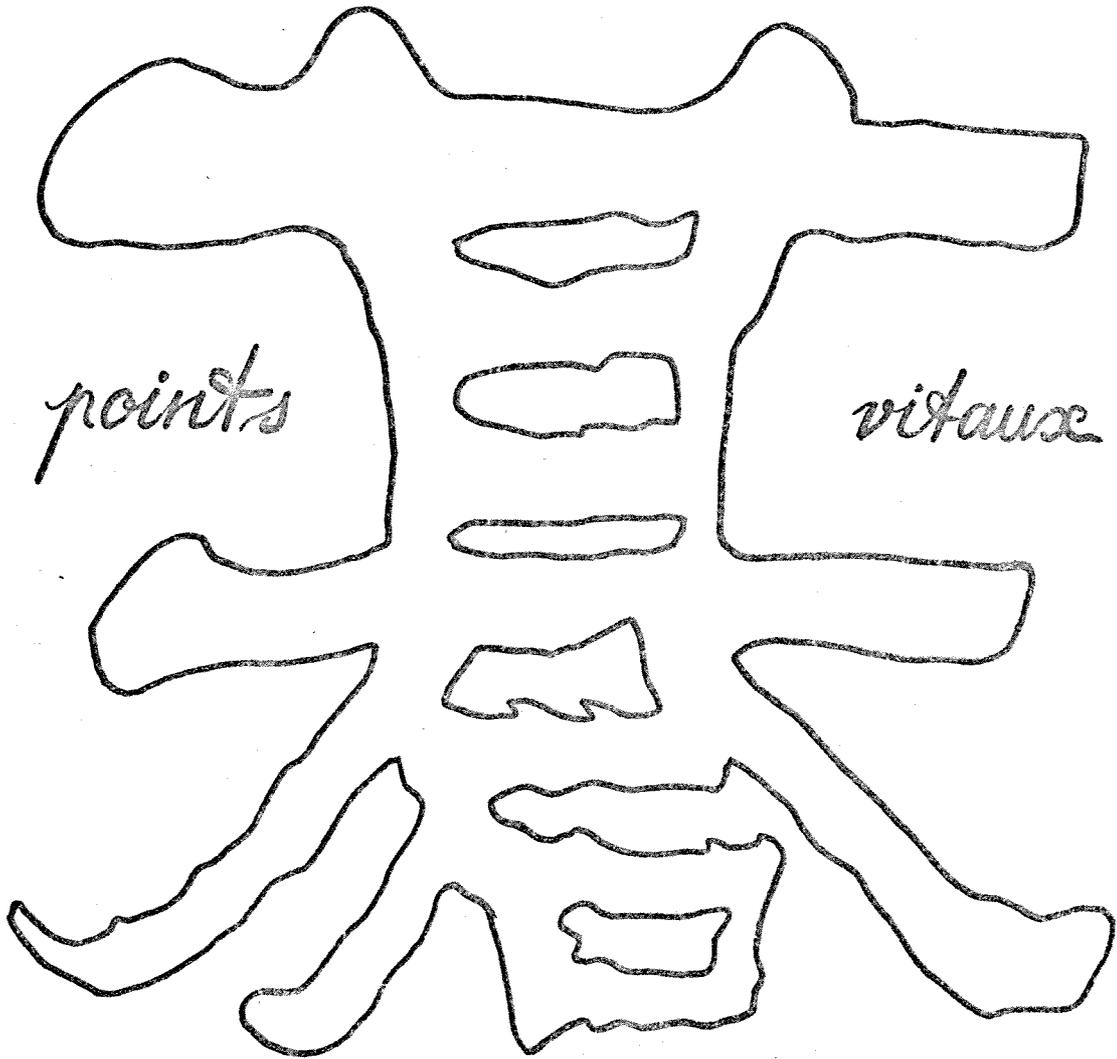


Les



points

vitaeux

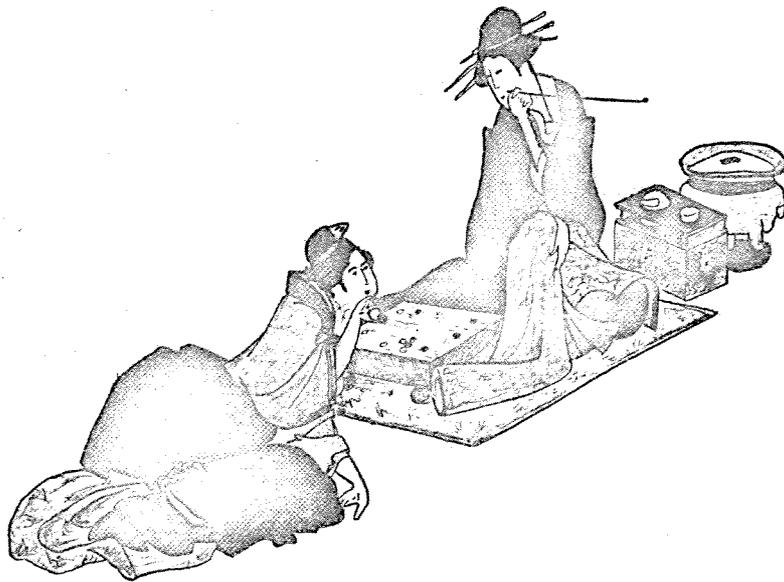
du ego

TRADUIT DE :

THE VITAL POINTS OF GO

by Shukaku Takagawa, 9° dan

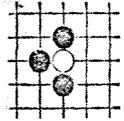
(the Japan Go Association)



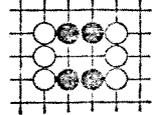
(reproduction pour usage privé)

GLOSSAIRE

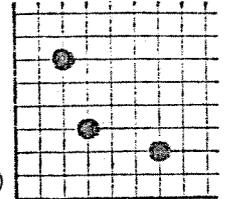
ATARI : échec. un pion ou un groupe de pion est en échec lorsque il ne lui reste plus qu'une liberté. Il sera prisonnier lorsque cette dernière sera occupée par un pion adverse.



NOEUD de BAMBOU : ce sont deux ikken tobi accolés. Quoique un peu lourde, cette connection est parfois intéressante : elle est incassable.



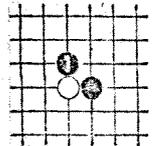
Formation LIBELLULE : formation composée d'un ogeima de chaque coté d'un pion de handicap de coin. →



FUSEKI : manoeuvres d'ouvertures, en début de partie.

GO SEI GEN : le plus célèbre joueur de GO chinois (1914-.)

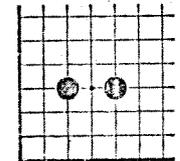
GOTE : le deuxième coup. Contraire de sente. Indique qu'on a perdu l'initiative.



HANE : coup diagonal adjacent à un pion adverse.

HONINBO : en importance, le deuxième titre de tournoi du Japon (annuel). Nom d'un joueur célèbre.

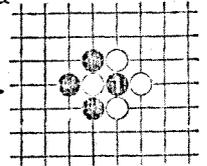
HSUAN HSUAN CH'I CHING : ancien traité de go chinois.



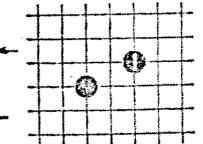
IKKEN SHIMARI : verrou de coin consistant en un pion au point 3-4 et en un pion au point 5-4, soit →

JOSEKI : bon exemple de séquence classique, généralement de coin, où les adversaires sont supposés d'une manière idéale, en fonction des circonstances.

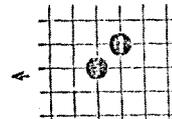
KO : situation "d'éternité", dans un tel cas, celui qui vient de se faire prendre une pierre ne peut la reprendre immédiatement.



KOGEIMA : saut du cavalier

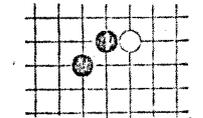


KORIGATACHI : surabondance de puissance, formation congestionnée par des coups superflus.

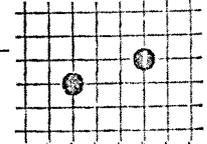


KOSUMI : extension en diagonale.

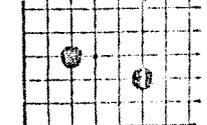
KOSUMITSUKE : " " " " depuis un pion ami pour venir en contact (tsuke) avec un pion adverse.



OGEIMA : double saut du cavalier.

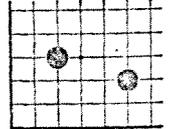
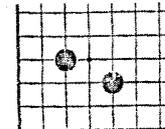
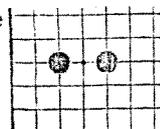


OGEIMA SHIMARI : verrou de coin formé par un ogeima à partir du point de handicap d'angle. formation de deux pierres disposées comme ci-contre. →



ishi-no-SHITA : invasion par en-dessous d'une formation adverse.

SENTE : le premier coup, initiative



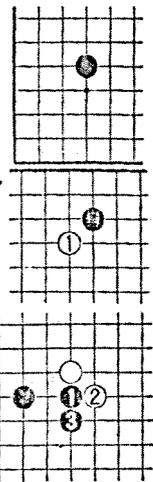
SHIMARI : verrou de coin composé de 2 pions.

TAKAMOKU : point 4-5 ou 5-4.

SHODAN : premier grade des joueur classés (le plus bas).

shoulder (épaule) : attaque d'un pion de bord par dessus comme ici.

TSUKENOBI : s'attaquer par contact à l'épaule d'un saut du cavalier.



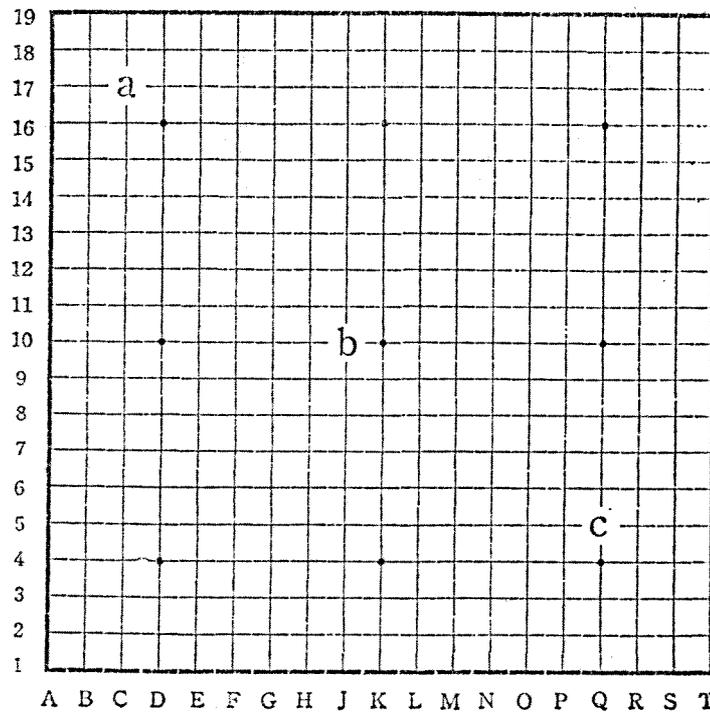
REPERAGE ...

