

Stratégie

- Les 3 phases d'une partie
- Fuseki
 - Coin – Bord – Centre
 - Territoire - Influence
 - Direction de jeu
- Chuban
 - Bataille de kô
 - Objectif(s) d'une attaque
- Yose
 - Sente – gote
 - Valeur d'un coup

Les 3 phases d'une partie

Fuseki

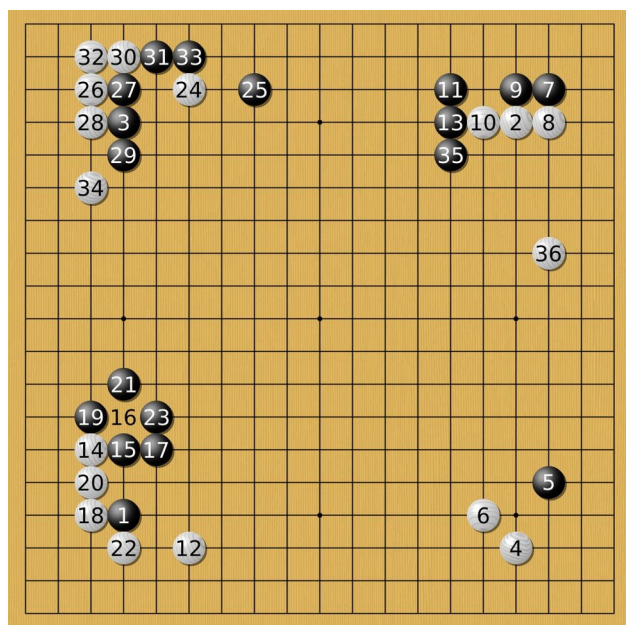


Fig. 1 : 1-36

Chuban

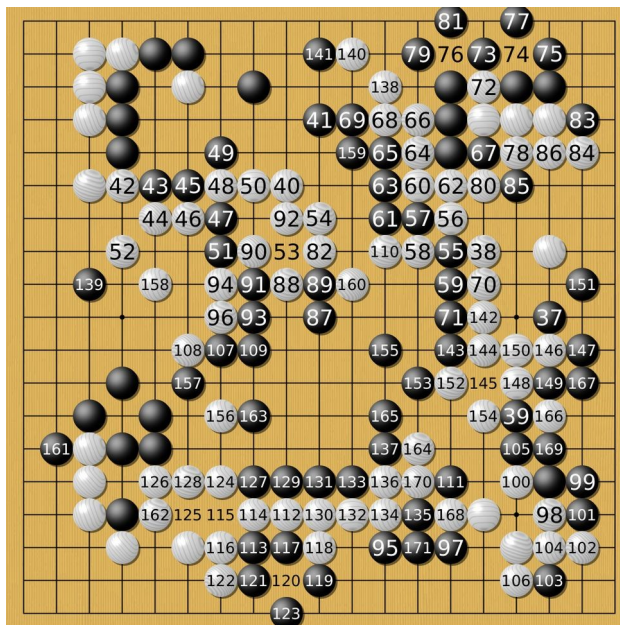


Fig. 2 : 37-171

Yose

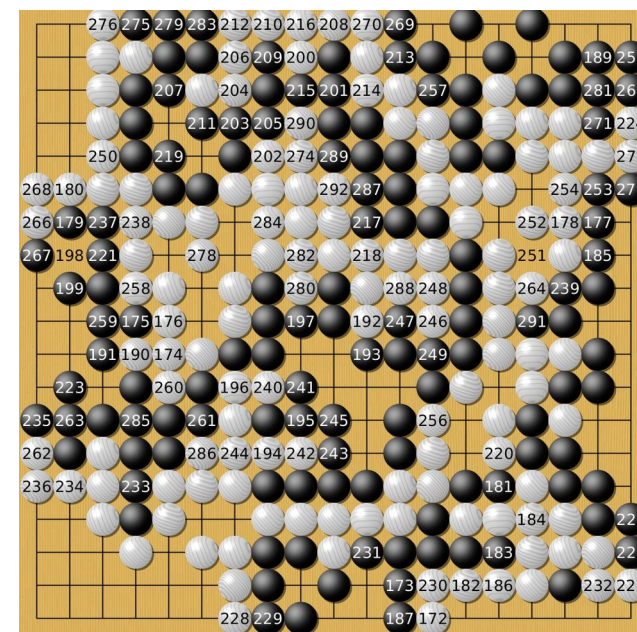


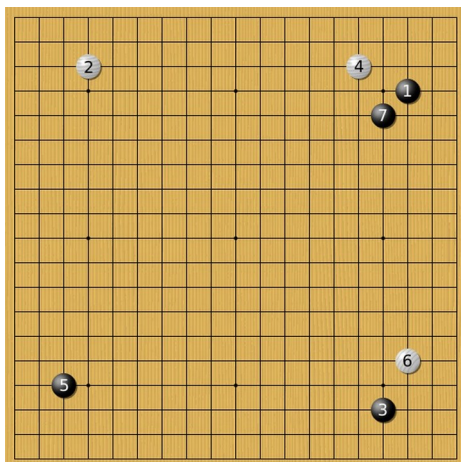
Fig. 3 : 172-292

