



Revue
Française de Go

n° 139

Octobre 2016
7 euros

issn 0181-1142



Maître Lim 1924-2016

mais encore...

**Championnat d'Europe par
équipes Pandanet :
Six ans de compétition...**

et aussi...

Championnat du monde amateurs
AlphaGo vs Lee Sedol (Ronde 2)
Le Fuseki



Maître Lim nous a quitté le 7 septembre 2016, à l'âge de 92 ans.

Depuis longtemps déjà il s'était retiré du monde du go ; l'esprit toujours vif, mais le corps affaibli par l'âge et la maladie, il ne voulait plus se montrer. Gérard Barbieri, qui nous a raconté dans le N°136 sa visite avec Farid Ben Malek en février 2015, avait déjà essayé de le contacter en 2010 : « Je l'avais eu au téléphone et il m'avait dit fermement une première fois, puis rageusement une deuxième fois : "Je suis grabataire !" avant de me raccrocher au nez »

Né en 1924 dans ce qui est devenu la Corée du Nord, Lim Yoojong est enrôlé de force dans l'armée japonaise et envoyé sur le front chinois ; il retourne après cette guerre dans son pays... et doit retraverser une frontière à cause d'une nouvelle guerre. Devenu professeur de français, il enseignera en Corée du Sud et en Malaisie avant d'arriver en France à la fin des années 1960, boursier pour parfaire son étude du français médiéval à la Sorbonne. Un détail important : en Corée, il avait aussi étudié le go, et était parvenu au niveau d'un 5e dan européen...

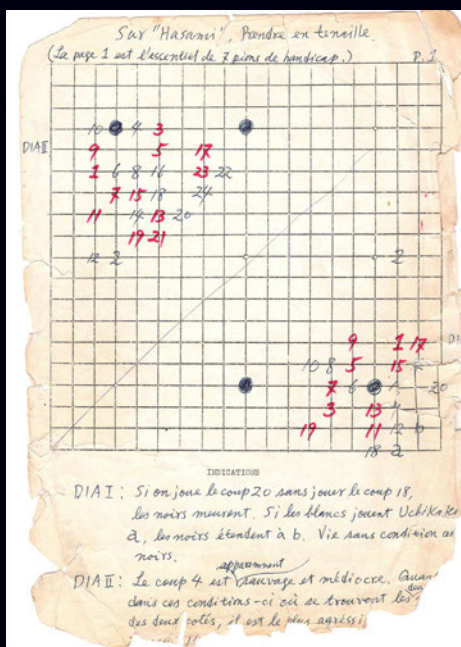


En 1969 il voit un goban dans la vitrine de l'Impensé Radical, boutique et maison d'éditions de jeux de stratégie, dont le patron, Luc Thanassecos, caresse l'ambition de faire connaître le go au grand public. Il découvre dans l'arrière boutique le Go Club Sakata : des joueurs, pour la plupart étudiants à l'École Normale Supérieure, se réunissant pour jouer (maladroitement) au jeu de go. Le nombre de joueurs augmentant, le club migre vers le mythique Trait d'Union et devient l'Association Française de Go. Monsieur Lim, au fil des années, y découvre le langage populaire, qu'il prend en affection, et utilisera largement par la suite... Il instille un « esprit dojo », ses principaux élèves, devenus les joueurs forts du club, transmettant le savoir aux autres joueurs moins forts, qui ensuite s'occupaient des débutants.

Et dans l'esprit des joueurs de l'époque Monsieur Lim devient Maître Lim.

« Ce qui était le plus remarquable dans sa façon d'enseigner, c'est que ses commentaires étaient complètement personnalisés, c'est-à-dire adaptés exactement à la personne à qui il enseignait. Outre ses descriptions de style (Grand Socrate, Blaireau, etc.) il avait toujours une suggestion très pertinente envers chacun pour progresser. Moi il me reprochait d'être un tigre qui mange des patates. Mais, grâce à lui, je suis par la suite devenu carnivore... » (Jean Michel)

À l'échéance de sa bourse d'étude, il décide de ne pas retourner en Corée du Sud, mais de rester enseigner le Go en France.



Manuscrit de Maître Lim (photo : Jérôme Hubert)

Certes d'autres clubs naissaient spontanément en Province, mais leurs membres passaient de temps à autre à Paris, et régulièrement des étudiants parisiens devaient partir travailler en Province ; Maître Lim lui-même se déplaçait pour des tournois : son enseignement et son esprit ont ainsi pu se diffuser. D'autant que grâce à l'influence de Maurice Réfrégier dans le monde de l'édition ont pu paraître ses trois livres : les deux tomes des « Bases techniques du go », 1- Le jeu à 9 pierres de handicap (qui sera longtemps considéré comme la « bible » de l'initiation), 2- Le jeu à 6 pierres de handicap, et Bien conduire sa partie de Go (sur le jeu à égalité).

Plus tard, parallèlement à son enseignement au siège du club de Paris, Maître Lim publia régulièrement dans la Revue Française de Go ses commentaires critiques des parties de professionnels. De 1990 à 1998, il écrivit aussi dans la revue Noir et Blanc, qu'il avait contribué à créer : 25 numéros parus, plus de 450 pages traitant de Go... En 2001, la ligue Ile de France publia un petit fascicule de 40 pages Notes sur des parties commentées, et de 2004 à 2007 le club de Paris mit en ligne ses commentaires de parties, mais aussi ses écrits philosophiques sur Confucius et Lao Tseu.

La façon dont le go s'enracine dans un pays européen n'est pas unique, mais il arrive souvent qu'un « personnage charismatique » apparaisse à un moment donné pour devenir son centre de gravité. Maître Lim a incarné parfaitement ce rôle, d'abord par son niveau et ses réflexions particulières sur le go, ensuite par son apparence d'ermite copiée d'un conte de fées extrême-oriental, par son langage si truculent, inoubliable, et enfin par son érudition dans la lignée de la tradition des lettrés asiatiques. Ses enseignements restent vivants parmi les joueurs d'aujourd'hui. Ceux qui pratiquent le jeu en France ont reçu, directement ou indirectement, son héritage. Continuons à garder son esprit vivant.

Clément Béni, Jean-Pierre Lalo, Motoki Noguchi



L'édito

ACTUALITÉS

Championnat du monde amateurs 2016	2
partie commentée	2
Nouveaux livres	5
Championnat d'Europe par équipes Pandanet	8
partie commentée	12
partie commentée	14
AlphaGo vs Lee Sedol, ronde 2 (commentée)	20

PÉDAGOGIE

Les règles d'or du roi	28
Le Fuseki	30

Le passé :

Un vieux monsieur, Eugène Lim, vient de disparaître, qui participa à l'essor du go en France, permettant alors à Patrick Mérisser-Coffinières d'être en 1976 à Cambridge le premier champion d'Europe français.

Nombre de ses écrits n'ont eu qu'une diffusion confidentielle. Comme Clément Béni l'a suggéré, nous allons essayer de valoriser ce patrimoine au fil des prochaines revues, pour transmettre une part de son héritage à ceux qui n'ont pas eu la chance de le connaître.

L'avenir :

AlphaGo continue de progresser et d'apporter ses pierres au renouveau de la théorie du Go. Nous allons continuer d'étudier ses coups qui ont tant fait parler d'eux.

Le présent :

Fan Hui fait une pause pour se consacrer à Deepmind et AlphaGo... En attendant de pouvoir de nouveau le publier, nous avons agrandi l'équipe avec de nouveaux rédacteurs et de nouvelles rubriques ; nous espérons que vous les apprécierez.

Bonne lecture.

Jean-Pierre Lalo
Rédacteur adjoint de la RFG.

Et toujours...

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

Le site de la revue : rfg.jeudego.org

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

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Chantal Gajdos.
- Rédacteur en chef : Augustin Avenel.
- Rédacteur adjoint : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Simon Billouet, Luc Vannier, Marie Julien, Sébastien Cordrie, Martial Sauvadet, Yannis Henry.
- Contributions : Christopher Annachachibi, Clément Béni, Kevin Cuello, Dai JunFu, Thomas Debarre, Antoine Fenech, Laurent Lamôle, Motoki Noguchi, Benjamin Papazoglou.
- Photos de Maître Lim : Jean-Pierre Tavan
Photo de couverture « Pandanet » : Antoine Fenech
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.
- Dépôt légal à parution.

Championnat du Monde Amateur 2016

Gâce à sa performance lors du championnat de France, notre ami DAI Junfu a été sélectionné pour le 37^e Championnat du Monde de Go Amateur (37th WAGC pour les intimes), qui s'est tenu à Wuxi début Juin. Wuxi est une ville chinoise de plus de six millions d'habitants, dans la province du Jiangsu, légèrement au Nord-Ouest de Shanghai.

Junfu commence par une série de trois victoires, rencontrant d'abord Leif ALMROT (Suède, 3d), puis Stanisław FREJLAK (Pologne, 5d) et Benjamin LOCKHART (États Unis, 7d). C'est l'après midi du deuxième jour qu'il joue contre BAI Baoxiang (Chine, 8d), et perd une première partie. BAI sera le gagnant du tournoi, avec un « sans-faute » de huit victoires.

Le troisième jour, Junfu gagne la partie du matin face à CHAN Chi Hin (Hong Kong, 6d), mais trébuche l'après-midi contre HIRAOKA Satoshi (Japon, 8d) et perd ses chances pour le podium.

La partie matinale du quatrième jour se solde par un nouvel échec, contre Cristian POP (Roumanie, 7d), mais l'après-midi se termine par une victoire sur Jan PROKOP (Tchéquie, 6d), et notre champion de France décroche la neuvième place.

Pour les amateurs de coïncidences, Junfu a aussi le numéro 9 dans le listing des joueurs...

Sur notre blog, vous pouvez retrouver le compte-rendu de Junfu, qui relate ses impressions lors de ces rencontres. Dans cette revue, il nous commente sa partie contre le champion du monde.

Jean-Pierre Lalo

Partie commentée

37th WAGC

Ronde 4

06/06/2015

● BAI Baoxiang 8d

○ DAI Junfu 8d

Komi 6,5 points.

Noir gagne par abandon.

Commentaire : Dai Junfu 8d

Bai Baoxiang fait partie des « Quatre Titans » dans le monde amateur chinois. Lui-même (deux fois vainqueur du WAGC), Hu Yuqing 8d (deux fois vainqueur du WAGC), Wang Chen (une fois vainqueur du WAGC), et Ma Tianfang ont partagé plus de 80% des titres nationaux amateurs depuis plus de cinq ans.

Ce sont des « amateurs professionnels » qui participent au moins à un tournoi majeur par mois et qui battent facilement des joueurs professionnels moyens.

C'est la quatrième ronde du tournoi. Il y a longtemps que je ne me suis pas entraîné de façon intensive, ni n'ai participé à un grand tournoi : je savais que j'aurais peu de chances si je ne faisais pas d'efforts au niveau stratégique.

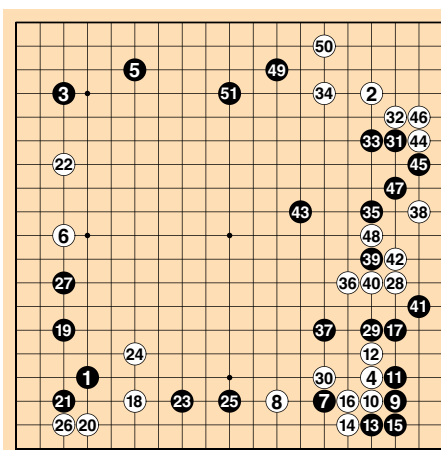


Figure 1 (1-51)

Dès Blanc 8, j'ai choisi d'aller à l'encontre de sa stratégie et de chercher à investir des pierres rapidement sur les bords afin de ne pas laisser mon adversaire jouer ses ouvertures habituelles. (cf dia. 1)

N23 est quasiment obligatoire : Noir ne peut pas permettre à Blanc de revenir défendre le bord Sud après avoir fait l'extension en 22.

B30 est le premier choix difficile à faire pour Blanc. (cf dia. 2)

B32 : Ici aussi j'ai hésité. (cf dia. 3)

Pendant la partie, Bai a pensé que la situation était devenue légèrement favorable pour Noir quand il a réussi à jouer le coup 41 en *sente*. (cf dia. 4)

Après le coup 51 il pensait avoir réussi le *fuseki*. Pourtant moi je ne me sentais pas tellement en retard.

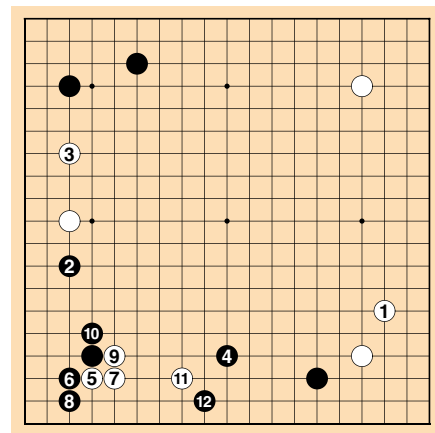


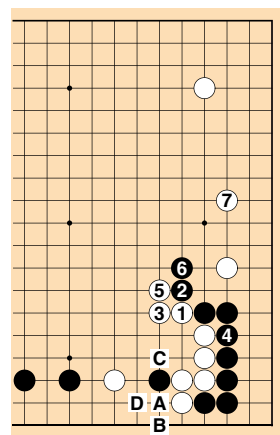
Diagramme 1

Si Blanc joue 8 de la partie en 1 (ce qui est mon style), Noir va faire son *fuseki* préféré en 2 puis 4. Bai choisit souvent ce *fuseki* lors des parties que je l'ai vu jouer sur internet. Noir encaisse beaucoup de territoire après 10. À ce que je vois, Bai est un joueur très territorial. Pour le déstabiliser et l'empêcher de faire des territoires importants dès le début, j'ai donc choisi de jouer le coup de pince dans la partie.

Diagramme 2

(Blanc joue 1 au lieu de 30 de la partie)

Selon Bai, ce serait mieux que Blanc joue le *hane* en 1. Il envisageait de répondre par la séquence 2 à 6. Blanc peut être satisfait après son coup d'extension en 7.



Je n'ai pas choisi cette option, car je n'aimais pas l'*aji* d'un coup noir en A ; mais selon lui, il n'y aurait pas grand chose si Blanc répond en B : si Noir C, Blanc D.

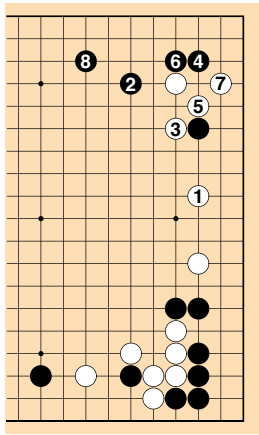


Diagramme 3

(B1 au lieu de 32 de la partie)

Dans la partie j'ai aussi hésité à pincer en 1 au lieu du *kosumi* de contact en 32. Mais s'il suivait la séquence jusqu'à 8, il occuperait presque les quatre coins, et je risquerais d'être en retard en termes de points : contre ce joueur territorial, cela pourrait être fatal. C'est pourquoi j'ai choisi le coup de contact dans la partie.

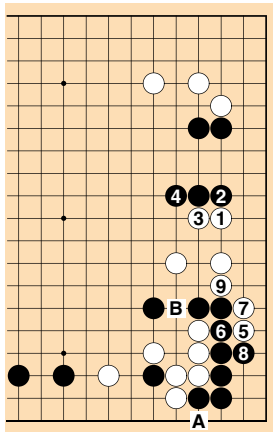


Diagramme 4

(Blanc joue 1 au lieu de 36 de la partie)

Selon Bai, Noir est très content de pouvoir jouer le coup 41 de la partie réelle en *sente*. Il propose que Blanc joue 1 afin de pouvoir plus tard jouer le coup 5 qui lui permet de s'installer et aussi de menacer la vie du coin noir. L'ensemble du coin n'est plus vivant une fois que Blanc a joué le *hane* en A, et il reste la possibilité de couper en B. Je pense qu'il a raison. Je suis devenu moins sensible au territoire alors que pour les gens qui fréquentent les tournois majeurs, le territoire est vraiment prioritaire.

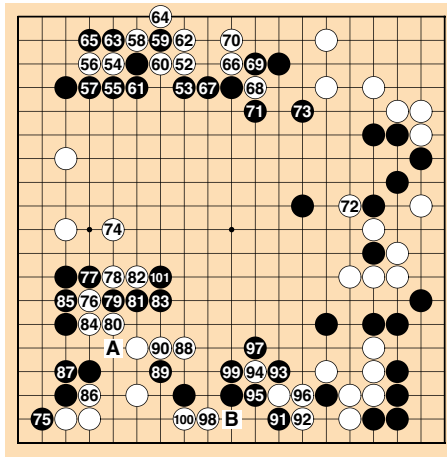


Figure 2 : (coups 52 – 101)

Blanc doit envahir tout de suite en 52, il ne peut plus se permettre de laisser Noir transformer le bord Nord en territoire sûr. Bai investit beaucoup de temps de réflexion et je commence à voir un espoir dans ma stratégie : faire des territoires solides et détruire les siens. B52-B54 est une belle combinaison. B54 lui-même attaque la faiblesse de l'*ogeima* dans le coin.

Blanc 62 est un autre coup important pour Blanc, et j'ai finalement fait un choix regrettable. Bien que Blanc vive sur le bord en *sente*, il laisse Noir construire une influence gigantesque à l'extérieur. (cf dia. 5 et 6)

Le coup 72 est un autre grand regret qui m'a tout de suite déstabilisé dans la partie : j'ai même commencé à transpirer bien que la salle du tournoi soit climatisée. (cf dia. 7)

À force d'essayer de rattraper son retard, Blanc provoque avec 76 un combat qui ne lui est pas favorable, car une fois que Noir a sorti ses pierres en 83, les pierres blanches du bord Sud se retrouvent en danger. (cf dia. 8)

Étant donné que les groupes blancs qui s'engagent dans le combat ne sont pas solides, Blanc paye trop cher. Comme le coup A permet à Noir de sauver ses trois pierres au centre, il n'est pas vraiment en danger. S'il arrive à bien s'installer sur le bord Sud, l'offensive blanche se terminera tout de suite et aura été vaine.

En jouant 92 et 94 Blanc rate sa dernière possibilité de résistance. (cf dia. 9)

J'étais tellement déstabilisé après le coup 72 que je me suis même trompé dans le calcul du *tsumego* sur le bord Sud :

les coups 98 et 100 ne permettent même pas à Blanc de vivre tranquillement sur le bord Sud. Si Noir bloque en B, un des deux groupes risque de mourir!

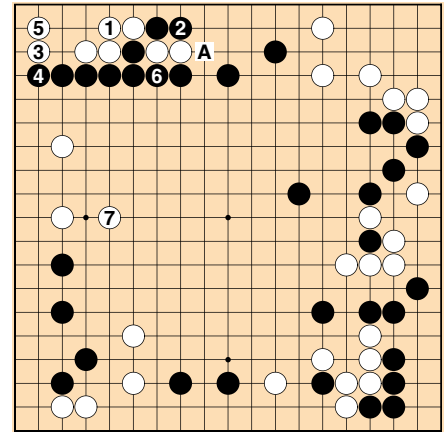


Diagramme 5

(Blanc joue 1 au lieu de 62 de la partie)

Après la partie, Bai m'a dit qu'il faut absolument que Blanc vive dans le coin au lieu du bord. Il y a au moins cinq points de différence par rapport à la partie réelle : Blanc vit trois points plus grand et le territoire noir est quatre points plus petit. Selon lui, Noir est obligé d'ajouter un coup pour se renforcer en 6 sinon la sortie blanche en A sera très embêtante. Une fois que Blanc s'est renforcé en 7, il maintient son avance territoriale ; Noir dispose de potentiels avec son influence au Nord, mais la partie devient serrée.

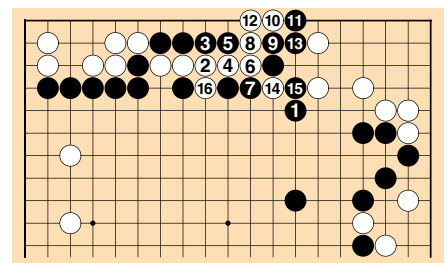


Diagramme 6

Si Noir se renforce en 1 au lieu de 6 dans le diagramme précédent, il est même possible que Blanc se révolte tout de suite. Noir n'arrivera pas à capturer ses pierres sur le bord car Blanc 14 est *sente* et une fois que Blanc pousse en 16, Noir ne peut plus l'empêcher de sortir.

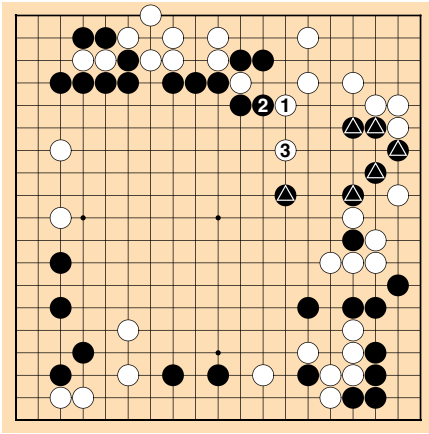


Diagramme 7

Blanc doit jouer 1 au lieu de 72 dans la partie : après 3, les pierres ▲ ne sont pas en danger immédiat mais sont largement affaiblies. Il n'y aura donc pas de danger pour le groupe blanc du bord Est. De plus, grâce aux coups 1 et 3, Blanc réduit directement le potentiel central noir. S'il arrive à bien neutraliser ce potentiel central grâce à la pression sur le groupe faible ▲, il aura toujours l'espoir de remporter la partie.

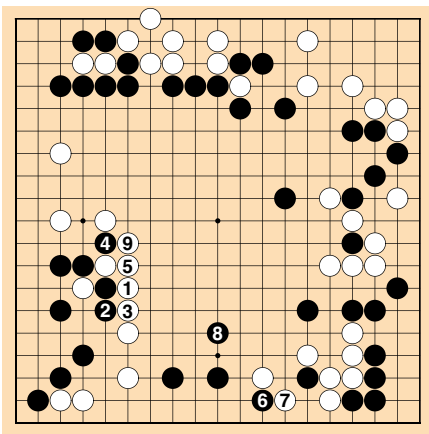
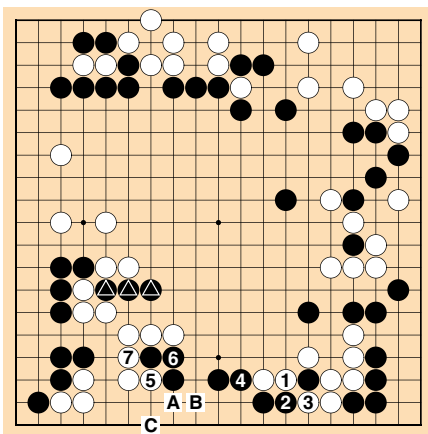


Diagramme 8

Selon Bai, Blanc doit quand même jouer 80 de la partie en 1 pour éviter un combat difficile. Noir va probablement se renforcer plus tard en 8 et B9 permet à Blanc de construire une influence pour neutraliser le potentiel noir au centre.



