

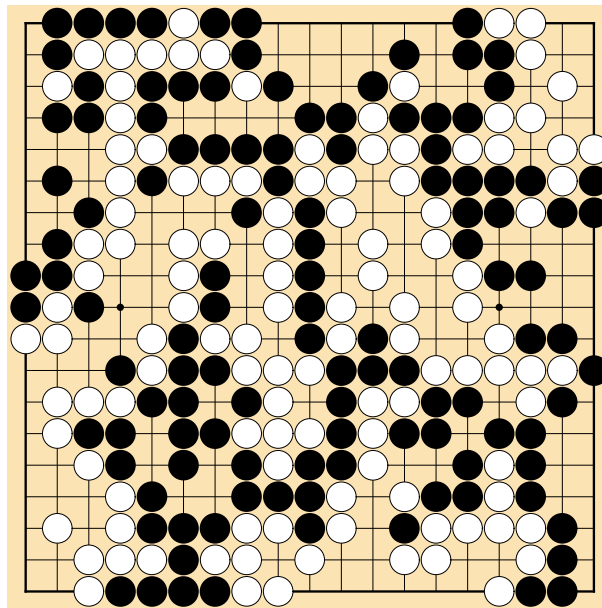


Fauteur de troubles

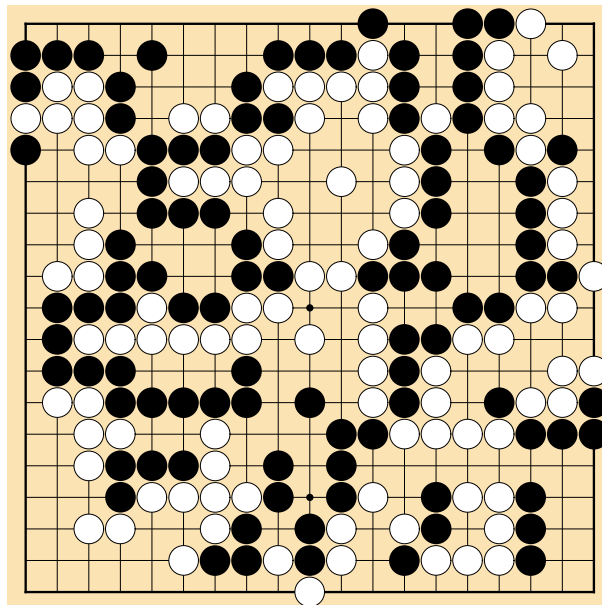
In-seong Hwang

Dans cette revue, In-seong nous propose deux *goban* recelant des situations plus ou moins complexes.

- 1) Mettez-vous à la place de Noir et cherchez des sources de troubles potentiels (en bref, de l'*aji*...) dans les territoires de votre adversaire. Recommencez avec Blanc...
- 2) Trouvez autant de sources d'ennuis que possible : il peut y en avoir beaucoup sur chaque *goban*...
- 3) Le résultat n'est pas forcément spectaculaire : même si cela peut se résumer à un gain de quelques points dans le territoire de l'adversaire, vous avez atteint l'objectif.



Problème 1
Niveau kyu



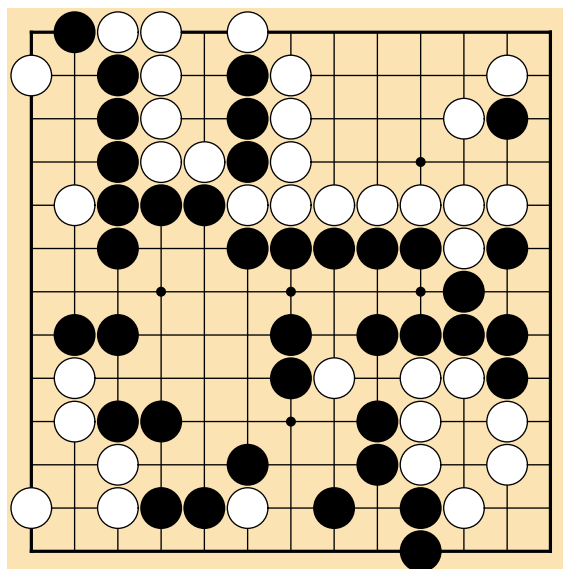
Problème 2
Niveau dan

YOSE

Junfu Dai

La magie des *tesuji* de yose...

Komi : 0,5 points.
À Noir de jouer.



En combinant les bons *tesuji* dans le bon ordre, Noir peut gagner !

À vous de chercher (et de trouver !) quels sont les bons *tesuji*, et dans quel ordre il faut les jouer...

L'édito



Photo : Marc Delaunay

Chères lectrices, chers lecteurs

La couverture de ce numéro pourrait à elle seule être un éditorial. En effet la calligraphie que Nicole Tagnon y a incorporée est une citation extraite de l'essai « *Assister à une partie de go* » de Su Shi (1036-1101), un célèbre lettré de la dynastie Song du Nord.

Cette calligraphie se traduit par : « *Bien que ce soit réjouissant quand on gagne, il y a quelque-chose de réconfortant quand on perd.* »

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	9
Championnat du Monde Amateurs (partie commentée)	6
Pédagogie	10
In memoriam	12
Notes comparées	13
TIP 2024 (partie commentée)	16
Le Plateau Vide	23
Livres	26

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2, 4, 5
e coin des débutants	19
Le monde des tesuji	22
Kô	24
Fauteur de troubles	28
Yose	32
Tsumego à gogo : solutions	34

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Robin Bacardaz, Martial Sauvadet, Nicole Tagnon.
- Contributions : Clément Béni, Benjamin Blanchard, Christian Boyart, William Cobb, Junfu Dai, Guylaine Darteville, Jean-Paul Gaschignard, Fan Hui, Inseong Hwang, Jean-Pierre Lalo, Pierre Woerner.
- Illustration de couverture : Nicole Tagnon.
- Illustrations « portraits » : Gabriel Robinne.
- Illustration intérieure : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

Nos joueurs forts en témoignent : Benjamin Blanchard (notre représentant au championnat du monde amateur 2023) et Junfu Dai (qui a terminé second au Tournoi International de Paris cette année) dans leurs articles de cette revue, ou Denis Karabadian (notre représentant au championnat du monde amateur 2024) qui a commenté sa participation à l'événement quasiment en direct sur le site de la FFG (<https://competitions.jeudego.org/2024/05/1er-jour-au-world-amateur-go-championship-a-tokyo/>).

Il y a d'abord la rencontre avec les autres joueurs. Ensuite, après une partie vient sa revue — ou son autopsie, selon vos préférences en matière de littérature ou de séries audio-visuelles — bien sûr cela s'applique moins bien lors des parties de Blitz, que William Cobb questionne dans sa rubrique du Plateau Vide...

Cette revue vous permet de mieux apprécier les bons coups d'un adversaire, elle est surtout indispensable pour faire prendre conscience de mauvaises habitudes afin de s'en débarrasser, pour repérer des erreurs classiques afin d'apprendre à les corriger. Elle vous oriente vers des sujets d'étude. Approfondir des connaissances théoriques ? S'ouvrir à de nouvelles notions ? Étudier des problèmes ? À vous d'en définir les priorités.

D'autant que l'arsenal de la littérature à votre disposition s'enrichit encore cette année d'un nouvel ouvrage, *Le go en trente-six stratagèmes* de Junfu Dai, dont vous trouverez un extrait dans ces pages.

Je ne peux enfin que vous inciter à participer au Congrès Européen de Toulouse pour rencontrer de nouveaux adversaires et suivre sur place les cours et commentaires publics des nombreux joueurs forts, ou bien en profiter à distance, en suivant les parties retransmises en direct sur le serveur OGS et commentées sur la chaîne Twitch de l'*European Go Federation* ainsi qu'en consultant les articles postés sur le site egc2024.org.

Bonne lecture !

Jean-Pierre Lalo,
Rédacteur en chef de la RFG.

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

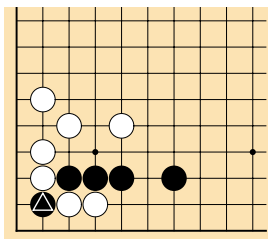
Le coin des débutants

Christian Boyart, JP Lalo

Tsumego à gogo

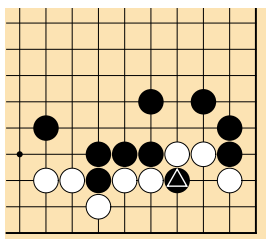
Fan Hui

Niveau débutant



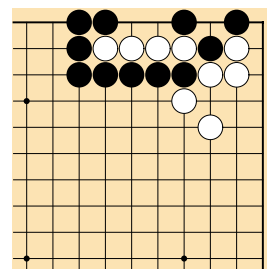
Problème 1

La pierre noire ▲ a-t-elle une chance de s'en sortir ?



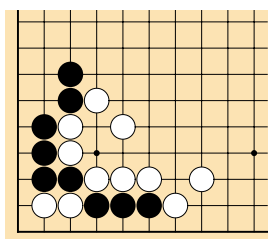
Problème 5

▲ devrait avoir un peu d'aji... Comment l'utiliser ?



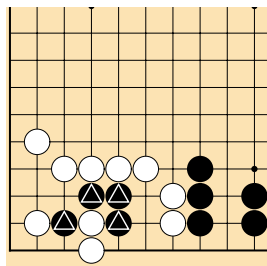
Problème 1

Noir joue et capture les quatre pierres blanches sans condition.



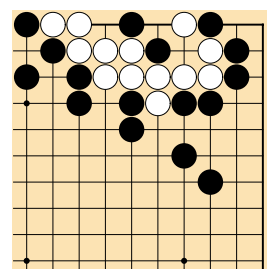
Problème 2

Noir joue et sauve ses trois pierres.



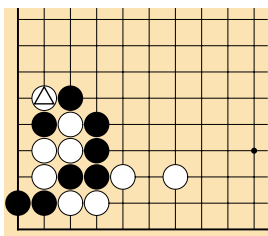
Problème 6

Les pierres ▲ sont-elles vraiment mortes ?



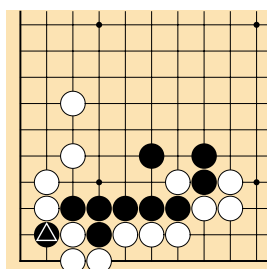
Problème 2

Noir joue et tue Blanc sans condition.



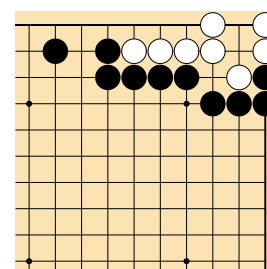
Problème 3

Blanc vient de jouer ▲, gagnera-t-il assez de libertés pour prendre les deux pierres noires isolées ?



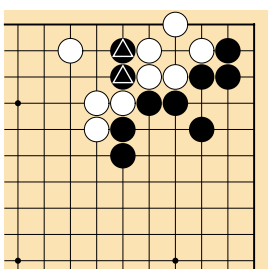
Problème 7

Ne mésestimez pas l'aji de ▲.



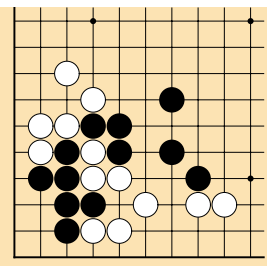
Problème 3

Noir joue et tue Blanc sans condition.



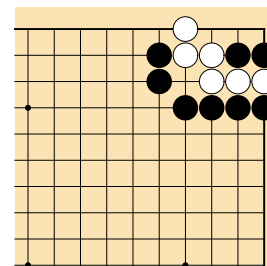
Problème 4

Peut-on sauver les pierres ▲ ?



Problème 8

Noir joue et vit.



Problème 4

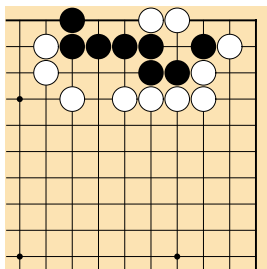
Noir joue et tue Blanc sans condition.

Tsumego à gogo

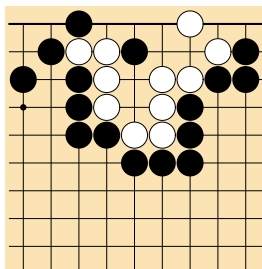
énoncés

Fan Hui

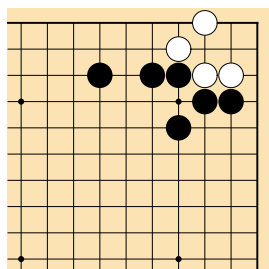
Niveau intermédiaire

**Problème 5**

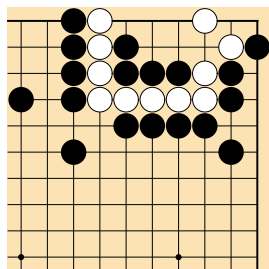
Noir joue et vit sans condition.

**Problème 6**

Noir joue et tue Blanc sans condition.

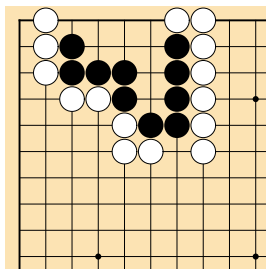
**Problème 7**

Noir joue et tue Blanc.

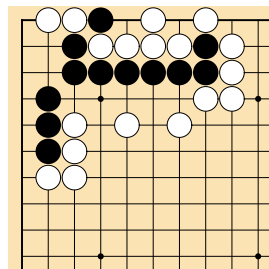
**Problème 8**

Noir joue et tue Blanc sans condition.

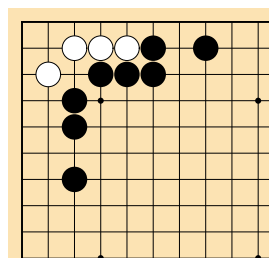
Niveau confirmé

**Problème 9**

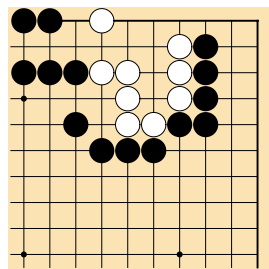
Noir joue, quel est le meilleur résultat ?

**Problème 10**

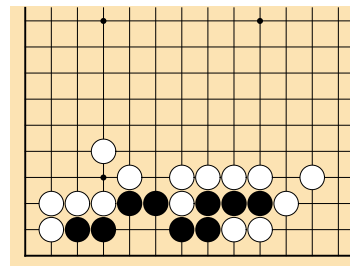
Noir joue et vit sans condition.

**Problème 11**

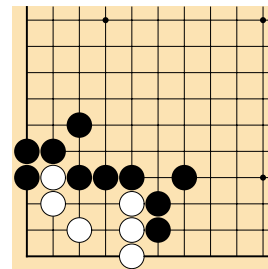
Noir joue et tue Blanc sans condition.

**Problème 12**

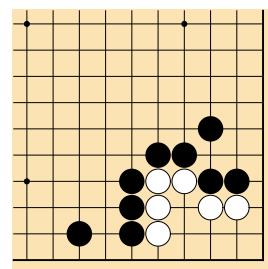
Noir joue et tue Blanc sans condition.

**Problème 13**

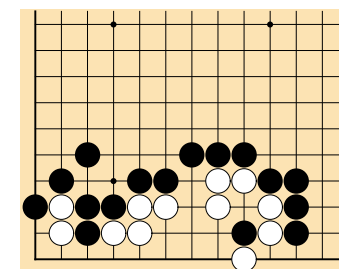
Noir joue et vit sans condition.

**Problème 14**

Noir joue et tue Blanc sans condition.

**Problème 15**

Noir joue et tue Blanc.

**Problème 16**

Noir joue et tue Blanc sans condition.

Championnat du Monde Amateurs 2023 Benjamin Blanchard

Le Championnat du Monde Amateur de go (WAGC) s'est déroulé du 14 au 20 décembre 2023 à Shenzhen. J'ai eu la chance de représenter la France dans cette compétition de haut niveau, réunissant 46 participants, dont deux femmes, venus du monde entier. Avec des niveaux de jeu variant de 4 kyu à 7 dan, cette expérience a été une occasion exceptionnelle de rencontrer les meilleurs joueurs de la planète et de mesurer mes compétences.

Le quatrième jour du championnat s'est révélé être un moment charnière. Avec un bilan de deux victoires et une défaite, j'ai évité les têtes de série tout en restant en lice pour des performances remarquables contre des joueurs à ma portée. La partie que je vais commenter ici est celle contre Jianxi Chen, le représentant australien 5 dan.

47e WAGC Résultats

1. Kim Jung Seon (KOR, 7/7)
2. Yang Chuhun (CHI, 6/7)
3. Lai Yu-Chang (TW, 5/7)
4. Kurita Yoshiko (JAP, 5/7)
5. Meilleur joueur occidental :
Alan Huang (USA, 5/7)
6. Sornarra Pongsakarn
(Thaïlande, 5/7)
7. Meilleur joueur européen :
Jonas Welticke (DE, 5/7)

WAGC 2023, Shenzhen, ronde 4.

● : Benjamin Blanchard (4d, FR)

○ : Jianxi Chen (5d, AU)

Komi 6,5 points

Blanc gagne de 7,5 points

Commentaire Benjamin Blanchard.

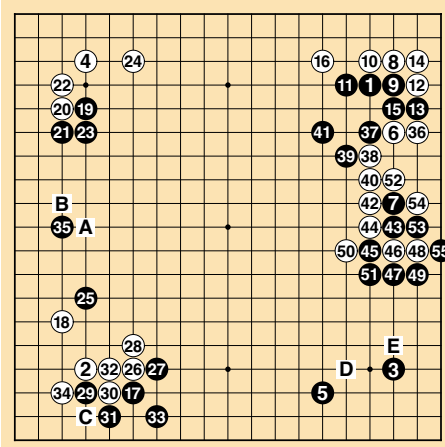


Figure 1 (coups 1 à 55)

N17 : j'ai joué ce début de partie plusieurs fois avec Noir. J'aime bien l'idée de créer un *moyo* rapidement à partir d'un *shimari*.

N25 : je trouvais ce coup plus dynamique que l'extension en **A** du *joseki* classique. Avec ce coup, je cherche à continuer la construction de mon *moyo*.

B26 : cf. dia. 1.

B26-B34 : Blanc ne veut pas répondre passivement à N25. Au contraire, avec cette séquence, il se renforce et vise une contre-attaque en **A** ou **B** (cf. dia. 2).

N35 : je préfère ignorer l'*atari* et le risque de prise en **C** pour stabiliser mon groupe (cf. dia. 3).

B36 : bien que ce soit un coup classique d'invasion, je suis assez surpris que mon adversaire choisisse d'envahir par le Nord. J'ai l'impression qu'approcher mon *shimari* en **D** ou en **E** serait plus intéressant pour Blanc.

N55 : je suis très satisfait de cette séquence qui renforce mon coin Sud-Est. Cependant, je dois garder un œil sur mon groupe au Nord qui n'en a qu'un seul (œil).

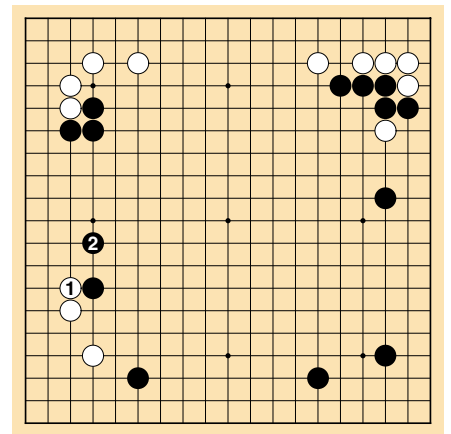


Diagramme 1

1 à la place de 26 de la partie.

Je m'attendais plus à cet échange de la part de mon adversaire.

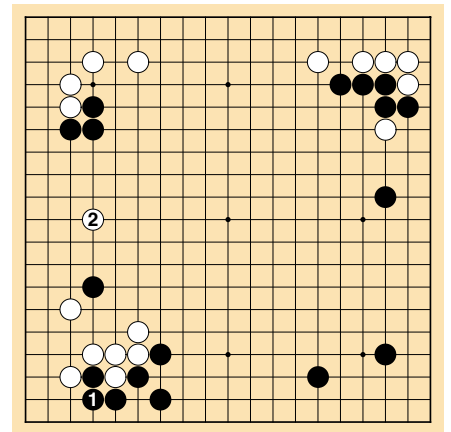


Diagramme 2

1 à la place de 35 de la partie.

Je ne suis pas à l'aise avec ce type de combat.

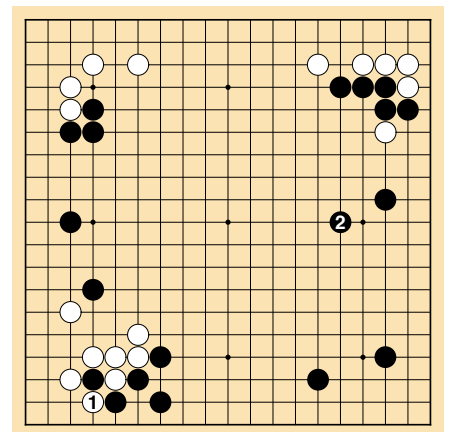


Diagramme 3

1 à la place de 36 de la partie.

Si mon adversaire prend en 1, je pourrai de nouveau faire *tenuki*.

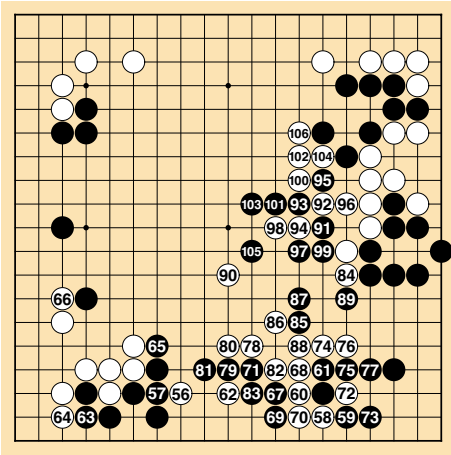


Figure 2 (coups 56 à 106)

B62 : le *moyo* au Sud est encore gros donc Blanc envahit de nouveau.

N63 : c'est le bon timing pour connecter la pierre dont il n'a pas voulu : je sécurise déjà un œil (cf. dia. 4)...

N67 : à ce stade, j'estime qu'il faut contre-attaquer sur les deux groupes blancs. Si je peux les maintenir faibles et séparés, je devrais avoir l'avantage : cf. dia. 5...

B68-B84 : cette séquence est finalement un succès pour Blanc. Avec les *tesuji* en 72 et en 78, il a sacrifié quelques pierres pour obtenir une bonne forme. La connexion en 84 crée même un peu de territoire potentiel au centre. Les points gagnés par Noir au Sud ne sont pas suffisants pour compenser.

N85 : je tente donc une attaque...

B86 : mon adversaire m'a dit après la partie que 85 l'avait bien embêté. En fait, 86 est une erreur. Blanc aurait pu simplement sauter en *tobi* pour rester connecté (cf. dia. 6).

N91 : Noir reprend le *lead*.

N93 : cf. dia. 7.

N103 : je joue ici une séquence très violente qui amène la partie dans une autre dimension. À la base, j'avais juste raté le *shicho* en 103 et je pensais sauver 95.

