Shuko
- 6 : Fujitsu 94 : Lee-Kato
- 8 : Go et Yiking
- 10 : Tong Yang 94 : Ma-Liu
- 11 : Tong Yang 94 : Yoda-Liu
- 12 : Joseki, Fuseki et Tao
- 13 : L'exploit de Liu Shao Kwang
- 16 : Le Go et les vices sociaux
- 19 : Microgo de Cho
- 20 : Initiation au Renjou
- 21 : Honinbo 94 : Kataoka-Cho Chi Kun
- 23 : Nouvelles du Front

## noir & blanc

Le Monde du Go

Revue trimestrielle

Éditeur : Association "Club de go de Paris" •  
Siège social : 84, Rue Vergniaud, 75013 PARIS  
• Rédacteur en chef : Maître Lim

## Édito

Oui, oui, vous avez bien lu en couverture, la nouvelle mouture que vous avez en mains, qui arrive juste à temps pour le bel été et sa cohorte de stages, porte le numéro 10. Dix comme les dix commandements, les dix petits nègres, les dix Chatterley. DIX ! Je n'arrive pas à y croire tout le temps moi-même. Ça fait une somme, cette oeuvre qui se construit pierre à pierre, ça me rend tout chose ; tous ces articles qu'on confie au canard, j'en ai presque la chair de poule. DIX ! Ça fait un bail ! Ça s'arrose, ça se fête !

Et, sans vouloir faire de l'autosatisfaction, ça va plutôt bien : une vraie équipe qui tourne rond, avec une répartition des tâches bien établie. Partis comme on est, on risque d'exister longtemps. Espérons que vous serez aussi contents que nous de cette durée : les ventes et vos lectures semblent nous le prouver ; les abonnés (contactez toujours Jean-Loup, qui tarde trop à écrire un article), les collectionneurs et les acheteurs de série complète se font plus fréquents (dépêchez-vous certains numéros sont au bord de l'épuisement).

Côté contenu, la reprise de vieux morceaux choisis continue (et continuera encore ; patience pour la géniale échelle animale de Lim...) avec un grand article sur le go et le Yiking et deux autres classiques : l'un sur le Tao, l'autre sur les vices sociaux. Et puis, pour la technique, la poursuite du go microscopique de Cho Chi Kun, les débuts du renjou qui prend la place du gomoku. Par manque de temps, de place et de matériel, pas de "coin du deb" cette fois-ci (ne me jetez pas de pierres !) ; mais bien sûr, une grosse cargaison de parties pros d'actualité, en nous concentrant toujours sur les tournois internationaux les plus relevés : rencontre sino-japonaise, Honinbo, Fujitsu et Tong Yang (sorry pour le Judan).

Bon été, bonnes vacances, bonne lecture et bons stages, bonjour chez vous !  
RK.

### Au Générique du N° 10

Les auteurs :  
Maître Lim, trop seul, malgré  
Stéphane, nouveau poète.  
Prenez vos plumes !

et côté technique :  
Cédric, relecteur, dessineux et typo,  
Gilbert la grenouille, imprimeur,  
Jean-Loup, vendeur,  
et bien sûr  
René Kawasa, le grouillot-bouche-trous

## Maître Shuko critique le style de Lee Chang Ho

### “Encore un effort pour le prestige de N° 1 !”

— traduit par Me Lim —



Jadis au Japon, il y eut un escrimeur inégalé : Miyamoto Musashi. Lui, invulnérable dans son art d'escrimeur, a fait de son mieux tous azimut pour atteindre la profondeur humaine : pratiquer le zen, et également la peinture. Son niveau de peintre fut bien estimé comme en attestent ses œuvres pittoresques parvenues jusqu'à nos jours. Pour épuiser toute la technique de l'escrime, il a forgé et cultivé tout l'ensemble de son humanité.

Lee a à peine dix-huit ans. C'est un âge d'aventure. Je lui conseille d'épanouir son style, même s'il perd des parties.

\*\*\*

À l'âge de 18 ans, Lee a déjà pris tous les titres coréens. C'est étonnant. Il y a six ou sept ans, Cho Hun Hyun, qui est mon élève favori et privilégié, m'avait dit qu'il avait un élève extraordinaire.

Il y a cinq ans, Cho m'a annoncé que son élève serait invincible dans le yose, contre tous les meilleurs professionnels du monde. Depuis lors, d'année en année, ce même a pris des dizaines de grands titres à son maître. Il n'est pas surprenant qu'un élève batte son maître.

Lorsque j'avais moi-même trouvé le jeune petit Cho, j'étais à ce point fasciné par son talent brillant que je m'étais écrié qu'il était le meilleur génie au monde.

J'ai eu envie de jouer avec Lee. Finalement une bonne occasion s'est présentée : une partie de Fujitsu entre lui et moi, en avril dernier (voir pages suivantes, 1ère ronde de la Coupe Fujitsu).

J'ai perdu, mais son style ne m'a pas plu. J'ose dire qu'il n'a pas d'âme artistique. Le go n'est pas seulement un combat d'affrontement tête-à-tête, mais aussi un art qui dévoile la personnalité comme la musique ou la peinture. Dans le domaine artistique, on montre l'envolée d'une âme plutôt qu'une volonté de vaincre.

Il faut bien présenter un style élevé. Étant Numéro 1 du monde du go, Lee a une obligation morale et artistique. Alors, comment y arrive-t-il ? Il s'agit là de l'ensemble d'une philosophie personnelle.

\*\*\*



## La partie entre Shuko Fujisawa (68 ans) et Lee Chang Ho (18 ans) 1ère ronde de la Coupe Fujitsu 1994

— Me Lim, d'après Baduk —

*C'est la première partie entre les deux grands maîtres sur la scène internationale (1er round de la Coupe de Fujitsu). Le rapport spirituel entre eux est comme "un grand-père à son petit fils" car, Cho Hun Hyun, maître du jeune garçon, est l'ancien élève privilégié de Shuko. Sans aucun doute, la partie apparaît aux yeux de tous d'un grand intérêt.*

\*\*\*

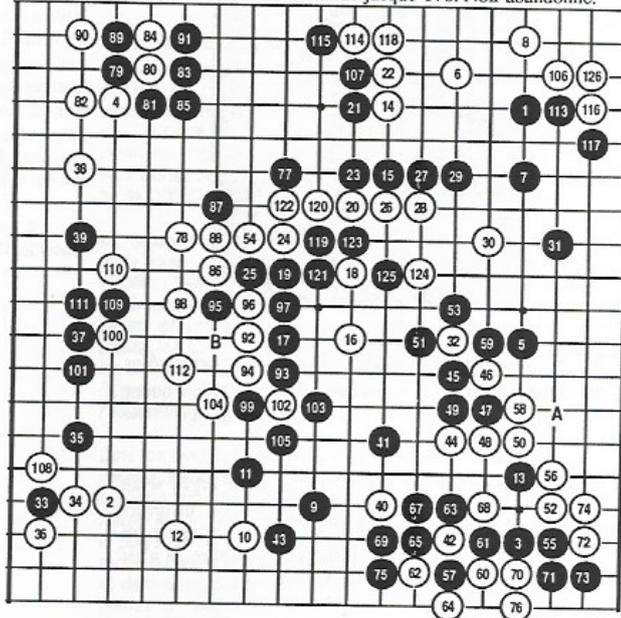
Après 15, il est urgent pour Blanc d'éroder le moyo noir central. Il vaut mieux bien apprécier la séquence de 16 à 32.

Voici le commentaire de Lee Chang Ho :  
Au stade de 39, le territoire blanc est constitué de :  
plus de 20 points sur le coin nord-ouest et sur le bord nord  
+ 18 points sur le coin sud-ouest  
+ 5 points au centre  
+ 5,5 points de komi  
soit, au total, plus de 48 points.  
Le territoire noir est constitué de :  
10 points sur le bord ouest  
+ 5 points au centre  
+ plus de 35 points sur l'ensemble du bord est  
soit, au total, plus de 50 points.

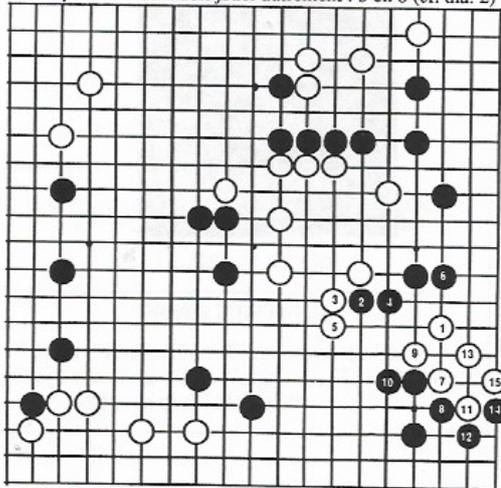
(Lecteurs, avez-vous bien compris cette façon de compter ? Ce sont les vraies mathématiques chinoises anciennes)

40 est shobute. Si on joue 40 en A, que se passe-t-il ? (cf. dia. 1)

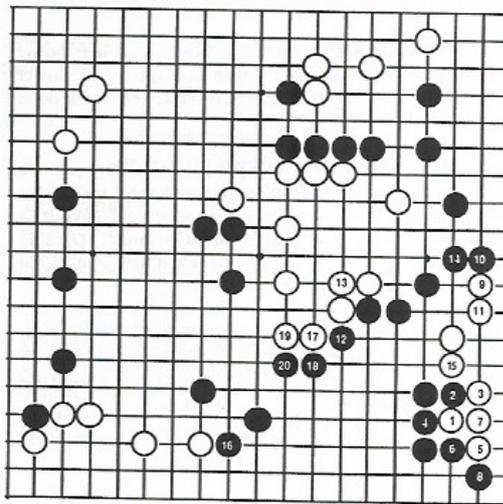
FUJITSU 94 : Blanc : Lee Chang Ho vs Noir : Fujisawa Shuko  
Figure (1-126) ; 66 en 57. On continue jusqu'à 176. Noir abandonne.



Dia. 1 : On envisage jusqu'à 15. Cette séquence n'est pas bonne pour Blanc. Il doit jouer autrement : 5 en 8 (cf. dia. 2)



Dia. 2 : Avec 16, le terrible gonfle.

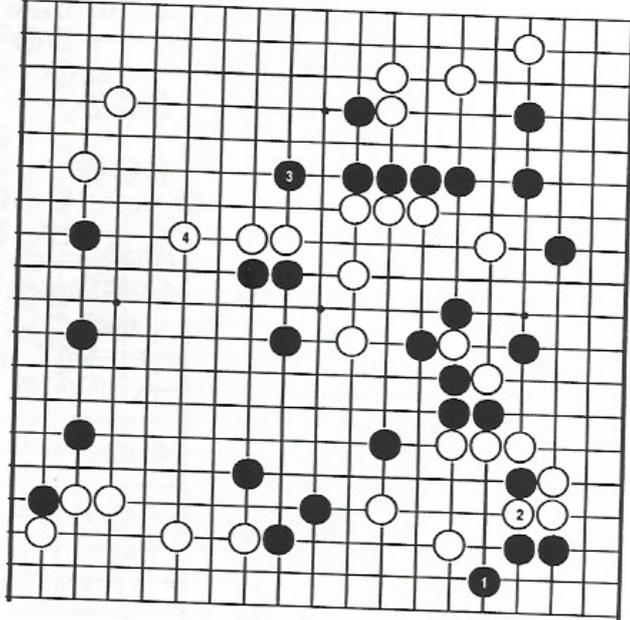


52 est méchant. Après 53, 54 est obligatoire. 57 est une grosse bêtise. Noir aurait dû jouer en 60 (cf. dia. 3)



Dia. 3 :

2 est obligatoire. On prévoit jusqu'à 4. Dans ces conditions, selon Lee, la partie est serrée.



