

Tsumego et direction de jeu au fuseki

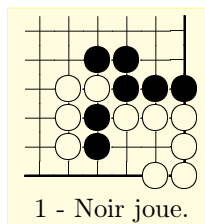
05 novembre 2014 - par Antoine DHUR

Transcription : Bertrand Vachon

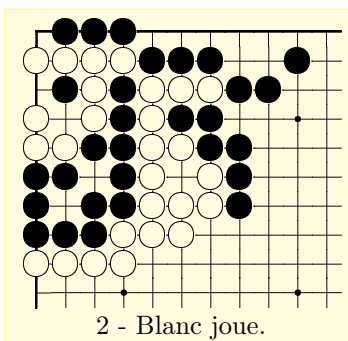
Les cours sur KGS
Tous les mercredis
à 21h salle du Club
de Go de La Rochelle



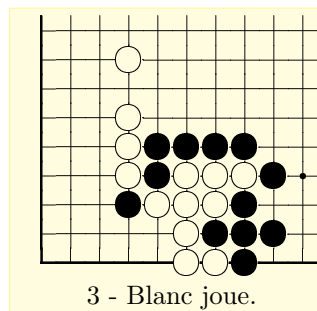
Un tsumego est un problème de vie et de mort.



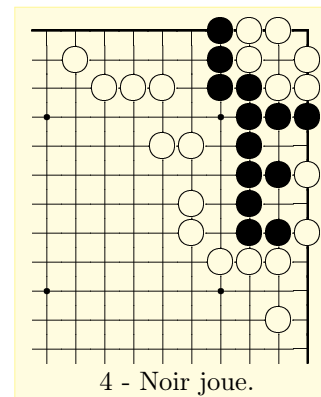
1 - Noir joue.



2 - Blanc joue.



3 - Blanc joue.

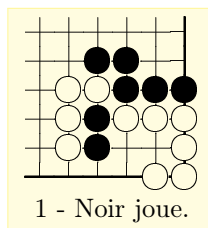


4 - Noir joue.

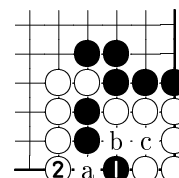
Tsumego 1

Bonne réponse : (diag. 1a) - ① est un *tesuji* (coup brillant). Blanc ne peut mettre Noir en *atari* en *a* ou *b* sans se mettre lui-même en *atari*. Il doit perdre un temps pour jouer ② et, après ③ en *b*, Noir capture en premier.

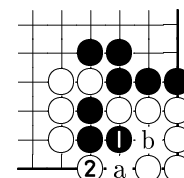
Mauvaise réponse : (diag. 1b) - Après ①, Noir ne peut jouer ni en *a* ni en *b* sans se mettre en *atari*.



1 - Noir joue.



1a - correct



1b - incorrect

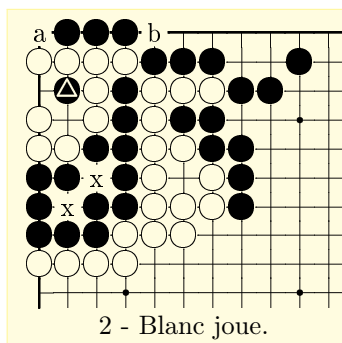
Tsumego 2

Le groupe noir entouré dispose de 2 yeux (*x*) et est donc vivant. Le groupe blanc au nord-ouest n'a qu'un œil à cause de \triangle . Il est donc localement mort à moins que Blanc ne trouve un œil supplémentaire.

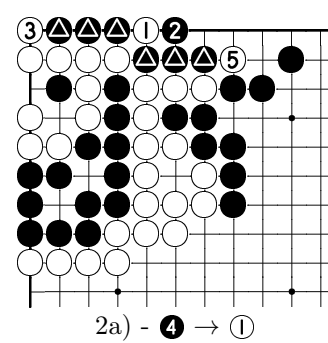
Jouer en *a* laisse à Noir la possibilité de connecter en *b* et Blanc est condamné.

Diag 2a) : Blanc joue ① que Noir doit capturer pour ne pas perdre ses 3 pierres. Blanc ③ l'oblige alors à connecter en ① et après ⑤ le groupe \triangle est en *atari*, sans espoir. Blanc obtient ainsi un somptueux deuxième œil.

Un sacrifice (comme ① dans diag. 2a) a souvent pour but de réduire les libertés de l'adversaire.



2 - Blanc joue.



2a) - ④ → ①

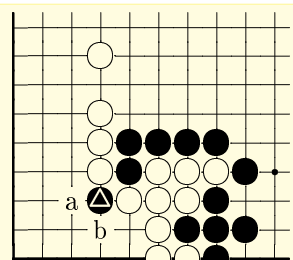
Tsumego 3

Le groupe blanc n'a que deux libertés.