B = blanc, N = noir ;

exemple : noir joue la pierre qui porte le numéro 6 sur le diagramme s'écrira : noir joue en 6, ou N6.

On utilisera parfois un repérage de mot croisé : noir en C-17 (ici l'intersection marquée "a")

Parfois on considère une variante d'une séquence sans refaire un diagramme : on désignera alors les coups par des lettres (blanc peut jouer en B du diagramme) ou la référence d'un pion déjà joué : noir joue en B5 signifie que dans la nouvelle séquence, noir joue sur l'intersection notée Blanc 5 dans l'ancienne séquence (et toujours sur le même diagramme).



* - chapitre I - *

" Les **POINTS VITAUX**
du **FUSEKI** "



1°) Le partage du Go-Ban - De la valeur des extensions.

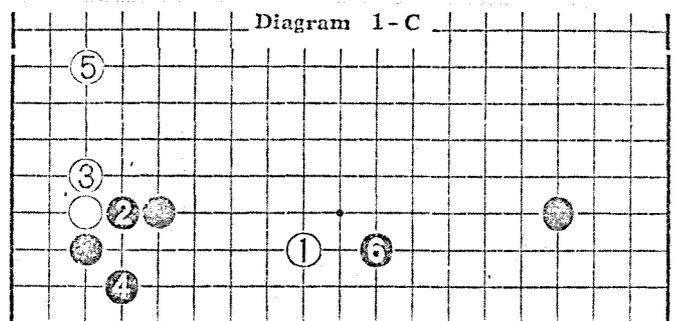
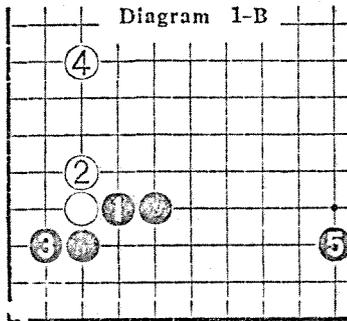
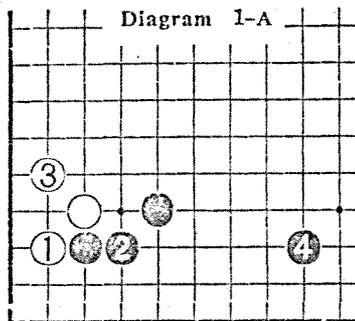
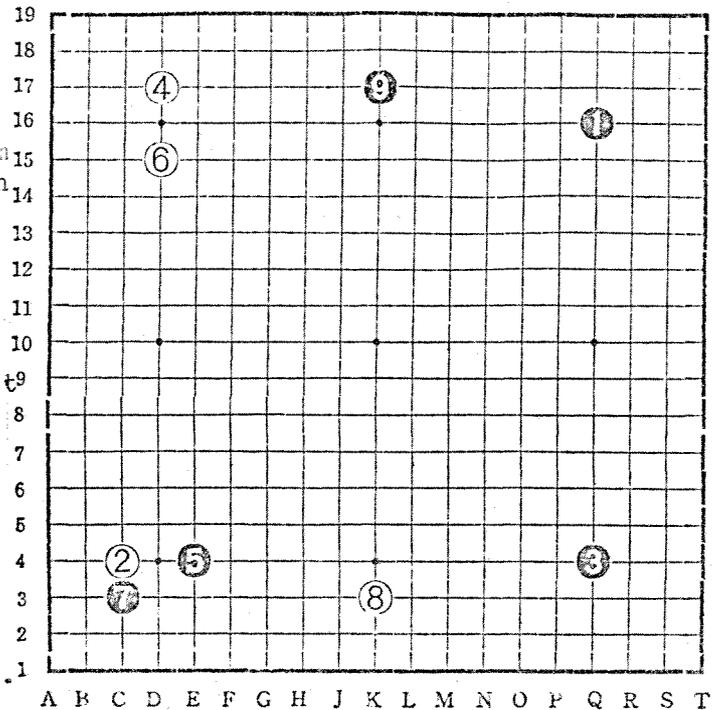
Etudions le "jeu de séparation" que blanc a fait avec son huitième coup.

Tout d'abord, si blanc a utilisé ce 8° coup, conformément au joséki montré dans le diagramme 1-A, conduisant à l'extension noire en 4, on voit le déséquilibre entre la surconcentration blanche dans le coin bas-gauche et la répartition homogène de noire sur tout le go-ban: blanc a un temps de retard par rapport à noir.

Il faut donc absolument éviter la surconcentration dans le fuséki.

Ensuite, si blanc abandonne entièrement la partie basse du go-ban (1 - B), la division du territoire après Noir 5 est aussi défavorable à blanc que A1.

Diagram 1



De nouveau, considérons le bas du go-ban. Si blanc joue en 1 du 1-C, il s'approche trop de la force noire, et quand noir, avec 6, le pousse vers ses pions -le prenant ainsi en tenaille, la position de blanc1 devient délicate. Ainsi, on s'aperçoit que le coup 8 du diagramme général 1 était le meilleur, et demandait une étude approfondie du go-ban tout entier.

Enfin, après 8, blanc pourra s'étendre de deux intersections à droite ou à gauche.

Diagram 2

La largeur des extensions varie de 2 à 5 intersections. Les erreurs quant à l'évaluation des extensions sont fréquentes.

Evidemment, les formations existantes sur le terrain et le cours que la bataille pourra prendre par la suite déterminent la décision finale... Mais examinons le diagramme 2.

Le choix de l'extension sera, ici, déterminé par la situation dans le coin bas-droit du go-ban. Dans les diagrammes suivants (2-A à 2-D), le lecteur essaiera de trouver l'extension convenable (A,B,C ou D du diag.1)

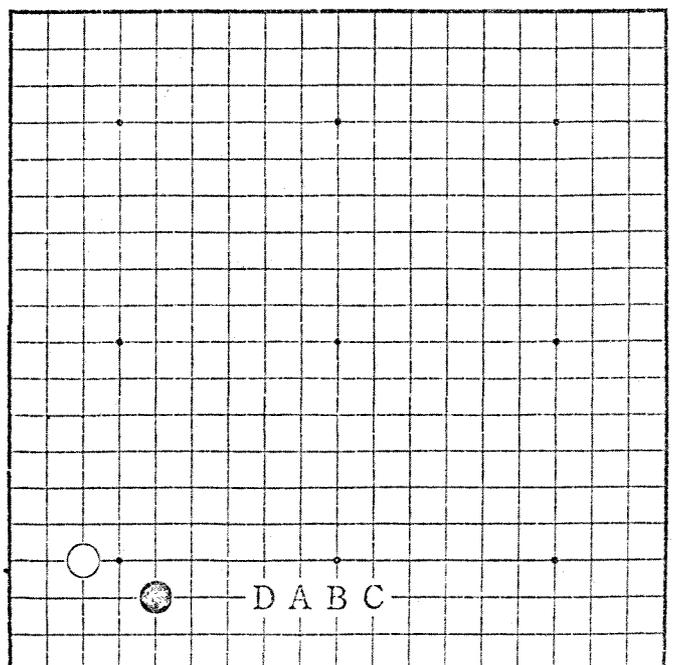


Diagram 2-A

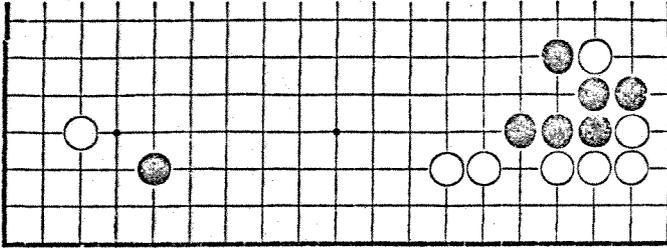


Diagram 2-C

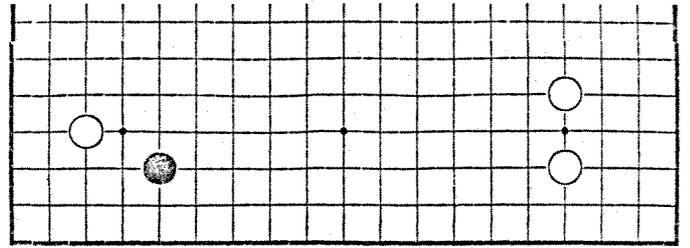


Diagram 2-B

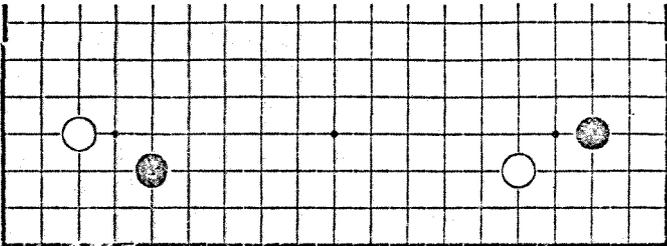


Diagram 2-D

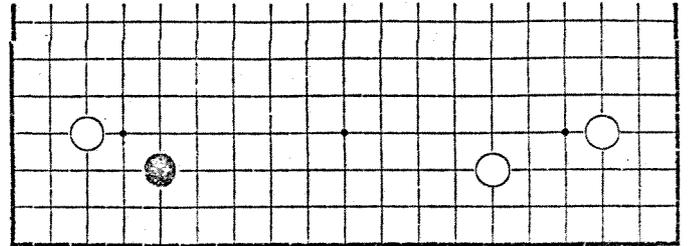


Diagramme 2-A : Dans ce cas, il est correct de s'étendre de 2 inter. ; si noir se montre plus gourmand et joue en A, ce coup sera inefficace contre l'impénétrable position blanche dans le coin bas-droit. Plus grave encore, il y a risque d'invasion blanche en B, ce qui rendrait difficile la position des pions noirs.

Diagramme 2-B : Noir 1 est un "fuséki" idéal dans ce cas, puisqu'il combine une extension avec une tenaille. Si Noir se contente de A, il laisse la place à une extension blanche en B !

Diagramme 2-C : Noir 1 est le coup approprié à cette situation. Il est insuffisant de se limiter à A, car cela laisse la possibilité à blanc de s'étendre à B. Si noir s'étend jusqu'à B, alors blanc, utilisant sa force dans le coin bas-droit, pourra contre-attaquer en C

Si blanc joue ailleurs, noir pourra s'étendre, après 1, jusqu'en D, ce qui lui donnera une formation équilibrée dans le bas du go-ban.

Diagramme 2-D : En se limitant à 1, noir prépare une extension en C, faisant ainsi coup double. Si noir joue d'abord en A, il provoquera une invasion blanche en B, et alors l'extension noire en C serait insignifiante.

