

Revue  
Française de Go

n° 145

Octobre 2018

7 euros

issn 0181-1142



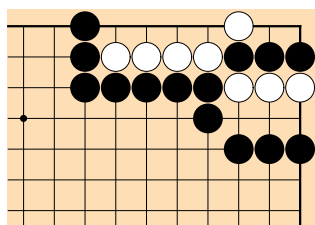


# Tsumego à gogo

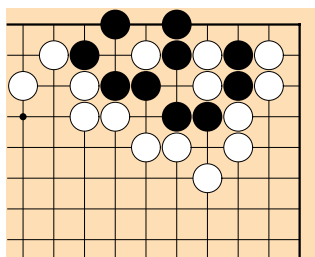
## Fan Hui

## Énoncés

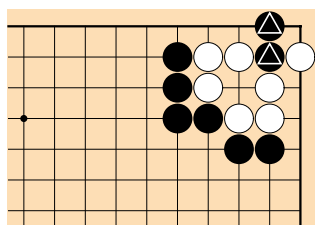
### Niveau débutant



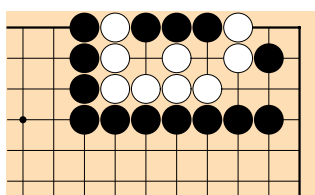
Problème 1 : Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 2 : Noir joue et vit sans condition.

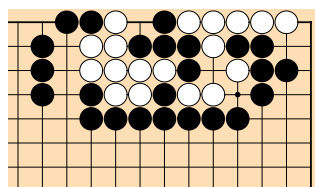


Problème 3 : Noir joue et sauve ses deux pierres ▲.

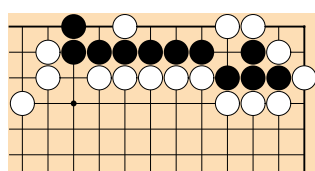


Problème 4 : Noir joue et tue Blanc sans condition.

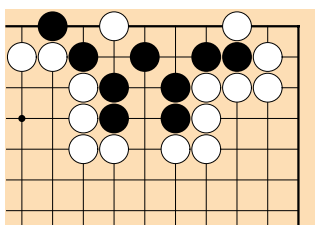
### Niveau intermédiaire (1)



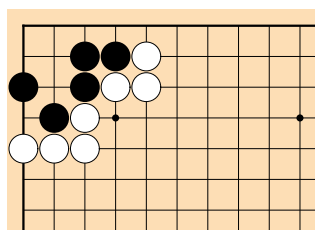
Problème 5 : Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 6 : Noir joue et vit sans condition.

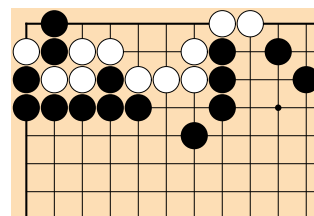


Problème 7 : Noir joue et vit sans condition.

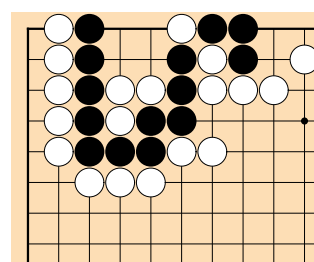


Problème 8 : Noir joue et vit sans condition.

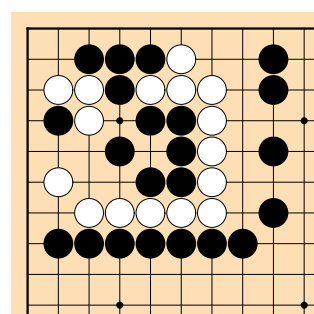
### Niveau intermédiaire (2)



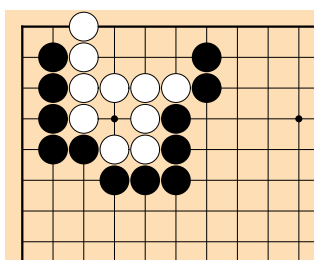
Problème 9 : Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 10 : Noir joue et vit sans condition.

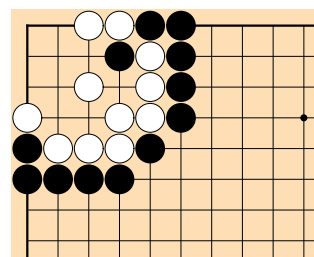


Problème 11 : Noir joue, il vit et tue Blanc sans condition.

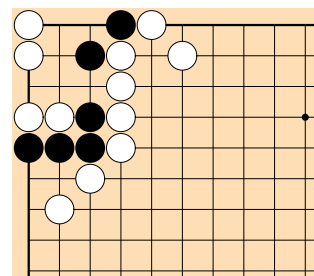


Problème 12 : Noir joue et tue Blanc sans condition.

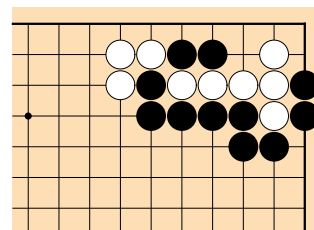
### Niveau confirmé



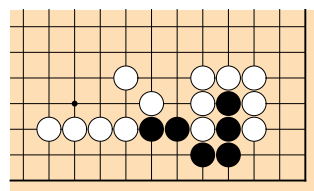
Problème 13 : Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 14 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 15 :  
Noir joue et gagne le combat.



Problème 16 :  
Noir joue, quel est le meilleur résultat ?

# L'édito

## ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Tsumego à gogo : énoncés	2
Tournoi d'Antony 2018	4
partie commentée	5
Tournoi international de Paris 2018	12
partie commentée	13
Championnat de France jeunes 2018	16
parties commentées	17
Maître Lim (partie commentée)	20
Dernières nouvelles	27
Arbitrages	32

## THÉORIE ET TECHNIQUES

Les règles d'or du roi	26
Le Fuseki	28
Tsumego à gogo : solutions	33

- Éditeur : Fédération Française de Go.  
Siège social : Fédération Française de Go  
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Davy Branger, Bernard Choque, Alain Duthil, Martial Sauvadet, Luc Vannier.
- Contributions : Christopher Annachachibi, Clément Béni, Dai JunFu, Fan Hui, Paul Galan, Gao Jiaxin, Guillaume Largounez, Laurent Lamôle, Julien Signoles.
- Illustration de couverture : Zoé Constans
- Photos :
  - Tournoi d'Antony : Ralf Wursinger
  - Tournoi de Paris : Jean-Pierre Tavan
  - Championnat de France Jeunes : Chantal Gajdos, Vivien Braïda
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des loisirs et des sports de l'esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.



Jamais deux sans trois ? C'est probablement ce que s'est dit Ariane Ougier, en remportant (juste avant l'impression de cette revue !) le titre de vice-championne d'Europe féminine, complétant les performances européennes de l'équipe de France et de Solal Zémor chez les moins de 16 ans !

Solal a aussi brillamment représenté l'Europe et la France en terminant cinquième du championnat du monde Jeunes. Loin de moi l'idée de lui mettre la pression, mais il m'a promis un article à ce sujet... donc je ne doute pas que vous puissiez lire son compte-rendu dans un prochain numéro.

Et d'ailleurs je profite de cet aparté pour remercier Benjamin Dréan-Guënaïzia et tous les membres de l'équipe de France qui ont commenté sur le blog et dans ces colonnes les rondes du championnat d'Europe (1).

Bravo également à Chimin Oh, notre nouveau champion de France Open, ainsi qu'à nos champions et championne de France jeunes (je vous renvoie à l'article page 14 pour les détails).

Comme l'important est de participer, je profite de cette tribune pour saluer deux participants aux **Iwamoto Awards** : Etienne Peillard, avec **RA-Go** (2) et, bien évidemment, Christopher avec la chaîne **Fulgurogo** (3). Cela dit, il est intéressant de jeter un œil au podium : il reste encore des compétitions où les IA ne finissent pas sur la première marche !

Plus sérieusement, si vous ne l'avez pas encore fait, je ne peux que vous inviter à regarder les différents projets ayant candidaté : il y a probablement de très bonnes idées à reprendre dans vos clubs.

D'ailleurs, parlant de cela : très bonne reprise à tous et toutes, et à très bientôt en tournoi !

**Clément BENI, secrétaire de la FFG.**

(1) <http://rfg.jeudego.org/index.php/archives/championnat-d-europe-par-equipe>

(2) <http://www.iwamoto-awards.com/Awards/Portfolio.php?A=27059>

(3) <http://www.iwamoto-awards.com/Awards/Portfolio.php?A=27046>

Et toujours...

L'email de la rédaction :

[redaction-rfg@jeudego.org](mailto:redaction-rfg@jeudego.org)

Le site de la revue :

[rfg.jeudego.org](http://rfg.jeudego.org)

Notre page facebook :

[fb.com/revue.francaise.go](https://fb.com/revue.francaise.go)

# Tournoi D'ANTONY

## 2018

Paul Galan  
Julien Signoles

**C**haque année, le premier week-end de février est attendu avec impatience par la communauté goïque francilienne, francophone, et même européenne : il s'agit en effet du week-end du tournoi de go d'Antony.

Le 33e du nom s'est tenu les 3 et 4 février 2018 au lycée Sainte-Marie d'Antony et s'est joué en cinq rondes. Malgré un cru modeste au regard du nombre de participants (71 joueurs recensés), le tournoi n'en fut pas moins passionnant, et permit à des joueurs de tous niveaux, du 8e dan au 30e kyu, de s'affronter.

Le nouveau matériel (goban de trois centimètres, pierres neuves et horloges électroniques dernier cri) mis à disposition du **top group** fit-il son effet ? Le niveau de ce dernier, composé de seize joueurs en dan fut en tout cas particulièrement relevé avec notamment les présences de Seong-Jin Kim (8d, Berlin), vainqueur de 13 des 14 tournois auxquels il avait participé en Europe, dont le tournoi de Paris 2017, de Gao Jiaxin (fraîchement promu 7d, Orsay), champion de France open en titre et n'ayant connu qu'une seule défaite en 13 tournois depuis son arrivée en France (face à... Seong-Jin au tournoi de Paris 2017) et de Benjamin Dréan-Guénaïzia, alias ben0 (6d, St Raphaël), champion de France en titre. Ce **top group** était également composé d'Ariane Ougier (3d, Grenoble), championne de France des moins de 20 ans et de Linh-Vu Tu (2d, Antony), la jeune étoile locale, champion de France des moins de 16 ans et 9e des championnats de France 2017 malgré une expérience de joueur de moins de deux ans.

Le tournoi se déroula sans anicroche. Dès la deuxième ronde ben0 abandonnait face à Seong-Jin après 122 coups. Dès lors, plus rien ne s'opposait à ce que la traditionnelle finale du dimanche matin, à la ronde 4, soit la revanche du tournoi de Paris 2017 entre Seong-Jin et Gao. Ce dernier eut à cœur de ne pas laisser passer sa chance et gagna avec une marge confortable de 12,5 points. Il n'eut ensuite qu'à contrôler ben0 (qui abandonna après 177 coups) à la ronde 5 pour remporter cette 33e édition. La seconde place revint à Seong-Jin, tandis qu'Amar Meziani (3d, Jussieu) sut profiter du fait de n'avoir affronté qu'un seul des trois ogres pour grimper sur la troisième marche du podium au nez et à la barbe de ben0, finalement quatrième... Louis Dumont (3d, Aligre), Linh-Vu et François Mizessyn (2d, Nantes) finirent respectivement à la 5e, 6e et 7e place avec 3 victoires chacun.



Le podium (de gauche à droite) :

Seong-Jin Kim, Gao Jiaxin, Amar Meziani

Le traditionnel « prix Claude Clémot » et un ensemble complet goban, bols et pierres, fut remis au meilleur joueur double-kyu, Antonin Masseur (12k, Aligre), seul joueur avec Gao qui termina avec un magnifique 5 sur 5. Les joueurs à 4 victoires furent aussi tous récompensés par des livres ou des jeux : Jean-Philippe Hueber (3k, Valréas), Ralf Wurzinger (3k, Orsay), Cyan Touzot (5k, Paris COP), François Virion (7k, Antony), Jean-Louis Tu (12k, Antony) et Yoann Boissières (21k, Juvisy).

Mais l'histoire du tournoi d'Antony ne se résume pas à cette édition 2018.

Ce tournoi a en effet vu le jour en 1985 à l'initiative de quelques joueurs (Jean Ganeval, Jean-Michel Barny et Paul Galan) soucieux de créer un tournoi ouvert à tous à une époque (sans Internet !) où les tournois en France étaient fort rares : seuls les clubs de Nantes, Grenoble et Paris avaient alors organisé des tournois d'envergure. La première édition en février 1985 eut lieu dans une petite maison de quartier dans le grand ensemble d'Antony. 61 joueurs s'y inscrivirent, ce qui était déjà un record pour l'époque. Jean-François Seailles et le regretté Maître Lim en dominèrent la première catégorie.

Dès l'année suivante, le tournoi gagnait ses pénates définitives à l'école Sainte-Marie. Dès cette deuxième édition 90 joueurs se pressaient à l'inscription ! Le tournoi continua ensuite de grandir pour rassembler finalement 152 joueurs en 2004 — le record absolu de participation — devenant ainsi le deuxième tournoi français après Paris. Par la suite, Internet (avec le jeu en ligne) et la multiplication des tournois en France freinèrent la croissance du tournoi dont la participation se stabilisa entre 100 et 120 joueurs pendant de longues années.

L'organisation du tournoi les premières années était d'un autre temps : pas d'informatique (balbutiante à l'époque), tirage manuel au moyen de petites fiches « Mac Mahon » (conservées comme sécurité en parallèle lors des premiers tirages informatisés), affichage des résultats à la main sur de grandes affiches retournées ; tout cela faisait aussi partie du charme du tournoi. D'autant que durant toutes ces premières années, nous organisions un grand déjeuner lors de la pause du dimanche midi. Certains d'entre nous passaient alors plus de temps en cuisine que dans le tournoi en lui-même.

Plus de trente ans après, le tournoi est toujours vivant, même si l'équipe des débuts a depuis longtemps passé la main à la relève qui perpétue son succès et sa convivialité.

Paul Galan et Julien Signoles

Tournoi d'Antony 2018  
Ronde 4, 4 février 2018.

● Seong-Jin KIM 8d

○ Jiaxin GAO 7d

Komi 7,5 points

Blanc gagne de 13,5 points.

Commentaire : Gao Jiaxin

Transcription : Stephan Kunne

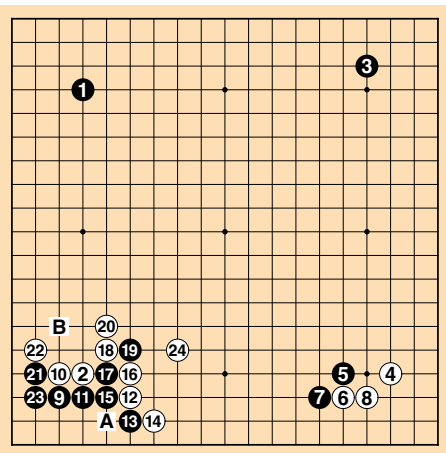


Figure 1 (coups 1 - 24)

C'est la deuxième fois que nous nous rencontrons. L'année dernière, au tournoi de Paris, je jouais Noir. Dans cette partie, je suis Blanc. Je préfère avoir les blancs, car j'aime jouer des coups tranquilles. Quand on est Noir, on ne peut pas jouer tranquille.

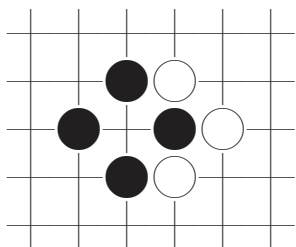
B10. Blanc doit choisir entre 10 et 11. Dans la partie, j'ai joué 10, mais 11 est possible aussi (cf. dia.1).

N13. Au lieu de sauter en 13, Noir aurait pu pousser en 15 (cf. dia.2).

N15. Ici, AlphaGo Teach aurait joué en A (cf. dia.3).

La séquence jouée dans la partie est plus compliquée que celle proposée par AlphaGo.

B24. Ce coup est aussi un *joseki* d'AlphaGo...





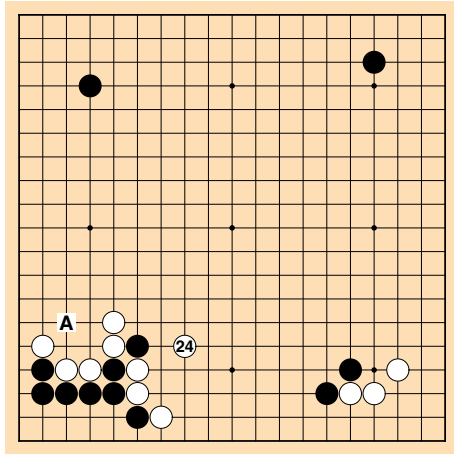


Figure 2 (coup 24)

B24. Donc ce coup est aussi un *joseki* d'AlphaGo. Blanc pourrait être tenté de protéger en A à la place, mais le résultat ne serait pas très bon pour lui (cf. dia.4).

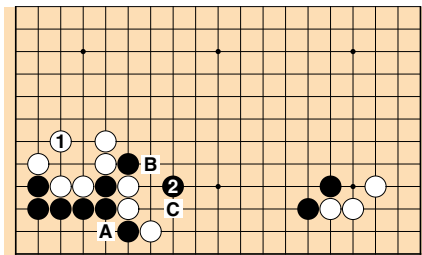


Diagramme 4

(1 à la place de 24 de la partie)

Si Blanc prend le temps de protéger en B1, Noir attaque très sévèrement avec N2. Au coup suivant, si Blanc capture en A, il tombe dans le piège de Noir (cf. dia. 4a). S'il fait *atari* en B, cf. dia. 4b ; s'il connecte en C, cf. dia. 4c et suivants.

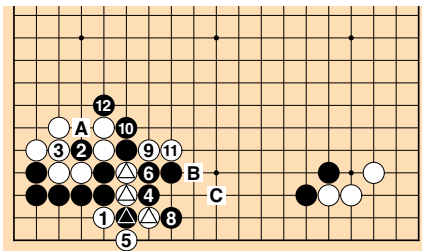


Diagramme 4a

B7 en ▲.

Blanc est tombé dans le piège de Noir. Après N12, si Blanc capture en A, Noir répond en B, et le groupe ▲ est mort. Si Blanc fait *atari* en B, Noir capture en A. Noir serait très content : il resterait aussi des coups forçants contre le groupe blanc au Sud, par exemple en C.

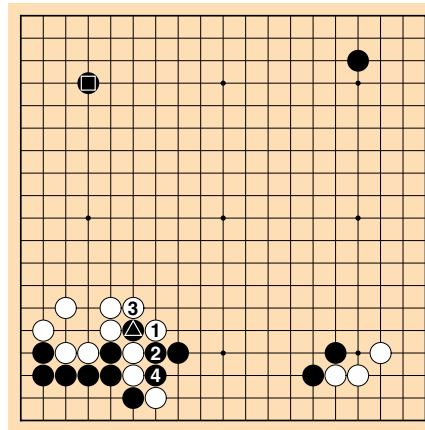


Diagramme 4b

B5 en ▲

Si la pierre ■ était blanche, Blanc pourrait jouer ainsi. Mais avec ■, Blanc n'est pas très content.

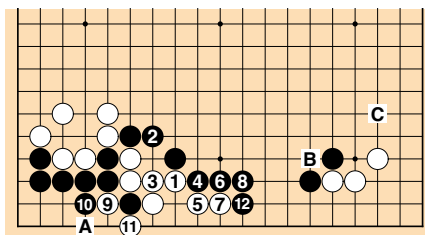


Diagramme 4c

Avec 12, Noir est vivant dans le coin, car A est *sente* (cf. dia. 4d). Mais Noir ne doit pas jouer A en premier, sinon le coin devient un *ko* (cf. dia. 4e).

Si Noir avait fait l'échange B-C, cette séquence aurait également été possible. Mais sans cet échange, la séquence lui est clairement favorable. Maintenant, il se félicite de ne pas avoir joué en B (cf. dia. 4g).

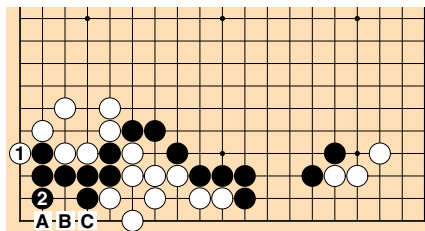


Diagramme 4d

Si Blanc joue en A, Noir répond en B et est vivant sur place. Si Blanc joue en B, Noir répond en C, et Blanc doit rajouter un coup pour protéger son groupe, donc Noir a le temps de vivre dans le coin.

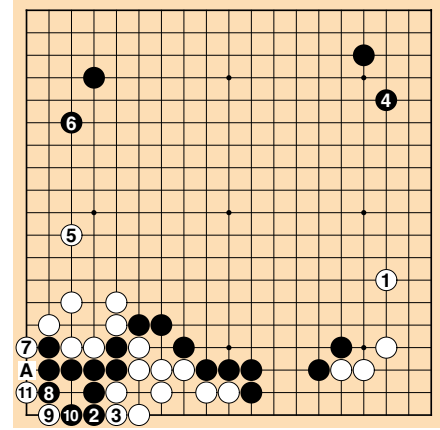


Diagramme 4e

Noir est mort par *ko*.

Si Noir n'avait pas joué l'échange 2-3, alors quand Blanc joue en 7, Noir peut répondre en 8, et il est vivant sans conditions (diagramme 4d).

Si Noir joue en A au lieu de 10, il est quand même mort par *ko* (cf. dia. 4f).

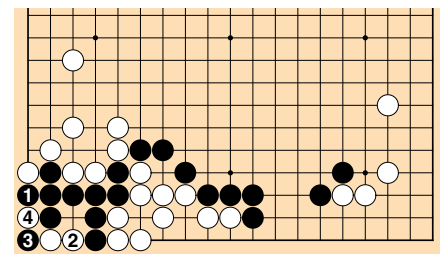


Diagramme 4f

Noir est toujours mort par *ko*.

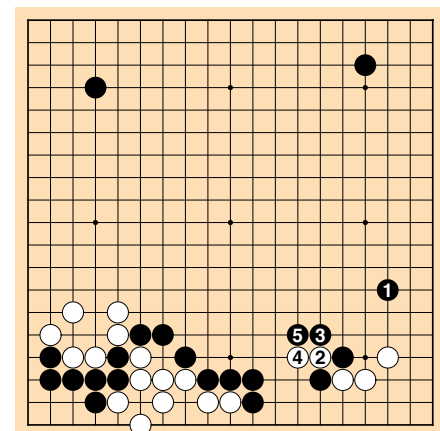
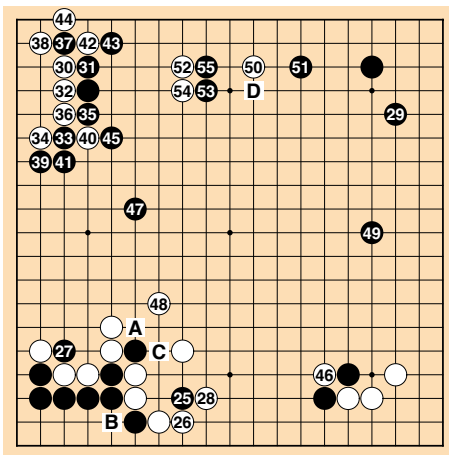


Diagramme 4g

Noir n'a pas peur de la coupe en 2.



**Figure 3 (coups 25 - 55)**

Dans la partie, si Noir coupe avec 25 en 27, Blanc protège en A ; le résultat est équitable.

N25-B26 : je n'ai pas compris ce coup noir. L'échange N25 - B26 ne me semble ni vraiment mauvais, ni vraiment bon. Grâce à cet échange, Blanc aura plus de choix pour le coup 28.

