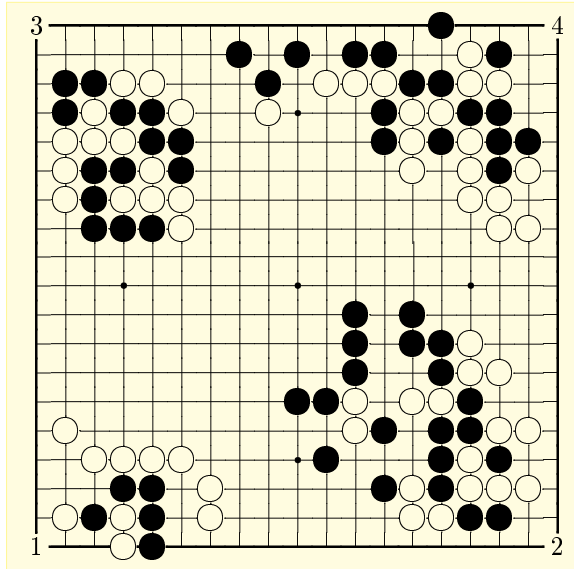




## Tsumego



Toutes les pierres du *goban* comptent !  
 Les numéros des problèmes sont indiqués dans les coins.

**Tsumego 1** : en bas, à gauche. Noir joue.

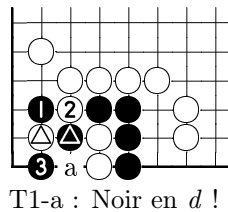
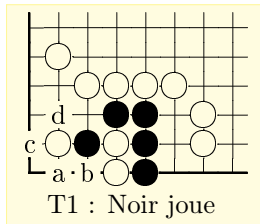
**Tsumego 2** : en bas, à droite. Blanc joue.

**Tsumego 3** : en haut, à gauche. Blanc joue.

**Tsumego 4** : en haut, à droite. Noir joue.



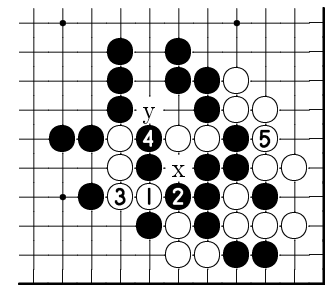
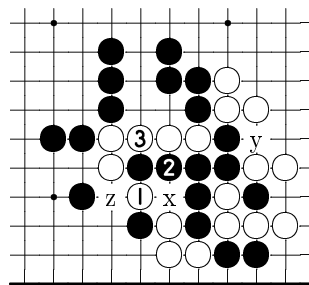
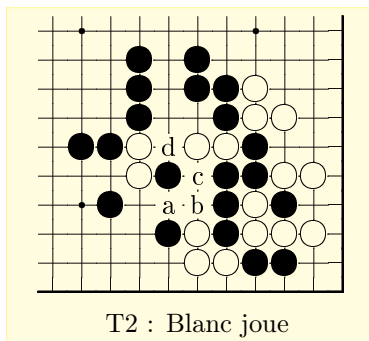
### Tsumego 1



**a, b et c** : mauvais (diag. T1). Blanc répond en *d* et empêche la formation d'un deuxième œil.

**d** : bonne réponse (diag. T1-a). Blanc coupe en ②. Noir met △ en *atari*. Blanc ne pourra pas la sauver, par exemple, en capturant △ en *a*, car Noir prend les 3 pierres en jouant en △ (*snapback* ou prise en retour).

### Tsumego 2



La réponse *a* est la seule bonne. Après Noir ②, Blanc connecte ses pierres par ③ et prend le groupe noir :

Diag. T2-a : si Noir en *z*, Blanc connecte en *x*. Noir ne peut s'échapper.

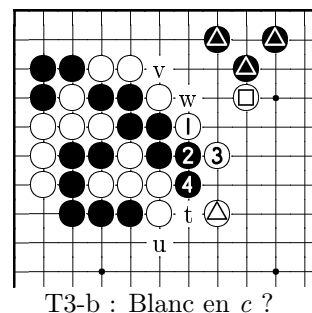
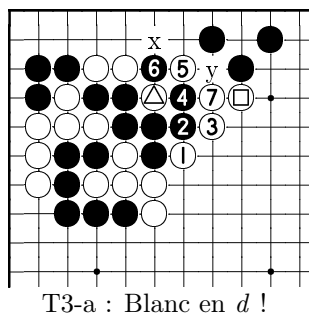
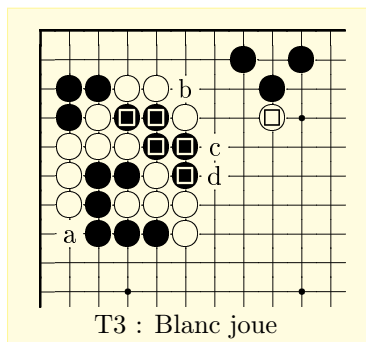
si Noir en *x*, Blanc prend en *z*.

