

ch. IV

Analyse
de la
valeur
relative
des coups

-I- ANALYSE DU TSUKENOBI.

Diagramme 1 ;

La valeur douteuse de noir 8 a déjà été déjà expliquée sous un autre angle au début du chapitre sur "l'essentiel de l'attaque et de la défense", mais si on essaie de l'analyser selon les principes découlant de l'estimation de la valeur relative des coups on en tirera des conclusions encore plus claires.

Diagramme 1-a ; coups classiques.

Diagramme 1-b ;

Ici, noir accumule erreur sur erreur : non seulement il est surconcentré, mais en plus il renforce la position blanche, exactement comme dans le diagramme 1. Il est clair qu'il était meilleur pour noir d'assurer le coin en jouant en "a" du Diag.1-A, laissant la possibilité d'une invasion en A du diag.1-B.

Diagramme 2 ;

Ici, bien que N2 & 4 fortifient blanc, noir prend une option sur le côté droit ; c'est pourquoi jouer 8 dans ce but constitue un coup situé dans la ligne du go moderne.

Diagram 1

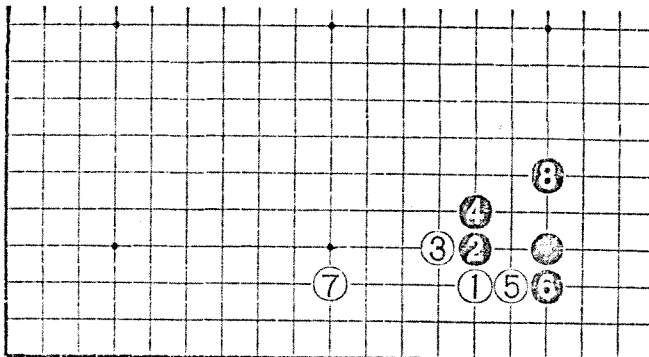


Diagram 1-A

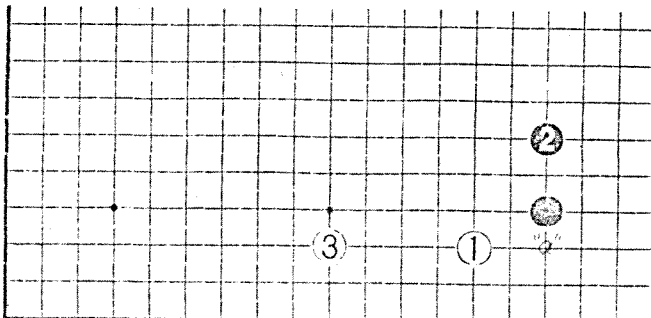


Diagram 1-B

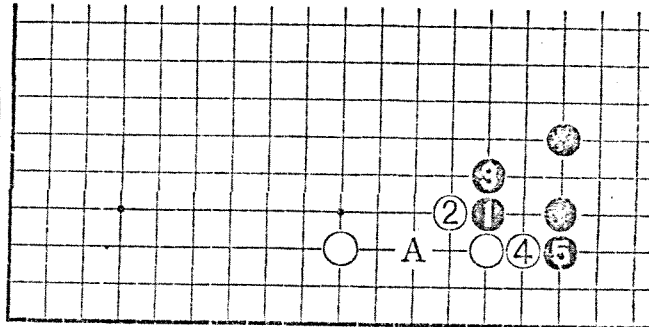


Diagram 2

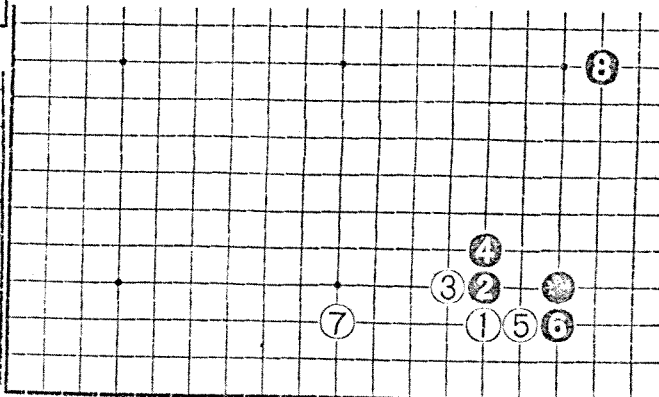
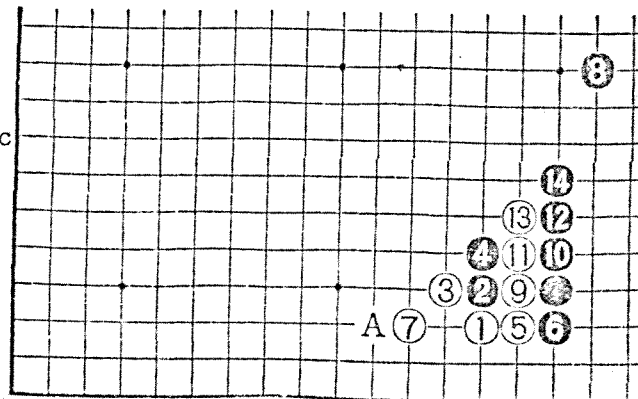


Diagram 3



Diag.3 ; Même si blanc se défend sûrement avec B7 ou A, il est meilleurs de jouer N8. Ainsi, quand blanc coupe avec B9, noir abandonne N2 & 4 pour se constituer un vaste territoire. Cette séquence est donc favorable à noir (voir D.3-A & B)

Si on analyse cette séquence pour savoir si ce plan doit être employé et suppose que les coups noirs 1 et 3 et blanc 2 et 10 s'annulent en fin de compte, alors le résultat devient clair. : négligeant N1 & 3, considérons seulement l'échange N5-B6 et le fait que N9 aurait été nécessaire tôt ou tard pour défendre contre la menace de blanc menaçant de couper. Il est donc évident que l'habile utilisation par noir de ses deux pierres de sacrifice lui a permis de délimiter le bord de son moyo en jouant 9 avec le sente.

Diagramme 7 :

Noir attaque blanc "à l'épaule" avec N1, en vue d'étendre sa force vers le centre avec sente, comme on le voit ici. Cependant...

Diagramme 8 ; Si blanc joue 4 en 6 du diag.7, noir finit gote. Par conséquent, la meilleure séquence pour noir est celle du diagramme suivant.

Diagram 7

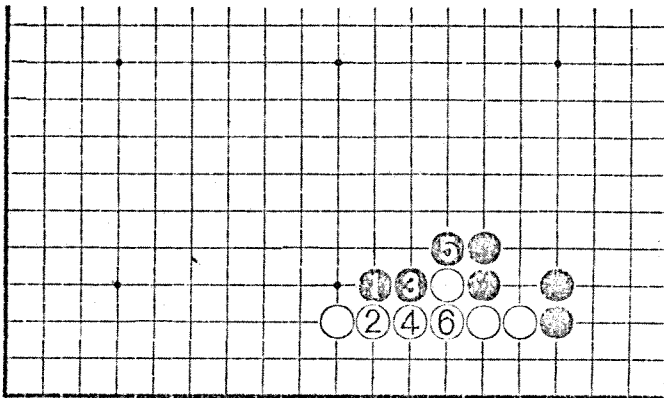


Diagram 8

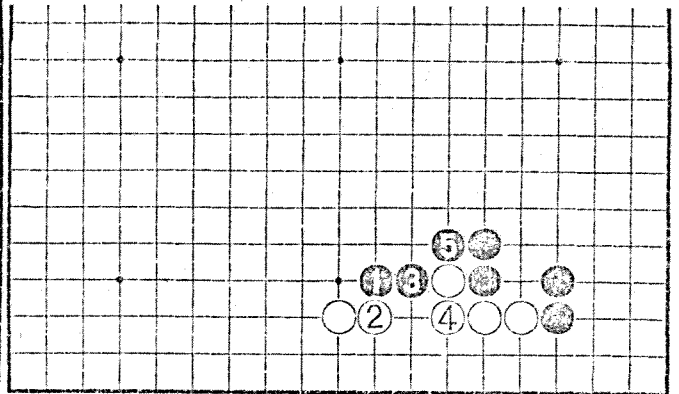


Diagramme 9 :

Le meilleur coup pour noir à ce moment de la séquence est tout simplement N1 : blanc est alors forcé de connecter avec B4 et de plus, du point de vue de l'analyse de la valeur relative des coups, il y a une différence d'un coup par rapport au précédent diag.

Il y a quelque différence dans la formation sur le côté inférieur mais après B4, si noir joue en A (ce qui n'est pas urgent pour lui), alors le résultat est celui du diag.8.

Dans ce cas, noir jouerait probablement ailleurs, préférant devancer blanc dans la prise de possession d'un autre point intéressant. Alors si blanc coupe en B, noir joue C, blanc en A (prise de 1) et finalement noir joue en D, abandonnant sans regret la pierre N1 qui avait servi à ses desseins.

