

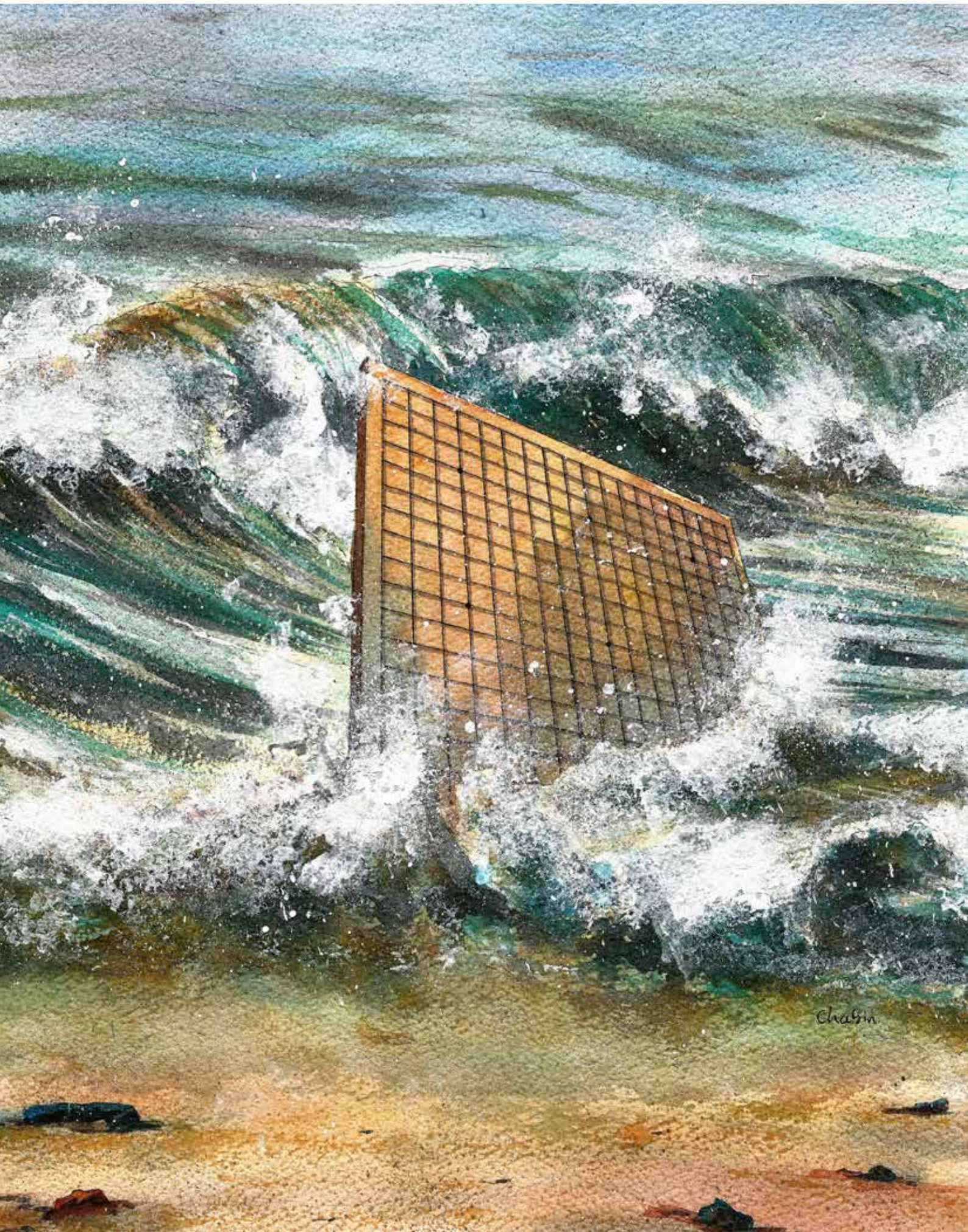


Revue
Française de Go

n° 157

Octobre 2022
7 euros

issn 0181-1142

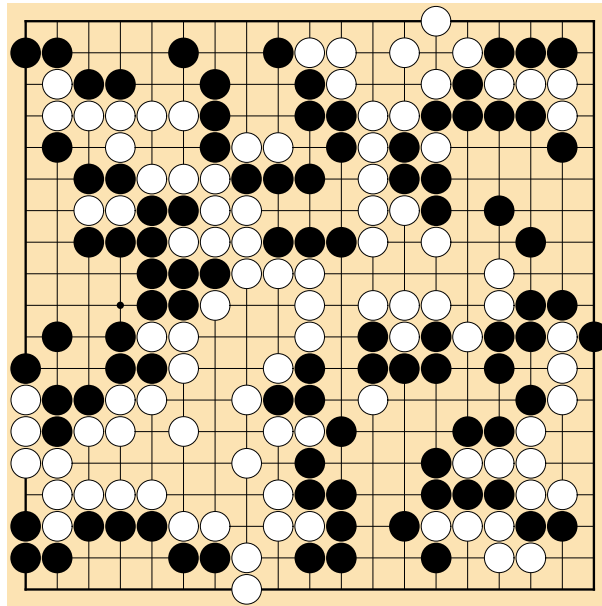


Fauteur de troubles

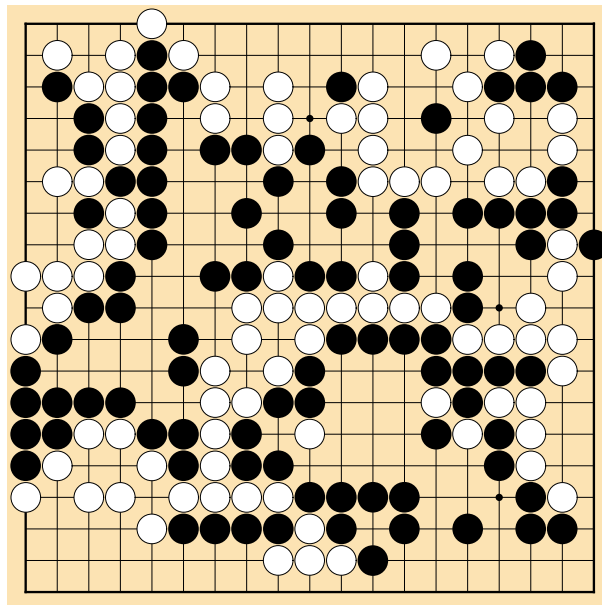
In-seong Hwang

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

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



Problème 1
Niveau kyu



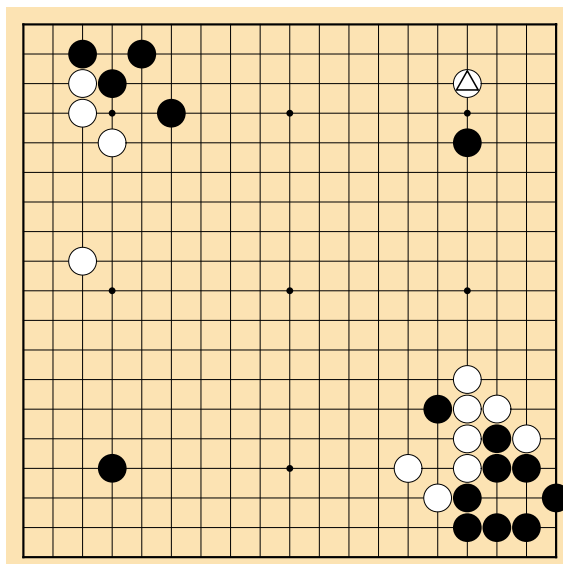
Problème 2
Niveau dan

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

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

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



Après le partage des deux premiers coins, Blanc vient contester en \triangle le coin Nord-Est où Noir s'était installé sur le *takamoku* (point 5-3).

Dans cette configuration, quel *joseki* Noir doit-il choisir ?



Photo : Marc Delaunay

Chers lecteurs,

Malgré un beau soleil, l'actualité de cet été est bien sombre...

... À cause de ce trop beau soleil, justement, que le dérèglement climatique a accompagné de sécheresse, canicule prolongée et incendies monstrueux...

... Tandis qu'à l'est, la guerre en Europe s'installe dans la durée et se double d'une guerre économique...

... Et que de son côté, la pandémie refuse de s'éteindre et continue de sévir à bas bruit.

Heureusement, pour le moral des troupes, il y a eu, au moins dans notre petit monde, quelques bonnes nouvelles :

les festivals et salons ont ré-ouvert leurs portes,

les tournois sont quasiment tous revenus,

le stage fédéral d'été a réuni 135 participants enthousiastes,

si notre équipe nationale, sélectionnée pour la phase finale, n'a pu prendre que la deuxième place du championnat d'Europe par équipes « Pandanet »...

... Benjamin Dréan-Guenaïzia a été sacré champion d'Europe, troisième Français à conquérir ce titre, après Patrick MÉRISSE-COFFINIÈRES (1976) et Fan Hui (2013, 2014 et 2015) (Benjamin nous commente sa finale en page 4),

nous avons assisté au retour de Junfu Dai, qui a remporté — pour la quatrième fois ! — le championnat de France open haut la main avec sept victoires sur sept parties (le commentaire de sa partie contre Benjamin paraîtra dans le prochain numéro). Nous attendons avec impatience le championnat de France amateur...

Et enfin l'équipe « EGC 2024 Toulouse », qui — rassemblée autour de Jean-Yves Papazoglou — prépare le cinquième congrès européen organisé en France, nous annonce avoir déjà 300 participants préinscrits pour dans deux ans !

La toute dernière bonne nouvelle : nous avons réussi à sortir la Revue à la date prévue !

Bonne lecture !

Jean-Pierre Lalo,

Rédacteur en chef de la RFG.

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

fb.com/revue.francaise.go

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	7, 23
Championnat d'Europe (partie commentée)	6
Le Plateau Vide	9
Pair-go sanguinaire (partie commentée)	13
Vie des clubs	23, 29, 32

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	4, 5
Fauteur de troubles	10
Kô	16
Attaque & Défense	18
Quel joseki choisir ?	24
Yose	26
Le coin des débutants	30
Tsumego à gogo : solutions	34

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

Le coin des débutants

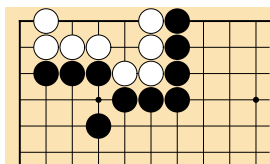
JP Lalo

Tsumego à gogo

énoncés

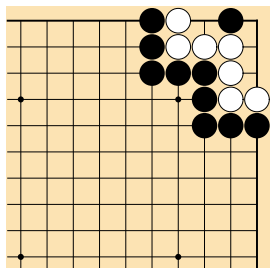
Fan Hui

Niveau débutant



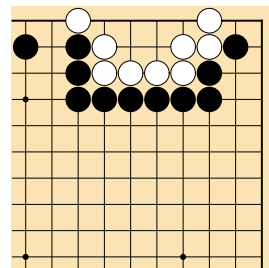
Problème 1

Noir joue et tue le groupe blanc.



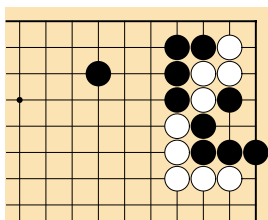
Problème 1

Noir joue et tue Blanc sans condition.



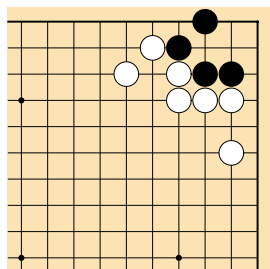
Problème 5

Noir joue et tue Blanc sans condition.



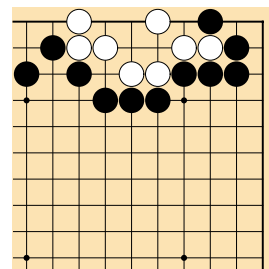
Problème 2

Noir joue et gagne la course aux libertés.



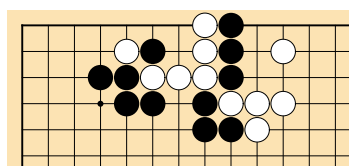
Problème 2

Noir joue et vit sans condition.



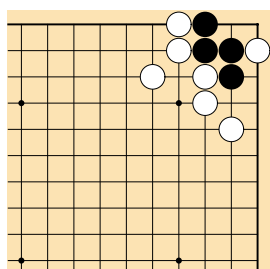
Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



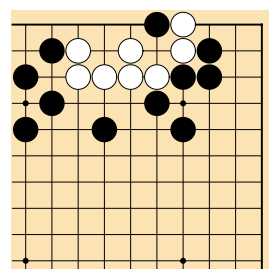
Problème 3

Noir joue et gagne la course aux libertés.



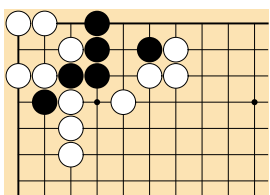
Problème 3

Noir joue et vit sans condition.



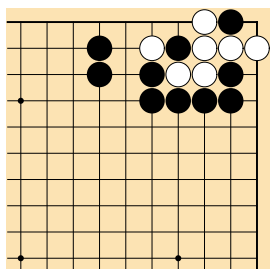
Problème 7

Noir joue et tue Blanc sans condition.



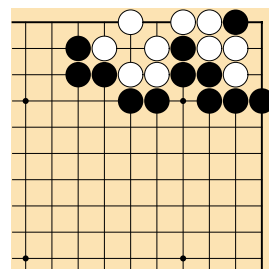
Problème 4

Noir joue et sauve ses pierres.



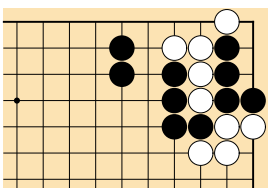
Problème 4

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 8

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 5

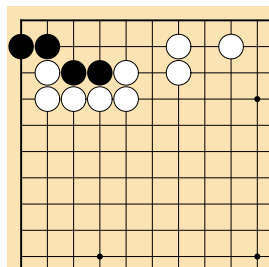
Noir joue et gagne la course aux libertés.

Tsumego à gogo

énoncés

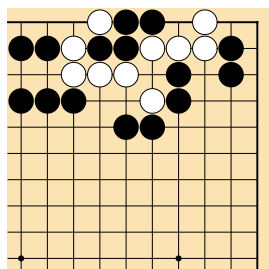
Fan Hui

Niveau intermédiaire



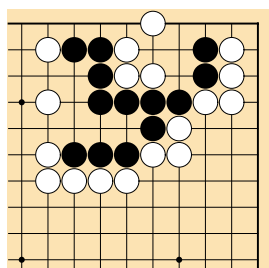
Problème 9

Noir joue et vit par kô.



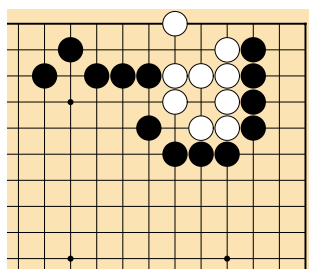
Problème 10

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 11

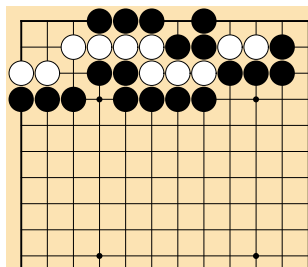
Noir joue et vit sans condition.



Problème 12

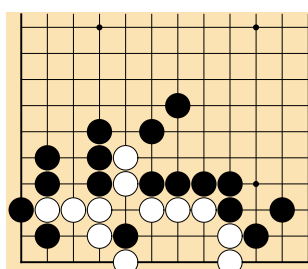
Noir joue et tue Blanc sans condition.

Niveau confirmé



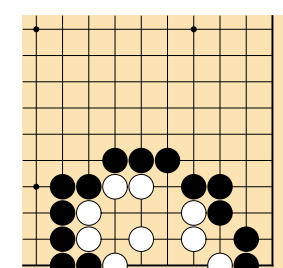
Problème 13

Noir joue et tue Blanc sans condition.



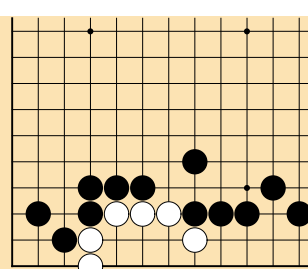
Problème 14

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 15

Noir joue et tue Blanc sans condition.



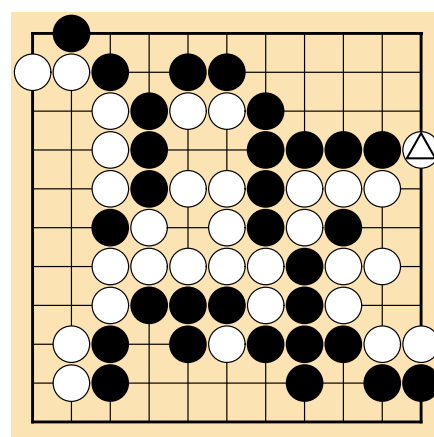
Problème 16

Noir joue et tue Blanc sans condition.

YOSE

Junfu Dai

La magie des tesuji de yose...

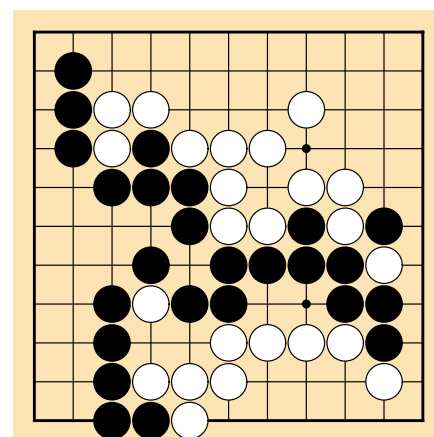


Problème 1

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

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



Problème 2

Komi : 7,5 points.

À Noir de jouer.

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

Championnat d'Europe : Finale

Benjamin Dréan-Guénaïzia

Je pense qu'il est inutile de dire que je n'imaginais pas un jour revoir ma partie d'une finale de championnat d'Europe pour la RFG, et encore moins le faire victorieusement. Trois ans après le dernier EGC en présentiel à Bruxelles, tout le monde était très heureux de pouvoir à nouveau toucher des pierres et des *goban* !

Pour donner du contexte à cette finale, je vais rapidement détailler le système du championnat ; nous étions 32 joueurs, il s'est déroulé à double élimination mais uniquement pour se qualifier jusqu'en quart de finale.

À partir des quarts, les parties sont à élimination directe. L'ironie a été que je perde contre Artem durant la phase de qualification, puis j'ai dû gagner une partie en « *loser bracket* » pour finalement me hisser en quart.

Et c'est donc après avoir battu Ali Jabarin (2p) et Fredrik Blomback (6d) respectivement en quart et en demi que j'ai pu atterrir de nouveau contre Artem en finale, avec une revanche à prendre !

Championnat d'Europe 24 – 31 juillet 2022

32 participants

Le podium :

- 1 : Benjamin Dréan-Guénaïzia (6d, FR)
- 2 : Artem Kachanovskyi (2p, UA)
- 3 : Fredrik Blomback (6d, SE)
- 4 : Nikola Mitic (6d, RS)

Championnat d'Europe 2022, finale.

● : Benjamin Dréan-Guénaïzia (6d, 13Ma)

○ : Artem Kachanovskyi (2p, UA)

Règle japonaise, komi 6,5 points.

Noir gagne de 2,5 points.

Commentaire Benjamin Dréan-Guénaïzia.

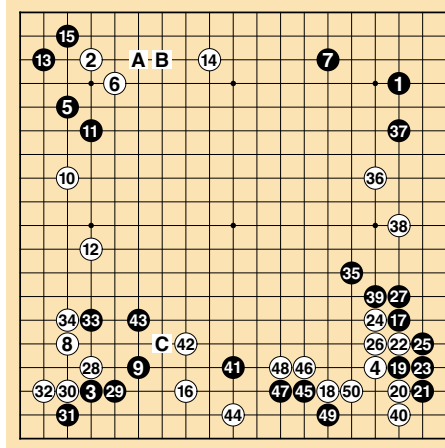


Figure 1 (coups 1-50)

N15 : le premier coup douteux vient de moi, je savais au moment de le jouer qu'il était trop lent ; mais je l'ai choisi car il m'accordait une vie immédiate avec une possibilité d'invasion en **A** ou **B**. C'était ma stratégie contre Artem de jouer très solide au début de partie pour ensuite pouvoir combattre de manière agressive sans me soucier de groupes faibles. Un développement normal à la place de 15 aurait pu être celui du diagramme 1.

N35 : je suis également l'auteur de la deuxième erreur de la partie avec 35 (cf. dia. 2).

Dans mon esprit, je voulais garder une invasion possible sur le bord Sud et c'est pour ça que je n'ai pas choisi une variation de ce genre même si elle apparaît très naturelle.

Les échanges 35-40 sont tous des coups normaux localement mais qui montrent que nous avons tous les deux sous-estimé l'attaque potentielle sur mon groupe du Sud-Ouest. Artem aurait dû tout de suite m'attaquer en **C** à la place de 36. Ça lui aurait permis de construire beaucoup de points sur le bord Sud.

C'est donc avec le sentiment d'avoir réalisé un bon investissement avec les coups de soutien 35 et 39 que je décide d'envahir en 41, même si j'aurais encore dû rester patient et simplement protéger mon groupe comme montré précédemment.

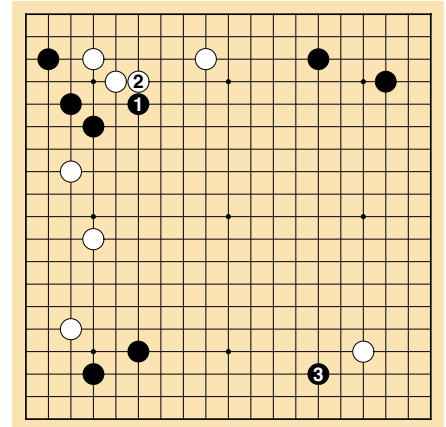


Diagramme 1

1 à la place de 15 de la partie.

Un simple échange avec N1-B2 avant de prendre un gros point en N3. Mon groupe Nord-Ouest a toujours une porte de sortie vers le centre et une vie possible avec le *kosumi* dans le coin.

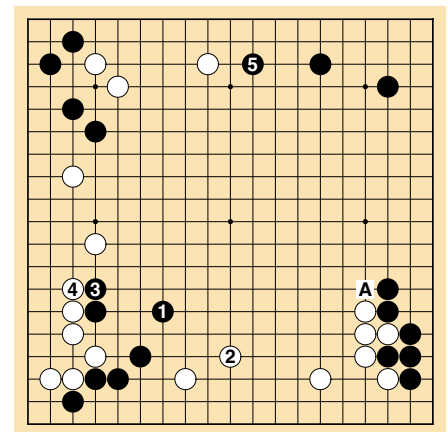


Diagramme 2

1 à la place de 35 de la partie.

