

VOYAGES...



EN CORÉE

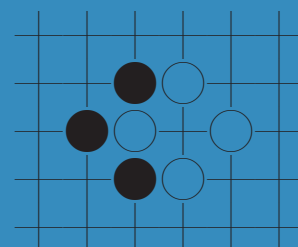


... ET AU CANADA



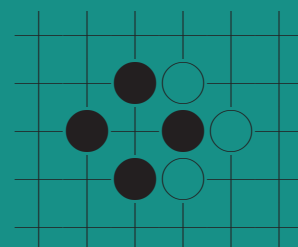
mais encore...

Championnat de France amateurs
Maître Lim
Hommage à Go Seigen (suite)



et aussi...

AlphaGo vs Lee Sedol (Ronde 3)
Le Fuseki



Making-of de la vidéo du Monde.fr

Environ deux semaines avant le match AlphaGo/Lee Sedol, le journal Le Monde a contacté la FFG dans le but de réaliser une vidéo de présentation du jeu. Comme je venais de prendre le poste de responsable animations j'ai été mis dans la boucle et comme j'étais disponible je me suis porté volontaire.

Coup de chance, en effet, j'avais posé cette semaine-là pour élargir mes jours de congés de l'année précédente, sans idée précise sur la manière dont j'allais les utiliser. J'avais donc du temps pour réfléchir à ce que je voulais dire : c'est précisément cela que je souhaite partager ici.

Que dire sur le jeu ?

Une autre raison pour laquelle je me suis porté volontaire est que présenter le jeu n'était pas quelque chose de totalement nouveau pour moi : j'avais suivi la formation d'animateurs avec Fan Hui en décembre 2015 et avais déjà expérimenté tous les cas de figure qui y étaient présentés (animations scolaires, salons, initiations individuelles ou en petits groupes, etc...).

Pour autant l'exercice était ici différent. J'étais habituellement confronté à deux types de publics :

- * Aux curieux qui veulent juste savoir de quoi ça cause, j'explique qu'en gros le but est de faire des points en « entourant » une zone du plateau vide ou des pierres de l'adversaire, ce qui est d'autant plus facile à montrer si l'on a un goban avec une partie en cours à disposition.

- * Aux débutants qui veulent s'initier, j'explique la capture des pierres ... et rien d'autre ! Le but est de jouer, le reste viendra après.

Là, l'exercice était de présenter la règle. Je devais donner plus d'explications que

lors d'une initiation, tout en essayant de rester concis : la méthode de détermination du vainqueur ne pouvait par exemple être éludée..

Pour couronner le tout, j'ai eu droit à des questions relatives aux conditions de la partie, telles que décrites sur le site web d'AlphaGo : règles chinoises, *komi* et *byo-yomi*. En gros tous les sujets que l'on évite en général en initiation !

Mais en fait ça n'était pas si mal car la règle chinoise est finalement l'une des plus simples à expliquer : entre autres, pas de « prisonniers », juste des pierres qui sont retirées du plateau.

En fait cela n'a pas eu d'impact car ce que j'ai présenté ne correspond de fait à aucune règle (fort heureusement, diront certains ?), mais le fait de me dire « je n'ai pas à en parler » m'a donné l'impression que cela devenait plus simple.

Mais, au final, combien de joueurs connaissent les règles ?

La préparation

Pour préparer mon intervention, j'ai regardé toutes les vidéos de présentation du jeu que j'ai pu trouver, notamment :

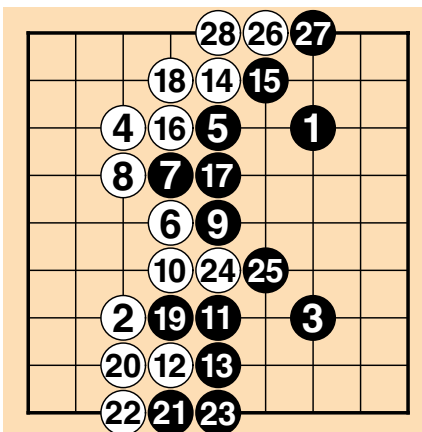
- * Les vidéos sur le site de la FFG et sur les sites des clubs (Tours et Strasbourg notamment).

- * Les deux vidéos de présentation du jeu par At0mium, un chroniqueur de jeux vidéo.

- * Les deux premières vidéos de la chaîne *fulgurogo*. Je pense que ce sont elles qui m'ont le plus inspiré (merci HisoKaH).

Ce sont en tout cas elles qui m'ont donné l'idée de préparer une partie sur 9x9. Mon but était en effet de pouvoir présenter une partie calme et équilibrée permettant d'illustrer les notions de territoires (donc plutôt *moyo* que combat), de réductions, et au moins un *atari*...

Après plusieurs essais, je suis arrivé à la partie suivante... que j'ai apprise par cœur !



« C'est quoi ce jeu ? »

Je pense que cette question toute bête et qu'on nous a tous déjà posée (si ce n'est pas le cas, cela ne saurait tarder), est probablement l'une des plus complexes qui soit si on est pris de court.

Et je ne parle pas ici des curieux dans les salons manga ou jeux mathématiques (trop facile !) : je parle de la personne « qui ne fait que passer » car elle va aux toilettes du bar dans le quel vous jouez, ou qui n'a que 30 secondes car elle doit partir. Mais si, on y a tous eu droit...

Et bien si j'avais un conseil ce serait :

Préparez votre/vos réponse(s) !

L'exercice n'est pas très compliqué et il n'y a pas de bonne ou mauvaise façon de présenter le jeu : il faut juste trouver la sienne.

Et pour trouver sa manière de présenter le jeu, je vous invite à faire comme moi : regarder des vidéos ! La vidéo du *Monde* me semble un exemple de ce que l'on peut dire sur le jeu : reprenez ce qui vous paraît bien, oubliez le reste.

J'ai référencé d'autres vidéos à cette adresse :

<https://twitter.com/animationsFrGo/media>
et suis en train de faire évoluer le site <http://animations.jeudego.org>

pour que vous y trouviez toutes les ressources utiles.

Bien évidemment, un grand merci au Monde pour cette opportunité de présenter le jeu, ainsi que pour les articles qui ont suivi.

Clément BENI
animations@jeudego.org

L'édito

ACTUALITÉS

Championnat de France amateurs 2016	2
partie commentée	2
Lexique de l'Intelligence Artificielle	6
Voyage en Corée (1)	8
Championnat du monde étudiants à Toronto	12
AlphaGo vs Lee Sedol, ronde 3 (commentée)	16

HISTOIRE

Maître Lim	7
partie commentée	24
Hommage à Go Seigen	26

THÉORIE ET TECHNIQUE

Les règles d'or du roi	15
Tsumego à gogo (énoncés)	5, 11, 15
Tsumego à gogo (solutions)	29
Le Fuseki	30

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Chantal Gajdos.
- Rédacteur en chef : Augustin Avenel.
- Rédacteur adjoint : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Davy Branger, Sébastien Cordrie, Yannis Henry, Marie Julien, Martial Sauvadet, Luc Vannier.
- Contributions : Christopher Annachachibi, Clément Béni, Dai JunFu, Mathieu Delli-Zotti, Fan Hui, Yannis Henri, Laurent Lamôle, Maître Lim, Motoki Noguchi, Luc Vannier.
- Couverture :
voyage en Corée : photos et croquis de Zoé Constans,
voyage au Canada : photos fournies par l'auteur.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.
- Dépôt légal à parution.

2016 aura indéniablement été « l'année AlphaGo » : article dans *Nature* en janvier, match historique en mars, expérimentation de nouveaux *fuseki* par les pros, l'équipe de Zen qui affûte ses coups en novembre et nomination d'AlphaGo pour la « percée de l'année » par la revue *Science* en décembre !

Dans le même temps, citation de l'exploit au Collège de France et sous la coupole de l'Académie des Sciences, Fan Hui en VIP à *Futur en Seine* et une multitude d'articles, interviews et vidéos dans les médias. Particulièrement en France.

Jamais le go n'aura connu pareille visibilité : beaucoup de personnes en ont au moins entendu parler. C'est une chance sur laquelle il faudra capitaliser cette année. Pour cela il y a bien sûr les animations, qui furent d'ailleurs nombreuses en 2016, tant les initiations que les conférences. Bravo à tous, continuez comme ça !

Mais 2017 va nous offrir d'autres opportunités de parler de notre jeu préféré : ce n'est pas tous les jours, ni même tous les ans, que la France accueille deux événements européens ! Outre l'aspect « sport de l'esprit », une bonne occasion de parler de jeunesse (à propos du Championnat d'Europe Jeunes, alias EYGC, en février à Grenoble) et de mixité (à propos du Championnat d'Europe de Pair-Go en avril à Strasbourg).

Et pour la RFG, un blog plus actif que jamais, de nouveaux rédacteurs et une équipe renforcée.

Que de belles perspectives !

Bonne lecture !

Clément Béni, *responsable animations*.

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

www.facebook.com/revue.francaise.go

Notre compte twitter :

<https://twitter.com/revuedego>

Championnat de France amateurs 2016

Le championnat de France amateur se joue en trois rondes entre huit joueurs qualifiés d'office :

- les deux joueurs de nationalité française les mieux classés au tournoi de Paris ;
- les deux joueurs de nationalité française les mieux classés au tournoi du congrès européen ;
- les quatre joueurs de nationalité française les mieux classés au championnat Open.

Dai Junfu (8d, 75EG) a été pré-sélectionné grâce au tournoi de Paris et

Tanguy Le Calvé (6d, 44Na) suite au championnat d'Europe.

Leurs deux co-qualifiés s'étant désistés, les autres participants sont donc les six meilleurs du championnat Open :

Antoine Fenech (5d, 67SE),
Denis Karabadan (5d, 38Gr),
Fabien Lips (4d, 75Al),
Baptiste Noir (4d, 93Mo),
Jean-Loup Naddef (4d, 38Gr) et
Louis Dumont (3d, 92An).

Le tournoi est organisé par le club d'Orsay sur son site fétiche de la Grande Bouvèche.

La première ronde voit logiquement éliminer le troisième et les quatrième dans, la seconde les cinquième dans. Lors de la *petite finale* entre 5d, Antoine l'emporte sur Denis et monte sur le podium.

Dans les pages qui suivent, le (de) nouveau champion de France nous commente sa partie de la finale contre Tanguy.

Jean-Pierre Lalo

C'est la partie finale du championnat de France 2016. Le vainqueur représentera la France pour le prochain WAGC en Chine. Le dernier championnat du monde amateur est un souvenir plutôt amer pour moi et j'aimerais bien faire un meilleur résultat dans la prochaine édition.

Depuis que je suis rentré de Chine, j'ai découvert une application de Go sur smartphone très utile qui me permet de jouer par correspondance contre des joueurs forts lorsque je suis en voyage ou en pause. Même si je n'ai pas de temps pour jouer des parties en direct, je reste dans la pratique du Go grâce à cette application. J'ai déjà proposé aux développeurs de créer au moins une version en anglais pour que les joueurs occidentaux puissent également en bénéficier.

Partie commentée

Championnat de France Amateur 2016
Finale

Orsay, 01/10/2016

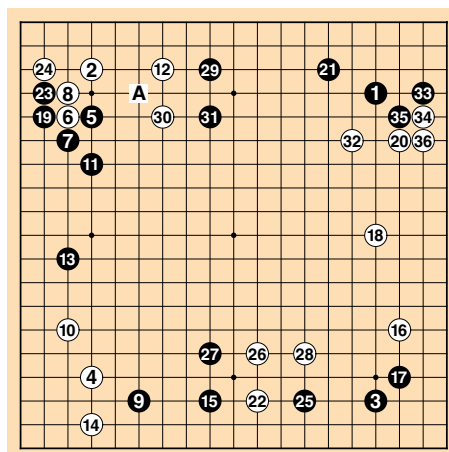
● DAI Junfu 8d

○ LE CALVÉ Tanguy 6D

Komi 7,5

Noir gagne par abandon.

Figure 1 (1 -36)



B12 est une nouvelle variante de *joseki* qui est apparue après le challenge d'Alphago. En réponse à l'approche du coin elle permet un développement vers l'extérieur plus rapide, mais avec plus de faiblesses. (cf dia. 1 et 2)

Noir 19 est un coup qui serait joué par certains joueurs forts, mais je ne l'ai jamais vu dans les parties des tournois professionnels. Ce coup est lent, mais grand. (cf dia. 3)

Blanc 22 n'est pas bon, le bord noir au Sud n'a pas un grand potentiel. Après avoir envahi, Blanc obtient un groupe pas encore entièrement relié à sa base et il n'a réduit qu'un territoire très limité. (cf dia. 4)

Blanc 30 n'est pas la bonne forme de défense. La meilleure façon de défendre le coup de l'approche en 29 est de jouer le *kosumi* en A. Noir sanctionnera sévèrement la faiblesse de cette forme plus tard.

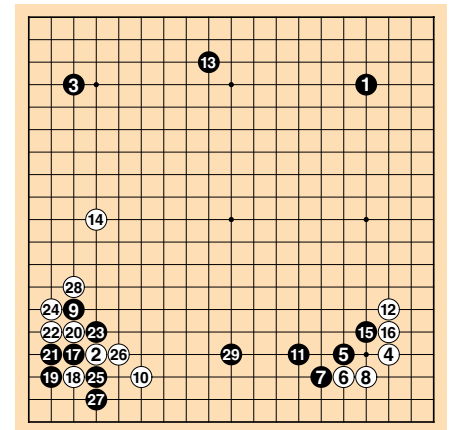


Diagramme 1

2e partie entre Lee Sedol (Blanc) et Alphago (Noir)

Auparavant Blanc 12 était considéré comme le seul coup possible pour le *joseki* du coin Sud-Est. Afin d'éviter de perdre l'initiative en jouant sur le bord Sud, Alphago innovera en jouant le *kikashi* N15 pour placer ensuite le coup de contact en 17.

Certains joueurs professionnels considèrent cet échange comme légèrement favorable à Noir car les pierres blanches sur le bord ont l'air surconcentrées.

Alphago remportera de plus cette partie sans laisser aucune chance à son adversaire.

On commence donc à envisager de jouer une extension plus loin pour éviter de subir ce *kikashi*.

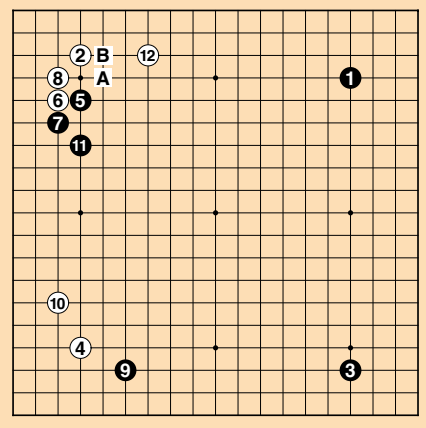


Diagramme 2

Bien évidemment Noir en **A** devient un mauvais coup car la position de la pierre B12 devient plus efficace lorsque Blanc bloque en **B**.

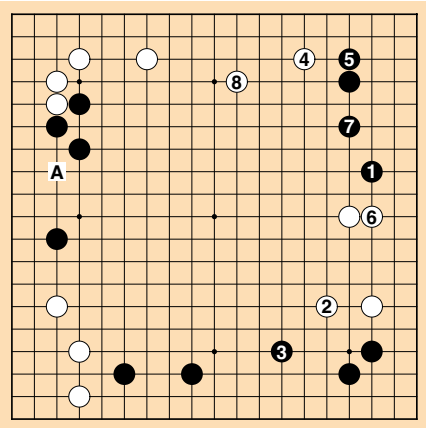


Diagramme 3

(1 au lieu du coup 19 de la partie)

Cette approche noire est plus courante. Après Blanc 8 la partie se déroulera d'une manière très calme. Il reste toujours la menace d'invasion blanche en **A**. La partie est tout à fait jouable pour Noir, mais je voulais faire quelque chose d'original.



Photo Sophie Mouhounou

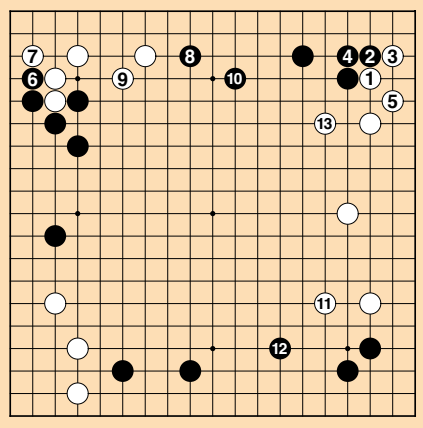


Diagramme 4

(1 au lieu du coup 22 de la partie)

À mon avis, Blanc doit entrer dans le coin en 1. Le territoire devient important dans ce genre de situation où aucun joueur ne dispose d'influences importantes sur le goban. Après Blanc 13, je trouve que la situation est tout à fait satisfaisante pour Blanc.

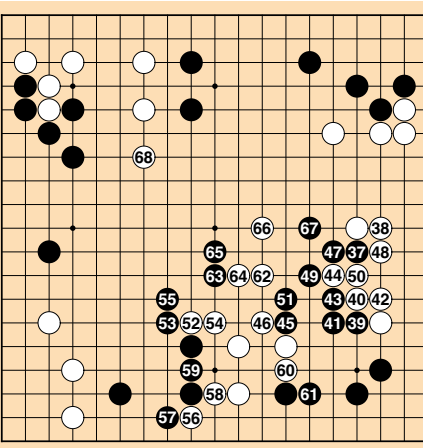


Figure 2 (37 -68)

N37 : Noir lance l'offensive.

Blanc 38 est pour moi la meilleure réponse. (cf dia. 5 et 6)

N45 : Les autres choix ne me conviennent pas (cf dia. 7 et 8)

Avec 48 Blanc a choisi de ne pas combattre. (cf dia. 9, 10 et 11)

Une fois que Noir s'est renforcé en 51, il a non seulement réduit le potentiel blanc à l'Est, mais aussi isolé le groupe blanc du bord Sud : sa tactique au Sud-Est s'est révélée payante. Blanc a l'air d'être déséquilibré, ses coups 52-62 se précipitent pour s'installer tout en renforçant les pierres noires alentours. (cf dia. 12)

Et je commence à me sentir en avance à partir de ce moment-là.

Malgré un groupe toujours pas entièrement vivant, Blanc joue le coup 68 pour réduire le potentiel noir au centre, Mais il a négligé ma contre-attaque...

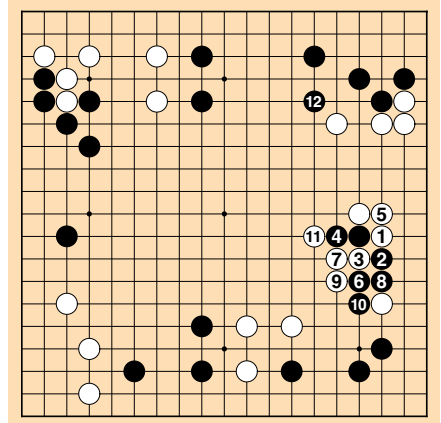


Diagramme 5

(1 au lieu du coup 38 de la partie)

Si Blanc joue *hane* en 1, Noir répond avec le double *hane* en 2. Si plus tard Blanc connecte en 5, Noir choisit l'option territoriale de la séquence 6 à 12. Même si Blanc est très solide à l'extérieur, sans une cible à attaquer ni un potentiel évident au centre à construire, la situation n'est pas idéale pour lui car il a pris un grand retard territorial.

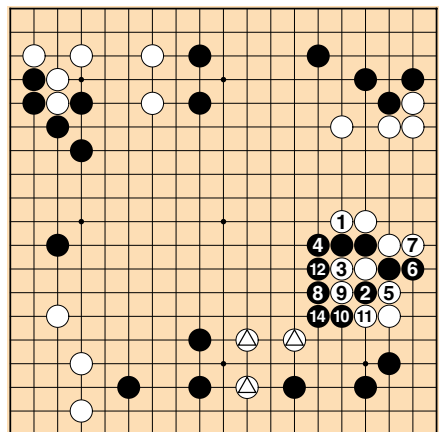
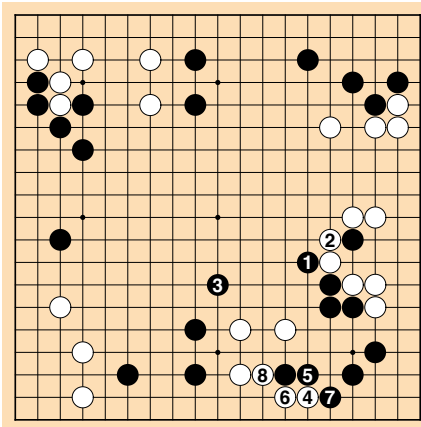


Diagramme 6

(1 au lieu du coup 5 du diagramme 5)
13 connecte en 2.

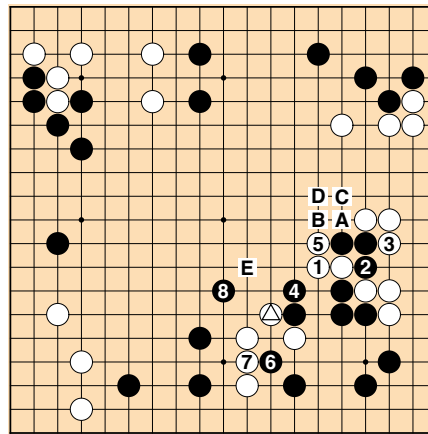
Si Blanc joue 1, Noir peut sacrifier ses pierres sur le bord et créer une influence vers le centre : les trois pierres blanches ⊕ seront en grand danger.

**Diagramme 7**

(1 au lieu du coup 45 de la partie)

Après la partie, Tanguy a exprimé ses craintes de se faire enfermer par le *hane* en 1 suivi du *keima* en 3.

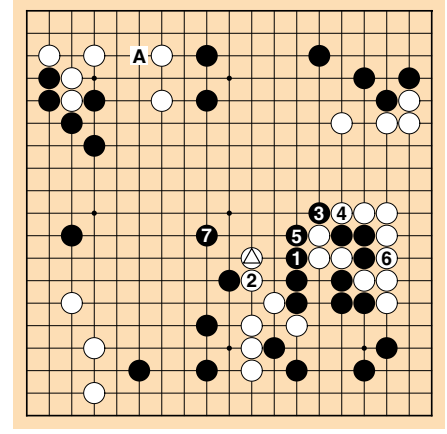
Mais comme Blanc dispose du *tesuji* en 4 pour se créer une base de vie, après Blanc 8 je n'ai pas trop de confiance dans mes chances de capturer ce groupe. Sachant que l'échange de Noir 1 pour Blanc 2 représente une différence territoriale importante, le risque est trop important.

