

# Bases de stratégie - (1)

20 avril 2016 - par Antoine DHUR

Transcription : Bertrand Vachon

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



Ce cours est le premier d'une série consacrée à la stratégie du jeu de Go et inspirée du livre de Takeo Kajiwara « *The Direction of Play* », Kiseido Publishing Company, 1979.

Grand joueur professionnel japonais de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, Takeo Kajiwara est célèbre pour sa vision du jeu et son sens de la stratégie ; il a fondé les « *three crows* » (*triumvirat* ou trio de tête) avec Hideyuki Fujisawa et Toshiro Yamabe.



Loin de l'application systématique des *fuseki*, *joseki* et autres *tsumego*, il proclame que les pierres n'ont pas toutes la même valeur et ne servent pas qu'à faire du territoire. Il déclare également que le Go est un jeu de stratégie et qu'il ne se réduit pas à des séquences apprises par cœur mais dépend d'une vision globale et de considérations philosophiques profondes.

Le but du joueur est donc de faire *rayonner* ses pierres à partir de ces précédentes réflexions.

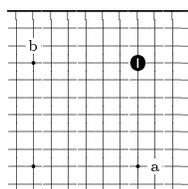
Dans ce cours, nous nous concentrerons particulièrement sur les coins.

## Le rayonnement des pierres de coin

Nous étudierons trois méthodes classiques et une plus atypique, d'« occupation » d'un coin, à savoir :

1. le *hoshi*
2. le *komoku*
2. le *takamoku*
3. le *san san*

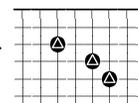
### 1. le *hoshi*



diag. 1

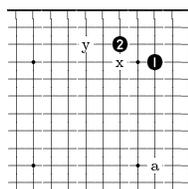
Diag. 1 : Le *hoshi* ① rayonne vers les deux bords *a* et *b*. Il est orienté « influence » et ne défend pas vraiment le coin. On a déjà vu que l'invasion au *san san* permet à l'adversaire de s'approprier le coin, mais le défenseur crée alors une belle influence qu'il peut orienter. Ce dernier point, très important, doit être considéré quand on joue un *hoshi*.

Diag. 2 : Pour verrouiller un coin à partir d'une pierre de *hoshi*, il faut ajouter 2 pierres supplémentaires, ce qui est coûteux !



diag. 2

### 2. le *komoku*



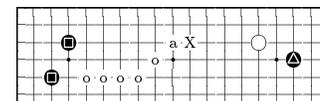
diag. 3

Diag. 3 : ① est un *komoku*. Pour verrouiller le coin, il suffit d'ajouter ② en *keima* (en *x*, ce renfort serait moins solide, car Noir devra répondre à une attaque en *y*, par exemple). Le *komoku* est donc plus orienté « territoire » que le *hoshi*.

Le couple ①-② ainsi obtenu est un *shimari* (verrou de coin) et son extension idéale est *a*.

- cas 1 : Le *komoku* ▲ fait face à un *shimari* Noir

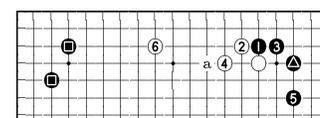
Diag. 4 : Blanc fait une approche basse du *komoku*. Que doit jouer Noir ? Il doit pincer ○, afin de préserver l'influence de son *shimari* ■. L'extension idéale de ce *shimari* est en *a*, et alors, l'influence noire rayonne jusqu'en *o*. Mais Noir voudra aussi attaquer la pierre blanche. Il ne faut cependant pas s'éloigner trop du potentiel et permettre une contre-pince en *a*, par exemple.



diag. 4

Cette réflexion stratégique justifie la réponse *X* qui crée de l'influence tout en mettant la pression sur ○.

Diag. 5 : Blanc fait une approche haute du *komoku*. la situation semble analogue à la précédente, mais la pierre blanche est haute, orientée vers le centre. Noir peut troquer une partie de l'influence de son *shimari* contre un territoire substantiel dans le coin et répondre comme dans ce diagramme.



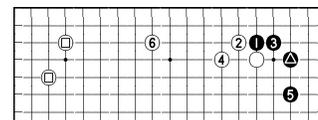
diag. 5

Noir peut aussi pincer en *a* avec ① s'il privilégie l'influence du *shimari*.

