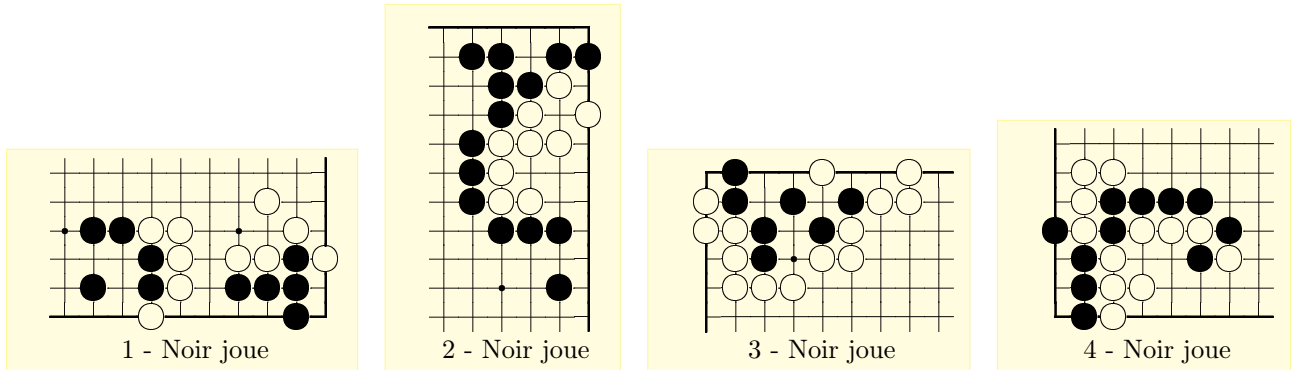
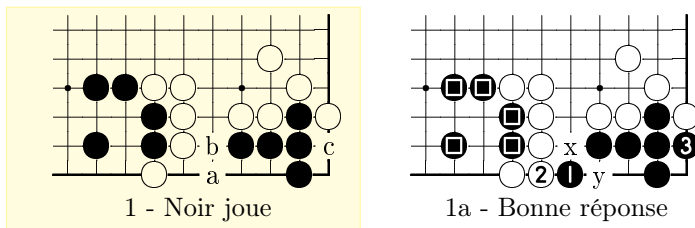




Quelques tsumego

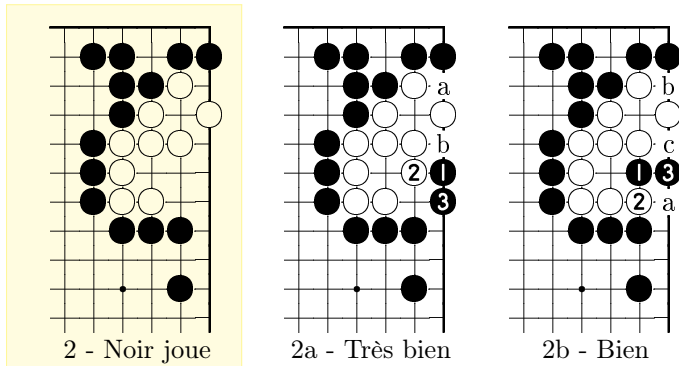


Tsumego 1



Si Noir joue en *b*, Blanc descend en *c* et Noir n'a plus qu'un œil : il est localement mort. La bonne réponse est en *a* (diag 1a) : Blanc est obligé de répondre à ❶ qui menace de connecter le coin aux pierres ❷ et Noir a le temps de faire son deuxième œil avec ❸, puis si Blanc joue en *x*, Noir répond en *y* ou vice-versa.

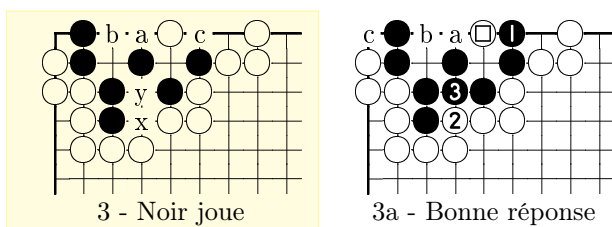
Tsumego 2



Diag 2a : La meilleure réponse. Blanc doit répondre en ❷ pour essayer de faire un 2^e œil et après ❸, *a* et *b* sont *miai* : si Blanc joue l'un, Noir le tue en jouant l'autre. Diag 2b : Bonne réponse. Blanc est, là aussi, obligé de venir en ❷ pour faire un œil. Noir ne doit pas jouer ❸ en *a*, car Blanc peut alors lancer un *ko** en jouant lui-même en 3. Noir doit jouer ❸ comme dans le diagramme 2b. Là encore, *a* et *b* sont *miai* : si Blanc joue l'un, Noir le tue en jouant l'autre.