**Diagramme 9**

(1 au lieu du coup 48 de la partie)

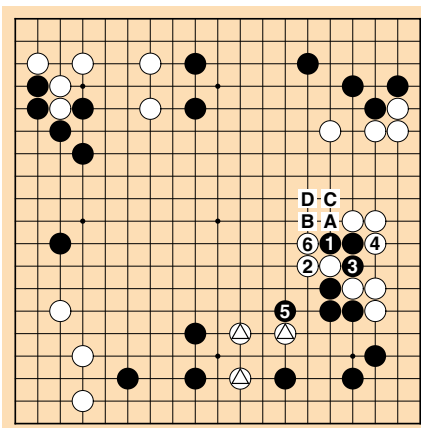
À mon avis, Blanc doit à tout prix sortir la pierre en 1 au lieu de faire le compromis de la partie.

Quand Noir recule en 4, Blanc 5 est un coup très puissant, Si Noir sort ses pierres en A, Blanc B à D lui permet d'enfermer et de capturer l'ensemble du groupe noir. Le groupe blanc au Sud n'est pas tellement en danger, même si Noir cherche à l'enfermer avec 8 : grâce à la pierre △, Blanc dispose toujours de la possibilité de s'échapper en E.

**Diagramme 11**

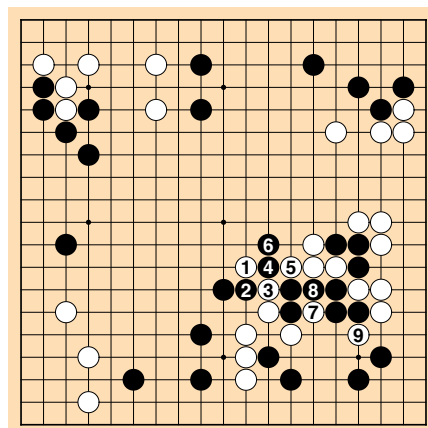
(suite du diagramme 9)

Pourtant N1 est un bon coup. Blanc est obligé de se connecter en 2. Puis N3 est puissant : si Blanc répond en 5, Noir peut sauver ses trois pierres en 4 en réduisant largement le bord blanc Est. Blanc est donc obligé de jouer l'*atari* en 4. Après N7, la partie est toujours jouable pour les deux camps : Blanc a pris beaucoup de territoire mais Noir est en position offensive contre le groupe blanc faible au Sud. Et Noir prépare toujours son attaque en A (cf figure 3).

**Diagramme 8**

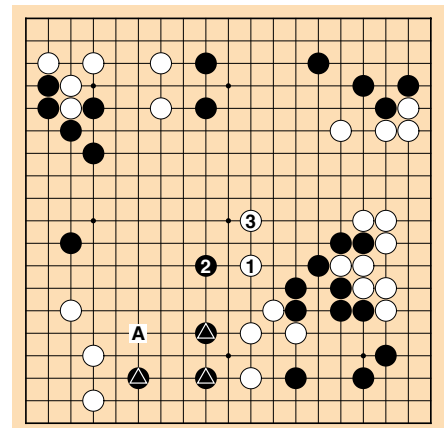
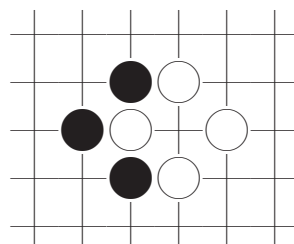
(1 au lieu du coup 45 de la partie)

Noir n'a pas osé sortir directement en 1 (dans la partie Noir sort en 47 après avoir joué le *tsuke* 45) car il s'est bien alourdi à l'Est, et quand Blanc tourne en 6, ce dernier capture l'ensemble des pierres sur le bord Est (Noir sort en A, Blanc pousse en B puis D). Avec le coup Noir 5, je ne vois pas la possibilité d'enfermer les trois pierres △ au Sud. C'est pourquoi j'ai choisi une tactique plus neutre dans la partie.

**Diagramme 10**

(suite du diagramme 9)

Si Noir coupe toute suite en 2, Blanc capture l'ensemble du groupe noir avec la séquence jusqu'à 9.

**Diagramme 12**

(1 au lieu du coup 52 de la partie)

Blanc doit sans doute sortir directement en 1. Si Noir le suit en 2, Blanc continue à entrer dans le centre avec 3. Son groupe n'est plus en danger car la présence noire n'est pas très forte dans cette zone. Si plus tard Blanc joue le coup en A, les trois pierres noires seront tout de suite affaiblies.

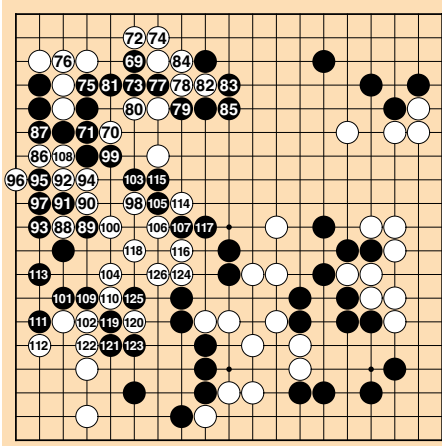


Figure 3 (69 -126)

Noir 69 est un coup que je visais dès mon coup en 31. Bien évidemment, Tanguy ne l'avait pas prévu. (cf dia. 13)

Après la coupe des pierres blanches avec 77, la situation devient très critique pour mon adversaire.

Blanc tente de compliquer la situation avec 86 et 88. Mais comme Noir est très solide partout, même si Blanc arrive à détruire le bord Ouest et à faire vivre son groupe, Noir peut construire le centre en sente.

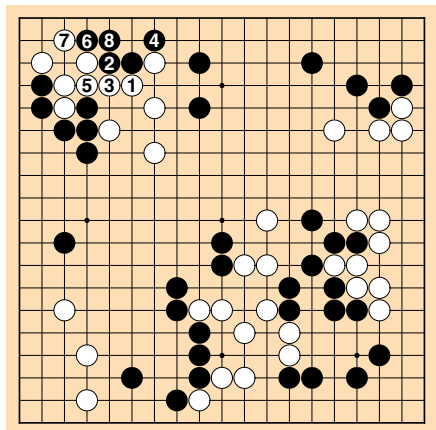


Diagramme 13

(1 au lieu du coup 72 de la partie)

Si Blanc pousse en 1, N2 à 4 permettront à Noir de réduire largement le bord adverse. Après Noir 8, le groupe blanc au Nord-Ouest n'est de plus pas encore vivant.

Si Noir joue 4 en 5, Blanc peut descendre en 6 et Noir capture les deux pierres en sente dans le coin, mais je trouve cette variation moins intéressante.

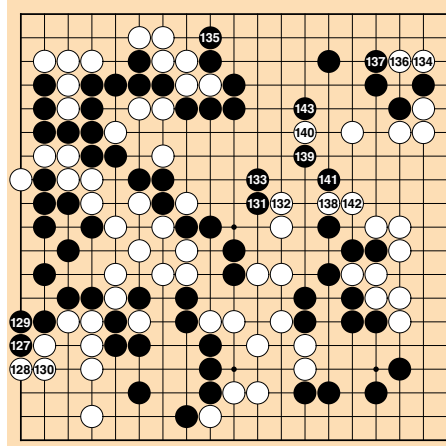


Figure 4 (127 -143)

Noir 139 n'est peut-être pas nécessaire : Noir est déjà en avance au niveau territoire et se défendre en 140 est suffisant.

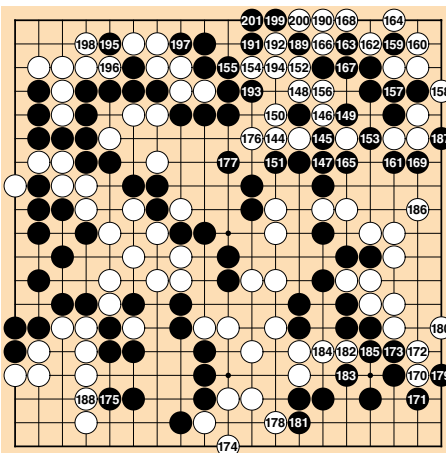


Figure 5 (144 -201)

Blanc tente sa dernière chance avec 144. Le combat est compliqué mais il n'y a toujours pas grand chose car Blanc lui-même présente des faiblesses.

À la fin Noir réussit heureusement à réduire le territoire blanc du bord Est, car le sien au Nord est aussi entièrement détruit. Blanc abandonne après le coup 201 car l'écart territorial est trop important.

J'ai réussi à défendre mon titre.

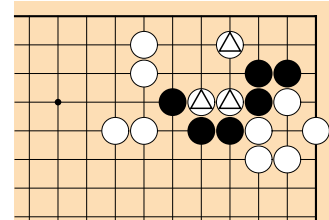


Photo Sophie Mouhounou

Tsumego à gogo

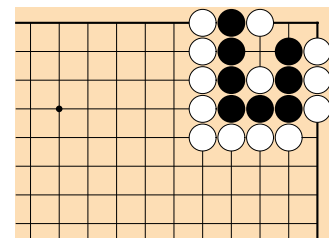
Fan Hui

Niveau débutant



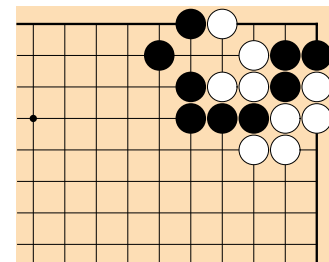
Problème 1 :

Noir joue et capture les pierres marquées.



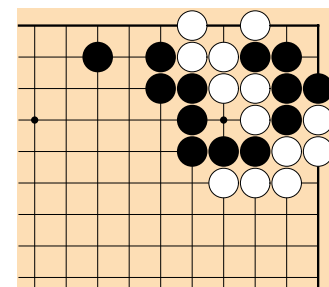
Problème 2 :

Noir joue et vit sans condition.



Problème 3 :

Noir joue et gagne le semeai.



Problème 4 :

Noir joue et gagne le semeai.

Solutions page 29

Lexique de l'Intelligence Artificielle

On a beaucoup parlé ces derniers temps d'Alphago et, à ce propos, on a pu lire et entendre de brillants exposés détaillant les concepts mis en oeuvre par l'Intelligence Artificielle.

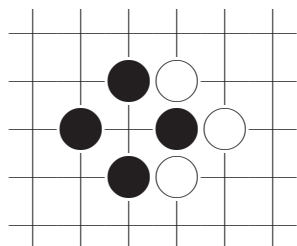
Pourtant le vocabulaire de base peut sembler complexe voire ésotérique pour la majorité d'entre nous qui ne sommes pas nécessairement spécialistes. Pour faire face à cette difficulté, et à la demande de Jean-Pierre Lalo, je vous propose ce petit « Lexique de l'Intelligence Artificielle ».

Fonction d'évaluation

Pour évaluer une position donnée (est-elle favorable à Blanc, ou à Noir ?) le programmeur y associe une valeur numérique traduisant le fait que cette position est très favorable, favorable à Blanc, favorable ou très favorable à Noir.

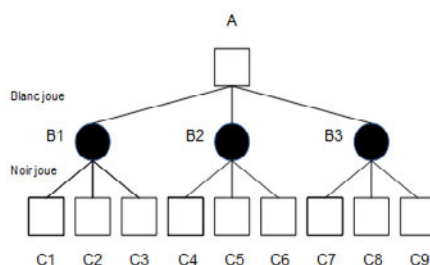
Cette fonction d'évaluation est définie par les experts (en Go) et les programmeurs. C'est une cuisine délicate qui pourra tenir compte de la taille des territoires formés, de la taille des moyos, etc.

Bien sûr, c'est le coeur du programme.



Recherche arborescente (Tree search)

C'est à Blanc de jouer. Il a le choix entre les coups 1, 2 et 3 donnant à Noir les positions B1, B2 et B3. Puis Noir choisira entre les coups 1, 2 et 3 ou 4, 5 et 6 ou 7, 8 et 9, donnant à Blanc les positions C1 ou C2, ...



L'arbre de recherche se caractérise par son *facteur de ramification* et sa *profondeur*.

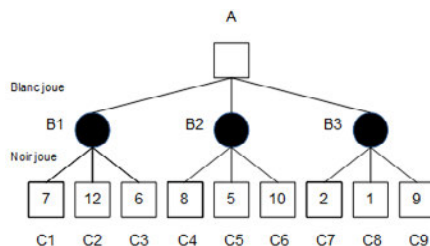
Le *facteur de ramification* définit le nombre de coups possibles. Aux échecs, le facteur de ramification est d'environ 35. Au go, il est de l'ordre de 250.

La *profondeur* définit le nombre de coups successifs que l'on envisage. Si l'on veut tout envisager jusqu'à la fin de partie, aux échecs, cette profondeur est de l'ordre de 100. Au go, elle est de l'ordre de 250.

Le calcul montre la difficulté, voire l'impossibilité, avec les moyens techniques connus, d'envisager toutes les possibilités aux échecs et a fortiori au go.

Algorithme Minimax

Ayant choisi une profondeur, ici 2, on évalue chacune des positions finales à l'aide de la fonction d'évaluation. Par exemple :

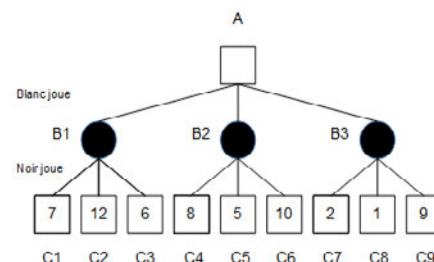


Dans ce diagramme, on suppose qu'une évaluation élevée correspond à une posi-

tion favorable à Blanc et qu'une évaluation basse correspond à une position favorable à Noir.

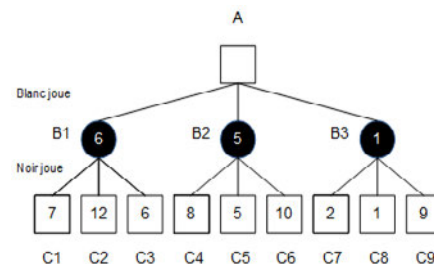
Noir, s'il est confronté à la position B1, choisira le coup donnant C3 avec la valeur 6. Confronté à la position B2, il choisira le coup donnant C5 avec la valeur 5. Confronté à la position B3, il choisira le coup donnant C8 avec la valeur 1.

Remontons les valeurs 6, 5 et 1 dans B1, B2 et B3



Blanc, maintenant, préférera la position B1 qui lui donne le meilleur résultat.

L'évaluation de la position A est donc 6.



Élagage Alpha Beta

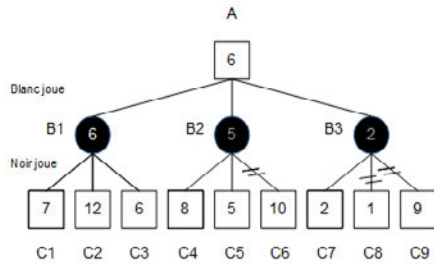
Parcourir de manière exhaustive l'ensemble des possibilités, ne serait-ce qu'avec une profondeur de 5 conduit à un nombre énorme de positions à évaluer. Au go de l'ordre de 250^5 , soit 1 000 milliards.

Ce nombre est incompatible avec les possibilités du cerveau humain. Pourtant l'homme analyse souvent à une profondeur supérieure à 5, en éliminant *a priori* certaines branches. Au lieu d'envisager 250 coups à chaque niveau, il n'en étudie que quelques uns, éliminant immédiatement certains coups qu'il ne juge pas dignes d'intérêt.

Pour l'ordinateur, le problème est différent. Même s'il dispose de vitesses de calcul supérieures à celles de l'homme, l'élimination « a priori » fait appel à des

processus comme l'intuition, difficiles à informatiser.

Un « élagage » de l'arbre est toutefois possible : c'est « *l'élagage alphabeta* ».



Dans l'exemple précédent, plaçons-nous dans la tête du joueur blanc. Il examine d'abord la position B1 avec une valeur de 6. Puis, examinant les possibilités dont Noir dispose à partir de B2, C4 vaut 8, mais C5 vaut 5. De là, il est inutile d'examiner C6 puisque si Noir est confronté à B2, il est sûr d'avoir au pire (de son point de vue) au moins 5, ce qui est mieux pour lui, donc moins bien pour Blanc que ce que pourra donner B1. De même, puisque C7, la première réponse à B3, est évaluée à 2, Blanc ne jouera pas B3 (B1 lui garantissant déjà une position évaluée à 6), les positions C8 et C9 ne seront donc même pas envisagées.

La force brute

Pendant les années 1980 et 1990, le grand défi était de réaliser un ordinateur capable de rivaliser ou de battre les meilleurs joueurs d'échecs. Les tentatives pour y arriver en prenant le raisonnement humain comme modèle ne furent pas concluantes. En revanche des progrès spectaculaires furent obtenus en utilisant au mieux les performances de l'électronique. En gros, ne cherchons pas des idées trop sophistiquées mais approfondissons au maximum l'arbre de recherche. Cette démarche mise en oeuvre par le projet Deep Blue aboutit à la victoire spectaculaire de Deep Blue contre Gary Kasparov en 1997.

Alors pourquoi ne pas utiliser la force brute pour le jeu de go ?

Eh bien parce que le nombre de coups (facteur de ramification) est 5 à 10 fois plus élevé qu'aux échecs et ce, à chaque coup. De plus la profondeur d'analyse nécessaire est beaucoup plus importante.

Le nombre de positions à évaluer devient énorme (explosion combinatoire) et une force brute, même appuyée par les moyens techniques les plus sophistiqués, reste impuissante.

Monte-Carlo

Un progrès décisif a été accompli en 2006 dans la programmation du jeu de go avec une idée surprenante.

Pour évaluer la valeur d'une position, on fait jouer des milliers de parties au hasard et la proportion de parties ainsi gagnées donne la valeur de cette position. Cette évaluation, appelée *évaluation de Monte-Carlo*, a conduit à des programmes comme **Mogo** ou **Crazy stone** qui ont pu, dès 2008, faire jeu égal, voire battre des professionnels sur des gobans 9X9.

Le choix au hasard peut être amélioré en appliquant une politique. Cette politique conduit à n'envisager que certains coups parmi tous les coups possibles.

Réseaux de neurones

L'idée des réseaux de neurones est de s'inspirer du fonctionnement des neurones biologiques pour résoudre des problèmes pour lesquels on constate que le cerveau humain a de meilleures performances que l'ordinateur à base d'électronique.

Dans le cas d'Alphago, un réseau de neurones est utilisé pour définir la politique (*policy network*) et un autre pour évaluer les positions (*value network*).

Apprentissage automatique

L'apprentissage automatique permet à un programme de modifier son propre comportement en fonction de son « expérience ».

Dans le cas d'Alphago, l'auto-apprentissage porte sur la politique et sur l'évaluation. Alphago a ainsi « étudié » des millions de positions issues de parties jouées sur KGS (*supervised learning*) puis des millions de positions issues de parties jouées contre lui-même (*reinforcement learning*). L'apprentissage automatique est réalisé par les réseaux de neurones.

Luc Vannier

Maître LIM

Ce livre est une aventure dans le domaine de la théorie du go. Il invite au débat les joueurs de tous niveaux, et notamment les amateurs bien confirmés. Il n'est donc pas exclu qu'en dépit des études élaborées par l'auteur, il contienne quelques erreurs techniques ou des lacunes.

Certes, prendre le risque de trouver de nouveaux coups est notre privilège à nous autres, les amateurs, et les professionnels ne s'y osent pas à la légère, car leur vie dépend du gain ou de la perte de leurs parties.

Quant aux joueurs en kyu, l'auteur leur adresse les conseils suivants :

- 1) Il faut comprendre les *joseki* de coup en coup avec un esprit critique ; il ne faut pas les prendre pour des vérités absolues.
- 2) Développez votre sens global du *fuseki*, c'est ce qui est le plus important ; les *tsumego*, les *tesuji* et le *yose* sont des éléments auxiliaires.
- 3) Méfiez-vous de l'esprit charismatique qui vous hante : le go est une science rigoureuse.
- 4) À votre niveau, il est très difficile d'étudier des parties de professionnels, mais il faut « flairer » leurs erreurs : le doute est le commencement de la science.
- 5) Il faut toujours s'efforcer de se former un esprit indépendant, jamais dogmatique, c'est ce qui fera votre capacité de jugement. Même les meilleurs professionnels commettent souvent des erreurs impensables : la structure de la conscience humaine est très fragile.

Celui qui est sensible à ses erreurs est intelligent.

Maître Lim

(*Avant-propos de Note sur des parties commentées*, brochure éditée en 2001 par la Ligue de Go d'Île-de-France, prochainement republiée dans ces pages)

Le Journal de Mathieu Delli-Zotti en Corée Partie 1

Salut à tous !

Je m'appelle Mathieu Delli-Zotti, et je passe mes après-midi dans les écoles à initier de jeunes enfants au jeu de Go, en espérant qu'ils deviendront les joueurs forts de demain. Je forme aussi des animateurs qui peuvent continuer ce que j'ai commencé dans les écoles afin que je puisse développer le Go dans d'autres sur Fontaine et Grenoble (presque une trentaine d'écoles jouent au Go régulièrement). Je propose aussi aux licenciés du club des cours et simultanées.

Mathieu Delli-Zotti est classé 3D.

Il a commencé à jouer au Go en 2005 (génération Hikaru !) au club de Lorient, et y est resté jusqu'en 2016, à l'exception d'un passage à Perpignan en 2012-2013.

Il a participé à de nombreuses animations et organisé plusieurs stages.

Il fait partie des pédagogues du stage d'été de la fédération française de Go.

Il est actuellement pédagogue salarié du Club de Go de Grenoble.



Enfin, je participe à l'organisation de gros événements autour du Go comme le Congrès National Jeunes, le Congrès Européen Jeunes (18 Février 2017) et le Tournoi International de Grenoble - Ellie Cup (même date).

J'ose croire que cette opportunité fut en partie possible grâce à la formation que j'ai reçue en Corée, et je souhaite vous la raconter.

15 Avril 2016

Tandis que j'étais occupé à installer le bar pour notre cher Fanfan dans son camping à Piriac-sur-Mer (44) en vue du championnat individuel de la ligue de l'Ouest, José Olivares m'appelle et me conseille d'envoyer ma candidature à la KABA (Korean Amateur Baduk Association). Cette dernière projette d'inviter une personne par pays, un joueur souhaitant se perfectionner dans les méthodes coréennes d'enseignement du Go auprès des débutants et des enfants. Cette formation intensive durerait dix jours.

Ceux qui me connaissent sont au courant de mon goût pour la pédagogie du Go plutôt que pour ma progression personnelle. Et puis, des fois, il faut se rendre à l'évidence... n'est pas Tanguy le Calvé (6D) ou Benjamin Dréan-Guénéaizia (6D) qui veut.

31 Juillet 2016

Tout juste sorti d'un intense **Stage d'été**, j'arrive à l'aéroport de Séoul. Après quatorze heures de voyage et un jet lag prononcé, je ne vois personne de la KABA portant un écriteau à mon nom à la sortie du quai. Au bout d'une demi-heure, je décide de partir, de façon peut être téméraire, pour la KABA au centre de Séoul. Un bus me dépose à un taxi ne parlant pas anglais, qui me dépose à la « KABART » (je crois), un quartier spécialisé dans la vente de viande en tout genre en plein air. La température au soleil excède les 30°C et mes bagages n'arrangent rien...