- cas 2 : Le *komoku* ▲ fait face à un *shimari* Blanc

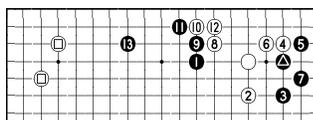
Diag. 6 : La situation dans le coin haut-droit est la même que dans le diag. 5, mais le *shimari* en haut à gauche est maintenant blanc.

Si Noir se contente d'une vision locale, il peut jouer la même séquence que précédemment, mais le résultat est alors très mauvais pour lui !

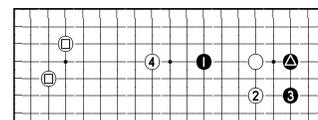


diag. 6

Dans l'analyse précédente (diag. 6), on a vu que la prise du coin n'est pas satisfaisante pour Noir dans ce contexte. Il a plutôt intérêt à pincer pour limiter l'influence du *shimari* ▲.



diag. 7



diag. 8

Blanc peut réagir de deux manières (au moins) :

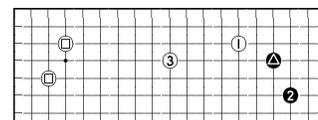
Diag. 7 : il cherche à vivre sur place (vision locale) : mais en jouant ④, il renforce Noir et contribue à ruiner sa propre influence. Après ⑫, il est vivant mais ⑬ réduit fortement l'espace blanc et le groupe noir est stable.

Diag. 8 : il doit, au contraire, tenter avec ④ une contre-pince de la pierre ①. En jouant comme ça, il consolide son influence et attaque les pierres blanches.

Question : puisque le *komoku* ▲ des exemples précédents ne donne pas de résultat satisfaisant pour Noir, comment ce dernier aurait-il dû s'installer dans le coin haut-droit, en face du *shimari* blanc ?

Le *hoshi* n'est pas idéal car, avec une approche en *keima* de cette pierre, Blanc va quand même développer une influence intéressante.

Diag. 9 : La bonne réponse est un *komoku*, mais bien orienté : ▲

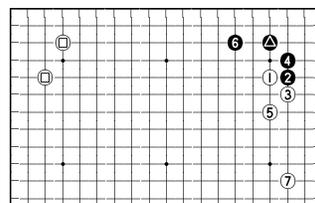


diag. 9

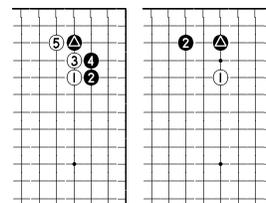
Diag. 10 : maintenant, l'approche classique de Blanc et le *joseki* qui en résulte ne permettent pas aux pierres blanches de travailler ensemble. Noir est solidement installé dans le coin et sape les bases de l'influence blanche.

Diag. 11 : mais Blanc peut aussi répondre autrement et ses pierres fonctionnent désormais harmonieusement !

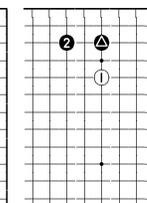
Diag. 12 : afin de ne pas laisser cette dernière opportunité à Blanc, Noir peut répondre à l'approche de son *komoku* en s'étendant immédiatement sur le bord haut.



diag. 10



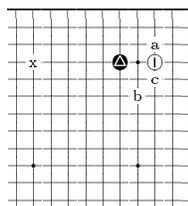
diag. 11



diag. 12

Cette série d'exemples souligne l'importance d'une compréhension globale du *goban*.

### 3. le *takamoku*



diag. 13

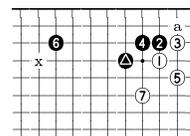
Diag. 13 : Moins classique que les 3 autres, le *takamoku* ▲, en 4<sup>e</sup> ligne, favorise l'influence. Il laisse le coin très ouvert et sujet à invasion, (classiquement en ①). Il est asymétrique et donc orienté (ici vers *x*).

Lorsque Blanc envahit, Noir a le choix entre diag. 14 : a - territoire (coin). Blanc peut différer ⑦

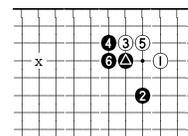
(*miai* avec *a*) et avoir maintenant le *sente*.

diag. 15 : b - influence (coin contre force).

diag. 16 à 18 : c - choix différé.



diag. 14

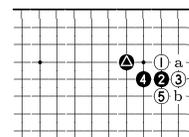


diag. 15

Ce choix dépend de la présence des forces sur le reste du *goban*. Ainsi, si Noir occupe déjà le *hoshi* *x*, la position du diag. 14 est inconfortable pour Noir (surconcentrée ou fragile selon qu'il joue ⑥ ou non) alors que l'influence obtenue dans le diag. 15 compense largement le gros coin de Blanc.

