

Revue
Française de Go

n° 151

Septembre 2020
7 euros

issn 0181-1142

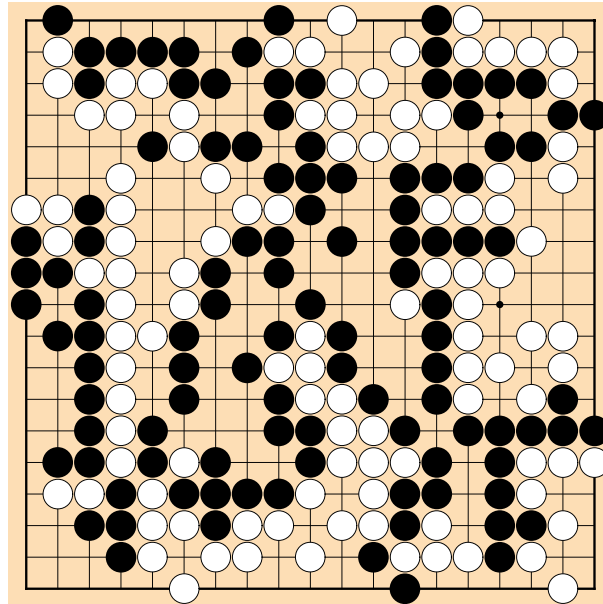


Fauteur de troubles

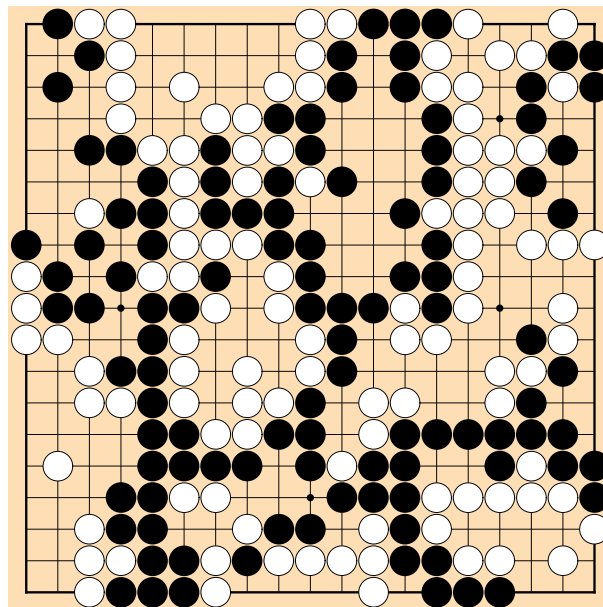
In-seong Hwang

Dans cette revue, In-seong nous propose deux *goban* recelant 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



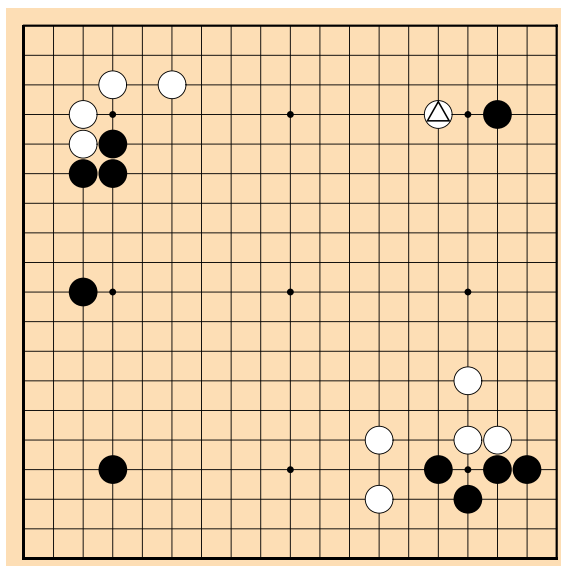
Problème 2
Niveau dan

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 ?



Blanc choisit l'approche de quatrième ligne △.

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

L'édito



Après cinq numéros dont la couverture a été l'œuvre de Zoé Constans (144 à 148), voici le troisième orné d'une peinture d'Alizée Chabin... et le premier dont le véritable éditorial se trouve au cœur de la revue : vous le trouverez en page 4 (*entre deux kifus*), sous la plume de Milena Boclé.

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

| | |
|---|----|
| Brèves | 5 |
| COVID19 | 6 |
| Pair Gore en ligne (partie commentée) | 8 |
| Tournoi des Jeunes Lions | 12 |
| partie commentée | 13 |
| Mon jubango avec Motoki (3), partie commentée | 20 |
| Le Plateau Vide | 25 |
| Éros et Thanatos autour du goban | 28 |

THÉORIE ET TECHNIQUES

| | |
|----------------------------|-----|
| Problèmes : énoncés | 2 |
| Tsumego à gogo : énoncés | 4,5 |
| Le coin des débutants | 17 |
| Quel joseki choisir ? | 24 |
| Yose | 26 |
| Fauteur de troubles | 30 |
| Tsumego à gogo : solutions | 33 |

- 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, Bernard Choque, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet.
- Contributions : Clément Béni, Milena Boclé, William Cobb, JunFu Dai, Mathieu Delli-Zotti, Fan Hui, Inseong Hwang, Arthur Mary.
- Illustration de couverture : « *Playing in the harbor* » par Alizée Chabin.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des loisirs et des sports de l'esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.

Elle y évoque les tournois qui ont eu lieu en ligne, ainsi que ceux qui furent (et sont parfois encore) annulés pour cause de SARS-CoV-2... ce qui n'est pas sans poser problème au directeur de publication de votre revue : l'annulation des tournois lui laisse en effet sur les bras les aquarelles des couvertures 149 à 151 de la RFG, qu'il voulait proposer comme lots... Si vous avez des idées sur la manière dont ces aquarelles pourraient être distribuées, merci d'écrire à : publication-RFG@jeudego.org.

Puisque nous évoquons la COVID-19, voici un message d'intérêt général : ne croyez pas Kévin Cuello quand il prétend avoir trouvé un vaccin [1], allez plutôt voir les recommandations [2] de Camille Lévêque... qui assure également les illustrations de la RFG pour le cinquième numéro consécutif !

J'aborde maintenant un petit problème purement « rédactionnel ». Comment vérifier que les problèmes de *tsumego* que nous proposons n'ont pas déjà été traités dans un précédent numéro ? En l'absence d'une indexation instituée dès le départ, ce n'est pas simple... et cela m'a bien occupé ces derniers temps.

Outre le fait d'éviter la répétition de problèmes, le sujet est intéressant en soi et je vous en parlerai une prochaine fois.

Dans l'immédiat je vais m'attacher à éviter les doublons depuis le premier numéro de la « revue électronique » (N° 131). Ensuite, il faudra fouiller dans les archives de la revue... J'évoquerai d'ailleurs ces dernières dans une prochaine *histoire du go en France* !

Bonne lecture.

[1] <https://rfg.jeudego.org/index.php/item/583-un-vaccin-contre-le-coronavirus-a-ete-decouvert>

[2] <https://ffg.jeudego.org/publication/attachments/image/go-et-pangomi-en-tournoi.png>

Clément BÉNI,
Directeur de publication 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

YOSE

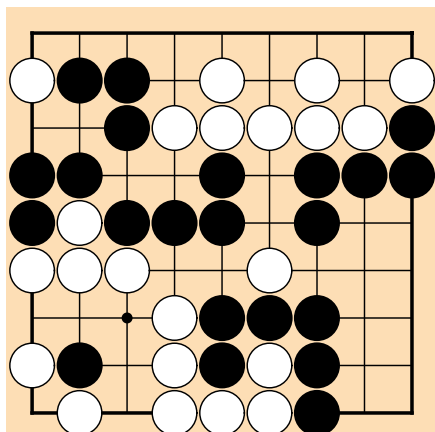
Junfu Dai

Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

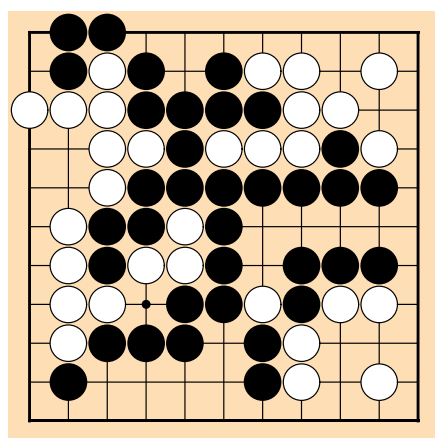
Niveau débutant

La magie des *tesuji* de yose...

Problème 1

Komi : 6,5 points.
À Noir de jouer.

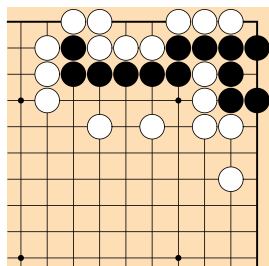
Quel est donc le bon ordre des coups qui lui permettra de remporter la partie ?



Problème 2

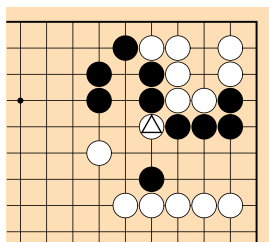
Komi : 0,5 points.
À Noir de jouer.

Il y a plusieurs points de yose importants à disputer. Certains sont *sente* : par où Noir doit-il commencer ?



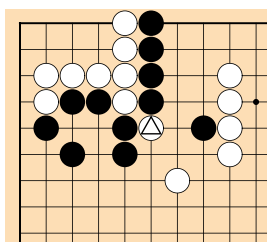
Problème 3

Noir joue et vit sans condition.



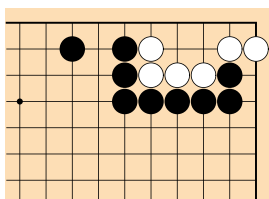
Problème 4

Noir joue et capture la pierre de coupe blanche.



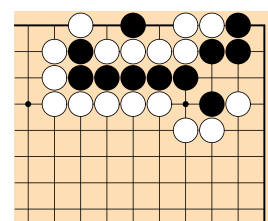
Problème 5

Noir joue et capture la pierre de coupe blanche.



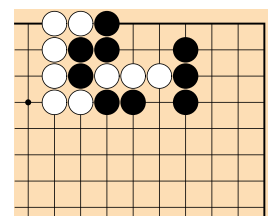
Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



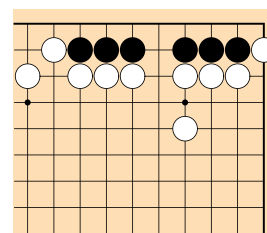
Problème 7

Noir joue et vit sans condition.



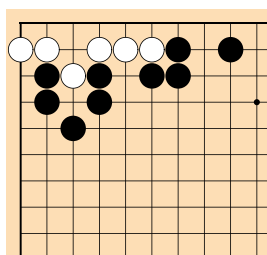
Problème 8

À Noir de jouer, il doit gagner la course aux libertés !



Problème 9

Noir joue et fait vivre ses pierres.



Problème 10

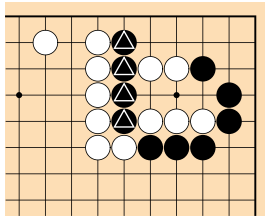
Noir joue et tue Blanc sans condition.

Tsumego à gogo

énoncés

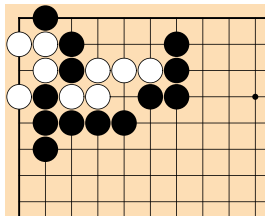
Fan Hui

Niveau intermédiaire



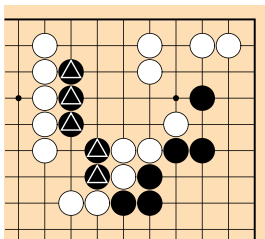
Problème 9

À Noir de jouer, il doit sauver ses quatre pierres.



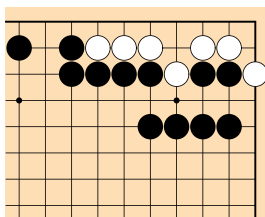
Problème 10

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 11

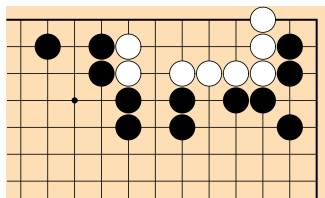
À Noir de jouer, il doit sauver ses cinq pierres.



Problème 12

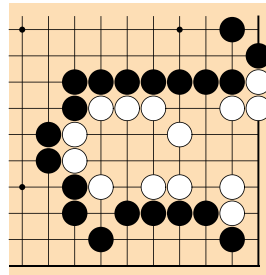
Noir joue et tue Blanc sans condition.

Niveau confirmé



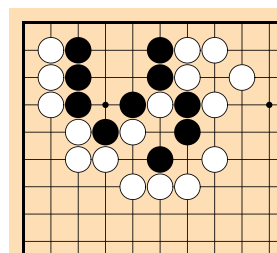
Problème 13

Noir joue et tue Blanc sans condition.



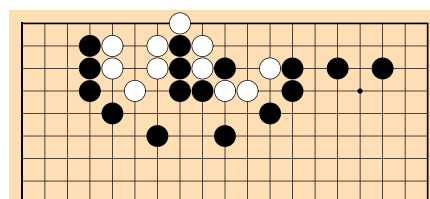
Problème 14

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 15

Noir joue et vit.



Problème 16

Noir joue et tue Blanc sans condition.

Brèves

KPMC

La Coupe du Premier Ministre de Corée s'est déroulée en ligne cette année.

Notre représentant, Maxence Lothe (79Ni, 4D), a gagné en 32e de finale contre le croate Furjanic Lovro (3D), puis s'est fait éliminer au tour suivant par Brady Bei Ming Zhang (Canada, 5D). La finale s'est jouée entre Minoru Ozeki (Japon, 7D) et Tianfang Ma (Chine, 7D), qui a remporté la coupe.

Championnat d'Europe

par équipes

29 et 30/08/2020

Les dix équipes de la Ligue A se sont affrontées en neuf rondes réparties sur l'année pour désigner les quatre finalistes. L'équipe de France, détentrice du titre, s'est qualifiée, avec la Russie, la Tchéquie et l'Ukraine.

Comme le congrès européen a été annulé, la finale s'est déroulée en ligne, comme beaucoup d'autres événements cette année. Les joueurs choisis pour disputer ces dernières parties étaient Junfu Dai (91Or, 8D), Tanguy Le Calvé (44Na, 1p), Thomas Debarre (67SE, 7D) et Benjamin Dréan-Guënaïzia (44Na, 6D), sous la houlette de leur capitaine Antoine Fenech (67SE, 4D).

Après avoir battu le samedi l'Ukraine 4-0 et la Tchéquie 3-1 (défaite de Tanguy devant Jan Hora, 6D), l'équipe de France a gagné le dimanche contre la Russie par 3 à 1 (défaite de Junfu devant Ilya Shikshin, 3p), conservant sereinement son titre.

La France est donc championne pour la troisième fois : elle s'était déjà illustrée en 2015 (avec Fan Hui, et déjà Benjamin, Tanguy et Thomas)

GOVID 19

Milena Boclé

Après les premières annonces de fermeture de frontières et d'annulations de tournois, la communauté internationale du Go fut prise

de panique pendant quelques heures avant de réaliser qu'en tête à tête avec son ordinateur, elle pouvait faire un peu comme d'habitude : jouer au Go en ligne, mais en mieux.

En effet, la crise a provoqué une cascade d'événements (et une cascade d'eau à Bordeaux, paraît-il) tous plus inédits les uns que les autres. Je songe notamment au dernier en date, mais par respect pour un suspense de deux pages garant de la pérennité de la RFG, je ne le mentionne pas ici. Bref, une excellente occasion de voir des parties de très haut niveau et passer le temps en s'émerveillant devant des angles vides de 8d pour oublier la détresse du dehors.

Corona Cup !

La Corona Cup, principal événement – en dehors du tournoi de coinche, oups, je viens de ruiner le suspense garant de la pérennité de... – de cette période de confinement international, a réuni 19x19 joueurs (qui font 361) sur six rondes jouées du 23 mars au 3 mai.

Organisée par le tchèque Lukas Podpera, la Corona Cup s'inscrit techniquement dans l'histoire comme le plus gros tournoi européen derrière le congrès, ce qui est plutôt pas mal pour un tournoi de Go.

« *Durant une période où tous les tournois s'annulaient les uns après les autres, cette cup a permis de rassembler les joueurs européens autour de parties passionnantes suivies par tellement de spectateurs que KGS a crashé plus d'une fois !* »

Nyoshi, 2d

Et c'est non sans fierté que la rédaction a imposé... proposé un article au lieu d'une brève sur ce sujet, puisque plusieurs Français ont participé à ce tournoi. Certains ont même fait de belles parties que nous ne verrons malheureusement pas dans ce numéro. Benjamin DG, mal-

gré une pointe de talent, a terminé seulement à la 3e place devant le Russe Ilya Shikshin 3p, très loin derrière Young-Sam Kim 8d et Pavol Lisy 1p.

Dans l'ensemble, le tournoi a montré que nos joueurs étaient souvent pleins de surprises, par exemple, Ariane Ougier (4d) a réussi à perdre une partie perdue puis gagnée puis perdue puis gagnée puis perdue puis gagnée contre Vladimir Danek (cf. figures 1 et 2), tandis que Guillaume Ougier (4d) a prouvé avec brio que la lecture d'un *shichô* n'est pas qu'une affaire de *kyu* (cf. figures 3 et 4) et que l'article de Clément Béni sur la question a toute sa place dans ce numéro.

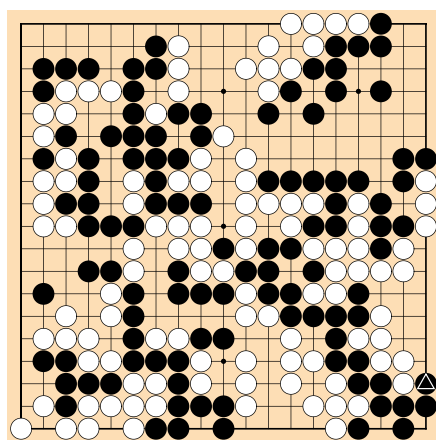


Figure 1

Comment répondre à ▲ ?

Blanc joue et arrive à mourir dans d'atroces souffrances.

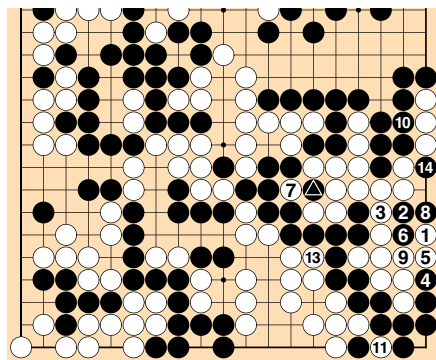


Figure 2
(12 en ▲)

Noir : Vladimir Danek, 5d

Blanc : Ariane Ougier, 4d

Argh, en jouant 1 et tout ce qui suit, Blanc réussi à condamner son groupe à une mort lente et douloureuse dont il ne se relèvera pas. Blanc aurait dû bloquer en 4 au lieu de 1 pour gagner le *semeai* facilement.

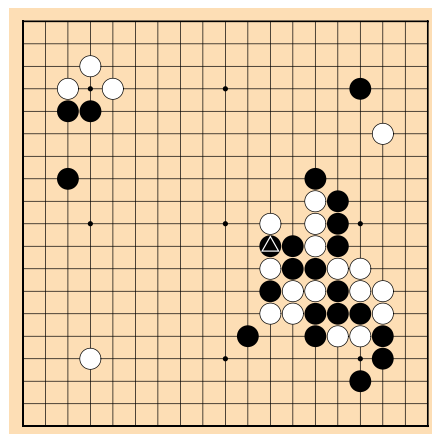


Figure 3

Noir joue ▲ : que peut faire Blanc ?

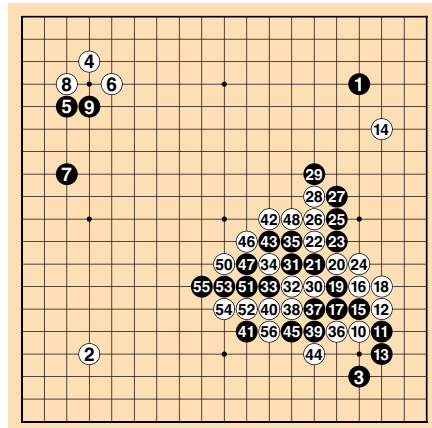


Figure 4 (coups 1 à 56)
N49 en 34)

Noir : Guillaume Ougier, 4d

Blanc : Stjepan Mestrovic, 3d

Et oui, Blanc peut capturer des pierres, le résultat est catastrophique pour Noir.

Voici une parfaite démonstration de l'importance de savoir lire loin les *shichô* (cf. la leçon du *coin des débutants* page 15)

Résultats

| | | | | |
|----|--------------------------|----|----|---|
| 1 | Kim Young-Sam | 8d | DE | 6 |
| 2 | Lisy Pavol | 2p | SK | 5 |
| 3 | Dréan-Guënaïzia Benjamin | 6d | FR | 4 |
| 4 | Shikshin Ilya | 3p | RU | 4 |
| 5 | Chernykh Anton | 6d | RU | 4 |
| 6 | Djepov Sinan | 5d | BG | 4 |
| 7 | Kachanovskiy Artem | 2p | UA | 3 |
| 8 | Burzo Cornel | 6d | RO | 3 |
| 9 | Podpera Lukas | 7d | CZ | 3 |
| 10 | Wu Po-Yi | 6d | FR | 3 |

China vs Europe (et le reste du monde)

En dehors de ce fabuleux tournoi, d'autres initiatives internationales ont vu le jour. La plus frappante (au sens propre) a bien entendu été la rencontre Europe - Chine, plutôt humiliante sauf pour la France qui, encore grâce à ce fameux Benjamin DG, a pu revendiquer l'acte héroïque de son champion national : seul Benjamin a su gagner des parties dans cet affrontement qui s'est soldé sur un score de 10-2 (il s'agissait d'un match où le joueur gagnant d'une équipe continuait de jouer tant qu'il gagnait).

Il faut dire que l'équipe chinoise était monstrueusement forte, et même le plus optimiste des utopistes n'aurait pas misé sur l'Europe. Cela reste un bon entraînement, et l'Europe a même caressé l'espoir de provoquer une lutte serrée.

Espoir, oui, car un de ces matins qui ressemblait fort aux précédents, nous étions tous massés devant nos ordinateurs, suspendus à quelque spectaculaire retournement de situation dans cette fiévreuse bataille contre la Chine.

Ce jour là, en dehors des gouttelettes de coronavirus, il y avait de la joie dans l'air. Quelque chose allait changer, le joueur chinois allait enfin céder, c'était certain. Et tandis que ce vœu semblait sur le point de se réaliser, la communauté européenne s'est soudain figée, pétrifiée devant ce spectacle improbable : alors que le joueur roumain Cristian Pop (7d) menait et que la fin de la partie allait enfin sonner la gloire (enfin, le rattrapage, la survie, l'honneur renouvelé) et non le glas de l'Europe, voilà que la victoire s'échappe, s'envole, que tout s'écroule, s'effondre, comme une pierre de go chutant lourdement d'une table dans le silence pesant d'un tournoi. Cristian a fait une erreur de yose, inimaginable pour un joueur de ce niveau.

L'incompréhension est totale.

La défaite fait très mal.

Le jeune joueur chinois Yu Suhao, 6d s'imposera ensuite sans rencontrer le moindre obstacle face aux autres champions européens.

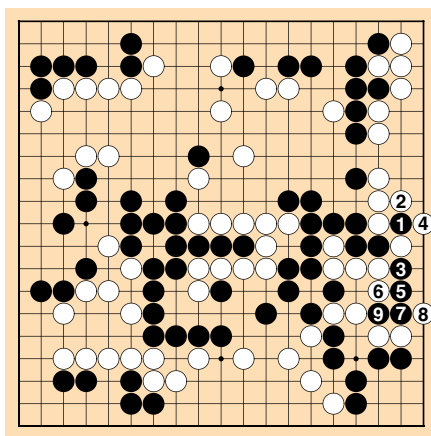


Figure 5

Noir : Yu Suhao, 6d

Blanc : Cristian Pop, 7d

En réponse à 1, Blanc joue 2 dans la partie. Erreur grossière qui permet à Noir de capturer les pierres blanches !