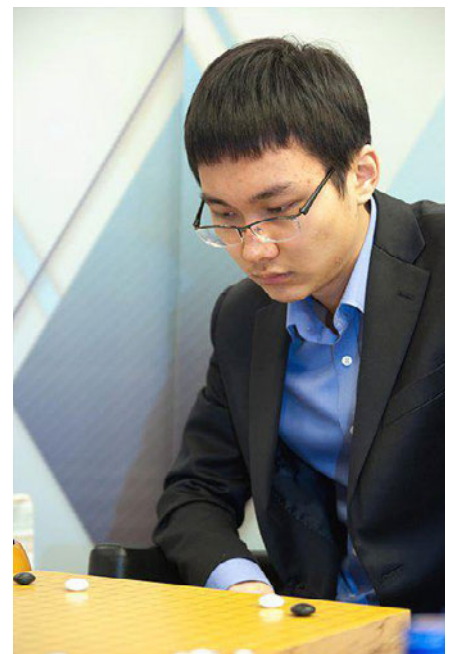
Mon phone n'étant pas si smart, je ne peux accéder à mes e-mails. Fort heureusement une famille parlant anglais

comprend le terme « Baduk Teacher » et me dépose devant la KABA.

Cependant le fait d'être prévoyant et d'arriver à l'avance un dimanche n'arrange rien, l'immeuble est presque désert à part quelques présentatrices de la Baduk TV, et des ordinateurs.

J'arrive à contacter sur Facebook Zoé Constans, une dessinatrice française vivant à Séoul, qui m'indique un Baduk Café juste à côté où des serveuses 8D Tygem (serveur de Go coréen) de 20 ans servent de très bons cafés.

Ni une ni deux, je décide de faire un brin de toilette (14h d'avion, plus de 30°C) dans les WC de la KABA. « Ça serait vraiment excellent d'arriver à avoir un autographe de Park Junghwan 9p, mon joueur préféré... » et ce dernier décide d'entrer dans les toilettes au moment précis où je ne suis qu'à moitié habillé !



Park Junghwan 9p

Je pense l'avoir un peu choqué car il n'a pas décroché de son téléphone devant l'urinoir. Aucun mot n'a réussi à sortir de ma bouche...

Bref, tout le monde m'attendait finalement dans un hôtel de luxe près de l'aéroport, et, avec l'aide de Zoé, retour à la case départ !

1er Août 2016

Un grand nombre de nationalités sont présentes pour ce projet appelé 2016 Foreign Baduk Instructors. Canada, Mexique, Colombie, Russie, Serbie, Hongrie, Italie, République Tchèque, Roumanie, Israël, Laos, Malaisie, Indonésie, Singapour, Liban, Chine et Bretagne... hum... France.

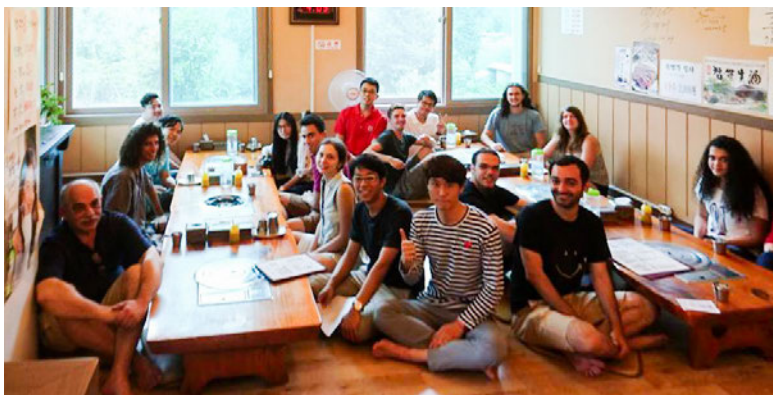


L'équipe des professeurs de Go Européens

L'objectif pour la KABA est de payer le billet d'avion, les cours et la vie sur place à ces 18 personnes actives et motivées pour enseigner le Go dans leur pays. À la fin de cette formation, nous aurons un diplôme attestant de notre capacité à réaliser cet objectif. La KABA voit ça comme un investissement pour développer le plus possible le Go à travers le monde.

Nous nous dirigeons donc vers l'Université de Myongji, dans les montagnes, où il y a un département consacré essentiellement à l'étude du Baduk ! C'est là qu'a étudié Inseong Hwang (8D) je crois.

Si je devais résumer la culture coréenne en six concepts cela donnerait : du kimchi 24 heures sur 24 (chou fermenté aux piments), des photos de groupes, une gentillesse à toute épreuve, un respect (amour ?) pour le Baduk, du Soju (vodka légère) et manger en tailleur par terre dans les restaurants.



Manger par terre : il faut être souple !

Les organisateurs nous ont concocté un sacré planning avec des journées de 9h30 à 22h avec beaucoup de cours et d'activités en tout genre, et peu de temps libre. Dix jours intensifs en somme !

C'est parti pour l'Instructors League, un mini championnat en sept rondes avec deux classes A et B qui nous permettra de jouer tous ensemble le soir !



Partie de Ligue contre Alexey Lazarev 6D. Cet ancien Champion d'Europe russe a réussi à tuer mon bord de Kobayashi !

2, 3, 4 et 5 Août 2016

Les quatre premiers jours, nous nous retrouvons dans une classe où différents professeurs professionnels ou 9D amateur nous enseignent plusieurs concepts :

Baduk Education Theory par S.H.Jeong : comment les écoles coréennes font pour faire jouer au Go plusieurs milliers d'enfants.

Baduk History par C.H.Nam : de la Chine, jusqu'en Corée en passant par le Japon.

Baduk Human Nature Theory par S.G.Lee : comment vous dire... le professeur s'appelle **Baduk Artist** et il nous a montré comment garder éveillé et inté-

ressé un groupe d'élèves à travers le divertissement. En gros, il faut toujours féliciter, grâce à des «YEAAAAH» et des «**BIG HAND**» (applaudissements) un débutant, peu importe ce qu'il joue, pour qu'à la fin de l'initiation il soit heureux.

Baduk Education Practice par Y.W.Cho : ici chacun a exposé comment on apprenait dans chaque pays le Go aux enfants. Cela nous a permis de nous former à une méthode qui rejoint celle enseignée par Fan Hui 2p dans ses formations d'animateurs. (D'ailleurs, j'ai invité la professeur Cho Yeonwoo 1p, que vous connaissez peut être sous son ancien nom Mikyung Cho, pour le CNJ 2016 et les élèves étaient très heureux de sa prestation.)

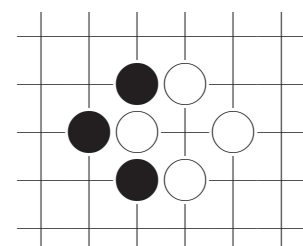


Le cours de Cho YeonWoo 1p

Baduk Technique Theory par B.Jang : apprendre à compter la valeur d'un coup et la valeur territoriale d'un coup grâce à de longues formules mathématiques... nous étions un peu perdus dans ce cours.



Nous continuons l'Instructor League chaque soir avec mes compères 5D-6D AGA (ce qui équivaut à peu près à 3D EGF) et j'ai fini avec un modeste résultat de 3/7.



6 Août 2016

On arrive dans un Baduk High School ! Un lycée spécialisé où l'on enseigne modérément les matières classiques, en se concentrant essentiellement sur le Go.

J'ai une autre mission en tête pour ce voyage : voir si les élèves français qu'on a envoyés pendant deux mois en Corée se portent bien. Ils font partie du projet Promising Young Players de la KIBA (Korean International Baduk Association).



Je me suis donc fait sauter dessus par Solal Zémor à mon arrivée... Ariane Ougier, son frère Guillaume et Isaac Scribe sont aussi de la partie et ont l'air plutôt satisfaits des huit heures de Go par jour qu'on leur impose. Ils me racontent les heures interminables de *tsumego* couplées à de l'initiation au Taekwondo et à la K-Pop.



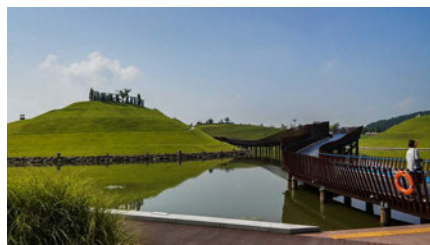
On nous organise des parties avec des Inseï coréens (Yunguseng). Ni une ni deux, je vois ça comme un tournoi par équipe France/Yunguseng et on fait un Huddle (regroupement d'une équipe) où on se motive pour finir par un « les FUSEKI ?! c'est NOUS ! »



Je crois que nous avons tous gagné nos parties, avec un peu de chance et beaucoup d'esprit d'équipe.

Cérémonie, photos de groupe, et nous partons voir Séoul de nuit à l'aide de téléphériques surplombant la ville.

Nous dormons tous par terre avec une petite couverture dans un temple culturel coréen où les chaussures sont interdites et les bâtiments à couper le souffle.

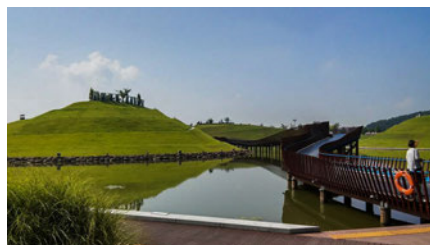


7 Août 2016

Nous visitons le Suncheon Bay Garden que vous pouvez admirer sur les photos suivantes et préparons notre départ de l'Université de Myongji pour nous diriger vers Séoul où d'autres aventures nous attendent !

Dans le prochain épisode, j'espère que votre soif de parties de Go sera étanchée par ma partie contre Ariane Ougier 2D lors de notre visite de la KIBA, nos parties en simultanées contre les professionnels Kim Jiseok 9p et Shin Jiseo 5p, ainsi que la visite de l'énorme usine de Goban et de pierres « 6 Brothers » !

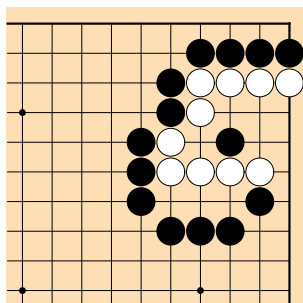
À bientôt !



Tsumego à gogo

Fan Hui

Niveau intermédiaire



Championnat du Monde étudiants

Yannis Henry

Du 7 au 13 juillet 2016 avait lieu à Toronto, au Canada, la troisième édition du championnat du monde étudiant qui regroupait pas moins de soixante-dix universités représentées par une centaine d'étudiants !

Organisée par la fédération internationale de weichi universitaire, elle était sponsorisée par la fondation Ing. Un certain nombre de places étant réservé aux étudiants européens, j'ai eu la chance d'y participer. Un tournoi suivant les règles de comptage Ing ainsi qu'un grand nombre d'événements parallèles étaient organisés. Une semaine exceptionnelle avec des joueurs venus du monde entier, et en particulier d'Asie et d'Amérique.

Premier jour

Arrivé à Toronto, je fais connaissance avec l'équipe organisatrice, composée principalement d'étudiantes américaines d'origine chinoise. Nous sommes sur le campus de l'université de Toronto-Mississauga. C'est la demi-finale de l'euro de football, et je m'empresse de trouver une salle où des étudiants regardent le match sur écran géant ! La France gagne, et je perds la tombola gratuite pour aller supporter l'équipe de hockey locale. Le soir, je fais connaissance avec les participants au championnat, des étudiants qui viennent du monde entier, et je profite d'une partie d'entraînement avec un joueur canadien pour tenter de comprendre les règles Ing. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de pierres dans le bol, et après une opération savante, il est aisé de déterminer le gagnant et le score. J'ai l'impression que même le pro venu nous aider à compter s'est emmêlé les pinceaux : je pense que les arbitres ne seront pas de trop pour compter les parties !



Deuxième jour

Aujourd'hui a lieu le principal événement touristique de notre séjour : la visite des chutes du Niagara ! Après avoir contemplé ce que les Canadiens nomment la « huitième merveille du monde », on mange un buffet à volonté au vingtième étage d'un hôtel-restaurant.



Les Chutes : attention, ça mouille !

Un *goban* magnétique est prétexte à un rengo franco-brésilo-japono-autrichien puis nous profitons d'une après-midi de promenade dans une ancienne ville canadienne, et nous nous retrouvons enfin à l'université pour la cérémonie d'ouverture.



Au programme : repas gastronomique, photos de groupes des étudiants, présentation de leur université d'origine et de leur pays, et discours des officiels.



Ming-Hao Ing prend la parole. Il est le descendant de Chang-Ki Ing, magnat de l'industrie taiwanaise féru de go qui a créé la Ing Cup, considérée comme le championnat du monde de go. Sur un ton paternaliste, il nous annonce que tout a été mis en œuvre pour que le séjour se déroule au mieux, et nous fait part du rêve de son père : qu'un jour, un Européen gagne la coupe Ing. Après ce moment très solennel, nous passons au repas. Je m'aperçois que je connais bien Peter, joueur d'origine autrichienne assis à ma table, puisqu'à une époque je jouais une partie avec lui quasiment tous les jours sur KGS ! Le monde du go est décidément bien petit !

Troisième jour



La salle du tournoi

Le tournoi commence ! Les participants sont répartis en cinq groupes : A (5 dan et plus), B (1-4 dan), C (5 kyu – 1 kyu), D (moins de 5 kyu) et E (les filles... mais il se trouve que certaines filles, trop fortes, jouent dans le groupe A ou B !).



Partie féminine du tournoi

Je joue ma première partie avec un Coréen assez jeune, qui a passé quelques années à étudier le go en tant que *yunguseng* (*insei* coréen). Je lui concède la victoire sous la pression de ses coups très agressifs. Ma deuxième adversaire est une jeune femme extrêmement sympathique, membre de l'équipe nationale féminine de Singapour. Nous jouons une partie très calme, qu'elle finit par remporter par abandon. J'ai tout de même droit à de jolis lots de consolation : un petit porte-clés, et un T-shirt où l'on trouve le lion, emblème de Singapour ! Que d'attentions ! Enfin, j'ai l'occasion d'affronter un jeune Chinois qui a sans doute perdu ses deux premières parties : ma première victoire ! Le bilan n'est pas fameux, et toutes les parties se sont soldées par des abandons : je n'aurai pas pu voir le comptage Ing à l'œuvre...

Le soir, tournoi de blitz et *tsumego* sur un *goban* magnétique : un ami canadien, Mendel, essaye de résoudre un *tsumego*, et la solution que je lui propose s'avère

par miracle être la bonne. Un professionnel était en train de la montrer, et comme il s'agit de ma séquence, Mendel et moi remportons tous deux un joli *goban* magnétique ! Chance, quand tu nous tiens...

Quatrième jour

C'est le moment de disputer les trois dernières parties du tournoi ! N'ayant qu'une victoire et que peu de sommeil, je compte faire de mon mieux en jouant l'esprit serein. Mon premier adversaire est un joueur mexicain, issu d'un groupe avec lequel j'ai beaucoup sympathisé, comportant notamment un jeune professeur dont le projet est de gagner sa vie en enseignant le go. La partie est très disputée, mais j'ai la chance de gagner au temps ! Lors de la deuxième partie, j'ai l'occasion de retrouver mon ami brésilien : je m'incline après d'âpres combats... La dernière partie m'oppose à l'adversaire canadien que j'avais affronté le soir du premier jour. Je gagne cette dernière manche mais loupe l'occasion de voir la finale de l'euro de foot, et d'assister à la débâcle française... Finalement, toutes mes parties s'étant soldées par un abandon, je n'aurai pas expérimenté du tout les règles de comptage Ing !

Cinquième jour



Simultanée contre Yu Bing

Une grande simultanée contre de prestigieux professionnels chinois est organisée.

Nous avons l'occasion de rencontrer les demi-finalistes de la treizième Chang-Qi Cup : Tuo Jiaxi 9p, Lian Xiao 7p, Tang Weixing 9p, et Wu Guangya 6p. Fait amusant : une joueuse chinoise m'a confié qu'en lisant les caractères du nom de Lian Xiao, elle s'attendait à trouver un jeune homme très blagueur. Il s'avère



Simultanée contre Lian Xiao

que celui dont le nom annonçait une physionomie rieuse s'est montré particulièrement sérieux et concentré !

À cause du nombre important de joueurs qui voulaient participer à la simultanée, un tirage au sort a été organisé. J'ai la chance unique de jouer contre Yu Bing 9p, entraîneur de l'équipe nationale chinoise, et légende vivante du go. À quatre pierres de handicap, le début de partie m'est assez favorable, car j'ai l'impression qu'il me laisse des chances. Petit à petit, les joueurs terminent leur partie (le président de la fédération canadienne, mon voisin de droite, triomphe en capturant un gros dragon !), et je me retrouve seul avec mon adversaire. Très impressionné, ma fin de partie est terrible, et je finis par abandonner alors que j'avais une avance relativement confortable au *chûban*. Le champion confirme mon analyse ; un organisateur me traduit ses propos du chinois : « il a bien joué en début de partie, mais à la fin ses coups étaient ridicules ! ».



L'après-midi, Yu Bing ainsi que d'autres professionnels analysent en direct la finale de la catégorie A : en pleines considérations sur l'importance du *yose*, il me fait lever devant l'assistance pour insister sur l'importance des *tesuji* de fin de partie, en évoquant notre partie du matin. Son analyse est très intéressante : il conseille aux amateurs que nous

sommes de porter une grande attention au yose, car si on le maîtrise bien, il n'y a plus de pression à ressentir lors d'une partie où l'on est en avance de quelques points, on est assuré de gagner. Je me souviens alors qu'il serait peut-être temps de me procurer le livre de Dai et Motoki sur ce sujet...



Cérémonie de clôture
(avant barbecue et karaoké)

Le soir a lieu la cérémonie de clôture et de remise des prix. Le président Ing livre encore un beau discours où il nous exhorte vivement à réussir notre vie future, en brillants joueurs de weichi que nous sommes. Après le barbecue, un grand karaoké est organisé. Les prestations sont variables (!), mais le plus drôle est que les pros qui ont participé à la Chang-Qi Cup se succèdent sur la scène à cause d'un pari. Je les soupçonne de s'être préparés à cette éventualité, car ils chantent bien et ils connaissent les paroles par cœur ! Je garde à l'esprit qu'il s'agit d'une spécificité culturelle très asiatique, et qu'ils sont peut-être rompus à un exercice auquel ils ont dû se livrer à de nombreuses occasions. Mes amis me poussent à chanter quelque chose de français, et je m'inscris pour claronner « Aux Champs Élysées », dont je ne connais pas les paroles. Très heureusement, les programmeurs finissent par m'oublier, et je ne me rappelle pas à leur souvenir !

Certaines photographies ont été prises par Yannis lui-même, les autres ont été prises par des joueurs qui les ont déposées sur un site en libre accès.

La rédaction remercie donc globalement les participants de ce championnat qui nous ont permis de partager leurs souvenirs.



Toronto vue de la tour

Sixième jour

Avant de se quitter, nous visitons Toronto : visite de la tour du Canada, anciennement la plus grande du monde, qui s'est vu ravir son titre par son homologue de Dubaï ; escapade sur le campus de l'université de la ville de Toronto et



La mascotte du campus

photo de groupe ; découverte de Casa Loma, manoir d'un millionnaire excentrique précurseur dans de nombreux domaines, entre autres celui des toilettes avec tout à l'égout et chasses d'eau modernes (si, si !) ; et enfin déambulation libre dans le Musée royal de l'Ontario. Nous nous goinfrons une dernière fois au cours d'un banquet gargantuesque où l'on nous sert divers mets très fins dont du homard (!) et nous finissons par rentrer pour une soirée d'adieu qui est finalement très longue, comme vous pouvez vous en douter !

Septième jour

Je repars en France et je glane des souvenirs très précieux. Cette semaine mémorable m'a permis de rencontrer énormément de jeunes joueurs et joueuses talentueux et très sympathiques, avec lesquels j'ai gardé de bons contacts.

Les mots et l'espace me manqueraient pour évoquer toutes les personnes intéressantes que j'ai rencontrées, et je garderai pour moi de précieux souvenirs. Je suis tout de même très heureux d'avoir partagé avec vous cette expérience par ce billet, et je ne peux que vous encourager, si vous êtes étudiant, à candidater pour postuler au prochain championnat qui aura lieu en Thaïlande ! Les joueurs choisis doivent payer les billets d'avion et les éventuels frais de déplacement, mais tout le reste est pris en charge. J'espère que vous représenterez fièrement les couleurs de votre université, de la fédération, et d'une certaine manière de notre pays, et que vous vivrez une expérience aussi enrichissante que la mienne ! Je laisserai le mot de la fin à Ing Ming-Hao : « **À ceux qui ne sont plus étudiants, il est temps de laisser la place aux autres. À ceux qui ne sont pas satisfaits de leur compétition ou à ceux qui sont amenés à nous rejoindre : voyez, de valeureux adversaires se sont retirés ; c'est maintenant à vous de jouer, en 2017, en Thaïlande !** »

Yannis Henry

Les Mystères du Weiqi

Règles d'Or du Roi

D'après Youyi Chen,
traduit et adapté par Laurent Lamôle

Partie 1 : Tān Bù Dé Shèng (贪不得胜)

La première règle d'or écrite par Wang est : « Tān Bù Dé Shèng »

Tān = gourmandise, avarice,
Bù = ne pas,
Dé = obtenir
Shèng = victoire, succès.

« *La gourmandise n'apporte pas la victoire.* »

Cette règle semble presque évidente : « *Ne soyez pas trop gourmand* » est un conseil bien connu de presque tous les joueurs de go. Il existe aussi plusieurs proverbes chinois sur ce thème.

L'un des plus intéressants d'entre eux nous dit : « Tān Xiǎo Shí Dà », ce qui signifie que « *Rechercher de petits gains entraîne de lourdes pertes* ».

En voici un autre encore plus explicite : « Jú Sī Yǐ Yīng, Lǐ Qiú Jiǎn Mín », qui conseille de « *Conserver une situation simple, quand la position est gagnante* ».

Une particularité amusante de cette règle est qu'elle est présentée dans certains livres comme : « Bù Dé Tān Shèng ». En déplaçant « Tān » à la troisième position dans la phrase, « Bù Dé » signifie alors « jamais » et « Tān Shèng » devient « aspirer à la victoire ». Cette version révisée veut donc dire qu'« *Il ne faut pas vouloir la victoire.* » (Surprenant, non ?!)

Remporter la victoire est le seul objectif de la quasi-totalité des jeux. Pour beaucoup de joueurs de go aussi, rechercher le gain est la seule manière de mener sa partie. Il subsiste cependant encore une école de pensée qui considère qu'un joueur doit rechercher la beauté et une certaine idée de la perfection, plutôt que la victoire à tout prix.

La victoire ne pourrait alors être comprise que comme un aboutissement de la beauté !?

