

# Vie et Mort par James Davies

## PRÉFACE

Quand j'ai commencé à jouer au Go aux États-Unis, les livres de problèmes de vie et de mort en provenance du Japon n'existaient pas ; j'ai donc commencé à étudier ce sujet par moi-même en tentant d'analyser de façon systématique les formes que je n'arrêtais pas de rencontrer sur le goban. Ce fut un projet fort consommateur de temps - dans certains cas, il se passa des années avant que je n'obtienne la bonne réponse - mais le savoir que je récupérais même après les premiers efforts me soutenait dans mes parties. Ce livre est le point d'orgue de ce projet. L'approche retenue, en mettant en relief des groupes standards, en constitue son originalité. Mon espoir est de vous aider à acquérir les connaissances que j'ai acquises en vous épargnant les erreurs que j'ai commises le long de la route.

En écrivant ce livre, j'ai eu le plaisir de recevoir l'aide des personnes suivantes :

1) Stuart Dowsey, qui, avant de quitter le Japon pour ouvrir un centre de Go à Londres, rassembla une collection de problèmes de tsumé-go dans laquelle j'ai pioché deux ou trois fois;

2) James Kerwin, qui prit le temps de relire avec soin mon manuscrit et qui est responsable d'un certain nombre de corrections et d'améliorations;

3) Ma femme Toshiko, qui découpa et colla dans le manuscrit les 822 diagrammes

James Davies, Tokyo, Japon, septembre 1975

Introduction .....	3
Diag. 1. Noir est vivant. ....	4
Diag. 2. Noir est mort. ....	4
Diag. 3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer. ....	4
Diag. 4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer par kô. ....	4
Diag. 5 Kô à étages (favorable à Blanc) .....	5
Diag. 6 Kô à deux étapes (favorable à Noir).....	5
Diag. 7 Kô de dix mille ans. ....	5
1. Groupe de 3 indéterminé.....	8
Problèmes .....	9
Réponses .....	10
1. Blanc est vivant par séki.....	10
2. Blanc est mort .....	10
3. Créer une coupe .....	10
4. Blanc est vivant. ....	10
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer. ....	10
6. Blanc peut tuer. Noir peut vivre. ....	11

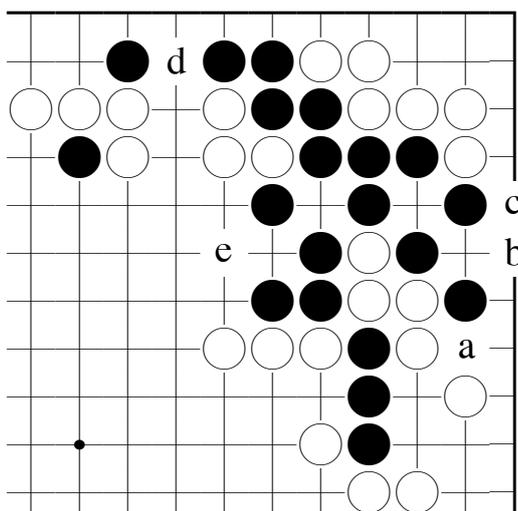
## Introduction

Ce livre couvre les bases de la vie et de la mort, c'est à dire des formes d'œil. Tous ceux qui ont vécu l'expérience exaspérante d'avoir leurs groupes massacrés çà et là par un joueur plus fort dans une partie à fort handicap connaissent bien l'importance du sujet. Des problèmes sérieux de vie et de mort surgiront seulement quelques fois au cours d'une partie usuelle, mais quand ils surgiront véritablement, ils méritent d'être lus soigneusement. Les erreurs faites dans leur lecture ont tendance à être plus coûteuses que n'importe quelle sorte d'autre erreur.

Quel est le dénouement d'une situation de vie et de mort? La plupart des problèmes de vie et de mort dans les livres semblent être présentés de la façon suivante: à Noir de jouer et de tuer Blanc ; ou à Blanc de jouer et de vivre ; ou à Noir de jouer et de vivre par kô ; etc... Ce format a l'avantage que même sans regarder la réponse, vous savez généralement si vous avez résolu le problème. Malheureusement, cependant, pendant une partie il n'y a personne assis à côté de vous pour vous dire que tel groupe peut être tué ou que tel autre peut être sauvé par kô etc...

