



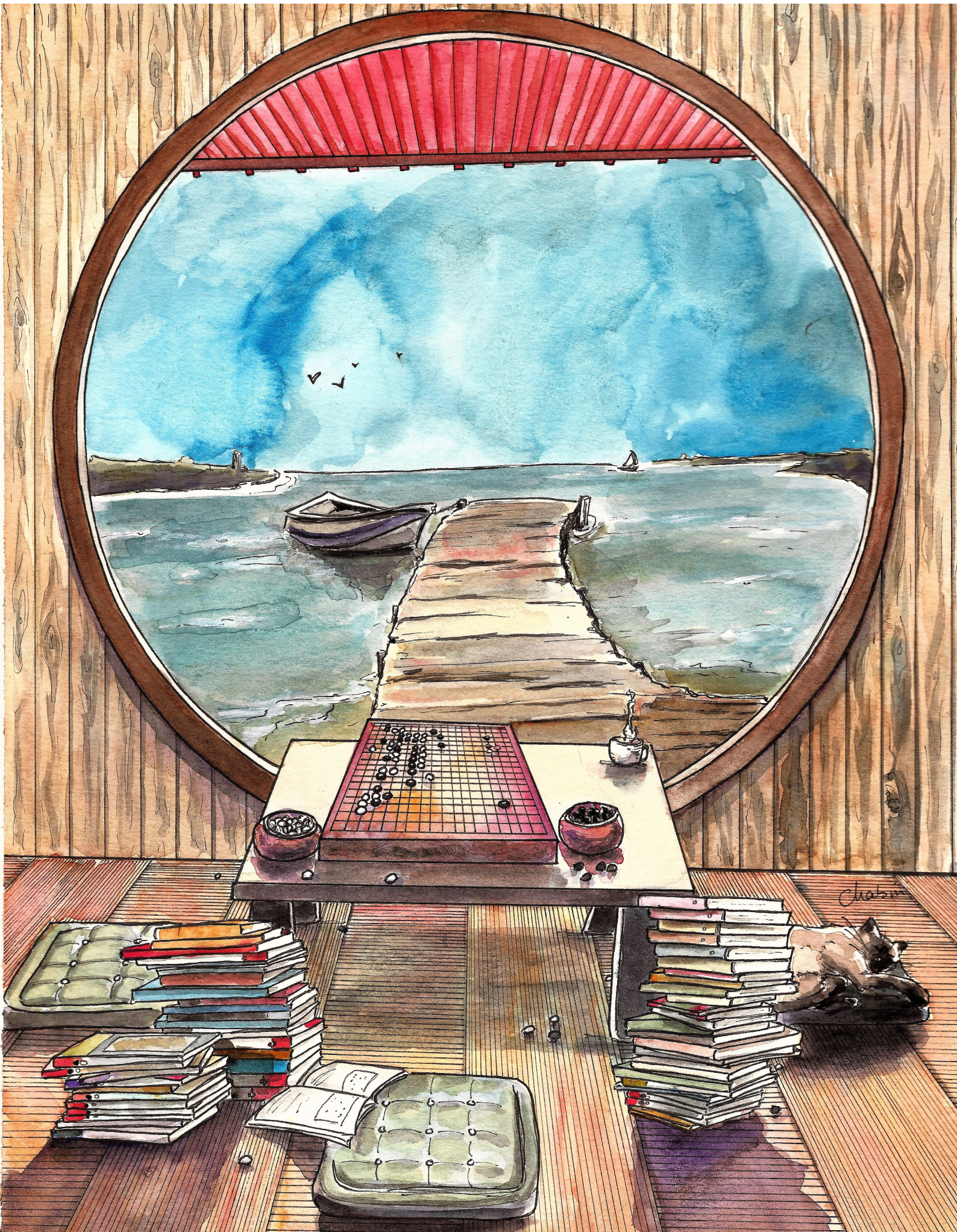
Revue  
Française de Go

n° 153

Juin 2021

7 euros

issn 0181-1142





# Fauteur de troubles

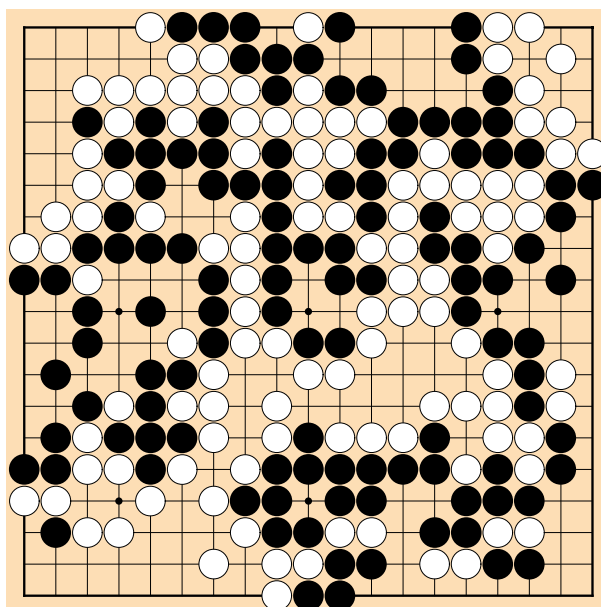
## In-seong Hwang

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

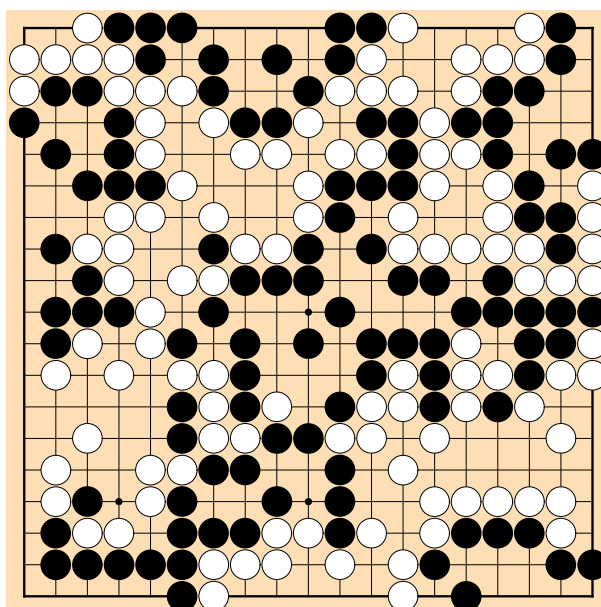
1) Mettez-vous à la place de Noir et cherchez des sources de troubles potentiels (en bref, de l'*aji*...) dans les territoires de votre adversaire. Recommencez avec Blanc...

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

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



Problème 1  
Niveau kyu



Problème 2  
Niveau dan

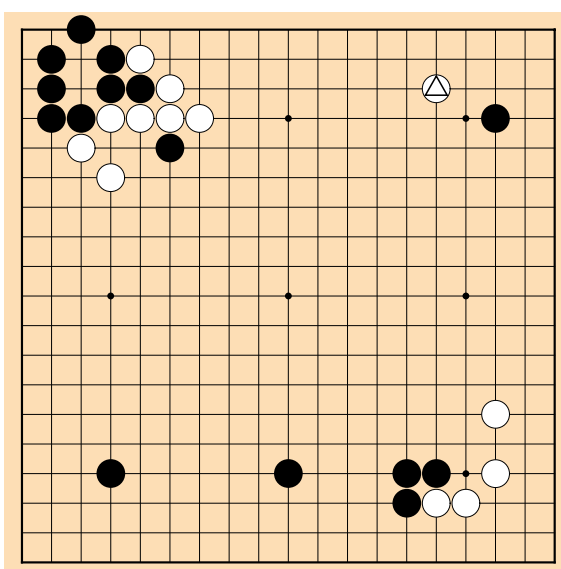
# Quel joseki choisir ?

## Junfu Dai

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

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

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



Dans le coin Nord-Est, Blanc choisit l'approche basse △, *keima* en troisième ligne, contre le *komoku* noir.

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

# L'édito

## L'édito

### L'édito



Tandis que le soleil revient, l'étau se desserre ! D'un côté l'heure du couvre-feu est de plus en plus tardive, de l'autre bars, restaurants et salles municipales ré-ouvrent progressivement, l'ensemble permettant le retour des réunions des clubs et la tenue du « Congrès National de Go » (connu des anciens sous l'appellation « stage fédéral ») - bien sûr, tout ceci dans le respect des consignes de sécurité !

## ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	5, 13, 19,	23, 28
Morts à gogo	(partie commentée)	6
Vie des clubs		9, 19
Le plateau vide		12, 17
Livres		13, 23
Senko Cup		14
	partie commentée	15
Histoire du Go en Chine		24

## THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2, 4, 5
Kô	10
Quel joseki choisir ?	18
Yose	20
Fauteur de troubles	32
Tsumego à gogo : solutions	34

- Éditeur : Fédération Française de Go.  
Siège social : Fédération Française de Go  
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Milena Boclé, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet.
- Contributions : Milena Boclé, Chen Zuyuan, William Cobb, Kevin Cuello, JunFu Dai, Fan Hui, Inseong Hwang, Lucas Neiryck, Yukari Umezawa.
- Illustration de couverture : « Motivés pour étudier » par Alizée Chabin.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque et Gabriel Robinne.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

Du côté de notre Revue, nos champions n'ont pas eu envie de commenter une partie de leur titre, et préfèrent évoquer d'autres tournois en ligne : Championnat d'Europe par équipes Pandanet pour Lucas Neiryck (champion de France open 2020) et SENKO Cup pour Milena Boclé (championne de France féminine 2020).

« La différence entre les professionnels et les amateurs, c'est que les professionnels sont forts » était un mantra que certains d'entre nous se répétaient pour se consoler de leurs bourdes sur le goban au club (ou de leurs tentatives de bricolage à la maison...). Junfu a déniché sur le forum du serveur Yike Weiqi (弈客围棋) quelques catastrophes qui nous montrent que, même avant l'avènement des IA, les professionnels étaient des êtres humains comme les autres.

Il profite aussi de cette revue pour ajouter une corde de plus à son arc et nous proposer une nouvelle rubrique sur les kô.

Quant à nous, nous extirpons de nos archives personnelles une étude de la revue japonaise Let's Go sur les techniques de récupération de pierres naufragées.

Mais le go n'est pas que technique...

Vous pourrez découvrir comment peut naître un livre.

Vous pourrez aussi approfondir vos connaissances sur l'histoire du go grâce à un article chinois du professeur Chen Zuyuan, traduit par nos amis de la fédération allemande.

Nous espérons que ces lectures, associées à la poursuite des ateliers et des diffusions de parties commentées sur « le Twitch de la fédération », vous feront passer un bon été, et vous amèneront en pleine forme à la rentrée de septembre.

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

Et toujours...

L'email de la rédaction :

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

Le site de la revue :

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

Notre page facebook :

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

## YOSE

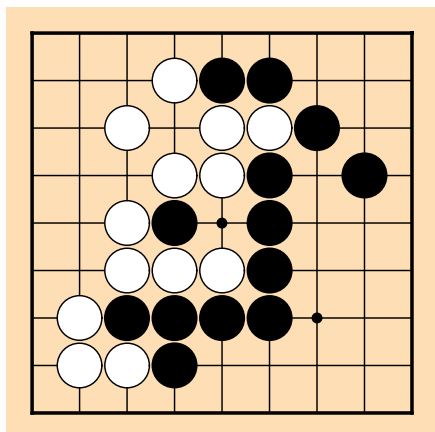
Junfu Dai

## Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

## Niveau débutant

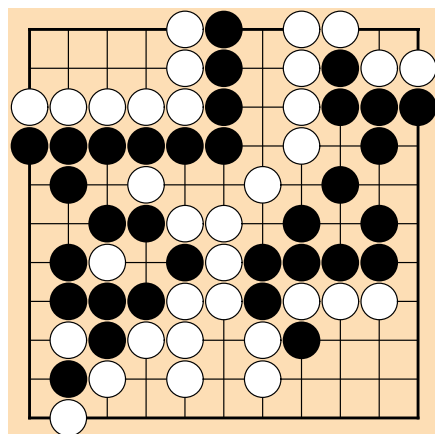
La magie des *tesuji* de yose...

Problème 1

*Komi* : 7,5 points.

À Noir de jouer.

Il n'y a que trois endroits où jouer, Noir doit trouver le meilleur ordre pour ses coups.

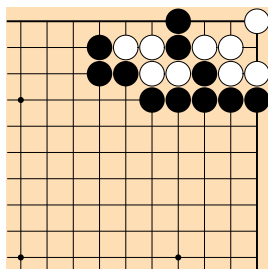


Problème 2

*Komi* : 7,5 points.

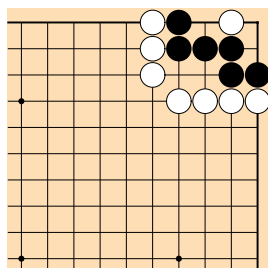
À Noir de jouer.

Au premier coup d'œil, Noir a peu de territoire tandis que Blanc semble en avoir beaucoup plus. Noir doit réagir !



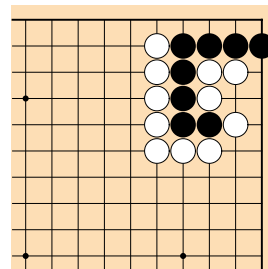
Problème 3

Noir joue et tue Blanc sans condition.



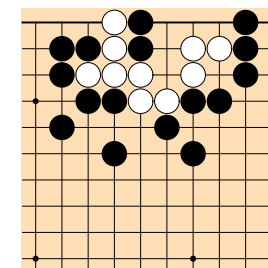
Problème 4

Noir joue et vit sans condition.



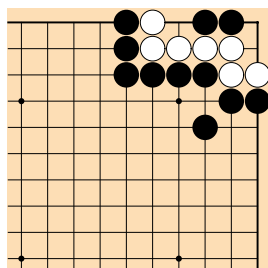
Problème 5

Noir joue et vit sans condition.



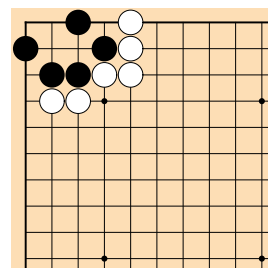
Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



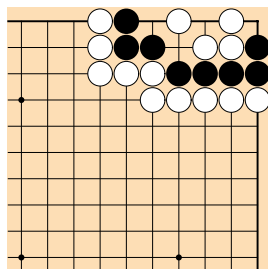
Problème 7

Noir joue et tue Blanc sans condition.



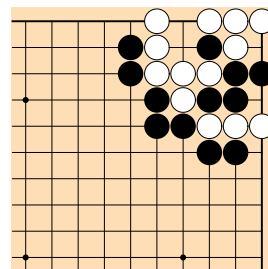
Problème 8

Noir joue et vit sans condition.



Problème 9

Noir joue et vit sans condition.



Problème 10

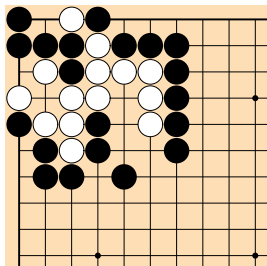
Noir joue et tue Blanc sans condition.



# Tsumego à gogo

énoncés  
Fan Hui

## Niveau intermédiaire





# Des morts à gogo

## Lucas Neiryck

Des morts à gogo • Lucas Neiryck

Cette partie a été jouée dans le cadre du championnat d'Europe par équipes Pandanet, lors de la rencontre de Ligue B Italie-Belgique. Matias fait partie de cette nouvelle vague de jeunes joueurs en Europe qui ont pu bénéficier du programme CEGO, un partenariat entre l'EGF et la Ge Yuhong Go Academy. Il a pu aller étudier six mois dans une véritable école pour professionnels à Pékin, ce qui en fait un adversaire redoutable.

Cette partie est impressionnante car elle se conclut par la prise d'un groupe de 64 pierres... fait plutôt rare dans les parties de haut niveau !

Championnat d'Europe par équipes Pandanet

Ligue 2, ronde 5 (9/2/2021), table 1.

● : Lucas Neiryck (6D)

○ : Matias Pankoke (5D)

Komi 6,5 points

Noir gagne par abandon.

Commentaire par Lucas Neiryck.

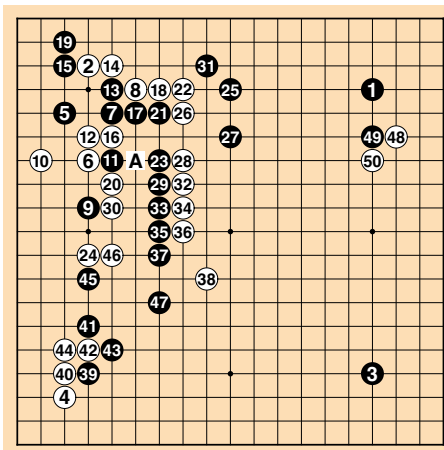


Figure 1 (coups 1-50)

N9 : ici Blanc a deux choix : A ou 10 (cf. dia. 1).

N19 : cf. dia. 2.

N23 : l'idée est de créer un *miai* pour prendre une des deux extensions de Blanc.

N31 : cf. dia. 3.

B38 : Blanc parvient à sortir un peu trop simplement à mon goût et risque de fermer le bord Ouest (cf. dia. 4).

N47 : avec cette séquence Blanc aura plus de mal à relier ses pierres à gauche.

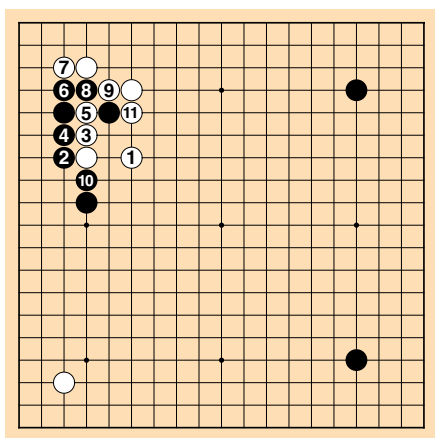


Diagramme 1

1 à la place de 10 de la partie

Cette variante est considérée comme légèrement favorable à Noir et n'est plus jouée.

<= Diagramme 2

1 à la place de 19 de la partie.

Normalement le *joseki* se poursuit de cette manière. C'est un des rares *joseki* à avoir survécu à Alpha Go !

Le résultat est compliqué à jouer comme à estimer... Noir n'est pas vivant localement et Blanc peut se faire presser sur le bord gauche.

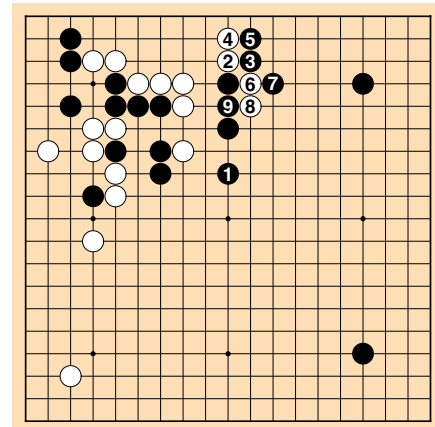


Diagramme 3

1 à la place de 31 de la partie.

Ici Noir devrait enfermer Blanc et le forcer à vivre en jouant B2. Si Blanc fait trop d'échanges pour vivre, il pourrait renforcer Noir gratuitement à l'extérieur !

N5 est sévère et Noir peut facilement gérer la coupe en B6.

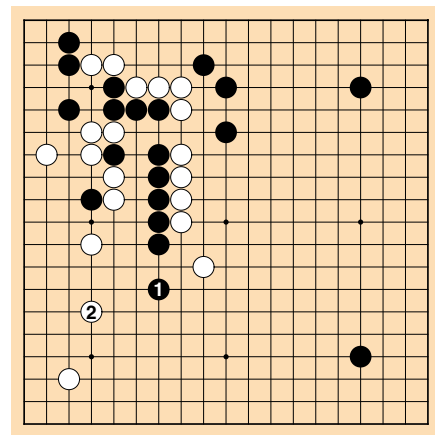
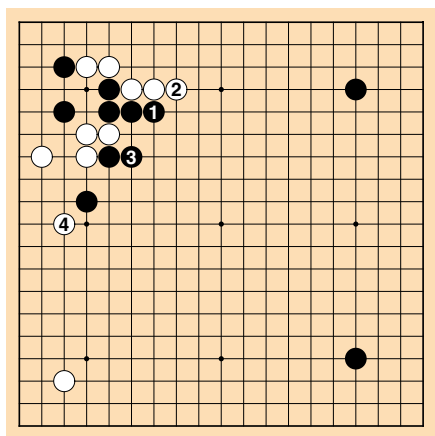


Diagramme 4

1 à la place de 39 de la partie.

Si je joue un simple *tobi* en 1 Blanc va sauter sur l'occasion pour renforcer son bord gauche alors que j'aurais eu l'impression de jouer des *dame* les dix derniers coups...





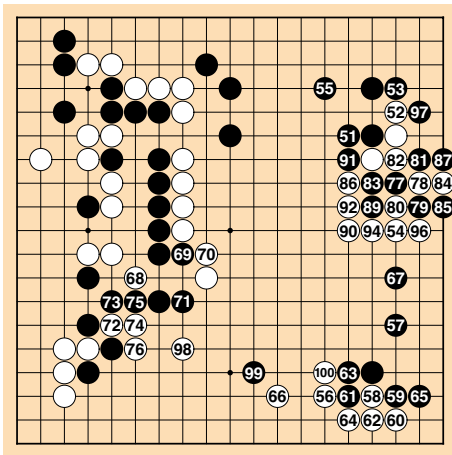


Figure 2 (51-100)

88 en 78 ; 93 en 84 ; 95 en 78.

N55 : Noir est légèrement en avance selon l'IA (66% pour Noir).

B66 : on a tendance à préférer 100 à 66 dans ce *joseki*, pour garder la pression sur les pierres noires à droite. 66 peut aussi très vite se retrouver mal placée (cf. dia. 5).

N77 : c'est le coup que je visais avec mon extension en 67. C'est la faiblesse de la position en théorie... en théorie, car Blanc a une contre-attaque très puissante grâce à laquelle il peut *squeezer* Noir, exactement comme il l'a fait dans la partie. En vérité, j'espérais que mon adversaire ne la connaisse pas et panique... Je pense que je vais vraiment arrêter de jouer cette variante.

N97 : Blanc sacrifie ses 4 pierres mais obtient une solidité inimaginable vers l'extérieur.

Suite à cette séquence, l'IA place Noir très en avance (80%), mais quant à moi, durant la partie, j'ai eu l'impression d'avoir commencé le gros yose un poil trop tôt !

N99 : en temps normal j'aurais rajouté un coup à mon groupe en haut à gauche car je n'étais pas sûr d'avoir une base de vie... mais Blanc aurait alors pu faire trop facilement tous les points du bord Sud (cf. dia. 6). Et il ne faut jamais faciliter la vie de son adversaire !

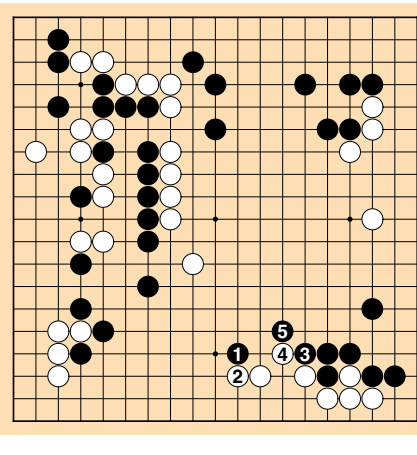
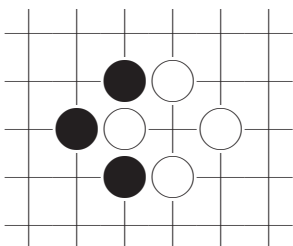


Diagramme 5

1 à la place de 67 de la partie.