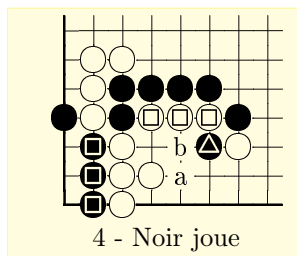
* : une solution incluant un *ko* n'est pas considérée comme bonne dans un tel tsumego, car Blanc peut disposer, ailleurs, de menaces assez fortes pour sauver son coin.

Tsumego 3

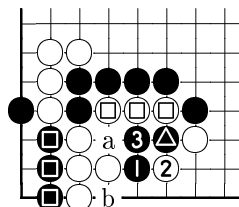


Noir en *a* n'est pas bon, car après Blanc en *x*, Noir est obligé de jouer en *c* pour faire un deuxième œil, mais le double *atari* de Blanc en *y* sonne le glas du coin noir. Noir en *b* n'est pas bon non plus car Blanc connecte en *c* et Noir ne dispose plus que d'un seul œil. Diag. 3a : Bonne réponse. Après l'échange ❷-❸, Noir vit. Si Blanc menace en *a*, Noir répond en *b*, puis si Blanc vient en *c*, Noir prend immédiatement *a* et ❹.

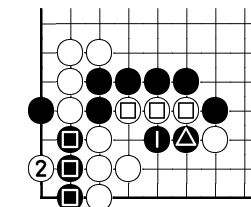
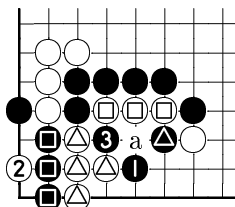
Tsumego 4



4 - Noir joue



4a - Bonne réponse



4b - Mauvaise réponse

Il y a, ici, une course aux libertés (*semeai*) entre le groupe \blacksquare et le groupe blanc qui ont, chacun, 3 libertés. La pierre \blacktriangle n'a que 2 libertés. On peut donc, dans cette étude, ne considérer que les coups de Noir qui réduisent les libertés de Blanc.

Diag. 4a : Bonne réponse. Lorsque Noir joue ①, il prend une liberté de Blanc tout en étant connecté à \blacktriangle .

Diag. 4a gauche : Si Blanc attaque par ②, Noir ③ met le groupe \square en *atari*, mais Blanc ne peut connecter ses 2 groupes en *a* sans mettre l'ensemble en *atari* en *b*.

Diag. 4a droite : Si Blanc attaque le groupe \blacksquare par ②, Noir ③ prend une liberté blanche ! C'est un *snapback*, c'est-à-dire une capture en retour : *si tu prends cette pierre, je capture immédiatement une ou plusieurs des tiennes*. Effectivement, si Blanc capture ③ en *a*, Noir en rejouant en ③ capture les 4 pierres blanches \square et *a*. Que Blanc prenne ou pas, son groupe \triangle est en *atari* et sera capturé avant le groupe noir \blacktriangle .

Diag. 4b : Mauvaise réponse. Blanc sacrifie son groupe \square , mais capture les pierres \blacksquare et vit dans le coin.

Correct Yourself Quiz

Un nouveau concept, rien que pour toi ami lecteur !

Le professeur analyse une situation générale, un *joseki*... puis étudie une partie (peut-être une des *tiennes*, ami lecteur) dans laquelle cette situation, ce *joseki* apparaissent.

Et c'est à toi de suggérer le bon coup à jouer dans ce contexte.

On expérimente ça dès maintenant !

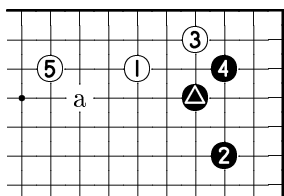
Étudions un *joseki*

Un *joseki* est une séquence qui aboutit à un équilibre **local** entre les deux joueurs. Et il existe un grand nombre de variantes d'un même *joseki* pour tenir compte de l'environnement dans lequel il se déroule et des plans de l'un et l'autre joueur.

Voici un *joseki* de coin très classique.

