



Revue
Française de Go

n° 156

Juin 2022
7 euros

issn 0181-1142

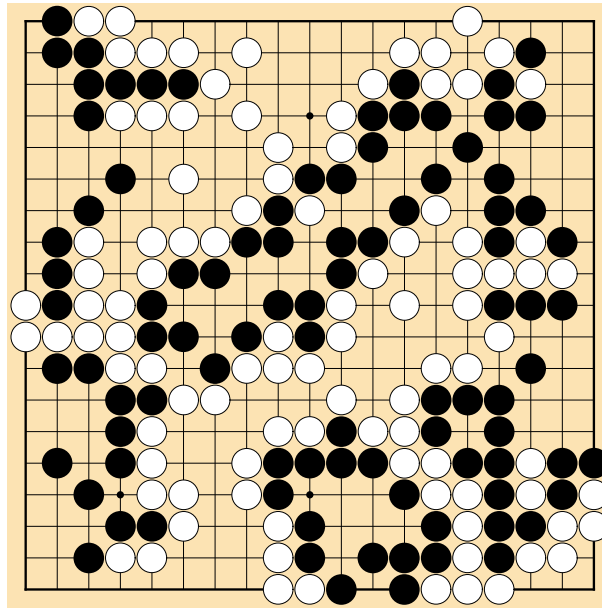


Fauteur de troubles

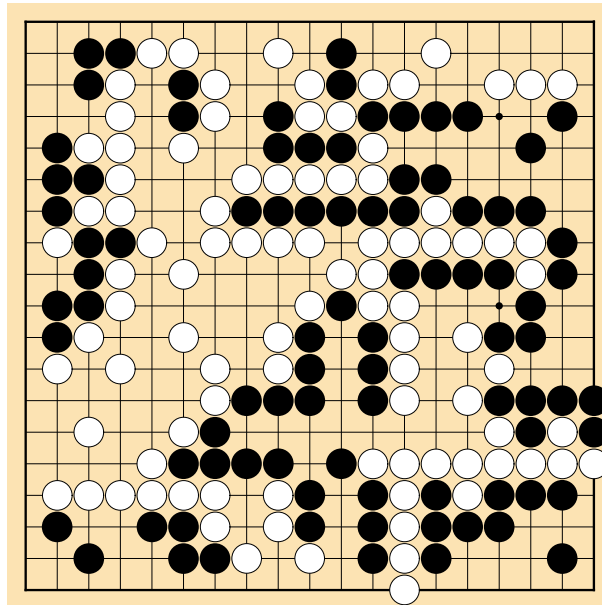
In-seong Hwang

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

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



Problème 1
Niveau kyu



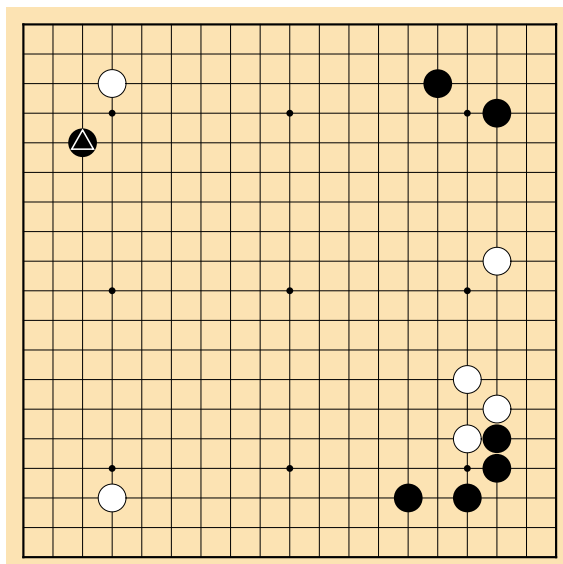
Problème 2
Niveau dan

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

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

- Pour effectuer un choix de *joseki* « optimal », il est souvent nécessaire de se poser les questions suivantes :
- Quel est le résultat recherché ?
 - Comment puis-je parvenir à cette position ?
 - Mon adversaire a-t-il un moyen de m'en empêcher ?



Après le partage des trois premiers coins, Blanc a choisi pour le dernier l'approche basse △, *keima* en troisième ligne, contre le *komoku* noir.

Dans cette configuration, comment Noir doit-il jouer dans ce coin pour bien faire travailler l'ensemble de ses pierres ?

L'édito



Photo : Marc Delaunay

Chers lecteurs,

C'est le printemps !

Pour accompagner le retour des (trop ???) beaux jours, voici le retour des oiseaux migrateurs, des chenilles processionnaires, des films à Cannes... et celui des tournois : Orsay avait ouvert l'année (cf. la RFG 155), puis sont revenus le TIGGRE (avec son TIGGROU...), Lyon, Levallois, Dijon, le TIP (de nouveau à Normale Sup.), « Ze Tournoi » à Grenoble, Rennes...

De son côté, la FFG dévoile l'équipe des pédagogues du « congrès national de Go » (autrefois « stage fédéral d'été », mais toujours « french summer camp ») : la tendance se confirme, c'est le retour à la normale !

Qui dit printemps dit renouveau...

La F.F.G., puisque l'on parle d'elle, poursuit doucement sa mue : lors de l'assemblée générale deux anciens administrateurs sont partis pour laisser place à du sang neuf. Les neuf membres élus du nouveau conseil d'administration sont Claude BRISSON (13Ma, président), Chantal GAJDOS (63Ce, vice-présidente), Fabien LIPS (75Al, trésorier), Luc RONAYETTE (38Gr, secrétaire), Corentin MACQUET (00St, secrétaire adjoint) avec Alain CANO (91Or), Jean-Paul GASCHIGNARD (42Se), Camille LEVEQUE (38Gr) et Sophie PAGÈS (38Gr), administrateurs et administratrices.

Côté compétitions, chez les jeunes, Linh Vu Tu (92An, 4D) devient champion de France des moins de 20 ans.

Cyan Touzot (75Op) reste champion des moins de 16 ans mais passe 3D. Et Soren Touzot (75Op, 3K) devient le nouveau champion des moins de 12 ans (notons que les trois champions sont Franciliens...)

À l'international, l'équipe de France jeunes s'est classée en février deuxième au championnat d'Europe par équipes, derrière la Russie et devant le Royaume-Uni.

Quant à l'équipe de France (des moins jeunes), elle, s'est qualifiée pour la finale du championnat d'Europe par équipes Pandanet, en tête devant les équipes d'Ukraine, de République tchèque et de Pologne (l'équipe de Russie ayant été exclue de cette compétition comme dans toutes les autres disciplines sportives) : nous attendons avec impatience le résultat de cette finale qui se jouera cet été en Roumanie.

Bonne lecture !

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

Et toujours...

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	5, 29
Tournoi international de Paris	6
parties commentées	7
Pair-go sanguinaire (partie commentée)	9
Coupe du monde de Pairgo	20
Vie des clubs	21, 32
Courrier des lecteurs	34

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2, 4, 5
Fauteur de troubles	12
Quel joseki choisir ?	16
Yose	18
Kô	22
Attaque & Défense	24
Le coin des débutants	30
Tsumego à gogo : solutions	34

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Milena Boclé, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet, Nicole Tagnon.
- Contributions : Milena Boclé, Christian Boyart, Martine Collinet, Kevin Cuello, Junfu Dai, Fan Hui, Inseong Hwang, Motoki Noguchi, Clément Toromanoff, Rémi Vannier.
- Illustration de couverture : « Trésors de la forêt » par Kalyptane.
- Portraits : Gabriel Robinne.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

fb.com/revue.francaise.go

YOSE

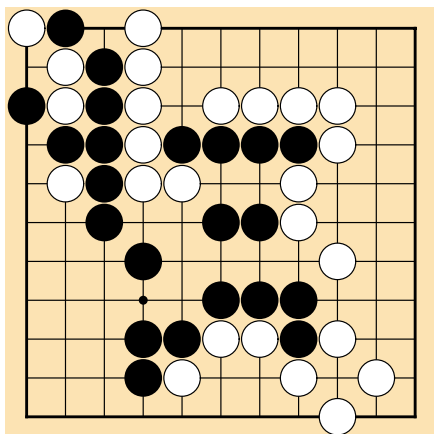
Junfu Dai

Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

La magie des tesuji de yose...

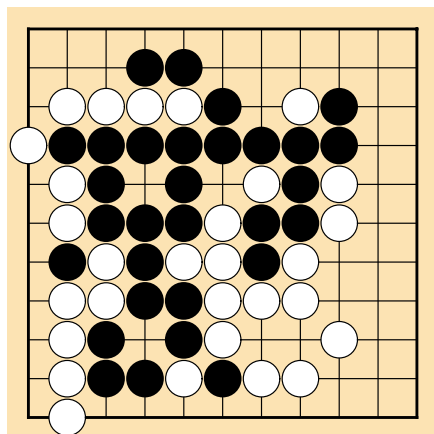


Problème 1

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

Il y a deux gros coups de yose, et plusieurs petits coups qu'il ne faut pas négliger. Comment les enchaîner au mieux ?



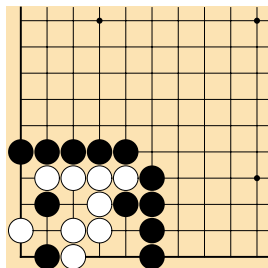
Problème 2

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

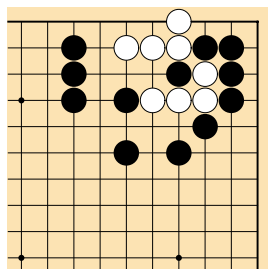
Il y a trois endroits importants où jouer, Noir doit trouver le meilleur coup pour chacun, et le meilleur ordre pour ses coups !

Niveau débutant



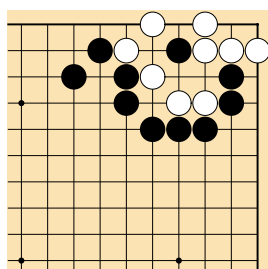
Problème 3

Noir joue et tue Blanc sans condition.



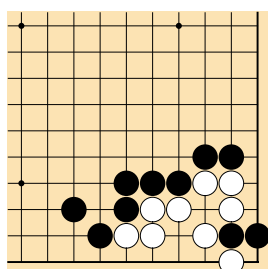
Problème 4

Noir joue et tue Blanc sans condition.



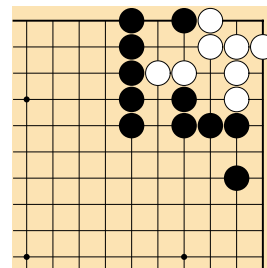
Problème 5

Noir joue et tue Blanc sans condition.



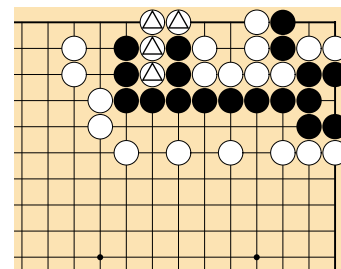
Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



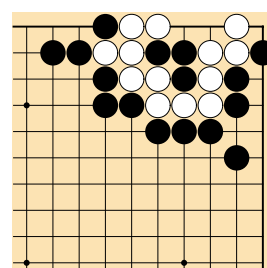
Problème 7

Noir joue et tue Blanc sans condition.



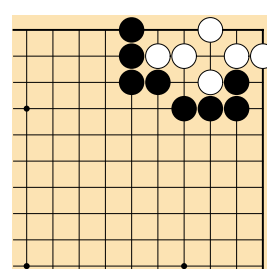
Problème 8

Noir joue et vit en prenant les pierres △.



Problème 9

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 10

Noir joue et tue Blanc sans condition.

49e Tournoi International de Go de Paris

Milena Boclé Junfu Dai

La 49e édition du Tournoi International de Go de Paris (alias TIP), organisée par Ralf Wurzinger, a retrouvé l'Ecole Normale Supérieure (ENS) le weekend de Pâques (16-18 avril) après une pause de deux ans : en 2020, il fut simplement annulé suite à l'apparition d'une saleté de virus dans le monde, puis annulé pour les mêmes raisons en 2021.

C'est traditionnellement un tournoi en six rondes – deux par jours – lentes, qui réunit des joueurs de tous les niveaux et tous les pays, l'aspect « Tournoi Grand Prix Bonus B » attirant un certain nombre de joueurs européens vraiment forts !

Cette année, 142 joueurs et beaucoup de brouettes non-joueuses (quelques visiteurs et accompagnants, mais surtout des bénévoles venus aider les organisateurs : scribes, équipe d'arbitrage, équipe de la buvette...) sont venus au 45 rue d'Ulm s'affronter sur les *goban*.

(Notons que l'équipe d'arbitrage a été surprise de la méconnaissance de la règle française par des joueurs français, par exemple au sujet des *seki*...).

Le suspens a été terrible, en particulier à cause de la victoire inattendue de l'Ukrainien Valerii Krushelnytskyi (6D) sur le Coréen Kim Dohyup (7D, très redouté en Europe) à la deuxième ronde — bravo ! — et une partie extrêmement intense entre ce même Valerii et Dai Junfu (8D) à la dernière ronde, gagnée d'un demi-point par Junfu.



Bon, et qui gagne tout, alors ? Finalement, au terme de ces batailles féroces pleines de rebondissements, c'est Dai Junfu (8D) qui a remporté le tournoi, félicitations ! Le Roumain Cornel Burzo (6D) se positionne en deuxième place – il a aussi battu Kim Dohyup et notre français Benjamin Dréan-Guenaïzia (6D) – et Valerii Krushelnytskyi (6D) en troisième place.

Blitz : Le tournoi de Paris a une autre tradition, c'est le tournoi de blitz du dimanche soir. Après une souffrance relative des pendules neuves de la ligue (eeeeh oui), le joueur qu'on a connu champion de France Open et multiple champion de Belgique, grand patron de la « Paris Go school », pédagogue éprouvé (ou approuvé ?) et dangereux meilleur membre du club de Jussieu, Lucas



Neiryck, s'est imposé en finale contre Wu Haohan (5D, Allemagne).

Ce tournoi de Blitz fut aussi l'occasion de surprises : Kim « la terreur » Dohyup est écrasé — à 3 pierres de handicap — par Stéphan Kunne (3D, 44Na), qui sera ensuite lui-même « écrabouillé » par la jeune Violeta Gorbulska (9 ans, 8k, Ukraine).

Ukraine : En raison de la guerre en Ukraine, sur proposition de l'European Go Federation, nous avons aussi invité au tournoi des joueurs ukrainiens réfugiés en Europe, merci de leur avoir fait bon

Résultats

1 Dai Junfu	(8D, 91Or, +6)
2 Burzo Cornel	(6D, RO, +5)
3 Krushelnytskyi Valerii	(6D, UA, +4)
4 Su Yang	(6D, FI, +4)
5 Drean-Guenaizia Benjamin	(6D, 29Co, +4)
6 Grigoriu Elian Ioan	(5D, RO, +4)
7 Kim Dohyup	(7D, KR, +4)
8 Neiryck Lucas	(6D, 75Ju, +3)
9 Goncalves Simao	(4D, PT, +3)
10 Ougier Guillaume	(4D, 92An, +3)

accueil et merci pour vos dons — récoltés pour payer les trajets — ainsi qu'à Su Yang (6D) qui a remis son prix (4e place, 300€) à la fédération ukrainienne pour que les joueurs ukrainiens puissent continuer à faire des tournois et développer le jeu de Go !

Bien entendu, il faut aussi remercier tous les bénévoles, l'équipe d'organisation, les sponsors et partenaires : merci !

Et on vous dit à l'année prochaine, pour le 50e anniversaire ? Il paraît qu'il aura lieu à Pâques...

Maintenant, passons la plume à Junfu...

Milena Boclé

Photos Milena Boclé
Affiche Camille Lévêque



Violeta s'échauffant avant le Blitz.

Après deux ans d'absence, le tournoi de Paris s'est tenu à l'ENS le weekend de Pâques 2022. Ce tournoi distribuant des points de bonus européen, il a attiré beaucoup de joueurs forts venant des autres pays européens. Plus de dix rien que parmi les joueurs 6 dan+ ! Aucune partie n'est donc facile à gagner.

J'ai finalement remporté mes six parties et ai donc remporté le tournoi.

Je vais partager avec vous certains moments de mes deux dernières parties, en espérant que cela puisse vous donner un peu d'inspiration.

Ronde 5

● : Grigoriu Elian 5D

○ : Dai Junfu 8D

Blanc gagne de 13 points.

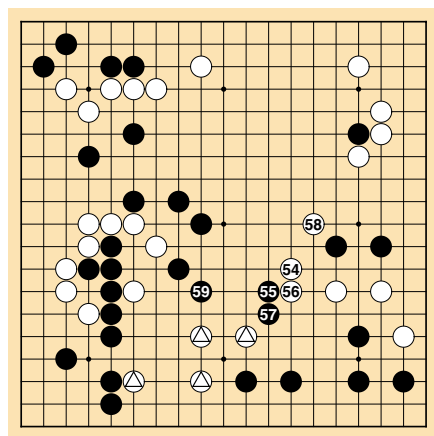


Figure 1 (coups 54 à 59)

Noir 55 sépare les deux groupes blancs et menace la vie des pierres △. Blanc est face à un choix stratégique. Il a deux options : capturer les deux pierres noires du bord Est en laissant Noir ajouter un coup pour continuer à attaquer le groupe Sud, ou bien de tenter de faire survivre son groupe △.

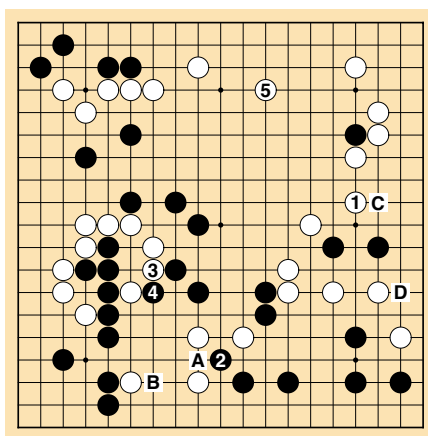
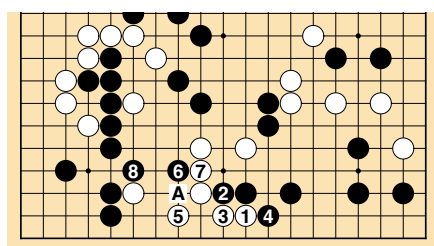


Diagramme 1
Un échange risqué.

B1 est un coup envisageable, il permet à Blanc de capturer les deux pierres noires avec environ 30 points sur le bord. Noir élimine la base de vie du groupe blanc avec N2, et après N4 les pierres blanches sur le bord Sud sont mortes. Si Blanc A, Noir B : il n'y aura pas assez d'espace pour que Blanc crée deux yeux. Cela donne un gain de 40 points à Noir. Pourtant, comme Blanc peut jouer en premier le dernier gros coup en B5, la partie sera légèrement en sa faveur. Mais comme il reste un peu d'aji à l'Est, Noir C ou Noir D par exemple, Blanc a abandonné cette idée de grand échange.

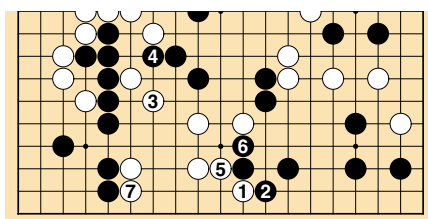


Diagramme 2
Le but de ①.

Dans la partie Blanc joue au contact en ① afin de faire vivre son groupe sur place. Si Noir bloque en 2, Blanc envisage de créer une base de vie avec la séquence B3-B7. Visiblement il y a assez de place pour que Blanc puisse s'installer.

<= Diagramme 3
L'offensive noire.

Dans la partie réelle, Noir pousse en 2 afin d'alourdir les pierres blanches. Si Blanc recule en 3, N4 permet à Noir de lancer ensuite une puissante attaque en A contre le groupe blanc. B5 devient nécessaire ; pourtant une fois que Noir a joué 6 et 8, le groupe blanc n'est toujours pas vivant.

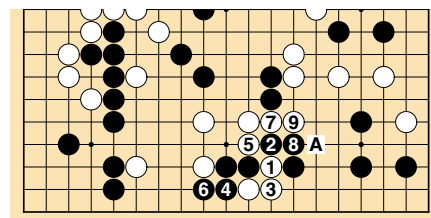


Diagramme 4
Un beau tesuji.

B1 est un tesuji malin que je suis très fier d'avoir joué. Si Noir contre-attaque en 2 et 4, Blanc sacrifie et traverse pour se connecter avec le groupe à droite avec B5 à B9. Comme le coup en A est sente, Noir ne peut plus séparer les groupes blancs.

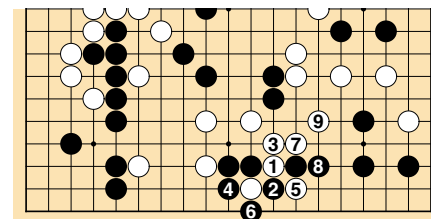


Diagramme 5
Pas de miracle pour Noir.

Si Noir joue l'atari en 2, le résultat est presque identique. Avec la séquence jusqu'à 9 Blanc sauve son groupe sans laisser à son adversaire de grande récompense.

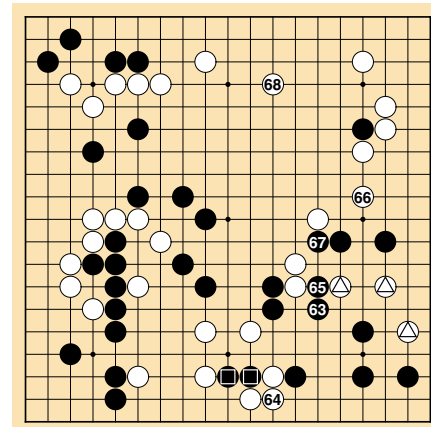


Figure 2 (Partie réelle)
Un nouvel échange.

Dans la partie, Noir joue le kikashi en 63 pour fermer le chemin de retour du groupe blanc. Mais B64 est aussi un très gros coup. Blanc gagne environ 10 points en capturant les pierres ■ tout en réduisant d'au moins 6 points le territoire noir sur le bord Sud. Même si N65 capture les pierres △ pour environ 25 points, Blanc peut bénéficier du sente en 66 et occuper le plus gros endroit qui reste en 68. Le potentiel blanc au Nord-Est est tellement grand que Noir aura beaucoup de mal à

rattraper son retard car il n'y a presque pas d'espace pour lui permettre de tenter de renverser la situation.