Diag. T2-b : Après ⑤, Blanc capturera en *x* (ou en *y* si Noir connecte en *x*).

Si Blanc joue *b*, Noir va en *c* puis s'échappe en *a* ou *d*.

Si Blanc joue *c* ou *d*, Noir va en *b* puis s'échappe en *a*.

### Tsumego 3



Blanc est coupé en 3 groupes. Il ne peut les sauver que s'il capture les pierres  $\blacksquare$ . Les réponses *a* et *b* sont donc hors sujet.

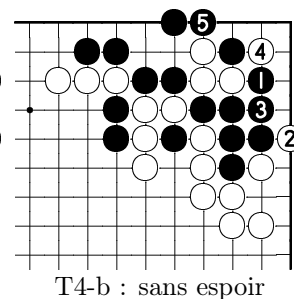
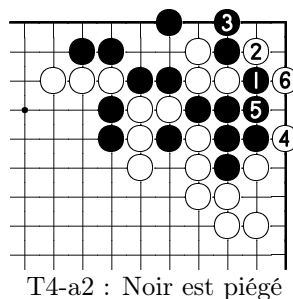
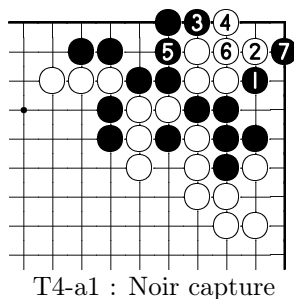
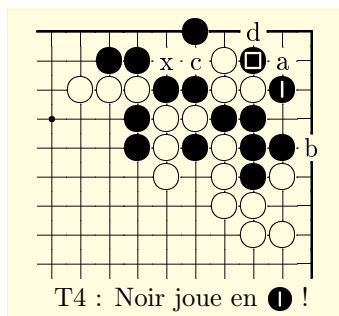
**d** : c'est la bonne réponse (diag. T3-a). Blanc enchaîne une suite d'*atari* ①-④ puis place un beau *tesuji* ⑤, et le groupe noir est capturé :

- si Noir ⑥ prend la pierre  $\triangle$ , Blanc ⑦ le met en *atari* et le capture en  $\triangle$  ou en *x* s'il connecte en  $\triangle$ .
- si Noir ⑥ est en 7, Blanc capture en *y*.

Cette belle séquence n'est possible que parce que la pierre  $\square$  est présente !

**c** : mauvaise direction (diag. T3-b). Ce coup n'est possible que si le *shicho* est bon pour Blanc, ce qui n'est pas le cas ici (voir diagramme général). Le *getta*  $\triangle$  ne fonctionne pas non plus, car si Noir pousse en *t*, il met Blanc en *atari* en *u* et s'échappe. Il dispose, de plus, d'attaques sévères en *v* et *w* et pourra connecter ses pierres au groupe  $\triangle$ .

### Tsumego 4



Diag. T4 : Jouer en ① est le bon coup de Noir ! Si blanc répond :

**en a** : Noir doit faire attention !

(diag. T4-a1). Noir joue ③ et le laisse capturer  $\blacksquare$  et former un angle vide. Puis il l'oblige par ⑤ à connecter en  $\square$  et le met en *atari* définitif par ⑦.