N105 : ce coup peut paraître lent... (cf. dia. 8). Je considère que le groupe blanc au Sud est plus important que le mien au Nord.

B106 : Blanc choisit d'attaquer mon groupe plutôt que de défendre le sien (cf. dia. 9).

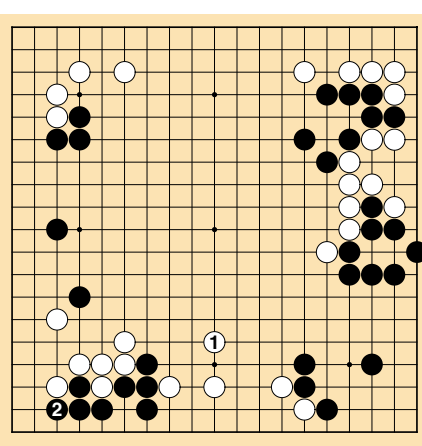


Diagramme 4

1 à la place de 64 de la partie.

... Et s'il ne répond pas, j'en fait un second en prenant les points du coin.

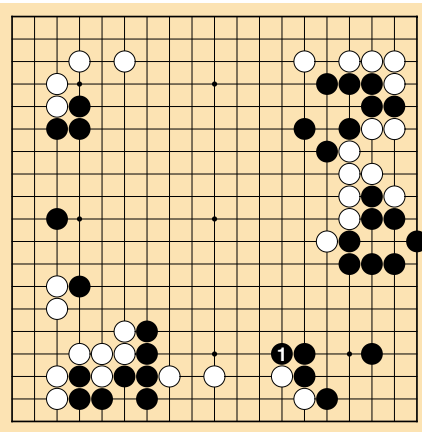


Diagramme 5

1 à la place de 67 de la partie.

En fait, un simple coup comme N1 est suffisant.

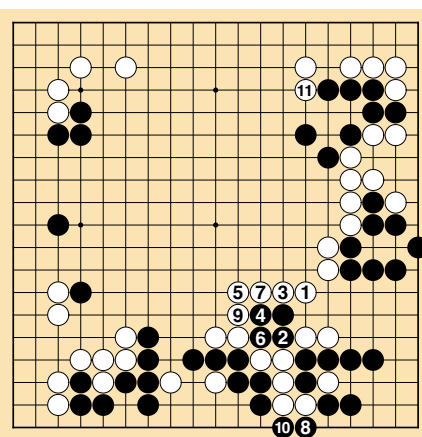


Diagramme 6

1 à la place de 86 de la partie.

La coupe N2 n'est pas raisonnable. Blanc peut sacrifier pour connecter en *sente*.

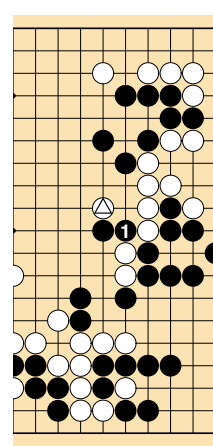


Diagramme 7

1 à la place de 93 de la partie.

Le *tsuke* (triangle) veut dire « Vas y ! Coupe si tu oses ! Je m'en fiche ! »

D'habitude, on évite de couper si le gain n'est pas conséquent afin de ne pas donner à l'adversaire trop

de coups *sente* qui lui rapporteraient davantage. Ici, j'aurais peut-être dû.

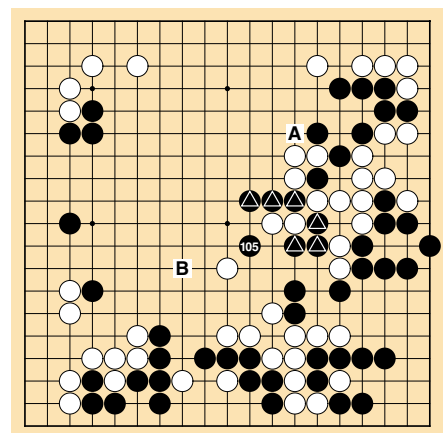


Diagramme 8

Dans la partie, N105 stabilise les pierres les plus importantes du combat et crée deux coups *miai* (A et B) entre les deux groupes.

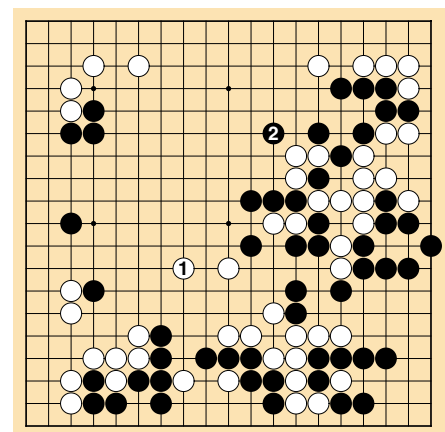


Diagramme 9

1 à la place de 106 de la partie.

Je pense que Blanc devrait renforcer son groupe en priorité. Le groupe noir au nord n'est pas encore totalement sorti d'affaire.

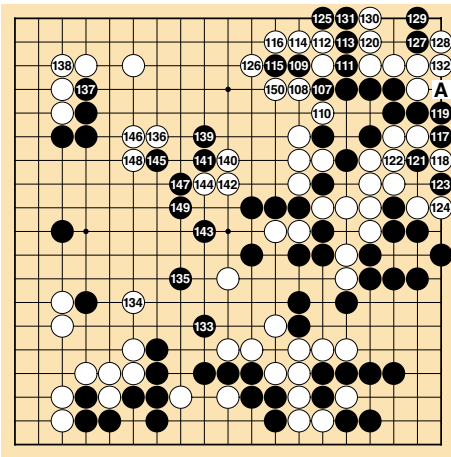


Figure 3 (coups 107 à 150)

N107 : je tente quand même de le sauver car il ne me semble pas tuable...

N125 : ce coup est une erreur qui ne permet plus de vivre sans condition (cf. dia. 10). Je rentre en *byo-yomi* et mon adversaire me rejoint bientôt.

N127 : cf. dia. 11.

B132 : Noir a raté sa chance et meurt misérablement. Avec la connexion en 132, le *semeai* est facile à lire. Blanc a 7 libertés dans le coin et Noir seulement 4 (A est pour celui qui a l'œil) (cf. dia. 12 et 13). Je pensais que Blanc jouerait en A. Le *kô* de mille ans aurait été un moindre mal.

En fait, cela aurait pu être pire ! Au lieu de connecter en 132, Blanc aurait pu faire *tenuki* avec 135 pour sortir son groupe faible au Sud.

N135-B136 : Noir capture le groupe au Sud et Blanc agrandit son *moyo* au Nord.

Deux énormes groupes ont été échangés et la partie est au final assez serrée.

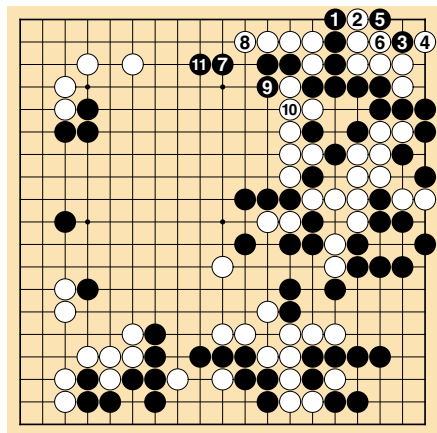


Diagramme 10

1 à la place de 125 de la partie.

Voici ce que propose l'IA pour vivre.

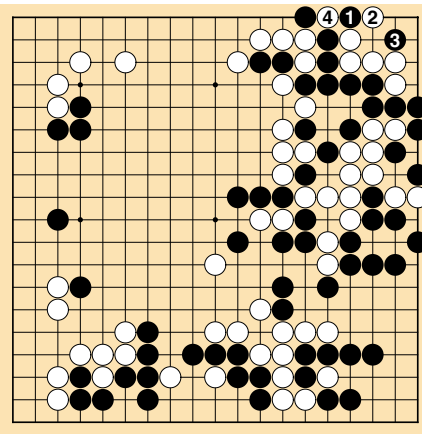


Diagramme 11

1 à la place de 127 de la partie.

C'est un *kô*.

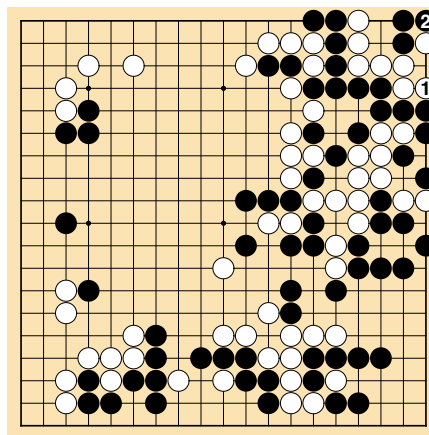


Diagramme 12

1 à la place de 132 de la partie.

Ce que j'avais imaginé.

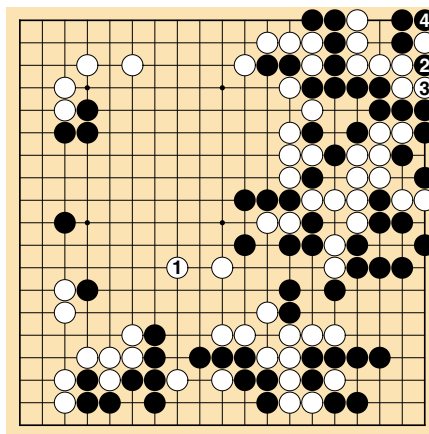


Diagramme 13

1 à la place de 132 de la partie.

Dernier espoir, mais ce *kô* de mille ans est très pénible pour Noir qui va devoir ignorer plusieurs menaces pour tenter de le gagner.

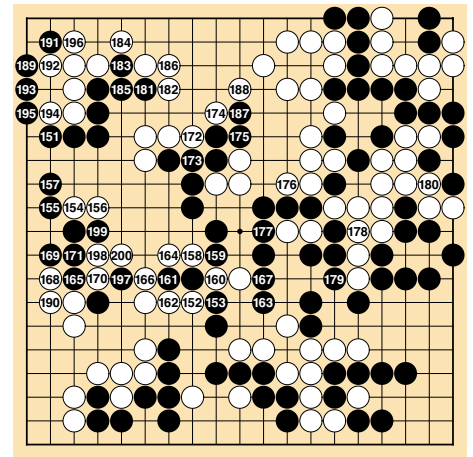


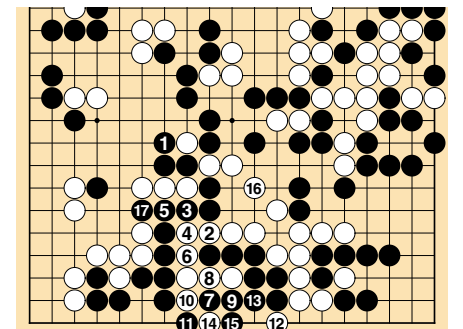
Figure 4 (coups 151 à 200)

N163 : une erreur dans le *yose* qui me coûte cher. Je voyais Noir en 164 comme quitte ou double car il y a beaucoup d'*aji*. Le *byo-yomi* japonais de 30 secondes par coup ne laisse pas beaucoup de possibilités de lecture approfondie (cf. dia. 14).

N165 : cf. dia. 15.

N167 : lent mais l'*aji* est pénible.

B178 : c'était le privilège de Noir : 5 points perdus !



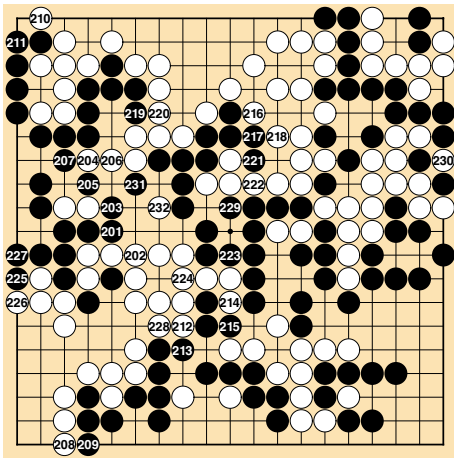


Figure 5 (coups 201 à 232)

B232 : en raison de plusieurs fautes dans le petit yose, la partie contre Jianxi Chen s'est conclue par une défaite de 7,5 points. Bien que j'aie manqué certaines opportunités, la partie est demeurée passionnante.



Benjamin Blanchard

Cette défaite, suivie d'une autre contre le Finlandais 5d Kössö Janne l'après-midi, a éloigné mes espoirs de rivaliser avec les précédents représentants français. La fatigue s'étant accumulée, mon énergie du matin n'était plus au rendez-vous. Heureusement, je me suis ressaisi le jour suivant, en remportant des victoires contre deux adversaires classés 4 dan. Ces succès m'ont permis de terminer à la 20e place ex-aequo, avec un total de quatre victoires sur sept parties. En dépit de ces résultats mitigés, je suis content d'avoir participé et d'avoir rencontré plein de joueurs super cools venus du monde entier. De plus, l'organisation chinoise était au top et nous avions l'impression d'être traités comme des stars.

Brèves

Tournoi d'Orsay 6 et 7 janvier

5 rondes - 88 joueurs inscrits

- 1- NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +4)
- 2- OUGIER Guillaume (5D, 92An, +4)
- 3- CÔME Théo (4D, 56Lo, +4)
- 4- BLANCHARD Benjamin (4D, 75Ju, +4)
- 5- MIZESSYN François (3D, 92An, +3)
- 6- MANGIN Elia (4D, 91Or, +3)
- 7- BURQ François (3D, 75OB, +3)
- 8- TEISSIER Samuel (3D, 84Av, +3)
- 9- AIM Warren (2D, 38Gr, +3)
- 10- LI Boyuan (4D, 75Op, +3)

TIGGRE Grenoble, 27 et 28 janvier

5 rondes - 158 joueurs inscrits

- 1- KIM Dohyup (7D, KR, +5)
- 2- JABARIN Ali (7D, IL, +4)
- 3- PODPERA Lukas (7D, CZ, +4)
- 4- DRÉAN-GUÉNAÏZIA Benjamin (7D, 13Ma, +3)
- 5- NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +3)
- 6- BURZO Cornel (6D, RO, +3)
- 7- LABOURET Florent (5D, 38Gr, +3)
- 8- OVSIENKO Vsevolod (5D, UA, +3)
- 9- SURMA Mateusz (7D, PL, +3)
- 10- KARADABAN Denis (6D, 38Gr, +2)

37e tournoi d'Antony 10 et 11 février

5 rondes - 65 joueurs inscrits

- 1- BLANCHARD Benjamin (4D, 75Ju, +4)
- 2- MEZOUAR Abdallah (4D, 13Ma, +4)
- 3- OUGIER Ariane (4D, 92An, +4)
- 4- NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +4)
- 5- XU Zhou (1D, 75Op, +3)
- 6- BOUËTTÉ Valérian (3D, 93Mo, +2)
- 7- DUPLAQUET Ulysse (2K, 92An, +5)
- 8- LEMOINE Theo (3D, 49An, +2)
- 9- HERTZ Jeremie (1D, +2)
- 10- NICOLAS Philippe (1D, 75Op, +2)

Tournoi de Lyon 24 et 25 février

5 rondes - 74 joueurs inscrits

- 1- IMAMURA-CORNUEJOLS Toru (3D, 38Gr, +5)
- 2- CHAUVIN Robin (3D, 69Ly, +4)
- 3- AIM Warren (3D, 38Gr, +3)

- 4- WILHELM Lubin (3D, 75Ju, +3)
- 5- GODIVIER Vincent (4D, 69Ly, +3)
- 6- ROBICHON Benoit (2D, 38Gr, +2)
- 7- BERNARD Gaultier (1K, 92An, +4)
- 8- VALET Fabien (1D, 38Gr, +3)
- 9- BAROLLET Théo (1D, 13Ma, +2)
- 10- CORNUEJOLS Dominique (1D, 38Gr, +2)

24e tournoi de Levallois 09 et 10 mars 2024

4 rondes - 48 joueurs inscrits

- 1- DAI Junfu (8D, 91Or, +4)
- 2- MEZOUAR Abdallah (4D, 13Ma, +3)
- 3- NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +3)
- 4- BURQ François (3D, 75OB, +2)
- 5- OUGIER Ariane (4D, 92An, +2)
- 6- MEZIANI Amar (4D, 75Ju, +2)
- 7- BLANCHARD Benjamin (4D, 75Ju, +1)
- 8- NICOLAS Philippe (1D, 75Op, +1)
- 9- BAER François (1K, 75Al, +2)
- 10- TOUZOT Soren (1K, 75Op, +1)

25th European PairGo Championships Dubrovnik, 19 au 21 avril

20 paires, 5 rondes.

- 1- Milena Bocle - Florent Labouret (4D FR +4)
- 2- Laura Avram - Denis Dobranis (4D RO +4)
- 3- Jitka Bartova - Ondrej Silt (4D CZ +3)
- 4- Waahlin - Akerblom (3D SE +3)
- 5- Medak - Medak (3D HR +3)
- 7- Marz - Obenaus (5D DE +2)
- 8- Roelofs - Eijkhout (3D NL +2)
- 9- Szychowiak - Majka (2D PL +3)
- 10 Visscher - Ditzhuijzen (2D NL +3)

Tournoi de Strasbourg 25 et 26 mai

- 1- KIM Dohyup (7D, KR, +4)
- 2- DRÉAN-GUÉNAÏZIA Benjamin (7D, 13Ma, +3)
- 3- KRUSHELNYTSKYI Valerii (6D, UA, +3)
- 4- DEBARRE Thomas (7D, 67SE, +3)
- 5- LE CALVÉ Tanguy (7D, 13Ma, +2)
- 6- WELTICKE Jonas (6D, DE, +2)
- 7- KAMEGAWA Keiji (6D, DE, +2)
- 8- XING Yuze (5D, DE +2)
- 9- ZHANG Shukai_Kirby (4D, DE, +2)
- 10- NOGUCHI Motoki (7D, 38Gr, +2)

Pédagogie

Jean-Paul
Gaschignard

Apprendre le go aux débutants et joueurs faibles (quatrième et dernier épisode) :

Quelques principes de la pédagogie du go pour joueurs et joueuses faibles ou très faibles

Résumé des épisodes précédents : Grâce à sa méthode d'initiation (RFG n° 135, pages 28 et 29), Blanc, le ou la pédagogue, a rapidement appris à Noir, le ou la débutante, les règles du jeu. Grâce aux conseils de Blanc (RFG n° 159, pages 18, 19 et 23), Noir a rapidement progressé jusqu'à gagner toutes ses parties « sans conseils » à trois pierres sur 9 x 9, et a commencé à jouer sur 13 x 13 (RFG n° 160, page 13). Blanc a ensuite appliqué divers « trucs » pédagogiques, pour faire progresser Noir et commencer à l'initier au 19 x 19 (RFG n° 161, pages 6 à 9). Pour finir cette série d'articles, Blanc a maintenant envie de dégager quelques principes de pédagogie du go.

De l'initiation à l'évolution des débutants et débutantes en joueurs et joueuses de go très faibles, puis faibles, des « trucs » et exercices pour les faire progresser, j'ai extrait quelques principes. Les voici :

L'accueil des débutants est capital

Il est capital, aussi bien par la qualité de l'accueil (sourire, bonne ambiance, proposer immédiatement une discussion et des activités...) que par la pédagogie employée.

Il s'agit de fidéliser des personnes qui en général ne connaissent pas le go. Qui, au mieux, en ont entendu parler et connaissent quelques règles. Qui, au mieux, mais pas toujours, viennent demander une initiation. Qui souvent passent là par hasard (dans mon club, où nous jouons dans un restaurant très bon marché en centre ville, et dans une rue piétonne, c'est très souvent le cas). Il s'agit de transformer ces personnes qui passent par hasard, si possible, en habitués du club qui y reviennent régulièrement, et si possible aussi, mais un peu plus tard, en joueurs et joueuses très faibles, puis faibles, puis moyens... Dans un petit club, c'est tout simplement la survie du club qui est en jeu !

Donc, oui, l'attitude générale (sourire, demander immédiatement les souhaits de la personne, se mettre à sa portée, employer un langage simple, faire quelques plaisanteries pour mettre à l'aise...) et la méthode d'initiation (pas d'explications trop longues pour ne pas décourager, faire vivre et comprendre très rapidement une partie de go, faire réfléchir très rapidement sur de petits problèmes...) sont très importantes. Du succès ou de l'échec de l'initiation, du succès ou de l'échec de la pédagogie employée ensuite, dépendent la survie et le développement du club.

Conséquences : Il n'est pas question de « laisser en plan », sans rien lui proposer, un débutant ou une débutante qui se présente, ni une personne qui vient de jouer ses premières parties (c'est le moment de lui présenter le club et son fonctionnement, la FFG, les tournois...). Et il n'est pas question de déléguer cet accueil, et la pédagogie pour joueur très faibles ou faibles, à seulement une ou deux personnes dans le club. Tout le monde, sans exception aucune, doit participer à cet accueil et à cette pédagogie ! Personne ne peut refuser de jouer avec un débutant ou une débutante, ni avec des joueurs et joueuses faibles ou très faibles !

Évidemment, chacun et chacune dans le club n'est pas forcément familier de la méthode d'initiation ou de la pédagogie pour joueurs très faibles, chacun adapte à sa manière. Ce n'est pas très grave. L'essentiel est que la qualité de l'accueil soit bonne, et que le pédagogue, la pédagogue, fasse dès ses premières expériences attention aux personnes auxquelles il ou elle s'adresse. Si c'est le cas, le ou la pédagogue réfléchira ensuite à ce qui s'est passé, à ce qui a marché ou pas. Il ou elle aura en général alors envie de se renseigner, d'échanger des expériences, de mieux connaître la méthode d'initiation et les trucs de pédagogie.

« Ne surchargez pas la mule (sinon elle crève) »

La capacité d'attention des joueurs et joueuses faibles, et plus encore des débutants, est limitée. Ce qui est des automatismes pour nous, joueurs expérimentés, leur demande beaucoup d'efforts. À la fin d'une partie, même petite, joueurs et joueuses faibles sont fatigués. Ils et elles ont besoin d'un moment pour récupérer.

Dans le commentaire d'une partie que l'on vient de jouer, on ne peut donner qu'un ou deux conseils réellement utiles, c'est-à-dire avec de réelles chances d'être retenus. Donc, autant les choisir avec attention, autant les exprimer de la façon la plus efficace.

D'où l'intérêt des parties pédagogiques sur 13 x 13 : plus on peut jouer de parties dans un temps donné, plus on peut donner de conseils efficaces !

Beaucoup de joueurs forts ou moyens cherchent à expliquer tout ce qu'ils ont vu d'intéressant dans une partie. Mais c'est beaucoup trop ! Au lieu de faire réellement retenir le ou les deux conseils les plus utiles, ils risquent surtout de noyer le débutant ou la débutante dans leurs explications, de lui faire perdre le fil de ce qu'ils disent, et à la fin de le ou la dégoûter du go, ce jeu incompréhensible et tellement difficile. Et réservé à des masochistes assez fous pour s'arracher les neurones sur ce jeu impossible. Est-ce vraiment le résultat auquel nous voulons aboutir ? Non, bien sûr !

Ne surchargez pas la mule ! Jamais ! Sinon elle crève !