Des livres dans votre bibliothèque

Itinéraire d'un maître de Go

Chô Chikun
Kobori Keiji

Traduction Motoki Noguchi
et Toru Imamura

Éditions Balat



photos : Olivier Dulac



Motoki Noguchi, 7d, fut Champion de France en 2008, 2010, 2012 et 2015. Il a porté cette Revue de 2009 (N°123) à 2011 (N°127) et n'a cessé depuis d'y écrire de nombreux articles. Avant de se lancer dans cette nouvelle et ambitieuse aventure, il avait déjà publié trois livres : *Le langage des pierres* (2005), *Tsumego, l'art du combat au jeu de go* (2009) et *Yose, fins de partie au jeu de go* (2014), ce dernier en collaboration avec Dai Junfu, les trois édités chez Praxéo.

Toru Imamura, 4d, a co-fondé le Club d'Amiens en 1997 et est devenu son président (le club a organisé deux tournois en 2006 et 2007). Puis il déménage à Grenoble, et occupe la présidence de son nouveau club de 2010 à 2014. Au niveau national, après avoir été président de la Ligue du Nord, Toru est actuellement responsable de la relation avec le Japon et pédagogue au stage fédéral d'été et au stage « jeunes » à la Toussaint.

RFG : Avez-vous une admiration particulière pour Chô Chikun ?

Toru (T) : Oui, il était le plus fort de tous, quand j'étais jeune.

Motoki (M) : C'est la même chose pour moi : c'était d'ailleurs le premier joueur professionnel que j'ai connu en tant que débutant. Un jour, j'ai allumé la télé et j'ai regardé pour la première fois de ma vie la retransmission d'une partie de go. Et ma mère, qui n'est pas joueuse, m'a appris que l'un des joueurs s'appelait Chô Chikun et que c'était le numéro un du moment (en réalité, il disputait la place du champion avec Kobayashi Kôichi à l'époque). Cela m'a beaucoup marqué. Quand j'ai commencé à jouer, j'avais aussi plusieurs livres de lui que j'ai dévorés, même si je ne comprenais pas grand-chose. J'aime bien son style de jeu et j'ai effectivement une admiration particulière pour lui depuis cette époque.

RFG : Et pour Go Seigen ?

T : En fait, je ne connais pas très bien Go Seigen. Son époque est un peu trop lointaine pour moi.

M : J'aime aussi Go Seigen. Mais j'ai découvert ses parties beaucoup plus tard.

RFG : Pourquoi avez-vous décidé de traduire cet ouvrage ? D'ailleurs, en V.O., est-ce un seul livre ou plusieurs tomes ?

T : Notre éditeur, Stéphane Balat, est un ancien président du Club de Grenoble qu'on connaît bien. Il vient de se lancer dans l'édition et c'est lui qui nous a proposé l'idée de traduire un bouquin de go.

M : À ce moment-là, j'ai immédiatement cité les *Chefs-d'œuvre de Chô Chikun*. J'ai découvert cet ouvrage, en trois tomes en VO, il y a une vingtaine d'années et je l'ai trouvé vraiment intéressant, tant au niveau technique que biographique. L'auteur, qui est un journaliste, connaissait très bien Chô et son texte illustre très bien la vie, les joies et les souffrances de ce joueur exceptionnel.

RFG : Y a-t-il eu des problèmes pour obtenir les droits de traduction ?

M : La négociation avec la maison d'éditions japonaise n'a pas été très simple, surtout que l'on n'y était pas très habitué. Elle a dû durer au moins un an.

RFG : La levée de fonds par souscription est-elle facile à mettre en œuvre ? Est-ce un bon système ?

T : Oui, c'était plutôt facile pour nous. Je trouve que c'est un bon moyen de collecter des fonds, si le projet est bien ficelé.

M : Le financement participatif nous a énormément aidés. Financièrement d'abord mais aussi moralement. Je tiens vraiment à remercier ceux qui y ont contribué : ils nous encouragent à continuer ce projet qui n'est pas simple.

RFG : Combien y aura-t-il de tomes au total ? Où en êtes-vous de votre travail ?

T : Au total, il y en aura six. Nous avons divisé en deux chaque tome d'origine.

M : Nous avons fini la traduction du cinquième, qui sortira sûrement avant la fin de l'année 2016. Nous sommes en train de travailler sur le sixième et le dernier tome. Il sera publié l'année prochaine.

RFG : Alors que les joueurs «branchés» disent qu'il n'y a de l'avenir que pour l'immatériel, pourquoi avez-vous choisi ce bon vieux «support papier» ?

T : Le futur résidera finalement dans le numérique, mais je pense que le « support papier » ne disparaîtra pas pour autant.

M : Parce que je suis ringard. Blague à part, notre objectif est de construire une « infrastructure » du go en France, voire francophone : je pense que le support papier continuera à en faire partie, même si aujourd'hui le numérique joue effectivement un rôle essentiel, pour le développement du go. Des livres avec des parties commentées n'ont jamais existé en français et je trouve que c'est important d'en avoir.

Propos recueillis par Jean-Pierre Lalo pour la Revue Française de Go.

Leçons sur les fondamentaux du jeu de Go

Kageyama Toshiro

Traduction Rémi Vannier

Éditions Vannier

<http://vannier-editions.fr>

20 euros + port

Rémi Vannier, 1d, est un joueur (... et administrateur) du club de Go de Rennes. C'est un grand amateur de théorie et un lecteur vorace d'ouvrages sur le jeu de Go.

En 2014, il décide sur un coup de tête de traduire le livre *Leçons sur les fondamentaux du jeu de Go* de Toshiro Kageyama, et ce n'était pas gagné d'avance...

KC : Quelles sont les raisons qui t'ont poussé à traduire ce livre ?

C'est un de mes premiers livres de go. Je crois que je l'ai lu juste après « Tesuji » de James Davies, alors que j'étais 15e kyu. Mon père étant lui-même joueur de Go, j'avais accès à tout plein de bouquins. Je peux vous dire que j'en ai dévoré pas mal ! Mais celui-ci m'a particulièrement marqué. Ceci dit, je me souviens aussi que certains chapitres m'étaient passés au-dessus de la tête. Il faut dire que c'est un bouquin assez verbeux, avec plein d'anecdotes et quand on ne maîtrise pas l'anglais, et c'était mon cas quand j'étais ado, on ne comprend pas tout !

Quand je me suis décidé à traduire un livre il y a deux ans, celui-ci m'a semblé tout indiqué. Ça ne sert pas à grand-chose de traduire un bouquin de problèmes comme *Tesuji* : avec quelques rudiments d'anglais, on s'en sort en regardant les diagrammes. Mais celui-ci est différent. Et puis... C'est quand même le bouquin de référence pour plein de gens !

Au tout début, j'avais peur que cette traduction n'intéresse pas grand monde. Après tout, beaucoup de joueurs de Go parlent anglais, et le livre est tellement connu qu'on est nombreux à déjà l'avoir



dans sa bibliothèque. Puis en discutant sur les forums et autour de moi, je me suis rendu compte que beaucoup attendaient la traduction avec impatience.

KC : Qu'est-ce qui t'a le plus intéressé dans ce livre ?

J'aime le style de l'auteur et sa façon d'enseigner. Toshiro Kageyama est devenu professionnel très tard, après avoir gagné le tournoi Honinbo amateur à l'âge de 22 ans. Contrairement à ceux qui sont devenus pros en suivant une formation d'Insei dès leur plus jeune âge, il a « appris » le go à l'âge adulte, comme la plupart d'entre nous. Du coup, il a développé une pédagogie qui me semble plus adaptée au public des joueurs européens.

RFG : As-tu traduit la version anglaise ou es-tu remonté à la source de l'édition japonaise ?

À mon grand regret, j'ai dû partir de la version anglaise. En effet, la déontologie dans la traduction interdit de traduire un texte traduit. J'aurais bien aimé m'assurer que la version anglaise était fidèle à la version originale, mais je ne parle pas japonais et n'avais pas de Japonais sous la main... Finalement, j'en ai parlé à la Nihon Ki-In, qui m'a donné son accord. Bien sûr, je suis curieux de savoir si James Davies avait pris beaucoup de libertés par rapport au texte original.



Rémi Vannier,
joueur, traducteur et auto-éditeur

KC : Traduire un ouvrage, ce doit être un très gros travail et demande une implication personnelle dense, non ?

J'ai traduit **Leçons sur les fondamentaux du jeu de Go** en deux ou trois mois. J'étais prof de maths contractuel à l'époque. Bref, j'avais des vacances, mais je n'étais pas payé. Donc j'étais plutôt motivé et j'y ai consacré tout un été.

Ce qui a pris du temps, environ un an, c'est le travail de relecture avec les joueurs du club de Rennes et d'autres intéressés par le projet. Au début, le texte était lourd et plein d'anglicismes. Je crois que j'ai réécrit le livre 4 ou 5 fois !

RFG : On dit qu'il y a eu des problèmes pour avoir les droits de traduction : pourquoi les ayants droit ne voulaient-ils pas ?

KC : Tu as créé ta propre maison d'édition pour diffuser ce livre, pourquoi cela ?

Pas vraiment de problèmes, mais ce fut long. J'ai dû négocier avec la Nihon Ki-in (Fédération japonaise de Go) pendant presque deux ans pour obtenir les droits de traduction. Ce n'était pas facile, même après leur avoir présenté la version finale. Mais je ne m'étonne pas qu'on hésite à donner les droits mondiaux de traduction à un parfait inconnu. En outre, il semble que Kageyama ait pas

mal de descendants, ce qui a ralenti les démarches. Au moment où je commençais à désespérer de ne jamais obtenir ces droits, j'ai reçu le mail d'autorisation de diffusion. Gros soulagement !

En parallèle, j'ai contacté plusieurs maisons d'édition, notamment celles habituées à publier des livres de Go, mais j'ai l'impression qu'elles ne sont pas très intéressées par ce genre de projet. Une traduction tirée à 500 exemplaires, ce n'est pas très rentable. C'est dommage, parce que ça prive un public non-anglophone d'un paquet d'ouvrages passionnants !

De nos jours, il est très facile de faire soi-même de l'édition, il suffit de quelques logiciels et d'un imprimeur. Je me suis renseigné, et j'ai choisi le statut d'auto-entrepreneur afin de mener le projet jusqu'au bout. Avec le recul, je me dis que j'aurais pu créer une association pour le faire, puisque je ne vais vraisemblablement pas gagner d'argent avec ce projet.

KC : Avais-tu des attentes particulières en te lançant dans ce projet ? Comment te sens-tu maintenant que tu as publié **Leçons sur les fondamentaux du jeu de Go ?**

Au début, sincèrement, je ne pensais pas faire aboutir ce projet. J'avais juste envie de partager le texte avec la communauté des joueurs français, et je ne m'étais pas aperçu des efforts que cela pouvait demander.

Au final, je suis très satisfait. C'est un très bel ouvrage, dont la couverture a été joliment réalisée par May, du club de Rennes. Je pense avoir progressé au Go grâce à lui, je le connais quasiment par cœur, et j'ai parfait ma maîtrise de la langue française.

RFG : Alors que les joueurs «branchés» disent qu'il n'y a plus d'avenir que pour l'immatériel, pourquoi as-tu choisi ce bon vieux «support papier» ?

Très bonne question !

Je suppose que je dois être un peu vieux jeu. Un pdf, ça se télécharge, ça se lit en

diagonale. Alors qu'un livre c'est concret, tangible... Je crois que je n'ai même pas envisagé de faire une version électronique...

KC : À quel public le conseilles-tu ?

Tout le monde peut le lire, il est très intéressant. Mais il s'adresse surtout aux joueurs de niveau 15 kyu à 1er dan, notamment pour aider ceux qui ont l'impression de stagner.

Nous commençons toujours les mêmes erreurs. Pour progresser, il faut désapprendre nos mauvaises habitudes et ce livre est idéal pour cela.

KC : Et maintenant, as-tu d'autres projets en tête ? Un petit mot pour ceux qui veulent se lancer dans un projet d'édition ?

Pour l'instant non, je n'ai pas l'intention de traduire un nouvel ouvrage, j'ai surtout besoin de me reposer ! S'il y a un livre que j'aimerais voir traduit en Français, c'est **Direction of Play** de Takeo Kajiwara, mais je n'ai pas encore le courage de m'y mettre.

J'espère que mon initiative donnera des idées à d'autres joueurs comme moi désireux de rendre accessible de magnifiques œuvres littéraires liées au Go. Si je peux être utile, je n'hésiterai pas à donner des conseils. Par contre, ne me demandez pas d'être votre éditeur, ça ne marcherait pas : je suis trop perfectionniste. Se relire soi-même, c'était déjà un enfer, alors relire le travail d'un autre ! (rires)

Plus d'infos sur le site internet :

<http://vannier-editions.fr>

Propos recueillis par

Kevin Cuello pour la Ligue de l'Ouest

et Jean-Pierre Lalo pour la Revue Française de Go.

PANDANET

six ans déjà...

Antoine Fenech

L'année 2016 a été marquée par la sixième édition du championnat d'Europe par équipes Pandanet remportée en juillet par l'Ukraine. C'était l'occasion d'aller à la rencontre des membres de l'équipe de France pour revenir sur leur parcours au long de ces six années, marquées entre autres par le titre de champions d'Europe obtenu en 2015.

En six saisons, l'équipe de France a disputé 66 rencontres (éliminatoires et phases finales compris) pour 27 victoires, 22 nuls et 17 défaites. L'adversaire le plus souvent rencontré est l'Ukraine pour un bilan très équilibré. En revanche elle n'a encore jamais battu la Russie en neuf confrontations.

Au total quatorze joueurs français ont participé à ces rencontres. Avec 57 parties disputées (sur 66 matchs), Thomas Debarre est le joueur le plus « utilisé ».

Avec 134 parties disputées sur 264, Antoine Fenech (le capitaine), Thomas Debarre et Benjamin Papazoglou ont

formé l'ossature de cette équipe de France depuis la première saison jusqu'à aujourd'hui. Nous sommes revenus avec eux sur le parcours de l'équipe de France durant ces six années.

RFG : Antoine, racontez-nous comment l'aventure a débuté il y a six ans.

Antoine Fenech (AF) : L'EGF, par l'intermédiaire de son président Martin Stiassny, et le sponsor principal, **Pandanet**, souhaitaient créer un véritable championnat d'Europe par équipes, à l'image de ce qui se fait dans les sports collectifs, avec les équipes réparties par divisions et des rencontres régulières tout au long de l'année. La première étape a été de contacter les participants potentiels, puis d'organiser la première saison.

RFG : Comment les premières divisions ont-elles été constituées ?

AF : Au classement moyen des joueurs inscrits. C'est pour cela que la première année, j'ai contacté tous les meilleurs joueurs français, sans tenir compte de leur implication dans le go à ce moment-là, pour savoir s'ils souhaitaient participer, afin d'assurer notre place en première division.

RFG : Parlez-nous de la première rencontre disputée par l'équipe de France.

AF : C'était le 23 novembre 2010. La première équipe de France était composée de Paul Drouot, Jeff Séailles, Pierre Audouard et Jérôme Salignon. On affrontait la Roumanie qui partait favorite avec notamment Christian Pop, Cornel Burzo et Dragos Bajenaru...

RFG : Et la Roumanie s'est imposée ?

AF : 4-0... Je me souviens encore de ce match. On l'a suivi en direct avec Fan Hui et Thomas Debarre.

RFG : La deuxième rencontre a été mieux réussie ?

AF : Un mois plus tard, nous affrontions la République Tchèque. Pour le premier match j'avais décidé d'aligner une équipe de « Marseillais ». Pour le second elle était estampillée « Strasbourg » avec Thomas Debarre, Fred Donzet et moi, complétée par Simon Billouet. Nous avons eu davantage de réussite puisque nous avons décroché le match nul, avec des victoires de Fred et de moi si je me souviens bien.

Adversaire	Matchs joués	Victoires	Nuls	Défaites	Parties gagnées	Parties perdues
Ukraine	10	3	4	3	22	18
Tchéquie	9	2	3	4	15	21
Russie	9	0	4	5	12	24
Roumanie	8	5	1	2	17	15
Serbie	5	4	1	0	14	6
Suède	5	2	2	1	12	8
Finlande	4	3	1	0	13	3
Pays-Bas	4	2	1	1	11	5
Hongrie	4	2	1	1	10	6
Allemagne	4	1	3	0	9	7
Pologne	2	2	0	0	7	1
Israël	2	1	1	0	6	2
Total	66	27	22	17	148	116

Joueur	Parties	Victoires	Pourcentage de victoires
Thomas Debarre	57	30	52,63 %
Benjamin Papazoglou	43	25	58,14 %
Antoine Fenech	34	22	64,71 %
Benjamin Dréan-G	27	14	51,85 %
Rémi Campagne	25	13	52 %
Tanguy LeCalvé	23	14	60,87 %
Fan Hui	19	14	73,68 %
Frédéric Donzet	18	9	50 %
Jérôme Salignon	10	6	60 %
Paul Drouot	4	1	25 %
Denis Karadaban	1	0	0 %
Simon Billouet	1	0	0 %
Jean-François Séailles	1	0	0 %
Pierre Audouard	1	0	0 %

RFG : Comment s'est passée la suite de la saison ?

AF : Sur les dix équipes en première division, les quatre premières se qualifiaient pour la phase finale, la dernière était reléguée en deuxième division et l'avant dernière disputait un match de barrage pour la relégation. Modestement nous nous étions fixés comme objectif de nous maintenir mais nous nous sommes rapidement mêlés à la course aux phases finales.

RFG : Que vous manquez de justesse en terminant cinquièmes.

AF : Oui, nous pensions livrer un duel à distance avec les Tchèques lors de la dernière journée et finalement la Hongrie nous a tous coiffés sur le fil... Mais cette première saison a été très positive. Nous avons trouvé une ossature : Thomas, Benjamin, Fred et moi et un état d'esprit qu'on a su maintenir pendant toutes ces années.

RFG : A propos de l'ossature, comment sélectionnes-tu les joueurs qui participent à chaque rencontre ?

AF : Nous sommes une dizaine de joueurs inscrits dans l'équipe. Chacun est censé connaître un petit peu le calendrier. Une semaine avant chaque match, je sonde mes partenaires pour savoir qui est disponible et motivé et on détermine les quatre joueurs qui sont les plus compétitifs et qui ont le plus envie de jouer.

RFG : Il n'y a jamais de contestation par rapport à ces choix ?

AF : Pas vraiment, je ne suis pas Didier Deschamps non plus. Je ne veux pas avoir à décider si untel est mieux placé qu'un autre pour jouer. On est une équipe assez homogène donc dans la mesure du possible, on fait jouer les joueurs qui sont disponibles le mardi soir à 20h. Pendant les six ans de compétitions, Tanguy, Rémi et Benjamin DG ont vécu en Corée, Thomas a été en Australie, Fan a souvent été en Chine... Faire décaler une partie n'est jamais simple donc on essaie déjà de trouver quatre joueurs disponibles le mardi soir. Ensuite, on regarde l'état de forme du moment. Si un joueur a gagné lors de la dernière journée, je fais en sorte qu'il puisse jouer la ronde suivante.

RFG : Thomas est le joueur qui a disputé le plus de parties, suivi par Benjamin et toi. Comment l'expliques-tu ?

AF : Déjà Thomas est le mieux classé, mis à part Fan, qui n'est français que depuis trois ans et qui hormis l'année du titre n'a pas souvent été très disponible pour jouer le mardi soir donc dans la mesure du possible, on a toujours essayé d'aligner Thomas. Ensuite les circonstances ont fait que nous formions la base de cette équipe.

RFG : Benjamin, comment se passe une soirée de l'équipe de France ?

Benjamin Papazoglou (BP) : Cela dépend de la situation géographique des joueurs, mais nous aimons bien nous retrouver lorsque nous le pouvons pour passer un bon moment ensemble. Pendant plusieurs années, Antoine et moi étions en coloc à Paris et Thomas nous rejoignait régulièrement les soirs de Pandanet. Un joueur était en charge de préparer le repas (il valait mieux que ce soit Antoine pour le bien-être de tous) que nous avalions généralement à toute vitesse pendant le *fuseki*. Si l'ambiance était toujours à la franche rigolade en début de partie, l'atmosphère se tendait au fur et à mesure que la partie avançait. Nous échangeons également beaucoup de SMS avec les autres joueurs de l'équipe de France pour les encourager durant leurs parties.

RFG : Et la journée qui précède le match, est-ce que vous y pensez, vous le préparez d'une certaine façon ?

Thomas Debarre (TD) : Pas vraiment non, je pense qu'on est tous assez relax dans notre approche des parties. Il m'arrive même parfois de ne pas savoir contre qui on joue ou de ne plus être sûr un mardi si on joue le soir même ou la semaine suivante. Heureusement Antoine est là pour organiser et être sûr que l'on n'oublie pas.

La plupart du temps, ma préparation se limitait à faire les courses pour le repas rue des Abbesses. Pendant la partie, on est bien sûr très impliqués et on donne tout pour gagner mais personnellement je ne me prépare jamais pour un tournoi de manière particulière alors pour une partie toutes les trois semaines...

Après, vers la fin de la saison, quand la qualification est en jeu on y pense peut-être un peu plus les jours précédents.

RFG : Y a-t-il un adversaire que vous aimez particulièrement rencontrer ? Une date que vous cochez en priorité dans le calendrier ?

TD : Sportivement, je dirais l'Ukraine, parce que c'est une équipe très forte, dans les mêmes eaux que nous au classement, et c'est souvent tout ou rien quand on joue contre eux : on leur a mis et on s'est pris beaucoup de 4-0. Personnellement je ne suis pas en réussite contre eux puisque je perds tout le temps contre Artem, mais nos joueurs sont assez proches sur tous les *goban* donc ça donne souvent des matchs intéressants.

Sinon pour rigoler je dirais la Suède, et plus particulièrement un joueur, Micael Svensson. Sur le papier on est au-dessus d'eux mais on a souvent eu du mal, notamment contre Svensson. Il était officiellement 1k la première fois qu'on a joué contre lui, et il a battu Antoine, Benjamin DG a aussi perdu contre un 1k et comme j'ai aussi perdu ma partie on perd le match alors que sur le papier un nul aurait déjà été un très mauvais résultat. L'année d'après, l'effet de surprise avait disparu, il était passé 2d, mais il a quand même rebattu Antoine ! Depuis dès qu'on joue la Suède on en rigole entre nous et on se dit qu'il ne faut jamais être trop confiant contre eux...

BP : Oui bien sûr, les Russes ! C'est vraiment l'équipe à battre ! Même s'ils sont moins dominants que par le passé, ils ont gagné les trois premières éditions et restent encore la référence en Europe. Malheureusement nous n'avons jamais réussi à les battre au cours de ces six dernières années, mais je ne perds pas espoir. Les parties contre Ilya Shikshin, multiple champion d'Europe, qui a un style ultra agressif, sont par exemple toujours passionnantes.

Ensuite, c'est toujours sympa de jouer contre nos amis de longue date comme les Roumains et les Tchèques.

RFG : *Au cours de ces six années, il doit y avoir quelques matchs marquants, quelques parties que vous gardez particulièrement en mémoire.*

BP : Nous avons beaucoup de parties et de souvenirs en mémoire. Le premier qui me vient à l'esprit, (sûrement parce que très récent) est la victoire de l'Ukraine cette année. Ils avaient fini seconds d'extrême justesse l'an passé derrière nous (voir plus bas) et ont réussi à se remobiliser cette année pour remporter leur premier trophée. C'était un symbole assez fort d'entendre leur hymne pendant la cérémonie d'ouverture du congrès en Russie. D'une manière plus personnelle, je ne suis pas prêt d'oublier mes parties contre Alexander Dinerchtein.