Diagram 9

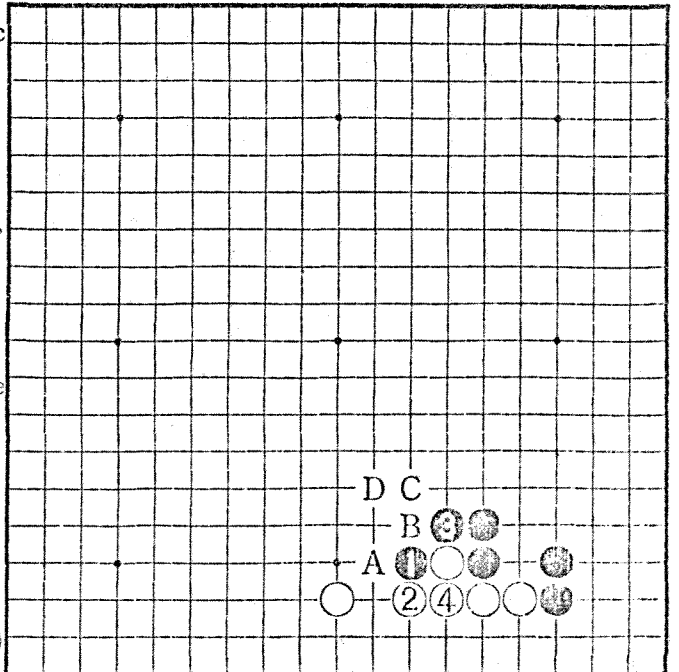


Diagramme 3-A ;

L'étude de ce diagramme révèle les faits suivants :

- 1°) en contraste avec la force blanche, noir a un gain matériel.
- 2°) blanc a joué en faveur de noir en le poussant à jouer cette formation de 5 pierre sur la 4° ligne.
- 3°) Blanc n'a pas profité du mur qu'il a construit : l'extension B2 est beaucoup trop proche de son mur, il aurait au moins fallu pousser jusqu'en A pour en profiter.

Diagramme 3-B ; revenons à la situation du Diag.3, mais avec un ordre des coups différents. Bien que l'échange soit ici évidemment mauvais pour noir, puisqu'il joue dans une zone de force blanche, il n'influe pas sur la tendance générale et ne peut être comparé à la perte de blanc due à l'inutile poussée contre le mur noir de droite.

Diagram 3-A

Diagram 3-B

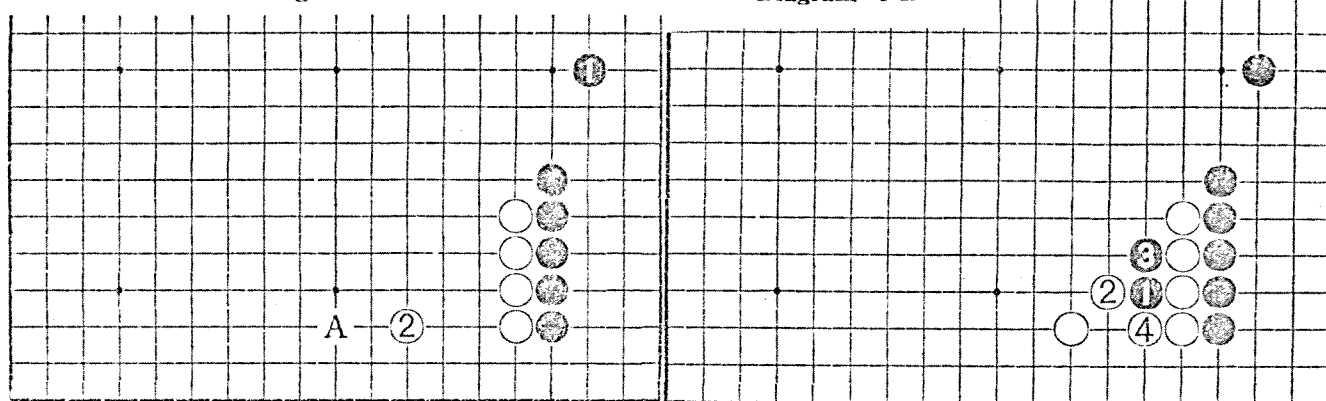


Diagramme 4 ;

Noir fait ici un tsukenobi après une prise en tenaille de blanc. Contre B9, noir bloque parfois avec son 10° coup en 11 ; mais s'il joue comme ici, B1 se retrouve isolé ; cependant, on voit que cette séquence est encore plus favorable à noir que précédemment car, si les deux adversaires ont tous deux joué huit coups, blanc n'en a que sept d'utiles puisque B1 n'a plus d'intérêt après N14.

Diagramme 5 ;

Ici, noir compresse blanc, mais laisse l'occasion d'envahir en B. c'est un très mauvais coup comme nous allons le voir.

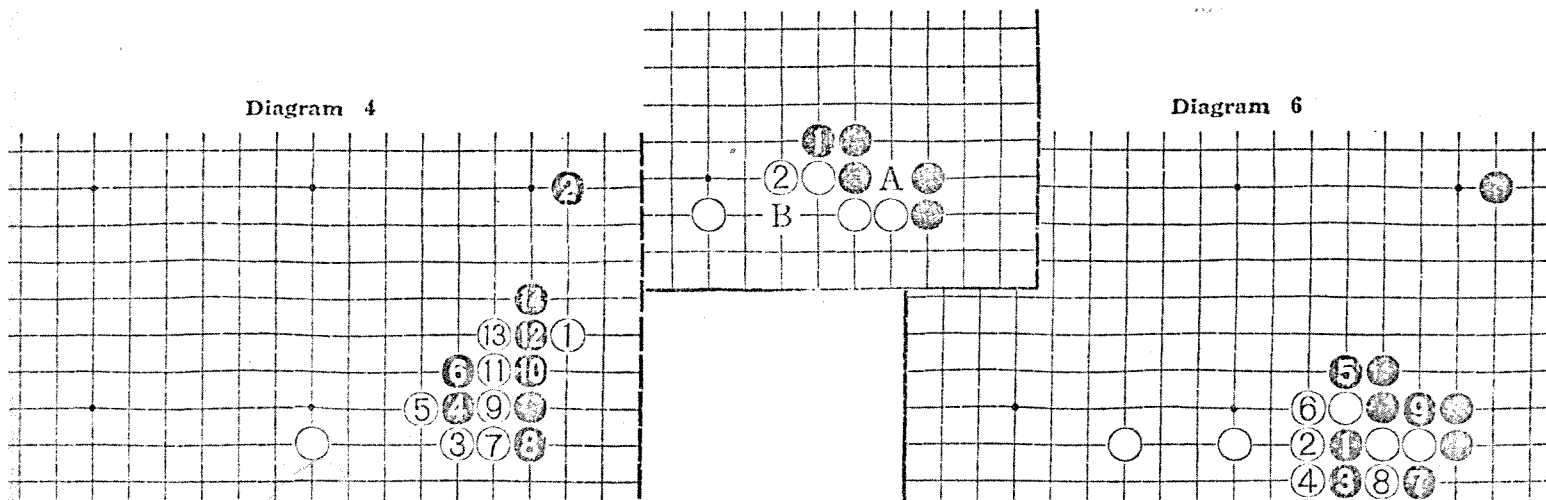
Diagramme 6 ;

Quand la formation blanche est solide dans le bas gauche, comme c'est le cas ici, ne laissant pas de place pour manoeuvrer, la coupe B1 est intéressante. Noir sacrifie 1 & 3 et fait un atari avec 5, et enfin 9 peut être joué en sente, comblant la faille du mur noir et lui permettant de réaliser son vaste moyo.

Diagram 5

Diagram 4

Diagram 6



II) L'EXTENSION PAR "OGEIMA"

Diagramme 12 ;

La pénétration blanche B1 est un habile coup de reconnaissance couramment utilisé. Contre lui noir joue 2 directement au contact de 1, et 4 en réponse à 3 forme un indestructible "noeud de bambou".

Diagramme 13 ;

L'analyse du coup précédent nous indiquera quelle est la valeur de cette séquence. Dans le diag.13, N2 est une forme type utilisée en réponse à B1 et est considérée comme sûre. On voit alors combien il serait stupide pour noir de rajouter un coup en A.

Diagram 12

Diagram 13

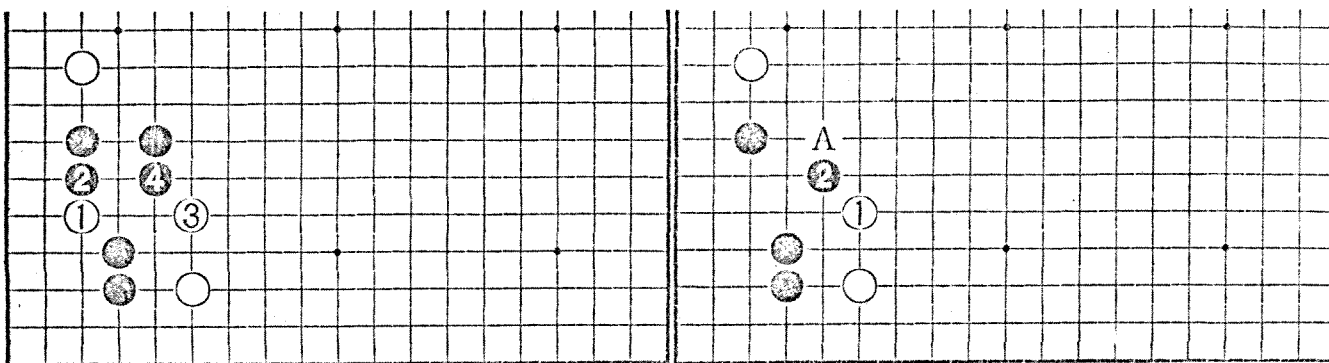


Diagramme 14 ;

Il est généralement correct de bloquer B1 avec N2 (voir "l'essentiel de l'attaque et de la défense"), laissant blanc vivre grâce à la séquence 3-7.