« Adaptez-vous à votre public »

Donc, les conseils à donner à un débutant ou une débutante ne sont pas ceux à donner à un ou une 15e kyu, qui ne sont pas ceux à donner à un ou une 12e kyu, ni à un ou une 10e, ni à un ou une 8e, et ainsi de suite.

Oui, c'est du travail : c'est le travail du pédagogue ! Oui, cela l'oblige à réfléchir, à séparer l'essentiel de l'accessoire, à se demander quel conseil est le plus efficace en fonction de son élève (celui ou celle qui est juste en face de vous en ce moment précis, quand vous expliquez le go, juste celui-là ou celle-là !). Et oui, ce n'est pas toujours facile, pas toujours évident ; mais que vous imaginiez-vous ? Que les pédagogues n'avaient rien à faire, et pouvaient se contenter de répéter indéfiniment des connaissances toujours identiques ?

Quelle vision simpliste, totalement caricaturale, et à vrai dire totalement fausse !

Donc, oui : observez votre élève et ses réactions : ce qu'il ou elle a compris, ou a du mal à saisir ; les particularités de sa manière de faire ; les arguments ou manières de faire auxquelles il ou elle sera sensible... C'est cela, le fait que les élèves sont si différents, et changent tout le temps, qui rend le travail du pédagogue si intéressant, si vivant, si passionnant !

« Faites simple »

Plus votre message sera simple (et pertinent, cela va sans dire ; mais il est parfois utile d'enfoncer des portes ouvertes, qui ne sont parfois pas si ouvertes qu'on le croit), plus il sera facile à retenir, plus il sera efficace.

Donc, cherchez toujours, pour votre public (celui-là même qui est assis en face de vous en ce moment) quels sont les conseils les plus simples et les plus utiles, en fonction du niveau de l'élève et de ses particularités.

Exemples de conseils simples, pour les débutants, lors des initiations : ne pas jouer entre les pierres blanches et le bord, faire des murs qui vont presque jusqu'au bord, pour faire des grosses boîtes pleines de points, attaquer le groupe le plus faible pour faire un mur autour, chercher d'abord à faire du territoire dans les coins, puis sur les bords, et ensuite seulement au centre ; éviter de laisser passer Blanc derrière ses murs ; cela devrait suffire à ce qu'ils et elles gagnent leurs premières parties.

Ces conseils ont déjà été présentés dans cette série d'articles, mais un peu de répétition aide à faire passer le message.

« Suivez une progression méthodique »

La progression de 4 à 3 pierres sur 9 x 9, puis à 6 pierres sur 13 x 13, est régulière et méthodique. Les conseils donnés à une étape servent encore lors de la suivante, et aucun conseil important à cette étape ne doit être oublié.

De la même manière, il faut présenter méthodiquement et très progressivement les problèmes de vie et de mort, en commençant par ceux sur la première ligne. À ce stade, le joueur faible ou la joueuse faible a souvent encore beaucoup de mal à reconnaître les faux yeux. Bien travailler ces problèmes sur la première ligne est une bonne façon d'apprendre à reconnaître beaucoup de faux yeux (mais pas tous ! il y en a d'autres !). Pour le dire autrement : il est inutile (et même nocif !) de parler du jeu sous les pierres si votre élève ne sait pas reconnaître les faux yeux !

Autant que possible, organisez logiquement les conseils que vous donnez, des plus simples et les plus urgents pour les petites surfaces aux plus sophistiqués, des mois ou des années plus tard. Passez d'un conseil simple à un autre conseil simple, juste un tout petit peu moins simple.

Bien sûr, il est difficile de savoir quels autres conseils votre élève a pu entendre, ou trouver dans des livres ou sur Internet. Mais, dans la pédagogie du go, le contrôle précède l'apport de connaissances : la partie que vous venez de jouer avec votre élève vous aide à savoir quels conseils sont les plus urgents.

« La leçon ne sert pas à montrer la science du maître »

Mais alors pas du tout !

Le but de la leçon est tout autre : il s'agit de faire progresser l'élève (ici, au jeu de go) le plus rapidement possible.

Donc, évitez (comme la peste !) les commentaires interminables (pendant lesquels l'élève s'endort presque à tous les coups ; comme il ou elle est poli, il ou elle regarde par la fenêtre, ou bien examine en silence la décoration de la pièce, à moins qu'il ou elle ne prépare en silence les prochains messages à envoyer via son téléphone portable...), les séquences

hypercompliquées auxquelles vous avez pensé, les références à tel grand maître, tel bouquin, telle ou telle partie de pro... tout cela ne sert absolument à rien ! Pire, c'est nuisible : cela ne fait que brouiller votre message.

Contentez-vous de donner, sous la forme la plus simple et la plus efficace, les conseils les plus utiles et les plus adaptés à l'élève : c'est pour cela que vous êtes là, et pas autre chose.

« On ne fait pas pousser une plante en tirant dessus »

Ce conseil pédagogique pourrait être une variante de « Ne surchargez pas la mule », mais il en diffère un peu.

Hors de tout cadre obligatoire, le volontarisme ne sert à rien. Les arguments d'autorité — « je sais parce que je suis le plus fort » ou les exemples des grands joueurs — sont eux aussi tout à fait inutiles. Les seuls vrais arguments, et donc les seuls recevables, sont les explications des séquences, celles qui marchent et celles qui ne marchent pas.

De la même manière, il tout à fait inutile, et en fait très nocif, de tenter de « bourrer » l'élève de connaissances. Cela ne peut que le décourager.

Respecter le pédagogue

Principe de pédagogie basique, élémentaire, mais indispensable en toute circonstance. Si l'élève ne le respecte pas, le pédagogue ne peut rien lui apprendre.

Un débutant, un joueur faible, peut toujours refuser de suivre vos conseils. C'est son droit le plus strict. Mais dans ce cas, il est inutile d'être gentil avec lui. Pourquoi alors le laisser gagner sa partie ? Il sera beaucoup plus efficace de lui montrer tout ce qu'il perd (dont cette partie de go) en ne suivant pas vos conseils !

Si l'élève refuse d'appliquer les conseils, pas de pitié ! Le mieux est d'appliquer la « pédagogie chinoise », ainsi définie par Fan Hui : « Le maître tue tout ce qu'il peut tuer ! »

Et cet élève-là respectera sans doute un peu plus son pédagogue, la prochaine fois.

« Ne jouez pas en dessous de votre niveau »

Vous risqueriez de prendre de mauvaises habitudes, que vos prochains adversaires en tournoi vous feraient payer assez cher. Face à des débutants ou des joueurs très faibles, il est normal d'éviter les séquences les plus compliquées, auxquelles ils n'ont aucune chance de résister. Sauf quand le pédagogue est en train de perdre !

Dans ce cas-là, il est normal, et même recommandé, de jouer des séquences compliquées, voire abusives. Vous êtes en train d'apprendre à l'élève à résister à ces séquences. Mais il faut le lui dire, lui expliquer que, comme on est en train de perdre, on est obligé de « mettre le turbo ». Et, pendant la partie (si c'est une partie avec conseils) ou après, lui montrer en détail la séquence, et les réponses qui auraient limité les dégâts.

Quand vous rencontrez un problème compliqué dans votre partie pédagogique, même dans une partie d'initiation, prenez le temps d'y réfléchir. Expliquez à l'élève que vous jouez comme s'il ou elle avait votre niveau. Que sinon vous prendriez de mauvaises habitudes, que vos adversaires vous feraient payer lors des tournois.

Les pédagogues ont bien le droit de gagner, de temps en temps, quelques vrais problèmes de vie et de mort, ou de direction du jeu, ou de yose, lors de leurs parties pédagogiques !

« Ne jouez pas abusif »

Cela devrait aller sans dire, cela va mieux en le disant.

D'abord, l'élève n'apprendra rien (mais alors, rien du tout !) en perdant à cause de séquences qui ne devraient pas marcher.

Ensuite, le pseudo-pédagogue (car ce n'en est plus réellement un) le paiera cher lors de ses prochains tournois.

Un pédagogue qui joue abusif n'est plus un pédagogue, juste un imposteur assez méprisable.

Seule exception admissible : quand le pédagogue perd ; mais il doit alors annoncer que normalement il ne devrait pas jouer cela ; et il ou elle doit ensuite expliquer la séquence.

« Aidez l'élève à devenir adulte »

Certains élèves posent beaucoup de questions pendant la partie : ne répondez pas à toutes ces questions !

« Réfléchis avec ta tête, pas avec la mienne » est la réponse standard : plus l'élève réfléchit, plus il ou elle cherche à anticiper, et donc à calculer des séquences, plus il ou elle progressera.

« Plus tu travailles, plus tu progresses » : c'est vrai pour les débutants et joueurs faibles, moins ensuite, malheureusement. Mais, globalement, c'est vrai. Après, si l'élève ne veut pas travailler, si il ou elle n'a pas vraiment envie de progresser, c'est son choix, son droit le plus strict.

Il est maintenant temps de conclure cette série d'articles. Ou pas, car la discussion ne devrait jamais s'arrêter...

En France, il est vraiment difficile de discuter de la pédagogie du go pour joueurs faibles ou des méthodes d'initiation. Les Français, et plus encore les joueurs de go français, sont très individualistes. Chacun, chacune, est assez souvent persuadé que sa manière de faire est la meilleure et qu'aucun changement ne peut y être apporté.

Nous devrions être capables de discuter calmement de ces questions de pédagogie, d'écouter les différentes argumentations, de regarder en détail les différentes méthodes et les astuces pédagogiques. Et nous devrions aussi bien faire attention aux situations dans lesquelles nous utilisons ces méthodes, car une méthode adaptée à une situation ne l'est pas forcément à une autre. Cela ne nous obligerait en rien à changer nos méthodes individuelles. De toute façon, on ne peut appliquer correctement une pédagogie ou une méthode d'initiation que si on l'aime bien, que si on la comprend.

Mais nous devrions pouvoir en discuter, échanger nos expériences, et progresser tous et toutes ensemble. Mon souhait est que ces articles, et d'autres par d'autres personnes, aident à cette discussion, à cette mise en commun.

Jean-Paul Gaschignard
jp.gaschignard@bbox.fr



Ses amis joueurs de Go nous informent du décès de Michel Labat à l'âge de 68 ans :

« Le club de Go de Bayonne est ébranlé car il vient de perdre l'un de ses piliers.

Michel a vu naître le club et a beaucoup contribué à son essor. Le go, il l'a découvert dans les années 70 et depuis, il n'a jamais cessé de jouer, au rythme de ses pérégrinations, principalement entre Paris et la Gascogne.

Il faisait partie de ces personnes qu'on est obligé d'aimer, pour son humeur toujours sereine, ses railleries amicales, son écoute, sa serviabilité, sa disponibilité, son amour du terroir et de la nature en général.

Michel va nous manquer, cependant nous sommes certains qu'il apparaîtra régulièrement au-dessus de nos épaules pour un conseil de jeu, un échange de regard complice, ou un sourire bienveillant. »

Notes comparées

Guyllaine
Darteville
Pierre
Woerner

Lewis Binford

[...] les données archéologiques sont ici, avec nous. [...] elles sont fondamentalement partie intégrante de notre environnement contemporain et les observations que nous pouvons faire sur elles n'ont d'autre sens qu'ici et maintenant, dans la relation de contemporanéité qu'entretiennent les vestiges archéologiques avec nous [...]. [Cela signifie que] l'archéologie n'est pas un domaine qui permet d'étudier directement le passé [...]. Il s'agit au contraire d'un champ qui dépend totalement de l'impact qu'ont sur le passé les choses trouvées dans le monde contemporain, écho, trace, conscience.



Figure 1
Anthropocène

Notes comparées Matérialité et empreintes contemporaines du jeu de go (surface, rites, support)

Guyllaine Darteville
Docteur en histoire de l'art et archéologie
(Université Paris Nanterre et École du Louvre)

Pierre Woerner
Artiste visuel

LUCIDITÉ, champ en conscience

Le recours au son, à la lucidité de l'instant où Démosthène, le bègue, enfouit les galets dans sa bouche pour mieux parler... L'instant où les sons vont s'articuler et se répercuter dans l'atmosphère... Comme une succession de ricochets...comme un geste de signification. Une initiation au discours, à la naissance de l'identité. Voire à une pratique archéologique ?



Figure 2
La parole

La ressemblance entre Le jeu de go et l'ouvrage de Hermann Hesse, *Le jeu des perles de verre, Essai de biographie de Magister Ludi Joseph Valet accompagné de ses écrits posthumes* [daté de 1943, en pleine deuxième guerre mondiale] appartient à cette série de romans irréalistes qui font référence aux deux grandes guerres mondiales en Europe, et qui souhaite organiser une plongée dans les esprits. Ce livre « religieux », suggère l'union des cultures grâce aux jeux de l'esprit en Asie qui se réconcilient à l'âme.

Ascétisme et méditation

Cette pratique est-elle utopique, ludique, ou encore philosophique...? Où et comment libérer son « ego » (...), son corps du poids des temps, de la conscience et de la douleur...



Figure 3
La personne e(s)t sa trace

Merleau-Ponty revient sur la doctrine bergsonienne du mouvement dans le cours de 1952-53, en rejoignant sa critique des paradoxes de Zénon. Il épouse la thèse selon laquelle il faut un empiètement de la conscience sur le monde pour que le mouvement soit possible, en tant qu'indivisible, en tant que durée.

L'identification de la personne et la trace du personnage. L'empreinte de l'image dans un corps nommé. Puisque selon Paul Ricoeur, *La personne e(s)t sa trace*.

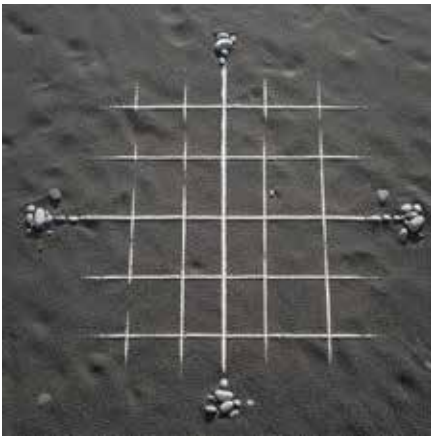


Figure 4

Une voix, au creux du silence

Les choses ont-elles une voix ? Celle de l'ego ?

Il faut que je cède la parole à ceux, qui ont compris le silence. La raison en est que l'expérience des « jeux » de go, ou d'échecs, se font en silence. Alors que le jeu de dames est plutôt sonore.



Figure 5

Matérialité

<https://journals.openedition.org/noesis/1810#bodyftn43>

Matérialité

Le plateau de jeu, appelé goban, est une grille de 19 lignes et 19 colonnes, soit 361 intersections. Si on peut trouver des goban en plateau souple, le go prend toute son ampleur sur un goban en bois de plusieurs centimètres d'épaisseur, les plus fameux étant en kaya (variété japonaise).

À l'instar de la fouille archéologique, qui est de diviser la zone de fouille en carrés égaux (qui constituent le carroyage), une progression méthodique d'avancer dans le jeu permet à chaque joueur de s'attribuer à sa surface à fouiller, s'établir entre les mots « capture » et « liberté ».



Figure 6

Unité de fouille

L'archéologue Laurent Olivier nous explique que « depuis toujours, ce sont des monuments, des objets, mais aussi des paysages et des lieux qui ont constitué le matériau à partir duquel les sociétés ont construit leur identité. À ce titre, les modifications apportées aux restes du passé dans le présent – que ce soit sous la forme de reconstructions, de réaménagements ou même de destructions – renseignent directement sur le travail de remodelage de cette mémoire collective qui nourrit l'identité des sociétés. »

Temps des vestiges et mémoire du passé : à propos des traces, empreintes et autres palimpsestes | Cairn.info

<https://www.cairn.info/revue-le-genre-humain-2011-1-page-309.html>

De chaque côté de la surface

<https://journals.openedition.org/temporalites/2125>

« Après tout, les outils de pierre taillée de la préhistoire ont beau avoir été produits à l'origine voici plusieurs dizaines de milliers d'années, il n'en demeure pas moins que c'est au présent qu'on les trouve ; c'est ici, dans notre présent, maintenant. Et c'est bien en fonction de leurs conditions d'incrustation dans ce

présent (sont-ils en place dans le sol ? sont-ils au contraire déplacés, complets ou fragmentaires ?...) que l'on pourra en dire plus ou moins quelque chose. Car les choses produites dans la matière – dont participent les vestiges archéologiques – possèdent une propriété essentielle, qu'elles ne partagent pas avec les événements de l'histoire : elles restent, elles durent tant que persiste la matière dont elles sont faites ».

Cette pertinence d'analyse concerne également les choses. Plus près de nous, les objets du quotidien très ancien. Les éléments qui composent la matérialité du jeu. Des jeux.

« Pour que l'on puisse reconnaître la différence et la singularité qu'expriment les restes anciens, il faut que l'on soit prêt soi-même à accepter le monde comme ouvert ; c'est-à-dire pour sa plus grande part inconnu, inexploré, hétérogène. Il faut que, bon gré mal gré, on ait accepté la part d'étrangeté et d'inquiétude que porte en lui un monde dont nous ne sommes plus le centre et l'unique référence. Il faut surtout que le temps lui-même ait perdu son apparente familiarité pour apparaître désormais, selon l'expression de Buffon, comme un « sombre abîme », un gouffre sans fond capable d'avoir englouti des mondes entiers, des suites complètes de civilisations dont la mémoire a été depuis intégralement perdue. »

Pierre de foudre, conscience perceptive.



Figure 7

Luminence

Les écarts spatio-temporels qui unissent et désunissent les corps, les comportements...

<https://www.cairn.info/revue-archives-de-philosophie-2006-1-page-123.html>

Nous revenons ainsi à notre point de départ qui est le jeu et sa phénoménologie.

<https://journals.openedition.org/sdj/202>

« Tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles, qui rendent possible un nombre pratiquement illimité de parties ; mais le rite, qui se « joue » aussi, ressemble plutôt à une partie privilégiée, retenue entre tous les possibles parce qu'elle seule résulte dans un certain type d'équilibre entre les deux camps. La transposition est aisément vérifiable dans le cas des Gahuku-Gama de Nouvelle-Guinée, qui ont appris le football, mais qui jouent, plusieurs jours de suite, autant de parties qu'il est nécessaire pour que s'équilibrent exactement celles perdues et gagnées par chaque camp (Read, p. 429), ce qui est traiter un jeu comme un rite. »

Claude Lévi-Strauss
La Pensée sauvage

Guylaine Darteville
Images Pierre Woerner

n
o
n

f
i
n
i
t
o



Pierre Woerner, artiste plasticien d'origine canadienne, a étudié en France à la Villa Thiole, puis à l'Ecole Internationale des Arts Décoratifs de Nice (Villa Arson). De retour à Montréal, il s'est inscrit en histoire de l'art afin d'améliorer sa compréhension de ce que pourrait être l'art. L'année suivante, il choisit l'anthropologie comme continuation de son art. À l'âge de 50 ans, il suivit un cours d'animation 3D au Collège Inter-Dec de Montréal.

Pierre nous a contactés en 2023, pour un projet d'exposition (en nous envoyant les deux images « *non finito* » ci-dessus) : « *Je travaille avec l'intelligence artificielle un peu comme un photographe qui mitraille pour obtenir/choisir des images (produisant du sens) et pouvant se concrétiser par des réalisations de type Land Art.* » Pour présenter son travail, il nous a proposé l'article que vous venez de lire. Malheureusement il est décédé en janvier 2024.

Pour lui rendre hommage, donnons la parole à son amie et collaboratrice Guylaine Darteville.

« I more or less am an architect. I make plans, and if the project is accepted, I make a survey during the realization. I did architecture and design work in the past, and I know how to approach it in this manner. » – Pierre Woerner

Certaines vies, naissent et meurent dans les hôpitaux. Tortosa/ Tortue/ nom de famille de Pierre Woerner. Aux origines d'une famille séfaraïde, puis marocaine, dont il ignorait tout...

Pendant qu'il perdait la vie dans un hôpital où il était sensé la retrouver... Je perdais la mienne aux urgences de la Pitié Salpêtrière...

TIP 2024

Junfu DAI

TIP 2024, ronde 5

● : Junfu Dai (8d)

○ : Yang Yaoling (7d)

Komi 7,5 points

Blanc gagne de 3,5 points.

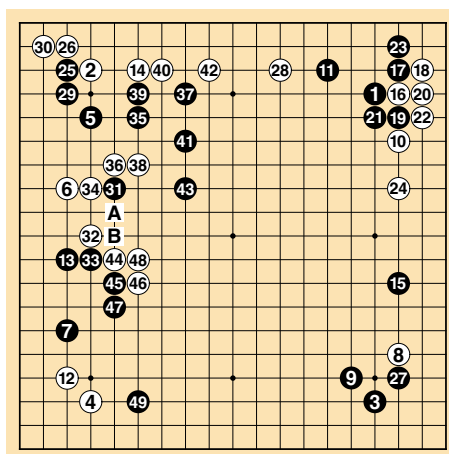


Figure 1 (coups 1-49)

À la fin du *fuseki*, je n'étais pas très satisfait du résultat sur la moitié gauche du *goban*. Selon Yang, d'après l'analyse de son IA (Golaxy), j'avais pris du retard. Je préfère ne pas utiliser une IA pour commenter cette partie, mais rester sur la vision humaine pour partager mes sentiments.

Comme 99% des joueurs de go connaissent mieux les *joseki* d'IA que moi, j'essaie d'éviter de tomber dans les séquences compliquées et de jouer une ouverture que l'on ne voit pas très souvent.

N15 : j'ai hésité avec une pince sur le bord Est (cf. dia. 1).

N21 : cherche la tranquillité (cf. dia. 2).

N29 : cf. dia. 3.

N31 : cette attaque est facilement contrée par la bonne combinaison de B32 et B34, une séquence que je n'avais pas du tout envisagée. Mon adversaire est plus sensible aux formes que moi dans ce genre de situation. Si Noir recule en 36, Blanc A

Le 51e Tournoi International de Paris a eu lieu le week-end de Pâques (30 mars - 1er avril). Après un an de trêve, j'ai de nouveau participé à ce beau tournoi. Cette année, comme les autres, il y a eu presque 200 participants. Dans le *top group*, le niveau était aussi élevé : un 8d (moi-même), quatre 7d et environ une vingtaine de joueurs 5d et 6d.

Le matin du 1er avril, les deux joueurs invaincus se sont rencontrés lors de la cinquième ronde. Le vainqueur de la 49e édition contre celui de la 50e édition... Mon adversaire Yang Yaoling (7d) fait un doctorat en Grande Bretagne. Il a participé à de nombreux tournois ces dernières années, depuis son arrivée. De mon côté, j'ai fait une pause d'un an sans jouer au Go depuis le tournoi de Levallois en 2023 ; heureusement j'ai pu jouer quelques parties au tournoi de Levallois 2024 pour m'échauffer un peu.

Après une victoire écrasante contre le Coréen Kim Dohyup (7d) à la quatrième ronde, je sentais avoir bien regagné ma forme et mon niveau. Du coup j'étais assez confiant pour cet affrontement. Finalement, nous avons offert aux spectateurs une partie intéressante.

crée une très belle forme. Si Noir joue *hane* en B au lieu de reculer en 36, Blanc joue 36 et menace le groupe noir dans le coin.

