

Shape Up !

Charles Matthews 3^e dan

Seong-June Kim 5^e dan

Traduit par :

les Gobelins Colois *

PUBLIÉ DANS LA PAMPA RENNAISE

*. Les gogos pour les intimes.

Publié et édité par :
Vannier Éditions
6, rue de l'Armor
35760 Saint-Grégoire FRANCE
SIRET : 819 746 785 00016
Mail : remi.vannier@gmail.com

Titre original :
Shape Up!
© 2004 Charles Matthews pour la version originale

Traduit de l'anglais par :
Rémi Vannier, Jean-Pierre Lalo & Thomas Galliot

Mise en page :
Rémi Vannier

Couverture :
May-Soua Ya & Rémi Vannier

ISBN : 978-2-9566471-0-2

Imprimé en France en Avril 2019
Dépôt légal : Avril 2019

Merci à nos relecteurs attentifs (Stéphan, Claude, Guillaume, Olivier, Benjamin, Lindsay et à ceux que j'oublie!) ainsi qu'à la communauté GO.ON pour leur travail initial et anonyme!

Tous les diagrammes ont été réalisés à l'aide de l'excellent logiciel GoWrite 2.

Cette œuvre est sous licence *Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International*. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.



Préface

Le projet de traduire « Shape Up! » a commencé en 2012 sur le forum GO.ON. De nombreuses bonnes âmes se sont mises à traduire, plus ou moins bien, puis, une fois que tout a été traduit, le projet s'est éteint! Fort de mon expérience acquise sur les *Leçons sur les Fondamentaux du jeu de Go*, j'ai – Rémi – pensé que je pouvais relancer le projet et aller jusqu'au bout. Début août 2018, j'ai donc contacté Thomas, un de ses initiateurs, et il m'a fourni les textes. Ensemble, puis avec l'aide de Jean-Pierre, nous avons relu, souvent retraduit, homogénéisé le vocabulaire, et dessiné les 1000 diagrammes du livre. . . Bref, un travail énorme. Nous sommes tous très fiers de vous offrir cette traduction gratuitement. Et si vous avez acheté la version papier, sachez que le prix a été fixé pour nous permettre de couvrir les frais d'impression et d'édition sous Overleaf et les taxes. N'hésitez pas à faire connaître cet ouvrage et à le diffuser autour de vous!

Rémi Vannier
Jean-Pierre Lalo
Thomas Galliot

Table des matières

Lexique	iv
Introduction	1
I Principes de développement	13
1 La forme de la table	14
2 Les formes : principes de base	23
3 Combat rapproché I	41
II Principes d'engagement	63
4 <i>Hane</i> et autres proverbes	64
5 Combat rapproché II	76
6 Bloquer l'adversaire	84
Problèmes : Créer une bonne forme	92
III Le combat en pratique	113
7 Huit nuances de coupe	114

8 Les mystères du <i>tsuke-nobi</i>	127
9 L'art de l'évasion	135
Problèmes : Points de coupe	142
IV Points vitaux et formes au <i>fuseki</i>	163
10 Extensions et points d'invasion	164
11 À l'étroit	173
12 Infériorité numérique	183
V Éléments de théorie	191
13 Éléments théoriques pour un jeu efficace	192
14 Haengma	201
15 Sabaki	209
Problèmes avancés	221
Annexes	229
A Index des formes	229
B Index des proverbes	235

Lexique

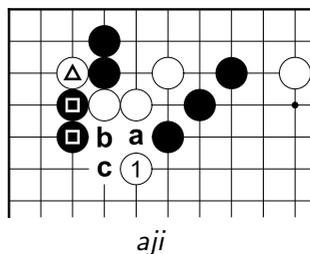
Note des traducteurs

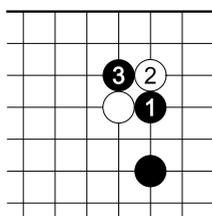
Bien que le jeu de go ait été inventé en Chine, c'est le Japon qui a le plus contribué au développement du go français. C'est pourquoi la plupart des termes de go utilisés en France sont d'origine japonaise. Alors que les anglophones ont généralement choisi de traduire ces termes, ce qu'a fait Charles Matthews dans la version originale, les francophones ont gardé les termes originaux, sauf quand les traductions anglaises se sont imposées, comme les cas du *snap-back*, du *clamp* ou du *cross-cut*.

Nous avons donc choisi d'utiliser les termes japonais quand ils étaient courants en français et traduit les termes dont la version japonaise était moins connue. Si vous êtes habitué aux termes anglais, vous serez peut-être surpris par la « prise en retour » (*snap-back* en anglais) ou par la double coupe (le *cross-cut*). Pour les autres termes, vous trouverez leur signification dans ce lexique. Dans le texte, vous pouvez cliquer sur un terme pour revenir au lexique. Bonne lecture !

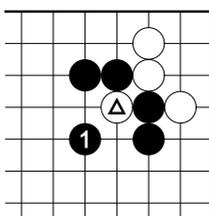
Les traducteurs

aji – arrière-goût, potentiel latent. Dans le diagramme ci-contre, la pierre Δ ne peut être sauvée, mais elle a beaucoup d'*aji*. Grâce à cet *aji*, Blanc peut sortir en 1 sans craindre la coupe en **a**. Si Noir **a**, Blanc **b**, Noir **c** et Blanc peut capturer les deux pierres \square .

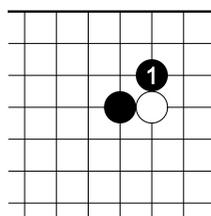




double-coupe



geta



hane

atari – situation dans laquelle une ou plusieurs pierres n'ont plus qu'une liberté et peuvent être capturées au coup suivant.

bōshi – littéralement, « chapeau », coup couvrant qui empêche l'adversaire de sortir vers le centre en *tobi* (voir aussi 9.2).

chuban (prononcer [tchouban]) – milieu de partie.

clamp – les amateurs de la série *Urgences* reconnaîtront ce terme issu de la langue anglaise et désormais francisé, qui désigne une pince chirurgicale. Ce coup est aussi appelé *prise en étau* dans les textes de Motoki. Voir les exemples de la section 4.8.

double-coupe – *cross-cut* en anglais (voir diagramme).

fuseki – début de partie. On considère généralement que le premier combat signe la fin du *fuseki*.

geta [guéta] – dans le diagramme ci-dessus, Noir 1 capture la pierre Δ en *geta*.

gote [goté] – un coup est *gote* s'il ne requiert pas de réponse de l'adversaire et perd l'initiative. Voir aussi *sente*.

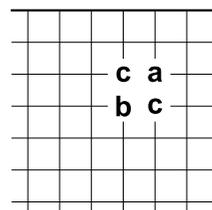
hane [hané] – coup diagonal au contact d'une pierre adverse (à comparer avec *nobi*).

hoshi – point 4-4.

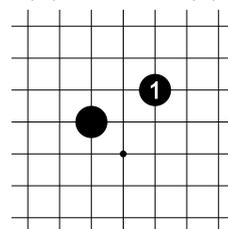
jōseki – séquence locale de début de partie considérée comme optimale pour les deux joueurs.

keima – petit saut de cheval.

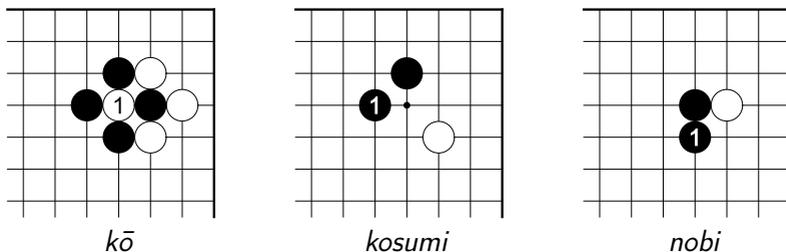
kikashi – un coup est un *kikashi* si l'adversaire doit y répondre et si l'échange est favorable à celui qui le joue. À ne pas confondre avec *nozoki*.



san-san (a), *hoshi* (b), *komoku* (c)



keima



kō – éternité, situation impliquant des captures à répétition. La règle du *kō* interdit les répétitions pour éviter des parties sans fin. Dans la situation du diagramme ci-dessus où Blanc vient de capturer, Noir n’a pas le droit de recapturer immédiatement. Il doit jouer une menace de *kō*, c’est à dire jouer ailleurs, avant de pouvoir le faire.

komi – avantage en points donné à Blanc pour compenser le fait qu’il joue en second.

komoku – point 3-4.

kosumi – coup en diagonale.

miai – se dit de coups équivalents tels que si un joueur joue l’un, l’autre joueur joue l’autre (voir section 13.3).

mojo – vaste zone d’influence, potentiel de territoire.

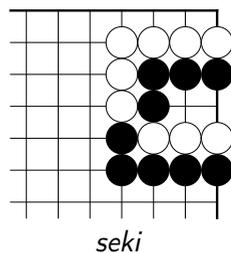
nobi – extension solide au contact d’une pierre adverse (voir aussi *hane*).

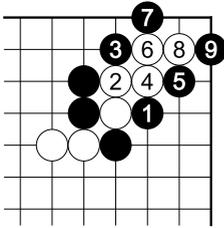
nozoki – menace de coupe.

sabaki – désigne une manière de jouer lorsque des pierres se trouvent en difficulté chez l’adversaire. On ne cherche pas à faire du territoire, mais à faire des formes légères, flexibles, qui sortent rapidement vers le centre, ou qui puissent faire facilement des yeux. Le sacrifice tient aussi une place importante dans le *sabaki* (voir chapitre 15).

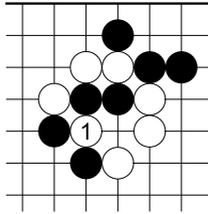
san-san – point 3-3.

seki – un *seki*, que l’on pourrait traduire par « impasse », est une position où aucun des deux joueurs ne peut tenter de capturer l’autre sans se faire capturer avant. La figure ci-contre montre un cas de *seki* simple. Il en existe de bien plus compliqués.

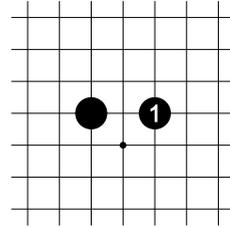




shichō



snap-back



tobi

semeai – course aux libertés.

sente [senn-té] – un coup est *sente* si l'adversaire doit y répondre, par opposition à un coup *gote*.

shibori – littéralement, un « essorage » : séquence consistant à contraindre l'adversaire à capturer des pierres mortes ou sacrifiées afin d'obtenir une compensation sur l'extérieur.

shichō – capture en escalier.

shimari – verrou de coin.

snap-back – prise en retour en français, *utte-gaeshi* en japonais.

tenuki – « faire *tenuki* » signifie « jouer ailleurs ».

tesuji – coup brillant, astucieux.

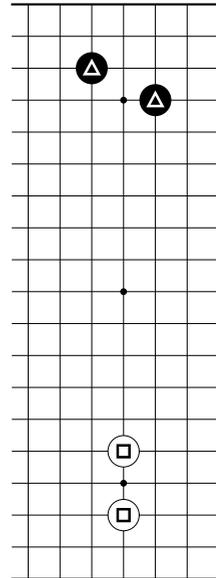
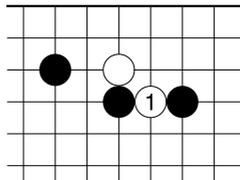
tobi – saut d'un espace.

tsuke [tsouké] – pierre seule jouée au contact d'une pierre adverse.

tsumego – problème de vie et de mort.

warikomi – coup s'intercalant entre deux pierres adverses.

yose [yossé] – fin de partie.

exemples de
shimaris

warikomi

Introduction :

L'importance des formes

Qu'est ce que la *forme* ?

Les bons joueurs de go ont dans leur arsenal de nombreuses séquences pré-établies. Le terme de « forme » (*katachi* en japonais) peut faire référence à un quelconque motif récurrent sur le plateau, mais dans ce livre, nous allons en restreindre le sens. Les concepts de forme qui vous seront le plus utile dans l'immédiat sont ceux qui permettent d'identifier les *points vitaux*. Un point vital est un endroit-clé d'une position : le simple fait d'y poser une pierre vous donne un avantage, non pas par magie, mais parce que ce point est intrinsèquement bon dans cette position.

En pratique, il est très utile de connaître ces points vitaux, ne serait-ce que du point de vue de la lecture de séquences : pour trouver un point vital, il suffit de savoir lire à une profondeur d'un seul coup ! Les joueurs expérimentés ne semblent pas avoir besoin de réfléchir pour bien jouer : il leur suffit de se concentrer sur les formes correctes. Cependant, n'allez pas en déduire que la lecture consciencieuse n'a pas sa place dans le jeu de go.

Pour démarrer, vous trouverez dans ce livre un ensemble de proverbes de go qui vous aideront à reconnaître ces points vitaux (voir l'index des proverbes page 235). Ce ne sont que des heuristiques et pas des règles rigoureuses. Il faut donc connaître aussi leurs exceptions. Comme le dit le meta-proverbe : « Gardez-vous d'appliquer les proverbes aveuglément ! ».

Forme, *tesuji* et *jōseki*

Quand on apprend les tactiques de base du jeu de go, on découvre rapidement l'importance des points de coupe. Peu après, en étudiant les problèmes de *tesuji*, on constate que certains coups peuvent permettre de remporter une victoire locale décisive, notamment ceux tirant parti du manque de libertés. Les belles formes ne permettent pas d'obtenir des avantages aussi extrêmes, aussi spectaculaires que les *tesujis*, mais ont malgré tout leur importance. En effet, dans une partie entre joueurs de même valeur, les occasions de jouer un *tesuji* sont rares ; en revanche, on doit en permanence soigner sa forme.

Avant de commencer à étudier les formes, la plupart des joueurs commencent par étudier des ouvertures pré-établies que l'on appelle *jōseki* en japonais. Les *jōseki*s sont des séquences standardisées dont, notamment, les ouvertures classiques dans les coins. Ces séquences ont été établies par un consensus de joueurs professionnels.

Chaque *jōseki* couvre de nombreuses variations dont certaines ont été écartées quand elles menaient clairement au désastre. Beaucoup de variations sont éludées dès que l'un des joueurs a une forme trop mauvaise, quand ses pierres sont inefficaces ou redondantes, quand l'un des groupes n'a pas une forme efficace pour créer des yeux ou n'a pas de perspectives de développement, etc.

Objectifs de ce livre

- ◇ Montrer les points vitaux de chaque forme.
- ◇ Expliquer comment construire de bonnes formes, et comment exploiter les mauvaises dans les situations de combat.
- ◇ Intégrer les proverbes relatifs aux formes à votre connaissance du go.
- ◇ Aller au delà des proverbes et accéder à un autre niveau de lecture plus explicite, à l'aide d'exemples et de contre-exemples.
- ◇ Faire tomber les barrières entre le point de vue *tesuji* et le point de vue *jōseki* et bâtir des ponts entre intuition et connaissance.
- ◇ Démystifier quelques *tesujis* courants.
- ◇ Aider le lecteur à anticiper et à faire apparaître les *tesujis*, une condition requise pour un joueur en *dan*.

- ◇ Examiner les différentes variations dans un *jōseki* et vous aider à choisir quand les raisons tactiques seules ne suffisent pas.
- ◇ Aborder au fil du livre les questions de formes et de style de jeu (*kata* et *suji*), dont regorge la littérature japonaise.
- ◇ Faire avancer la théorie du jeu de go en fournissant des études systématiques de certaines positions ainsi que des critères pour choisir parmi les variations possibles.
- ◇ Développer chez le lecteur un respect très profond pour les principes de la bonne forme. Par exemple : se connecter mais rester léger et souple, ne pas réduire ses propres libertés sans raison, se développer rapidement tout en veillant à construire des yeux.
- ◇ Fournir aux joueurs de go un dictionnaire des formes (vous trouverez un index des formes et des proverbes à la page 235).
- ◇ Montrer comment comparer les formes entre elles.

Que devrais-je étudier à mon niveau ?

Du niveau 10^e *kyu* au niveau 5^e *kyu*, essayez de vous concentrer sur vos propres formes durant vos parties et d'identifier les formes classiques. Vous pouvez aussi rechercher ces formes dans les parties de professionnels. Il peut être difficile de comprendre pourquoi les mauvaises formes le sont tant qu'on n'a pas assimilé les concepts basiques de forme. En particulier, à ce stade, l'étude des *jōseki*s pourrait vous apparaître comme un simple exercice de mémorisation rébarbatif.

La résolution de problèmes, en commençant par des problèmes élémentaires de vie et de mort puis par des problèmes plus généraux de *tesuji*, est davantage susceptible de plaire à un joueur souhaitant progresser au delà du 10^e *kyu*. Quand vous aurez résolu suffisamment de problèmes, vous commencerez à voir les points vitaux de certaines positions. Cet ouvrage peut vous servir de référence pour les formes classiques.

L'exemple de *jōseki* étudié dans cette introduction est davantage destiné à des joueurs 5-*kyu* et plus forts. Il peut vous permettre de diagnostiquer vos forces et vos faiblesses. Si cet exemple ne vous apporte pas grand chose, commencez par lire les sections les plus abordables (voir ci-dessous).

L'approche de ce livre

Les livres de *jōseki* sont organisés par variation. Ceux de *tesuji* peuvent être organisés par forme, ou par fonction (comme dans le *Tesuji Dictionary* de Fujisawa Shuko, l'ouvrage de référence sur le sujet). Aucune de ces structures n'est très agréable à lire, mais elles sont adaptées pour des ouvrages qui ont vocation à servir de référence. Nous avons choisi de mélanger les deux approches : forme et fonction.

Comment utiliser ce livre ?

Certains liront ce livre comme ils liraient un roman (si vous êtes de niveau *dan*, cette approche peut vous convenir), peut-être en alternant avec un ouvrage de *tesuji*. Le livre est divisé en cinq parties relativement indépendantes, et la difficulté à l'intérieur d'une partie va croissante. Les parties deviennent elles aussi plus complexes au fil du livre. Chaque chapitre est divisé en brèves sections traitant d'un thème particulier. Il y a également trois séries de problèmes à résoudre, la troisième étant bien plus difficile que les deux autres.

Sinon, vous pouvez aussi suivre l'un des cours de forme ci-dessous. Ces listes de sections vous donnent une indication de leur difficulté.

Première lecture (cours pour 10^e *kyu*) :

1.1, 1.2, 1.3, de 2.1 à 2.5, 3.1, 3.4, 3.5B, G et M, 4.1, 4.2, 4.4, 4.5, 4.6, 5.1, 5.3, 5.4, première série de problèmes (première moitié), 7.1, 7.4, 7.5, 7.6, deuxième série de problèmes : six premiers problèmes, 11.1, 13.1, 13.2, 13.4.

Deuxième lecture (cours pour 5^e *kyu*) :

Introduction, 1.4, 1.5, 2.6, 3.2, 3.3, 4.3, 4.7, 4.8, 4.9, 5.2, 5.5, 5.6, 6.1, 6.3, le reste de la première série de problèmes, 7.2, 7.3, 7.7, 7.8, 8.1, 8.2, 8.3, 9.1, le reste de la deuxième série de problèmes, chapitre 10, 11.2, 11.4, 12.4, 13.3, 13.7, 14.1, 14.2.

Troisième lecture :

3.5, 6.2, 6.4, 8.4, 8.5, 9.2, 9.3, 11.3, 11.5, chapitre 12, 13.5, 13.6, chapitre 14 et 15, troisième série de problèmes.

Références

Il serait fort utile d'accompagner la lecture de ce livre des ouvrages suivants :

- ◇ *Tesuji* de James Davies (Kiseido),
- ◇ *Get strong at Tesuji* de Richard Bozulich (Kiseido) – ce livre donne de nombreux exemples sur les lignes de jeu correctes,
- ◇ *Tesuji and anti-suji of Go* de Sakata Eio (Yutopian),
- ◇ *Proverbs* (traduction en anglais par Max Golem, Yutopian).

En guise d'introduction générale au go, vous pouvez lire *Teach Yourself Go* de Charles Matthews (Hodder and Stoughton/NTC) qui fournit suffisamment d'éléments de base pour commencer ce livre.

Nous faisons référence dans le texte à des idées de Bruce Wilcox. Vous pourrez retrouver ces idées dans son livre, *EZGO – Oriental Strategy in a Nutshell* (Ki press, ISBN 0-9652235-4-X), écrit avec Sue Wilcox.

Un exemple traité dans le style *jōseki*

Dans le reste de cette introduction, nous nous intéressons à un seul *jōseki*. Cette approche est typique des livres de *jōseki* : on part d'une position particulière dans un coin, puis on en discute les variations possibles. Vous pouvez continuer à lire pour vous faire une idée de comment la forme et quelques proverbes de base aident à la prise de décision. En revanche, cette approche a l'inconvénient de ne pas donner de conclusion définitive ou d'idée générale. C'est pourquoi, au moins en partie, nous n'avons pas choisi cette approche dans le reste de l'ouvrage. En général, nous montrons une position et l'étudions dans des contextes variés. À partir de là, on peut raisonner par comparaisons puis donner quelques affirmations péremptoires.

Le texte contient de nombreux renvois sur lesquels vous pouvez cliquer pour en savoir plus, et les proverbes sont mis en évidence *comme ceci*.

Voici un *jōseki* classique quand Noir occupe un coin au *san-san*. Il est relativement simple : Blanc ne conteste pas le coin de Noir et cherche surtout à ne pas se créer un groupe faible. À l'issue du *jōseki*, l'influence du groupe blanc rayonne vers le centre.

Dès le début du *jōseki*, Blanc a décidé que le coin appartenait à Noir et ensuite, les deux joueurs se contentent de *prendre forme*.

Ce *jōseki* peut sembler très simple, mais il recèle de nombreuses variations. Dans le reste de cette introduction, nous allons en étudier quelques unes, afin de passer en revue les différentes facettes de l'idée de forme.

Vous trouverez d'autres *jōsekis* du *san-san* dans les sections 1.4, 1.5, 3.1 et 3.3.

Et soudain, Blanc perdit la forme ...

Commençons par un exemple de base. ③ est une mauvaise forme. Avec ④, Noir applique le proverbe « *Jouez hane à la tête de deux pierres* ». Après cela, Blanc ne peut obtenir un bon résultat dans cette partie du plateau. Si vous aviez l'habitude de faire subir cette torture à vos pierres, il vous suffira vraisemblablement de l'éviter pour progresser immédiatement. Ce proverbe, ainsi que d'autres proverbes semblables, seront étudiés dans le chapitre 4.

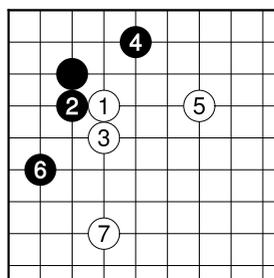


Diagramme 1

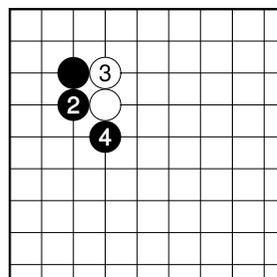


Diagramme 2

Jouer léger

Il y a une autre possibilité pour Blanc 3 : Blanc peut jouer un *tobi* comme dans ce diagramme. Mais il est important de comprendre le sens de ce coup. Quand Noir répond en 4, Blanc ne pourra pas connecter ses pierres solidement. On dit que Blanc 3 est une forme *légère*.

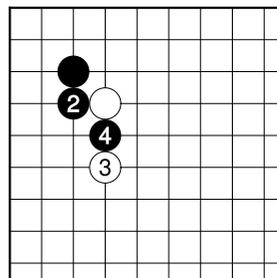


Diagramme 3

En général, on va choisir de jouer une forme légère car ce sont des formes plus faciles à défendre (voir 2.6). Les joueurs amateurs ont souvent tendance à commettre l'erreur de jouer des formes lourdes, de développer leurs groupes en oubliant que, plus tard, il leur faudra les défendre.

Ce problème se manifeste de différentes manières : une réticence à sacrifier des pierres, même quand elles n'ont pas vraiment de valeur stratégique ; une propension aux invasions jalouses, à refuser d'admettre que l'adversaire a droit à un minimum de territoire ; des réductions trop profondes, qui finiront par devoir lutter pour leur survie ; un excès de connexions solides, qui aboutit à des groupes rabougris, par peur des coupes et des invasions.

Les forts joueurs n'hésitent pas à sacrifier des pierres. Ils le font avec succès et ce pour plusieurs raisons : ils savent quelles pierres peuvent être sacrifiées et quelles pierres sont essentielles ; grâce à une bonne technique, ils savent tirer au mieux parti de leurs sacrifices ; leur jugement est précis et ils anticipent la position qui en résultera et les possibilités futures que leur offriront les pierres sacrifiées.

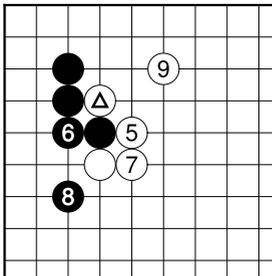


Diagramme 4

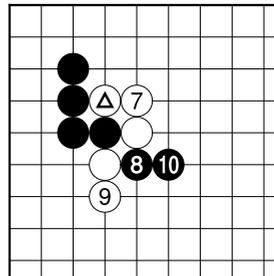


Diagramme 5

Normalement, Blanc joue vers l'extérieur en 5 puis connecte en 7 (dia. 4) : il est prêt à sacrifier la pierre Δ . Si Blanc tente de la sauver, comme dans le dia. 5, il se retrouve immédiatement empêtré dans un combat difficile quand Noir coupe en 8.

Tactiques de combat rapproché

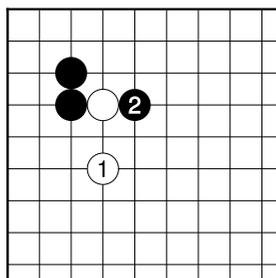


Diagramme 6

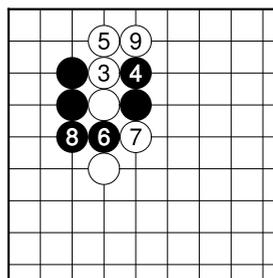


Diagramme 7

Noir peut aussi envisager le *clamp* en ② mais cette forme fragile n'est pas infailible. Blanc peut tenter de jouer ③ puis ⑤. Comment Noir doit-il répondre ?

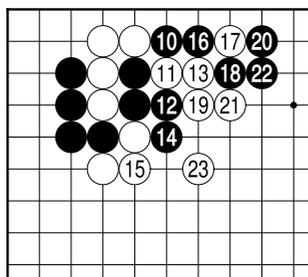


Diagramme 8

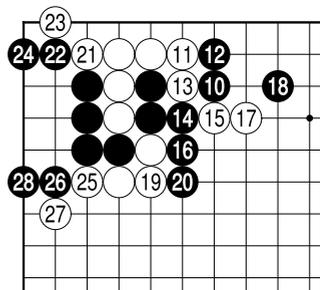


Diagramme 9

Si Noir fait *hane* en 10, il se met immédiatement en difficulté. Ce coup est trop direct : après B23, Noir est capturé en *geta*. Il vaut mieux prendre du recul et sauter comme dans le dia. 9. Le combat est plus complexe, mais il semble que ce soit un plan déraisonnable pour Blanc.

Pour plus d'informations sur le *clamp*, voir pages 36 et 38, ainsi que la section 4.8.

Quelles sont mes options ?

Revenons un peu en arrière. De quels choix Noir dispose-t-il en réponse au coup à l'épaule ① ? À la place, peut-on jouer en **A**, **B**, ou **C** ? Ces coups sont rarement présentés dans la littérature. Deux d'entre eux sont plutôt mauvais et le troisième est apparu dans une partie au plus haut niveau et c'est un maître du *san-san* qui l'a joué.

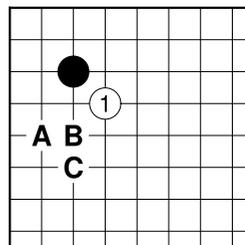


Diagramme 10

Lister l'ensemble des variantes imaginables d'un *jōseki* constituerait une tâche colossale. La seule chose dont on puisse être sûr, c'est que tous les coups imaginés par les professionnels aujourd'hui et par le passé ont été examinés avec attention.

L'extension orthodoxe

Le coup ②, quoique peu ordinaire, provient d'une partie de professionnels. On peut s'attendre au développement du dia. 11.

⑤ *s'étend à une distance de trois depuis un mur de deux*, en accord avec le proverbe ; dans certains cas, on peut aussi répondre en **A**. Les coups 1 à 4 ont été joués par Sakata Eio 9-dan et Otake Hideo durant le match pour le titre de *Judan* en 1969. Cependant, dans cette partie, Blanc ne pouvait pas répondre en ⑤.

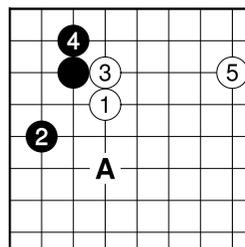


Diagramme 11

Capter une pierre de coupe

Le choix **B** est une mauvaise forme. Blanc peut créer deux points de coupe avec ③. Noir ne peut pas accepter de se faire trancher en deux et le coup ④ est donc obligatoire.

Blanc peut couper d'un côté ou de l'autre, selon la position globale. Dans le dia. 12, il prend le coin. Et si le *shichō* lui est favorable, Blanc peut choisir de prendre l'extérieur (dia. 13, page suivante). Ces deux résultats sont bons pour Blanc, compte tenu du fait que le coin était à Noir.

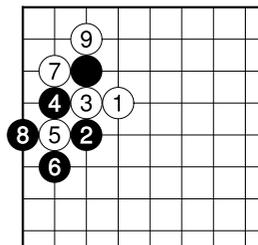


Diagramme 12

Noir fait bien d'obéir au proverbe « *capturez la pierre de coupe* ». Si Noir connecte en ⑥ comme dans le dia. 14, sa forme est moins bonne que s'il avait capturé la pierre et laissé l'extérieur à Blanc.

La forme obtenue en capturant une pierre s'appelle un *ponnuki*. En général, une telle forme a beaucoup de valeur : il lui est facile de créer des yeux ou de l'influence et elle peut se développer dans plusieurs directions.

Dans les paragraphes qui précèdent, nous n'avons pas dressé l'éloge de Noir 2. Et en effet, c'est une erreur. L'abandon du coin est une grosse perte et laisser une bonne forme à Blanc est trop coûteux.

Pour en savoir plus sur le proverbe « *un ponnuki vaut trente points* », lisez l'encadré de la page 17.

Utilisation astucieuse de la symétrie

En fait, le coup ② est un piège. Son but est d'obtenir la situation du dia. 15, où Noir vit dans le coin avec ⑥, une application du proverbe : « *jouez au centre de symétrie* ». Maintenant, Blanc ne peut pas empêcher Noir de vivre ou de se connecter à l'extérieur. Noir espère ainsi causer des difficultés à Blanc à l'extérieur.

Jouer au contact puis bloquer comme dans le dia. 16 est approprié dans ce cas, si Blanc souhaite prendre le territoire. Ensuite, Blanc peut garder le coin mais doit faire attention à ne pas se faire enfermer.

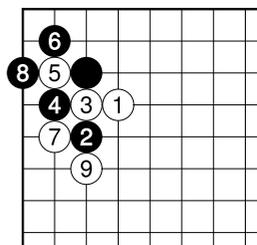


Diagramme 13

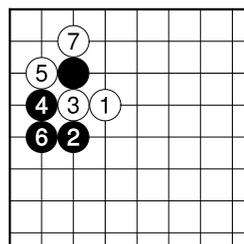


Diagramme 14

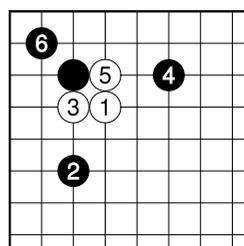


Diagramme 15

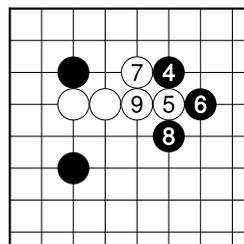


Diagramme 16

La forme *tsuke-nobi* du dia. 17 est une autre manière d'éviter le piège. Ensuite, Blanc pince en ⑮. Cependant, Blanc 13 est un coup vulgaire car il « *pousse en retard* ». D'autre part, la pierre noire sur le bord gauche pourrait, plus tard, contre-attaquer violemment.

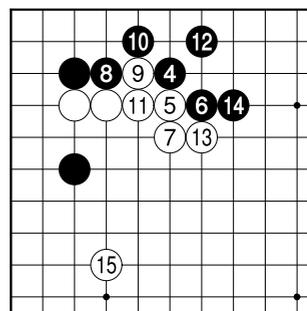


Diagramme 17

Perspectives

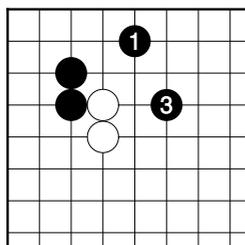


Diagramme 18

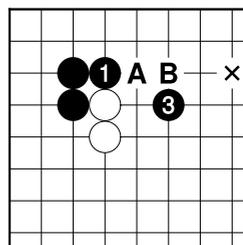


Diagramme 19

On ne peut pas contraindre son adversaire à répondre. Quitte à ce que Blanc ignore ❶, Noir préférera la forme du dia. 18 à celle du dia. 19. Cette dernière laisse une faiblesse en **A** que Blanc peut menacer en jouant en ×, auquel Noir aimerait répondre solidement en **B**.

Première partie

Principes de développement

1 La forme de la table

1.1 Trois formes solides

Ce chapitre présente quelques formes solides. Les bonnes formes ne se résument pas aux formes solides, mais c'est un bon point de départ.

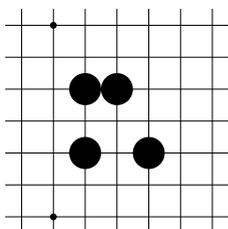


Diagramme 1

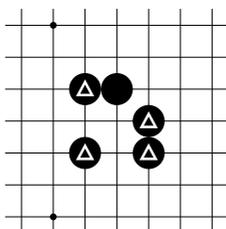


Diagramme 2

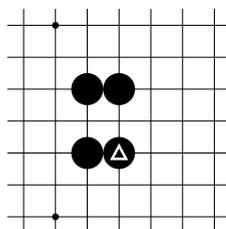


Diagramme 3

Dia. 1. La forme de base : la *table*.

Dia. 2. La *double-table*, idéale pour créer un œil et formée de deux tables superposées, la deuxième étant représentée par les pierres Δ .

Dia. 3. Le nœud de bambou, qui ressemble beaucoup à la table, à une pierre près (la pierre Δ).

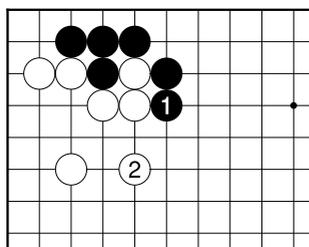


Diagramme 4

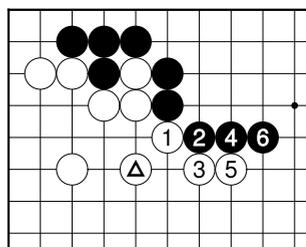


Diagramme 5

Ici, lorsque Blanc joue en ②, son groupe prend une forme parfaite. Si, par la suite, Blanc a besoin de pousser vers le centre, la continuation est naturelle (cf dia. 5), et la pierre Δ se trouve idéalement placée.

1.2 Construire des tables

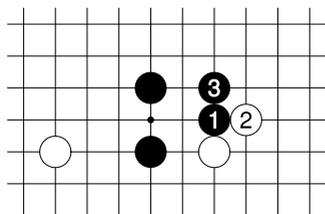


Diagramme 6

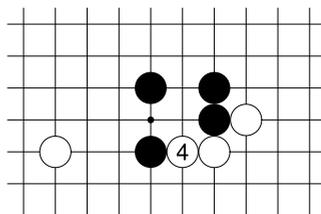


Diagramme 7

Dia. 6. Noir forme une table et renforce ainsi son *tobi*. Ensuite (dia. 7), Blanc va vraisemblablement jouer le point vital de la table. Dans le dia. 8, Noir joue le nœud de bambou solide en ⑤ pour empêcher Blanc de connecter sur le bord.

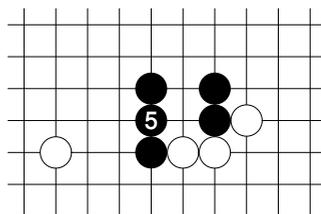


Diagramme 8

S'il n'y a pas de pierre blanche à gauche, Noir peut aussi jouer comme dans le dia. 9 ; il reste une coupe en **A**, Noir 5 supprime une liberté aux deux pierres blanches, et Noir a la possibilité de créer un œil avec un coup en **B**.

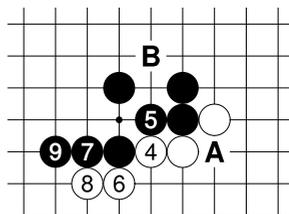


Diagramme 9

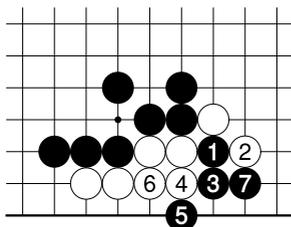


Diagramme 10

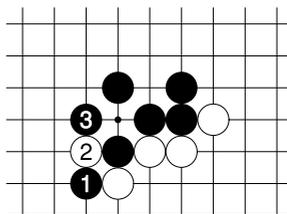


Diagramme 11

À cause de sa mauvaise forme, Blanc n'a pas de bonne réponse contre ①. C'est un combat désavantageux pour Blanc. C'est pourquoi Blanc doit protéger la coupe immédiatement. Dans certains cas, Noir peut même résister avec un *kō* un peu téméraire (cf dia. 11).

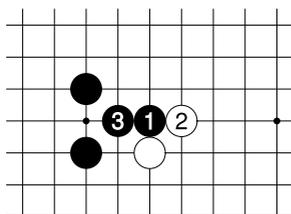


Diagramme 12

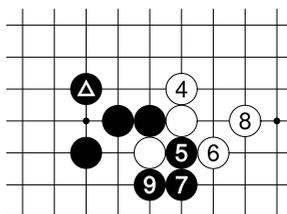


Diagramme 13

À titre de comparaison, observez ce qui se passe quand Noir joue en 3 comme dans le dia. 12. Si Blanc continue en sacrifiant une pierre (dia. 13), le résultat pour Noir est un échec du point de vue de la forme ; la pierre noire Δ n'a que peu d'effet, étant trop proche de son groupe désormais solide. L'efficacité est un élément crucial au jeu de go.

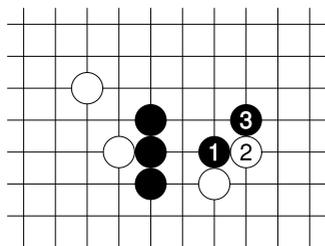
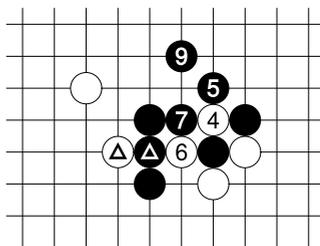


Diagramme 14

Dia. 15 - ⑧ connecte le $k\bar{o}$

Si les circonstances le permettent, Noir a une autre possibilité. Noir sacrifie volontairement une pierre (dia. 15). Après Noir 9, le groupe noir obtient une bonne forme au centre ; l'échange précédent des deux pierres Δ est nettement à l'avantage de Noir. La forme que l'on obtient après la capture d'une pierre est une forme classique (voir encadré ci-dessous).

Le *ponnuki*

Cette forme solide, qui résulte de la capture d'une pierre au centre du goban, est appelée *ponnuki*. Il existe un proverbe qui dit qu'un *ponnuki* vaut trente points. Grosso modo, cela signifie que les trois coups de Blanc permettant de créer cette forme (quatre moins la pierre que Noir s'est fait capturer), valent chacun dix points, une valeur typique durant le *chuban*. Cependant, lorsqu'un *ponnuki* est confiné, tel que dans l'exemple du dia. 15, son influence est moindre, ainsi que sa valeur. Lorsqu'il est situé au centre du goban, l'influence d'un *ponnuki* est considérable.

Dans cette position classique, il est tout à fait acceptable pour Blanc d'échanger les points du coin contre un *ponnuki*. La valeur des coups ② et ④ se ressentira dans les combats de milieu de partie.

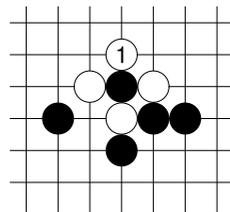


Diagramme 16

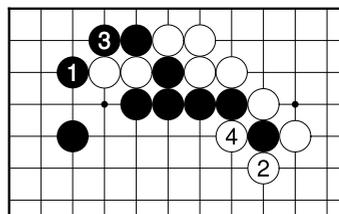


Diagramme 17

Ici, dans ce *jōseki* d'invasion du *sansan*, Blanc a intérêt à prendre le *ponnuki*, bien que Noir recapture le coin. Le groupe blanc formé par le *ponnuki* est assez solide : il peut faire ses deux yeux facilement et Blanc n'a généralement pas besoin de lui consacrer un coup supplémentaire dans l'immédiat. Dans le dia. 19, Blanc prend le coin, mais Noir a une bonne influence à l'extérieur. En capturant définitivement la pierre prise en *shichō* avec le coup 6, Noir se prémunit contre un futur briseur de *shichō* et obtient un *ponnuki*.

Noir conserve une coupe, mais a par ailleurs une forme solide qui lui sera utile au combat.

La valeur de 30 points que le proverbe attribue au *ponnuki* doit être nuancée, comme nous l'avons vu, lorsque celui-ci ne peut exercer pleinement son influence, ou s'il est trop proche d'une autre influence.

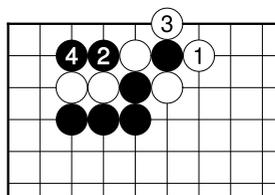


Diagramme 18

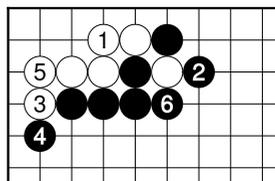


Diagramme 19

1.3 Le warikomi : le talon d'Achille de la table

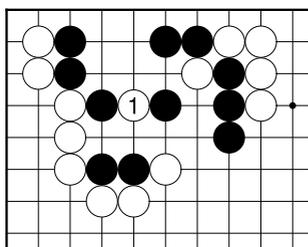


Diagramme 20

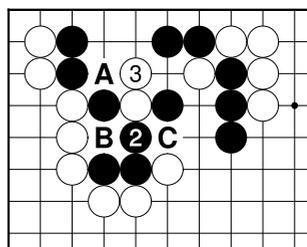


Diagramme 21

La forme de la table est parfois moins avantageuse que le nœud de bambou, car elle a une faiblesse : le *warikomi*. Dans cette situation, Noir n'a pas de bonne réponse si Blanc s'introduit au point 1. Il est impossible de protéger les trois coupes **A**, **B** et **C**.

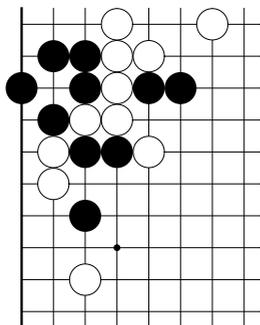


Diagramme 22

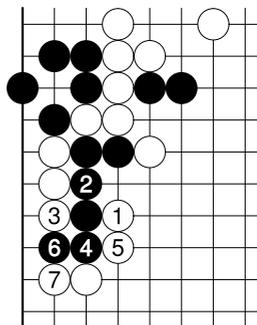


Diagramme 23

On retrouve une forme semblable dans cet exemple de *shicho* à deux libertés. Blanc peut capturer Noir. Blanc 1 est sur le point du nœud de bambou de Noir.

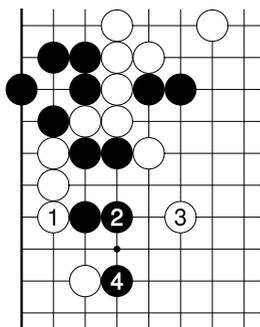


Diagramme 24

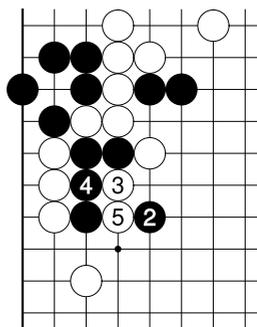


Diagramme 25

Supposons que Blanc n'ait pas vu le *shicho* à deux libertés et qu'il rampe en 1 pour sortir. Noir doit maintenant faire un nœud de bambou en ②. Dans le dia. 25, la faiblesse de la table apparaît quand Blanc joue en ⑤. Ceci dit, la technique pour l'exploiter est différente ici : si Blanc joue immédiatement son coup 3 en 5, le coup de forme, il ne peut pas capturer les pierres de coupe.

1.4 La grande table

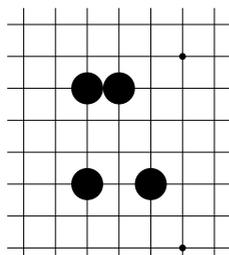


Diagramme 26

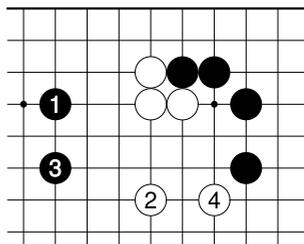


Diagramme 27

Nous appelons cette version étendue de la table la *grande table*. Blanc 4 crée une bonne forme pour les pierres qui s'enfuient vers le centre.

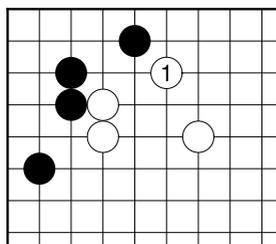


Diagramme 28

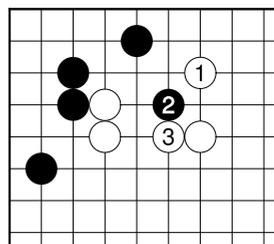


Diagramme 29

La grande table requiert parfois une modification, pour la renforcer par le côté. Si Blanc veut mettre l'accent sur le bord haut, le coup ① du dia. 28 est bon. Si Blanc joue en 1 du dia. 29, Noir peut profiter de la faiblesse en 2. Dans le dia. 30, Noir se trouve en difficulté dès que Blanc joue au point clé 6.

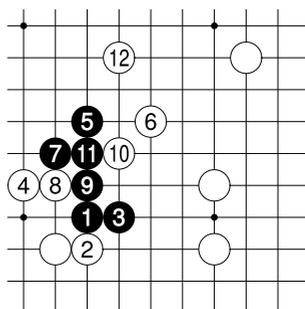


Diagramme 30

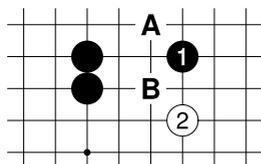


Diagramme 31

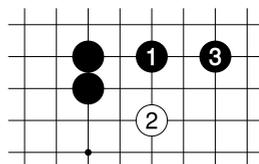


Diagramme 32

Quand on souhaite développer un mur de deux pierres vers le centre, le saut de deux demande de prendre plus de précautions que le saut d'un espace. Après ② dans le dia. 31, Noir pourrait avoir besoin de renforcer avec un coup comme **A** ou **B**. Si Noir ne saute qu'en 1 dans le dia. 32, poursuivre avec 2 ou 3 lui permet de conserver une bonne forme.

1.5 Au-delà des formes en table

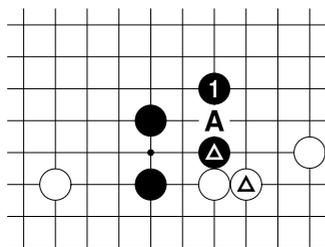
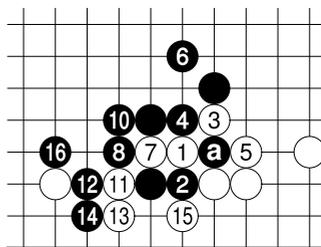


Diagramme 33



Dia. 34 – ⑨ connecte

Ici, Noir peut sauter d'un espace au lieu de faire une table avec **A**, en considérant l'échange des deux pierres marquées comme un gain. Dans la séquence du dia. 34, Blanc cherche désespérément à capturer des pierres. Ce résultat est désastreux pour lui.

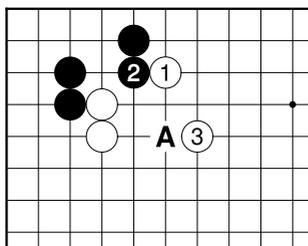


Diagramme 35

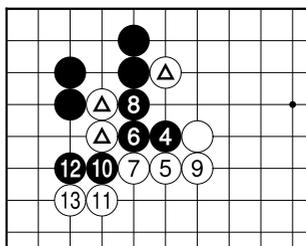


Diagramme 36

Le coup 1, qui induit la réponse en 2, suivie par le coup 3 – plutôt que **A** – traite les deux pierres de manière légère. Dans le dia. 36, Noir continue d'attaquer au point vital, mais Blanc est prêt à sacrifier toutes les pierres Δ pour créer une influence.

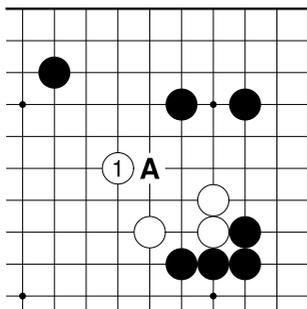


Diagramme 37

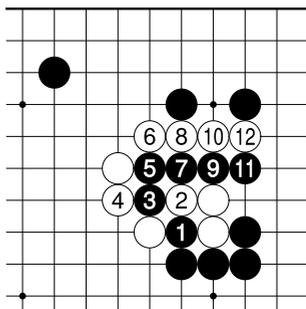


Diagramme 38

Ici, Blanc 1 permet de sortir plus rapidement vers le centre que **A**. Noir n'a pas intérêt à couper immédiatement (dia. 38). Il perdra beaucoup plus sur le bord haut que ce qu'il a gagné en capturant quelques pierres.

* * *

Les exemples précédents tournaient autour du thème de la légèreté : la table est une forme solide, mais il est parfois plus approprié de jouer légèrement et de sacrifier quelques pierres.

2 Les formes : principes de base

2.1 Introduction : fonctions et comparaisons

Dans le chapitre 1, nous avons abordé quelques formes solides et utiles, mais vous avez également besoin de principes généraux. La première étape dans l'étude des formes ne doit pas être l'étude de motifs spécifiques, mais tout d'abord de comprendre que certains coups fonctionnent bien, alors que d'autres non.

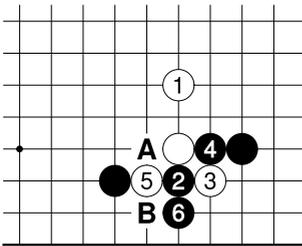


Diagramme 1

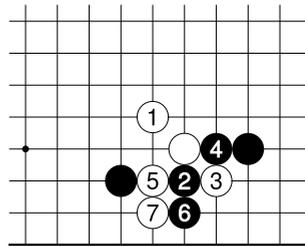


Diagramme 2

Le *tobi* ① du dia. 1 ne permet pas à Blanc de maintenir les 2 pierres noires séparées : après Noir 6, Noir **A** et **B** sont *miai*. En revanche, le *kosumi* ① du dia. 2 fonctionne parfaitement.

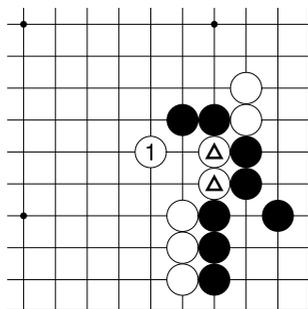


Diagramme 3

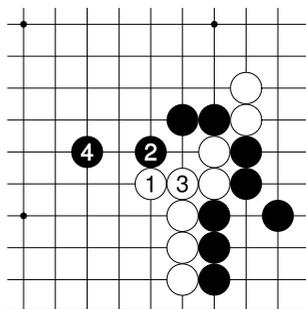


Diagramme 4

Ici, le *tobi* est la bonne manière de défendre les deux pierres Δ , car le *kosumi* laisse à Noir la possibilité de jouer en 2 et menacer une prise en retour.

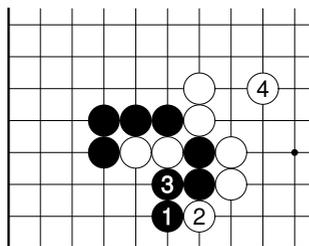


Diagramme 5

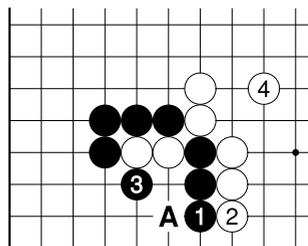


Diagramme 6

Ici, Noir devrait jouer le *kosumi* ❶ pour capturer les deux pierres blanches. Descendre vers le bord (dia. 6) est maladroit : si Blanc joue en 2, Noir 3 devient nécessaire à cause de la menace Blanc **A**. Maintenant, Noir a perdu l'opportunité de capturer une pierre blanche sur le bord, un gros coup de *yose* qui crée également un point de coupe.

2.2 Angles vides – à chacun son heure de gloire

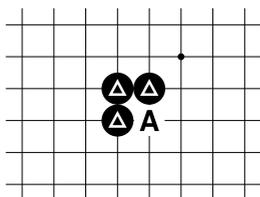


Diagramme 7

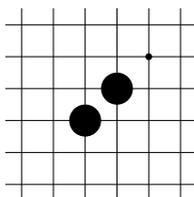


Diagramme 8

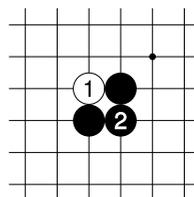


Diagramme 9

Ceux qui ont appris que l'angle vide – la forme du dia. 7 constituée des trois pierres Δ , dans laquelle le point **A** n'est pas occupé par une pierre blanche – est une mauvaise forme par essence pourront être surpris de voir qu'elle peut avoir des avantages. Si l'on suit les critères de la section 2.1, on doit seulement se demander comment elle répond aux besoins de la position.

Pour commencer, voici deux raisons pour lesquelles l'angle vide est considéré comme une mauvaise forme. Premièrement, elle est inefficace. Si Noir a deux pierres en *kosumi* comme dans le dia. 8, elles sont déjà connectées. Si Blanc joue en 1 comme dans le dia. 9, Noir connecte avec 2; et vice versa. Deuxièmement, cette forme possède peu de libertés. Les trois pierres alignées du dia. 10 ont huit libertés. L'angle vide du dia. 11 n'en a que sept. Une liberté, ce n'est pas grand-chose, mais ça peut faire la différence en combat rapproché. La forme du dia. 12 contient deux angles vides et la quatrième pierre n'apporte aucune liberté supplémentaire. Le bloc 2×2 du dia. 13 est aussi pauvre en libertés. De plus, c'est une forme clairement inefficace résultant d'une mauvaise utilisation des pierres.

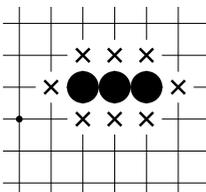


Diagramme 10

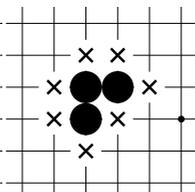


Diagramme 11

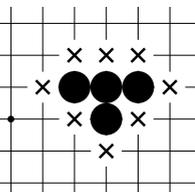


Diagramme 12

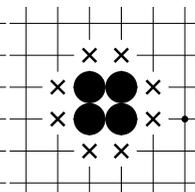


Diagramme 13

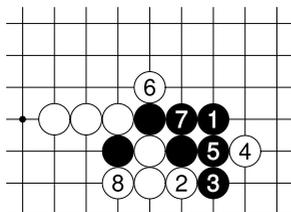


Diagramme 14

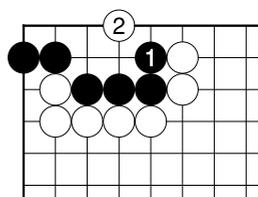


Diagramme 15

Voici quelques cas pratiques.

Dia. 14. Un exemple criant d'inefficacité. Noir aurait dû jouer 1 en 7.

Dia. 15. Noir 1 est mauvais et Blanc 2 tue le coin ; Noir aurait pu vivre en jouant lui-même au point vital 2 (cf. 4.6).

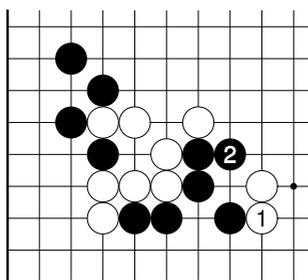


Diagramme 16

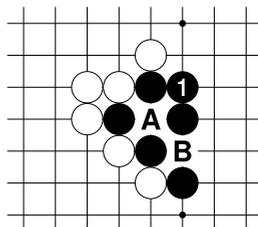


Diagramme 17

A contrario, voici deux exemples d'angles vides qui créent de bonnes formes.

Dia. 16. Noir 2 évite l'enfermement.

Dia. 17. Si Noir ne peut pas gagner le $k\bar{o}$, le coup 1 trouve son intérêt après l'échange Blanc **A**, Noir **B**.

Bien qu'un angle vide soit le plus souvent une mauvaise forme, il semble impossible de donner une liste exhaustive des cas dans lesquels elle pourrait être qualifiée de bonne. Vous trouverez des exemples aux pages 16, 32, 60, 66, 116, 130, 186, 205, 209, 212.

2.3 Autour de la table

Dans la partie 1.1, je vous ai présenté la forme de la table sans explication. Dire que « c'est une bonne forme » sans la moindre justification est malheureusement une habitude courante chez les joueurs de go. Dans la suite, nous allons donc nous intéresser à deux pistes d'étude plus poussées.

À une intersection près

La pierre noire Δ est le plus souvent mieux placée ici plutôt qu'en n'importe quelle autre position : **A**, **B**, **C**, ou **D**. Pourquoi ? Par exemple, **A** crée un angle vide, ce qui n'est pas intrinsèquement une bonne idée.

