

# Fauteur de troubles

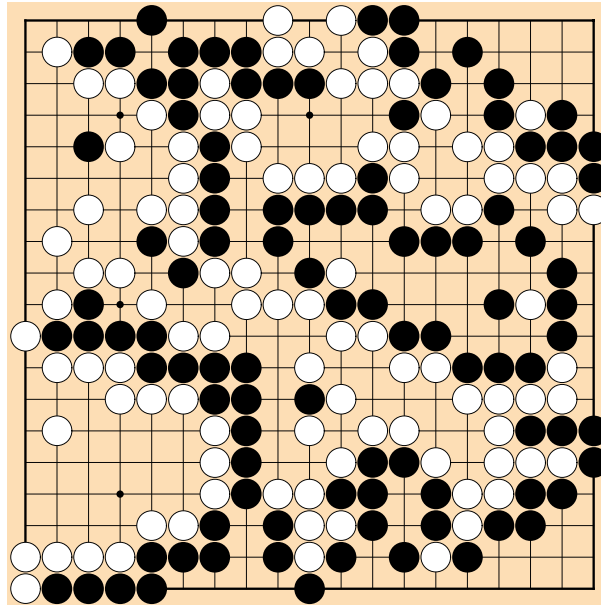
## In-seong Hwang

**D**ans cette revue, In-seong nous propose deux *goban* recélant des situations plus ou moins complexes.

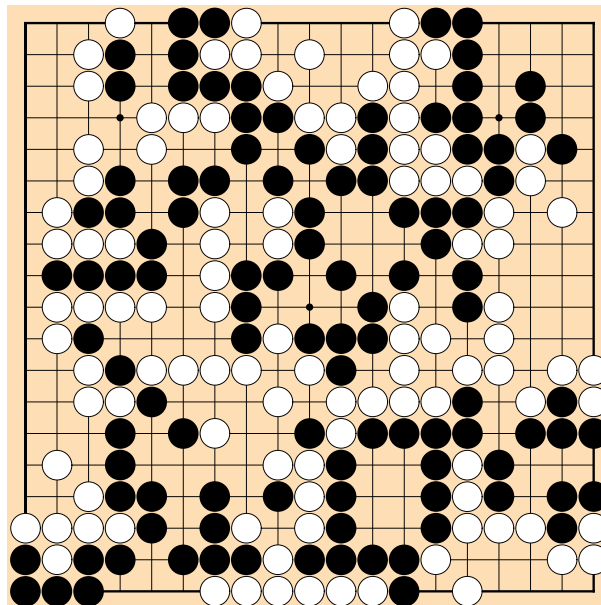
1) Mettez-vous à la place de Noir et cherchez des sources de troubles potentiels (en bref, de l'*aji*...) dans les territoires de votre adversaire. Recommencez avec Blanc...

2) Trouvez autant de sources d'ennuis que possible : il peut y en avoir beaucoup sur chaque *goban*...

3) Le résultat n'est pas forcément catastrophique pour votre adversaire : même si cela peut se résumer à un gain de quelques points dans son territoire, vous avez atteint l'objectif.



Problème 1



Problème 2

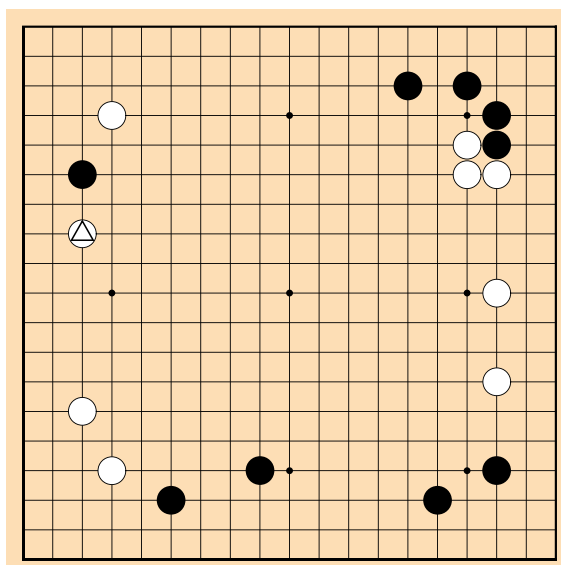
# Quel joseki choisir ?

## Junfu Dai

**D**ans cette série de problèmes, vous êtes confronté à un début de partie et devez choisir un *joseki* en tenant compte de l'ensemble du *goban*...

Pour effectuer un choix de *joseki* « optimal », il est souvent nécessaire de se poser les questions suivantes :  
Quel est le résultat recherché ?  
Comment puis-je parvenir à cette position ?

Mon adversaire a-t-il un moyen de m'en empêcher ?



Blanc vient de pincer avec △ l'approche de son coin Nord-Ouest.

Comment Noir peut-il réagir ?





Ces derniers mois nous ont apporté, outre la canicule et des déluges locaux, une avalanche de nouveautés et de bonnes nouvelles !  
En vrac...

Une nouvelle technique d'impression nous permet de vous présenter les pages intérieures en couleur.

## ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	5
Tournoi International de Paris	6
partie commentée	7
Championnat du monde jeunes	12
Hommage à Go Seigen : roi du jubangô (1)	14
Histoire du Go en France	18
Mon jubango avec Motoki (2)	30

## THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2,4
Tsumego à gogo : énoncés	4,5
Livres : Shape Up ! (suite)	10, 19, 29
Fauteur de troubles	20
Maître Lim : V. Les joseki-fuseki douteux (3)	23
Quel joseki choisir ?	24
Yose	26
Le coin des débutants	28
Tsumego à gogo : solutions	34

- Éditeur : Fédération Française de Go.  
Siège social : Fédération Française de Go  
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Agnès Gaillard, Bernard Choque, Martial Sauvadet.
- Contributions : Clément Béni, JunFu Dai, Mathieu Delli-Zotti, Fan Hui, Inseong Hwang, Maître Lim, Motoki Noguchi, Pascal Reyssset, Jean-Louis Tu, Linh Vu Tu.
- Illustration de couverture : Zoé Constans
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque
- 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.

Une nouvelle recrue, Camille Lévêque, nous fournit ses dessins pour compléter nos colonnes trop courtes. Camille est aussi la créatrice de « stoned on the goban », boutique internet d'illustrations et de designs sur le jeu de go : <https://shop.spreadshirt.fr/stoned-on-the-goban/> (Attention, « stoned » dans le sens « lapidée », rappel de son sentiment de débutante lors des parties face aux joueurs plus forts...)

Un nouveau joueur est consacré professionnel européen (« comme chaque année », objecterez-vous ?). Mais cette fois c'est un joueur français, Tanguy Le Calvé, qui remporte le tournoi de sélection. Tanguy (Welvang sur KGS) est déjà bien connu pour ses aptitudes pédagogiques (stage d'été FFG, congrès national « jeunes », équipe de France jeunes) : <http://www.tanguy.le-calve.fr/>

Un nouveau titre de Champion d'Europe par Équipes « Pandanet » est remporté de haute lutte par Junfu Dai, Thomas Debarre, Benjamin Dréan-Guënaïzia et Tanguy Le Calvé, nos représentants pour cette finale.

Un nouveau Champion de France « Open » est consacré au Havre : Benjamin Dréan-Guënaïzia. Obtiendra-t-il cette année un troisième titre en remportant également, comme en 2017, le Championnat de France « Amateur » en novembre ? Les paris sont ouverts...

Ces joueurs que nous admirons ont conquis leur titre dans les conditions particulières d'un tournoi de championnat, où l'on recherche le meilleur joueur.

N'oubliez pas qu'une des particularités du Go est la notion de jeu à handicap, pour équilibrer les différences de niveau, donner sa chance au joueur faible, en rendant la partie intéressante pour le joueur fort.

Dans ces conditions, vous êtes censés perdre la moitié de vos parties ! Si elles ne sont pas équilibrées par des défaites, vos victoires sont le témoignage de vos progrès, d'une amélioration de votre niveau qui implique une modification du handicap.

Bonne lecture et bons progrès...

**Jean-Pierre LALO,**  
*Rédacteur en chef de la RFG.*

Et toujours...

L'email de la rédaction :

Le site de la revue :

Notre page facebook :

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

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

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

## YOSE

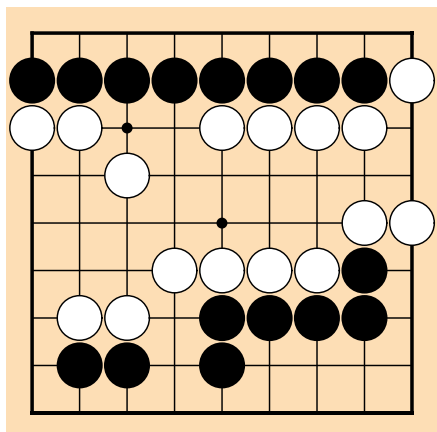
Junfu Dai

## Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

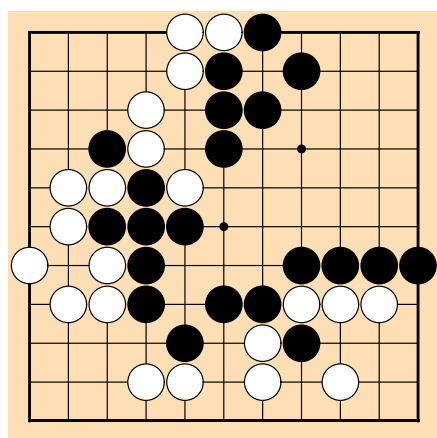
## Niveau débutant



## Problème 1

Sur ce *goban* 9x9, tous les groupes sont vivants.

À Noir de jouer (*komi* : 6,5 points).



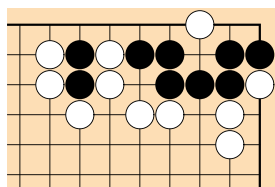
## Problème 2

La magie des *tesuji* de yose...

C'est une partie à *sen* (*komi* de 0,5 points)

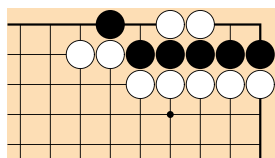
À Noir de jouer.

Quels sont les meilleurs coups noirs ?



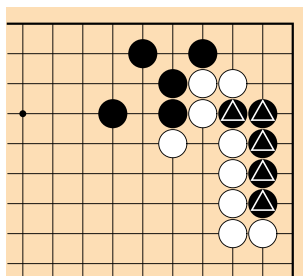
## Problème 1

Noir joue et vit sans condition.



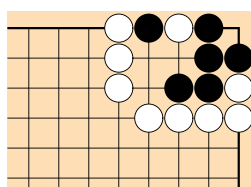
## Problème 2

Noir joue et vit sans condition.



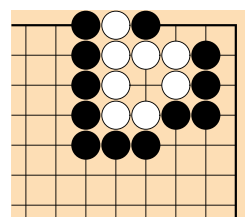
## Problème 3

Noir joue et sauve les cinq pierres noires.



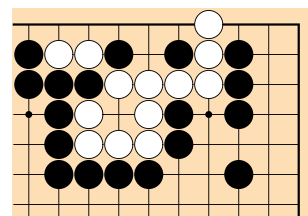
## Problème 4

Noir joue et vit sans condition.



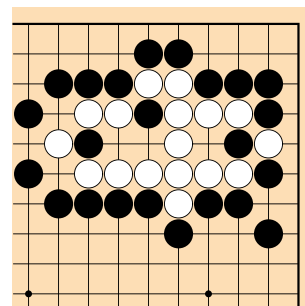
## Problème 5

Noir joue et tue Blanc sans condition.



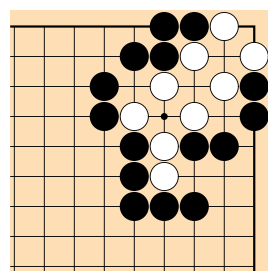
## Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



## Problème 7

Noir joue et tue Blanc sans condition.



## Problème 8

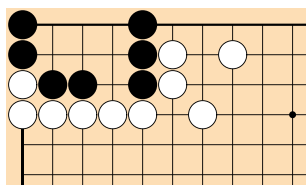
Noir joue et tue Blanc sans condition.

# Tsumego à gogo

énoncés

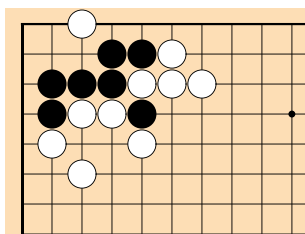
Fan Hui

## Niveau intermédiaire



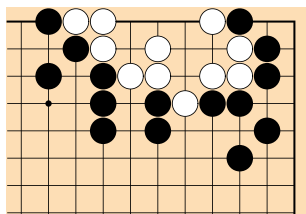
### Problème 9

Noir joue et vit sans condition.



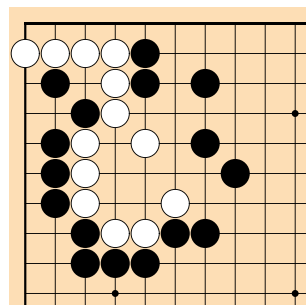
### Problème 10

Noir joue et vit sans condition.



### Problème 11

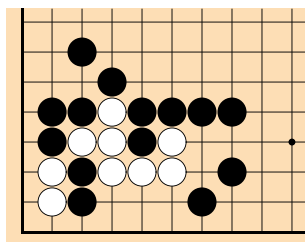
Noir joue et tue Blanc sans condition.



### Problème 12

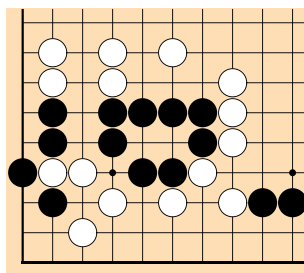
Noir joue et tue Blanc sans condition.

## Niveau confirmé



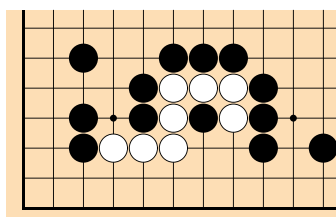
### Problème 13

Noir joue et tue Blanc sans condition.



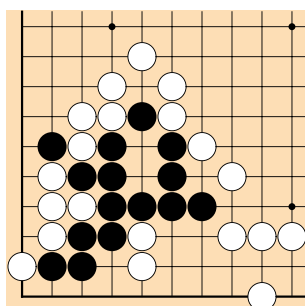
### Problème 14

Noir joue et vit sans condition.



### Problème 15

Noir joue et tue Blanc sans condition.



### Problème 16

Noir joue...

## Brèves

### Mai

À Strasbourg un Français gagne son ticket d'entrée dans le petit monde des joueurs professionnels européens !

**Tanguy Le Calvé** remporte la « *5th european pro qualification* », compétition organisée pour l'EGF par le club de Strasbourg en parallèle avec son propre tournoi, et devient donc le septième joueur professionnel européen. Il est intronisé officiellement 1p lors d'une cérémonie pendant le congrès de Bruxelles.

### Juillet

Congrès européen à Bruxelles !

L'équipe de France est de nouveau Championne d'Europe par équipes, défaisant l'équipe de Russie championne en titre !

Vous pourrez lire un article plus complet, avec une partie de la finale commentée par Junfu, dans la prochaine revue.

Le champion d'Europe est Ilya Shikshin.

### Août

Championnat de France open.

Ce tournoi est organisé cette année par le club du Havre, avec le soutien du club de Rouen et de la ligue de Normandie.

### Résultats

Champion de France « Open » :

Benjamin Dréan-Guénaizia 7/7

2e place : Motoki Noguchi 6/7

3e place : Florent Labouret 5/7

4e place : Fabien Lips 5/7

JP Lalo

# Tournai International de Paris 2019

Organisé pendant le week-end de Pâques dans le très beau cadre de l'École Normale Supérieure et sous un temps splendide, le Tournai International de Paris a vu sa participation en hausse, avec plus de 130 joueurs venus parfois de très loin.

Une dizaine de Grenoblois avaient fait le déplacement (pour s'entraîner avant Ze Tournai ?). Six rondes en trois jours, cela donne l'occasion de belles parties avec une heure et demie par joueur, ce qui est de plus en plus rare de nos jours.

Le favori Kim Youngsam s'est fait une belle frayeur en perdant d'un demi-point sa dernière partie contre Cornel Burzo (bravo à Cornel !), mais a quand même remporté le tournoi devant Cornel et Dai Junfu. Chez les Grenoblois, l'honneur revient à Benoît Robichon, inscrit 4 kyu, qui a gagné 5 parties sur 6 et a été promu 2 kyu à l'échelle. Félicitations !



Cornel BURZO vs KIM Young Sam



Kenzo MEIER vs Thomas DEBARRE



Tanguy LE CALVÉ vs Alexander EERBEEK



## Résultats

1 KIM Young Sam	(8D, DE, +5)
2 BURZO Cornel	(7D, RO, +5)
3 DAI Junfu	(8D, 910,r +5)
4 DEBARRE Thomas	(7D, 67SE, +4)
5 VAZQUEZ Oscar	(5D, ES, +4)
6 WU Po Yi	(6D, TW, +4)
7 LE CALVÉ Tanguy	(6D, 44Na, +3)
8 HAMRAH Schayan	(5D, AT, +3)
KRAEMER Lukas	(6D, BN, +3)
10 GONCALVES Simao	(3D, PT, +3)
11 NEIRYNCK Lucas	(5D, BE, +3)
12 DUMONT Louis	(3D, 75Al, +4)
13 LABOURET Florent	(5D, 38Gr, +2)
14 MEIER Kenzo	(6D, 75Op, +2)
15 EERBEEK Alexander	(5D, NL, +2)
16 OBRANIS Denis	(3D, RO, +3)
17 GODIVIER Vincent	(3D, 69Ly, +3)
18 IMAMURA-CORNUEJOLS Toru	(3D, 38Gr, +3)
19 GATTULLO Elia	(1D, 75Al, +5)
20 OUGIER Ariane	(3D, 38Gr, +3)
21 BITZI Michael	(3D, CH, +3)
22 LIPS Fabien	(4D, 75Al, +0 )
23 CÔME Théo	(3D, 75Al, +2)
24 DOBRANIS Darius	(2D, RO, +3)
UGIER Guillaume	(2D, 92An, +3)
26 FRANGI Manuel	(2D, 75Ju, +3)
27 BENCHABANE Hassane	(2D, 76Ro, +3)
28 MINIERI Davide	(3D, 75Ju, +2)
29 PAYRAT Julien	(1D, 63Ce, +3)
30 LI Boyuan	(1D, 75Op, +3)

photo : Camille Lévêque



Dominique Cornuejols

Crédit photos :  
Jean-Pierre Tavan



## TIP

avril 2019

Ronde 5

● : Junfu Dai

○ : Thomas Debarre

Komi 7,5 points

Noir gagne par abandon.

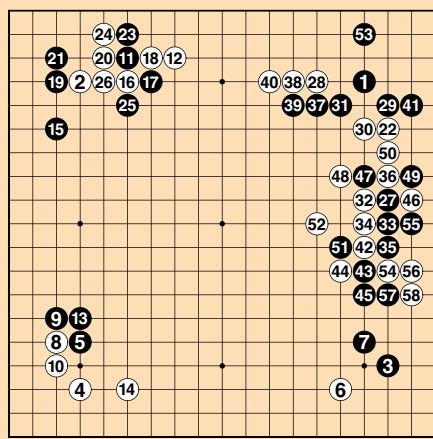


Figure 1 (1-58)

Avant cette ronde, Thomas et moi avons chacun déjà subi une défaite face au Coréen Kim Youngsan 8d. Cette partie est importante pour nous deux, afin d'accéder à une place sur le podium.

Thomas a gagné trois parties d'affilée et a failli terrasser Kim dans la 4e ronde, il est très en forme. De mon côté, après une partie catastrophique, mais gagnée finalement in extremis, je me sens progressivement retrouver mon niveau au fil des rondes.

N13 et N15 ont pour objectif de me dispenser d'un coup d'extension sur le bord Ouest car avec la présence des pierres noires au Sud, un coup de pince blanc devient moins sévère.

Le but de N29 et N31 est de provoquer un combat dans le coin (cf. dia. 1).

B32 montre le talent de Thomas (cf. dia. 2).

Après B36, il installe son groupe tout en maintenant la pression sur le coin noir.

Le coup N41 est indispensable : Noir renforce son coin, tout en menaçant le groupe blanc.

N47 a pour objectif de ne pas laisser Blanc gagner le *sente* sur le bord. (cf. dia. 3).

B54 est un coup surprenant.

N57 est une erreur (cf. dia. 4).

Après B58 Noir est en difficulté (cf. dia. 5).

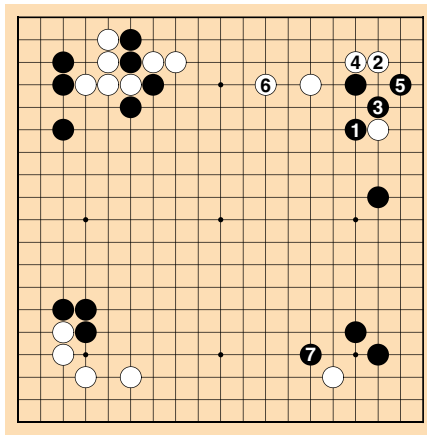


Diagramme 1

1 à la place de 29 de la partie.

N1 est un autre choix possible. Après N7 Noir a construit un grand potentiel.

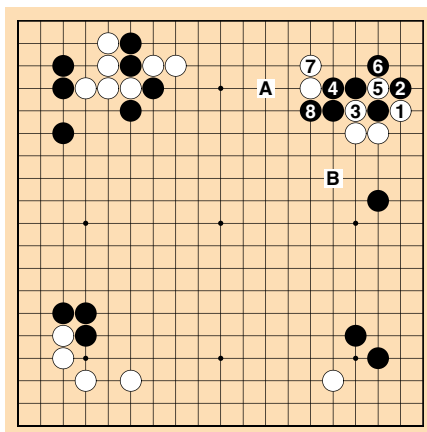


Diagramme 2

Si Blanc joue B1 et B3 comme dans ce *joseki*, quand Noir tourne en 8, il a plus tard A ou B pour enfermer des pierres blanches. C'était mon plan...

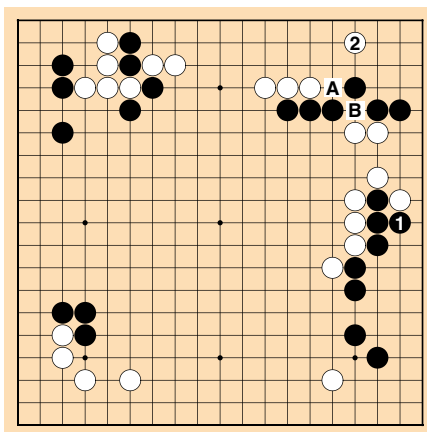


Diagramme 3

1 à la place de 47 de la partie.

Si Noir bloque en 1, Blanc peut menacer le coin noir avec B2.

A ou B étant tous deux *sente* absolu pour Blanc, Noir va souffrir pour défendre le coin.