AF : Pour moi un des souvenirs les plus marquants a été la dernière partie de qualification en 2015, l'année du titre. C'était hyper serré. On avait fait un début de saison catastrophique (trois nuls, une défaite) et on gagne les cinq derniers pour se qualifier. En plus de ça la Russie se retrouve éliminée de manière improbable... Le soir du dernier match, on est sorti fêter ça avec Thomas, les deux Benjamin et Tanguy. Ce sont des soirs comme ça qui contribuent à forger un état d'esprit. Deux mois plus tard nous étions champions d'Europe.

TD : La première partie qui me vient à l'esprit est celle du dernier match de la saison 2012/2013 contre l'Allemagne avec la défaite de Rémi contre Zhao Pei. Je n'ai même pas joué ce soir-là à cause de mes concours, mais cette partie est devenue mythique entre nous. On menait 2-1, et si Rémi gagnait on se qualifiait. J'ai regardé la partie après coup : elle était complètement imperdable, tout le monde dans les commentaires se félicitait de la qualification. Au bout d'un moment, le doute commence à monter : « Bon il a toujours largement gagné mais ça me rassurerait qu'il joue là quand même... ». Il monte de plus en plus jusqu'à ce qu'il meure partout de manière complètement invraisemblable.

Mais comme c'est quand même un peu triste de citer une défaite, je citerai aussi comme Antoine la dernière journée de qualif l'année du titre, avec d'improbables rebondissements : l'Ukraine perd

contre la Finlande, ce qui doit permettre à la Russie de se qualifier... mais dans les dames, Ilya Shikshin commet une erreur contre Geert Groenen.



RFG : *Racontez-nous un peu cette phase finale et ce titre décroché à Liberec.*

TD : C'est un excellent souvenir, j'étais venu spécialement de San Francisco pour deux semaines, je ne pense pas que je serais venu sans le Pandanet. Nous étions vraiment motivés, sur le papier nous avions réellement nos chances contrairement aux autres années puisqu'il y avait Fan.

Personnellement, je n'avais pas vraiment joué depuis quelques temps donc je ne savais pas trop où j'en étais. Lors de la première partie je fais un début horrible contre l'Ukraine, même si à la fin je ne perds que de très peu. Je n'étais donc vraiment pas en confiance, mais finalement j'ai bien joué ensuite, avec des victoires contre Cornel Burzo et Ondrej Silt. Après, tout le monde dans l'équipe a fait une excellente phase finale, excepté Fan étonnamment... Surtout notre MVP Benjamin DG. Sur la dernière partie, nous étions assez confiants parce qu'on avait calculé qu'il fallait faire au moins aussi bien que l'Ukraine pour gagner, et à aucun moment nous n'étions vraiment en danger de faire pire vu les parties, même si au final c'est très serré et que c'est le classement des qualifs qui nous fait gagner.

Puis la cérémonie de remise des prix a été mémorable, d'habitude on va récupérer notre prix, on sourit pour les photos et on s'en va, là on y est allé avec nos drapeaux et on a chanté La Marseillaise du plus fort qu'on pouvait...



Les parties de la finale 2015
photos Antoine Fenech



On devait être insupportables pour tous les autres, mais nous en tout cas nous sommes bien amusés, y compris avec les remplaçants qui étaient aussi heureux que nous, ce qui montre la bonne cohésion de l'équipe.

J'ai fait un super congrès derrière mais c'est la victoire au Pandanet qui restera le plus dans ma mémoire.

BP : De très loin le meilleur souvenir de ce tournoi. Comme l'a dit Thomas, nous étions favoris, mais c'est bien beau de l'être sur le papier, il faut assurer et gagner sur le *goban*. Pour ma part, j'étais remplaçant cette année-là et c'était un peu frustrant de ne pas pouvoir directement contribuer aux résultats, mais j'avais une entière confiance en mes coéquipiers. Une chose est sûre, c'était encore plus stressant d'être spectateur que joueur !

Tout s'est joué à l'ultime partie et nous avons gagné d'extrême justesse, au quatrième critère de départage contre l'Ukraine.

Nous avons beaucoup fêté cette victoire et La Marseillaise chantée avec tous les Français présents à la cérémonie d'ouverture restera très très longtemps dans ma mémoire.

RFG : L'année suivante, la France n'a pas réussi à conserver son titre. Quel regard portez-vous sur le parcours effectué au cours de cette saison ?

AF : Cette année a été particulière pour le go en général avec la médiatisation provoquée par l'émergence d'AlphaGo. On a directement été concerné par cette médiatisation avec deux articles sur le-monde.fr au moment de la phase finale. L'équipe de France est une vitrine pour le go car le grand public s'identifie facilement à ce qu'est une équipe de France, et peut s'intéresser à des résultats face à d'autres pays alors qu'il ne retiendra pas le nom des meilleurs joueurs.

Concernant nos performances, on n'a pas démerité puisque nous finissons troisièmes en accrochant les champions d'Europe et sans l'apport de Fan qui a décidé de prendre du recul par rapport à la compétition. En plus cette année on a bénéficié d'un joker qu'on n'attendait plus avec Jérôme Salignon qui avait disparu depuis le premier match de l'équipe de France et qui a été particulièrement efficace en qualifications.

RFG : Comment voyez-vous du coup la prochaine saison et quels sont les objectifs de l'équipe de France ?

AF : L'objectif sera comme chaque année désormais de se qualifier pour la phase finale. On a vu l'an dernier que même sans Fan, le titre était envisageable donc si nous parvenons à disputer les phases finales en Turquie, on sera encore plus motivés. J'attends beaucoup également de notre dernière recrue Denis Karabadian qui vient de passer un an en Corée. Au cours des années on a intégré Rémi, Benjamin, Tanguy et maintenant Denis. J'espère que nos résultats seront suivis et susciteront des vocations chez des jeunes qui voudront nous rejoindre dans le futur.

Jérôme Salignon a été un des principaux acteurs de la saison 2015/2016. Il était aussi présent lors du premier match de l'équipe de France il y a six ans. Portrait de ce joueur de 26 ans, plutôt posé dans la vie mais toujours imprévisible sur le goban.



Finale 2016 : match France-Roumanie

Tanguy Le Calvé (premier plan)
Thomas Debarre (second plan)



Rémi Campagnie (premier plan)
Benjamin Dréan-Guénéaizia (second plan)

RFG : Jérôme, tu as participé au premier match de l'équipe de France il y a six ans. Est-ce que tu t'en souviens ?

JS : C'était la première fois que je jouais une partie de tournoi sur internet. J'ai eu du mal à jouer sérieusement alors que j'étais plutôt habitué à faire des blitz sur KGS.

RFG : Cette saison tu as été un des joueurs les plus utilisés alors qu'on t'avait peu vu ces dernières années. Comment ça se fait ?

JS : Je n'avais pas trop de temps à consacrer au go les années précédentes à cause de mes études. Cette année, on a fait appel à moi pour le premier match et grâce à mes bons résultats, j'ai gardé la confiance de mes coéquipiers.

RFG : Parle-nous un peu de toi en dehors du go. Tu es toujours étudiant ?

JS : Oui je suis en troisième année de thèse en bioinformatique à l'ENS Lyon.

RFG : Qu'est-ce que tu envisages de faire à l'issue de ta thèse ?

JS : J'aimerais poursuivre la recherche, probablement à l'étranger.

RFG : Il y a des pays qui t'attirent plus que d'autres ?

JS : Les États-Unis ça serait pas mal pour ma carrière, mais je ne suis pas sûr d'apprécier la vie là-bas donc plutôt un pays européen.

RFG : Depuis quand joues-tu au go ?

JS : J'ai joué mon premier tournoi en 1998 à l'âge de 8 ans et je m'y suis vraiment mis deux ans plus tard.

RFG : Qu'est-ce qui te plaît le plus dans la pratique du go ?

JS : C'est un jeu qui laisse beaucoup de place à la créativité et que l'on peut pratiquer n'importe où.

RFG : Il t'a permis de beaucoup voyager ?

JS : Oui je suis notamment allé plusieurs fois en Asie, ça m'a permis de m'ouvrir à d'autres cultures. Et j'ai rencontré des gens de nombreuses nationalités différentes.

RFG : Y a-t-il un voyage qui t'a particulièrement marqué ?

JS : Les congrès européens avec les copains principalement. Je suis aussi parti pendant sept semaines avec Benjamin Papazoglou dans une école de go en 2005. C'était génial de voir à quoi ressemblait le quotidien d'une école de go. Ça m'a aussi convaincu que je ne voulais pas consacrer ma vie entière à la pratique du go comme de nombreux enfants là-bas.

RFG : Comment envisages-tu ta pratique du go dans les prochaines années ?

JS : Déjà, en tant que Paris Meijin en titre, j'attends de pouvoir défier Iyama Yuta... Plus sérieusement, je pense que mon travail m'occupera beaucoup mais je continuerai à faire quelques tournois chaque année notamment pour voir les copains. À moins que je m'investisse davantage dans le badminton que je pratique en double à très haut niveau avec Thomas Debarre !

à suivre page 13

Partie commentée

Pandanet 2012

● Benjamin Papazoglou 5d

○ Alexander Dinerstein 3p

Komi 6,5 points.

Noir gagne de 0,5 point.

Cette partie, qui est reproduite avec l'aimable permission de Pandanet Inc., a eu lieu au congrès en Allemagne en 2012. Il s'agissait de notre toute première qualification pour une phase finale et nous affrontions pour la première ronde la Russie, double championne en titre. Ayant fait une énorme erreur dans les *dame*, je perds une partie gagnée contre Alexander pendant la phase de qualification. J'avais donc très à cœur de prendre ma revanche lors de la phase finale dans la quelle les quatre premières équipes issues des qualifications s'affrontent. Ma stratégie était simple : Alexander étant très fort dans la fin de partie, je voulais créer une partie compliquée pour éviter une fin de partie serrée.

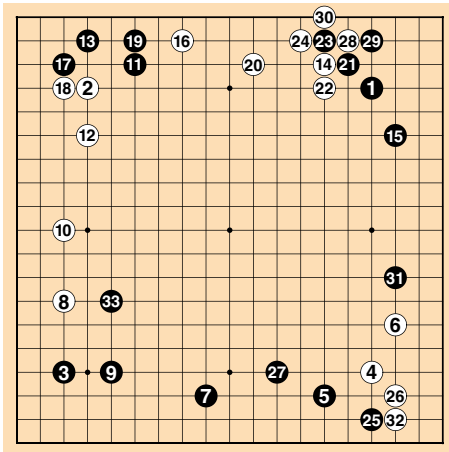


Figure 1 : 1-33

Le début de la partie se déroule calmement, je choisis un *fuseki* croisé pour éviter de tomber dans toutes les ouvertures classiques qu'il connaît par cœur (contrairement à moi).

Le coup B16 est très surprenant, mais N19 me paraissait bien renforcer le coin noir.

B28 : La prise de la pierre N23 est typique du style assez lent et solide de mon adversaire. (cf dia. 1)

N33 : cf dia. 2.

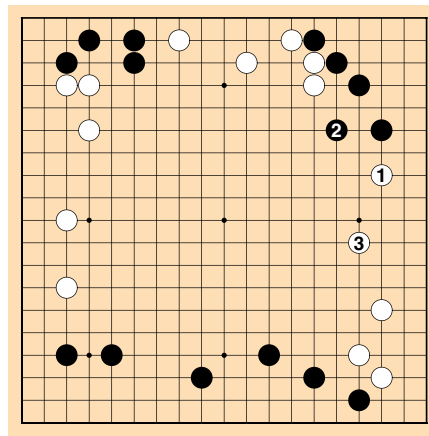


Diagramme 1 :

(1 à la place de 28 de la partie)

Cette séquence est également envisageable pour Blanc.

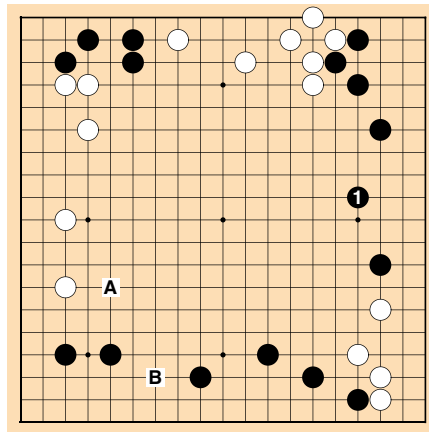


Diagramme 2 :

(1 à la place de 33 de la partie)

Même si ce coup-ci paraît plus naturel, je n'avais pas envie de faire une partie de yose, j'ai donc préféré jouer A, qui est stratégiquement plus ambitieux, et qui permet de développer le centre et de protéger la faiblesse en B.

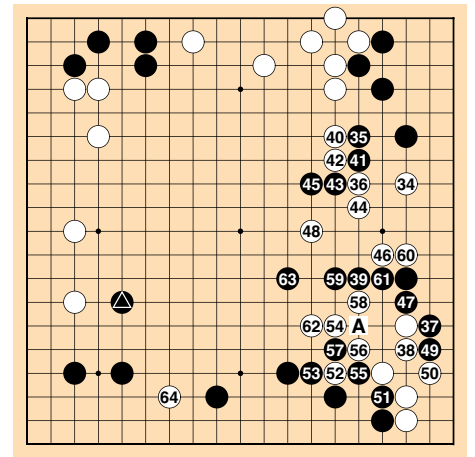
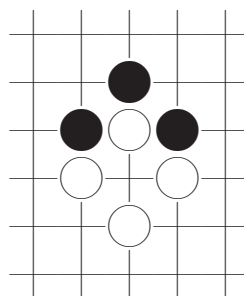


Figure 2 : 34-64

B48 : Je me retrouve avec des pierres coupées au centre et Blanc est très solide, ce qui laisse penser que le coup ▲ n'était pas très judicieux.

N51 : Ce coup paraît très agressif, mais Blanc s'en sort très facilement et laisse Noir avec une mauvaise forme. Je devrais peut-être plutôt réparer ma forme en jouant A par exemple.

N63 : La situation devient maintenant compliquée pour Noir, avec un groupe faible sur le bord Est. Je sors donc mon *tesuji* préparé avant la partie : j'enlève mon pull et dévoile mon T-shirt dédié un an auparavant au feutre noir par Alexander : peut-être cela va-t-il le déstabiliser ?

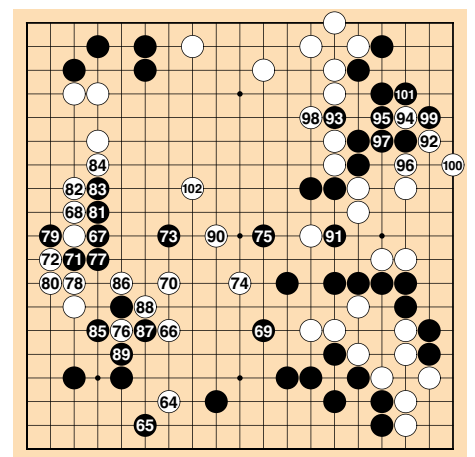


Figure 3 : 64-102

B64 : Cette invasion n'est pas nécessaire, Blanc peut se contenter de continuer à attaquer le groupe noir avec 69 par exemple, diminuant ainsi naturellement les points de Noir sur le bord Sud. Je me remets à espérer avoir une nouvelle proie à attaquer. Le *tesuji* du T-shirt fonctionnerait-il ?

N69 : Noir est très content de fermer, car cela permet en même temps de connecter le groupe faible.

B90 : Le combat est un succès pour Blanc, mais il reste de l'*aji*.

B102 : Blanc se stabilise en *sente* sur le bord Est et revient à la charge pour attaquer mon groupe au centre.

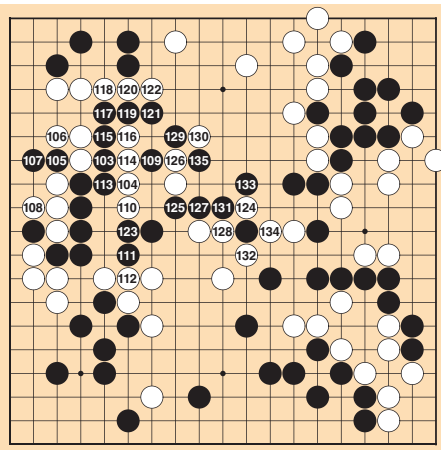


Figure 4 : 103-135

B114 : Ce coup est discutable : Blanc pourrait simplifier la partie. (cf dia. 3)

N135 : Blanc s'acharne à sauver ses pierres au centre et cette coupe lui est fatale : Noir réussit miraculeusement à gagner près de 20 points dans le centre alors qu'il se faisait attaquer.

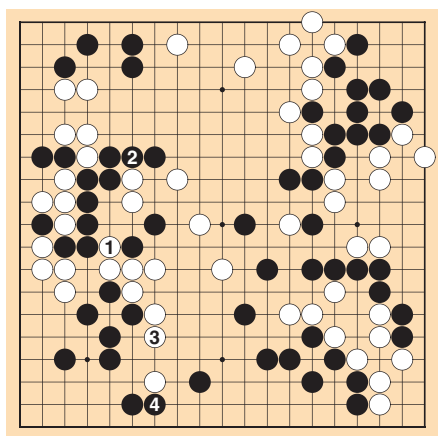


Diagramme 3 :

(1 à la place de 114 de la partie)

Blanc peut simplement capturer les pierres au centre et gagner tranquillement la partie.

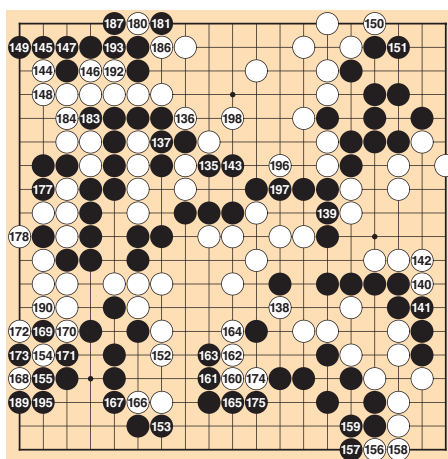


Figure 5 : 136-198

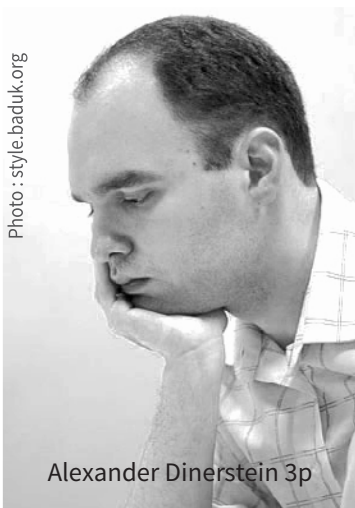
Ko : 176, 182, 188 en 154
179, 185, 191 en 173
194 en 168

La partie est maintenant gagnée pour Noir, mais Blanc va refaire son retard dans le yose, jusqu'à rendre la partie très serrée. Heureusement je m'accroche jusqu'au bout pour au final m'imposer de ... 0,5 point ! J'explose alors de joie et nous arrivons à arracher un match nul pour cette première rencontre.

La partie était très mal engagée pour Noir jusqu'au coup 63, la coupe en 135 a été fatale à Blanc. Le coup du T-shirt y serait-il pour quelque chose ?

La suite a été plus compliquée pour nous, nous avons ensuite perdu 4-0 contre l'équipe d'Ukraine. Puis nous nous sommes inclinés devant les Tchèques sur le score de 3-1, et avons terminé quatrièmes et derniers d'une édition remportée une nouvelle fois par les Russes.

Photo : style.baduk.org



Alexander Dinerstein 3p

suite de la page 11

Comme Jérôme, Benjamin Dréan-Guénéaïzia a su concilier le go et les études afin de pouvoir séjourner à plusieurs reprises en Asie. C'est aujourd'hui un des meilleurs joueurs français et il a grandement apporté sa pierre à l'édifice l'année du titre. Nous l'avons rencontré pour une interview... à prendre au second degré !

RFG : Benjamin, tu es le joueur clé de cette équipe de France, l'artisan principal du titre de 2015. Explique nous ce que tu apportes de plus que les autres ?

BDG : Vous savez, pour parvenir à ces performances, j'ai pu m'appuyer sur plusieurs rencontres. J'ai su profiter de l'expérience de grands joueurs comme Frédéric Donzet ou de notre capitaine Antoine Fenech qui fut très fédérateur. J'ai aussi profité de l'innocence collective en 2015. Personne ne se doutait que notre meilleur joueur allait se faire exploser par un robot 3 mois après. Nous nous étions jurés de remporter le titre cette année-là et nous avons été en quelque sorte touchés par la grâce. Pour ma part, je dois dire que j'adopte aussi un rythme de vie très équilibré, ce qui m'a permis d'être extrêmement frais et incisif lors de nos parties.

RFG : Tu n'as jamais gagné de titre en individuel. Est-ce parce que pour toi, le collectif prime avant tout ?

BDG : Le regret de ma carrière de Go malheureusement, c'est d'avoir grandi dans l'ombre d'un joueur exceptionnel comme Benjamin Papazoglou qui, comme j'aime à le rappeler, a remporté sept titres de champion de France, toutes catégories confondues. Le destin avait probablement donné assez de titres à un Benjamin. Ce fut très clairement une barrière psychologique de mon côté. En revanche si vous êtes un nouvel espoir et que vous vous appelez Jérôme, n'hésitez pas, il y a encore des titres en stock.

suite et fin page 19

Partie commentée

Championnat d'Europe par équipe
Pandanet
10/02/2016

● Ilya Shikshin 6d
○ Thomas Debarre 6d

Komi 6.5 points.
Noir gagne par abandon.

Cette partie est reproduite avec l'aimable permission de Pandanet Inc.

Commentaire : Thomas Debarre.

J'ai joué cette partie cette année lors des rondes qualificatives sur internet, contre le russe Ilya Shikshin au premier *goban* de l'équipe. Shikshin, qui est récemment devenu pro européen, est un des meilleurs joueurs d'Europe (le meilleur ?) de ces dernières années et est connu pour son style de jeu très combatif. C'est probablement celui qui a la meilleure lecture en Europe, et j'avais un passif très compliqué contre lui (une seule victoire pour le Pandanet, et beaucoup de défaites) : je n'abordais donc pas cette partie avec une grande confiance.

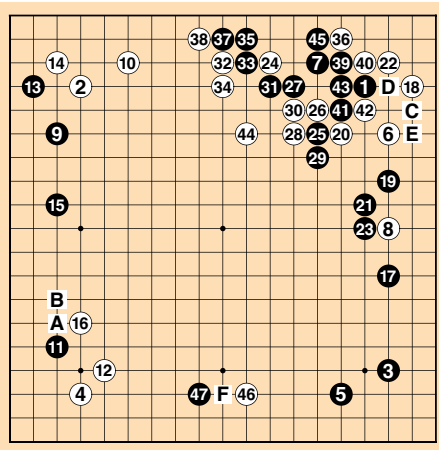


Figure 1 : coups 1-47

N17 : Noir ne veut pas ramper en **A** ou **B** à cause de la pierre basse N15 qui serait mal placée, il fait donc *tenuki*.