B28. Si l'échange N25-B26 n'avait pas eu lieu, ce coup ne serait pas très efficace, car après avoir connecté en B, Noir aurait encore la possibilité de clamper en 26. Mais maintenant, il ne peut plus.

Par ailleurs, toujours à cause de l'échange N25-B26, Blanc aurait aussi pu jouer le coup 28 en A (cf. dia.5).

B34 : j'ai joué ce coup car j'étais curieux de découvrir la réponse de Noir.


B36. Localement, 41 est envisageable à la place de B36 (cf. dia.6). Mais après l'*atari* noir en 27, cette direction n'est plus très intéressante pour Blanc.

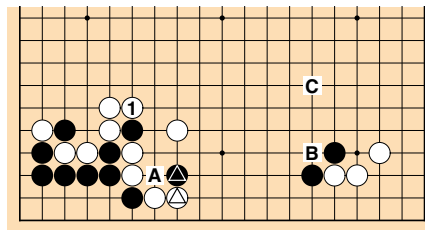
Séquence N37-N47 : dans cette séquence, Noir a joué comme AlphaGo. Le coup 47 a une double fonction : il protège le *shicho* sur 40, et il menace de sortir la pierre noire au Sud avec C.

N55. J'ai été étonné par ce coup. Je m'attendais à ce que Noir joue en D (cf. dia.7).

**Diagramme 6**



(1 à la place de 36 de la partie)

Avec la pierre , cette direction n'est pas bonne pour Blanc.



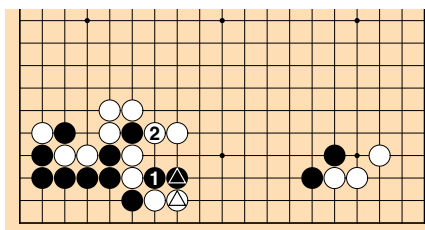
**Diagramme 5**

(1 à la place de 28 de la partie)



À cause de l'échange -, la coupe en A ne fonctionne plus (cf. dia. 5a).

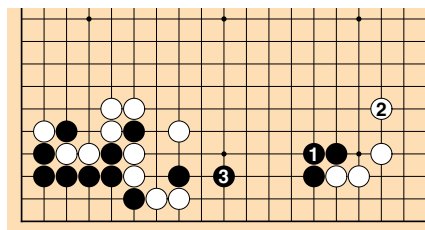
Je n'ai pas joué ce coup B1, car j'avais peur de Noir B (cf. dia. 5b).

Quand nous avons commenté la partie, Seong-Jin m'a dit que si j'avais joué B1, il aurait préféré garder une forme légère et aurait répondu en C.



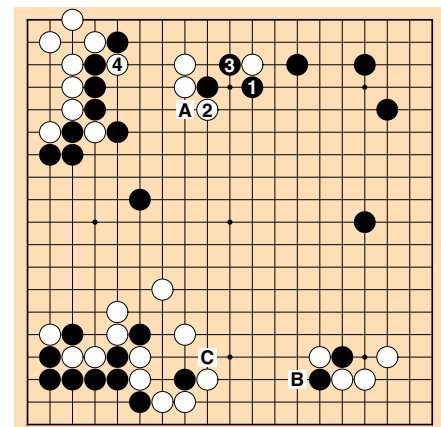
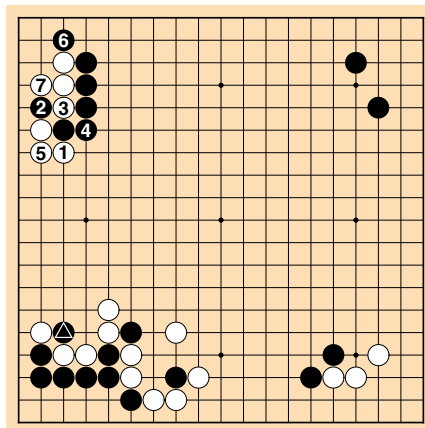
**Diagramme 5a**

La coupe aurait fonctionné... sans l'échange -.



**Diagramme 5b**

Je n'aime pas cette variation.

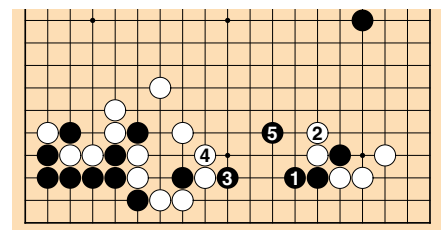


**Diagramme 7a**

(1 à la place de 55 de la partie)

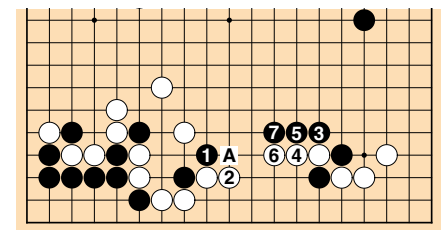
Je m'attendais à ce que Noir joue cette séquence. Après B4, Noir peut couper directement en A, ou alors jouer sur le bord Sud, par exemple en B (cf. dia. 7b).

Après la partie, Seong-Jin m'a dit que s'il devait jouer sur le bord Sud, il jouerait plutôt en C (cf. dia. 7c).



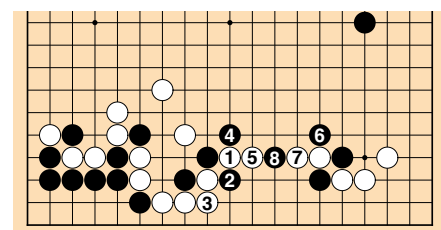
**Diagramme 7b**

Ici, Noir peut facilement vivre ou sortir.



**Diagramme 7c**

Noir avait prévu ce genre de séquence. Blanc n'a pas le droit de jouer B2 en A (cf. dia. 7d).



**Diagramme 7d**

Le *double hane* en 1 est abusif : le coup 8 est un *tesuji* pour punir Blanc. (Note page 9)

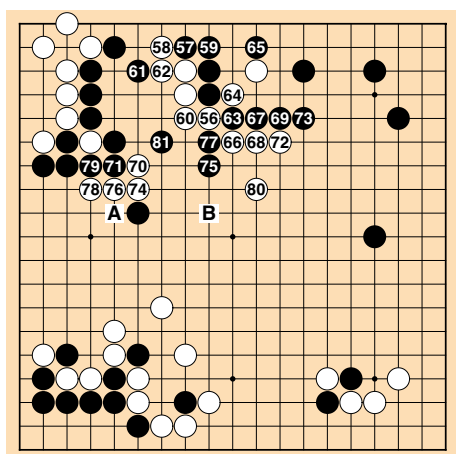


Figure 4 (coups 56 - 81)

B70. Moi aussi je peux protéger mes coupes avec des briseurs de *shicho* ! La réponse en Noir 71 est obligatoire ; si Noir essaie de gagner l'initiative pour tourner en 72, Blanc sort sa pierre (cf. dia.8).

N73. Je pense que ce coup noir n'est pas très bon. Il est très lent, et ne gagne que quelques points au Nord-Est. Je crois qu'à ce stade de la partie, le centre est plus important. À sa place, j'aurais joué par exemple en 75 (cf. dia.9).

N75. Je pense qu'à ce moment-là, Noir s'est rendu compte que le coup 73 n'était pas très bon. S'il pensait que 73 était un coup normal, il aurait probablement joué en A à la place de 75 (cf. dia.10).

B76. Je n'avais pas envie de répondre en 77 !

N81. Si Noir essaie de sortir ses pierres en B, la situation va devenir difficile pour lui : son groupe faible va foncer droit dans le mur blanc du Sud-Ouest (cf. dia.11).

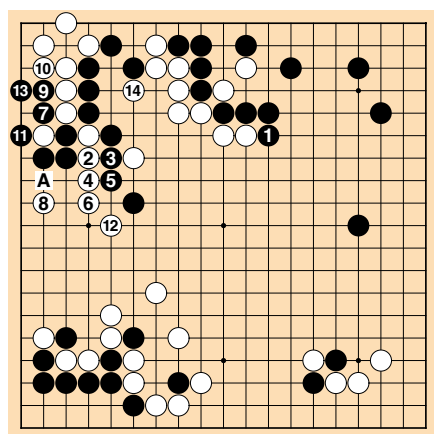


Diagramme 8

(1 à la place de 71 de la partie)

Noir a ignoré la menace pour pouvoir tourner en N1. Blanc sort sa pierre avec B2.

Après N11, le groupe noir est vivant, parce que A est probablement *sente*. Mais quand Blanc joue B12, Noir doit rajouter un coup à l'intérieur en 13 pour faire ses yeux. Et après B14, la situation devient extrêmement dangereuse pour Noir.

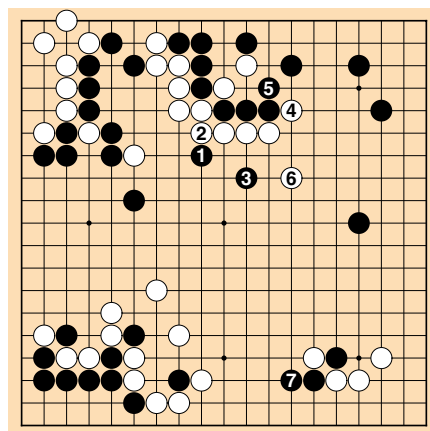


Diagramme 9

(1 à la place de 73 de la partie)

Noir aurait dû privilégier le centre, par exemple avec N1. L'échange B4-N5 donne une forme un peu laide aux pierres noires, mais il n'y a rien de dangereux. Blanc est obligé de rajouter B6 pour sortir son dragon, et Noir gagne donc l'initiative pour démarrer le combat sur le bord Sud.

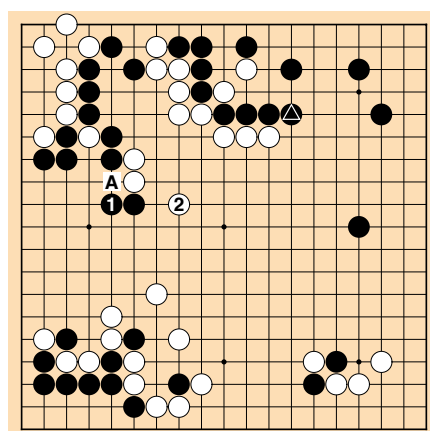


Diagramme 10a

(1 à la place de 75 de la partie)

Si Noir pensait que son coup en A était normal, il aurait probablement joué comme ça.

Dans tous les cas, Noir ne peut pas jouer en A à la place de N1 (cf. dia. 10b).

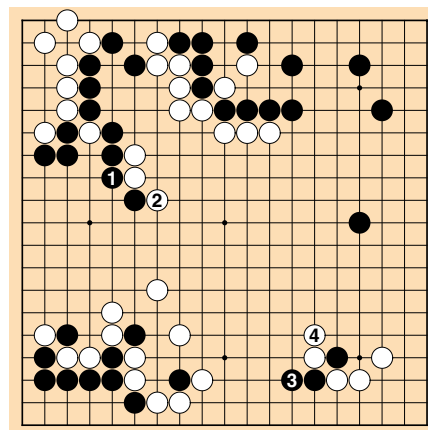


Diagramme 10b

(1 à la place de 75 de la partie)

Si Noir pousse en N1, Blanc gagne des points au centre avec le hane N2, et le groupe blanc au centre devient très solide : si Noir sort en 3 maintenant, Blanc s'étend en 4, et le combat devient très difficile pour Noir.

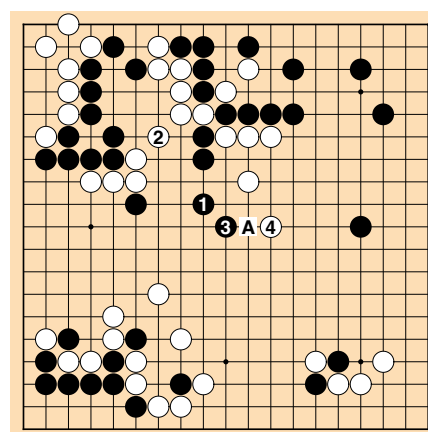


Diagramme 11a

(1 à la place de 81 de la partie)

Si Noir essaie de sortir ses pierres du centre avec N1, il se retrouve en difficultés. Il y a beaucoup de pierres blanches aux alentours, en particulier le mur blanc au Sud-Ouest.

Noir ne peut pas changer la direction du combat en jouant le *keima* en A au lieu du *kosumi* N3, sinon Blanc coupe (cf. dia.11b).

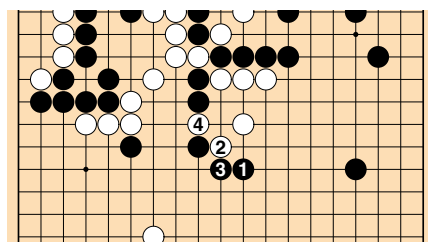


Diagramme 11b

Après B4 Blanc coupe.



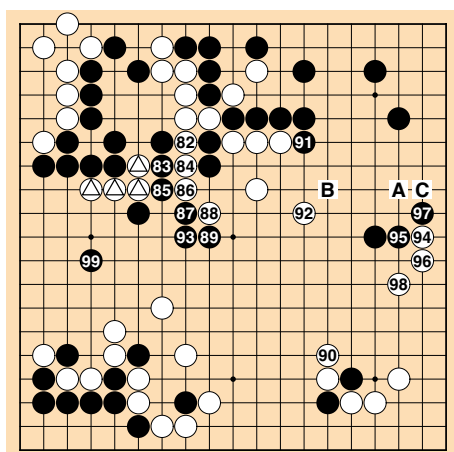


Figure 5 (coups 82 - 99)

N83. Noir peut essayer de jouer en 84 pour capturer le groupe blanc au Nord. Dans la partie, je n'avais pas peur, car je pensais pouvoir sacrifier mon groupe pour construire un immense *moyo* (cf. dia.12a). En fait, si Noir joue en 84 à la place de 83, je peux capturer les trois pierres noires en *shicho* (cf. dia.12b et 12c).

La séquence 83-89 est un échange : Noir a coupé les quatre pierres △, mais Blanc est très solide, et a gagné le *sente* pour jouer au Sud. Je suis assez content. Mais peut-être qu'il s'estimait content lui aussi.

B92. Ce coup a deux objectifs. Il menace de couper en 93 pour faire des points au centre, ou de continuer vers l'Est pour détruire le demi-bord de Noir.

B94. J'aurais pu envahir directement en A (cf. dia.13) ; mais j'espérais pouvoir faire plus de points avec 94.

Dans la partie, après Blanc 98, Noir ne sait pas comment fermer son territoire au Nord-Est. Si Noir joue en B pour fermer, Blanc peut clamber en C.

À ce stade, la partie est encore serrée.

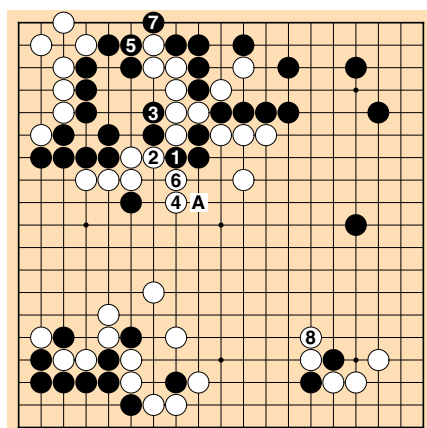


Diagramme 12a

(1 à la place de 83 de la partie)

Si Noir veut à tout prix tuer les sept pierres blanches au Nord, Blanc peut les sacrifier pour construire un immense *moyo* au Sud.

Noir ne peut pas sortir ses pierres avec un *tobi* en A à la place de N5 : c'est un *shi-cho* (cf. dia. 12b).

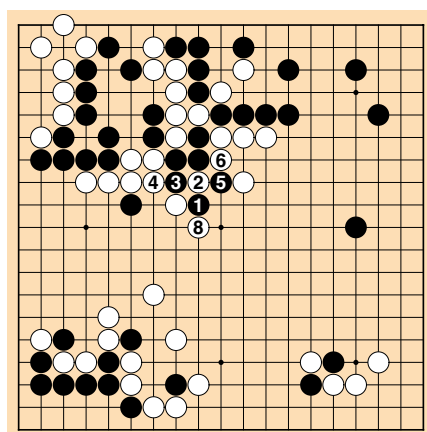


Diagramme 12b

(7 en 2)

Si Noir essaie de sortir ses pierres, elles sont prises en *shicho* et Noir a tout perdu.

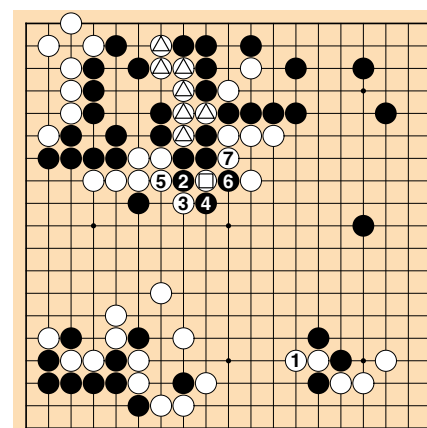


Diagramme 12d

8 en 1.

Si Blanc répond en B1 à l'*atari*, le *shicho* ne fonctionne plus. Les sept pierres △ sont mortes, le groupe blanc autour de 7 est faible, et Blanc ne peut plus faire de points au centre. C'est une catastrophe.

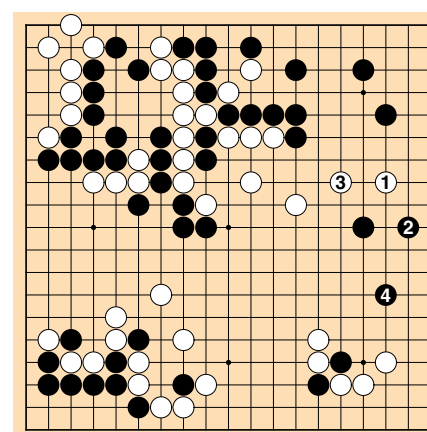


Diagramme 13

(1 à la place de 94 de la partie)

Blanc peut envahir le demi-bord noir de cette manière.

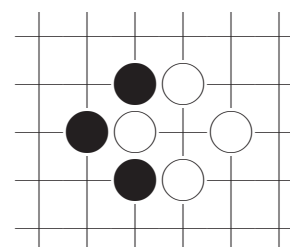
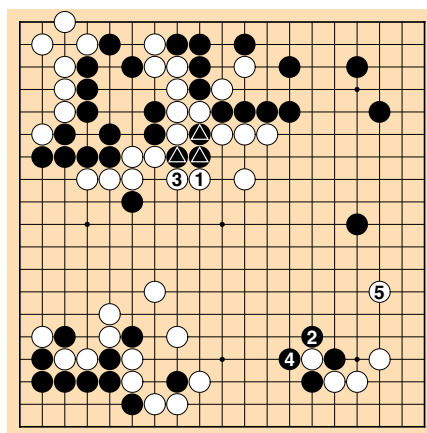
Dans la partie, j'ai préféré jouer en 2 pour construire du territoire et réduire le territoire noir.

Diagramme 12c

Avec B1, les trois pierres △ sont prises en *shicho*, comme dans le diagramme 12b.

N2 est un *atari*, mais aussi un briseur de *shicho*. Blanc ne peut pas se permettre de répondre en 4 au lieu de capturer avec B3 (cf. dia. 12d).

Après B5, Noir a plus de territoire que Blanc, mais Blanc a encore beaucoup de potentiel au centre pour gagner des points. C'est jouable.



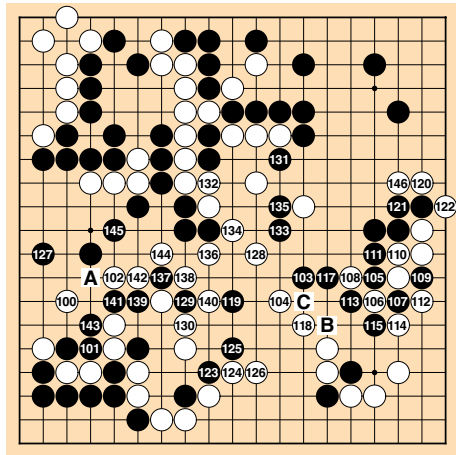


Figure 6 (coups 100 - 146)

116 en 107

B100. J'ai mal lu. Jouer au contact en A 152 aurait été meilleur (cf. dia.14a). J'ai joué B100 car je croyais que B102 serait sente, mais ce n'est pas le cas. (cf. dia.14b)

N103. Je pense que Noir aurait pu jouer plus profondément chez Blanc, ou quelque chose de plus méchant comme B. Je crois qu'il a joué en 103 parce qu'il espérait profiter des faiblesses de la forme blanche au centre (cf. dia.15a). Sauf qu'il n'y a rien qui marche.

B108. Si Blanc joue en 112 directement, des problèmes apparaissent (cf. dia.16a).

N109. Si Noir répond simplement en 111, la séquence du diagramme 16a ne fonctionne plus (cf. dia.16b).

N109-B110. Je n'ai pas compris cet échange. Je crois que Noir a perdu deux points sur l'intersection 109, mais je ne sais pas pourquoi il l'a fait. Peut-être qu'il a joué 109 parce qu'il voulait jouer 111 et que 109 « induit » 111. Mais je pense que ce n'est pas bon.

N117. À ce stade, Noir ne peut toujours pas jouer en 118 comme il l'espérait : Blanc pourrait couper simplement en C.

N119. Ce coup n'est pas sente, donc je peux attaquer le territoire noir au Nord-Est. Je pense que ce coup noir est très mauvais. À la place, il était urgent de rajouter un coup pour protéger le Nord-Est avec une connexion diagonale en 146. Noir gagnerait beaucoup de points et serait plus solide.

Même après Noir 119 en 146, je pense que je n'aurais pas protégé le centre, ce n'est pas très gros. J'aurais plutôt joué en 127. Après ce coup, la partie serait très serrée.

B122. Maintenant, il n'y a plus du tout de points pour Noir sur ce demi-bord. Et les pierres noires à l'Est sont très faibles. Alors que si Noir avait joué en 146, il aurait eu beaucoup de points et serait très solide.

Avec la séquence 119-126, Noir a perdu plus de points à l'Est que Blanc au centre.

N131 à B136. Les trois coups noirs ne sont pas très utiles, car Blanc peut encore avancer dans son territoire depuis la pierre 120. Mais surtout, il y a plus urgent : Blanc peut tuer les quatre pierres noires 129-119-125-123 !

Après B136, les quatre pierres noires sont mortes...

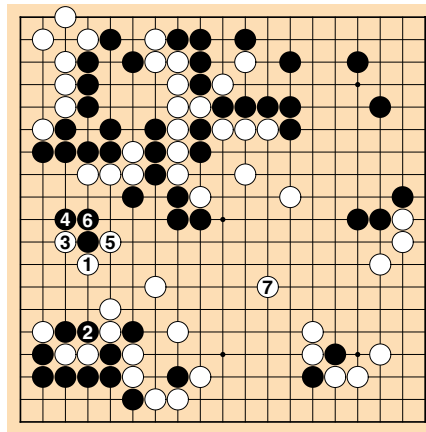


Diagramme 14a

(1 à la place de 100 de la partie)

Avec cette séquence, Blanc prend le sente et peut revenir fermer son territoire avec B7.

Le coup B7 est très gros ; cette séquence aurait été un peu meilleure pour moi que celle de la partie. Mais même dans cette position, il y a encore quelques problèmes pour Blanc sur le bord Ouest. Mon erreur dans la partie n'était donc pas si grave que ça.

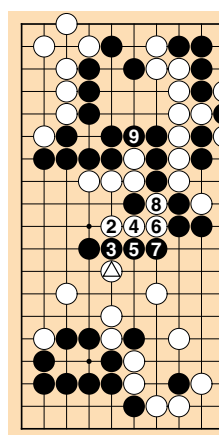


Diagramme 14b  
(N1 tenuki)

Je pensais pouvoir sanctionner un tenuki noir au coup A avec cette séquence. J'ai mal lu : je pensais que la coupe en 8 était importante et pouvait créer des difficultés pour Noir. En fait, non.