Noir peut obtenir une bonne forme rapidement !

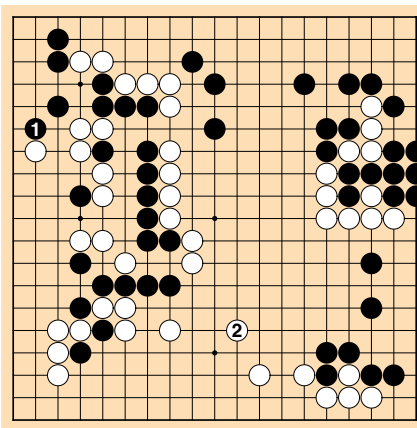


Diagramme 6

1 à la place de 99 de la partie.

Mon groupe est en sûreté, mais en un seul coup Blanc ferme le bord Sud.

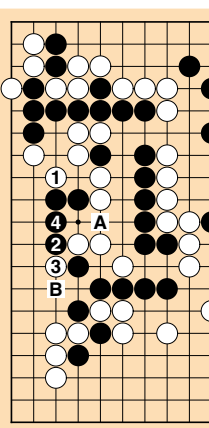


Diagramme 9

A et B sont *miai*...

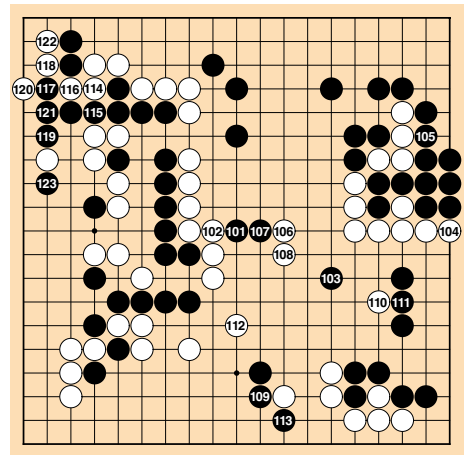


Figure 3 (coups 101-123)

N103 : l'idée est d'essayer « d'émousser » la force de Blanc au centre en lui posant des questions. Imaginez un moustique particulièrement gênant... C'est sans doute l'effet que mes coups lui faisaient.

N113 : avec ce coup, le groupe en haut à gauche se place sous le signe d'une immense prière de Noir. Je ne pensais pas avoir le temps de rajouter un coup en 119 et de sauver également mes pierres au Sud. Dans les situations qui paraissent compliquées, jouer des formes simples permet de ralentir le rythme cardiaque. Le fait que mon adversaire soit à 3 minutes du *byōyomi* a un peu aidé à la prise de cette décision (oui, c'est vilain).

N123 : ici l'IA suggère un très beau coup pour attaquer le groupe blanc à gauche. L'avez-vous vu ? (cf. dia. 7, 8 et 9).

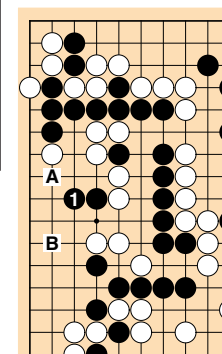


Diagramme 7

1 à la place de 123 de la partie.

N1 est un excellent coup qui rend A et B *miai*.

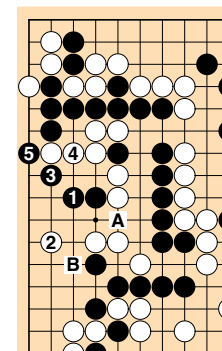


Diagramme 8

Blanc ne peut pas s'occuper à la fois de la coupe en A et de la connexion en B.



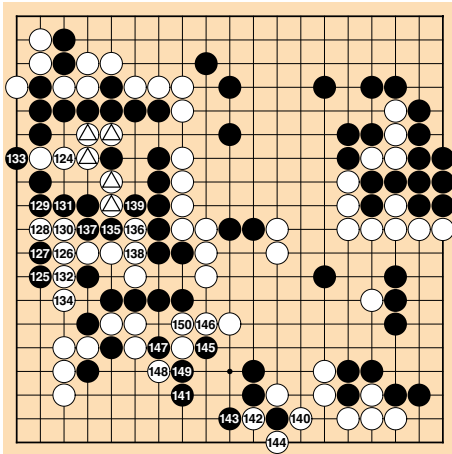


Figure 4 (124-150)

B124 : cf. dia. 10.

B128 : cf. dia. 11.

N133 : ici Blanc ne peut plus sauver les pierres △ à cause de la coupe en 135.

N139 : avec cette coupe Noir s'en sort royalement et la dernière chance de Blanc repose sur l'attaque du groupe Sud.

B144 : ici Noir peut s'installer grâce à un damezumari autour des pierres de coupe.

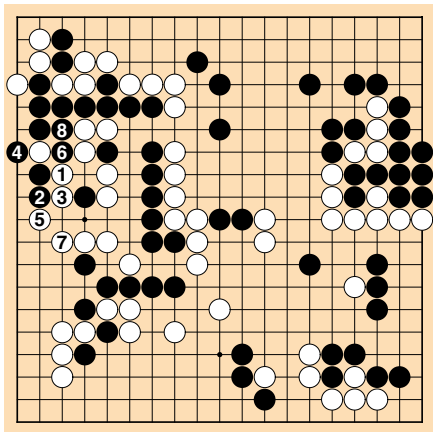


Diagramme 10

1 à la place de 124 de la partie.

Si Blanc joue la bonne séquence, Noir vit mais Blanc prend l'avantage.

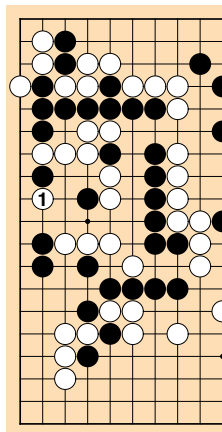


Diagramme 11

1 à la place de 128 de la partie.

Ce coup en ① était crucial pour matérialiser les deux yeux de Blanc.

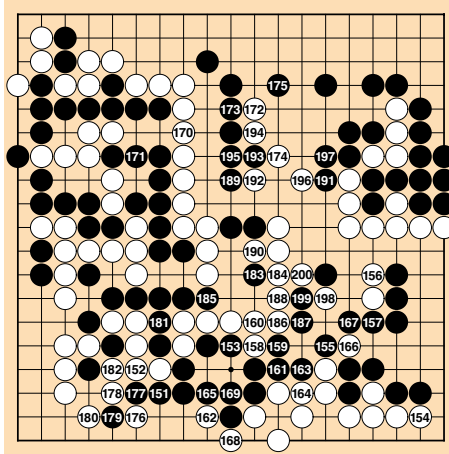


Figure 5 (151-200)

B156 : cf. dia. 12.

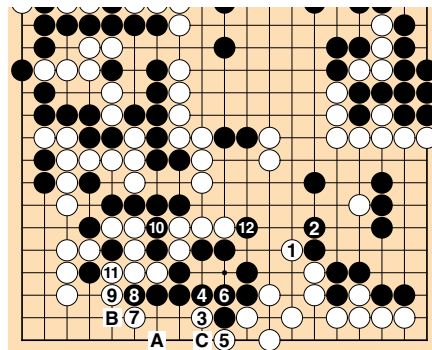
N171 : Noir connecte ses pierres en bas et la partie lui devient très favorable. Blanc va néanmoins tenter de résister jusqu'au bout, avec l'esprit *kiaï* du joueur de go !

Diagramme 12

1 à la place de 156 de la partie.

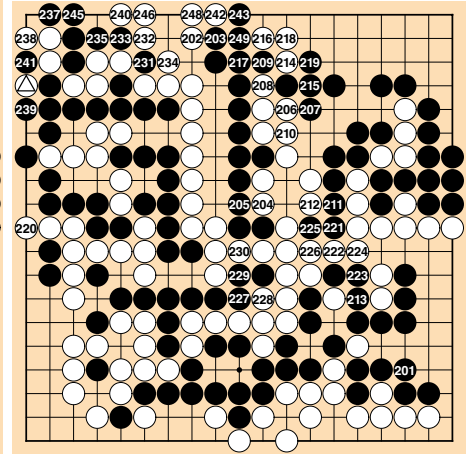
Blanc ne peut pas vraiment continuer à attaquer le groupe noir en bas. En effet, Noir peut vivre directement avec A (qui rend *miai* la menace de prise de ⑦ en B et le sacrifice en C pour prendre ③)

Figure 6 (201-250)

236 en 231

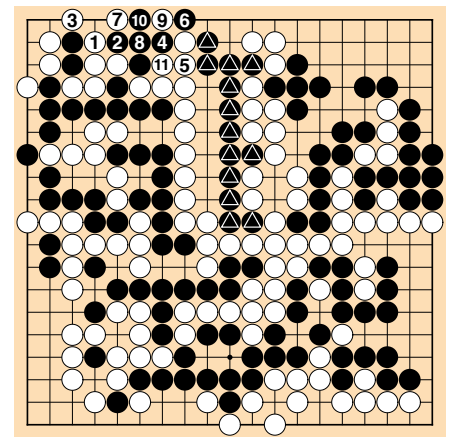
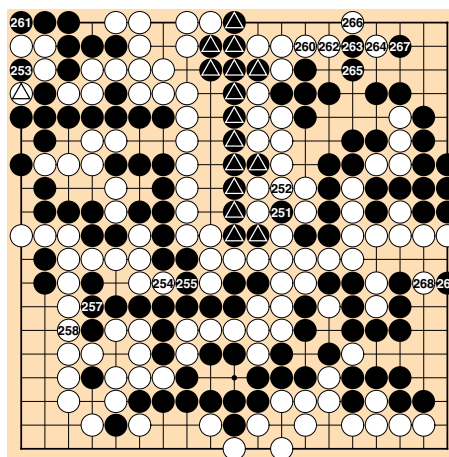
Kô : 244 en △, 247 en 241, 250 en △. B230 : Noir peut trouver un *kô* au Nord-Ouest. L'avez-vous vu ? (cf. dia. 13).

Diagramme 13

1 à la place de 232 de la partie.

Ce *kô* ci aurait été plus favorable à Blanc que celui de la partie, car si Noir le perd, il risque aussi d'y laisser le groupe △.

&lt;= Figure 7 (251-269)

259 en 253, 256 en △.

B260 n'est pas une menace viable, car le groupe noir △ a plus de libertés qu'il n'en faut.

N269 finit par tuer l'immense groupe blanc.

Il y a plus de 64 pierres tuées !

Une partie avec une fin assez tragique dans laquelle j'ai un peu de réussite avec le sauvetage du groupe noir au Nord-Ouest.

# Vie des Clubs

## Tournoi des Galettes (pour enfants)

**S**'il est une période qui joue au chamboule-tout, c'est bien 2020. À l'origine prévu en décembre, feu le tournoi de Noël est devenu le tournoi des rois et reines de début 2021.

La boule au ventre et la goutte de sueur à la tempe, j'observais avec inquiétude mon téléphone. Vendredi 15 janvier à 9h00, je devais me dépêcher de passer de nombreux coups de fil, suite à l'annonce du gouvernement de la veille concernant les restrictions des activités sportives scolaires et extrascolaires. Quid des activités culturelles d'intérieur ? Autorisées ou pas ? Je contactais tour à tour le Ministère de la culture, des sports, de l'éducation nationale, sans obtenir de réponse claire, et finalement je fus dirigé vers le Rectorat de Rennes, qui approuvait la tenue de l'événement si les protocoles sanitaires étaient respectés.

Grand soulagement ! Et malgré quelques défections de parents inquiets du fait des annonces, je réussis à rassembler 28 petits anges (16 garçons, 12 filles !) le dimanche 17 janvier. Avec Thomas Besnard, qui s'occupe également du Go périscolaire à Rennes, nous avons préparé les locaux de l'Institut Confucius de Bretagne afin d'accueillir les enfants dans les meilleures conditions possibles : tables espacées dans deux salles, gel hydroalcoolique à disposition, masques obligatoires pour tout le monde, et les portes bien ouvertes. Avec quelques adultes élèves de l'École de Go de Rennes, nous avons monté une équipe de choc pour gérer au mieux cet après-midi. Thomas et moi nous occupions chacun de l'arbitrage dans une salle, Fabrice prenait des clichés, Alexis encadrait la cour extérieure, Houda et Jean-Luc étaient arbitres assistants, Tony distribuait le gel, et Isabelle nous apportait des galettes.



Les parents arrivaient devant l'entrée, faisant la file pour inscrire leur enfant auprès de moi. Je dois dire que par rapport à l'an passé, c'était moins le bazar, car malheureusement les papas et mamans n'étaient pas autorisés à rester soutenir leur enfant. Puis, tous les participants furent rassemblés dans la salle d'exposition pour un rappel des règles à suivre. Les parties se jouaient sur des gobans 9x9, avec un temps absolu de 10 minutes par joueur et un komi de 4,5 points.



Une fois le salut de politesse et l'exercice de respiration terminés, le tirage répartissait les jeunes joueurs entre les deux salles, et les « bonnes parties » résonnaient.



Nous n'avons pas eu le temps de voir passer les sept rondes. Et malgré leur vitesse de jeu un tantinet rapide, tous les enfants étaient très concentrés sur leurs parties. Mes élèves portaient fièrement leur KimoGo aux couleurs de l'école de Go, et la bataille fut serrée au sein du groupe supérieur. Finalement, c'est

Titouan (9 ans, 19 kyu) qui s'est imposé, invaincu, suivi par Maléna (13 ans, 23 kyu) et Raphaëlle (10 ans, 28 kyu).

Mais il était encore trop tôt pour crier victoire, car l'heure du goûter arrivait. Les enfants étaient contents d'avoir du réconfort après l'effort en se requinquant à grands coups de jus de pommes et galettes faites maison, tantôt noisettes, frangipane, chocolat ou coco.



Une fois tout le monde rassasié, la cérémonie de remise des lots pouvait commencer, et chaque participant recevait un badge collector ainsi qu'un cadeau, pour la plupart des jeux de société d'occasion trouvés en dépôt-vente, en brocante ou sur internet.

Mais il était déjà temps de terminer, car à 17h30, il fallait rapidement restituer les jeunes joueurs à leurs parents, du fait du couvre-feu. Pour les organisateurs, le ménage attendrait le lendemain matin.

Et pour finir, malgré le stress engendré par le protocole sanitaire et le couvre-feu, nous avons reçu les remerciements et soutiens des parents. Pour beaucoup, c'était une bonne chose, et même une note d'espoir dans cette période de privations. Quant à un nouveau tournoi, cela va devoir attendre un peu...

**Kevin Cuello**



# Kô

## Junfu Dai

**L**e kô est un des sujets les plus compliqués au Go. Il est le plus gros facteur déterminant, un élément de bascule, car c'est le seul cas où l'on a le droit de jouer « deux coups d'affilée », quand l'adversaire ne répond pas à une menace. Voilà pourquoi un kô peut parfois jouer un rôle stratégique dans une partie.

Le kô n'est pas facile à maîtriser, surtout dans les situations complexes. Pour réussir un kô (voire plusieurs en même temps) il faut avoir une bonne capacité de lecture, savoir évaluer la valeur du kô, savoir gérer les menaces et aussi savoir choisir le bon moment pour y mettre fin. C'est un peu comme au triathlon, une épreuve qui exige d'un athlète beaucoup de qualités dans des domaines différents. C'est pourquoi on dit souvent « *les grands maîtres aiment jouer les kô alors que les joueurs faibles ont peur de jouer les kô.* »

Dans cette série je vais utiliser quelques exemples simples afin d'illustrer la maîtrise de différentes situations de kô et aussi les bonnes façons de rechercher des menaces.

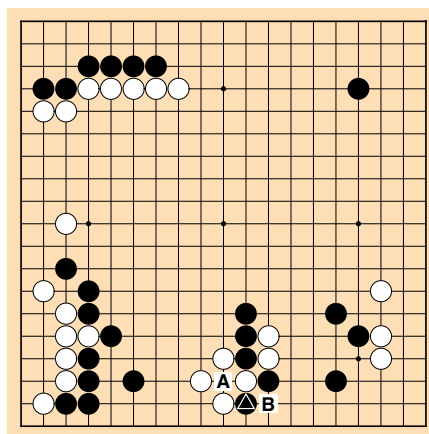


Diagramme de référence

Noir vient de jouer l'atari en **A**, un coup que l'on voit souvent et qui peut potentiellement créer un kô. Le but est très simple : quand Blanc connecte en **A**, Noir joue **B**, et les pierres blanches sont très lourdes ; dans tous les cas, cette situation est inacceptable pour Blanc. Pourtant ce coup de Noir est « abusif » car la situation actuelle ne lui permet pas de provoquer Blanc.

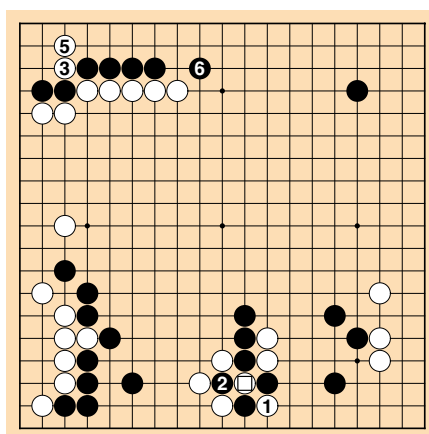


Diagramme 1

(N4 en □)

Bien évidemment, le coup B1 est le plus facile à envisager car il y a visiblement une grosse menace dans le coin Nord-Ouest (B3).

Noir est obligé de supprimer le kô en connectant avec 4 ; B5 est très gros, Noir doit sauver ses pierres en 6.

Faisons le bilan sur les échanges générés par le kô :

En remportant ce kô, Noir dispose d'un très grand potentiel sur le bord Sud avec au moins 40 points sûrs.

Blanc gagne un coin de 12 points environ tout en éliminant presque 10 points du territoire noir initial dans ce coin.

La partie reste assez équilibrée.

Mais Blanc aurait pu sanctionner plus sévèrement cette provocation de Noir.

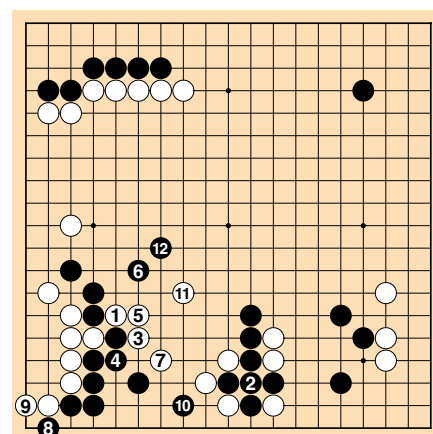


Diagramme 2

Au lieu de couper dans le coin Nord-Ouest en 3 du diagramme précédent, il est aussi envisageable de couper en 1. Noir connecte le kô. Les coups Blanc 3 à 5 permettent de séparer l'influence noire. Mais après N12 le groupe blanc au milieu n'est toujours pas vivant ; Noir étant très solide sur le bord avec sa forme en « grande croix », le combat au centre s'annonce difficile pour Blanc.

Petit conseil : ce genre de forme en croix est très bon pour Noir car toutes les pierres adverses environnantes peuvent être considérées comme largement abîmées. Il faut éviter de laisser l'adversaire faire une grande croix avec des cadavres autour, sauf si l'on arrive à récupérer une grosse compensation grâce à la menace.

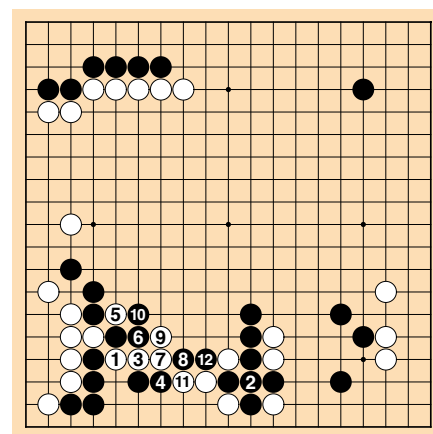


Diagramme 3

Quand Blanc coupe en 1 de l'autre côté, on a l'impression qu'il peut provoquer un combat compliqué. Mais une fois que Noir connecte en 2, son influence est tellement importante qu'elle favorise largement le combat pour Noir. Après N12 il devient difficile pour Blanc de trouver un bon moyen de s'en sortir.

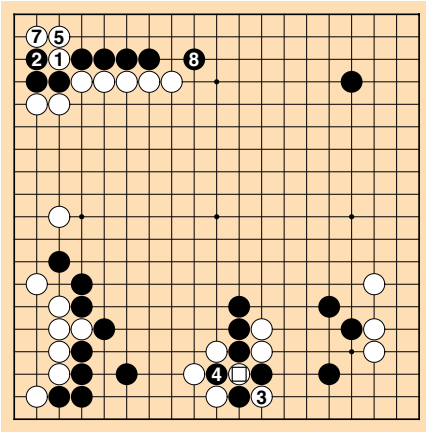


Diagramme 4

(Noir 6 en ⑥)

Si vous êtes conscient que Blanc peut temporiser et ne pas déclencher le *kô* tout de suite, vous faites déjà partie des joueurs forts aptes à maîtriser les *kô*. B1 est un coup souvent joué pour « alourdir » l'adversaire avant de lancer un *kô*. Cependant, dans cette situation, il ne change pas grand-chose car B5 ne menace toujours que les pierres dans le coin, mais pas celles du bord Nord. Le résultat est quasiment équivalent à celui du diagramme 1.

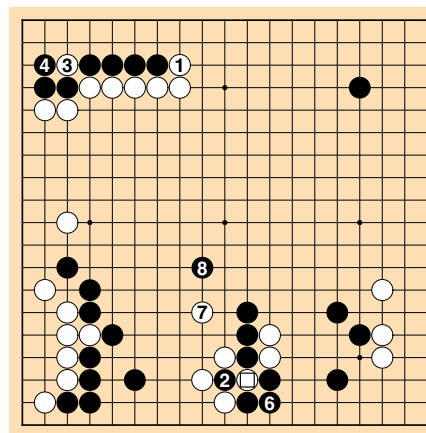


Diagramme 5

(B5 en ⑤)

B1 est un très gros coup : la future menace dans le coin en 3 devient très sévère car Blanc pourra alors capturer l'ensemble du coin Nord-Ouest : ceci est inacceptable pour Noir.

Mais quand Noir évite le *kô* en 6 et que Blanc sort en 7, Noir continue à l'attaquer en 8 : le groupe blanc va toujours subir car il n'a pas de base de vie.

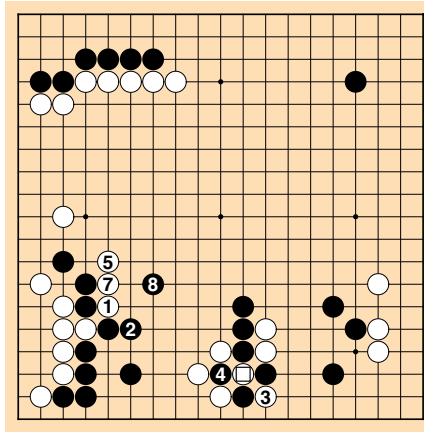


Diagramme 6

(Noir 6 en ⑥)

B1 est également un coup facile à envisager pour créer des menaces. Mais quand Noir recule en 2, il n'y a pas vraiment de menace importante pour la suite. B5 est gros, mais après N8 le potentiel noir au Sud reste très grand : il est difficile de dire si Blanc a vraiment tiré un profit de ce *kô*.