La forme créée par **D** est comparable à un nœud de bambou. On pourrait dire que **A** et **D** sont trop proches des autres pierres noires et ces coups semblent donc être moins efficaces que les trois autres. Inversement, **B** et **C** semblent trop lointains. Il semble donc que la pierre Δ réalise une sorte d'équilibre.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. La forme créée par **C** est parfois une bonne forme, comme nous l'avons vu dans les sections 1.4 et 1.5. Elle apparaîtra également dans la suite de l'ouvrage dans des études de problèmes. La forme créée par **A** sera étudiée dans la section 3.5L, dans un cas très particulier. La forme créée par **D** est très importante (par exemple dans le chapitre 8). Seule la forme créée par **B** est vraiment inhabituelle et c'est rarement une bonne forme ; dans l'exemple qui suit, c'est une forme trop fragile.

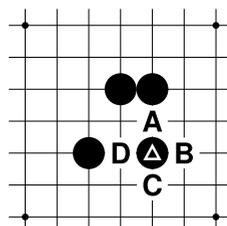


Diagramme 18

Développement et perspectives

Les pierres sont placées une par une sur le goban. Toute forme plus complexe qu'un *kosumi* ou une extension doit prendre en compte le fait que l'adversaire peut intervenir. Les premiers concepts concernant les formes peuvent venir de motifs statiques ; mais il y a également un processus sous-jacent à prendre en considération.

Dia. 19. Nous allons étudier cette partie de la table. Elle contient trois pierres, mais semble incomplète à ce stade. On rencontre généralement cette forme en compagnie d'autres pierres blanches, distribuées de différentes manières. C'est en considérant la position de ces pierres adverses que les questions de forme et de connexion prennent tout leur sens.

Dia. 20. Maintenant, ajoutons quelques pierres blanches pour réduire le niveau d'abstraction et amener des variations tactiques. Le développement dans le dia. 20 est assez normal (plus de détails dans le chapitre 5).

Dia. 21. Noir 5 crée une forme très solide, qui se confirme quand Blanc joue en 6 et que Noir répond en 7 par un nœud de bambou.

Dia. 22. Noir 5 cherche à être plus léger, mais pourrait devenir redondant ou causer des problèmes. Ici 5 et 7 sont trop proches l'une de l'autre et la forme noire est inefficace.

Dia. 23. Le coup 8 saute aux yeux. C'est une manière astucieuse de couper Noir.

Il est important de se demander en quoi le coup Blanc 8 est le point vital. Cela peut s'expliquer de deux manières :

- ◇ c'est le point permettant de compléter la double-table vue en 1.1,
- ◇ c'est une manière d'empêcher la création d'un œil en se servant de la pierre blanche en 6.

En y réfléchissant, la première raison est également en rapport avec la création d'un œil. Cet exemple montre une subtilité de l'étude des formes : à première vue, il s'agissait d'un problème de connexion et en définitive, il s'agit de former des yeux.

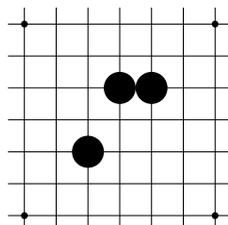


Diagramme 19

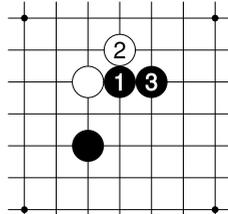


Diagramme 20

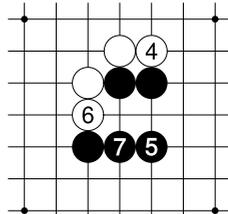


Diagramme 21

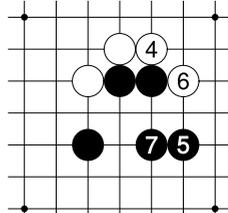


Diagramme 22

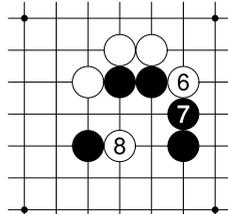


Diagramme 23

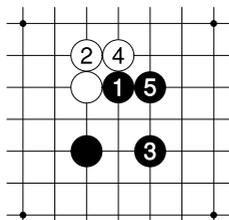


Diagramme 24

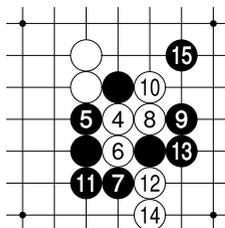


Diagramme 25

Dia. 24. Si Blanc réagit de manière plus passive avec ②, Noir peut sauter en 3. C'est un résultat efficace pour Noir. À quels risques s'expose-t-on en jouant ③ ?

Dia. 25. Blanc pourrait résister avec 4. Le sens des coups jusqu'à 14 se comprend facilement. Qui a l'avantage dans ce combat ? Après Noir 15, il semble que les deux groupes noirs sont mieux développés ; la perte d'une pierre est un détail.

Quand il y a de nombreux groupes faibles au centre du goban, il faut prendre en considération la dynamique des différents combats et leur équilibre. Un des facteurs à considérer dans cet équilibre est la bonne forme des groupes, que ce soit pour sortir ou créer des yeux.

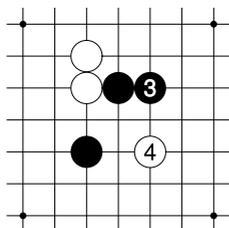


Diagramme 26

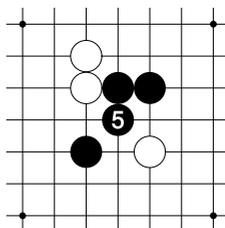


Diagramme 27

Dans le dia. 26, Noir 3 est étrange : Blanc prend le point vital en 4. Le résultat du dia. 27 est horrible. Bien que Noir reste connecté, il a créé un angle vide inefficace, et il y a une pierre blanche sur le point vital permettant de créer un œil. Ce point est généralement appelé « point d'angle » en relation avec Noir 5 (voir sections 4.8 et 4.9).

2.4 Combat : quand les libertés comptent

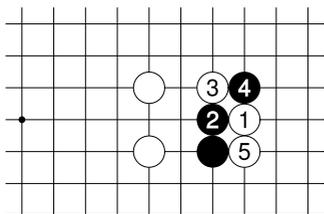


Diagramme 28

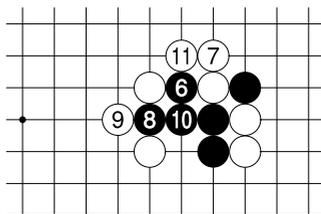


Diagramme 29

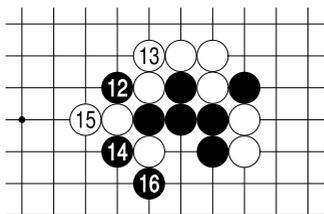


Diagramme 30

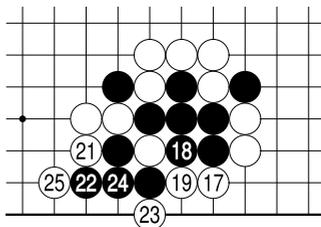


Diagramme 31 - 20 connecte

Voici une bien triste histoire en quatre actes. Noir s'efforce de sortir, mais n'a pas assez de libertés. Dès que Blanc joue en 5, la forme noire en manque cruellement. On arrive au dénouement de l'histoire quand Noir connecte en 20 et n'a plus que trois libertés. Capturer une pierre avec 16 ne permet pas de gagner de libertés, puisque cela ne fait que créer un faux œil. Dans un combat, chaque liberté compte.

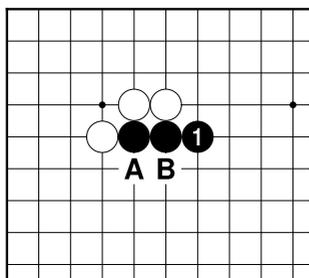


Diagramme 32

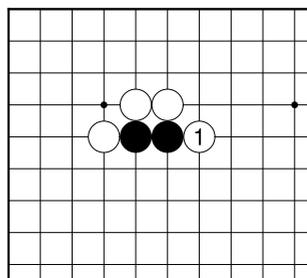


Diagramme 33

Dia. 32. En considérant uniquement les libertés, Noir 1 est le point vital; il donne à Noir cinq libertés, alors que Noir **A** et **B** forment des angles vides, et seulement quatre libertés.

Dia. 33. Pour cette raison, Blanc 1 est un bon coup d'attaque.

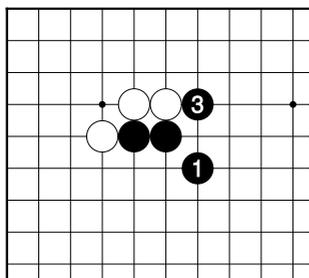


Diagramme 34

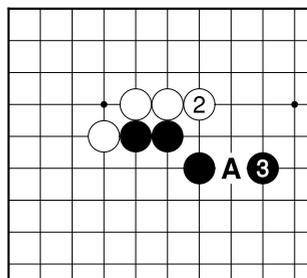


Diagramme 35

Dia. 34. Parfois on a envie d'ajouter une seconde dimension à un groupe. Ici, Noir 1 vise le coup en 3.

Dia. 35. Mais si Blanc répond en 2, la forme noire est fragile, avec un point faible en **A**. Noir 1 est donc une mauvaise forme.

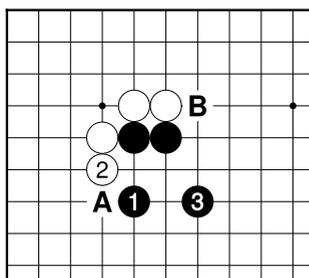


Diagramme 36

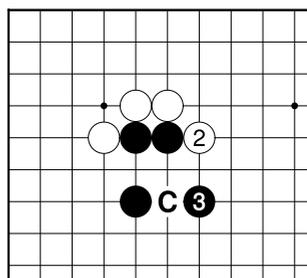


Diagramme 37

Dia. 36. Il serait plus judicieux de sauter en 1. Si Blanc joue l'un des deux points vitaux, par exemple en 2, Noir obtient une très bonne forme de table en jouant 3. Par la suite, Noir peut envisager les coups **A** ou **B**.

Dia. 37. Noir 3 reste un bon coup, mais Noir devra surveiller sa faiblesse en **C**, car Blanc 2 a créé un manque de libertés. Dans ce cas, Noir peut préférer jouer 3 en **C**, un nœud de bambou (cf 1.3).

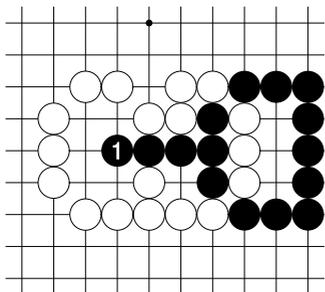


Diagramme 38

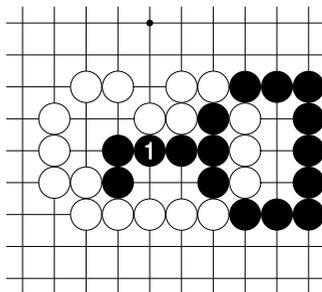


Diagramme 39

Dans les deux exemples ci-dessus, Noir n'a qu'une seule solution pour gagner le *semeai*.

Dia. 38. Avec Noir 1, il gagne deux libertés (c'est un « coup sur le nez » au sens de 4.3).

Dia. 39. Noir connecte ses deux groupes : tout autre coup de connexion, par exemple le nœud de bambou, donne moins de libertés. Les angles vides donnent autant de libertés que l'on peut en compter, contrairement au nœud de bambou.

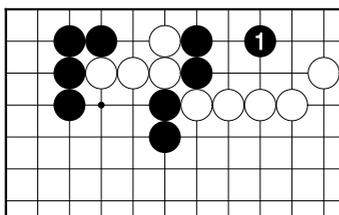


Diagramme 40

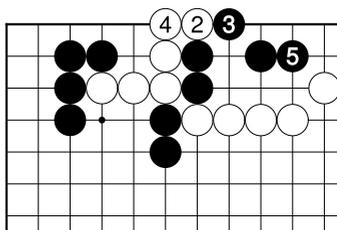


Diagramme 41

Dans cet exemple, Noir est en retard d'une liberté dans le *semeai*. Et si Noir joue en 1 ? Noir peut-il gagner suffisamment de libertés sur le bord après 5 ? Après le sacrifice en 6 il devient clair que Noir est toujours en retard dans la course.

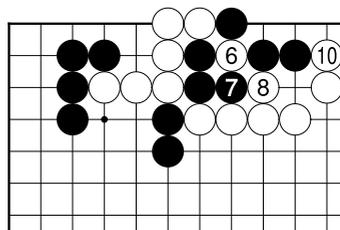


Diagramme 42 - 9 connecte

En fait Noir doit se concentrer sur la réduction des libertés de Blanc. Ici Noir gagne car Blanc doit connecter. Noir 1 ou 3 est le point vital dans ce *semeai*.

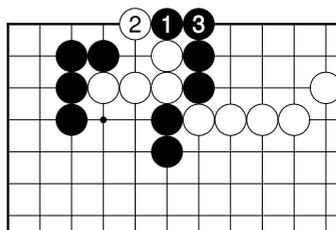


Diagramme 43

Résumé sur les formes de combat

L'étude des formes n'apprend pas à éviter les combats, mais à les entamer uniquement selon vos propres conditions, dans une bonne position.

Les facteurs clefs dans les combats rapprochés sont les libertés, les yeux et les connexions. La manière la plus rapide de perdre un combat local est de réduire vos propres libertés en jouant maladroitement. Il est relativement facile d'apprendre les techniques pour exploiter et prévenir le manque de libertés. En revanche, discuter en détail des connexions prendrait trop de temps dans une introduction aux formes. Voici quelques principes sur les libertés lors des combats rapprochés :

- ◇ Ajouter une pierre à une chaîne fait normalement gagner une ou deux libertés, et votre adversaire pourra en éliminer une au prochain coup ;
- ◇ Il peut être difficile de se remettre de la perte d'une liberté ; évitez donc de jouer inutilement au contact de l'adversaire ;
- ◇ Faux yeux et connexions en « gueule de tigre » (voir p. 35) peuvent causer des pertes de libertés, comme dans le dernier exemple ; c'est aussi le cas du nœud de bambou.

Et voici les questions qu'il faut se poser durant un combat :

- ◇ Puis-je connecter ? (cette question peut engendrer d'autres questions difficiles)
- ◇ Devrais-je connecter, et comment ?
- ◇ Puis-je couper, et comment couper au mieux ?

- ◇ Penser aux coupes qui créent des groupes faibles et aux combats qu'elles engendrent.
- ◇ Penser aux *nozokis*, et comment y répondre.

La forme intervient dans toutes ces questions. Aspirez toujours à vous étendre pour plus d'efficacité ; en général, on recule pour éviter de se faire couper ou envahir.

Les joueurs expérimentés sont attirés par les formes qui aident à créer des yeux. Avoir des formes susceptibles de créer des yeux vous donne davantage de liberté pour combattre ; inversement, un groupe qui est à peine vivant peut vous handicaper pour mener d'autres projets.

Les yeux sont un sujet complexe, et ce n'est pas étonnant que des livres entiers soient consacrés aux *tsumegos*, en particulier sur les bords et dans les coins – et au centre le contexte devient crucial.

Portez toujours une attention particulière au contexte dans les combats (les pierres voisines, l'influence, la proximité du bord) ; il est important de savoir en théorie quelles formes sont bonnes, mais cela ne suffit pas.

2.5 Comment connecter

Dia. 44. Si la connexion en 1 ne convient pas, que faire ? On peut connecter de plusieurs manières et il faut considérer des coups tels que les coups **A** à **D** du dia. 45. Clairement, Blanc aimerait ne pas se faire couper ici, mais quel est le coup correct ? La connexion solide en **A** n'a pas l'ambition d'être efficace, mais ne laisse aucun *aji*.

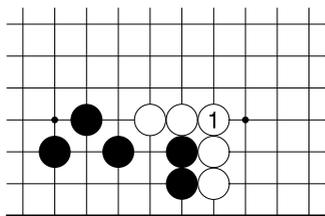


Diagramme 44

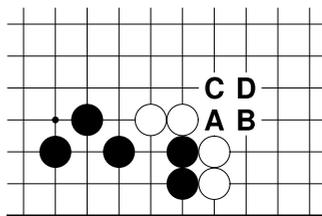


Diagramme 45

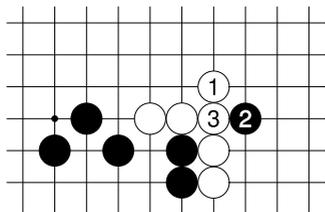


Diagramme 46

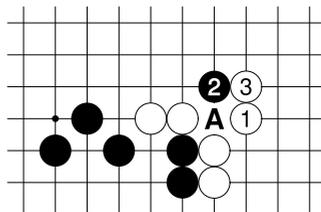


Diagramme 47

Les connexions en « gueule de tigre » en **C** (gauche) et **B** (droite) offrent toutes deux à Noir le *nozoki* 2. Si Blanc est fort à droite, **C** peut être meilleur car le *nozoki* est inutile s'il se fait capturer immédiatement. Remarquez que sur le diagramme de droite, Blanc n'est pas obligé de connecter en **A**.

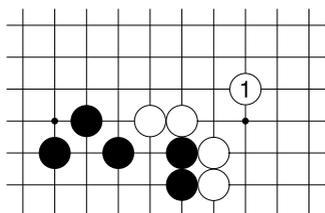


Diagramme 48

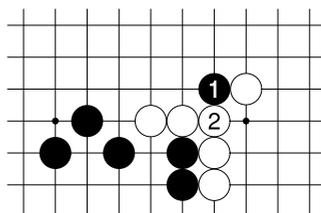


Diagramme 49

Le choix **D** est généralement la bonne forme. La connexion indirecte est supportée par deux *shichōs* (et ici également un *geta*). Le *nozoki* noir du dia. 49 n'a pas grand intérêt : il n'y a pas de bonne suite.

2.6 Combat : les yeux

Faire un œil sur le bord

Dia. 50. Il n'est pas si simple de repérer les yeux potentiels. Ici, après **3**, Noir a un œil.

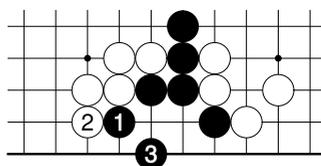


Diagramme 50

Dia. 51. Échec de Blanc.

Dia. 52. Noir 1 fait un œil : maintenant Blanc **A** est contré par Noir **B**, et après Blanc **C**, Noir **D** suffit.

Dia. 53. Noir 1 échoue ; Noir a besoin des deux coups **E** et **F** pour former son œil.

Les problèmes de vie et de mort illustrent le principe classique qui veut que « ce n'est pas à partir de cas particuliers qu'il faut tirer une règle ».

Détruire un œil

Il n'y a qu'au centre du goban que les yeux suivent des règles relativement simples. Les formes fondamentales pour l'attaquant sont le vol d'œil (dia. 54) et le *clamp* (dia. 55). Toutes deux reposent sur la présence de la pierre Δ .

Comme nous allons le voir, l'enthousiasme à détruire ou faire des yeux peut aller trop loin. Ces coups sont une sorte de *suji* (un style de jeu, un ensemble de tactiques). Le coup dans le dia. 54 est souvent appelé « *tesuji* du vol d'œil », lorsqu'il est joué dans des positions avec moins de pierres, quand l'œil potentiel n'est pas encore formé.

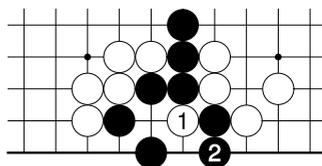


Diagramme 51

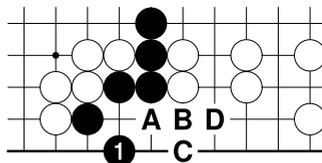


Diagramme 52

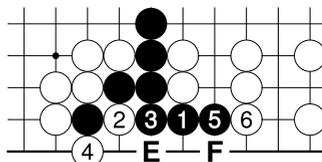


Diagramme 53

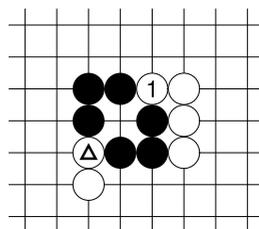


Diagramme 54

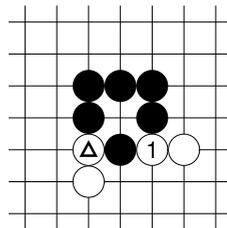


Diagramme 55

Faire ses yeux ou s'enfuir

Il est faux de croire que la première tâche dans la défense d'un groupe faible est la construction d'yeux. Si les pierres valent la peine d'être sauvées, le premier devoir est de fuir afin de se connecter plus facilement avec un autre groupe, et aussi gagner des libertés dans le cas où la position conduirait à un *semeai*.

En défense, il y a un compromis à trouver entre la construction d'yeux et la fuite vers le centre.

Dia. 56. Blanc construit un œil sûr, mais ce coup est parfois trop lent, trop lourd (voir encadré plus bas).

Dia. 57. Blanc peut se développer plus rapidement en acceptant de perdre un œil. Si Noir joue 2, Blanc sacrifie une pierre. C'est généralement meilleur.

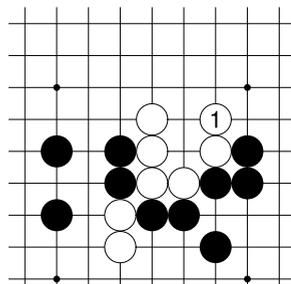
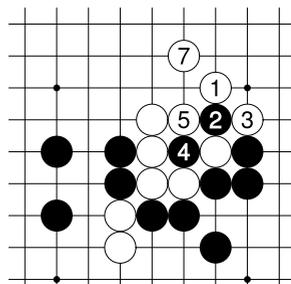


Diagramme 56



Dia. 57 - ⑥ connecte

Légèreté et solidité

La légèreté et la solidité sont des concepts essentiels pour caractériser une forme. Faire des formes légères, c'est sacrifier, à court terme, la solidité et la sécurité de chaque pierre en échange d'une plus grande flexibilité pour l'avenir.

Les formes légères se reconnaissent habituellement par leur flexibilité et leur absence de connexions solides. On gagne en flexibilité en acceptant de sacrifier des pierres. Ici Blanc 1 *résout* le problème de la connexion en étant préparé au sacrifice d'une pierre ; si Noir le coupe, Blanc peut le forcer à capturer avec **A** ou **C**.

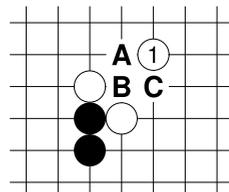


Diagramme 58

Au contraire, les formes lourdes mettent l'accent sur le bénéfice immédiat et la connexion, au détriment de considérations de plus long terme, comme la survie des groupes, alors qu'il est parfois nécessaire de sacrifier quelques pierres. Ici, les connexions blanches en **A**, **B**, ou **C** sont des coups solides, mais relativement lourds. Jouer trop solide est peut-être l'erreur que partagent tous les joueurs en *kyu*.

Les attaques trop ambitieuses peuvent conduire à un point de non-retour à partir duquel on est contraint de tuer. Pour cela, on est amené à sauver chacune des pierres de l'attaque, afin d'empêcher l'adversaire d'obtenir des yeux et ainsi à se mettre dans des situations où l'on manque de libertés et on laisse trop de points de coupe. Pour décrire ces situations, les professionnels japonais ont deux termes techniques assez peu connus parmi les amateurs, mais qui mériteraient de l'être davantage. Ce sont les termes d'*amarigatachi* et d'*amashi*.

Le terme « *amarigatachi* » désigne ces formes fragilisées ou trop étendues qu'obtient l'attaquant à l'issue d'une attaque déraisonnable. Le terme « *amashi* » désigne quant à lui une stratégie défensive de haut niveau qui consiste à accepter de laisser un groupe suffisamment faible et inviter l'adversaire à l'attaquer ; s'il en résulte un *amarigatachi*, alors la stratégie a réussi.

Vouloir tuer à tout prix

Dia. 59. Le *clamp* en action. Si Blanc attaque de plus loin, (par exemple en **A**), Noir n'aura aucune difficulté à former un œil au centre. Pour autant, Blanc 1 n'est pas nécessairement un bon coup. En réalité, Blanc devrait choisir un plan plus élaboré, moins direct, en jouant l'un des points marqués d'un \times .

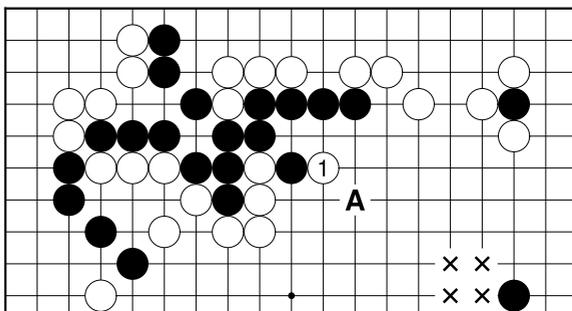


Diagramme 59

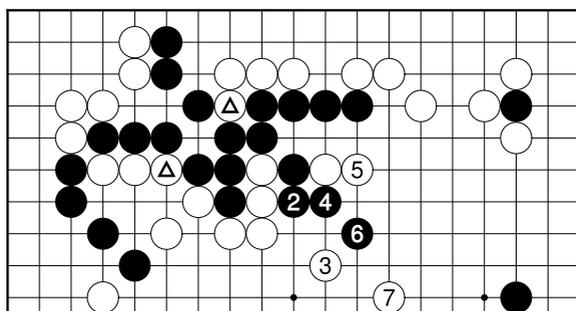


Diagramme 60

À première vue, le groupe noir est sous pression car les pierres Δ volent un œil. Pourtant, le coup Blanc 5, qui semble cohérent avec les coups précédents, est un coup lourd. Il oblige Blanc à sauver ses deux pierres. C'est un exemple typique d'attaque trop ambitieuse.

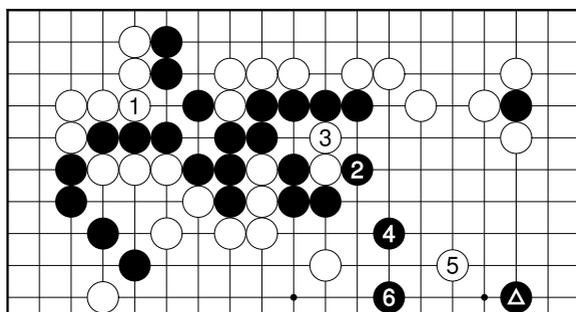


Diagramme 61

Maintenant, remplaçons Blanc 5 du diagramme précédent par ce Blanc 1. Alors, Blanc doit jouer en 3 et perd des points. À moins que Blanc ne parvienne à tuer Noir, cette ligne de jeu est visiblement incorrecte. Blanc attaque de manière trop directe. Il est plus approprié et plus subtil de commencer par s'appuyer sur la pierre Δ , d'attaquer de manière détournée.

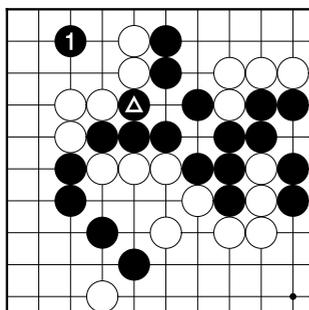


Diagramme 62

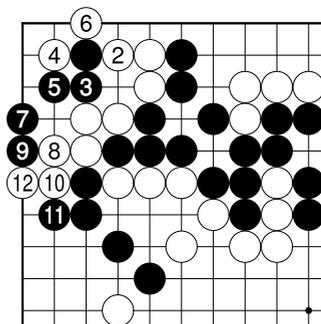


Diagramme 63

Un coup noir au point Δ est *sente* sur le coin : Noir 1, le *tesuji* de vol d'œil, est sévère. Par exemple, dans le dia. 63, Blanc meurt. Néanmoins, Blanc ne doit pas se précipiter à éliminer ce demi-œil.

Pour rester flexible, jouez léger !

Dans les pages précédentes, nous avons vu que pour persister dans une attaque, on est amené à jouer des coups lourds, ou inutiles.

Les formes légères sont vraiment importantes que ce soit en défense ou en attaque.

- ◇ En défense, sacrifier quelques pierres peut s'avérer utile pour sauver le reste du groupe.
- ◇ En attaque, il faut éviter de partir du principe que le groupe attaqué va mourir. Il faut attaquer en gardant de bonnes formes et en gardant en tête l'objectif de construire de l'influence ou du territoire.

Si vous êtes débutant, ces conclusions vont peut-être à l'encontre de votre intuition.

3

Combat rapproché I

Imaginez que vous déménagiez dans une grande ville. Dans un premier temps, vous vous déplacez en voiture, ou à pied. Puis vous apprenez à utiliser les transports en commun et peu à peu, votre vie se simplifie, tout en étant moins individualiste. Cet apprentissage fait partie du processus d'intégration à votre environnement urbain.

Ce chapitre et les deux suivants sont au cœur de notre conception de la forme. Ensuite, dans les chapitres 6 à 12, nous nous intéresserons à quelques aspects spécifiques à certains types de combat. Mais dans un premier temps, nous allons essayer de mettre à plat les principes de base du combat rapproché. Afin que vous vous sentiez « comme chez vous » en tant que joueur de go, il vous faut apprendre la carte sous-jacente des interactions entre les pierres. Comme notre métaphore le suggère, ce sera un processus lent qui vous demandera de changer certaines de vos habitudes et de respecter davantage les séquences usuelles.

Afin de vous montrer comment fonctionne vraiment la forme, nous allons devoir développer la notion de « combat » telle que présentée au chapitre 2. Dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur les aspects monochromes (d'une seule couleur) du développement des pierres. On peut les classer en deux catégories :

- ◇ développement unidimensionnel : étendre sa forme dans une direction tout en restant connecté ;
- ◇ développement bidimensionnel, comprenant les formes pour préparer des yeux, mais également les formes pour se protéger indirectement des coupes et des coups de déformation et les formes préparant la construction de territoire.

Dans le chapitre 4, l'accent sera mis sur les coups aux points vitaux des formes de l'adversaire (*hane* à la tête, centre de trois pierres, coups à l'angle pour priver l'adversaire de ses yeux potentiels). Si vous occupez systématiquement ces points, ou plutôt si votre adversaire vous laisse les prendre, vous gagnerez un avantage considérable dans les combats locaux sans avoir à capturer, ni même à couper. Et à moins que les connaissances des deux joueurs au sujet de ces points vitaux ne soient équivalentes, la partie semblera vite inégale, les groupes d'un joueur repliés sur eux-mêmes, en manque de libertés et d'yeux ; en somme, comme une partie à handicap.

Le chapitre 5 traitera des formes résultant de coups aux contact. En général, ces combats rapprochés se stabilisent rapidement, mais les issues sont nombreuses. Nous verrons comment prendre un bon départ dans ces combats.

3.1 Point de vue tactique des connexions

Ce chapitre s'intéresse à la question du développement de vos pierres, en prenant en compte les effets à courte portée. Lorsqu'il est question de *shichō*, de *shichō* à deux libertés ou de *geta*, le terme « courte portée » n'est pas à prendre au pied de la lettre.

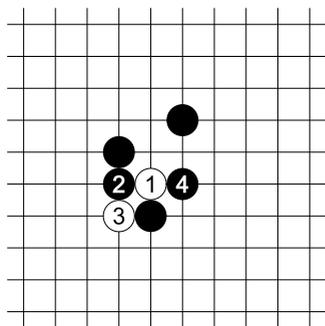


Diagramme 1

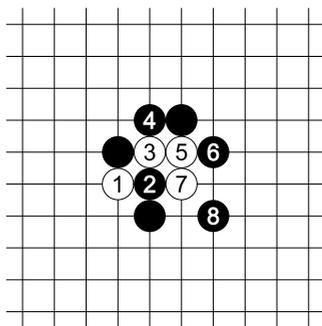


Diagramme 2

Dans ces deux exemples, la tentative de coupe échoue grâce à des coups tactiques de base.

On voit que cette forme est constituée d'une paire de *keimas*. Un *keima* unique peut être coupé si le *shichō* est favorable. Les exemples précédents ont montré que la troisième pierre de cette forme est idéalement placée pour ces *shichōs* (qui deviennent alors un *shichō* très court et un *geta*). Il y a d'autres coupes à essayer, bien sûr.

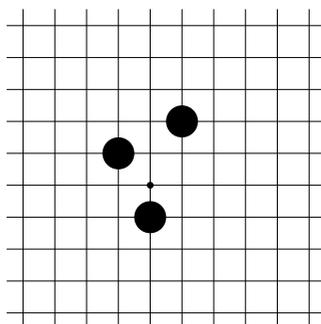


Diagramme 3

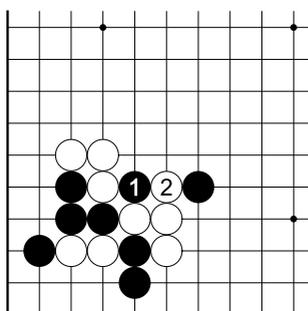


Diagramme 4

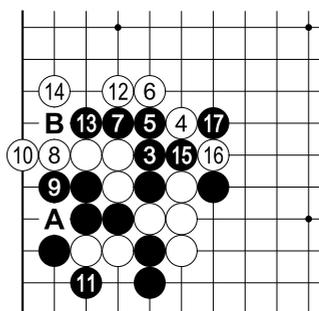


Diagramme 5

Parfois, il faut lire beaucoup plus loin. Dans l'exemple du diagramme 4, la coupe N1 fonctionne-t-elle? (Dia. 5) Il y a deux variations importantes à prendre en compte. Noir doit répondre à B8 en 9 et non en **A**, sinon Blanc peut capturer avec 12 et **B** en *shichō* à deux libertés. Blanc 10 oblige Noir à répondre puisqu'il menace un coup blanc en **A**. Finalement, Noir survit et Blanc est bel et bien coupé.

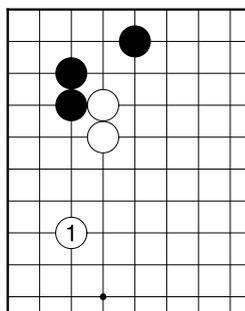


Diagramme 6

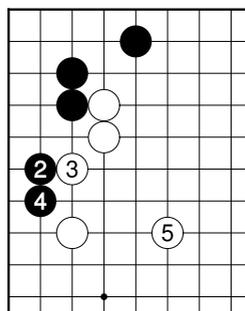


Diagramme 7

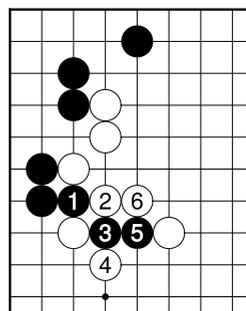


Diagramme 8

Voici un exemple du genre d'idées que les professionnels utilisent pour « faire travailler plus durement leurs pierres » afin de gagner en efficacité. C'est une variation possible du *jōseki* du *san-san* vu dans l'introduction, où Blanc choisit une direction différente de la séquence principale pour se développer. Blanc a ici de l'influence au centre et l'opportunité de contrôler le bord gauche. Mais comment fonctionne le coup en 5 ?

(Dia. 8) Si Noir essaie de couper, Blanc peut utiliser un *shichō*. Le coup blanc, cependant, ne dépend pas à proprement parler d'un quelconque *shichō*. Si Noir coupe et que le *shichō* lui est favorable, Blanc peut envisager la séquence de sacrifice du diagramme 9. Une telle force au centre pour Blanc pourrait complètement bouleverser le milieu de partie. Il n'y a alors qu'un seul chemin ; il est naturel pour Noir de pousser en 15 avant de connecter en N17 pour créer des possibilités de coupes pour plus tard. B18 finit la séquence avec une bonne forme.

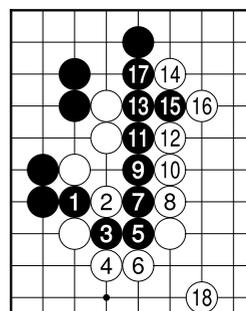


Diagramme 9

Être capable de voir de telles séquences permet d'être plus flexible. Par exemple, Blanc n'a pas à se soucier plus que ça d'un quelconque briseur de *shichō*. Ces séquences peuvent faire intervenir des *shichōs*, des *shichōs* à deux libertés, des *getas* ou des *getas* conduisant à un *shibori*. Ainsi, les techniques fondamentales de capture s'imbriquent avec la question fondamentale de forme vue en 2.5 : « Comment dois-je connecter ? ». La prochaine section traite d'un exemple complexe de ce type.

3.2 Le *tobi* : une étude approfondie

La complexité du go n'est pas d'un seul tenant. On peut être confronté à de grandes variétés de choix, tout autant qu'à la profondeur de lecture. Si vous trouvez désagréable que l'on vous dise que « les bonnes formes sont intuitives », vous pourrez trouver dans cette analyse détaillée une grande aide.

Nous allons nous pencher sur une étude approfondie de plusieurs pages concernant l'attaque de la faiblesse d'un *tobi*. Nous verrons des *shichōs*, des *getas*, des *shiboris* et des sacrifices, des choix de connexion, des tactiques anti-*shibori* ainsi que des questions de direction.

(Dia. 10) Voici notre sujet. Blanc a ici la pierre \triangle en soutien, et Noir tente un *warikomi*. Il y a une grande variété de réponses à évaluer pour le coup B4. Même en se limitant à la situation dans laquelle Blanc joue *atari* par au-dessus, il reste une demi-douzaine de possibilités à envisager.

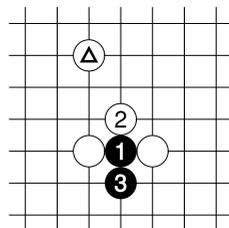


Diagramme 10

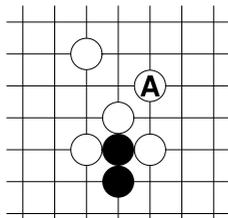


Diagramme 11

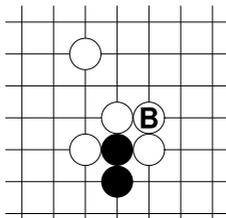


Diagramme 12

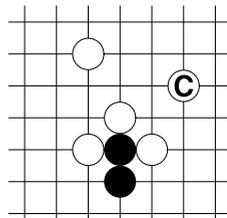


Diagramme 13

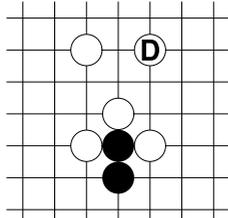


Diagramme 14

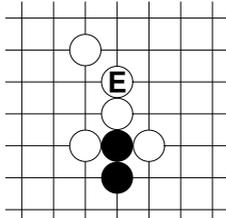


Diagramme 15

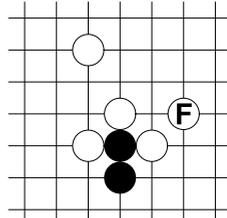


Diagramme 16

(Dia. 11 à 16) Pour protéger les deux points de coupe Blanc peut envisager tous les coups de **A** à **F**.

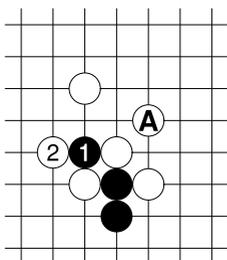


Diagramme 17

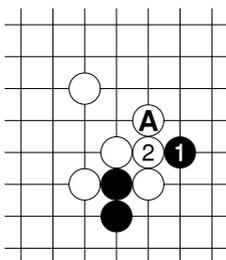


Diagramme 18

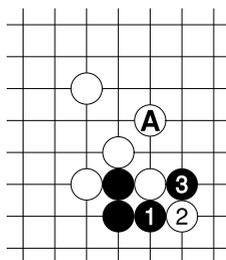


Diagramme 19

(Dia. 17) Cette coupe échoue contre la gueule de tigre **A**. (Dia. 18) Toutefois, ce *nozoki* est utile pour Noir. (Dia. 19) La réponse **A** n'est pas bien placée si Noir tourne et pousse vers la droite.

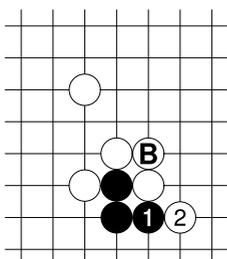


Diagramme 20

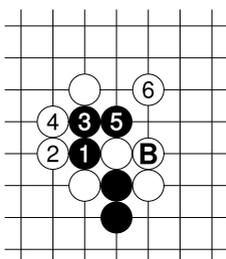


Diagramme 21

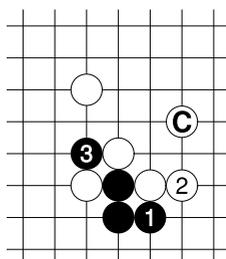


Diagramme 22

(Dia. 20) La réponse **B** est mieux placée pour résister à la poussée de Noir en 1. (Dia. 21) Elle protège également la coupe en 1 grâce à une *geta*. (Dia. 22) La réponse **C** s'avère intéressante à étudier après 1 et 3.

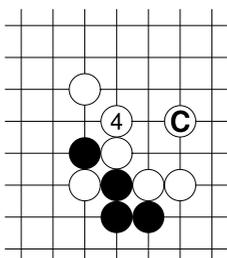


Diagramme 23

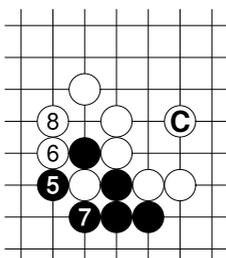


Diagramme 24

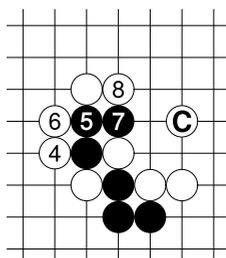


Diagramme 25

(Dia. 23) Blanc peut éviter un *shichō* et construire une forme solide en visant le sacrifice du Dia. 24. (Dia. 25) Blanc peut aussi choisir un *shibori* pour gagner de l'influence.

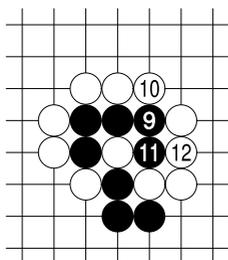


Diagramme 26

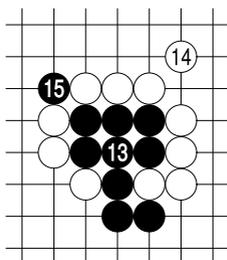


Diagramme 27

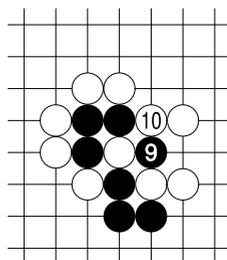


Diagramme 28

(Dia. 26 et 27) Ici, Noir 9 aide Blanc à construire un mur sur l'extérieur. (Dia. 28) Il serait préférable pour Noir de capturer avec 9, compte tenu des faiblesses de Blanc.

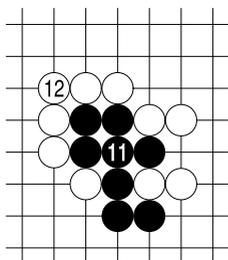


Diagramme 29

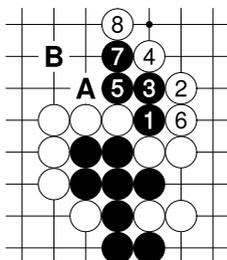


Diagramme 30

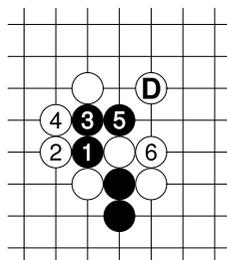


Diagramme 31

(Dia. 29) Blanc peut connecter en 12 après le diagramme 28. (Dia. 30) Que se passe-t-il alors si Noir coupe en 1 afin de détruire l'influence de Blanc ? Après 2 et 4, Blanc peut connecter en 6 et combattre. Mais il peut aussi envisager B6 en 7, Noir **A**, Blanc **B**. Dans cette variation, Blanc est à même de construire une force solide en sacrifiant des pierres, mais il perdra l'initiative.

(Dia. 31) Le *keima* en **D** : la coupe de Noir en 1 se précipite dans une *geta* déjà vu.

(Dia. 32) Le *nobi* en **E** conduit à plusieurs *shibori*. Voyons d'abord ce N5. (Dia. 33) Blanc obtient un résultat correct avec 8, la capture d'une pierre n'a pas apporté grand-chose à Noir...

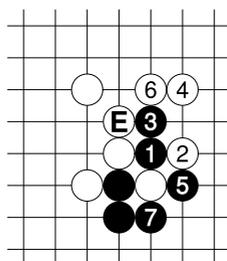


Diagramme 32

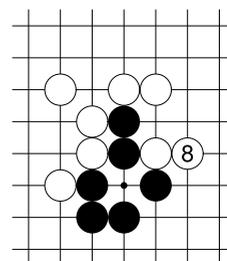


Diagramme 33

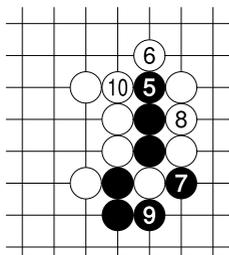


Diagramme 34

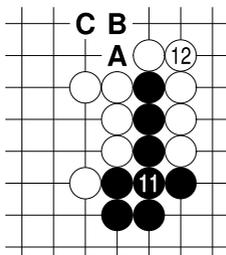
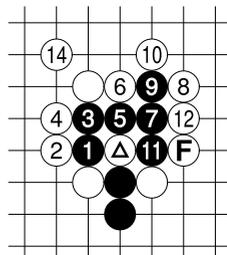


Diagramme 35

Dia. 36 – 13 en Δ

(Dia. 34 et 35) Noir 5 est ici nécessaire, conduisant à une autre position dans laquelle la coupe en **A** est protégée par un *shichō* en **B** ou un *shibori* en **C**. (Dia. 36) La gueule de tigre en **F** peut conduire à un *shibori*, mais avec des points de coupe dangereux pour Blanc.

Ces vingt variations ne sont pas exhaustives... Comment les résumer ? L'encadré qui suit propose une solution du point de vue de la forme pure, à comparer avec l'ensemble de cette analyse tactique.

En résumé, les formes B et C sont les plus recommandables. Elles ont le potentiel pour se transformer en « tables ».

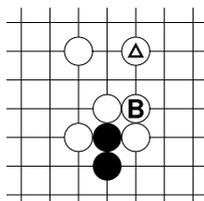


Diagramme 37

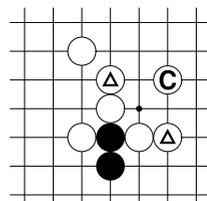


Diagramme 38

3.3 Une étude des directions de jeu

Cet exemple, d'une certaine manière, ressemble à celui vu en introduction, mais cette fois nous l'étudierons dans un contexte plus large.

(Dia. 39) Il est raisonnable de présumer, quand Noir joue 4, que Blanc 5 et Noir 6 (point de la gueule de tigre si Blanc y joue) vont suivre. Le proverbe dit : *le point vital de mon adversaire est*

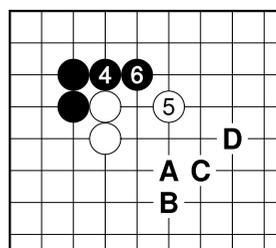


Diagramme 39

mon point vital – vous trouverez plus de détails sur la gueule de tigre dans la section 3.5G. La balle est maintenant dans le camp de Blanc. Avant qu'il ne puisse bloquer Noir sur l'un des deux côtés, Blanc doit jouer un coup efficace : **A**, **B**, **C** ou **D**.

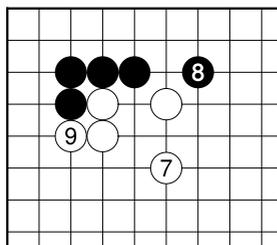


Diagramme 40

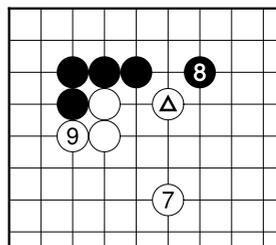


Diagramme 41

(Dia. 40) B7 crée une forme de table, vue au Chapitre 1. Cela semble moins efficace que ⑦ dans le diagramme 41 si Noir joue de la même manière. Ici, B7 est apparemment moins solide, mais gagne une ligne pour le contrôle du bord gauche, en traitant avec légèreté la pierre ①. Mais Noir peut aussi bien sauter sur le bord gauche afin d'empêcher 9...

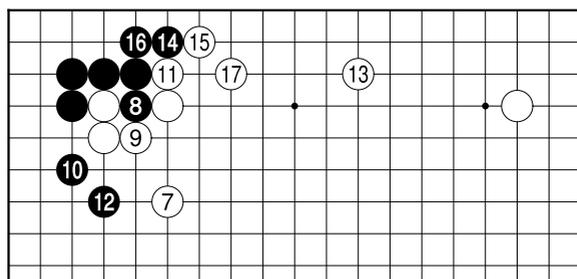


Diagramme 42

(Dia. 42) Nous avons vu que 7 est un choix intéressant. Avant de jouer N10, Noir sonde l'attachement de Blanc pour ses deux pierres (voir 13.6 pour ce concept) ; plus tard, Blanc aurait pu les sacrifier. Noir 12 prend une bonne forme sur le côté gauche, et le coin est gros. L'endroit où jouer B13 s'avère délicat, car il faut prendre en considération le coup de *yose* de Noir en 14. Voici un exemple de « go vivant ».

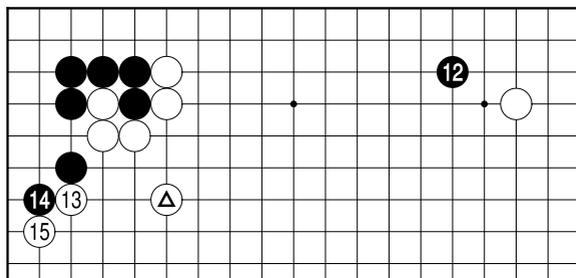


Diagramme 43

(Dia. 43) Voici une autre variation intéressante, où N12 défie Blanc. Celui-ci peut bloquer le bord gauche avec B13-B15, grâce à la pierre (△) au centre.

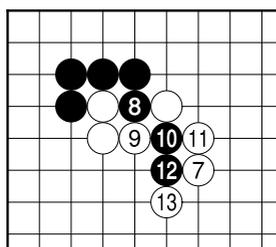


Diagramme 44

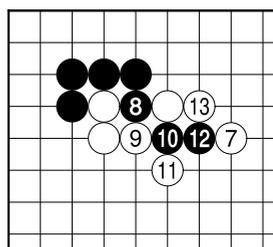


Diagramme 45

Les autres choix, **C** et **D** du diagramme 39, ont en commun de reposer sur un *shichō* pour protéger la coupe : un *shichō* court d'un côté, et un *shichō* long de l'autre. Le choix entre ces coups ne peut être fondé sur de simples considérations locales.

* * *

3.4 Les formes composites

Imaginez une pierre solitaire posée quelque part au milieu du *goban*. Les pierres amies ou ennemies les plus importantes, dans le cadre de notre étude, seront celles situées dans un rayon de deux intersections, comme les deux pierres (△), ou placées sur une des intersections ×.

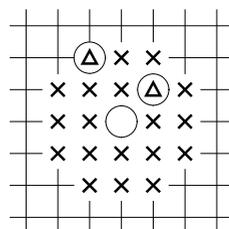


Diagramme 46

Ce que nous appelons une forme composite est une formation de trois pierres de la même couleur n'ayant pas de connexions solides entre elles et pouvant être réalisée en additionnant deux coups (par exemple les pierres (△)) à la pierre centrale. L'ensemble des quinze formes possibles est listé dans la section qui suit, et pourra vous servir de référence.

L'apprentissage par cœur et ses méfaits

Il y a quelques risques tactiques élémentaires à prendre en compte lorsque l'on apprend si les formes composites sont connectées ou non.

Dans ces deux exemples, la forme blanche (les pierres (△)) devrait être correctement connectée, mais Noir est fort alentour. Blanc a probablement construit cette bonne forme au moment approprié, et a simplement oublié de vérifier que les développements ultérieurs n'avaient pas altéré la position locale. Maintenant, le coup ❶ coupe Blanc. Ce type d'erreur est assez fréquent.

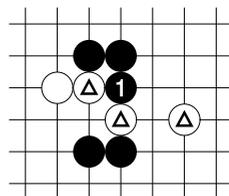


Diagramme 47

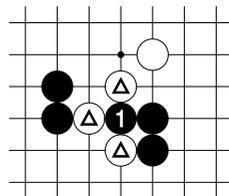


Diagramme 48

3.5 Inventaire des formes composites

A Le double-*tobi*

Il s'agit de la forme la plus commune pour sortir vers le centre. Cette formation a des mystères cachés.

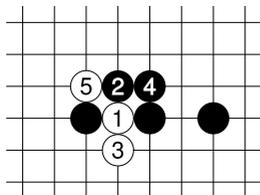
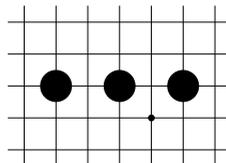


Diagramme 49

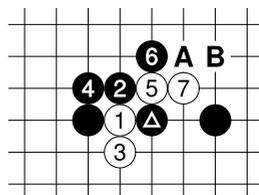


Diagramme 50

On peut envisager bon nombre de tactiques de coupe contre cette forme. En général, pour que Blanc réussisse il lui faut des pierres en soutien à proximité. (Dia. 49) Noir peut répondre au *warikomi* B1 par N2 et N4, du côté qu'il souhaite. En principe, une façon de jouer N2 fonctionne mieux pour Noir. Blanc devra donc envisager les suites des deux double-coups possibles avec B5. (Dia. 50) Noir a aussi l'option de sacrifier la pierre \triangle et de poursuivre avec **A**, ou **B** pour un *geta* et un *shibori*.

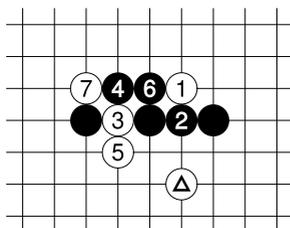


Diagramme 51

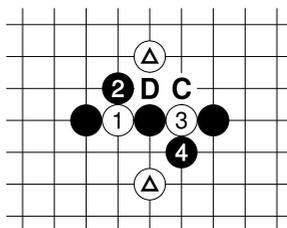


Diagramme 52

Si l'on ajoute des pierres blanches, le nombre des possibilités tactiques augmente. (Dia. 51) Avec cette pierre \triangle , Blanc pourra couper plus efficacement. (Dia. 52) Le double *warikomi* N1-N3 peut être sévère, à condition que couper Noir vaille l'échange avec un *ponnuki*. Dans ce cas, grâce aux deux pierres \triangle , Blanc peut s'attendre à N4 – si Noir joue de l'autre côté avec **C**, Blanc **D** est une coupe spectaculaire.

B La grande équerre

L'autre manière de combiner deux to-bis. On l'observe très fréquemment avec une pierre blanche au quatrième coin du carré.

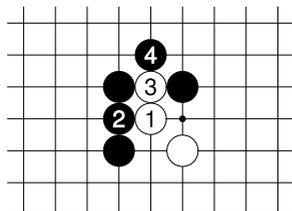
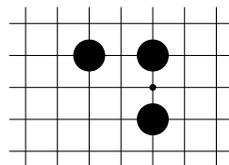


Diagramme 53

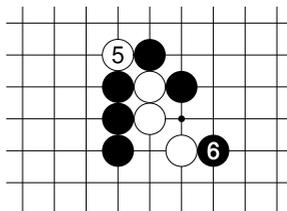


Diagramme 54

(Dia. 53) Le défaut évident de cette forme est la double menace en 1. (Dia. 54) Quand cela arrive sur le bord du *goban*, Noir a une ressource tactique en 6. Blanc découvre alors que la coupe en 5 pourrait bien ne rien lui apporter...

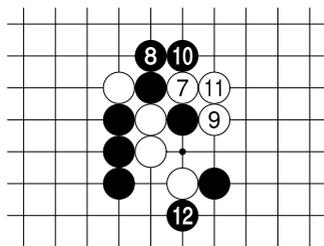


Diagramme 55

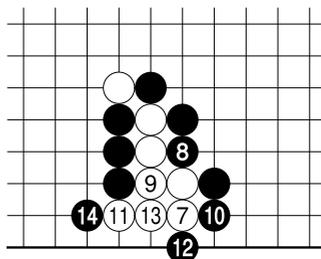
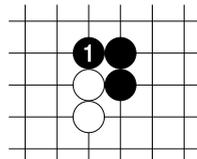


Diagramme 56

(Dia. 55) Si Blanc sort vers le centre avec 7 et 9, Noir peut se connecter par en dessous avec N12. Normalement, cet échange est favorable à Noir. (Dia. 56) Résister avec B7 de ce diagramme mène à un désastre.

Tourner en équerre, comme N1 dans le diagramme 57, est une forme de base que l'on découvre assez tôt lors de l'apprentissage du go. Elle peut faire une grande différence tant en matière de territoires que sur le plan de l'équilibre des influences. Diagramme 57



C Le *kosumi* de protection contre le *warikomi*

Ajouter un *kosumi* au *tobi*, protège normalement sa faiblesse et permet également de changer de direction. Cependant cette forme n'est pas toujours bonne.

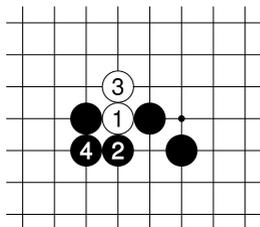
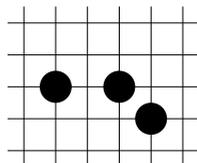


Diagramme 58

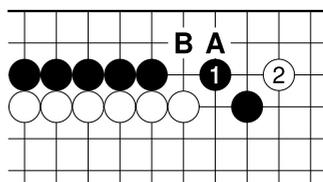
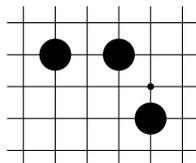


Diagramme 59

(Dia. 58) L'addition d'un *kosumi* au *tobi* permet cette séquence fondamentale. Avec N2-N4 toutes les pierres noires sont connectées. (Dia. 59) Toutefois, dans ce cas, ❶ est moins bon que Noir en **A** (cf. forme J). Blanc peut jouer B2 au point vital de la forme. Ensuite, Blanc aura deux bons coups possibles, *tsuke* en **A** ou *nozoki* en **B**.

D Ajouter un *keima* de protection

Ce n'est pas une forme recommandée en général, mais elle peut être utilisée comme alternative à la grande équerre (*B*) dans des cas particuliers.