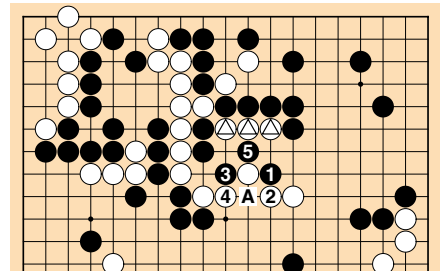


Diagramme 15a

(1 à la place de 105 de la partie)

Si Blanc répond comme ça, Noir peut capturer trois pierres blanches. Mais si Blanc connecte en A à la place de 4, alors il n'y a rien.

Noir peut aussi essayer de couper en A à la place de 3 (cf. dia. 15b). Ça paraît dangereux, mais ça ne marche pas non plus.

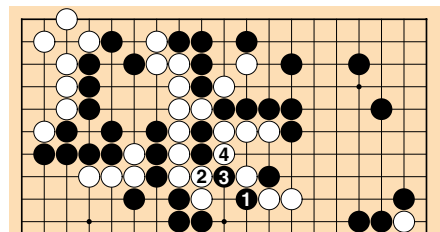


Diagramme 15b

Si Noir coupe en N1, il ne se passe rien.

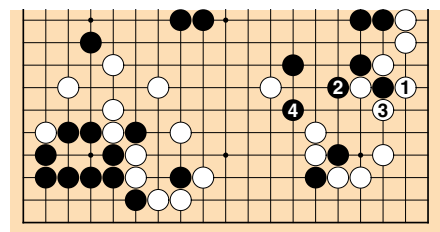


Diagramme 16a

(1 à la place de 108 de la partie)

Si Blanc protège ainsi, alors Noir peut entrer dans son territoire avec N4.

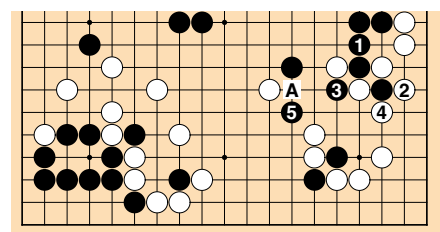


Diagramme 16b

Si Noir répond simplement en N1 à l'atari, alors la séquence du diagramme 16a ne fonctionne plus : maintenant, Blanc peut couper en A.



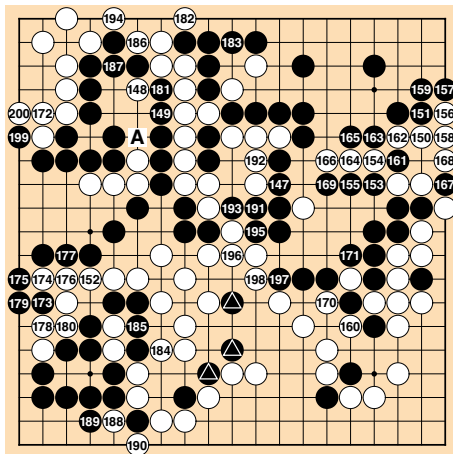


Figure 7 (cups 147 - 200)

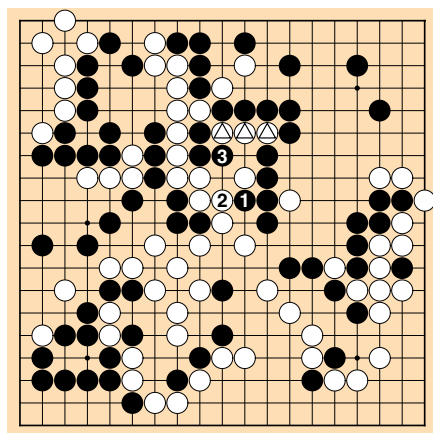
N147. Noir a peut-être cru que ce coup était *sente* (cf. dia.17a).

B148. Ce coup blanc est *sente* : si Noir ne répond pas, Blanc peut sortir ses quatre pierres avec A. Après Noir 149, le groupe blanc a la possibilité de se connecter grâce à l'*atari* en 186, donc la séquence du diagramme 17a ne fonctionne plus. (cf. dia.17b)

La partie est déjà terminée.

Blanc a gagné vingt points au centre-Sud. Noir n'a pas grand-chose au centre-Nord-Est.

C'était serré jusqu'à ce que Noir joue 119. Après B120, Blanc est un peu en avance, et quand il coupe les pierres ▲, c'est terminé.



# Tournoi international de Paris 2018

## Quelques particularités de l'édition 2018 du Tournoi international de Paris...

**L**a participation : dans un contexte général de baisse de fréquentation des tournois, le tournoi de Paris 2018 a quand même atteint le nombre symbolique des cent joueurs.

**U**ne belle dotation en prix, avec deux sponsors qui ont été généreux et originaux : Inseong Hwang (qui a offert dix sessions d'un mois en tant que spectateur à son site «yunguseng dojang») et Guo Juan (qui a offert 300 cours à regarder sur son site internetgoschool), et bien sûr toujours le soutien de Variantes (un jeu de goban et pierres).

**U**n joli podium avec des parties tendues et équilibrées : Gao, Dai et Kim ont été départagés au SOS, et la première place s'est jouée au SOSOS, indice qui varie en fonction des autres joueurs avec lesquels les premiers ont joué... Avec des résultats différents à la dernière ronde dans les parties des 10-15 premiers joueurs du classement, c'est Dai qui gagnait le tournoi (puisque Kim a battu Dai qui a battu Gao qui a battu Kim)...

La rédaction,  
d'après un courrier de Yannis Henri

### Les résultats...

1	GAO Jiaxin	7D 910r	+5
2	DAI Junfu	8D 75EG	+5
3	KIM Young-Sam	8D DE	+5
4	NEIRYNCK Lucas	5D BE	+4
5	BOVIZ Dominik	5D HU	+3
6	BURZO Cornel	6D RO	+3
7	LABOURET Florent	4D 69Ly	+3
8	KRAEMER Lukas	6D DE	+3
9	DUMONT Louis	3D 75Al	+3
10	CONNOR Thomas	4D BE	+2
11	LIPS Fabien	4D 75Al	+2
12	Pace Alessandro	4D IT	+2
13	BLANCHARD Benjamin	3D 75Ju	+3
14	MINIERI Davide	3D 75Ju	+3
15	ZHANG Situo	3D 67SE	+3
16	OUGIER Ariane	2D 38GJ	+4
17	PARK Jeong_Il	2D xxxx	+3
18	FRANGI Manuel	3D 75Ju	+2
19	BOUNOIDER Lucman	3D BE	+2
20	BOURHIS François	2D 75Al	+3





Tournoi de Paris (01/04/2018), ronde 4

● : DAI Junfu 8d

○ : GAO Jiaxin 7d

Komi 7,5 points

Noir gagne par abandon

Commentaire : Dai Junfu

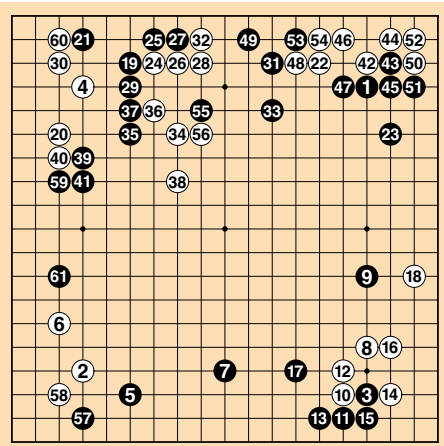


Figure 1 (1-61)

Après ma défaite contre Jiaxin lors du tournoi de l'an dernier, j'ai arrêté de participer aux tournois de Go suite à mon changement de travail et une très longue période d'essai à passer. Une fois que tout est en bonne voie, je fais ma réapparition au 20e tournoi de Levallois en mars pour m'échauffer puis reviens au tournoi de Paris pour affronter de forts joueurs.

Les trois premières parties m'ont permis de bien entrer dans le jeu. La quatrième ronde est un des grands challenges car, dans le « top group », Jiaxin 7d, Kim 8d et moi, faisons figures de grands favoris du tournoi.

Je commence avec le *fuseki* Kobayashi, (coup 1-7), c'est un *fuseki* que j'ai très souvent joué avant de devenir 6d en Chine. Comme à la dernière partie contre Jiaxin j'ai été sèchement battu avec mon *fuseki* préféré grâce à ses coup appris auprès d'AlphaGo, j'ai décidé de changer.

N11 évite le combat local car mon adversaire doit connaître beaucoup mieux que moi les nouvelles variations compliquées dans le coin (je n'étudie plus de variations compliquées depuis plus de quinze ans) : j'essaie donc de ne pas tomber dans un piège et de ne pas perdre dès le départ.

Après B18 c'est un *joseki* classique légèrement en faveur de Blanc. Mais il reste largement acceptable pour les joueurs humains.

B26 : c'est la première fois que je vois ce coup. (cf. dia. 1)

Après N41 un combat s'est déclenché sur le bord Nord. Blanc a plus de territoire alors que Noir garde une pression sur le groupe blanc.

N45 : cf. dia. 2.

B56 est une contre-attaque envers la pierre de *kikashi*. Noir décide de jouer ailleurs. (cf. dia. 3)

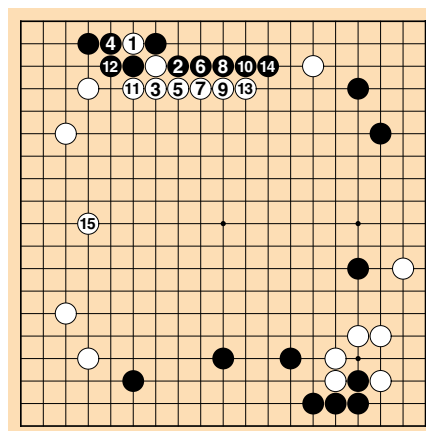


Diagramme 1

(B1 à la place de 26 de la partie)

Après la partie j'ai demandé à Jiaxin pourquoi il n'avait pas coupé en 1 comme indiqué dans le *joseki*.

Il m'a répondu qu'il n'était pas sûr du résultat après B15 : le *moyo* et l'influence de Blanc sont difficiles à gérer alors que Noir a obtenu en échange du territoire sûr au Nord.

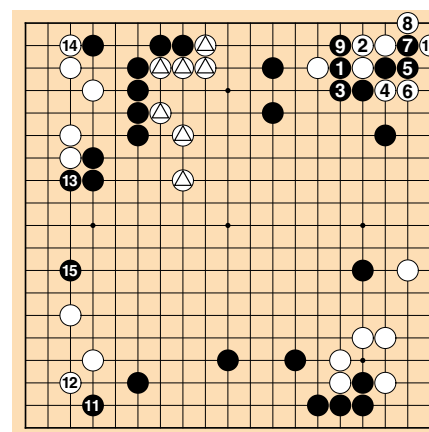


Diagramme 2

(N1 à la place de 45 de la partie)

J'ai hésité à jouer l'*atari* en 1. Noir devient solide au Nord mais sacrifie le territoire du coin et le potentiel du bord droit. Après N15 c'est une partie jouable pour les deux camps. Le destin du groupe △ décidera du vainqueur de la partie.

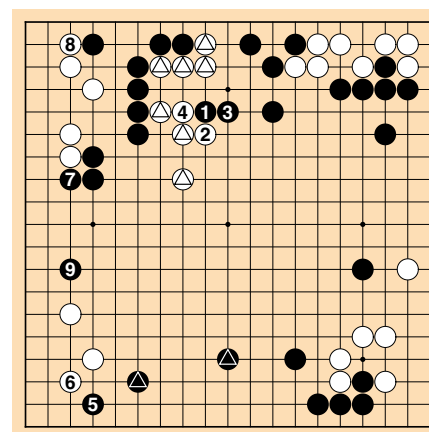
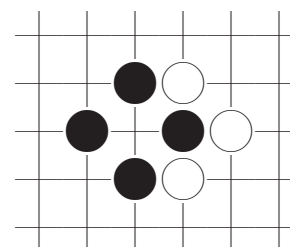


Diagramme 3.

(N3 à la place de 57 de la partie)

Selon Jiaxin, Noir en 3 est peut-être meilleur car le groupe △ n'aura toujours pas d'œil et restera sous pression.

Avec un groupe faible au Nord, Blanc n'osera pas envahir sur le bord Sud où les pierres ▲ sont un peu faibles. J'avoue que c'est probablement meilleur de garder plus de pression sur le groupe blanc en le laissant sans œil.



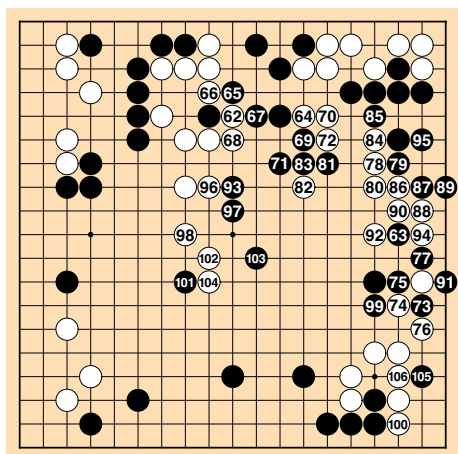


Figure 2 (62-106)

B62 est un coup calme, il a l'air lent mais renforce largement le groupe blanc au Nord, et menace la connexion entre les groupes noirs au Nord et au Nord-Est (cf. dia. 4).

B64 : Blanc exploite la faiblesse noire.

Un combat impliquant plusieurs groupes se déclenche sur le bord Est.

N81 est nécessaire, si Noir pousse en 86, le groupe au Nord court le risque d'être enfermé par Blanc. (cf. dia. 5)

N85 : le seul coup possible dans cette situation.

B86 : la séparation du bord Est n'est pas un malheur pour Noir car les deux groupes peuvent vivre séparément. Peut-être que Blanc aurait dû se connecter avec son coin.

N91 est un très gros coup car le coin blanc Sud-Est n'est plus vivant.

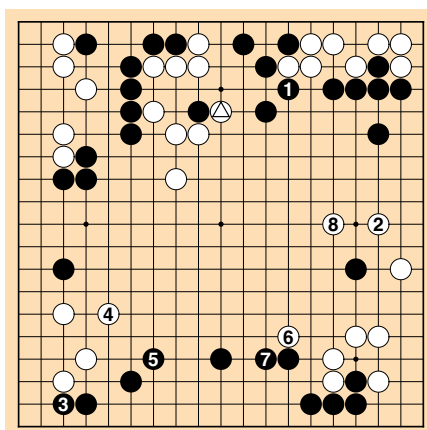
N101 : Noir lance l'attaque contre le groupe blanc central afin d'obtenir plus d'appuis pour menacer ensuite les groupes blancs encore faibles. Noir commence à mener la partie.

N105 : posé en moins de deux secondes, c'est un des coups que je regrette (cf. dia. 6 à 8).

### Diagramme 6

(N1 à la place de 105 de la partie)

Noir doit jouer ce *tobi* ici. Ce coup renforce le lien des pierres noires au centre et menace simultanément plusieurs groupes adverses. Si Blanc se connecte en 2, Noir continue de menacer le groupe blanc du centre. Après N9-N11, il y a de fortes chances que le groupe blanc du coin Sud-Est soit mort. (cf. dia. 7 et 8)

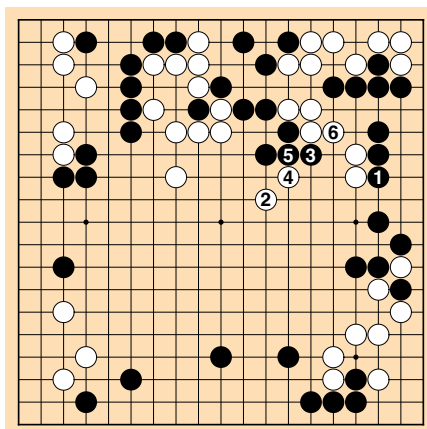


### Diagramme 4

(N1 à la place de 63 de la partie)

Après ①, bien que sa faiblesse soit exposée, Noir ne peut pas se permettre de se renforcer en 1.

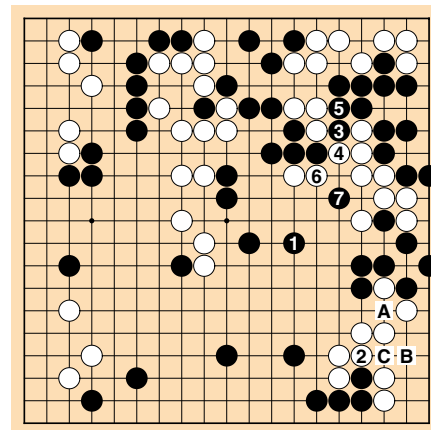
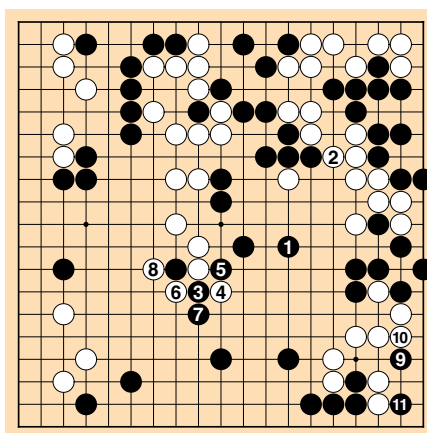
Quand Blanc joue 2, Noir est en retard du point de vue du territoire. L'influence au Nord-Est est largement neutralisée après Blanc 8.



### Diagramme 5

(N1 à la place de 81 de la partie)

Si Noir bloque en 1, la séquence B2-B6 permet à Blanc d'enfermer le groupe noir au Nord : difficile pour moi de m'en sortir.

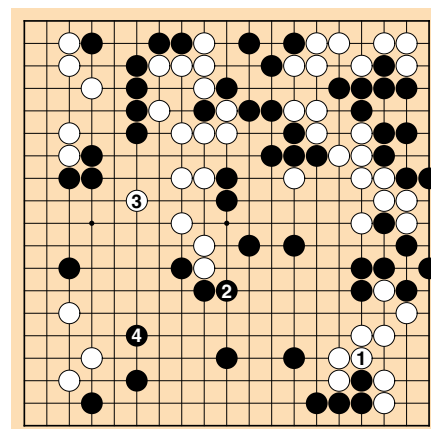


### Diagramme 7

(B2 à la place de 2 du diagramme 6)

Dans la partie réelle, une fois que Blanc se connecte en A il vit avec un coin grand et solide.

S'il n'y a pas eu l'échange Noir B - Blanc C joué dans la partie, Blanc aura du mal à trouver le bon coup pour renforcer son coin : s'il joue en B2, noir A deviendra *sente* et aidera au combat sur le bord. Surtout, quand N3 isole le groupe blanc, ce dernier aura du mal à survivre après N7.

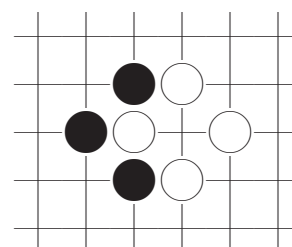


### Diagramme 8

(B1 à la place de 4 du diagramme 6)

Si Blanc joue 1 pour faire vivre son coin, N2 devient un très gros coup.

Après N4, avec son potentiel au centre, Noir est nettement en avance.





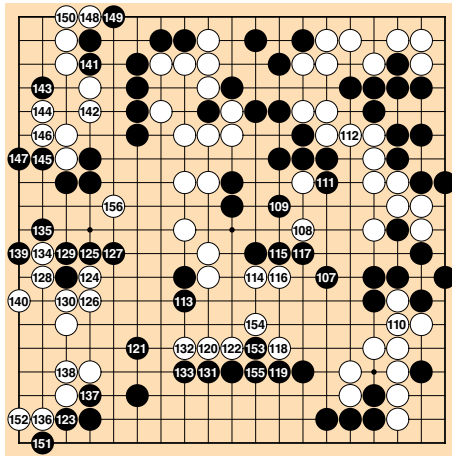


Figure 3 (107-156)

N107 est aussi une grave erreur due à un manque de réflexion.

B108 : après que Blanc a joué ce coup, les faiblesses des connexions du groupe noir m'empêchent de pouvoir lancer l'offensive.

N109-N111 : Noir est obligé de se défendre (cf. dia. 9).

B112 : les deux groupes blancs sont maintenant connectés et vivants et le groupe du centre, qui possède un œil, n'est pas vraiment attaquant : Noir est en danger au niveau territorial.

B120 est un coup que Jiaxin regrette. S'il joue en 121 par exemple, Noir aura du mal à compenser le *komi*.

B128 est aussi un coup discutable. Si Blanc tourne en 131 et détruit le bord noir au Sud, il y a de fortes chances que Noir n'arrive pas à tuer le groupe blanc dans le coin et il perdra (cf. dia. 10).

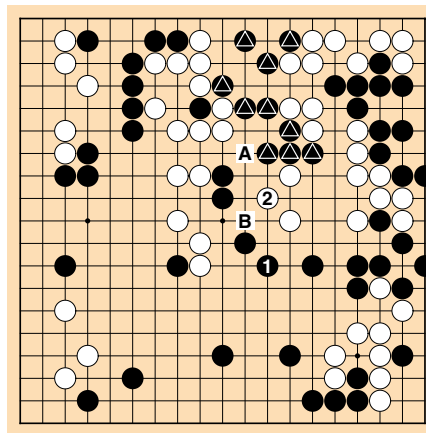


Diagramme 9

(N1 à la place de 109 de la partie)

Si Noir joue en 1, B2 permettra à Blanc de couper le groupe ▲ avec les faiblesses en A et B. Tout miser sur la capture du coin blanc au Sud-Est présente des risques car la formation noire n'assure pas un blocage parfait de ce groupe.

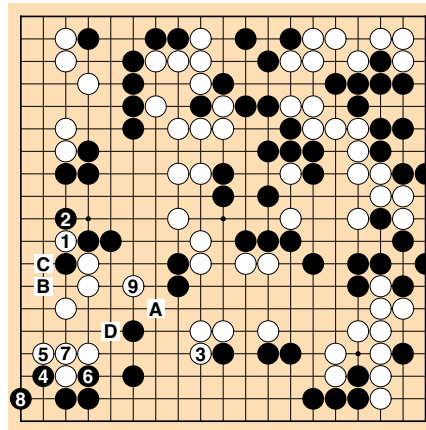


Diagramme 10

(1 à la place de 128 de la partie)

Si Blanc coupe en 1 puis tourne en 3, la partie se terminera sûrement très rapidement car l'équilibre territorial sera rompu. Noir n'arrivera pas à trouver le bon moyen de capturer le coin. Une fois que Blanc joue le *tobi* en 9, A lui permettra de se connecter, ou la séquence B à D lui permettra de vivre sur place.

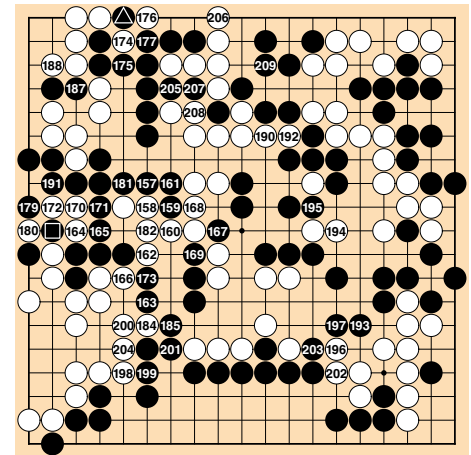


Figure 4 (157-209)

178 en ▲ ;

183, 189 en ■ ;

186 en 180.

La partie devient très serrée. Le moindre recul lors du yose coûtera cher.

