

Étude de parties : les cinq principes

17 décembre 2014 - par *Maxence LOTHE*

Transcription : *Bertrand Vachon*

Les cours sur KGS
Tous les mercredis
à 21h salle du Club
de Go de La Rochelle



Les cinq principes

Rappel de quelques principes délivrés par les Maîtres du Club de Go de La Rochelle pour favoriser la progression de leurs élèves :

1. Éliminer les coups lents
2. Éviter les groupes faibles
3. Approcher du côté ouvert (fuseki)
4. Utiliser habilement les invasions
5. Utiliser encore plus habilement les réductions

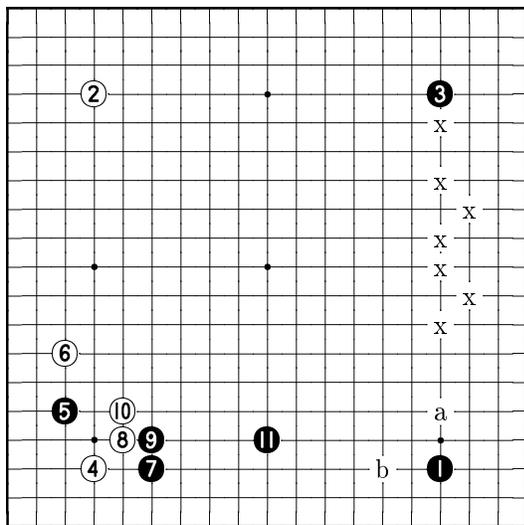
Cinq parties seront étudiées à la lumière de ces principes :

	Blanc	Noir	Gain
1	Drouill	Frat	Noir, par abandon
2	Drouill	Buju	Noir, par abandon
3	lepiéd	Girdin	Noir, par abandon
4	Girdin	lautomne	Noir, de 22,5 pts
5	sena	tohu	Blanc, par abandon

Première partie

Drouill (Blanc) - Frat (Noir). Les deux joueurs sont 7k sur KGS.

Le coup 12



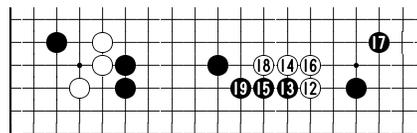
Partie 1 - coup 12

Après un début classique et une lutte au sud ouest, Blanc décide d'approcher le coin sud-est. Il peut le faire en *a*. Cela casse le potentiel de Noir sur le bord droit (zone *x* entre ① et ③) et la pierre d'approche n'est pas pincée car les forces adverses (⑤) sont loin.

Blanc joue ⑫ en *b* dans la partie. Il ne respecte pas le principe 3 qui préconise d'attaquer du côté ouvert. La pierre d'approche est déjà pincée par ⑪.

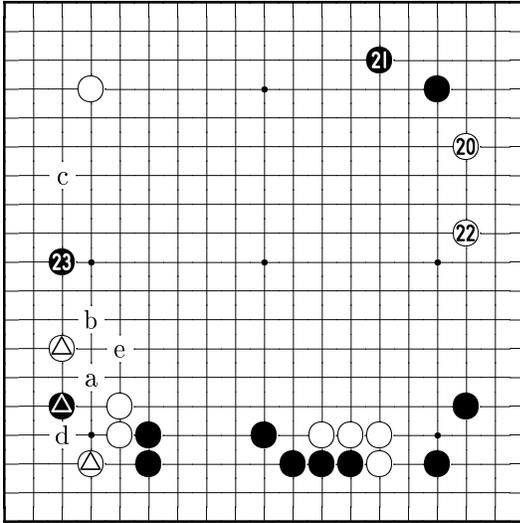
Alors qu'il reste de grands espaces encore disponibles sur le *goban*, pourquoi Blanc vient-il s'enfermer dans cette zone noire ? Il enfreint ainsi également le principe 2 en créant un groupe faible, si tôt dans la partie.

La suite de la partie est clairement favorable à Noir qui a fortifié son bord et fait un *shimari* dans le coin, alors que Blanc n'obtient qu'un groupe faible !



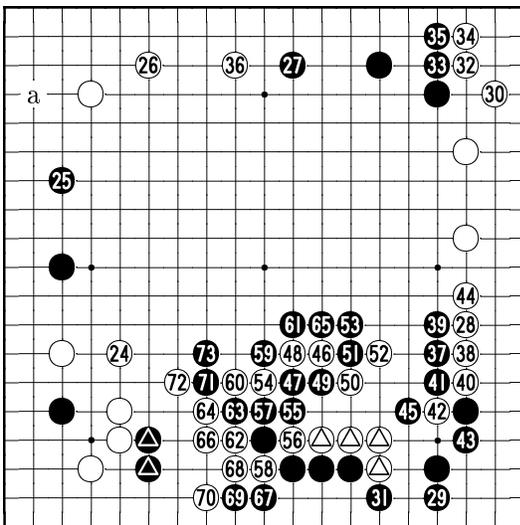
Non seulement Noir a fait des points, mais il va pouvoir en faire d'autres en attaquant le groupe blanc !

Le coup 24



Partie 1 - coup 24

Suite de la partie



Partie 1 - suite

Mais il faut noter que toute la pression à laquelle Blanc doit faire face, et qui rapporte des points et de l'influence à son adversaire, est la conséquence de son coup 12 et du groupe faible qui en a résulté. Nous arrêtons ici l'étude de cette partie dont le diagramme de droite montre le déroulement complet.