Diagram 2-A'

Diagram 2-C'

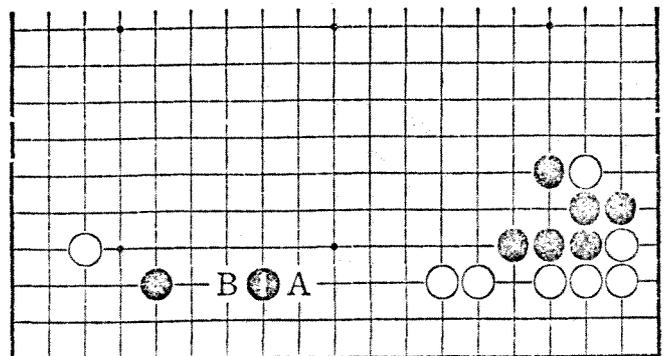
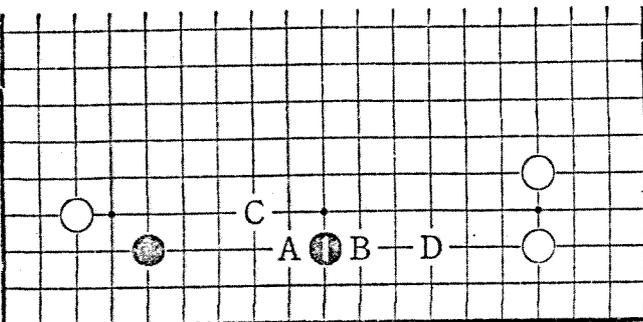


Diagram 2-D'

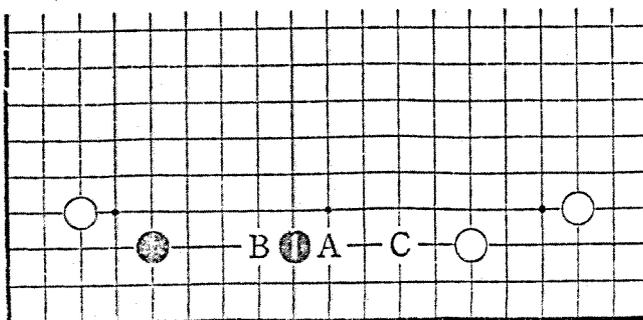


Diagram 2-B'

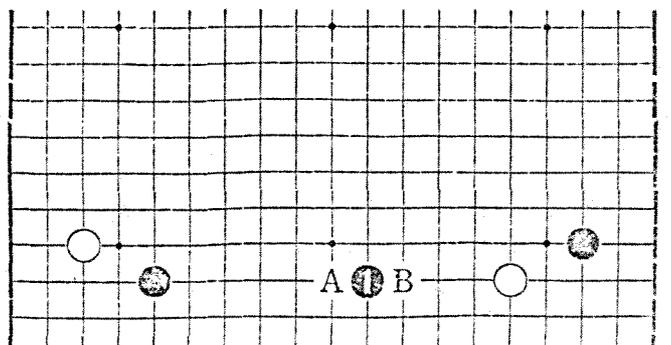


Diagram 3

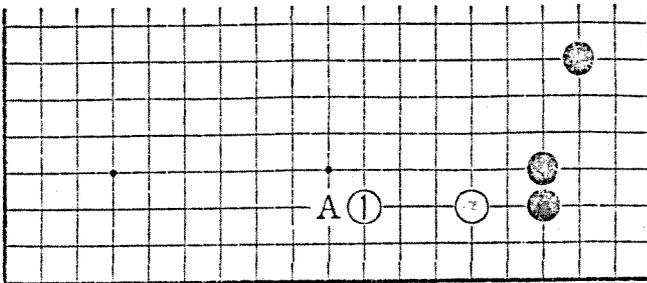
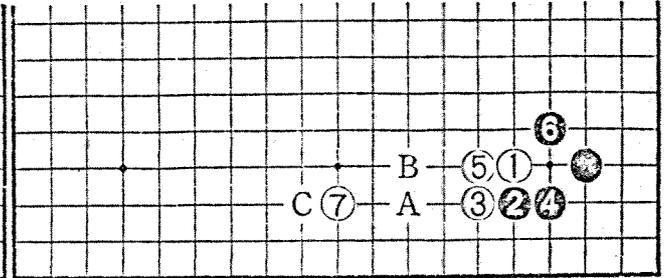


Diagram 4



Le mouvement tournant appelé "stepping on two and extending three" (montée deux - extension trois) est en partie expliqué en référence à la limitation sur extension dans l'ancien livre Chinois "HSUAN HSUAN CH'I CHING". Examinons sa signification dans les exemples suivants.

Dans le diagramme 3, si blanc s'étend à A depuis la pierre "a", les possibilités d'invasions en M3 existent. Si blanc s'étend en 1 au lieu de A, il ne courra pas ce risque. C'est pour cette raison que l'on peut dire que la limite de l'extension d'une pierre isolée sur la troisième ligne est de deux espaces (cases).

Joseki de l'attaque haute du pion noir R4.

Dans cette séquence, blanc, après avoir "monté sur 2" avec blanc 5, peut faire une extension de trois cases avec blanc 7. Si noir voulait envahir avec 8 en A, blanc bloquerait avec 9 en B et obtiendrait une connexion parfaite. Ceci nous montre un exemple de "stopping on two and extending three". A noter que si blanc voulait s'étendre plus loin en jouant 7 en C, noir pourrait envahir le côté avec B.

Diagram 5

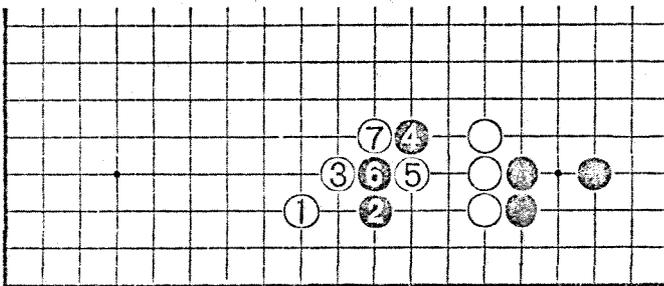
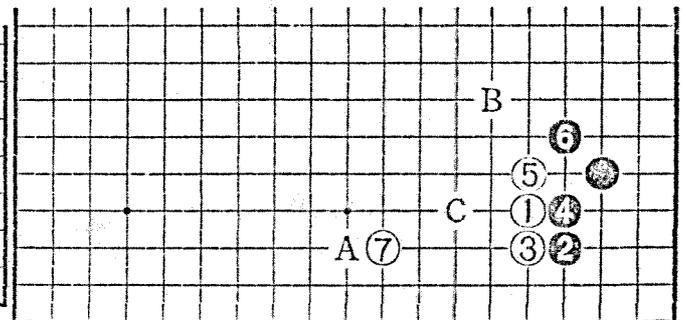


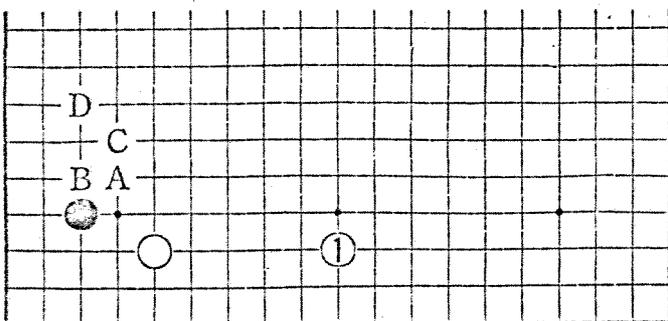
Diagram 6



Quand un joueur "monte sur trois", comme dans le diag.5, il peut s'étendre tranquillement de quatre cases, comme ici avec 1. Si noir attaque en 2, blanc suivra la séquence, et après blanc 7, il n'a plus rien à craindre de noir.

Dans le diag.6, il est également possible pour blanc de s'étendre de quatre cases en A, mais comme noir peut jouer en B, renforçant considérablement son côté, il est nécessaire que blanc se défende contre une invasion en C : il se limitera à une extension de trois cases (quatre intersections) avec blanc 7, bien que ce ne soit pas une règle fixe.

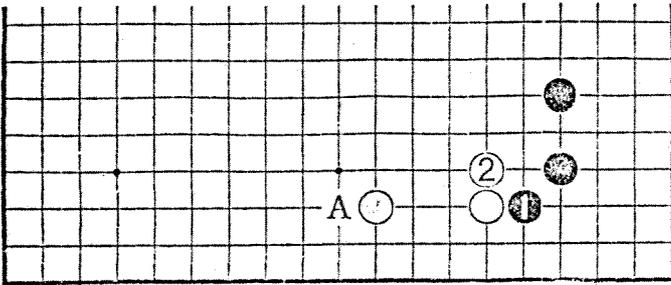
Diagram 7



Considérons la règle d'une autre manière.

Dans le diag.7, blanc 1 peut paraître présomptueux. Mais la séquence (en cas d'invasion noire): blanc A, noir B, blanc C et noir D nous ramène au cas précédent (extension de quatre cases à partir d'un mur de trois pions) et le noir envahisseur peut être chassé comme dans le diag.5.

Diagram 8



voyons un autre exemple où la règle "monte sur deux et extension de trois" est applicable. Dans le diag.8, blanc doit répondre 2 sur noir 1, et se trouve surconcentré, alors que s'il avait joué A au lieu de "a", il serait, après 2, en conformité avec la règle.

On voit le résultat en diag.9 : noir a perdu son temps car blanc a maintenant une belle formation.

Dans le diag.10, noir presse la formation blanche à l'épaule dans le but d'abimer son moyo. S'il le juge nécessaire, blanc peut se replier avec 2 et 4 : noir ne peut plus envahir en A, car il a permis à blanc d'appliquer la règle grâce à deux. La tactique de noir, qui n'est pas mauvaise en général, doit donc être appliquée avec circonspection (souvent, ...!attaquer l'adversaire, c'est le renforcer si on le presse inconsidérément).

Diagram 9

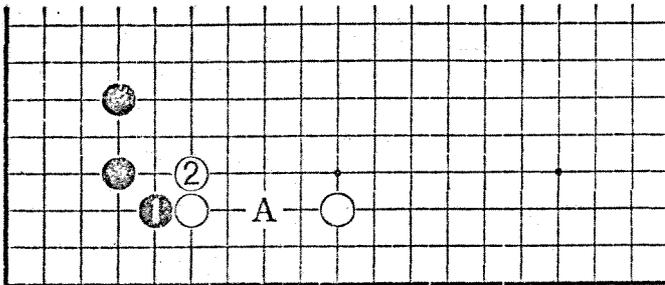
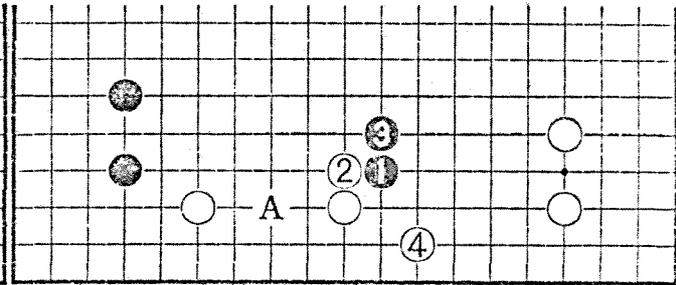


Diagram 10



2°) RELATION ENTRE FORCE & EXTENSION.