Parmi les grands joueurs de go des temps modernes, Kitani Minoru peut être considéré comme un exemple de style territorial, alors que la personnalité généreuse de Fujisawa Hideyuki le prédestinait à rechercher la beauté dans sa pratique du jeu. Go Seigen et Nie Weiping peuvent aussi être classés parmi les compétiteurs mettant tout en œuvre pour remporter la victoire finale.

Du coup, il n'est pas évident de savoir, entre « Tān Bù Dé Shèng » et « Bù Dé Tān Shèng », laquelle est la version originale de Wang Ji Xin. Malgré tout, il y a de bonnes chances que ce soit cette dernière.

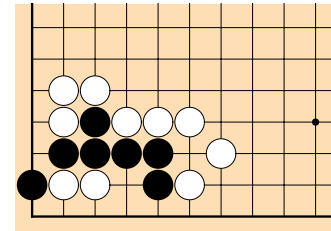
De plus, il y a peut être une raison supplémentaire de croire en « Bù Dé Tān Shèng » : beaucoup de jeux chinois anciens sont des jeux basés sur les paris, pour lesquels il y a une grosse différence entre gagner de une ou vingt pierres.

« Bù Dé Tān Shèng » semble suggérer qu'à un certain niveau, il faille se satisfaire d'un gain correct sans chercher à aller trop loin....

Enfin, pour en finir avec ces quelques analyses, on devra convenir que le go est un jeu oriental, d'une nature particulière par rapport aux autres jeux classiques. Dans ces quelques lignes, nous avons en effet parlé de force et de puissance sans qu'il n'y ait de souverain, et de légèreté sans qu'il n'y ait de balance... il nous faut donc conclure que le jeu de go, en tant qu'art, demande d'avantage d'imagination que d'aptitude à compter les points.

Tsumego à gogo Fan Hui

Niveau confirmé



AlphaGo

VS

Lee Sedol

Troisième partie



Photo : Olivier Dulac

Motoki Noguchi

AlphaGo et Lee Sedol nous ont encore offert un combat tout à fait passionnant lors de cette troisième partie.

Motoki fait ici une synthèse des commentaires de certains pros, des analyses de Dai Junfu 8d (merci à lui !), et enfin de son propre point de vue.

La rédaction y ajoute en contre-point des extraits des commentaires de Fan Hui, tirés des commentaires des parties d'AlphaGo publiés sur le site de DeepMind. Fan nous permet ainsi de connaître les évaluations d'AlphaGo sur les positions jouées ainsi que les séquences qu'il attendait de la part de son adversaire... Il ajoute aussi une touche plus personnelle en décrivant le contexte, et en donnant des titres aux parties : la première s'appelait l'Aube, la seconde l'Invention.

Nous remercions DeepMind de nous avoir autorisé à utiliser le travail de Fan Hui.

RÉVOLUTION

Bien que le match n'en soit qu'à son deuxième jour, on n'a jamais vu un tel choc dans l'histoire du Go. Selon les règles de la compétition, il y a une journée de pause toutes les deux parties. Pour Lee Sedol, utiliser cette journée pour retrouver son calme est très important. La troisième partie sera décisive.

Le soir, une fois revenu à l'hôtel, j'ai lu des commentaires sur internet : pratiquement personne ne croit encore en une victoire de Lee Sedol ; les supporters qui restent sont plutôt là pour lui apporter un soutien moral ou des conseils stratégiques. Plus je regarde, plus j'ai l'impression que Lee Sedol porte le monde entier sur son dos. Quand j'étais jeune, mon professeur me disait que pour mieux jouer au Go, il fallait retrouver le calme dans son cœur, c'était la condition pour atteindre son meilleur niveau. Mais dans ces conditions, comment Lee Sedol peut-il retrouver sa paix intérieure ?

Fan Hui

Partie commentée

Google DeepMind Challenge Match,
Ronde 3 - 12/03/2016

● Lee Sedol 9p

○ AlphaGo

Komi 7,5 – Blanc gagne par abandon

Commentaires : Motoki Noguchi 6d et
Fan Hui 2p.

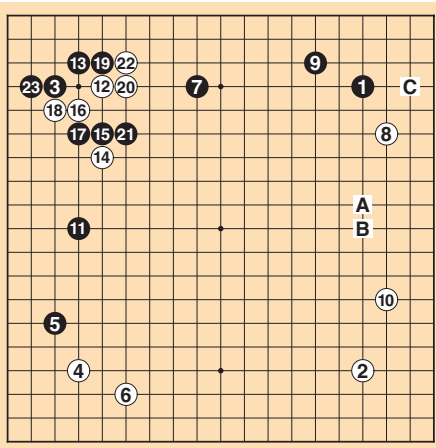


Figure 1 : 1 à 23

N7 : Le « fuseki chinois haut ». On dirait que Lee Sedol cherche un combat.

Fan : Quand B8 approche le *hoshi*, Lee Sedol, après trois minutes de réflexion, choisit de jouer le *keima* en 9 : il doit s'inquiéter d'une invasion immédiate. Mais AlphaGo pense qu'il doit quand même répondre en *tobi*. (cf dia. 1)

B10 : AlphaGo joue de plus en plus librement. Il ne fait ni une extension (A, B...) ni C mais fait *tenuki*.

Fan : après B10 le taux de probabilité de victoire d'AlphaGo est 51.5%.

N13 : Le coup le plus agressif localement. (cf. dia. 2)

Fan : Lee Sedol a dû le préparer avec son *fuseki* chinois haut. Plus tard, j'ai regardé les données d'AlphaGo : il pense aussi que le coup 13 est nécessaire.

B14 : Une possibilité. Blanc cherche à réduire légèrement le *moyo*. (cf. dia. 3)

N15 : Une attaque très agressive, suivant l'idée de la pierre N7. Ce coup existe depuis une vingtaine d'années. (cf. dia. 4)

Fan : Très souvent quand on joue avec AlphaGo, au moment où l'on comprend être en retard, on a déjà perdu la partie. C'est peut-être pour cette raison que Lee Sedol décide de lancer le combat brutalement : il espère trouver la faiblesse d'AlphaGo par ce moyen. Mais N15 est techniquement trop agressif.

On me demande souvent quel est le style de Lee Sedol ; la plupart des joueurs pensent qu'il est agressif, mais pour moi, ce n'est pas assez précis. Il n'est pas comme Gu Li, qui attaque directement. Lee ressemble plus à un loup, il peut approcher doucement et avoir la patience d'attendre le meilleur moment pour attaquer ; il donne même parfois l'illusion d'un jeu calme, mais avec sa patience et son feeling très vif, une fois qu'il a trouvé l'occasion, l'attaque sera toujours fatale !

Dans cette partie, il montre cependant ses crocs bien trop tôt : peut-être est-ce lié à une pression excessive ou à un besoin impératif de victoire ?

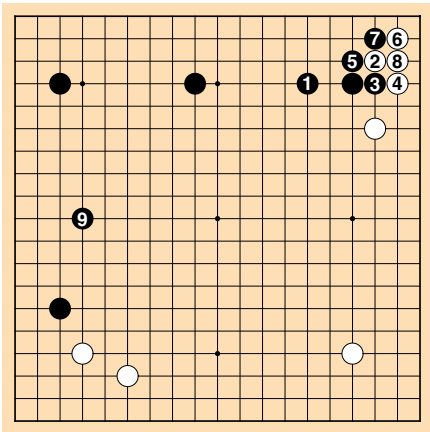
AlphaGo pense également que le coup 15 est trop agressif. (cf dia. 5)

B16 : Un coup naturel aussi. Blanc cherche à vivre sur place. (cf. dia. 6, 7 et 8)

N17 : La réponse est presque obligatoire pour un humain, mais AlphaGo pense qu'il vaut mieux changer d'avis. (cf dia. 9)

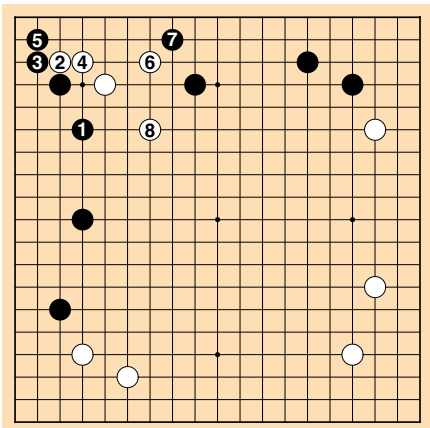
N21 : Noir met le maximum de pression. (cf. dia. 10)

N23 : Ce coup est nécessaire. (cf. dia. 11)

**Diagramme 1**

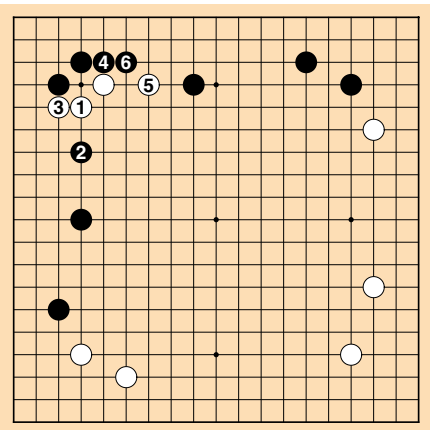
(1 à la place de 9 de la partie)

Si Noir choisit le *tobi* en 2, Blanc va probablement envahir directement au *san-san* ; la séquence jusqu'à 10 donne un résultat équilibré.

**Diagramme 2**

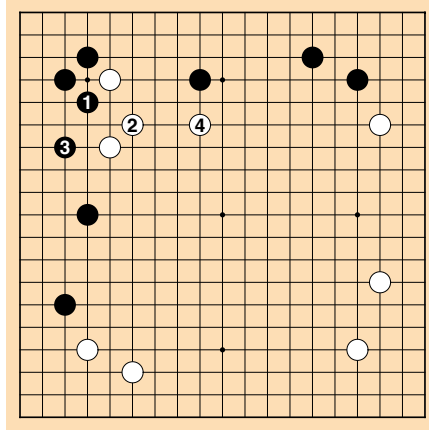
(1 à la place de 13 de la partie)

Un *jōseki* possible.

**Diagramme 3**

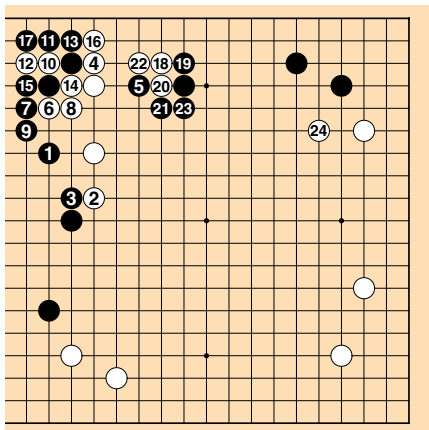
(1 à la place de 14 de la partie)

Une possibilité. Noir met le maximum de pression sur Blanc.

**Diagramme 4**

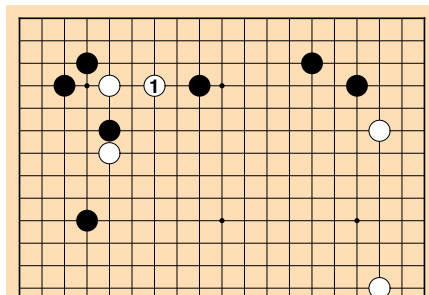
(1 à la place de 15 de la partie)

Noir peut répondre de manière plus pacifique...

**Diagramme 5**

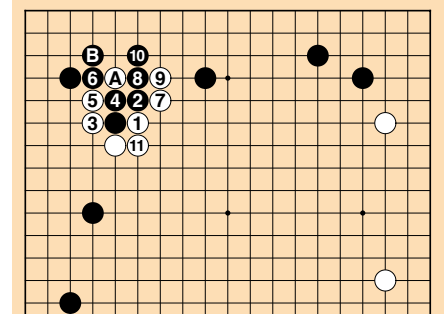
(1 à la place de 15 de la partie)

Fan : Noir fait un grand saut en 1, Blanc s'installe directement avec 4 et 6. Jusqu'à 23, bien que Noir ait profité des deux côtés, le groupe blanc est presque stable en sente. Après le *tobi* B24, le *fuseki* a l'air plutôt intéressant pour Blanc.

**Diagramme 6**

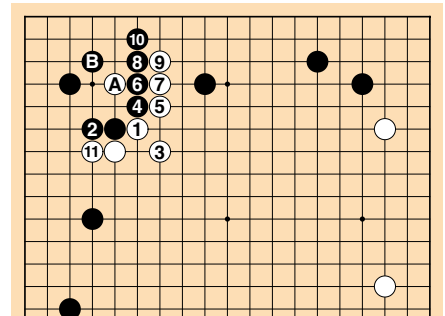
(1 à la place de 16 de la partie)

Il y a des parties où Blanc cherche aussi à esquiver l'attaque.

**Diagramme 7**

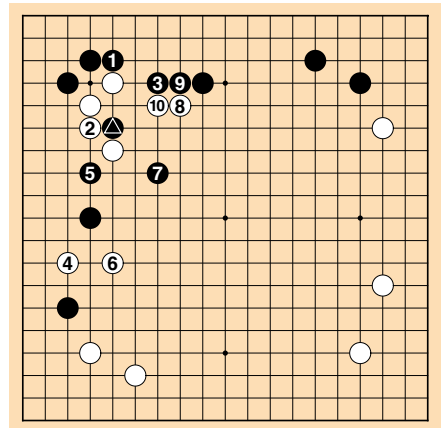
(1 à la place de 16 de la partie)

Une possibilité : sacrifier la pierre **A** qui a déjà forcé **B**. Deux réponse noires : soit le *hane*...

**Diagramme 8**

(1 à la place de 16 de la partie)

... soit le *nobi*.

**Diagramme 9**

(1 à la place de 17 de la partie)

Fan : Peut-être AlphaGo a-t-il raison, mais personne ne choisira cette séquence. L'idée derrière **A** est de couper Blanc et combattre, mais changer de direction tout de suite pour se connecter en 1 n'est tout simplement pas dans la logique humaine.

Même si Noir choisissait cette séquence, le résultat serait quand même favorable pour Blanc.



Fan (au centre), arbitre
saisies d'écran de la vidéo du commentaire
en direct par Michael Redmond 9p
(post-traitement JP Lalo)

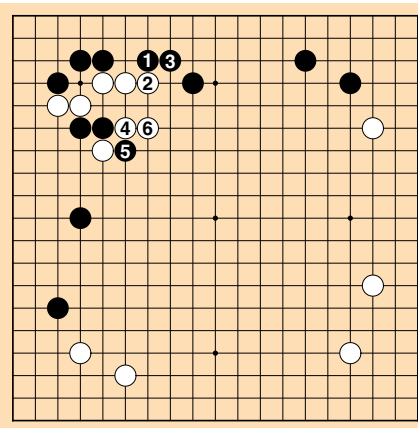


Diagramme 10

(1 à la place de 21 de la partie)

Si Noir se connecte, B4 est le point vital.
Blanc a une bonne forme.

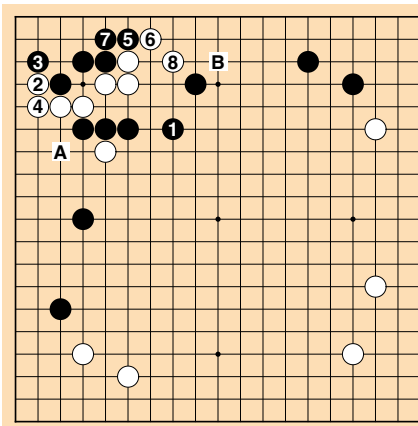


Diagramme 11

(1 à la place de 23 de la partie)

Si Noir enferme Blanc, ce dernier joue
d'abord 2 et menace la vie du groupe
adverse, qui est obligé de vivre avec le
hane en 5.

À la fin de la séquence, Blanc en ressort par-
faitement stabilisé car il peut jouer **A** ou **B**.

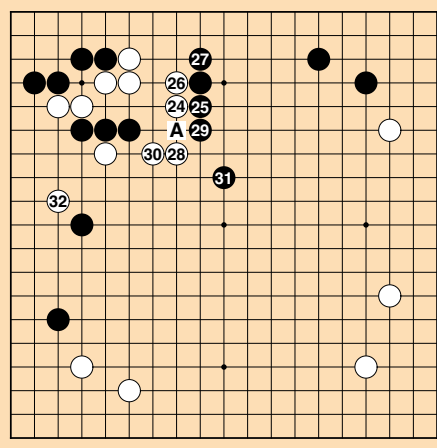


Figure 2 : 24 à 32

N25 : Une autre possibilité : dia. 12

B26 : Point vital de la forme. (cf. dia. 13)

N27 : Très bon point. (cf. dia. 14)

(Fan) AlphaGo trouve qu'il est meilleur
de jouer 27 comme dans le diagramme 15.
Après B28, la probabilité de victoire d'Al-
phaGo est de 59%.

B30 : Normalement en **A**. Blanc cherche à
sortir en 31. (cf. dia. 16 et 17)

N31 : (Fan) trop agressif ! Lee Sedol sait
sûrement que ce coup est abusif.

Ne pouvant apparemment rivaliser avec
AlphaGo sur le plan du jugement global,
il essaie peut-être de trouver la faille
dans un combat local ?

C'est peut-être l'option qu'il a choisie.

Bien sûr, AlphaGo aussi pense que ce
coup 31 n'est pas bon. (cf dia. 18).

B32 : *Tesuji*, qui ressemble à une « *leaning
attack* » (attaque en appui) (cf. dia. 19).
C'est peut-être le coup de la victoire.

(Fan) Après les deux premières parties,
le monde entier commence à connaître
AlphaGo : quand le coup 32 apparaît sur
l'écran, presque tout le monde le trouve
joli voire même parfait ! Même si la forme
blanche est un peu étrange, Noir n'a plus
vraiment de solution localement. (cf dia.
20 et 21).

Après le coup 32, la probabilité de vic-
toire d'AlphaGo est montée à 62%.

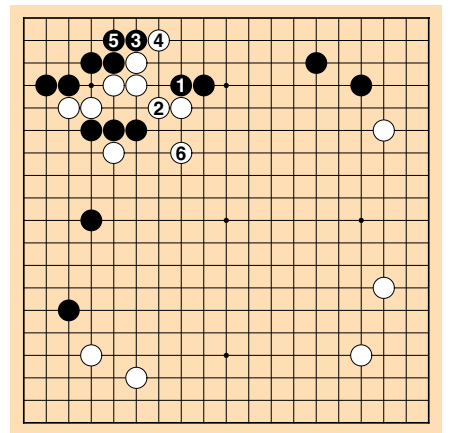
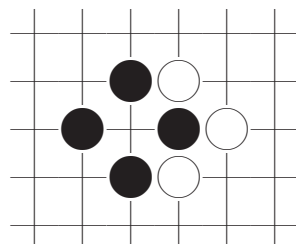


Diagramme 12

(1 à la place de 25 de la partie)

Une possibilité. Noir 3 cherche à défor-
mer Blanc. En échange, Blanc peut sortir
avec une belle forme.

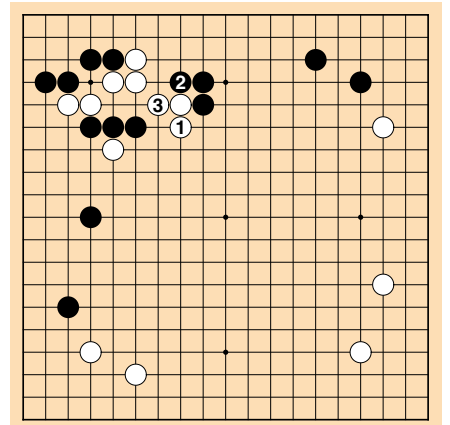


Diagramme 13

(1 à la place de 26 de la partie)

Si Blanc s'étend... Noir 2 fait très mal.
Blanc sort avec une mauvaise forme.

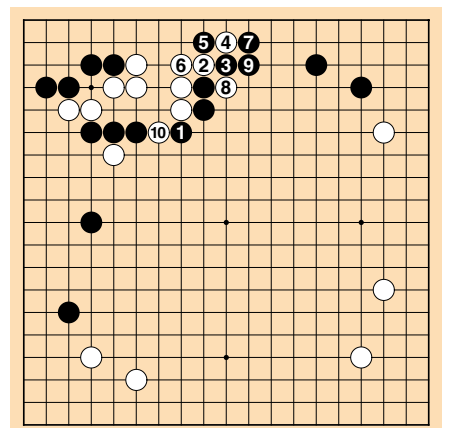
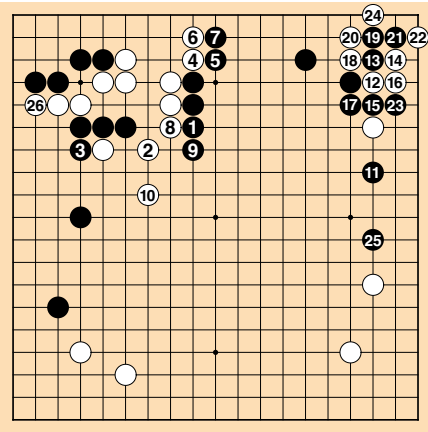


Diagramme 14

(1 à la place de 27 de la partie)

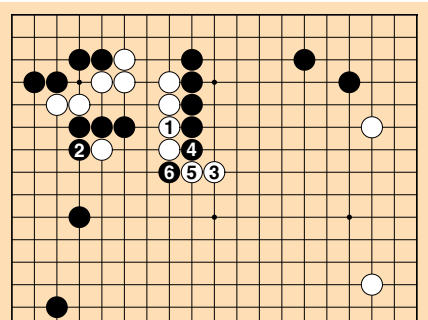
Si Noir essaie d'enfermer Blanc... Le
double *hane* B2-B4 est le *tesuji*. Blanc
peut sortir.

**Diagramme 15**

(1 à la place de 27 de la partie)

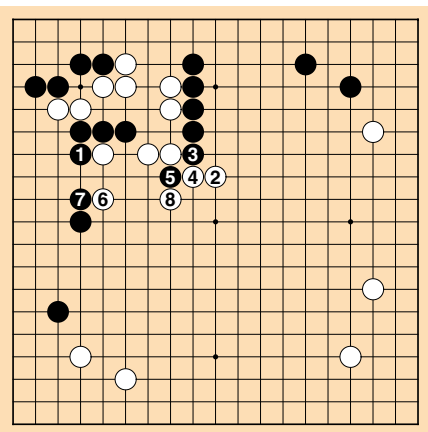
(Fan) AlphaGo pense que Noir doit choisir de faire *nobi* vers le centre. Quand Blanc sort en 2, Noir renforce son groupe Ouest avec 3. Quand Blanc sort son groupe avec B10, Noir peut attaquer le bord Est.

Noir a de toute façon échoué dans son combat : cette variation limite juste les dégâts.