Diagramme 15 ;

Cependant, au moyen de l'excellent coup N1, noir peut enfermer complètement la formation blanche ; c'est pourquoi, à moins que la position de blanc à l'extérieur soit trop forte, le résultat n'est jamais défavorable pour noir.

Diagram 14

Diagram 15

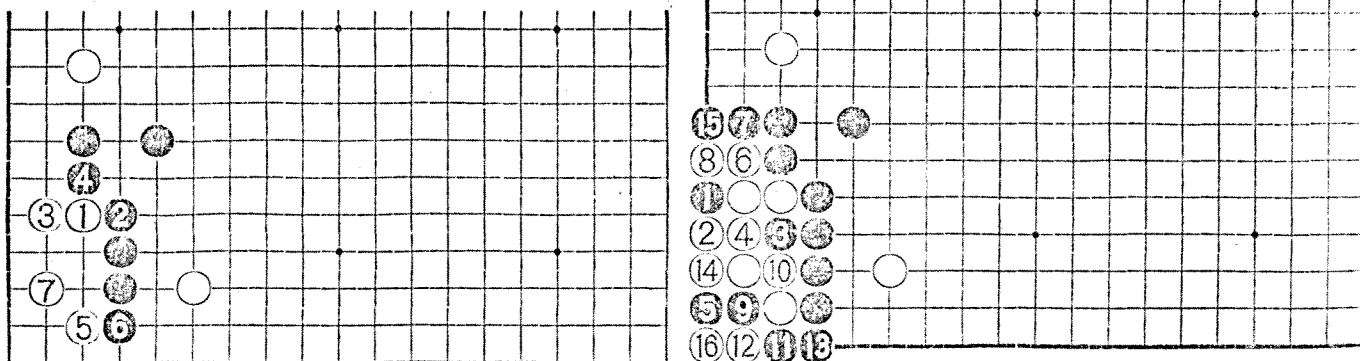
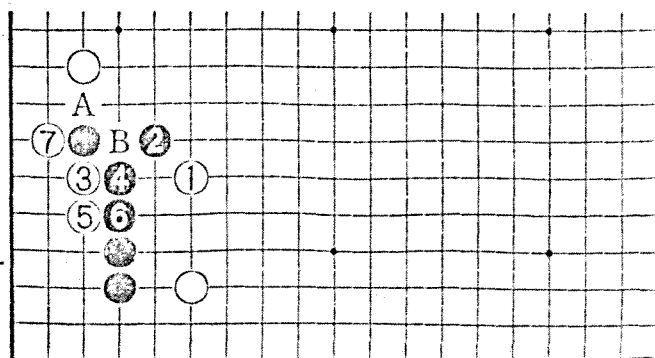


Diagramme 16 ;

Cette formation à partir du joseki ogeima est très commune. Après 7, noir se retrouve bien enveloppé par blanc. C'est pourquoi, du point de vue de l'analyse du coup, il apparaît que cette séquence est bien plus mauvaise que la suivante.

Diagram 16



Diagrammes 10 & 11 ;

Ces deux diagrammes montrent les formes de base de l'attaque blanche en tenaille suivie de l'invasion du coin au san san après le tsukenobi noir (B2 & 4)

Diagram 10

Diagram 11

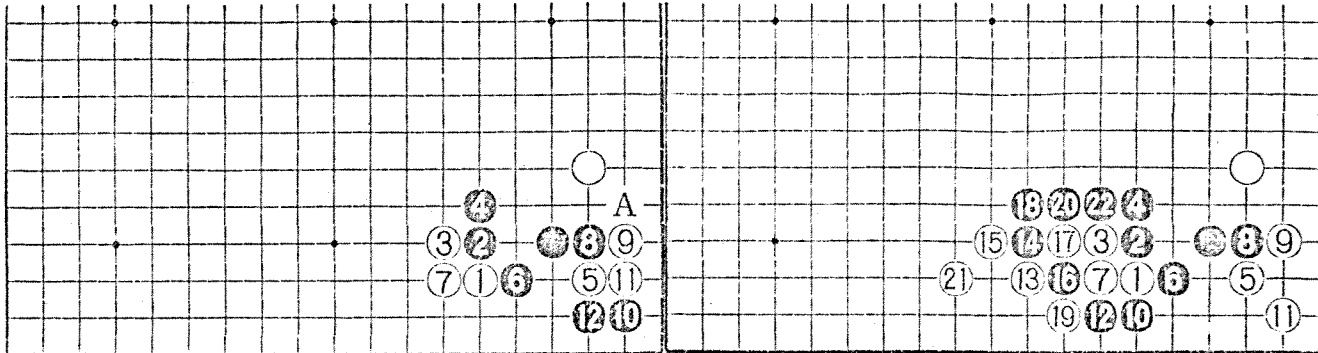


Diagramme 11A;

Le motif pour lequel la variation du diagramme 11-A, (le résultat du coup d'arrêt noir en A dans le diag.10) n'est pas utilisé dans le joseki peut être également expliqué par l'analyse de la valeur relative des coups.

Quand noir 10 est joué comme dans ce diagramme, blanc arrive à jouer B13, et après les coups : blanc en A, noir en 14, on obtient la formation du diagramme 11-B.

Diagramme 11.B ;

Quand blanc pénètre directement au san san, la séquence 1-9 montrée ici est couramment utilisée ; les deux échanges N10, B11 et N12, B13 ne sont pas des coups urgents et si noir de plus commet l'erreur de jouer ailleurs, alors blanc peut déborder noir avec un coup en A, forçant noir à adopter ~~une~~ une lourde formation par un coup noir en B.

Mais ce résultat douteux est justement celui du diagramme précédent, et c'est pourquoi cette séquence n'est pas utilisée dans le joseki.

Diagram 11-A

Diagram 11-B

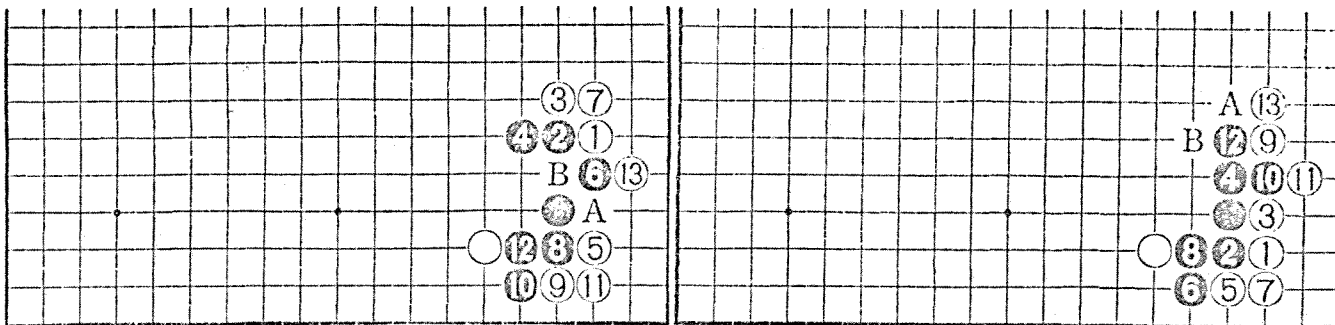


Diagramme 22 :

Ici, N4 est joué directement contre B3, forçant blanc à continuer avec B5 vers les forces noires, et noir le bloque avec N6 ; c'est un bon coup et si blanc joue 7, noir connecte avec N8 et gagne le sente.

Si on compare cette séquence à celle du diagramme 20, on voit qu'il y a une différence d'un coup, (c'est à dire que noir atteint la même position en utilisant moins de coups), et ainsi on peut comprendre pourquoi noir est satisfait du point de vue de l'analyse des coups.

Diagramme 23 :

C'est pourquoi, du point de vue de blanc, nous considérerons ce qui arrivera s'il avait joué B7, comme ici, suivi par B9.

On obtient la séquence ci-dessous jusqu'à B11, mais blanc doit encore rajouter un coup en 13 afin d'éviter de subir un ko si noir joue en A, bien que cela lui coûte le sente : d'un autre côté, noir a augmenté son influence sur le côté gauche avec N10 & 12, et il n'est pas la peine de se demander qui s'en est le mieux tiré.

