

# Le fuseki chinois

16 décembre 2015 - par J.R. ARENILLAS

Transcription : Bertrand Vachon

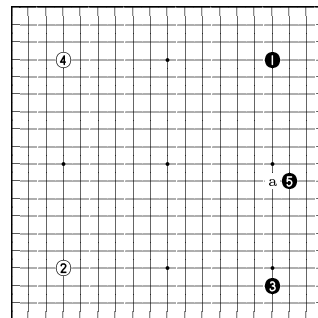
Les cours sur KGS  
Tous les mercredis  
à 21h salle du Club  
de Go de La Rochelle



*fuseki* : début de partie, ouverture.

## Introduction

Le *fuseki* chinois est une ouverture caractérisée par la disposition des 3 premières pierres d'un des joueurs, généralement Noir, comme illustré sur le diagramme ci-contre. L'une des pierres est en *hoshi*, l'autre en *komoku*. La troisième pierre peut être classiquement en 3<sup>e</sup> ligne (③) ou en 4<sup>e</sup> (en *a*) ; il existe encore d'autres versions mais nous n'étudierons ici que le « chinois classique ».

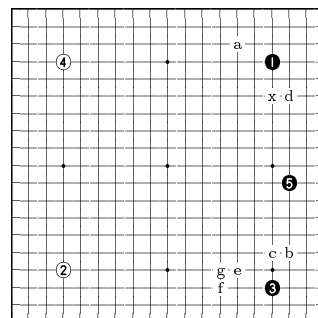


## Les approches

Observez le diagramme 1.

Quelles est, à votre avis, la meilleure façon pour Blanc d'approcher la structure noire ?

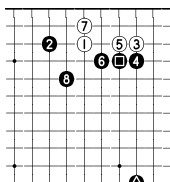
Prenez le temps d'évaluer les différentes propositions (**a** à **g**) avant de regarder les commentaires ci-dessous. JR rappelle qu'ils reflètent l'opinion d'un joueur de niveau 9~10k FFG et qu'ils ne peuvent être pris comme des vérités absolues ; ce sont plutôt des guides de pensée pour des joueurs moins expérimentés.



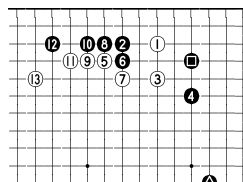
diag. 1

## Commentaires sur les approches

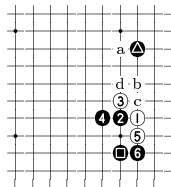
- a** : approche classique du côté ouvert, ce coup est le plus joué par les professionnels. Il sera au centre du cours d'Antoine, le 27 janvier prochain. Blanc doit cependant éviter les suites indiquées dans les diagrammes a1 et a2 où le résultat est favorable à Noir.
- b** : (diag. b) point d'approche classique du *komoku* (⬛), ce coup est dans le camp noir et la pierre ① est déjà pincée : Blanc ne pourra pas s'étendre le long du bord est pour s'établir. Si la suite se déroule comme un des *joseki* que nous connaissons, l'extension naturelle de Blanc est empêchée par (⬜) et Blanc ne pourra pas vivre sur place. Si Blanc recouvre en *a*, Noir menace de couper par *b* et après Blanc *c*, il joue en *d* pour séparer le groupe ou attaquer la pierre *a*.
- c** : (diag. c) même remarque que pour **b**. Après la séquence classique, l'extension naturelle de Blanc en *a* ou *b* est empêchée par la pierre (⬜).
- d** : cette approche dans le camp noir est à éviter. La pierre blanche est déjà pincée, même si c'est de loin et Noir, en mettant la pression sur elle et en l'obligeant à fuir pourra faire beaucoup de points.
- e,f,g** : (diag. e et f) les 3 approches sont bonnes ! Noir assure son coin par (⬛) (meilleur que *a* à cause de la présence de (⬜) et Blanc fait une belle extension par (⬜) ou *b*. La partie est équilibrée. L'approche *g* est représentée dans le diag. 2, section suivante.



