

Invasion classique au *san-san*

4 novembre 2015 - par *J.R. ARENILLAS*

Transcription : *Bertrand Vachon*

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



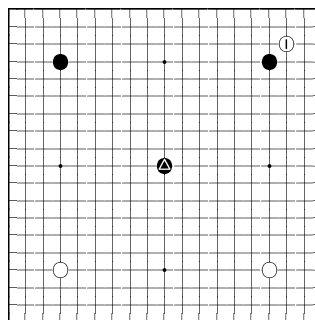
Qu'est-ce que le *san-san* ?

San signifie 3 en japonais. Le *san-san* est donc le point 3×3 , c'est-à-dire celui qui est situé à l'intersection de la 3^e ligne et de la 3^e colonne en partant d'un coin. À titre de comparaison, le *hoshi* est le point 4×4 . Le *san-san* et le *hoshi* d'un même coin sont frères ennemis : l'un est le point faible de l'autre !

Invasion d'un *Hoshi* non protégé

Diagramme 1 : nous allons prendre l'exemple d'un début de partie traditionnel, au cours duquel les joueurs prennent le *hoshi* des 4 coins. Si Noir choisit maintenant de jouer au *ten-gen* (point central) avec **▲**, Blanc peut décider d'envahir un de ses coins par **①**.

En envahissant au *san-san* un *hoshi* non protégé par d'autres pierres noires, Blanc vivra dans le coin, sauf erreur de sa part. Il va chercher à s'étendre pour faire ses 2 yeux. Le but de Noir sera de le confiner dans un espace minimum et de construire une forte influence sur un bord ou vers le centre.

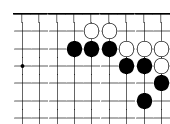


diag. 1 : début de partie

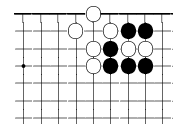
Est-ce une bonne idée d'envahir maintenant ce coin ? Noir ne sera-t-il pas renforcé ? Quelles seront alors les zones d'influence ? Nous ne traiterons ici que l'aspect technique de cette invasion.

Le lecteur plus intéressé par les aspects stratégiques pourra consulter le cours "invasions" de Maxence LHOTE du 21/11/2014.

Nous examinerons, dans ce cours, deux variantes possibles (parmi toutes celles qui existent !) dont les résultats sont très différents. C'est l'assiégé (ici Noir) qui choisit la variante par son coup **⑥**. Ce choix sera évidemment fait en fonction des pierres présentes dans le voisinage.



Variante 1

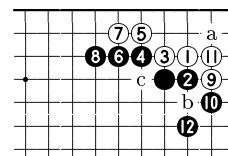


Variante 2

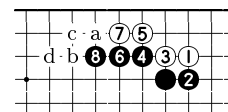
Variante 1

Le **diagramme 2** présente la séquence classique de cette variation. Le résultat est équilibré pour les 2 joueurs. Blanc fait quelques points dans le coin, originellement convoité par son adversaire, mais Noir dispose d'un mur solide qu'il pourra exploiter.

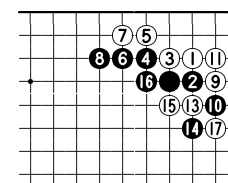
- Noir détermine l'orientation du mur en jouant **②** ! Il est donc important de choisir soigneusement la position de ce coup, en fonction de l'environnement (pierres existantes ou perspectives de points). Nous y reviendrons (Point 1).
- Les coups **③** et **⑤** étendent l'espace pour Blanc, qui doit faire deux yeux. Noir répond par **②** et **④** pour réduire cet espace.
- Noir **⑥** peut être joué en **⑦** : c'est la variante 2, vue plus bas.
- Blanc peut-il continuer à pousser par *a*, *c*... après **⑤** et **⑦** ? (diag. 2a)
Ce n'est pas une bonne idée, car Noir poussera à son tour par *b*, *d*..., et se construira un mur redoutable, en échange des maigres points obtenus par Blanc.
Conscient de cela, il cherche à s'agrandir de l'autre côté par **⑨** et Noir bloque par **⑩**.
- Noir **⑧** ne doit pas être joué en 2^e ligne, car cela réveille la faiblesse *c* que Blanc peut exploiter. Nous en reparlerons (Point 2).
- Note : **⑪** est parfois joué en *a* et **⑫** en *b*, mais le débutant pourra ignorer ces variantes.
- Noir doit-il jouer **⑫** ou gagner l'initiative en jouant ailleurs ? **Il doit jouer ce coup !**
Diag 2b : S'il ne le fait pas et joue Noir **⑫** ailleurs (**⑫** non représentée dans le diag), Blanc peut attaquer la pierre noire **⑩** par **⑬** et détruire l'influence du mur noir.