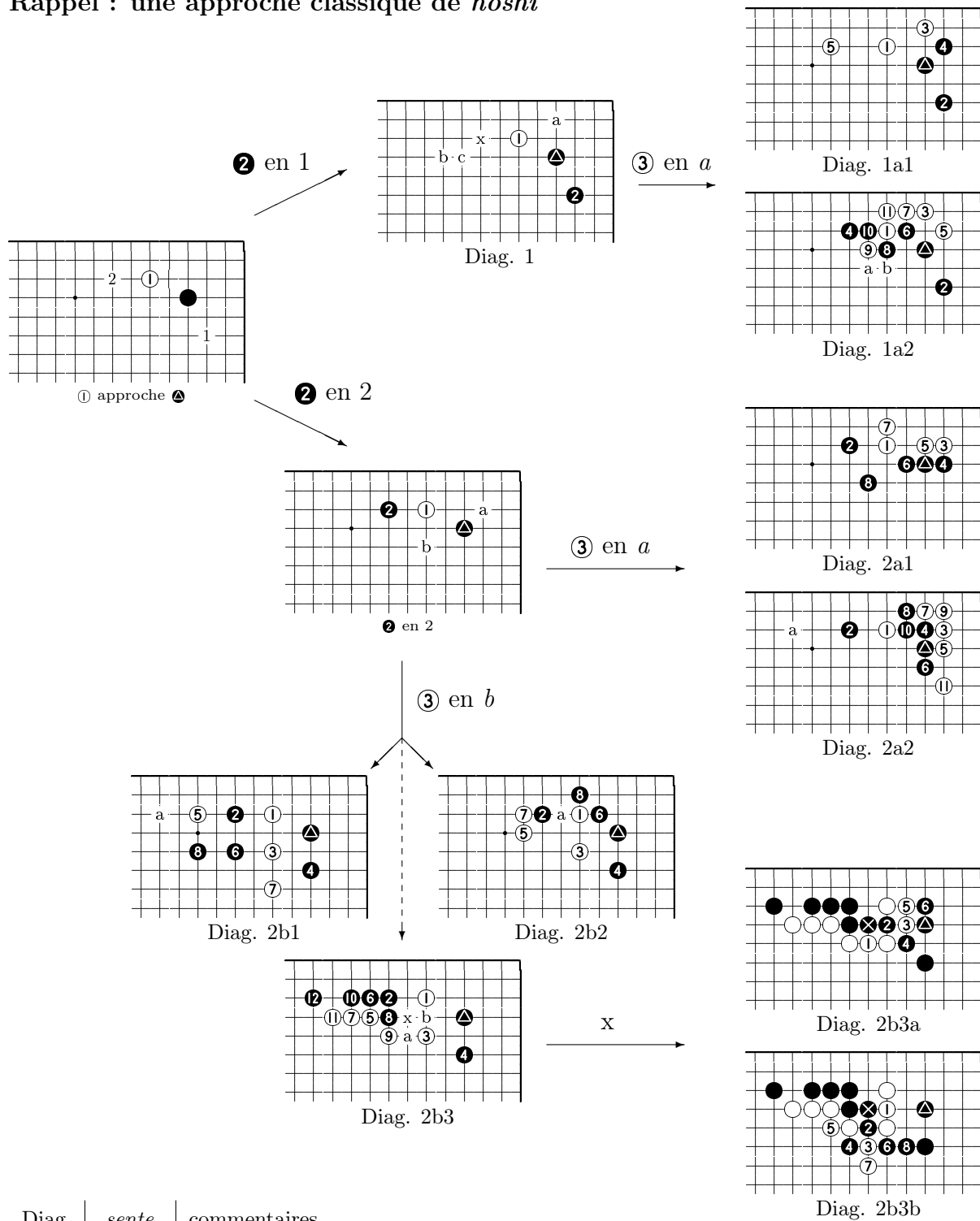
(diag. T4-a2). Noir **ne doit pas** jouer ③ pour protéger  $\square$  ! En effet, Blanc joue alors ④ forçant ⑤ et capture le groupe Noir par ⑥ ! C'est le piège dans lequel Noir se met lui-même...

**en b** : (diag. T4-b). Noir est obligé de connecter en ③, mais Blanc manque de libertés pour que ④ fonctionne. En jouant ⑤, Noir se remet dans la situation du diagramme T4-a1 et capture le groupe blanc.

**en c** : Noir met le groupe en *atari* en *x*, et c'est fini pour Blanc.

**en d** : Noir connecte en *a* et Blanc manque de libertés pour vivre.

# Rappel : une approche classique de *hoshi*



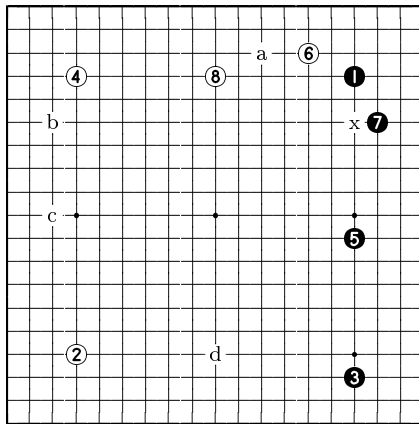
Diag.	<i>sente</i>	commentaires
1	● (b,c)	si ③ en b, faiblesse en x
1a1	●	calme. Coin partagé
1a2	○	⑫ est en a si <i>shicho</i> OK, en b sinon
2a1	●	coin blanc, influence noire
2a2	●	⑫ peut être en a
2b1	○	⑨ peut être en a
2b2	○	⑨ peut être en a
2b3		peu joué à cause de la faiblesse en x