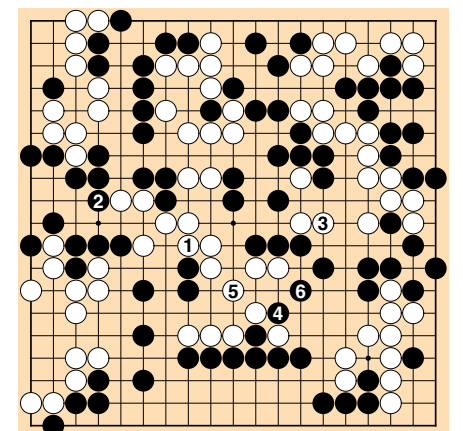
N157-N159 : Noir décide de contre-attaquer.

B166 est le coup qui coûte la partie à Blanc. S'il se connecte en 168, la partie sera toujours serrée mais légèrement en sa faveur (cf. dia. 11).

Après la coupe en 173 Noir capture déjà les pierres blanches au centre. Et le *kô* du bord Ouest est très difficile pour Blanc car Noir a beaucoup de menaces locales.

Après N199, la victoire est finalement assurée pour Noir.

Malheureusement le lendemain j'ai perdu contre le Coréen Kim et le départage au SOSOS m'a mis à la deuxième place derrière Jiaxin.



# Championnat de France jeunes 2018

## Catégorie moins de 16 ans

Chez les moins de 16 ans, on comptait deux membres de l'équipe de France du championnat d'Europe par équipe : Linh Vu Tu et Solal Zémor. Mais tout le monde avait encore en tête leurs bons résultats au championnat d'Europe jeunes (individuel) : Solal est le vice-champion d'Europe jeune « U16 » en titre et Linh Vu a fini au pied du podium.

La finale avait d'ailleurs un goût de revanche pour Solal, face à Linh Vu, car il lui doit sa seule défaite lors du championnat d'Europe ... mais ce fut sans succès.

Classement final :

1. TU Linh Vu (2d, Antony, +3)
2. ZEMOR Solal (2d, Bordeaux, +2)
3. ROBICHON Nicolas (6k, Grenoble, +2)
4. ROBICHON Benoit (7k, Grenoble, +2)
5. FATHALLAH Ismael (6k, Grenoble, +1)
6. GOGRIIS Zéphyr (13k, Cachan, +1)
7. FATHALLAH Ahmed-bilal  
(14k, Grenoble, +1)
8. FELIX Judicaël (30k, Chartres)

**L**es championnats de France jeunes 2018 (moins de 12 ans, moins de 16 ans et moins de 20 ans) ont eu lieu le weekend des 21 et 22 avril à Paris, dans les locaux de l'École normale supérieure (ENS), rue d'Ulm.



Le temps étant superbe... voire un peu trop chaud... le parc de l'ENS a été apprécié lors des pauses, en particulier lors du goûter du dimanche. C'est également là qu'a eu lieu la remise des prix.



## Catégorie moins de 12 ans

Chez les moins de 12 ans, Cyan Touzot faisait figure de favori, du haut de ses 4 kyu et de sa participation au championnat du monde jeunes en 2017 (cf. RFG 142).

Classement final :

1. TOUZOT Cyan (4k, Ouest Parisien, +4)
2. ENTRAYGUES Céleste (11k, Cachan, +3)
3. ORANGE Alix (16k, Grenoble, +2)
4. MILOT Paul (28k, Noiseau, +1)
5. MARANGE Benjamin (30k, Noiseau)

Céleste et Cyan ont également fait partie de l'équipe de France lors du championnat d'Europe jeunes par équipe.

C'est donc une quatrième victoire consécutive pour Ariane, qui ravit du coup le record du nombre de titres consécutifs à Tanguy Le Calvé, champion de France jeunes de 2010 à 2012 !

Cette victoire permettra peut-être également à Ariane de conserver son doublé championne de France jeunes – championne de France féminine au mois de novembre...



Lors de chaque ronde, deux parties étaient retransmises sur KGS et certaines ont fait l'objet d'un commentaire par Junfu Dai : nous vous proposons dès la page suivante ceux des finales « moins de vingt ans » et « moins de seize ans » !

Bravo aux champions, merci à tous ceux qui ont fait le déplacement... et une standing ovation pour les organisateurs, qui ont su faire face aux différents aléas (calendrier, boissons fraîches, ...) !

Clément BENI

## Championnat du monde jeunes U16 18-23 Juillet 2018, Château de Stahleck, Bacharach, Allemagne.

- 1- Li Zerui (Beijing, 1p, +6)
- 2- Jung Woojin (Seoul, 5d, +6)
- 3- Fujii Koki (Tokyo, 6d, +4)
- 4- Hsu Ching-En (Taipeh, 6d, +4)
- 5- Zemor, Solal (Bordeaux, 2d, +4)
- 6- Lee Shou Kai (Kuala Lumpur, 2d, +3)
- 7- Galunov, Iakov (Tel Aviv, 3d, +3)
- 8- Virojtham, Pongmate (Bangkok, 4d, +3)
- 9- Gao Jiyang (Singapur, 3d, +3)
- 10- Chen, Henry (Ottawa, 3d, +2)
- 11- Krainov, Anton (Moskwa, 1d, +2)
- 12- Cao, Melissa (Washington, 5d, +2)

Championnat de France jeunes  
Finale U20, 20/04/2018

● Ougier Ariane 3d

○ Mezouar Abdhallah 1d

Komi 7,5 points+

Noir gagne par abandon

Commentaire : Dai Junfu

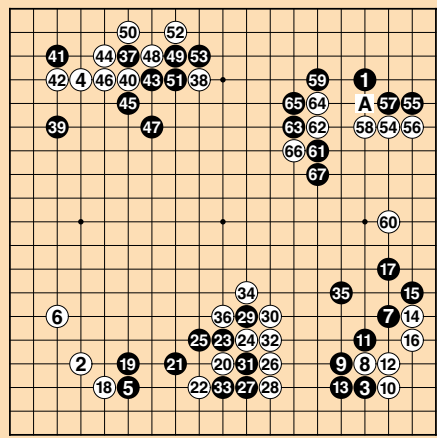


Figure 1 (coups 1-67)

B8 : depuis qu'Alphago a « inventé » ce coup on voit de plus en plus souvent cette nouvelle façon de harceler le verrou de coin en *ogeima*. Si Noir préfère défendre, il peut aussi jouer 9 en 12 afin de garder le territoire du coin. Dans la partie Noir choisit l'influence.

Pour moi N21 n'est pas bon. Il n'y a aucune raison de chercher une base de vie dans un petit couloir dès lors que la pierre 20 est très faible (cf. dia. 1).

B22 n'est pas bon non plus car c'est un coup offensif pour réduire la base de vie de l'adversaire alors que c'est la pierre blanche qui est en position de faiblesse (cf. dia. 2).

N23 est joué dans la mauvaise direction, Noir doit jouer en 28 pour attaquer les deux pierres.

B34 et B36 sont lents (cf. dia. 3).

N47 n'est pas bon, Blanc a fait un gros gain dans le coin après 52 (cf. dia. 4).

B54 me paraît meilleur au *san-san*.

B66 : Blanc doit jouer en A (78) d'abord.

N67 : cf. dia. 5.

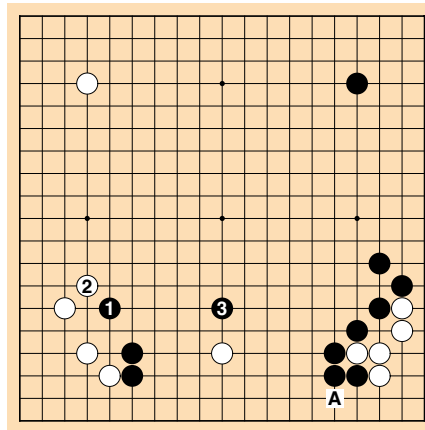


Diagramme 1

(N1 à la place de 21 de la partie)

Par exemple Noir peut jouer en 1 puis enfermer la pierre blanche △ avec 3.

Comme le coup en A est *sente* pour Noir, Blanc va forcément souffrir pour s'installer sur le bord. On peut facilement imaginer que Noir construira une influence importante vers le centre après avoir attaqué la pierre △.

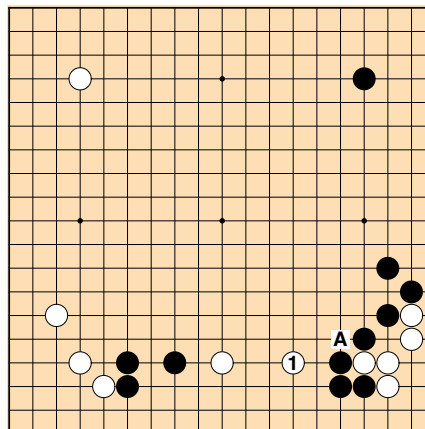


Diagramme 2

(B1 à la place de 22 de la partie)

Blanc est en position de faiblesse : dans ce cas il faut jouer un coup comme 1 car il menace directement la coupe en A.

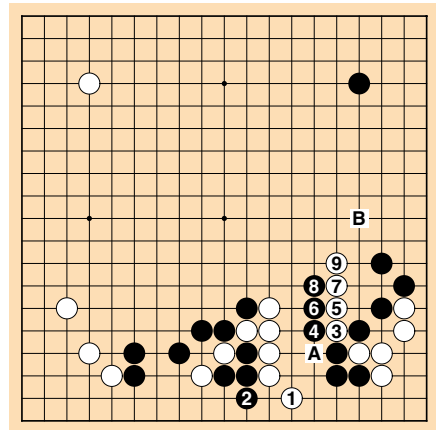
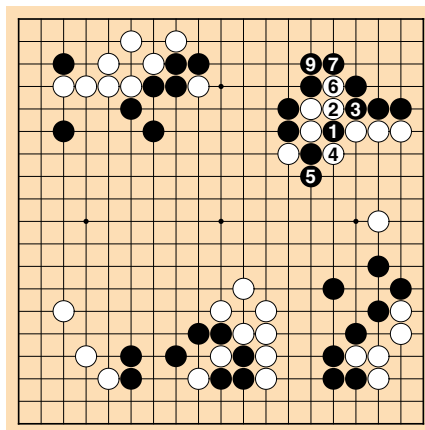


Diagramme 3

(B1 à la place de 34 de la partie)

Blanc aurait dû jouer le *kosumi* en 1.

Si Noir répond en 2, Blanc coupe en 3, et après B9 il peut couper en A ou jouer en B pour enfermer les pierres noires du bord.

Si Noir joue 2 en 6, l'*atari* de Blanc en 2 lui permettra d'éliminer la base de vie du groupe noir du bord Sud en *sente*, c'est inacceptable pour Noir.

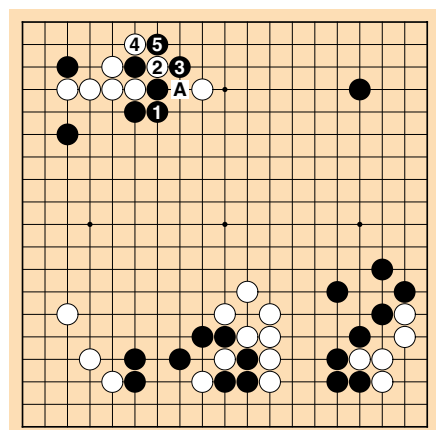


Diagramme 4

(N1 à la place de 47 de la partie)

Noir doit connecter en 1. Quand il joue l'*atari* en 5, Blanc n'osera pas couper en A pour jouer le *kô* car Noir n'a aucune pierre en *atari* et le *kô* n'est donc pas très intéressant.

<= Diagramme 5

(N1 à la place de 67 de la partie)

B8 en 1

N1 est la meilleure forme.

Après N9, Noir a gardé son coin tout en séparant la pierre blanche au centre.



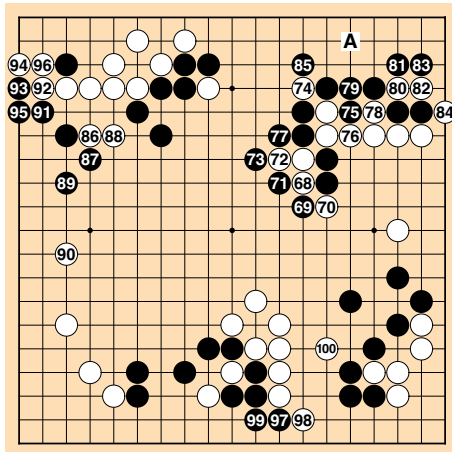


Figure 2 (coups 68-100)

B68 : Blanc laisse passer une belle occasion (cf. dia. 6).

N77 : les deux joueurs ont raté chacun de belles occasions dans le combat au Nord-Est. Après avoir capturé trois pierres au centre, Noir mène nettement la partie.

N85 est indispensable, sinon Blanc joue A et Noir va perdre son coin.

N91 n'est pas bon : ce coup supprime la possibilité de vivre dans le coin avec un *kô* en jouant 92.

Après B90 la partie est quasiment renversée.

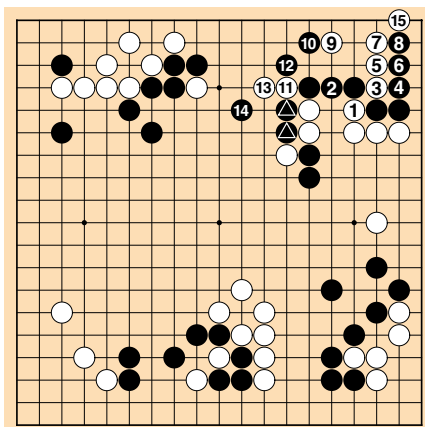


Diagramme 6

(B1 à la place de 68 de la partie)

Blanc doit jouer en 1, la forme noire me semble être déchirée.

Noir n'arrivera pas à sauver ses deux pierres ▲ après la coupe blanche en 3.

S'il essaye avec N14, Blanc capture le coin avec B15.

Diagramme 7 =&gt;

(B1 à la place de 168 de la partie)

B1 suffit pour assurer l'œil en *sente*. Quand il joue en 5, Blanc est en avance au niveau du territoire, sans même compter le *komi*.

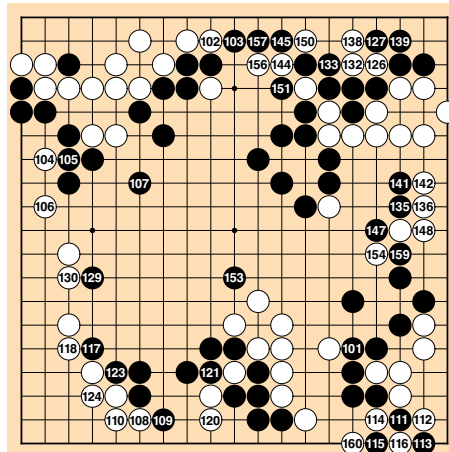


Figure 3 (coups 101- 160)

119, 125, 131, 137, 143, 149, 155 en 111  
122, 128, 134, 140, 146, 152, 158 en 116

Avec une grosse réserve de menaces, Blanc remporte le *kô* dans le coin Sud-Est. C'est déjà une situation gagnante.

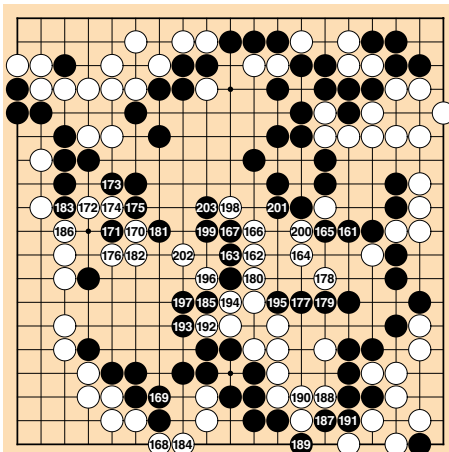


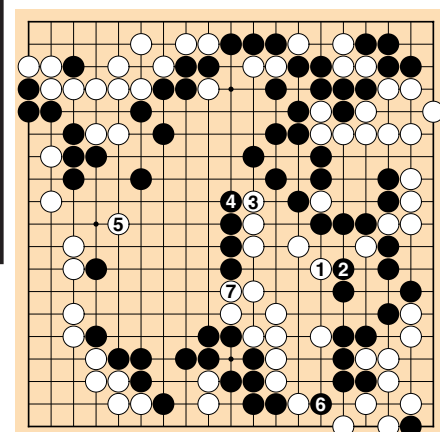
Figure 4 (coups 161- 203)

B168 : cf. dia. 7.

B170 n'est pas nécessaire.

Après avoir supprimé la base d'œil en *sente*, Ariane finit par capturer le groupe.

Blanc abandonne après le coup N203.



Championnat de France jeunes  
Finale U16, 20/04/2018

● Tu Linh Vu 2d

○ Zemor Solal 2d

Noir gagne au temps

Commentaires : Dai Junfu

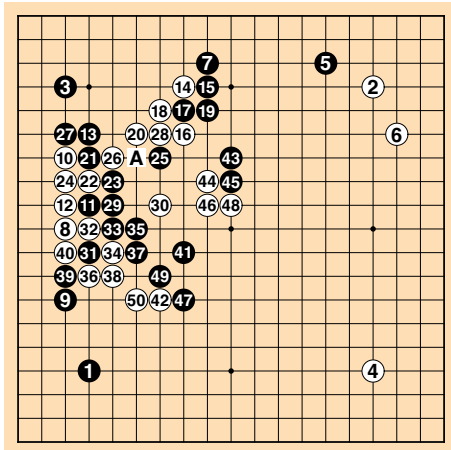


Figure 1 (1-50)

B14 est rare : à ce que je sais Blanc joue souvent en 22 en réponse à N13.

N25 n'est pas bon, il suffit de jouer en A pour se connecter.

Une fois séparé par B26, Noir doit lui-même gérer un groupe faible, ce qui l'empêche de lancer une offensive importante.

B48 : cf. dia. 1.

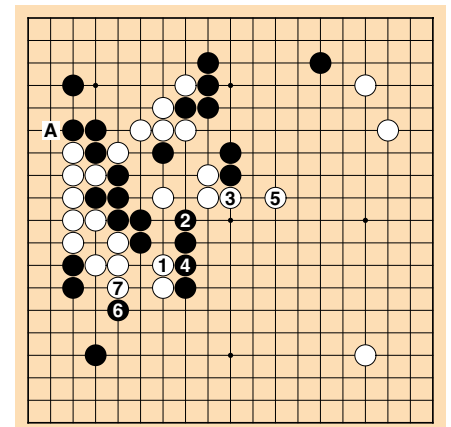


Diagramme 1

(B1 à la place de 48 de la partie)

Blanc doit jouer en 1 car il menace aussi la connexion des pierres noires.

Avec B5 il met déjà son groupe du Nord en sécurité alors que Noir n'arrive pas à enfermer la tête du groupe blanc du bord Ouest.

Et Blanc a encore la possibilité de vivre sur le bord si besoin en jouant A.

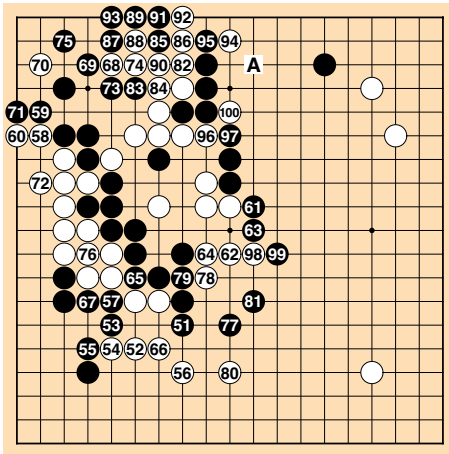


Figure 2 (51-100)

B54-B56 : Blanc fait une erreur grave. (cf. dia. 2)

Après Noir 57, Blanc est en grand danger. Après l'*atari* en 67 Blanc ne peut plus se connecter, mais il est vivant sur le bord (cf. dia. 3 et 4)

Noir 85 n'est pas nécessaire, il suffit de jouer en 95 directement. Dans la partie les pierres noires sur l'extérieur deviennent très faibles.

B94 n'est pas bon, Blanc doit jouer en A pour vivre confortablement (cf. dia. 5).

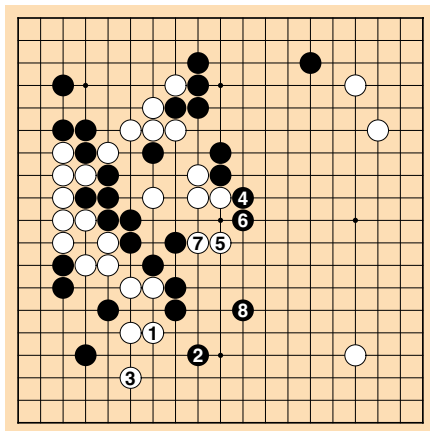


Diagramme 2

(B1 à la place de 54 de la partie)

Blanc doit jouer en 1. Même si Noir joue la séquence 2 à 8, une attaque sévère contre le groupe blanc du centre reste compliquée car son groupe du centre n'est lui-même pas encore stable.

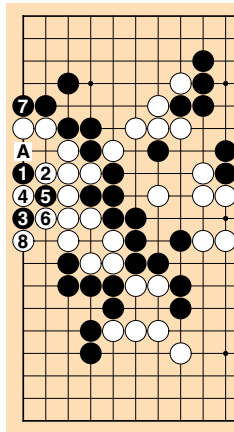
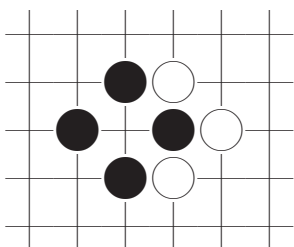


Diagramme 3

Blanc n'a pas besoin de jouer le *kô*.

Si Noir joue 7, Blanc vit avec 8 ; si Noir recule en 8, Blanc joue A et vit aussi.

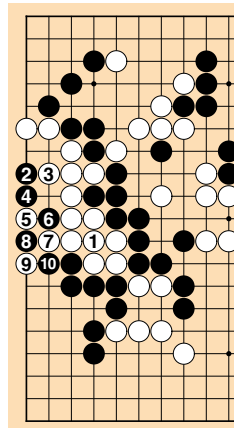


Diagramme 4

(B1 à la place de 68 de la partie)

Si Blanc joue en 1, N2 permet à Noir de créer un *kô*.

C'est insupportable pour Blanc.

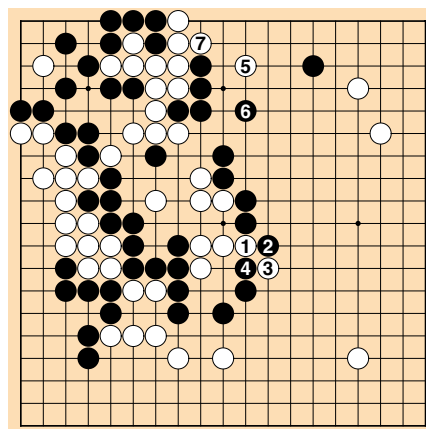


Diagramme 5

(B1 à la place de 94 de la partie)

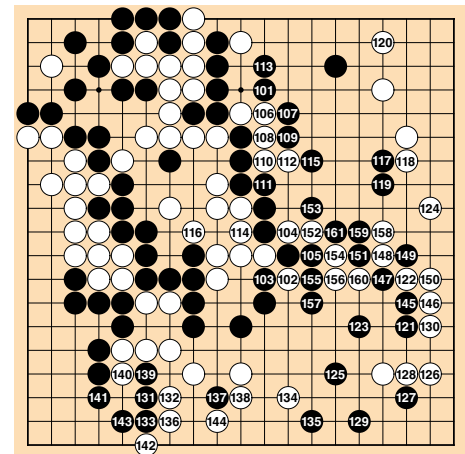
Blanc doit jouer la séquence de 1 à 5.