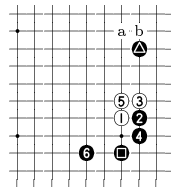
diag. a1



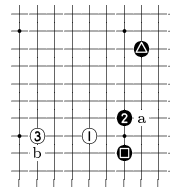
diag. a2



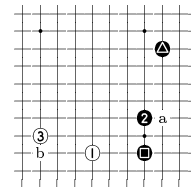
diag. b



diag. c



diag. e



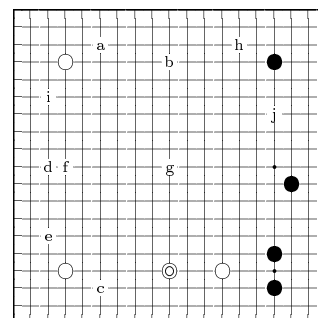
diag. f

## Suites possibles

Diag. 2 (réponse *g* de la section précédente) : que doit faire Noir ?

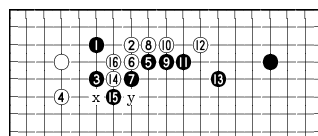
La meilleure défense, c'est l'attaque. *Anonyme*  
Ou pas. *Autre anonyme*

Les coups *a* à *g* proposés sont ceux suggérés par les auditeurs du cours. Le choix entre défense de ses acquis et attaque de l'adversaire est constant dans une partie... On le voit bien dans ces propositions !

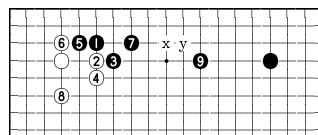


diag. 2 : Noir joue après ㊦

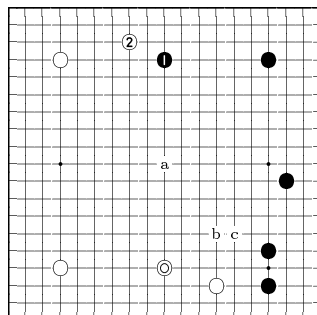
## Analyse des réponses



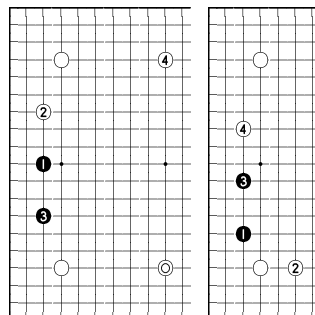
diag. a1



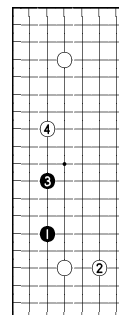
diag. a2



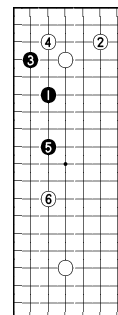
diag. b



diag. d



diag. e



diag. i

**a** : intéressant mais incertain. Après les séquences des diag. a1 et a2, Blanc fait beaucoup de points et le potentiel noir reste à concrétiser.

(diag. a1) : Noir doit maintenant choisir entre *a* et *b* et abandonne un gros coin à Blanc. L'échange ⑥-⑦ peut également être fait avant ⑧-⑨. Nous en reparlerons le 27 janvier.

(diag. a2) : les deux joueurs font des points et savoir lequel est bénéficiaire n'est pas évident. Les professionnels jouent ⑦ en *a* (solide) ou *b* (plus osé) et, n'ayant plus à jouer ⑨, gardent l'initiative.

**b** : le coup préféré. (diag. b) : si Blanc joue ②, Noir peut consolider son influence par *a*, *b* ou *c*, par exemple. Il reste des faiblesses, mais le potentiel est énorme.

**c** : risqué : en plein dans zone blanche.

**d** : intéressant, mais pas maintenant. (diag. d) : Noir fait une base de vie mais Blanc peut jouer un gros coup comme ④.

**e** : mauvais (diag. e) : Blanc s'octroie un potentiel énorme par ② et ④.

**f** : analogue à **d**.

**g** : *tengen*. Ce coup fera l'objet d'un cours. Les débutants l'éviteront d'ici là.

**h** : frileux. Consolide la zone noire, à droite, mais laisse le reste du *goban* à Blanc qui peut faire des gros coups, par exemple sur un *hoshi*.

**i** : mauvais (diag. i) : après l'échange ①-⑤, Noir et Blanc font chacun quelques points, mais Blanc a l'initiative et peut maintenant jouer ⑥ qui lui promet un gros coin.

**j** : analogue à **h**.

Cependant, **e** et **h** sont régulièrement joués par les professionnels et Antoine nous apportera son point de vue sur ces deux coups lors de son cours du 27 janvier.