## Correct Yourself

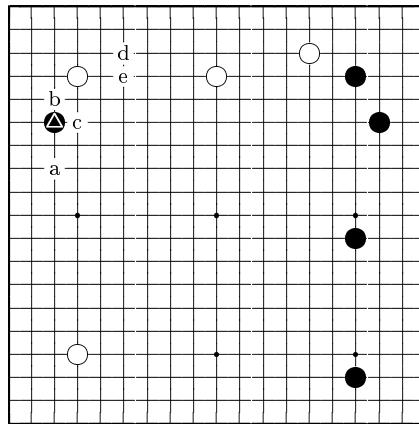
Noir est 11k sur KGS et Blanc 10k.

### Les questions...

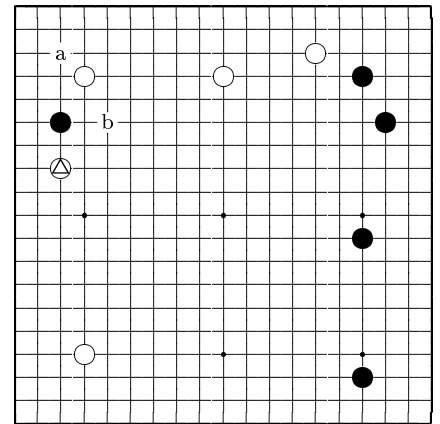
Vous trouverez ci-après l'énoncé des questions du quiz. Si besoin, le dernier coup joué est indiqué par  $\blacktriangle$  ou  $\triangle$ . D'autres réponses que celles proposées sont envisageables, mais elles ne sont pas discutées ici. Les solutions sont indiquées dans les pages suivantes.



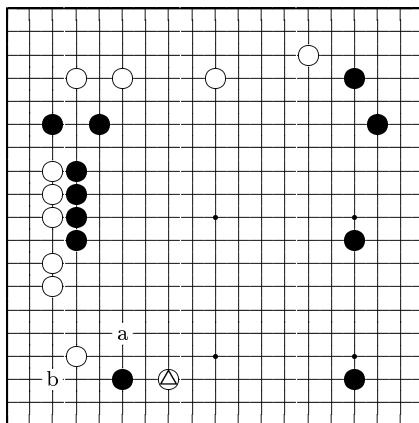
Q1 - Noir joue : *a, b, c* ou *d* ?  
*La partie débute par un fuseki chinois noir. ⑥ approche le hoshi ①. Noir répond généralement ⑦ en x.*



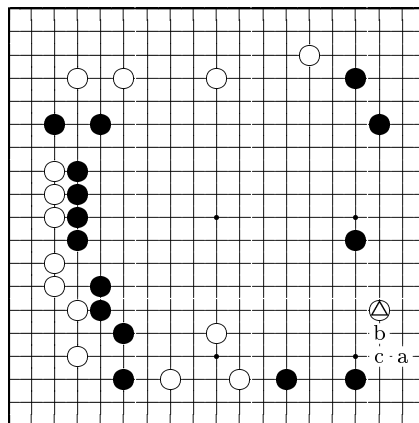
Q2 - Blanc joue : *a, b, c, d* ou *e* ?  
*Comment Blanc réagit-il à l'approche par  $\blacktriangle$  de son hoshi de coin ?*



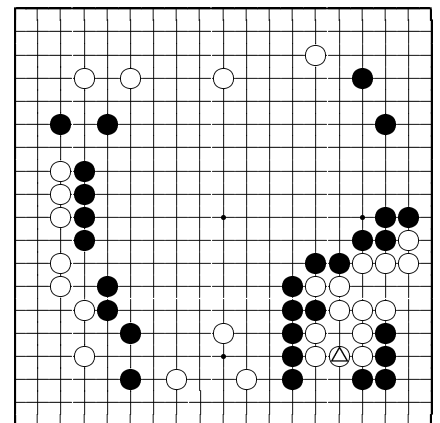
Q3 - Noir joue : *a* ou *b* ?  
 *$\triangle$  pince la pierre d'approche du hoshi. Noir doit-il sortir ou envahir au san san ?*



