



# Un guide du Go

par un débutant

Par Haris Kapolos  
Traduit de l'anglais par Jean-Louis Tu

Copyright © 2018 par Charalampos (Haris) Kapolos

Tous droits réservés. Ce livre est distribué **gratuitement** dans différentes langues via le site [www.gobook.eu](http://www.gobook.eu) où l'ensemble du projet est expliqué plus en détail.

Lorsque vous partagez ce livre, **veuillez le faire en vous référant au site web original**, afin que chacun puisse contribuer à l'embellissement des traductions disponibles et aux livres fournis.

Publié in Grèce, 2018

par Charalampos Kapolos

Stereia Ellada, Grèce

[www.gobook.eu](http://www.gobook.eu)

ISBN 978-618-00-0799-3

Composition et diagrammes par Haris Kapolos

Traduction en français par Jean-Louis Tu (avec des contributions au chapitre 1 par Christopher Loudoux et Tryss)

Pour les diagrammes, le client gratuit de KGS a été utilisé.

Illustration de couverture : Pixlebun ( <https://www.redbubble.com/people/pixlebun> )

## Dédicaces

Ce livre est dédié à **Nick Sibicky** qui m'a montré qu'on n'a pas besoin d'être un joueur professionnel de haut niveau pour se rendre utile et diffuser ses connaissances et le plaisir de jouer au Go. Toute connaissance dont nous disposons est précieuse et peu importe si le service et l'aide que l'on peut apporter sont faibles, cela vaut toujours mieux que de ne rien offrir en retour.

L'édition française est aussi dédiée à **Jean-Louis Tu**, dont les capacités de traducteur et la rapidité remarquables ont rendu cette édition possible. Je ne saurais le remercier assez pour ce qu'il a fait.

## Remerciements

Je voudrais remercier :

- **Toutes les personnes qui ont joué au Go avec moi sur les clients DGS et OGS.** Sans eux il n'y aurait pas eu de contenu pour écrire un livre et je ne serais pas devenu un meilleur joueur.
- **Le client KGS** pour avoir offert un client gratuit et facilité la création de tous ces diagrammes.
- **Mes amis** pour leur soutien et pour m'avoir aidé à relire le premier chapitre de ce livre quand je l'ai écrit en 2017. Ils m'ont aidé à remarquer certaines choses qui n'étaient pas esthétiquement correctes avant que je ne continue à faire les mêmes erreurs sur le reste des 180 pages. Rien que de penser à toutes les corrections que j'aurais eu à faire me donne des frissons (et le premier chapitre a toujours un ou deux diagrammes de taille bizarre, mais le reste du livre est assez correct).
- **Pixlebun** pour sa remarquable et créative illustration de couverture, et **Ailin Hsiao** pour m'avoir permis d'utiliser la belle photo de la page 5.
- Et enfin **toutes les personnes qui ont aidé pour le projet**, depuis son lancement public en décembre 2018. J'apprécie énormément.

## **Table des matières**

### **Chapitre 1 - Introduction**

Mais pourquoi devrions-nous nous y intéresser ?	page	1
Règles de base	page	6
♦ Les grades de Go et les parties à handicap pour tous	page	15

### **Chapitre 2 - Les formes**

Les relations entre deux pierres	page	18
Relations entre plusieurs pierres	page	23
♦ Les murs et l'influence	page	23
♦ La gueule du tigre.	page	26
♦ Le shicho	page	28
♦ Le noeud de bambou	page	31
♦ La forme de la table	page	32
♦ La forme de la bouche	page	34
♦ Hane/Double Hane	page	35
♦ Le pilier d'acier	page	36
♦ L'angle vide	page	36
♦ La pince	page	37
♦ Glossaire	page	38

### **Chapitre 3 - Commençons à jouer**

L'ouverture	page	39
Le milieu de partie	page	45
♦ Léger/Lourd	page	50
La fin de partie	page	55

### **Chapitre 4 - Joseki et Fuseki**

Que sont les josekis et le fuseki ?	page	63
Les josekis du hoshi 4-4	page	65
♦ L'invasion au point 3-3	page	66
♦ L'approche en saut de cavalier	page	68
Les josekis du point 3-4	page	81
Le fuseki de Kobayashi	page	89
Le fuseki chinois	page	93
Le Sanrensei	page	97



## **Chapitre 5 - L'attaque et la défense**

Sur le combat en général	page 101
Invasions	page 103
♦ Les coups de contact	page 109
Réductions	page 113
Utiliser l'influence pour attaquer	page 129

## **Chapitre 6 - La vie et la mort**

À propos de la vie et de la mort	page 141
Les formes vivantes et mortes	
♦ Formes avec un espace de trois points	page 142
♦ Formes avec un espace de quatre points	page 144
♦ Formes avec un espace de cinq points	page 146
♦ Formes avec un espace de six points	page 147
♦ Formes avec un espace de sept points ou plus	page 149
Tesuji	page 150
Résoudre les problèmes	page 163
♦ Le groupe en L	page 165
♦ Le groupe en J	page 167

## **Chapitre 7 - Quelques sujets avancés**

Apprendre à lâcher	page 172
Précisions supplémentaires sur « léger et lourd »	page 175
Sabaki	page 179
Évitez de créer un trop grand nombre de groupes	page 183
Ne réduisez pas vos libertés sans raison	page 187
Épilogue et perspectives pour le futur	page 191

Page laissée vide intentionnellement



# Un guide du Go

par un débutant

Par Haris Kapolos

Traduit de l'anglais par Jean-Louis Tu

## ► Fait par un débutant pour les débutants

---

Je pense qu'il serait bon de commencer par les deux raisons qui m'ont poussé à écrire ce livre. Pour la version anglaise, la première raison est que je n'ai jamais trouvé de livre écrit avec la façon de penser d'un débutant. Le go est un jeu avec des règles simples à apprendre et à mémoriser, mais sa complexité est impressionnante. Si un étudiant en art peut se retrouver déstabilisé par la profondeur d'une toile blanche, **il en va de même pour le joueur de go débutant face à un goban vide tant les possibilités qui lui sont offertes lui paraissent infinies.**

On se retrouve parfois à jouer sans plan ni stratégie, et avec le sentiment de ne pas avoir les compétences pour jouer des « coups brillants ». Chaque nouveau coup que nous découvrons (et il y en a plein) nous rend nerveux. On cherche alors à progresser par tous les moyens, mais le travail est dur et l'ascension n'est pas garantie. Et même lorsque l'on progresse, les joueurs au-dessus de nous semblent toujours voir beaucoup plus loin que ce dont nous sommes capables.

Les connaissances des joueurs professionnels ou des forts dan semblent souvent hors d'atteinte et beaucoup désespèrent face à elles ou s'épuisent en essayant de rivaliser. Heureusement, le go n'est pas ce genre de jeu, et il suffit simplement parfois de revoir les fondamentaux avec un point de vue plus simple pour progresser. C'est dans cette perspective que ce livre tente de couvrir autant de concepts clés que possible, mais de façon à les rendre accessibles au plus grand nombre.

Ce livre s'adresse à deux types de personnes différentes:

- a) Ceux qui cherchent un moyen simple et efficace de faire découvrir le go à leurs amis, sans les effrayer;
- b) Les joueurs en kyu à deux chiffres qui, je l'espère, trouveront quelques explications qui leur permettront de progresser. Les propos utilisés se voulant facile à absorber pour les débutants.

La seconde raison est, qu'à ma connaissance, il n'existe pas de livre gratuit que nous pouvons partager librement pour faire découvrir le jeu de go aux nouveaux joueurs, et cela dans tous les pays. J'ai voulu combler ce vide à travers ce projet d'écriture. Un livre sans négociations, ni éditeurs, dont on organise nous-même la traduction et la distribution.

L'Europe compte de nombreux pays et de nombreuses langues, et tous ses habitants ne maîtrisent pas suffisamment l'anglais pour étudier un livre écrit en langue étrangère. Les livres et autres ressources ne sont pas toujours accessibles dans certaines langues, et j'avais le sentiment que quelque chose devait être fait. Ce livre fait partie d'un projet qui vise à remplir ce vide. **Mon but est de le rendre librement accessible à autant de gens et dans autant de langues que possible.**

Je dois admettre que ce livre est, à ma connaissance, le seul écrit par une personne qui n'est ni un joueur professionnel de Go ni même un amateur de niveau dan élevé. Heureusement, nul besoin d'être un professionnel pour écrire un guide pour débutant. En espérant que les lecteurs ciblés le trouveront utiles et que bien d'autres personnes me rejoindront pour participer à ce projet.

La situation du jeu de Go dans mon pays, la Grèce, a été cruciale dans la création de ce projet. Au moment où j'écris ces lignes, il n'y a pas de fédération officielle de Go en Grèce, ni même un seul club officiellement déclaré dans le pays. Ce qui existe, ce sont vingt à trente personnes qui jouent au jeu chaque année et font ce qu'ils peuvent pour représenter le jeu à l'intérieur et à l'extérieur de nos frontières. Nous faisons de notre mieux, mais comment faire connaître ce jeu magnifique sans clubs, sans fédération, sans moyens d'enseigner? **Impossible.**

Il nous faut trouver un moyen d'enseigner, un moyen d'amener plus de gens à apprécier le jeu et à participer. Je crois que le meilleur outil pour cela est un livre. J'ai donc écrit ce livre, car je pense que c'est ce que je pouvais apporter de mieux à cet effort collectif. **Hors contexte, ce livre peut paraître vain et présomptueux dans ce qu'il tente de faire**, mais ça n'a jamais été une histoire d'orgueil. Pour le jeu de Go dans notre pays, c'est une nécessité. Et peut être d'autres pays et d'autres langues ont elles aussi besoin d'un tel livre. J'ai remarqué quelque chose à propos de la composition des équipes lors du PandaNet EU championship. Beaucoup d'équipes de pays comme le nôtre ne semblent pas avoir beaucoup de jeunes joueurs dans leurs rangs. **Offrir aux jeunes un livre dans leur langue pourrait beaucoup aider.**

Une dernière chose avant que vous ne passiez au contenu proprement-dit du livre. Dans mon travail comme enseignant en informatique auprès des enfants, j'ai remarqué quelque chose : les enfants s'ennuient rapidement quand vous leur expliquez quelque chose de nouveau sans leur dire pourquoi c'est important, utile et passionnant. Ils vont trouver ça pénible ou inutile. Ils vont le voir comme un travail de plus. Ma solution a été de leur montrer immédiatement une **application pratique** de ce que je venais de leur expliquer, dans un vrai programme. Bien entendu, cela veut dire que **sur le moment** ils ne comprennent pas complètement ce qui leur est montré, mais leur curiosité est piquée. Ils se rendent compte que ce qui leur a été appris est réellement utile, et pas seulement quelque chose de vague et d'ennuyeux. J'ai donc utilisé cette idée dans ce livre, et quand j'introduirai quelque chose de nouveau, j'essayerai d'en donner immédiatement un exemple tiré d'une partie réelle ainsi que les raisonnements et décisions qui ont conduit à jouer ces coups. J'invite tout le monde à étudier les exemples les plus complexes sur un vrai goban ou un éditeur de Go sur leur ordinateur et à essayer et jouer les séquences proposées, et j'espère que ça aura le même effet bénéfique sur vous que celui que ça a sur mes élèves. **Pas d'inquiétude** si vous ne comprenez pas tout immédiatement : à la fin du livre, comme à la fin de l'année scolaire, tout sera devenu beaucoup plus clair.

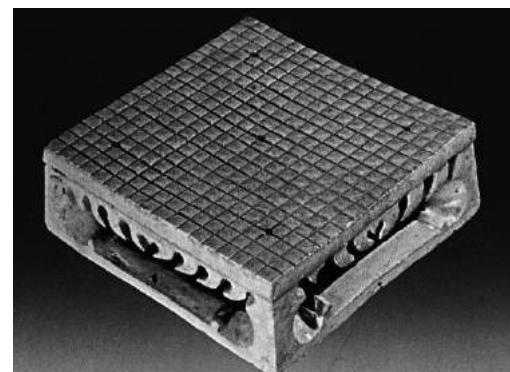
Merci pour votre temps et votre confiance dans ce livre,  
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

## ► Le passé et le présent

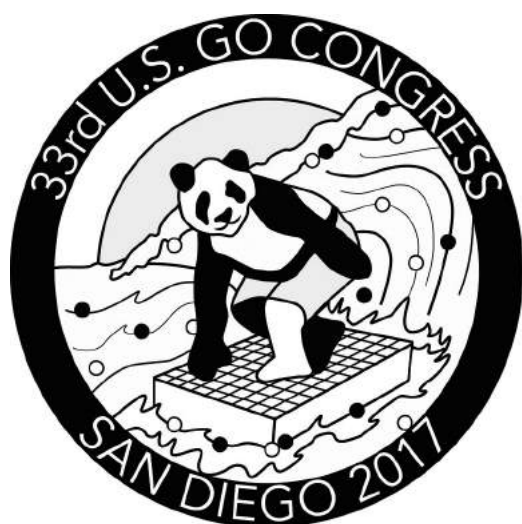
Le Go / Igo (en japonais) / Weiqi (en chinois) / Baduk (en coréen), également connu sous le nom du « jeu d'encerclement », est un jeu de stratégie à deux joueurs qui a été inventé en Chine il y a environ 2500 ans; c'est donc probablement le plus ancien jeu de plateau qui se pratique encore de nos jours.

La légende dit qu'il a été créé par l'empereur chinois Yao ou par son conseiller afin d'instruire l'héritier de l'empereur sur le fonctionnement du monde, et pour lui enseigner la discipline et l'équilibre. D'autres sources disent qu'il a évolué à partir des cartes sur lesquelles les chefs militaires des anciens temps plaçaient des pierres pour élaborer leur stratégie. Quelle que soit la vérité sur ses origines, le fait est que le Go était si important dans la Chine ancienne qu'il était considéré comme l'un des quatre arts cultivés par les classes supérieures, de même que la calligraphie, la peinture et la pratique de l'instrument de musique appelé guqin.

Le Go a également atteint un statut élevé au Japon lorsqu'à l'époque Edo (1603-1868) le Shogunat a créé le bureau du ministère du Go (« Godokoro ») ainsi que quatre maisons héréditaires pour enseigner le Go. La version moderne du jeu est principalement basée sur cette période, et c'est pourquoi dans ce livre nous nous concentrerons essentiellement sur les règles japonaises afin de garder les choses simples pour les nouveaux joueurs. Actuellement, bien sûr, le jeu n'a plus de ministres, mais il jouit toujours d'une haute considération et, à de nombreux endroits, il est considéré comme une forme d'art et les tenants des titres majeurs de Go (qui ne sont plus héréditaires) sont toujours largement respectés.



*Un ancien plateau de Go*



*Plus de trente congrès de Go se sont déroulés aux États-Unis*

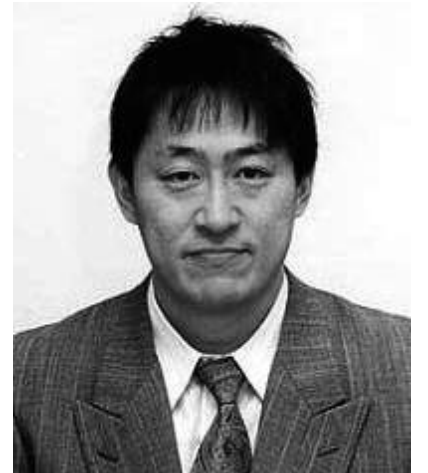
En Chine, au Japon et en Corée, il y a de nombreux titres et coupes autour desquels le monde du Go professionnel gravite, ainsi que de nombreuses compétitions internationales aussi bien pour les pros que les amateurs. On estime qu'il y avait plus de 40 millions de pratiquants en 2008, principalement en Asie de l'Est, mais depuis le jeu s'est développé rapidement en dehors de son milieu traditionnel, surtout aux États-Unis où l'Association Américaine de Go a commencé à certifier des joueurs professionnels à partir de 2012.

Le jeu s'est trouvé sous les feux des projecteurs lorsqu'une intelligence artificielle, appelée AlphaGo, a réussi à battre deux des meilleurs joueurs de Go de la dernière décennie, Lee Sedol et Ke Jie, ce qui a provoqué un remue-ménage aussi bien dans la communauté du Go que dans celle de l'informatique qui a passé le mot sur le jeu dans le monde entier.

## ►► Mais pourquoi devrions-nous nous y intéresser ?

**En fait, pourquoi attacher de l'importance à un jeu, quel qu'il soit ?**

Je crois que c'est la première question à laquelle nous devons répondre. Dans de nombreux pays du monde moderne, les jeux ont été relégués au statut de passe-temps réservés aux jeunes enfants et adolescents, tandis que les adultes sont considérés comme immatures ou peu respectables lorsqu'ils passent leur temps à apprendre ou à jouer à un jeu. Même dans le cas des enfants, la plupart des parents considèrent les jeux comme quelque chose que l'enfant fait pour se distraire et laisser ses parents tranquilles, ou une occupation qui a pour but de créer des liens avec d'autres enfants et pour s'amuser. Mais les jeux sont-ils réellement une distraction ?



*Yasutoshi Yasuda 9p:  
Un pionnier de la promotion du Go dans les écoles*

Avant d'aller à l'aspect scientifique du problème, il est important de noter que par nature, les jeux constituent encore l'une des moyens principaux pour transmettre ses connaissances de génération en génération dans n'importe quelle espèce. Par conséquent, même sans support scientifique, une simple observation empirique devrait nous indiquer que les jeux sont plus sérieux que ce que la plupart des gens imaginent ou concèdent. Si on introduit des considérations scientifiques, pléthore d'études indiquent que les jeux peuvent réellement améliorer le comportement, la mémoire, la concentration, l'intuition, le contrôle de soi et l'intelligence en général des enfants. Bien entendu tous les jeux n'accomplissent pas tout à la fois, mais le Go est très proche de fournir la plupart de ces bénéfices en même temps. L'en-entraînement de l'esprit suit le même principe de base que l'entraînement du corps. De même que l'on se développe physiquement en contractant des muscles particuliers, les jeux favorisent l'activité des «muscles mentaux».

Passons rapidement en revue ce qu'accomplit le Go:

- Il vous fait ré-évaluer votre comportement et votre caractère car c'est un jeu qui punit la cupidité, l'envie, la colère et l'insouciance ;
- Il entraîne votre mémoire car il vous oblige à vous souvenir des formes qui mènent à la victoire lors d'un combat et celles qui mènent à la défaite ;
- Il améliore votre concentration et votre intuition car les situations qui se produisent sur le plateau de Go sont souvent complexes et uniques ;
- Il stimule votre imagination car vous devez être capables de prévoir le déroulement futur de la partie ;
- Le Go n'est pas un jeu que l'on peut gagner par accident, vous devez élaborer des stratégies à court et à long terme pour accomplir vos objectifs ;
- Il défie votre intelligence car atteindre les buts mentionnés ci-dessus n'est pas une tâche facile ;
- Il améliore votre sens de l'évaluation, car sur le vaste plateau les possibilités sont nombreuses et doivent être ré-évaluées constamment.

«Comment tout cela peut-il se produire ?» pourriez-vous vous demander. Eh bien, essayez quelques temps et je vous promets que le voyage en vaut la peine. Oui mais... Est-ce que tout ceci ne concerne que les enfants ? **Nous aussi on en veut !**

Pourquoi nous, adultes, ne pourrions-nous pas bénéficier de tout cela également ? La société nous dit que les jeux sont destinés aux enfants, mais il n'en est rien. C'est une perception erronée de ce sur quoi les adultes devraient ou ne devraient pas passer leur temps, et apparemment la société considère qu'un adulte ne se développe plus et ne s'amuse plus. Eh bien, il est vrai qu'un adulte n'est plus capable de se développer au même rythme et avec la même efficacité qu'un enfant, mais nous pouvons certainement progresser en tant qu'êtres humains à tout âge, ou du moins préserver l'acuité mentale que nous avons déjà atteint.

Si une grille de mots-croisés est considérée comme un exercice mental assez bon pour préserver son agilité mentale, pourquoi n'en serait-il pas d'un jeu aussi complexe et difficile que le Go ?

Pourquoi pas, en effet ? Mais assez parlé ! Voyons comment on y joue.



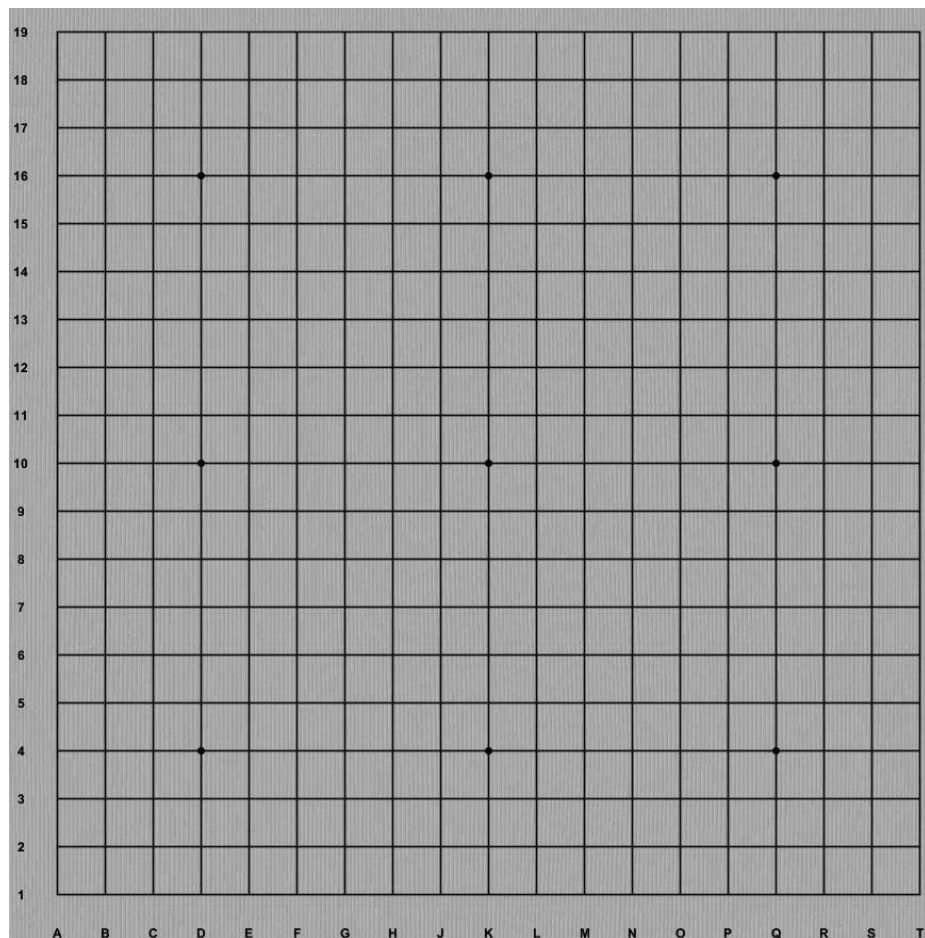
*Le Go voyage partout et peut se jouer à n'importe quel endroit.*

*Source : Ailin Hsiao (2p Taïwanais)*

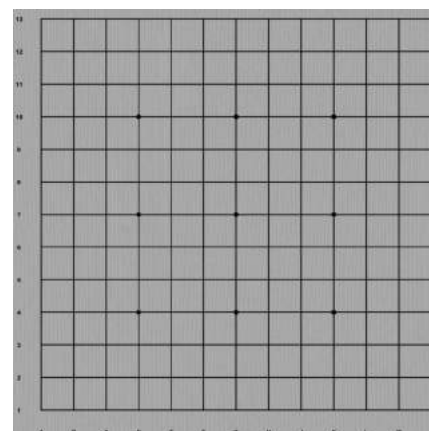


## ► Les plateaux et le placement des pierres

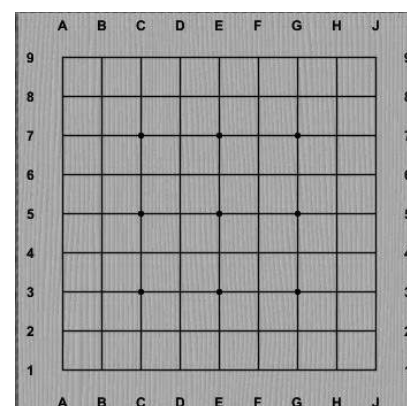
Le Go se joue sur une surface plate (généralement en bois), qui est subdivisée en une grille rectangulaire, les dimensions 9x9, 13x13, 17x17 et 19x19 étant les plus courantes à l'époque moderne. La dimension horizontale est généralement représentée par des lettres et la dimension verticale par des nombres.



*Un plateau vide 19x19*

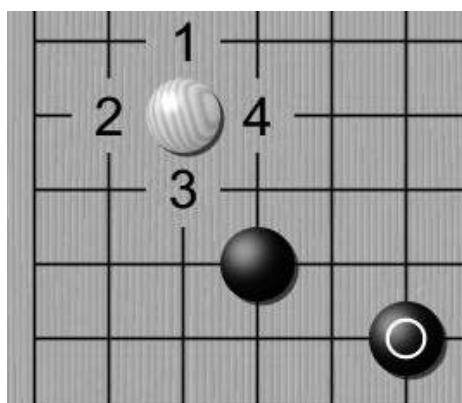


*Un plateau 13x13*

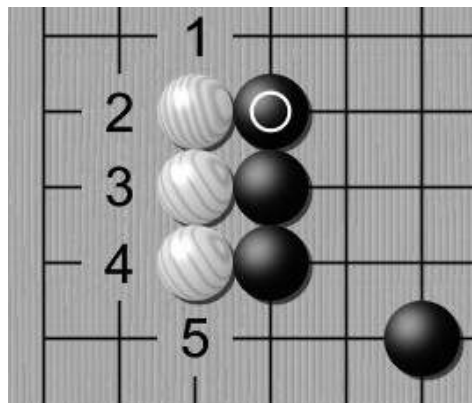


*Un plateau 9x9*

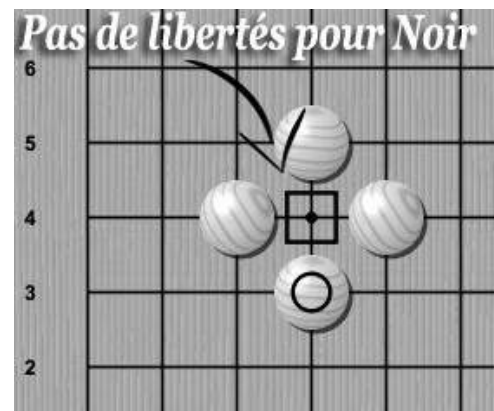
Les pions que les jeux joueurs utilisent sont des disques appelés « pierres » et sont de deux couleurs, noir et blanc. Les pierres sont placées sur les intersections de la grille et sont toutes identiques. Les points inoccupés de la grille qui sont voisins de la position d'une pierre sont appelés des « **libertés** ». De plus, une pierre ne peut pas être déplacée une fois posée sur le plateau, et ne peut pas être posée dans une position où elle **n'aura** pas de libertés. Les pierres qui sont connectées entre elles par des segments de la grille forment un « **groupe** » et elles partagent leurs libertés.



*Chaque pierre isolée a au plus quatre libertés*



*Les groupes de pierres partagent leurs libertés*

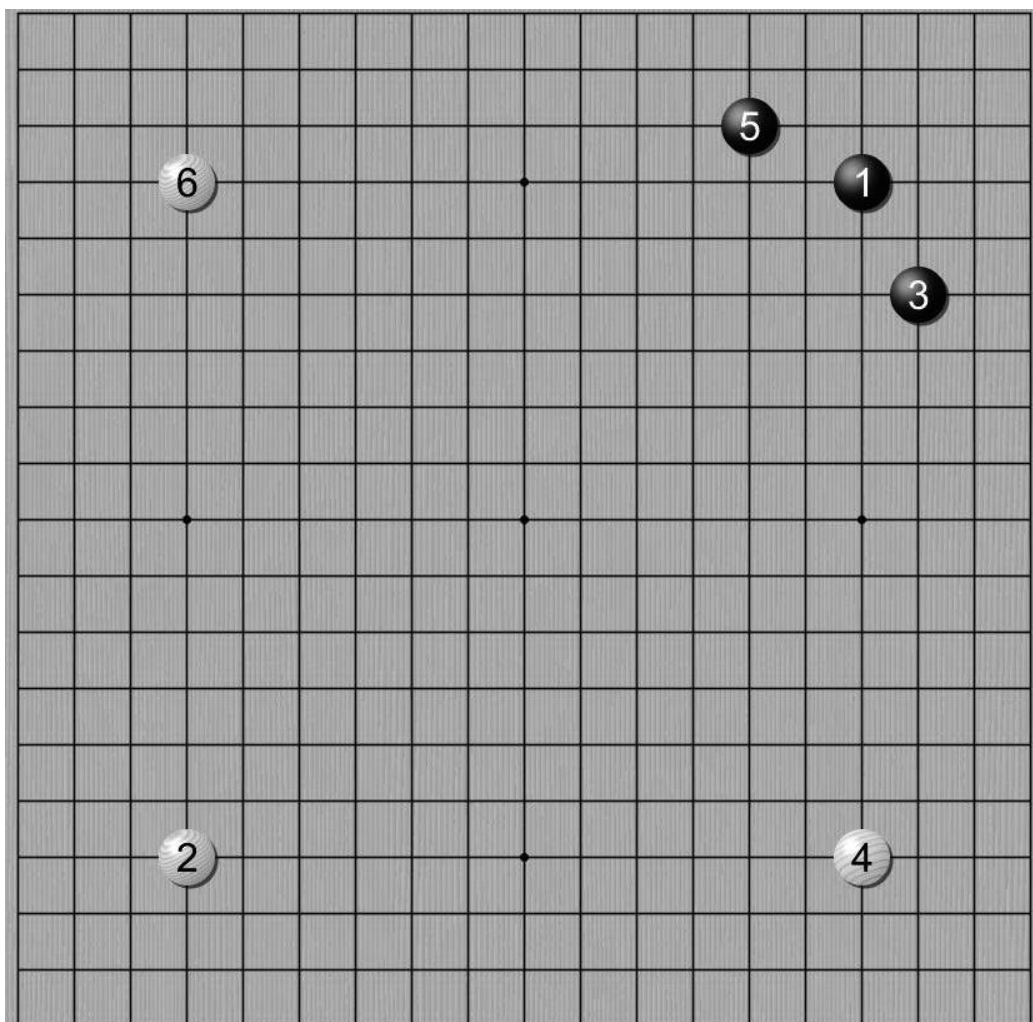


*Noir ne peut pas jouer ici*

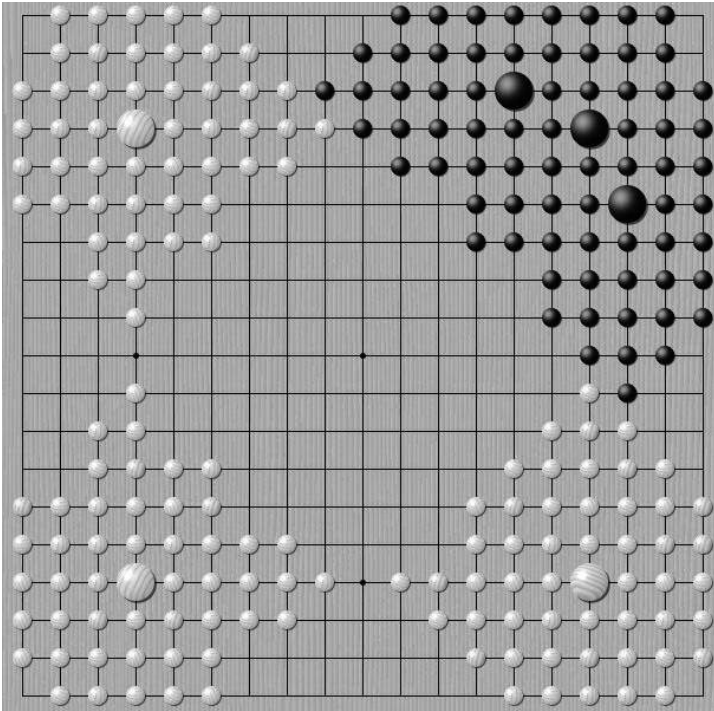
Dans le Go il n'y a pas d'autre pièce spéciale, et c'est pourquoi ses règles de base sont faciles à apprendre. Mais chaque pierre peut être placée presque partout sur le plateau, et c'est ce qui rend le jeu immensément complexe. Les joueurs prennent une couleur de pierres chacun et placent alternativement une pierre, en essayant d'encercler autant de territoire sur le plateau que possible (le territoire étant compté en regardant le nombre de points libres de la grille, ou simplement «**points**»).

La partie commence avec un plateau vide dans le cas où elle se joue à égalité. Dans ce cas, le joueur avec les pierres noires commence. Afin que la partie soit équilibrée, comme le fait de jouer en premier donne un avantage, le joueur qui a les pierres blanches reçoit un certain nombre de points en compensation (le «**komi**»). La valeur exacte du komi est décidée par les joueurs avant la partie et il varie généralement entre 5,5 et 7,5, le demi-point étant ajouté afin d'éviter les parties nulles (appelées «**jigo**»).

En résumé, pour l'instant on peut placer les pierres pratiquement où on veut et le but du jeu est d'encercler le plus possible de territoire. Nous développerons dans le prochain chapitre la manière la plus efficace de procéder et d'atteindre ce but dans plusieurs phases de la partie, mais pour l'instant concentrons-nous sur l'idée évidente que nous voulons que chaque coup sécurise et entoure la plus grande surface possible avec le moins de coups possible. Voyons sur un exemple.



*Un exemple classique de coups inefficaces de Noir. Il faudrait plutôt déployer ses ailes et s'envoler, comme Blanc. Sécuriser une petite partie du plateau est moins bon que placer les premières pierres sur le plus de zones du plateau possible.*



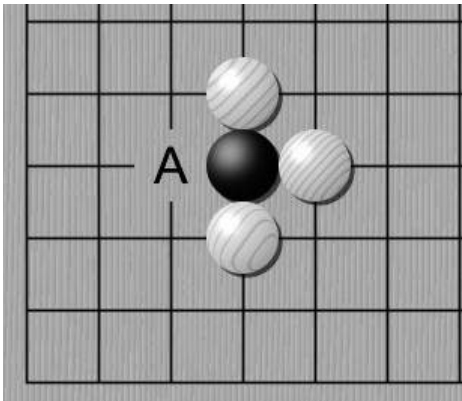
*Une estimation du nombre de points,  
ou l'influence*

Les deux joueurs ont joué 3 coups chacun, et c'est le tour de Noir, mais lequel des deux a-t-il joué les coups les plus efficaces ? Noir semble avoir sécurisé un coin, mais Blanc s'est empressé de placer ses pierres dans une zone plus vaste, en s'assurant que Noir devra combattre durement pour reprendre le contrôle de cette zone.

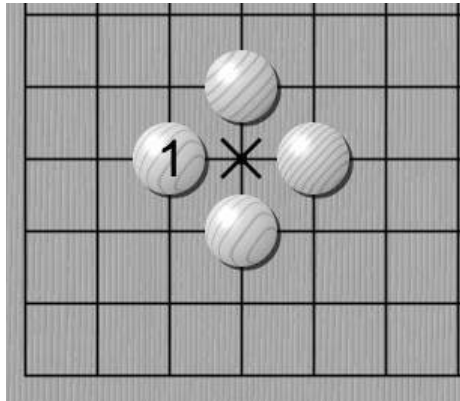
Bien entendu, Blanc ne conservera pas tous les points marqués à la fin de la partie, mais le fait d'être capable de jouer le premier dans une zone donne un grand avantage pour le reste de la partie.

## ► Capturer des pierres adverses

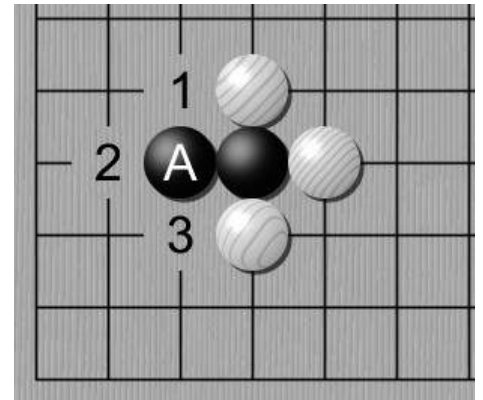
La règle suivante concerne la capture de pierres adverses. Ceci est accompli en encerclant complètement les pierres de l'adversaire et en remplissant toutes les libertés. Une fois qu'une pierre ennemie ou qu'un groupe de pierres ennemies est capturé, les pierres sont enlevées du plateau et ajoutées à votre score à la fin de la partie. Lorsqu'un groupe de pierres n'a plus qu'une liberté et qu'il est prêt à être capturé, on appelle cela «**atari**».