Après 58, 59 est obligatoire, sinon Noir 59 (chacun doit étudier sur la suite).

Si Blanc avait joué 68 en 69, la partie aurait été complètement finie. Lee montre le dia. 4.

Après la mort de Noir dans le coin sud-est, académiquement, Noir ne peut pas gagner. Blanc est prudent. Il vaut mieux jouer 91 en B, mais l'issue de la partie est déterminée. 92 est terminus.

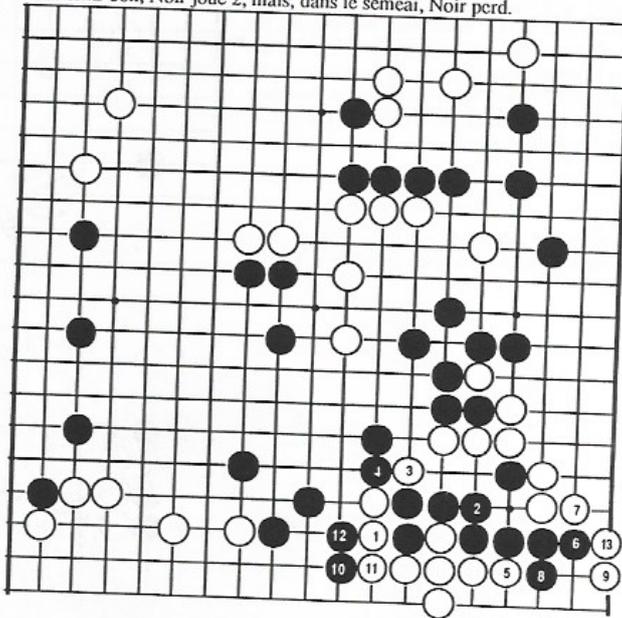
\*\*\*

Lee n'était pas content de cette partie, parce que Shuko a fait un très mauvais coup : 57. Shuko confesse qu'il était fatigué.



Dia. 4 :

Pour tenir bon, Noir joue 2, mais, dans le semeai, Noir perd.



## La Partie entre Lee et Kato (2e ronde de la Coupe Fujitsu, 1994) commentée par Liang Zae Ho, 8e Dan Pro Coréen

— adapté de Baduk par Me Lim —

*Avant la partie, on a pensé que Lee gagnerait. Ce n'est pas à cause de son prestige, non plus de sa force. Vingt ans après sa domination du monde du go comme "Killer of go", Kato n'est plus au sommet. Cette supposition s'est révélée fausse.*

\*\*\*

Figure (1-154)

Le fuseki chinois n'est pas un favori de Lee ; il aime à jouer 5 (fuseki de Kobayashi). On peut imaginer 16 en A ; alors Noir en 112 (voir Dia. 1)

17 est une place privilégiée pour Noir. Si Blanc jouait 22 en 28, pour prendre l'initiative globale Noir jouerait 23 en 29. Maître Liang dit qu'il vaut mieux jouer 28 en 38. Ensuite, si Blanc joue en 28, après avoir joué 41-43, Noir joue au coin Nord-ouest. 28 est un coup brillant ; si Noir joue 31 en B, Blanc en 31. Si Noir relie 23 et B, Blanc joue en 37. 40 est un bon coup qui vise à couper en C-A.

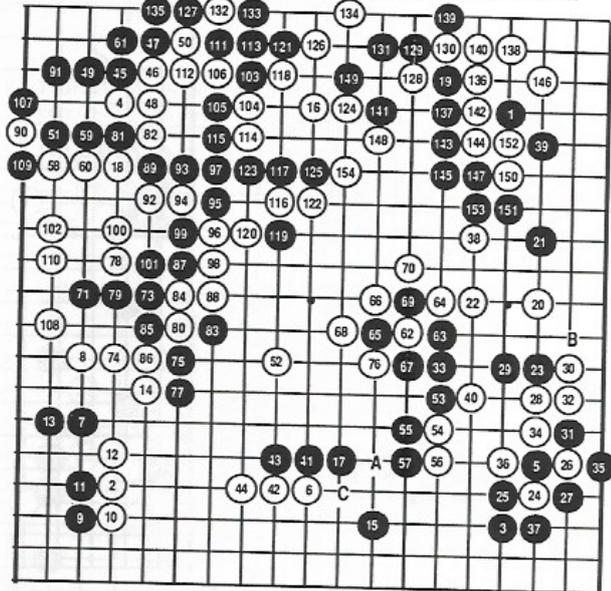
Contre 45, il y a plusieurs réponses (cf. dia. 2, page suivante).

52 est bien estimé. Si Noir ne suit pas la séquence de 53-57, Blanc ose jouer C-A. En jouant des coups 62-70, Blanc bloque Noir qui veut éroder le centre ; il y a un risque de bataille de ko, mais Noir n'a pas de menaces. Pourquoi Noir n'a-t-il pas osé jouer 67 en 68 ? (cf. dia. 3, page suivante).

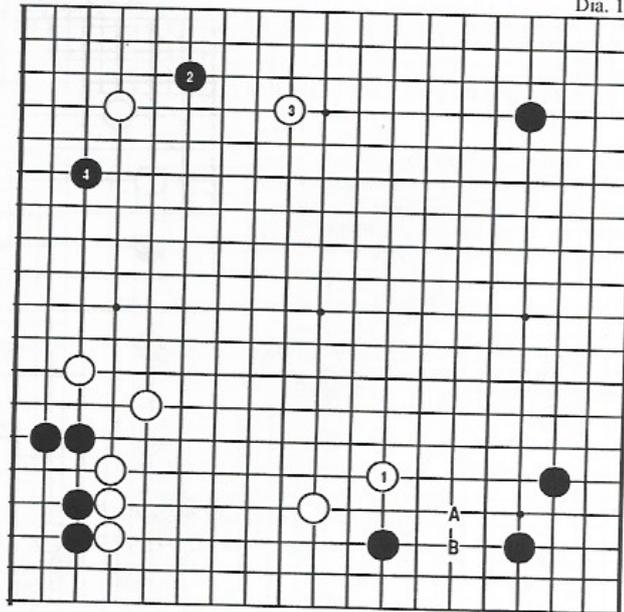
Dia. 1

On envisage jusqu'à 4. Après 1, Noir ne veut pas répondre en A. Non plus Blanc ne veut jouer en B.

Figure (1-154) ; 72 en 62. On a continué jusqu'à 172. Noir abandonne.

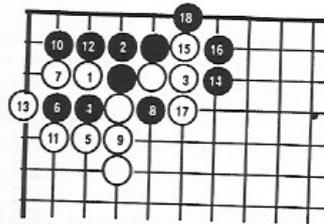


Dia. 1 :



Dia. 2 : c'est une réponse. Maître Liang préfère ce diagramme à la séquence 45-51 (on peut jouer 4 en 7).

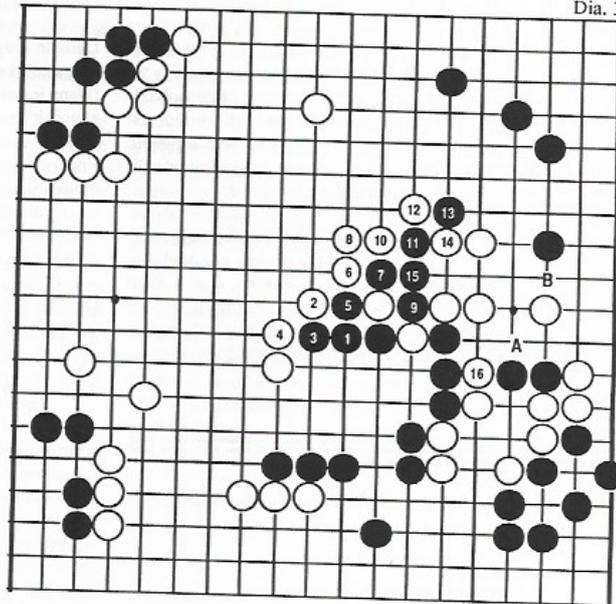
Dia. 2 :



Dia. 3 :  
on prévoit jusqu'à 16. A et B sont miai.

71 est shobute. Blanc supprime la possibilité de bataille de ko (72-76). Si on la laisse, plus tard, elle fera une dynamite. 77 est un coup bête, quasiment losing move. Il faut absolument le jouer en 98, alors B95, N77. 80 est une visée sévère, après quoi, comme un fauve traqué, Lee joue des coups de kamikaze. Est-ce que Lee n'a pas vu le shicho après 80 ? Toujours selon Liang, 143 est le dernier coup de défaite ; il fallait jouer en 148 (chacun doit étudier la suite).

Dia. 3 :



\*\*\*

En voyage dans les pays étrangers, Lee a tendance à mal jouer. Cela explique-t-il le bête 77 ? Selon Otake, formé par son maître génial Cho Hun Hyun, ce garçon est très fort contre le dernier, mais dans le monde du go, il n'y a pas que lui. Sur la scène internationale, il n'a pas encore assez d'expérience.



# Le Go et le Yiking

— Me Lim —

ancien article paru dans Go-Revue Française de Go N° 38, 03/87

Depuis des dizaines de siècles, on parle du rapport plausible entre le Go et le Yiking, sans avoir vraiment prouvé que le Go ait été l'instrument du Yiking ou provienne de celui-ci.

Sans aucun doute, on trouve plusieurs similitudes philosophiques entre les deux, dans la mesure où un élément culturel est un reflet de l'ensemble de la culture auquel il appartient.

En tant qu'ancienne philosophie chinoise des mutations du monde, le Yiking met bien en évidence l'attitude philosophico-éthique des individus et des sociétés dans un monde en changement perpétuel ; de même, comme un art de complexité infinie, le Go montre bien l'attitude morale des joueurs de Go et par extension, celle des individus dans la société.

Nous allons voir maintenant les similitudes morphologiques et philosophiques entre le Go et le Yiking. Selon une tradition orale très ancienne, Fu-Hsi (1er père du Yiking, il y a 5300 ans) aurait eu l'idée lumineuse de huit diagrammes (dia 1), qui constituent le démarrage du Yiking, en regardant le "Dragon-cheval" sorti du Fleuve Jaune en portant sur son dos le fameux diagramme (dia 2).

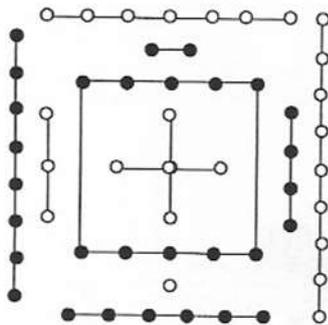
Dia. 1 :



— est Yang, — — est Ying.

Dia. 2 :

diagramme du dos du "dragon-cheval"



Blanc est Yang, noir est Ying.

Nombre de pions blancs :  $1+3+5+7+9=25$  (toujours impair).  
 Nombre de pions noir :  $2+4+6+8+10=30$  (toujours pair).  
 Nombre des éléments du ciel : 25.  
 Nombre des éléments de la terre : 30.