Never give up

La dernière partie est contre Valerii. Si je la remporte je serai sans doute le champion, si je la perd, il faudra voir les SOS, car nous serons, Valerii, Cornel et moi, trois joueurs à 5 victoires. Compte tenu du résultat final des autres parties, j'aurais été derrière Valerii et occuperais la deuxième place.

Mon adversaire a très bien géré ses groupes faibles, j'étais au pied du mur.

Ronde 6

● : Krushenlnytskyi Valerii 6d
○ : Dai Junfu 8d

Blanc gagne d'un demi-point.

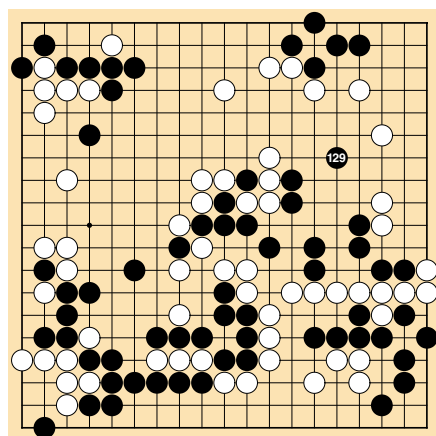


Figure 1

Le groupe noir au centre est en grand danger. Son coup N129 semble très bon, j'ai eu beaucoup de mal à trouver un bon moyen de tuer ce groupe malgré un encerclement complet.

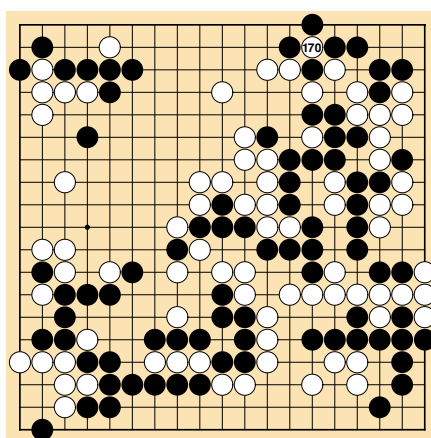
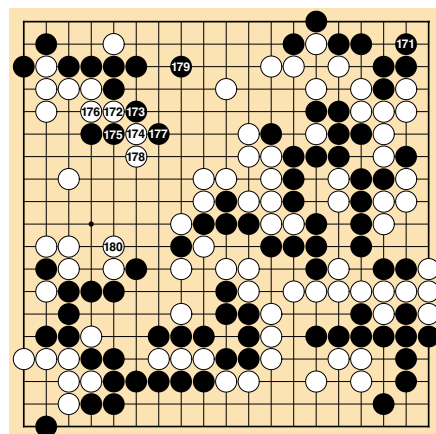
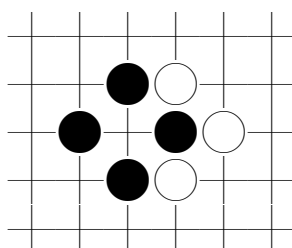


Diagramme 1
Le naufrage.

Suite à une erreur de lecture (je n'avais pas lu la séquence d'une possibilité de *seki*), le groupe noir a finalement vécu avec 8 points ! Tout le potentiel blanc est ravagé dans la zone : si l'on fait un bilan territorial, Noir dispose de 40 points dans le coin Sud-Ouest, 6 points dans le Sud-Est, 8 points au milieu 10 points dans le Nord-Ouest et 5 points dans le Nord-Est s'il ajoute un coup pour faire vivre définitivement son coin, soit un total de 70 points environ. Quant à Blanc, il a 8 points à l'Est, 6 points au Sud, environ 10 points au milieu et 12 points à l'Ouest, soit 40 points au maximum. Noir a presque 30 points d'avance sur le *goban*. Blanc est très en retard ; comme il ne reste presque plus d'endroit à disputer sur le *goban*, il est lui très difficile de rattraper ce retard.

Mais il ne faut jamais baisser les bras !



<= Figure 2 (Partie réelle)

Dans la partie Noir a choisi de faire vivre son coin en 171.

B172 est un très grand coup.

N179 est pour moi plus petit que B180. Blanc a d'un seul coup construit 30 points (18 points supplémentaires par rapport mon analyse initiale), l'écart se réduit drastiquement, c'est le début de la *remontada*.

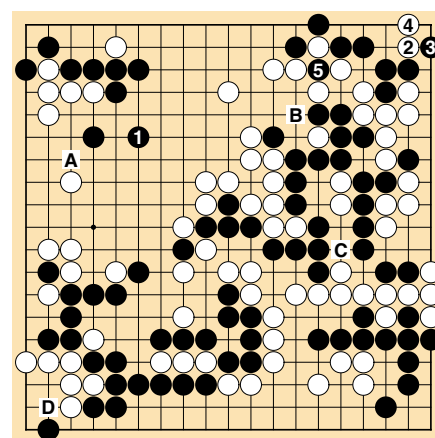


Diagramme 2
Le coup qui selon moi tue la partie.

Si je joue Noir, je vais forcément garder mon sang-froid et jouer ①. Avec ce coup, Noir élimine la quasi-totalité du potentiel blanc à l'Ouest et au centre. Surtout, ce coup génère des menaces de *kô* en A. Blanc ne peut pas tuer le coin sans condition avec 2, le sort du groupe noir sera décidé par un *kô*. Mais une fois que N5 capture le *kô*, Blanc ne trouve pas trop de menaces de *kô* appropriées à part B et C... Noir peut ne pas répondre à la menace en D car cette menace ne vaut que 22 points et la suppression du *kô* lui-même apporte déjà au moins 5 points de plus pour Noir sans parler de l'affaiblissement du bord blanc au Nord.

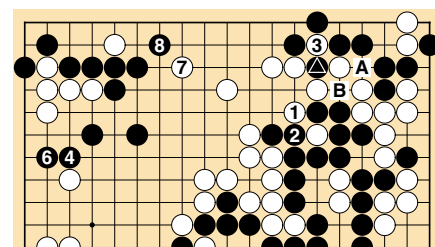


Diagramme 3

B5 en ▲.

N2 est obligatoire... Si Noir supprime le *kô* avec N3, Blanc A est un coup *sente*, Noir B n'est plus un double *atari*. Plus tard Blanc joue en 2 et tue le groupe au centre... N4 est une menace d'une valeur d'environ 25 points (19 points en plus pour Noir et 6 points en moins pour Blanc), Le *kô* vaut presque 37 points (28 points pour Blanc s'il gagne et 9 points si Noir le remporte. Mais comme Noir a une très grande avance avant ce *kô*, le gain pour Blanc à travers le *kô* n'est pas suffisant pour qu'il rattrape la situation. Et comme il ne reste plus d'autre endroit à disputer, c'est à mon avis la meilleure façon pour Noir de simplifier la partie et de la remporter.

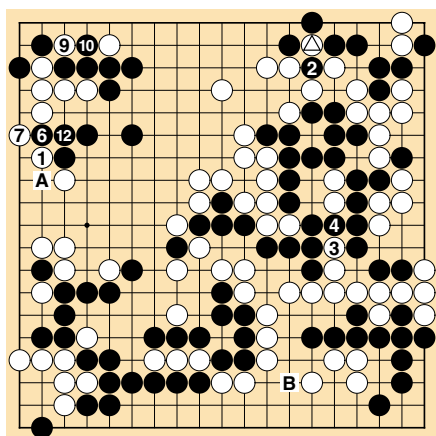


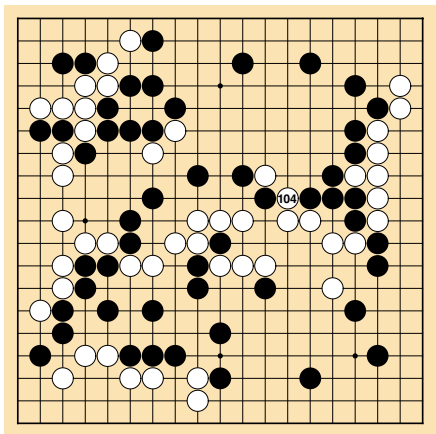
Diagramme 4

B5, B11 en △ ; N8 en 2.

Même si Blanc continue à résister au *kô* avec 3, il suffit pour Noir de continuer à chercher les menaces avec 6 et 12. Il reste encore **A** ou **B** comme menaces de *kô*, Noir reste dans une position invincible.

Finalement, comme lors de nombreuses *remontadas* dans les parties de go, j'ai remporté la partie d'un demi-point. Un scénario incroyable.

Ma dernière partie avec une telle situation de *remontada* remonte à 2010, aussi lors d'un « tournoi de Paris », qui avait eu lieu à Antony. Mon adversaire était Thomas Debarre (joueur Blanc).



Après le coup B104, Noir n'arrive plus à fermer efficacement son centre. J'ai là aussi un retard de presque 20 points.

Et finalement, grâce à un *kô* j'ai aussi réussi à remporter la partie, et là aussi d'un demi-point ! C'est effectivement un phénomène difficile à expliquer... Le destin aimerait-il « punir » ceux qui n'ont pas réussi à garder leur grosse avance en les faisant perdre d'un demi-point ???

Pour finir, un très grand merci aux organisateurs — Ralf, Milena, les arbitres, les scribes et les autres bénévoles — et on se revoit à la 50e édition du tournoi de Paris.

Pair-go sanguinaire

Milena Boclé

Ces joueurs de pair-go se sont pris pour Sai et Hikaru, vous ne devinerez jamais ce qui leur est arrivé...

Profitant de quelques jours de calme relatif durant la période d'hibernation (digestion ?) générale entre Noël et le jour de l'an, l'idée d'un pair-go est venue s'installer inopinément mais confortablement dans le canapé de mon esprit. Puisqu'il m'était impossible de m'en défaire et qu'après tout, je l'aimais bien, cette idée invasive, nous topâmes 5 de la paume de la main : *Deal*, on va faire un pair-go.

Peu de temps après, une date était fixée : Florent Labouret 5D et Li Yue 6D joueraient contre Wu Tian 2p et moi 2D*, dans ce qui allait être une partie « instable ».

Et pour cause : nous avons commencé à jouer sur KGS, comme d'habitude, mais au bout de quelques coups, les déconnexions persistantes et le lag de Wu Tian eurent raison de notre patience et nous nous inclinâmes face à la non-coopération de l'internet chinois.

Sachant de source sûre qu'OGS marchait très bien mais ne proposait pas l'option de pair-go, nous décidâmes alors de sacrifier deux poseurs de cailloux : les filles donneraient les coups en message à leur partenaire, telles des fantômes de joueur 9p (« en haut à droite, *komoku* ! »), et les garçons, tous deux officiellement sur la partie, devraient survoler le *goban* avec la souris en comptant chaque intersection pour ne pas se planter et ruiner le jeu, comme de petits Hikaru en paille.

Maintenant que cette longue introduction permet de caler avec facilité la partie dans la Revue, plongeons-nous dans les diagrammes.

Partie sur OGS – 20 min +7x30s

○ : Florent Labouret 5D, Yue Li 6D

● : Tian Wu 2p, Milena Boclé 2D

Résultat : Noir gagne par abandon.

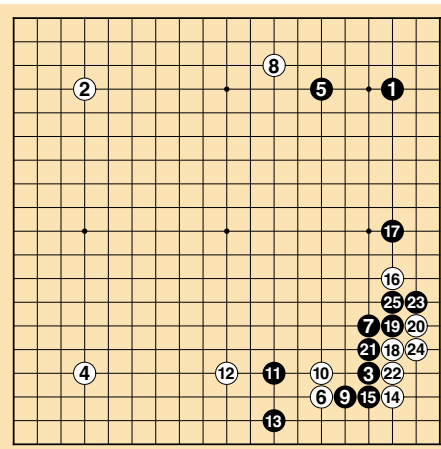


Figure 1 (coups 1 à 25)

Le début de la partie est assez violent, au coup 11 je me trompe de ligne et annonce à mon partenaire « pince sur le bord, M4 ! » au lieu de L4, un cran plus à gauche. Au coup suivant, mon partenaire s'étonne de ce que je lui propose et me rappelle que nous sommes Noirs. Oups. La partie s'annonce intéressante.

N19 : bloquer est plutôt dommage. La réponse de Blanc, en *hane*, est aussi critique (cf. dia. 1).

Noir devrait simplement connecter ou déformer en premier, en jouant 22 : Blanc aura une mauvaise forme, tandis que Noir sera solide et fort.

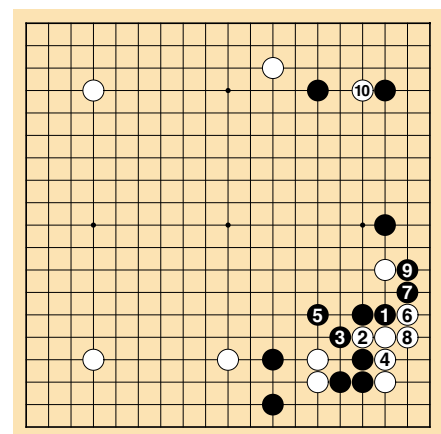


Diagramme 1

2 à la place de 20 de la partie.

Que se passe-t-il, si Blanc insiste et pousse ?

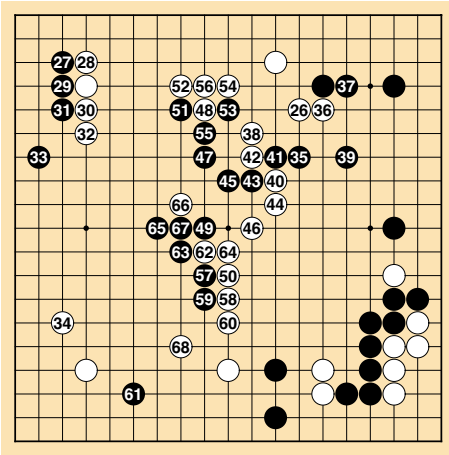


Figure 2 (coups 26 à 68)

B26 : ce coup a l'air douteux et invite à la coupe (cf. dia. 2), mais en fait, il n'est pas si mal. L'idée est de réduire le *moyo* de Noir qui commence à se former comme un nuage de pluie au-dessus du Mont-Saint-Michel.

Noir décide d'ignorer cet appât et prend le *san-san* pour confirmer le plan de Blanc et aviser après.

B32 : c'est au tour de Yue de se tromper de ligne en dictant son coup. Heureusement, cela reste bon !

B34 : verrouiller le coin est une bonne idée, mais peut-être est-ce un peu tôt (bon, l'IA trouve que c'est bien, mais pour un humain, au feeling, c'est un peu tâtif). (cf. dia. 3a et 3b).

N35 : lorsque j'annonce ce coup à Tian, il me répond « vraiment ?! »** mais le joue quand même. Aïe.

Car justement, en contrepartie de ce *tenuki* de Blanc, Noir devrait plutôt pousser comme une brute et couper sans état d'âme, comme le ferait tout joueur français normal (cf. dia. 4).

En réalité le coup 35 reste « correct », mais pousse-coupe, c'est mieux, on le sait tous au fond de nous.

B40 : Blanc tend un nouveau piège à Noir qui tombe dedans à pieds joints en appliquant ce qu'on vient de voir — l'instinct. Moralité, il faut parfois réfléchir avant de couper (cf. dia. 5). D'un autre côté, nous cherchons le combat, donc finalement ce dénouement nous convient.

N49 est timidement raté, *tsuke* sur le *ten-gen* est plus efficace.

N61 : ce coup parachuté est très agressif. À ce stade, Blanc doit réfléchir à un moyen de diviser Noir pour attaquer

cette pierre ou le groupe flottant du milieu. S'il y parvient, il gardera l'avantage.

B66-B68 : Yue et Florent ne se sont pas entendus sur leurs intentions. Florent pensait plutôt attaquer le groupe du centre (cf. dia. 6).

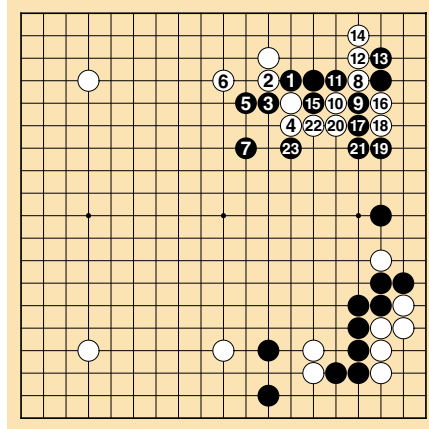


Diagramme 2

1 à la place de 27 de la partie.

Si Noir coupe, vous voilà projeté dans une grande bataille, par exemple avec cette séquence.

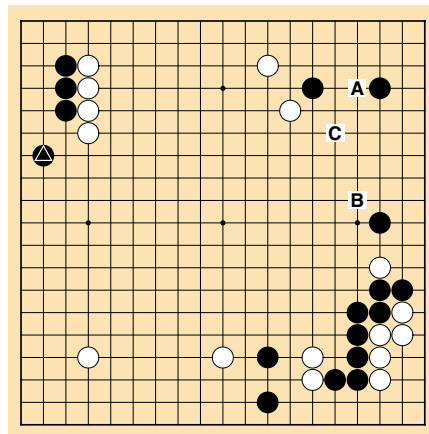


Diagramme 3a

Un coup blanc vers A, B ou C paraît gigantesque et urgent (sachez que l'IA préfère de loin A).

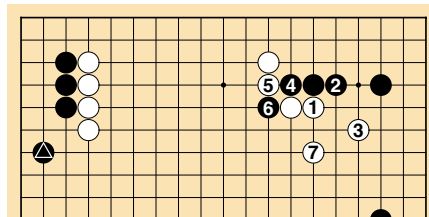


Diagramme 3b

1 à la place de 34 de la partie.

Tian s'attendait à ce *nobi*.

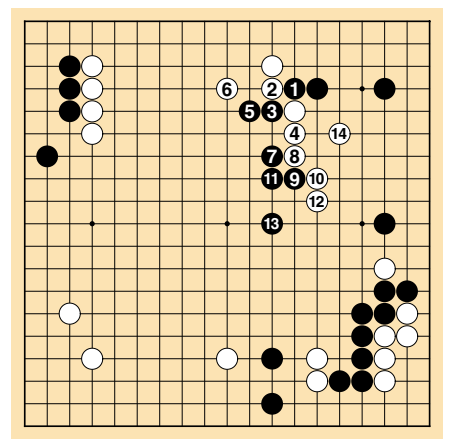


Diagramme 4

1 à la place de 35 de la partie

Blanc se retrouve un petit peu flottant et n'a plus rien à gauche...

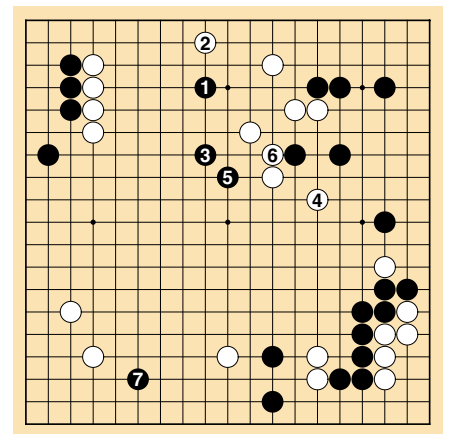


Diagramme 5

1 à la place de 41 de la partie.

Pour une fois que l'IA propose une séquence toute choupie et pas de la boucherie 9p.

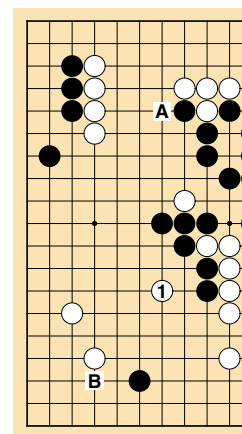


Diagramme 6

1 à la place de 68 de la partie.

Blanc pose une question intéressante à Noir, A ou B ?

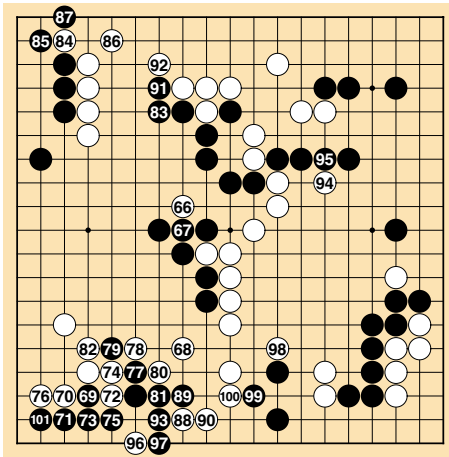


Figure 3 (coups 66 à 101)

N69 : en jouant B66 puis B68, Blanc est aussi doux qu'un beurre non-breton. Noir en profite pour se glisser immédiatement dans le coin en *tsuke*.

N83 est n'importe quoi, Noir perd le *sente* ! Il faut sécuriser le groupe sur le bord Sud !

Il ne faut pas répondre à B86 non plus, pareil, le bord Sud !!!

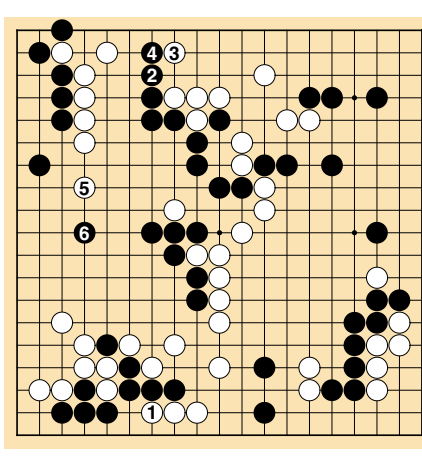
N91 n'est pas très malin, mais je ne sais pas quoi jouer sans faire de bêtise. C'est la panique du *byo-yomi* (vous avez déjà joué avec 30 secondes pour penser, lire les coordonnées, les écrire et espérer que votre partenaire s'y retrouve avant de perdre une période ?). Mon partenaire déroge encore aux règles du pair-go** et, après avoir cliqué à contrecœur sur l'intersection du déshonneur, me balance « c'est *gote*... ». Aïe.

En réalité, la partie aurait pu alors prendre une tournure toute différente, suivant le fameux schéma du sapin jeté du 7e étage qui rebondit sur le balcon du voisin : si Blanc décide de tuer Noir en bas... Noir peut essayer de tuer Blanc en haut ! (cf. dia. 7a et 7b) Mais, objectivement, c'est un échange entre une mort certaine et une mort potentielle, c'est risqué.