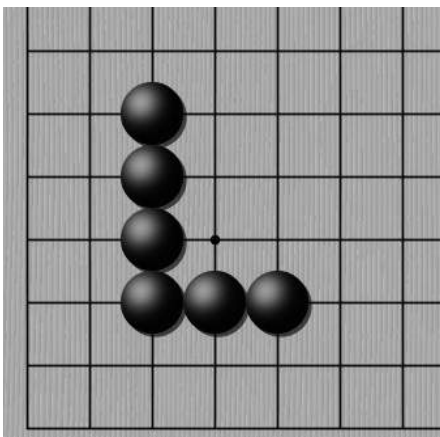
*La pierre noire ne possède qu'une seule liberté en «A» (atari)*



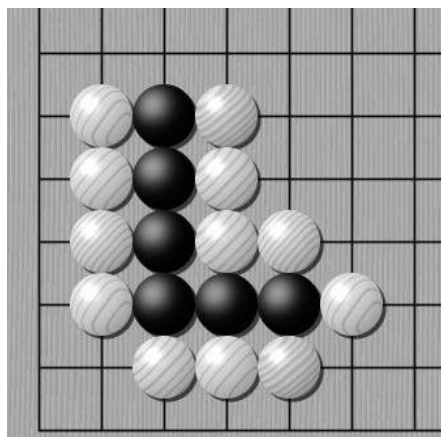
*Quand Blanc joue là, la pierre est capturée et enlevée.*



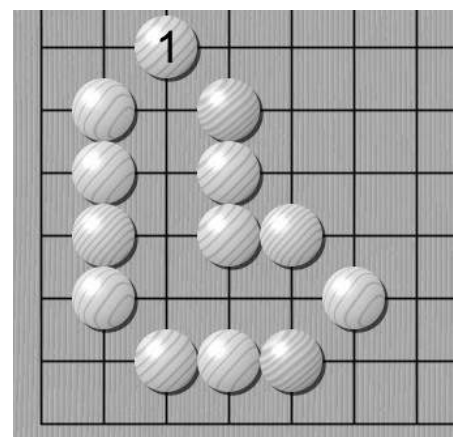
*Donc en général, Noir résiste en s'étendant et se retrouve avec trois libertés*



*Les grands groupes partagent leurs libertés...*

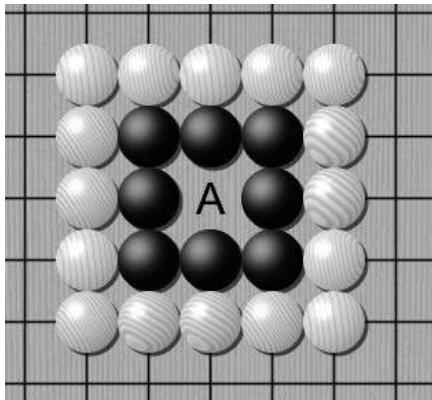


*mais peuvent tout de même être capturés...*



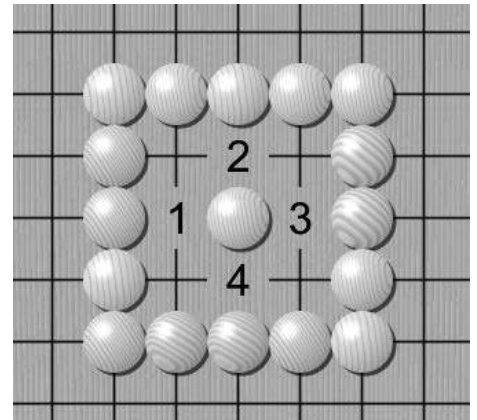
*...et enlevés!*

Nous avons indiqué précédemment que selon les règles japonaises, une pierre ne peut pas être placée à un endroit où elle n'aura plus de libertés, mais comme nous n'avons pas parlé de capture, il n'était pas possible d'expliquer pourquoi. Maintenant il est évident que quelque chose comme ça constituerait un « suicide » pour cette pierre, ou pour le groupe de pierres à laquelle elle serait ajoutée, et cela entraînerait leur auto-suppression. Jouer effectivement des coups comme cela ne nous offre aucun avantage (excepté dans de rares cas obscurs) et donc cela est interdit dans de nombreuses versions du jeu.



*Si Noir jouait en A son groupe n'aurait aucune liberté, donc Noir ne peut pas jouer là...*

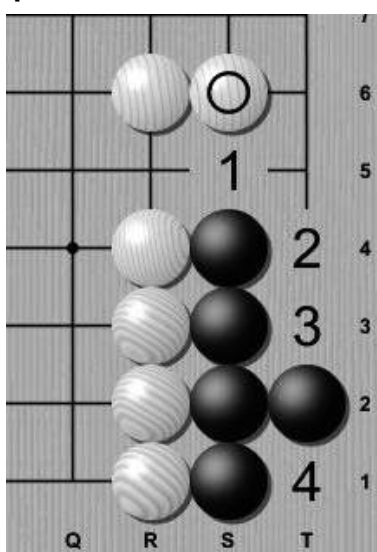
Cette règle signifie aussi que l'on peut jouer dans une position qui **n'avait** aucune liberté au moment où on a posé la pierre, mais **qui a acquis au moins une liberté** en capturant une pierre adverse.



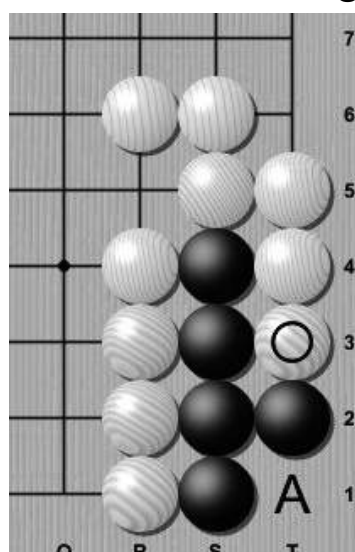
*... mais Blanc le PEUT ! Sa pierre enlève le groupe noir et gagne des libertés. Le fait de capturer est la seule manière de placer une pierre dans de tels cas.*

## ►► Un œil ne suffit pas...

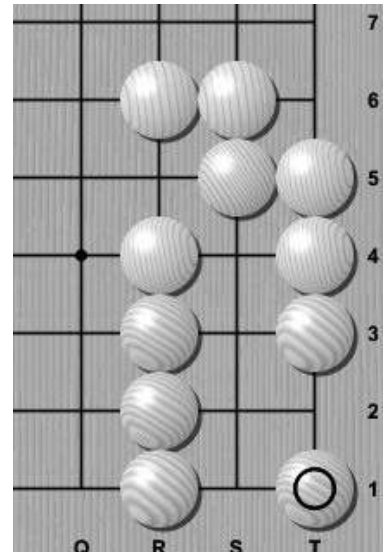
Une liberté que l'adversaire ne peut pas remplir est appelée un « œil », mais il ne suffit pas à un groupe de pierres de posséder simplement un œil pour ne pas risquer de se faire capturer. Le fait d'avoir un œil nous donne effectivement un avantage, mais si notre groupe est complètement encerclé et en atari, alors l'adversaire peut jouer dans l'œil et capturer le groupe en entier. Dans de nombreuses situations l'existence d'un œil, ou la possibilité d'en créer un, donne un faux sentiment de sécurité qui peut mener à la destruction (ou « mort ») de nos groupes, si nous ne sommes pas suffisamment vigilants.



*Notre groupe noir a l'air en sécurité avec quatre libertés et un « œil » en 4. Blanc ne peut pas jouer en 4... Pour l'instant !*



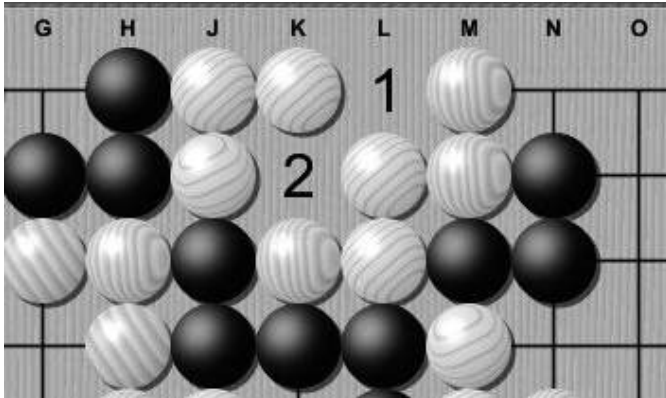
*Si nous négligeons notre groupe il pourrait être encerclé. Une fois qu'il ne lui reste plus qu'une liberté, Blanc peut jouer dans l'œil...*



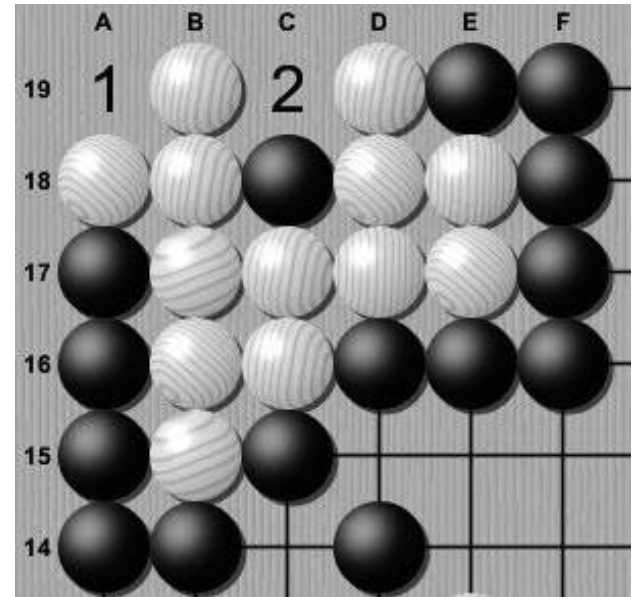
*... et capturer notre groupe.*

## » ... deux yeux sont nécessaires !

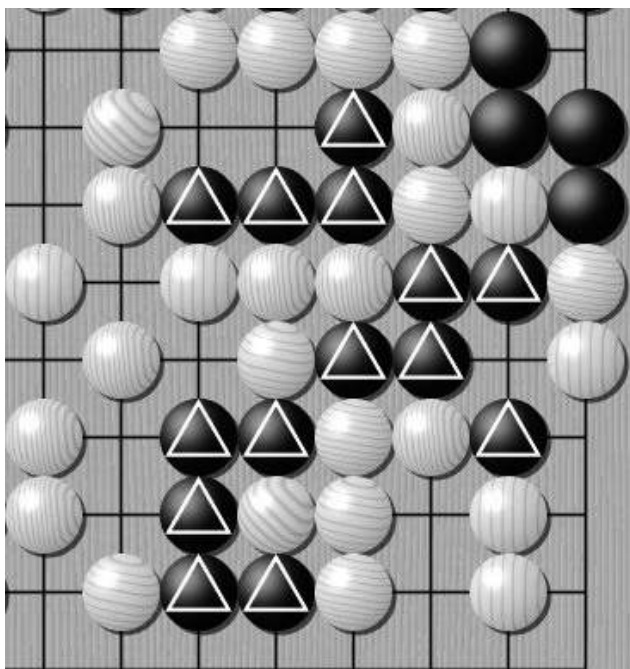
Donc, pour qu'un groupe soit en sécurité lorsqu'il est encerclé, il doit posséder deux libertés certaines que l'adversaire ne peut remplir. De cette manière, le groupe ne peut pas être capturé en un coup et créer des libertés supplémentaires pour la pierre qui capture. Donc **les groupes avec un œil peuvent être capturés et les groupes avec deux yeux ne peuvent pas être capturés**. De tels groupes sont dits « **vivants** ».



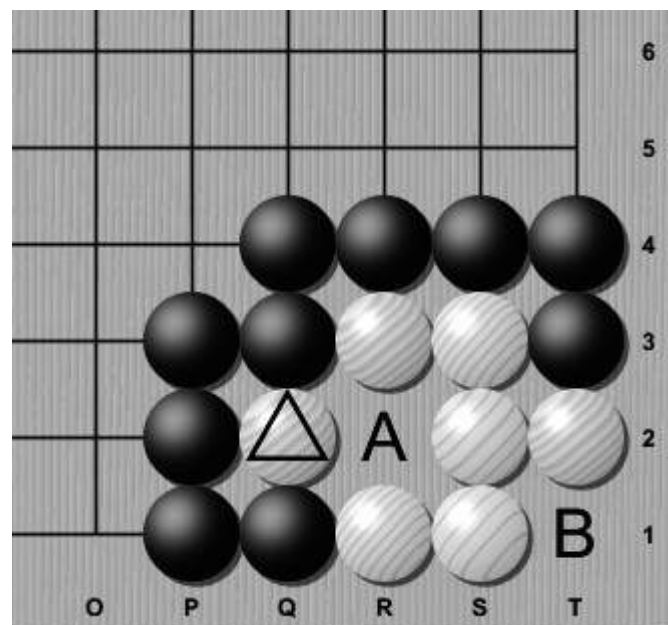
*Images de gauche et de droite : exemples typiques de groupes ayant seulement deux yeux. Remarquer que Noir ne peut pas remplir les libertés dans les points 1 ou 2, donc les groupes de Blanc ne peuvent jamais être en atari et sont **vivants**.*



La règle de capture ainsi que les « deux yeux » crée des situations très intéressantes et des combats. Lorsque la partie progresse, les zones des deux joueurs vont entrer en collision et, selon la manière dont leurs pierres sont placées, une pression significative peut être placée sur elles et il se peut qu'elles soient perdues et complètement capturées. Sont particulièrement intéressantes les formations qui ressemblent à des yeux, mais qui en fait ont un défaut qui leur permet d'être capturées. Celles-ci sont appelées des « **faux yeux** » et nous approfondirons plus tard sur ce sujet dans un chapitre plus avancé.



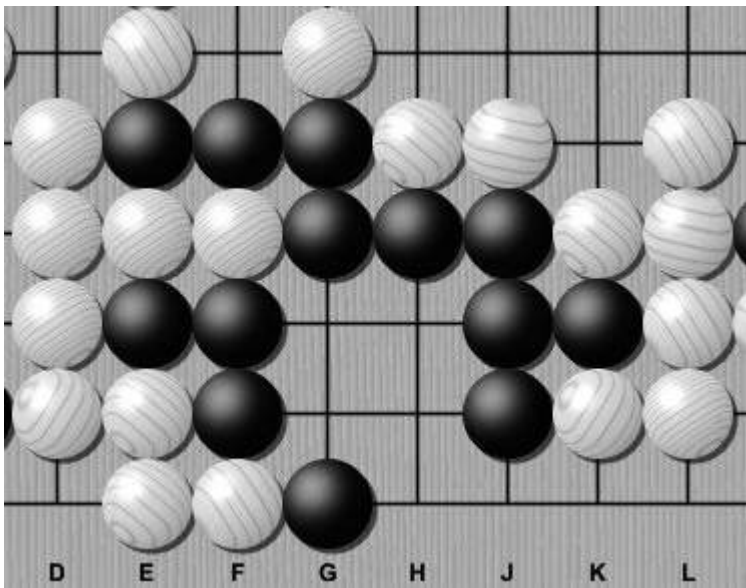
*L'état final d'un combat dans le coin. Toutes les pierres noires marquées sont mortes car il n'y a pas la place pour former deux yeux.*



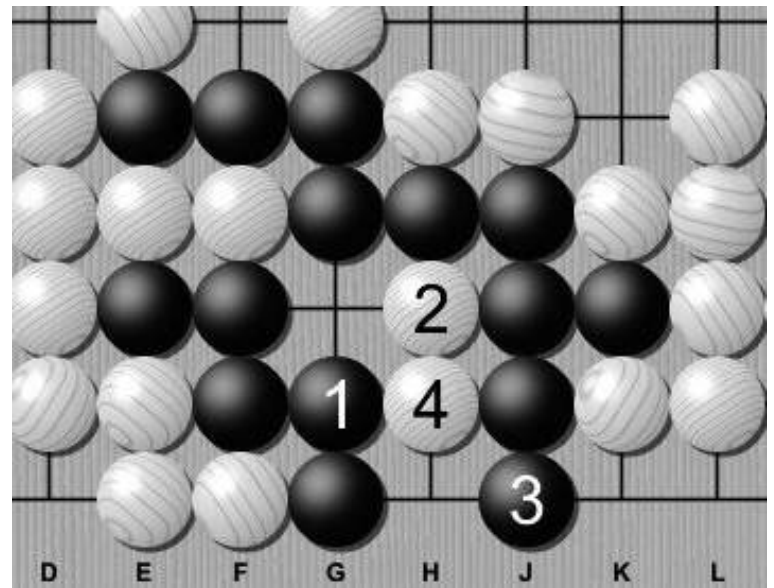
*Le point A ressemble à un œil, mais cet œil est faux, puisque la pierre marquée peut être capturée, plaçant ainsi le groupe entier en atari. Le point B est un vrai œil, mais un œil ne suffit pas.*



Capturer un groupe adverse s'appelle aussi « **tuer un groupe** » bien que souvent, le processus de tuer le groupe est laissé inachevé lorsque le groupe est condamné à être perdu sans qu'il n'y ait moyen de le sauver, sur le moment. Parfois, lorsque la partie suit son cours, il arrive que des groupes « morts » menacent d'être « sauvés », mais ce n'est pas quelque chose de facile à planifier et le mieux est d'éviter de placer certains de ses groupes en situation précaire.



*C'est le tour de Blanc et le groupe noir est mort.  
Il n'a aucun moyen de former deux yeux...*

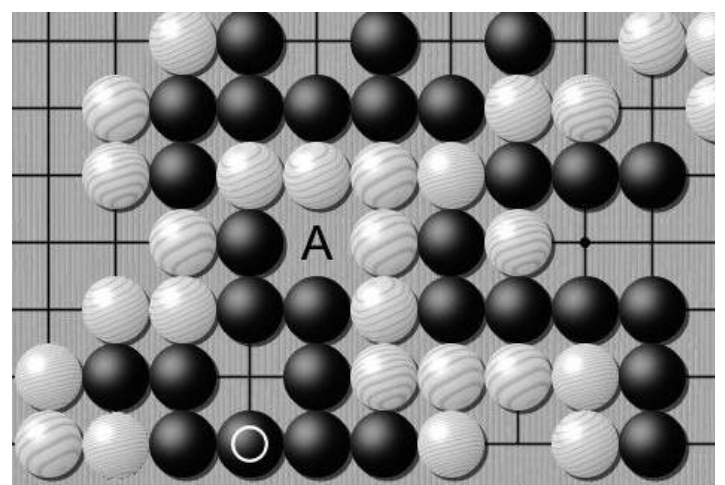


*même si c'était le tour de Noir, celui-ci pourrait  
essayer d'autres coups, mais aucun ne marche.*

En général, un groupe qui ne peut pas être sauvé même si on joue en premier est considéré comme « **mort** » et il ne vaut pas la peine de s'efforcer à jouer des coups pour le sauver, puisqu'on sait que l'adversaire va le capturer. Inversement on ne doit pas gaspiller des coups à essayer de tuer des groupes qui ne pourraient pas être capturés même si on joue en premier ; ainsi, comme expliqué précédemment, ces groupes sont considérés comme « **vivants** ».

### ► Le rare cas de la « vie mutuelle »

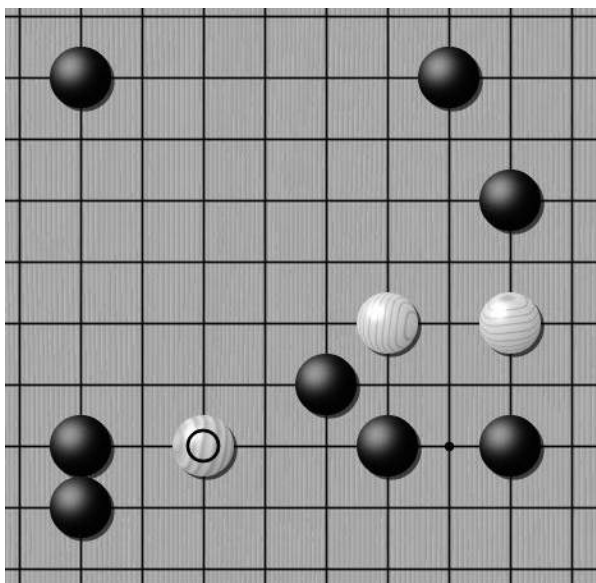
Parfois, les groupes des deux joueurs ont deux libertés, et un joueur qui placerait une pierre dans l'une de celles-ci ferait perdre une liberté à son groupe, et se ferait capturer au lieu de capturer le groupe adverse. Ce cas où aucun des deux joueurs ne peut continuer à tenter de capturer un groupe de pierres est appelé « **vie mutuelle** » ou « **seki** ». Il est cependant rare que de telles situations apparaissent dans une partie réelle, surtout si les deux joueurs sont conscients de cette possibilité et essaient activement de l'éviter.



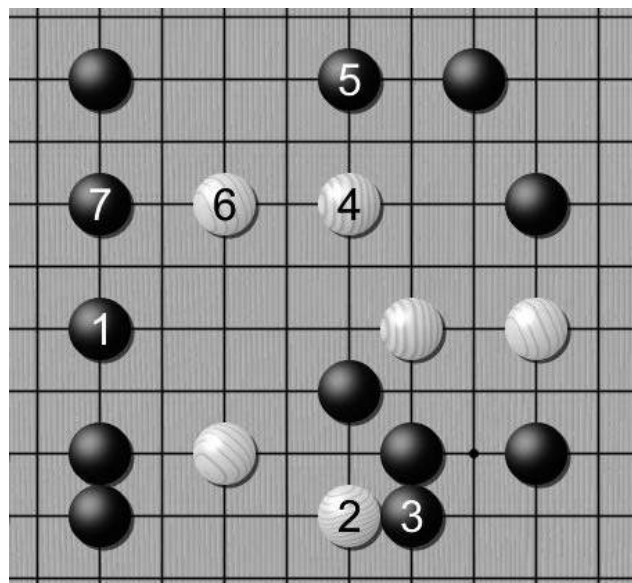
*Le premier joueur qui joue en A  
mettra son propre groupe en atari.  
Ainsi, aucun joueur ne voudra remplir  
cette liberté et aucun des deux groupes  
ne peut être tué.*

## ►► Capturer c'est bien mais...

Malgré tout cela, l'objectif principal dans une partie n'est pas de capturer les pierres de l'adversaire, mais de sécuriser ou entourer le plus grand territoire possible. Donc il est généralement plus bénéfique de harceler et de menacer de tuer les groupes de l'adversaire, plutôt que de le faire effectivement. C'est un concept plus avancé que nous développerons plus tard, mais il est très important de le garder à l'esprit dès maintenant, car le fait d'être trop gourmand et agressif pour essayer de tout prendre à son adversaire est l'une des erreurs les plus fréquentes chez les joueurs.



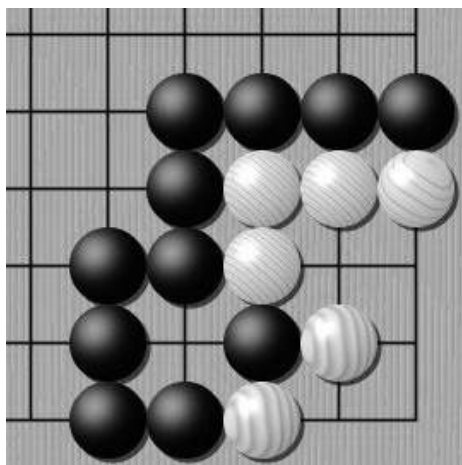
*Notre instinct pourrait nous inciter à engager un rude combat rapproché contre ces pierres blanches égarées à l'intérieur de notre territoire, mais il est souvent plus avantageux de les attaquer à distance...*



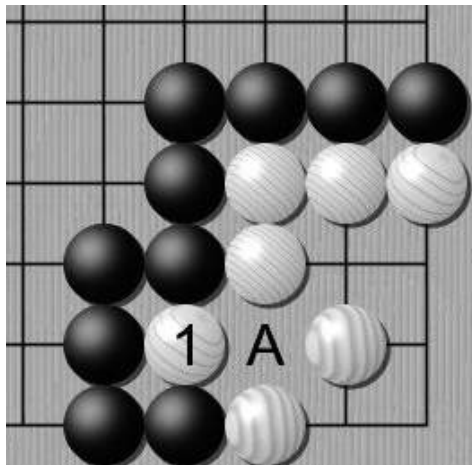
*Ceci est un excellent résultat pour Noir. Les pierres de Blanc ne sont PAS encore vivantes, et Noir a gagné des coups gratuits à l'extérieur.*

## ►► Éviter les cycles

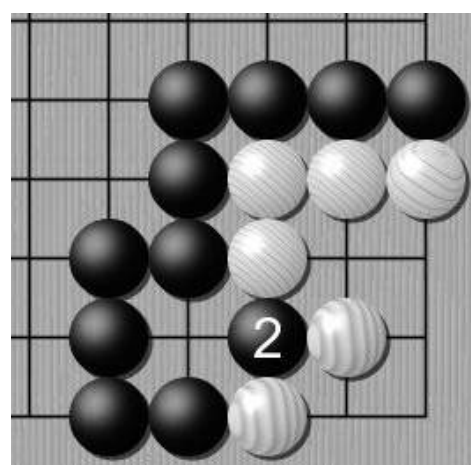
La dernière règle du jeu est qu'il **est interdit de placer une pierre qui reproduit une position du plateau qui est apparue précédemment**. Ceci conduit à la création d'une situation particulière, appelée « **ko** », dans laquelle les pierres pourraient théoriquement se capturer indéfiniment, ce qui est interdit.



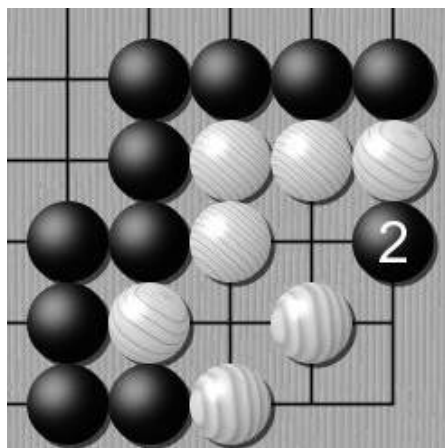
*C'est le tour de Blanc et il peut capturer une pierre...*



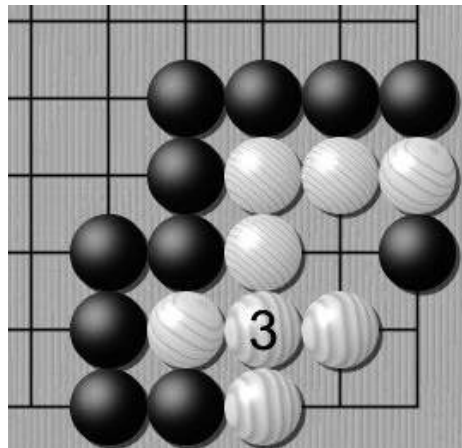
*mais maintenant sa pierre est en atari également. À cause de la règle elle ne peut pas être capturée immédiatement...*



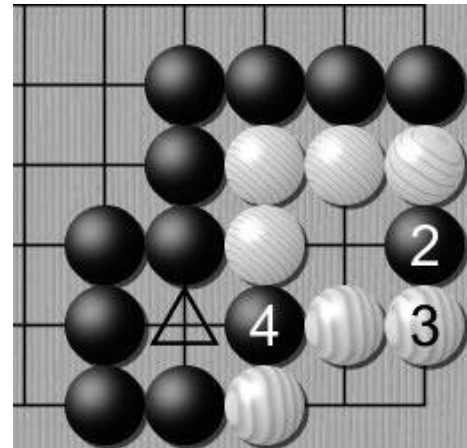
*sinon on reviendrait à cette situation et cela continuerait indéfiniment. Donc...*



*Donc Noir est obligé de jouer ailleurs...*

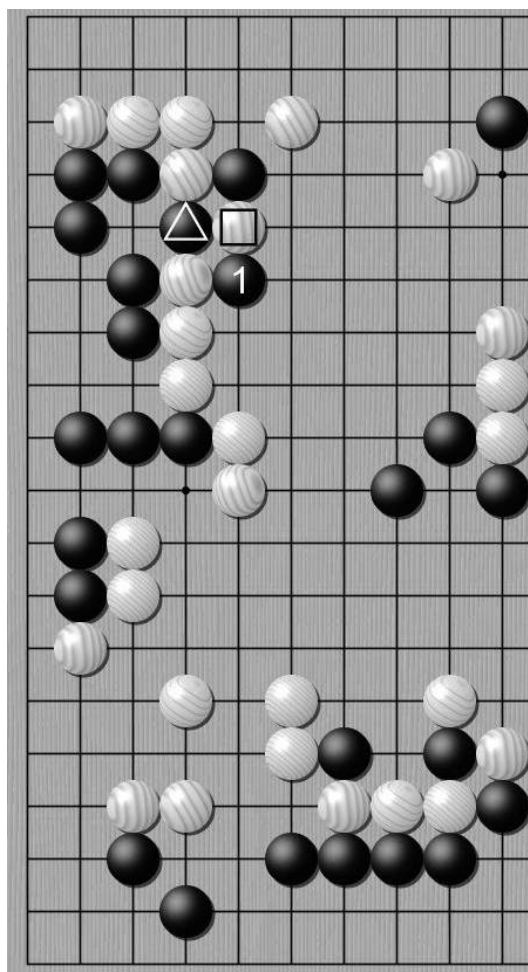


*et si Blanc ignore ce coup alors il peut remplir la liberté et gagner la bataille de ko...*

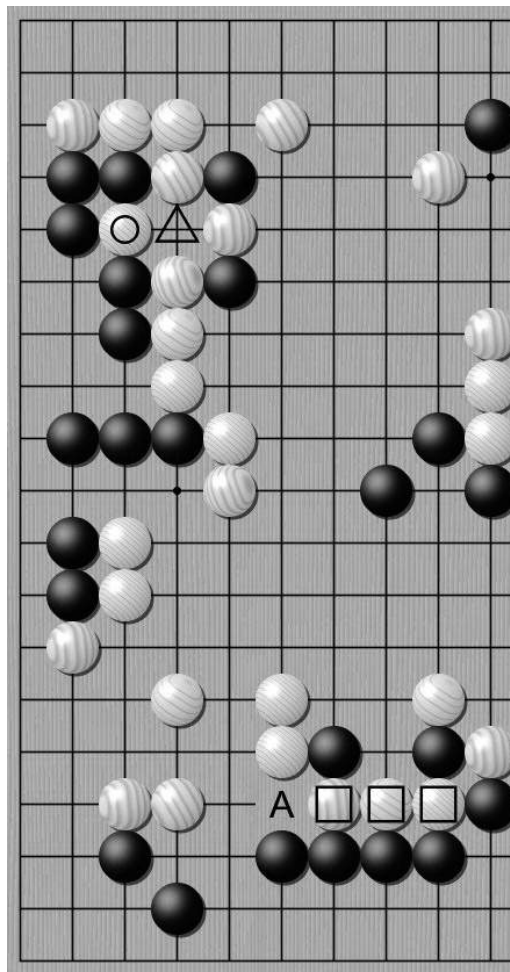


*Sinon, Noir peut capturer la pierre maintenant et c'est Blanc qui doit jouer un coup ailleurs avant de capturer à nouveau*

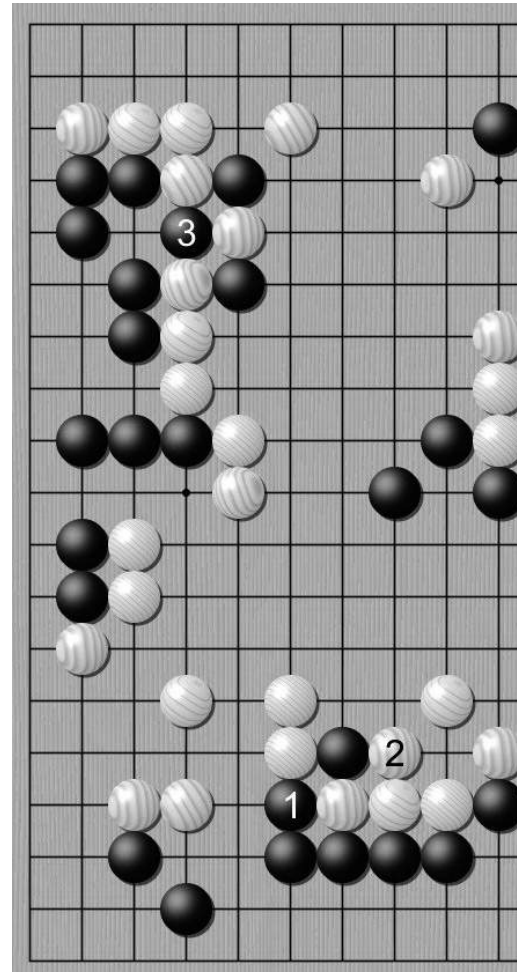
Cette règle met fin à cette situation et crée un problème stratégique spécifique de devoir trouver ailleurs un coup qui crée une menace suffisamment importante (appelée « **menace de ko** ») pour l'adversaire, afin de l'empêcher de remplir la liberté de la pierre qu'il vient de capturer. Pour au moins comprendre l'idée de menace de ko, il convient de prendre un exemple provenant d'une partie réelle :



*Noir joue le **coup 1** et cela crée un ko avec les deux pierres marquées en jeu. Noir menace d'entrer dans la zone de Blanc sur la droite s'il capture cette pierre...*



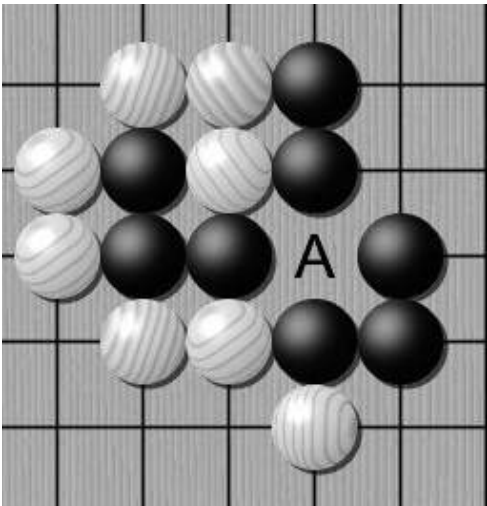
*Donc Blanc capture la pierre et initie le ko. Noir ne peut pas jouer sur le point marqué d'un triangle alors il a besoin de trouver un coup auquel Blanc doit répondre. Le **coup A** menace de prendre beaucoup de points...*



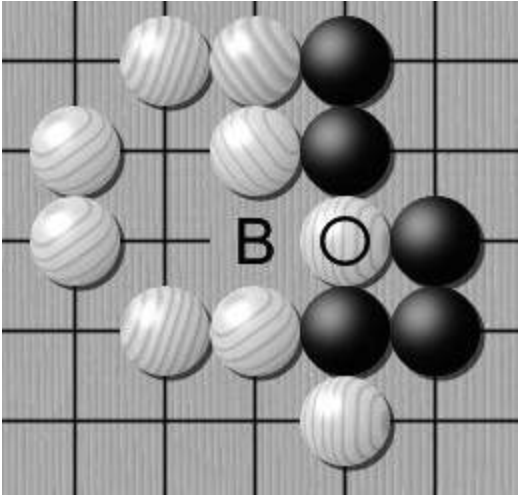
*Donc Noir choisit de le jouer. Évidemment Blanc répond et Noir reprend la pierre avec le **coup 3**. Maintenant Blanc doit trouver une menace et la bataille de ko se poursuit.*



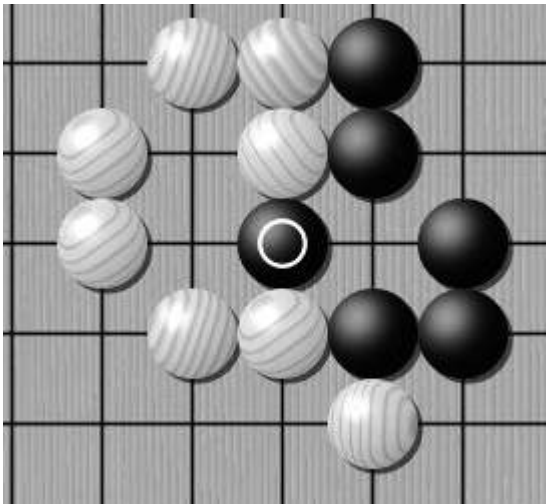
Une autre chose qui n'est pas évidente est que, bien que la règle empêche les positions globales du plateau de se répéter, la règle ne s'applique pas lorsque plus d'une pierre est capturée, puisque la recapture ne crée pas une position identique du plateau.