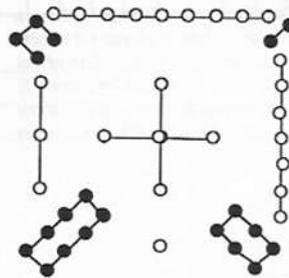
Confucius, qui à la fin de sa vie a étudié le Yiking, a dit: "le phénix ne vient pas. Le Fleuve (Jaune) ne sort plus de diagramme. Je ne peux rien faire." (Analecte de Confucius.) Il semble en effet impossible de vérifier le rapport entre les deux diagrammes. Encore une autre histoire : le diagramme 2 serait l'origine morphologique du Go. Il s'agit là d'une vraie chinoiserie fabuleuse.

Dans le diagramme 2, on ne voit que deux éléments du Go : pions blancs de nombre impair et pions noirs de nombre pair. (Dans les anciennes parties chinoises, blanc jouait le premier et noir le dernier.)

Encore une tradition orale : quand un très ancien et sage monarque du nom d'Yu s'est occupé de dominer le fleuve Lo, une tortue est sortie du fleuve en portant sur son dos un diagramme emblématique (dia 3) dont le rapport avec le Yiking et le Go est toujours aussi impossible à vérifier.

Dia. 3 :

Écriture de Lo  
 Diagramme du "dos de tortue spirituel"



soit, en comptant les pions noirs et blancs :

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Reconnaissez-vous le carré magique ?

Finalement, il vaut mieux comparer Go et Yiking au niveau philo-éthique. Dans le Yiking, il n'y a qu'un hexagramme sur la guerre (au total, le Yiking compte 64 hexagrammes développés à partir des 8 trigrammes du dia 1).



"Diriger une guerre doit être correct ; ceci est un travail pour un homme de morale."

Comment interpréter cette phrase ? Qu'est-ce que la guerre pour le Yiking ? La réponse est contenue dans la préface du Yiking : "au début il y a le ciel et la terre. Entre les deux, beaucoup d'êtres naissent et grandissent partout. Les êtres nouveaux-nés sont petits et naïfs ; il faut les nourrir. Pour la nourriture, on se dispute ; ceci est le procès (la guerre). Dans le procès, il y a une masse ; il faut la diriger bien. d'autre part, dans le peuple, il y a la fraternité ; par la on peut faire des économies". "La guerre est en elle-même malsaine. L'esprit de la guerre est d'éliminer le mal pour le peuple avec une force brutale, comme on guérit un malade avec un remède fort." L'esprit du Yiking est opposé au but du Go : conquérir du territoire.

En ce sens, le Go est, à la limite, une philosophie hitlérienne.

D'ailleurs, le Yiking détaille bien sa philosophie sur la morale d'une armée : "tous les soldats d'une armée doivent être inspirés de l'idéologie de la guerre et imprégnés de la discipline militaire ; sinon, même si on gagne plusieurs combats, on s'inquiète de l'issue d'une guerre."

Le Go est un art de l'harmonie globale ; à chaque pion travaillant bien correspond un soldat bien discipliné. "Perdre beaucoup de soldats est un désastre." Bien entendu, dans une partie de Go, la mort d'un grand groupe de pions est une catastrophe. "Combattre n'est pas toujours bon ; il faut savoir se retirer de temps en temps." Dans le Go, il faut bien voir quand et où il faut déclencher un combat et il faut l'arrêter.

Dans l'ensemble, beaucoup de phrases du Yiking illustrent bien les similitudes entre le Go et le Yiking. La préface de Hsien Hsien Chi King (le plus connu des classiques chinois du Go) dit : "Soyez vigilants, joueurs de Go, des choses imprévisibles ; l'être et le néant se produisent en même temps, le lointain et le proche viennent ensemble, le fort et le faible se forment à la fois, les gains et les pertes sont les deux facettes d'une même chose. Ainsi un bon joueur est attentif même dans une partie qui lui est favorable ; il ne s'enorgueillit pas de sa bonne partie. Quand on est content de soi, on sera en danger ; quand on est orgueilleux, on périra". Une phrase du Yiking : "un homme de morale, même en temps de paix, ne manque de pressentir un danger éventuel ; il reste prudent, il n'est pas peureux mais craint qu'un péril ne survienne." C'est un bon conseil pour les joueurs de Go ainsi que pour les politiciens. Un grand château s'effondre à cause d'un petit trou fait par des fourmis (Kafka).



L'hexagramme de six Yang est le signe d'un gros bonnet ; s'il manque de sens global, il aura des regrets, comme "un dragon monté sur le sommet", phrase comédienne. L'interprétation de Confucius est la suivante : un homme monté au sommet du pouvoir doit baisser sa tête, sinon il perd le contact avec le peuple. Alors, même ses vassaux fidèles ne peuvent l'aider ; il n'aura rien à faire. Chaque joueur de Go interprétera à sa manière et selon sa force la phrase de Confucius.

Voici une interprétation possible : prendre des contacts avec le peuple correspond au sens global du Go. Monter et avancer sans interruption correspond à l'attaque (ambition) sans souplesse ; quand l'attaque s'arrête, une guerre ou une partie est finie.



L'hexagramme de six Ying signifie la douceur, l'obéissance, l'amour maternel ou encore la terre qui élève tous les êtres. "Quand elle a conscience de diriger le peuple, elle voit mal et elle s'égare ; par contre si elle suit les autres, elle les aide. (Comme le Jao : l'esprit de la vallée est immortel. Ceci s'appelle la profondeur femelle.) Elle a une grande vertu... Une goutte d'eau (Ying) est faible et fragile. A la fin de l'automne, la vapeur devient givre. En hiver, l'eau devient glace dure. (Comparé à son roi un citoyen est faible, mais une grande foule de paysans coincés dans la misère détruisent un régime politique inadapté de même qu'une tempête en mer coule les bateaux qui naviguent triomphants ; une douceur poussée aux extrémités devient une force terrible.)" Interprétation pour le Go : souvent un coup souple domine un autre rigide. (Devant une femme simple et faible, un homme fort devient faible.) En général un bon coup global n'a pas l'air brillant, il a l'air simple et doux. Si on tient absolument à gagner, souvent on perd. Si on joue des coups tranquilles et normaux, sans essayer de gagner, on arrive à jouer une bonne partie. Shusaku, ancien grand théoricien du Go. Jouait avec noir de bons coups naturels, comme l'eau coule de haut en bas.

Il y a encore d'autres similitudes floues, peu claires ; chacun peut les interpréter à sa manière.

\*\*\*

碁

# Une partie de la 3e Ronde de la Coupe Tong Yang 1994

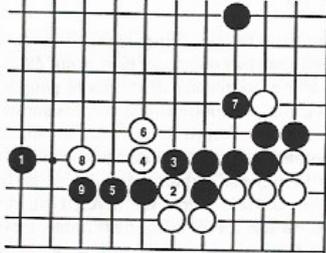
— Me Lim, d'après Baduk —

Blanc : Ma Xia Chun vs Noir : Liu Chang Hyuk

Figure (1-151)

Sur l'ordre des coups jusqu'à 22, il y a beaucoup de choses très délicates à examiner. 23 a deux buts : hiraki et protection de la faiblesse en A (voir dia. 1 ci-dessous)

Dia. 1 : dans ces conditions, 1 est bien placé.

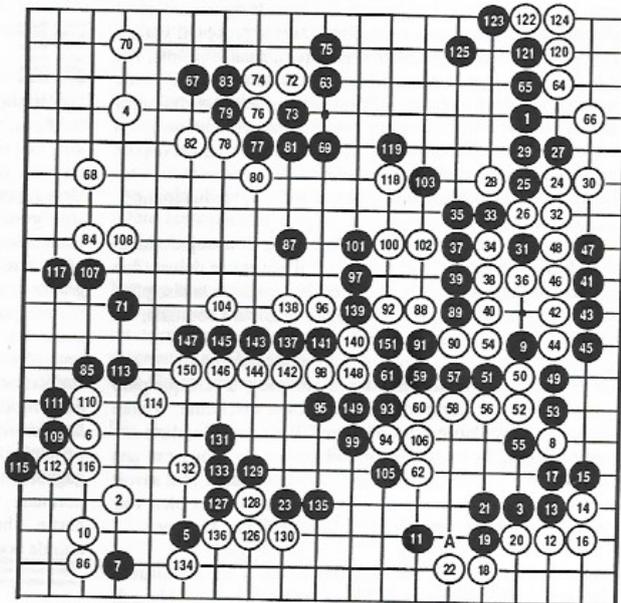


30 est une erreur (voir dia. 2). 32 est une grosse erreur : loosing move (voir dia. 3).  
Si Blanc joue 40 en 54, alors Noir en 40. 41 est sévère. 46 et 48 sont obligatoires. Blanc ne veut pas jouer 42 en 46, N43 et B47 ; c'est une humiliation. Ainsi, on a joué d'un trait jusqu'à 62.  
Liu a regretté de n'avoir pas joué 71 en 82. 79 n'est pas bon ; il fallait jouer en 80. 86 est le dernier coup de défaite ; il faut jouer en 132. Après 87, Blanc n'a plus aucune chance.

Coupe Tong Yang, le 21/03/94

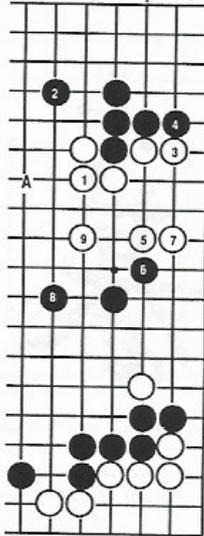
Figure (1-151)

On a continué jusqu'à 179 ; Noir gagne de 6,5 pts.



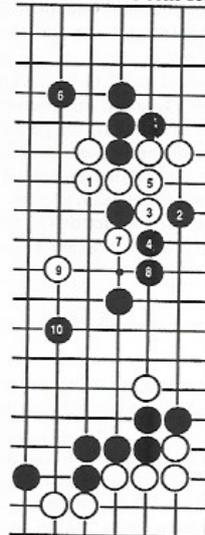
Dia. 2 :

Maître Liu montre ce dia. ; il est possible de jouer 1 en A.



Dia. 3 :

Blanc aurait dû suivre cette séquence.



## Demi-Finale de la Coupe Tong Yang

— Me Lim, d'après Go Weekly —

Yoda a une force assez énigmatique vis-à-vis de la plupart des joueurs sino-coréens. 9e Dan Pro japonais, il n'est même pas encore challenger d'aucun titre professionnel, mais il bat très souvent les meilleurs pros sino-coréens; il s'appelle "tueur de joueurs étrangers". Il a battu (en blitz) Lee Chang Ho dix parties (that is a jinx for the Korean boy) et beaucoup de Chinois top-class dans la rencontre sino-japonaise.

Yoda et Liu (Champion de la Coupe Fujitsu 93) sont tous deux âgés de 28 ans.

Tout le monde disait que les trois parties entre eux seraient passionnantes, mais Liu a bêtement perdu deux parties consécutives. Voici la deuxième.



Blanc : Yoda

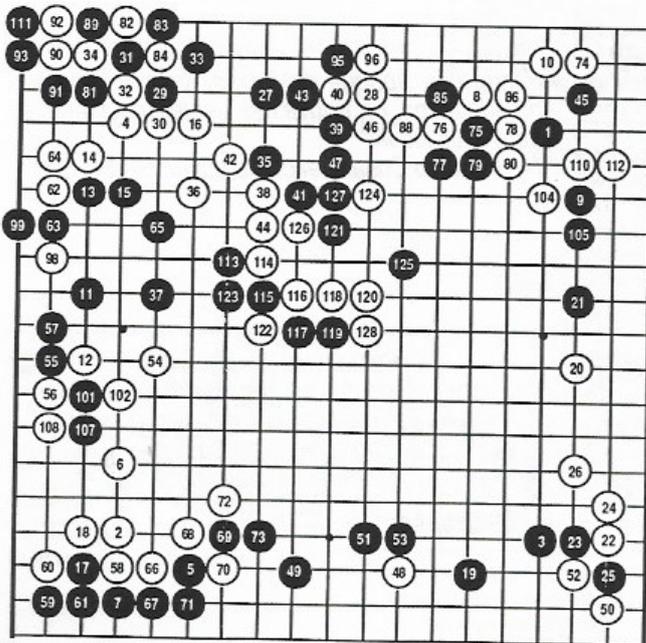
vs

Noir : Liu Chang Hyuk,

le 20/04/94



Figure (1-128) :



87 en 31, 94 en 82, 97, 100, 103, 106, 109 : ko.