Blanc ① approche le *hoshi* \blacktriangle de Noir. Noir défend calmement en ② et Blanc sonde pour le coin avec ③.

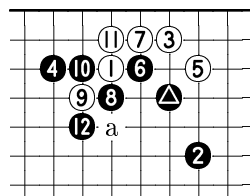
Les diagrammes ci-dessous donnent 2 des multiples variantes possibles liées à la suite choisie par Noir avec ④.



Variante 1

Noir garde le coin et un peu du bord droit. Blanc est stable sur son bord.

⑤ peut également être en *a* : le groupe blanc est plus fragile mais Noir ne peut plus l'écraser en *a*.



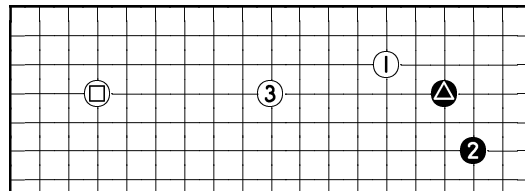
Variante 2

Noir a laissé le coin à Blanc en échange d'une belle influence vers le centre et la gauche.

Si le shicho sur ⑨ ne lui est pas favorable, Noir joue ⑫ en *a*.

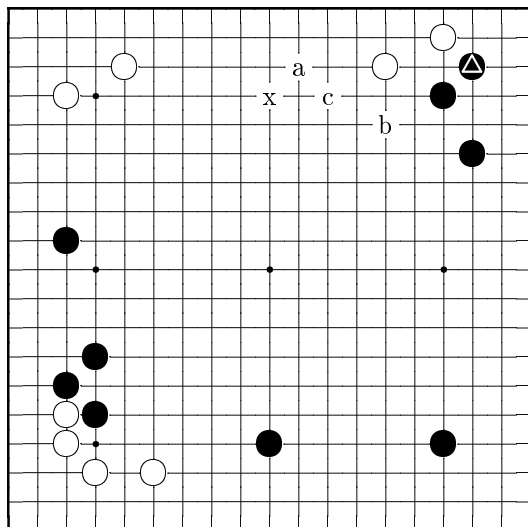
Le résultat obtenu est très différent, et on voit bien que le choix de Noir pour son coup ④ est stratégique !

Sachant cela, et si aucun des résultats ci-dessus ne lui convient, Blanc peut très bien ne pas jouer le coup ③ comme dans ces deux variantes et choisir de s'étendre tout de suite. Ainsi, la variante 2 (qui est un privilège de Noir ④) n'est pas bonne pour Blanc s'il occupe déjà le *hoshi* voisin avec \square (cf Variante 3). Il pourra préférer s'étendre tout de suite en ③ ou *a* et conserver ses vues sur le bord haut.



Variante 3

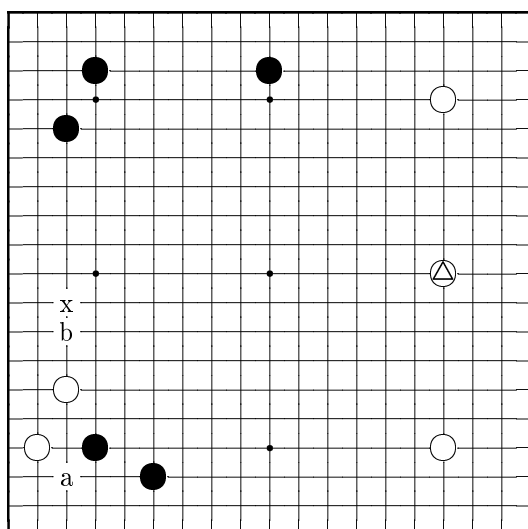
Une partie fictive



Q1 - Noir joue \blacktriangle , que répond Blanc ?

Réponse *a* : c'est un peu bas. Si Noir envahit par ② puis ④, Blanc ③ et ⑤ mettent la pression sur les pierres d'invasion et Noir doit stabiliser son groupe par ⑥ ce qui donne le *sente* à Blanc, lui permettant, par exemple, une approche du coin sud-est en *a*. Le *shimari* blanc du coin nord-ouest est très solide et n'a pas besoin de coup de renforcement.

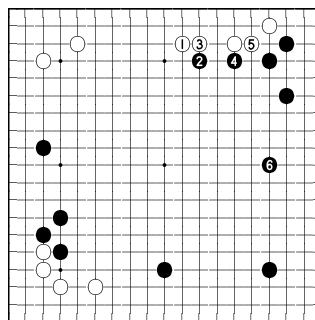
Une autre partie fictive



Q2 - Blanc joue \triangle , que répond Noir ?

