



2017, ANNÉE DES JEUNES



CYAN TOUZOT
Championnat du Monde des Jeunes
(moins de douze ans)
Thaïlande

CÉLESTE, ADAM ET LAOUEN
(équipe de France Jeunes)

Life International GO meeting for children
Japon

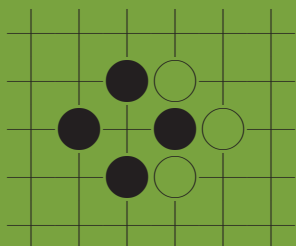


mais encore...

Voyage en Corée (suite)

Tournoi International de Paris

AlphaGo vs Lee Sedol (Ronde 5)



et aussi...

Les règles d'or du roi
Hommage à Go Seigen
Le Fuseki

Tournoi des jeunes au Japon Osaka 2017

Pour la troisième année, l'association GO Life invite douze délégations internationales pour participer au « Life International GO meeting for children 2017 ». Ce tournoi a pour but de rapprocher les peuples et les jeunes des différents pays grâce au jeu de go.



Cette année l'association a décidé d'organiser cette rencontre conjointement avec le Congrès de Go du Japon du 14 au 17 Juillet dans la ville de Takarazuka, toute proche d'Osaka.

Trois jeunes français étaient invités. Céleste, Adam et Laouen, de l'équipe de France Jeunes représentaient notre pays et ont fièrement défendu nos couleurs.

Finalement, ces jeunes étant venus avec leurs familles, ce sont sept français qui ont pu participer à la compétition.



Au programme : les parties du Japan Go Congress le matin et celle du GO life l'après-midi.



Les jeunes sont répartis dans dix poules (A-J) et commencent avec des rencontres amicales sur 13x13. Le but : faire le plus de parties possibles avec le plus de joueurs différents. Un beau moyen de se rencontrer entre jeunes et de pouvoir également jouer avec des professionnels japonais.

L'échelle de niveau étant un peu différente, c'est avec un niveau 5 Dan qu'Aurélien a intégré le groupe A pour se mesurer au top niveau.

Diego et Tudual (2 Dan, groupe C), Thibault (5 Kyu, groupe D), Céleste, Adam et Laouen (7 Kyu, groupe H) ont pu jouer avec des Chinois, des Japonais, des Mexicains, des Thaïlandais, des Russes, des États-Uniens... Laouen a gagné une belle coupe, Tudual et Céleste ont fini quatrièmes de leurs poules respectives. Félicitations à tous pour leurs belles performances.



Les enfants ont pu faire de magnifiques rencontres, s'amuser avec l'équipe mexicaine et pour certains retrouver des amis. Échanges de cadeaux, parties incessantes, rencontres avec les joueurs professionnels (Michael Redmond, M. Fujiwara)... Le congrès a permis aux jeunes de gagner des lots, d'assister au Tournoi des Villes et pour certains de jouer un Pair Go avec une chanteuse américaine, présentatrice d'une émission de go sur la chaîne NHK.



Que de magnifiques souvenirs !!!

Nous remercions très sincèrement M. Masaoka et toute son équipe. Grâce à leur organisation et à leur gentillesse, ils ont rendu possible ces rencontres pour les enfants. Ils souhaitent reconduire la compétition l'an prochain. Cela peut vous concerner si vous avez moins de 15 ans et appartenez à l'équipe de France jeunes !?

Inscrivez-vous pour participer aux sélections de l'équipe de France jeunes !!!

Jose Olivares Flores

L'édito

L'édito

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Tournoi des jeunes au Japon	0
Tournoi International de Paris 2017	2
partie commentée	2
Arbitrages	5
Voyage en Corée, tome 2 (chapitre 2)	6
parties commentées	6
Championnat du Monde des Jeunes 2017	13
AlphaGo vs Lee Sedol, ronde 5 (commentée)	14
Hommage à Go Seigen	24
Cinéma	26

THÉORIE ET TECHNIQUES

Les règles d'or du roi	27
Le Fuseki	28
Tsumego à gogo : énoncés 12, 13, 23,	27
Tsumego à gogo : solutions	32

- 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 : Augustin Avenel.
- Rédacteur adjoint : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Davy Branger, Yannis Henry, Clément Béni, Martial Sauvadet.
- Contributions : Christopher Annachachibi, Clément Béni, Dai JunFu, Mathieu Dell-Zotti, Jérôme Hubert, Fan Hui, Laurent Lamôle, Motoki Noguchi, Jose Olivares Flores, Julien Touzot.
- Photos Go Life : Jose Olivares Flores, Fabienne Durand.
Photos WYGC : Julien Touzot.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.



Dans les précédents numéros je me suis exprimé en tant que responsable animations et directeur de publication de votre revue.

Ce coup-ci, pour me donner un air sérieux, je prends ma casquette de secrétaire adjoint pour rédiger ces lignes depuis Piriac-sur-mer où je me suis rendu pour le conseil d'administration de la FFG.

Enfin, sérieux ... dans les faits je suis surtout en train de profiter du cadre fort agréable du Parc du Guibel et de l'ambiance du Congrès national de go ... tout en constatant le super boulot réalisé par l'équipe organisatrice et le personnel du camping (notamment les cuistots !).

Je m'étais déjà fait ce type de réflexion lorsque j'ai découvert que le bureau de la FFG faisait une réunion hebdomadaire et il en est de même chaque fois que vous me racontez les actions menées dans vos ligues et clubs, en particulier pour les animations et le go scolaire.

Certes, depuis quelques mois je me suis investi, et ce sur des sujets où mon action est visible, mais ne vous y trompez pas : à chaque fois, je ne fais qu'appuyer une équipe en place ou tenter de valoriser vos actions locales.

Mais telles des pierres d'influence, les actions de communication ne peuvent être efficaces qu'en travaillant en synergie avec les forces (vives). C'est pourquoi je relance mon appel à comptes-rendus (animations, tournois), articles, photos, commentaires et remercie chaleureusement ceux qui m'ont proposé leur aide pour des actions régulières ou ponctuelles.

En n'oubliant pas que, comme dans notre jeu préféré, les meilleurs coups sont souvent simples et de bon sens.

Bonne rentrée à tous !

Clément BENI, secrétaire adjoint de la FFG.

Et toujours...

L'e-mail de la rédaction : redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue : rfg.jeudego.org

Notre page facebook : fb.com/revue.francaise.go

Tournai International de PARIS 2017

L'EGF (fédération européenne de go) souhaitait un système permettant de mesurer et de récompenser les performances des joueurs de go actifs, et d'avoir des critères objectifs pour le choix de joueurs représentant l'Europe lors des événements internationaux en Extrême Orient.

L'EGF distribue donc des points aux joueurs selon leur classement, les places récompensées et le nombre de points obtenus variant selon le tournoi.

Le plus valorisé est le Grand Slam (32 points au premier, huit places récompensées). Puis viennent les tournois du Grand Prix d'Europe, classés en trois catégories.

Le Championnat d'Europe est le seul en catégorie A (18 points au premier, sept places récompensées). Les autres tournois sont classés B (12 points au premier, six places récompensées) ou classés C (8 points au premier, cinq places récompensées).

Cette année le Tournai International de Paris a été sélectionné par l'EGF pour participer au Grand Prix en tant que tournoi «Bonus point B».

Voici les points qui ont été marqués lors du TIP 2017 :

- 12 points : Dominic Bovíz
- 9 points : Viktor Lin
- 6 points : Tanguy le Calvé
- 4 points : Oscar Vazquez
- 2 points : Lukas Kraemer
- 1 point : Alessandro Pace

Plus d'informations :

<http://eurogofed.org/EuropeanGrandPrix>

La rédaction

Ce tournoi de Paris a réuni un « top groupe » de très haut niveau et très concurrentiel : quatre joueurs de niveau 7d+ et au moins six joueurs 6d. L'étudiant chinois GAO Jiaxin était inconnu dans une école de Go, et son niveau de 6 dan est largement sous-évalué.

Je n'ai pas participé à un tournoi depuis la dernière finale du championnat de France. Cette longue période sans toucher de pierres a failli me faire perdre contre le champion belge Lucas Neiryck dès la première partie ! Au lieu du commentaire détaillé d'une seule partie, je préfère pour cette fois vous faire partager les moments clés des trois parties que j'ai jouées contre les trois premiers du tableau final.

Pour ma troisième partie je suis tombé contre Oh Chimin, qui vient de s'installer à Grenoble. Chimin était déjà bien connu pour ses exploits pendant les années où il habitait en Allemagne.

Tournai de Paris

16/04/2017, 3e ronde

● : OH Chimin 7d

○ : DAI Junfu 8d

Blanc gagne par abandon

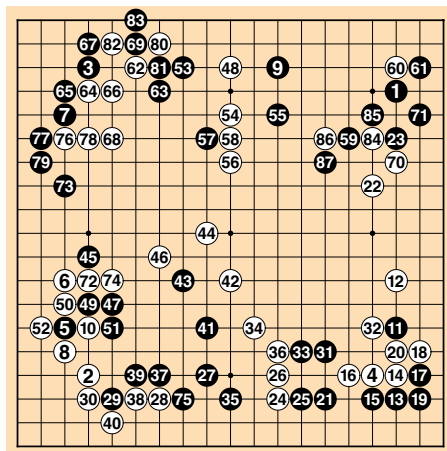


Figure 1 (coups 1 à 87)

Le premier moment clef de la partie : Noir vient de jouer le coup 67 afin de se protéger de la coupe dans le coin et d'envisager plus tard de connecter ses pierres 53-57-63 (cf dia. 1 et 2).

Second moment clef : le coup noir 87 est une erreur (cf dia.3).

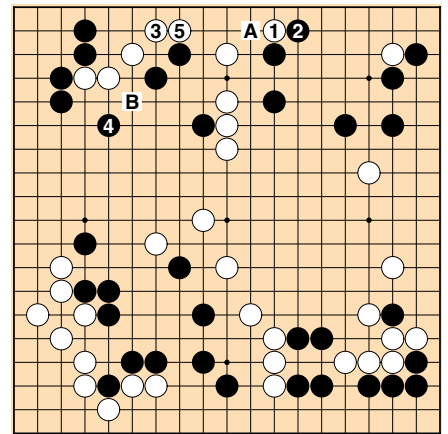


Diagramme 1

Blanc aurait dû jouer le coup 1 dans cette situation. Le coup suivant en 3 est très bon. Si Noir tente de relier ses trois pierres en jouant 4, Blanc se connecte en 5 en engrangeant des points alors que les pierres noires ne sont pas encore entièrement connectées : après B5, les coups A et B sont *miai*.

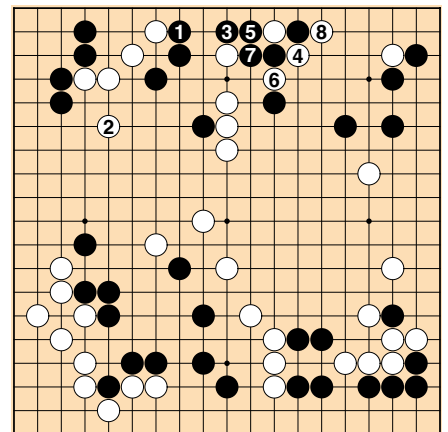
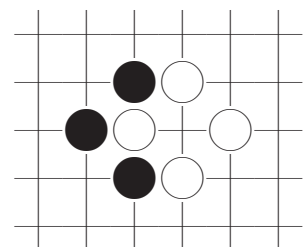


Diagramme 2

Si Noir bloque en 1, Blanc sort son groupe en 2. Attention, le coup 3 ne permet pas à Noir de se connecter tranquillement. Blanc 4 est un *tesuji*. Après Blanc 8 la destruction du territoire noir au Nord est inévitable.



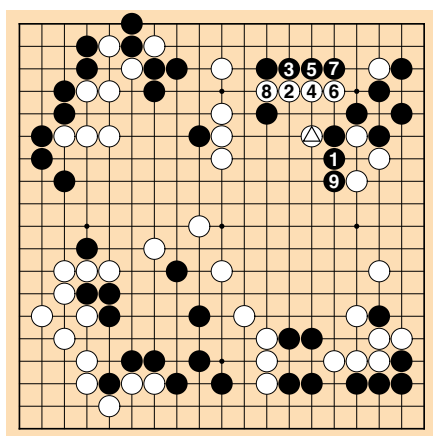


Diagramme 3

Blanc joue désespérément △ afin d'élargir son influence au centre tout en limitant le potentiel de Noir dans le coin : Noir aurait dû sortir calmement en 1.

Si Blanc joue *kikashi* en 2, il suffit que Noir réponde en 3. Même si le coin est réduit après B8, il n'y a plus de potentiel pour Blanc au centre après Noir 9. Noir garde toujours son avance grâce à l'erreur que Blanc a commise au Nord-Ouest.

Dans la partie, Blanc réussit à enfermer le centre et garde l'espoir jusqu'au renversement de la situation.

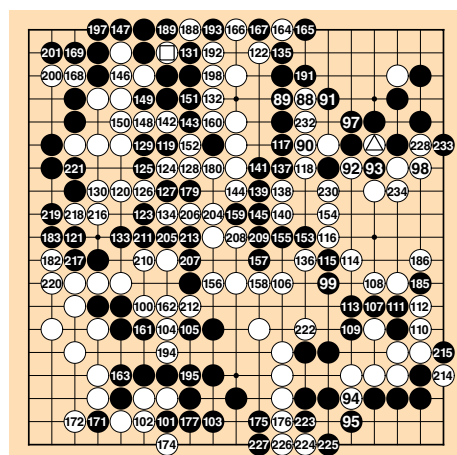


Figure 2 (coups 88 à 234)

96 en △
ko : 170, 178, 184, 190 en 164,
173, 181, 187 en 167,
196, 202 en 188,
199 en 193,
203 en □,
229 en 93,
231 en △.

Tournai de Paris
17/04/2017, 5e ronde

● : KIM Seongjin 8d

○ : DAI Junfu 8d

Noir gagne par abandon

Avec un score de 4 victoires sur 4, je suis tombé sur le Coréen Kim Seongjin 8d.

Dès le début de cette rencontre, je me suis senti mal à l'aise dans certaines situations où mon adversaire jouait très vite, comme s'il y avait des pièges qui m'attendaient.

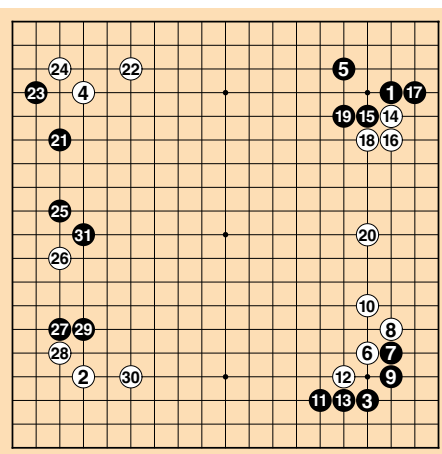


Figure 1 (coups 1 à 31)

Noir a posé le coup 31 sans prendre une seconde de réflexion. Cela m'a beaucoup inquiété. Il y a tellement d'études sur des séquences de ce genre... j'avais très peur que cela fasse partie d'une séquence que les insei connaissent par cœur.

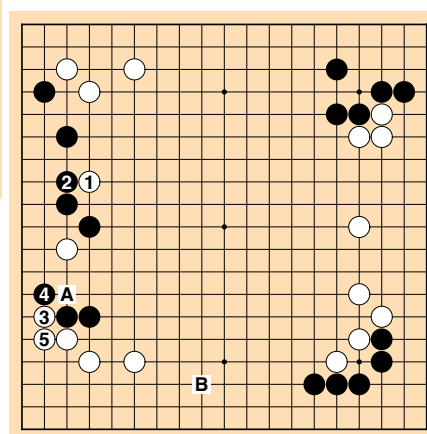


Diagramme 1

Après la partie, Kim m'a dit qu'il valait mieux de jouer ainsi : plus tard Blanc A et B sont *miai*. J'aurais dû garder mon sang froid au lieu de m'engager aveuglement dans un combat dans lequel je n'étais

pas capable de tout calculer. Dans la partie j'ai subi une perte assez conséquente car Noir a non seulement acquis une grosse influence mais également la possibilité de vivre dans le coin Sud-Ouest.

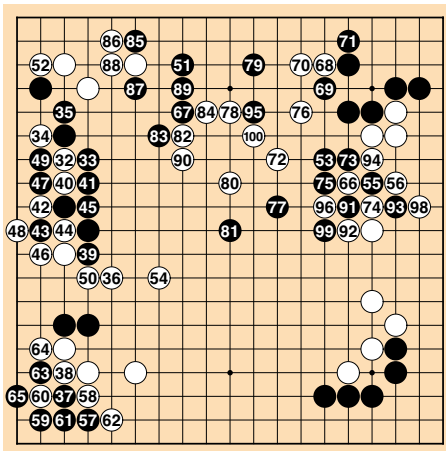


Figure 2 (coups 32 à 100)

97 en 66.

Blanc 100 rate sa meilleure chance dans la partie.

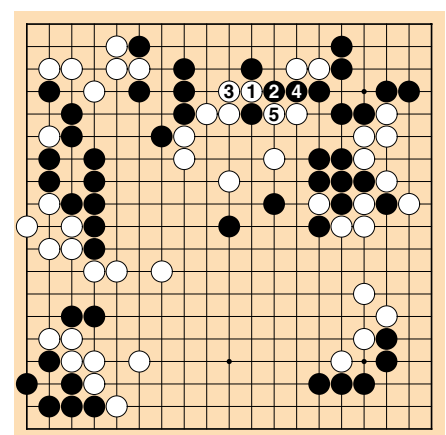


Diagramme 2

Le coup 1 est dans mon angle mort. Avec peu d'entraînement, le nombre d'angles morts dans les parties augmente radicalement. Ce coup blanc m'aurait permis d'attaquer la faiblesse locale des pierres noires. Dans la partie, je me suis appliqué à jouer léger et à assurer ma survie au milieu du territoire noir : j'ai oublié la notion de « contre-attaque ». En réponse à B1, Noir est obligé de jouer 2 et 4 et avec le coup 5 le groupe blanc vit avec au moins 6 points. Dans la partie le groupe blanc n'est même pas encore vivant !

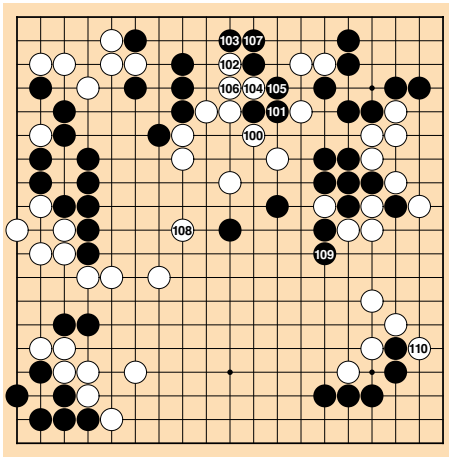


Figure 3 (coups 100 à 110)
En réponse à Noir 109, le coup 110 est mon plus grand regret dans cette partie.

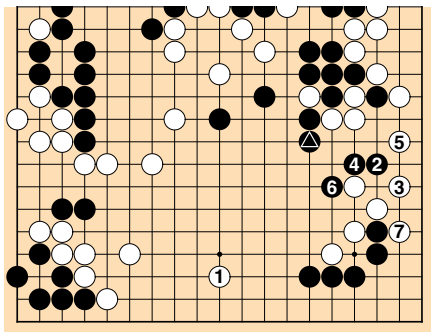


Diagramme 3

Après ▲ j'aurais dû jouer en 1. C'est bien évidemment un point très important à disputer, alors que l'invasion en 2 n'est pas une vraie menace. B3 à 5 permet à Blanc de se connecter. Si Noir se renforce en 6, B7 est même un coup *sente* qui renforce Blanc.

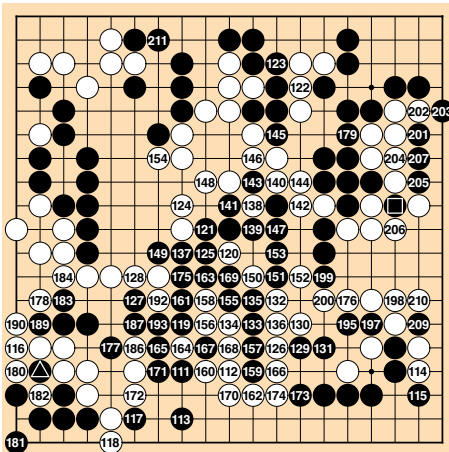


Figure 4 (coups 111 à 211)
ko : 185 et 191 en ▲, 188 et 194 en 182, 196 en ▲, 208 en ■.
Après que Noir ait joué le coup 111, je me suis tout de suite senti en retard et je n'ai pas réussi à trouver un bon angle d'attaque car mon propre groupe au milieu n'était même pas encore vivant et m'empêchait de lancer l'offensive.

Tournoi de Paris
17/04/2017, 6e ronde
● : DAI Junfu 8d
○ : GAO Jiaxin 6d
Blanc gagne par abandon

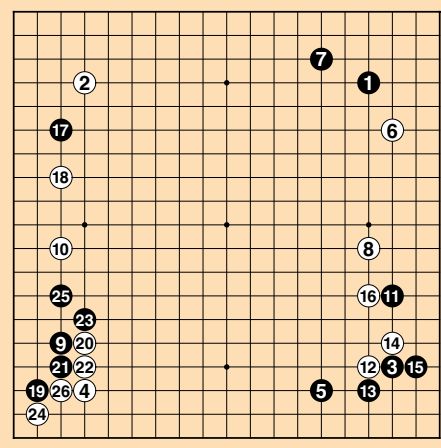


Figure 1 (coups 1 à 26)
La partie contre Gao est une catastrophe totale. J'ai perdu pratiquement dès le début. J'ai commencé par mal gérer le demi *goban* à l'Ouest en laissant mon adversaire prendre un grand coin : ma première erreur est N21.

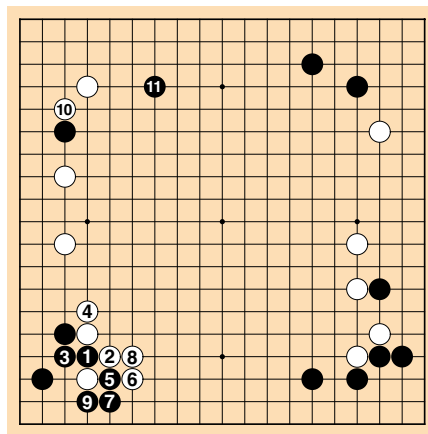


Diagramme 1

Noir doit jouer 21 dans la partie en 1. Blanc est obligé de faire *atari* en 2. Après Noir 11 la partie est assez équilibrée, Noir a plus de territoire alors que Blanc a plus d'influence.

Dans la partie le groupe noir dans le coin Sud-Ouest n'est pas encore vivant et devient un fardeau pour la suite.

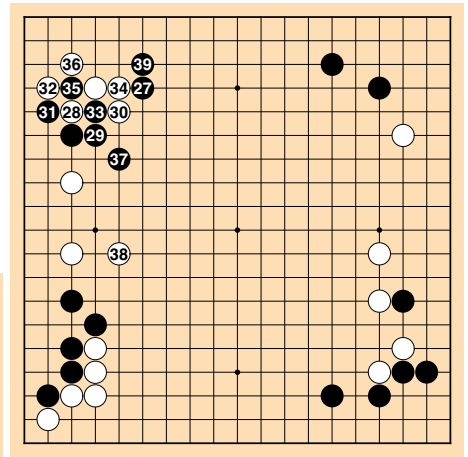


Figure 2 (coups 27 à 39)
Noir 39 est abusif.