Noir est donc obligé de faire un compromis avec la séquence N35 à N41 afin de stabiliser l'ensemble du groupe noir au Nord-Ouest tout en sacrifiant du territoire sur le bord Nord.

Après B48, le groupe blanc sur le bord Ouest devient aussi très solide. Je sens que j'ai raté le début de la partie.

N49 : je m'étends au maximum afin de maintenir une pression sur le coin blanc et de chercher de nouvelles opportunités.

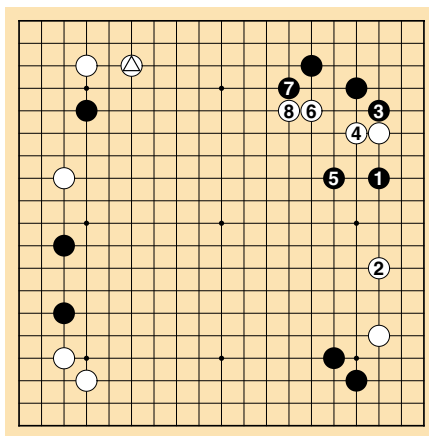


Diagramme 1

1 à la place de 15 de la partie.

Je pense que N1 est aussi une option.

Blanc lance une attaque contre le groupe noir dans le Nord-Est.

Mais après B8, il n'est pas intéressant pour Noir de continuer à investir sur le bord Nord à cause de la position de la pierre △.

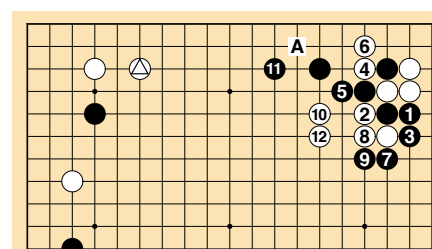


Diagramme 2

1 à la place de 21 de la partie.

Pousser en 1 déclenche un combat.

Après B12, Noir n'est pas satisfait : à cause de la présence de la pierre △, le groupe noir du bord Nord n'est pas encore en sécurité, Blanc en A peut facilement enlever sa base de vie.

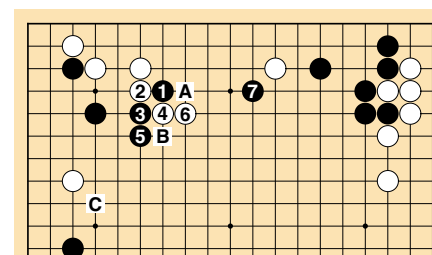


Diagramme 3

1 à la place de 29 de la partie.

Après la partie, j'ai pensé au coup N1 dans cette situation car je n'étais pas satisfait du résultat du combat de la partie.

Si Blanc sépare les pierres noires avec B2 et B4, la situation est intéressante après N5.

Si Blanc capture N1 avec A, Noir B est *sente* et en jouant ensuite en C, Noir capture la pierre blanche sur le bord Ouest. Si Blanc pousse en 6, N7 est un bon coup de réduction, un combat se déclenche sur le bord Nord.

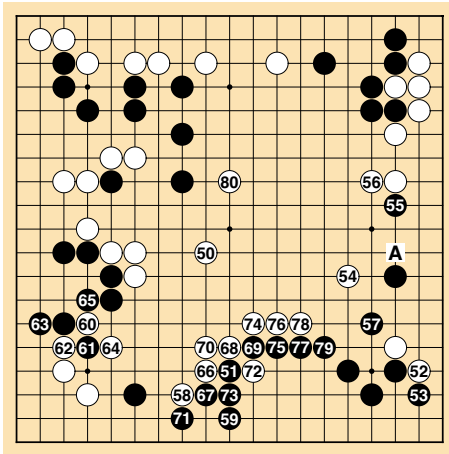


Figure 2 (coups 50-80)

B50 : ce coup est lent, ce n'est pas une menace imminente vis-à-vis du groupe noir en haut ; Noir n'a pas non plus besoin de renforcer son groupe à gauche.

Blanc aurait dû envahir le bord Sud (cf. dia. 4).

N51 : Noir a rapidement rattrapé son retard.

B54 : cf. dia. 5.

N55 : Noir est actif en réponse à B54. S'il joue directement en 57, Blanc en **A** enferme les pierres noires.

B60 : cf. dia. 6.

N63 : après la partie, mon adversaire m'a dit qu'il n'avait pas pensé à cette belle contre-attaque.

B64 : si à la place Blanc avance en 65, Noir joue en 64 et le capture.

N65 : non seulement Noir a fait vivre son groupe, mais il a préparé pour le yose la possibilité d'une glissade du singe qui diminuera largement le coin blanc.

N69 est aussi un bon coup de contre-attaque.

B74-N79 : je ne m'attendais pas à concrétiser tout ce territoire (cf. dia. 7).

Après le bref affrontement sur le bord Sud, Noir a pris une avance territoriale importante. Mais Blanc a toujours du potentiel au centre : selon l'analyse de l'IA que mon adversaire m'a montrée, l'avance n'est pas si nette que lui et moi l'avons ressentie pendant la partie.

B80 : Blanc est obligé d'attaquer les groupes noirs au Nord pour rattraper son retard territorial.

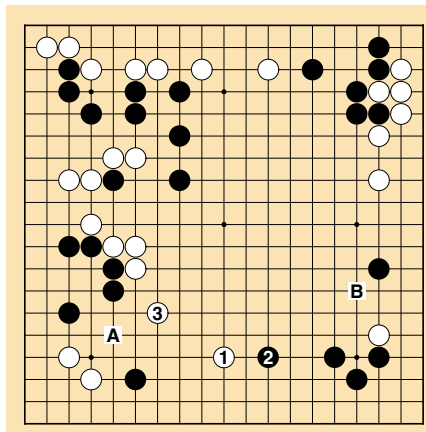


Diagramme 4

1 à la place de 50 de la partie.

À la place de Blanc, j'aurais joué en 1. Si Noir attaque en 2, B3 permet de se relier avec la pierre B1. Ensuite Blanc pourra attaquer la pierre noire en **A**, ou sortir en **B** sa pierre du coin Sud-Est.

Blanc conserverait son avance.

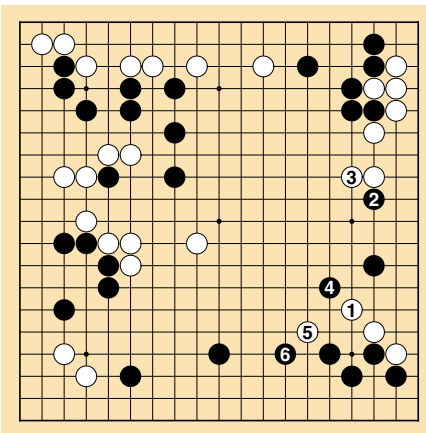


Diagramme 5

1 à la place de 54 de la partie.

Mon adversaire m'a dit qu'il avait aussi envisagé de sortir directement ses pierres au lieu de les sacrifier comme dans la partie. N4 déclenche un combat. Mais grâce à son attaque, Noir convertit le bord Sud en territoire : il est aussi satisfait de la situation.

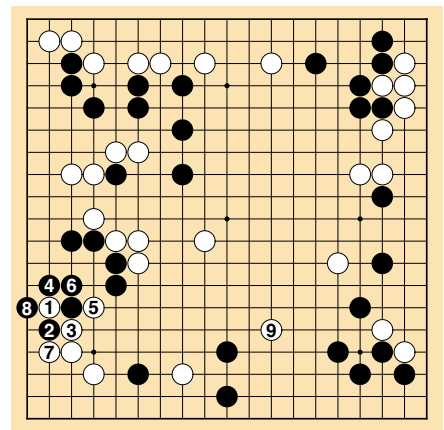


Diagramme 6

1 à la place de 60 de la partie.

Blanc aurait dû jouer B1. Une fois qu'il a renforcé son coin, je propose de jouer la réduction B9. Noir ne dispose pas d'une force écrasante pour attaquer efficacement cette pierre.

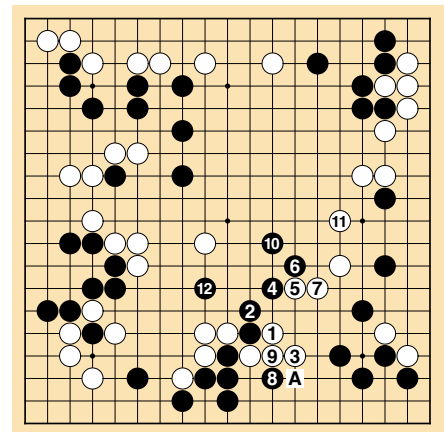
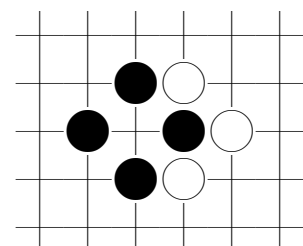


Diagramme 7

1 à la place de 74 de la partie.

Je ne pensais pas que mon adversaire accepterait de me laisser tout ce territoire sur le bord Sud. Mais s'il sort sa pierre en 1, le résultat n'est pas non plus satisfaisant pour lui. Il réduit le territoire noir mais, après N12, son centre est affaibli. Plus tard, quand Noir reviendra en **A**, Blanc n'aura aucun gain alors qu'il aura perdu tout son potentiel au centre.



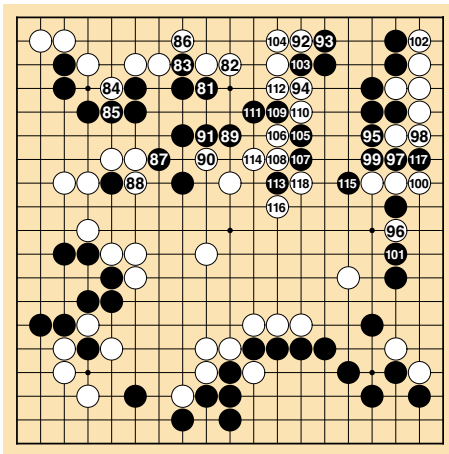


Figure 3 (coups 81-118)

B84 : un coup malin (cf. dia. 8) !

N105 : j'ai le sentiment que la partie s'approche de la fin.

Une fois ses deux groupes installés, Noir aura forcément une nette avance.

En effet, il dispose d'environ 50 points dans le Sud et d'environ 15 points avec le reste des trois groupes, soit au total environ 65 points.

De son côté, Blanc a 20 points sur le bord Nord, 10 points dans le Nord-Est, 5 points à l'Ouest et 8 points dans le coin Sud-Ouest, soit environ 45 points. J'ai malheureusement sous-estimé son potentiel au centre, même s'il n'est pas si facile à convertir en territoire.

N117 : ayant le sentiment d'être nettement en avance, Noir lâche prise trop tôt dans le combat au centre (cf. dia. 9).

B118 : grâce à la capture de 113, Blanc peut créer une dizaine de points au centre.

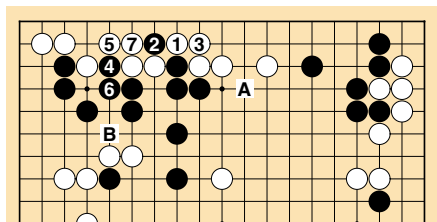


Diagramme 8

1 à la place de 84 de la partie.

Si Blanc se contente de bloquer en B1, N2 est une réponse astucieuse.

Si Blanc connecte en 3, N4 et N6 sont *sente* ; plus tard Noir pourra créer un œil en B. Si B3 est joué en 7, Noir A deviendra *sente*, ce qui est aussi contrariant pour Blanc.

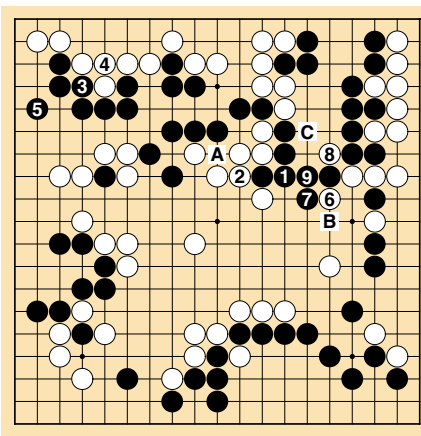


Diagramme 9

1 à la place de 117 de la partie.

Dans la partie j'ai cherché la façon la plus simple de faire vivre mon groupe au Nord-Est avec l'illusion que, dès qu'il vivrait, mon avance serait suffisante pour gagner. Pourtant, Noir peut au moins connecter en 1. Le groupe noir au Nord-Ouest reste vivant car il peut créer un œil avec l'attaque en A. Si Blanc bloque en 2, Noir fait vivre son groupe avec N3 et N5. Blanc ne dispose pas d'un bon moyen d'attaquer le groupe noir au Nord-Est. Après N9, B et C sont *miai*, impossible pour Blanc de continuer son attaque. Noir garde son avance même si elle n'est pas aussi grande que je l'avais imaginée.

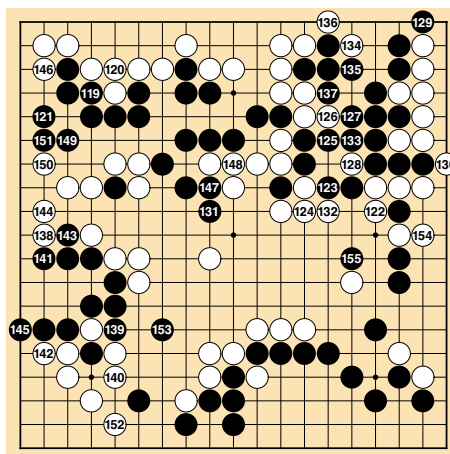


Figure 4 (coups 119-155)

N155 : aller vers le centre n'est peut-être pas la meilleure stratégie (cf. dia. 10).

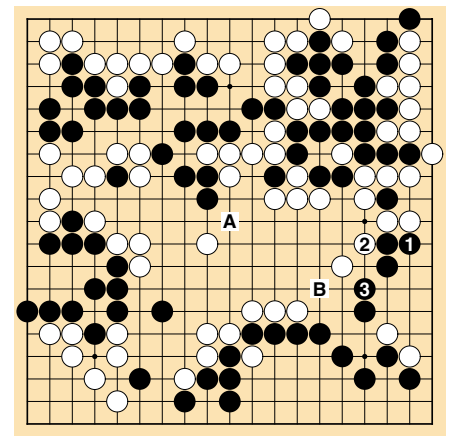


Diagramme 10

1 à la place de 155 de la partie.

Bloquer en N1 est peut-être la dernière chance pour Noir. N'ayant pas depuis longtemps eu l'occasion de jouer des parties serrées (où il faut faire des grands efforts au yose), je sens que mon niveau de yose recule à grand pas. N1 ici vaut 7 points en contre-*sente* ; même s'il est équivalent à l'invasion dans le centre, après N3, Noir peut encore réduire le centre blanc avec A ou B.

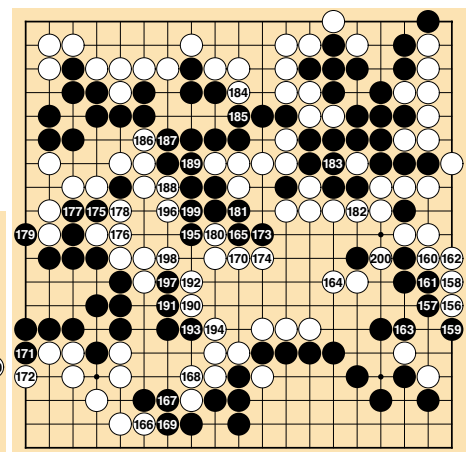
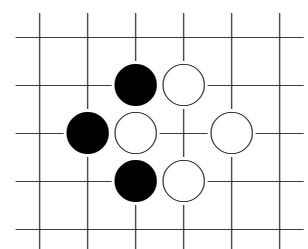


Figure 5 (coups 156-200)

Après B174, même si l'écart reste faible, Noir ne peut plus éviter la défaite.



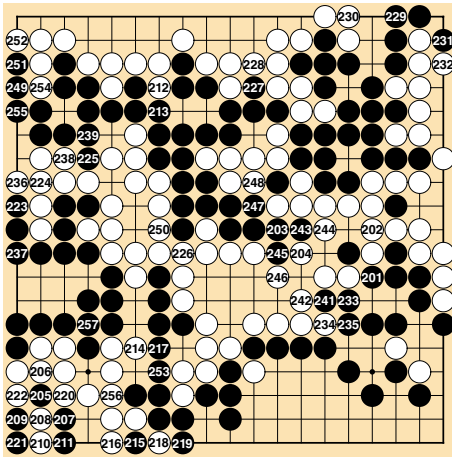


Figure 6 (coups 201-258)

B240 en 208 ; 258 en 210.

Finalement Noir a perdu de 3,5 points, mais il est très difficile de rattraper cet écart lors du petit yose. Il est regrettable d'avoir perdu cette partie alors que j'étais en avance. La mauvaise estimation de la situation et l'excès de confiance sont les principales causes de cette défaite.

Il ne faut rien lâcher même quand on se sent en avance car l'avantage se perd vite, tout comme la jeunesse.

Résultats

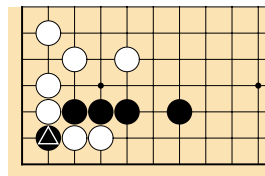
- 1- YANG Yaoling (7D, UK, +6)
- 2- DAI Junfu (8D, 91Or, +5)
- 3- KRUSHELNYTSKYI Valerii (6D, UA, +4)
- 4- KIM Dohyup (7D, KR, +4)
- 5- DEBARRE Thomas (7D, 67SE, +4)
- 6- DOBRANIS Denis (5D, RO, +4)
- 7- SHU Xin (5D, BE, +3)
- 8- NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +3)
- 9- OVSIIENKO Vsevolod (5D, UA, +3)
- 10- PACE Alessandro (5D, IT, +3)
- 11- DONZET Frédéric (5D, 44Na, +3)
- 12- XING Yuze (5D, DE, +3)
- 13- LIU Zhentao (5D, CH, +3)
- 14- BURZO Cornel (6D, RO, +3)
- 15- QIU Zeyu (5D, UK, +2)
- 16- REMADNA Sofiane (4D, 76Ro, +3)
- 17- LIPS Fabien (4D, 75Al, +3)
- 18- CÔME Théo (4D, 56Lo, +3)
- 19- HE Zihao (3D, UK, +4)
- 20- ISAKSEN Mathis Elmggaard (4D, DK, +3)
- 21- KIM Changyeom (7D, KR, +0)
- 22- BENCHABANE Hassane (2D, 76Ro, +5)

Le coin des débutants


Christian Boyart Jean-Pierre Lalo

La force de la descente en première ligne (3).

Rappel des épisodes précédents : la descente en première ligne ferme définitivement un territoire, ou sépare nettement deux zones. Nous avons vu que sa valeur dépendait du contexte, mais que son intérêt principal était d'ouvrir la voie à de nombreux *tesuji* : continuons de l'explorer avec cette nouvelle série de problèmes.



Rappel du problème 1

La pierre  semble perdue, moins riche en libertés que les nombreuses pierres blanches qui l'entourent. Cependant sa position particulière au point 2-2 lui offre une opportunité, la descente...

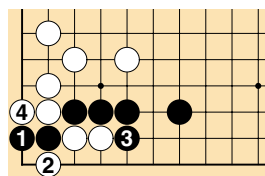


Diagramme 1-1

Attention, il faut descendre du bon côté ! Ici Blanc bloque facilement et Noir perd la course aux libertés contre les deux pierres blanches.

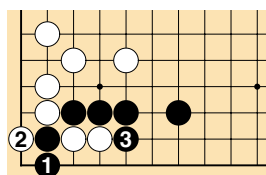
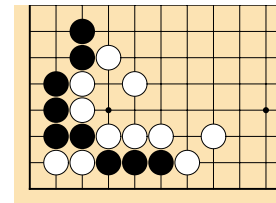


Diagramme 1-2

❶ : le *tesuji*. Blanc ne peut approcher ni d'un côté ni de l'autre.



Rappel du problème 2

Noir joue et sauve ses trois pierres.

Trois libertés chacun, Noir commence, où est le problème ?

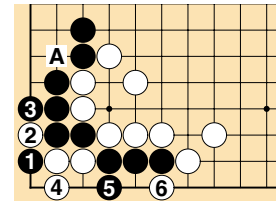


Diagramme 2-1

Le problème est ce sacrifice ❷ en réponse au *hane* trivial ❶. Si Noir prend, Blanc descend sur la première ligne ! Après B6, soit Noir connecte tout de suite avec N7 en ❷ et Blanc coupe en A, soit il commence par connecter en A : dans les deux cas Blanc a le temps de prendre les pierres noires.

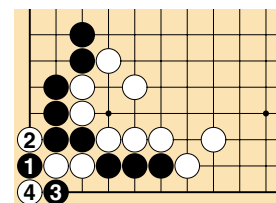


Diagramme 2-2

Noir doit donc se résoudre à lancer un *kô*, que Blanc sera le premier à prendre.

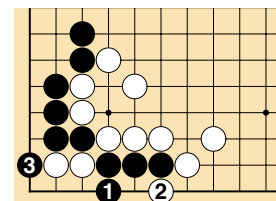


Diagramme 2-3

Le *tesuji* est la descente sur la première ligne, qui crée une liberté inaccessible. Maintenant un sacrifice blanc ne marche plus : vérifiez sur votre *goban*...

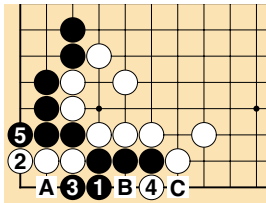
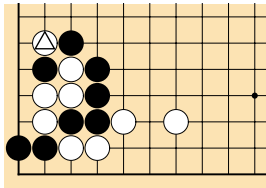


Diagramme 2-4

Cette résistance de Blanc ne fonctionne pas non plus : après N5, il ne peut pas approcher en **A**, et doit connecter en **C** avant d'approcher en **B**. Noir a le temps de prendre.



Rappel du problème 3

Blanc vient de jouer \triangle , gagnera-t-il assez de libertés pour prendre les deux pierres noires isolées ?

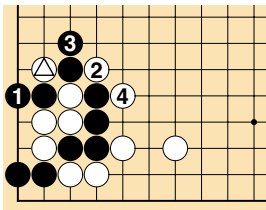


Diagramme 3-1

Est-ce la séquence que Blanc espérait en faisant *atari* avec \triangle ? Des réponses dociles de Noir, qui mèneraient à l'*atari* B4 et donc à la capture de quatre pierres noires ?

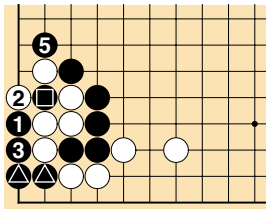
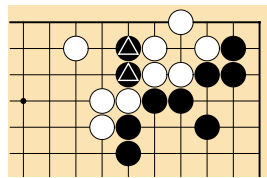


Diagramme 3-2

Malheureusement Noir ne va pas coopérer... Profitant de la descente sur la première ligne de ses pierres \triangle , il fait jouer l'*aji* de \blacksquare et force la capture par B2. Après N3, il prend quatre pierres... sauf si Blanc connecte avec B4 en \blacksquare : N5 avale alors toutes les pierres blanches.



Rappel du problème 4

Peut-on sauver les pierres \triangle ?