À l'extérieur, les pierres noires sont très faibles. Noir ne peut pas lancer une contre-attaque. Après B7, Blanc vit tran-

Diagramme 7 =>

(B1 à la place de 122 de la partie)

B1 est un coup *sente*, puis quand Blanc joue 3 et 5, il met le groupe noir du centre en danger. C'est probablement la dernière chance pour Blanc.



quillement.

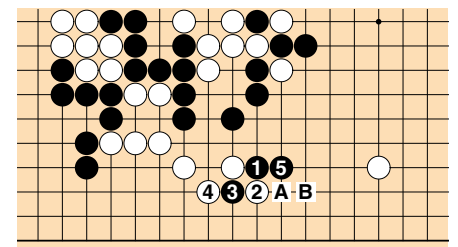
Figure 3 (101-161)

Dans la partie, Blanc sacrifie trop pour vivre, après N119, Noir est largement en avance.

N121 : Noir court un risque inutile. (cf. dia. 6)

B122 : Blanc doit lancer l'offensive contre le groupe noir du centre : c'est sa dernière chance de renverser la partie. (cf. dia. 7)

Après le coup 161, Blanc, en *byo-yomi*,

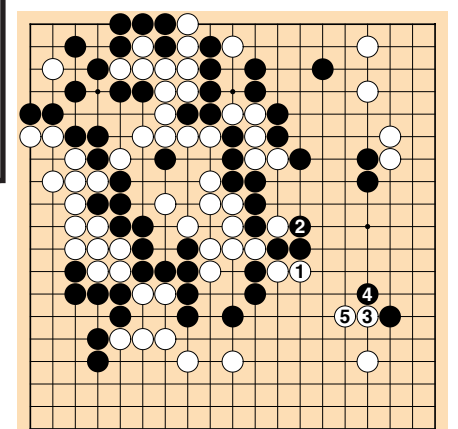


perd au temps.

Diagramme 6

(N1 à la place de 121 de la partie)

Noir doit jouer en 1, il renforce son groupe au centre tout en diminuant le potentiel blanc sur le bord. Si Blanc continue à pousser en A, Noir peut jouer le *hane* en B.



# Maître LIM

**N**ote sur des parties commentées est une brochure éditée en 2001 par la Ligue de Go d'Île-de-France.

Nous avons choisi pour les revues 144 et 145 le chapitre concernant la partie de T. Catalin contre H. Pietsch, que nous avons dû présenter en deux épisodes.

Dans la revue précédente, Maître Lim a expédié en quelques lignes le commentaire global de la partie réelle. Puis en quinze diagrammes il a longuement analysé le coup B6 et disséqué les variations de *fuseki* qu'il pouvait entraîner. Il va maintenant nous démontrer « de manière cartésienne » que Noir pouvait gagner tranquillement d'une quinzaine de points... en continuant sa partie autrement qu'il ne l'a jouée !

Vous allez donc suivre l'analyse d'une partie idéale imaginaire, dans laquelle les deux joueurs joueraient à chaque fois le meilleur coup. Faute d'erreur de la part de Noir Blanc ne pourra rattraper son retard initial.

Jean-Pierre Lalo

Avant de reprendre la partie, résumons ce que nous avons étudié.

**Diagramme extra =>**

C'est l'opinion de l'auteur : 6 en A, 7 en B, 8 en 16, 10 en C, 12 en D, 18 en E.

Après 19, Blanc a peu de choix globaux. Notamment, au moment de jouer 23, il y a des variantes globales : un *san-san* dans le coin Nord-Est, et un autre dans le coin Sud-Ouest (peu probable). Les autres sont impensables.

## NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES (4)

### Partie T. Catalin contre H. Pietsch (suite)

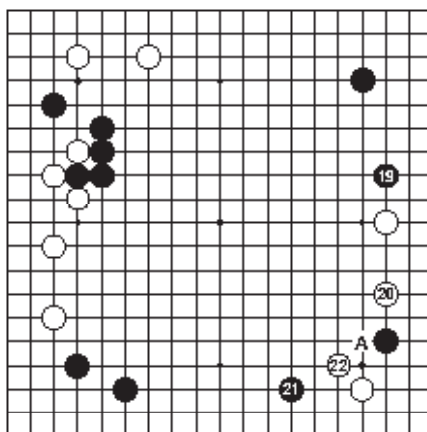


Figure 2 (19-22)

Après 19, Blanc ne peut pas gagner. Pour Blanc, suivre la séquence du diagramme 1 (cf. RFG 144) est déjà trop tard (dia 2 et 3). Si l'on joue 22 en A, qu'est-ce qui arrive ? (dia. 4 et 5).

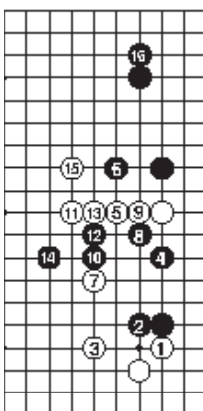
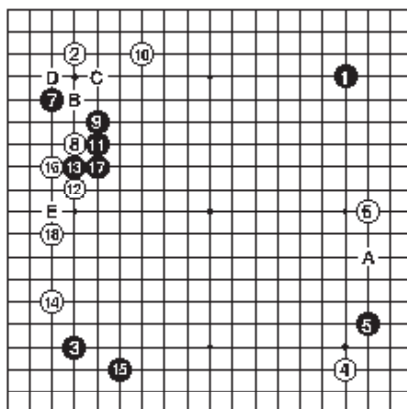


Diagramme 2

(1 à la place de 20 de la partie)

Arrivé à ce stade (16), la défaite de Blanc se voit clairement. Mais, attention, Blanc lancerait le commando desperado-kamikaze (dia. 3).



Bien qu'on ait joué moins de 25 coups, les variantes sont très limitées. L'auteur a ainsi essayé de confirmer la défaite de Blanc d'une manière cartésienne.

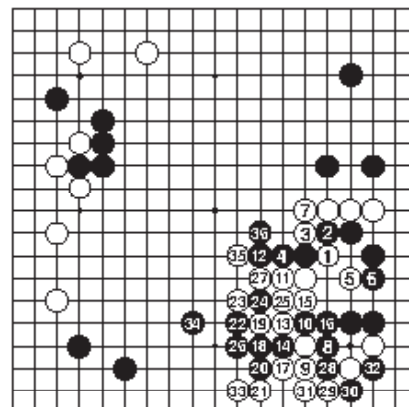


Diagramme 3

C'est le dernier soubresaut juste avant de mourir. C'est d'une sauvagerie extrêmement brutale.

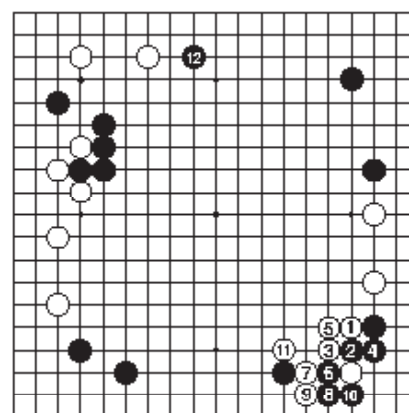


Diagramme 4

(1 à la place de 22 de la partie)

Hémorragie excessive pour Blanc.

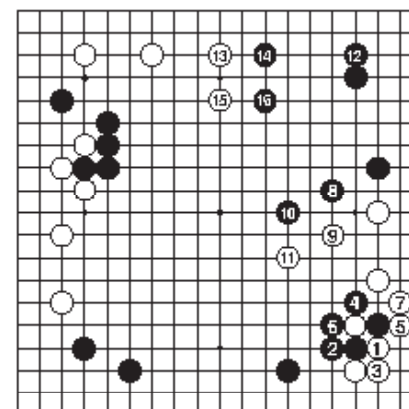


Diagramme 5

(1 à la place de 3 du dia. 4)

C'est pire que le diagramme précédent.



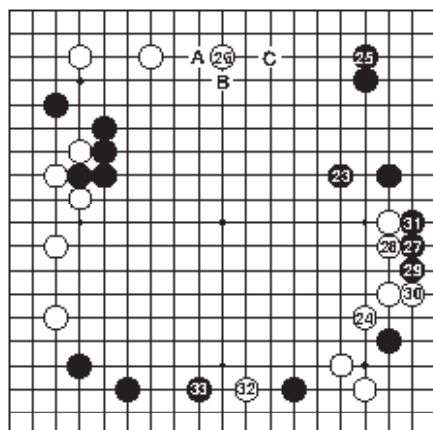


Figure 3 (23-33)

Si Blanc est un fort joueur, en regardant 23, il prévoit que Noir jouera 25 après le coup B24, et il tentera de déjouer la stratégie de Noir (dia. 6).

Admettons que, même humilié, Blanc soit forcé de jouer 24. Le coup 25 de la figure 3 paraît lent et trop prudent, mais en réalité, il porte trois objectifs : construire une forteresse inexpugnable, faire une extension en A et enfin envahir en 27. Blanc est obligé de jouer sur le bord Nord, pas près de 25 : soit 26, soit B. Le diagramme 7 est impensable.

Blanc ne doit pas aller au-delà de 26, mais Noir peut venir en C ; c'est très vexant pour Blanc.

Les deux coups noirs 27 et 29 ne sont-ils pas téméraires ? Blanc va écraser l'intrus (dia. 9).

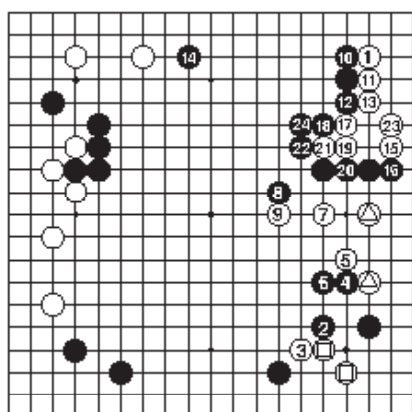


Diagramme 6

Par exemple, Blanc risque de faire une invasion au *sansan* (B1).

B7 et B9 sont obligatoires, sinon un des deux groupes blancs (△ ou □) sera en danger. Blanc cherche toujours des chances pour contre-attaquer, mais le vent ne tourne pas favorablement pour lui.

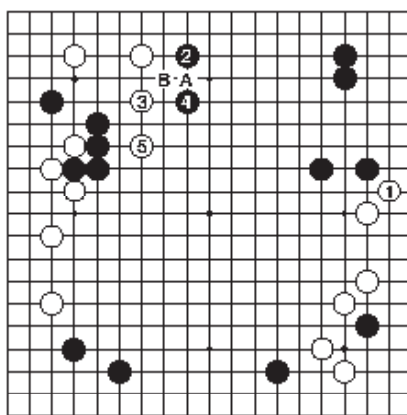


Diagramme 7

Blanc est obligé de jouer 3-5 pour éviter le blocus. Le mur noir travaille bien, en silence, et menace Blanc. Si Blanc joue 3 en A, Noir réfute avec B (dia. 8).

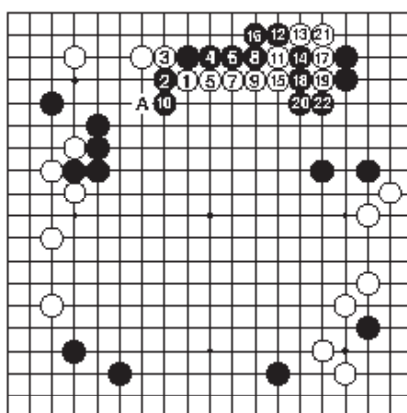


Diagramme 8

Si B9 en A, N10 en 10 ; rien n'est bon pour Blanc.

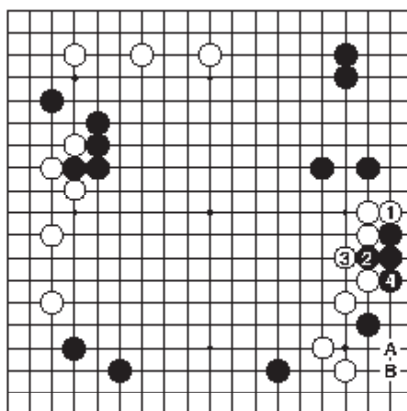


Diagramme 9

(1 à la place de 30 de la figure 3)

2 est absolu pour affaiblir Blanc.

Après 4, Blanc a deux façons d'attaquer : A (dia. 10) et B (dia. 12).

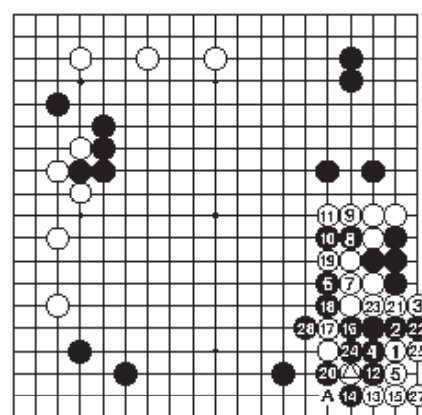


Diagramme 10

N26 en △.

Tous les coups jusqu'à 11 sont obligatoires. Après 14, si Blanc joue en A que se passe-t-il ? (dia. 11)

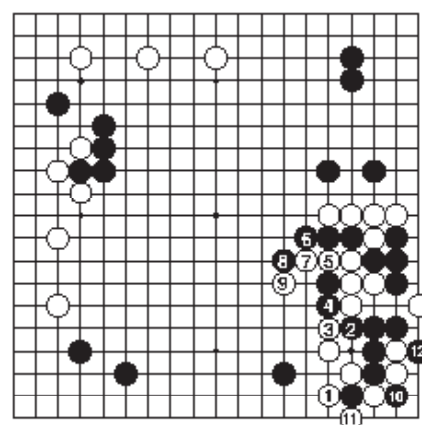


Diagramme 11

Pour Blanc, c'est moins bon que dans le diagramme précédent.

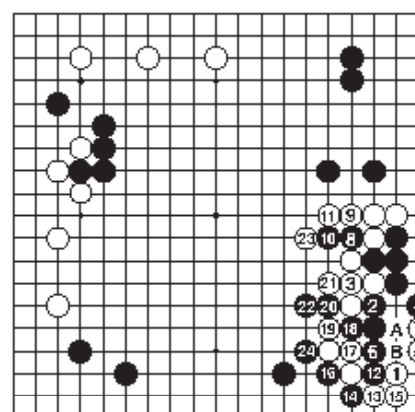


Diagramme 12

Après 4, pour attaquer, Blanc n'a que 5. Si 5 en A, Noir 6 en B.

Conclusion : Blanc ne peut pas tuer cet intrus ; il doit avaler des couleuvres, et chercher la vendetta : 32 de la figure 3.

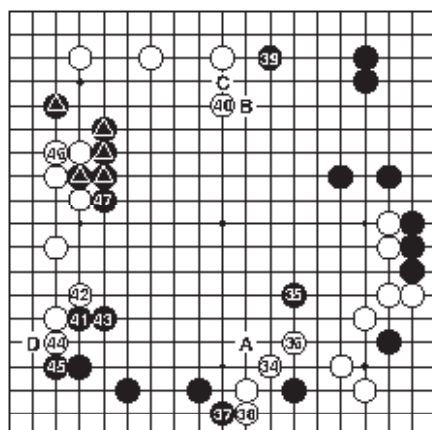


Figure 4 (34-47)

Blanc ne doit pas jouer 34 en **A**. L'auteur va démontrer l'impossibilité de tuer le groupe noir après 34 en **A** (dia. 13-15).

Si Blanc ne répond pas à 35, cela fera un *shibori* parfait pour Noir (dia. 16).

38 est obligatoire.

40 est aussi quasiment obligatoire ; sinon Noir joue en **B**.

Blanc ne peut pas jouer en **B**. S'il y joue, Noir joue *tsukekoshi* en **C** ; le *shicho* ne marche pas pour Blanc.

Dans cette partie, aucun *shicho* ne marche pour Blanc : le mur noir ▲ est une vraie catastrophe pour Blanc.

Que se passe-t-il globalement ?

Le territoire blanc dans le coin Sud-Est est à peu près délimité, environ 35 points.

Le territoire noir dans le coin Nord-Est est évalué à 45-50 points.

Après 45, le territoire noir dans le coin Sud-Ouest équivaut à 20 points.

Le territoire blanc sur le bord Ouest s'élève à un peu plus de 15 points après 46. Si Blanc prend l'initiative sur le bord Nord, cela fera 20 points.

Pour le moment, c'est assez fragile. Partout, la formation noire est robuste. De plus, c'est à Noir de jouer. L'auteur « flaire » que Noir avancera d'une quinzaine de points.

41 est le plus gros point.

Si Blanc joue 44 en **D**, que faire ? (dia. 17). Après 45, 46 est le plus gros ; en le jouant Blanc menace le mur noir.

47 est absolu. Si Noir manque d'y jouer, Blanc y jouera ; la différence est énorme. Au lieu de jouer 46, si Blanc joue 47, qu'arrive-t-il ? (dia. 18).

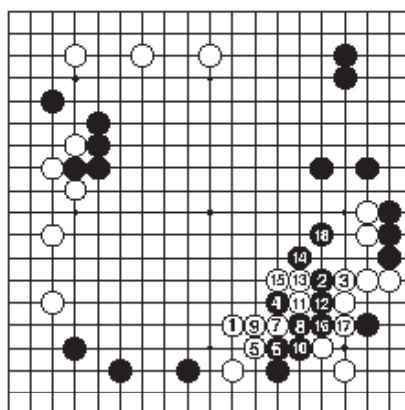


Diagramme 13

Sur ce diagramme, il n'est plus question de tuer Noir. Jouer 5 en 7 est plus énergique, mais... (dia. 14)

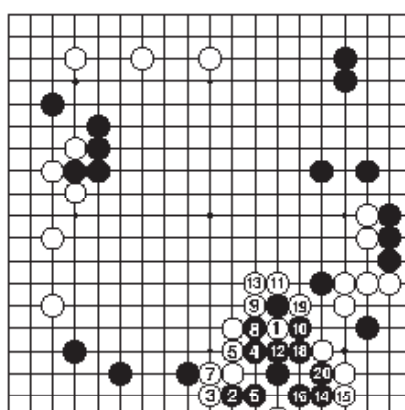


Diagramme 14

4 est *tesuji*. Après 8, Blanc a deux choix : 9 ou 12. Si Blanc joue en 9, pour Noir la vie est facile. Si Blanc joue en 12, cela sera une bagarre (dia. 15).

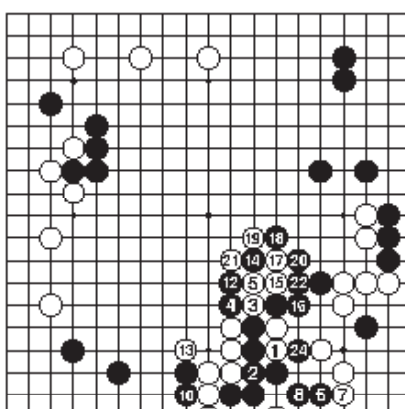


Diagramme 15

(23 en 14)

Après 8 et 10, il y a des variantes, mais aucune ne marche pour Blanc. Vérifiez-le.

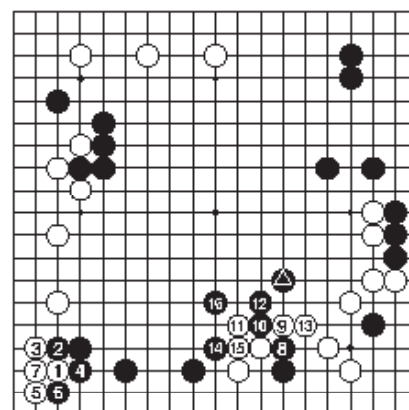


Diagramme 16

Blanc ne répond pas à ▲...

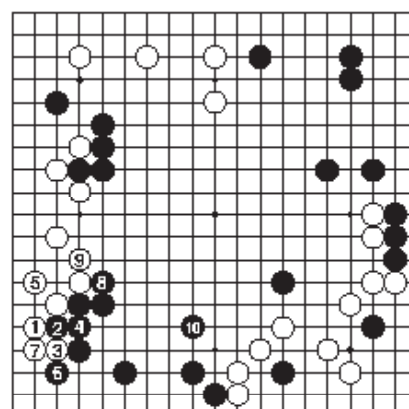


Diagramme 17

C'est une séquence *gote* indésirable pour Blanc. Après avoir joué 6-8, Noir joue 10.

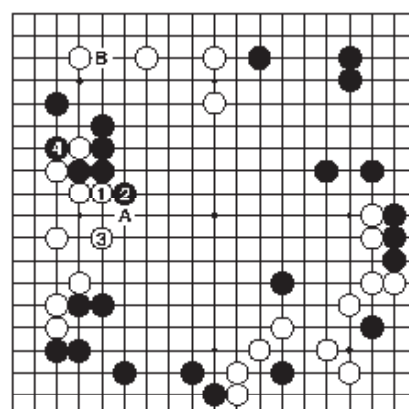


Diagramme 18

Après 2, Blanc doit jouer 3 ; il ne peut pas jouer en **A**. Alors, Noir joue 4.

Après la consolidation, Noir chercherait une chance pour jouer en **B**.

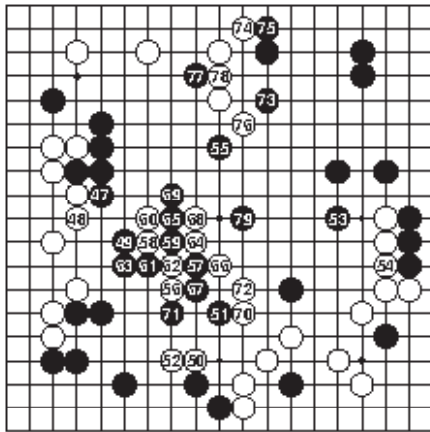


Figure 5 (47-72)

Il est urgent pour Blanc de jouer 50. Répondre à 52 est minable et misérable. Pour aider la pierre noire isolée, il vaut mieux attaquer 50 par derrière.

Blanc résiste. 53 force à jouer 54.

À ce stade, pour Noir, il n'y a qu'un seul coup formidable. Le Go est un rêve. Entre le rêve et la réalité, il y a un grand écart infranchissable. Néanmoins, il vaut mieux rêver : 55.

Le centre est une carte en miniature de l'océan pacifique. L'auteur se rappelle les combats aériens — à Coral Sea, Midway, Solomon, Guam, Saïpan — pour Blanc il n'y a qu'une brèche à pénétrer. Où ? C'est juste par 56.

Noir ne doit pas jouer 57 en 64.

58-60 est *shobute* (*alea jacta est*, coup risqué).

Attention à Noir. S'il fait des bêtises, la situation sera renversée.

La séquence jusqu'à 72 est raisonnable ; les autres variantes aggravent la perte de Blanc (dia. 19-24).

Blanc cherche une autre chance.

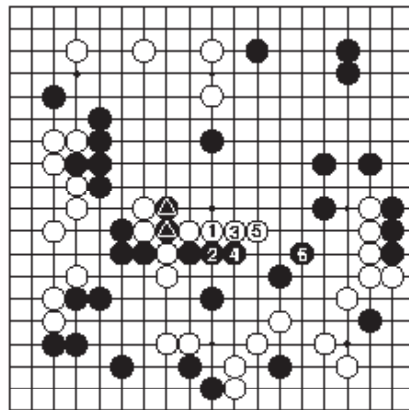
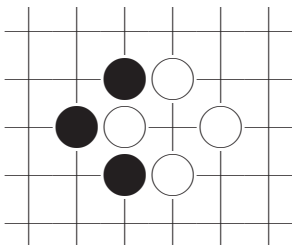


Diagramme 19

(1 à la place de 66)

4 est absolu. Pas ailleurs. Les deux pierres ▲ ne sont pas prenables ; ni *shicho ni geta*.