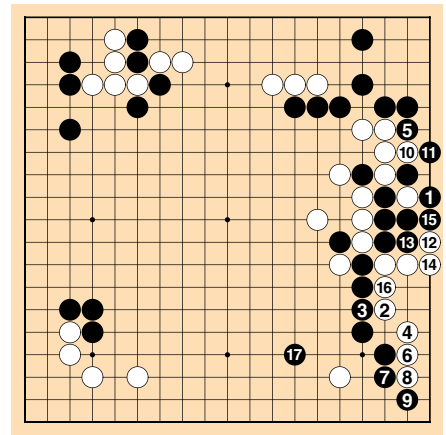


Diagramme 4

1 à la place de 57 de la partie.

Noir aurait dû jouer en 1 directement. Bien que Blanc puisse vivre sur le bord après 16, Noir gagne l'extérieur avec le coup en 17 : cette situation lui est favorable.

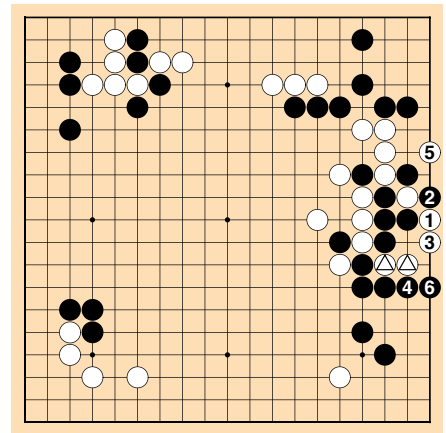


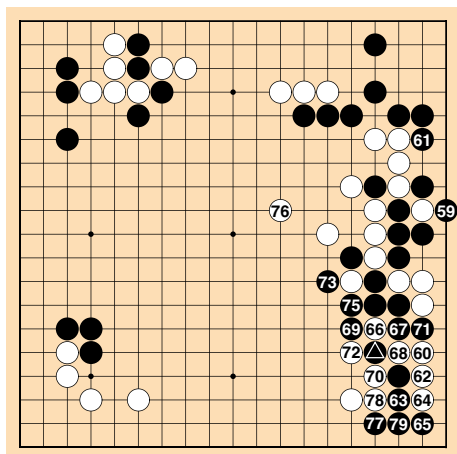
Diagramme 5

1 à la place de 58 de la partie.

Dans la partie, j'ai seulement vu qu'un coup blanc en ① n'était pas une menace réelle contre mon groupe sur le bord.

Après N6, les deux pierres △ sont capturées.




**Figure 2 (59-80)**

74 en 66, 80 en .

N59 : cf. dia. 6.

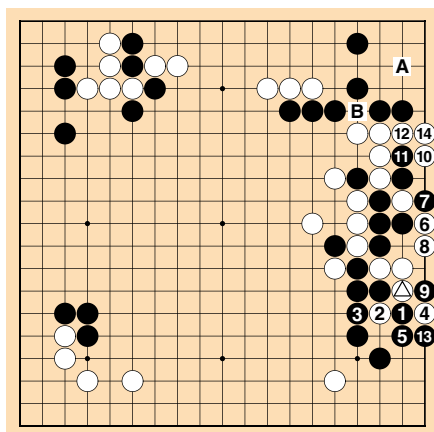
N61 : cf. dia. 7

Noir 65 a failli me coûter très cher car juste après ce coup je me suis rendu compte de la puissance du coup 66. Un combat compliqué s'est déclenché dans le coin Sud-Est.

N67 : cf. dia. 8.

N69 : cf. dia. 9.

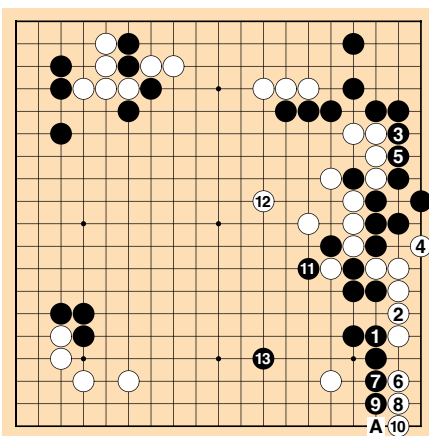
B72 : cf. dia. 10 et 11.


**Diagramme 6**

N15 en 4

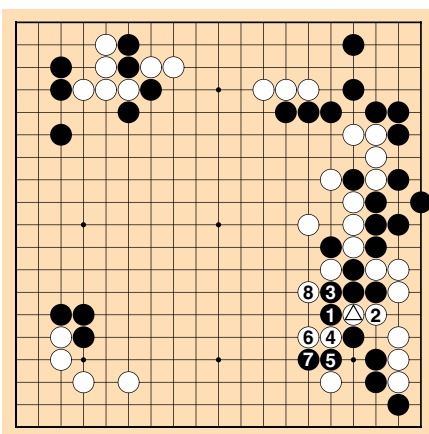
Quand Blanc tourne en , je m'aperçois que si je bloque en 1, Blanc a un *tesuji* : la coupe en 2. Si Noir capture la pierre en 3, Blanc gagne une liberté de plus sur le bord grâce à l'*atari* en 4. Même si Noir capture toujours les pierres blanches sur le bord après 13, Blanc peut entrer jusqu'en A dans le coin noir car B est *sente* pour lui grâce aux pierres 12 et 14.

Cette séquence est difficile à accepter pour Noir. Bien qu'il puisse (au lieu de 3) reculer en 5 pour éviter la casse sur le bord, cela donne des coups *sente* à Blanc sur l'extérieur, ce qui est vraiment pénible !


**Diagramme 7**

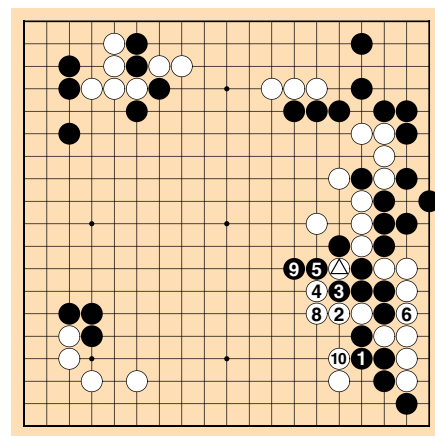
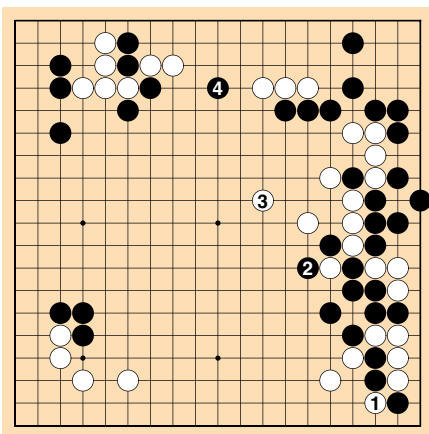
1 à la place de 61 de la partie.

N1 est en effet le dernier recours pour Noir dans le coin. Blanc est obligé de se connecter en 2, et vit *gote* dans le coin après B10. Cette séquence est moins bonne pour Noir que celle du diagramme 6 car il reste un grand coup de *yose* en A pour Blanc.


**Diagramme 8**

1 à la place de 67 de la partie.

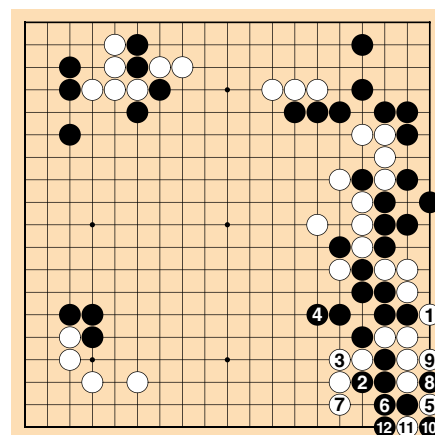
est un super *tesuji*. Si Noir joue *atari* en 1 à l'extérieur, il va être séparé par son adversaire ; s'il cherche à sauver son coin par N5 et N7, il meurt au centre.


**Diagramme 9**

1 à la place de 69 de la partie.

N7 en .

Si Noir se connecte en 1, Blanc sort la pierre en 2, et après le *shibori*, revient en 10 pour capturer le coin noir. Cette séquence est également inacceptable pour Noir.


**Diagramme 10**

1 à la place de 72 de la partie.

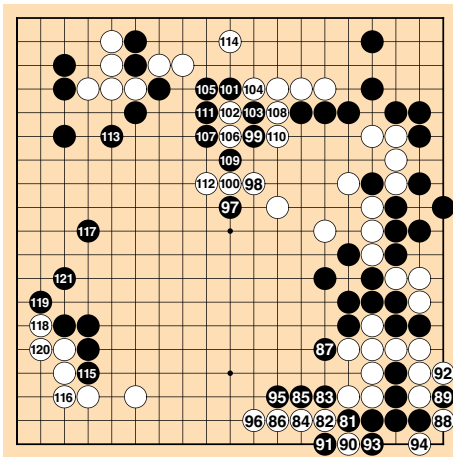
Blanc ne peut pas jouer en 1, car N2 est un coup *sente*. Plus tard il y a un *kô* dans le coin...

Même si c'est jouable pour Blanc, il y a une meilleure solution.

**<= Diagramme 11**

En effet, B1 est le meilleur coup dans cette situation. Comme le coin noir se convertit en coin blanc au Sud-Est, Noir est obligé de chercher un combat en jouant l'invasion en 4 pour essayer de trouver l'équilibre. La partie est sans doute en faveur de Blanc.




**Figure 3 (81-121)**

B82 : cf. dia. 12.

Heureusement, après Noir 87, j'ai enfin réussi à limiter la casse.

B88 : cf. dia. 13.

B90 : cf. dia. 14.

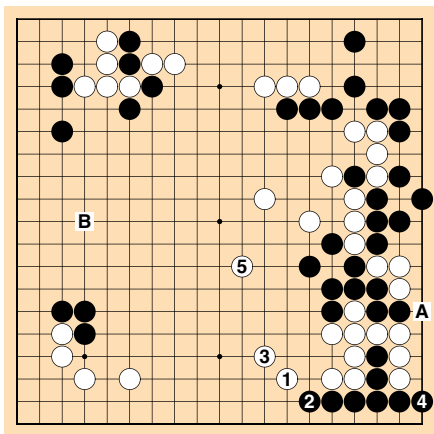
L'attaque menée par Noir 97 n'a pas été une réussite.

B102 : cf. dia. 15.

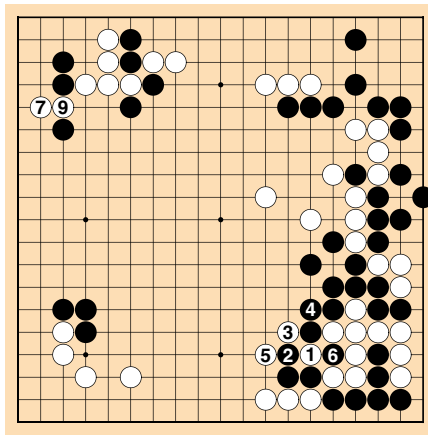
N109 : cf. dia. 16.

Quand Noir revient au coup 117 pour protéger son bord, la partie reste équilibrée. Bien sûr, il y a toujours une incertitude pour Blanc dans le coin Sud-Est. Dans la partie réelle, une fois qu'il a laissé Noir déclencher le *kô*, Blanc s'éloigne de la victoire.

B118 : Blanc a raté sa chance d'éliminer le *kô* dans le coin. (cf. dia. 17 et 18)


**Diagramme 12**

À mon avis, Blanc 82 n'est pas bon, il vaut mieux laisser Noir vivre dans le coin. Quand Blanc joue 5, il menace simultanément les attaques en A et en B : Blanc est toujours en avance.

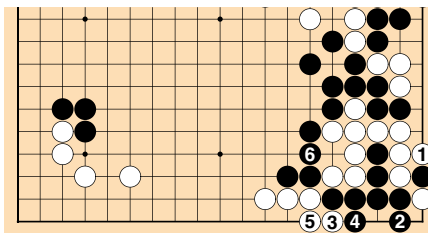

**Diagramme 13**

1 à la place de 88 de la partie.

B8 en 1

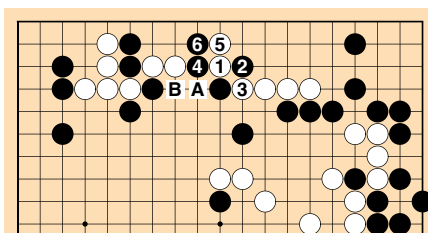
Si Blanc joue 1, un *kô* se déclenche.

Bien que Noir capture le grand coin Sud-Est, le gain blanc du coin Nord-Ouest est aussi énorme : je pense que la partie reste équilibrée.


**Diagramme 14**

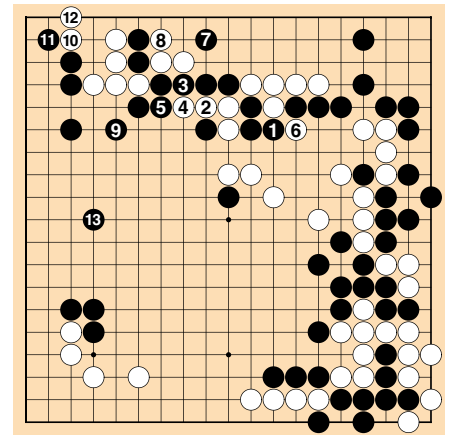
1 à la place de 90 de la partie.

Attention, Si Blanc joue en 1, Noir joue 2, et tue localement le groupe blanc grâce à son œil.


**Diagramme 15**

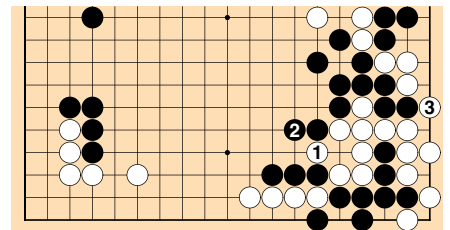
1 à la place de 102 de la partie.

Blanc ne peut plus se connecter par 1. Quand Noir pousse en 6, il sépare les pierres blanches sur le bord (si Blanc A Noir B).


**Diagramme 16**

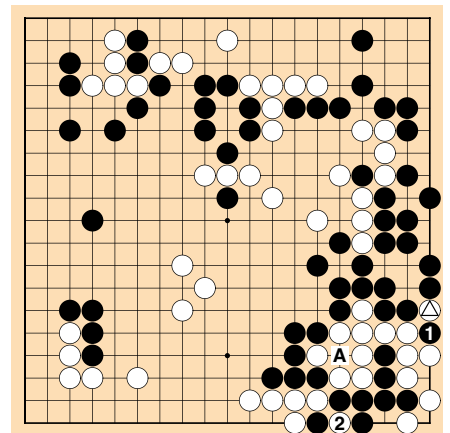
1 à la place de 109 de la partie.

Il est difficile de dire si un coup noir en 1 est meilleur ou pas. Blanc dispose des coups sente en 2 et 4 avant de revenir couper en 6. Après Noir 13, la partie reste serrée.


**Diagramme 17**

1 à la place de 118 de la partie.

B1 et B3 lui permettent de créer un double *kô* qui empêche Noir de supprimer plus tard toutes les libertés.


**Diagramme 18**

Même si plus tard toutes les libertés sont comblées à l'extérieur, quand Noir joue 1, Blanc joue 2. Même si Noir trouve des menaces pour reprendre la pierre 2, Blanc pourra à nouveau capturer la pierre 1 en △. Avec la possibilité d'alterner les deux *kô* en A et △, Blanc tuera les pierres noires dans le coin sans condition.

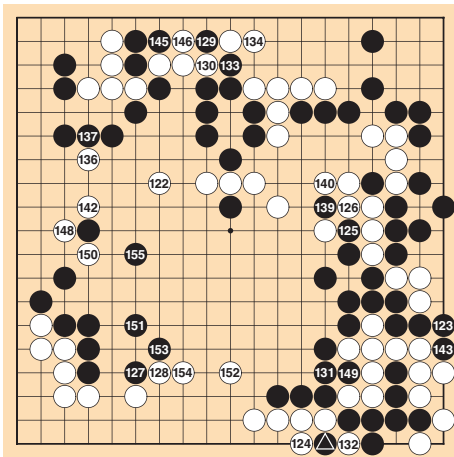


Figure 4 (122-155)

135, 141, 147 en ▲

138, 144 en 132

N137 : Noir doit répondre à la menace blanche car il n'arrive pas à gagner le kô avec un seul coup. (cf. dia. 19)

N149 : une fois que Noir gagne le kô au Sud-Est, la victoire est déjà assurée.

Quand Noir installe son groupe avec 151-155, les gains de Blanc sur le bord Ouest sont très limités : la partie est déjà perdue pour lui.

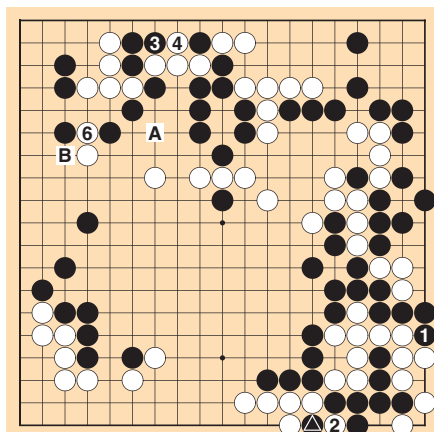


Diagramme 19

1 à la place de 137 de la partie.

N5 en 1

Après avoir coupé en 6, Blanc menace simultanément A et B. Le groupe noir au centre Nord risque de mourir.

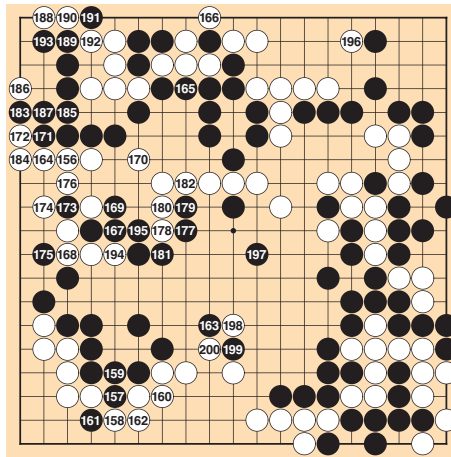


Figure 5 (156-200)

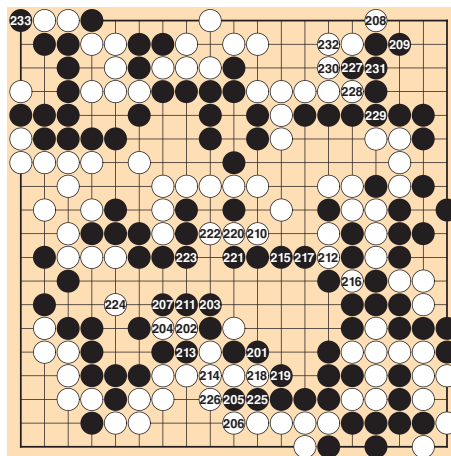
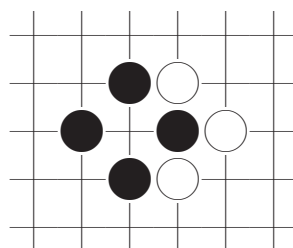


Figure 6 (201-233)

Blanc abandonne après 233.

Les joueurs humains font tous des erreurs... Mais malgré cela, les parties comme celle-ci, avec des erreurs des deux côtés, restent très intéressantes.



# Shape Up

Faute de place dans le N°147, nous n'avions publié que les sections 1, 2, 4, et 5 du chapitre 4. Vous allez enfin pouvoir découvrir les autres sections de ce chapitre.

(NDLR : nous rappelons que, pour des raisons techniques, nous ne pouvons publier les extraits en fac-similé et avons dû modifier la mise en page originale.)

## ④ Hane et autres proverbes suite

### 4.3 Coups sur le nez et gain de libertés.

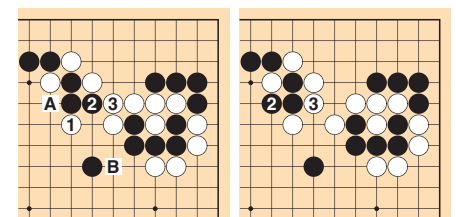


Diagramme 17

Diagramme 18

Dans ce combat de rue, le coup sur le nez Blanc 1 est un *tesuji*. Si Noir résiste en 2, Blanc peut capturer en A ou en B. Sinon, Blanc sort vers le centre (dia. 18).

Il n'est pas surprenant que les débutants soient tentés par ces coups sur le nez. Mais c'est avec l'expérience qu'on apprend à les jouer à bon escient. Il y a cependant une leçon importante à tirer de ces coups.

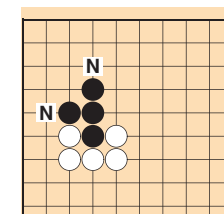


Diagramme 19

## STONED ON THE GOBAN(F) vs STEINZEIT(D)



Les deux libertés N — en référence au « nez » — de ce groupe noir jouent un rôle particulier. En y jouant, Noir passe de cinq à sept libertés. En jouant en tout autre endroit, Noir n'obtient que cinq ou six libertés. C'est donc dans ces deux directions que Noir gagne le plus de libertés.

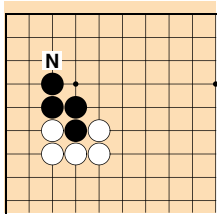


Diagramme 20

Dans cet autre exemple, Noir n'a qu'un seul « nez ». Il n'y a qu'en ce point que Noir peut passer à sept libertés.

Il suffit donc de savoir compter pour repérer ces « coups au nez ». Cependant, les utiliser avec succès demande une grande maîtrise. Ici, les proverbes relatifs au *hane* peuvent aider.

Un ordinateur est capable d'identifier ces coups bien plus rapidement qu'un humain. Mais les joueurs de go humains ont l'avantage de voir plus loin en tenant compte du contexte général du combat. De plus ils utilisent des heuristiques et sont plus sélectifs dans leurs choix de formes. Il semble que cette dernière approche soit plus efficace.

(NdT : c'était le cas en 2005 quand ce livre a été publié. Désormais, grâce aux réseaux de neurones, les ordinateurs maîtrisent eux aussi ces techniques.)

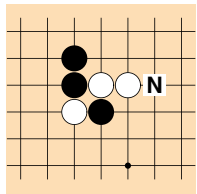


Diagramme 21

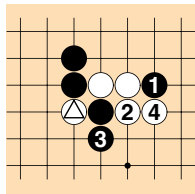


Diagramme 22

Dia. 21. Dans cette position de double-coupe, le nez des deux pierres se trouve en N. Mais, en général, c'est une erreur de novice que d'y jouer immédiatement.

Dia. 22. Après Noir 1, Blanc 2 est un très bon coup. Noir a alors un troisième groupe à gérer. Ensuite, Blanc peut jouer en ④ si Noir n'a pas de *shicho* pour capturer la pierre ③. Dans tous les cas, Blanc obtient un bon résultat.

On serait tenté de généraliser, mais aucun proverbe ne dit de « jouer *hane* à la tête de quatre pierres ». On dit aussi que « *cinq libertés sur une chaîne suffisent pour être viable tactiquement* ».

On peut tenter d'évaluer la force du *hane* à la tête de quatre pierres par un simple décompte de libertés.