Blanc : Benjamin Dréan-Guénaïzia (7d, France)
Noir : Lucas Neyrinck (6d, Belgique)

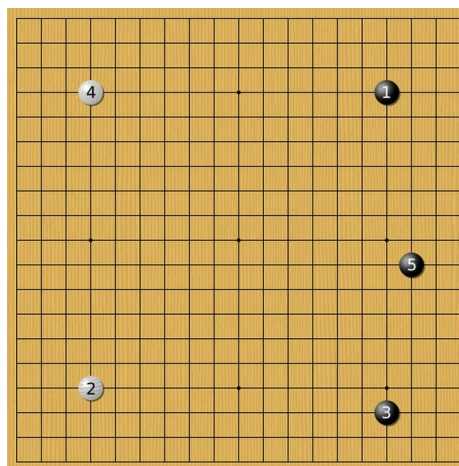
European Pro Qualification 2025
Round 7 – 13 février 2025

Fuseki

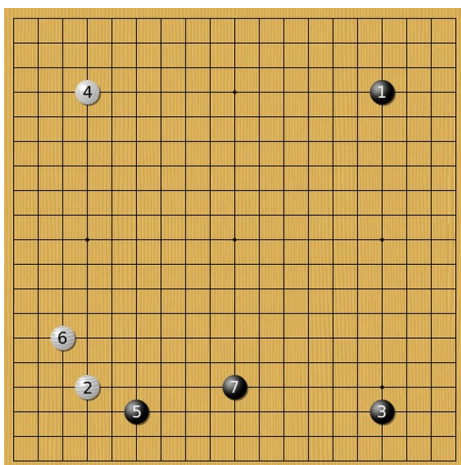
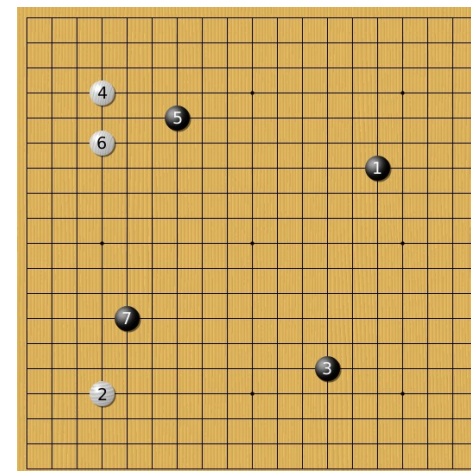
Fuseki de Shusaku



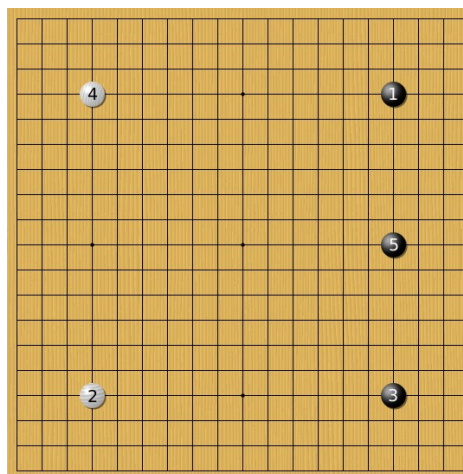
Fuseki Chinois



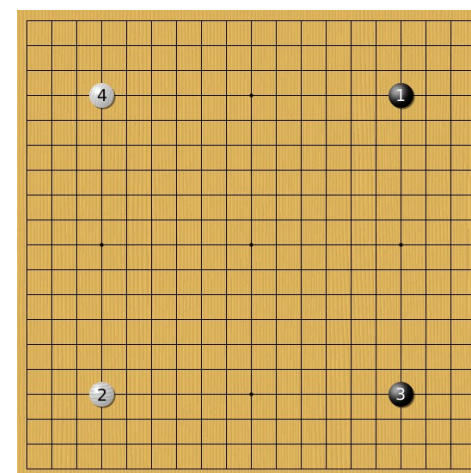
Fuseki du trou noir



Fuseki de Kobayashi



Fuseki « cosmique »
(san ren sei)