Diagram 23

Diagram 22

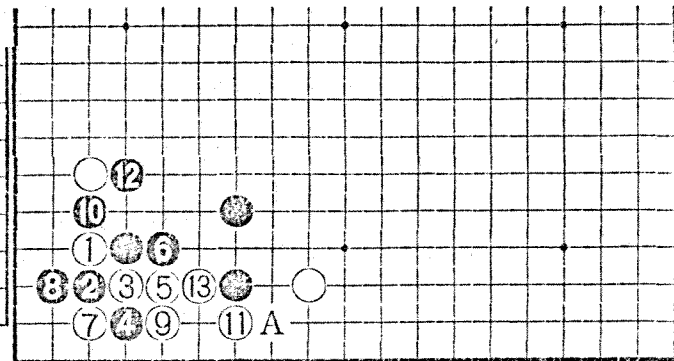
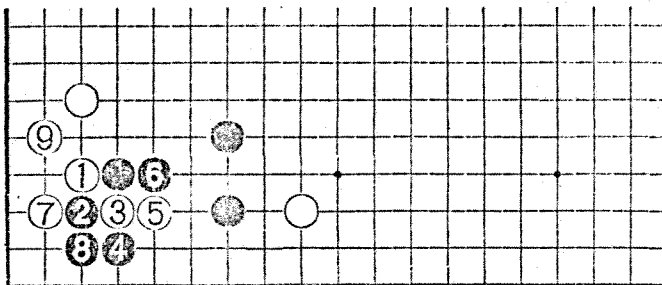
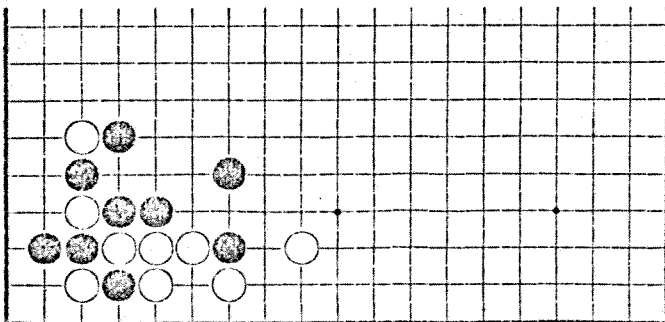


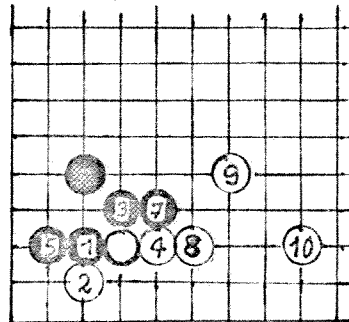
Diagramme 23-A :

Analysons maintenant les résultats du diagramme 23 un peu plus loin du point de vue de la valeur relative des coups.

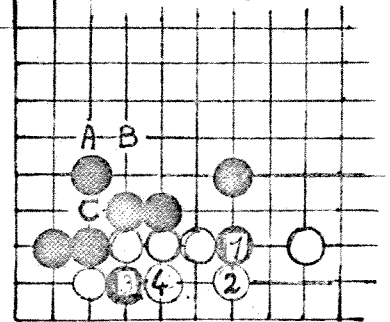
Diagram 23-A



Diag. 23-B



Diag. 23 C



blanc 6 est joué ailleurs.

Diagramme 23-B : On voit ici le développement d'une éventuelle attaque noire contre la pierre blanche. IL est exceptionnel pour blanc de jouer ailleurs après N5, et l'idée de jouer N7 et 9 comme ici est aussi douteuse, mais supposons que les deux adversaires ont joué ainsi.

Diagramme 23-C : Après B10, continuons sur ce diagramme. Il est meilleurs de ne pas jouer jusqu'au bout la séquence 1-4, mais puisque cela n'a que peu d'effet sur l'ensemble du jeu, la faute est légère. Par conséquent, l'échange de : blanc en A, noir en B renforce noir ; blanc joue donc un très mauvais coup. De plus, c'est aussi un moyen de "sus-cider" la pierre blanche en C. Ainsi ce coup est complètement inutile et il est évident que la contre attaque blanche n'a abouti à rien.

Diagramme 17 ;

Après B1, la séquence 2-6 est habituelle. Il est plus courant de jouer B7 en A, mais la formation donnée ici est également rencontrée. Si on compare cette formation avec celle du diagramme 17-A, on voit que le résultat obtenu est seulement une variation du diagramme 16 résultant de l'échange : blanc en A, noir en B, et que le stupide coup noir C en réponse à blanc B dans le diag.17 aboutirait au même résultat. **Diagram 17**

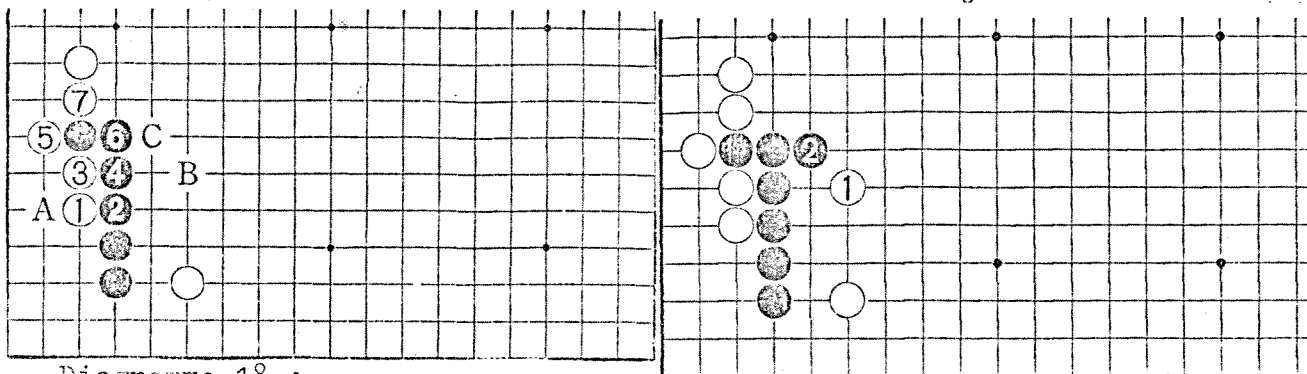


Diagramme 18 ;

Noir 4 est un bon coup, et jusqu'à N6 l'échange est en sa faveur.

Diagramme 19 ;

Contre B1 & 3 il est habituel de jouer N4 en C-4(5) pour clore le coin, mais si noir désire plus d'influence vers le centre la séquence montrée ici peut quelquefois être utilisée. C'est pourquoi nous allons maintenant chercher ce qu'il faut répondre quand blanc continue immédiatement avec B5, exécutant une double coupe.

Diagram 18

Diagram 19

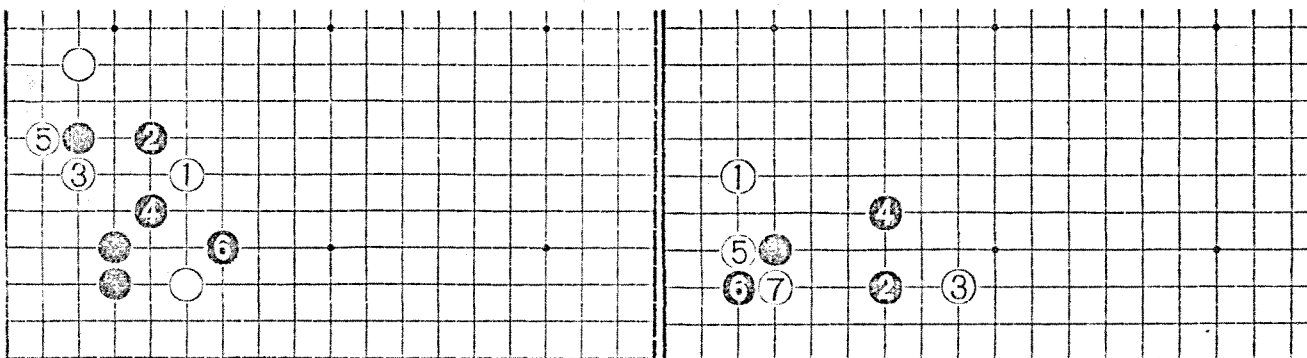


Diagramme 20 ;

J'ai l'impression que beaucoup de gens, suivant la règle générale : "en cas de double coupe, on s'étend un coté". On joue donc N4 comme ici, puis on continue jusqu'à 10 sans aucun regret, mais il faut voir que l'analyse des coups montre que le résultat est négatif.

Diagramme 21 ; L'extension N4 est correcte, mais si après N10 blanc attaque en A, il serait ridicule de protéger cette forte position noire en jouant en B, ce qui montre que la séquence précédente était mauvaise.

Diagram 20

Diagram 21

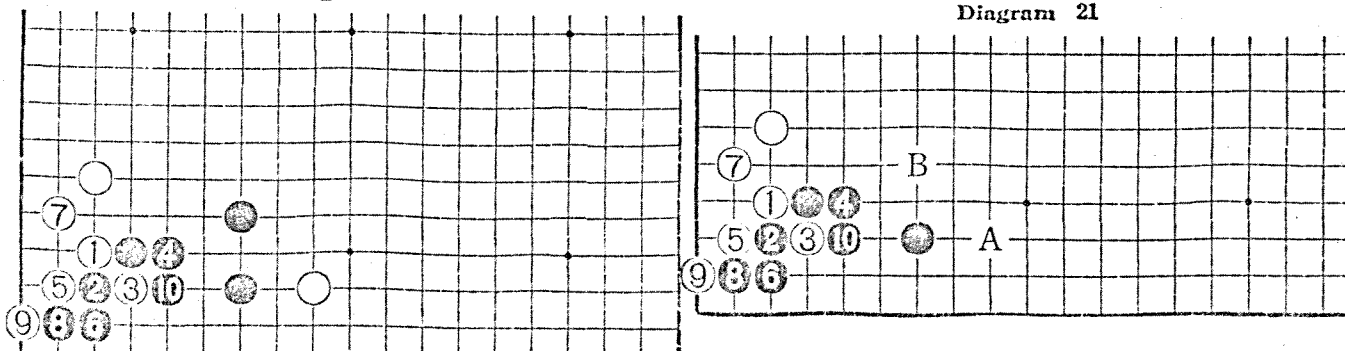


Diagramme 24 ;

La manoeuvre blanche dans cette séquence jusqu'à B11 est basée sur le secret dessein de jouer le ko en B en réponse au coup noir en A.