Après le coup 23 sur le bord gauche, que doit jouer Blanc ? Le principe 2, qui préconise qu'il ne faut pas créer de groupe faible dans ses propres troupes, indique, *a contrario*, qu'il est bon d'en créer chez l'adversaire !

Ceci privilégie donc la réponse *c* qui pince la pierre 23 et l'empêche d'établir une base de vie. Si Blanc opte pour *a* ou *b*, Noir pourra venir en *c* et non seulement son groupe ne sera pas faible, mais cela réactivera l'*aji* de la pierre 23.

Pincer ainsi Noir, permet cependant à celui-ci de sortir sa pierre fragile 23 en jouant en *a*, mais est-ce grave ? Blanc sort en *b*, et dans le combat qui suivra, les groupes issus de 23 et 24 devraient sortir au centre, et seule, la pierre 23 restera faible. Le combat est donc défavorable pour Noir, d'autant que si Blanc joue en *d*, son groupe du coin peut vivre sur place.

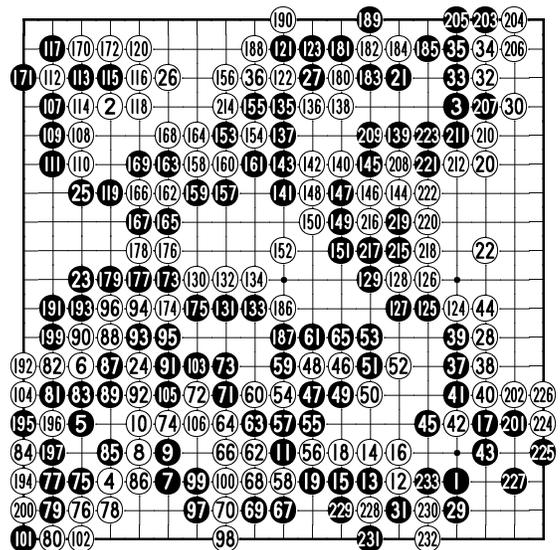
Dans la partie, Blanc joue 24 en *e* pour solidifier ses groupes, mais, ce faisant, il permet à Noir de s'installer tranquillement en *c*.

Blanc 34 est un coup de *yose*, joué trop tôt dans la partie. Il est trop lent. Noir devrait punir en *a*, par exemple. Mais il préfère suivre. . .

Les coups 35 et 36 sont également lents.

Lorsque Blanc joue 56, son groupe 23 est très mal en point. Sa lutte pour le sauver est vaine, et après 73, il semble condamné. Noir a maintenant une forte influence vers le centre en contrepartie des 2 pierres 23 qu'il abandonne à Blanc. Même si le gain blanc est important, l'échange paraît globalement favorable à Noir.

On pourrait étudier plus attentivement les possibilités offertes à Blanc au coup 56 et voir s'il aurait pu sauver son groupe à moindre coût, ou s'il aurait dû l'abandonner contre un avantage substantiel. Ceci sort du cadre de ce cours.

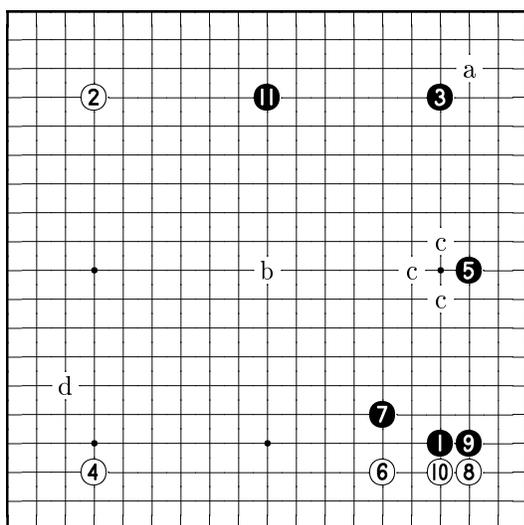


Partie 1 complète - 198 → 195, 213 → 112

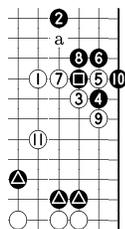
Deuxième partie

Drouill (Blanc) - Buju (Noir). Blanc est 6k et Noir 7k sur KGS.

Le coup 12



Partie 2 - coup 12



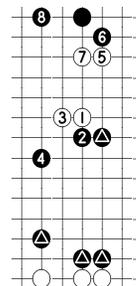
La réponse classique à cette réduction par un *boshi* est un *keima* en *a*. Noir opte pour un *ogeima* en ②. Normalement, Blanc répond ③ dans la direction opposée à l'extension ② (cf. diag. ci-contre à gauche). La variation décrite mène à un résultat favorable à Blanc, qui a bien réduit l'espace noir et dispose maintenant d'un groupe solide prêt pour une attaque des pierres ▲. De plus, il n'a pas renforcé le coin nord-est de Noir et peut encore l'envahir, par exemple au *san-san*. Cette réduction blanche est rendue possible parce que la pierre ■ est en 3^e ligne, ce qui affaiblit la structure noire.

Dans les premiers coup, les deux joueurs occupent l'espace. L'approche du coin sud-est est faite côté ouvert par Blanc, ce qui est bien.

À ce stade de la partie, il reste encore des espaces libres à occuper. Noir ne peut pas fermer son *moyo* en formation en un seul coup. Il n'y a donc pas urgence à l'envahir en *a*, l'éroder en *b* ou le réduire en *c*. Un *shimari* en *d* ou un gros coup en *e* sont préférables.