B94 n'est pas génial. Noir est content de se renforcer ici.

B96 est une précipitation de *byo-yomi*. Blanc aurait dû jouer 1 du diagramme 8 à la place de 96 (ou au lieu de B98), pour effacer l'*aji* en menaçant de tuer Noir...

N99 : Noir tente un revers astucieux en jouant lui-même 1 du diagramme 8, mais cette décision ne participe qu'à renforcer Blanc. Il vaut mieux vivre directement plutôt que de rafistoler l'épée adverse.



Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.

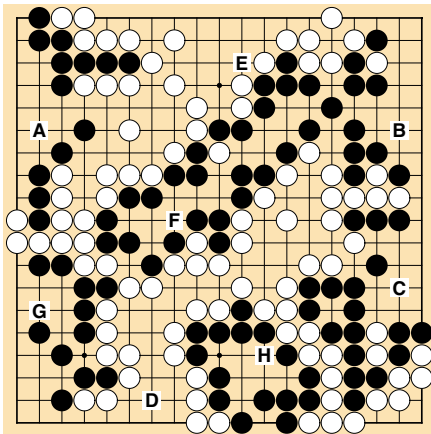


Figure 1 : problème 1, niveau kyu.

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

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

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

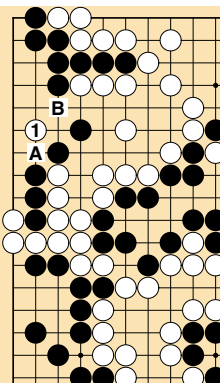


Diagramme A1

Le coup ① vise en même temps les deux faiblesses en A et B.

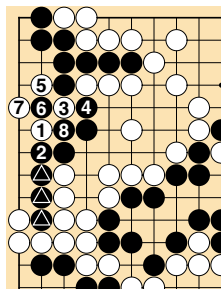


Diagramme A2

Si Noir connecte en ② pour sauver les trois pierres ▲, ③ sépare le groupe initial en deux parties. N6 est indispensable.

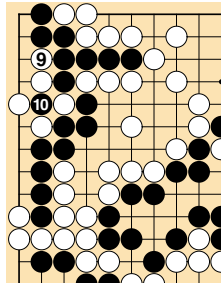


Diagramme A3

Noir doit subir un *kô*. Il risque donc fort de laisser des plumes quelque part ailleurs.

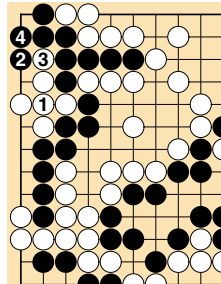


Diagramme A4

1 à la place de 9 du diagramme A3. Blanc est obligé de jouer le *kô*, sinon il ne pourra plus approcher le demi-groupe du coin.

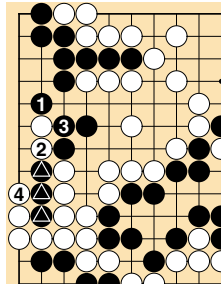


Diagramme A5

Noir doit accepter de donner un tribut pour sauver une partie de ses pierres.

Si la capture des trois pierres ▲ le fait perdre (il faut savoir bien compter sa partie...), Noir peut jouer le tout pour le tout et choisir l'option du *kô*.

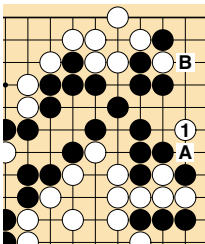


Diagramme B1

Même principe que dans le problème A : Blanc menace deux faiblesses en même temps.

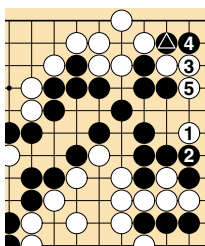


Diagramme B2

Si Noir sauve la pierre du bord, Blanc sauve la sienne et prend les points du coin. N4 : résister est catastrophique, Noir perd encore plus... Il faut abandonner ▲ et jouer N4 en 5 pour limiter les dégâts...

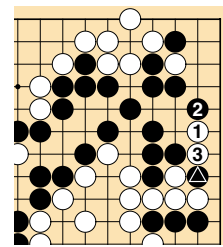


Diagramme B3

La perte est moindre si Noir accepte d'abandonner ▲.

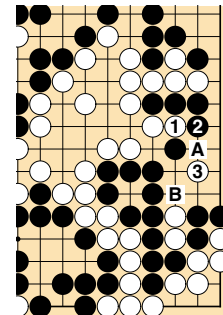


Diagramme C

La poussée en 1 permet le placement en 3 qui rend A et B *miai*. Ici encore, il fallait sacrifier trois pierres tout de suite.

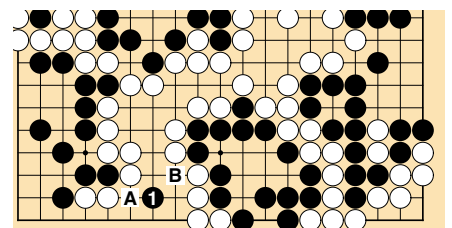


Diagramme D

De nouveau, un coup qui menace deux faiblesses simultanément : A et B sont *miai*.

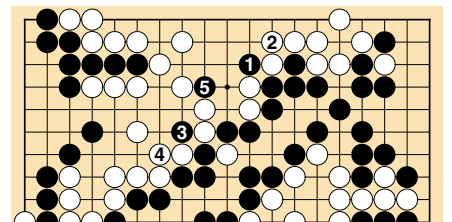


Diagramme E

N1-N3 : il faut commencer à préparer le terrain avec ces deux *atari*. Puis le *tesuji* N5 frappe au point vital (terme technique japonais pour cette forme : *atekomi*).

Il n'y a pas d'échappatoire.

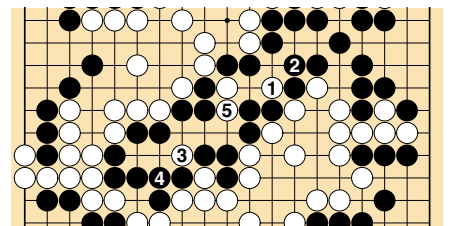


Diagramme F1

Ici aussi, deux *atari* préparent le terrain pour le *tesuji*, la descente en 5 : ce coup est important, aucun autre ne fonctionne.

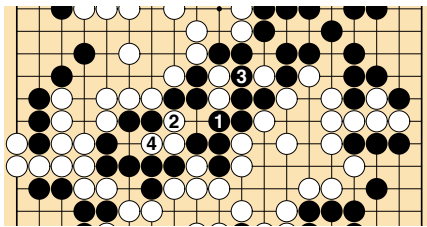


Diagramme F2

Aucune défense ne marche. Mais les dégâts varient selon la réponse...

Connecter sauve la partie droite mais abandonne les huit pierres de gauche.

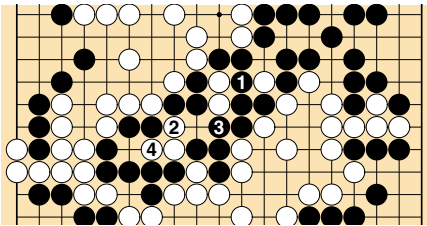


Diagramme F3

Cette défense mène au même résultat.

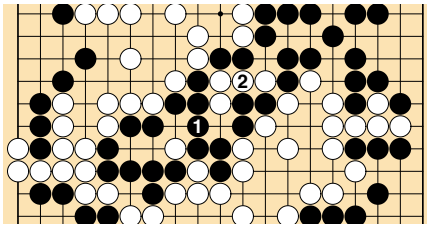


Diagramme F4

Cette connexion n'empêche pas une mise en *damezumari*...mais permet de perdre quelques points de moins.

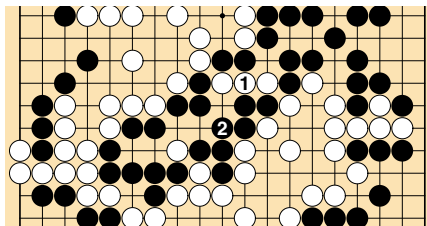


Diagramme F5

1 à la place de 5 du diagramme F1.

Jouer ici trop tôt ne marche pas... Noir peut s'en sortir sans aucun dégât.

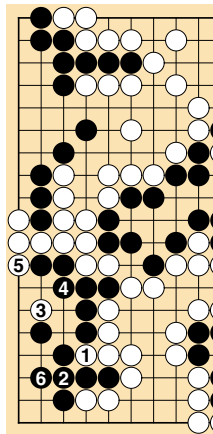
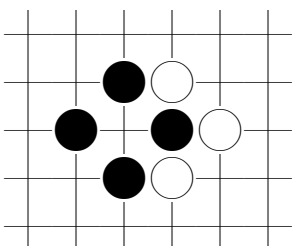


Diagramme G1

Après la poussée B1, le contact en ③ est la meilleure option.

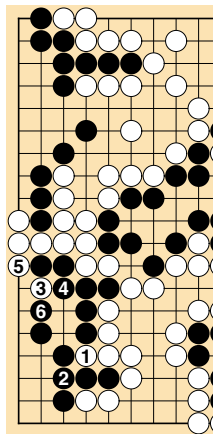


Diagramme G2

Ce coup marche aussi, mais rapporte moins.

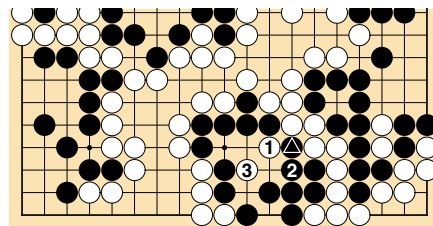


Diagramme H1

Si Noir répond à l'*atari* et sauve sa pierre, Blanc peut placer le *tesuji* ③ : Harpagon (1) perd son groupe.

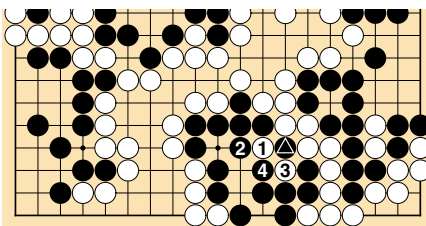


Diagramme H2

Il suffisait d'abandonner la pierre ▲ pour survivre.

(1) NDLR : Onc'Picsou pour les plus jeunes.

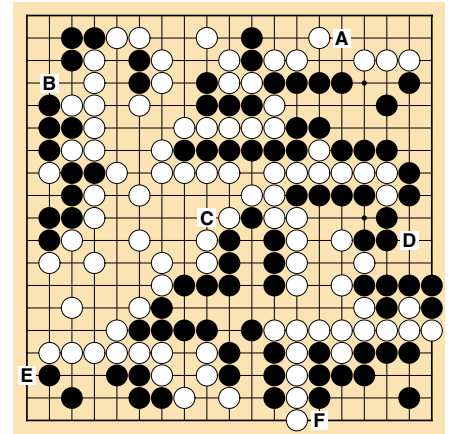
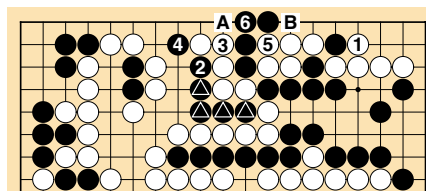


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

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

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

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

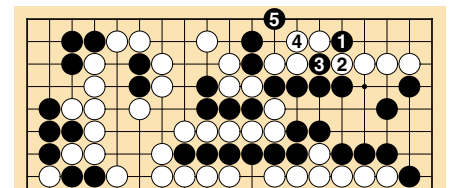


Diagramme A1

On commence par frapper à la charnière du *keima* (le terme japonais pour cette technique de coupe du *keima* est *tsuke-koshi*).

Le *kosumi* en 5 est le *tesuji*. Ensuite Blanc doit choisir ce qu'il garde...

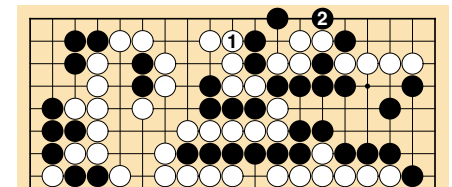


Diagramme A2

Bloquer ici revient à abandonner le coin.

<= Diagramme A3

Si Blanc garde le coin, Noir récupère ses pierres ▲ mortes grâce à N6 qui empêche les approches en A et B.

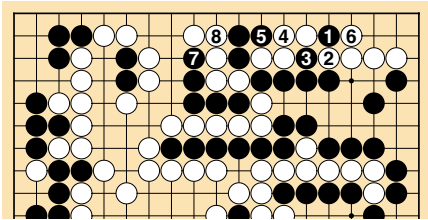


Diagramme A4

5 à la place de 5 du diagramme A1.

Ce coup trivial « d'approche normale » ne marche pas.

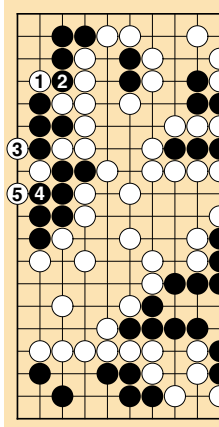


Diagramme B1

Au tour de Blanc de frapper le *keima* à sa charnière !

B3-B5 : Blanc obtient un *kô*.

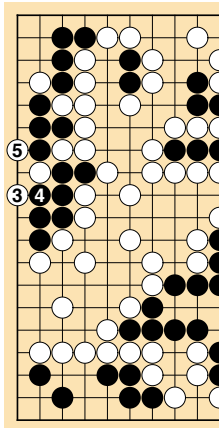


Diagramme B2

B3 : Ce coup mène au même résultat.

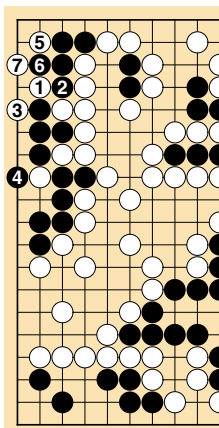


Diagramme B3

Blanc peut aussi essayer comme cela.

C'est un *kô* plus difficile, mais Blanc fera plus de points s'il le gagne.

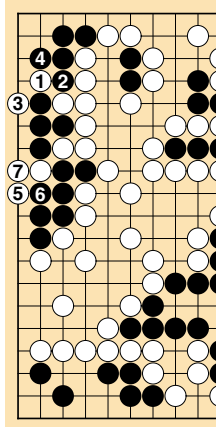


Diagramme B4

Si Noir évite le *kô* du coin, Blanc peut tuer tranquillement le demi-groupe du bas sans avoir besoin du *kô*.

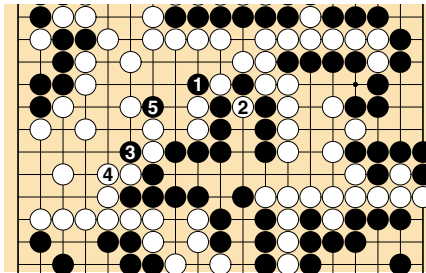


Diagramme C

Un problème du même type que le problème **E** du niveau kyu...

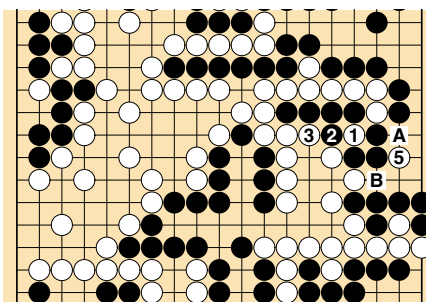


Diagramme D1

N4 connecte en 1.

B5 est le *tesuji*, mais Blanc doit préparer le terrain par l'échange B1-N4.

Après N5, **A** et **B** sont *miaï*.

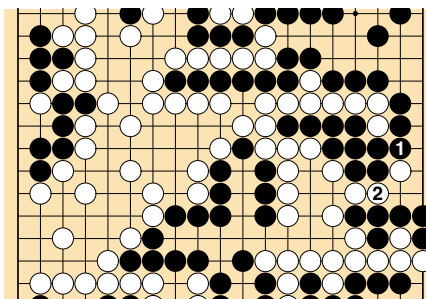


Diagramme D2

Si Noir connecte ici, Blanc capture les pierres du bas.

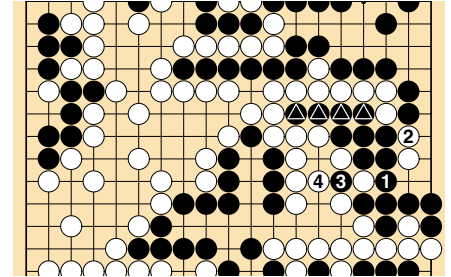


Diagramme D3

Si Noir connecte en 1, il y aura un *kô*, mais le gain potentiel de Blanc devient considérable si Noir le perd.

Comme bien souvent dans cette série, le lézard devait abandonner tout de suite sa queue (en l'occurrence les pierres ▲ !)

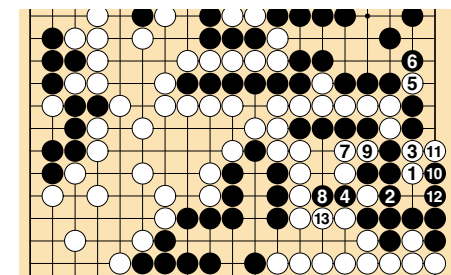


Diagramme D4

Blanc peut jouer le *tesuji* tout de suite, mais la suite sera plus difficile...

Si Blanc coupe en B9, Noir peut jouer le *tesuji* N10 et simplifier les choses. Il perd bien moins de points qu'avec la bonne réponse blanche (1 du diagramme D1). De plus B13 n'est plus *sente*, Noir peut faire *tenuki*.

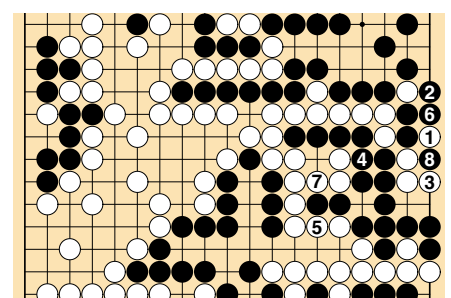


Diagramme D5

1 à la place de 9 du diagramme D4.

B1 : Blanc est maintenant prêt pour un *kô*...

N4 : mais Noir peut connecter.

N8 : c'est en quelque sorte un *kô*, mais il n'est pas vraiment jouable ; dans le meilleur des cas, on obtient un *seki* : cela ne marche pas vraiment pour Blanc.

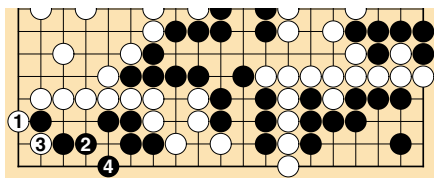


Diagramme E1

Noir a deux réponses possibles à ce coup qui semble anodin.

La meilleure réponse noire est d'abandonner cette petite pierre pour vivre tranquillement : c'est le choix le plus sage.

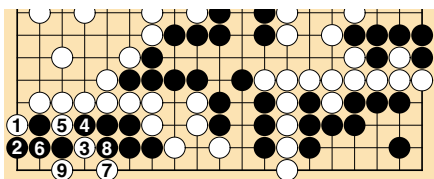


Diagramme E2

Si Noir choisit de bloquer, Blanc frappe à la charnière du *keima* (air connu...) et de nouveau le *tesuji* du *kosumi* entre en action pour amorcer un *kô* peut-être meurtrier.

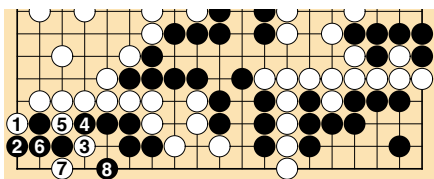


Diagramme E3

Attention, ici la position n'est pas symétrique, maintenant Noir vit !

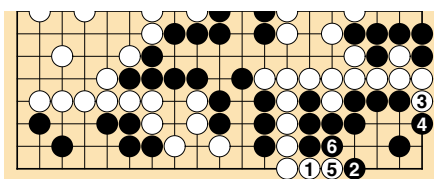


Diagramme F1

B1 : de nouveau un coup de *yose* qui semble tout simple...

N2 : Noir doit répondre ainsi !

À la fin de la séquence, il aura 8 points, en *gote*.

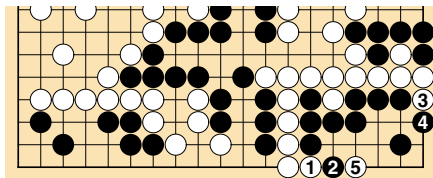
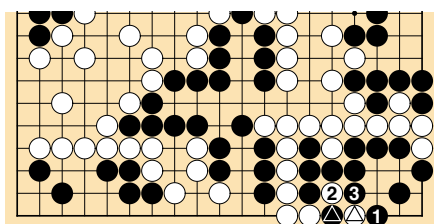


Diagramme F2

Si Noir choisit de bloquer, après le coup de préparation B3, Blanc place son *tesuji* B5.

Après ce clamp, Noir a le choix entre deux coups...

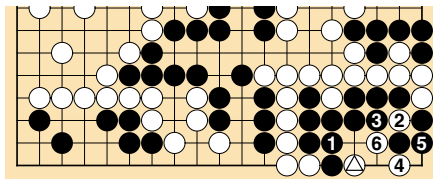


Diagramme F3

Première option : Noir connecte après le clamp △. Blanc joue alors B2, *tesuji* de sacrifice (aucun autre coup ne fonctionne) !

Après B6, c'est un *seki* (2 points pour Noir, 1 point pour Blanc).

Mais Noir a repris l'initiative.

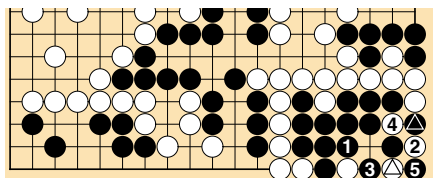


Diagramme F4

1 à la place de 5 du diagramme F3

6 en △, 7 en △.

S'il refuse le *seki*, Noir peut faire *atari* en ① au lieu de connecter.

À la fin de l'échange, Noir est vivant en *gote*, avec 2 points et 3 prisonniers ; Blanc a 1 prisonnier.

C'est cependant toujours bon pour Blanc par rapport au diagramme F1.

<= Diagramme F5

4 connecte en △.

Seconde option... Le contre-clamp ① est la meilleure réponse au clamp △.

Maintenant Noir a 6 points et donne une pierre à Blanc, mais il reprend l'initiative. Par rapport à l'option *gote* du diagramme F1, Noir n'a perdu que 3 points.