Diagramme 24.A ;

Blanc vivra s'il joue son 11° coup en C-2, mais puisque ces tactiques ont pour but d'ouvrir un nouveau développement ailleurs sur le go-ban au moyen d'un ko, il est plutôt timide d'oublier ceci et de jouer N12, bien que l'on voit souvent des gens le faire. Les diagrammes suivants éclairciront cela.

Diagram 24

Diagram 24-A

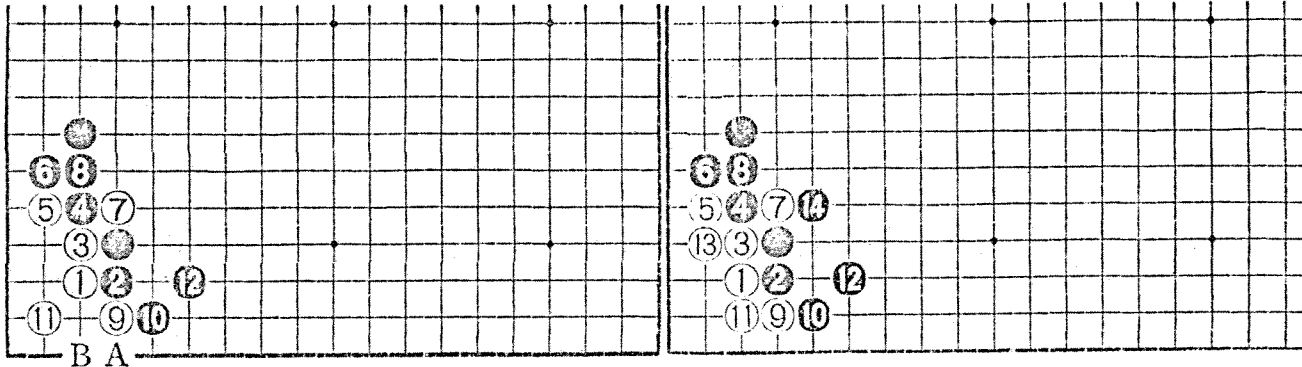


Diagramme 25 ;

La pierre noir en F-3 soulage noir de dangers futurs en ce point, et noir poursuit en commençant le ko avec N1 & 3. Blanc 4 précisément sera joué ailleurs comme menace de ko.

Diagramme 26 ; On voit ici la situation suivant la plus complète victoire noire dans la bataille de ko. Cependant la valeur de la pierre noire en F-3 est maintenant douteuse. En supposant un ordre de jeu différent, noir aurait-il joué un tel coup après avoir capturé les pierres blanches ? Ainsi on voit qu'à cause de la faiblesse d'un coup, noir a subit la perte d'un coup.

Diagramme 27 ;

Ici, noir domine tout le bas gauche du go-ban, et il est nécessaire pour blanche de l'envahir au sans avant que noir n'y joue le premier. Après noir 8, blanc vit en jouant en A, mais il est habituel pour lui de prendre le sente en un autre endroit intéressant.

Cependant, cela dépendra précisément des résultats qui pourront être gagné par ces tactiques déterminées par l'analyse de la valeur relative de la valeur des coups.

Diagram 27

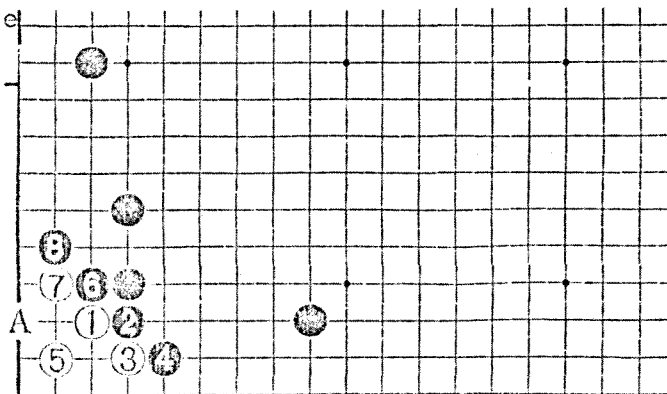


Diagram 25

Diagram 26

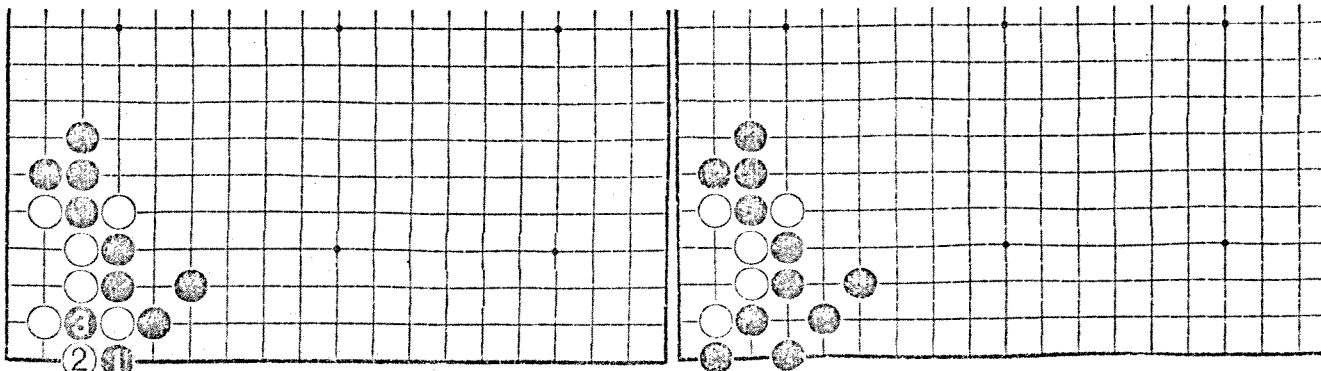


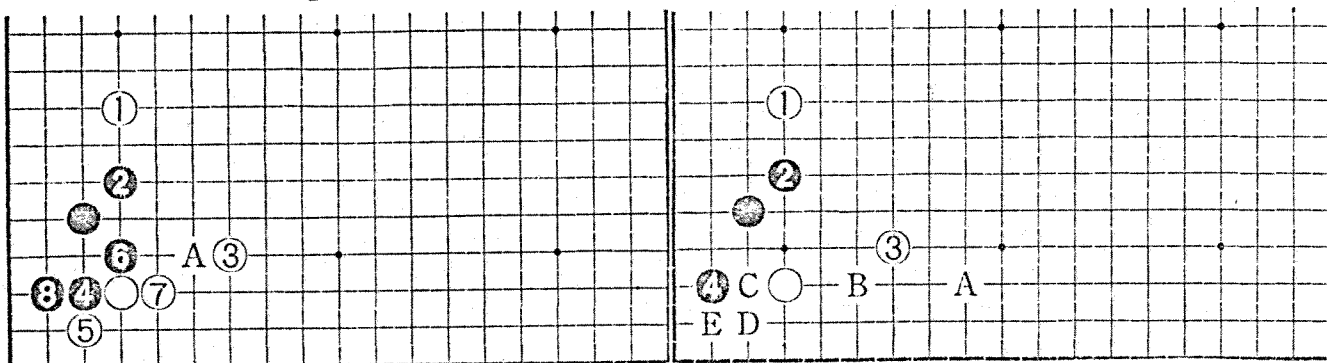
Diagramme 33 ;

Blanc peut jouer B3 comme ici, et dans ce cas, si l'on a la séquence N4 à 8 comme dans le précédent diagramme, il est clair que B3 est plus efficace que s'il avait été joué en A. Par conséquent, puisque c'est défavorable pour noir du point de vue du nombre relatif de coups impliqués, il devrait manier la situation comme on le voit dans le diagramme suivant.

Diagramme 24 ; Il est correct pour noir de se glisser par dessous avec N4, dans le but d'attaquer en A ou d'envahir en B. Autre possibilité : noir peut jouer directement en C, contre la pierre blanche, ce qui serait suivi par l'échange : blanc en D, noir en E.

Diagram 33

Diagram 34



Diagrammes 35 et 36 ;

(dans le diagramme 35, blanc 3 et 5 ont été joués ailleurs)

Ici, il s'agit d'un problème d'analyse du jeu au début du fuseki. Contre blanc 1 qui le réduit, noir utilise 2 pour défendre le coin, et lorsque blanc joue ailleurs deux fois de suite, noir continue avec 4 et 6 comme on le voit.

Diagram 35 and 36

Si l'on compare ces deux diagrammes, en imaginant dans le diagramme 35 les pierres B1 et N2 et 4 comme absentes, on voit qu'il aurait été bien meilleurs pour noir de jouer N1 d'abord en H-3, comme dans le diag.36.