**Diagramme 16**

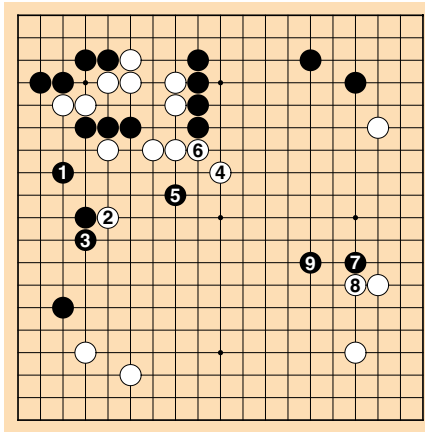
(1 à la place de 30 de la partie)

Dans cette position, la sortie en *keima* B3 est risquée : Noir va certainement couper en 6 !

**Diagramme 17**

(1 à la place de 31 de la partie)

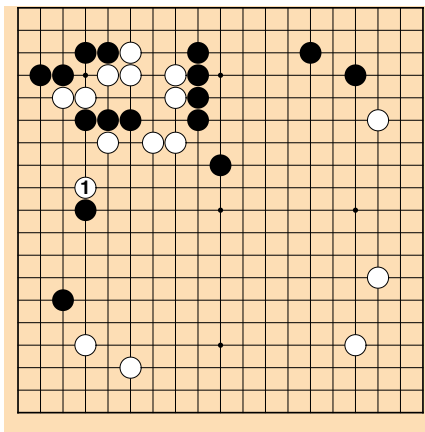
Noir a plus de mal à couper.

**Diagramme 18**

(1 à la place de 31 de la partie)

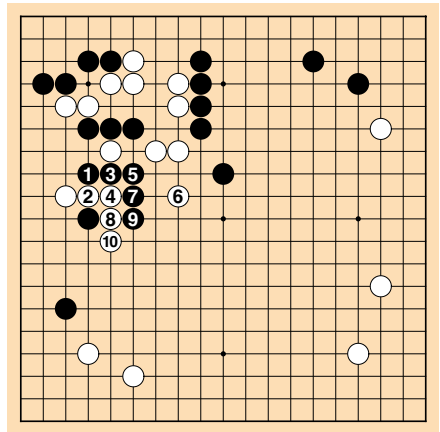
(Fan) AlphaGo pense que Noir doit d'abord se renforcer en 1, puis chercher l'occasion pour continuer d'attaquer Blanc de loin avec N7-N9.

Mais Lee Sedol a déjà perdu patience, c'est long d'attendre.

**Diagramme 19**

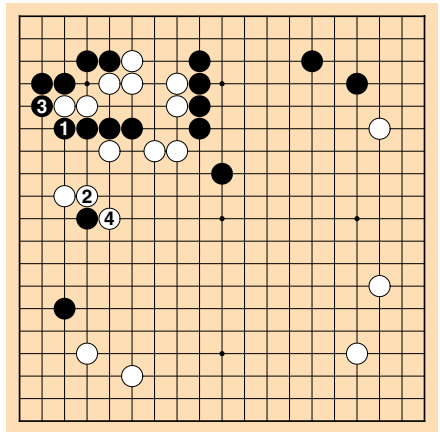
(1 à la place de 32 de la partie)

Un coup par ici est également envisageable.

**Diagramme 20**

(1 à la place de 32 de la partie)

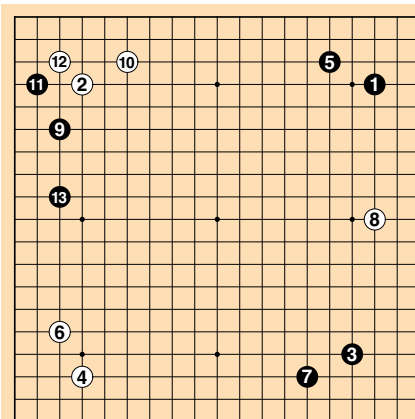
Noir ne peut pas couper Blanc directement en 1. Il suffit à Blanc de pousser simplement en 2 et de poursuivre la séquence jusqu'à 10 : les deux pierres noires à l'Ouest sont bien abîmées. En même temps, le groupe noir étant encore instable, il sera difficile d'attaquer le groupe blanc. Ce n'est pas bon pour Noir.

**Diagramme 21**

(1 à la place de 33 de la partie)

(Fan) Noir pourrait aussi choisir de se connecter en 1. Après 4, les trois pierres noires sont en sécurité, mais les deux pierres du bord Ouest sont faibles : Noir a perdu son potentiel et subi trop de pertes : la situation est inacceptable pour lui.

Fuseki Problème du N°139



Pour ceux qui n'auraient pas lu la Revue N°139, ou ceux qui l'ont lue, mais n'ont pas fait ce petit exercice, je vous propose de nouveau ce problème...

Réfléchissez à la situation proposée dans cette figure et trouvez le ou les coups intéressants à jouer pour Blanc (il peut y en avoir plusieurs).

Réponses page 30

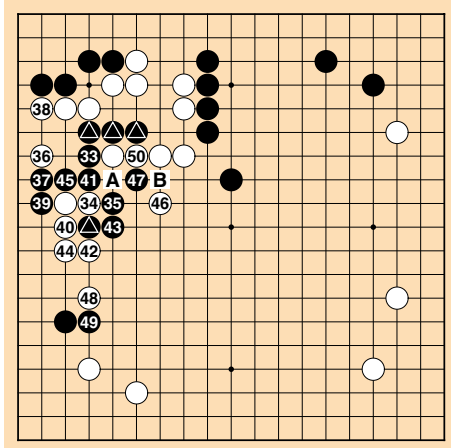


Figure 3 : 33-50

N33 : Noir doit sortir ses pierres (cf. dia. 22).

Fan : Lors de la séquence qui suit, les coups d'AlphaGo sont presque parfaits. J'ai l'impression que Lee Sedol cherche à frapper sans arrêt, mais à chaque fois ses coups sont amortis comme s'ils arrivaient sur des éponges. Toutes les forces qu'il utilise se retournent contre lui, c'est vraiment désagréable.

Comme Lee Sedol décide d'attaquer Blanc sans répit, la probabilité de victoire d'AlphaGo augmente sans arrêt ; au coup 48, elle est montée à 72% !

N35 : Le point vital.

B36 : Très flexible. (cf. dia. 23)

N37 : Noir cherche à couper Blanc. (cf. dia. 24)

B38 : Très bon point. Le coin noir est vivant mais il y a beaucoup de menaces.


B40 : AlphaGo ne lâche rien. Noir est effectivement mal engagé dans ce combat qu'il a provoqué dans sa propre zone.

B44 : Blanc détruit totalement le bord Ouest. Il est en avance.

B46 : Ce coup est *sente* à cause de la faiblesse en **A**.

N47 : Noir résiste avec la menace en **B**.

B48 : Mais Noir ne peut pas enfermer Blanc, qui prend le temps de se consolider en bas.

N49 : Noir sépare Blanc et induit la sortie du groupe . (cf. dia. 25)

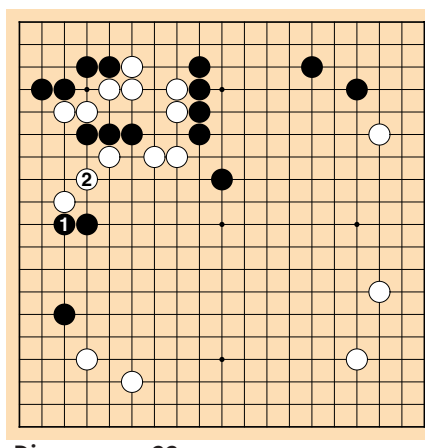
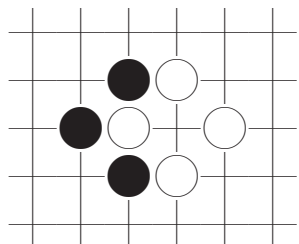


Diagramme 22

(1 à la place de 33 de la partie)

Si Noir répond, Blanc risque de tuer les trois pierres.

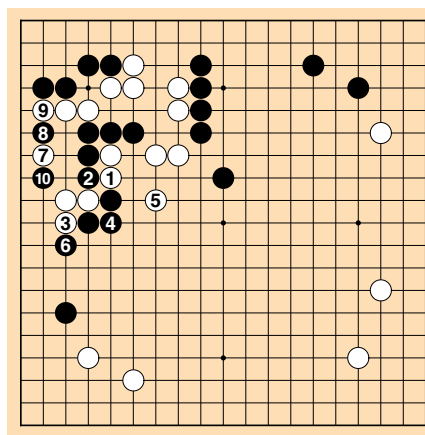


Diagramme 23

(1 à la place de 36 de la partie)

Si Blanc coupe...

« La forme de Noir est plus belle que celle de Blanc » (Takao Shinji 9p).

Noir peut s'en sortir.

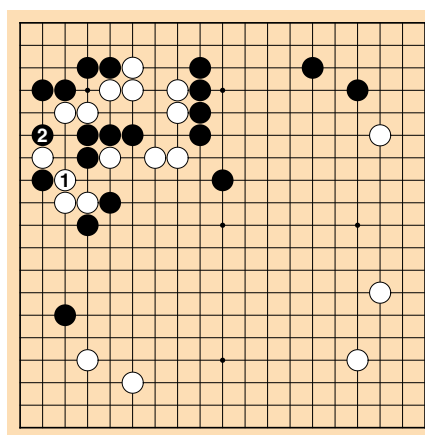


Diagramme 24

(1 à la place de 38 de la partie)

Noir est content de séparer Blanc en deux.

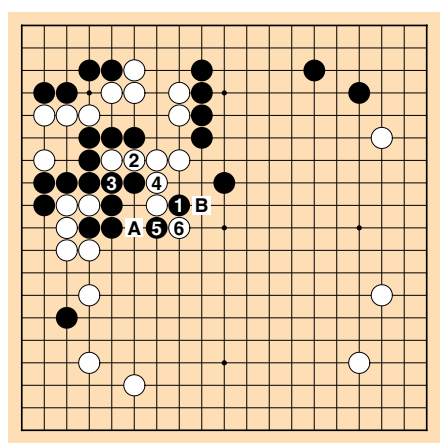


Diagramme 25

(1 à la place de 49 de la partie)

Ce coup est localement un *tesuji*, mais à la fin de la séquence **A** et **B** sont *miai*.

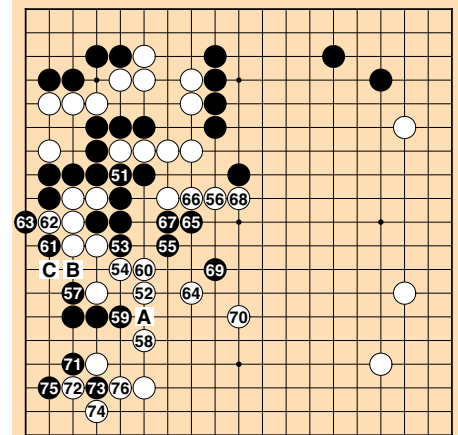


Figure 4 : 51 à 76

Fan : Le combat est devenu plus en plus difficile pour Lee Sedol, quand Blanc joue 54, la probabilité de victoire d'AlphaGo est de 74%. Arriver à cette probabilité en si peu de coups signifie que la partie est bientôt terminée, mais Lee Sedol cherche toujours.

B58 : Ce coup a surpris beaucoup de professionnels. Certains préféraient séparer en 62. Sachant qu'il était en avance, AlphaGo a dû simplifier la situation. (cf. dia. 26)

N59 : Ce coup est sans doute le *shōbute* de Lee Sedol. Il provoque Blanc 60 et Lee se retrouve plus tard forcé de se connecter en 67. Il tient cependant à créer une faiblesse en **A**.

N61 : Ce coup est sans doute aussi un autre *shōbute*. Localement, la connexion de Noir est plus sûre avec **B**. (cf. dia. 27 et 28)

Fan : Depuis le début de cette compétition court une rumeur : « AlphaGo n'aime pas le Ko » ; Lee Sedol a peut-être juste envie de vérifier cette rumeur.

N71-N75 : Noir cherche à minimiser la menace en **C**. (cf. dia. 29)

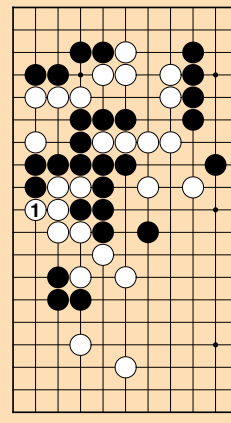


Diagramme 26
(1 à la place de 58
de la partie)
Une possibilité.

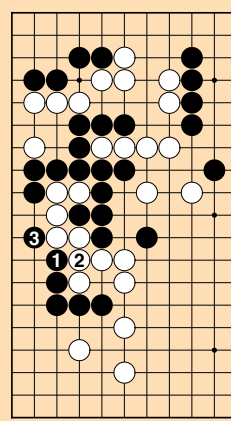


Diagramme 27
(1 à la place de 61
de la partie)
Noir est connecté.

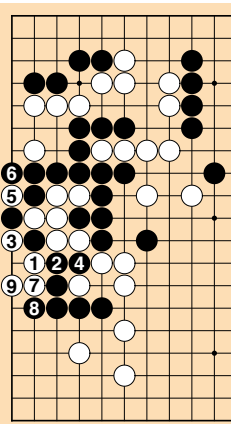


Diagramme 28
(1 à la place de 64
de la partie)
Il reste cette possibilité.
Blanc vit par *kô*
et sépare Noir en
deux, mais dans
un sens Noir l'in-
vite à provoquer
une telle situa-
tion complexe.

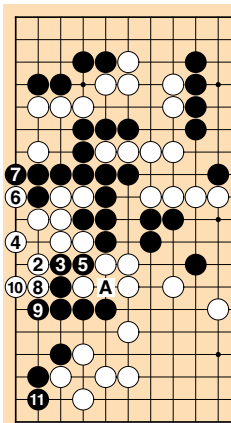


Diagramme 29
(1 à la place de
78 de la partie)
Si Blanc lance le
kô maintenant...
Avec la possibi-
lité en **A**, Noir est
vivant.

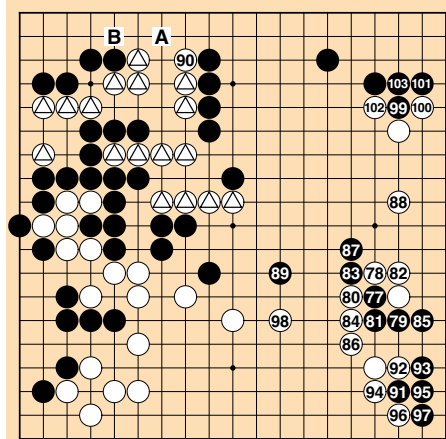


Figure 5 : 77 à 103

N77 : Un autre *shôbute*, qui cherche à amorcer une « *leaning attack* » (contre le groupe △). Fan : Lee recourt à son fameux « style zombie » ! « Style zombie » signifie : « Je suis mort, mais je bouge dans tous les sens pour effrayer mon adversaire et créer une occasion ». C'est un style spécial de Lee Sedol, grâce auquel il est revenu dans de nombreuses parties. Mais avec AlphaGo qui n'a pas d'émotions, cette technique est désastreuse.

B78 : Blanc n'a pas peur, au contraire il résiste. (cf. dia. 30)

B80 : Blanc contre-attaque. (cf. dia. 31)

N83 : Noir cherche à compliquer la situa-
tion au maximum.

B84 : (Fan) La probabilité de victoire d'Al-
phaGo est de 84%.

N85 : Point vital.

N89 : Ce coup a été critiqué. Certains
pros proposent 90 pour enlever l'œil du
groupe. (cf. dia. 32 et 33)

B90 : Bon point. Blanc prépare le coup **A**
pour assurer la vie de son groupe.

B98 : Blanc construit un énorme territoire
qui vaut presque 50 points.

Fan : Après 98 le combat est enfin fini,
Noir réussit à vivre dans le coin Sud-Est,
mais le groupe blanc au Nord n'a presque
plus de problèmes et le terrain blanc au
Sud est immense ! C'est trop tard pour
Noir. La probabilité de victoire d'AlphaGo
passe à 87%.

N99 : À ce stade-là, la situation semble
désespérée. Certains proposent **B** pour
ne pas laisser Blanc vivre parfaitement,
mais je ne suis pas sûr que ce soit suffi-
sant. (cf. dia. 34)

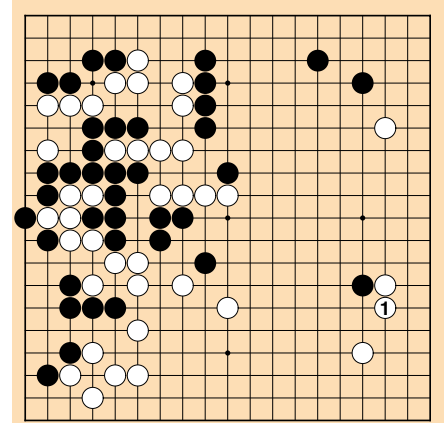


Diagramme 30
(1 à la place de 78 de la partie)

Un être humain normal aurait eu peur, il
aurait joué ici...

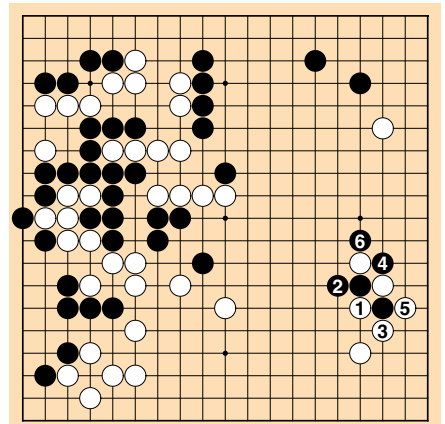


Diagramme 31
(1 à la place de 80 de la partie)

La coupe n'est pas bonne. Le *shichô* est
favorable à Noir.

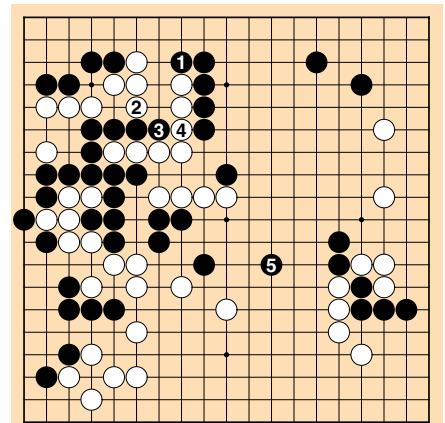


Diagramme 32
(1 à la place de 89 de la partie)

Si Blanc répond, Noir passe à l'attaque.
Un œil de différence n'est pas négli-
geable. Mais...

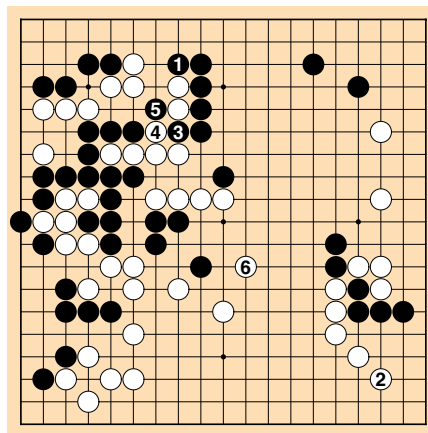


Diagramme 33

(1 à la place de 89 de la partie)

... Blanc va peut-être faire *tenuki*. Il jouera peut-être de cette façon.

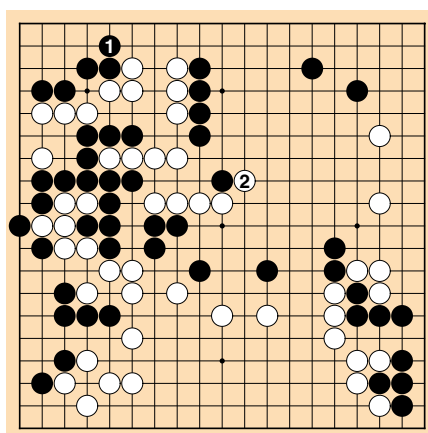


Diagramme 34

(1 à la place de 99 de la partie)

Blanc paraît difficilement tuable.

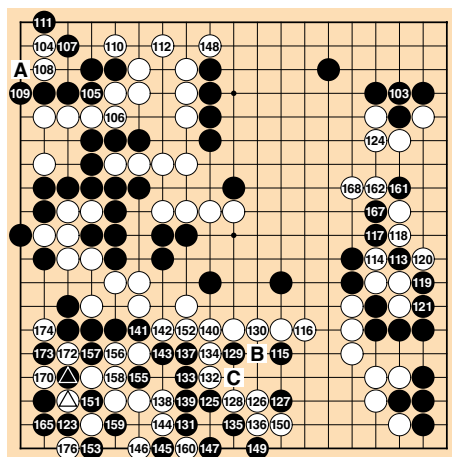
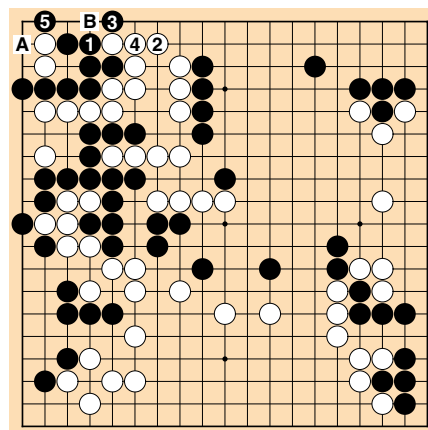
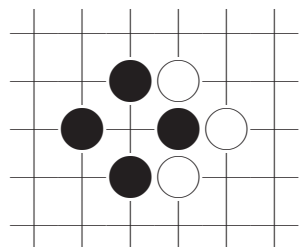


Figure 6 : 104-176

122 connecte en 113

kô : 154 en ▲, 164 connecte en 151

kô : 163 en 145, 166 en 160,

169 en 145, 171 connecte en 160.

175 en ▲.

B104 : Point vital. Blanc exploite l'*aji* dans le coin pour vivre parfaitement.

N111 : Il reste un kô en A. Mais Noir essaie de compliquer la situation. (cf. dia. 35)

N113 : Ce coup vise une invasion au Sud.

N115 : Noir parachute une pierre : c'est sa dernière chance. (cf. dia. 36 et 37)

N123 : Noir prépare son invasion. Il vise des faiblesses telles que 140, 141 et B.

B124 : AlphaGo a l'air confiant.

Fan : Cela fait un bon moment que j'attends que Lee Sedol abandonne la partie, surtout depuis que Blanc a protégé en 112. Le groupe blanc au Nord est totalement vivant, Blanc a beaucoup trop de points et tous ses groupes sont solides, j'ai l'impression qu'il n'y a plus d'endroit où jouer.

Mais en réalité, Lee Sedol est bien plus coriace que je ne le pensais. L'invasion en 125 ! Une grande surprise pour moi, peut-on vivre à l'intérieur ?

B128-130 : Blanc choisit des coups solides.

N131 : Un coup très flexible.

Fan : Pour un joueur de go humain professionnel, il est insupportable de laisser Noir vivre dans le terrain blanc au Sud.

Diagramme 35 (ci contre à gauche)

(1 à la place de 111 de la partie)

Noir vit par *seki* s'il joue ici. Après Noir en 5, A et B sont *miai*.