B26 : Peut-être un peu trop combatif, jouer *hane* par dessus serait plus simple.

N33 : Noir peut aussi jouer en 34. (cf dia. 1)

B34 : Ce coup renforce bien la position de Blanc mais laisse Noir vivre sur place. La séquence du diagramme 2 est plus naturelle.

B36 : Excessif : Blanc n'est pas assez solide. Il aurait dû suivre la séquence du diagramme 3.

N45 : Noir est vivant sur place et la forme blanche est faible : il peut notamment jouer la séquence **C**, **D**, **E** en *sente* et les pierres centrales peuvent être coupées. C'est un bon résultat pour Noir ; tout vient de l'erreur de Blanc en B36.

B46 : Vu la suite, j'aurais sûrement mieux fait de jouer en **F**.

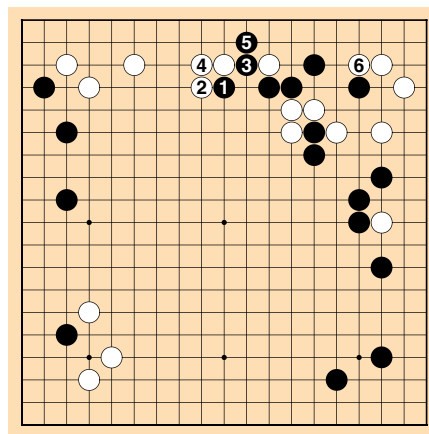


Diagramme 1

(1 à la place de 33 de la partie)

Le résultat est assez similaire à celui de la partie.

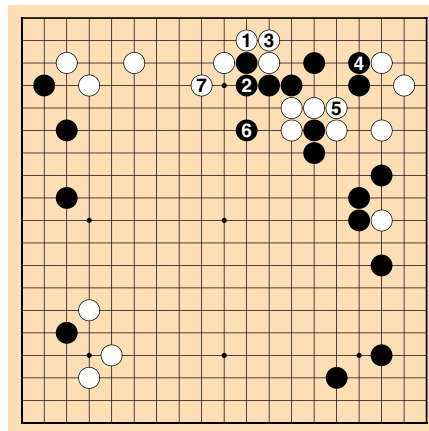


Diagramme 2

(1 à la place de 34 de la partie)

La séquence naturelle N1-B7 est aussi envisageable.

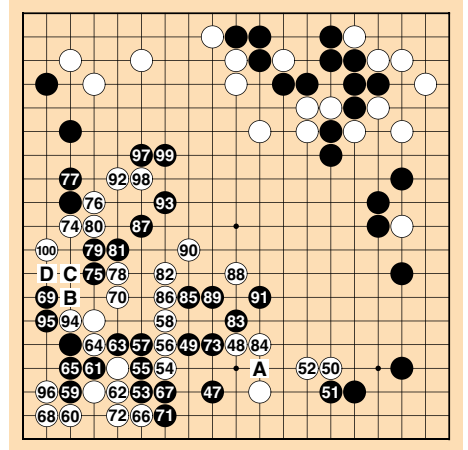


Figure 2 : coups 47-100

N47 : Ce coup m'a surpris, même si rien ne devrait me surprendre de la part de Shikshin qui joue systématiquement les coups les plus agressifs. Sur le moment je pensais que son invasion était trop profonde mais je n'ai pas trouvé de réponse très convaincante.

B48 : Ce *keima* paraît naturel pour attaquer, mais il crée une coupe en **A**. Un *kosumi* aurait été plus simple. (cf dia. 4)

B50 : Ce coup vise à protéger le coupe en **A**, mais Blanc n'est toujours pas vivant.

B54 : Me pensant en retard, j'essaye de jouer «à la Shikshin» mais ce coup est abusif : Blanc n'est pas assez solide pour attaquer aussi sévèrement...

N59 : C'est le point vital de la forme : Blanc n'a pas de réponse évidente. (cf dia. 5)

N73 : La séquence 60-73 est forcée : le résultat est catastrophique pour Blanc, qui a perdu tous ses points et doit gérer deux groupes faibles au centre.

B74 : Ce coup est une préparation pour jouer la séquence **B**, **C**, **D**, **95**. C'est une manœuvre un peu désespérée, qui n'a fait qu'empirer la situation. Il faut jouer directement en **95**. (cf dia. 6)

N75 : Bonne réponse qui sanctionne le coup abusif de Blanc.

N87 : La partie sombre dans un chaos qui est favorable à Noir : il n'a «que» deux groupes faibles, alors que Blanc en a trois.

Les coups *sente* 94 et 96 sont dans le bon *timing* : Noir pourrait abandonner le groupe 59-65 plus tard si le groupe central de Blanc est en sécurité, et si Blanc ne fait pas ces échanges, Noir peut vivre sur place.

N97 : Shikshin ne nous déçoit pas avec ce coup caractéristique de son style : il essaye de capturer mon groupe en prenant de gros risques alors qu'il n'en a absolument pas besoin. (cf dia. 7)

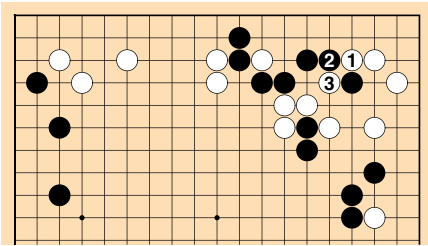


Diagramme 3

(1 à la place de 36 de la partie)

Cette séquence est meilleure, Blanc est nettement plus solide.

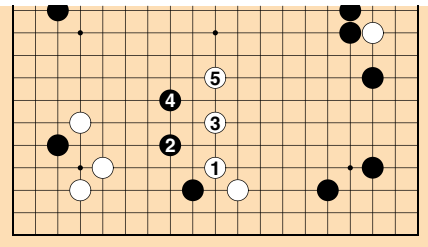
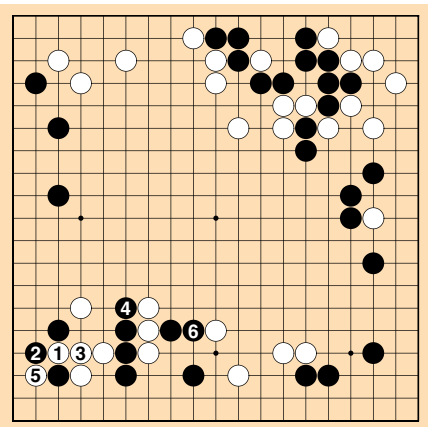


Diagramme 4

(1 à la place de 48 de la partie)

Un simple *kosumi* aurait été plus solide.



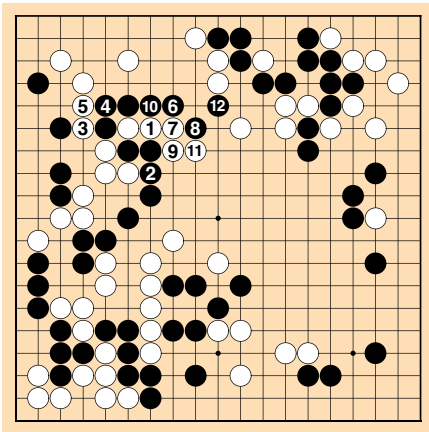


Diagramme 9

(1 à la place de 106 de la partie)

Il est peut-être possible de combattre pour Blanc, mais c'est très compliqué...

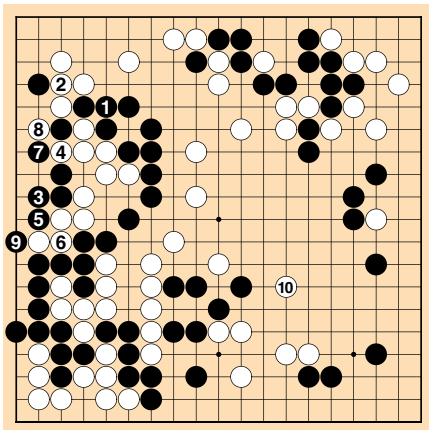


Diagramme 10 :

(1 à la place de 123 de la partie)

Noir est vivant tout en ayant fait du gros yose, mais Blanc est sente et garde le contrôle de la partie.

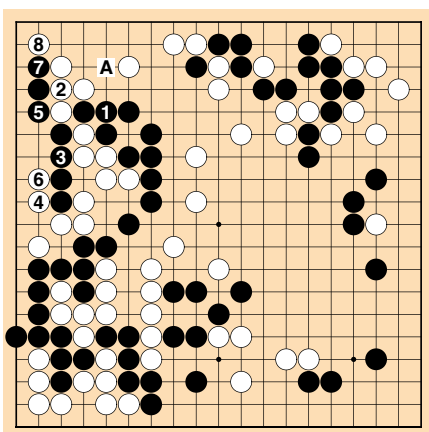


Diagramme 11 :

(variante du diagramme 10)

Noir ne peut pas capturer Blanc en jouant 3.

Après B8, Noir est mort, mais il y a beaucoup d'aji par exemple en A.

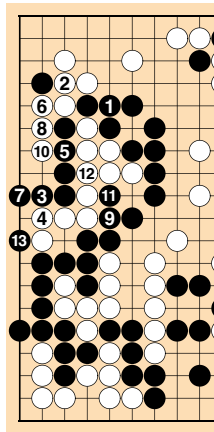


Diagramme 12

(variante du diagramme 10)

Blanc ne peut pas résister en 4 : après N13, il est mort.

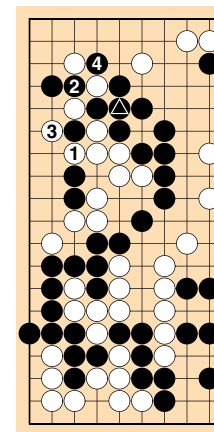


Diagramme 14

(1 à la place de 123 de la partie)

Même si Noir gagne le ko et connecte en « ▲ », Blanc ne perd pas grand chose.

Après N4 Blanc a perdu son coin, mais est vivant à gauche en sente.

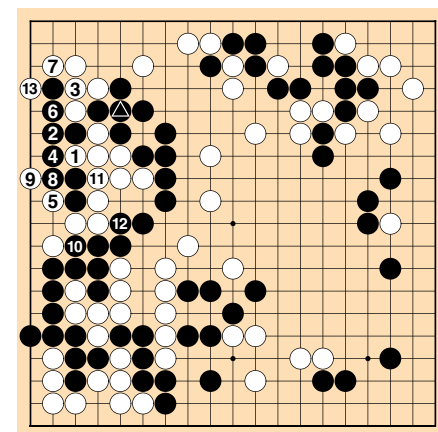


Diagramme 15 :

(1 à la place de 2 du diagramme 14)

Noir ne peut pas résister avec N2 : après B13, il est mort.

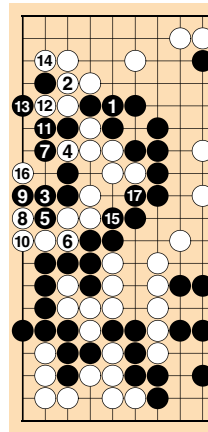


Diagramme 13

(variante du diagramme 10)

Blanc ne peut pas jouer 8 ici non plus : après N17, il est mort.

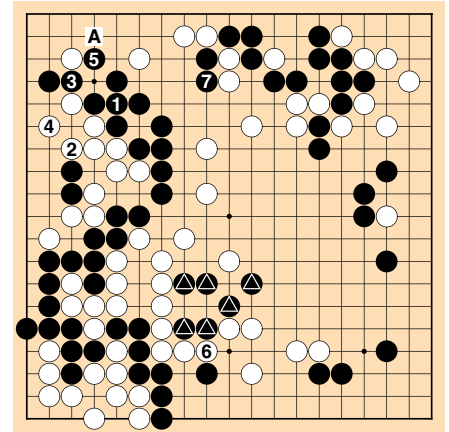


Diagramme 16

(1 à la place de 135 de la partie)

Blanc est content : il y a beaucoup d'aji (voire plus) en A, et le groupe ▲ est en grand danger.

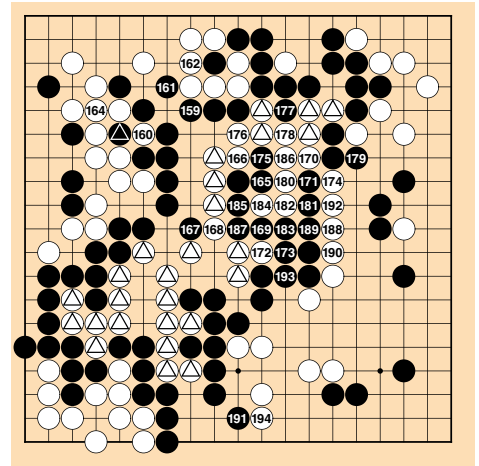


Figure 4 : coups 159-194

163 en ▲

N159 : Noir joue «all in», il abandonne le ko pour viser le groupe ▲. Il n'a pas le choix, Blanc a encore trop de menaces, mais c'est très difficile.

N165 : Je comprends enfin l'intention de Noir : je tombe de l'armoire ! Je m'attendais à la séquence du diagramme 17. Mais à ce moment-là ça ressemblait plus à une séquence d'abandon qu'autre chose...

B174 : Au lieu de jouer le seki, j'essaie de combattre, au risque de perdre beaucoup de libertés, ce qui ne s'imposait pas forcément. Pour ma défense, j'étais en tête reposée je ne suis absolument pas sûr de ce que j'aurais dû jouer tellement la partie est compliquée. Jouer le semeai directement aurait peut-être été le plus simple. (cf dia. 18)

N179 : Noir paraît faible au centre, mais rien ne marche directement pour Blanc. J'avais mal lu cette séquence, je commence à paniquer un peu...

B190 : Même s'il était peut-être encore temps de jouer le *seki*, je choisis la séquence la plus compliquée (et dans ma tête un peu désespérée) : il y a maintenant un *semeai* gigantesque entre mon groupe « △ » et les deux tranches du sandwich des groupes noirs. Toutes les séquences qui suivent sont à prendre avec des pincettes tant la partie est compliquée. En tout cas, elle ne risque pas de se jouer aux points !

N191 : Noir pense gagner le *semeai*, ce qui est le cas. Mais il n'a pas vu quelque chose... Rétrospectivement, je pense qu'il aurait dû pousser en 192, ce qui donne lieu à des séquences très compliquées détaillées dans les diagrammes 19 à 22.

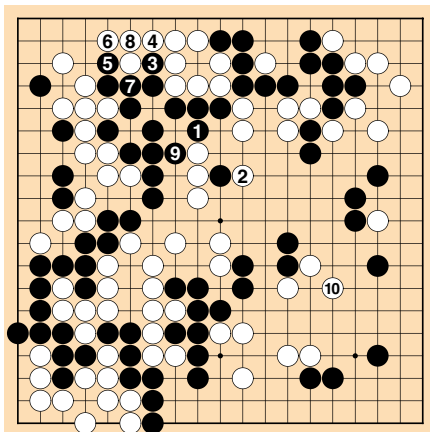


Diagramme 17

(1 à la place de 165 de la partie)

Dans la partie, je pensais que Shikshin voulait jouer cette séquence : chacun vit de son côté. Évidemment, c'était mal le connaître : Noir a trop peu de points.

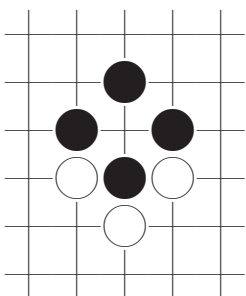


Diagramme 22 (ci contre =>)

(1 à la place de 12 du diagramme 19)

Blanc ne peut pas jouer là.

Après N1, Noir est vivant et Blanc va vraisemblablement mourir au centre.

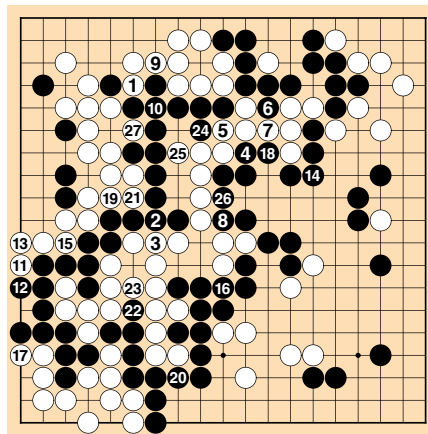


Diagramme 18

(1 à la place de 174 de la partie)

Je pense qu'il aurait été plus sûr de jouer comme cela pour créer un *seki* au centre.

B27 : Si Noir veut espérer capturer Blanc, c'est un *ko* à beaucoup (trop) d'étapes.

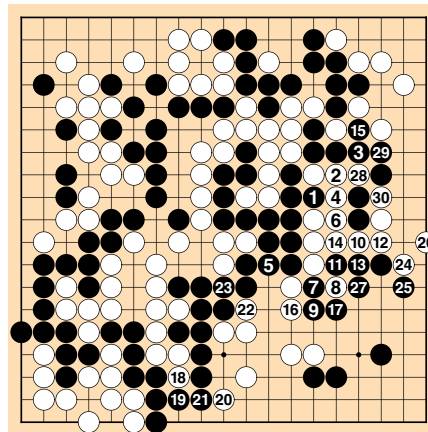


Diagramme 19

(1 à la place de 191 de la partie)

Pousser en 1 est sans doute meilleur : même si je n'ai trouvé aucune bonne séquence pour Noir derrière, ça semble nettement plus compliqué.

N7 : Noir est obligé de couper. (cf dia. 20)

B10 : Obligatoire, Blanc ne peut pas pousser en 17. (cf dia. 21)

N11 : Je pense que c'est le meilleur coup pour Noir.

B12 : Obligatoire, Blanc ne peut pas capturer en 13. (cf dia. 22)

Après B30, Noir semble être mort.

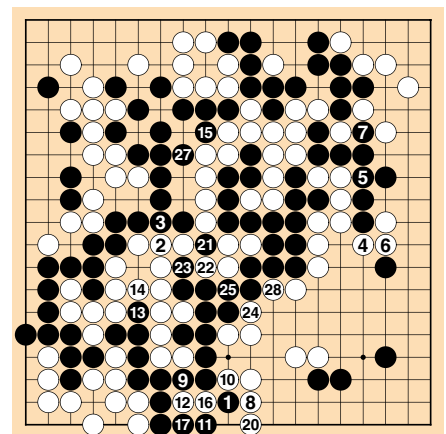


Diagramme 20

(1 à la place de 7 du diagramme 19)

Si Noir ne coupe pas, il a une liberté de retard dans le *semeai*.

B18 en 16,

N19 en 12,

B26 connecte en 21.

Après 28, Noir est mort.

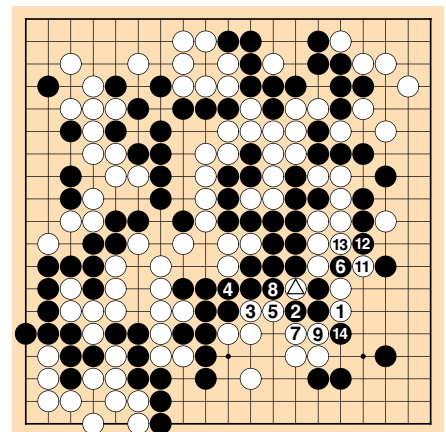


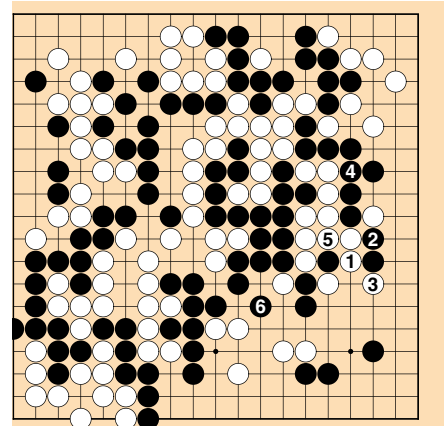
Diagramme 21

(1 à la place de 10 du diagramme 19)

Ce coup semble normal, mais Blanc ne peut pas jouer ici.

N10 connecte en △.

Après N14, Blanc est mort.



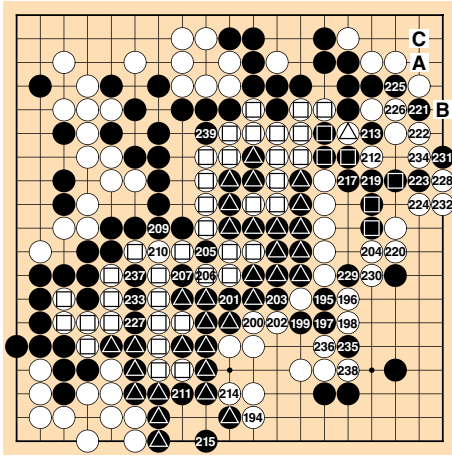


Figure 5 : 195-238

208 connecte en 205

216 prend en 215

218 connecte en 213

N195 : Noir est obligé de couper pour tenter de gagner des libertés : s'il joue le *semeai* directement, il perd d'une liberté. (cf dia. 23)

B204 : Au départ, je pensais que ce coup était une simple connexion, avec une bonne suite en 220. Mais J'ai eu la surprise de découvrir qu'il était bien plus utile que cela...

N211 : Noir gagne le *semeai* entre les groupes « 215 » et « 216 » d'une liberté (cf dia. 24), mais il semblerait qu'il n'ait pas vu quelque chose...

B212 : Grâce à la connexion en 204, j'ai un *ko* pour sauver mon groupe ; si Noir avait empêché ce *ko*, Blanc gagnait le *semeai* d'une liberté. (cf dia. 25)

N215 : Noir doit répondre ; s'il connecte le *ko*, Blanc gagne le *semeai* (cf dia. 26). Mais localement cette réponse de Noir lui fait perdre le *semeai* par un *ko* défavorable (cf dia. 27). Pour gagner localement le *semeai*, Noir doit jouer comme dans le diagramme 28, toujours combattre et gagner le *ko*...

B218 : Blanc n'a même plus à jouer le *ko* !

B226 : Noir peut prendre le coin avec A, B, C, mais c'est maintenant du *yose* car les pierres noires marquées d'un « 226 » sont mortes : Blanc a huit libertés pour son groupe central et Noir six pour ces pierres. Quand Noir joue 227, Blanc doit sacrifier le sous-groupe des sept pierres 227 en forme de Y à l'Ouest, mais il a très largement gagné. Je peux normalement commencer à sabrer le champagne...

N229 : Ruse désespérée, dans laquelle je saute à pieds joints.

B230 : Grossière erreur !

B232 : Noir a gagné une liberté avec l'échange 229-230 : Blanc ne pourra approcher des deux côtés à cause des pierres 229 et 231. Blanc aurait dû simplement connecter (cf dia. 29). Le *semeai* est toujours favorable à Blanc, mais Noir capture maintenant en *sente* le sous-groupe des sept pierres 232 en Y. Blanc est toujours largement en avance, mais je n'ai pas vu que Noir avait gagné une liberté...

B238 : Erreur fatale : je n'ai toujours pas vu que Noir avait gagné une liberté. Il me restait une dernière possibilité de gagner la partie (cf dia. 30).

N239 : Noir gagne maintenant le *semeai* et j'abandonne. J'étais dégoûté de perdre une partie aussi spectaculaire (digne des parties de pros que Fan commente au stage, selon les dires d'Antoine) sur une erreur aussi stupide. Je gagnais la partie jusqu'à mon tout dernier coup... Cependant, je suis fier de cette partie car j'ai tenu tête à Shikshin, qui est un sacré client, sur son terrain de jeu favori : un gigantesque combat tout le long de la partie.