Donc, si l'on considère que B1 et N2 s'annulent l'un l'autre, N4 est encore considéré comme un coup superflu, ou en d'autres termes, noir un coup inutile dans cette séquence et par conséquent il a subi la perte d'un coup. Il est bien sûr très important de ne pas perdre ainsi des coups dans le fuseki.

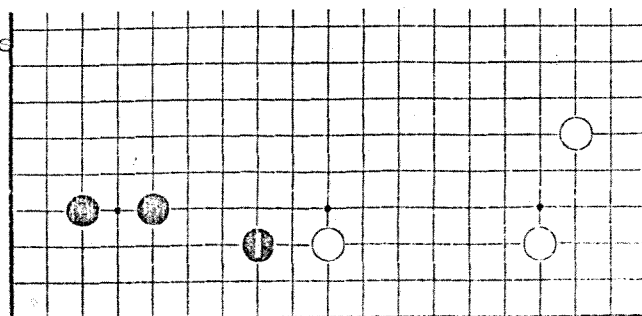
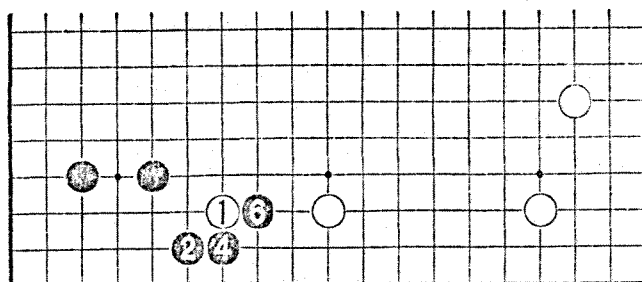
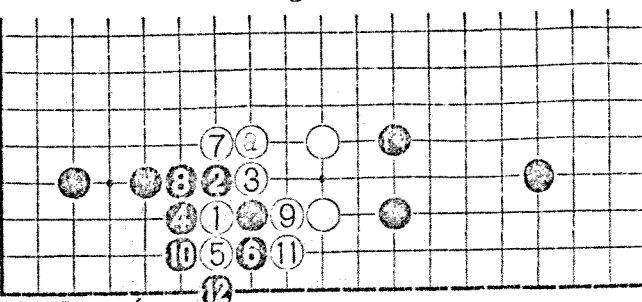


Diagram 37

Diagramme 37 ;

Ici, B1 directement contre la pierre noire en H-3 est correct et souvent joué après que blanc ait commencé à couvrir cette pierre avec "a". Les coups de noir, de 2 à 12, sont forcés, et l'abandon de B1 et 5 donne à la formation blanche - initialement faible - une parfaite sécurité, avec en plus le sente.



Notez que dans ce cas de figure, la séquence jusqu'à B7 interfère avec le développement sur une bonne partie du bord gauche du go-ban, ce que noir en "a" aurait évité.

Diagramme 29-B ;

Ici, on examinera la séquence qui va de B9 à N16 - et ce résultat douteux est justement celui du diagramme 29. En analysant la situation on notera que lorsque noir 10 est joué, alors du point de vue de la logique du go le coup correct pour blanc est d'attaquer cette pierre sur le flan droit, alors, il fait usage de la position qu'il a déjà obtenu jusqu'à B9 contre la pierre noire qui l'a attaqué.

Ainsi il est clair qu'il n'y a pas de justification à la surconcentration de la force blanche après 10, ni d'un tel renforcement du noir..... Par conséquent, puisque nous concluons que le résultat du diagramme 29 est défavorable pour blanc, la situation devra être conduite comme on le voit dans le diagramme suivant.

Diagram 30

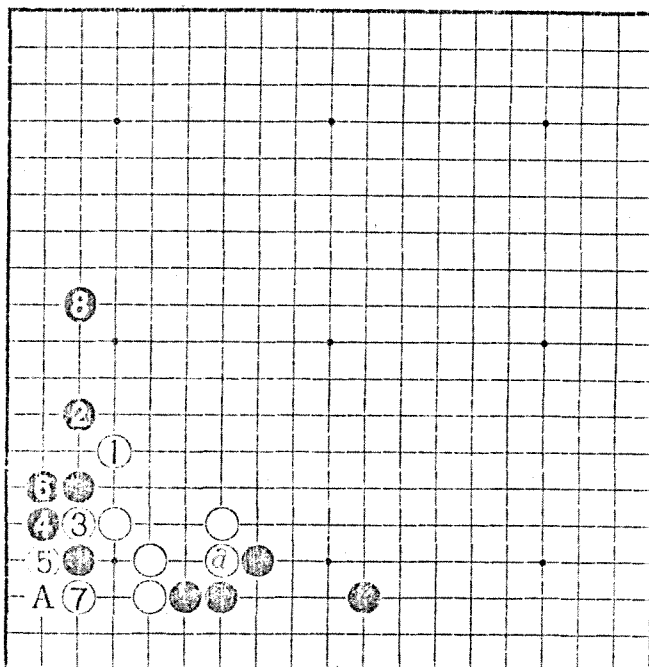


Diagram 29-B

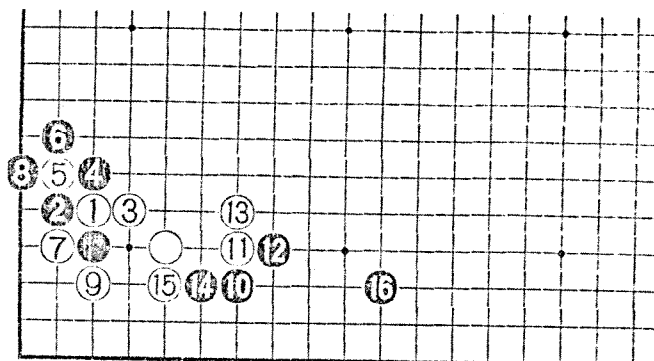


Diagram 31

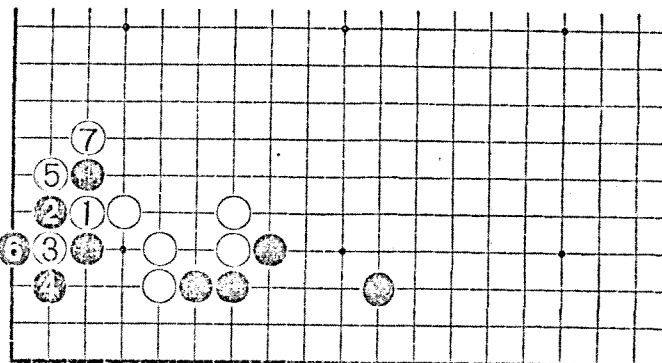


Diagramme 30 ;

Une première manière consiste à attaquer avec B1, forçant noir à jouer N2, puis blanc continue avec une "tenaille-coupe" (B3 & 5). Noir voudrait bien jouer N6 en A selon la règle qui conseille la capture de la pierre qui a coupé, mais l'échange B1 - N2 l'en a frustré. Ce diagramme ne montre aucun changement en ce qui concerne la surconcentration de force représentée par les pierres blanches en "a" et en 5, mais puisque noir montre également une certaine faiblesse en ce qu'il a été forcé de connecter avec N6, on peut dire que des deux cotés il y a des imperfections qui s'annulent les unes les autres.

Diagramme 31 ; Si le schicho est profitable pour blanc, ce dernier peut jouer cette séquence.

Diagram 32

Diagramme 32 ;

On voit ici le joseki de "tenaille haute" qui est aujourd'hui populaire. N2 est un coup sur et si B3 est joué comme ici, noir joue avec précaution, conduisant la séquence N4-N8 de telle manière à ne rien laisser derrière lui qui puisse le gêner et en entendant jouer toujours plus énergiquement. Cependant....

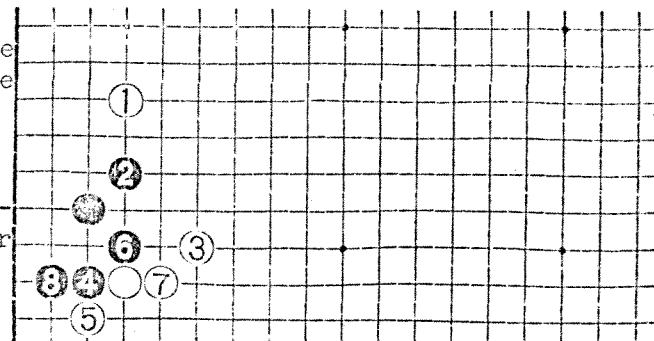


Diagramme 42 :

Nous allons à présent examiner un joseki de prise en tenaille, dans le cas où blanc joue ailleurs. Ici, B8 est joué pour tester la réaction noir. Par exemple :

A) si noir répond avec son 9° coup en 10, blanc pourra jouer son 10° coup en 9 avant noir.