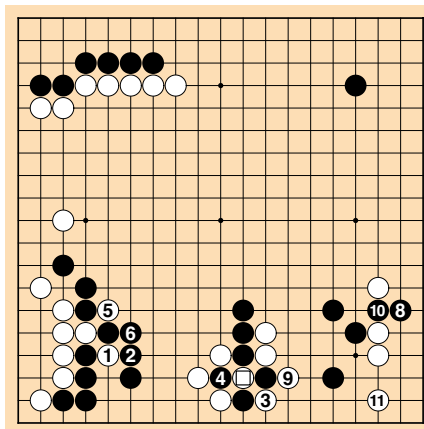


Diagramme 7

(Blanc 7 en ⑦)

B1 est le meilleur coup qui sanctionne directement et sévèrement l'adversaire pour avoir provoqué un *kô* dans cette situation. Si Noir joue l'*atari* en 2, le coup 5 devient une menace impérative pour Noir. N8 est aussi une grosse menace, mais une fois que Blanc capture la pierre en 9, son prochain coup en 11 lui permet de vivre dans le coin. L'ensemble du potentiel du bord Sud est éradiqué par Blanc : cette séquence est mauvaise pour Noir.

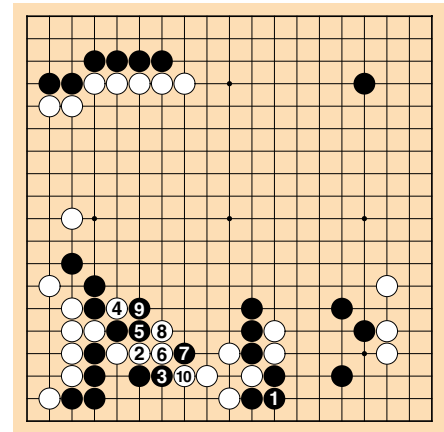


Diagramme 8

Si Noir connecte en 1 pour éviter le *kô*, B2 et B4 déchirent les pierres adverses en plusieurs morceaux. Après B10, Noir risque de perdre très gros dans le combat.

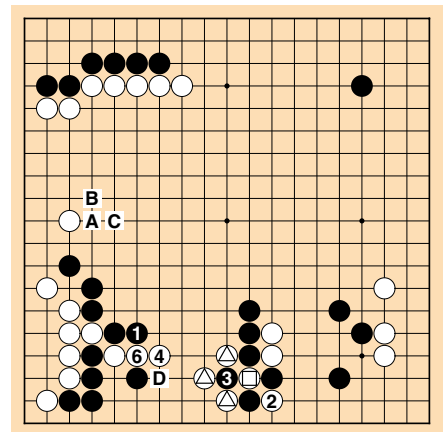
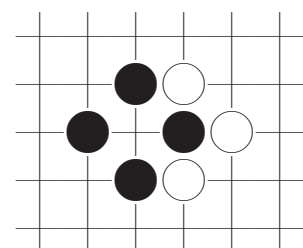


Diagramme 9

(N5 en ⑤)

Reculer en 1 est le seul moyen pour Noir de se défendre. Le moment opportun est venu pour Blanc de lancer le *kô* en 2. B4 est une très bonne menace. Si Noir connecte le *kô*, B6 permet de capturer les pierres noires du coin Sud-Ouest. Les pierres ③ ont été abimées par la « grande croix », mais elles ont parfaitement servi pour séparer les cinq pierres noires.

Pourtant c'est probablement le meilleur résultat que Noir puisse obtenir. Il peut encore jouer des coups comme A, B ou C afin de viser une séquence de rébellion en D grâce à l'*aji* dans cette zone.





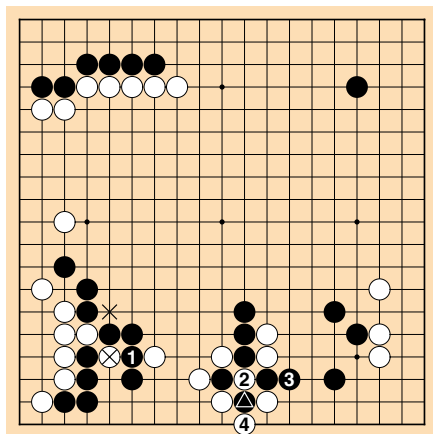


Diagramme 10

La seule réponse possible pour Noir est de se connecter en 1 (au lieu de se connecter en ① dans le diagramme 9) tout en laissant Blanc remporter le *kô* par 2 et 4.

Il est évident que Blanc connaît une énorme réussite grâce à ce *kô* car il a pu s'installer sur le bord Sud, ce qui n'était pas un scénario imaginable au départ.

Perdre ce *kô* est déjà un gros échec pour Noir. Autrement dit, avec les faiblesses des deux points de coupe X, Noir ne peut pas provoquer le *kô* en jouant l'*atari* en ▲ car ces faiblesses laissent la possibilité à Blanc d'exploiter et de créer des menaces de *kô* très importantes.

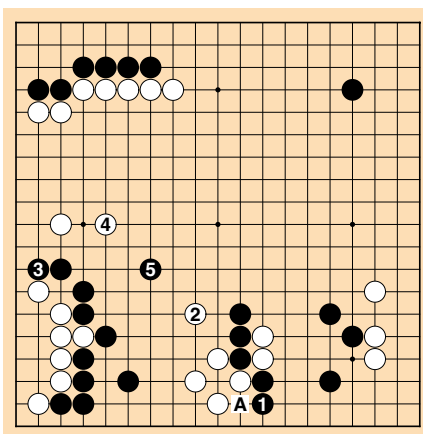


Diagramme 11

Il est donc évident que le bon coup dans cette situation est N1 et non l'*atari* du diagramme de référence. Après N5, la partie reste très équilibrée. Provoquer un *kô* par l'*atari* en A présente un énorme risque pour les deux camps car c'est souvent un *kô* avec un énorme enjeu. Il faut être très vigilant par rapport à la situation sur le *goban* avant de lancer ce genre d'*atari*. Il est très important pour Blanc de retenir qu'il n'est pas urgent de réagir à cet *atari*, et qu'un alourdissement de certaines menaces est souvent la bonne solution. Car de toute manière le *kô* restera léger si Blanc ne s'engage pas tout de suite ; dès que Blanc lance le *kô*, cela devient très lourd pour lui aussi.

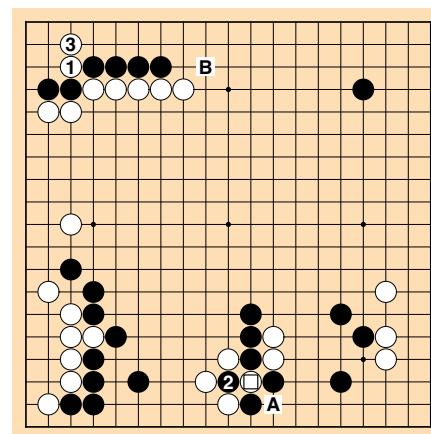


Diagramme 12

(Noir 4 en ④)

Sans l'engagement en A pour Blanc, même si Noir joue deux coups d'affilée pour remporter le *kô*, Blanc peut en revanche profiter de trois coups consécutifs à l'extérieur.

Faisons une analyse par *tewari* par rapport au diagramme 1 : dans cette situation, il est évident que Blanc ne va pas jouer 5 en A, puisque c'est un suicide, mais qu'il va jouer en B pour capturer davantage de pierres au Nord. La conclusion est donc que ce *kô* est léger pour Blanc dès lors qu'il ne s'engage pas. Il faut donc attendre le bon moment avant de s'engager.

## Le Plateau Vide : Réflexions Philosophiques sur le Go (2).



À l'exception des parties de l'US Open du Congrès annuel qui se jouent en 90 minutes par joueur, pratiquement toutes les parties officielles de tournois aux États-Unis se jouent en 45 minutes par joueur. Pourquoi ? Eh bien, cela permet d'avoir quatre rondes dans une journée. Mais pourquoi ne pas jouer trois, voire deux rondes seulement ? Quatre rondes permettent de dissocier le groupe afin de classer les joueurs, pour les prix ou autres choses. De toute façon,

la plupart des joueurs n'utilisent pas leurs 45 minutes, sans parler des 90 minutes de l'Open. Pourquoi ? Ne savent-ils donc pas à quoi penser pendant ces minutes supplémentaires ? Ils ont probablement peur de se trouver à court de temps, mais peut-être leur semble-t-il plus important d'être classés pour gagner prix et honneurs ? Alors l'idée même des tournois modernes est-elle avant tout de répondre au désir de gagner des prix plutôt que de jouer le meilleur go que l'on puisse jouer ? Oui.

William Cobb

**Photo et post-production : Phil Straus.**

Paru dans l'American Go E-Journal.  
Traduit et publié avec l'aimable autorisation de l'American Go Association.

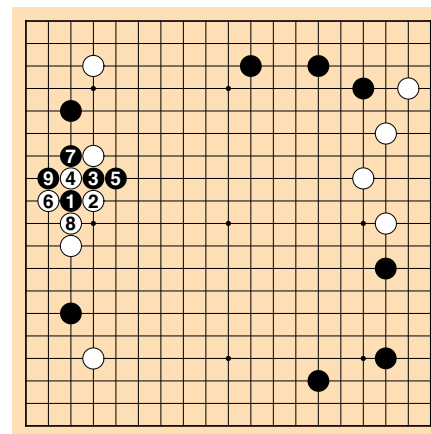


Diagramme 13

À vous de réfléchir...

Cette situation provient d'une de mes parties jouées en France. N9 provoque un *kô* sur le bord. Je pense qu'il s'agit du seul coup possible dans cette situation car il est important d'alourdir le groupe blanc du bord Ouest afin de mieux combattre plus tard. Si vous étiez Blanc, quelle serait votre réaction ? Je vous apporterai mes propres réflexions sur ce sujet dans le prochain numéro.

# Livres

**D**ans la Revue N°152, nous vous avons fait part de nos notes de lectures du livre d'Arthur Touchard, *Le go, art de l'esprit asiatique*. Depuis, nous avons pu faire mieux connaissance avec l'auteur, mais aussi avec le directeur des éditions Ipagine, Patrice Corrieras. Nous vous faisons profiter de ces entretiens... Commençons par l'auteur.

**RFG - Ce thème a-t-il été inspiré par d'autres ouvrages, ou aborde-t-il des aspects qui ne l'avaient pas été jusqu'à présent ?**

AT - Alors, dans l'aspect d'étudier une pratique sous l'angle d'un art, c'est un procédé qui a déjà eu cours, précisément en Asie d'ailleurs avec l'œuvre *Le Livre du Thé* d'Okakura Kakuzo, expliquant à l'Occident comment la cérémonie du thé pouvait être perçue comme un art. C'est d'ailleurs avec ce type d'ouvrage et les échanges beaucoup plus fréquents entre l'Asie (en particulier le Japon) et l'Occident que la notion d'art a gagné en ouverture, car elle ne s'est pas construite de façon identique entre l'Asie et l'Europe. Pour ce qui est d'un ouvrage traitant du go en tant qu'art et en faisant le sujet principal, je n'ai pas souvenir d'en avoir croisé. En revanche, pour ce qui est des travaux historiques sur le go et sa pratique, il en est pléthore, que ce soit en Occident avec John Fairbairn en particulier ou par des auteurs/chercheurs asiatiques qui publient dans leur langue.

**RFG - Quel a été le plus long : la recherche des sources historiques ou le travail d'écriture ?**

AT - C'est une excellente question à laquelle je vais répondre par une autre. Doit-on aussi considérer les recherches précédant le projet ? Si oui, c'est bien entendu la recherche, qui s'est étalée sur plusieurs années. J'ai commencé à réunir des informations il y a environ cinq ans. Si non, je pencherais sur du 50/50 vu que je parlais sur une base de

connaissances qui me permettait de donner cours avant même la proposition de l'éditeur. En vérité, plus que de glaner de nouvelles informations, c'est surtout un travail de vérification et d'actualisation des connaissances qui a eu lieu durant l'écriture.

**RFG - À quand remonte le début de ce projet de livre ?**

AT - Ce projet remonte très exactement à Novembre 2019, quand l'éditeur a cherché à prendre contact avec moi par intérêt pour les cours donnés à l'Institut Ricci. Peut-être aurais-je rédigé un ouvrage similaire plus tard dans la poursuite de ma carrière en archéologie et histoire de l'art, mais il aurait sans doute été beaucoup plus académique par souci de conformisme, avec de très nombreuses notes de bas de page et une bibliographie d'une cinquantaine de pages (rires).

**RFG - Dans sa préface, Ryo Maeda évoque la diffusion du jeu à travers le monde : ce livre a-t-il été écrit pour emmener les passionnés d'Histoire à s'intéresser au jeu ?**

AT - Ce livre a été avant tout conçu pour pouvoir être apprécié de tous. On évite le jargon et le format académique qui restreignent le public au monde de la recherche mais aussi les techniques de jeu qui l'auraient limité aux seuls joueurs de go. Cependant, cela reste un ouvrage sérieux pour autant qui s'appuie sur des sources et des déductions et qui n'ose affirmer un fait quand il n'est pas certain. L'idée est que tout lecteur puisse avoir une compréhension détaillée du sujet sans pour autant requérir de connaissances au préalable. Après, étant moi-même du milieu de l'archéologie, il est loin d'être improbable que l'ouvrage ait viré sur un penchant historique plus affirmé que l'idée d'origine. J'espère en tout cas de tout cœur que quiconque lira ce livre verra son intérêt pour le go germer ou se renforcer.

**RFG - ... ou est-il d'avantage une invitation pour les joueurs de go à s'intéresser aux autres aspects (histoire, culture, ...) ?**

AT - Je ne pense pas qu'il soit l'un plus que l'autre, en tout cas ce n'était pas l'intention, mais j'ai effectivement souhaité

mettre en lumière une autre facette du go auprès des joueurs, car je pense qu'il est toujours intéressant de connaître un peu plus d'une pratique à laquelle on consacre du temps.

**RFG - Aborde-t-il tous les aspects de « l'art de l'esprit asiatique » ou y aura-t-il une suite pour en développer d'autres ?**

AT - Bien sûr que non ! La notion d'esprit asiatique dans l'art est tellement vaste qu'il me faudrait plusieurs vies pour parfaitement documenter un seul aspect, alors tous (rires)... Par exemple, on pourrait revenir plus en détail sur la notion d'artiste démiurge dans le cadre du go, ou même d'artiste lettré que nous avons très peu abordée et qui est fondamentale dans l'histoire de l'art chinois et asiatique. Une suite, je ne sais pas. Peut-être un ouvrage plus conséquent en volume qui reprendrait celui-ci, l'étofferait et y ajouterait d'autres axes de pensée. Mais cela attendra sans doute quelques années, le temps de finir mon concours de Conservateur du Patrimoine et la formation qui suivra.

## Brèves

### Europe

#### 7e Championnat d'Europe jeunes par équipes (EYGTC)

**Novembre 2020 - février 2021**

Ce championnat, joué en système suisse accéléré (les dix meilleures équipes partent avec un point de MMS) est remporté par la Russie ; le Royaume-Uni est 2e, la Roumanie 3e.

La France est au pied du podium, 4e sur 16 équipes.

Ont participé :

Catégorie U20 : Guillaume Ougier (4d, 92An), Linh Vu Tu (4d, 92An), Solal Zemor (3d, 33Bo).

Catégorie U16 : Boyuan Li (1d, 75Op), Cyan Touzot (1d, 75Op), Benoît Robichon (1k, 38Gr).

Catégorie U12 : Julie Blondeau (2d, 63Ce), Soren Touzot (5k, 75Op), Yuancheng Jiang (7k, 69Ly).



# SENKO Cup

## Milena Boclé

### Journal d'une nuit inouïe

(oui je spoile dans le titre, et alors ?)

**L**e weekend du 20-21 mars, j'ai eu l'immense privilège de participer à la SENKO Cup, un tournoi féminin international organisé par la Nihon Ki In et sponsorisé notamment par Senko Group Holdings Co., Ltd.

Ce tournoi est un peu particulier et instable. En effet, il est assez récent et regroupe d'ordinaire les meilleures professionnelles d'Asie et l'une des meilleures joueuses européennes, la russe Natalia Kovaleva 5D (alors tenante du titre de championne d'Europe pour les éditions 2018 et 2019 de la SENKO Cup). Cette année, le tournoi a été organisé en ligne un peu différemment : huit joueuses ont été invitées à participer à une « SENKO Cup » amateur, tandis que les pros et jeunes pros avaient leur propre SENKO Cup, avec un temps de jeu bien plus long, un niveau de jeu terriblement plus élevé et, *de facto*, des prix proportionnellement plus conséquents. Dans l'ensemble, le tournoi était intéressant, et c'était l'occasion d'expérimenter le bizarre *byô-yomi* « NHK », puisque nous jouions avec un temps de 30 secondes par coup et 10 périodes de 1 minute (normalement, là, vous faites « Euh..hein ? », mais j'en parlerai peut-être à la fin, sinon vous allez faire « pfffou » et fermer la revue sans scrupules, si si, je vous vois venir).

Bon, ça c'était l'intro un peu « technique », maintenant je peux vous emmener en flashback sur cette nuit palpitante. Aha ! Eh oui, car le tournoi se jouait à l'heure japonaise, donc à 10h japonaises = 2h du matin heure française pour la première ronde !

Évidemment, comme j'étais la plus faible du lot et que le tournoi était à élimination directe, je m'étais dit qu'il était fort probable que je finisse au lit avant 3h du matin. Sauf que le tirage m'a donné une chance de moins dormir.

### Dimanche avant l'aube : 1h45

Parmi les huit élues du choix arbitraire de la Ki in, nous sommes trois européennes : Natalia pré-citée, Manja Marz (4D, Allemagne) et moi-même, face à la Malaisie, Singapour, le Vietnam, les USA et la Thaïlande. Comme nous nous connaissons bien avec Natalia et Manja, nous discutons quelques minutes avant le début pour nous réveiller mutuellement et nous souhaiter bonne chance. Manja et Natalia proposent de se retrouver toutes les deux en finale pour une revanche du championnat européen. C'est très vexant pour moi, mais objectivement c'est un scénario très probable.

De mon côté, des Grenoblois en or et quelques autres joueurs insomniaques m'accompagnent dans la blancheur de la nuit (et j'en profite encore pour les remercier).

### 1h55

La première ronde va commencer. On se connecte sur Zoom dans la pénombre des abysses nocturnes du samedi à dimanche nuit pour saluer les organisateurs japonais et les jeunes joueuses, rayonnantes sous le soleil des autres coins réveillés du globe. Nos yeux européens piquent, ce qui fait que finalement tout le monde a les yeux bridés sur ce Zoom.

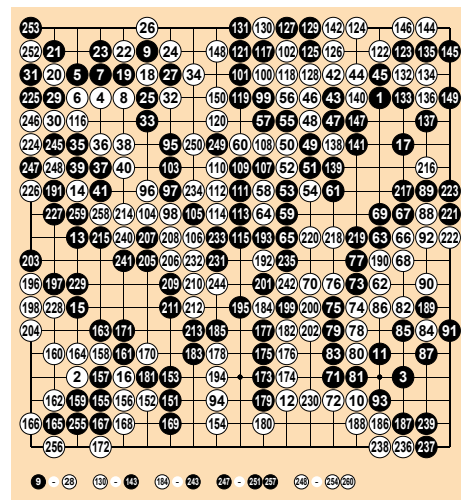
### 2h00

C'est sous le regard de Michael Redmond 9p que nous faisons nos premiers coups sur le serveur Wbaduk. Ce malin a oublié de couper son micro, alors on l'entend s'affoler devant les séquences qui ne respectent pas les *joseki* sur certains *goban*. Oups.

La fin des parties se dessine peu à peu. C'est un début de tournoi bien difficile avec une première surprise : Natalia (pour qui il était 4h) se fait éliminer par la joueuse thaïlandaise, Pinyada Sornarra 4D ! Argh ! Et bien, en voilà une qui n'ira pas en finale...

Manja et moi, nous gagnons, mais les parties sont très représentatives de l'heure avancée.

Voyez vous-même...



● : Dawn Sum 3D, 9h du matin

○ : Milena Boclé 2D, 2h du matin

Blanc gagne de 18,5 points.

Le nombre d'hallucinations dans cette première partie me fait craindre pour la suite, puisque je vais jouer la joueuse Thaïlandaise qui a défait Natalia.

Natalia me dit qu'elle ne lui a pas trouvé de failles. Chouette, en voilà un commentaire motivant.

On a le temps pour un petit somme avant la suite. Les Grenoblois seront-ils toujours avec nous au réveil, ou auront-ils succombé à l'appel de Morphée ?! Affaire à suivre...

### 5h00

Suite de l'affaire. Bon, il faut se réveiller réellement, la deuxième ronde commence. Pas question de jouer aussi mal qu'à la première partie !

Natalia est restée debout, par solidarité et trop dégoûtée pour réussir à dormir sereinement. Les Grenoblois et insomniaques sont encore un peu là.

*En ce qui concerne ce fameux byô-yomi NHK, c'est une invention intéressante qui est utilisée pour la coupe NHK : chaque joueur a un temps de départ pour chaque coup (30 secondes) avant de basculer dans ses périodes de byô-yomi, ici, 10 x 1 minute. Chaque période de byô-yomi est perdue pour de bon, mais on repart toujours avec le temps principal. En fait, ce n'est pas compliqué du tout.*

*Enfin, on peut aussi voir ce temps comme un byô-yomi de 30 secondes avec des périodes de 1 minute en plus, donc une sorte de...double byô-yomi. Ah, là c'est déjà plus farfelu, non ?*

● : Milena Boclé 2D, France, 5h du matin

○ : Pinyada Sornarra 4D, Thaïlande, 11h du matin

Blanc gagne par abandon

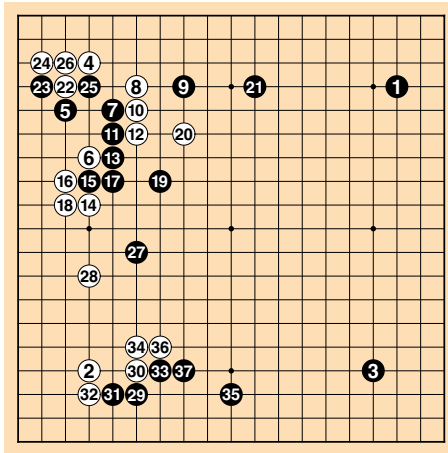


Figure 1 (coups 1-37)

En effet, mon adversaire joue très bien et très propre, Natalia avait raison.

B6 à N11 : séquence normale d'un vieux *joseki* cool (cf. dia. 1 et 2).

N15 : ce coup n'est pas le meilleur, il renforce Blanc pour pas grand-chose.

Noir peut plutôt glisser en *keima* dans le coin ou avancer en 17.

N27 : c'est un peu loin, il reste une faiblesse dans la forme de Noir, et je le payerai très cher plus tard dans la partie ! Mon idée était de me développer rapidement avec une forme légère avant de faire le *kakari* en 29.

N31 : ici, une autre séquence est possible (cf. dia. 3). Ce coup 31 n'est pas si nul que ça, mais encore faut-il en assumer les ambitions. Lorsque Blanc bloque en 32, Noir doit en profiter pour déformer Blanc et provoquer un combat de grande ampleur (cf. dia. 4).

Mais... de nature calme et gentille et avec toute la pression des camarades insomniaques sur les épaules, je ne veux pas qu'ils soient restés éveillés pour me voir mourir tôt dans la partie et m'éteindre comme une allumette consumée par sa propre flamme.

Et lire dans un combat nocturne est très dangereux ! Ne dit-on pas d'ailleurs :

« *ne lis pas dans le noir tu vas t'abîmer les yeux* » ? Même si le soleil pointe comme un Marseillais à la pétanque pour annoncer le petit matin, je joue tranquille (c'était convainquant ou pas ?).