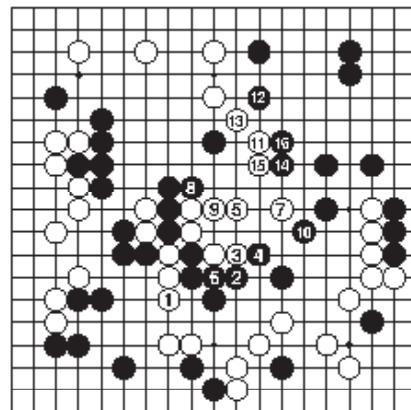


Diagramme 20

(1 à la place de 70)

4 est absolu. Blanc ne peut pas jouer 5 en 6. Dans cette série de coups, il n'y a pas de choix.

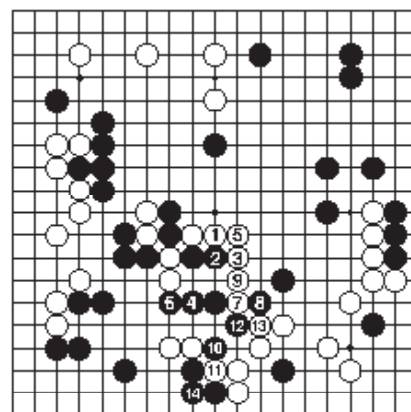


Diagramme 21

(1 à la place de 66)

Cette séquence est moins brutale que les deux précédentes. Mais la prise de deux pierres blanches après 14 est trop grosse.

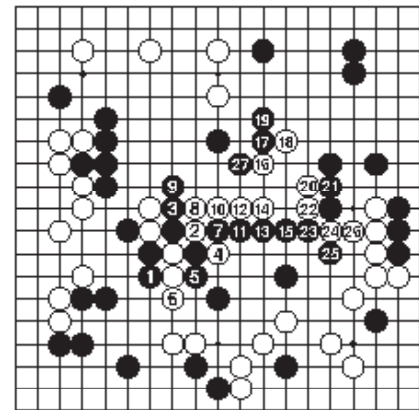


Diagramme 22

(1 à la place de 63)

Le coup 1 est aussi possible. Il serait meilleur de jouer 16 en 17 (dia. 24).

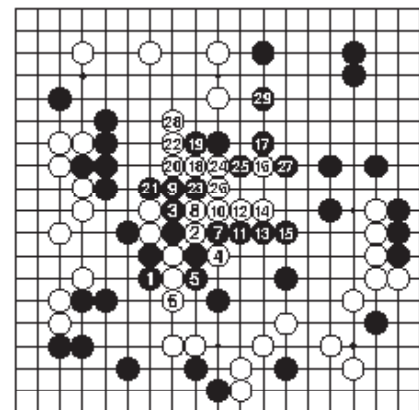


Diagramme 23

Option différente pour le coup 18 du dia. 22.

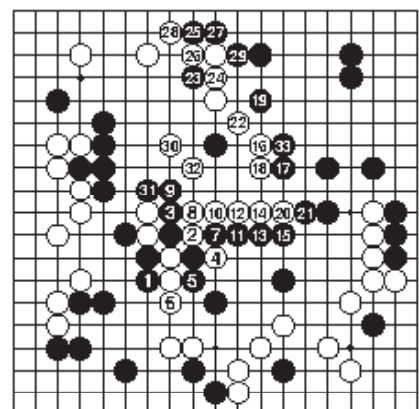


Diagramme 24

Option différente pour le coup 16 du dia. 22.

Ce n'est pas la peine de jouer 25-27 ; Noir n'a qu'à jouer 33 (tout cela est superfétatoire pour les joueurs bien confirmés, mais a une valeur pédagogique pour les joueurs faibles, l'auteur continue donc).



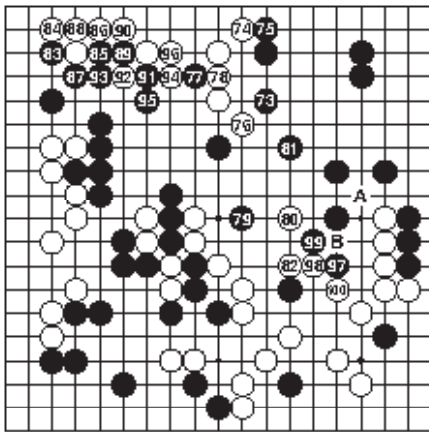


Figure 6 (73-100)

Pour Blanc, il n'y a qu'une possibilité de chance de victoire : 81. S'il le joue, à cause de la menace par Blanc en **A**, l'avantage de Noir sera considérablement diminué. Mais pas tout de suite (dia 25).

Regardant d'un œil de convoitise le territoire noir équivalant à 50 points, Blanc joue 80. C'est le moment pour Noir de jouer 81. Blanc cherche une compensation en jouant 82. Noir, en le laissant, se précipite au coin Nord-Ouest.

Si Blanc joue 86 en 87, Noir 87 en 89.

92 est nécessaire.

Noir n'a pas le droit de jouer 99 en 100, en raison du *warikomi* en **B**.

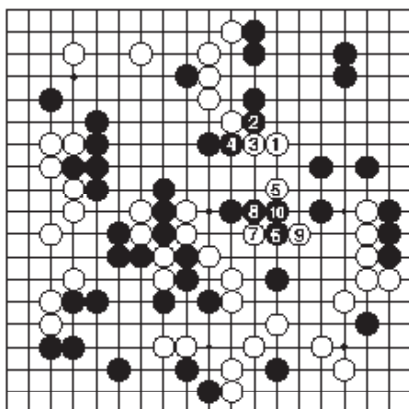


Diagramme 25

Pas de problème pour Noir.

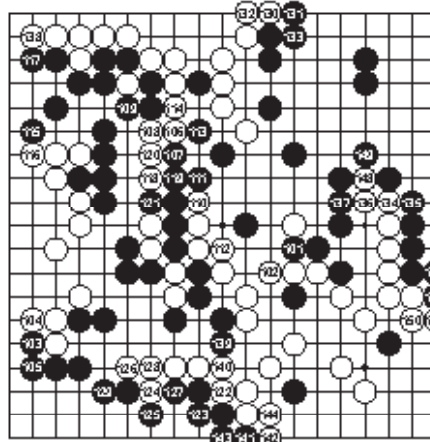


Figure 7 (101-150)

103-105 équivaut 10 points en *gote*.

Si Blanc joue 105 au lieu de 102, l'avance de Noir sera-t-elle diminuée ? Cela ne change pas beaucoup (fig.7', fig.8').

Pourquoi continue-t-on la partie ?

C'est pour savoir de combien de points Noir gagne.

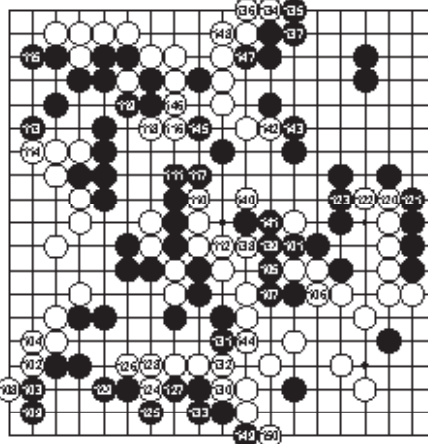


Figure 7' (101-150)

L'auteur avoue qu'il est maladroit dans le yose. Les lecteurs doivent vérifier.

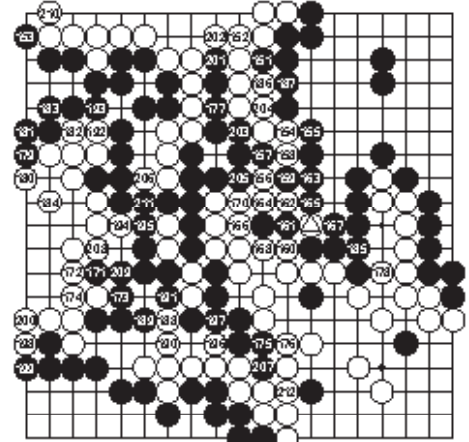


Figure 8 (151-212)

169 en △

Noir mène de 20 points.

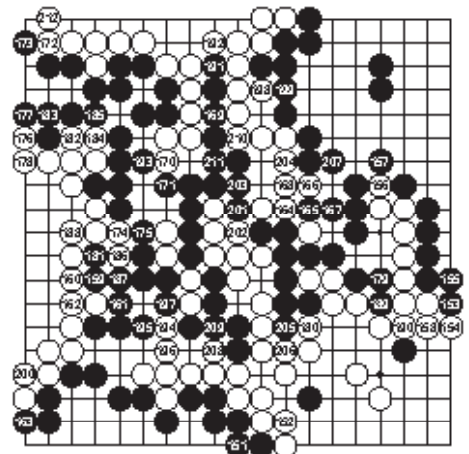


Figure 8' (150-212)

Noir mène de 19 points.

\*\*\*

## Postface (journal intime)

Lorsque j'ai regardé la séquence 1-18 de la figure 1, une idée m'est venue en un éclair jusqu'au coup 27 : « *Noir serait en avance d'une quinzaine de points, l'équivalent d'un shimari dans un coin.* »

Sans une étude sérieuse préalable de ce qui se passe sur le bord Est après le coup 6 (diagrammes 1 à 10, dont l'auteur espère qu'ils ne contiennent pas d'erreur), cette intuition ne me serait pas apparue. Depuis cette date, j'ai été obsédé par le besoin de vérifier mon diagnostic, donc je crains d'avoir manqué d'impartialité et d'avoir préféré Noir. Je me suis efforcé de faire de mon mieux pour neutraliser cette préférence involontaire. Pendant plus de 45 jours, j'ai conçu plus de 200 diagrammes au minimum dont j'ai supprimé la majorité.

Je me figure le cas de Newton ; depuis qu'il a regardé « la pomme qui tombe » et qu'il a douté de quelque chose, il a travaillé sur ce sujet longtemps, énergiquement, en ne lâchant jamais son intuition, avec un esprit de pitbull.

L'auteur voudrait trouver « le journal intime » de Newton.

De même sur Madame Curie : en regardant une lumière de radium dans l'obscurité, elle décide de trouver la source de la lumière.

Ne s'agit-il pas là d'une obsession ou bien d'une obstination des deux scientifiques ?

En répondant à une question posée par un journaliste sur *Bruit et furie* (*Sound and fury*), William Faulkner a dit :

« *Écrire énergiquement sur la folie humaine jusqu'au bout, c'est mon obsession* ».

Un ancien chimiste allemand a réussi à inventer le médicament anti-syphilitique « 606 ». Pour la 606e expérimentation, il y était arrivé.

Pour ma part, pendant plus d'un mois et demi, j'ai éprouvé ce sentiment. L'obstination, n'est-elle pas le support de l'entreprise humaine ? Sans aucun doute le Go est une science, de plus il nous donne une autre leçon que les sciences dures ne nous apportent pas : « *apprendre à avoir honte de soi* » et « *savoir se débarrasser des préjugés* ». Sur ce dernier point, si l'on se trompe de direction pour le mouvement des pierres sur le *goban*, pour réaliser son erreur et la corriger, cela prend beaucoup de temps ; pour l'auteur, trois-quatre jours à une semaine.

Le Go est à la fois une science dure et une science humaine. La science dure qu'est le Go n'est pas une philosophie, mais c'est une technique sous-tendue par une philosophie morale.

\*\*\*

Les gens de Marseille (séminaire du 19/03/00) et de Montreuil (séminaire du 01/04/00), complètement hébétés de mon discours retentissant, la bouche béante sans bouger en pose languide, grommellent : « *C'est pas évident. Je ne suis pas convaincu.* »

L'auteur se dit : « *C'est très normal, à plus d'un titre* ». « *Il ne s'agit pas d'un spectacle d'un soir. Pour essayer de comprendre, il faut bosser et peiner* ».

C'est pour ça que j'ai fait distribuer des photocopies de la partie aux participants des séminaires, huit jours à l'avance. Alors que je ne cesse de reproduire les diagrammes, même pour moi-même, ce déroulement conçu paraît parfois vraisemblable et irréal comme un roman de science-fiction ou un roman policier.

À plus forte raison pour les autres. Je souhaite aux lecteurs de trouver les erreurs potentielles de cet article, s'il y en a. Je répète que pour protester contre l'auteur, il faut absolument lui présenter les diagrammes justificatifs de votre opinion.

Sinon, tout est préjugé.

Sur le *goban*, l'auteur d'un bon coup, et le fauteur d'un mauvais coup n'existent pas.

Il y a le vrai, et il y a le faux.

\*\*\*

Deuxièmement, nous ne sommes pas abrutis, Béni-Oui-Oui. On n'est ni singe ni perroquet. Il faut douter, et se méfier des connaissances prétendues confirmées. Le doute et la méfiance sont le commencement d'une science. Le doute consiste à rechercher les erreurs, et la science à les analyser et à les corriger avec un esprit indépendant.

C'est là une vraie étude.

Au passage, l'auteur a quelque chose à ajouter sur « *l'indépendance* ».

Premièrement le cas de Sartre ; l'auteur suppose qu'il n'aime pas le mot indépendance, car pour lui il signifierait implicitement l'existence d'un autrui

(être suprême ou maître) qui domine l'esprit. Il préfère le mot allemand, « *selbständigkeit* » (*self-standingness*, se mettre debout de soi-même).

Ce mot est plus énergique que *l'indépendance*.

Deuxièmement, Confucius a dit : « *Âgé de trente ans, je me suis mis debout* » (*Analectes de Confucius*).

Encore un autre sage : le Bouddha. Il a conseillé à ses élèves : « *Trouvez l'esprit, et formez l'esprit* » (*Sati Patt Hana*). Ils sont tous athées, et très lucides. L'auteur appartient à cette famille.

\*\*\*

Est-ce que le Go est utile ?

Manifestement, la théorie de la gravitation et la découverte du radium sont utiles pour l'humanité. Le Go n'est qu'une planche de bois et des cailloux.

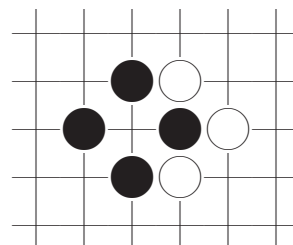
Confucius a dit : « *L'homme sage (junzi) ne doit pas jouer au Weichi. Il doit travailler pour le bien-être de l'humanité. Si une petite tête (xiao ren) joue au Weichi, elle n'aura pas le temps de faire des sottises* ».

L'auteur ose dire que le Go est un parasite culturel. Souvent il est saisi d'un sentiment d'inanité. Il perd l'envie de continuer l'étude du Go à ce niveau pendant plus d'un mois et demi.

Le Go est une passion vaine.

En fin de compte, il en est peut-être de même de la vie.

Maître Lim



# Les Mystères du Weiqi

## Règles d'Or du Roi

D'après Youyi Chen,

traduit et adapté par Laurent Lamôle

### Partie 6 : Féng Wēi Xū Qì (逢危須棄)

La règle d'or numéro 6 est :

« Féng Wēi Xū Qì »

Féng = à chaque fois, rencontrer,  
Wēi = danger,  
Xū = devoir,  
Qì = défausse, sacrifice, abandon.

Ce qui peut s'interpréter par :

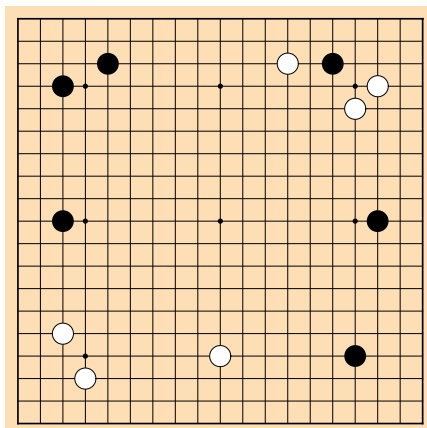
« En cas de danger, abandonnez quelque chose. »

**A**ttention !!! Si vous appréciez le go en tant qu'art, vous êtes peut être un adepte de cette stratégie de sacrifice («Qi»), mais, n'oubliez jamais de prendre votre compensation. En effet, il arrive quelquefois que votre adversaire soit plus que satisfait d'empocher votre offrande, sans rien vous laisser en échange. Vous obtenez alors une victoire artistique et morale, mais c'est votre adversaire qui remporte la partie au décompte des points sur le goban !

Souvenez vous des commentaires de la « règle 4 » (RFG 143), il y était fait mention d'un proverbe russe : « Moins de 15 pierres en danger, *tenuki* ». Nous avions pourtant considéré qu'un *tenuki* ne pouvait pas se justifier par le nombre de pierres sacrifiées. Pour illustrer à nouveau ce point, voyons une position tirée d'un match de la ligue Meijin, entre Ishida Yoshio et Takemiya Masaki.

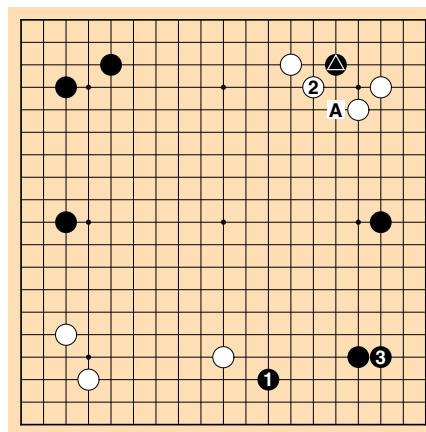
● : Ishida Yoshio [9p]

○ : Takemiya Masaki [9p]



À Noir de jouer

(Source : «*I like to play this way*» de Fujisawa Hideyuki.)



Au lieu de s'échapper avec **A**, Ishida Yoshio (motivé par le fameux proverbe russe ?), a choisi N1, suivi par B2 et N3. « **A** est le seul coup pour Noir dans cette position », critiqua Fujisawa Hideyuki. Peut être que, dans la tête de Fujisawa Hideyuki, **A** est ce que l'on a nommé «Qi Jin» dans les commentaires de la règle 4. Ici, Ishida Yoshio n'aurait pas dû faire *tenuki*, bien qu'il n'y ait qu'une seule pierre en danger.

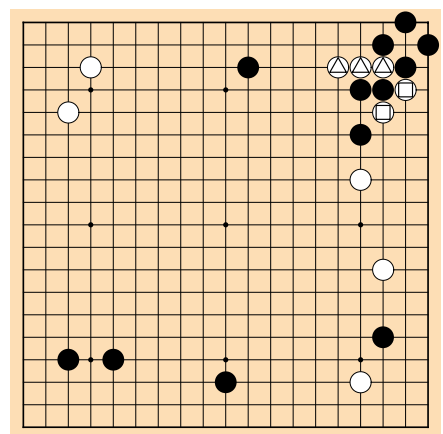
En outre, il y a une différence notable entre *tenuki* et «Qi».

En regardant dans un dictionnaire chinois, on s'aperçoit que «Qi» veut dire abandonner, ou se défausser... Par conséquent, «Qi Zi» signifie «abandonner des pierres».

Cependant, en tant que terme de go, «Qi» n'implique pas seulement la fuite, le sacrifice, ou le *tenuki*. «Qi Zi» doit rappeler à un joueur de go le concept de «Qi Zi Zhan Shu» (la tactique de sacrifice). Pour illustrer cette tactique, voyons la position suivante...

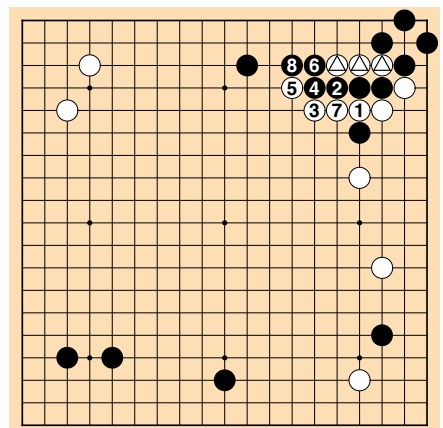
● : Shang Chuan Ban Hu [7p]

○ : Yuan Wang [5p]



À Blanc de jouer.

Les pierres blanches sont coupées en deux dans le coin Nord-Est. Ce n'est certainement pas une situation dans laquelle faire *tenuki*... Dans la partie, Wang décida de sauver les deux pierres **1**, et de jouer une tactique de «Qi» pour les trois pierres **2**.



Après avoir abandonné le groupe **1** avec la séquence B1-N8, Blanc possède une bonne forme et peut être satisfait de sa position.



Il semble que les joueurs chinois soient bien armés avec l'arme secrète du «Qi». Peut-être est-ce dû à l'influence du célèbre dicton chinois moderne de Guo Ti Sheng :

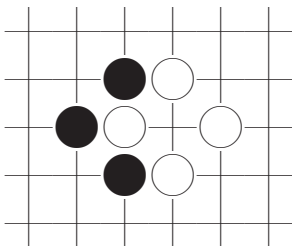
« *Quel coup vous fait peur ? Certainement pas le coup capturant votre pierre, mais le coup vous permettant de capturer une pierre adverse* ».

Ce type de logique semble avoir « rendu fou » plus d'un joueur chinois.

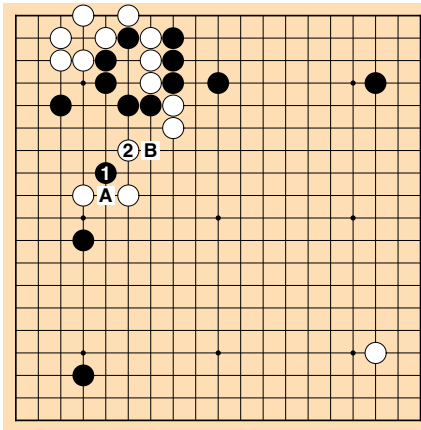
Par exemple, un professionnel chinois a écrit que «Qi» était un terme de go chinois spécial, signifiant « envoyer (abandonner) des pierres à l'adversaire ». Difficile de dire ce qu'est exactement la correspondance japonaise de «Qi», et encore moins comment le comprennent la plupart des joueurs japonais, mais, toujours est-il que, dans sa version des « 10 Commandements du Go », Otake Hideo traduit «Qi» par « abandon », ce qui n'est que l'un des différents sens contenus dans le mot «Qi» en chinois.

Finalement, si ce dernier exemple n'était pas des plus excitants, voyons un cas encore plus gros. C'est un match joué entre un joueur japonais et un joueur chinois, lors d'un échange Chine-Japon, et c'est bien le Japonais qui est trompé par la tactique de «Qi» utilisée par le joueur chinois.

(Cette partie date de 1984, Liu est devenu 9p depuis.)



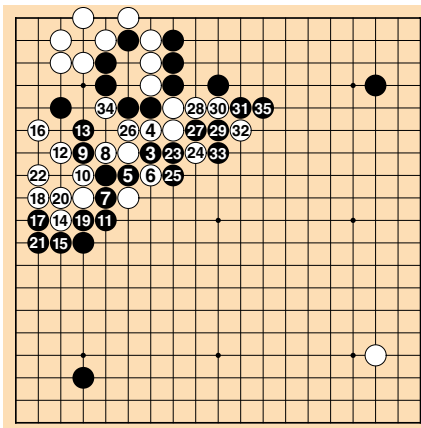
● : Xiao-Guan Liu [7p]  
○ : Ohira Shuzo [9p]



À Noir de jouer.

En jouant N1, Noir espère une réponse blanche en A, pour se sauver ensuite avec B. Cela dit, B2 capture la pierre en récupérant le Nord-Ouest. Pas d'inquiétude pour autant, Liu est simplement en train d'appliquer le concept de « Féng Wēi Xū Qì ».

Peut être devons nous méditer sur la position précédente. Et, comme nous parlons d'une arme secrète, voici la séquence complète N3-N35...



## Prochainement sur cet écran...

Dans le prochain numéro, Mathieu Delli-Zotti rejoint Christopher pour nous présenter une réponse moderne au *fuseki* chinois.