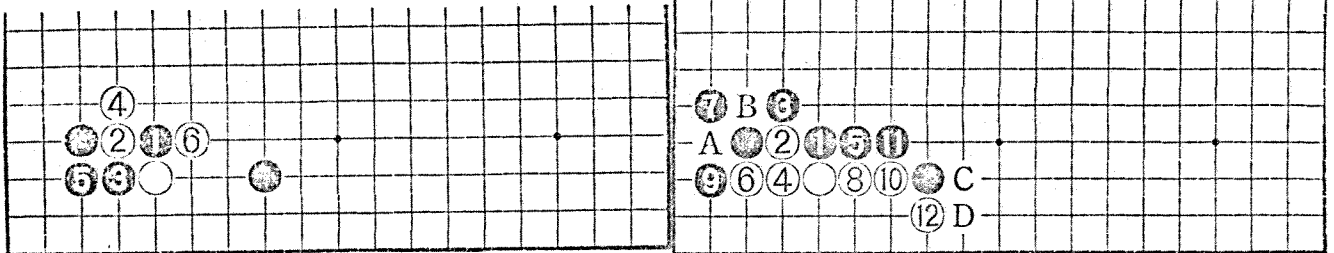
B) s'il répond avec N9 en 11, blanc choisira l'échange : B10 en A, N11 en B, puis joue ailleurs.

C) cependant, si noir désire influencer largement le centre du go ban, il attaquera le coin avec 9 comme on le voit ici, et forcera blanc à jouer vers la droite. Cette manoeuvre s'utilise souvent. Après B12, savoir si noir jouera en C ou en D dépend des coups existants sur le go ban dans cette région, et aussi de l'analyse de la valeur relative des coups.

Diagram 42

Diagramme 42-A :

Diagram 42-A



Noter l'importance de B6 dans la tactique blanche, après que blanc se soit glissé entre les deux pierres noires avec B2.

Diagramme 43 :

Ici, il est approprié pour noir de s'étendre avec 1 et 3, ainsi si blanc continue de s'étendre vers le bas droit du go ban, le mur noir qui se construira par la même occasion abimera la formation blanche qui se trouve à droite.

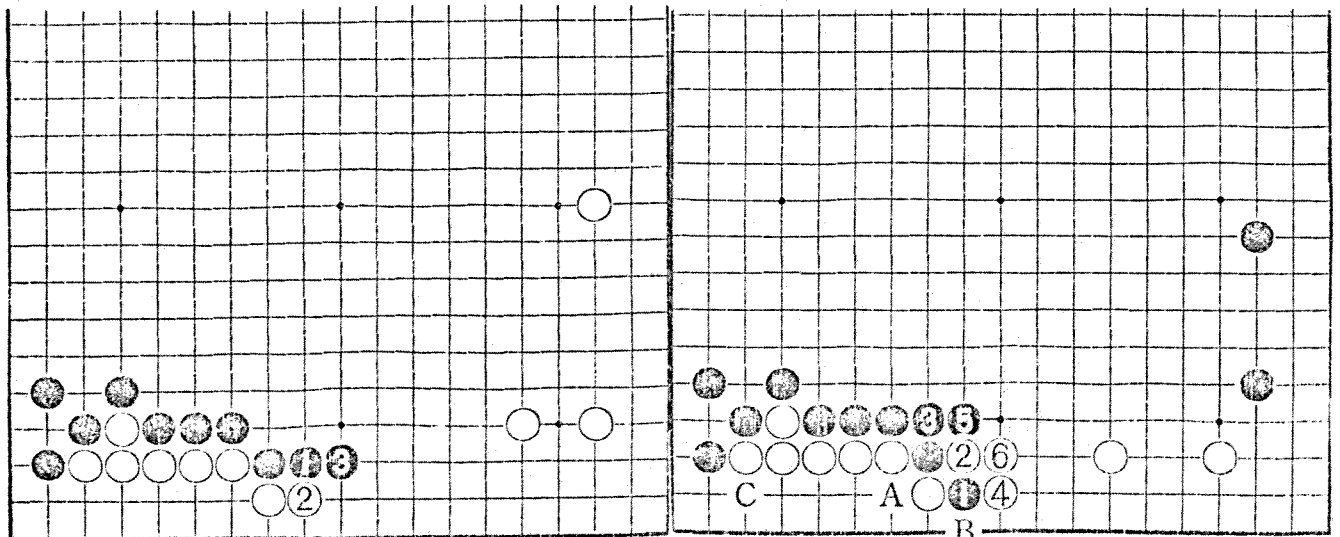
Diagramme 44 : Quand la position sur la droite est forte, comme ici, l'énergique coup N1 est intéressant. Noir retire profit de cette séquence, et ensuite, avec l'échange : Noir en A, blanc en B, puis noir en C, il peut prendre encore des points dans le coin.

Dans ce cas, bien que le jeu jusqu'à B6 résulte de la ligne suivie par blanc, sa formation le long du côté bas du go ban est surconcentrée, ce qui prouve que la séquence est favorable à noir du point de vue de l'analyse de la valeur relative des coups.

Ainsi, de cette manière, la recherche logique pour avoir un jugement correct en ce qui concerne la valeur relative des coups remplit un rôle important dans la prise du point vital dans le GO.

Diagram 43

Diagram 44



Contre la pierre blanche en "a" un coup noir en 2 lui donnera quelque profit, mais blanc sera quand même satisfait avec ça. Cependant l'analyse du jeu selon le diagramme suivant montre que l'efficacité de la manoeuvre blanche (B1 et la suite).

Diagramme 38 ; Ici, B1 directement contre la pierre noire est bien choisi et le résultat de la séquence N2-N12 montre que la surconcentration des forces noires devient exagérée.

Si on jouait la séquence dans un ordre différent, est-ce qu'un coup de renforcement tel que A serait nécessaire ?

Par conséquent, dans ce cas, contre la pierre blanche en "a", un repli noir avec une 2 est tout indiqué. Les diagrammes suivants montrent par l'analyse du jeu la signification profonde de la séquence jusqu'à noir 12.

Diagramme 38.A ; Dans le diagramme précédent, B1 et 5 et N4 et 12 s'annulent de façon que l'efficacité du jeu de blanc revient à ce que l'on constate dans ce diag., avec B1 et N2.

Diagramme 39 ;

Ainsi, le diagramme 38 montre qu'en réponse à B1 un coup noir en A ou en B dans le diagramme 39 doit être écarté et que le meilleur pour lui est N2, mais l'appréciation correcte de cette situation doit aussi être cherché dans l'analyse du jeu.

Diagram 38

Diagram 38-A

Diagram 39

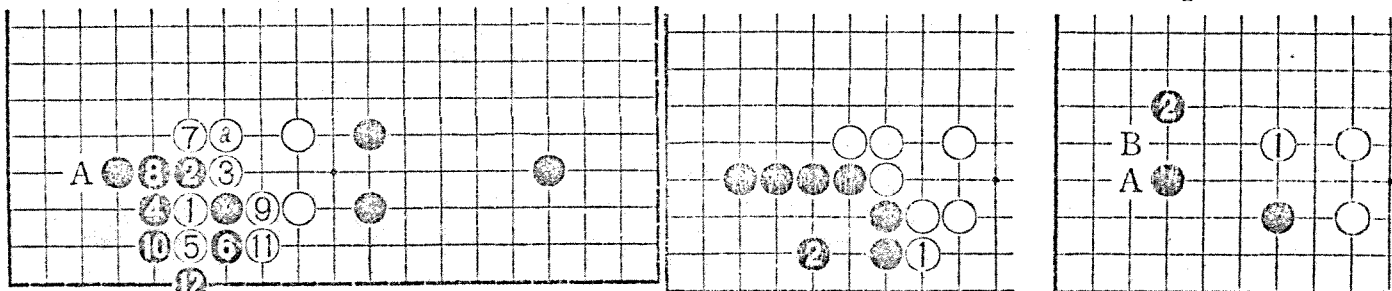


Diagramme 40 ;

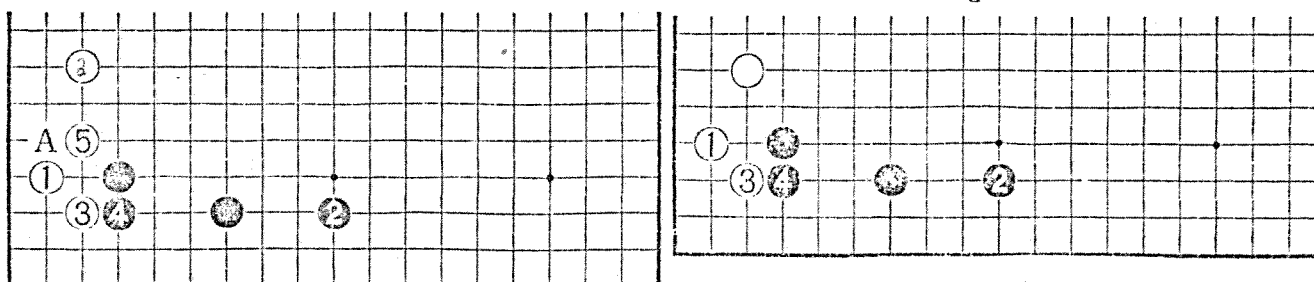
Blanc poursuit son attaque par un ogeima à partir ce "a", mais en se glissant sous la pierre de handicap noire. L'extension noire 2 est correcte et bien sur blanc se saisit du san san avec B3. Noir arrête avec 4, ce qui oblige blanc à se renforcer avec 5, afin d'éviter une invasion en A. Si l'on compare le résultat de ce diag. à ceux qui suivent, il apparaîtra que du point de vue de l'analyse de la valeur relative des coups que le faux-fuyant de noir avec B2 était en réalité une habile manoeuvre.