Ce que vous devez faire dans une véritable partie est de déterminer le statut de chaque groupe pour lesquels la question se pose. Si un groupe est vivant tel quel, vous devez le savoir pour ne pas rajouter un coup inutile pour le "sauver". De même vous ne voulez pas gaspiller un coup pour faire d'un groupe mort un groupe plus mort. Vous ne voulez pas non plus essayer de tuer un groupe ennemi vivant, à moins que vous ne soyez en train de perdre et désespéré puisque cela aura uniquement tendance à le renforcer et à enlever les possibilités que vous avez pour le menacer. Par ailleurs si un groupe ennemi n'est pas encore mort mais peut être tué ou bien qu'un de vos groupes n'est pas encore vivant mais peut être sauvé, vous devez le savoir et connaître la séquence qui le tue ou le sauve.

Un groupe peut avoir deux statuts: stable ou instable. Un groupe stable est un groupe qui est vivant ou mort ; ni l'un ni l'autre des deux joueurs ne devraient avoir envie d'y toucher. Voici deux exemples.

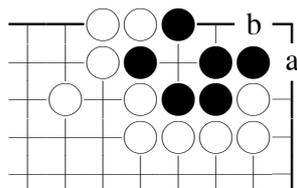


Diag. 1

### Diag. 1. Noir est vivant.

Noir a un œil sur le bord droit: si Blanc joue en «a», Noir peut répondre en «b», et si Blanc joue en «b», Noir peut jouer «a» en senté, puis jouer en c. Pour son deuxième œil, Noir peut jouer soit en «d» soit en «e», de sorte que même si Blanc occupe l'un de ces deux points, Noir peut prendre l'autre.

Puisque le statut de Noir est déterminé, Blanc ne devrait pas se presser pour jouer «a», «e», etc..., mais doit les conserver pour pouvoir les utiliser comme menace de kô. Noir pour sa part, ne doit pas jouer «a» trop tôt parce que d'une part il perdrait une partie des possibilités qui restent à ces trois pierres mortes si Blanc répond et d'autre part Blanc pourrait ignorer Noir «a» pour jouer un gros coup ailleurs.



Diag. 2

### Diag. 2. Noir est mort.

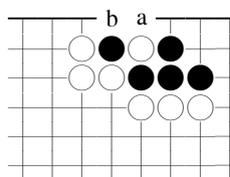
Si Noir joue en «a», Blanc répond en «b» et vice versa. De nouveau, Noir ne doit pas jouer en «a» uniquement pour obliger le Blanc à répondre. Il doit conserver la situation pour pouvoir utiliser ce coup comme menace de kô.

Si le statut d'un groupe n'est pas déterminé, alors il vit ou il meurt suivant celui qui jouera le prochain coup. Par exemple:

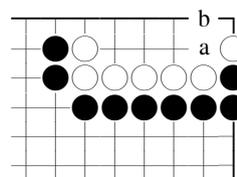
### Diag. 3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

Si Noir joue le premier, il jouera en «a», capturera la pierre blanche, et sera vivant, mais si Blanc joue le premier, il capturera avec «b» et Noir sera mort. En d'autres termes, ce groupe vit ou meurt selon celui qui a l'initiative.

Quand le statut d'un groupe est indéterminé, il se peut qu'il y ait un kô comme dans le Diag. 4.



Diag. 3



Diag. 4

### Diag. 4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer par kô.

Si c'est à Blanc de jouer, il peut vivre inconditionnellement en jouant en «a» ou en «b». Si c'est le Noir qui joue en premier, par contre, il attaquera en «a», Blanc répondra en «b» et il y aura une bataille de kô. On pourrait également dire que dans cette situation Blanc est vivant par kô, bien qu'en fait il vivra ou non suivant le nombre de menaces de kô qu'il a autre part sur le goban.