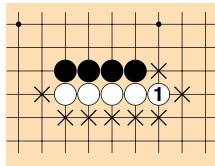


Diagramme 23

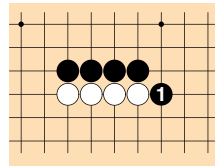


Diagramme 24

Dia. 23. Remarquez qu'avec ①, Blanc passe à huit libertés. Assurément, la chaîne blanche n'a pas à craindre de manquer de libertés dans l'immédiat.

Dia. 24. Après le *hane* ①, Blanc tombe à cinq libertés. Blanc va vraisemblablement répondre, à moins que d'autres considérations de territoire ou d'influence ne l'appellent ailleurs. En effet, un groupe ayant cinq libertés ne risque pas grand chose. Comme l'ont montré les exemples des pages précédentes, il est déjà suffisamment difficile de trouver des tactiques pour exploiter un manque de libertés de chaînes en ayant quatre. Réduire le nombre de libertés d'une chaîne de six à cinq n'est donc pas critique.

#### 4.6

### Au centre des trois pierres tu joueras

Les sections qui suivent sont cruciales et reprennent les idées vues dans les quatre premiers chapitres.

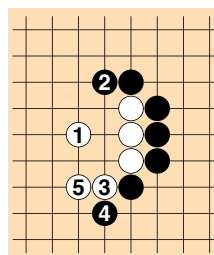


Diagramme 37

Blanc 1 est une bonne forme pour sortir. Elle anticipe le double *hane*, et prépare une forme de table. Cette pierre, placée symétriquement au centre de trois pierres, défend le point vital.

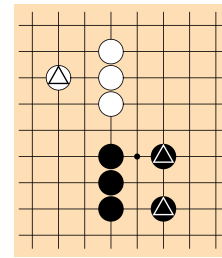


Diagramme 38

Remarquez que la pierre ①, à elle seule, est plus efficace que les deux pierres ②.

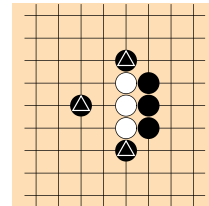


Diagramme 39

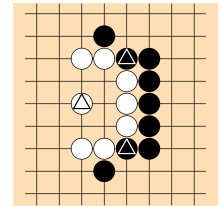


Diagramme 40

Dans ces deux diagrammes, les pierres ① et ② sont de parfaits exemples de forme d'attaque (dia. 39) et de défense (dia. 40) au point vital.

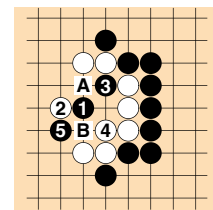


Diagramme 41

Noir occupe le point vital, et la forme d'œil de Blanc s'évapore : Blanc A, Noir B ne laissent qu'un faux œil. On peut omettre Noir 3.

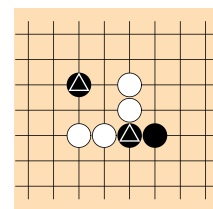


Diagramme 42

Comparez avec cette position où Noir joue le *tesuji* du vol d'œil et empêche la formation d'une double table (cf chapitre 1 section 1).

(suite : section 4.7 page 17, sections 4.8 et 4.9 page 27)



# Championnat du monde « jeunes » en Malaisie

## Linh Vu Tu

**L**e 36e WYGC (World Youth Go Championship) s'est déroulé du 29 juillet au 3 août 2019 à Kuala Lumpur (Malaisie). Comme l'indique l'orthographe « Goe », il est sponsorisé par la Ing Chang-Ki Goe Educational Foundation. Les compétiteurs sont répartis dans deux catégories : U16 (moins de 16 ans) et U12 (moins de 12 ans). Sur les douze joueurs de chaque catégorie, l'Europe a été invitée à en envoyer trois, et c'est tout naturellement que Virzhiniia Shalneva (4d, Russie), Arved Pittner (5d, Allemagne) et Linh Vu Tu (4d, France), qui ont constitué le podium de l'EYGC 2019, se sont rendus en Malaisie pour concourir.

Le haut du tableau semble a priori hors d'atteinte avec Li Haotong (1p, Chine), Takeshita Ryoya (7d, Japon), Yang YuJun (6d, Corée), Chung Shih-Chun (7d, Taiwan), tandis que le milieu du tableau semble plus accessible avec des joueurs 5d de Singapour, Thaïlande, Etats-Unis, Canada, à moins que les rangs indiqués ne soient pas tous exacts puisque le rang affiché de Arved Pittner est 2d au lieu de 5d.

**29 juillet** : après un long voyage depuis Bruxelles où nous avons participé à quatre rondes du tournoi du week-end de l'EGC, nous atterrissons à Kuala Lumpur et nous retrouvons Jana Hricova, chef de la délégation européenne, avec les deux autres membres de l'équipe U16 et les organisateurs locaux. Il fait une chaleur humide, heureusement le taxi est climatisé. Il nous emmène dans un hôtel 4 étoiles, spacieux... mais à vingt kilomètres du centre-ville.

**30 juillet** : le matin commence par une explication des règles Ing (suicide autorisé, points de pénalité en cas de dépassement de temps, méthode de comp-

tage particulière, etc). Ensuite vient la cérémonie d'ouverture. Les discours de circonstance se font en anglais et en chinois, vu qu'une grande proportion des participants et organisateurs sont originaires de Chine, y compris Shiung Feng 7p, chef de la délégation du Japon. Nous avons ensuite droit à un concert de *guqin* (cithare chinoise) et à un trio d'harmonica qui interprète des morceaux de musique locale tels que le final de l'ouverture de *Guillaume Tell* (Rossini), le French Cancan ainsi que « *Just the way you are* » (Bruno Mars).

La première ronde a lieu l'après-midi. Je tombe contre le représentant singapourien 5d, Lucas Yeo Chun Teng. Malgré une partie équilibrée grâce à mon influence, je perds le contrôle du centre et l'avantage territorial, et accumule un retard de 13 points à la fin de la partie.

Sur les autres tables, pas de surprise si ce n'est que Ary Cheng Alden (5d, USA) gagne contre le représentant 7d de Taiwan. L'un est-il sous-classé ou bien l'autre est-il sur-classé ?

Après une courte pause, la seconde ronde a lieu précisément contre le 7d Taiwanais. Je joue un *fuseki* assez mou, ce qui laisse entrevoir une partie assez défavorable. Me sentant en retard, je décide de déranger son bord pour espérer rattraper mon manque de points. Même si ma séquence paraît un peu trop agressive, mon adversaire commet une erreur grave, ce qui me permet de capturer son coin qui vaut une quarantaine de points. Tout au long du reste de la partie, son excellent yose réduit considérablement mon avance : la conclusion est une victoire d'un point !

Pendant ce temps, Arved Pittner perd contre le Canadien Brady Zhang Bei Ming 5d.

**31 juillet** : la troisième ronde a lieu à 8h30 contre le Canadien.

Après un combat, je perds un groupe d'une vingtaine de pierres en échange d'un coin conséquent, mais il parvient à obtenir un *seki* en exploitant mes faiblesses. La partie semble difficile à ce stade, donc je lance une attaque contre son groupe extérieur pour tenter de sauver mes pierres. Malheureusement, je perds le *semeai* d'une liberté, même si

j'obtiens un grand territoire sur le bord qui me redonne l'avantage. Lorsqu'il envahit mon bord, je joue sans doute imprudemment et crée une nouvelle course aux libertés, puis il lance un *ko* qui lui permet de gagner une trentaine de points par sa menace. Finalement, malgré le nombre impressionnant de captures, la partie devient très serrée ; mais quelques regrettables erreurs de yose me font perdre de 5 points.



Entre-temps, Arved Pittner perd contre le Taiwanais 7d.

La quatrième ronde a lieu à 13h contre Virzhiniia Shalneva.



Le début de partie est assez calme, cependant je perds un coin suite à une erreur d'inattention, ce qui me force à pousser au combat. La position globale est assez difficile, mais je parviens à exploiter ses faiblesses pour couper ses positions et tuer un groupe central. La partie s'achève sur un *semeai* de bord heureusement gagné.

Sur les autres tables, le Coréen 6d gagne contre le Chinois 1p tandis que le Canadien 5d gagne contre le représentant 5d des Etats-Unis, Ary Cheng Alden.

La cinquième ronde a lieu dans la foule, je joue contre l'américain.



Le *fuseki*, quoique inhabituel, conduit à une partie relativement équilibrée. Malgré cela, je me sens en retard et décide de couper son groupe central pour l'attaquer dans mon influence. Le combat se déroule bien, mais ma volonté légèrement abusive de le tuer conduit à une nouvelle course aux libertés gigantesque ; et quelques erreurs de ma part me mènent à la défaite.

En ce qui concerne les autres parties, Arved gagne contre Virzhiniia.

**1er août** : le matin, pendant les demi-finales Corée-Japon et Chine-Canada, les joueurs non qualifiés ont droit à des parties simultanées (à handicap), pour les U16 contre le chef de la délégation coréenne Kim Hyunghwan 8p et pour les U12 contre Shiung Feng 7p. L'après-midi, nous quittons le groupe afin de visiter par nous-mêmes le centre-ville (notamment la tour KL qui aurait permis d'admirer un panorama de la ville si le temps était plus dégagé), le quartier *Chinatown*, un temple chinois, un temple hindou, la place Merdeka et le parc aux oiseaux. Le soir, nous apprenons que les gagnants des deux catégories sont les Coréens et que je termine 8e. Nous retrouvons le groupe près des tours jumelles pour dîner et assister à des danses folkloriques.

Crédit photos : Jean-Louis Tu

**2 août** : cette journée est consacrée à des visites touristiques avec le groupe. Nous visitons Putrajaya, une ville administrative artificiellement créée il y a quelques années ; malheureusement la mosquée n'était pas accessible au public. L'après-midi nous visitons un temple chinois, puis le temple hindou situé dans les grottes de Batu où des singes en liberté passent leur temps à voler de la nourriture aux touristes. Le séjour s'achève avec le dîner au « 99 Wonderland » et la cérémonie de clôture.

Malgré l'annonce tardive de leur déroulement en Malaisie, ces championnats du monde ont été bien organisés. Le séjour était agréable, même si les températures étaient aussi peu clémentes que la nourriture était épicée.

Durant mes parties, j'ai senti que le niveau de mes adversaires était assez élevé, mais à ma portée pour gagner. Bien que j'aie perdu contre les 5d, j'ai eu l'occasion de jouer des bonnes parties pleines de combat en m'armant de beaucoup de persévérance.

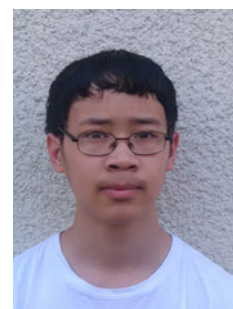
Ce voyage était donc une expérience divertissante et enrichissante, aussi bien pour le go que le tourisme.

Linh Vu Tu  
Jean-Louis Tu

### Résultats

#### « Senior Group » (âge 12-15)

- 1 : Yang YuJun (6D, Corée)
- 2 : Li HaoTong (9D, Chine)
- 3 : Takeshita Ryoya (5D, Japon)
- 4 : Brady Zhang Bei Ming (7D, Canada)
- 5 : Sornarra Pongsakarn (5D, Thaïlande)
- 6 : Ary Cheng (5D, États-Unis)
- 7 : Chung Shih-Chun (7D, Chine Taipei)
- 8 : Linh Vu Tu (3D, EGF : France)
- 9 : Lucas Yeo Chun Teng (5D, Singapour)
- 10 : Arved Pittner (2D, EGF : Allemagne)
- 11 : Virzhinia Shalneva (4D, EGF : Russie)
- 12 : Lee Shou Xuan (2D, Malaisie)



Linh Vu a 14 ans, presque 15.

Vers mi-2015, sa mère lui a appris les règles du jeu de go, mais ses connaissances n'allaient pas au-delà. C'est la lecture du manga Hikaru no Go qui a vraiment éveillé sa curiosité et son intérêt pour le jeu.

Comme personne ne pratiquait le go dans la famille, son père l'inscrit au club d'Antony en septembre 2015 et lui achète quelques livres.

Sa progression est rapide : 16k à la fin de l'année, 1k fin 2016, 1d après le TIP 2017, 2d lors de sa qualification en équipe de France jeunes (19/09/2017), 3d au championnat de France open 2018, 4d en juin 2019. Son palmarès est déjà impressionnant !

Premières places :

Championnat de la Ligue Ile-de-France 2019, Orsay, 01-06-2019  
Championnat jeune d'île de France U16 et U20, Paris, 17-02-2019  
23e Tournoi d'Orsay, Orsay, 12-01-2019  
Championnat de France jeunes 2018 « <16 ans », Paris, 20-04-2018  
Hikaru Cup « <16 ans », Lans-en-Vercors, 25-10-2017  
Congrès National Jeunes - Entraînement « < 20 ans », Lans en Vercors, 21-10-2017  
Qualifications Equipe de France Jeunes 2017 « <16 ans », KGS, 18-09-2017  
Tournoi des Jeunes d'Île-de-France, Levallois-Perret, 18-03-2017  
Championnat d'Île-de-France des jeunes « <12 ans », Cachan, 11-12-2016  
Paris Meijin B 2016, Paris, 03-12-2016  
Paris Meijin C 2016, Paris, 26-11-2016  
Tournoi Jeunes - Novembre 2016, Montreuil, 12-11-2016

# Go Seigen

## Roi du jûbango

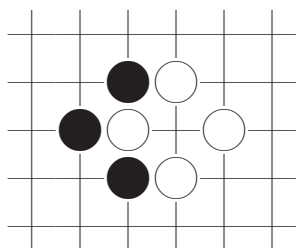
### (1)

## Motoki Noguchi

**G**o Seigen sort victorieux du premier *jûbango* d'après-guerre, joué entre 1946 et 1948 contre Hashimoto Utarô. Menant une vie très religieuse au sein de la secte Jiu, il retrouve non sans peine son instinct de joueur. C'est le début d'une longue série : il s'imposera comme le roi du *jûbango* pendant une décennie.

### Petite série contre un jeune challenger

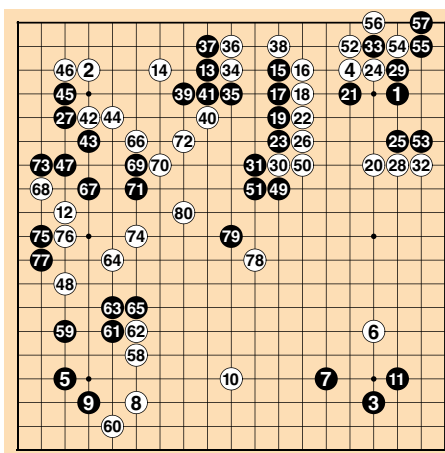
Le Japon renaît de ses cendres, tout comme le monde professionnel du go. La Nihon Kiin organise la première session de l'*Ôteai* (concours de promotion), tournoi considéré comme le plus important à l'époque, dès le printemps 1946. Mais la Fédération est loin d'être stable : l'année suivante, huit jeunes joueurs, mécontents de sa gestion archaïque et bancal, font scission et créent une nouvelle société dénommée « *Igo Shinsha* ». Le journal *Yomiuri*, sponsor du *jûbango*, profite de l'incident pour organiser une petite série de trois parties, *sanbango*, opposant Go Seigen et le plus fort joueur de la société rebelle, Sakata Eio, âgé de 28 ans.



○ : Go Seigen 8p

● : Sakata Eio 7p

Première ronde du *sanbango*, jouée le 29 février 1948 ; Blanc gagne de 1 point.



### coups 1 à 80

Dans cette série, le handicap est fixé à *sen-ai-sen* (entre le *sen* et l'égalité), compte tenu de la différence d'un dan : Go Seigen joue donc deux fois Blanc.

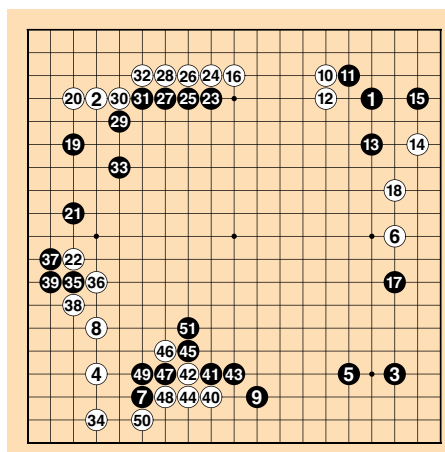
Dans de nombreuses parties de cette période il fait preuve d'une liberté époustouflante. 16, 20, 34, 60, 78... Cherchant une extrême rapidité de développement, il n'hésite pas à opter parfois pour des mauvaises formes « théoriques ».

Avec 80, Blanc cherche à attaquer Noir et à agrandir son *moyô* à droite. Malgré une résistance très habile de son jeune challenger, Go Seigen gagne cette partie de peu.

○ : Sakata Eio

● : Go Seigen

Deuxième ronde, publiée en avril 1948.



### coups 1 à 51

La séquence de renforcement allant de 23 jusqu'à 33 de Go Seigen est très célèbre. « *Noir 33, extrêmement solide, est typique d'une partie sans komi : aujourd'hui, j'aurais envahi au sansan au Sud-Ouest* » commentera-t-il plus tard. Le *tsuke* en 35 est aussi très particulier. Quand Blanc envahit au Sud en 40, Noir joue 41, 43, 45 et 51 pour développer son *moyô* au Sud-Est.

Go Seigen remporte le *sanbango* par 3-0, mais cette série révèle le talent de Sakata, qui menacera l'hégémonie de notre grand champion dix ans plus tard.

L'*Igo Shinsha* est trop petite pour survivre à la défaite de Sakata : tous ses membres reviennent à la Nihon Kiin dès 1949. Cependant, presque en même temps, un autre mouvement dissident surgit à Osaka, qui conduira à la fondation de la Kansai Kiin. Nous en parlerons plus tard.

Outre sa vie religieuse, Go Seigen traverse une période très agitée sur le plan personnel. Il avait été naturalisé japonais en 1936, sur fond de tension sino-japonaise. Pourtant, juste après la guerre, dans des circonstances assez obscures (certains évoquent la pression au sein de la communauté chinoise vivant sur l'Archipel), il est « contraint » d'obtenir la nationalité chinoise, de la « République de Chine » qui s'installera à Taiwan à la suite du conflit avec la République populaire communiste. Cette démarche administrative rend sa femme apatride sans qu'elle le sache pendant des années.

Go Seigen quitte ensuite mystérieusement et involontairement la Nihon Kiin en 1947 : c'est Segoe Kensaku, son maître et directeur de la Fédération de l'époque, qui soumet la démission à sa place et qui l'enlève de la liste des joueurs fédéraux, sans que, selon Go Seigen, lui-même en soit informé pendant près de 20 ans. On peut néanmoins en deviner la raison. Go Seigen se consacre totalement à la secte Jiu et ne joue que des parties sponsorisées par le journal *Yomiuri*, avec lequel il conclura bientôt un contrat d'exclusivité. Il ne participe donc à aucun des tournois organisés par la Nihon Kiin, que ce soit l'*Ôteai* ou le tournoi du *Honinbô*. Il n'est pas impossible que cela ait déplu à certaines personnes, qui auraient fait pression sur Segoe.



Ce dernier, qui joue un rôle essentiel dans le rétablissement de la Nihon Kiin après la guerre, aurait alors pris cette décision au détriment de son élève afin de préserver l'unité de l'institution.

Par ailleurs, c'est en partie en défendant Go Seigen que Segoe démissionne de la direction de la Nihon Kiin en 1948. Lors d'une table ronde sans doute un peu arrosée avec d'autres joueurs vétérans, il révèle un secret de polichinelle, mais politiquement très délicat : son élève aurait perdu contre Honinbô Shūsai, quinze ans auparavant, uniquement à cause d'un coup extraordinaire « *découvert pendant une interruption par un disciple de Shūsai dénommé Maeda Nobuaki (1907-1975)* ». La fuite imprévue de ce propos dans le journal *Yomiuri* suscite une très forte protestation de la part des anciens élèves de l'école *Honinbô*, toujours influents !

### Jûbango contre Iwamoto Kaoru

Le nouvel adversaire de Go Seigen est Iwamoto Kaoru (1902-1999), détenteur du *Honinbô* et l'une des plus grandes figures du go japonais d'après-guerre. Iwamoto a ravi le titre à Hashimoto Utarô à l'issue d'une finale extrêmement mouvementée : la deuxième ronde est très célèbre car elle a été jouée en banlieue de Hiroshima, au moment de la bombe atomique. Au départ, la partie avait été programmée dans le centre-ville. Les joueurs ont été sauvés seulement grâce à l'injonction in extremis de la police qui les a forcés à jouer à Itsukaichi, dix kilomètres plus loin. Segoe Kensaku, originaire de la région et arbitre de cette partie, a perdu un de ses fils.

Iwamoto dira plus tard :

« Cette expérience a changé totalement ma vision de la vie. Je me suis dit : *de toute façon, je suis mort une fois, je ne crains plus rien. Je vais à présent me donner corps et âme pour développer le monde du go.* »

Avec Segoe, Iwamoto contribuera énormément à la reconstruction du go japonais, ainsi qu'au développement du jeu à l'international. C'est d'ailleurs lui qui succède à Segoe à la tête de la Nihon Kiin.

La première ronde du *jûbango* commence en juillet 1948, environ six mois après la fin du match contre Hashimoto. Iwamoto est en forme. L'hiver 1947, il a défendu son titre de Honinbô face au redoutable challenger Kitani Minoru et de ce fait a été promu 8 dan, le plus haut grade de l'époque (il n'y avait pas encore de 9e dan, synonyme du *Meijin*, et parmi les joueurs actifs, seuls Go Seigen, Kitani, Hashimoto et Fujisawa Kuranosuke avaient atteint ce classement). Lors de la précédente série, Hashimoto et Go Seigen étaient convenus d'un temps de réflexion de sept heures chacun et d'une seule journée de jeu, ce qui était très court pour l'époque. Pour ce *jûbango*, Iwamoto réclame treize heures et trois jours. Go, après hésitation, accepte cette proposition.

○ : Go Seigen  
● : Iwamoto Kaoru  
7-9 juillet 1948,  
Blanc gagne d'un point.

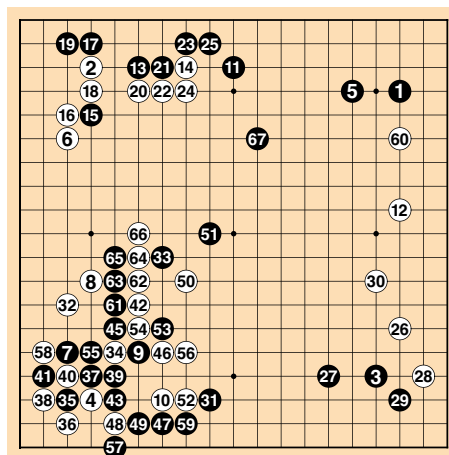


Figure 1 (1-67)

B44 : connexion en 35

Cette partie est connue pour son étrange score final. Iwamoto, par son jeu très léger, est qualifié non sans humour de « semeur de petits pois ». Mais sa force de combat, ainsi que son goût pour les *kô* sont aussi réputés.

B14 déclenche déjà le premier conflit.

N15-N17 est une technique classique pour réparer la forme (voir le diagramme 1) mais Go Seigen se montre créatif avec les coups B18 et B20 qui lui permettent d'éviter cette séquence et de développer une influence centrale en sente.