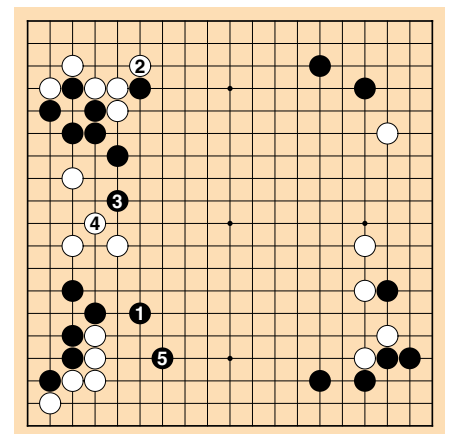


Diagramme 2

Le plus simple est de jouer en 1. Après N5 Noir réussit à s'installer sur le bord Sud. La partie restera longue à disputer.

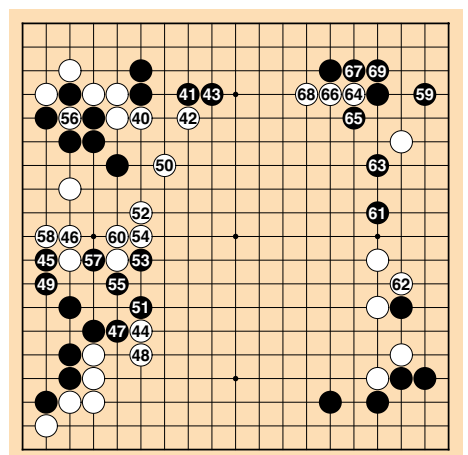


Figure 3 (coups 40 à 69)
Noir 69 est un autre coup très regrettable.

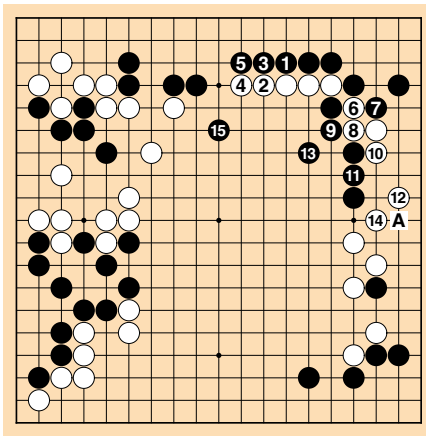


Diagramme 3

J'aurais dû pousser en 1 pour garder le territoire du bord Nord. Blanc en a beaucoup au Nord-Ouest et Noir doit tout faire pour garder l'équilibre territorial car il n'a plus d'influence.

Si Blanc sort son groupe en 12, Noir 13 est un bon coup. Blanc se connecte en 14 et lorsque Noir lance l'attaque en 15 le groupe blanc est en danger.

Le coup 14 est indispensable, sinon Noir **A** permet de capturer quatre pierres blanches.

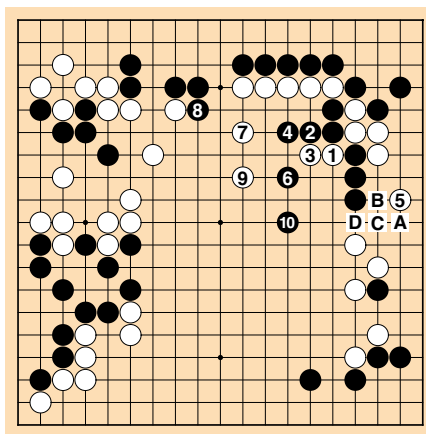


Diagramme 4

Le seul recours possible pour Blanc est de jouer 1 et 3 et de sacrifier ces deux pierres. Grâce à elles, Noir ne peut en effet plus gagner le *semai* en jouant la séquence de A à D après B5 et Blanc est donc de fait connecté sur le bord.

Comme Noir a bien défendu son bord au Nord et a maintenant la possibilité d'attaquer le groupe blanc au milieu, le suspense demeure.

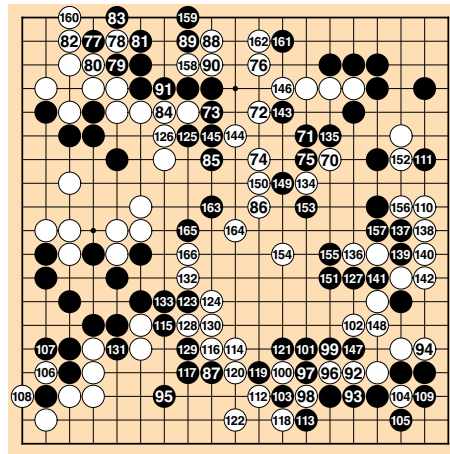
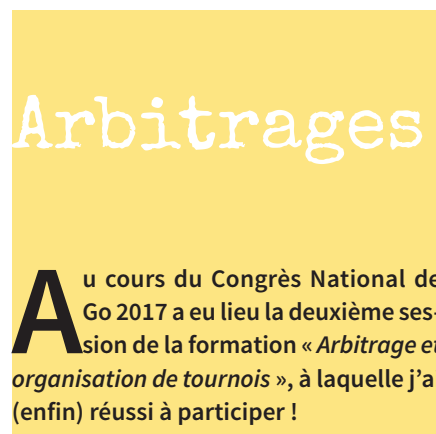


Figure 4 (coups 70 à 166)

Avec une journée noire de deux défaites consécutives, je deviens le dernier des « big 4 » et reste à la quatrième place du tableau. Les trois premiers ont chacun une défaite et le Coréen Kim remporte le tournoi grâce au critère du meilleur SOS.



Du coup, je me risque à lancer une série d'articles sur le sujet, vous demandant donc d'être cléments avec moi... ou plutôt de faire preuve de fair-play (le sujet central de la formation...).

Pour ce billet « pilote », je vous livre ci-contre deux anecdotes liées à des situations que j'ai pu rencontrer cette année.

Dans les deux cas, que décideriez-vous ?

(on en parle au prochain numéro)

Clément Béni

La première concerne le choix d'un serveur pour les retransmissions du Tournoi International de Paris 2017.

Je suis le responsable du choix d'OGS (online-go.com) au lieu de KGS pour les retransmissions cette année. Mon choix a été motivé par une préférence pour les interfaces web et par les bons retours, que nous avons eu pour son utilisation lors du championnat de France à Orsay.

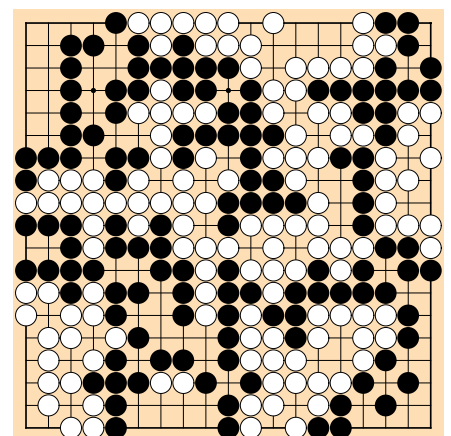
Dans le cas du TIP, l'engouement espéré n'a pas exactement été au rendez-vous (c'est un euphémisme) et j'ai alors tenté une double diffusion OGS et KGS, sans plus de succès...

Que faire pour l'an prochain ?

La seconde concerne l'European Pair-Go Championship qui s'est déroulé à Strasbourg, sur une problématique d'arbitrage concernant deux paires françaises.

Précisions utiles : le pair-go utilise la règle japonaise de 1989 en temps absolu, les deux paires ont passé à la limite du temps réglementaire (si le jeu reprend, perte au temps) et les joueurs ne sont pas d'accord sur le statut des groupes... et donc du vainqueur.

Ci-dessous, la partie en l'état lors de l'appel à l'arbitre...



Pierres capturées :
16 noires, 13 blanches

Question a priori simple :

Qui a gagné ?

Le Journal

de Mathieu Delli-Zotti

Tome 2, chapitre 2

Dans cette suite du second récit de mon voyage en Corée, je continue de vous parler plus en détail de certaines parties qui m'ont marqué.

8 août (après-midi)

Après manger, nous avons droit à une visite de la KABA (Korean Amateur Baduk Association) lors de laquelle une surprise nous attend. Tous les « Baduk Teachers » et « Promising Players » vont avoir l'opportunité de pouvoir jouer contre des membres de la Korean National Team !

Nous rencontrons donc Yoo Chang Hyuk 9p, Kim Jiseok 9p, Lee Tae Hyun 6p et Oh Yujin 2p à travers une cérémonie et une longue séance de dédicaces. Nous sommes un groupe de 40 étrangers à qui on remet quatre autographes... Dur dur d'être un pro !

Au programme, chaque professionnel jouera une partie simultanée contre dix joueurs.

Je tombe contre Kim Jiseok 9p et Ariane contre Lee Tae Hyun 6p.

Voici d'abord la partie d'Ariane (à quatre pierres de handicap).



Crédits Photos (pour cet article et celui du N°141) :

Zoé Constans, House Chuah, Ondrej Kruml, Julia Seres, Laura Avram, Mayaan Blum

08/08/2016

● : Ariane Ougier 2d

○ : Lee Tae Hyun 6p

Handicap : 4 pierres.

Noir gagne par abandon.

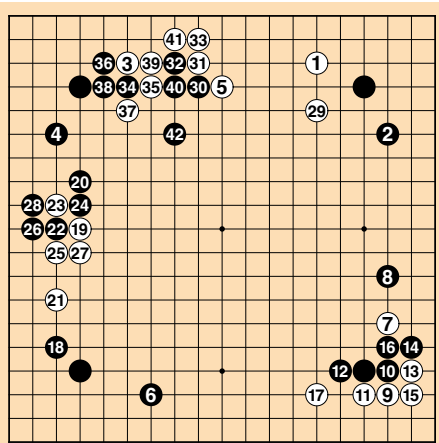


Figure 1 (coups 1 à 42)

N18 : Ce coup noir est très solide. Ariane aime bien jouer des coups assez gros et stables en début de partie pour libérer son agressivité dans le *chuban*.

B19 : Ce coup sépare le bord noir mais vise peut-être aussi à briser un *shicho*... (cf dia. 1)

B23-N28 : Blanc choisit de couper et de sacrifier 23 pour garder le *sente*. (cf dia. 2)

N30 : Il est probable qu'Ariane souhaite se renforcer ici pour attaquer le groupe au Sud-Ouest.

B33 : cf dia. 3

N34 : cf dia. 4

N36 : Cette séquence, qui n'est pas habituelle (car N36 ne se joue pas normalement quand on a échangé N30 à B35), est intéressante : vous verrez pourquoi plus tard...

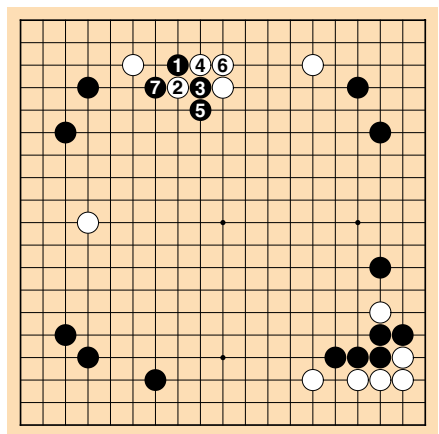


Diagramme 1

(1 à la place de 20 dans la partie)

Le *shicho*.

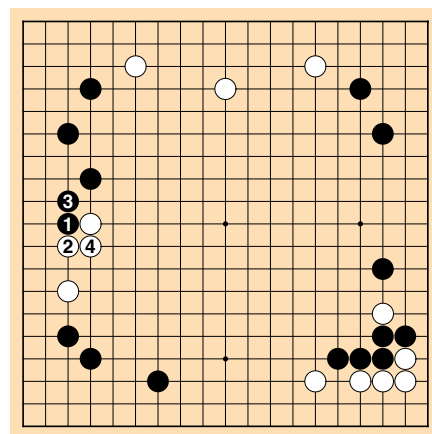


Diagramme 2

(1 à la place de 30 dans la partie)

Ici Blanc protège la coupe en *gote*.

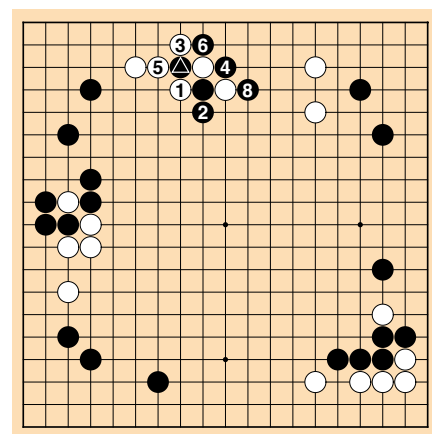


Diagramme 3

(1 à la place de 33 dans la partie)

7 connecte en ▲.

Ce *shicho* est bon pour Noir : Blanc ne peut donc pas choisir cette variation.

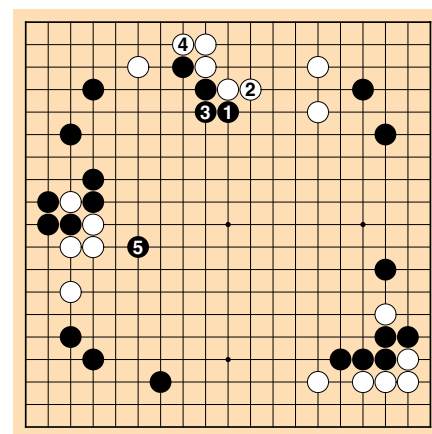


Diagramme 4

(1 à la place de 34 dans la partie)

À la place d'Ariane, j'aurais plutôt choisi de fixer la forme au Nord pour revenir attaquer Blanc ensuite.

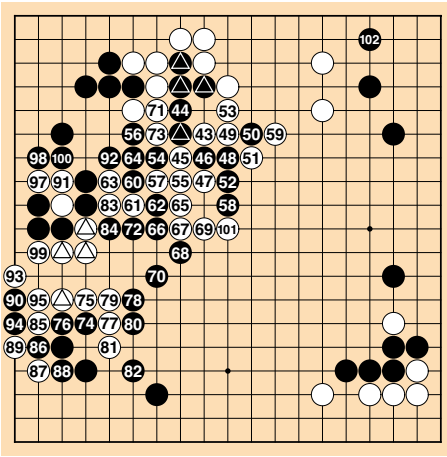


Figure 2 (coups 43 à 102)

N96 en 94

B45 : Noir semble en mauvaise posture, mais Ariane a un plan audacieux en tête...

N62 : La forme de Noir ne paraît pas très bonne, mais Ariane décide de couper !

N70 : Voici ce qu'elle attendait : des pierres au centre pour attaquer le groupe ▲.

Son entraînement à la KIBA montre qu'elle a pleinement adopté le style coréen : viser les groupes faibles, les coupes, et ne pas trop se préoccuper des formes tant qu'elles remplissent les conditions nécessaires pour attaquer.

N72 : cf dia. 5

N74 : Mais Noir ne se fait pas avoir et sacrifie ses pierres ▲ pour tuer les pierres blanches avec le coup en 74.

N76 : Ce coup semble bizarre mais est très solide et ne laisse pas vraiment d'aji à exploiter pour Blanc. (cf dia. 6)

N78-B79 : J'insiste sur les coups pratiques dont Ariane fait preuve : elle joue de nombreux angles vides et même un *keima* déchiré en 78 en toute connaissance de cause pour réaliser son plan initial.

Sur ce point là, je dirais qu'elle est plus forte que moi. En effet elle n'est pas du tout enfermée dans les proverbes et fondamentaux, mais elle établit un plan de jeu et elle s'y tient.

N88 : Ariane refuse de se faire arnaquer ! (cf dia. 7)

N90 : Cette glissade du singe achève le groupe Blanc.

B103 : Et Blanc abandonne !

Noir a trop de points et le groupe mort de Blanc n'a pas d'aji.

Bravo Ariane !

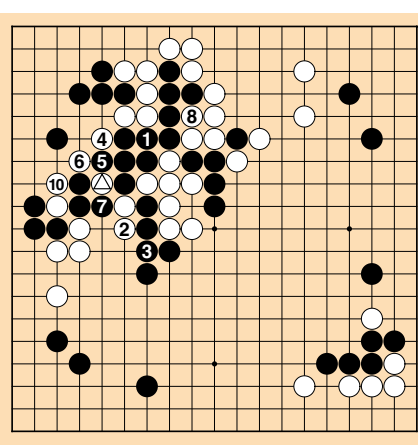


Diagramme 5

(1 à la place de 72 dans la partie)

N9 connecte en ▲.

Noir ne peut pas connecter en 1 sinon ses pierres sont prises !

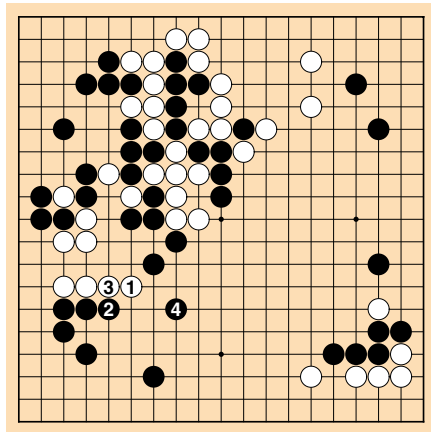


Diagramme 6

(1 à la place de 77 dans la partie)

Même si Blanc fait le *tobi* en 1, Noir peut quand même l'enfermer !

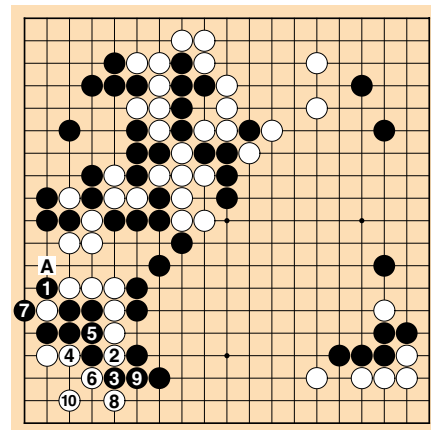


Diagramme 7

(1 à la place de 88 dans la partie)

Si Noir joue 1 pour capturer la pierre blanche, Blanc peut récupérer le coin en *sente* avec cette variation car Noir doit jouer A.

Pendant qu'Ariane réalise des prouesses contre Lee Tae Hyun 6p, je choisis témérairement de jouer à deux pierres contre Kim Jiseok 9p.

Certains Baduk Teachers décident même de jouer à égalité contre lui ! Je n'aurais pas osé de peur d'être impoli et de me faire tuer de partout...

Je n'étais pas très au courant des conventions à respecter quand on joue en simultanée :

- ne pas faire attendre le pro(fesseur),
- jouer mon coup à son passage,
- ne pas monopoliser le pro en jouant directement après son coup pour le forcer à jouer une séquence...

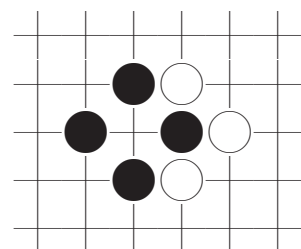
Trop pris par la partie, j'ai dû parfois ne pas respecter ces conventions.

Ceux qui ont déjà joué des simultanées contre des joueurs forts ou des professionnels savent qu'il y a une grosse pression psychologique étant donné l'écart de niveau et de lecture.

Quand j'ai la chance de jouer avec un pro, j'utilise une technique assez bizarre : j'ai entièrement confiance en sa lecture ! Ceux qui connaissent mon niveau en *tsu-mego* peuvent témoigner que compter sur ma propre lecture serait une mauvaise idée...

Bien entendu, si le professionnel veut m'arnaquer je suis à sa merci...

Regardons maintenant ma partie contre Kim Jiseok 9p.



08/08/2016

● : Mathieu Delli-Zotti 4d

○ : Kim Jiseok 9p

Handicap : 2 pierres.

Noir gagne par abandon.

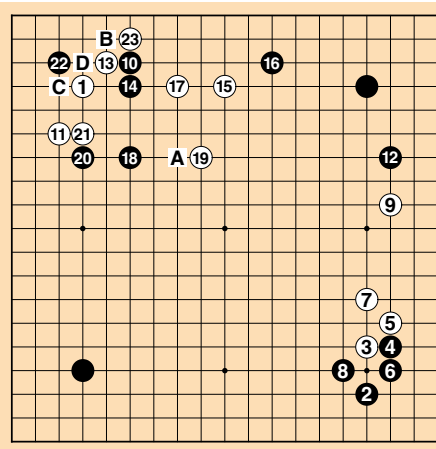


Figure 1 (coups 1 à 23)

N8 : cf dia. 1 et 2.

B13 : cf dia. 3 et 4

N18 : Ce *nikken tobi* crée deux points *miai* : 20 pour faire une bonne forme et écraser Blanc et **A** pour attaquer les deux pierres blanches (cf dia. 5)

N22 : Je joue au *sansan* pour tester la réponse de Blanc et m'adapter, mais c'est peut être une mauvaise idée (cf dia. 6). J'avais envisagé les réponses blanches **B**, **C** et **D** (cf dia. 7 et 8).

Mais Kim Jiseok a choisi B23...

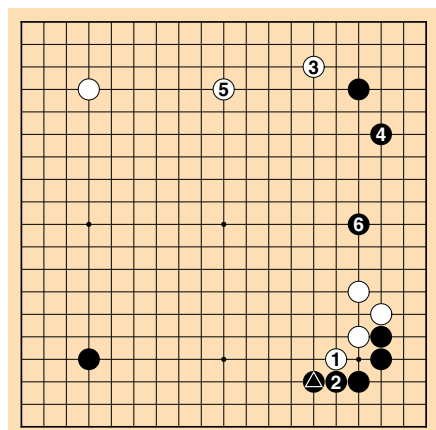


Diagramme 1

(△ à la place de 8 dans la partie)

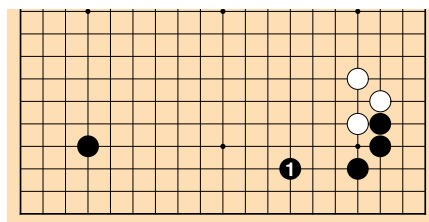
Le *kikashi* d'Alphago était très à la mode à l'époque : je voulais donc l'éviter car l'attaque en 6 est alors moins sévère.


Diagramme 2

(1 à la place de 8 dans la partie)

Cela dit, ce coup était peut être meilleur pour l'éviter...

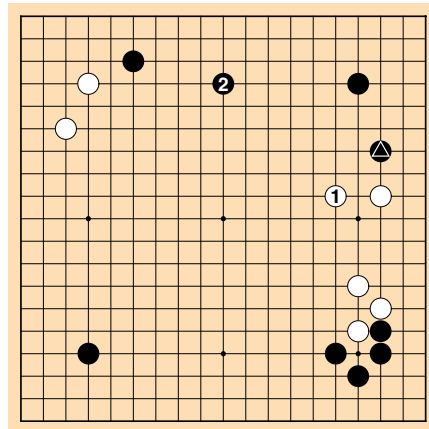


Diagramme 3

(1 à la place de 13 dans la partie)

Si Blanc avait répondu, j'aurais fait deux ailes comme ceci.