*Jouer en A peut ressembler à un ko mais...*



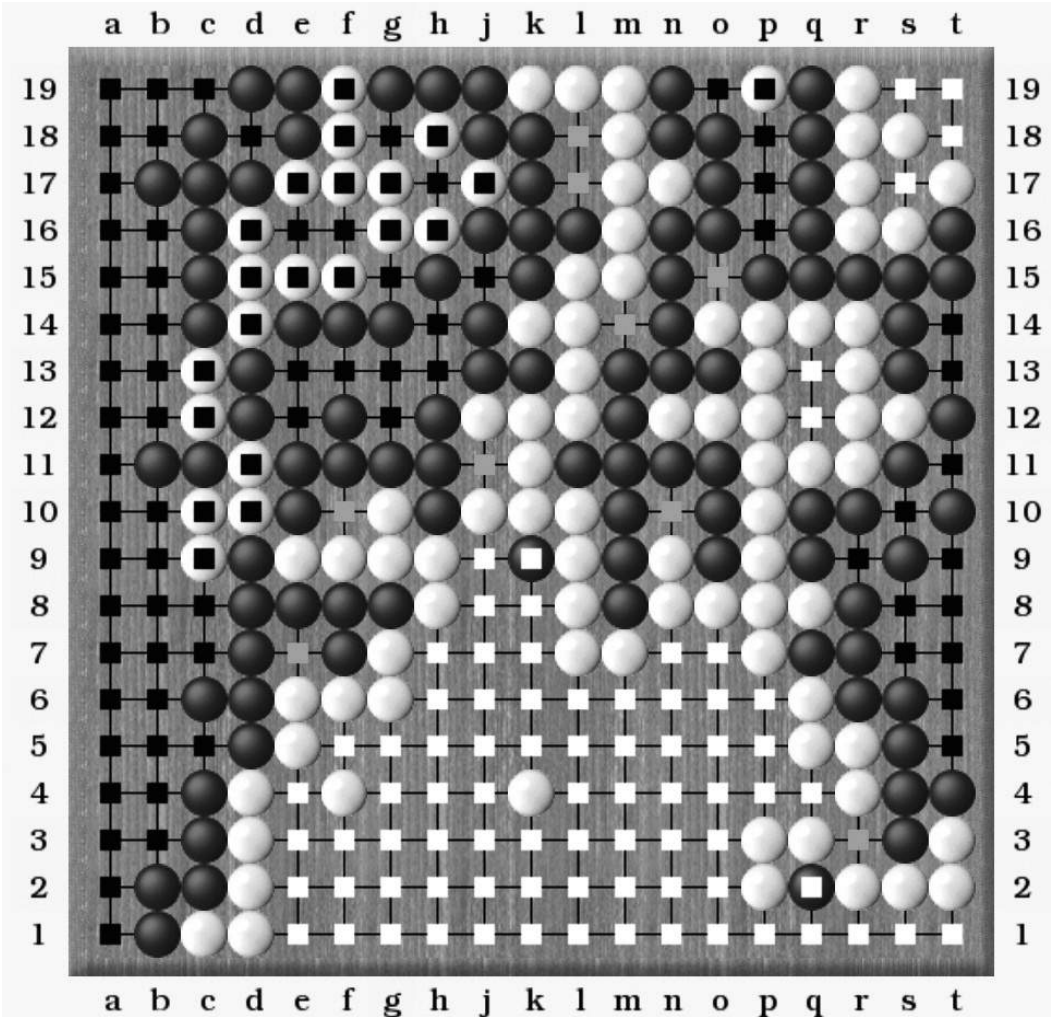
*... en fait Noir peut jouer immédiatement en B...*



*... parce que cela ne crée pas une position identique à celle de la première image.*

► **Calcul du score et détermination du vainqueur**

Une dernière chose, et non des moindres est la question du calcul du score. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. Comme on a déjà expliqué le but du jeu est de posséder le plus de territoire possible, et le nombre de points de territoire est obtenu en comptant le nombre d'intersections que le joueur a entourées. On y ajoute le nombre de pierres capturées et les pierres dont les deux joueurs s'accordent pour les considérer comme mortes, ainsi que le komi.

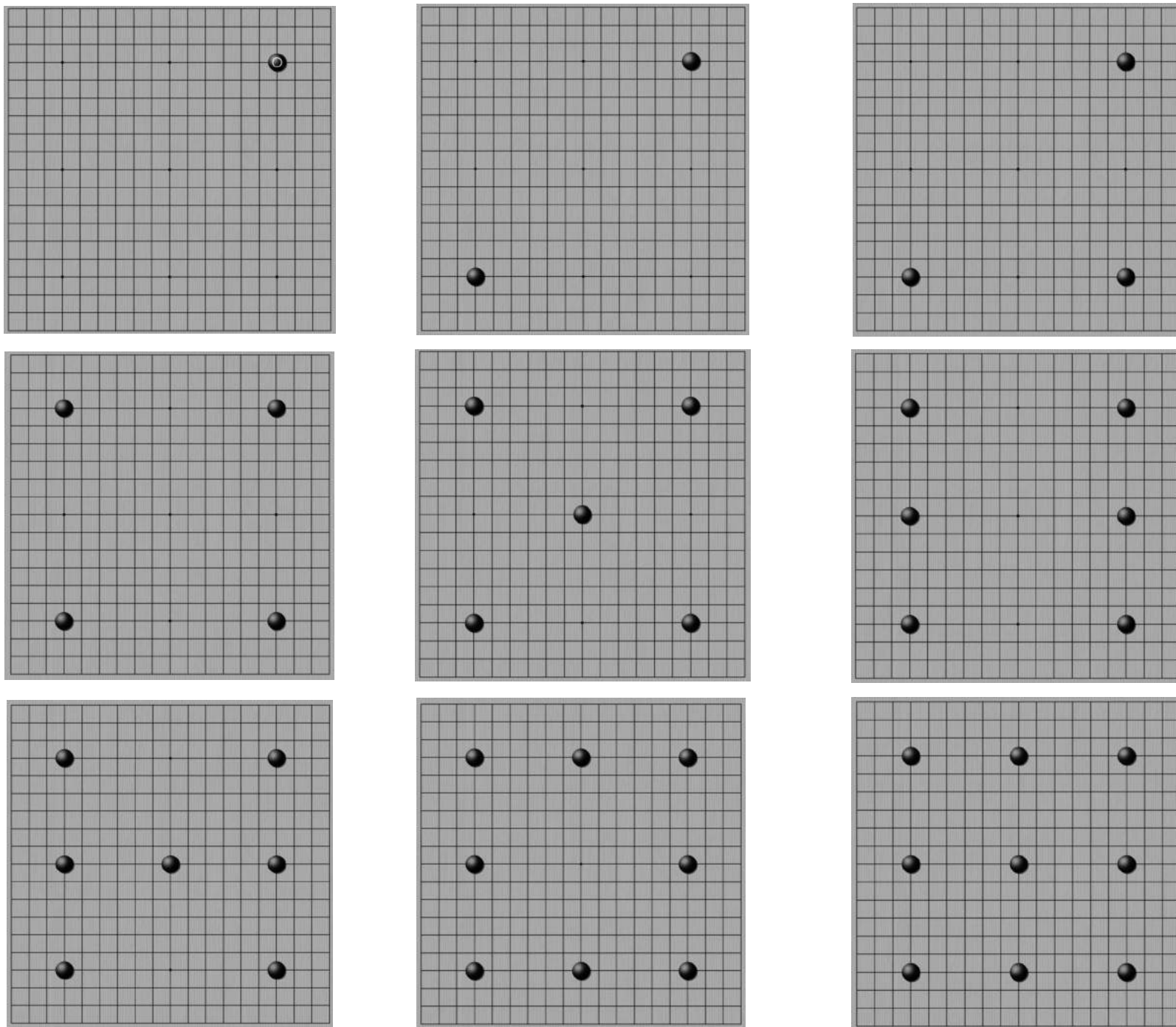


Comptage des points Règles japonaises (Comptage par territoires)		
Territoire	+68	+77
Pierres mortes	(2) +2*21	(21) +2*2
Prisonniers	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Score	113	88
Résultat	B+25	

Voici un exemple typique de partie. Les marques noires et blanches sont les points de territoire de chaque joueur. Les pierres marquées avec une couleur opposées à la leur sont considérées comme mortes. Les intersections marquées en rouge sont considérées comme des points « neutres » qu'aucun joueur n'entoure. Une fois que tout est compté et additionné, Noir gagne de 25 points.

## ►► Les grades de Go et les parties à handicap pour tous

Contrairement à de nombreux jeux où le joueur le plus fort gagne facilement contre un joueur plus faible, le Go possède un mécanisme très intéressant permettant d'équilibrer les différences de niveau en donnant au joueur le plus faible les pierres noires et en lui autorisant à jouer plusieurs coups d'affilée en début de partie. Il s'agit de parties à handicap, et le nombre de coups gratuits est égal à la différence entre les grades des joueurs, en général jusqu'à un maximum de 9.



*Placement typique pour les parties à handicap allant d'une à neuf pierres de handicap*

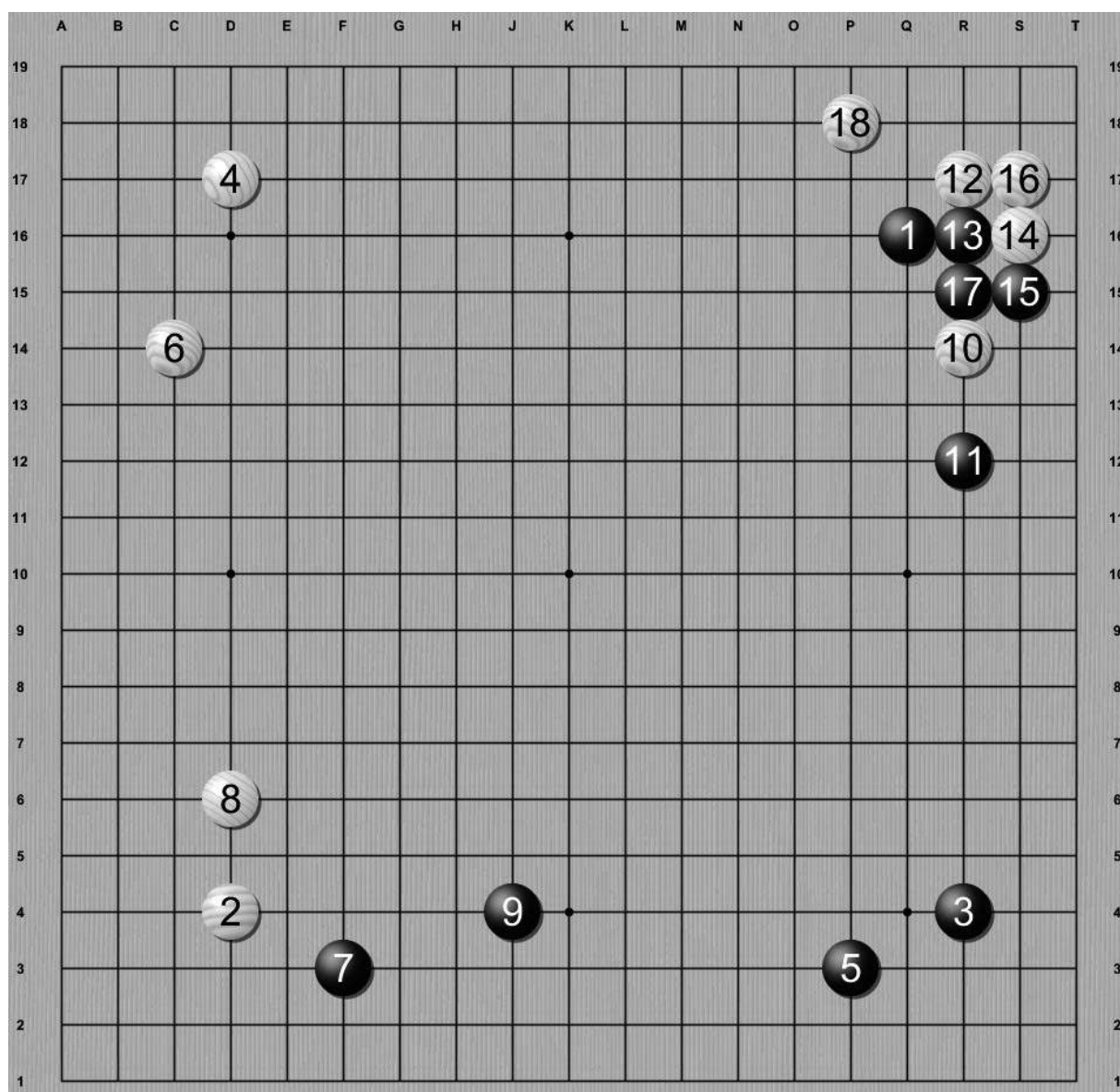
Les grades sont traditionnellement divisés en niveaux « **kyu** » (étudiant) et « **dan** » (maître) pour les amateurs, tandis que les professionnels possèdent leur propre système de classement en dan au-dessus des autres. Le système fonctionne par ordre décroissant pour les grades en kyu et **par ordre croissant pour les grades en dan**, 30 kyu étant le grade le plus bas et 7 dan étant le grade le plus élevé pour les amateurs et 9 dan le plus élevé pour les professionnels.

30-20 kyu	est généralement le grade d'un débutant. Un joueur de ce niveau connaît en général juste les règles que nous avons déjà exposées et peu d'applications pratiques de celles-ci.
19-10 kyu	est généralement le grade d'un joueur occasionnel qui a passé un peu de temps à se documenter sur les bases du jeu ou a joué un assez grand nombre de parties pour acquérir des connaissances pratiques sur le jeu.
9-1 kyu	est en général le grade d'un joueur qui s'est mis à étudier plus sérieusement le Go et commence à explorer les subtilités du jeu. 9-8 kyu est aussi le grade que le joueur débutant peut espérer atteindre grâce à l'étude de ce livre.
1-7 dan amateurs	Les 1-7 dan amateurs sont les personnes qui ont dépassé le niveau des joueurs occasionnels et qui sont en général plus rigoureuses dans l'étude du jeu.
1-9 dan professionnels	Les 1-9 dan professionnels sont au-dessus des grades amateurs, et il faut avoir réussi des examens particuliers ou des compétitions pour les atteindre. Ces grades ainsi que l'éligibilité pour participer à des compétitions professionnelles sont attribués uniquement par des associations nationales.

La distinction la plus courante entre les niveaux en kyu est cependant que les joueurs entre 30 et 10 kyu sont appelés « kysus à deux chiffres » et les joueurs entre 9 et 1 kyu sont appelés « kysus à un chiffre ». Entre les niveaux kyu ou dan amateurs, la différence entre les grades est égale au nombre de pierres de handicap que le joueur le plus faible doit recevoir afin que la partie soit équilibrée. Entre les grades professionnels la différence n'est pas aussi prononcée, et en général une pierre de handicap correspond à un écart de trois ou quatre dans.

## ►► Alors, que faire maintenant ?

La question la plus difficile dans les jeux de plateau est en général « qu'est-ce que je vais jouer après ? ». Les règles du jeu de Go sont peu nombreuses, mais leur simplicité et la taille du plateau rendent cette question particulièrement importante et difficile. « Où dois-je jouer sur un plateau vide, et pourquoi ? », « Où et comment dois-je répondre aux coups de mon adversaire et déjà, pourquoi les a-t-il joués ? », « Dans quelle zone est-il préférable de jouer et combien de pierres dois-je y investir ? », « Qu'est-ce que je souhaite accomplir sur le plateau, quelle est ma stratégie et mon objectif ? »... Toutes ces questions, et de nombreuses autres, surviennent en cours de partie. Par exemple, ceci est l'état d'un plateau après quelques coups :

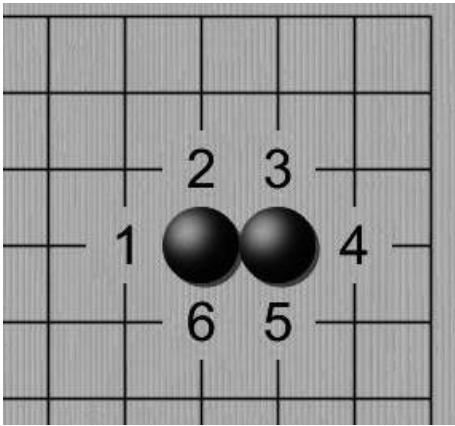


*Tant de coups sur le plateau... mais pourquoi ? Comment prendre nos décisions ?*

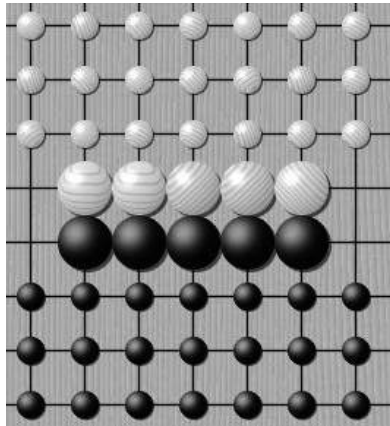
Le Go possède des **principes** généraux, des **formes** et des **relations** entre les pierres que l'on peut garder à l'esprit et utiliser en fonction de la situation et de l'objectif poursuivi. Nous sommes pour l'instant dans les premières étapes de l'apprentissage du jeu donc, pour l'instant, nous allons présenter les formes et la manière dont elles fonctionnent en général. Soyez assurés que nous utiliserons ces formes dans de nombreuses situations, afin que vous voyiez leurs avantages et leurs inconvénients ; mais examinons tout d'abord ces formes.

## ► Les relations entre deux pierres

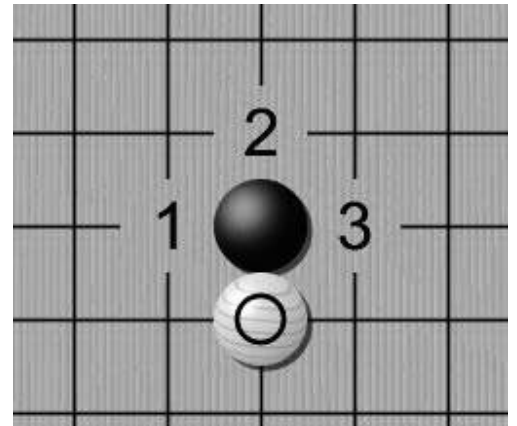
Les outils de base dont nous disposons sont les relations les plus stables et les plus courantes entre **deux pierres**. Il y a six positions qui peuvent être utilisées par les deux joueurs par rapport à une pierre donnée. Deux pierres alliées qui se trouvent dans l'une de ces positions relatives travaillent à l'unisson, alors qu'une pierre ennemie qui est placée de cette manière peut être considérée comme en position d'attaquer (ou d'approcher) l'une de nos pierres. **La première est la connexion directe :**



Deux pierres directement connectées constitue le coup le plus solide et le plus lent possible dans une partie.

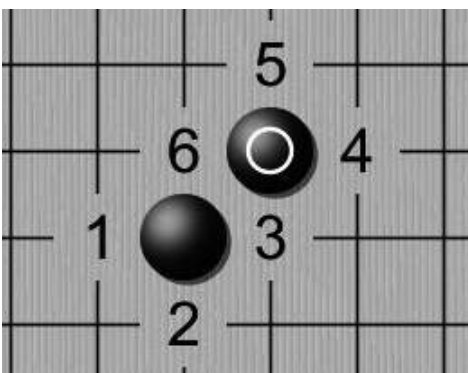


Cette forme est utilisée afin de créer un mur pour avoir de l'influence, ou pour encercler une zone.

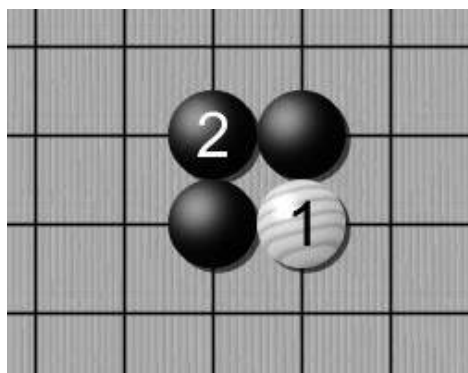


Quand l'adversaire connecte directement une de ses pierres à l'une des nôtres, cela s'appelle un **coup au contact**.

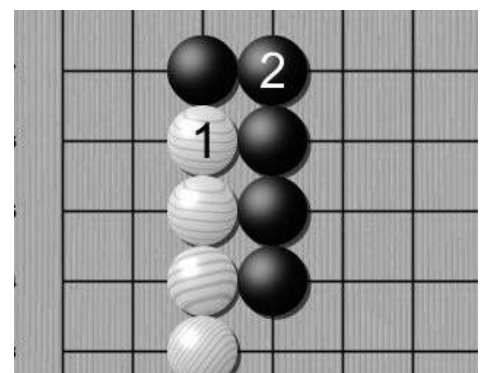
**La seconde est la connexion diagonale :**



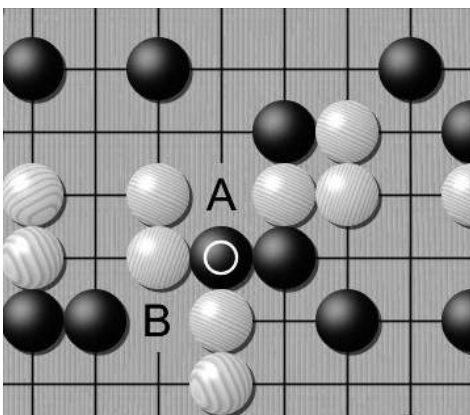
Deux pierres placées diagonalement l'une par rapport à l'autre sont considérées comme connectées...



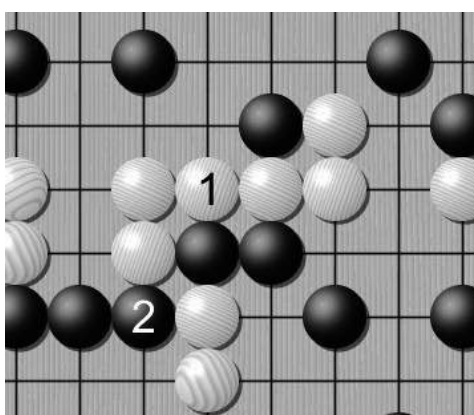
parce que l'adversaire ne peut pas vraiment jouer un coup qui les sépare...



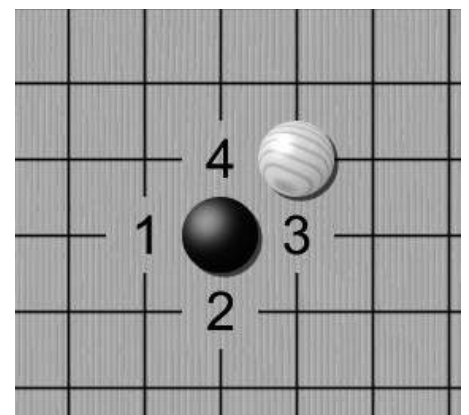
dans les exemples tels que ceux-ci où les pierres sont disposées en groupes isolés à divers endroits du plateau. Mais...



dans les cas où un coup menace deux positions différentes à la fois...



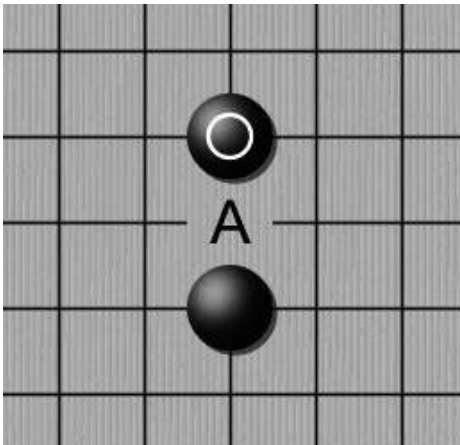
les pierres en diagonale peuvent être séparées. Le fait de pouvoir choisir entre deux coups produisant un résultat équivalent est appelé **miai**.



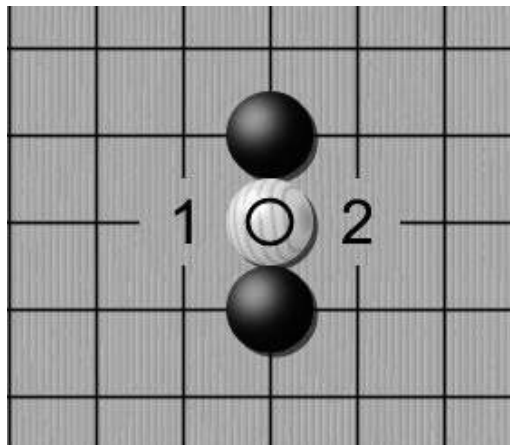
Le fait pour l'adversaire d'approcher nos pierres de cette manière s'appelle un **coup à l'épaule**.



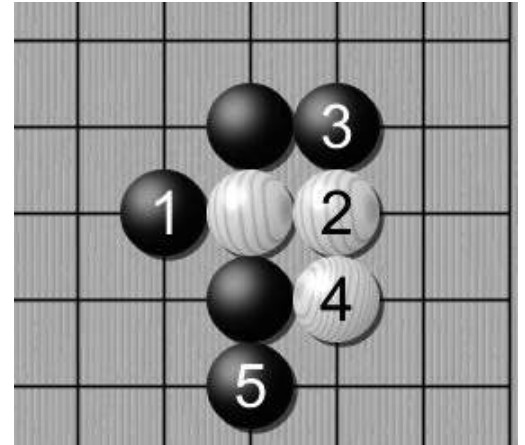
La troisième est le **saut d'un espace** qui consiste à s'étendre à partir d'une pierre en laissant une intersection libre entre les deux pierres. À l'inverse des deux premières relations qui forment une connexion solide ou qui sont très rarement brisées, celle-ci ainsi que toutes les relations suivantes peuvent être déconnectées (ou « coupées ») et font en effet très souvent l'objet de luttes pendant la partie. Ces combats peuvent être initiés immédiatement après que ces relations sont jouées, ou bien les points faibles de ces extensions sont exposés au cours de la partie, et viennent nous hanter quand on s'y attend le moins.



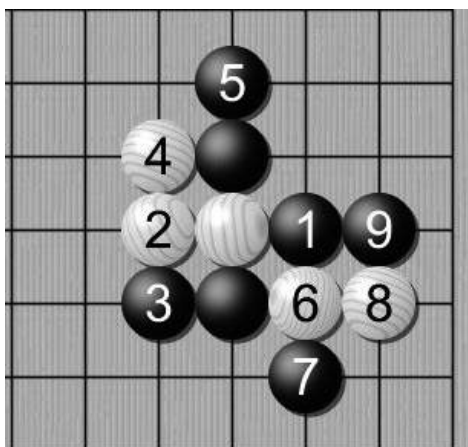
*Le saut d'un espace semble très solide avec un seul point de coupe en A...*



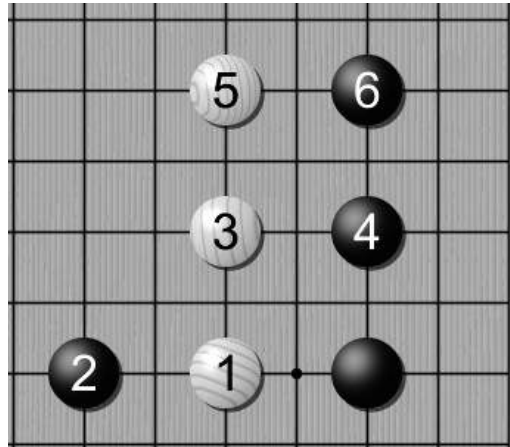
*mais il n'y a pas beaucoup de place à cet endroit, donc on évite généralement d'y jouer trop tôt...*



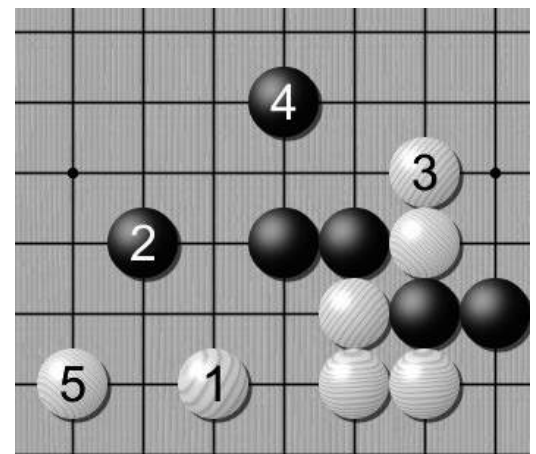
*car la plupart des variations mènent à un mauvais résultat, comme dans l'exemple de cette image...*



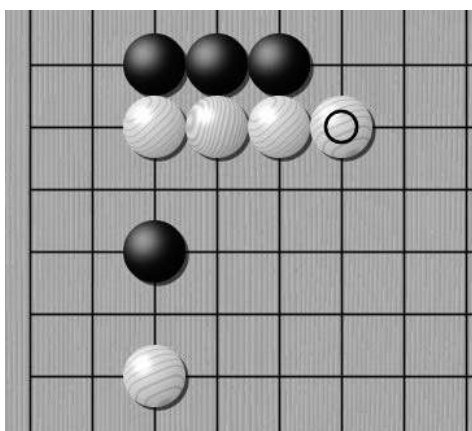
*et voici un autre exemple de tentative de coupe, en l'absence de pierres amies à proximité.*



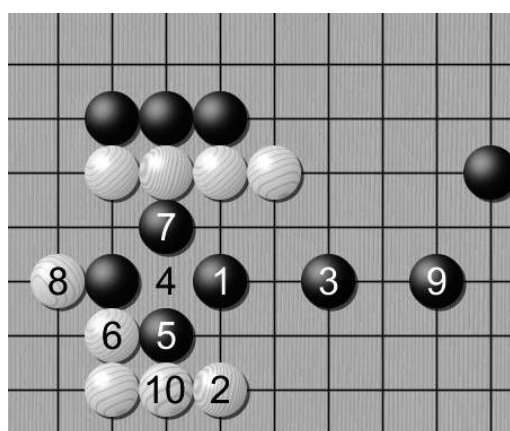
*En général les deux joueurs se poursuivent mutuellement avec des sauts d'un espace...*



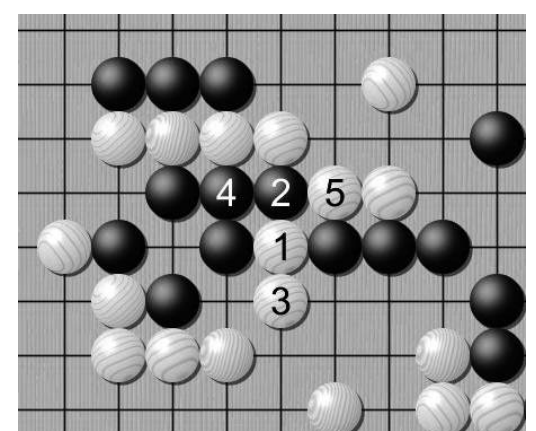
*Le saut d'un espace peut être utilisé de multiples fois, afin de s'étendre plus rapidement sur le plateau.*



*Les sauts d'un espace peuvent extirper les pierres d'une situation difficile...*

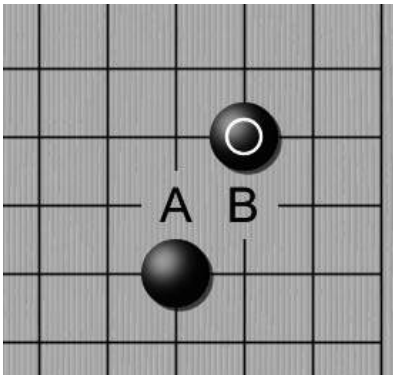


*cette pierre noire est en difficulté et doit s'enfuir. Dans ce cas, les sauts d'un espace sont idéaux...*

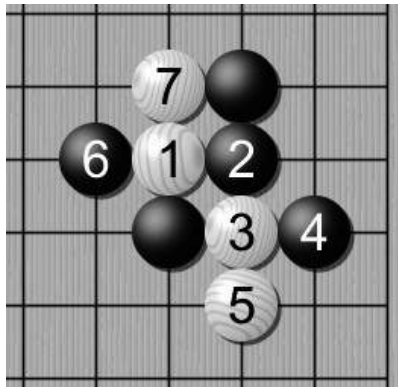


*mais il faut garder à l'esprit que plus tard ils peuvent être coupés s'il y a d'autres pierres ennemies dans les environs.*

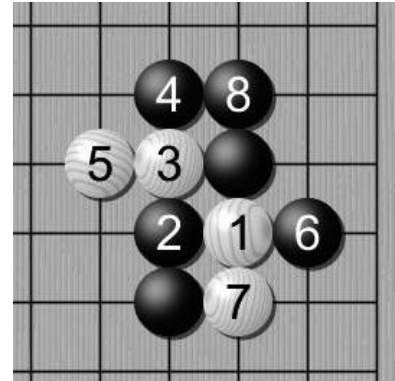
**La quatrième est le saut de cavalier** dont le nom provient du mouvement similaire du Cavalier dans le jeu d'échecs. C'est une extension comme le saut d'une intersection, mais la pierre est placée légèrement en diagonale. Contrairement au saut d'une intersection, le saut de cavalier possède deux points faibles où il peut être coupé. Bien que généralement l'une des deux coupes est plus sévère que l'autre, le fait de jouer à l'un ou l'autre point de coupe conduit à un combat intense, donc on doit choisir soigneusement le moment et la manière de couper.



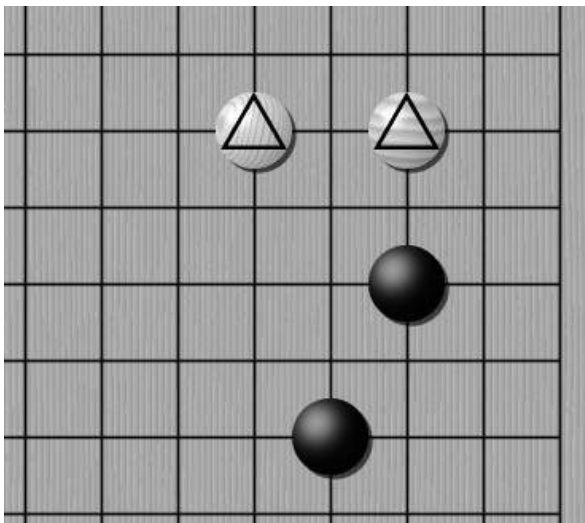
*Le saut de cavalier a deux points de coupe **A** et **B**.*



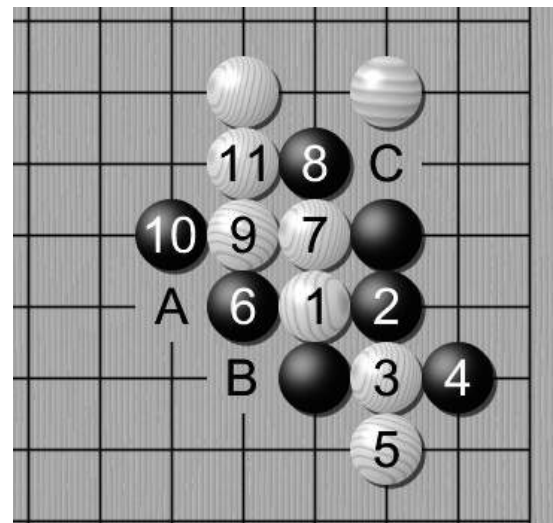
*Chaque coupe conduit à un résultat bien différent. Ici on coupe en **A**...*



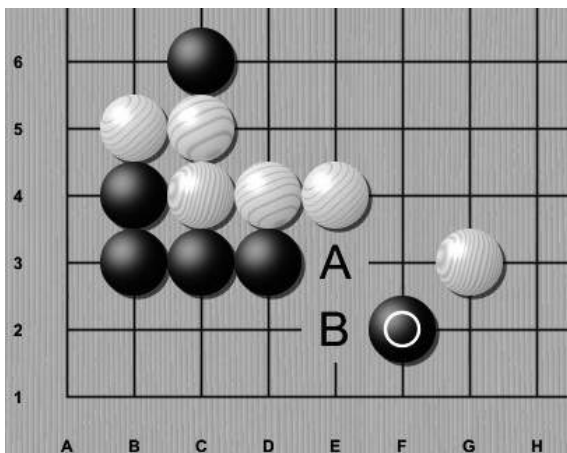
*et là en **B**. Lequel constitue le meilleur point de coupe est une question qui dépend des pierres environnantes.*



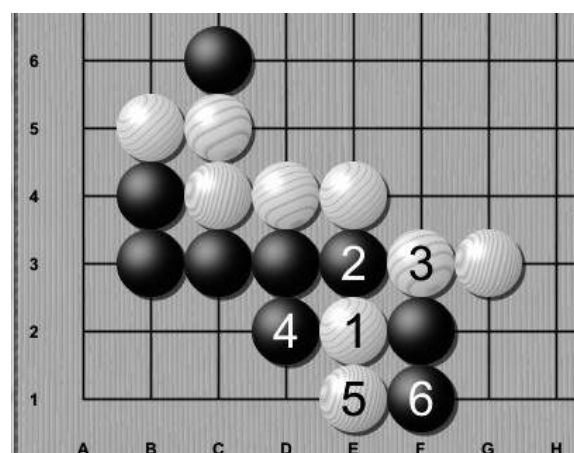
*Les résultats précédents ne sont pas bons pour Blanc, donc on a tendance à décider de couper seulement lorsqu'il y a du soutien aux alentours. Les deux pierres marquées constituent une grande différence ici...*



*Après la coupe, Blanc est connecté et Noir doit défendre trois points de coupe **A**, **B** et **C** avec son prochain coup. Ceci est impossible à accomplir, donc Blanc est satisfait de ce résultat.*

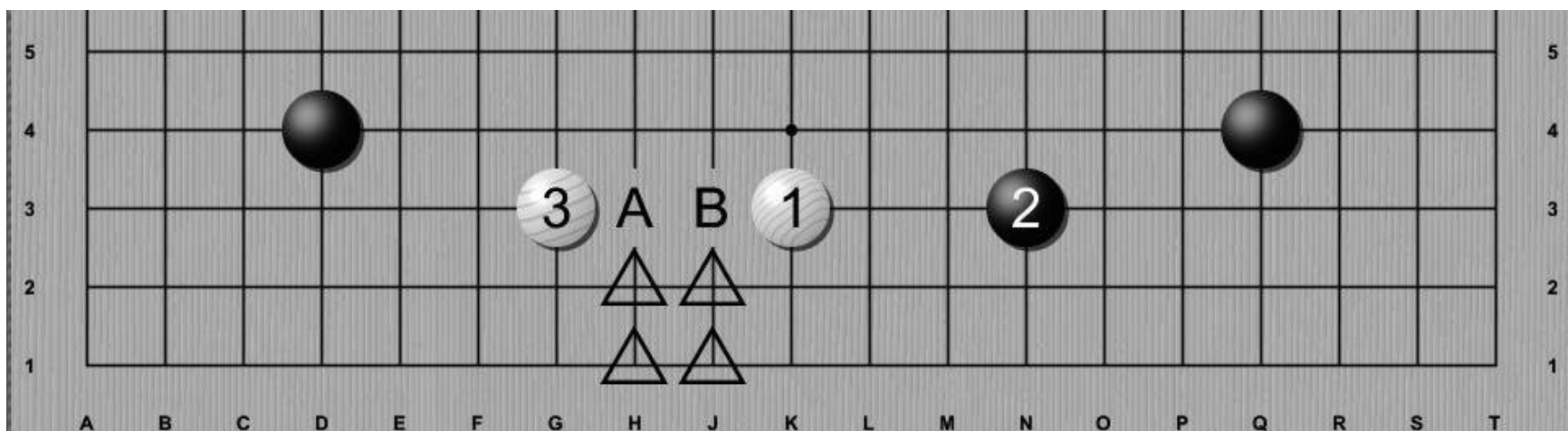


*Il y a de nombreux cas où on ne peut pas couper le saut de cavalier, surtout au voisinage des bords. Ici, Noir joue le saut de cavalier. Si Blanc joue en **A**, Noir bloque aisément en **B**...*

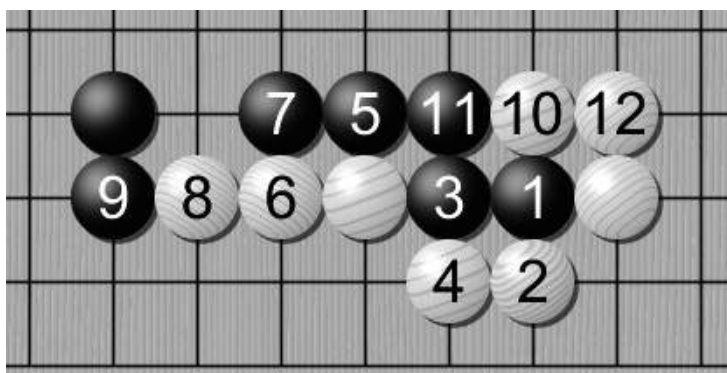
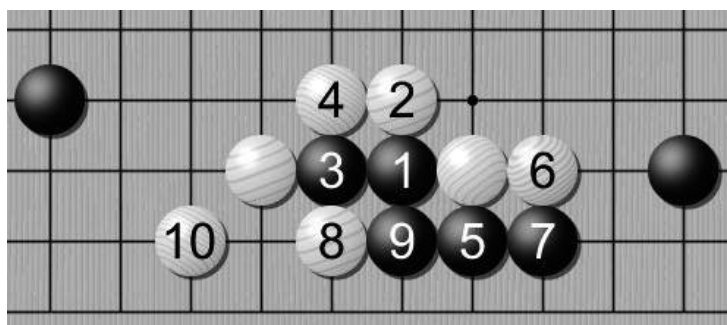


*Essayer l'autre point de coupe ne marche pas non plus. Les pierres de Blanc sont mortes et Noir est en sécurité. Nous verrons plus tard de manière plus détaillée comment on peut juger à quel moment et à quel endroit couper les pierres de l'adversaire.*

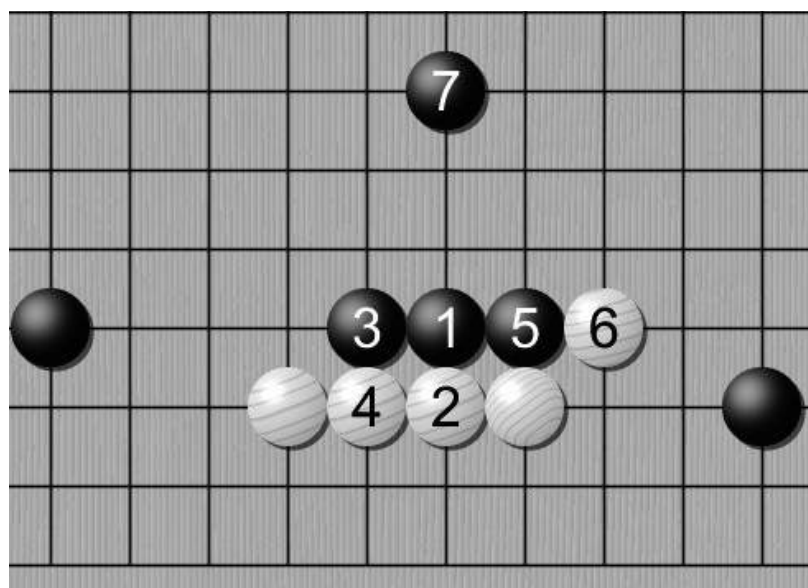
La cinquième est le **saut de deux espaces** qui consiste en une extension de deux espaces à partir d'une pierre. Ce coup est principalement utilisé pour donner de l'espace à une pierre pour vivre en créant deux yeux (on dit aussi **créer une base** de vie pour la pierre), mais on peut aussi l'utiliser pour s'étendre vers le centre du plateau, plus rapidement qu'avec le saut d'un espace, mais d'une manière encore relativement peu risquée. Bien entendu, le saut de deux espaces est plus facile à couper que celui d'un espace, mais sa faiblesse supplémentaire est compensée par sa rapidité. Dans de nombreux cas, même si nos pierres se font séparer, on peut obtenir une compensation en défendant la connexion.