À partir de 2019, Inseong Hwang et Junfu Dai nous proposeront chacun une nouvelle rubrique, respectivement sur le repérage et l'utilisation de l'*aji* sur un *goban* bien rempli et sur le choix d'un *joseki* selon le contexte global.

## Dernières nouvelles

**Champion d'Europe professionnels**  
Pavol Lisy 2p

**Championnat d'Europe**

1. Pavol Lisy 2p  
(vainqueur de la finale)
2. Ilya Shikshin 2p  
(perdant de la finale)
3. Ali Jabarin 1p  
(vainqueur de la petite finale)
4. Mateuz Surma 1p  
(perdant de la petite finale)

**Championnat d'Europe Open**

1. Yoon, Namgi (KR 7d +9)
2. Kim, Dae-Hyuk (KR 7d +8)
3. Liao, XingWen (CN 6p +8)
4. Kim, Young-Sam (KR 7d +8)
5. Lou, YunXiao (CN 6d +7)
6. Hong, Sungwon (KR 7d +7)
7. Cho, Eunjin (KR 6d +7)
8. Bovíz, Dominik (HU 5d +7)
9. Surma, Mateusz (PL 1p +7)
10. van Zeijst, Rob (NL 7d +7)

**Championnat par équipes Pandanet**

1. Russie
  2. France
  3. Ukraine
  4. Pologne
- L'équipe de France : Dai Junfu (8d), Thomas Debarre (6d), Tanguy Le Calvé (6d), Benjamin Dréan-Guénazia (6d), Rémi Campagne (5d), Benjamin Papazoglou (5d), Jérôme Salignon (5d), Frederic Donzet (5d), Antoine Fenech (capitaine, 5d)

**Championnat de France Open**

- 1 OH Chimin (7D, 38Gr, +6)
- 2 LE CALVÉ Tanguy (6D, 44Na, +6)
- 3 NOIR Baptiste (4D, 38Gr, +5)
- 4 LABOURET Florent (5D, 69Ly, +5)
- 5 CAMPAGNIE Rémi (6D, 34Mo, +5)
- 6 NADDEF Jean Loup (4D, 38Gr, +5)
- 7 TU Linh Vu (3D, 92An, +5)
- 8 RIOLAND Florent (3D, 13Ma, +4)
- 9 BLANCHARD Benjamin (4D, 75Ju, +4)
- 10 DELLI-ZOTTI Mathieu (4D, 38Gr, +4)

**European Women's Championship 2018**

- (Helsinki, 08-09-9-2018)
- 1 KOVALEVA Natalia (5D, RU, +5)
  - 2 OUGIER Ariane (3D, FR, +4)
  - 3 POCSAI Rita (5D, HU, +3)

# Le FUSEKI

## Christopher Annachachibi

Il est amusant de repenser aux différentes modes de début de partie des années passées.

Je me souviens d'un temps où le *fuseki* Kobayashi faisait fureur. On voyait ce *fuseki* dans la plupart des parties de tournois ou sur Internet, joué par des joueurs de niveaux bien différents. Il fallait par conséquent le connaître soi-même un minimum pour pouvoir le contrecarrer, sinon on se retrouvait dans l'embarras, à perdre trop de temps pour réfléchir ou à se faire avoir sur des séquences qui nous échappaient. On pouvait quand même se lancer sans vraiment connaître toutes les séquences, mais l'adversaire avait au coin des lèvres le rictus de celui qui attend la première erreur. Quoi qu'il arrive, il fallait se battre !

Le *fuseki* chinois a aussi eu son bon moment. Aujourd'hui, nous avons une mode de *fuseki* « type AlphaGo » et bientôt, nous en aurons une autre...

À chaque fois, les *fuseki* précédents sont moins joués parce qu'ils sont moins rentables qu'on ne le pensait. Ou alors parce qu'on a envie de découvrir pourquoi les professionnels jouent tel ou tel coup.

Dans tous les cas, on apprend de nouvelles idées, de nouveaux concepts, on apprend même que les coins sont importants...

Ah ! Ça, on le savait déjà...

NDLR : nous vous présentons nos excuses pour l'erreur de numérotation des pierres de l'exercice de la revue n°144, qui a passé tous nos filtres, mais heureusement ne modifiait pas la position.

### Et la réponse était...

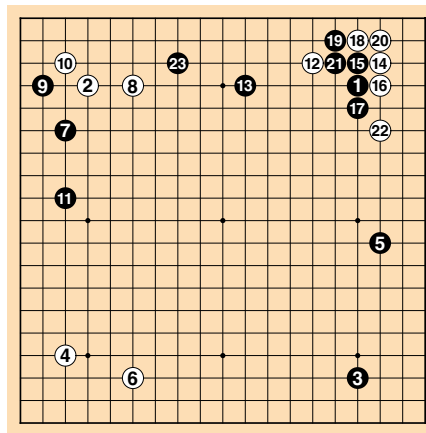


Figure 1

L'exercice de la revue précédente n'est pas simple car il y a plusieurs réponses possibles et il est difficile de juger ce qui est bon ou ce qui ne l'est pas. Il y a bien sûr des directions plus intéressantes que d'autres et nous allons tenter de les regarder ensemble. Voici un conseil important quand vous lisez un livre ou une revue de Go : reposez les diagrammes sur un plateau.

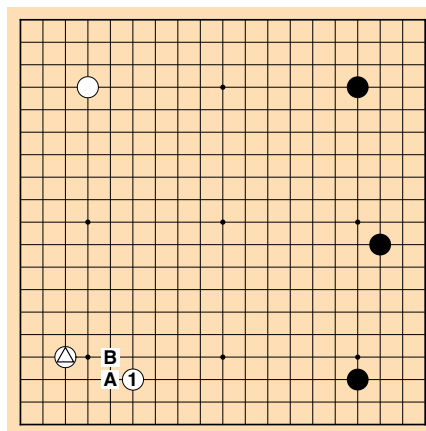


Figure 2

Blanc joue △ en début de partie. Il vise bien sûr ensuite la création d'un *shimari* en A ou en 1 pour fermer son coin.

Noir pourrait jouer en B pour l'en empêcher, mais il a décidé de former son *fuseki* chinois car le bord Est est important pour lui.

Quand Blanc joue 1, le bord Sud devient tout à coup moins intéressant pour les deux joueurs. Ils regardent maintenant sur les autres bords.

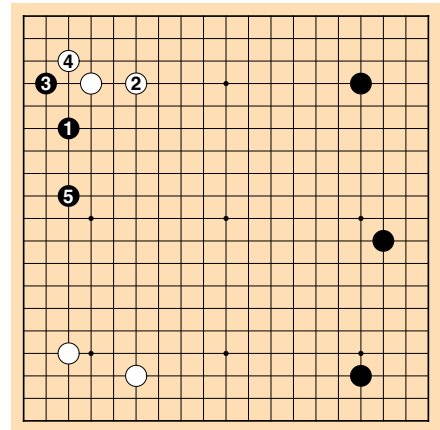


Figure 3

Dans le *fuseki* chinois, Blanc choisit souvent d'approcher la formation de Noir après que celui-ci ait ajouté son troisième coup d'extension sur le bord Est.

Dans cette partie, Blanc laisse l'initiative à Noir. Ce dernier en profite pour venir approcher le coin blanc par le bord Ouest, un bord où Blanc aurait bien voulu ajouter une extension pour augmenter le potentiel de son *shimari* au Sud-Ouest.

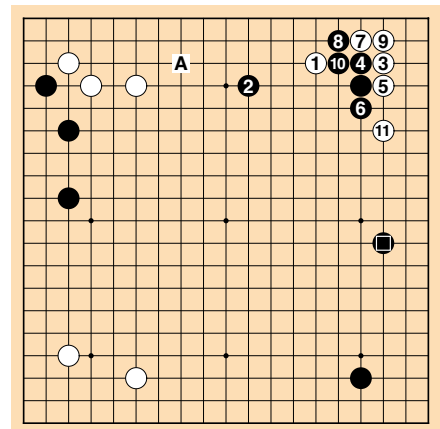


Figure 4

Blanc récupère ensuite le *sente* et approche en 1. Noir a un premier choix important à faire, pincer au Nord ou s'étendre sur le bord Est.

Il décide de jouer 2, une pince haute et large qui va travailler en influence et, plus tard, lui donner la possibilité de jouer en A. Blanc prend le coin et Noir choisit la séquence 4 à 11 pour se développer sur le bord Nord et continuer son plan avec A.

Mais pourquoi n'a-t-il pas choisi l'autre possibilité de réponse au coup 3 puisqu'il a déjà la pierre 3 ? Il aurait pu développer son bord Est...

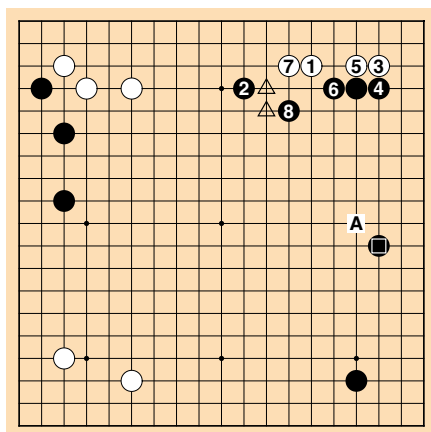


Figure 5

Avec la séquence de 1 à 8, Noir pourrait effectivement développer un mur sur le bord Est.

Mais la pierre N2 est plutôt mal placée, elle ne sert pas à grand chose actuellement car le potentiel du bord Nord n'est plus très intéressant. De plus, il existe une coupe en **A**.

Un autre souci est que la pierre **B** se trouve un peu trop loin du mur de Noir. Blanc peut jouer en **A** et réduire sans grande difficulté le potentiel de Noir. Une réduction est suffisante pour Blanc.

C'est probablement pour cette raison que Noir n'a pas choisi cette séquence dans la partie.

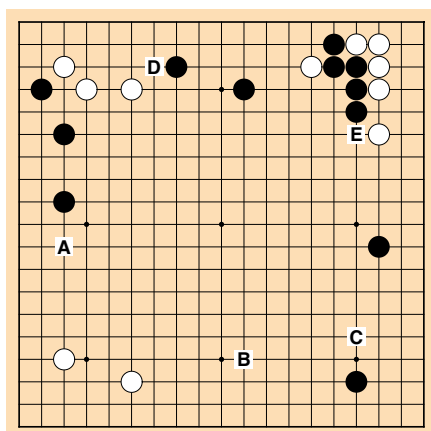


Figure 6

On arrive à la résolution de l'exercice de la revue précédente. Que choisir ? Plusieurs idées viennent à l'esprit.

**A** est un coup *gote* qui permet à Blanc d'étendre son *shimari* sur le bord gauche tout en réduisant la base de vie du groupe noir. Est-ce suffisant pour Blanc ?

**B**, une extension sur le bord Sud, est un coup *gote* qui permet à Noir de jouer en **C** pour fermer le coin et se construire. Noir ne construirait-il pas trop ?

Regardons le coup **D** :

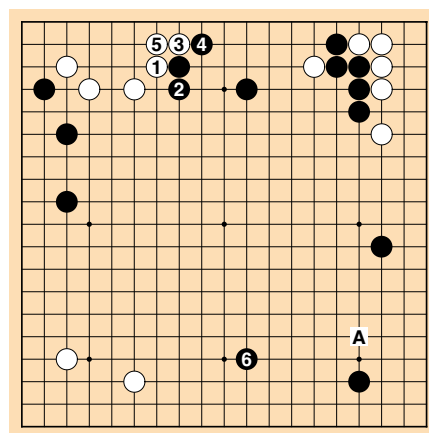


Figure 7

Blanc joue 1 à 5 pour protéger sa base de vie contre une attaque noire. Ce coup consolide un peu Noir mais lui laisse surtout le *sente* pour jouer un autre gros coup en 6 ou en **A**. Noir ne rajoutera probablement pas de coup sur le bord Nord car sa formation est assez solide et il y a de gros coups à jouer ailleurs.

Le coup **E** :

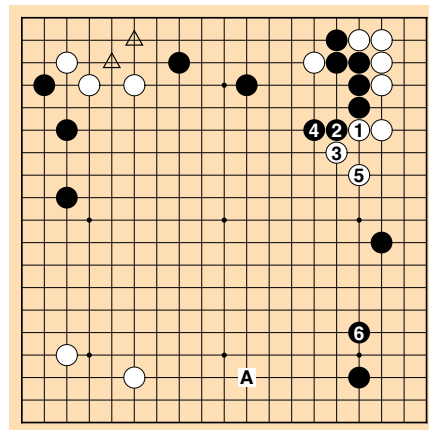


Figure 8

Blanc joue la séquence de 1 à 5 pour réduire le potentiel noir du bord Nord. Il limite par la même occasion les possibilités de Noir sur le bord Est... Mais Noir a la main pour jouer 6 ou un des points **A** et plus tard, il pourra jouer **A** pour étendre son territoire. On a l'impression que Blanc perd un temps avec la séquence sur le bord Est.

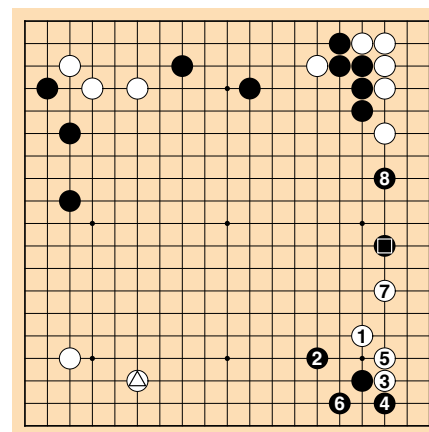
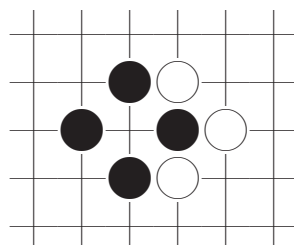


Figure 9

La dernière possibilité est peut-être la plus combative. Comme il n'y a plus autant de potentiel pour Noir sur le bord Sud depuis **A**, Blanc joue la séquence de 1 à 7 pour détruire la zone où Noir pouvait réaliser le plus de points.

La pierre **B** perturbe dès le départ sa base de vie mais Blanc peut le supporter tant qu'il arrive à atteindre son objectif. Les points de Noir pourraient se retrouver sérieusement réduits.

Dans la partie, Blanc joue bien 1.

Cette partie fut jouée lors du 7th Korean Taewang.

● Lee Changho

○ Cho Hunhyun

Komi : 5,5 points.

Blanc gagne de 4,5 points.

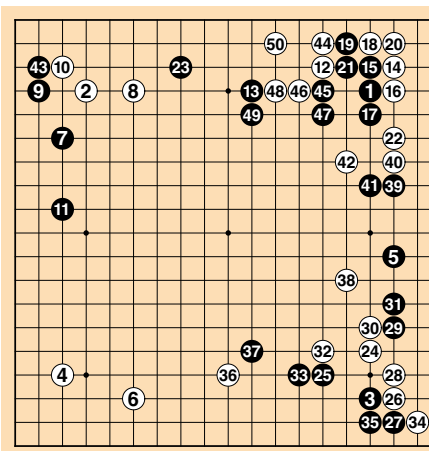


Figure A (1-50)



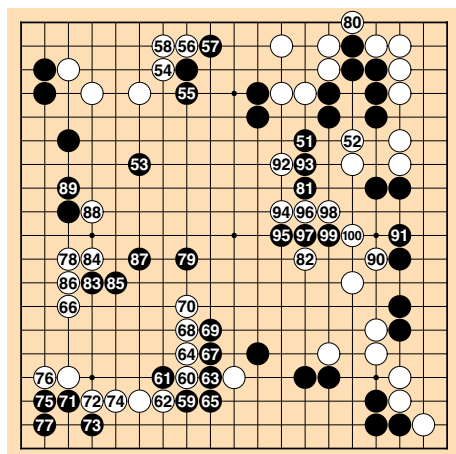


Figure B (51-100)

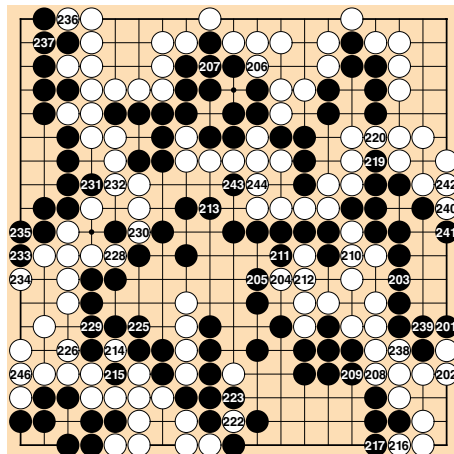


Figure E (201-246)

218, 224 en 214

221, 227 en 215 ; 245 connecte en 214

## Une invitation

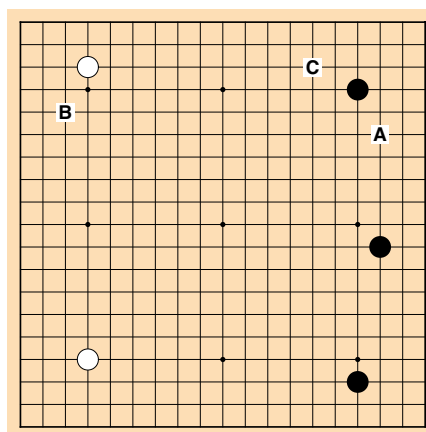


Figure 10

Reprenons maintenant l'analyse du *fu-seki* chinois. La dernière fois, nous avons étudié le coup en **A**. Regardons à présent les coups en **B** et **C**.

## Exercice

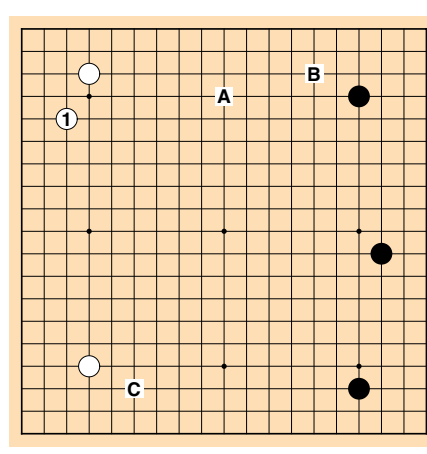
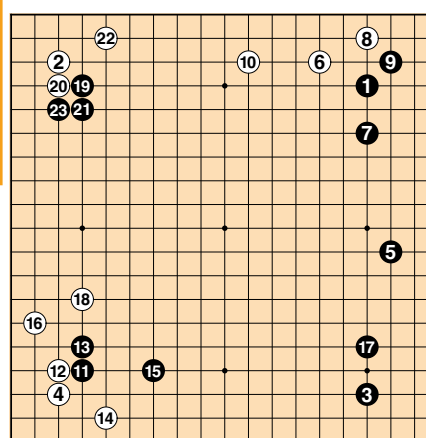


Figure 11

Ce coup crée des points en verrouillant le coin Nord-Ouest. Blanc décide de se consolider sur le bord Ouest et donne le *sente* à Noir.

Noir a plusieurs possibilités :

**A** est une réponse logique pour étendre son influence sur le bord Nord en coordination avec le *hoshi*. Ce coup a également le mérite de confisquer en même temps l'extension idéale du *shimari* blanc.

**B** permet à Noir de consolider son coin. L'approche de Blanc sera un peu plus compliquée même si le bord Est est encore un peu ouvert.

**C** est une approche du coin sur un bord avec beaucoup de potentiel. Noir pourra développer le bord Sud.

## Et si j'approche ?

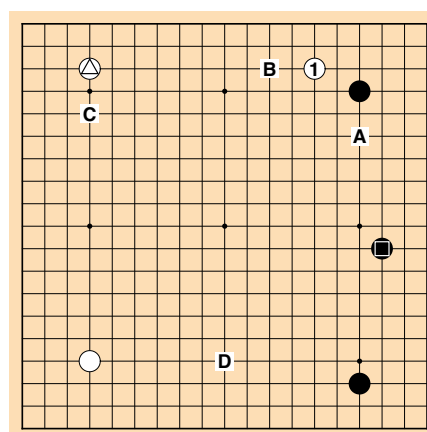


Figure 12

Blanc décide finalement d'approcher le *hoshi* de son adversaire sur le bord Nord. Noir a plusieurs choix : il peut répondre localement ou carrément jouer ailleurs.

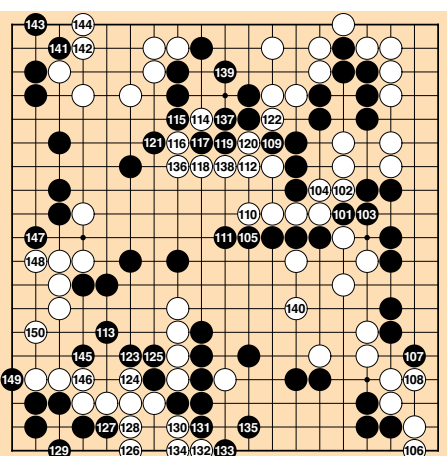


Figure C (101-150)

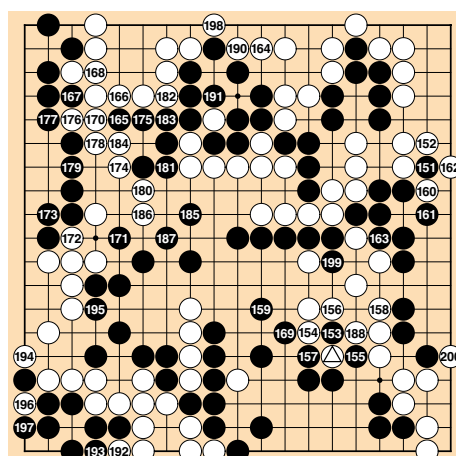


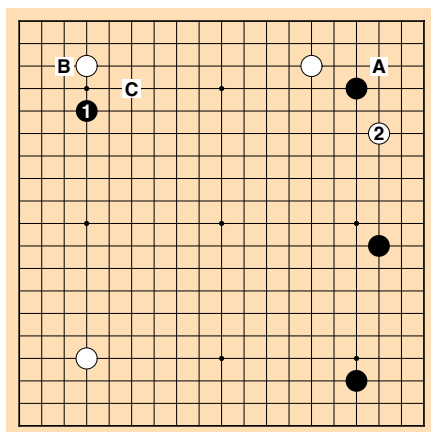
Figure D (151-200)

189 en △

## « Que joue Blanc ? »

Comme d'habitude, voici un exercice auquel vous pourrez réfléchir à votre aise avant de m'envoyer par mail le résultat argumenté à...

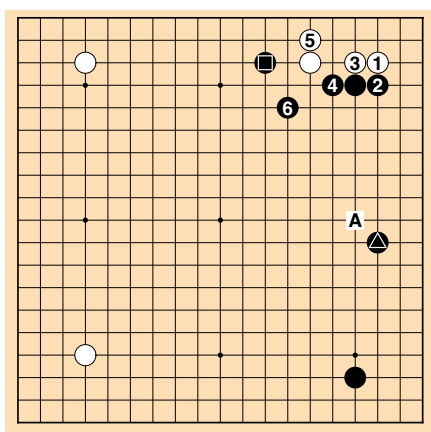
fulguogo@gmail.com


**Figure 13**

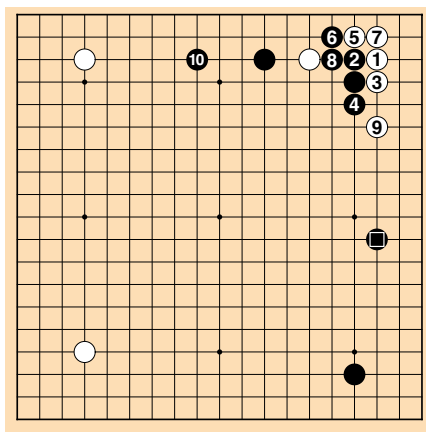
Noir veut empêcher un développement de Blanc trop important sur le bord Nord : il approche directement en 1. Il réduit ainsi le potentiel de Blanc et l'empêche d'obtenir un *shimari*.