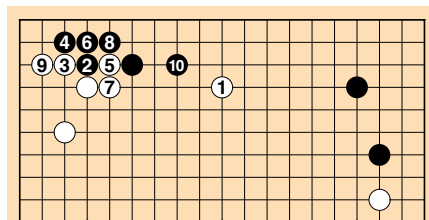


Diagramme 4

(1 à la place de 13 dans la partie)

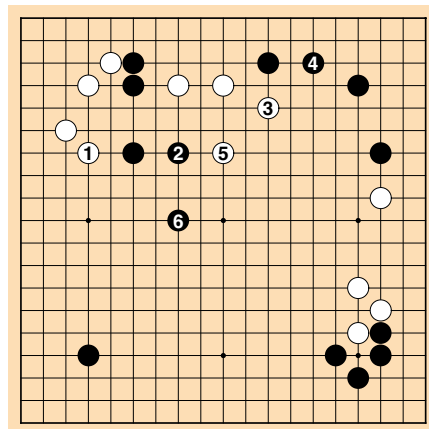
Sans le *kosumitsuke*, Noir peut se stabiliser facilement ici.


Diagramme 5

(1 à la place de 19 dans la partie)

Je m'attendais à cette séquence.

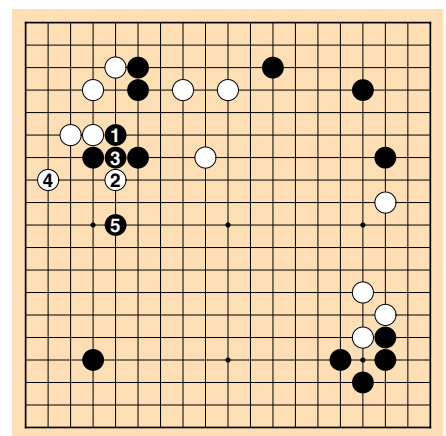


Diagramme 6

(1 à la place de 22 dans la partie)

Après réflexion, j'aurais sûrement dû jouer comme ceci et stabiliser mon groupe.

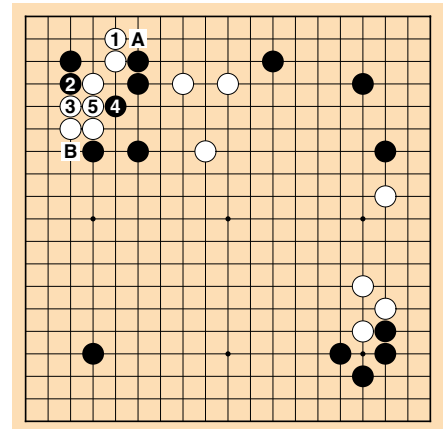


Diagramme 7

(1 à la place de 23 dans la partie)

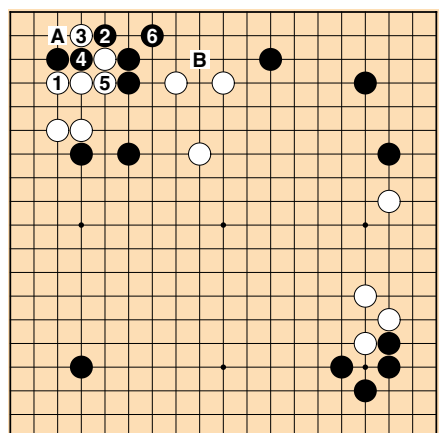
En descendant, Blanc s'expose à un enfermement et un *semedori* (forcer quelqu'un à capturer entièrement des pierres mortes). **A** et **B** seront peut-être *sente* plus tard.


Diagramme 8

(1 à la place de 23 dans la partie)

Si Blanc bloque, Noir peut créer deux points *miai* **A** et **B** grâce à N6.

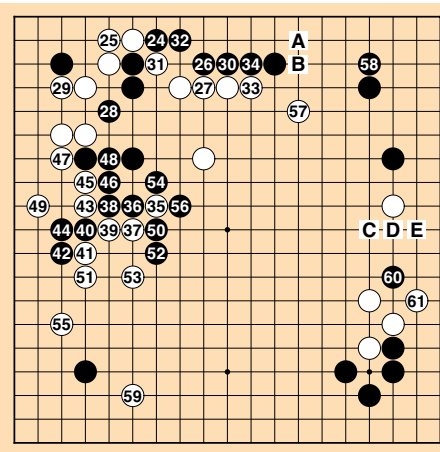


Figure 2 (coups 24 à 61)

N26 : cf dia.9.

B33 : **A** ou **B** seraient probablement plus actifs...

B35 : Ce coup m'a beaucoup surpris, je ne l'avais pas envisagé et c'est très sévère.

N36 : cf dia. 10 et 11.

N42 : cf dia. 12.

N46 : cf dia. 13.

N50 : « *Cut when you can cut* »

B55 : Sortir peut mener à un combat compliqué. (cf dia. 14)

N56 : Sans réfléchir je prends le *ponnuki* qui j'espère « vaut 30 points ».

N58 : cf dia. 15.

N60 : Pour attaquer les pierres blanches, j'ai besoin d'un soutien au centre, je décide donc de créer de l'*aji* avec cette invasion.

B61 : En réponse, **C** est souvent utilisé pour faire de l'influence, **D**, un *ko*, et **E**, du territoire.

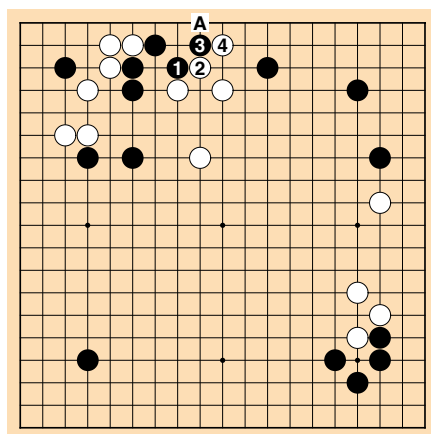


Diagramme 9

(1 à la place de 26 dans la partie)

La gueule du tigre en 1 semble être une bonne idée mais après 4 la connexion blanche en **A** reste toujours possible. Mon attaque n'aurait donc pas de sens et seul mon groupe aurait été affaibli...

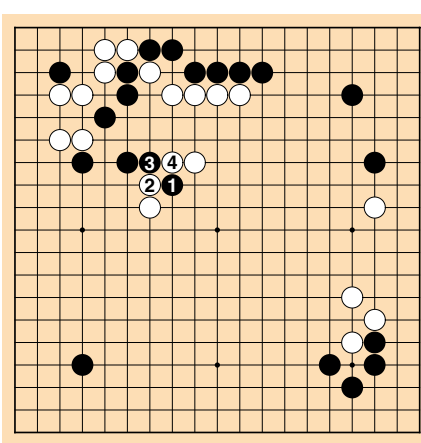


Diagramme 10

(1 à la place de 36 dans la partie)

Couper en 1 n'apporte rien de bon.

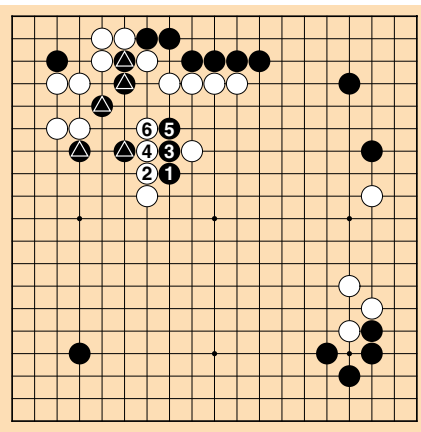


Diagramme 11

(1 à la place de 36 dans la partie)

Ici les pierres noires sont très faibles.

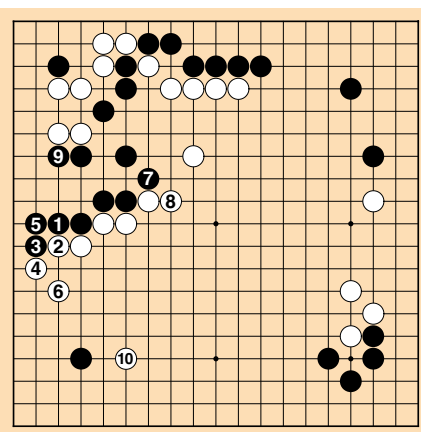


Diagramme 12

(1 à la place de 42 dans la partie)

Noir peut descendre et vivre avec la séquence de 1 à 9 mais lorsque Blanc attaque le coin en 10, il prend le contrôle total de la partie et du centre.

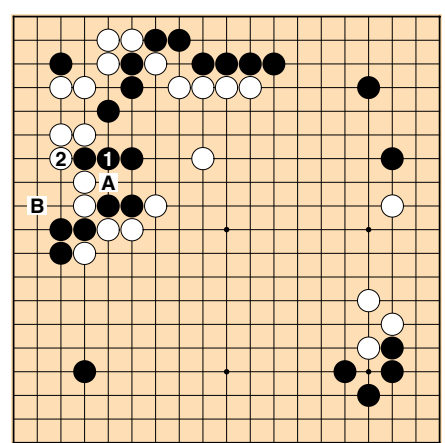


Diagramme 13

(1 à la place de 46 dans la partie)

Connecter est meilleur ! L'échange de **A** pour **B** n'est peut-être pas vraiment nécessaire...

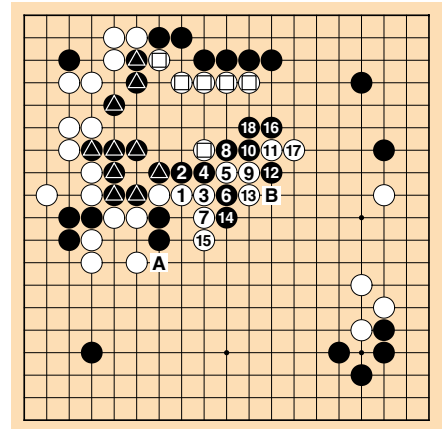


Diagramme 14

(1 à la place de 55 dans la partie)

Avec cette séquence compliquée de 1 à 18, je n'étais pas très serein mais apparemment Blanc non plus à cause de plusieurs problèmes à régler : la sortie en **A**, en **B** et le *semeai* entre les pierres marquées où Noir a déjà un œil.

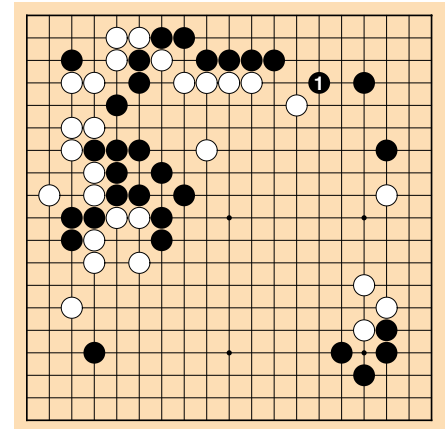


Diagramme 15

(1 à la place de 58 dans la partie)

Encore une fois, j'ai peut-être été trop timide...

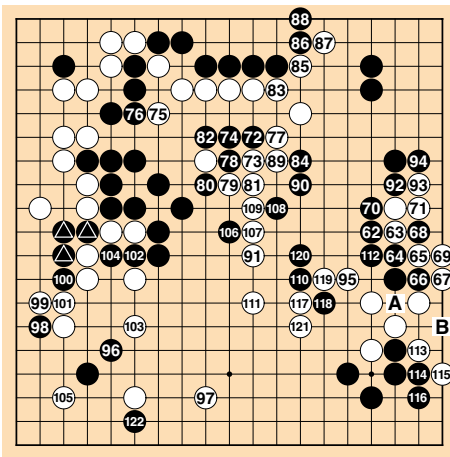


Figure 3 (coups 62 à 122)

N70 : cf dia. 16

N84 : cf dia. 17.

N88 : cf dia. 18.

N96 : Il est temps de réveiller un peu l'*aji* de mes trois pierres ▲.

B99 : cf dia. 19.

B103 : cf dia. 20.

B105 : Mais la partie est toujours à l'avantage de Blanc, je sens que je ne peux pas la gagner aux points. Au final les pierres que j'ai capturées au centre font à peine 12 points !

N110 : J'essaye donc de faire une double attaque sur les deux groupes blancs.

N116 : Je recule pour pouvoir jouer B si Blanc joue A plus tard.

N122 : Il y a une coupe avec la séquence du dia.21, mais elle n'apporte rien pour le moment donc je me dois de trouver quelque chose dans le coin même si ça paraît impossible...(cf dia. 22)

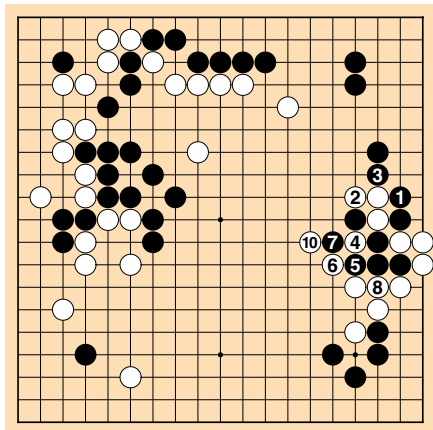


Diagramme 16

(1 à la place de 70 dans la partie)

9 connecte en 4.

Noir ne peut pas résister ici, sinon... *shicho*.

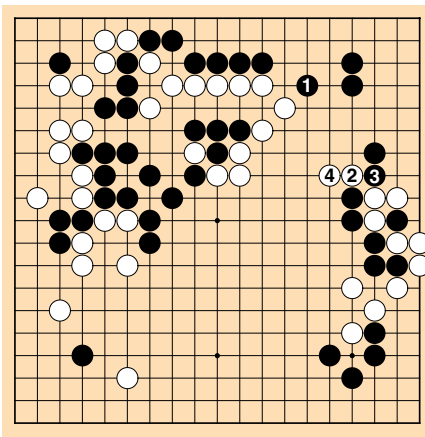


Diagramme 17

(1 à la place de 84 dans la partie)

Je me suis dit que si je jouais 1, Blanc saurait mieux gérer le combat au centre que Noir.

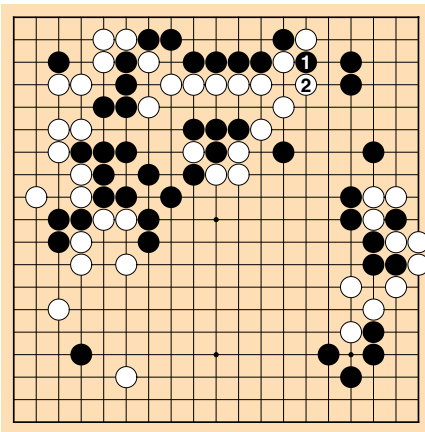


Diagramme 18

(1 à la place de 88 dans la partie)

Blanc serait probablement content de jouer un *ko* ici. Et puis j'ai remarqué que Blanc gère et/ou gagne souvent un *ko* dans une partie à handicap.

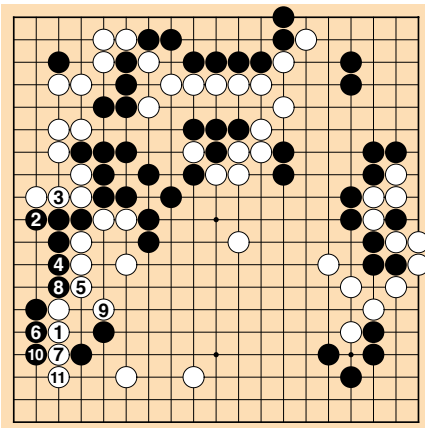


Diagramme 19

(1 à la place de 99 dans la partie)

Si Blanc recule en 1 mon plan était de sauver les trois pierres et de vivre en *sente*.

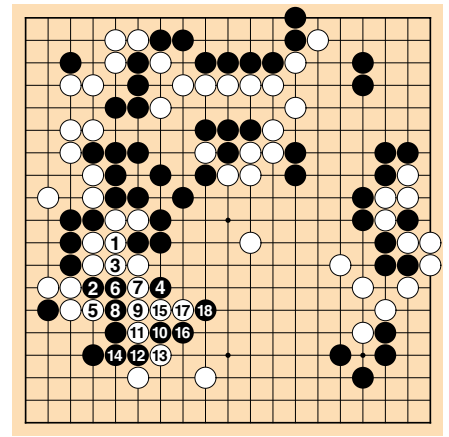


Diagramme 20

(1 à la place de 103 dans la partie)

Voici la séquence que j'avais imaginée si Blanc avait résisté en 1.

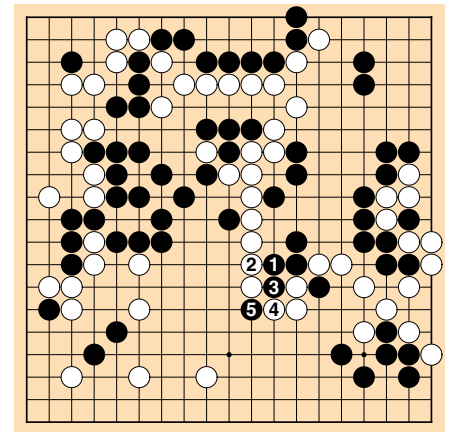


Diagramme 21

(1 à la place de 122 dans la partie)

La coupe.

Il faut trouver des coups de préparation pour la rendre méchante...

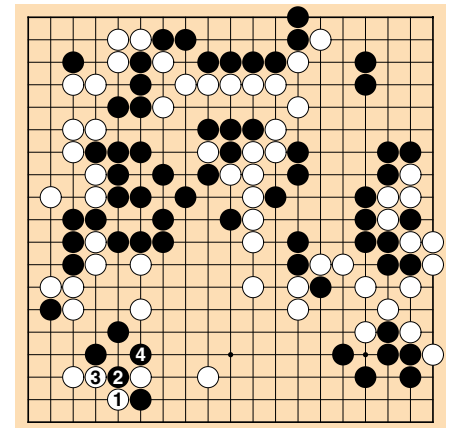


Diagramme 22

(1 à la place de 123 dans la partie)

Noir serait par exemple content de créer un *ko*.

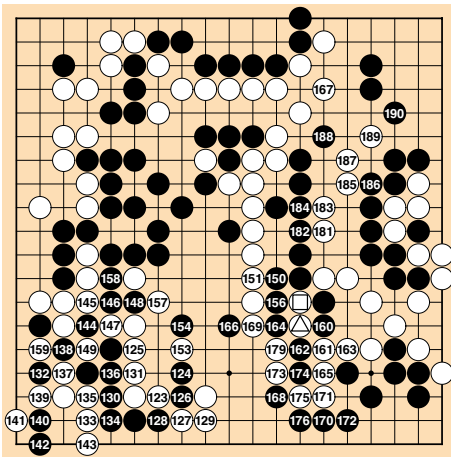


Figure 4 (coups 123 à 190)

152 en 144 ; 155 en 149 ; 177 en △ ;
178 en □ ; 180 connecte en △

B125 : cf dia. 23.

B149 : Par chance, je trouve finalement mon *ko* pour exploiter la faiblesse en 150 !

N160 : Ayant perdu le *ko* et les points qui vont avec, je ne vois pas d'autres issue que de tenter de tuer un des deux groupes blancs.

B163 : cf dia. 24.

N172 : cf dia. 25.

N178 : cf dia. 26.

B191 : À ma grande stupeur, Kim Jiseok 9p abandonne. En effet, je n'avais pas la puissance de lecture pour calculer un si grand *semeai* mais lui oui ! (cf dia. 27 et 28)

Je pense avoir été très chanceux dans cette partie, notamment lors du *ko* en bas à gauche et lors du combat au centre.

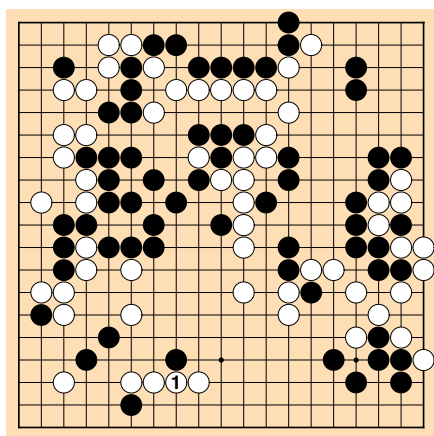


Diagramme 23

(1 à la place de 125 dans la partie)

Si j'ai bien compris le coréen, Kim Jiseok 9p a regretté de ne pas avoir simplement connecté ici.

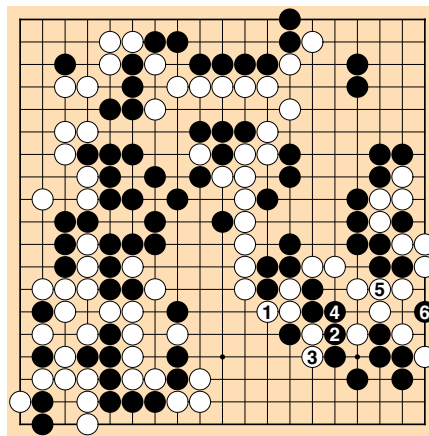


Diagramme 24

(1 à la place de 163 dans la partie)

Si Blanc sauve ses deux pierres, il risque de mourir ici.

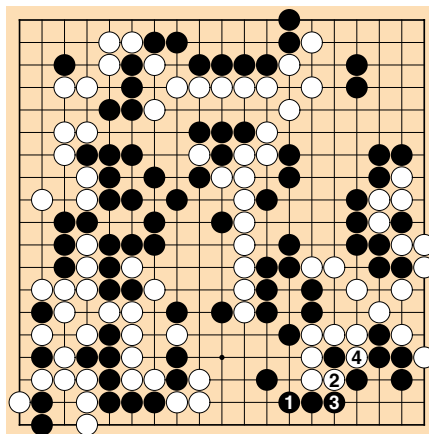


Diagramme 25

(1 à la place de 172 dans la partie)

Si je recule en 1, Blanc vit et la partie est finie.

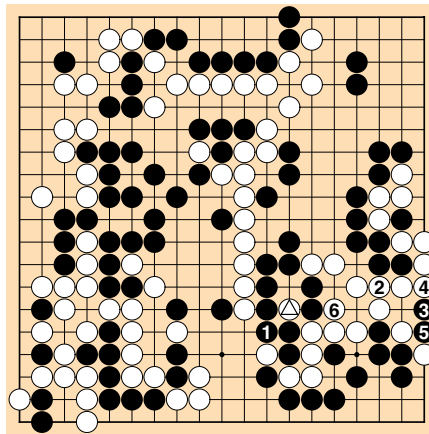


Diagramme 26

(1 à la place de 178 dans la partie)

△ est un très joli coup qui oblige Noir à manger, sinon Blanc peut vivre avec cette séquence.

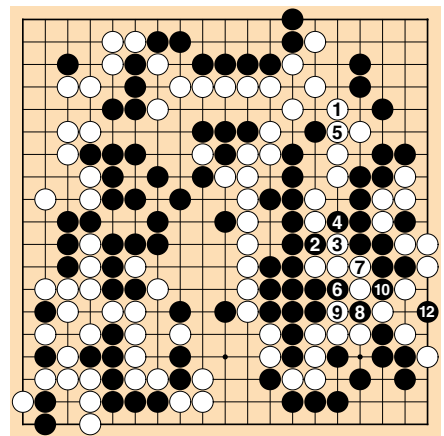


Diagramme 27

(1 à la place de 191 dans la partie)

(11 connecte en 8)

Ici il est compliqué pour Blanc d'avoir six libertés, je l'ai compris après la partie.

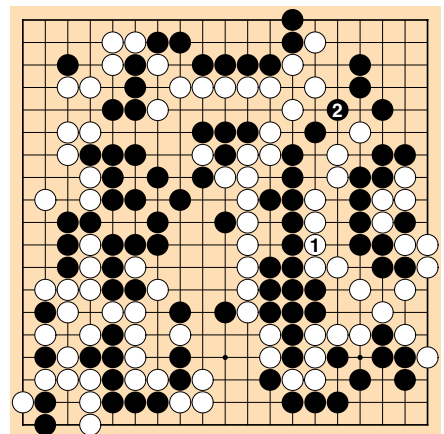


Diagramme 28

(1 à la place de 191 dans la partie)

Si les deux groupes noirs se connectent, Blanc meurt.