Quand Blanc met la pression sur Noir avec le *kosumi* en 32, Iwamoto réduit le

*moyô* blanc avec N33, un coup aérien tout à fait représentatif de son style. La séquence subtile de 34 jusqu'à 59, impliquant un *kô*, est typique de ces deux joueurs.

Go Seigen regrette 60, même si cette extension reflète parfaitement son jeu rapide. Il aurait dû se protéger avec le *nobi* en 62.

N61 est extrêmement sévère et détruit la forme adverse. Noir mène la partie avec 67 qui développe son *moyô* au Nord tout en réduisant l'influence centrale de Blanc.

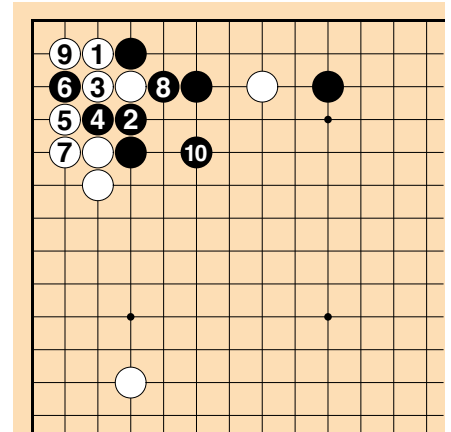


Diagramme 1

Blanc peut aussi bloquer en 1 et conserver son coin. Noir se consolide avec une belle forme et affaiblit la pierre blanche au Nord. Go Seigen évite ce résultat quand il joue 18.

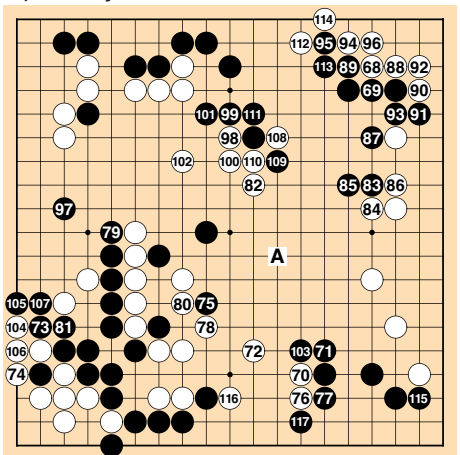


Figure 2 (68-117)

Blanc patiente en consolidant son centre avec 80, 100 et 102.

B108-B112 est une combinaison habile de réduction.

Le *hane* de Noir en 117 est une erreur. Un coup d'érosion au centre autour de A aurait suffi.

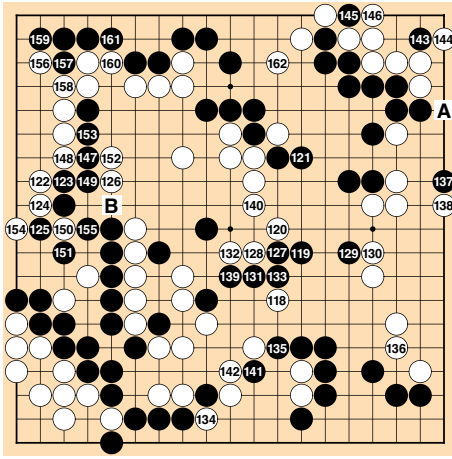


Figure 3 (118-162)

Iwamoto, qui a bien mené la partie jusque-là, faiblit au yose. Au lieu de jouer la glissade du singe en 137, il aurait d'abord dû sacrifier une pierre en 145 et ensuite jouer 143 dans le coin. Avec cette manœuvre, il aurait pu descendre en A en sente et glisser une ligne plus loin jusqu'à 138.

Le *kosumi* en 147 est le coup perdant. Il aurait dû jouer B (voir le diagramme 2).

La coupe en 150 est un excellent *tesuji* qui permet de jouer le *hane* en 154 en sente.

Blanc joue les deux gros yose, 156 et 162 et retourne la partie. Mais cette partie connaîtra une fin singulière.

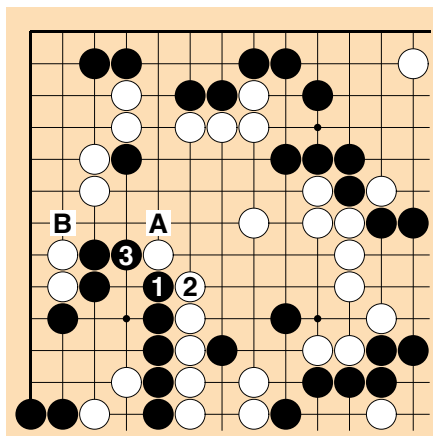


Diagramme 2

Noir aurait dû jouer 1 et 3 pour menacer simultanément l'*atari* en A et la capture des deux pierres blanches avec B.

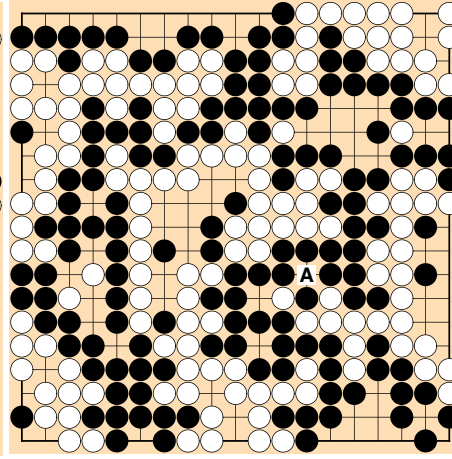


Figure 4

Voici la configuration finale. Les deux joueurs jouent le *kô* en A depuis environ 80 coups. Iwamoto, prétendant qu'il dispose de plus de menaces, refuse d'ajouter un coup pour le résoudre. Blanc gagne la partie de toute manière, mais cela change le score : si Noir capture la pierre, l'écart est de deux points, tandis que sans le coup, la différence n'est que d'un point. En absence de règles écrites, même l'arbitre (Segoe) ne sait résoudre la situation et par conséquent, le résultat provisoire « victoire de Blanc d'un (ou deux) point » est annoncé dans le journal. Il s'avérera plus tard que l'ajout d'une pierre noire n'est pas nécessaire selon le règlement interne de la Nihon Kiin : Blanc gagne finalement d'un point.

Cette partie motive la rédaction de la règle officielle en 1949. Aujourd'hui, Noir doit ajouter un coup pour résoudre le *kô* direct comme ici, à la différence de la solution adoptée dans cette partie.

### Joueur à moitié endormi

Le journal *Yomiuri* a confié la rédaction des comptes-rendus officiels de la première ronde à Sakaguchi Ango (1906-1955), un romancier très célèbre. Apparemment très impressionné par ses expériences, il les a relatées dans plusieurs de ses écrits. Selon lui, Go Seigen a gagné la partie en s'endormant !

L'histoire est la suivante : les deux joueurs et Sakaguchi étaient supposés se retrouver à l'auberge Momiji à Tôkyô, le lieu de la rencontre, la veille de la partie avant 19h. Alors que le romancier et

Iwamoto arrivent à l'heure, Go, pourtant connu pour sa ponctualité, n'est toujours pas là à 20h. Le responsable du journal, angoissé, appelle sa maison et apprend que notre joueur a disparu avec la gourou Jikôson et ses adeptes.

« À cette époque, Jikô sama (*note : « sama », suffixe honorifique, est ici pris dans un sens ironique*) se trouvait à Aomori, au fin fond du nord du Japon : le groupe, sans aucune influence et avec très peu d'adhérents, survivait grâce à Go Seigen, qui offrait à la vénérable gourou tous ses revenus. Pour ce match du siècle contre Iwamoto Honinbô, tous les membres de la secte étaient apparemment venus le soutenir à la capitale. Ils s'étaient installés sans aucune gêne dans la maison qui accueillait Go Seigen et comme à l'accoutumée, s'étaient mis à prier bruyamment, ce qui n'avait pas manqué de provoquer l'ire du propriétaire. Celui-ci porta plainte auprès de la police, qui arrêta sans tarder tous les membres de la secte et les mit en détention, sauf Go Seigen évidemment. Envahi par un sentiment de culpabilité, Go Seigen se démena pour sauver la gourou et ses camarades. Tous furent finalement relâchés après une seule nuit en prison et repartirent avec le sauveur vers Yokohama, à la recherche d'un nouveau « palais divin » : en somme, c'est ce qui se passait au moment où le Honinbô et moi étions en train d'attendre à l'auberge. »

Le *Yomiuri* recherche alors désespérément la destination exacte de la secte, en recourant à tous les moyens disponibles, en vain. Cependant, juste avant minuit, Go Seigen arrive soudain à l'auberge, « comme un coup de vent ».

« Il paraissait très fatigué, habillé d'un vieil uniforme civil peu soigné et portant un petit *boston bag* totalement usé. Les serveuses de l'auberge ont crié de joie et l'ont immédiatement conduit à l'intérieur. Le joueur, une fois dans la grande salle où nous l'attendions, a simplement prononcé, avant même de s'asseoir : « Bain. Je veux prendre un bain. Tout de suite ».

Le lendemain, Iwamoto Honinbô et moi nous sommes levés vers 7h pour prendre le petit-déjeuner. Go Seigen tardait, mais est enfin arrivé à 8h passées.

En fixant les plats préparés pour lui avec un regard perçant, il a sèchement dit, debout, à une serveuse : « **Soupe miso** ». Il manquait effectivement la soupe.

Son épuisement était apparent et son visage anormalement pâle. Il a sorti de son petit sac une minuscule pomme, verte et pas du tout mûre. Est-ce Jikô Sama qui la lui a donnée avant son départ ? Quel misérable fruit alors qu'Aomori est justement le pays des pommes ! Une serveuse, prise de pitié, s'est dépêchée de lui apporter une grosse pomme, toute rouge. »

La partie commence un peu après 9h. Le nigiri attribue Blanc à Go Seigen.

« J'ai été marqué par l'expression d'Iwamoto, qui semblait tout à fait déçu et embarrassé, bien que Noir lui accorde normalement un avantage absolu sans *komi*. Il m'a avoué plus tard : **À l'inauguration d'un match si important, je suis forcément stressé : j'aurais pu jouer sans pression avec Blanc car il est normal de perdre.** »

Sakaguchi se demande si Iwamoto ne vient pas de trahir sa faiblesse psychologique.

« Cependant, juste après le démarrage de la partie, un curieux incident m'a persuadé que le Honinbô allait certainement la gagner : pendant qu'il réfléchissait, Go Seigen s'endormait, sa tête se balançant d'un rythme régulier. Il ouvrait de temps à autre les yeux, se levait et allait aux toilettes, certainement pour se rafraîchir la tête. De retour devant le *goban*, il paraissait parfaitement éveillé, mais une fois assis, ses yeux se refermaient naturellement. »



Sommeil-suji ?

Avec toutes ces histoires sur sa secte, Go Seigen n'avait probablement pas dormi depuis quelques jours.

« Un jour, j'ai demandé à Kimura Yoshio, 14e Meijin de shôgi : **Pourquoi affrontez-vous toujours dans un tel état de fatigue les situations de chûban les plus complexes ? N'avez-vous pas intérêt à faire un somme après le dîner pour reposer votre cerveau ?**

Alors le grand maître m'a répondu d'une voix irritée : **Hors de question ! J'ai bien sûr envie de le faire, mais ce n'est pas possible du tout. En général, les joueurs ont beaucoup de mal à dormir la veille de partie.** »

Go Seigen doit connaître le même problème. Sakaguchi conclut qu'il doit manquer sérieusement de sommeil s'il s'endort dans une partie si importante. Mais son état s'améliore le deuxième et le troisième jour : il gagne la partie grâce à son yose très précis. La partie se termine vers 17h et le score étrange « **victoire de Blanc d'un (ou deux) point** » est déclaré.

« **M. Go, le dîner de groupe sera bientôt prêt !**

**Pardon, pardon. Il faut que je m'en aille.**

Malgré les interpellations de serveuses, Go Seigen s'est rué vers la sortie, laissant derrière lui les nombreux spectateurs qui discutent encore de la partie. »

## Destin tragique d'un génie

Sakaguchi Ango relate également un petit incident survenu pendant la partie. Le soir du premier jour, Iwamoto émet le souhait de faire un saut chez lui afin de récupérer un objet qu'il a oublié. Go Seigen se plaint immédiatement auprès du responsable du *Yomiuri*.

« Traditionnellement, les joueurs doivent rester enfermés sur le lieu du tournoi (note : c'était le cas pour les parties au château à l'époque d'Edo). Vu l'importance de notre partie, n'est-ce pas incorrect de transgresser cette règle ? »

Le ton est calme mais ses mots sont assez sévères. Il insiste à cause de sa défaite contre Honinbô Shûsai en 1934 dont j'ai parlé plus haut (à l'époque, le

maître avait le droit de suspendre la partie quand il voulait pour l'étudier, parfois avec ses élèves). Après une très longue discussion, il accepte la sortie d'Iwamoto sous les conditions suivantes :

- qu'un journaliste que Go Seigen connaît bien l'accompagne en voiture ;
- qu'Iwamoto reçoive au portail, sans entrer dans la maison, l'objet en question ;
- et que les deux personnes reviennent sans tarder à l'auberge.

Sakaguchi aperçoit, dans cette contestation de Go Seigen, une qualité indispensable pour un grand champion.

Pour le romancier, Go Seigen est une « machine » en quête inhumaine et monstrueuse de l'art extrême de gagner. Il marche tout droit sur sa propre voie sans considérer les pensées des autres personnes. Pendant ses parties, il n'est jamais troublé par ses émotions, d'où sa précision infaillible.

« Iwamoto Honinbô m'a expliqué après quelques verres de saké : **tous les coups de Go San sont normaux. Il ne joue jamais de coups spéciaux ou extraordinaires, produits souvent sous l'emprise d'une émotion forte : son jeu est juste précis et logique.** »

Mais en même temps, Sakaguchi entrevoit un lien entre cette nature et sa vie religieuse.

« Son esprit « inhumain » ne trouve jamais de repos dans la douceur de ce monde : ni sa famille, ni ses enfants n'apportent la paix à son âme. Quand il est confronté à la limite de ses capacités, il doit se battre tout seul dans son for intérieur, et, étant « une machine », il ne sait pas calmer cette tempête éternelle.

Pour moi, si Go Seigen est devenu adepte de la Jikô Sama, c'était juste le destin tragique d'un génie. »

Go Seigen quittera définitivement la secte Jiu en 1950, sous la pression du journal *Yomiuri*. Mais il restera toujours attaché à sa foi, jusqu'à la fin de sa vie.



# Une histoire du Go en France

**P**our marquer le quarantième anniversaire de notre revue, nous avons retrouvé l'un de ses fondateurs au club d'Angers, ville où il s'est installé pour une retraite bien méritée, et lui avons demandé de nous conter ses souvenirs de joueur...

Clément BENI

## 50 ans de souvenirs d'un joueur de Go : entretien avec Pascal Reysset

**RFG : Bonjour Pascal. Tu joues au Go depuis bien longtemps, tu as fréquenté, voire fondé, les clubs de Paris, d'Arras, de Rouen, de Draveil, maintenant d'Angers, villes où t'a mené ta carrière d'économiste et d'urbaniste ; tu es maintenant à la retraite. Mais comment cette histoire a-t-elle commencé ?**

En 1969 je découvre un article sur le Go dans « L'Express » puis le fameux « Petit traité... » de Pérec (le romancier), Roubaud (le poète) et Lusson (le mathématicien). Je sens tout de suite que ce jeu est fait pour moi ! J'ai déjà une passion pour la Chine (je suis un peu « maoïste » et « taoïste » à l'époque) et pour le Japon (Kawabata, Mishima et Ozu) bref le terrain culturel était favorable. Mais il me fallait trouver un goban et des pierres, tout un programme à l'époque ! En allant à la fac j'ai la chance de passer devant la vitrine de la librairie « l'Impensé Radical » tenue par Luc Thanassecos, un personnage attachant, premier importateur de jeux de go et éditeur de Sun Tse. Je joue, fasciné, avec mon frère Noël, n'y comprends rien et je décide de me rendre au club de Go de Paris qui vient de se créer au « Trait d'Union », un café qui existe toujours, métro Saint Placide : j'y passerai plus de temps qu'à la faculté de sciences économiques !

**RFG : Raconte-nous l'ambiance au Trait d'Union dans les années soixante-dix ?**

Une ambiance incroyable de découvertes mutuelles avec de bons joueurs tous pédagogues, Patrick Mérisser-Coffinières (futur champion d'Europe), Denis Feldmann, Pierre Aroutchef, Renaud Danset, Hervé Dicky et puis bien sûr Maître Lim, qui est déjà là !

Puis arrivent leurs élèves, André Moussa (qui deviendra 14 fois champion de France), Jérôme Hubert, Patrick Zemb et bien d'autres. Toutes les parties sont commentées dans un très bon esprit, et dans ce contexte je fais des progrès rapides de tournoi en tournoi.

**RFG : Parle-nous de ta progression au Go.**

Elle est rapide, 3e kyu en six mois, 1er kyu en un an, premier dan en deux ans. Puis je stagne par manque de travail théorique et de temps : je ne connais pas mes *joseki* et mon *yose* est faible, mais je suis fort en *chuban*.

Maître Lim — qui aime donner des noms d'animaux à ses élèves — m'appelle « le loup » qui se cache derrière une douceur apparente d'agneau. Son enseignement est efficace et sévère mais je n'ai pas les moyens de me payer beaucoup de parties pédagogiques à handicap strict. Je parviens à me maintenir dans les dix meilleurs joueurs de France pendant quelques années.



J'ai aussi l'occasion de vivre deux expériences mémorables : l'Association Française de Go m'envoie avec Xavier Mostajo enseigner et jouer une semaine à Marseille, et surtout me permet de représenter la France à un séminaire à Tokyo en 1975.

**RFG : Alors, comment était ce premier séminaire pédagogique à Tokyo ?**

Incroyable ! Nous sommes huit joueurs de huit pays européens, le but est bien sûr de nous apprendre à enseigner le Go mais surtout de devenir des ambassadeurs du Go en Europe. Nous sommes logés dans l'immeuble de la Nihon Ki In. Nous rencontrons, et jouons avec des équipes de femmes, d'hommes d'affaires et surtout des joueurs professionnels.

J'ai la chance extraordinaire de jouer à six pierres avec le meilleur joueur du monde du moment, Fujisawa Shuko et de faire *jigo* (égalité) ! J'affronte aussi Ogawa Tomoko, meilleure joueuse de l'époque, qui me reçoit chez elle et m'écabouille avec le sourire. Sakata, la légende du Go, nous offre un *goban* dédié.



Nous sommes reçus comme des rois, réception diplomatique, soirée avec des geishas, séminaire à Kamakura en kimono. On me déclare 2e dan, voire plus.

Je prolonge mon séjour au Japon en abusant de l'hospitalité de Pierre et Mayumi Devaux à Kyoto.

**RFG : C'est au retour du Japon que tu as eu envie de participer à la création de la Revue Française de Go ?**

Oui je voulais faire quelque chose pour le Go et, ayant déjà l'expérience d'une édition de revue (*Hors Taxe*, un éphémère fanzine), j'ai fait une maquette depuis Arras. À Rouen, François Petitjean et Gérard Gabella avaient fait de même.

La FFG ne voulant pas se lancer dans l'aventure elle nous a conseillé de nous

rencontrer et de nous associer avec Jérôme Hubert. Les quatre mousquetaires ont réuni leurs économies et nous avons investi dans la première revue en priant pour que les abonnements et les ventes au numéro soient au rendez-vous. Ce qui fut fait ! Mais il me fallut trouver quelques publicités pour arriver à un équilibre précaire, mais durable.

J'ai personnellement tenu cinq ans comme président de l'association avec l'aide de plusieurs personnes dont mon épouse, l'inestimable Jean-Pierre Lalo, Alain Heaulmé et d'autres encore ; au-delà des articles à rédiger (qui n'étaient pas un problème) et des illustrations à trouver (nombreux collages, les miens et ceux d'Alain Borrel, et magnifiques graphismes !) il fallait tout faire à la main (diagrammes en caractères Letraset !) sans informatique ou presque !

Je suis très fier de cette aventure qui s'est terminée, pour moi, par la prise en main de la revue par la FFG sous l'impulsion de Dominique Cornuejols.

**RFG : Tu es aussi l'auteur de plusieurs livres sur le jeu de Go et ton approche est « originale ».**

Effectivement, pour « signer » mes cinq années de revue je me suis consacré en 1983 à un numéro spécial de la revue, *Regards sur le Go*, traitant de la philosophie et de la poésie du jeu, de son histoire, de sa littérature, de l'informatique, du Go comme modèle, et de tas de sujets qui me passionnent toujours.

Dans cet esprit j'ai étoffé ce travail pour en faire *Le GO, aux sources de l'avenir* plusieurs fois réédité puis, beaucoup plus tard, avec Jean-Pierre Lalo un petit livre d'initiation.

Parallèlement j'ai eu l'opportunité de donner des cours de stratégie autour du Go, notamment, dans plusieurs cycles de formation professionnelle réservé à des patrons, ce qui m'a bien passionné.

**RFG : Tu as également écrit d'autres livres sur les jeux de stratégie ; tu nous en dis un mot ?**

J'ai utilisé la méthode testée avec *Le Go aux sources de l'avenir* pour aborder d'autres jeux de stratégie : les Échecs, l'Awalé, l'Abalone, le Mah Jong en co-écriture avec d'autres auteurs plus compétents que moi sur le plan technique.

Après avoir publié un *Que sais-je ?* sur les *Jeux de réflexion pure* j'ai fini par en co-écrire un, plus ambitieux (peut être trop) sur *La pensée stratégique*.

Ensuite je me suis un peu calmé car rédiger un livre ce n'est pas très compliqué mais le terminer jusqu'à l'impression c'est très prenant.

**RFG : L'organisation de tournois t'intéresse également et là aussi tu as fait des expériences intéressantes...**

Ah oui. J'ai organisé un tournoi rigolo entre l'éphémère club de Go de Draveil et le club de Go de l'École polytechnique où j'avais fait venir un copain faux journaliste pour une interview surréaliste de Jérôme Hubert.

Je me suis retrouvé ensuite à Arras où mon seul partenaire était le meilleur joueur d'échecs du lieu et nous avons imaginé un tournoi Go-Échecs marathon mémorable qui a connu un beau succès.

Cette année j'ai organisé avec mes amis d'Angers un tournoi de Go semi-rapide avec conférences et initiation, qui a été une réussite dans une atmosphère sympathique et bistrannique.

**RFG : Pour conclure cet entretien, un mot concernant ton ressenti sur l'évolution du Go pendant ces cinquante années de passion ?**

Une chose qui n'a pas changé en cinquante ans c'est la bonne ambiance qui règne dans les tournois, dans les clubs ; les joueurs de Go français, toutes générations confondues, sont généralement très cool, originaux, bons vivants et cela me plaît beaucoup.

Une autre chose est, bien sûr, l'émergence de l'informatique qui a révolutionné les pratiques ludiques (parfois trop solitaires à mon goût mais fascinantes) et permis à l'IA de venir à bout du Go : je ne croyais pas assister à cela de mon vivant.

