

Tsumego, ko et attaque

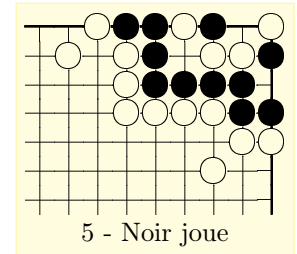
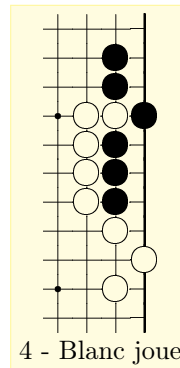
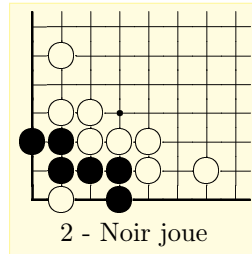
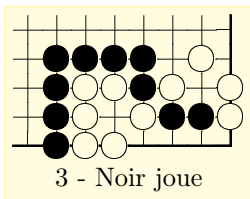
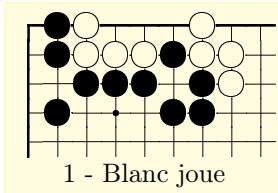
04 février 2015 - par *Antoine DHUR*
 Transcription : *Bertrand Vachon*

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

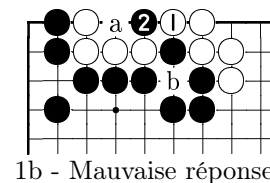
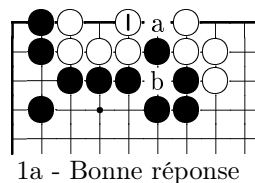
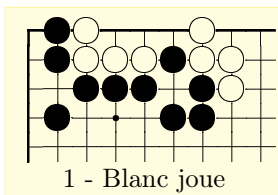


Tsumego - Ko, or not ko ?

Dans les *tsumego* suivants, y a-t-il *ko* et, si oui, est-ce la meilleure solution ?

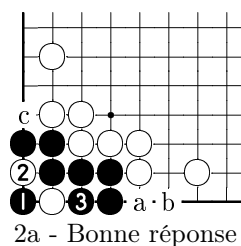
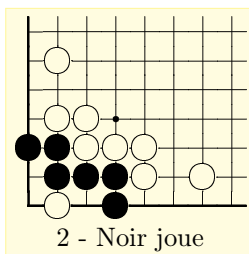


Tsumego 1



Bonne réponse (diag. 1a) : Blanc ① interdit ② en *a* car Blanc prend en *b*. Blanc pourra donc connecter en *a*.
 Mauvaise réponse (diag. 1b) : après ①, ② ne peut pas être reprise en *a* car ③ en ② reprend tout le groupe blanc. Blanc doit donc lancer le *ko* en *b*, mais Noir prend en premier.

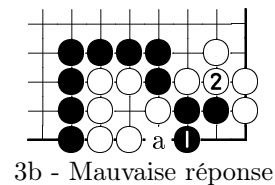
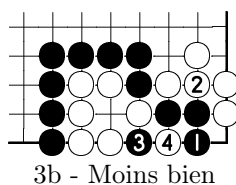
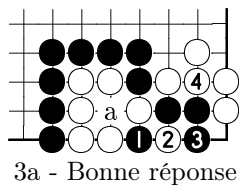
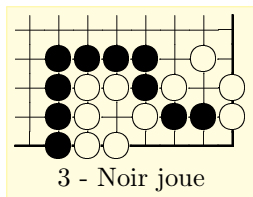
Tsumego 2



Bonne réponse (diag. 2a) : ② doit prendre ①, sinon ③ capture et crée le deuxième œil. Dès lors, après ③, Blanc ne peut jouer en ① (suicide). Noir pourra, lui, y venir à sa guise, et, en capturant les 2 pierres blanches faire ses 2 yeux et vivre.

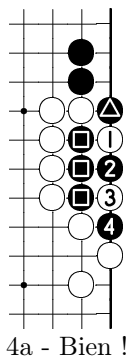
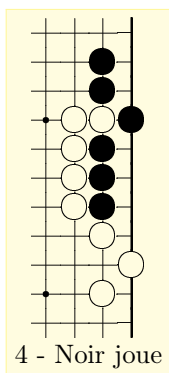
Attention : avec une liberté de moins (par exemple ● en *a* et ○ en *b*), Noir ③ ne convient plus car Blanc prend en *c*. Noir est donc obligé de rejouer le *ko* en ①, mais Blanc prend en premier.

