



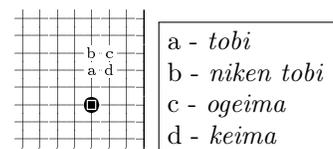
## Généralités

Ce cours s'articule en 3 parties :

1. Pourquoi approcher le *hoshi* en *keima* ?
2. Pincer différemment la pierre d'approche du *hoshi*
3. *Fuseki* chinois ou *san ren sei* ?

### 1. Pourquoi approcher le *hoshi* en *keima* ?

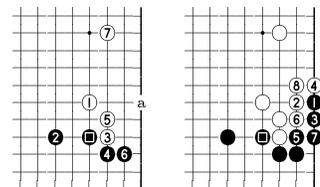
La tendance actuelle des professionnels est de privilégier le territoire. Toutes les approches de *hoshi* autres qu'en *keima* sont toujours perdantes au niveau du territoire, c'est pourquoi on les joue rarement dans une partie normale. Par contre, certaines sont beaucoup utilisées dans les parties à handicap, l'idée étant de faire des coups inconnus des joueurs moins forts et en profiter. Ceci explique que certaines approches sont maintenant rarement jouées.



diag.1

Le diagramme 1 montre diverses approches possibles. **Pourquoi n'étudie-t-on que l'une d'entre elles ?**

**a - approche en *tobi*** (se jouait beaucoup au siècle dernier, l'idée étant de « faire du *moyo* »). C'est une approche haute (① en 4<sup>e</sup> ligne) qui favorise l'influence blanche (diag a1). Cependant, il n'est pas si simple de transformer de l'influence en territoire et en fin de partie, Noir en *a* fait perdre beaucoup de points à Blanc (diag a2).

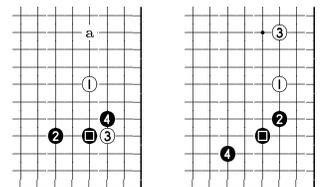


diag. a1

diag. a2

Elle est donc très peu jouée de nos jours en partie à égalité, mais beaucoup dans les parties à handicap.

**b - approche en *niken tobi*** (diag. b) : (encore plus rare que l'approche en *tobi*, l'idée est de séparer la pierre de *hoshi* ② d'une pierre noire en *a*). Blanc ne peut plus entrer dans le coin facilement : après ③, Noir ④ peut séparer les 2 pierres blanches.



diag. b

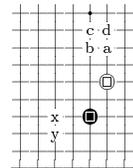
diag. c

Si Blanc s'étend avec ③ en *a*, il abandonne un gros coin à Noir.

Approche rarement jouée, sauf en partie à handicap pour gagner un coup et attaquer la pierre en *a* de l'adversaire.

**c - approche en *ogeima*** (diag. c) : Blanc s'étend sur le bord mais concède un très gros coin à Noir. On ne voit presque jamais cette approche.

**d - approche en *keima*** (diag. d) : c'est la plus jouée et nous l'avons déjà étudiée précédemment, en particulier lorsque Noir défend son coin, par exemple en *x*. La section suivante focalise sur la pince, par Noir, de la pierre d'approche.



diag. d

### 2. Pincer la pierre d'approche du *hoshi*

Diag. d : si Noir ne défend pas en *tobi* *x* ou en *keima* *y*, il peut attaquer la pierre d'approche en la pinçant en *a*, *b*, *c* ou *d*.

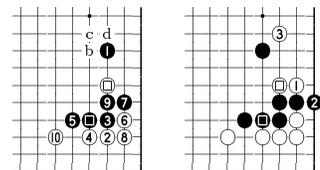
La pierre de pince ne doit cependant pas se trouver elle-même déjà pincée par des pierres adverses déjà présentes. Si c'est le cas, il vaut mieux défendre.

Diag. e : (① en *a*) voici un *joseki* très classique avec un résultat équilibré (on peut faire la même séquence, simple et équilibrée, avec toutes ces pincés).