Quand une pierre blanche et une pierre noire se trouvent confrontées dans un coin, comme en diag.11, l'échange, après noir 1, "blanc 2 (ou A) et noir 3 (ou B) obéit au bon sens.

D12 : Si blanc omet de jouer en 2 (ou A), noir peut lancer une féroce attaque commençant par noir 1 à ce point que blanc néglige. La suite en découle logiquement, et le mur noir a une influence considérable sur cette partie du go-ban.

Si noir s'était étendu seulement en A (où moins encore), il y aurait disproportion entre la force de son mur et l'étroitesse de son extension : manque d'efficacité de son coup.

Donc, après 1 du diag.11, 2/A est inspiré par la sagesse.

Le diagramme 13 montre ce qui se passe si noir ne joue pas en 3...

Diagram 11

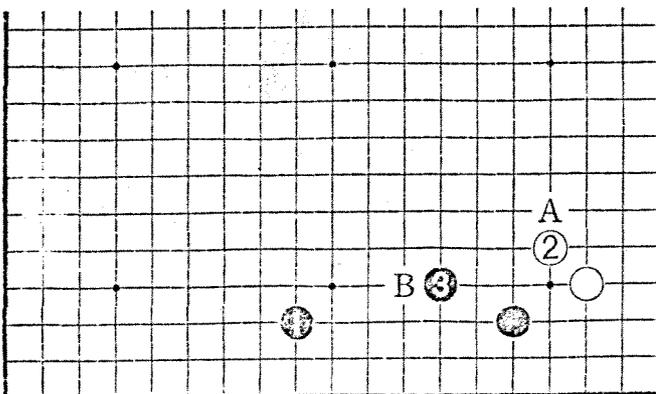


Diagram 12

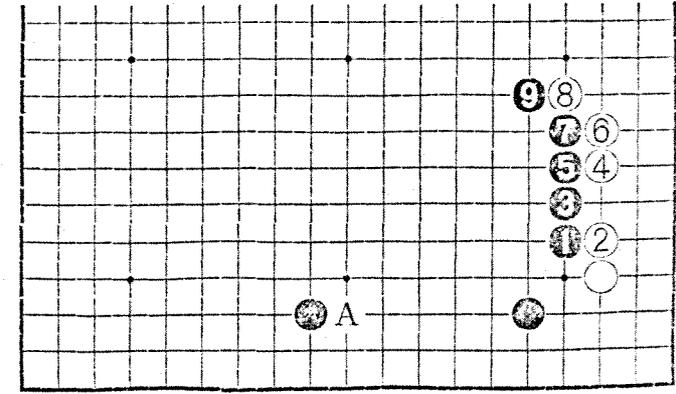


Diagram 13

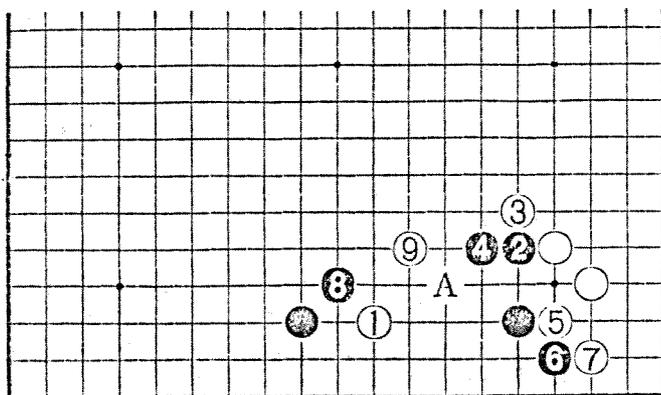
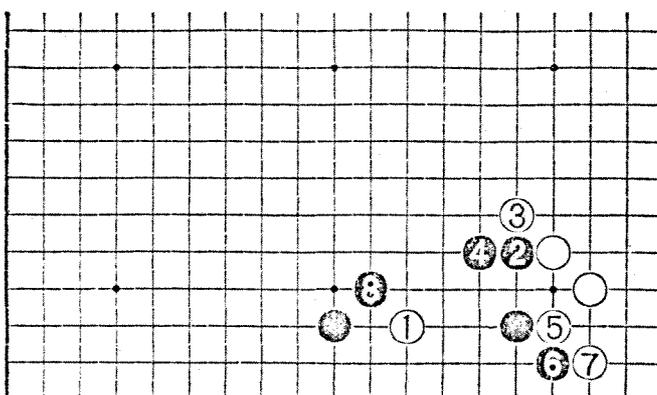


Diagram 14



Si noir néglige de jouer en A, blanc se précipite en 1, ouvrant la voie à l'invasion. Bien que noir presse blanc avec 2, blanc peut finalement s'échapper avec 9 de la tentative d'encercler noir.

Si (diag.14) l'extension noire est seulement de quatre cases, et que la séquence est la même que dans le précédent diagramme, on retrouve le diagramme 5 : blanc 1 est mort !... Une différence d'une intersection dans une extension, et tout est complètement changé.

Diagram 15

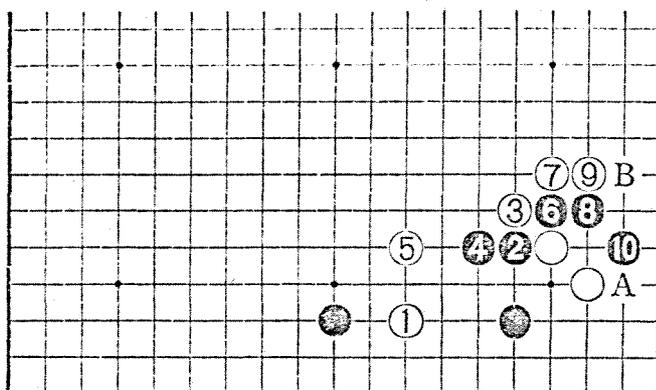
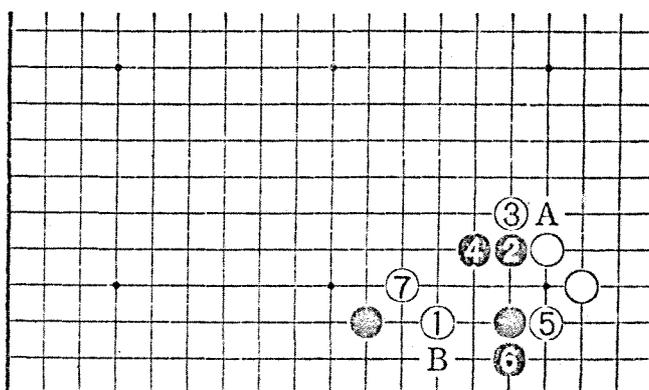


Diagram 16



Voyons une autre explication du diagramme précédent avec le diag.15. Quand noir 4 est joué, blanc peut sortir avec 5, mais il abime son coin : 6 noir coupe et 10 achève le travail : si blanc joue A pour vivre chichement dans le coin, noir joue en B pour abimer le côté, et si blanc assure celui-ci avec B, noir prend le coin avec A.

Diag.16 : cas d'une extension de trois cases. Blanc envahit avec 1, et après 4 se défend contre toute coupure en A avec 5. Il peut alors sortir avec 7 ...mais grâce à 6, noir peut venir en B : cette séquence est donc complètement inacceptable.

Note : il est aussi possible pour Noir de jouer en B immédiatement en réponse à blanc 1.

jouer un coup bas (3° ligne) quand un autre est haut, c'est simplement faire preuve de bon sens dans le fuseki: le GO est un art d'harmonie.

Diagramme 23 ; quand la situation est celle du présent diagramme, choisir l'attaque haute avec noir 1 à 7 aboutit à l'insuccès. Blanc peut alors jouer en A (extension de deux cases), et noir 7 n'est pas satisfaisant puisque il ne peut l'attaquer. En outre, 7 ne peut être joué en B sans que noir soit envahit par blanc C.

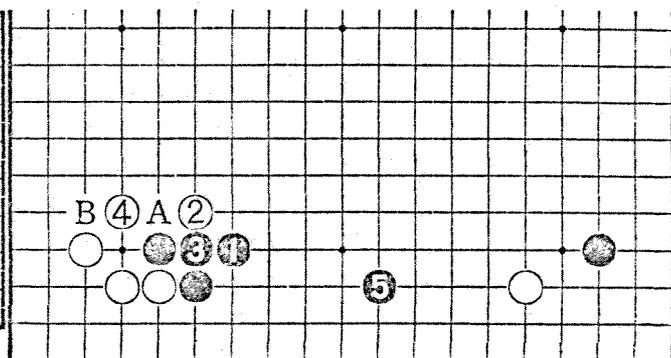
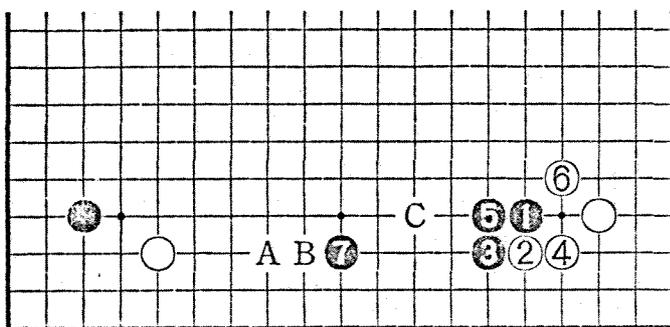
Diagramme 24 : dans un tel cas il faut choisir le type de séquence montrée ici (noir 1 à noir 5), qui combine l'extension et la tenaille, et évite la ruine du joseki en restant prisonnier de sa forme stricte.

Note 1 : Si blanc 2 en A, noir 5 serait encore correct.

Note 2 : Il faut remarquer que si l'on veut empêcher la tactique noire, quand noir joue 1, blanc pourra le devancer en jouant le 1° en 5, mais ensuite, en jouant B, peut se construire une splendide position d'attaque.

Diagram 23

Diagram 24



... Discussion d'un fuseki :

Diag.25 : étude de la méthode pour entourer un territoire.

Séquence correcte : B1, N2 ou Blanc A, Noir B. Elle a été vue dans la théorie de base, mais voyons maintenant pourquoi on joue ainsi.