Ceci est le cas le plus fréquent de saut de deux intersections. Blanc joue en **1** afin d'empêcher Noir de jouer à cet endroit et de transformer tout le bord en une zone sur laquelle Noir aurait la mainmise. Noir essaye de prendre le plus possible tout en restant en sécurité en jouant le **coup 2**, et Blanc effectue un saut de deux espaces afin de créer suffisamment d'espace pour faire deux yeux dans la zone marquée par des triangles (on appelle cela **créer une base** de vie pour ses pierres) afin d'installer son groupe. Notons que même s'il y a deux points de coupe évidents en **A** et en **B**, à ce stade précoce de la partie, Noir ne possède pas suffisamment de pierres aux alentours pour menacer de les couper immédiatement. Nous parlerons de ce genre de cas et de la manière de procéder dans le chapitre sur l'attaque et la défense, mais voyons dès maintenant un exemple...



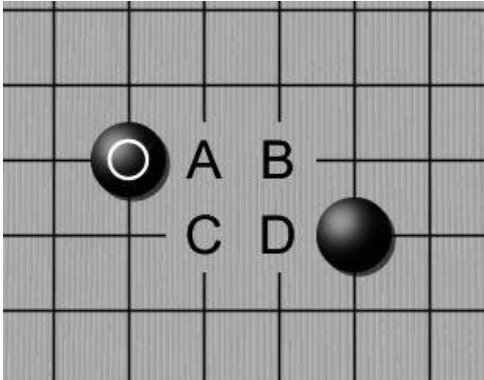
En effet, si Noir essaye quelque chose comme ça, la plupart des résultats possibles ne sont pas très bons pour lui. Si Blanc bloque par-dessus, il gagne à la fois l'extérieur et un peu de territoire, et s'il bloque par-dessous, Blanc obtient encore un bon résultat...



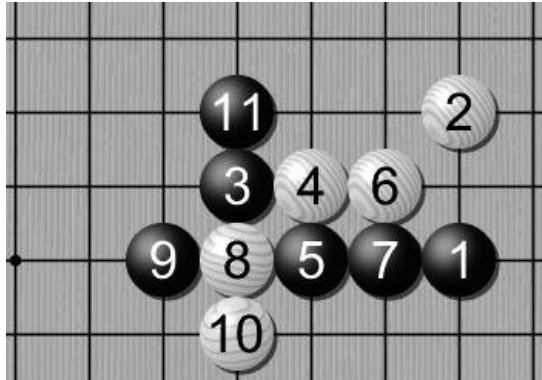
Donc habituellement, Noir va ou bien laisser ces pierres tranquille jusqu'à un stade plus avancé de la partie, lorsqu'il aura une idée plus claire de ce qu'il veut accomplir dans cette zone et plus de pierres pour l'aider à gérer de tels coups, ou bien procéder immédiatement avec un coup à l'épaule sur l'une de ces pierres blanches afin de les garder en position basse. Noir utilise aussi souvent un saut de deux espaces pour s'étendre rapidement vers le centre.



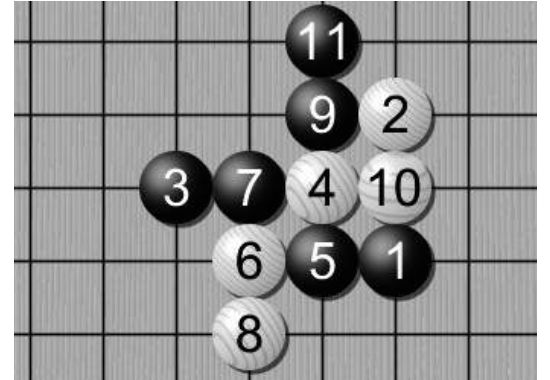
La sixième est le **grand saut de cavalier** qui est semblable au saut de cavalier, mais avec un espace supplémentaire entre les deux pierres. Parmi toutes les connexions, c'est la plus faible de toutes et c'est celle qui possède le plus de points où elle peut être attaquée. Elle est cependant utile, surtout lorsqu'elle est utilisée pour s'étendre sur le bord, ou bien pour établir une fondation permettant de connecter deux groupes de pierres. Notre adversaire ne peut pas couper cette forme immédiatement, mais nous devons toujours garder à l'esprit que cette situation est susceptible de changer en cours de partie.



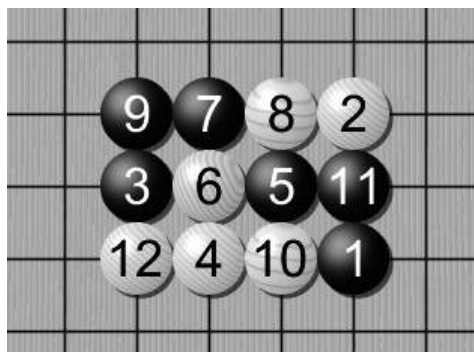
*Un grand saut de cavalier a quatre points de coupe, en fonction des pierres environnantes.*



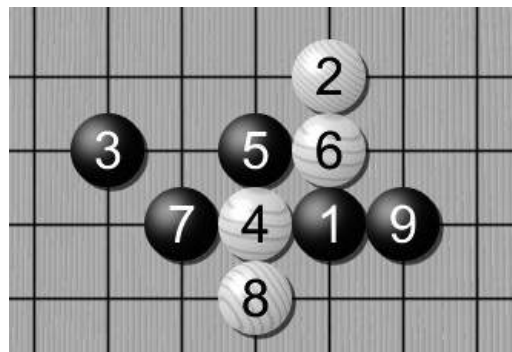
*Il peut presque toujours être coupé, ou au moins constituer un point où l'adversaire voudra attaquer (voir ci-dessus la coupe en A)...*



*donc selon les cas et les variations possibles, on pourra préférer éviter ce coup complètement (coupe en B).*



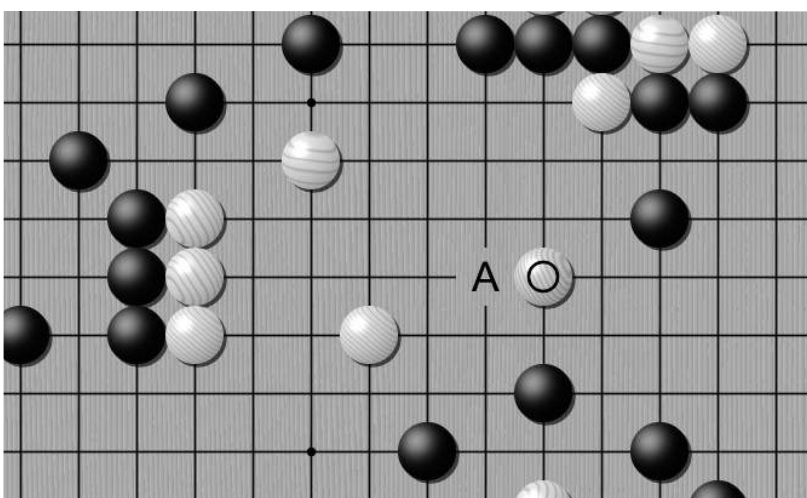
*Voici la variation correspondant à la coupe en C...*



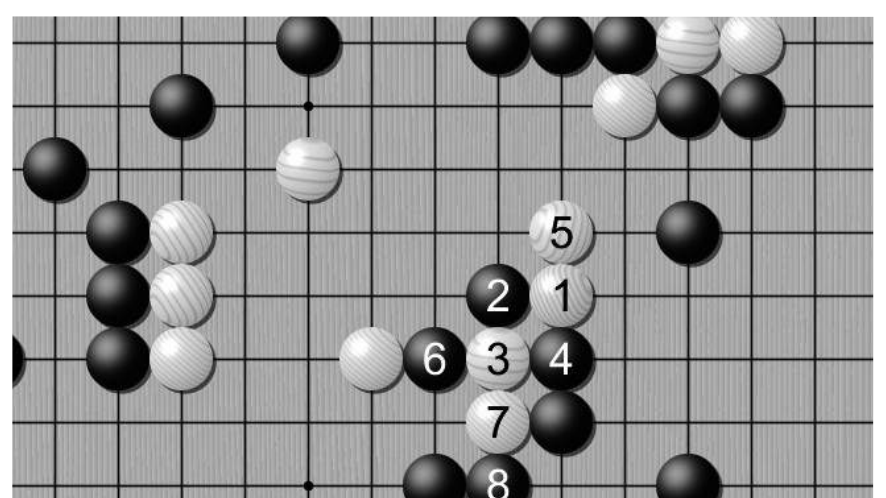
*et la coupe en D...*



*et il y a encore d'autres possibilités puisque la pierre initiale de Blanc qui vient en appui aurait pu se trouver à l'importe quel autre endroit.*



*Donc le grand saut de cavalier peut être dangereux. Un autre coup moins gourmand, comme le saut de cavalier ordinaire en A pour Blanc dans cet exemple, pourrait être un choix plus sûr dans de nombreuses situations...*



*Dans ce cas, si on tient à jouer le grand saut de cavalier, on ne peut pas empêcher Noir de couper nos pierres, et tout à coup tous nos groupes risquent de se retrouver sans yeux et de finir par mourir.*

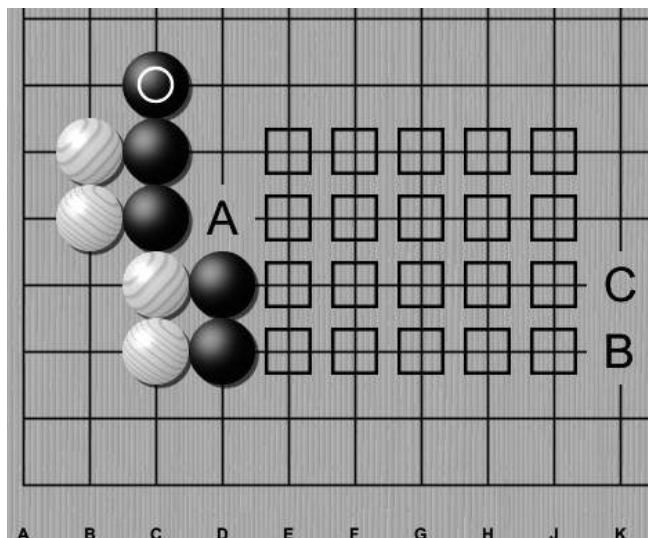
## ► Relations entre plusieurs pierres

Maintenant que nous avons établi les relations principales et les formes constituées de deux pierres, on peut les utiliser pour créer des formes plus complexes qui font intervenir plusieurs pierres. Chacune de ces formes possède ses propres forces et faiblesses, et effectuer son choix parmi celles-ci n'est pas un problème qui concerne uniquement la situation locale, mais aussi le plateau entier et les objectifs que nous et notre adversaire poursuivons.

Commençons par la forme la plus évidente : **le mur**.

L'image qui vient le plus immédiatement à l'esprit lorsque l'on entend parler d'un mur consiste en de nombreuses pierres connectées les unes aux autres en ligne droite. Ceci est effectivement un mur idéal en termes de connectivité et de force, mais souvent, créer quelque chose comme ça peut être terriblement lent, donc en partie réelle, les murs ont tendance à avoir des défauts ou même des trous. L'adversaire va en général essayer de placer ses pierres dans une position qui lui permettra d'exploiter ces trous, mais si on prend ses précautions on pourra l'éviter. Quoi qu'il en soit, le dilemme entre « un mur parfait, mais lent » et « un mur imparfait, mais rapide » est l'un des aspects les plus importants dans une partie, ce qui fait qu'on en parlera abondamment par la suite dans ce livre, puisqu'on doit toujours garder à l'esprit d'essayer de trouver le bon équilibre. À cet effet, nous allons introduire le concept **d'influence**.

Nous avons déjà vu que le territoire est le nombre de points que l'on a presque certainement entourés, que l'adversaire ne peut généralement pas reprendre. En général le territoire est facile à repérer sur le plateau, mais il en va tout autrement de l'influence. **L'influence est engendrée par le « champ » de forces qui émane de nos pierres et de leurs formes.** Plus leur forme est solide et étendue, plus grande est l'influence. En général on doit céder du territoire pour acquérir de l'influence, et il est difficile de juger si cela en valait la peine ou non, car l'usage idéal de l'influence n'est pas simplement de la convertir en territoire, mais aussi d'entraver l'expansion et les mouvements de l'adversaire.

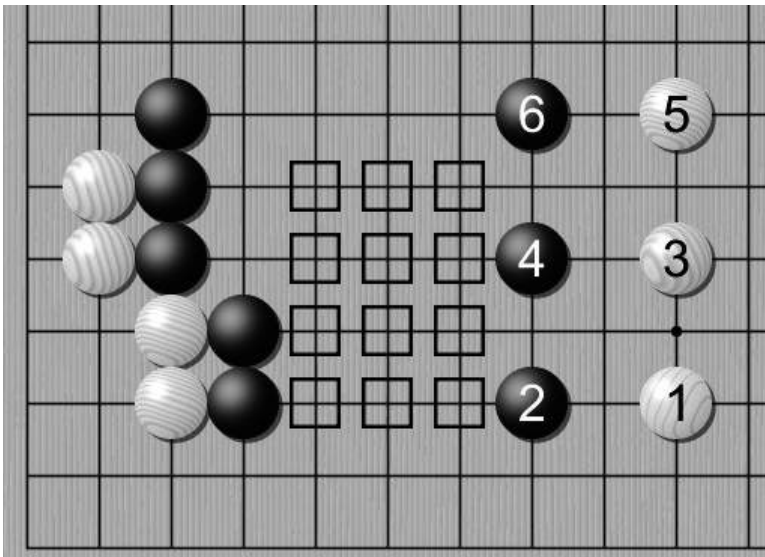


*Ici on voit un mur, avec un point de coupe en A. Les murs projettent de l'influence, non dans la direction où ils s'étendent (dans le cas présent, vers le haut), mais en direction du côté vide vers lequel ils font face (dans le cas présent, vers la droite).*

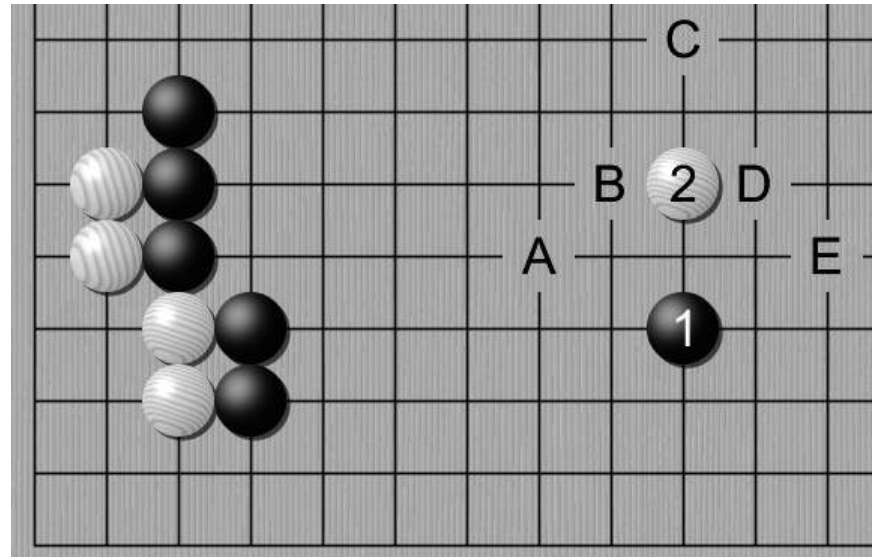
*La règle de base est que l'influence du mur s'étend sur à peu près autant d'intersections que sa longueur. (Dans le cas présent, cinq espaces, marqués par des carrés.)*

*Il est alors clair que le prochain point-clef pour Noir est autour de B ou C et s'il parvient à y jouer alors il sera en bonne voie pour créer un cadre/une boîte que Blanc sera fortement contraint à envahir ou réduire.*

*Donc, puisque après ces coups c'est au tour de Blanc, celui-ci s'empresse de jouer B ou C, selon le reste du plateau, pour entraver les plans de Noir, faisant perdre à Noir à la fois le territoire dans le coin ainsi qu'une quantité non négligeable d'influence sur le côté...*

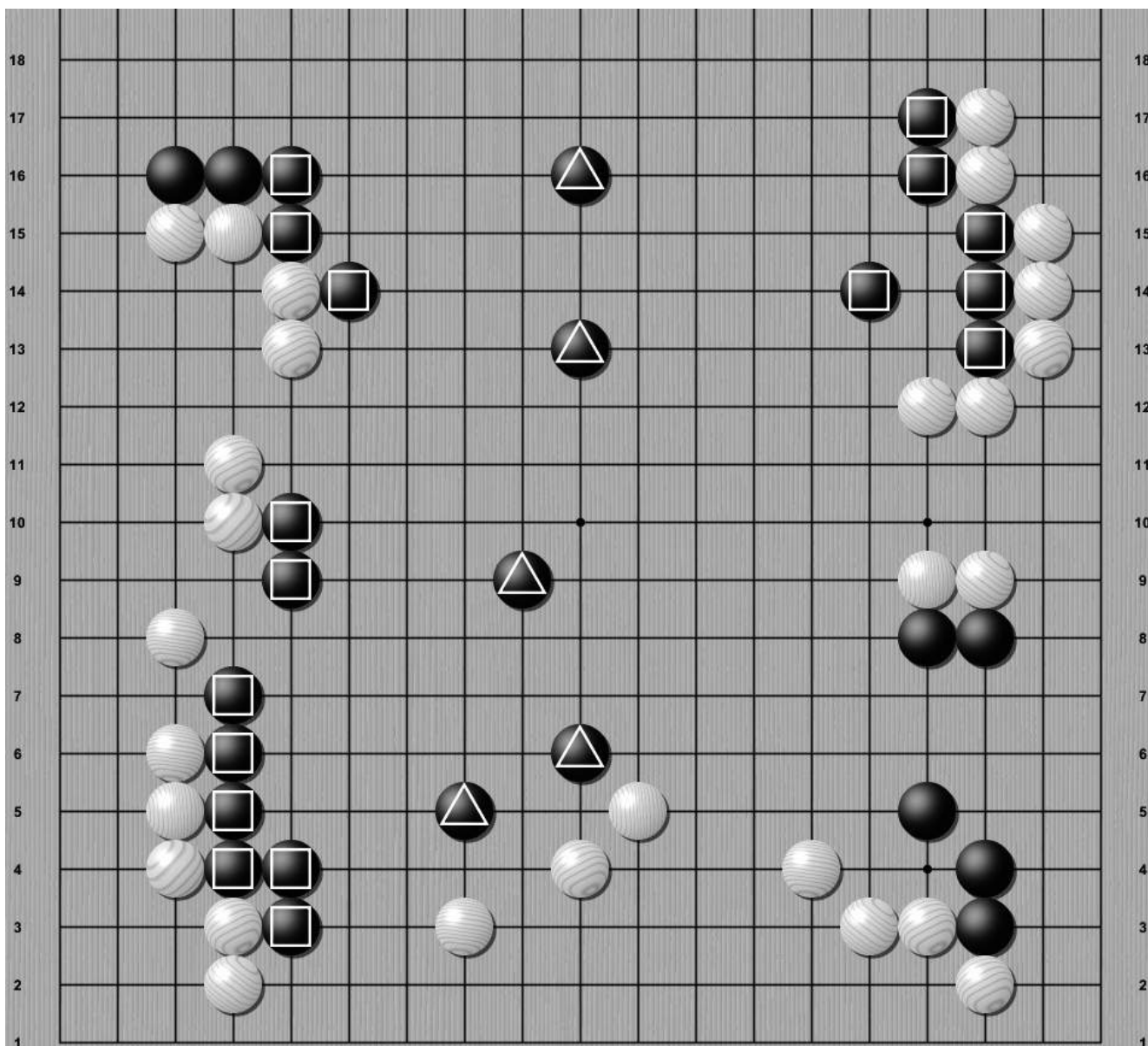


*Ceci est un résultat possible et sûr. Blanc réduit l'influence de Noir et ses gains potentiels, tout en construisant son mur.*

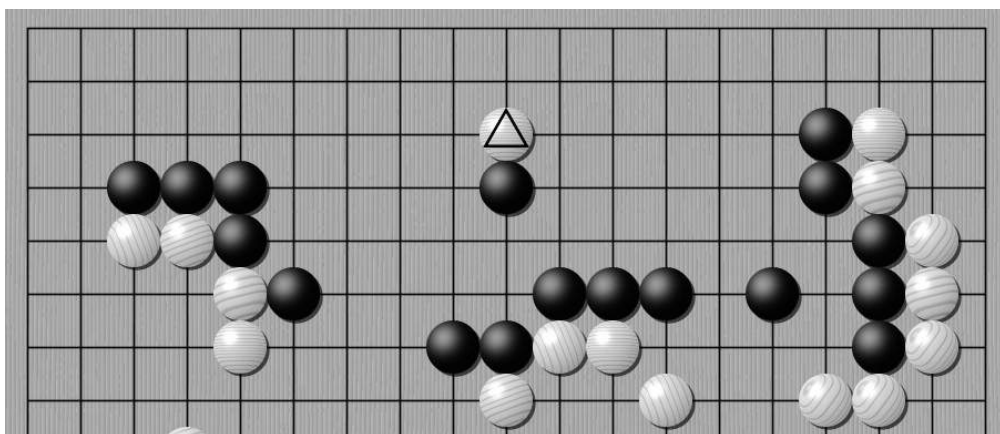


*Si Blanc ne saisit pas sa chance, alors Noir y jouera en premier. Maintenant, Blanc doit réduire et, en fonction du reste du plateau, Noir a au moins cinq coups possibles permettant d'attaquer cette pierre.*

On doit toujours être conscient des opportunités comme celles-ci, et on ne doit pas les rater, sinon notre adversaire pourrait gagner trop d'influence et la convertir entièrement en territoire, sans que nous n'obtenions suffisamment en échange. Par exemple :

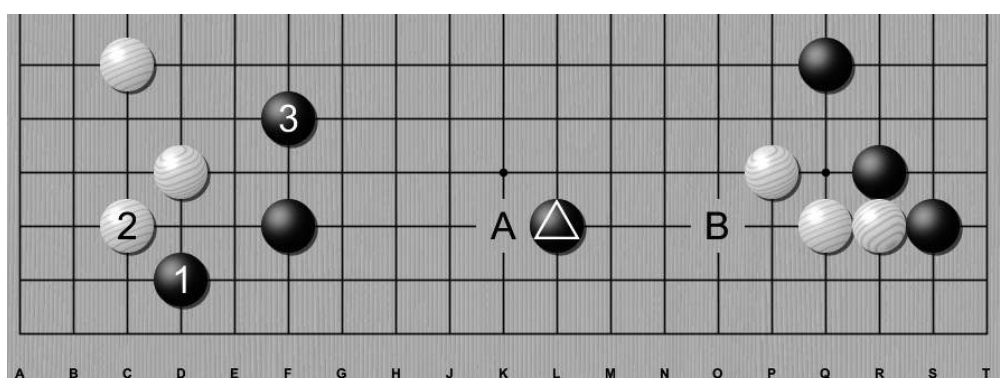


*Ceci est un scénario presque idéal pour Noir. Il a abandonné le coin et le territoire sur le bord en échange de trois murs (marqués avec des carrés). Combinés avec les cinq pierres marquées par des triangles, ils créent du territoire en quantité plus que suffisante en compensation. Si Blanc avait joué à ces endroits en premier, cependant, les acquis de Noir auraient été anéantis. Jouer pour obtenir de l'influence n'est pas toujours une stratégie payante, donc cela peut s'avérer un choix à hauts risques.*

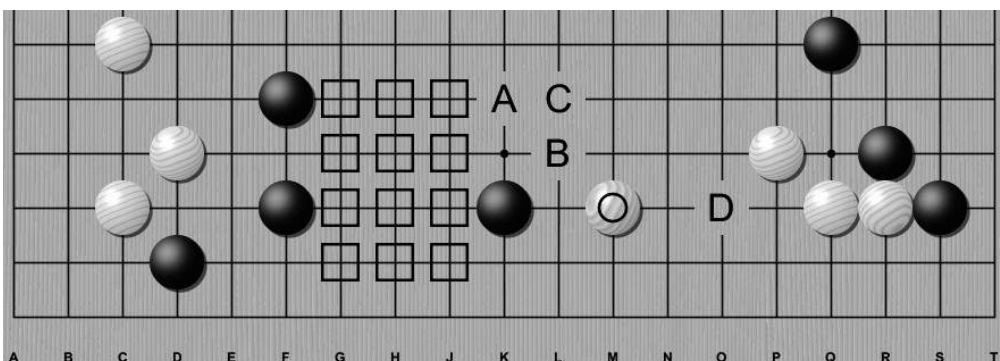


*Blanc finira par vous prendre un peu de territoire, mais au fur et à mesure que la partie progresse, cela deviendra de plus en plus dur, lorsque d'autres pierres viennent s'ajouter. Les coups comme la pierre blanche marquée ne marchent pas à moins que Noir ne commette une erreur. Placer une pierre isolée, au milieu de tant d'adversaires, marche rarement.*

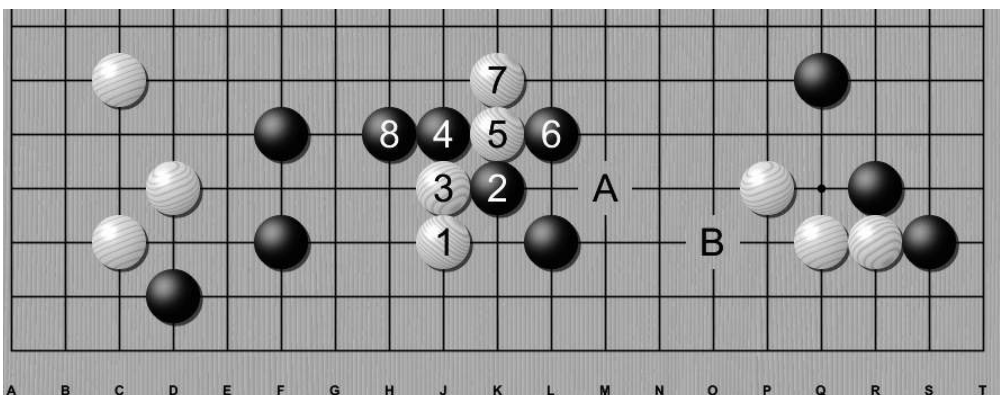
À nos yeux, un grand mur est juste la moitié d'une boîte qui peut être transformée en territoire, et on a en général l'impression que l'influence est quelque chose que l'on doit défendre pour la convertir à un moment donné en territoire, donc on finit par jouer trop près de nos murs, ou bien on dépense des coups pour essayer d'éloigner nos adversaires de ceux-ci, mais **ceci constitue une manière erronée d'utiliser l'influence**. Il est difficile de se défaire de cette idée, et il est difficile d'acquérir la méthode correcte d'utilisation, mais l'influence et les murs ne sont pas faits pour être défendus. Ils sont là afin qu'on les utilise pour s'étendre, ou pour attirer l'adversaire dans un piège, ou pour attaquer d'autres endroits. C'est un sujet plus avancé dont nous parlerons plus tard, mais pour le moment, examinons un exemple:



*Noir joue 1 et 3 pour créer un petit mur, à peine assez grand pour travailler avec la pierre noire marquée. Si cette pierre était en A, elle aurait été plus « en sécurité », mais elle n'aurait pas travaillé en coordination avec le mur. Dans la situation présente elle se situe à l'endroit idéal pour attirer Blanc et menacer les pierres blanches en B.*



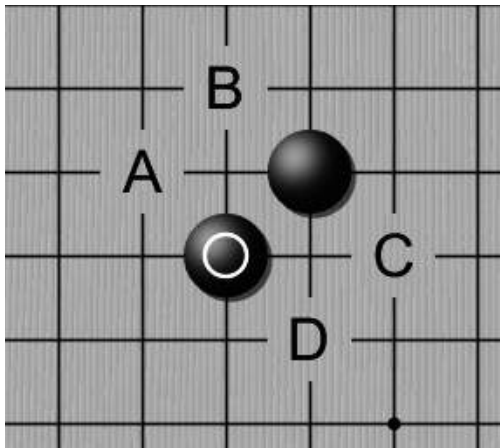
*Voici à quoi ressemblerait le plateau avec la pierre noire en A. Blanc s'étendrait immédiatement et Noir peut maintenant jouer en A, B ou C, et son espace est maintenant très restreint. La coupe en D est toujours possible, mais beaucoup moins menaçante et il est plus difficile de s'en extraire.*



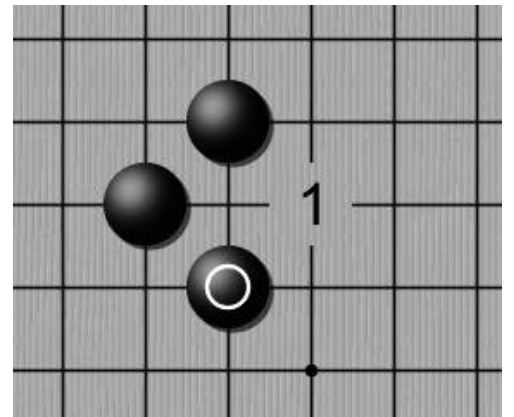
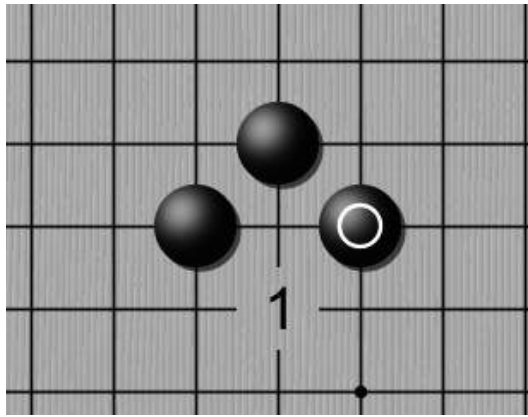
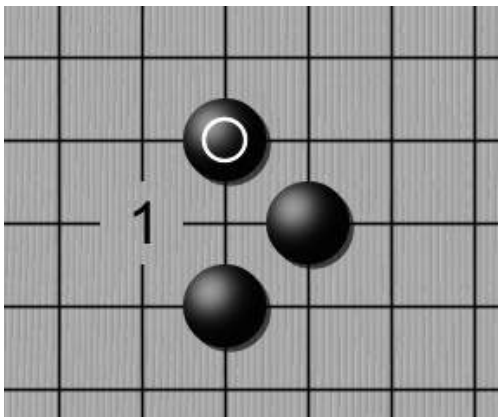
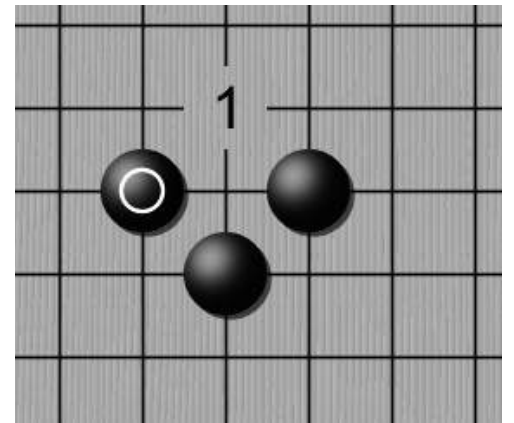
*Voici la partie réelle. Blanc voulait envahir la formation de Noir, et tous ses groupes ont été coupés les uns des autres. Le mur de Noir est assez fort pour permettre à Noir d'attaquer agressivement, et à moins que Blanc ne joue à proximité de A, la menace que Noir joue en B est toujours un problème sérieux, les trois groupes de Blanc ayant été séparés.*



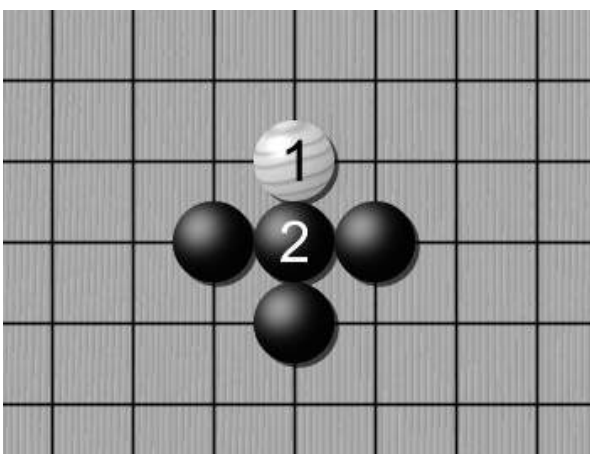
Mais pourquoi jouer en A dans le diagramme précédent est-il un bon coup ? La réponse provient de notre seconde forme constituée de plusieurs pierres : **la gueule du tigre**.