Le plus incroyable est que j'étais en *byo-yomi* pendant presque tout le combat : malgré cela, même en analysant longuement la partie, je ne trouve pas beaucoup d'endroits où je jouerais différemment. Il y a évidemment une grosse part de chance là-dedans : beaucoup de séquences marchaient pour moi sans que je ne les aie lues pendant la partie, notamment le *ko* salvateur en 212. C'était en tout cas une partie très intéressante ; j'ai passé beaucoup plus de temps à l'étudier qu'à la jouer, et il y a pourtant encore énormément de séquences sur lesquelles je ne suis pas sûr dans le combat. Son résultat était cependant anecdotique pour l'équipe, puisque nous avons perdu 4-0, mais je l'ai choisie car c'est de loin la partie la plus spectaculaire que j'ai eu à jouer pour le Pandanet, voire peut-être dans toute ma vie.

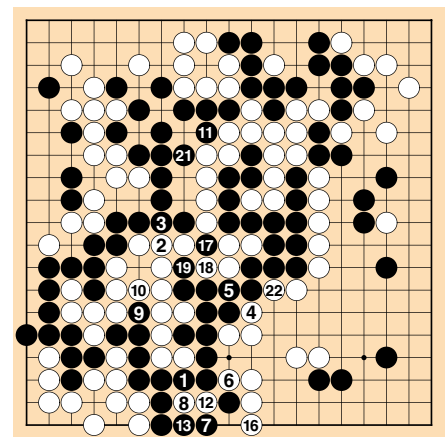


Diagramme 23

(1 à la place de 195 de la partie)

B14 en 12

N15 en 8

B20 connecte en 17

Noir est mort.

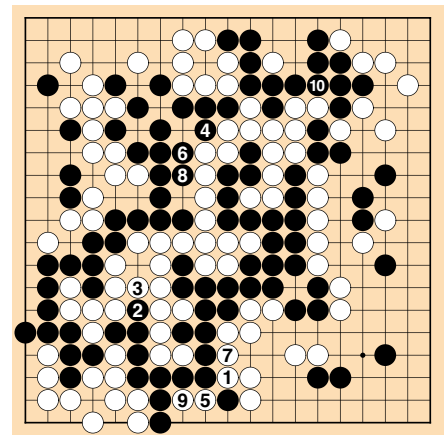


Diagramme 24

(1 à la place de 212 de la partie)

Blanc est mort.

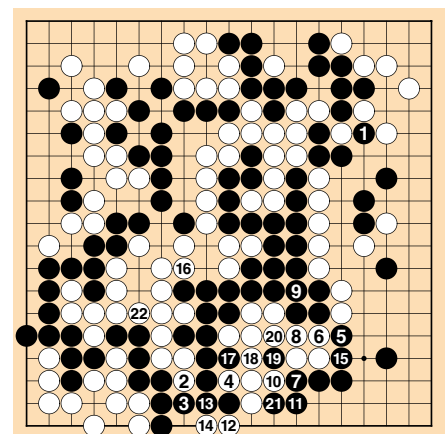


Diagramme 25 :

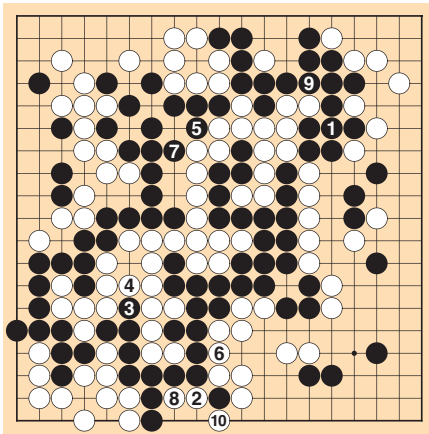
(1 à la place de 205 de la partie)

Si Noir protège la faiblesse, il semblerait qu'il soit mort.

N5 : Noir perd le *semeai*, il doit tenter de tuer quelque chose.

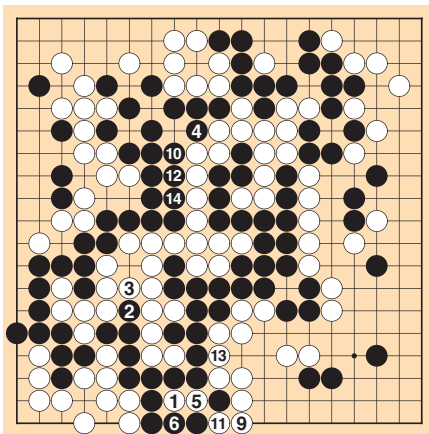
B22 : Noir est mort.

suite de la page 13


Diagramme 26 :

(1 à la place de 215 de la partie)

Grâce au coup perdu par Noir dans le *ko*, Blanc gagne maintenant le *semeai* d'une liberté !

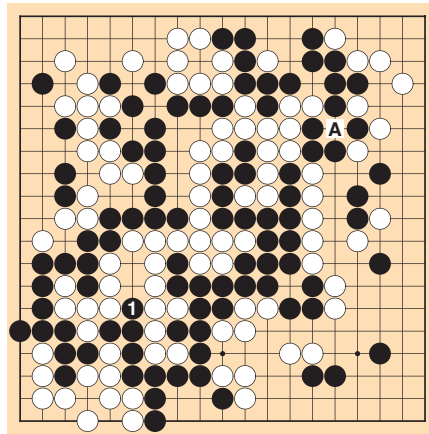

Diagramme 27 :

(1 à la place de 216 de la partie)

B7 sacrifie en 5,
N8 prend en 1,
B15 prend en 5 : Noir est mort par *ko* (et n'a bien sûr pas de menace suffisante).

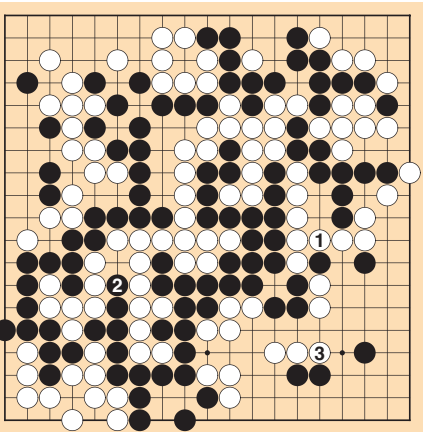


Ilya Shikshin (1p)


Diagramme 28 :

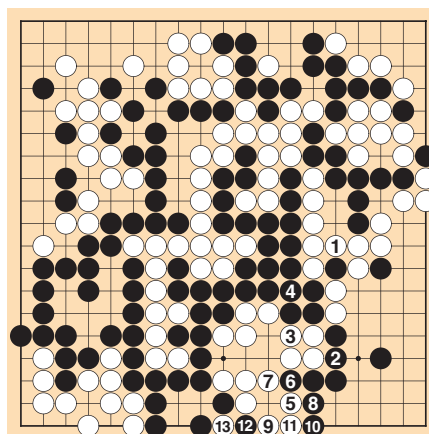
(1 à la place de 215 de la partie)

Localement, Noir gagne le *semeai* en jouant ici. Mais reste le *ko* en A...


Diagramme 29 :

(1 à la place de 230 de la partie)

Blanc gagne très largement.


Diagramme 30 :

(1 à la place de 238 de la partie)

Blanc gagne toujours le *semeai*.

B13 : Noir tue Blanc par *ko*, mais Blanc gagne largement même s'il meurt...

RFG : Benjamin, parle-nous de ton parcours dans le go. Tu as dû bénéficier de l'apport de maîtres exceptionnels ?

BDG : En effet, j'ai eu trois maîtres qui m'ont tout appris.

D'abord le joueur qui, tout simplement, m'a fait découvrir le Go : Paul Piriou du club de Concarneau, *bolbi* pour les intimes. J'ai ensuite eu François Myzessin aussi appelé *fanfan* (ou *myzo* selon la génération) et enfin Dieu sur terre, le légendaire Motoki Noguchi.

Ils m'ont tout appris et je leur dois tout. Et puis après j'ai intégré l'équipe de France.

RFG : Comment vois-tu ton avenir dans le go ?

BDG : Pas très brillant malheureusement, j'ai probablement déjà atteint mon pic et je vais lentement entrer dans la sphère touristique du Go français. Je vais peut-être finir capitaine de l'équipe de France si ça continue... Bon, j'aime à penser que je peux encore progresser. Qui sait ? Je vais prendre des cours avec InSeong, tiens ! On m'a aussi parlé d'un certain Welvang qui donne des cours sur KGS...

RFG : Et enfin en dehors du go, comment fais-tu profiter le reste du monde de ton talent ?

BDG : Vous connaissez la première règle du Fight Club n'est-ce pas ? Et bah c'est pareil avec le Go. Je parle donc rarement du fait que je sois joueur de Go avec mes amis normaux qui me voient comme quelqu'un d'extrêmement drôle avec des goûts, notamment vestimentaires, très raffinés. J'ai aussi un certain talent pour le karaoke, la Russie s'en souvient encore.

Antoine Fenech

36 ensembles complets, jeux d'initiation et de voyage*



29 modèles de goban



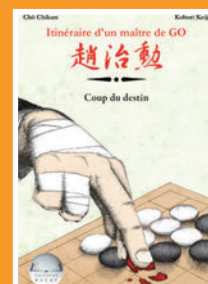
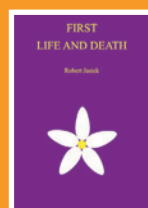
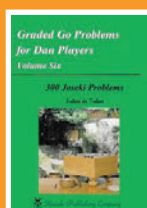
15 types de pierres



11 modèles de bols



270 livres de Go tous les classiques, et les nouveautés



Graded Go Problems
for Dan Players - Vol 6
300 Joseki Problems
27,50€

Relentless - Lee
Sedol vs Gu Li
(David Ormerod)
58,00€

First Life and
Death (Jasiek)
29,00€

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

Itinéraire d'un Maître de
Go (Cho Chikun) Vol 4
18,90€

AlphaGo vs Lee Sedol

Deuxième partie

Partie commentée

Google DeepMind Challenge Match,
Ronde 2 - 10/03/2016

● AlphaGo

○ Lee Sedol 9p

Komi 7,5 – Noir gagne par abandon

Commentaire Motoki Noguchi



Pour cette partie, je fais une synthèse des commentaires de certains pros, des analyses de Dai Junfu 8d (merci à lui !), et enfin de mon propre point de vue.

Plusieurs des coups d'AlphaGo ont encore étonné les pros !

(NDLR : nous avons ajouté quelques remarques extraites de la conférence que Fan Hui a donnée lors du congrès européen de Saint Petersburg.)

Crédits photo :

- photo de l'auteur fournie par lui-même
- goban « explozoom » : JP Lalo
- saisies d'écran de la vidéo du commentaire en direct par Michael Redmond 9p (post-traitement JP Lalo)

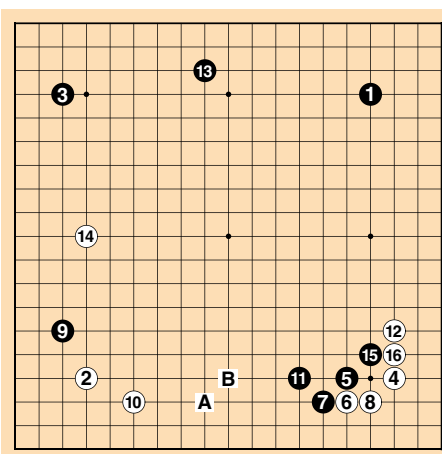


Figure 1 : 1-16

N9 : Ce *kakari* est très classique. Mais on peut aussi jouer comme dans le dia. 1...

N11 : Une autre possibilité. (cf dia. 2)

N13 : Ce *tenuki* a fait beaucoup parler. Normalement, Noir se stabilise avec **A**. (cf dia. 3)

B14 : Comme Noir a fait *tenuki*, Blanc a envie de pincer en **B** (cf dia. 4). Mais Lee Sedol a sans doute pensé que c'était ce qu'AlphaGo cherchait. Il l'a donc évité.

N15 !!! Très étonnant comme coup. Normalement, il est mauvais car il renforce trop Blanc. Mais dans un sens, c'est un *yosumi* : il sonde la réaction de l'adversaire. (cf dia. 5 et 6)

B16 : La connexion est le coup le plus normal.

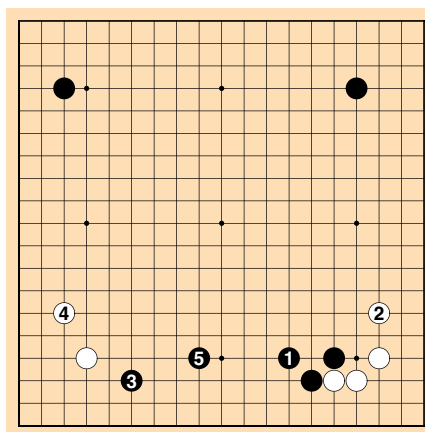


Diagramme 1 :

(1 à la place de 9 de la partie)

Un *fuseki* également très à la mode.

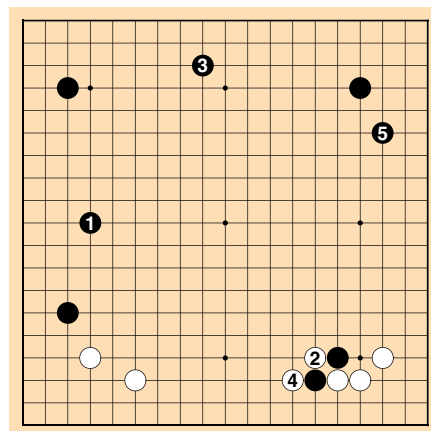


Diagramme 2 :

(1 à la place de 11 de la partie)

Une possibilité, si Noir cherche un développement rapide.

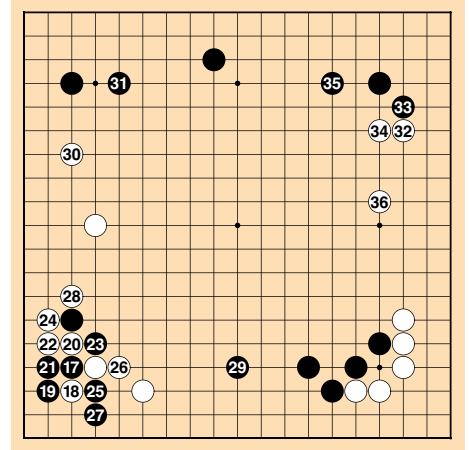
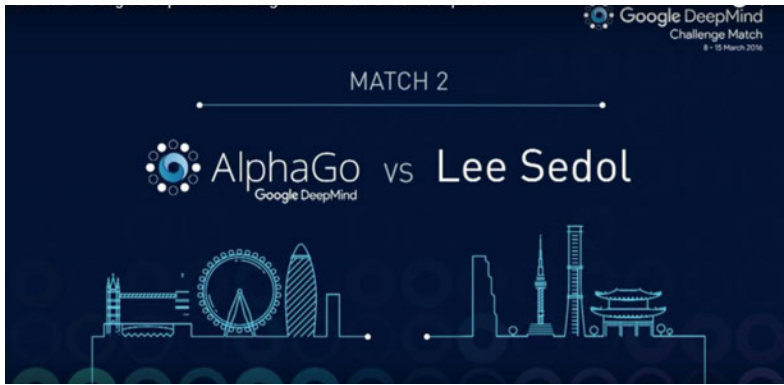


Figure 2 : 17-36

N17 : Noir peut aussi choisir le dia. 7.

B22 : Blanc prend de l'influence. (cf dia. 8)

N25 : cf dia. 9

N29 : Une forme à la mode.

B30 : Blanc joue très solide. Lee Sedol a peut-être décidé de jouer de façon patiente.

(Fan) : Mais AlphaGo pense qu'il aurait dû attaquer en 31 !

N33 : Noir tente de sur-concentrer Blanc. (cf dia. 10)

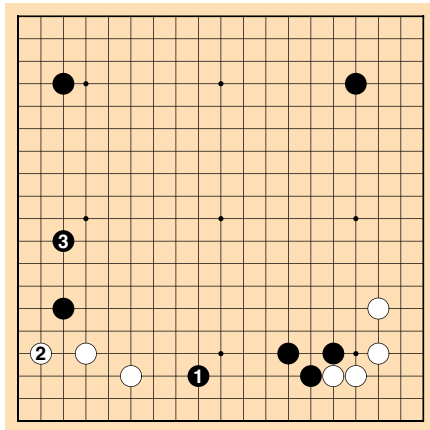


Diagramme 3 :

(1 à la place de 13 de la partie)

Il y a beaucoup de parties qui commencent de cette façon.

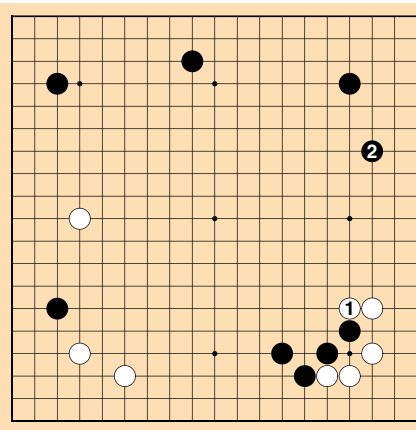


Diagramme 5 :

(1 à la place de 16 de la partie)

Si Blanc pousse en 1, le bord Est devient important.

Noir va jouer en 2 sans tarder.

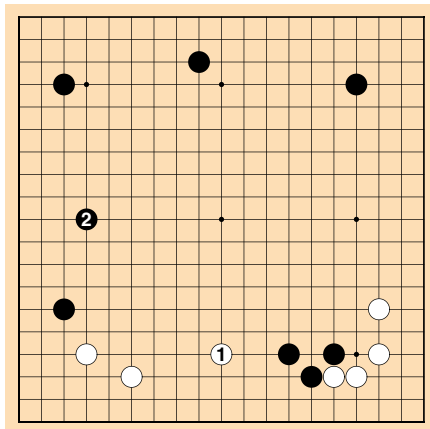


Diagramme 4 :

(1 à la place de 14 de la partie)

Noir fera sûrement un second *tenuki*.

(Fan) : AlphaGo avait effectivement prévu de faire *tenuki* et jouer ce N2.

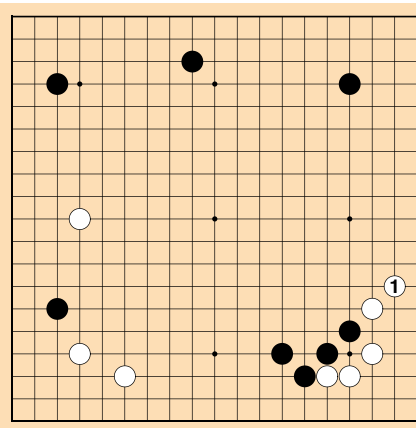


Diagramme 6 :

(1 à la place de 16 de la partie)

Avec ce coup, le bord Est devient sans valeur.

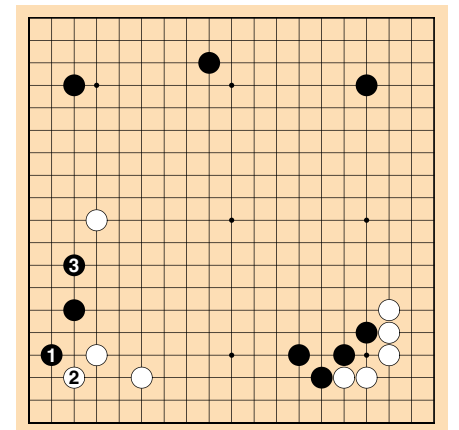


Diagramme 7 :

(1 à la place de 17 de la partie)

Une possibilité.

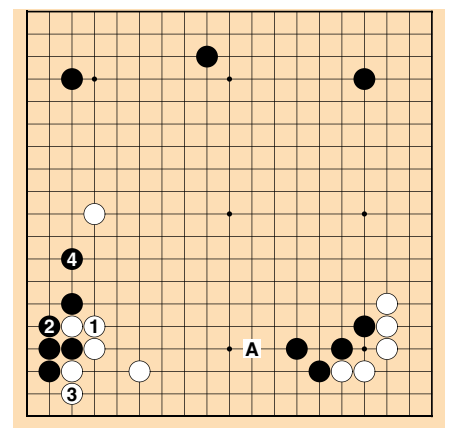
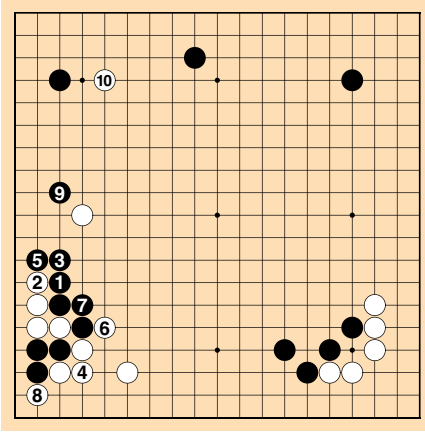


Diagramme 8 : (1 à la place de 22 de la partie)

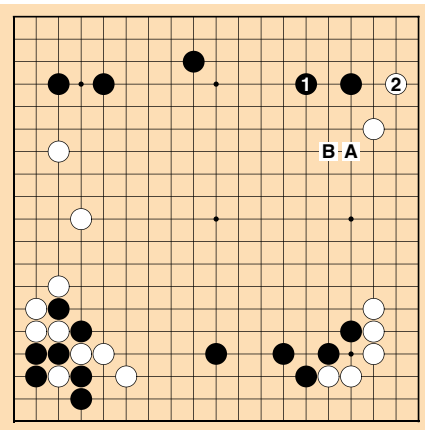
Blanc a refusé ce plan. Mais...

(Fan) : ... AlphaGo pensait que c'était le meilleur coup, pour attaquer ensuite en A.

**Diagramme 9 :**

(1 à la place de 25 de la partie)

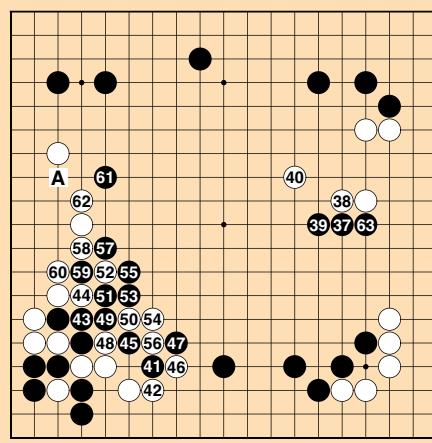
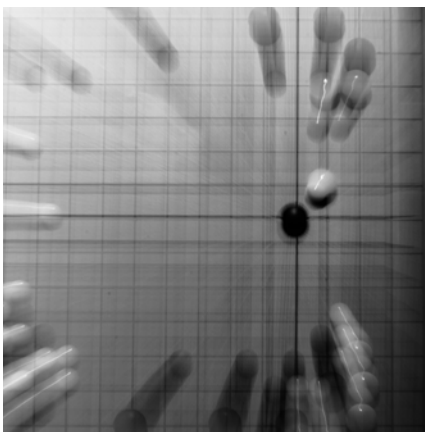
Peut-être une option, mais... La forme noire est un peu faible.