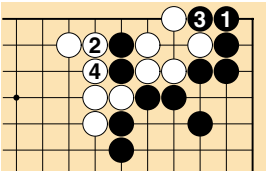


Diagramme 4-1

Descendons sur la première ligne... Noir va prendre une pierre, mais Blanc capturera les deux pierres à sauver : échec.

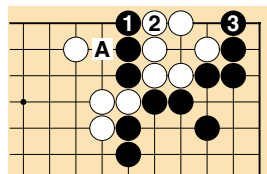
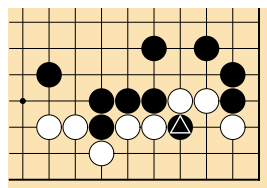


Diagramme 4-2

En fait, la descente est une bonne idée, il fallait simplement choisir le bon côté ! Noir enferme les pierres blanches : si Blanc joue en **A**, Noir fait *atari* en ② ; si Blanc protège en B2, maintenant N3 permet de tout capturer.



Rappel du problème 5

\triangle devrait avoir un peu d'*aji*... Comment l'utiliser ?

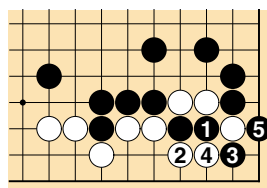


Diagramme 5-1

Sacrifier une seconde pierre permet de placer le *tesuji* ④ et de voler une partie du coin.

Vérifiez sur votre *goban* que cela fonctionne aussi quand Blanc défend avec B2 en ④. Et, à la réflexion, vérifiez que clamer directement avec N1 en ③ est encore plus efficace (pas besoin de donner une pierre à Blanc).

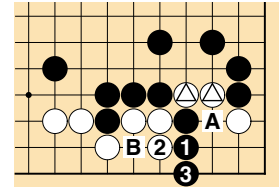
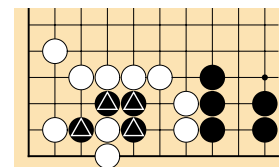


Diagramme 5-2

Cependant, il y a nettement mieux ! Noir commence par descendre, menaçant de prendre deux pierres ; Blanc défend en prenant une liberté (s'il connecte simplement en **B**, Noir pourra couper en **A** et prendre les pierres \triangle). Quand N3 achève la descente sur la première ligne, les points **A** (coupe) et **B** (*tesuji* de sacrifice et prise) sont maintenant *miai* pour Noir...



Rappel du problème 6

Les pierres \triangle sont-elles vraiment mortes ?

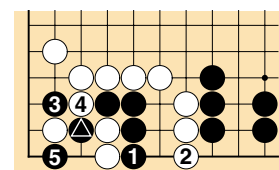


Diagramme 6

Ce problème est plus compliqué que les précédents !

De nouveau, la descente sur la première ligne retourne la situation...

N1 menace une connexion en ② sur la première ligne avec les pierres amies : Blanc doit bloquer. Mais la prise de deux pierres ne donne qu'un œil...

Un second *tesuji* assure la vie : l'association des deux *hane* N3 et N5 ! Grâce à N1, l'*atari* B4 et la prise de \triangle ne mènent qu'à un snappe.

Débutants : premiers pas

Jean-Pierre Lalo

Tesuji et Tabou (3)

Nous avons déjà vu à deux occasions (les formes du *tobi* et du *kosumi*) que, si suivre de sages préceptes faisait progresser, à un moment les oublier faisait avancer un peu plus loin. Dans des conditions particulières, leur transgression devenait même un *tesuji*.

Aujourd'hui, abordons un des premiers coups que nous découvrons en abordant le go, l'*atari*. Et le proverbe qui lui est attaché : « *L'atari est un mauvais coup* ».

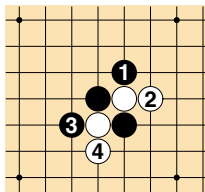


Diagramme 1

La démonstration en est faite, dès la première initiation au jeu de go, avec cette variante du

« *jeu de la première prise* » qui démarre avec une double coupe : quel que soit le prochain coup de Noir, Blanc prendra une de ses pierres.

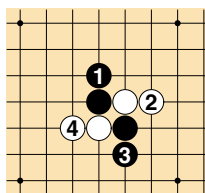


Diagramme 2

Et le pédagogue explique donc qu'au lieu de faire des *atari* frénétiques, il faut se renforcer calmement

(chaque *nobi* menaçant un *shicho*) jusqu'à obtenir le fameux moulin à vent, prélude d'un combat équilibré.

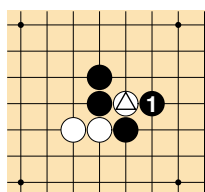


Diagramme 3

Vous objecterez : « *Donc, d'après toi, l'atari 1 qui prend la pierre 4 est un mauvais coup ?* »

Vous avez vous-même répondu à votre question : ce n'est pas seulement un *atari*, c'est une prise...

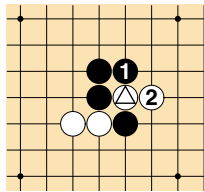
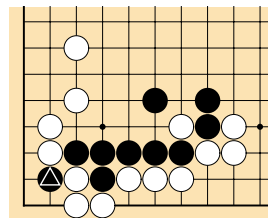


Diagramme 4

Tandis qu'ici N1 n'est qu'un *atari*... et donc un mauvais coup !

La signification profonde de ce précepte est qu'en fait, un *atari* est un mauvais coup lorsqu'il n'est qu'un *atari*, et que le joueur ne peut pas lui donner un autre nom, une autre motivation, tactique ou stratégique.



Rappel du problème 7

Ne mésestimez pas l'*aji* de 4.

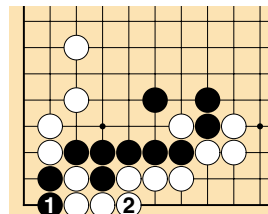


Diagramme 7-1

N1 n'est qu'un *atari*, donc un mauvais coup.

Il faut trouver mieux...

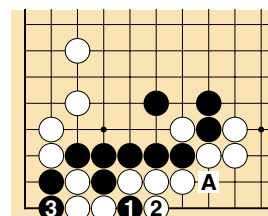
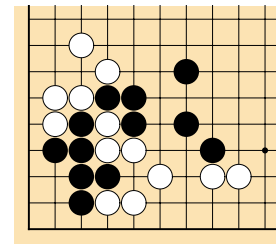


Diagramme 7-2

De ce côté, N1 est certes un *atari*, mais surtout un *tesuji* de sacrifice qui fait perdre des libertés à l'adversaire.

Joué maintenant, N3, toujours *atari*, devient aussi une prise (en 1 si Blanc joue ailleurs, en A si Blanc connecte en 1).



Rappel du problème 8

Noir joue et vit.

Dans des circonstances normales, cette « forme en six » est tristement décrite comme « morte sans condition ». Sommes nous devant une position particulière ?

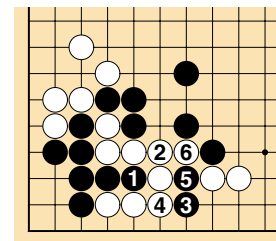


Diagramme 8-1

N1 : *atari* ! Cela pourrait devenir une prise si Blanc ne répondait pas...

B2 : mais Blanc répond, c'était donc probablement un mauvais coup.

N3 : ce coup vise deux faiblesses, il y a peut-être encore un peu d'espoir.

N5 : Blanc a connecté une faiblesse, traversons...

B6 : Blanc prend deux pierres de plus. Notez que sans B2, induit par N1, B6 serait isolée dans une gueule de tigre...

Confirmation : l'*atari* N1 était bien un mauvais coup.

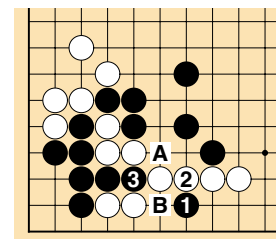


Diagramme 8-2

Commençons donc par le *nozoki* N1.

Après la connexion B2, N3 devient bien plus qu'un *atari* : c'est une double menace, prise immédiate et connexion en A, ou coupe en B et vie du groupe.

à suivre...

Le monde des tesuji

Junfu Dai

Les tesuji peuvent souvent nous aider à nous sortir de situations délicates. Quand on est sous pression, certains tesuji peuvent nous permettre de contourner les dangers immédiats sans pour autant résulter en d'importants dégâts.

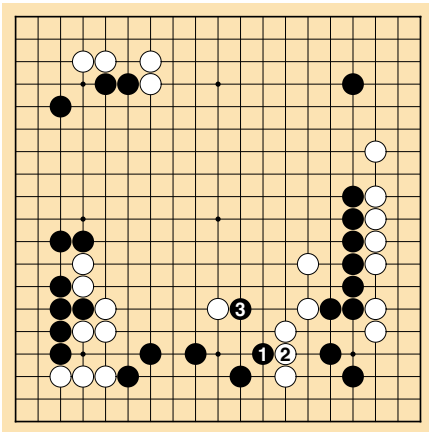


Diagramme 1

Cette partie oppose Lian Xiao 9p (Noir) et Ke Jie 9p (Blanc) lors du tournoi de sélection pour le Tournoi d'Asie continentale en 2023.

Avec N1 et N3, Noir lance une attaque et menace la connexion des pierres blanches. S'il les sépare, l'influence de son mur lui permettra de mener une attaque sévère.

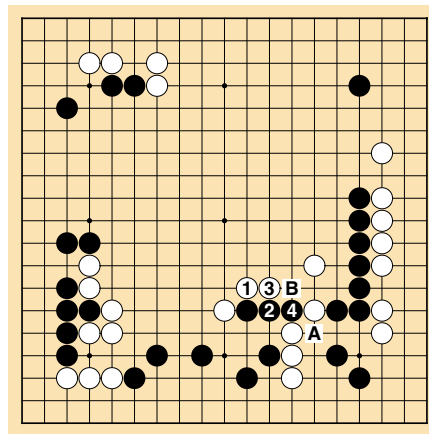
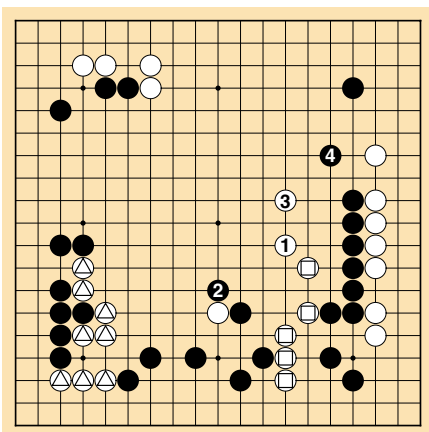


Diagramme 2

Si Blanc fait simplement *hane* vers le centre en 1, N2 déchire la forme des pierres blanches. Continuer à pousser en 3 induit N4, qui menace la coupe en A. Si Blanc la protège, B permet encore à Noir de séparer les groupes blancs.

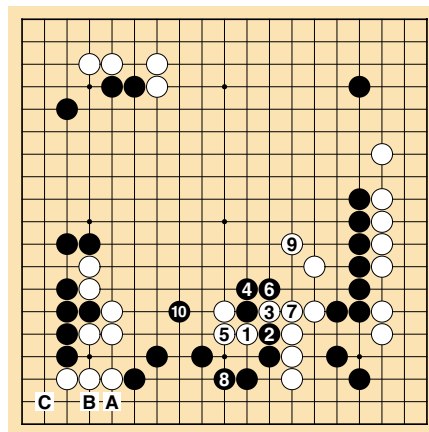




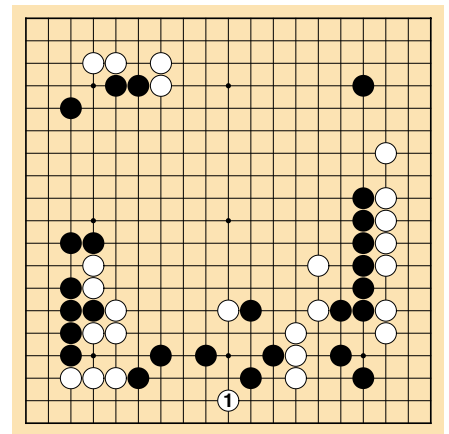
Diagramme 3

Blanc ne peut pas non plus contre-attaquer avec le *hane* par en dessous en 1. Après N10 les trois pierres blanches seront en danger. De plus le groupe blanc du coin Sud-Ouest n'est pas encore entièrement en sécurité non plus. Noir, en jouant A, Blanc B, Noir C, peut réduire ce coin à un seul œil !

<= Diagramme 4

Si Blanc ignore ce coup d'attaque et prend la fuite en 1, N2 sépare définitivement les formations blanches.

Les deux groupes  et  ne sont pas vraiment en sécurité, la situation deviendra délicate pour Blanc.



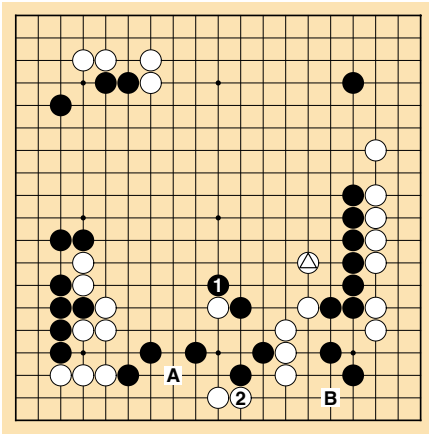


Diagramme 7

N1 capture presque la pierre blanche au centre, mais B2 est un très gros coup : Blanc a non seulement anihilé le territoire noir sur le bord, mais il a aussi créé sa propre base de vie. Comme A et B sont *miai*, le groupe blanc est déjà vivant. Avec la pierre blanche △ face à son mur, Noir ne peut pas envisager grand chose au centre.

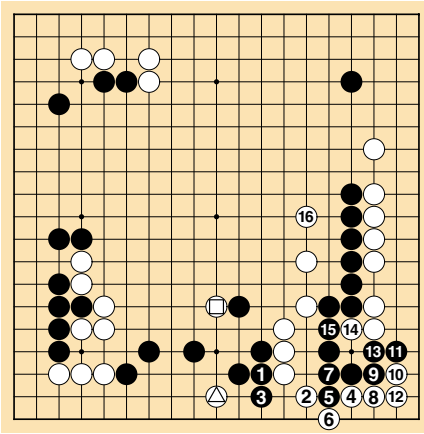
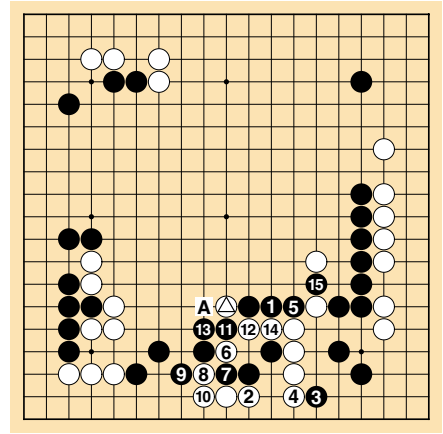


Diagramme 8

Ma première réaction en tant que joueur Noir est de jouer en 1. Non seulement ce coup bloque la sortie de la pierre blanche △, mais il empêche aussi Blanc de se connecter au centre avec la pierre □. Mais B2 est un nouveau coup de génie. Si Noir bloque en 3, B4 peut déjà faire vivre le groupe blanc dans le coin. Si Noir contre-attaque en N5, Blanc crée un œil en *sente* dans le coin tout en supprimant entièrement la base de vie de son adversaire. Après B16 le grand groupe noir à l'Est sera en danger.

Diagramme 9
Partie réelle

Dans la partie, Noir choisit de jouer le centre et de séparer les pierres blanches avec la séquence N1 à N5, en perdant son potentiel du bord Sud.

Toutefois B6 est une contre-attaque sévère. Après B14 Blanc vit en *sente* sur le bord Sud et il peut encore sortir en A la pierre △ pour combattre au centre. Blanc a pris l'avantage.

Le Plateau Vide : Réflexions Philosophiques sur le Go (7)

Les « parties de Blitz » (souvent jouées à la cadence de dix secondes par coup) sont un phénomène intéressant dans le monde du go. On les considère comme des parties de go, puisqu'elles suivent les règles de ce jeu, mais, pour moi, jouer ainsi est aussi attirant que de jouer les yeux bandés (même si j'ai entendu parler d'un joueur qui jouait incroyablement bien à l'aveugle...). Réellement, jouer en blitz n'est pas si différent de jouer à l'aveugle. Même s'il vous est possible de faire un peu d'analyse en quelques secondes, vous ne pouvez certainement pas voir la plus grande part de ce qui se passe sur l'ensemble du goban. Comme vous n'avez pas le temps de réfléchir, sauf d'une façon très superficielle, il y a inévitablement beaucoup de mauvais coups, même si je pense qu'en général un joueur fort battra un joueur plus faible. Et vous ne pouvez nier qu'un tel jeu peut susciter beaucoup d'excitation – comme un combat de chien. Aussi je peux comprendre pourquoi certains aiment jouer des parties de blitz. Les fameux « pièges » devraient alors être très efficaces. Toutefois cela semble un moyen de créer un tas de mauvaises habitudes, puisque le résultat ne sera généralement qu'une question de chance, et non d'une supériorité dans la compréhension, la stratégie et l'analyse. Ce qui fait du go un jeu si captivant est d'essayer de comprendre ce qui se passe et de chercher la meilleure façon de contrer les manœuvres de l'adversaire. Si vous cherchez à minimiser ce challenge intellectuel, je pense que le jeu va bientôt vous ennuyer. Je suppose qu'à certains moments vous êtes trop fatigués pour vraiment jouer au go, mais que vous aimeriez avoir quelque chose à faire. Peut-être les gens qui font des parties de blitz sont-ils simplement fatigués ou s'ennuient-ils, et ne cherchent qu'une petite stimulation facile. Y a-t-il toujours des tournois de blitz ? Vous pouvez y jouer beaucoup de parties en une seule journée.



tel jeu peut susciter beaucoup d'excitation – comme un combat de chien. Aussi je peux comprendre pourquoi certains aiment jouer des parties de blitz. Les fameux « pièges » devraient alors être très efficaces. Toutefois cela semble un moyen de créer un tas de mauvaises habitudes, puisque le résultat ne sera généralement qu'une question de chance, et non d'une supériorité dans la compréhension, la stratégie et l'analyse. Ce qui fait du go un jeu si captivant est d'essayer de comprendre ce qui se passe et de chercher la meilleure façon de contrer les manœuvres de l'adversaire. Si vous cherchez à minimiser ce challenge intellectuel, je pense que le jeu va bientôt vous ennuyer. Je suppose qu'à certains moments vous êtes trop fatigués pour vraiment jouer au go, mais que vous aimeriez avoir quelque chose à faire. Peut-être les gens qui font des parties de blitz sont-ils simplement fatigués ou s'ennuient-ils, et ne cherchent qu'une petite stimulation facile. Y a-t-il toujours des tournois de blitz ? Vous pouvez y jouer beaucoup de parties en une seule journée.

William Cobb

Photo Phil Straus, post-traitement Chris Garlock — Paru dans l'*American Go E-Journal* (21/05/2018).

Traduit et publié avec l'aimable autorisation de l'*American Go Association*.

Kô

Junfu Dai

Gestion d'un kô à une étape

La phase finale de la 25e coupe Nongshim a eu lieu à Shanghai du 19 au 23 février 2024. Shin Jinseo 9p remporte les cinq parties et offre ce prestigieux titre à l'équipe coréenne.

Dans la cinquième ronde, contre le dernier joueur de l'équipe chinoise, Gu Zihao 9p (Blanc), Shin a pris l'avantage en milieu de partie et on croyait qu'il allait de nouveau gagner sans laisser la moindre chance à son adversaire (tout comme lors de toutes ses parties de ce tournoi).

Cependant, à la suite d'une série d'erreurs dans le combat sur le bord Est, le taux de victoire de Shin proposé par l'IA passe de 90% à quasiment zéro !

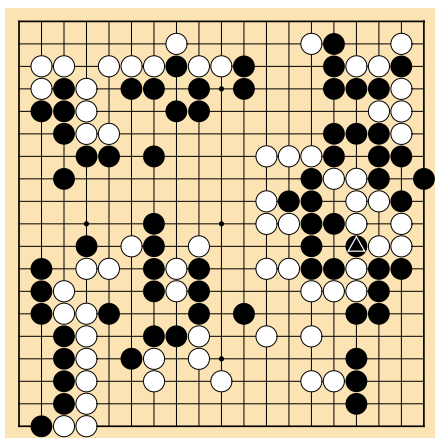


Diagramme de base

Shin a fait une série d'erreurs dans le combat sur le bord Est et après le coup ▲ qui capture le kô, c'est à Blanc de jouer.

La partie est totalement renversée et Gu dispose d'au moins deux façons de « tuer » la partie avec ce kô.

Nous allons regarder de près la façon dont Blanc a géré ce kô.

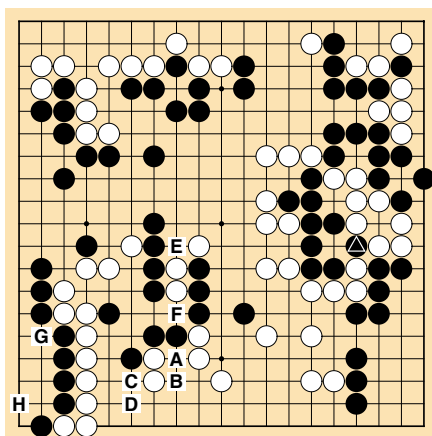


Diagramme 1

Quelles sont les menaces des deux camps ?

Pour Noir, **A** (Blanc répond **B**) et **C** (Blanc répond **D**) sont deux menaces importantes : l'enjeu étant la vie du groupe blanc dans le Sud-Ouest, Blanc devra y répondre.

Pour Blanc, **E** est une menace de kô car même si Noir capture le groupe sur le bord Est avec le kô, Blanc récupère au moins 20 points au centre en coupant en **F** et remporte toujours la partie. Blanc **G** est aussi une grosse menace de kô, mais elle est coûteuse car Noir **H** défend tout le coin.

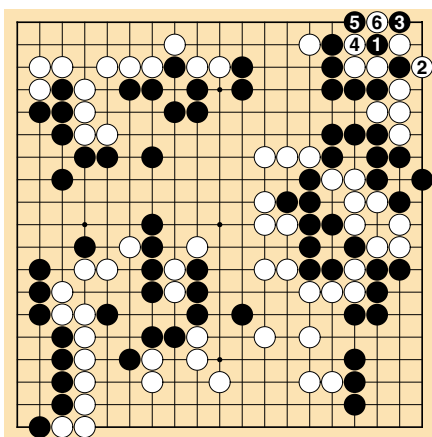


Diagramme 2

Noir peut créer un kô dans le coin Nord-Est avec la séquence N1, N3 et N5. Blanc doit faire attention à cela, même si ce kô est aussi lourd pour Noir (si Noir perd ce kô, l'ensemble de son groupe au Nord-Est sera en danger, cf. dia.7).

Si N1 est joué en 2, Blanc peut jouer en 6 et fait vivre son coin sans condition.