Le délire de Liu commence par 75.  
81 est le paroxysme de sa démente.

Le commentateur ne parle plus sur la suite.  
Finalement, après 188, Liu abandonne.

\*\*\*

En Finale,  
Yoda affrontera,  
au cours de cinq parties consécutives,  
Maître Cho Hun Hyun,  
qui a gagné deux parties consécutives  
contre Nie Wei Ping.

# La notion de JOSEKI ( 定勢 ) et de FUSEKI ( 佈石 ) et le TAO (La voie 道) sans nom

— Me Lim, N&B N°1 d'octobre 91 —

*Le sage n'a pas de notion de morale de même que le Meijin n'a pas de notion de joseki*

*"La voie qui doit être la voie n'est pas la voie constante", Chapitre 1 du Tao Teh King, Lao Tseu*

Qu'est-ce que le joseki ? Littéralement, cela veut dire "la forme décidée", proprement dit, une série de coups locaux classiquement confirmés. Une bonne connaissance des joseki assure une force théorique certes, mais il faut s'en méfier parce que le joseki accompli n'est qu'une petite partie d'un iceberg. Il est impossible de faire l'inventaire total des joseki; les joseki à la mode, les joseki démodés, les joseki d'antan périmés en raison d'une nouvelle vision, encore une infinité de joseki "à explorer".... Le fait important sur le joseki, c'est que les grands maîtres n'ont pas joué un joseki, mais ils ont joué une partie entière.

Quant à l'ouverture d'une partie de Weichi, elle est composée du fuseki et du joseki: la disposition globale et stratégique, et la série de coups locaux. Bien entendu, la première domine la dernière de même que la structure d'une société conditionne les mœurs et la morale de ses habitants. Par là, la notion de la morale doit être large et souple; il en est de même sur la notion de joseki. Dans le milieu des forts joueurs, on dit: "après avoir appris les joseki, il vaut mieux les oublier". Cela veut dire qu'il ne faut pas s'enticher d'une idée figée.

Souvent, les faibles amateurs se plaignent: "Mon adversaire ne connaît pas les joseki et j'ai perdu". Comment l'interprète-on ? Il y a deux cas; soit on ne sait pas sanctionner les mauvais coups adverses, c'est-à-dire, on ne connaît pas "l'envers du joseki"; soit on a une idée invalide du joseki.

En ce sens, le Grand Maître Go Sei Gen a dit: si on pense qu'il est mauvais de jouer ce qui n'est pas joseki, c'est une pensée erronée. En d'autres termes, si on pense que "ceci" est joseki et "cela" n'est pas joseki, ce n'est pas l'esprit fondamental de joseki. Tchangtseu (1) a dit: "Si on perd la notion entre "ceci" et "cela", on arrive au pivot du Tao. (Tao Shu 道樞 (2)). Alors on se met au centre du cercle et on s'y prend bien à l'infini de possibilités... (chap. 3, partie 11, Tchangtseu). Ainsi, "Sans désir (3), on voit les merveilles." (chap. 1, Tao Teh King). 常無欲以觀其妙

Le jeune Shuei, 19<sup>e</sup> Honinbo, qui a mal joué le juban-go (une série de dix parties consécutives) avec son maître, Shuho, a conçu dix mille fuseki, lors d'un séjour chez son ami intime, coréen, à l'île Ogasahara. A son retour, son maître était mort et il n'a pas eu la chance d'utiliser ses fuseki. Go Sei Gen a dit dans son "Essai de dix mille fuseki": "Même dans le monde du Weichi, faisant le vide en soi il faut se mettre toujours avec d'autres visions dans le nouveau monde". Chacun a son caractère et son style qui y correspond. Avec un seul style, on ne peut pas fabriquer dix mille fuseki. Pour faire cela, il faut faire d'autres caractères; seul le sage change de caractère. Wang Pi (4) a dit: "Le sage suprême n'a pas de corps" (聖人無骨體) Probablement non plus de caractère, parce qu'il est omniprésent. C'est pour ça qu'il arrive partout comme la lune dans le ciel sans barrière.

Notes :

- (1) Philosophe chinois 4 siècles avant J.C.
- (2) Le mot correspond au "point de départ du Tao" ( 道系 ) Tao Ji, chap. 14 Tao Teh King)
- (3) Le mot correspond à "Anatta" le non-soi du Bouddha.
- (4) Le père néo-taoïste, 3<sup>e</sup> siècle.

\*\*\*

*Shuko dit aux jeunes professionnels:  
"il faut jouer ta propre partie; il ne faut pas singer  
le style des autres".*

\*\*\*

*"Dans une époque de l'essor vers le nouveau  
monde de go, on trouve des génies inventeurs de  
nouveaux joseki"  
(4<sup>e</sup> Honinbo Dosaku et grand maître Go Sei Gen)*

*Sur la terre (le go ban),  
il n'y a pas de voie (de joseki) a priori.  
A mesure qu'augmente  
le nombre de passagers  
se forme naturellement  
une voie (un joseki)*

## L'exploit de M. Liu Shao Kwang, N° 3 chinois

— Me Lim —

*L'an dernier, le Japon a remporté la victoire au cours de la rencontre sino-japonaise, Yoda battant tous les joueurs forts chinois. D'ailleurs, sur la scène internationale du go, le prestige de la Chine est terni : tous les résultats obtenus depuis des années dans les quatre grands championnats du Monde sont nuls. Tous les journaux chinois critiquent sévèrement l'organisation inefficace de weichi. Cette année, l'équipe jouera avec un esprit d'harakiri pour se laver d'une accusation nationale.*

### Blanc : Yoda vs Noir : Liu Shao Kwang, le 29/04/94

Après avoir battu deux Japonais, Yamada et Komatsu, Liu Shao Kwang rencontre Yoda, "ennemi juré", afin de satisfaire "une haine invétérée".

Figure (1-169), commentée par Liu.  
25 serait légèrement démesuré. Si Blanc joue 26 en 33, Noir en A. Il est possible de jouer 38 en 47. Alors, on ne peut pas prévoir l'issue du combat. Il fallait jouer 41 en B, alors B42, N49. Après sabaki en 44, Blanc connecte en 48. Au début de la partie, Blanc a bien joué.

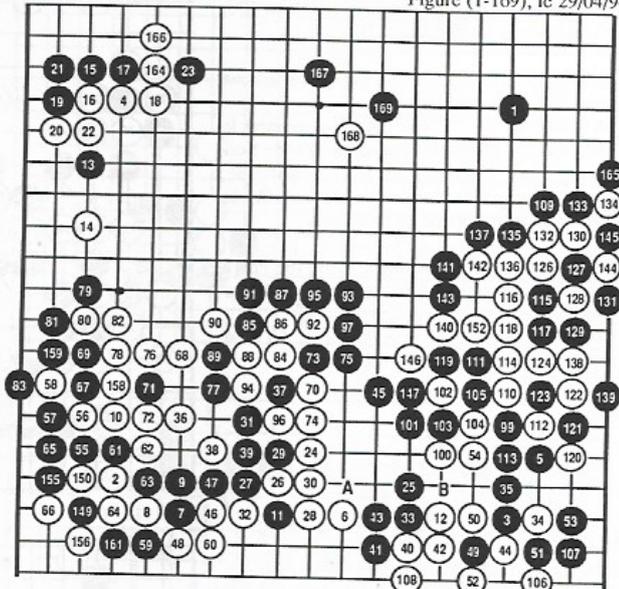
58 est un coup catastrophique (cf. dia. 1).

Sans doute, M. Yoda a-t-il rêvé à 65 en C(155) (cf. dia. 2).

66 est indispensable.  
77 est mauvais, mais ce n'est pas grave.  
84 est shobute. En abandonnant le Noir, Liu fait un grand essorage en sente (85-97).

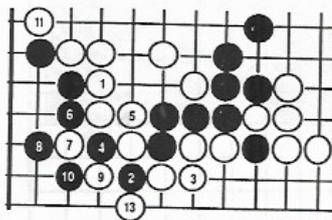
Après 101, il n'y a plus aucune subtilité. Blanc abandonne.

Figure (1-169), le 29/04/94



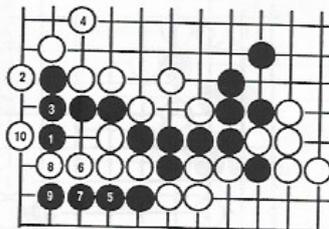
98 en 37 ; 125 en 112 ; 148, 151 : ko ; 153 en 102 ;  
154, 157, 160 : ko ; 162 en 149 ; 163 : ko.  
Blanc abandonne

Dia. 1 : (12 en 4)



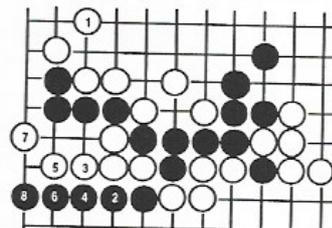
C'est la séquence correcte après 57.

Dia. 2 :



La séquence jusqu'à 10 est idéale pour Blanc. Mais si on joue 1 en 3, cela change tout (cf. dia. 3).

Dia. 3 :



Après la descente en 8, Blanc est foutu.

Blanc : Liu Shao Kwang vs Noir : Komatsu, le 27/04/94

Deux jours auparavant, le 27 avril, au cours de la réception de l'équipe japonaise à Canton, M. Nie Wei Ping a déclaré : "la victoire est prévue à Canton". Le jour même, Liu Shao Kwang commençait en affrontant Komatsu.

Figure (1-180) :  
En regardant 27, Yoda a dit : "ça va".  
33 est un coup imprudent ; 34 est un coup de boutoir (cf. dia. 1).

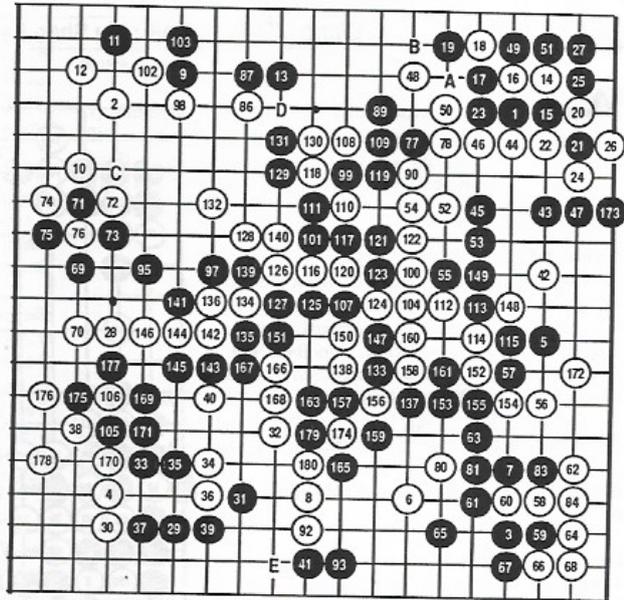
Komatsu a hésité à jouer 43 (il avoue qu'il ne sait pas quoi jouer). 49 est une petite erreur : il faut jouer en A. Il vaut mieux jouer 55 en 100. 65 est un coup lâche (cf. dia. 2).