Mais AlphaGo n'a pas ce handicap psychologique : il cherche toujours à améliorer sa probabilité de victoire au lieu de penser à gagner plus de points. En jouant B138, il laisse ainsi à Noir une chance de vivre par ko.

N139 : Noir pourrait peut-être lancer un kô avec C, mais il n'a pas de menaces. (cf dia.38)

N143 (Fan) : Noir a réussi à couper les blancs et ensuite jusqu'à 147 il prépare un « ko à étapes », mais Blanc ne répond même pas et joue en 148 !

À ce moment précis, la probabilité de victoire d'AlphaGo était de 98% !

(Motoki) Quand Blanc a fait *tenuki*, un pro a dit : « Je n'ai pas envie de devenir ami avec AlphaGo ».

B174 : Très sévère.

Fan : Le dernier ko de cette partie est une catastrophe pour Noir, mais en même temps, il met un terme à la rumeur « AlphaGo n'aime pas le ko ».

Lee Sedol abandonne après 176.

Motoki : 32, 36... AlphaGo s'en est très bien sorti dans ce combat avec ces coups extraordinaires. La séquence qu'il a choisie après 77 a été extrêmement sévère. Chapeau bas.

Lee Sedol n'a pas réussi son parachutage dans la partie contre AlphaGo, mais voyez ce dont il est capable : diagrammes 39, 40 et 41.

Fan : Maintenant, les critiques disant qu'AlphaGo avait rendu le Go inintéressant sont en train de disparaître.

Les gens commencent à comprendre que ce n'est pas une machine qui a gagné contre Lee Sedol, c'est l'humanité elle-même qui se surpasse encore une fois ! De plus, le monde entier s'est intéressé au jeu de Go, c'est une très bonne opportunité pour son développement.

Je pense qu'il ne faut pas considérer AlphaGo comme un adversaire, il n'y a pas d'enjeu à gagner ou perdre une partie. Il faut plutôt le voir comme un partenaire qui va nous aider en explorant de plus en plus profondément les mystères du jeu de Go.

Maintenant, Lee Sedol est enfin libéré de la pression de gagner la compétition : la quatrième partie sera donc encore plus intéressante.

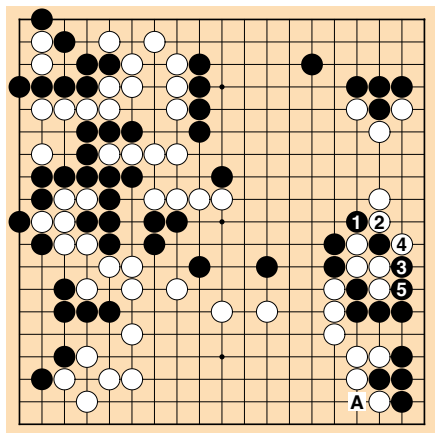


Diagramme 36

(1 à la place de 115 de la partie)

B6 connecte

Avec ce *shibori*, la connexion en A n'est plus *sente* et cela laisse plus de marge de manœuvre à Noir dans cette zone.

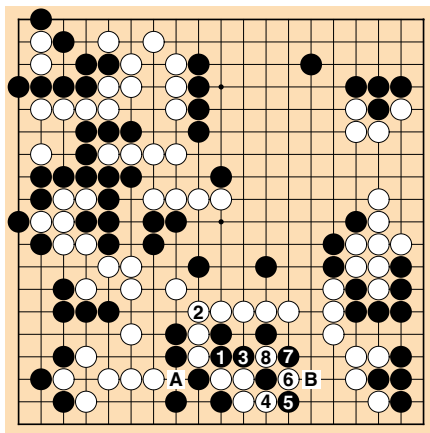


Diagramme 38

(1 à la place de 139 de la partie)

Noir n'a aucune menace, tandis que Blanc a au moins deux menaces intrinsèques (A et B)

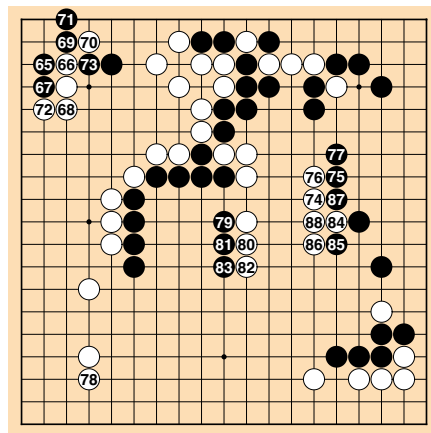


Diagramme 40 (coups 65-88)

N65 : Lee Sedol plonge ici.

B66-N73 : Blanc le laisse vivre.

B78 : Gros coup.

Après B88, s'il n'y a rien à gauche, Blanc n'est pas mal.

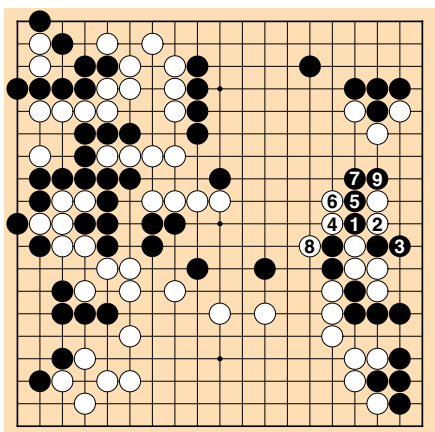


Diagramme 37

(1 à la place de 115 de la partie)

Une autre possibilité. Noir gagne beaucoup de points, mais ça ne suffit pas.

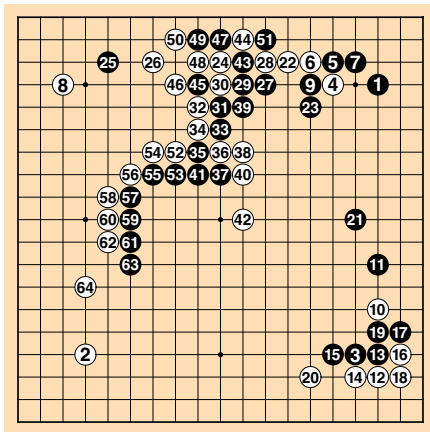


Diagramme 39 (coups 1-64)

Blanc : Chô Chikun

Noir : Lee Sedol

Le territoire blanc a l'air très gros. Mais...

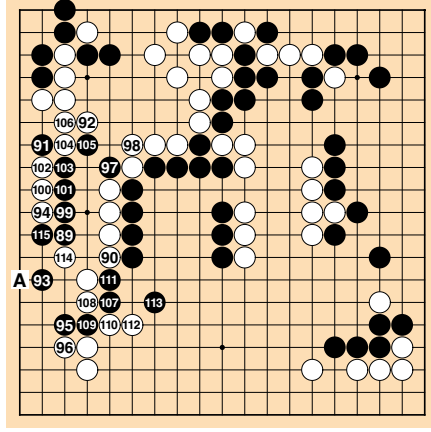


Diagramme 41 (coups 89-115)

N89 : Noir envahit ici. Il vise des faiblesses adverses (92, 97, 98)

Chô Chikun abandonne après N115. Cependant, quelqu'un pose une question : « Si Blanc jouait A ? »



Un nouveau venu dans les hautes sphères !

L'équipe du projet japonais Deep Zen Go a organisé du 19 au 23 novembre 2016 un match en trois manches entre le programme Zen et Cho Chikun 9p, que ce dernier a gagné par deux parties à une. Pour les détails, reportez-vous au Blog de la Revue !

Le programme va participer à un nouveau Championnat du Monde organisé par la Nihon Kiin, où s'affronteront les trois meilleurs joueurs professionnels chinois, coréen, et japonais, et le meilleur programme (l'équipe d'AlphaGo a décliné l'invitation ; le représentant japonais sera Iyama Yuta).

Maître LIM

La théorie du go de Maître Lim est proche de celle de Kajiwara Takeo 9p, accordant beaucoup d'importance à « l'extérieur (influence centrale) », très appréciée dans les années 1960-1980. Maître Lim a importé en France l'esthétique japonaise à son apogée, à laquelle certains joueurs demeurent sensibles.

La vie des personnes voulant se consacrer au développement du go dans un pays étranger n'est jamais aisée. Maître Lim ne fait pas exception. En 1979, lorsque Cho Hunhyun 9p, le plus grand joueur coréen de l'époque, visite Paris, Maître Lim joue avec lui à trois pierres de handicap. La partie se solde par une défaite cuisante pour lui.

Certes, il manque de précision dans cette partie, qui n'est sûrement pas la meilleure de sa carrière. Malgré cela, ses coups me paraissent traduire sa volonté de créer un jeu idéal, esthétique.

Le texte qui suit, son autocritique intitulée « Euthanasie ? ! », avec un humour ironique, résume la fierté et la mélancolie d'un « Maître ».

Motoki Noguchi

NDLR : Le texte qui suit nous montre que Maître Lim était aussi sévère vis à vis de ses propres erreurs qu'il l'était envers ses élèves ou dans ses commentaires des parties de joueurs professionnels...

Parfois les rédactions de l'époque reprenaient les textes de maître Lim, les expurgeant en édulcorant les expressions les plus crues et les plus triviales ; la chronique qui suit est parue sans avoir été retouchée ni réécrite dans le numéro 16 (4e trimestre 1982) de GO-Revue Française de Go (et fut republiée dans le numéro anniversaire de sa centième parution).

Nous reprenons donc l'avertissement que l'on peut lire régulièrement sur les écrans, « certains passages peuvent choquer les lecteurs sensibles ».

EUTHANASIE ? !

Maître LIM

Le passage en France de professionnels du go est toujours très instructif. Récemment, la venue de Yamamoto a permis de lever quelques lièvres : par exemple à quoi correspond cette frénésie galopante autour des niveaux (« Dans trois ans, je donne deux pierres à Cho Chi Kun »). Ensuite, pourquoi joue-t-on au go ? Qu'est-ce qu'on y cherche ? Réellement un questionnement au niveau de la morale.

Maître Lim voit d'abord dans ces parties contre les professionnels une leçon d'humilité. Il vous invite aujourd'hui à son autocritique : il a en effet perdu une partie mémorable, le 26 août 1979, contre Maître Cho, 9e dan professionnel et détenteur de tous les titres sud-coréens.

Cette partie a été jouée à trois pierres de handicap.

Une bonne partie ne m'apporte pas grand chose. Une mauvaise partie m'apporte quelque chose, car elle me dévoile sans aucune pitié mes faiblesses latentes soit techniques soit morales. Est-ce que je suis masochiste ? Qu'est-ce que ça veut dire, l'esprit du GO ? C'est « apprendre à avoir honte de soi ».

Le prestige de Maître Cho m'a fait peur ; je n'ai pas envisagé de le battre. Je me suis bien décidé à ne pas jouer une partie moche qui me déshonore, en tant que Maître pour les Français. Quand on a peur, parfois on prend exprès de la vodka ou du saké pour devenir bravache comme un chien apeuré qui aboie ; finalement, les deux bols de saké que j'ai pris étaient mon banzai.

Souvent, si on réfléchit trop, on regarde de plus en plus sur la merde pour rien. La majorité de mes bons coups avec des professionnels n'étaient pas joués par conviction théorique ; à la limite, c'était aléatoire : entre un bon coup et un mauvais, j'ai hésité « ceci ou cela ». Une décision simple : *alea jacta est*.

Deuxièmement, Maître Cho voit avec un coup d'œil une différence de deux points. Pour moi, ça prend dix minutes pour la trouver, mais ce n'est même pas évident dans une partie serrée qui bascule à chaque moment. Ce n'est pas la peine de me donner des jugements globaux. Je n'ai qu'à regarder sa gueule ; si ça grimace, c'est moi qui avance ; si ça s'illumine, c'est lui qui avance. En fin de compte, il était malin. Après le coup 53, il est déjà extrêmement difficile pour

moi de gagner cette partie. Quand même il a soupiré sans arrêt. Plus tard, dans le commentaire, il a dit que ce n'était pas pour se plaindre, mais pour me plaindre. Quel soupir sympa pour moi ! Quel grand con j'ai été ! Allons, tout le monde va s'amuser sur une longue série de conneries de Maître Lim.

Partie jouée le 26 août 1979.

● Maître Lim.

○ Cho Hunhyun 9p

Blanc gagne de 14 points.

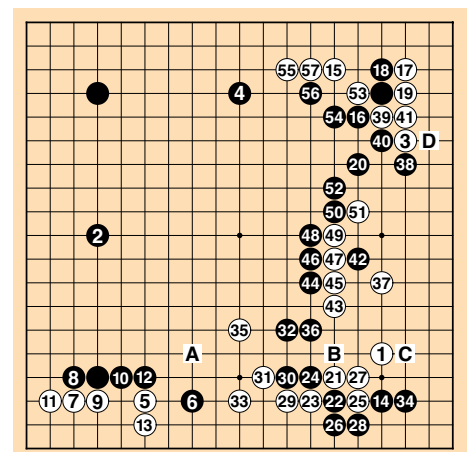


Figure 1 (1-57)

14 est une façon de jouer à égalité. Dans une partie à trois pierres de handicap, il est facile pour Noir de jouer 14 en A.

En jouant 24, j'ai espéré que Blanc joue en B (cf dia. 1 et 2).

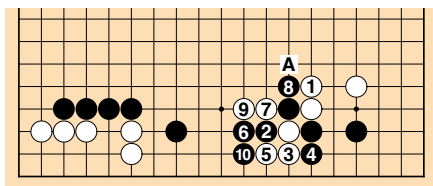


Diagramme 1

Après 4, Blanc 5, Noir 6, Blanc 7, Noir 8, Blanc 9, Noir 10 ; et ensuite Blanc ne peut pas prendre les deux pierres noires en jouant **A**, à cause de la présence du *hoshi* noir placé au coin supérieur gauche.

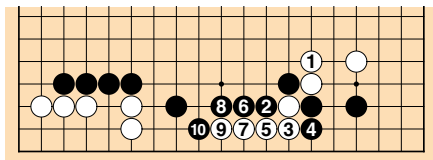


Diagramme 2

Si Blanc pousse encore en 7-9, Noir bloque idéalement par 8-10 : quel calcul dogmatique !

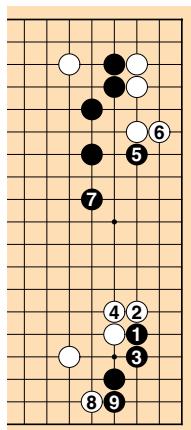
Maître Cho a joué 25 en moins d'une seconde. Pourquoi n'ai-je pas prévu la séquence de ce *joseki* bien connu 25-26-27-28-29 ? Probablement, il y aurait deux raisons : la première est qu'enthiché d'une idée erronée on voit mal l'optique d'un autre ; inversement, si j'étais Blanc, je ne jouerais jamais le coup **B**. La deuxième est que, personnellement, je n'aime pas ce *joseki* assez « *gori-gori* » (qui n'est pas joli).

Après 29, 6 se trouve dans une mauvaise position. Quand on se fait déjouer, souvent on se sent choqué. Sans jouer 30, Noir aurait dû jouer 34, ce qui est la suite du *joseki*. La présence de 6 m'a offusqué ; pour valoriser 6, j'ai poussé en 30 : encore pire.

Noir devait jouer 22 en **C** (cf dia. 3)

Diagramme 3

7 neutralise doucement l'influence blanche au coin inférieur droit.



Maître Lim (à droite) affronte Maître Cho Hunhyun à trois pierres. 1979.
Photo Jérôme Hubert

32 et 34 sont obligatoires. Quand Blanc a joué 35, j'ai senti un mauvais présage, car dans ces conditions où la formation noire 6-8-10-12 est vulnérable et que trois pierres noires flottent au centre, Noir ne pourrait pas effectivement supporter une stratégie globale ultérieure du Blanc qui lui donne trois pierres de handicap. En jouant 36, j'ai senti, « ça a l'air lent et drôle ». « Quand même, ça va », me suis-je dit : mentalité débile de celui qui se ferme les yeux sur la gravité d'une réalité dure. En plus il s'est mis à soupirer : c'était une petite consolation pour moi. Peut-être, son soupir aurait été une protestation silencieuse contre moi qui joue, selon lui, avec désinvolture. J'ai été sérieux ; je n'ai pas pris de saki exprès. C'était justement pour me doper. Quand on essaye de se dévoiler on doit mettre en lumière, autant que possible, des éléments sous-jacents d'une psychologie confuse ; écrire, c'est exagérer.

Manifestement, 36 est trop lent ; il fallait jouer 36 en 44, alors Blanc en 37. 38 montre bien l'état mental déséquilibré du Noir ; il espère le coup blanc en **D**. Mais oui, c'est un *joseki* local. Pour prendre l'initiative, Blanc joue 39 ; c'est un coup assez médiocre, mais très efficace dans cette situation actuelle. Il valait mieux jouer 38 en 46. Ce qui m'énerve, c'est que le groupe blanc du bord droit n'est pas du tout attaquant. Un mauvais coup en amène d'autres ; 42 est aberrant et délirant. 43 est une bonne sanction. Si Noir ose bloquer en 49, Blanc coupe en 48. 52 est indispensable. Après avoir pris 42 en sente, Blanc coupe en 53. Il soupire toujours. C'était une folle course, autant que m'emporte Diable. Dans cette partie, techniquement il n'y a rien à voir. C'est comme un poème prosaïque fait par un fou : possédé du démon, j'ai erré n'importe où sur la lande comme un dément.

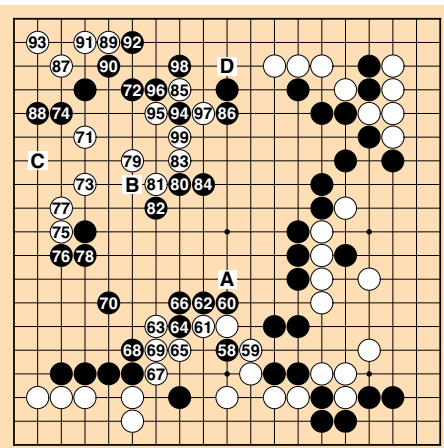


Figure 2 (58-99)

58 est brutal. Il vaut mieux jouer en **A** ou en 65. Ce qui est curieux, c'est que même à ce stade, je ne me suis pas tellement rendu compte si j'avancais ou si j'allais perdre. Après 71, si Noir s'efforce de faire un grand territoire au centre, il doit payer cher dans le coin supérieur gauche.

78 n'est pas correct ; 78 en **B**.

84 est lent ; 84 en **C**.

86 est un coup cocasse ; Noir devait jouer 86 en **D**. Il n'y a rien à dire de plus. J'ai perdu facilement de 14 points.

Avant cette partie, à trois pierres de handicap données par des professionnels, j'ai gagné quatre parties, pas toujours belles, et j'ai perdu quatre parties. Quand j'ai perdu, j'ai éprouvé du remords de mes mauvais coups. Cette partie est extraordinaire pour moi ; je l'ai perdue sans souffrance et sans regret dans un état de rêve.

À en juger par l'ensemble des coups noirs, le niveau de ce Noir est situé entre 1er dan et 2e dan amateur. Dans un laps de trois mois après la date de cette partie, je me suis dit : « Ce n'est pas vrai. Ce n'est pas moi qui l'ai jouée. C'est une autre espèce de Chinois du nom de Lim qui l'a jouée. » Quand on se critique méchamment, il semble qu'on sorte de soi.

Nous autres les humains, nous sommes mortels. J'ai connu bien des gens qui ont souffert avant leur mort. Quand on va mourir, il vaut mieux crever dans un état d'euthanasie.

Go Seigen

Jûbango contre un vétéran

Nous sommes en juin 1941. La première série de *jûbango* organisée par le journal Yomiuri, opposant Go Seigen et Kitani Minoru, vient de s'achever. Le premier réussit « l'*uchikomi* », changement de handicap, à la sixième ronde et remporte une victoire sans appel. Il a 27 ans et est 7p. Le sponsor se met alors à la recherche d'un nouvel adversaire de taille. Un jeune joueur plein de fougue ou un vétéran aguerri ? Shōriki Matsutarō, président du journal, finit par faire un choix étonnant mais comme toujours médiatiquement intéressant : il désigne Karigane Junichi (1879-1959), joueur 8p légendaire de 62 ans et qui n'appartient pas à la Nihon Kiin mais à l'association « rebelle » Kiseisha. C'est son premier match officiel depuis une dizaine d'années.

Karigane, « le rival » de Shūsai

Karigane fut un temps considéré comme « le rival » de Honinbō Shūsai (1874-1940). Issus tous deux de l'école Honinbō, ils se disputèrent la place de futur chef. Shūsai, qui s'appelait à l'époque Tamura Yasuhisa, avait une longueur d'avance en termes du go, mais était détesté par son maître, Honinbō Shūei (1852-1907), qui le trouvait trop intéressé pécuniairement à son goût. Shūei manifestait sa préférence pour Karigane, sérieux et doux, mais il décéda en 1907 sans désigner son successeur. Grâce à une manœuvre politique, Tamura s'imposa comme le chef de l'école Honinbō, en adoptant le nom de Shūsai. Tandis que celui-ci confirma sa place de numéro un quelques années plus tard en accédant au titre de Meijin, Karigane connut une traversée du désert. Il se tourna vers l'enseignement de joueurs amateurs, et ne joua que très peu de parties officielles.

En 1924, il participa à la fondation de la Nihon Kiin mais quitta la nouvelle fédération immédiatement après. Il s'allia alors avec un certain Takabe Dōhei (1882-1951), condisciple de l'école Honinbō, et très actif sur le plan politique dans le milieu professionnel du go, pour créer une association dénommée Kiseisha, cherchant à rivaliser avec la Nihon Kiin. L'émulation entre les deux nouvelles structures atteignit son sommet en 1926, quand, à l'instigation du journal Yomiuri, une partie opposant Honinbō Shūsai et Karigane fut organisée.

**Blanc : Honinbō Shūsai,
Noir : Karigane Junichi
Partie jouée en 1926
Blanc gagne au temps**

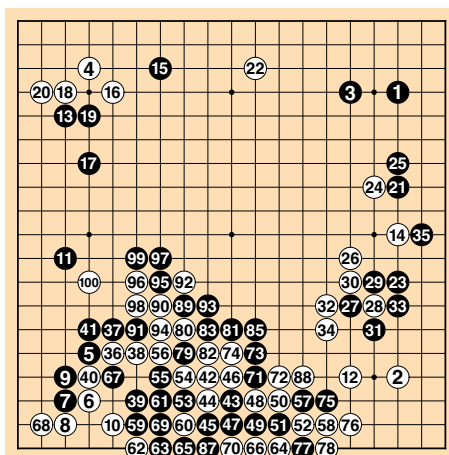


Figure 1 (1-100)

84 en 79, 86 en 77

Cette partie est célèbre grâce au combat extrêmement intense de vie et de mort au bord Sud (qui est d'ailleurs cité dans le manga *Hikaru no go*) dès le début de partie : Blanc cherche à tuer le groupe adverse, tandis que Noir essaie d'exploiter l'*aji* à l'extérieur. Au coup 100, la situation est très tendue. Mais Shūsai tire son épingle du jeu dans la mêlée qui suit et remportera cette partie. Cette victoire assura a fortiori la pérennité de la Nihon Kiin. La Kiseisha, déjà en infériorité numérique, déclina après cette défaite et ses membres revinrent l'un après l'autre à la fédération rivale : seuls Takabe, Karigane et de fervents élèves de celui-ci y restèrent. Depuis, Karigane redisparaît pratiquement de la scène professionnelle.