J'aurais dû simplement m'occuper de mon groupe et prendre un gros point en 5 ou jouer en **A**.

N1 peut paraître simple mais c'est un très joli coup, flexible.

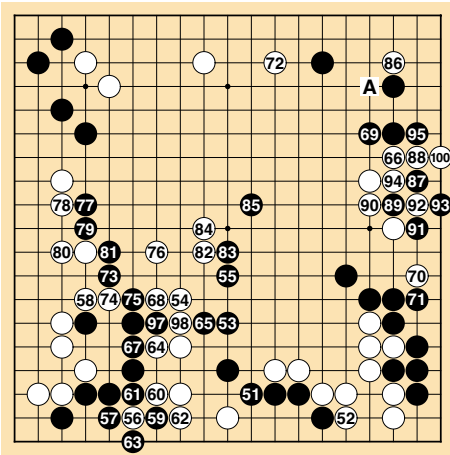


Figure 2 (coups 51-100)

96 en 92 ; 99 en 89.

Le combat commence donc avec mon invasion du bord Sud. La séquence qui en découle jusqu'à 55 est assez naturelle, j'essaie de m'appuyer sur le groupe fort de Blanc en bas à droite pour me stabiliser. La situation n'est tout de même pas évidente pour moi car j'ai deux groupes faibles à gérer alors qu'il n'en a qu'un seul. Toutefois, avec 55, mon groupe du milieu est quasiment sorti au centre sans trop avoir souffert.

B56-N57 : cet échange m'a surpris, car il me donne la vie avec 59. Je savais que la partie était serrée, peut-être à mon désavantage, mais au moins je n'avais plus de soucis.

(Spoiler alert : l'IA me donne en retard de 1 point ici donc autant dire que c'est du 50/50).

À la place de 56, Blanc aurait dû jouer en 60 directement, une bien meilleure forme qui ne me renforce pas autant.

N67-B68 : l'IA me dit que cet échange me fait perdre 3 points, ne me demandez pas pourquoi. J'imagine que c'est un peu *ajikeshi*, mais c'est très dur à voir ; j'étais simplement content de sauver mes pierres en *sente*. Trop complexe pour mon niveau !

Après le coup blanc 76, une idée germe dans mon esprit : poser des pierres au centre pour ensuite viser une attaque assez sévère sur le groupe à droite avec un coup en 87. Ce plan se déroule relativement sans encombre jusqu'au coup 85.

B86 est un coup de sonde classique : soit je le laisse vivre dans le coin (cf. dia. 3) soit je lui permets de développer de l'*aji* vers l'extérieur.

Je pensais que si je répondais à ce coup, il allait ensuite en profiter pour défendre son groupe à l'Est. C'est donc pour cela que j'ai eu l'idée, avec un timing très étrange, d'attaquer son groupe directement avec 87.

Ne faites pas ça chez vous les enfants !

La séquence jusqu'à 91 est forcée.

B92 : un joli *tesuji* pour m'enlever une liberté, Blanc recherche la séquence du diagramme 4.

N95 : c'est donc pour cela que je choisis de jouer le *kô*.

La première grosse erreur d'Artem est le coup 100 : finalement, si on fait un bilan de la séquence, j'ai pu échanger 95 pour 100, ce qui m'est favorable. À la place, Blanc aurait dû prendre mon coin avec un *hane* en A sur ma pierre de *komoku*. Le *kô* reste très compliqué à jouer pour moi.

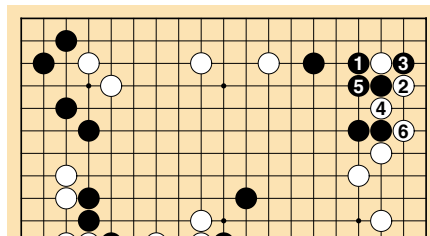


Diagramme 3

1 à la place de 87 de la partie.

Une séquence de rêve pour Artem.

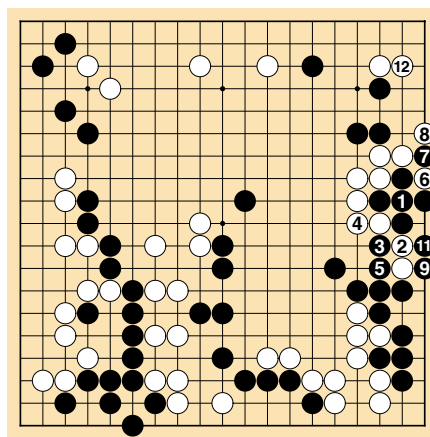


Diagramme 4

1 à la place de 95 de la partie.

10 en 6.

Je lui prends son territoire à l'Est mais il détruit tout mon coin, et mes pierres deviennent faibles. Cette séquence est catastrophique pour Noir.

Brèves

Europe

Championnat d'Europe Jeunes Prague, 10-12/03/2022

Catégorie U20

- 1 Arved Pittner (5d, DE)
- 2 Davide Bernardis (4d, IT)
- 3 Denis Dobranis (4d, RO)
- 4 George Gigoï (2d, RO)
- 5 Lubin Wilhelm (1d, 69Ly)

Catégorie U16

- 1 Vsevolod Ovsienko (4d, UA)
- 2 Yuze Xing (2d, DE)
- 3 Anna Melnyk (1d, UA)

Catégorie U12

- 1 Bende Barcza (3k, HU)
- 2 Alper Sulak (1d, TR)
- 3 Alexandru-Nicolas Patrascu (9k, RO)

Congrès européen Vatra Dornei - Roumanie

Championnat d'Europe par équipes « Pandanet » 22 - 23 juillet 2022

Quatre équipes ont été sélectionnées par un tournoi de ligue de dix équipes (réduites à neuf après l'exclusion de la Russie des compétitions internationales) - rencontres en ligne en système Round Robin.

La France, qui détenait le titre, était représentée cette année par Tanguy Le Calvé (1p, 13Ma), Benjamin Dréan-Guënaïzia (6d, 13Ma), Rémi Campagnie (6d, 67SE) et Florent Labouret (5d, 38Gr). Son équipe a dû s'incliner devant l'équipe d'Ukraine - Artem Kachanovskyi (2p), Andrii Kravets (1p), Bohdan Zhurakovskiy (5d) et Dmytro Bohatskyi (6d).

La République Tchèque finit troisième, et la Pologne quatrième.

Tournoi principal

323 participants

- 1 Won Jin, Choi (1p, KR, 10/10)
- 2 Kim, Yuchan (1p, KR, 9/10)
- 3 Kim, Dohyup (7d, KR, 8/10)

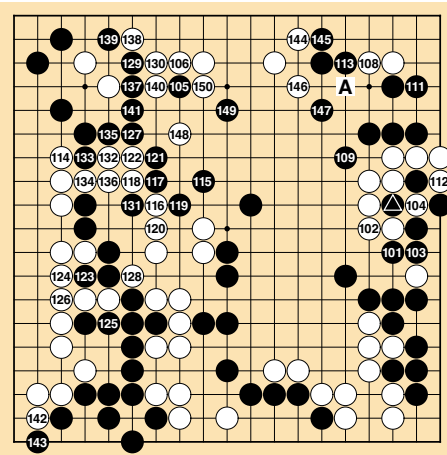


Figure 3 (coups 101-150)

107 en ▲ ; 110 en 104.

Le *kô* se résout assez pacifiquement mais il n'était pas important ; toutes nos menaces sont des erreurs, au lieu de 105 et 109, j'aurais simplement dû capturer le coin. Quant à Artem, il perd presque 7 points avec 112 ! À la place, il aurait dû jouer en A pour détruire mon coin. Selon le gain que cela peut lui apporter, le *kô* en lui-même peut devenir dérisoire.

Après 113, la partie redevient serrée, j'ai pu obtenir un petit gain avec 101 et 103 ainsi qu'un plus gros coin Nord-Est. À ce moment, l'IA donne un avantage de 2 points à Blanc.

N115-N117 : ces coups ont pour but d'attaquer le groupe central de Blanc et de viser une invasion au Nord avec 129. Pour réussir cette invasion, je dois toutefois laisser quelques plumes au centre. Malheureusement trop de plumes car la balance de l'échange est de + 4 points pour Blanc.

À la place, j'aurais dû tenter un coup un peu plus subtil (cf. dia. 5a et 5b).

N137 : on peut dire que le *yose* commence après cette séquence. À ce stade, l'IA donne Artem en avance du komi, mais il reste tout de même des endroits où construire des points. J'avais évidemment les yeux tournés vers le centre.

B148 : la première imprécision d'Artem, qui aurait dû jouer en 149. Soudainement un centre apparaît ! Sera-t-il assez gros, je ne sais pas, mais il est là !

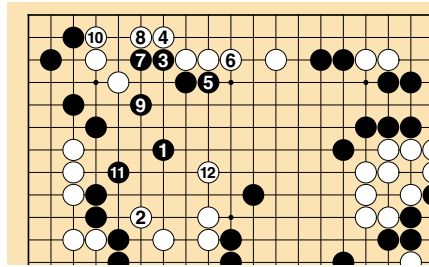
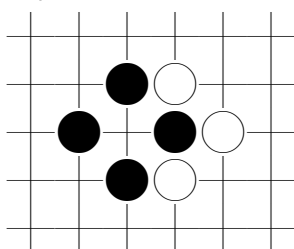


Diagramme 5a

1 à la place de 115 de la partie.

N3 est un joli coup qui ne cherche pas à envahir mais à réduire tout en créant une influence vers le centre pour attaquer le groupe de Blanc. Le coup 6 peut paraître lent mais si Blanc tente de résister, il va se faire couper (cf. dia. 5b).

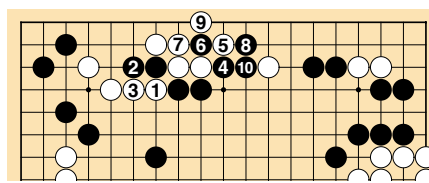


Diagramme 5b

1 à la place de 6 du diagramme 5a.

Un résultat satisfaisant pour Noir.

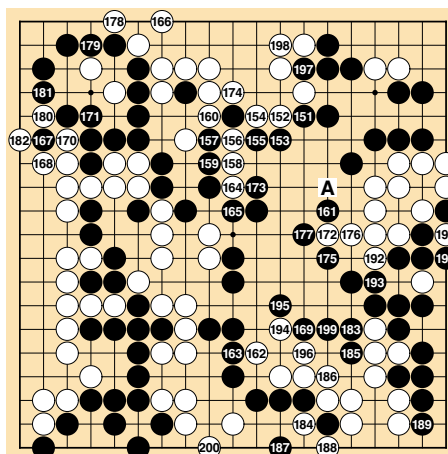


Figure 4 (coups 151-200)

En poussant avec 151 jusqu'à la coupe en 156, j'avais tout simplement mal lu que ma pierre se faisait capturer, mais j'ai gardé ma « *poker face* » en faisant croire que c'était évidemment un sacrifice contrôlé qui me permettait de fermer une partie du centre en *sente*. Je continue donc dans cette idée avec 161.

Artem enchaîne ensuite deux erreurs importantes qui vont ramener l'écart entre nous à un demi-point.

Tout d'abord 176, qui est beaucoup trop passif : il aurait dû jouer en A, ce qui aurait donné la séquence du diagramme 6.

La deuxième erreur d'Artem est la capture de ma pierre avec 182. Ce n'est pas petit, mais complètement hors sujet. Quand je joue 183, je prends un énorme avantage... d'un demi-point. Il restera en ma faveur jusqu'à la fin de la partie. Dire qu'il est énorme n'est pas surréaliste car les endroits pour le récupérer ne sont pas nombreux. Une autre erreur d'Artem, qui vient définitivement sceller la partie, est 190. Le *yose* correct localement est celui du diagramme 7.

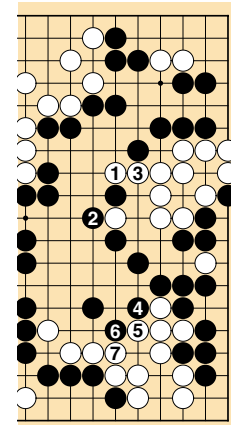


Diagramme 6

1 à la place de 176 de la partie.

Si Blanc joue en 1, je ne peux pas l'empêcher de transpercer mon centre (je vous laisse lire ce qui se passe si je tente de couper cette pierre).

La séquence jusqu'à 6 me permet de fermer une partie du centre, mais il semblerait que Blanc conserve un léger avantage de 3 points.

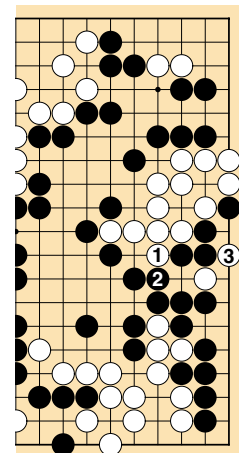


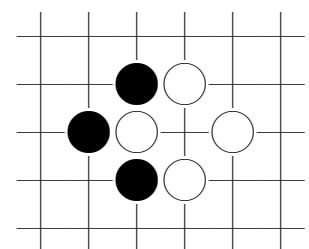
Diagramme 7

1 à la place de 190 de la partie.

B3 est un joli *tesuji* qui force Noir à jouer à l'intérieur de son territoire.

Il n'est pas nécessaire (ni bon) de jouer 3 directement après l'échange 1-2.

Blanc a quelques coups un peu plus gros avant cela.



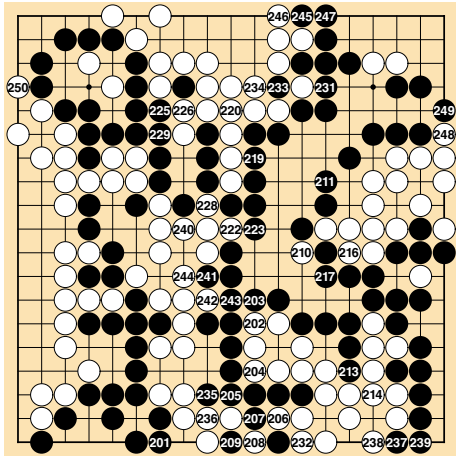


Figure 5 (coups 201-250)

kô : 212, 218, 224, 230 en 208
215, 221, 227 en 209

Et finalement, au coup 200, Artem se rend compte que la partie n'est plus gagnable pour lui. Il tente donc un kô désespéré avec la séquence 200-208.

Le problème est que ce n'est pas assez gros : la valeur de n'importe quel groupe de deux coups de yose que je peux jouer est suffisante pour compenser celle de ce kô.

En échange de ce kô perdu, les coups 231-233 et 239 sont amplement suffisants pour garder l'avantage jusqu'au bout.

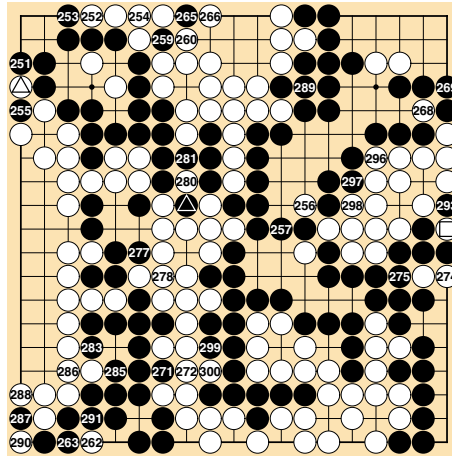


Figure 6 (coups 251-300)

kô : 258, 264, 270, 276, 282 en △
261, 267, 273, 279 en 255
284 en 255 ; 292 en △ ; 294 en 287 ;
295 en □.

Plus rien ne se passera durant le micro yose et je garde donc mon avantage jusqu'à la fin avec une victoire de 2,5 points !

Une partie qui se sera donc jouée au yose !

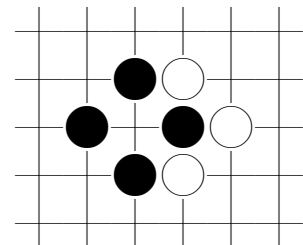
Artem a réussi à simplifier les combats durant toute la partie en gardant toujours entre 4 et 6 points d'avance.

Quand nous avons revu la partie, il m'a avoué avoir relâché sa vigilance après la séquence au Nord : il croyait avoir assez de points, et avait sous-estimé le centre.

Une victoire au yose est pour moi plutôt rare car d'habitude ce n'est pas mon fort. Être victorieux de cette manière lors de la finale du championnat d'Europe rend donc la performance encore plus incroyable !

Comme toujours, ce fut un plaisir de jouer avec Artem, dont la gentillesse et l'humilité sont toujours de mise.

Et maintenant, on peut viser le Grand Slam !



Le Plateau Vide : Réflexions Philosophiques sur le Go (4)



Décider qu'un coup est bon ou mauvais a une grande importance au go. Ce n'est souvent pas évident à déterminer, mais soit un coup va gêner, soit il va favoriser l'accomplissement ultime du joueur : gagner, bien sûr !

Savoir si jouer à ce jeu est bien ou mal est une question différente. C'est décider de se référer à un objectif indépendant du jeu. Sur ce point, le go n'est plus si semblable à la vie. Non parce que les situations de la vie sont plus compliquées, mais parce que l'objectif ou le propos ultime de la vie est bien plus difficile à déterminer. Il est donc bien plus difficile de décider ce qui est bon ou mauvais dans la vie. Il en résulte que tantôt on démêle un embrouillamini, tantôt on se laisse porter par le courant.

C'est pourquoi, la plupart du temps, nous ne réfléchissons pas sur ce sujet. Mais si vous voulez pouvoir vous sentir plus confiant dans la prise de décisions sur ce qui est bon ou mauvais dans votre vie, vous allez devoir faire un effort pour déterminer ce qu'est votre but dans la vie. Ceci étant, jouer au go peut être une activité très relaxante et réconfortante. Il est agréable de ne pas avoir à se soucier de ce que nous sommes vraiment en train de faire.

William Cobb

Photo et post-traitement Phil Straus

Paru dans l'American Go E-Journal (01/05/2018).

Traduit et publié avec l'aimable autorisation de l'American Go Association.

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.

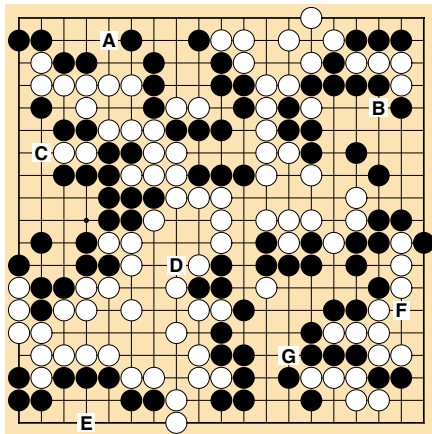


Figure 1 : problème 1, niveau kyu.

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

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

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

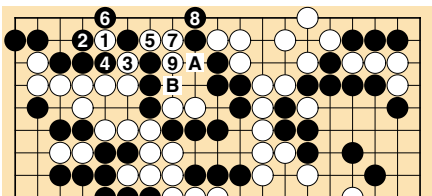


Diagramme A1

De nombreux coups fonctionnent, mais c'est la meilleure option.

Après B9, A et B sont *miaï*. Noir va mal...

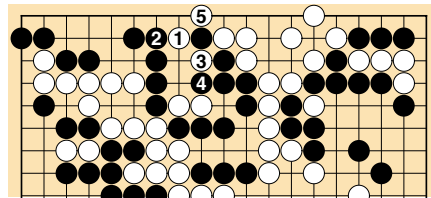


Diagramme A2

Ce coup marche, mais ne prend qu'une pierre.

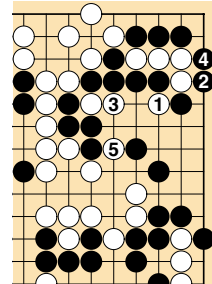


Diagramme B1

Les dégâts que souhaite faire Blanc.

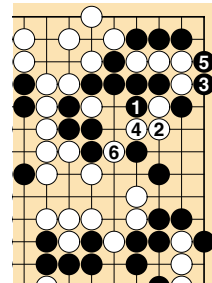


Diagramme B2

Noir doit donc résister en ①...

Mais s'il continue comme cela en ③, Blanc peut connecter.

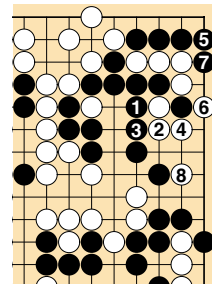


Diagramme B3

Si Noir pousse en ③, il a ensuite plusieurs options, mais Blanc obtient un profit dans tous les cas.

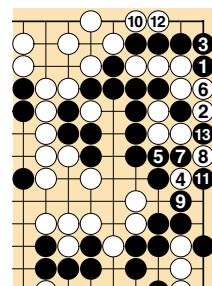


Diagramme B4

Soit un *kô*...

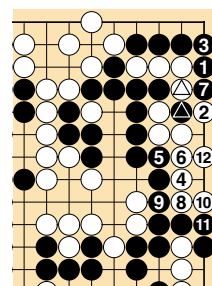


Diagramme B5

13 en ①, 14 en ②.

Soit une vie réciproque...

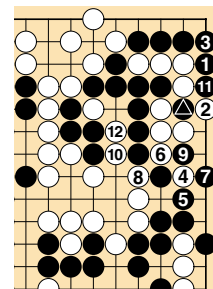


Diagramme B6

13 en ①.

Au minimum un sacrifice noir.

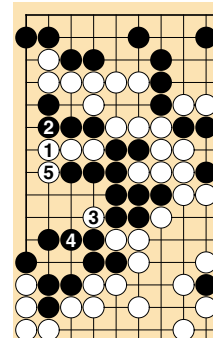


Diagramme C1

La descente B1 active l'*aji* des pierres « mortes »,

puis B3 est le point-clef.

N4 : si Noir réagit ainsi, après B5, il a de gros ennuis.

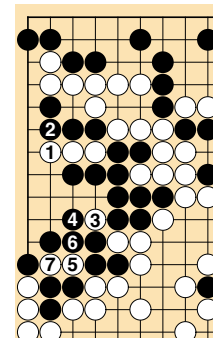


Diagramme C2

N4 : c'est la meilleure défense pour Noir.