Q4 - Noir joue : *a* ou *b* ?  
*Cette question ressemble à Q3. La réponse est-elle la même ?*



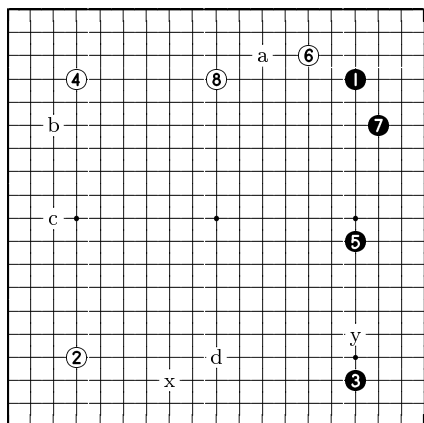
Q5 - Noir joue : *a, b* ou *c* ?  
*Noir veut protéger son coin. Quelle est la meilleure façon ?*



Q6 - Noir joue.  
*Blanc a assuré la survie de son groupe. Que peut faire Noir, maintenant ?*

## Les réponses...

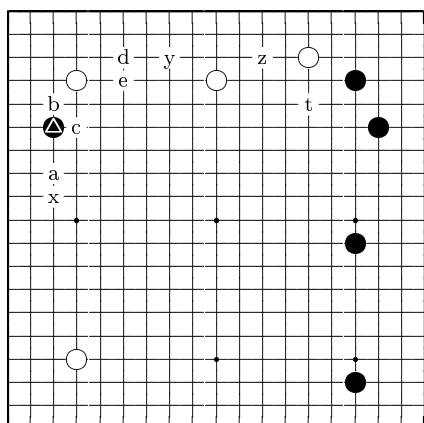
Q1



Diag. Q1

**b** : le bon coup ! Il réduit les possibilités de *moyo* blanc au Nord. Il est détaillé dans la question suivante.

Q2

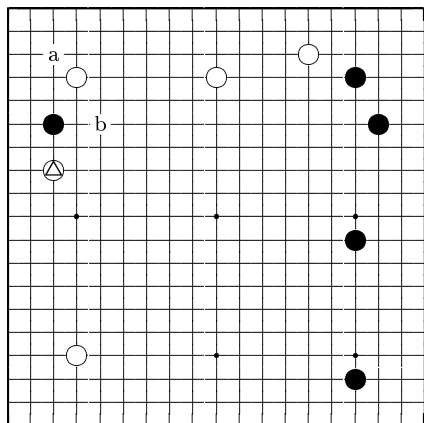


Diag. Q2

**a** : le bon coup !

Blanc est fort en haut et pince du côté où il est le plus faible. Pour la suite, voyons Q3 !

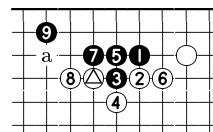
Q3



Diag. Q3

Dans la partie, Noir joue en *b*.

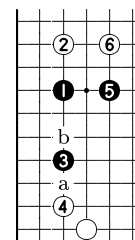
**a** : invasion qui renforce Blanc alors qu'il reste de gros coup à jouer. Noir fait quelques points mais Blanc a une réelle influence vers le centre. C'est un coup à l'initiative de Noir à réserver pour plus tard.



**c** : pas le meilleur...

Blanc répond ②, puis, en chassant le groupe noir, construit un *moyo* au Nord qui deviendra rapidement préoccupant.

Si ③ est en *a*, une invasion en *b* reste possible.



**d** : envisageable (voir diag. Q1).

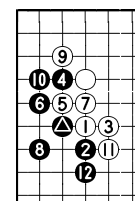
Noir ignore le dernier coup de Blanc et s'étend. Blanc peut alors réduire en *x* ou envahir en *y*.

**b** : pas très bon (voir diag. Q2).

Noir répond en *c*, Blanc s'étend en *d* ou *e* et Noir en *x*. Blanc devra maintenant gérer les 2 faiblesses, en *y* et en *z*.

**c** : bon (voir diag. c).

Blanc dispose maintenant d'un beau *moyo* en haut du *goban*, qu'il peut encore renforcer en jouant en *t* (diag. Q2).