Pour le reste je suis surpris de voir que le Go, malgré l'explosion du nombre de clubs, est resté un sport ludique trop confidentiel. Il est vrai que le jeu de Go est le plus exigeant des jeux et que les bénévoles qui s'engagent pour le faire connaître ont été trop peu nombreux au fil des ans. À ce titre je souhaite saluer les équipes de la Revue et de la FFG et particulièrement Jean-Pierre Lalo.

**La rédaction**

## Shape Up ! (suite)

### 4.7

#### Le tesuji du vol d'œil

Nous allons maintenant développer les idées introduites dans la section précédente.

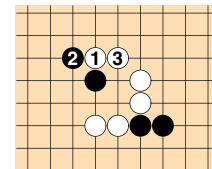


Diagramme 43

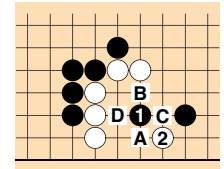


Diagramme 44

Voici deux manières de résister au tesuji du vol d'œil.

Dia. 43. Un tsuke extérieur...

Dia. 44. Un placement : si Noir A, Blanc B ; si Noir C, Blanc D.

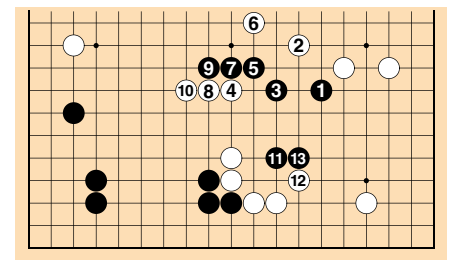


Diagramme 45

Dans ce combat, Blanc aurait dû jouer 12 en 13. Dès lors que Noir joue la grande table en 13, il devient solide, et Blanc se retrouve alors en difficulté.

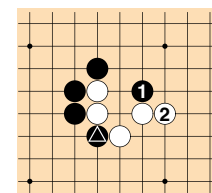


Diagramme 46

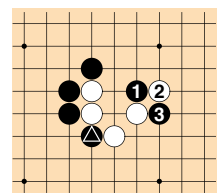


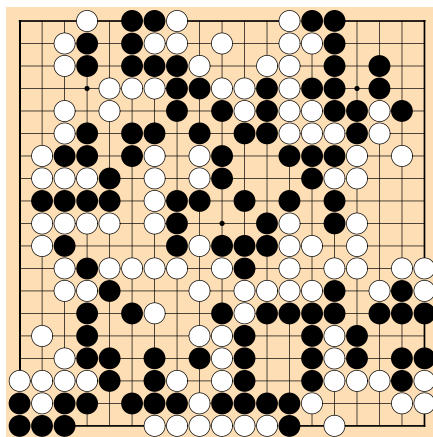
Diagramme 47

Dia. 46. Il est facile de passer à côté du coup Blanc 2, un coup simple qui rappelle le tesuji du coup sur le nez de la section 4.3. Il corrige pourtant la mauvaise forme de Blanc, due à la présence de ▲.

Dia. 47. Si Blanc joue en 2 ici, il se met en difficulté, car Noir peut couper en 3 sans craindre de se faire capturer la pierre 1. La pierre ▲ est à l'origine de ce manque de libertés.

# Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,  
ou sachez les prévenir.



## Problème 1

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

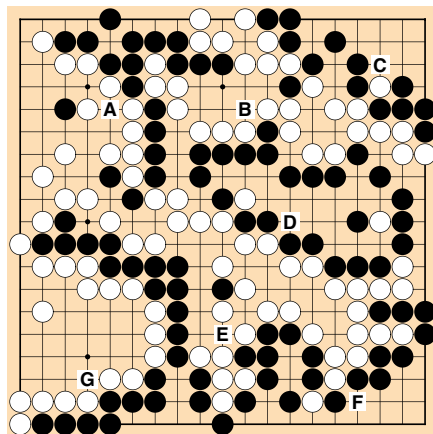


Figure 1

En se plaçant du point de vue de Noir, il y a quatre endroits où sévir (A, B, E et G) ; du point de vue de Blanc, il y a trois faiblesses noires à exploiter (C, D, et F).

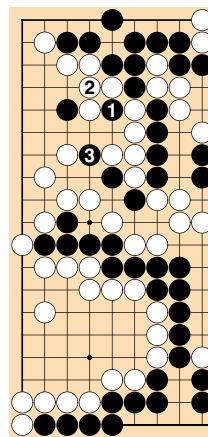


Diagramme A1

Première erreur blanche :  
la connexion réflexe.

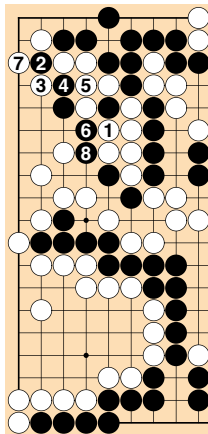


Diagramme A2

Blanc a bien répondu au premier coup, mais tombe dans le piège que lui tend Noir quand il connecte avec B5.

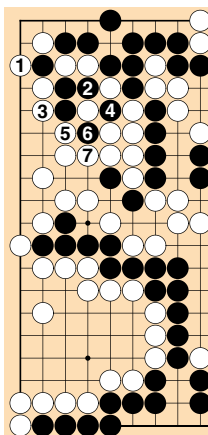
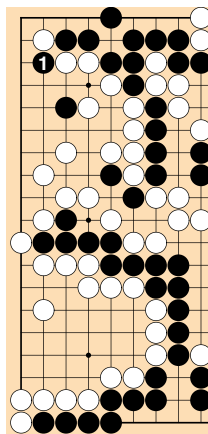


Diagramme A3

1 à la place de B5 du diagramme A2.

La meilleure façon de répondre pour Blanc





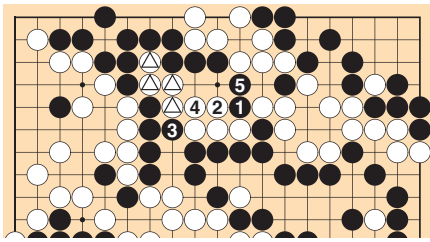


Diagramme B3

Mauvaise réponse blanche : maintenant Noir capture quatre pierres... ou plus si Blanc essaye de les sauver !

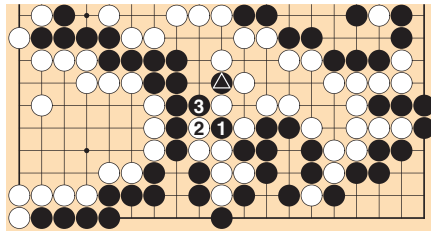


Diagramme E

Un problème facile...

Ici c'est un simple sacrifice qui réveille la pierre ▲.

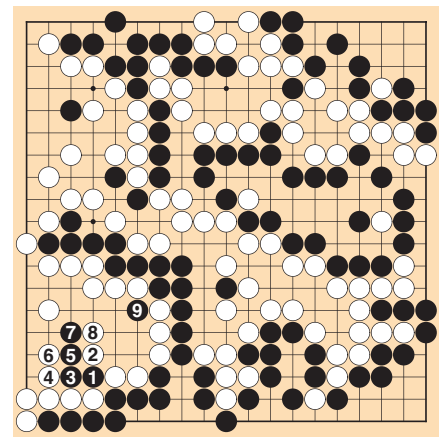


Diagramme G1

C'est le coup que vous auriez dû trouver. Il faut choisir le bon moment pour la seconde coupe !

Noir prend au moins trois pierres.

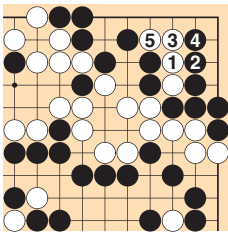


Diagramme C1

Tourner en B5 est *tesuji*.

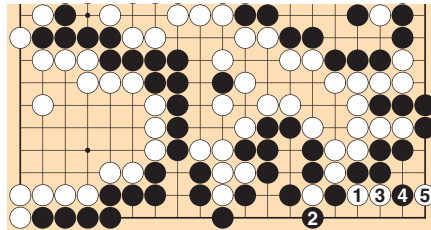


Diagramme F1

Ce problème est plus compliqué.

Il faut déjà trouver le *tesuji* B5.

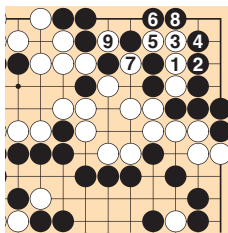


Diagramme C2

Si Noir choisit ce coup pour N6, il retrouve l'initiative à la fin de la séquence.

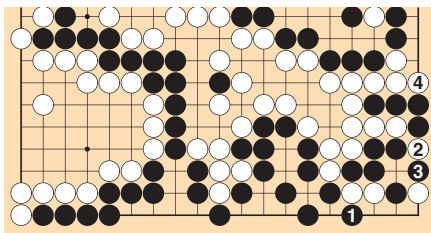


Diagramme F2

Puis il faut penser au *tesuji* de sacrifice B2... Blanc empoche quatre pierres.

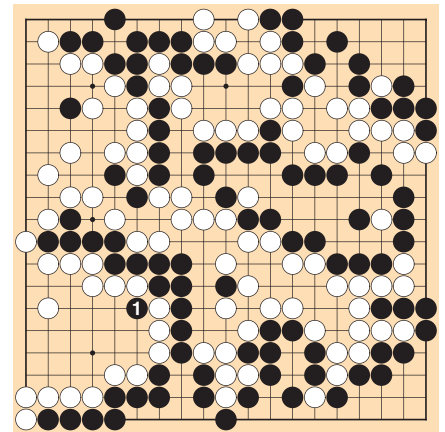


Diagramme G2

Noir peut aussi commencer par cette coupe.

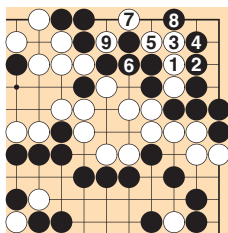


Diagramme C3

Noir sauve une pierre (soit deux points) mais perd l'initiative.

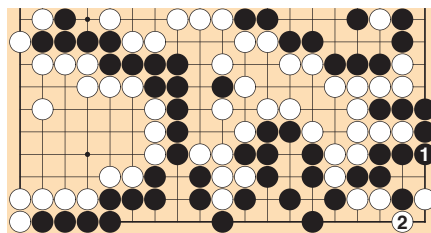


Diagramme F3

Noir peut essayer de sauver ses pierres, en tentant un *ko*, mais la mise devient énorme !

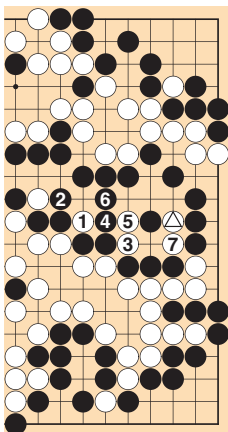
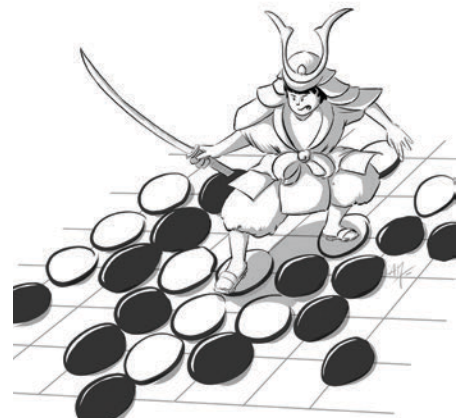
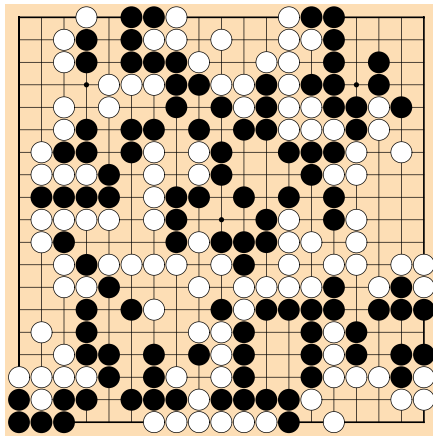


Diagramme D

Surprise : ces *ata-ri* en chaîne travaillent très bien, et d'un seul coup ▲ se réveille !





## Problème 2

Avez-vous trouvé les six endroits où un fauteur de troubles peut sévir ?

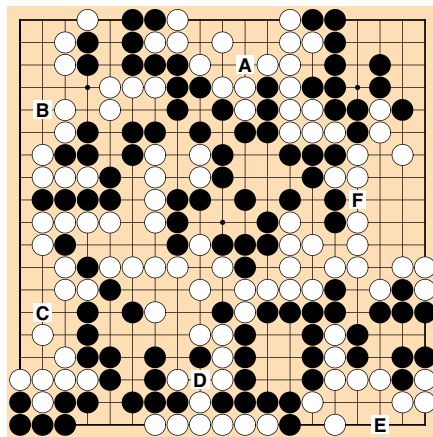


Figure 2

Toutes ces faiblesses peuvent être exploitées par Noir. Mais il faut trouver les bons coups...

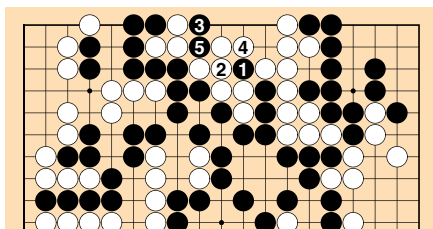


Diagramme A1

Le meilleur coup.

Blanc a quatre points, Noir a six points.

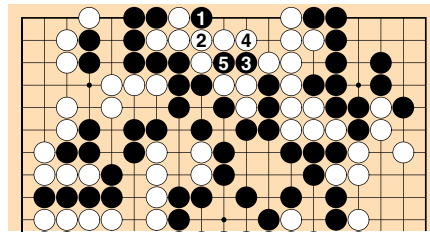


Diagramme A2

Cette variante est moins bonne que la précédente : si Noir prend toujours trois pierres, Blanc a maintenant six points au lieu de quatre.

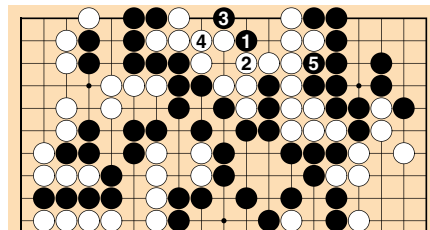


Diagramme A3

Cette séquence qui mène à un *seki* prive Blanc de tout son territoire mais Noir ne fait aucun point, c'est donc moins bien que la séquence du diagramme A1.

(NDLR : en règle française, Blanc a même un point !)

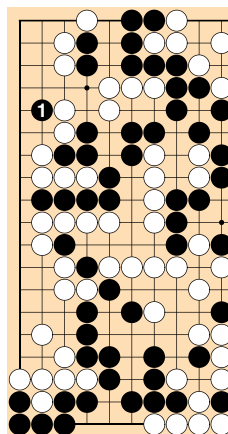


Diagramme B1

N1 est le *tesuji*. Noir doit jouer ce contact directement, sans coup de préparation. Les autres coups ne marchent pas...

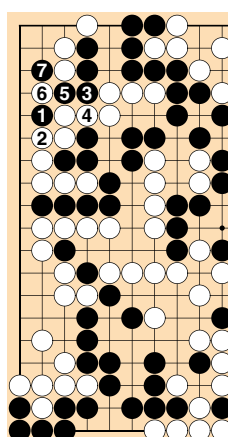


Diagramme B2

Si Blanc connecte ses quatre pierres, Noir prend le coin.

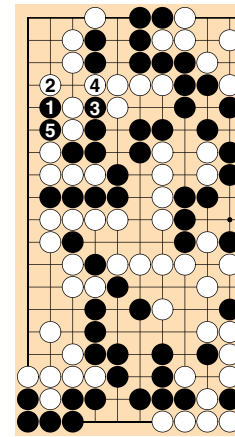


Diagramme B3

Si Blanc bloque côté coin, Noir prend les pierres du bord...

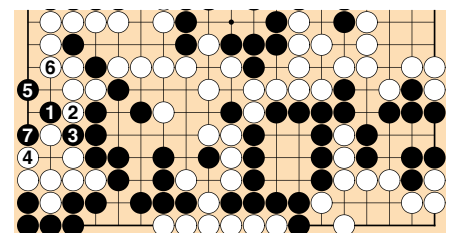


Diagramme C

N5 est le *tesuji* qui permet de lancer un *ko* prometteur...

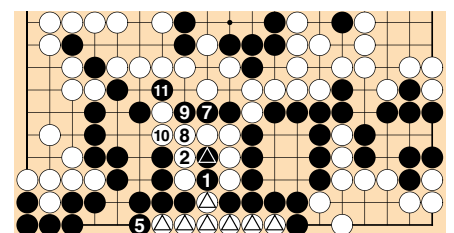


Diagramme D

N3 en ① ; B4 en ② ; B6 en ③

Un problème assez simple...

Plus Blanc s'entête à sauver ses pierres, plus il en perd... Il fallait abandonner tout de suite le pâtre ④.

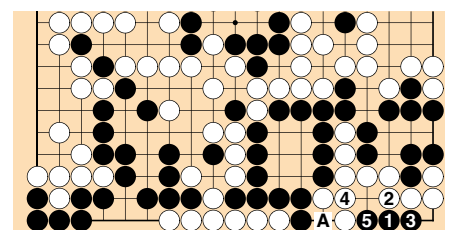
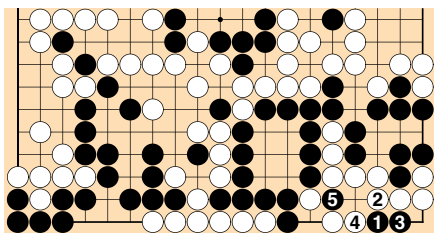


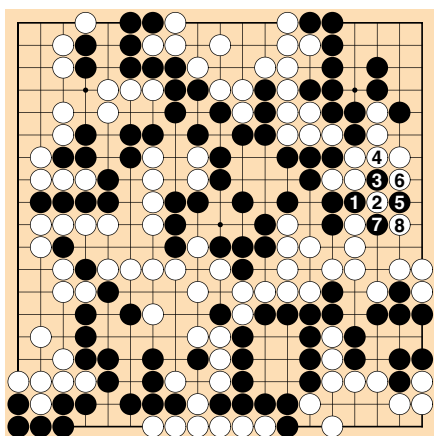
Diagramme E1

Si Noir se contente de jouer en A, Blanc aura six points. Avec le placement N1 et la séquence qui suit il n'en a aucun !



### Diagramme E2

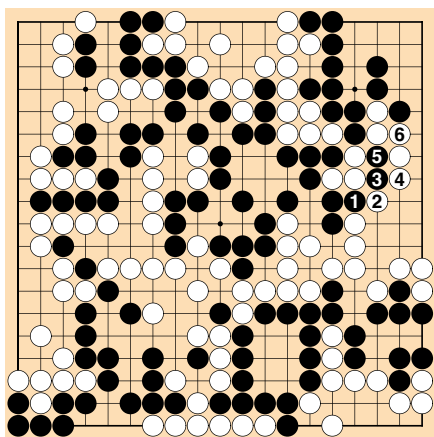
Mauvaise réponse : Blanc meurt !



## Diagramme F1

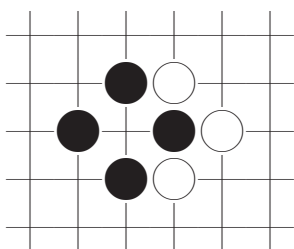
9 en 3

Si Blanc pense qu'il perd avec cette réduction, il peut tenter le tout pour le tout avec un *ko*.



## Diagramme F2

Sinon accepter la perte des trois pierres est une meilleure réponse.



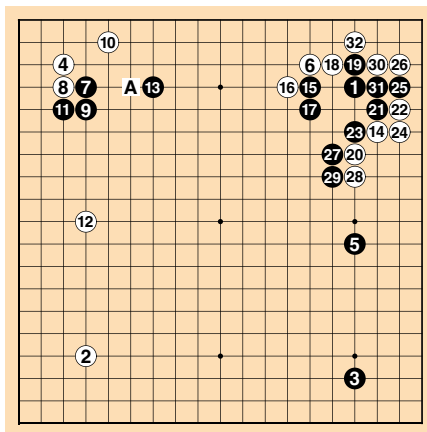
Maître LIM

## NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES (7)

## Les joseki-fuseki douteux

### V-5 Un autre exemple de *joseki*

Dernièrement, encore un *joseki* qui paraît discutable pour l'auteur.



### Diagramme 5.1

Ce diagramme est une partie du championnat de France 2000. N11 est prématuré ; normalement on joue 11 en 13 (Diagramme 5.2)

B12 est un coup risqué d'un style assez bagarreux ; Blanc devait jouer en **A** (Diagramme 5.3).

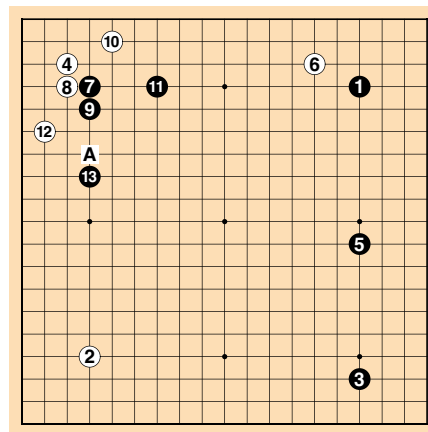
Après 12-13, la partie sera assez orageuse, parce que selon ce qui se passe dans le coin Nord-Est, si le groupe noir 7-9-11-13 est consolidé, Noir fera invasion-*wariuchi* sur le bord Ouest. Mais drôlement, dans le coin Nord-Est un événement anormal s'est produit.

Admettons tous les coups jusqu'à 26.  
Noir aurait dû jouer absolument 27 en 32.  
L'auteur ne prend pas pour *joseki* la sé-  
quence 20-25.

Noir a un bon moyen pour dévaloriser 14-20. Exprès l'auteur ne dévoile pas son idée pour une valeur de pratique pédagogique. Mes lecteurs qui ont trouvé une bonne idée, adressez-vous directement à M. Lim.

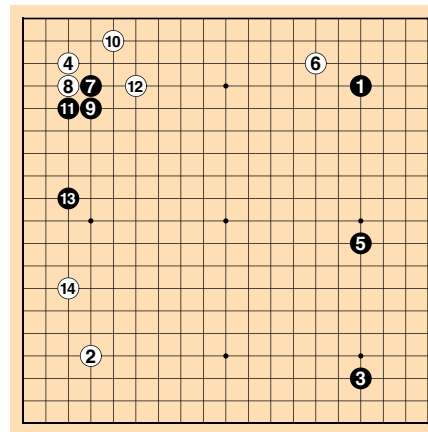
Pour trouver un bon coup, il faut souffrir tout seul.

Le problème étant posé, la réponse est déjà trouvée à 60%.



### Diagramme 5.2

13 est absolu, sinon Blanc jouera en **A**. La séquence jusqu'à 13 est un modèle de *joseki*.

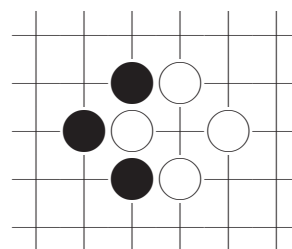


### Diagramme 5.3

Les trois coups blancs forment un beau paysage.

13 est à peu près loco-régionalement obligatoire.