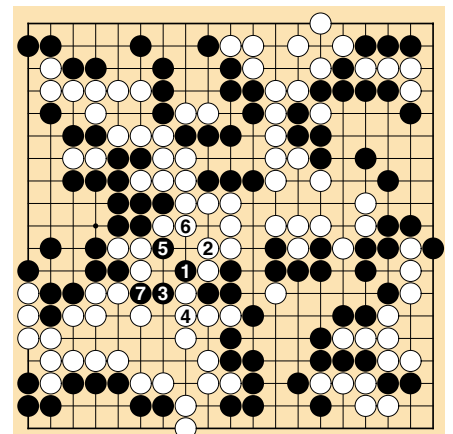


Diagramme D

Un *atari*, ça va...

Trois *atari*, bonjour les dégâts.

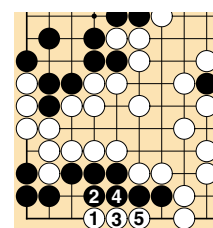


Diagramme E1

① est le *tesuji*, le coup de forme.

N2 : si Noir répond ici, Blanc rampe et connecte avec B3 et B5.

Noir est mort sans condition.

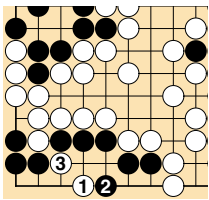


Diagramme E2

Si Noir bloque, la coupe marche, Noir meurt toujours sans condition.

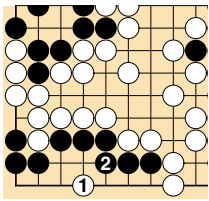


Diagramme E3

La connexion solide en ② est la meilleure réponse pour Noir.

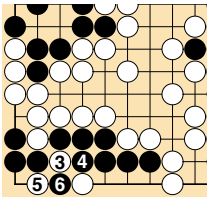


Diagramme E4

Noir peut vivre par *kô*.

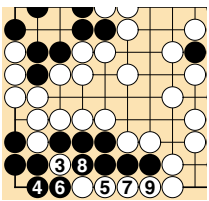


Diagramme E5

Attention, ici faire un œil dans le coin mène à la mort...

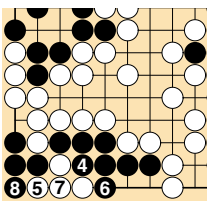


Diagramme E6

Cette séquence qui évite le *kô* semble brillante...

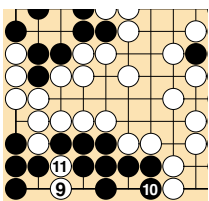


Diagramme E7

Mais elle échoue malheureusement dans ce contexte à cause du *damezumari* sur les pierres noires.

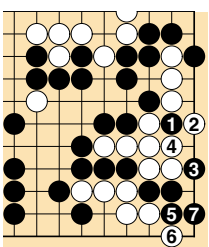


Diagramme F1

Grâce à la coupe N1, N3 devient sente. Ce qui donne à Noir une possibilité de *kô*.

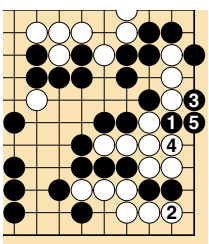


Diagramme F2

Si Blanc joue la sécurité et prend les deux pierres, Noir se connecte et rafle trois pierres grâce au *damezumari*.

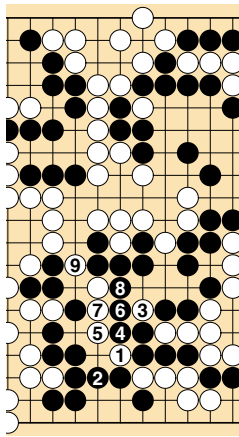


Diagramme G1

① frappe la faiblesse.

Si Noir réagit ainsi, ③ prépare le terrain et ⑤ est le *tesuji*.

Blanc prend trois pierres et se connecte.

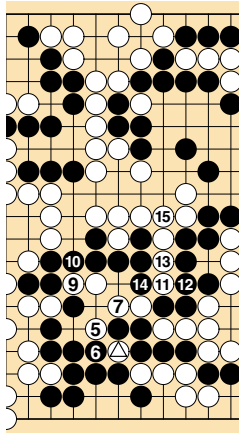


Diagramme G2

N8 en △.

Si Noir répond mal, le résultat est encore meilleur pour Blanc : il mange un plus gros morceau et Noir est séparé.

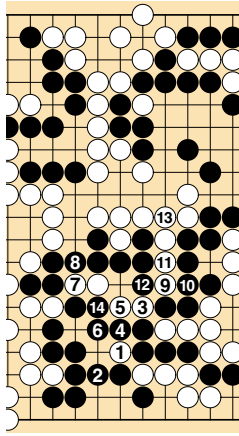


Diagramme G3

Si Blanc rate le *tesuji* et joue un coup plus trivial avec ⑤, la belle séquence ne marche plus...

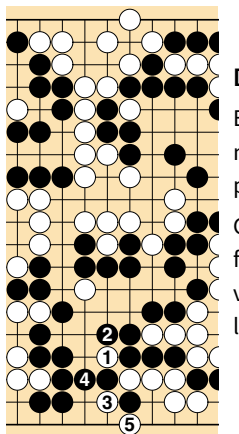


Diagramme G4

En fait, ② est la meilleure défense pour Noir.

Comme souvent il faut se résoudre à verser son obole dès le départ.

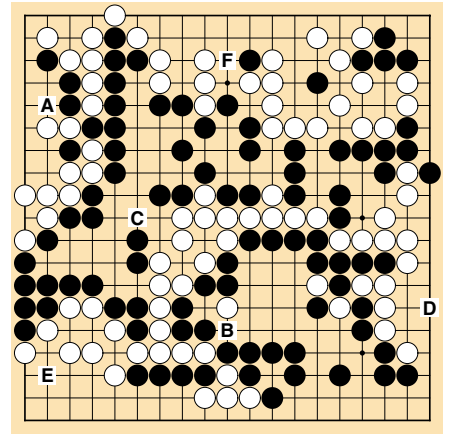


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

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

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

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

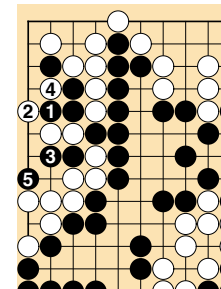


Diagramme A1

Il faut commencer par sonder Blanc avec la descente en ①.

S'il répond en ②, il va y avoir un *kô*...

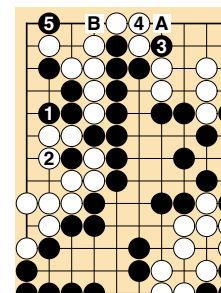


Diagramme A2

② : Blanc doit donc répondre ici.

N5 : le *tesuji* ! Il est fondamental de jouer ce coup directement après N3 sans faire l'échange *atari* en A, connexion en B.

Ensuite Noir aura un gain quelque soit la réponse blanche..

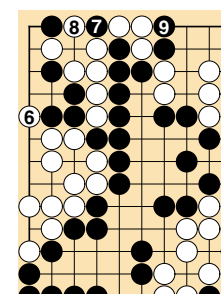


Diagramme A3

Noir prend au moins trois pierres...

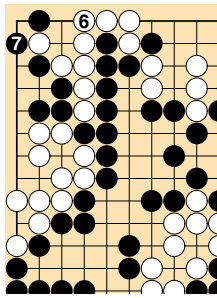


Diagramme A4

... ou il va vivre dans le coin.

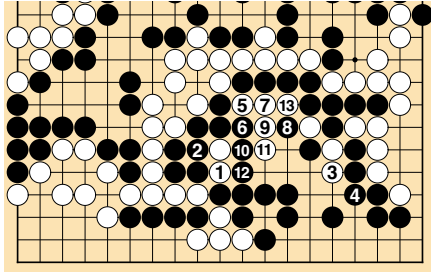


Diagramme B

Il faut réussir à bien lire cette longue séquence, sans variations... sauf si Noir accepte de donner quelque chose avant de recevoir l'estocade.

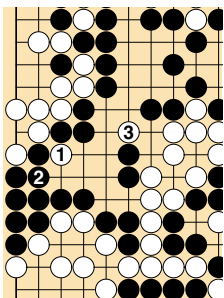


Diagramme C1

B3 : le *tesuji* !

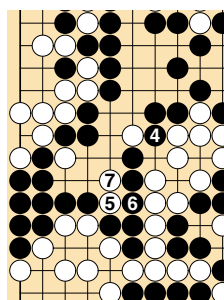


Diagramme C2

N4 : si Noir sépare ici...

B7 : le *fauteur de troubles* frappe.

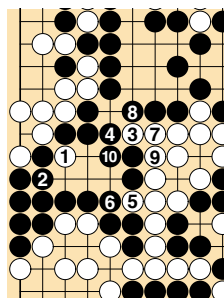


Diagramme C3

N4 : Noir doit donc reculer.

Le meilleur résultat pour les deux joueurs : Noir limite la casse, et Blanc améliore son score de trois points par rapport à un yose trivial.

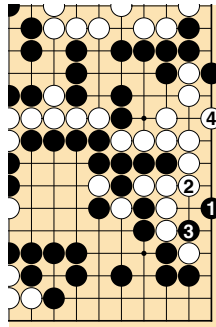


Diagramme D1

Le *fauteur de troubles* est ①.

Cette séquence donne le meilleur résultat pour les deux joueurs. Maintenant Noir et Blanc ont chacun trois points.

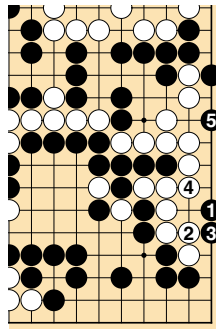


Diagramme D2

Si Blanc connecte avec ④, Noir peut tout tuer !

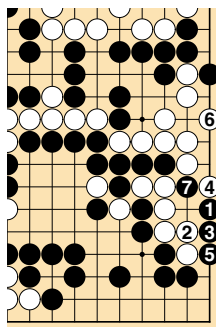


Diagramme D3

Si Blanc bloque en ④...

N7 : le résultat pour Noir est encore très bon !

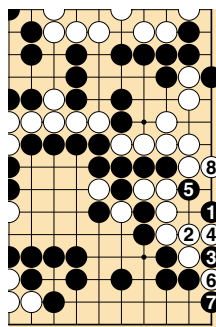


Diagramme D4

9 en 3.

N3 : ce coup marche aussi, mais pas aussi bien.

Noir n'obtient qu'un *kô*.

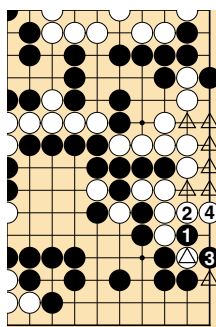


Diagramme D5

Le coup de yose trivial, à comparer avec le résultat du diagramme 1.

Blanc a 6 points, Noir gagne 2 points.

Donc le *tesuji* du diagramme 1 rapporte 4 points de plus à Noir.

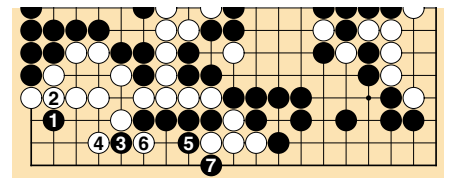


Diagramme E1

③ est le premier coup clef.

Si Blanc bloque, Noir peut prendre quatre pierres blanches.

Cette séquence ne marche pas sans l'échange N3-B4.

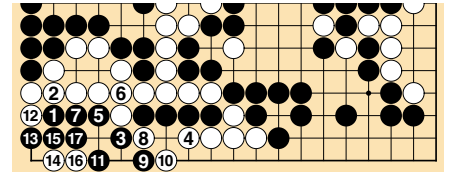


Diagramme E2

B4 : Blanc doit donc répondre ici.

N9 : le second coup clef, auquel Blanc doit répondre...

N11 : et maintenant Noir peut préparer un *kô* !

Certes, c'est un *kô* à étapes, Noir aura besoin de deux coups pour vivre.

Mais un *kô* est un *kô*, c'est donc meilleur qu'un yose normal.

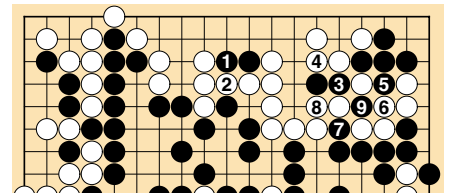


Diagramme F1

① : ce premier coup de préparation est très important. Il rendra possible certains développements ultérieurs.

N3 : cette coupe noire est sente.

B4 : si Blanc ne répond pas, soit Noir obtient un *kô* avec la séquence jusqu'à N9...

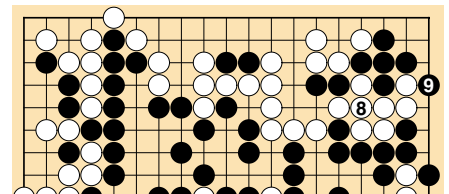


Diagramme F2

... soit, si Blanc refuse le *kô*, Noir peut connecter ses pierres mortes sur la première ligne.

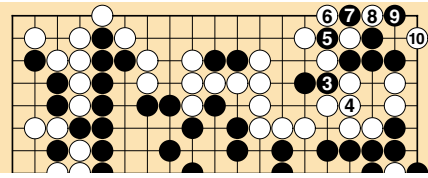


Diagramme F3

B4 : donc Blanc doit répondre en connectant.

N5-N7 : ces *tesuji* de sacrifice sont des techniques importantes.

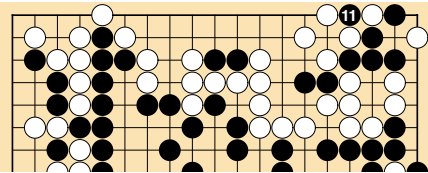


Diagramme F4

Maintenant, Noir prend. Le résultat peut-être un *kô*, si Blanc peut supporter un *kô*...

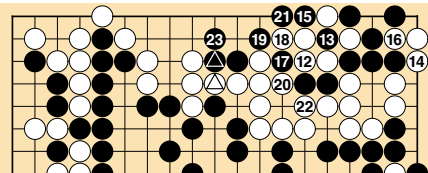


Diagramme F5

Si Blanc veut tuer ainsi...

N17 : encore un beau *tesuji* de sacrifice. N19-N21-N23 : Noir vit !

On voit maintenant pourquoi l'échange initial \triangle - \triangle est une préparation importante.

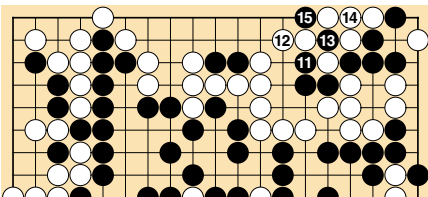


Diagramme F6

Ce coup semble marcher lui aussi, mais la connexion blanche en B14 est un *tesuji* !

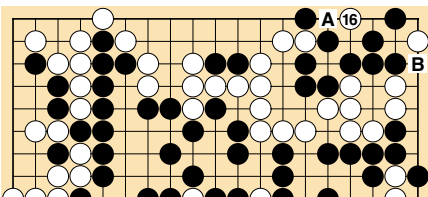


Diagramme F7

Même si Noir capture les quatre pierres, Blanc le tue quand il rejoue en B16 : **A** et **B** sont *miai*, il n'y a qu'un œil.

Pair-go sanguinaire

Milena Boclé

Nous voici en août, après le Congrès Européen de Go 2022 qui s'était tenu dans les montagnes de Roumanie, à Vatra-Dornei. Revenue en France dans une chaleur anormale, une envie habituelle me prend : et si on jouait un pair-go ? Wu Tian (2p), mon ami de Chine et partenaire des pair-go sanguinaires (cf. revues précédentes !) partage cet avis : il a un tournoi important, le *1st Lanke Cup World Go Open Championship qualifier** à Quzhou dans une semaine et doit donc « se remettre derrière le goban ».

Je pense immédiatement à deux adversaires de niveau commun équivalent, qui ont beaucoup apprécié le tournoi de renko à trois contre trois lors du congrès : Vsevolod Ovsienko (4d), le champion d'Europe catégorie « moins de 16 ans », Ukrainien très prometteur qui connaît également Tian grâce au programme académique CEGO** ; et Seunghyun Lee, une Coréenne 6d qui avait participé au renko avec Gaultier Bernard (1k) d'Antony et Ela Xiong (15k) de Jussieu. D'ailleurs Seunghyun avait joué avec Vsevolod au tournoi principal en Roumanie. Fait intéressant que je n'ai appris que plus tard, Seunghyun a aussi travaillé comme commentatrice pour BadukTV, la chaîne de télévision de Go coréenne... et même pour commenter du pair-go ! Comme quoi, le hasard fait bien les choses.

Tous deux répondent favorablement avec beaucoup d'enthousiasme et nous fixons presque de la veille au lendemain une date pour nous taper dessus dignement avec des pierres de Go : le samedi 13 août à 9h CEST. Wow !

Le jour J, dans ce qui est le petit matin français et le début d'après-midi chinois, Wu Tian m'écrit qu'il ne pourra pas s'attarder après la partie pour le commentateur car il doit se rendre rapidement sur

le lieu du tournoi à venir, les organisateurs ayant des craintes liées au COVID. Et puisque l'algue dans la vague ne surfe jamais seule, Seunghyun m'informe qu'elle sera peut-être en retard à cause d'une réunion importante. Je regarde le fond de mon café en me demandant si Vsevolod est réveillé, et si ce pair-go va vraiment se faire, et si la revue aura de quoi combler ses pages et si elle paraîtra avec un retard proportionnellement moins pire que celui des tournois parisiens.

Preuve de mon optimisme légendaire, je ne cherche même pas de joueurs de substitution : j'ai pleine confiance, tout ira bien, car nous avons envie de le jouer, ce pair-go !

Finalement, nous commençons même quelques minutes en avance. Vsevolod et Seunghyun sont Blanc, Wu Tian et moi sommes Noir. C'est Vsevolod qui répond à mon premier coup.

Notes de l'autrice :

*La Quzhou-Lanke Cup est un prestigieux tournoi chinois, mais cette année c'est un tournoi open international qui aura lieu en décembre, avec des représentants de Chine, de Corée du Sud, du Japon, de Taïwan, un Européen et un joueur d'Amérique du Nord.

Le tournoi auquel Wu Tian a participé permet de qualifier dix représentants chinois sur un total de 22 joueurs. Ces 22 viendront compléter un top 10 constitué de 4 joueurs de Chine, 2 de Corée du Sud, 2 du Japon, 1 de Taïwan et une « *wild card* », tous qualifiés d'office. Malheureusement, Tian a été éliminé à la troisième ronde.

**Le programme académique CEGO est proposé par l'EGF et le Beijing Zong Yi Yuan Cheng Culture Communication CO. Ltd (CEGO) à 4-6 joueurs. Il a pour objectif de faire progresser encore plus vite de jeunes joueurs européens prometteurs souhaitant par la suite devenir professionnels. Normalement, le programme comprend 5-6 mois en Chine et 3-4 mois de cours en ligne, mais avec les restrictions liées au COVID, ce sont surtout les cours en ligne qui sont privilégiés ces derniers temps.

Serveur OGS

● : Milena Boclé (3d) - Wu Tian (2p)
○ : Seunghyun Lee (6d) - Vsevolod Ovsiienko (4d)

Règle japonaise, *komi* 6,5 points.

Noir gagne par abandon.

Synthèse des commentaires Milena Boclé.

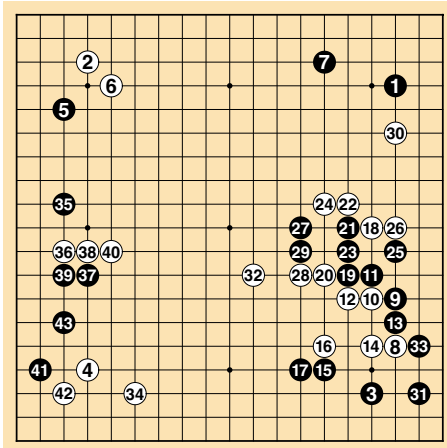


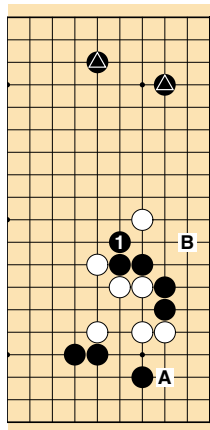
Figure 1 (coups 1 à 43)

N21 : c'est une grave erreur : au feeling, je veux jouer l'angle vide en 23, mais je me dis que si jamais ce n'était pas le *joseki*, ce serait vraiment la honte en début de partie. Je lis un petit peu, pour vérifier que mon groupe ne meure pas après avoir joué le *tsuke*, et, précautions prises, je clique en soupirant (cf. dia. 1a à 1d).

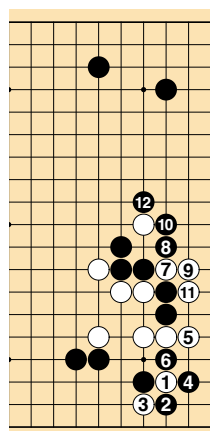
B26 : autre adage important du Go – « Si tu sors des sentiers battus en glissant avec style, ton adversaire sera aveuglé par la poussière ». Autrement dit, l'avantage de se planter, c'est que l'adversaire peut se sur-planter. B26 permet à Noir de sortir et rend finalement la séquence acceptable pour Noir, content d'avoir séparé Blanc en deux. Blanc peut préférer une meilleure séquence (cf. dia. 2).

N33 : ce coup est un peu lent, techniquement c'est une erreur. MAIS... il efface tous les futurs problèmes de Noir, ce qui peut être une bonne idée en pair-go pour éviter des effusions de sang inutiles. Non ? Un petit peu ? Quand même ? Allez, on va dire que oui.

N37 : mon coup est super-classe, mais ce n'est pas vraiment le meilleur. Noir peut soit renforcer son groupe sur le Nord-Ouest, soit envahir de façon plus « simple » (cf. dia. 3a et 3b).

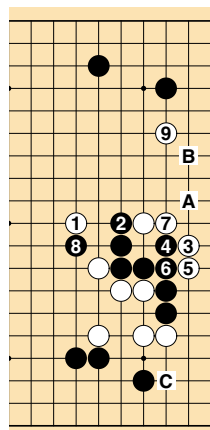


Dans la partie, il est important de considérer le contexte du *shimari* Noir au Nord-Est...



goban.

Il vaut mieux choisir une autre variante.



il a (à peu près) la place pour vivre. Sur l'autre côté, un *tsuke* en C lui permet de se stabiliser.

Personnellement, en pair-go, quand je vois ce genre de séquences, je me dis que je préfère l'erreur de la partie et ce qui a suivi !

Diagramme 1a

1 à la place de 21 de la partie.

Aussi inélégant que cela puisse paraître, ce coup est le *joseki* normal.

Ensuite, Blanc a le choix entre se stabiliser avec A, ou bien attaquer avec B.