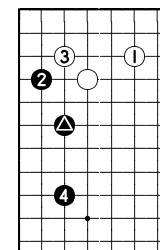


diag. c

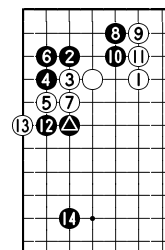
**d ou e** : mou. Blanc a toujours la faiblesse en *z* (diag. Q2)

Diag. d : Noir réduit le coin et s'installe sur le bord gauche.

Diag. e : Noir peut également envahir au *san san* et réduire le *moyo*.



diag. d

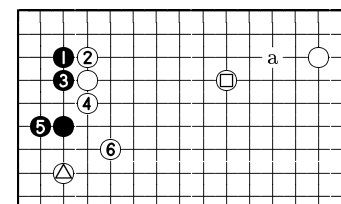


diag. e

**a** : bonne réponse (diag. ci-contre).

Noir prend le coin et pourra encore envahir en *a*, en échange du *moyo* blanc ②-④-⑥-□.

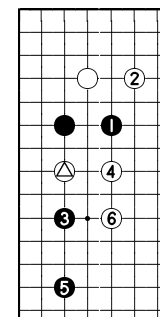
② ne doit pas être en 3, car Noir détruit le bord blanc et l'attaque en *a* devient sévère.



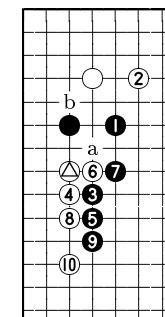
**b** : mauvaise réponse. Noir va devoir fuir et renforcer le haut de Blanc qui fait des points.

Diag. b1 : Noir pince en ③, il récupère 2 groupes faibles.

Diag. b2 : Noir joue en ③, Blanc fait aussi des points à gauche et Noir garde une faiblesse en *a*. (④ peut être en *b*).

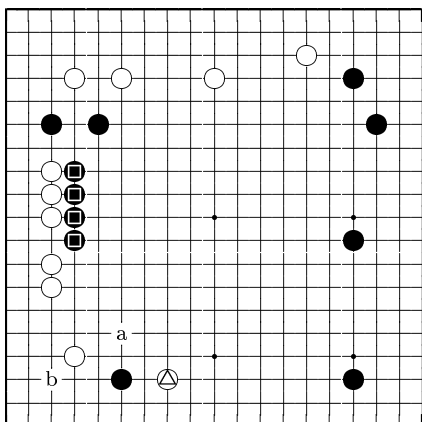


diag. b1



diag. b2

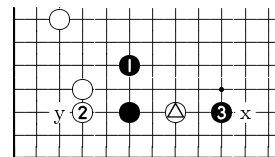
Q4



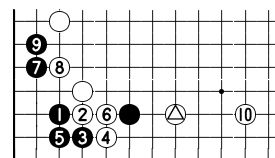
Diag. Q4

La configuration globale est très différente de Q3. Noir a de l'influence en haut (par  $\blacksquare$ , entre autres) et Blanc est solide en bas.

- a : bon coup ! La sortie ① fonctionne très bien avec les pierres  $\blacksquare$ .  
 Si Blanc décide de protéger son coin, avec ② par exemple, Noir peut contrepincer en ③, puis, en attaquant  $\triangle$  construire un gros *moyo* à droite.  
 Si Blanc s'étend par ② en *x*, le *san san* en *y* est encore vulnérable.

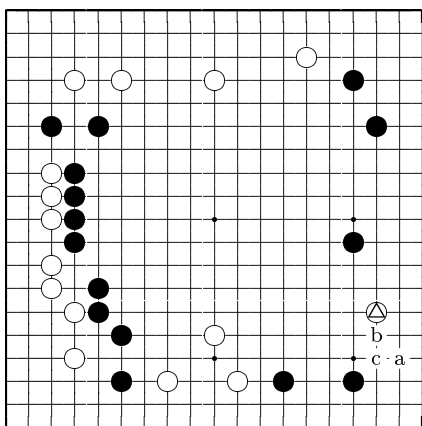


- b : mauvais choix. Noir prend le coin mais Blanc développe une belle influence sur le bas du *goban* qui limite le *moyo* noir en formation en haut.