Tsumego 3

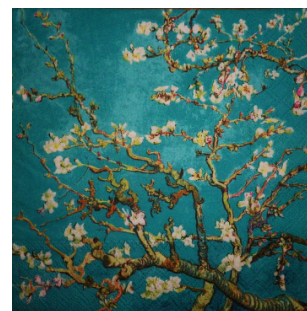


Bonne réponse (diag. 3a) : ❶ est un sacrifice qui doit être pris sinon ❸ en *a* capture les 6 pierres blanches. Après ❷ obligé, ❸ et ❹, ❺ en ❶ lance un *ko* et Noir capture en premier.
 Moins bonne réponse (diag. 3b) : après ❶ et ❷ (qui ne peut être ni en 3 ni en 4), ❸ provoque le *ko*, mais cette fois, c'est Blanc qui capture en premier.
 Mauvaise réponse (diag. 3c) : après ❶ et ❷, Noir ne peut plus approcher en *a*.

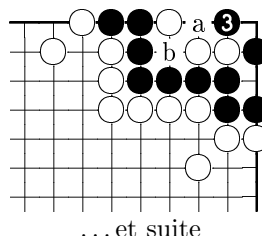
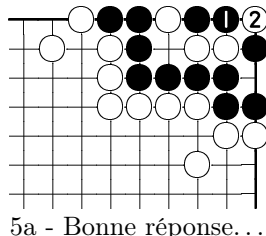
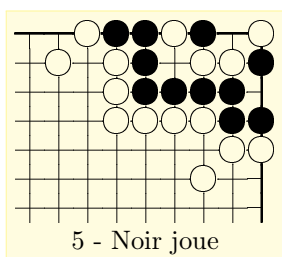
Tsumego 4



Bonne réponse (diag. 4a) : Le sacrifice ❶ doit être pris par Noir ❷, sinon Blanc capture \triangle ou le groupe \square . ❸ provoque le *ko* par ❹. Ce *ko*, « en regardant les fleurs » pour Blanc est important pour Noir qui devra donc le défendre. On parle de *hanami ko* (*ko* joué « en regardant les fleurs »" ou « picnic ko ») pour un *ko* ne coûtant rien à l'un des joueurs s'il le perd, mais lui rapportant beaucoup s'il le gagne Ici, Blanc ne souffre d'aucun dommage s'il le perd, mais s'octroie un réel avantage s'il le gagne.



Tsumego 5



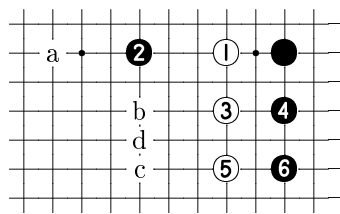
Bonne réponse (diag.5a) : ❶ impose la prise par ❷. ❸ reprend à son tour, et maintenant, Blanc ne peut approcher ni en *a*, ni en *b*. Mais Noir ne peut pas capturer non plus ! Donc *seki*.

Ko, ou pas *ko* ? Dans ce *tsumego*, c'est à Noir de jouer.

S'il choisit la séquence qui amène au *ko* alors il prend le risque de perdre l'intégralité de son groupe (c'est un « picnic ko »). Dans 99% des cas, Blanc sera gagnant : si Noir vit, Blanc aura une compensation quelque part, et si Blanc capture le groupe, Noir aura quelque chose en échange, mais forcément plus petit que son groupe... Le 1 % de fois où Noir joue le *ko* correspond au cas où il est en retard et a besoin des points du coin pour avoir une chance de gagner ; il faut, de plus, que Blanc ne dispose d'aucune menace supérieure aux points du coin... Dans l'autre cas, si Noir joue le *seki*, il ne fait donc pas de point dans le coin, mais ne prend pas le risque d'en perdre.

L'attaque

Un premier cas



Dans cette séquence, Blanc ①, approchant le coin Noir, est pincé par ② et fuit vers le centre (③ et ⑤), escorté par Noir (④ et ⑥).

Le groupe blanc paraît faible et ne fait aucun territoire. Par contre, Noir réussit à faire une dizaine de points. Que peut faire Blanc, maintenant, pour rattraper ce décalage ?

Il y a plusieurs façons de faire des points au go

- en construisant immédiatement des territoires (comme Noir, ici) ;
- en utilisant l'influence ;
- en attaquant un groupe.

Dans cette situation, *a* est un bon coup pour Blanc. La pince supprime la base de vie de ②. Blanc s'appuie sur son mur, qui semblait inutile au premier abord, pour attaquer la pierre noire.