9 Août (matin)

Nous nous dirigeons en car vers l'usine de *goban* et de pierres de go appelée « 6 Brothers ». Elle fournit le matériel utilisé en Corée depuis plus de 40 ans et a été fondée par six frères (d'où son nom). Tout n'est que *goban* là-bas, même le bâtiment !



On visite l'atelier où sont fabriqués les *goban*, où sont triées les pierres, le musée de l'entreprise, et bien sûr la boutique avec des jeux dont la forme et les prix sont parfois inimaginables.



Pour finir l'excursion, on nous propose de jouer à des jeux pour gagner des *goodies* : réarranger par exemple des pierres de toutes les couleurs pour faire le plus beau dessin (mon Pikachu flippant a fait sensation !



On finit par une sorte de Baduk-Football-Balle au Prisonnier dans lequel les pierres sont géantes et dotées de roues : le but est de les pousser chacun son tour pour éjecter celles de l'adversaire sans sortir du *goban*... génial !



9 Août (après-midi)

Toujours choqué par ma victoire contre Kim Jiseok 9p, je demande à Zoé Constans (oui rappelez-vous, la dessinatrice !) de m'indiquer un parc dans Séoul dans lequel beaucoup de personnes âgées jouent au Go.

Nous y allons tous les deux. Après quelques épisodes pluvieux, j'ai l'occasion de jouer contre eux (et de gagner mes parties). Je n'aurais pas vraiment compris ce qu'ils me disaient sans la traduction efficace de Zoé, merci à elle.



Comme nous avons été assez assidus aux cours à Myongji University, on nous remet un diplôme, lors d'une énième cérémonie, attestant de notre formation intensive de dix jours en Corée par la KABA.



Pour conclure, ce fut pour moi une expérience inoubliable pendant laquelle j'ai rencontré mes pairs étrangers désireux devenir professeur de Go. Je n'ai pas eu la place de vous raconter les soirées qui nous ont rapprochés et je m'en excuse !

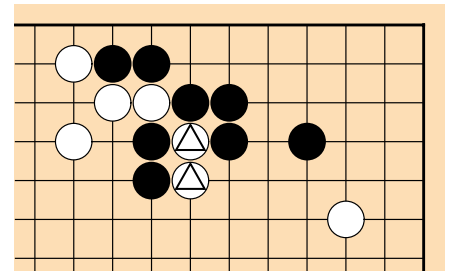
J'utilise désormais les techniques coréennes d'apprentissage du Go tous les jours dans les écoles à Grenoble et je peux vous dire que ça marche !

Je tiens à remercier la KABA et la KIBA* pour leur professionnalisme et leur gentillesse ! Et si jamais vous entendez parler d'une formation là-bas, en tant qu'élève ou professeur, foncez !

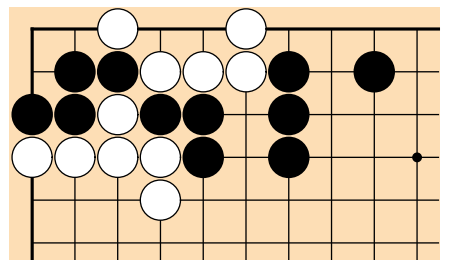
* NDLR : KIBA est l'acronyme de Kwonkapyong International Baduk Academy, école fondée par Kweon Kap-yong 8P.

Tsumego à gogo Fan Hui

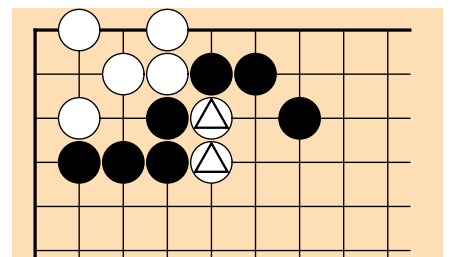
Niveau débutant



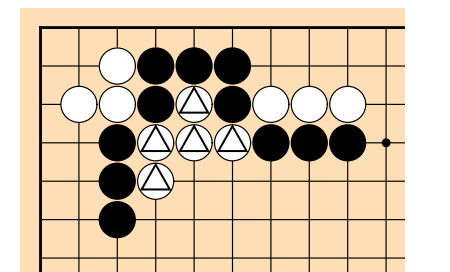
Problème 1 : Noir joue et capture les deux pierres blanches.



Problème 2 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 3 : Noir joue et capture les deux pierres blanches.



Problème 4 : Noir joue et capture les cinq pierres blanches.

Championnats du monde « Jeunes » en Thaïlande

Les 34^e WYGC se sont déroulés à Chiang Mai en Thaïlande. Il y avait deux catégories : «Junior» (moins de douze ans) et «Senior» (moins de seize ans). Cyan Touzot, sélectionné lors du Congrès Européen, y a participé dans la catégorie Junior.

La première journée commence par la cérémonie d'ouverture, puis les participants enchaînent deux rondes (pour certains après plus de 24 heures de voyage : vols, transits multiples, voire parfois retards...).

Le lendemain, une journée pleine avec trois rondes clôture le premier tour... et le tournoi pour les européens : le niveau est élevé et les équipes asiatiques sont très bien préparées.

Une journée de sortie (parc aux éléphants, jardins botaniques de la reine de Thaïlande) précède la dernière journée consacrée aux demi-finales et finales des groupes junior et senior. La Chine s'impose dans les deux groupes respectivement devant Taiwan et le Japon (la Chine avait envoyé un 5D de 10 ans et un 1P de 13 ans, coachés par Huang Yizhong 7P).



Les finales

Cyan finit 8^e sur 10, avec deux victoires et trois défaites. Deux de ses adversaires étaient hors de portée : il a eu la chance de jouer contre Wang Chunhui qui a plus tard gagné la finale du groupe junior !

Cyan a surtout profité des « entractes » pour jouer contre un maximum de joueurs de tous âges et de toutes nationalités.

Les organisateurs ont gentiment préparé un bungalow pour que les joueurs non lassés par leur parties de la journée puissent continuer à jouer jusqu'au bout de la nuit...



Des amitiés se sont nouées entre les enfants, avec l'espoir de se revoir lors de futures compétitions.



L'organisation était remarquable (encore améliorée par l'hospitalité thaï) ... et la nourriture excellente (les enfants sauront apprécier avec l'âge !)

Nous remercions le comité organisateur composé de la fédération de go de Thaïlande (Mme Vanthanee Namasonthi), de la fondation Ing Chang-Ki (M. Yang Yu-Chia) et du club de go de Chiang Mai (M. Sutja Chaipiba).

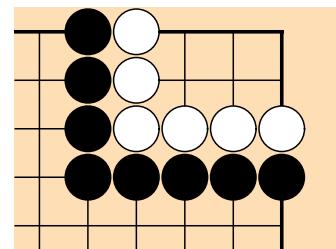
Julien Touzot



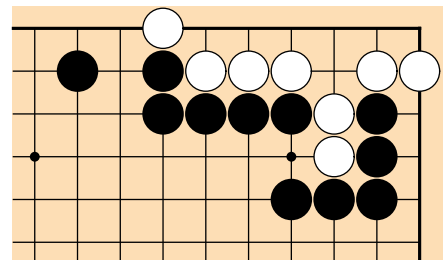
Le club de go de Chiang Mai

Tsumego à gogo Fan Hui

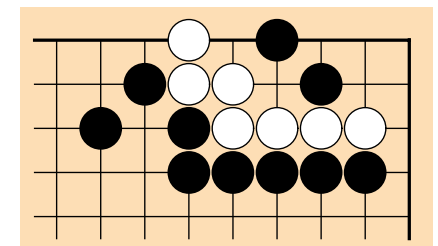
Niveau intermédiaire (1)



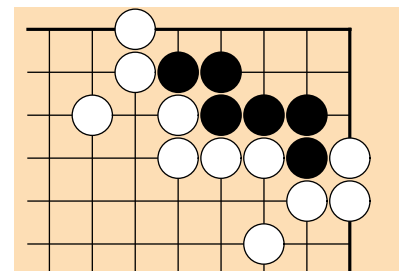
Problème 5 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 6 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 7 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 8 : Noir joue et vit sans condition.

AlphaGo

VS

Lee Sedol

Cinquième partie

Photo : Olivier Dulac



Motoki Noguchi

AlphaGo remporte la dernière ronde, à l'issue d'une partie assez tendue.

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

La rédaction y ajoute en contre-point des extraits des commentaires de Fan Hui, tirés des commentaires des parties d'AlphaGo publiés sur le site de DeepMind. Fan nous permet ainsi de connaître les évaluations d'AlphaGo sur les positions jouées, son estimation de son taux de probabilité de victoire après un coup, ainsi que les séquences qu'il attendait de la part de son adversaire... Il ajoute aussi une touche plus personnelle en décrivant le contexte, et en donnant des titres aux parties...

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

NOUVELLE ÈRE

Après la victoire de Lee Sedol lors de la quatrième partie, l'attention du monde entier est fixée sur l'événement. Même de grands médias occidentaux comme CNN ou la BBC sont venus faire des interviews ou des reportages ! En même temps, de plus en plus de gens s'intéressent au jeu de go, certains essayent même de l'apprendre. Le nombre de visites sur les sites internet occidentaux dédiés au go sont multipliées par dix ou plus.

En Corée, au cœur de l'action, la majorité des médias en parle tous les jours. Après la quatrième partie, Lee Sedol est même considéré comme un héros national. D'autant qu'il a aussi montré l'état d'esprit d'un grand maître : pendant la conférence de presse de la quatrième partie, il a souhaité prendre les noirs pour jouer la cinquième partie. La raison est simple : on sait qu'AlphaGo préfère Blanc, mais Lee Sedol ayant déjà gagné une partie avec Blanc, il a envie de montrer qu'il est capable de gagner une partie avec Noir. Cette demande a beaucoup ému l'équipe, qui y a répondu favorablement : pour la cinquième partie Lee Sedol jouera donc avec noir, il n'y aura pas de *nigiri*.

Avec ce qui c'est passé lors de la quatrième partie, les gens ont constaté qu'AlphaGo n'était pas invincible. Même si AlphaGo a déjà gagné le match, le résultat de cette cinquième partie semble plus important. Si Lee Sedol gagne aussi cette dernière ronde, cela signifiera qu'il a peut-être trouvé la clef contre AlphaGo, et le résultat de la compétition sera peut-être moins significatif.

Pendant la journée de pause, de plus en plus de journalistes arrivent en Corée. Pour la dernière journée de la compétition, la salle de presse est plus que pleine.

Comme il y a entre sept et huit heures de décalage horaire entre la Corée et l'Europe, beaucoup de fans européens sont obligés de se lever à 4 ou 5 heures du matin pour suivre les parties en direct. Ils m'ont dit que cela leur rappelait la coupe du monde !

Fan Hui

Partie commentée

Google DeepMind Challenge Match, ronde 5 (15/03/2016)

○ AlphaGo

● Lee Sedol 9p

Komi 7,5 points

Blanc gagne par abandon

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

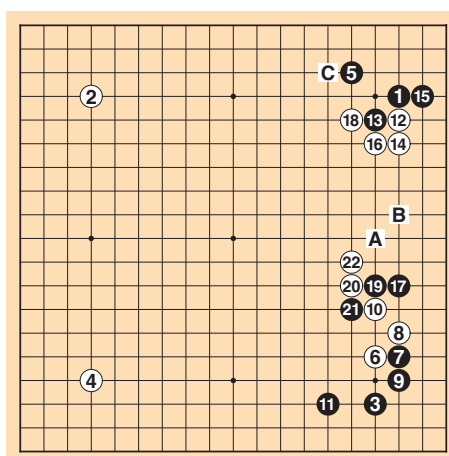


Figure 1 : coups 1 à 22

(Fan) Quand Lee Sedol entre dans la salle de compétition après la journée de pause, il a l'air vraiment confiant, il veut cette victoire.

Avec l'expérience qu'il a eu jusqu'à présent, Lee Sedol choisit un *fuseki* assez défensif. Il joue ce début de partie plus rapidement que d'habitude, comme s'il l'avait préparé à l'avance.

(Motoki) N11 : Noir cherche à prendre des points.

B12 : Un coup assez récent et très à la mode. (cf dia. 1)

B16 : **A** et **B** sont assez courants aussi. J'ai l'impression qu'AlphaGo aime bien le *tenuki* avec la forme d'en bas. (6-8-10) (cf dia. 2)

(Fan) Quand Blanc tourne en 16, Lee Sedol s'arrête pour réfléchir. Ce coup 16 a-t-il déjà été joué auparavant ? (cf dia. 3)

Au coup 16, il reste 1h55 à Lee Sedol, 1h 51 à AlphaGo.

Après quelques minutes de réflexion,

Lee Sedol décide d'attaquer Blanc en 17. Mais AlphaGo pense qu'il est meilleur de protéger d'abord le coin. (cf dia. 4)

B18 : On a tendance à répondre en bas, mais AlphaGo joue *tenuki* ! C'est un très gros coup qui vise le *tsuke* en C. (cf dia. 5)

(Fan) Après l'*atari* B18, Lee Sedol murmure quelque chose puis monte en 19. Le *hane* Blanc 20 est obligatoire ; Lee Sedol soupire et coupe en 21. Aussitôt après, plusieurs professionnels se demandent si le *hane* en 22 n'est pas meilleur pour Noir ? C'est aussi l'avis d'AlphaGo... (cf dia. 6)

B22 abandonne les trois pierres.

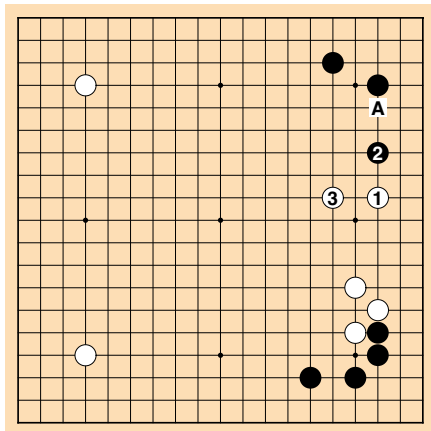


Diagramme 1

(1 à la place de 12 de la partie)

Le coup de la partie en A a pour objectif d'éviter cette séquence favorable à Noir..

B3 : Séquence normale.

Chô Chikun disait dans le temps : « C'est un *fuseki* avec lequel Noir gagnerait de 10 points sur le terrain s'il jouait correctement. »

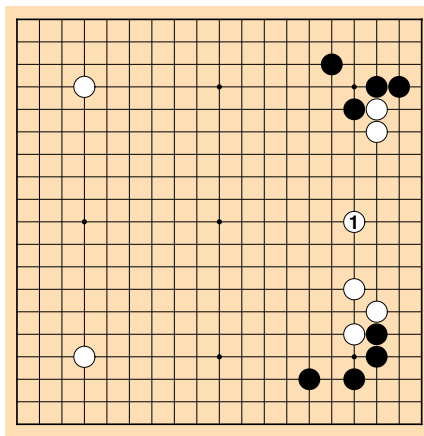
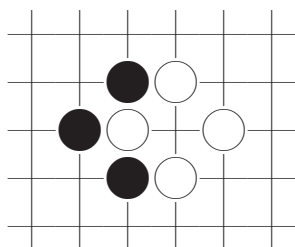


Diagramme 2

(1 à la place de 16 de la partie)

Cette forme est apparue lors de la deuxième partie.

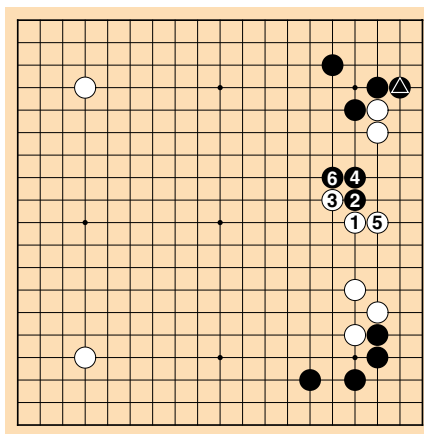


Diagramme 3

(1 à la place de 16 de la partie)

Normalement, en réponse à Δ, Blanc joue plutôt l'extension en 1. Ensuite Noir peut attaquer Blanc avec le contact en 2 : la séquence jusqu'à 6 stabilise localement la situation.

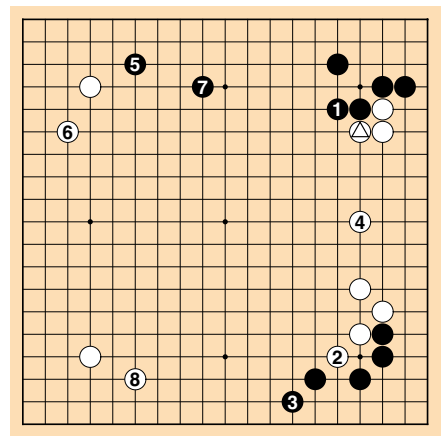


Diagramme 4

(1 à la place de 17 de la partie)

AlphaGo trouve que l'extension en 1 est meilleure pour Noir. Il propose pour la suite le *kikashi* Blanc en 2, typique de son style. Sa réponse en 3 pour Noir est intéressante.

Après B8 la situation est équilibrée.

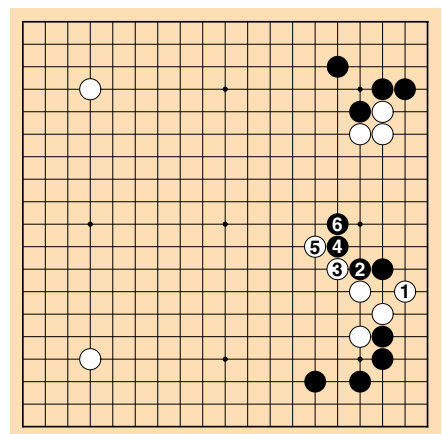


Diagramme 5

(1 à la place de 18 de la partie)

Une possibilité, mais Blanc a dû penser que cela risquait de provoquer une double attaque.

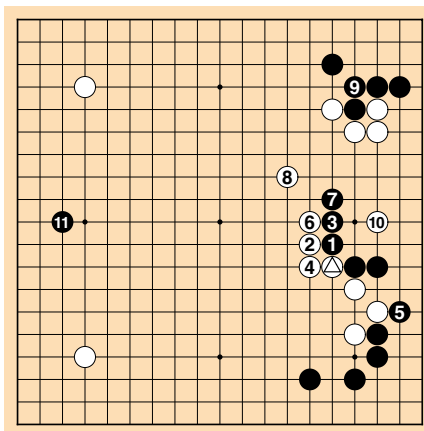


Diagramme 6

(1 à la place de 21 de la partie)

Comme certains professionnels, AlphaGo trouve que le *contre-hane* noir en 1 est meilleur pour Noir. Après 11, il considère que la séquence est équilibrée.

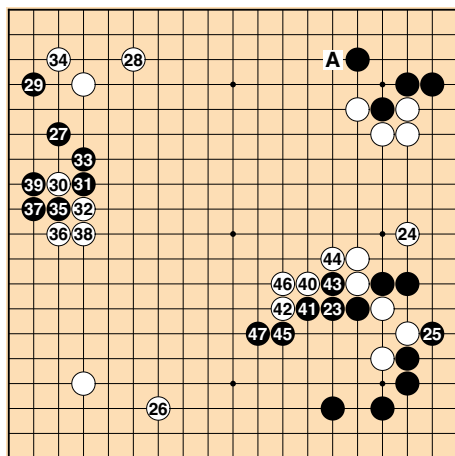


Figure 2 : coups 23 à 47

Après N25, la première impression est que Noir a construit pas mal de points, mais AlphaGo pense que Noir 23 est en réalité discutable. (cf dia. 7)

Les professionnels trouvent tous que la compétence la plus difficile dans le jeu de go est de savoir faire une évaluation correcte non seulement de la situation globale, mais aussi, et c'est le plus important, du résultat local. La difficulté est de trouver une référence pour comparer ; bien sûr, plus un joueur est fort plus il lui est facile de trouver la bonne référence... Une technique que l'on utilise très souvent est de changer l'ordre des coups de la séquence actuelle pour mieux l'évaluer (analyse par *tewari*). Après cette partie, j'ai eu l'occasion de discuter avec Maître Nie Weiping lors d'un repas en Chine. Il m'a également parlé de cette partie et pense que le diagramme 8 peut être utilisé pour en évaluer le début. Il se trouve qu'avec cette méthode, la séquence est plutôt favorable à AlphaGo.

B26 : Protège le coin tout en diminuant le potentiel noir au Sud-Est. À cet instant, le taux probabilité de victoire d'AlphaGo est de 56%.

N27 approche le coin. Quand Lee Sedol joue le *keima* en 29, il enlève sa montre et je remarque que sa main tremble fortement ! Stress ou excitation ? Difficile de savoir.

Au coup 29, il reste 1h 38 à Lee Sedol et 1h42 à AlphaGo.

Blanc pince en 30, c'est l'un des *joseki* préféré d'AlphaGo. J'ai eu plus tard une discussion avec Chang Hao 9p. Il m'a dit que Maître Go Seigen pensait que ce *joseki*, qui permet de confiner Noir dans le coin, est un *joseki* plutôt favorable à Blanc.

Maître Go Seigen est l'un des rares professionnels à avoir pensé que l'avenir du go était au centre. Il est malheureusement décédé en 2014 à l'âge de cent ans. Il aurait été passionnant de connaître son point de vue sur AlphaGo s'il avait pu être encore parmi nous.

Après cet événement, pendant une émission de go, j'ai pu recueillir quelques avis de Meng Tailing 6p à propos du timing du coup blanc en A. D'après lui, les recherches des professionnels indiquent que le coup A est très intéressant pour Blanc, mais s'il est joué trop tôt, le résultat ne lui sera pas du tout favorable ! (cf dia. 9 et 10)

N31 : Lee Sedol n'a pas envie d'être enfermé, d'autant qu'il connaît la force d'AlphaGo avec le centre. Mais AlphaGo pense qu'il est quand même préférable pour Noir de prendre le coin. (cf dia. 11) (Motoki) Après N33, 34 et 35 sont *miai*. (cf dia. 12)

(Fan) Après la séquence qui se termine avec N39, le résultat est difficile à évaluer. Lee Sedol soupire de nouveau en regardant le *goban* : peut-être n'est-il pas très satisfait du début de cette partie.

B40 !! : AlphaGo joue un *tobi* ! Très beau sens global ! Encore un coup qui dépasse notre imagination, mais en le voyant tous trouvent que c'est un coup magnifique ! Y compris Lee Sedol : son visage devient de plus en plus sérieux. Pourquoi ce coup est-il si beau ? (cf dia. 13)

(Motoki) B42 : Avec ce *hane*, Blanc cherche à créer un *damezumari*. (cf dia. 14)

(Fan) Quand il voit B42, Lee Sedol secoue légèrement la tête et pousse en 43.

(Motoki) N43 : Cet échange provoque un *damezumari*, mais Noir veut absolument jouer 45 en *sente*.

(Fan) Mais en étudiant a posteriori les données d'AlphaGo, on voit qu'il pense que 43 n'est pas bon. (cf dia. 15)

N47 : Noir peut sortir la tête, mais il a aussi perdu une liberté.