Si Blanc joue en C, N72 ; à peu près c'est une forme de sabaki pour Noir.

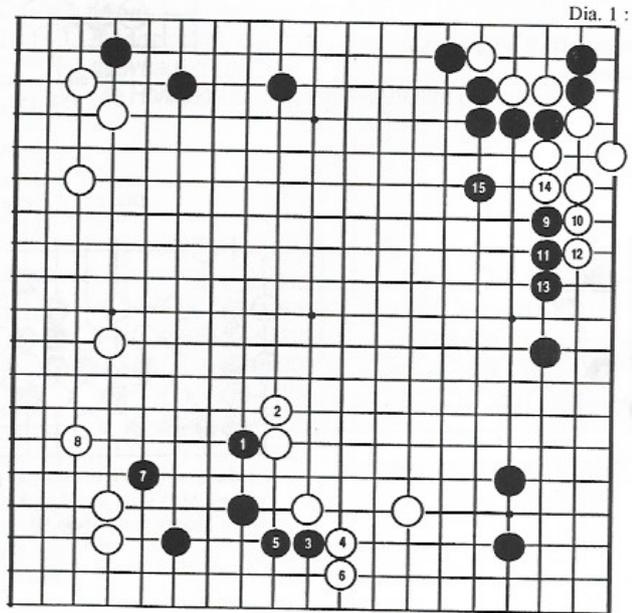
En jouant 87 en D, Noir aurait dû menacer le groupe blanc. 93 est le coup de la défaite ; Noir devrait jouer 93 en E. Si Noir l'avait joué, Blanc n'aurait pas de menace de ko. Après 96, manifestement Blanc est en avance.

Liu montre sa force diabolique : 8-10-16 ; cela a surpris tout le monde. A ce stade, byoyomi pour les deux. A ! Il bordello dolore hostello. Contre 37, 38 est une bonne réfutation. 65 n'est pas bon : il faut jouer en 74 (cf. dia. 3).

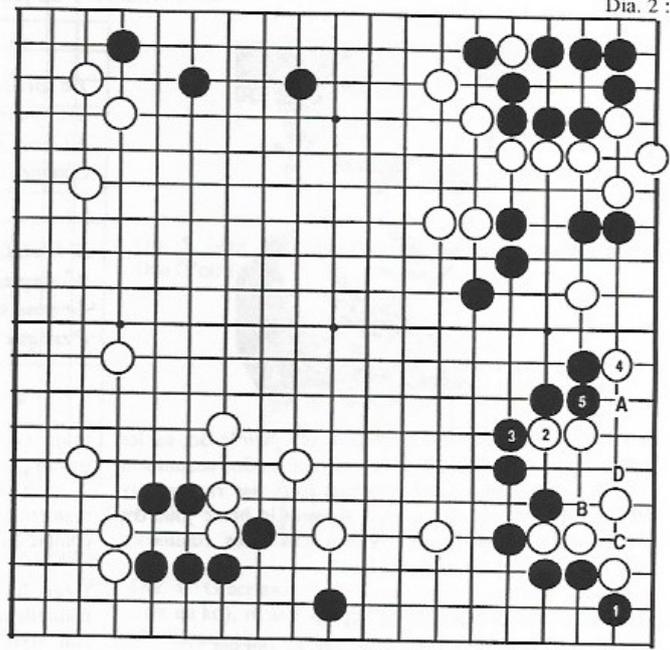
Figure (1-180) : 79, 82, 85, 88, 91, 94 : ko ;  
96 en 71 ; 162 en 156 ; 164 en 133. Noir abandonne.



Dia. 1 :  
La séquence 1-15 est raisonnable.

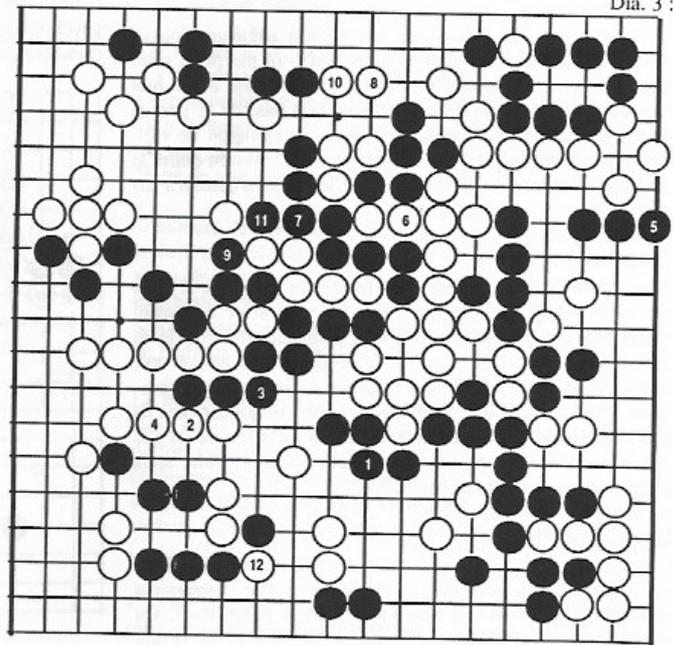


Dia. 2 :  
 Il faut bloquer absolument en 1. L'angle vide 5 est un bon coup. Si Blanc joue en A, Noir B, BC, ND.

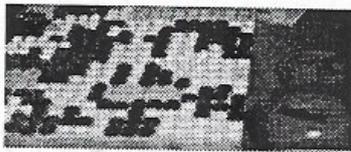


Dia. 2 :

Dia. 3 :  
 C'est furikawari (échange) mais, après 12, Noir ne peut pas gagner.



Dia. 3 :



## Le go et les vices sociaux

— Me Lim, N&B N°1 de juillet 91 —



*La sottise, l'erreur, le péché, la lésine,  
Occupent nos esprits et travaillent nos corps,  
Et nous alimentons nos aimables remords,  
Comme les mendiants nourrissent leur vermine*

(...)

*Si le viol, le poison, le poignard, l'incendie,  
N'ont pas encore brodé de leurs plaisants dessins  
Le canevas banal de nos piteux destins,  
C'est que notre âme, hélas! n'est pas assez hardie.*

*Les Fleurs du Mal*

Ce poème de Baudelaire est très significatif pour le Go, car les vices sociaux se reflètent dans l'agressivité du Go, notamment dans le comportement des amateurs forts par rapport aux faibles. Dans le monde amateur, souvent le blanc joue des coups abusifs. Grosso modo, il y en a deux sortes, comme les deux maux sociaux : le viol et la fraude.

### Le coup-viol proprement dit

Il y en a deux types : "viol en collusion" et "viol pur".

#### "Viol en collusion"

Il y a une trentaine d'année, au Japon, on a arrêté un violeur. Au procès, il a plaidé que si sa victime n'avait pas pissé juste devant lui, il ne l'aurait pas violée. Sa victime a été mal élevée. Dans le Go, c'est pareil. Il ne faut pas, de la part de noir, inciter le blanc qui inhibe à peine l'impulsion de viol. Dans ce cas-là, la force du violeur se situe environ entre 3e Dan faible et 2e Dan (hyène-loup) : cette bande de bêtes n'a pas de prestige.

#### "Viol Pur"

C'est là une caractéristique de la bande 1er Dan, 1er Kyu et 2e Kyu (ours, blaireau, et sconse). Ils sont carrément méchants, jamais contents. Ils sont démangés par l'envie de violer les faibles sur le goban à découvert, de même que, semble-t-il, dans le train même en pleine journée. (Connaissez-vous S.O.S. Viol : 05.05.95.95). Souvent, un joueur-ours ne sait même pas s'il a violé "sa favorite" : il l'a "caressée" et elle est morte. Moralement, il ne se sent pas coupable, mais physiquement, il en serait condamné.

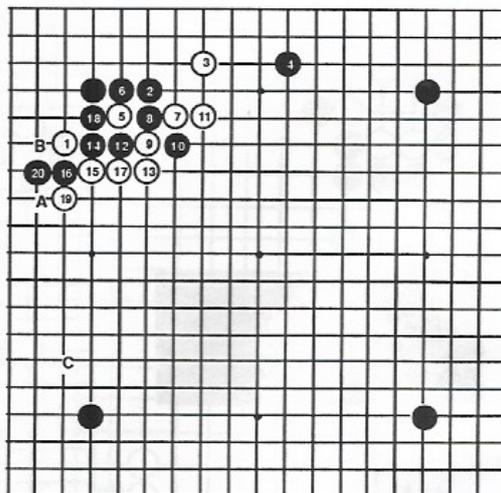
### Le coup-fraude

C'est une technique de haut niveau : "La fraude considérée comme une des sciences pures" comme "de l'assassinat considéré comme un des beaux arts" (Edgar Allan Poe). Un aigrefin dévoilé ne l'est plus ; pour se mettre à l'abri, il doit trouver le caractère et l'intelligence de sa victime. En ce sens, un super escroc a une clairvoyance sur les caractères humains aussi lucide que celle d'un grand sage asiatique.

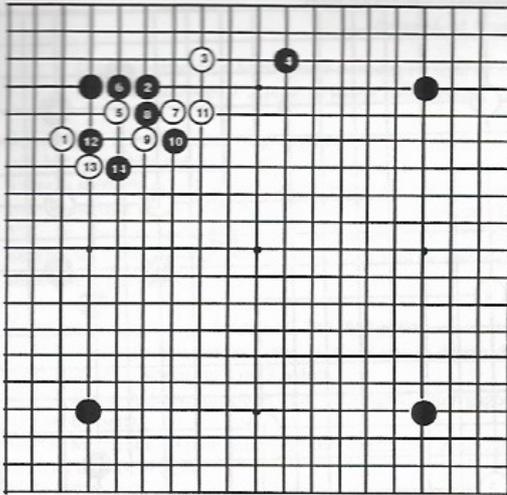
Ensuite, pour couillonner les pauvres têtes, il va trouver leurs préférences afin de leur jeter des appâts, ni trop ni trop peu,

toujours selon leur niveau d'intelligence. Enfin, après un travail grossier d'entourloupette, pour ne pas se faire dénoncer — c'est là le plus difficile — il doit liquider les affaires d'une manière tellement naturelle que sa victime ne se rende pas compte qu'elle a été dupée, sinon il sera déferé en justice.

Dans le go, chaque grade a une portée de vision et naturellement un réflexe qui y correspond. De plus, chacun a son style : trouillard ou audacieux, fuyard ou résistant, gourmand ou modeste. Pour empiéger, il vaut mieux jouer les coups qui touchent les faiblesses, soit techniques, soit psychologiques de tel ou tel grade, toujours compte tenu du caractère du joueur-gibier. Voici un exemple :

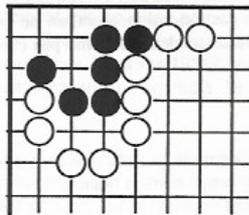


Dia. 1 : C'est une partie à 4 pierres de handicap. La série 5-7-9 est un Hamete (souricière) pour 3e kyu-1er kyu (belette-blaireau). 12 est catastrophique pour noir, il représente bien le réflexe des joueurs-paysans. La séquence jusqu'à 20 est bien ce dont rêve le blanc-escroc. Après 20, blanc en A, noir en B, et blanc en C. Comment sanctionner ? (Voir Dia. 2).

