



Généralités

Ce cours s'articule en 2 parties :

1. *Tsumego* de base
2. Approches du *komoku*

1. *Tsumego* de base

Attention : nous ne considérons ici que les formes sans coupes qui ne sont pas dans le coin.

Dans ce dernier cas, il peut y avoir des problèmes de libertés. Ce sera l'objet d'un prochain cours.

Le tableau des formes étudiées et de leur statut est à la page suivante.

Pour simplifier l'exposé, nous proposons des formes où le groupe de Noir est entouré par Blanc. Noir est donc le défenseur et Blanc l'assaillant.

Vocabulaire :

- **Mort (M)** : le groupe noir est capturé même si Noir joue en premier.
- **Forme de mort (FdM)** : le groupe noir vit si Noir joue en premier mais est capturé sinon. Dans son cours sur les formes de base en ligne, Maxence disait : incertain.
- **Vivant (V)** : le groupe noir vit même si Blanc joue en premier.
- **seki** : considéré comme vivant : aucun des deux joueurs n'a intérêt à jouer dans la forme. Dans ce cas, les deux groupes sont vivants, mais ne donnent aucun point de territoire lors du décompte final.

En cas de forme de mort, Noir doit défendre au **point vital** s'il veut sauver son groupe, de même que Blanc doit jouer ce point vital s'il veut capturer.

Les formes présentées dans ce tableau sont numérotées (colonne *f*) et classées en fonction du nombre d'intersections vides qu'elles contiennent (colonne *#*).

Le commentaire indique

- une séquence qui mène au statut. Ex : $\bigcirc \rightarrow a, \bullet \rightarrow b \dots$ (Blanc joue en *a* puis Noir en *b*...)
- le point vital s'il y en a un. Ex : $PV:a$ (*a* est le point vital).
- on revient à une forme connue du tableau. Ex : $\bigcirc \rightarrow a, \rightsquigarrow f1$ (après Blanc en *a*, on retrouve la forme 1).

La morale du jour !

Toutes les formes (sans coupe et hors coin) de 7 ou plus sont vivantes !

Les héros du jour !



Un couteau chinois



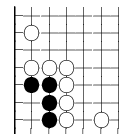
Un autre



Une fleur de prunier

L'exercice du jour !

La forme ci-contre se retrouve souvent dans les parties. Quel est le statut du groupe noir ? Résoudre ce problème revient souvent, pour Blanc, à amener Noir dans une forme de mort. Regardez bien le tableau de la page suivante. Solution en fin de document !



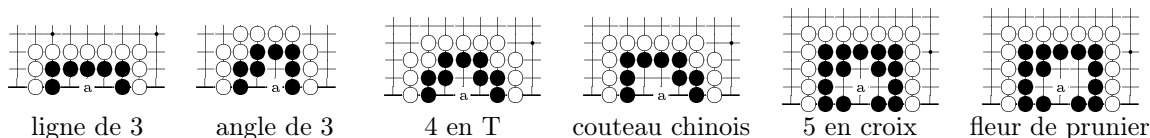
f	#	diag.	Statut	Nom	Commentaire
1	1		M		$\bigcirc \rightarrow a$
2	2		M		$\bigcirc \rightarrow a, \rightsquigarrow f1$
3	3		FdM	ligne de 3	PV: a
4	3		FdM	angle de 3	PV: a
5	4		M	carré de 4	si $\bullet \rightarrow a, \bigcirc \rightarrow d$. si $\bullet \rightarrow b, \bigcirc \rightarrow c \dots$ ou si $\bigcirc \rightarrow a, \bigcirc \rightarrow b, \bigcirc \rightarrow c, \bullet \rightarrow d \rightsquigarrow f4$
6	4		V	ligne de 4	PV: a, b . Si $\bigcirc \rightarrow a, \bullet \rightarrow b$ et <i>vice-versa</i>
7	4		V	angle de 4	PV: a, b . Si $\bigcirc \rightarrow a, \bullet \rightarrow b$ et <i>vice-versa</i>
8	4		V	serpent de 4	PV: a, b . Si $\bigcirc \rightarrow a, \bullet \rightarrow b$ et <i>vice-versa</i>
9	4		FdM	4 en T	PV: a
5 ou +			V	5 (ou +) en long	toujours vivant
5 ou +			V	5 (ou +) en L	toujours vivant
10	5		FdM	couteau chinois	PV: a
11	5		FdM	5 en croix	PV: a
5	Hormis le couteau chinois et le 5 en croix, toutes les formes* en 5 sont vivantes				
12	6		V	rectangle de 6	PV: a, b . Si $\bigcirc \rightarrow a, \bullet \rightarrow b$ et <i>vice-versa</i>
13	6		FdM	fleur de prunier	PV: a . Après $\bigcirc \rightarrow a$, Blanc évitera de $\rightsquigarrow f7$
6	Hormis la fleur de prunier, toutes les formes* en 6 sont vivantes				
14	7		V		Si $\bigcirc \rightarrow a, \bullet \rightarrow b$ et <i>vice-versa</i>
15	7		V		Si $\bullet \rightarrow a$ Noir vit avec 6 pt. Si $\bigcirc \rightarrow a$ Noir vit avec 0 pt. C'est <i>seki</i> ** :
7 ou +	Toutes les formes* en 7 ou + sont vivantes				