(Pair-go sanguinaire : suite de la page 9)

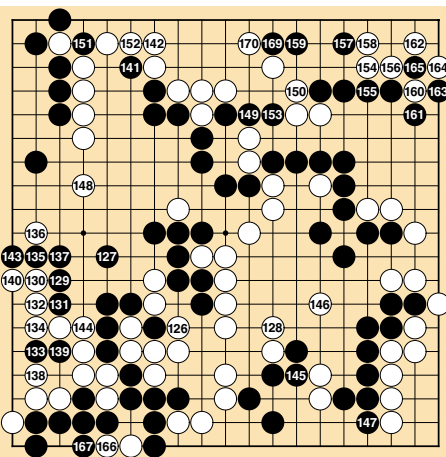


Figure 5 (coups 126 à 171)

B168 en 160, N171 en 165.

Les coups qui suivent sont joués très vite, le *byo-yomi* met beaucoup de pression. Quelques petites erreurs par-ci par-là, Noir a l'avantage aux points et ne donne plus rien. Le *kô* final est injouable, Blanc a très peu de menaces. Florent et Yue décident d'abandonner et de mettre un terme à cette panique générale mal coordonnée. Pfiu !

La bonne nouvelle, c'est que désormais l'option *rengo* est disponible sur OGS, alors peut-être est-ce une belle promesse de futures nouvelles aventures ?

Notes de l'autrice

*Florent Labouret, Grenoblois, est vice-champion de France Open 2021 et pédagogue de la FFG. Au dernier pair-go européen, il a joué avec Milena Boclé, championne de France féminine 2021.

Se retrouver l'un en face de l'autre était donc très douloureux pour ces deux joueurs au style tout à fait complémentaire.

Li Yue est une joueuse chinoise vivant en Suisse, elle commente parfois des parties pour l'EGF et enseigne le go aux enfants. Wu Tian, professionnel de Chine, est aussi professeur dans des écoles. Il a fait connaissance avec le Go européen en gagnant le TIGGRE 2020 et le tournoi d'Antony. Il fait désormais partie des pédagogues pour les jeunes du programme européen CEGO.

**C'est interdit de faire ça en pair-go, normalement, mais la situation étant particulière, on ne juge pas.

Quel joseki choisir ? Junfu Dai

Komoku et kakari en troisième ligne (5)

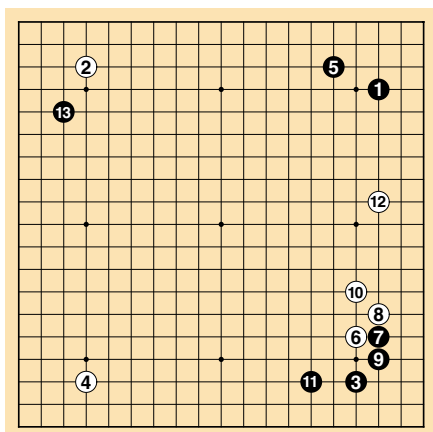


Diagramme 1

Ce problème est extrait d'une partie entre Go Seigen 9p (1914 — 1914) (Noir) et Fujisawa Hideyuki 9p (1925 — 2009) (Blanc), jouée en 1960 dans un tournoi spécial organisé par le journal Mainichi entre les meilleurs joueurs japonais.

Jusqu'au coup 12, les joueurs ont choisi sur le bord Est un *fuseki* ultra-courant à l'époque : Noir occupe rapidement deux coins tandis que Blanc réussit à s'installer avec un potentiel sur un bord.

N13, *kakari* en troisième ligne, est un coup qui montre l'intérêt de Noir pour le territoire.

Par la suite, les choix de *joseki* sont intéressants et peuvent sans doute nous inspirer dans nos propres *fuseki*.

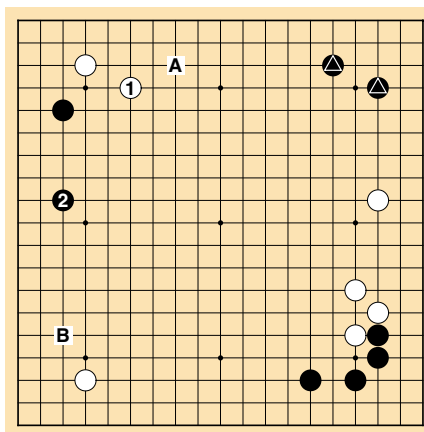


Diagramme 2
Mauvaise direction pour Blanc.

Choisir de se développer vers l'Est (en 1 par exemple) pour Blanc est sans aucun doute une erreur, car la présence du coin « sans soucis » ▲ limite le potentiel blanc sur le bord Nord.

Une fois jouée l'extension en 2, les prochains coups de pince en A ou de *kakari* en B sont *miai* et tous deux idéaux pour Noir.

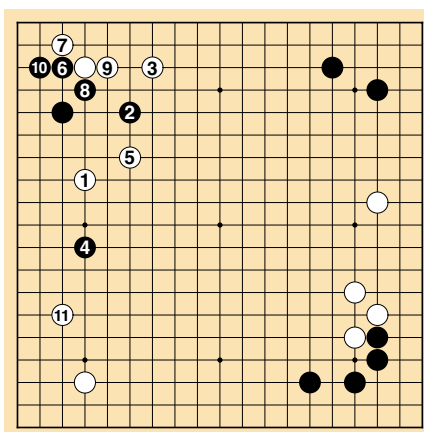


Diagramme 3
Combat légèrement en faveur de Blanc.

Les pinces éloignées (de deux espaces en 1, par exemple) sont aussi des coups envisageables dans ce genre de situation.

Si Noir cherche à combattre en sortant sa pierre en 2, Blanc le suit en 3. Si Noir contre-pince en 4, Blanc menace les deux pierres noires par le saut en 5. Quand Noir s'installe avec la séquence 6 à 10, Blanc peut revenir jouer B11, à la fois pince et verrou de coin.

La position finale n'est pas figée et des combats sont à prévoir. Mais avec le coup 11 Blanc obtient un potentiel important dans le coin Sud-Ouest et prend un léger avantage.

Quel joseki choisir ? • Junfu Dai

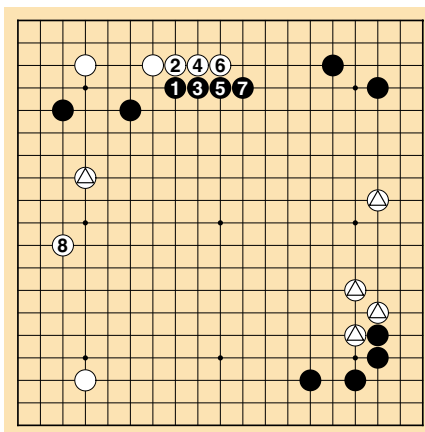


Diagramme 4
Influence peu efficace.

Attention, Noir ne doit surtout pas choisir le *joseki* de construction de l'influence dans cette situation !

Blanc pousse jusqu'au coup 6 avant de se renforcer avec l'extension en 8.

L'influence que Noir a acquise est neutralisée par les pierres ▲ et l'extension blanche sur le bord Ouest.

Cette séquence est sans aucun doute favorable à Blanc.

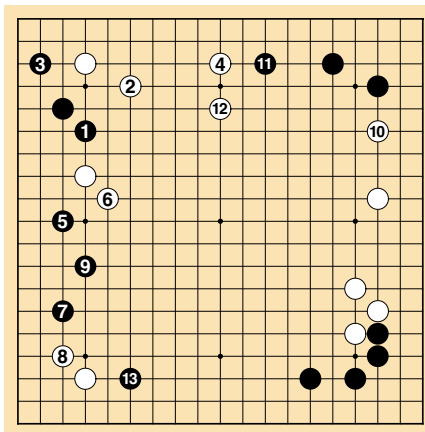


Diagramme 5
Partie équilibrée.

Comme réponse à une pince éloignée, Noir peut choisir de s'installer dans le coin : par exemple en jouant le *joseki* du *kosumi* en 1.

La partie se déroulera très probablement tout en douceur jusqu'à N13.

Cette séquence simple et tranquille est jouable pour les deux camps.

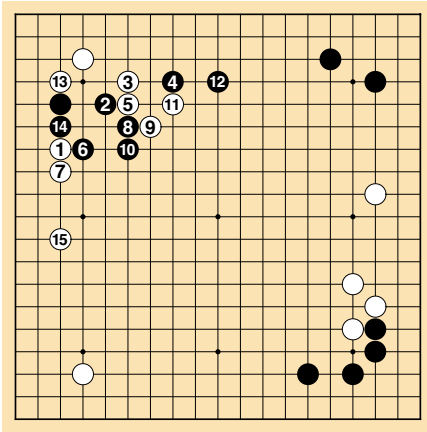


Diagramme 6
Un *joseki* classique...

Afin de mettre le maximum de pression sur la pierre de *kakari*, Blanc peut jouer la pince d'un espace en 1.

Après le saut noir, Blanc presse avec le *keima* B3, et Noir fait la contre-pince agressive N4. Par la suite, Noir accepte le compromis en jouant le *tobi* en N12 pour s'installer sur le bord Nord. B15 effectue une extension après avoir défendu le coin en *sente* par B13.

Blanc dispose d'un peu plus de territoire, tandis que Noir a installé ses deux groupes en gardant le *sente*.

Cette séquence est donc équilibrée... localement. Mais, dans cette situation, Noir n'est pas obligé de s'y tenir...

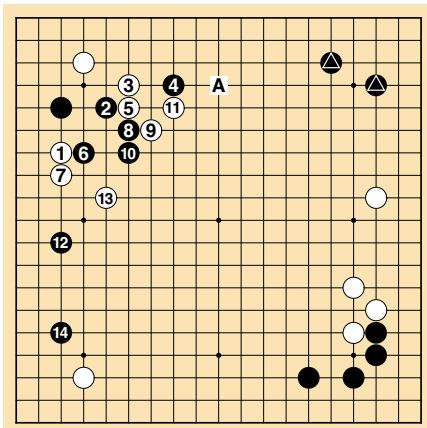


Diagramme 7
Pourquoi il ne faut pas répéter le *joseki* « classique »...

Si Blanc répète simplement le *joseki* en 3, Noir peut se renforcer par 6 à 10, puis il peut lancer une contre-attaque par une pince en 12 au lieu de suivre le *joseki* en A.

Après le coup 14, Noir a entièrement éliminé le potentiel blanc du bord Ouest.

Au Nord, la présence du coin noir ▲ rend le bord moins intéressant pour Blanc.

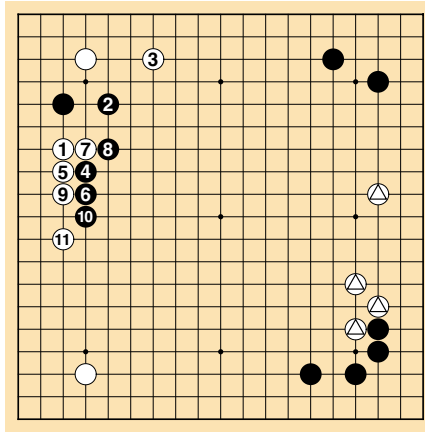


Diagramme 8
Le plan blanc.

Dans la partie réelle, Blanc a joué la pince d'un espace en 1 en espérant que Noir saute en 2, pour lui répondre par l'extension en 3, un coup flexible qui s'adapte à ses besoins : une alternative du *joseki* qui sécurise du territoire sur le bord Nord.

Si Noir choisit de construire de l'influence avec la séquence N4-N10, Blanc encaisse du territoire sur le bord Ouest avec B11 tandis que l'influence noire a peu d'utilité globale à cause des pierres ▲ du bord Est : c'était le plan de Blanc...

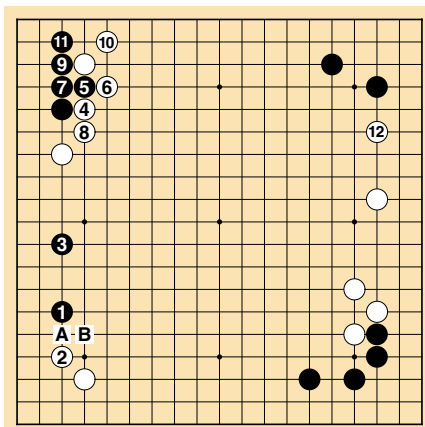


Diagramme 9
Partie réelle : *tenuki* noir !

Dans la partie, Noir a choisi de faire *tenuki* au Nord-Ouest et d'investir directement le coin Sud-Ouest par un autre *kakari* en 1.

Comme Noir est en infériorité numérique dans la moitié Ouest du *goban* (il possède deux pierres de moins que Blanc), des combats violents seront probablement en sa défaveur. C'est la raison pour laquelle il n'a pas joué le *kakari* d'un espace en A ou en B (Blanc jouerait sans doute une autre pince pour lancer un combat).

Blanc répond par un *joseki* simple puis sanctionne le *tenuki* noir. Jusqu'à B12, la partie est plutôt équilibrée : Noir possède plus de territoire, alors que Blanc est plus solide vers l'extérieur et peut tenter de construire des potentiels importants.

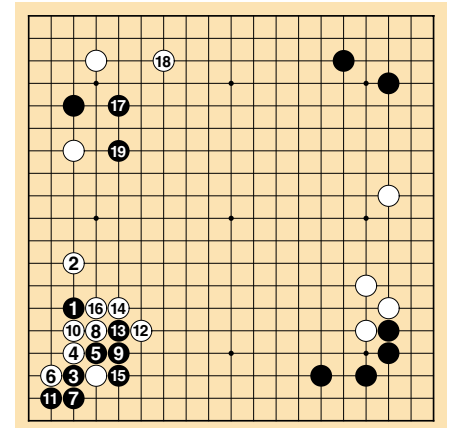


Diagramme 10
Une autre possibilité pour Blanc.

La pince blanche est aussi un choix intéressant. Après le *joseki* du coin Sud-Ouest, Blanc s'est rapidement renforcé et Noir peut seulement sortir sa pierre de *kakari* avec 17 et 19.

Comme Noir a transformé le coin Sud-Ouest en territoire en *sente*, la partie reste cependant équilibrée.

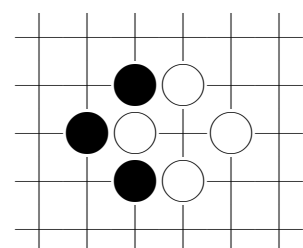
Conclusion

Pour le choix de ce *joseki*, la priorité est à la direction.

Si l'on ne trouve pas une variante intéressante adaptée à la direction que l'on souhaite, il est aussi possible de penser à faire *tenuki* afin de disputer un autre point important.

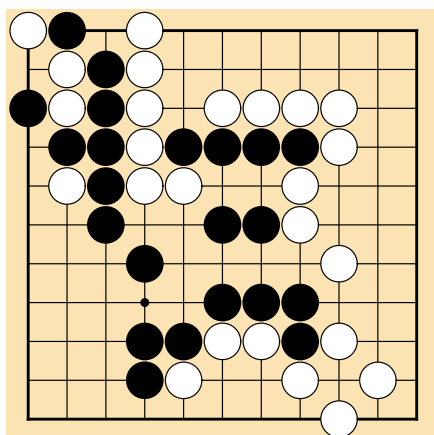
Dans cette partie, le bord Ouest est important pour Blanc car il pourrait y construire un potentiel important. Noir fait *tenuki* dans le coin Nord-Ouest en s'installant sur le bord Ouest pour contrer le plan de son adversaire.

C'est un très bon exemple de la flexibilité et de l'efficacité à apporter dans le choix d'un *joseki* lors du *fuseki*.



YOSE

Junfu Dai



Problème 1

À Noir de jouer.

Komi 0,5 point.

Il y a deux gros yose, au Nord-Ouest et sur le bord Sud ; mais il y a de petites techniques pour l'optimisation...

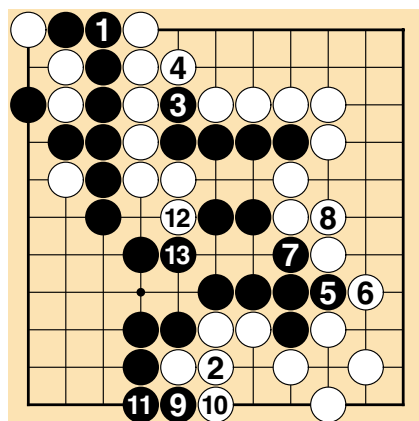


Diagramme 1

N1 vaut 9 points (cf. dia. 3a).

B2 est aussi un grand yose, d'environ 8 points, car après la connexion un coup en 11 devient le privilège de Blanc (cf. dia. 2 et 3). Après les yose sente en 3, 5 et 7, Noir doit revenir pour le coup contre-sente en 9. Le yose est fini après B12.

Noir dispose de 32 points, Blanc de 33 points : Blanc gagne.

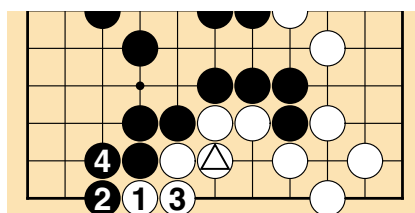


Diagramme 2

La valeur du coup blanc △ doit être évalué avec son « privilège », le *hane* en 1.

En effet, pour calculer la valeur d'un coup de yose *gote*, il faut inclure la valeur du « privilège » (le prochain coup *sente* qu'il génère). Car si l'adversaire répond pour éliminer le privilège, mon coup de yose devient *sente*, donc il ne me coûte rien.

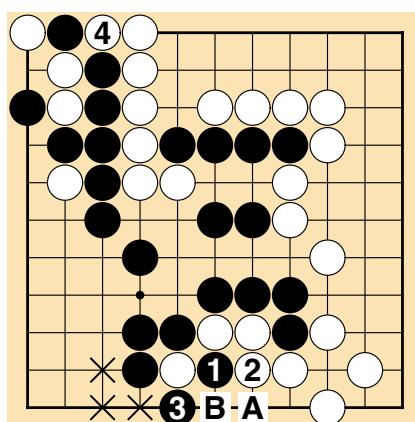


Diagramme 3a

N1 a une valeur de 8 points. (plus tard A est le privilège de Blanc, Noir devra se protéger en B).

Blanc a 3 points de moins par rapport au diagramme 2 et Noir a 5 points de plus : d'où la valeur de 8 points.

Évidemment, ce yose est moins grand que celui de la capture de la pierre en 4, qui vaut 9 points.

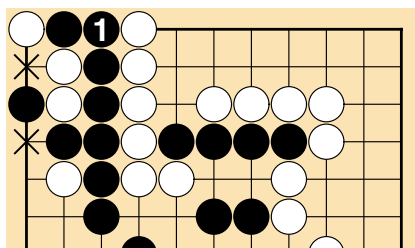


Diagramme 3b

Dans le diagramme 3a, Blanc a pris une pierre avec B4, mais devra plus tard connecter.

Si Noir joue le premier, il prend trois pierres et fait deux points de territoire. Valeur de la position : $(6 + 2) + 1 = 9$ points.

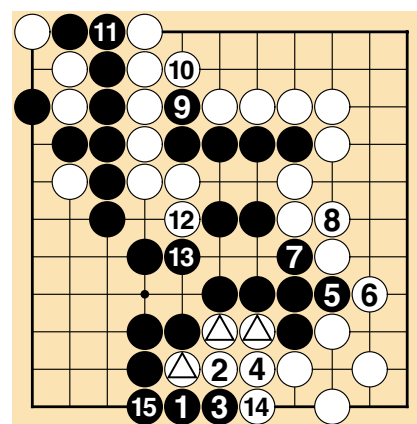


Diagramme 4

Le coup ① est une bonne technique qui peut parfois devenir un *tesuji* de yose car il menace la prise des trois pierres blanches △. Si Blanc répond en 2 pour les sauver, Noir a réussi le yose en *sente*, tout en faisant davantage de points qu'avec la séquence du diagramme 1.

Après B14, Noir a 32 points, Blanc ne dispose que de 31 points : Noir gagne d'un demi-point.

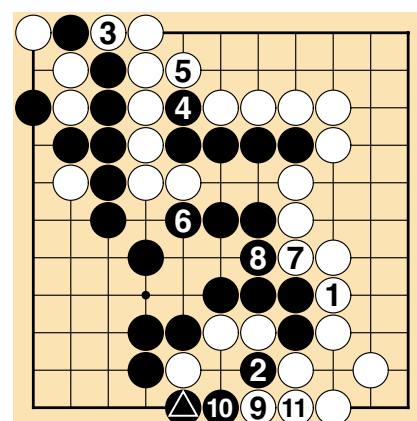


Diagramme 5

Pourtant il ne faut pas se contenter de trouver le bon coup Noir △... car ce n'est pas encore le bon ordre pour le yose !

B1 est un coup contre-sente de 3 points (voir la différence par rapport au diagramme 4). Comme la capture des trois pierres blanches en ② vaut 10 points et que B3 vaut 9 points, on peut considérer que ces deux yose sont presque *miai*.

Après B11, Noir dispose de 32 points, Blanc de 33 points, Noir perd de nouveau.

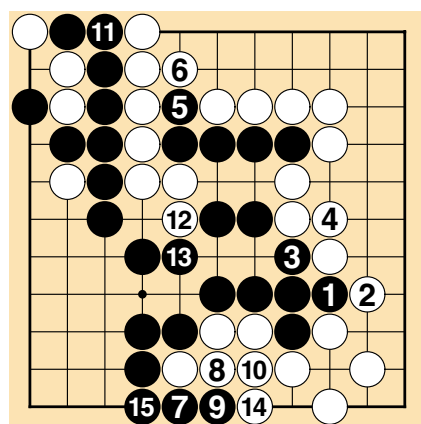


Diagramme 6

N1 et N3 valent 3 points en *sente*, et N5 2 points en *sente*. Dans cette situation, la meilleure solution est de jouer les coups *sente* pour éviter que Blanc puisse jouer un contre-*sente* (comme lors du diagramme 5). Noir revient jouer N7 au bon moment.

Après N15, Noir dispose de 32 points, Blanc dispose de 31 points, Noir a gagné !