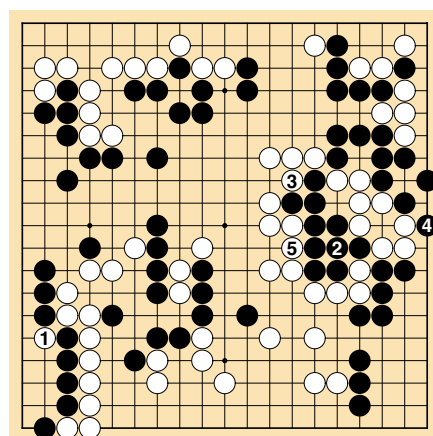


Diagramme 3

Un kô à une étape

Si l'on analyse le kô du bord Est, même si Blanc joue ailleurs, en 1 par exemple, Noir ne peut pas le supprimer en se connectant en 2 car c'est du suicide. Après B5, l'ensemble du groupe noir est mort. C'est donc un kô à une étape et Blanc n'est pas pressé de le disputer car il n'y a pas de danger immédiat pour lui.

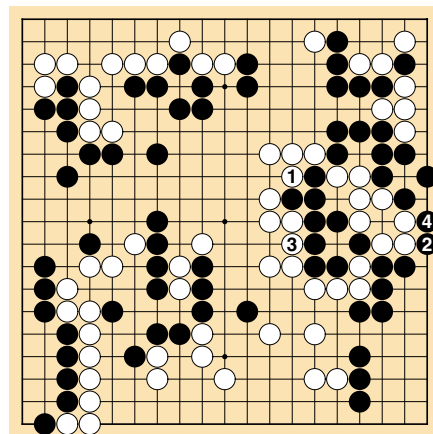


Diagramme 4

Mauvaise façon de jouer le kô

B1, comblant une liberté du groupe noir, semble un bon coup... mais dans ce combat, c'est un mauvais coup !

N2 réduit la liberté du groupe blanc et après l'échange B3-N4, le kô devient un kô direct. Autrement dit, Blanc doit seulement se concentrer sur ce kô pour relier ses pierres (et tuer le groupe voisin) au lieu de réduire les libertés de l'adversaire. Il est important de comprendre la nature de ce kô, mais aussi de trouver la façon optimale de le gérer.

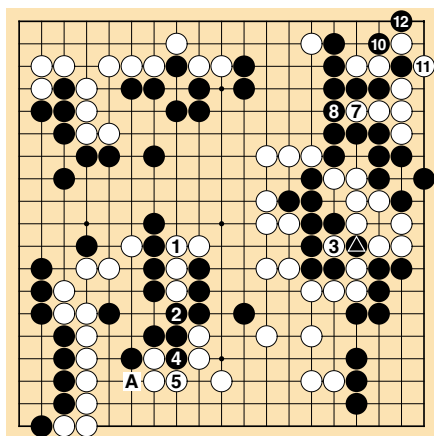


Diagramme 5

Partie réelle I

(N6 en ▲, B9 en 3)

Commençons par regarder la partie réelle. Lorsque l'IA nous indique que Blanc a 90%+ de chances de remporter la partie, elle a disputé ce *kô* à une étape comme un *kô* direct. En profitant de sa dernière grande menace en **A**, Noir lance le *kô* dans le coin et tente de tuer le coin blanc.

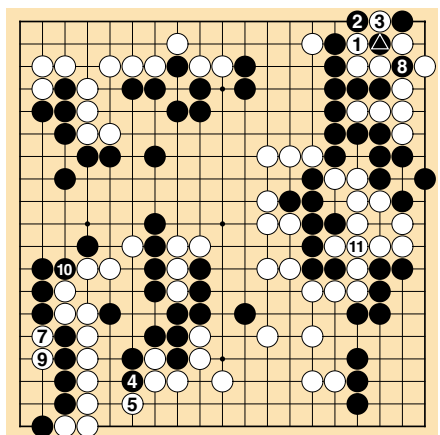


Diagramme 6

Partie réelle II

(N6 en ▲)

Dans la partie réelle, Blanc a répondu à la menace de N4 et rate sa dernière chance pour cette partie. Même si, après N8, B9 capture de son côté le coin noir Sud-Ouest, cet échange n'est pas équitable. Noir a remporté presque 28 points au Nord-Est tout en éliminant 4 points blancs, soit un gain net de 32 points, alors que le gain net de Blanc au Sud-Ouest est à peine de 18 points. Certes Blanc a aussi remporté le *kô* au centre, mais ce gain n'est pas suffisant pour compenser son retard.

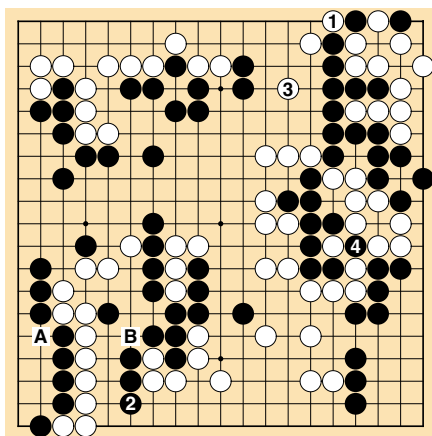


Diagramme 7

Gros échange

Selon l'analyse des professionnels, Blanc aurait dû capturer la pierre noire en 1. Même si N2 tue le grand groupe blanc au Sud-Ouest, B3 tue de son côté le groupe noir au Nord-Est. Bien que Noir puisse encore résister avec le *kô* à une étape en capturant en 4, Blanc dispose des menaces en **A** et **B** : il n'y a pas de raison qu'il perde ce *kô*. Mais il est un peu trop difficile pour un joueur, même top professionnel, de tout calculer et d'évaluer la valeur d'un si gros échange lorsqu'il est en *byo-yomi*...

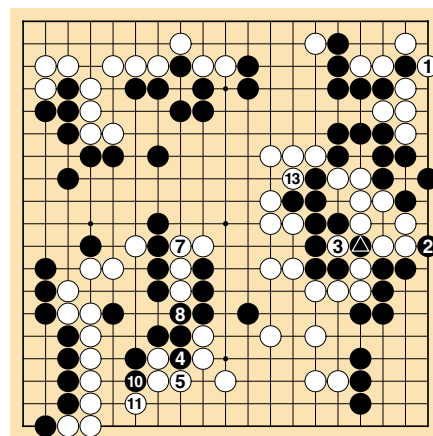
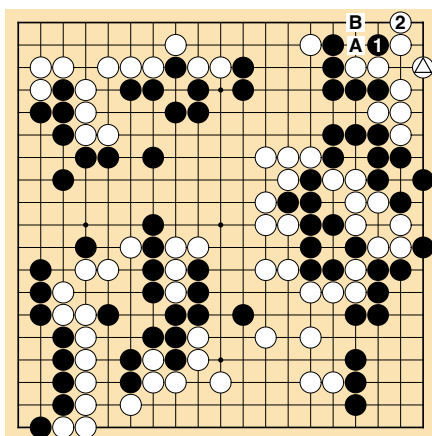


Diagramme 8

La solution la plus simple

(N6, N12 en ▲, B9 en 3)

Lorsque le *kô* a une étape, il n'y a pas d'urgence imminente pour le jouer. En revanche, investir des coups — pour créer des menaces, ou pour supprimer les menaces de l'adversaire afin de faciliter le futur combat de *kô* — est aussi un choix possible.

Dans cette partie, le meilleur coup pour Blanc est simplement de jouer en 1 pour capturer la pierre : il élimine la possibilité d'un *kô* et toutes les menaces potentielles de Noir dans ce coin. Après N10, Noir a épuisé ses grosses menaces de *kô*, il n'arrive plus à résister après la menace locale de B13.

<= Diagramme 9

Éviter le piège

Suite au coup ▲, Noir peut jouer en 1 afin de créer des menaces : il suffit que Blanc réponde simplement en 2, Noir n'a plus de menace dans le coin. Attention, si Blanc répond avec B2 en **A**, il tombe dans le piège de son adversaire et Noir **B** devient une menace de *kô*.

Dans la Revue 151, Arthur Mary avait partagé son expérience et ses questionnements dans son article « *Eros et Thanatos autour du goban* ».

Quatre ans plus tard, il publie aux éditions L'Harmattan :

Le jeu de go, une voie royale vers l'inconscient.

Psychanalyse des pierres bavardes.

Il devrait nous présenter cet ouvrage dans la prochaine revue.

Livres

Le Go en trente-six stratagèmes

Chapitre I Stratagèmes en avance

1

En dupant le ciel, traverser la mer

瞞天過海

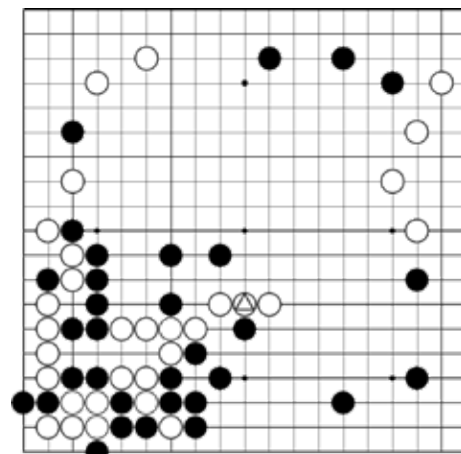
Vers 643-644, l'empereur Tang Taizong* mena une expédition à Koguryo sur la péninsule coréenne qui l'obligea à traverser la mer avec son armée. Comme l'empereur était connu pour sa peur de la mer, son chef d'état-major, le général Xue Rengui, inventa un stratagème pour l'empêcher de faire demi-tour.

Il eut l'idée de donner au navire de l'empereur les apparences d'un luxueux palais et invita l'empereur et ses ministres à un banquet à bord. Pendant le repas et le spectacle de danse, les invités sentirent le sol trembler et posèrent des questions. Après avoir eu la permission de l'empereur, le général Xue souleva les rideaux. Les invités découvrirent alors que la flotte était déjà lancée et qu'ils se trouvaient au beau milieu de la mer. Ainsi, l'empereur, autrement dit, le « Fils du Ciel », était la dupe de son chef d'état-major, d'où le jeu de mots « en dupant le ciel ».

Dans le jeu de go, toutes les pierres étant visibles, il n'est pas facile de dissimuler vos intentions. Mais parfois, c'est possible et, si l'on y parvient, l'adversaire aura une mauvaise surprise.

Note :

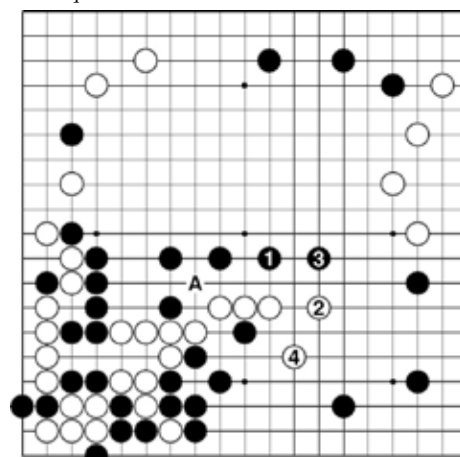
*Tang Taizon : né Li Shimin en 598, il était le deuxième empereur de la dynastie Tang et régna de 626 à sa mort en 649.



Diag. 1

Blanc a un groupe faible au centre

Cet exemple provient d'une de mes parties jouées lors du tournoi d'Antony, en 2005, contre Fan Hui, 2e dan professionnel (Blanc). Blanc vient de jouer en △, offrant à Noir de nombreuses possibilités au milieu du jeu. Même si le groupe blanc au centre est vulnérable, ce n'est pas une bonne idée pour Noir de lancer une attaque directe.



Diag. 2

Une attaque directe serait infructueuse

Si Noir attaque directement le groupe blanc avec le coup 1, il risque de pousser son adversaire dans son propre territoire potentiel.

Blanc joue 2 et 4 puis forme une position flexible. En bas à droite, la position de Noir n'est pas encore assez solide pour qu'il puisse attaquer sévèrement Blanc. Il y a aussi un *aji* en A dont Blanc peut profiter afin de créer une forme d'œil.

Cette attaque de Noir 1 pourrait être infructueuse et se retourner contre lui.

Tournoi International de Paris 2024 : dans la cantine de l'école normale supérieure, plusieurs stands étaient installés entre les tables de jeu et le bar. L'un d'eux était celui de Junfu DAI, qui profitait de sa participation au tournoi pour nous présenter (et dédicacer) son nouveau livre, *Le Go en trente-six stratagèmes*. Ce livre reprend les trente-six articles qu'il avait écrits pour l'*European Go Journal*, en une version révisée et augmentée par l'auteur.

En l'absence de Junfu, le stand était tenu par Vera SU, son editrice (éditions Ombres Chinoises)... Celle-ci nous a proposé de publier un extrait de l'ouvrage dans le numéro de la *Revue Française de Go* à paraître (celui que vous avez entre les mains ou à l'écran) : le premier stratagème du premier chapitre.

C'est bien sûr avec enthousiasme et intérêt que nous avons accepté cette proposition ; nous espérons donc que ce quasi fac-similé (la différence de format entre la Revue et le livre ne permet pas une reproduction à l'identique) vous intéressera et que vous pourrez mettre le contenu de ces pages à profit dans vos parties.

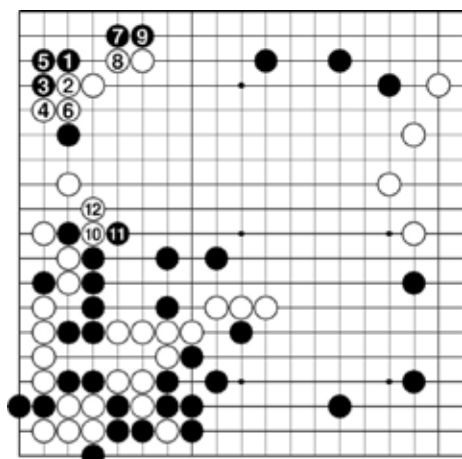
Je remercie Vera pour cette offre, et je profite également de l'occasion pour remercier Junfu pour tous les articles qu'il a écrits pour la *Revue Française de Go*.

(Nous apprenons au moment de mettre sous presse que l'ouvrage de Junfu a été tout récemment cité dans un journal chinois :

<https://rfg.jeudego.org/item/les-inf-go-rmation-du-09-juin-2024/>)

Clément Béni

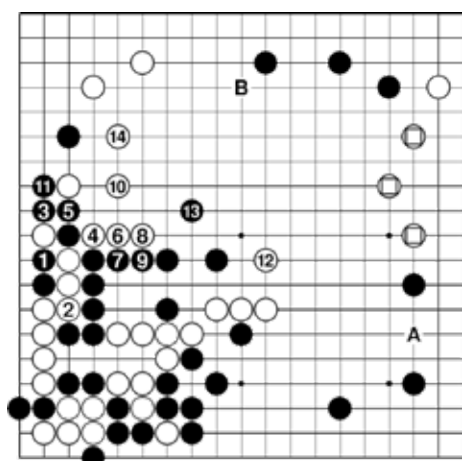
Directeur de publication



Diag. 3

Une longue partie à venir.

Noir peut jouer 1, le gros coup en haut à gauche. Mais après les coups 10 et 12, Blanc s'assure un territoire solide sur le bord à gauche tandis que Noir doit encore s'occuper de son groupe au centre. Un résultat équilibré — une longue partie à venir.



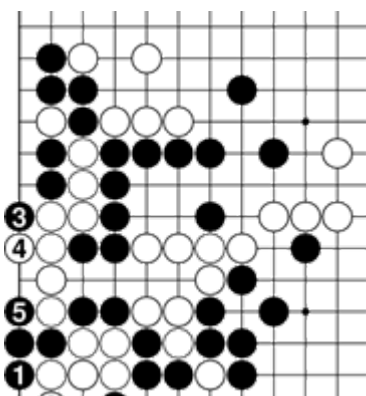
Diag. 4

La partie réelle, I.

Blanc ne perçoit pas l'intention de Noir.

Dans la partie réelle, Noir détruit le territoire blanc sur le bord à gauche avec les coups 1 à 11. Cela semble être une erreur de la direction du jeu car ce territoire ne présente pas un grand intérêt pour aucun des deux. Après 14, grâce à la position solide des pierres blanches □ sur le bord à droite, Blanc peut attaquer en A ou en B. Il semble que Noir soit en difficulté. Néanmoins, Blanc ignore la véritable intention de Noir et son plan caché. Blanc a peut-être inconsciemment tendance à

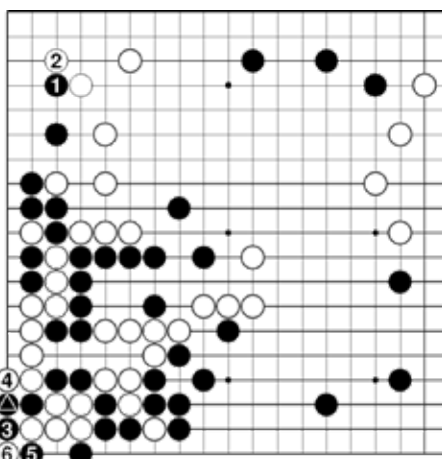
considérer la frontière gauche comme faisant partie de son territoire. Il peut même ne pas penser à la sécurité de son groupe dans le coin.



Diag. 5

Blanc ne vit pas dans le coin.

Blanc n'a pas su prévoir le danger dans le coin en bas à gauche. À première vue, il semble disposer de beaucoup d'espace pour vivre, mais si Noir joue en 1, Blanc ne peut former qu'un seul œil dans le coin. Si Blanc répond en 2, Noir 3 et 5 le tue. Mon dessein s'est avéré bien caché puisque même un joueur de haut niveau ne l'a pas deviné.



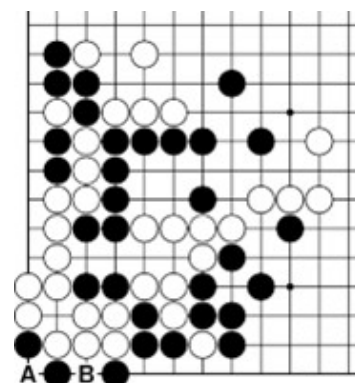
Diag. 6

*La partie réelle, II.
Attaque surprenante !*

Noir 7 = 3
Blanc 8 = △.

Après Noir 3, il est trop tard pour que Blanc puisse se sauver. Il n'est pas difficile de détecter le coup 3 s'il s'agissait d'un problème de *tsumego*, mais dans une vraie partie, ce genre de coup pourrait se re-

trouver dans un angle mort et donc passer inaperçu. Grâce au *kô* dans le coin, Noir finit par dominer la partie.

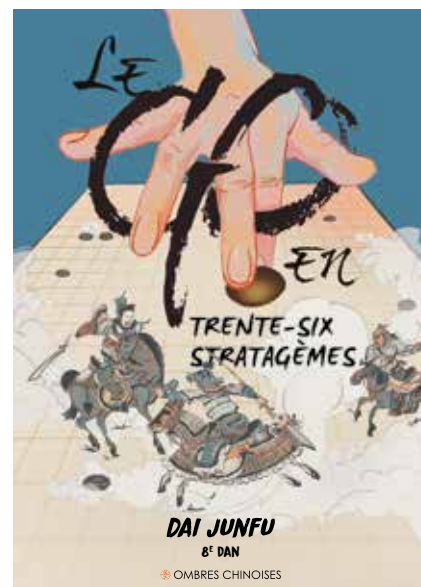


Diag. 7

Blanc doit jouer à la fois en A et en B pour survivre.

La partie la plus pénible de ce *kô*, c'est que même si Noir ne le déclenche pas immédiatement, Blanc ne peut pas l'écarter d'un seul coup, il doit jouer à la fois en A et en B pour que le coin vive sans condition. Au début de la partie, c'est un désastre d'être piégé dans une telle situation. Comme l'a montré le diagramme 4, Noir a dupé son adversaire en menant une attaque surprenante.

Lorsque j'ai senti l'*aji* dans le coin de Blanc, je n'ai pas fixé mon regard sur cet endroit pour calculer. Au lieu de cela, j'ai gardé la forme dans ma mémoire et effectué mes calculs en posant mon regard sur d'autres parties du goban, afin de ne pas attirer l'attention de mon adversaire sur cette zone. Cette stratégie m'a permis de tromper sa vigilance.



Fauteur de troubles In-seong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.

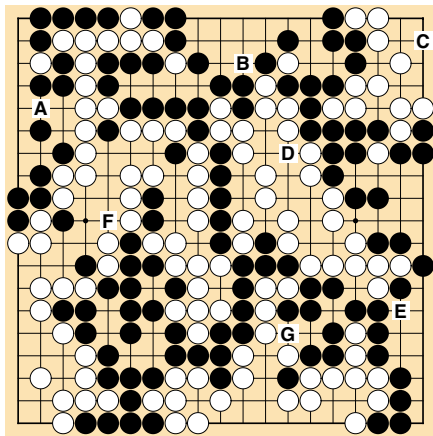


Figure 1 : problème 1, niveau *kyu*.

Avez-vous trouvé tous les endroits où un fauteur de troubles peut sévir ? Ou, en prenant l'autre point de vue, toutes les faiblesses à réparer ?

En se plaçant du point de vue de Noir, il y a quatre endroits où il peut exploiter une faiblesse blanche (C, D, F et G) ; du point de vue de Blanc, il y a trois zones où jouer les fauteurs de troubles (A, B et E).

Mais il ne suffit pas de « sentir » une zone sensible, encore faut-il trouver la meilleure façon de l'utiliser !

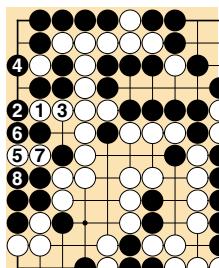


Diagramme A1

B1 : le *tesuji*. Cependant, ce n'est pas un *tesuji* permettant d'obtenir beaucoup de points...

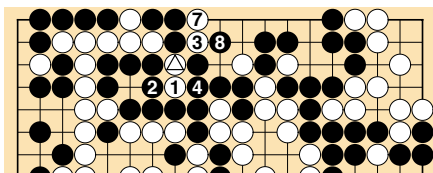


Diagramme A2 (suite)

B11 : avec les pierres sacrifiées, le gain n'est que d'un point et demi ! Malgré tout, cela peut-être crucial dans une partie très serrée.

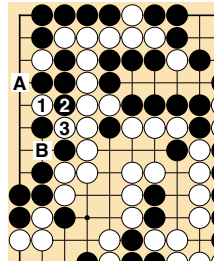


Diagramme A3

Mauvaise réponse noire !

N2 : si Noir résiste...
B3 rend A et B *miai*.

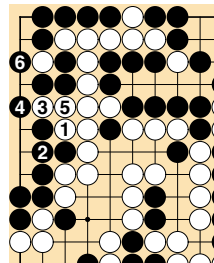


Diagramme A4

Yose trivial où Blanc n'obtient pas de bonus...

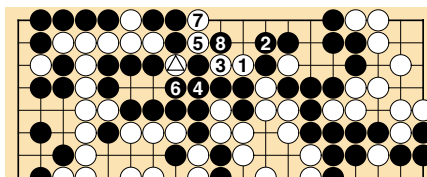


Diagramme B1

B9 en △

La bonne solution : cette succession d'*atari* réduit progressivement les libertés des pierres noires.

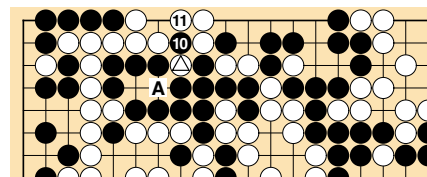


Diagramme B2 (suite)

Blanc peut prendre N10 en *sente*. Si Noir fait *tenuki* quand Blanc reprend en △, Blanc en A rend le *kô* très lourd pour Noir alors qu'il reste très léger pour Blanc.