Diagramme 1b

... Car voici une variante possible du *joseki*. Mais dans cette situation, le résultat est assez favorable à Noir : avec le *shimari* du coin Nord-Est, les pierres travaillent bien ensemble et rendent très solide cette partie du

Diagramme 1c

Dans le *joseki* classique, Blanc joue directement 3, ce qui est possible aussi (aux yeux de l'IA, B1 de cette séquence est peut-être plus combatif !).

Il reste beaucoup de faiblesses chez Blanc (A et B), mais

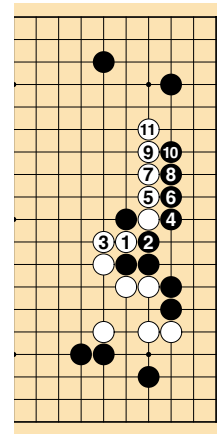


Diagramme 1d

1 à la place de 22 de la partie.

Blanc peut punir de cette façon.

Ensuite, Noir peut faire *tenuki* tandis que Blanc garde un gros *yose*.

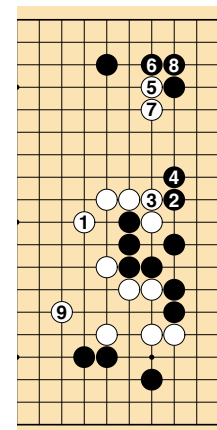


Diagramme 2

1 à la place de 26 de la partie.

Comme cela, Blanc est léger, Noir est plat.

La partie est équilibrée.

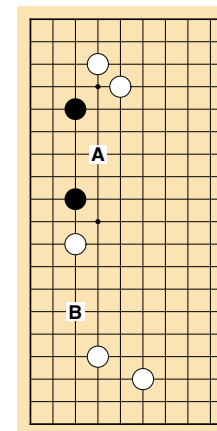


Diagramme 3a

Eh oui, simplifier, une règle d'or en pair-go...

Noir peut jouer A ou B par exemple.

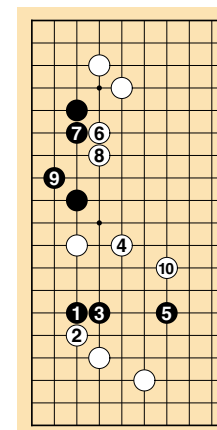


Diagramme 3b

1 à la place de 37 de la partie.

Une séquence possible, si Noir approche en 1.

La partie reste équilibrée.

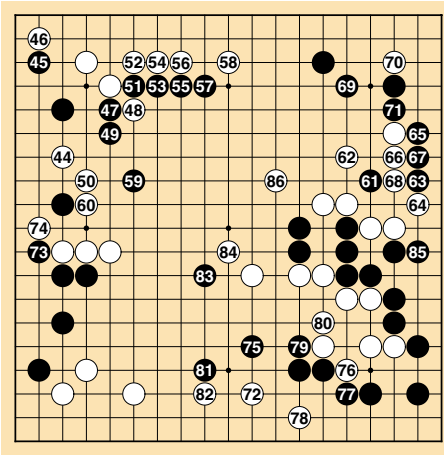


Figure 2 (coups 44 à 86)

N45 : ce coup n'est pas très bon, car Blanc peut laisser Noir vivre petit et prendre l'extérieur (cf. dia. 4a et 4b). Noir devrait sauter en 47 et voir ce qu'il se passe.

N51 : bizarrement, c'est à ce moment-là que Noir prend l'avantage. Blanc devrait tenter de combattre cette coupe en faisant *atari* en 52 dans l'autre sens, plutôt que de faire une belle démonstration du principe de soumission sur la troisième ligne (mais ne me demandez pas la séquence, l'omettre est un choix éditorial permettant de faire rentrer ce commentaire de partie au millimètre près dans les pages de la revue, bien évidemment).

N61 : et paf !

B78 : ce coup est une erreur. Il faut jouer en 79. Si Noir y joue, comme dans la partie, la douleur visuelle et physique de Blanc est intense. Non seulement la chasse sera extrêmement favorable à Noir, mais en plus la forme est vraiment agréable, un peu comme l'image d'une bonne douche fraîche revigorante après une longue randonnée aux champignons en pente raide en plein cagnard à tremper dans votre t-shirt gluant (toute ressemblance avec une situation réelle étant fortuite, hein, bon).

B80 : Blanc s'enfonce ! Noir qui prend l'initiative sur 79, c'est vraiment la cata*.

(*enfin, selon l'IA, cela reste une cata modérée car Noir a déjà, après 80, 7-8 points d'avance. Rien, comparé à ce qui va arriver sous vos yeux z'ebahis...)

N85 : ce *nobi* très subtil a pour objectif d'attaquer sévèrement le groupe blanc, mais en fait, il vaut mieux continuer de presser le (premier citron) la première cible avec 88 par exemple.

Blanc sort en 86, ce qui finalement aide l'autre groupe. Grrr...

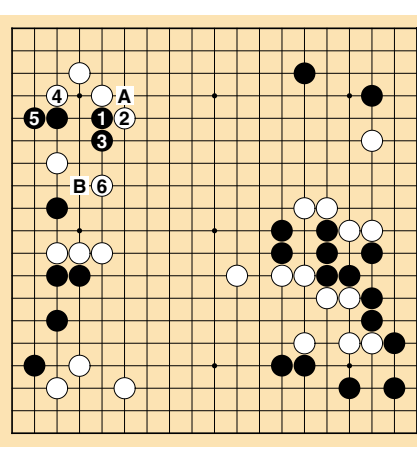


Diagramme 4a

1 à la place de 45 de la partie.

Si Noir saute en premier, il reste des faiblesses en A et en B. En comparant avec la séquence de la partie, c'est mieux pour Noir, non ?

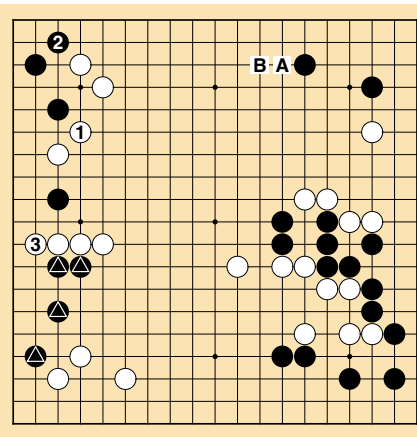
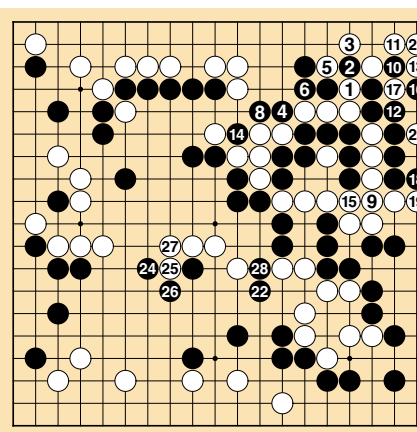


Diagramme 4b

1 à la place de 46 de la partie.

En jouant ainsi, Blanc prend le *sente* pour menacer la vie des pierres ▲, puis, après leur avoir mis la pression, Blanc pourra venir par exemple en A ou B. La partie reste très équilibrée.



Kô

Junfu Dai

Les kô peuvent générer des échanges importants : il faut savoir les évaluer afin de pouvoir établir une prévision sur leur résultat.

Lors de la 6e partie de la Coupe Nongshim 2021 jouée entre Fan Tingyu 9p (Noir) et Iyama Yuta 9p, Fan a, par erreur, provoqué un kô alors qu'il menait et a finalement été renversé par son adversaire.

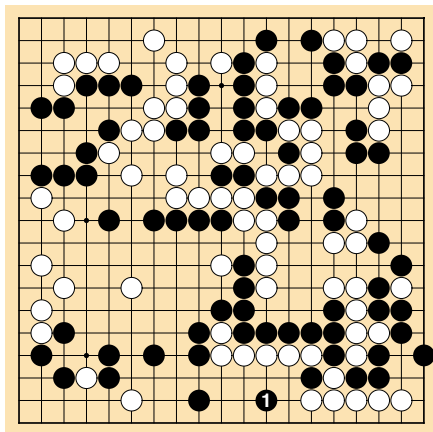


Diagramme de référence

N1 est considéré comme le tournant de la partie.

Noir était légèrement en avance avant ce coup. Après la partie, les gens ont interrogé Fan pour savoir s'il avait fait un « *miss-click* » avec sa souris quand il a joué (la compétition s'est déroulée sur internet à cause de la pandémie). La réponse fut négative, Fan a joué ce coup volontairement, pour tenter de gagner plus de yose mais sans se rendre compte de la possibilité d'une contre-attaque sévère de son adversaire.

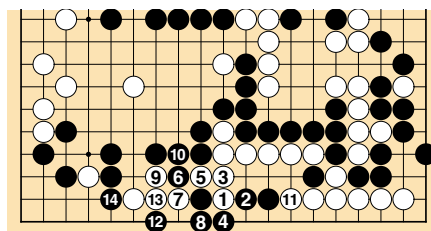
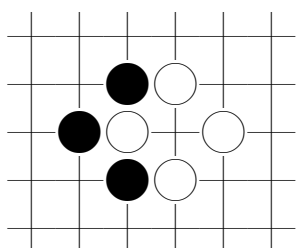


Diagramme 1

B1 est une contre-attaque puissante. Même si Noir peut se connecter avec 2, il devra plus tard capturer les quatre pierres blanches lors d'un *semeai*.

Après son coup 14, le territoire noir sur le bord ne compte finalement que 23 points. De plus Blanc obtient le *sente* pour disputer le yose ailleurs.

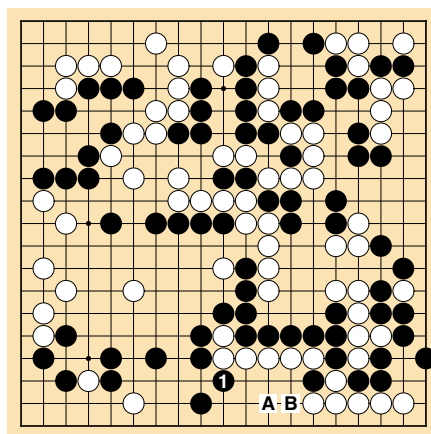


Diagramme 2

N1 aurait été le meilleur coup pour le yose.

Si Blanc ne répond pas, le coup A reste un privilège de Noir qui oblige Blanc à se défendre en B.

Noir aurait alors disposé de 30 points sur le bord Sud. Il a donc subi une perte de 7 points environ avec la séquence du diagramme 1 (NB : dans les deux cas, Blanc est *sente* et joue ailleurs).

Alors que l'avance est faible, il est insupportable pour Noir de perdre 7 points dans un simple échange de yose.

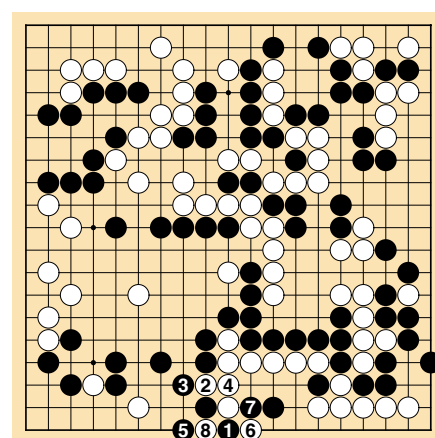


Diagramme 3
Partie réelle (I)

Dans la partie Noir crée un kô en jouant la séquence N1 à N5.

Mais s'il perd ce kô, son territoire sur le bord Sud sera entièrement ravagé.

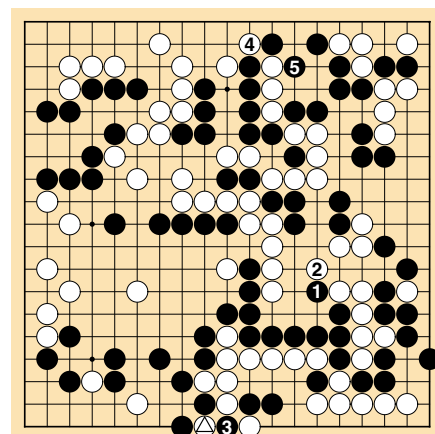


Diagramme 4
Partie réelle (II)

(Suite du diagramme 3)

B6 en △.

N1 est une menace assez importante qui met le groupe blanc à l'Est en danger, Blanc est obligé de répondre en 2. B4 est une **menace idéale**, et très maline, elle génère des gains de yose tout en obligeant l'adversaire à répondre.

Menace idéale

Les menaces idéales sont des menaces qui ont des valeurs de yose ou qui aident au futur déroulement de la partie (pose de question, etc.)

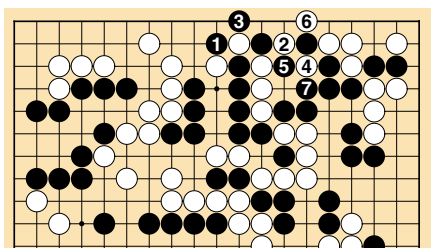


Diagramme 5

1 à la place de 5 du diagramme 4

Si Noir capture la pierre en 1, les prochains coups blancs B2, B4 et B6 deviennent tous *sente* et Noir perd aussi des points de *yose*.

Bien sûr, Blanc ne joue pas ces coups tout de suite mais il les utilisera comme menaces de *kô*.

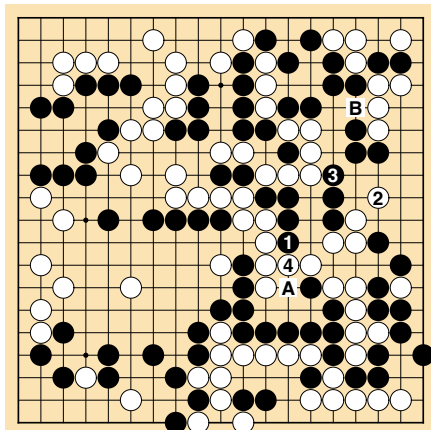


Diagramme 6

Attention, N1 est une **fausse menace** car au lieu de répondre en 4, Blanc joue B2, un coup malin. Comme A reste *sente* pour Blanc, Noir est obligé de connecter ses groupes en N3. Quand Blanc revient en B4, il y a une autre coupe qui attend le groupe noir dont ② a déjà bloqué l'issue de secours. Noir ne peut pas non plus supporter la perte de l'ensemble du groupe et il devra se renforcer en B.

Noir termine donc en *gote* et N1 devient une **fausse menace**.

Fausse menace

On appelle « fausse menace » une menace de *kô* qui n'est pas vraiment *sente*.

L'adversaire peut l'ignorer, et la future sanction qui accompagne cette menace n'est pas du tout sévère par rapport à l'enjeu du *kô*.

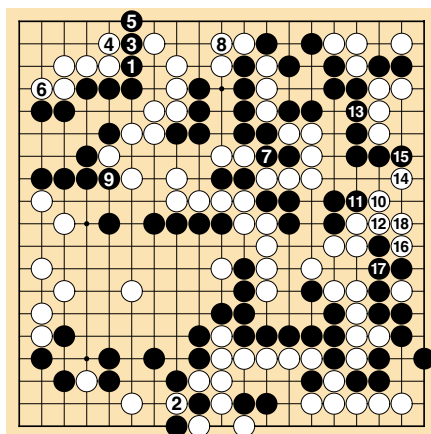


Diagramme 7

La poussée noire en ① est aussi une **fausse menace** car Blanc peut faire vivre ses groupes même s'ils sont séparés.

B4 et B6 permettent au coin Nord-Ouest de vivre par *seki*.

Pour capturer le grand dragon blanc au milieu, Noir est obligé de se connecter en 7 ; B8 crée un œil en haut. Noir doit encore éliminer l'autre œil en 9, B10 est le bon coup pour trouver un nouvel œil sur le bord Est et faire vivre définitivement le groupe blanc. Autrement dit, N1 est aussi une **fausse menace** car la perte du *kô* par rapport au gain de la menace est disproportionnée.

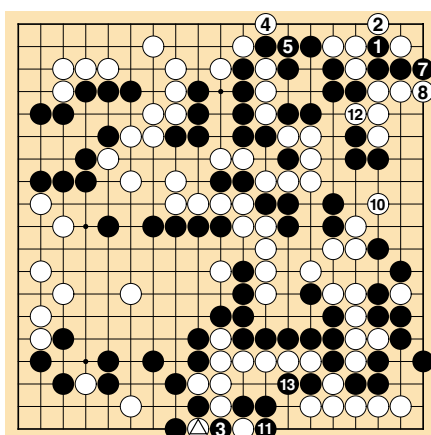


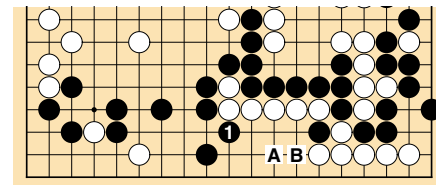
Diagramme 8

(Suite du diagramme 4)

B6 en ① ; N9 en ③.

N1 est une menace de *kô*, B4 est aussi une menace qui permet de reprendre le *kô* en 6 ; après la menace de N7, B10 est aussi une grosse menace qui vise la coupe en 12. Noir ne peut plus répondre à cette menace - car il ne lui reste plus de menace importante en réserve - et il doit supprimer le *kô* avec B11.

Un grand échange se produit après B12. Pour évaluer sa valeur, la meilleure façon est de comparer la position obtenue par rapport à une situation de référence où le *kô* n'aurait pas eu lieu. Dans cette partie, il faut comparer avec le diagramme 2 pour faire le bilan.



Rappel du diagramme 2

Sur le bord Sud, Noir a environ 18 points de plus et Blanc 2 points de moins (soit un net gain de 20 points pour Noir). Le coin blanc est vivant. Mais comme Blanc a environ 30 points de plus en capturant les pierres noires, Noir perd presque 10 points dans cet échange.

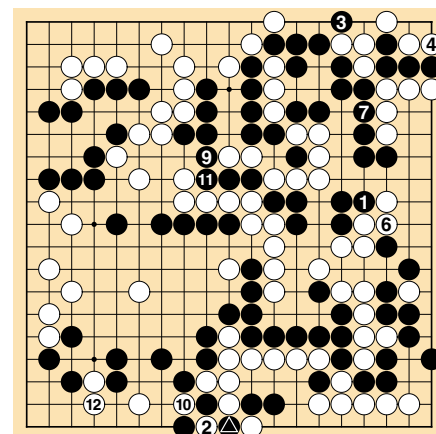


Diagramme 9

(1 à la place de 11 du diagramme 8)

N5 en ①, B8 en ②.

Normalement N1 est un bon coup pour sauver toutes les pierres noires au centre ; pourtant B6 devient aussi une menace de *kô*, puis Blanc peut ignorer la menace de N9 et supprimer le *kô* en 10. Après B12, il a ravagé tout le bord noir au Sud.

Si l'on compare par rapport à la référence du diagramme 2, dans le Sud, Noir perd au moins 25 points et Blanc a 15 points de plus, soit une différence d'environ 40 points. Alors qu'au centre Noir a 22 points de plus et Blanc 4 points de moins, soit un gain d'environ 26 points.

Noir sort donc largement perdant de cette bataille de *kô*.

Suite et fin page 20

Attaque & Défense

Rémi Vannier

Attaque et Défense

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

2.6 Coupes

La forme ultime de l'attaque double est la coupe. Après une coupe, les deux groupes adverses sont si proches qu'on ne peut plus les séparer : l'attaque double qui s'ensuit n'en est que plus forte.

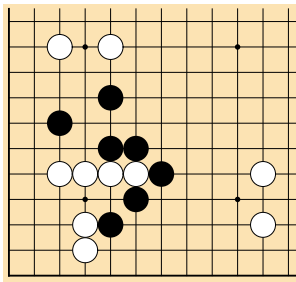


Diagramme 1

Dans une telle position, Blanc peut couper et faire de sérieux dégâts.

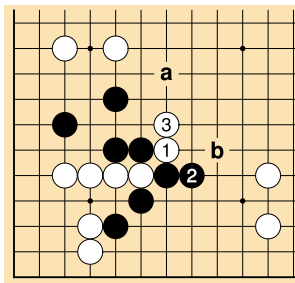


Diagramme 2

Il coupe en 1. Si Noir défend en dessous avec 2, Blanc s'étend en 3. Les points **a** et **b** sont alors *miai* : Noir va probablement perdre l'un de ses deux groupes.

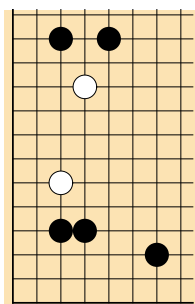


Diagramme 3

Si Noir défend au-dessus avec 1, Blanc fait *atari* en 2 et connecte en 4. Le groupe noir du bas est mort, et celui du dessus n'est pas complètement tiré d'affaire (Blanc **a**).

La coupe du diagramme 2 s'est montrée très efficace: les résultats des diagrammes 2 et 3 sont excellents pour Blanc. Il ne faudrait pourtant pas en conclure que toutes les coupes sont également bonnes. En coupant quelque chose que l'adversaire peut se permettre de sacrifier, on l'aide à se renforcer de l'autre côté : la coupe s'avère alors contre-productive.

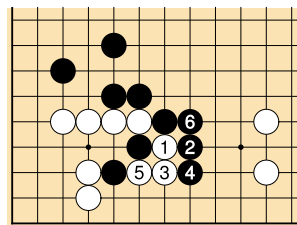


Diagramme 4

La coupe en 1, par exemple, est atroce pour Blanc. Les deux pierres coupées sont certes capturées, mais cette prise n'est pas très grosse, et les pierres 2, 4 et 6 travaillent merveilleusement avec le reste de la position noire. Mieux vaut ne pas couper du tout, plutôt que de couper petit comme ici.

<= Diagramme 5

Il est parfois plus efficace de pousser les pierres adverses à se rassembler, plutôt que de chercher à trancher à tout prix. Dans ce cas, par exemple...

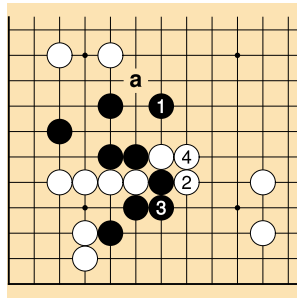


Diagramme 6

Noir capture facilement une pierre avec la double coupe en 1 et 3. Blanc obtient en compensation de jouer 4, 6 et 8 en sente. Son groupe sort vers le centre avec une forme bien meilleure qu'au départ.