Blanc aurait dû connecter en 3 au lieu de capturer. Avant cet échange, la partie est très favorable à Blanc.

Nous sommes alors en avril, et la COVID19 se répand avec hargne sur tous les continents. Le confinement continue, et il faut bien s'occuper d'un côté du globe comme de l'autre.

L'Europe et la Chine organisent une rencontre, cette fois à 10 contre 10, avec quasiment la même équipe européenne face à l'équipe jeune chinoise, le « *1st China Junior vs Europe Online Go match* ».

Nouveau défi, nouvelle chance de relever l'affront et de sortir la tête haute face à l'une des plus grandes nations du Go. Ou pas.

L'Europe s'incline amèrement 9-1 au match aller, 9-1 au match retour.

Par la suite, la Chine a défié et écrasé des équipes nationales et internationales comme la Russie et l'Amérique Latine.

Les rencontres continuent, au fil des quarantaines de chaque pays et de l'instabilité des échanges frontaliers.

Online Go à gogo

Peu de répit pour les confinés les plus passionnés puisque les weekends se jouent les parties de la ligue professionnelle européenne (European Professional Online Go League) : dans ce format, deux professionnels jouent une partie rapide pendant qu'un troisième (et quatrième,

pour la saison 2) commente en direct sur Twitch.

N'oublions pas de mentionner enfin la rencontre Trier-Wuhan, jouée sur KGS, qui conclut de manière très symbolique cette liste d'événements internationaux.

En France, les clubs se digitalisent, quelques championnats aussi. Après le *championnat jeune* en ligne, c'est le *tournoi des jeunes lions* qui se déroule sur internet, offrant aux spectateurs des parties très intéressantes entre de jeunes joueuses et joueurs prometteurs et leurs pédagogues. Les parties sont commentées en direct par les autres pédagogues. Des spectateurs grenoblois et bordelais s'activent pour parier sur les étoiles montantes et proposer des coupes dans les formes de la fleur.

En dehors des championnats en ligne, nous avons vécu quelques moments de tension extrême et de kibitz surréalistes avec le *tournoi de blitz*, organisé par Simon Billouet. Là encore, c'est Benjamin DG qui remporte le trophée sans trembler. Incroyable, ce double champion de France !

J'oubliais — stratégiquement pour clore avec panache cette énumération —, mais il y eu plusieurs nouvelles éditions du *World Women Team Conquest* ! Ces rencontres féminines internationales commentées en direct sur Twitch. Mais ça, on vous en parlera dans un autre épisode...

Pour finir, l'histoire retiendra le tournoi de coinche organisé par Astrid sur un site codé par Claude Brisson (qui s'occupe aussi du beau site de la FFG, pour rappel, donc redevance éternelle !). Le tournoi, créé spécialement pour avoir toujours des quatrièmes, regroupait presque essentiellement des joueurs de Go et avait tout d'un tournoi de Go classique : retard du tirage de ronde, discussion sur le tirage et le système, retard du début des rondes et retard de la remise des prix, mais bonne humeur, bonne ambiance, rigolades et victoires savoureuses (ou défaites douloureuses, selon), bières et ginto, et Benjamin DG qui chante.

Enfin, assez parlé, voyons un peu de Go, je dirais même plus, de Pair Go !

Pair Gore en ligne

Milena Boclé

Après avoir fait connaissance avec Wu Tian 2p lors du TIGGRE et du très fabuleusement génial tournoi d'Antony, nous avons voulu tester notre évidente puissance lors d'un pair-go avec des adversaires assez forts pour nous faire suer. Cette idée survivait bien entendu dans une perspective inconsciente et novatrice de remplir les pages de la revue 151 d'une bataille fiévreuse pleine de suspense, dévastant tout le *goban* dans une chasse au serpent — *semeai* géant. Nos coups à tous les quatre, entremêlant magie, subtilité et catastrophe, mettent en lumière la difficulté principale du pair-go : jouer à deux.

Nous avons donc joué un premier pair-go avec Motoki-sama et Li Yue (5D) que nous avons gagné presque facilement grâce à un bon timing d'ordre des coups, une erreur adverse de début de partie et un Motoki-sama endormi.

La deuxième partie, que nous commentons ici, fut bien plus terrible et c'est éventrés sur le *goban*, les intestins éparpillés jusque dans les *san-san*, que nous nous sommes inclinés devant Yue et un Motoki-sama éveillé.

Je ne me souviens plus des bonnes raisons qui nous ont motivés à jouer ces pair-go, mais il est évident que le contexte se prêtait bien à quelque divertissement en ligne. La première partie s'était ainsi déroulée en plein confinement, en avril. La deuxième s'est jouée plus tard, en juin, lorsqu'un besoin de revanche s'était fait rudement sentir.

Pair-Go, 2e partie.

● : Li Yue 5d, Noguchi Motoki 6d

○ : Boclé Milena 2d, Wu Tian 2p

Komi : 6,5 points.

Résultat : Noir gagne par abandon.

Pour l'ordre des coups, c'est Li Yue qui commence, puis mon tour, ensuite Motoki doit punir mes erreurs et Wu Tian trouver des *tesuji* pour rattraper tout cela.

Le commentaire de cette partie a été fait en deux temps, une première fois à chaud après la partie, puis une fois à froid pendant la vague de chaleur de l'été et les retransmissions de la « *Champions league 2020*. »

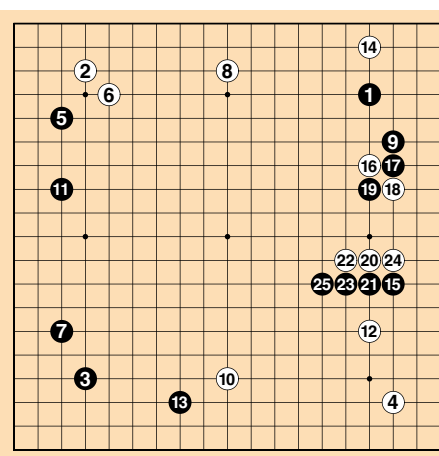


Figure 1 (coups 1 à 25)

À ma grande satisfaction, le début de partie s'annonce calme et très japonais.

À ce moment-là, Wu Tian commente d'ailleurs en disant que tout ceci ressemble fort à un vieux *fuseki* japonais comme on n'en fait plus.

B14 : Blanc a plusieurs options (cf. dia. 1). Dans la partie, j'ai choisi de semer un peu le trouble dans ce début plan-plan : adieu, vieux *fuseki* japonais ! Tout ceci ressemblera bientôt à un horrible blitz...

B18 est la première erreur de la partie. En effet, la coupe est douloureuse, et Blanc doit redoubler d'astuce pour l'utiliser à bon escient. Tian avait un autre plan en tête en jouant 16 (cf. dia. 2).

B20 : ce coup est une tentative brillante de transformer l'erreur de B18 en quelque chose de... positif. Malheureusement, Tian comptait sur mon esprit combatif pour jouer le *hane* en 23 au lieu du *nobi* en 22 (cf. dia. 3). Laisser sortir Noir tranquillement est une démonstration de laxisme. Jusqu'à la fin, Blanc n'aura d'ailleurs de cesse de lorgner sur le groupe Noir, à en oublier ses propres yeux.

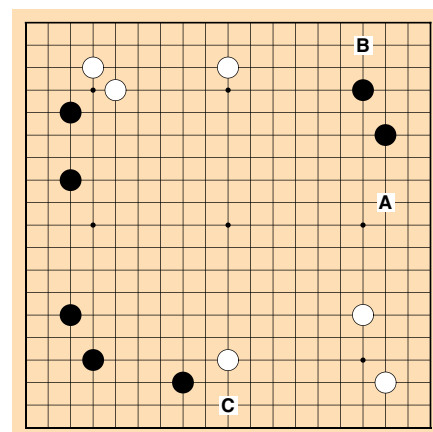


Diagramme 1

Wu Tian propose A, B et C.

A pour le bord, B pour titiller Noir dans le coin, et C qui est très gros et permet ensuite d'embêter Noir dans le Sud-Ouest.

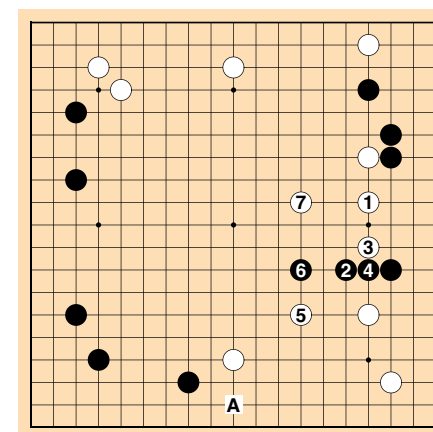


Diagramme 2

Avec la séquence de 1 à 5, Blanc est quand même mieux que dans la partie. Bon, il y a le coup A qui est énorme pour les deux équipes, mais Blanc reste léger.

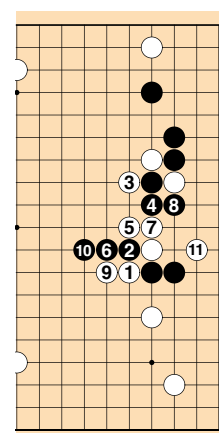


Diagramme 3

L'une des séquences possibles pour Blanc après le *hane* en 1.

La séquence qui en ressort est complexe, mais sensiblement plus intéressante que la partie.

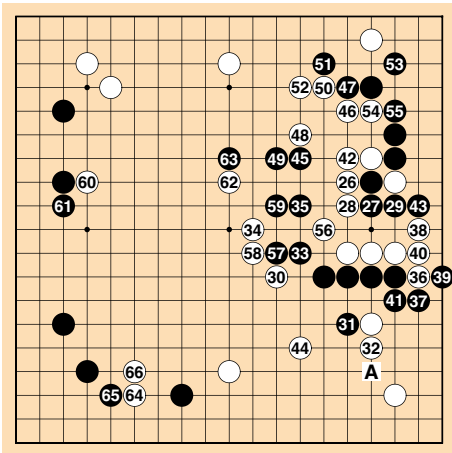


Figure 2 (coups 26 à 66)

Au coup 60, la partie est plutôt bonne pour Blanc selon Tian. Ce n'est pas du tout mon impression, mais Yue témoigne de son inconfort dans cette position, et les pierres flottantes de Noir sont un argument qui justifie à lui seul l'aspect favorable à Blanc de cette position. Soit.

En fait, selon l'IA, Blanc est tout aussi bien qu'un fakir non-fakir sur son coussin de fakir : aïe.

B60 : ici, il faut considérer la situation de manière objective. Wu Tian estime que le timing est crucial. Il ne faut ni se précipiter, ni aller trop lentement, mais planifier la stratégie avec précision.

En dehors de son coin, Noir n'a pas tant de points. Il suffit donc à Blanc d'attaquer le groupe central en endommageant le Sud-Ouest, et la victoire sera sienne (facile à dire). B60, joué par Tian, teste Noir sur ses intentions.

Malheureusement pour Blanc, il s'agit d'un pair-go, ce qui implique que rien ne se passe comme prévu. Telle un moustique tigre attiré par le sang d'un joueur de Go bordelais sous la bruine estivale, je me lance à l'attaque du groupe noir en cliquant bruyamment le coup 62.

N63 : Noir a d'autres possibilités, par exemple ce très joli coup en A qui menace de prendre le coin ou de s'installer tranquillement en rognant le coin adverse (cf. dia. 4 et 5).

Hélas, l'attaque semble un peu prématurée ! Mon partenaire ne me suit pas et porte un autre regard sur la situation. Il aurait fallu questionner Noir davantage, préparer le terrain. Si Blanc veut tout tuer (ce qui n'est pas sans risque, puisqu'il existe un fameux adage sur le grand dragon qui ne meurt jamais), il peut tenter une séquence élégante en prenant soin

de jouer un briseur de *shichô* (cf. dia. 6 et 7).

B64 suit le plan de circonstance : ravager le Sud-Ouest. *A priori*, si Blanc vit, il sera en avance.

Mais ce désaccord de stratégie a fissuré notre combo. J'entends Motoki esquisser un « *hhh* » digital devant notre duo déconfit. Argh.

N65 : joué par Yue. Motoki envisageait plutôt de frapper la pierre avec un *tsuke* violent en 66 (cf. dia. 8).

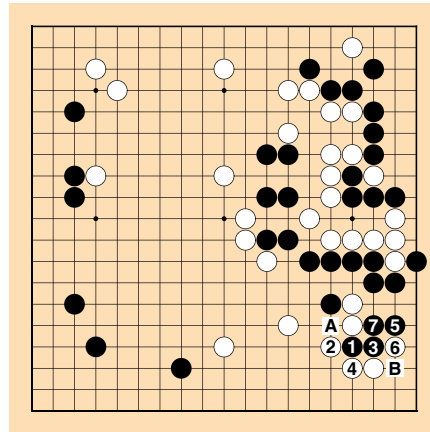


Diagramme 4

(1 à la place de 63 de la partie)

Blanc protège le coin, Noir s'installe dans un fauteuil douillet, gintonic dans la main et doigts de pieds en éventail. Il y a *miai* entre A et B, Noir n'est plus très inquiet.

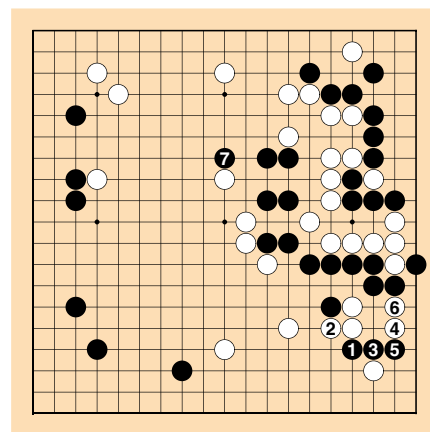


Diagramme 5

Blanc choisi l'option combative, il laisse le coin (les pierres noires sont difficiles à tuer) et mise tout sur le meurtre de la chenille qui redémarre en 7.

C'est risqué.

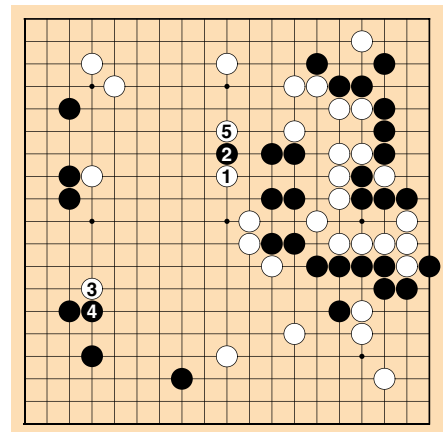


Diagramme 6

(1 à la place de 64 de la partie)

Le coup 5 a beaucoup de classe à première vue. Reste à prouver l'efficacité d'une telle stratégie dans un pair-go. Si Blanc ne tire pas profit des développements, Noir aura clairement l'avantage. Cette stratégie est douteuse.

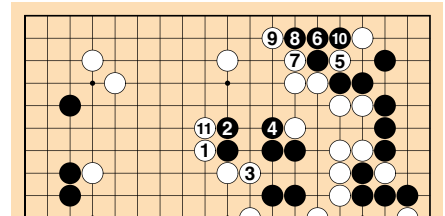


Diagramme 7

(1 à la place de 64 de la partie)

Une façon plus naturelle d'enfermer Noir. Mais comme disent les vieux de la vieille de la FFG, « *Tuer c'est mal* », et il faut être très confiant dans cet assassinat. Cette séquence reste la préférée de l'IA, mais son niveau lui autorise une assurance que n'a pas une paire de pair-go...

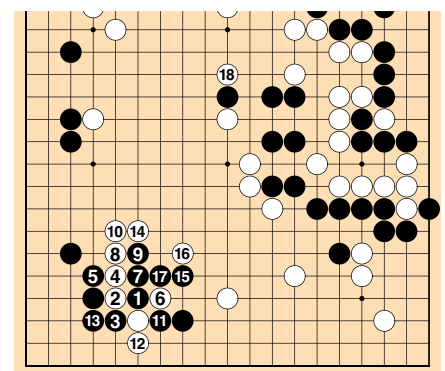


Diagramme 8

Cependant, pas si simple : Blanc peut en profiter pour se renforcer à l'extérieur et concrétiser son rêve de tuer le serpent géant.

18 est un peu téméraire, mais on ne s'en lasse pas.

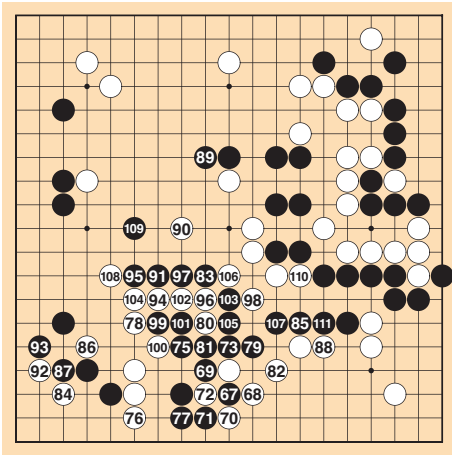


Figure 3 (coups 67 à 111)

74 en 67

B84 : la partie est très équilibrée mais peut basculer à tout instant dans le drame, c'est d'ailleurs ce qui va se passer. Ici, Tian a l'intention de vivre, tandis que je veux chasser le groupe noir.

Aïe, encore une fausse note pour nous, alors que Motoki et Yue semblent avoir fusionné !

N85 : enfin une erreur de Noir ! Ce coup ne menace rien, Blanc doit en profiter pour vite s'installer dans le coin en jouant 87.

B86 : Malheureusement, c'est mon tour et je me trompe lourdement, mon plan est de renforcer Blanc à l'extérieur, mais à quelle fin ? Tian rumine en silence.

B88 : même joué par un 2p, ce coup, en plus d'être lent, est une erreur (cf. dia. 9).

N89 : Noir peut punir plus sévèrement que dans la partie (cf. dia. 10).

B90 : Blanc tente de rattraper le coup avec une forme de la fleur, mais le point clef est toujours dans le coin, pour Blanc comme pour Noir.

B92 : BLANC S'AVANCE SANS RECULER DEVANT L'ENNEMIE, LA MAIN TREMBLANTE IL S'APPRÊTE À CLIQUER, OUI, IL Y EST PRESQUE, IL REFOULE SON HÉSITATION ET COMMENCE À ABAISSER LE DOIGT SUR LA SOURIS, ÇA Y EST !!!

IL CLIQUE !!!!!

ET C'EST LE HANE DANS LE COIIIIIIIIINNNNNNN.

Ah, il était temps.

B94 : et oui, c'est du pair-go. Blanc est trop focalisé sur la chasse au Noir et oublie de vivre. La séquence qui suit est dramatique.

B110 est une erreur (cf. dia. 11).

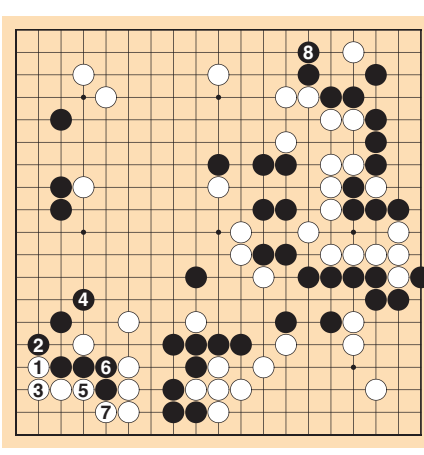


Diagramme 9

(1 à la place de 88 de la partie)

Blanc peut toujours jouer en 1 pour s'installer dans le coin. Noir encaisse les points au Nord, la partie est serrée.

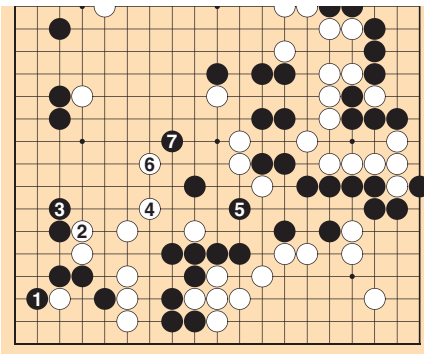


Diagramme 10

(1 à la place de 89 de la partie)

Avec 1, Noir ôte la base de vie des pierres blanches et peut ainsi les chasser tout en renforçant son groupe. Blanc se retrouve avec deux groupes faibles !

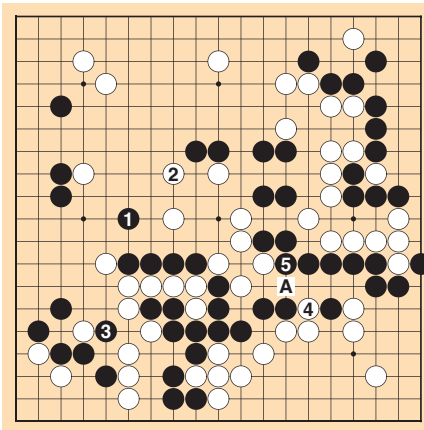


Diagramme 11

(1 = 109 de la partie)

Il faut jouer la séquence de 2 à 5 pour profiter de la faiblesse en A qui permet un *kô* difficile en cas d'urgence. La partie reste alors équilibrée.

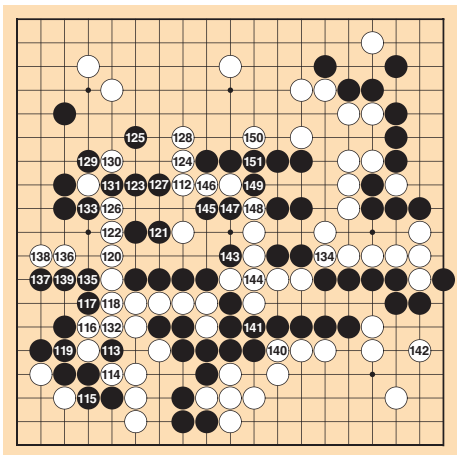


Figure 4 (coup 112 à 151)

Blanc est mal.

B114 : encore un raté, Blanc s'empêtré dans sa couverture de douleur, la situation est critique. Il vaut mieux connecter pour tenter le grand *semeai* de la dernière chance (cf. dia. 12a, b, c et d).

N151 : Blanc abandonne.

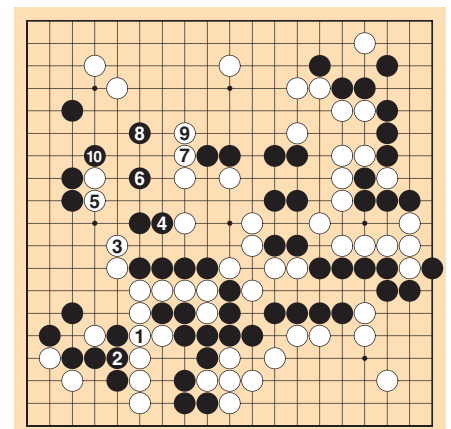


Diagramme 12 a

(1 à la place de 114 de la partie)

Avec 1 à 10, Blanc s'offre une petite chance de lutter. Les chances sont minces, mais c'est la dernière option.



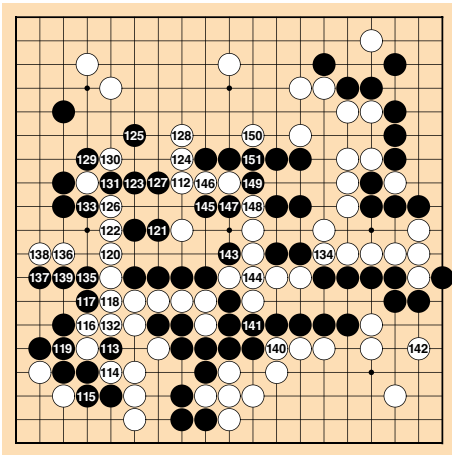


Figure 5 (coup 112 à 151, rappel)

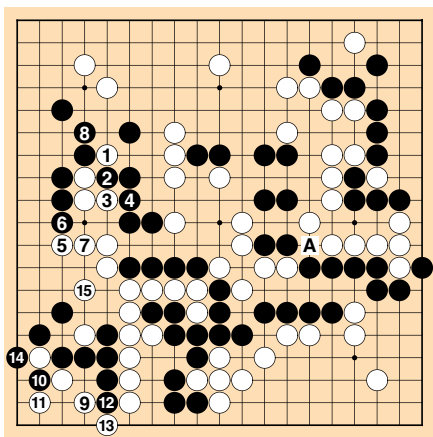


Diagramme 12 b (suite)

... Blanc essaye d'obtenir quelques libertés d'avance, la coupe en A brille de mille feux sur le goban...