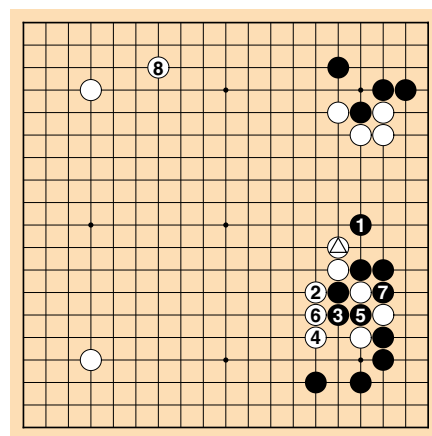
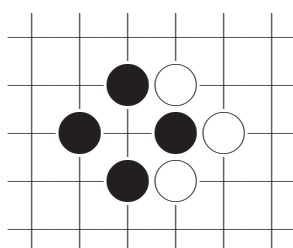


Diagramme 7

(2 à la place de 23 de la partie)

Après cette partie, certains professionnels ont aussi essayé ce *tobi* dans leurs parties officielles.

AlphaGo recommande ensuite de sacrifier ses pierres et de lancer un *shibori* avec 3, 5 et 7. Ayant repris le *sente* il protège ensuite le coin Nord-Ouest avec B8.

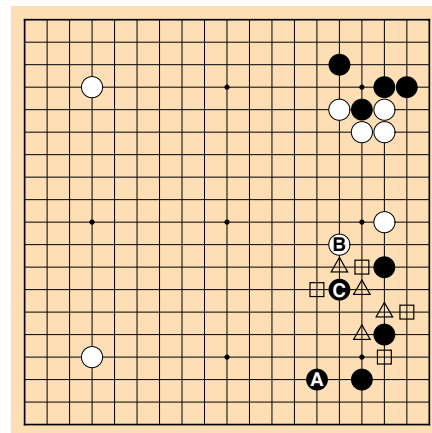
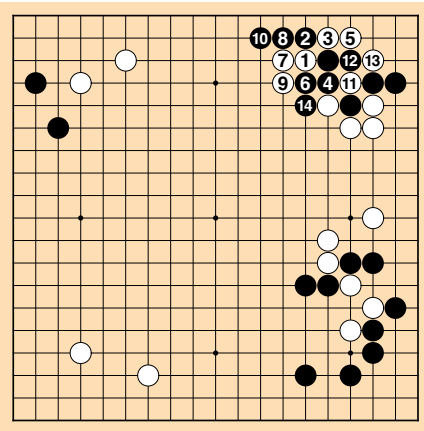


Diagramme 8

Voici l'évaluation de Maître Nie.

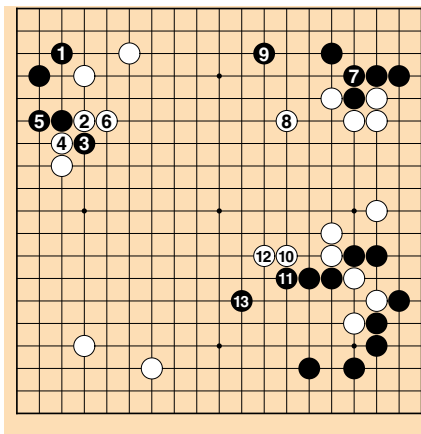
Nous pouvons imaginer d'enlever quatre pierres blanches en Δ et enlever également quatre pierres noires en \square . La position est devenue beaucoup plus claire : localement la forme noire n'est pas bonne, l'extension en A est trop proche et l'échange de Blanc B contre Noir C rend Noir sur-concentré.

Bien sûr, Noir bénéficiant de l'échange des quatre pierres blanches en Δ et des quatre pierres noires en \square , la position n'est pas strictement équivalente... Quoiqu'il en soit, Noir a plus perdu par le mauvais travail de ses pierres qu'il n'a gagné grâce aux échanges : le résultat est un peu favorable à Blanc.

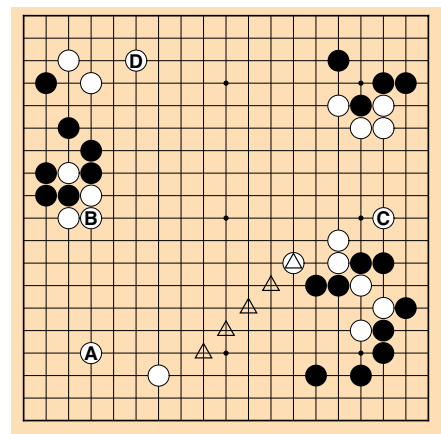
**Diagramme 9**

1 au lieu de 30 de la partie.

Meng Tailing 6p : si Blanc joue le coup de contact tout de suite, Noir peut résister avec la séquence de 4 à 14 ; on obtient un *ko*, mais trop lourd pour Blanc, qui n'a pas vraiment de menaces. Cette stratégie ne marche donc pas pour Blanc.

**Diagramme 11**

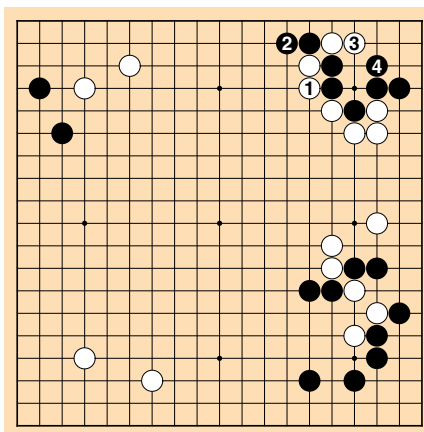
Voici la séquence que propose AlphaGo : Noir suit le *joseki* habituel en prenant le san-san, se laissant enfermer par B2 et B4. Le coup de Blanc en 10 sera toujours intéressant. Après 13 la position est équilibrée, c'est une séquence jouable pour les deux joueurs.

**Diagramme 13**

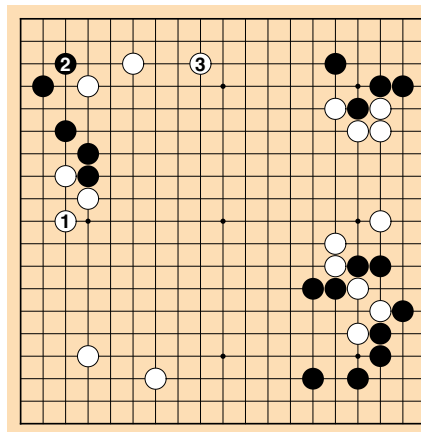
Comment mieux montrer l'intérêt du coup blanc au centre ?

Sur le bord Ouest, la distance entre **A** et **B** est importante, donc Blanc doit penser à une possibilité d'invasion. À l'Est, le groupe blanc **C** n'est pas faible, mais son espace de développement est assez limité. Au Nord, à cause du groupe noir solide au Nord-Est, le groupe **D** est lui aussi difficile à développer. Ces trois groupes n'ont pas vraiment de lien, mais avec l'apparition de △ au centre, le groupe blanc à l'Est est en train de se relier avec le groupe blanc du quadrant Sud-Ouest. Ce saut ne limite pas simplement le potentiel noir au Sud-Est : il développe également le potentiel blanc à l'Est. Enfin ce coup commence à tisser une grande toile au centre. Si Blanc réussit à enfermer le groupe noir sur le bord Ouest, tout le centre tombera sous son influence.

Relier toutes les pierres avec un seul coup, c'est peut être ça le sens global !

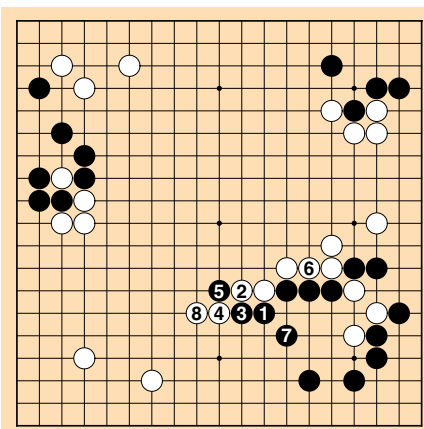
**Diagramme 10**

Blanc peut aussi bloquer en 1 en réponse au coup 4 du diagramme précédent mais Noir peut alors sortir directement en 2. Blanc ne peut rien faire dans le coin, ce n'est toujours pas bon pour lui.

**Diagramme 12**

(1 à la place de 34 de la partie)

Joseki.

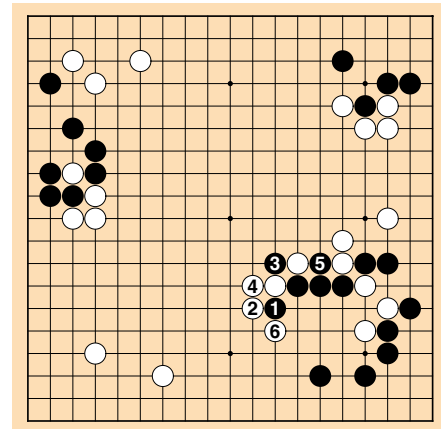
**Diagramme 15**

(1 à la place de 43 de la partie)

(Fan) Cette séquence doit étonner beaucoup de monde, car dans tous les commentaires, on pense que si Noir joue *hane*, Blanc fera double *hane* en 3. Mais en fait AlphaGo a prévu de pousser en 2 et de jouer la séquence jusqu'à 8.

Bien entendu, on ne peut exclure qu'il ait changé d'avis et répondu en 3 si dans la partie Noir avait vraiment joué en 1.

Quoiqu'il en soit, AlphaGo pense que cette séquence est meilleure que celle de la partie pour Noir.

**Diagramme 14**

(1 à la place de 43 de la partie)

Lee Sedol a peut-être eu peur de ce type de séquence.

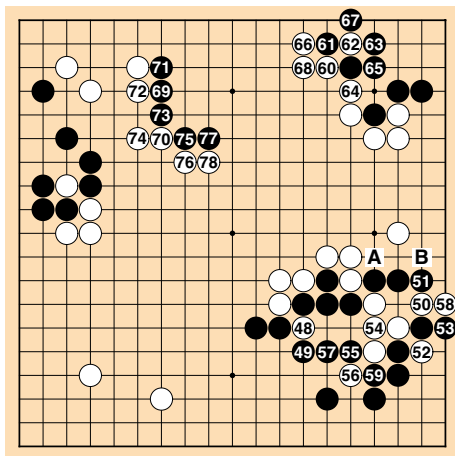


Figure 3 : coups 48 à 78

(Fan) La coupe en B48 est sévère !

(Motoki) B48 : *Yosumi*. Mais il est possible qu'AlphaGo ait mal lu. (cf dia. 16)

Au coup 48, il reste 1h22 à Lee Sedol et 1h 34 à AlphaGo.

Noir 49 essaie de tuer tous les blancs.

Mais le *hane* B50 crée du mauvais *aji* à cause du manque de libertés des quatre pierres noires : il est assez difficile de répondre (Motoki : AlphaGo croyait-il que ce *hane* marchait ?)

Lee Sedol soupire de nouveau, il va peut-être reculer ? (cf dia. 17)

N51 : Noir peut capturer les pierres blanches avec ce coup.

N53 : *Tesuji*.

(Fan) Le combat local est devenu compliqué mais c'est clairement plus difficile pour Lee Sedol. En effet si Blanc s'en sort la partie peut se terminer immédiatement. En fait, elle semble prendre cette direction. L'ordre des coups 54 et 56 est excellent, et quand Noir connecte en 57, beaucoup de commentateurs dans les retransmissions en direct ont trouvé que Noir avait un problème... (cf dia. 18 et 19)

B58 ? (Fan) Encore une erreur comme dans la quatrième partie ?

Mais quand on étudie les données d'AlphaGo, on voit qu'il n'a pas eu un épisode de confusion comme dans la partie précédente. Le taux de probabilité de victoire n'a pas beaucoup changé. Bien sûr, si on cherche la meilleure séquence locale, le choix d'AlphaGo est franchement mauvais. Si on analyse globalement, même avec le groupe blanc mort, la partie reste équilibrée. Et la mort de Blanc n'est pas complètement inutile, il reste encore de l'*aji* (on en reparlera bientôt...)

(Motoki) : Tous les commentateurs ont l'air de penser que Noir est en avance. Blanc n'a cependant pas perdu beaucoup de points. Grâce aux deux coups *sente* A et B, il peut de plus devenir très fort au centre.

(Fan) Mais une chose est sûre, Lee Sedol est passé de l'enfer au paradis. Il pense peut-être même que l'occasion de la quatrième partie va revenir. C'est peut-être pour cela qu'il va commettre une grave erreur.

B60 : (Motoki) Très gros coup.

(Fan) Nous avons déjà parlé plus tôt de ce coup, qui ne fonctionnait alors pas vraiment. Mais avec les changements au Sud-Est, certaines réponses de Noir ne fonctionnent plus ! (cf dia. 20)

C'est peut être une raison pour laquelle AlphaGo a choisi de « mourir »...

(Motoki) B62 : *Tesuji*.

N65 : Blanc dispose de beaucoup de menaces au Sud-Est. Noir ne peut pas résister avec 65 en 67. (cf dia. 21)

(Fan) Après 68 Blanc a pas mal gagné au Nord. Le coin noir est totalement enfermé, Blanc a construit un grand potentiel à l'extérieur et, avec les coups *sente* en A et B, son mur au Sud-Est est devenu bien plus solide. AlphaGo a peut-être manqué une occasion de gagner la partie directement, mais Blanc n'est pas globalement dans un mauvais état.

À ce stade de la partie le taux de probabilité de victoire d'AlphaGo est de plus de 70%.

Quant à Lee Sedol, il semble toujours réjouï par son « grand profit » sur le bord Est...

(Fan) N69 : Le potentiel de Blanc sur le bord Nord est assez visible. Le coup à l'épaule N69 est une technique de réduction classique. Certains commentateurs pensent que ce coup noir est trop profond. Avec Noir, AlphaGo choisirait cependant aussi 69.

(Motoki) B70 : Très bonne contre-attaque. Blanc tente de profiter de son influence centrale. (cf dia. 22)

N71 : cf dia. 23.

B78 : cf dia. 24.

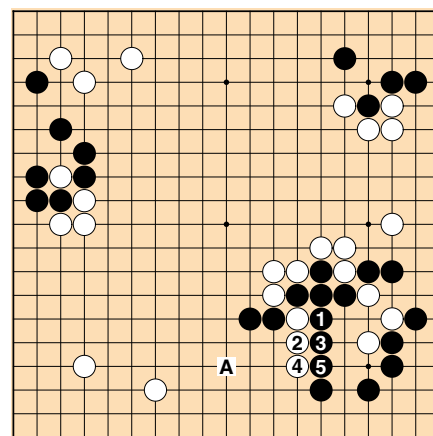


Diagramme 16

(1 à la place de 49 de la partie)

Si Noir joue ici, Blanc est content de l'échange, car des coups comme A deviennent *sente*.

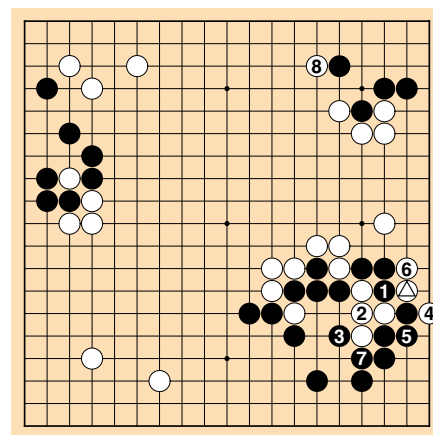
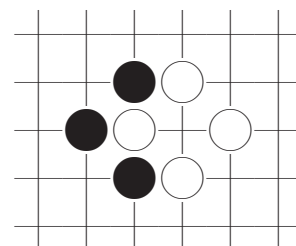


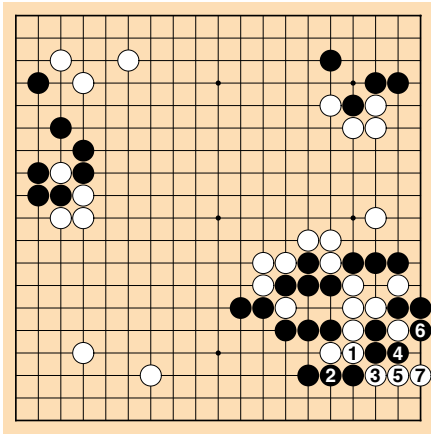
Diagramme 17

(1 à la place de 51 de la partie)

La solution la plus sûre pour Noir est de jouer en 1 puis en 3 : les quatre pierres blanches sont bien mortes, mais Blanc a un *tesuji* en 4, puis revient en 6. Localement Noir a perdu plus d'une dizaine de points. Le résultat est meilleur pour Blanc.

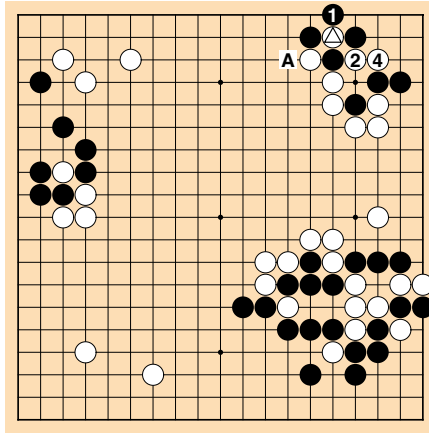
Attention ! Blanc ne peut pas jouer 4 en 5, sinon Noir répond en 4 : c'est une forme classique, tous les blancs vont mourir.



**Diagramme 18**

(1 au lieu de 58 de la partie)

La connexion directe est très sévère : Noir ne peut pas connecter en 2 sinon Blanc joue 3, 5 et 7 et Noir est mort.

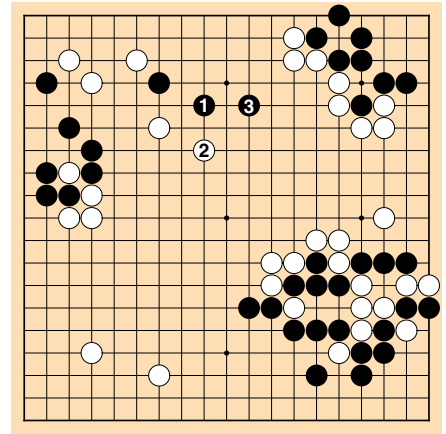
**Diagramme 21**

(1 à la place de 65 de la partie)

L'*atari* est très sévère.

Si Noir connecte avec 3 en △, Blanc peut avancer. C'est un désastre pour Noir.

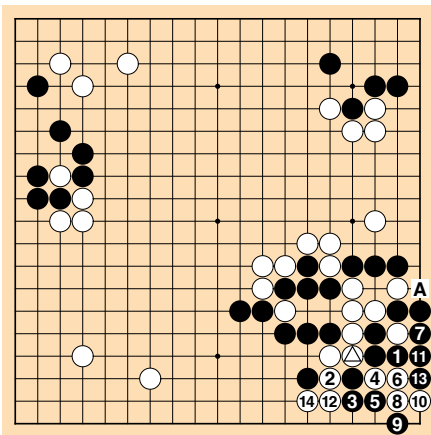
Si Noir joue 3 en A, Blanc prend en △. C'est un gros *kô*, mais Blanc a beaucoup de menaces au Sud-Est.

**Diagramme 23**

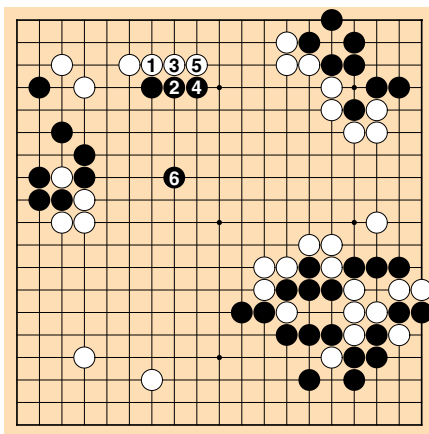
(1 à la place de 71 de la partie)

O Meien 9p proposait de sortir légèrement, mais Noir risque de flotter.

Lee Sedol préfère vivre sur place.

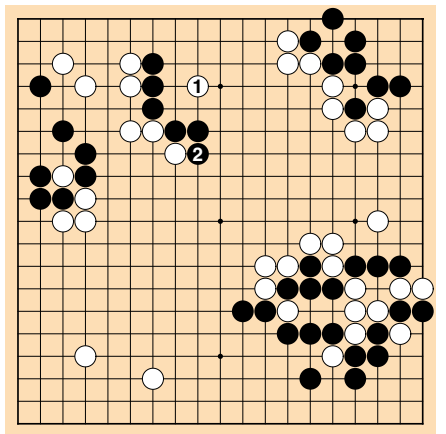
**Diagramme 19**

Localement Noir peut résister en 1 mais comme il manque de libertés dans le coin, Blanc peut profiter de ses faiblesses. Après 14, comme Blanc peut toujours couper en A, Noir ne peut plus le tuer.

**Diagramme 22**

(1 à la place de 70 de la partie)

B1 est soumis, Noir est content du résultat.

**Diagramme 24**

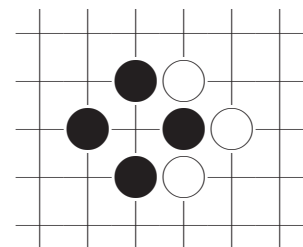
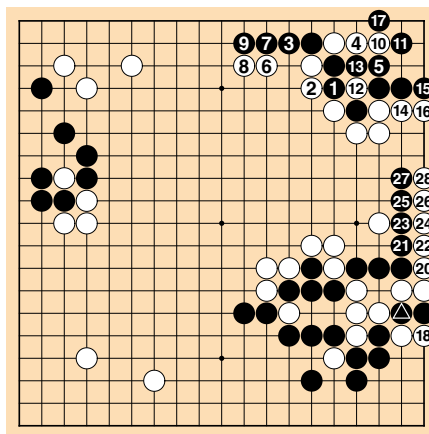
(1 à la place de 78 de la partie)

Si Blanc attaque le point vital, Noir va peut-être tourner.

C'est un très bon point pour Noir.

Diagramme 20 =>

Cette séquence commence exactement comme celle du diagramme 10. Mais la différence est que grâce aux coups *sente* 14 et 16 Blanc peut tout d'un coup ressusciter son groupe au Sud-Est ! Blanc 18 est *sente*, Noir est obligé de jouer 19 en △ pour conserver l'avantage dans le *semeai*, et Blanc utilise les pierres 14 et 16 pour se connecter sur la première ligne. Après 28, tous les blancs sont connectés et les noirs à l'extérieur vont mourir.



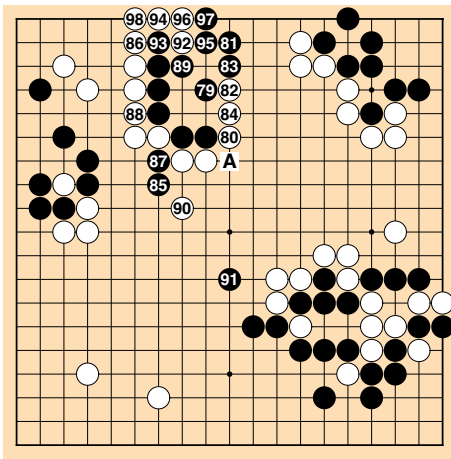


Figure 4 : coups 79 à 98

N79 : Très solide. Lee Sedol doit penser qu'il est en avance. (cf dia. 25)

(Fan) On se trouve à un carrefour. Lee Sedol hésite. Et fait un œil au lieu de pousser dans le centre. (cf dia. 26)

S'il jouait dix parties avec la même position, Lee Sedol choisirait neuf fois le coup 80 pour sortir à l'extérieur au lieu de vivre sur place avec 79. Mais après cette partie il va douter de lui-même : avec son style, comment est-il possible de ne pas jouer en 80 ? Je pense qu'il y a plusieurs raisons. D'abord, avec son gain au Sud-Est, il croit toujours être en avance. Ensuite les coups 76 et 78 sont très courageux, car si Noir continue d'avancer et vit dans le moyo, Blanc n'aura plus assez de points. Si un joueur humain devait prendre cette décision, il hésiterait donc sûrement et réfléchirait plus longtemps à son coup. Mais le rythme d'AlphaGo est toujours le même, il n'hésite jamais. Cela signifie-t-il qu'il a tout lu ? Avec ce genre de doutes, il sera très difficile de jouer contre AlphaGo.