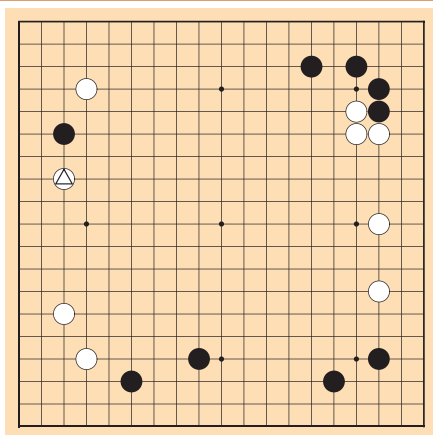
Alors, Blanc avancera facilement.





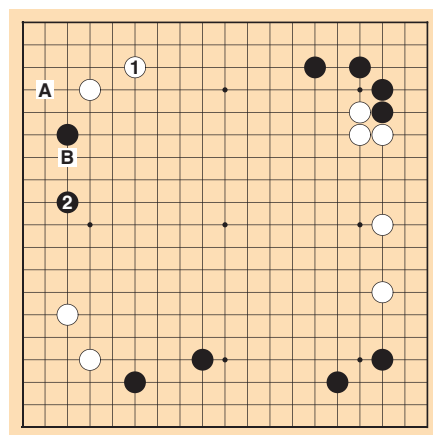
# Quel joseki choisir ?

## Junfu Dai



### Problème Face à la pince

Ce genre de début de partie où tout se passe tranquillement est très courant. Après le *kakari* noir dans le coin Nord-Ouest, Blanc choisit de jouer la pince basse et proche △, dont l'objectif est plutôt de créer un potentiel sur le bord Ouest.

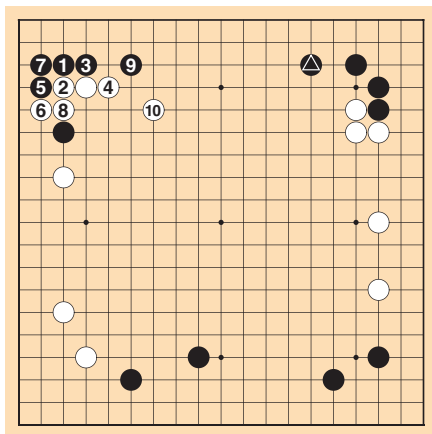


### Diagramme 1 Direction inintéressante

Si Blanc choisit le *keima* en 1 au lieu de la pince, Noir peut simplement jouer l'extension en 2 qui lui permet de s'installer sur le bord. Il s'agit d'une partie très simple : Noir dispose de deux coins à l'Est

du *goban*. Il est alors riche en territoire. Le coin blanc en *keima* au Nord fait face à une « tête » noire solide △ qui empêchera tout futur développement. Cette séquence n'est pas très intéressante pour Blanc.

Attention, si Noir 2 joue en **A**, il risque de subir avec Blanc en **B** un *joseki* coréen qui paraît bon pour Blanc au vu des circonstances sur le bord Ouest.



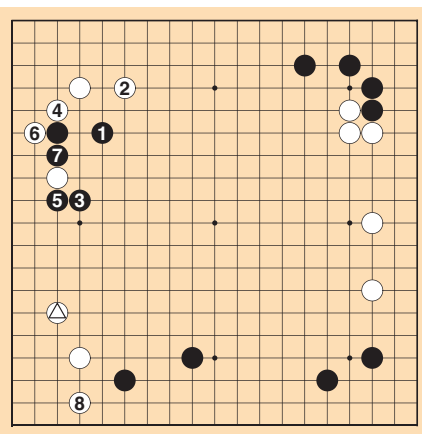
### Diagramme 2 Le rêve de Blanc...

L'entrée en N1 au *san-san* est sans doute un scénario de rêve pour Blanc.

Après ce *joseki*, Noir a une position très basse sur le bord Nord. La combinaison entre les deux coins au Nord rend la pierre △ très banale : impossible de construire un potentiel.

En général, quand une pierre solide comme △ est jouée sur un bord, il n'est pas conseillé de continuer de jouer en troisième ligne sur le même bord. Ce genre de combinaison est souvent considérée comme inefficace.

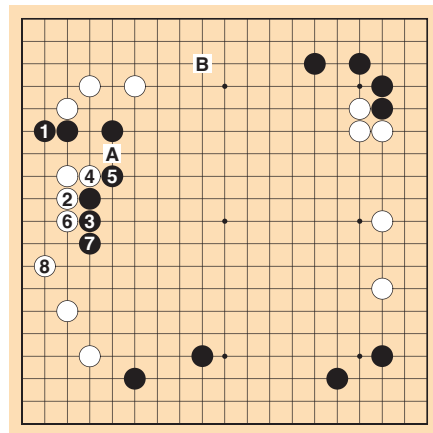
Bien que Noir ait pris un troisième coin, après le *keima* en 10, les potentiels de Blanc à gauche et à droite se relient progressivement et peuvent créer une synergie importante.



### Diagramme 3 L'influence neutralisée

Noir peut jouer le *tobi* en 1 plutôt que l'invasion au *san-san*. Blanc répond en 2 et en 4. Si Noir bloque en 5, Blanc profite du coup *sente* en 6 puis joue le *tobi* en 8 pour défendre son coin.

Blanc dispose désormais de deux gros coins, tandis que la pierre △ a bien neutralisé l'influence noire sur le bord Ouest. Cette séquence est plutôt favorable à Blanc car il n'y a plus de gros potentiels à exploiter pour Noir sur le *goban* et Noir n'arrive toujours pas à creuser l'écart en terme de territoire.



### Diagramme 4 Influence difficile à exploiter

Si Noir joue en 1 pour empêcher Blanc de garder un grand coin, Blanc sortira sa pierre avec la séquence de 2 à 8. Attention, il reste une faiblesse vitale que Blanc peut exploiter en **A** et qui lui permet de couper les deux pierres dans le coin.

Pour éviter cette situation, Noir est alors obligé de se renforcer en **A** et Blanc réalise ensuite une extension en **B**. Il est toujours difficile pour Noir de former un grand potentiel au centre avec son influence. La situation devient délicate pour lui.

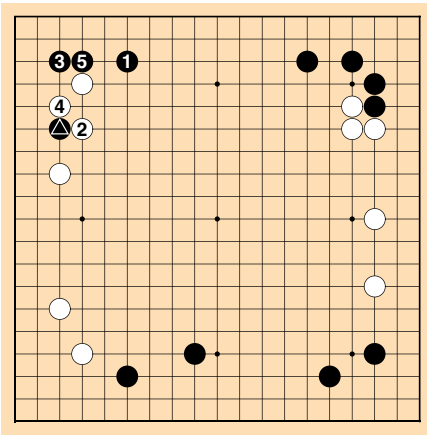


Diagramme 5a  
Territoire contre influence

Noir 1 est une technique souvent utilisée pour éviter d'entrer directement au *san-san*. Le coup de contact B2 part dans la bonne direction. Noir envahit le coin au *san-san* avec N3. Blanc peut choisir de bloquer en 4 pour laisser Noir partir en 5. Localement la séquence est un peu favorable à Noir car la pierre noire ▲ n'est pas complètement morte. Mais globalement cette situation est jouable pour Blanc.

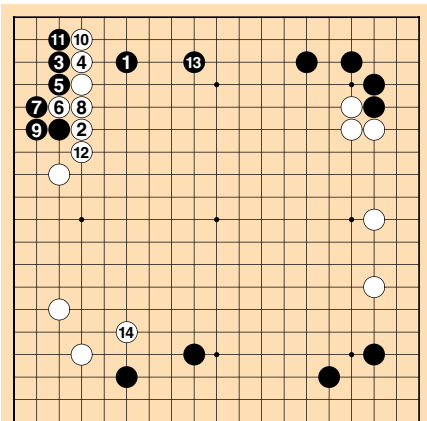
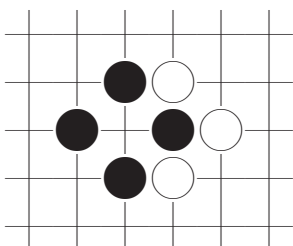


Diagramme 5b  
Territoire contre influence (suite)

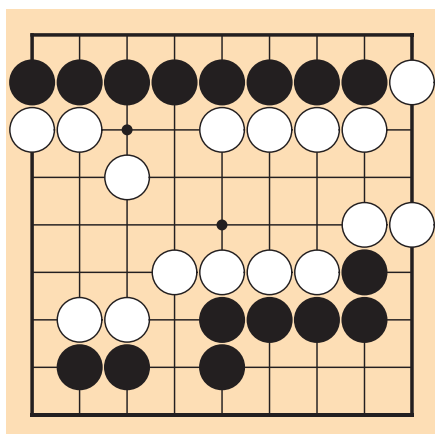
Bien sûr, Blanc a la possibilité de bloquer Noir en 4 afin de jouer l'influence. Après l'extension en 13, Noir a construit des territoires tout en détruisant le coin blanc. Mais le coup B14 rend le potentiel blanc sur le bord Ouest impressionnant.



# YOSE

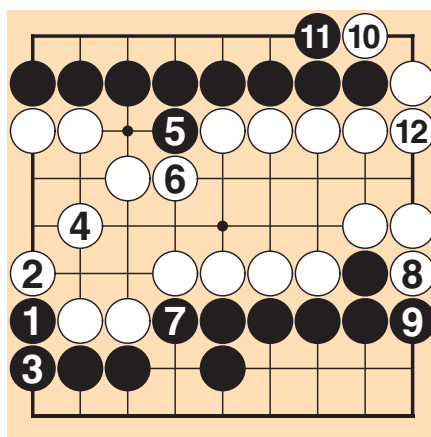
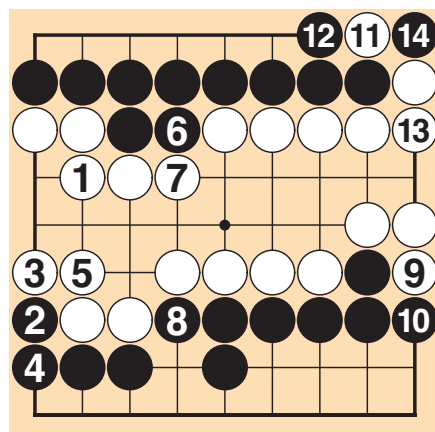
## Junfu Dai

La maîtrise du yose est un atout important pour remporter des parties serrées. Dans cette série, nous allons étudier les bonnes méthodes de calcul, les *tesuji* classiques, et surtout l'ordre des coups.



### Problème 1

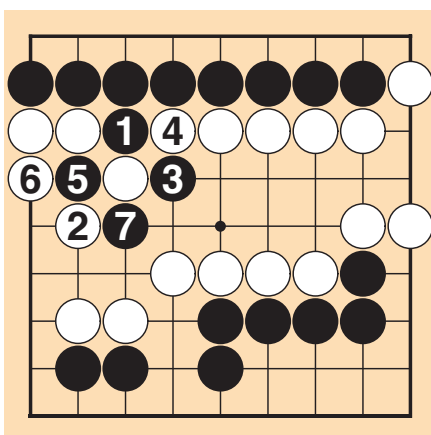
Dans cette partie à égalité (*komi* de 6,5 points), c'est à Noir de jouer. La plus grande partie du *goban* a été remplie, le « seul » endroit où il peut y avoir du bon yose à faire est sur le bord gauche. Le premier coup n'est pas si simple à trouver.



### Diagramme 1

L'intuition se trompe parfois.

❶ est probablement le coup le plus intuitif. Pourtant Noir laisse passer quelques points ! Après B4, il n'y a plus d'*aji* dans le territoire blanc. Après B12, même si Noir gagne le *kô* en capturant la pierre 10, il aura 21 points alors que Blanc dispose de 15 points sur le terrain. Avec le *komi* de 6,5 points, Blanc gagne.



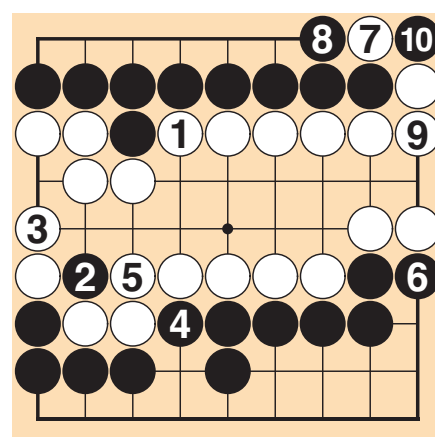
### Diagramme 2

N1 est un coup malin dans cette situation. Si Blanc joue la gueule de tigre en 2, Noir peut même pénétrer en jouant *hane* en 3. Si Blanc coupe en 4, il doit subir un *kô* catastrophique.

### <= Diagramme 3

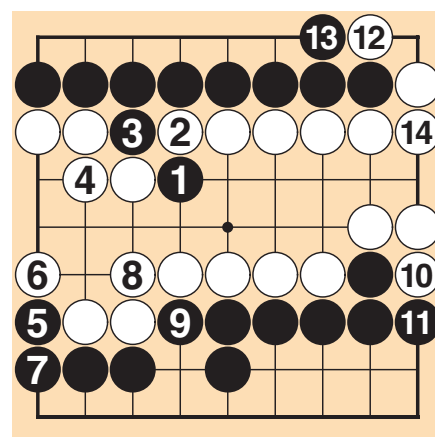
Blanc est donc obligé de connecter solidement en 1. Noir joue ensuite le *hane* en 2. Après N14, faute de menaces, Blanc ne peut pas gagner le *kô* du coin Nord-Est. Blanc a 14 points, Noir dispose de 21 points. Noir gagne d'un demi point.

NDLR : en « règle française », Blanc aurait 7,5 points de *komi*, mais devrait donner une pierre de passe lorsque Noir connecte le *kô* : même résultat.



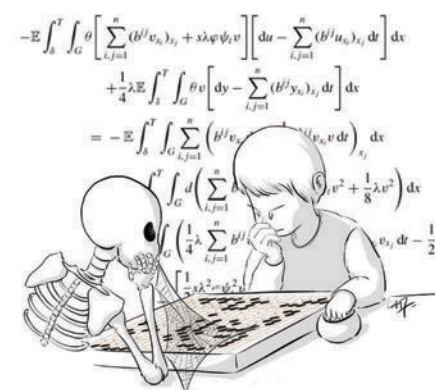
### Diagramme 4

Si Blanc joue en 1 au lieu de 5 dans le diagramme précédent, le résultat sera le même. Après N10, Blanc n'arrive toujours pas à gagner le *kô*. Noir disposera de 22 points et Blanc de 15 points. Noir gagne quand même.

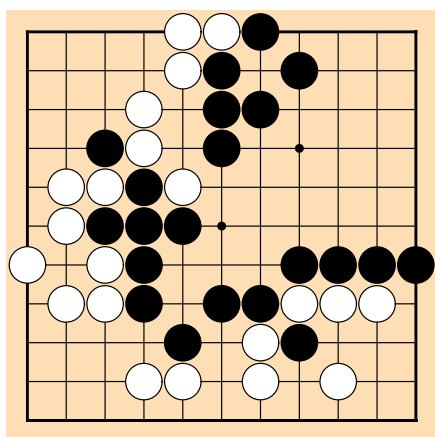


### Diagramme 5

Attention, le coup N1 ressemble à un *tesuji*, mais fait perdre des points à Noir ! Même s'il gagne le *kô*, Noir ne dispose toujours que de 21 points alors que Blanc a maintenant 16 points.







Problème 2

La partie est à *sen*. Le yose va bientôt se terminer. L'enjeu principal est dans le coin Sud-Est. Pour tenter de gagner, Noir doit réduire au maximum cette zone. Mais il ne faut pas négliger le coin Nord-Ouest...

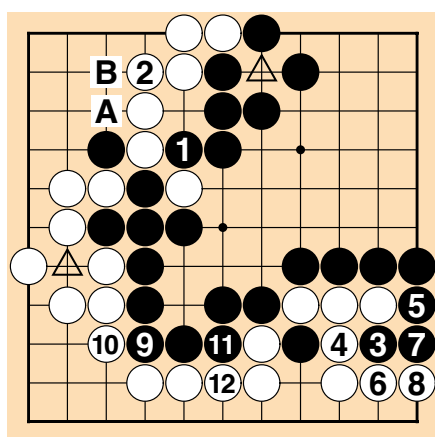


Diagramme 1

Noir joue le yose sans trop réfléchir...

❶ est un coup *sente*. Si Blanc ne répond pas, Noir joue son prochain coup en A, Blanc B, Noir 2 : Blanc perd son coin.

Pour répondre à N1, B2 est le bon coup, il n'y a plus d'*aji* dans le coin.

N3 semble pouvoir réduire le coin Sud-Est, mais n'est pas le meilleur coup.

Après B12, le yose est fini.

Noir a 36 points (les ▲ sont des points avec pierres capturées) alors que Blanc dispose de 38 points.

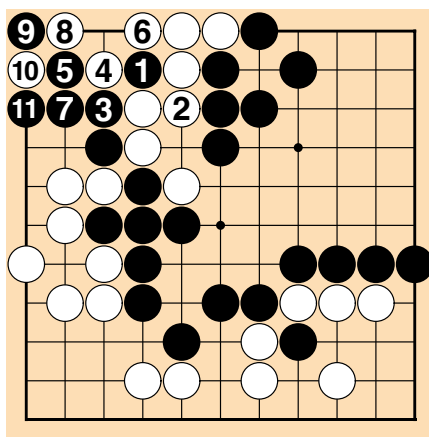


Diagramme 2

N1 est le *tesuji* pour le coin Nord-Ouest. Si Blanc résiste en 2, Noir peut créer un *kô* après N11.

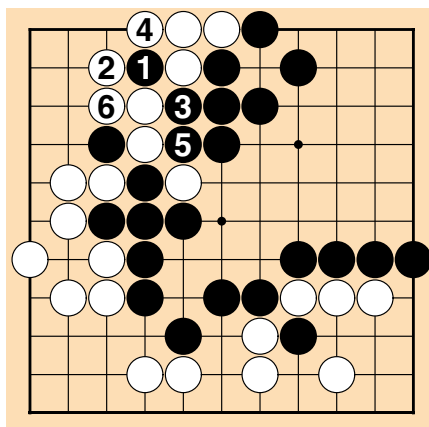


Diagramme 3

Blanc est donc obligé de répondre de ce côté, N3 et N5 sont devenus tous deux *sente*.

Par rapport au diagramme 1, le territoire dans le coin blanc est réduit d'un point.

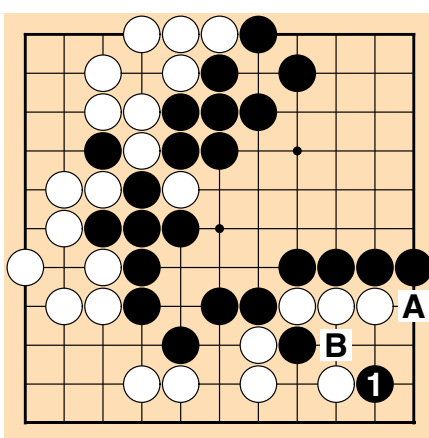


Diagramme 4

N1 est le véritable bon coup de yose pour réduire le coin Sud-Est. Si Blanc bloque en A, Noir capture tout avec B.

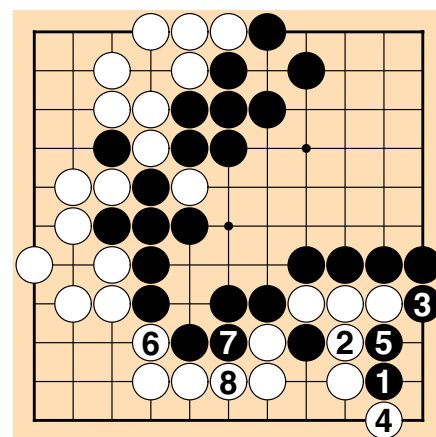


Diagramme 5

Blanc ne peut que se défendre en B2. Après B8 le yose est fini.

Noir a 36 points. Blanc ne dispose que de 35 points.

Noir gagne d'un demi-point.

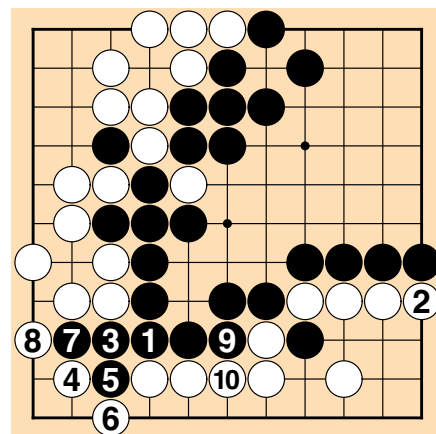


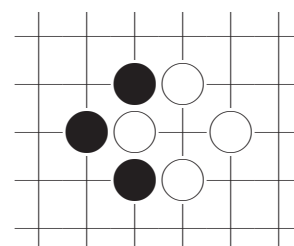
Diagramme 6

Attention aux « faux coups *sente* ».

Le coup N1 menace une pénétration profonde dans le coin blanc, mais les dégâts sont en fait limités...

Si Blanc bloque en 2, il gagne 8 points dans le coin Sud-Est par rapport au diagramme précédent, alors que la percée au Sud-Ouest ne lui coûte que 6 points.

Au final, Noir ne dispose toujours que de 36 points alors que Blanc a maintenant 37 points, et gagne d'un point et demi.



# Le coin des débutants

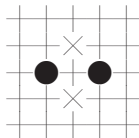
## Clément Béni

### Joseki et

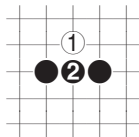
### « mauvaise forme »

Dans le cours FFG pour débutant n° 2 ([http://youtu.be/3jrLmT0e\\_xM](http://youtu.be/3jrLmT0e_xM)), Christopher vous a présenté plusieurs formes, parmi lesquelles le *tobi*.

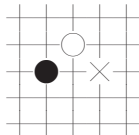
Comme vous le savez probablement cette forme a une faiblesse, à savoir les points notés ✕ :



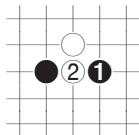
Dans le cas où Blanc joue sur une des faiblesses, le principe général est de connecter.



De même, quand on regarde la séquence dans un ordre différent (technique dite du « *tewari* »), si Blanc a déjà une pierre à cet endroit, Noir évitera de faire un *tobi* en ✕.



En effet, si on joue ainsi, on donne l'opportunité à Blanc de pouvoir couper le *tobi*.



### Une exception (?)

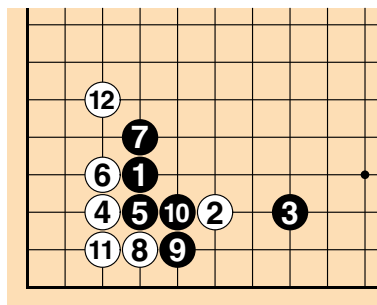


Diagramme 1

La figure ci-dessus est une séquence très courante considérée comme *joseki*.

Mais à bien y regarder, le dernier coup semble aller à l'encontre du principe précédent : Blanc joue le *tobi* B12 en face de N7, une pierre qui « peut le couper » !