Diagramme 41 ;

Ici, blanc fait un kogeima, et si noir réagit encore par N2, et B3 devient alors très intéressant car après N4, blanc n'a plus besoin de rajouter un coup, comme dans le diag. 40. C'est pourquoi noir, dans cette situation, aurait du jouer son 2° coup au san san.

Diagram 40

Diagram 41



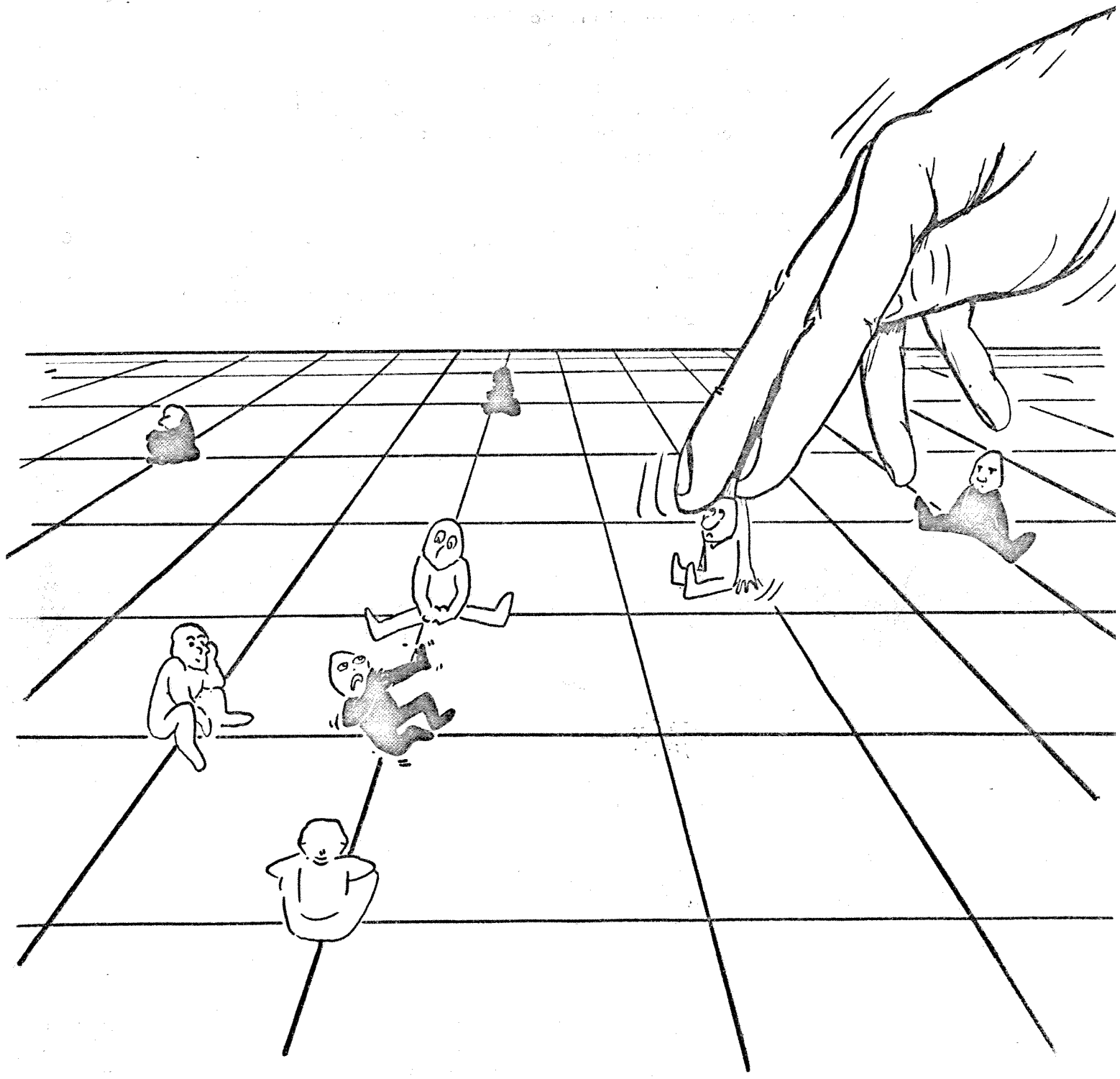


Diagramme 45 ;

Cet exemple, emprunté à une partie professionnelle, montre l'analyse de la valeur relative des coups étendue à l'ensemble du go-ban.

Le coin supérieur droit est une variante du "takamoku joseki".

Quand blanc joue B14, noir est content d'utiliser la menace d'un développement ~~sur une~~ d'un schicho depuis N9 jusqu'à la fermeture d'une vaste surface avec N15.

B28 a été joué avec l'idée de forcer noir à se replier avec A, après quoi blanc attaquera le coin bas droit mais noir, refusant de se prêter à cette manoeuvre, ferme ce coin avec N29. C'est un bon coup.

Ensuite blanc a joué un solide coup : B30, mais avec avec N31, noir occupe en point important et gagne un position importante dans le bas du go ban.

Diagramme 46 ;

Cependant, quand on examine la séquence qui s'est déroulée dans le coin supérieur droit au moyen de l'analyse de la valeur relative des coups, il nous paraîtra assez naturel que blanc ait acquis le coin, puisqu'il a utilisé 9 coups pour le prendre, là où noir n'en a joué que 5 : excès de quatre coups pour pour blanc. D'un autre coté, il est évident que noir a fait un excellent usage de ces 4 coups en les plaçant à des endroits stratégiques.

De plus, puisqu'il reste encore la possibilité de coups efficaces en A ou B contre la force blanche, les 4 pierres noires enfermées dans le coin et agissent comme un feu qui couve dans le sein de blanc : ces pierres noires n'auront pas été prises en vain.

Diagram 45

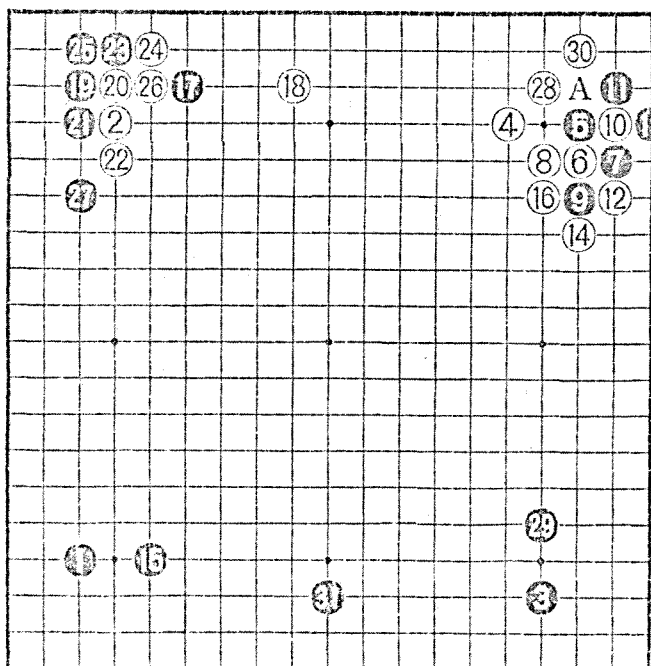


Diagram 46

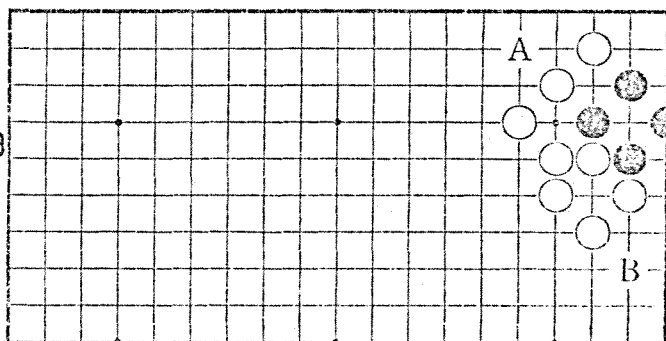


Diagram 47

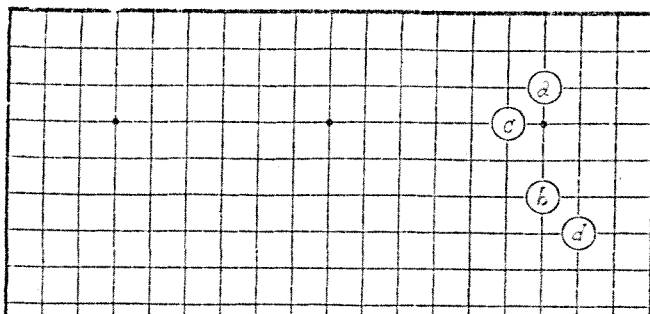


Diagramme 47 ; Si, considérant la configuration du diagramme précédent en omettant les questions qui concernent les 4 pierres noires prises, on se ramène à la formation montrée ici. Dans ce cas, blanc a enfermé le coin avec les pierres "a" et "b", et il leur a encore adjointes les pierres "c" et "d", ce qui fait en tout 4 pierres pour s'assurer le coin ; c'est cette situation réelle que nous révèle l'analyse de la valeur relative des coups.