Et maintenant, une vraie partie

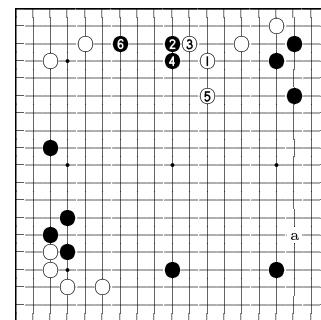
Cette partie oppose Blanc[16k] à Noir[17k] lors du tournoi du Mans 2015. Les diagrammes présentés reflètent la vision de Blanc ce qui explique ❶ en bas à gauche du *goban* . Dans la partie, Noir a bien joué poliment ! Vous trouverez ci-après l'énoncé des 8 questions du quiz. Les solutions sont proposées plus loin.



Réponse *a*

Réponse *a* : c'est un peu bas. L'alignement blanc en 3^e ligne sera écrasé trop facilement et Noir peut construire un très gros *moyo* comme le montre le diagramme *Réponse a* .

Réponse *b* : Noir anéantit les espoirs de *moyo* de Blanc simplement en jouant en *x* (diag. Q1) et Blanc ne dispose pas d'attaque efficace de cette pierre.



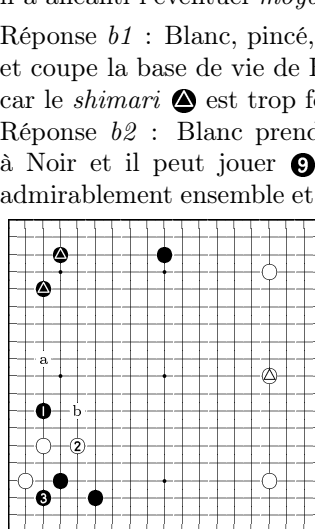
Réponse *c*

Réponse *c* : c'est un bon compromis. Si Noir envahit par ② puis ④, Blanc ③ et ⑤ mettent la pression sur les pierres d'invasion et Noir doit stabiliser son groupe par ⑥ ce qui donne le *sente* à Blanc, lui permettant, par exemple, une approche du coin sud-est en *a*. Le *shimari* blanc du coin nord-ouest est très solide et n'a pas besoin de coup de renforcement.

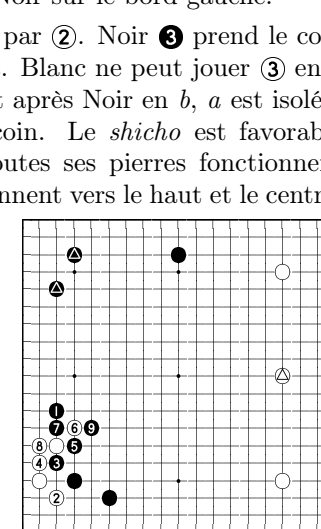
Réponse *a* : Non, Blanc s'étend en *x*. Son groupe est stable et il a anéanti l'éventuel *moyo* de Noir sur le bord gauche.

Réponse *b1* : Blanc, pincé, sort par ②. Noir ③ prend le coin et coupe la base de vie de Blanc. Blanc ne peut jouer ③ en *a* car le *shimari* \triangle est trop fort et après Noir en *b*, *a* est isolée.

Réponse *b2* : Blanc prend le coin. Le *shicho* est favorable à Noir et il peut jouer ⑨. Toutes ses pierres fonctionnent admirablement ensemble et rayonnent vers le haut et le centre.



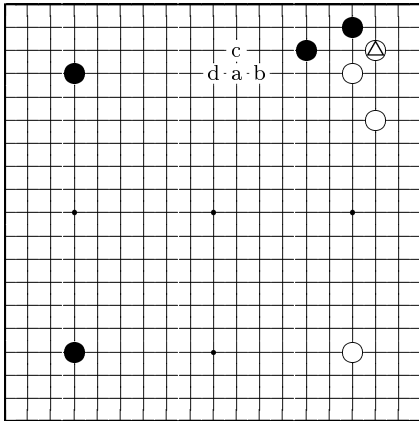
Réponse *b1*



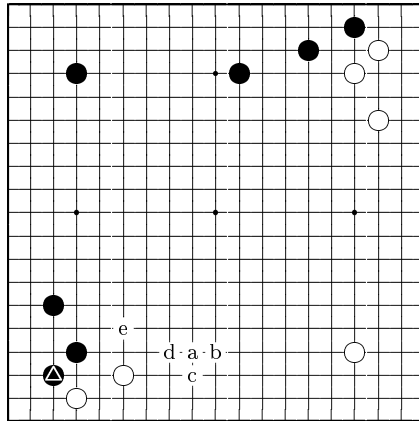
Réponse *b2*

Les questions...