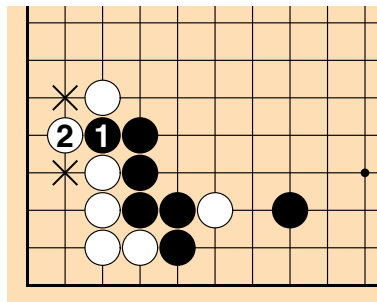


Diagramme 2

Ou peut-être pas... En effet, si Noir pousse dans le *tobi*, ce qui lui donne deux points de coupe, peut-il vraiment couper ?

### Coupe « à l'intérieur »

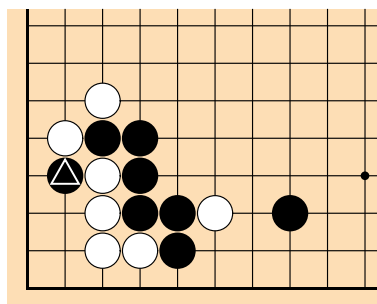


Diagramme 3

Une première possibilité pour Noir est de jouer le point de coupe « à l'intérieur » du territoire blanc.

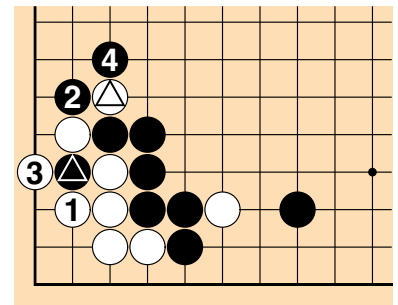


Diagramme 4

Si Blanc s'inquiète pour la vie de son groupe, du fait de la présence de la pierre noire dans son territoire, une solution consiste à capturer directement la pierre. Et Blanc est vivant, il n'y a pas de problème de ce côté là.

Mais Noir a capturé △ en *shicho*... et c'était probablement son objectif !

En effet, dans ce genre de coupe, il est conseillé de jouer le premier coup du côté qui ne nous intéresse pas. Donc si Noir joue △, c'est probablement qu'il voulait capturer la pierre △...

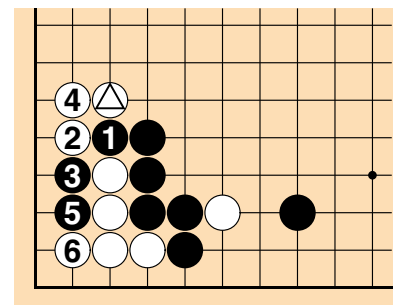


Diagramme 5

Mais ici ce n'est même pas un « mal nécessaire » car Blanc a assez de libertés pour protéger sa pierre et quand même capturer la pierre de coupe !

### Coupe « à l'extérieur »

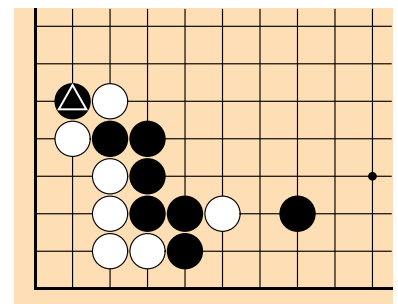


Diagramme 6

L'autre possibilité pour Noir est donc la coupe « à l'extérieur ».

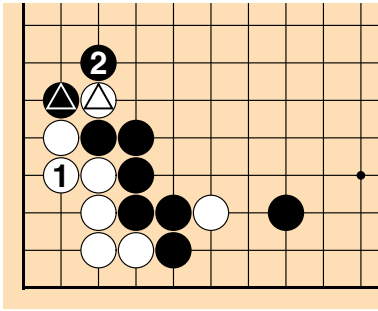


Diagramme 7

Si Blanc connecte dans son territoire, Noir capture la pierre en *shicho*.

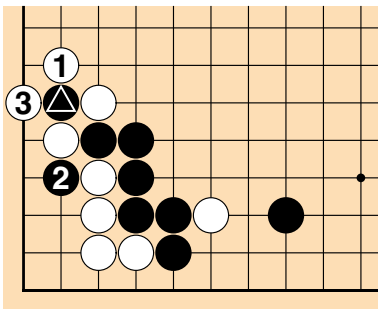



Diagramme 8

L'autre possibilité pour Blanc consiste à capturer la pierre de coupe.

Mais se pose alors une question : Blanc est-il tombé dans le piège de Noir ?

En effet, nous avons vu qu'en principe dans ce type de coupe on commence par jouer du côté opposé à notre objectif. Donc en jouant la pierre , Noir visait probablement le coupe ②...

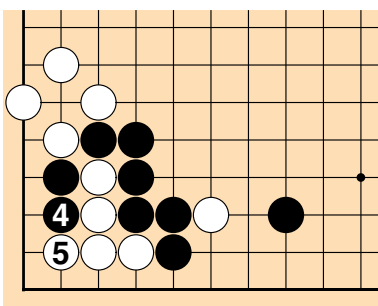


Diagramme 9

Si tel est le cas, Blanc peut rapidement calmer les ardeurs de Noir et capturer sans condition comme dans le diagramme 5.

Noir a tout perdu !

Nous voyons donc que Noir ne peut pas couper : la suite au prochain numéro ...

## Shape Up ! (suite)

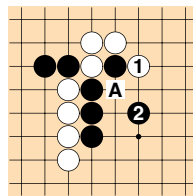
4.8  
Le clamp

Diagramme 48

Dia. 48. Plutôt que de connecter en angle vide en **A**, il vaut mieux jouer au centre des trois pierres en ②.

Dia. 49. Après ③, le clamp ④ est une bonne forme, comme le serait un coup en **B**.

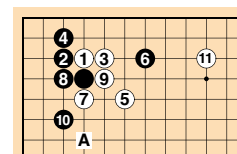


Diagramme 50

Dia. 50. Blanc 7, en plus d'être un clamp, complète une forme de table. C'est une très bonne forme. Quand Blanc joue la pince en 11, il est préparé à une course vers le centre : il a le coup **A** en réserve.

Dia. 51. Blanc 3 est un clamp efficace. Il vise à la fois **A** et **B**. Noir répond avec style en ④. Avec ⑤, Blanc se développe légèrement.

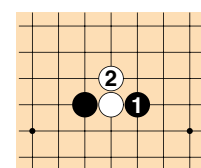


Diagramme 52

Quitte à se faire traverser, il vaut mieux avoir un pas d'éléphant qu'un clamp, plus violent.

Dans le diagramme 52, le coup ② affaiblit les pierres noires. Noir doit absolument avoir une bonne raison de jouer ainsi.

Dans le diagramme 53, les pierres noires sont aux points vitaux de la forme d'œil de Blanc, et ne perdent pas de libertés après ②.

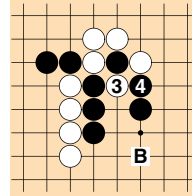


Diagramme 49

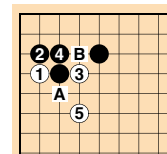


Diagramme 51

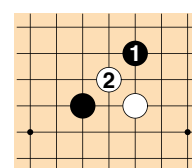


Diagramme 53

## Shape Up ! (suite)

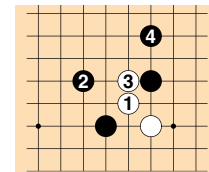
4.9  
Le pas d'éléphant :  
tactiques offensives

Diagramme 54

Le dia. 54 montre une bonne manière de jouer pour Noir quand Blanc joue dans l'œil d'éléphant. Noir 4 est un coup léger pour continuer l'attaque.

Dia. 55. Noir 2 est ici une mauvaise idée puisque Blanc veut, de toute manière, jouer 3. Évitez de forcer votre adversaire à jouer de bons coups !

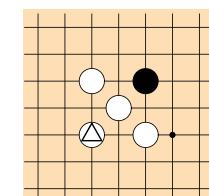


Diagramme 56

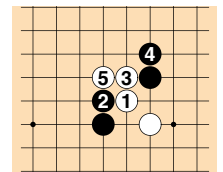


Diagramme 55

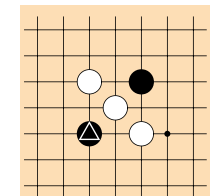




Diagramme 57

Insistons sur ce point : les pierres  et  sont sur les points vitaux de la forme d'œil de Blanc. Cette différence d'une pierre change tout en termes de potentiel d'œil.

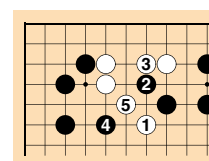


Diagramme 58

Dans ces deux exemples, Noir laisse Blanc connecter (en 5 et en **A**), mais avec une forme sans yeux.

On dit parfois que « la connexion du pas d'éléphant perd de sa valeur quand ses points vitaux sont occupés par l'adversaire ».

Pour en savoir plus sur le pas d'éléphant, voir les sections 11.2 et 14.3.\*

NDLR :\* référence aux sections du livre...

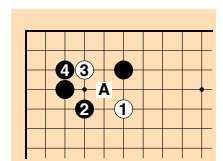


Diagramme 59



# Mon Jubango avec Motoki (2)

## Mathieu Delli-Zotti

### Deuxième partie

**A**oût 2018 : allez, on rentre du Stage d'été et d'un Tournoi du Jabron riche en émotions. Il est temps de voir si les blitz contre Jean Michel 5D, Jeff Seailles 6D et Xie Weidong 5D m'ont donné de l'inspiration pour affronter ce joueur humble et pragmatique qu'est Motoki !

● : Mathieu Delli-Zotti 4D  
○ : Motoki Noguchi 7D  
Komi 7,50 points  
Blanc gagne par abandon.

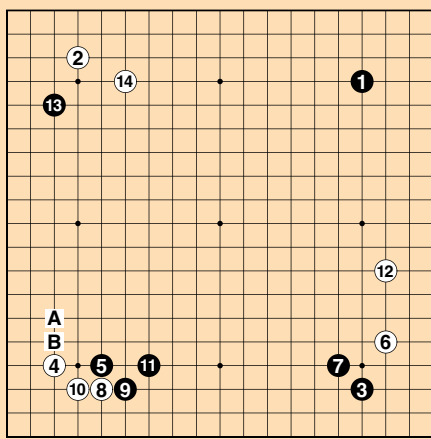


Figure 1 (1-14)

B8 : ce coup à 13 points purs est joué à 90% lors des parties professionnelles contre une approche haute en *komoku*

B12 : Blanc préfère jouer ici plutôt qu'en A. Motoki s'est probablement dit qu'un coup noir en 12 serait plus embêtant que le *tsuke* en B vu qu'il n'y a pas trop de potentiel sur le bord Ouest.

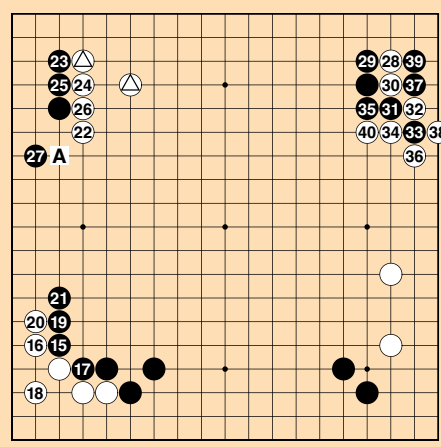


Figure 2 (15-40)

B18 : cf. dia. 1.

B22 : △-△-B22, c'est la Forme de la Fleur ! C'est peut être un détail pour vous mais pour moi ça veut dire beaucoup\*...

B24 : Blanc décide de donner le coin pour prendre le sente (cf. dia. 2).

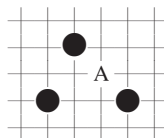
N27 : cf. dia. 3. Localement, il vaut mieux jouer le keima plutôt que le tobi en A qui laisse trop de faiblesses.

B28 : j'adore quand Motoki vient au *san-san* (3-3). C'est devenu le coup le plus classique des parties « pro », mais Motoki est réputé pour jouer des coups assez atypiques en début de partie.

Ici avant de choisir de quel côté bloquer (29 ou 30 ?), il faut décider si on veut laisser ou non le coin à Blanc. Le coin Nord-Ouest est à Noir, le coin Sud-Ouest à Blanc, et le coin Sud-Est est indéterminé : donc laisser le quatrième coin à Blanc serait risqué à cause du *komi*.

Comme je ne veux pas le lui laisser, je fais le double *hane* et je garde le coin. On choisit souvent le côté où le *ponnuki* aura le moins de potentiel. L'influence au Nord-Ouest étant assez puissante, je choisis donc de bloquer en N29.

#### Note : \*La Forme de la Fleur



J'en ai beaucoup parlé dans mes vidéos et au cours des stages. C'est une forme plus flexible que la « tête de chien », surtout dans un environnement hostile. Et il est déconseillé pour Blanc de venir en A, c'est un piège.

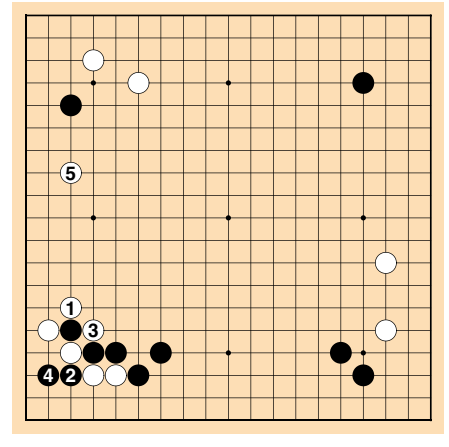


Diagramme 1

1 à la place de 18 de la partie.

C'est assez rare d'envisager de lâcher le coin de cette façon. Mais dans cette configuration dynamique de Blanc, pourquoi pas ?

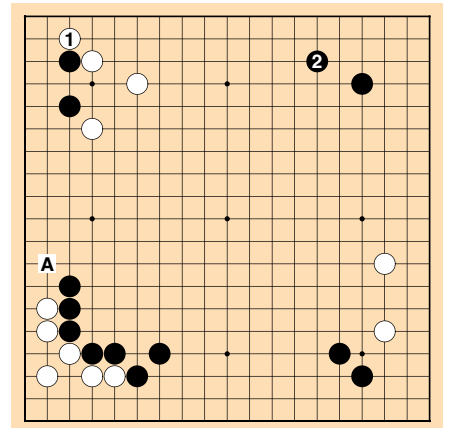


Diagramme 2

1 à la place de 24 de la partie.

Motoki s'est dit que s'il faisait le *hane* en B1, j'allais faire *tenuki* pour jouer N2 car la direction n'est toujours pas intéressante sur le bord Ouest à cause de A (sauf que j'aurais répondu à B1... héhé !)

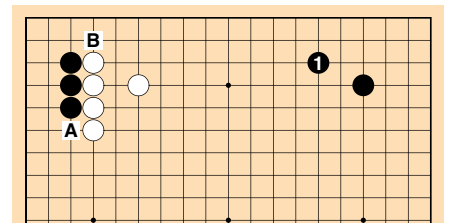


Diagramme 3

1 à la place de 27 de la partie.

Même idée qu'au diagramme 2 : j'aurais pu faire *tenuki* et jouer ce gros coup car même après Blanc A, Noir peut vivre avec B.

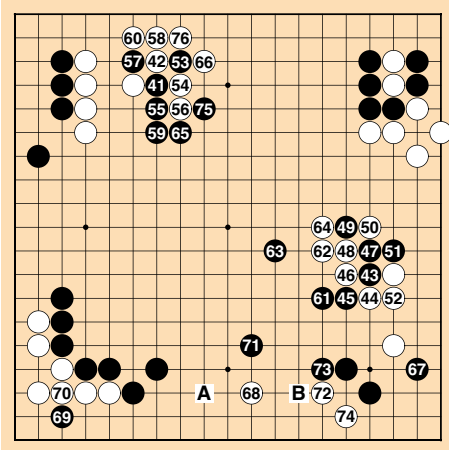


Figure 3 (41-76)

N43 : il y a des bons *tsuke* et des mauvais *tsuke* comme disaient les Ingonus.

À cette époque (août 2018), je suis en plein expérimentation de ceux-ci. Mon idée ici est de renforcer un groupe déjà très fort mais aussi de briser un *shicho* si je décide de faire un *tsuke* en 43.

B48 : Blanc choisit la variation la plus combative.

B54 : et encore !

N63 : cf. dia. 4.

N67 : bon, j'ai trois coins et un *moyo* au Sud, je ne vois pas comment cela pourrait mal tourner... (cf. dia. 5)

B68 : autant pour moi ! Il est très dur de tuer cette pierre.

N71 : ce *boshi* est un peu mou, Noir aurait dû choisir entre A et B pour enlever la base de vie.

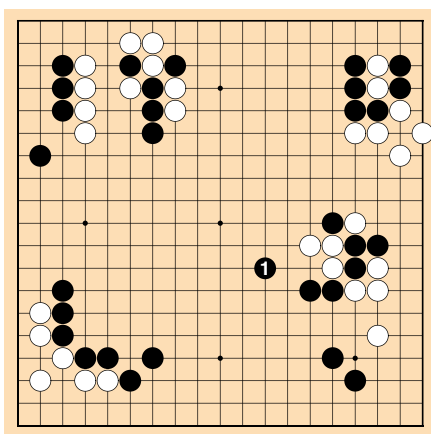


Diagramme 4

1 à la place de 63 de la partie.

Peut être que le *keima* aurait été moins contraignant que l'œil d'éléphant pour la suite de la partie.

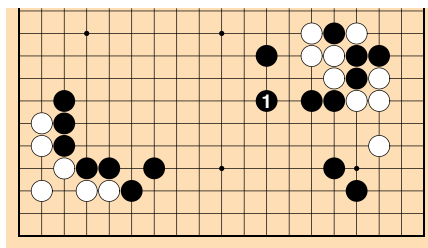


Diagramme 5

1 à la place de 67 de la partie.

Un coup de protection *honte* à la Baptiste Noir 4d aurait été le bienvenu ici.

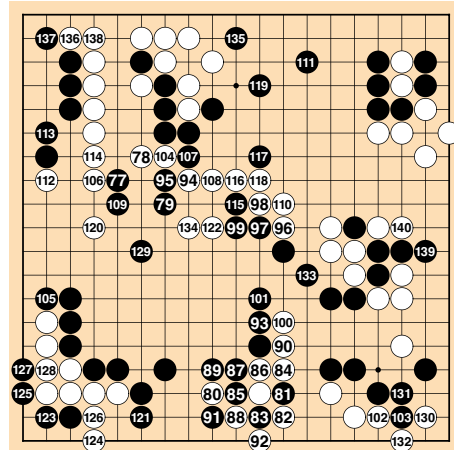


Figure 4 (77-140)

N77 : Noir ne sait pas comment bien attaquer le Sud donc il décide d'étendre son *moyo* et de poser quelques pièges avec des yeux d'éléphant (attention ces cascades sont réalisées par des professeurs de Go, ne les tentez pas à la maison !).

N93 : Noir essaye tant bien que mal de garder son territoire central mais il est ouvert de tous les côtés. Je vous laisse regarder comment Motoki a exploité ces trous !

B140 : Noir abandonne.

## Troisième partie

**S**eptembre 2018 : Après le Frioul, c'est la rentrée ! On lance l'Équipe de France Jeunes sur Internet, on prépare le Stage Jeunes, mais surtout on affronte Motoki pour la troisième fois ! Les deux premières parties je n'ai pas vraiment vu le jour... mais cette fois j'ai compris quelque chose : si on veut battre quelqu'un que l'on admire, il faut commencer par ne plus l'admirer. C'est triste mais c'est comme ça... Je vais tester cette technique, mais juste le temps d'une partie.

Pour information, Motoki ayant gagné deux fois, le *komi* passe à 3,5 points pour Blanc.

● : Mathieu Delli-Zotti 4D

○ : Motoki Noguchi 7D

*Komi* 3,5 points

Blanc gagne de 2,5 points.

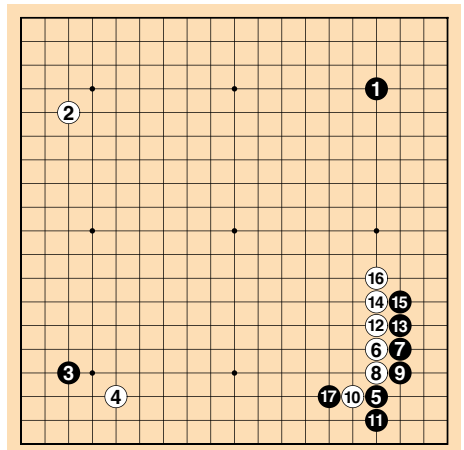


Figure 1 (1-17)

B6 : Motoki est agressif et empêche tous mes *shimari*. Il aime bien aussi mettre en place des positions que son adversaire n'a jamais vues en partie « pro » et où il est donc livré à lui-même.

B10 : Blanc propose la petite et la grande avalanche donc je décide d'utiliser la technique simple que m'a montrée Inseong Hwang 8D pour les contrer...

N13-N15-N17 : ... Noir pousse deux fois puis clampe (cf. dia. 1).

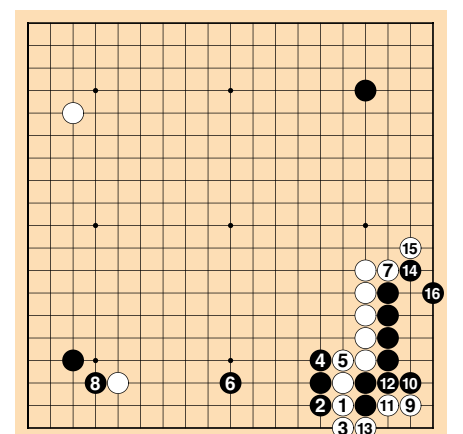


Diagramme 1

1 à la place de 18 de la partie.

Ce *magari* qui vaut 1000 dollars a subi l'inflation et n'est pas *sente* sur le statut du coin : Noir est vivant.

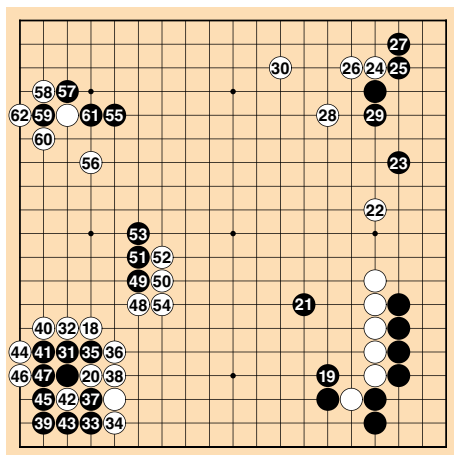


Figure 2 (18-62)

B18 : Motoki me propose le *Taisha*. Il est probablement le seul joueur en France (avec Tanguy le Calvé, 1p) à connaître plus de la moitié des 1000 variations de ce *joseki* : il est donc plus sage de faire *tenuki*.

N19 : un *nobi* à la Baptiste Noir\*...

N21 : un « *OgeiGilles* »\*\* que je viens d'apprendre au Pairgo à Arcachon.

N23 : cf. dia. 2.

B26-B28-B30 : c'est la Forme de la Fleur !

B32 : cf. dia. 3 et 4.

N37 : cf. dia. 5.

N39 : ce coup est vraiment le point vital... que j'aurais dû jouer plus tôt.

B48 : Motoki se fait un plaisir de me faire vivre petit.

N49 : comme dans la partie précédente, j'essaye de surconcentrer une position déjà très forte avec un *tsuke*.