Blanc peut répondre localement. Mais comme il pourra aisément trouver une base de vie avec son *komoku*, il se permet très souvent de ne pas répondre au coup en 1 pour jouer 2 ou **A** et tirer profit du fait que Noir n'a pas répondu en premier à son approche sur le bord Nord. À son tour, Noir peut lui aussi faire *tenuki* et jouer **B** ou **C** pour essayer d'obtenir une position plus claire avant de répondre à 2...

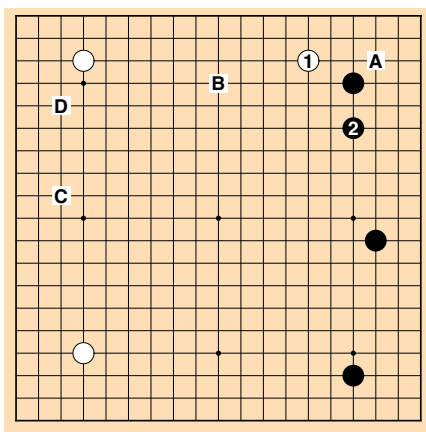
Vous l'aurez compris, cela peut devenir vite compliqué mais c'est encore très jouable pour les deux joueurs.


**Figure 14**

Si Noir décide de pincer, Blanc récupère souvent le coin avec la séquence de 1 à 5 : on arrive à la même position que celle de la figure 5 sauf que la pierre (■) est mieux placée et vient réduire les points que Blanc pourrait faire sur le bord Nord. La pierre ▲ étant toujours aussi basse et loin du mur, Blanc pourra jouer **A** sans soucis.

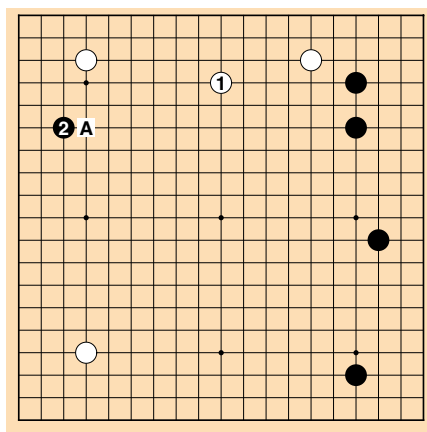

**Figure 15**

Dans cette variation, Noir bloque de l'autre côté et s'installe finalement sur le bord Nord. La pierre (■) limite le potentiel de Blanc sur le bord Est.

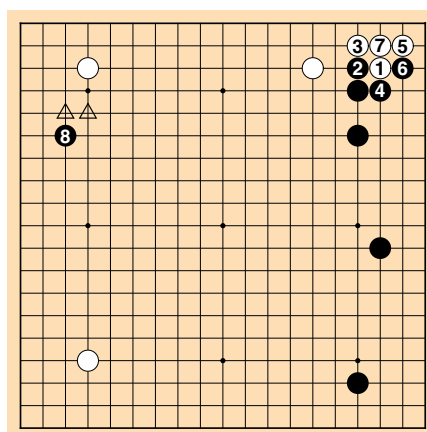

**Figure 16**

Noir décide de protéger son bord Est et s'étend sur la quatrième ligne.

Blanc a plusieurs options : il peut récupérer le coin avec **A**, s'étendre en **B** pour développer le bord Nord ou s'étendre en **C** ou **D** pour développer le bord Ouest. Dans ce dernier cas, le but de B1 est en fait de sonder les intentions de Noir.


**Figure 17**

Si Blanc s'étend au Nord, Noir a la main pour jouer 2 ou **A** et réduire le potentiel de points de Blanc sur ce bord.


**Figure 18**

Si Blanc prend le coin, Noir pourra quand même obtenir le *sente* pour aller jouer soit 8 soit un des deux points ▲ après la séquence de 2 à 6.

## En conclusion

Comme vous le remarquez, après toutes ces variations, le *fuseki* chinois est un *fuseki* dans lequel Noir ne cherche pas forcément à construire sur le bord Est même s'il a très souvent la possibilité de le concrétiser. Cette formation va lui permettre de concrétiser rapidement du territoire lors de l'approche de Blanc si ce dernier ne fait pas de choix judicieux.

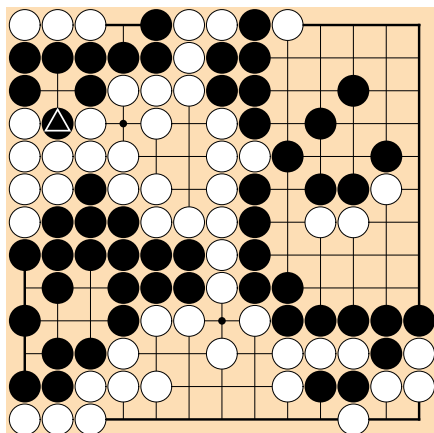
Le *fuseki* chinois est une structure de départ large et flexible. Il y a des invasions possibles pour l'adversaire mais ce n'est pas un problème car c'est justement ce que l'on attend !

# Arbitrages

Guillaume  
Largounez

**C**omme chaque année, vous avez accepté de faire l'arbitre lors du tournoi de go de votre ville. Un rôle somme toute assez facile, contrairement à ce que vous aviez cru à vos débuts, lorsque vous étiez terrifié à l'idée qu'un « ko gluant » n'apparaisse dans une partie que vous auriez à arbitrer, et qu'il faille indiquer aux joueurs si la figure est une répétition ou pas. Depuis cette époque, vous avez appris que, selon des statistiques bien établies, il y avait une chance sur dix mille pour qu'un triple ko se produise dans une partie, et vous avez délaissé l'étude des « hyperkos » pour devenir un expert en réglage de pendule électronique.

Soudain, un joueur vient vous chercher. Il a, dit-il, une question au sujet de sa partie. Il vous emmène vers les dernières tables, où jouent les débutants. La partie est arrivée à la fin, et voici ce que vous voyez sur le goban :



Noir vient de jouer ▲. Les deux joueurs ne sont pas d'accord sur le statut du groupe noir en haut à gauche. Noir souhaite continuer à jouer, mais Blanc dit que le groupe est déjà mort et qu'on peut le retirer tout de suite.

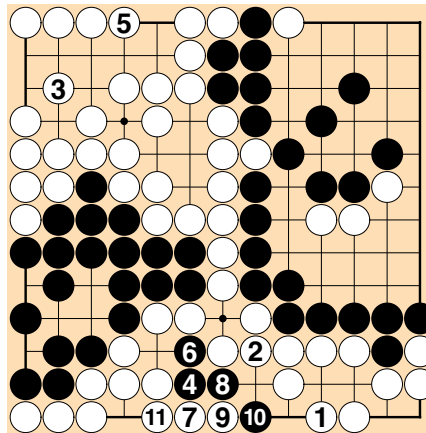
En fin connaisseur de la règle française, vous demandez aux joueurs de procéder comme indiqué :

**En cas de désaccord, il suffit de continuer à jouer jusqu'à ce que tous les litiges éventuels soient réglés.**

Vous expliquez à Blanc qu'il peut sans crainte jouer dans son territoire : Noir devra lui donner un prisonnier à chaque tour s'il ne souhaite pas répondre.

Rassuré, Blanc neutralise les deux menaces de ko (coups B1 et B2) et reçoit deux pierres de passe en échange, puis il procède à la capture du groupe. Après Blanc 11, Noir passe et Blanc passe.

La partie se termine ainsi :



Vous comptez les points.

**Noir :**

Territoire = 43  
Prisonniers = 5  
Pierres mortes = 4  
Pierres de passe = 1  
**Total : 53 points**

**Blanc :**

Territoire = 27  
Prisonniers = 18  
Pierres mortes = 4  
Pierres de passe = 3 (à cause des deux passes à la fin)  
Komi = 0,5 (partie à handicap)  
**Total = 52,5**

Vous annoncez donc que Noir gagne de 0,5 point.

Et là, l'un des joueurs vous répond « *mais moi j'ai noté toute la partie sur ma tablette, et elle indique que Blanc gagne de 0,5 point !* »

## Où est l'erreur ?

Vous vérifiez sur la tablette que la partie a bien été notée en règle AGA, qui est identique à la règle française, à part pour les cycles répétitifs à long terme.

Le komi a bien été déclaré à 0,5 point. Alors comment se fait-il que le résultat ne soit pas le même ? Auriez-vous fait une erreur dans votre comptage ?

Vous avez surtout fait l'erreur de ne pas **photographier le goban dès que les joueurs sont venus vous chercher !** Maintenant, les pierres sont rangées, et il est trop tard pour recompter.

« *Heureusement que je suis là !* » s'écrie le second arbitre. Et il sort triomphalement une photo de la position finale, prise pendant que le premier joueur était venu vous chercher.

« *Et naturellement, tu as pensé à photographier aussi les prisonniers !* » lui dites-vous.

Son air triomphant se transforme en dépit.

Ce n'est pas grave, il n'y a qu'à compter le score selon la règle chinoise, pierres plus territoire, au lieu de territoire plus prisonniers. Après tout, c'est le décompte officiel utilisé en règle française.

Vous observez attentivement l'image, et vous obtenez les totaux suivants :

Noir : 86 intersections  
Blanc : 83 intersections

Vous vérifiez que  $86 + 83 = 169 = 13 \times 13$ . Avec le komi, Noir gagne de 2,5 points.

Alors là, vous ne comprenez plus rien ! En territoire Noir gagne de 0,5 point, en surface Noir gagne de 2,5 points, et selon le logiciel Blanc gagne de 0,5 point !

Le tout avec exactement la même règle ! Vous vérifiez la position finale par rapport à celle enregistrée sur la tablette. Elle est rigoureusement exacte.

Le second joueur, qui a aussi noté la partie sur son smartphone, vous porte le coup de grâce :

« *Hé ! Vous allez rire ! Moi aussi j'ai la même position, mais moi, il me dit que Blanc gagne de 1,5 points, alors que j'ai bien noté la partie en règle chinoise !* »

Vous maudissez intérieurement les logiciels incapables d'implémenter correctement le calcul des points en règle non japonaise, et les joueurs débutants qui ne regardent pas où ils mettent leurs prisonniers.

Mais le second arbitre s'exclame « *Bien sûr ! J'ai compris !* »



Il court consulter le tableau des appariements affichés sur le mur, suit du doigt la ligne de la partie en question, et revient en souriant : « *c'est la première tablette qui a raison. Blanc gagne de 0,5 point !* »

**Quelles ont été les trois erreurs de comptage dans cette histoire ?**

### Solution

Lorsque le deuxième arbitre a vu qu'il y avait 1 point de différence entre la règle AGA et la règle chinoise, il s'est immédiatement rappelé d'une différence peu connue entre ces deux règles, relative aux compensations pour les parties à handicap.

Tout d'abord, rappelons la règle française.

Si on compte « **en surface** » (pierres + territoire), alors **Blanc reçoit « un nombre de points supplémentaires égal au nombre de coups qu'il n'a pas pu jouer en début de partie »**.

C'est la deuxième erreur de notre histoire.

Lorsque le score a été compté en surface, on a oublié que c'était une partie à handicap et qu'il fallait donc ajouter cette compensation quand on a compté pierres + territoires.

En effet, l'équivalence entre le territoire (territoire plus prisonniers) et la surface (pierres plus territoires) n'est garantie qu'à la condition expresse qu'il y ait exactement le même nombre de pierres noires et blanches sur le goban à la fin, ce qui est évidemment faux dans les parties à handicap. C'est pourquoi cette correction existe dans toutes les règles utilisant des pierres de passe, c'est-à-dire les règles AGA (American Go Association), française, et britannique.

Dans une partie à 4 pierres de handicap, par exemple, il faut ajouter 3 points au score de Blanc si on compte pierres plus territoire.

Lors du décompte de surface, il fallait donc compter :

**Noir :**

Intersections = 86

**Total : 86 points**

**Blanc :**

Intersections = 83

Points de compensation = 3 (partie à 4 pierres)

Komi = 0,5

**Total : 86,5 points**

Et Blanc gagne de 0,5 point, comme l'indique justement le logiciel configuré en règle AGA.

La troisième erreur, donnée par le smartphone configuré en règle chinoise, est peu connue. Elle vient du fait que dans la règle chinoise officielle, la correction est plus élevée : Blanc reçoit un nombre de points **égal** à la valeur du handicap. Par exemple, avec quatre pierres de handicap, en Chine, on ajoute 4 points au score de Blanc, ce qui donne 1 point de plus qu'en règle française.

Pour noter une partie jouée en règle française dans un logiciel, il faut toujours configurer celui-ci en règle AGA, et non en règle chinoise.

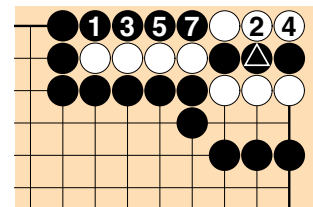
Enfin, la première erreur était la plus simple, mais la plus sournoise : dans cette situation, lorsque deux joueurs débutants sont dans la confusion, il est tout-à-fait possible que l'un d'eux ait passé son tour tandis que l'autre continuait à jouer. Et évidemment, ils n'ont pas pensé, avant que l'arbitre ne les en informe, à donner les pierres de passe correspondantes.

Il manquait donc déjà une pierre de passe avant que l'arbitre n'arrive, d'où l'erreur de 1 point dans le premier comptage, qui donnait Noir gagnant de 0,5 point.

En cas de doute sur le nombre de prisonniers ou de pierres de passe, il faut compter la partie en additionnant pierres plus territoires.

## Tsumego à gogo Fan Hui Solutions

### Niveau débutant

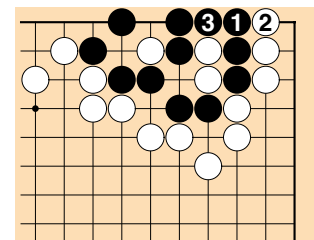


#### Problème 1

Il suffit d'avancer.

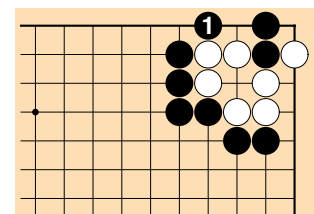
B6 en ▲.

N7 : Blanc est mort !



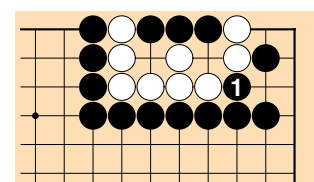
#### Problème 2

Noir vit.



#### Problème 3

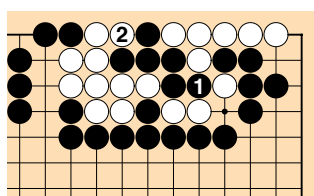
Noir est connecté !



#### Problème 4

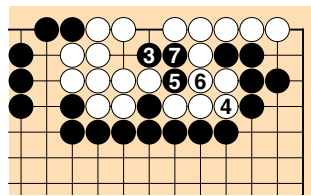
Voici le point vital ! Blanc est mort.

## Niveau intermédiaire



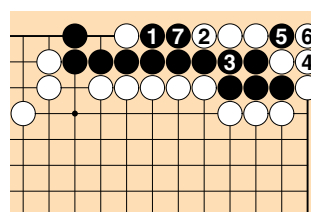
Problème 5

Il faut donner une pierre de plus à Blanc !



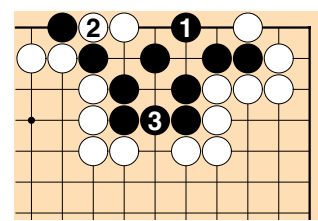
Problème 5 (suite)

N7 : Blanc est mort .



Problème 6

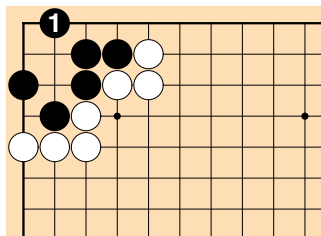
Noir vit.



Problème 7

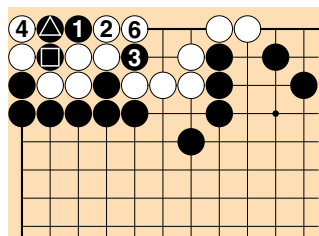
N1 : le bon coup !

N3 : Noir est vivant.



Problème 8

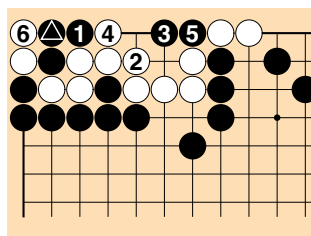
*Tesuji* !



Problème 9

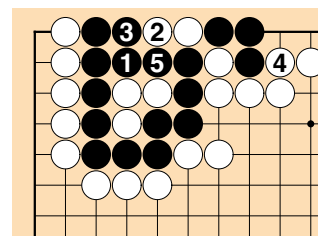
N1 : le bon coup !

N5 en ▲, N7 en ■ : Blanc n'a qu'un œil.



Variante pour Blanc

N7 en ▲ : Blanc est mort !

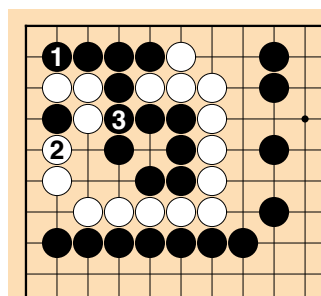


Problème 10

N3 : Noir profite des deux *atari*.

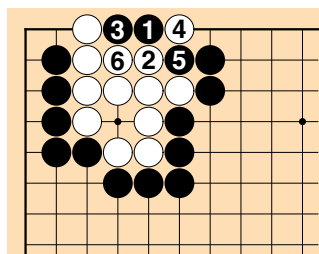
N5 : Noir est vivant.

## Niveau confirmé



Problème 11

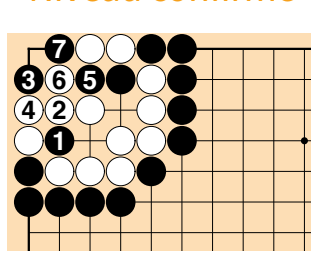
C'est un problème facile ! Quand Noir joue au point 2-2, Blanc ne peut pas couper en 3. Après N3, Noir est vivant, et Blanc est mort !



Problème 12

N1 : la bonne solution pour tuer Blanc.

N7 en 1 : Blanc est mort !

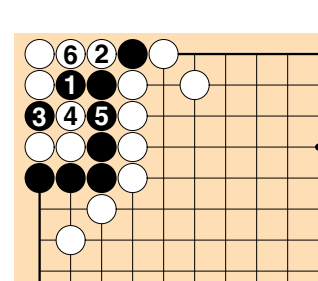


Problème 13

N1 : premier coup obligatoire.

N3 ! : *tesuji* pour éviter le *ko*.

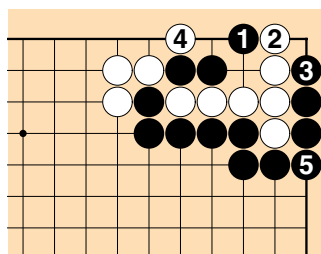
N7 : Blanc est mort.



Problème 14

N3 : joli coup !

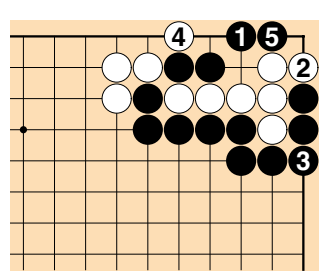
N7 en 3 : Noir vit.



Problème 15

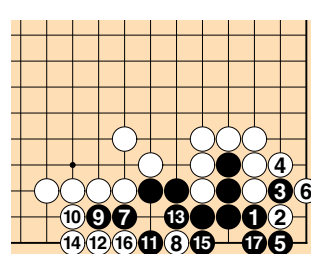
*Tesuji* ! Le *kosumi* N1 est très utile pour le *semeai*.

N5 : Blanc est mort !



Variante pour Blanc :

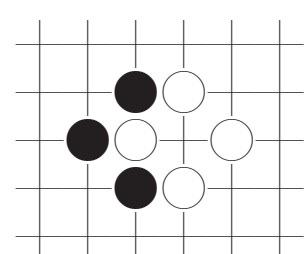
Blanc est mort aussi.



Problème 16

N3 : joli *tesuji* !

N17 : Noir vit sans condition !

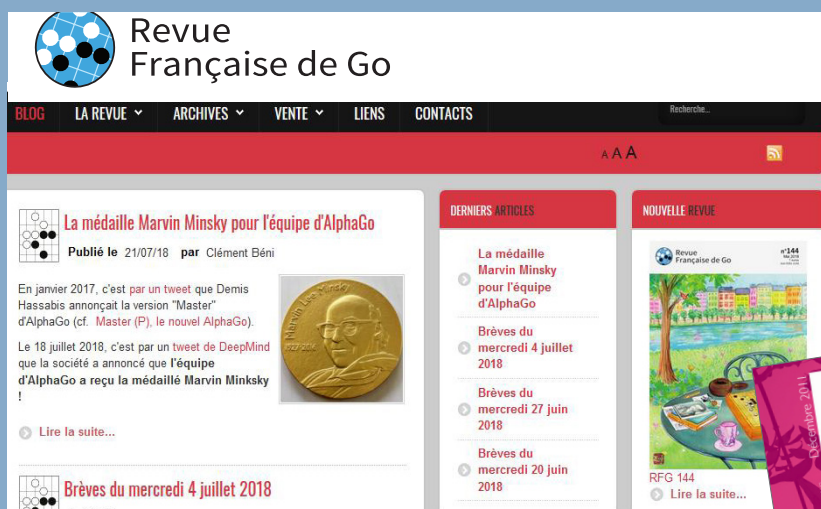


## Retrouvez la RFG en ligne

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

## Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

## Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



Nombre d'exemplaires	Tarif par exemplaire	Frais postaux
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](mailto: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](mailto:abonnement-rfg@jeudego.org)



# Jeux du Monde.com

**JeudeGo.com devient JeuxduMonde.com**  
avec toujours la même équipe à votre service

JeuxduMonde.com  
1 rue Lakanal  
38 000 Grenoble  
contact@jeudego.com  
www.jeudego.com

**28** ensembles complets, jeux d'initiation et de voyage\*



**26** modèles de goban



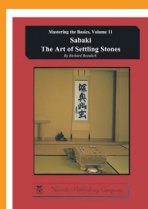
**15** types de pierres



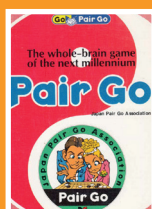
**9** modèles de bols



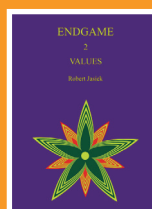
**290** livres de Go  
tous les classiques, et les nouveautés



Sabaki  
(Bozulich) 27,50€



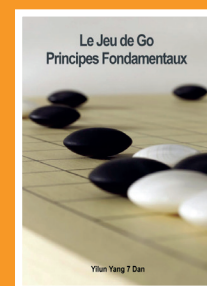
Pair Go  
(Taki) 12,50€



Endgame 2 - Values  
(Jasiek) 27,50€



Itinéraire d'un Maître de  
Go (Cho Chikun) Vol 6  
18,90€



Le Jeu de Go, Principes  
Fondamentaux (Yilun  
Yang) 19,50€ 18,50€

Possibilité de tarifs "club", n'hésitez pas à nous contacter directement - contact@jeudego.com - 09 54 73 48 34

JeuxduMonde.com est une réalisation de Loolah Productions, éditeur des sites jeudego.com, jeudemahjong.com, du CDrom Jeu de Go Teacher et du livre Principes Fondamentaux de Yilun Yang

\* Nombres d'articles et tarifs au 01/09/2018 susceptibles de modifications

**Loolah**  
PRODUCTIONS