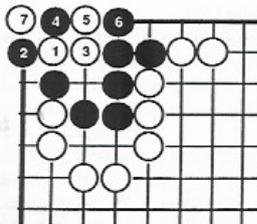


Dia. 2. Après 12-14 (Tsuke-Hane), blanc n'a pas de bon coup. Cette fois-ci, c'est catastrophique pour blanc. Si blanc avait la conviction absolue que noir ne manquera pas de jouer 12 en Dia. 1, il pourrait suivre la séquence 5-7-9.

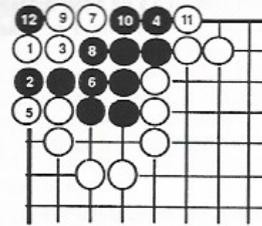
Encore un autre exemple moins téméraire (Dia. 3).



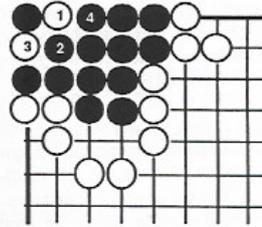
Dia. 3. A blanc de jouer. Localement, c'est un Tsumego. Situé dans une partie réelle à handicap, psychologiquement, c'est délicat, plus qu'un Tsumego. Théoriquement, c'est un ko (Dia. 4), mais en sous-estimant noir, blanc oserait jouer 1 (Dia. 5).



Dia. 4



Dia. 5. Noir qui jouerait correctement toute la série serait 3e Dan (Voir Dia. 6)



Dia. 6. Grâce aux deux libertés extérieures (s'il y en a une, c'est un ko), il ne s'agit pas de ko : c'est l'écrasement de deux pierres, argotiquement "prise de couilles". Dans ces conditions, blanc perd 17 points, car la vie ou la mort de noir par ko équivaut à 34 points.

On tentera de tricher ou de "matraquer" les faibles, mais si on n'y arrive pas, on sera échaudé. Deuxièmement, pour blanc il reste le problème de la prise de conscience. En ces deux sens là, on interprète l'ancienne tradition orale : Yao, sage monarque chinois, a inventé le Weichi pour donner implicitement une leçon de morale à son fils brutal et borné, Tang Tchou.

D'ailleurs, la philosophie technique du go se résume comme a tranché court Honinbo Jowa : "il n'y a pas d'adversaire et il n'y a pas de pierre". La première partie de la devise est une autre expression de Descartes (l'alter ego est mon partenaire), la seconde partie veut dire : "Un coup de go n'est qu'une variante de l'infinité des possibilités".

La malice n'est pas seulement une tentation des joueurs forts, mais aussi, moins souvent, des faibles. En ce qui concerne la petite astuce ou bien plutôt l'illusion du débutant, elle correspond à la délinquance de voleurs de bicyclettes. Ils s'agitent furtivement pour prendre quelques morceaux en cachette. Quand leur projet puéril est déjoué, ils crient "Ah! il l'a vu ! Il l'a vu !".

D'autre part, au fond des vices sociaux, il y a, certes, une infrastructure colossale : jalousie et gourmandise. Elles sont jumelles. Le mauvais politicien pense que le territoire de son pays est moins grand que celui d'un autre pays. Pour prendre le territoire convoité, il défie le droit international, enfin, il déclenche la guerre.

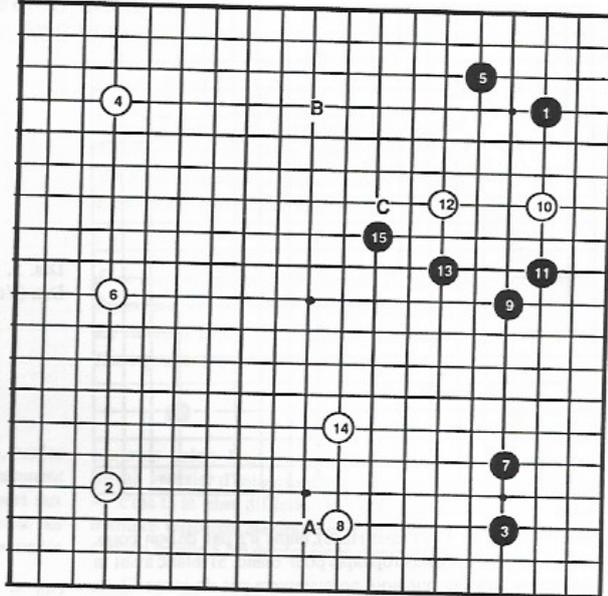
Un ancien premier ministre chinois (Guang Zhong, 7e siècle avant JC) a dit à son roi sage qui lui demandait s'il y a une limite à la richesse : "Elle n'a pas de limite comme la mer (puisque la gourmandise effusque la vision globale), on tente de ramasser énergiquement de la richesse sans rien voir de ce qui se passe dans le monde, et enfin on finit par une vie tragique. C'est la limite de la richesse".

Drôlement, dans le go, le territoire adverse nous paraît plus grand que le nôtre, même si la partie est à notre avantage. C'est pour cela qu'on s'impatiente de jouer des coups démesurés. Étant donné que le but du go est de conquérir plus de territoire que l'adversaire, tandis que dans la société la concurrence de la richesse n'est pas obligatoire, on a tendance à devenir plus jaloux et plus gourmand dans le go que dans la société.

Dans cet état des choses, ce qui importe, c'est le jugement global : le point essentiel du go, qui est très difficile à voir, même pour les meilleurs professionnels, a fortiori pour les amateurs. De plus, souvent la maladie d'un joueur se propage chez un autre. Ainsi commence le délire : quelle partie (siècle) terrible- horrible, guidé(e) par les aveugles! Le go est comparé à une littérature de la folie comme celle de Shakespeare ou de Dostoïevski.

Voici un exemple de la jalousie et de la gourmandise (Dia. 7)

Dia. 7 :



Dia. 7. C'est une partie entre deux joueurs 1er Dan amateur. 8 est un peu gonflé de gourmandise : il devrait être en A en raison de la position haute de 7. 10 est un mauvais coup piqué de jalousie : il devrait être en B. 14 est une fanfaronnade bravache : il devrait être en C. Après 15, la partie est déjà finie académiquement. Mais gastronomiquement, on ne sait jamais. Sans doute les deux "blaireaux" ne se rendent-ils même pas compte de qui a de l'avance.

Dans la société, le coupable se rend compte qu'il a fait des bêtises, mais dans le go, souvent il ne s'en rend pas compte. C'est pour cela qu'après une partie, on critique tous les coups noirs et blancs.

Il me reste à parler d'une chose encore : la lésine. Pour ramasser le gros bénéfice, un entrepreneur sait bien dépenser du pognon : le principe du "take and give". Un petit épicier s'en tient à son piètre magot. De même, étant radins, les joueurs médiocres (7e - 10e Kyu) ont du mal d'abandonner même une pierre. Plus ils essaient de sauver toutes leurs pierres, plus leurs groupes s'alourdissent. On n'ignore pas que dans le naufrage, on jette du lest pour tirer son épingle du jeu.

Maître LIM

Il n'y a pas d'adversaire,  
Il n'y a pas de coup.

局前無人  
盤上無石

Honinbo JOWA

本因坊丈和

## Micro-Go infime de Cho Chi Kun

— Adapté et traduit par maître Lim —

*Dans Go-Weekly, Cho a montré une longue série de 28 numéros-articles consécutifs, en développant notamment le micro-go 5\*5 pour sa valeur pédagogique avec les débutants. (Le 3\*3 et le 4\*4 sont trop petits).*

Sur le 5\*5, les débutants comprendront bien la règle de Go, son but, son début et sa fin. De toute façon, il vaut mieux éviter la méthode stupide de l'initiation au Go sur 19\*19. C'est bien dommage qu'on ait tendance à mépriser et à détester le 5\*5. Je vous assure qu'au niveau pédagogique, le 5\*5 est nettement meilleur que le 19\*19, car les débutant ne voit rien sur le grand go-ban.

A propos, je voudrais parler de 6\*6, 7\*7, 8\*8 et 9\*9.

- 1) 6\*6 : Puisque 6\*6 est pair-pair, il n'y a pas là-dessus de point vital : noir gagne de 2 ou 3 points.
- 2) 7\*7 : Il y a là-dessus un point vital (le tengen). Noir gagne de 7 ou 8 points.
- 3) 8\*8 : Même si c'est pair-pair, le go-ban élargi, noir gagnerait toujours de 7 ou 8 points.
- 4) Sur 9\*9 : il est presque impossible d'épuiser toutes les possibilités. L'avantage de noir est à peu près 5 points. Il est curieux qu'à partir de 9\*9, 13\*13, 15\*15, 17\*17, jusqu'à 19\*19, l'avantage de noir reste presque toujours de 5 points.

Ces jours-ci, dans la classes de débutants, on commence par 9\*9, puis radicalement on se place sur 19\*19. Je ne pense pas que ce soit une bonne méthode. Je conseil aux joueurs en kyu de jouer assez longtemps sur 9\*9. Pourquoi ? On y fait des progrès vite, parce que sur 9\*9, il est facile de compter les points, deuxièmement, l'issue d'une partie s'accuse vite après un combat, et dernièrement, on s'y approprie le tesuji et le point vital. Il vaut mieux jouer sur 19\*19 dès qu'on atteint 1er Dan. (le 1er Dan japonais correspond à 3e kyu ou 4e kyu parisien).

Avant de s'occuper de 5\*5 dans la suite de cette série, nous allons en finir avec 4\*4. Sur 4\*4, il n'y a pas de tengen. Il n'est plus question de jouer sur la première ligne.

- 1) C'est une figure symétrique. Il n'y a que 4 places; 2 pour Noir et 2 pour Blanc.
- 2) Après 1, Blanc a 2 choix. Hane 3 est bon.
- 3) En jouant 2, Noir prend 1. Jouer en A est pareil. Noir gagne de 15 points.
- 4) Blanc joue symétrique. C'est correct pour Blanc.
- 5) Blanc joue toujours symétrique. Noir et blanc font également 4 points : jigo.
- 6) Toujours Blanc fait singerie. C'est jigo-seki.
- 7) C'est une variation de 3 du diagramme précédent. Si Noir joue en A, Blanc en B, cela s'appelle seki à 2 ko, c'est jigo. Dans les diagrammes 4 à 7, Blanc ne joue que symétriquement-singerie (manego). Sinon, il perd.
- 8) 2 n'est pas singerie ; c'est un mauvais coup.
- 9) En jouant hane 3, Noir tue Blanc.
- 10) 1 et 3 sont obligatoires, mais après 4, Blanc est mort.
- 11) Au lieu de la descente, si Noir joue hane 1, Blanc aussi hane 2. Blanc n'a qu'à imiter ce que Noir joue. Jigo-seki.
- 12) Noir joue hane 1 et Blanc aussi hane 2.
- 13) A la suite du diagramme précédent, si Noir joue 1, Blanc 2. A et B sont miai. Cela fait seki à ko double. Blanc peut jouer 2 en A.

14) 1 est très mauvais. 2 est snap-back. Noir est obligé de jouer 3. Après 4, noir est foutu. Si Blanc joue 4 en A, Noir en 4, Blanc en B; ça fait Jigo.

15) Quand Noir a joué 1, en jouant A Blanc fait Jigo, mais Blanc peut jouer hane 2. Après 3, 4 et 5 sont miai.

16) Si dans le diagramme précédent, si Noir joue, Blanc en 2. Que ce passe-t-il?