Voici un conseil utile pour les combats au centre du *goban*. Blanc peut couper Noir après le *nozoki* B1. Mais l'avantage du *keima* noir est que N4 est connectée à sa voisine, ce qui donne une meilleure forme que si celle-ci était en **A**.

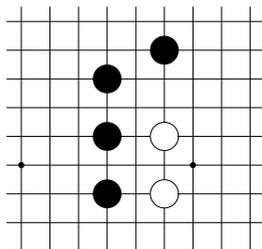


Diagramme 60

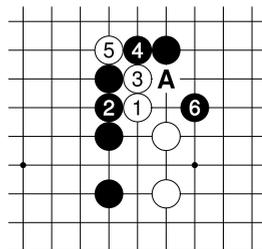


Diagramme 61

Après N6, le combat est difficile mais favorable à Noir. Blanc ne peut pas envisager de pousser immédiatement en **A** pour couper.

E L'extension légère en *keima*

Cette forme est facile à couper. L'échec ou le succès de cette coupe dépendra de la capacité d'anticipation du joueur sur la suite.

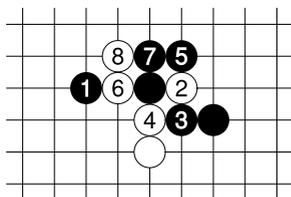
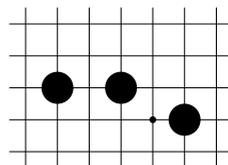


Diagramme 62

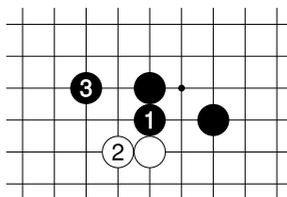


Diagramme 63

C'est un désastre pour Noir de se faire couper comme dans le diagramme 62. B2 suit le proverbe de 7.5, « frapper à la charnière du *keima* ». (Dia. 63) Noir peut se renforcer mais l'échange N1-B2 est une perte sèche (cf. la forme I, voir aussi 5.4).

F Le double *kosumi* d'évasion

C'est un coup prudent pour sortir vers le centre.

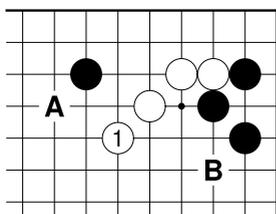
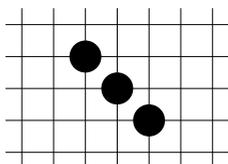


Diagramme 64

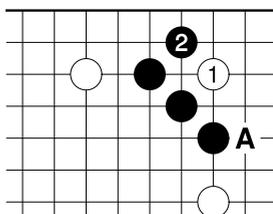


Diagramme 65

(Dia. 64) B1 sort vers le centre. Noir s'est développé des deux côtés mais Blanc pourra ensuite jouer en **A** ou **B**. (Dia. 65) Cette formation dans le coin, appelée « les trois corbeaux », a une faiblesse au *san-san*. Après N2, Blanc en **A** est un gros coup de *yose sente* auquel Noir aura des difficultés à résister. Voici un exemple de gros coin, peut-être trop gros pour s'avérer confortable.

G La gueule du tigre

Cette forme est puissante dans une direction mais comporte, en revanche, un défaut évident : l'intersection complétant l'œil potentiel. Son orientation par rapport au bord peut avoir de l'importance.*

Cette forme dessine les trois quarts d'un *ponnuki*, ce qui ne signifie pas qu'il faille la développer de cette manière ! (Dia. 66) Ici, B1 est bon, même si Noir peut menacer en **A**.

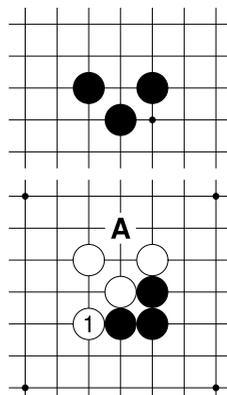


Diagramme 66

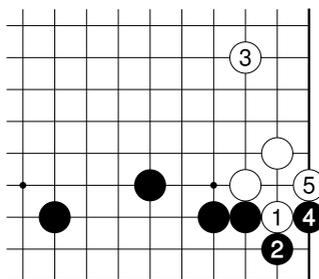


Diagramme 67

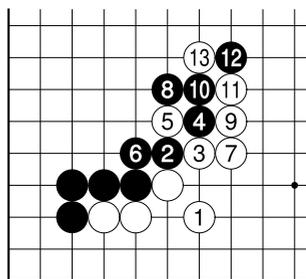


Diagramme 68

(Dia. 67) Avec B1 et B3, Blanc construit une forme souple et prépare le *kō* lancé avec N5. (Dia. 68) La connexion B1 est une forme excellente pour préparer une course de poussée vers le centre. (Dia. 69) B5 crée une gueule de tigre. Blanc répondra à N6 en **A** ou **B**, en évitant **C** et son angle vide.

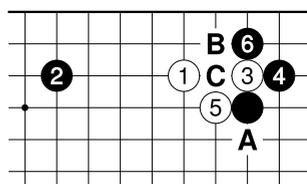


Diagramme 69

*. NdT : historiquement, en France cette forme a d'abord été appelée « tête de chat », puis « gueule du loup ». Le nom « gueule de tigre » a été popularisé par Fan Hui, le pédagogue de la FFG.

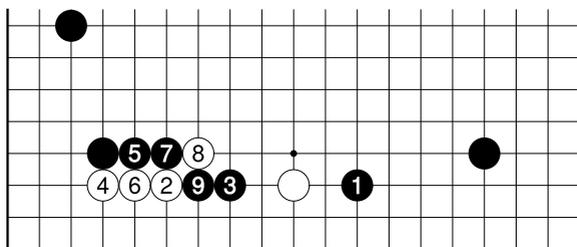


Diagramme 70

N5 est ici le point vital pour empêcher Blanc de faire une gueule de tigre (extrait d'une partie entre Sakata et Takemiya).

H *Keima* depuis un *kosumi*

C'est une forme fragile mais efficace pouvant être utilisée pour optimiser une attaque après un coup de contact.*

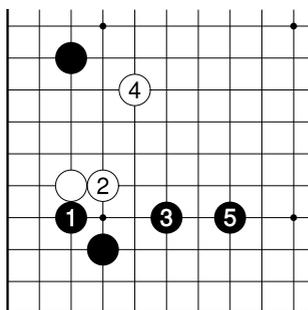
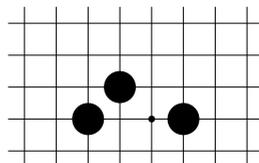


Diagramme 71

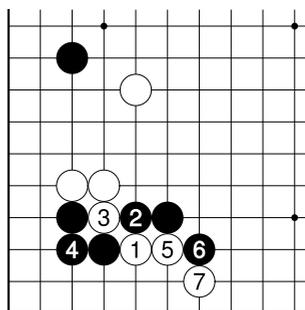


Diagramme 72

Noir attaque Blanc en s'appuyant sur la pierre de pince du bord gauche. Le renforcement N5 empêche la coupe B1 du diagramme 72.

*. Cette forme est « optimale » dans le sens « la meilleure forme pour faire du territoire tout en attaquant », pas pour tuer.

I Le *kosumi* développant un *keima*

Cette forme est souvent utilisée dans les courses-poursuites, en tant que version corrigée de la forme E.

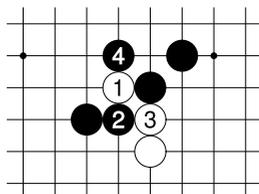
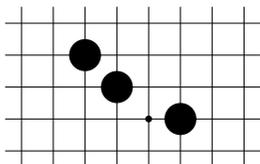


Diagramme 73

(Dia. 73) La coupe est défendue par un *shichō*. Le *kosumi* est avantageux ici comparé à la forme E. (Dia. 74) Le *nozoki* N1 protège la coupe montrée dans le diagramme précédent en faisant fonctionner le *shichō*. Cette forme fonctionne particulièrement bien dans ce contexte, à condition que Noir puisse attaquer sur le bord gauche. Elle est préférable à la séquence Noir **A**, Blanc **B**, Noir **C**, Blanc **D** pour protéger la coupe mentionnée dans la section 3.5E.

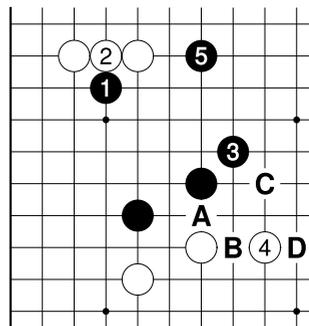


Diagramme 74

J Le boomerang

Des différentes formes constituées par deux *keimas*, c'est la seule qui soit polyvalente.

(Dia. 75) Voici la bonne manière de connecter par en dessous. B2 menace la séquence Blanc **A** jusqu'à Noir **E**, mais N3 (cf. forme I) la prévient. Comparez avec la forme C... (Dia. 76) Une bonne manière d'encaisser du territoire tout en attaquant. Si Blanc pousse en **A** puis coupe en **C**, Noir joue **D** et sacrifie une pierre.

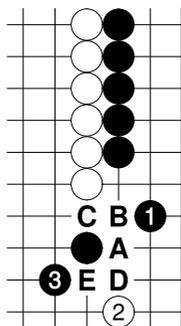


Diagramme 75

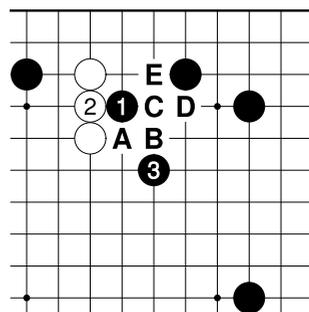
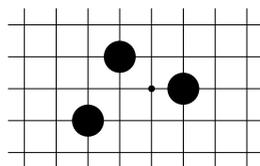


Diagramme 76

K La face de singe ou nez du chien *

Appelée aussi la bouteille de sake (vue à l'envers). C'est une forme bien connectée, moins bonne toutefois que la grande équerre en vue de former un œil.

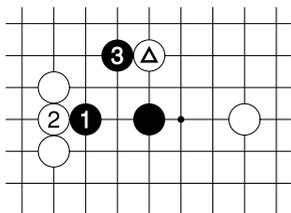
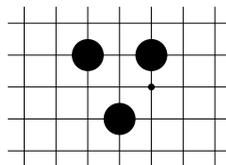


Diagramme 77

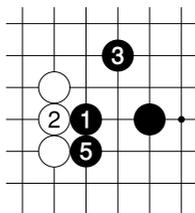


Diagramme 78

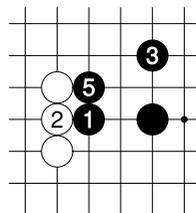
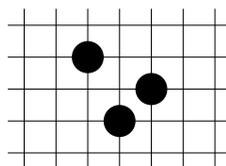


Diagramme 79

(Dia. 77) Quand Noir est coiffé par le *bōshi* (△), la combinaison d'un *nozoki* en 1 et d'un contact en 3 est une bonne manière de combattre. Plus d'informations sur cela en 9.2. (Dia. 78 et 79) Comment jouer quand il n'y a pas de *bōshi*? Intéressante question de forme! Après N1, jouer le nez du chien N3 permettra une bonne forme si Noir joue ensuite 5 sur la troisième ligne. Si Noir veut jouer 5 sur la cinquième ligne, il vaut mieux sauter en *tobi*. En principe, cependant, Noir devrait éviter le *nozoki* et sauter immédiatement en *tobi*.

L Le *kosumi* étrange

Une forme à l'objectif particulier. Elle entraîne l'abandon de certains points clefs, et nécessite donc une justification locale.



*. NdT : la première dénomination est chinoise, la deuxième est japonaise. En France, on utilise principalement, dans l'ordre de taille, les termes « gueule de tigre » (ou « tête de chat »), « nez de chien », « tête de cheval » et « cou de girafe ».

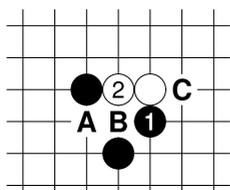


Diagramme 80

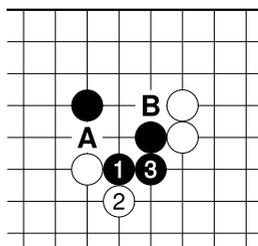


Diagramme 81

La raison de cette appellation est montrée dans le diagramme 80. Après Blanc 2, ni **A**, ni **B**, ni **C** ne permettent une forme noire parfaite. (Dia. 81) Un exemple très fréquent. Grâce à **3** Noir peut sortir vers le centre en « pointe de flèche ». Si Blanc joue 2 en **A**, Noir 3 en **B** est correct.

M Attaquer avec le *keima*

Il s'agit d'une formation classique d'attaque lorsque l'adversaire n'a pas le temps de couper.

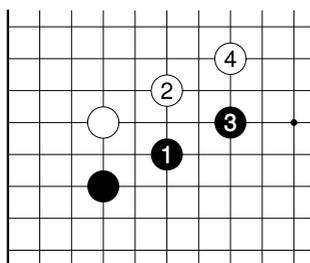
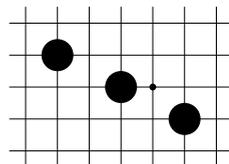


Diagramme 82

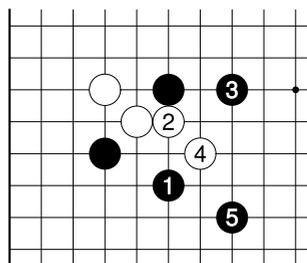


Diagramme 83

Il y a en fait deux manières d'attaquer avec cette formation. (Dia. 82) Noir construit un *mojo* vers le bas en mettant directement la pression. (Dia. 83) Noir peut sembler reculer mais, en fait, il attaque en restant en avance sur Blanc (cf. 4.9).

Naturellement, des attaques rapides comme celles-ci laissent des faiblesses chez Noir.

N Le V volant

En principe, il s'agit simplement d'une forme territoriale apparentée à la gueule de tigre, mais Bruce Wilcox lui a donné une réputation offensive.

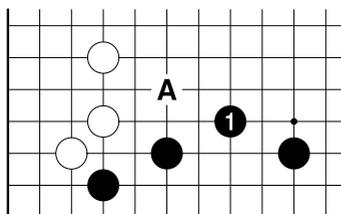
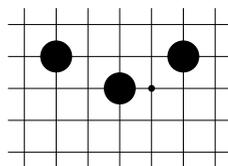


Diagramme 84

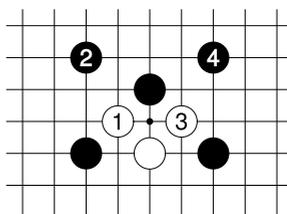


Diagramme 85

(Dia. 84) Ici, jouer en 1, et pas **A**, est la forme correcte – Noir ferme le territoire et stabilise le groupe. (Dia. 85) Une position qui mène au V volant et qui peut se développer des deux côtés comme dans le dia. 83 (forme M).

O La forme anonyme

Cette forme complète la liste. On l'observe rarement en situation de combat.

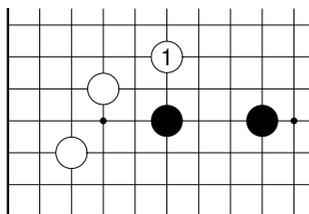
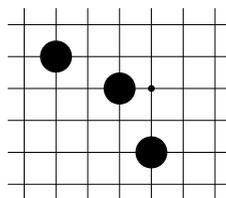


Diagramme 86

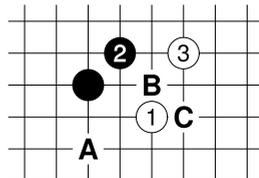


Diagramme 87

(Dia. 86) Blanc 1 joue au point-clé de cette position, la frontière des deux *moyos*. (Dia. 87) Un développement habituel sur le bord au cours d'une course-poursuite. Le prochain coup de Blanc dans cette zone sera en **A**. Cette forme peut être coupée par Noir **B**, mais normalement le recul en **C** est une réponse suffisante pour Blanc.

Deuxième partie

Principes d'engagement

4

Hane et autres proverbes

4.1 Le *hane* à la tête de deux pierres tu feras

Dia. 1. La pierre Δ est un exemple de *hane* : elle *tourne* autour des pierres adverses et laisse un point de coupe.

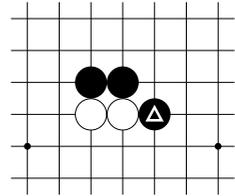


Diagramme 1

Dia. 2. Noir 1 est un *hane* à la tête des deux pierres blanches, et Noir 3 est aussi un *hane*. Ce double *hane*, quand il fonctionne, est très sévère.

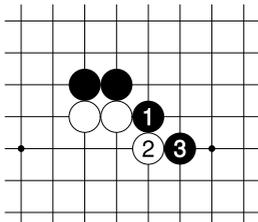


Diagramme 2

Dia. 3. Blanc doit défendre en 6 et Noir a donc réussi à faire ployer la forme blanche.

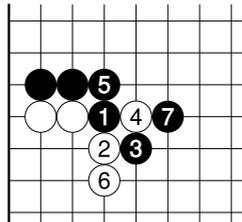


Diagramme 3

Dia. 4. Après l'invasion au *san-san*, Blanc peut jouer 4 et 6, un double *hane*. Si Blanc joue en **A**, Noir peut reprendre le coin avec **B**.

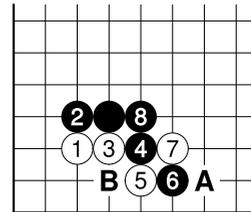


Diagramme 4

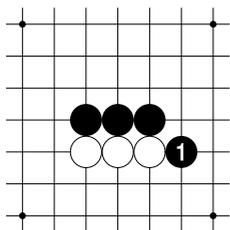
4.2 Le *hane* à la tête de trois pierres tu feras

Diagramme 5

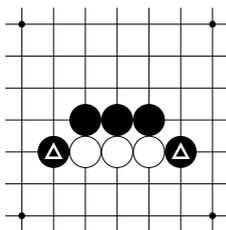


Diagramme 6

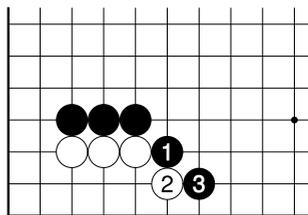


Diagramme 7

Dia. 5. Même avec trois pierres, le *hane* en 1 est possible. Il déforme Blanc, d'autant plus si Noir le joue des deux côtés comme dans le diagramme 6.

Dia. 7. Observons le double *hane* en action. Bien qu'il soit moins forçant que dans l'exemple de la section 4.1, il reste désagréable pour Blanc.

Dia. 8. Blanc peut capturer une pierre avec 4 et 6, mais Noir pénètre dans le coin avec Noir 7. Après Blanc 12, Noir laisse la position telle quelle. Plus tard, si Blanc joue en **A**, Noir peut envisager de lancer un *kō* avec **B** mais en général, il vaut mieux faire *atari* de l'autre côté et sacrifier sans l'ombre d'un regret.

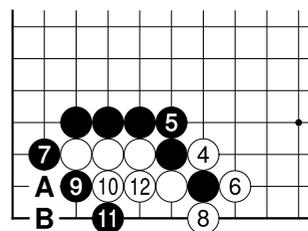


Diagramme 8

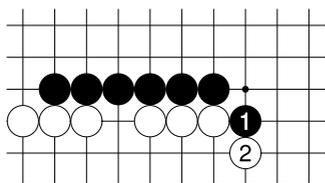


Diagramme 9

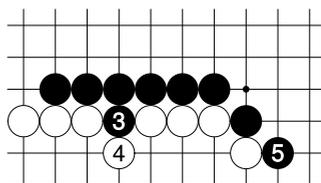


Diagramme 10

Dia. 9. Voici une application typique du *hane* : Noir peut fermer le bord.

Dia. 10. Après Noir 5, Blanc fait face à un dilemme.

Dia. 11. Cette séquence n'est pas acceptable pour Blanc : il perd trois pierres et se fait couper.

Dia. 12. Blanc peut choisir de sacrifier ⑥ dans le cas où poser un briseur de *shichō* lui serait utile.

Dia. 13. Si le *shichō* lui est défavorable ou s'il ne peut se permettre d'offrir un briseur de *shichō* à Blanc, Noir a une solution astucieuse : Noir 5. Si Blanc résiste en 6, le résultat après Noir 11 est catastrophique.

Dia. 14. Noir peut donc sceller le bord avec Noir 7. Il en paye le prix en laissant à Blanc une belle forme d'œil.

Dia. 15. La double gueule de tigre \triangle est généralement moins bonne que la connexion solide en 9 du diagramme 14 car elle offre à Blanc deux *nozoki* en 1 et **A**.

Dia. 16. Dans certains cas, Blanc peut envisager de jouer en 2, un angle vide. Ce coup n'est pas mauvais ici, car il permet de se protéger contre la coupe Noir **A**, Blanc **B**, Noir **C**, tout en gardant le *sente*.

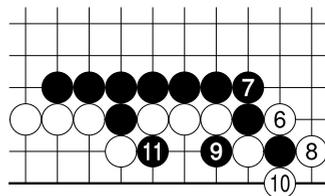


Diagramme 11

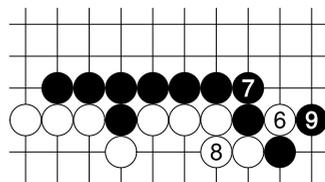


Diagramme 12

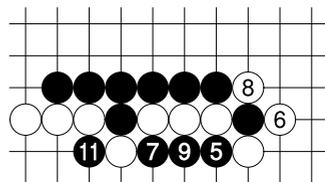


Diagramme 13 – ⑩ connecte

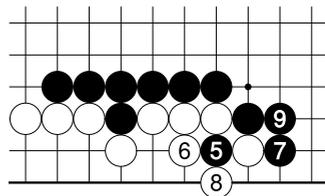


Diagramme 14

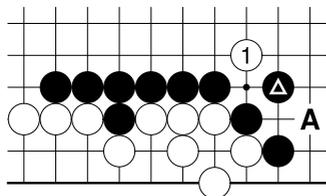


Diagramme 15

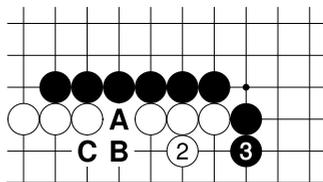


Diagramme 16

4.3 Coups sur le nez et gain de libertés

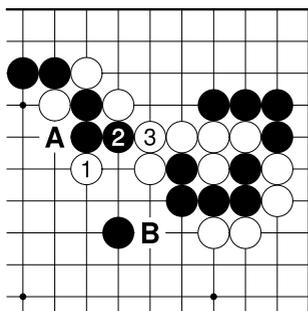


Diagramme 17

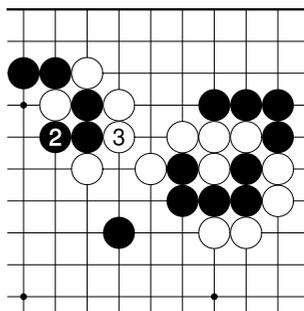


Diagramme 18

Dans ce combat de rue, le coup sur le nez Blanc 1 est un *tesuji*. Si Noir résiste en 2, Blanc peut capturer en **A** ou en **B**. Sinon, Blanc sort vers le centre (dia. 18).

Il n'est pas surprenant que les débutants soient tentés par ces coups sur le nez. Mais c'est avec l'expérience qu'on apprend à les jouer à bon escient. Il y a cependant une leçon importante à tirer de ces coups.

Dia. 19. Les deux libertés **N** – en référence au « nez » – de ce groupe noir jouent un rôle particulier. En y jouant, Noir passe de cinq à sept libertés. En jouant en tout autre endroit, Noir n'obtient que cinq ou six libertés. C'est donc dans ces deux directions que Noir gagne le plus de libertés.

Dia. 20. Dans cet autre exemple, Noir n'a qu'un seul « nez ». Il n'y a qu'en ce point que Noir peut passer à sept libertés.

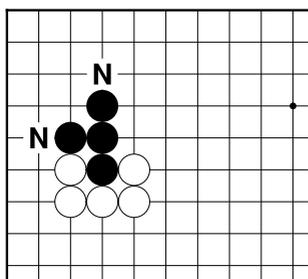


Diagramme 19

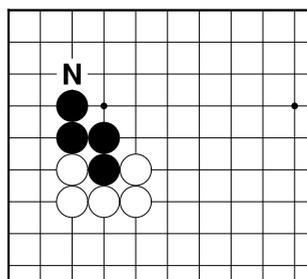


Diagramme 20

Il suffit donc de savoir compter pour repérer ces « coups au nez ». Cependant, les utiliser avec succès demande une grande maîtrise. Ici, les proverbes relatifs au *hane* peuvent aider.

Un ordinateur est capable d'identifier ces coups bien plus rapidement qu'un humain. Mais les joueurs de go humains ont l'avantage de voir plus loin en tenant compte du contexte général du combat. De plus, ils utilisent des heuristiques et sont plus sélectifs dans leurs choix de formes. Il semble que cette dernière approche soit la plus efficace*.

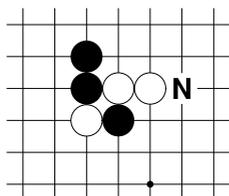


Diagramme 21

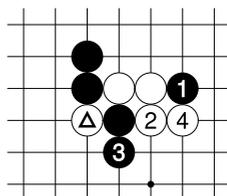


Diagramme 22

Dia. 21. Dans cette position de double coupe, le nez des deux pierres se trouve en **N**. Mais en général, c'est une erreur de novice que d'y jouer immédiatement.

Dia. 22. Après Noir 1, Blanc 2 est un très bon coup. Noir a alors un troisième groupe à gérer. Ensuite, Blanc peut jouer en ④ si Noir n'a pas de *shichō* pour capturer la pierre ③. Dans tous les cas, Blanc obtient un bon résultat.

On serait tenté de généraliser, mais aucun proverbe ne dit de « jouer *hane* à la tête de quatre pierres ». On dit aussi que « *cing libertés sur une chaîne suffisent pour être viable tactiquement* ».

On peut tenter d'évaluer la force du *hane* à la tête de quatre pierres par un simple décompte de libertés.

*. NdT : c'était le cas en 2005 quand ce livre a été publié. Désormais, grâce aux réseaux de neurones, les ordinateurs maîtrisent eux aussi ces techniques.

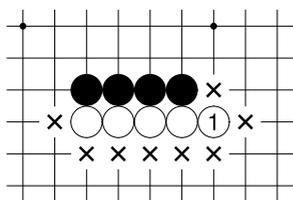


Diagramme 23

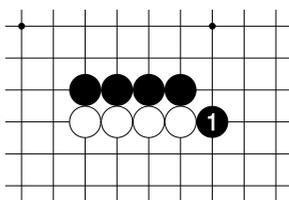


Diagramme 24

Dia. 23. Remarquez qu'avec ①, Blanc passe à huit libertés. Assurément, la chaîne blanche n'a pas à craindre de manquer de libertés dans l'immédiat.

Dia. 24. Après le *hane* ①, Blanc tombe à cinq libertés. Blanc va vraisemblablement répondre, à moins que d'autres considérations de territoire ou d'influence ne l'appellent ailleurs. En effet, un groupe ayant cinq libertés ne risque pas grand-chose. Comme l'ont montré les exemples des pages précédentes, il est déjà suffisamment difficile de trouver des tactiques pour exploiter un manque de libertés pour les chaînes en ayant quatre. Réduire le nombre de libertés d'une chaîne de six à cinq n'est donc pas critique.

4.4 La gueule du tigre tu ne permettras pas

Dias. 25 & 26. Cette formation, qui peut se produire partout sur le *goban*, est explosive en termes de forme. Entre les diagrammes 25 et 26, il y a une différence nette de quatre points de coupe.

Dia. 27. La gueule de tigre \triangle (forme 3.5G) est le point vital de nombreuses formes.

Dia. 28. Si Noir joue en 1, la séquence Noir **A**, Blanc **B** crée deux dangereux points de coupe. Voyez-vous le lien avec les diagrammes précédents ?

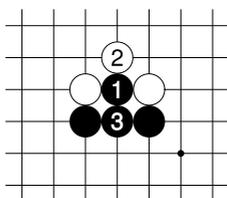


Diagramme 25

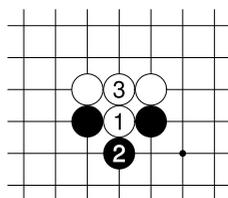


Diagramme 26

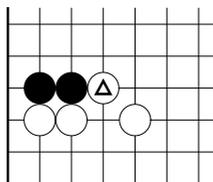


Diagramme 27

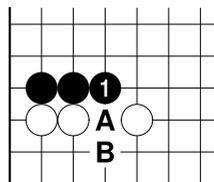


Diagramme 28

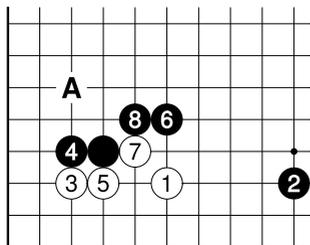


Diagramme 29

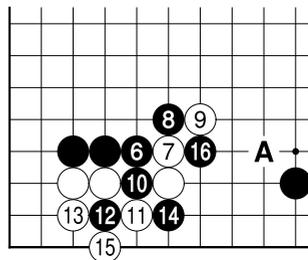


Diagramme 30

Dia. 29. Noir 4 devrait plutôt être en 5 dans ce cas. Cependant, Noir 6 est une grave erreur de forme. Blanc 7 prépare un coup en **A**, auquel Noir n'a pas vraiment de bonne réponse. C'est le genre de gueule de tigre que l'on ne doit pas accorder à son adversaire.

Dia. 30. À la place, si Noir joue **6** au point de la gueule de tigre, il préserve sa forme et attaque celle de Blanc. Si Blanc répond en 7 puis 9, Noir crée un problème pour Blanc avec la séquence jusqu'à 16. La pierre de pince noire serait cependant mieux placée en **A**, raison pour laquelle Noir 4 était une erreur.

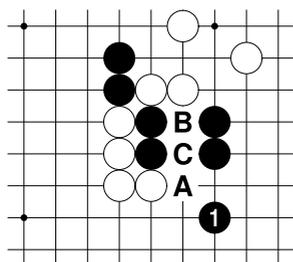


Diagramme 31

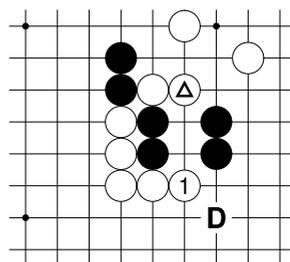


Diagramme 32

Dia. 31. En revanche, dans cette position, la gueule de tigre en **A** n'est importante pour aucun des deux joueurs. Noir devrait jouer en 1 comme indiqué ici ; la séquence alternative Noir **A**, Blanc **B**, Noir **C** ferait apparaître un angle vide.

Dia. 32. Blanc 1 est redondant avec **(A)**, et enfreint un autre proverbe : « *ne pas menacer les deux côtés d'un nœud de bambou* ». Ce coup serait mieux placé en **D**, puisque Noir n'a aucun intérêt à jouer en 1.

4.5 Sur la tête tu ne te cogneras pas

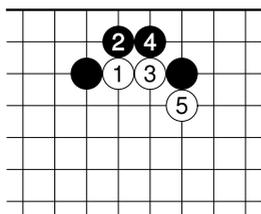


Diagramme 33

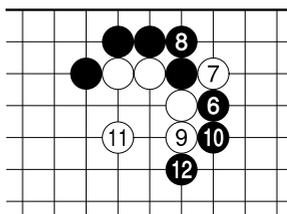


Diagramme 34

Blanc 3 se cogne la tête contre une pierre noire. Après Noir 12, la forme de Blanc est très mauvaise. Blanc a commis deux fois la même erreur.

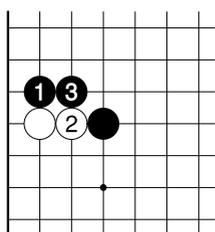


Diagramme 35

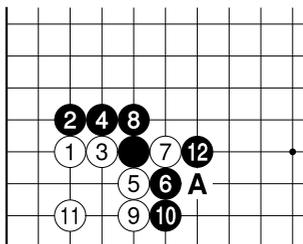


Diagramme 36

Blanc 2, qui se dirige vers le centre en se cognant la tête, conduit généralement à une mauvaise forme. Après le double *hane* en 6, Blanc ne peut pas jouer en **A** et doit donc reculer en 9.

4.6 Au centre des trois pierres tu joueras

Les sections qui suivent sont cruciales et reprennent les idées vues dans les quatre premiers chapitres.

Dia. 37. Blanc 1 est une bonne forme. Elle anticipe le double *hane*, et prépare une forme de table. Cette pierre, placée symétriquement au centre de trois pierres, défend le point vital.

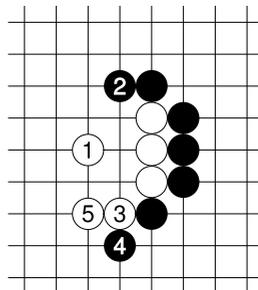


Diagramme 37

Dia. 38. Remarquez que la pierre \triangle , à elle seule, est plus efficace que les deux pierres noires \times .

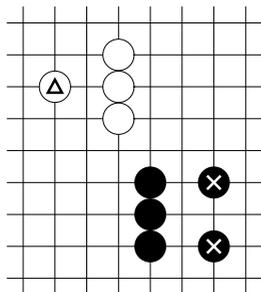


Diagramme 38

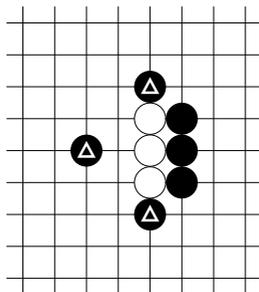


Diagramme 39

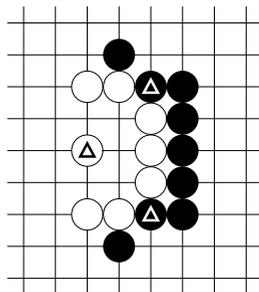


Diagramme 40

Dias. 39 & 40. Dans ces deux diagrammes, les trois pierres \triangle sont de parfaits exemples de formes d'attaque (dia. 39) et de défense (dia. 40) au point vital.

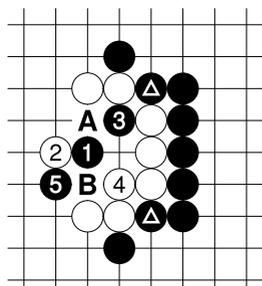


Diagramme 41

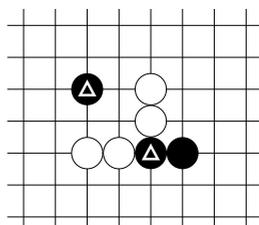


Diagramme 42

Dia. 41. Noir occupe le point vital, et la forme d'œil de Blanc s'évapore : Blanc **A**, Noir **B** ne laissent qu'un faux œil. On peut omettre Noir 3.

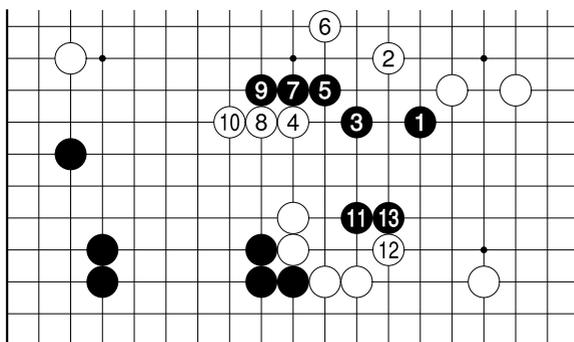
Dia. 42. Comparez avec cette position où Noir joue le *tesuji* du vol d'œil et empêche la formation d'une double table (cf 1.1).

4.7 Le *tesuji* du vol d'œil

Nous allons maintenant développer les idées introduites dans la section précédente.

Voici deux manières de résister au *tesuji* du vol d'œil. Dia. 43. Un *tsuke* extérieur...
Dia. 44. Un placement : si Noir **A**, Blanc **B** ;
si Noir **C**, Blanc **D**.

Dia. 45. Dans ce combat, Blanc aurait dû jouer 12 en 13. Dès lors que Noir joue la grande table en 13, il devient solide et Blanc se retrouve alors en difficulté.



Dia. 45

Dia. 46. Il est facile de passer à côté du coup Blanc 2, un coup simple qui rappelle le *tesuji* du coup sur le nez de la section 4.3. Il corrige pourtant la mauvaise forme de Blanc, due à la présence de \triangle .

Dia. 47. Si Blanc joue en 2 ici, il se met en difficulté, car Noir peut couper en 3 sans craindre de se faire capturer la pierre $\textcircled{1}$. La pierre \triangle est à l'origine de ce manque de libertés.

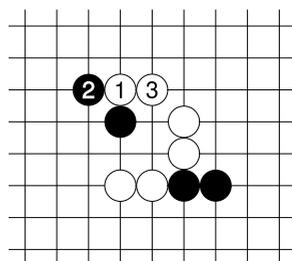


Diagramme 43

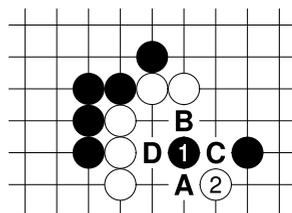


Diagramme 44

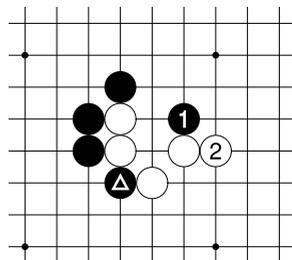


Diagramme 46

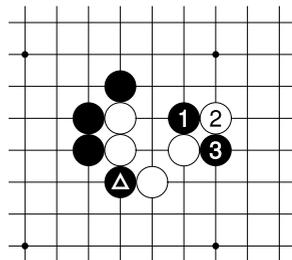


Diagramme 47

4.8 Le *clamp*

Dia. 48. Plutôt que de connecter en angle vide en **A**, il vaut mieux jouer au centre des trois pierres en **2**.

Dia. 49. Après **3**, le *clamp* **4** est une bonne forme, comme le serait un coup en **B**.

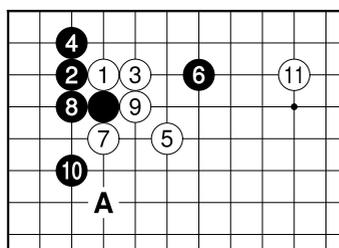
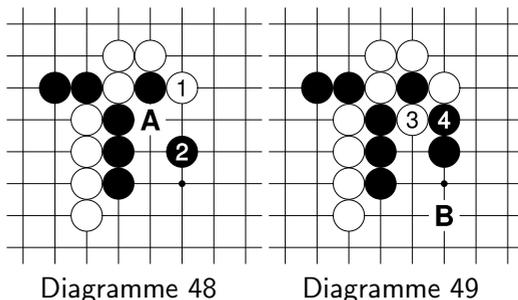


Diagramme 50

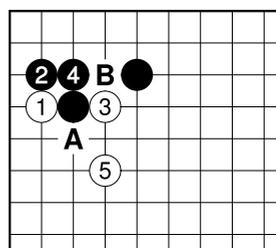


Diagramme 51

Dia. 50. Blanc 7, en plus d'être un *clamp*, complète une forme de table. C'est une très bonne forme. Quand Blanc joue la pince en 11, il est préparé à une course vers le centre : il a le coup **A** en réserve.

Dia. 51. Blanc 3 est un *clamp* efficace. Il vise à la fois **A** et **B**. Noir répond avec style en **4**. Avec **5**, Blanc se développe légèrement.

Quitte à se faire traverser, il vaut mieux avoir un pas d'éléphant qu'un *clamp*, plus violent. Dans le diagramme 52, le coup **2** affaiblit les pierres noires. Noir doit absolument avoir une bonne raison de jouer ainsi. Dans le diagramme 53, les pierres noires sont aux points vitaux de la forme d'œil de Blanc, et ne perdent pas de libertés après **2**.

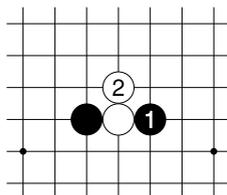


Diagramme 52

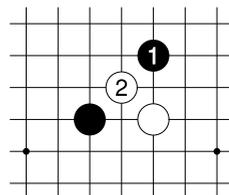


Diagramme 53

4.9 Le pas d'éléphant : tactiques offensives

Le dia. 54 montre une bonne manière de jouer pour Noir quand Blanc joue dans l'œil d'éléphant. Noir 4 est un coup léger pour continuer l'attaque.

Dia. 55. Noir 2 est ici une mauvaise idée puisque Blanc veut, de toute manière, jouer 3. Évitez de forcer votre adversaire à jouer de bons coups !

Dias. 56 et 57. Insistons sur ce point : les pierres Δ sont sur les points vitaux de la forme d'œil de Blanc. Cette différence d'une pierre change tout en termes de potentiel d'œil.

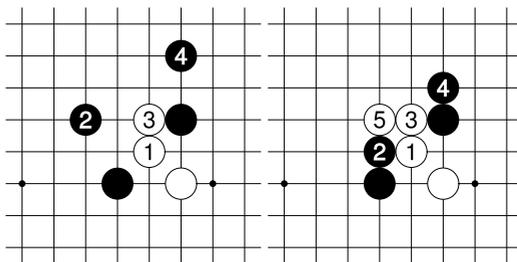


Diagramme 54

Diagramme 55

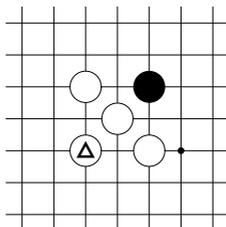


Diagramme 56

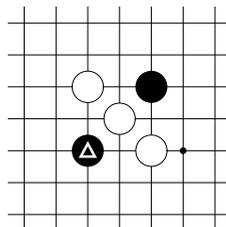


Diagramme 57

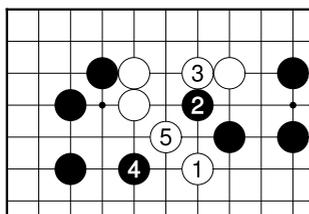


Diagramme 58

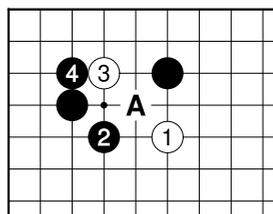


Diagramme 59

Dias. 58 et 59. Dans ces deux exemples, Noir laisse Blanc connecter (en 5 et en **A**), mais avec une forme sans yeux. On dit parfois que « la connexion du pas d'éléphant perd de sa valeur quand ses points vitaux sont occupés par l'adversaire ». Pour en savoir plus sur le pas d'éléphant, voir les sections 11.2 et 14.3.

5

Combat rapproché II

5.1 Coups d'approche et lignes de front

Les coups d'approche (*kakari* en japonais) sont une des premières choses que l'on apprend sur le *fu-seki*. On peut les rencontrer partout sur le *goban*.

Aux abords d'un *ka-kari* s'étend une ligne de confrontation, une ligne de front telle que représentée sur les diagrammes 1 et 2. Une manière de gagner l'avantage localement est de contraindre son adversaire à reculer par rapport à cette ligne de front.

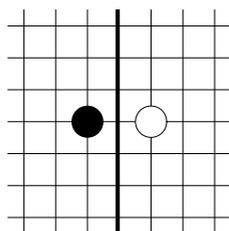


Diagramme 1

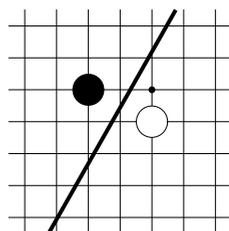


Diagramme 2

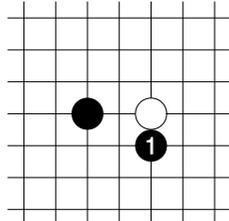


Diagramme 3

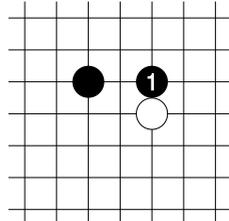


Diagramme 4

Les coups des diagrammes 3 et 4 sont des *coups au contact avec soutien*. Ce sont des coups conventionnels très utiles. Dans chacun de ces cas, Noir cherche à obtenir un avantage maximal, dans le sens où il franchit la ligne de confrontation tout en restant suffisamment près de la pierre initiale pour bénéficier de sa présence. À cause de leur importance et de la variété des issues possibles, nous dédions deux pages à chacun de ces coups.

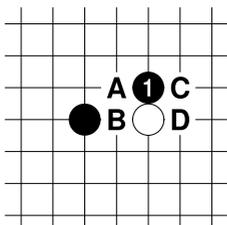
5.2 Répondre au *tsuke* à l'extérieur

Diagramme 5

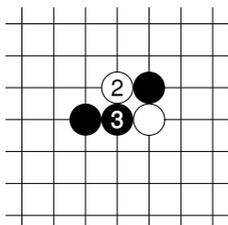


Diagramme 6

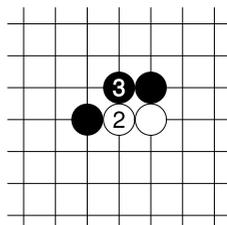


Diagramme 7

Quand Noir joue 1 dans le diagramme 5, Blanc a le choix parmi les réponses de **A** à **D**. Blanc **A**, dans le diagramme 6, conduit à une double-coupe et donc un combat. Blanc **B**, dans le diagramme 7, bute contre la pierre noire (voir 4.5) : par conséquent, c'est en général une mauvaise forme.

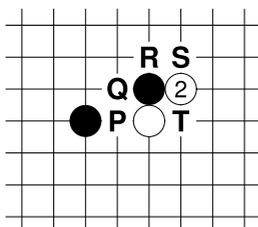


Diagramme 8

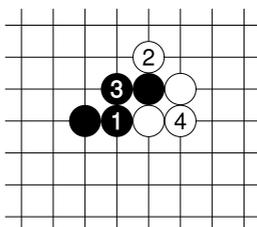


Diagramme 9

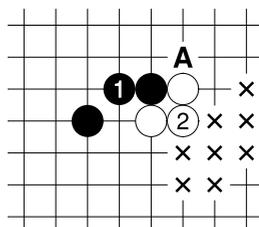


Diagramme 10

Après Blanc **C**, Noir peut envisager les réponses **P**, **Q**, **R**, **S** ou **T** du diagramme 8. Si Noir joue en **P** comme dans le diagramme 9, Blanc peut le forcer à faire un angle vide, mais il a consolidé la ligne de front. On rencontre parfois cette position quand les deux pierres initiales sont sur la troisième ligne. La réponse **Q** du dia. 10 est la plus courante. Blanc peut connecter solidement ou protéger la coupe indirectement avec l'un des coups **x**. Il peut aussi sortir en **A**.

Dia. 11. Noir peut aussi choisir le *nobi*, une idée classique qui conduit à la position du *tsuke-nobi*. Noir 3 en **A** induit une mauvaise forme pour les deux camps.

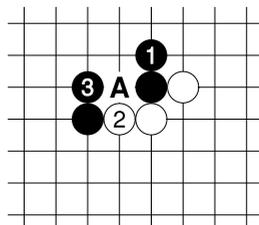


Diagramme 11

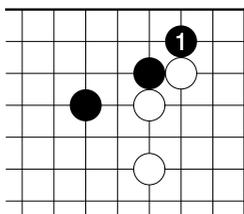


Diagramme 12

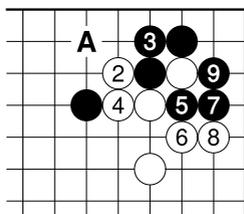


Diagramme 13

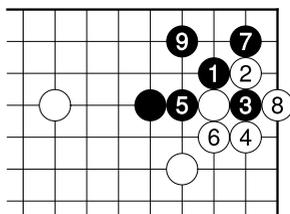


Diagramme 14

La réponse **S** (dia. 12) se joue dans des conditions rares, comme ici où Noir souhaite vivre rapidement. Blanc doit faire l'*atari* en 2 (dia. 13) et laisser Noir vivre petit et en *gote*. Noir **A** sera gros plus tard.

Dia. 14. Voici un cas typique où la réponse **T** est envisageable. Si Blanc répond en ④, Noir obtient une vie plutôt facile, compte tenu du fait qu'il avait fait *tenuki*. Ces deux exemples illustrent l'idée d'infériorité numérique qui sera étudiée au chapitre 12.

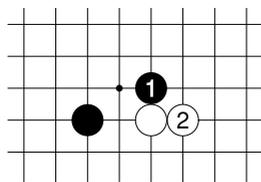


Diagramme 15

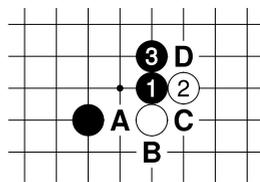


Diagramme 16

Dia. 15. Il reste à voir Blanc 2, la réponse **D** du diagramme 5. Quand Blanc cherche à attaquer Noir, il peut choisir cette option pour donner à Noir le moins d'aide possible. Cette idée est une application du principe 1-2-3 de la section 13.2 : plutôt que de jouer la *hane* puis de connecter en ②, Blanc joue directement en ②.

Dia. 16. Après B2-N3, Blanc a le choix entre les coups **A** à **D**, mais grâce à ③, Noir a obtenu une bonne forme et un point de coupe subsiste chez Blanc.

5.3 Répondre au *tsuke* sur le dessus

Dia. 17. Les réponses classiques de Blanc vont de **A** à **D** (voir aussi la section 4.4, pour une forme à éviter).

Dia. 18. On peut dire de Blanc **A** qu'il dépend d'un *shichō*.

Dia. 19. Si ce *shichō* est bon pour Blanc et que Noir doit jouer *atari* par au-dessus, Blanc obtient un bon résultat car il a créé deux points de coupe (les points ×).

Dia. 20. Blanc **B** simplifie et conduit à un échange d'influence.

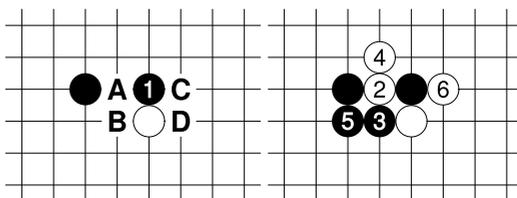


Diagramme 17

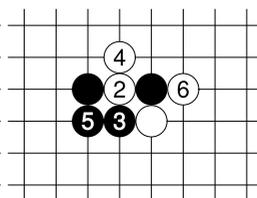


Diagramme 18

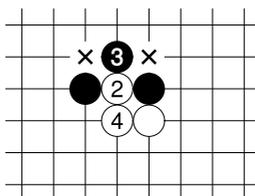


Diagramme 19

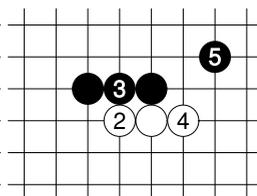


Diagramme 20

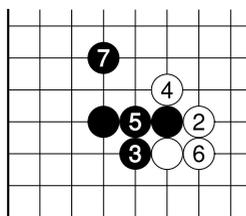


Diagramme 21

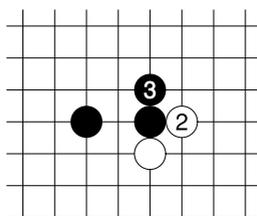


Diagramme 22

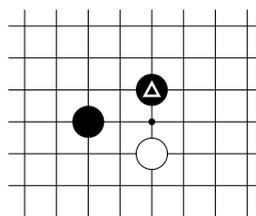


Diagramme 23

Quand Blanc répond en **C**, il y a deux développements classiques.

Dia. 21. La séquence qui découle de Noir 3 est un *jōseki*. Noir 7 est un coup important qui protège le coin contre le *tesuji* sur le nez (cf section 4.3).

Dia. 22. On retrouve la séquence *tsuke-nobi* de la section 5.2 sous une autre forme. Pour comprendre cette position en termes de ligne de front, comparez-là à celle du diagramme 23 où Noir joue le *bōshi* \blacktriangle . On peut dire que Noir a franchi la ligne de front, mais a aussi construit une forme plus forte, et causé un point de coupe chez Blanc.

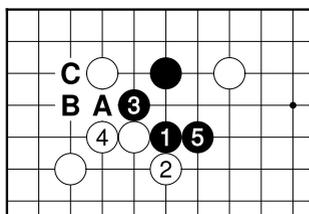


Diagramme 24

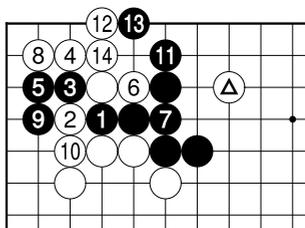


Diagramme 25

Dia. 24. Avant de jouer le *nobi* de la séquence *tsuke-nobi*, on peut jouer la gueule du tigre en ③. Ainsi, Noir se garde en réserve la séquence utile Noir **A**, Blanc **B**, Noir **C**.

Dia. 25. Noir peut obtenir ce *semeai*. Blanc 6 sauve le coin, mais Noir peut jouer des coups utiles à l'extérieur qui affectent la pierre ④.

Quant à la réponse **D** du diagramme 17, elle facilite la tâche à Noir en lui laissant la gueule du tigre.

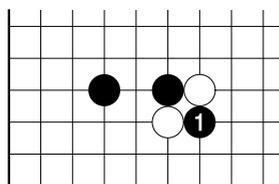


Diagramme 26

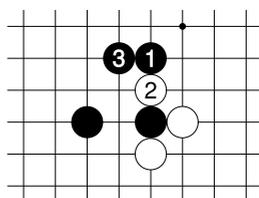


Diagramme 27

Dia. 26. Le coup ① est réputé pour sur-concentrer Blanc sur le bord inférieur (plus de détails dans la section 7.2).

Dia. 27. Et ce coup ① est une idée légère. C'est une bonne idée quand Noir est sur la défensive.

5.4 Formes restreintes

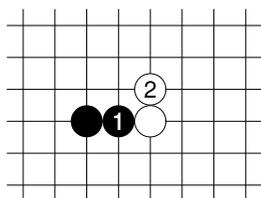


Diagramme 28

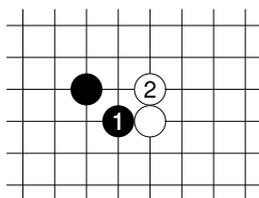


Diagramme 29

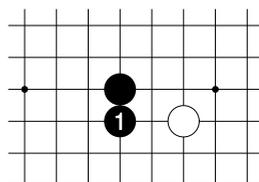


Diagramme 30

Dia. 28. Noir doit avoir de bonnes raisons pour choisir ce coup de boutoir. Ce coup ne vise pas à dépasser la ligne de front. Il est perdant en termes d'influence, car ❶ finit trop près de Blanc.

Dia. 29. Le *kosumi-tsuke* est lui aussi synonyme de perte pour Noir, et devrait être utilisé pour attaquer. Dans ces deux cas, ❶ est une concession locale.

Dia. 30. Le poteau d'acier* peut être utile quand Noir cherche à défendre du territoire à gauche tout en attaquant à droite.

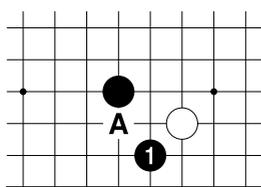


Diagramme 31

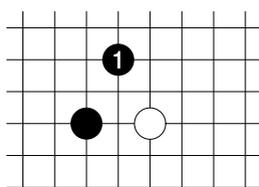


Diagramme 32

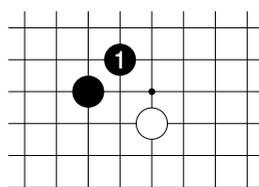


Diagramme 33

Dia. 31. Ce *keima* sur la deuxième ligne, aussi appelé « fauchage »[†] peut être plus sévère, mais a une faiblesse en **A** (voir section 7.5).

Dia. 32 et 33. Les coups ci-dessus servent à construire de l'influence ou du territoire au centre. Ce sont des coups paisibles qui ne cherchent qu'à repousser l'adversaire. Remarquez qu'il y a de réels avantages à choisir des coups qui laissent l'embarras du choix à l'adversaire.

*. *techu* en japonais (NdT).

†. *susobarai* en japonais. C'est aussi un terme de sumo (NdT).

5.5 Coups au contact sans soutien et coups à l'épaule

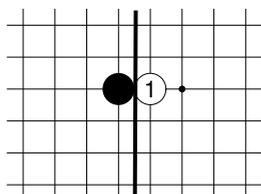


Diagramme 34

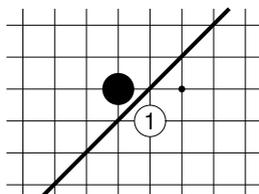


Diagramme 35

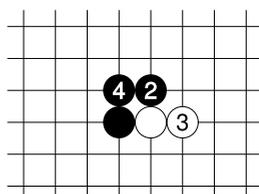


Diagramme 36

Dia. 34 et 35. Le point commun entre ces deux coups d'approche très directs est qu'il est urgent d'y répondre afin de repousser la ligne de front. En général, il n'y a pas de raison d'avoir peur de ces coups au contact mais il ne faut pas les ignorer.

Dia. 36. En jouant le *hane* en 2, Noir choisit de ne pas se laisser faire. Pour consolider ses gains territoriaux, Noir doit jouer en 4.

Dia. 37. Blanc peut aussi envisager la coupe. Les combats qui découlent d'une double-coupe sont abordés dans les sections 7.1 et 7.2.

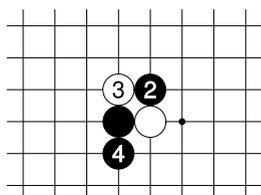


Diagramme 37

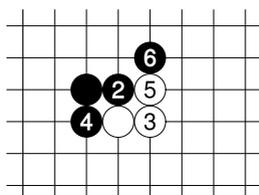


Diagramme 38

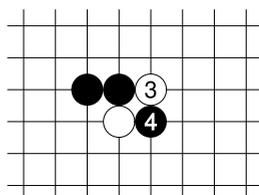


Diagramme 39

Dia. 38. Après le coup à l'épaule, Noir peut là aussi franchir la ligne de confrontation.

Dia. 39. Encore une double-coupe. En général, Blanc 3 est déraisonnable.