**Diagramme 10 :**

(1 à la place de 33 de la partie)

Il est également possible de répondre tout simplement ici.

Noir garde des possibilités comme **A** et **B**.

**Figure 3 : 37-62**

N37 !!! : Normalement, on ne joue pas un coup à l'épaule sur la cinquième ligne contre une pierre de quatrième ligne ! Certains commentateurs pensaient qu'il s'agissait d'un briseur de *shicho*, tellement il est étrange. (cf dia. 11 et 12). (Fan) : En fait, AlphaGo avait prévu de jouer en 61. Et il a « changé d'avis »...

B38-B40 : Un choix naturel. Blanc tente de dévaloriser le bord Nord.

(Fan) : Mais AlphaGo « pense » que c'est la mauvaise direction (cf dia. 13, 13bis et 14)

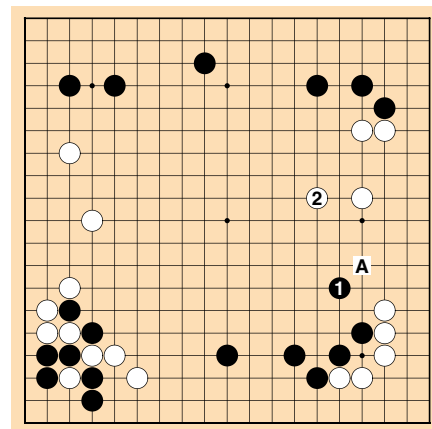
B42 : Blanc contre-attaque. (cf dia. 15 et 16)

N43 : Noir cherche un combat...

B54 : Mais Blanc s'en sort facilement. (cf dia. 17)

B56 : Normalement, Blanc est content du résultat. Il vit parfaitement et les pierres noires sont assez lourdes.

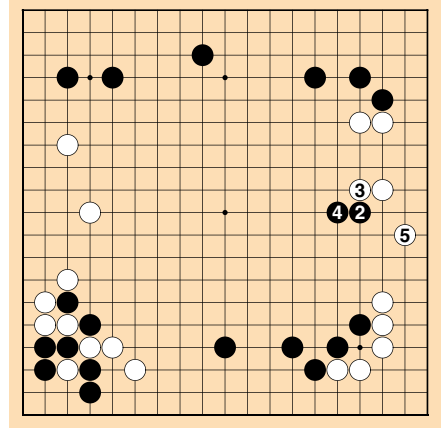
N61 : Noir propose un échange. Il menace **A** quitte à sacrifier plus ou moins ses pierres lourdes.

**Diagramme 11 :**

(1 à la place de 37 de la partie)

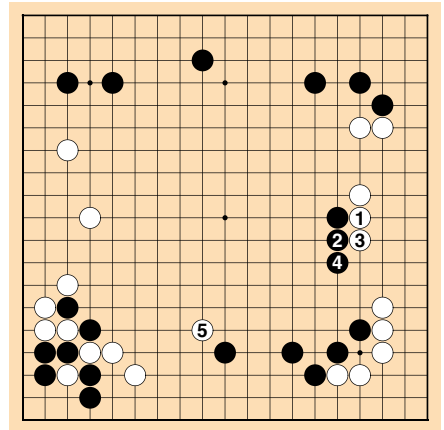
Ce coup ne sera pas *sente*.

Vivant des deux côtés, Blanc jouera ailleurs plutôt qu'en **A**.

**Diagramme 12 :**

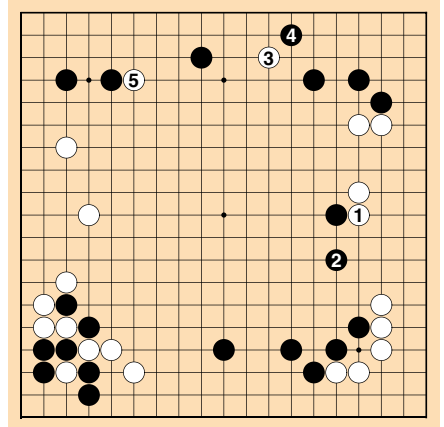
(2 à la place de 37 de la partie)

Si la pierre 36 était sur la troisième ligne, il serait tout à fait normal de jouer ici : le territoire blanc serait largement réduit.

**Diagramme 13 :**

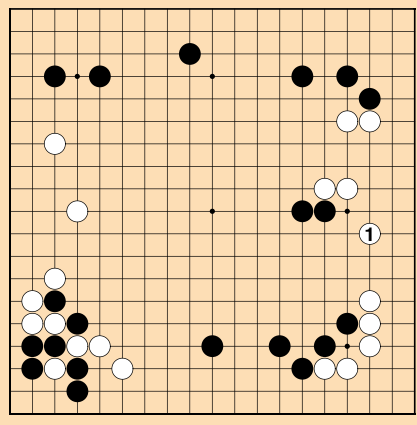
(1 à la place de 38 de la partie)

(Dai) : Intuitivement, je jouerais comme ça.

**Diagramme 13bis :**

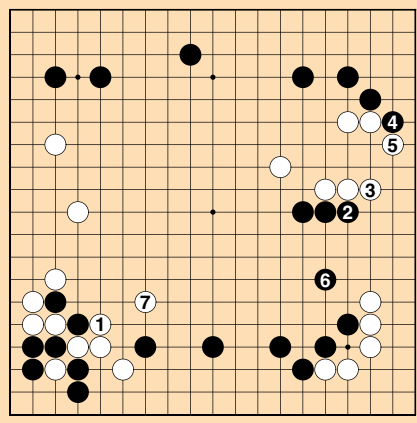
(1 à la place de 38 de la partie)

(Fan) : D'après les calculs d'AlphaGo, le pourcentage de réussite est meilleur pour Blanc s'il suit cette séquence qu'avec le coup de la partie suivi de la contre-attaque blanche.

**Diagramme 14 :**

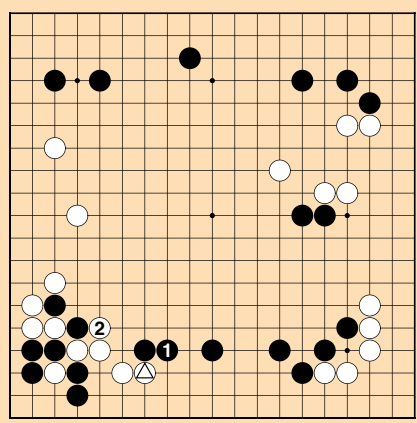
(1 à la place de 40 de la partie)

Une forme possible, mais Blanc considère que le centre est plus important.

**Diagramme 15 :**

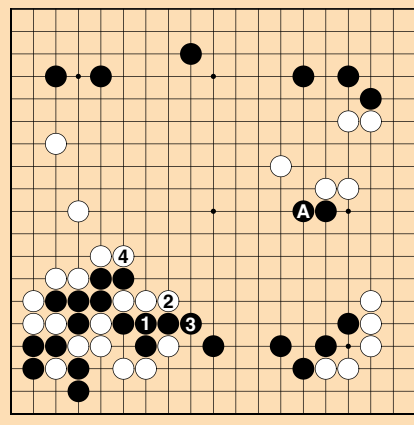
(1 à la place de 42 de la partie)

(Dai) : Personnellement, je pense que c'est aussi jouable.

**Diagramme 16 :**

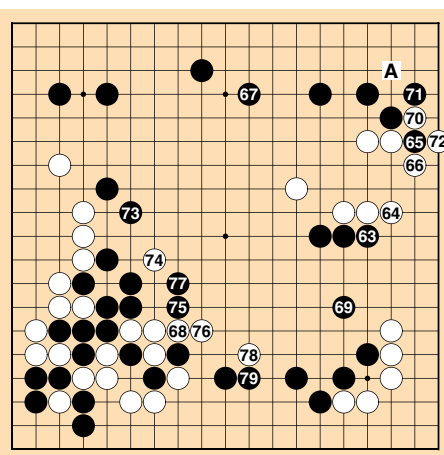
(1 à la place de 43 de la partie)

Lee Sedol envisage sans doute cet échange favorable à Blanc.

**Diagramme 17 :**

(1 à la place de 55 de la partie)

Si Noir connecte... Blanc est pris en *shicho*. A ne sert pas dans cette séquence, hélas.

**Figure 4 : 63-79**

B64 : Ce coup a été critiqué par plusieurs pros. (cf dia. 18 et 19)

N65 : Très bon *timing*.

B66 : Avec cet échange, l'invasion en A devient un peu moins efficace (cf dia. 20)

La forme de Blanc est un peu surconcentrée.

B68 : Blanc supprime l'*aji* et menace les pierres noires. Un gros coup.

(Dai) : Je préfère jouer en 69 (cf dia. 21)

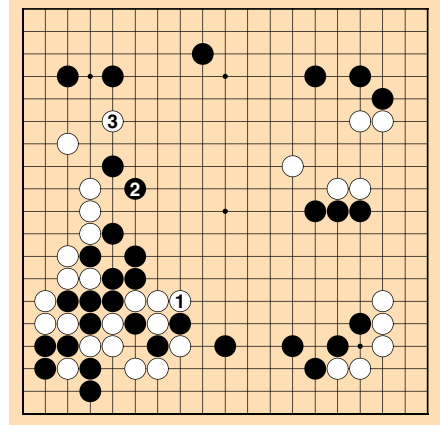
N69 : Une connexion importante. Certains pros proposent 73.

B70 : Un gros coup... mais un peu lent, représentatif du jeu de Lee Sedol dans cette partie. Pour faire travailler la pierre B68, il paraît naturel de lancer une attaque en 74 (cf dia. 22 et 23)

N73 : Noir se protège.

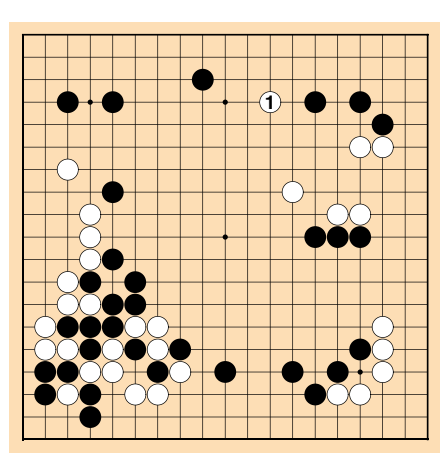
B74 : Blanc cherche à alourdir Noir. (cf dia. 24)

N75 : Très bon coup. Noir contre-attaque.

**Diagramme 18 :**

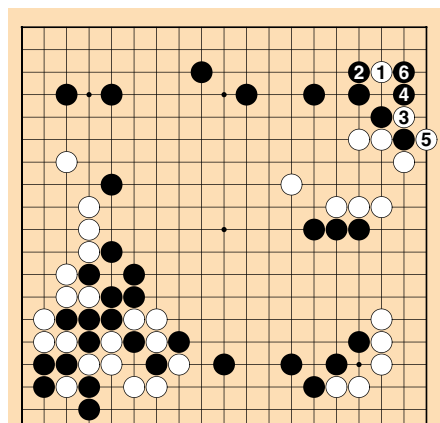
(1 à la place de 64 de la partie)

Certains proposaient ce coup pour mettre la pression sur les pierres noires au centre.

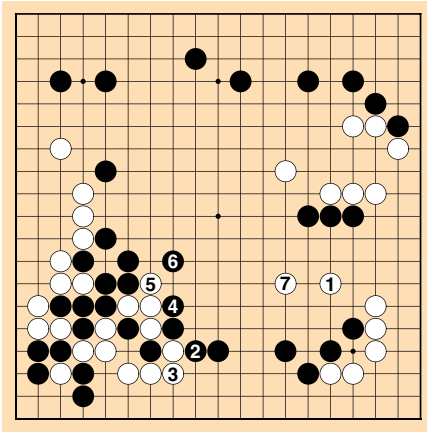
**Diagramme 19 :**

(1 à la place de 64 de la partie)

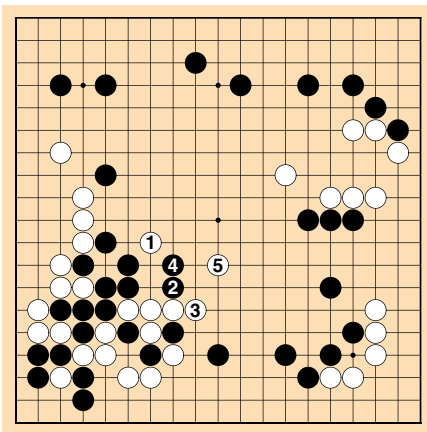
Une autre possibilité.

**Diagramme 20 :**

Noir peut jouer N4 grâce au *hane*.

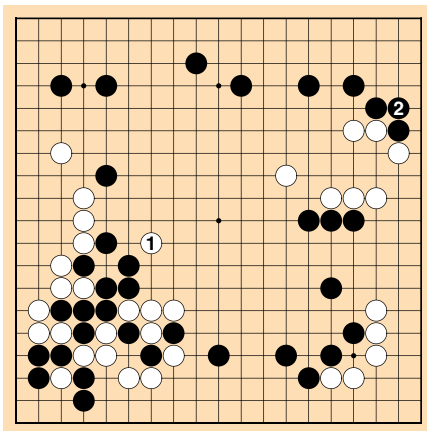
**Diagramme 21 :**

(1 à la place de 68 de la partie)

(Dai) : Je trouve qu'il est plus facile de réduire le *moyo* noir avec cette séquence.**Diagramme 22 :**

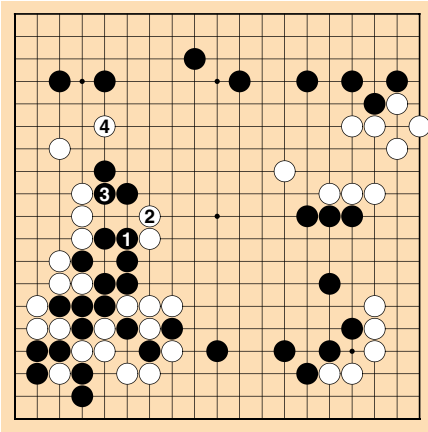
(1 à la place de 70 de la partie)

Blanc peut lancer une attaque.

**Diagramme 23 :**

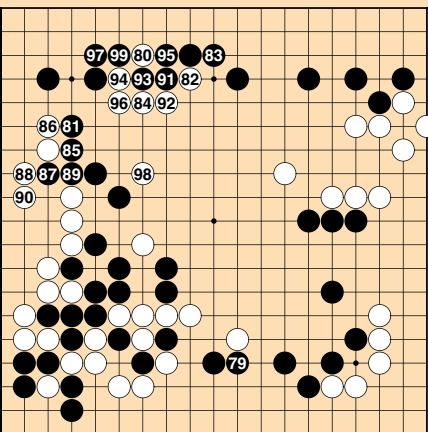
(1 à la place de 70 de la partie)

Lee Sedol a-t-il eu peur que Noir sacrifie ces pierres ?

**Diagramme 24 :**

(1 à la place de 74 de la partie)

Noir est très «lourd». Sa forme manque de flexibilité et le groupe aura du mal à vivre.

**Figure 5 : 80-99**

B80 : Si Blanc arrive à envahir le bord Nord, il sera en avance. Mais Noir va montrer ici un jeu très étonnant et efficace !

N81 : Ce coup a beaucoup étonné les spectateurs. (cf dia. 25, 26, 27, 28)

Il m'a rappelé un coup de Fujisawa Shūkō. (cf dia. 29 et 30)

B82 : *Tesuji*. (cf dia. 31 et 32)

N85 : Noir se consolide encore.

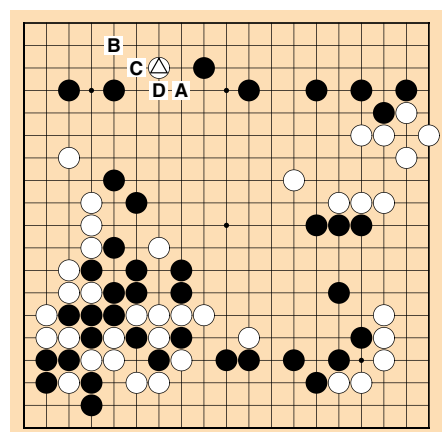
B86 : Blanc cherche à gagner le maximum de points. (cf dia. 33)

N87 : Un pro coréen dit que cet échange n'est pas nécessaire, car c'est un *sente* absolu. Il dit que c'est peut-être un point faible d'AlphaGo.

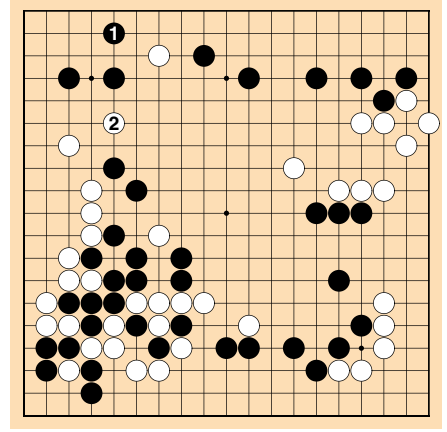
N97 : Noir cherche à gagner des points.

B98 : La connexion en 99 est trop risquée. (cf dia. 34)

N99 : Noir gagne beaucoup de points. Il est peut-être en avance.

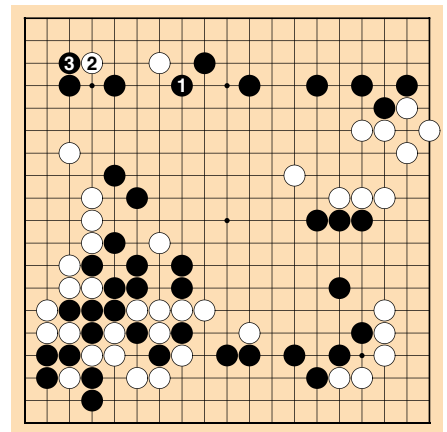
**Diagramme 25 :**

Normalement, Noir répond en A, B, C ou D face à l'invasion △.

**Diagramme 26 :**

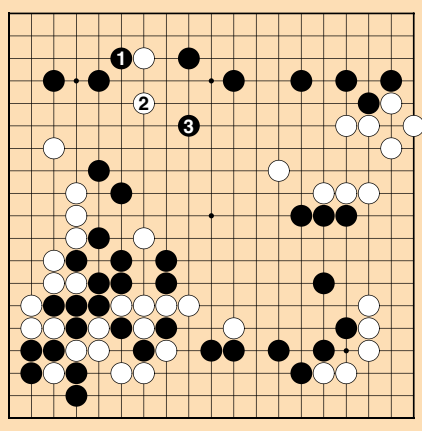
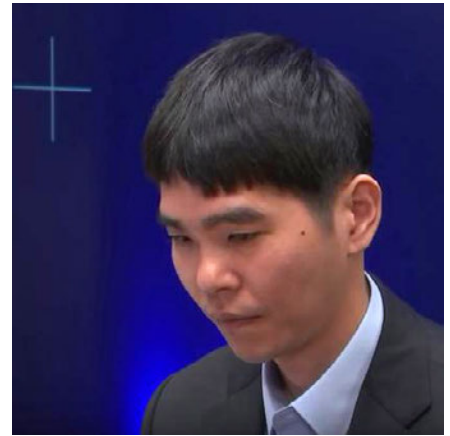
(1 à la place de 81 de la partie)

Si Noir choisit cette option, Blanc cherchera peut-être à attaquer les pierres noires au centre.

**Diagramme 27 :**

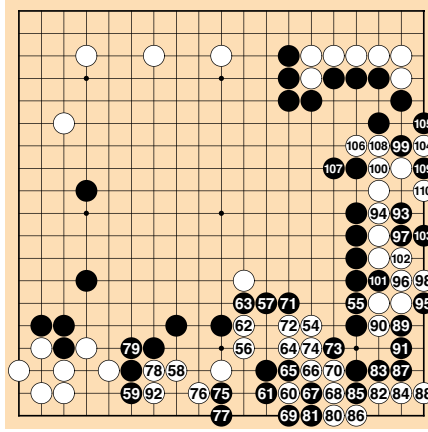
(1 à la place de 81 de la partie)

(Dai) : Il n'est pas évident que Blanc puisse vivre.

**Diagramme 28 :**

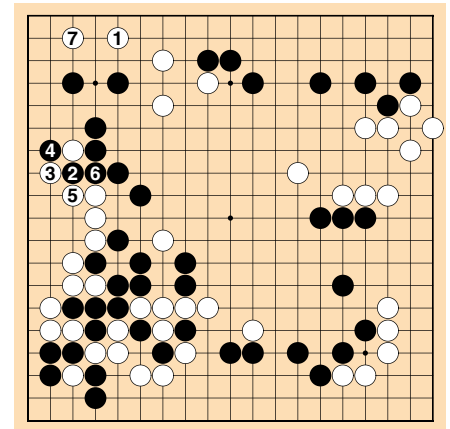
(1 à la place de 81 de la partie)

(Dai) Une possibilité. Il paraît toujours difficile pour Blanc de vivre.

**Diagramme 30 (54-111):**

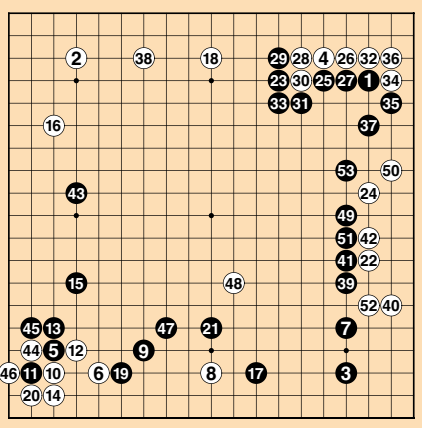
(111 en 104)

...et Noir finira par tuer le groupe blanc du bord Est.

**Diagramme 33 :**

(1 à la place de 86 de la partie)

(Dai) : C'est possible de jouer ici aussi. Blanc vit sur place.

**Diagramme 29 (1-53) :**

Le coup 81 d'AlphaGo m'a rappelé le coup 49 de Fujisawa dans cette partie.

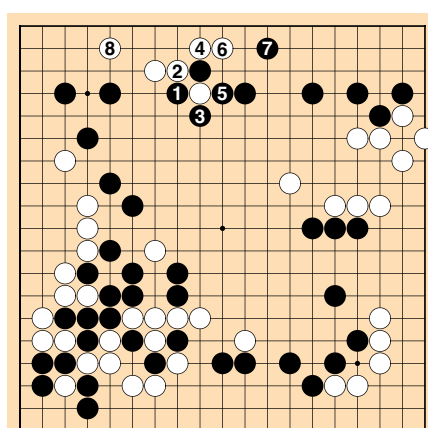
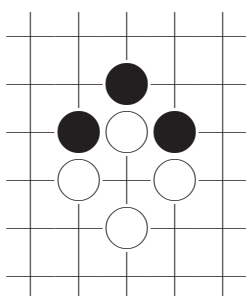
Noir : Fujisawa Shūkō

Blanc : Magari Reiki

Quand Blanc vient réduire le *mojo* noir... Noir ne répond pas directement, joue vers le bord Est et consolide son influence.