N79 est probablement le coup que Lee Sedol regrettera le plus dans cette compétition. Si Noir sort en 80 Lee Sedol gagnera-t-il la partie ? Beaucoup de gens se posent la question, mais comme dit le proverbe : « *Avec des si, on mettrait Paris en bouteille* ».

(Motoki) B80 : Mais ce *hane* est très sévère.

(Fan) Après l'échange N79-B80, le taux de probabilité de victoire d'AlphaGo est monté à 76%.

(Motoki) N81 : En jouant tout simplement ici, Noir cherche la coupe en A (cf dia. 27). Mais cette vie est un peu pénible.

B82 : Très sévère.

N83 : cf dia. 28

N85 : Noir cherche absolument à exploiter la faiblesse en A, mais...

B86 : Ce coup est très sévère. Cela fait penser à la première partie.

N89 : Noir doit vivre avec ce coup. (cf dia. 29)

B90 : Très bon coup qui protège la faiblesse en A.

(Fan) Tout à coup Lee Sedol semble se reprendre. Il cherche à affaiblir le centre de Blanc avec 85 et 87. Le résultat n'est cependant pas très bon, car Blanc a gagné des points avec 86 et la direction des deux pierres noires est mauvaise après le coup 90.

Après ce coup le taux de probabilité de victoire d'AlphaGo est de 84%.

Il reste 46 minutes à Lee Sedol et 1h09 à AlphaGo.

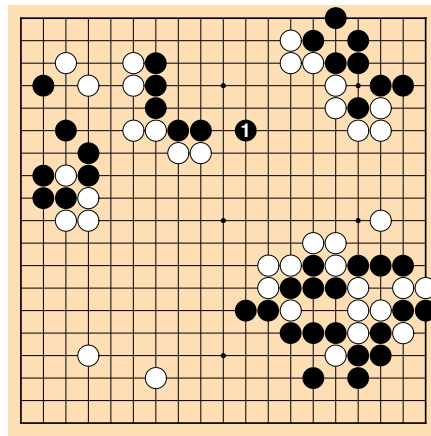


Diagramme 25

(1 à la place de 79 de la partie)

Certains pros proposent de sortir.

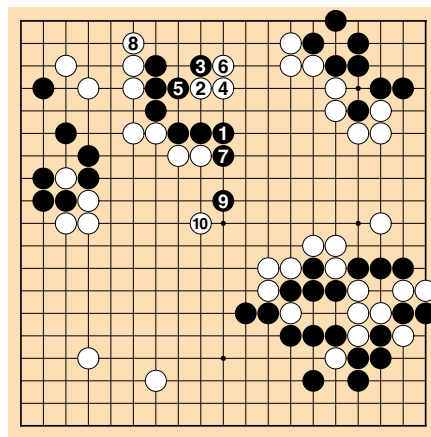


Diagramme 26

(1 à la place de 79 de la partie)

AlphaGo pense que Noir doit sortir en 1. Blanc l'attaque ensuite en 2 et va continuer de le chasser au centre, mais le résultat du combat demeure incertain.

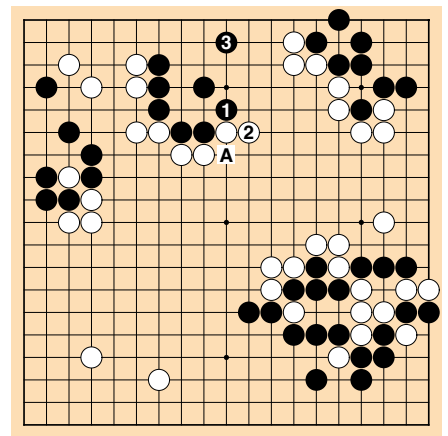


Diagramme 27

(1 à la place de 81 de la partie)

Avec cet échange, la faiblesse en A disparaît.

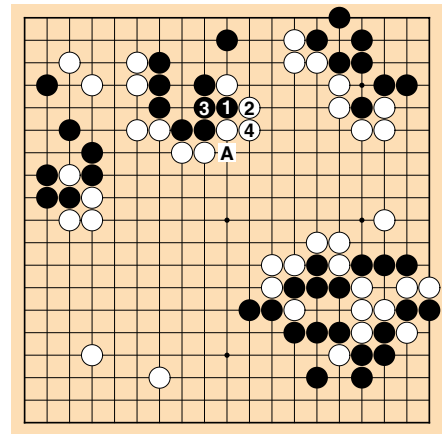


Diagramme 28

(1 à la place de 83 de la partie)

Si Noir fait *warikomi*, la faiblesse disparaît aussi. Noir n'est pas content de ce résultat.

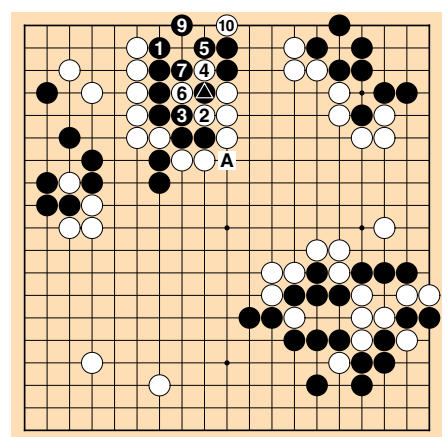


Diagramme 29

(1 à la place de 89 de la partie)

Si Lee joue ici, il reste cette possibilité de contre-attaque blanche.

Pour l'instant, avec la faiblesse au centre cela ne doit pas marcher, mais cette menace reste quand même assez ennuyeuse.

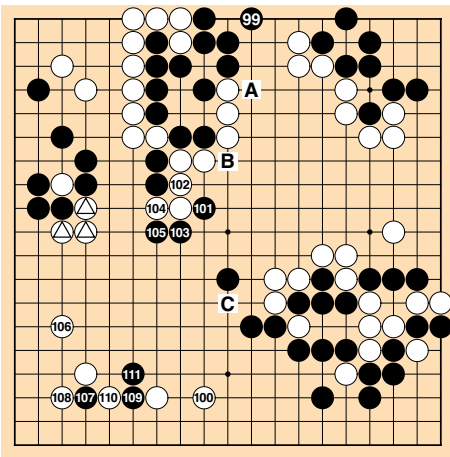


Figure 5 : coups 99 à 111

(Motoki) N99 : Coup très habile qui laisse le yose en **A** (et qui vise **B** sans doute). (cf dia. 30)

B100 : Très gros coup qui vise la coupe en **C**. (cf dia. 31 et 32)

N101 : Un joli coup qui défend indirectement la faiblesse en **C**.

(Fan) AlphaGo juge mauvaise la séquence de Noir 101 à 105 (cf dia. 33). Mais de toute façon la partie est devenue très difficile pour Lee Sedol.

Quand Blanc protège le coin en 106, le taux de probabilité de victoire d'AlphaGo est à 86%.

Au coup 106 il reste 29 minutes à Lee Sedol et 57 minutes à AlphaGo.

B106 : (Motoki) Blanc aide indirectement les trois pierres △. (cf dia. 34)

N107 : (Fan) Lee Sedol essaye du mieux qu'il peut de rattraper son retard et envahit le coin.

B108 : (Motoki) Blanc enlève la base de vie de Noir et tente de créer une seconde cible. (cf dia. 35 et 36)

N109 : *Tesuji*.

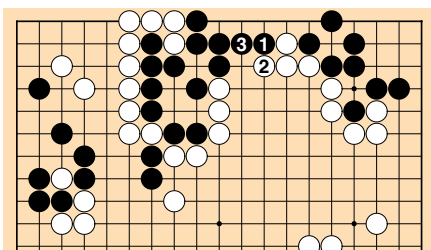
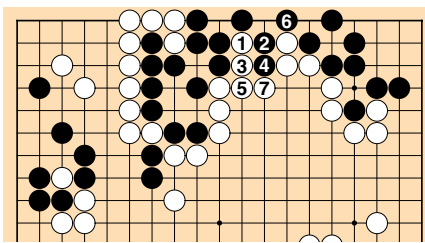


Diagramme 30

(1 à la place de 99 de la partie)

Si Noir vit avec ce coup, le centre est fermé et Blanc devient plus solide.



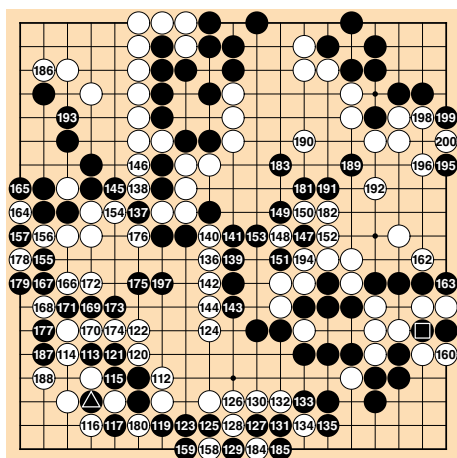


Figure 6 : coups 112 à 200

118 en ▲, 161 en ■.

B112 : Très sévère. (cf dia. 37)

N113 : *Tesuji*. Noir tente de sortir. (cf dia. 38)

B122 : Blanc ferme le centre et vise la faiblesse en 143.

B124 : Blanc se protège tout en menaçant Noir. (cf dia. 39 et 40)

N127 : Noir se connecte.

B134 : Tous ces échanges en *sente* ne sont pas nécessaires pour Blanc : « *AlphaGo style* ».

B136 : (Motoki) : Blanc cherche à capturer au moins deux pierres.

(Fan) : Noir a réussi une invasion du coin Sud-Ouest avec 107, mais la contre-attaque blanche au point vital en 136 fait gagner beaucoup de points à Blanc au centre en contrepartie.

N143 : Ce coup a été beaucoup critiqué, mais 144 est-il possible ? (cf dia. 41, 42 et 43)

B148 : *Tesuji*.

B150 : Blanc cherche à fermer le centre en *sente*.

B154 : Très gros yose.

N169 : Très sévère mais... (cf dia. 44)

B170 : Très bonne contre-attaque.

N177 : C'est un échange.

B180 : Le résultat est à peu près équilibré. Il reste encore un autre gros yose en 197.

N183 : Très gros yose.

B186 : Ce blocage vaut beaucoup de points aussi : 183 et 186 sont *miai*.

N193 : cf dia. 45

N195-B196 : c'est un bon échange pour Noir. Il lui permet de gagner quelques points.

N197 : cf dia. 46

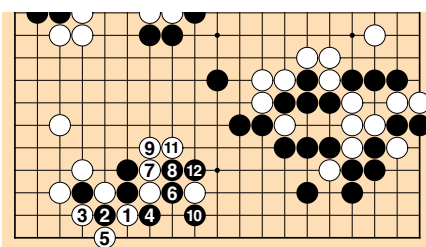


Diagramme 37

(1 à la place de 112 de la partie)

B1 est une possibilité, mais Noir peut y gagner pas mal de points.

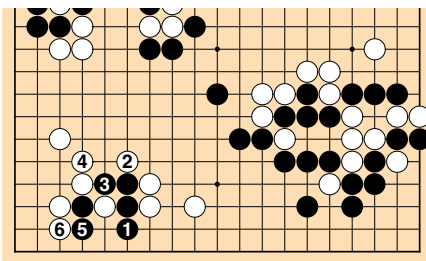


Diagramme 38

(1 à la place de 113 de la partie)

Si Noir descend, Blanc enferme son groupe. Noir risque de mourir.

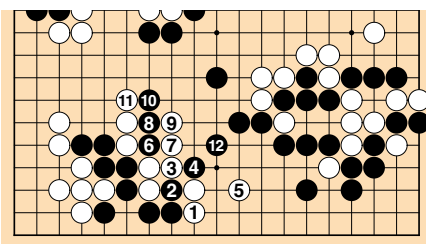


Diagramme 39

(1 à la place de 124 de la partie)

Si Blanc bloque, c'est un peu trop risqué !

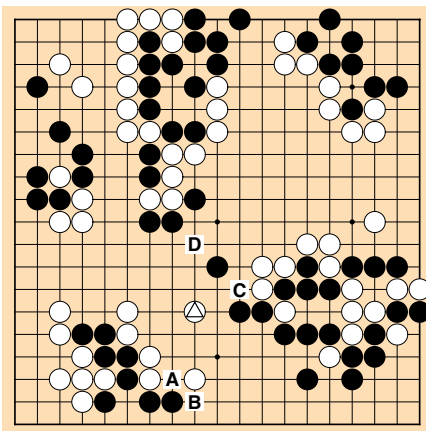


Diagramme 40

Avec le coup de la partie, Blanc protège sa faiblesse en A tout en visant B, C et D.

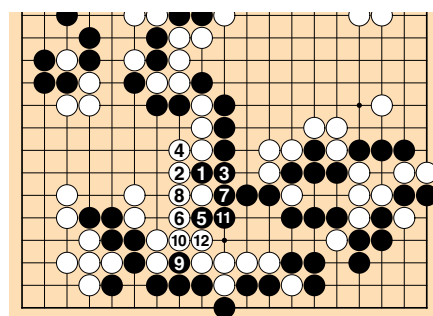


Diagramme 41

(1 à la place de 143 de la partie)

Comparé à la partie, Noir réduit beaucoup plus le territoire de Blanc.

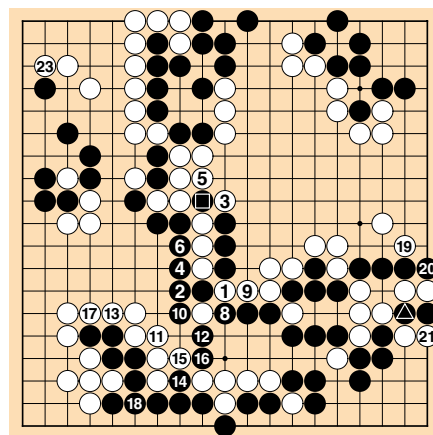


Diagramme 42

(1 à la place de 2 du dia. 40)

B7 en ■, N22 en ▲.

Que se passe-t-il si Blanc coupe ?

Avec ce résultat, j'ai l'impression que Blanc est légèrement en avance. Mais je ne suis pas sûr que c'est cette séquence que Lee Sedol ait lue.

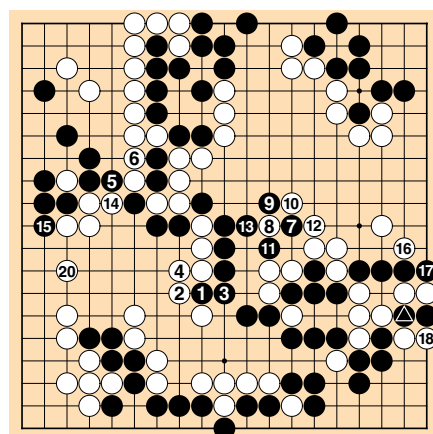


Diagramme 43

(1 à la place de 143 de la partie)

N19 en ▲.

Voici la séquence prévue par AlphaGo. L'écart est très faible, mais on peut faire confiance à AlphaGo pour son analyse du yose.

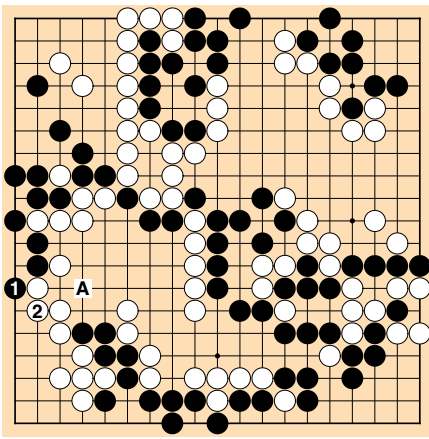


Diagramme 44

(1 à la place de 169 de la partie)

Une possibilité : Blanc est obligé de jouer ici pour empêcher Noir A. Ce résultat n'est pas si différent de la partie.

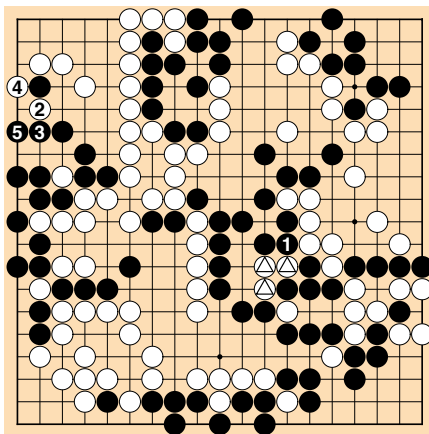


Diagramme 45

(1 à la place de 193 de la partie)

La capture des trois pierres △ est grosse aussi, mais B2 vaut beaucoup de points, et en plus il est sente.

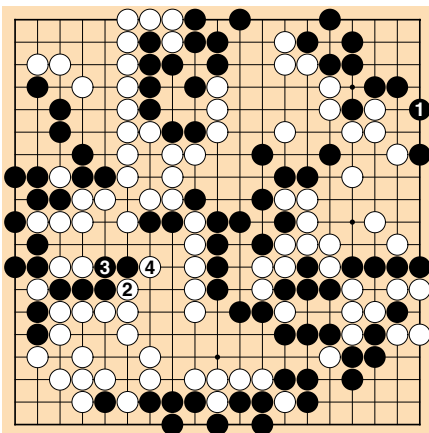


Diagramme 46

(1 à la place de 197 de la partie)

Si Noir joue ici, ce yose est gros aussi pour Blanc.

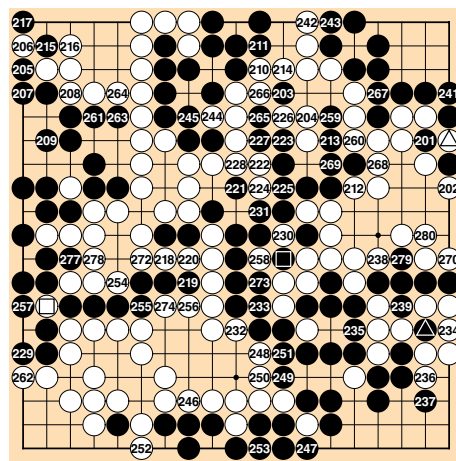


Figure 7 : coups 201 à 280

240 en △,
271 en △,
275 en □,
276 en ■.

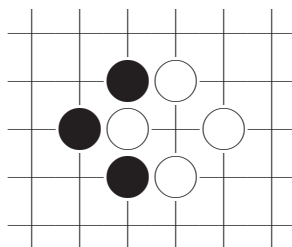
(Fan) Le yose s'est éternisé, AlphaGo est aussi entré en *byo-yomi*. Mais la partie est finie depuis longtemps.

Au moment où je pense pouvoir enfin compter la partie, Lee Sedol abandonne après le coup 280.

Finalement, Le résultat de cette compétition est de 4-1 en faveur d'AlphaGo.

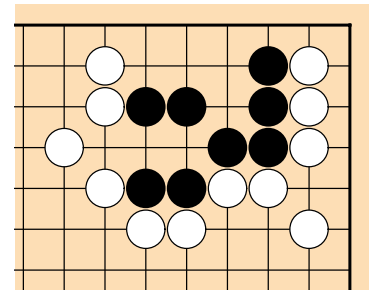
Cette semaine de match entre Lee Sedol, l'homme, et AlphaGo, la machine, est une histoire inoubliable. Lorsque j'écris ces lignes je ressens encore l'émotion de l'événement. À mon avis l'apport le plus important de ce match n'est pas tant son résultat que l'occasion d'une nouvelle réflexion sur notre compréhension du jeu de Go et de nous-mêmes.

J'aimerais conclure ce commentaire avec cette phrase d'Éric Schmidt lors de la conférence de presse précédant cette partie : « *Peu importe le résultat, le gagnant sera toujours l'humanité* ».

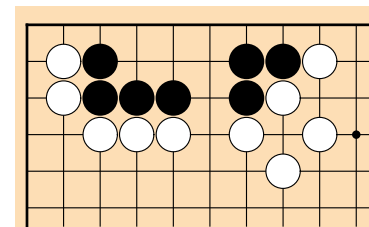


Tsumego à gogo Fan Hui

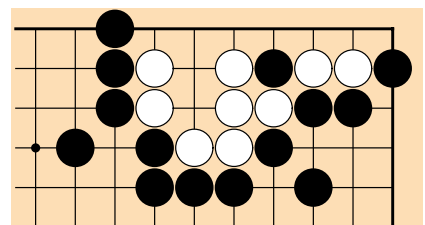
Niveau intermédiaire (2)



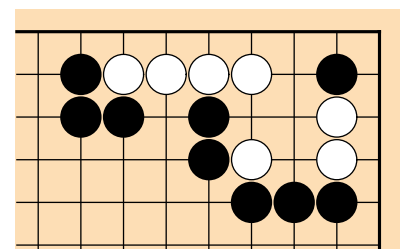
Problème 9 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 10 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 11 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 12 : Noir joue et tue sans condition.

Go Seigen

Jûbango, la guerre et la retraite

Go Seigen et la guerre sino-japonaise

Quel sentiment peut bien éprouver une personne quand les deux patries qui lui sont chères, celle d'adoption et celle de naissance, s'engagent dans une guerre atroce ? Satô Kôseki (1888-1956), journaliste et essayiste célèbre, nous laisse un précieux témoignage de Go Seigen dans un texte datant de 1951.

« Au début de l'été de l'année 1937, Go Seigen, souffrant d'une légère tuberculose, avait été hospitalisé dans le sanatorium de Fujimi, département de Nagano (...). Je lui ai rendu visite un beau jour du mois de septembre (...). Son état de santé s'était beaucoup amélioré grâce à ses quelques mois de repos.

Je voulais bien sûr lui demander s'il se portait mieux, mais j'avais également un autre but lors de cette visite. La guerre sino-japonaise venait d'éclater en juillet et la Chine se trouvait alors dans une position extrêmement fâcheuse et pitoyable : ses armées, dirigées par Tchang Kaï-chek, enchaînaient les défaites et étaient condamnées à une fuite permanente. Je voulais savoir ce qu'il pensait de ces événements auxquels son pays natal devait faire face, et éventuellement le consoler.

Nous avons d'abord abordé son état de santé, les nouvelles des joueurs de go et les couleurs de l'automne sur le plateau. La conversation a ensuite petit à petit dévié sur la guerre qui était largement couverte ces temps-ci par les journaux.

Évitant des questions trop directes, j'ai cherché à lui faire exprimer librement son avis sur la question. Go Seigen, réservé et peu prolixe, finit par me faire cet aveu : « Je suis comme tout le monde le déroulement du conflit avec inquiétude. La guerre n'est pas une bonne chose.

En tant que Chinois naturalisé Japonais, elle est pour moi tout à fait déchirante. Je souhaite de tout mon cœur que la paix soit rétablie le plus rapidement possible », me dit-il, ému. Ses mots m'ont paru tout à fait sincères. Je lui ai alors demandé : « Certes, tu es naturalisé : mais quand tu vois la Chine agressée par le Japon, ne ressens-tu pas de la haine envers notre pays ? »

« ... »

Il ferma les yeux. Après un long silence, il se remit à parler calmement.

« Vous avez raison. Le sang chinois coule toujours dans mes veines. »

Il montra son bras gauche et frappa sa peau blanche deux trois fois.

