

# Hoshi : pinces de l'approche en *keima*

16 mars 2016 - par J.R. ARENILLAS

Transcription : Bertrand Vachon

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



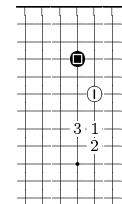
## Rappels sur l'approche *keima*

Dans les cours précédents, nous avons beaucoup étudié l'approche du *hoshi* en *keima*, qui est très souvent jouée et dont les variantes sont nombreuses.

Noir peut se défendre en protégeant son coin ou attaquer la pierre de pince en la pinçant.

Le cours de ce soir analyse trois des possibilités de pincer offertes à Noir et recensées dans le diagramme 1 ci-contre.

- 1 : pince en *tobi*
- 2 : pince en *niken tobi*
- 3 : pince haute



diag. 1

### 1. La pince en *tobi*

C'est la plus classique et elle a déjà été vue lors de cours précédents.

Diag. 2 : Blanc sort avec ③. La séquence décrite donne des points à Noir sur le bord et une belle influence vers le centre à Blanc.

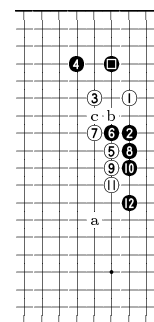
La suite dépend de la stratégie de Blanc : il peut s'étendre en *a* ou renforcer son groupe en *b* ou *c*.

Les points *a* et *b* ou *c* sont *miai* : si Blanc joue l'un, Noir joue l'autre...

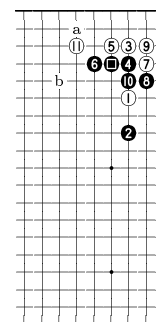
Diag. 3 : Blanc joue au *san san* avec ③. Blanc vit dans le coin et Noir gagne de l'influence sur le bord droit.

Blanc ⑪ peut être joué en *a*.

Noir ⑫ en *b* limite l'*aji* de ① tout en progressant vers le centre. Noir peut aussi jouer ailleurs.



diag. 2



diag. 3

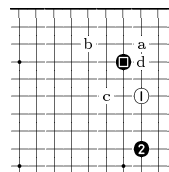
### 2. La pince en *niken tobi*

Elle peut se jouer si Noir a des pierres vers le bas et souhaite construire dans cette direction.

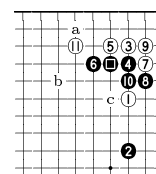
Quelles sont alors les réponses possibles pour Blanc ?

Nous en étudions quatre :

- a : *san san*
- b : double pince
- c : saut vers le centre
- d : *tsuke* (contact) de la pierre de *hoshi*



a : *san san* (diag. 4). La séquence est identique à celle du diag. 3 jusqu'à ⑪ (qui peut aussi être joué en *a*), mais ⑫ étant plus éloignée, Noir pourra préférer jouer ⑫ en *c* plutôt qu'en *b*. On notera que l'influence noire serait meilleure si ⑫ était en 4<sup>e</sup> ligne.



diag. 4

b : double pince (diag. 5 et 6). Blanc attaque le coin de l'autre côté.

Généralement, Noir répond en attaquant l'une ou l'autre des pierres.

Diag. 5. Ici, il recouvre ① avec ④ et Blanc prend le *san san*. Noir peut alors construire un mur (⑧ peut être omis, mais crée des faiblesses en *x* et *y*).

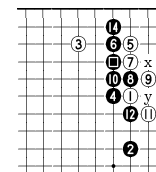
Blanc ⑪ est indispensable pour protéger ces faiblesses ; ⑬ est joué en *y*.

À la fin de la séquence, Noir a un mur impressionnant.

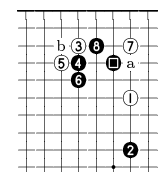
Diag. 6. Ici, il recouvre ③ avec ④ et sépare les pierres blanches.

En fin de séquence, *a* et *b* sont *miai* (équivalents) :

- si Blanc joue en *a*, il prend le coin, mais Noir capture en *b* et fait de l'influence sur le bord haut.
- si Blanc joue en *b* et prend le bord, il perd le coin après que Noir joue en *a*.



diag. 5 (⑬→*y*)

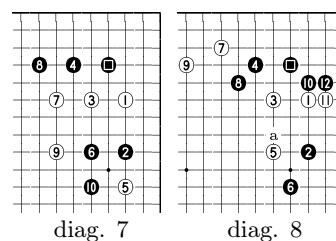


diag. 6

**c : saut vers le centre** (diag. 7 et 8).

Si Blanc choisit de sortir, avec ③, Noir fait des points avec ④ et Blanc peut maintenant contrepincher la pierre ② ou la « coiffer ».

Diag. 7 : Blanc contrepinche ② avec ⑤. Noir sort sa pierre avec ⑥ et Blanc les siennes avec ⑦. Noir continue d'engranger des points sur le bord haut. Blanc ⑨ fait pression sur les 2 pierres noires qui, à leur tour s'échappent... en faisant pression sur ⑤. Il est important, pour Blanc d'avoir recensé ses forces dans le coin bas-droit du *goban* avant de se lancer dans cette séquence à risque !



Diag. 8 : Blanc « coiffe » ② avec ⑤. Il met la pression sur cette pierre tout en sortant son groupe. Noir peut combattre en *a* ou sortir avec ⑥, auquel cas Blanc ⑦ limite les prétentions noires en haut. Noir sort calmement avec ⑧ et sépare les pierres blanches. Le diagramme montre une suite possible où Blanc consolide sa pierre ⑦. Blanc ⑩ menace d'une double glissade du singe à laquelle Noir répond par ⑫ tout en faisant des points dans le coin.

**d : *tsuke* (contact) de la pierre de *hoshi*** (diag. 9).

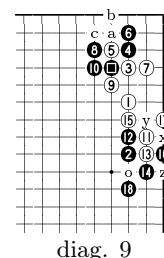
Noir répond au *san san* et Blanc peut tenter un *cross cut* (coupe en croix). L'*atari* est en général une mauvaise réponse à un *cross cut*. Voyons comment Noir capture ⑤.

Il s'étend par ⑥ et Blanc par ⑦. Maintenant, ⑧ assure la capture de ⑤ (si Blanc descend en *a*, Noir répond en *b* ou *c*).

Blanc fait une jolie forme avec ⑨ et Noir connecte en ⑩. Blanc vit sur place avec ⑪.

S'il n'y a aucune pierre proche, la suite du diagramme est plausible.

Note : Blanc ne doit pas répondre en *w* à ⑫ car Noir en *x* capture les pierres blanches (si Blanc capture en *y*, Blanc descend en ⑰). Blanc doit donc protéger en ⑰ et Noir protège en *o* ou connecte directement par ⑱.



### 3. La pince haute

Pour des raisons de temps, cette pince ne peut pas être abordée maintenant, mais elle sera étudiée lors d'un cours prochain.