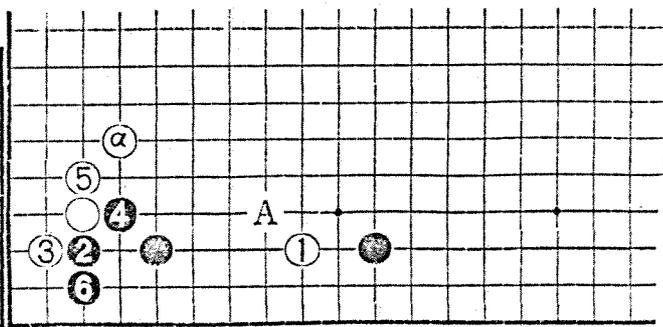
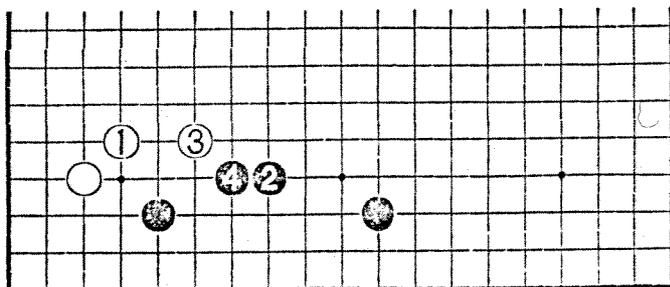
Diagramme 26 : si noir répond à blanc 1 par 2, alors blanc peut immédiatement sauter à B1.3, et après ceci, noir ne peut omettre de jouer en 4 ; Dans cette séquence, on voit l'inutilité de jouer deux coup alors qu'un seul suffisait.

C'est la principale différence entre les séquences des diagrammes 25 et 26, et on voit, pour entourer le même territoire, où se trouve le point vital.

NOTE ; dans le diagramme de référence (ci-dessous), quand blanc joue en "a", il n'est absolument pas nécessaire pour noir de jouer en A, car même si blanc peut alors jouer 1, noir peut encore s'en sortir en jouant la séquence "noir 2 à 6".

Reference Diagram

Diagram 26



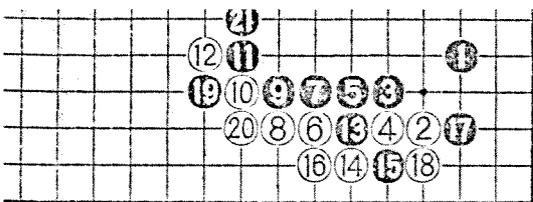


Diagram 27

4°) un "TABOU" dans le Fuseki.

Diagramme 27 ; quand blanc 2 est joué en réponse à noir 1, en cas de nécessité, la pierre noire a en réserve la séquence d'encerclément 3 - 21 . Le diagramme montre l'une des séquences possibles. Gardons ces faits en mémoire et examinons le diag.suivant.

Diagramme 28 ; ici, il est faux pour blanc de jouer blanc 2 en réponse à noir 1 . Si blanc ose faire ainsi, alors noir, sans hésitation, se lancera dans une série d'attaques commençant avec noir 3 à droite et noir 7 à gauche, forçant blanc à ramper en position basse le long du coin inférieur.

De plus, il reste encore la séquence 28^A, de N1 à B10.

Diagram 28-A

Diagram 28

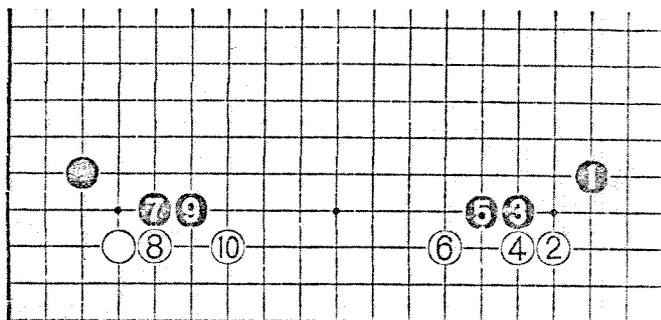
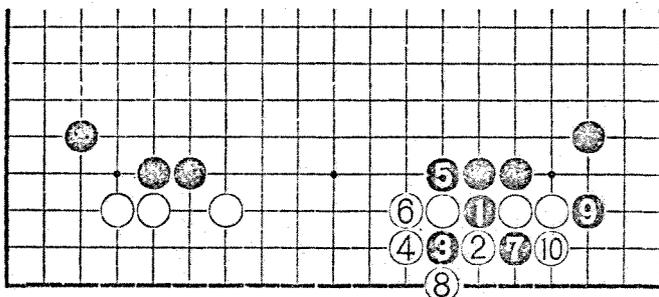


Diagramme 29 ; note sur un coup abusif :M-1.

La séquence de jeu B2 à N5 est un préliminaire nécessaire, mais si on la conçoit dans un ordre différent, n'apparaît-il pas que le choix de l'extension noir de 1 à 5 n'était pas urgente ?

De plus, le profil que tire blanc de la séquence 6 - 12 révèle la vanité et le manque d'urgence de noir 1.

L'extension de noir 1 présuppose une préparation par une pierre noire en 2 ou 4.

Diagram 29

Diagram 30

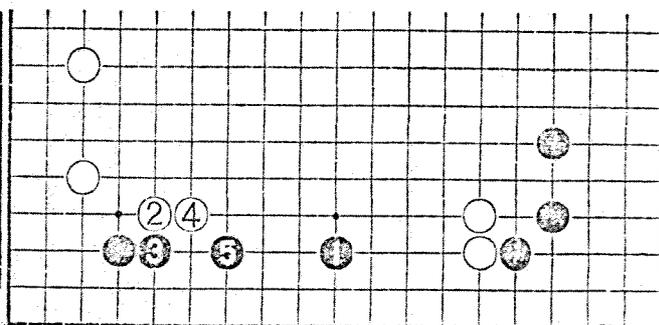
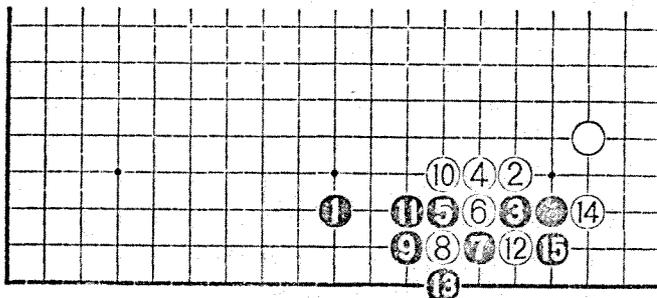


Diagramme 30: un exemple où noir 1 peut être joué *exceptionnellement*. Si N1 était joué à la place de B1.2, cela ne donnerait pas seulement à blanc l'avantage de choisir le meilleur coup en jouant en... 1 !... le coup noir n'aurait même pas beaucoup d'influence sur blanc.

D'un autre côté, il est possible de jouer noir 1, comme on le voit ici, même si noir pense être pressé le long du bord dans la séquence 2-4 ; la valeur de noir 1 dans cette position augmente en proportion inverse de la largeur de l'extension blanche sur la gauche.

Diagram 31

Diagramme 31 : où jouer le 1^o coup ?

Jouer en A donne le plus d'influence, et noir ne manquera pas l'occasion si c'est à lui de jouer...mais il provoquera alors une attaque blanche en B qui le pressera le long du bord

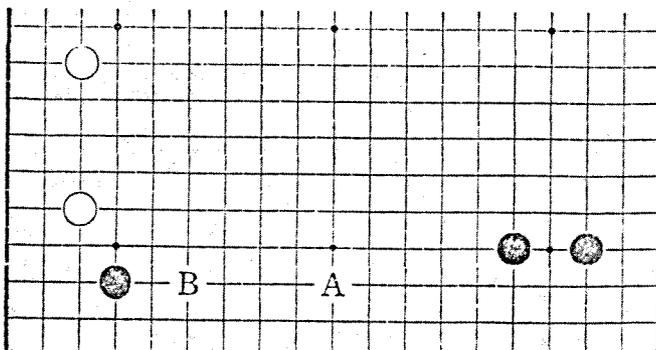


Diagram 32

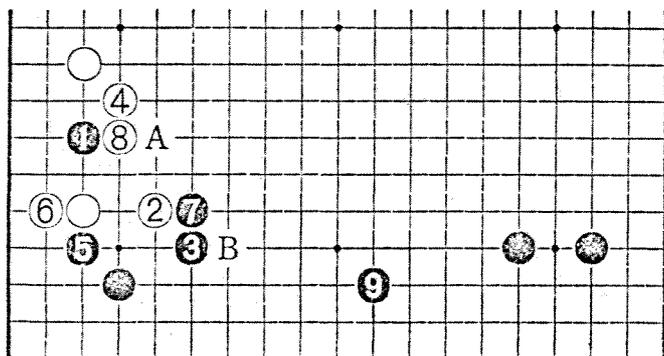


Diagram 33

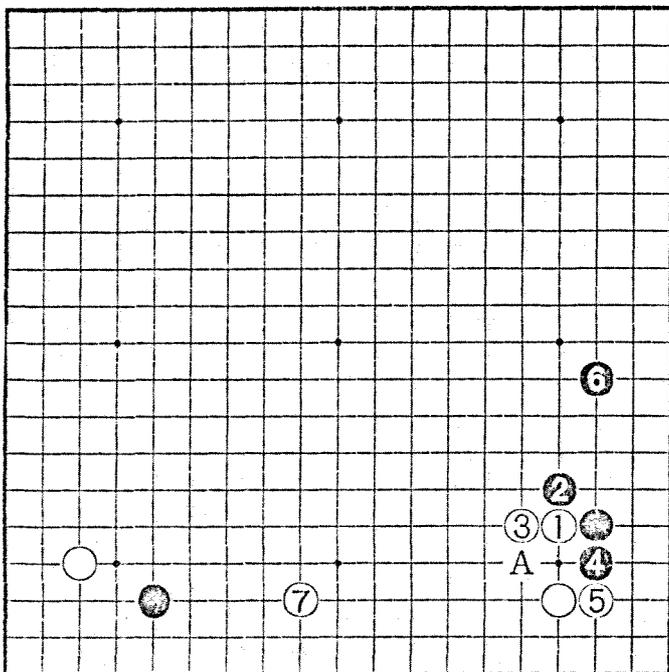


Diagram 34

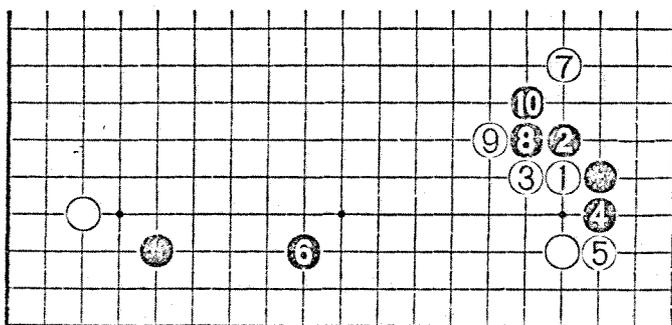


Diagram 35

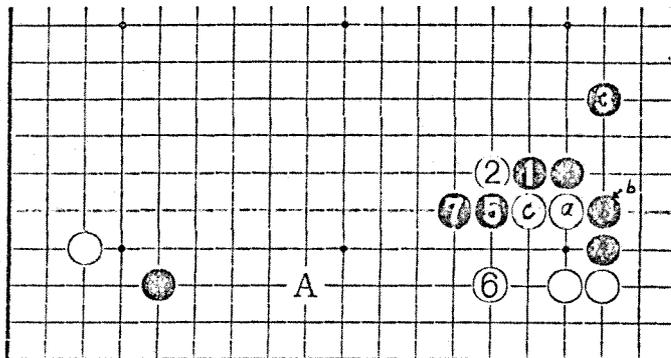


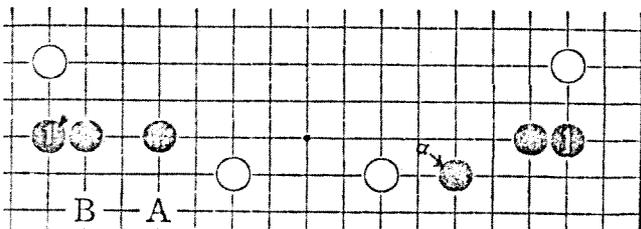
Diagramme 35 : ce qui arrive quand blanc 4 est joué ailleurs.