Si Noir sort simplement avec un *tobi* en *b*, Blanc peut le coiffer en *c*

En général, Noir joue plus léger en *d* pour éviter le "chapeutage".

Un second cas

Cet exemple est tiré d'une partie entre professionnels.

Blanc △ pince l'approche ▲ de Noir, qui sort puis construit un mur ■ auquel Blanc répond en faisant des points au nord.

Maintenant, on se retrouve dans une situation similaire au cas précédent et Noir, avec ①, attaque la pierre blanche △, privant ainsi cette pierre d'une éventuelle base de vie.

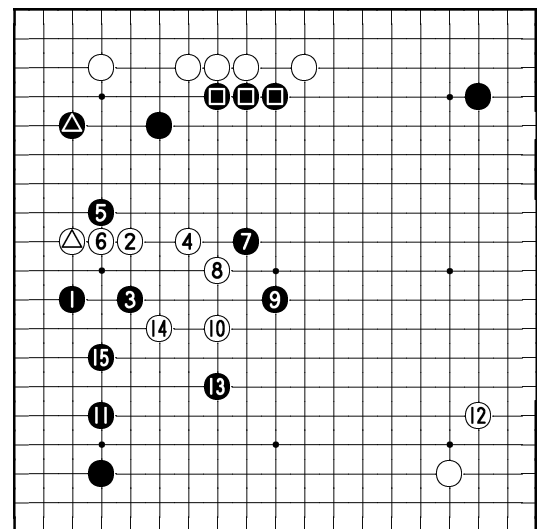
Blanc doit donc fuir et Noir va profiter de la fuite de ce groupe faible pour faire des points. Dès la pose de ③, un potentiel noir se matérialise dans le coin bas-gauche.

⑤ a pour but d'affaiblir Blanc, en *sente*, et Noir chapeaute par ⑦ ; il peut se le permettre car il possède un groupe solide (■) au dessus.

⑦ et ⑨ commencent à dessiner un *mojo* noir à droite.

Après ⑩, Noir protège le coin bas-droit par ⑪.

Blanc essaie de contrecarrer l'influence noire par ⑫, mais Noir, avec ⑬, continue de mettre une forte pression sur le groupe blanc tout en ayant l'arrière-pensée de faire des points.



Après ⑮, on voit que Noir, en attaquant le groupe faible de Blanc, a fait des points dans le coin bas-gauche, créé de l'influence vers le côté droit et dispose d'une pierre ⑮ ouvrant des perspectives vers le bas.

Petit problème d'attaque...

Quel est, ici, le meilleur coup pour Blanc : A, B, C, D ou E ?

On observe que Noir a des points dans 3 coins et une partie du bord droit. Blanc a une option non concrétisée sur le coin en bas à gauche. Il est donc en retard en terme de points engrangés. Il doit donc « faire des points ».

Les deux pierres noires ▲ et ■ paraissent isolées...

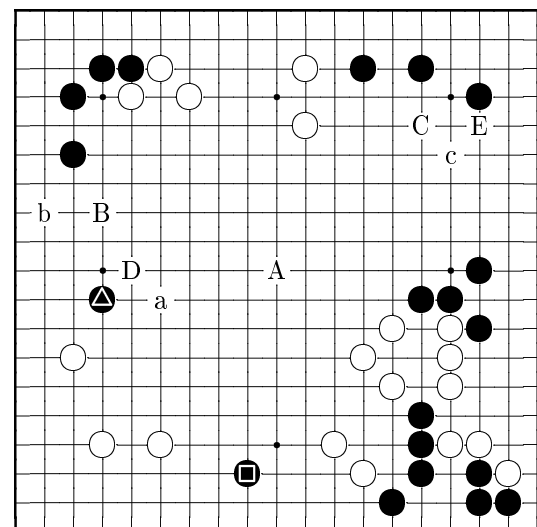
Commentaires :

A - coup lent : n'attaque pas, ne défend pas et ne rapporte pas de points : à éliminer.

B - pince ▲ mais de loin. Noir peut fuir vers le centre (*a*) ou passer dessous (*b*) et Blanc ne gagne pas vraiment de points.

C - réduit l'influence noire mais Noir en *c* engrange des points à droite sans compensation évidente pour Blanc.

D - comme A et B, ce coup vise l'influence mais n'attaque pas vraiment ▲. Blanc ne ramassera pas beaucoup de points au centre.