Dans la partie, Blanc effectue une réduction en *f*. Le *boshi* se justifie, compte-tenu de la disposition assez symétrique du *moyo* noir et de la présence en 3^e ligne de la pierre ⑤. La réduction est donc prématurée, mais elle est bien faite !

Le coup à l'épaule n'est pas bon pour Blanc, qui construit le territoire de Noir (②-④-▲) et se retrouve avec un groupe fragile comme le montre le diagramme de droite.



Les coups 60 et 61

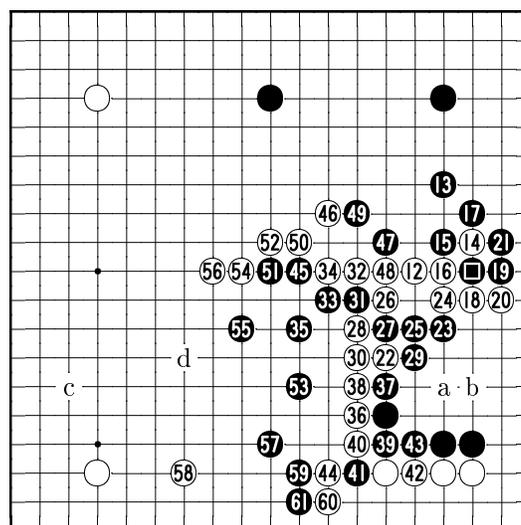
Dans la partie, après le *boshi* ⑫ et la réponse ⑬, Blanc poursuit en jouant ⑭ à l'intérieur des forces noires. La suite reste cependant acceptable pour lui.

L'extension ⑳ est cependant trop gourmande. Elle aurait été plus solide en 23 ou 24. Ceci permet à Noir d'appuyer sur ses faiblesses par ㉓ et suivantes.

Après la séquence montrée dans le diagramme, Noir s'est solidifié en haut, Blanc a pris position en bas ; le groupe ㉔...㉗...㉙ n'est pas stabilisé (Blanc en *a* ou *b* pourrait être ennuyeux) et celui situé autour de ㉕ est en difficulté.

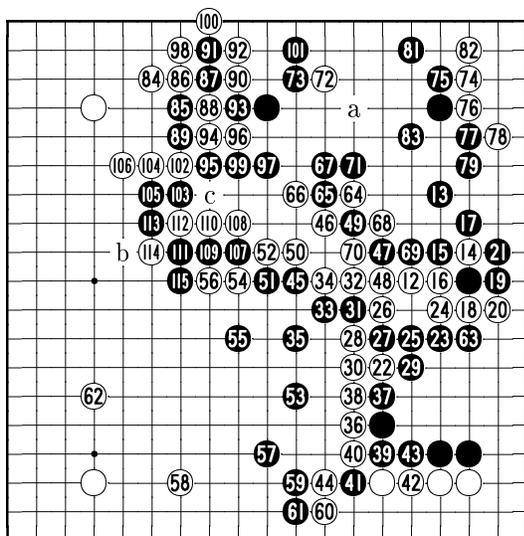
Il reste encore des espaces libres et ⑥⑩ est un coup petit (en termes de points) et lent. Une pierre blanche en *c*, par exemple, rapporte beaucoup plus de points qu'ici, où, de toutes façons, ㉑ est capturée !

De même, Noir, obnubilé par ce combat, fait également un coup lent. Il devrait penser à son groupe faible et trouver des libertés en jouant en *d* avant que Blanc ne ferme sa zone. Blanc profite alors du *sente* comme le montre la suite de la partie.



Partie 2 - coups 60 et 61

Le coup 116



Partie 2 - coup 116

Blanc utilise le *sente* pour prendre une réelle option dans le coin sud-est avec 62.

Noir 65 n'accomplit rien, ni en terme d'attaque ou de défense, ni en terme de points. Placé en *a*, il aurait consolidé le bord et le coin nord-est. Joué ici, il n'impose pas de réponse de Blanc qui récupère ainsi le *sente*.

Noir 71 n'accomplit rien non plus et Noir perd de nouveau le *sente*. Blanc en profite pour envahir le bord noir.

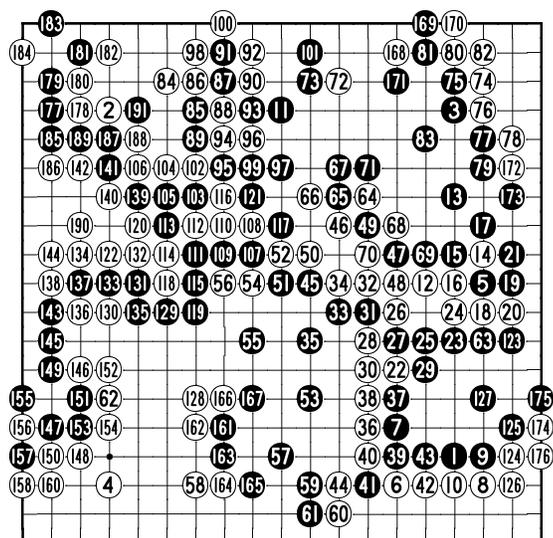
Après 83, Blanc est largement devant.

Et pourtant... vient le coup 116...

Blanc 106 en *b* aurait menacé le groupe 107...115 de *shicho* et consommé la dissection des pierres noires. Cette attaque aurait permis à Blanc de concrétiser le bord gauche.

Malheureusement pour lui, Blanc joue ce coup en *c*. Cette erreur mène à la capture de son groupe central 106...112 et renverse le cours de la partie qu'il avait pourtant bien menée jusqu'ici !

