

# Quelques approches du *komoku*

18 novembre 2015 - par J.R. ARENILLAS

Transcription : Bertrand Vachon

Merci, Anémone, pour tes notes précieuses...

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

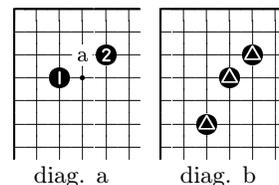


## Généralités

Diag. a : le *komoku* ou petit œil en japonais, correspond au point  $4 \times 3$ . Il y a donc 2 *komoku* par coin : ① et a sur le diagramme a.

Couplé à la pierre ② disposée en *keima*, il constitue un verrou de coin solide. L'invasion au *san-san* ne fonctionne plus et Noir dispose d'environ 15 points.

Diag. b : on peut aussi construire un coin sûr à partir d'une pierre de *hoshi* (cf. cours du 4 nov.). Le coin vaut environ 25 points mais nécessite 3 pierres et non 2.



Il existe de très nombreuses variantes dans les séquences classiques d'approches du *komoku*. Il est donc complexe à maîtriser et le joueur débutant devrait l'éviter tant qu'il n'a pas acquis une certaine expérience dans sa manipulation. Le *hoshi* est une alternative plus accessible en début de partie.

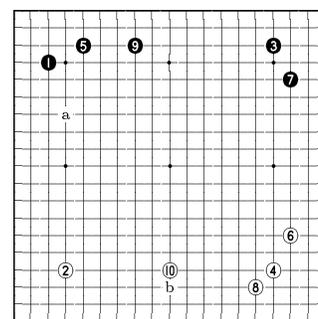
Le diagramme c montre le début d'une partie hypothétique.

Noir joue ses 2 premiers coups sur des *komoku* par ① et ③, cependant que Blanc s'installe sur les *hoshi* avec ② et ④.

Noir verrouille ensuite ses 2 coins (⑤ et ⑦) pendant que Blanc consolide un de ses *hoshi* avec ⑥ et ⑧.

Noir ⑨ fait une extension à partir d'un de ses coins (ce coup pourrait être joué en (ou autour de) a également). Blanc construit un bord sud puissant en jouant ⑩ ou en b.

Les joueurs semblent construire leurs zones sans s'occuper de l'adversaire... Noir n'aurait-il pas dû différer le verrouillage d'un de ses coins pour empêcher l'émergence de la structure ④-⑥-⑧ ?



diag. c

Voyons maintenant quelques approches classiques d'un *komoku*

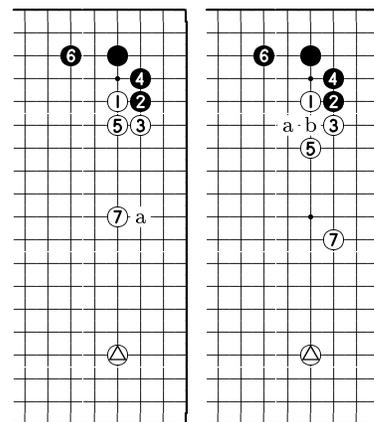
## Approche 1

Blanc approche le *komoku* noir en ①.

Noir va garder son coin et Blanc s'installer sur le bord. Blanc ⑤ est un renforcement nécessaire. Il se fait en connexion directe (diag. 1-a) ou en *gueule du tigre* (diag. 1-b). Ensuite, les 2 camps s'étendent. Noir ⑥ est absolument nécessaire.

Diag. 1-a : dans la première variante, Blanc choisira ⑦ ou a selon son style de jeu et en tenant compte de la présence ou non d'une pierre blanche sur le *hoshi* (△).

Diag. 1-b : dans la seconde variante, ⑦ doit être en 3<sup>e</sup> ligne. En effet, si Noir joue en a, Blanc doit connecter en b. La structure blanche est alourdie et une invasion devient possible si ⑦ est en 4<sup>e</sup> ligne.



diag. 1-a

diag. 1-b

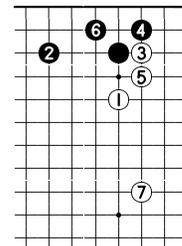
## Approche 2

L'approche de Blanc par ① est la même que précédemment, mais Noir répond en faisant immédiatement une base de vie avec ② sur le bord nord.

Blanc descend alors au *san-san* par ③ pour partager le coin. Noir ④ défend et Blanc ⑤ consolide.

Le coup ⑥ semble lent, mais il est impératif et assure la vie de Noir. En son absence, Blanc pourrait tenter une invasion dangereuse à cet endroit...

Blanc s'étend maintenant en ⑦.



## Approche 3

Blanc approche le *komoku* en *keima* avec ① et Noir choisit de recouvrir cette pierre par ②.

Le choix ③ de Blanc mène maintenant à des séquences très différentes. Nous en verrons deux.

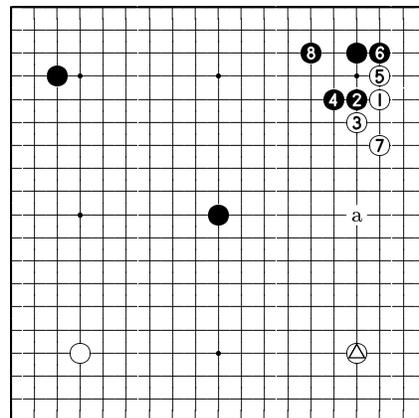
### Première variante - diag. 3-a.

Blanc, avec ③, opte pour une transposition d'une séquence classique d'approche du *hoshi*, vue dans le cours du 18 novembre, section recouvrement.

Le coin est partagé ; Noir a une belle option sur le bord nord et Blanc de même, sur le bord est.

Rappelons l'importance des coups de protection ⑦ et ⑧, qui ne doivent pas être omis.

Blanc, qui a gardé l'initiative peut maintenant faire un gros coup sur le *goban* ou s'étendre en *a*, surtout s'il a une pierre blanche au *hoshi* ▲.



diag. 3-a

### Seconde variante - diag. 3-b.

Blanc s'insinue entre les pierres noires, avec ③.

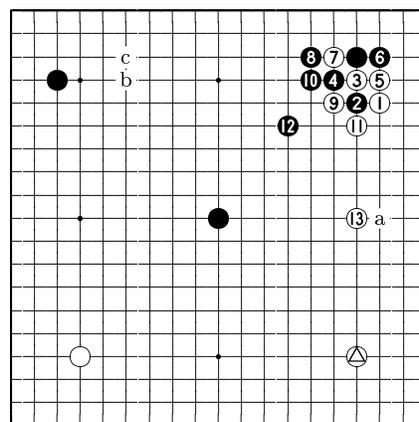
Noir le met en *atari* avec ④ et Blanc connecte par ⑤.

Noir ⑥ protège son coin. Blanc coupe avec ⑦ et Noir attaque cette pierre de coupe par ⑧. (Notons que cette séquence ne peut pas être transposée au *hoshi*, car ⑦ serait alors en 4<sup>e</sup> ligne et sa capture plus problématique.)

Blanc peut maintenant faire un double *atari* avec ⑨. Noir choisit de connecter par ⑩ et Blanc capture ② avec ⑪.

Les deux joueurs s'étendent ensuite. Dans le présent contexte, Noir par ⑫ crée une forte influence sur le coin nord ouest, qu'il pourra conforter par un gros coup en *b* ou *c* !

Blanc en ⑬ ou *a* construit une belle structure sur le bord est.



diag. 3-b