Quinze ans plus tard, quand le projet de rencontre entre Go Seigen et Karigane est révélé au grand jour, la Nihon Kiin se montre réticente à cause de la rivalité passée. Elle exige que ce dernier quitte la Kiseisha et rejoigne la Fédération Japonaise. Le vieux maître rejette cette proposition. Il pense à ses élèves qui risqueront alors d'être laissés à l'abandon, ou au mieux de se voir imposer des conditions difficilement acceptables, étant donné que la Nihon Kiin refuse de reconnaître l'équivalence des rangs accordés par la Kiseisha. Shōriki Matsutarō, président du Yomiuri, recourt à un tour de force pour débloquer la situation. Sachant que la rancune de la Nihon Kiin porte surtout sur Takabe Dōhei, éminence grise de la Kiseisha, il éloigne Karigane de son influence en l'incitant à fonder une nouvelle association dénommée Keiinsa avec seulement ses élèves. C'est avec toutes ces manœuvres, totalement inimaginables aujourd'hui, que la nouvelle série de *jûbango* est mise en place. Elle est d'autant plus difficile pour Go Seigen, qui doit représenter l'intérêt de la Nihon Kiin.

Jûbango émaillé de combats

Karigane fut promu 8p au sein de la Kiseisha dès 1933. Après le décès de Honinbō Shūsai, c'est le joueur le mieux classé de l'époque et même la Nihon Kiin a beaucoup de respect pour sa force. Contre un 7p comme Go Seigen, il est théoriquement censé jouer au handicap de « *sen-ai-sen* » où il prend deux fois Blanc sur trois parties. Mais chose exceptionnelle à cette époque, Karigane accepte de jouer à égalité, reconnaissant à sa juste valeur le jeu de son jeune adversaire.

Le *jûbango* démarre dès le mois d'août à Kamakura, soit deux mois après la fin de la série entre Go et Kitani. Comme dans le précédent *jûbango*, les parties ont lieu à raison d'approximativement une fois tous les deux mois. Le temps réglementaire fait l'objet d'une négociation entre les deux joueurs. Karigane réfléchit longuement, tandis que Go Seigen joue rapidement : de surcroît, ce dernier préfère un temps court pour son problème de santé. Mais finalement, il accepte la proposition de son aîné : quatorze heures chacun, soit une heure de plus que dans la série contre Kitani.

Première partie

Blanc : Go Seigen,

Noir : Karigane Junichi

Blanc gagne par abandon

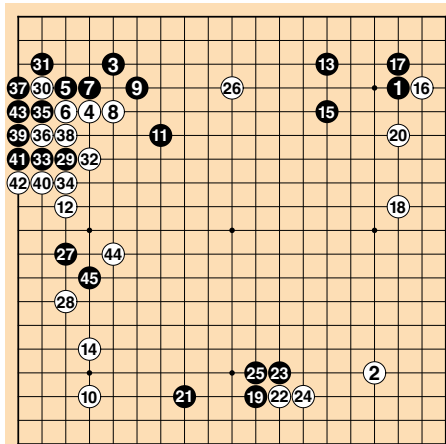


Figure 2 (1-45)

Deuxième partie

Blanc : Karigane Junichi

Noir : Go Seigen

Noir gagne de 6 points.

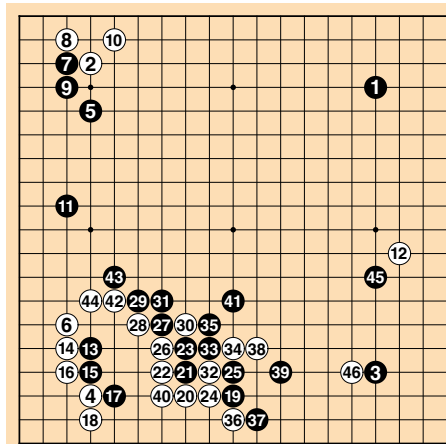


Figure 3 (1-46)

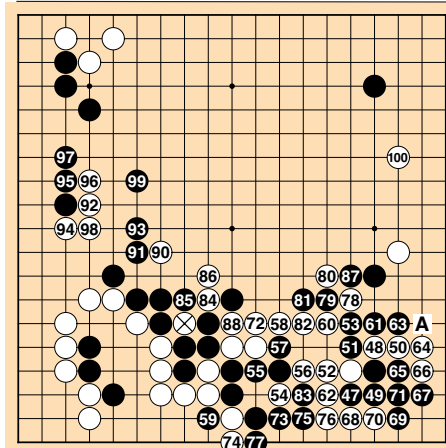


Figure 4 (47-100)

89 connecte en X

Segoe Kensaku (1889-1972), maître de Go Seigen, commente le style de Karigane : « Il a un jeu très patient et il est capable de se sortir à merveille de situations apparemment difficiles. Parmi les joueurs, certains commencent brillamment au *fuseki* mais flanchent vers la fin ; d'autres, alors qu'ils paraissent à première vue timides comme de jeunes filles, dévoilent progressivement leur agressivité. Le style de M. Karigane peut se classer dans cette seconde catégorie. »

N11, 15 : Karigane consolide d'abord ses groupes avec des coups apparemment lents, avant « d'accélérer » son jeu avec l'invasion en 27 et 29. Go Seigen au contraire se développe très rapidement avec 16, 18, 22 et 26. C'est lui qui mène la danse avec l'attaque en 44 : il conservera habilement l'initiative et remportera la ronde d'inauguration par abandon.

Les parties entre les deux joueurs aboutissent souvent à des configurations assez tranchées : Karigane aime capturer des pierres et construire un territoire très solide, tandis que Go Seigen sacrifie volontiers les siennes toujours dans le but d'occuper rapidement les gros points. Le *fuseki* de la deuxième ronde illustre parfaitement ce contraste.

Blanc tue trois pierres dans le coin Sud-Ouest avec 20. Noir joue le coup à l'épaule en 45 pour agrandir son influence et pour neutraliser de loin les deux pierres blanches au Sud (34 et 38). Pour contrecarrer ce plan, Blanc lance le *tsuke* en 46 et cherche à exploiter leur *aji*.

L'excellence du jeu du vieux Karigane se manifeste dans ce combat rapproché : 48, 54, 58, 60, 78, 80, 84, 90, 92, il enchaîne de beaux *tesuji* et devance Noir. Go Seigen regrette N65, qui aurait été meilleur en A.

Après 99, alors qu'il paraît suffisant de renforcer son groupe au Sud, Blanc s'étend à droite en 100. Il est confiant dans le sauvetage de ses pierres et c'est aussi représentatif du style de Karigane.

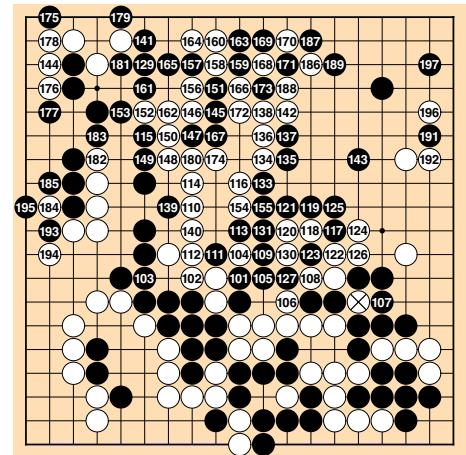


Figure 5 (101-197)

128 en X, 132 en 123, 190 en 168

Les deux joueurs continueront à se battre intensément. Honinbô Shûei commenta autrefois le style de son élève préféré : « il lit bien, peut-être même un peu trop ». Un tel jeu, basé sur une lecture profonde, nécessite énormément de tonus.

Le troisième jour, l'épuisement de Karigane, qui a du mal à respirer, est flagrant. Il manque des occasions de confirmer son avance et perd cette partie de six points. Malgré cela, cette partie, la plus célèbre de cette série, est considérée comme l'un de ses chefs-d'œuvre.

Troisième partie (1-108)

Blanc : Go Seigen,

Noir : Karigane Junichi

Noir gagne de 4 points

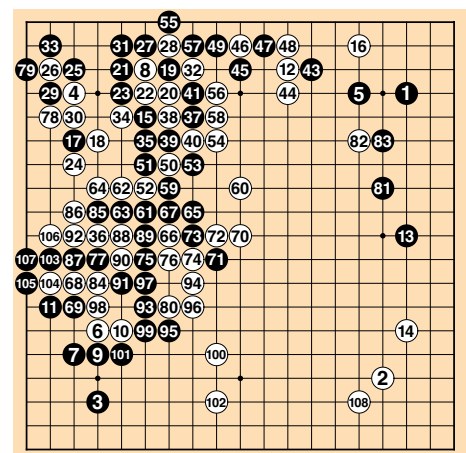


Figure 6 (1-108)

42 en 19

Quand on étudie les parties de Go Seigen, on est souvent frappé par la « modernité » de son jeu. Le *keima* en 14, très courant aujourd'hui, est encore très novateur à l'époque. Dans cette partie les deux joueurs se lancent de nouveau

assez tôt dans la mêlée. 37, 43 et 45 de Karigane et le *triple hane* en 50, 52 de Go Seigen sont tous brillants.

Ils restent fidèles à leur style : Noir construit des territoires solides et Blanc un gros *moyô* au Sud. Après 108, Karigane parviendra à réduire habilement l'influence adverse et obtiendra sa première victoire dans ce *jûbango*.



Quatrième partie
Blanc : Karigane Junichi
Noir : Go Seigen
Noir gagne de 3 points

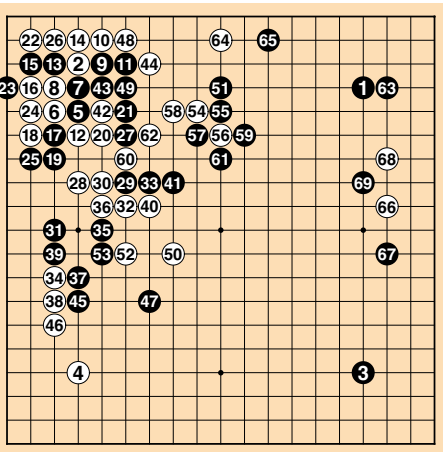


Figure 7 (1-69)

Après une dizaine d'années d'absence, Karigane paraît enfin retrouver son niveau réel. Mais à partir de là, Go Seigen développe également un jeu magnifique. Lors des quatrième et cinquième rondes, il déploie une stratégie audacieuse en sacrifiant de nombreuses pierres.

Alors que Blanc capture huit pierres au Nord-Ouest, Noir obtient un *ponnuki* et crée un *moyô* à l'Est. Il conduit un jeu solide jusqu'au bout, déjoue toutes les tentatives de complications et conserve son avance.

Cinquième partie
Blanc : Go Seigen
Noir : Karigane Junichi
Blanc gagne par abandon

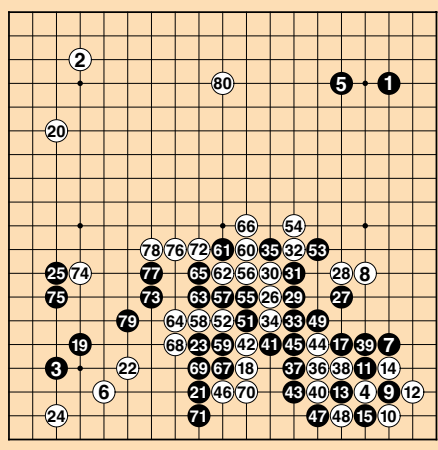


Figure 8 (1-80)

16 en 9, 50 en 13

Quand Noir joue 11, l'*atari* en 12 est un des coups préférés de Go Seigen : l'évaluation de la séquence jusqu'à 16, considérée jusque-là favorable à Noir, changera totalement plus tard. En voyant le coup léger de Blanc en 26, Noir se lance dans l'offensive avec 27 et 29, mais son groupe n'est pas aussi fort qu'il le paraît. Il finit par capturer quatre pierres au Sud, mais au prix d'une influence centrale assez puissante. Go Seigen, grâce à son jugement positionnel hors pair, mène la série avec le score de 4-1.

Fin du jûbango

Le Yomiuri décide d'interrompre brusquement la série après la cinquième ronde. Si Karigane perd encore une partie, il subira l'*uchikomi* et devra changer de handicap. Le journal juge inutile de porter atteinte à l'honneur de ce vénérable maître. Après sa défaite contre Shûsai en 1926, Karigane manque de nouveau une occasion de briller : « joueur tragique » ... dans la littérature, sa carrière est souvent résumée par ces mots. Mais le vétéran ne disparaît pas définitivement encore. Deux ans plus tard, à 65 ans, il aura une nouvelle occasion d'affronter Go Seigen dans un tournoi. Et il créera un autre chef-d'œuvre.

Tournoi des vice Meijin, en 1944
Blanc : Karigane Junichi,
Noir : Go Seigen,
Jigo

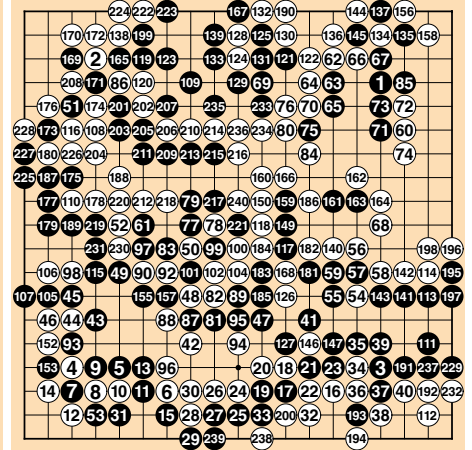


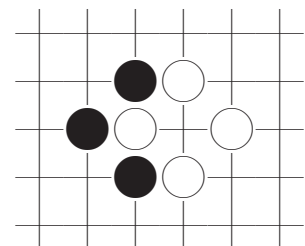
Figure 9 (1-241)

91 en 7, 103 en 50,

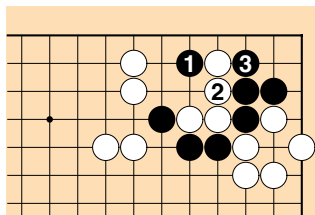
148, 154 en 134, 151 en 145, 241 en 78

Il s'agit d'un tournoi rassemblant tous les 8p, peu nombreux à l'époque, y compris Kitani Minoru et Segoe Kensaku. Karigane développe un jeu assez léger mais agressif dans cette partie. Il ne cesse de provoquer l'adversaire avec 20, 52, 54, etc. Après une suite de combats complexes et beaucoup d'échanges de grande envergure, la partie se termine en *jigo*. C'est l'une des rares personnes qui parvient à obtenir ce résultat contre Go Seigen avec Blanc.

La guerre s'intensifie : en décembre 1941, alors que Karigane et Go Seigen se confrontent sur le *goban*, le Japon déclenche la Guerre du Pacifique avec l'attaque de Pearl Harbour. En dépit de la conjoncture, Go Seigen continuera à jouer : il disputera un autre *jûbango* en 1943-1944.

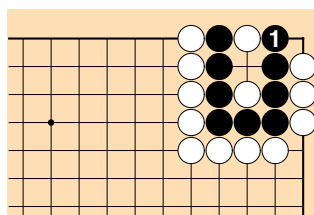


Niveau débutant



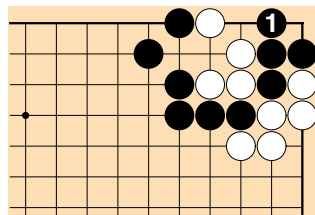
Problème 1 :

Noir 1 est le *tesuji*, après 3 les pierres blanches sont capturées.



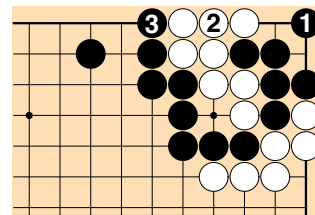
Problème 2 :

Avec 1 Noir est assuré de faire deux yeux.



Problème 3 :

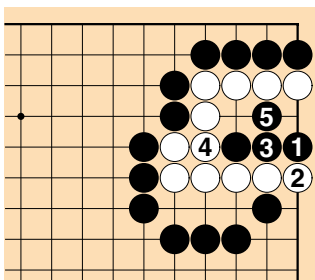
« *Un œil contre pas d'œil gagne le semeai* » : N1 fait donc gagner le *semeai* à Noir.



Problème 4 :

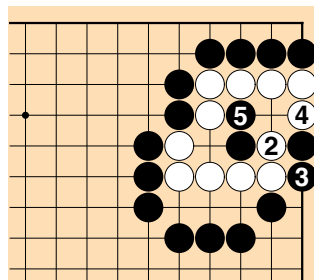
Noir 1 semble faire un faux œil, mais Blanc ne peut pas approcher ...

Niveau intermédiaire



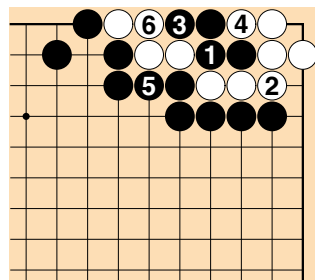
Problème 5 :

Noir 1 *tesuji* ! Après 5 la forme blanche est morte.



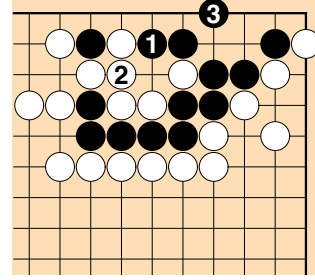
Variante pour Blanc :

Blanc n'a toujours qu'un œil.



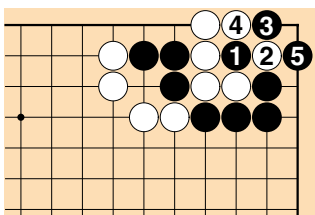
Problème 6 :

La solution est le sacrifice N1, Noir capture ensuite avec 7 en 1.



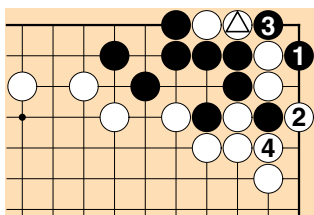
Problème 7 :

Avec 1 puis 3, Noir est vivant.



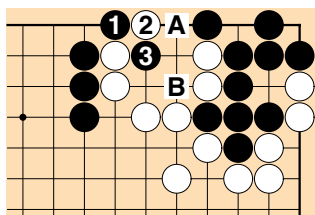
Problème 8 :

Avec la séquence de 1 à 5 Noir arrive à obtenir un *ko*.



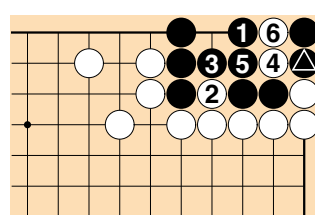
Problème 9 :

La solution est en 1, ensuite 3 force la réponse en 4 et Noir obtient deux yeux avec 5 en 1.



Problème 10 :

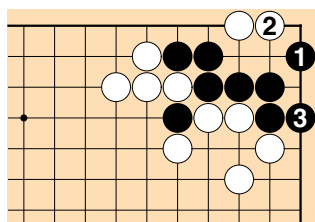
Le *hane* en 1 apporte la vie, ensuite *A* et *B* sont *miai*.



Problème 11 :

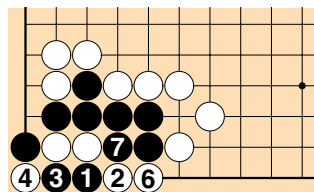
La solution est en 1, Noir finit par vivre avec un *snappe* avec 7 en 1.

Niveau confirmé



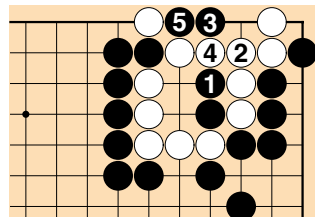
Problème 12 :

Après 3 Noir a deux yeux.



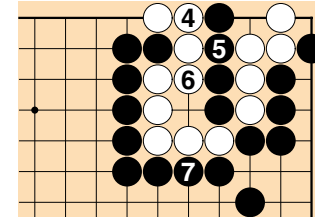
Problème 13 :

Il faut d'abord sacrifier deux pierres en 1 et 3, puis N5 reprend en 3, enfin Noir vit avec N7.



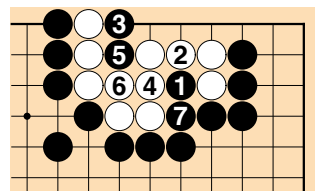
Problème 14 :

Il faut commencer avec l'*atari* en 1, ensuite 3 est le *tesuji*.



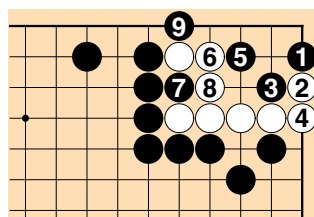
Variante pour Blanc :

Si Blanc 4 connecte en 5 du diagramme précédent, il meurt avec la séquence 5-7.



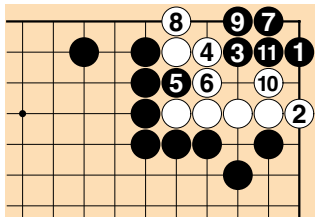
Problème 15 :

Il faut d'abord réduire l'espace en 1, ensuite le point vital est en 3.



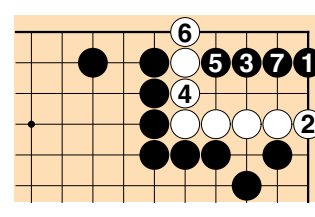
Problème 16 :

Noir 1 est le point vital : après la séquence jusqu'à 9 Blanc est mort.



Variante 1 pour Blanc :

Si Blanc 2 joue la descente, il meurt aussi.



Variante 2 pour Blanc :

Si Blanc connecte solidement en 4, après N7 le *semeai* est favorable à Noir.

Le FUSEKI

Christopher
Annachachibi

Avez-vous déjà eu le sentiment de jouer tous les coups que vous vouliez durant le *fuseki*, votre adversaire répondant à chacun d'eux, et de constater qu'il obtenait finalement un meilleur début de partie que vous ?

Pour certains, ce que je vais dire peut sembler évident mais je vais quand même insister car il est important de s'en rappeler. Jouer la meilleure direction pour ses pierres n'aboutit pas forcément à la construction du meilleur *fuseki* : il ne faut pas occulter le jeu de votre adversaire !

Il est tout à fait possible que les deux joueurs aient équitablement partagé les gros coups à jouer en début de partie et qu'ils se retrouvent dans une position plus ou moins égale arrivés au *chuban*. Il est aussi tout à fait possible que les deux, ou un seul d'entre eux, se soient trompés.