Noir 1 et 3 sont des contre-mesures à la tactique blanche qui consiste à jouer "a" contre noir "b", puis monter en "c". Si blanc 4 est joué ailleurs, noir ouvre les hostilités en coupant avec 5 ; si blanc s'était connecté en ce point, il pourrait s'étendre plus loin en A.

5°) le RENFORCEMENT DES COINS.

Diag.36 : Le problème est de savoir s'il est plus important de défendre les coins droit que le gauche (avec 1), ou vice-versa.

Diagram 36



à droite, N1 assure, avec noir "a", un territoire d'au moins 10 points. Sur le côté gauche, blanc peut pénétrer en A, noir se retire en B, et la valeur de N1 devient faible. Ainsi, nous voyons qu'à gauche, N1 est faible →

5°) le renforcement des coins (suite)

par conséquent, on ne peut pas fermer ~~un~~ territoires menacés d'invasion ~~en 2 endroits~~: il ne faut ~~choisir l'un des deux pas essayer!~~

Diagrammes 37 et 38 : essayez d'évaluer la valeur de noir 1 dans chaqu'un des cas.

Diagramme 38-A ; dans le diag.37,

N1 prend tout le territoire es-quisé dans le bas gauche du Go-ban mais il reste quand même, en ce qui concerne D.38, une possibilité d'invasion blanche en 2 (diag.38-A) : seul le territoire du diag.37 peut donc être assuré par un seul coup, alors qu'il en faut 2 pour assurer le 38. Quand on joue un coup de renforcement (dans le coin ou sur le coté), il faut toujours choisir celui qui assure un territoire à

Diagram 39 and Diagram 40

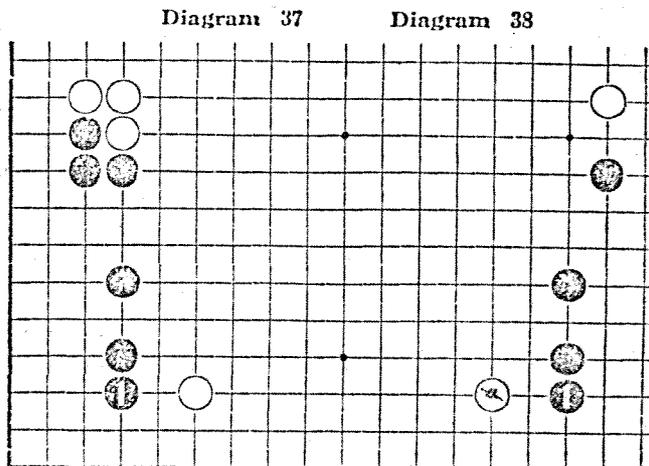
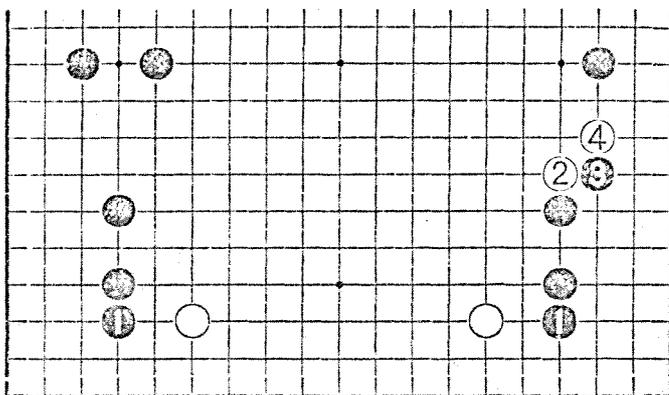
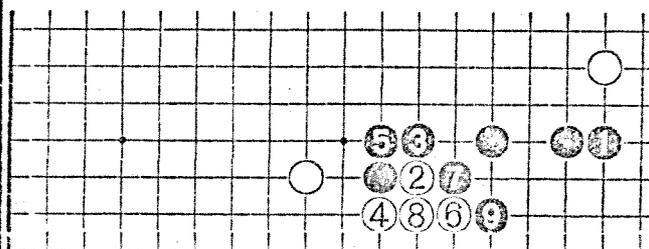


Diagram 38-A



Diagrammes 39 et 40. Ici aussi, il est facile de voir que 39 est plus intéressant que 40 : dans le 2° cas, N1 assure le coin, mais pas le coté qui est érodé par B2 et B4.

Diagramme 41 ; comme on l'a déjà vu, une pierre noire en "a" n'implique pas la fermeture du coin. C'est pourquoi il est très mauvais de jouer en A contre blanc 1, et ensuite fermer en B ; ~~il est aussi simple-ment~~ jouer N4 ~~(mais e) est aussi inefficace !~~

Contre-attaquer en N2 ^{est} est une idée bien plus agressive, suivi de N4 après que blanc soit sorti avec 3.

Notons que noir pourrait contre-attaquer plus méchamment avec N2 en C ; mais après B3, et N4, blanc pourrait se retourner contre noir C avec D ! C'est pourquoi nous préférons N2 à C qui se rapproche trop de blanc.

Diagramme 42 ; quand la formation noire est très solide, comme ici à gauche, N1 noir 1 est un coup très efficace, et après blanc 2, le N3 qui chasse blanc est un bon coup.

Diagram 41

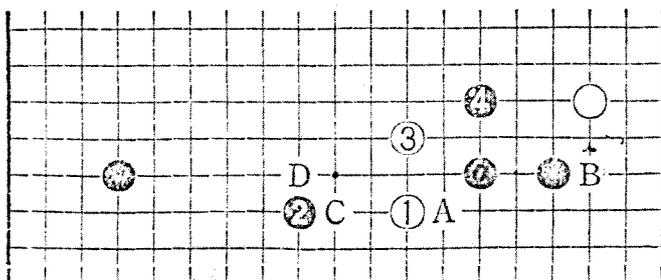


Diagram 42

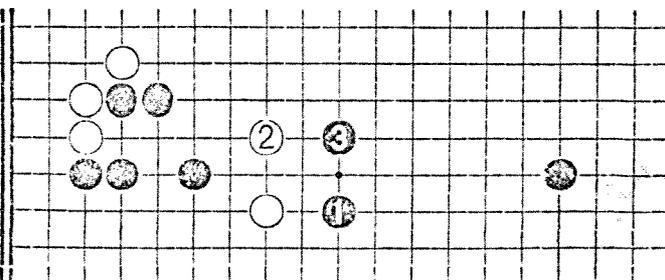
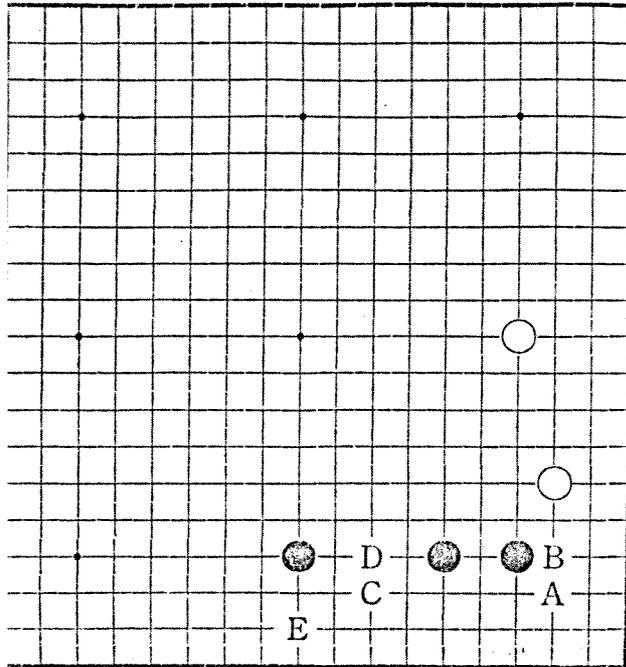


Diagram 43

6°) VALEUR DU SAN-SAN (point 3-3)



Cherchons la valeur du san-san quand le coin n'est pas protégé.
 Ici, le coup blanc en A n'a pas grande importance. Même si noir avait fermé le coin avec B auparavant, blanc pourrait encore entrer en C ou en D, et puisque blanc peut aussi se glisser en dessous avec E, il n'est pas possible tout ce territoire potentiel comme appartenant à noir.

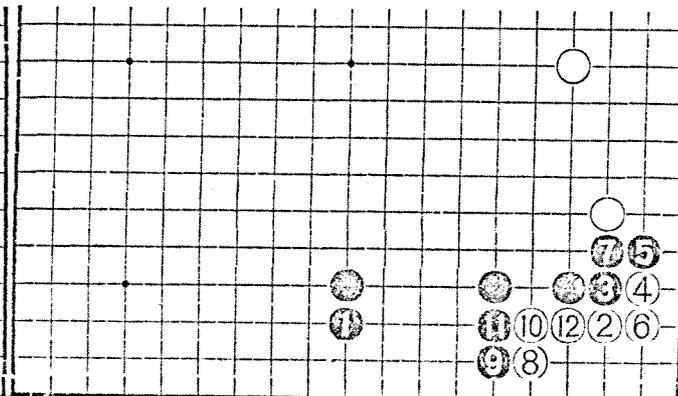
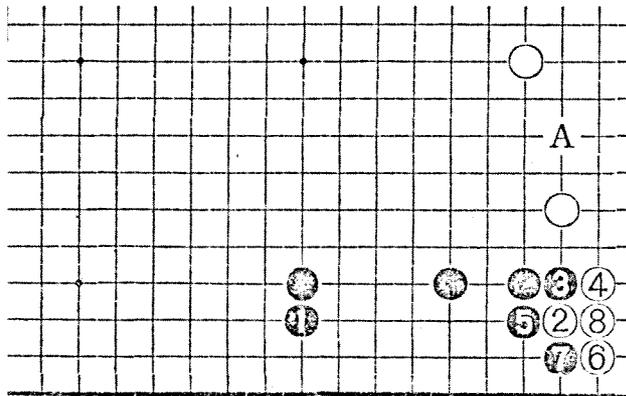
Diag.44 ; Cependant, si on ajoute noir "1", alors la valeur de B2 devient soudain importante.

Si on considère la séquence B2-B8 et ses conséquences, on voit que noir aurait mieux fait de jouer d'abord en N3.