Si ① est joué en *c*, Noir privilégie l'influence, au détriment du territoire.

Si ① est joué en *d*, Noir peut espérer construire un plus gros territoire, mais la sortie de la pierre blanche ② est plus facile.

Diag. f : si ① est joué en *b*, Noir prend l'influence, mais Blanc pourra sauver sa pierre ② en pinçant d'abord en ①, puis en sortant en ③.



diag. e

diag. f

### 3. Fuseki chinois ou san ren sei ?

Par fuseki chinois, nous entendrons ici fuseki chinois *bas*.

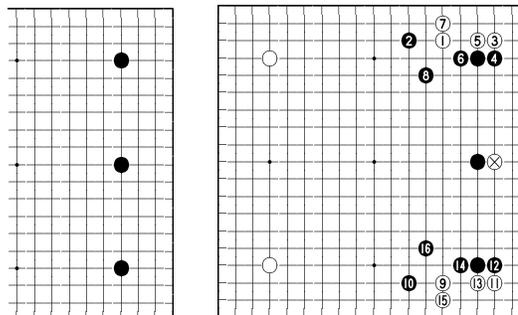
Les pierres de 4<sup>e</sup> ligne (comme les *hoshi*) évoquent l'influence alors que celles de 3<sup>e</sup> ligne (comme le *komoku*) sont pour le territoire.

#### San ren sei

Diag. 2 : le *san ren sei*, tout en *hoshi*, est orienté influence.

C'était le *fuseki* préféré de *Takemiya Masaki*, un des 6 supers joueurs japonais des années 90. Celui-ci, très populaire chez les amateurs, est connu par son jeu particulier à base de grands *moyo*, appelé style « cosmique ». L'idée est de donner les coins et les bords à l'adversaire, et de focaliser sur l'influence et le centre. Très spécial et difficile à maîtriser...

Pour approcher un *san ren sei*, on utilise les techniques d'approche de *hoshi* vues précédemment. Le diagramme 2a donne une séquence possible. Noir est très content. Blanc a fait une petite vingtaine de points et Noir a une forte influence sur le bord droit.



2. *san ren sei*

2a. approche du *san ren sei*

Cependant, influence ne veut pas dire territoire : Blanc peut jouer en ⊗, exemple extrême ; Noir aura alors beaucoup de mal à capturer cette pierre et il devra probablement sacrifier une partie de son *moyo*...

Donc, le *san ren sei* est peu joué par les professionnels aujourd'hui, mais encore souvent par les amateurs inspirés par *Takemiya Masaki* et son style « cosmique ».

#### Fuseki chinois

Diag. 3 : le *fuseki* chinois, qui inclut *hoshi* et *komoku*, est mixte : influence et territoire.

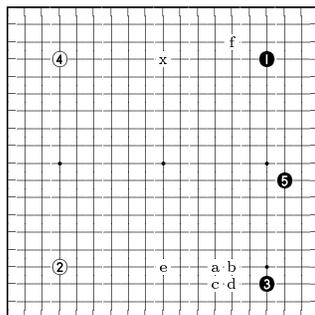
Inventé par *CHEN Zude*, premier joueur ayant battu un 9P japonais dans les années 60, il permet de simplifier le début de partie (*fuseki*), d'entrer rapidement dans le milieu de partie (*shuban*) et de dominer la partie en attaquant. Il n'est pas difficile à maîtriser et est très souvent joué par les professionnels et les amateurs.

La pierre ⑤, au milieu de la structure, enlève la possibilité d'invasion directe efficace de Blanc (voir les notes en fin de ce document).