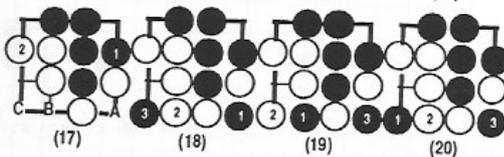
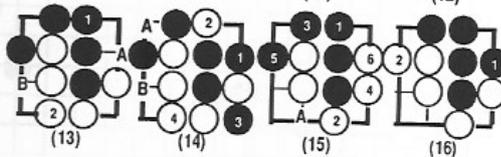
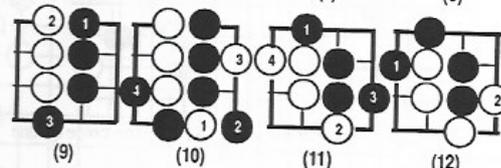
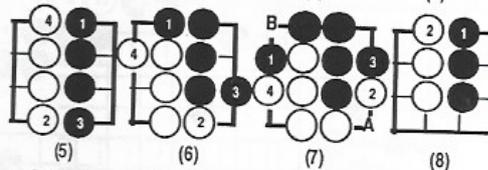
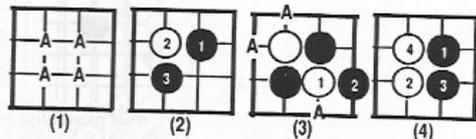
17) Après 2, Noir à 3 choix.

18) Après 2, 3 est obligatoire. Blanc prend ko, Noir passe, Blanc connecte. C'est seki. Parce que 3 est mort, Noir perd d'un point.

19) Noir joue achi kaki. 2 est obligatoire. Noir joue 3. La connexion en 1 est obligée. Noir connecte 3. Chacun a un prisonnier, c'est jigo.

20) En jouant 1, Noir fait jigo, 2 est obligatoire, Noir joue 3 et il connecte.

Sur 3\*3, il y a le point vital : tengen. Si Noir y joue, il gagne de 8 points. Sur 4\*4, il n'y a pas de point vital. si blanc joue symétriquement, ça fait jigo.



# Initiation au Renjou

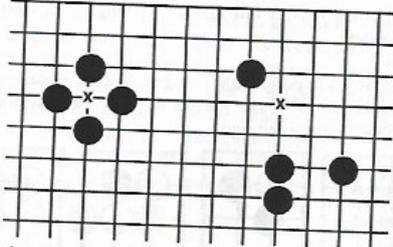
— Me Lim —

Le Renjou est un jeu japonais hautement sophistiqué, ayant comme origine le Gomoku, dont vous connaissez la rubrique régulière dans N&B. Au Gomoku, qui correspond exactement au "morpion européen", le premier qui aligne cinq pions, horizontalement, verticalement ou diagonalement, a gagné. Les Japonais ont démontré que celui qui joue le premier, Noir, peut toujours gagner.

Pour neutraliser l'avantage de Noir, on lui impose plusieurs types de tabou ; il n'y a aucun tabou pour Blanc. De plus, Blanc exploite les tabous noirs. Ainsi est né le renjou, qui se joue sur un damier 15x15.

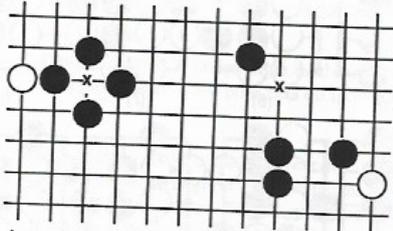
Voici les types de tabou : dia. 1, 3 et 4.

Dia. 1 :



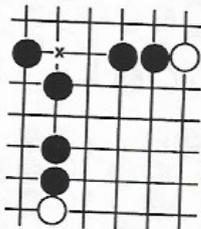
Si Noir joue X, cela fait deux menaces par trois pions alignés ; au Renjou, X est tabou noir.

Dia. 2 :



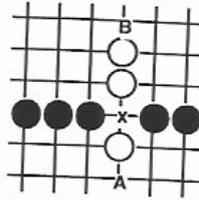
Ici, X n'est pas tabou, car en jouant X, Noir ne crée qu'une seule menace.

Dia. 3 :



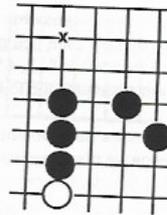
En jouant X, Noir fait deux menaces par quatre pions alignés ; X est tabou noir.

Dia. 4 :



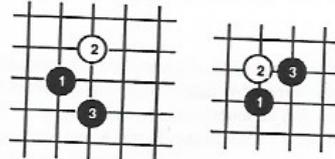
En jouant X, Noir fait six pions alignés ; X est tabou noir. Dans ces conditions, Noir a déjà perdu, parce que Blanc exploite le tabou ; si Noir joue en A, Blanc joue en B ; si Noir en B, Blanc en A.

Dia. 5 :



En jouant X, Noir fait une menace par quatre pions alignés et une autre par trois pions alignés ; cela s'appelle "quatre-trois". C'est le seul moyen de gagner pour Noir.

Dia. 6 :



D'autre part, même avec les règles énoncées ci-dessus, dans ces deux ouvertures 1-3, Noir gagne dans 100% des cas ; Blanc n'a aucune chance. Entre joueurs forts, ces deux ouvertures sont donc supprimées. La maîtrise de ces deux ouvertures est la base théorique du Renjou.

(renseignements auprès de Me Lim)

\*\*\*

Commentaire de fin de soirée :

A LA PLACE DE 16,  
IL FALLAIT JOUER 64

## 2ème et 3ème parties du 49ème Honinbo-Sen, 1994 — Me Lim, d'après Go Weekly —

*Cette année, c'est M. Kataoka (Japon) qui est le challenger de Honinbo Cho pour la conquête du grand titre.  
Vous trouverez l'article de Me Lim sur la première partie, qu'il a gagnée, dans la prochaine Revue Française de Go.*

### Deuxième partie : Blanc : Kataoka vs Noir : Cho Chi Kun

FIGURE (1-113) :

Jusqu'à 21, ils ont joué d'un trait. Avant de jouer 24, Blanc a joué 22. Après une longue réflexion d'une heure et vingt minutes, Cho a joué 25. Après 26, jouer 27 est "timing". 28 a l'air étrange, mais on dit que c'est normal. 29 est quasiment obligatoire, sinon, Blanc joue au san-san. Après 31, 32 est obligatoire. Kataoka n'a pas prévu 33. Si Blanc ne joue pas 34-36, Noir joue 34. Cho a imaginé de jouer 37 en 86 (voir dia.).

Déjà, on commence à jouer sur la deuxième ligne. Il n'y a pas de groupe faible et instable. Dès maintenant, ce sont de petites techniques de yose qui décident de l'issue de la partie. Si Blanc joue 38 en 39, alors Noir en A. 45 est un coup solide.

46 n'est pas bon. Dans le commentaire, on était d'accord qu'il valait mieux jouer 46 en 47. Alors, plus tard, Blanc jouerait en 101. Morphologiquement, 47 est banal, mais le coup 49 aidant, c'est un bon coup. 50 est obligatoire.

Après avoir joué 50, Blanc a senti qu'il était globalement en retard.

Cho a regretté d'avoir joué 57. Il aurait dû le jouer en 58. En jouant la série de 67-77, Noir sépare Blanc en deux. En attaquant Blanc, il domine le centre. La prédominance de Noir se manifeste clairement.

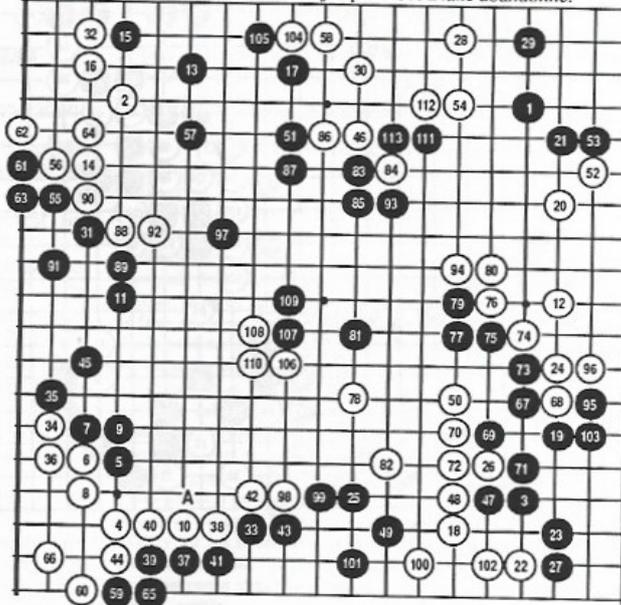
\*\*\*

Dia. :

C'est très romantique. On dirait que c'est le style de Takemiya, mais pas le sien : Cho n'aime pas le dessein vague.

\*\*\*

Figure (1-113) : on a continué jusqu'à 207. Blanc abandonne.



Dia. :

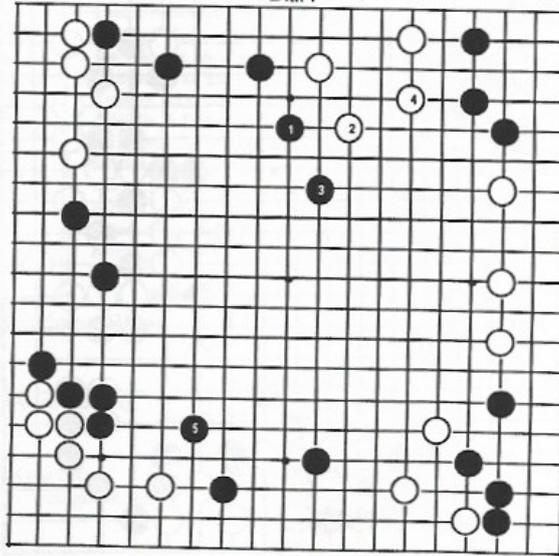


Figure (1-134) : on a continué jusqu'à 258.  
Blanc gagne de 6,5 points.

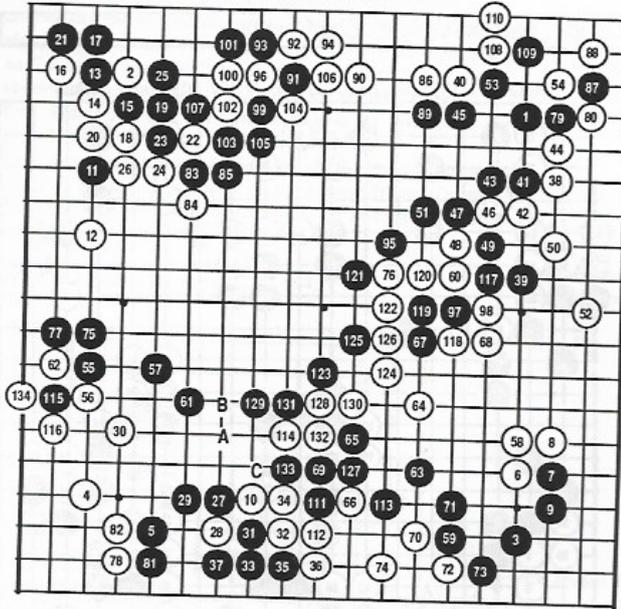


FIGURE (1-134) :

Jusqu'à 37, on a joué deux grands joseki (11-26 et 27-37).

45 est une modification de joseki (en général, on joue 45 en 79). 54 est un point terminal de cette variante. Pour jouer 58 (fujite), Cho a bien réfléchi en monologuant à la cantonade : " je suis idiot, crétin irrémédiable...". C'est ses lieux communs bien connus. Si on réfléchit trop, on s'égaré dans l'essentiel global d'une partie.