Laissons de côté l'invasion noire en A : c'est un autre problème. On voit qu'entre la séquence commençant par N1 et celle qui commencerait par N3 (et garderait le coin), il y a plus de 20 points de différence. Le diag.44-A montre encore mieux l'inutilité de commencer par N1.

Diagram 44

Diagram 44-A



. Diagramme 45 ; En réponse à blanc 1, qui tente de réduire son territoire potentiel, noir répond avec la séquence 2-8.

Où devrait ensuite jouer blanc, après N8 ? Noir a négligé le point A, et ceci, même s'il était fermé, le laisse exposé sur une trop grande surface.

. Diagramme 46 ; Inutile de dire que blanc se précipite au san-san, et de la jusqu'à B13, la séquence est classique. Cependant, B13 crée la possibilité pour blanc de descendre en A et (sans ce cas) de prendre l'important point B, ce qui réduit encore le territoire de noir.

Diagram 45

Diagram 46

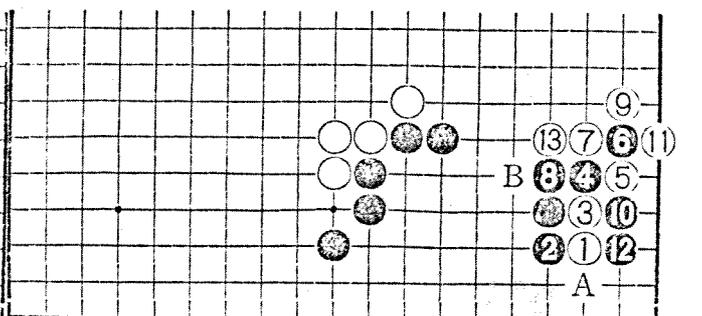
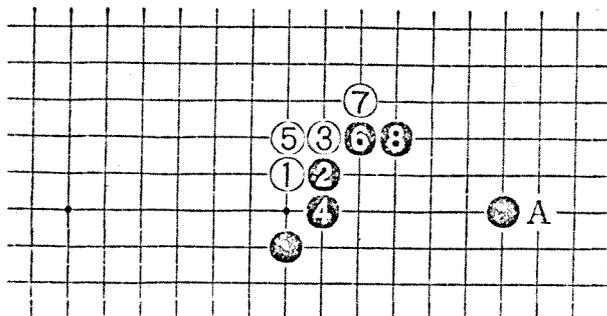


Diagram 47

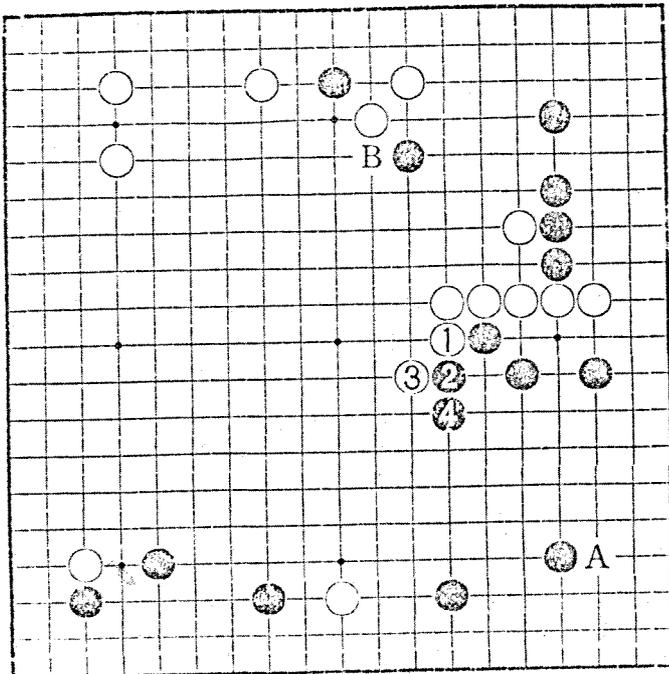
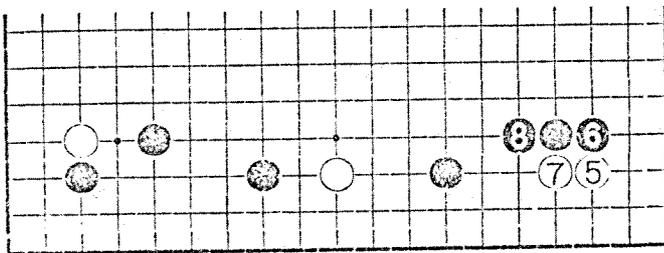


Diagram 47-A

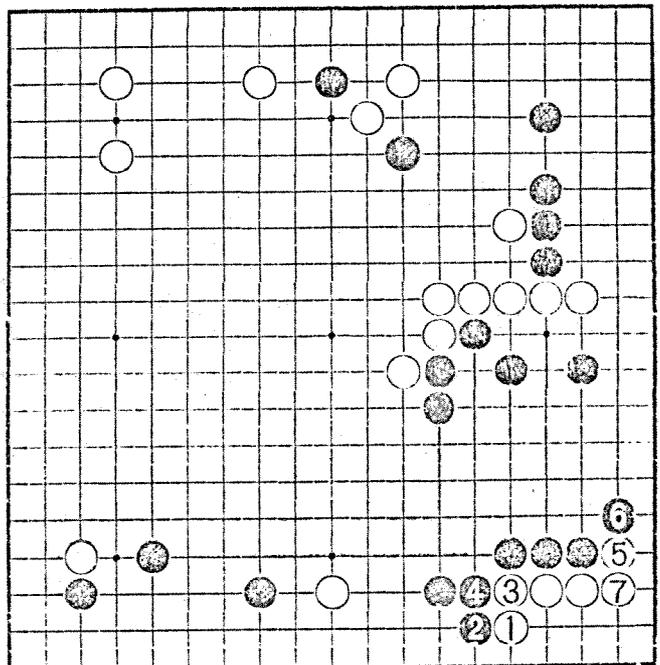


Après B1 et 3, il y a plusieurs endroits où blanc voudrait bien jouer, mais le problème le plus urgent est d'empêcher noir de jouer en A, réalisant ainsi un territoire d'environ 40 points. C'est pour cela que blanc joue la séquence du diag.47-A

Blanc finit la séquence en jouant en B du diag.47. Blanc considère la séquence 5-7 comme étant du profit, car... noir doit rajouter un coup.

Si le jeu avait continué comme dans le diagramme 47-B, la réduction du territoire noir aurait été d'environ 20 points et celui de blanc 7 pts.

Diagram 47-B



7°) DIMENSION DES TENAILLES

Quand l'adversaire regarde le côté plus que le coin (diag.48), il est habituel de le prendre en tenaille avec N2. Examinons les réactions habituelles de blanc, quand celui-ci -en réponse à cette attaque- vient au sansan avec B3. Noir doit alors décider s'il attaquera B3 avec noir "a" ou "b".

Diagram 48

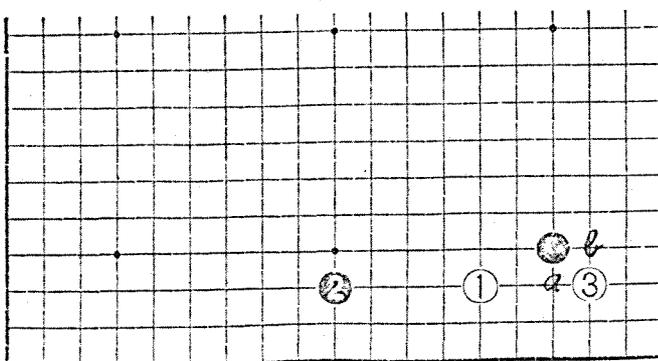
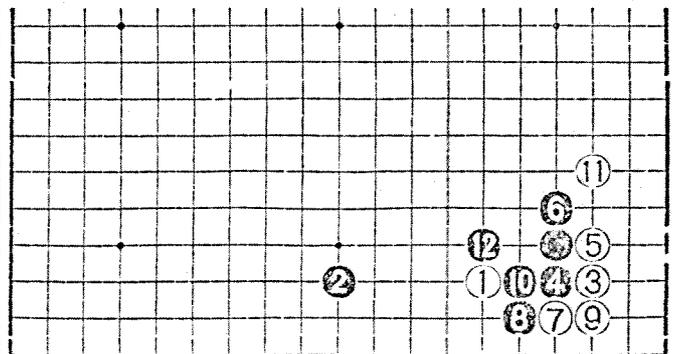


Diagram 48-A



Si noir 4 est joué comme dans le diag.48-A, la séquence de B5 à N12 est joseki. Il en résulte que la tenaille noire 2 réussit, et lui donne un territoire dans le bas, car elle a été faite à une bonne distance.

En effet, si la tenaille noire avait été plus étroite, il en résulterait une sur-concentration de force en proportion directe de la proximité de 2 du groupe noir 4-12 dans le coin.

Par conséquent, quand la tenaille est étroite, comme ci-dessous avec N2, on doit attaquer B3 avec N4. Ensuite, après B7 (ou A), noir 8 peut enfermer complètement le groupe blanc.

En résumé, une tenaille avec N2 (comme ici) se joue quand on a l'intention de construire un territoire sur le coté droit, en relation avec une pierre noire déjà jouée en B.

Diagram 49

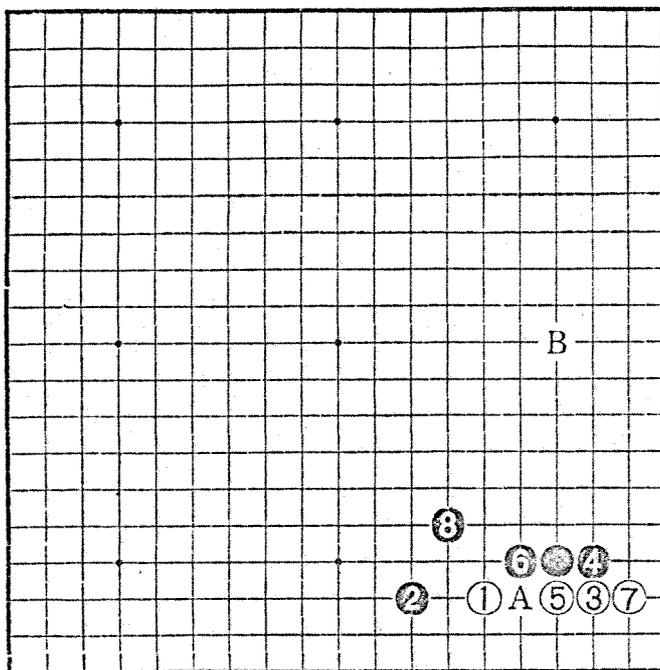


Diagram 50

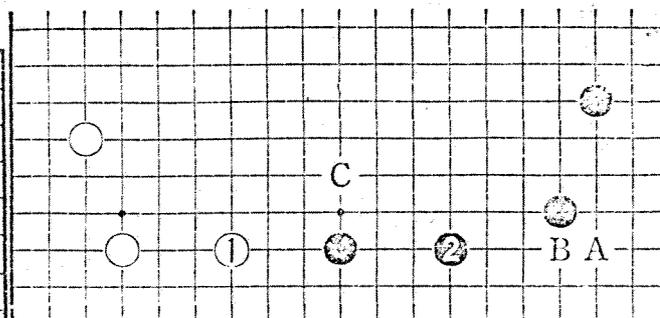
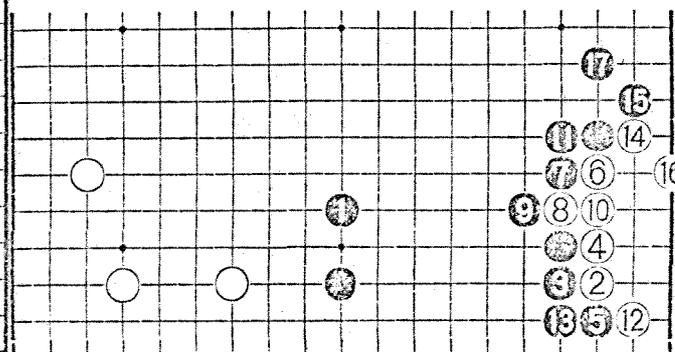


Diagram 51



L'idée de se défendre contre B1 (diag.50) avec N2 n'est pas fameuse. en effet, blanc peut encore envahir en A, réduisant considérablement le territoire convoité par noir. Si cela arrive et que noir se défende en jouant en B, il sera sur-concentré dans cette région.