Ni ren sei

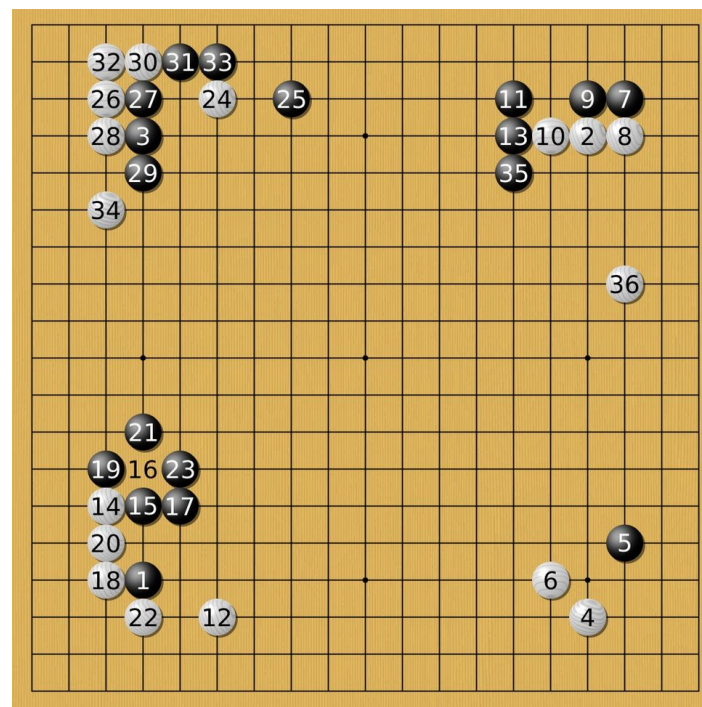
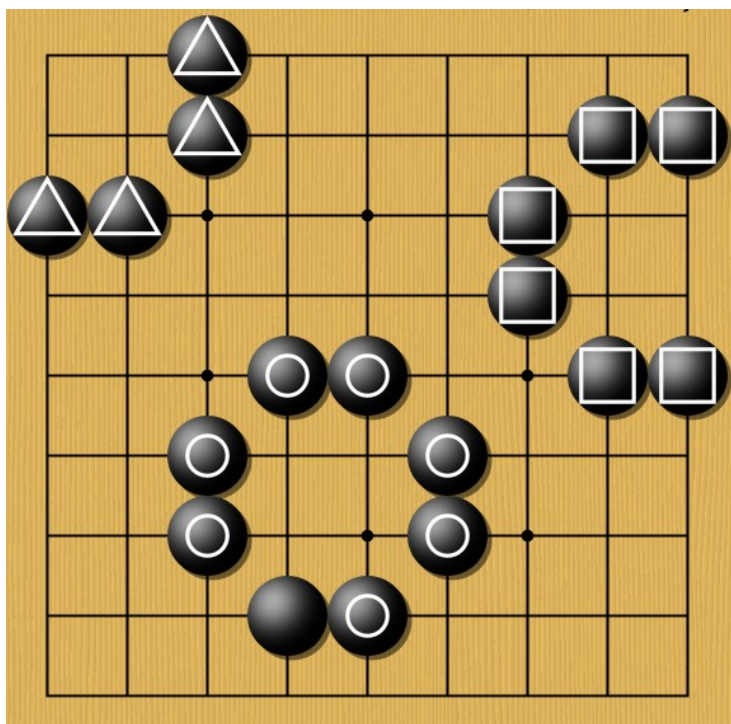
Coin – Bord - Centre

Pour faire un territoire de 4 points :