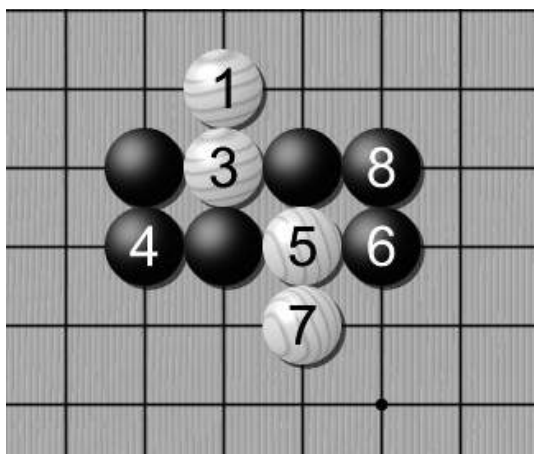
**Image de gauche** : la gueule du tigre est la forme créée par deux pierres connectées en diagonale auxquelles on ajoute une autre pierre en diagonale sur l'un des points **A**, **B**, **C** ou **D**. Le résultat est indiqué sur les quatre autres images, et le point faible de la gueule du tigre est marqué avec **1**. Jouer à cet endroit s'appelle un **nozoki** (coup d'œil furtif, ou **peep** en anglais).



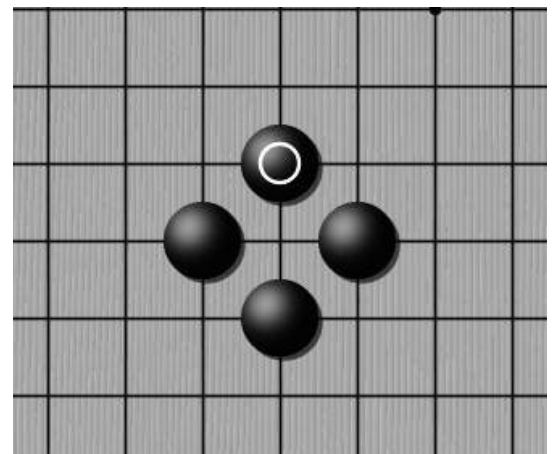
Un proverbe de Go dit que « le point faible de mon adversaire est un bon point pour moi » et cela s'applique en particulier à la gueule du tigre. Bien entendu on ne va pas parcourir tout le plateau et réaliser cette forme pour elle-même. Cette forme doit apparaître naturellement à partir des coups des deux joueurs, dans un contexte particulier, et c'est pourquoi le point faible est souvent le point que l'on considère en premier lieu afin de décider si on veut utiliser cette forme ou non.



Lorsque Blanc joue sur le point faible, Noir doit presque toujours répondre en connectant ses pierres. De tels **coups forçants** sont toujours bons à essayer d'exploiter si on est Blanc, et sont toujours une possibilité à laquelle on doit faire attention lorsqu'on est Noir.

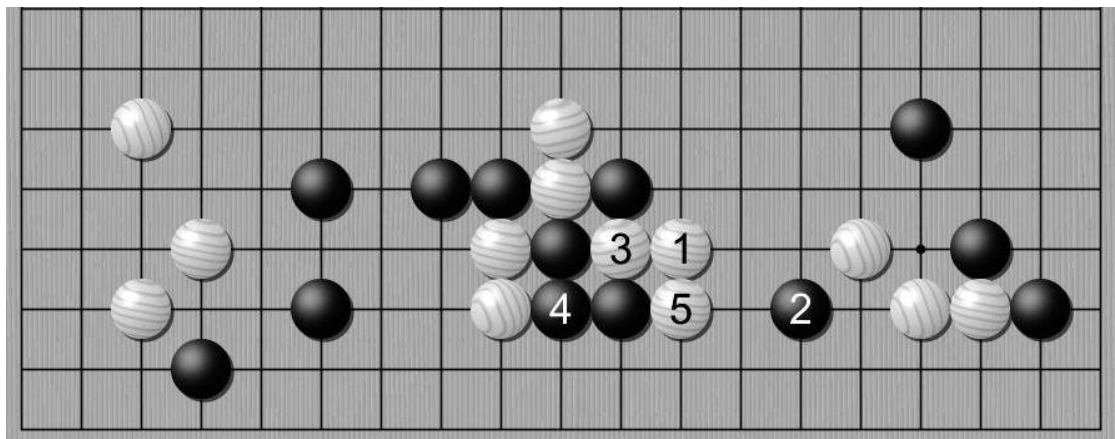


Si Noir ignore la menace et joue **2** ailleurs, ceci est une éventualité possible ; en général, les pierres de Noir finissent par être séparées en deux groupes. Comme il y a presque toujours des pierres aux alentours, cela signifie que l'un des groupes de Noir risque de mourir.



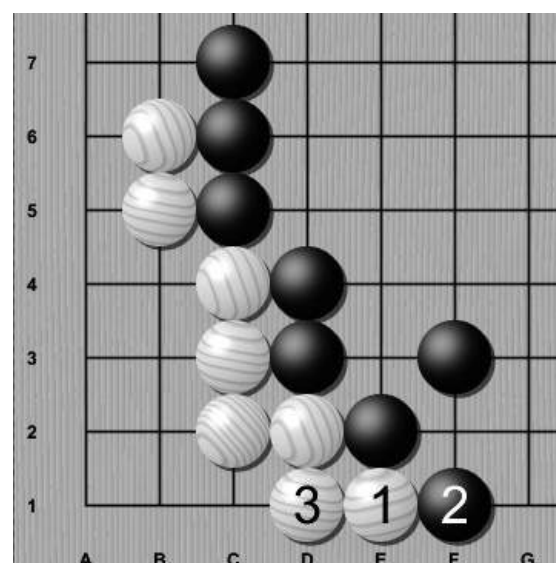
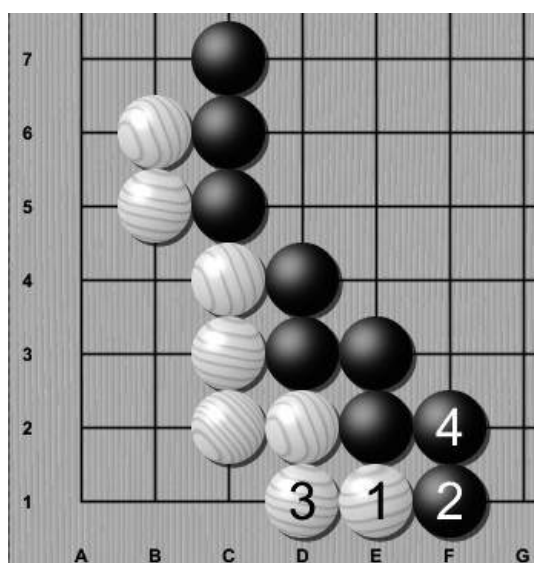
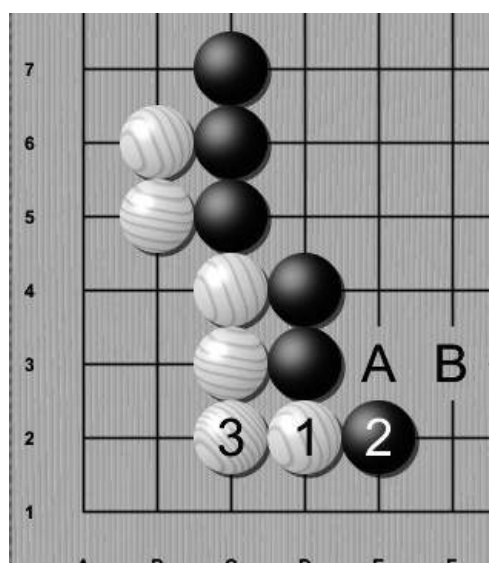
Si Noir décide de jouer lui-même au point faible, il crée une forme appelée **ponnuki** (forme en diamant). Encore une fois, on ne va pas parcourir le plateau pour créer cette forme pour elle-même, mais elle doit émerger des échanges de coups sur le plateau pour être réellement utile.

Supposons que dans l'exemple de partie réelle précédent, Blanc effectue un nozoki sur la gueule du tigre, et que Noir ignore la menace.



Après que Noir a joué **2** ailleurs, même si ce coup se situe dans les parages, Blanc peut immédiatement tirer profit de sa menace et attaquer sévèrement les pierres de Noir. Les **coups 4 et 5** sont inévitables et les trois pierres de Noir sont en grande difficulté et séparées les unes des autres.

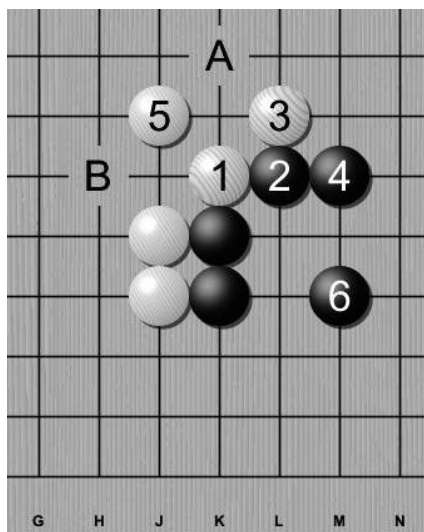
Par conséquent, on forme une gueule du tigre lorsque l'on peut connecter ses pierres indirectement sans danger, et lorsque le fait de jouer légèrement protège plus de points faibles que le point faible créé par la gueule du tigre. Ceci s'applique en général dans les coins du plateau, où l'adversaire ne peut en général pas se connecter aux pierres effectuant le nozoki.



**Image de gauche** : nous avons déjà rencontré cette situation courante. Maintenant, Blanc joue en diagonale sur la pierre noire en **1** (ce que l'on appelle un **hane**). Noir bloque et Blanc connecte. Maintenant Noir a deux choix : **A** ou **B**.

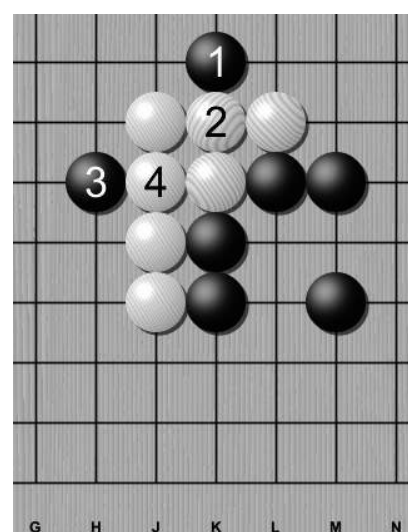
**Image centrale** : la connexion solide en **A** donne ce résultat. Noir est en sécurité, mais il a eu besoin de deux coups pour réaliser cette bonne forme et maintenant Blanc peut jouer ailleurs en premier.

**Image de droite** : mais si Noir joue la gueule du tigre en **B**, maintenant il peut bloquer en créant une autre gueule du tigre, en un seul coup. C'est ensuite à Noir de jouer. Cette question peut sembler triviale maintenant, mais le fait d'avoir l'initiative est un sujet très important.



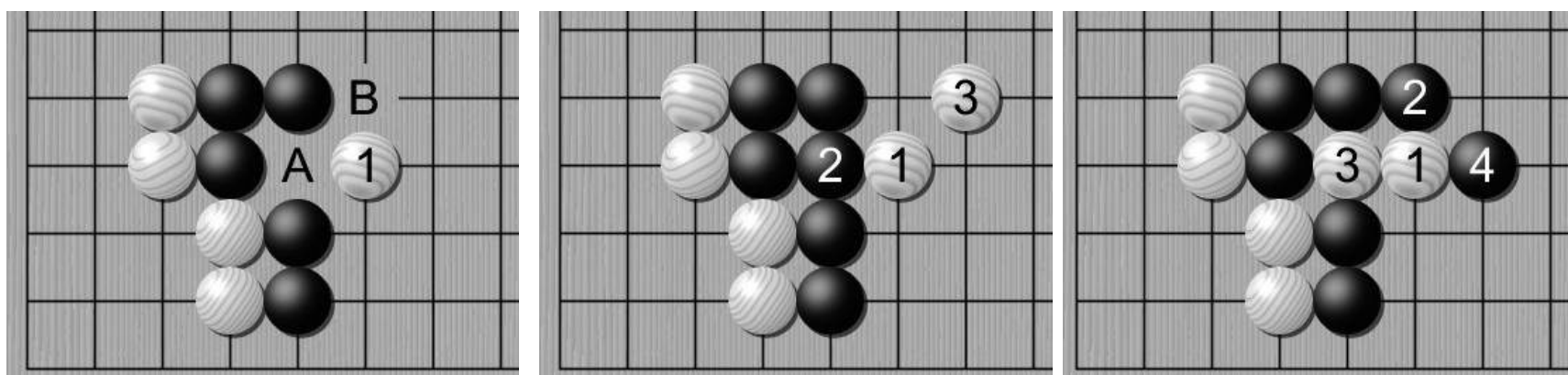
Lorsqu'elle fait face au centre, la gueule du tigre est plus faible, parce qu'elle donne des coups gratuits à Noir. Ici, Blanc a effectué un **double hane** en **1** et **3** et une double gueule du tigre en **5**, en laissant les points faibles **A** et **B**. Noir finira certainement par jouer ces coups gratuits et détruira la forme des pierres de Blanc.

Contrairement aux exemples dans les coins, ces pierres noires font face au centre du plateau et, selon le reste du plateau, pourraient se connecter avec d'autres groupes noirs.



Connecter les pierres de la gueule du tigre n'est pas la seule défense possible. Parfois on peut juste étendre l'une des pierres des deux « mâchoires » qui forment la gueule du tigre et défendre le point faible en créant un **shicho** (capture en escalier). Le shicho n'est pas une forme particulière, mais un piège dont les pierres adverses ne peuvent pas s'échapper, consistant en une série d'ataris, à moins qu'une pierre amie (appelée **briseur de shicho**) ne se trouve sur le chemin.

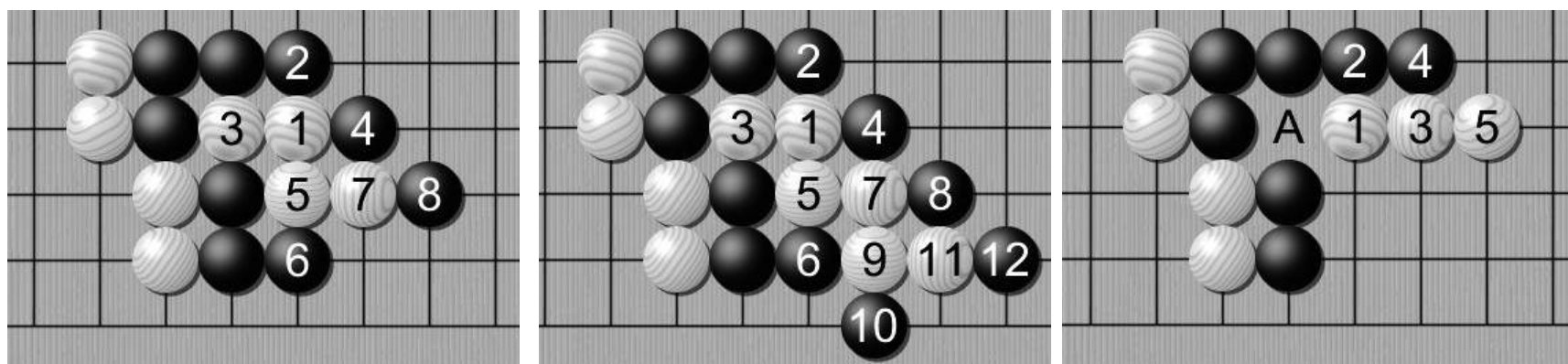
Jetons un coup d'œil à quelques diagrammes, et donnons une meilleure explication:



**Image de gauche** : Blanc menace de couper les pierres de Noir. La réponse typique est **Noir A**, mais Noir peut aussi jouer en **B** et ainsi créer un shicho si Blanc coupe en **A**.

**Image centrale** : voici ce qui se passe si Noir se contente de connecter. Maintenant la forme de Noir est un étrange amas et Blanc peut s'échapper vers le centre ou vers le côté, et il n'y a aucun moyen de l'arrêter.

**Image de droite** : maintenant, si Noir ne se connecte pas et Blanc coupe, ceci est le début du shicho. Le **coup 4** met Blanc en atari...



**Image de gauche** : si Blanc essaye de résister, les coups jusqu'à **8** forment une autre « marche » de l'escalier et Blanc est encore une fois en atari.

**Image centrale** : Blanc peut persister, mais tout cela est vain. Au **coup 12**, Blanc est encore en atari et ne peut pas s'échapper du shicho.

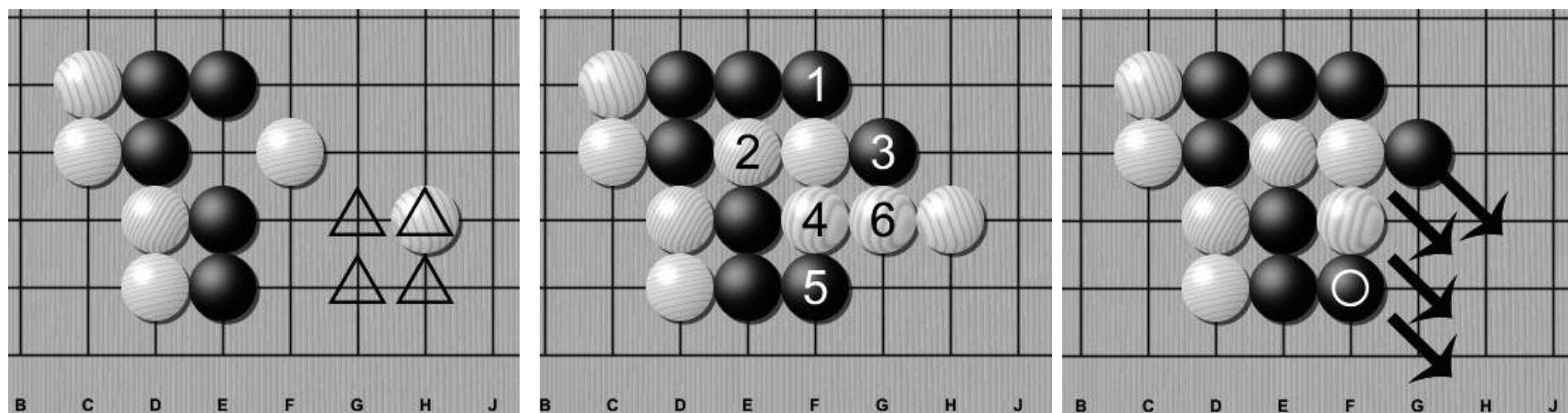
**Image de droite** : donc Blanc doit s'échapper et la poursuite est en route. Noir devra au bout d'un moment se connecter avec le **coup 6** en **A**, mais sa forme est maintenant bien meilleure comparée au choix typique et Blanc se fait pourchasser.

Donc un shicho est créé chaque fois que des pierres sont prisonnières d'une suite de coups qui les met toujours en atari, sans possibilité de s'échapper.

Il est très important d'être conscient des shichos possibles au Go, car dans de nombreux cas où ils sont en notre faveur, nous pouvons jouer des coups puissants et risqués. Même lorsqu'ils ne le sont pas, la menace de placer une pierre sur le chemin du shicho afin de le briser peut nous donner des coups gratuits permettant de développer d'autres positions sur le plateau et d'obtenir un avantage ailleurs.

Dirigeons-nous vers les deux prochaines pages et examinons un exemple provenant d'une partie réelle.

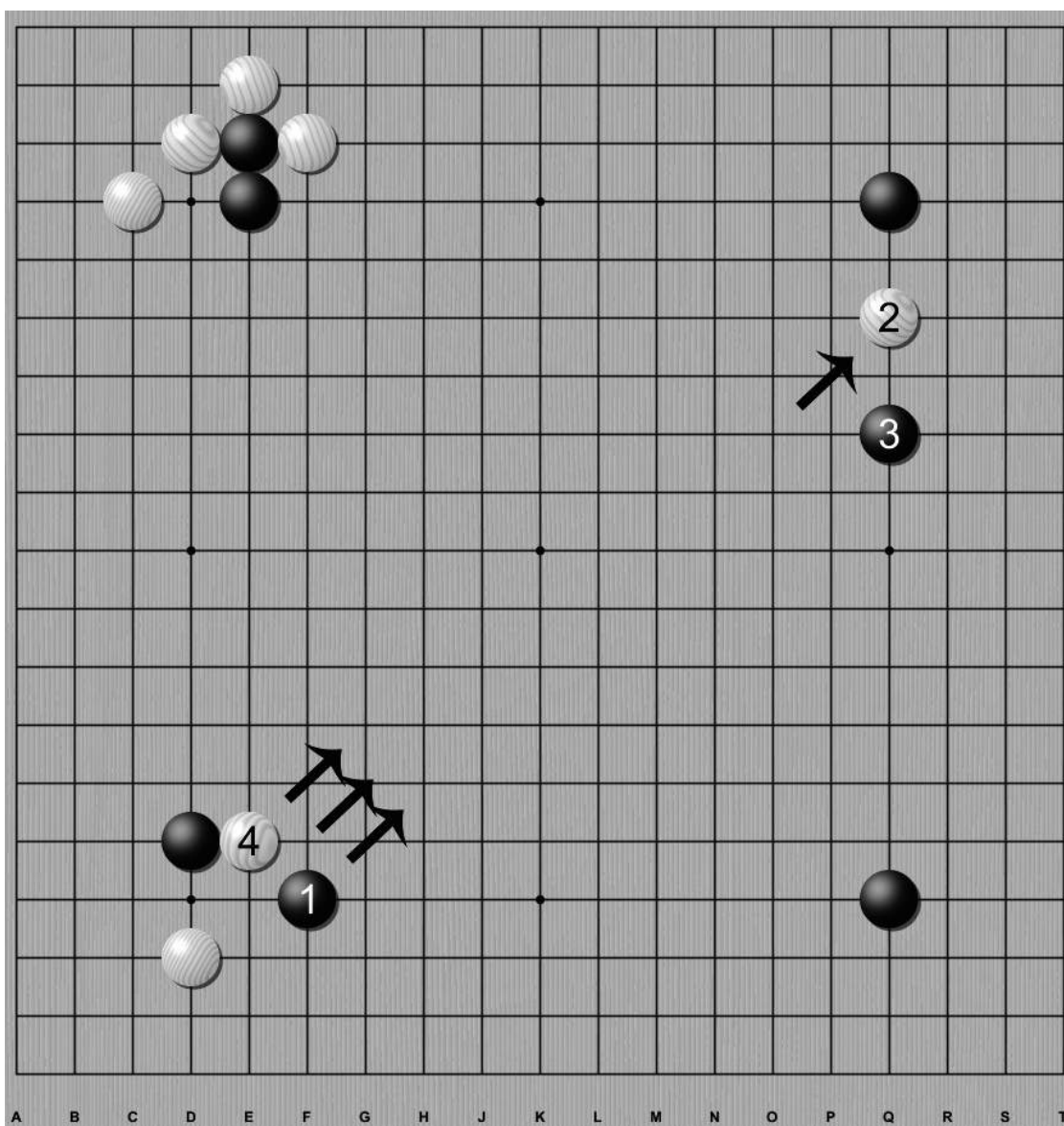
Mais d'abord, voyons sur un exemple local à quoi ressemble un briseur de shicho et pourquoi il fonctionne. Étendons l'image précédente, plaçons une pierre blanche supplémentaire, et appliquons l'idée à la partie.



**Image de gauche** : n'importe quelle pierre blanche placée sur le chemin du shicho changerait le résultat par rapport à ce que nous avons vu à la page précédente. Choisissons l'une des intersections marquées.

**Image centrale** : on voit que le shicho est effectivement brisé. Nous avons joué les mêmes coups que précédemment, mais maintenant Blanc possède un allié qui lui donne des libertés supplémentaires, faisant échouer la capture en shicho.

**Image de droite** : la règle générale est que n'importe quelle pierre placée sur le chemin de l'une des quatre diagonales intervenant dans le shicho sert de briseur de shicho.

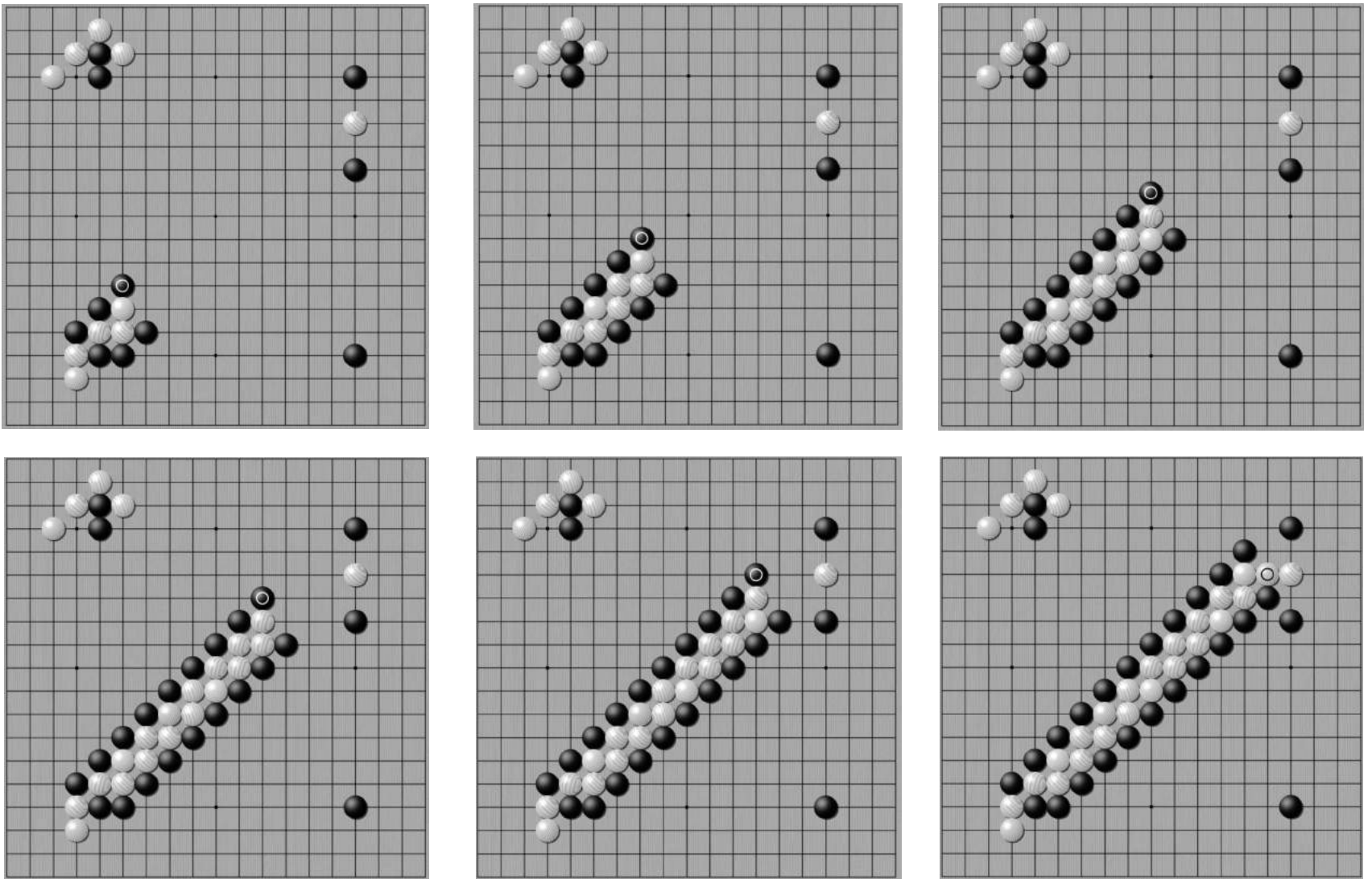


Voyons maintenant la partie réelle. Noir joue un **saut de cavalier** en **1** pour mettre la pression sur la pierre blanche isolée, mais Blanc ignore calmement ce coup et joue ailleurs (ce que l'on appelle **tenuki**) pour menacer Noir à un autre endroit, avant de répondre à **Noir 1**. Noir tombe dans le piège et répond avec le **coup 3**, mais ne se rend pas compte que **Blanc 2** est maintenant un briseur de shicho pour une coupe à l'autre bout du plateau. Blanc poursuit son plan et joue le **coup 4**, et comme on peut le voir d'après les flèches, si Noir essaye de capturer cette pierre, ses efforts seront bloqués par **Blanc 2**. Il est intéressant de noter que dans cette partie, c'est l'auteur du livre qui était Noir et s'est fait piéger. Je connaissais les shichos, et pourtant j'ai commis une erreur, mais c'est ça qui fait la beauté du jeu. **Chaque erreur que l'on commet donne une opportunité d'apprendre et de s'améliorer.**

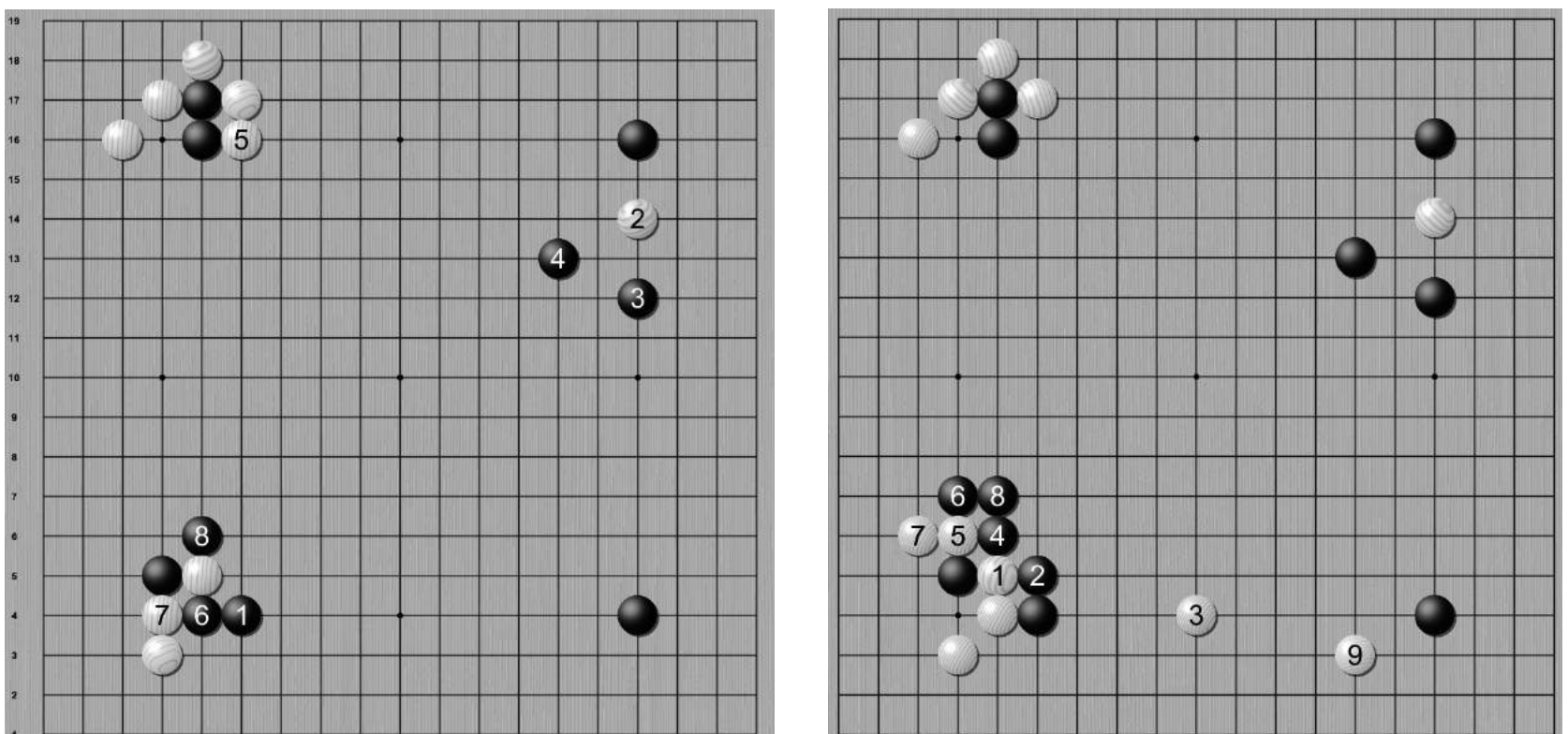
**Donc ne cherchez pas à tout comprendre à propos de ces formes.**

Notre but, pour le moment, est d'apprendre l'existence de ces formes. Nous entrerons bien entendu plus en détail sur chaque sujet par la suite, mais c'est le fait de jouer qui va finalement nous exposer à la plupart des subtilités et c'est l'expérience qui nous incitera à les rechercher.



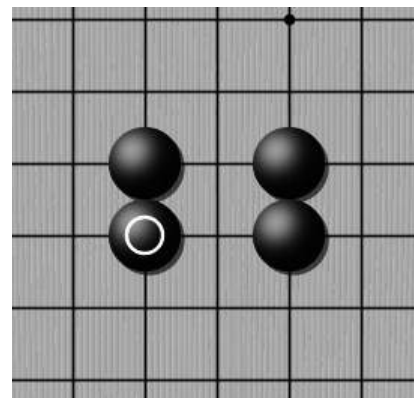


Mais il ne suffit pas de parler simplement de briseurs de shichos. Voyons réellement pourquoi le shicho ne fonctionne pas. Si Noir avait ignoré l'existence du briseur de shicho, alors il ne pourrait jamais capturer la pierre de coupe et maintenant toutes ses pierres sont en péril. Blanc peut effectuer des double-ataris et capturer la plupart de celles-ci, c'est pourquoi presque personne ne joue réellement un shicho qui peut être brisé. Ou du moins pas tous ses coups, comme dans ce cas.

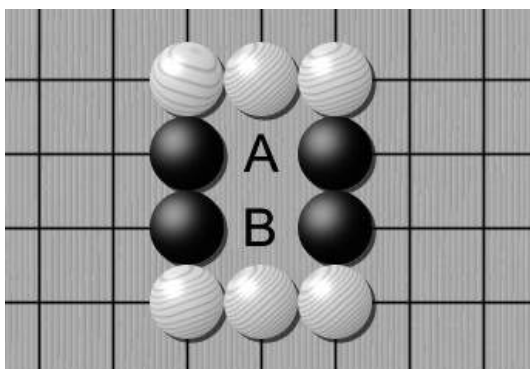


Alors, que s'est-il passé ? **Image de gauche** : ceci est la partie réelle. Noir a attaqué la pierre blanche afin de faire marcher le shicho à nouveau, Blanc a encore joué ailleurs (**tenuki**) pour quasiment sécuriser le coin en haut à gauche et Noir s'est empressé de terminer l'échange en bas à gauche. Je ne suis pas sûr que le choix pour Blanc de faire tenuki était correct. **Image de droite** : ceci nous donne un aperçu sur une autre possibilité pour la partie qui semble meilleure pour Blanc, et c'est ça qui rend le Go passionnant. Un choix peut engendrer une partie complètement différente et de nouvelles possibilités.

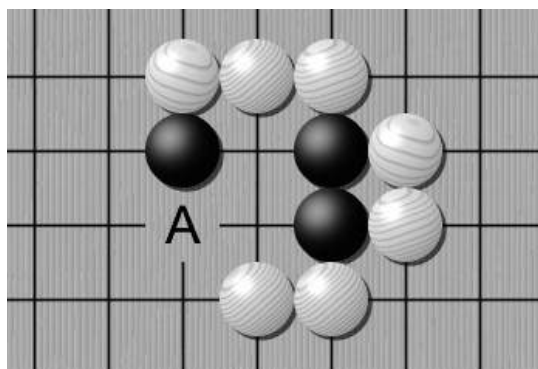
Le **nœud de bambou** est un autre exemple de forme qui est importante et très courante. Un nœud de bambou est composé de deux ensembles parallèles de deux pierres connectées, et fait partie des formes les plus stables puisqu'il ne peut généralement pas être coupé une fois qu'il est formé. Il y a de nombreux cas où on l'utilise au lieu de connecter simplement ses pierres. L'idée sous-jacente est qu'on souhaite que nos pierres soient plus versatiles et exercent plus d'influence sur le plateau. Voyons comment cela fonctionne en pratique :



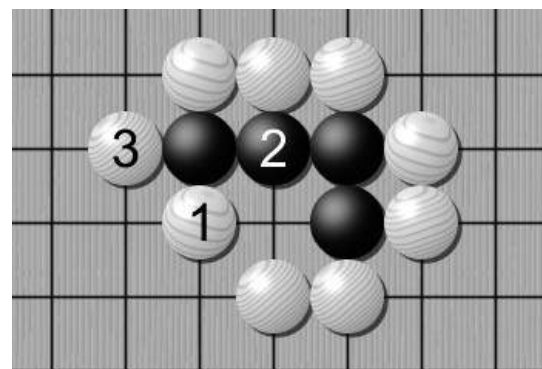
Le nœud de bambou.