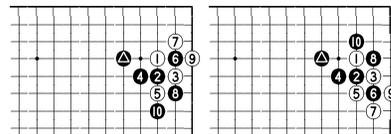
Diag. 16 : ① est en *c*, et après ⑤, Noir peut choisir entre les coups *a* et *b*.

Comme cela se passe souvent, on joue à l'opposé de la zone qui nous intéresse et on sacrifie la première pierre. Ainsi, si Noir est intéressé par le coin, il commencera par jouer *b* et, dans le cas contraire, en *a*, comme le montrent les diagrammes suivants.



diag. 16

Diag. 17 : Noir ⑥ est en *a*. Sous réserve que le *shicho* sur ⑤ lui soit favorable, Noir laisse le coin à Blanc et récupère une belle influence sur le bord droit. Cette séquence n'est bonne que si Noir dispose, plus bas, de forces qui valorisent cette influence.



diag. 17

diag. 18

Diag. 18 : Noir ⑥ est en *b*. La pierre ① sera capturée sans condition et Noir prend le coin. Blanc gagne un *ponuki*, (forme très puissante composée de ③-⑤-⑦-⑨) après la capture de ⑥) et d'une belle influence sur le bord droit. Cela n'est intéressant pour lui que s'il dispose de forces dans cette zone.

La meilleure façon de faire du territoire n'est pas de rajouter de coups en limite, mais d'attaquer l'adversaire en sorte de constamment renforcer du côté de notre potentiel ! Dans le diag. 19, si Noir joue en limite, par exemple en 1, il peut se faire écraser par Blanc et ne retirer que quelques points de son potentiel antérieur.

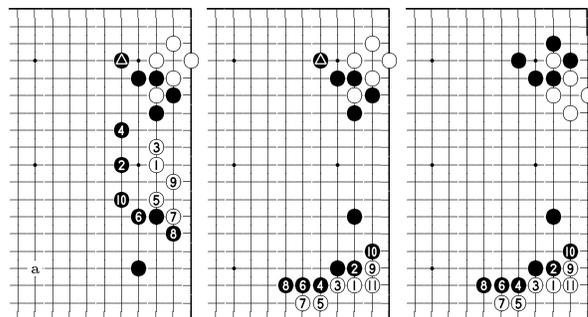
Voyons quelques exemples.

Diag. 19 : Si Blanc tente de détruire la zone d'influence noire, Noir pourra quand même en tirer profit.

Si un joueur entre trop profondément dans la zone d'influence de son adversaire, il est généralement attaqué et, souvent, le combat se retourne contre lui.

Dans cet exemple, Blanc vit avec 3 ou 4 points, mais il a aidé Noir à renforcer son coin en bas à droite, et rien que là, celui-ci est gagnant.

Localement, Blanc a réussi son invasion, mais globalement c'est Noir qui bénéficie de cette action.



diag. 19

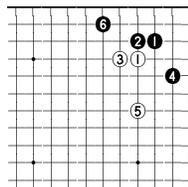
diag. 20

diag. 21

Diag. 20 : Blanc peut envahir au *san san*. On voit, dans la suite indiquée (et le *joseki* pratiqué par Noir n'est pas forcément le meilleur pour lui), que Noir en tire quand même un avantage, grâce à sa grande force. Blanc aura du mal à réduire ou envahir.

Diag. 21 : Si Noir a opté pour le coin, Blanc peut maintenant envahir au *san san* et la zone d'influence noire est déchirée.

#### 4. le *san san*



diag. 22

Diag. 22 : L'objectif du *san san* est de verrouiller le coin à l'aide d'une seule pierre. Blanc, ne pouvant trouver assez d'espace pour vivre dans le coin, approche généralement au *hoshi*. La séquence ci-contre montre que Noir récupère traditionnellement les points du coin contre une influence blanche dirigée vers le centre.

#### En conclusion...

Nous avons vu, dans ce cours, les différences existant entre le rayonnement des pierres de coin les plus classiques. Les divers exemples que nous avons étudiés montrent que les *joseki* ne peuvent pas être choisis seulement en fonction de la situation locale, mais bien en observant l'ensemble du *goban*. Le bon sens et une bonne vision stratégique du jeu valent mieux qu'un apprentissage par cœur des *joseki* et leur application irréfléchie.