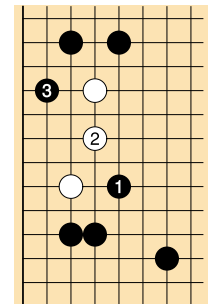
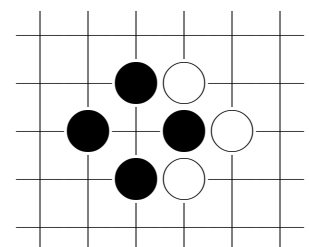
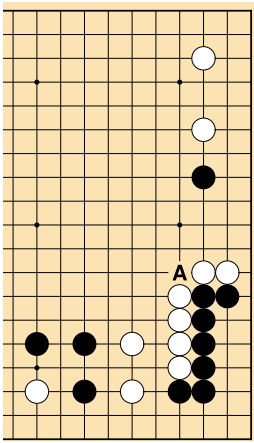


Diagramme 7

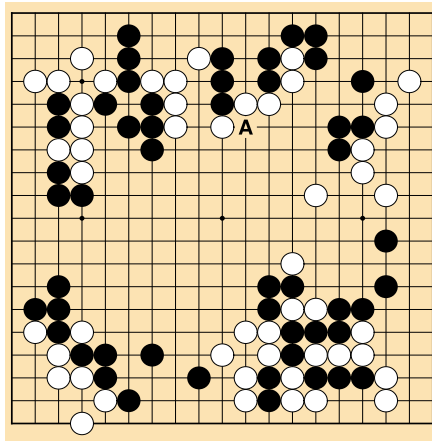
Au lieu de séparer les pierres blanches, Noir devrait les pousser l'une vers l'autre avec 1, avant de venir voler la base de vie du groupe avec 3, pour le chasser vers le centre. Noir encaisse toujours un profit, et Blanc est beaucoup plus en difficulté.

Comment distinguer la bonne coupe de la mauvaise ? Demandez-vous pour cela ce que l'adversaire peut — ou ne peut pas — se permettre d'abandonner. Nous présentons dans les pages suivantes six exemples de coupes, certaines bonnes et d'autres non. Saurez-vous les identifier correctement ?





Problème 1
Noir doit-il cou-
per en A ?



Problème 5
Les pierres blanches au Nord sont faibles.
Noir doit-il couper en A ?

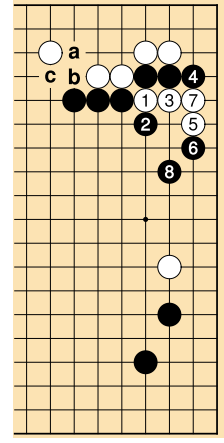
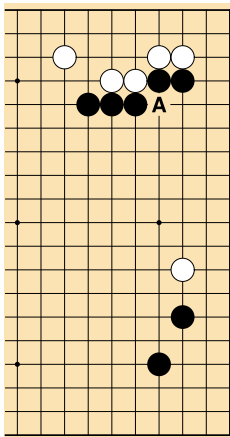
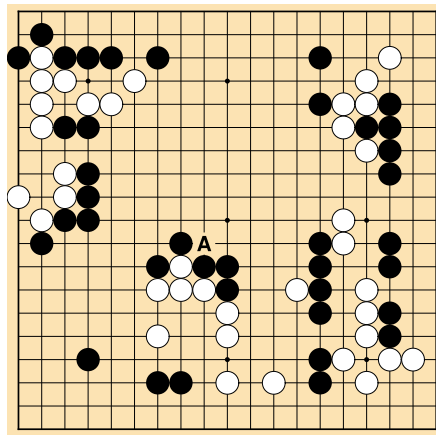


Diagramme 9
(solution du problème 2)
Mauvaise coupe !
Noir est prêt à
sacrifier deux
pierres, et même
une troisième
en 4, afin de créer
un *shibori* effi-
cace.



Problème 2
Qu'en est-il de
Blanc A ?



Problème 6
Blanc doit-il couper en A ?

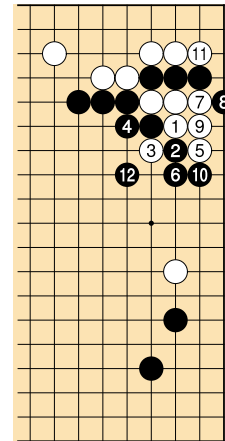
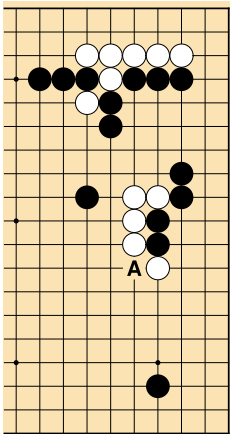
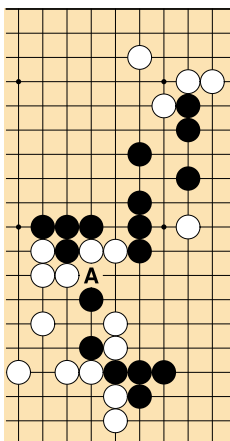


Diagramme 10
Si Blanc joue son
coup 5 du dia-
gramme précé-
dent en 1 ici, Noir
termine avec une
position encore
plus solide à l'ex-
térieur.



Problème 3
Noir A isole une
pierre blanche.
Est-ce rentable
pour Noir ?



Problème 4
Même question.
Noir A isole cette
fois deux pierres
blanches.

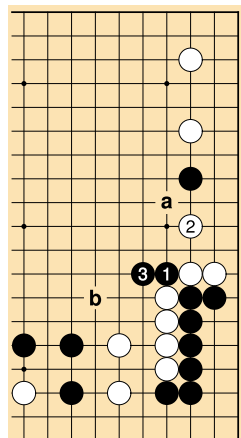


Diagramme 8
(solution du problème 1)
Bonne coupe ! Noir 1 est une coupe
idéale. Il serait trop douloureux pour
Blanc de céder l'un de ses groupes, et
pourtant il aura bien du mal à sauver les
deux. Noir 3 vise à la fois a et b.

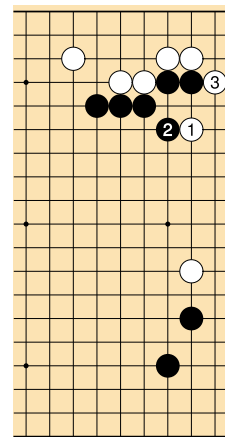
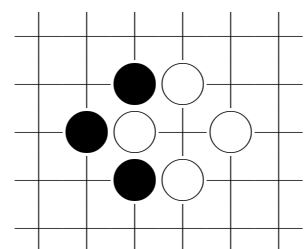
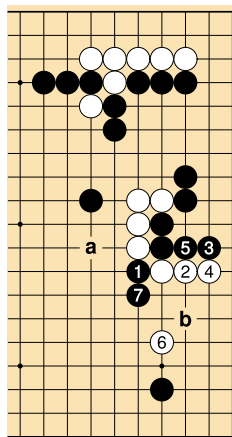


Diagramme 11
Au lieu de cou-
per, Blanc devrait
jouer le *tesuji*
voleur d'œil en 1.
Si Noir connecte
avec 2, qui est
sa meilleure
réponse, Blanc
se connecte par-
dessus avec 3.

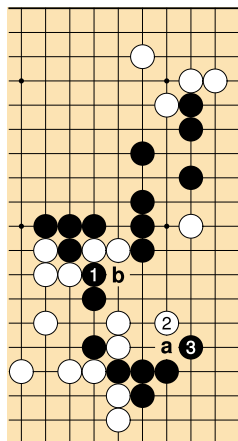


**Diagramme 12**

(solution du problème 3)

Bonne coupe !
Noir 1 n'isole peut-être qu'une pierre, mais sa capture serait un très gros coup.

Blanc va donc tout faire pour la sauver, avec la séquence de 2 à 6, mais se retrouve en difficulté après Noir 7, qui rend **a** et **b** *miai*.

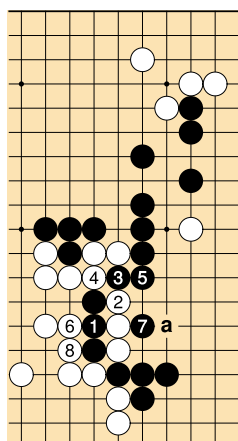
**Diagramme 13**

(solution du problème 4)

Mauvaise coupe !

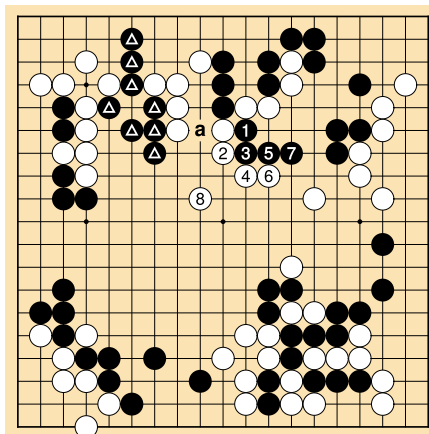
Blanc ignore Noir 1 et envahit le bord droit en 2.

Noir doit régler ses problèmes dans le coin — sans compter Blanc **a**, qui menace la sortie en **b**.

**Diagramme 14**

Au lieu de couper, Noir devrait connecter en 1 et sacrifier trois pierres pour fermer le bord droit en *sente*.

Cette fois, si Blanc joue 2 en **a**, Noir répond par le *warikomi* en 7.

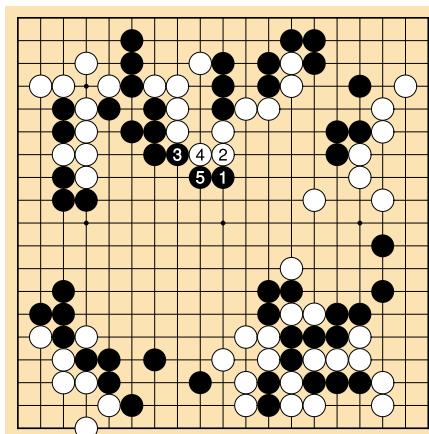
**Diagramme 15**

(solution du problème 5)

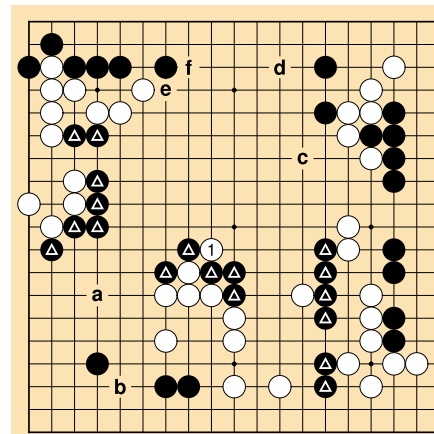
Mauvaise coupe !

Noir 1 menace **a**, donc Blanc répond en 2. Noir capture quatre pierres grâce à la séquence de 3 à 7, pour un gain total d'une douzaine de points. Vu la balance des territoires, on est loin de ce qu'il lui faudrait pour avoir une chance de gagner la partie. Blanc 8 menace le groupe ▲ en même temps qu'il anéantit l'influence du mur noir au Sud-Ouest.

Le groupe blanc sort grandement renforcé.

**Diagramme 16**

Noir devrait attaquer en grand le groupe blanc avec 1. Il ne sera sans doute pas en mesure de le tuer, mais il va construire un mur qui, en lien avec celui qu'il a déjà au Sud, pourrait lui valoir un vaste territoire au centre.

**Diagramme 17**

(solution du problème 6)

Bonne coupe !

Le *shicho* n'est pas bon pour Noir, donc Blanc 1 divise l'ensemble des pierres ▲ en deux parties attaquables. Aucune n'est vraiment menacée de capture pour l'instant, mais selon le fil des événements, Blanc pourra envisager l'une des attaques doubles qui s'offrent à lui en **a** et en **c**. Blanc **a** attaque les pierres ▲ du côté gauche et menace d'envahir le coin en **b**. Blanc **c** attaque à la fois les pierres ▲ du côté droit et les deux pierres sur le bord Nord (Blanc **d**).

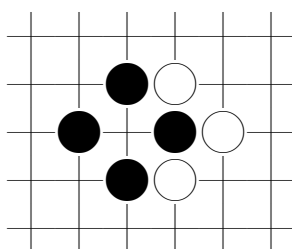
De plus, Blanc dispose de coups d'appui en **e** ou en **f** pour développer son attaque. La coupe en 1 est donc prometteuse.

Ce dernier problème est tiré d'une partie entre l'auteur japonais (Blanc) et Chen Zude, un joueur chinois de premier plan*.

Pour conclure ce chapitre, nous allons suivre jusqu'à son terme l'attaque lancée avec 1.

Il convient de noter qu'au départ, Blanc n'a que très peu de territoire, contrairement à Noir, qui a du territoire sûr ou du territoire potentiel un peu partout.

Si Blanc parvient à retourner la situation, ce sera bien la preuve de ce qu'il est possible d'accomplir en attaquant.



* Premier joueur chinois de l'ère professionnelle moderne à atteindre le rang de 9e dan. Il a notamment popularisé le *fuseki* chinois dans les années 60...

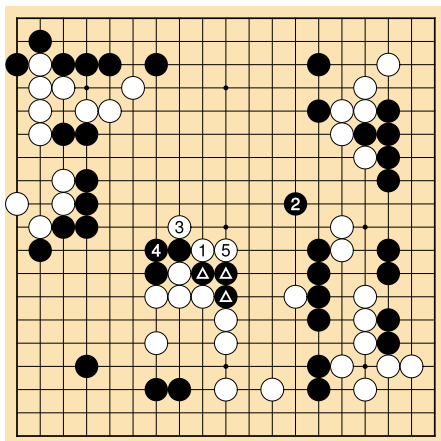


Diagramme 18 — B1 à B5.

Noir répond à la coupe en 1 avec un briseur de *shicho* en 2, et Blanc fait *atari* en 3. Il aurait pu faire le double *atari* en 4, mais Noir 3 rendrait alors vaine la coupe en 1. Blanc 3 sert à empêcher Noir 3. Blanc 5 menace ensuite de capturer les trois pierres ▲.

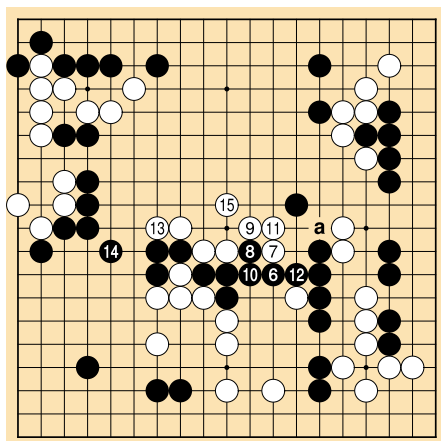


Diagramme 19 — N6 à B15.

Noir défend avec 6, et Blanc continue de développer ses pierres de coupe avec les coups 7 à 15. À ce point, c'est tout le bataillon noir au Sud-Est qui se retrouve en grand danger. Le groupe n'a encore aucun œil, et Blanc peut l'isoler en jouant **a**.

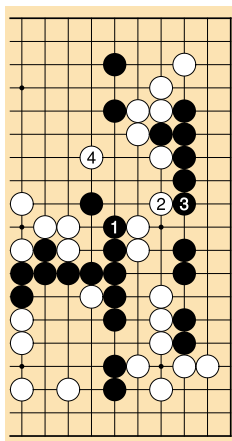
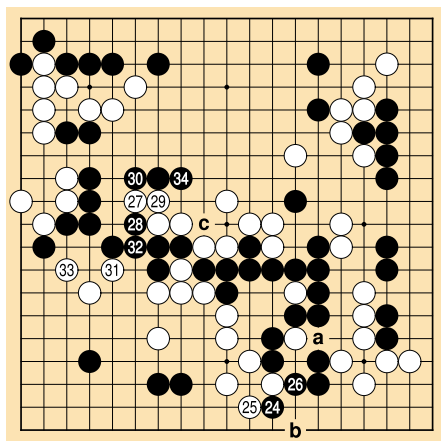


Diagramme 20

Noir pourrait pour sa défense sortir en 1, mais cela ne ferait qu'inviter l'attaque double en 4, qui était l'un des objectifs de Blanc quand il a choisi de couper.

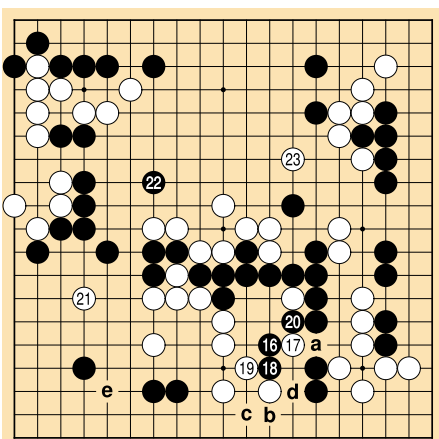


Diagramme 21 — N16 à B23.

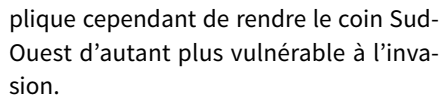
Noir cherche donc à vivre sur place avec 16. Noir 20 capture une pierre blanche et assure un œil ; Noir peut en un coup capturer la pierre 17 pour former un autre œil. Si Blanc sauve 17 avec **a**, Noir peut encore recourir à un *kô* pour vivre (Noir **b**, Blanc **c**, Noir **d**).

Plutôt que de provoquer le *kô* sur-le-champ, Blanc lance les deux attaques doubles qu'il projetait, en 21 et 23. Blanc 21 menace d'envahir en **e**. Blanc 23 signifie pour sa part que le groupe noir en bas à droite est bel et bien enfermé, et que le *kô* devient un problème sérieux.

<= Diagramme 22 — N24 à N34.

Noir pare d'abord le danger le plus grave, et vit avec 24 et 26. Si Blanc joue **a** maintenant, Noir **b** assure un œil sur le bord (Noir peut même faire *tenuki* s'il est prêt à jouer le *kô*).

Blanc déplace alors son attaque sur le front Ouest, avec les coups 27 à 33. Noir ignore Blanc 33 pour jouer au centre en 34. C'est un bon coup, qui défend le groupe noir tout en menaçant l'*atari* en **c**. Ne pas répondre au coup 33 im-



Au cours de cette séquence, Blanc 27 et 31 menaçaient tous deux de déclencher la variation montrée au diagramme 23.

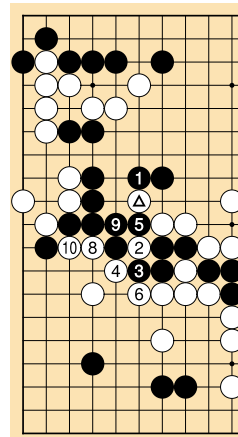


Diagramme 23

Noir 7 en 2.

Si Noir répond en 1 au coup \triangle , Blanc fait le *wari-komi* en 2, provoquant le *shibori* en 4, 6 et 8.

Pour finir, il coupe en 10.

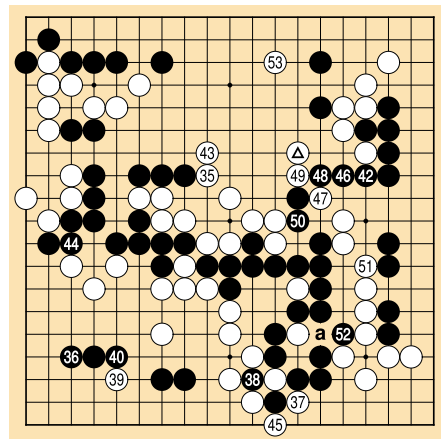



Diagramme 24 — B35 à B53

45 prend le *kô*.

Blanc 35 protège le centre, et Noir 36 le coin Sud-Ouest. Blanc décide à ce moment de lancer le *kô* au Sud, et joue en 37. Il dispose de nombreuses menaces de *kô*, à commencer par 39. Lorsque Noir connecte au coup 44, il offre à Blanc l'occasion de jouer **a**, et de faire dépendre du *kô* la survie de son groupe. Blanc refuse le gambit ; il capture en 45 et termine le *kô*. Ce faisant, il assure la sécurité de son propre groupe au Sud, et force Noir à vivre avec 52.

Jusqu'ici, l'attaque sans répît de Blanc ne lui vaut pas de gain substantiel en termes de territoire, mais ses coups se font de plus en plus sévères. Blanc 53 est le coup fatal. Une fois les pierres  et 43 en place, les deux pierres noires au Nord-Est étaient déjà en très mauvaise posture.

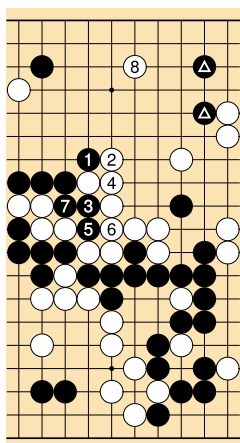


Diagramme 25

Notez en passant qu'au lieu du coup 36 du diagramme 24, Noir aurait pu capturer quatre pierres avec la séquence de 1 à 7. Ces coups ne défendent toutefois pas le coin Sud-Ouest, et permettent surtout à Blanc de tuer les pierres ▲ avec 8.

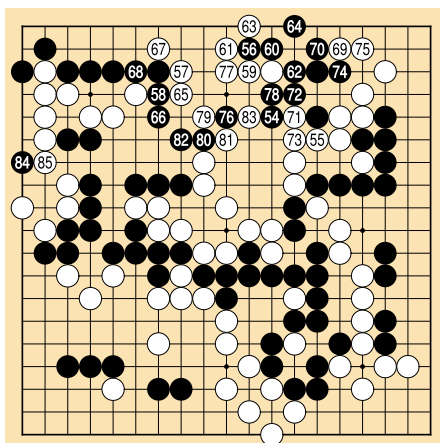
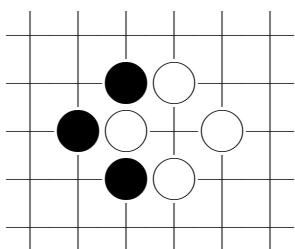


Diagramme 26 — B54 à N85.

Voici le dénouement de l'attaque. Le groupe au Nord-Est est mort, et Noir abandonne.

Notez les coups d'appui en 57, 65 et 67 qui aident Blanc à capturer. Blanc 57 peut être vu comme un coup de sonde.

Si Noir avait répondu différemment, Blanc aurait pu choisir de jouer 59 en 60.