Portrait : Gabriel Robinne

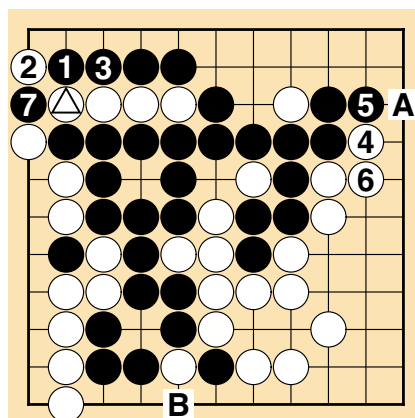


Diagramme 1

(B8 en △)

N1 semble être un coup *sente*. Cependant après N3 Blanc peut se dispenser de connecter en 7, car le coup B4 est aussi très grand. Ensuite A et B deviennent *miai*.

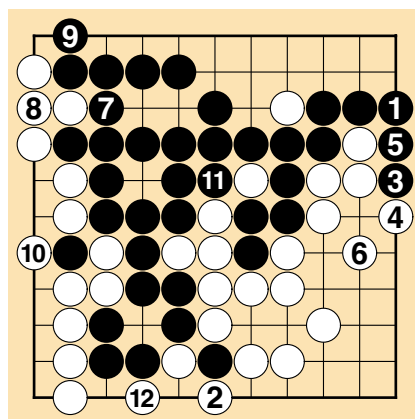


Diagramme 2

(suite du diagramme 1)

Si Noir veut intervenir dans le coin Nord-Est, le bon coup est N1, car plus tard il peut jouer le *tesuji* du *tsuke* N3 et réduire de deux points de plus le territoire blanc sur le bord par rapport à un simple *hane* direct en ⑤.

Après B12, Noir dispose de 27 points. Blanc a 28 points : Blanc a gagné.

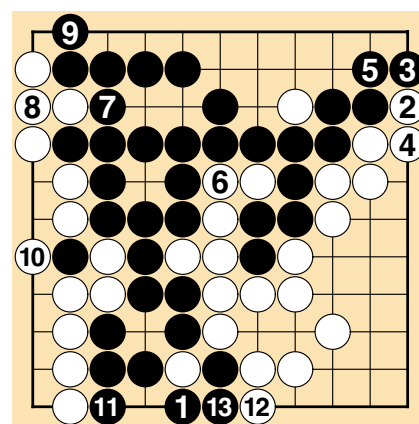


Diagramme 3

La capture en N1 est aussi un grand yose, qui vaut 6 points (exercice : trouvez ces six points !)

B2 est un coup de 5 points en *sente*, mais comme il ne reste pas de gros yose ailleurs, leurs valeurs deviennent quasiment égales.

Après N13, Noir dispose de 27 points et Blanc en a 28. Noir perd encore.

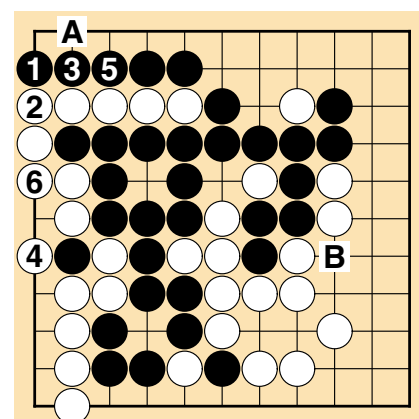
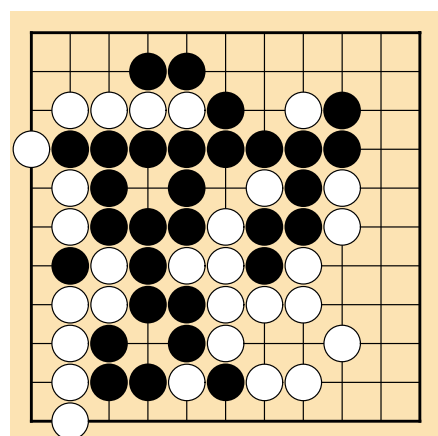


Diagramme 4

Dans cette position, le *tesuji* de yose pour le coin est N1.

L'ensemble du coin Nord-Ouest est trop gros pour que Blanc fasse *tenuki* : la connexion B2 est obligatoire. N3 et N5 deviennent *sente*, et Noir prend tout le territoire du coin en conservant l'initiative !

Si Blanc pousse avec 2 en 3, Noir A peut créer un *kô* ; comme Noir a des menaces de *kô* importantes en B, Blanc ne doit pas s'engager dans cette voie.

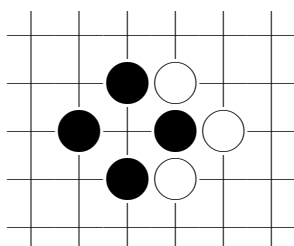


Problème 2

À Noir de jouer.

Komi 0,5 point.

Il y a trois endroits où de gros yose nous attendent : dans le coin Nord-Ouest, sur le bord Est et sur le bord Sud.



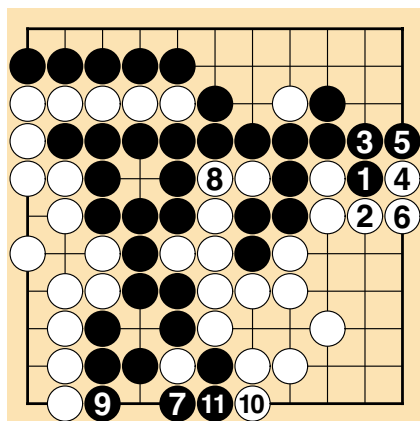


Diagramme 5

N1 est le plus gros coup de yose qui reste. B4 est un contre-sente de 3 points. Comme il ne reste pas d'autre gros yose ailleurs, il peut être considéré comme équivalent du coup N7.

Après N11, Noir dispose de 27 points, Blanc de 24 points : Noir gagne.

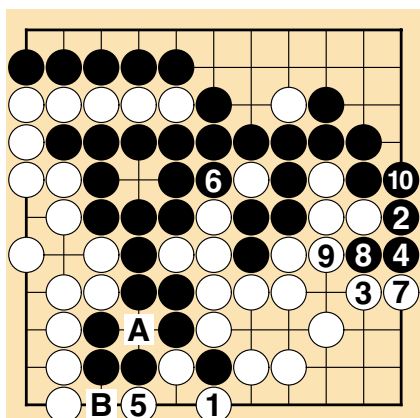


Diagramme 6

Si Blanc capture avec B1, il ne peut pas empêcher Noir de pénétrer sur son bord.

Après N10, Noir dispose de 26 points, Blanc de 23 points. Noir gagne toujours.

Réponse à l'exercice du diagramme 3

En prenant le diagramme 6 pour référence, on compte :

- trois points pour Blanc si c'est lui qui prend (la pierre prise, son intersection, et l'intersection à droite de ① qu'il n'est pas obligé de combler)
- trois points pour Noir s'il prend (la pierre prise, son intersection, et l'intersection A où il n'est pas obligé de connecter) ; attention, on ne compte pas le point potentiel noir en ⑤, un coup en B étant privilège blanc.

Coupe du monde de pair-go 2022

Motoki Noguchi

C'était un événement très attendu : la coupe du monde de pair-go a « enfin » eu lieu en mars (du 18 au 21) à Tokyo. Prévus à l'origine en 2020, elle a subi les conséquences du report des jeux olympiques et paralympiques de Tokyo. Alors que ceux-ci ont connu un retard « seulement » d'un an, la coupe du monde de pair-go a dû attendre un an supplémentaire, faute de visibilité sur le voyage international et surtout sur les sponsors.

La préparation de l'événement avait commencé dès 2015, quand l'association japonaise de pair-go s'est fixé l'objectif d'intégrer les disciplines olympiques. L'année suivante, la coupe du monde de pair-go à Tokyo a été organisée quelques semaines avant les JO de Londres, et a rassemblé les meilleurs joueurs de la planète de l'époque : Yu Zhiying, Ke Jie, Choi Jeong, Park Junghwan, Xie Yimin, Iyama Yûta... Tout le monde imaginait « Tokyo 2020 » encore plus grandiose, avant que tout plan ne s'écroule face au virus et à la fermeture des frontières.

Deux années intensives de reconstruction en 2020 et en 2021 ont sauvé la coupe du monde de pair-go : organisée sous format « hybride » (présentiel pour les joueurs japonais et en ligne pour les rencontres internationales) pendant quatre jours, elle a réussi à rassembler de nouveau les meilleurs joueurs de la planète de tout âge lors des matchs amicaux Chine – Japon, Corée du Sud – Japon et Taiwan – Japon. De plus, le championnat professionnel de pair-go, greffé exceptionnellement sur la coupe du monde, a mobilisé presque tous les top pros japonais, y compris Ichiriki Ryô qui venait de gagner le titre Kisei face à Iyama. Cette victoire a d'ailleurs donné du fil à retordre aux organisateurs, qui ont dû changer très rapidement les titres des deux joueurs dans les documents officiels !



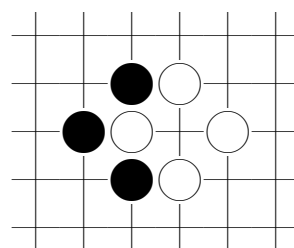
Portrait : Gabriel Robinne

Des joueurs amateurs de très haut niveau et quelques professionnels ont participé au tournoi international de pair-go en ligne. L'Europe a été représentée par les paires Manja Marz (Allemagne) – Andrii Kravets (Ukraine) et Natalia Kovaleva (Russie) – Mateusz Surma (Pologne). Suivant la décision de l'EGF et de l'IGF, les organisateurs ont autorisé Natalia à y participer sous un drapeau neutre.

Le tournoi junior (intitulé « pair-go junior » mais en pratique « rengo junior », les enfants pouvant former des paires avec leurs parents ou leurs camarades de même sexe), l'initiation en anglais auprès d'expatriés (où j'ai appris le go en français à des Malgaches) et l'exposition de manga sur le pair-go par des dessinateurs célèbres ont montré l'ambition de l'association de promouvoir le jeu auprès d'un nouveau public et d'explorer un nouvel horizon. D'ailleurs, depuis 2021, elle collabore avec la mangaka Takagi Yûna dans « Gunbu no pairgo », série publiée mensuellement dans la revue « Gekkan Action ». Sa version anglaise sera bientôt disponible.

En dépit des obstacles qui ont forcé la révision du plan initial, l'association de pair-go a réussi son pari d'organiser un événement international digne de ce nom. En même temps, j'ai franchement regretté les rencontres en présentiel à chaque déconnexion dans les tournois en ligne.

Gardons l'espoir.



Vie des Clubs

Club de Go de Challans

Venant juste de prendre ma retraite, et sur la suggestion de l'informaticien de l'association, j'ai décidé de créer une activité « Go » dans le cadre de l'Association Challans Accueil (1150 adhérents).

Ce club a démarré le samedi 11 décembre 2021 par une journée « portes ouvertes » de 10h à 16h, en présence de François Mizessyn et du club de la Rochelle (cinq joueurs se sont déplacés !) venus m'aider pour l'animation. Nous avons eu 70 visites ce jour-là... J'ai eu ensuite 34 demandes d'adhésion au club de Go.



Le 11 décembre, journée d'ouverture.

J'ai tout d'abord proposé une animation un samedi matin sur deux, de 10h à midi, puis, à la demande des participants, j'ai ajouté tous les mardis soirs.



Cours du samedi.

Le samedi, je commence par l'étude de deux *tsumego*, ensuite nous jouons tous ensemble : je divise la classe en deux, les

noirs d'un côté et les blancs de l'autre ; les joueurs posent chacun leur tour une pierre sur le goban magnétique, et tout le monde commente dans la bonne humeur.



Cours du mardi.

Le mardi soir, les joueurs jouent entre eux, je les aide quand ils le demandent et je fais des parties simultanées.

À ce jour, nos joueurs commencent à abandonner le 9X9 pour le 13X13.

Nous ne lésinons pas sur les animations, par exemple :

- participation le samedi 19 mars à la journée des jeux organisée par la ville de Challans (22 000 habitants),

- intervention le mardi 5 avril de François Mizessyn : venu faire des simultanées (une vingtaine de joueurs étaient présents !), il a constaté que les joueurs avaient bien progressé et il a été agréablement surpris, tant par l'ambiance que par le niveau.

- Pendant toutes les petites vacances, nous proposons une matinée à la médiathèque,

- nous organisons des interventions ponctuelles à la demande des directeurs d'école,

- nous avons prévu des animations en avril au foyer des jeunes travailleurs à La Roche-sur-Yon, etc.

C'est un vrai plaisir de nous retrouver toutes les semaines ! J'espère bien que les joueurs vont continuer à progresser rapidement, pour que nous puissions bientôt faire des tournois. Une particularité : nous sommes presque autant de femmes que d'hommes...

Photos fournies par le club de Challans



Animation du 19 mars.



Simultanées de François la soirée du 5 avril.

Kô

Junfu Dai

Parfois nous pouvons observer les techniques des forts joueurs à l'occasion de leurs échanges lors d'un kô, même s'il paraît simple. Dans cette partie jouée entre Pak Junghwan 9p (Blanc) et Lian Xiao 9p (Noir) en quart de finale de la Coupe Samsung, les deux joueurs ont déclenché un kô qui reproduit la forme de la croix.

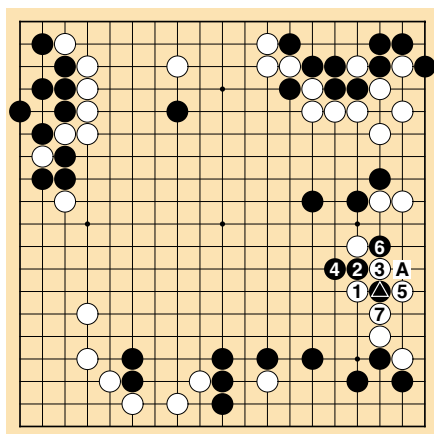


Diagramme de référence

Si Noir joue l'*atari* en A après la capture de la pierre (▲) par B7, il produira un kô en forme de croix. Le groupe blanc au Sud-Est n'étant pas vivant, ce kô est forcément **lourd** pour lui. Si Noir perd ce kô, ses pierres sur le bord est seront affaiblies, donc, pour lui aussi, il est loin d'être **gratuit**.

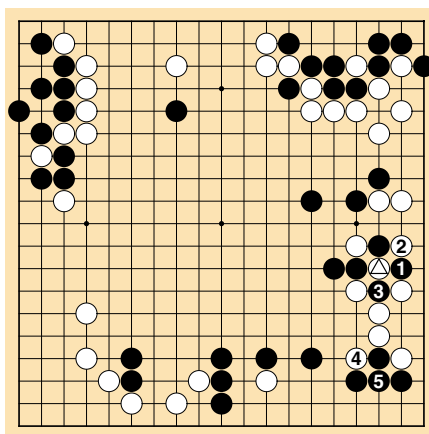


Diagramme 1

B6 en (▲).

Si Noir s'engage tout de suite en 1, Blanc peut lancer immédiatement le kô en 2 grâce à sa **menace locale** en 4. C'est une menace tellement importante que Noir ne peut pas l'ignorer (cf. dia. 2). Quand Blanc capture à nouveau le kô avec B6 (▲), Noir ne trouve pas de menace importante pour le reprendre. Il risque de le perdre et toutes les pierres noires à l'Est du *goban* sont affaiblies.

Menace locale

La notion de **menace locale** concerne les menaces qui se trouvent dans la zone où se situe l'enjeu du kô. Ces menaces empêchent l'adversaire d'atteindre l'objectif visé par le kô. Ainsi, dans le diagramme 1, Noir voulait capturer le groupe blanc Sud-Est en remportant le kô, mais s'il ne répond pas à B4, il n'arrivera jamais à atteindre ce but.

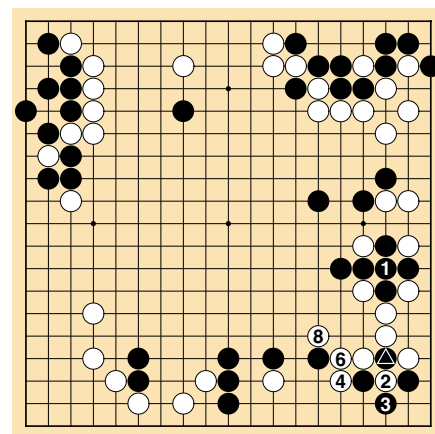


Diagramme 2

1 à la place de 5 du diagramme 1

N5 en (▲), N7 en 2

Si Noir supprime le kô en 1 au lieu de répondre (avec N5 dans le diagramme 1) à la menace, Blanc détruit le territoire noir sur le bord Sud avec B2 et B4 puis s'installe localement avec B6 et B8.

Noir n'a pas assez de gain pour compenser ses pertes sur le bord Sud.

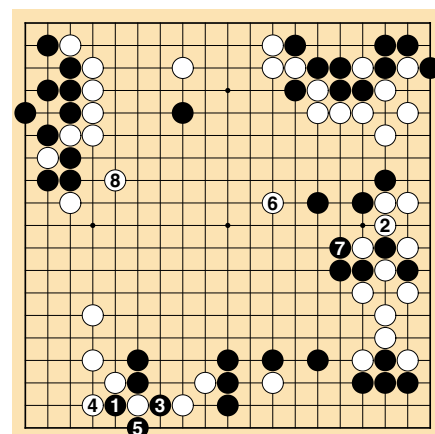


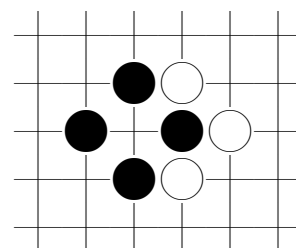
Diagramme 3

(suite du Diagramme 1)

N1 reste la plus grande menace pour Noir sur le *goban*. Mais une fois que Blanc a supprimé le kô, ses coups suivants en 6 et 8 créent rapidement un grand potentiel au Nord. Le gain de Noir au Sud-Ouest reste limité, et en plus il perd l'initiative : ce scénario n'est pas acceptable pour lui.

Le poids d'un kô

Pour évaluer rapidement la **valeur** d'un kô, on utilise souvent la notion de **poids** pour mesurer le dégât subi par celui qui le perd. Si la perte est importante, on dit que c'est un kô **lourd**. Au contraire, si le dégât est faible, on dit que le kô est **léger**. Quand la perte d'un kô ne donne presque pas de dégât, on le considère comme un kô **gratuit**. Cette notion est unilatérale. Un kô peut être **lourd** pour les deux camps (par exemple quand la vie des groupes est engagée de chaque côté), il peut être **lourd** pour l'un, **léger** pour l'autre (par exemple quand la vie d'un groupe encerclé par son adversaire dépend du kô), ou enfin **léger** pour les deux camps (par exemple un kô lors du petit yose).



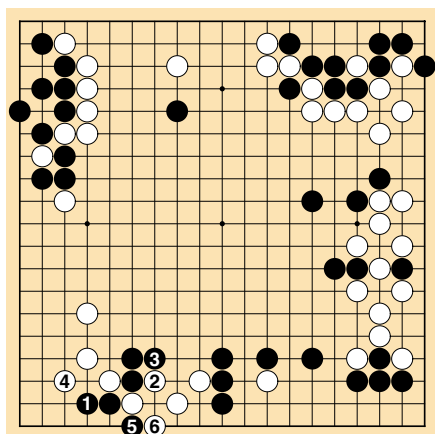


Diagramme 4

1 à la place de 3 du diagramme 3

Si Noir entre dans le coin pour tenter d'élargir son gain, Blanc peut contre-attaquer en 2 et après B6 un nouveau *kô* est créé. Noir, ayant déjà subi une perte importante lors du *kô* à l'Est qui a laissé des pierres très affaiblies, ne peut plus disputer un autre *kô* ici. En tout cas, la perte pour Blanc serait limitée même s'il le perdait : le *kô* reste *léger* pour Blanc.

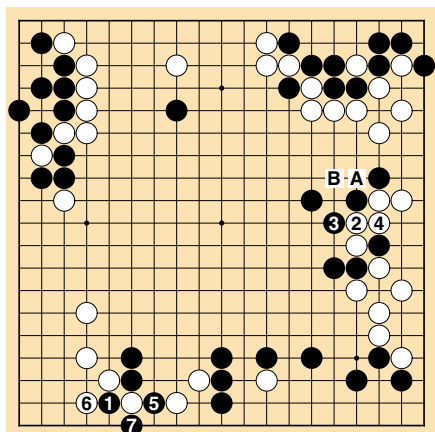


Diagramme 5

(suite du diagramme de référence)

N1 est le coup de la partie réelle.

Ce coup malin a pour but de créer des menaces plus importantes tout en temporisant le lancement du *kô*. Si Blanc l'ignore et joue en 2, N3 reste un coup *sente* et Blanc doit se résigner à un compromis en 4. Si B4 est joué en A, Noir B crée un *kô léger* pour Noir et *lourd* pour Blanc.

Par rapport au diagramme 3 cette situation est bien meilleure pour Noir.

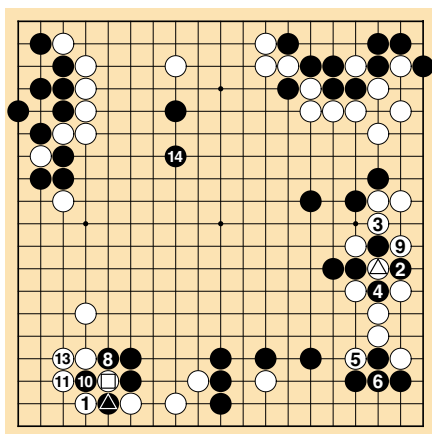


Diagramme 6

B7 en △, N12 en □.

Partie réelle : B1 répond à la coupe △ et N2 lance le *kô*. Le poids de la menace en 8 est beaucoup plus lourd, mais Blanc ne peut plus y répondre (cf. dia. 8). Noir capture directement la pierre avec N10, réduisant le coin blanc en *sente* puis renforce la pierre au centre en N14. Noir prend une légère avance après cet échange de *kô*. B3 est un bon coup, car il a limité les dégâts pour Blanc en cas de perte du *kô*.

Imaginez la position si Noir se connecte en △ : la pierre blanche est nettement mieux placée en 3 qu'en 9.