* toutes les formes sans coupe et non dans le coin . . .

** *seki* : si $\bigcirc \rightarrow x$, il est capturé en y et vice-versa. De même pour Noir. Donc, a est un coup de *yose* de 6 pt.

À retenir de ce tableau

- Les formes en 1 ou 2 sont mortes, de même que le carré de 4.
- Les formes suivantes sont *formes de mort* :



Blanc peut capturer si Noir ne joue pas au point vital *a* avant lui. Pour capturer, si Noir joue tout le temps ailleurs (on dit qu'il fait *tenuki*), Blanc doit remplir judicieusement les intersections intérieures pas à pas, jusqu'à ce que Noir capture ces pierres et se retrouve dans une forme à une intersection de moins. Blanc veillera bien sûr à ce que cette nouvelle situation soit une forme de mort, et comme c'est à lui de jouer, il peut capturer !

- Toutes les autres formes sans coupe et non dans le coin sont vivantes.

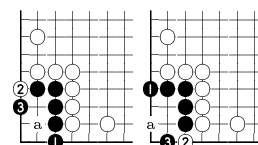
Solution de l'exercice du jour

La séquence est la même pour les deux diagrammes.

Si c'est à Noir de jouer, il cherche à agrandir son espace de vie (coup ❶).

Blanc ❷ tente, au contraire, de réduire cet espace. Noir bloque par ❸ et fait une forme de couteau chinois, f9, FdM.

C'est à Blanc de jouer : il peut capturer en frappant au point vital *a*. Donc, le groupe est capturé, même si Noir joue en premier. Le statut du groupe est donc : MORT. Dans une partie, si la forme de l'exercice apparaît, il est inutile, pour l'un comme pour l'autre joueur de s'obstiner à sauver ou tuer un groupe déjà mort...



2. Approches du *komoku*

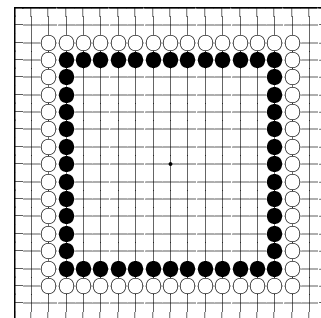
Préambule

Petit problème...

A votre avis, qui a le plus de points de territoire dans le diagramme 1 ?

Réponse...

Comptons : Noir : $11 \times 11 = 121$; Blanc : $4 \times (2 \times 17) = 136$; Blanc a 15 points de plus que Noir !



Réflexions...

1. Le centre est difficile à construire car il faut bien fermer les 4 côtés. Noir a, ici, une situation idéale, et il perd quand même. Donc ceci confirme le proverbe « le coin est d'or, le bord d'argent et le centre de bronze » (les chinois disent que le centre est de paille pour insister sur son manque de valeur).
2. On peut dire aussi que les territoires paraissent plus gros au centre qu'ils ne le sont réellement. Donc, un *moyo* basé dans un coin ou un bord est efficace, alors que s'il est basé au centre, il ne l'est pas.
3. C'est un jeu de 3e ligne contre 4e ligne (sur d'autres lignes, ce n'est pas discutable) et le résultat est assez proche, avec 15 points de différence. Ceci explique que ces 2 lignes sont les plus jouées pour construire le territoire. S'il vous reste des extensions à faire, ne cherchez pas à jouer sur d'autres lignes : ce serait probablement un coup manquant de valeur, sauf s'il est pour construire une base de vie ou fuir.