(Pair-go sanguinaire, suite de la page 13)

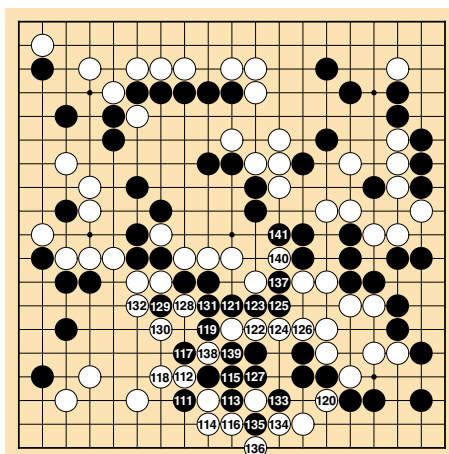


Figure 4 (coups 111 à 141)

Malheureusement pour Blanc, les coups qui suivent viennent sceller son sort.

Tentant de s'en sortir en entier, Blanc coule et s'empêtre encore plus dans les mailles adverses en répondant aux coups de Noir au lieu de sortir son groupe. Emporté par ce courant meurtrier dans le filet noir, Blanc ne parvient même plus à se débattre. Une secousse le rappelle violemment à la terre ferme. Il s'étale, incapable de se relever de la défaite. Le poignard rougeoyant de Noir retombe lourdement sur le sol dans un flot d'hémoglobine après avoir fièrement transpercé le cœur encore chaud d'un Blanc abasourdi.

Un nouvel opus s'achève ainsi. J'espère que nous aurons rapidement l'occasion de jouer de nouvelles parties intéressantes que je pourrai vous présenter dans la revue !

Comme le pair-go repose sur une harmonie d'esprit et de lecture entre deux joueurs, tout peut basculer très vite si chacun veut expérimenter ses idées dans son coin. C'est pourquoi il vaut souvent mieux jouer simple. Bien entendu, si vous êtes en retard ou si votre adversaire est bien plus faible, provoquer un combat compliqué d'une rare violence est une excellente idée.

J'encourage tout le monde à s'essayer au pair-go ou *rengo*. Cela nous force (un peu) à ne pas en faire trop et, par respect pour le partenaire, essayer de jouer le coup le plus propre et le plus efficace. Cette mise en situation particulière est un bon premier pas pour progresser !

(Kô, suite de la page 15)

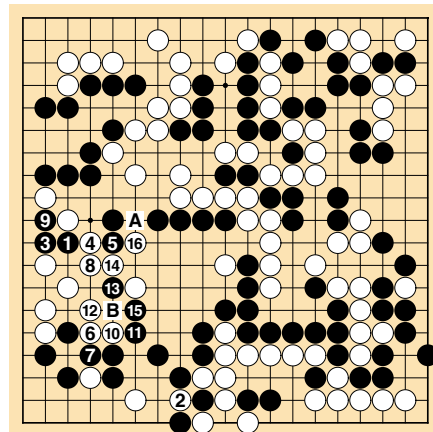


Diagramme 10

Partie réelle (III)

(Suite du diagramme 4)

Dans la partie Noir a tenté sa chance en menaçant la vie du groupe blanc sur le bord Ouest.

Blanc a supprimé le *kô* sans hésitation. Après B16, le groupe blanc est vivant car A et B sont *miai*.

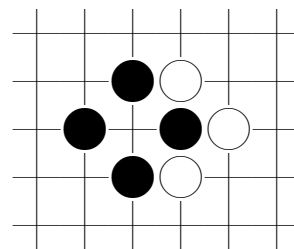
Noir abandonne la partie.

Conclusion

Noir a créé un *kô* lourd pour lui-même alors qu'il était légèrement en avance.

Avec un nombre de menaces moins important que celui de son adversaire, il a finalement perdu ce *kô* sur une fausse menace qui n'est pas arrivée à mettre en péril la vie du groupe blanc à l'Ouest.

Même les meilleurs joueurs professionnels du monde peuvent faire des erreurs lors d'un *kô*... Mais cela n'est pas une excuse pour ne pas essayer d'améliorer notre propre maîtrise sur ce sujet qui n'est pas si simple !



Vie des Clubs

Festival Échecs et Go à Grenoble

Samedi 25 juin 2022, dans le très beau parc du Jardin de Ville, en plein centre de Grenoble, par un temps magnifique : les échecs et le go sont côte à côte, avec une trentaine de bénévoles répartis entre des espaces d'accueil, d'initiation, de tournois (paire-échecs, paire-go mais aussi individuels), de simultanées géantes, de problèmes à résoudre, de plateaux géants, de variantes « rigolotes », de shogi et de xiang-qi et enfin d'un *escape game* transformé en « chasse au trésor ».

Des joueurs, des visiteurs, des familles, des enfants, tous porteurs d'un bandana aux couleurs du festival (blanc et noir), virevoltent, entraînés d'un lieu à l'autre par une carte qu'il faut faire tamponner en participant au plus d'activités possibles.

Ceux qui reviennent au stand d'accueil avec cinq tampons ont un joli petit

cadeau, et ceux qui peuvent exhiber dix tampons gagnent soit un *goban* 9x9 avec des pierres, soit une BD invitant à la découverte du jeu d'échecs. L'accueil ne désemplit pas !

Ce n'est pas la première fois que le Club de Go de Grenoble et l'Échiquier

Grenoblois se retrouvaient autour d'un événement commun. En 2019, nous avions déjà organisé conjointement une compétition de paire-go et paire-échecs. Pour le go, c'était carrément le championnat de France open de paire-go, tandis que pour les échecs, c'était une première, qui avait été médiatisée jusqu'au niveau national (FFE), qui avait trouvé l'idée intéressante ! On était donc prêts à recommencer.

Une des motivations premières du *Festival Échecs et Go*, déjà prévu en 2021 mais annulé pour cause de pandémie, était d'organiser des tournois de paire-échecs et paire-go pour les enfants du péricolaire initiés chaque année dans les écoles de Grenoble.

Que ce soit les échecs ou le go, nous étions à la recherche de la parité fille-garçon, qui reste toujours très problématique dans nos communautés. Bien sûr nous voulions également mettre en valeur auprès de la ville nos actions éducatives autour de ces deux sports de l'esprit (le go est depuis cette année reconnu

par la Direction des Sports de la Ville de Grenoble et l'Office Municipal des Sports), renforcer la collaboration entre les deux clubs grenoblois et s'ouvrir vers de nouveaux partenaires : bibliothèques, ludothèques, MJC, écoles, collèges, lycées, universités, grâce à une communication très large.

L'affluence au festival (plusieurs cen-

taines de visiteurs) nous a conforté dans nos choix stratégiques et nous préparons déjà la prochaine édition en juin 2023 !

Dominique Cornuejols

Affiche : Camille Lévêque



Brèves

France

Tournoi de Rouen 2 et 3 juillet 2022

22 joueurs ont participé à ce tournoi MacMahon en quatre rondes.

« Top Group » :

- 1 Hassane Benchabane (2D, 76Ro, +4)
- 2 Sofiane Remadna (4D, 76Ro, +3)
- 3 Rodolphe Azouvy (2D, 75Al, +3)
- 4 Benjamin Blanchard (4D, 75Ju, +3).

Dans le second groupe (niveau kyu, jeu à handicap), on note les performances de Vincent Gaiffe (7k, 75Ob), seul joueur à quatre victoires, et de Clément Joubert (7k, 76Ro) seul joueur à trois victoires.

Stage fédéral d'été (10 au 22 juillet 2022)

Montcabrier, Lot

Le matin les ateliers, l'après-midi les parties officielles... 98 joueurs, 10 rondes

Grégoire Thomazeau (2d, 00St, 6/8), Siméon Braga-Girousse (3d, 64Pa, 5/5) et Valérian Bouëté (3d, 75Ju, 5/5) se partagent la première place au classement McMahon.

Championnat de France open (26 au 28 août, Paris)

48 joueurs, 7 rondes.

Dai Junfu (8d, 91Or, 7/7), déjà vainqueur en 2011, 2014 et 2016, remporte son quatrième titre de champion de France open.

2 Benjamin Dréan-Guënaizia
(7d, 13Ma, 6/7)

3 Motoki Noguchi (7d, 38Gr, 6/7)

4 Florent Labouret (6d, 38Gr, 5/7)

5 Denis Karadaban (5d, 38Gr, 5/7)

6 Simão Goncalves (4d 75Al, 5/7)

7 Linh Vu Tu (4d, 92An, 5/7)

8 Rémi Campagnie (6d, 67SE, 5/7)

9 Alban Granger (4d 35Re, 5/7))

10 Abdallah Mezouar (3d, 69Ly, 5/7)

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai



Choix de joseki face au takamoku

Le *takamoku* et le *mokuhazushi* sont de plus en plus rarement choisis dans les parties.

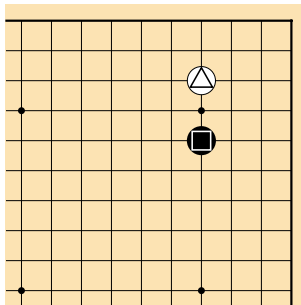


Diagramme 1

L'approche blanche en △ de la pierre ■ est l'équivalent d'une approche noire en ■ sur la pierre △ suivie d'un *tenuki* blanc.

Les choix de *joseki* sont alors aussi intéressants à voir.

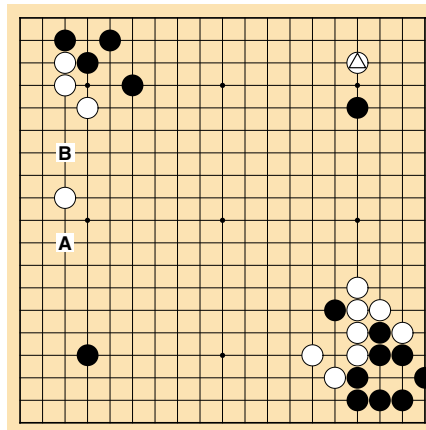


Diagramme 2
(Quelle direction choisir ?)

Blanc vient de jouer *kakari* en △.

Blanc possède une influence dans le coin Sud-Est, Noir est solide dans le coin Nord-Ouest. Il existe aussi d'autres lieux importants sur le *goban*, comme une extension en A à partir du *hoshi* Sud-Ouest, qui permettrait à Noir d'envahir plus tard en B.

Noir doit choisir un *joseki* en prenant en compte les situations sur les bords Nord et Est, et avec une séquence qui si possible lui donne le *sente*.

<= Diagramme 3
(Noir sous l'attaque)

Tout d'abord, examinons la possibilité du *tenuki* pour Noir.

N1 et N3 sont très grands. Mais après la pince blanche en 4, Noir est obligé de sortir en 5. Blanc peut ensuite s'étendre en 6 : il se dirige vers le bord Nord tout en développant du potentiel sur le bord Est avec le coup 4.

La combinaison blanche dans la moitié droite du *goban* est idéale.

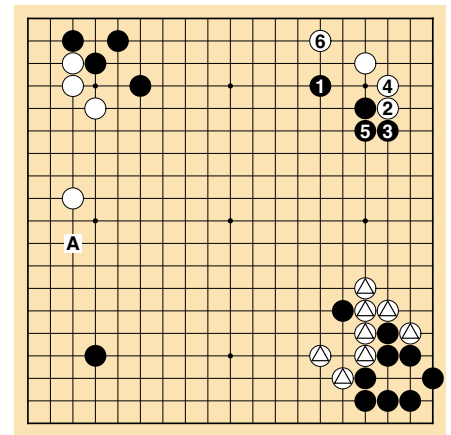
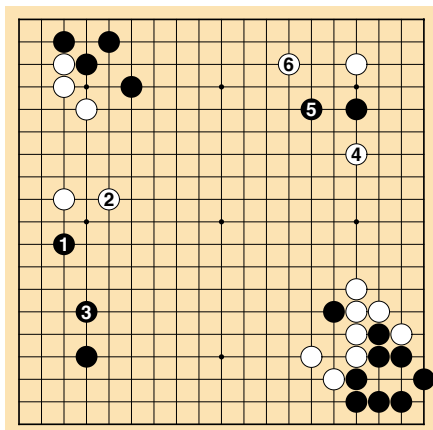


Diagramme 4

Beaucoup de joueurs vont probablement penser au coup 1 afin d'enfermer Blanc. Après N5, Noir a construit une influence qui neutralise celle du groupe blanc △.

Si Blanc continue le *joseki* en 6, Noir peut réaliser son extension en A.

Ce scénario serait acceptable pour Noir.

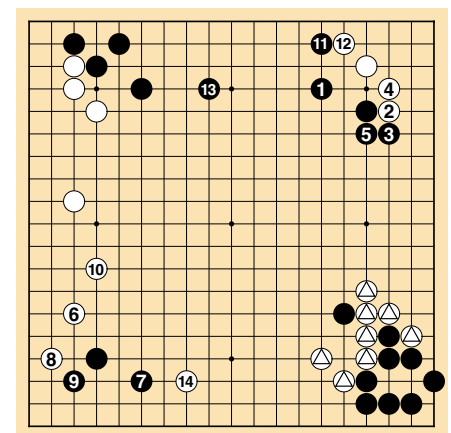
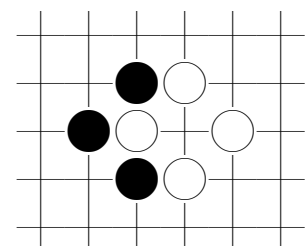


Diagramme 5
(Plutôt satisfaisant pour Blanc)

Cependant, Blanc peut faire *tenuki* pour jouer un *kakari* en 6 et occuper le bord Est avec la séquence jusqu'à 10.

N11 est bien sûr un coup *sente* énorme et l'extension en N13 permettra à Noir de construire un gros territoire sur le bord Nord. Mais B14 est aussi très bien positionné par rapport à l'influence blanche △ et menace le coin noir.

Cette séquence est plutôt favorable à Blanc.



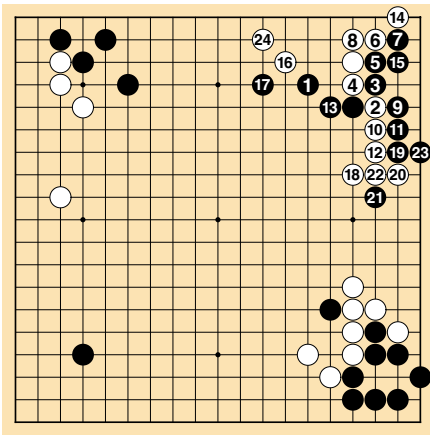


Diagramme 6
(Combat en faveur de Blanc)

Noir ne peut pas choisir de combattre en jouant le *hane* N3 dans le coin.

L'influence de Blanc au Sud-Est lui est utile dans le combat du *joseki* à l'Est. De plus, après qu'il ait réussi à vivre avec le coup B24, Noir perd son potentiel sur le bord Nord.

La séquence est sans doute favorable à Blanc.

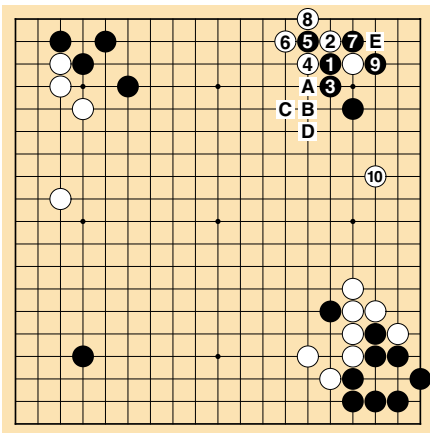


Diagramme 7
(Peu efficace pour Noir)

Le *tsuke* extérieur N1 n'est pas un bon choix non plus. Après B4, si Noir coupe en 5, Blanc le capture par 6. Noir prend bien sûr un gros coin... Mais sur le bord Est l'extension blanche en B10 neutralise tout développement noir, en visant aussi l'*aji* de la séquence **A** à **E**. Et sur le bord Nord, le *ponnuki* blanc fait perdre son potentiel à Noir.

Cette séquence est favorable à Blanc.

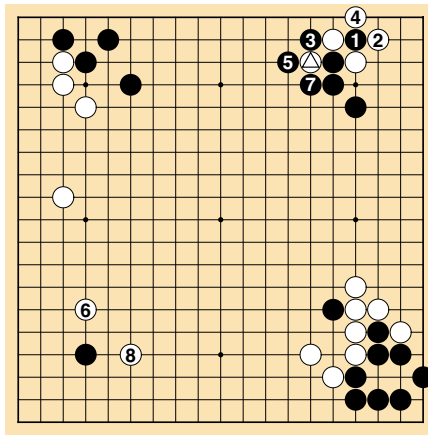


Diagramme 8
(Blanc est très rapide)

1 à la place de 5 du diagramme 7

Si Noir coupe à l'intérieur en 1, il peut capturer la pierre △ grâce à un *shicho*. Mais il donne à Blanc l'occasion de placer un briseur de *shicho*, et donc de jouer deux coups consécutifs qui mettent une grande pression sur le *hoshi* noir au Sud-Ouest.

Même si Noir a construit une influence qui travaille bien avec son coin au Nord-Ouest, la perte subie dans le coin Sud-Ouest est trop lourde.

Cette séquence est bonne pour Blanc.

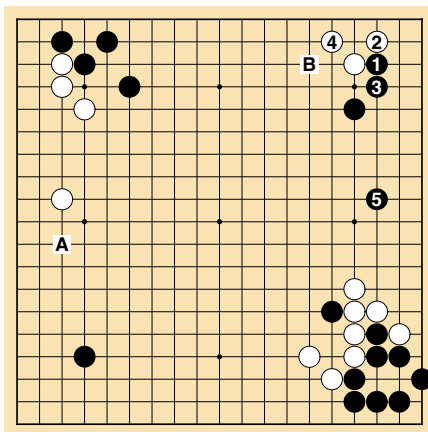


Diagramme 9
(*Fuseki* durable)

À mon avis, le meilleur choix est de jouer tout simplement le contact au *san-san* en N1. Comme Blanc est déjà très solide au Sud-Est, il faut penser à le neutraliser. Si Blanc suit le *joseki* en jouant B2 et B4, après l'extension N5, Noir a déjà atteint son but initial. Pour la suite, il lui reste **A** ou **B**, deux coups idéaux.

La séquence est tout à fait acceptable pour Noir.

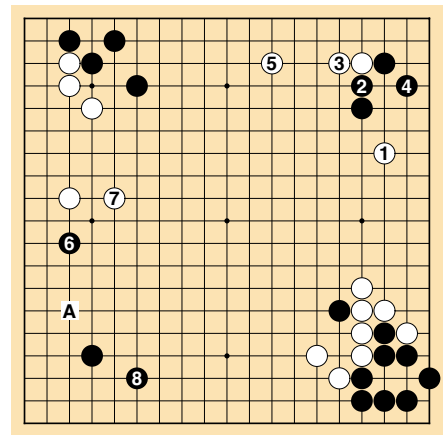


Diagramme 10
(Variante 1)

1 à la place de 2 du diagramme 9

Blanc peut choisir de jouer d'une manière plus flexible dans ce contexte.

Sa contre-pince en 1, malgré la perte du territoire dans le coin, est une belle extension depuis son influence. Après le coup N8, il envahira très probablement en **A** et déclenchera un combat au Sud-Ouest.

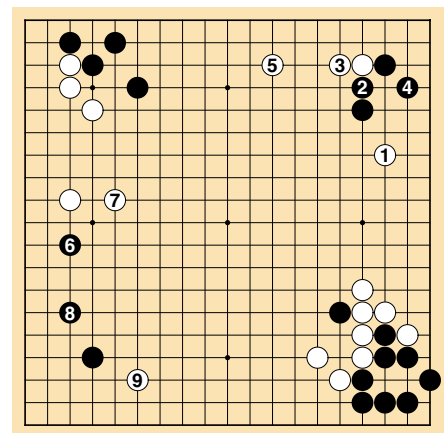
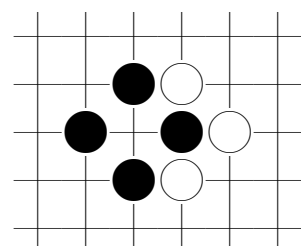


Diagramme 11
(Variante 2)

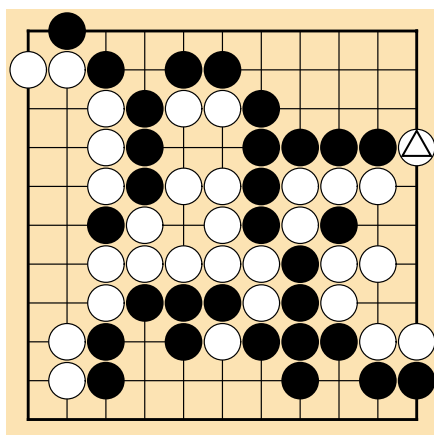
Bien sûr, Noir peut aussi jouer N8 afin de se renforcer sur le bord, mais Blanc approchera alors en B9 et formera un autre potentiel sur le bord Sud.

Le choix reste une question de goût personnel.



YOSE

Junfu Dai



Problème 1

À Noir de jouer.

Komi 0,5 point.

Noir doit, bien sûr, répondre au *hane* blanc en △. Il semble qu'ensuite il ne reste plus que le yose dans le coin Sud-Ouest, mais il peut y en avoir d'autres qui se cachent...

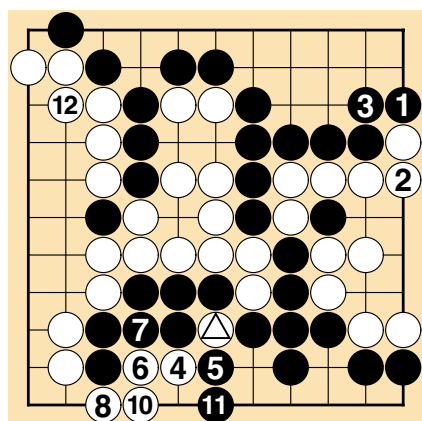


Diagramme 1

N9 en △

L'*atari* noir en 1 est trivial. Blanc garde l'initiative et B4 lui permet de largement réduire le territoire noir sur le bord. N11 laisse aussi passer une chance (nous en parlerons plus loin...).

Après B12, Noir dispose de 23 points, Blanc dispose de 24 points. Noir perd.

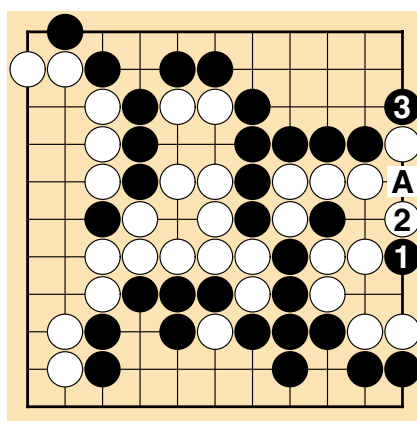


Diagramme 2

Dans cette configuration, N1 est le *tesuji* ! Si Blanc répond par l'*atari* en 2, il ne peut plus se connecter en A après N3.