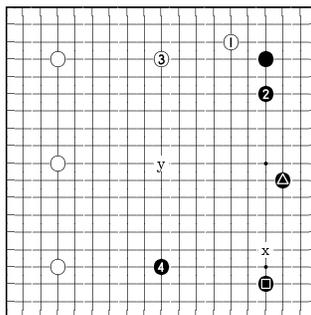
Blanc peut donc seulement approcher ou s'étendre vers le *hoshi* ou le *komoku*. Noir pourra alors prendre le *hoshi* de bord voisin et faire « deux ailes<sup>1</sup> » comme, par exemple, ▲ et ④ autour du *komoku* ■ (diag. 3a), ou x et ⑤ autour du *hoshi* ① (diag. 3).

Il disposera dans ce cas d'un *moyo* en carré, beaucoup plus efficace qu'un *moyo* plat sur un bord.

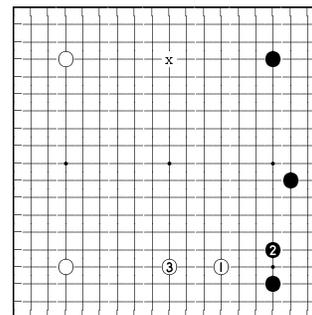
Diag. 3a : si Blanc joue ① vers le *hoshi*, Noir peut commencer à construire un *moyo* en bas à droite, que Blanc devra envahir aux environs de x, où il subira les attaques de son adversaire. S'il n'envahit pas et fait du territoire, Noir, qui a un coup d'avance, pourra prendre le *tengen* (point central du *goban*, noté y) et le partage qui en résulte lui est très favorable. Noir peut aussi protéger son coin en x.



3. *fuseki* chinois



3a. approche du *hoshi*



3b. approche du *komoku*

<sup>1</sup>le même joueur possède une pierre sur le (ou près du) *hoshi* d'un coin plus une sur les (ou près des) *hoshi* de bord voisins.

Diag. 3b : si Blanc approche le *komoku*, il réduit le potentiel de Noir en bas, mais Noir fait quand même des points en bas à droite et peut obtenir deux ailes pour son *hoshi* en s'étendant en *x*. Il obtient ainsi un *moyo* en carré très efficace.

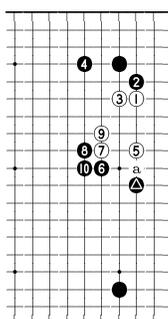
### En conclusion...

Le *fuseki* chinois est l'une des ouvertures préférées des joueurs professionnels et amateurs d'aujourd'hui, et de plus, il n'est pas difficile à maîtriser.

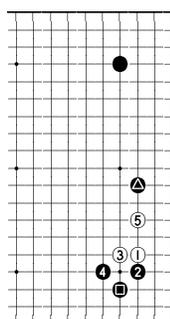
### Notes

#### Les invasions du fuseki chinois bas

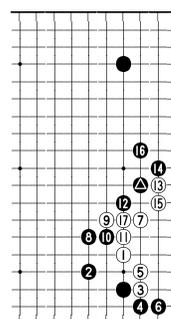
Les diagrammes 4a, 4b et 4c montrent que les invasions blanches non préparées peuvent seulement survivre sur place, sans possibilité de faire l'extension normale de 3, et donc en étant trop concentrées. Noir va beaucoup profiter en attaquant.



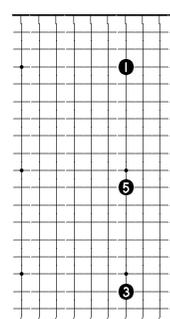
diag. 4a



diag. 4b



diag. 4c



5. chinois haut

#### Le fuseki chinois haut (diag. 5)

Le *fuseki* chinois bas, que nous venons de voir, focalise plus sur le territoire, alors que le *fuseki* chinois haut privilégie l'influence. Dans ce dernier, l'invasion blanche est plus facile puisque la pierre du milieu, 5, est en 4<sup>e</sup> ligne. Cependant, les idées et séquences sont similaires.

### Les héros du jour !



Takemiya Masaki



Chen Zude

Photos extraites du site de la Sensei's Library :

<http://senseis.xmp.net/?TakemiyaMasaki>

<http://senseis.xmp.net/?ChenZude>