<= Diagramme B3

5 en △, 6 en 1, 9 en △

Cette seconde option fonctionne aussi...

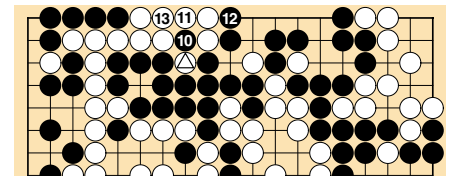


Diagramme B4 (suite)

... Cependant, dans ce cas, la prise du *kô* n'est plus *sente* : c'est légèrement moins bon que dans l'option précédente.

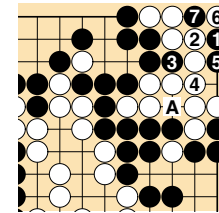


Diagramme C1

N1 : le point vital ! Après la réponse B2, Noir en 3 ou en A mène à ce *kô* à étapes.

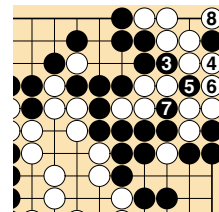


Diagramme C2

Blanc peut vivre s'il joue B4 en réponse à ③, mais alors il doit abandonner quatre pierres.

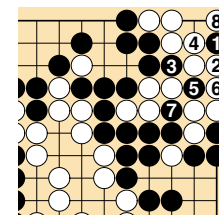


Diagramme C3

Si Blanc répond en ②, le résultat est identique : Blanc vit, mais Noir gagne des points.

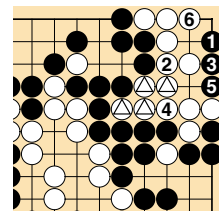


Diagramme C4

La meilleure réponse blanche.

Après B6, Blanc vit par *seki*. C'est meilleur que les options où il abandonne les quatre pierres △.

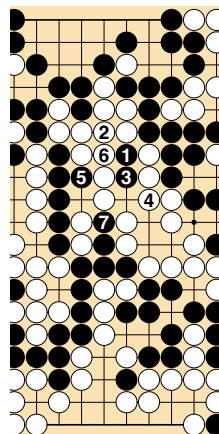


Diagramme D1

①, ③, ⑤, ⑦...

Une simple succession d'*atari* crée ce *damezumari* (manque de libertés).

Cependant, il y a une faille...

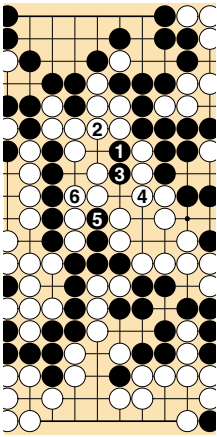


Diagramme D2

Attention à l'ordre
des coups...

Dans cet ordre, cela ne marche plus !

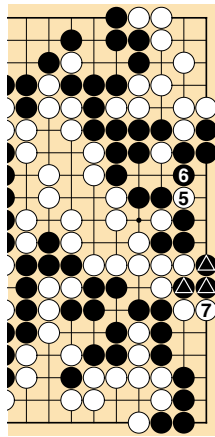


Diagramme E4

N6 : si Noir répond à la coupe, Blanc profite du *damezu-mari* et prend ces trois pierres ▲-là.

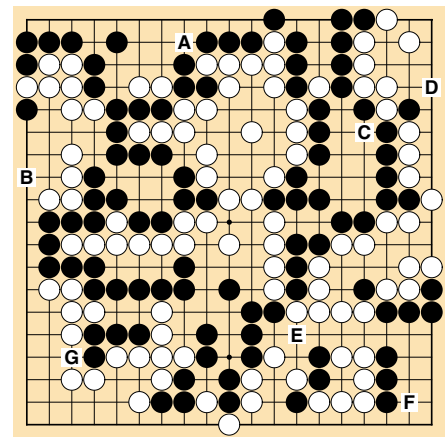


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

Avez-vous trouvé les sept endroits où une faiblesse permet au fauteur de troubles de sévir ?

Noir n'a pas jugé utile de renforcer ses groupes en **A**, **C** ou **F** mais il peut exploiter les faiblesses laissées par Blanc en **B**, **D**, **E** et **G**.

Même en connaissant ces faiblesses, trouver le meilleur coup, et surtout la bonne séquence, pour l'exploiter n'est pas forcément facile...

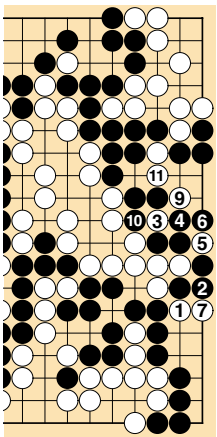


Diagramme E1

N8 en 5

Avec cet enchaînement parfait, Blanc peut prendre trois pierres et créer des troubles...

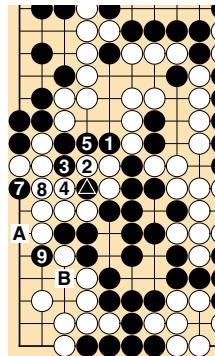


Diagramme F1

6 connecte en 

N9 : avec cet enchaînement d'*atari*, Noir peut créer de gros problèmes.

A et **B** sont *miai*.

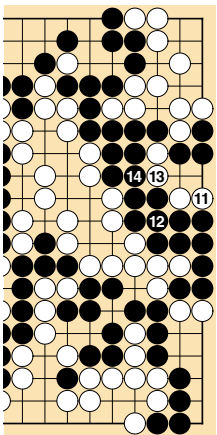


Diagramme E2

B11 : il est important de ne pas faire un échange *sente* de trop car cela priverait Blanc de libertés.

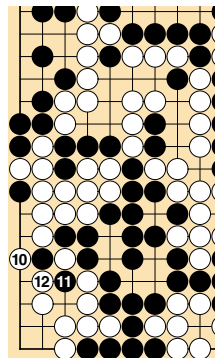


Diagramme F2 (suite)

B12 : Blanc peut se connecter par en-dessous, mais il y a eu du dégât.

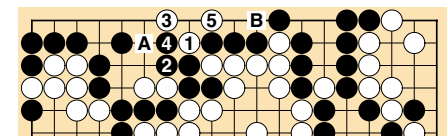


Diagramme A1

③ : beaucoup de gens peuvent trouver le premier coup, mais pas ce *kosumi* !

⑤ : Blanc peut considérer **A** et **B** comme *miäi*.

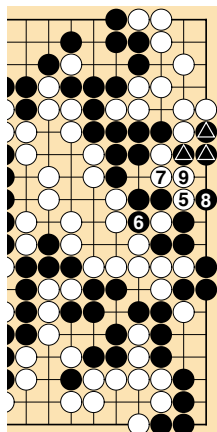


Diagramme E3

B5 : Blanc peut également sauter certains coups et couper en ⑤ d'abord.

N6 : si Noir ignore
la coupe...

B7-B9 : Blanc peut prendre ces trois pierres \triangle -ci.

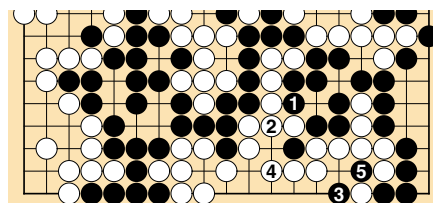


Diagramme G1

N5 : Blanc doit abandonner une pierre pour minimiser les dégâts. Sinon...

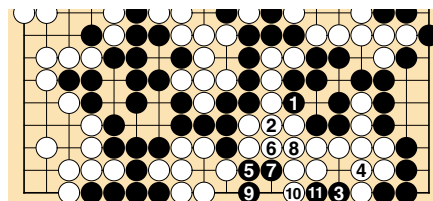


Diagramme G2

N11 : Noir peut obtenir un *seki*, Blanc perd trois points de plus.

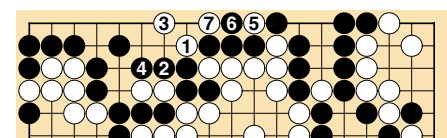
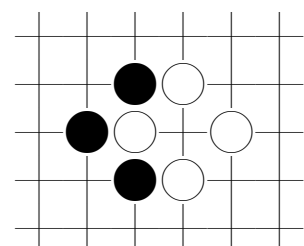


Diagramme A2

B7 : si Noir évite la première variante, Blanc peut simplement faire un *kô* comme ceci.



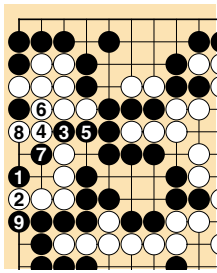


Diagramme B1

J'ai trouvé ce problème parmi les parties des participants au TIGGRE - Ellie cup de 2023.

N1 : ce premier coup est difficile à trouver.

N3 : et le coup suivant est incroyable aussi !

N9 : Noir peut tuer facilement, Blanc ne peut pas approcher.

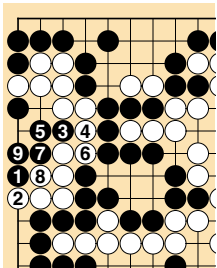


Diagramme B2

N9 : dans cette variante, c'est une forme « œil contre pas d'œil », Blanc perd le *semeai*...

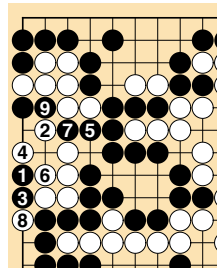


Diagramme B3

B2 : si Blanc essaye un coup comme celui-ci...

N9 : la séquence est longue, cependant, il n'y a toujours aucune possibilité de faire deux yeux !

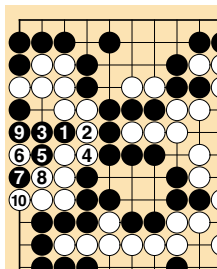


Diagramme B4

N1 : ce coup semble également fonctionner...

B10 : cependant, Noir n'obtient qu'un *kô*. C'est pourquoi il devrait

d'abord échanger 7 contre 10 avant de plonger en 1 (cf. dia. B1 et B2).

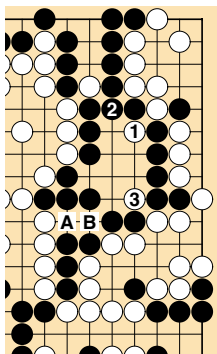


Diagramme C1

B3 : le point clé de ce problème est de ne pas jouer en A ou B avant de couper en 3.

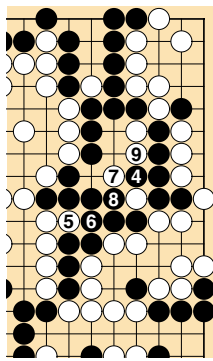


Diagramme C2

N4 : si Noir répond comme ceci...

B5 à B9 : Blanc peut profiter du manque de libertés des pierres noires.

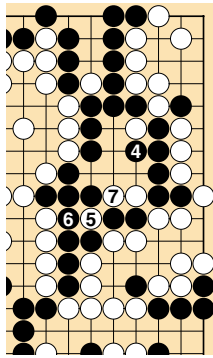


Diagramme C3

N4 : si Noir répond comme cela...

Blanc peut sacrifier en B5 pour créer cet autre *damezumari*.

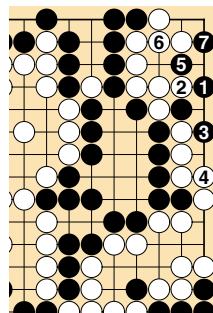


Diagramme D1

N1 : avez-vous envisagé ce coup ? Oui, bien sûr... Vous venez de résoudre le problème A ! Il a la même fonction.

Si Blanc répond mécaniquement, Noir peut créer un *kô* avec la séquence N3-N7 et mettre Blanc dans une situation désagréable.

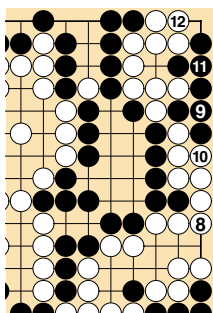


Diagramme D2

B8-B12 : Blanc peut éviter le *kô* de cette façon et vivre en *seki*. Mais c'est un grand succès pour Noir, Blanc n'a plus aucun point dans le coin.

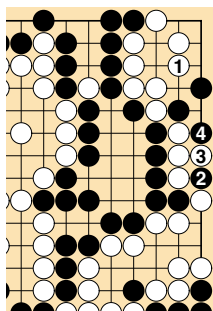


Diagramme D3

B2 : si Blanc sécurise le coin ainsi, Noir déclenche tout de suite ce *kô*.

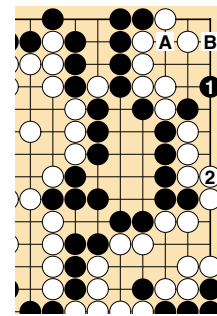


Diagramme D4

B2 : Blanc doit donc connecter... Mais Noir a encore deux cartes dans sa manche, A et B.

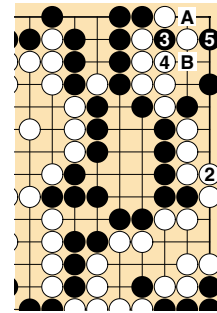


Diagramme D5

N3-N5 : la première option est d'associer un *tesuji* de sacrifice et un *tsuke* sur la première ligne.

Ensuite Noir peut suivre en A ou B.

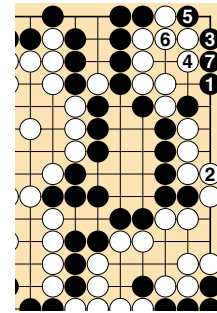


Diagramme D6

N3 : Noir peut aussi s'attacher directement sur la première ligne sans sacrifice préalable.

N7 : ce *kô* à une étape est toujours agréable pour Noir.

Les deux options sont donc possibles.

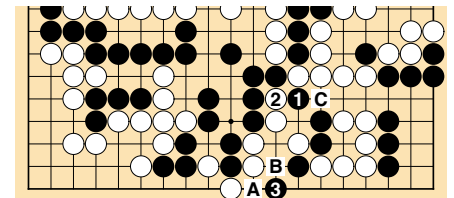


Diagramme E1

N3 : le coup clef pour cette position.

Blanc a trois possibilités : A, B et C.

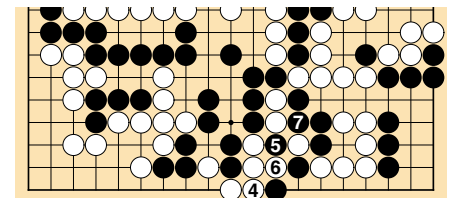


Diagramme E2

Si Blanc protège la faiblesse A avec 4, N5 : Noir peut sacrifier une pierre pour créer un manque de libertés.

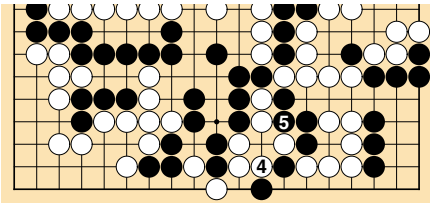


Diagramme E3

N5 : cette variante est encore plus simple !

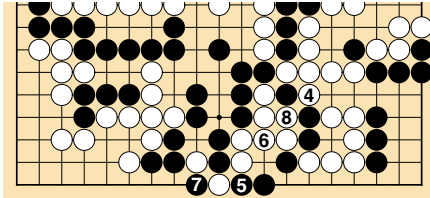


Diagramme E4

B4 : si Blanc choisit cette défense...

B8 : à la fin, Noir gagne quand même beaucoup de points.

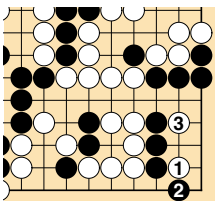


Diagramme F1

Les coups ① et ③ forment une excellente combinaison !

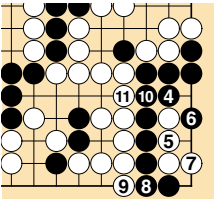


Diagramme F2

Si Noir répond avec ④ et ⑥, Blanc peut obtenir un *seki*.

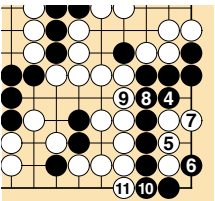


Diagramme F3

Si Noir fait *hane* de l'autre côté, le résultat est identique, *seki*.

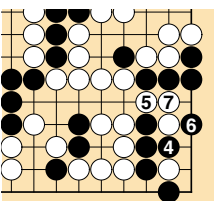
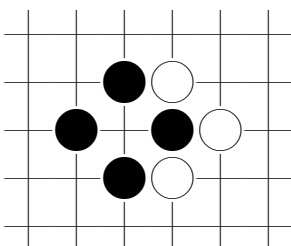


Diagramme F4

Si Noir résiste ainsi, Blanc peut prendre encore plus de points.



Crédit : Gabriel Robinne

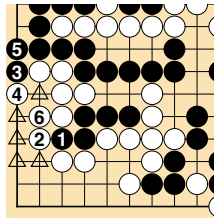


Diagramme G1

Avec ce yose trivial, Blanc a 5 points.

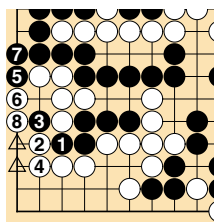


Diagramme G2

③ : quand Noir coupe ici...

④ : si Blanc se connecte simplement, alors ce n'est pas un gros problème...

⑧ : Blanc a 4 points. C'est juste un gain d'un point par rapport au yose trivial.

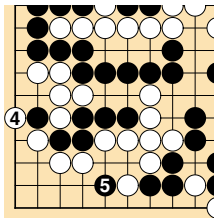


Diagramme G3

Cependant, Blanc peut décider de résister avec ④ pour sauver ce point.

C'est alors que des choses intéressantes commencent pour Noir... Noir doit commencer par ⑤.

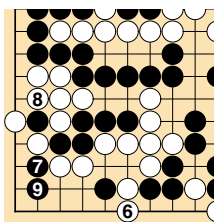


Diagramme G4 (suite)

B6 : si Blanc répond en descendant, N7-N9 : Noir peut lui poser ce genre de problème.

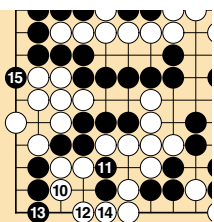


Diagramme G5

B10 : si Blanc bloque ici... N11 à N15 : coupe, descente et *hane* !

Cette association est une bonne séquence.

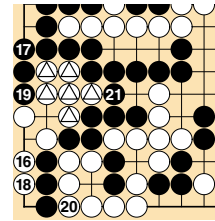


Diagramme G6

B16 : si Blanc choisit le *hane*,

N21 : Noir peut récupérer les six pierres △.

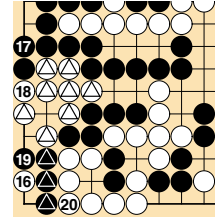


Diagramme G7

B16 : Blanc a un *tesuji* pour faire un *seki* entre les pierres △ et △...

B20 : Mais ce « *seki* local » signifie en fait la mort de tout le groupe.

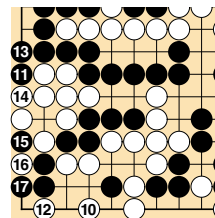


Diagramme G8

(Variante sur B10 du diagramme G5.)

Si Blanc joue B10 ainsi,

N17 : Noir supprime simplement des libertés pour lancer un *kô*...

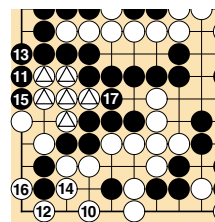


Diagramme G9

... Ou prendre six pierres.

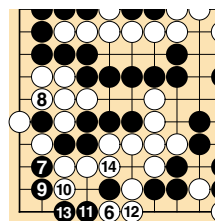


Diagramme G10

B6 : la descente du diagramme G4 ne marche pas ; donc Blanc devrait jouer *hane* ici.

N9 : si Noir descend (cf. dia. G4)...

suite et fin page 31

YOSE

Junfu Dai

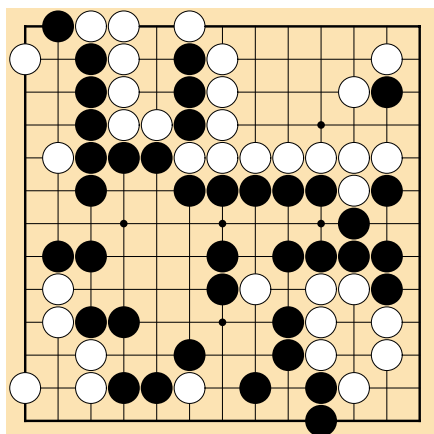


Diagramme de Base

À Noir de jouer

Le *komi* est de 6,5 points.

Le yose est presque terminé. Une fois les quatre coins joués, la partie sera finie. Noir doit profiter du trait pour remporter la partie.

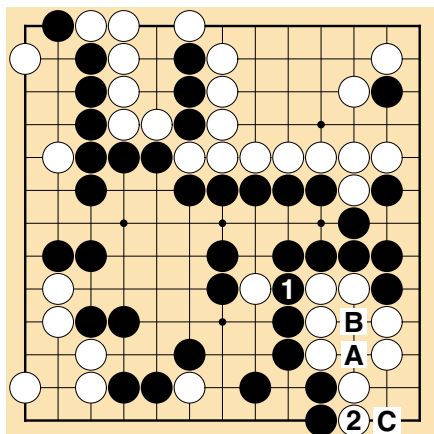


Diagramme 1

N1 est un coup *sente*. Blanc doit répondre en 2. S'il ne répond pas, la séquence Noir A, Blanc B, Noir C va tuer l'ensemble du coin. Autrement dit, le coup N1 est double *sente* car si on laisse Blanc jouer en 1, il menace de réduire le territoire noir au centre. Les gros yose en double *sente* sont sans aucun doute à privilégier.

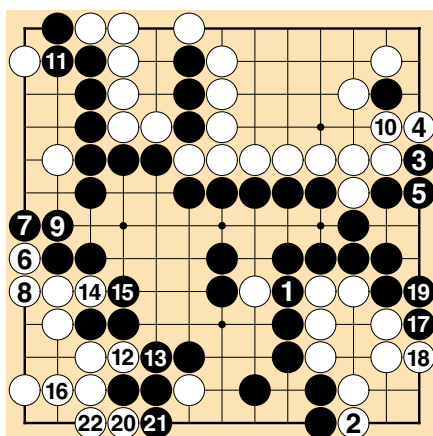


Diagramme 2

Un yose trivial

Si Noir ne fait pas d'efforts et joue seulement les coups qui semblent être « corrects », il perdra la partie ! Après B22, il ne reste plus de point à disputer.

Sur le terrain Blanc dispose de 42 points, Noir de 47 points.

Noir n'arrive pas à compenser le *komi* de 6,5 points et perd d'un point et demi.

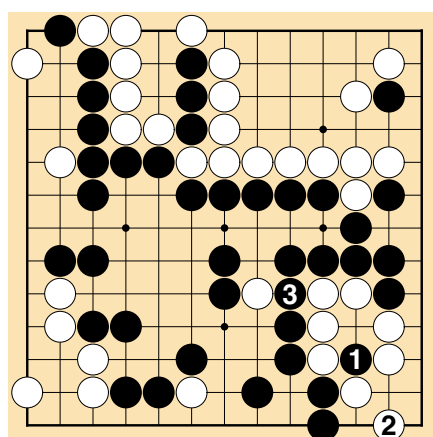


Diagramme 3

N1 est un *tesuji* de yose. Blanc est obligé de se protéger en 2, N3 est toujours *sente*. Blanc a un point en moins par rapport au diagramme 1. Il n'a aucun moyen de résister.