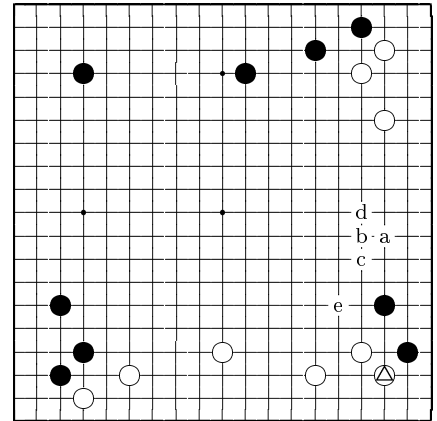
Le dernier coup joué est indiqué par \triangle ou \triangleleft .



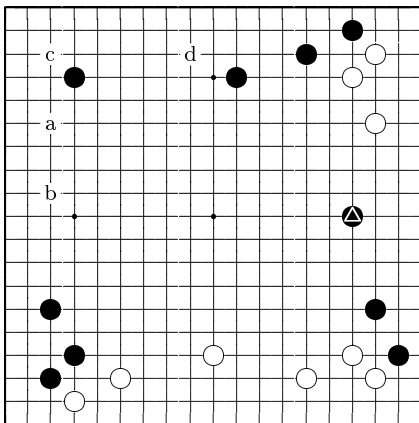
Q1 : Noir joue



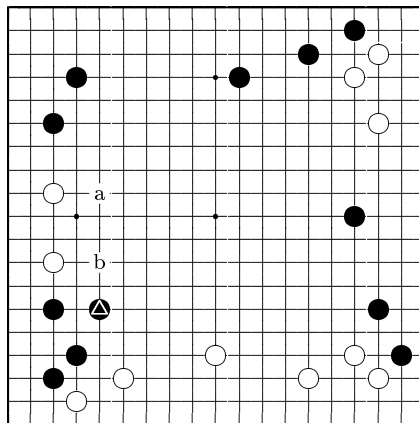
Q2 : Blanc joue



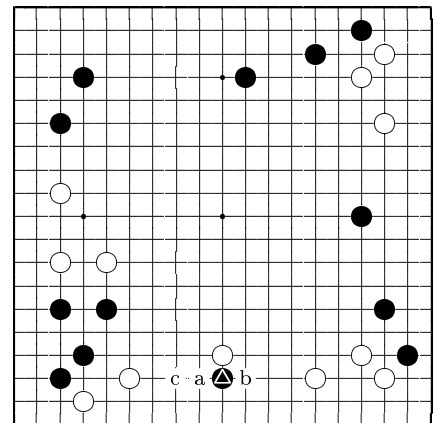
Q3 : Noir joue



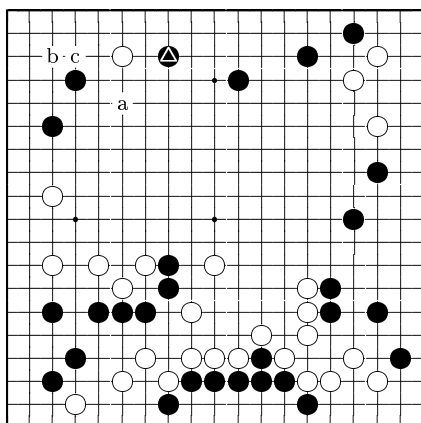
Q4 : Blanc joue



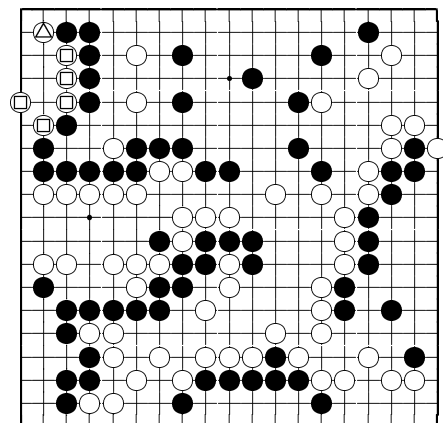
Q5 : Blanc joue



Q6 : Blanc joue



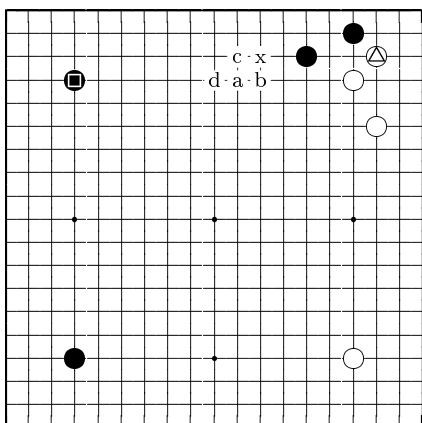
Q7 : Blanc joue



Q8 : Noir joue et tue le groupe \square

Les réponses commentées...

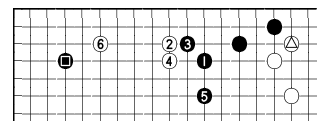
Q1



Q1 : Noir joue

a : déconseillé. C'est peu classique et rarement joué chez les professionnels. Peu maîtrisable par un joueur de ce niveau.

b : déconseillé. Blanc n'a pas de *moyo* en construction de ce côté. La pierre \blacksquare de coin, sur le hoshi, est vulnérable à l'invasion.



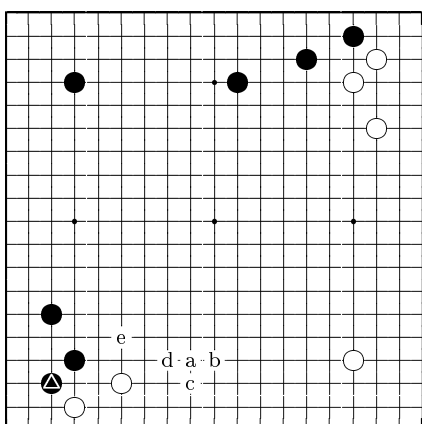