5.6 Le contre-*atari* en *kō*

L'expression *ko lock*, qui n'a pas d'équivalent en France, est venue de Chine en passant par l'Afrique du Sud. C'est un nom récent pour une vieille idée.

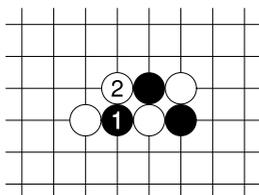


Diagramme 40

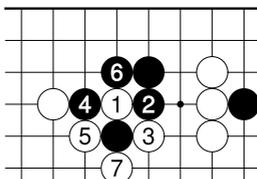


Diagramme 41

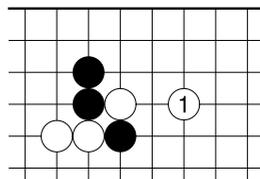


Diagramme 42

Dia. 40. Voici la position initiale. Après Blanc 2, Noir n'a guère le choix : il doit capturer. Maintenant, Blanc peut lui barrer la route en haut. Dans le dia. 41, après Blanc 7, Noir est enfermé.

Dia. 42. On peut reproduire la même forme avec un ordre de coups différent. Parfois, après une double-coupe, Blanc 1 est un *tesuji*. Après Noir 8 (dia. 43), Blanc a plusieurs options : il peut jouer pour l'influence avec Blanc **A** - Noir **B**, combattre avec **C**, ou reprendre la même idée avec Blanc **D**.

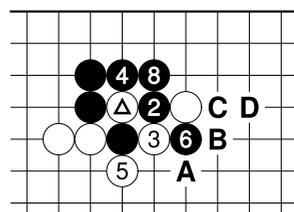


Diagramme 43 - ⑦ en Δ

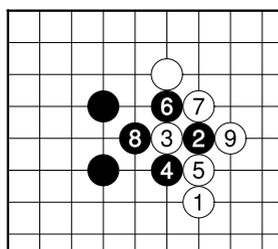


Diagramme 44

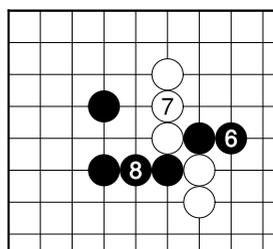


Diagramme 45

Dia. 44. Blanc 1 est à la limite de l'arnaque. Noir tombe dans le piège s'il joue 6.

Dia. 45. À la place, Noir doit couper sans hésitation et se battre (voir aussi en page 117).

6

Bloquer l'adversaire

6.1 Bords ouverts et infiltrations

Dans le go moderne, les coups sur la quatrième ligne sont devenus courants, bien qu'ils laissent une porte ouverte sur la deuxième ligne. Ces coups privilégient l'influence au détriment du territoire. Comme l'attaque ne suffit pas pour gagner, il est essentiel de connaître les formes permettant de bloquer ces infiltrations.

Blanc s'est glissé sous une pierre de quatrième ligne. Comment répondre à ce coup ?

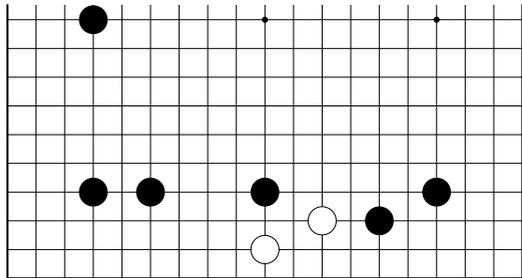


Diagramme 1

Normalement, Noir recule en *kosumi* avec ①. C'est maintenant à Blanc de faire attention à sa forme. Après l'échange B2, N3, le *kosumi* étrange en ④ est approprié. Il vise à ajouter une pierre en 5 pour former un œil. Si, comme dans l'exemple, Noir lui refuse cette possibilité, Blanc peut obtenir une forme acceptable avec ⑥ et ⑧.

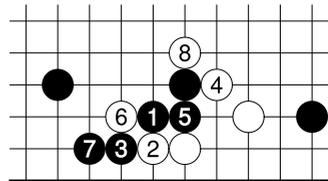


Diagramme 2

Sauter en ② dans cette position est une erreur de débutant. Avant le *yose*, le territoire sur le bord est moins important que la construction d'un espace vital. Noir ⑤ est solide, alors qu'il reste une faiblesse en **A** chez Blanc.

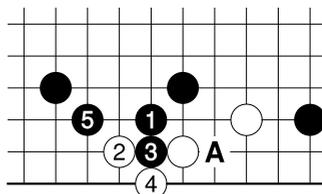


Diagramme 3

Tenter de couper violemment en ① pour fermer le bord est aussi une erreur. En général, Blanc sera satisfait de sacrifier à droite en échange d'un *ponnuki* et donc d'un groupe stable à gauche dans ce qui était la sphère d'influence de Noir.

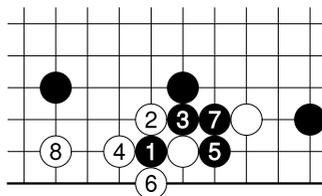


Diagramme 4

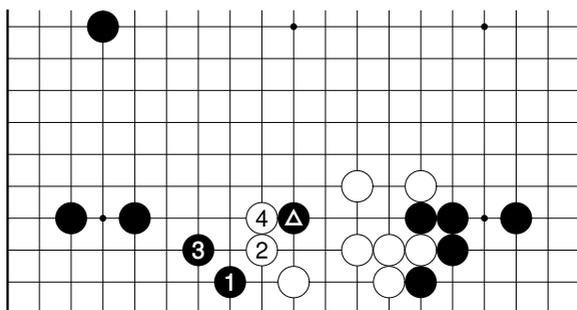


Diagramme 5

Si la situation l'exige, Noir peut bloquer la progression de Blanc sur la deuxième ligne. Dans l'exemple ci-dessus, Noir a peu de chances d'attaquer le groupe blanc qui s'est renforcé sur la droite. Il paraît donc sensé de traiter la pierre △ avec légèreté, avec ① et ③. Noir est satisfait de sécuriser son coin en *sente*.

6.2 Taupes et sous-marins

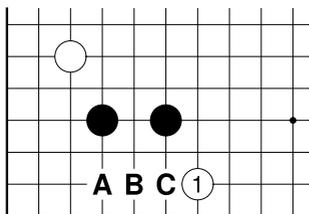


Diagramme 6

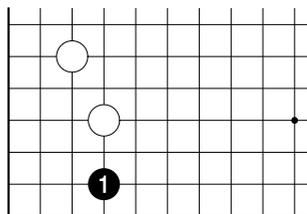


Diagramme 7

Les coups sur la deuxième ligne sans pierres de soutien, tels que ①, **A**, **B** et **C** dans le diagramme 6, ont été surnommés « sous-marins » chez les anglo-saxons. Ils peuvent aussi bien être des arnaques que des coups d'invasion corrects. Les Japonais parlent de « taupe » ou « d'ourlet ». Le terme « ourlet » désigne un coup au bord de la jupe*, comme ① dans le diagramme 7.

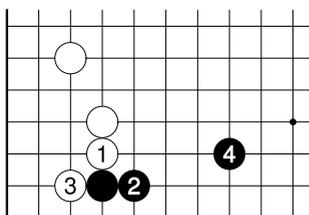


Diagramme 8

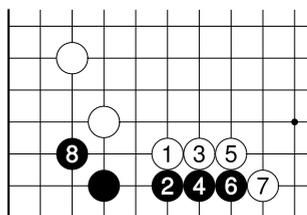


Diagramme 9

Couvrir la pierre (dia. 8) permet d'obtenir une forme solide qui maintient Noir bas. Reculer avec un *keima* comme dans le diagramme 9 construit une influence mais coûte du territoire.

Dia. 10. Le *kosumi* requiert une grande précision tactique. Noir pourrait s'échapper en jouant 10 en 15, mais la capture de la pierre ① ne lui apporte qu'un faux œil. Noir 10 ici est un développement récent. Notez la position de ⑦, qui accomplit plus qu'une connexion solide.

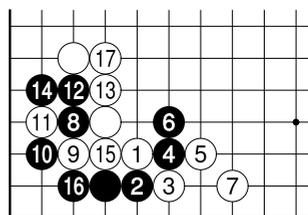


Diagramme 10

*. NdT : en japonais, le terme « *susoaki* », qui désigne un bord ouvert sur la deuxième ligne, signifie aussi « jupe ouverte ».

Dia. 11. Blanc peut envisager ce coup ① si la réponse en ② ne mène nulle part. Si Blanc peut y répondre en ③, alors Noir aurait vraisemblablement dû jouer ② en ④ immédiatement (voir la section 4.9).

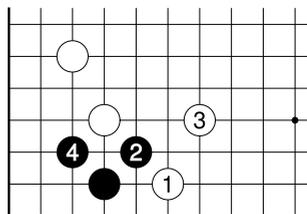


Diagramme 11

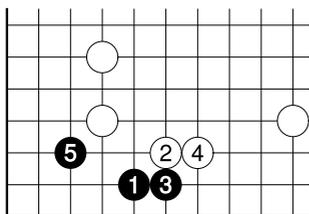


Diagramme 12

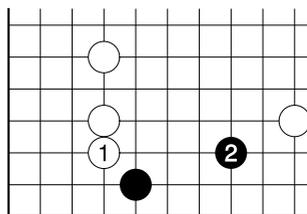


Diagramme 13

Avec cette invasion, Noir jette un regard sous la jupe ouverte de *hoshi*. Dans le diagramme 12, Noir vit confortablement dans le coin. C'est pourquoi, en général, Blanc le défend (dia. 13).

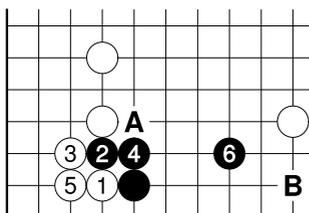


Diagramme 14

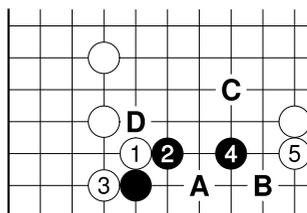


Diagramme 15

Dia. 14. Blanc peut aussi venir au contact. Noir est presque vivant, ayant le choix entre **A** et **B** pour son prochain coup. Blanc aurait pu jouer le coup ③ en ④ (voir section 15.1).

Dia. 15. Blanc peut essayer d'alourdir Noir, avec le *kosumitsuke* ①. Le coup approprié ici pour Noir est de jouer ② en ③; en choisissant l'extérieur comme dans le diagramme, il se crée un groupe lourd et faible. Après ⑤, Noir peut choisir entre **A**, **B** et **C**. L'*atari* en **D** est à proscrire pour conserver des opportunités dans le coin.

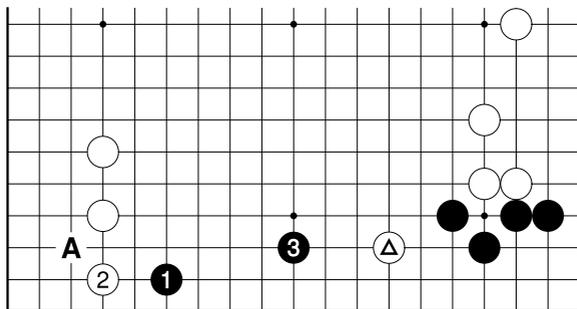


Diagramme 16

Cette approche en ❶ est rarement bonne, mais dans ce contexte particulier, elle semble correcte. Après ❶, l'invasion en **A** dans le coin serait efficace, donc Blanc bloque le passage avec ❷. Mais ensuite, ❸ est un coup parfait qui combine attaque et défense en fragilisant la pierre \triangle .

6.3 Menaces d'enfermement

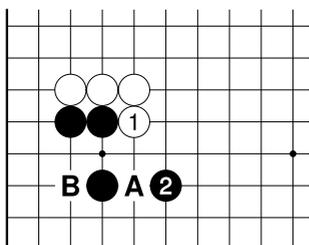


Diagramme 17

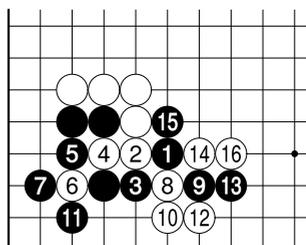


Diagramme 18

En pratique, on a souvent recours à ce genre de coups qui menacent d'enfermer l'adversaire. On peut considérer qu'ils sont « quasiment *sente* », puisque le coup suivant donnerait un avantage considérable. Si Noir ne répond pas à ❶, Blanc continue en **A** et s'il répond en ❷, il reste de l'*aji* en **B**. Le coup ❶ du diagramme 18 est une erreur.

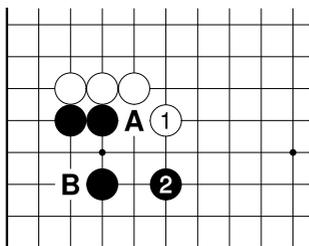


Diagramme 19

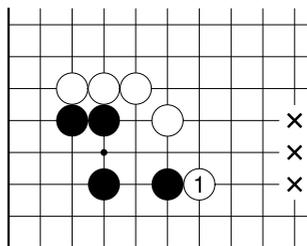


Diagramme 20

Parfois, le *kosumi* ① s'avère meilleur pour l'influence que la simple équerre en **A**. Mais dans ce cas, Blanc perd la possibilité d'envahir en **B** plus tard. Si Blanc dispose de pierres aux alentours des intersections ×, comme dans le diagramme 20, ce choix peut se justifier puisqu'il peut alors jouer en ①.

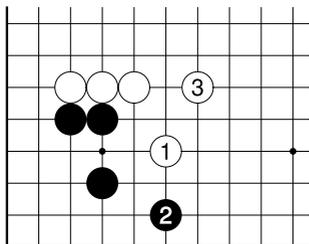


Diagramme 21

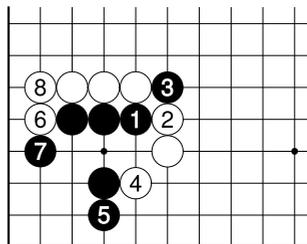


Diagramme 22

Dia. 21. Le *keima* ① est envisageable dans une stratégie orientée vers le centre. Noir glissera probablement en ②.

Dia. 22. Couper directement est vraisemblablement abusif, car après 4, 6 et 8, Noir doit faire très attention à son coin.

6.4 Utiliser la quatrième ligne

On retrouve souvent cette séquence dans les parties professionnelles. Quel est le sens du coup ③? Ici, l'idée normale serait de jouer en **A** pour assurer une base à son groupe. C'est d'ailleurs également un coup standard.

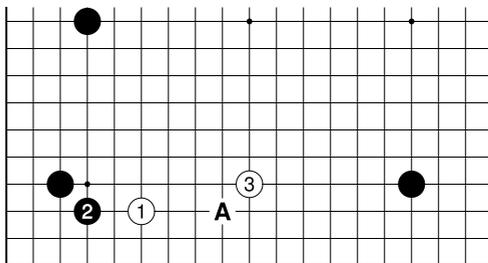


Diagramme 23

Dia. 24. L'idée est de sauter en ② en réponse à ①. Ensuite, Blanc **A** serait une menace d'enfermement à laquelle Noir répondrait très certainement en **B**. Cet échange réduirait fortement l'influence de la pierre ①. Noir préférera donc protéger le bord gauche et Blanc reprendra l'initiative. En tout cas, ce ne sont pas les points du bord qui intéressent le plus Blanc dans cette situation.

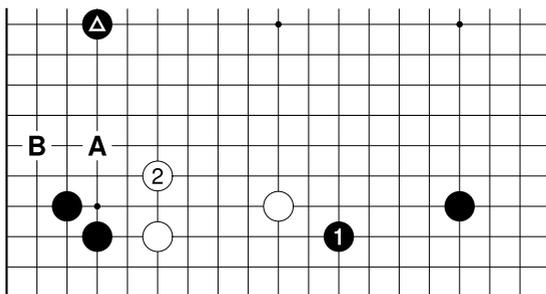


Diagramme 24

Dia. 25. Cette stratégie de quatrième ligne suppose de jouer des coups comme ①, le « fauchage » de la section 5.4, pour fermer le bord avant de développer le *moyo* avec ③. Ce coup pourrait bien faire la différence quand Blanc envahira en **A**.

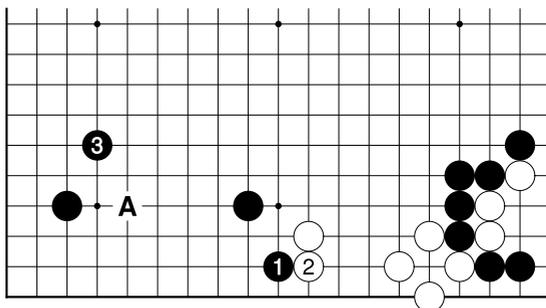


Diagramme 25

Dia. 26. Blanc joue ① pour vivre dans le territoire de Noir. Après ③, Noir s'étend en 4 pour faire une bonne forme, mais passe ainsi à côté d'une belle opportunité. Avec ⑤, Blanc réduit calmement le potentiel de Noir même s'il reste une chance pour Noir de jouer en **A**.

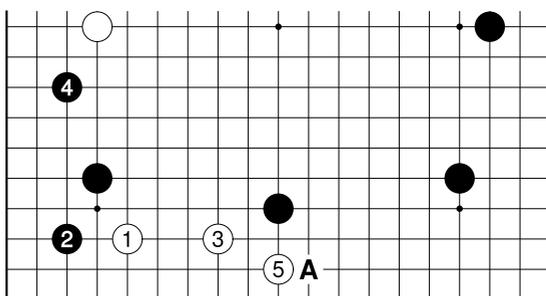


Diagramme 26

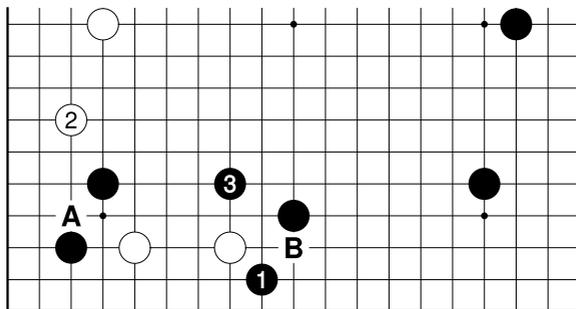


Diagramme 27

Ici, Noir aurait pu jouer le fauchage ❶. Si Blanc résiste avec ❷, Noir ❸ le met en danger. Blanc conserve des opportunités tactiques en A et B mais il ne peut espérer un résultat avantageux avec des pierres aussi faibles si tôt dans la partie.

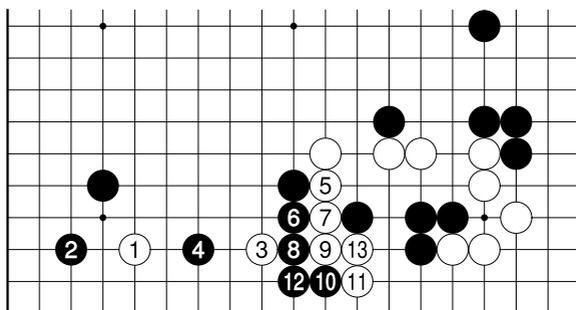
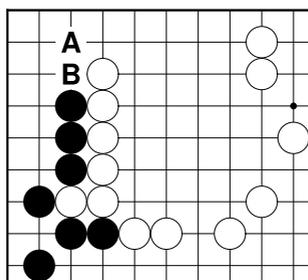


Diagramme 28

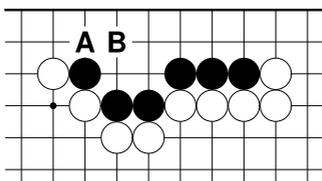
Permettez-moi de vous raconter une anecdote sur la position ci-dessus, tirée d'une partie de 1997 opposant Macfadyen à Matthews. Matthews avait vu le coup ❶ dans une partie opposant Macfadyen à Janssen, commentée par Miyamoto Naoki 9-dan. Selon ce dernier, cette variation est favorable à Blanc et l'invasion immédiate en ❷ n'est donc pas raisonnable. Enregistrer les idées nouvelles sur les formes est un moyen de se préparer à jouer contre des joueurs plus forts.

Problèmes : Créer une bonne forme

À Noir de jouer dans les deux problèmes. **A** ou **B** ?



Problème 1



Problème 2

Dia. 1. La réponse **B** est correcte. Noir devrait simplement s'étendre à partir de son groupe de trois pierres.

Dia. 2. Dès lors, le meilleur coup restant pour Blanc est le *hane* en 2, un coup de *yose* valant à peu près 13 points.

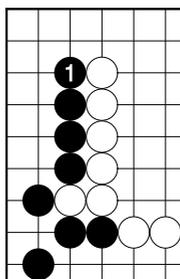


Diagramme 1

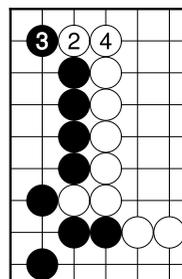


Diagramme 2

Dia. 3. Si Noir joue *tobi* dans le coin (réponse **A**), Blanc peut jouer un *hane* à la tête des trois pierres Δ .

Dia. 4. Blanc 4, qui menace Blanc 5, permet de prendre le coin.

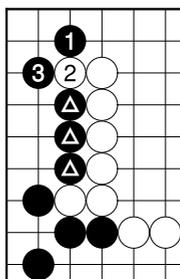


Diagramme 3

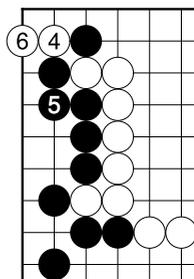


Diagramme 4

Dia. 5 & 6. Noir devrait jouer une gueule de tigre (réponse **B**). Ainsi, il peut couper en 5 avant de faire vivre son groupe.

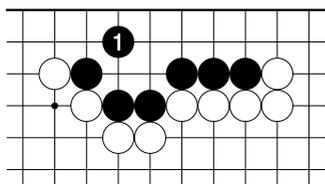


Diagramme 5

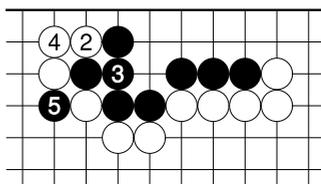


Diagramme 6

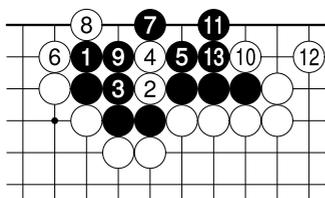


Diagramme 7

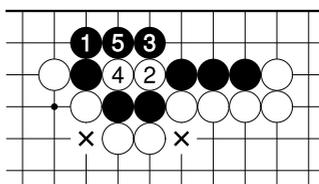


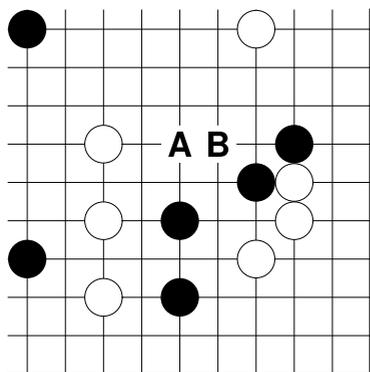
Diagramme 8

Dia. 7. La descente en 1 (réponse **A**) est une mauvaise forme. Si Blanc attaque immédiatement, Noir vit à peine, pendant que Blanc gagne de l'influence.

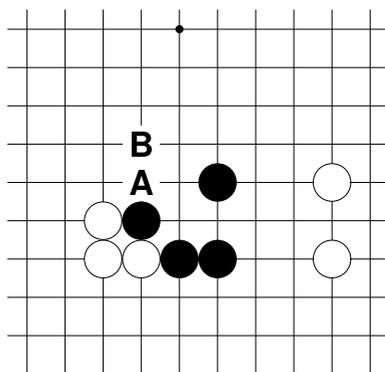
Dia. 8. Sacrifier les deux pierres est aussi une mauvaise idée, car les possibilités de coupe en « x » disparaissent.

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 3



Problème 4

Dia. 9. Noir devrait jouer le *tobi* en 1 (réponse **A**). C'est un exemple de forme légère.

Dia. 10. Si Blanc coupe en 2, indépendamment de tout *shichō*, Noir peut abandonner une pierre et ainsi faire un *shibori** avec la séquence N3–N11.

Dia. 11. La réponse **B**, une gueule de tigre, est une forme lourde ici.

Dia. 12. Blanc peut jouer en 2, puis attendre une opportunité de couper avec **C**, Noir **D**, Blanc **E**.

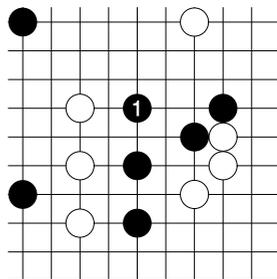
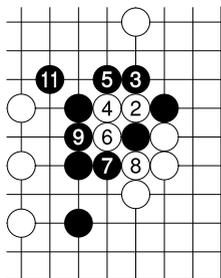


Diagramme 9



Dia. 10 – ⑩ connecte

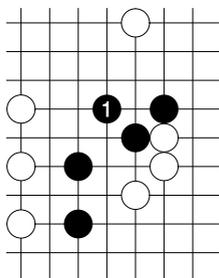


Diagramme 11

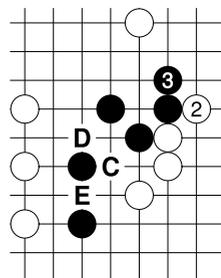


Diagramme 12

Dia. 13 & 14. Là encore, la bonne réponse est **B**, le *tobi*. Noir devrait jouer avec légèreté, en visant le point **C**, et ne pas se soucier des réponses 2 et 4. La faiblesse en **D** n'est pas grave.

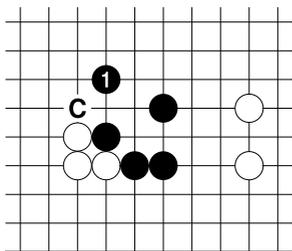


Diagramme 13

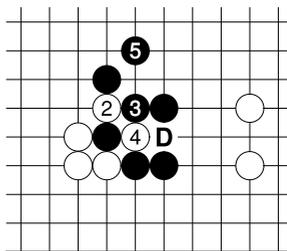


Diagramme 14

*. *shibori* : littéralement, « essorage ». Manœuvre de sacrifice.

Dia. 15 & 16. Le *nobi* (réponse **A**) est une forme lourde. Il est alors facile pour Blanc de devancer Noir dans le combat vers le centre avec le *keima* en 2.

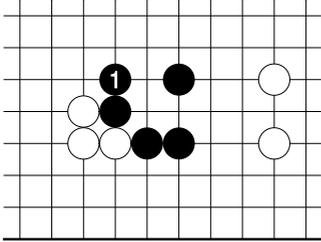


Diagramme 15

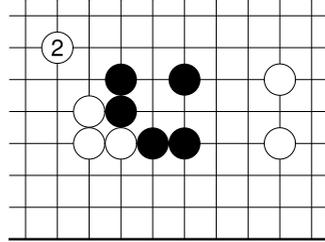
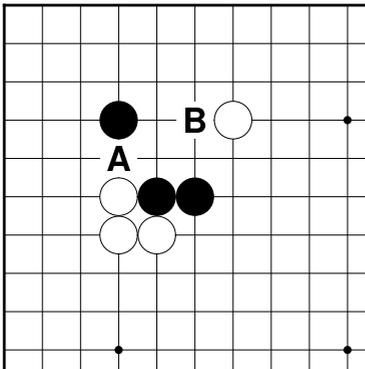


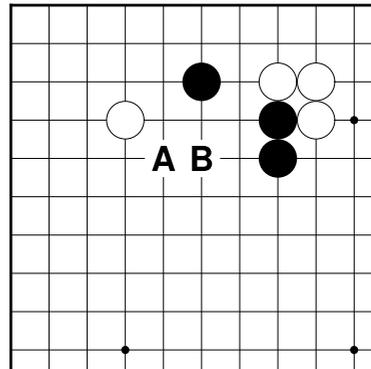
Diagramme 16

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 5



Problème 6

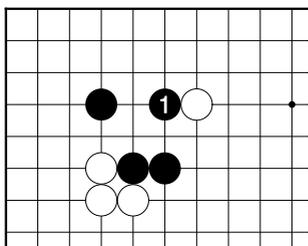
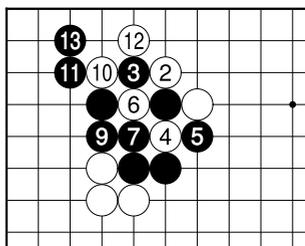


Diagramme 17



Dia. 18 – ⑧ connecte

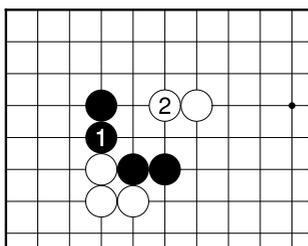


Diagramme 19

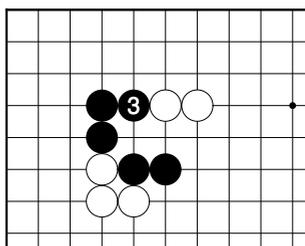


Diagramme 20

Dia. 17. La table est la bonne réponse. C'est une bonne forme. Dans cette situation, le plus important pour Noir est de sortir.

Dia. 18. Ce résultat est bon pour Noir.

Dia. 19. Noir en **A** crée une forme incomplète. Blanc 2 est évident et c'est le meilleur coup.

Dia. 20. Dans cette situation, ③ est le coup correct pour Noir, mais naturellement ce n'est pas une très bonne forme.

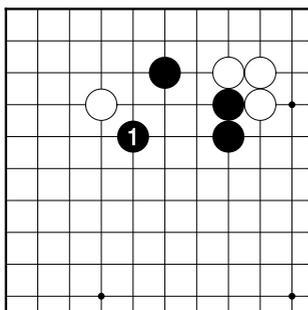


Diagramme 21

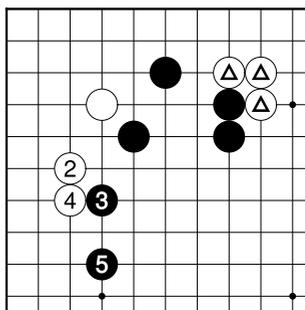


Diagramme 22

Dia. 21 & 22 (page précédente). L'attaque en *keima* est correcte dans ce cas (réponse **A**). Noir sort rapidement, et pourra par la suite attaquer les pierres \triangle .

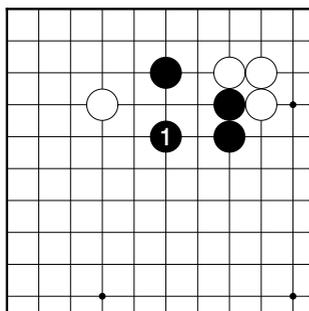


Diagramme 23

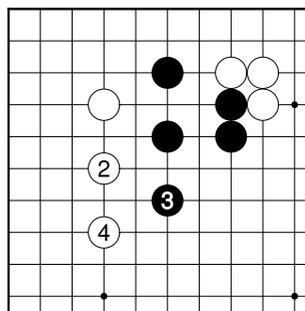
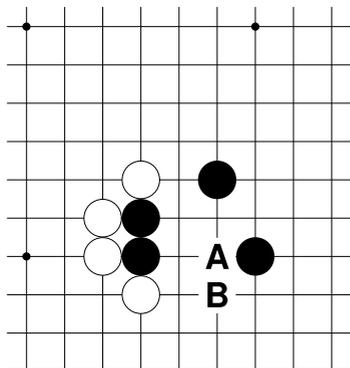


Diagramme 24

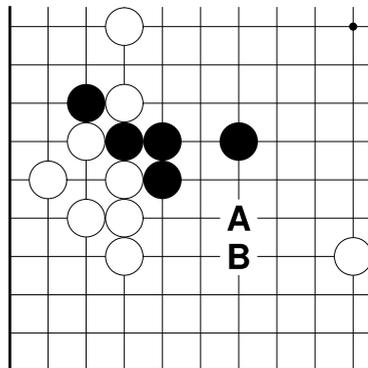
Dia. 23 & 24. Dans ce cas, la forme de table (réponse **B**) est lente. Blanc devance Noir et construit du territoire.

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 7



Problème 8

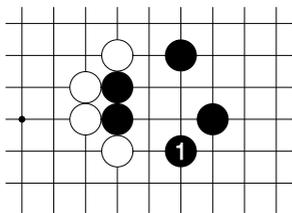


Diagramme 25

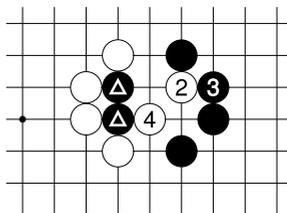


Diagramme 26

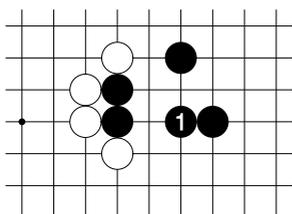


Diagramme 27

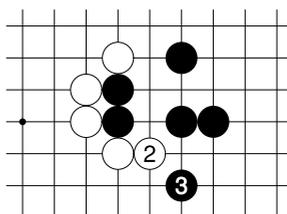


Diagramme 28

Dia. 25. Noir devrait jouer le *kosumi* (réponse **B**) pour défendre le territoire.

Dia. 26. Si Blanc perd son temps à prendre les deux pierres noires avec 2 et 4, Noir en profitera ailleurs.

Dia. 27 & 28. La table (réponse **A**) est ici une mauvaise réponse. La forme de Noir est inefficace. Après l'échange B2 - N3, Blanc est satisfait.

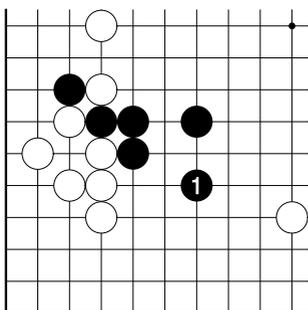


Diagramme 29

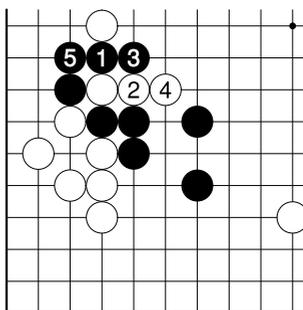


Diagramme 30

Dia. 29. Dans ce problème, la table (réponse **A**) est meilleure.

Dia. 30. Ce coup prépare le sauvetage de la pierre isolée.

Dia. 31 & 32. Le saut de deux en ❶ (réponse **B**) est une forme fragile dans ce cas. Blanc pousse en 2, puis joue en 4. Noir a alors des soucis à se faire. De ce fait, Noir 3 est mauvais, bien qu'il soit sur le point vital de la forme. La pierre de coupe (Δ) est quasiment capturée. Manifestement, Noir s'est trompé de direction.

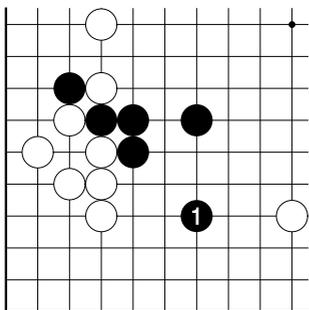


Diagramme 31

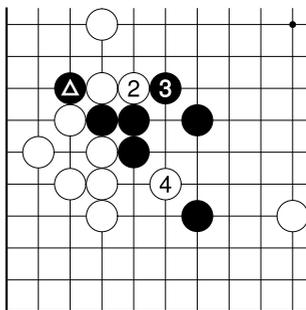
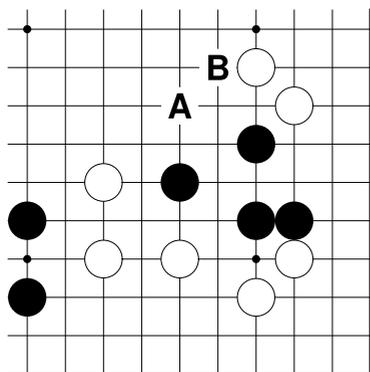
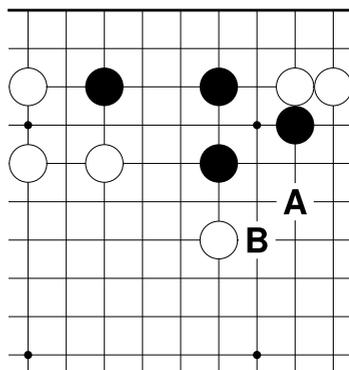


Diagramme 32

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?

Problème 9



Problème 10

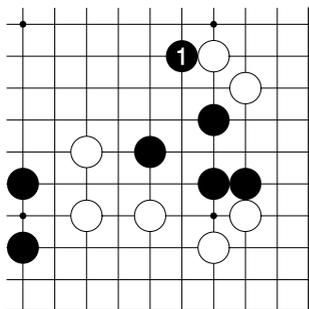


Diagramme 33

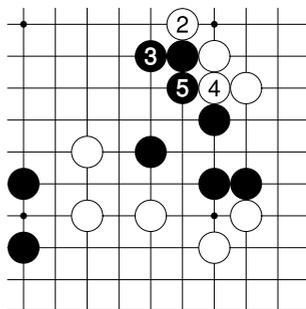


Diagramme 34

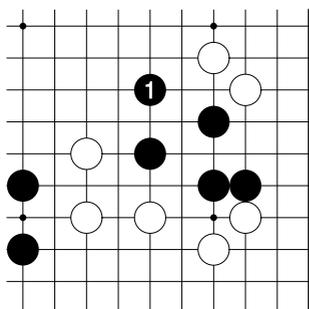


Diagramme 35

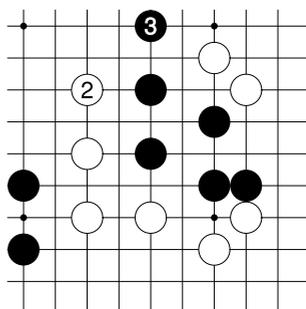


Diagramme 36

Dia. 33 & 34. Le *tsuke* (réponse **B**) est la manière pour Noir de se créer une bonne forme ici. La séquence qui suit montre Noir sortant en direction du centre, alors que Blanc a un point de coupe à gérer.

Dia. 35 & 36. Sortir simplement en *tobi* (réponse **A**) est lent. Noir s'échappe vers le centre mais risque de subir une attaque soutenue.

Dia. 37. Le *tsuke* (réponse **B**) est encore correct ici (un *tsuke* de l'autre côté de cette même pierre est également bon). Blanc 2 dans le diagramme 38 n'est pas un problème puisque Noir peut sortir vers le centre avec une bonne forme.

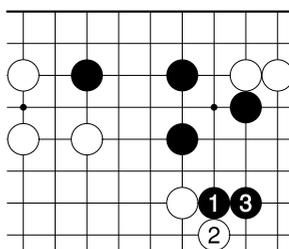


Diagramme 37

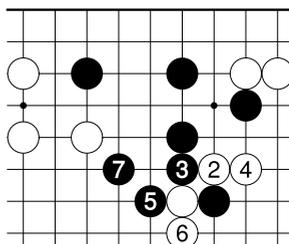


Diagramme 38

Dia. 39 & 40. Si Noir choisit la réponse **A**, Blanc pourra facilement continuer l'attaque.

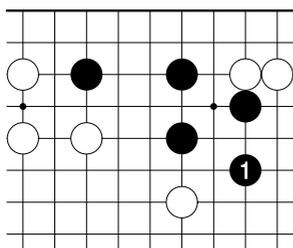


Diagramme 39

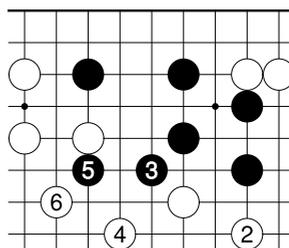
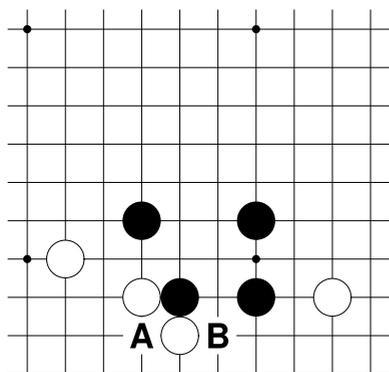


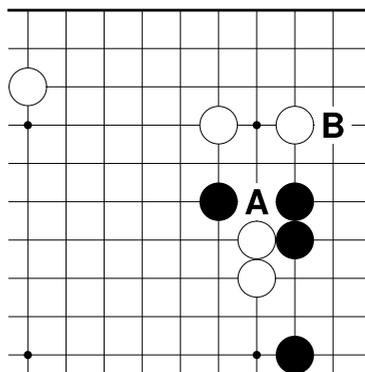
Diagramme 40

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 11



Problème 12

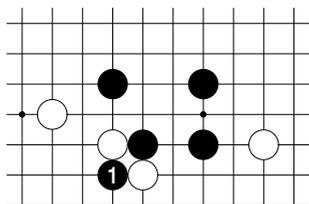


Diagramme 41

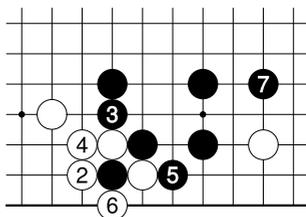


Diagramme 42

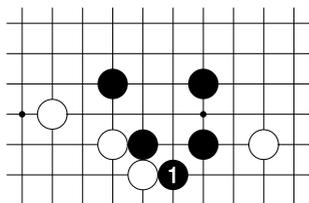


Diagramme 43

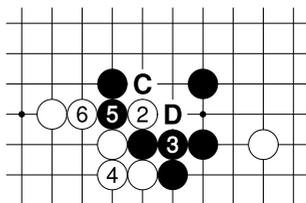


Diagramme 44

Dia. 41 et 42. La double-coupe (réponse **A**) est meilleure. En sacrifiant une pierre, Noir s'assure une bonne forme sur la gauche, puis joue en 7.

Dia. 43 et 44. Le problème avec la réponse **B**, la gueule de tigre, est que Noir obtient une forme rigide. Il a perdu la possibilité de répondre à Blanc 2 en **C** ou en **D**. De plus, Blanc peut aussi connecter en 5 à la place de 4 pour gagner de la force au centre.

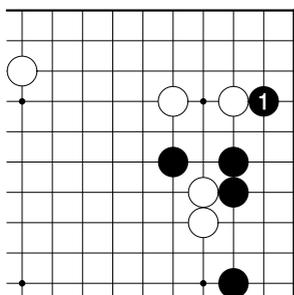


Diagramme 45

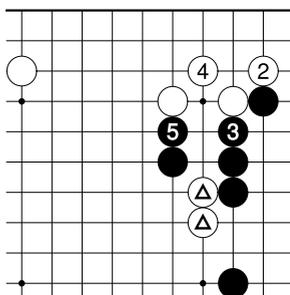


Diagramme 46

Dia. 45. La réponse correcte est la **B** : le *tsuke* sous le *shimari* blanc.

Dia. 46. Dans cette variation, les deux pierres (△) sont devenues vulnérables.

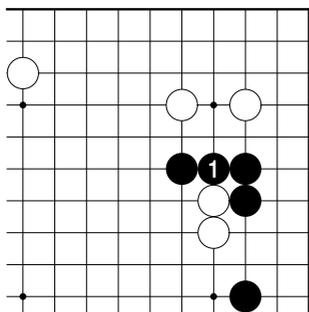


Diagramme 47

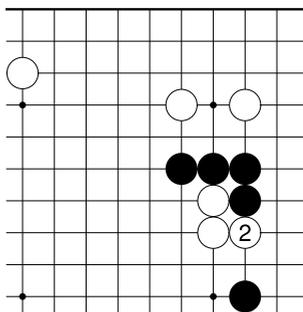


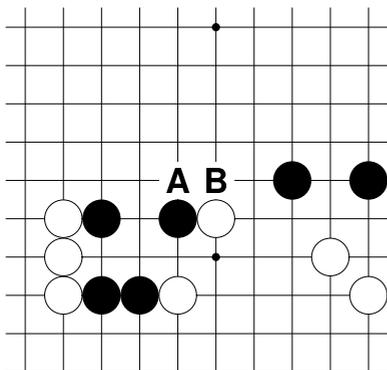
Diagramme 48

Dia. 47. La connexion simple (réponse **A**) est lourde et informe.

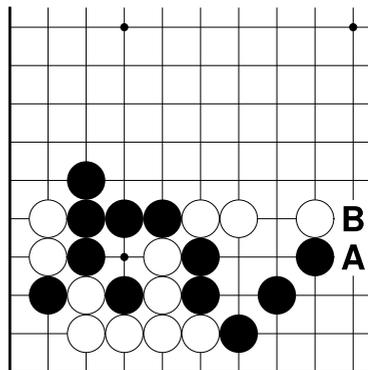
Dia. 48. Si Blanc joue 2, Noir écope d'un combat pénible.

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 13



Problème 14

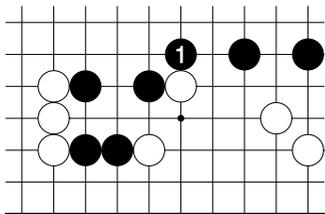


Diagramme 49

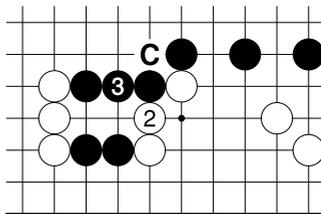


Diagramme 50

Dias. 49 et 50. La réponse correcte est **B**, bloquer le trajet direct de Blanc vers le centre. Noir n'a rien à craindre, que Blanc joue 2 ou la double-coupe en **C**.

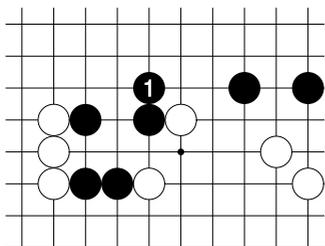


Diagramme 51

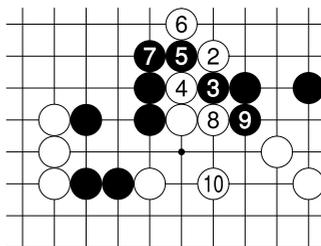


Diagramme 52

Dias. 51 et 52. Le *nobi* en 1 est trop mou. Un peu plus tard dans la partie, Blanc pourrait couper Noir avec une forme efficace, le *keima* en 2.

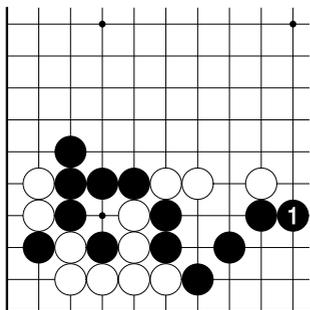


Diagramme 53

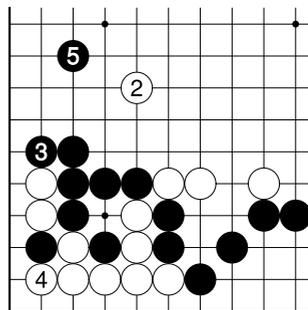


Diagramme 54

Dia. 53. Dans ce cas, Noir devrait s'étendre en *nobi* (réponse **A**). Cela sécurise pour un temps le groupe sur le bord gauche.

Dia. 54. Si la position se développe de cette manière, Noir s'installe solidement des deux côtés.

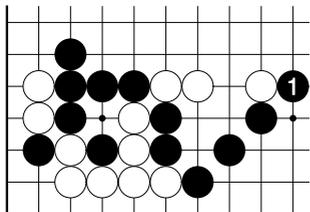


Diagramme 55

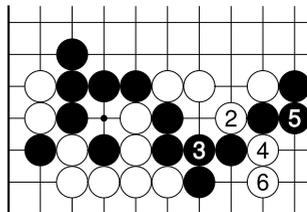
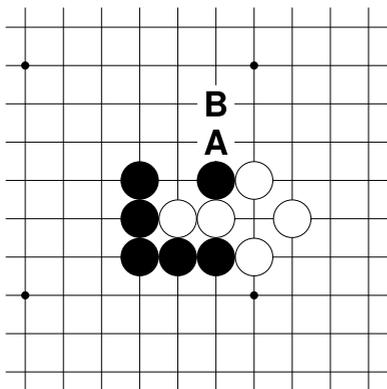


Diagramme 56

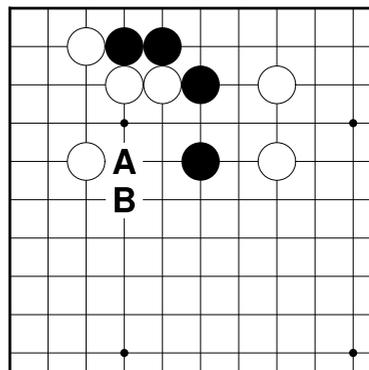
Dia. 55 et 56. En jouant *hane* ici, Noir joue avec le feu. Blanc 2 menace de capturer les pierres de coupe par une prise en retour. Quand Blanc joue 6, c'est un désastre pour Noir.

* * *

Noir joue. A ou B ?



Problème 15



Problème 16

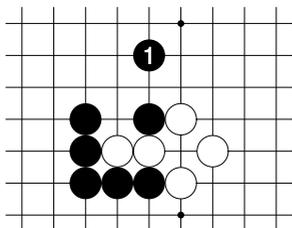


Diagramme 57

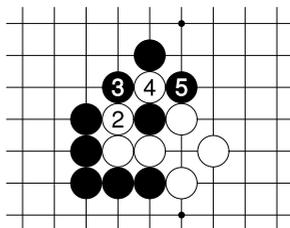


Diagramme 58

Dia. 57. La réponse **B**, qui prépare un sacrifice, est correcte du point de vue de la forme.

Dia. 58. Blanc a déjà une mauvaise forme.

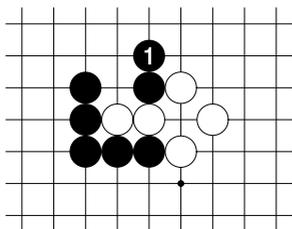


Diagramme 59

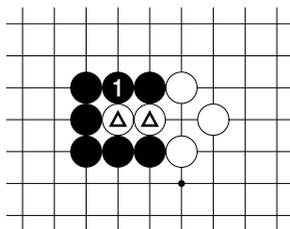


Diagramme 60

Dia. 59. S'étendre simplement en *nobi* est moins efficace.

Dia. 60. Jouer *atari* est une erreur de débutant : Blanc n'a aucune raison de sauver les deux pierres (△).

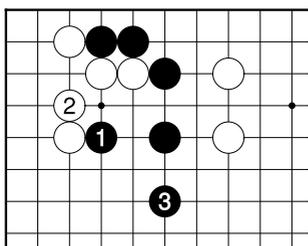


Diagramme 61

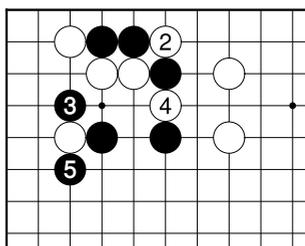


Diagramme 62

Dia. 61. Dans cette position, le *tobi-tsuke* en **A** est le point vital.

Dia. 62. Si Blanc essaie de couper Noir immédiatement, Noir est satisfait de cet échange.

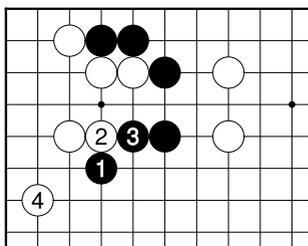


Diagramme 63

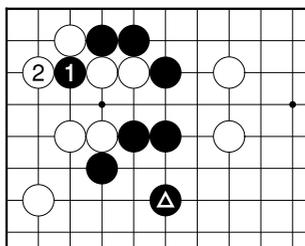


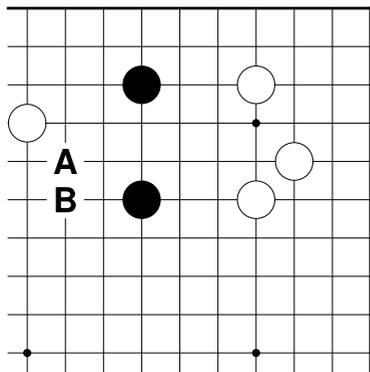
Diagramme 64

Dia. 63. Le coup à l'épaule de Noir 1 dans ce diagramme est moins bon. Blanc prend le point vital en 2.

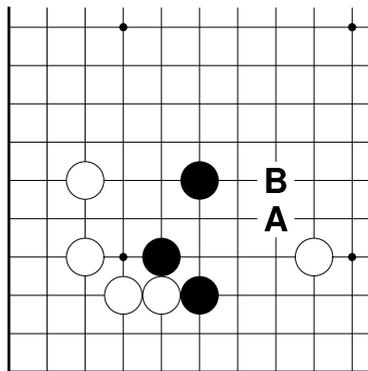
Dia. 64. Noir doit corriger sa forme en \triangle . Le coup 1 est un *tesuji* pour protéger la coupe.

* * *

Noir joue. A ou B ?



Problème 17



Problème 18

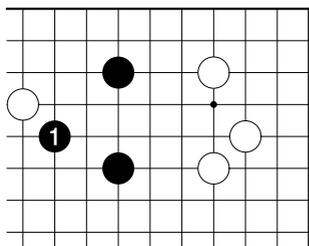


Diagramme 65

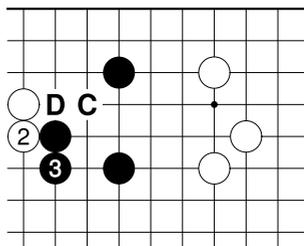


Diagramme 66

Dia. 65. Ici, le coup à l'épaule en **A** est le meilleur coup pour Noir.

Dia. 66. Blanc pousse naturellement en 2, ensuite Noir développe une bonne forme avec 3. Noir peut alors se permettre de répondre à Blanc **C** en Noir **D**.

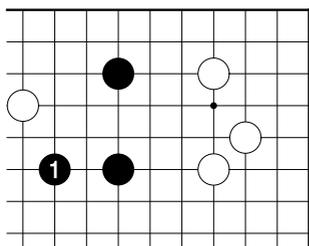


Diagramme 67

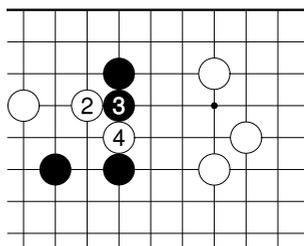


Diagramme 68

Dia. 67 et 68. Le *tobi* est une forme fragile ici. Avec 2, Blanc laisse à Noir un groupe flottant, lourd et sans yeux. Le coup sévère en 4 est même possible.

Dia. 69. La réponse **B** est le point vital de cette forme. Dia. 70. C'est aussi le coup que Blanc jouerait pour attaquer.

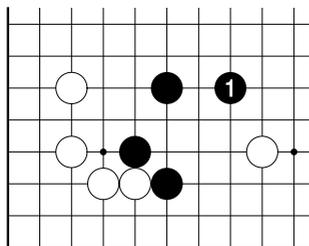


Diagramme 69

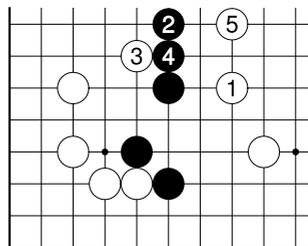


Diagramme 70

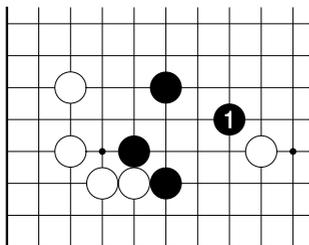


Diagramme 71

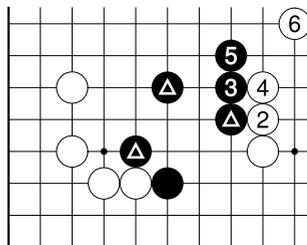
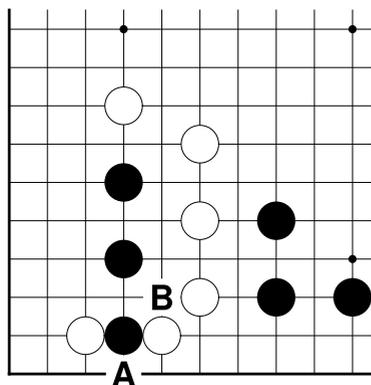


Diagramme 72

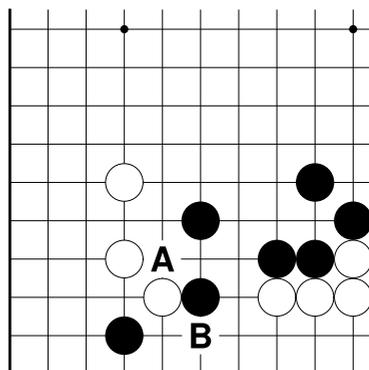
Dia. 71 et 72. Là, le coup à l'épaule en Noir 1 n'est pas une bonne idée. En poussant simplement, Blanc peut rendre la forme de Noir inefficace : les trois pierres \triangle sont maintenant trop proches.

* * *

Noir joue. A ou B ?



Problème 19



Problème 20

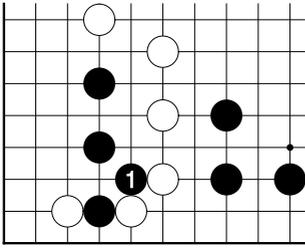


Diagramme 73

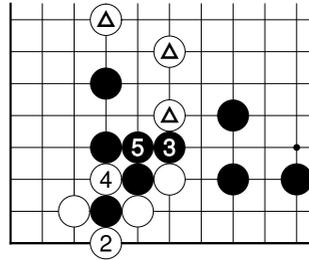


Diagramme 74

Dia. 73 et 74. La gueule de tigre (réponse **B**) est une bonne forme ici. En sacrifiant une pierre, Noir peut sortir de sa prison, et faire des pierres \triangle un groupe faible.

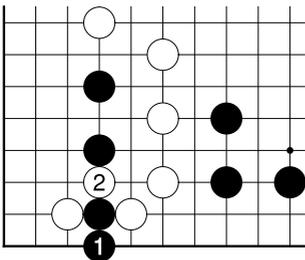


Diagramme 75

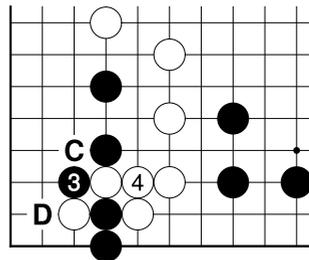


Diagramme 76

Dia. 75 et 76. Si Noir descend en **1** (réponse **A**) pour empêcher la connexion de Blanc sur le bord, le coup Blanc 2 crée alors des problèmes. Noir ne peut pas défendre à la fois **C** et **D**.