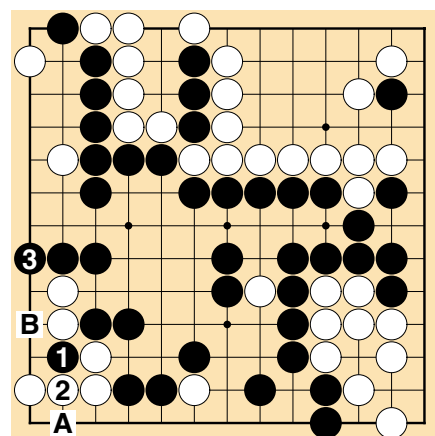
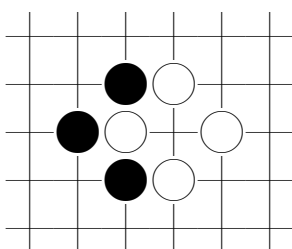


Diagramme 4

Revenons au diagramme 2. Dans cette séquence Blanc peut différer sa connexion et jouer B6, un yose *sente*, après N3-N5 qui ne sont pas *sente* absolu. En effet, le prochain coup noir dans le coin Nord-Est ne vaudra que 6 points et Blanc menace davantage de réduction territoriale à l'Ouest : Noir est obligé de répondre en N9, et Blanc a le temps de revenir en 10.

Il est donc plus malin pour Noir de chercher un coup *sente* dans le coin Sud-Ouest. N1 est ma première intuition.

Si Blanc ne répond pas, Noir A tue le coin. Si Blanc répond en 2, N3 est un coup *sente*, sinon un prochain coup en B tuera aussi le groupe blanc.

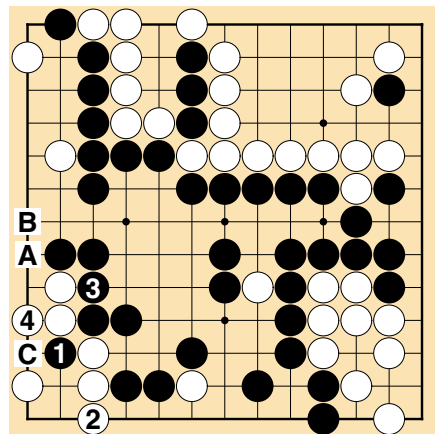


Diagramme 5

B2 est une bonne réponse face à la coupe noire dans le coin. Si Noir se connecte en 3, B4 est un très bon coup, malgré son angle vide : Blanc menace de réduire plus tard le territoire noir sur le bord par un *kô* avec la séquence Blanc A, Noir B, Blanc C. Si N3 est joué en A, Blanc se défend aussi en 4, le coin blanc vaut toujours 5 points. Plus tard la poussée blanche en 3 devient un coup *sente* d'un point.



suite de la page 29

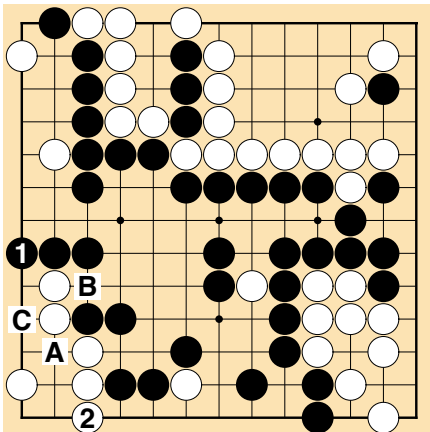


Diagramme 6

N1 est un coup de sang froid. Blanc est obligé d'y répondre sinon un prochain coup noir en **A** tuera le coin blanc. B2 est la meilleure réponse blanche. Plus tard, lorsque Noir jouera en **B**, il menacera de réduire davantage le coin blanc en **C**. Blanc doit se protéger avec **C**.

La valeur du coin blanc reste de 5 points, mais Noir a un point de plus car il peut fermer en **B** en *sente*.

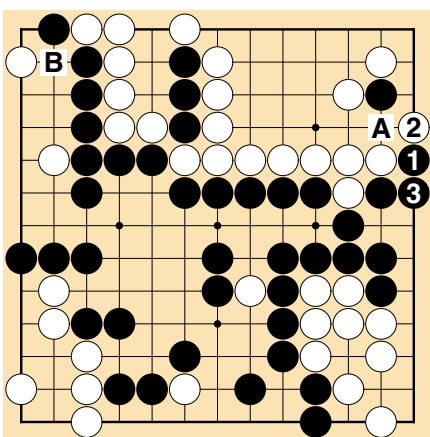
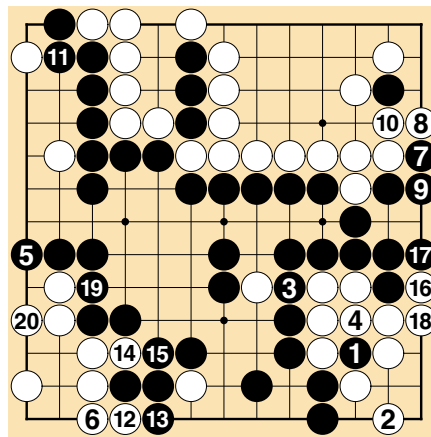


Diagramme 7

Quand Noir joue le *hane* en 1, **A** et **B** deviennent *miai*. Ces coups valent tous deux 6 points en double *gote*.

Diagramme 8
Le bon ordre des coups

Voici le bon ordre du yose pour Noir.

B16 : cf. dia. 9

Finalement Noir dispose de 49 points, Blanc de 42 points.

Noir gagne d'un demi point !

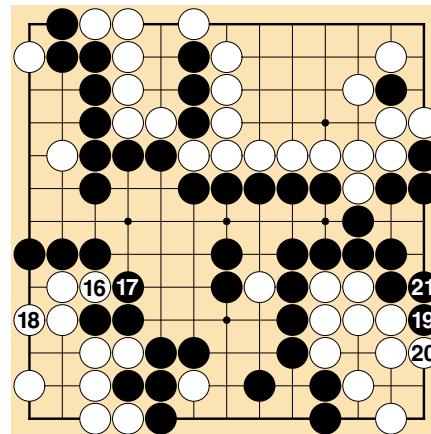
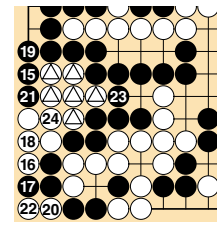
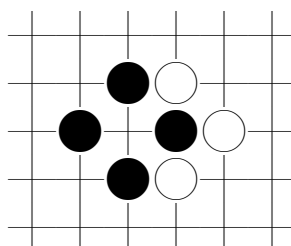


Diagramme 9

Attention ! Vous avez sûrement entendu cet adage : « Un coup double *gote* de deux points et un coup contre *sente* d'un point sont équivalents ». Ce principe serait valable, à un stade moins avancé du yose.

Mais maintenant il ne reste plus rien à disputer ailleurs, ce sont les deux derniers coups : dans ce genre de situation l'aspect contre-*sente* n'est plus une valeur ajoutée.

Jouer les derniers coups dans l'ordre de ce diagramme ferait perdre un point à Blanc.

Diagramme G11
(suite)

N15 : si Noir joue *hane*,

B24 : maintenant, le *damezumari* ne fonctionne pas

pour Noir et Blanc sauve ses six pierres.

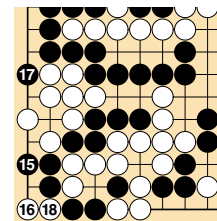


Diagramme G12

N15 : si Noir répond ainsi,

B18 : même résultat, rien ne fonctionne pour Noir.

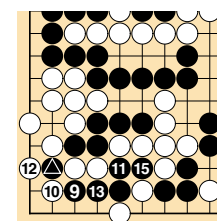


Diagramme G13

B14 en \triangle .

N9 : donc si Blanc joue *hane*, Noir doit aussi jouer *hane* !

B10-N15 : d'abord, Blanc ne peut pas couper car la contre-coupe noire fonctionne.

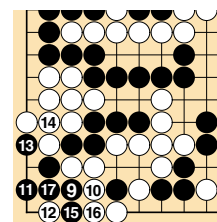


Diagramme G14

B10 : si Blanc répond ici, Noir peut faire un vilain *kô*.

N17 : c'est un *kô* à deux étapes.

Cependant, un *kô* est un *kô*. C'est très ennuyeux pour Blanc.

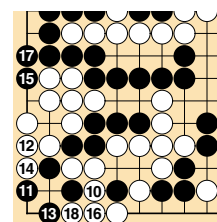


Diagramme G15

Blanc tente donc supprimer l'option *kô* avec B12.

N15 : Mais Noir dit

« C'est toujours un *kô* ! »

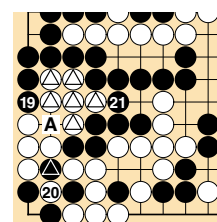


Diagramme G16

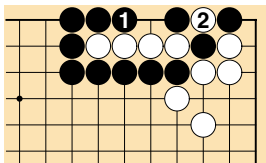
N21 : Blanc a fait de son mieux pour éviter le *kô*, mais il y a maintenant un manque de libertés... Blanc ne peut

pas se connecter en **A** car Noir peut capturer en \triangle ! Donc finalement, Blanc doit ici encore abandonner six pierres.

C'est l'enfer pour Blanc.

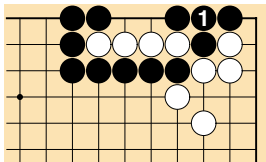
Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

Niveau débutant



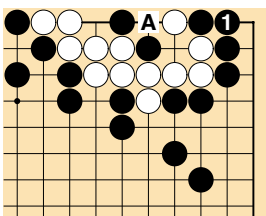
Problème 1a

Lancer un *kô* est tentant quand on dispose de nombreuses menaces sur le terrain... mais ici ce n'est pas une bonne idée. ❶ est une illustration du vieux dicton « *La hâte est la mère de l'échec* », (Hérodote) ou du fameux tabou « *L'atari est un mauvais coup* ».



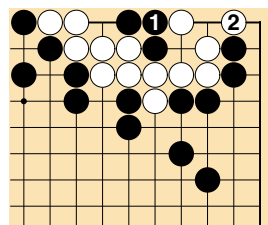
Problème 1b

La bonne solution, c'est la connexion ! Blanc ne peut pas approcher de l'intérieur et a besoin d'un coup d'approche sur l'extérieur grâce aux propriétés du coin.



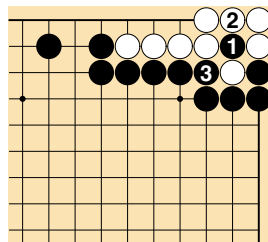
Problème 2a

❶ : il faut simplement protéger sa pierre en prise... Blanc ne peut pas séparer l'espace pour faire deux yeux car en poussant en A il se met lui-même en *atari* !



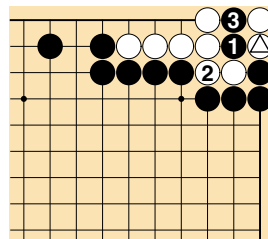
Problème 2b

Créer une « forme en trois » est ici un mauvais réflexe : ❷ mène à un *seki*, Blanc est vivant !



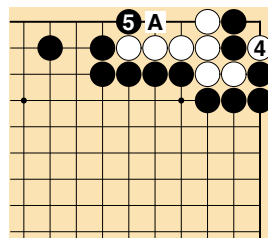
Problème 3a

Il faut donner une pierre à Blanc pour diminuer son espace vital, ensuite tuer !



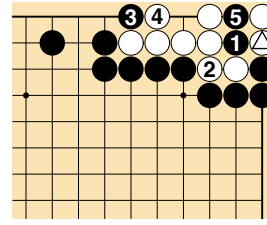
Problème 3b

Objection ! Blanc connecte la pierre isolée, Noir prend les deux pierres, Blanc joue en △ : les pierres noires sont prises en snappe, Blanc a un second œil dans le coin !



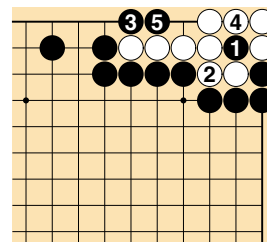
Problème 3c

Objection rejetée ! Blanc a un œil dans le coin... Mais ❷ détruit celui du bord : Blanc ne peut pas fermer en A, car il se met lui-même en *atari* !



Problème 3d

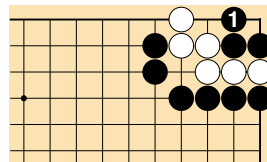
Une autre très belle séquence : ❸ ne prend pas les pierres, mais menace l'œil du bord. Soit Blanc consolide l'œil du bord en ❹ et ❺ capture les deux pierres en mettant le groupe blanc en *atari* : Noir a alors le temps de connecter en △...



Problème 3e

... Soit Blanc prend en ❹ et fait son œil dans le coin, mais laisse Noir pousser en ❺.

Blanc est mort dans tous les cas.

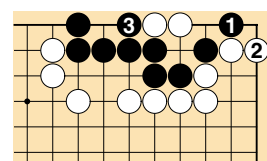


Problème 4

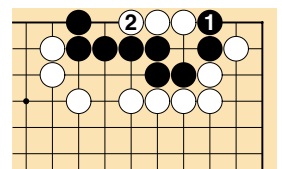
❶ : ici, faire une « forme en trois » est le point vital ! Blanc est mort.

Niveau intermédiaire

Problème 5a

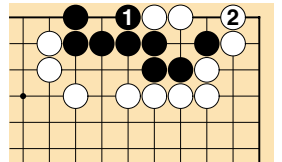


❶ : le *hane* est le *tesuji* !
❷ : Noir est vivant !



Problème 5b

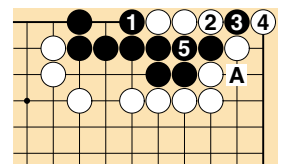
N1 : attention, bloquer ici n'est pas bon ! ❷ est le point vital, Noir est mort.



Problème 5c

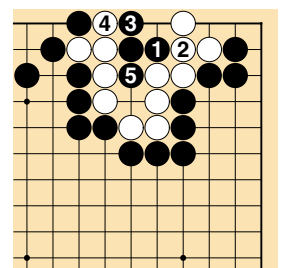
N1 : faire tout de suite un œil au point vital n'est pas bon non plus !

B2 : *tesuji* (cf. dia. 5d) ! Noir est mort !



Problème 5d

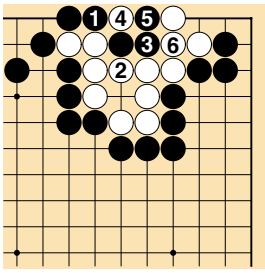
Attention au réflexe de connexion en ❷... C'est à Noir de jouer un *tesuji*, le *tesuji* de sacrifice ❸, qui utilise les particularités du coin. Après ❸, si Blanc connecte en ❹, Noir prend tout avec A. Si Blanc connecte en A, Noir reprend avec N7 en ❹ et peut faire un œil avec la prise des trois pierres.



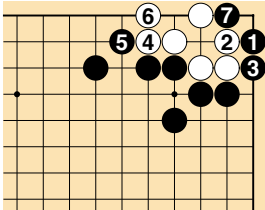
Problème 6

Il faut détruire la forme de l'intérieur.

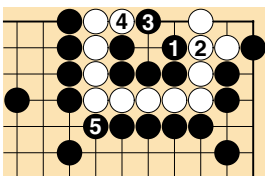
❷ forme la « pyramide », Blanc est mort !

**Problème 6b**

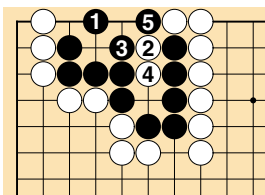
❶ : ici, le proverbe « *Réduire l'espace* » n'est pas approprié : il fait vivre Blanc.

**Problème 7**

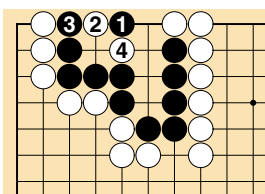
❶ : point vital ; avec ce coup, Noir obtient un *kô*.

**Problème 8**

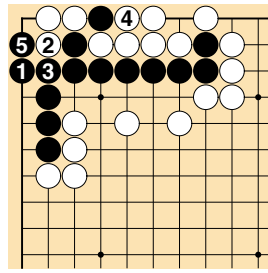
Après ❸, Blanc manque de libertés.

Niveau confirmé**Problème 9a**

Le meilleur résultat est un *kô*.

**Problème 9b**

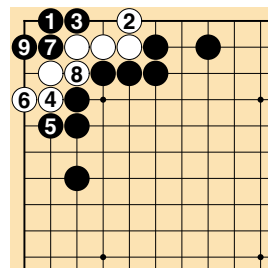
Noir est mort.

**Problème 10**

❶ : point vital.

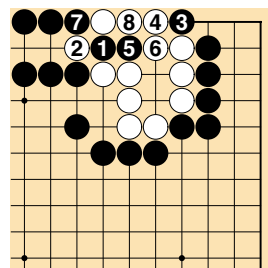
❷ : si Blanc empêche l'oeil...

Après ❸, Blanc ne peut pas tout connecter.

**Problème 11**

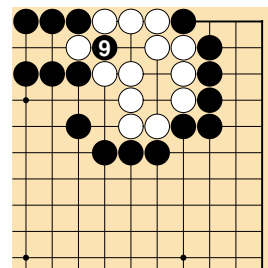
❶ : le seul coup possible.

Après N9, Blanc est mort !

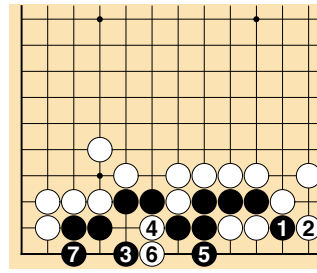
**Problème 12a**

Attention, ici, l'ordre est très important !

❶ : *tesuji* !

**Problème 12b**

N9 : Blanc est mort.

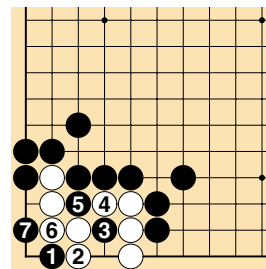
**Problème 13**

❶ : cet échange est très important.

❸ : joli coup !

❷ : Noir est vivant !

(Et on comprend maintenant l'intérêt de ❶ !)

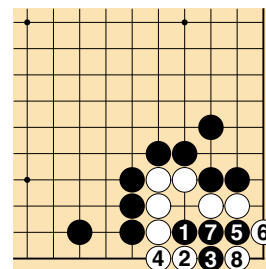
**Problème 14**

❶ : un point vital...

❸ et ❸ réduisent l'espace...

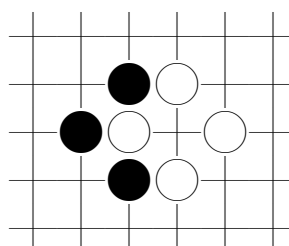
❷ : ... et les libertés !

Blanc ne peut pas couper, il est mort.

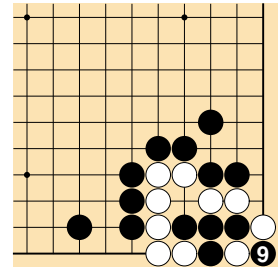
**Problème 15a**

❶, ❸, ❸ : une série de coups forçants...

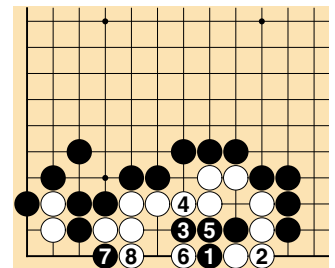
❷ : ... menant à la « pyramide » et obligeant Blanc à lancer ❸.



Crédit : Gabriel Robinne

**Problème 15b**

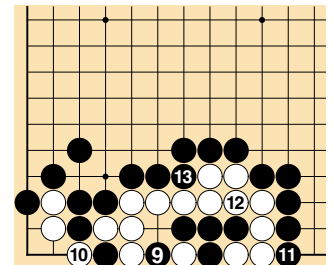
❸ : et voici le *kô*.

**Problème 16a**

❶, ❸ : ici aussi des coups forçants construisent, avec ❸, une « pyramide ».

❸ : *tesuji* de sacrifice pour produire une forme vivante.

❷ : *tesuji* de sacrifice !

**Problème 16b**

❸ : et maintenant on peut prendre, Blanc ne peut déjà plus approcher.

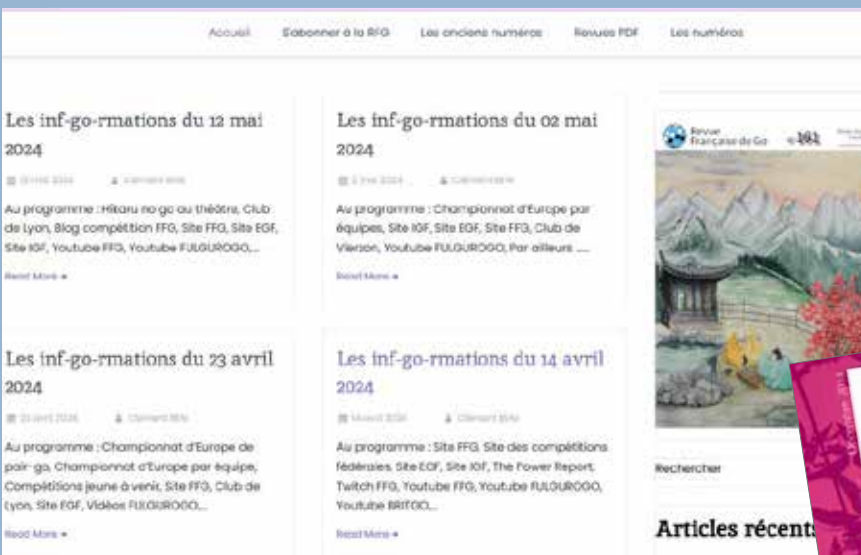
❸ : l'estocade, Blanc est mort.

Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les vidéos, les archives...

Revue Française de go

La revue des joueurs de go français et du go en France



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



Nombre d'exemplaires	Tarif par exemplaire	Frais postaux (France)
Numéro en cours	7€	3€
1 à 5 exemplaires au choix	5€ (hors numéro en cours à 7€)	5€
6 à 10	4€	10€
11 à 20	3,5€	15€
21 à 40	3€	17€
41 à 80	2,75€	22€
À partir de 81	2,5€	Nous consulter

Les **anciennes revues** sont disponibles sur commande auprès du responsable RFG abonnement-rfg@jeudego.org

De nombreux numéros étant épuisés, en particulier ceux qui sont très anciens, nous fournissons alors une photocopie.

Un **abonnement** à la RFG à tarif réduit (13€) est disponible pour les licenciés, et il est possible de s'abonner au moment de la prise de licence.

Elle est également proposée séparément au tarif (pour la France) de 20€ par an (3 numéros).

Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG :

abonnement-rfg@jeudego.org