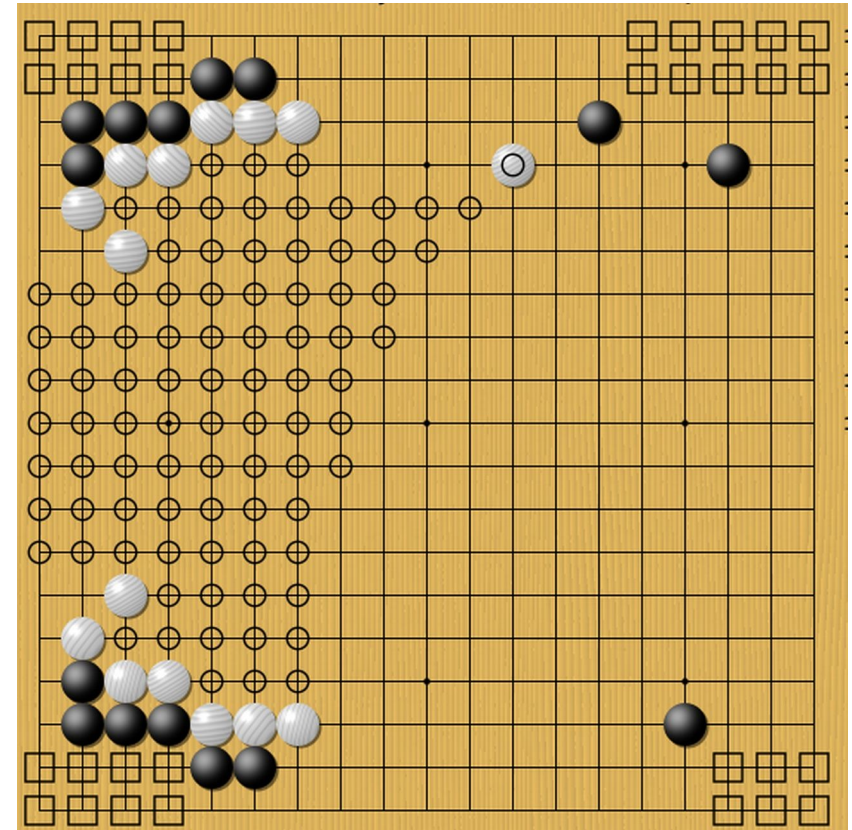
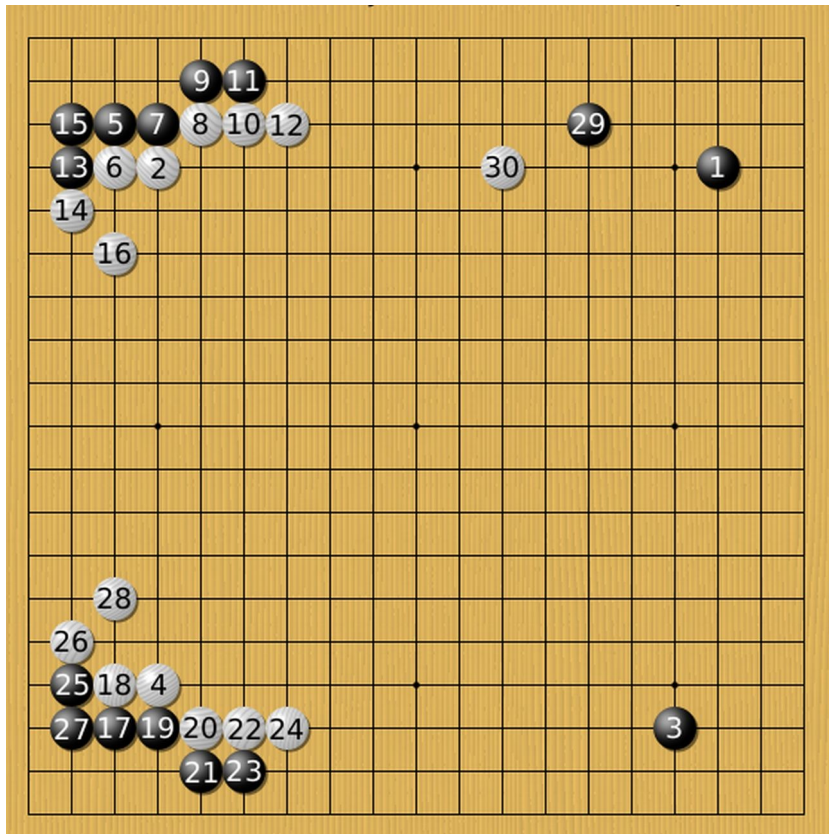
- dans le coin : 4 pierres
- sur le bord : 6 pierres
- au centre : 8 pierres

L'ordre des coups conseillés est :