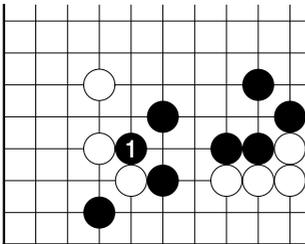


Diagramme 77

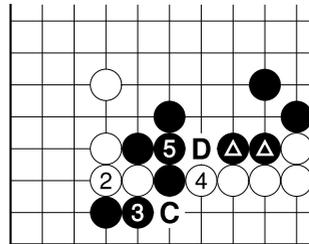


Diagramme 78

Dia. 77 et 78. (page précédente) Noir devrait jouer immédiatement en **1** (réponse **A**). Si Blanc joue 2, Noir peut répondre en 3 et 5. Puisque les pierres **△** ne sont plus importantes, Noir possède une bonne forme : Blanc n'a pas de solution pour combiner les coupes en **C** et **D**.

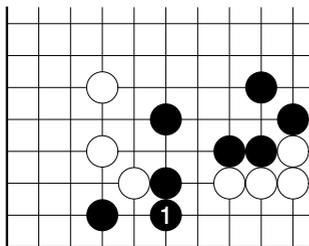


Diagramme 79

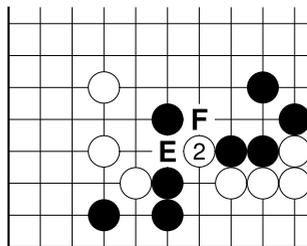


Diagramme 80

Dia. 79 et 80. Avec la descente de la réponse **B**, Noir raisonne à court-terme. À plus ou moins long-terme, Blanc pourra jouer en 2 et menacer **E** ou **F**.

Troisième partie

Le combat en pratique

7

Huit nuances de coupe

7.1 Du moulin à vent aux crêpes

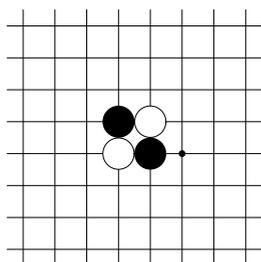


Diagramme 1

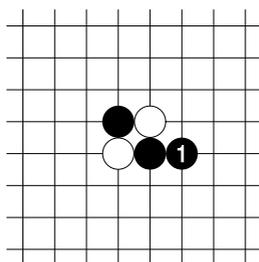


Diagramme 2

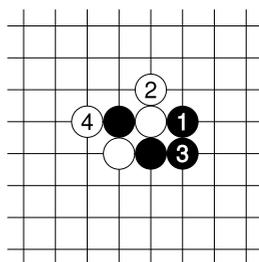


Diagramme 3

(Dia. 1) Il y a un certain nombre de séquences usuelles dans les combats issus d'une double coupe. (Dia. 2) La réponse la plus simple est le *nobi* en ❶. Selon le proverbe, cette réponse est préférable à l'un des quatre *atari* possibles : ***Double coupe ? Extension !*** (Dia. 3) L'*atari* N1 se termine mal car, si Noir doit se défendre en 3, Blanc capture la pierre de coupe en *shichō*. (Dia. 4) Le « moulin à vent » : chacun s'étend pour éviter un *shichō*, chaque groupe a quatre libertés.

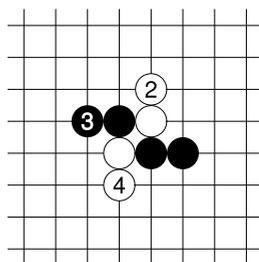


Diagramme 4

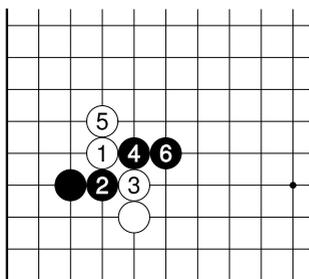


Diagramme 5

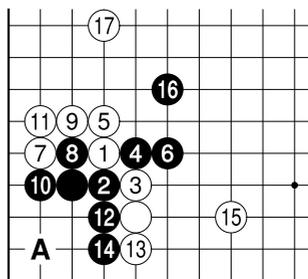


Diagramme 6

(Dia. 5) N2 est abusif dans ce *jōseki*, sauf si Noir a déjà un appui local. N6 achève la construction d'un moulin à vent. (Dia. 6) Blanc prend l'avantage simplement en se développant sur chaque bord. Après N14, Noir se retrouve avec un coin réduit et vulnérable (Blanc en **A** mène à un *kō*), et il doit également s'occuper d'un groupe faible au centre.

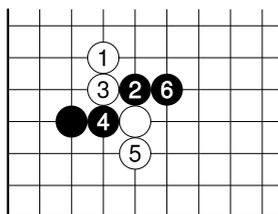


Diagramme 7

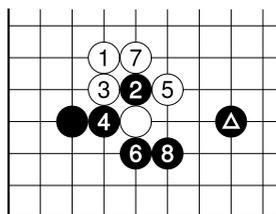


Diagramme 8

(Dia. 7) Ici aussi il est d'ordinaire abusif de lancer une double coupe avec N2-N4. (Dia. 8) Mais avec la pierre de pince \blacktriangle , B1 devient discutable : le « *ponnuki* plus une pierre » n'est pas efficace. Si Blanc veut développer un « moulin à vent », en jouant 5 en 6, après Noir 6 en 5, la forme sera favorable à Noir (le groupe blanc du bord doit batailler pour vivre, tandis que le groupe noir central est assez fort).

Les formes en T (dia. 9) ou asymétrique (dia. 10), apparaissent également en combat rapproché. Naturellement, \bullet induit un manque de libertés pour les deux groupes.

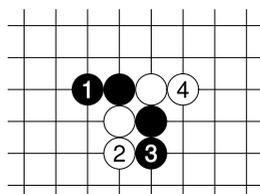


Diagramme 9

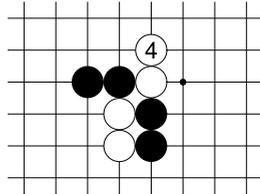


Diagramme 10

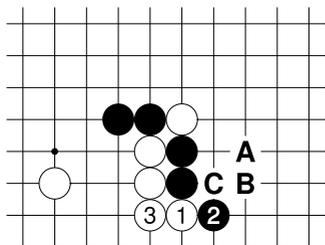


Diagramme 11

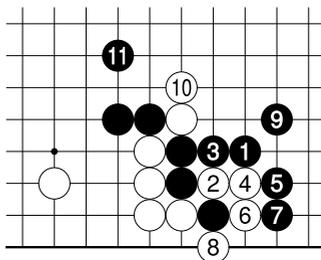


Diagramme 12

(Dia. 11) Faire *hane* en B1 est nettement meilleur que de laisser Noir jouer lui-même *hane* en 3. Noir doit-il ensuite jouer en **A**, **B**, ou **C**? (Dia. 12) L'idée derrière **1** : sacrifier une pierre et attaquer le centre - Blanc en 2 est mauvais lorsque son groupe est déjà vivant.

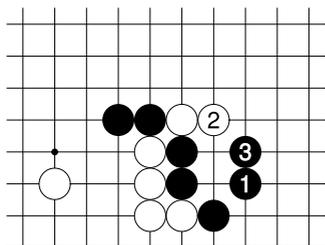


Diagramme 13

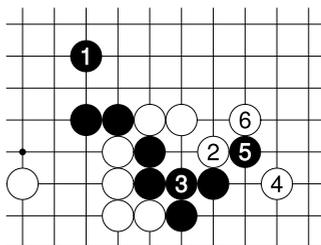


Diagramme 14

(Dia. 13) Le problème avec la connexion en gueule de tigre **1** est que Noir devra tout de même ajouter une pierre en 3. Sinon... (Dia. 14) Maintenant, les coups blancs 2 et 4 sont très sévères (cf. 9.1 pour plus de détails sur cette forme).

(Dia. 15) C'est pourquoi dans certains cas (mais pas ici car Blanc est déjà fort sur le bord), la connexion solide en **C** peut être préférable. Elle affaiblit Blanc des deux côtés, même si elle n'est pas en soi une bonne forme.

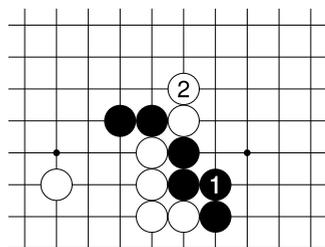


Diagramme 15

(Dia. 16) On appelle cette position extrême aux libertés réduites une *crêpe*. Les diagrammes suivants donnent des exemples de séquences y menant. Bien sûr, le combat peut devenir très complexe.

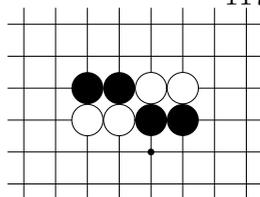


Diagramme 16

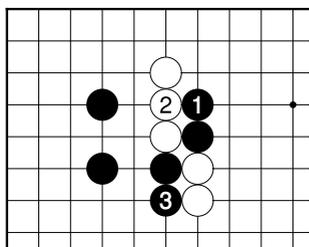


Diagramme 17

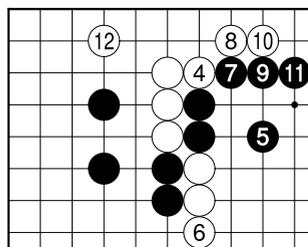


Diagramme 18

(Dia. 17) Cette position peut résulter d'une séquence de la section 5.6. (Dia. 18) Comme Blanc exploite facilement le manque de libertés de Noir, N1 n'est pas la bonne idée dans ce combat.

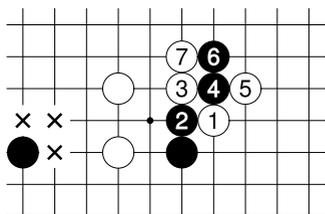


Diagramme 19

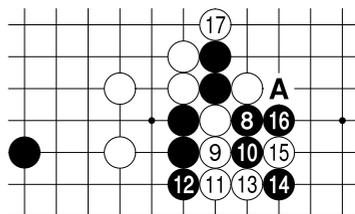


Diagramme 20

(Dia. 19 et 20) Plusieurs *jōsekis* peuvent déboucher sur ce type de combat, qui se développent souvent en crêpes. Pour jouer la double coupe N2-N4, Noir a besoin d'une pierre de support (celle du diagramme, ou sur un des points \times) et d'un *shichō* qui lui soit favorable afin que Blanc ne puisse pas jouer la séquence de 5 à 17 (le *shichō* apparaît grâce au coup *sente* en **A**). Si Noir devait jouer 8 en 9 pour sortir ses pierres, ce serait très mauvais pour lui.

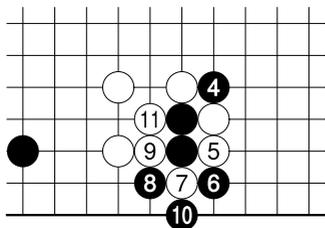


Diagramme 21

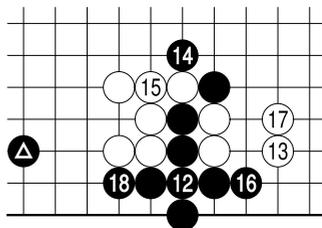


Diagramme 22

(Dia. 21-22) Blanc joue 5 ainsi quand il a l'intention d'écraser Noir dans une position basse sur le bord. La pierre \triangle se retrouve idéalement placée après 18 ; si elle était sur la quatrième ligne, la séquence serait défavorable pour Noir. C'est un exemple de combat qui dépend beaucoup du contexte, ici à la fois un *shichō* vers le Nord-Est et la présence de pierres à l'Ouest.

7.2 Double coupe : exceptions

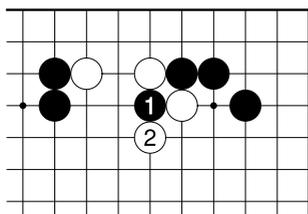


Diagramme 23

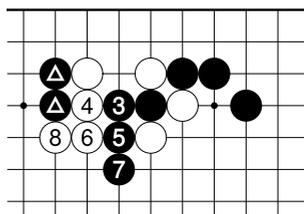


Diagramme 24

(Dia. 23 et 24) Jouer un *atari* après une double coupe devient courant lorsqu'il y a des pierres à proximité. Lorsque la séquence qui suit l'*atari* permet d'imposer une direction aux pierres adverses*, avec un *shichō* court brisé ou un *yurumishicho* (*shichō* à deux libertés), on peut affaiblir les autres pierres de l'adversaire et obtenir un très bon résultat. Ici, Noir s'est piégé : le coup B2 est efficace. Il permet à Blanc d'attaquer les deux pierres \triangle .

*. NdT : on parle de *driving tesuji* dans la littérature anglophone.

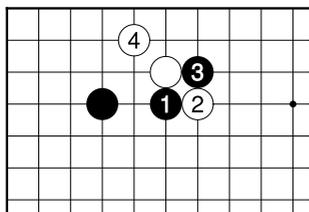


Diagramme 25

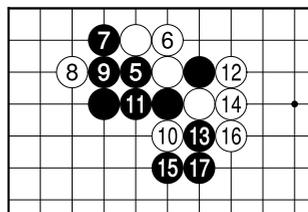


Diagramme 26

(Dia. 25 et 26) *Kosumi* après une double coupe. Ce *jōseki* a été évoqué dans la section 5.3. Blanc tire le maximum de la position étirée de Noir.

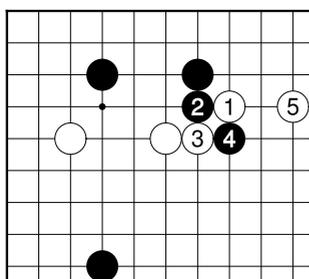


Diagramme 27

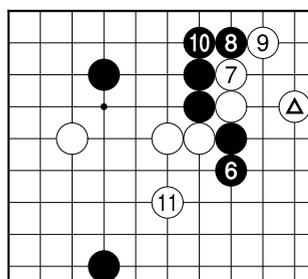


Diagramme 28

(Dia. 27 et 28) Le saut en *tobi* après une double coupe est un *tesuji* très utile. L'idée de Blanc est d'établir un blocage par *kō* (voir 5.6). Noir peut résister avec N6, mais la pierre Δ est tout de même bien placée (cf. dia. 12).

7.3 Jouer léger pour contrer l'influence

(Dia. 29) Le jeu léger implique souvent de laisser des points de coupe. B6 est une bonne idée lors d'une partie à fort handicap. Une connexion solide serait lourde (cf. dia. 34).

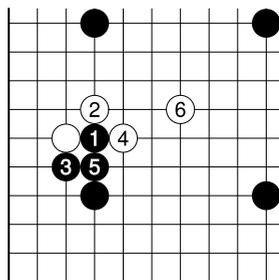


Diagramme 29

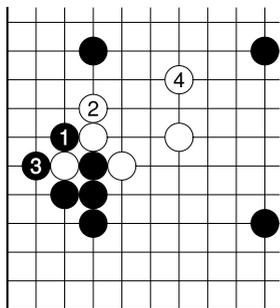


Diagramme 30

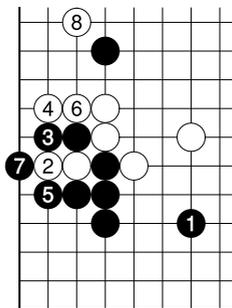


Diagramme 31

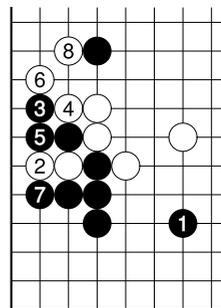


Diagramme 32

(Dia. 30) Blanc est heureux d'abandonner sa pierre afin d'obtenir une bonne forme. (Dia. 31) Si Noir défend simplement son territoire du bord Sud, le sacrifice de deux pierres ouvre le bord Ouest à Blanc. (Dia. 32) Jouer N3 n'est pas plus approprié ici.

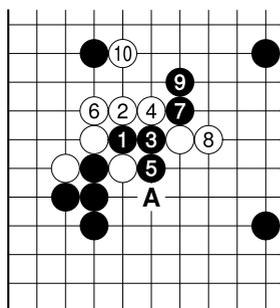


Diagramme 33

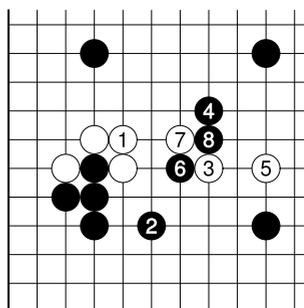


Diagramme 34

(Dia. 33) Si Noir coupe de l'autre côté, Blanc peut contre-attaquer en 8 (qui vise **A** pour plus tard), et ensuite sortir avec B10. (Dia. 34) ① est lourd. Les coups N4 et N6 sont une bonne suite pour attaquer la forme blanche. Après N8, Blanc est en difficulté.

7.4 Connexions en équerre

Connecter solidement pour ne laisser aucune faiblesse est d'habitude l'apanage de celui qui attaque.

Dia. 35. On appelle cette forme de connexion solide une équerre.

Dia. 36. Cette séquence a été

vue au diagramme 3. On retrouve aussi le principe « 1-2-3 » de la section 13.2. Selon le résultat du *shichō*, N1 peut s'avérer inutile ou être plus intéressant joué en *atari* en 2.

Dia. 37. Comparons la connexion solide N10 avec le double *hane* en 11 (diagramme suivant). De toute évidence, Blanc a des ennuis après N16 alors que Noir est solide.

Dia. 38. Ici, suivre aveuglément la règle énoncée dans la section 4.1 n'est pas aussi efficace. Après 10, Blanc est vivant, et il peut viser la coupe en **A**. Si Noir veut pouvoir tenter le double *hane*, il doit jouer le *hane* en 7 à la tête des deux pierres blanches en premier.

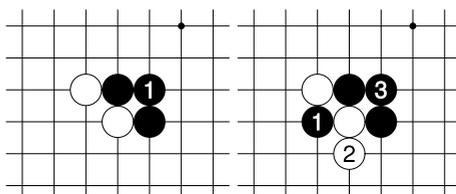


Diagramme 35

Diagramme 36

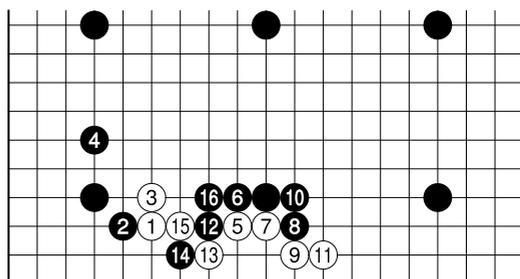


Diagramme 37

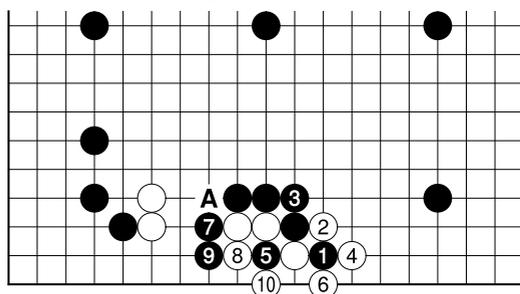


Diagramme 38

7.5 Frapper à la charnière du *keima*

Voici un proverbe, et quelques recommandations...

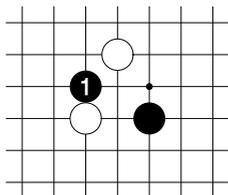


Diagramme 39

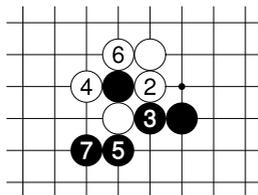


Diagramme 40

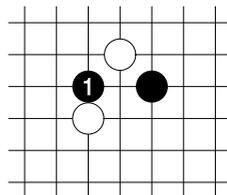


Diagramme 41

(Dia. 39) S'il peut choisir la manière de couper le *keima* de Blanc, Noir doit jouer ❶ à la « charnière » du *keima*. (Dia. 40) Cela dépend du *shichō* : Noir doit bénéficier d'un *shichō* favorable, ou se contenter de sacrifier sa pierre (voir dia. 8 page 115).

(Dia. 41) Voilà l'autre coupe à la « charnière » ; de nouveau, il y a un *shichō*. (Dia. 42) Cependant, ici, la coupe alternative (pousser puis couper) est aussi une bonne forme.

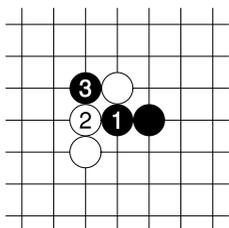


Diagramme 42

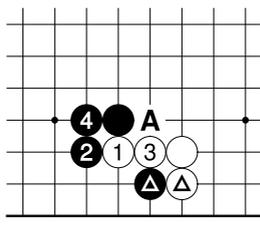


Diagramme 43

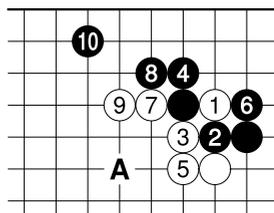


Diagramme 44

Le *fauchage*, présenté dans les sections 5.4 et 6.4, est souvent l'occasion de jouer cette séquence. (Dia. 43) Dans ce cas, si Noir répond 2 en 3, Blanc **A** est dangereux pour Noir. (Dia. 44) Voici une séquence typique du *fuseki* chinois. Maintenant, **A** est le point clef pour les deux joueurs.

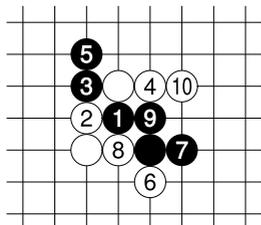
7.6 Pousser dans un *keima*

Diagramme 45

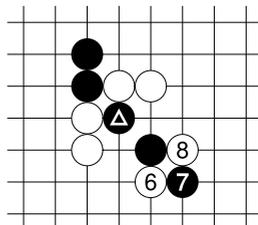


Diagramme 46

Une remarque importante sur la partie 7.5 : la coupe en *kosumi*, comme ❶ et ❸ dans le diagramme 45, est une mauvaise forme. B8 force la création d'un angle vide. (Dia. 46) Si Noir joue en 7, après B8, il perd la pierre de coupe \triangle .

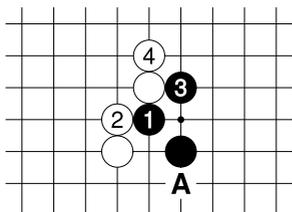


Diagramme 47

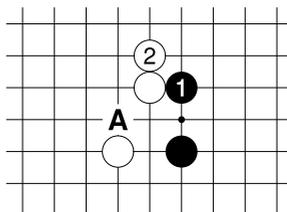


Diagramme 48

En général, pousser dans un *keima* sans couper donne une mauvaise forme. (Dia. 47) N1 devrait être omis. Blanc en **A** devient un bon coup à envisager. (Dia. 48) Jouer directement ❶ est d'ordinaire meilleur pour Noir. Il conserve la possibilité de couper en **A**.

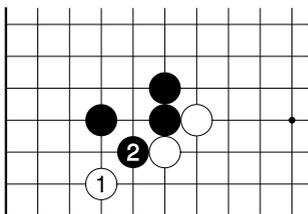


Diagramme 49

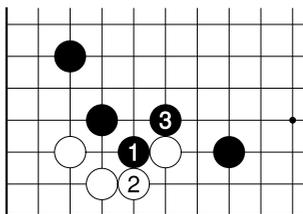


Diagramme 50

Dans ces situations, pousser dans le *keima* est acceptable. (Dia. 49) ❶ est une mauvaise forme, et N2 est approprié ; Blanc n'a pas de bonne réponse. (Dia. 50) Dans ce *jōseki*, Noir joue 1 avant 3 pour réparer sa forme.

7.7 Menace de coupe directe et diagonale

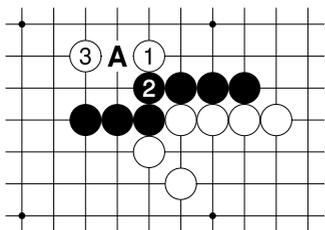


Diagramme 51

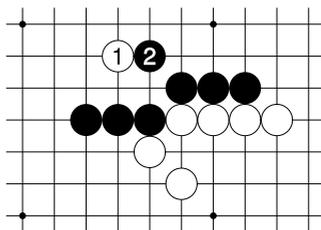


Diagramme 52

Proverbe : Lors d'un combat, le *nozoki* doit être joué au plus près du point menacé. (Dia. 51) ① est correct, à faire suivre de B3 plutôt que d'un coup en **A**, trop lourd. (Dia. 52) Ce *nozoki* B1 est mauvais car il permet à Noir de jouer en 2.

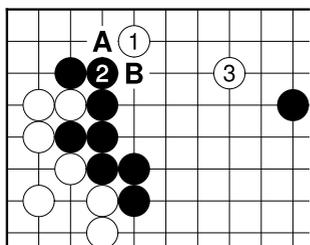


Diagramme 53

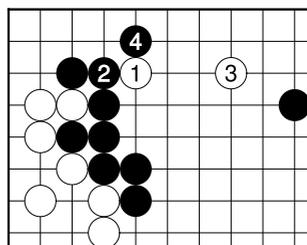


Diagramme 54

(Dia. 53) Le cas d'un point de coupe sur la troisième ligne est une exception. Ici, B1 est un bon coup. Si Noir joue 2 en **A**, Blanc joue **B**, et vice-versa. (Dia. 54) Si Blanc suit la règle, les coups 3 et 4 sont *miai* pour Noir. C'est clairement moins bon pour Blanc.

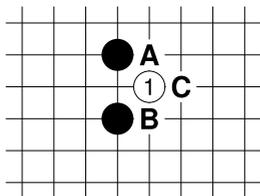


Diagramme 59

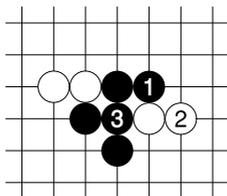


Diagramme 60

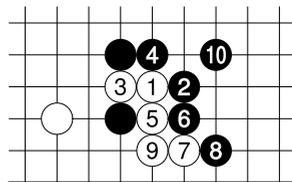


Diagramme 61

(Dia. 59) La connexion ne doit pas être automatique. Il faut, selon le contexte, envisager aussi Noir **A**, **B** ou **C**. (Dia. 60) Par exemple, B2 est lourd, Noir a gagné un temps dans le combat.

(Dia. 61) Cette idée n'est pas vraiment une forme standard : considérez-la comme une chose à garder dans un coin de mémoire pour la ressortir au bon moment.

(Dia. 62) ❶, qui menace **A** et **B**, est une bonne réponse au *nozoki* (Δ).

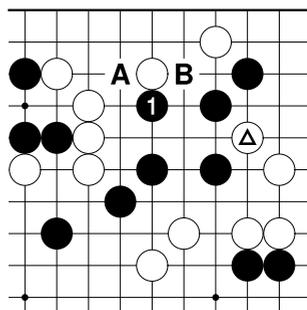


Diagramme 62

8

Les mystères du *tsuke-nobi*

8.1 Points de coupe classiques

Noir joue le *jōseki tsuke-nobi* pour se renforcer et faire avancer la ligne de front. En fait, cette séquence laisse de nombreux points de coupe : en **A** pour Blanc, en **D** (après Blanc **B**, Noir **C**) et en **E** pour Noir.

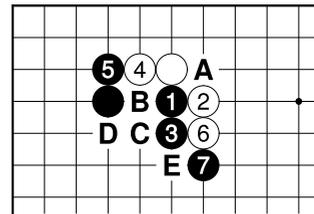


Diagramme 1

Diagrammes 2 et 3. Comme Blanc a des points de coupe, la coupe en ① est abusive. Le dia. 2 mène à un *kō*, mais Noir a une menace locale en **A**. Dans le dia. 3, après Noir 14, Blanc est en difficulté.

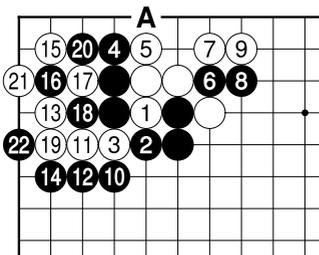


Diagramme 2

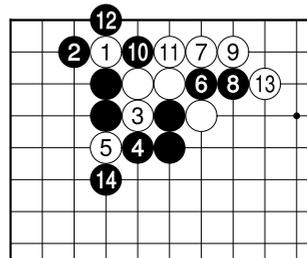


Diagramme 3

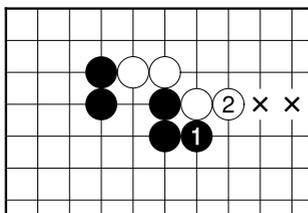


Diagramme 4

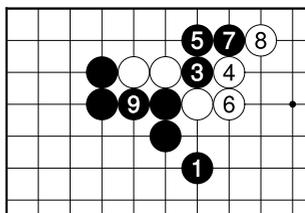


Diagramme 5

Dia. 4. Il est généralement mauvais de tourner directement en ①, à moins que Noir n'ait une pierre sur l'un des points ×, auquel cas Blanc subit un *hane* sur la tête. Le *kosumi* en ① du dia. 5 est plus subtil et généralement meilleur. Il menace la coupe en 3.

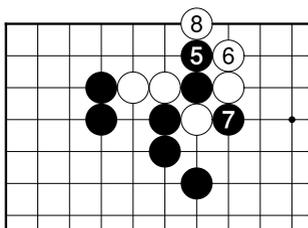


Diagramme 6

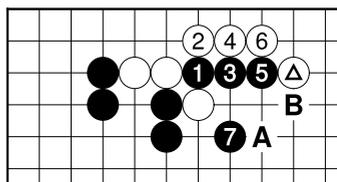


Diagramme 7

Dia. 6. Une astuce tactique pour Blanc dans cette position.

Dia. 7. Lorsque Blanc a l'extension en Δ, Blanc doit préférer 2 à 3 lorsque Noir coupe en 1 afin d'éviter la sur-concentration et pour donner une mauvaise forme à Noir. Blanc peut maintenant jouer les coups forçants en A ou B.

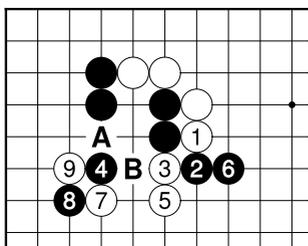


Diagramme 8

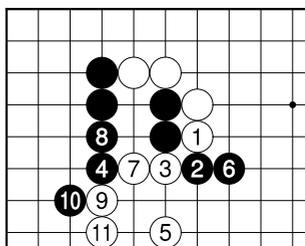


Diagramme 9

Si Blanc pousse vers le centre comme dans le dia. 8, Noir se doit de jouer en ② : c'est une question d'honneur. Maintenant Blanc coupe en 3, et Noir défend en bonne forme avec ④. Blanc 9 est une possibilité qui vise **A** et **B**. Dans le dia. 9, après ⑤, Noir doit se retenir de jouer l'*atari* car Blanc peut lui jouer la tactique du contre-*atari* en *kō* (voir 5.6). Noir doit maintenant attaquer énergiquement sur le bord Nord, puisque Blanc a maintenant une bonne forme à gauche.

8.2 La double approche

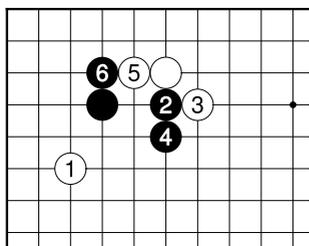


Diagramme 10

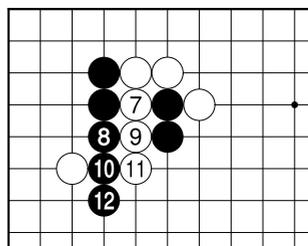


Diagramme 11

Noir 2 en réponse au double *kakari* blanc en 1 est un *jōseki* vénérable. Noir peut se permettre de jouer en ⑥ quand ① est sur la troisième ligne : dans la plupart des cas, la séquence de coupe du dia. 11 est mauvaise pour Blanc.

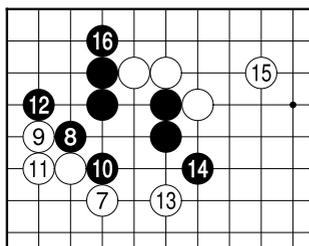


Diagramme 12

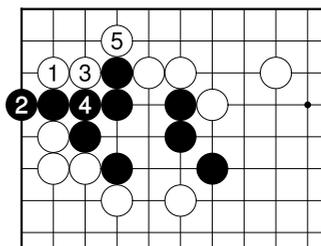


Diagramme 13

Dia. 12. La séquence standard, dans laquelle on peut facilement se tromper. Par exemple, après Blanc 9, Noir 10 empêche la coupe. Le but de Noir 16 est d'éviter le *clamp* du dia. 13.

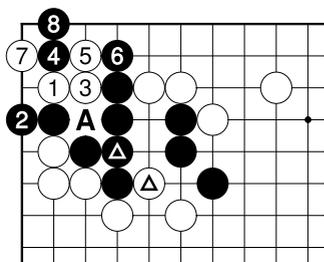


Diagramme 14

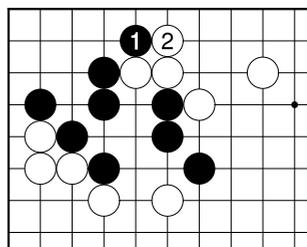


Diagramme 15

Blanc ne doit pas jouer l'*atari* (pierres Δ). Sinon, le *clamp* ne fonctionne plus : 4 protège la coupe en A. Pour protéger la faiblesse dans le coin, Noir peut aussi jouer en 1 du dia. 15. Blanc 2 laisse donc le *sente* à Noir ; on peut difficilement qualifier 2 d'erreur sans regarder le reste du goban.

8.3 L'attaque de la pince haute

Dia. 16. Noir 1 ici est une forme d'attaque fondamentale, lorsque, pour une raison ou une autre, Blanc choisit de ne pas jouer une extension sur le bord nord. Blanc doit alors décider s'il vaut mieux vivre sur le bord ou fuir vers le centre. Selon la situation, on peut envisager les réponses de A à E.

La réponse la plus courante est de s'échapper comme dans le dia. 17, avec 2 puis 4, mais cela mérite une explication. La possibilité du *nozoki* en 1 du dia. 18 – en accord avec les idées de la section 7.7 – est la raison de cet angle vide : maintenant, Blanc peut protéger la coupe en *sente* avec B2 et B4. C'est un de ces cas où il est acceptable de pousser dans un *keima* (voir section 7.6). Ceci dit, Noir devrait résister en jouant le coup 3 en 4.

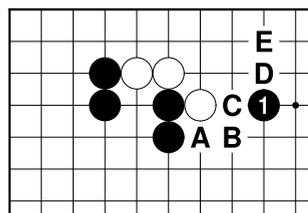


Diagramme 16

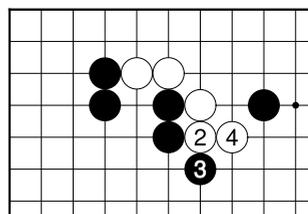


Diagramme 17

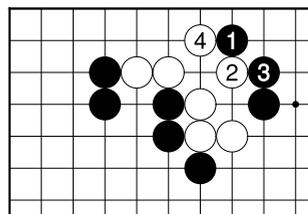


Diagramme 18

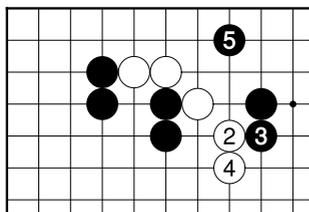


Diagramme 19

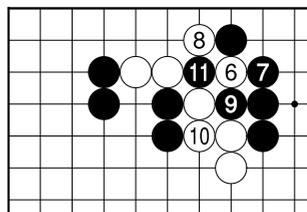


Diagramme 20

Si Blanc choisit la réponse **B** (dia. 19), il devra accepter de répondre passivement au *nozoki* en ⑤, car l'idée précédente (dia. 20) conduit à une mauvaise forme en 10 puis à un *kō* désespéré.

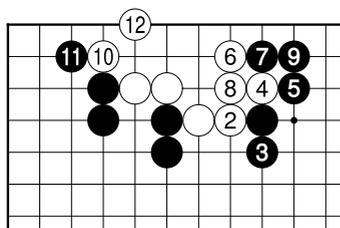


Diagramme 21

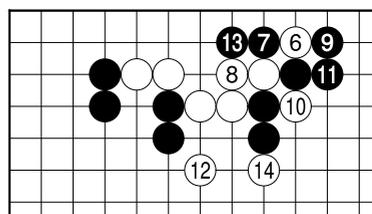


Diagramme 22

De toutes les séquences qui permettent de vivre, la réponse **C**, ② du dia. 21, est la plus facile à comprendre. Blanc agrandit son espace vital tout en laissant quelques points de coupe chez Noir. Le double-*hane* du dia. 22 est une alternative pour fuir vers le centre.

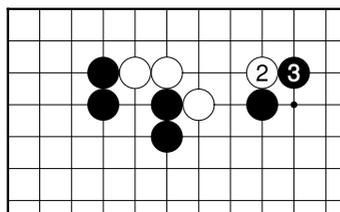


Diagramme 23

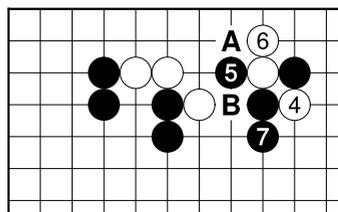


Diagramme 24

B2 – la réponse **D** – vise la double coupe pour vivre sur le bord. Comme N7 en **A** ne fonctionne pas, et que N7 en **B** conduit à une forme lourde et inefficace quand Blanc répond en **A**, Blanc peut envisager cette solution. Noir doit s'étendre calmement en ⑦ et laisser Blanc prendre les décisions.

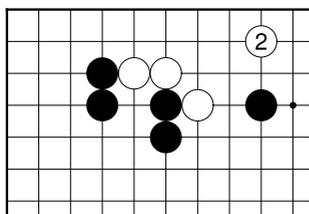


Diagramme 25

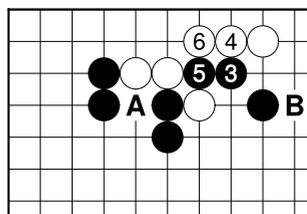


Diagramme 26

La glissade en ② – la réponse **E** – est peut-être la solution la plus simple pour Blanc. Quand Noir joue N3 et N5, Blanc sacrifie une pierre : il accepte de laisser à Noir une influence centrale, mais la forme noire présente quelques défauts que Blanc pourra exploiter avec les coups **A** et **B**. Cette dernière manière de jouer est la plus proche du concept de risque calculé, qui sera introduit au début du chapitre 12. Quoiqu'il en soit, Blanc doit réfléchir à deux fois avant de permettre à Noir d'attaquer ainsi.

8.4 La pince haute, une bonne forme

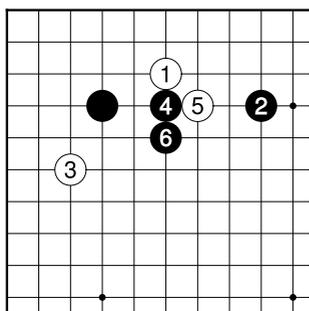


Diagramme 27

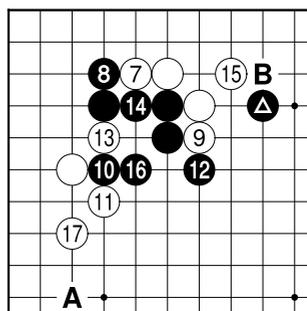


Diagramme 28

La pince haute est polyvalente et apparaît dans plusieurs ouvertures. Noir 2 ici permet Noir 4 et 6, après quoi la pierre initiale est idéalement placée. La variation du dia. 28 est une découverte récente. Noir continue en **A** ou **B**.

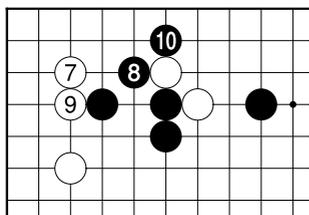


Diagramme 29

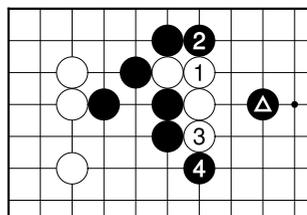


Diagramme 30

Si Blanc envahit le coin en 7, après Noir 10, la pierre de pince est au point vital des trois pierres (voir section 4.6), comme le montre le diagramme 30.

8.5 L'attaque de la pince basse

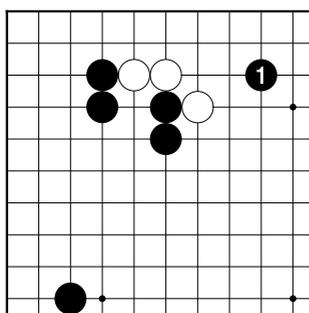


Diagramme 31

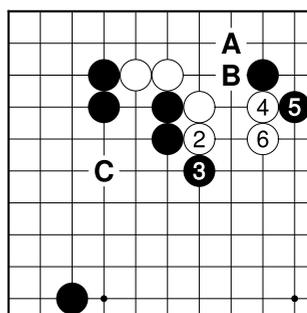


Diagramme 32

Noir peut aussi jouer 1 sur la troisième ligne, notamment s'il est plus fort localement. Le dia. 32 montre une continuation naturelle. Ensuite, Noir peut jouer un *nozoki* en **A** ou en **B**, mais il devient assez urgent de protéger en **C**.

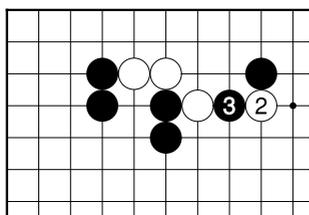


Diagramme 33

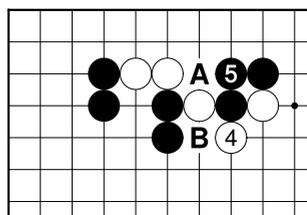


Diagramme 34

Dia. 33 (page précédente). Blanc 2 tombe dans un piège. Le *warikomi* ③ est sévère. Si Blanc répond en 4 dans le dia. 34, Noir peut couper en **A** ou en **B**.

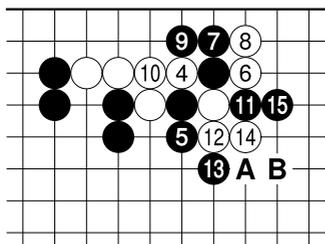


Diagramme 35

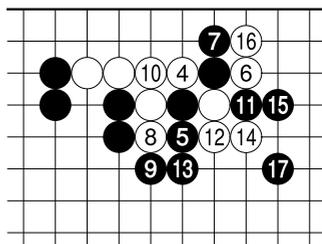


Diagramme 36

C'est pourquoi Blanc 4 doit être joué de l'autre côté, ce qui complique la situation. Après 15 dans le dia. 35, Noir a un *shichō* en **A** ou un *geta* en **B**, suivi d'un *shibori*. Dans la variation du dia. 36, Blanc ne parvient pas vraiment à s'échapper.

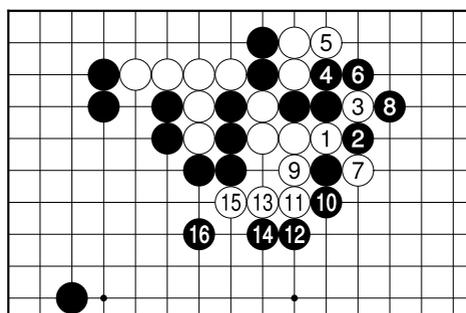


Diagramme 37

La séquence du dia. 37 est un échec : Blanc ne parvient qu'à donner de plus en plus d'influence à Noir.

La pince basse est plus sévère, mais la forme est moins bonne. Ce peut même être un coup abusif car la pierre de pince est susceptible de subir une contre-attaque. On peut être tenté de tirer des conclusions hâtives à partir de ces quelques variations tactiques. Sachez que les professionnels jouent l'une ou l'autre pince, selon les besoins de la situation globale.

9

L'art de l'évasion

Trouver une sortie

L'objet du chapitre 6 était simplement de vous décrire de bonnes formes pour bloquer les infiltrations sur le bord, et pour prévenir ce genre de situations. Avec les évasions de milieu de partie, on ajoute une nouvelle dimension.

Quand on parle d'évasion, il ne s'agit pas seulement d'éviter de se faire enfermer. S'échapper, c'est trouver un chemin vers le centre pour un groupe faible. Si votre groupe faible ne peut pas s'échapper, il pourrait mourir. Mais ce n'est pas tout. Dans le meilleur des cas, un groupe enfermé a un coût qui se paye au *yose* : votre adversaire pourra jouer des coups en *sente*, dans la mesure où l'on ne peut pas se permettre d'ignorer des coups qui menacent l'espace vital d'un groupe encerclé. S'échapper avec style, plutôt que n'importe comment, est un savoir-faire défensif primordial.

9.1 Les tactiques d'évasion

Dans cette situation tendue tirée de la section 7.1, Noir a une solution inattendue en ① : après ⑤, **A** et **B** sont *miai*. Rien de nouveau sous le soleil du jeu de go au niveau tactique : cette idée provient du *Guangzi Pu* (*Kanzufu* en japonais), publié il y a quatre siècles en Chine.

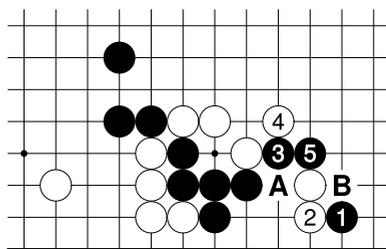


Diagramme 1

Ceci dit, Blanc peut aussi choisir de laisser Noir s'échapper en position très basse. Sans **C**, Noir n'a pas d'œil. Il n'y a donc pas de quoi être fier.

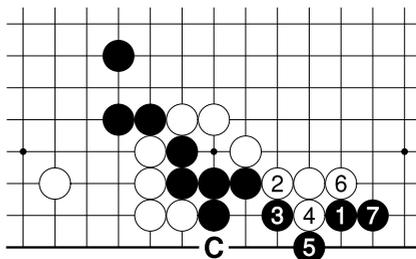


Diagramme 2

Évasions audacieuses

Voici quelques idées élégantes pour éviter un *geta*.

Dia. 3. Noir 1 est bon quand Noir souhaite sortir dans la direction de 5 pour affaiblir les pierres à gauche.

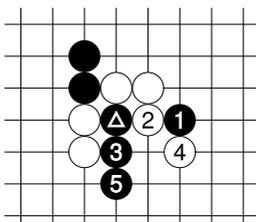


Diagramme 3

Dia. 4. La sortie en *kosumi* est une mauvaise forme. On retrouve la forme de la section 7.6 où Noir coupe un *keima* en *kosumi*.

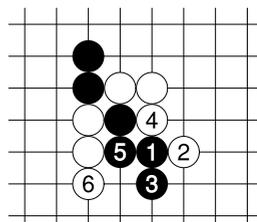


Diagramme 4

Dia. 5. Quand deux pierres sont sur le point d'être capturées en *geta*, il y a ce Noir 1. Si Blanc tourne en 2, Noir 3 obtient une bonne forme.

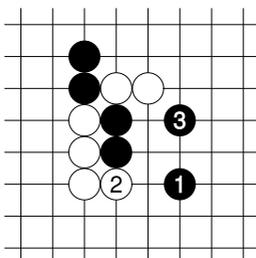


Diagramme 5

Dia. 6. Comme au-dessus, cela suppose que Noir a envisagé Blanc 2, et que ce résultat lui convient. Voir la section 13.3 pour un peu de théorie à propos de cette position.

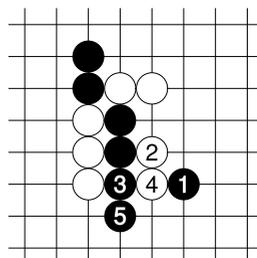


Diagramme 6

9.2 Le *boshi* et les formes de rayon cinq

Nous appelons *forme de rayon 5* la combinaison de la pierre \triangle avec une pierre en **A**, **B**, **C** ou **D** (à une distance de 5). Une des manières habituelles d'attaquer consiste à conduire

votre adversaire dans un intervalle de ce calibre. Des passages plus étroits, tels que celui du diagramme 8, incitent l'adversaire à traverser simplement. En définitive, les pierres d'un des deux côtés finissent trop proches de Blanc.

Type A : (dia. 9) Blanc traverse avec une bonne forme. Dans le diagramme 10, le *bōshi* ne pose pas de problème à Blanc : à la place de ⑤, **A**, **B** ou **C** sont aussi bons. Dans ces situations, la tâche de Blanc semble facile.

Type B : (dia. 11) Blanc est peut-être entré trop profondément. Si le diagramme 12 est le meilleur résultat que Blanc puisse espérer, il est en danger.

Combats de type C : (dias. 13 et 14) Noir semble avoir la forme pour lui.

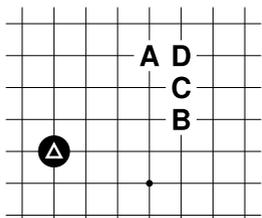


Diagramme 7

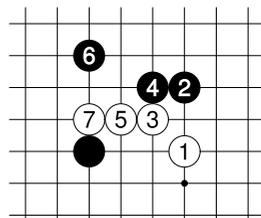


Diagramme 8

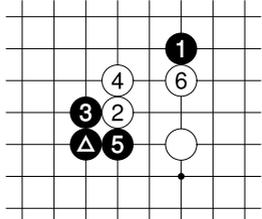


Diagramme 9

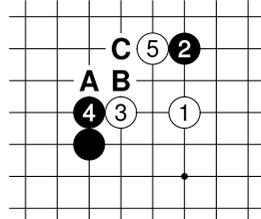


Diagramme 10

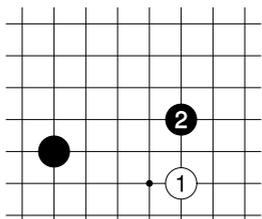


Diagramme 11

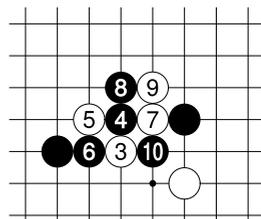


Diagramme 12

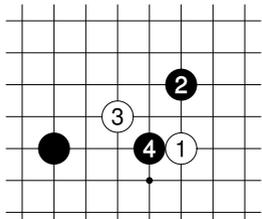


Diagramme 13

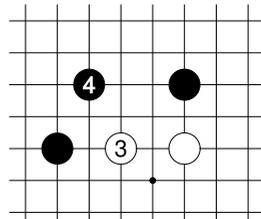


Diagramme 14

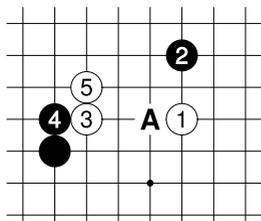


Diagramme 15

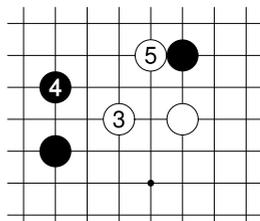


Diagramme 16

Combats de type D : Blanc s'en sort bien dans le diagramme 15 : la coupe en **A** est protégée. Noir peut-il résister à Blanc 5 du diagramme 16 ?

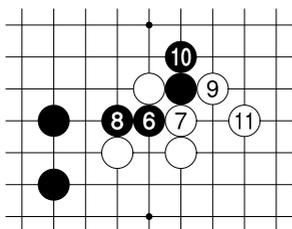


Diagramme 17

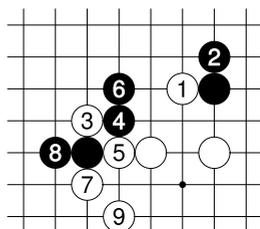


Diagramme 18

Dia. 17. Noir peut bien sûr tenter le *hane* à l'intérieur en 6, mais ça n'empêche généralement pas Blanc de développer une bonne forme.

Dia. 18. Dans cette configuration semblable, Blanc peut en général jouer les deux coups de contact en 1 et 3, pour finir avec une bonne forme (voir aussi les problèmes page 100). Si Noir répond en 4, la position est meilleure pour Blanc en termes de forme : Noir s'est créé des faiblesses en attaquant trop violemment. Ces deux derniers diagrammes sont des exemples du concept d'*amarigatachi*, mentionné page 38. Noir doit se retenir de jouer ce genre de coups agressifs quand ils ne fonctionnent pas bien.

9.3 Lignes de démarcation et point médian

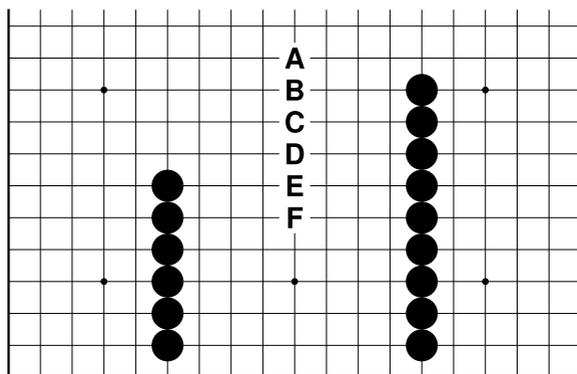


Diagramme 19

Durant le *chuban*, c'est lors des réductions que la notion d'évasion est très importante. Voici un exemple un peu artificiel : Noir possède deux murs parfaits. Où Blanc doit-il jouer pour réduire le *moyo* de Noir ? La ligne de **A** à **F** est équidistante des deux murs. Conformément au proverbe « rester loin de la force », c'est donc sur cette ligne qu'il faut jouer. L'expérience montre que le point **C** se trouve à la bonne profondeur.

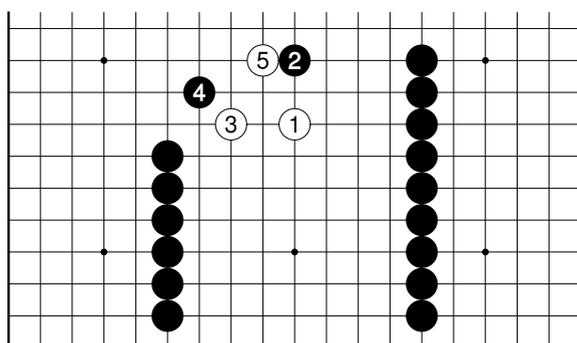


Diagramme 20

Le problème immédiat avec **D** est le risque de *bōshi*. À première vue, Blanc peut s'échapper avec 3 et 5.

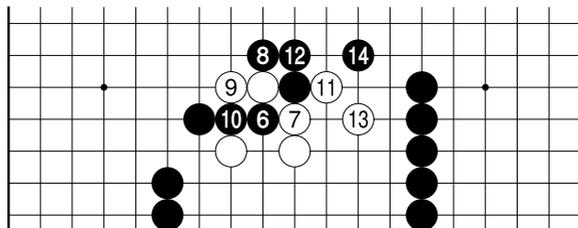


Diagramme 21

Mais Noir s'appuie sur la force de son mur de droite. La combinaison de 8 et 10 est puissante, et le groupe blanc va sans doute mourir.

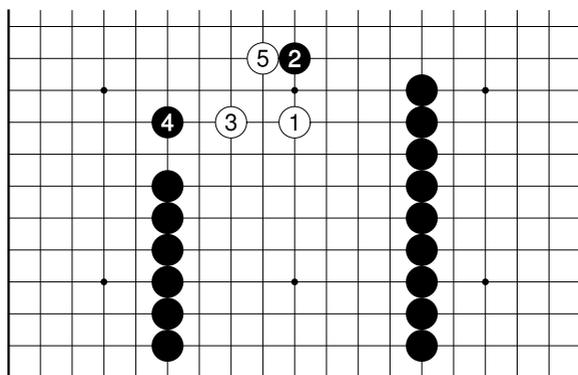


Diagramme 22

Le coup de Blanc en **C** est beaucoup plus facile à défendre, si Noir fait un *bōshi*. Joué à cette profondeur, Blanc 1 ne peut pas être enfermé de force.

Cela ne signifie pas pour autant que **C** soit correct ; face aux impressionnants murs noirs, un coup en **B** pourrait être plus raisonnable. Il y a une discussion à la fin du chapitre 13 à propos de ce genre de décisions et du comptage.

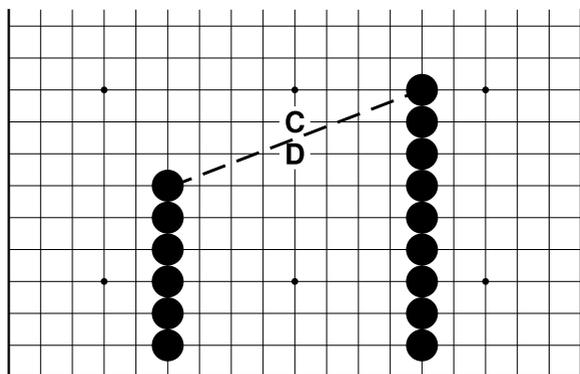


Diagramme 23

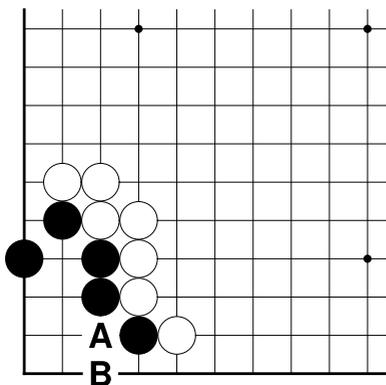
Nous avons représenté ici la ligne de démarcation* qui relie le haut des deux murs noirs. Elle passe entre les points **C** et **D**. Très souvent le coup sur le point au milieu ou juste à l'extérieur de cette ligne est le bon coup pour la réduction. On ne peut pas détailler toutes les configurations de ce type, donc cette règle empirique peut rendre service. Cela complète les variations présentées en 9.2.