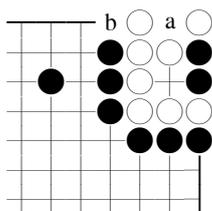
Ce livre est organisé en sections, chaque section décrivant une forme ou une technique de base et contenant plusieurs problèmes. Beaucoup de problèmes sont des problèmes de statut ; on vous présente un groupe et on vous demande de déterminer son statut. Répondre à ces problèmes signifie trouver le statut du groupe et lire jusqu'au bout les séquences qui soutiennent votre réponse.

J'avais très envie de faire de chaque problème un problème de statut, mais pour diverses raisons je ne l'ai pas fait ; dans certains cas, j'ai trouvé que le problème était trop dur pour en demander le statut, dans d'autres cas le contexte rendait le traitement par statut inapproprié. Par conséquent, il y a de nombreux problèmes du style classique à Noir de tuer ou à Blanc de vivre. Chaque groupe de problèmes est suivi

des réponses sur les deux pages suivantes, mais vous tirerez le maximum de ce livre en résolvant les problèmes vous-même.

Les problèmes sont en gros ordonnés par difficulté, depuis les très faciles jusqu'aux assez durs. Ceci reflète le fait que les situations de vie et de mort que l'on rencontre dans les vraies parties sont de difficulté très variée. J'ai essayé de rendre les problèmes aussi réalistes que possible.

Quand un kô est impliqué, la situation peut devenir assez compliquée car il y a différentes sortes de kô. Dans le Diag. 4 le kô était direct - chacun peut le gagner en ignorant une seule menace de kô ennemi - mais il y a aussi des kô indirects, pour lesquels un ou les deux joueurs doivent jouer des coups d'approches supplémentaires. Voici les trois types principaux de kô indirects.

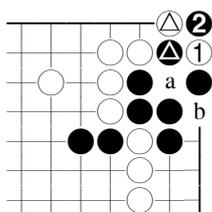


Diag. 5

### Diag. 5 Kô à étages (favorable à Blanc)

Pour blanc, il s'agit d'un kô direct, mais pour Noir c'est un kô à deux étapes. Après avoir pris le kô en «a» et ignoré une menace de kô, Noir doit approcher en b. Pour gagner le kô il devra finalement ignorer une seconde menace.

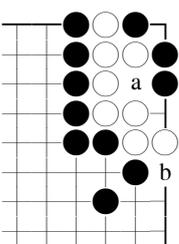
On peut également imaginer des kô à plusieurs étapes : trois, quatre ou plus.



Diag. 6

### Diag. 6 Kô à deux étapes (favorable à Noir)

Blanc 1 démarre un kô à deux étapes. Tant que le kô est combattu en 1 et 2, il est direct pour Noir, (tout ce qu'il a à faire est de capturer Blanc delta) et indirect pour Blanc, (il doit jouer en «a» puis en «b» pour gagner le kô). Cependant si Blanc ignore une menace de kô, le kô va se déplacer et sera combattu en Noir delta et «a», et il sera alors direct pour le Blanc et indirect pour Noir.



Diag. 7

### Diag. 7 Kô de dix mille ans.

Un kô de dix mille ans est marqué par la présence d'un coup d'approche intérieur, comme «a», qui peut être fait par l'un ou l'autre des côtés. Il se peut qu'il y ait également, comme dans ce cas, des libertés extérieures. Ici le kô est un coup à deux étapes pour Blanc qui devra faire un coup d'approche en «a», et un kô à trois étapes pour Noir qui doit faire des coups d'approche en «a» et b. Ce qui arrive souvent est qu'aucun des joueurs ne joue le coup d'approche en «a» et que chacun attende que l'autre le joue, et que, à la fin, Noir connecte pour faire un séki. Blanc devra cependant s'assurer de conserver un nombre suffisant de menaces de kô au fur et à mesure que la partie s'approche de la fin.

En prenant tout ceci en considération, on peut imaginer des groupes dont le statut serait:

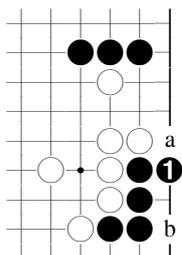
**Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô à deux étapes favorable.**

ou

**Noir peut faire un kô à deux étapes défavorable. Blanc peut tuer.**

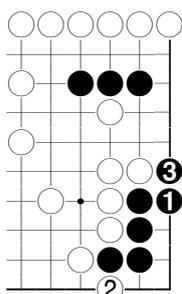
Quelques problèmes dans les chapitres suivants mettront en œuvre des kô indirects.