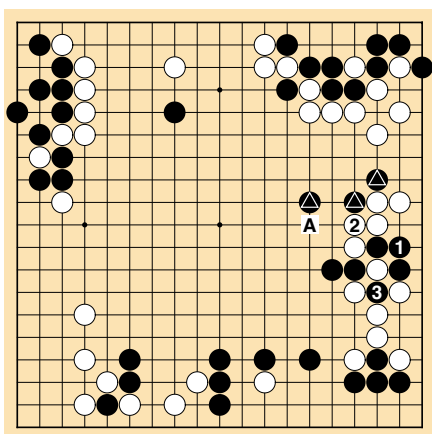


Diagramme 7

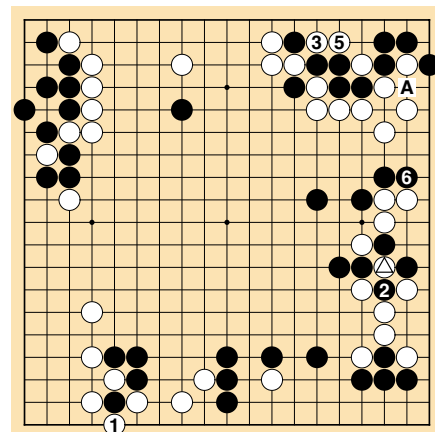
1 à la place de 8 du diagramme 6

Attention, Noir doit être vigilant quant à la connexion en 1.

Au premier coup d'œil, c'est une menace de *kô* locale, pourtant elle est *coûteuse*. Après l'échange de N1 et B2, le *kô* est allégé pour Blanc. Même si Blanc perd ce *kô*, il dispose d'un prochain coup en A pour séparer et attaquer les pierres noires △ alors que ce n'est pas du tout le cas dans

Une menace coûteuse

C'est une menace de *kô* qui fait perdre quelque chose (perte de points, consolidation de l'adversaire, affaiblissement de ses propres groupes, etc.). Lors d'une bataille de *kô*, il faut être vigilant et éviter de jouer ce genre de menaces si la situation le permet, car l'effet secondaire peut être important.



le diagramme 2 quand Noir gagne le *kô*.

Diagramme 8

1 à la place de 9 du diagramme 6.

N4 en △.

B3 n'est pas du tout une menace de taille par rapport à l'enjeu du *kô*. Après N4, le groupe blanc Sud-Est est presque mort. Même si B5 capture les quatre pierres noires dans le coin, N6 capture les pierres blanches sur le bord. Et il reste encore à Noir le coup en A pour faire vivre son coin. La perte est trop lourde pour Blanc par rapport à son gain.

Nous pouvons appeler la menace B3 **fausse menace** car elle est trop loin de l'enjeu du *kô*.

Bien sûr, une « vraie » **fausse menace** est un coup qui ne fonctionne pas du tout (qui n'est pas une menace réelle pour l'adversaire).

Pour conclure et résumer, dans ce numéro, nous avons vu ou revu des sujets importants liés au *kô* : le concept de **menace locale**, les notions de **menace coûteuse** et de **fausse menace**, ainsi que le rappel du **poids** d'un *kô*.

À bientôt pour l'exemple suivant...

Attaque & Défense

Rémi Vannier

Attaque et Défense

Chapitre 2 : Stratégies d'attaque (seconde partie).

De plus, il induit les coups 2 à 5 qui aident Noir à construire du territoire solide sur le bord Est. Noir 7 est un coup semblable à Noir 1 : il attaque le groupe ennemi en fuite tout en défendant le groupe noir.

2.3 Courses vers le centre

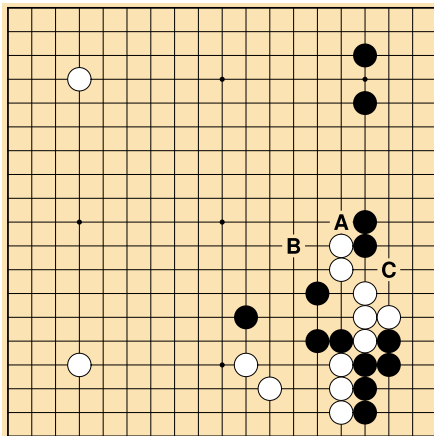


Diagramme 1

Nous avons vu que l'on peut attaquer pour gagner du territoire ou de la force. Voici une position dans laquelle Noir a le choix entre ces deux objectifs. Il peut agrandir son territoire avec **A** ou **C**, ou choisir la force avec **B**. Quel est le coup correct ?

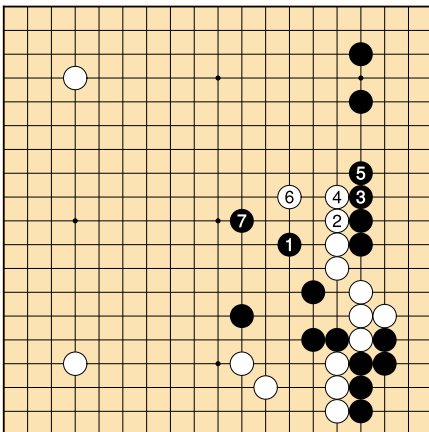


Diagramme 2

Noir 1 est correct. En effet, nous sommes dans une configuration de course vers le centre entre deux groupes faibles adverses. La balance des forces est ici l'enjeu principal. Le coup 1 renforce le groupe noir et affaiblit le groupe blanc.

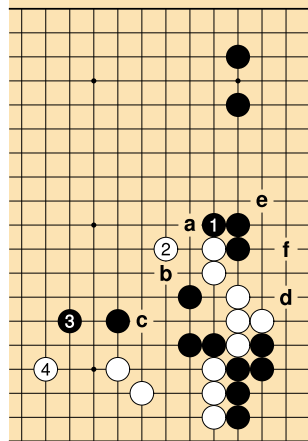


Diagramme 3

En tournant en 1, Noir pousse Blanc à l'attaquer avec 2. Il lui faut alors fuir en 3 pendant que Blanc construit du territoire avec 4, soit l'exact opposé de la situation du diagramme 2. Noir ne peut pas continuer en **a** car Blanc **b** menace **c**. Pour couronner le tout, Blanc **d** est *sente* sur le coin Sud-Est. Blanc peut donc envahir en **e** grâce à la possibilité de connecter en **f**.

Les diagrammes 2 et 3 illustrent clairement comment le territoire va naturellement au joueur à qui la balance des forces est favorable.

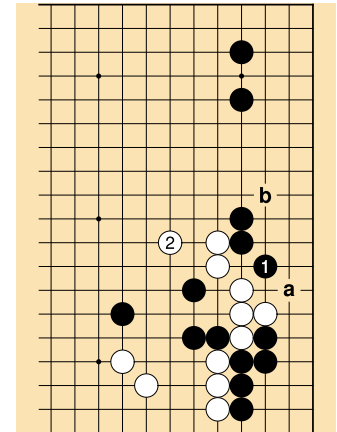
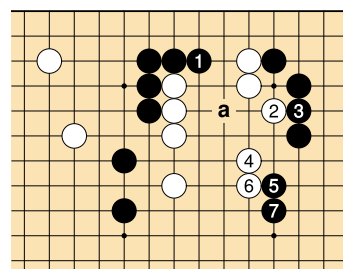


Diagramme 4

Ce Noir 1 est un coup de yose. Là encore, Blanc va occuper le point clé en 2 et là aussi, il peut jouer **a** en *sente*, ce qui signifie qu'il peut facilement envahir en **b**.

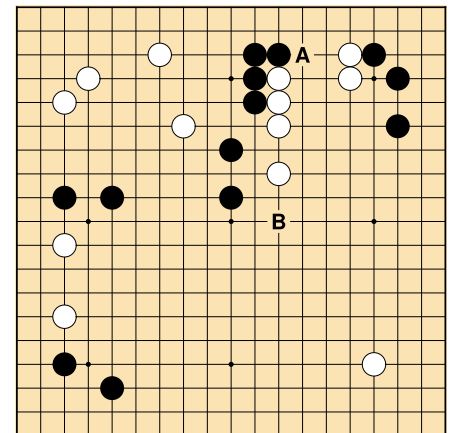


Diagramme 5

Une course vers le centre est un bras de fer entre deux groupes antagonistes. Dans cette position, il s'agit du groupe blanc au Nord-Est et du groupe noir qui s'étend depuis le bord Nord. C'est à Noir de jouer et il a une opportunité de prendre l'ascendant dans ce combat.

Doit-il jouer en **A** ou en **B** ?

<= Diagramme 6

Noir 1 est correct, car il affecte la base de vie des deux groupes en fuite. Quand Noir y joue, il est quasiment vivant alors que Blanc n'a pas d'yeux et doit se préoccuper de la menace Noir **a**. S'il défend avec la séquence de 2 à 6, Noir gagne du territoire sur le bord Est.

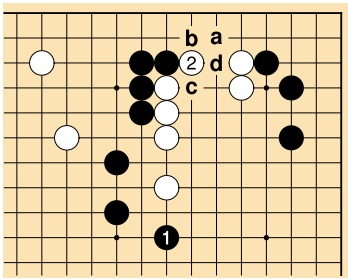


Diagramme 7

Si Noir joue 1 ici, Blanc prend le point vital en 2, et il n'est plus qu'à un coup (Blanc **a**) de la vie. Noir pourrait attaquer en **a** mais il préfère l'éviter car la réponse Blanc **b** saperait la base de vie de son propre groupe.

La séquence Noir **b**, Blanc **a**, Noir **c**, Blanc **d** ne serait pas bonne non plus, car Noir **c** n'a pas d'échappatoire et Blanc serait donc vivant.

Cet exemple montre que dans une course vers le centre, la fuite n'est pas nécessairement la solution. Ce bras de fer est en fait une lutte pour l'espace vital.

2-4 Attaques indirectes et attaques en appui

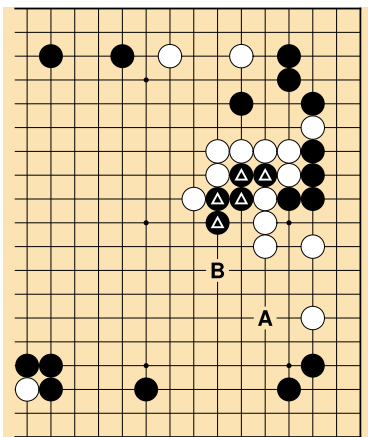


Diagramme 1

Cette position provient d'une partie pour un titre professionnel. C'est à Noir de jouer. Le groupe blanc au Sud-Est constitue une belle cible pour une attaque.

Si l'on tente d'appliquer les stratégies que nous avons vues jusqu'ici, le premier coup qui vient à l'esprit est Noir **A**, afin de construire le *moyo* sur le bord Sud dans l'attaque. Mais dans un deuxième temps, on remarque le groupe faible constitué des cinq pierres △.

Attaquer depuis la direction de **A** pourrait s'avérer néfaste pour ce groupe.

Par conséquent, une autre idée serait de suivre la stratégie de la section précédente et de jouer en **B** afin de renforcer le groupe noir tout en attaquant. Cependant, cela induirait Blanc **A** et Noir ne veut pas pousser Blanc dans son propre *moyo*.

Aucun des coups directs en **A** et **B** n'est souhaitable, donc pour trouver un coup efficace, Noir doit chercher une approche indirecte.

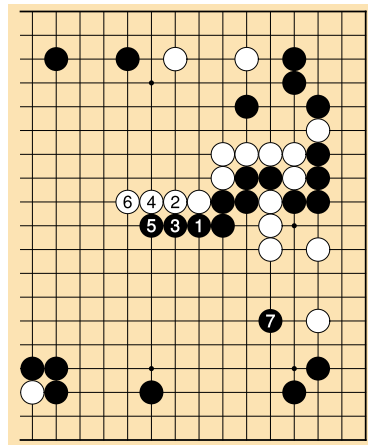


Diagramme 2

La séquence de 1 à 5 est la solution à ce problème. En s'appuyant sur le groupe blanc au centre, Noir rééquilibre la balance des forces entre son groupe central et le groupe blanc du bord droit. Ainsi, il peut attaquer dans la direction qui l'arrange en 7. Maintenant, Noir a une stratégie viable.

S'appuyer sur un groupe pour se renforcer afin de préparer une attaque contre un autre groupe est une tactique courante. Essayez de l'appliquer aux deux positions suivantes.

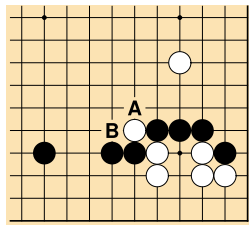


Diagramme 3

À Blanc de jouer.

A ou **B** ?

Essayez d'imaginer la suite.

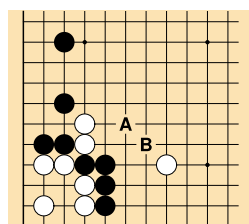


Diagramme 4

À Noir de jouer. Doit-il sortir en **A** ou en **B** ?

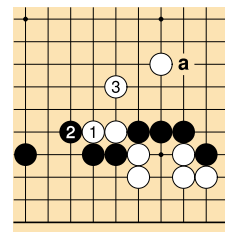


Diagramme 5

Blanc 1 est correct.

Si Noir répond en 2, Blanc 3 enferme le groupe à droite : celui-ci

devra se débattre pour trouver une petite vie, en commençant par **a**.

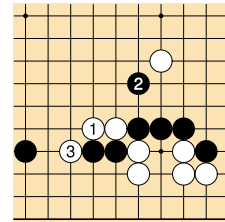


Diagramme 6

Si Noir saute en 2, Blanc peut capturer deux pierres de coupe cruciales avec 3.

Ce serait une catastrophe pour Noir.

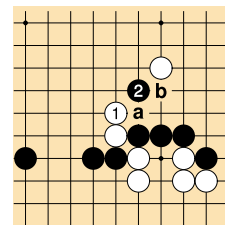


Diagramme 7

Si Blanc joue 1 ici, Noir peut s'échapper en 2 (si Blanc pousse en **a**, Noir recule en **b**).

Blanc ne peut rien capturer, et son groupe au centre reste faible.

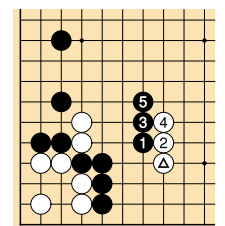


Diagramme 8

Noir 1, qui s'appuie sur la pierre △, est correct. Si Blanc pousse en retard en 2 puis 4, Noir s'étend en 3 puis 5 et les deux pierres blanches à gauche disparaissent dans les limbes.

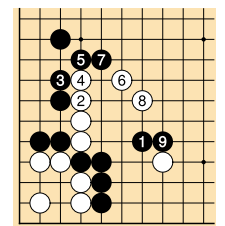


Diagramme 9

Si Blanc s'échappe avec la séquence de 2 à 8, Noir joue une nouvelle attaque en appui en 9.

Parti d'une position défensive, Noir est maintenant à l'offensive.

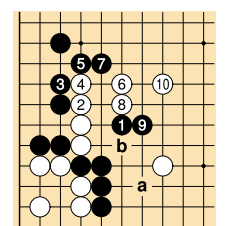


Diagramme 10

Ce Noir 1 est mou. Il ne s'appuie sur rien, pas plus que Noir 9. En guise de punition pour ces manœuvres peu inspirées, Blanc peut ensuite jouer **a** en sente, puisqu'il menace **b**.

Pour pouvoir s'appuyer sur quelque chose, il faut s'en approcher, au contact ou à proximité. Les coups en appui sont donc généralement des coups au contact (Blanc 1 dans les diagrammes 5 et 6) ou des coups à l'épaule (Noir 1 dans les diagrammes 8 et 9). Voici deux exemples supplémentaires : cette fois, il ne s'agit pas de courses vers le centre mais plutôt de situations d'attaque pure.

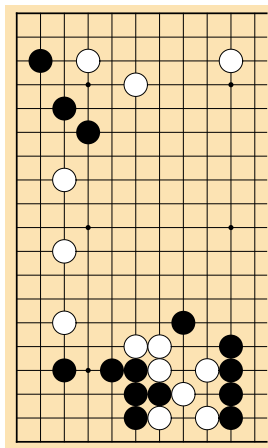


Diagramme 11

À Noir de jouer. Comment attaquer le groupe blanc sur le bord Sud ?

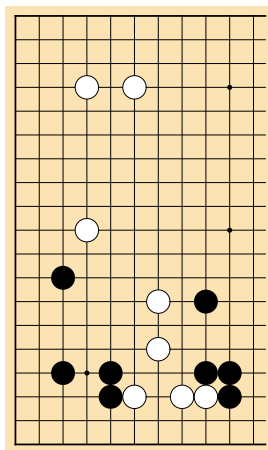


Diagramme 12

Noir joue et attaque le groupe venant du bord Sud.

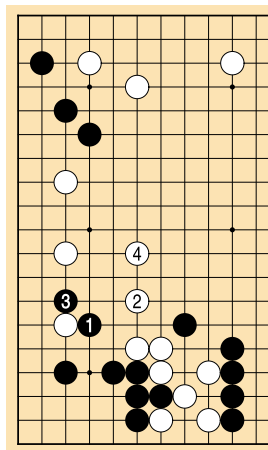
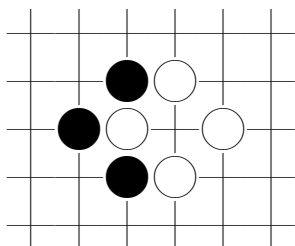


Diagramme 13

Noir 1 est la bonne attaque en appui. La meilleure réponse pour Blanc est de se sauver avec 2 et 4. S'il joue 2 en 3, Noir peut jouer en 2.

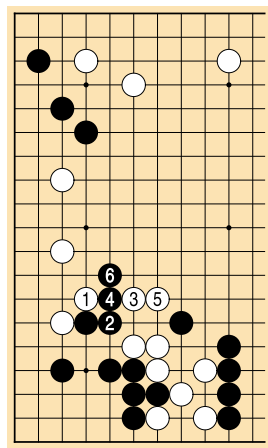


Diagramme 14

Le *hane* en 1 induit Noir 2 qui rend l'attaque encore plus sévère.

Forcer l'ennemi à traverser comme ici, où Blanc provoque le coup 6, est presque toujours mauvais.

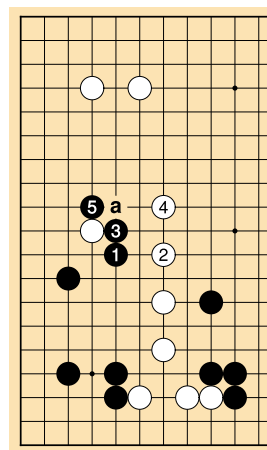


Diagramme 15

Ici, le coup à l'épaule en 1 est efficace. Une fois de plus, la meilleure réponse pour Blanc est de s'enfuir avec 2 et 4 en abandonnant sa pierre à gauche. S'il joue 4 en 5, Noir va évidemment continuer à s'appuyer sur ces pierres avec **a**.

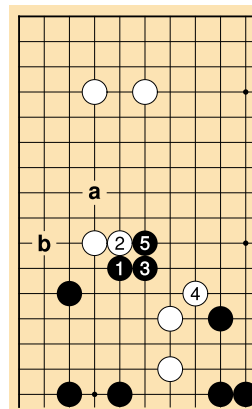


Diagramme 16

Si Blanc répond à Noir 1 en 2, il pousse Noir à attaquer davantage son groupe avec 3. Après Blanc 4, Noir s'appuie de nouveau en 5. Son attaque s'amplifie et il menace de lancer une nouvelle attaque en **a**. Pour ces raisons, Blanc 2 est douteux. Il l'est d'autant plus qu'il était de toute manière difficile de construire du territoire dans cette zone, car Noir peut glisser en **b**.

Les attaques en appui telles que celles-ci sont la quintessence du jeu de go.

La satisfaction que l'on éprouve à jouer avec un groupe adverse, sans l'attaquer directement mais en lui tournant autour à distance, à forcer l'adversaire à concéder quelques pierres ou un peu de territoire pour pouvoir le protéger, est au moins aussi forte que celle de le tuer en usant de force brute. Les attaques directes et brutales sont acceptables tant qu'elles réussissent, mais quand elles échouent, le résultat a tendance à ressembler au diagramme 2 du début de ce chapitre. En revanche, les attaques en appui ne peuvent pas échouer de manière aussi spectaculaire car l'attaquant ne prend pas de gros risque.

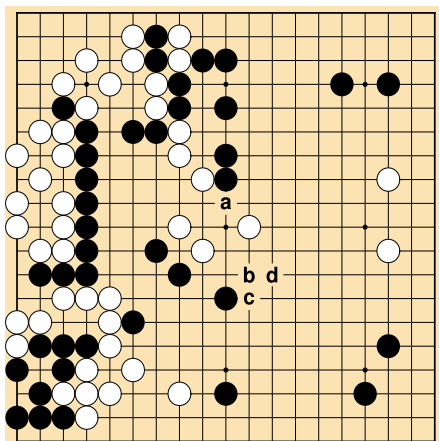


Diagramme 17

Voici un problème plus global : Noir joue et attaque le groupe blanc au centre. Pour attaquer directement, Noir peut jouer en **a**, mais dans ce cas, Blanc s'échappe pour rejoindre ses deux pierres du bord droit avec Blanc **b**, Noir **c**, Blanc **d**. Une fois que Blanc s'est échappé, Noir **a** a perdu l'essentiel de sa valeur. Pouvez-vous trouver une meilleure manière d'attaquer ?

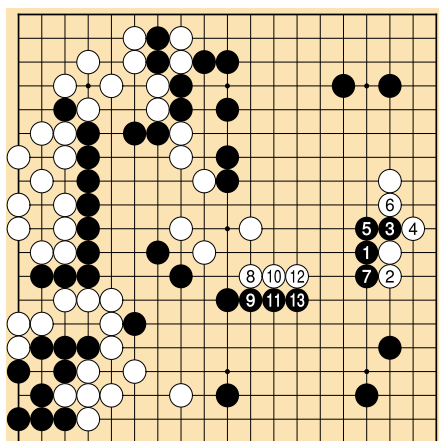


Diagramme 18

Que pensez-vous de Noir 1 ? C'est le coup que l'auteur japonais a choisi dans cette position tirée d'une partie de tournoi récente (2).

Blanc répond en 2, et Noir continue de s'appuyer sur lui avec 3, 5 et 7. À ce stade, Blanc ne peut plus se permettre d'ignorer la menace qui pèse sur son groupe au centre: il défend avec la séquence de 8 à 12.

On pourrait penser que l'attaque de Noir a échoué, dans la mesure où il n'a ni causé de dommage sur le bord droit ni capturé le centre, mais ce serait manquer d'ouverture d'esprit.

Cet « échec » a permis à Noir de concrétiser plus de quarante points de territoire au Sud grâce aux coups 9 à 13. La balance des territoires a basculé en sa faveur.