Le déroulement complet de la partie est donné ci-dessous :



Partie 2 complète - 159 → 156

Troisième partie

lepied (Blanc) - Girdin (Noir) - Blanc est 7k sur KGS, et Noir n'y est pas classé.

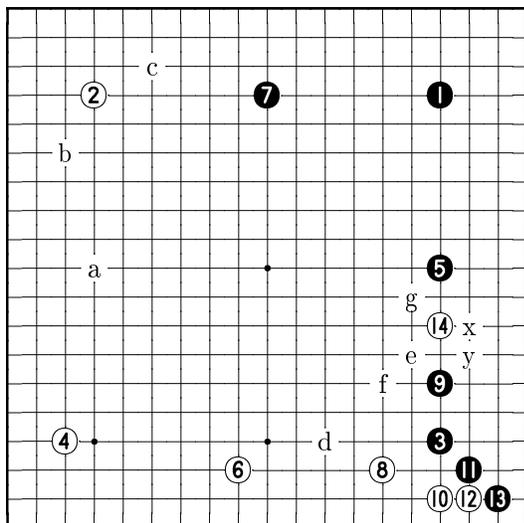
Le coup 14

Les premiers coups s'étalent classiquement sur tout le *goban* (voir le diagramme ci-dessous)

Blanc 12 est un coup lent !

C'est un coup de *yose*, joué beaucoup trop tôt dans la partie. Il ne fait que peu de point et ne menace pas Noir qui pourrait donc jouer ailleurs et prendre un gros point en *a*, *b*, ou *c*, par exemple. Dans la partie, il ne profite pas du cadeau de Blanc et suit en 13.

Blanc aurait dû jouer 12 en *d* pour consolider sa forme sur le bord sud et disposer d'une base d'attaque pour la suite, ou prendre un des gros points négligés par Noir.



Partie 3 - coup 14

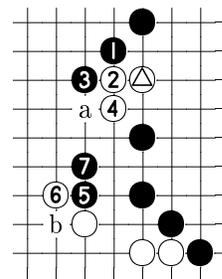
Blanc ⑭ est une erreur !

Blanc se crée ici un groupe faible, coincé dans les pierres noires et sans base de vie envisageable. Noir dispose de plusieurs possibilités pour punir Blanc (*e*, *f* ou *g*), mais il doit éviter les coups de contact (comme *x*). En effet, les coups de contacts sont faits pour défendre et non pour attaquer. De plus, Noir ne doit pas se soumettre en passant "en dessous" pour répondre à une attaque aussi abusive.

Dans la partie, Noir répond en *y*.

Le diagramme ci-contre montre une suite favorable à Noir après ⑮ en *g*. Si Blanc joue ④ en *a*, Noir coupe en 4 et le groupe ②-△ est isolé : c'est mauvais pour Blanc.

Après ⑦, *a* et *b* sont *miai*, c'est-à-dire que si Blanc sort en *a*, Noir découpe en *b* et si Blanc consolide en *b*, Noir couvre en *a* et dispose d'une belle influence vers le centre.



Noir joue en *g*

La partie continue jusqu'au coup 45, comme indiqué dans le diagramme ci-dessous (coup 46).

Noir ⑮ est trop soumis et valide l'invasion abusive de Blanc.

Noir ⑲ consolide son coin mais laisse Blanc ⑮ s'échapper vers le centre. Un *boshi* en 44 était préférable.

Blanc ⑳ est joué en seconde ligne ! C'est un coup lent. À ce stade de la partie, il faut jouer haut.

Le coup 46

Noir ⑮ menace de fermer son *mojo* noir au nord-est.

Que doit faire Blanc devant ce danger ? Il peut :

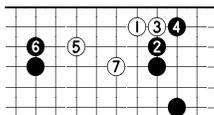
consolider sa zone en *a* ou *b*. C'est le mieux !

sortir son groupe ⑳-⑳ en *c* ou *d*. Lent mais acceptable.

réduire en *e*. Mais après Noir en *x*, Blanc n'a plus où aller.

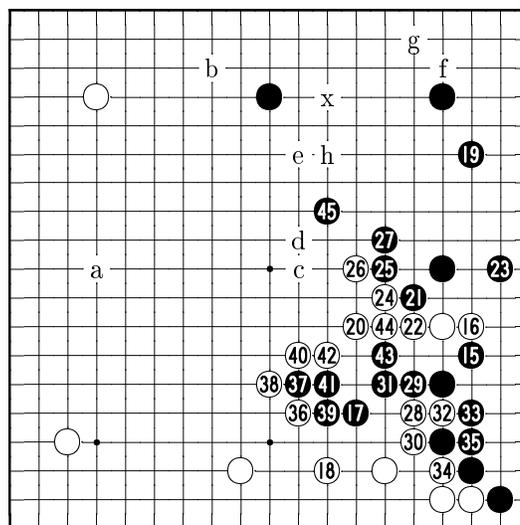
envahir en *f* ou *g*.

f est possible, mais *g* est mieux comme on le voit ici : Blanc vit et la zone noire est dégonflée.



Invasion en *g*

jouer en *h*, comme il le fait dans la partie...

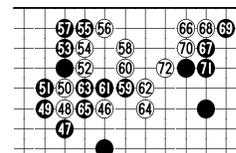


Partie 3 - coup 46

Fin de la partie

Avec son coup 46, Blanc fait le mauvais choix stratégique de venir dans la zone noire alors qu'il ne devrait pas. Il opère une réduction, alors que, dans ce cas, l'invasion est préférable. De plus, cette réduction est trop en profondeur. Noir va réagir en attaquant la pierre ④6.