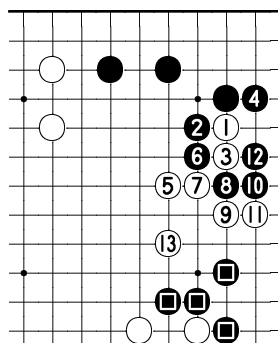


E - coup très puissant, plutôt niveau *dan*.

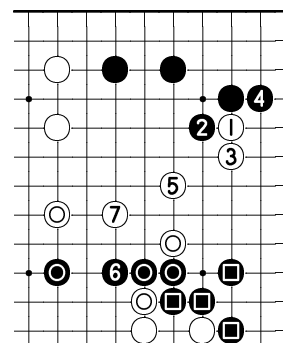
Ce coup n'est souvent pas envisagé par les joueurs de niveau *kyu*, qui pensent que la zone délimitée par les pierres noires appartient à Noir et qui, de ce fait, répugnent à y jouer.

Noir protège son coin (2 et 4) et Blanc sort vers le centre par le *keima* (5).

Diag a : si Noir cherche à capturer les pierres blanches (1) et (3), puis coupe par (8), Blanc sacrifie ses pierres en échange d'une forme magnifique, de la destruction du bord noir et de l'attaque du groupe (6).



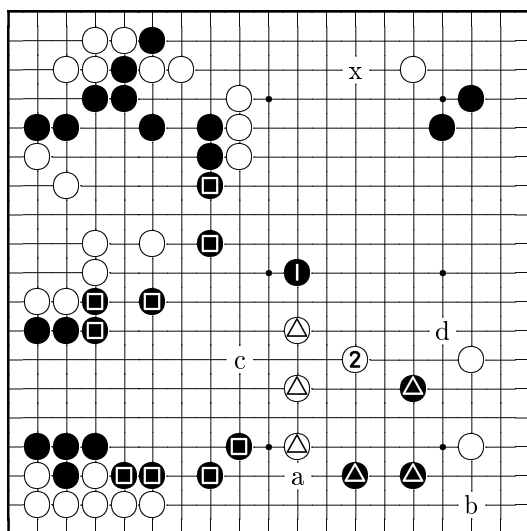
Diag. a



Diag. b

Diag b : la séquence précédente étant mauvaise pour Noir, celui-ci préfère sortir son groupe (6) vers le centre. Dans la situation finale, Blanc a anéanti le bord Noir et attaque le groupe (6) et (7). Si on compare à la situation initiale, on observe que le potentiel noir a fondu au bénéfice de celui de Blanc.

Un dernier, pour la route...



Le groupe Blanc (△) est en fuite vers le centre. Il est bordé à gauche par un groupe (6) fort et à droite par un groupe (△) solide, puisque de belle forme et disposant de 2 coups *miai* a et b pour assurer sa survie : a le connecte au groupe (6) et b lui donne une base de vie dans le coin.

Note : 2 coups sont miai lorsque, si Blanc prend l'un, Noir peut prendre l'autre pour obtenir un résultat donné, ici, vivre.

Comment Noir va-t-il attaquer le groupe blanc (△) pour en tirer le meilleur bénéfice ?

Noir résiste à la tentation de fermer son *moyo* (6), par exemple en c, parce que le gain immédiat en terme de points est faible. Si c'est Blanc qui vient en c le premier, la différence ne sera que de 5 ou 6 points.

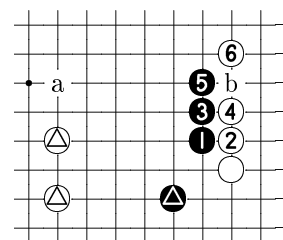
Note : un moyo est une zone à fort potentiel de points pour un joueur. Attention : ça n'est pas encore un territoire ! Le but d'un moyo n'est pas, nécessairement, de faire des points et en le fermant, on n'obtient pas forcément autant de points que prévu...

Noir (1) s'appuie sur le groupe blanc (△) afin de rendre plus favorable l'invasion du bord supérieur droit en x. Sans cet échange, l'invasion risque d'être prématurée et de mettre Noir en difficulté.

Blanc s'échappe par (2).

Noir peut aussi jouer d et attaquer le groupe blanc à droite. Le diagramme ci-contre donne une suite plausible à cette action. Si Blanc s'étend sur le bord, le mur (1-5) rend ensuite l'attaque noire en a très sévère.

Blanc devra donc jouer (6) en a avant Noir et celui-ci répondra en tournant en b avec une belle forme et en s'appropriant un territoire sur le haut du bord droit.



À retenir : en s'appuyant sur un groupe faible de l'adversaire, sans essayer de le détruire absolument, on peut construire du territoire ou favoriser une invasion en territoire hostile !