Le raisonnement de ce fuseki est le suivant : si le coin est important pour noir, il se l'assure en jouant en B. S'il pense faire plus de territoire sur le coté du bas, il peut faire un vaste moyo en jouant noir C.

Diagram 52

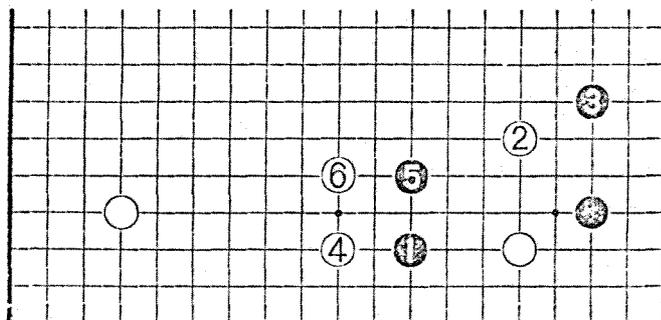
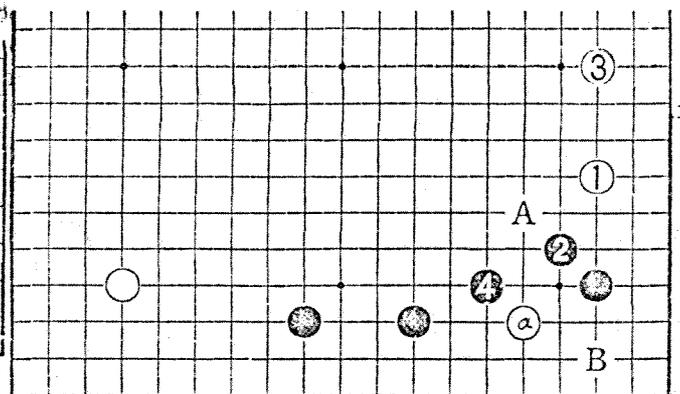


Diagram 53



8°) sur un jugement intuitif d'une situation donnée.

Le plan de blanc, dans le diag.52, est d'abord de sortir de la tenaille avec B2, puis de contre-attaquer avec B4 et 6 qui lui ouvrent de vastes perspectives sur le coté bas gauche du go-ban.

Diag.53. Ce diagramme diffère du précédent par la forte extension noire de deux espaces, sur le coté bas. Si blanc joue en A et noir en 4 (là où blanc devrait jouer), noir prendra l'avantage.

En conséquence de quoi la pierre blanche en "a", qui était en mauvaise posture, doit être abandonnée. Il est vital pour blanc, ici, de changer

de direction : plutôt que de faire un territoire dans le coin, il vaut mieux occuper le coté droit avec B1 et 3 . Résultat : noir a une forme assez lourde, et après 4, blanc peut encore jouer en B ~~(et causer beaucoup d'ennuis à noir)~~.

Diagram 54

Diagram 55

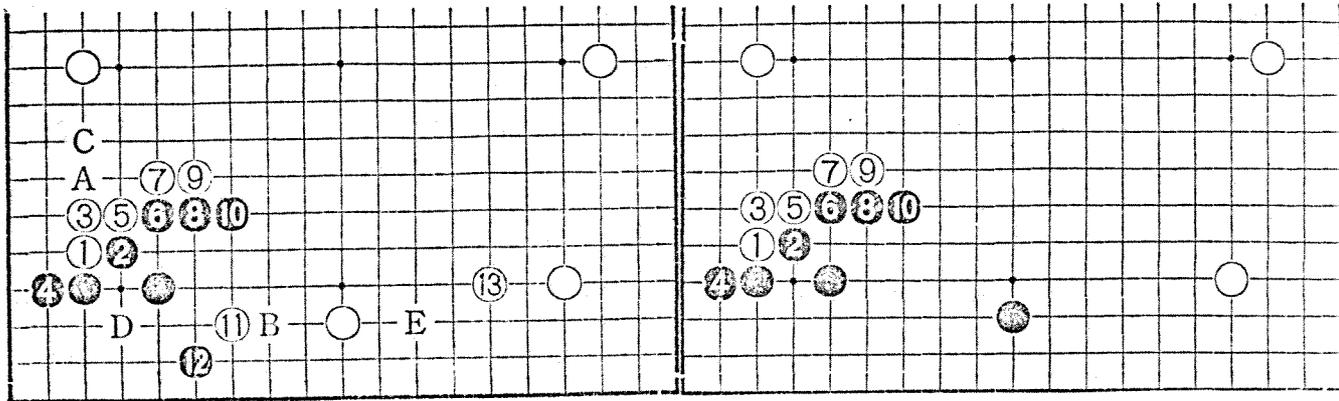


Diagramme 54 ; Ici, blanc attaque la pierre noire directement au contact. S'il avait joué en A, il n'attaquait pas directement noir et celui-ci pouvait jouer ailleurs, enB, faisant environ 20 points de territoire. Si blanc avait joué son 1 en 11, noir jouait alors en C: Quand aucune de ces alternatives n'est intéressante pour blanc, il peut jouer en 1, contre la pierre decoin.

Note 1 : noir 12 défend le coin contre blanc D ;

Note 2 : si blanc 13 n'est pas joué, noir E peut causer beaucoup de dégats chez blanc.

Reprenons la séquence : de 3 à 9, blanc construit un mur qui exerce une grande influence sur le coté gauche ; ensuite il attaque le coin par le bas, tout en étendant son influence sur le coté. Mais évidemment tout dépend de la situation générale.

Reference Diagram

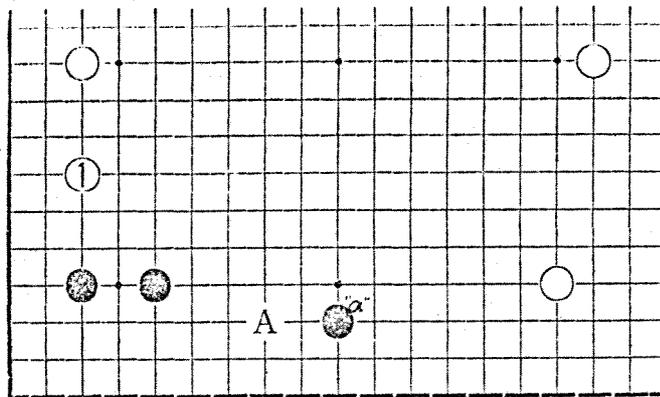


Diagramme de référence ; Quand il y a une pierre noire sur le coté, par exemple en "a", comme ci-dessus, on ne peut jouer comme dans le diagramme 54. En effet, on aboutit à la situation du diagramme 55, et l'on voit que blanc n'a fait que renforcer le moyo noir, en lui donnant des perportions énormes. Par conséquent, il est plus sage pour blanc de jouer en 1, comme ci-dessus. Ce coup lui laisse la possibilité de pénétrer chez noir, en jouant en A par exemple.

Examinons quel sera le résultat, dans ce fuseki, de l'utilisation de ces tactiques de double attaque à la fois sur les cotés droits et gauches, en commençant par Blanc 1.

Blancs 11 et 13 sont corrects, mais puisque l'état du jeu permet à noir de saisir une position stratégique sur le coté droit avec 14 et 16, on en conclut que ces tactiques sont d'un intérêt douteux quand blanc n'a pas joué au préalable une pierre en (ou près de) H.

Note 1 : si blanc 11 avait été joué en A, noir B pourrait lui causer des ennuis.

Note 2 : noir 12 travaille beaucoup mieux que si elle avait été jouée en C.

Note 3 : si blanc 13 avait été joué en D, noir aurait pu l'isoler du coin en jouant en E, sur quoi Noir 10 pourrait devenir menaçant. Il faut dire que l'extension B13 laisse B11 assez isolée.

Note 4 : quand noir a joué 16, il avait à l'esprit à la fois la poussée en 14 et l'extension en G.

Diagram 56

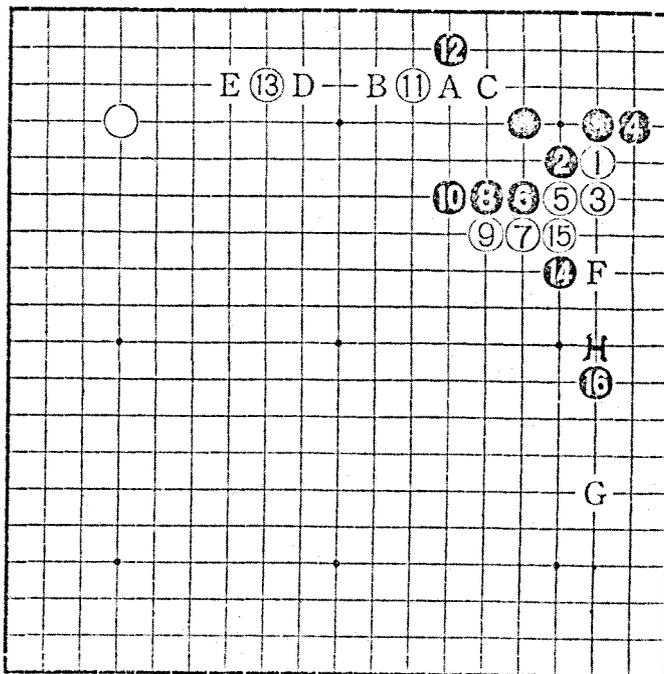


Diagramme 57 : notez comment noir se développe suivant l'attaque par blanc 1, et que, en contraste avec les efforts de blanc, il construit une puissante position sur le coté gauche.

Diagram 57