Blanc peut donc s'installer trop confortablement comme le montre le diagramme ci-dessus.

c : bonne réponse. Construit une structure solide. Les 2 pierres de 3^e ligne s'accordent bien avec la pierre \blacksquare qui est en 4^e ligne.

d : mauvais. Permet une invasion blanche en *x* qui affaiblira les 2 pierres noires du coin.

Dans la partie, Noir joue en *a*.

Q2

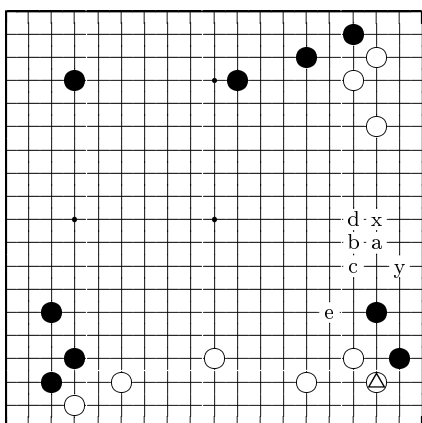


Q2 : Blanc joue

La situation est identique à la précédente. C'est la même séquence et la pierre blanche dans le coin sud-est est sur le hoshi, et donc en 4^e ligne. La meilleure réponse est donc la plus classique : **c**.

Dans la partie, Blanc joue en *b*.

Q3



Q3 : Noir joue

Comme c'est étrange... On retrouve la même variation.

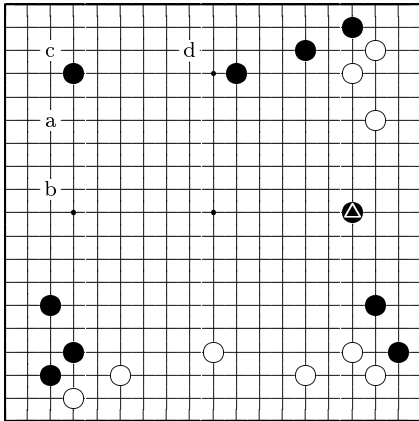
Et la meilleure réponse est encore la même : **a**. (OK, ce n'est pas la même lettre, mais c'est bien la même extension solide !)

Le groupe noir s'installe entre 2 groupes adverses forts. Il doit donc être fort lui-même.