Espoir ?

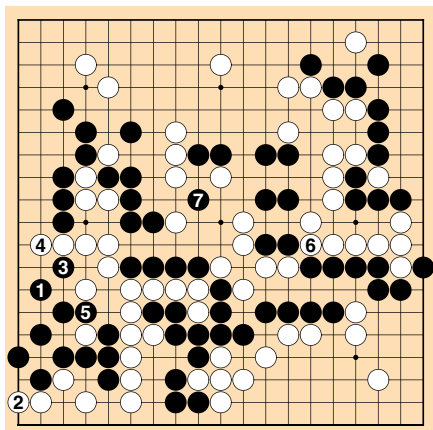


Diagramme 12 c (suite)

Sauf que Noir peut jouer le coup 7...

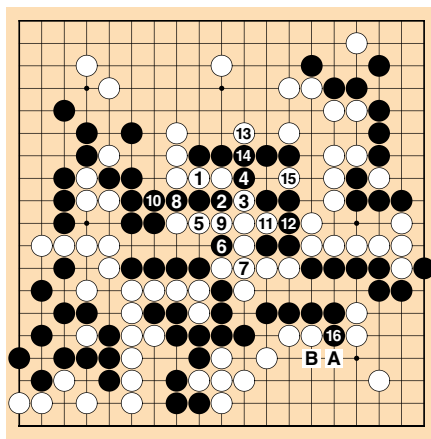


Diagramme 12 d (suite et fin)

... Et sacrifier ses pierres pour gagner des libertés supplémentaires.

Pire encore, en jouant 16, Noir remue le poulpe cuit dans la sauce : si Blanc répond en A, Noir peut couper en B, provoquant un *miai* entre la prise de pierres à gauche ou à droite !

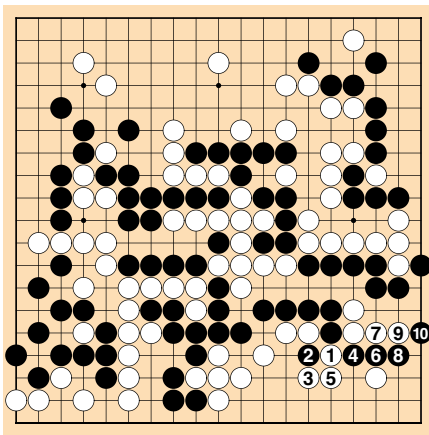


Diagramme 13

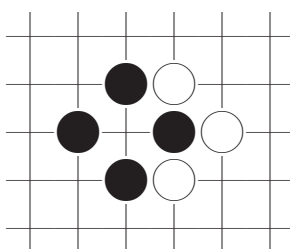
Si Blanc capture la pierre ainsi, Noir prend les pierres de droite.

Diagramme 14 =>

Et sinon... simplement pour illustrer la catastrophe...

Blanc ne peut pas bloquer directement, Noir gagne donc encore des libertés.

Il n'y a vraiment aucune chance de gagner ce *semeai*, quelle défaite !



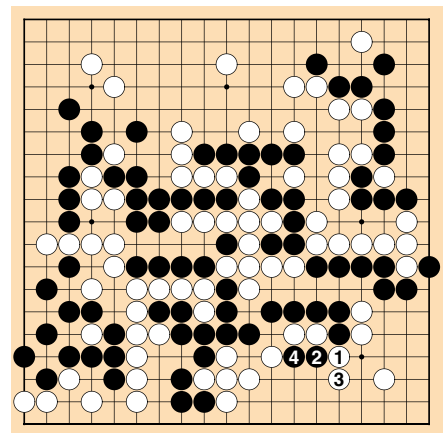
Quel bilan tirer de ce pair-go ?

Eh bien, tout d'abord, que l'entente (sur le *goban*) entre les deux joueurs est plus importante qu'on ne veut bien le croire. Un jugement correct de la situation est bien sûr également doublement nécessaire dans ce type de partie, car la moindre bataille doit être menée à son terme par les deux joueurs, ce qui peut coûter vraiment cher en cas d'hallucination ou d'addiction aux dénouements ensanglantés.

Dans son livre «*Chûban*», c'est exactement la question que Dai Junfu aborde. Il est un moment dans la partie où le joueur doit restreindre ses pulsions de coupes ou de *nobi* et faire un état des lieux, pour voir s'il faut courir au désespoir et parachuter une attaque suicidaire ou, au contraire, assurer la victoire avec un jeu simple et mesuré.

Dans notre partie, Motoki-sama et Yue se sont globalement très bien entendus dans la stratégie et ont fait peu d'erreurs, tandis que Tian et moi nous sommes divisés, emportés par nos intentions respectives. Il fallait que Blanc s'accorde à vivre ou à tuer, mais l'hésitation a provoqué sa perte...

Vivement la troisième partie, pour mettre en œuvre une stratégie digne de ce nom !



Tournoi des Jeunes Lions

Douze jeunes face à leurs pédagogues !

Sur le principe du tournoi du même nom du manga *Hikaru no Go*, douze membres de l'EFJ ont rencontré leurs pédagogues sur Internet : un pédagogue jouait deux parties à la suite, commentées en direct par un autre pédagogue sur la chaîne FFG du serveur Twitch.

De nombreux spectateurs ont suivi l'affrontement, les pronostics allaient bon train et le tournoi se solda par la victoire des « vieux » sur la nouvelle génération 11 à 1 (Guillaume Ougier, 4d, a gagné contre Denis Karadaban, 5d).

Gageons que ces derniers chercheront à prendre leur revanche lors du match retour !

<https://goenligne.jeudego.org/jeunes-lions/>

Équipe de France Jeunes

De son petit nom EFJ, elle fut créée en 2007 à l'instigation de Fan Hui. C'est maintenant un groupe de 24 jeunes sélectionnés chaque année par l'équipe jeunes de la FFG.

Elle est actuellement coachée par Mathieu Delli-Zotti 4d et une équipe de pédagogues : Baptiste Noir (4d), Denis Karadaban (5d), Benjamin Dréan-Guenaïzia (6d) et Tanguy Le Calvé (1p). Ils commentent en direct ou en différé tout au long des sélections et des sessions les parties des jeunes, qui sont jouées sur le serveur KGS.

Les inscriptions se font début septembre et sont suivies d'une période de sélection jusqu'à mi-octobre. Les jeunes sont regroupés par catégorie d'âge. Les 24 qualifiés sont annoncés à l'issue du Congrès National Jeunes.

Ils se rencontrent ensuite pendant deux sessions (janvier/février ; mars/avril) par poules de niveaux, tous âges confondus, avec un système montant/descendant en fin de session. Les sessions sont clôturées par un cours magistral donné par un des pédagogues.

Les vidéos sont disponibles sur la chaîne Youtube de la FFG :

<https://www.youtube.com/c/FFG%A9d%C3%A9rationFran%C3%A7aisedGo/featured>

Le site de l'EFJ : <https://efj.jeudego.org/lequipe-de-france-jeunes/>

L'European Youth Go Team Championship

L'EYGT est un tournoi jeunes par équipe joué sur internet entre des équipes de plusieurs pays européens.

Les jeunes français ont fini au pied du podium cette année : 4e ex-aequo avec l'Ukraine.

<https://efj.jeudego.org/2019/10/04/eygtc-2019-2020/>

<https://www.eurogofed.org/eygtc/2019/>

Le Congrès National Jeunes

S'il n'est pas réservé aux jeunes de l'EFJ, beaucoup d'entre eux s'y retrouvent et c'est l'occasion pour les nouveaux joueurs et joueuses de rencontrer d'autres jeunes de 6 à 19 ans avec qui ils partagent la même passion. Il se déroule la première semaine des vacances de la Toussaint à Lans en Vercors. Au programme : des cours, des parties commentées, un tournoi – la coupe Hikaru – qui clôture le stage, mais aussi balades et jeux divers !

L'équipe pédagogique réunit des joueurs de talent tels qu'In-Seong Hwang, Tanguy Le Calvé, Denis Karadaban, Mathieu Delli-Zotti, et même parfois un.e professionnel.le asiatique.

<https://cnj.jeudego.org/>

Le championnat de France Jeunes

Habituellement joué en présentiel, il a été exceptionnellement joué sur KGS cette année, virus oblige. De nombreux jeunes se sont inscrits, des habitués comme des nouveaux, telle la fratrie Blondeau : Julie et Antoine sont deux jeunes Français vivant en Corée, et ce fut l'opportunité de découvrir deux nouveaux jeunes talents, Julie devenant du haut de ses neuf ans la plus jeune championne française U16 !

Les podiums 2020 :

- U20 : Guillaume Ougier, Solal Zemor, Samuel Teissier (10 joueurs)

- U16 : Julie Blondeau, Boyuan Li, Cyan Touzot (32 joueurs, dont deux U12 surclassés et qui finissent sur le podium !)

- U12 : Yuan-Cheng Jiang, Soren Touzot, Antoine Ozerov (16 joueurs)

2020 fut une des plus grosses éditions de ce championnat avec un total de 58 jeunes.

<https://ffg-jeunes.jeudego.org/2020/04/03/championnat-de-france-jeunes-2020/>

Le tournoi des jeunes en confinement

Ce tournoi a été organisé pendant le confinement pour les jeunes, à raison d'une partie par semaine, entre fin mars et fin avril. 22 jeunes de 4d à 25k se sont affrontés pendant 5 rondes.

Le podium final : Samuel Teissier, Linh-Vu Tu et Cyan Touzot.

<https://ffg-jeunes.jeudego.org/tournoi-des-jeunes-en-confinement-tjec/>

Voilà un petit panel des compétitions et activités proposées aux jeunes français tout au long de l'année. Outre l'équipe pédagogique, l'équipe organisatrice est composée de Jean-Louis Tu, Fabienne Durand et Astrid Gaultier pour la communication et la gestion du site.

Astrid Gaultier

Parties des «jeunes lions»

| | |
|---------------------|-----------------------------|
| Antoine Blondeau 2k | |
| Julie Blondeau 1d | |
| | Baptiste Noir 4d |
| Lubin Wilhelm 3k | |
| Solal Zemmour 3d | |
| | Florent Labouret 5d |
| Benoit Robichon 1k | |
| Samuel Teissier 3d | |
| | Benjamin Dréan-Guenaïzia 6d |
| Cyan Touzot 1k | |
| Boyuan Li 1d | |
| | Mathieu Delli-Zotti, 4d |
| Nicolas Robichon 1k | |
| Guillaume Ougier 4d | |
| | Denis Karadaban 5d |
| Elian Mangin 1k | |
| Linh Vu Tu 4d | |
| | Tanguy Le Calvé 1p |

Partie commentée

Tourni des Jeunes Lions

En ligne (site OGS)

2020-05-23

● : Julie Blondeau, 1d

○ : Baptiste Noir, 4d

Règles japonaises, komi 6,5 points.

Blanc gagne de 8,5 points

D'après le commentaire en direct de Mathieu Delli-Zotti.

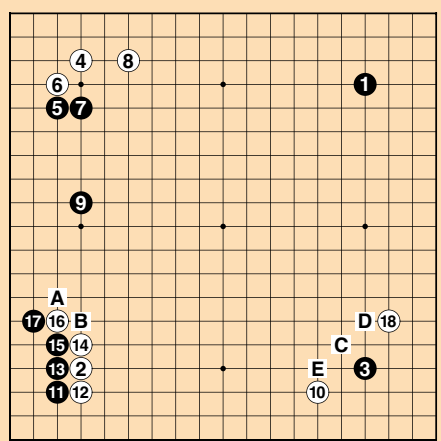


Figure 1 (coups 1 - 18)

N9! : Noir n'a pas peur d'une approche sur son groupe (cf. dia. 1 et 2).

B10 : approche du coin...

N11 ne répond pas et envahit le *san-san*. B12 : la question habituelle : dans quelle direction bloquer ? (cf. dia. 3)

N15 : pousser ou sauter en 17 dépend du style du joueur... (cf. dia. 4)

Si l'on pousse, on a plus tard le choix entre **A** (pour faire des points) et **B** (pour lancer un combat) (cf. dia. 5) N19 : les doubles pinces ne se gèrent plus par un *kosumi* de séparation en **C** (cf. dia. 6). Maintenant, on préfère un *tsuke* en **D** ou **E** : « on frappe sur le côté dont on ne veut pas » (cf. dia. 7 à 10)

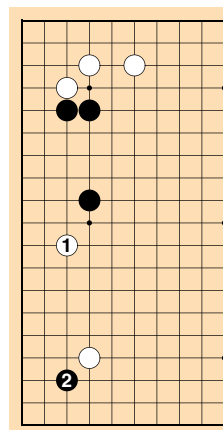


Diagramme 1

1 à la place de 10 de la partie.

Si Blanc approche tout de suite, Noir prend le *san-san*.

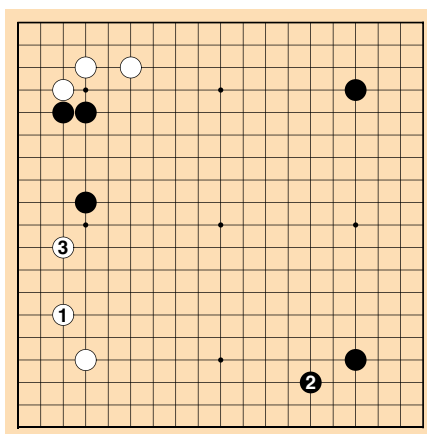


Diagramme 2

1 à la place de B10 de la partie.

Dans ce genre de position, il faut d'abord jouer B1 si l'on veut placer B3... Du coup Noir a un coup ailleurs.

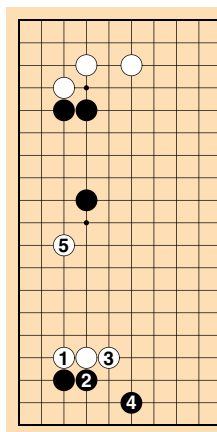


Diagramme 3

1 à la place de B12 de la partie.

Ce choix n'a probablement pas plu à Baptiste.

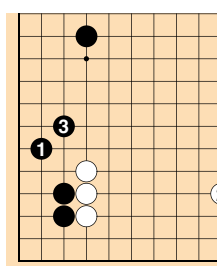


Diagramme 4

1 à la place de N15 de la partie.

Il faut toujours imaginer qu'après N1 on peut placer le *kosumi* N3.

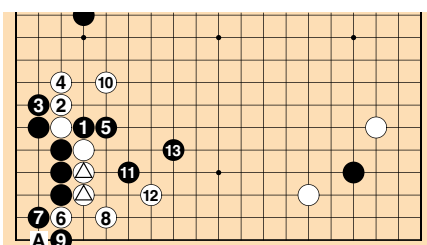


Diagramme 5

Un exemple de coupe-et-combat, où Blanc prend la « forme du scorpion » (△-△-6-8) pour se stabiliser (s'il peut jouer **A** il vivra sans problème, si Noir joue N9, il reste un *kô* en cas d'urgence vitale)

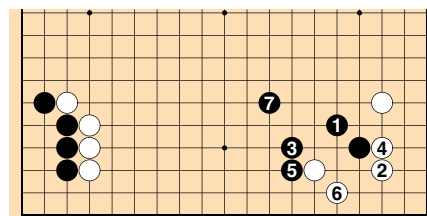


Diagramme 6

1 à la place de 19 de la partie.

On évite maintenant ce genre de séquence car Blanc fait trop de points.

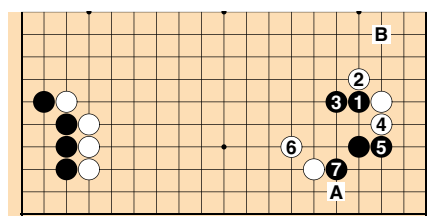


Diagramme 7

1 à la place de 19 de la partie.

B4 : variante de combat classique. Plus moderne : on joue maintenant N7 en A ; B6 peut aussi être en A, ou en B si Blanc recherche plutôt la solidité.

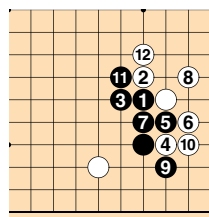


Diagramme 8

B4 : coup plus « moderne », mais attention pour Noir de ne pas répondre N5, vieille variation...

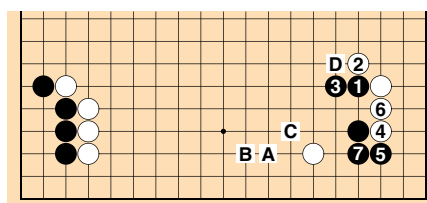


Diagramme 9

... mais de jouer la séquence « *tsuke-hane-nobi* », puis de connecter si on veut le combat (Blanc a alors le choix entre **A**, **B**, **C** et **D**).

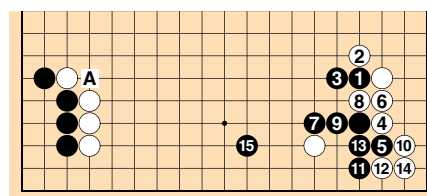
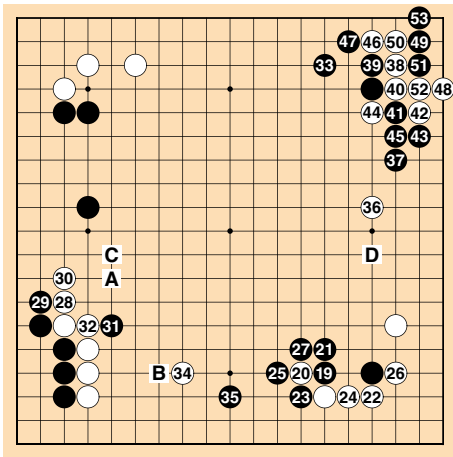


Diagramme 10

Plus simple : le « *tsuke-table* » N7.

Il est probable que dans la partie Noir aurait dû choisir le *tsuke* en N1, afin d'avoir un groupe fort et stable face au mur blanc, et d'activer ensuite la menace de la coupe en **A**.


Figure 2 (coups 19 - 53)

Dans la partie, Noir a une condition particulière : un *shichô* favorable !

N23 : Noir peut donc couper après le *tsuke*...

N27 : ... et prendre la pierre quand Blanc prend le coin. Ce coup très solide supprime la « dette du *shichô* »... Mais ce *joseki* est *gote*, et il serait plus justifié si Noir avait un potentiel sur le bord Sud.

B28!! : renforce Blanc, supprime le potentiel du coup noir à cet endroit, et oblige Noir à répondre (si Blanc tourne, problème de *tsumego*).

N31 : pose la question à Blanc : préfère-t-il **A**, **B** ou 32 ?

B32 : Blanc connecte : la forme noire est un *keima* déchiré, mais contrôlé. Plus tard, Noir pourra jouer en **A** ou **C** pour presser sur la baguette blanche.

N33 : la partie est serrée, chaque joueur a deux coins.

B34 : Blanc joue solide et défend le groupe.

N35 : peut-être trop proche de la force, un peu surconcentré (cf. dia. 11).

Sécuriser le coin Nord-Est en 45 semble meilleur. Profitons-en pour rappeler les bases de l'invasion au *san-san* du verrou de coin en *keima* (cf. dia. 12 et 13)...

Noir pourrait aussi utiliser tout de suite l'*aji* de N31 avec un *tobi* en **A**.

B36 : Blanc choisit une « extension 4 », Mathieu, quant à lui, jouerait 42 ou 52.

N37 : très bon coup, verrouille le coin, et attaque la pierre blanche. En cas de *tenuki*, on peut même envisager de couper en **D**.

B38 : invasion au *san-san* pour sonder la réaction.

En général Blanc accepte de mourir en échange de pierres placées à l'extérieur.

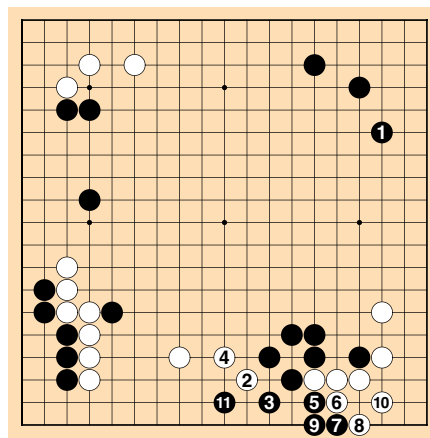
Pour sa part, notre commentateur aurait joué le *tsuke* sous le *hoshi* plutôt que le *san-san* (cf. dia. 14 et 15).

B48 ? En jouant le scorpion en 49, Blanc obtenait une vie par *kô* (cf. dia. 16 et 17)

Peut-être que Blanc attendait la séquence du diagramme 18...

N49 : mais Noir joue au point vital, et Blanc meurt... mais en *sente*, et avec de l'*aji* extérieur.

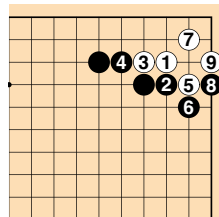
Blanc a peut-être voulu éviter que Noir ne le laisse vivre en prenant une gigantesque force extérieure.


Diagramme 11

1 à la place de 35 de la partie.

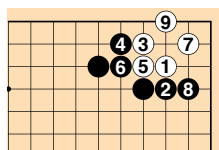
Noir ne doit pas craindre une approche.

Blanc va prendre quelques points sur le bord, mais Noir gagne du *yose* en échange.


Diagramme 12

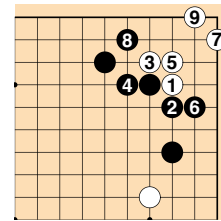
Si Blanc envahit, il peut vivre par *kô*. Où l'on retrouve le fameux scorpion...

Apparition sur le « chat » à l'écran : « *Mathieu dit n'importe quoi, Blanc peut vivre !* »


Diagramme 13

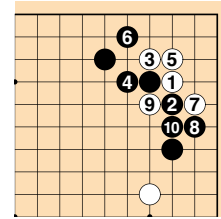
C'est vrai, Blanc peut vivre sans condition.

Mais si l'on doit vivre *gote* avec une telle force noire sur l'extérieur, c'est la « tristitude »...


Diagramme 14

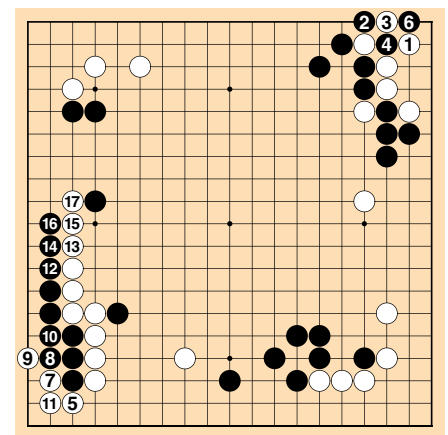
1 à la place de B38 de la partie.

Une possibilité de vie. En *gote*.


Diagramme 15

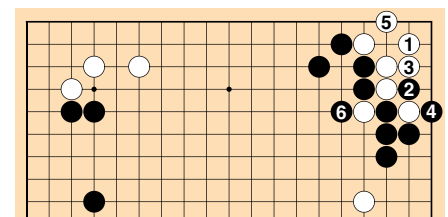
Si Noir joue N6, cela va mourir, mais il y a énormément d'*aji* extérieur.

Souvent le plan de Blanc est de mourir en *sente*, et d'avoir plein d'*aji* extérieur.