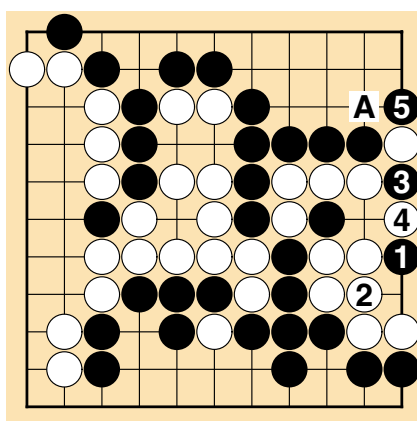


Diagramme 3

Si Blanc joue 2 ici, N3 est un autre *tesuji*. Quand Blanc capture en 4, Noir joue *atari* en 5 et Blanc ne peut toujours pas se connecter en 3.

Lancer un *kô* en A n'est pas envisageable pour Blanc, cela serait trop lourd pour lui.

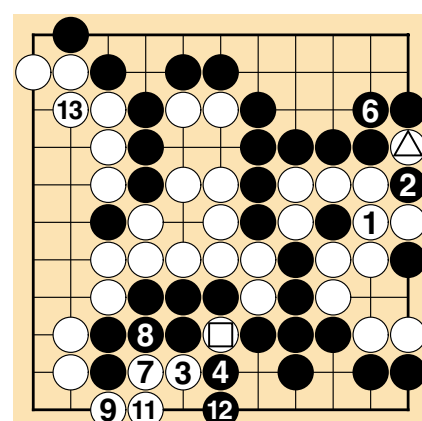
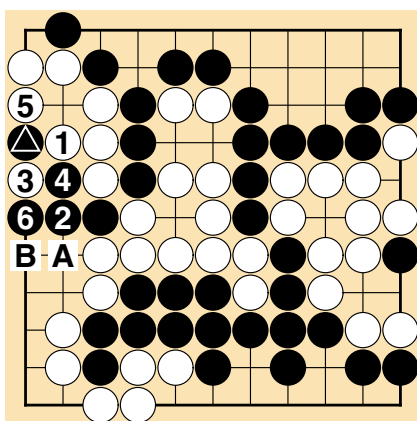


Diagramme 4

(Suite du diagramme 2)

B5 en △, N10 en □

B1 est encore *sente* : le *kô* est lourd pour Noir, N6 est nécessaire.

N12 rate une occasion. Une fois que Blanc se connecte en 13, Noir doit disputer le *kô* en 2 pour gagner la partie.

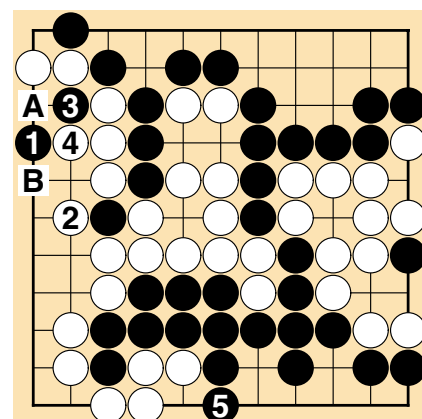


Diagramme 5

1 à la place de 12 du diagramme 4

N1 est un autre *tesuji* qui permet de réduire le territoire blanc d'un point de plus. B2 est la meilleure réponse : après l'échange de N3 et B4, Blanc sera encore obligé d'ajouter deux coups, en A et B, dans son terrain, soit 1 point en moins par rapport au diagramme 4.

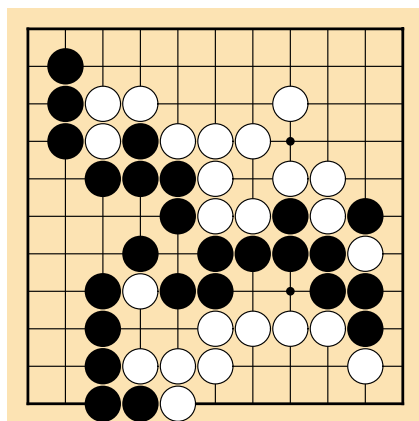
Après N5, Blanc dispose de 22 points alors que Noir a 23 points.

Noir gagne la partie.

<= Diagramme 6

B7 en △

Si Blanc joue 1, N2 permet encore à Noir de créer un *semeai*. Même si Blanc tue le groupe noir après le coup 7 (△), il devra toujours ajouter deux coups en A et B pour capturer définitivement les pierres noires. Il a donc le même nombre de point sur le bord Ouest que dans le diagramme 5.



Problème 2

À Noir de jouer.

Komi : 7,5 points.

À Noir de jouer. Il reste encore du gros yose dans le Nord du *goban*, sans oublier qu'il y a aussi un yose *sente* dans le Sud-Est.

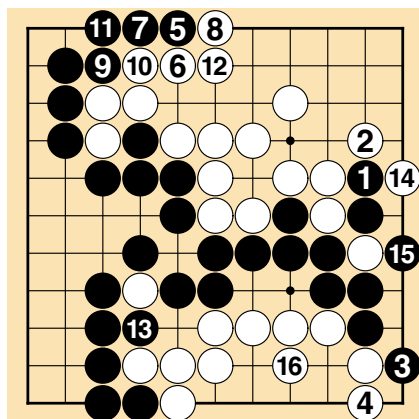


Diagramme 1

La poussée noire en ① semble être un bon coup... Mais en fait, au contraire, elle aide Blanc à se défendre dans le coin Nord-Est ! En effet, une fois bloqué par B2, Noir ne peut plus pénétrer davantage dans le territoire blanc.

La glissade en N5 n'est pas bonne non plus, même si elle réduit drastiquement le bord blanc : Noir aurait pu faire mieux !

Après B16 Noir dispose de 28 points alors que Blanc a 25 points.

Noir est loin de compenser le *komi*.

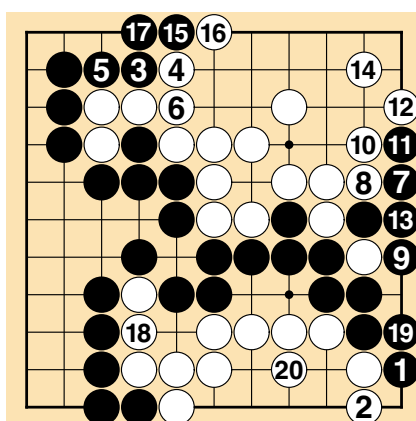
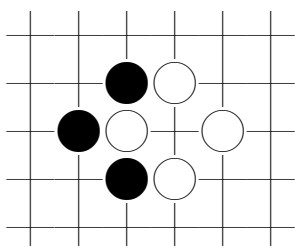


Diagramme 2

N3 est le bon coup de yose, il permet à Noir d'avoir un point en plus tout en réduisant Blanc d'un autre point par rapport au diagramme 1.

Dans cette configuration, le *kosumi* en N7 est le *tesuji*. Comme il y a des menaces de *kô* pour Noir sur le bord Sud, il est hors de question pour Blanc de bloquer avec l'*atari* en 11, il doit reculer en B10 ! Mais Noir ne peut pas se contenter de ce résultat, il doit trouver encore mieux...

En effet, après B20, Blanc a 23 points et Noir ne dispose que de 27 points.

Noir n'arrive toujours pas à compenser le *komi*.

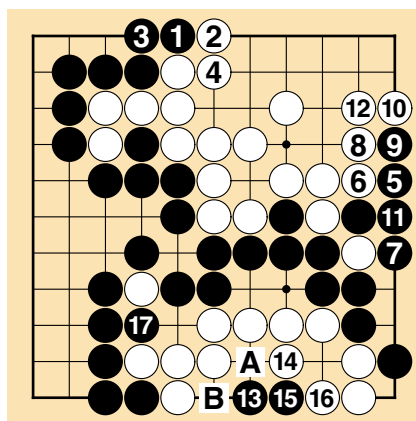


Diagramme 3

Le bon ordre des coups est de commencer par N1. Blanc ne peut plus jouer un coup dans le coin (B14 du diagramme 2) qui protège des attaques noires des deux côtés : quand Noir poursuit en 5, il oblige Blanc à connecter de nouveau ses pierres pour se protéger.

N13 est aussi un *tesuji* : Blanc est obligé de répondre en 14 pour protéger la vie de son groupe.

Après N15, Blanc devra encore jouer en A et en B pour capturer les deux pierres noires à la fin du yose.

Après N17, Noir dispose de 29 points, Blanc a 21 points.

Noir a rattrapé le *komi*, il gagne d'un demi-point !

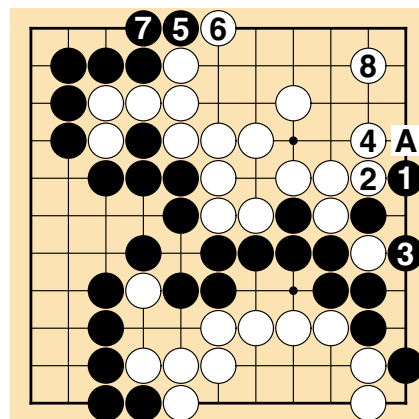


Diagramme 4

L'ordre des coups dans le coin Nord-Est est très important !

Si Noir joue d'abord le *kosumi* en 1 puis le *hane* en 5, B8 est un bon coup qui rend Noir *gote*. Comme A devient le privilège de Blanc (il est *sente* pour Blanc), il y a deux points de différence par rapport au diagramme 3.

Chères lectrices,

Chers lecteurs,

La série de problèmes sur le choix d'un *joseki*, commencée en Janvier 2019 dans le N°146, est arrivée à son terme...

Nous espérons qu'elle vous a permis d'améliorer votre réflexion dans cette phase du début de partie au fil des douze numéros de ces quatre années.

Pour remplacer cette rubrique, notre ami Junfu va inaugurer l'année prochaine une nouvelle série consacrée aux *tesuji* en général, tout en continuant ses problèmes de yose et sa rubrique sur les *kô*.

Retrouvez la RFG en ligne

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

Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



Nombre d'exemplaires	Tarif par exemplaire	Frais postaux
Numéro en cours	7€	3€
1 à 5 exemplaires au choix	5€ (hors numéro en cours à 7€)	5€
6 à 10	4€	10€
11 à 20	3,5€	15€
21 à 40	3€	17€
41 à 80	2,75€	22€
À partir de 81	2,5€	Nous consulter

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

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

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

Rien que du Go à l'Ouest

Kevin Cuello

Trophée 13x13

Dimanche 3 avril à l'Institut Confucius de Bretagne, avec Thomas Besnard, mon fidèle partenaire pour les animations go et jeunesse, nous avons proposé un tournoi sur 13x13 pour les élèves de l'École de Go et pour les enfants des ateliers périscolaires. Cette compétition était comptabilisée à l'échelle FFG, ce qui était très motivant pour les élèves habitués à avoir un classement. Pour les autres enfants en revanche, jouer des parties, manger un goûter fait maison et espérer gagner des petits bons d'achat chez Japanim et Terres de jeux était déjà très satisfaisant. Les 28 participants ont joué avec un temps absolu de 20 minutes par joueur, sans handicap.

Lucie Bernaud (13 ans, 11k), détentrice du trophée, s'est inclinée face à Augustin Lafargue (14k), qui lui-même a dû concéder la victoire d'un cheveu à Quentin Rosa (12k). Bravo !

Détail : nous avons constaté qu'un tirage couper-glisser à la première ronde est assez dévastateur pour les enfants du bas du classement. Le système du tirage breton avec catégories serait mieux adapté pour éviter des parties avec un trop grand écart de niveau.

Pâques et camp de printemps

Au cours des cinq jours du camp pour enfants organisé pendant les vacances, j'ai proposé un après-midi de chasse aux œufs à l'occasion de Pâques. En fait d'œufs, il s'agissait d'un défi de ramassage de pierres de go blanches que j'avais au préalable disséminées à travers la grande cour de l'ancienne école Papu, soit cent au total. Super hyper méga enthousiastes, j'avais l'impression de lâcher des limiers à la poursuite d'une proie de chasse à courre. Pendant près de deux

heures, ils ont parcouru, enquêté, examiné, inspecté chaque centimètre carré de l'espace : sol, murs, arbres, rebords de fenêtre, poteaux, coins d'herbe... Il aura fallu quatre ratissages et l'aide du lapin de Pâques pour retrouver les dernières pierres. Mais au décompte final, les enfants n'en avaient que 99 ! Où était donc passée l'ultime pièce du puzzle ? Malgré mon aide, les enfants n'ont pas réussi à mettre la main dessus, et nous avons conclu qu'il devait s'agir d'une pierre mystérieuse, cachée des dieux. Ainsi est née la légende de la pierre de go perdue, et quiconque la retrouvera gagnera un niveau au go.



Enfants à la recherche des pierres de Pâques

À bon entendeur...

Championnat de la Ligue de l'Ouest et 2e tournoi du Far West

Depuis la défection d'un pilier de la Ligue pour des territoires plus verts, notre petit monde pleure Fanfan et son inoubliable camping du Guibel à Piriatic-sur-mer. Aussi, n'ayant pas d'opportunité attractive pour accueillir les événements de l'Ouest, nous nous sommes retranchés dans les locaux de l'Institut Confucius de Bretagne à Rennes. Et comme même les moins forts et non qualifiés veulent être de la partie, nous avons organisé le tournoi du Far West en parallèle du championnat de ligue.

Donc, avec deux ordinateurs pour faire les tirages sur OpenGotha, quatre rondes à surveiller, un dîner à la pizzeria et un pique-nique à organiser, et huit enfants de l'École de Go à chaperonner, on me demande encore pourquoi je n'ai pas pris part aux réjouissances sur le *goban*.



Florent Rioland remporte la coupe du championnat

Voici le classement final dans l'ordre : Florent Rioland (3d), Fabien Masson (2d) et Rémi Vannier (2d), tous trois Rennais ! Et c'est Étienne Sabarthes (3k) de Tours qui remporte le tournoi du Far West. Rendez-vous l'an prochain !

Trophée 19x19 & pique-nique

Pour ce dernier tournoi de l'année, nous avons profité du beau temps, sur les hauteurs du parc St-Cyr près de la Vilaine. Sous la surveillance de Thomas et moi-même, les 22 participants (dont 16 jeunes) ont pu jouer sur les tables en bois et les murets de l'aire verte. Répartis en trois groupes de niveaux de huit joueurs, cela a permis d'éviter les écarts trop importants et de désigner trois podiums au bout de trois rondes.

Néanmoins, les enfants étant très rapides pour terminer leurs parties officielles, nous avons également proposé un tournoi de blitz sur volontariat, avec 18 participants.



Ambroise (à gauche) gagne le tournoi 19x19

Après quelques coups de soleil, c'est Ambroise (12 ans, 13k) et son chapeau qui remportent le premier prix, et Matthieu (17k) qui finit premier du Blitz devant Ambroise.

La journée s'est terminée par un beau goûter préparé par Isabelle et moi-même, ce qui clôt ainsi la cinquième année de l'École de Go de Rennes.

Photos : Kevin Cuello

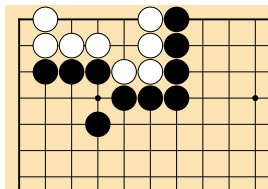
Le coin des débutants

Jean-Pierre Lalo

Réflexions sur la Vie et la Mort...

Cet article n'est pas un cours de philosophie, mais un résumé des bonnes pratiques à respecter devant un *tsumego* (problème de vie et mort).

Les bonnes étapes du raisonnement.



Problème 1

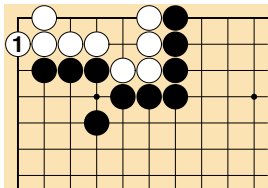


Diagramme 1

Avant de décomposer les étapes de la résolution de ce *tsumego*, une première observation : si c'est à Blanc de jouer, avec B1 il peut faire un œil dans le coin ; comme il en aura un autre sur le bord, il sera vivant.

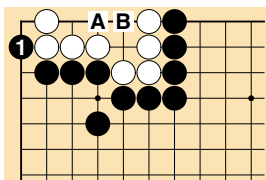


Diagramme 2

La première idée est donc, suivant le proverbe « *Un bon coup pour l'un est un bon coup pour l'autre* », de jouer N1 tout de suite. Mais Blanc n'a pas de difficultés pour faire deux yeux sur le bord, en jouant **A** ou **B**.

Il faut donc trouver autre chose.

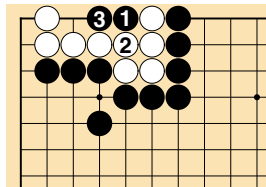


Diagramme 3

Cet espace est un équivalent de « quatre en ligne » donc théoriquement vivant, mais il a un gros défaut : l'*atari* N1 force la connexion, puis N3 réduit l'espace à un seul œil.

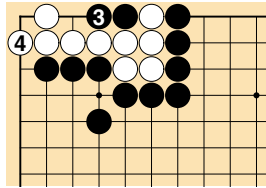


Diagramme 4

Cependant N3 est *gote*... Blanc peut tranquillement faire un second œil dans le coin avec B4.

Cette séquence nous rappelle l'adage « *L'atari est un mauvais coup !* ».

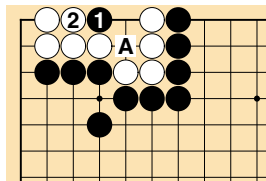


Diagramme 5

Blanc était-il donc vivant ?

Hélas pour lui, non ! Noir peut jouer une séquence *sente* qui en même temps réduit l'espace vital : N1 menace le snappe en **A**...

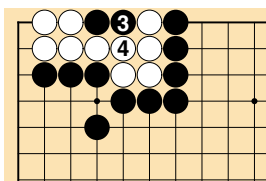


Diagramme 6

... Puis N3 *atari* (bon coup cette fois...)

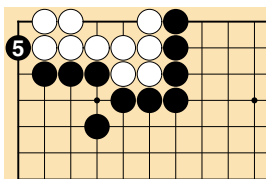
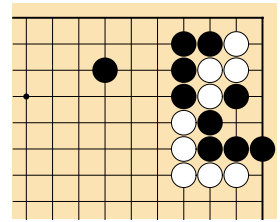


Diagramme 7

...Et enfin N5, suppression du second œil.

Un œil contre pas d'œil.



Problème 2

Les deux joueurs ont trois libertés, Noir commence, il devrait donc gagner la course.

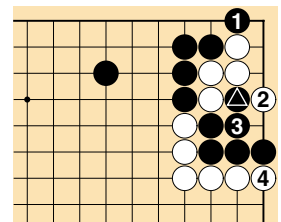


Diagramme 1

Mais toutes les libertés ne sont pas équivalentes !

Si Noir commence ainsi, Blanc répond en menaçant la prise de la pierre **A**. Répondre à cette menace fait malheureusement perdre à Noir sa précieuse liberté d'avance et Blanc capture avec B4...

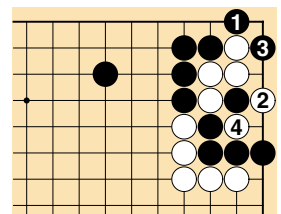


Diagramme 2

Si Noir ne répond pas à l'*atari*, Blanc rend ses propres libertés inaccessibles...

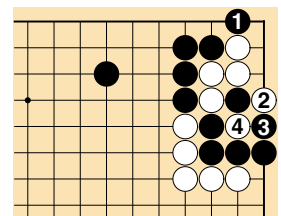


Diagramme 3

Si Noir joue N3 ainsi, il se lance dans un *kô* défavorable.

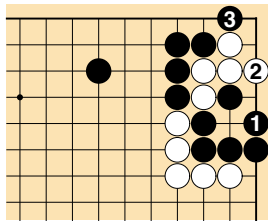


Diagramme 4

La première idée est donc de se dire qu'il faut protéger la pierre.

N1 paraît une bonne idée car si Blanc répond B2, alors maintenant Noir peut jouer N3 : Blanc ne peut plus approcher, Noir n'a même pas besoin de prendre !

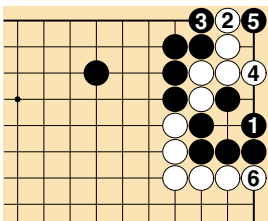


Diagramme 5

Mais Blanc peut répondre avec B2 ici !

Maintenant, soit il va y avoir un *seki* (Noir vit mais ne prend pas les pierres blanches)...

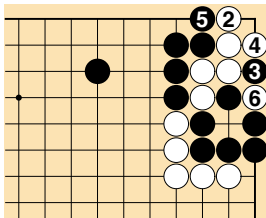


Diagramme 6

...Soit Noir se retrouve avec une bataille de *kô*.

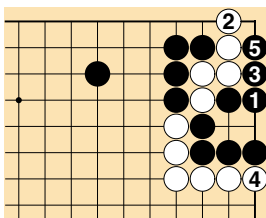


Diagramme 7

La solution : tout simplement N1 ! Noir protège sa pierre... en faisant un œil, sans laisser à Blanc la possibilité de lancer un *kô* !

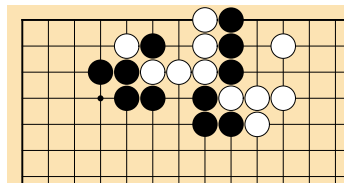
Ce coup semble trivial mais est le plus efficace. Si Blanc résiste en B2, Noir avance tranquillement sur la première ligne.

On note que ❶ est l'endroit où Blanc aimerait jouer... Et comme souvent on retrouve le proverbe : « *Un bon coup pour l'un est un bon coup pour l'autre.* »

Profitons-en pour introduire un second proverbe qui, lui, concerne les *semeai*. La « version originale » japonaise est : 眼アリ眼ナシ (*me-ari-me-nashi*).

La traduction littérale, « Œil — pas d'œil », décrit simplement un *semeai* entre deux groupes dont l'un n'a pas d'œil. Le résultat étant en général favorable au groupe qui a l'œil, la version anglaise est carrément « *Eyes win semeai* ». En français, on peut se rapprocher d'un vieux proverbe apparu vers le XVI^e siècle : « *Au royaume des aveugles les borgnes sont rois.* »

Compter les libertés...
mais pas que !



Problème 3

Pour les mini-*semeai* (comme pour les grands...) compter les libertés est essentiel.

Ici trois contre trois : Noir jouant le premier, il devrait gagner...

Mais souvenons-nous du problème 2 !

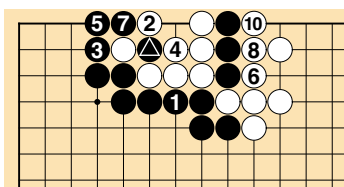


Diagramme 1

9 en ▲

Toutes les libertés ne se valent pas !