Le combat se poursuit et après ⑦2, Blanc a sérieusement entamé la zone noire, mais le prix à payer est élevé, car maintenant Noir dispose d'une force énorme à gauche, dont il va se servir pour anéantir les espoirs blancs dans le coin nord-ouest.



Quatrième partie

Girdin (Blanc) - lautomme (Noir). Blanc est 2k et Noir 5k sur KGS.

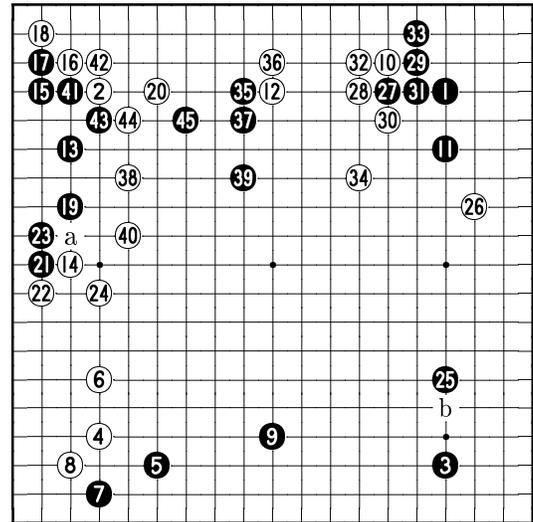
Les coups 1 à 45

Le tout début est classique.

Noir ne doit pas jouer en 15 s'il ne peut pas, ensuite, faire son extension idéale en *a* ; ici, 14 prévient cette extension. Noir devrait, à la place, envahir immédiatement au *san san*. Après la réponse blanche 16, 17 est un coup lent, puisqu'il lutte pour quelques points quand il reste tant de gros coups à jouer. Suite à ce coup "petit", Blanc peut faire *tenuki* (c'est-à-dire jouer ailleurs) en *b*, par exemple, ou consolider immédiatement sa forme en 20. Il répond ici par un coup lent également (18) et Noir fait une extension étriquée en 19. Blanc consolide alors sa forme.

Noir 35 est risqué. En effet, la force blanche est énorme sur le bord nord (18-16-2-20 et 12-28-32-10). Mais Blanc se soumet par 36 au lieu d'attaquer la pierre d'invasion en *c* par exemple.

Blanc 38 est très bon : il fait une belle forme, sort son groupe 2-20 et met la pression sur les pierres 35 et 37.



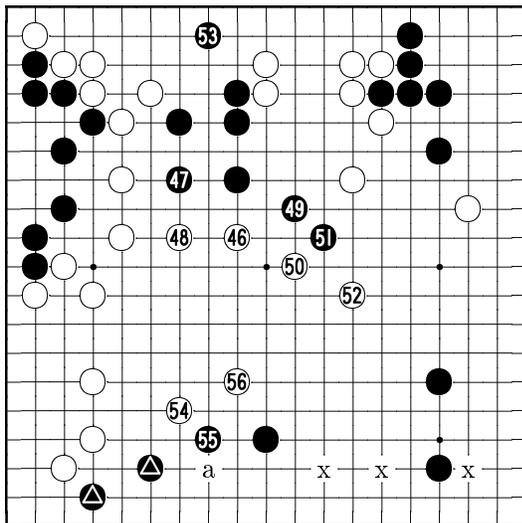
Partie 4 - coups 1 à 45

Le coup 46

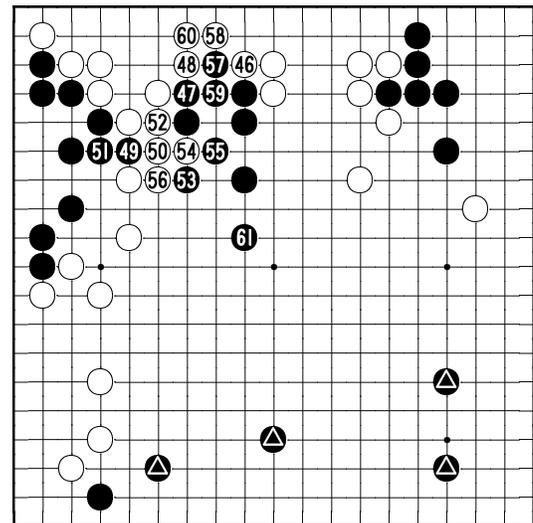
Malheureusement, Blanc recommence à jouer par dessous et essaie de sauver quelques points sur son bord nord au détriment du contrôle du centre. Le diagramme *coup 46 - variante* ci-dessous montre une suite possible à un coup blanc 46 qui attaque le groupe noir et le force à sortir ou à vivre sur place.

À l'issue de cette séquence, on voit que Blanc fait une force énorme au centre qui lui rapportera plus de points que ce qui a été effectivement sauver au nord dans la partie.

On notera le coup 53 de Noir, qui, ne pouvant plus sortir doit assurer sa survie sur place, permettant à Blanc une attaque constructive au sud (54), voire une invasion en *a* qui isole les pierres \triangle et peut se poursuivre en *x*.



Partie 4 - coup 46 - variante



Partie 4 - coups 46 à 61

On pourra comparer ce résultat à celui obtenu dans la suite de la partie (diagramme *coups 46 à 61*).

Blanc a bien sauvé quelques points sur le bord nord, mais après 61 qui sort le groupe noir et travaille superbement avec les pierres \triangle , Noir possède maintenant une vraie force au centre.