Diagramme 16

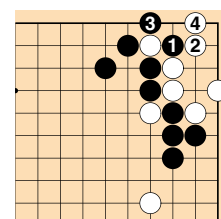
1 à la place de B48 de la partie.

Bien sûr, il faut trouver des menaces de *kô*... Le *hane* est une grosse menace : Blanc prend les points du coin, et force Noir à ramper... pour arriver à crever un œil d'éléphant et déchirer un *keima* !


Diagramme 17

1 à la place de B48 de la partie.

Blanc vit *gote* tandis que Noir prend des points et une force énorme.


Diagramme 18

1 à la place de N49 de la partie.

Vivant !

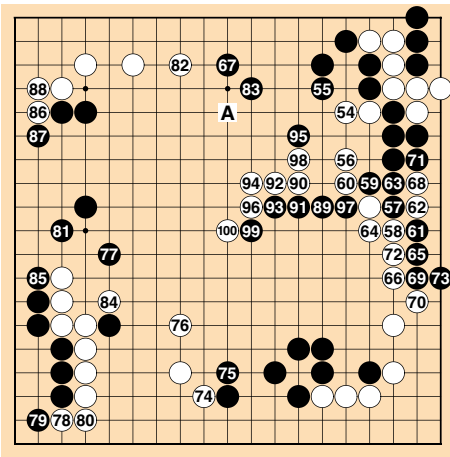


Figure 3 (coups 54 - 100)

B54 : Blanc ne traîne pas pour utiliser son *aji*. Il menace de jouer soit en 55 soit en 56.

N55 : supprime l'*aji* vers le bord Nord (cf. dia. 19 et 20).

B56 : du coup, Blanc exploite l'autre *aji*...

B62 : le commentateur ne ferait pas l'*atar*i (cf. dia. 21). Mais peut-être Noir préfère-t-il mettre un maximum de pression ?

N67! : fait des points, mais surtout, renforce un groupe potentiellement faible. (Imaginons que Blanc puisse approcher le premier sur ce bord, Noir pourrait être obligé de prendre physiquement les pierres blanches du coin, donnant des coups de *yose sente* à Blanc, et perdant des points dans le coin.)

Et Noir prépare peut-être un *kikashi* « moderne » en 89, *keima* déchiré contrôlé...

B68 : Blanc veut créer une forme morte pour obliger Noir à prendre les pierres du coin (technique dite de *sedemori*).

N73! permet d'avoir deux yeux et supprime le problème du *sedemori*

B74 : pour surconcentrer Noir

N75 : « *le nobi c'est sacré* ». Mais *nobi* + *ponnuki*, c'est peut-être un peu surconcentré quand même (cf. dia. 22).

N77 : utilise le *kikashi* évoqué précédemment.

B80 : connexion simple, Blanc est déjà vivant et solide, il n'a pas besoin du scorpion.

B82 : (cf. dia. 23). Blanc fait tranquillement le *yose*

N83 : coup un peu lent, Mathieu propose un saut en A. Julie semble en mode « *j'ai assez de points, j'ai déjà gagné, je reste ultra-solide* ».

B84 est gros mais permet la connexion des groupes noirs. Mathieu aurait joué 84 en 85.

B86-88 : Blanc prend le cash.

N89 : pose la question...

B90 : réponse agressive !

N95! : point vital de la « tête de chien », et « forme de la fleur » avec 55 et 83.

B96! : « *le magari (tournant) à 1000 \$* ». Tourner au centre est un coup très sage, très *honte*, qui rend 97 et 98 *miai* : le groupe coupé serait moins en danger.

N97 : violent ! Noir coupe... Il serait peut-être plus sage de laisser la coupe (cf. dia. 24).

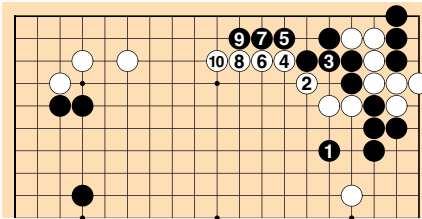


Diagramme 19

1 à la place de N55 de la partie.

Noir veut éviter ce genre d'humiliation.

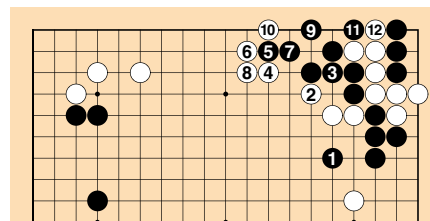


Diagramme 20

Si Blanc avait beaucoup de libertés dans le coin, il pourrait même tenter un *semeai* !

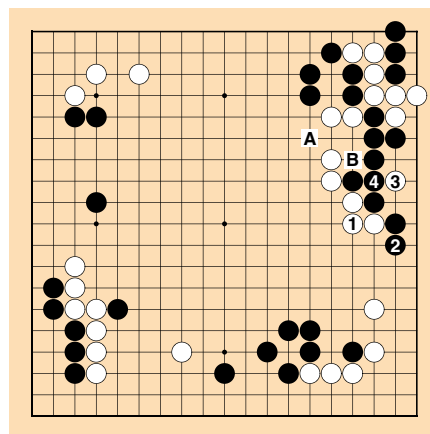


Diagramme 21

1 à la place de 62 de la partie.

Dans cette forme, Mathieu préfère connecter simplement et garder l'*aji* en réserve, par exemple pour un placement en 3 pour attaquer plus tard, ou pour faire l'autre *atari* en B en réponse à un *nozoki* en A...

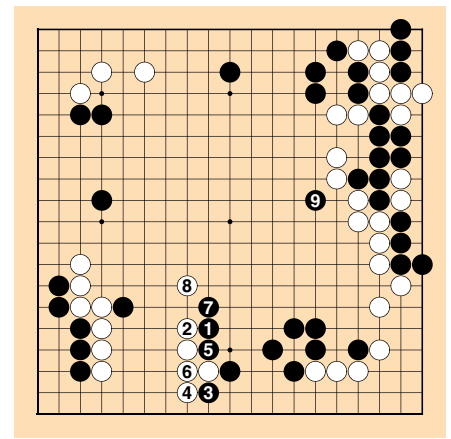


Diagramme 22

1 à la place de N75 de la partie.

Noir : « *je fais un mur, tant pis pour le yose !* »

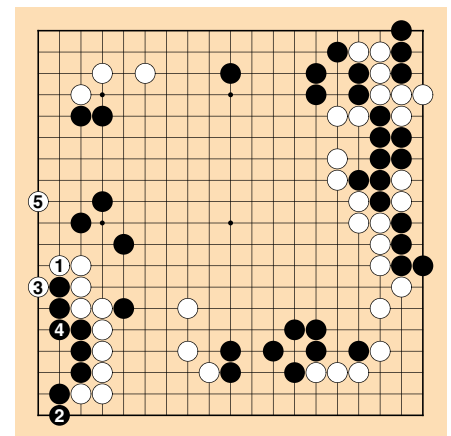


Diagramme 23

1 à la place de B82 de la partie.

Très gros ! Empêcher la connexion, c'est prendre le *yose* des deux côtés...

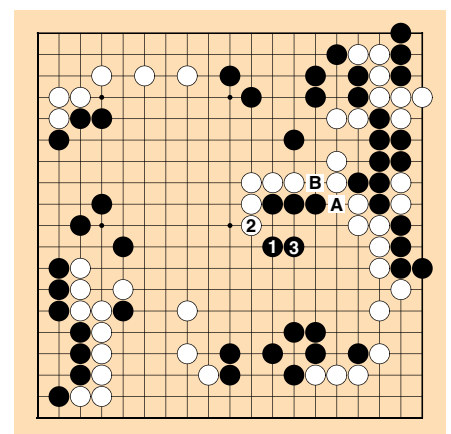


Diagramme 24

1 à la place de N97 de la partie.

Il reste les deux possibilités de coupe pour attaquer, et Noir est plus solide.

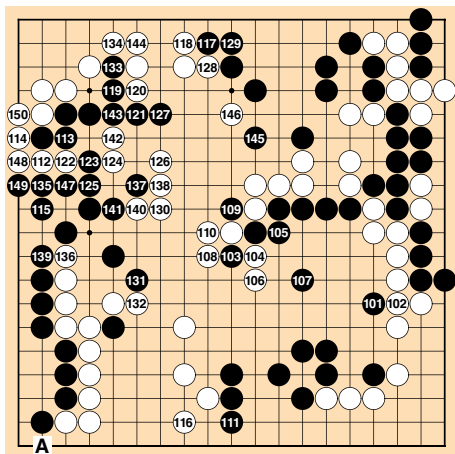


Figure 4 (101-150)

N103 : double *hane* très agressif (cf. dia. 25).

B104 : *atari* pour déformer Noir avec un angle vide, ce qui crée de l'*aji*.

B106 : *fighting spirit* ! ... et force la réponse en *keima*.

B108 : Blanc prend la pierre sans s'inquiéter de la coupe.

N109 : couper par principe, on verra plus tard...

Question du commentateur : comment sortir cette pierre ? (cf. dia. 26 et 27).

N111 : Noir continue le yose.

Une pause pour estimer la partie : Mathieu compte 55 points pour Noir, 45 points et le *komi* pour Blanc.

B112 : but probable : prendre deux pierres... (cf. dia. 28)

N115 : donne à Blanc le privilège de jouer en 122 (cf. dia. 29).

N117 : très gros, 8 points en double *sente*.

B122-124 : Blanc, après avoir défendu tous ses groupes (sauf la coupe en 109) sort sa carte privilège et passe à l'attaque...

B130! : supprime l'*aji* de 109 (cf. dia. 30).

B135 : plus gros en A (4 points en contre-sente).

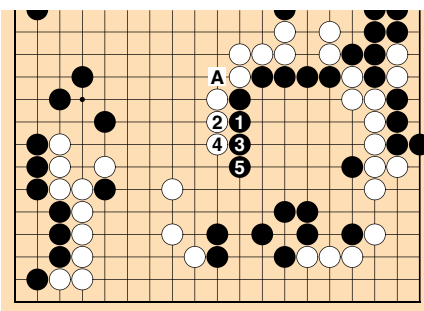
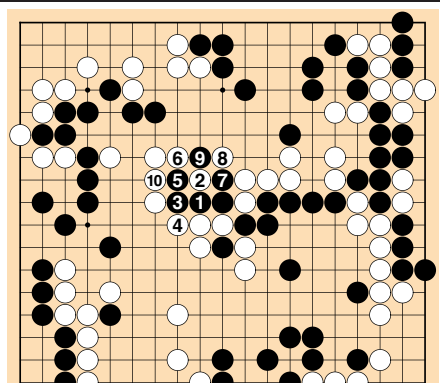


Diagramme 25

1 à la place de N103 de la partie.

Solide, et il y a toujours une coupe en A.

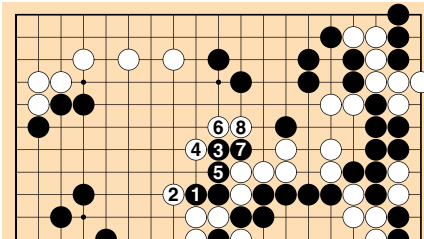


Diagramme 26

Surtout ne pas sortir en *tobi* ! ...sinon autant sortir la poubelle.

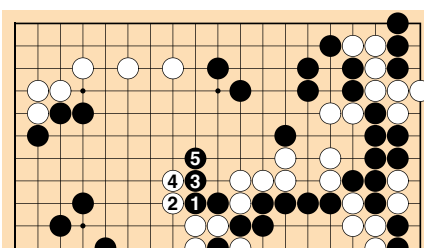


Diagramme 27

Un seul coup, l'angle vide, forme de combat !

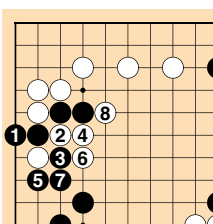


Diagramme 28

1 à la place de N113 de la partie.

Noir ferme son terrain mais perd deux pierres.

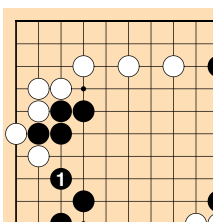


Diagramme 29

1 à la place de N115 de la partie.

Peut-être meilleur de connecter ainsi.

<= Diagramme 30

1 à la place de N131 de la partie.

Les pierres de coupe sont capturées !

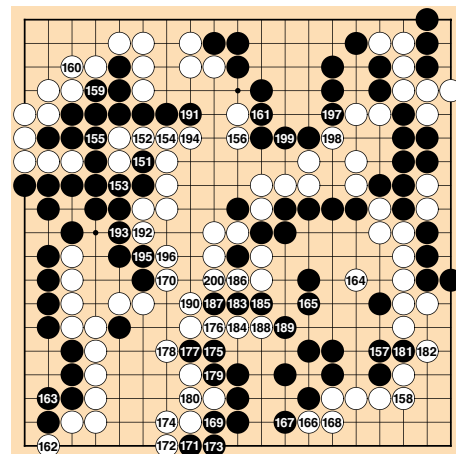


Figure 5 (151-200)

B156 : Blanc aura réussi à prendre quelques points au centre.

B162 : C'est donc Blanc qui prend finalement ce très gros point.

N163 : cf. dia. 31.

B164 : Peut-être meilleur de fermer d'abord le coin en 168.

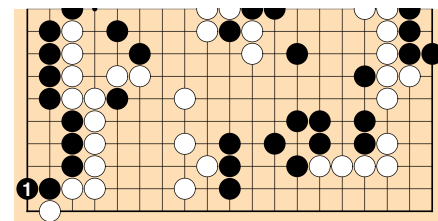


Diagramme 31

1 à la place de N163 de la partie.

Meilleur yose, mais laisse des menaces de *kô*.

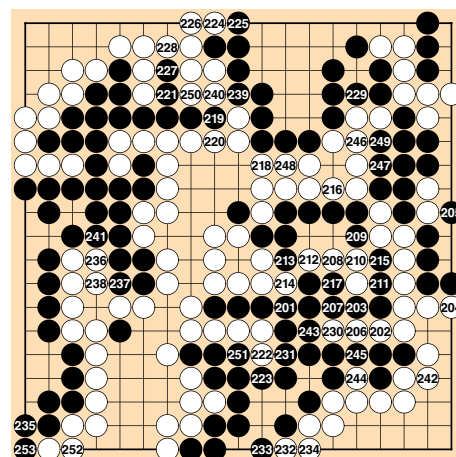


Figure 6 (201-253)

Noir a très bien joué, très solide, mais grâce à sa maîtrise du yose, Blanc a réussi à remonter, et gagne de 8,5 points.

Le coin des débutants

Clément Béné

Les shicho

Dans cet article nous allons nous intéresser aux *shicho* : même s'il s'agit d'une notion de base, en pratique ce n'est pas toujours simple...

Rappel sur les shicho

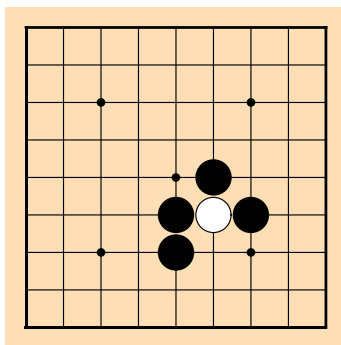


Diagramme 1 : La position de référence

Si vous connaissez le principe, vous savez qu'il est déconseillé à Blanc d'ajouter une pierre. Et si tel n'est pas le cas, en voici la raison !

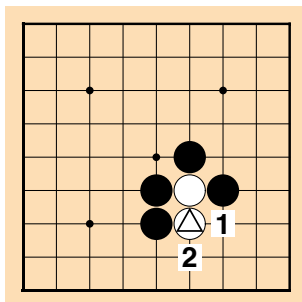


Diagramme 2

En effet, au moment où Blanc joue, il passe de 1 à 2 libertés.

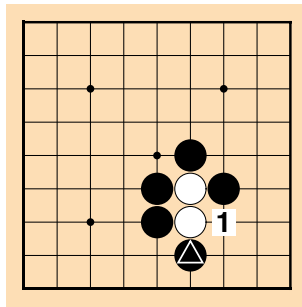


Diagramme 3

Mais c'est à Noir de jouer le coup suivant. Et, à moins que dernier soit particulièrement coopératif (ce qui est rarement le cas, avouons-le !), il se fera un plaisir de ramener à 1 les libertés de Blanc !

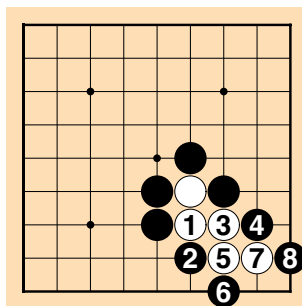


Diagramme 4

Et ainsi de suite : les pierres blanches vont dessiner un escalier (c'est de là que vient le nom *shicho*) jusqu'au bord.

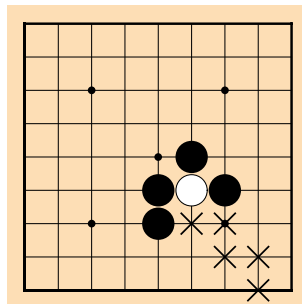
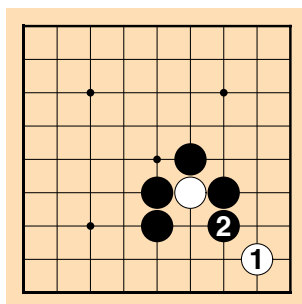


Diagramme 5

Dans le cas présent, il est assez facile de lire que *shicho* est défavorable à Blanc.



Briseurs de shicho

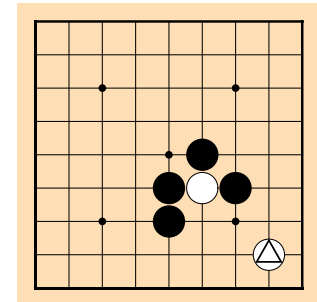


Diagramme 6

Ce ne serait pas le cas s'il y avait une pierre blanche sur le parcours : on appelle cette pierre un briseur de *shicho*.

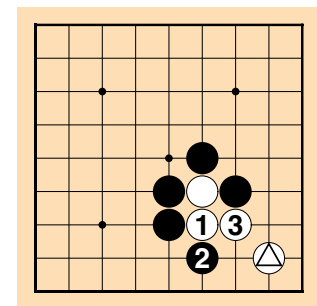


Diagramme 7

En effet, si Blanc sort et que Noir joue le *shicho*, Blanc finira par se connecter à la pierre △.

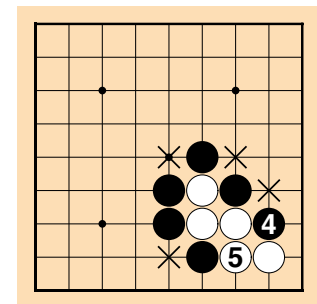


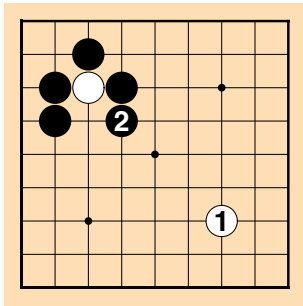
Diagramme 8

Si Noir poursuit sa manœuvre, il offre à Blanc de nombreuses possibilités de coupe.

<= Diagramme 9

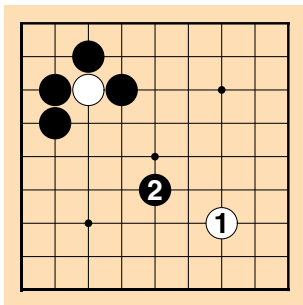
Poser un briseur de *shicho* dans ce cas de figure n'est pas très intéressant car Noir ne va bien sûr pas jouer le *shicho*. Et la pierre ① n'a ici que peu d'intérêt...

Dans un autre contexte, cela peut cependant s'avérer être un très bon coup.

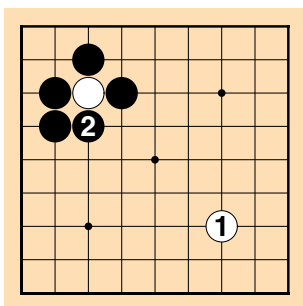

Diagramme 10

Dans ce cas, Blanc a de l'espace pour se développer.

C'est d'ailleurs souvent l'objectif d'un tel coup : la pierre du *shisho* étant condamnée, autant forcer la capture et tirer un avantage tactique ou stratégique de la situation. Ici, l'objectif de Blanc serait de jouer 1 en *sente* puis de placer une seconde pierre pour se développer.

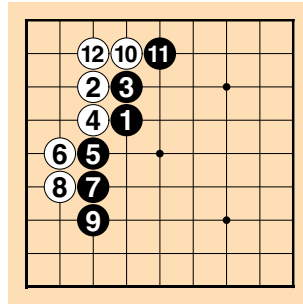

Diagramme 11

Sachant cela, Noir peut trouver un autre coup qui augmente son propre potentiel, tout en empêchant la pierre blanche de servir de briseur de *shisho*.

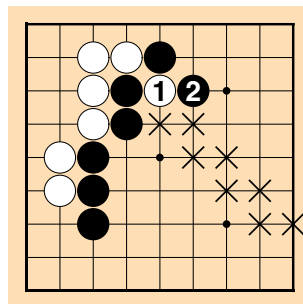

Diagramme 12

Cependant, les situations précédentes laissent à Blanc des coups forçants ou des menaces de *kô* : il est parfois préférable de capturer immédiatement pour régler le problème.

Application à un *joseki*

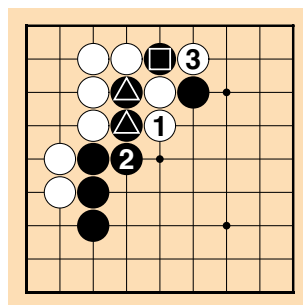

Diagramme 13

Ce diagramme montre les 12 premiers coups d'un *joseki* bien connu.


Diagramme 14

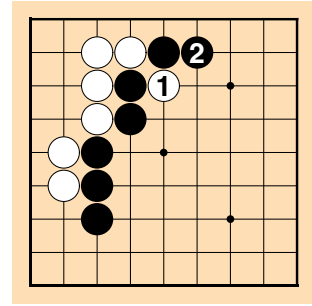
Imaginons que Noir ne réponde pas à B12 du diagramme 13 et que Blanc décide de couper.

On peut alors penser que l'on retrouve la situation de référence du diagramme 1 et qu'il y a un *shisho* favorable pour Noir : pas de briseur de *shisho* sur le trajet, le sort de Blanc semble scellé !

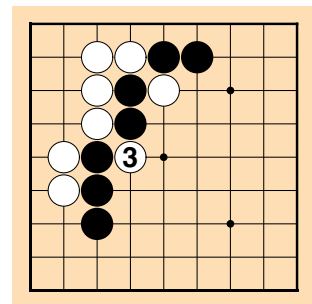

Diagramme 15

Mais il n'en est rien : au moment où Blanc sort, il met en *atari* les deux pierres !

Une fois que Noir a connecté ses pierres, Blanc peut capturer la pierre !

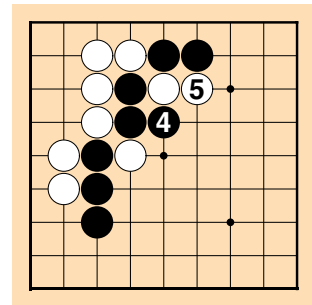

Diagramme 16

Étudions une variante : que se passe-t-il si Blanc répond ainsi ?

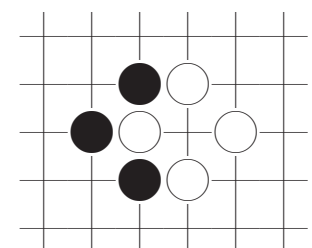

Diagramme 17

Cette fois, c'est Blanc qui semble avoir un *shisho*.

Mais les pierres noires et blanches sont entremêlées, il convient donc d'être attentif...


Diagramme 18

Poursuivons la séquence : Blanc pousse dans une direction qui lui permettrait de capturer les deux pierres noires de deuxième ligne...