Il ne faut pas confondre ces lignes de démarcation, qui s'étendent entre des pierres de même couleur, avec les lignes de confrontation du chapitre 5. Durant une évation, l'objectif est de franchir cette ligne de démarcation. Il y a deux parties de la règle à expliquer. Un aspect de la règle du point médian est le respect des lignes existantes, donc en cas de *bōshi*, on doit seulement franchir les lignes fraîchement créées. De plus, considérer le point médian suppose que les murs noirs sont également forts. S'il y a une faiblesse notable dans un des murs, le sens commun (à l'inverse de « rester loin de la force ») indique que l'on doit décaler le coup de ce côté (exemple page 215).

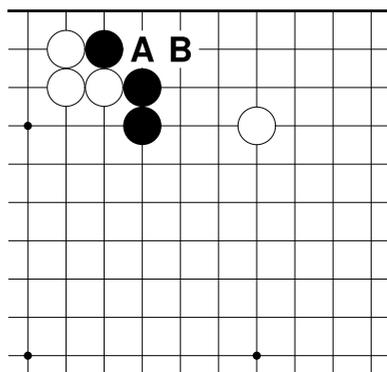
*. NdT : Bruce Wilcox, cité ici dans l'ouvrage original, utilise le terme *sector line*. Bruce Wilcox est un pionnier de la programmation informatique du jeu de go et un spécialiste de l'intelligence artificielle.

Problèmes : Points de coupe

Noir joue. A ou B ?



Problème 1



Problème 2

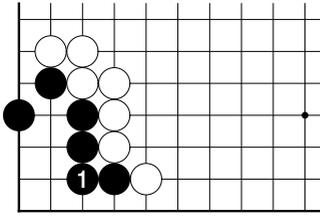


Diagramme 1

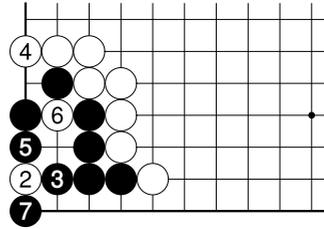


Diagramme 2

Dia. 1. La réponse **A** est correcte. C'est une position classique et en connectant solidement, Noir vit immédiatement.

Dia. 2. Blanc devrait attendre le *yose* avant de jouer cette séquence.

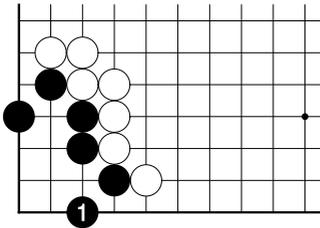


Diagramme 3

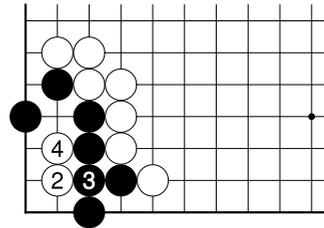


Diagramme 4

Dia. 3. Cette connexion en gueule de tigre est une erreur.

Dia. 4. Après le *nozoki* en 2, Noir n'a plus qu'un œil.

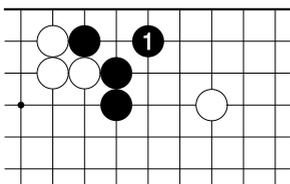


Diagramme 5

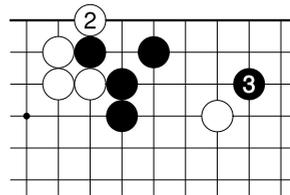


Diagramme 6

Dia. 5. Dans ce cas, la connexion en gueule de tigre (réponse **B**) est meilleure car elle a plus d'effet sur l'extérieur.

Dia. 6. Maintenant, Noir peut sauter jusqu'en 3.

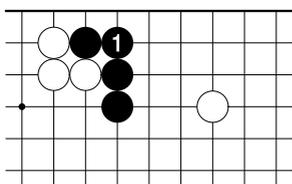


Diagramme 7

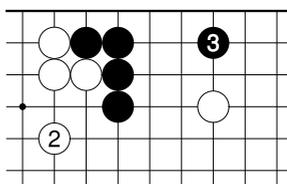
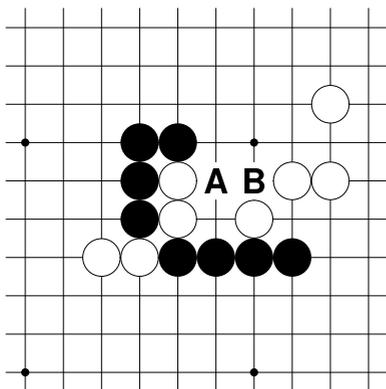


Diagramme 8

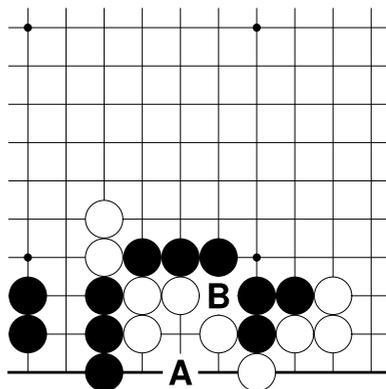
Dia. 7. La connexion solide en 1 est légèrement moins bonne.
 Dia. 8. Maintenant, Noir ne peut pas aller plus loin que 3.

* * *

Noir joue. A ou B ?



Problème 3



Problème 4

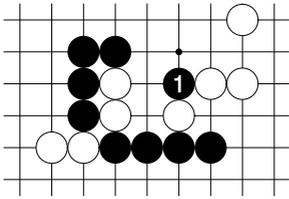


Diagramme 9

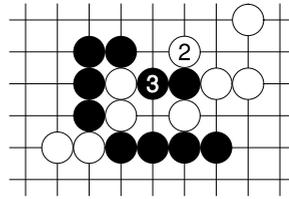


Diagramme 10

Dia. 9 et 10. Avec **B**, Noir capture les deux pierres de coupe.

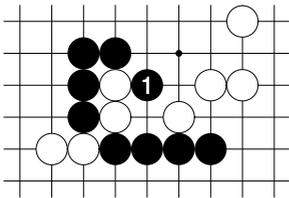


Diagramme 11

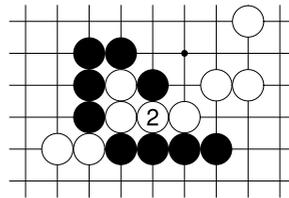


Diagramme 12

Dia. 11 et 12. Clairement, l'*atari* ne fonctionne pas.

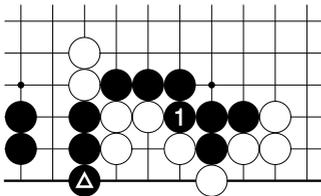


Diagramme 13

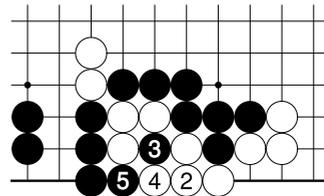


Diagramme 14

Dia. 13 et 14. La réponse **B** est correcte. Ce coup, en conjonction avec la pierre \triangle , permet de capturer les pierres de coupe. Ce type de coup contre-intuitif, qui menace de couper un *kosumi* est appelé « *atekomi* », qui signifie littéralement « viser l'intérieur » en japonais.

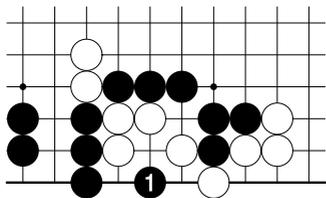


Diagramme 15

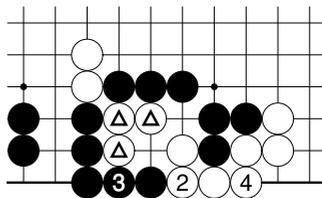
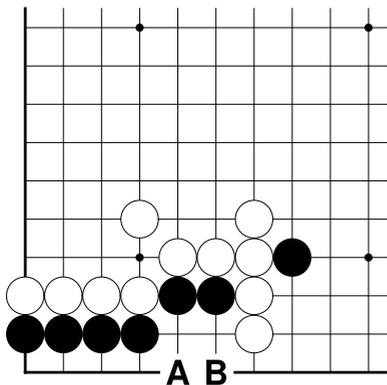


Diagramme 16

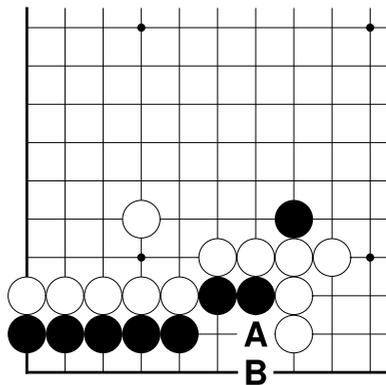
Dia. 15 et 16. Noir **A**, au point vital de la forme, a l'inconvénient de ne pas du tout fonctionner pour capturer quoi que ce soit.

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 5



Problème 6

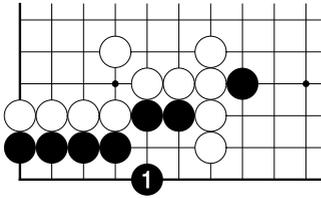


Diagramme 17

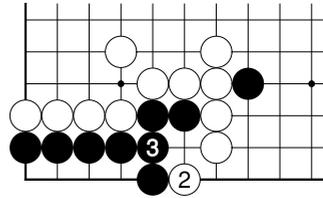


Diagramme 18

Dia. 17. La connexion en gueule du tigre permet à Noir de vivre et de sauver ses deux pierres.

Dia. 18. Quand Blanc joue en 2, Noir répond en 3 pour éviter la prise en retour.

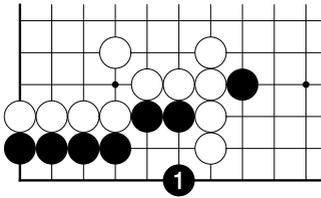


Diagramme 19

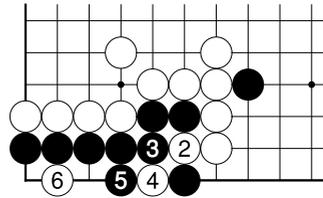


Diagramme 20

Dia. 19 et 20. Le *tobi* vers le bord est une erreur. Noir n'a pas la place de faire deux yeux après Blanc 2. Des quatre manières de défendre les deux pierres, la réponse **A** est celle qui offre le plus d'espace vital.

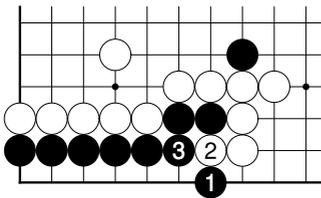


Diagramme 21

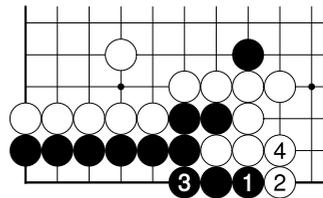


Diagramme 22

Dia. 21. Il s'agit en fait d'un problème de *yose*, pas de vie et de mort. Ici, la réponse **B**, le *tobi*, fait plus de points.

Dia. 22. Cette séquence est un privilège Noir, car il peut la jouer en *sente*.

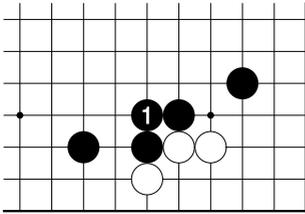


Diagramme 25

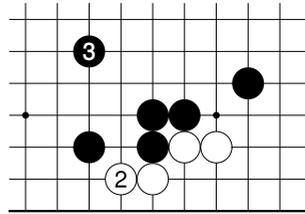


Diagramme 26

Dia. 25. Noir 1 (réponse **B**) est la forme de la section 7.4. Ici, c'est le bon choix.

Dia. 26. Blanc 2 occupe le point vital de la forme, mais Noir 3 crée une bonne forme au centre et se prépare à fermer le bord sud.

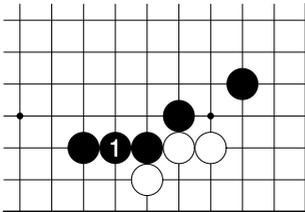


Diagramme 27

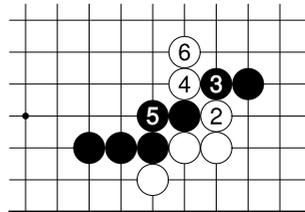


Diagramme 28

Dia. 27. Cette connexion est un mauvais choix. Noir a une forme inefficace.

Dia. 28. De plus, Blanc peut couper immédiatement pour lancer un combat dangereux ; le coin de Blanc est solide.

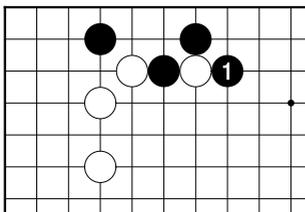


Diagramme 29

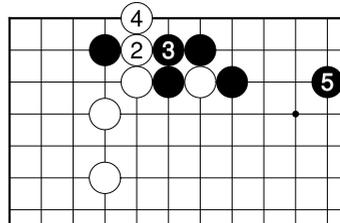


Diagramme 30

Dia. 29 et 30. Ici, Noir doit accepter de se faire couper. Blanc prend le coin avec 2 et 4, puis Noir s'étend en 5. C'est un *jōseki* coréen, mais l'avis des professionnels japonais sur cette séquence peut différer.

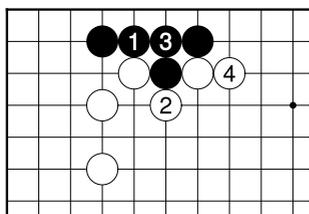


Diagramme 31

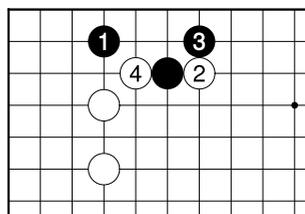


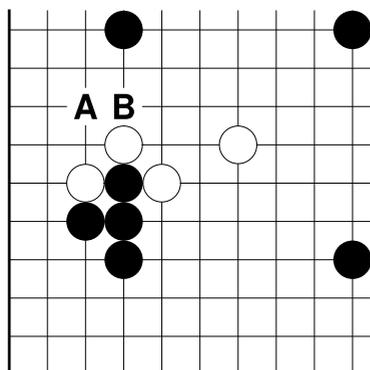
Diagramme 32

Dia. 31. En choisissant de se connecter à la pierre du coin, Noir accepte de se faire écraser sur le bord.

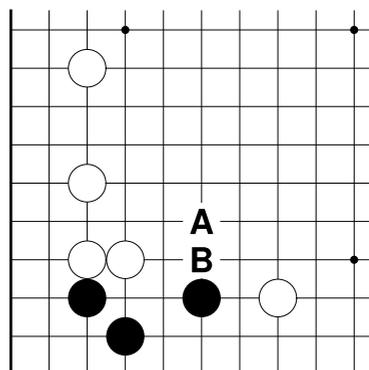
Dia. 32. Voici le *jōseki* d'où est tiré cette position.

* * *

Noir joue. A ou B ?



Problème 9



Problème 10

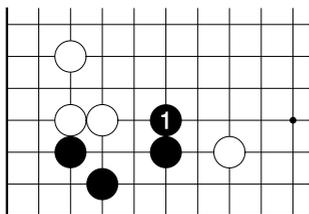


Diagramme 37

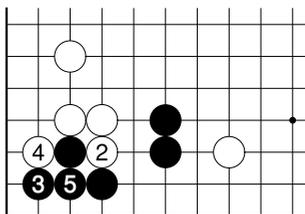


Diagramme 38

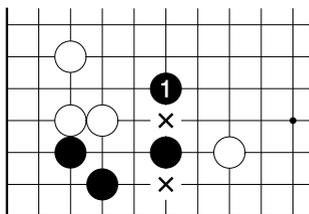


Diagramme 39

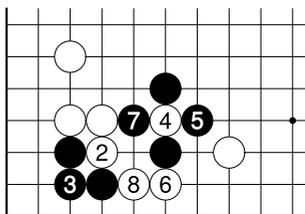
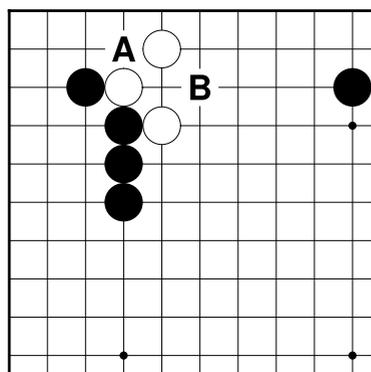


Diagramme 40

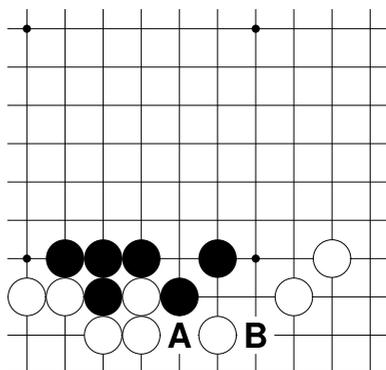
Dia. 37 et 38. La réponse **B**, le *nobi*, est la forme correcte. Ainsi, Noir sort et Blanc 2 et 4 n'affectent pas la connexion.

Dia. 39 et 40. Si, au lieu de cela, Noir joue un *tobi*, il y a une faiblesse à exploiter en combinant les deux points \times . Dans le diagramme 40, Blanc coupe.

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 11



Problème 12

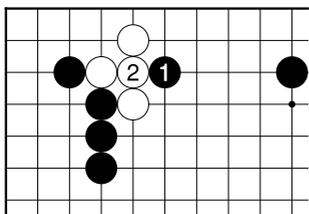


Diagramme 41

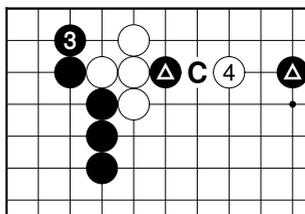


Diagramme 42

Dia. 41 et 42. Noir devrait jouer le *nozoki* 1 avant de défendre le coin avec 3. Les pierres Δ sont bien placées alors que Blanc a une forme inefficace et doit s'inquiéter d'un coup ultérieur de Noir en **C**.

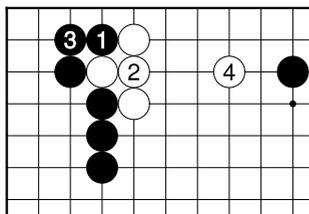


Diagramme 43

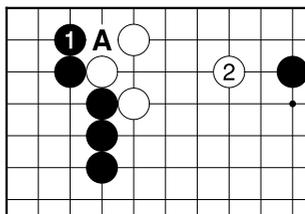


Diagramme 44

Dia. 43 et 44. Jouer *atari* en 1 est mou. Après la connexion de Noir en 3, Noir 1 n'apparaît plus comme un coup urgent : Noir préférerait utiliser ce coup pour le combat à venir. Si Noir omet cet échange (dia. 44), il devient clair que Blanc ne jouera pas en **A**.

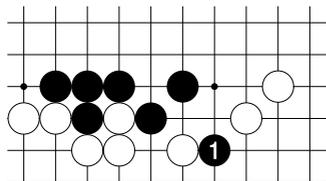


Diagramme 45

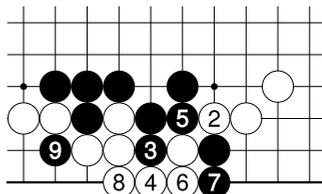


Diagramme 46

Dia. 45. La réponse **B** est correcte : elle permet de couper Blanc.
Dia. 46. Si Blanc résiste, il se fait capturer par manque de libertés.

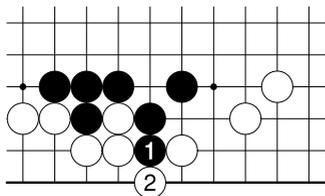


Diagramme 47

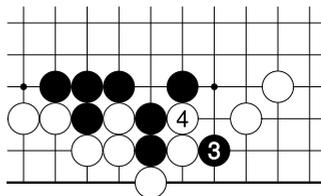
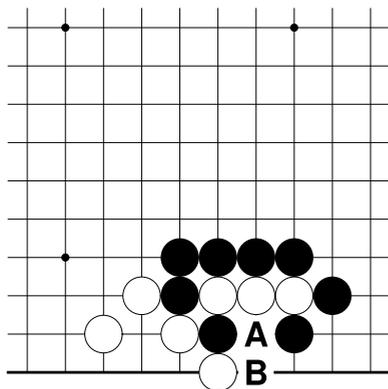


Diagramme 48

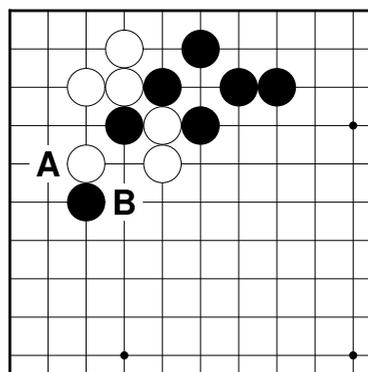
Dia. 47 et 48. Si Noir pousse en 1 immédiatement, Blanc peut résister avec un coup en 4.

* * *

Noir joue. A ou B ?



Problème 13



Problème 14

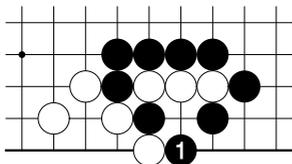


Diagramme 49

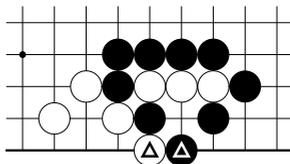


Diagramme 50

Dia. 49 et 50. Noir capture les trois pierres par une prise en retour. Du point de vue du *yose*, ce coup est meilleur. L'échange $\triangle - \triangle$ est bon pour Noir.

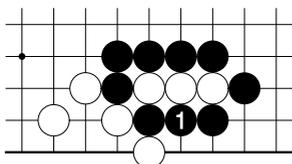


Diagramme 51

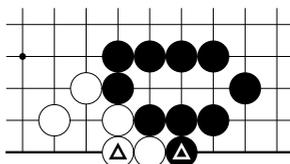


Diagramme 52

Dia. 51. Noir 1 capture les pierres définitivement, mais c'est un coup mou qui perd des points et le *sente*.

Dia. 52. Voici le résultat auquel on peut s'attendre au *yose*. Noir, en jouant un coup redondant, a perdu un point.

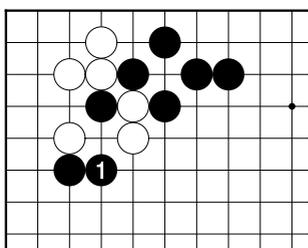


Diagramme 53

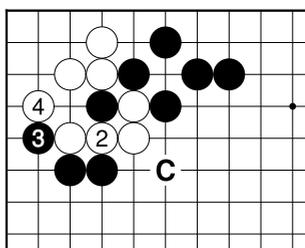


Diagramme 54

Dia. 53 et 54. Le *nozoki* en 1 (réponse **B**) est correct. Ensuite, Noir joue 3 en préparation du coup **C**, qui enferme Blanc.

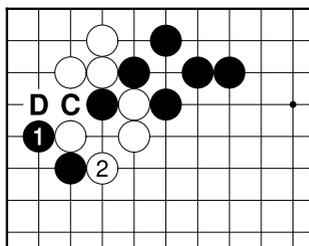


Diagramme 55

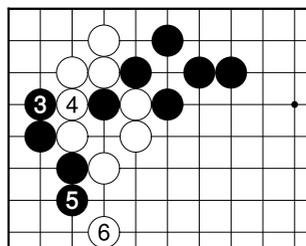
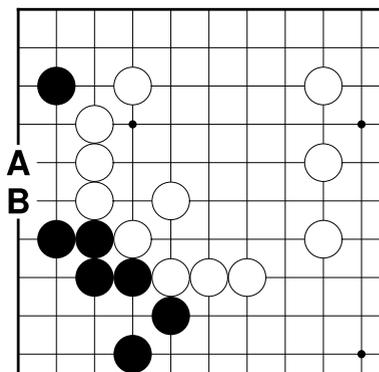


Diagramme 56

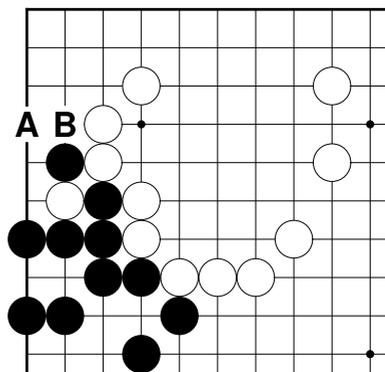
Dia. 55 et 56. En jouant d'abord sur la deuxième ligne, Noir se trompe dans l'ordre des coups. Blanc peut répondre en 2 car si Noir **C**, Blanc capture en **D** avec une prise en retour. Ainsi, Blanc s'échappe et empêche Noir de contrôler le centre.

* * *

Noir joue. **A** ou **B** ?



Problème 15



Problème 16

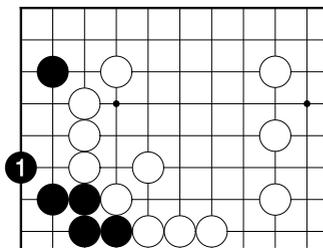


Diagramme 57

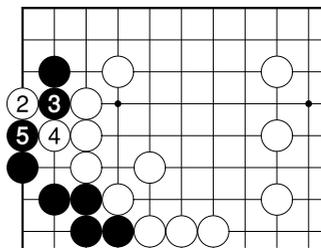


Diagramme 58

Dia. 57 et 58. La réponse **B** permet à Noir de connecter. Blanc ne peut pas couper cette glissade du singe.

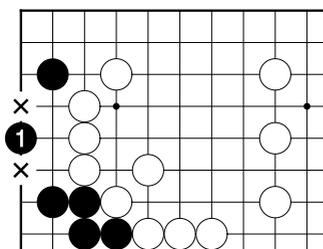


Diagramme 59

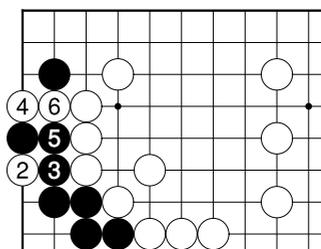


Diagramme 60

Dia. 59. Le problème avec la réponse **A** est que Blanc peut couper en combinant les coups aux points **x**.

Dia. 60. En jouant dans cet ordre, Blanc coupe. S'il joue 4 en premier, Noir vit dans le coin.

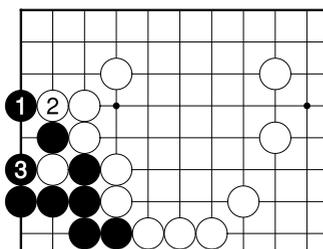


Diagramme 61

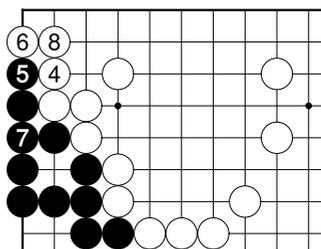


Diagramme 62

Dia. 61. Le paisible *kosumi* en **A** détruit davantage de territoire, car Blanc aura un point de coupe sur la deuxième ligne.

Dia. 62. Pour éviter un *kō*, Blanc ferait mieux de reculer en 4.

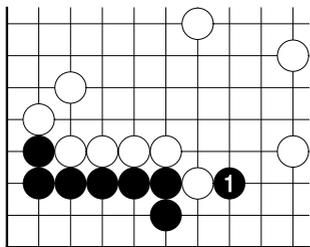


Diagramme 65

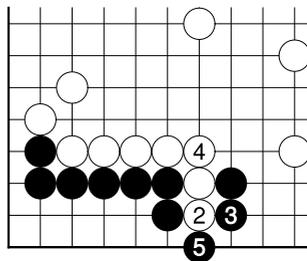


Diagramme 66

Dia. 65 et 66. Le *clamp* en **A** permet à Noir d'entrer dans le territoire de Blanc. Blanc ne peut pas couper Noir en poussant en 2. Si Blanc 4 en 5, Noir coupe en 4.

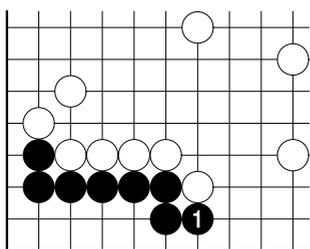


Diagramme 67

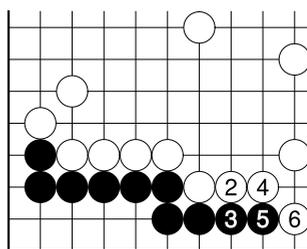


Diagramme 68

Dia. 67 et 68. L'autre façon de jouer ne sera meilleure que s'il est important de conserver le *sente*. Blanc défend bien plus de territoire.

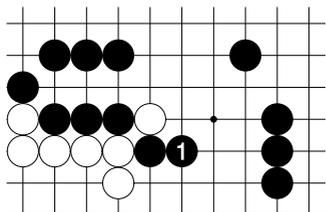


Diagramme 69

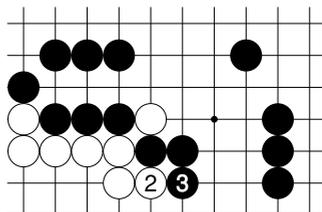


Diagramme 70

Dia. 69 et 70. La meilleure forme, dans ce cas, est la réponse **A**, le *nobi*. Blanc y répondra probablement en 2 un peu plus tard.

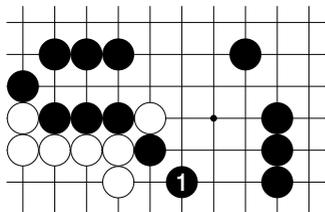


Diagramme 71

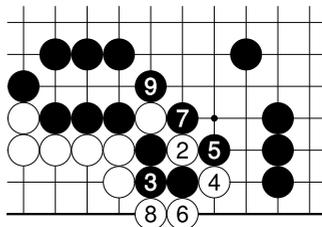
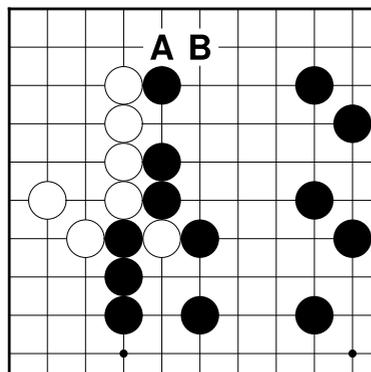


Diagramme 72

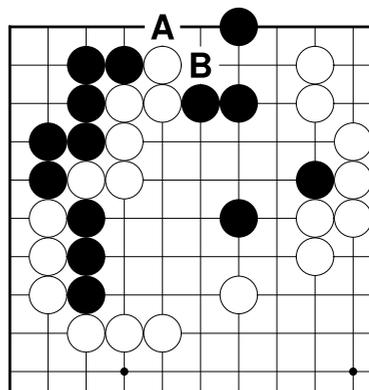
Dia. 71 et 72. Le *kosumi* en 1 est une forme qui présente des défauts. Blanc peut réduire le territoire de Noir en *sente* avec un sacrifice habile.

* * *

Noir joue. A ou B ?



Problème 19



Problème 20

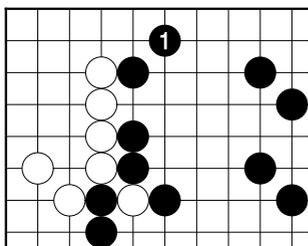


Diagramme 73

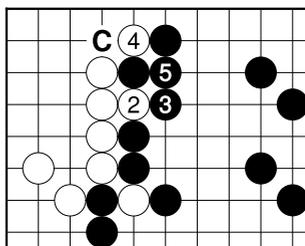


Diagramme 74

Dia. 73 et 74. Avec le *kosumi* en **B**, Noir répare sa forme. Blanc peut jouer 2 et 4 en *sente*, mais Noir pourra capturer en **C**, un coup d'une valeur de 10 points.

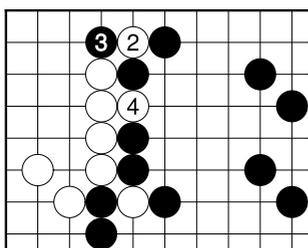


Diagramme 75

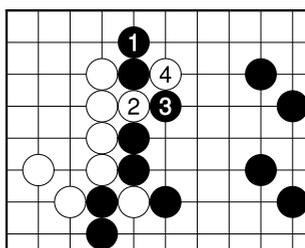


Diagramme 76

Dia. 75. Dans ce type de position, Blanc 2 est une tactique intéressante. Noir ne devrait pas répondre en 3 comme dans le diagramme, mais plutôt en 4. Le résultat sera alors légèrement moins bon pour Blanc que le dia. 74.

Dia. 76. Noir 1, la réponse **A**, est clairement mauvais.

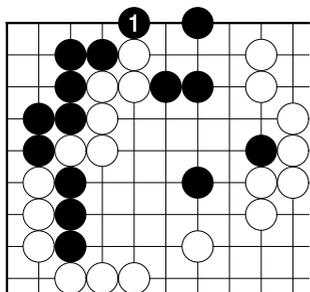


Diagramme 77

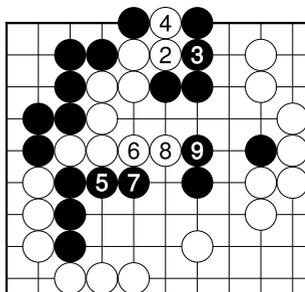


Diagramme 78

Dia. 77 et 78. Avec la réponse **A**, Noir connecte. À cause de son manque de libertés, Blanc ne peut pas couper sur le bord.

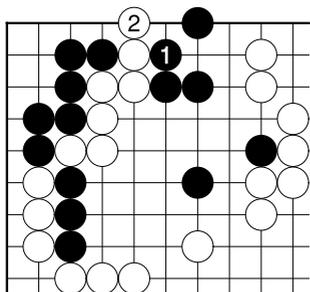


Diagramme 79

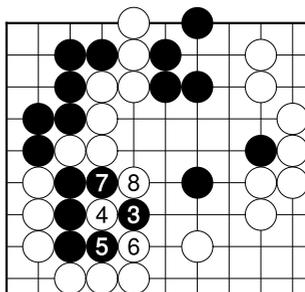


Diagramme 80

Dia. 79 et 80. Noir 1 ne fonctionne pas. Noir ne peut pas encercler les pierres blanches car sa forme est trop fragile.

Quatrième partie

Points vitaux et formes au *fuseki*

10

Extensions et points d'invasion

10.1 L'extension deux est stable

Ce saut de deux intersections sur la troisième ligne (la fameuse « extension deux » de Fan Hui) est le module élémentaire pour s'installer sur le bord. C'est à cette forme qu'aboutissent la plupart des raisonnements cherchant comment établir une base pour les groupes en début de partie. De toutes les façons de construire un groupe de deux

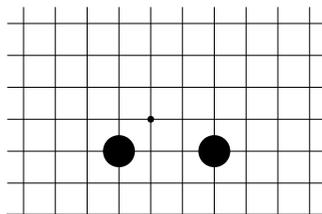


Diagramme 1

pierres sur le bord, celle-ci est la plus stable. Nous verrons dans la suite de ce chapitre que chacun des autres membres de la famille des extensions présente quelques inconvénients. Ceci ne veut bien sûr pas dire que cette « extension deux » soit la seule forme que vous deviez connaître ! Dans certains cas vous pouvez jouer des coups de seconde ligne en vue d'assurer une vie immédiate. En d'autres occasions, la stratégie globale dicte l'utilisation de coups sur la quatrième ligne, pour monter rapidement dans le centre et prendre des points clés pour l'influence.

Dans ce chapitre, nous allons nous concentrer sur les points d'invasion, des points vitaux où une invasion est possible ou pourrait le devenir ultérieurement. La question de savoir s'il est rentable d'envahir dans ces petits espaces sera évoquée dans l'encadré de la section 13.7. Enfin, au chapitre 11, nous verrons que l'extension deux n'est elle-même pas à l'abri d'une attaque.

10.2 L'extension de trois espaces

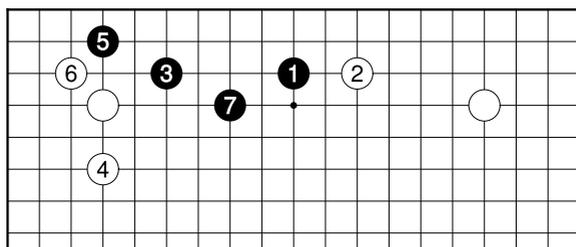


Diagramme 2

L'extension de trois espaces, ou « extension trois », sur la troisième ligne est utile dans ce genre de situation. Noir construit un groupe stable.

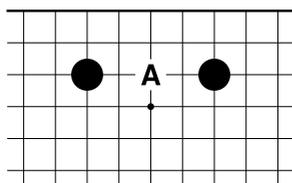


Diagramme 3

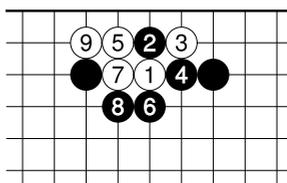


Diagramme 4

Cette extension est une forme légère : pour la défendre, on aura donc recours à des tactiques de sacrifice. **A** est un point d'invasion. Selon le contexte, Noir peut en général se tirer d'affaire en sacrifiant une pierre (cf. diagramme 4).

Un professionnel considérerait la séquence du diagramme 2 comme manquant de sévérité de la part de Blanc. Au lieu de cela, il s'attend à ce que Blanc envahisse tout de suite, puis abandonne provisoirement la pierre d'invasion, comme ici. Elle a de très bonnes chances de se réveiller par la suite, à moins que Noir ne rajoute un coup (et perde un temps!) pour la neutraliser.

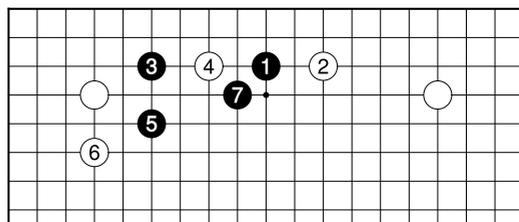


Diagramme 5

10.3 Sur les troisième et quatrième lignes

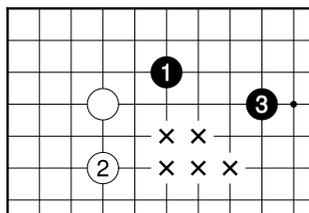


Diagramme 6

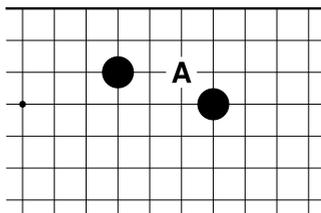


Diagramme 7

D'un point de vue stratégique, on joue l'*ogeima* ③ afin de réduire l'effet des coups blancs en ×. Il sert donc à contrer une stratégie centrale. (Dia. 7) Considérée isolément, cette forme a un point d'invasion en **A**.

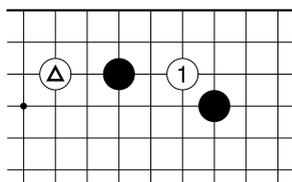


Diagramme 8

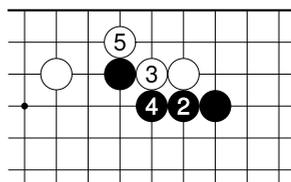


Diagramme 9

Quand la pierre \triangle est présente, il est possible d'envahir. Le combat peut être complexe. La séquence du diagramme 9 est simple, mais Noir donne le territoire en échange d'une faible contrepartie.

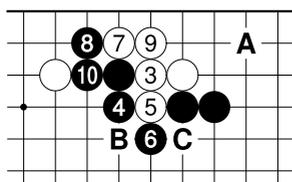


Diagramme 10

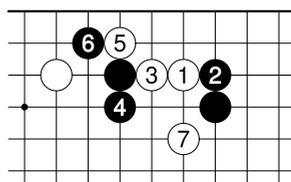


Diagramme 11

(Dia. 10) Si Noir résiste en 4, le combat devient complexe. Blanc doit maintenant se préoccuper de son espace vital (coup en **A**) mais il a créé deux coupes (en **B** et **C**). (Dia. 11) Noir peut aussi résister avec N2 et N4 : Blanc peut s'échapper avec 5 et 7, mais doit faire attention à l'ordre des coups.

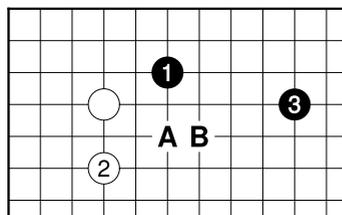


Diagramme 12

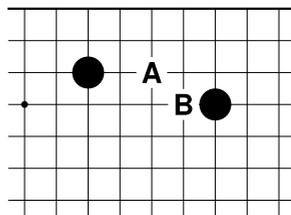


Diagramme 13

(Dia. 12) Cette extension plus large en N3 donne à Noir une bonne suite en **A**, mais laisse à Blanc un bon coup en **B**. Dans une partie de grands *moyos*, cette zone serait très importante pour les deux joueurs. (Dia. 13) Deux points vitaux pour l'attaque : Blanc peut envahir en **A**, ou jouer au contact en **B**.

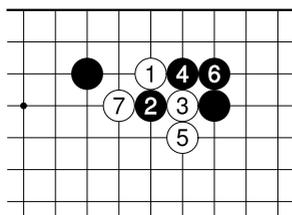


Diagramme 14

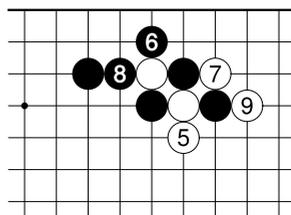


Diagramme 15

Blanc peut obtenir un bon résultat en envahissant sur la troisième ligne si ces deux *shichōs* sont favorables. Comme vu en 5.3, si Noir joue 4 en 5, Blanc obtient une bonne forme. Si Blanc commence en 3, suivi de Noir en 4 et Blanc en 1, on arrive au même résultat.

Un exemple de réflexion basée sur la forme dans une position globale. Noir a ignoré le coup \triangle . B1 empêche ici la connexion de Noir en **A** (cf. 2.1).

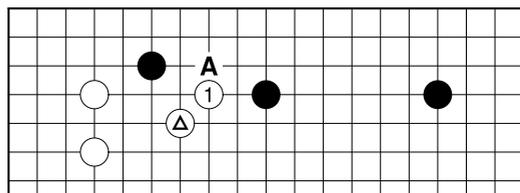


Diagramme 16

Noir peut envahir au *san-san* dans le coin supérieur gauche, pour résoudre son problème localement. Mais Blanc va alors développer une position très solide, et l'influence de Noir sur le bord supérieur en sera très diminuée. Blanc peut être confiant pour les combats à venir.

10.4 Sur les deuxième et troisième lignes

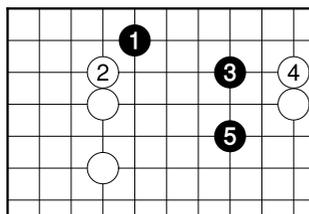


Diagramme 17

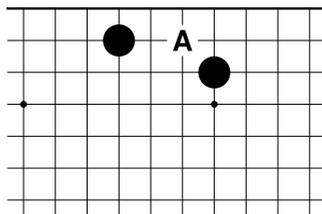


Diagramme 18

Il faut avoir une bonne raison stratégique pour jouer un coup sur la deuxième ligne en début de partie. Le coup 1 du diagramme 17 est un « sous-marin » (cf 6.2) : son but est d'établir une position vivante dans le *moyo* blanc. (Dia. 18) Le point d'invasion naturel de cette forme est en **A**.

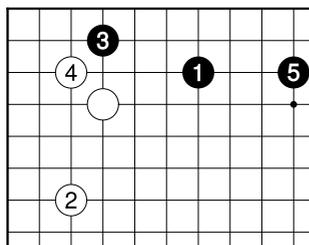


Diagramme 19

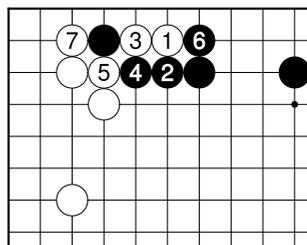


Diagramme 20

(Dia. 19) Dans ce *jōseki*, les deux joueurs ont des formes efficaces. (Dia. 20) Par la suite, Blanc peut encaisser un profit substantiel en envahissant en B1. Cependant, Noir en sort renforcé.

Le diagramme 21 est une idée pour envahir le *moyo* blanc résultant du développement d'un *fuseki chinois haut*. Noir a la place de s'étendre en 3. La position résultante est complexe ; Blanc peut envisager les invasions en **A**, **B** ou **C**. Pourquoi Noir jouerait-il de cette manière ? En ajoutant une pierre en **B**, il est stabilisé, mais Blanc peut intervenir...

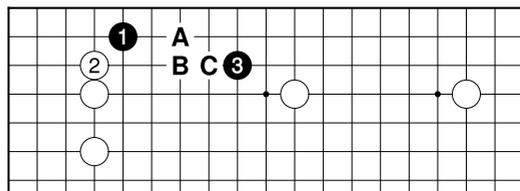


Diagramme 21

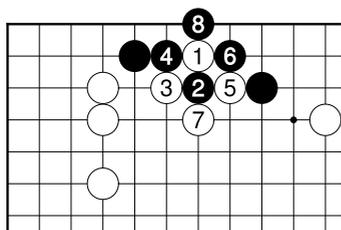


Diagramme 22

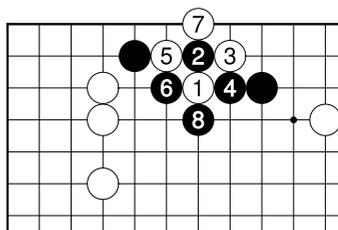


Diagramme 23

Ces invasions peuvent engendrer des *kōs* (voir les exemples de blocage par *kō* au chapitre 5). Ce sont des batailles aux enjeux importants, et difficiles à apprécier.

(Dia. 24) Si Blanc attaque ainsi, Noir est vivant après N10, et de plus réussit à sortir. Le coup N10 n'est pas vraiment nécessaire pour vivre, mais c'est un coup important pour conserver l'accès au centre et garder la possibilité de sauter en **A**, un gros coup de *yose*.

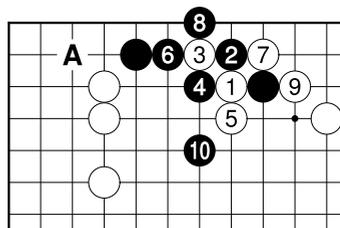


Diagramme 24

(Dia. 25) En effet, même sans le coup N10 du diagramme précédent, tenter de tuer immédiatement avec le *clamp* ① (cf. 2.6) est simpliste et perd des points. Noir peut jouer comme dans ce diagramme, en coupant en 4 pour créer des pénuries de libertés chez Blanc, ou bien conserver 2 et 4 pour plus tard, puisque N2 ici est moins bon en termes de *yose* que le saut en 3. Toutefois, Noir ne doit pas compter sur une attaque aussi grossière de la part de Blanc : ce dernier attendra un moment plus opportun.

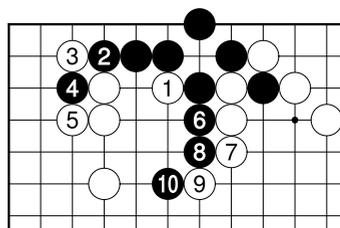


Diagramme 25

(Dia. 26) Après le coup Δ , la coupe en ③ est déraisonnable.

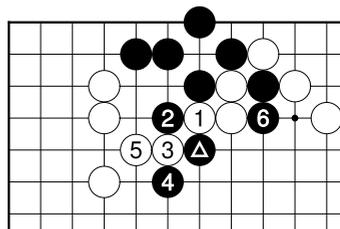


Diagramme 26

10.5 Sur la quatrième ligne

(Dia. 27) Les coups sur la quatrième ligne tels que ❶, suivi de ❸ – un point-clé dans cette position – sont typiques des parties de grands *moyos*. Ici, Noir se concentre sur le développement du centre plus que sur le territoire du bord Nord.

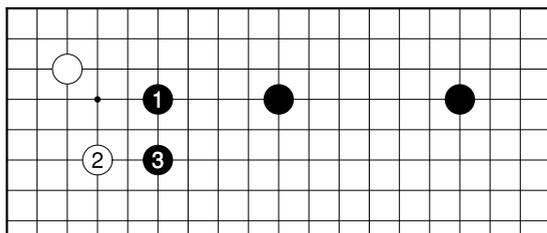


Diagramme 27

(Dia. 28) Dans le cas où la pierre (△) est au *hoshi*, jouer N3-N5 avant de sauter en 7 est gros, mais il y a le risque que Blanc joue en A plutôt qu'en 6, une contre-mesure expérimentée par les pros.

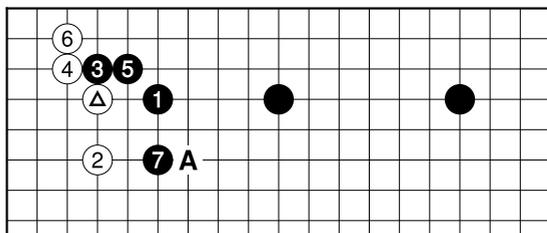


Diagramme 28

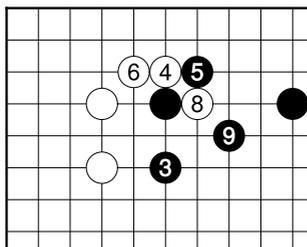


Diagramme 29

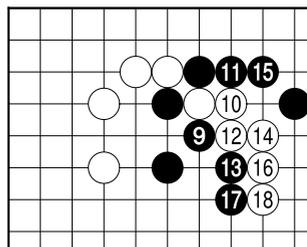


Diagramme 30

(Dia. 29) Mais si Noir saute en 3 immédiatement, Blanc pourrait jouer 4 et 6, auxquels Noir n'a pas vraiment de bonne réponse (connecter en 8 est sur-concentré). Si Noir fait *tenuki* avec 7, Blanc peut couper en 8. N9 vise à sacrifier N5 pour construire de l'influence extérieure. (Dia. 30) Un exemple rare (dans ce livre du moins, malheureusement pas en partie...) de mauvaise forme. N9 est terrible, Noir n'obtient qu'un groupe faible.

(Dia. 31) Cette « extension trois » sur la quatrième ligne peut être envahie en **A** ou **B**. Elle est moins solide que les précédentes, et à moins que Noir ne soit fort localement, Blanc peut l’envahir et même y vivre.

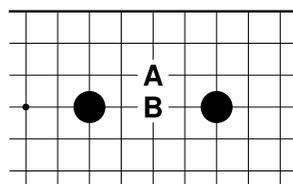


Diagramme 31

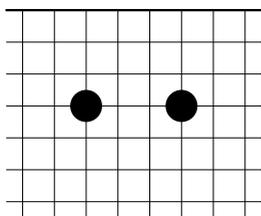


Diagramme 32

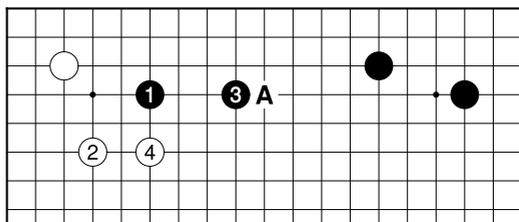


Diagramme 33

(Dia. 32) Il n’y a pas de point d’invasion précis pour l’extension deux sur la quatrième ligne, mais elle ne contrôle solidement aucun territoire. (Dia. 33) Sur le bord supérieur, N1 et N3 sont naturels. Comme Blanc jouera tôt ou tard le point important B4, Noir doit penser à reculer en **3** et non en **A**. Si N3 était en **A**, B4 serait plus efficace, et les invasions évoquées ci-dessus seraient plus graves.

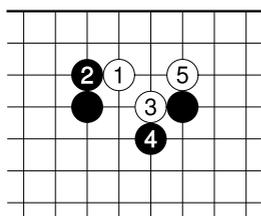


Diagramme 34

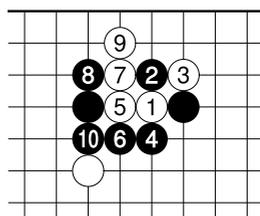


Diagramme 35

Il faut bien comprendre que Noir vise d’abord l’influence quand il pose deux pierres sur la quatrième ligne. De nombreuses séquences tactiques sont possibles. Les diagrammes 34 et 35 en sont deux exemples. On peut donc ajouter à la discussion de la section 10.1 que sur la quatrième ligne, l’extension deux n’est pas stable en soi.

10.6 La menace de connexion

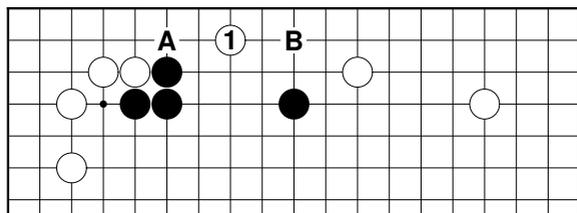


Diagramme 36

Les idées tactiques de cette section peuvent être appliquées à de nombreuses situations, et elles mériteraient d'être étudiées plus en détail. Ici B1 est un point vital pour envahir, car Blanc peut connecter ensuite en **A** ou **B**.

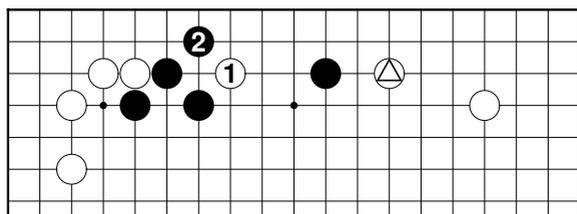


Diagramme 37

Dans le cas du dia. 37, l'invasion en 1 est rendue possible par la pierre \triangle . Après 2, il y a plusieurs séquences possibles pour Blanc, mais la priorité est d'identifier B1 en tant que point vital menaçant de connecter à gauche.

Voici deux autres exemples de points vitaux. (Dia. 38) B1 repose sur la double menace de connexion en **A** ou en **B**. (Dia. 39) B1 peut se permettre d'ignorer le proverbe sur le *nozoki* (cf. 7.7), puisque ici, après N2, la connexion B3 est un gros coup. Noir a bien sûr d'autres options (par exemple connexion solide en **A**, ou descente en 3 pour faire un *shibori* si Blanc coupe en **A**).

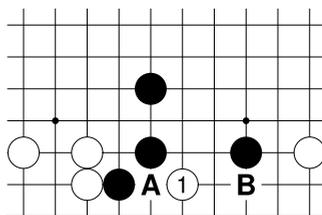


Diagramme 38

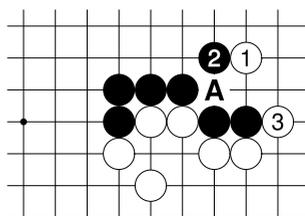


Diagramme 39

11 À l'étroit

11.1 Extension deux : le placement

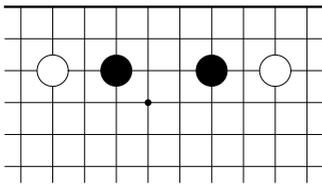


Diagramme 1

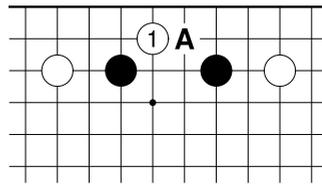


Diagramme 2

Ce chapitre montre le revers de la médaille de l'extension deux. Quand elle est coincée entre deux pierres blanches (cf. dia. 1), elle peut être attaquée de nombreuses façons. (Dia. 2) Le placement en ① ou **A** tient de la révélation lorsqu'on le découvre pour la première fois.

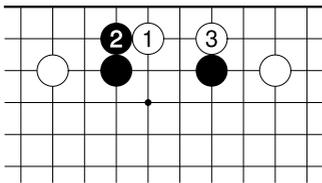


Diagramme 3

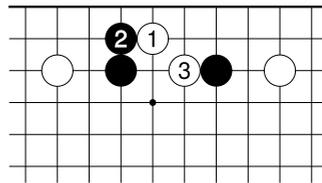


Diagramme 4

Ensuite si Noir bloque en 2, Blanc devrait jouer B3 du diagramme 3. Comme on le verra dans la suite, le choix du diagramme 4 est discutable.

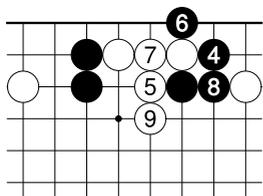


Diagramme 5

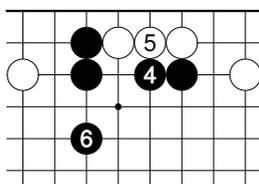


Diagramme 6

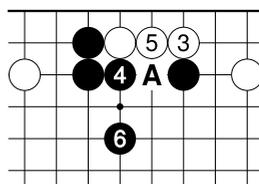


Diagramme 7

Noir ne peut résister en ④ comme dans le dia. 5. Peut-il jouer comme dans le dia. 6? Non, Noir obtient une meilleure forme en jouant 4 comme dans le dia. 7. Blanc doit simplement répondre 5 plutôt que **A**.

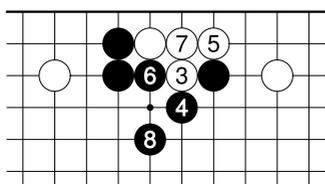


Diagramme 8

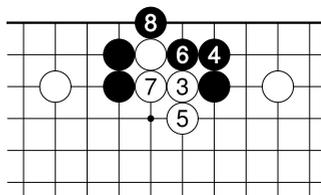


Diagramme 9

(Dia. 8) Ce coup B3 est maladroit : l'échange B3-N4 est bon pour Noir. (Dia. 9) De plus, Noir peut résister ainsi, ce qui conduit à une position hasardeuse où les deux joueurs ont une mauvaise forme.

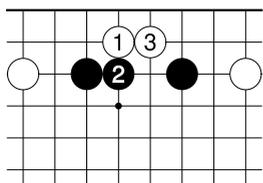


Diagramme 10

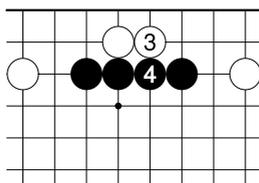


Diagramme 11

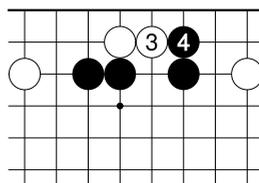


Diagramme 12

(Dia. 10) Si Noir choisit ②, ③ est obligatoire. (Dia. 11) Blanc peut connecter d'un côté ou de l'autre, mais il reste faible. (Dia. 12) Noir bloque avec l'intention de sacrifier si nécessaire.