Dès lors, la partie est jouée et nous en arrêtons ici l'analyse. Le diagramme complet est présentée en fin de document.

Cinquième partie

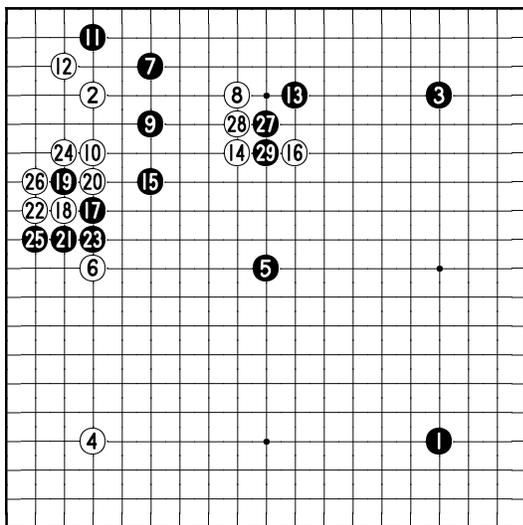
sena (Blanc) - tohu (Noir). Blanc est 4k et Noir 5k sur KGS.

Le coup 8

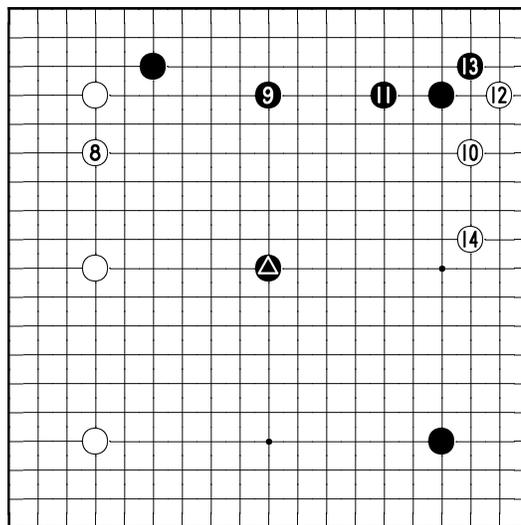
Diagramme *coups 1 à 29* : Noir joue ⑤ au *tengen* (point K10, milieu du goban). De ce fait, la pince ⑧ de Blanc est discutable car, en cas de contre-pince noire, sa sortie vers le centre est rendue difficile.

Blanc aurait dû choisir de protéger son coin, comme dans le diagramme *coup 8 - variante* et aboutir à une partie plus équilibrée dans laquelle ▲ ne lui pose aucun problème immédiat.

Au lieu de cela, les combats commencent et Blanc se retrouve en difficulté à cause de cette pierre centrale. Après ⑮, Blanc ne peut à la fois protéger son bord ouest et sortir sa pierre de pince.



Partie 5 - coup 29



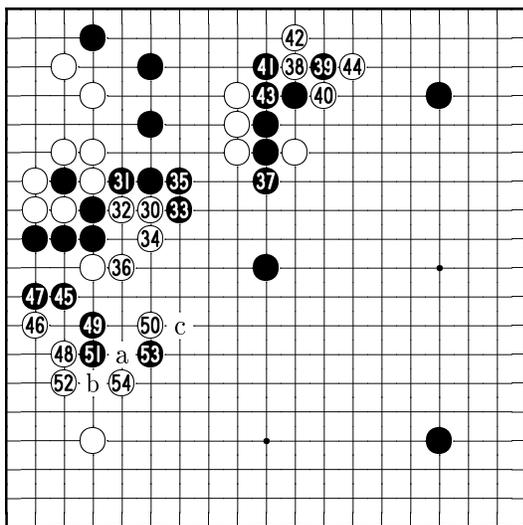
Partie 5 - coup 8 - variante

Dans la partie, Blanc choisit de sortir, mais avec une mauvaise forme et est puni d'une double peine :

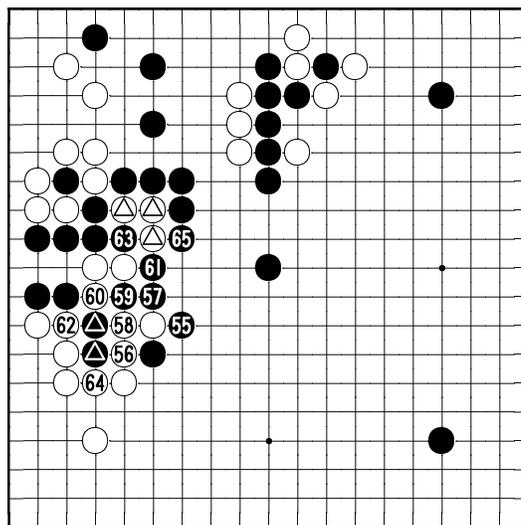
1. Noir attaque le bord (⑰ à ⑳) et, en échange de ⑲, le découpe,
2. Noir coupe la mauvaise forme ⑧-⑭-⑯.

Le début de partie est donc difficile pour Blanc à cause de son coup ⑧.