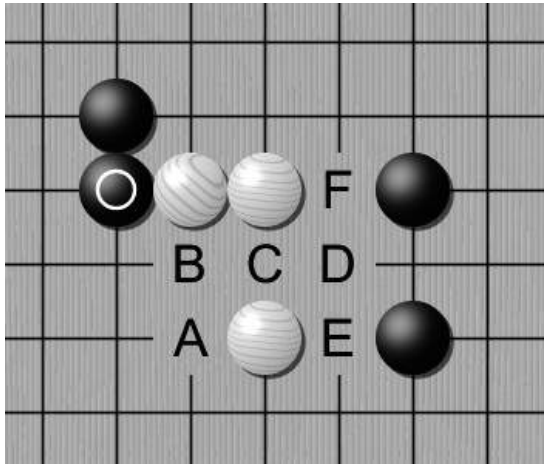
Le nœud de bambou ne peut pas être coupé une fois qu'il est formé. **A** et **B** sont **miai**. Si Blanc joue en **A**, Noir joue en **B** et vice versa.



Cependant, le nœud de bambou a une faiblesse s'il n'est pas complètement formé, en **A**...

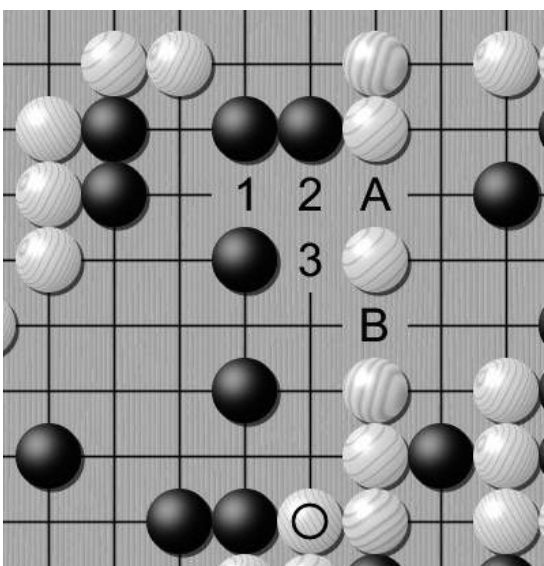
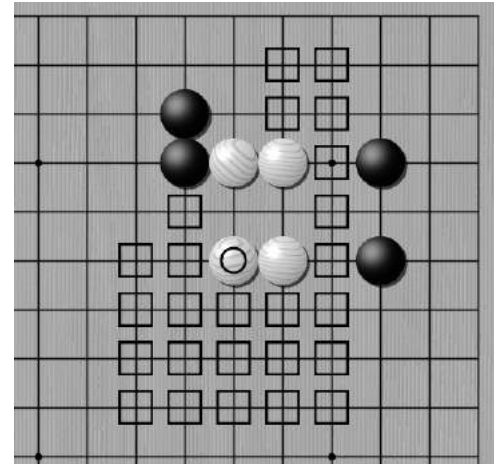


Si ses pierres sont encerclées et que Blanc y joue, Noir ne peut pas empêcher leur capture.



**Image de gauche** : Blanc veut connecter ses pierres. Selon la situation, tout coup de **A** à **F** est possible. Le coup qui est le plus stable, qui ne peut pas être coupé et qui irradie de la force dans toutes les directions est le nœud de bambou en **A**.

**Image de droite** : après **A**, n'importe quel coup sur les endroits marqués d'un carré est possible, et il est difficile pour Noir de répondre.

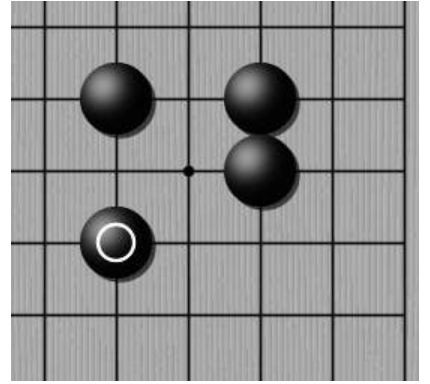


Voyons une application pratique. Ce que nous cherchons ardemment à accomplir lorsque nous essayons de trouver un coup, c'est de jouer à un endroit qui permet d'accomplir **plusieurs choses en même temps**. Examinons quelques-unes des manières pour Noir de connecter ses pierres sur l'image de gauche. Le **coup 1** connecte nos pierres, mais n'accomplit rien d'autre, donc Blanc peut ignorer ce coup et prendre l'initiative en jouant ailleurs et prendre de l'avance à un autre endroit du plateau. Ce transfert d'initiative s'appelle **prendre le sente**.

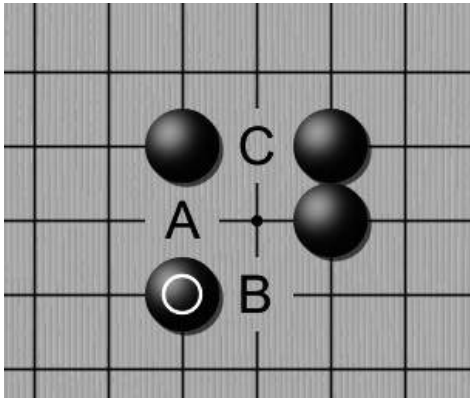
Un coup auquel on est obligé de répondre est aussi appelé **sente**.

D'un autre côté, un coup qui peut être ignoré est appelé **gote**. Le fait de jouer le **coup 2** connecte les pierres et effectue un nozoki sur le saut d'une intersection de Blanc en **A**, mais laisse aussi une **faiblesse potentielle** (appelée **aji**) que Blanc pourra attaquer plus tard afin de réduire l'espace dont nous disposons pour former des yeux. Jouer un coup en **3** accomplit trois choses. Il connecte solidement, assure la possibilité de former un œil, et menace les continuations en **A** et **B**. Par conséquent, comme une menace significative est engendrée, Blanc doit répondre à notre coup et ainsi nous gardons l'initiative (**sente**) pour jouer un autre coup menaçant ailleurs.

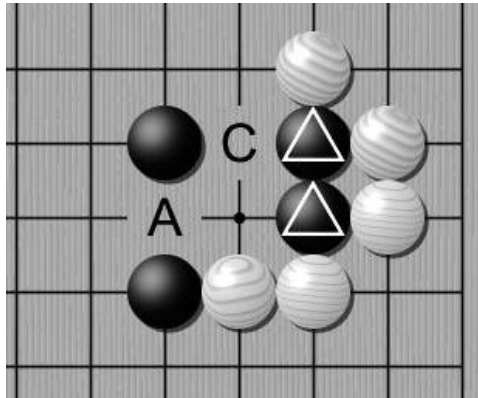
Une variante du nœud de bambou est la **forme de la table** qui est plus diversifiée et qui est formée plus souvent dans les parties, à cause de sa stabilité et du fait qu'elle émerge parfois naturellement de la configuration du plateau. Contrairement au nœud de bambou, la forme de la table peut être coupée ou menacée, mais seulement lorsque l'adversaire a de nombreuses pierres aux alentours, ou lorsqu'il peut placer deux parties de cette forme en double atari.



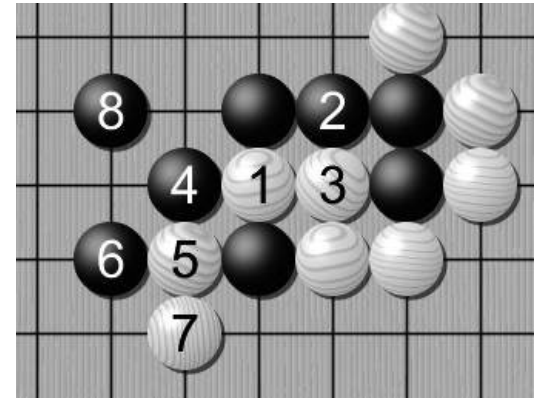
La forme de la table



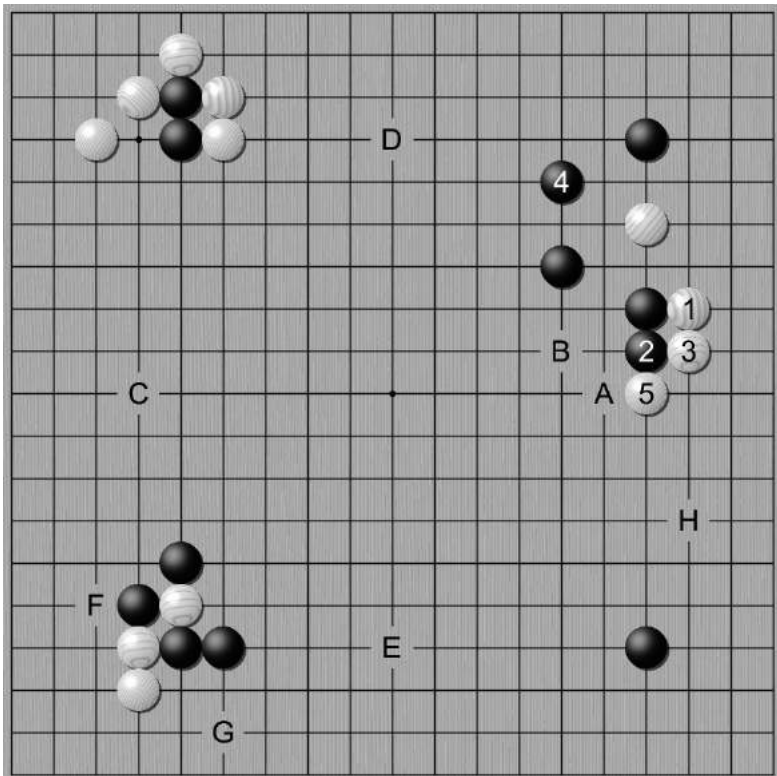
La forme de la table possède trois points faibles, les principaux étant **A** et **B**, mais il est très difficile de les exploiter...



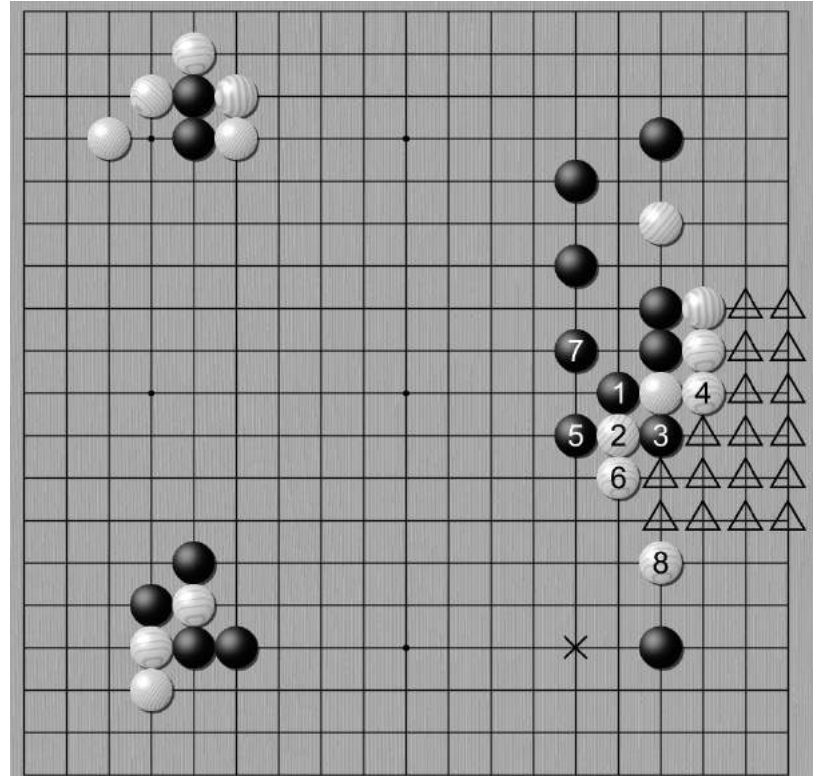
car au moins la moitié de la forme doit être encerclée afin que la coupe ne marche. Jouer en **C** capture les deux pierres marquées...



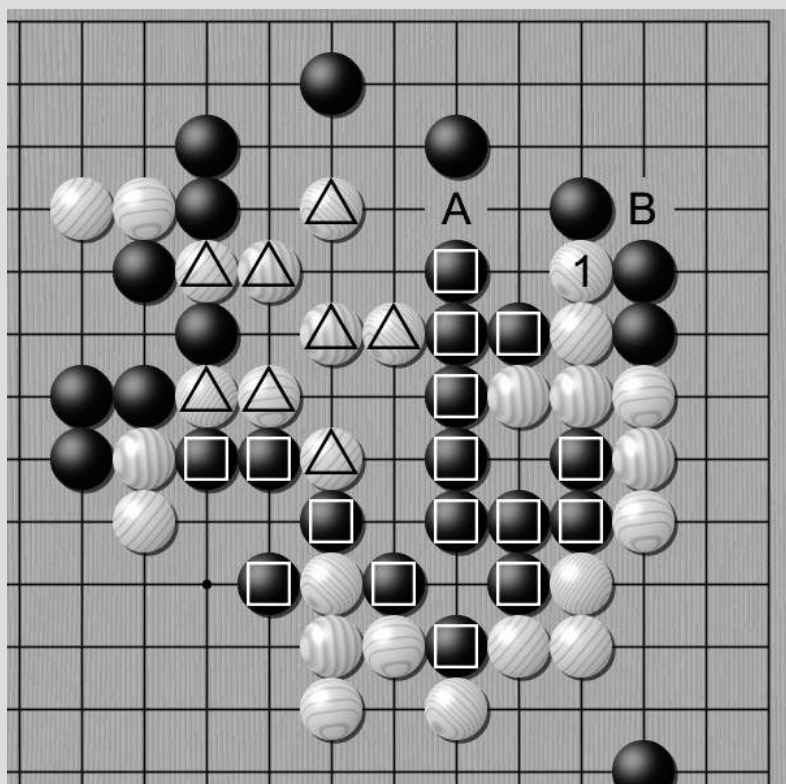
alors que jouer en **A** conduit à cette variation où les pierres de Noir sont séparées.



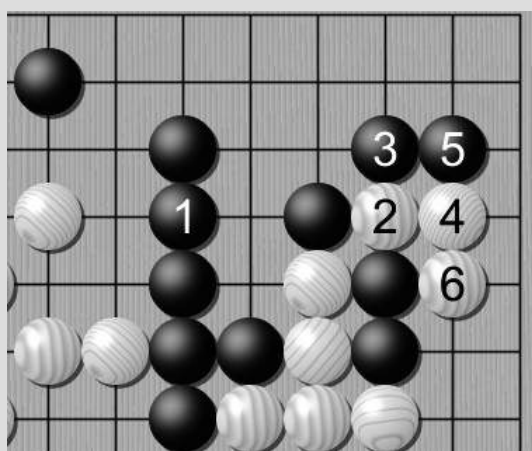
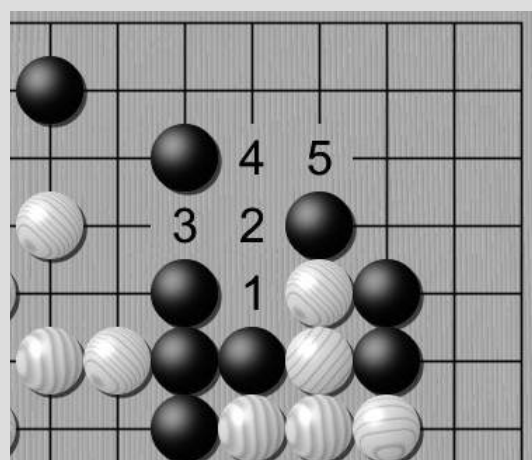
**Image de gauche** : voici ce qui est arrivé ensuite dans la partie de la **page 30**. Blanc est en train d'essayer de vivre à droite et a fait hane sur la tête des deux pierres de Noir. Pour **Noir 6** il y a de nombreux bons coups possibles de **A** à **G**, la plupart d'entre eux consistant à jouer à un autre endroit que sur la situation actuelle (tenuki). Les pierres de Noir ne sont pas en danger immédiat, donc il peut se permettre d'aller prendre un gros point ailleurs, mais s'il veut jouer localement, jouer en **B** crée une forme de la table et nous met encore plus en sécurité. Jouer en **A**...



**Image de droite** : ...risque de créer des complications. Ce n'est pas nécessairement plus mauvais que la forme de la table (le **coup 7** finit par en créer une dans ce cas aussi), mais cela place Noir en situation désavantageuse dans certains cas. Nous expliquerons ces coups plus en détail en **page 35**, mais ceci est l'un des résultats les plus probables. La situation semble équilibrée. Noir a une excellente forme faisant face au centre, mais il a dû céder beaucoup de territoire (marqué par des triangles) et doit encore se défendre contre le **coup 8** de Blanc, éventuellement en **X**.

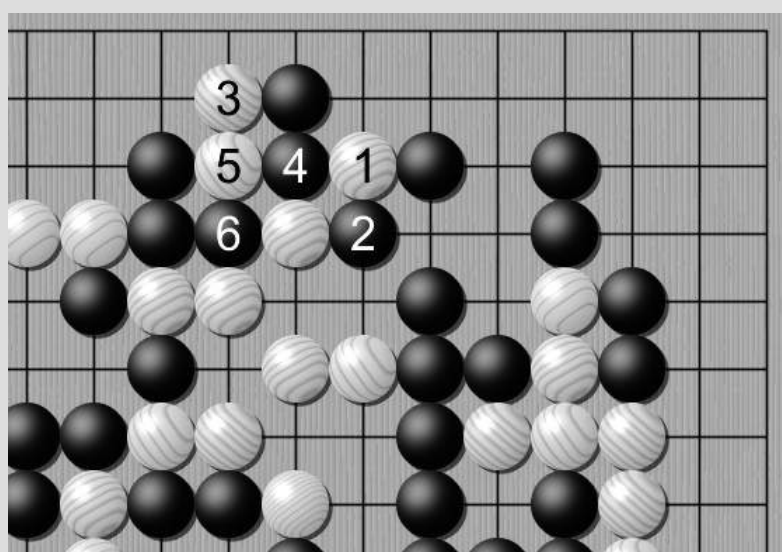
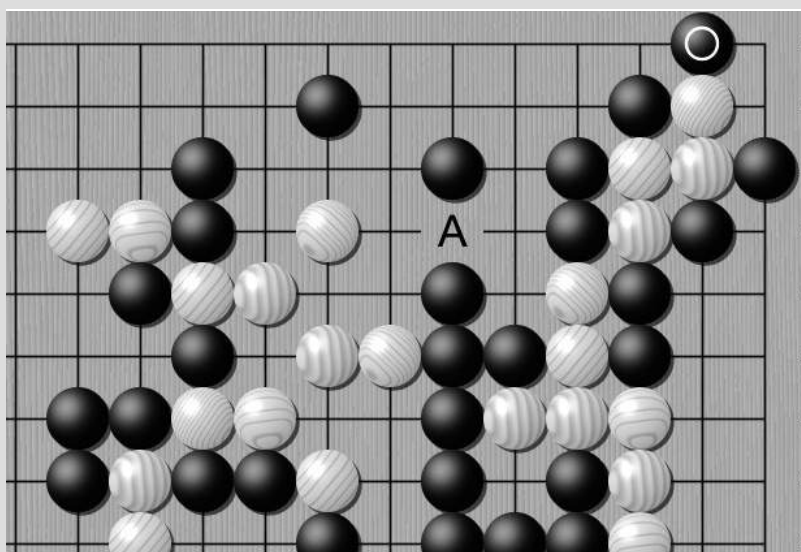
Complément pour référence ultérieure

Dans la partie, Noir a joué la forme de la table et a considéré que ses pierres étaient bien installées. Ceci a conduit à une situation complexe où Blanc a essayé d'encercler Noir, et maintenant les deux joueurs se battent pour isoler et tuer le groupe marqué de l'adversaire. Si Blanc réussit à couper en **A**, il va gagner le combat, donc il joue en **1** pour menacer deux choses : la coupe en **A** et la coupe en **B**. Couper en **A** est difficile à réaliser, donc Blanc acceptera de perdre son groupe central s'il peut prendre le coin de Noir en compensation...



**Image du haut** : ainsi Blanc a trouvé l'un de ces coups convoités qui accomplissent plusieurs choses à la fois, par conséquent Noir doit trouver un coup qui défend ces deux points de coupe à la fois. Noir a cinq choix pour se défendre, mais la plupart de ceux-ci le conduisent à perdre quelque chose.

**Image du bas** : par exemple jouer en **3** ne marche pas et Noir perd beaucoup de points...



**Image de gauche** : Cependant, jouer la **forme de la table** en **5** marche effectivement. Non seulement le point de coupe en **A** est protégé, mais aussi la coupe en **B** conduit à un shicho en faveur de Noir. Ainsi, Noir a répondu à la double menace de Blanc en trouvant un coup qui défend les deux points donc Blanc ne peut jouer aucun de ces deux coups. Donc...

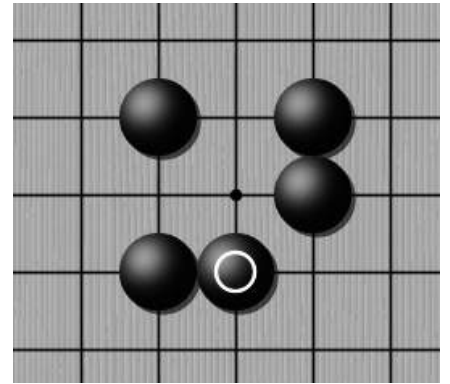
**Image de droite** : Il effectue encore une ultime tentative pour menacer la coupe, mais Noir forme une gueule du tigre en **2**. Blanc essaye de tuer le petit groupe de Noir au-dessus, mais à cause de la gueule du tigre il échoue et abandonne la partie. Ceci était un exemple plus compliqué que ce que devrait comporter le début d'un livre, **mais il y a une leçon importante à retenir, et la voici** :

**Faire et garder de bonnes formes est important.**

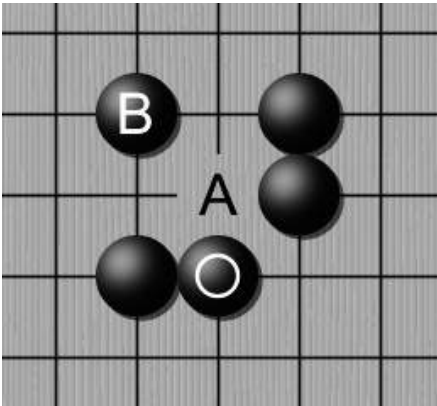
**Il faut toujours chercher les points qui donnent de bonnes formes.**



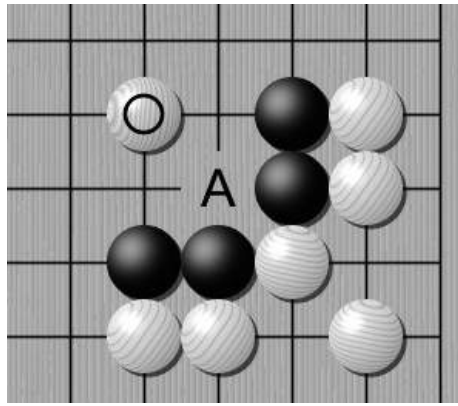
La **forme de la bouche** est une variante de la forme de la table. Encore une fois, comme pour toute forme, on ne va pas parcourir le plateau afin de la créer pour elle-même, mais elle doit émerger d'une suite raisonnable de coups. L'avantage de la forme de la bouche est qu'elle garantit généralement un œil, ce qui nous permet de continuer à combattre efficacement dans les cas où nos pierres luttent pour leur survie.



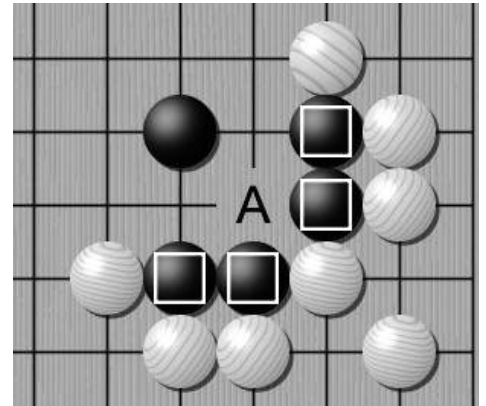
*La forme de la bouche*



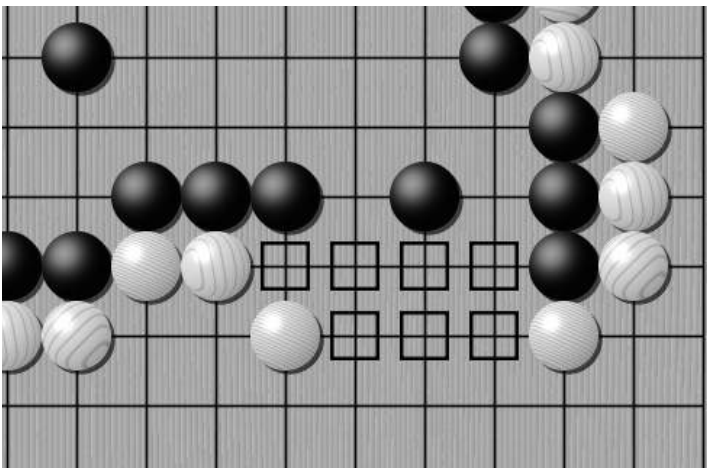
Un œil est généralement formé en **A**. Le point faible principal de la forme est en **B** lorsque la pierre noire est manquante...



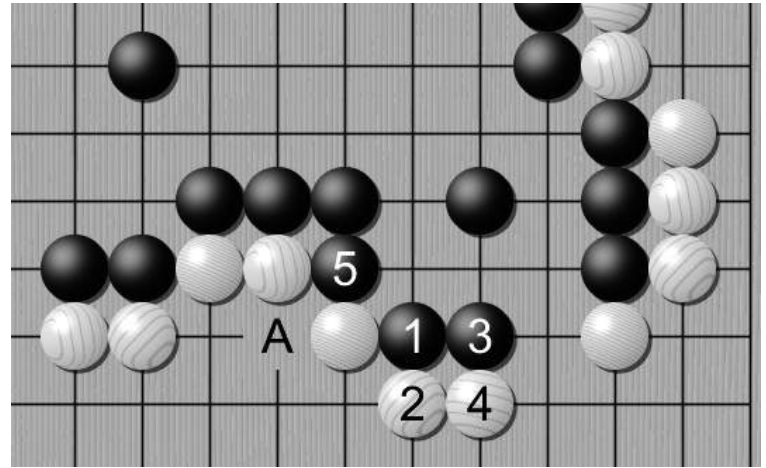
Si Blanc y joue en premier, alors les pierres noires sont prêtes à être coupées donc Noir doit connecter en **A**.



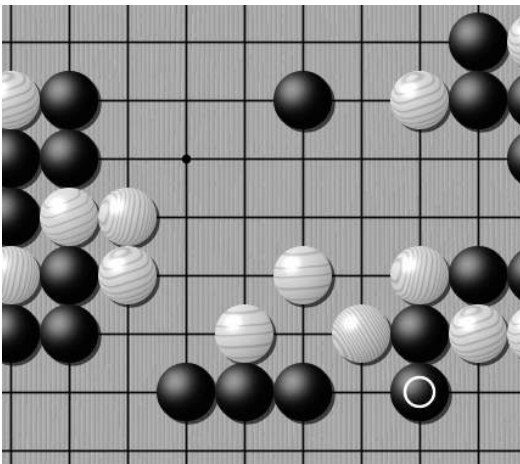
On doit faire attention à ne pas être encerclé, sinon l'adversaire risque de supprimer notre œil avec un double atari en **A**.



Supposons que Noir veuille s'installer dans la zone marquée. Une manière simple de procéder est de faire une forme de la bouche...

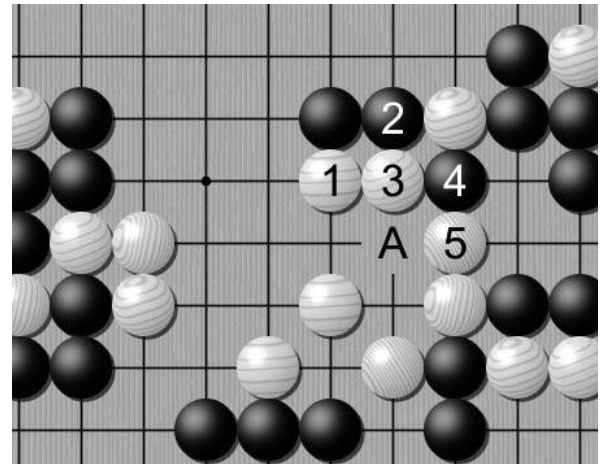


Il joue le **coup 1** et Blanc doit défendre sa forme et son territoire. Les **coups 3 et 4** suivent la même logique et le **coup 5** crée la forme de la bouche et menace un double atari en **A**, donc Blanc doit répondre. Noir a fait une bonne forme et a gardé l'initiative (**sente**).

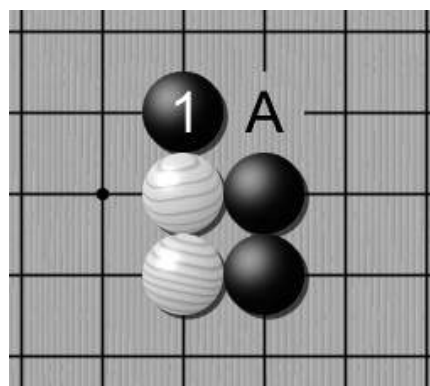


**Image de gauche** : Blanc est encerclé et doit survivre.

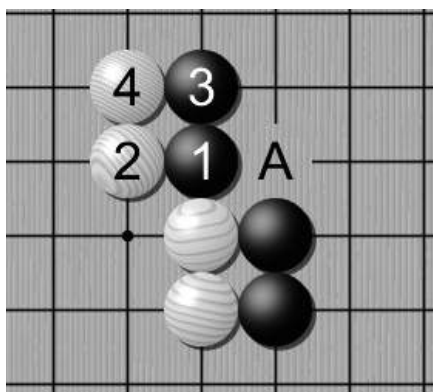
**Image de droite** : donc Blanc fait un **coup au contact** de la pierre noire en menaçant de se connecter avec sa pierre isolée en haut à droite. Noir se défend et les coups jusqu'à **5** donnent à Blanc au moins un œil grâce à la forme de la bouche en **A**, et ainsi il garde un bon espoir de réussir le combat pour obtenir un second œil et vivre.



Revenons à des idées plus simples. Nous avons déjà vu qu'un hane est un coup en diagonale sur une pierre adverse et un double hane consiste évidemment en deux hanes consécutifs. De nombreux débutants redoutent de jouer l'un ou l'autre, à cause des points de coupe évidents qu'ils laissent, surtout dans le cas du double hane, mais comme vous le verrez il n'y a généralement rien à craindre, même si on se fait couper on obtient une compensation suffisante. Lorsqu'on joue un hane sur deux/trois pierres, on appelle cela taper sur la tête de ces pierres, et de là soit on joue passivement, soit on cherche le profit maximum avec le double hane. Voyons comment ces deux idées marchent.

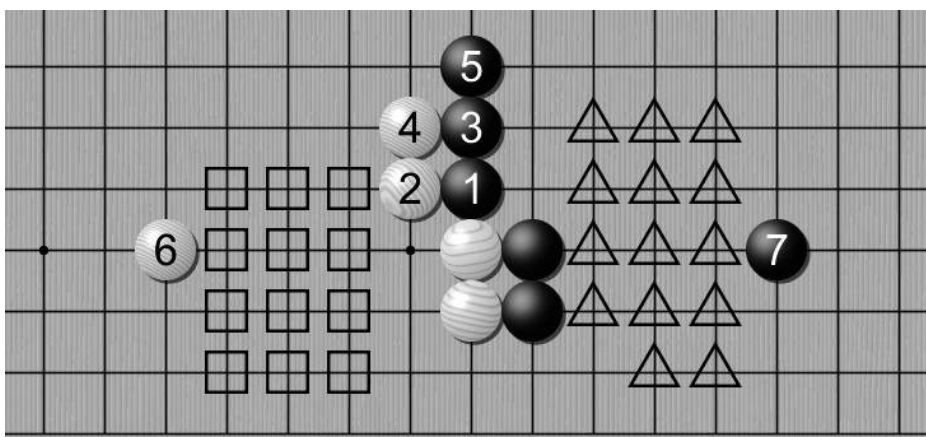


Noir fait hane à la tête de deux pierres. Le point de coupe évident est en A.

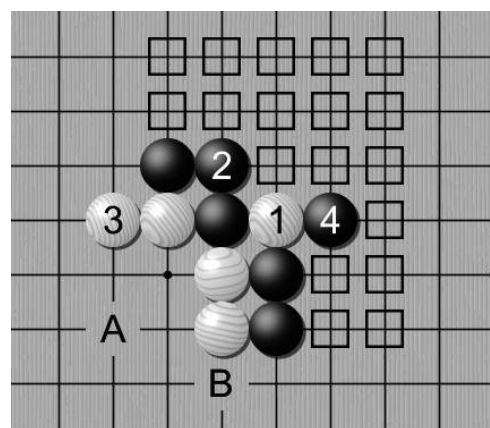
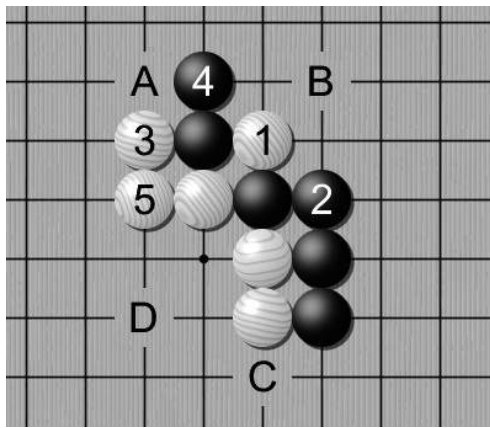
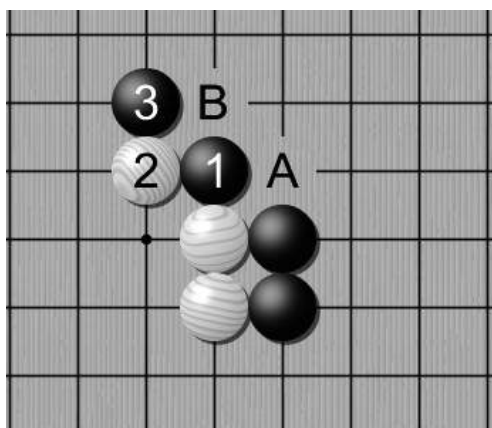


Voici le choix passif.

Noir a peur du point de coupe en A, donc il s'étend, à la fois pour se développer et pour se défendre. Comme on a vu en **page 27**, le résultat est satisfaisant lorsque les pierres se situent près des coins du plateau...



Mais lorsque cela se produit dans une zone ouverte, Blanc est satisfait par le résultat puisqu'il gagne un bon mur à partir duquel il peut s'étendre, qui est à peine plus petit que le mur de Noir. En fonction de la configuration du plateau, il se peut que Noir ne tire pas vraiment profit d'un jeu aussi prudent.



**Image de gauche** : voici donc le **double hane**. Il y a maintenant deux points de coupe, mais à moins que Blanc ne dispose d'une aide significative d'autres pierres situées dans les parages, aucun de ces points de coupe ne lui donne vraiment un bon résultat...

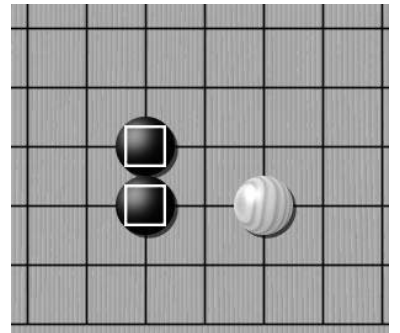
**Image centrale** : la première coupe conduit généralement à ce résultat. Noir est plutôt en sécurité et la pierre blanche en 1 est presque morte. Les **coups de A à D** sont les points-clés pour l'attaque ou la défense des deux joueurs, et en fonction de la situation, Noir obtient un bon mur et éventuellement beaucoup d'**aji**.

**Image de droite** : la seconde coupe est plus sévère car la pierre blanche en 1 est morte uniquement si le shicho est **en faveur de Noir**. Même si le shicho n'est pas favorable, Noir a deux points A et B où il pourra attaquer par la suite, et il a obtenu une beaucoup plus grande influence qu'avec la version « prudente » que nous avons vue précédemment

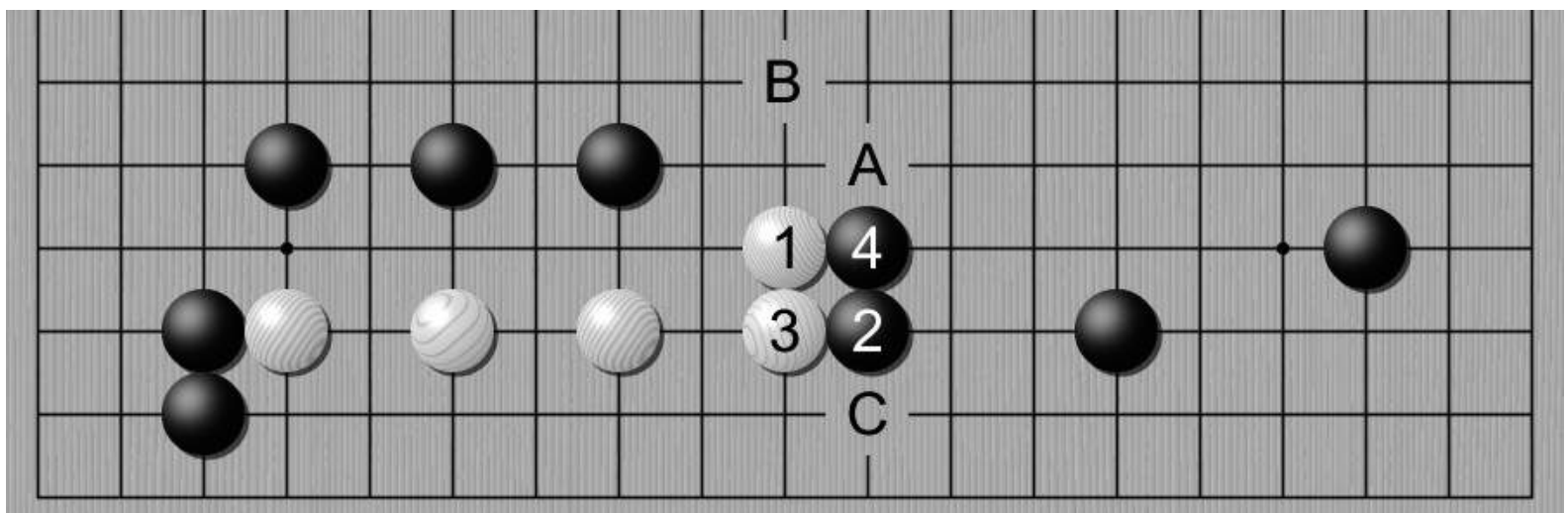
**Le double hane est une corde importante sur l'arc des coups à notre disposition.**

Pour finir ce chapitre nous allons voir certaines formes qui apparaissent régulièrement dans les parties, mais nous n'allons pas les analyser aussi en profondeur, soit parce que leurs avantages et inconvénients sont plus évidents, soit parce qu'ils seront expliqués plus en détail lorsque nous mettrons en évidence quand et à quel endroit elles sont jouées.