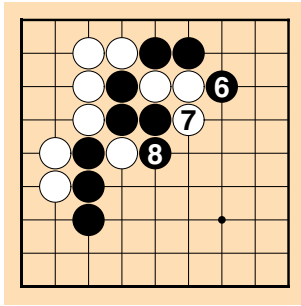


Diagramme 19

Noir peut alors débuter un nouveau *shisho*... qui l'oblige à répondre au premier, donnant à Blanc la possibilité de continuer d'exploiter les faiblesses...

Ce qui peut permettre à Blanc, selon la taille du *goban* et la présence éventuelle d'autres pierres, de capturer des pierres noires... ou de dévaster le territoire potentiel noir... ou de se faire capturer ses propres pierres !

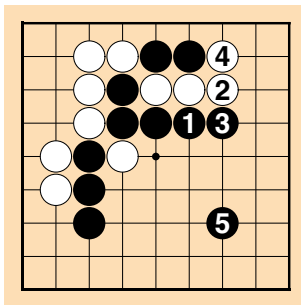


Diagramme 20

Bien sûr, Noir peut aussi choisir de sacrifier ses deux pierres du bord pour prendre le reste du *goban*.

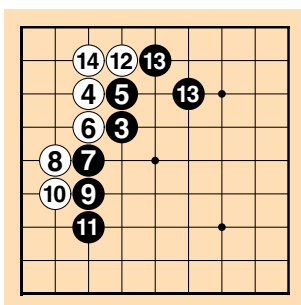


Diagramme 21

Moralité : il est parfois préférable de se prémunir des *shisho* potentiels.

Dans le cas présent, jouer le *joseki* en entier !

L'idée n'est pas que vous reteniez ces séquences, qui ne sont probablement pas les meilleures dans cette situation, mais plutôt de vous mettre en garde :

un *shisho* ne donne pas forcément une situation aussi simple que la situation de référence et les séquences sont parfois assez compliquées à lire (voir par exemple la Figure 4 page 4).

Il est donc très important de s'entraîner à la *lecture* dès le début, en commençant par la position de base près du bord, puis, au fur et à mesure des entraînements, en la posant de plus en plus loin du bord, et ensuite en ajoutant des pierres sur le trajet potentiel pour voir si le *shisho* est brisé ou non...

Tous les *shisho* n'en sont pas...

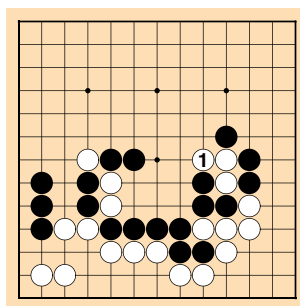


Diagramme 22

Dans cette position, si Blanc joue en 1, une première lecture rapide semble montrer un *shisho* favorable à Noir.

Blanc ne sait-il pas lire un *shisho* ?

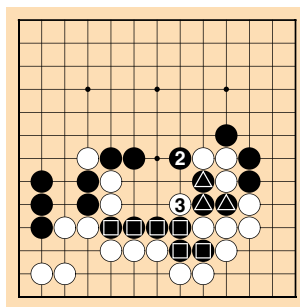


Diagramme 23

Noir joue donc le *shisho* ... et découvre avec stupeur que Blanc avait une autre idée derrière la tête !

En effet, si Noir sauve les pierres (■), Blanc capture les pierres (▲), et inversement ... (cf dia. 24 et 25)

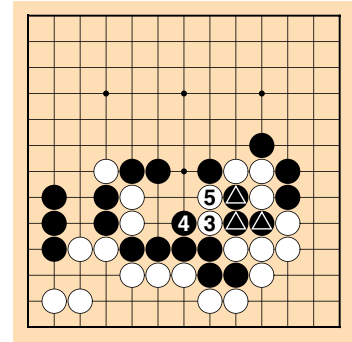


Diagramme 24

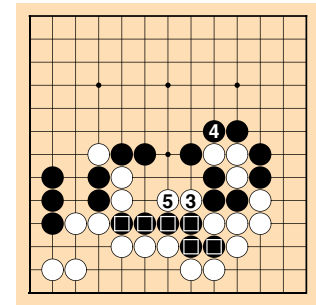


Diagramme 25

Certains *joseki* dépendent d'un *shisho* !

Pour terminer, un autre exemple où le *shisho* a son importance.

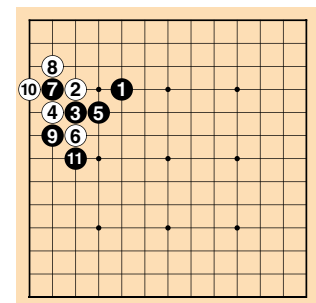


Diagramme 26

Ceci est un *joseki* qui se termine par une capture en *shisho*.

Cette séquence n'est bien sûr *joseki* (« résultat équilibré ») que si le *shisho* est bon pour Noir.

Pour tous les *joseki* le contexte est bien sûr important. Mais ici il est capital : si le *shisho* n'est pas bon pour Noir, alors le *joseki* n'en est pas un !

En conclusion

Il ne faut jamais sous-estimer la complexité ou les impacts potentiels d'un *shisho*.

Mon Jubango avec Motoki

(3)

Mathieu
Delli-Zotti

Le retour du jubango entre Motoki Noguchi (7D) et Mathieu Delli-Zotti (4D) !

Un bref rappel des règles du jubango : inspiré des anciennes parties du XIXe siècle, ce défi en dix parties commence à égalité et dès qu'un joueur gagne deux parties de suite le komi baisse de 3 points.

Motoki ayant gagné les trois premières parties (cf. RFG N° 147 et 148), le komi est de 3,5 points pour Blanc (Motoki). Les règles utilisées sont les règles japonaises, le komi de base est de 6,5 points et il n'y a pas de pierre de passe pour Blanc comme dans la règle française. Si Mathieu perd cette quatrième rencontre, les prochaines parties se joueront à sen (0,5 de komi pour Blanc).

Cette partie a été jouée le 18 octobre 2018, juste avant le Congrès National Jeunes. C'est un bon entraînement pour vérifier ma capacité à lire et à combattre avant d'enseigner le Go aux 40 meilleurs jeunes joueurs français. Ces derniers lisent rapidement et loin, je me dois donc d'être à mon meilleur niveau.

À mon avis, aucun joueur français ne peut se vanter d'avoir battu Motoki facilement. Il peut lui arriver de faire quelques contre-performances contre des joueurs moins forts que lui sur le papier, mais la victoire n'est jamais aisée et demande énormément d'endurance pour tenir contre un expert des formes, du sabaki et du yose comme Motoki.

On dit souvent qu'il faut jouer le goban, la position, et non le joueur, sinon on ne peut jouer objectivement les meilleurs coups. Ici les deux joueurs sont conscients du komi de 3,5 points, Motoki pourra donc prendre quelques petits risques pour compenser ces 3 points manquants.

Et maintenant, passons à la partie...

Mathieu Delli-Zotti

Quatrième partie

● : Mathieu Delli-Zotti 4D

○ : Motoki Noguchi 7D

Komi 3,5 points.

Commentaire Mathieu Delli-Zotti.

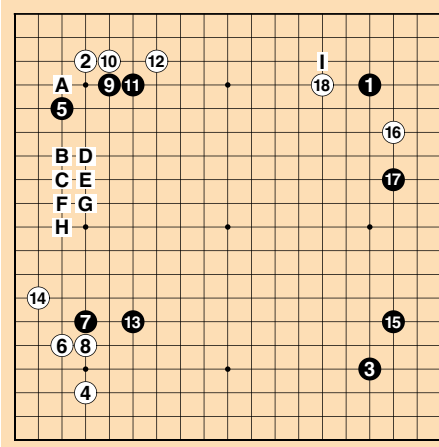


Figure 1 (1-18)

N5 : c'est le proverbe « *quand il y a un komoku (point 3-4), on peut jouer l'approche basse pour empêcher un shimari (verrou de coin)* »

Les réponses les plus classiques proposées par les IA sont 9, 11 et A.

B6 : Motoki choisit d'ignorer l'approche de Noir et verrouille l'autre coin avec un shimari en keima.

N7 : ce coup à l'épaule est souvent utilisé par les pros et les IA pour réduire le potentiel du shimari.

Cette intersection est un point clé pour tous les autres shimari (cf. dia. 1, 2 et 3).

N9 : dans cette position, que ce soit lors d'une pince entre B et H, ou quand Blanc a fait tenuki (joué ailleurs) lors de l'approche basse, Noir aime écraser la position blanche afin de prendre le contrôle du centre et renforcer sa pierre.

B14 : cf. dia. 4.

N17 : comme la pierre B12 est en troisième ligne, il me semble que la direction de jeu est plutôt de pincer en 17 que de répondre simplement en I.

B18 : cf. dia. 5.

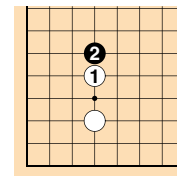
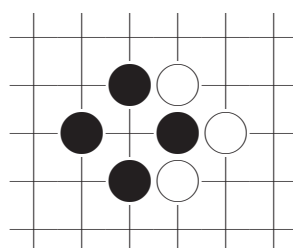


Diagramme 1

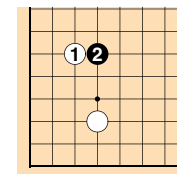


Diagramme 2

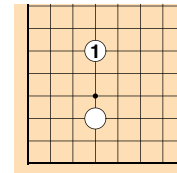


Diagramme 3

C'est pour cette raison que ce shimari a été créé dans le Go Moderne :

empêcher le point clé en le jouant directement.

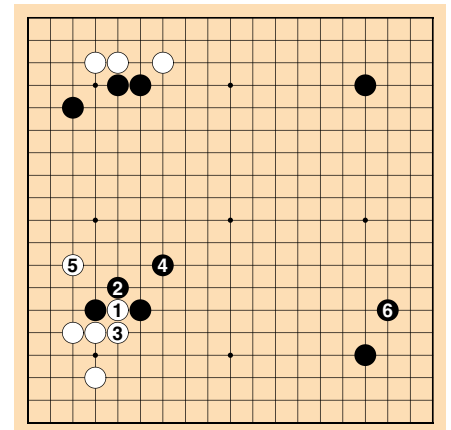


Diagramme 4

1 à la place de 14 de la partie.

Je m'attendais à cette séquence mais Motoki a choisi une variation plus simple qui ne renforce pas autant Noir.

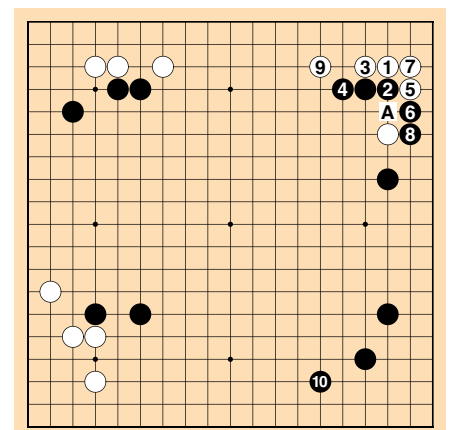


Diagramme 5

1 à la place de 18 de la partie.

Si Blanc joue simplement le san-san B1, Noir suit un joseki classique (séquence de début de partie équilibrée localement)

dans lequel Blanc encaisse des points mais obtient une position assez basse sur la troisième ligne sur le bord Nord.

Le coup en 8 est un nouveau coup moderne visant à réduire l'*aji* (les séquences potentielles d'une ou plusieurs pierres pas encore capturées) d'une descente de Blanc en 8 si Noir avait connecté en A.

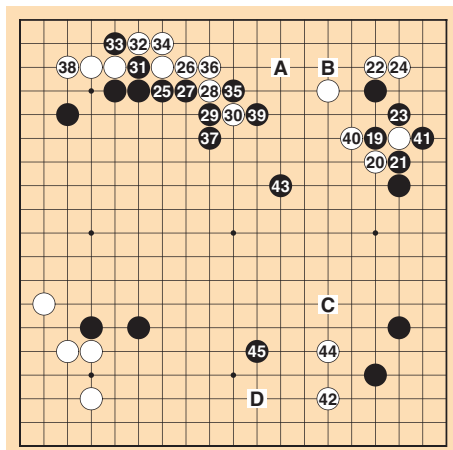


Figure 2 (19-45)

N19 - B24 : c'est un ancien *joseki* classique de double pince haute dans lequel Blanc prend le coin et Noir le bord et de l'influence centrale.

L'*aji* pour Blanc : descendre en 41 puis faire *atari* en 40.

L'*aji* pour Noir : approcher en A, ou faire un *tsuke* en B si on a un support sur le bord Nord, ou encore simplement solidifier en 40 pour suivre le proverbe « *le gote c'est la beauté* ».

N25 : cf. dia. 6.

B38 : Motoki joue le coup que j'aurais dû jouer (cf. dia. 7).

N39 : Noir peut tout de même prendre la pierre en *shicho* (escalier) mais Blanc pourra utiliser tout de suite ou plus tard un briseur de *shicho* qui réduira le *moyo* Noir.

B40 : cf. dia. 8, 9 et 10.

N43 : on dit souvent qu'un briseur de *shicho* brise, mais qu'un autre coup ailleurs brise aussi le dit *shicho*. Car si on part dans un combat dans le Sud-Est, il est possible que Noir ne puisse plus avoir le temps de capturer le *shicho*...

La bonne idée est de régler ses dettes (le *shicho*) directement afin d'avoir l'esprit libre. C'est aussi applicable dans la vie, je crois...

N45 : J'ai mis beaucoup de temps pour jouer ce coup, je voulais rendre *miai* (si l'un joue l'un, l'autre joue l'autre) les coups C et D.

Les IA ne l'aiment pas trop (-8%) car ce coup ne fait pas un choix mais laisse à l'adversaire l'opportunité de choisir le meilleur des deux points *miai*.

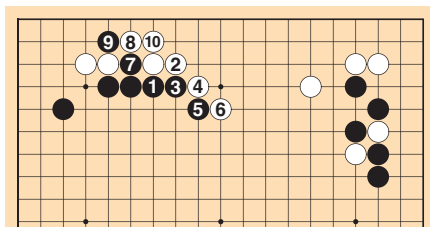


Diagramme 6

La séquence jusqu'à 10 est typique des parties dans lesquelles Noir veut construire une grosse influence, écraser Blanc et peut être même le surconcentrer sur le bord Nord.

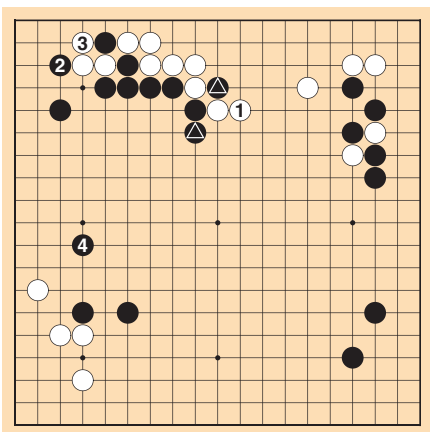


Diagramme 7

1 à la place de 38 de la partie.

Je pensais que ça allait se dérouler comme ça...

Mais je me suis trompé, je dois d'abord faire le *tsuke* au *san-san* en ② avant les *atari* et extension ③.

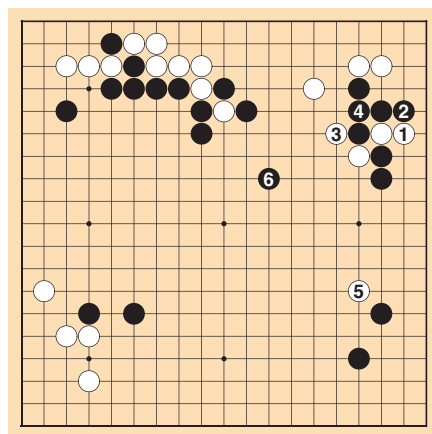


Diagramme 8

1 à la place de 40 de la partie.

Séquence classique, où Blanc utilise son *aji* dans le coin ; puis, dans cette configuration, profite de celui du *shicho*.

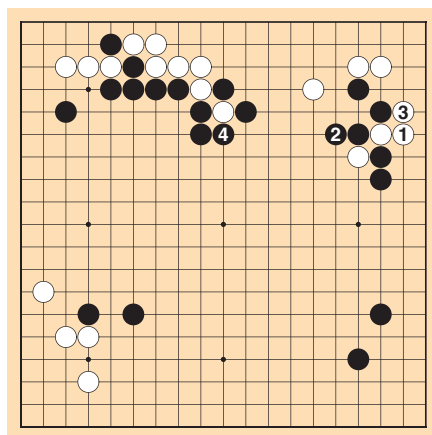


Diagramme 9

Mais Noir peut décider d'abandonner le bord et de ne pas descendre en 3, par exemple ainsi...

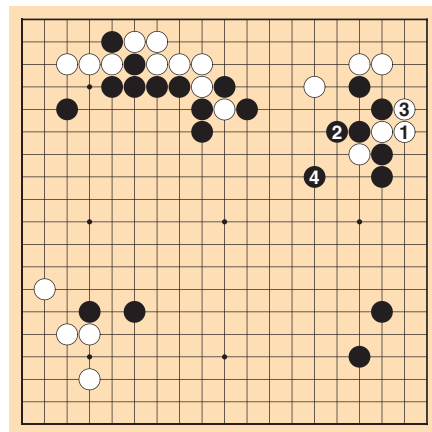


Diagramme 10

... Ou ainsi.

Motoki trouvait peut être que cette séquence était globalement bonne pour Noir.

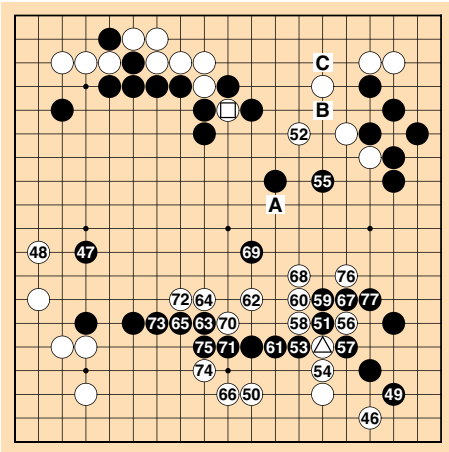


Figure 3 (46-77)

B46 : cf. dia. 11

B48 : ce coup semble un peu mou, en tout cas il dit clairement à Noir « *je n'ai absolument pas peur de ton moyo et je vais le réduire ou l'envahir facilement. Donc je peux me permettre de continuer à faire des points.* »

Peut être que des coups comme 49, 77 ou A auraient été plus actifs.

N51 : j'ai donc choisi de jouer un coup *sente* qui essaye de connecter toutes les pierres noires entre elles (cf. dia. 12).

Blanc devrait normalement répondre à ce coup car il enlève une liberté à la pierre △.

B52 : Motoki décide de ne pas répondre (cf. dia. 13) pour utiliser plus tard l'*aji* de la pierre □ et réparer la coupe en B et le *tsuke* en C.

N55 : Noir veut tout et se sent un peu en retard aux points malgré le faible *komi* de Blanc (cf. dia. 14).

N61 : « *allez, je joue le tout pour le tout. Je n'ai pas assez de points, il faudrait soit tuer Blanc dans mon centre, soit gagner une grosse compensation grâce à une attaque sévère.* »

N63 : cf. dia. 15

N65 : ce *nobi* est un peu lent de ma part (cf. dia. 16).

B66 : mais on dirait que celui-ci, qui empêche la double-coupe du diagramme 15, l'est aussi (cf. dia. 17).

N69 : si les « *têtes de chien* » sont très pratiques pour faire des yeux dans un *moyo* adverse, les empêcher est un bon début pour essayer de tuer.

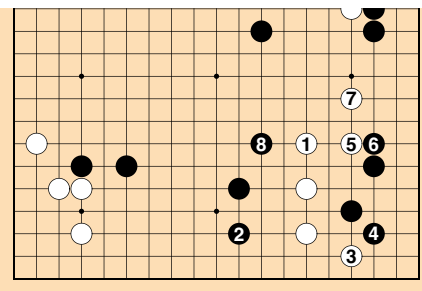


Diagramme 11

1 à la place de 46 de la partie.

J'ai imaginé cette séquence dans laquelle Blanc se retrouve attaqué et Noir utilise les pierres de son *moyo*, pour mettre la pression sur le groupe blanc et construire naturellement des points, voire construire un nouveau *moyo* à l'Ouest.

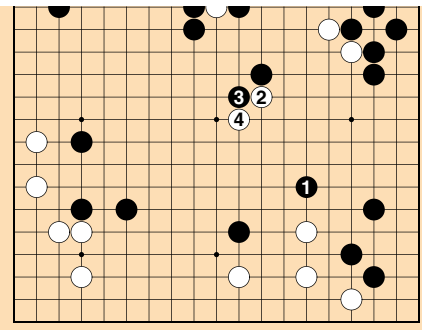


Diagramme 12

1 à la place de 51 de la partie.

Je me suis dit que si je jouais normalement en ①, Blanc pourrait prendre le *sente* pour envahir ou réduire le *moyo* avec par exemple la séquence B2-N3-B4.

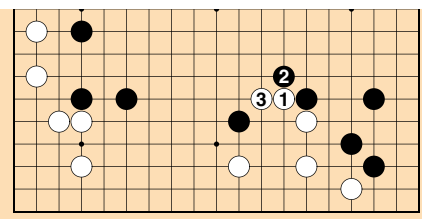


Diagramme 13

1 à la place de 52 de la partie.

Blanc entre naturellement dans le *moyo*.

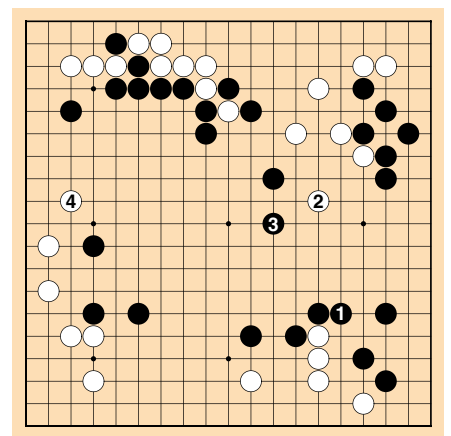
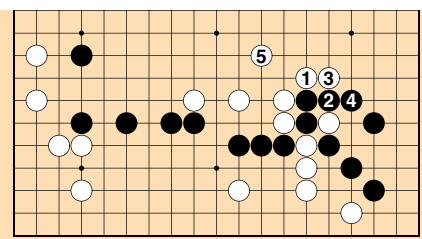


Diagramme 14

1 à la place de 55 de la partie.

Je devrais continuer de construire en ayant une position solide grâce à la séquence de 1 à 4.

Mais je ne voyais pas de façon claire pour Blanc de couper si je faisais *tenuki*.

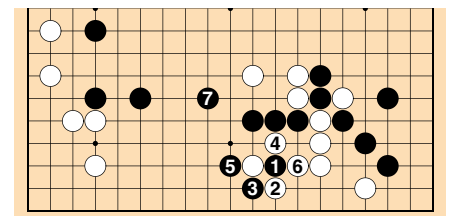


Diagramme 15

1 à la place de 63 de la partie.

J'aurais peut-être dû me renforcer d'abord grâce à la double-coupe avant de jouer le *keima*.

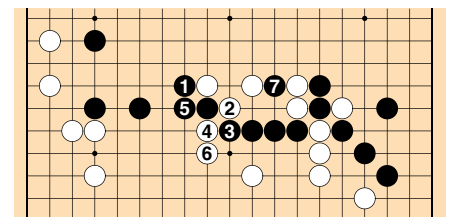
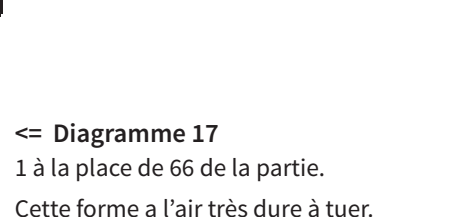


Diagramme 16

1 à la place de 65 de la partie.

Cette séquence est trop violente pour marcher.



<= Diagramme 17

1 à la place de 66 de la partie.

Cette forme a l'air très dure à tuer.