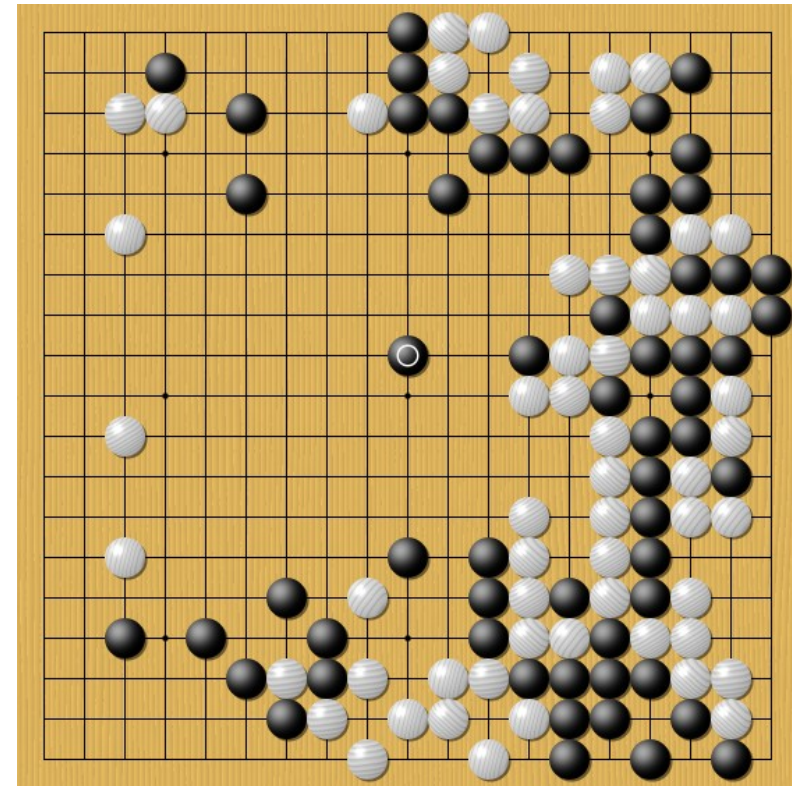
- coin
- bord
- centre



Influence - Territoire



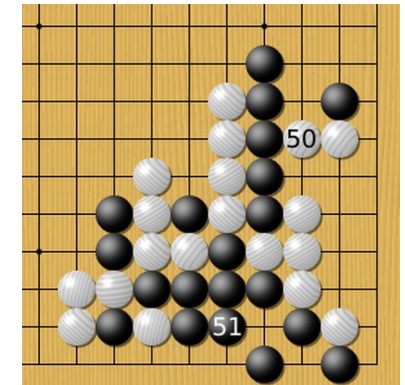
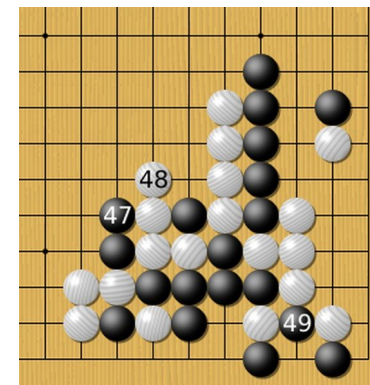
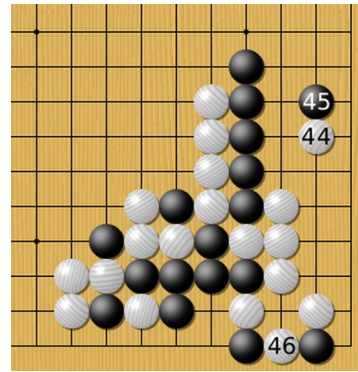
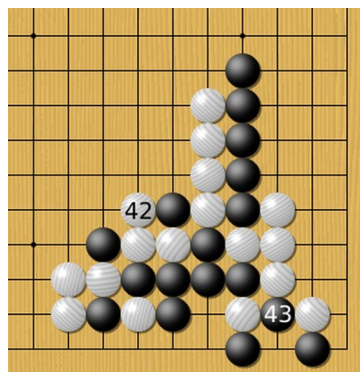
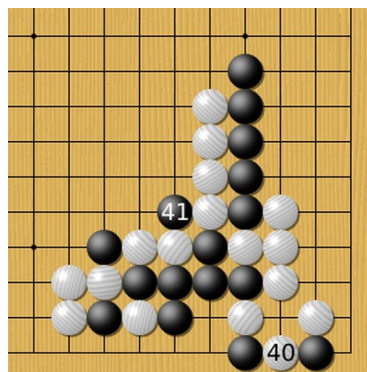
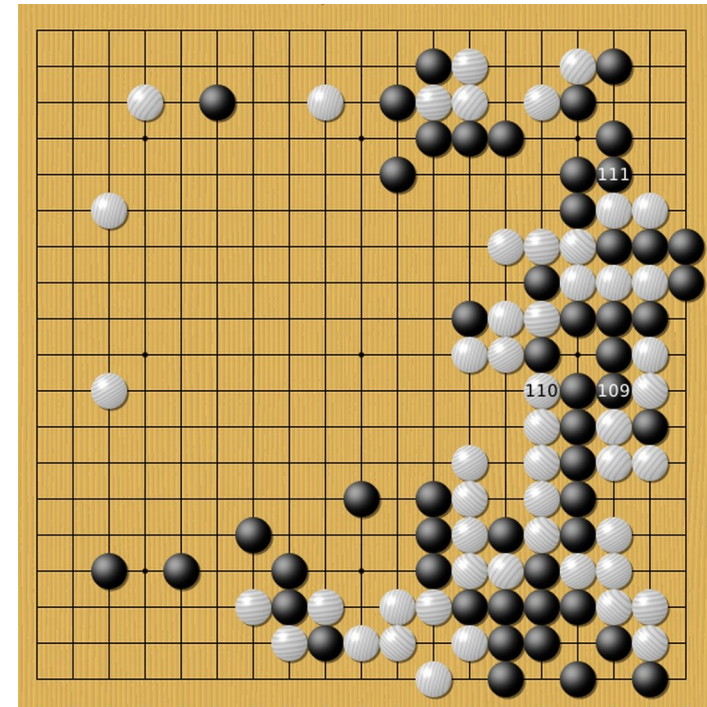
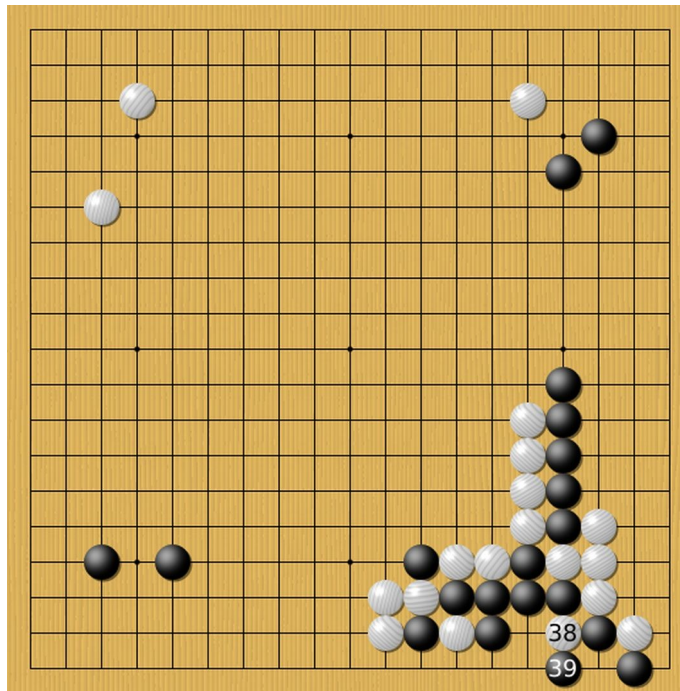
Chuban



Partie des « oreilles rouges » (15/09/1846)

Honinbo Shusaku vs Inoue Genan Inseki

Bataille de kô



Objectif(s) d'un coup

Prise de décision [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

La prise de décision se fonde sur un principe : le joueur en avance (ayant plus de points) a intérêt à conserver une situation simple qui ne l'exposera pas à de grands dangers tandis que le joueur en retard doit compliquer la situation en prenant si besoin est des risques supplémentaires.

Voici un tableau présentant différents coups et leur niveau de risque.

Risque	Coup	Explication
0	Consolider	Défendre de manière préventive et se renforcer en anticipant une attaque
1	Défendre	Protéger son territoire de menaces
2	Réduire	Diminuer le potentiel de l'adversaire
3	Envahir	Pénétrer le territoire adverse et tenter de vivre sur place ou de s'enfuir
4	Combattre	Menacer la capture de groupes adverses
5	Faire un moyo	Créer un territoire potentiel
6	Tuer	Tuer un groupe adverse

La décision, et donc la stratégie, se fonde sur l'impact potentiel d'un coup en nombre de points et le niveau de risque de ce même coup.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Stratégie_et_tactique_du_go#Prise_de_décision