Avant de commencer, voici quelques mots à propos des règles de base et de la terminologie;



Diag. 8

Dans le Diag. 8, nous avons une situation où noir peut vivre en jouant en 1, menaçant de connecter ses trois pierres à l'extérieur avec a. Si Blanc l'en empêche, Noir peut jouer en «b» et obtenir deux yeux dans le coin. Ce type de situation est relativement commun.



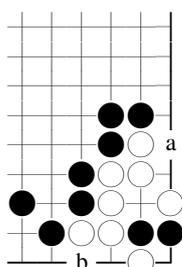
Diag. 9

Le problème s'écroule, cependant si le lecteur imagine malicieusement que les trois pierres sur l'extérieur sont entourées comme dans le Diag. 9. Leur connexion avec 3 ne donne visiblement aucun mieux à Noir.

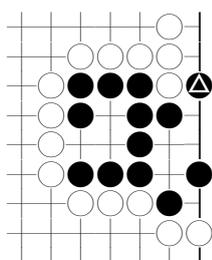
Pour éviter toute confusion, nous devons faire l'hypothèse admise artificiellement que les pierres montrées dans le problème sont les seules pierres sur le goban. De plus si le problème est proposé sur le milieu du bord du goban, il est aussi admis qu'on se situe suffisamment loin des coins de sorte que leur particularité n'affecte pas le problème, et de façon analogue si le problème se passe au centre, il est supposé être bien loin des quatre bords.

Enfin, voici trois termes techniques qui sont utilisés dans ce livre. Vous connaissez probablement les deux premiers.

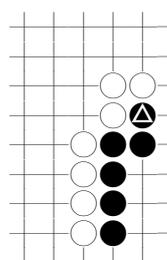
1. **Miaï.** Deux coups sont miaï s'ils représentent deux façons indépendantes de réaliser la même chose, de sorte que si l'ennemi vous prive de l'un d'entre eux, vous pouvez toujours vous retourner sur l'autre de ces points. Par exemple dans le Diag. 10 les points «a» et «b» sont miaï pour le deuxième œil Blanc de sorte qu'il est vivant.
2. **Hané.** La pierre noire delta dans le Diag. 11 est un exemple de hané sur le bord du goban. Un hané comme celui-ci ne fait souvent pas de différence pour les questions de vie ou de mort, mais cela arrive parfois comme dans ce cas. En temps qu'arme d'attaque les hané sont fréquemment mortels.
3. **Jambe.** Le groupe noir dans le Diag. 12 a une jambe : la pierre marquée delta. Si la pierre de soutien au point 3-5 était blanche, comme dans le Diag. 13, la jambe serait une jambe faible, (et le statut du groupe passerait de vivant à indéterminé). J'ai inventé les termes de jambe et de jambe faible mais ils semblent naturels et pratiques.



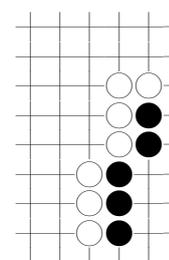
Diag. 10



Diag. 11



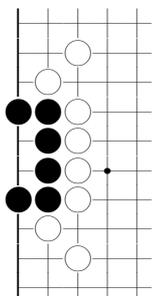
Diag. 12



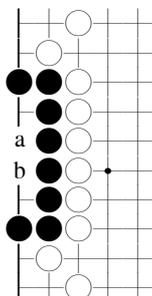
Diag. 13

## 1. Groupe de 3 indéterminé

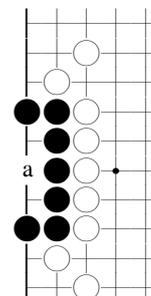
Quand la forme d'œil d'un groupe consiste d'une ligne (droite ou courbée) d'espaces inoccupés, la longueur critique est 3. Si la longueur est supérieure, le groupe sera vivant. Une ligne de 3 est indéterminée.



Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

Diag. 1 Deux espaces: Noir est mort.

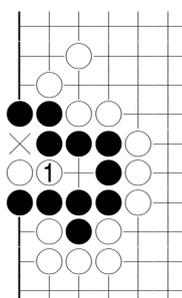
Diag. 2 Quatre espaces: Noir est vivant. Si Blanc attaque en «a», Noir peut faire 2 yeux en jouant en «b», ou vice versa.

Diag. 3 Trois espaces: Cas indéterminé. Si Noir joue en «a», il est vivant mais si Blanc joue en «a», Noir est mort. Ces faits sont prouvés dans tous les livres pour débutants comme Go for Beginners par Iwamoto.

Trois espaces alignés est la première des 5 formes indéterminées de base. Si vous ne connaissez pas quelles sont les 4 autres, vous les trouverez dans les pages suivantes. Juste maintenant nous allons utiliser l'exemple du groupe de 3 pour étudier les techniques de base pour tuer les groupes adverses.

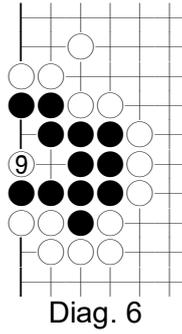
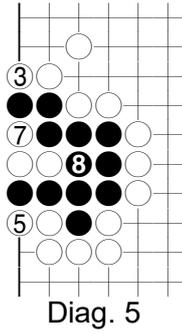
Supposons que l'espace à œil est presque bouché par des pierres d'invasion. "Presque" signifie "avec juste un espace laissé vide". Supposons de plus que les pierres d'invasion constituent une forme indéterminée. Quand les libertés extérieures sont bouchées, cela fera atari et les pierres d'invasion devront être capturées mais la forme qu'elles libéreront sera indéterminée et ce sera le tour de l'adversaire. En rejoignant dedans, il pourra capturer le groupe.

Ce processus qui oblige l'ennemi à capturer une forme indéterminée n'a pas besoin d'être mené à son terme pour tuer le groupe comme le montre l'exemple qui suit.



Diag. 4

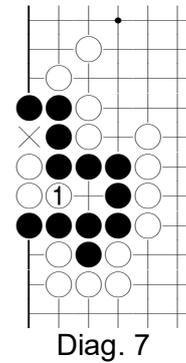
**Diag. 4** Quand Blanc joue en 1, Noir est mort et aucun coup supplémentaire n'est nécessaire. Noir ne peut empêcher en théorie le Blanc de jouer en X et de boucher presque son espace vital en formant une forme en 3 indéterminée.



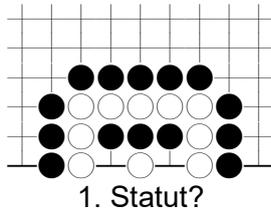
**Diag. 5** Voici comment Noir peut être mis en atari. Il capture les pierres d'invasion avec 8, mais...

**Diag. 6** Blanc rejoue au milieu de la forme en 3 et le tue.

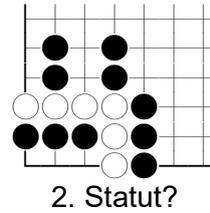
**Diag. 7** Pour que le groupe soit tué, il faut que la forme comble presque l'espace vital ennemi. Ici, par exemple, Blanc 1 ne tue pas même s'il permet quand même un séki. Il reste à Noir 2 libertés intérieures, et si Blanc ajoute une pierre en X pour faire atari, Noir en capturant se donnera une forme en 4 vivante et ce ne sera plus une forme en 3 indéterminée.



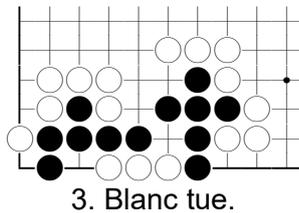
## Problèmes



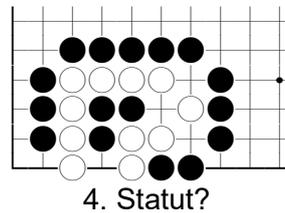
1. Statut?