De plus, le groupe blanc au centre reste isolé grâce aux coups 1 à 7 et pourrait encore subir des pressions dans l'avenir. Aucune des pierres noires n'est inutile. Grâce à cette attaque, Noir a finalement remporté la partie.

Peut-être auriez vous joué 1 en 5, ou une ligne au-dessus ?

Si tel est le cas, c'est bien assez : vous avez choisi la bonne direction.

L'auteur a choisi Noir 1 car il se combinait bien avec le *moyo* au Sud. Noir 1 en 7 pourrait aussi faire l'affaire, mais il n'isolait pas vraiment le centre.

2.5 Diviser pour mieux régner

Nous avons jusqu'à présent traité l'attaque d'un seul groupe adverse, mais s'il y en a deux c'est encore mieux. Lorsqu'il est possible d'attaquer deux groupes en même temps, il devient bien plus difficile pour l'adversaire de trouver une parade. La technique de base se résume à jouer entre les deux groupes, puis à les garder séparés. Nous appellerons *attaques doubles* les attaques mettant en œuvre cette stratégie.

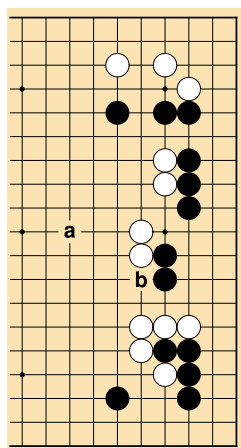


Diagramme 1

Ici, la chaîne de pierres blanches au centre est faible, et Noir peut l'attaquer. Un coup comme Noir **a** ne fait cependant pas l'affaire: il suffirait à Blanc de connecter toutes ses pierres en **b** pour former un groupe d'une telle taille qu'il en serait quasiment invulnérable.

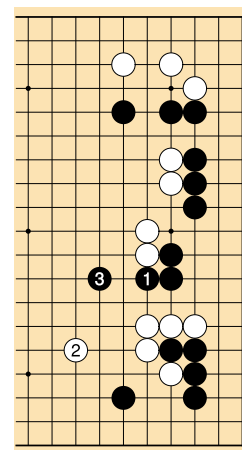


Diagramme 2

En revanche, imaginons que Noir attaque en coupant la connexion en 1. Si Blanc saute en 2, Noir 3 sépare définitivement le groupe blanc en deux. La moitié du bas est contrainte de fuir, et la moitié du haut, bien qu'elle ne soit pas à proprement parler capturée, n'est plus qu'un amas de pierres inertes — un fardeau plus qu'autre chose pour Blanc.

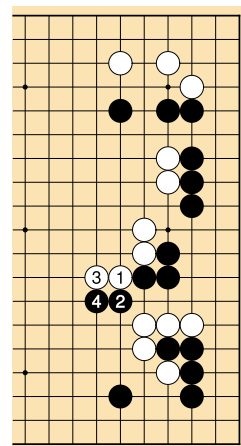


Diagramme 3

Si Blanc résiste avec le *hane* en 1, Noir continue de diviser avec 2 et 4.

Le groupe du bas se retrouve alors en difficulté.

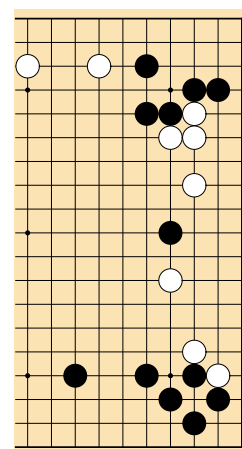


Diagramme 4

Voici une position qui appelle clairement une attaque double.

Comment Noir doit-il jouer à droite ?

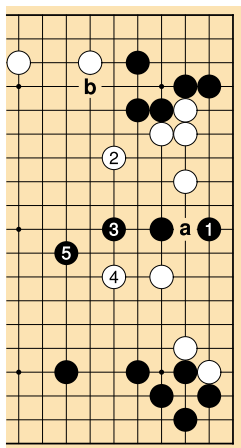


Diagramme 5

Noir 1 coupe en deux la position blanche (Noir a est une autre possibilité). Noir 3 prolonge l'attaque double. Noir 5 écrase le groupe blanc du bas, mais n'est pas sans conséquence sur celui du haut. Noir trame contre ce dernier une attaque en appui en **b**. Il ne tuera probablement aucun des deux groupes, mais son attaque lui fait gagner de la force, tout en empêchant Blanc de faire du territoire. Si Noir omet de jouer en 1, Blanc est très heureux de connecter par-dessous en **a**.

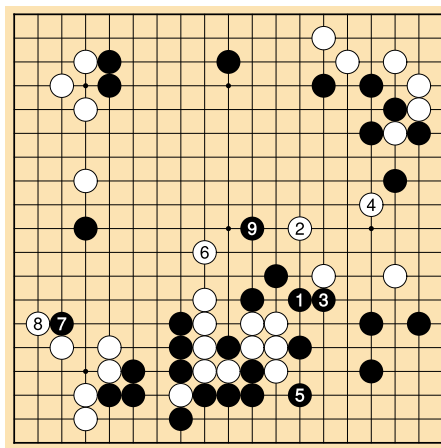


Diagramme 7

Noir a joué en 1 : même un génie du go ne saurait se priver d'un coup si évident. Noir consolide sa position avec 3 et 5, et Blanc doit défendre en 2, 4 et 6. Noir choisit ce moment de la partie pour placer un *kikashi* (3) en 7. Ce coup intermédiaire ne change rien de fondamental à l'attaque double en cours, qui reprend de plus belle avec 9. Bien sûr, aucun des deux groupes n'a été capturé dans la partie — c'eût été trop demander — mais cette stratégie d'attaque a permis à Noir de conserver l'initiative, et de finalement l'emporter (4).

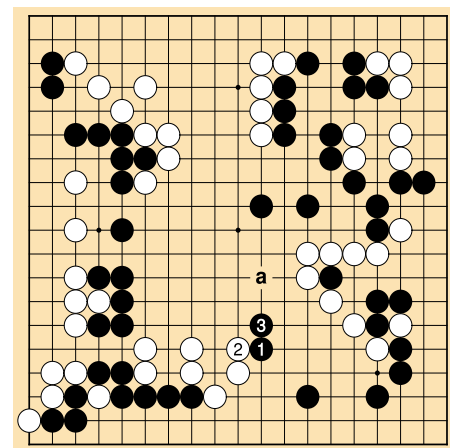


Diagramme 9

Blanc a dans la moitié basse du *goban* deux groupes exposés, que Noir devrait chercher à séparer. Noir 1 semble la meilleure attaque. Si les groupes blancs étaient plus éloignés, un coup sur la ligne médiane ne serait pas si sévère. Si Blanc répond en 2, Noir maintient les groupes séparés avec 3.

Attaquer ne vise pas en général à tuer (nous avons suffisamment insisté sur ce point) mais dans cette situation, il y a des chances que l'un des groupes blancs meure pour de bon. Si Blanc joue 2 en **a**, Noir prend le point vital en 2 et ruine la forme de son groupe en bas.

Que faire lorsque les groupes adverses sont plus éloignés que dans le diagramme 9, de sorte qu'une seule pierre ne peut suffire à attaquer les deux en même temps ? Dans ce cas, l'astuce est de les pousser d'abord l'un vers l'autre, jusqu'à ce que l'écart se resserre suffisamment, et de les séparer ensuite. Cette manœuvre, quand elle fonctionne, est absolument dévastatrice.

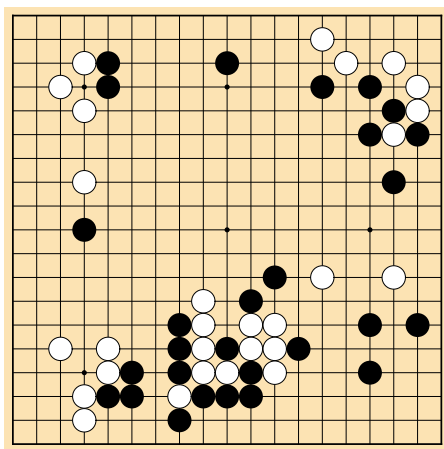


Diagramme 6

À Noir de jouer. Cette position est tirée d'une partie célèbre opposant Go Seigen (Noir) à Kitani. Vous ne devriez toutefois pas avoir de difficulté à trouver le bon coup. Où Noir lance-t-il son attaque double ?

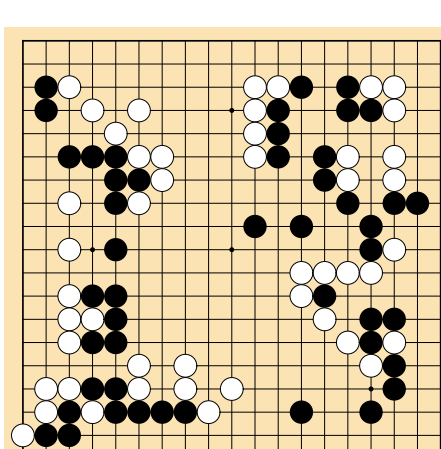
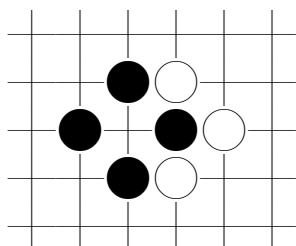


Diagramme 8

À Noir de jouer.

La position est cette fois tirée d'une partie entre amateurs.

Quelle devrait être la stratégie de Noir ?

Notes

(2) Ce qui nous ramène aux années 70, tout de même !

(3) Le chapitre 5 reviendra plus en détail sur la fonction d'un tel coup.

(4) Il s'agissait de la quatrième partie du jubango de Kamakura (1939-1941). Ce match en dix parties, toutes remarquables, a marqué l'apogée de la rivalité entre Go Seigen et Kitani Minoru, deux monstres sacrés du siècle dernier.

Brèves

Du côté des (jeunes) Pros

33e Meijin Féminin

Début avril, la page FaceBook de la Nihon Kiin annonce :

« *Sumire est devenu la plus jeune joueuse pour challenger le titre de Meijin féminin !* »

Nakamura Sumire 2p, 13 ans, a pris la première place dans la ligue du 33e Meijin féminin avec un score de 5-1, devançant ses concurrentes Ueno Asami 4p (4-2) et Xie Yimin 7p (4-2).

Elle est la première joueuse de son âge à être finaliste pour un titre, 13 ans devenant le record du plus jeune âge !

Le record précédent avait été réalisé par Fujisawa Rina 2p à l'époque (... aujourd'hui 5p et détentrice du Meijin féminin !) quand elle avait gagné en 2014, à l'âge de 16 ans, le tournoi de la ligue pour le Honinbo féminin, titre qu'elle avait ensuite remporté dans la foulée.

Malheureusement pour elle, Sumire n'a pas réussi le même exploit, et Fusijawa, qui l'a battue 2-0, garde sa couronne.

Sumire n'est plus la plus jeune professionnelle.

Cho Koharu (12 ans) a gagné le 1er avril (... contre une adversaire de 11 ans !) la « 2022 Women's Special Professional Qualification League ».

On peut à son sujet relancer la vieille querelle sur l'inné et l'acquis ! En effet, c'est la fille de Cho U (9p) et Kobayashi Izumi (7p). Sa grand-mère, Kobayashi Reiko (7p), est elle même la fille de Kitani Minoru (9p). Son grand-père n'est autre que Kobayashi Koichi (9p). Quant à sa sœur aînée, Kosumi, elle est devenue professionnelle en avril 2020.

Un bémol cependant : si Koharu est devenue la plus jeune professionnelle en activité à la Nihon Ki-in, elle laisse à Sumire le record d'avoir débuté sa carrière pro à 10 ans...

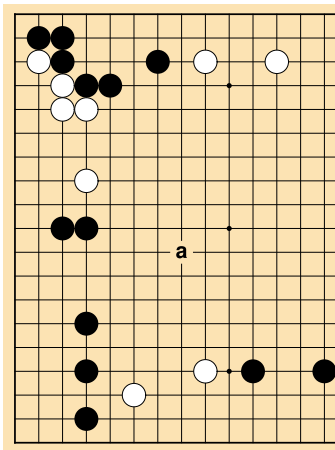


Diagramme 10

Dans cette position, un coup comme Noir **a** ne serait pas vraiment une menace, ni pour le groupe en haut à gauche, ni pour celui en bas.

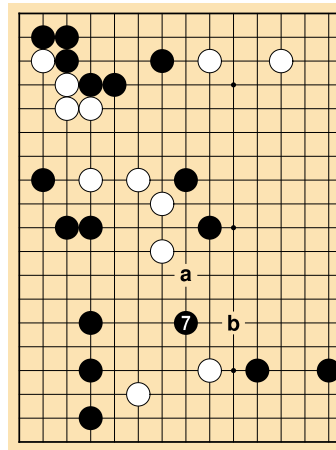


Diagramme 12

Noir 7 est une attaque sévère, avec deux continuations *miai*: **a**, qui enferme le groupe du dessus, et **b**, qui piège celui du bas.

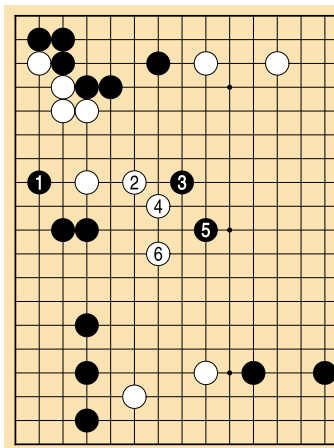


Diagramme 11

Observons plutôt ce qui arrive quand Noir chasse le groupe du dessus vers le centre avec 1, et le pousse vers le bord inférieur avec 3 et 5. Après Blanc 6, la distance entre les deux groupes est suffisamment réduite pour permettre une attaque double.

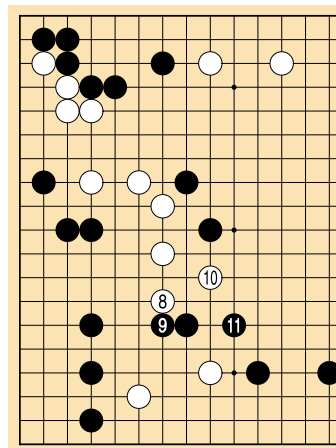


Diagramme 13

Blanc défend son groupe le plus important avec 8 et 10, pendant que Noir 9 et 11 enterrent pour de bon le plus petit groupe en bas — tout de même une prise de taille. Cet exemple illustre bien pourquoi il est en général dangereux d'avoir deux groupes faibles sur le *goban*.

À suivre...

Du nouveau du côté de notre auteur fétiche Junfu Dai !

Nous avons le plaisir d'annoncer...

- La réédition de « **Chuban** » (augmentée entre autres d'un nouveau chapitre, « L'attaque en milieu de partie ») aux éditions Praxeo.

- La publication de son nouveau livre « **L'esprit du go — comprendre la Chine de toujours** », co-écrit avec Marc Smia, aux éditions Descartes & Cie. C'est un livre d'initiation au go, où s'associent les riches pensées chinoises qui nourrissent l'esprit de ce jeu.

Le coin des débutants

Jean-Pierre Lalo

Techniques de prise

Le geta (suite)

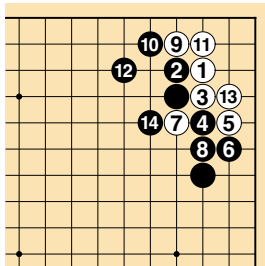


Diagramme 1

Lors de ce *joseki* présenté dans le N°155, Blanc a pris le coin, mais a joué la pierre B7 qui menace de séparer Noir en deux sous-groupes : celui-ci doit donc perdre l'initiative pour prendre cette pierre de coupe.

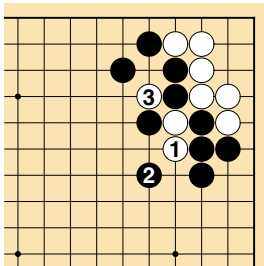


Diagramme 2

Comment cette pierre est-elle prise si Blanc veut la sortir ? Tout simplement en *geta*. Noir semble avoir une faiblesse qui brise le filet ? Il ne faut pas perdre son sang-froid...

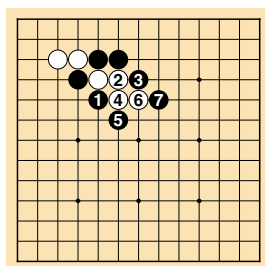


Diagramme 3

B6 en ❷.

Ici, la faiblesse n'est qu'une apparence ! Grâce aux pierres ❶, Noir peut se permettre de sacrifier sa pierre ❷ pour refermer sa nasse.

Le shicho

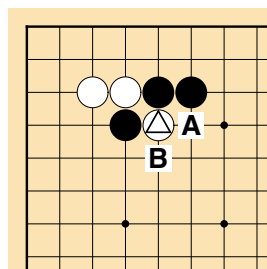


Diagramme 4

Dans cette configuration, Noir peut-il prendre la pierre ❶ ? Deux coups semblent possibles, A et B.

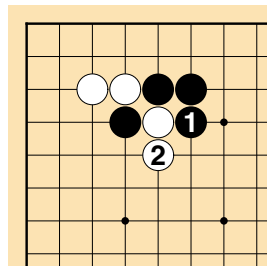


Diagramme 5

Cet *atari* N1 justifie l'adage « *L'atari est un mauvais coup* » car il n'est qu'un *atari* : quand Blanc répond, il est sorti et a maintenant trois libertés au lieu des deux libertés initiales.

<= Diagramme 6

L'autre *atari* mène à la seconde technique de prise d'une pierre de coupe : le *shicho* (donc ce n'est plus un simple *atari*, et de ce fait il n'est pas un mauvais coup). Chaque fois que Blanc tente de sortir (on dit qu'il « *pousse le shicho* ») il gagne une liberté, pour la reperdre aussitôt.

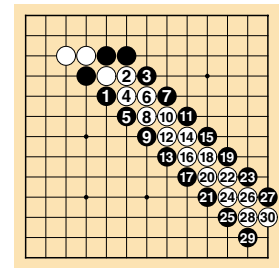


Diagramme 7

Ce « *chemin d'une liberté* » se termine lorsque la séquence arrive au bord, où les intersections n'ont plus que trois libertés au lieu de quatre, et Blanc perd toutes ses pierres.

Ce terme technique japonais est traduit littéralement, en anglais, par *ladder*, ce qui signifie « échelle ». Mais la forme des groupes fait plutôt penser à un escalier — sauf sur la première ligne, où le terme « échelle » pourrait s'appliquer (cf. dia. 8) — donc nous préférons la traduction « *prise en escalier* ». En Chine, l'expression « *Longue marche* », 长征 (cháng zhēng), est souvent utilisée comme métaphore pour le terme décrivant le *shicho*, 征子 (zhēng zǐ). L'idée est que si l'on pousse le *shicho* jusqu'au bout, ce peut être une très longue séquence, une longue marche...

Selon John Fairbairn, joueur de go anglais, écrivain, historien et traducteur, le mot 征 est apparu pour la première fois dans le chapitre 2 du *Dunhuang Qi Jing* — 敦煌棋经, manuel de Go du VI^e siècle (voir le N°153 de la Revue) — bien avant l'époque de Mao Zedong... À l'époque, 征 fait référence à l'attaque d'une rébellion et n'a rien à voir avec la marche. Ce n'est que plus tard que le sens a dérivé vers « expédition militaire ».

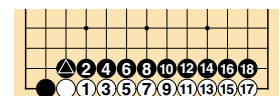


Diagramme 8

Techniquement, ceci est un *shicho*...

Le premier inconvénient de cette technique est qu'il faut que la voie soit libre. S'il y a un obstacle, sur le chemin direct de la ligne de prise, qui ajoute des libertés à la chaîne, ou juste à côté, pour mettre en *atari* une pierre d'attaque, le *shicho* échoue : on dit qu'il est « brisé ».

L'obstacle (ici une pierre \triangle) est appelé « *briseur de shicho* » : cf. dia. 9, 10, 11, 12, 13 et 14.

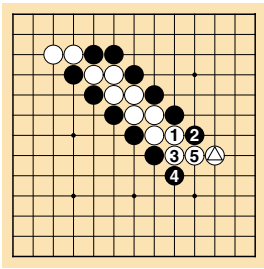


Diagramme 9

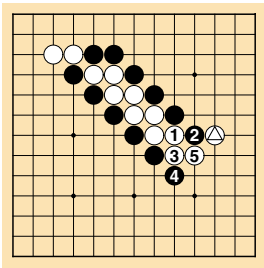


Diagramme 10

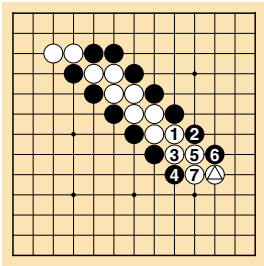


Diagramme 11

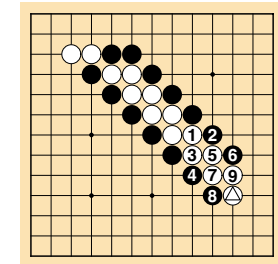


Diagramme 12

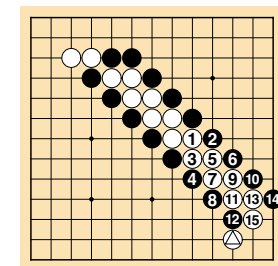


Diagramme 13

Cette pierre \triangle semble briser le shicho...

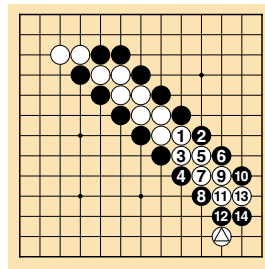


Diagramme 14

Mais elle est trop près du bord, et Noir peut l'éviter de justesse et sauver sa prise en escalier.

Il faut donc s'entraîner à « lire » les *shicho*, en imaginant l'alternance des pierres noires et blanches. Toshiro Kageyama (7 Dan pro), dans son livre « *Lessons in the fundamentals of Go* » — le premier livre traduit par Rémi Vannier — insiste sur cet apprentissage. D'autant que l'obstacle, au lieu d'une simple pierre isolée, peut être un assemblage de pierres noires et blanches. La technique proposée par Kageyama pour cet entraînement est de placer le départ du *shicho* près du briseur potentiel, puis d'augmenter progressivement la taille de l'escalier à lire en éloignant peu à peu le départ du *shicho* et son briseur.

Le second inconvénient de la « prise en escalier » est l'*aji* de la situation : comme la prise est inéluctable, Blanc ne pousse pas le *shicho*, mais reprend l'initiative...