Le coup 55



Partie 5 - le coup 55

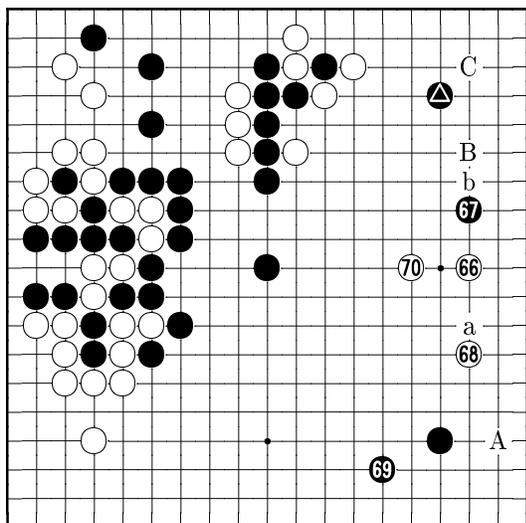


Partie 5 - coups 55 à 65

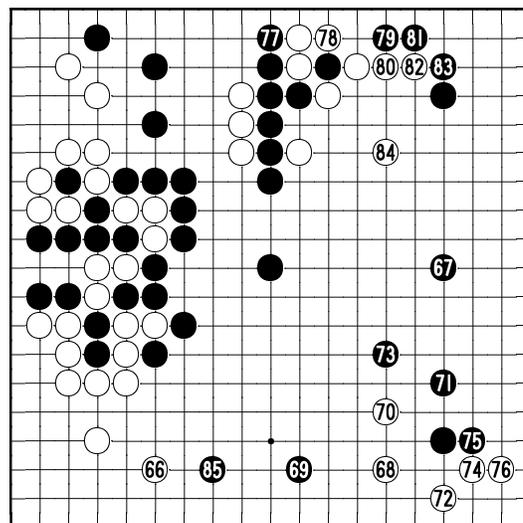
Après 64 (diag. le coup 55), le groupe blanc 30-36 est en danger et Noir a intérêt à en poursuivre l'encercllement. Il devrait donc jouer en *a*, voire en *b*, mais choisit l'option *c*. Du coup, alors qu'avant Noir séparait Blanc, c'est maintenant l'inverse qui se produit ce qui permet à Blanc de revenir dans la partie (diag. coups 55 à 65).

Après la capture des pierres \blacktriangle par 64 et de \triangle par 65, que doit faire Blanc ?

La zone de plus fort potentiel de Noir est certainement le bord droit, et c'est là que Blanc devrait jouer, par exemple comme dans le diagramme coup 66 - var. Après cette séquence, Blanc a un groupe solide, il a effacé le moyo noir qui commençait à se former à droite et menace encore d'envahir en *A*, *B* ou *C*. Après 66, Noir peut aussi répondre en *a* et Blanc s'étendre en *b*, mais la pierre \triangle est alors bien isolée.



Partie 5 - coup 66 - variante



Partie 5 - coup 66 - suite

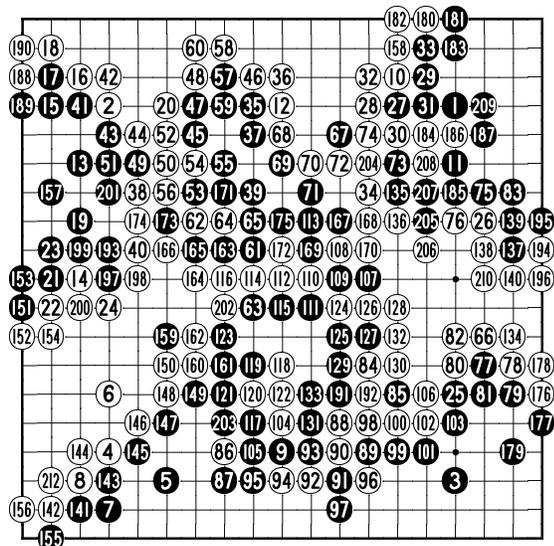
Blanc 66 n'apporte rien à une forme déjà très solide et Noir en profite pour développer son potentiel.

Noir 69 n'est pas bon pour Noir, déjà pincé par la force blanche du coin, à gauche. Il forme ainsi un groupe faible. Prendre le coin et laisser le bord à Blanc était probablement suffisant pour lui assurer le gain de la partie.

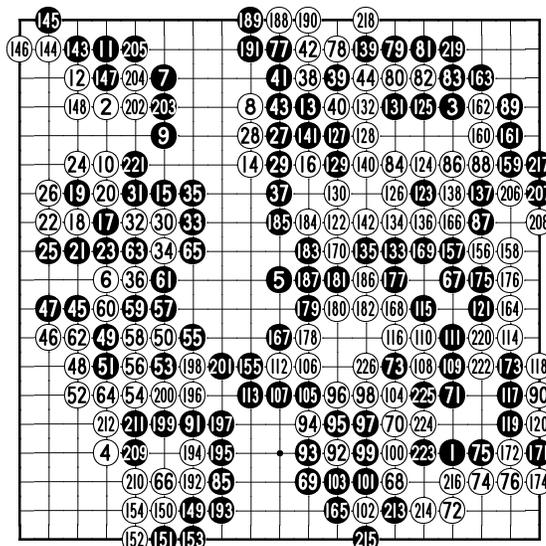
Blanc 76 est un coup lent qui rend le sente à Noir. Celui-ci en profite pour mettre la pression sur les positions blanches au nord et stabiliser son groupe au sud.

Nous arrêtons ici l'analyse de cette partie.