Revue
Française de Go

n° 162

Juin 2024
7 euros
issn 0181-1142



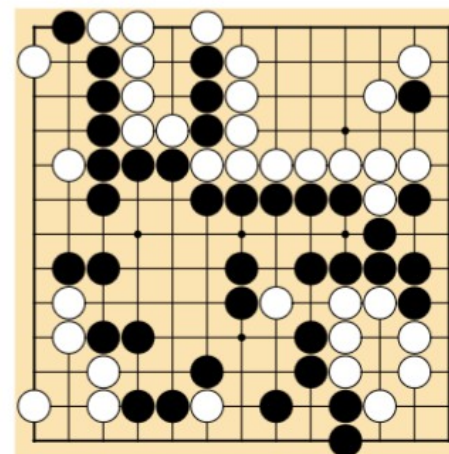
YOSE

Junfu Dai

La magie des tesuji de yose...

Komi : 0,5 points.
À Noir de jouer.

Portrait : Gabriel Robinne



En combinant les bons
tesuji dans le bon ordre,
Noir peut gagner !

À vous de chercher (et de
trouver !) quels sont les
bons *tesuji*, et dans quel
ordre il faut les jouer...

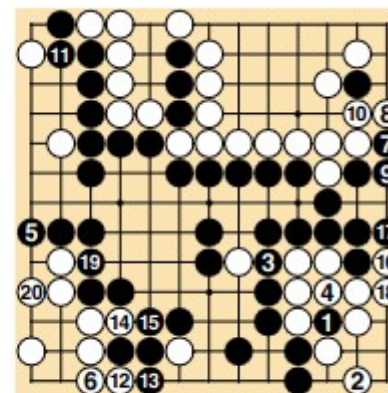


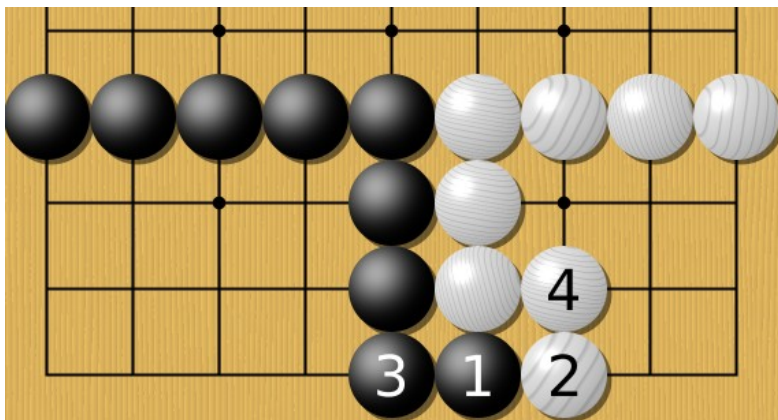
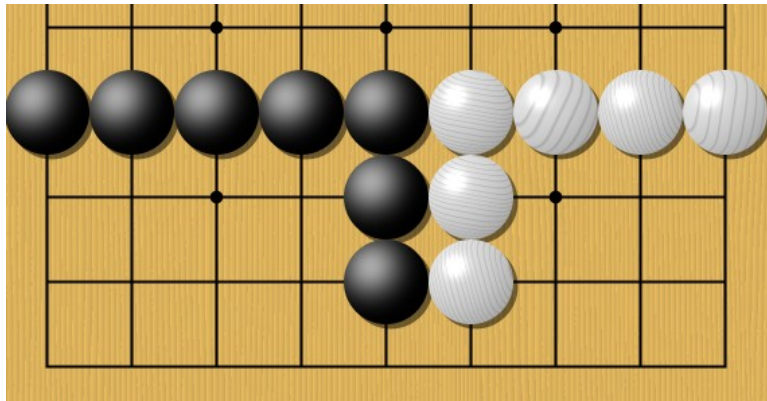
Diagramme 8
Le bon ordre des coups