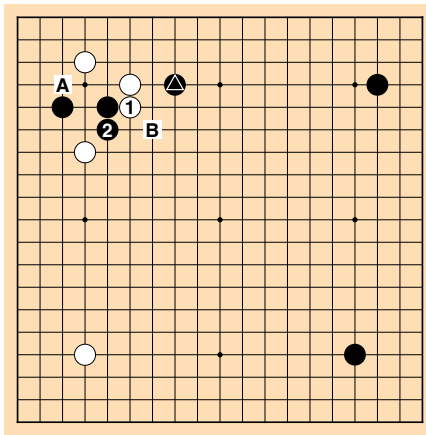


Diagramme 1

Dans le *joseki* normal, Blanc joue 3 en A ou B (ce qui revient à la même séquence), pousser dans la partie fait une forme un peu moche, mais ce n'est pas catastrophique non plus, juste moins angoissant pour la pierre noire ▲.

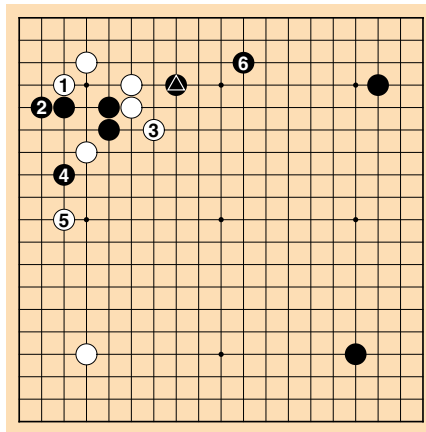


Diagramme 2

On peut faire par exemple une séquence moderne comme ça, avec Noir qui s'étend en 6 et invite au combat.

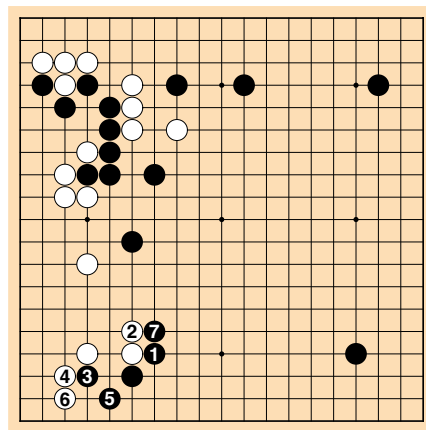


Diagramme 3

Une façon de jouer bien plus dans le style japonais pépère, tellement mieux que dans la partie...

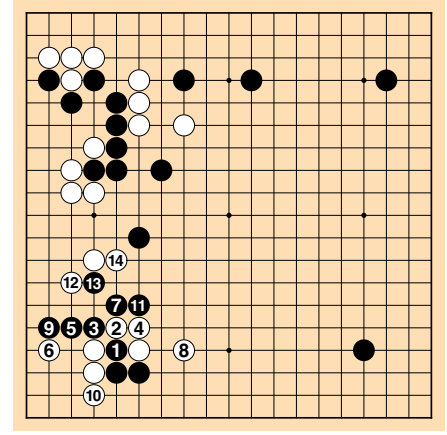


Diagramme 4

Si Noir assume, voici une séquence de combat possible proposée par l'IA avec un sacrifice astucieux.

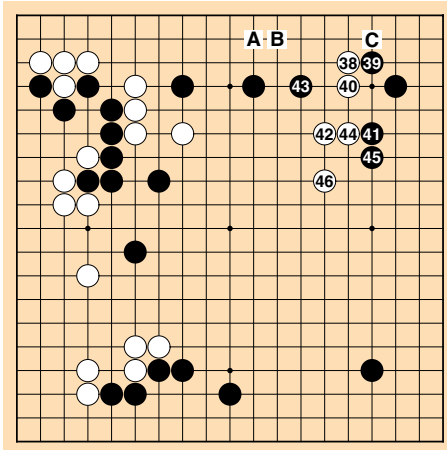


Figure 2 (coups 38-46)

B38 : ici Blanc joue l'approche basse, c'est beaucoup mieux qu'une approche haute car ça permet de s'installer plus facilement (en théorie).

N 39 : c'est pourquoi je donne un violent *kick\** dans la pierre blanche, pour lui ôter sa base de vie. C'est une façon diplomatique de lui dire « *si tu veux vivre, tu vas devoir courir* ».

B42 : ce coup a l'air un peu douteux, Blanc devrait d'abord tester Noir avec des coups de deuxième ligne, genre A, B ou C.

N43 : je réponds immédiatement en *tobi* pour l'embarrasser, ce genre de coup est très énervant, car elle doit se stabiliser en me renforçant avec 44-45.

Nous faisons un début de partie très équilibré et la partie me convient bien : j'ai une cible au Nord-Est. Mais Blanc a beaucoup de points à l'Ouest et semble maîtriser la situation.



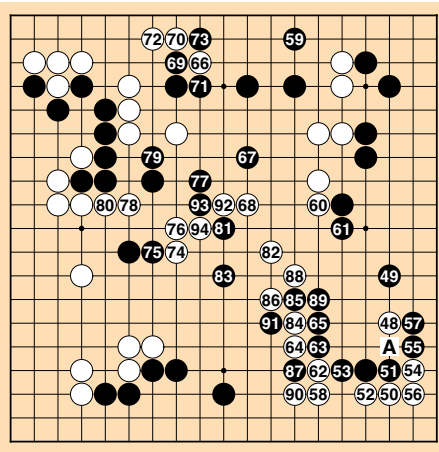


Figure 3 (coups 48-94)

N47 : ce coup est très agréable, Blanc peut, bien sûr, faire des coups forçant pour se stabiliser, mais il n'est pas très à l'aise. Noir commence à prendre du *cash* sur le bord.

B48 : évidemment, ces points sont encore disputés. C'est le bon timing pour venir.

N49 : une pince paraît bien.

Noir peut aussi opprimer Blanc avec un *kick* serein en A ou une balayette taclée en 55 au lieu de la pince : le scénario serait alors de créer un groupe blanc faible et de m'en servir pour affûter mon sabre et décapiter le Blanc du Nord (ou l'inverse). Mais c'est un peu violent...

B50 : le *san-san* est une excellente option, car Blanc perdrait trop à sortir (cf. dia. 5).

N59 : je veux empêcher Blanc de venir jouer là le premier. Comme ça, mon groupe est fort, et Blanc n'a toujours pas de base de vie. L'IA considère qu'il vaut mieux chasser Blanc au centre d'abord, pour faire grandir le potentiel noir du bord Est. Mouais.

B74 : ah! les choses sérieuses commencent ! Je pensais que Blanc allait connecter ses pierres en 77 — elle aurait dû ! — mais non, alors... je le fais.

N75 est un coup absurde qui renforce Blanc pour rien. Il vaut mieux jouer directement 77.

N81 : Blanc a vraiment pris beaucoup de points, il faut que j'attaque féroce, sinon la partie sera vite pliée. Let's Go.

N87 : évidemment ça coupe et c'est bien pour ça qu'on regarde mes parties. Enfin, je crois qu'à ce stade, les insomniaques se sont pour trois quart assoupis.

N89 : ici je peux prendre le coin, j'hésite, mais je ne veux pas simplifier la partie pour Blanc. (cf. dia. 6)

Crédit : Gabriel Robinne

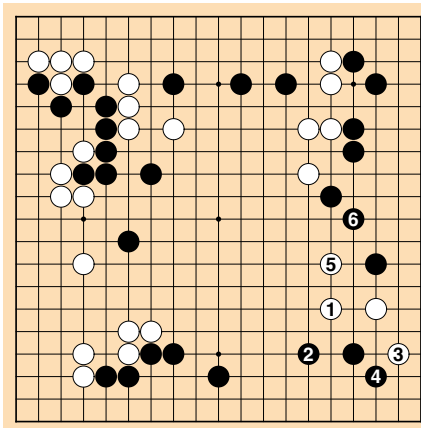


Diagramme 5

Un scénario où Blanc sort est beaucoup trop avantageux pour Noir, et encore, il y a des séquences bien plus sévères.

Quand vous êtes dans une telle situation, demandez-vous toujours s'il vaut mieux prendre le coin et la petite monnaie du coin ou sauter dans la rivière avec un coffre-fort fermé attaché à vos pieds.

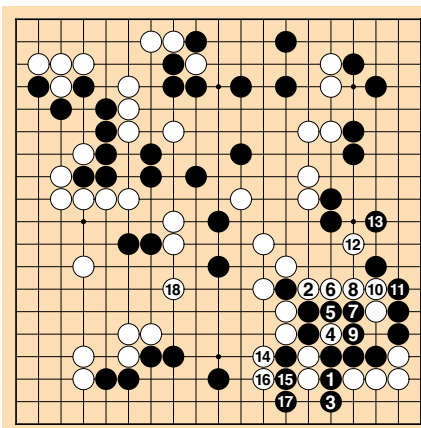


Diagramme 6

Avec un scénario simplifié, on peut imaginer un résultat comme celui-ci. Noir prend le coin mais perd beaucoup de points dans le feu de l'action, et Blanc garde le *sente* pour fermer son bord à gauche. On note que Blanc n'a plus de groupe faible.

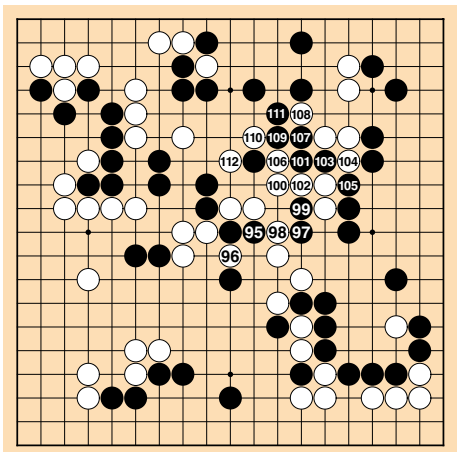


Figure 4 (coups 95-112)

N95 : Quelle erreur !! Je m'apprête à connecter (cf. dia. 7) simplement et au moment de jouer, je me dis que 95 a l'air d'une bonne idée. Je joue et réalise avec horreur que non seulement 95 n'est pas une bonne idée, mais c'est une véritable catastrophe. Cette erreur monumentale fait basculer la partie de manière irrémédiable. Blanc ne se trompe pas et punit cette bêtise de débutant.

Le reste de la partie n'est qu'une interminable agonie.

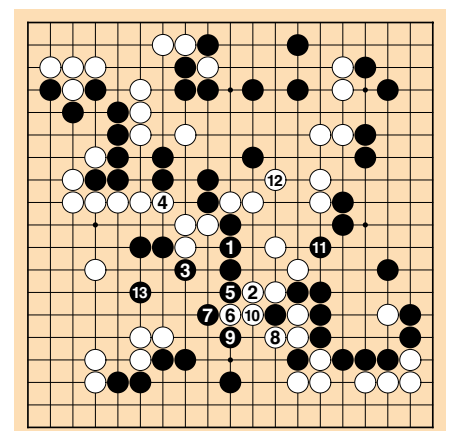
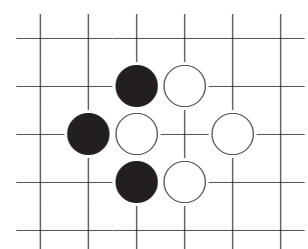


Diagramme 7

Un exemple de séquence possible (l'IA propose de glisser N11 en *sente*, habile !). La partie est compliquée, il reste des choses à régler au Nord et le yose a l'air à l'avantage de Blanc, mais c'est mieux que de perdre la partie en un seul coup.



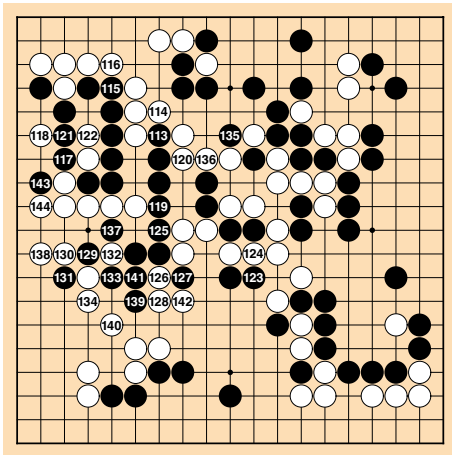


Figure 5 (coups 113-144)

Noir joue et ne peut pas vivre à gauche (snif)

Je tente de provoquer Blanc pour le couper et espérer vivre à gauche, c'est une stratégie extrêmement abusive de la dernière chance, mais sans cela, je ne peux pas gagner.

Je meurs pathétiquement et rejoins mes camarades européennes dans la défaite aux portes de la finale. Manja a perdu à cause d'une erreur lors d'un *semeai* géant contre la joueuse vietnamienne. C'est cette dernière qui remporte finalement le tournoi en battant Pinyada. C'est l'occasion littérale de dire « *l'Europe peut aller se recoucher* ».

Les jours qui suivent, ce sont les pros et jeunes pros qui s'affrontent. Du côté des top-pros, c'est la joueuse chinoise Yu Zhi Ying 6p qui gagne, battant en finale Choi Jeong 9p, la Coréenne, comme à l'édition précédente. Chez les jeunes, c'est la Japonaise Nakamura Sumire 2p qui l'emporte, nous montrant une nouvelle fois son talent incroyable pour le Go.

Ce tournoi était très court et intense (quand j'ai demandé à Manja ce qu'elle en avait pensé, elle m'a répondu « *you mean the sen\*snorr\*ring\*ko\*dream\*get up\*cup* ? »\*\*). C'est vrai que ça résume à peu près le tournoi).

Mais il était aussi très sympathique : c'est rare d'avoir l'occasion de jouer contre d'autres joueuses hors Europe. Dommage de ne pouvoir revoir les parties et discuter avec les adversaires autour d'un vrai *goban* !

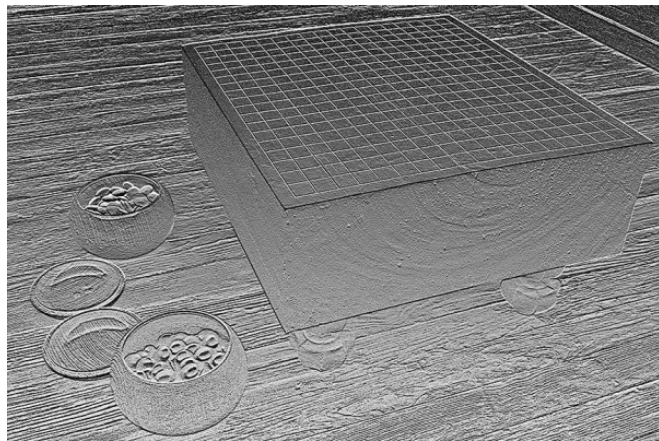
\* En français, *tsuke*.

\*\* « Tu veux dire la sen\*roon\*fle\*ko\*rêve\*se lève\*cup ? »

### Tableau des résultats

Suzanne D'Bel / MY 3D	Manja Marz	Quynh Anh Ha	Quynh Anh Ha
Manja Marz / DE 4D			
Quynh Anh Ha / VN 5D	Quynh Anh Ha		
Liu Xingshuo / US 7D			
Pinyada Sornarra / TH 4D	Pinyada Sornarra		Pinyada Sornarra
Natalia Kovaleva / RU 5D			
Dawn Sum / SG 3D	Milena Boclé		
Milena Boclé / FR 2D			

### Le Plateau Vide : Réflexions Philosophiques sur le Go (3).



Lors de la période dite « classique » du go, les joueurs passaient de nombreuses heures, voire plus d'une journée, sur une partie. Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi ? À quoi pouvaient-ils bien penser ?

Tentez cette expérience : allez sur un site internet « tour par tour », comme DragonGo, et commencez une partie avec un joueur de votre niveau. Passés les quatre premiers coups dans les quatre coins, après chaque coup réfléchissez quelques minutes à la position sur le *goban*. Imprimez-la et étudiez-la : où sont les plus gros coups, y a-t-il des groupes faibles, pouvez-vous lancer un combat ou perturber les plans de l'adversaire, où en est la balance des territoires sûrs et potentiels, etc. Lisez (ou même essayez) les séquences possibles. Passez un peu de temps à réfléchir sur la partie, juste pour voir ce que cela fait. Tandis que la partie se déve-

loppe, vous verrez ce que cela fait de ne pas être pressé par le temps lors de la prise de décision. Vous découvrirez aussi qu'il y a bien plus de possibilités que vous ne le pensiez auparavant. Il y aura des moments où vous ne saurez pas quoi jouer, ni si la situation est bonne ou mauvaise, peut-être même verrez-vous pourquoi il peut être intéressant de lire certains livres et d'étudier les parties de joueurs plus forts. Bien sûr, ça vous rendra aussi plus frustrés à l'idée d'être limités à un temps de base de 45 minutes, mais au moins, vous aurez une meilleure idée de ce qui fait du go un jeu si intéressant.

William Cobb

Photo et post-production : Phil Straus.

Paru dans l'American Go E-Journal. Traduit et publié avec l'aimable autorisation de l'American Go Association.



# Quel joseki choisir ?

## Junfu Dai

### Komoku et kakari en troisième ligne (suite)

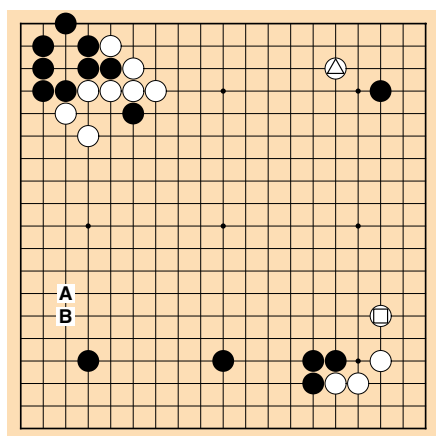


Diagramme 1  
(Similaire mais différente)

Cette situation, qui paraît ressembler à la position de la RFG 152, impose des raisonnements différents.

Le coup de Blanc △ est un coup d'approche très bien orienté par rapport à son influence du coin Nord-Ouest.

Avec la présence de la pierre □ dans le coin Sud-Est, le bord Est paraît moins intéressant pour Noir.

Enfin un coup en A ou B reste très important pour Noir et Blanc dans leurs extensions sur le bord Ouest.

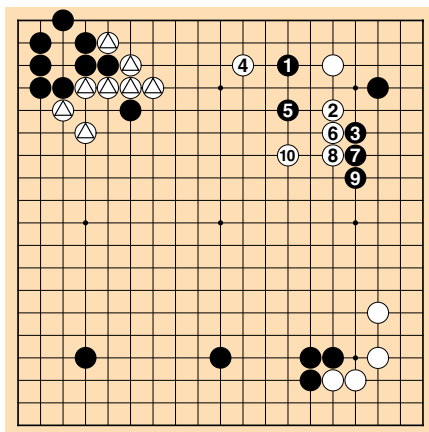
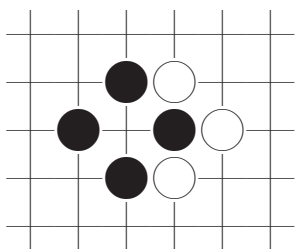


Diagramme 2  
(Combat difficile pour Noir)

Est-il possible de jouer la pince en N1 afin de détruire le potentiel territorial de Blanc ?

Noir court un gros risque lors de cette invasion, car Blanc peut contre-pincer en B4 afin d'attaquer la pierre ❶. Après B10, le groupe noir au milieu du bord Nord est en sérieux danger et va sans doute beaucoup souffrir devant le mur △.

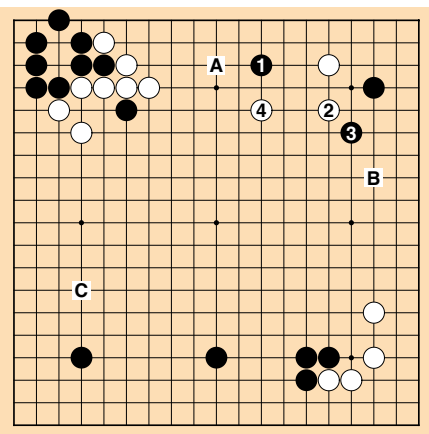


Diagramme 3  
(Blanc domine)

Une pince un peu éloignée n'est pas plus sûre. Bien qu'un coup de pince en A exerce moins de pression sur la pierre ❶, Blanc peut en effet jouer en B4 et enfermer la pierre noire sur le bord Nord. Même si Noir a un espace probablement juste suffisant pour vivre sur place, Blanc pourra acquérir une influence solide vers le centre en menaçant la vie du groupe. De plus, Blanc dispose du coup d'attaque sur le coin Nord-Est en B, et surtout du coup C qui lui permet de former un très grand moyo.

Cette situation est sans doute largement favorable à Blanc.

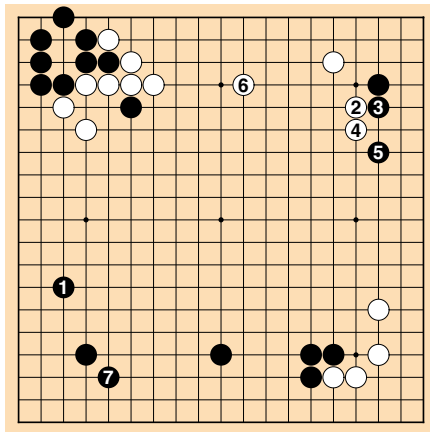


Diagramme 4  
(Situation équilibrée)

Étant donné l'importance du coup d'approche dans le coin Sud-Est, est-il possible pour Noir de faire *tenuki* ?

Pourquoi pas ! Bien que les coups en ❷ et ❹ permettent à Blanc d'obtenir une influence importante et de construire un gros potentiel sur le bord Nord, Noir possède aussi son propre moyo au Sud après avoir joué les coups N1 et N7.

L'enjeu repose alors sur la confrontation de ces deux moyo au centre. Cette séquence est jouable pour les deux camps.

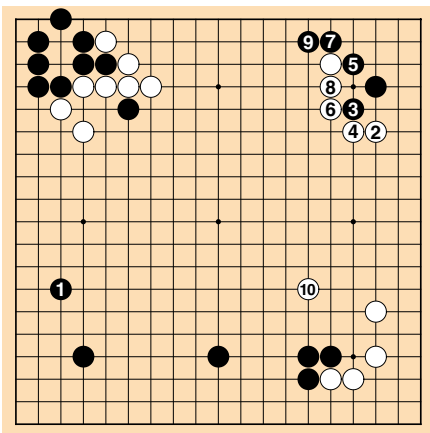


Diagramme 5  
(Alternative pour Blanc)

La contre-pince en B2 est une alternative. Noir peut en effet choisir de s'installer dans le coin en jouant ce *joseki* simple en N3 et N5. Après N9, il vit dans le coin tout en ayant pénétré sur le bord Nord. Blanc peut alors construire un très gros moyo à l'Est en jouant l'*ogeima* en 9.

À mon avis, il est un peu risqué pour Blanc de mettre tous ses oeufs dans le même panier car il ne dispose de rien d'autre que de ce moyo.

Mais cela reste quand même une situation tout à fait jouable pour lui.

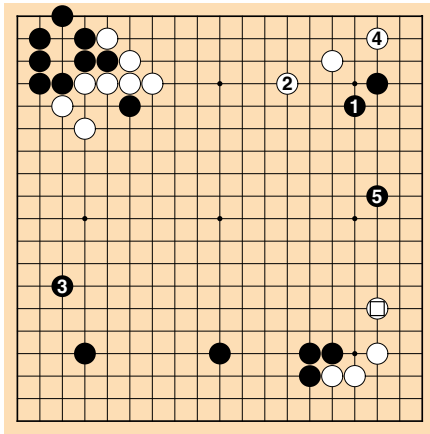


Diagramme 6  
(Résultat équilibré)

Le *kosumi* en N1 est à mon avis un autre coup possible. Il est lent, certes, mais il s'adapte aux circonstances actuelles.