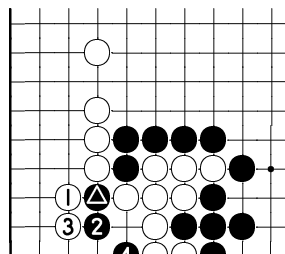
Il ne pourra survivre qu'en attaquant \blacktriangle en *a* ou en *b*.

Diag. 3a : incorrect.

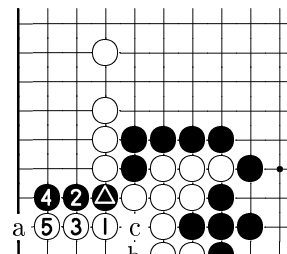
Noir descend et, comme dans le problème 1, \blacktriangle met le groupe blanc en *atari*, sans espoir.



3 - Blanc joue.



3a - incorrect



3b - correct

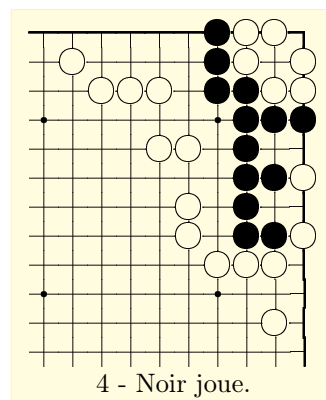
Diag. 3b : bonne réponse. (Si \blacktriangle en $\textcircled{5}$, Blanc en \blacktriangle permet de capturer le groupe $\textcircled{2}$ - \blacktriangle en *shicho*.) Après Blanc $\textcircled{5}$, Noir ne peut pas jouer en *a*, car son groupe n'a pas assez de libertés, même après l'échange Noir *b* forçant Blanc *c*. Quand Blanc joue en *a*, il est vivant et le groupe noir \blacktriangle - $\textcircled{4}$ est en danger.

Tsumego 4

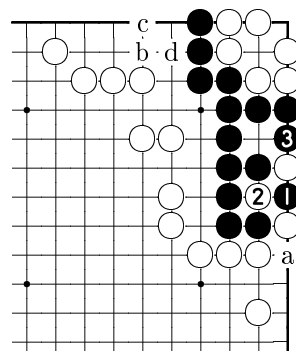
$\textcircled{1}$ est une pierre sacrifiée (*Utte gaeshi*) que Blanc doit prendre par $\textcircled{2}$. Noir vient alors en $\textcircled{3}$ et Blanc ne peut connecter en $\textcircled{1}$ sous peine de voir ses 4 pierres capturées en *a*. En reprenant en $\textcircled{1}$, Noir s'assure de ses deux yeux. Tant que Blanc ne joue pas en *a*, ce coup peut attendre.

La *Prise en retour* (en japonais *Utte Gaeshi*, et en anglais *SnapBack*), est une technique de capture qui consiste à mettre sa propre pierre en *atari*, de sorte que si l'adversaire la capture, on puisse reprendre immédiatement une ou plusieurs pierres adverses. C'est un exemple simple de *tesuji*. D'après l'EncyGoPédie <http://jeudego.info/?UtteGaeshi>

Si Noir tente de faire un œil en *b*, Blanc peut l'en empêcher en *c* ou en *d*.



4 - Noir joue.



4a - correct.

Direction de jeu au *fuseki* (début de partie)

Première étude

Noir doit-il jouer en *A*, *B*, *C* ou *D* ?

Ce choix s'appuie sur une notion importante : l'extension à partir d'un *shimari*.

Un *shimari* ou verrou de coin est une forme de 2 pierres de même couleur contrôlant un coin, comme, ici, en haut à gauche pour Blanc et en bas à gauche pour Noir.

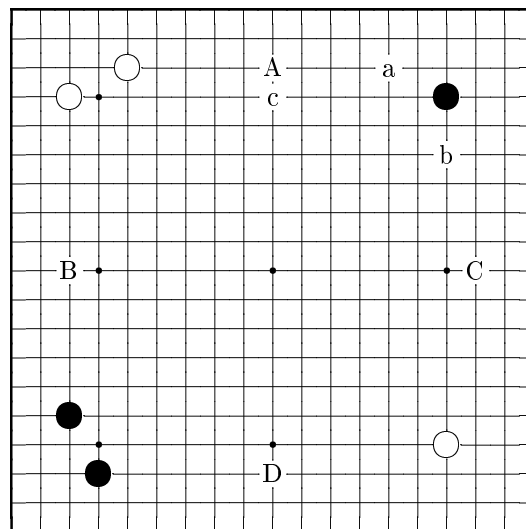
Le rayonnement d'un *shimari* fait face à son plus grand écart, en 3^e ligne. Ainsi, le *shimari* blanc, qui est plus large horizontalement, exerce son influence vers le bas et son extension naturelle est en *B*. Pour Noir, cette extension est en *D*.