Il n'y a, en particulier, aucun intérêt à jouer *c* qui permet à Blanc de jouer *x* et de faire pression sur le groupe noir tout en étendant gentiment le sien.

Dans la partie, Noir joue en *d*.

Q4



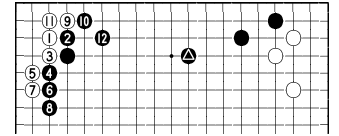
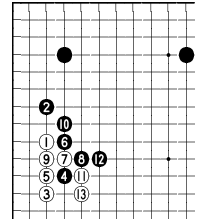
Q4 : Blanc joue

a : le bon coup ! Blanc s'installe simplement. Selon la réponse de Noir, il s'étend solidement en *b* ou envahit en *c* et une invasion autour de *d* reste possible.

b : un peu mou. La base de vie est assurée, au-dessus ou au-dessous, mais Blanc se retrouve enfermé entre 2 groupes noirs très forts. Noir peut, par exemple, l'écraser et faire un *moyo* impressionnant au nord-est.

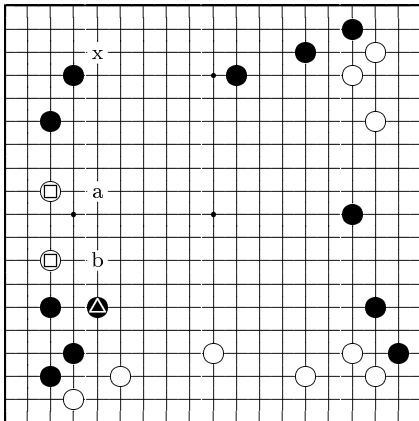
c : pas absurde, mais un peu tôt dans la partie. Blanc est enfermé et Noir fait des points, grâce à son mur ⑧···⑩ en harmonie avec son ex-mauvaise extension en ▲.

d : risqué car en milieu hostile. Selon la réponse de Noir, Blanc peut vivre plus ou moins bien mais reste sous pression.



Dans la partie, Blanc joue en *b*.

Q5



Q5 : Blanc joue

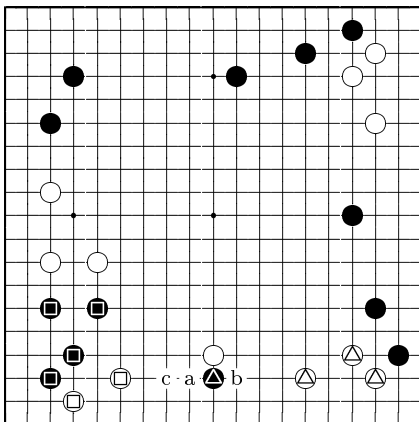
Noir ▲ menace les deux pierres ◻ et Blanc doit répondre sinon Noir en *a* est une attaque sévère. Blanc sera enfermé et le *moyo* noir commence à bien se former au nord.

Blanc doit, à la fois, sauver son groupe ET limiter le *moyo* noir.

La réponse **a** s'impose donc d'elle-même. Noir pourra consolider son coin en *x* et son *moyo* est limité.

Dans la partie, Blanc joue *b*. Ce coup n'est pas une menace pour le groupe noir du dessous qui est très solide.

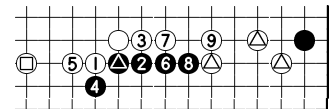
Q6



Q6 : Blanc joue

Blanc n'a pas respecté le *joseki* et Noir l'envahit en ▲. Que peut faire Blanc ?

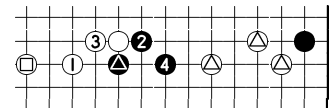
a : le meilleur coup. Blanc attaque la pierre ▲ et la pousse vers le groupe fort ▲ du coin sud est.



Noir vit, mais Blanc a une forme très solide vers le centre.

b : mauvaise direction. Blanc protège son coin droit qui est déjà fort et conduit Noir vers les pierres blanches ◻ déjà opprimées par le groupe noir ◼, très solide, du coin sud ouest.

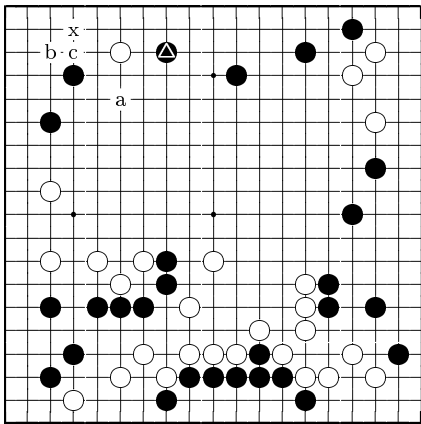
c : trop gentil pour Noir. Blanc connecte avec ses pierres ◻, mais Noir sort avec une très belle forme et le bord blanc est ruiné.