Ce coup permet à Noir de ne pas laisser Blanc construire trop d'influence en jouant le *keima* de pression en 1.

Si Blanc veut défendre son intérêt pour le bord Nord, il peut jouer en 2. Noir choisit alors d'installer une base avec l'*ogeima* N3 dans le coin Sud-Ouest.

Après N5, même s'il s'est développé sur un bord dévalorisé par le coup □, Noir a construit un gros potentiel au Sud et atteint globalement son objectif.

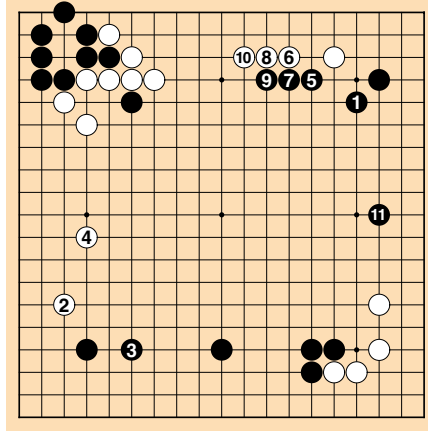


Diagramme 7  
(Situation équilibrée)

Si Blanc veut profiter du fait que ce *kosumi* en 1 est lent, il lui est possible de jouer B2 tout de suite. Mais N5 est aussi un très bon point qui permet à Noir de largement réduire l'influence de Blanc en écrasant ses pierres sur la troisième ligne. Après son coup N11, même si Noir s'est développé dans la zone la moins intéressante, il n'est pas certain que Blanc soit en avance.

En effet, son potentiel a été largement neutralisé par l'influence que Noir a acquise en quatrième ligne.

Cette situation est donc bien équilibrée.

### Conclusion :

Plusieurs coups peuvent souvent donner des résultats acceptables lors du choix d'un *joseki*.

En tout cas, la sélection d'un *joseki* doit servir une ambition stratégique tout en s'adaptant à notre style de jeu.

## Brèves

### 41th WAGC

41e championnat du monde amateur, Vladivostok, 3 – 9 juin 2021.

Des championnats du monde qui sortent de l'ordinaire... Tout d'abord, une organisation un peu inhabituelle, mais qui correspond plus à la nouvelle société russe (notamment un tournoi annexe « brunes vs blondes » qui a bien fait jaser dans nos chaumières virtuelles...). Ensuite, COVID 19 oblige, un mélange de joueurs présents sur place et de concurrents restés à la mai-

son. Il y avait donc trois sortes de parties : face à face à Vladivostok, joueur « Vladivostok » contre écran, écran contre écran.

Comme d'habitude les joueurs asiatiques se sont partagé le podium : 1-Ma Tianfang (7d, CN), 2-Chan I-Tien (7d, TWN), 3-Kim Dabeen (7d, KR).

Mais la quatrième place est prise par un joueur européen, Lukas Podpera (7d, CZ), tandis que Benjamin « tueur de dragon » Dréan-Guënaïzia, notre représentant, termine septième sur 57 participants.

## Vie des Clubs

### Tournoi par équipes du Soleil Couchant

Les 28 et 29 novembre 2020, la Ligue de l'Ouest organisait son tournoi par équipes annuel entre les clubs du Far West.

Auparavant Coupe Maître Lim régionale, et du fait qu'il n'y ait plus de qualification au championnat de France par équipes, nous avons quelque peu changé la recette. En effet, nous considérons que réunir quatre joueurs pour une seule équipe ne permet pas d'éviter une égalité en confrontation directe, et surtout, il n'est pas aisé pour nos tits clubs d'aligner une, voire deux équipes. Du coup, nous sommes passés à trois joueurs, et cela a fait l'unanimité.

La rencontre fut organisée en ligne, sur Discord pour le vocal et KGS pour les parties, 14 équipes, soit 45 joueurs ! (dont trois remplaçants) se sont joyeusement affrontées : Angers, La Rochelle, Lorient, Nantes, Niort, Poitiers et Rennes. Notez que Nantes et Rennes ont respectivement aligné trois et cinq équipes.

En tout cas, malgré la distance, le confinement chez soi, et l'absence de cris de guerre, la convivialité fut au rendez-vous. Il y a eu des performances et des contreperformances, mais tout le monde a tenu le coup durant les cinq rondes. Et en finale, nous avons eu droit à un superbe match entre Angers et Poitiers : ayant chacun une table victorieuse, les capitaines devaient se départager, et le coude à coude fut rude, puisque Théo Lemoine (2d, 49An) a remporté la partie de 0,5 points contre Bernard Mattivi (1d, 86Po) !

Et pour terminer, je pense que nous pouvons accorder le prix de l'humilité aux équipes rennaises, avec une première ronde ahurissante : 14 défaites sur 15 !

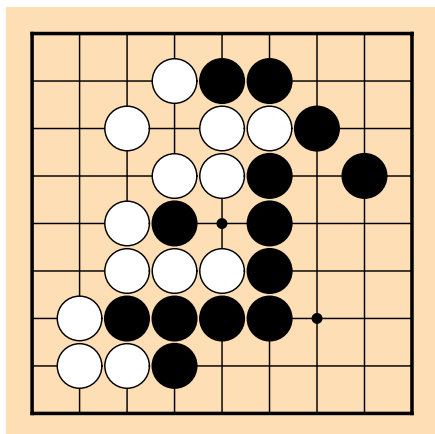
Kevin Cuello

# YOSE

## Junfu Dai

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

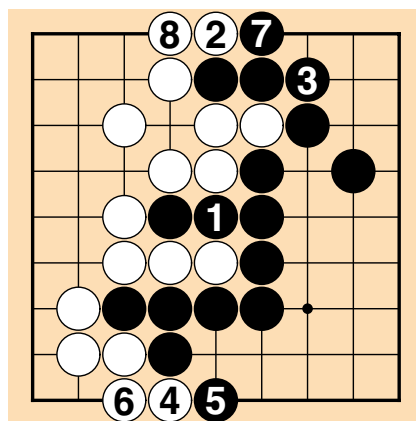
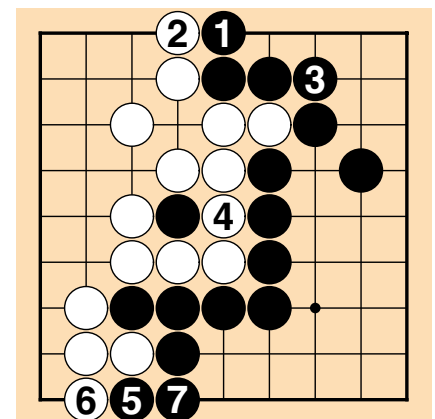
N'hésitez pas à poser les séquences et à compter les points sur un *goban*.



### Problème 1

*Komi* 7,5 points.

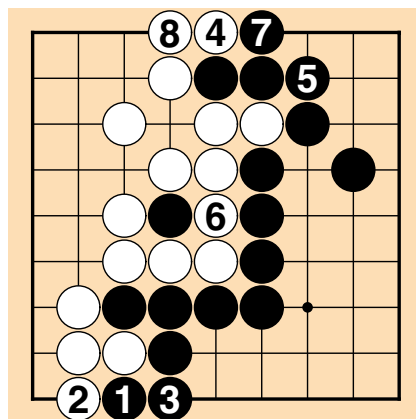
Il n'y a que trois endroits où jouer, avez-vous trouvé le meilleur ordre des coups pour Noir ?



### Diagramme 1

N1 est un coup *gote* de 2 points. B2 est un coup d'un point, sente. B4 peut prendre le dernier coup de 2 points *gote*.

Noir a 27 points, Blanc a 20 points. Noir perd d'un demi-point.



### Diagramme 2

N1, qui vaut aussi 2 points en *gote*, n'est pas bon non plus. Une fois que Blanc a joué le coup *sente* en 4, puis pris en *gote* la pierre ▲ avec B6, le résultat est le même que celui du diagramme précédent.

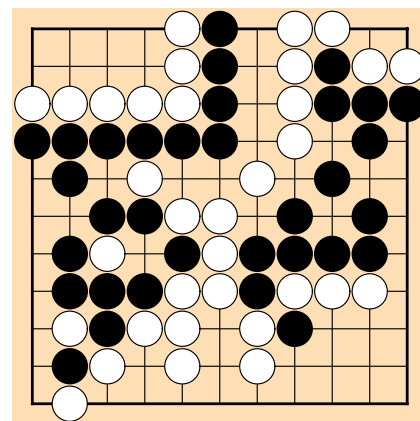
### <= Diagramme 3

① est le véritable bon coup.

C'est un coup d'un point en *contre-sente*, mais comme les coups 4 et 5 valent tous deux 2 points en *double go*, ils sont *miai*.

Cet ordre des coups rapporte à Noir un point.

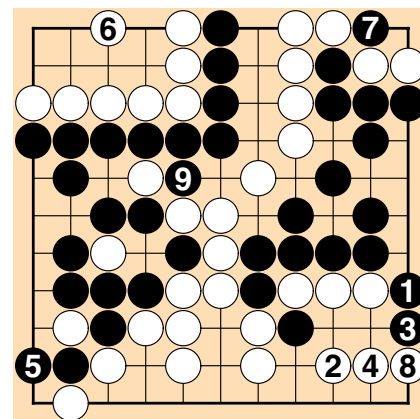
Finalement Noir gagne d'un demi-point avec le *komi* de 7,5 points.



### Problème 1

*Komi* : 7,5 points.

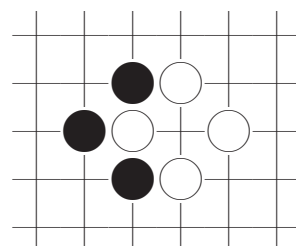
La balance des territoires semble favorable à Blanc : avez-vous trouvé comment réagir ?



### Diagramme 1

Visiblement N1 est un coup important pour réduire le coin en *sente*. N5 vaut 6 points et semble être le plus gros coup de yose du moment. Pourtant, une fois que Blanc s'est protégé en 6, même si Noir occupe encore un gros coup en 7, puis N9 pour 3 points, le yose est presque fini.

Noir a environ 21 points, alors que Blanc a déjà 22 points. Noir est loin d'être capable de compenser les 7,5 points du *komi* dans les derniers coups.





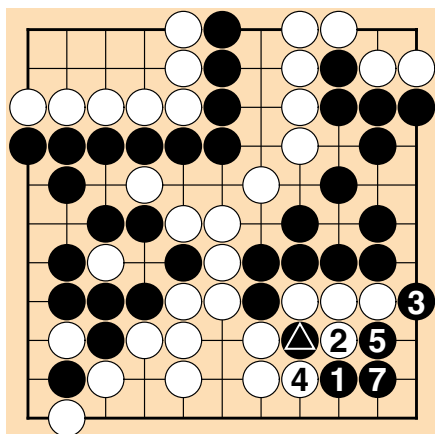


Diagramme 2

6 en ▲.

N1 est en fait le meilleur coup pour réduire le coin adverse. Blanc est obligé de jouer l'*atari* en B2, Après le *shibori* jusqu'à N7, Noir occupe l'ensemble du coin !

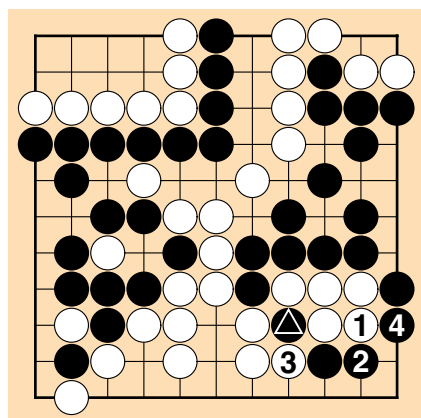


Diagramme 3

5 en ▲.

Attention, B1 au lieu de B4 du diagramme 2 n'est pas bon, car même s'il fait gagner 1 point, il est *gote*.

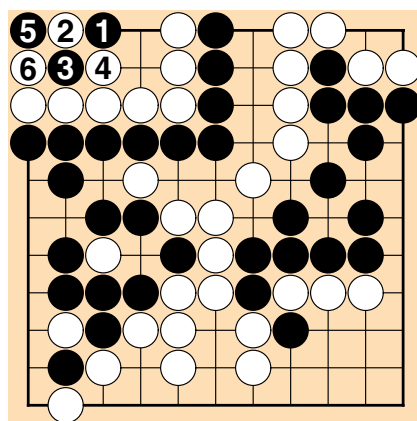
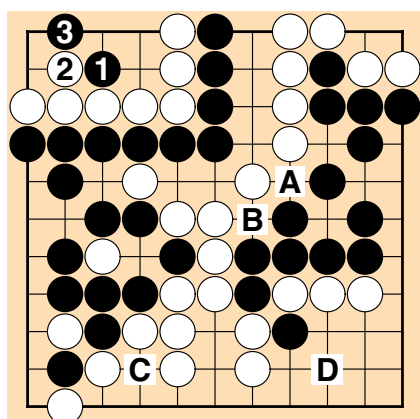


Diagramme 4

Revenons sur le coin Nord-Ouest : fait-il déjà partie du territoire blanc ?

N1 semble être un *tesuji*, mais Blanc vit après 6.

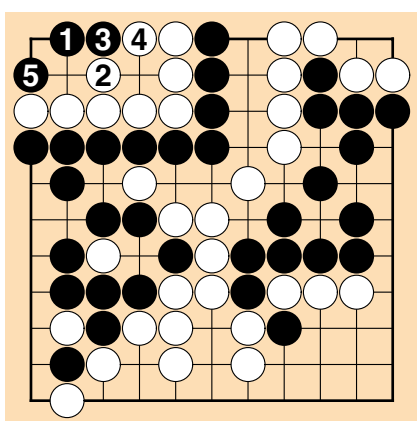


Diagramme 5

Le coup en 1 est aussi un point vital.

Faute de libertés, Blanc ne peut pas capturer cette pierre. Après N5, Noir crée un *seki*. Mais comme Noir est *gote*, Blanc peut aller se protéger dans le coin Sud-Est, et Noir sera toujours en retard car bien évidemment le *yose* dans le coin Sud-Est est beaucoup plus important que la valeur du *seki* au Nord-Ouest.

## &lt;= Diagramme 6

N1 est le véritable *tesuji* dans ce coin.

Si Blanc pousse en 2, N3 crée un *kô*. Visiblement Noir dispose de beaucoup de menaces de *kô*, en A, B, C ou D.

La situation devient catastrophique pour Blanc.

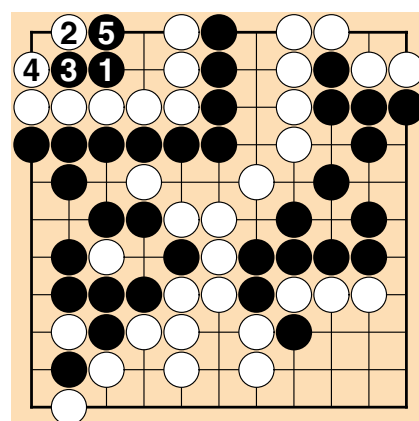


Diagramme 7

B2 est la seule bonne réponse. Mais ensuite le coup en B4 n'est pas bon : il crée un *kô* de dix mille ans. Comme au diagramme 6, Noir a beaucoup de menaces de *kô* alors que Blanc n'en a aucune. C'est toujours une situation perdante pour ce dernier.

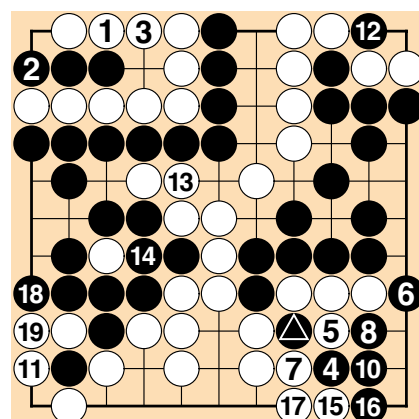


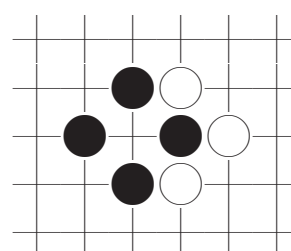
Diagramme 8

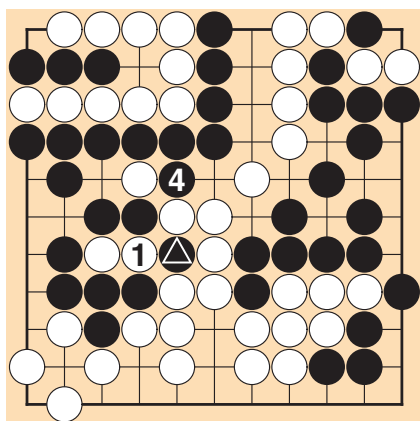
9 en ▲.

La bonne réponse pour Blanc est de pousser en 1 au lieu de bloquer en 4 du diagramme précédent. B3 produit un *seki* dans le coin, mais cette fois-ci Noir a le *sente*. Il peut donc aller jouer en 4 pour réduire le coin Sud-Est.

B11 vaut 7 points ; N12 vaut 6 points ; B13 vaut 3 points, tandis que N14 vaut 2 points.

Au total Noir dispose de 20 points alors que Blanc n'en a que 12 : Noir gagne de 0,5 point.




**Diagramme 9**

2 en ▲ ; 3 en 1

Pour comprendre la valeur du coup B1 (N14 du diagramme 8)...

Blanc joue : B1 capture une pierre (1 point), N2 capture deux pierres (2 points), B3 recapture une pierre (1 point) ; à la fin, chacun a deux points, qui se neutralisent.

Noir joue : dans le diagramme 8, N14 lui permet de faire 2 points.

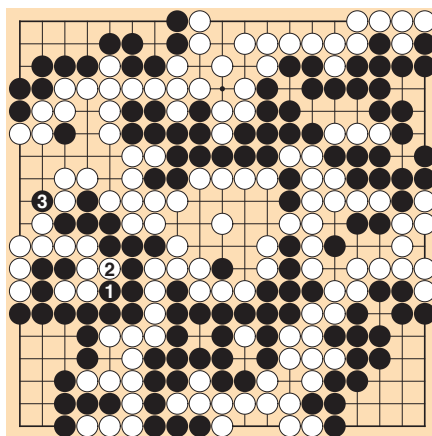
Donc le coup B1 vaut 2 points.

## Chez les pros Junfu Dai

**Le gala des plus grosses erreurs amusantes chez les meilleurs joueurs professionnels.**

**E**rrare humanum est. Tout le monde fait des erreurs en jouant au Go. Les joueurs faibles font souvent des erreurs évidentes et graves, mais plus le niveau s'élève, moins les erreurs deviennent évidentes. Le « titan » Lee Changho 9p a dominé les tournois internationaux dans les années de la fin du XXe siècle, non tant pour ses talents que pour le peu d'erreurs qu'il a faites et sa capacité à trouver et à sanctionner les erreurs des autres.

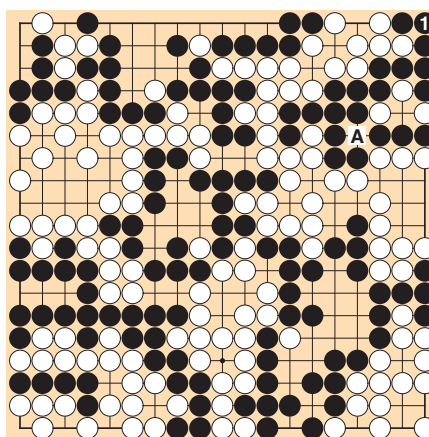
Mais dans cette série d'articles, nous allons voir les erreurs les plus incroyables commises par les plus grands joueurs lors de tournois importants. Ce sont des erreurs que les débutants ne font même pas, nous allons donc bien nous amuser, et peut être même en tirer des leçons...


**Diagramme 1**

La partie oppose Awaji Shuzo 9p (Blanc) à Ma Xiaochun 9p (Noir) le 02/05/2000 lors de la deuxième ronde de la coupe Ying.

Comme la règle Ying dépend du comptage du nombre de pierres pour décider le vainqueur, on est obligé de remplir toutes les intersections pour finir une partie avant de lancer le comptage. (Le komi de la règle Ying est de 8 points, si Noir a 8 points d'avance sur le goban, on dit qu'il gagne d'un point).

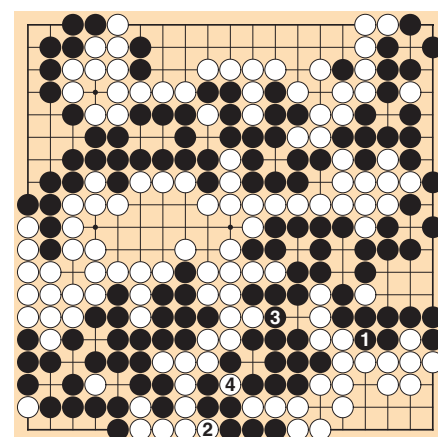
Si tout va bien, Blanc va gagner de 0,5 points. Comme il faut finir tous les dame, Ma joue le coup 1. Blanc en 2 est la super erreur qui laisse Noir capturer toutes les pierres en 3 et la partie est finie. Il n'est pas nécessaire de dire ce qu'aurait dû faire Blanc...


**Diagramme 2**

Cette partie fut jouée en 2014, entre Park Ji-eun 9p (Noir) et Kim Cheayoung 4p.

C'est la finale d'un tournoi féminin majeur en Corée (le 19e Kuksu féminin).

Après les deux premières parties les deux joueuses sont à égalité 1:1. Cette partie est décisive. Noir est largement en avance et le yose est presque fini. Pourtant, Noir joue le coup N1 qui permet à Blanc de capturer tout le groupe en A. Perdre un titre de cette manière, cela risque de susciter des consultations chez un psy...


**Diagramme 3**

26e édition du tournoi du Kisei. Cinquième partie, 20/02/2002.

Ryu Si-hun 9p (Noir) défie le tenant du titre O Rissei 9p (Blanc).

Le yose est fini, Noir a une légère avance et va remporter la partie. Selon la règle japonaise, on peut se dispenser de combler les dame. Mais O insiste pour continuer à jouer jusqu'à la fin. Et quand Blanc joue l'atari B2, Ryu oublie miraculeusement de se connecter et laisse son adversaire capturer les pierres du bord... C'est devenu une affaire polémique car Ryu conteste le manque d'éthique de O. Mais c'est tant pis pour lui car la règle n'empêche pas les joueurs de jouer les dame jusqu'au bout, et ne pas voir un tel atari est quand même une erreur grave...

# Livres

**A**près notre entretien avec l'auteur (page 11), voici notre entretien avec Patrice Corrieras, l'éditeur du livre *Le go, art de l'esprit asiatique*.

**RFG - L'idée du livre trouve-t-elle son origine chez l'auteur ou l'éditeur ?**

PC - Lorsque j'ai appris qu'Arthur Touchard donnait des cours sur « le go et sa place dans le monde chinois », je lui ai proposé d'en faire un livre, car il ne parlait pas de la technique du jeu, pourtant passionnante, mais de la place du jeu de go dans le monde chinois qui est fondamentale au sens propre dans la culture chinoise et dans son influence au-delà des frontières de la Chine.