Cho a confessé avoir joué 58 avec le plus mauvais "timing", car son souci est le sabaki des quatre pierres blanches sur le bord sud. 60 est un gros point, mais laisse pas mal d'aji.

Blanc aurait dû jouer 62 en 63, parce que la descente noire en 62 n'est pas une menace terrible (après cette descente, Blanc joue 82, Noir 81 et Blanc 78).

Cho, spécialiste de shinogi, avait pensé qu'il n'aurait pas de mal à faire vivre son groupe sur le bord sud.

D'autre part, Kataoka a hésité à lancer une attaque immédiate ; il ne savait pas comment attaquer. Un 9e Dan, commentateur de cette partie, a dit qu'il fallait jouer 75 en 98 (voir diagramme).

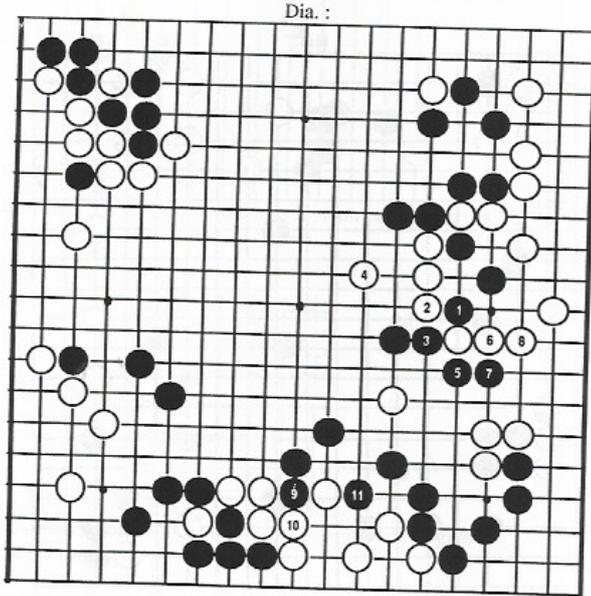
Cho est habile. En flairant ce malaise, il joue 76. Noir a compté sur la coupe de 83, mais Cho a une clairvoyance globale. Il a stabilisé son groupe blanc sur le bord nord.

Une seule espérance pour Noir : attaquer Blanc sur le sud. Puisque Blanc a gagné beaucoup de points au nord et à droite, il abandonne son groupe du bord sud. Finalement, il joue 134 ; c'est "le goal" ! (voyez vous pourquoi ce coup de yose est gros ?)

Kataoka a regretté d'avoir joué 129 ; il a dit qu'il aurait dû jouer 130. Alors BA, N129, BB, NC. C'est meilleur que ce qui s'est passé. Dans ces conditions, la partie est très serrée.

Dia. :

Après 1, la séquence jusqu'à 10 est obligatoire. 11 est point vital. Le Blanc est moribond, mais, on ne sait jamais...



## NOUVELLES DU FRONT — CLUB — FEDE

### Arrache-protocole et Prise de médaille de Rhinocéros

Je remplace au pied levé le mot présidentiel -STOP- Sur proposition de la FFG -STOP- Me Lim enfin récompensé -STOP- pour son activité envers le Go français -STOP- médaille d'or de la Jeunesse et des Sports -STOP- décernée le 23/06/94 par la Ministresse -STOP- "Futile-inutile" dit-il, mais ça fait plaisir quand même... RK.

### STAGE FÉDÉRAL du 20/08/94 au 03/09/94

(extrait de l'annonce de la FFG)

Lieu: LVT - Ile de Berder (24 ha), 56790 Larmor-Baden

• Réservé aux licenciés FFG. / Forme analogue à 93 : qualité de l'accueil, nourriture et Grange. / • NOMBRE DE PLACES limité (environ 100). camping interdit sur l'île. / • ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE sous la direction de Pierre Aroutcheff, aux effectifs semblables à ceux de 1993. /- VISITE DE PROS de la Nihon Ki'in espérée, mais pas sûre. /- CHAMPIONNAT de Rengo (paires mixtes) /- CHAMPIONNAT de France des jeunes (1ère semaine). /- TARIFS (en légère hausse répercutant la hausse du centre). Tarif de base : 3550 F/stage (ou 1800 F/semaine). Réductions jeunes (2850 12-16 ans, 2550 6-12 ans, 2250 1-6 ans, gratuit (sans repas) 0-1 an, cumulable avec la réduc. logt-colo de la 2ème semaine). Qq places seult pour séjour < 1 semaine (310 F/jour). Pas de chambres indiv., nb chambres à 2 très limité (tarif: + 12%, soit 2000 F/semaine).

• Renseignements: Par message à la boîte aux lettres STAGEFFG, sur 3615 TELISE\*GO.

• Inscriptions : Merci de vous inscrire le plus tôt possible, par courrier, avec versement d'arrhes (30% à 50%, ordre FFG CCP 172 382 C Paris), auprès du club de Caen : Pierre Colson, 203 rue Basse, 14000 Caen, ou Marc Rubicondo, 31 37 13 78.

### DRÔLE DE NOUVELLE DE KYOTO :

Le vieillard maniaque, M. Ing, septuagénaire multimilliardaire qui s'entête à diffuser partout ses propres règles de Go à grands coups de dollars, aurait signé un contrat pour 3 ans avec Alan Held, Président de la Fédération Européenne : moult dollars (et matériel Ing, arrhhgg les pendules) pour que l'EGF accepte de jouer avec les règles Ing (Championnat d'Europe et grands tournois européens). Le contrat prendrait effet au Congrès européen de 1995 en Pologne.

Le choix entre plusieurs règles de go peut-il dépendre de tractations pécuniaires opaques ? Horreur à suivre...

### OU TU JOUES A PARIS ?

Une fois de plus, l'histoire des lieux du Go Parisien s'est précipitée ! Aucune revue n'arriverait à suivre le rythme des pérégrinations pour transmettre des infos à jour :

- on joue toujours au Lescot, 26 rue Pierre Lescot, tous les jours de 15h à 2h

- avec les beaux jours, les vendredis et dimanche au Parrainage sont terminés

- L'Asakusa où avait déménagé Me Lim a définitivement fermé. Après un passage archi-éclair dans un Tex-Mex (record minimal d'1 jour, à battre !), Lim et les Parisiens ont repris leurs activités dans les locaux de l'ex Asakusa, rebaptisé café l'AVANT-SCÈNE, 17 rue Pierre Lescot, tous les jours, et même d'un côté de la terrasse.

### UN NOUVEAU POETE EST NÉ POUR N&B :

Dégoisant des moyens légaux pour protéger les succès de Sheilla et Ringo puis les écrits de Louis Pergault, aux petits déjeuners frugaux qui inspirent de superbes madrigaux, étant à pied venus depuis le boulevard Arago, ayant fait un crochet par la rue Genegault, continuant de parler de feu Jean Rigault, et d'Henry Gougault dont certains disques sont ornés d'un logo en forme d'ergot, alors qu'ils venaient de faire un loto et un bingo, faillirent se faire renverser par une Fuego (simplement blessés dans leur ego il n'eurent donc pas à se mettre de l'urgo, comme souvent en ont les enfants qui jouent au lego en mangeant des berlingots), ils se dirigèrent alors tels Gault et Millaut après moultes barons et distingos éclusés vers St Germain des Prés, ayant conclu de souper d'un alligo arrosé de Château-Margaux pour commencer puis de boeuf Marengo, il y avait embargo sur le boeuf, alors entourés de cagots, gogos, nigauds, saligauds et autres pâles bigots, bambochant d'escargots puis d'un fameux gigot haricots, écoutant le fameux tango de Django ou de manu Dibango, suivi de "Go Go Johnny go", à la terrasse des Deux Magots, alors qu'au Gaumont d'en face se jouait "la Reine Margot", suivant les allées et venues de la serveuse ayant un lumbago, tout en se gaussant de vieux ragots sortis de dessous des fagots, goths, ostrogoths et wisigoths, ce parigot et ces gars du Togo, de Chicago, de Santiago, de Cipango, tous joueurs de go, de niveaux à peu près égaux, décidèrent tout de go après avoir écrasé quelques dizaines de mégots, plutôt que de regagner leurs pénates près du Lycée Turgo rue Turbigo, de s'envoler illico par avion-cargo non pas pour le Congo, ni au pays du démago Omar Bongo, mais pour la Trinité Tobago, où sur la -flamingo coast - au ciel indigo - un vieux fou de la Wells & Fargo avait planqué au fond d'un marigot un vrai magot en lingots, qu'il avait soutiré par des agissements illégaux à vieil hidalgo de San Diego, passionné de fandango, quelques deux cents ans auparavant (ago auraient dit les anglophones) et qui donc ne connut jamais le talgo. L'ergot n'est pas la source de cette histoire un peu dingo digne de l'argot d'un Luis Rego plutôt que d'un Victor Hugo, mais reste-t-il de la bière au fond du frigo, amigo ?

Stéphane

### Ballade en Blanc

En Blanc,

Les Rois du ciel sur terre

Qui parlent d'Amour

En s'interdisant de le faire...

Blanc,

Les chèques du prix de la guerre

Du matériel et des misères...

En Blanc,

les mariages et les chimères,

Les trahisons, les adultères...

Blanc,

Le chat qui méprise les gris,

Les tigrés, les insoumis...

Blanc,

Qui envahit et qui détruit

L'Amérique en quelques nuits...

Blanches,

Les tuniques sévères

Des gardes Blancs de cette terre.

Blanche,

Blanche, la mort qui sort

De la bouche du fusil...

Voilà, peut-être pourquoi,

Mon Amour, certains soirs,

Il fait bon d'être un peu noir.

Mon Amour, certains soirs,

Il fait bon d'être un peu noir.

Etienne Roda-Gil

碁

# STAGE DE GO "FRUGAL"

LUMPEN  
PROLÉTARIAT :  
LE RETOUR

au Moulin du Roy  
à Sens (110 km de Paris)

DU JEUDI 14 JUILLET AU DIMANCHE 31 JUILLET 1994 INCLUS

**DURÉE DE PRÉSENCE "À LA CARTE"**  
**PRIX DE LA JOURNÉE : 100 F**

**Le prix comprend :**

• **L'HÉBERGEMENT**

chez les joueurs Senonais (vastes ateliers d'artistes, duvets et matelas pneumatiques bienvenus).

• **LE PETIT DEJEUNER ET UN REPAS CHAUD LE MIDI**

pour le repas du soir : nombreuses possibilités en ville, grignotage sur place assuré. Votre participation à la vie quotidienne et ses menus tracés sera chaleureusement appréciée.

• **LA PÉDAGOGIE**

assurée par Maître LIM, ou par un très fort joueur en son absence. SÉMINAIRE ET PARTIES SIMULTANÉES, MINI TOURNOIS, RENGO et autres divertissements Gothiques.

**Le prix ne comprend pas :**

- LE VOYAGE PARIS-SENS

(en train : 1h pour 80 F ; en voiture : 1h30, prix insignifiant à 4 par voiture)

- LES CONSOMMATIONS HORS-NORMES

Buvette à disposition, à tarifs agréables

**SI VOUS ÊTES INTÉRESSÉS, MERCI DE VOUS INSCRIRE  
LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE :**

**À PARIS :**

auprès de Maître LIM : tous les jours au café L'AVANT-SCÈNE  
ou de Gilbert AICHHORN : 47 00 00 91 (répondeur)

**À SENS :**

auprès de Yves GUILLOT : (16) 86 95 46 88  
ou de Dominique DEFLOU : (16) 86 65 11 87