L'une d'entre elles est le **pilier d'acier** (ou de béton). Malgré son nom impressionnant, il consiste juste en deux pierres connectées en ligne. Son avantage principal est sa force, puisque les pierres ne peuvent pas être séparées, et le fait qu'il peut défendre le bord très efficacement. Le désavantage évident est qu'il s'agit d'un coup très lent. Il est cependant très utile, puisqu'on peut utiliser sa stabilité pour effectuer des coups puissants comme le double hane que l'on vient de mentionner.

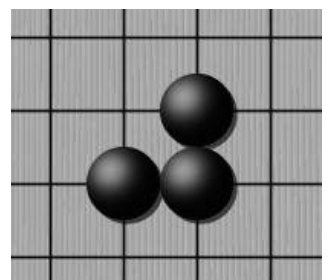


*Le pilier d'acier*

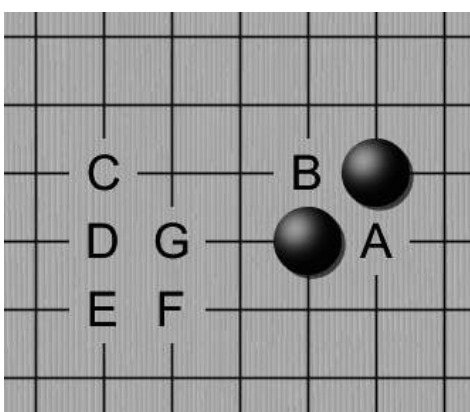


Blanc joue **1** pour essayer de sortir ou de s'étendre vers le bord. Noir répond avec le **coup 2** afin de prendre le bord et fragiliser la base de Blanc. Celui-ci joue le pilier d'acier en **3** pour défendre son expansion et sa base, et Noir joue également le pilier d'acier en **4**. Maintenant c'est au tour de Blanc et il peut poursuivre en essayant de faire hane en **A** ou **C** ou de sortir en sautant avec **B**, en profitant de la grande stabilité du pilier d'acier.

La forme suivante est l'**angle vide**. Cette fois-ci il s'agit une mauvaise forme que l'on évite généralement de faire, car ce n'est pas une manière efficace d'utiliser nos pierres. Dans la plupart des cas, le fait de former un angle vide est un gaspillage de coups et on ne l'utilise que lorsqu'il s'agit de l'unique choix nous mettant en sécurité.



*L'angle vide*

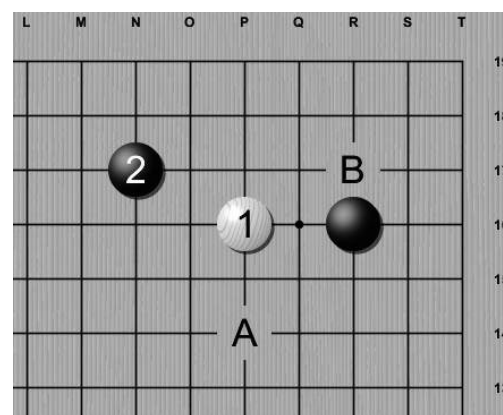
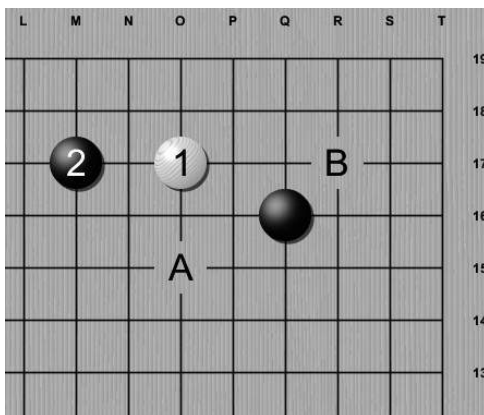
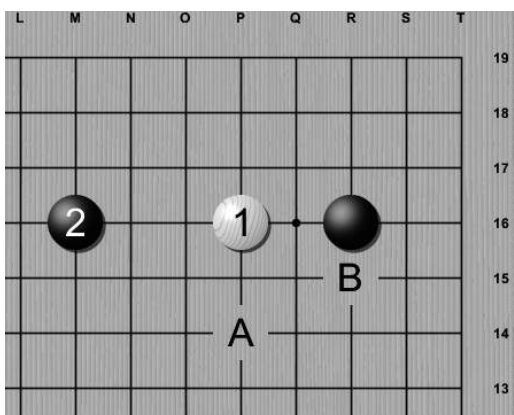


La raison pour laquelle l'angle vide est considéré comme si mauvais est qu'il n'apporte en réalité rien de plus à notre forme ou à nos pierres comparé à deux pierres placées en diagonale. Placer une pierre en **A** ou **B** forme un angle vide, mais les pierres sont déjà connectées, comme on l'a vu en **page 18**.

Un autre problème important avec l'angle vide est que c'est un coup très lent. Sur le diagramme, n'importe quel coup de **B** à **F** est un endroit bien meilleur, plus rapide et plus efficace pour y investir une pierre.

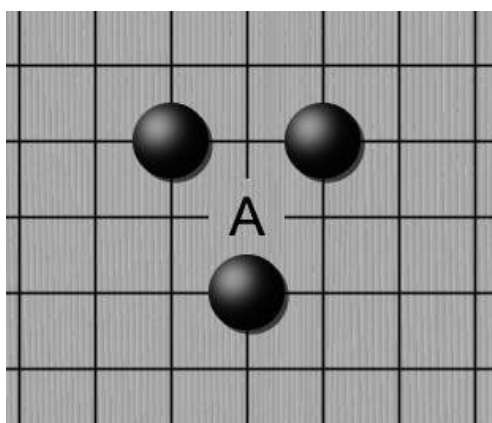


Ensuite vient la **pince**. L'idée d'une pince est de mettre la pression des deux côtés de pierres faibles et d'essayer de priver l'adversaire de l'espace nécessaire pour créer une base permettant à ses pierres de vivre sur place. Une pince est conçue pour obliger l'adversaire à s'échapper, afin de tirer profit en le pourchassant. Les pinces apparaissent généralement dans la phase d'ouverture de la partie et nous en parlerons abondamment plus loin dans le livre, mais pour le moment voyons à quoi ressemblent les trois pinces typiques.



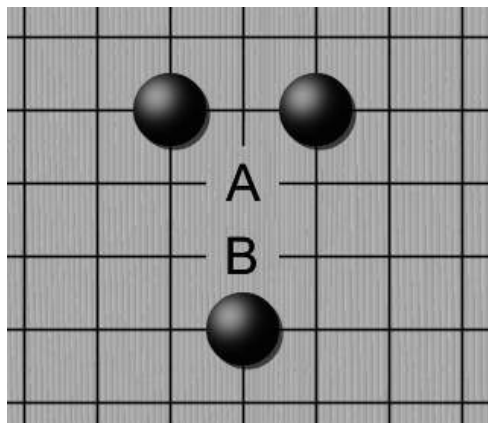
Dans chaque diagramme, le **coup 2** pince Blanc à l'aide de la pierre noire déjà présente. Blanc voudra en général jouer autour de **2** afin de créer assez d'espace pour vivre, mais le fait que Noir joue à cet endroit le prive de ce choix prudent, donc Blanc a en général deux choix : il peut soit s'échapper (**coup A**), soit combattre (**coup B**). Ce ne sont évidemment que quelques exemples de coups possibles, et en fonction de la situation, il y a généralement des coups variés permettant de s'échapper ou de combattre.

Nos dernières formes pour le moment sont des combinaisons **de deux sauts de cavalier** et **deux grands sauts de cavalier**. Elles sont évidemment plus fortes qu'un seul saut de cavalier, mais peuvent néanmoins être coupées. En général, les points faibles de la plupart des formes que nous essayons de constituer sont **soit leur centre de symétrie**, soit **n'importe quelle pierre qui manque pour établir une forme complète**. Un proverbe qu'il convient de garder à l'esprit est que « **un point faible pour l'adversaire est un bon point pour moi** » et vice versa.



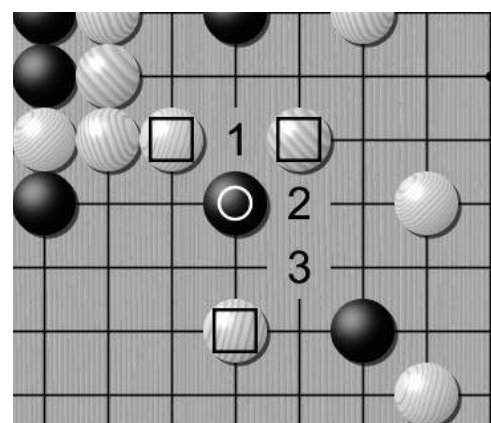
Deux sauts de cavalier combinés.

Le point faible en **A** peut menacer de couper la forme en deux, dans n'importe quelle direction, en fonction des pierres environnantes.



Deux grands sauts de cavalier combinés.

Cette forme a deux points faibles en **A** et **B** qui peuvent être utilisées contre nous. Là encore, les pierres environnantes vont déterminer d'où vient le danger...



Prenons par exemple cette situation. Lorsque Noir joue sur le point faible de la forme, Blanc doit défendre trois points en un seul coup, ce qui est impossible. Donc Blanc peut être coupé et Noir peut connecter sa pierre avec l'un des groupes aux alentours.

Tout cela est bien beau, mais n'est-ce pas un peu trop ? Qu'en est-il du jeu ? Nous en savons suffisamment pour comprendre ce qui se passe, donc il est grand temps de regarder une partie réelle et de faire l'expérience de la beauté du Go. Avant de poursuivre avec le chapitre suivant, cependant, je voudrais fournir un petit « glossaire » des termes déjà utilisés, afin que vous n'ayiez pas à revenir les chercher dans les pages précédentes et perdre du temps précieux et votre concentration sur une telle tâche.

Libertés	Le nombre de pierres que l'adversaire doit placer afin de capturer un de nos groupes.
Territoire	Le nombre de points entourés
Influence	Une zone dans laquelle l'adversaire hésite à jouer, qui est engendrée lorsque l'on possède de nombreuses pierres (généralement sous forme de murs) dans les parages.
Komi	Le nombre de points donnés au joueur Blanc pour compenser le fait qu'il joue en deuxième.
Atari	Lorsque nos pierres ne sont plus qu'à un coup d'être capturées et enlevées du plateau. Lorsqu'il ne reste plus qu'une liberté.
Œil	Point où l'adversaire ne peut pas jouer, à moins que notre groupe ne soit en atari.
Groupe mort	Un groupe avec au plus un seul œil, qui peut être mis en atari.
Groupe vivant	Un groupe possédant au moins deux yeux. Il ne peut jamais être placé en atari.
Seki	Un cas rare de deux groupes se faisant face, n'ayant pas deux yeux mais ne pouvant pas non plus se mettre en atari, ce qui fait qu'ils sont vivants tous les deux.
Tenuki	Ignorer le coup de l'adversaire et jouer ailleurs.
Sente	Un coup qui ne peut pas être ignoré sans que cela n'engendre une perte significative sur le plateau.
Gote	Un coup qui peut être ignoré ou un coup qui rend l'initiative à son adversaire.
Miai	Deux coups qui se « reflètent » mutuellement et produisent un résultat similaire. Le joueur peut indifféremment jouer l'un ou l'autre.
Ko	Une situation où des pierres pourraient en principe se capturer mutuellement indéfiniment, mais ne sont pas autorisées à le faire.
Menace de ko	Un coup qui crée une menace significative pour l'adversaire, ce qui fait qu'il ne peut pas sauver sa pierre intervenant dans le ko.
Coup au contact	C'est un coup qui supprime une liberté à une pierre ou un groupe adverse. Il est rare d'attacher des pierres à de grands groupes de pierres.
Coup à l'épaule	C'est un coup qui est placé en diagonale par rapport à une pierre ou à un groupe adverse. On peut effectuer un coup à l'épaule d'un grand groupe, mais ce n'est pas aussi efficace.
Briseur de shicho	Une pierre qui est placée sur un chemin en diagonale par rapport à un shicho et qui empêche la capture en shicho.

---

## ►► Jouons - l'ouverture

---

Nous sommes enfin prêts à regarder une partie réelle dans son intégralité. Nous allons essayer de passer en revue la plupart des coups et d'expliquer les idées qui sont derrière. La partie a trois phases, l'ouverture, le milieu de partie et la fin de partie. Nous discuterons et expliquerons chacune d'entre elles au fur et à mesure de la partie. Pour obtenir de meilleurs résultats je vous incite vivement à suivre les coups sur un plateau réel ou sur un ordinateur, et **ne vous inquiétez pas si vous ne saisissez pas encore entièrement les sujets traités.**

Notre but est de présenter les phases de la partie, et en même temps le plus de réflexions possibles, afin que vous voyiez ce qui rend le Go si intéressant. Si vous lisez ce chapitre pour la première fois et les choses vous semblent trop compliquées, je vous recommande d'ignorer toutes les parties intitulées « choix possibles pour un coup » et de revenir dessus une fois que vous aurez terminé le livre. Comme nous l'avons mentionné précédemment, le jeu comporte des principes qui nous aident à naviguer à travers l'immensité des coups possibles. Dans le cas de l'ouverture nous avons ces quelques idées générales pour nous guider :

**1)** Jouer des coups de la troisième à la sixième ligne (en comptant à partir du bord du plateau). La stratégie la plus courante est de jouer initialement sur la troisième et la quatrième ligne. En général on ne joue sur la cinquième et la sixième ligne que si on s'étend à partir de pierres que l'on a déjà posées sur des lignes plus basses.

**2)** On place une pierre sur la troisième ligne lorsque l'on a pour objectif de construire du **territoire**. On place une pierre sur la quatrième ligne lorsque l'on cherche à obtenir de l'**influence**. Ne posséder que des pierres sur la quatrième ligne, ou que des pierres sur la troisième ligne, n'est pas considéré comme une bonne idée et en général, le mieux est de rechercher un équilibre entre les deux.

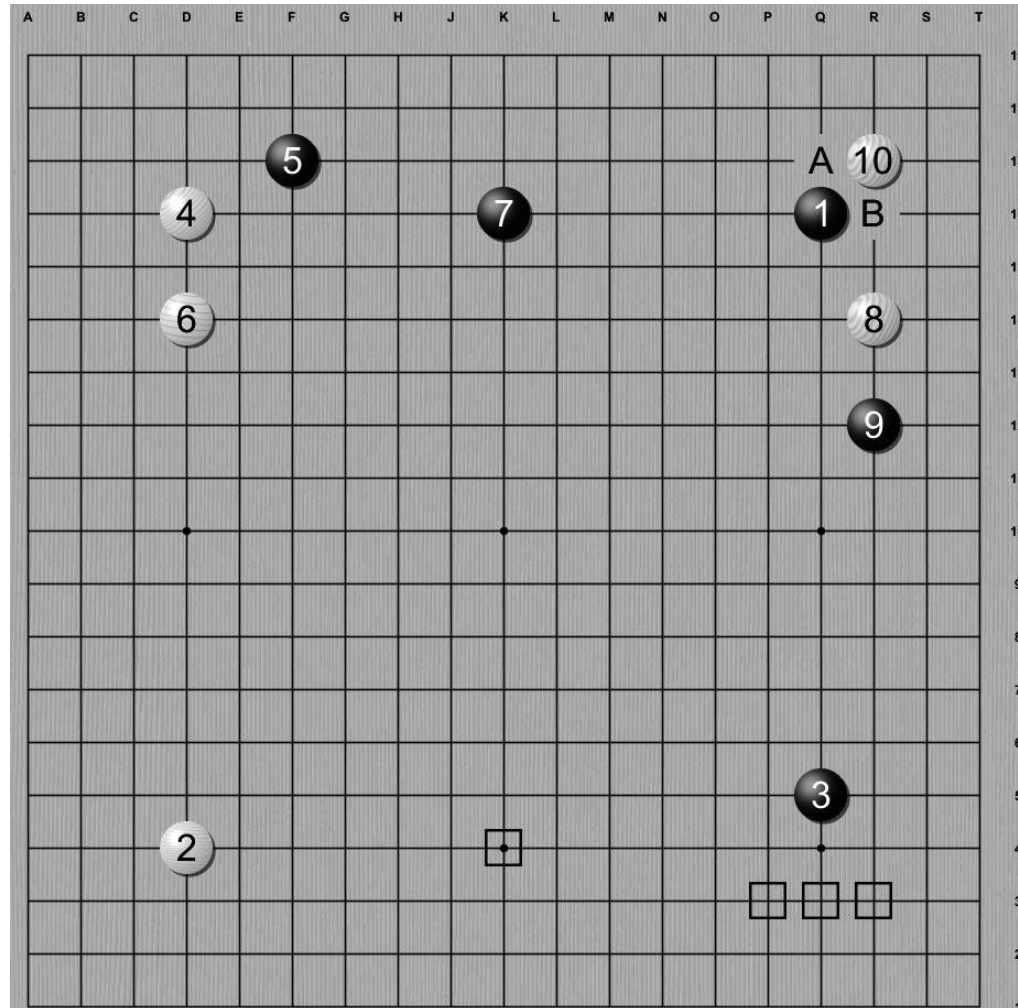
**3)** Les premiers coups doivent se situer dans les coins, autour des points noirs du plateau (appelés **hoshis**). Donc on commence par jouer un coup dans un coin inoccupé pour essayer de le revendiquer. Il y a de nombreuses manières de jouer dans le coin et il y a des séquences de coups qui produisent un résultat équilibré pour les deux joueurs. Ces séquences sont dites **joseki** et nous analyserons les plus courants d'entre eux après la partie. **Gardez toujours à l'esprit qu'il ne faut pas se focaliser sur la mémorisation des coups, mais sur la compréhension de la manière et de la raison pour laquelle ils marchent.**

**4)** Une fois qu'une pierre a été placée dans chaque coin, on peut investir un autre coup dans un coin que l'on a revendiqué, ou bien approcher les coins de l'adversaire.

**5)** Après les coins on s'étend sur les bords. Décider sur quel bord nous voulons porter notre attention dépendra de la direction de jeu créée par les coups que nous et notre adversaire avons effectués précédemment. La **direction de jeu** est l'idée que nous voulons que nos pierres aient la meilleure synergie possible et, en même temps, se développent et revendiquent le plus grand espace encore inoccupé sur le plateau.

Gardez ces cinq idées à l'esprit et commençons la partie !

Comme pour presque tout exemple de partie réelle de ce livre, celle-ci provient de mes propres parties. Cela signifie que vous pouvez trouver cette partie ainsi que toutes les autres de ce livre sur DGS en allant sur mon profil « Jeth\_Orensin ». Cette partie a été jouée au début de 2017, il s'agit de Suppenkaspa (6k) avec les blancs contre Jeth\_Orensin (7k) avec les noirs. La révision de la partie a été utilisée avec la permission de mon adversaire.

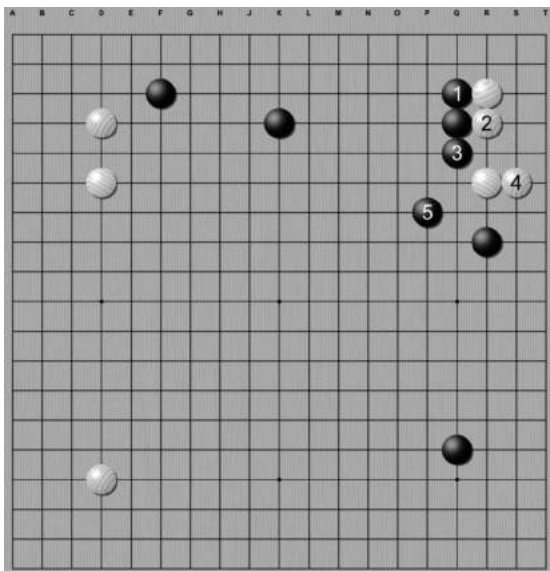


**Coups 1 - 4 :** Les deux joueurs suivent les principes de la théorie de l'ouverture. Ils jouent sur la 3e et la 4e ligne et chacun prend un coin. Maintenant, il est temps pour Noir d'exploiter l'avantage qu'il avait de jouer en premier.

**Coups 5 - 6 :** **Noir 5** est un exemple de la manière dont fonctionne la direction de jeu. Noir aurait pu jouer sur l'emplacement du **coup 6**, mais placer une pierre à cet endroit n'aurait pas fonctionné à l'unisson avec les coins qu'il a revendiqués. Donc il choisit d'approcher le coin de Blanc en ayant pour soutien la pierre en haut à droite. De manière similaire, **Blanc 6** s'étend en direction de l'espace le plus grand du plateau et vers son autre coin.

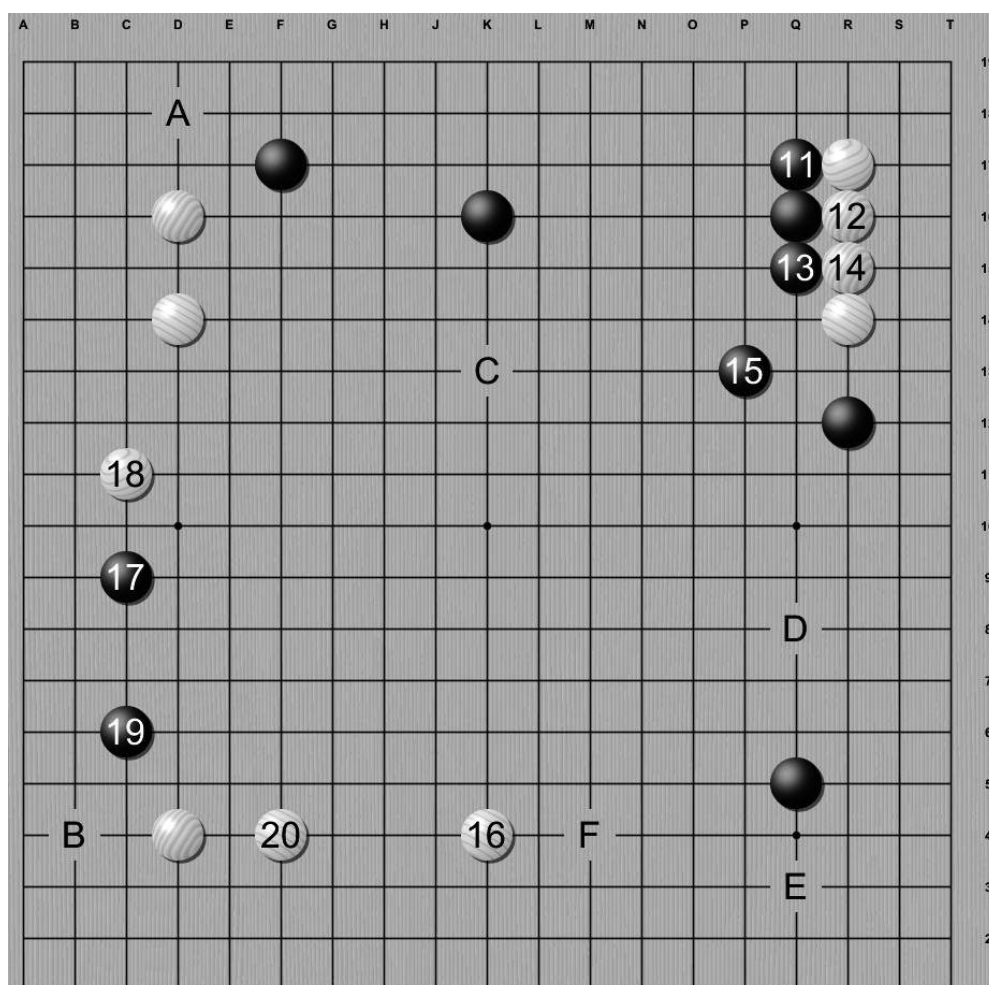
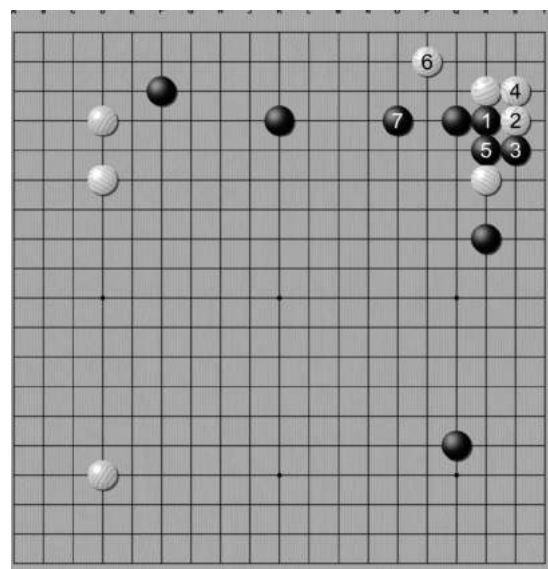
**Coups 7 - 8 :** **Noir 7** défend sa pierre et s'étend en même temps vers le bord et vers le coin en haut à droite, mais c'est un coup un peu gourmand, comme nous le verrons au **coup 28**. Les pierres de Noir sont trop loin l'une de l'autre, mais pour le moment les pierres de Blanc sont en sécurité, donc il a pris le sente et peut maintenant jouer où il veut. Du point de vue de la direction de jeu, Blanc aurait dû choisir un coup autour des points marqués d'un carré, car cela lui aurait permis d'utiliser son coin en bas à gauche et de s'étendre vers la zone la plus grande actuellement sur le plateau. Mais parfois nous voulons juste compromettre les plans de notre adversaire, donc Blanc approche le coin de Noir en haut à droite avec le **coup 8**.

**Coups 9 - 10 :** Noir veut garder le côté droit pour lui, donc il joue la pince en **9**. **Noir 9** fonctionne bien avec les deux pierres de Noir dans les coins, et c'est pourquoi ce coup est dans une bonne direction de jeu. Blanc refuse de s'enfuir et choisit de combattre avec **Blanc 10** et prend le coin à Noir. Maintenant, Noir a deux réponses possibles, **A** ou **B**. Avant de voir le coup suivant, à votre avis quelle est la bonne direction? Jouer en **A** défendrait le bord supérieur et jouer en **B** défendrait le bord droit. On doit se demander quel côté est le plus grand, mais aussi si toutes nos pierres seraient en situation acceptable si on favorise un bord plutôt qu'un autre. **La sécurité doit toujours être prise en compte.**



### **Choix possibles pour le coup 11**

Noir a les ces deux images à l'esprit. À gauche on voit les coups les plus probables s'il choisit **A**, et à droite s'il choisit **B**. Jouer en **A** semble plus sûr et renforce le haut, mais cela permet à Blanc de connecter ses pierres. Idéalement on voudrait garder les pierres de Blanc séparées, et le côté droit est plus grand, donc **B** semble le meilleur choix pour l'attaque. Que choisiriez-vous ?



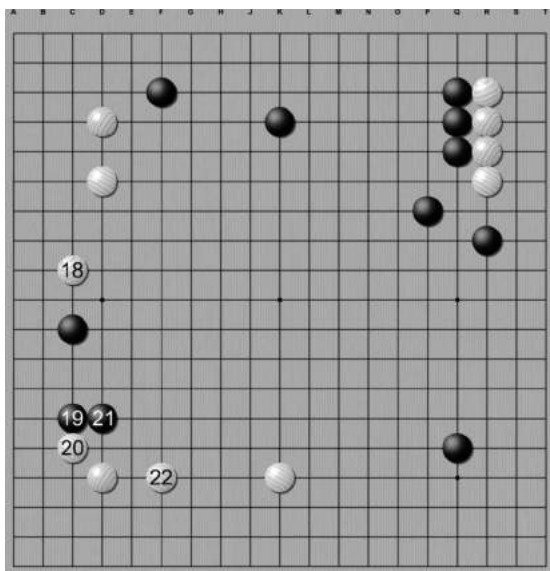
**Coups 11 - 15 :** Noir choisit la sécurité. Il a investi les **coups 5** et **7** sur le bord supérieur et il veut aider ces pierres. De plus, avec cette variation le bord droit est certes plus faible, mais il est encore possible d'y réaliser du profit. Les deux choix ont leurs mérites et en fonction de votre style vous pouvez choisir de jouer de manière plus risquée ou plus sûre.

**Coups 16 - 17 :** Blanc garde le sente, donc il prend un autre gros point en jouant 16 sur le bord. Noir se dit qu'il devrait empêcher Blanc d'en faire de même sur la gauche, donc il ignore le coup de Blanc et attaque le bord gauche avec le **coup 17**, en y réduisant le potentiel de Blanc.

**Coups 18 - 20 :** Blanc doit choisir entre défendre le haut ou le bas de son bord gauche. À la page suivante nous verrons une brève analyse de ses coups. Il a investi plus de coups en haut, donc il choisit de mettre la pression sur Noir à partir du haut, avec **18**. Noir crée immédiatement une base et approche en même temps la pierre en bas à gauche avec le **coup 19**. Nous cherchons toujours à trouver des coups qui réalisent plusieurs choses à la fois afin de rester en avance sur notre adversaire. **Blanc 20** répond à l'approche de Noir de la même manière qu'il a fait au **coup 6**, sauf que cette fois-ci il possède une autre pierre amie en direction du bord, ce qui fait que Blanc a aussi joué un coup qui a accompli deux choses : défendre et s'étendre vers le bord.

**Prochain coup ?** Noir a maintenant de nombreux choix sur le plateau (de **A** à **F**), mais il veut rester proactif, donc il veut jouer des coups **sente** qui obligent Blanc à répondre. La page suivante traite de ces choix. Souvenez-vous : si vous voulez rester sur des choses simples pour le moment, lisez la page suivante **après** que vous ayez fini ce livre.



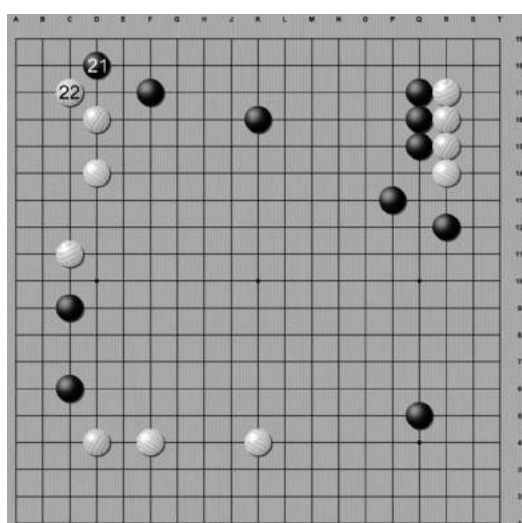
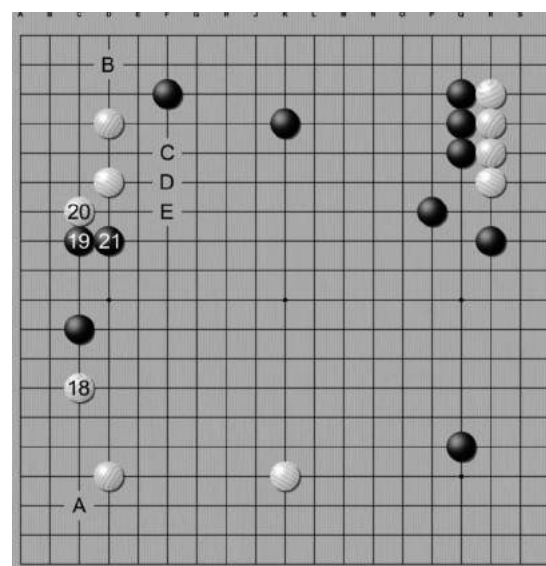


## Choix pour le coup 18

Blanc a les images suivantes à l'esprit. À gauche apparaît une autre variation qu'il aurait pu jouer, où Blanc prend le coin.

À droite Blanc joue **18** pour défendre la zone en bas à gauche, tout en forçant Noir à s'étendre vers le haut. Le coin en bas à gauche de Blanc est encore vulnérable en **A** et le haut peut être réduit en **B** ou menacé d'être fermé en **C**, **D** ou **E**.

Le choix pour Blanc de défendre la zone en haut à gauche semble correct.

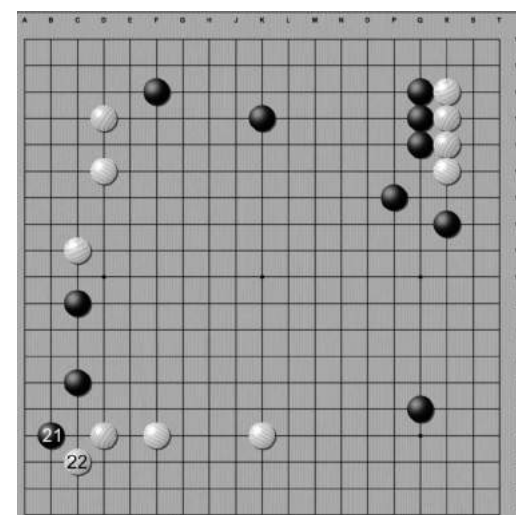


Choix A

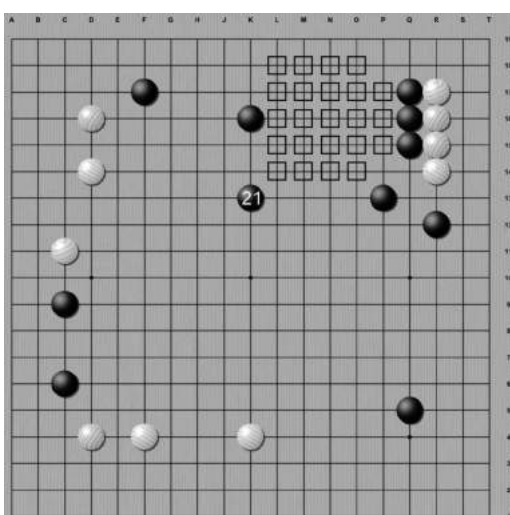
## Choix pour le coup 21

Noir a ces images à l'esprit. Les choix **A** et **B** sont très similaires.

Noir menace de prendre un des coins que Blanc avait essayé de revendiquer. Blanc ne peut pas vraiment abandonner ses pierres et la stratégie qu'il a adoptée jusqu'à présent en faisant tenuki et en perdant ses coins sans combattre, donc en général Blanc se défend.



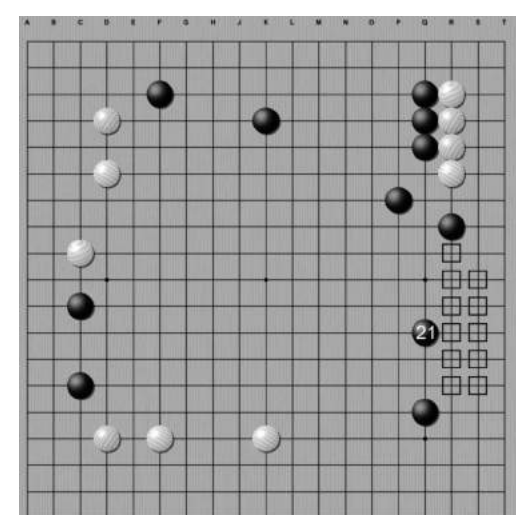
Choix B



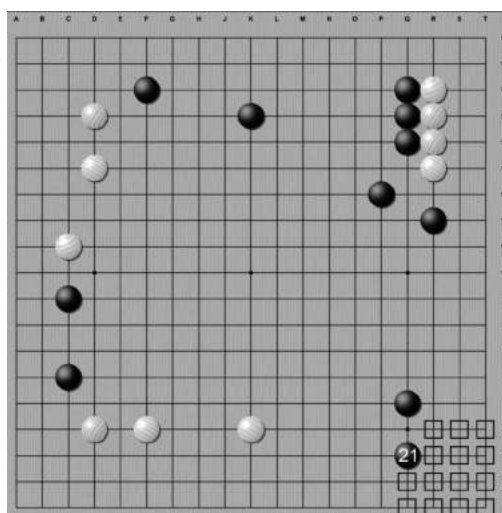
Choix C

Le choix **C** ne crée aucune menace directe sur Blanc, mais convertit une quantité significative de l'influence du mur noir en territoire (marqué par des carrés) et il renforce la pierre isolée de Noir en haut à gauche. Malgré tout cela, Blanc n'est pas obligé de répondre directement à ce coup et va en général jouer ailleurs

Les choix **D** et **E** sont similaires à **C**. Ils étendent tous les deux le territoire de Noir sans menacer Blanc, donc ils ne sont pas **sente**.