**RFG - Votre logo est un bilboquet : le jeu est-il une thématique des ouvrages de votre collection ?... ou symbolise-t-il le fait que le jeu n'est qu'un prétexte pour découvrir le monde, comme le fait l'ouvrage d'Arthur ?**

PC - Le bilboquet est un jouet d'enfant qui nécessite un long apprentissage pour le maîtriser. Comme c'est un jeu, l'enfant n'est pas contraint mais s'entraîne volontiers pour réussir. C'est la nécessité de l'apprentissage qui permet la réussite. Vous pouvez remarquer que la boule du bilboquet représente le monde, vous avez donc tout à fait raison, le jeu est un prétexte pour découvrir le monde. Il suffit de s'en donner la peine et de faire des efforts pour rencontrer et comprendre l'esprit de l'autre. C'est en ce sens que le jeu, comme le go, a un indéniable rôle civilisateur. En regardant de plus près les publications des éditions IPAGINE, vous vous rendrez compte que beaucoup de nos livres sont bi- ou multi-lingues car il est plus facile de communiquer avec l'autre quand on peut parler sa langue et quand on a lu les mêmes contes, donc quand on partage le même imaginaire dans l'enfance.

**RFG - Êtes-vous vous-même joueur de go ?**

PC - J'aime beaucoup les jeux de stratégie, mais je ne les pratique que dans le cadre familial pour les apprendre aux plus jeunes car, pour moi, cela fait partie intégrante de l'éducation de la jeunesse, au même titre que la musique et les arts. C'est d'autant plus intéressant avec le jeu de go que son projet est original et justifie un raisonnement et une démarche différents des autres stratégies de « jeu ». Il faut s'imprégner et acquérir l'état d'esprit d'un autre monde de la pensée. D'où l'intérêt du livre d'Arthur.

**RFG - D'autres projets de ce type, sur le go ou un autre jeu ?**

PC - Arthur nous a ouvert l'esprit grâce à son livre, j'espère qu'il n'en restera pas là. Il a réussi à pénétrer une partie très importante du cœur même de la culture chinoise et asiatique, mais ce monde est d'une telle richesse qu'il reste encore beaucoup de domaines à expliquer, même en explorant « seulement » le jeu de go.

**RFG - Selon vous, serait-il intéressant de développer d'autres aspects du go ?**

PC - Si l'art du jeu est passionnant, ses joueurs ont aussi quelque chose à dire, chacun à sa façon car chaque homme est singulier, même en Chine. Les grands joueurs m'intéressent beaucoup.

**RFG - L'ouvrage débute et se termine sur AlphaGo, et plus généralement sur les bouleversements liés à l'arrivée des intelligences artificielles de haut niveau, plus rapide que ce qui était attendu : le monde de l'édition a-t-il été épargné ? Ou l'I.A. apporte-t-elle également des changements, problématiques ou opportunités dans votre domaine ?**

PC - L'Intelligence Artificielle n'a qu'un intérêt, celui de la formation des individus qui se trouvent confrontés à une compétition, que ce soit avec une machine, AlphaGo ou autre, ou simplement contre un autre humain. C'est un merveilleux entraîneur et rien d'autre car il calcule simplement plus vite toutes les

combinaisons possibles, donc il donne rapidement une solution à un problème. Dans le monde de l'édition, l'IA a permis de faire plus facilement des livres, par exemple en privilégiant la technologie par rapport au savoir-faire humain. D'où chômage et délocalisation... de toute la partie initiale de la fabrication d'un livre, on ne peut pas appeler ça un progrès. Au bout de la chaîne du livre, il reste normalement un libraire qui peut vous parler d'un livre parce qu'il l'a lu. Ensuite, de plus en plus d'« acheteurs » — notez que ce ne sont pas encore des « lecteurs » — se contentent d'un compte-rendu du livre sur leur écran et se font livrer par un groupe international. Il y a une nouvelle fois perte de l'humain. Autant dans le cas des joueurs qui s'entraînent et qui ambitionnent éventuellement de devenir professionnels, il y a un véritable progrès grâce à l'IA, autant dans les métiers, il y a suppression progressive de l'humain. Seuls restent les écrivains, les éditeurs et quelques rares imprimeurs qui ne sont pas des machines. Heureusement les hommes n'utilisent actuellement qu'une partie infime de leurs capacités cérébrales, il ne reste plus qu'à attendre le jour où leur cerveau se réveillera... Il ne demande que ça, car le cerveau est un joueur extraordinaire, même de bilboquet, et, en plus des machines, il a un appétit et une source de plaisirs formidables pour le défi.

Apprenons à l'utiliser.

## Brèves

### Europe

Championnat d'Europe par équipe Pandanet (octobre 2020 – mai 2021)

L'équipe de France (représentée par Junfu Dai, Tanguy Le Calvé, Thomas Debarre et Benjamin Dréan-Guénazia) s'est imposée 4-0 face à la Serbie lors de la dernière ronde, et se qualifie pour la phase finale en compagnie de la Russie, de la Pologne et de l'Ukraine.



# Histoire du go en Chine

## Incursions dans l'histoire du Go en Chine

par Chen Zuyuan

### I. Le plus ancien jeu de l'esprit de l'humanité : Yao invente le Go (23e siècle avant J.-C.).

Cet article est paru sous le titre : *Streifzüge durch die Geschichte des Go in China* dans le numéro de janvier 2021 de la revue de la fédération allemande\*.

Il a été traduit du chinois en allemand par le Docteur Marc Olivier Rieger et son épouse Mei Wang. Le texte allemand fut ensuite passé pour la version française à la moulinette du service traducteur DeepL. Les derniers ajustements ont été faits par Jérôme Hubert et Jean-Pierre Lalo.

Nous remercions le professeur Chen Zuyuan, la fédération allemande et l'équipe de la DGOZ\* de nous autoriser à profiter de leur travail.

\* : DGOZ : Deutsche Go-Zeitung 96, Jahrgang Heft 1/2021



L'auteur, le professeur Chen Zuyuan (陈祖源), né en 1944 à Zhejiang, est un expert des règles et de l'histoire du Go.

Il a travaillé comme ingénieur à Wuhan pendant de nombreuses années.

Il a écrit plusieurs livres et est le principal rédacteur des règles officielles actuelles du Weiqi en Chine. Il a également rédigé les premières règles de Go des World Mind Games en 2008, qui ont été les premières règles internationales adoptées par la Fédération internationale de Go (IGF).

« Yao l'a créé, et Dan Zhu était bon dans ce domaine. »

*Shi Ben*, vers 230 avant J.-C.

Yao est un empereur chinois légendaire qui aurait vécu au 23e siècle avant Jésus-Christ. Le *Shi Ben* est une ancienne chronique chinoise rédigée par des historiens aux alentours de 230 avant Jésus-Christ. On pense que l'histoire ancienne qui y est décrite est basée sur des traditions orales. Bien sûr, il n'y a aucun moyen de vérifier la véracité de l'histoire de Yao — et l'histoire ancienne étant surtout constituée de légendes, il n'est donc pas toujours utile d'être trop précis sur ce qu'il faut croire ou non à partir d'elle. Cependant, on peut le dire autrement : ce fait confirme que le Go existe en Chine depuis le début de son histoire (écrite). Cette histoire n'est pas une histoire retrouvée par les générations suivantes grâce à l'archéologie et à la recherche, comme dans la Grèce antique. Le début de l'histoire « officielle » de la Chine est généralement fixé à la première année de la République des Zhou occidentaux (841 av. J.-C.), soit à peine plus tôt que celle de la Grèce antique. Et depuis lors, la Chine a eu des historiens actifs sans interruption pendant près de trois mille ans.

Au cours de ce processus, il existe de nombreux récits d'historiens qui n'ont pas eu peur d'être décapités par les empereurs afin d'enregistrer leurs atrocités. La longueur de l'historiographie écrite de la Chine n'est égalée par aucune autre civilisation ancienne, et les écrits portant le nom de dynasties, que nous citerons plus loin, ont tous survécu physiquement, ce qui garantit leur authenticité. Un des premiers livres célèbres est le *Zuo Zhuan*, qui couvre la période allant de 722 à 468 avant J.-C. Il s'agit d'un récit chronologique de l'histoire de la dynastie dans lequel la locution « *indécis sur le*



Fragment d'un plateau de go provenant du mausolée de l'empereur Jing de Han (154-141 av. J.-C.), mis au jour dans les tombes Han occidentales de Xianyang, en Chine.

[note du traducteur : notez le « point étoile » marqué d'une croix en bas à gauche.]

prochain coup de Go » (举棋不定) est utilisée sous le titre *Vingt-cinquième année du duc de Xiang* (548 av. J.-C.). L'emploi de cette locution<sup>1</sup> indique que le jeu de Go était déjà une activité courante à cette époque. Dans Mencius (372-289 av. J.-C.), on raconte l'histoire d'un « maître national nommé Yiqiu » qui enseignait à ses élèves comment jouer au Go, ce qui montre à quel point on considérait qu'il était important pour l'apprentissage de « se concentrer sur le jeu » (专心致志).

Cette histoire montre que les tournois nationaux et les écoles de Go spécialisées existaient déjà à cette époque. Il est fascinant de constater que la forme de base du jeu auquel les gens jouaient à l'époque est restée inchangée pendant près de 3 000 ans avant de se répandre dans le monde entier à l'époque moderne.

À l'époque, on disait que le Go avait été inventé plus de mille ans plus tôt par Yao. Même s'il n'y a aucune preuve que cela soit vrai, cela montre que pour les gens de cette époque il était apparemment normal que le jeu de Go, déjà populaire, soit ancien.

## II. Les plus anciennes découvertes archéologiques

### Des preuves pour le Go

Des passages de textes de la dynastie Han citent clairement le jeu de Go, par exemple :

III. 戚夫人侍儿贾佩兰，后出为扶风人段儒妻。说在宫内时... 八月四日，出雕房北户，竹下围棋。

葛洪，西京杂记。

La servante de Madame Qi, Jia Peilan, qui devint plus tard l'épouse de Duan Ru, originaire de Fufeng, a raconté que lorsqu'elle était au palais, le quatrième jour du huitième mois, elle était sortie dans la maison nord de la salle de sculpture pour jouer au Go sous les bambous.

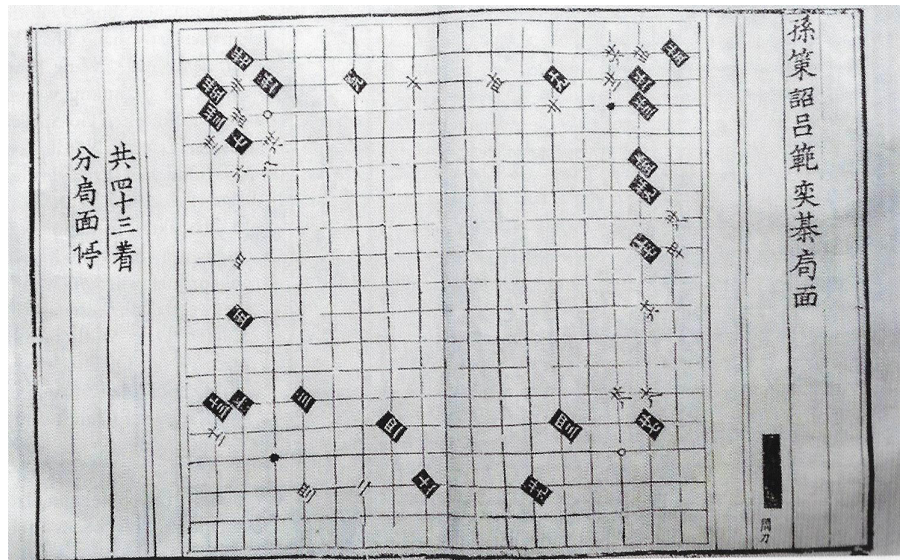
Ge Hong, "West Capital Essay"

Madame Qi était l'épouse de l'empereur Gaozu de la dynastie Han (Liu Bang) vers 200 avant J.-C. Un fragment de tablette en céramique comportant 17 lignes, découvert dans la tombe du petit-fils de Liu Bang, l'empereur Jing de la dynastie Han (Liu Qi), est la plus ancienne preuve archéologique de jeu de Go trouvée à ce jour. Le fragment de céramique est identique aux carreaux du revêtement du chemin de la tombe et a probablement été utilisé par les ouvriers du bâtiment, il y a près de 2 200 ans, comme plateau pour jouer au Go après le travail. Par comparaison, les plus anciennes pièces physiques d'échecs découvertes en archéologie, comme les figurines de l'île de Lewis du British Museum et une pièce d'échecs récemment découverte en Norvège, datent du XIII<sup>e</sup> siècle de notre ère et ont environ 800 ans<sup>2</sup>.

## III. Le Kifu le plus ancien

La plus ancienne partie de Go qui subsiste est une partie entre Sun Ce et Lü Fan qui date de la fin de la dynastie des Han orientaux (195 après J.-C.).

L'illustration est tirée du *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis* (Wangyou Qingle Ji, 忘忧清乐集), un livre de Go de la dynastie des Song du Nord (vers 1110). Sun Ce était un général de la fin de la dynastie des Han orien-



Sun Ce et Lü Fan (195 après J.C)

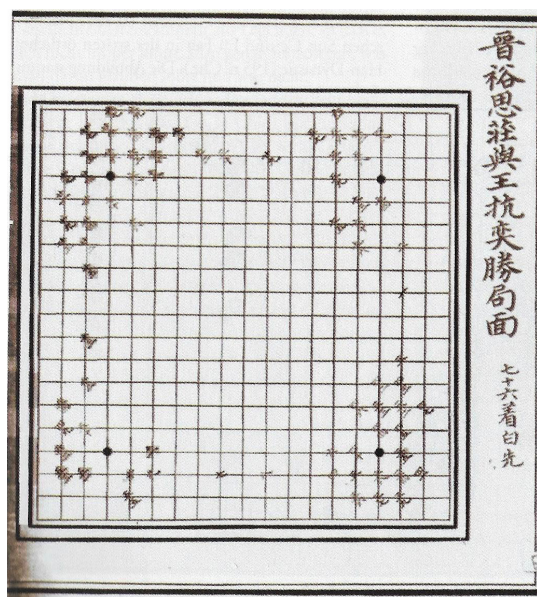
taux et son frère Sun Quan a fondé plus tard le royaume de Wu, l'un des « trois royaumes ». Lü Fan était un important subordonné de Sun Ce. Comme il n'y a pas d'autres références à la partie, des doutes subsistent cependant quant à l'authenticité du kifu et l'on envisage que ce pourrait être un document apocryphe commandé à une époque ultérieure.

Cependant, dans le livre *L'Histoire des Trois Royaumes*, on trouve un récit de Sun Ce jouant au Go avec Lü Fan. Une partie similaire entre l'empereur Wu de la dynastie Jin et son gendre Wang Wuzi (vers 300 après J.-C.) est également consignée dans le *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis*.

La plus ancienne trace d'une partie de Go vraisemblablement authentique est le kifu de la partie entre Wang Kang et Chu Sizhuang pendant les dynasties du Nord et du Sud, qui est conservé dans le livre de Go *Shang Shan Kifu* de la dynastie des Song du Sud (Shang Shan Yi Pu, 商山弈谱).

Wang Fang et Chu Sizhuang étaient respectivement les joueurs de Go les plus célèbres des dynasties du Nord et du Sud et furent actifs entre 430 et 460 après JC. Dans les tournois nationaux ordonnés par l'empereur, ils furent par deux fois les deux meilleurs joueurs. Le *Livre du Qi du Sud* (Nan Qi Shu, 南齐书) rapporte cette anecdote : l'empereur avait demandé à Chu Si Zhuang et Wang Kang de jouer une partie l'un contre l'autre. La partie a duré du matin au soir sans interruption. L'empereur, fatigué de regarder, leur dit de rentrer chez eux pour se reposer, puis de changer de couleur pour le deuxième match le lendemain matin. Wang Kang a dormi à côté du goban tandis que Chu Sizhuang regardait le jeu et ne dormit pas de la nuit.

Contrairement à la « *Partie de l'empereur* » de Sun Ce et Lü Fan, les kifu de ces joueurs de Go sont généralement considérés comme authentiques. L'un des plus célèbres d'entre eux est le « *Diagramme du bol à fleurs d'or* » dans le *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis*.



Chu Sizhuang et Wang Fang (450 après JC)



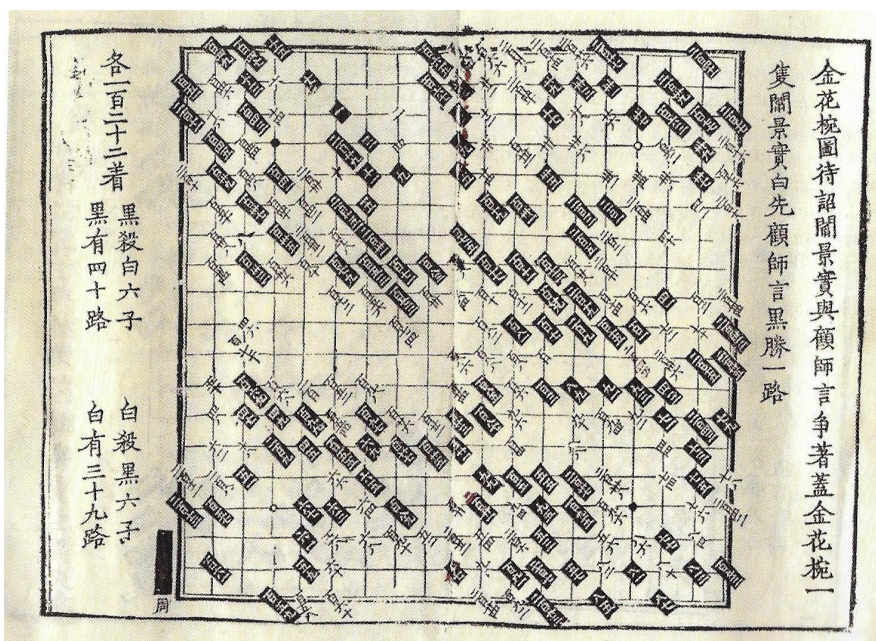
La partie fut jouée pendant le règne de l'empereur Xuanzong de la dynastie Tang (847-859) et les deux joueurs étaient Yan Jingshi et Gu Shiyan. Tous deux étaient des maîtres de Go à la cour et, bien sûr, des maîtres nationaux. L'enjeu de la partie était un bol à couvercle en or spécialement offert comme prix par l'empereur Xuanzong de la dynastie Tang. On considère que c'est le tournoi pour une coupe le plus ancien du monde. Gu Shiyan était un célèbre joueur de Go et, dans le Livre ancien de la dynastie Tang — *Le Benji de l'empereur Xuanzong*, il est indiqué qu'il a également joué au Go avec un prince japonais qui a visité la cour des Tang.

Le texte à gauche du *kifu* détaille le calcul des points, qui est conforme aux règles japonaises actuelles, mais il parle de « 122 coups chacun » au lieu des « 244 coups » utilisés aujourd'hui. Cela a des implications profondes, car cela signifie que les deux joueurs doivent avoir joué le même nombre de coups, c'est-à-dire qu'aucun nombre impair de coups n'est autorisé à la fin du jeu. Nous aborderons ce sujet plus en détail dans le deuxième volet de cette série, lorsque nous parlerons de l'histoire des règles du Go.

## IV. Les premiers livres de Go

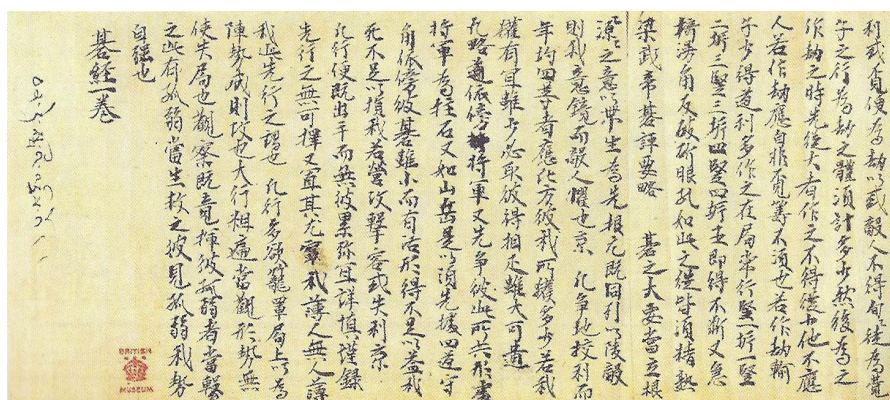
### 1. Le plus ancien manuel de Go existant (Dunhuang Qi jing, 敦煌棋经).

La plus ancienne liste de livres de Go dans l'histoire de la Chine ancienne est le *Livre de Sui* (隋书, écrit vers 620 de notre ère), qui répertorie vingt livres de Go de la dynastie des Jin occidentaux, dont le plus ancien, écrit vers 300 de notre ère par Ma Lang de la dynastie des Jin occidentaux, porte le nom d'*Influence au Go* (围棋势). Malheureusement, aucun de ces livres n'a survécu jusqu'à nos jours, mais un autre, le *Dunhuang Qi Jing* (敦煌棋经, 557-581 AD), qui ne se trouve pas dans le *Livre de Sui*, a été conservé dans la grotte de Dunhuang et se trouve aujourd'hui à la British Library de Londres. La photo en montre sa dernière partie. Il a environ 1500 ans. Il est très regrettable que l'auteur du livre de Go de Dunhuang n'ait copié que le texte et non les *kifu*. Mais dans ce texte la description du Go est essentiellement la même que main-



Yan Jingshi et Gu Shiyan (847-859)

Note du traducteur : notez qu'à cette époque — comme on peut le voir dans le *kifu* ci-dessus — les « étoiles » des quatre coins étaient au début de partie déjà occupées par des pierres. Si vous savez lire les chiffres chinois (一二三四五六七八九十), les premiers coups de cette partie sont visibles en commençant en haut à gauche.



Le Qi Jing de Dunhuang, le plus ancien livre de Go encore existant, a environ 1 500 ans.

tenant, et il est clair dans ses explications des coups que la plupart des techniques de base étaient déjà connues.

### 2. La plus ancienne collection imprimée de livres de Go

*Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis*  
(Wangyou Qingle Ji, 忘忧清乐集).

Le *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis* a été écrit sous le règne de l'empereur Huizong de la dynastie des Song du Nord (vers 1110 après J.-C.).

L'original est conservé à la Bibliothèque nationale de Chine ; il s'agit non seulement du plus ancien livre de Go imprimé, mais aussi de l'une des rares copies physiques d'un livre complet datant des premiers jours de l'imprimerie. Ce livre de 140 pages rassemble d'importants ouvrages théoriques sur le Go, dont les *Treize chapitres du Go* (Qi Jing Shi Shan Pian, 棋经十三篇), qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui, six *kifu* de parties anciennes jouées entre la dynastie des Han orientaux et les dynasties Jin et



Tang (195-960 ap. J.-C.), et 12 *kifu* de parties jouées par des maîtres du Go de l'époque. Le contenu principal comprend 108 *joseki* et variations et 37 problèmes de vie et de mort ; il couvre également les méthodes de notation, etc. Comme mentionné ci-dessus, les règles de l'époque ont également été conservées. C'est grâce au *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis* que nous pouvons comprendre le développement du jeu chinois ancien de manière plus complète et plus profonde. Ce recueil est une encyclopédie du Weiqi ancien, représentant l'aboutissement de mille ans de Weiqi jusqu'à la dynastie Song.

### 3. Le Shang Shan Kifu (Shang Shan Qi Pu, 商山弈譜)

Le plus grand livre de Go de l'ère pré-moderne.