« En plus, Tchang Kaï-chek est originaire de la région de Zhejiang comme moi. Mon cœur est rempli de tristesse en imaginant ses souffrances. (...) J'ai pris une résolution : même si Tchang est un jour vaincu par le Japon, je me vengerai en conquérant ce pays. Mes bras frères ignorent l'art de la guerre, mais je maîtrise au moins celui du jeu de go. Je dominerai un jour le go japonais et retournerai triomphant dans mon pays natal. J'espère que Tchang résistera avec patience jusqu'à ce jour-là et sera finalement vainqueur. »

En manifestant son ambition, son visage rougit et ses yeux purs brillèrent. Je me sentis obligé de m'incliner, larmes aux yeux, devant cet homme. (...) Go Seigen avait alors 22 ans.

La société ainsi que la vie des joueurs professionnels se transforment avec la guerre. Après 1937 quand la tension dans le conflit monte d'un cran, ils commencent à être mobilisés afin d'encourager les soldats et de jouer avec eux dans les casernes, les hôpitaux ou les usines. En décembre 1941, le Japon se lance dans la Guerre du Pacifique avec l'attaque de Pearl Harbor, mais ses avancées sont stoppées dès l'année suivante face à la puissance des États-Unis. Certains joueurs de go sont enrôlés dans l'armée. Envoyés au front, quelques-uns d'entre eux n'en reviendront jamais.

Il est incroyable que Go Seigen puisse disputer deux séries de *jûbango* dans ce contexte.

Dans le dernier article (RFG 140), nous avons étudié celle contre Karigane Junichi jouée entre août 1941 et mai 1942. Après la victoire de Go Seigen, le journal *Yomiuri* ne sait plus quel adversaire lui choisir. Pour désigner son « challenger » il décide d'organiser un match entre deux jeunes joueurs prometteurs, Fujisawa Kuranosuke 6p (1919-1992) et Watanabe Shôkichi 6p (1911-1997, élève de Karigane). C'est le premier qui domine clairement : après ses trois victoires consécutives, la série est suspendue, comme celle opposant Go et Karigane, pour ne pas déshonorer le perdant. Tout le monde attend la confrontation entre Go et Fujisawa : après quelques tractations, le *jûbango* entre les deux joueurs commence dès la fin de l'année 1942. Comme il y a deux dan d'écart entre les deux joueurs (Go Seigen est alors 8p), Fujisawa joue à *sen*, Noir sans *komi*. Chaque partie s'étale sur deux jours, chacun disposant de dix heures de réflexion.

Tous les produits quotidiens, y compris le papier, sont d'ores et déjà sous contrôle de l'État et le nombre de pages dans les journaux est drastiquement réduit. Mais le *Yomiuri* maintient la rubrique de go, bien qu'elle soit devenue microscopique.

Jûbango contre Fujisawa Kuranosuke

Première partie

**Blanc : Go Seigen,
Noir : Fujisawa Kuranosuke
27 et 28 décembre 1942
Noir gagne de 3 points**

Malgré une différence de classement, les parties sans *komi* sont a priori avantageuses pour Fujisawa. Dans cette première ronde, il développe un jeu extrêmement solide qui ne laisse que peu de marge de manœuvre à son adversaire.

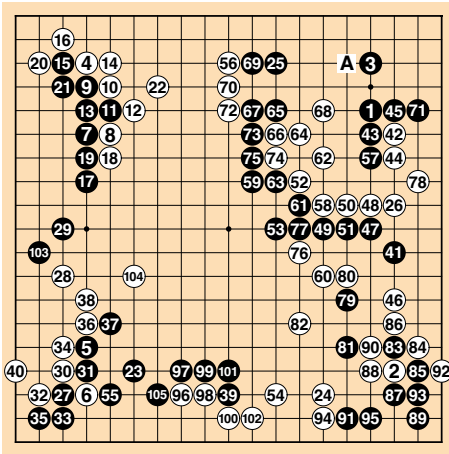
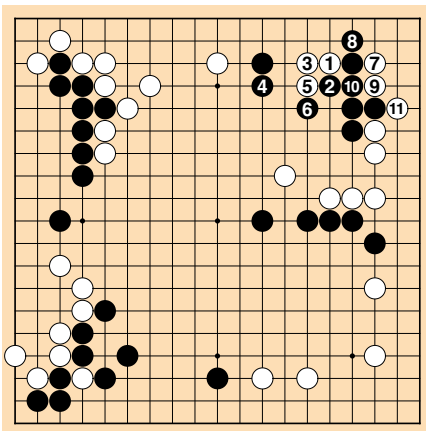


Figure 1 (1-105)

Noir 57 paraît lent mais est très important (voir le diagramme ci-dessous). Blanc agrandit son *moyô* avec 60 et vit habilement sur le bord Est, mais Noir est aussi content de se renforcer au centre et de jouer la descente en 71 en *sente*. Pour profiter de sa force, il érode l'influence adverse avec 79 puis détruit le coin. Quand Go Seigen envahit à son tour au Sud avec 96, Fujisawa le laisse se connecter avec 97 et 99, ce qui prouve sa confiance quant à l'issue de cette partie. Il conservera en effet son avance et remportera la partie de 3 points.



Diagramme

Au moment de jouer 57, Fujisawa avait peur du *tsuke* blanc en 1. Blanc pouvait sacrifier quelques pierres pour renforcer son groupe principal sur le bord Est.

Deuxième partie

Blanc : Go Seigen,
Noir : Fujisawa Kuranosuke
25 et 26 février 1943
Blanc gagne par abandon

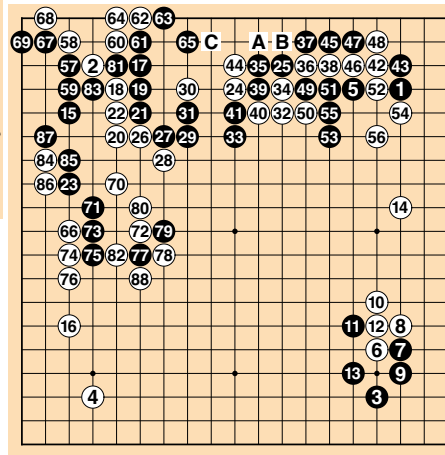


Figure 2 (1-88)

Lors de la deuxième ronde, Go Seigen parvient à déceler une faille dans le jeu de Fujisawa, réputé « invincible » avec Noir. Quand Blanc joue le *keima* en 32, Noir 33 et 35 sont extrêmement agressifs. La contre-attaque de Blanc après 36 est cependant excellente. Noir déconnecte des pierres adverses avec 39, 41 et 49, mais il perd son groupe dans le coin. L'échange est favorable à Blanc qui dispose encore d'*aji* au Nord (il peut jouer l'*atari* en A et provoquer un *kô* avec C après la connexion de Noir en B). Son avance devient indiscutable quand il sacrifie de nouveau des pierres au Nord-Ouest pour obtenir un *ponnuki* avec 88.

Septième partie

Blanc : Go Seigen,
Noir : Fujisawa Kuranosuke
Février 1944
Blanc gagne par abandon

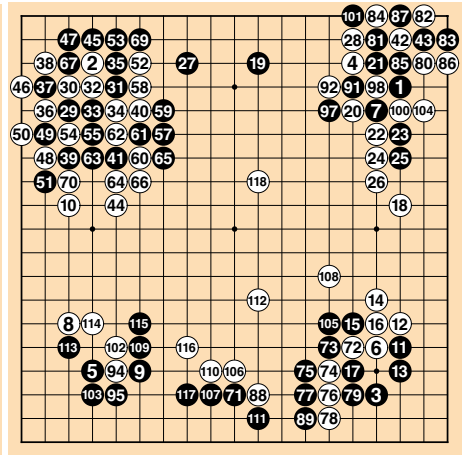


Figure 3 (1-118)

56 en 49, 68 en 37.
Ko : 90, 96 en 42 ; 93, 99 en 87.

Blanc 10, très rare à l'époque, était le coup de Honinbô Dôzaku, grand maître du 17e siècle. Après la séquence au Nord-Ouest, Blanc crée des menaces avec 72 et 74 avant de lancer un gros *kô* au Nord-Est : c'est un jeu typique chez Go Seigen.

Au coup 118 la partie reste serrée mais c'est finalement Blanc qui l'emportera et qui mènera la série avec le score de 4-3.



J'ai appris avec tristesse le décès à 79 ans de Norikazu Maeda, joueur de go 5 dan de Kamakura, d'un cancer du poumon, le 1er Août 2017.

M. Maeda était un grand ami de la France. Professeur de lettres à l'université de Komazawa près de Tokyo, il a fait plusieurs séjours en France pour des recherches en particulier sur Gérard de Nerval ou le Saint Simonisme. Il en profitait également pour rencontrer les joueurs de go français et, avec son niveau de 5 dan, c'était un adversaire très recherché.

Son premier séjour eut sans doute lieu à la fin des années 70 quand le club de Paris dut déménager du Trait-d'union au Tourtel. En 1987, il refit un séjour sabbatique à Paris, fut 3e au tournoi de Paris et adapta pour la Revue Française de Go (N° 40, Octobre 87) un article de Kido écrit par Ishida.

J'ai eu le plaisir de le rencontrer plus récemment lors des congrès européens de Leksand (Suède, 2008) et Bordeaux (France, 2011) où il séjournait avec son épouse.

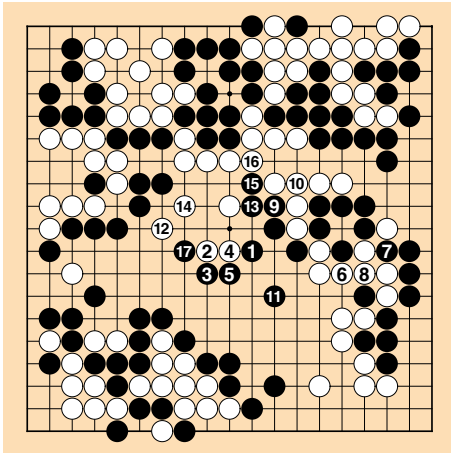
À Kamakura, avec son ami Inori Tokutaro, il a accueilli de nombreux joueurs français qui venaient pour perfectionner leur jeu.

Nous garderons son souvenir dans notre cœur.

Jérôme Hubert

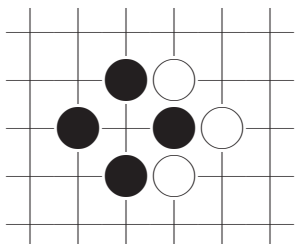
Après cette partie, les deux joueurs reçoivent un ordre de mobilisation, Go au service civique et Fujisawa à l'armée. Mais les deux en seront finalement exemptés après examen... peut-être grâce à leur notoriété... ce qui leur permettra de terminer le *jûbango*.

Dixième partie



Blanc : Go Seigen,
Noir : Fujisawa Kuranosuke
Août 1944
Noir gagne par abandon

Fujisawa gagne les 8e et 9e rondes et retourne la situation à son avantage. Dans la dernière partie, Fujisawa déploie sa force dévastatrice en tuant un énorme groupe central blanc avec 9, 11 et 13. En remportant les trois dernières parties, il termine le *jûbango* avec le score de 6-4. C'est la seule série dans laquelle Go Seigen eut plus de défaites que de victoires. Ce résultat reste néanmoins tout à fait honorable étant donné qu'il a dû jouer toutes les parties avec Blanc sans *komi*. Ces deux joueurs disputeront dans les années 1950 à nouveau deux *jûbango* qui constitueront un des points culminants du go japonais de la période d'après-guerre.



Retraite de Go Seigen

Nous sommes fin 1944. Quelques mois après la fin du *jûbango*, les bombardements américains commencent sérieusement à menacer l'archipel. Bien que la situation paraisse à présent désespérée pour le Japon, la vie continue pour les joueurs professionnels. Takagawa Kaku (1915-1986) se remémore :

« Nous avons discuté au sein de la Nihon Kiin si l'on devait maintenir l'Ôteai alors que des bombes ne cessaient de s'abattre sur la capitale. Il était extrêmement difficile de poursuivre nos activités, car une alerte au bombardement pouvait interrompre les parties à n'importe quel moment et que nous manquions de nourriture et de moyens de transport. Mais la plupart des joueurs, estimant que la poursuite des parties leur était vitale, ont soutenu le maintien du concours de promotion. (...) Pendant une partie avec Sakata Eio, nous avons dû nous réfugier dans un abri anti-aérien suite à l'alarme des sirènes, pour ne reprendre le jeu que deux heures plus tard. »

Le bombardement du 25 mai anéantit cependant toutes les activités autour du go.

« Deux jours après le bombardement, je (Takagawa) suis allé voir l'état de la Nihon Kiin. Les chemins de fer ne fonctionnant plus, j'ai dû marcher sur l'interminable boulevard d'Aoyama. Partout les fumées se dégageaient, remplissant l'air de cette odeur typique et nauséabonde d'après un grand incendie. Comme je l'avais craint, le bâtiment avait totalement brûlé. Seul un coffre-fort moitié détruit se dressait parmi les ruines : je me rappelle encore mon désespoir devant ce paysage désolant. »

Nous ne savons que très peu de choses sur la vie de Go Seigen de cette époque. Quelques-unes de ses parties sont publiées dans les grands journaux comme *Yomiuri* et *Mainichi* entre septembre 1944 et mars 1945. Il prend ses distances avec le milieu professionnel et selon certains documents, le grand joueur aurait même « déclaré » sa retraite vers fin 1944. Ce qui est certain, c'est que le go n'est plus le centre de son existence : il suit à présent une voie « religieuse ».

CINEMA

Lors du Congrès National de Go 2017, nous avons eu la chance d'accueillir les réalisateurs du film *The Surrounding game*, dont beaucoup attendaient la sortie, notamment après la diffusion de sa bande-annonce lors du Championnat d'Europe des Jeunes à Grenoble (voir RFG 141).

Ce film a connu quelques problèmes durant sa réalisation, mais au final cela lui donne une saveur particulière, qui n'aurait été possible sinon : il montre à la fois des images d'AlphaGo et de Go Seigen. Tout un symbole quand on sait qu'AlphaGo a été comparé aux « Saints du go », dont fait partie Go Seigen pour le renouveau de ses ouvertures.

Go Seigen était également apparu dans le film *The Go Master*, sorti en 2006, où l'on peut voir des images du maître et de son épouse en présence des acteurs qui les ont incarnés à l'écran. Ce film est en effet basé sur la vie de Go Seigen, en particulier durant la guerre sino-japonaise et sa période religieuse évoquée dans l'article ci-contre.

On y voit également des références à des parties célèbres, à commencer par celle contre Shusai (visible dans la bande-annonce), à celle contre Kitani Minoru dont Motoki nous avait parlé dans la RFG 138 ou à la « partie de la bombe », jouée le 8 août 1945 dans la banlieue d'Hiroshima.

Kitani Minoru est également un personnage central du film et le spectateur attentif pourra y reconnaître le personnage de Yasunari Kawabata, ce qui donne nécessairement envie de (re)lire *Le Maître ou le tournoi de Go*.

Et puisque l'on parle des adversaires de Shusai : dans les premiers numéros de la RFG, il est fait mention d'un film intitulé « *Takagawa Shukaku, joueur de go* ».

La rédaction

Le FUSEKI

Christopher Annachachibi

INTRODUCTION

Le Go est aujourd'hui en pleine effervescence, ce qui est sans doute une très bonne chose. Quid des coups qu'AlphaGo nous propose dans ses multiples parties contre les professionnels ou contre lui-même ? Quid des idées et de la vision que ce dernier nous suggère ? Il faudrait déjà les comprendre pour savoir dans un premier temps pourquoi ils sont joués et ensuite savoir s'ils sont vraiment bons.

« AlphaGo le joue, cela doit être sûrement bon ! », on entend cela assez souvent en ce moment. Il est indéniable que l'Intelligence Artificielle soit plus forte que l'Homme mais il faut quand même garder un esprit critique, comme nous l'avons toujours fait, pour utiliser ses nouveaux coups dans nos parties ou au moins concevoir une nouvelle façon de voir les choses. Par exemple, ce n'est pas parce qu'AlphaGo retire toutes les libertés de son propre groupe qu'il faut le faire.

Je préfère laisser cela aux professionnels. Ils ont les connaissances, ils ont l'expérience et ils ont aujourd'hui un nouvel objectif. Ils seront plus efficaces. Nous autres amateurs avons déjà énormément à faire avec les bases du jeu, ce qui est très important si vous désirez au moins progresser et comprendre ce qui se passe aujourd'hui.

Ne perdons pas de vue le plaisir de jouer contre un être humain, l'échange qui se produit ne pourra jamais être ressenti en face d'une IA, même si AlphaGo en vient à nous expliquer comment jouer.

Le fuseki reste toujours aussi créatif. Il est depuis toujours en constante évolution.

Passons maintenant à la correction de l'exercice proposé dans la revue précédente.

Et la réponse est...

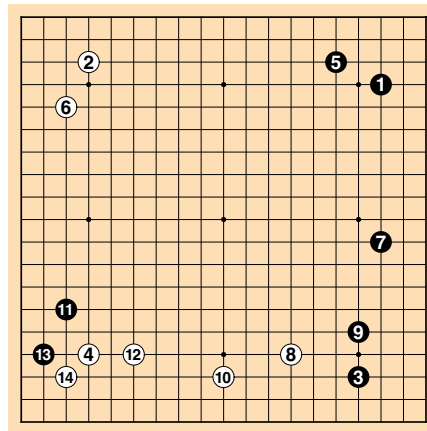


Figure 1

Comme vous l'avez remarqué, cet exercice est un peu plus simple que les précédents. Je voulais revenir à des bases importantes comme le choix entre prendre un gros point territorial sur le plateau ou stabiliser un groupe faible. C'est un détail qui n'est pas très clair pour beaucoup d'entre nous.

Commençons par analyser la position de chaque joueur. Noir a réussi à obtenir deux coins intéressants avec 1-5 et 3-9. On peut déjà remarquer que Blanc laisse Noir fermer ses deux coins alors que généralement on essaie d'éviter de laisser à l'adversaire deux *shimari* dès le début de la partie. C'est lui donner beaucoup de points en quatre coups. Blanc a lui aussi un *shimari* et privilégie le bord Sud. Noir finit par approcher le *hoshi* adverse au Sud-Ouest.

Le bord Ouest est très important car il est encore très ouvert. Quand Blanc joue 12, Noir doit bien sûr déjà avoir envisagé la suite de la séquence.

Quatre choix s'offrent à lui.

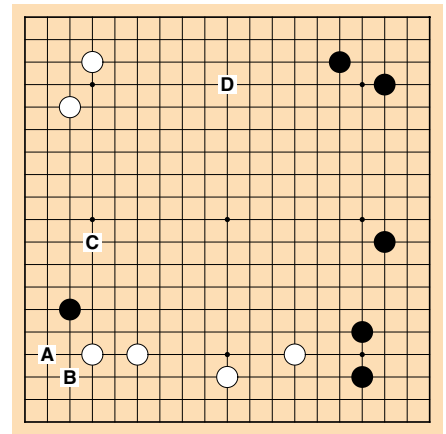
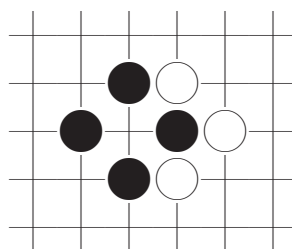


Figure 2

Jouer **B** ferait des points mais renforcerait Blanc sur l'extérieur. Jouer **C** permettrait à Noir de s'installer un peu plus sur le bord Ouest, ce qui était peut-être son plan de départ quand il a approché le coin. D'un autre côté, jouer **D** permettrait à Noir de développer énormément son potentiel du bord Est et du coin Nord-Est. De plus, **D** est l'extension que Blanc désirerait obtenir pour augmenter le potentiel de son *shimari*. Nous avons donc a priori plusieurs bonnes réponses pour l'instant...

Dans la partie, Noir décide de jouer **A**.

Il pense probablement : « *Quitte à s'installer sur le bord Ouest, autant le faire dans les meilleures conditions possibles* ». Par contre, cela veut aussi dire qu'il abandonne complètement le coin car il y a de grandes chances que Blanc joue au *san-san*. Quand on joue **A**, ce n'est pas dans le but premier de prendre le coin, c'est pour s'installer sur le bord. Si vous désirez le coin, prenez le directement car vous n'aurez pas l'occasion de le faire plus tard.

Un malentendu

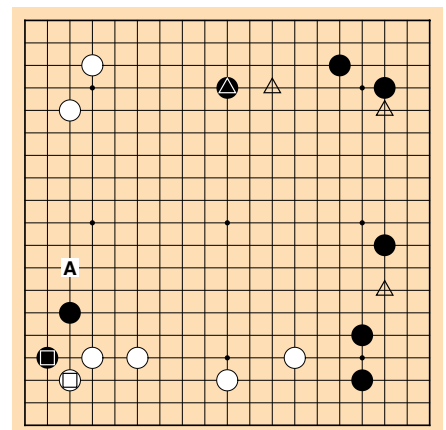


Figure 3

« Et si je jouais en  après avoir fait l'échange - au Sud-Est ? »

Le problème ici est que grâce à vous, Blanc a obtenu définitivement le coin. De plus, si vous jouez ailleurs après cet échange, vous aurez un groupe faible : votre adversaire se fera un plaisir de l'attaquer avec **A** par exemple.

Même si votre autre coup est gros en terme de potentiel de territoire, il ne faut surtout pas oublier qu'au *fuseki*, on essaie de stabiliser tous les groupes existants. Vous pourrez certes faire plus de points ailleurs mais le combat que vous subirez avec votre groupe faible pourrait donner encore plus de points à l'adversaire. Après ce combat, Blanc pourrait avoir la main pour jouer un des points Δ. La base de vie est très importante, surtout si Noir a joué le *keima* en 81. Il s'alourdit et grossit le nombre de points que Blanc pourrait engranger s'il capture.

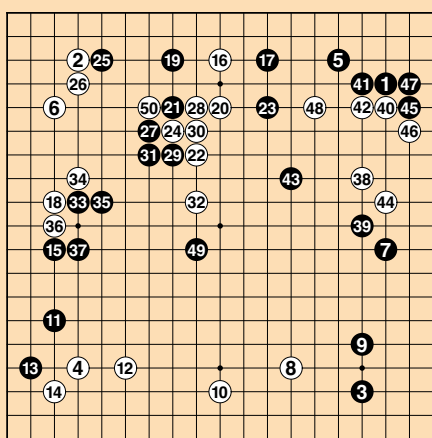
Dans la partie, Noir jouera finalement une extension pour stabiliser son groupe sur le bord Ouest. Avoir un groupe vivant de ce côté du plateau est très important. Voici la suite de la partie.

DIAGRAMMES DE LA PARTIE

Cette partie a été jouée lors des préliminaires de la 16e Nongshi Cup.

○ : Lee Hobum 4p

● : Park Jungwhan 9p



Noir gagne par abandon.
Figure A (coups 1-50)

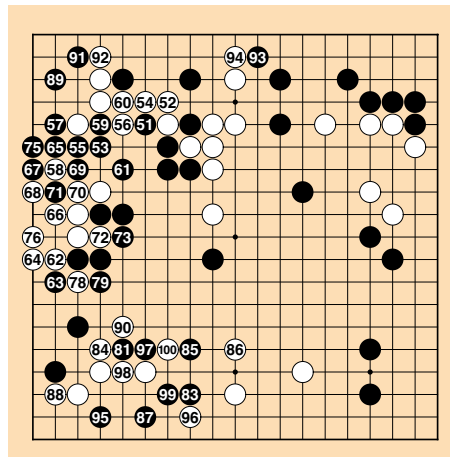


Figure B (coups 51-100)

Ko : 74 et 80 en 58 ; 77 en 71
82 connecte en 71

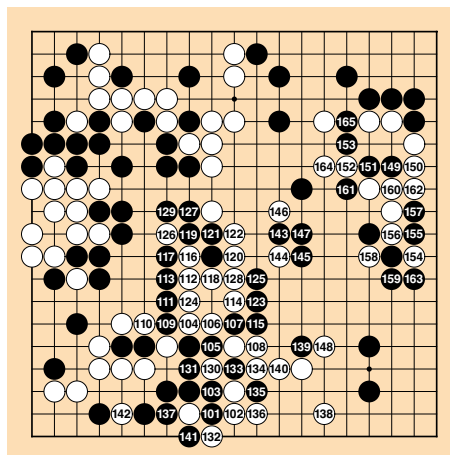


Figure C (coups 101-165)

Blanc abandonne après 165

Suite de l'épisode précédent...