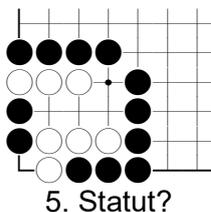
2. Statut?



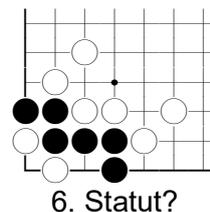
3. Blanc tue.



4. Statut?



5. Statut?

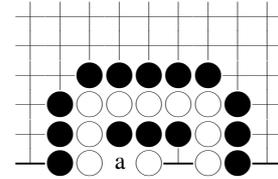


6. Statut?

## Réponses

### 1. Blanc est vivant par séki.

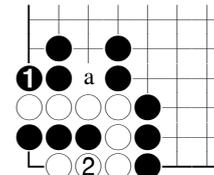
Diag. 1. Blanc ne peut capturer Noir, car s'il joue en «a», il sera mort. Noir ne peut pas capturer le blanc car s'il joue en «a», Blanc capture les 4 pierres et sera vivant avec du territoire.



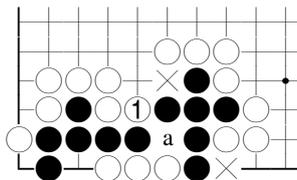
Diag. 1

### 2. Blanc est mort

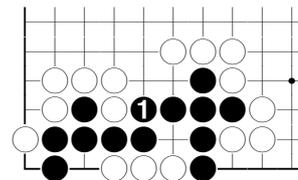
Diag. 2. Il pourrait sembler que c'est la même chose que l'exemple précédent, mais maintenant si Noir joue en «a», Blanc sera en atari. Jouer en 2 pour Blanc n'améliore pas sa situation puisque son espace vital se trouve réduit à une forme en 3



Diag. 2



Diag. 3a



Diag. 3b

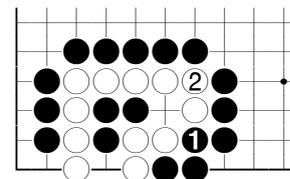
### 3. Créer une coupe

Diag. 3a. Blanc 1 démarre la rupture de connexion entre les deux moitiés du groupe Noir. Si plus tard Blanc comble les libertés aux points marqués X, le côté droit du groupe Noir sera en atari, et il devra connecter en a. Mais alors il sera mort.

Diag. 3b. Si Noir joue en 1, la situation est séki et il est vivant.

### 4. Blanc est vivant.

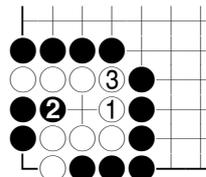
Diag. 4. Si Noir joue en 1, Blanc répondra en 2 et vice versa. Comme chaque moitié du groupe Blanc touche les deux libertés internes, Blanc est vivant.



Diag. 4

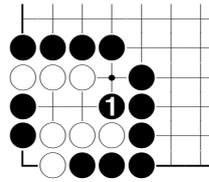
### 5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 5a. Blanc vit avec 1 et 3, à travers un séki bien sûr.



Diag. 5a

Diag. 5b. Noir 1 tue le Blanc. D'autres coups permettent également de le tuer mais 1 accomplit le travail le mieux, ne laissant à Blanc aucune menace de kô.



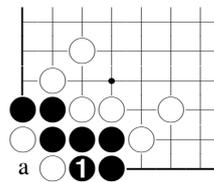
Diag. 5b

## 6. Blanc peut tuer. Noir peut vivre.

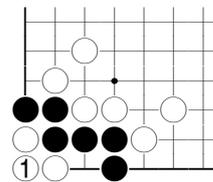
Diag. 6a. Noir 1 garanti 2 yeux après la capture en "a".

Diag. 6b. La connexion en 1 tue le Noir.

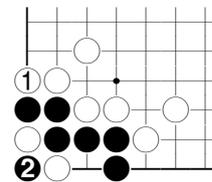
Diag. 6c. C'est une erreur. Il n'y a aucune raison pour Blanc de laisser au Noir la possibilité de faire un kô.



Diag. 6a



Diag. 6b



Diag. 6c