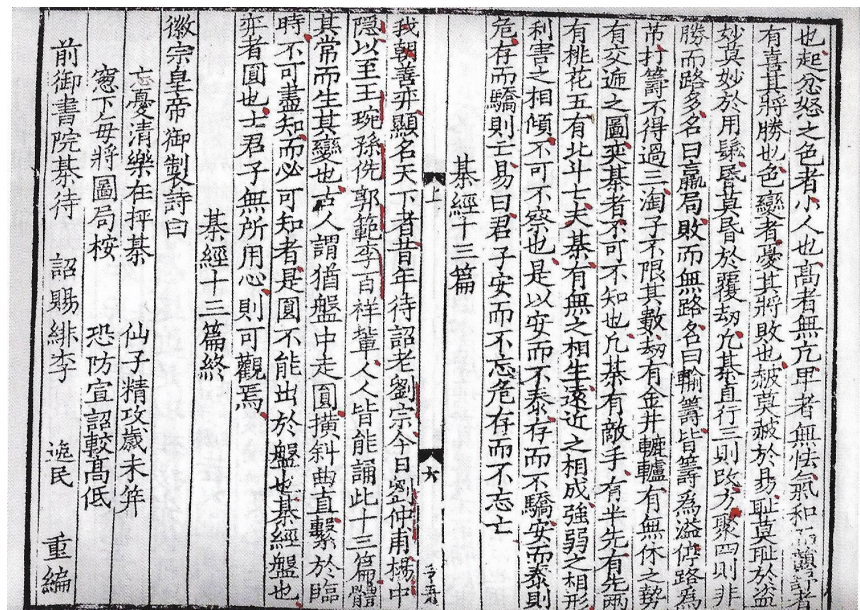
Le *Shang Shan Kifu* a été écrit sous la dynastie des Song du Sud (1127-1279), soit environ cent ans après le *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis*. Il n'a pas été imprimé, mais le manuscrit copié à la main se trouve à la Bibliothèque nationale de Chine. Le *Shang Shan Kifu* était écrit de la même manière que le *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis*, mais les pages étaient beaucoup plus grandes, avec six livres et plus de 1 500 diagrammes. Parmi eux, on trouve plus de 30 *kifu* de joueurs forts, plus de 40 *joseki*, et plus de 1 000 diagrammes de variations, ainsi que près de 300 problèmes de vie et de mort. L'ampleur du livre est extraordinaire, même selon les normes actuelles.

Si l'on considère le livre dans son intégralité, on peut dire qu'il contient déjà toutes les connaissances générales actuelles sur le Go.

### 4. Xuanxuan Qijing (玄玄棋经)

Le livre de Go le plus influent.

Le *Xuanxuan Qijing* est l'ouvrage classique le plus célèbre et le plus influent de l'histoire du Go. Il a été compilé par Yan Defu et Yan Yuanzhang et gravé en 1349. Le *Xuanxuan Qijing* est très complet — en plus des *Treize chapitres du Go* et d'autres essais, il contient plus de 200 diagrammes de *joseki* et 300 diagrammes de problèmes de vie et mort, montrant des tactiques de grande qua-

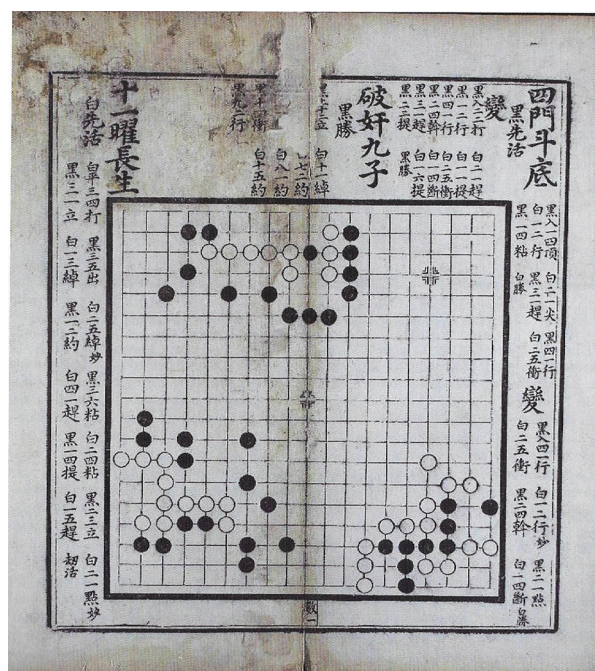


Une page du *Recueil du pur bonheur pour oublier les soucis* (Wangyou Qingle Ji, 忘忧清乐集), avec à gauche un poème de Go de l'empereur Huizong de la dynastie Song et le nom de l'auteur. L'auteur est Li Yimin, un joueur de go de la cour impériale.

lité. Il a eu une influence considérable sur les générations futures et ses subtilités sont encore admirées aujourd'hui. Le *Xuanxuan Qijing*, introduit au Japon à la fin de la dynastie Ming, a été gravé au cours de l'ère Kan'ei (1624-1629), lorsque les quatre écoles de Go japonaises ont été créées, et est considéré comme un classique. Du *Honinbo Gokyo* de Honinbo Sansa au livre de Go le plus célèbre du Japon, le *Hatsuyoron* (1713), tous ont été influencés à des degrés divers par le *Xuanxuan Qijing* et certains des diagrammes en proviennent même directe-

ment. À l'époque moderne, les maîtres du Go japonais, Hashimoto Utarô et Go Seigen, en ont également publié des commentaires spéciaux, sous les noms de *Xuanxuan Qijing New Book* (1935) et *Xuanxuan Qijing Collection* (1980).

Le livre a été traduit en anglais en 2014 par la célèbre joueuse de Go coréenne Cho Hye-yeon 9p. On peut dire qu'aucun livre de Go n'a eu une plus grande influence que le *Xuanxuan Qijing*. L'édition de la dynastie Yuan du *Xuanxuan Qijing* se trouve à la bibliothèque de Zhejiang.



Une page du *Xuanxuan Qijing*, avec trois problèmes de vie et mort.

## V. Le système de l'édit impérial pour les joueurs de Go

La première apogée du Go chinois a eu lieu pendant les dynasties du Nord et du Sud (420-589). À cette époque, le jeu était très populaire parmi les empereurs et le statut social du jeu était élevé, ce qui rendait difficile pour les personnes ne sachant pas jouer au Go de s'approcher de l'empereur. C'est un phénomène rare que « le jeu de Go, la moralité, la littérature et la calligraphie » deviennent ensemble les conditions pour exercer une fonction. Les maîtres de Go professionnels comme Chu Sizhuang et Wang Kang étaient appelés « serviteurs permanents de l'officiel » et suivaient l'empereur partout. Sous le règne de l'empereur Xuanzong de la dynastie Tang (vers 720), le titre de « serviteur de Go »<sup>3</sup> a été officiellement établi. Ce serviteur enseignait le Go et organisait des tournois. Selon l'édit impérial, la position de serviteur de Go correspondait au quatrième rang à la cour, ce qui était une position de moyenne importance. De nombreux joueurs de Go célèbres sont issus des dynasties Tang et Song. Par exemple, le joueur de Go impérial de la dynastie Tang, Wang Jixuan (vers 720 après J.-C.), à qui l'on doit la célèbre « *Solution en un coup pour les escaliers doubles* ».

Il convient également de mentionner la brillante partie « *Rencontre avec les Immortels* » (vers 1090) de Liu Zhonghu, un serviteur de Go de la dynastie Song, dans laquelle un grand nombre de pierres sont échangées contre la possibilité de chasser un grand dragon. Tout cela montre que les compétences au Go des anciens avaient déjà atteint un niveau élevé il y a mille ans.

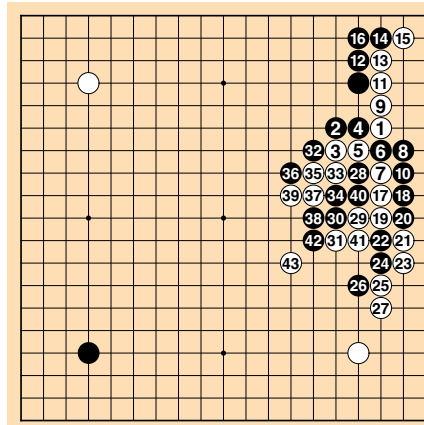
Voilà donc pour l'histoire du Go en Chine et de ses anciens maîtres. Dans le prochain épisode, nous examinerons l'histoire des règles du Go.

Notes :

- 1 – Même en dehors du jeu de Go.
- 2 - (ndlr) « L'échiquier de Charlemagne », entreposé dans le trésor de Saint-Denis, date de la fin du XIe siècle : on ne gagne même pas cent ans...
- 3 – La signification réelle de l'expression originale était que le maître de Go pouvait être appelé par l'empereur à tout moment lorsque celui-ci demandait du Go. Donc, dans un sens, il était un « Go call boy ».

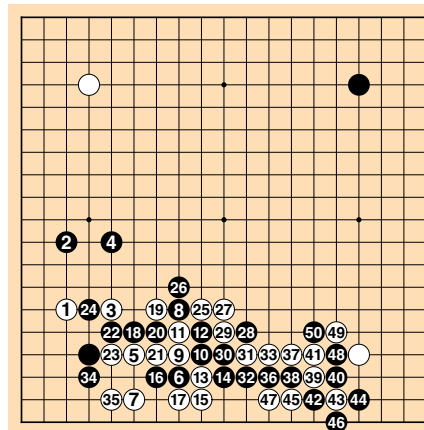


Pierres de porcelaine, dynastie Song



Blanc 43, la « *Solution en un coup pour les escaliers doubles* ».

Wang Jixuan (vers 720 après J.-C.)



Partie *Rencontre avec les Immortels* (vers 1090)

Figure 1 (coups 1-50)

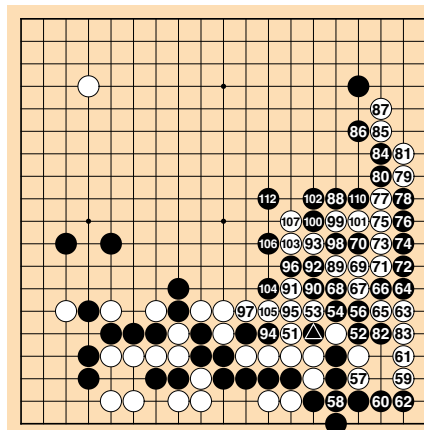


Figure 2 (coups 51-122)

55 en ▲, 108 en 98, 109 en 70, 111 en 98

## Brèves

### Chez les pros

Mars

Nakamura Sumire (née le 2 mars 2009), devenue professionnelle à dix ans et un mois (battant le record de Rina Fusijawa, onze ans et huit mois), a obtenu le grade de 2e dan pro le 15 mars pour ses douze ans. D'après le « *Power Report* » (rubrique de John Power dans le e-journal de l'AGA) sur les statistiques professionnelles (tous joueurs confondus) des cinq premiers mois, elle a le plus grand nombre de victoires (24 victoires - 4 défaites) à égalité avec Ueno Asami (24-9) et le meilleur pourcentage de victoires : 85,7 % !

Avril : Retour du pendul ?

Lu dans le e-journal de l'AGA : « L'émission Go Focus de la NHK-TV produite par la Nihon Ki-in a récemment changé de format. Depuis des années un joueur pro 7 ou 8 dan analysait des problèmes, assisté par une jeune pro dont le rôle était de poser des questions naïves au nom du public, et de montrer surprise et admiration lors de l'exposé des solutions. Maintenant l'analyse est faite par Ueno Asami (Kisei féminin), et le rôle du candide est tenu par un jeune pro. »

Après une période de féminisation forcée du vocabulaire, allons-nous devoir masculiniser ? Et dans ce cas, devra-t-on écrire potich, potichon, ou potichet ?

Mai : Préliminaires de la ligue pro transatlantique (8 et 9 mai, 8 joueurs, 4 rondes)

L'ancienne « European Online Pro League », lancée en mars 2020, change de nom et s'élargit en faisant entrer deux pros américains et deux joueurs amateurs. Ces derniers sont sélectionnés par un tournoi préliminaire ; les deux qualifiés sont le Français Rémi Campagnie 6D et l'Espagnol Oscar Vazquez 6D.



# Retrouvez la RFG en ligne

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

# Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>



## Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go

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

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

Les anciennes revues sont disponibles sur commande auprès du responsable matériel FFG  
[materiel@jeudego.org](mailto:materiel@jeudego.org)

L'**abonnement** à la RFG est disponible avec la licence de la Fédération Française de Go.  
Elle est également proposée séparément au tarif (pour la France) de 20€ par an (3 numéros).  
Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG  
[abonnement-rfg@jeudego.org](mailto:abonnement-rfg@jeudego.org)



# Le coin des débutants

## Yukari Umezawa



### Premiers pas des techniques à maîtriser : Connexions

L'un des premiers préceptes que l'on enseigne est : « Connecter les pierres amies, séparer les pierres ennemies ». Relier ses pierres permet d'avoir moins de groupes à défendre, séparer celles de l'adversaire donne plus de cibles à attaquer. Nous allons étudier dans les pages qui suivent quelques tactiques permettant de relier des pierres en profitant des conditions particulières du bord.

(Cet article parut à l'origine dans le numéro d'octobre 1997 de la revue de la Nihon Ki-in « Let's Go ». L'autrice était une jeune professionnelle, mademoiselle Yukari Umezawa\*, à l'époque shodan. Adaptation : Jean-Pierre Lalo.)

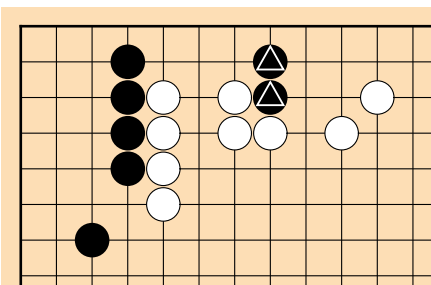


Figure 1

Les deux pierres ▲ peuvent à tout moment être avalées par Noir. Noir peut-il les récupérer ?

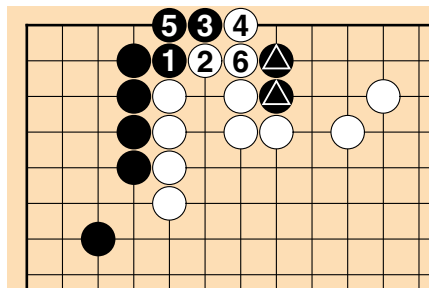


Diagramme 1 : erreur.

La tentative de passage en force échoue, les pierres ▲ sont capturées.

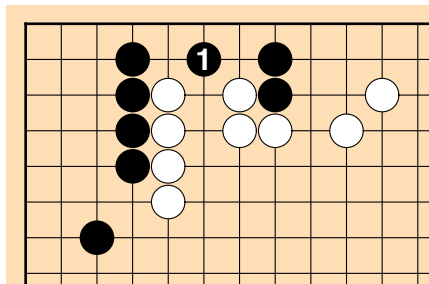


Diagramme 2 : bonne réponse.

Cet élégant *tobi* sur la seconde ligne est le *tesuji* qui permet la connexion.

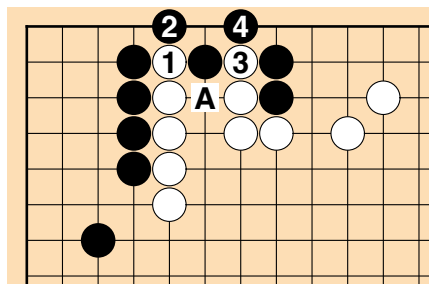


Diagramme 3 : bonne réponse (suite).

Démonstration : Blanc essaye de traverser les *tobi*, mais Noir peut se relier sur la première ligne.

Le coup blanc en A n'est pas forcément *sente* : s'il y a de gros points ailleurs, ou s'il a beaucoup de menaces de *kô*, Noir peut choisir de ne pas répondre. Et c'est peut-être même lui qui jouera en A...

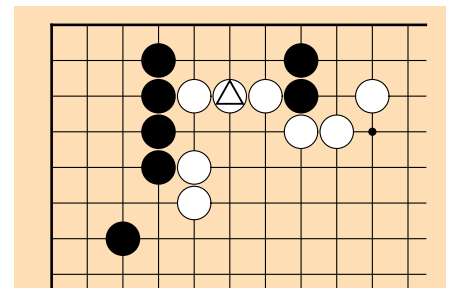
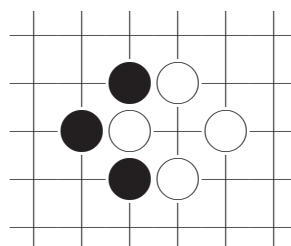


Figure 2

La configuration est presque identique : pierres noires sur la seconde ligne, séparées par trois intersections. Mais une nouvelle pierre blanche (▲) est arrivée. Y a-t-il une grosse différence ?

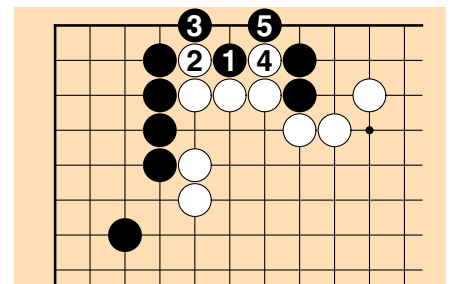


Diagramme 1 : erreur.

S'il joue le *tobi* sur la deuxième ligne, Noir est obligé de jouer le *kô* s'il veut se connecter. En règle générale, on ne doit envisager un *kô* que lorsque toutes les autres possibilités mènent à l'échec.

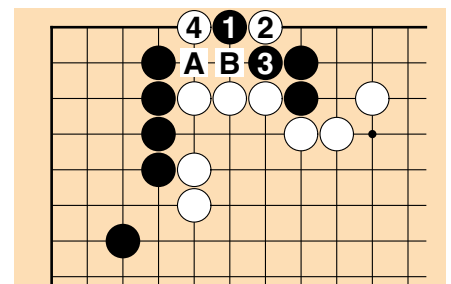


Diagramme 2 : erreur.

Jouer une intersection plus bas, sur la première ligne, est encore pire !

Grâce au manque de libertés de la pierre noire sur la première ligne, Blanc empêche la connexion et prend la pierre (A et B sont *miai*).

Notez bien le côté qu'a choisi Blanc : jouer le symétrique (B2 en 4) sépare aussi les pierres noires, mais Blanc empoche moins de points.

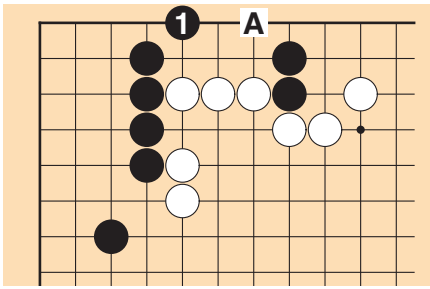


Diagramme 3 : bonne réponse.

Le *tesuji* combine un *kosumi* (coup en diagonale) et un *ogeima* (grand saut de cheval).

Le point symétrique en **A** fonctionne aussi, mais jouer solidement à partir du côté le plus fort est un principe important. On perd moins si l'on doit interrompre la séquence (erreur de lecture, *contre-tesuji* imprévu de l'adversaire, *kô*...)

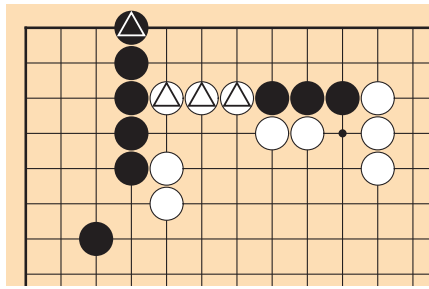


Figure 3

Nouveau changement de configuration. Il y a toujours trois pierres ennemies contiguës sur la troisième ligne, mais les pierres amies ne sont plus à la même hauteur : à droite elles sont toutes en troisième ligne tandis qu'à gauche il y en a même une sur la première ligne. Comment profiter de celle-ci ?

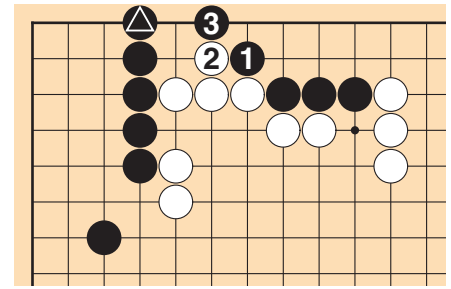



Diagramme 3 : bonne réponse.

En fait, le *hane* est une bonne idée, l'erreur est la connexion réflexe du diagramme 2 dans cette configuration.

En effet, poursuivre avec un second *hane*, sur la première ligne, protégé par la pierre , est la solution.

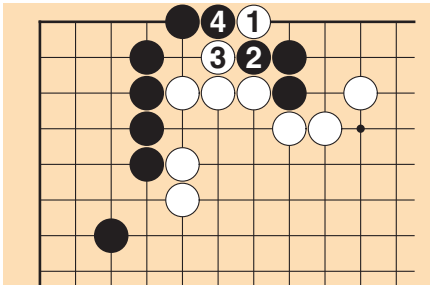
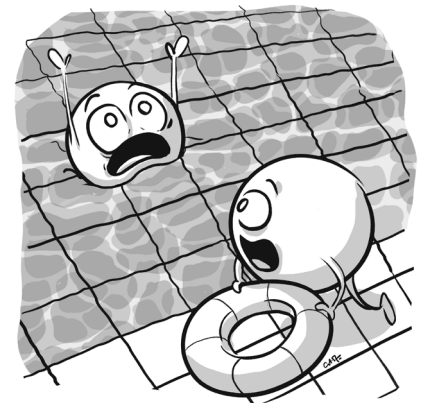


Diagramme 4 : bonne réponse (suite).

Si Blanc tente de bloquer à distance sur la première ligne, Noir connecte en prenant la pierre.

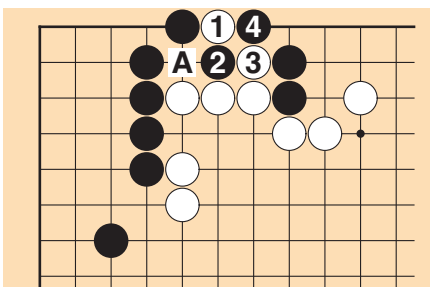


Diagramme 5 : bonne réponse (variante).

Si Blanc tente de bloquer au contact, sa pierre est toujours prise. Il n'y a pas de *kô*, Noir a le temps de connecter si Blanc continue en **A**.

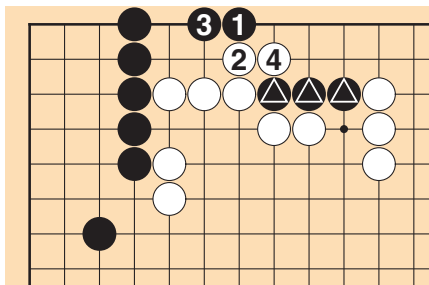


Diagramme 1 : erreur.

Maintenant le saut sur la première ligne ne fonctionne plus !

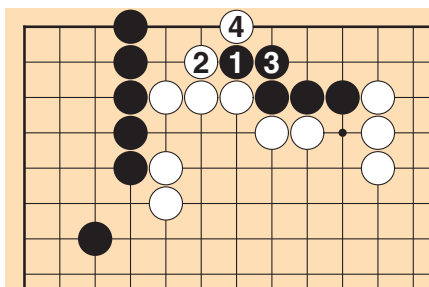


Diagramme 2 : erreur ?

Le *hane* N1 est facilement bloqué, et après la connexion N3, B4 empêche la connexion des pierres noires sur la première ligne.

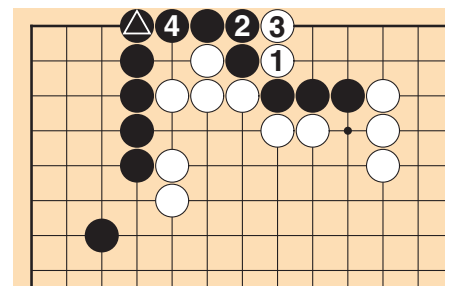
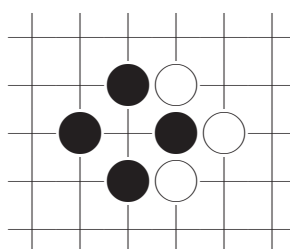


Diagramme 4 : bonne réponse (suite).