Le cours porte actuellement sur les possibilités, les idées et les directions à prendre en compte lors du *fuseki*. Il vise aussi à vous donner des notions pour choisir un *joseki*.

Nous n'établirons cependant pas un catalogue exhaustif de *joseki*.

Nous avons vu dans le numéro précédent quelques variations pour répondre à cette approche blanche.

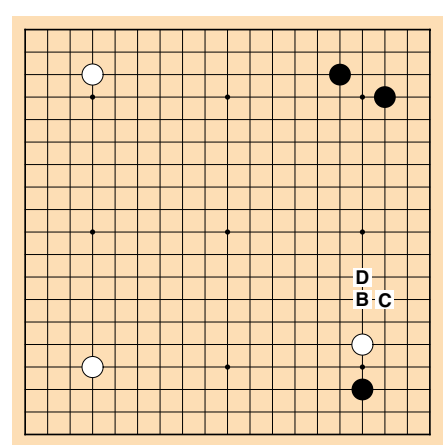


Figure 4

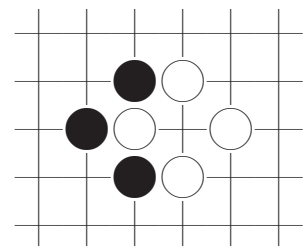
Considérons à présent la possibilité d'une pince. Noir pense que le bord Est est important pour son développement. Une pince semble être assez dynamique pour lui permettre de construire ce bord pendant le combat.

Mais laquelle choisir ?

(Pour rappel, Noir ne pourra pas faire tous les points sur le bord Est en un seul coup s'il pince.)

Il n'y a pas vraiment de mauvaise pince. Chaque pince apporte un résultat différent selon que la pierre se trouve en troisième ou en quatrième ligne, et selon qu'elle se trouve proche ou moins proche de la pierre adverse. Tout dépend de ce qui vous intéresse comme résultat local mais également comme résultat global car quand on choisit une séquence de coups ou un *joseki*, c'est sur la globalité du plateau qu'il faut essayer d'obtenir un avantage. Votre adversaire n'hésitera pas à appliquer la même méthode.

Nous rappelons que par définition une séquence est *joseki* lorsqu'elle est équilibrée **localement** pour les deux joueurs.



Un compromis équitable

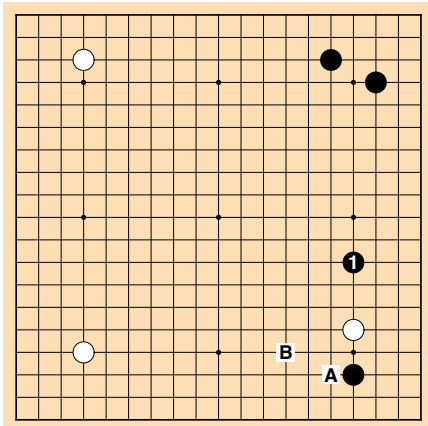


Figure 5

Commençons par la pince haute et large en **D** de la figure 4. Son but : créer de l'influence.

A et **B** sont deux réponses assez courantes pour Blanc. Les séquences commençant en **B** se soldent souvent par l'abandon du coin par Noir au profit de l'influence extérieure (voir figures 6 et 7).

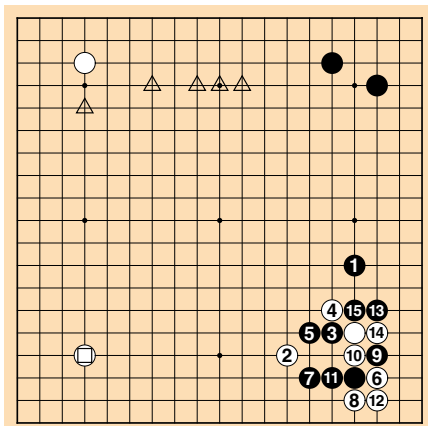
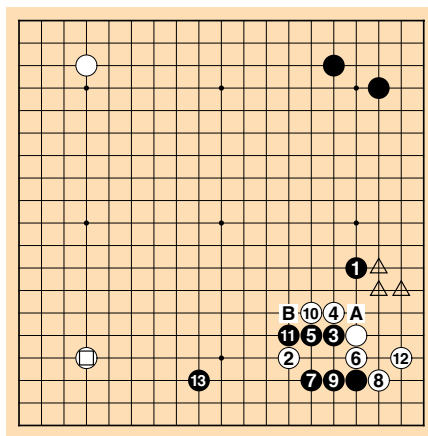


Figure 6

Blanc prend le coin et obtient le *sente*. Noir a une influence dont il va se servir pour essayer de construire un *moyo* immense en jouant au niveau des points **Δ** sur le bord Nord ou en tout cas inviter l'adversaire à y entrer pour pouvoir le combattre.

Rappelons qu'un mur ne sert pas à créer directement des points mais à attaquer l'adversaire. Les points se créeront naturellement suite au combat contre des pierres d'invasion ou par la peur qu'aura votre adversaire à approcher votre zone d'influence.

La pierre **⬢** est sur la quatrième ligne et contre-balance un peu le mur que Noir se crée sur le bord Sud car elle limite le territoire potentiel noir. La pierre B4 peut de plus toujours sortir et séparer les murs noirs plus tard.



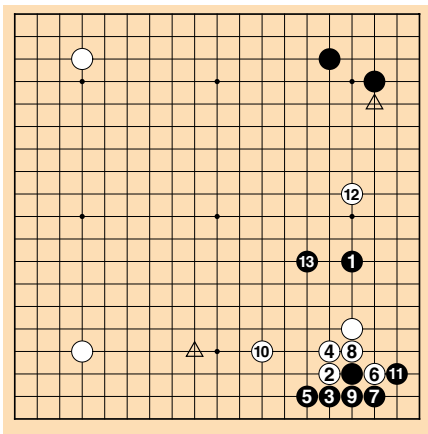


Figure 11

Voici une variation encore plus combattive dans laquelle Noir termine aplati avec peu de points, Blanc n'a pas de points du tout, et le combat est engagé.

Le but de Noir est de séparer les forces blanches avec 1 et 13. Blanc devra gérer la vie de ses pierres de chaque côté avec les coups en ▲ par exemple et Noir pourra en profiter pour construire des points. Bien que les groupes blancs soient séparés, ils ont quand même assez de place pour gérer le combat.

La troisième ligne

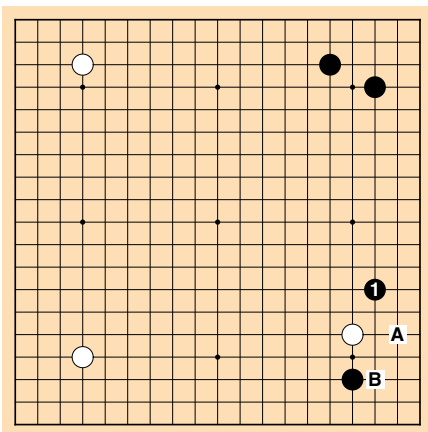


Figure 12

La pince basse et proche a plusieurs objectifs. La troisième ligne est intéressante pour faire des points mais également pour réduire la base de vie du groupe adverse.

Étudions à présent les deux réponses blanches en A et B.

Le but de A est de séparer les deux pierres noires. B vise plutôt à se battre pour récupérer le coin et éventuellement séparer les pierres noires.

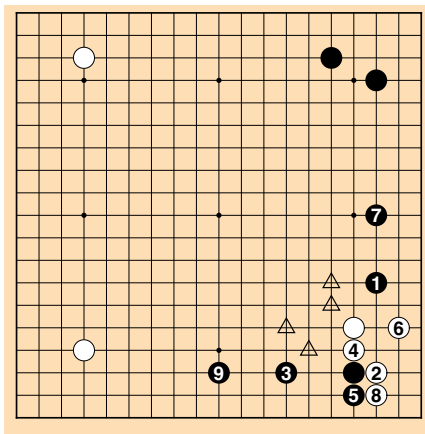


Figure 13

Voici une séquence avec laquelle Noir s'installe sur les bords Est et Sud tandis que Blanc récupère le coin. N9 permet de stabiliser la position et d'envisager une approche du *hoshi* dans le coin Sud-Ouest. Noir n'envisage pas du tout de jouer ici l'influence. Trop de coups de troisième ligne limitent la création d'un *moyo*.

Blanc possède de plus une ouverture vers le centre avec l'un des coups en ▲. Il peut facilement aplatir les pierres noires.

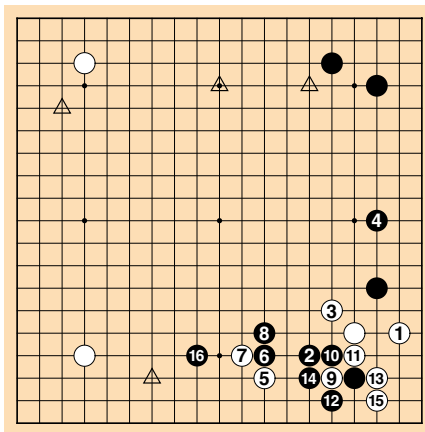


Figure 14

La position de chaque joueur ressemble un peu à la figure 13 mais avec plus de variations possibles. Noir est un peu plus haut que dans la variation précédente mais si son but était de construire un *moyo*, B3 dérange son projet.

Noir terminant *gote*, Blanc a le loisir de choisir quel point ▲ il désire jouer à présent. La construction du bord Nord et Nord Ouest me semble être assez intéressante. Le point ▲ au Sud ne se jouera peut-être qu'un peu plus tard dans le but d'utiliser l'*aji* des pierres 5 et 7 pour construire dans le coin Sud-Ouest. Noir se sentira peut-être obligé de capturer ces deux pierres...

Haute et proche

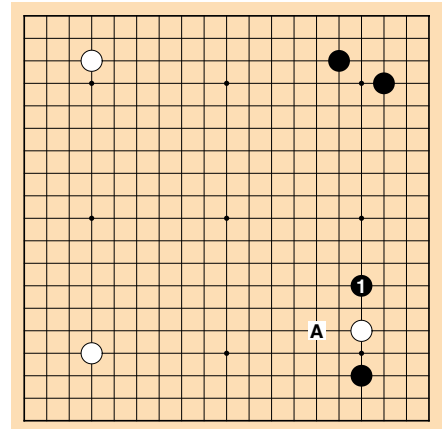


Figure 15

Avec une pince haute et proche de l'adversaire, Noir essaie de mettre le maximum de pression. La plupart du temps, il veut inciter Blanc à fuir ou à vivre sur place immédiatement tout en construisant sa propre position. La réponse la plus courante est A. Elle sert à aplatir Noir sur le bord Sud et à séparer les pierres noires.

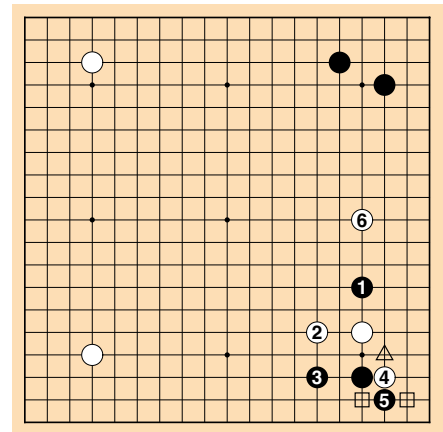
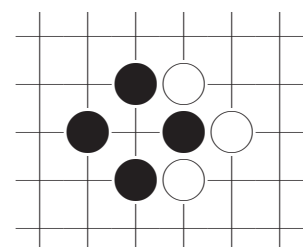


Figure 16

Blanc veut ici rester léger sans fixer la position. Il attaque dans un premier temps la pierre noire et s'adapte ensuite à la réponse noire. Un combat est lancé.

Blanc ne joue pas en ▲ car il ne veut pas consolider le coin noir immédiatement. Plus tard, l'un des points □ pourrait être joué.



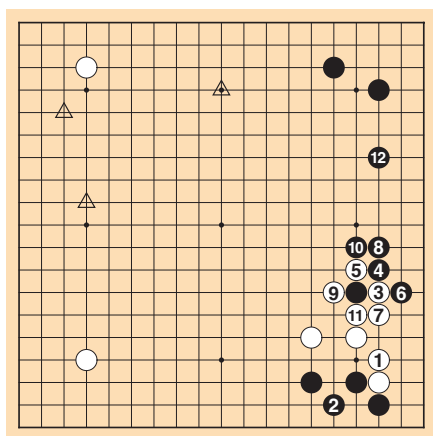


Figure 17

Blanc peut aussi choisir de vivre sur place. En échange, Noir construit : il vit dans le coin Sud-Est et encaisse le reste des points sur le bord Est partant de son *shimari*.

Blanc obtient le *sente* pour jouer un des points ▲.

Mais globalement ?

Le choix d'un *joseki*, ou d'une séquence de coups pas forcément *joseki*, est très important. Il vous aidera à mieux vous développer sur tout le *goban*. Votre adversaire de son côté va chercher une séquence de coups qui **lui** permettra globalement de mieux s'en sortir que vous.

La principale question qu'il faut se poser est : « *Qu'est ce qui m'intéresse sur le plateau ?* ».

Selon la réponse, vous vous installerez simplement sur un bord intéressant et vous pourrez obtenir le *sente* ; vous chercherez le combat en pinçant dans le but de développer en même temps votre position ; vous pourrez également choisir de jouer ailleurs pour ne pas laisser l'adversaire obtenir un certain coup.

Il y a beaucoup de possibilités et c'est **vous** qui choisissez.

Exercice

Pour terminer ce cours, je vous propose un exercice à poser de votre côté. Je le trouve assez intéressant car il présente de nombreuses possibilités. Prenez le temps d'y réfléchir et envoyez votre réponse argumentée à fulgurogo@gmail.com. J'y répondrai comme d'habitude en plus de proposer une solution dans le prochain numéro.

À Noir de jouer...

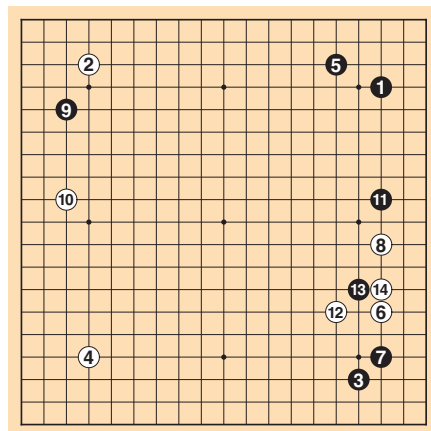


Figure 18

Vous avez aimé cet article ?

Alors vous aimerez sans doute les vidéos de Christopher sur sa chaîne YouTube **Fulguro Go** !

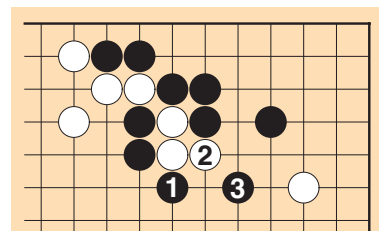


Notamment ses playlists :

- Découvrir le jeu de go
- Notions de bases
- AlphaGo Series
- Pro Series
- Ateliers

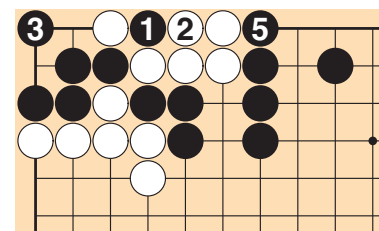
Tsumego à gogo Fan Hui Solutions

Niveau débutant



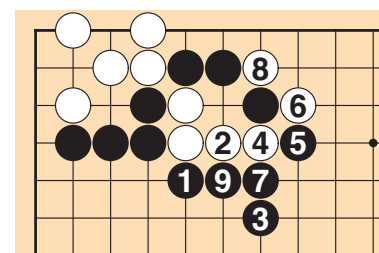
Problème 1 :

Noir fait *atari* en 1 puis capture en *geta* avec 3.



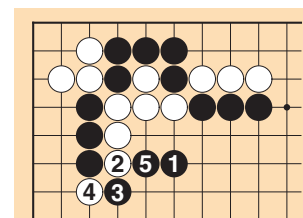
Problème 2 :

Noir sacrifie une pierre en 1 puis fait un œil avec 3 : il est alors en avance dans la course aux libertés (Blanc 4 en 1).



Problème 3 :

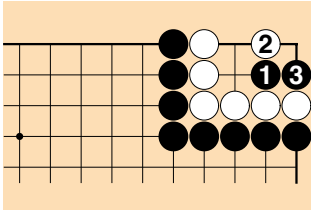
Après avoir bloqué en 1, Noir capture en *geta* avec 3. Après 9 les pierres blanches sont bien capturées.



Problème 4 :

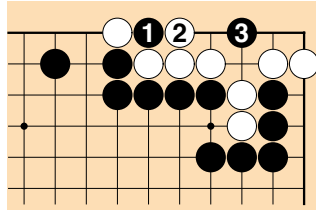
Noir 1 est un *geta*, les pierres blanches sont capturées.

Niveau intermédiaire



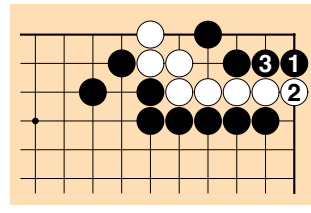
Problème 5 :

Noir 1 est le point vital.
Après 3, Blanc est bien mort.



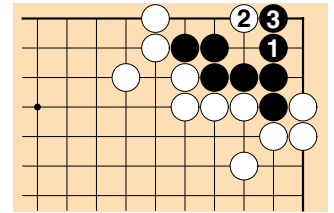
Problème 6 :

Il faut réduire l'espace vital
avec 1, ensuite Noir 3 tue les
blancs.



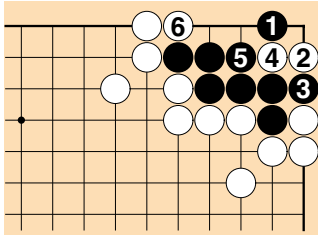
Problème 7 :

Noir 1 est un joli coup : Blanc 2
et Noir 3 sont *miai*. Après 3
Blanc manque de libertés.

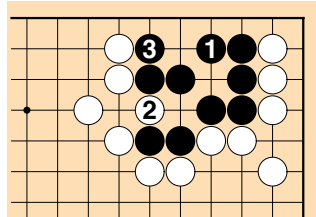


Problème 8 :

Noir 1 est le point vital.

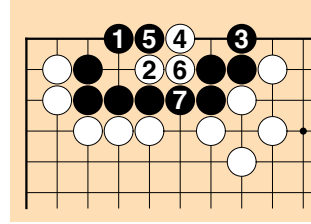
Problème 8 (variante pour
Noir) :

N1 ne fait pas vivre le groupe :
après B6 les noirs sont bien
morts.



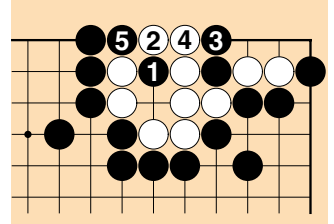
Problème 9 :

Noir 1 est le point vital.



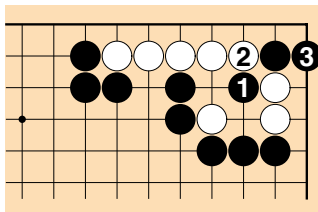
Problème 10 :

Noir 1 est la seule solution.
Avec 7 Noir obtient un *seki* et
est donc bien vivant.



Problème 11 :

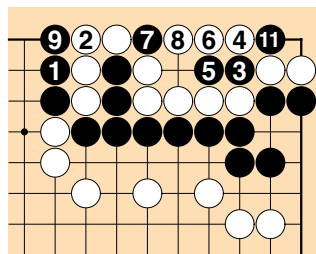
Il faut profiter du manque
de libertés de Blanc. Après 5
Blanc est mort.



Problème 12 :

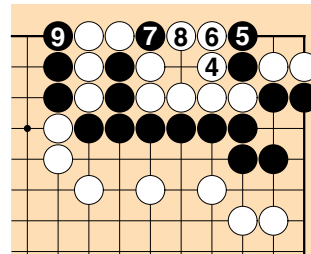
Noir 3 utilise une spécificité
du coin : il manque alors une
liberté à Blanc.

Niveau confirmé

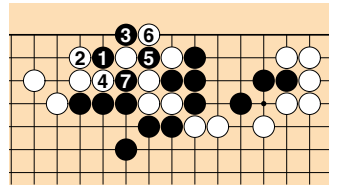


Problème 13 :

Noir 3 est un *tesuji* classique,
avec 11 il crée un double
snappe.

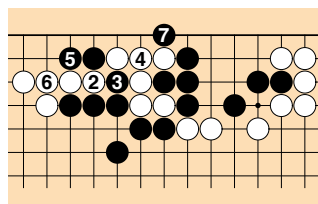
Problème 13 (variante pour
Blanc) :

Si Blanc 4 choisit l'autre *atari*,
il manque de libertés après
N9 et Noir sauve ses pierres.

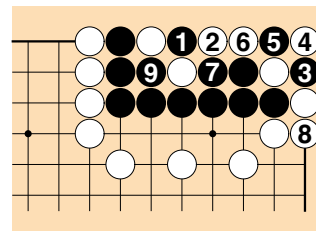


Problème 14 :

Le *tesuji* en 3 permet à Noir de
capturer les pierres de coupes
qui manquent de libertés
après Noir 7.

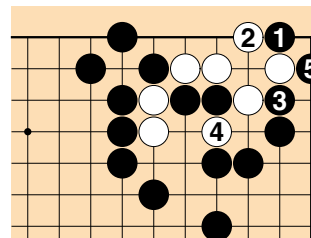
Problème 14 (variante pour
Blanc) :

Si Blanc essaye de couper
avec 2, il manque toujours
une liberté pour Blanc après
N7.



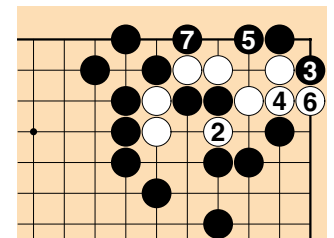
Problème 15 :

Noir est vivant.



Problème 16 :

Noir 1 est difficile à trouver.
Avec 5 Noir obtient un *ko*.

Problème 16 (variante pour
Blanc) :

Blanc ne peut pas résister
avec 2 puis 4, sinon après N7
il est mort sans condition.

Retrouvez la RFG en ligne

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



Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go

Nombre d'exemplaires	Tarif par exemplaire	Frais postaux
Numéro en cours	7€	3€
1 à 5 exemplaires au choix	5€ (hors numéro en cours à 7€)	5€
6 à 10	4€	10€
11 à 20	3,5€	15€
21 à 40	3€	17€
41 à 80	2,75€	22€
À partir de 81	2,5€	Nous consulter
La collection complète (premier au dernier numéro) + numéro spécial "Regards sur le go"	250€ l'ensemble	25€

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

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

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