Si Noir commence par la liberté extérieure, comme lors du problème 2, la prise de la pierre ▲ inverse le rapport de forces.

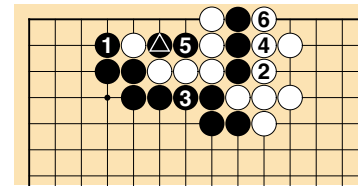


Diagramme 2

Mais protéger directement la pierre ▲ revient à donner un coup d'avance à Blanc.

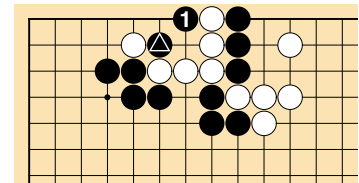


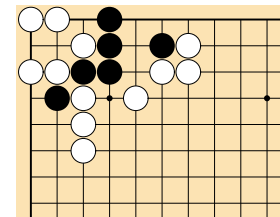
Diagramme 3

Un coup magique : le *tesuji* du *kosumi* !

N1 protège la pierre ▲, enlève une liberté à Blanc... et les deux pierres noires ne peuvent pas être approchées !

Noir gagne le *semeai*.

Un coup surprenant !



Problème 4

Noir n'a pas besoin de capturer toutes les pierres blanches pour vivre... Mais il faut en capturer suffisamment pour assurer deux yeux !

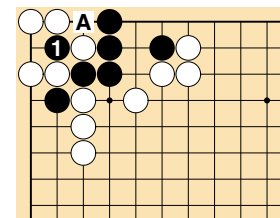


Diagramme 1

Le premier réflexe est de jouer N1, un *tesuji* de sacrifice habituel pour empêcher l'œil : Blanc ne peut pas connecter en A !

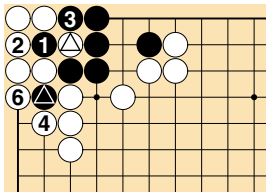


Diagramme 2

5 en 1.

Blanc capture donc en B2.

Mais quand Noir fait l'*atari* N3, Blanc commence à capturer ▲ et Noir n'obtient rien pour sauver son groupe quand N5 prend ▲.

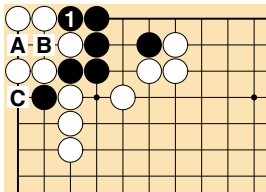


Diagramme 3

Faire *atari* en N1 est le bon coup ! (Pour cette fois...)

Si Blanc connecte en A ou B, il perd une liberté, et la descente noire en C le mettra en prise.

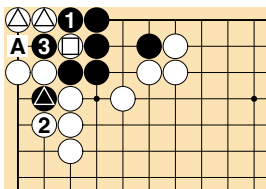
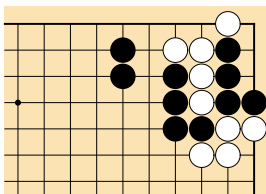


Diagramme 4

Blanc doit donc capturer ▲ ; mais cette fois, quand Noir capture ① et met en *atari* les deux pierres ▲, Blanc ne peut plus les sauver.

Noir est maintenant vivant.

Le lièvre et la tortue...



Problème 5

Dans cet exemple Noir a deux libertés et Blanc trois, la situation semble sans issue...

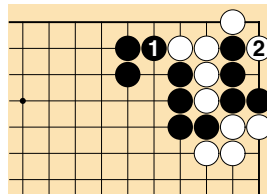


Diagramme 1

Approcher par l'extérieur ne marche visiblement pas.

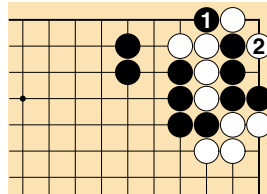


Diagramme 2

N1 semble plus subtil, mais laisse à Blanc une chance de déclencher un *kô* compliqué : la manœuvre commence par B2 !

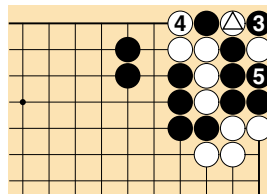


Diagramme 3

6 en ▲.

Quand N3 capture, la descente en B4 menace la prise de deux pierres : Noir ne peut que capturer avec N5 puis Blanc capture à son tour en étant le premier à prendre un *kô* mortel.

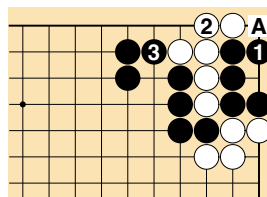


Diagramme 4

Il y a pourtant un mouvement simple de Noir pour vivre...

Se créer un œil et, du coup, rendre sa deuxième liberté inaccessible.

Nous retrouvons ici les deux proverbes évoqués lors du problème 2 : « *Un bon coup pour l'un est un bon coup pour l'autre.* » et « *Au royaume des aveugles les borgnes sont rois.* »

Vie des Clubs

SITS

Une nuit froide vient de tomber sur ce jeudi de novembre 2019. Toutefois, dans un salon d'Épinal, dans un bureau en Angleterre, dans un appartement parisien, une chambre belge, un balcon suisse, d'autres lieux, d'autres pièces encore et par-delà leurs écrans et leurs micros, les membres d'un club encore anonyme partagent la même fièvre.

Ils se réunissent depuis quelques jours, quelques semaines, pour les plus récents, quelques mois pour les premiers. Ils ont été réunis par et autour de Matthieu Aveaux qui a trouvé chez chacun d'entre eux le même enthousiasme et la même ferveur lorsqu'il a évoqué son idée, son projet : créer le premier club de go en ligne !

Il les a rencontré(e)s en club, lors de stages de go, mais essentiellement en ligne sur les serveurs de go (KGS, OGS, FOX...) et surtout dans la plus grande communauté francophone de go en ligne : FulguroGo, organisée depuis 2014 par et autour de Christopher Annachachibi (alias Hisokah).

Ce soir, la chaleur des débats a supplanté les frimas de l'automne. Pourtant cette fois on ne s'arrache pas les cheveux en relisant les statuts, on ne réécrit pas le règlement intérieur, on ne débat pas des thèmes du programme pédagogique, on ne discute pas des meilleures manières de former une dynamique vertueuse de groupes d'études, ni de l'organisation de la future ligue interne. Ce soir, on choisit notre nom !

Différentes propositions ont été faites ces derniers jours, plus ou moins inspirées, plus ou moins bancales, et il faut maintenant trancher lors de la réunion hebdomadaire car il reste beaucoup à faire, et on ne peut plus reculer. Premier tour, deuxième tour... Des noms se détachent

sans s'imposer. On discute de plus belle quand au détour d'un silence « Hosaro » propose :

« *Stones in the Shell* ? »

Sidération d'un quart de seconde, puis c'est l'exclamation générale. On ajoute la nouvelle proposition, qui conquiert en une fois l'unanimité, parce que chacun y a retrouvé, exprimé en trois mots, l'ensemble de nos valeurs, de nos souvenirs, et de nos rêves.

Rêve de la nacre des pierres blanches, souvenirs du futur, nostalgie de vies non-vécues dans les Japans imaginaires, ouverture vers le monde et l'avenir, reconnaissance à nos coups virtuels de la vérité de nos peurs partagées, de nos tracs terribles, de nos joies.

Un peu plus de deux années sont passées, où en est ce projet ?

Stones in the Shell est devenu un véritable club, avec plus de cent membres, dont beaucoup se sont licenciés à la FFG pour la première fois. Ils ont disputé leurs premières compétitions sérieuses grâce à la ligue interne en ligne *The Shell*, au championnat du club et au championnat de la Ligue de Go en Ligne, avant de découvrir les joies des compétitions physiques aux six coins de l'hexagone au fur et à mesure de leur retour.

La première valeur du club est la bienveillance et cela passe par un accueil attentif des nouveaux et plus particulièrement des débutants. Le club organise des activités et des cours qui sont ouverts à tous les débutants (et pas seulement aux membres du club) : le Parcours Néo, animé par des bénévoles (entre 6 kyu et 2 Dan FFG) tous les jeudis soir à partir de 20h30.

La seconde valeur du club est la transmission, la pédagogie. Transmission entre les membres d'abord, mais aussi par des pédagogues reconnus : *Stones in the Shell* a fait appel ces deux dernières années à Mathieu Delli-Zotti,

Lucas Neyrinck, Florent Labouret, Robin Bonjean (et bientôt Motoki Noguchi) pour concevoir et animer des master class.



Profitons-en pour souligner que toutes ces master class sont disponibles à tous sur la chaîne Youtube du club.

Une fois leurs bases consolidées, les membres du club sont incités à se regrouper pour former des groupes d'études, souvent animés par un joueur plus fort qui fait office de coach.



La ligue interne mensuelle, *The Shell*, permet aux membres d'appliquer tout ce qu'ils ont appris. 44 joueuses et joueurs (en moyenne), réparti(e)s en groupes de niveau, disputent trois parties (comptabilisées à l'échelle) sur trois semaines. Robin Bonjean (3 Dan FFG)

réalise chaque mois des commentaires de parties choisies parmi ces dernières. De plus, depuis novembre 2021, trois forts joueurs européens ont été engagés successivement par le club pour réaliser une soirée mensuelle de commentaires du top group : Seong Jin (8D), Motoki Noguchi (7D) et à présent Andrii Kravets (1P).

Enfin, dernier projet en date d'un des membres fondateurs du club, son actuel vice-président, Romain Tisserand : la Section 9.

Il y a maintenant deux ans, Romain a rêvé d'un petit programme, qu'on pourrait avoir sur soi en permanence, pour réviser ses fondamentaux ou découvrir des aspects du go que nous maîtrisons mal. Il s'est donc mis à la tâche, d'abord seul, puis aidé pour le développement par David Rosat, et ensuite par de nombreux membres du club pour créer des courtes missions (suites de problèmes) en essayant de couvrir progressivement tous les aspects de notre jeu préféré. Le projet est déjà accessible, il vous suffit de rejoindre le *Discord* de la Section 9 pour y accéder. Même si ce sont des membres du club qui sont à son initiative, comme pour le Parcours Néo, c'est gratuit et surtout ouvert à tous. La Fédération Française de Go vient d'ailleurs d'accorder une subvention à la Section 9, dont son CA a pu tester le sérieux et l'intérêt.

N'hésitez pas à rejoindre le *Discord* du club pour venir discuter de go ou jouer des parties avec les membres du club. On trouve beaucoup de membres en France mais aussi d'autres répartis sur de nombreux fuseaux horaires, ce qui assure d'avoir des interlocuteurs disponibles presque à chaque instant...

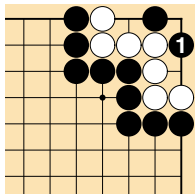
Jean-Baptiste Ernotte
Responsable du pôle événements

Crédit logo « *Stones in the shell* »
Mathieu Aveaux
Crédit affiche « *Parcours Néo* »
Nadège Pradines

Tsumego à gogo

Solutions Fan Hui

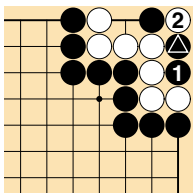
Niveau débutant



Problème 1a

❶ est le point vital ! « Il se passe toujours quelque chose au point 1-2 »... C'est un coin mort sans condition car cette position mène à la forme « quatre courbés dans le coin ».

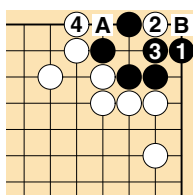
Pour les débutants qui n'en ont pas encore entendu parler, une petite explication/démonstration...



Problème 1b

N3 en ▲.

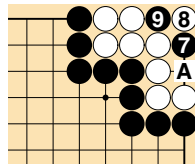
Un joueur blanc ignorant (ou de mauvaise foi...) peut argumenter qu'il y a *seki* : il ne peut approcher, mais Noir ne peut pas non plus : après N3, on se retrouve dans la situation de départ !



Problème 1c

B2, B4 : passe.

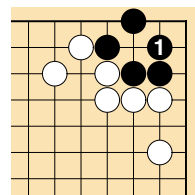
En fait, il faut simplement jouer la position. D'abord Noir comble tous les *dame*, puis il élimine toutes les menaces de *kô* (phase essentielle, mais gratuite : si Blanc passe il doit donner un prisonnier) et enfin il finit par remplir tranquillement l'espace vital du coin, jusqu'à ce que Blanc doive le prendre pour ne pas être pris...



Problème 1d

Puis il rejoue au point 1-2.

Si Blanc veut continuer à résister en 8, Noir prend le *kô*, Blanc doit passer puisque Noir a éliminé toutes les menaces, et Noir prend le groupe blanc avec A.

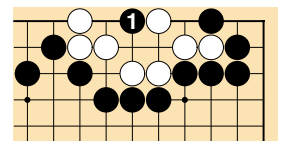


Problème 2a

❶ est le point vital pour faire deux yeux : Noir est vivant !

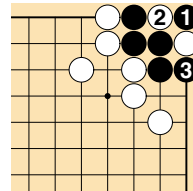
<= Problème 2b

❶, au fameux point 1-2, semble donner une forme en quatre « en ligne » vivante. Mais le *tesuji* ② (lui aussi au point 1-2) tue le groupe : N3 est obligatoire et après B4 Noir ne peut pas jouer A ; s'il prend en B, Blanc A donne un faux œil.



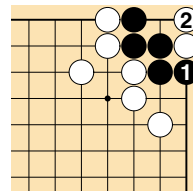
Problème 6a

De loin cela ressemble à une « forme en quatre en ligne »... Mais il y a une faiblesse en ❶ !



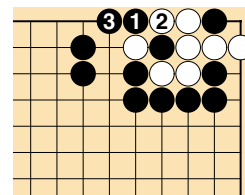
Problème 3a

La magie du sacrifice permet un étouffement.



Problème 3b

Attention, l'ordre des coups est essentiel !

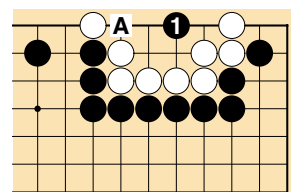


Problème 4

« Un bon coup pour l'un est un bon coup pour l'autre »...

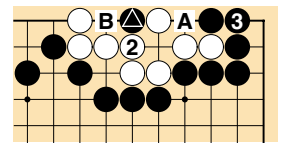
❶ : c'est ici que Blanc doit jouer pour avoir son second œil, donc Noir y joue.

Après N3, Blanc est mort.



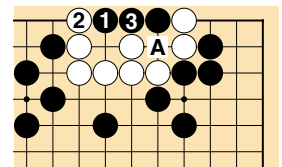
Problème 5

❶ frappe au point clef. C'est une « forme en cinq », A ne compte pas pour l'espace vital : Blanc est mort.



Problème 6b

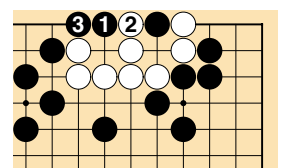
②, le second point vital de la forme, semble séparer deux yeux... Mais ❸ révèle un douloureux *damezumari* : Blanc ne peut pas connecter en A, et s'il prend en B, Noir en A donne un faux œil. Blanc est mort !



Problème 7a

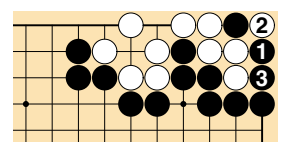
N3 : c'est une forme en trois, Blanc est mort !

(Il n'y a pas de *seki*, Blanc devra tôt ou tard connecter en A.)



Problème 7b

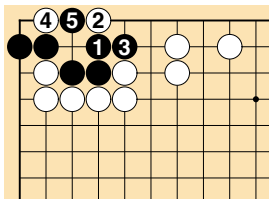
B2 ici ne marche pas.



Problème 8

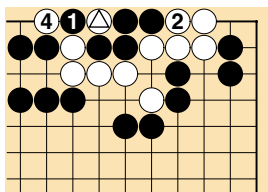
Noir profite de l'*aji* de sa pierre morte et du manque de libertés des pierres blanches : Blanc ne peut pas couper ❶ de ses alliés.

Quand Noir connecte en ❸ Blanc est mort.

Niveau
intermédiaire

Problème 9

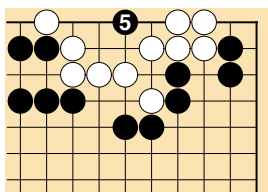
① : il y a peu de place, et le premier coup pour vivre est ce bizarre angle vide. B2 est le *tesuji* de contre-attaque, N3 agrandit l'espace, B4 menace de tuer la forme, et N5 lance le *kô*.



Problème 10a

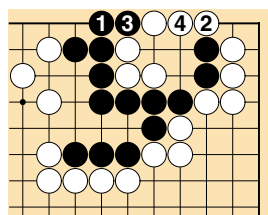
3 connecte en △.

Le *tesuji* est la connexion-sacrifice N3 quand Blanc fait l'*atari* B2...



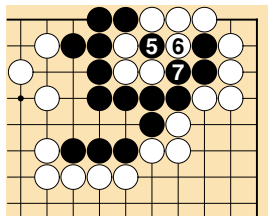
Problème 10b

Après la prise des pierres noires, on obtient la même forme que dans le problème 5, il suffit maintenant de frapper au point vital. Blanc est mort.



Problème 11a

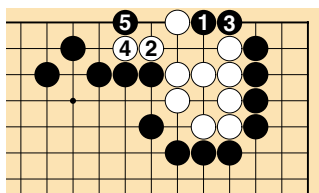
Blanc semble capable de connecter ses pierres...



Problème 11b

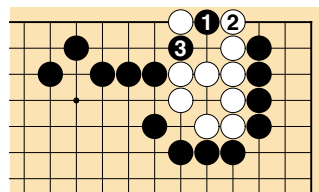
⑤ : mais il a oublié ce *tesuji* de sacrifice qui le plonge en *damezumari* : après ⑦ il doit lâcher ses trois pierres...

Noir vit !



Problème 12a

L'association du placement ① et du *tesuji* de première ligne ⑤ empêche la formation d'un second œil sur le bord : Blanc est mort.

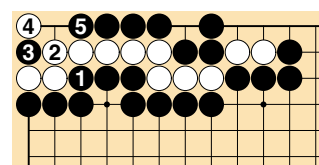


Problème 12b

La séparation triviale est immédiatement réfutée par N3.

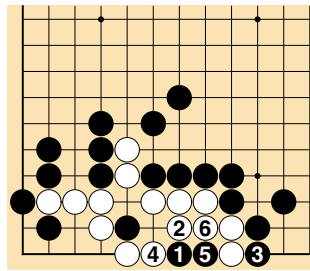
Niveau
confirmé

Problème 13



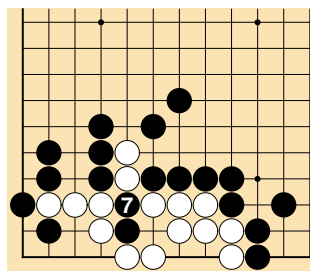
① force ② et après le sacrifice magique ③ il manque une liberté à Blanc pour pouvoir approcher les pierres noires !

Problème 14a



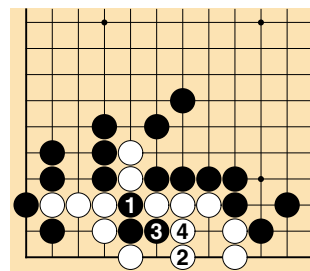
D'abord deux sacrifices pour réduire au maximum l'espace pour réduire au maximum l'espace vital en forçant la prise...

Problème 14b



Et l'on termine par le *tesuji* tueur d'œil : Blanc est mort !

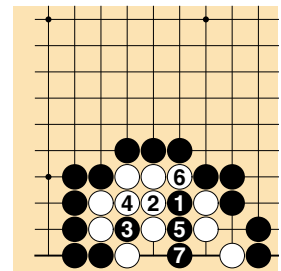
Problème 14c



Attention! Si Noir commence par ①... Blanc a un très bon *tesuji*, le *tobi* ②.

Après ④, Blanc est vivant.

Problème 15

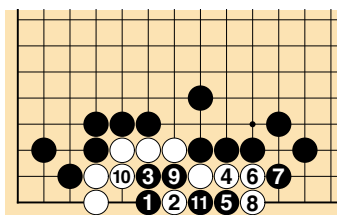


Il faut commencer en ①...

Puis le sacrifice en ③ est très important, ainsi que son timing !

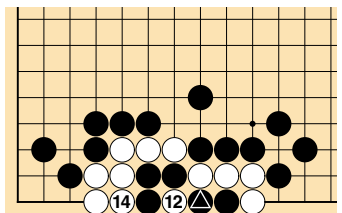
Ensuite après ⑦, Blanc a un gros problème de libertés...

Problème 16a



De nouveau la solution consiste à sacrifier des pierres pour déformer et réduire l'espace intérieur...

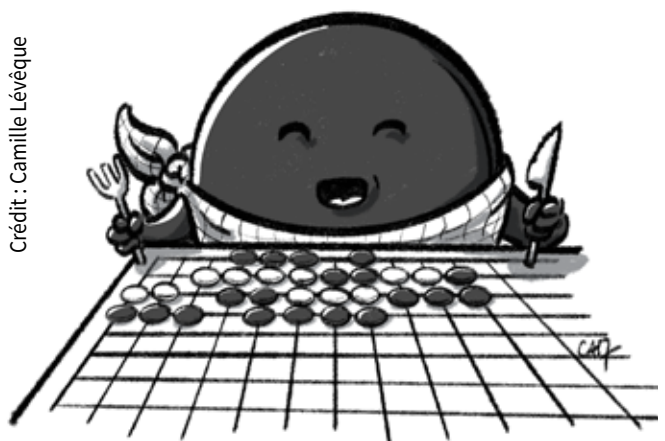
Problème 16b



13 en △, 15 en 12.

... Et le ramener à une « forme en cinq » : Blanc est mort.

Crédit : Camille Lévêque



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

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



27 modèles de goban*



16 types de pierres*

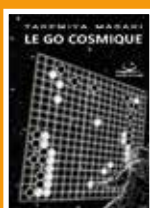


10 modèles de bols*



200 livres de Go*

tous les classiques, et les nouveautés



Le Go Cosmique réédition (Takemiya Masaki) 19,90€



How to Play Go the AI Way (Yamada Shinji) 21,50€



Fuseki Revolution (Shibano Toramaru) 27,50€



Joseki Revolution (Shibano Toramaru) 27,50€



Extraordinary Moves by Professional Go Players 27,00€

Nouveautés

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 Loolah Productions, éditeur des sites jeudego.com, jeudemahjong.com, du CDrom Jeu de Go Teacher et du livre Principes Fondamentaux de Yilun Yang

*Noms des livres et des prix susceptibles de modifications

LOOLAH
PRODUCTIONS