diag. 2



diag. 2a



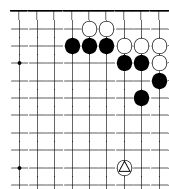
diag. 2b

Point 1 : orientation du mur

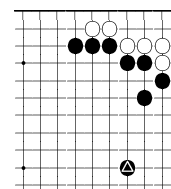
Pour se convaincre de l'importance de la direction de jeu dans cette séquence, il suffit de comparer les résultats obtenus en supposant qu'une pierre Δ est présente au *hoshi* avant l'invasion ou en tenant compte du joueur qui a l'initiative et sera à même d'y jouer le premier :

cas 1 : la pierre blanche anéantit l'influence du mur noir.

cas 2 : Noir fait un joli *moyo* et menace de faire beaucoup de points.



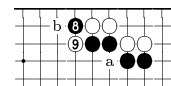
1 : \triangle au *hoshi*



2 : \blacktriangle au *hoshi*

Point 2 : 8 en 2^e ligne

Jouer 8 en 2^e ligne réduit l'espace de fuite de Blanc mais celui-ci peut jouer 9 et réveiller la faiblesse en *a*. Noir devra répondre et Blanc peut capturer 8 en venant en *b*. Le résultat est alors mauvais pour Noir.



Variante 2

Cette variante, à l'initiative de Noir, donne un résultat très différent. Noir garde son coin mais Blanc construit une belle influence sur le bord nord. C'est le coup 6 qui provoque ce changement, lorsque Noir le joue en 2^e ligne (et non en 3^e).

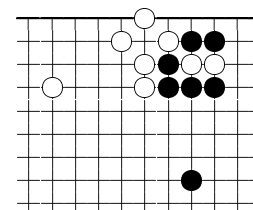
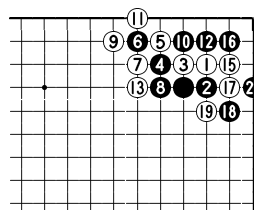
Commentaires de la séquence (diag. de gauche) :

8 : Noir ne peut pas abandonner 4.

10 : contre-*atari* qui oblige Blanc à capturer 6 ou sauver ses pierres 1 et 3 ; il ne pourra pas faire les deux. . .

La séquence 15-20 n'est généralement pas jouée. Elle montre cependant qu'après 13 Blanc ne peut pas sauver ses pierres 1 et 3, même si Noir joue 14 ailleurs (cette pierre n'est pas représentée sur le diagramme).

Le diagramme de droite montre une conclusion possible de cette variante.



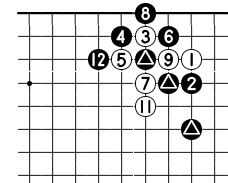
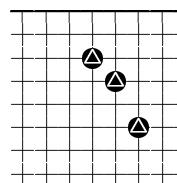
Invasion d'un *Hoshi* protégé

Coin verrouillé

Un coin peut être verrouillé comme le montre le diagramme de gauche. Dans ce cas, l'invasion est très difficile ; pour réussir, elle devra bénéficier de circonstances très favorables, comme, par exemple des menaces de *ko* que l'adversaire aura laissées sans réponse.

Cependant, cette sécurité se paie : 3 coups noirs sont nécessaires pour achever le verrou. Blanc n'est probablement pas resté inactif. . .

Le diagramme de droite montre un exemple d'invasion tentée par Blanc sans préparation et qui conduit à un résultat très favorable à Noir (10 est joué en 3).



Coin protégé

Lorsque la pierre de *hoshi* est accompagnée d'une alliée, par exemple en *keima* comme sur le diagramme de gauche, l'invasion reste possible, mais le risque d'échec est plus élevé. . . Dans la séquence du diagramme de droite, la réussite de Blanc est liée à sa prise du *ko* de la pierre 10 et à sa présence en *a*.