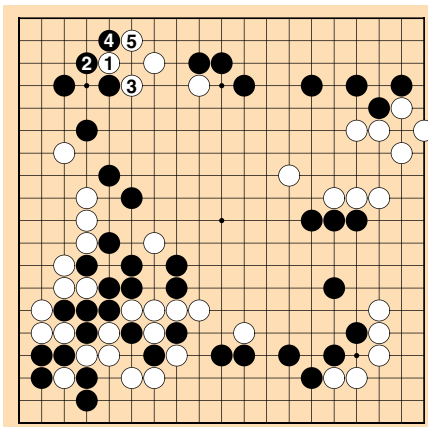
Fusijawa Shuko déclara après coup :

«Vous ne comprendrez peut-être pas pourquoi je joue ainsi, sans répondre à B48. Mais avec une telle force, tout combat sera favorable à Noir».

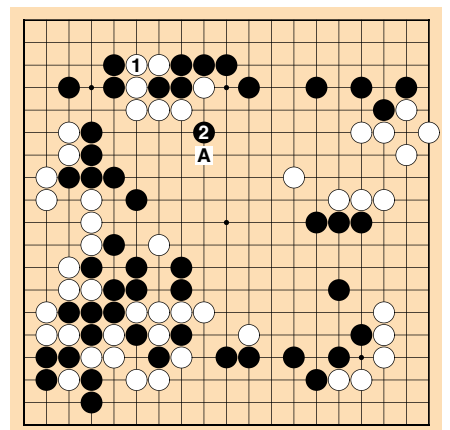
**Diagramme 31 :**

(1 à la place de 83 de la partie)

Si Noir capture cette pierre... Blanc vivra sur place.

**Diagramme 32 :**

(1 à la place de 84 de la partie)

En Corée, les gens se demandaient si AlphaGo pourrait bien répondre à ce *kō*.**Diagramme 34 :**

(1 à la place de 98 de la partie)

Blanc est en danger.

N2 en A est également possible.

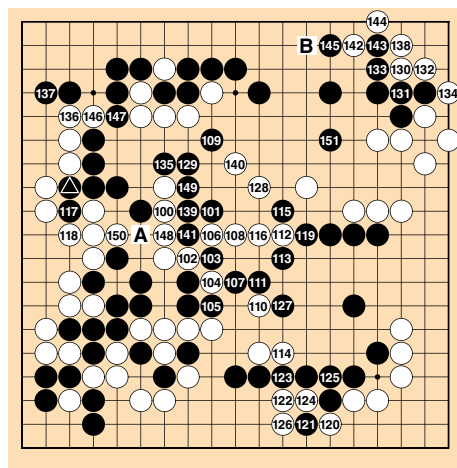


Figure 6 : 100-151

N101 : Les avis sur ce coup divergent aussi. (cf dia. 35 et 36)

B104 : Très sévère.

B108 : Ça paraît une réussite pour Blanc qui se renforce au centre.

B112 : Blanc répare sa forme et vise la coupe en A.

B114 : Blanc vise A, mais...

N115 : Très sévère. Noir cherche à affaiblir les pierres au centre.

N117 : Un coup mystérieux. Selon un pro coréen, c'est aussi un mauvais coup, tout comme △. Mais pour un pro japonais, «c'est un timing parfait !»

B120 : *Shobute*. Lee Sedol sait sans doute qu'il est en retard.

B122 : *Tesuji*.

N127 (Dai) : Ce coup est très lent. (cf dia. 37)

N129 : Noir vise des faiblesses au centre. 130 est très gros aussi.

B130 : *Shobute*. Blanc essaie de compliquer la situation. S'il répond à 129, on peut envisager le dia. 38.

B140 : Si Blanc connecte, on peut envisager le dia. 39.

B146 : Blanc pourrait essayer le *hasami tsuke* en B (cf dia. 40 et 41)

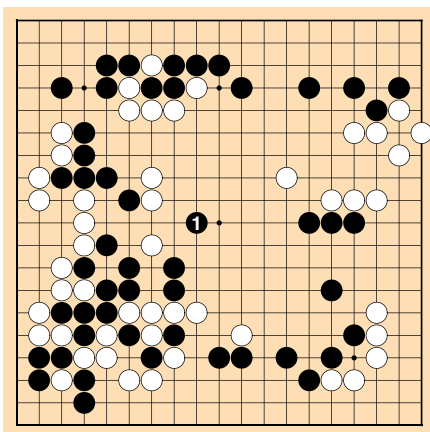
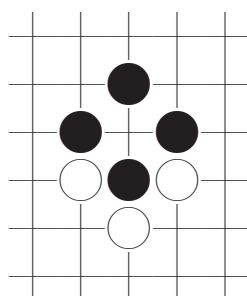


Diagramme 35 :

(1 à la place de 101 de la partie)

(Dai) : Avec ce coup, Noir me paraît légèrement en avance.

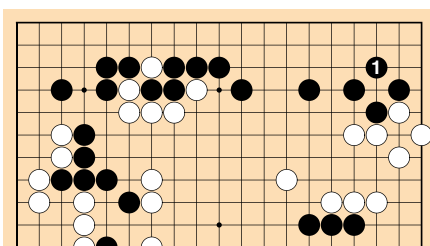


Diagramme 36 :

(1 à la place de 101 de la partie)

Une autre possibilité.

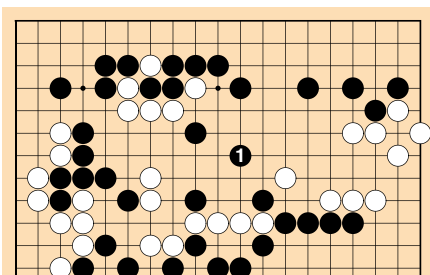


Diagramme 37 :

(Dai) : L'ordinateur arrive-t-il à voir s'il peut tuer le groupe ou pas ?

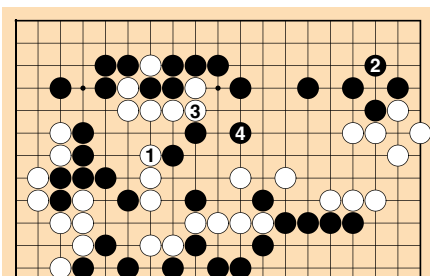


Diagramme 38 :

(1 à la place de 130 de la partie)

Noir paraît un peu en avance selon Mimura Tomoyasu 9p.

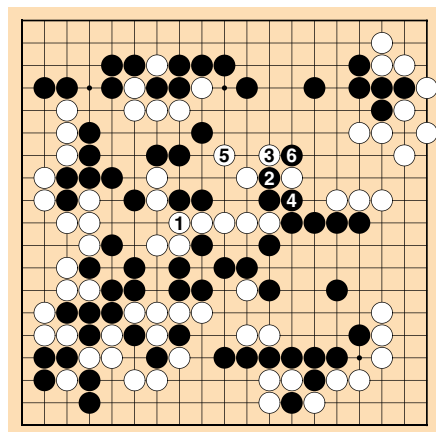


Diagramme 39 :

(1 à la place de 140 de la partie)

Si Blanc connecte... Il est coupé de partout.

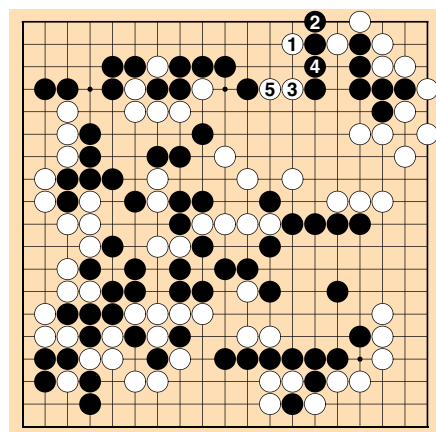


Diagramme 40 :

(1 à la place de 146 de la partie)

Localement, il y a l'*aji* avec ce *tsuke*.

Si Noir descend, Blanc peut réduire le bord Nord.

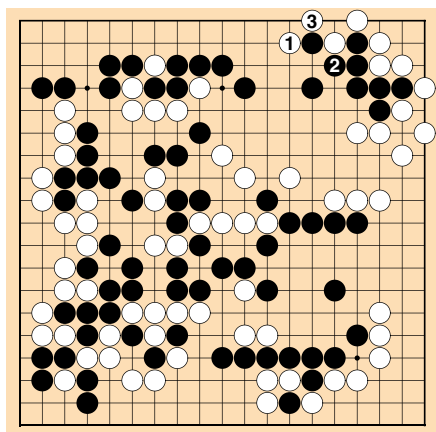


Diagramme 41 :

(1 à la place de 146 de la partie)

Sinon, Blanc peut toujours lancer un *ko*.

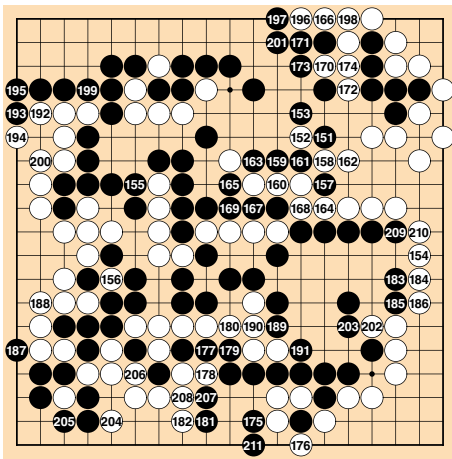


Figure 7 : 151-211

N157 : Très sévère. (cf dia. 42)

N159 : *Tesuji*. AlphaGo joue un yose extrêmement sévère.

N163 : Noir gagne des points en *sente*.

N167 : AlphaGo ne répond pas au Nord et choisit un yose plus petit. Il doit être sûr de sa victoire, mais...

B172 : Pousser en 173 aurait probablement abouti à un *kô*. Mais même s'il le gagnait, Blanc n'était pas sûr de renverser la partie. (cf dia. 43)

N211 : Noir est en avance d'environ 12 points, Blanc abandonne.

Lee Sedol dans cette partie a été plus défensif qu'à son habitude : d'ordinaire, il fait preuve d'un esprit combatif et ne joue que rarement des coups purement défensifs. Par exemple dans cette partie contre Murakawa Daisuke...(cf dia. 44, 45, 46)

13, 15, 37, 81... les coups d'AlphaGo ont été encore une fois assez étonnants, mais cohérents dans l'ensemble. Reste le mystère des échanges en *sente* en 81 et 117. Étaient-ils vraiment mauvais ?

Espérons en tout cas que Lee Sedol récupérera avant la troisième rencontre !

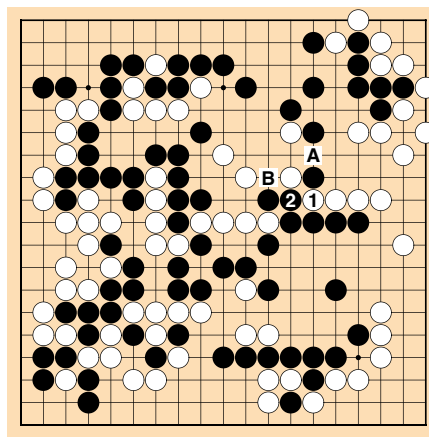
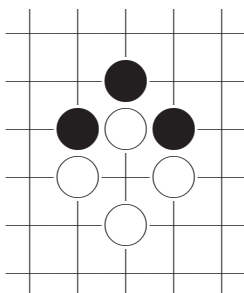


Diagramme 42 :

A et B sont *miai*. C'est une catastrophe.

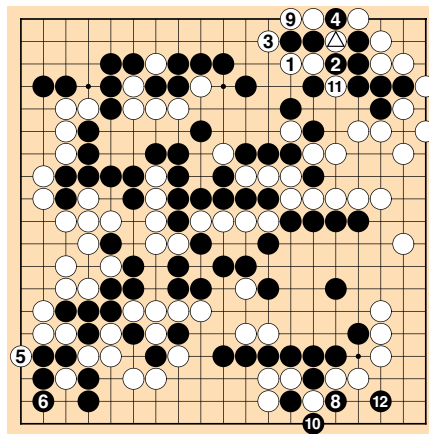


Diagramme 43 :

B7 en △

Que se serait-il passé avec ce coup ?

Blanc a une menace en 5. Il peut encore capturer les pierres noires au Nord-Est, mais peut-être Noir gagne-t-il quand même avec le yose en N12. (à vérifier).

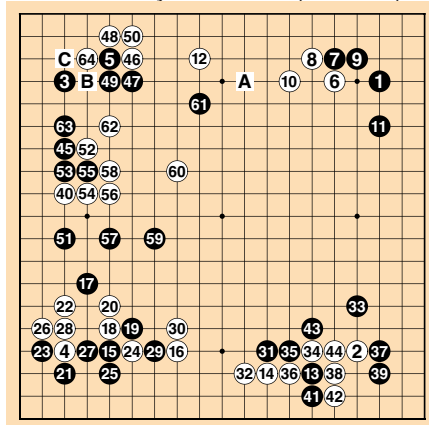


Diagramme 44 (1-64) :

Blanc : Lee Sedol,

Noir : Murakawa Daisuke

N51 : Le combat à partir de ce coup est

très intéressant.

N61 : Quand Noir sépare Blanc, je pense-rais plutôt répondre en A. Mais Lee Sedol trouve une séquence formidable.

B62 : Ce coup est *sente*, et...

B64 : Ce *yosumi* est extraordinaire. Blanc demande à Noir de choisir entre B et C.

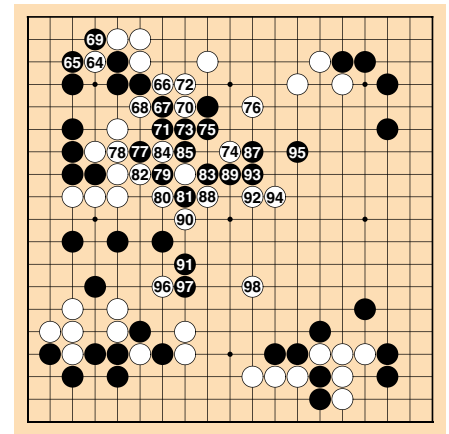


Diagramme 45 : (suite)

86 en 79

N65 : Dans la partie, Murakawa répond ici, mais...

B68 : La coupe devient très sévère.

B76 : Noir a l'air mal.

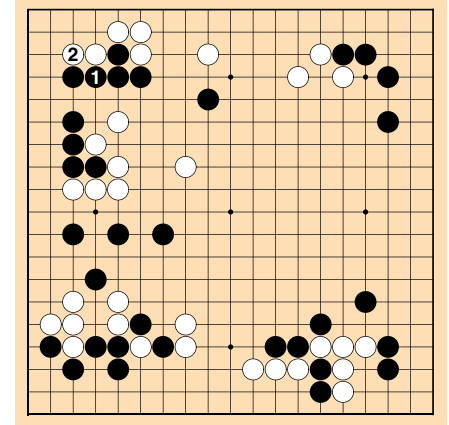


Diagramme 46 :

(variation sur N65 du dia 45)

Si Noir connecte,

B66 : Blanc avance sûrement. Blanc gagne énormément de points et enlève aussi la base de vie de Noir.

Les Mystères du Weiqi Règles d'Or du Roi

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

Les quelques pages de cette nouvelle rubrique sont une adaptation moderne d'un ancien recueil de go chinois, nommé : 围棋十诀, ou « Wéi Qí Shí Jué » (Wéi Qí = Go, Shí = dix, Jué = «secret du succès»).

Voici donc à présent une nouvelle version de ces célèbres maximes, très largement ré-adaptées et traduites en langue française. Le nom de famille de l'auteur originel (Wang) signifiant littéralement Roi, nous mentionnerons par la suite nos précieuses règles sous le nom de :

« Règles d'Or du Roi ».

Laurent Lamôle

Introduction

RFG : Laurent, comment as-tu entendu parler de cet ouvrage ? Pourquoi as-tu décidé de le traduire pour ton site ?

Je suis tombé par hasard sur une version de ce texte en anglais écrite par Youyi Chen, étudiant à l'Université de Waterloo (Canada), initialement diffusée en petits articles sur Internet (newsgroup rec.games.go) en 1992 et 1993.

J'ai tout de suite été séduit par les idées qui étaient exposées, et fasciné par le fait que des concepts datant de la Chine antique restaient tout à fait valables et applicables à notre époque !

En effet, la version d'origine de ces proverbes a été écrite sous la dynastie Tang (entre 618 et 907) par Wang Ji Xin.

Wang avait une fonction de haut gouverneur et était un joueur de go renommé. Il était réputé à l'époque pour avoir un niveau de combat exceptionnel. Une légende relate qu'il aurait été initié au go par une vieille femme.

Il semblerait que Shusaku « l'invincible » avait à son époque connaissance de ces règles, et qu'il en fit même le credo de sa carrière. Dans le recueil de ses parties *Répercussion de la prise des pierres précieuses*, paru en 1897, les dix préceptes étaient d'ailleurs mentionnés en première page, et furent dès lors associés à Shusaku.

Ce recueil ancien a été par la suite remis au goût du jour au XXe siècle : illustré par Otake Hideo (9p japonais), il est paru dans le journal Kido en 1985. Ces proverbes sont depuis plus connus sous l'expression « *Les 10 Commandements du Go* ».

Comme la version que j'avais entre les mains était pleine de maladresses et de défauts de langage, de style, de mise en page, etc, j'ai eu envie d'en extraire « la substantifique moelle » et d'en faire une version en français (les écrits sur le go étaient relativement peu nombreux à ce moment là.)

Par la suite, j'ai donc à mon tour posé ce texte sur mes propres pages web (<http://lorl.free.fr/>). J'ai effectué pour la première fois ce petit travail en 2005, puis l'ai fait évoluer et l'ai enrichi jusqu'à la version actuelle, finalisée en 2010 dans sa mise en page. Ces pages n'ont d'ailleurs plus évolué depuis cette époque et sont maintenant devenues quelque peu vieillottes par rapport au standard web moderne. J'ai cependant encore de temps en temps des retours de per-

sonnes me demandant si elles peuvent utiliser une partie de leur contenu.

Ce n'est d'ailleurs que récemment que j'ai découvert avec amusement que mon texte et mes pages web étaient cités dans le livre de Flore Coppin et Morgan Marchand, *La Voie du Go*, paru en 2006 chez Chiron !

RFG : As-tu étudié le chinois ?

Oui, j'ai un peu étudié le chinois pour mon plaisir, pendant quelques années, après le travail. Mais je suis resté un grand débutant et j'ai arrêté depuis par manque de temps. J'étais essentiellement intéressé par l'écriture, et je reste d'ailleurs toujours fasciné par la beauté des caractères chinois.

Mon intérêt pour le chinois et la culture chinoise résulte en fait d'un parcours atypique :

J'ai été joueur d'échecs en club pendant 10 ans, mais je ne progressais plus beaucoup et j'ai eu envie de passer à un autre jeu. Ayant entendu parler du jeu de go, je m'y suis intéressé. J'avais trouvé en librairie *L'ABC du Go* d'Hervé Dicky ainsi que *Le Jeu à 9 pierres de handicap* de Maître Lim et j'ai commencé à les lire. Je pensais alors avoir tout compris du jeu de go, mais j'ai vite déchanté quand je suis allé pour la première fois dans un club de go (à Antony) et que ma première partie à 9 pierres s'est soldée par une cuisante défaite : il ne me restait que quelques pierres vivantes sur le *goban* ! Loin de me décourager, cela m'a donné envie de continuer. J'ai ensuite découvert que le go n'était pas qu'un simple jeu, mais qu'il avait d'autres facettes ancrées dans la tradition chinoise. Je me suis ensuite intéressé à la culture chinoises et à ses philosophies anciennes, comme le taoïsme. C'est à ce moment là que j'ai découvert *L'Art de la guerre* de Sun Tzu, ainsi que *Les 36 stratagèmes*, répertoire de proverbes tactiques liés au Yi Jing. Par la suite, j'ai eu envie d'en savoir plus sur le puzzle de l'écriture chinoise... Cela m'a semblé dommage d'essayer de décrypter l'écriture chinoise sans m'intéresser à la langue, donc j'ai pris des cours de chinois... Tout un processus qui m'a ensuite amené à faire un premier voyage organisé en Chine, puis un autre avec le groupe de go de Fan Hui, puis un troisième avec l'association dans laquelle je

prenais des cours de chinois, puis enfin un quatrième pour aller chercher mon fils, adopté en 2011 à Canton !!!

RFG : Qu'entends-tu par «largement réadaptées» ?

Comme je l'ai dit plus haut, la version anglaise que j'ai trouvée sur le web était pleine de défauts. Son écriture était plus

proche du langage parlé que du texte écrit. Par ailleurs, il y avait de nombreuses digressions qui n'avaient rien à voir avec le go et qui ne me semblaient pas présenter d'intérêt. J'en ai repris le contenu, mais je l'ai donc «largement réadapté». En fait, je devrais dire que je l'ai presque totalement ré-écrit.

Par ailleurs, le texte que j'avais citait

les phrases d'origine en chinois phonétique. C'est moi qui les ai mises en pinyin (transcription phonétique officielle du chinois contemporain), et ai essayé de retrouver les sinogrammes correspondants. J'espère d'ailleurs ne pas m'être trop trompé.

Propos recueillis par Jean-Pierre Lalo
pour la Revue Française de Go.

Prologue : La bouteille de saké

Commençons avec la forme dite « bouteille de saké » ou « tête de chien ». Cette forme fait l'objet d'un proverbe qui dit que :

« *La forme en bouteille de saké est une mauvaise forme* ».

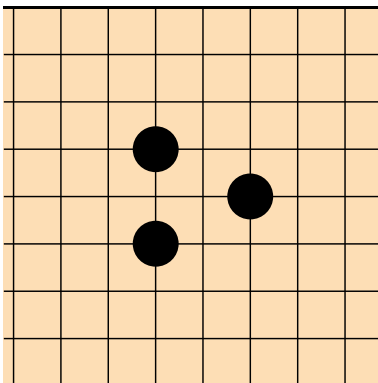


Diagramme 1

La bouteille de saké

(attention : ne pas confondre avec la forme similaire dite « tête de cheval », qui est plus longue d'une intersection, cf dia.3).

Ne trouvez vous pas étonnant que cette forme puisse être considérée comme *mauvaise* dans ce proverbe ?

En tout état de cause, cette forme apparaît encore et encore dans de nombreuses parties d'amateurs comme de professionnels. Il paraît donc sévère de la considérer comme mauvaise, alors qu'elle semble aussi indispensable !... Utilisons tout d'abord notre bon sens... Bien qu'un certain nombre de mauvaises formes apparaissent régulièrement dans les parties d'amateurs comme de professionnels, cela ne signifie en aucun cas qu'il faille les classer dans la catégorie des *bonnes formes*.

D'un autre côté, le fait de jouer ces *mauvaises formes* n'amène pas non plus systématiquement à de mauvais résultats. Au contraire, dans une situation particulière donnée, un coup créant une mauvaise forme peut se révéler être un très bon coup... le meilleur coup dans une situation, n'est-il pas en effet, celui qui marche ?

À présent, regardons cette forme de plus près...

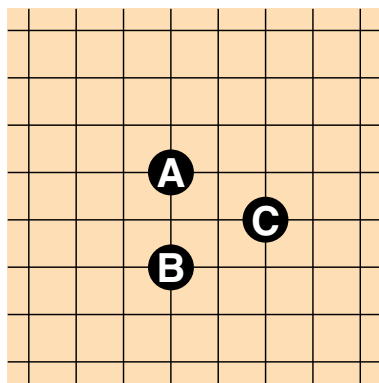


Diagramme 2

Elle est donc composée de trois pierres marquées **A**, **B**, et **C**.