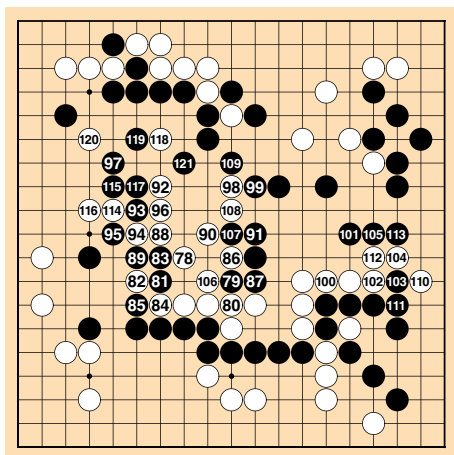


Figure 4 (78-121)

B78 : je ne suis pas assez fort pour lire la mort de Blanc ou savoir quels coups Motoki aurait dû faire... je pense qu'il serait plus facile pour le lecteur de regarder précisément les séquences que proposent une IA.

J'ai remarqué que les IA disent à travers leurs coups qu'il est vraiment beaucoup plus dur de tuer que de vivre dans ce genre de situation. L'humain a beaucoup moins de puissance de calcul qu'un robot. En tout cas Motoki ne semblait pas avoir peur de la mort de ce groupe. Mais je ne vois pas comment gagner sans tuer, donc... voici ce qui s'est passé.

B82 : Attention, les commentaires et plaisanteries qui suivent sont des analyses d'IA. Ces dernières semblent penser que ce coup est un *tesuji* français, c'est à dire un coup qui semble être remarquable mais qui en fait ne marche pas vraiment (cf. dia. 18).

B86 : les IA nous dirait que celui-ci est un *tesuji* hongrois, *atekomi* (jouer dans un *kosumi*) (cf. dia. 19) : « *Hongrois que ça marche mais en fait...* »

N91 : à partir de ce moment je me dis qu'il faut que je joue comme Baptiste Noir 4D, solide et *honte* avec plein de *nobi*.

N99 : cf. dia. 20.

B100 : cf. dia. 21.

N105 : Baptiste serait fier.

N121 : Noir joue avec le feu (cf. dia. 22) !

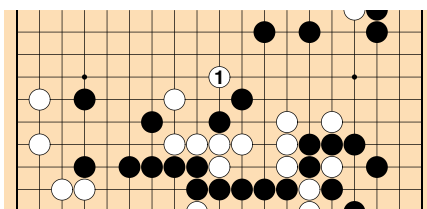
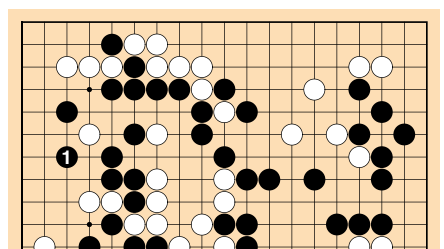


Diagramme 18

1 à la place de 82 de la partie.

Blanc aurait peut-être plus de chance de vivre avec cette « anti-Gueule du Tigre ».

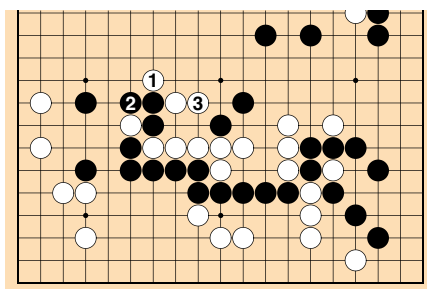


Diagramme 19

1 à la place de 86 de la partie.

Blanc a l'air encore dur à tuer, il y a beaucoup de place pour faire des formes d'yeux.

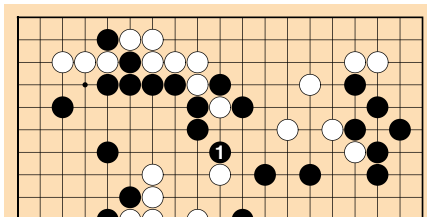


Diagramme 20

1 à la place de 99 de la partie.

J'aurais dû jouer ici pour enlever définitivement l'*aji* de la pierre blanche.

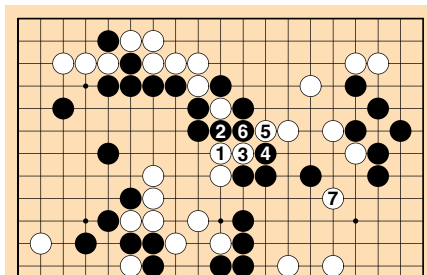


Diagramme 21

1 à la place de 100 de la partie.

Cette séquence fait peur à Noir.

<= Diagramme 22

1 à la place de 121 de la partie.

Un *tobi* ici suffit.

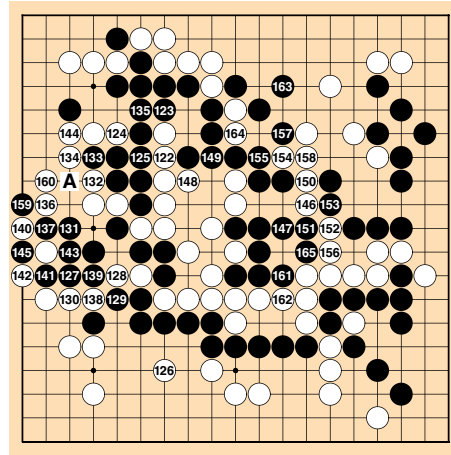


Figure 5 (122-164)

B126 : Blanc contre-attaque et veut couper les deux groupes noirs, s'il en tue un des deux, il peut vivre.

N145 : et c'est parti pour le *ko* !

B156 : Noir est maintenant coupé de partout. Cependant...

N159 : Blanc abandonne.

Les coups suivants, comme le diagramme 23 sont posés pour l'édification du lecteur : en résolvant le *ko*, Noir peut soit couper en A et connecter ses deux groupes, soit vivre de l'autre côté en jouant 161 en *sente*

N165 : Noir est vivant par *miai* (cf. dia. 23).

Motoki a abandonné. C'est la première fois de ma vie où tuer Motoki s'est révélé bon pour moi ; d'habitude c'est très risqué car c'est un Maître de l'*aji*, mais j'ai été chanceux et j'ai résisté à la pression psychologique de « *si je ne tue pas ou si je me fais tuer, je perds* ».

À bientôt pour la cinquième partie du *jubango* !

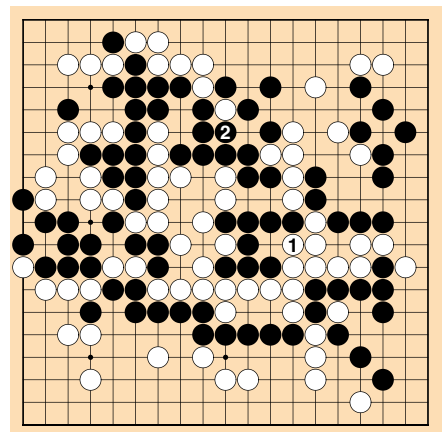


Diagramme 23

1 à la place de 164 de la partie.

Noir est vivant par *miai*.

Quel joseki choisir ? Junfu Dai

L'approche en quatrième ligne (2)

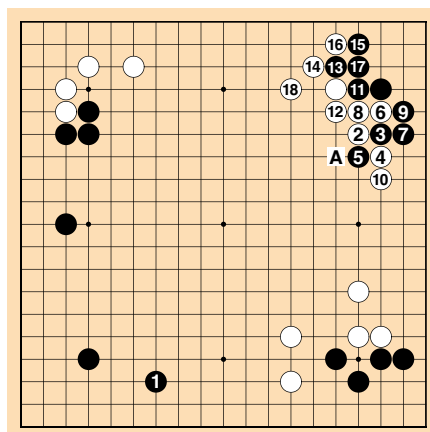
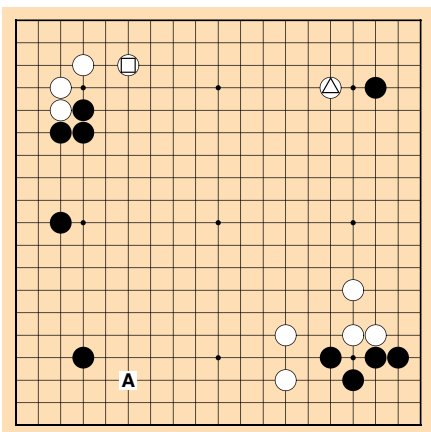


Diagramme 1
(Tenuki)

Voyons d'abord ce qui se passe si Noir fait *tenuki* pour jouer ① et occuper en premier ce point important.

Blanc peut choisir de jouer le *keima* ② pour enfermer la pierre noire dans le coin. Si Noir joue en 3, Blanc peut choisir un *joseki* de combat avec 4 à 18. Après B18, le coin noir est enfermé. Il n'est pas évident pour Noir de sortir tout de suite en A sa pierre car les circonstances sont nettement en faveur de Blanc. Cette séquence n'est pas très intéressante pour Noir.

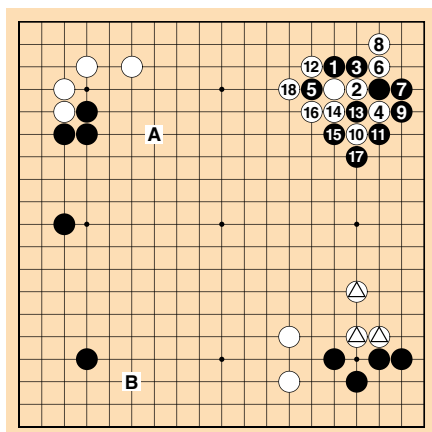


Diagramme 3
(Légèrement meilleur pour Blanc)

Il est évident que le *hane* en 2 dans le diagramme précédent ne peut pas satisfaire Blanc. Contre le *tsuke* en ①, il doit donc choisir l'option d'une avalanche. Noir choisit la petite avalanche avec N5. Après le *ponnuki* blanc en 18, l'influence des *ponnuki* noirs vers le bord Est est déjà neutralisée par les trois pierres △. Ailleurs, il reste les deux gros coups importants en A et B à disputer. Il est encore tôt pour dire qui est en avance, mais, au moins, Blanc n'est pas insatisfait puisqu'il pourra occuper l'un des deux points importants.

Problème 6 (Plusieurs remarques)

Voici une autre situation dans laquelle on rencontre le *kakari* △. C'est à Noir de jouer.

Avant de choisir le *joseki*, analysons les directions importantes sur le *goban* : Blanc possède une légère influence dans le coin Sud-Est, donc le point A devient un endroit attirant pour les deux camps.

Comme la pierre □ est dans une position basse, Noir n'a aucun intérêt à se développer vers le bord Nord. En revanche, pour neutraliser l'influence blanche en quatrième ligne au Sud-Est, la bonne direction pour Noir est d'aller vers le bord Est.

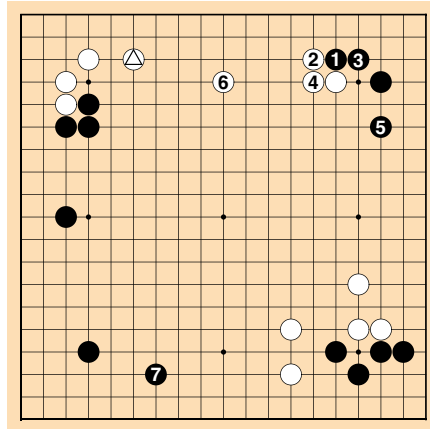
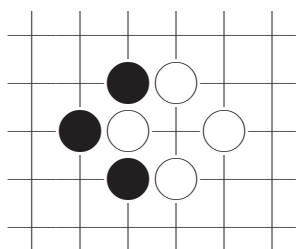


Diagramme 2
(Rêve pour Noir)

N1 est l'une des réponses les plus faciles à envisager.

Si Blanc répète le *joseki* du coin Nord-Ouest en jouant le *hane* en 2, cette séquence paraît idéale pour Noir car il réussit à occuper le point stratégique en 7 tout en neutralisant l'influence blanche sur le bord Est.

De plus la position basse de la pierre △ n'est pas idéale pour réaliser un grand potentiel sur le bord Nord.

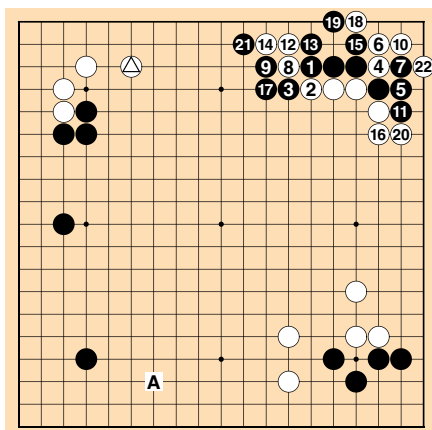


Diagramme 4
(Mauvaise direction pour Noir)

La grande avalanche n'est pas un bon choix pour Noir : les circonstances sont plutôt en faveur de Blanc pour le combat. Prenons l'exemple de N7 qui tourne à l'intérieur. Jusqu'à B24, la séquence est très favorable à Blanc : son influence s'oriente dans la bonne direction, il forme un gros potentiel à l'Est. L'influence noire est neutralisée par la tête solide de la pierre △. Même si Noir gagne le *sente* qui lui permettra de jouer en A, le résultat de la séquence au Nord-Est reste très favorable à Blanc.

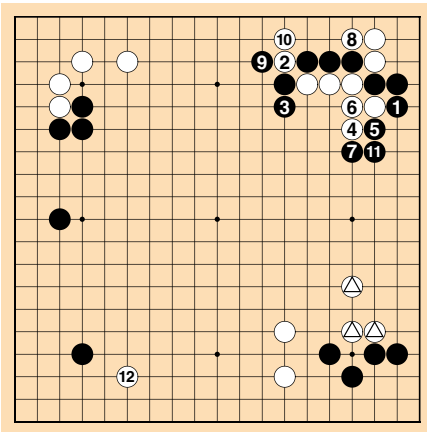


Diagramme 5
(Influence inutile)

Noir peut aussi tourner vers l'extérieur pour acquérir de l'influence : ce choix n'est pas bon non plus.

Avec la connexion N11, Noir finit le *joseki* en *gote*, et son influence est largement neutralisée par les pierres △. Blanc peut alors profiter du trait pour jouer le *kakari* en 12.

Noir a cédé du territoire dans le coin au profit de Blanc sans compensation.

Une avalanche ne semble pas être un bon choix de *joseki* pour lui.

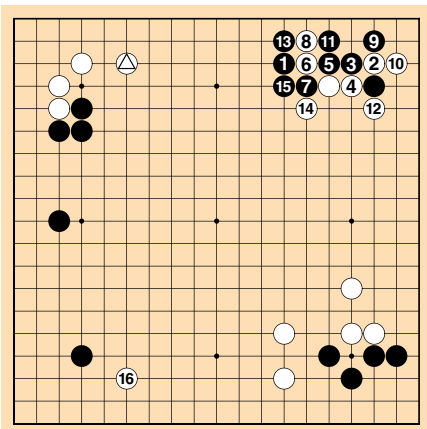


Diagramme 6
(Mauvaise direction)

Le *tsuke* ne semble pas bon. Que penser d'une pince ?

Les pinces sont souvent utilisées quand on est intéressé par le côté pincé. Elles ne sont généralement plus prises en considération quand des pierres solides adverses sont présentes.

Prenons un exemple : si Noir choisit la pince N1, Blanc joue tout simplement le contact au *san-san*. Clairement, après N15, Noir se trouve orienté dans la mauvaise direction : la pierre △ brille sur le bord Nord.

De plus Blanc gagne le *sente* et peut jouer en B16.

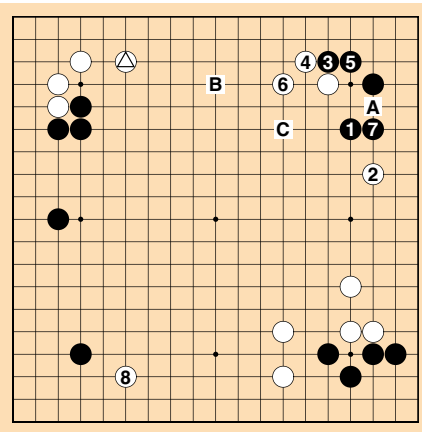


Diagramme 7
(Rapide pour Blanc)

N1 est placé dans la bonne direction, mais ce coup reste discutable.

Blanc joue en 2 au lieu d'aller simplement au contact sur le *san-san*. Ce coup vise la faiblesse noire en A. N3 à N7 sont donc essentiels pour se renforcer.

Ensuite Blanc joue directement en ⑧ pour disputer ce dernier gros point sur le *goban*. L'attaque noire en B n'est pas très sévère car Blanc peut sortir tranquillement en C. La présence de la pierre △ empêche Noir de tirer des profits importants de l'attaque. Blanc s'est installé rapidement sur tout le *goban*, son début de partie est un succès.

Conclusion : le choix du *joseki* peut être dynamique en fonction des circonstances. Dans quelques cas, il est même possible de se dispenser de certains coups pour une efficacité décuplée.

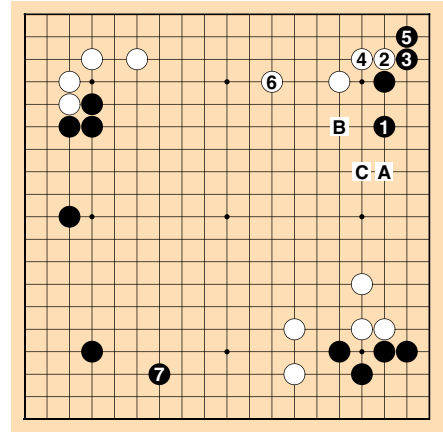


Diagramme 8
(Bon coup pour Noir)

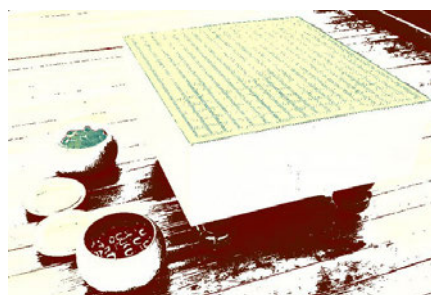
Noir joue tout simplement le *tobi* ①. Dans cette situation, il s'agit du véritable bon coup. Il permet d'obtenir une tête très solide sur le bord Est. Un coup blanc en A ne le menace plus.

De plus, l'extension blanche B6 devient presque obligatoire : si Noir lançait une attaque en 6, Blanc serait obligé de sortir avec B et Noir pourrait jouer en C, et le chasser en construisant du territoire.

N7 représente ensuite le dernier gros point sur le *goban*.

D'un point de vue global, cette situation est tout à fait acceptable pour Noir.

Le Plateau Vide : Réflexions Philosophiques sur le Go.



« *Le go est comme la vie.* » C'est une assertion répandue – et vraie. Mais le go est aussi comme la mort. Toute partie a une fin, et tout joueur jouera tôt ou tard sa dernière partie. Est-ce une mauvaise chose ? En considérant chaque partie, même si vous avez perdu, vous avez toujours joué quelques bons coups et il y a toujours une prochaine fois.

Mais qu'en est-il de cette dernière partie ? Qu'elle soit inévitable signifie-t-il que jouer est une perte de temps ? Bien sûr que non ! Chaque partie est une fin en soi. Vous n'avez pas à jouer indéfiniment pour qu'elles soient une des meilleures parts de la vie. Il en va de même pour tous les jeux de la vie. Qu'ils aient une fin et qu'il n'y ait pas de suite ne remet pas en cause le plaisir ni la valeur de la vie. Cela semble rendre perplexes bon nombre de gens.

William Cobb

Photo : Phil Straus.

Paru dans l'*American Go E-Journal*.

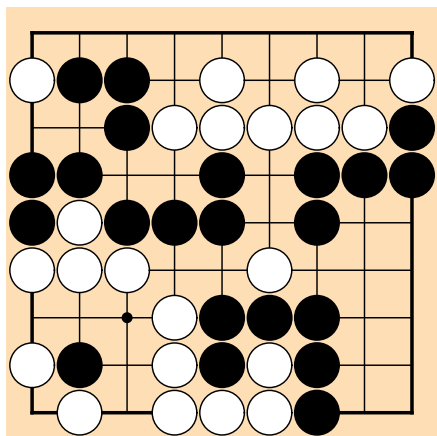
Traduit et publié avec l'aimable autorisation de l'*American Go Association*.

YOSE

Junfu Dai

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

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



Problème 1

Komi 7,5 points

À Noir de jouer.

Il reste quelques petits coup de yose à disputer : Noir doit trouver le bon ordre.

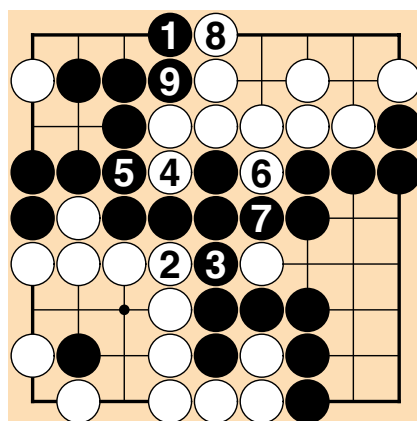
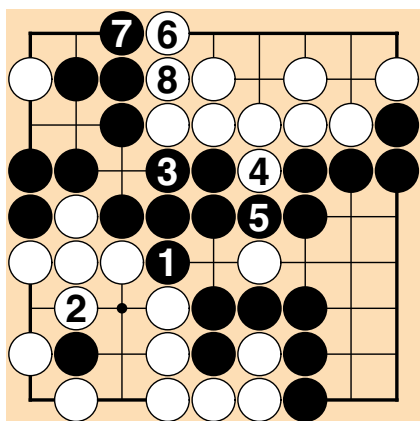


Diagramme 1

N1 n'est pas le bon choix, même si localement c'est le meilleur coup.

B2 est *sente*.

Après N9, Blanc dispose de 14 points alors que Noir a 20 points.

Noir perd d'un point et demi avec le *komi*.

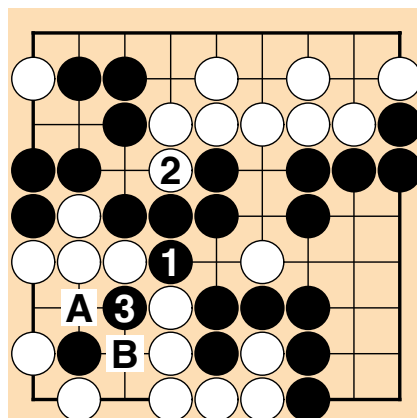


Diagramme 2

N1 est aussi un coup *sente* pour Noir, autrement dit, ce coup de yose est un double *sente* !

En effet si Blanc joue 2 ailleurs, N3 tue son coin ! (Faute de libertés, Blanc est incapable de jouer en A ou en B, Noir prend donc toutes les pierres.)

<= Diagramme 3

Attention, N3 n'est pas le meilleur coup ici bien qu'il pèse un point en contre-*sente*.

Après le coup *sente* en B4, Blanc revient au yose de 2 points en B6.

Blanc a 14 points, Noir 21 points, Noir perd d'un demi-point.

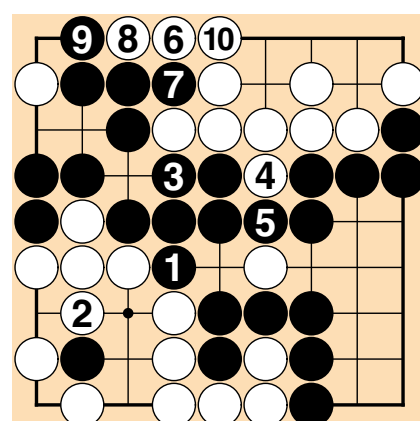


Diagramme 4

Jouer N7 du diagramme 3 en 1 ne change pas le résultat : Noir réduit le territoire blanc d'un point, mais perd lui-même un point.