L'*atari* en B1 ne mène à rien : après N4, Noir a assez de libertés pour prendre les pierres de coupe.

\* ndlr : depuis la joueuse s'est mariée, et s'appelle désormais Yukari Yoshihara ; elle a maintenant le grade de 5 dan pro. Elle a été conseillère technique pour la production du manga Hikaru no go.

# Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,  
ou sachez les prévenir.

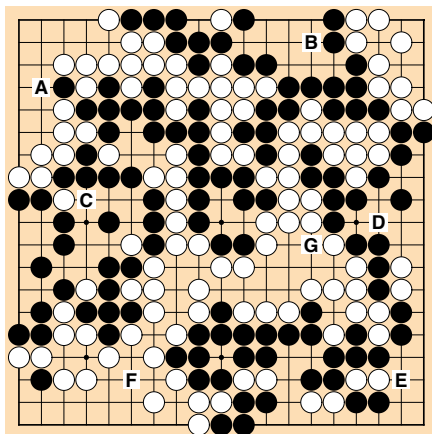


Figure 1 : problème 1, niveau kyu.

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

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

Mais avez-vous aussi trouvé comment en profiter au mieux ?

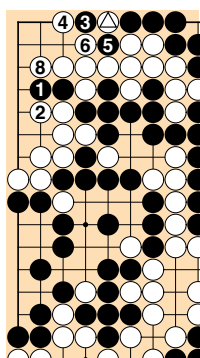


Diagramme A

7 en △

Noir a pu grignoter quelques points en sente...

Défendre en 8 au lieu de 2 mène à une catastrophe.

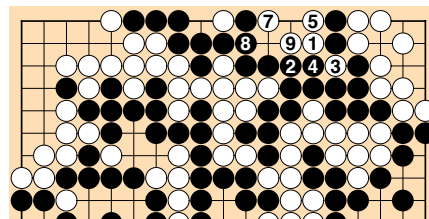


Diagramme B

N6 en 3.

Après B9, la situation est devenue un *seki*, les points noirs ont disparu.

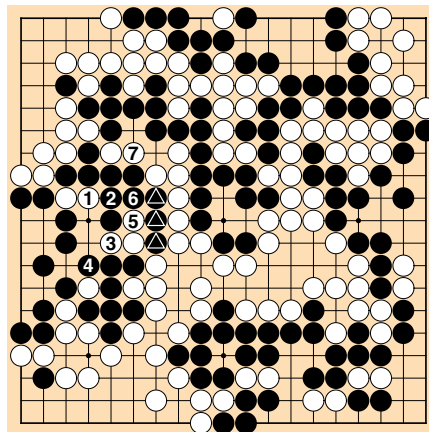


Diagramme C

La séquence peut commencer avec 1 en ③, le résultat est le même.

En fait, comme souvent, Noir devrait lâcher ses pierres △ (en jouant 6 en 7) pour sauver la queue de son dragon.

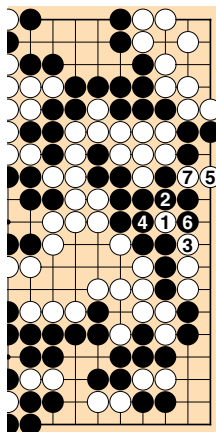


Diagramme D1

B1, variante du « coup sur le nez », est le *tesuji*.

Ensuite il est plus sage pour Noir de donner ses trois pierres du bord...

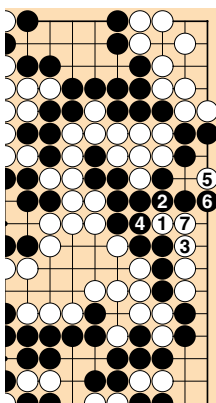


Diagramme D2

... Sinon, adieu veau, vache, cochon, couvée...

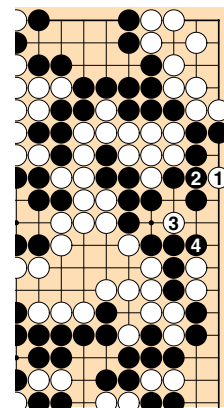


Diagramme D3

Ici, Blanc ne peut pas changer l'ordre des coups : cette combinaison ne marche pas.

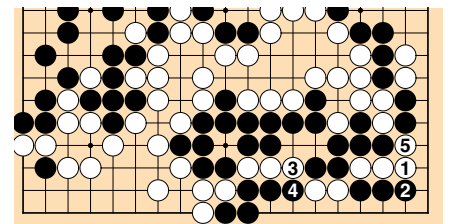


Diagramme E

Blanc peut sauver ses pierres grâce aux faiblesses noires.

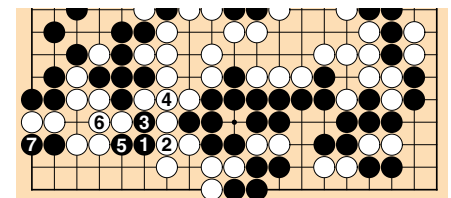


Diagramme F1

Blanc doit accepter de céder deux pierres et quelques points du coin pour sauver le principal.

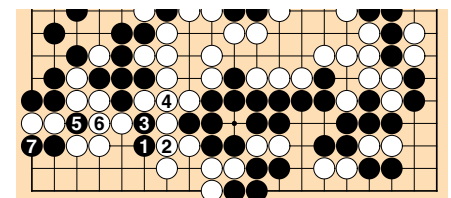


Diagramme F2

Le sacrifice en N5 est souvent *tesuji*, mais ici, il ne fonctionne pas.

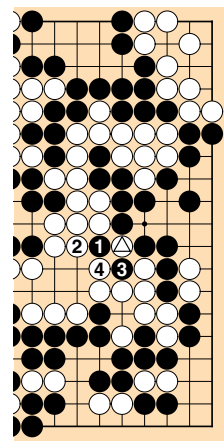


Diagramme G1

N5 en △

La meilleure réponse pour Blanc..





Crédit: Gabriel Robinne

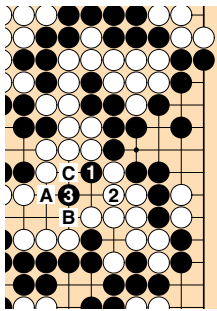


Diagramme G2

Blanc ne veut pas verser son obole ?

Après N3, il a le choix entre trois réponses : A, B et C.

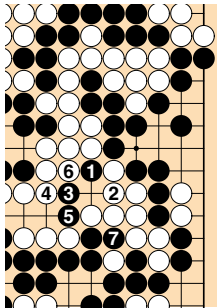


Diagramme G3

N7 : snappe ! Le lézard blanc perd sa queue...

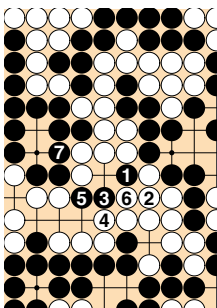


Diagramme G4

N7 : de nouveau un snappe, mais l'amputation est plus importante.

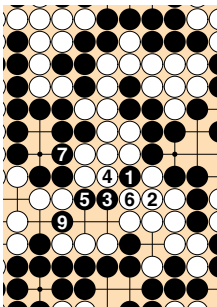


Diagramme G5

B8 connecte en 1. Cette connexion en B4 a l'air d'une réponse sévère... Mais N9 est tesuji !

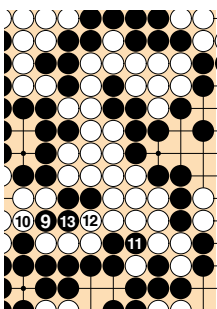


Diagramme G6

... et mène Blanc à la catastrophe, quelle que soit sa réponse B10, *atari*...

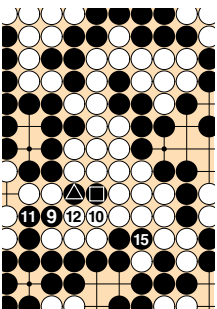


Diagramme G7

13 en ▲, 14 en ■ ... ou connexion, avec un diabolique *damezumari*.

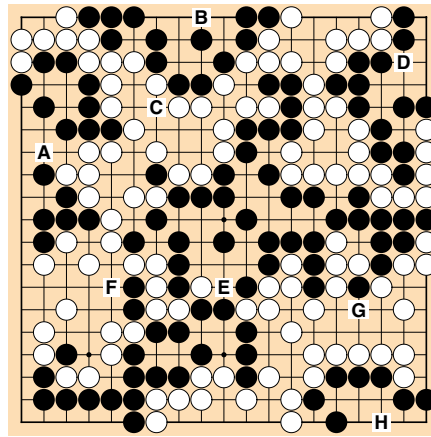


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

Avez-vous trouvé les huit endroits où une faiblesse de l'adversaire permet au fauteur de troubles de sévir ?

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

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

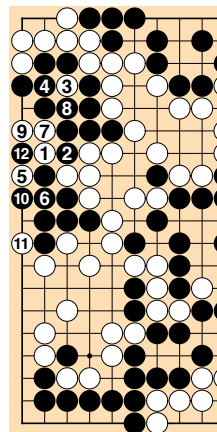


Diagramme A

Le *hane* B1 est le fauteur de troubles ! B3 est un sacrifice important pour le *damezumari* sur ce groupe. Enfin les coups B5 à B9 mettent le *kô* en place.

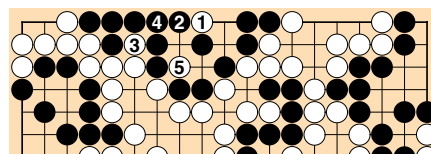


Diagramme B1

Après B1, la mort semble inéluctable...

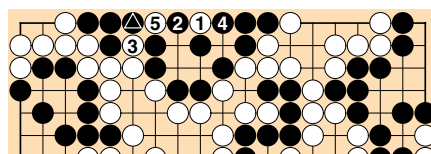


Diagramme B2

N6 en ▲

Pour survivre, là encore il ne faut pas s'attacher à ses pierres.

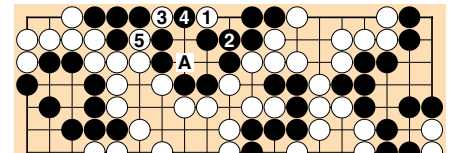


Diagramme B3

Si Noir connecte en 2, on se retrouve comme dans le diagramme B1 après le sacrifice B3, avec le point vital A.

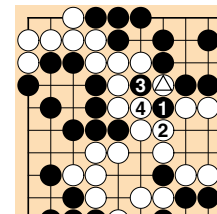


Diagramme C1

N5 en ▲

Meilleure réponse : Blanc perd une pierre et quelques points.

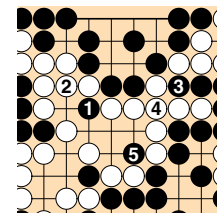


Diagramme C2

Pour avoir mégo-té sur une pierre, Blanc va devoir choisir ce qu'il laisse maintenant à Noir.

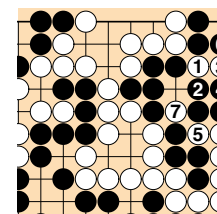


Diagramme D1

Première façon de vivre... en échange de quatre pierres.

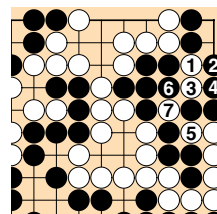


Diagramme D2

L'autre *atari* marche aussi, à la même condition..

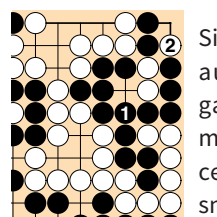


Diagramme D3

Si Noir refuse de jouer au lézard et veut garder sa queue, il meurt en grand avec ce splendide double snappe !

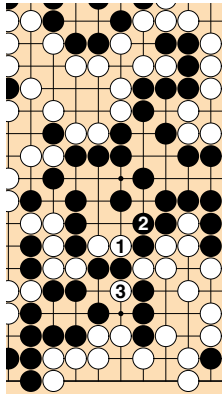


Diagramme E

Trop facile !

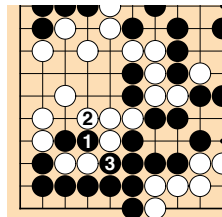


Diagramme F1

Version paisible :  
Blanc abandonne  
le prisonnier et ses  
deux pierres.

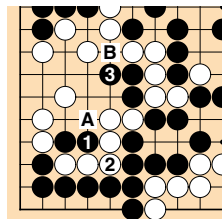


Diagramme F2

Si Blanc résiste,  
N3 réveille la fai-  
blesse. Maintenant  
A et B sont *miai*.

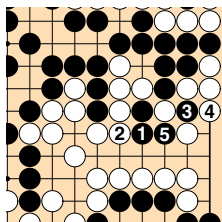


Diagramme G

N3, le sacrifice  
« tueur de liber-  
tés » bien connu...

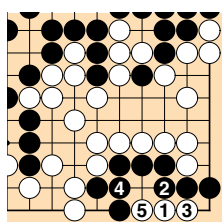


Diagramme H1

Mauvaise réponse  
noire !  
*Seki*.

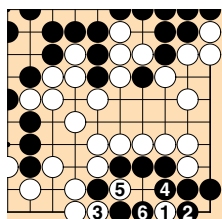
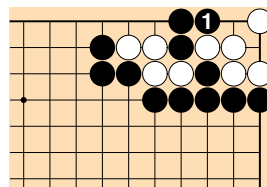


Diagramme H2

Noir survit, mais  
n'a plus que deux  
points.

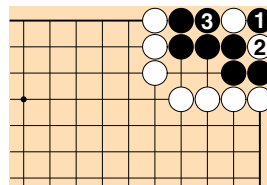
# Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

## Niveau débutant



Problème 1

Après N1, Blanc ne peut pas s'approcher  
pour prendre, ni à droite ni à gauche.

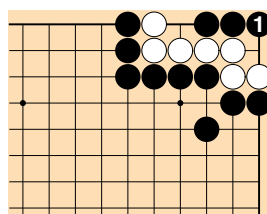


Problème 2

N1 : il est important de donner une pierre  
à Blanc.

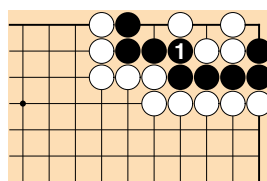
N3 : Noir est vivant.

Notez que pour « écraser le *kô* », Noir a  
besoin de deux libertés extérieures.



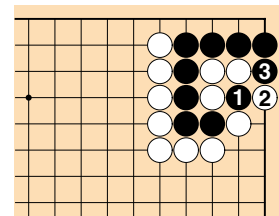
Problème 3

C'est un coin mort sans condition.



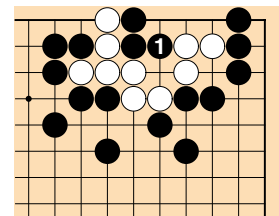
Problème 4

*Seki* ! Noir est vivant.



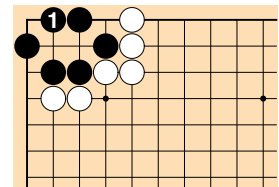
Problème 5

N1 : d'abord sacrifier une pierre... Ce *te-suji* de yose est bien utile pour vivre !



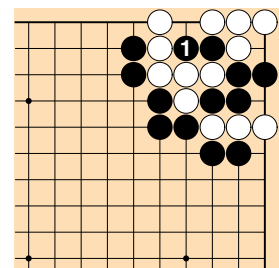
Problème 6

N1 est le point vital !



Problème 7

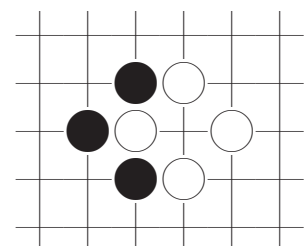
Il se passe toujours quelque chose au  
point 1-2 : deux yeux !

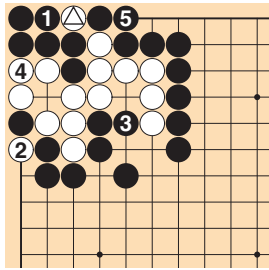


Problème 8

« *Son point vital est mon point vital* »  
Imaginez une pierre blanche ici ! Il suffit  
d'avancer, et Blanc est mort.

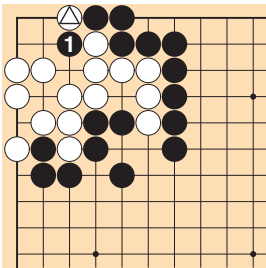
Les quatre pierres noires à droite sont  
protégées par le manque de libertés des  
pierres blanches.



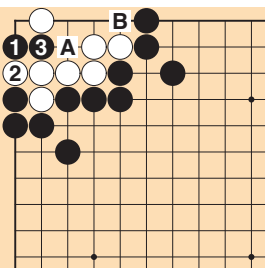
Niveau  
intermédiaire**Problème 9 a**

B6 en △.

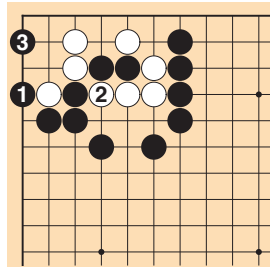
N1 ! *Tesuji* de sacrifice qui prépare un pâté surprenant... B2 supprime le *damezumari* côté Blanc, crée un œil, et menace de croquer le pâté. N3 ! Supprime un œil potentiel... Blanc reprend l'initiative et avec B6 croque le pâté...

**Problème 9 b**

... Qui lui reste sur l'estomac. Quand Noir joue N1 « sous les pierres » (*ishi-no-shita*, si vous voulez briller en société) pour prendre △, il démontre que la prise de sept pierres n'apporte pas le moindre œil. Enfin, dans ce cas.

**Problème 10**

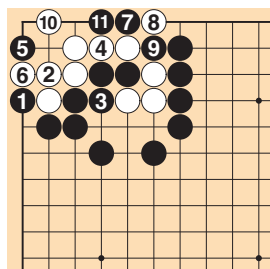
L'enchaînement N1-N3 rend A et B *miai* : Blanc est mort.

**Problème 11 a**

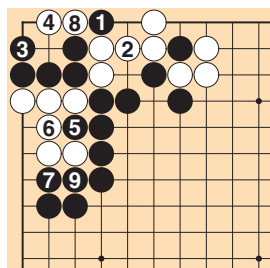
N1 : Joli coup !

C'est la seule solution pour tuer Blanc.

Si Blanc prend les deux pierres, le *tobi* N3 empêche le second œil.

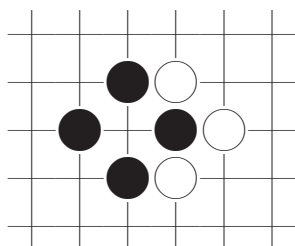
**Problème 11 b**

Si Blanc protège l'œil du coin, Noir sauve ses deux pierres. B4 agrandit l'espace, mais le *tobi* N5 est toujours *tesuji*, combiné toutefois avec le placement N7. Ensuite 10 et 11 sont *miai*.

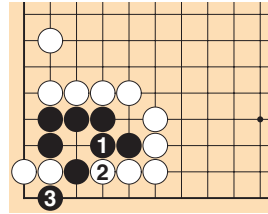
**Problème 12**

N3 : Le bon coup : grâce à lui, Noir gagne une liberté.

N9 : Noir gagne le *semeai*, il manque une liberté à Blanc.

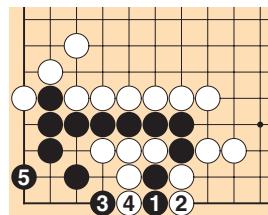
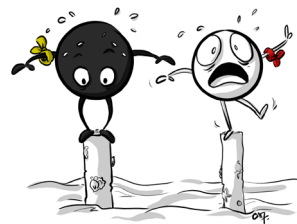


## Niveau confirmé

**Problème 13**

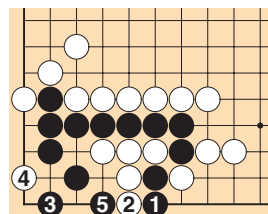
N1 : un coup calme ! (Mais contre intuitif : n'agrandit pas l'espace, et fait un vilain angle vide)

N3 : Noir est vivant.

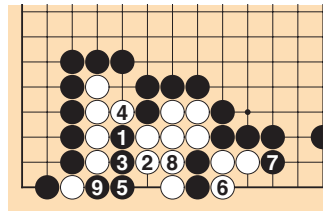
**Problème 14 a**

Il faut sacrifier d'abord une pierre pour voir comment réagit Blanc.

S'il prend par l'extérieur, N3 est *sente* et N5 assure la vie.

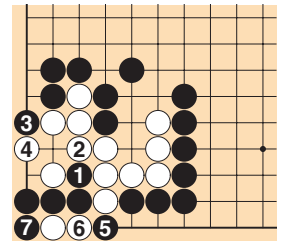
**Problème 14 b**

Si Blanc sépare tout de suite les pierres noires, N3 prend un des points 1-2, B4 empêche la création immédiate des deux yeux, mais N5 crée le second œil par *damezumari*. Noir est vivant !

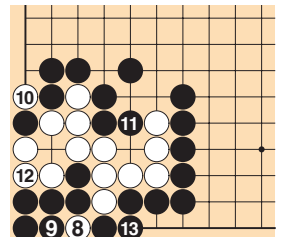
**Problème 15**

N1 : Noir profite du *damezumari* blanc.

Après N9, Blanc est mort.

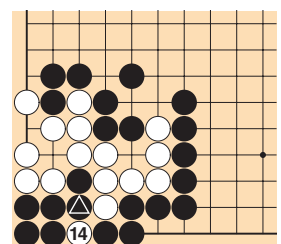
**Problème 16 a**

Noir commence par déformer et réduire l'espace... avec des arrières pensées.

**Problème 16 b**

B8 sacrifie et N9...

Mais c'est du déjà vu ?!?! Non, ce n'est pas une transposition de TENNET, mais s'il faut un Esprit Éclairé par les Dan pour lire les premiers coups de ce problème et préparer le piège, un bon joueur « en kyu » doit pouvoir lire à partir de B8 !

**Problème 16 c**

Et cette splendide séquence de « jeu sous les pierres » se termine par N15 en △, qui achève Blanc.



# Jeux du Monde.com

**JeuxduMonde.com spécialiste du jeu de go  
et des jeux asiatiques vous propose**

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

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



## 24 modèles de goban\*



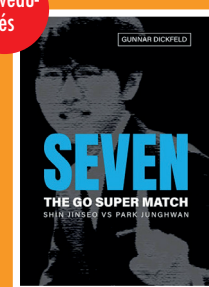
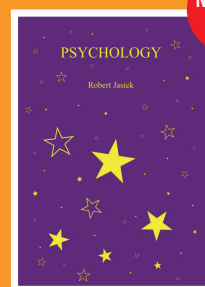
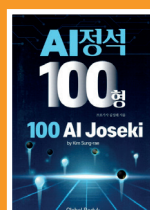
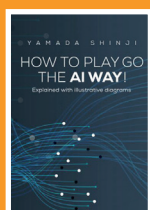
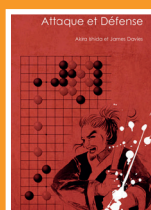
## 16 types de pierres\*



## 11 modèles de bols\*



## 241 livres de Go\* tous les classiques, et les nouveautés



SEVEN (Gunnar Dickfeld)  
16,90€ The Go Super  
Match. Shin Jinseo vs Park  
Jungwhan

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

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

\* Nombres d'articles et tarifs au 01/06/2021 susceptibles de modifications

**LOOLAI**  
PRODUCTIONS