On peut considérer que les formations **A-B** sans **C**, **A-C** sans **B**, ainsi que **B-C** sans **A**, sont en elles mêmes des formes efficaces. Mais on admet *généralement* qu'à partir de la formation **A-B**, **C** serait mieux placée une intersection plus loin sur la droite.

Ce coup permet en effet d'assurer une connexion **A-B** solide, tout en offrant un développement plus rapide vers la droite (et développant par là même une certaine influence vers le centre du *goban*).

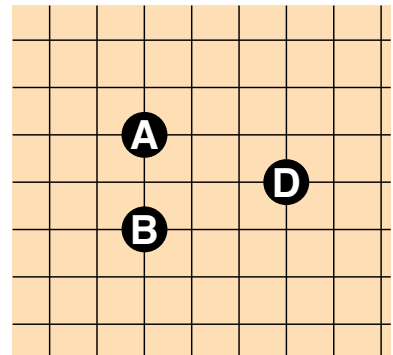


Diagramme 3

C'est pourquoi le coup **D** de ce diagramme est souvent considéré comme plus efficace que le coup **C** du diagramme précédent.

De la même manière, à partir de la formation **B-C**, **A** pourrait être placée une intersection plus loin, comme c'est le cas dans le diagramme ci-dessous.

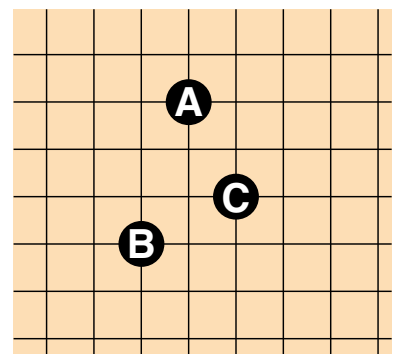


Diagramme 4

Là encore, cette forme assure une connexion solide entre **B** et **C**, tout en gagnant plus d'influence vers le centre (ou en fuyant plus rapidement).

Une *mauvaise forme* doit donc être considérée comme une formation **peu efficace** de pierres. C'est pour cette raison qu'il faut l'éviter dans la mesure du possible.

Mais une formation peu efficace peut dans certains cas être la meilleure si, dans une situation particulière, c'est la seule qui fonctionne !

Le FUSEKI

Christopher
Annachachibi

Le *Fuseki* est l'une des trois phases d'une partie de Go. L'imagination, la créativité et le bon sens pourront vous aider à y prendre un avantage important par rapport à votre adversaire à l'entrée du *Chuban*.

Nous, joueurs lambda, pourrions très bien jouer assez rapidement cet instant clé de placement stratégique pour engager au plus vite les combats du milieu de partie. Il suffirait de jouer la bonne direction en prenant des positions importantes globalement, mais nous perdriions l'intérêt d'une réflexion sur le *Fuseki*, qui est pour moi une phase aussi importante que les deux autres.

L'idée de cette rubrique est de vous parler du début de partie. Je tenterai de vous faire partager mon expérience de jeu avec des exemples simples et variés. J'essayerai de vous proposer une bonne direction de jeu. Mon but principal est de vous donner envie d'en savoir plus sur le *Fuseki* et d'y réfléchir par vous-même dans vos parties.

N'hésitez surtout pas à poser les pierres sur un plateau pour mieux visualiser et comprendre ce dont on traitera à chaque fois. Vous pourrez vous-même tester des séquences avantageuses ou désavantageuses.

C'est Noir qui commence

Dans un premier temps, il faut savoir que lorsqu'on parle d'un *fuseki*, c'est toujours en tant que Noir car il joue le premier coup. Il peut préparer sa défense ou attaquer directement l'ennemi.

Nous discuterons principalement des coups noirs par rapport aux coups blancs. Pour ce premier cours, nous allons parler d'un début de partie assez joué ces dernières années.

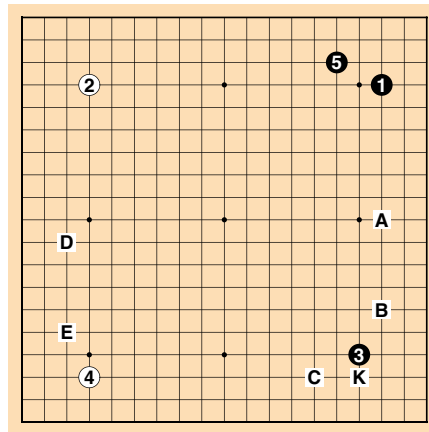


Figure 1

Il consiste à créer une première position solide et faire quelques premiers points grâce à un *shimari* avec les coups 1 et 5.

Ce *shimari* verrouille le coin et offre quinze points à Noir dès le début.

La plupart du temps, le joueur obtient plus tard une extension qui lui permet d'avoir plus de gains. L'autre coin est un *hoshi* qui permet de façon très flexible de gérer les différentes approches de l'adversaire ou encore de travailler spécialement l'influence. Il existe une autre variation où la pierre noire en 3 se situe sur un *komoku* en K (nous n'en parlerons pas dans ce cours-ci). En tant que Blanc, comment peut-on approcher les pierres noires ? Nous allons étudier cinq possibilités : A, B, C, D et E. Ce sont les coups les plus joués dans ce *fuseki*.

Chaque joueur a sa propre façon de voir les choses. Certains aiment l'attaque, d'autres la défense, d'autres encore un mélange des deux. Ce qui est bien avec le Go, c'est que l'on peut avoir plusieurs possibilités sans pour autant que l'une soit meilleure que les autres.

Tout dépend vraiment de votre manière de raisonner et de ce que vous voulez accomplir dans votre stratégie. Bien entendu, il y a globalement de meilleures directions que d'autres mais si l'on garde une logique dans sa stratégie, on a de grandes chances d'en tirer quelque chose de bon.

La première question que l'on peut se poser avant de jouer est : « *Quel sont les bords intéressants pour moi ? Ceux où je peux me faire le plus de points possibles avec le moins de coups possibles.* »

Une installation sécurisée

Dans la figure 1, il y a trois bords dont le nombre d'intersections libres entre deux pierres est maximum : le bord Ouest, le bord Sud et le bord Est sont des priorités à ce moment précis de la partie. Les coups D et E sont plutôt défensifs et ont pour objectif de faire des points. Les points A et B visent plutôt l'attaque, et cherchent à empêcher l'adversaire de faire trop de points du côté Est. Le coup d'approche C a quant à lui pour but de construire le bord Sud.

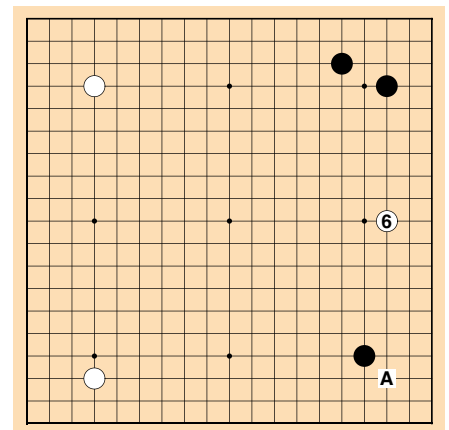


Figure 2

Avec 6, Blanc s'installe en plein milieu du territoire ennemi.

Il assure une certaine sécurité car si Noir approche d'un côté, Blanc joue une extension de l'autre (voir figures 3, 4, 5).

L'intérêt de Blanc ici est d'avoir la certitude de s'installer sur le bord Est sans trop de soucis. Bien entendu, le coup 6 est jouable surtout parce que Blanc pourrait encore jouer A (*san-san*) plus tard dans la partie si c'est nécessaire.

Notez que Noir pourrait très bien ne pas répondre à 6 et jouer ailleurs (*tenuki*), sur le côté Ouest du plateau.

Gardez toujours à l'esprit que les deux joueurs doivent toujours penser à la base de vie de leurs pierres.

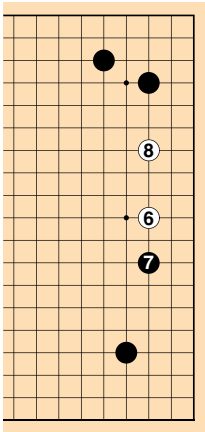


Figure 3

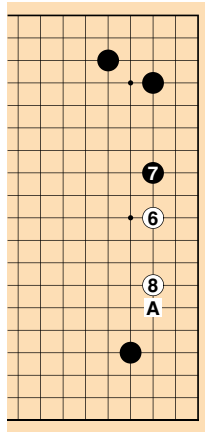


Figure 4

Blanc peut choisir une extension moins solide en A.

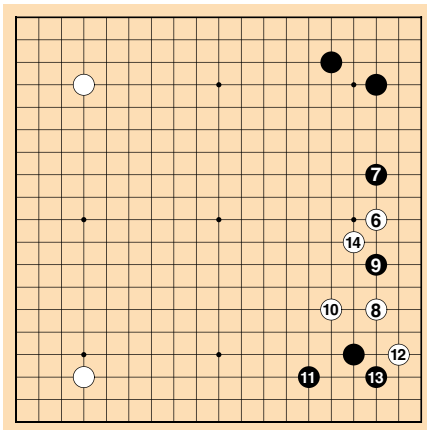


Figure 5

Voici une séquence un peu plus longue pour ceux qui se posent la question : « Et si Blanc joue en A de la figure 4 ? » Il peut y avoir d'autres variations mais ce coup est parfaitement envisageable.

Il ne faut pas créer plusieurs groupes faibles. Votre but ici était de s'installer sur le bord Est, il n'était pas d'avoir le bord Est et le coin Sud-Est par exemple.

Rappel important : si vous trouvez le bord Est important, il ne faut pas changer d'avis en cours de route, vous risquez au final de ne rien obtenir.

Pensez à ce message dans n'importe quelle partie.

Un combat rentable

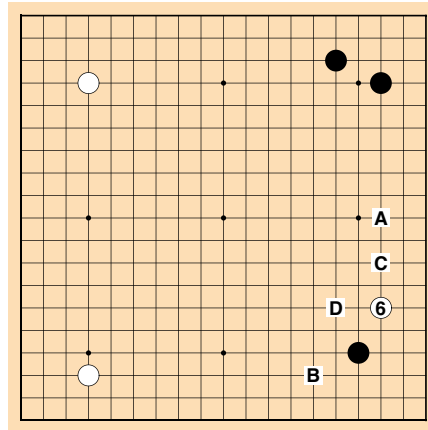


Figure 6

De nos jours, les joueurs professionnels jouent l'approche en *keima* car ils trouvent que A permet à Noir de consolider un peu trop facilement ses positions autour de la formation blanche.

Blanc approche donc le *hoshi* au Sud-Est avec B6. Il pourra ensuite envisager de s'étendre sur le bord si Noir répond B, de prendre le coin si ce dernier pince en C (voir figure 7), voire de sortir en D pour prendre de l'influence ou engager un combat féroce mais désavantageux.

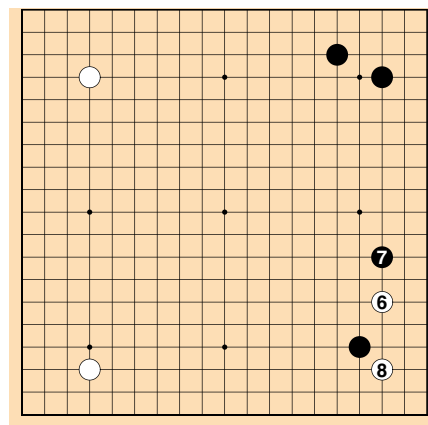


Figure 7

Si Noir pince, Blanc saute au *san-san* et prend les points.

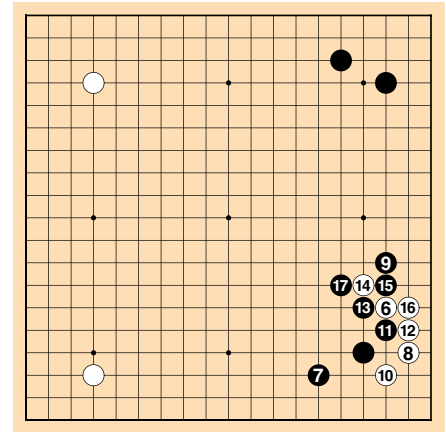


Figure 8

Noir peut simplement s'étendre sur le bord Sud en *keima*, le bord Est n'étant pas si facilement exploitable pour l'instant.

Si Blanc approche en 8, Noir ne défendra pas forcément son coin.

En fait, avec son *shimari* Nord-Est, Noir préfère construire une influence qui lui permettra de mieux concrétiser son territoire à l'Est... ou en un autre endroit du plateau.

Le territoire potentiel de Noir sur le bord Est n'est pas facile à concrétiser, il devra rajouter au moins un ou deux autres coups pour vraiment obtenir les points sur ce bord, ce qui n'est pas rentable à ce stade de la partie ; cela manque également de dynamisme.

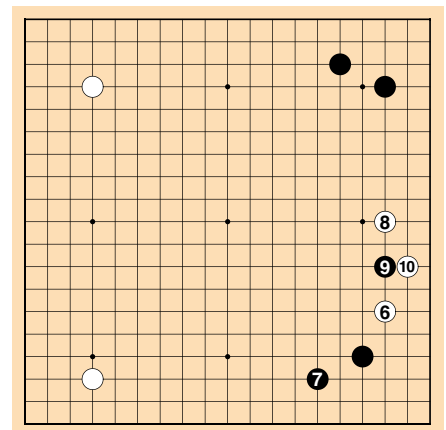


Figure 9

Si Blanc désire être un peu plus rapide, plus léger mais moins stable, il peut s'étendre jusqu'en 8 pour couvrir plus de terrain. Noir peut alors déclencher un combat en jouant 9.

Christopher Annachachibi
est 2e dan.

Vous le connaissez peut-être sous un de ses pseudonymes :

- HisokaH, administrateur KGS, grand maître de La Grotte de l'Hermitte, où il anime des ateliers,

- FulguroGo, animateur d'une chaîne Youtube consacrée au Go, sa découverte, son apprentissage, et ses parties commentées.

Une attaque constructive

Dans une partie, lorsque vous n'avez plus la moindre idée du coup à jouer, vous devez vous mettre dans la peau de votre adversaire et vous demander ce que **lui** voudrait (il est d'ailleurs conseillé de le faire très souvent, tout au long de la partie, du *fuseki* au *yose*).

Cela permet de trouver rapidement ce qui pourrait être intéressant pour vous.

« *Mais où veux-tu en venir ?* » me direz-vous...

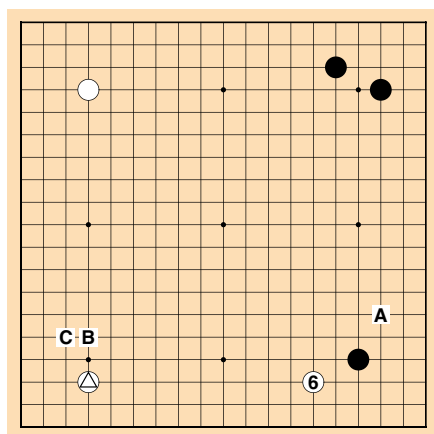


Figure 10

Le bord Sud n'est pas vraiment une bonne direction de jeu pour Noir à cause de △. Ce *komoku* n'offre pas vraiment d'approche efficace, il n'est intéressant que pour Blanc. Du coup, Noir pourrait profiter de cet instant pour écraser les blancs sur le bord Sud.

Si Blanc craint que Noir cherche à réduire son potentiel sur ce bord, il peut décider d'y jouer immédiatement avec l'approche B6.

Noir a alors plusieurs choix : répondre simplement en **A** pour s'étendre vers le bord Est, ou envisager de jouer directement **B** ou **C** pour empêcher Blanc d'avoir une position très solide sur le bord Sud.

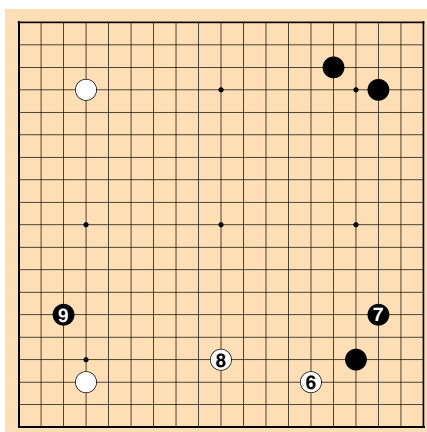
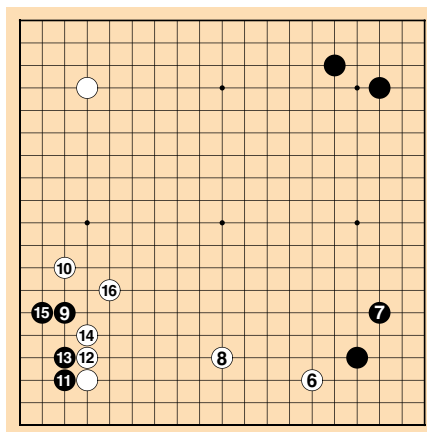


Figure 11 :

Noir joue en 7 car il considère que le bord Est est plus important pour sa stratégie. Il laisse donc Blanc s'installer sur le bord Sud avec B8. Puis Noir place une pierre en 9 pour approcher le coin et établir une position sur le bord Ouest. N9 est le coup idéal pour approcher la formation des pierres blanches au Sud (il existe pas mal de possibilités suite à ce coup, qui seront traitées dans un autre cours).

Blanc aura ensuite le choix entre pincer pour construire sur le bord Ouest et prendre de l'influence, mais en donnant son coin (par exemple figure 12), ou garder son coin et laisser Noir s'installer à l'Ouest (voir figure 13).

Mais gardez à l'esprit que Noir 7 (de la figure 11) n'est pas mauvais pour autant, c'est juste une autre partie.



Formation rapide

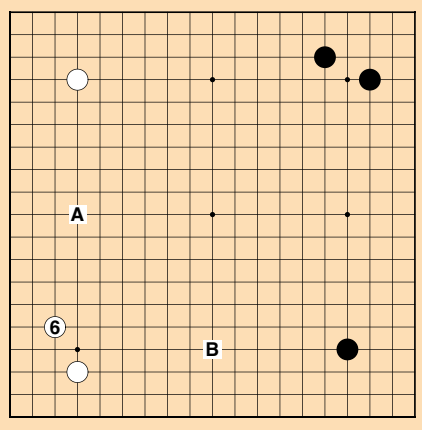


Figure 15

Un *shimari* regarde dans une certaine direction. Dans le cas présent, le *shimari* blanc peut avoir deux extensions qui lui rapporteront des points. Une des deux extensions lui en fera gagner plus que l'autre.

Le coup **A** lui permettra d'avoir des points mais bien moins que le coup en **B**.

Blanc aura une meilleure expansion vers le centre grâce à **B** et il sera plat s'il envisage de jouer en **A**.

Si votre adversaire obtient l'extension que vous désirez, c'est généralement plutôt embêtant mais il devra se méfier de ne jamais approcher directement votre *shimari* qui est une grande puissance sur le plateau.

Pour en revenir à notre *fuseki*, Noir peut très bien envisager de répondre sur le bord Sud (voir figures 16 et 17).

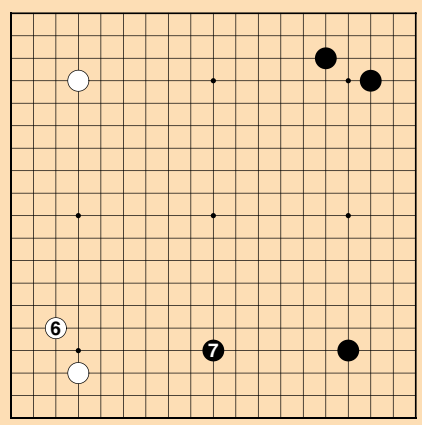


Figure 16

Noir joue N7 pour développer son bord Est sur le bord Sud et ainsi obtenir une influence intéressante. Il empêche par la même occasion l'extension idéale du *shimari* blanc...

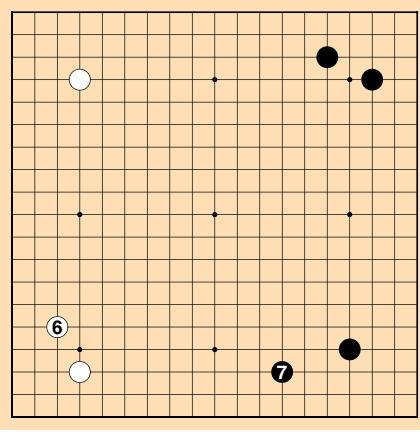


Figure 17

... Il peut également jouer N7 pour étendre son *hoshi* et faire des points.

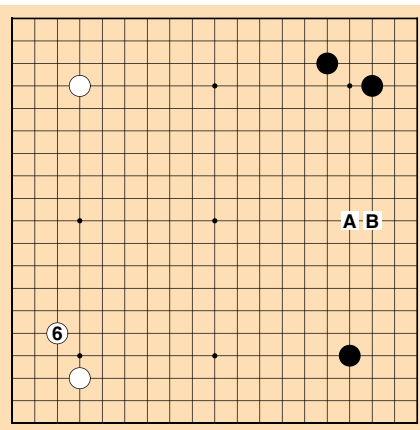


Figure 18

Noir peut également envisager de jouer en **A** ou **B** sur le bord Est pour inviter Blanc à approcher. N'oubliez pas que plus il y aura de pierres d'une couleur sur un bord, plus le combat sera compliqué. Si vous ne voulez pas attendre que l'adversaire se renforce avec d'autres soldats, n'hésitez pas et foncez ! Tout ceci est jouable aussi bien pour Blanc que pour Noir.

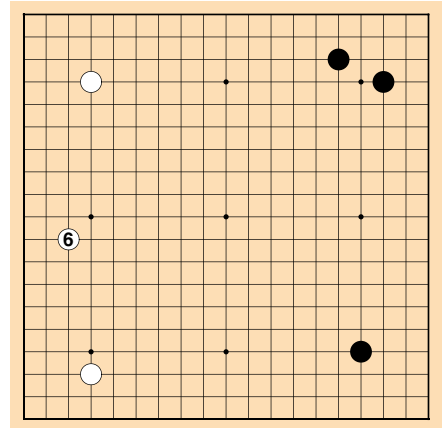


Figure 19

Blanc peut également jouer 6 pour construire rapidement le bord Ouest. Une invasion noire sur ce bord serait un peu plus compliquée et donnerait, pour l'instant, un avantage à Blanc. Noir peut très bien décider de jouer sur le bord Sud comme dans les figure 14 ou 15. Ces coups restent, dans ce cas, assez intéressants pour son développement.

Conclusion et exercice

Nous en avons fini pour ce cours sur le *fuseki*. J'espère avoir été le plus clair possible. Nous avons abordé plusieurs notions intéressantes. Le principal après ceci est surtout de pratiquer pour bien comprendre comment cela fonctionne. Si vous ne pratiquez pas, vous ne percevrez pas tout l'intérêt du cours (c'est valable pour toutes lectures sur le jeu de Go).

Pour finir ce cours en beauté, je vous propose un petit exercice. Réfléchissez à la situation proposée dans la figure 20 et trouvez le ou les coups intéressants à jouer pour Blanc (Il peut y en avoir plusieurs).

Vous pouvez m'envoyer votre réponse argumentée d'une justification à... fulgurogo@gmail.com.

Figure 20