Dans le diagramme 2, Noir semble être en avance. Qu'en est-il vraiment ?

Analyse

C'est à Blanc de jouer et il peut simplement réduire la zone noire, comme dans le diag. 3, sans chercher à casser l'idée d'expansion de Noir. Noir est alors content de protéger son *moyo*.

Maintenant, Blanc a 20 points sûrs dans les 2 coins de droite et Noir une soixantaine de points dans son *moyo*, ce qui n'est pas aussi énorme qu'il y paraît.

Donc, Noir a environ 40 points d'avantage sur le côté droit du *goban*, soit une bonne trentaine si on tient compte du *komi*.

Cependant, Blanc dispose d'une belle influence à gauche par son mur ①-③-⑤ qui fonctionne très bien avec son *san ren sei*. La partie reste donc jouable pour lui. Noir n'est pas forcément devant car il a payé d'un mur de Blanc la protection de son territoire.

Conclusion

N'ayez pas peur des grands *moyo* de l'adversaire.

Appliquez-vous à jouer de manière équilibrée en 3^e ligne(territoire) et 4^e ligne(influence) !

Le *komoku*

Le diagramme 4.1 recense les approches classiques du *komoku* noir.

Nous avons déjà vu les approches *w* à *z* dans le *fuseki* chinois. La présence de la pierre centrale de cette forme rendait les approches *a* à *d* difficiles pour Blanc.

Lorsqu'il n'y a pas de pierre noire autour du *hoshi* de bord, il en va tout autrement et les approches *w* à *z* ne sont pas favorables à Blanc car elles permettent à Noir de verrouiller son coin en *b* (voire *a*) et de faire ainsi beaucoup de points.

Actuellement, les professionnels préfèrent le territoire, et on les voit donc plus souvent jouer en *b* ou *d*.

L'approche en *c* comme dans le diag. 4.2 laisse un gros coin à Noir en échange d'un beau mur blanc.

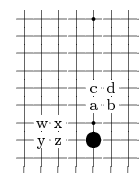
Si Blanc vient en *d* (diag. 4.3), le *joseki* est court, mais, là encore, favorable à Noir en terme de territoire.

Avec ① en *a* (diag. 4.4), Blanc privilégie l'influence et le bord, mais laisse Noir faire des points dans le coin, sans être confiné.

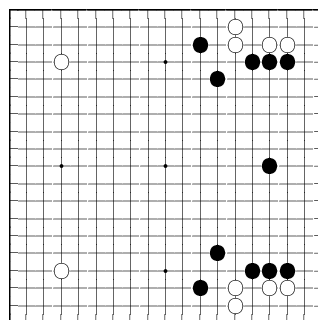
L'approche du *komoku* donne lieu à un grand nombre de variantes complexes et cela peut effrayer le joueur moyen ou faible.

Cependant, dans l'approche en *keima* en *b*, la plus jouée par Blanc, Noir peut toujours jouer des *joseki* simples tels que celui du diag. 4.4 s'il souhaite défendre.

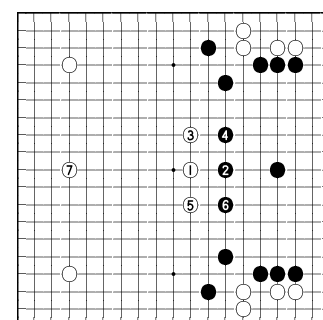
Si Noir pince la pierre d'approche, Blanc peut sortir simplement et éviter les séquences de combat compliquées. Notons que l'invasion au *san-san* qui reste une solution pour Blanc pour une approche de *hoshi* ne fonctionne pas avec un *komoku*.



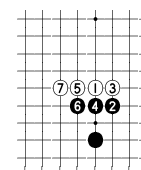
diag. 4.1



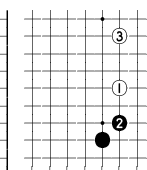
2. ○ joue. Qui est en avance ?



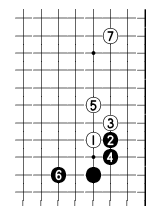
3. et maintenant ?



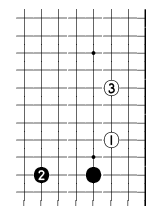
diag. 4.2



diag. 4.3



diag. 4.4



diag. 4.5

Vous trouverez d'autres séquences d'approche du *komoku* dans le fichier `approchesKomoku.sgf`, commenté par l'auteur et également téléchargeable sur notre site.