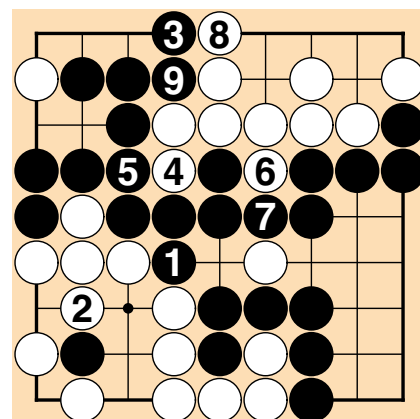
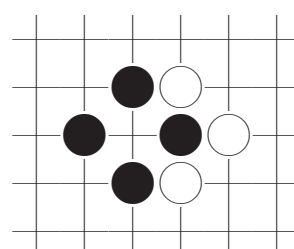


Diagramme 5

La bonne réponse noire est de jouer le coup de deux points en double *gote* en 1 tout en laissant l'adversaire prendre les deux yose de 1 point *sente* en 2 et 4.

À la fin de la séquence, Noir a 21 points et Blanc 13 points. Noir gagne d'un demi-point.

Dans cette situation où il ne reste qu'un yose double *gote* de 2 points et deux yose contre-*sente* d'un point, il faut privilégier les 2 points en double *gote* pour ne pas laisser l'adversaire occuper à la fois son second yose en *sente* puis le double *gote* de 2 points.



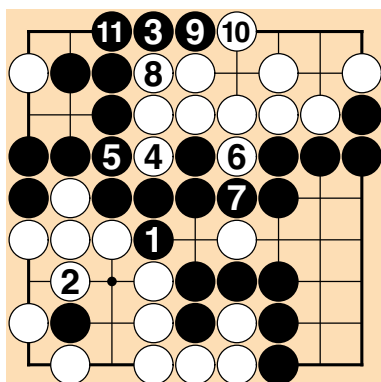
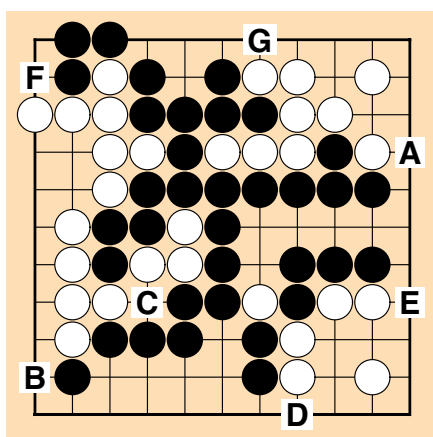


Diagramme 6

Par rapport au diagramme précédent, que Blanc joue 6 en 1 ne change rien car Noir réduit aussi Blanc d'un point en poussant en 2 (séquence symétrique du diagramme 4).

Juger quand jouer un coup contre-sente ou un coup double *gote* quand leurs valeurs sont similaires est toujours un sujet sensible. Cela dépend beaucoup du nombre de coup de *yose* qui restent à jouer, sachant que ce qui doit compter en définitif, c'est toujours le nombre de points qu'on gagne avec le *yose*...



Problème 2

Komi 0,5 points.

À Noir de jouer.

De **A** à **G**, beaucoup de points de *yose* restent à disputer. Il y a des coup *sente* et des coups *gote* : l'ordre devient très important.

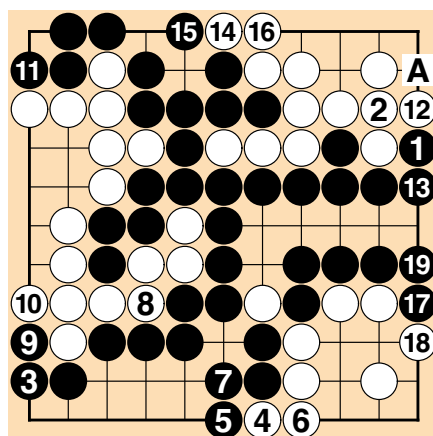
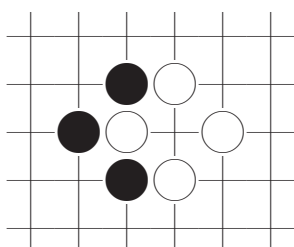


Diagramme 1

N1 est sans aucun doute le coup prioritaire : si Blanc ne répond pas, le prochain coup noir en **A** permet de tuer le coin. N3 est un gros coup (contre-sente de 4 points), mais il n'est pas bon dans cette circonstance. B4 est un coup *sente* de 3 points. Puis Blanc revient en B8 (6 points en double *gote*), et il ne reste que des coups de moins de 2 points à disputer.

Après N19, Noir dispose de 18 points, Blanc de 19 points.

Blanc gagne d'un point et demi.

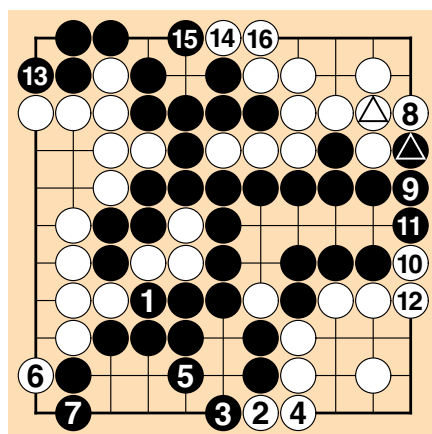


Diagramme 2

La capture des trois pierres après l'échange $\triangle-\triangle$ n'est pas non plus le meilleur coup.

B2 et B6 sont tous deux *sente*.

Après B16, Noir dispose de 20 points, Blanc en a 21 : Blanc gagne toujours d'un point et demi.

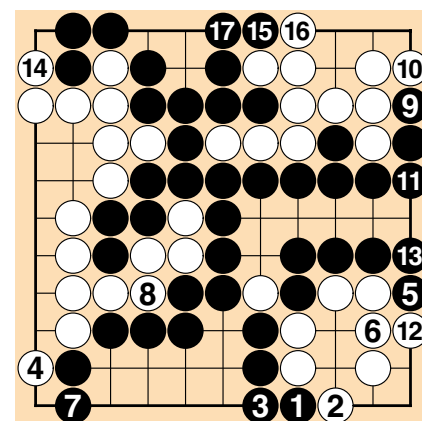


Diagramme 3

N1 est un coup contre-sente qui permettra un autre coup *sente* en **5**.

Mais B4 et B8 permettent à Blanc de prendre tout le *yose* à gauche.

Malgré le coup *sente* en **5**, Noir perd toujours, d'un demi-point (Noir 16 points, Blanc 16 points).

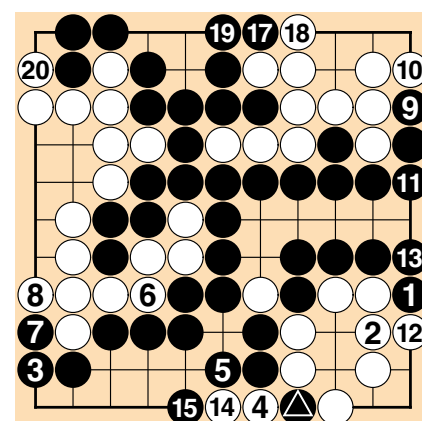


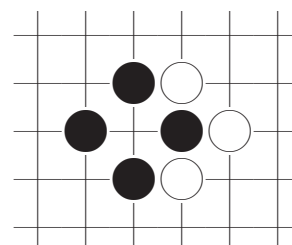
Diagramme 4

16 en \triangle

Noir peut jouer N3 du diagramme précédent en 1 car si Blanc capture tout de suite la pierre \triangle , Noir peut tuer le coin (cf. dia. 5).

Mais N3 n'est pas la meilleure suite... Une fois que Blanc a occupé le dernier plus grand *yose* en B6, il ne reste que des petits *yose*.

Après B20, Noir a 16 points alors que Blanc a 16 points aussi... Blanc gagne toujours d'un demi-point.



Éros et Thanatos autour du goban

Arthur Mary

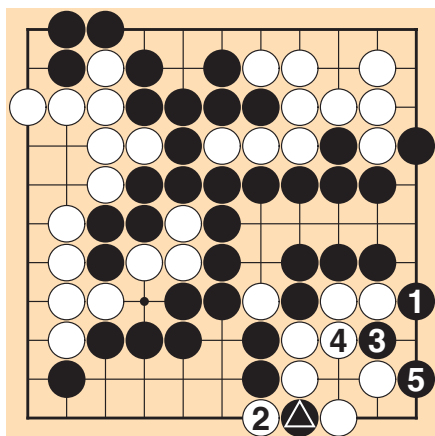


Diagramme 5

Si Blanc ne répond pas localement à N1 mais prend goulûment ▲, Noir peut lancer un *ko* mortel.

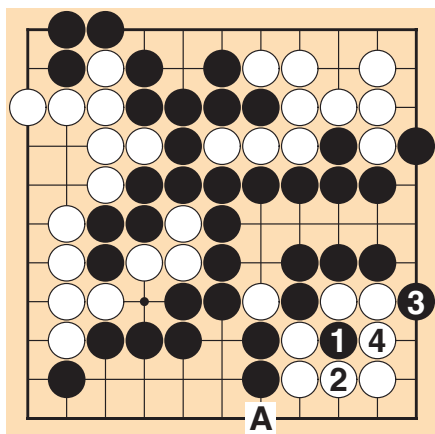


Diagramme 6

① est le véritable *tesuji* de yose : quelle que soit la réponse blanche, Noir peut bénéficier d'un coup *sente* en faisant *atari*.

② est localement la meilleure réponse car Blanc pourra plus tard jouer le *hane* en A *sente*.

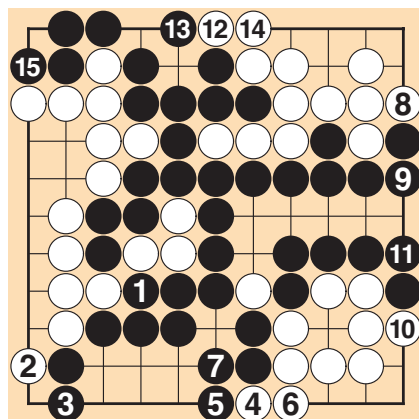


Diagramme 7

Ensuite le meilleur coup noir est la capture en ①. Ce coup vaut 6 points en double *gote*.

Les deux coups blancs *sente* (B2 et B4) valent respectivement 4 et 3 points — autrement dit, plus favorables au niveau du territoire. Mais comme le yose qui reste est une série de petits coups (2 points maximum), il faut évidemment choisir le yose à 6 points en double *gote* et pas celui à 4 points en contre-*sente*.

Noir a 21 points, Blanc a 19 points : Noir gagne !



Prochainement sur cet écran...

Un portrait de Tanguy Le Calvé, « notre » professionnel, qui s'est récemment illustré au championnat d'Europe par équipes.

Le stage « à la Insei » de l'école de Go de Rennes par Kevin Cuello.

Le WWTC (world women team conquest) raconté par Camille Léveque, avec une partie d'Ariane Ougier commentée par Yoonyoung Kim, 8p.

Un festival Junfu Dai, avec bien sûr ses problèmes de yose, son choix de *joseki*, mais aussi les commentaires de ses parties du championnat d'Europe par équipes.

Sans oublier la suite des *Aventures du Fauteur de Troubles* par Inseong Hwang
Et les problèmes de *tsumego* de Fan Hui !

Voilà quelque temps déjà que je propose à certains patients de jouer au go avec moi à mon cabinet. Ce jeu, je le prends comme une fantastique occasion de se rencontrer sans passer directement ou seulement par le langage. Sans doute d'ailleurs n'est-il pas possible de tout dire avec des mots. « Si vous pouviez le dire avec des mots, il n'y aurait aucune raison de peindre », disait Edward Hopper. Et si le go permettait aussi de « dire » ce que les mots ne parviennent pas à véhiculer ? Aujourd'hui, je suis assez convaincu que le go autorise une expression de l'immense variété de la vie pulsionnelle humaine. Des aspects aussi variés de notre humanité comme la compassion, l'agressivité, la prudence, l'insouciance, la honte, la culpabilité, la colère, la pudeur, le conformisme, l'originalité, le désespoir, l'humilité, la prétention, l'angoisse, etc., trouvent dans ce jeu les moyens de s'exprimer.

Et l'on sent bien que le *goban* peut être révélateur de choses très profondes de chacun des deux joueurs, mais aussi de leur relation. Ainsi, la tendance à jouer au bord ou, au contraire, l'aisance à jouer au milieu, la prudence ou les extensions rapides, la façon d'obtenir, de conserver ou de perdre le *sente*, le rapport que l'on entretient avec les *joseki*, la façon dont se construisent les frontières de nos territoires, etc., sont autant d'occasions de voir affleurer la vie psychique des joueurs, comme à fleur de pierres.

Nombreux sont les auteurs qui pensent, peut-être à juste titre, que le jeu de go pourrait bien avoir des effets psychothérapeutiques. En Asie particulièrement, les recherches en psychologie neurocognitive sont assez nombreuses

et trahissent, disons, un certain enthousiasme des chercheurs pour les effets du go sur l'être humain, sur son esprit, voire sur son système nerveux. Ainsi, des chercheurs ont testé, par exemple, les effets du go sur des groupes d'enfants hyperactifs, ou encore ses effets auprès d'un public de patients âgés atteints d'Alzheimer. Chercheur en psychopathologie clinique, je suis un peu réservé sur ces recherches qui présentent des biais non négligeables : les tailles des échantillons ne sont pas toujours convaincantes, l'exploitation statistique des données laisse parfois à désirer, et il y a de sérieuses raisons de douter que les observations par imagerie médicale soient reproductibles. Pour autant, tout n'est évidemment pas à jeter dans ces travaux.

Dans son ouvrage (*Le jeu de go, modèle analogique pour les sciences humaines*, Bruxelles, Saucin, 2004, p. 10), Joël Saucin expliquait qu'il souhaitait « **déga-ger une grille de lecture et une méthode d'apprentissage [du go] susceptibles d'être utilisées dans diverses disciplines, dont les psychothérapies** ». Même espoir chez Yasutoshi Yasuda qui croit en des effets thérapeutiques du jeu auprès d'enfants, d'handicapés mentaux ou de personnes âgées souffrant de maladies neurodégénératives. Plus récemment, Fabien Callens témoignait à son tour des effets intéressants et prometteurs de la pratique du go en pédopsychiatrie. De mon côté, voilà quelques années déjà qu'occasionnellement je propose à des patients (aussi bien des enfants que des adultes) de jouer au go avec moi dans le cadre de mon activité de psychologue clinicien en cabinet libéral. Or, le moins que l'on puisse dire, c'est que cela ne va pas de soi de payer un psychologue, de qui l'on attend sans doute un soulagement des difficultés psychiques, voire une guérison, et que ce psychologue propose en fait de *jouer à un vieux jeu d'Asie* ! Ces parties que j'ai jouées dans le cadre de mon activité professionnelle ont progressivement donné lieu à de nombreuses élaborations théoriques et à quelques inventions pratiques de ma part. Sans trop jargonner, je veux partager dans les pages de la Revue française de Go une de mes réflexions de psychologue sur la façon dont nos pulsions sont accueillies pendant une partie de go.

Éros et Thanatos

Freud a mis au centre de son édifice théorique la notion de pulsion. En 1920, dans son ouvrage *Au-delà du principe de plaisir*, il revoit sa théorie des pulsions en distinguant simplement deux forces : la pulsion de vie et la pulsion de mort. Ces deux concepts peuvent être conçus un peu comme deux divinités, Éros et Thanatos, Amour et Mort, deux tendances qui habitent l'être humain et orienteraient sa destinée et son existence. À l'époque, ce livre de Freud n'a pas connu un grand succès parmi ses collègues, notamment parce que le concept de « pulsion de mort » était jugé trop compliqué et soulevait trop de paradoxes. Pour le résumer (trop) vite : cette pulsion rend compte d'une tendance de l'être humain à s'orienter vers sa mort, vers sa propre disparition, c'est-à-dire vers un état où elle ou il ne connaîtrait plus aucune tension. Je crois qu'il est intéressant de relever que les Japonais ont commencé à s'intéresser à Freud très tôt et que c'est le concept de pulsion de mort qui leur a servi de porte d'entrée dans la pensée psychanalytique. C'est d'ailleurs *Au-delà du principe de plaisir* qui fut le premier ouvrage traduit en japonais, dix ans à peine après que Freud l'eût écrit. Yaekichi Yabe, le premier psychanalyste japonais, expliqua d'ailleurs à Freud que, selon lui, la raison en était que la culture japonaise, marquée par le bouddhisme zen, était particulièrement sensible à l'idée d'une pulsion de mort.

En chacun de nous, il y aurait donc deux tendances, coexistant dans un dialogue permanent et plus ou moins conflictuel. D'un côté, Éros, pulsion de vie, trouve à se satisfaire en exprimant ce qu'il y a de plus singulier et original en nous, en mettant au jour le petit chaos qui nous habite et par quoi nous nous distinguons d'autrui. Cette tendance est soumise au « principe de plaisir » : c'est pour autant que la satisfaction des pulsions de vie produit un plaisir qu'elles s'expriment. De l'autre côté, Thanatos, pulsion de mort, est soumis au « principe de nirvana », c'est-à-dire que c'est pour autant que la satisfaction de la pulsion de mort réduit notre tension psychique, notre excitation ou notre désordre intérieur qu'elle s'exprime. La pulsion de vie est bruyante et « fait désordre », la pulsion

de mort tend vers le silence et le calme. Je ne trahis pas trop ces concepts en disant que la pulsion de vie introduit de l'imprévu et du chaos dans le monde, tandis que la pulsion de mort diminue les tensions et conduit au prévisible et au nécessaire (et, quand on y pense, la mort est bien l'issue prévisible et nécessaire de la vie). Cela apporte-t-il un éclairage sur ce qui se joue au cours d'une partie de go ?

Le goban recueille le foisonnement de nos pulsions

Selon moi, l'immense variété des coups possibles au go est propre à accueillir ce qui, en nous, cherche à exprimer notre singularité en-deçà des mots. Un coup inédit, imprévu, étonnant, relève probablement de la pulsion de vie du joueur qui le propose.

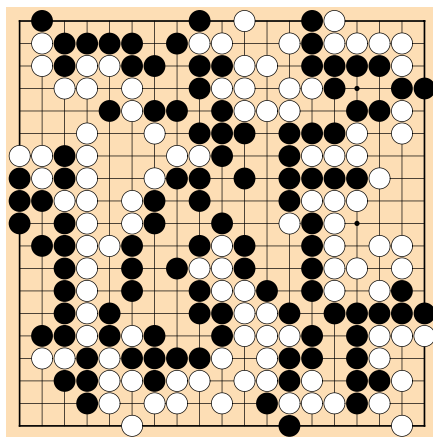
En revanche, lorsque nous jouons un coup forcé, voire toute une séquence forcée (les Japonais disent : 一本道, *ipponmichi*, il n'y a qu'une seule route), nous nous inscrivons sous le régime du principe de nirvana, de moindre désordre, de moindre originalité. De même, tant que nous jouons des coups *joseki*, nous consentons à renoncer provisoirement à exprimer nos pulsions de vie originales en nous inscrivant dans un régime de jeu, de moindre tension, équilibré entre les deux joueurs. S'il existait une partie entièrement *joseki*, c'est-à-dire équilibrée entre les joueurs du premier au dernier coup, ne pourrait-on pas penser que les joueurs qui la « joueraient » se placeraient sous le régime de la pulsion de mort ? Dans une telle partie, aucun des joueurs ne dépasserait l'autre. Sans doute, la cohabitation d'Éros et Thanatos est-elle souhaitable, tant sur le goban que dans l'existence.

À supposer que mon hypothèse de travail soit juste et qu'effectivement, le go soit sensible à certaines nuances de notre vie psychique, il me reste encore à savoir comment je dois jouer, face à ce joueur ou cette joueuse qui est un(e) patient(e) en difficulté dans l'existence.

Autrement dit, y a-t-il une façon de jouer au go qui emporterait des effets psychothérapeutiques chez l'autre joueur ?

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.



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 ?

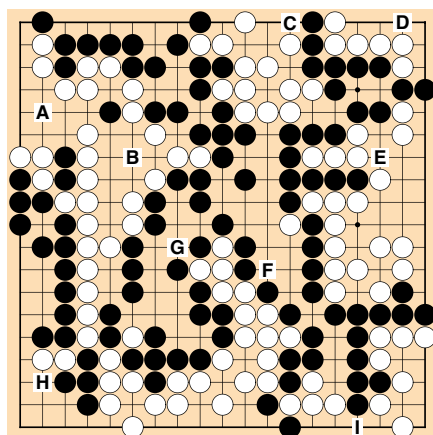


Figure 1

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

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

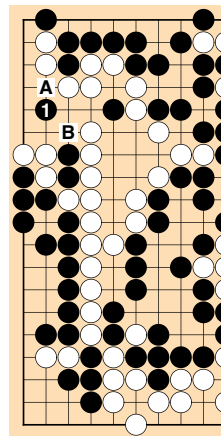


Diagramme A

N1 est le point névralgique : il rend A et B *miai*.

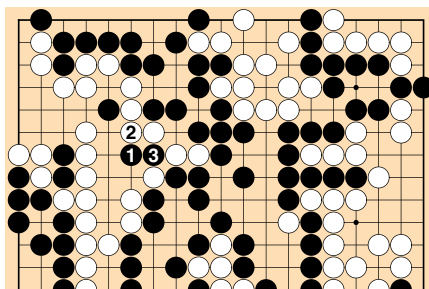


Diagramme B1

Le *nozoki* 1 est le fauteur de troubles. Si Blanc connecte au Nord, double *atari*...

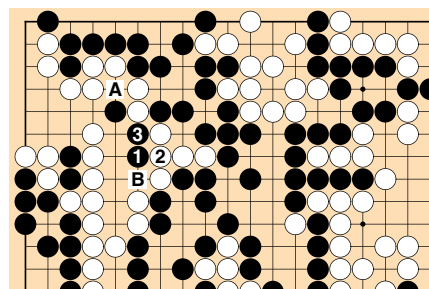


Diagramme B2

Si Blanc connecte au centre, 3 rend A et B *miai*.

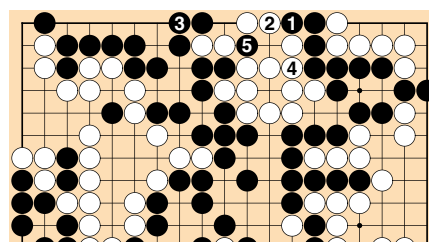


Diagramme C

Blanc a été trop négligent. N1 réduit l'espace, puis le *tesuji* de sacrifice N5 détruit le second œil et tue le groupe blanc !

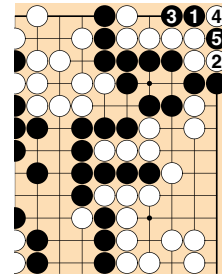


Diagramme D1

« Quatre courbés dans le coin »

Voici la bonne réponse. Noir lance le *ko*. Et c'est un *ko* direct.

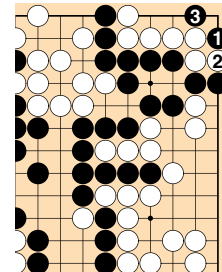


Diagramme D2

Même idée, mais mauvais choix. Cela peut marcher, mais c'est un *ko* à étape, et cette fois Noir doit trouver la première menace.

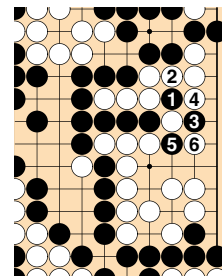


Diagramme E1

N7 en 1

Les dégâts sont trop importants pour Blanc.

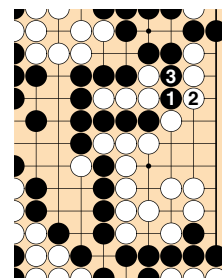


Diagramme E2

Il doit donc céder ses quatre pierres à Noir.

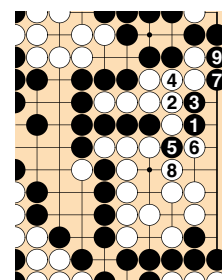
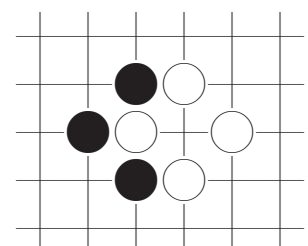


Diagramme E3

B10 connecte en 5

Cela marche aussi. Et en *sente*.