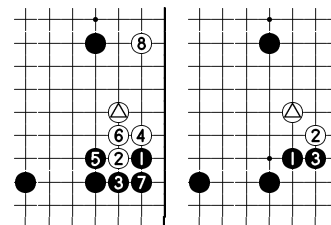
Dans la partie, Noir joue en *a*. Il peut alors envahir au *san san* et réduire Blanc qui y devient surconcentré.

Q5



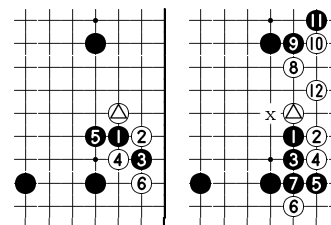
Diag. Q5

- a : pas très bon. Blanc enchaîne les coups forçants dans le coin et s'installe sur le bord.  
 b : mauvais. On n'attaque pas une pierre au contact ! Blanc peut contre-attaquer et prendre le coin (diag. b1) ou le bord (diag. b2 ; ⑧ peut être en *x* ou en ⑩)  
 c : le meilleur coup. Noir prend le coin avec une belle forme. Blanc ne dispose pas de coups forçants en série et ne peut pas se renforcer.



diag. a

diag. c

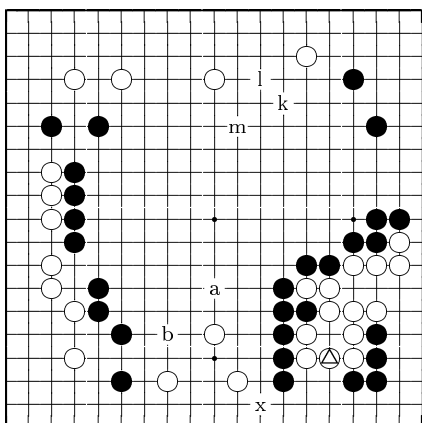


diag. b1

diag. b2

Dans la partie, Noir joue en *b* et Blanc répond vers le centre.

Q6



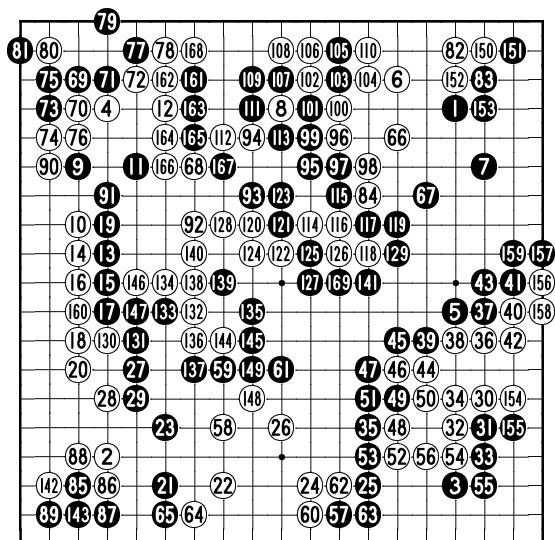
Diag. Q6

Noir a fait une belle influence vers le centre. Il doit rentabiliser cette influence en jouant en *a*, puis avec des coups forçants en haut (séquence *k, l, m*, par exemple) pour faire un *moyo* puissant. Il faut cependant compter, car alors Blanc fait beaucoup de points en haut et, pour l'instant, Noir n'a pas vraiment de territoire !

Le coup *a* menace aussi le groupe  $\square$  que Blanc devra consolider, en *b*, par exemple.  
 Si c'est Blanc qui joue en *a*, le *moyo* noir est éventré.

Dans la partie, Noir se trompe de direction et joue en *x*. Heureusement pour lui, Blanc va répondre et lui permettre ainsi de rectifier cette erreur plus tard dans la partie.

## La fin de partie



La partie complète

Quelques commentaires :

Coup 63 : Noir ne doit pas répondre à ce coup de *yose* à ce stade de la partie ! Son groupe n'est pas en danger et il y a tellement mieux à faire, comme par exemple fermer le haut du *moyo*.

Coup 65 : coup petit. Quitte à jouer dans ce coin, il vaut mieux aller au *san san*. Mais, du coup, Blanc joue le très bon coup 66 en premier.

Plus tard, Noir envahit les deux coins du goban et diminue ainsi son retard aux points. La réduction sévère de son *moyo* central n'est alors plus aussi déterminante.

Blanc abandonne après 168 qui capture son groupe 114-126.

Le pari de Noir sur son *moyo* central a finalement payé mais ses erreurs de direction de jeu auraient pu lui coûter la partie contre un joueur moins défensif.