Dans la partie, Blanc joue *c*. Noir vit confortablement sur le bord et, en plus, récupère le *sente*. À ce stade de la partie, Blanc n'a qu'une dizaine de points, alors que Noir en a déjà beaucoup plus, sans compter son potentiel...

Il est urgent pour Blanc d'envahir le bord droit ou le haut du *goban* !

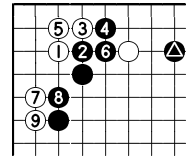
Q7



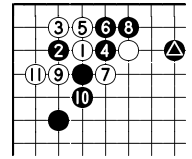
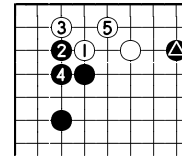
Q7 : Blanc joue

a : mauvais. Noir ferme son coin en *x*, fait beaucoup de points et Blanc doit fuir.

b : envisageable. Blanc vit dans le coin et y fait des points alors qu'il est en retard dans la partie. Noir obtient, en contrepartie, une belle influence à droite qu'il va falloir gérer...



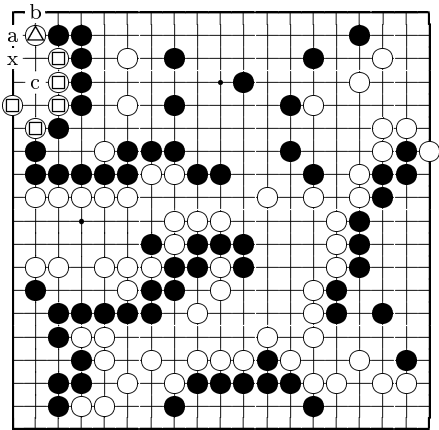
c : le meilleur coup. Blanc prend le coin mais Noir n'obtient pas l'influence qu'il a dans la réponse **b**. Voici 2 suites possibles selon le coup **4** de Noir.



Dans la partie, Blanc joue *a*.

Noir peut tuer le groupe blanc \square sans condition. Où doit-il jouer ?

Q8

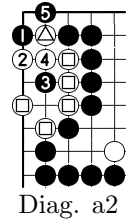
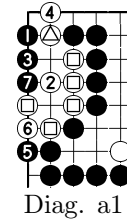


Q8 : Noir joue et tue \square sans condition

en a ? Oui. Voici 2 suites possibles :

a1) Après **7**, Blanc n'a plus d'échappatoire. Mais si Noir joue **3** en 4, Blanc lance un *ko* en 3 et Noir ne tue pas *sans condition* !

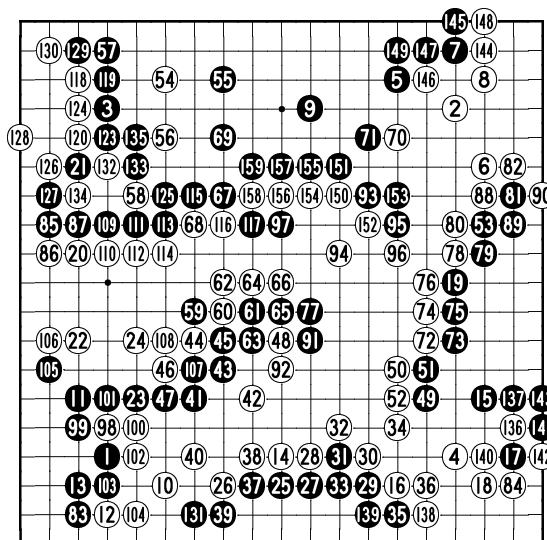
a2) **3** est au point vital de la forme blanche et Blanc n'a plus qu'un œil.



en b ? Non, car après **2** en *c* (diag. Q8) et **3** en *a*, Blanc en *x* provoque un *ko* et Noir ne tue pas *sans condition* !

en c ? Oui. *c* est le point vital de la forme blanche (et Blanc aurait dû y jouer !). Si Blanc connecte en **2**, sa forme n'est plus vivante après le *hane* **3**.

La partie complète



Blanc abandonne après **159**