Parties 4 et 5 complètes



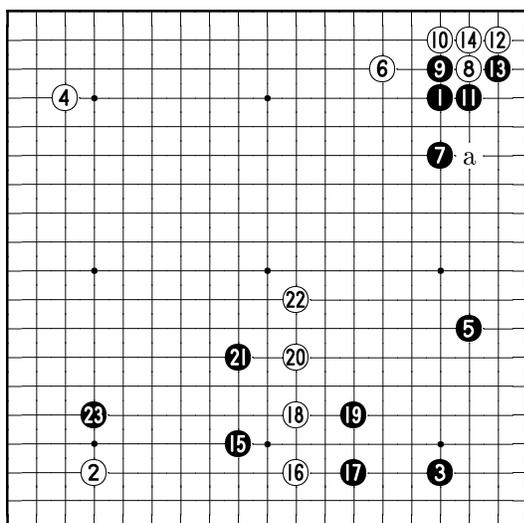
Partie 4 complète - 211 → 62



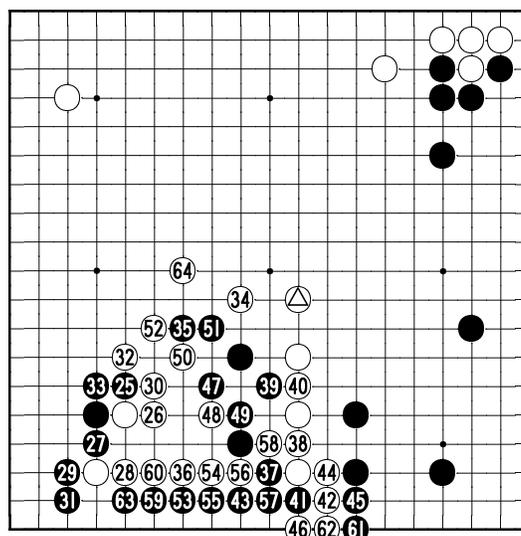
Partie 5 complète

Sixième et dernière partie

yalikesi (Blanc) - achernar (Noir). Blanc est 1d et Noir 1k sur KGS.



Partie 6 - coups 1 à 23



Partie 6 - coups 24 à 64

Les coups 1 à 23 : La partie débute comme un *fuseki chinois*, mais ⑤ est décalée par rapport au joseki ; elle est suffisamment loin du hoshi du haut pour permettre une approche blanche en *a*. Dans la partie, Blanc privilégie une approche côté ouvert, ce qui est bien.

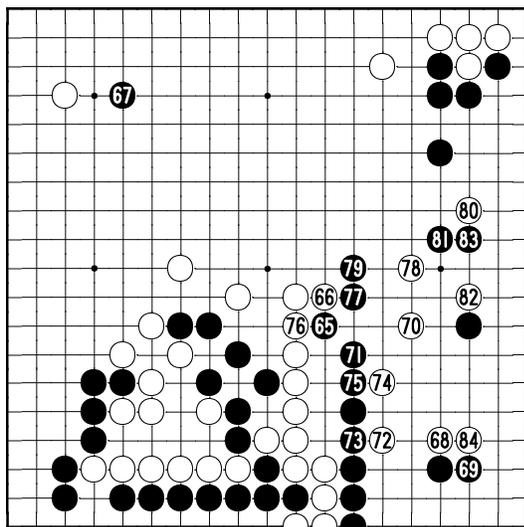
Blanc ⑩ est douteux. Il est déjà pincé entre ⑮ et ③ et se construit là un groupe faible. . .

Noir chasse naturellement ce groupe et, après ⑳, la position lui est nettement favorable : son coin sud-est est renforcé, il a séparé Blanc qui doit gérer 2 groupes faibles (② et ⑩-㉒) et enfin, il exerce une forte pression sur le coin sud-ouest et la pierre isolée ②). Quant à Blanc, il n'a encore ni territoire ni *mojo*.

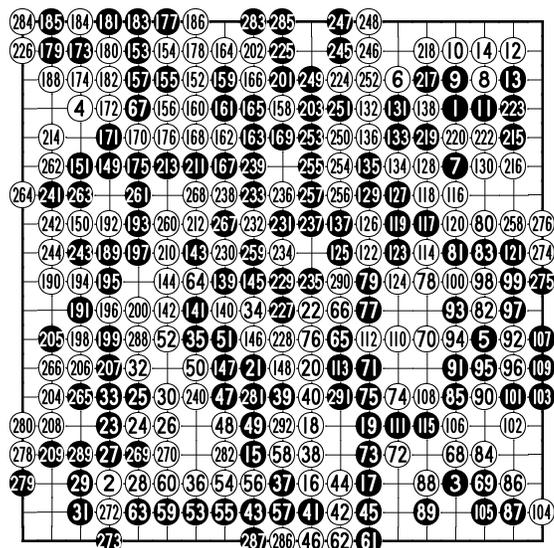
Les coups 24 à 64 Blanc sépare le groupe noir ⑮-㉑-㉓, sans attaquer vraiment et si Noir sortait son groupe au centre, le bénéfice blanc serait hypothétique. Mais Noir préfère vivre sur place et cela va lui être fatal. Blanc va couper son groupe en 2. Noir reliera sa base au coin sud-ouest, mais Blanc ⑥4 consomme la perte des pierres les plus au nord de son groupe (③⑤-④⑨).

Blanc fait des points de par sa capture, il est fort au centre et dispose d'un mur puissant (△-⑥2) qui va lui permettre d'attaquer le coin sud-est.

Conclusion C'est la mauvaise gestion, par Noir, de son groupe faible à partir de ③4 qui permet à Blanc de se renforcer, d'attaquer et de finalement remporter cette partie.



Partie 6 - coups 65 à 84



Partie 6 complète

①⑦ → ①⑧ ; ②② → ①③ ; ②⑦ → ①④ ; ②⑦ → ②③