B62 : cf. dia. 6.

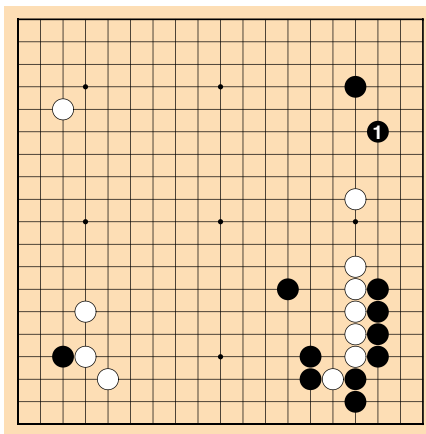


Diagramme 2

1 à la place de 23 de la partie.

Vu que l'attaque est compliquée peut-être qu'il vaut mieux défendre le coin

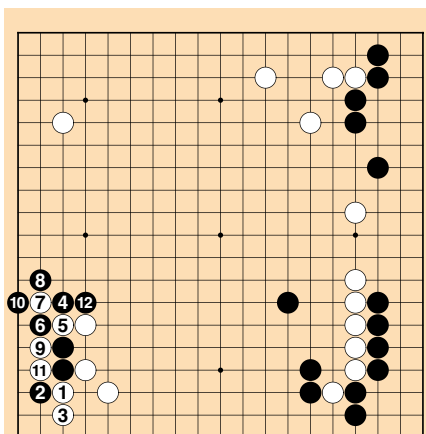


Diagramme 3

1 à la place de 32 de la partie.

J'avais vu dans un « *Ishida* » que cette variation était bonne pour Noir...

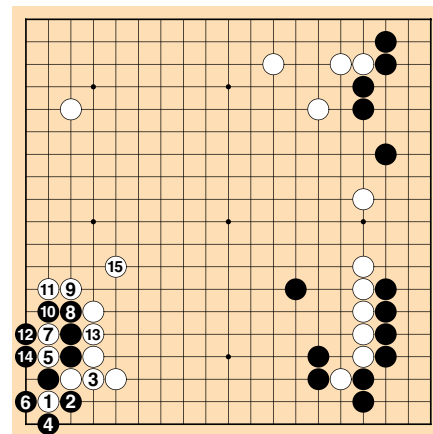


Diagramme 4

1 à la place de 3 du diagramme 3.

... De même que celle-ci.

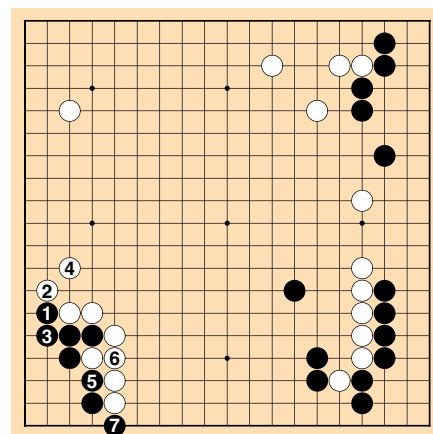


Diagramme 5

1 à la place de 37 de la partie.

J'aurais dû jouer ici avant ; Noir peut vivre confortablement en faisant du *yose*, c'est beaucoup mieux que dans la partie.

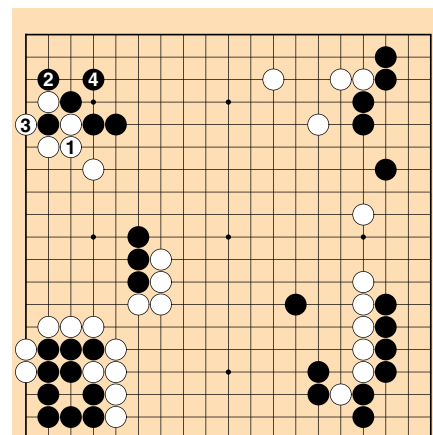


Diagramme 6

1 à la place de 62 de la partie.

Le rêve de Noir.

## Notes

### \* « Le *Nobi* de Baptiste Noir »

Baptiste Noir (4d) est connu pour avoir commencé le Go il y a 19 ans, et être devenu 4e dan très rapidement.

Il a eu beaucoup de maîtres, dont Dai, Fan, et Motoki, ainsi que Weidong (le spécialiste des coups *honte*, les coups qui paraissent lents mais qui en fait sont très forts et pragmatiques). Baptiste est le maître de la solidité ainsi que des *nobi*. Dès que j'en fais un, je pense à lui.

### \*\* « L'*OgeiGilles* »

Ce coup a été joué par Gilles Zemor (4d) en Pair Go avec Astrid Gaultier (2d) à Arcachon en 2018 contre Ariane Ougier (3d) et moi-même.

Au premier coup d'œil cet *ogeima* vers le centre est un peu « vague » et ne semble pas répondre à un objectif bien défini (d'ailleurs Astrid avait fait la moue). En fait, il rayonne dans toutes les directions : c'est un coup *honte*.



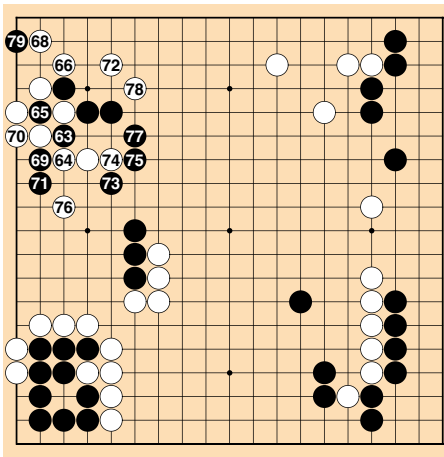


Figure 3 (63-79)

B64 : cf. dia. 7.

N67 : n'ayant pas de menaces de *ko*, je connecte cette croix (du Sud comme dirait Tanguy)

N71 : même si on va mourir il est toujours important de sortir les pierres de coupe pour gagner de l'*aji*.

N73 : un « mix » entre le david *geta* et le coup hongrois (hongrois que ça marche mais en fait non...)

B78 : cf. dia. 8.

N79 : un des premiers coups que je suis fier d'avoir joué dans ce *jubango* : il crée beaucoup de menaces (de *ko* ou autres) plus tard et si jamais les pierres 69 et 71 meurent, au moins il a été posé.

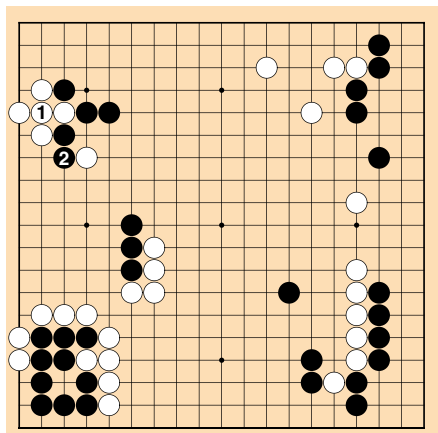


Diagramme 7

1 à la place de 64 de la partie.

Le rêve de Noir (bis).

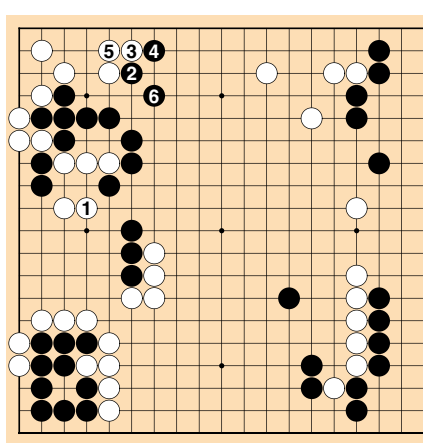
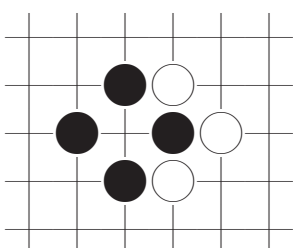


Diagramme 8

1 à la place de 78

Noir aimerait arriver à cette position.

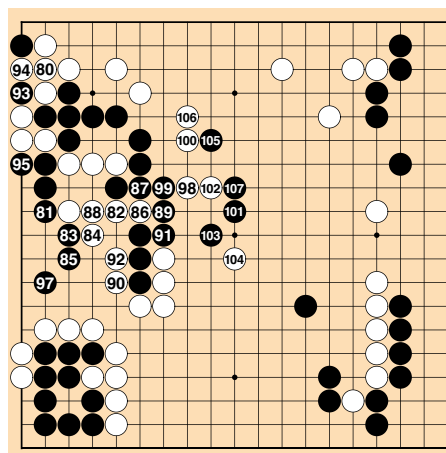


Figure 4 (80-107)

96 en 93

N101 : ce saut est sans danger (cf. dia. 9).

B104 : le point vital du *kosumi*, Motoki avec ce *komi* de 3,5 veut rester agressif.

N105 : j'essaye à l'instinct de briser le noeud de bambou.

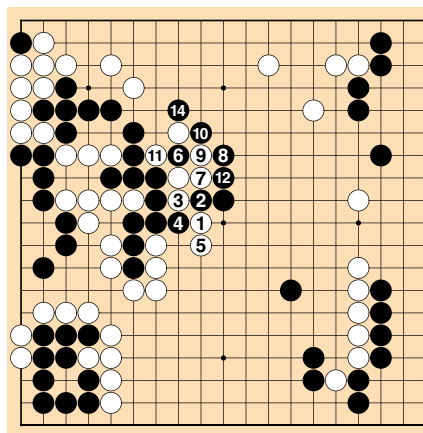


Diagramme 9

1 à la place de 102 de la partie.

13 connecte en 6

Blanc ne peut pas couper.

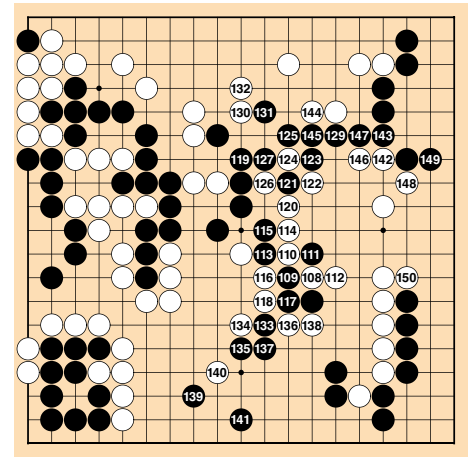


Figure 5 (108-150)

128 en 121

B108 : Motoki lance une séquence forcée. En effet le *tsuke* est toujours plus *sente* qu'un *boshi*.

B120 : encore un coup *honte* de la part de Motoki.

N121 : d'habitude on dit (enfin surtout moi) « *Tsuke-Hane-Nobi* ». Mais quand on est dans un environnement hostile avec une infériorité numérique, on prend plutôt le proverbe de Inseong « *Attach and Hane* ».

N125 : connecter en angle vide serait contre les principes du Go.

N133 : « *hane à la tête des deux pierres* » ! Le coup que Tanguy le Calvé (1p depuis...) a joué sans réfléchir au tournoi de sélection des pros européens.

N135 : double *hane* pour prendre tout le Sud. À l'époque Astrid n'était pas d'accord.

N141 : lors de l'attaque d'un œil d'éléphant, il ne faut pas pousser ! Il faut jouer le *keima* du côté le plus faible.

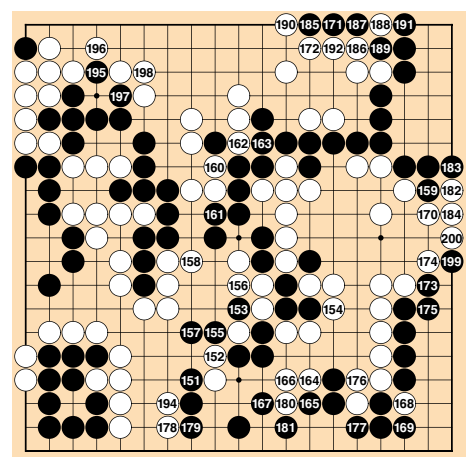


Figure 6 (151-200)

193 en 188

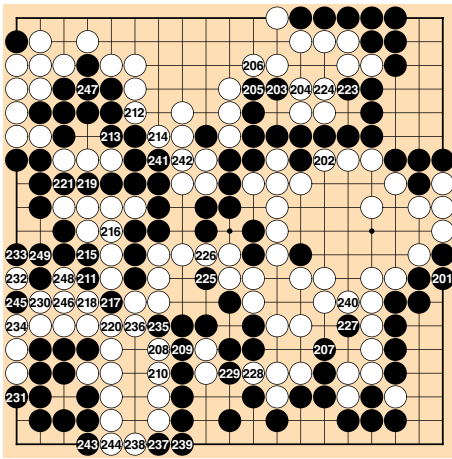


Figure 7 (201-250)

222 en 217, 250 en 232

N215 : Par chance, si nous avons dégusté trop de Grands *Joseki* Modernes, nous avons aussi trop bu de Grands Vins Français, donc Motoki n'a pas vu que cet échange B12 pour N13 était *damezumari*.

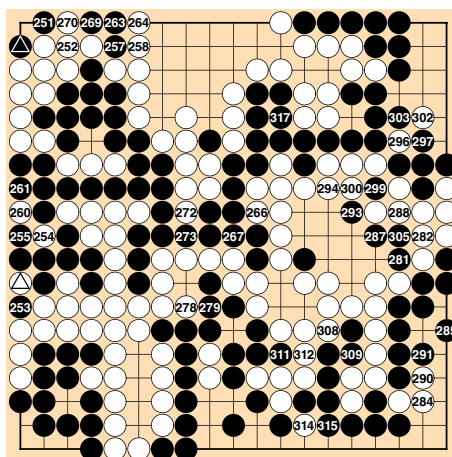


Figure 8 (251-318)

bataille de ko :

256, 262, 268, 274, 280, 286, 292, 298, 304, 310, 316 en △,

259, 265, 271, 277, 283, 289, 295, 301, 307, 313 en 253, 318 connecte en 253.

275 en 257.

276 en 263.

306 en 299.

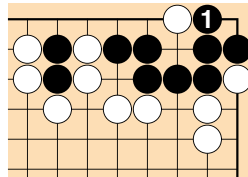
B318 : Le coup △ m'a donné plein de menaces de *ko*, cependant même avec un *komi* de 3,5 points, je perds la partie de 2,5 points.

J'ai l'impression de n'être pas si loin du but et pourtant il me reste du chemin à parcourir.

# Tsumego à gogo Solutions

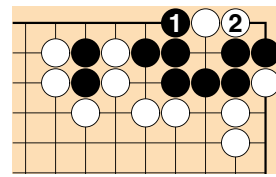
## Fan Hui

### Niveau débutant



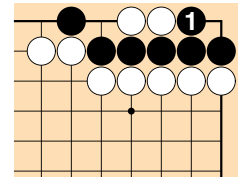
Problème 1a

C'est ici la solution.



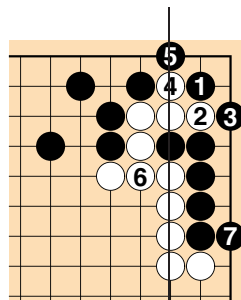
Problème 1b

Ce coup noir en 1 est du mauvais côté.



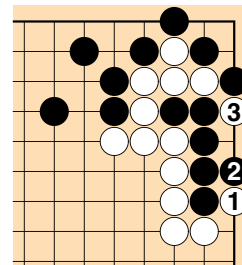
Problème 2

Bonne direction.



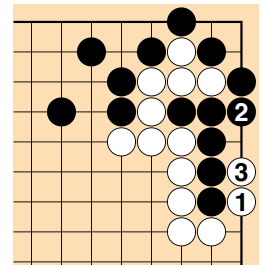
Problème 3a

Noir est connecté.  
N7 est localement relativement important.  
Si Noir le néglige et joue ailleurs...



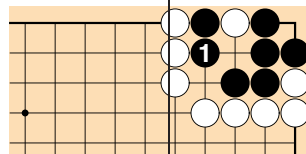
Problème 3b

... Blanc peut sanctionner !  
Noir ne peut pas résister à B1 : le *tesuji* en B3 est mortel.



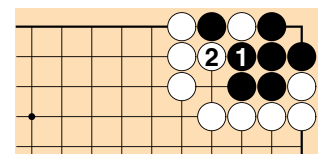
Problème 3c

Noir doit céder : il garde ses pierres mais perd les sept points du coin sur la première ligne.



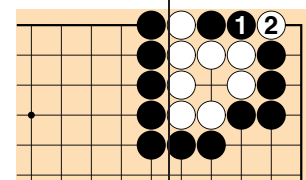
Problème 4a

Il ne faut pas être pressé de prendre.  
Deux yeux.



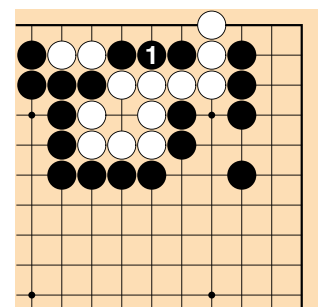
Problème 4b

Un faux œil, Noir est mort.



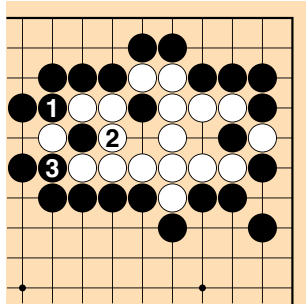
Problème 5

Il faut savoir sacrifier une pierre de plus.  
N3 en ① : Blanc est mort.

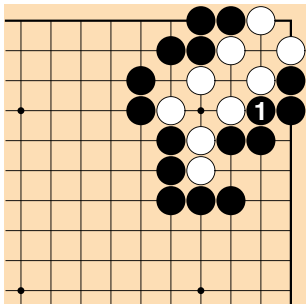


Problème 6

Pour tuer Blanc il suffit de connecter.

**Problème 7**

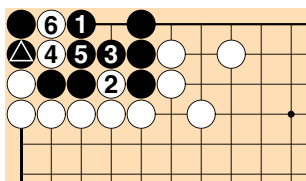
N1 force la prise, et N3 transforme l'espace en faux œil : Blanc est mort !

**Problème 8**

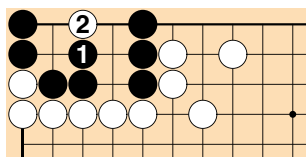
❶ détruit la possibilité d'un vrai œil.

Maintenant Blanc n'a plus qu'une cascade de faux yeux, il est mort.

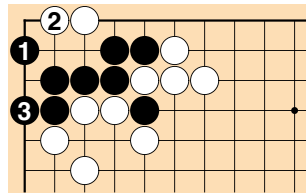
## Niveau intermédiaire

**Problème 9a**

C'est ici la solution.  
N7 en ▲ : snappe !

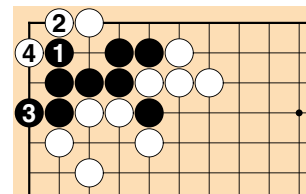
**Problème 9b**

Ce coup ne marche pas pour Noir.

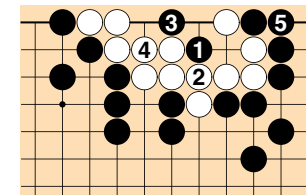
**Problème 10a**

« Il se passe toujours quelque chose au point 1-2 »

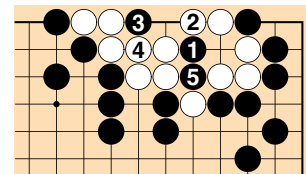
C'est le meilleur coup local.  
Noir peut même vivre avec quelques points après N3.

**Problème 10b**

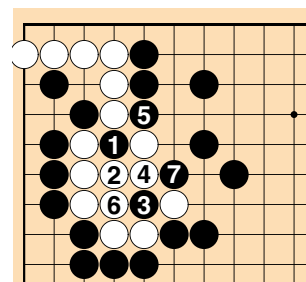
Noir peut aussi vivre ainsi, mais c'est un *seki*.

**Problème 11a**

❶ est le *tesuji*.  
Après N3, Blanc est mort.

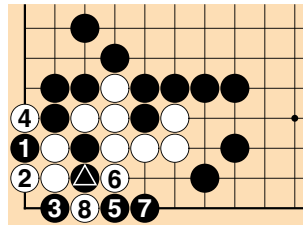
**Problème 11b**

La prise de N1 et N5 donnera un faux œil : Blanc est mort !

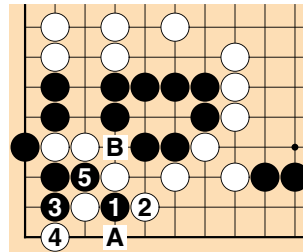
**Problème 12**

Les *tesuji* de sacrifice N1 et N3 ne laissent que des faux yeux au centre : Blanc est mort.

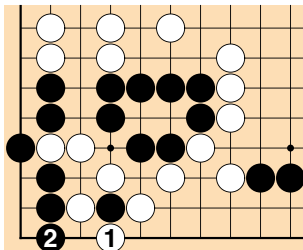
## Niveau confirmé

**Problème 13**

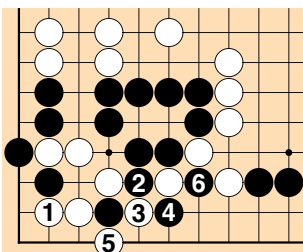
9 en ▲ : Blanc est mort.

**Problème 14a**

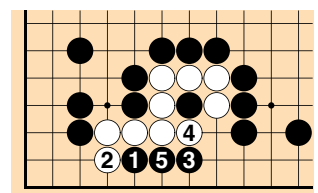
❶ est *tesuji* !  
Si Blanc répond de ce côté, après N5 il ne peut à la fois jouer en A et en B, donc Noir peut faire son deuxième œil.

**Problème 14b**

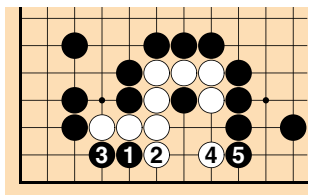
Si Blanc prend tout de suite, Noir a deux yeux.

**Problème 14c**

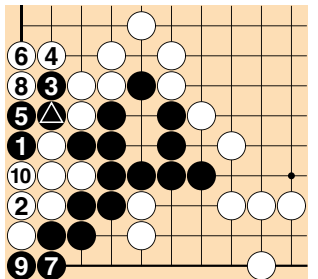
Noir sauve son groupe en se connectant avec ses pierres sur le bord.

**Problème 15a**

❶ est un joli *tesuji* !  
N3 : Noir peut se connecter avec la pierre en haut ou avec la pierre à gauche.  
N5 : Blanc est mort !

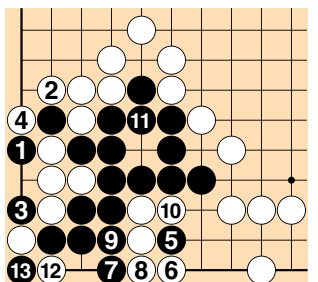
**Problème 15b**

S'il bloque de ce côté, Blanc ne peut toujours pas faire deux yeux.

**Problème 16a**

Problème étiqueté « 5D » par Fan...

❶ est le coup qui sauve Noir. B2 est la pire réponse blanche. Noir peut prendre la célèbre forme permettant le « jeu sous les pierres » et vit avec N11 en ▲.

**Problème 16b**

Au moins, ici Blanc obtient un *ko*...

# 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)