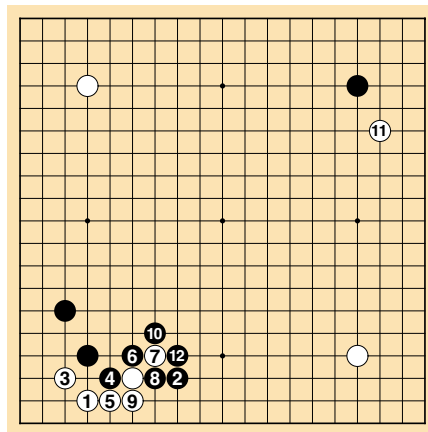


Diagramme 15a

...Et il peut placer, tout de suite ou plus tard, un briseur stratégique qui lui donnera un avantage dans un autre secteur.

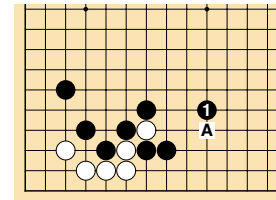


Diagramme 15b

Notons que Noir n'est pas obligé de prendre directement, mais peut lui aussi faire une « réponse stratégique », en 1 ou A par exemple (mais il va alors laisser de l'*aji* pour des coups forçant locaux).

Ou bien Blanc place un briseur potentiel, lors d'une menace de *kô* par exemple...

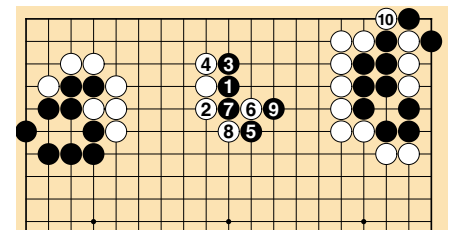


Diagramme 16a

Noir n'a pas peur d'envahir : il a lu que le *shicho* était bon pour lui (vérifiez !).

Mais B10 est une mauvaise surprise...

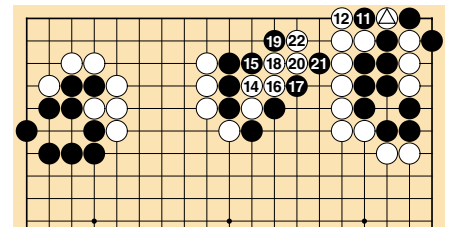


Diagramme 16b

13 connecte en \triangle .

Malheureusement il y avait l'*aji* du *kô* dans le coin.

Et B12 brise le *shicho* !

Le *shicho* ouvert : un cas particulier.

Si Noir est fort autour d'un groupe à trois libertés il peut envisager un « *shicho ouvert* » (en anglais, « *loose ladder* »)

Un *shicho* ouvert est une séquence où la pierre, ou le groupe visé, a trois libertés, puis passe à deux libertés sans pouvoir faire *atari* et ainsi de suite jusqu'à l'échéance.

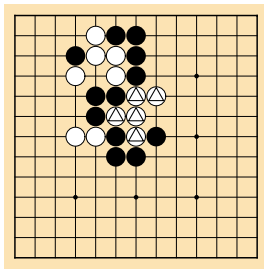


Diagramme 17

Noir doit prendre les quatre pierres ④ avant de perdre ses trois pierres de coupe.

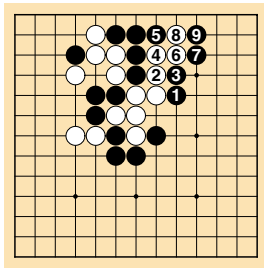


Diagramme 18

Heureusement Noir dispose du *tesuji* du « coup sur le nez », et, grâce à son mur, il peut prendre le temps de renforcer son attaque.

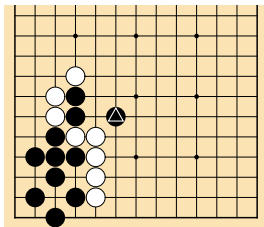


Diagramme 19

Un autre exemple : Blanc peut-il prendre les pierres de coupe malgré leur défense en *tobi* ④ ?

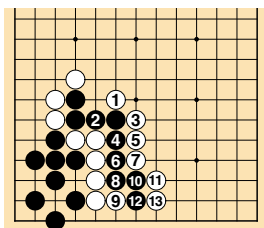


Diagramme 20

Un nouveau *tesuji* ! Notez que la réponse ① est un coup de forme qui empêche le nœud de bambou.

Blanc est sauvé par sa force et par la proximité du bord.

Vie des Clubs

Kevin Cuello

Dans la peau du tournoi de Noël

7h00. Le réveil sonne. Quel jour est-on ? Dimanche 5 décembre, ça y est, c'est le grand jour. Je me lève avec l'esprit encore brumeux, tentant de remettre les pièces du puzzle en place. Il faut que j'aille en vélo à la boulangerie pour récupérer une pâte feuilletée. Il est tôt, pas un chat dans les rues encore sombres. Le temps est frais, mais pas d'humidité, c'est prometteur. Je reviens rapidement prendre mon petit-déjeuner, prépare des feuilletés avec des emporte-pièces en forme de cœur. Dilemme : je les recouvre de miel ou de crème chocolat ? J'hésite, mais il est déjà 9h20, je verrai plus tard. J'enfourche à nouveau le vélo pour rejoindre une autre boulangerie afin de récupérer un sandwich pour midi. J'avais oublié de manger lors du tournoi deux ans auparavant, je ne ferai pas la même erreur. Au passage, je demande s'ils ont de la monnaie en billets de 5 euros. « Non, je n'ai plus de billets ni de pièces ». Aïe, j'espère que les parents feront l'appoint.

allumer l'ordinateur pour commencer les inscriptions. Entre temps, il y a deux autres familles qui arrivent, puis trois, puis quatre... Ils sont bien patients !

Je finis la paperasse et donne les informations aux parents, puis nous pouvons commencer le stage de préparation. Il y a quinze enfants venus revoir les règles sur le territoire. La plupart sont en atelier à l'école avec Thomas ou moi, donc peu de nouveaux, donc moins d'explications à donner, donc je peux aller vite ! Heureusement, la jeune Bérengère me donne un coup de main. Je dois lui faire passer le test pour passer au grade cochon (19e kyu), mais je lui demande d'abord d'aider les autres enfants à terminer leurs parties si besoin. La deuxième heure commence déjà, je leur ai fait le rappel du *nigiri*, des pierres de passe, du *komi*, et de la politesse. Que manque-t-il ? Ah oui, Bérengère ! Je lui donne une partie pro à apprendre et quelques *tsumego*.

12h15. Il est déjà temps de faire le pique-nique. J'installe les enfants dans la salle blanche, et nous entamons le déjeuner. Il y a de sacrés numéros : Mariana et Amélie, les deux sœurs, ont de l'énergie à revendre ! Par contre, les tables et les chaises ne sont pas encore installées dans la salle de tournoi. La tension monte : est-ce que Thomas va arriver à l'heure ? Il m'a dit 12h30. Je regarde le couloir et ma montre toutes les minutes, guettant sa venue.



Les 48 enfants du tournoi de Noël

9h45. J'arrive enfin à l'Institut Confucius, 15 minutes plus tard que prévu. Un enfant est déjà là, je ne le connais pas, mais je les invite, lui et sa mère, à rejoindre la salle de classe. Problème : rien n'est installé ! Je me presse de tout mettre en ordre, prendre le matériel, et

J'entends des gloussements derrière moi : Andréa et Amélie espionnent la salle des professeurs avec tous les lots de Noël ! Ah non, ça ne va pas ! Je les éloigne juste au moment de l'arrivée de mon partenaire : sauvé ! Nous pouvons préparer la salle du tournoi au rez-de-chaussée.

13h15. De nouveaux participants arrivent, ce sont les ados ! Vite fait bien fait, j'ordonne aux petites mains de descendre les tables et d'installer les chaises. *Goban*, pierres, pendules, numéros de table, table du goûter et table des lots... C'est pas mal.

13h30. Les familles se pressent déjà à l'extérieur, et j'attends près de cinquante enfants. Mais je peux compter sur quelques adultes bénévoles pour encadrer les enfants et superviser les parties : Jean-Luc et Houda sont arbitres adjoints, Marie, Ennorha et Aurélie se relaient à la salle des jeux de société, Fabrice et Oxana sont à la photo. Moi je comptabilise les entrées sur l'ordinateur.

14h00. Tout le monde est là, mais je remarque que mon fichier OpenGotha de mise en place du tournoi est vide : j'ai oublié de pré-inscrire les enfants la veille.

14h20. C'est enfin bon, la ronde est tirée. Et c'est parti pour un marathon-sprint. Cette année, je n'imprime pas les rondes à chaque fois, je laisse les enfants noter leur résultat directement sur l'écran. Les parties se terminent rapidement, en 2-3 minutes c'est plié pour les premières, et nous rattrapons le retard du départ. Entre chaque ronde, il faut remettre du gel aux participants et remonter les pendules. Andréa s'est proposé pour faire le technicien aux pendules, et je me vois mal le lui refuser, sinon il gambade partout avec Amélie. D'ailleurs, je décerne à cette dernière le prix de l'imposture, car elle a réussi à s'installer à la place d'un autre joueur à deux reprises au moment de l'annonce des appariements.

17h20. Les sept parties sont déjà terminées, et je sens que les enfants fatiguent un peu. Nous passons donc à la préparation du goûter de Noël. Il y a beaucoup de choses à manger, mais les enfants viennent se servir quatre par quatre et la réserve de jus de pommes se tarit rapidement. Il reste toujours l'eau du robinet, ce n'est pas si grave.

17h50. Des parents sont déjà à la porte, et nous n'avons pas entamé la remise des prix. Vite, j'enchaîne. C'est donc Tâm-Loup (14 ans, 4k) qui remporte le tournoi, suivi de Lilian (11 ans, 18k) et Lucie (13 ans, 11k). Je leur remets un badge « bonhomme de neige » et ils peuvent choisir leur lot avant d'être photographiés individuellement.



Image du bonhomme de neige

18h10. Je commence enfin à libérer les enfants au goutte à goutte auprès de leurs parents. Pendant ce temps, Thomas réquisitionne les ados pour remonter les tables. Tout se coordonne parfaitement. Les voix et bruits de cavalcade commencent à s'estomper, la soirée s'installe. Je regarde la salle de tournoi complètement vide, et en me remémorant la journée, je n'ai qu'une seule déception : il n'y a pas de restes du goûter de Noël à rapporter chez moi...

Le tournoi des rois et reines

Dans la foulée du tournoi de Noël, qui a suscité beaucoup d'intérêt chez les enfants et les parents, vient le tournoi des galettes pour bien commencer 2022... ou pas ?

Cette année, j'ai décidé d'organiser le trophée 9 x 9 de l'École de Go de Rennes à l'occasion de la galette des rois, et pour la première fois, il est ouvert aux enfants de l'extérieur. Les participants luttent pour remporter l'éventail 9 x 9, qu'il est possible de garder et brandir jusqu'à l'édition suivante, à l'issue de six rondes de vingt minutes par joueur.

J'ai eu un peu peur au départ de devoir annuler l'événement, lorsque j'ai perçu les échos de cas contacts et de cas positifs au covid. Ayant moi-même eu du mal à trouver des pharmacies possédant des auto-tests, ou pratiquant des tests antigéniques sans file d'attente, j'ai guetté avec appréhension mes résultats. Finalement, c'était bon pour moi. Et sur les 32 participants attendus, 27 ont réussi à venir, dont 24 jeunes.

Cette fois, j'avais préparé mon fichier OpenGotha à l'avance, et nous aurions pu lancer la première ronde à l'heure...



Salle du thé en bambou

si Lilian et Alexander n'étaient pas arrivés en retard. Puis, afin d'avoir le calme, j'ai réservé la salle du thé de l'Institut Confucius pour les premières tables, dans une ambiance bambou traditionnelle de Chine.

Les parties s'enchaînent rapidement, et comme les plus grands prennent d'avantage de temps, il faut surveiller les casse-cou.



Élise Vannier et Kevin-senseï

Et à ma grande surprise, Élise (14 ans, 16k) réussit à battre successivement Tony (21 ans, 12k) et Tâm-Loup (14 ans, 4k), et prend la tête du classement !

Après cela, nous avons dégusté les galettes et célébré les petits rois et petites reines du jour, puis j'ai remis des bons d'achats dans des boutiques de manga et jeux de société aux quinze premiers.

Au final, je n'ai toujours pas eu de rab de goûter à rapporter chez moi. Peut-être vaut-il mieux pour moi que je ne sois pas trop gourmand...

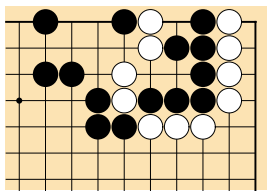
Kevin Cuello

Photos : Kevin Cuello

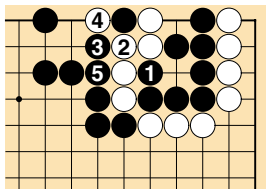
Courrier des Lecteurs

Clément Toromanoff (Club de Go Orléanais) nous écrit :

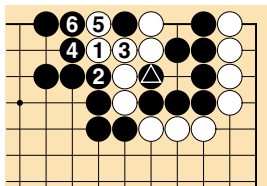
« Bonjour, dans le numéro 154, j'ai l'impression qu'il manque une variation possible pour la solution du *tsumego* débutant numéro 4.



(Rappel diagramme énoncé)



(Rappel diagramme solution)



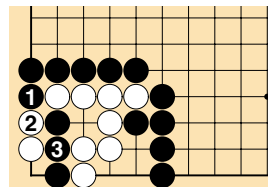
Je pense que si Blanc répond plutôt en ① au coup ▲, Noir ne peut pas éviter le *seki* qui techniquement « sauve ses pierres », alors que la solution sous-entend que Noir tue simplement Blanc. »

Réponse de la rédaction

Certes, l'énoncé était « Noir sauve ses pierres », et elles sont sauvées dans tous les cas. Mais effectivement, Blanc n'est pas obligé de faire cadeau de ses propres pierres, et peut aussi se défendre efficacement de son côté, en obtenant un *seki* (comme le rappelle le vieux dicton, « *le seki, c'est la vie* »). Bravo à notre lecteur pour avoir trouvé cette élégante réponse, que notre équipe, se contentant de la réponse toute prête, n'a pas songé à chercher.

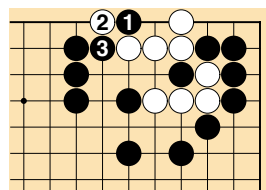
Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

Niveau débutant



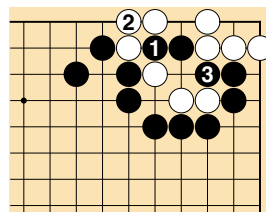
Problème 1

① : d'abord réduire l'espace...
③ : puis jouer au point vital ! Réduit à une « forme en trois », Blanc est mort.



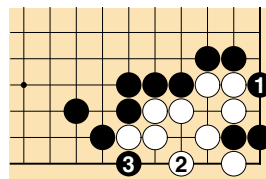
Problème 2

Le placement ① crée un faux œil sur le bord, Blanc est mort.



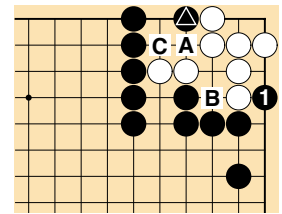
Problème 3

① : cette fois, il faut commencer par jouer à l'intérieur.
③ : Noir récupère ses pierres, Blanc est mort.



Problème 4

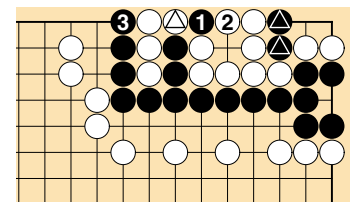
Le bon coup : ① ! Noir sauve ses deux pierres...
Ensuite, 2 et 3 sont *miai*, Blanc est mort !



Problème 5

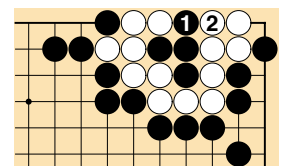
Le *hane* N1 apporte la mort en réduisant l'espace.

Ensuite, A et B sont *miai* ; si Blanc prend ▲, Noir en C crée un faux œil.



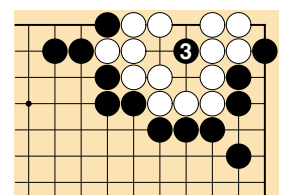
Problème 6

Le *tesuji* de sacrifice ① met Blanc en *damezumari* (manque de libertés), il ne peut pas connecter ses quatre pierres à cause de l'*aji* des pierres mortes ▲.



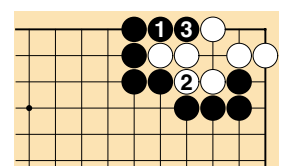
Problème 7a

① est le point vital (si Blanc y joue, il a deux yeux).



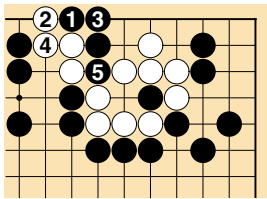
Problème 7b

③ est aussi un point vital, celui de la « forme en 4 pyramidale » : Blanc est mort.



Problème 8

① est le bon coup qui réduit l'espace.
Ensuite, 2 et 3 sont *miai*, Blanc est mort !

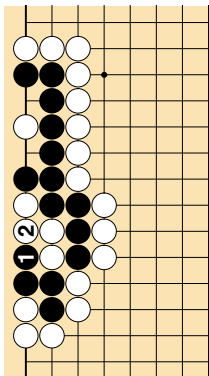
Niveau
intermédiaire

Problème 9

❶ ! Ce coup atypique est le seul moyen de tuer sans condition.

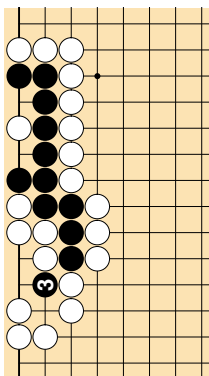
La connexion B4 fait perdre une liberté, et la coupe N5 est *sente* : Noir peut prendre les quatre pierres.

Blanc est mort.



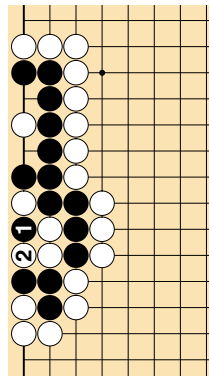
Problème 10a

❶ : joli *tesuji* de sacrifice pour forcer la prise d'une forme qui permet le « jeu sous les pierres » (le fameux *ishi-no-shita*).



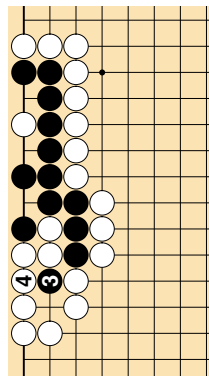
Problème 10b

❸ : Noir vit en prenant les pierres blanches !



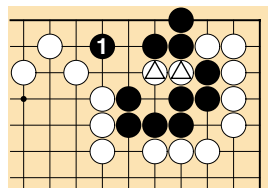
Problème 10c

Pour les débutants qui s'aventurent sur ce niveau, et qui auraient envisagé de prendre directement la pierre isolée...



Problème 10d

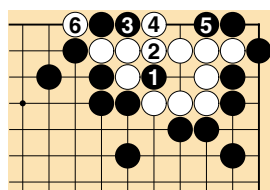
❸ ici ne sert à rien : Noir est bien mort !



Problème 11

❶ : le seul moyen pour faire vivre Noir.

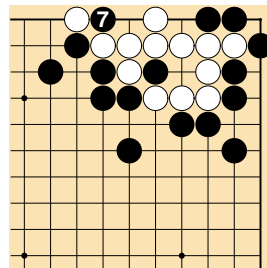
Grâce à ce coup, Noir capture les pierres △ et, en même temps, fait un œil sur le bord.



Problème 12a

❶ : ce coup bizarre est le premier *tesuji*...
... le sacrifice ❸ le second.

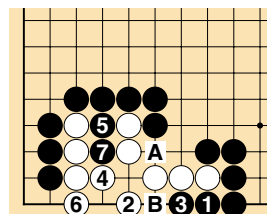
Portrait: Gabriel Robinne



Problème 12b

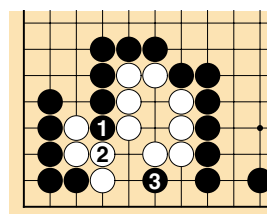
« La prise de deux pierres ne fait pas un œil », vieux proverbe bien connu.

Après N7, Blanc est mort.

Niveau
confirmé

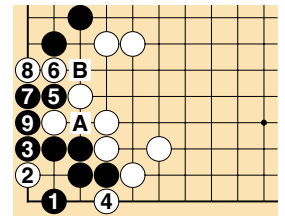
Problème 13

Malgré la résistance de Blanc, qui tente de prendre les points vitaux, le second œil sera faux : A et B sont *miai*.



Problème 14

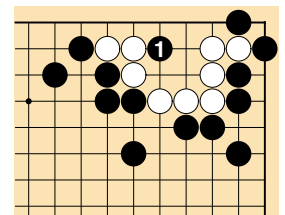
❶ réduit l'espace, puis ❸ est le *tesuji* tueur d'œil. Maintenant, Blanc est bien mort !



Problème 15

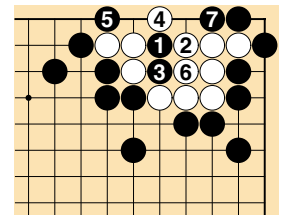
Noir ne peut pas vivre sur place, mais heureusement il a des amis à proximité.

Si Blanc ne le laisse pas connecter, il ne peut pas protéger en même temps A et B.



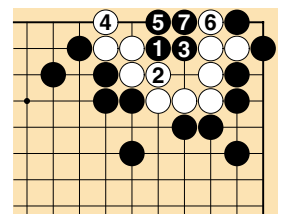
Problème 16a

❶ ! Ce coup au point vital tue Blanc contre toute défense.



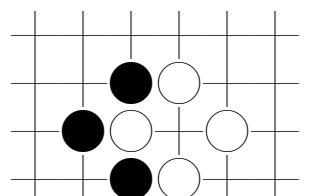
Problème 16b

Si Blanc tente de faire ses deux yeux en jouant ❷ et ❹... N5 force la prise et N7 empêche le second œil.



Problème 16c

Si Blanc connecte en ❷... Noir crée une forme morte.



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

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