Mais il y a 6 points de moins que dans la variation E2.



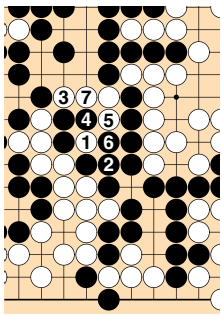


Diagramme F1

La connexion N2 est une grosse erreur !

Blanc sacrifie B1, et à B7 : *damezumari* noir et catastrophe !

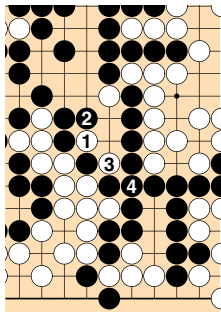


Diagramme F2

La bonne réponse noire est ② : seulement quelques points de *yose* perdus.

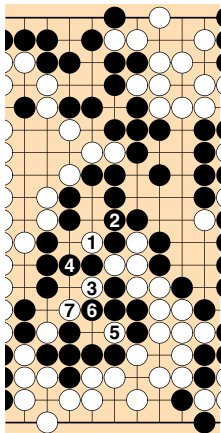


Diagramme G

Cascade d'atari, mais le plus important est le *tesuji* B5 qui permet le *damezumari* final sur les pierres noires.

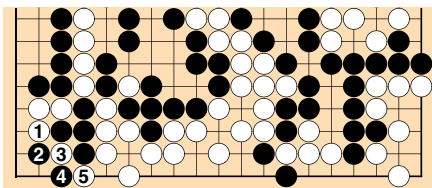


Diagramme H1

Les deux pierres blanches peuvent encore nuire et coûter très cher en permettant un *ko*...

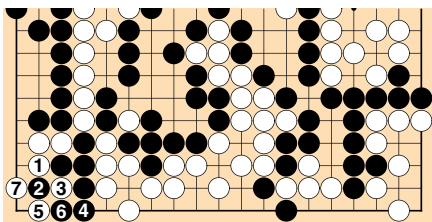


Diagramme H2

Si Noir descend en N4, il y a toujours un *ko* disponible !

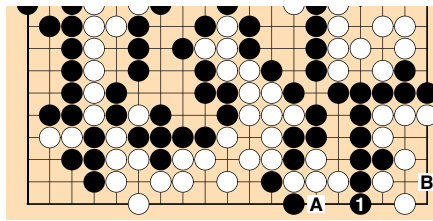


Diagramme I1

N1 rend A et B *miai*.

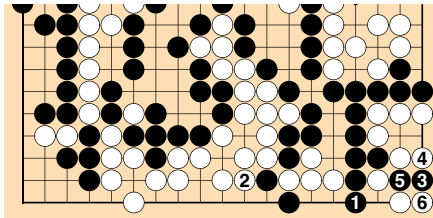


Diagramme I2

N7 en 5

Si Blanc veut garder ses quatre pierres, il perd son groupe du coin !

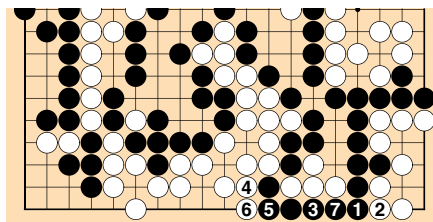
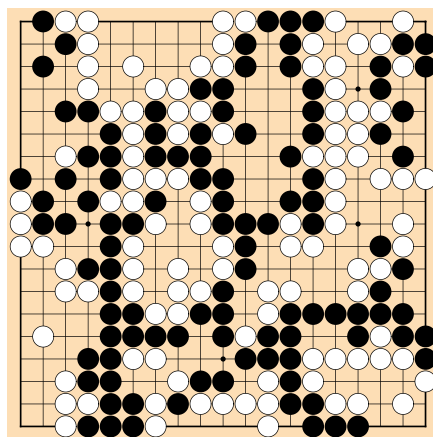


Diagramme I3

Si Blanc sauve son groupe, Noir a droit à une belle compensation.



Problème 2 : niveau dan.

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

Et surtout les bons coups pour exploiter ces faiblesses ?

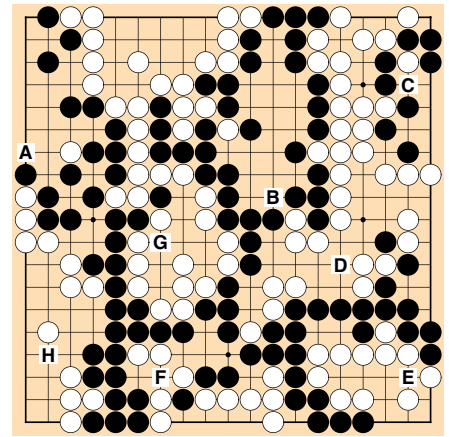


Figure 2

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

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

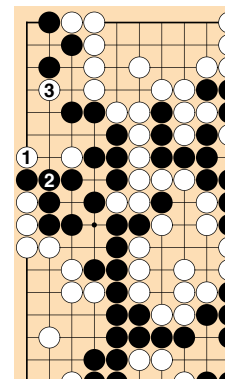


Diagramme A1

① est évident, ② est forcé.

Et ③ est le *tesuji*.

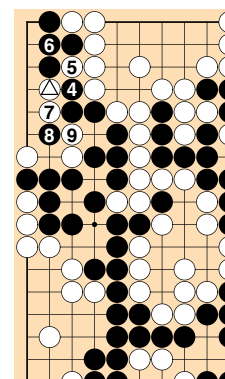


Diagramme A2

Si Noir répond ainsi à △, après B9, il subit une grosse perte.

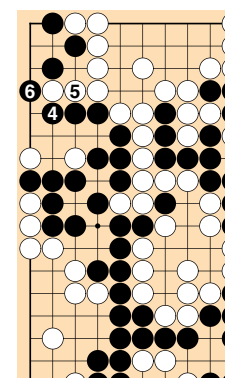


Diagramme A3

Cette réponse N4 est la meilleure.

Si Blanc manque d'inspiration et connecte, Noir est très content.

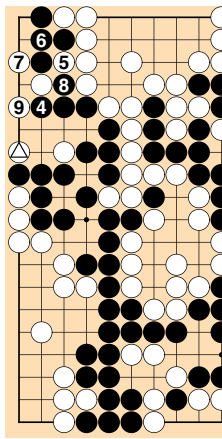


Diagramme A4

L'association B5-B7 est le second *tesuji* nécessaire : grâce à △, Blanc peut déclencher un *ko*.

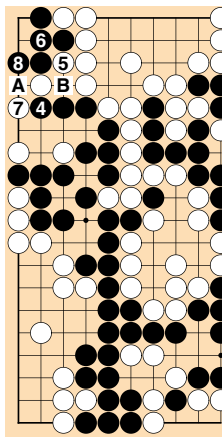


Diagramme A5

Attention à l'ordre des coups ! Commencer par l'autre *hane* ne marche pas ! Noir descend en N8 et maintenant A et B sont *miai*.

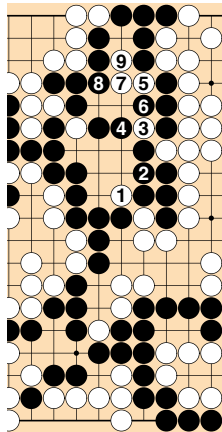


Diagramme B1

Il y a d'autres façons de déclencher des « troubles ». Mais celle-ci est la meilleure.

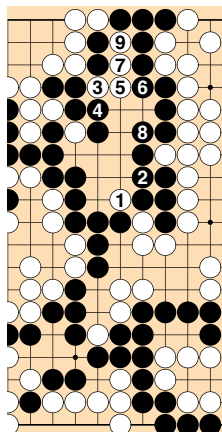


Diagramme B2

B3 : Par exemple, cette séquence marche aussi...

B9 : ...mais pas aussi bien que celle du diagramme précédent.

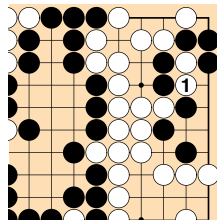


Diagramme C1

B1 est le seul coup qui permette de menacer efficacement ce groupe.

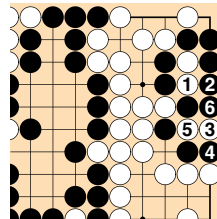


Diagramme C2

N7 en 5

Si Noir prend tout de suite, il meurt sans conditions...

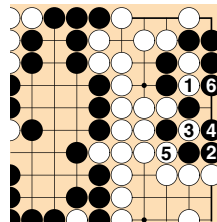


Diagramme C3

B7 reprend en 3

En jouant ainsi, Noir s'en tire avec un *ko*.

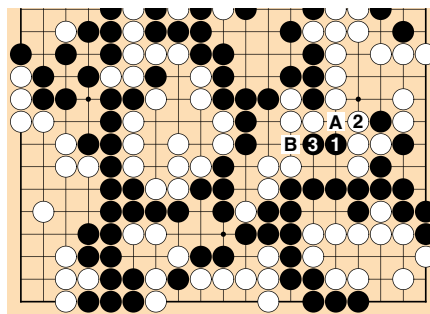


Diagramme D

Après N3, A et B sont *miai*.

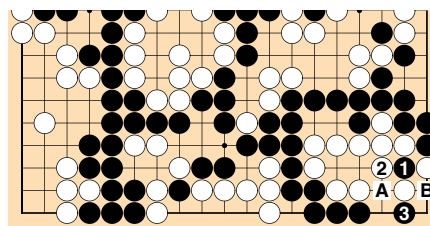


Diagramme E1

Le *tesuji* est N1. Si Blanc prend en B2, après N3, c'est un *ko* : A et B sont *miai*.

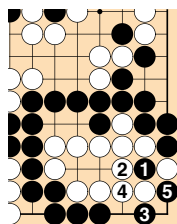


Diagramme E2

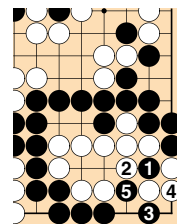


Diagramme E3

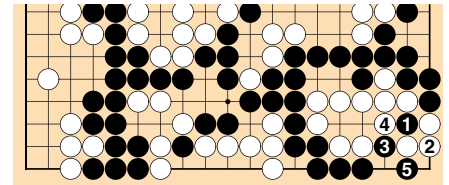


Diagramme E4

Si Blanc connecte, N3 est le second *tesuji*... c'est toujours un *ko* !

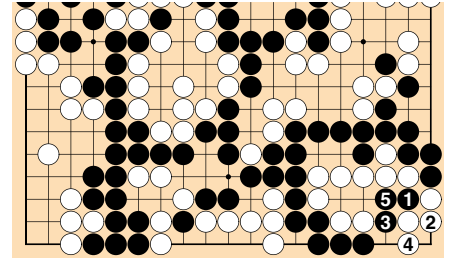


Diagramme E5

Ou pire : Blanc peut choisir de mourir sans conditions.

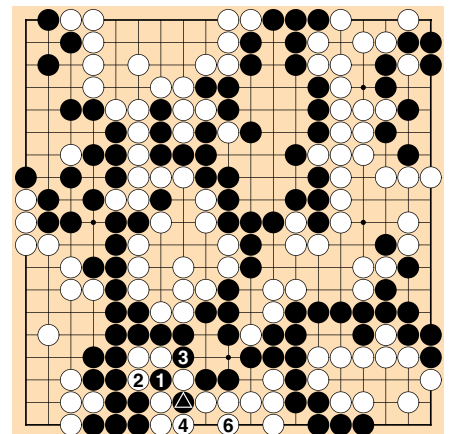


Diagramme F

5 en 1, 7 en △

Noir obtient un *ko*.

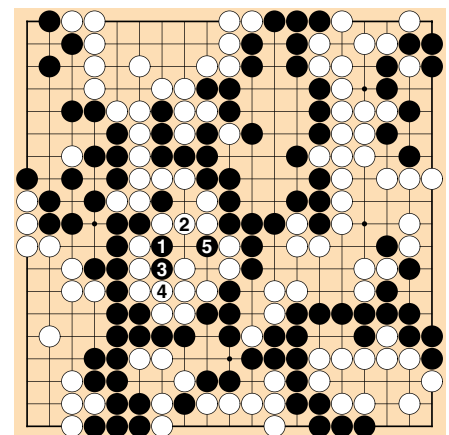


Diagramme G

Moins spectaculaire, simplement une petite réduction...

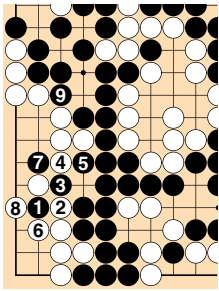


Diagramme H1

Si Blanc bloque simplement, Noir peut provoquer des troubles et arriver à un *ko* prometteur.

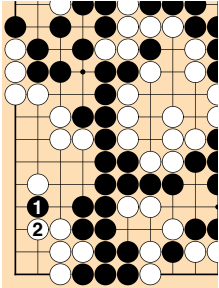


Diagramme H2

La meilleure réponse blanche.

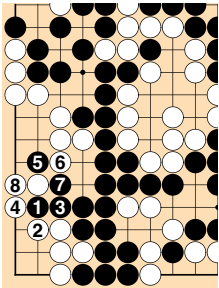


Diagramme H3

Si Noir connecte simplement, il n'y a plus de troubles, rien ne se passe...

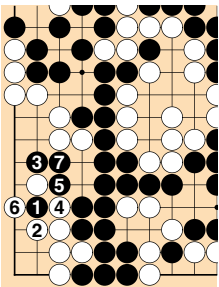


Diagramme H4

N3 est le second *tesuji*.

Cette réponse blanche limite les dégâts : le coin survit.

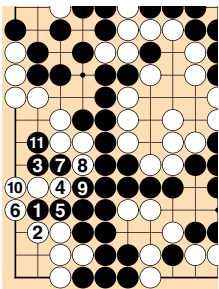


Diagramme H5

Tout est mort.

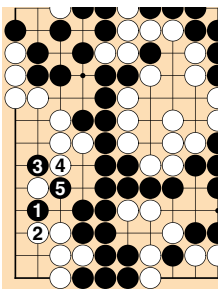
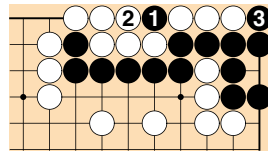


Diagramme H6

Une autre catastrophe.

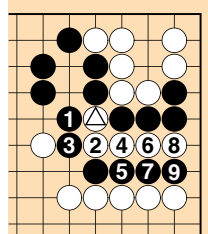
Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

Niveau débutant



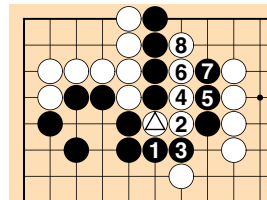
Problème 1

Noir doit sacrifier une pierre pour capturer les trois pierres blanches, il est vivant (« *trois pierres font un œil* »).



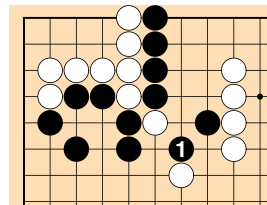
Problème 2

C'est une histoire de *shichô* !



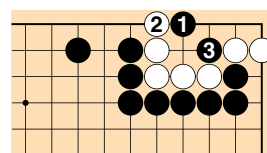
Problème 3a

Aïe ! Ici le *shichô* ne marche pas...



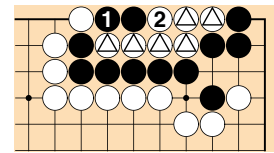
Problème 3b

Il faut être plus créatif : *geta* !



Problème 4

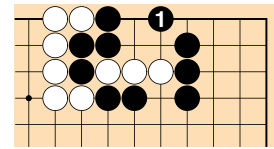
C'est la queue de la souris... Après le *tesuji* du *kosumi* N3, Blanc est mort.



Problème 5

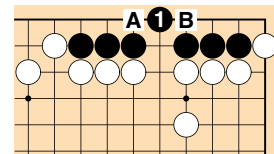
N3 en ①.

Même principe que le problème 1 : Noir doit utiliser (et répéter !) le *tesuji* de sacrifice pour prendre les pierres △ et vivre.



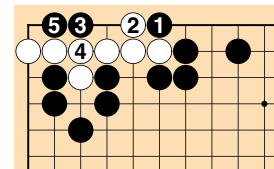
Problème 6

Le bon coup pour se connecter.



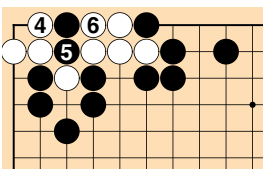
Problème 7

① paraît un peu bizarre, mais c'est le point vital ! Avec ce coup, Noir a déjà construit ses deux yeux en A et B.



Problème 8a

① : d'abord réduire l'espace de Blanc,
③ : jouer ensuite au point vital,
⑤ : et tuer la forme.

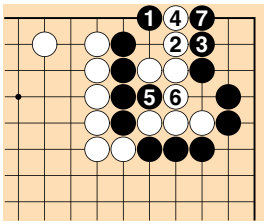


Problème 8b

N7 en 5

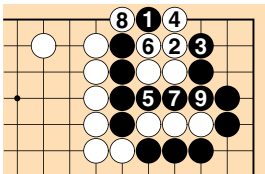
B4 : ne pas se laisser impressionner par cette résistance, les sacrifices N5 et N7 empêchent la création du second œil !

Niveau intermédiaire



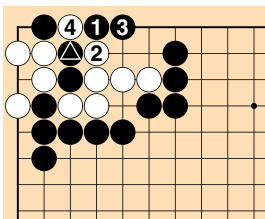
Problème 9a

① est le *tesuji*, avec ce *kosumi*, Noir peut gagner une liberté. Si Blanc résiste, il perd tout.



Problème 9b

En fait Blanc n'est pas obligé de résister à ⑤, et peut laisser ses trois pierres pour connecter celles du bord.

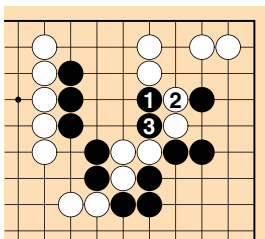


Problème 10

N5 en ▲.

Noir ne peut pas connecter les trois pierres, mais il peut quand même tuer Blanc.

Le *kosumi* ①, combiné au sacrifice des deux pierres, est

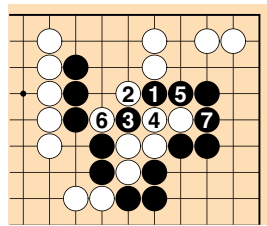


le *tesuji*.

Problème 11a

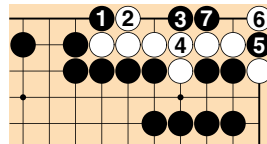
① : la charnière du *keima* est le point vital !

Les trois pierres de coupe blanches sont prises.



Problème 11b

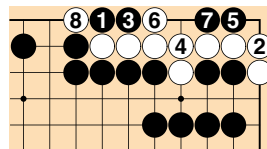
Si Blanc résiste, il faut penser au *tesuji* de sacrifice N3 ; N5 force la prise, et N7 emballe un beau cadeau...



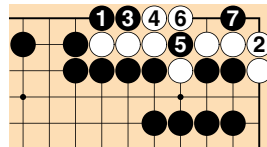
Problème 12a

Blanc est mort !

L'ordre des coups est très important !



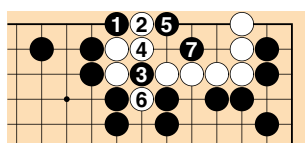
Problème 12b



Problème 12c

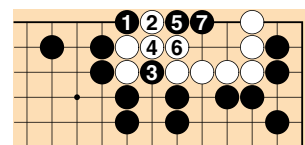
Même si Blanc résiste avec ②, il meurt toujours.

Niveau confirmé



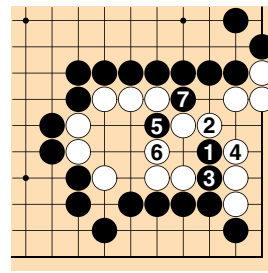
Problème 13a

Ici, l'ordre des coups est très important ! Blanc est mort.



Problème 13b

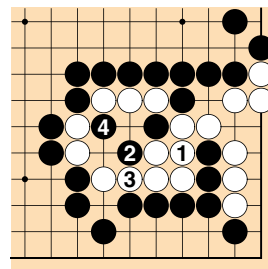
Mort !



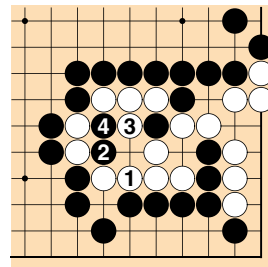
Problème 14a

B4 : maintenant, Blanc a déjà un œil sur la première ligne...

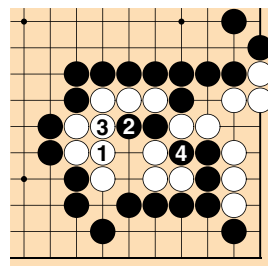
N5 : très joli *tesuji* !!! Avec ce coup, Blanc ne peut plus faire un second œil au centre (cf. dia. 14b, 14c, 14d, 14e).



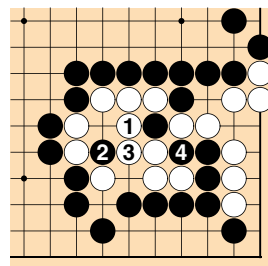
Problème 14b



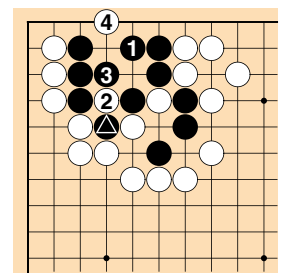
Problème 14c



Problème 14d



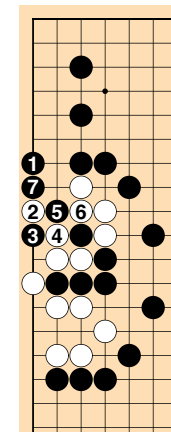
Problème 14e



Problème 15

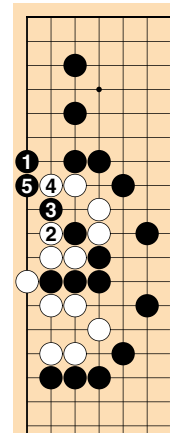
N5 en ▲.

Noir peut vivre par *kô*.



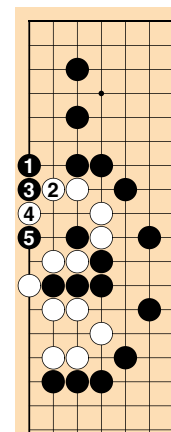
Problème 16a

① : le *tobi* sur la première ligne est difficile à trouver...



Problème 16b

... mais ce *tesuji* tue Blanc contre toute défense !



Problème 16c

Blanc est toujours mort.

Retrouvez la RFG en ligne

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

Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



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

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

Les anciennes revues sont disponibles sur commande auprès du responsable matériel FFG
matériel@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

JeuxduMonde.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

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



25 modèles de goban*



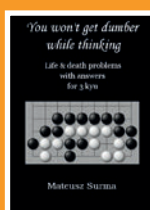
16 types de pierres*



10 modèles de bols*



212 livres de Go*
tous les classiques, et les nouveautés



You won't get dumber while thinking (Mateusz Surma) 15,00€



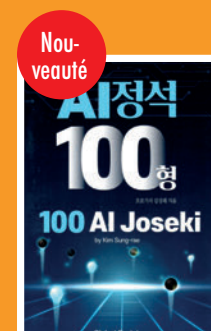
Rational Endgame (Anssi Tormanen) 21,00€



Opening and Middle Game Problems (Bozulich) 25,00€



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



100 AI Joseki (Kim Sung-Rae) 28,00€ - Les Joseki revus par Alpha-Go

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

* Nombres d'articles et tarifs au 01/09/2020 susceptibles de modifications

LOOLAH
PRODUCTIONS