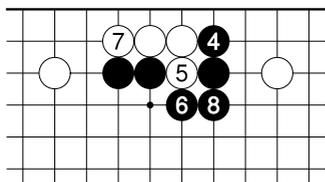


Diagramme 13

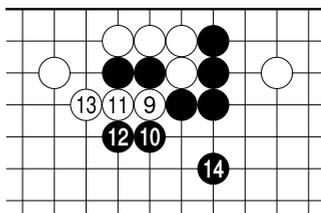


Diagramme 14

(Dia. 13) Blanc peut déformer en B5. (Dia. 14) Mais s'il coupe ensuite avec B9, Noir sort renforcé de la séquence N10-N14. Blanc ferait mieux d'attaquer à plus grande échelle.

11.2 Extension deux : l'attaque en *boshi*

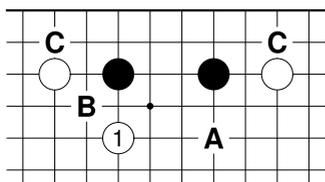


Diagramme 15

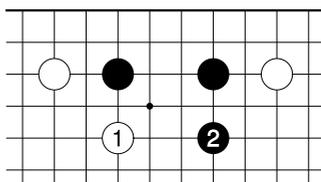


Diagramme 16

L'attaque avec le *bōshi* ① est flexible, et généralement mieux équilibrée que le placement. Noir peut sortir avec **A** ou **B**, ou essayer de vivre sur le bord avec un des coups de contact **C**. (Dia. 16) Le bon sens dicte de sortir en ② pour éviter d'être enfermé.

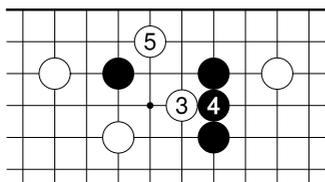


Diagramme 17

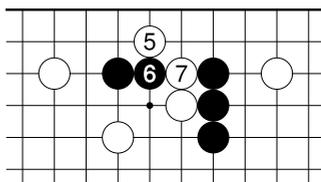


Diagramme 18

Maintenant, si Noir connecte solidement en réponse au *nozoki* B3, le placement en ⑤ est plus efficace. (Dia. 18) Le groupe noir a perdu sa base de vie, et il faut être prudent. Si Noir joue en 6, B7 est très sévère donc Noir pourrait préférer jouer N6 en 7.

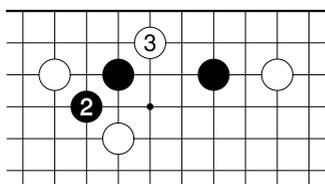


Diagramme 19

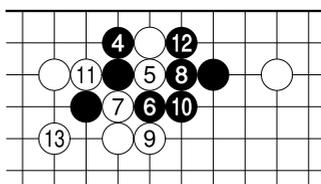


Diagramme 20

La réussite de ce *bōshi* dépend essentiellement de ce que Blanc jouera quand Noir traverse en ② (cf. 4.9). Le placement en 3 est excellent. (Dia. 20) Avec la séquence N4–B13, Blanc construit une force vers le centre, tandis que Noir n'a encore qu'un seul œil.

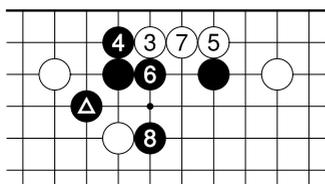


Diagramme 21

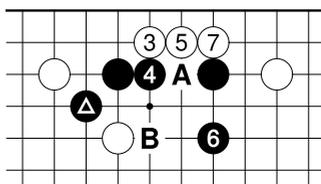


Diagramme 22

Au lieu de sacrifier, Blanc peut choisir de voler la base de vie de Noir. (Dia. 21) Blanc occupe les points vitaux de la pierre ③ (cf. 4.9). (Dia. 22) Un résultat acceptable pour Noir, bien que sa forme manque d'yeux : la pierre de *bōshi* initiale est bien située par rapport à ③ (si Blanc joue A, Noir B).

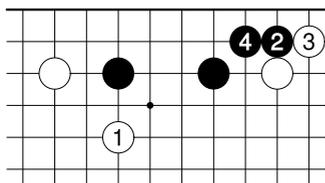


Diagramme 23

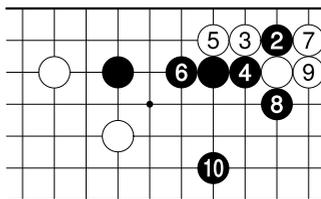


Diagramme 24

(Dia. 23) En pratique, Noir jouera souvent un des *tsuke* afin de se stabiliser rapidement. (Dia. 24) Si Blanc résiste, il encaisse un profit, mais Noir termine avec une bonne forme pour s'échapper.

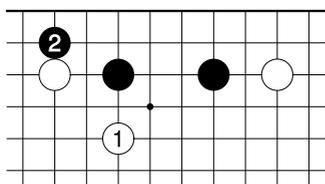


Diagramme 25

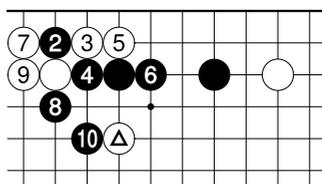


Diagramme 26

Les variations sur l'autre côté sont similaires, à une différence notable près : Blanc ne va vraisemblablement pas choisir la séquence du diagramme 26 car sa pierre de *bōshi* en \triangle finit trop près de la force noire. Comme Noir 10 est une bonne forme et abîme la pierre \triangle , le *tsuke* de ce côté est meilleur, et B3 est une erreur.

Dia. 27. Dans cette partie, Blanc a ignoré le *bōshi* \triangle pour déclencher un combat sur la gauche, où Noir a perdu quelques pierres mais gagné de l'influence. Quand Noir a joué 1 pour réduire son espace vital, Blanc aurait dû se défendre avec 2 et 4.

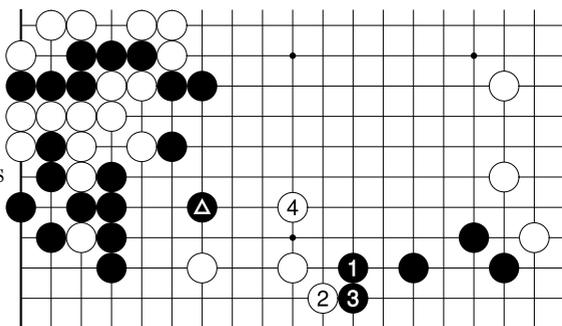


Diagramme 27

Dia. 28. Dans la partie Blanc a joué B2, et Noir l'a attaqué avec le placement N3. Blanc a surestimé ses chances de vivre sur le bord, et l'attaque brutale de Noir a réussi à tuer ce groupe.

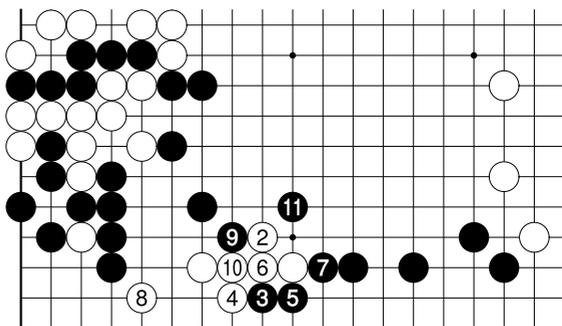


Diagramme 28

11.3 D'autres manières d'attaquer

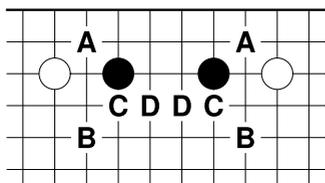


Diagramme 29

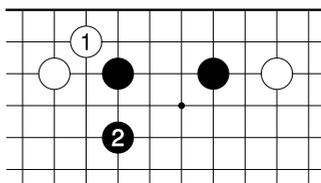


Diagramme 30

Dia. 29. Selon le contexte, Blanc peut préférer attaquer en **A**, **B**, **C**, ou **D**. Blanc **A** (cf. dia. 30) cherche plutôt un gain territorial au détriment de l'équilibre des forces. Le *keima* **B** est approprié si Blanc souhaite construire du territoire ou un *mojo*. Blanc **C** est similaire en terme de direction, mais c'est un coup au contact, et il sera donc probablement plutôt employé en défense. Blanc **D** met l'accent sur le centre.

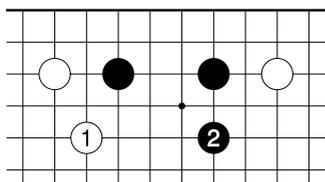


Diagramme 31

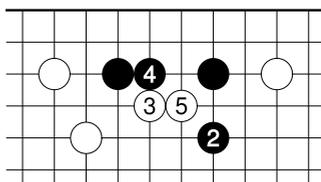


Diagramme 32

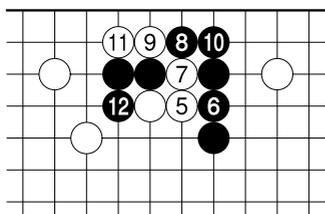


Diagramme 33

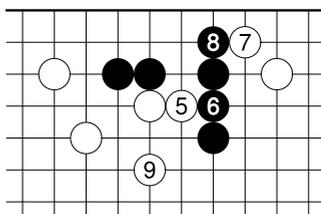


Diagramme 34

(Dia. 31 et 32) N2 pour sortir et B3 pour sonder les défauts dans la forme noire sont tous deux naturels. Blanc ne doit pas trop attendre du double *nozoki* en 5. Si Blanc continue son attaque en tentant de couper immédiatement (dia. 33), il échoue car il manque de libertés : après N12, il ne peut plus sauver toutes ses pierres. (Dia. 34) Pour continuer à profiter de l'attaque, il est plus raisonnable de jouer en B7 suivi de B9.

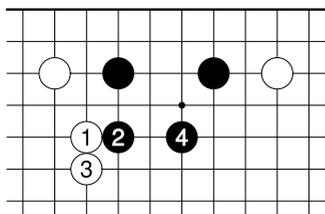


Diagramme 35

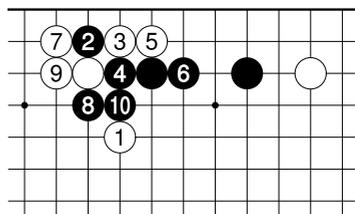


Diagramme 36

Noir peut jouer des coups au contact pour défendre. (Dia. 35) Noir 2 et 4 font une bonne forme (cf. section 14.5), mais Blanc a réussi à se développer sur la gauche. (Dia. 36) Blanc peut être satisfait ici d'avoir fait du profit, car N10 est une mauvaise forme.

(Dia. 37) Dans cette partie, Blanc aurait dû répondre à l'extension 1 (qui aurait pu aller un cran plus loin) en s'étendant en 2 comme dans ce diagramme. B2 fait du territoire, protège la forme de Blanc, et prépare une invasion future en bas à gauche.

(Dia. 38) Dans la partie, Blanc a préféré se construire en bas, et Noir a joué 3. Ce coup aurait été meilleur en 4, auquel Blanc n'aurait eu aucune bonne réponse. Blanc 4 est une bonne forme pour défendre, mais l'échange est quand même un gain pour Noir.

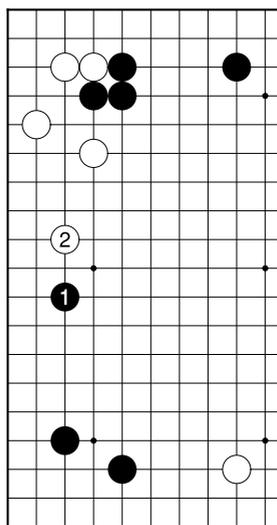


Diagramme 37

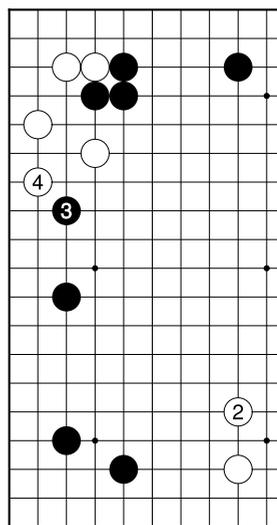


Diagramme 38

Plus tard dans la partie Blanc a en-vahi en 1. Au regard des pierres blanches en haut et en bas, Noir en 2 (plutôt qu'en **A**) était un bon coup. On s'en rend compte après B3 et B5. Noir préfère être plus avancé dans le centre, car la base de vie de son groupe sur le bord est incertaine. Les coups 2 et 5 introduisent le concept du *haengma* qui sera étudié lors du chapitre 14. (Partie : Shaw vs Matthews, *British Championship Challenger's League 1997*).

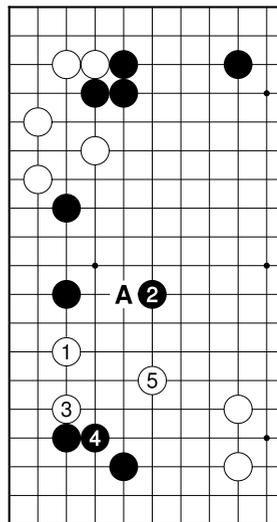


Diagramme 39

11.4 Un autre groupe sous pression

Les principes d'attaque et de défense sont les mêmes avec d'autres exemples de groupes susceptibles d'être mis en difficulté sur le bord, bien que naturellement les détails varient.

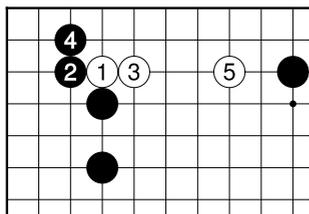


Diagramme 40

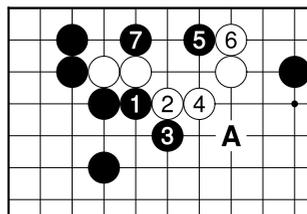


Diagramme 41

(Dia. 40) Ici Blanc se jette en milieu hostile avec B1 à B5.
 (Dia. 41) N1 et N3 préparent le placement en 5. Blanc devrait ignorer N1 et jouer 2 directement en **A**.

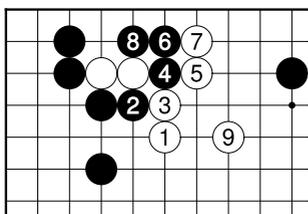


Diagramme 42

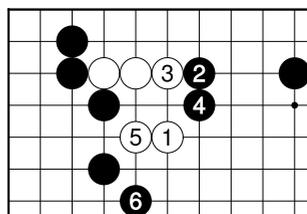


Diagramme 43

Blanc pourrait d'abord sortir avec le *keima* B1. (Dia. 42) Il s'en tire bien si Noir mord à l'appât. (Dia. 43) Noir devrait jouer les *nozoki* en 2 et 4, et attaquer.

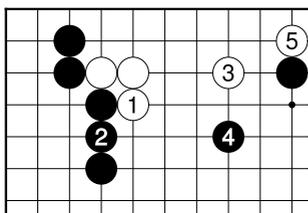


Diagramme 44

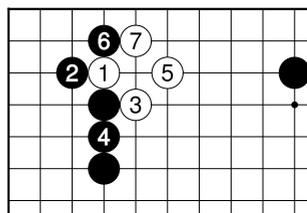


Diagramme 45

(Dia. 44) Les variations précédentes ont montré que ① est un point clé. Par conséquent, il est meilleur pour Blanc de tourner en 1 avant de s'étendre en 3. Blanc 5 est la réponse correcte au *bōshi* en 4 (voir dia. 26 page 177). (Dia. 45) Proposer un *kō* est une manière plus légère de gérer le *moyo* noir ; ③ est encore le point vital, menaçant 4.

11.5 Chinoiseries

L'exploitation d'un groupe sous pression est au cœur du *fuseki* chinois.

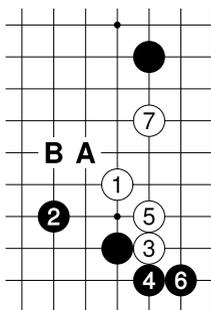


Diagramme 46

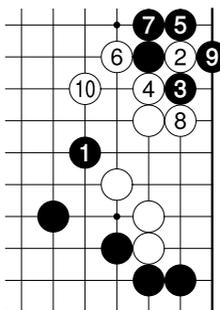


Diagramme 47

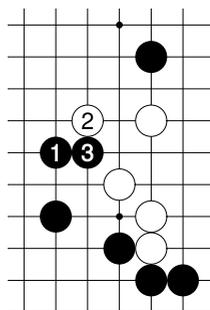


Diagramme 48

(Dia. 46) Blanc essaye de s'installer, mais le risque d'une suite noire en **A** ou en **B** rend sa position inconfortable. (Dia. 47) Blanc s'échappe en sacrifiant ②. (Dia. 48) Si Noir saute en *tobi*, il pourra contre B2 par N3.

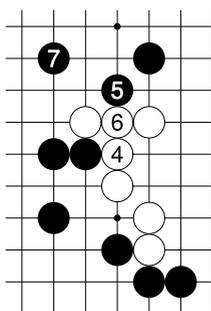


Diagramme 49

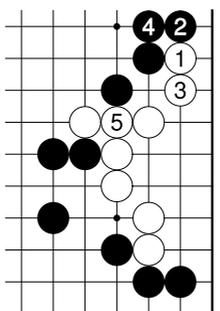


Diagramme 50

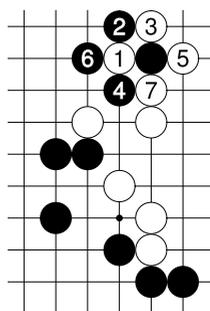


Diagramme 51

(Dia. 49) Son plan : enfermer Blanc et réduire son espace vital. (Dia. 50) Blanc doit donc ignorer le *nozoki* pour le moment et agrandir sa base de vie avec ①. (Dia. 51) ① est un choix intéressant pour répondre au coup N3 du diagramme 48. Ceci s'est produit dans une partie de professionnels. La coupe B3, bien qu'inhabituelle, fonctionne bien ici. En défiant Noir par un *kō* sur le bord, Blanc a évité de jouer passivement.

Si Noir décide d'ignorer ① dans le diagramme 1, la continuation naturelle pour Blanc est de jouer en ③. Ensuite (dia. 2), Noir peut s'échapper du coin avec ④ puis s'installer sur le bord avec ⑥. La pierre noire dans le coin a encore des ressources.

Blanc a une autre option pour attaquer : il peut jouer ③ en **A** dans le diagramme 1. Cependant, Noir a une réponse naturelle en **B** grâce à laquelle il devrait survivre dans le coin, à moins que Blanc ne soit très solide localement (voir la forme 3.5L).

12.2 Ignorer la pince courte

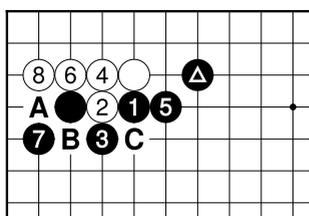


Diagramme 3

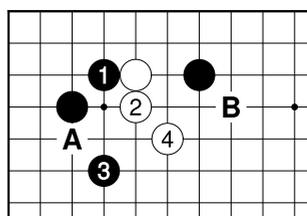


Diagramme 4

Les exemples de cette section ont un thème en commun : les conséquences d'un *tenuki* après une pince courte – la pierre \triangle . Dans le diagramme 3, Blanc peut vivre avec le *warikomi* en ②. Blanc 8 est correct : avec **A**, Blanc pourrait également vivre, mais après Noir **B**, le point de coupe en **C** est moins sévère. (Dia. 4) Blanc 4 menace à la fois **A** et **B**.

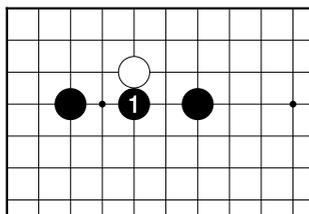


Diagramme 5

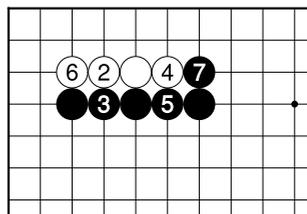


Diagramme 6

Il vaut mieux ne pas ignorer la pince haute car Noir peut devenir très solide. Si un tel échange se produit en début de partie, Blanc souffrira dans les combats ultérieurs.

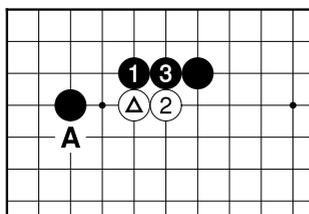


Diagramme 7

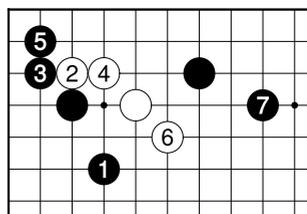
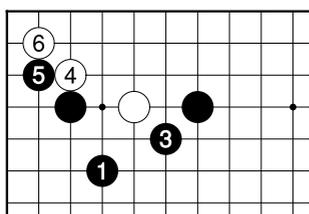


Diagramme 8

Dans le cas d'une approche haute (pierre \triangle), c'est la pince basse qui appelle le plus une réponse. Noir est content de jouer en ❶, car Blanc ne peut pas couper. Blanc joue en 2 pour empêcher Noir de faire une gueule de tigre puis attend une opportunité de jouer en A. Le diagramme 8 montre une autre manière de jouer pour Noir : Blanc se retrouve avec des pierres lourdes.



Dia. 9 - ② tenuki

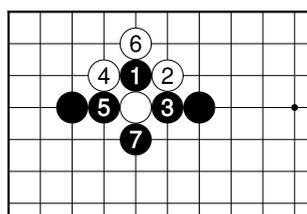


Diagramme 10

Quand la pierre de pince se trouve sur la quatrième ligne (dia. 9), Blanc peut même ignorer un coup supplémentaire et aller chercher une vie dans le coin avec 4 et 6. C'est un exemple de *sabaki* (voir chapitre 15). Le coup ❶ du diagramme 10 est une mauvaise idée. Le *ponnuki* que Blanc obtient après la capture en ⑥ est une forme pleine de ressources.

Dia. 11. Dans le cas d'une approche du *hoshi*, la pince courte est courante dans le go professionnel moderne. La continuation habituelle repose sur les idées de la section 5.3.

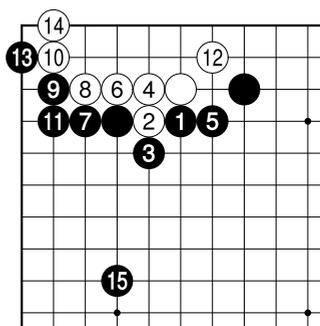


Diagramme 11

L'invasion au *san-san* (dia. 12) est une autre manière simple de répondre à Noir 1. Noir devient solide mais en *gote*. ⑨ peut aussi être joué en 10.

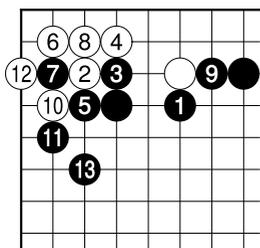


Diagramme 12

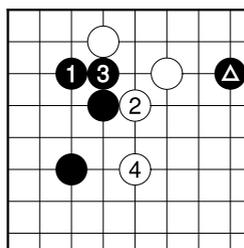


Diagramme 13

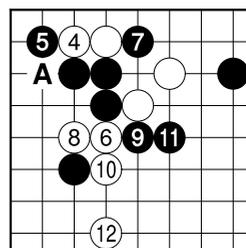


Diagramme 14

Quand Blanc joue la glissade dans le coin après la pince ▲ (dia. 13), la bonne forme pour Blanc est de jouer le *kosumi étrange* en ②. Les diagrammes 13 et 14 présentent deux continuations possibles. Localement, ces deux résultats sont acceptables pour Blanc. ⑦ en 8 serait passif car Blanc n'aurait alors aucun mal à construire une bonne forme en utilisant la faiblesse en A.

12.3 À proximité d'un *shimari*

Quand on joue aux abords d'une forteresse, il faut s'attendre à subir quelques désavantages localement. Les exemples qui suivent montrent comment construire des formes viables à proximité d'un *shimari*.

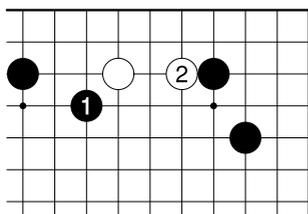


Diagramme 15

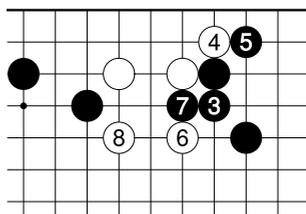


Diagramme 16

Le *tsuke* en ② est une bonne ressource défensive. La réponse en ③ est un peu passive. Blanc 6 et 8 sont légers.

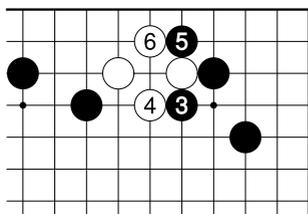


Diagramme 17

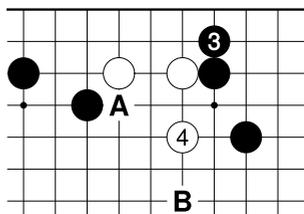


Diagramme 18

Si Noir joue la *hane* par au-dessus en ③, Blanc peut provoquer un *kō*. Le coup ③ du diagramme 18 est aussi une réponse passive. Blanc sort en *tobi* avec ④ et vise à la fois A et B.

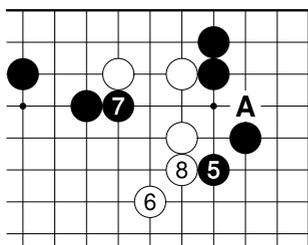


Diagramme 19

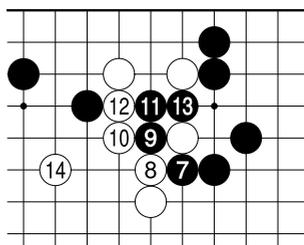


Diagramme 20

Si Noir répond en 5 comme ici, Blanc 6 est bon. Ensuite, N7 et B8 sont naturels; Blanc garde l'espoir de jouer en A plus tard. Il est heureux de sauter et sortir vers le centre avec un pas d'avance. La coupe immédiate du diagramme 20 échoue lamentablement.

Nous nous intéressons maintenant à des approches directes, frontales, sur d'autres formes de *shimari*.

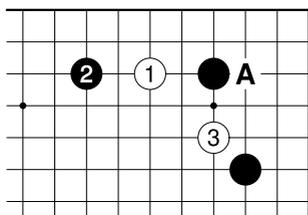


Diagramme 21

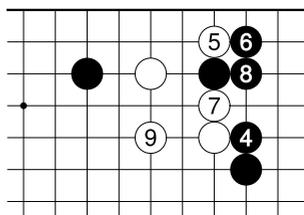


Diagramme 22

Dans le diagramme 21 (page précédente), ③ est un point vital pour prendre forme à l'extérieur (voir aussi la section 10.3). Blanc peut aussi jouer en **A** pour vivre dans le coin, selon le contexte. Blanc peut être satisfait du résultat du diagramme 22 puisqu'il obtient une bonne forme.

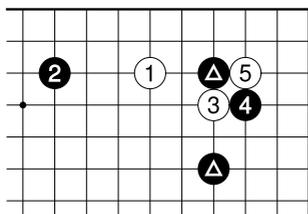


Diagramme 23

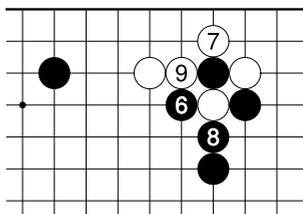


Diagramme 24

Dans le cas du *shimari* formé par les pierres ▲, Blanc peut agir immédiatement avec B3 puis B5. Blanc vivra, mais Noir en sort renforcé.

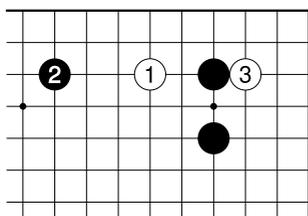


Diagramme 25

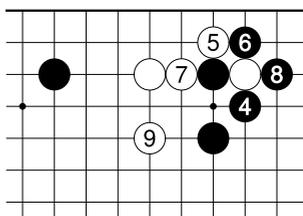
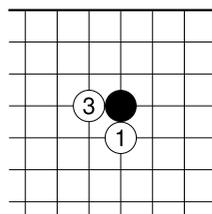


Diagramme 26

Dans le cas du *shimari* en *tobi*, Blanc 1 n'est pas une bonne idée. Blanc 3 au *san-san* semble intéressant, mais Blanc ne devrait pas s'attendre à un bon résultat. Noir peut sécuriser le coin, et utiliser la *sente* pour s'occuper du bord gauche. Ce résultat est médiocre en comparaison avec la variante précédente contre le *shimari* à deux espaces. En tout cas, Blanc doit connaître précisément les points clés de chaque *shimari* pour préparer sa défense.

12.4 Deux coups contre le *hoshi*

Ce genre de situation peut se produire quand on ignore une menace de *kō* ou un briseur de *shichō*.



Dia. 27

Après 1 et 3, Noir peut donner forme à sa pierre en jouant le centre de symétrie en ④. Ensuite, Blanc connecte simplement en 5. L'idée est qu'aucun des deux *atari* en **A** ou en **B** n'est particulièrement bon. Noir en tire parti en se glissant au dehors avec ⑥.

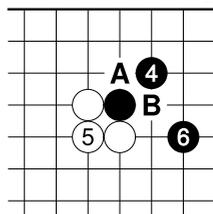


Diagramme 28

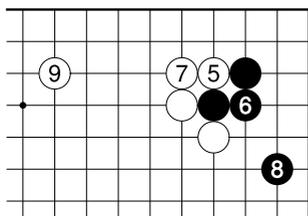


Diagramme 29

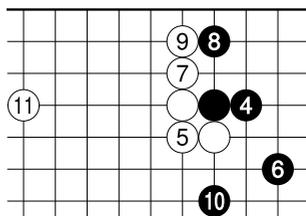


Diagramme 30

Si Blanc joue l'*atari*, on peut s'attendre au résultat du diagramme 29. Blanc n'a pas tiré le maximum de la position. Si Noir descend en ④ (dia. 30), Blanc se développe d'une façon similaire, mais avec beaucoup plus d'influence.

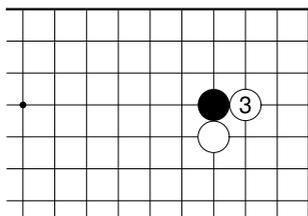


Diagramme 31

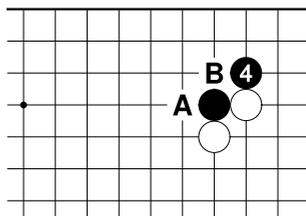


Diagramme 32

Cela signifie également que ③ est douteux. Noir peut répliquer avec 4. Blanc **A**, Noir **B** nous ramènent à une variation précédente. Mais Blanc **B**, Noir **A** mènent à un combat difficile que Blanc peut choisir s'il veut tenter d'obtenir un avantage clair.

Cinquième partie

Éléments de théorie

13

Éléments théoriques pour un jeu efficace

13.1 Nécessaire ou superflu ?

Le personnage principal de *La Dame de Pique*, de Pouchkine, est amené à sa perte quand il renonce à son principe le plus cher : « *ne pas risquer le nécessaire pour gagner le superflu* ». Au jeu de go, il est souvent difficile de les distinguer. Or, pour progresser au go, il faut notamment se débarrasser de tous les coups superflus. Dans un sens, c'est plus important que de faire de bonnes formes. En jouant une bonne forme plutôt que le deuxième meilleur coup, vous pouvez gagner un ou deux points, alors qu'un coup joué dans la mauvaise direction est quasiment inutile.

La valeur d'un coup médiocre peut être, par exemple, de 80% ou de 50% de celle du coup idéal. En moyenne sur une partie, un 1^{er} *dan* amateur a, *grosso modo*, une efficacité de 90% tandis que les meilleurs joueurs tournent autour de 98% ou 99%. Ces chiffres reposent sur l'hypothèse que les joueurs professionnels sont très proches du jeu parfait. Mais ce n'est qu'une extrapolation depuis l'état actuel de nos connaissances, et il est difficile de voir comment la vérifier.

Pour quelles raisons joue-t-on ces coups superflus ? Voici quelques raisons parmi les plus courantes :

- ◇ jouer pour sauver un groupe qui est déjà vivant ;
- ◇ menacer un groupe avec un coup qui n'est, en réalité, pas *sente* ;
- ◇ capturer des pierres qui n'ont pas de valeur stratégique ;
- ◇ protéger un territoire qui est ouvert par ailleurs (par exemple un territoire ouvert sur le bord) ;
- ◇ se laisser emporter passivement dans une séquence défavorable.

Parmi les erreurs typiques, on trouve les coups trop prudents (ce n'est pourtant guère prudent de jouer de mauvais coups), les coups qui ont l'air *sente* et dont on laisse à l'adversaire le soin de vérifier qu'ils le sont (si un coup « forçant » n'est pas clairement *sente* et qu'il n'est pas non plus très utile dans l'immédiat, c'est vraisemblablement un mauvais coup), et les erreurs de jugement concernant l'importance de telle pierre ou de telle zone.

13.2 Principe 1-2-3 et coups forçants

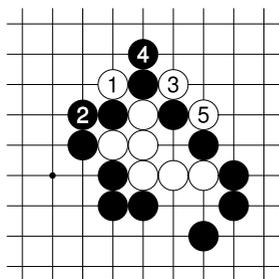


Diagramme 1

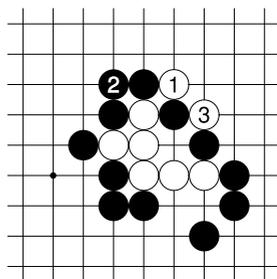


Diagramme 2

Ces séquences permettent toutes deux à Blanc de s'échapper. Mais dans le diagramme 1, Noir gagne plus d'influence extérieure. Puisque l'échange B1-N2 n'est pas nécessaire, il devrait être omis.

Principe 1-2-3 : Ne jouez pas 1-2-3, jouez directement en 3.

Dia. 3. Il n'y a aucune raison de jouer ❶ ici. Noir s'enlève une liberté et perd une menace de *kō*. De plus, Noir perd l'opportunité de jouer lui-même en 2 ou juste au-dessus.

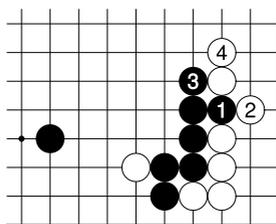


Diagramme 3

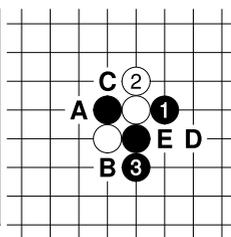


Diagramme 4

Dia. 4. Une double-coupe. C'est une variante de la position de la page 114 où Noir avait choisi de connecter solidement en **E** après l'*atari* ❶, une illustration typique du principe « Ne jouez pas *atari* pour ensuite connecter », comme si Noir n'avait pas de plan. Dans ce diagramme en revanche, ❸ fait partie d'un plan : il veut sacrifier une pierre avec la séquence Blanc **A**, Noir **B**, Blanc **C**, Noir **D**. Il construit une forme solide dans une direction. De manière générale, si votre coup ❶ a une réponse évidente, vous devez avoir prévu votre coup ❸.

Le proverbe à retenir est : « Faites en sorte de ne pas avoir à revenir en arrière pour réparer ». En général, un coup efficace doit générer un élan durable.

13.3 Miai et principe ABC

Une situation courante en combat. Avec ❶, Blanc peut se créer une bonne forme de deux manières différentes (voir 15.1 pour en savoir plus sur le dia. 6).

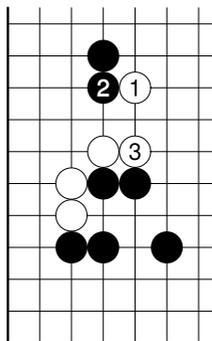


Diagramme 5

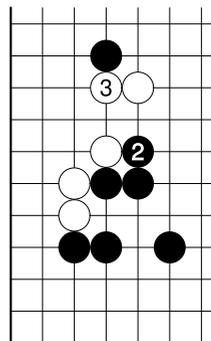


Diagramme 6

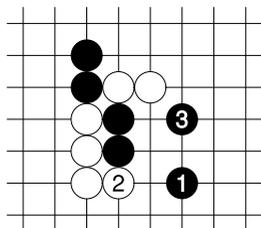


Diagramme 7

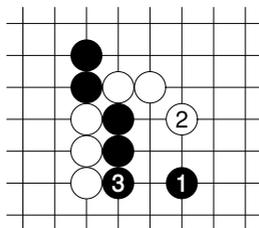


Diagramme 8

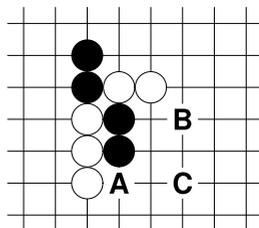


Diagramme 9

Le mécanisme derrière de tels coups est un aspect du terme japonais « *miai* ». Après avoir joué ❶ dans la position des diagrammes 7 et 8, déjà vue en 9.1, Noir sera satisfait quelle que soit la réponse de l'adversaire. Pour résumer, le coup en **C** du diagramme 9 rend *miai* les points **A** et **B**. Noir est donc sûr d'obtenir l'un des deux. Nous pouvons donc énoncer un autre principe utile :

Ne jouez ni **A-B-C**, ni **B-A-C** : jouez simplement en **C**.

13.4 Faire d'une pierre deux coups

L'expression « faire d'une pierre deux coups » existe dans de nombreuses langues. Si vous voulez que vos pierres travaillent plus dur pour vous, placez-les de sorte à ce que leur but dans la vie (ou dans la mort) ne se limite pas à une seule direction de jeu.

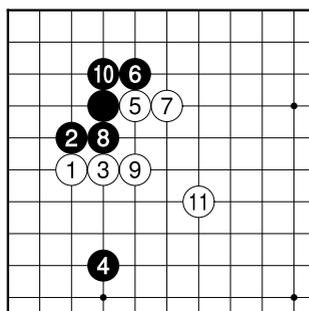


Diagramme 10

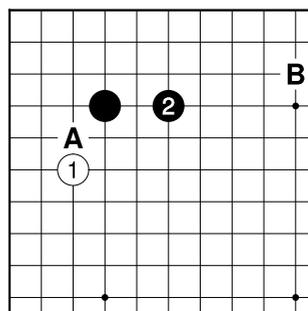


Diagramme 11

Dans le diagramme 10, Noir n'a qu'une idée en tête : attaquer Blanc. Alors que dans le diagramme 11, ② prépare l'attaque en **A** ou la construction d'un *moyo* avec **B**. C'est plus raisonnable. Les points **A** et **B** sont en quelque sorte *miai* (13.3).

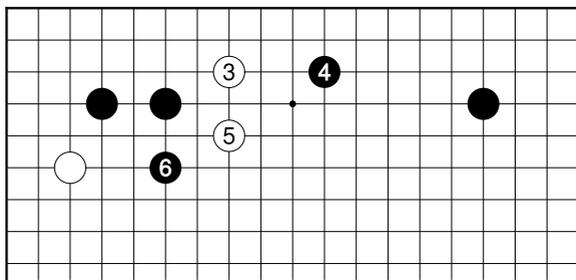


Diagramme 12

Si Blanc choisit de contester le bord nord avec ③, Noir 4 remplit deux objectifs à la fois : attaquer et construire le bord en haut à droite. Noir 6 en remplit trois : il sort ses pierres vers le centre tout en attaquant les groupes blancs à gauche comme à droite.

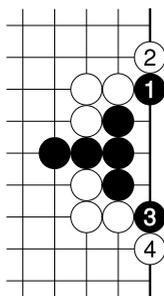


Diagramme 13

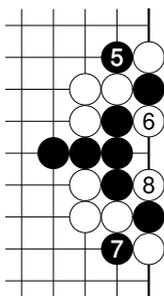


Diagramme 14

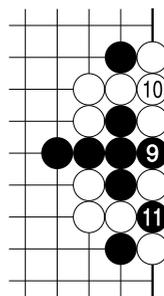


Diagramme 15

Un piège de *yose* dans lequel il est facile de tomber (④ devrait être en 7). ⑨ déclenche deux *kō* simultanés, tous deux dangereux pour Blanc. De plus, c'est à Blanc de trouver la première menace.

13.5 Jouer les coups forçants dans un but précis

On dit qu'un coup est forçant si l'adversaire ne peut pas se permettre de l'ignorer. Ici, ① est un coup forçant de niveau professionnel. Une fois que Noir a répondu en 2, **A** et **B** sont *miai* pour vivre. Sans cet échange, Noir pourrait tenter de tuer plus tard (voir dia. 17) mais après l'échange, Noir est clairement vivant (d'après une analyse du Championnat Britannique de 1999).

On peut donc être tenté d'ignorer Blanc 1. Cependant, Noir aura trop de points de coupe s'il le fait. Si Blanc a l'opportunité de pousser en 2 dans le diagramme 16, Noir devra subir un combat très défavorable.

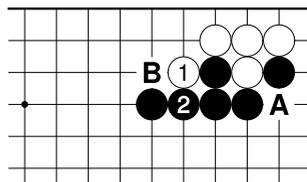


Diagramme 16

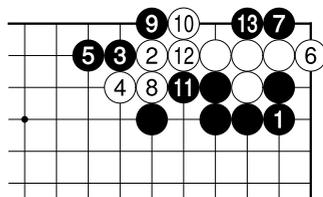


Diagramme 17

Un coup forçant est très efficace s'il accomplit quelque chose de précis, conserve l'initiative, et peut être abandonné une fois joué. On peut douter de la pertinence d'un coup « forçant » quand il remplit l'une des conditions suivantes :

- ◇ l'adversaire peut envisager de ne pas y répondre,
- ◇ si, quand l'adversaire y répond, l'échange ne vous est pas clairement favorable, ou pire, s'il vous est défavorable,
- ◇ s'il y a d'autres manières d'utiliser la faiblesse plus tard,
- ◇ s'il gâche une menace de $k\bar{o}$.
- ◇ si l'adversaire peut répondre d'une manière qui ne va pas dans votre sens, ou qui peut amener la partie dans une direction inattendue,
- ◇ si vous vous sentez obligé de sauver la pierre jouée, ou si vous pourriez vous embarquer dans un combat local qui vous ferait perdre l'initiative.

Les joueurs forts sont généralement d'accord sur les questions de formes, mais on ne peut pas en dire autant des coups forçants. Si on les joue trop tôt, la partie sera constellée de formes figées, manquant de flexibilité. Ces formes figées étaient cependant une caractéristique des parties du grand Sakata Eio.

13.6 Tester la réaction de l'adversaire

Une sonde* est un coup qui contraint l'adversaire à révéler ses intentions. Dans un sens, c'est un coup forçant, mais d'un type différent. Une sonde réussie contraint votre adversaire à faire une concession ou un choix là où vous n'étiez pas certain de sa décision.

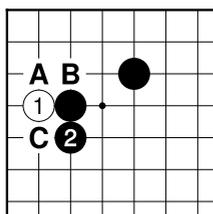


Diagramme 18

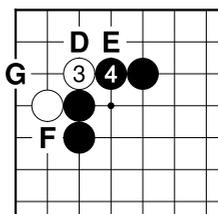


Diagramme 19

① obtient la réponse ②, ce qui signifie que Blanc pourra vivre dans le coin plus tard avec **B**. Noir aurait pu choisir de répondre en **A**, **B** ou **C**. Maintenant que Blanc sait que Noir a l'intention de privilégier l'extérieur, il peut faire *tenuki*. Selon la situation dans le reste du plateau, Blanc pourra, ou non, revenir en **B** avant que Noir ne neutralise la pierre en jouant **C**.

Le coup ③ du diagramme 19 est une nouvelle sonde. Si Noir répond en ④, Blanc pourra vivre avec **D** (si Noir **F**, Blanc **G**). Si Noir avait été fort au centre, il aurait pu envisager de répondre à Blanc 3 en **D** à la suite de quoi Blanc aurait dû s'enfuir vers le centre avec Blanc 4 – Noir **E**. Si ce scénario est susceptible de se produire dans l'avenir, alors ③ permet de tester la réaction de Noir en remettant à plus tard la décision de vivre dans le coin en *gote*.

*. NdT : *yosumi* en japonais.

13.7 Comptage et auto-critique

Une bonne manière de perdre une partie est de suivre ou de continuer une stratégie qui n'a aucune chance de mener à la victoire, même si l'on parvient à l'exécuter. Cela va de soi, mais à moins de compter la partie, c'est un piège dans lequel on peut tomber sans même s'en rendre compte. Si, après un comptage minutieux, vous constatez qu'il vous manque quelques points, il faut vous demander comment y remédier. Continuer la partie en espérant que l'adversaire commette une erreur peut fonctionner en pratique, mais ne vous fera guère progresser (à part au *yose*). Autrement dit, si l'opportunité se présente de suivre un plan mais que celui-ci mène à une impasse, il faut l'ignorer. Vous devez jouer chacun de vos coups avec l'objectif d'avoir plus de points que votre adversaire, de telle manière qu'il ne puisse se permettre de jouer un gros coup ou de simplifier la partie en jouant le *yose*.

* * *

Évaluer les conséquences de vos choix au *chuban*

Intéressons-nous à trois catégories de coups de milieu de partie que nous avons étudiés plus tôt dans cet ouvrage : les double-coups, les invasions, et les réductions. C'est typiquement le genre de coups que l'on peut envisager quand on se sent en retard. Cela dit, il est nécessaire de compter pour évaluer leurs effets.

C'est particulièrement important dans le cas des coups de réduction (cf. 9.3). Si le coup de réduction le plus profond que l'on puisse envisager sans prendre de risques laisse à l'adversaire suffisamment de points pour gagner, ce plan doit être rejeté. Les options restantes sont : jouer une réduction plus profonde en espérant que cela passe – une stratégie d'amateur ; envahir profondément en mettant l'adversaire au défi de tout tuer ; ou essayer de construire de la force qui permettra de lancer une attaque dans une autre partie du plateau.

Dans le cas des invasions d'extensions sur le bord, vues au chapitre 10, le comptage soulève un paradoxe intéressant. Le territoire que ces pierres définissent ne dépasse pas les six ou huit points et, en créant un petit groupe vivant à l'intérieur, on peut espérer en gagner à peu près autant. Au total, cela fait entre douze et quinze points. Cette valeur correspond à celle d'un gros coup de *yose*, pas plus. En début de partie, les plus gros coups valent deux fois plus et durant le *chuban*, il est rare que l'on descende en-dessous de vingt points (et souvent, ces coups valent beaucoup plus).

Cependant, il faut tenir compte des groupes faibles que ces invasions engendrent. Ceux-ci ont une valeur négative, entre dix et vingt points. Pour expliquer ces chiffres, il suffit de se rendre compte que l'adversaire jouera contre eux l'équivalent d'un gros coup de fin de partie en *sente*. Une invasion qui crée un groupe faible n'a pas la même valeur qu'une invasion purement territoriale.

Avec ces arguments en tête, il apparaît que la vraie valeur des double-coupes, comme celles de la section 7.1, provient essentiellement des groupes faibles qu'elles génèrent – jusqu'à quatre. Dans l'exemple de la page 115, Blanc obtient deux groupes stables, alors que Noir écope d'un coin minable et pas tout à fait sûr et d'un groupe faible au centre. Cette séquence est donc favorable à Blanc.

Pour aiguïser votre jugement positionnel, il vous faut apprendre à évaluer la position avec objectivité, et à trouver une stratégie réaliste qui, si elle fonctionne, a une chance de vous mener à la victoire.

14 Haengma

Les deux derniers chapitres de cet ouvrage ont en commun de traiter de sujets plus avancés qui font intervenir des considérations de milieu de partie. Autrement dit, ils vont au delà des idées de l'introduction et des premiers chapitres, vers des aspects plus profonds du combat. Ils traitent aussi de manières de jouer pouvant sembler dangereuses à qui ne les a pas étudiées.

Ce chapitre présente des exemples de ce que les joueurs coréens appellent « *haengma* » (littéralement, « cheval en mouvement »). Ce terme fait référence à l'impression de mouvement que l'on éprouve en observant les groupes se développer sur le plateau.

14.1 Formes avancées

En complément des formes du chapitre 3, intéressons-nous maintenant à quelques formes avancées. De haut en bas (dia. 1) : le grand saut de cheval, le pas d'éléphant et le saut de deux. Ces formes sont difficiles à appréhender ; on peut notamment les couper de multiples façons. Mais elles ont des avantages : elles permettent de se développer rapidement – c'est essentiel dans une course vers le centre car sauter une ligne plus loin peut vous apporter un avantage immédiat ; ce sont des formes intrinsèquement légères qui procurent de la flexibilité à votre position ; enfin, elles permettent de construire de bonnes formes de multiples manières.

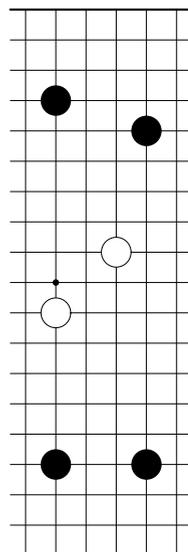


Diagramme 1

14.2 Ogeima : le grand saut de cheval

On retrouve ici un exemple typique de raisonnement par les formes.

Dia. 2. Cette séquence crée une forme légère (le boomerang, forme J de 3.5). Blanc pourra traiter la pierre ① légèrement si Noir tente de la couper.

Dia. 3. Pourquoi ne pas sauter directement en 1, en se réservant le *nozoki* en **A** (principe 1-2-3)? Après tout, les coups forçants font souvent perdre quelque chose, et l'on ne peut pas être absolument sûr de la réponse de l'adversaire.

Les diagrammes 4 et 5 sont de bons exemples de variations qu'il faut considérer avant de jouer l'*ogeima*. Dans le dia. 4, Noir coupe et renforce sa forme à droite. Il est important que le coup ⑦ soit un bon coup pour Blanc ; sinon, ce plan n'est pas bon. Le diagramme 5 est une séquence de coupe grossière, et normalement, Blanc obtient un bon résultat.

Haengma en tant que forme dynamique

Les formes légères peuvent être renforcées de plusieurs manières. Si votre adversaire a intérêt à renforcer vos formes d'une manière qui est bonne pour vous d'un point de vue global, vous aurez réussi à faire *haengma*.

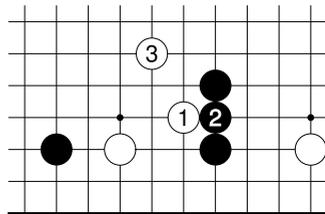


Diagramme 2

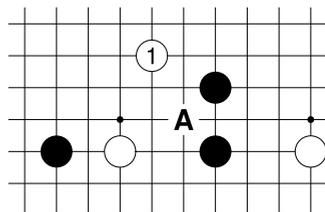


Diagramme 3

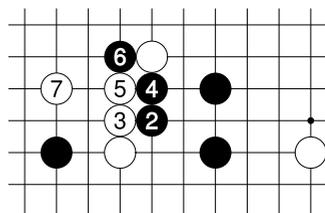


Diagramme 4

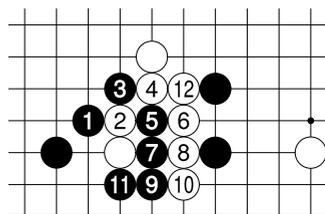


Diagramme 5

Dia. 6. Dans cette partie de professionnels, la forme est aussitôt fixée. Noir 2 est un point vital : une pierre blanche sur ce point ferait également une bonne forme. Blanc 3 connecte solidement et maintenant Blanc 1 est bien placé : Blanc veut aller vers le groupe noir du bord inférieur, en restant éloigné de la pierre \triangle pour éviter une double attaque. Dans cette situation, il serait moins intéressant de sortir vers le centre en jouant des *tobis*.

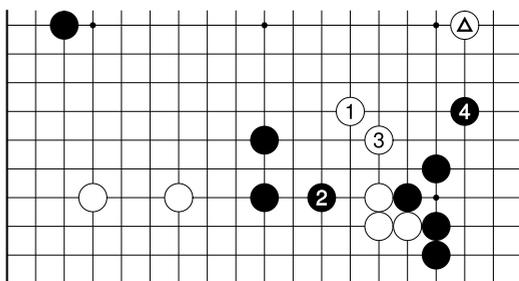


Diagramme 6

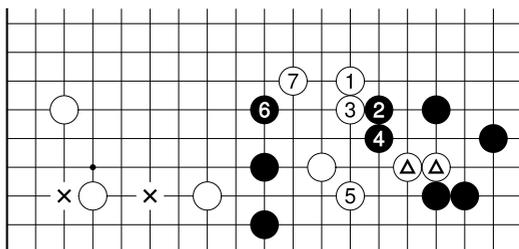


Diagramme 7

Dia. 7. Ici, dans une autre partie de haut niveau, Blanc combine attaque et défense, en traitant les pierres \triangle légèrement. Blanc espère protéger ses points faibles en 'x' en attaquant le groupe noir.

Le style Go Seigen

Ces exemples sont issus de parties de Go Seigen (1914-2014). Ce joueur chinois – son nom chinois est Wu Qingyuan – fut naturalisé japonais après avoir émigré durant son adolescence. Il est considéré comme le joueur le plus brillant du vingtième siècle. En plus de ses nombreuses innovations au *fuseki*, Go Seigen s'est construit un style de milieu de partie très léger. L'usage consistant du grand saut de cheval est typique de son génie.

Le joueur coréen Cho Hun-hyeon, qui était comme Go Seigen un élève de Segoe Kensaku, est le plus grand représentant actuel^a du *haengma*.

^a. NdT : dans les années 80-90.

14.3 Le pas d'éléphant

Dia. 8. Le pas d'éléphant suscite immédiatement une question naturelle : et si l'adversaire joue dedans ? Dia. 9. Avec ③, Blanc surmonte la crise. Noir ne peut pas gagner d'avantage décisif. Dias. 10 et 11. Par exemple, si Noir coupe d'un côté, il perd sa pierre initiale. De l'autre, il perd le coin.

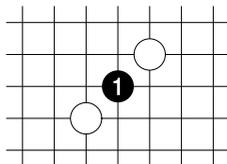


Diagramme 8

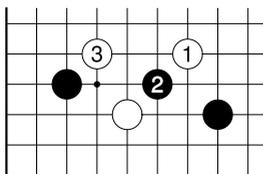


Diagramme 9

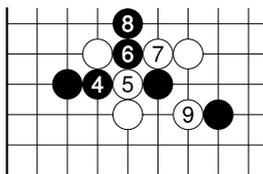


Diagramme 10

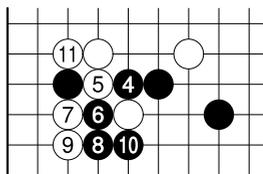


Diagramme 11

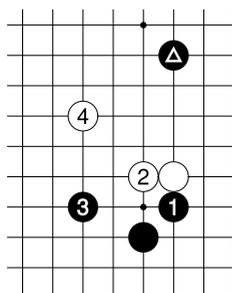


Diagramme 12

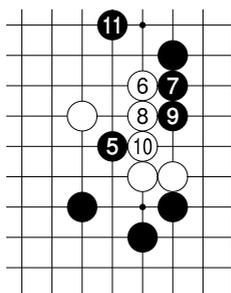


Diagramme 13

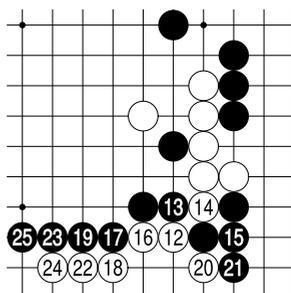


Diagramme 14

Dias. 12 à 15. Voici un exemple classique d'utilisation du pas d'éléphant, tiré d'une partie du *Meijin* Shusai, protagoniste du roman de Kawabata, *Le Maître de go*. Blanc a ignoré la pince \blacktriangle et Noir attaque avec le *kosumi-tsuke* en 1. Blanc 4 est une manière de gérer cette situation. À l'issue de la séquence ⑤ – ⑪, Blanc a obtenu un embryon de forme. Ensuite (dia. 14), Blanc coupe en 12 (cf. forme H). Les deux groupes sur le bord sud et le coin vivent, puis le *bōshi* en 33 fait revenir le combat au centre.

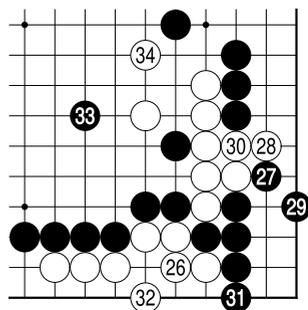


Diagramme 15

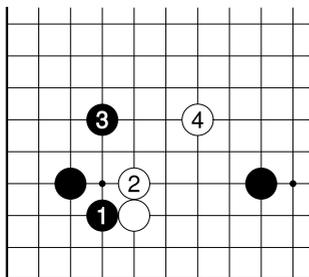


Diagramme 16

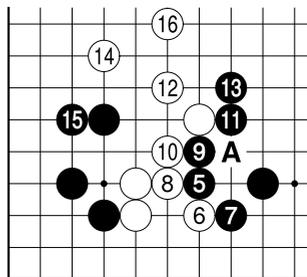


Diagramme 17

L'exemple ci-dessus vient d'une partie plus récente (Cho Chikun contre Yamabe). Cette fois la pierre de pince est sur la quatrième ligne. Noir tente de démolir la forme de Blanc, mais le résultat après 16 est équilibré. Blanc peut viser la coupe en **A**.

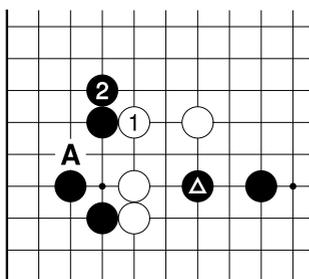


Diagramme 18

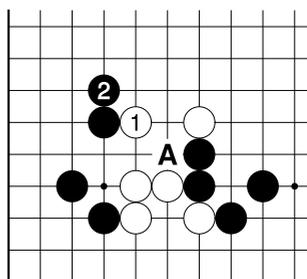


Diagramme 19

Voici deux variations pour expliquer ces manœuvres.

Dia. 18. Blanc veut éviter de jouer le *tsuke* en 1 : après la réponse Noir 2, Blanc ne pourra sans doute pas séparer Noir avec la coupe en **A** alors que dans la séquence de la partie, cette coupe est encore présente après Blanc 14. C'est pourquoi Noir choisit de faire une forme solide avec 15.