Cela est évident, en effet, mais certains d'entre vous pensent qu'ils n'arrivent pas à avoir une bonne direction en début de partie alors qu'en réalité vous pourriez très bien avoir joué la bonne direction mais que votre adversaire ait été plus rentable dans ses choix. Cela ne veut pas dire que vous êtes nuls !

Nous faisons tous des erreurs quel que soit notre niveau, amateur ou professionnel...

Nous allons commencer ce cours par la correction de l'exercice de la revue précédente.

Et la réponse est...

Tout d'abord, merci à toutes et à tous pour votre participation à ce petit exercice, je ne savais pas si vous alliez jouer le jeu mais vous l'avez fait. Je compte bien garder ce petit exercice de fin d'article à chaque fois. Je vous conseille, encore une fois, de poser les pierres sur un *go-ban* pour mieux visualiser la situation.

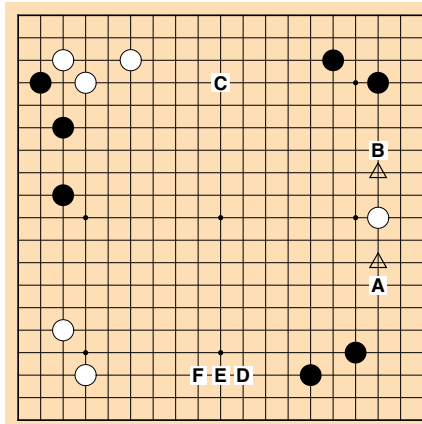


Figure 1

Analysons dans un premier temps la situation globale. Quels sont les bords actuellement intéressants ? Le côté gauche est très petit donc on peut l'oublier pour l'instant. Par contre, nous pouvons noter qu'il y a un assez grand espace d'intersections libres sur le bord Est et le bord Sud. Le bord Nord est le dernier lieu intéressant sur lequel nous pouvons réfléchir.

Sur le bord Est, quel que soit le coup de Noir en **Δ**, Blanc aura une extension qui lui permettra d'assurer sa vie, en **A** ou **B**. Ce qui nous amène à penser que Blanc préférerait choisir le bord Sud en premier lieu car il peut y faire des points avant son adversaire. Il reste à savoir quel coup jouer.

L'extension de Blanc en **D** est trop proche de la position noire. Cela laisse trop de possibilités pour attaquer **D** et détruire les points que Blanc voudrait se faire dans cette zone.

L'extension de Blanc en **E** est probablement le premier choix auquel on pense car c'est une extension idéale par rapport au *shimari* de Blanc à gauche.

Que se passe-t-il si Noir pince cette pierre ?

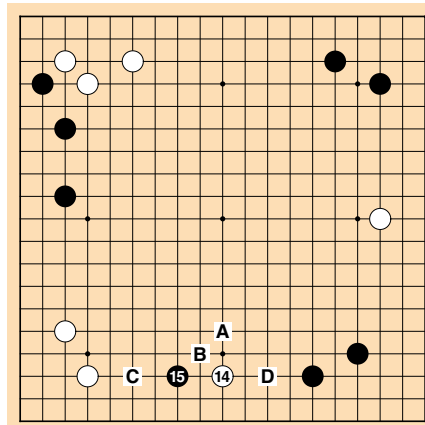


Figure 2

Blanc a plusieurs possibilités, allant de **A** à **D**.

D permet de s'étendre un peu, **C** permet de réduire la base de vie de N15, le *kosumi* en **B** attaque N15 en envoyant l'adversaire vers le bord Ouest.

À vrai dire, **C** et **D** sont surconcentrés et n'aident pas vraiment Blanc.

A est une direction intéressante mais qui simplifie peut-être trop la situation pour Noir : on joue **A** lorsqu'on veut simplement sortir.

Le coup en **B** est souvent le meilleur coup pour attaquer une pierre adverse, c'est un coup très solide, dit « à l'épaule », qui permet de mettre la pression sur l'adversaire et de choisir la direction du combat.

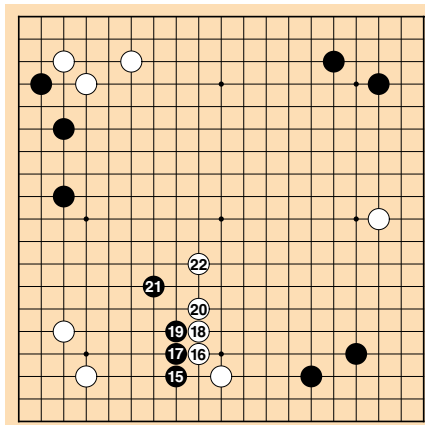


Figure 3

Blanc dirige le combat en envoyant Noir vers le bord Ouest. C'est un résultat intéressant pour lui sauf si son objectif était de faire des points sur le bord Sud. En laissant ce point d'invasion en 15, on ne peut pas construire de points sur ce bord immédiatement.

Si Noir envahit, il a de l'espace pour fuir sans trop de soucis même si ce n'est pas une bonne idée de le faire tout de suite.

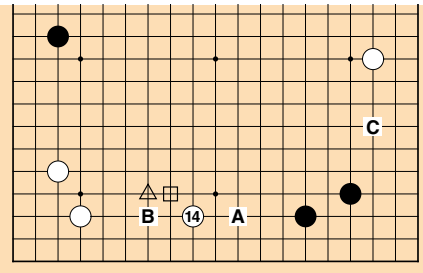


Figure 4

Si Blanc s'étend une intersection moins loin, en 14, Noir aura beaucoup plus de mal à jouer **B** car il aura vraiment des problèmes s'il envahit : sa base de vie sera toujours très faible. Blanc n'hésitera pas à jouer **C** pour contrer au mieux cette invasion. Si Noir envisage **A**, on peut déjà dire qu'il se trompe de direction. La direction à prendre maintenant est principalement le bord Est. Noir **A** pourrait en plus donner la possibilité à Blanc de construire avec **Δ**, ce qui augmenterait encore plus son nombre de points par rapport à un coup noir pas assez rentable. Blanc pourra aussi simplement répondre **C** et Noir se rendra compte de son erreur. Même si Blanc ne répond pas localement à **A**, l'invasion en **B** restera compliquée pour Noir.

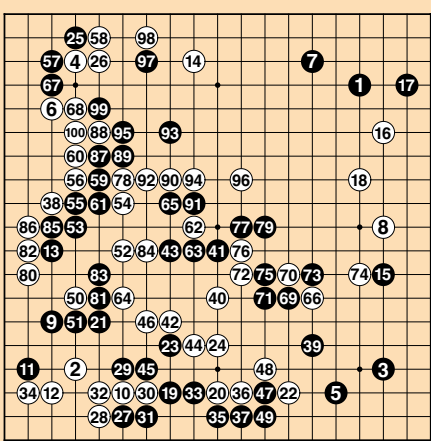


Figure 5a (coups 1-100)

Cette partie a été jouée par des professionnels lors de la Korean League en 2011 : Paek Hongseok (Blanc) 8p affronte Hong Seongji (Noir) 8p. Blanc a un komi de 6,5.

Paek Hongseok joue 14. Je vous laisse regarder cette partie et son déroulement pour clôturer cette correction. Hong Seongji gagne la partie par abandon au coup 171. (Source : <http://www.go4go.net/>)

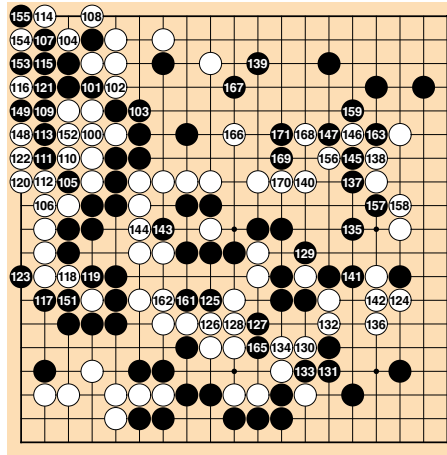


Figure 5b (coups 100-171)

150 en 105, 160 en 154, 164 en 116.

L'invasion au san-san

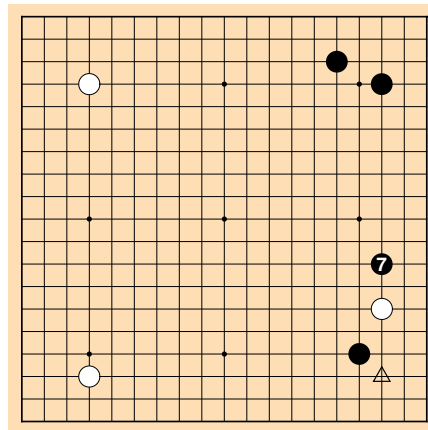


Figure 6

Nous allons réfléchir à présent sur la potentielle prise du coin en **Δ** suite à la pince noire en N7.

Tout d'abord, pourquoi Blanc voudrait-il récupérer le coin ? De son point de vue, le coin est important car il fait des points tandis que l'influence que Noir obtient après ceci est tout à fait gérable, car Noir ne pourra pas faire tous les points du bord droit en un seul coup. Cela reste assez ouvert même si cela renforce Noir.

Pourquoi Noir doit-il abandonner le coin ?

Si Noir joue pour sauver le coin, cela ne lui fera qu'un coin déjà verrouillé par son *shimari* Nord-Est et un « demi » coin au Sud-Est. Demi coin pour la bonne et simple raison que quand Noir joue *hoshi*, il peut encore être envahi. C'est une des raisons pour lesquelles Noir envisage souvent de ne pas le protéger, il faudrait au moins deux coups pour le faire.

L'autre raison, tout à fait envisageable, est que Noir voudrait profiter de sa position sur le bord droit pour construire rapidement et de façon dynamique. N7 a pour objectif de construire plus rapidement même au prix du coin.

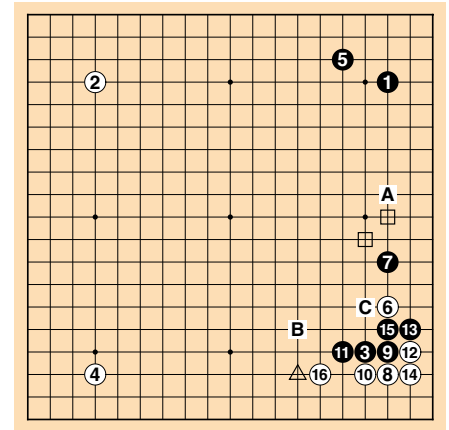


Figure 7

Blanc fait des points dans le coin avec la séquence 8 à 16. Noir finit souvent avec **A**, **B** ou **C**.

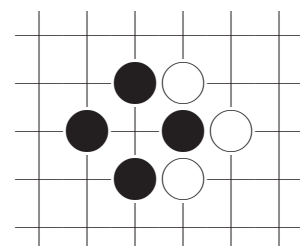
B est un coup permettant d'augmenter l'influence globale de Noir, à jouer uniquement si vous êtes sûr de vouloir construire une influence, car si Blanc répond en **Δ**, une invasion noire sur le bord Sud sera plus difficile.

L'extension en **A** rend le groupe très solide, mais malheureusement fort bas par rapport à son influence. Ce coup ne ferme pas tout à fait le territoire à l'Est et il est aussi un problème car Noir joue toutes ses pierres au même endroit. Ce n'est pas vraiment une bonne direction.

C est un peu surconcentré mais il n'y a plus aucun souci chez Noir.

Pour finir, Noir peut envisager de jouer ailleurs sur la plateau pour profiter du *sente* au risque de subir quelques réductions sur son bord.

Après ce *joseki*, si Noir fait *tenuki* Blanc peut jouer un des deux coups **□** et freiner fortement le développement de Noir.



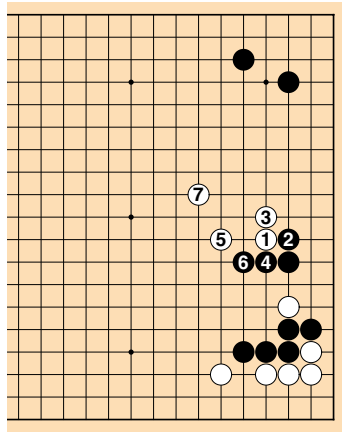


Figure 8

Quand Blanc joue B1, son but est d'aplatir le groupe noir et de réduire son influence. Blanc doit rester léger, il peut se permettre de perdre la pierre B5 si Noir coupe entre B1 et B5.

Noir se retrouve surconcentré : il a investi un grand nombre de pierres noires pour un trop petit territoire.

Mais cet échange ne doit pas forcément se jouer directement.

Si Blanc peut être localement satisfait, Noir obtient cependant à nouveau l'initiative pour jouer ailleurs. Il faut donc vérifier globalement si le gain qu'obtient Noir sur le reste du *goban* n'est pas trop important.

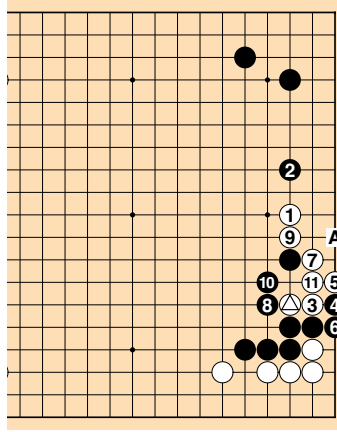


Figure 9

Blanc peut aussi envisager de réveiller la pierre △ en jouant B1.

Noir répond N2 pour construire et empêcher Blanc d'avoir une base de vie sur le bord Est mais Blanc peut jouer la séquence B3-B11 pour retirer la base de vie du groupe noir.

Après cet échange, Blanc peut vivre en un seul coup en jouant A. Noir doit combattre à tout prix ou envisager une autre séquence que celle-ci.

Si le but de Blanc est uniquement de s'installer sur le bord, il peut ne pas jouer B11 et sortir tout de suite vers le centre ou engager un combat avec la pierre N2.

Dans ces deux cas, Blanc s'installe assez facilement sur le bord Est à cause du *tenuki* de Noir à la fin de la séquence de la figure 7

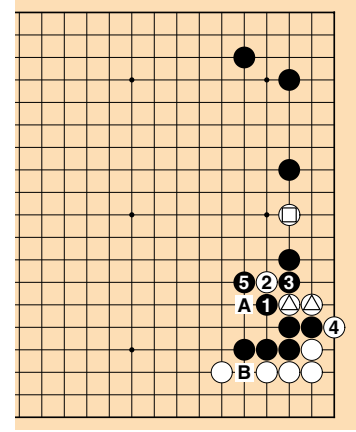


Figure 10

La séquence N1-N5 est un peu plus intéressante pour Noir : il laisse Blanc connecter ses deux pierres △ avec B4 et obtient en échange une belle influence.

Un problème se pose cependant pour chaque joueur :

Si le *shicho* ne lui est pas favorable, Noir devra se contenter du *nobi* en A à la place de N5.

La faiblesse de Blanc en B pourrait être un problème s'il désire sauver les deux pierres △.

Blanc doit aussi être sûr que cette direction de jeu l'intéresse pour jouer □ car cette pierre se retrouve bien seule à la fin de la séquence.

Et la direction globale ?

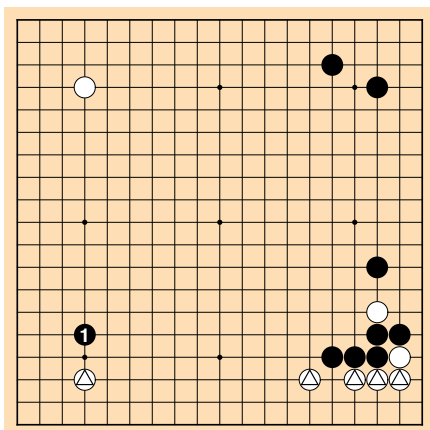


Figure 11

Nous avons vu le cas où Blanc récupère le coin Sud-Est mais il a une question importante à se poser avant même de poser sa pierre au *san-san* :

N'est-il pas trop bas sur le bord Sud s'il récupère ce coin ?

Après son invasion, Blanc a beaucoup de pierres blanches sur la troisième ligne. Même s'il fait des points, son potentiel sur le bord Sud est très limité après l'approche noire en N1.

Ce bord est encore très ouvert, et l'expansion de Blanc vers le centre, pour augmenter son nombre de points, est déjà limitée par l'échange Sud-Est. N1 aplatit le potentiel de l'adversaire.

Globalement, l'idée de récupérer le coin Sud-Est n'est pas la meilleure, parce que Blanc a déjà joué le *komoku* dans le coin Sud-Ouest.

Dans le *fuseki*, chaque action a des conséquences globales et si vous mélangez les stratégies, vous risquez de ne rien avoir au final.

Et si on ne pince pas ?

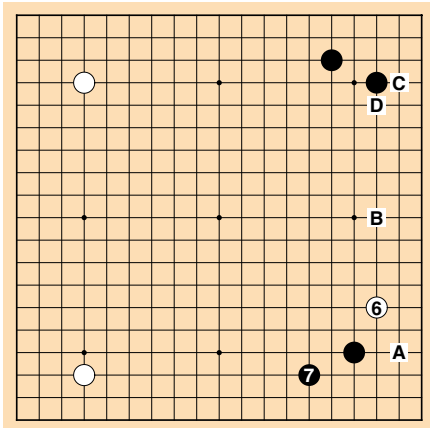


Figure 12

Si Noir ne pince pas et joue N7, Blanc n'est pas obligé de prendre le coin, il peut par exemple simplement s'étendre sur le bord Est.

Nous allons étudier quatre réponses possibles pour Blanc (de A à D). Certaines seront détaillées dans les prochains articles.

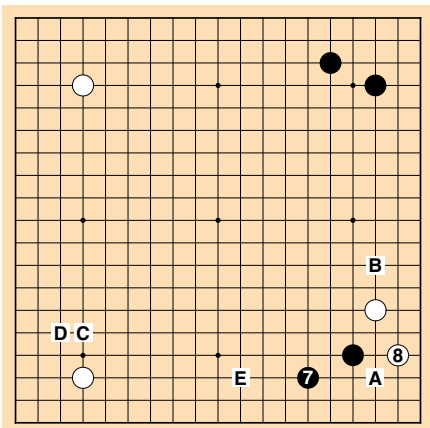


Figure 13

Si Blanc choisit B8, Noir a trois options possibles.

La première est de sauver son coin en jouant en A.

La deuxième est de contre-attaquer en pinçant la position blanche en B (nous en avons déjà parlé dans le cours précédent).

La troisième est de jouer ailleurs et d'approcher par exemple le coin blanc Sud-Ouest avec C ou D.

Si Blanc récupère le coin en jouant le premier en A, Noir peut aisément avoir une extension de base de vie avec E.

Tout dépend de ce que vous désirez, comme d'habitude.

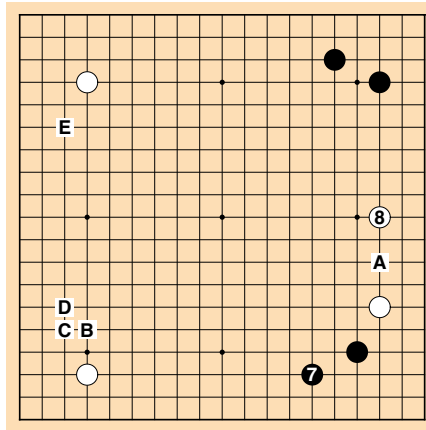


Figure 14

Avec B8, Blanc désire être léger et son but reste de s'établir sur le bord droit, le coin ne l'intéresse pas pour l'instant. Blanc sait qu'il a une faiblesse en A mais B8 possède une extension de l'autre côté et le coin noir au Sud-Est est encore ouvert. Blanc ne doit donc pas trop s'inquiéter pour ses soldats.

Noir peut faire *tenuki* pour jouer sur le bord Ouest avec les coups B à E, c'est maintenant le bord le plus intéressant.

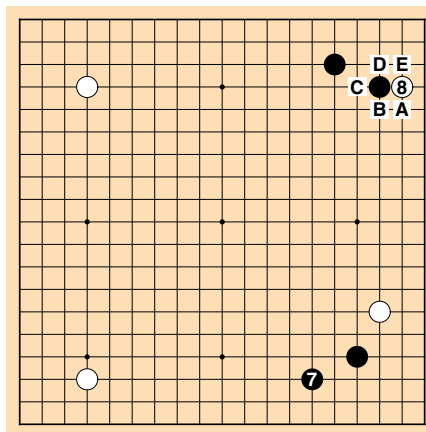


Figure 15

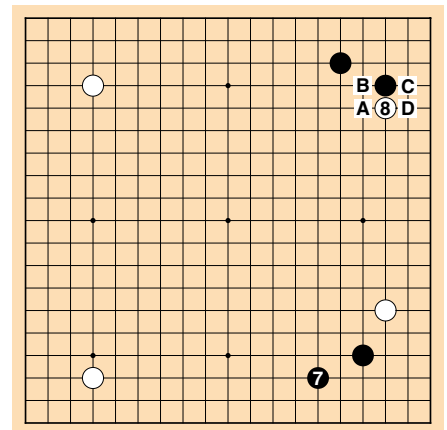


Figure 16

Dans les figures 15 et 16, B8 est un coup test. La réponse de Noir (A à E figure 15 ou A à D figure 16, cf *Shimari* RFG 136, 137 et 138) permettra à Blanc de savoir comment envisager plus tard certaines situations ou simplement comment s'étendre sur le bord Est.

Dans certains cas, le coin noir Nord-Est peut même être prenable par Blanc.

Pour finir ce cours, je vous propose un nouvel exercice. Comme la dernière fois, posez les pierres sur un *goban* et prenez le temps de réfléchir aux différentes possibilités que vous pourriez trouver à l'aide de votre intuition et de vos connaissances. Quel coup Noir voudrait-il jouer à présent ?

Vous pouvez m'envoyer votre réponse argumentée d'une justification à...

fulgurogo@gmail.com.

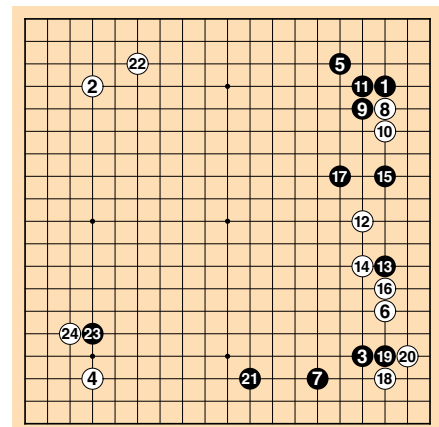


Figure 17

Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, 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 !

Anciennes Revues Française de Go

Nombre d'exemplaires	Tarif par exemplaire	Frais postaux
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
La collection complète (premier au dernier numéro) + numéro spécial "Regards sur le go"	250€ l'ensemble	25€

Certains numéros étant épuisés, en particulier ceux qui sont très anciens, nous fournissons alors une photocopie en remplacement (liste sur demande).

Les anciennes revues sont disponibles sur commande auprès du responsable matériel FFG
materiel@jeudego.org

L'abonnement à la RFG est disponible avec la licence de la Fédération Française de Go.
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