Si l'on étend le *shimari* de l'autre côté, où l'influence est moins forte, on choisira plutôt la 4^e ligne pour compenser la position basse de la pierre de *shimari* (ex : *c* pour Blanc).

La question est donc de choisir entre faire sa propre extension naturelle ou empêcher celle de l'adversaire !

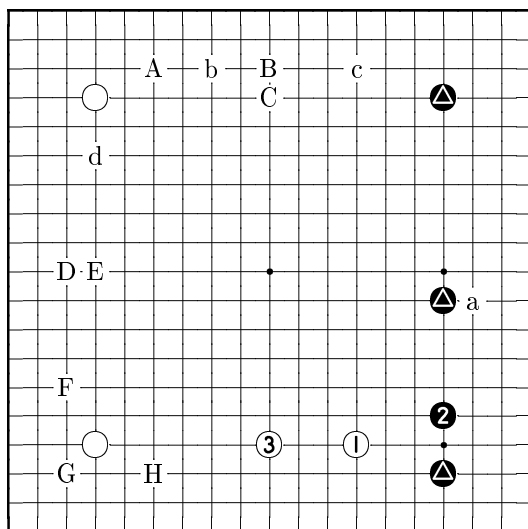
Noir jouera plutôt en *D*, ce qui empêche Blanc d'étendre son coin en bas à droite, avec, en prime, l'arrière-pensée de venir ensuite en *B* et rayonner sur le coin bas-gauche !

Noir en *A* étend le coin noir mais ne menace pas le *shimari* blanc. Si Noir joue en *C*, Blanc peut facilement venir en *a* et après Noir *b* et Blanc *c*, il dispose d'une belle forme en haut du goban.

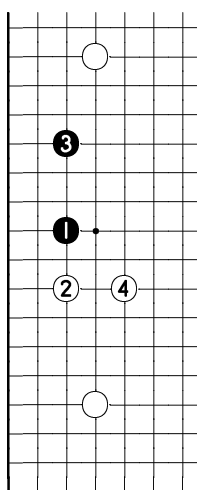


Un *fuseki* classique : Noir joue.

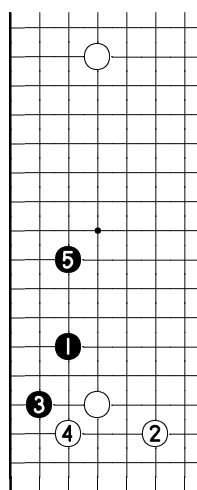
Deuxième étude



Un *fuseki* chinois : Noir joue.



Diag. D



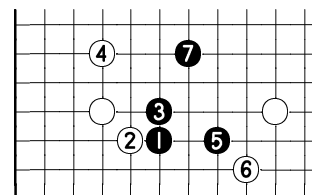
Diag. F

La formation ▲ est un *fuseki chinois*. Si la pierre du milieu est en *a*, il est dit *bas*. Ici c'est un *fuseki chinois haut*.

Après l'approche blanche ①, la défense ② et la consolidation ③, Blanc dispose d'un gros potentiel en bas. S'il parvient à jouer *D* ou *E*, sa zone deviendra énorme.

Où joue Noir ?

en H : (diag. H) cette invasion arrive trop tôt dans la partie. Rappelons qu'une invasion renforce l'adversaire... Ici, Blanc fera des points dans le coin et Noir n'a pas de base de vie.



Diag. H

en B : envisageable, mais un peu mou. Après Blanc *b* et Noir *c*, Blanc peut jouer *E* et c'est bon pour lui !

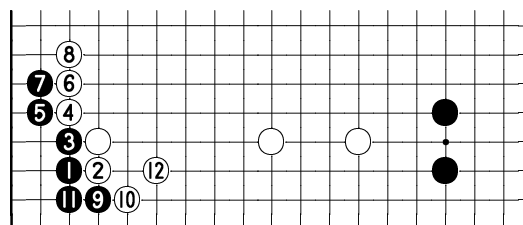
en A : un peu mou. Blanc défend en *d*, Noir vient en *C* et Blanc peut jouer en *E*. Meilleur que *B*, cependant.

en D : (diag. D) Blanc ② protège son coin, Noir ③ fait sa base de vie et ④ rentabilise le coin blanc ! ① est trop loin de la pierre blanche du bas.

en F : (diag. F) le meilleur coup. Il limite l'extension de la formation blanche du bas qu'on attaque côté ouvert ! On laisse des points à Blanc, mais on a bien réduit sa zone et le groupe d'attaque noir est stable (contrairement à *H*).