<https://rfg.jeudego.org/rfg-162/>

Sente - Gote

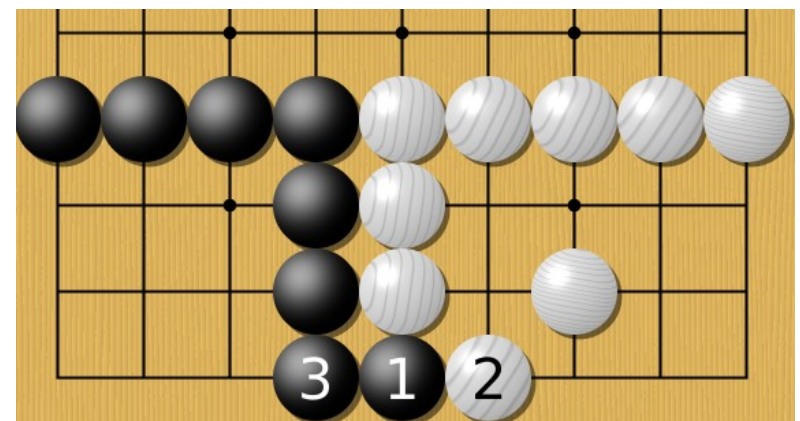
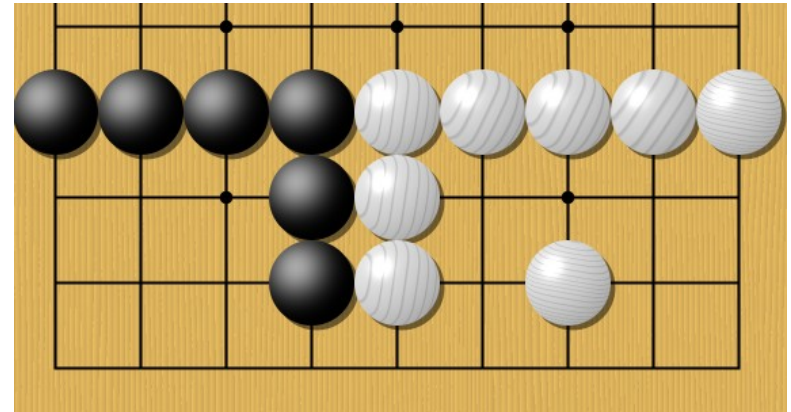
Noir joue en premier
A la fin, noir a toujours l'initiative

La séquence est « sente » pour noir

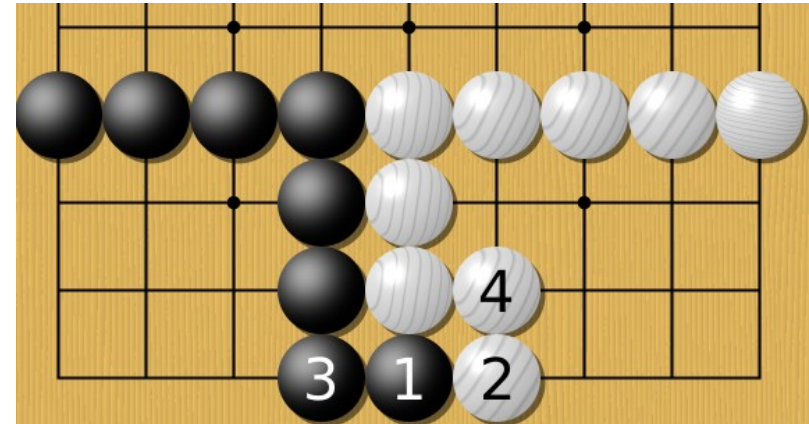
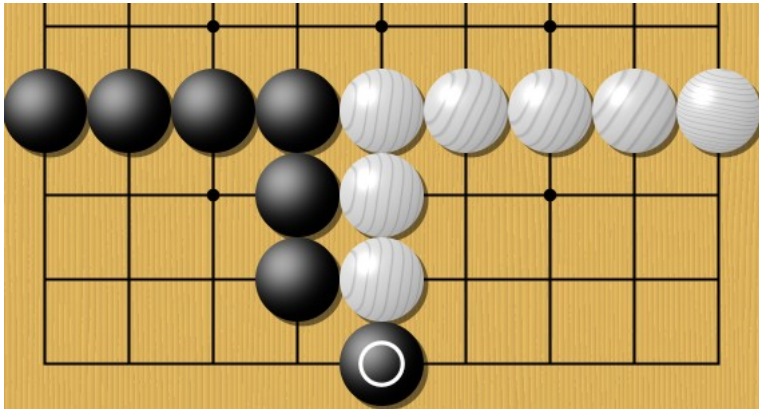


Noir joue en premier
... mais noir perd l'initiative

La séquence est « gote » pour noir



Valeur d'un coup



Territoire de noir :

- noir joue en 1^{er} ⇒ 9 points
- blanc joue en 1^{er} ⇒ 7 points

Territoire de blanc :

- noir joue en 1^{er} ⇒ 10 points
- blanc joue en 1^{er} ⇒ 12 points

Estimation rapide :

Le coup vaut ~ 2 points