Dia. 19. Blanc préfère jouer l'angle vide en **A** plutôt que de jouer cette forme de table en ①. En plus de la raison qui vient d'être exposée, Blanc veut que la coupe en **A** du dia. 17 soit un *atari*.

14.4 Le saut de deux

Le saut de deux peut être coupé de plusieurs manières. Dia. 20. Celle-ci conduit à une double coupe. Dia. 21. Blanc 1 est un *coup à l'oreille* (les autres sont notés 'x'). Ce coup prépare la coupe.

Dia. 22. Généralement, pour couper en bonne forme, c'est ici qu'il faut jouer. Ensuite, Blanc coupe en **A** ou **B**.

Dia. 23. Si Blanc se trompe d'ordre, Noir peut résister en 2 (plus tard, il y a la possibilité de Noir **C**, Blanc **D**).

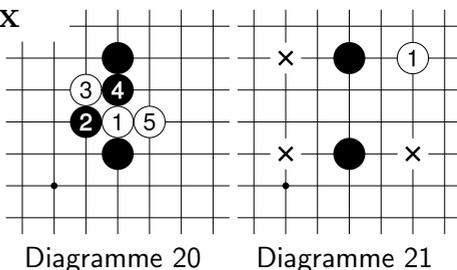


Diagramme 20

Diagramme 21

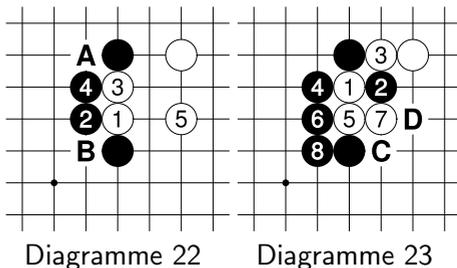


Diagramme 22

Diagramme 23

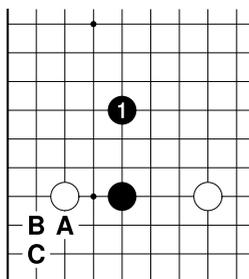


Diagramme 24

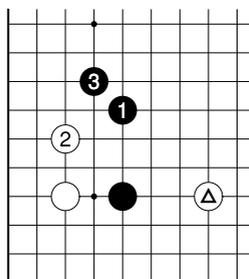


Diagramme 25

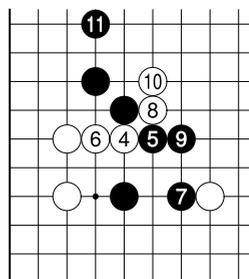


Diagramme 26

Dia. 24. Ce saut de deux peut sembler fragile à première vue. En réalité, tant que Noir dispose de la séquence Noir **A**, Blanc **B**, Noir **C** dans le coin, il n'y a pas de danger. Dia. 25. Noir et Blanc se développent avec de bonnes formes. Si Blanc souhaite couper le saut de deux, il doit prendre en compte la présence de la pierre de pince (△).

Si Blanc veut couper immédiatement, 4 et 6 dans le dia. 26 sont corrects. S'il joue ⑥ comme dans le dia. 27, il abîme sa pierre de pince (△).

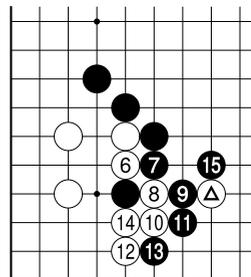


Diagramme 27

14.5 Les quadrilatères en tant que formes idéales

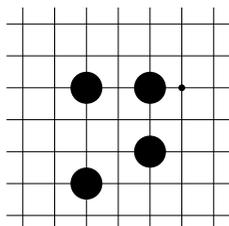


Diagramme 28

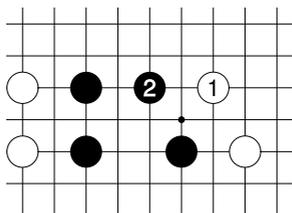


Diagramme 29

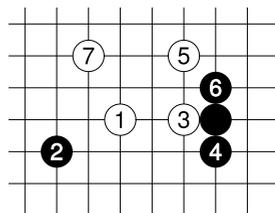


Diagramme 30

Dias. 28 et 29. Les formes légères peuvent être utilisées pour construire de très bonnes formes, voire excellentes, si l'adversaire n'empêche pas leur formation. Ce trapèze est un moyen idéal pour renforcer un saut de deux ou une extension deux.

Dia. 30. Cette séquence est *jōseki*. Par la suite, Blanc pourra sceller le bord droit, ou attaquer sur le bord Sud.

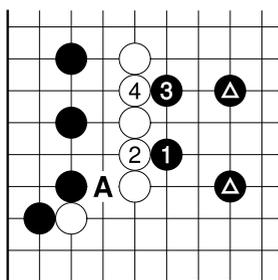


Diagramme 31

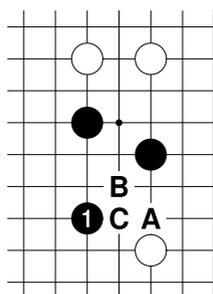


Diagramme 32

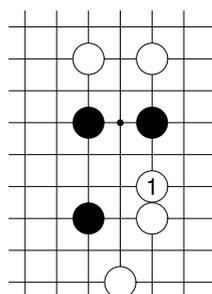


Diagramme 33

Dia. 31. Ces *nozokis* de Noir feront une grosse différence dans le combat en cours, car ils aident les pierres \blacktriangle à prendre forme. Blanc devrait donc résister, et jouer 2 en **A**.

Dia. 32. Ce coup 1 vise à faire un trapèze avec **A**; si Blanc **B**, Noir **C**.

Dia. 33. Blanc 1 est au point vital. Noir aura maintenant des soucis avec ces pierres.

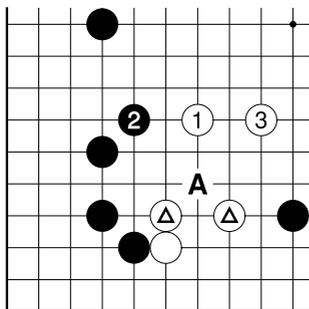


Diagramme 34

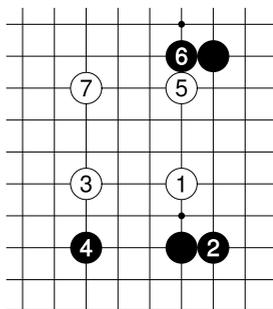


Diagramme 35

Dia. 34. Blanc 1 rend 2 et 3 *miai* pour construire un parallélogramme à partir des pierres Δ . C'est souvent une bonne manière de protéger la faiblesse en **A**.

Dia. 35. Ce grand carré est survenu dans une partie professionnelle. C'est une forme légère.

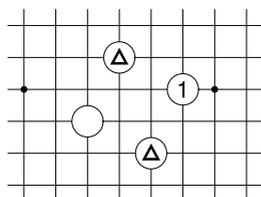


Diagramme 36

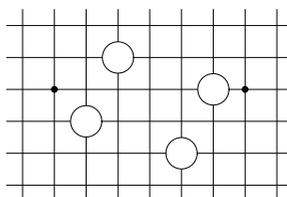


Diagramme 37

Ces deux derniers exemples sont des formes solides et influentes qui surviennent parfois dans des parties réelles. Habituellement, l'adversaire intervient pour empêcher leur construction. Celui du diagramme 36 est une combinaison de deux boomerangs basés sur un *ogeima*.

Une dernière remarque sur les formes solides : la solidité ne sert que s'il y a des combats à mener dans leur voisinage.

15

Sabaki

Le *sabaki* est l'un des concepts les plus importants que le go professionnel japonais nous ait légués.

Dia. 1. Dans cet exemple issu de la section 13.3, Blanc doit avoir envisagé la suite avant d'arriver à cette position. Noir a ajouté la pierre \blacktriangle pour protéger sa coupe. Du point de vue de Blanc, les pierres blanches \triangle sont devenues accessoires, jetables, et peuvent être sacrifiées car la coupe n'existe plus.

Dia. 2. Si Noir coupe, Blanc prévoit de s'en servir pour affaiblir la pierre noire à gauche. Cette idée est un exemple de *sabaki*.

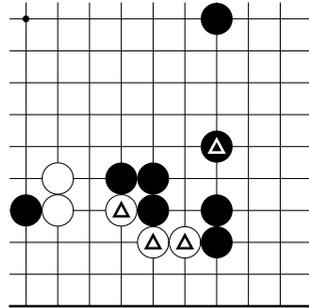


Diagramme 1

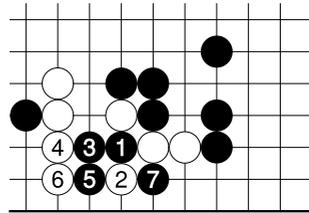


Diagramme 2

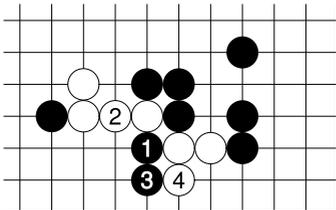


Diagramme 3

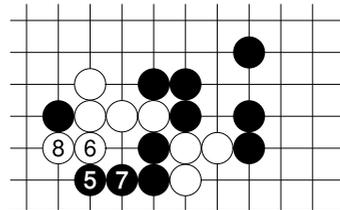


Diagramme 4

Par opposition, si Blanc choisit de protéger sa pierre en connectant en ② quand Noir fait *atari*, Noir 5 est sévère. Ce résultat est moins bon pour Blanc.

15.1 Une position fondamentale

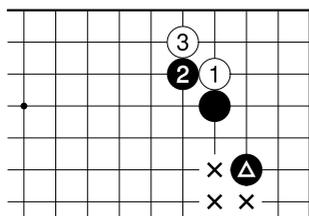


Diagramme 5

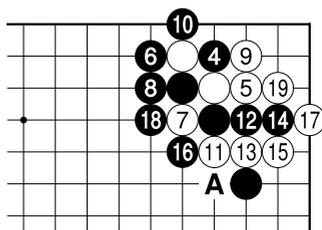


Diagramme 6

Pour envahir un *shimari* comme celui du diagramme 5 – où dans les cas où la pierre ▲ se trouve sur l'un des points × – il est courant de jouer au *komoku*. Si Noir bloque à l'extérieur (cf. 11.4), Blanc joue le *contre-hane* 3 en envisageant de le sacrifier.

Dia. 6. Si Noir tente de capturer cette pierre immédiatement, le résultat qu'il obtient pourrait se révéler mauvais globalement. Après B19, Blanc peut soit s'échapper en A, soit capturer trois pierres.

Ce coup ③ repose sur un certain nombre d'idées de *sabaki*.

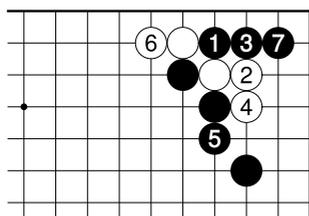


Diagramme 7

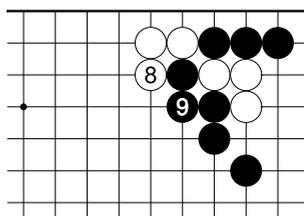


Diagramme 8

En jouant ici en ①, Noir tente de capturer davantage de pierres. Cependant, Blanc reste flexible avec ⑥. En revanche, le coup ⑧ du dia. 8 est maladroit.

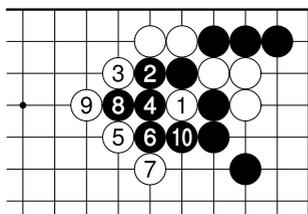


Diagramme 9

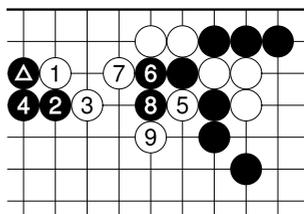


Diagramme 10

Selon les circonstances, Blanc peut utiliser l'*aji* des pierres du coin avec des manœuvres comme celles des diagrammes 9 et 10. Blanc doit prévoir tout ceci depuis le début.

En jouant *atari* en 4 dans le dia. 11, Noir alourdit le groupe blanc. Ainsi, Blanc ne pourra pas utiliser de techniques de sacrifices comme celles que nous venons de voir. Noir essaye de refuser à Blanc la possibilité de faire *sabaki*. Les points clés dans cette position sont **A**, **B** et **C** : Blanc doit construire un plan à partir de l'un d'eux.

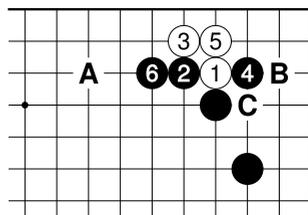


Diagramme 11

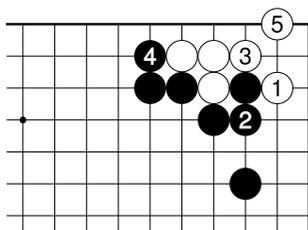


Diagramme 12

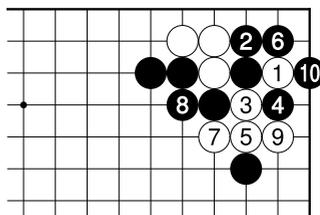


Diagramme 13

Le *clamp* en ① permet à Blanc de vivre rapidement. Dans le dia. 12, Blanc vit dans le coin. Si Noir résiste avec ②, comme dans le dia. 13, Blanc réussit à transpercer le *shimari* noir en *sente*.

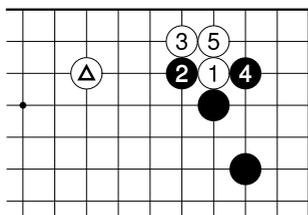


Diagramme 14

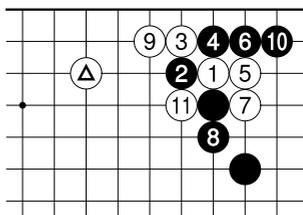


Diagramme 15

Si Blanc a une pierre en \triangle , Blanc 1 et 3 créent une bonne forme. Maintenant, aucun des *atari* en ④ ne fonctionne bien. La combinaison de la pierre \triangle avec Blanc 1 et 3 – le *contre-hane* – est digne d’être retenue. Nous la reverrons en 15.2.

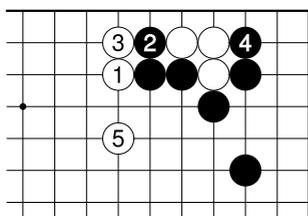


Diagramme 16

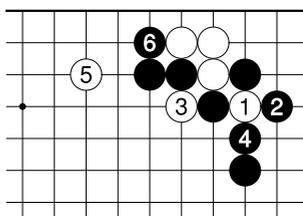


Diagramme 17

Les idées qui suivent sont jouables selon le contexte. Le coup à la tête des pierres noires (dia. 16) construit de l’influence sur le bord supérieur. La coupe en ① du diagramme 17 peut être un moyen pour construire une influence vers le centre.

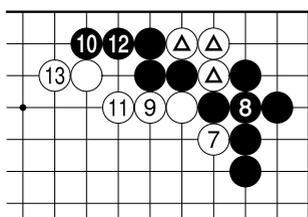


Diagramme 18

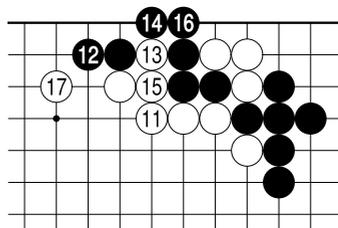


Diagramme 19

Dans la suite de la séquence, issue d’une partie professionnelle, les trois pierres \triangle sont utilisées comme sacrifice pour construire vers le centre. Noir 12 est la forme correcte. Le coup Noir 12 du dia. 19 est habituellement une mauvaise forme : comme Noir manque de libertés, Blanc peut gagner des coups sur l’extérieur.

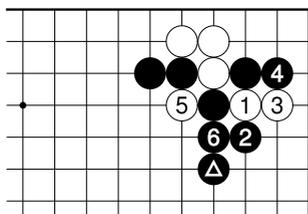


Diagramme 20

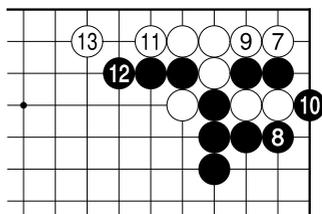


Diagramme 21

Dans le cas d'un *shimari* en *tobi* (pierre ▲), Blanc va normalement commencer par couper en ①. L'idée est de sacrifier deux pierres et d'obtenir Blanc 5 à l'extérieur, qui contraint l'adversaire à jouer un angle vide. Après le saut en Blanc 13, il lui suffit d'un coup dans le coin pour obtenir son deuxième œil.

15.2 Un exemple à grande échelle

Cette position provient d'une partie entre amateurs. Elle est intéressante en raison des *bōshis* ▲. Grâce à eux, Noir a rapidement construit un *moyo* sur la partie inférieure du goban. Blanc doit alors trouver immédiatement une manière d'y faire face. L'échange Blanc **A** – Noir **B** serait trop bon pour Noir. Blanc doit donc établir un plan d'invasion ou de réduction.

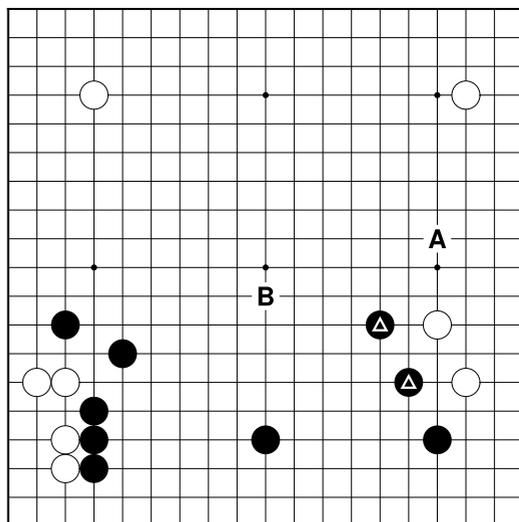


Diagramme 22

Aux yeux d'un professionnel, ce plan de Noir pourrait sembler trop fragile, mais il a le mérite de contraindre Blanc à trouver de bons coups tôt dans la partie.

Étant donné le thème de 15.1, il est naturel de penser à cette invasion au *komoku*. Blanc peut aussi envisager une invasion au *san-san* (Blanc 1 en 3). C'est le genre de mesures qu'il faut prendre dans ce genre de situations. Après Blanc 5, le coin de Blanc en bas à droite est assez gros. La position n'est pas simple à évaluer après Noir 6 ; mais cette variation se produira-t-elle vraiment ?

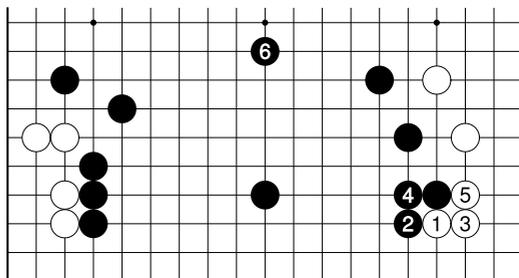


Diagramme 23

Noir peut aussi choisir de faire ressembler cette invasion à une invasion au *san-san* en jouant ④ de cette manière. Les pierres blanches △ deviennent faibles. Il lui est alors facile de construire son centre en les attaquant.

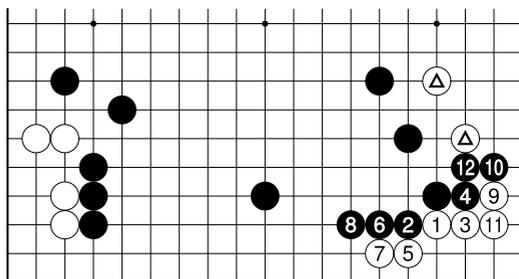


Diagramme 24

Le défaut de ces deux invasions ordinaires apparaît clairement : elles laissent à Noir le choix entre plusieurs options, dont l'une est simple à jouer.

Les coups de réduction « × » se trouvent à la profondeur recommandée dans la section 9.3. Cependant, ils n'ont pas beaucoup d'effet sur Noir.

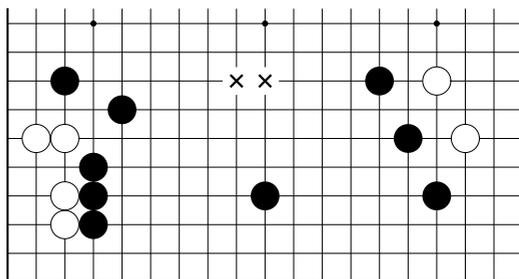


Diagramme 25

Dia. 26. Toujours selon les idées de la section 9.3, on peut être tenté de rapprocher son coup de réduction du côté le plus faible. Avec ①, Blanc joue un peu plus profondément en espérant tirer parti de la coupe en ③. Ce coup attaque effectivement le côté le plus fragile, mais la forme blanche a elle aussi ses défauts : Noir va immédiatement pousser vers le centre et isoler la pierre ①.

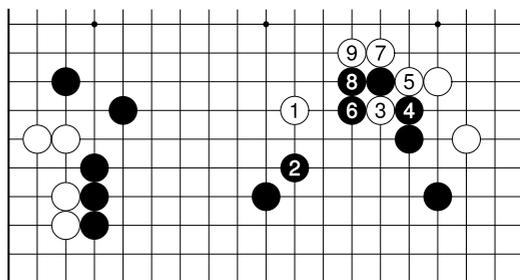


Diagramme 26

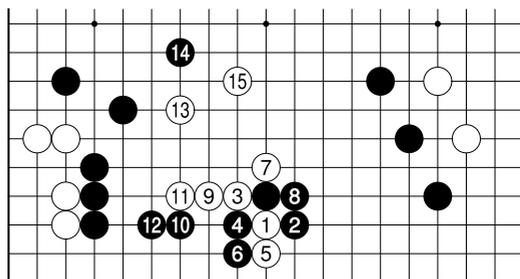


Diagramme 27

Le dia. 27 montre la séquence jouée dans la partie. Noir s'en sort bien. Blanc 3 en 4 serait lourd et Blanc se trouverait rapidement en difficulté à mesure que les coups de Noir menacent aussi le coin en bas à gauche.

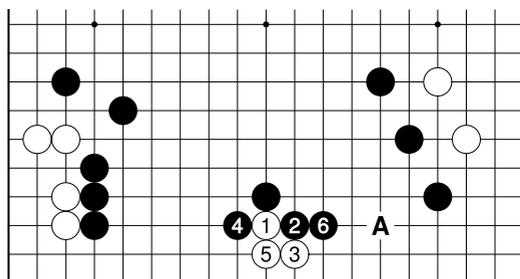


Diagramme 28

Cependant, avec ③, Blanc ne met pas son groupe à l'abri du danger non plus. Du point de vue de la direction, il est clair que le combat se déroule près de la force de Noir, plutôt que proche de sa faiblesse sur la droite. Blanc combat au mauvais endroit.

Blanc a choisi le *tsuke* en 1, mais a obtenu un mauvais résultat. La lecture de la section 15.1 nous a appris que la forme du dia. 28 peut fonctionner très bien pourvu qu'il y ait une pierre blanche en **A**. C'est un indice. Nous allons tenter de vous proposer une réponse « correcte » pour Blanc depuis la position initiale.

Jusqu'ici, les coups que nous avons essayés semblaient inefficaces, ou offraient trop de choix à Noir. Ce qui est requis ici, c'est un coup au point clé, ayant un effet sur Noir, et qui réduise sa marge de manœuvre de sorte à ce que ses choix de direction aient moins d'importance que dans les variations montrées jusqu'à présent. Dans chacune des invasions considérées jusqu'ici, Noir a obtenu des résultats favorables en bloquant du bon côté.

Le choix entre invasion et réduction se fait ici en faveur de l'invasion. On arrive à cette conclusion une fois que l'on a écarté les coups inefficaces, tels que les réductions trop superficielles du point de vue du comptage (cf. section 13.7). Ensuite, les idées exposées dans les sections 13.2 à 13.6 peuvent aider à trouver le bon point d'invasion. Il est probablement très difficile pour les joueurs d'un niveau inférieur à celui de fort amateur de jouer méthodiquement dans une telle position.

Dia. 29. Examinons le choix Blanc 1. Nous pensons que cette idée est le meilleur coup sur un plan conceptuel. Un de ses objectifs est la séquence du diagramme, qui rappelle la section 15.1 – Blanc peut également glisser en **A**. Mais Blanc prépare également un coup en 2. Noir ne pourra donc pas empêcher Blanc de faire *sabaki*.

Dia. 30. Noir 6 n'est pas bon pour Noir lorsque la pierre \triangle est déjà là. C'est une utilisation de l'idée de *miai* exposée en 13.3. Blanc 1 est le point clé : il s'associe bien avec la tactique de *contre-hane* sur le bord, mais également avec la tactique de double-coupe dans le coin.

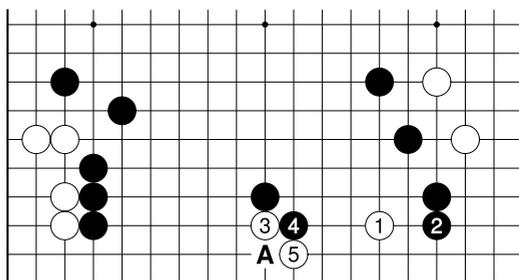


Diagramme 29

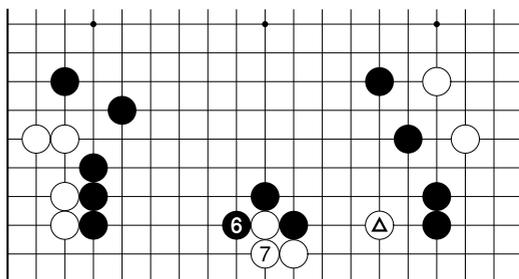


Diagramme 30

Ce n'est pas une mauvaise idée que de laisser à Noir le choix

entre deux possibilités qui sont *miai* plutôt que de lui offrir un choix unique et clair.

Si Noir capture naïvement une pierre avec N6 et N8, Blanc peut s'enfuir vers le centre comme dans le diagramme 31. L'échange \triangle - \blacktriangle est une perte pour Blanc, mais il est évident que Noir a beaucoup perdu à gauche.

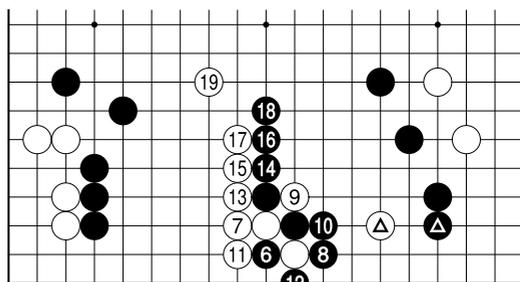


Diagramme 31

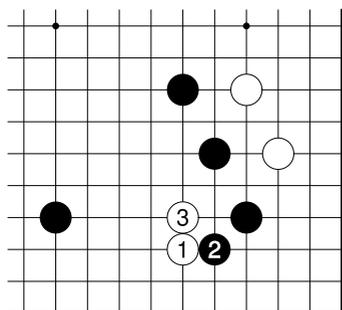


Diagramme 32

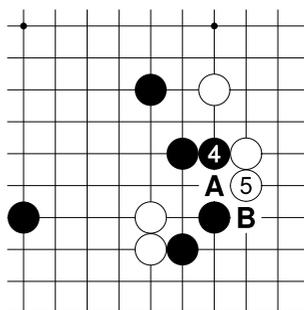


Diagramme 33

Ici, le *kosumi-tsuke* en 2 du dia. 32 n'est pas une bonne forme pour Noir. Après Blanc 3 et 5 (cf. dia. 33), Noir n'a pas de bon moyen pour protéger à la fois **A** et **B**. Il est donc naturel pour Noir d'approcher de l'autre côté, comme dans le dia. 34. Maintenant, Blanc peut exploiter les faiblesses de la position noire à droite. Cependant, la coupe directe n'est pas recommandée ici.

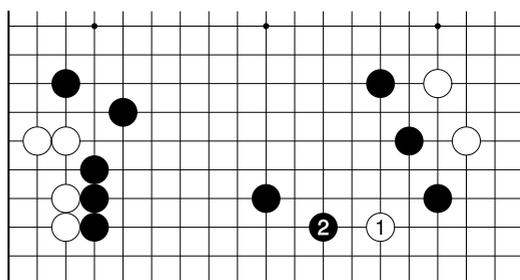


Diagramme 34

Blanc initie une double-coupe avec 3 et 5. Les pierres blanches sont bien placées, et les pierres noires du centre paraissent trop éloignées de l'action. Il y a de nombreuses variations, mais peut-être le lecteur aura-t-il la sensation que les choses commencent à bien tourner pour Blanc.

Il ne serait pas raisonnable pour Blanc d'espérer dévaster entièrement le *mojo* noir. Prendre un gros coin suffit à améliorer grandement la position.

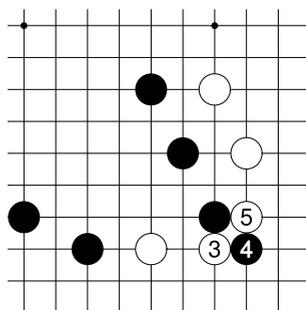


Diagramme 35

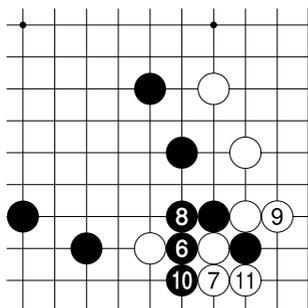


Diagramme 36

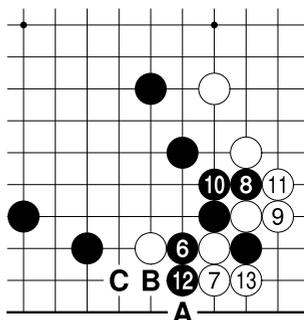


Diagramme 37

Le dia. 36 est la meilleure manière de jouer pour Noir. Blanc doit jouer 9 pour rester connecté à l'extérieur, puis Noir 10 protège son territoire proprement. Cependant, le coin Blanc est devenu substantiel : quasiment vingt points. Noir 10 dans le dia. 37 est une erreur importante – il va à l'encontre de la théorie en 13.2 et de la forme selon 7.4. Blanc a une astuce de fin de partie : Blanc **A**, Noir **B**, Blanc **C**.

* * *

La signification du *sabaki*

Il est plus facile de reconnaître un *sabaki* que de le définir – c'est un objectif, pas un type de forme. Sa principale caractéristique est que, grâce à une séquence *sabaki*, vous pouvez jouer là où votre adversaire est déjà fort, et obtenir un résultat satisfaisant. La technique la plus courante est la création délibérée de pierres pouvant être sacrifiées, le but étant d'obtenir une forme légère, un groupe vivant ou de créer des faiblesses dans les positions adverses. Naturellement, c'est un art qui demande aussi du talent et des décisions inspirées.

Quand vous apprenez à capturer, vous êtes un soldat sur le goban. En apprenant à compter, vous devenez un homme d'affaires. La connaissance des formes et des *tesujis* fait de vous un ingénieur, conscient des problèmes de structure dans la construction des groupes. Mais la maîtrise du *sabaki* fait de vous un alchimiste, capable de transformer la nature fondamentale des positions.

Conclusion

Les joueurs de go, du moins les plus consciencieux, aspirent souvent à une compréhension du jeu plus précise et plus complète. Pour certains, cela se traduit par une soif inextinguible de connaissances sur le jeu. Les auteurs de livres de go savent bien que la recherche du coup divin est une quête belle, mais illusoire : le go est un sujet complexe, sa maîtrise tend à exclure toute autre considération dans la vie, au moins pour un temps, et il n'y a pas de voie royale.

Les joueurs amateurs, dont font partie les deux auteurs de ce livre, peuvent se permettre d'avoir une attitude plus décontractée vis à vis de leur force au jeu. Cela n'est pas vraiment possible pour les joueurs professionnels, qui en dépendent pour gagner leur vie. Dans une partie de professionnels, les deux joueurs maîtrisent les formes et la technique. Ils ne peuvent gagner en se contentant de

jouer de belles formes, les coups *honte** ne sont pas assez efficaces. Un joueur tel qu'Otake Hideo, qui place pourtant la forme en très haute estime, doit avoir en renfort de profondes ressources en matière de puissance de combat. Sa longue carrière au sommet témoigne du bien-fondé de son approche, quoique l'on puisse nuancer cette remarque au vu du succès d'autres joueurs qui, par exemple, s'appuient davantage sur leur jugement positionnel ou leur profondeur de lecture. Pour les amateurs, il suffit de se concentrer sur les bonnes formes et les points vitaux, en laissant l'adversaire commettre des erreurs de forme ou amener la partie dans des directions qui ne l'avantagent pas, pour se rapprocher significativement du cercle des bons joueurs de go.

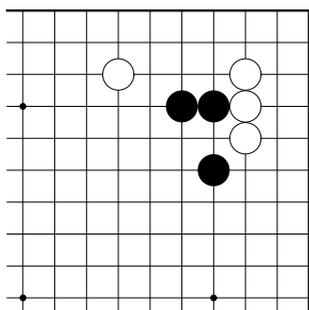
Ainsi, le thème de la forme est un des aspects majeurs du go, nécessaires pour progresser vers de meilleurs niveaux. Pour autant, il ne se suffit pas à lui-même pour devenir « fort ». D'autres piliers du jeu existent, comme les directions de jeu, l'évaluation de la position, la lecture, l'évaluation des échanges ou la théorie du *fuseki*. La force se déploie à travers un ensemble de compétences.

Beaucoup de joueurs considèrent que la puissance en situation de combat total est la plus importante de toutes. Et en effet, il arrive que certaines parties dégénèrent en un combat décisif qu'aucun des joueurs ne peut éviter. En pratique, un combat peut se jouer à une liberté d'écart, ou bien à une fraction de forme d'œil, voire à une ultime tentative de coupe désespérée. Mais il n'y a rien d'aléatoire là-dedans ! Ces questions ne demandent pas d'être un expert de la forme, mais simplement d'en comprendre les principes fondamentaux. Elles sont une affaire d'anticipation, de planification, et ne doivent pas être laissées au hasard.

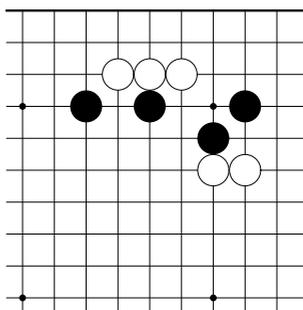
*. NdT : littéralement, un coup *honte* est un coup « correct ». Plus précisément, c'est un coup solide qui ne laisse pas d'*aji*.

Problèmes avancés

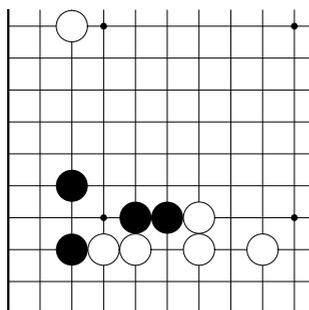
À Noir de jouer dans tous ces problèmes



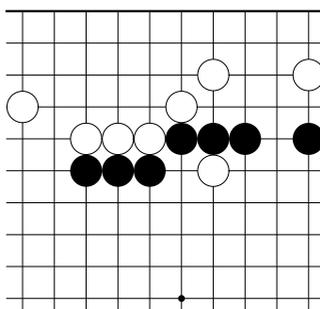
Problème 1



Problème 2



Problème 3



Problème 4

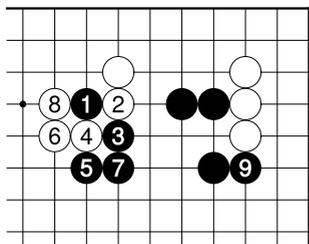


Diagramme 1

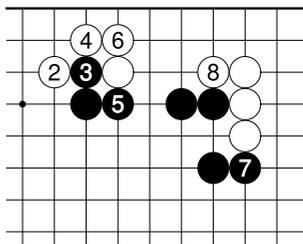


Diagramme 2

Noir commence par stabiliser la forme sur le bord droit avec le coup à l'épaule ①. Dans les deux diagrammes, Noir est alors en mesure de fermer le bord droit.

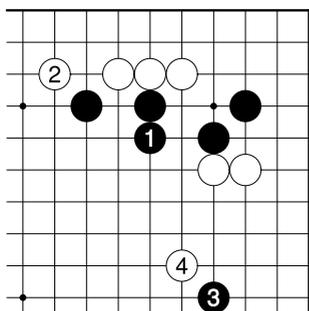


Diagramme 3

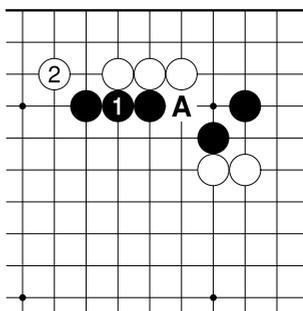


Diagramme 4

Le simple *nobi* est correct. Après ②, Noir peut attaquer à droite. Dans le dia. 4, Noir 1 est lourd et laisse à Blanc une coupe en A.

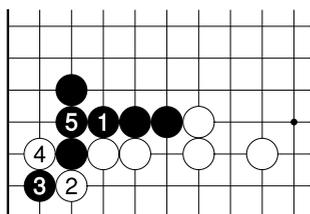


Diagramme 5

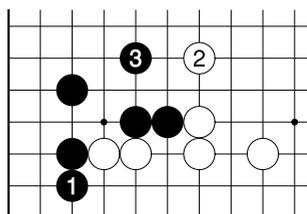


Diagramme 6

Dans cette situation, Noir devrait jouer solidement au point de la gueule de tigre. Après N5, Blanc ne peut pas à la fois prendre le coin et protéger le bord. Jouer dans le coin comme dans le dia. 6 est fragile et Noir doit renforcer avec ③.

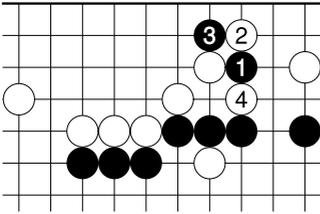


Diagramme 7

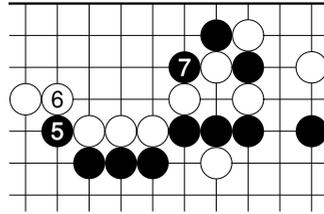
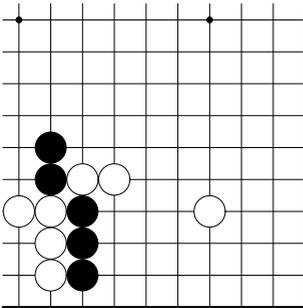


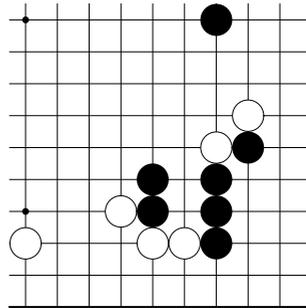
Diagramme 8

Blanc a une forme fragile. Noir peut exploiter ses faiblesses avec la double coupe en 1 et 3 qui lui permet de pénétrer.

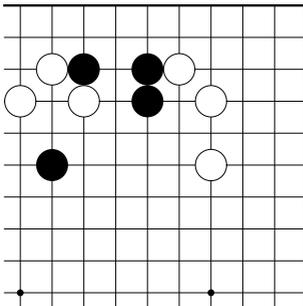
À Noir de jouer dans tous ces problèmes



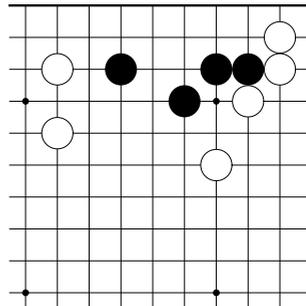
Problème 5



Problème 6



Problème 7



Problème 8

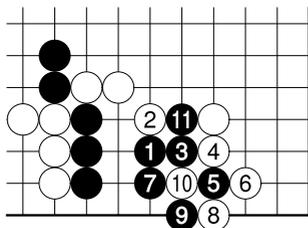


Diagramme 9

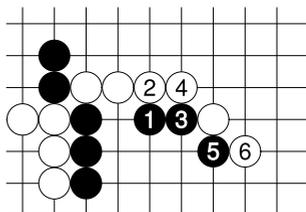


Diagramme 10

Le coup au point vital des trois pierres est correct et mène à un $k\bar{o}$. Noir a une menace de $k\bar{o}$ intrinsèque avec 11. En comparaison, dans le dia. 10, Noir fait une mauvaise forme et se met dans le pétrin.

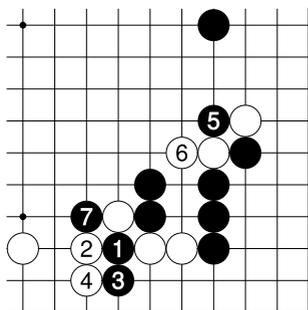


Diagramme 11

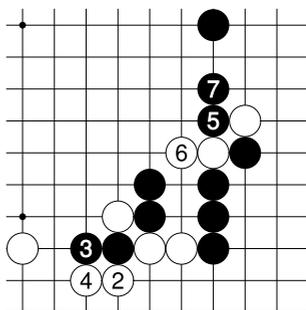


Diagramme 12

Noir devrait couper en 1 pour élargir le champ de bataille. Dans l'une ou l'autre de ces variations, 5 devient un bon coup. 1 permet de tester la réaction de Blanc.

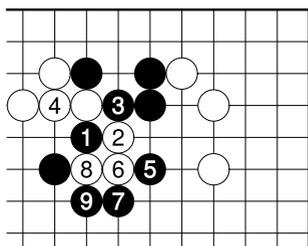


Diagramme 13

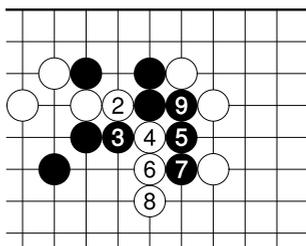


Diagramme 14

Le clamp en 1 fait une bonne forme. Les tentatives de Blanc pour couper Noir par la suite sont infructueuses : dans les deux cas, après 9, Blanc n'a rien accompli.

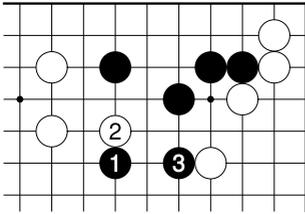


Diagramme 15

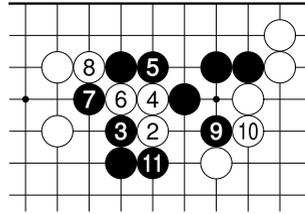
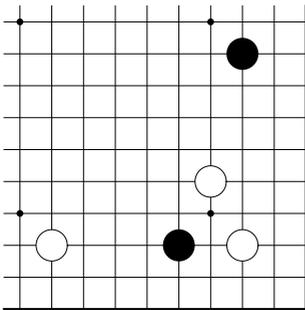


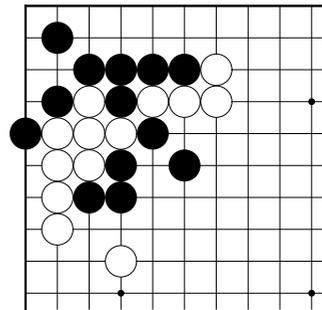
Diagramme 16

Ici, le saut de deux en **1** est bon. Les diagrammes montrent deux manières d'esquiver les attaques de Blanc.

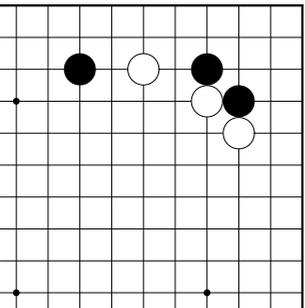
À Noir de jouer dans tous ces problèmes



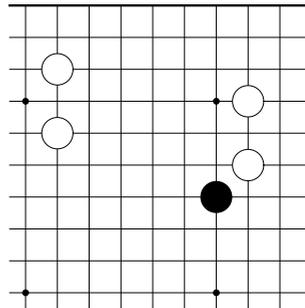
Problème 9



Problème 10



Problème 11



Problème 12

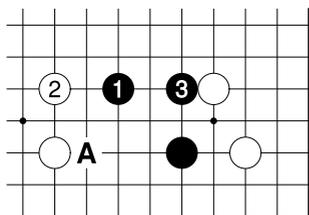


Diagramme 17

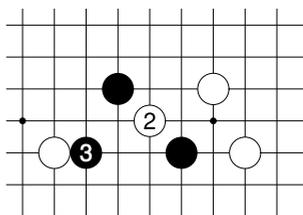


Diagramme 18

Après le pas d'éléphant en ❶, Noir **A** et Noir 3 (cf dia. 17) sont *miai*.

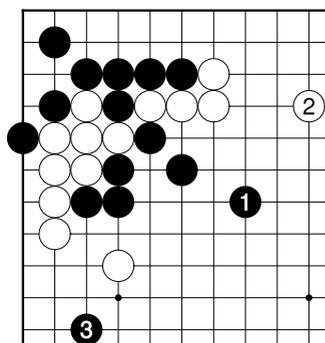


Diagramme 19

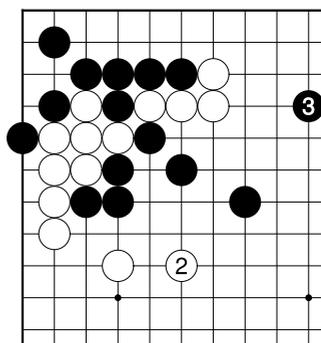


Diagramme 20

Après le *keima* en 1, les bords haut et gauche deviennent *miai*.

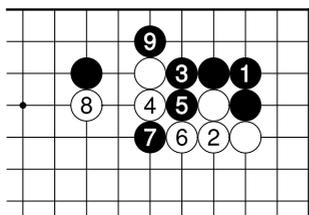


Diagramme 21

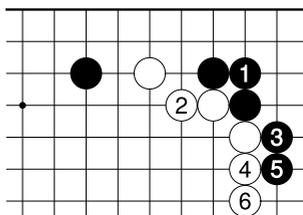


Diagramme 22

Noir devrait jouer la connexion en escalier en ❶. Ensuite, Noir peut couper et combattre avec une bonne forme. Blanc peut aussi choisir la variation du dia. 22, qui est aussi une option raisonnable. L'essentiel pour Noir est de ne pas laisser à Blanc la possibilité de couper ou de jouer des coups forçants.

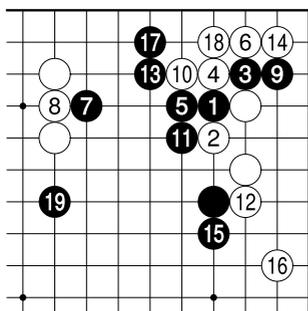


Diagramme 23

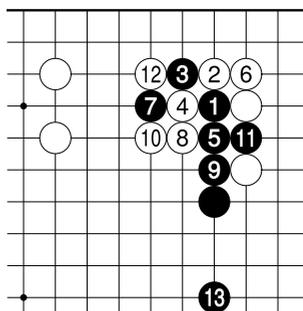


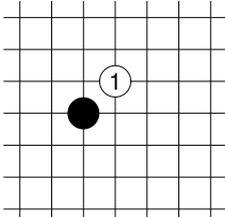
Diagramme 24

Le *tsuke* en **1** permet de faire *sabaki*. Dans ces deux variations, Noir est devenu solide.

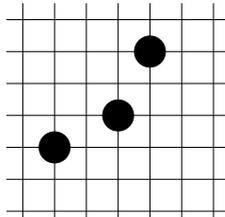
Annexes

A

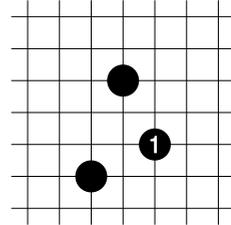
Index des formes



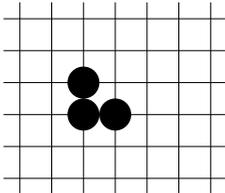
Point d'angle
29 54 74 75 82



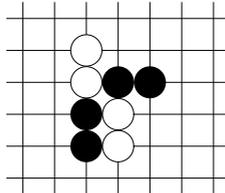
Forme anonyme
61



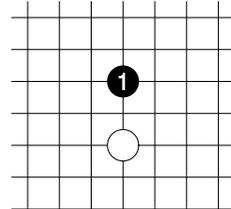
Boomerang
43 58 202 208



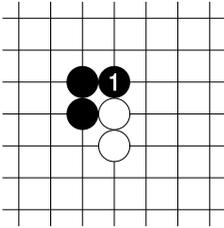
Angle vide 16 25 31
32 56 60 66 74 77
116 130 186 205 213



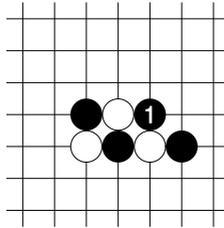
Forme asymétrique
115



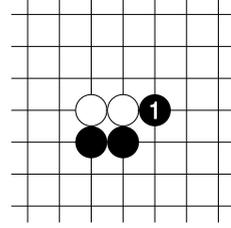
Boshi
79 137 175 181 204
213



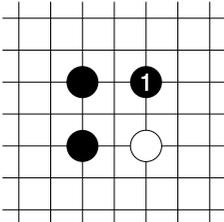
Équerre
53 88 136



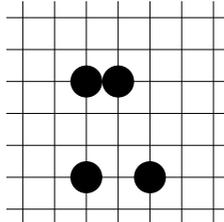
Fermeture par *kō*
83 129 169



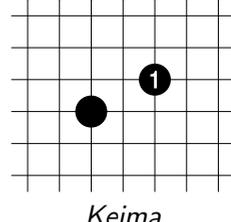
Hane
6 64 65 68 82 138 187



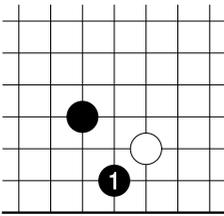
Grande équerre
53 54



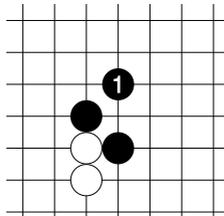
Grande table
20 73



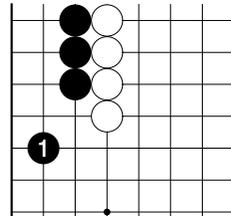
Keima
54 57 58 58 60 89
122 123 178 213



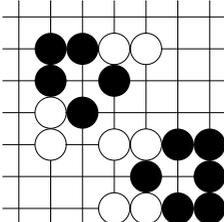
Fauchage
81 90 91 122



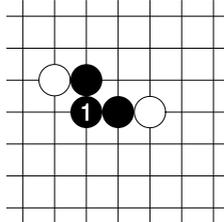
Gueule du tigre
48 56 69 80 124



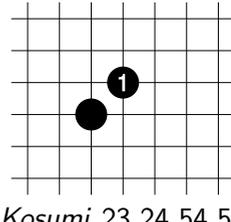
Keima (glissade)
9 44 89 186 189



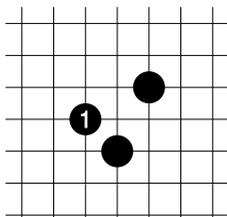
Faux œil
30 33 36 72 73



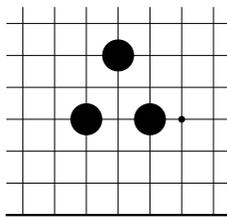
Guzumi
60



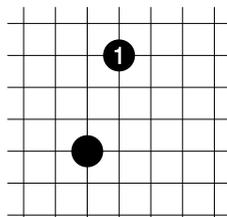
Kosumi 23 24 54 55
57 84 86 89 119 128
136 167



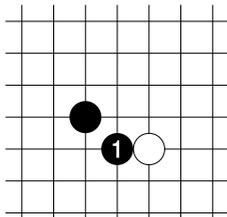
Kosumi étrange
59 84 186



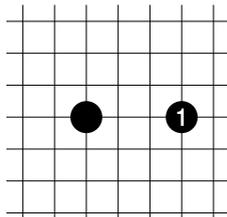
Nez de chien
59



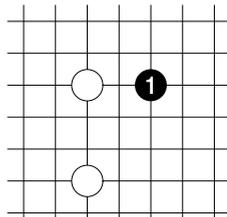
Ogeima
201 202 208



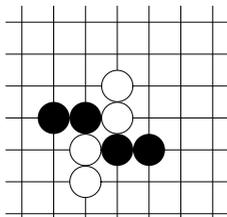
Kosumi-tsuke
81 87 195 217



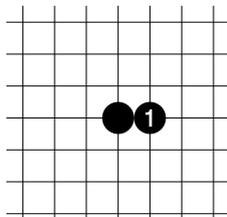
Niken-tobi
21 180 201 206 207



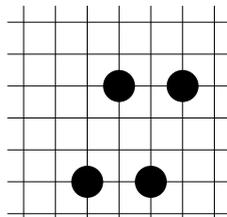
Coup à l'oreille
206



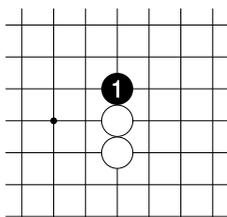
Moulin à vent
114



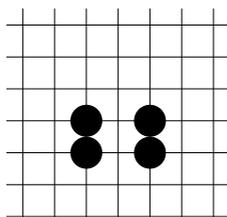
Nobi
114 131



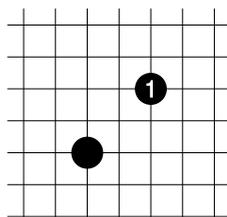
Parallélogramme
208



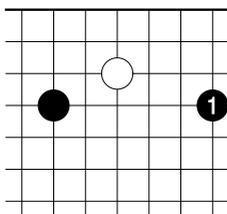
Coup sur le nez
67 73 79 212



Nœud de bambou
14 19 27 28 31–33 70



Pas d'éléphant
74 75 201 204



Pince haute
à deux espaces
11 130 132

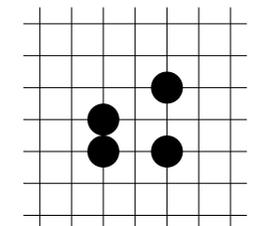
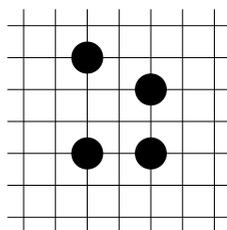
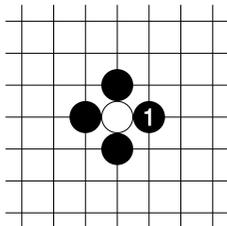


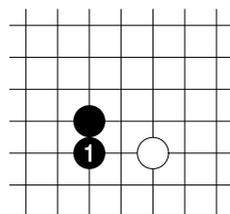
Table
14 15 18 20 27 31 48
71 205



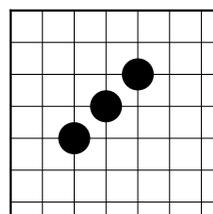
Trapèze
207



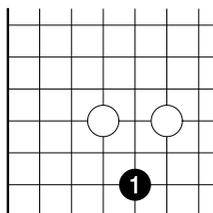
Ponnuki
9 17 52 56 85 115 185



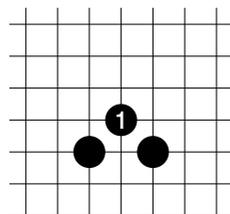
Techu
81



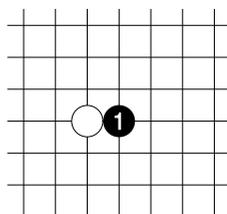
Trois corbeaux
55



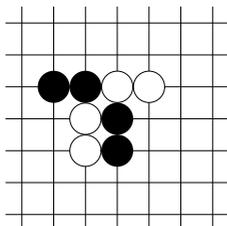
Sous-marin
86



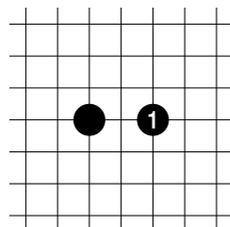
Tête de chat
56



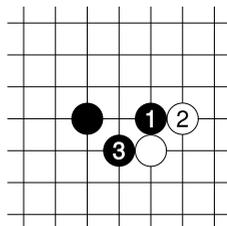
Tsuke
82 138 139 140 167
175 176 186 205



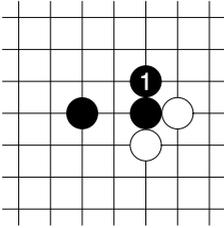
Forme en T
115



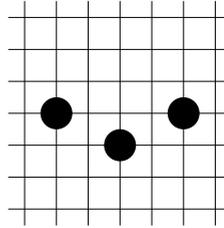
Tobi
6 15 21 23 45 52 53
119 203



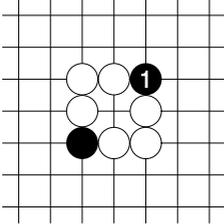
Tsuke et bloque
10 79



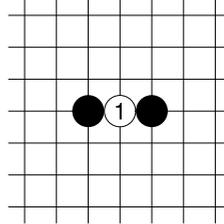
Tsuke-nobi
77 79 ch.8



V volant
61



Vol d'œil
36 38 72 73



Warikomi
18 45 52 79 133 184

B

Index des proverbes

Attaquez en <i>keima</i> .	60
Capturez la pierre de coupe.	10
Double coupe? <i>Nobi!</i>	114
Faites d'une pierre deux coups.	195
Faites <i>hane</i> à la tête de deux pierres.	6 64 121
Faites <i>hane</i> à la tête de trois pierres.	65
Jouez de sorte à ne pas revenir en arrière pour réparer.	194
Jouez au centre des trois pierres.	71 74 133
Jouez loin de la force.	139 141
<i>Keima</i> coupe <i>keima</i> .	123 130 136
Le point vital de mon adversaire est aussi mon point vital.	49
Même un fou connecte face à un <i>nozoki</i> .	125
Ne menacez pas les deux côtés d'un nœud de bambou.	70 181
Ne permettez pas une gueule du tigre.	69
Ne jouez pas 1-2-3. Jouez simplement 3.	193
On s'étend de trois depuis un mur de deux.	9
Pour contrer l'influence, jouez léger.	119
Préservez la symétrie.	10 189
Sur la tête tu ne te cogneras pas.	71
Un <i>ponnuki</i> vaut trente points.	10 17