Si Blanc Pince ①, Noir envahit au *san-san*.

en G : (diag. G) trop tôt pour une invasion au *san-san* qui renforce Blanc. Après le *joseki* classique, on voit que Blanc a fait du territoire et possède une belle influence sur le bord bas, en échange d'une dizaine de points pour Noir, dans le coin.



Diag. G

Commentaires sur ces deux études

Une des difficultés du jeu de Go est de reconnaître les coups urgents. Un coup urgent est une réponse nécessaire à une action de l'adversaire. En absence de cette réponse, l'adversaire peut nous causer de graves dommages. Il faut donc faire les coups urgents en priorité !

Les groupes faibles sont souvent l'objet d'attaques qui permettent de faire des points, développer de l'influence, etc. . .

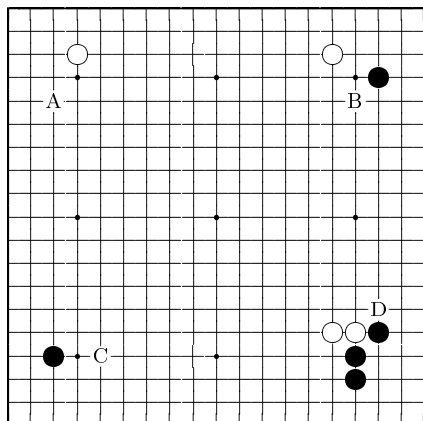
Ces attaques correspondent donc à des sortes d'investissements, et plus ils ont lieu tôt dans la partie, plus le rapport final sera élevé.

D'où quelques principes :
 renforcer nos groupes et affaiblir ceux de l'adversaire.
n'avoir aucun groupe faible pendant le *fuseki* !
 privilégier les coups à double fonction (*)

(*) *Ex : construire son territoire en attaquant des groupes faibles, étendre son influence en réduisant celle de l'autre. . .*

On retrouve des applications de ces principes au travers de 3 petits problèmes. . .

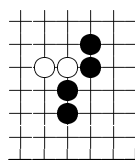
Trois petits problèmes d'application



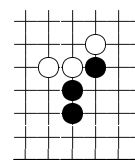
Problème 1 - Blanc joue

Dans ce premier problème, *D* est urgent pour Blanc ! Si Blanc joue ailleurs, Noir en *D* est un gros coup. Les 2 pierres blanches deviennent quasiment inutiles et Noir fait un coin énorme.

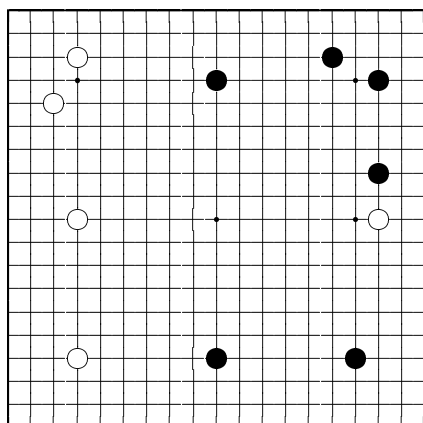
Comparez les deux diagrammes suivants :



Noir joue en *D*

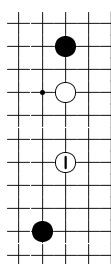


Blanc joue en *D*

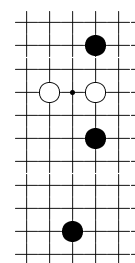


Problème 2 - Blanc joue

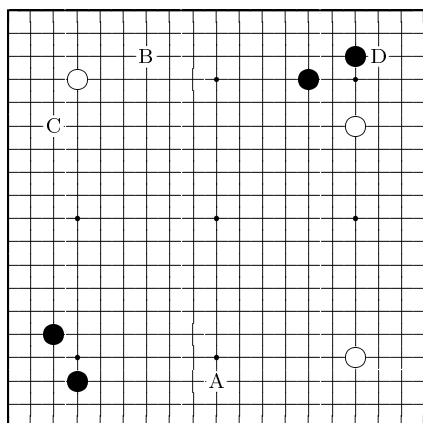
La pierre blanche isolée sur le bord droit est faible. Il est urgent de construire une base de vie. L'extension idéale dans ce cas est de deux intersections.



Blanc a établi une base de vie



Blanc a joué ① ailleurs...
Maintenant, il doit fuir



Problème 3 - Blanc joue

A est l'extension idéale du *shimari* noir. Il est donc urgent pour Blanc d'y jouer en premier ! Ainsi, il réduit le potentiel de son adversaire tout en étendant le sien à partir du coin droit.