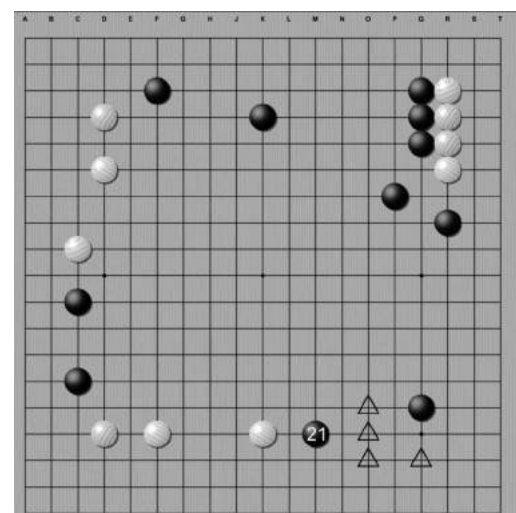


Choix D



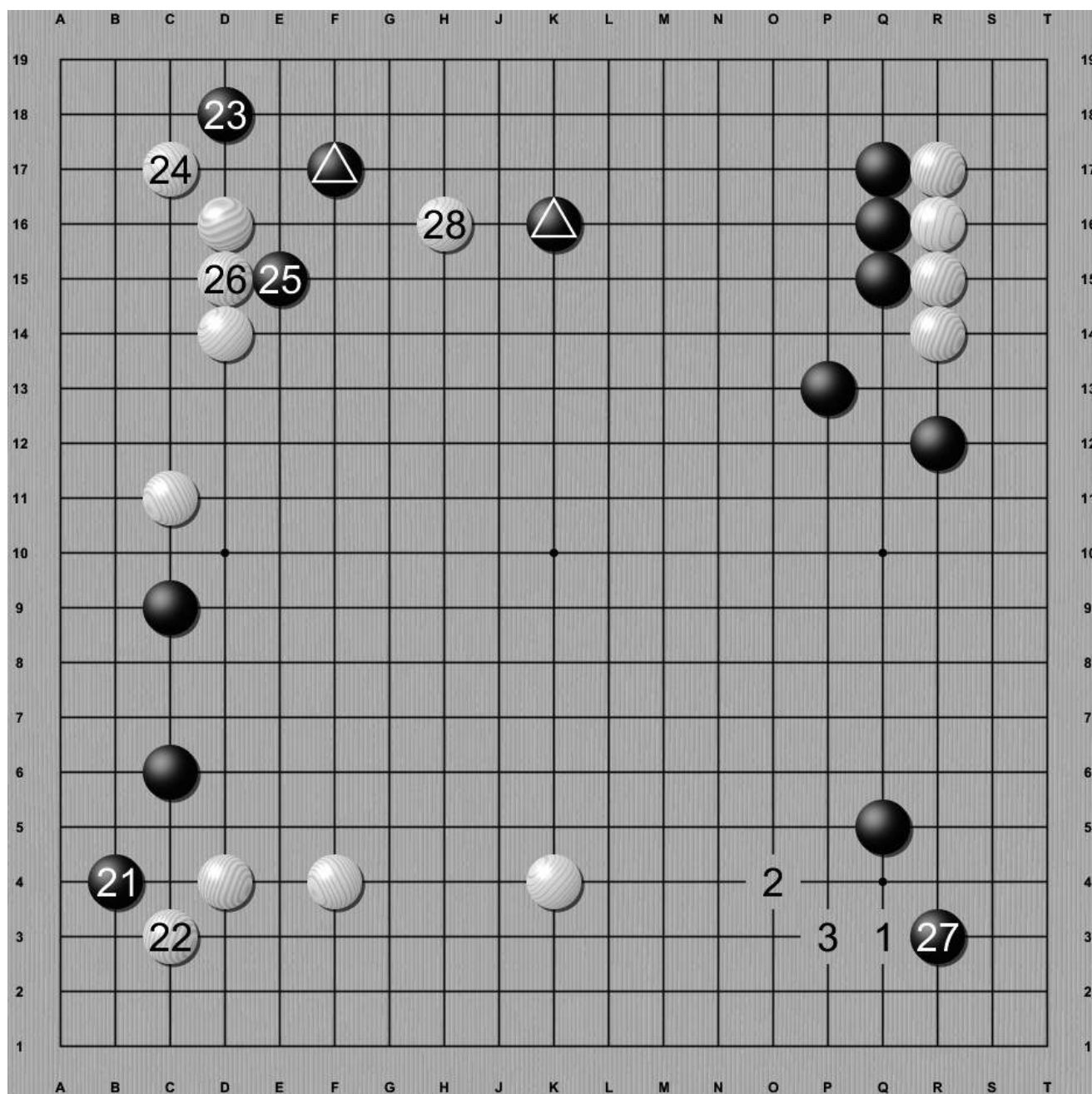
Choix E

Le choix **F** est un peu risqué et gourmand. Il essaye d'attaquer et de contrecarrer Blanc sur le bord inférieur, mais les pierres de Noir sont trop éloignées les unes des autres et Blanc peut en fait jouer dans l'un des points marqués par des triangles et initier un combat complexe, dont on ne peut prévoir à ce stade qui en sortira vainqueur.



Choix F





**Coups 21 - 24 :** Noir choisit d'essayer de faire le plus de coups sente possibles parmi tous les choix décrits ci-dessus et commence par les coins en jouant **21** en **B4**. Blanc doit ensuite répondre en **22** pour défendre son coin, de sorte que Noir a encore l'occasion de jouer vers un autre coin, et cela aboutit à ce que Noir et Blanc effectuent un autre échange similaire avec les **coups 23** et **24**.

**Coups 25 - 26 :** Noir a réussi à placer deux coups et a toujours les options que nous avons mentionnées à la **page 41**. Au lieu de cela, il effectue un nozoki au **coup 25**, en menaçant de traverser le point faible du saut d'une intersection, croyant que de cette manière il renforce son propre groupe et protège son point faible en **H16**. Blanc répond effectivement en connectant en **26**, car c'est rarement une bonne idée de se laisser couper ses pierres, et donc Noir a eu raison de considérer ce coup comme sente, mais comme vous pouvez voir sur le diagramme, ceci n'a pas empêché l'attaque de Blanc.

**Coup 27 :** **Noir 27** est un coup si mal placé qu'il mérite une page pour lui-même, et en effet la prochaine page y sera dédiée. N'importe quel autre choix parmi **1**, **2** ou **3** aurait été largement meilleur, mais Noir a fait une énorme erreur qui lui causera des problèmes pour tout le reste de la partie !

**Coup 28 :** Blanc en a assez des coups de Noir et maintenant que Noir a abandonné le sente, il lance une invasion (que nous analyserons au **chapitre 5**). C'est la première fois que nous voyons quelque chose comme ça, et en général le premier combat ou la première invasion marque la fin de la phase d'ouverture et nous conduit au **milieu de partie**. Nous avons mentionné que le **coup 28** est un point faible pour Noir lorsqu'il a essayé de le renforcer avec le **coup 25**, mais pourquoi est-ce un point faible ? Nous avons analysé les différentes relations que deux pierres peuvent avoir et on note que les deux pierres noires marquées ne possèdent aucune de ces relations. Elles ressemblent à un très grand saut de cavalier et nous avons déjà expliqué que cette sorte de relation est la plus faible de toutes avec quatre points faibles, surtout si l'adversaire a des pierres amies à proximité. Or, Noir s'est étendu encore plus loin, en élargissant cet espace, de sorte que le point à égale distance entre ces pierres est si faible qu'il peut être envahi, même lorsque les pierres ennemies sont plus loin (l'envahisseur a toutefois besoin de pierres amies à proximité pour obtenir un résultat optimal, comme nous le verrons lors des coups suivants).

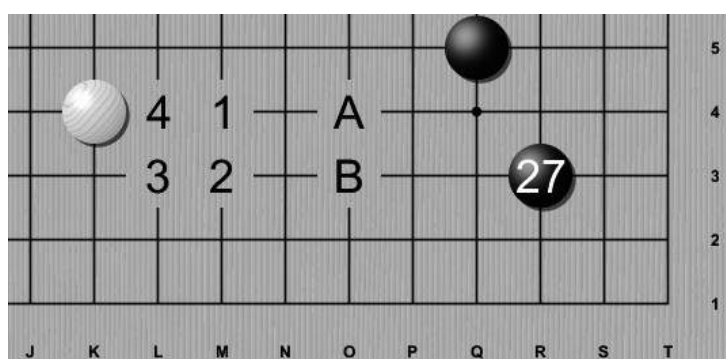
**Coup 27** : il semble bon pour vous, mais il est en fait bon pour votre adversaire  
(n'hésitez pas à sauter cette page jusqu'à ce que vous ayez fini ce livre.)

C'est une chance que je sois Noir dans cette partie, car j'aurais eu du mal à expliquer ce coup sinon. Cela signifie aussi que je peux le montrer et affirmer qu'apprendre de mes propres erreurs est l'une des manières les plus efficaces de progresser en tant que joueur et en tant qu'individu en général. Le mieux aurait été d'éviter les erreurs complètement, mais chacun sait que c'est impossible.

**Donc quelle était l'idée ici ?** Noir croyait que ce coup accomplissait trois choses:

- A)** Sécuriser le coin;
- B)** Renforcer la pierre isolée en **Q5** et renforcer un peu le bord droit;
- C)** Projeter de la force vers le bas afin éventuellement de s'y étendre.

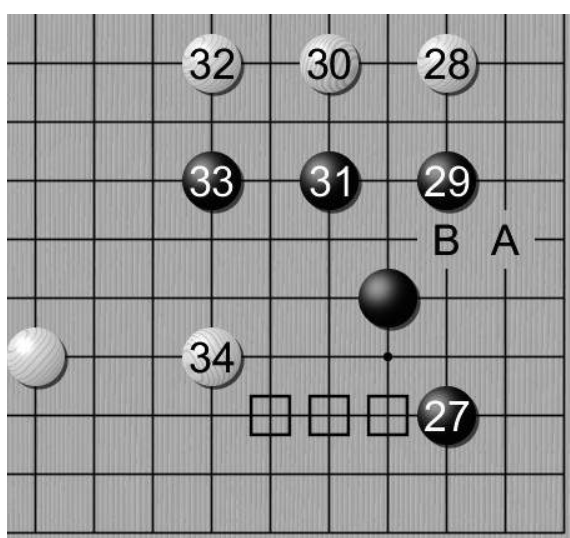
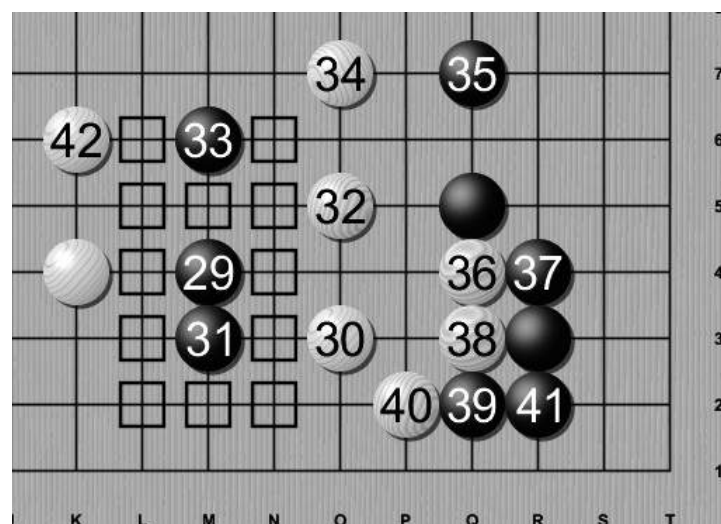
Cependant, en réalité il ne réussit qu'à sécuriser le coin (et de la manière la moins ambitieuse et la moins efficace possible) et échoue à toutes les autres tâches que Noir pensait accomplir avec ce coup. Jouer en 1 dans le diagramme précédent aurait accompli toutes ces choses efficacement mais Noir ne l'a pas fait, donc voyons quels sont les problèmes avec ce **coup 27**.



### Il n'aide pas le bord inférieur

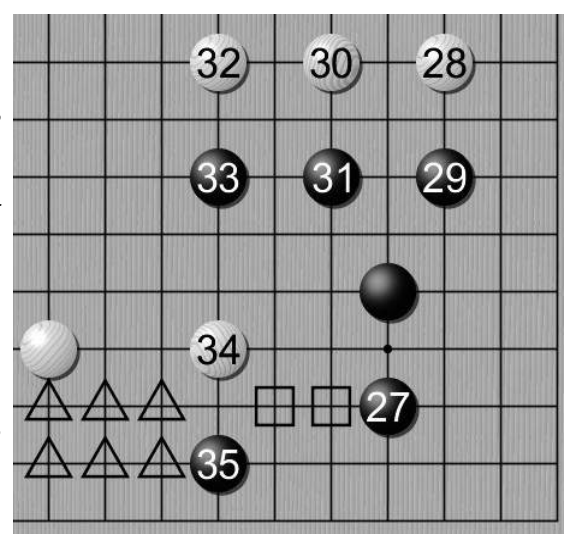
Regardons l'image ci-dessus et supposons que Noir joue **1**, **2**, **3** ou **4**. Comment le **coup 27** protégerait-il ces pierres contre une éventuelle contre-attaque en **A** ou **B** ?

Un exemple sur l'image de droite montre clairement qu'il ne le peut pas. Les pierres noires marquées sont encerclées car Blanc a réussi à envahir et à menacer la pierre **27** avec les **coups 36** et **38**, en créant de l'espace pour ses pierres. Il y a de nombreuses variations possibles pour tous ces choix, mais **Noir 27** n'aide pas autant que si Noir avait joué **27** en **Q3**, quelle que soit la variation.



### Il n'aide pas le côté droit

Comparons les deux images.  
Dans les deux cas, Noir doit contrer **Blanc 28**, sinon le prochain coup de Blanc en **A** ou **B** lui causerait beaucoup de soucis. Sur l'image de gauche, **Noir 27** est trop éloigné pour permettre de réagir efficacement à **Blanc 34**. Une distance de trois intersections est excessive donc Noir devra jouer plus près de sa pierre, ce qui ne sera pas assez bon.



Sur l'image de droite, les coups sont similaires, mais **Noir 27** est l'endroit correct permettant à Noir de contrer immédiatement avec le **coup 35**. Les pierres de Noir sont connectées avec un grand saut de cavalier, et maintenant c'est Blanc qui est en danger. S'il ne répond pas, les points marqués d'un triangle seront perdus après le prochain coup de Noir.

## ►► Jouons - le milieu de partie

---

Une fois que le premier combat s'engage sur le plateau et que les pierres qui se font face commencent à s'enchevêtrer, l'ouverture est considérée comme terminée et on passe au milieu de partie où tout commence à devenir confus. Les principes de l'ouverture ne sont plus aussi valables que précédemment (quoique jouer des coups avec une bonne forme soit toujours une idée valable) et tout le plateau peut devenir une zone de combat.

Il est bon toutefois de mentionner que pendant l'ouverture, nos choix et notre stratégie préférée vont donner le ton du déroulement du milieu de partie. Si on a posé beaucoup de pierres sur la quatrième ligne pendant l'ouverture afin de viser l'influence, on doit se tenir à ce thème et essayer de le faire marcher. Si on a joué des pierres sur la troisième ligne pour avoir du territoire, c'est un peu trop tard pour se battre pour l'influence et on doit essayer de réduire l'influence que l'adversaire a pu obtenir, et gagner la partie avec le territoire qu'on a revendiqué. Sur cet aspect il est bon durant l'ouverture d'avoir un mélange de toutes sortes de pierres afin de rester ouvert à diverses options, mais **tout style de jeu est valable**.

N'hésitez pas à essayer, expérimenter et voir ce que vous aimez et ce qui marche, ce que vous n'aimez pas et ce qui échoue. N'ayez pas peur de perdre. Explorez et appréciez le jeu, et les connaissances viendront à vous, et vous développerez petit à petit votre stratégie préférée et votre propre style.

Tant de choses peuvent arriver pendant le milieu de partie. Il y a des **invasions**, des **réductions**, des combats à petite et grande échelle, des **problèmes de vie et de mort**, des courses aux libertés, des coups astucieux (appelés **tesuji**), des groupes qui s'enfuient en quête de sécurité ou ralliant les bords en quête de survie.

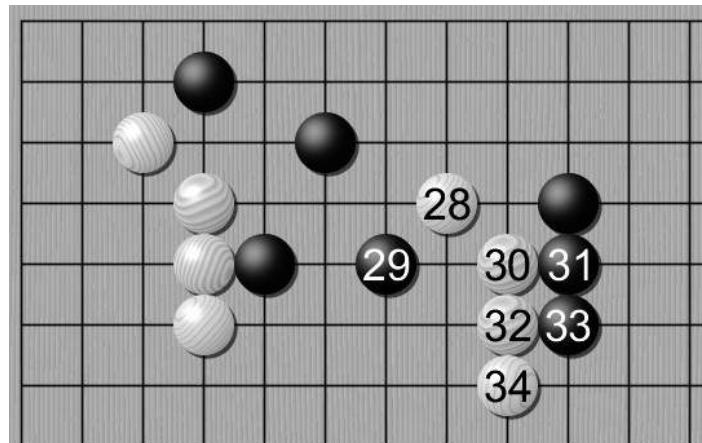
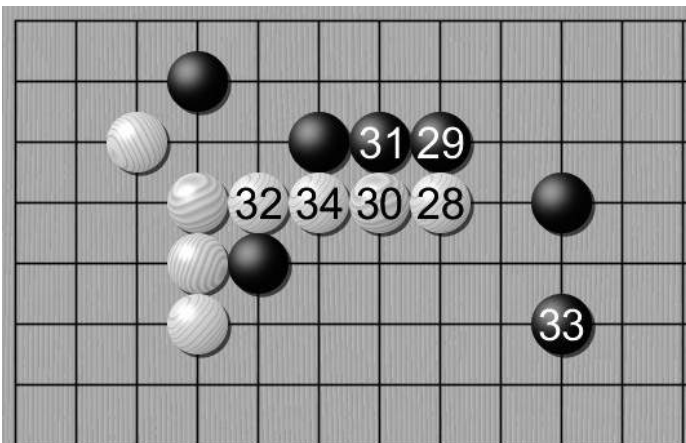
La plupart de celles-ci ont lieu dans la partie que nous sommes en train d'examiner donc nous allons avoir un premier aperçu de ce que sont ces choses et de la manière dont elles fonctionnent en pratique, mais soyez sans crainte. La plupart des composantes de la partie possèdent leur chapitre dédié plus loin dans le livre où nous les examinerons plus en détail.

Donc, comme les principes généralement pacifiques de l'ouverture doivent être complétés, que faisons-nous maintenant ? Nous avons une autre série de principes plus généraux, cette fois-ci :

**1)** Demandez-vous toujours: est-ce que mon coup est sente ou est-ce que le coup de mon adversaire était **sente** ? Si votre adversaire a joué un coup auquel vous devez répondre, alors faites-le. Jouer ailleurs (**tenuki**) lorsque nos groupes ne sont pas en sécurité n'est pas une bonne idée. Lorsque vous êtes en sécurité, prenez vous-même l'initiative immédiatement.

**2)** Quand notre groupe est-il en sécurité ? Un groupe est en sécurité lorsqu'il a de multiples manières de faire deux yeux (il a une base) ou peut se connecter facilement avec un autre groupe de pierres. Lorsque tous vos groupes sont en sécurité, c'est à votre tour d'aller à l'offensive.

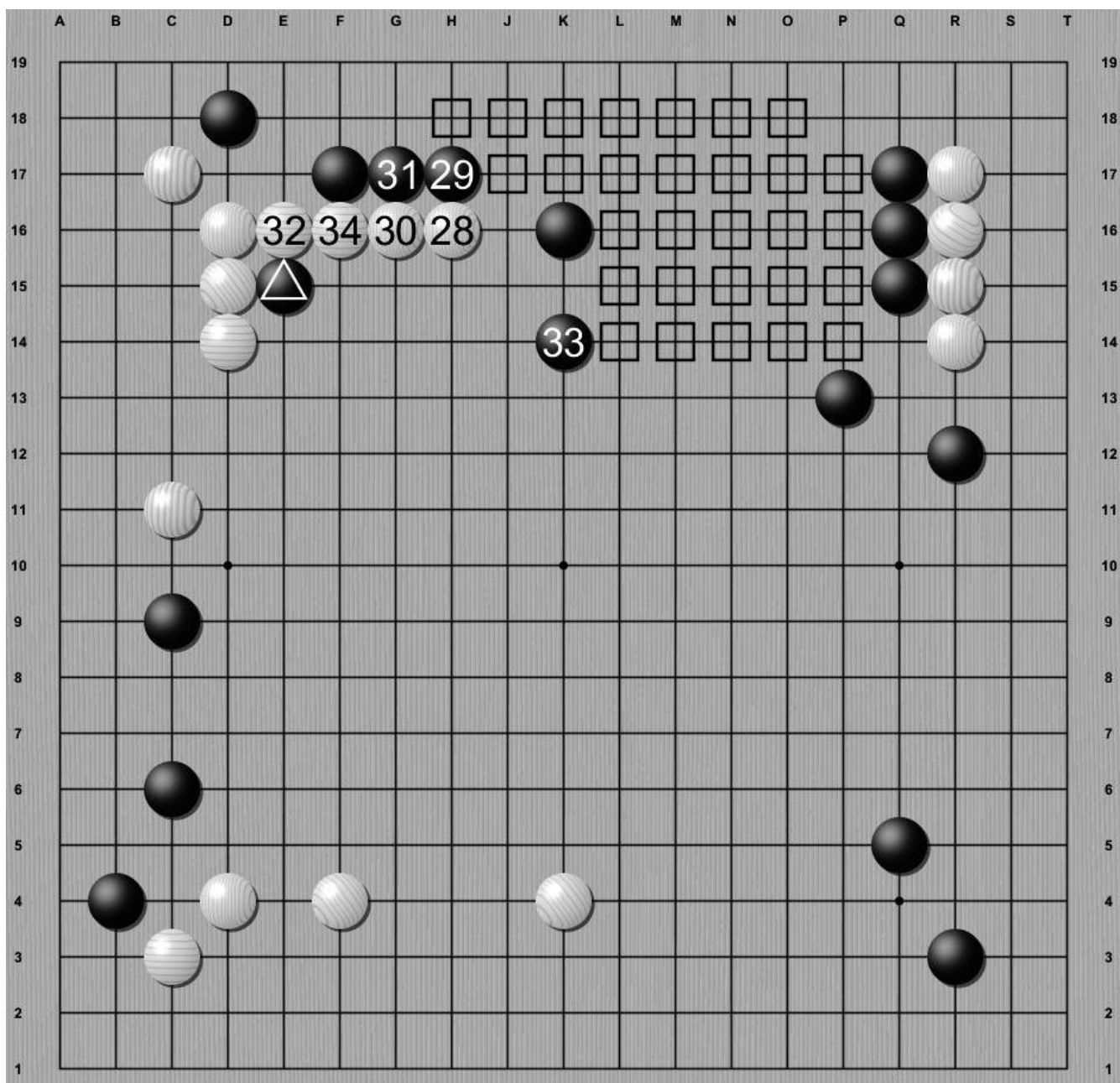
- 3) Ne pas créer un trop grand nombre de groupes ! Le fait d'en avoir trop rend difficile l'acquisition de points. Gardez vos groupes proches les uns des autres ou essayez de les connecter. En même temps, essayez de garder votre adversaire séparé.
  - 4) Tenez-vous à votre stratégie ! Ne vous laissez pas piéger par votre adversaire. Adaptez-vous aux coups de votre adversaire, mais ne changez pas complètement de plan en paniquant lors du milieu de partie.
  - 5) Demandez-vous toujours « où est le point vital ? ». En général il se situe au centre de symétrie entre les formes ou à proximité des points de coupe.
  - 6) N'oubliez pas la direction de jeu ! Visez le plus gros bord et les zones les plus étendues.
  - 7) Ne vous battez pas pour des broutilles. Apprenez à lâcher prise. Si votre adversaire dépense trois coups pour capturer deux de vos pierres, **laissez-le les prendre et jouez des gros coups ailleurs sur le plateau** qui vous rapporteront plus que ces deux points.
  - 8) Comptez vos libertés et jouez de bonnes formes.
  - 9) Ne soyez pas trop gourmand et ne soyez pas jaloux ou effrayé par une grande zone contrôlée par votre adversaire, si vous pouvez en développer une semblable de votre côté. Vous ne pouvez pas tout avoir. Le Go est un jeu qui consiste à faire pencher légèrement la balance de votre côté, et non un jeu d'avarice destructrice. Il est appelé **le jeu d'encercllement**, son but n'est pas de tuer.
  - 10) S'étendre à partir du point précédent, parfois pourchasser des groupes qui sont faibles et n'ont pas encore d'yeux, est généralement meilleur et plus profitable que d'essayer de les tuer. Essayez toujours de gagner des coups gratuits, le fait de harceler des groupes faibles est la meilleure manière d'accomplir cela.
  - 11) Une dernière chose et non des moindres, jouez toujours avec une intention derrière votre coup. Ne placez pas simplement des pierres en espérant que tout se passera au mieux. **Essayez de planifier à l'avance et de lire quels seront les coups suivants**, juste comme nous le faisons dans les exemples de ce livre. Essayez d'imaginer les choix, de les évaluer et de sélectionner celui qui vous semble le meilleur.
- Maintenant, en gardant tout cela à l'esprit, revenons à notre partie :



**Choix pour le coup 29 :** Blanc a joué l'invasion au **coup 28** et essaye de séparer les pierres de Noir. Noir a de nombreux choix à sa disposition, mais son groupe risque d'être déconnecté.

**Image de gauche :** ceci est l'approche pacifique, dans laquelle Noir défend, connecte ses pierres, construit du territoire en haut à droite et laisse Blanc connecter sa pierre d'invasion à son groupe proche.

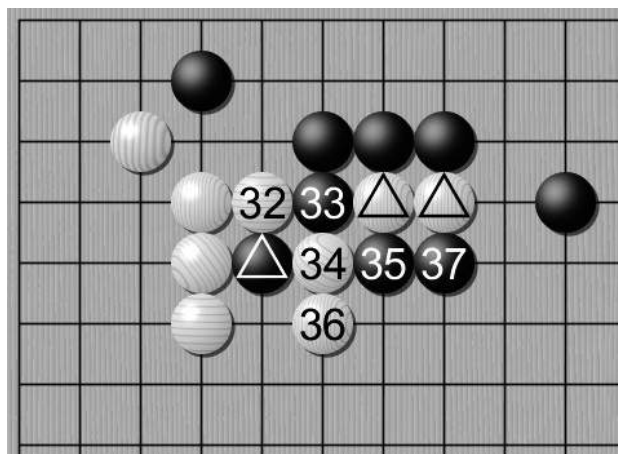
**Image de droite :** ici on a un groupe blanc en train de s'enfuir tandis que Noir essaye de garder tout ce qu'il avait pensé revendiquer et essaye de détruire les pierres d'invasion de Blanc. Noir prend encore la zone en haut à droite et Blanc s'enfuit, en séparant les pierres de Noir. D'après toutes ces considérations, quel serait votre choix ?



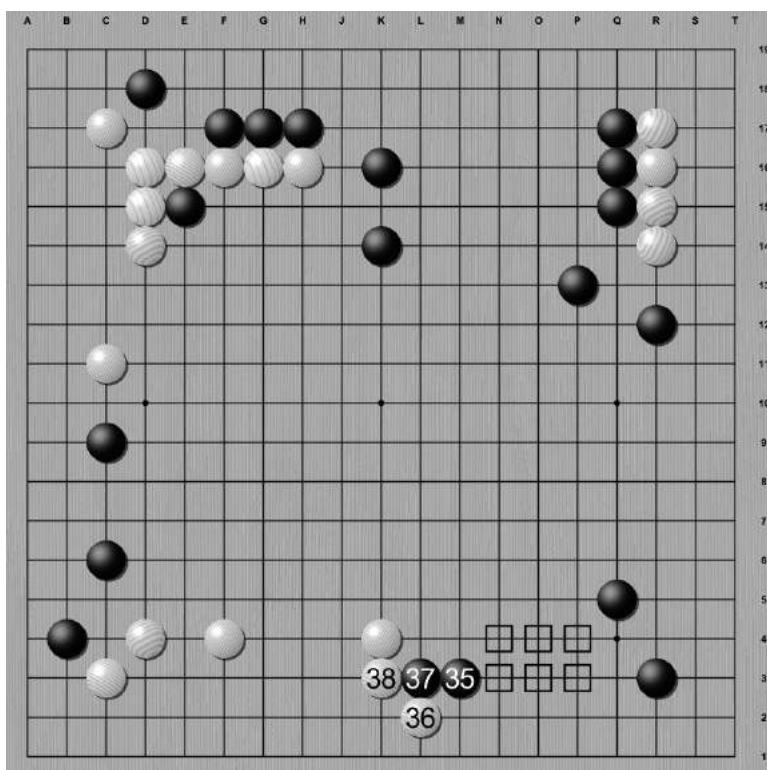
**Coups 29 - 31 :** Noir privilégie la sécurité. Les deux variations étaient jouables, mais Noir pensait que créer un groupe faible qui pourrait être encerclé et tué était une idée trop risquée. S'il pouvait pourchasser les pierres blanches sur tout le plateau il pourrait tirer beaucoup de profit, mais le risque n'en valait pas la peine, parce que Blanc aurait juste à renforcer son groupe en fuite, tandis que Noir devrait jouer des coups des deux côtés du groupe de Blanc pour continuer à le pourchasser, et ce n'est pas toujours possible en pratique. On doit toujours se souvenir qu'il y a de nombreux autres coups et variations possibles, sans compter ceux avec lesquels notre adversaire nous surprendrait. Cela signifie qu'une bonne règle à suivre est : « **En cas de doute, restez en sécurité et connecté** ». On peut être agressif lorsque tous nos groupes sont forts, mais lorsque l'un d'eux est faible, il faut être plus réservé.

**Coups 32 - 34 :** Blanc menace de couper à travers le saut de cavalier et veut connecter ses pierres. Noir va trop loin avec son idée de sécurité et pense que jouer le gros **coup 33** et sécuriser les points marqués d'un carré en haut à droite est plus important. Le sacrifice de la pierre marquée d'un triangle en **E15** n'est pas une grosse perte en comparaison et il est en effet cohérent avec l'idée qu'on peut abandonner une pierre sans importance sans s'inquiéter, au lieu de se démener au combat pour tout le menu fretin sur le plateau.

**Mais peut-être qu'il y avait un meilleur coup ?** Noir a oublié que l'on doit s'efforcer de garder les pierres de l'adversaire déconnectées et n'avait pas pensé à la variation montrée sur l'image de droite. Noir empêche la connexion, Blanc capture une pierre noire et Noir capture les deux pierres blanches, en créant un joli territoire et en le renforçant du côté supérieur, mais maintenant c'est à Blanc de jouer. Ce qui fait pencher la balance vers celui qui joue en premier est le fait que Noir garde le sente, et parfois **il vaut mieux gagner moins de points localement si on peut continuer à jouer des coups sente sur le plateau.**



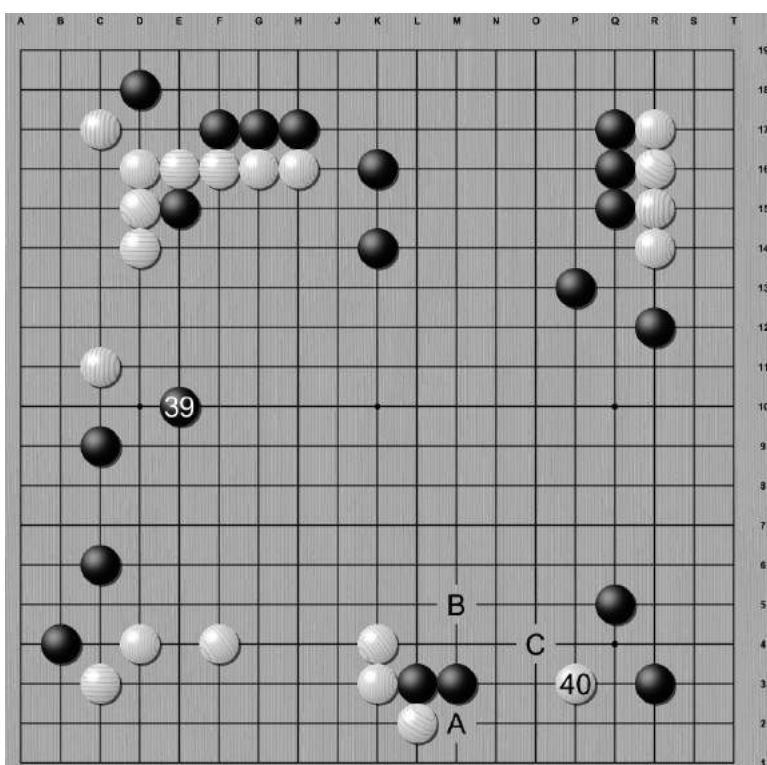




**Coups 35 - 38 :** Noir 35 s'étend de trois espaces à partir de ses pierres, mais l'écart est trop important et la forme est incorrecte. La mauvaise position du **coup 27** fait que le **coup 35** semble maladroit. Si le **coup 27** était dans la position correcte sous le hoshi, l'extension aurait été idéale, mais maintenant les points marqués constituent un danger pour Noir.

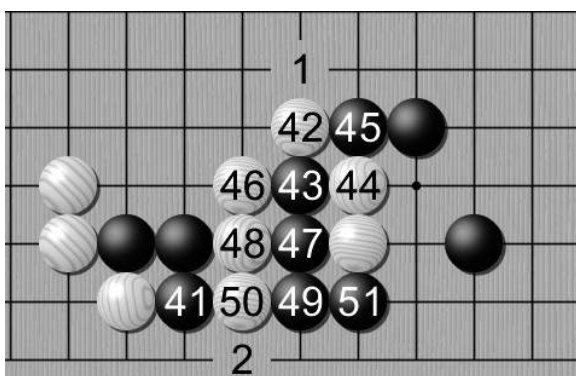
**Blanc 36** défend la zone de Blanc et prépare le terrain à une contre-attaque punissant la mauvaise forme de Noir. Noir se rend compte que sa pierre court un danger significatif et cherche à la renforcer en **sente**, donc il joue le **coup 37**, menaçant de couper les pierres de Blanc et de les capturer.

**Blanc 38** bloque simplement la menace de coupe et connecte et renforce ses pierres. Ainsi, Noir garde le sente.



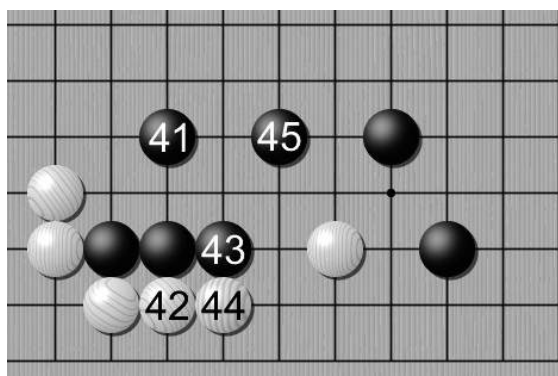
**Coups 39 - 40 :** Noir pense que le coin en bas à droite est en sécurité, donc il cherche à jouer ailleurs en continuant à jouer des coups sente, et ainsi il porte son attention sur un autre endroit et joue le **coup 39** sur le bord gauche. Normalement ce type de coup menacerait de réduire le potentiel de Blanc ou même menacerait une invasion directe. Mais après les échanges en haut à gauche, Blanc a un mur très puissant et ni ses pierres ni cette zone ne peuvent être attaquées de manière efficace. Donc Noir a fait une erreur assez courante ici.

**Il ne faut jamais essayer de menacer ou d'attaquer des pierres fortes.** Ici, Blanc est assez fort pour se permettre d'ignorer le coup de Noir et reprend le sente. L'invasion de **Blanc 40** est la conséquence de la série de petites erreurs de Noir. Blanc envahit entre les pierres de Noir, dans la zone que nous avons précédemment indiquée comme dangereuse, et Noir a trois choix, **A**, **B** ou **C**.



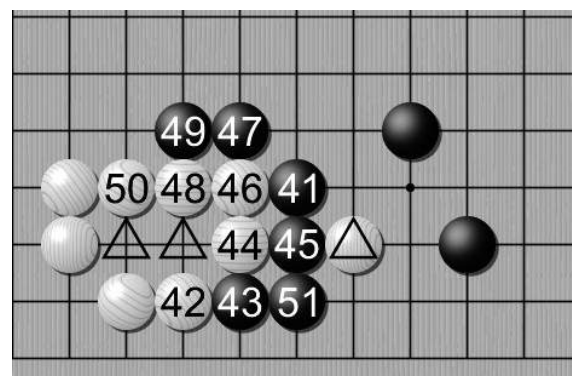
### Choix A

Ici Noir essaye de couper les pierres de Blanc et de défendre directement son territoire avec le **coup 41**. Après cette variation, Blanc a le sente et peut soit s'étendre en **1** et se diriger vers le centre en continuant à réduire Noir, soit s'étendre en **2** et capturer les trois pierres de Noir.



### Choix B

Noir essaye d'engloutir la pierre blanche, forçant Blanc à jouer **42** sur la seconde ligne ou sinon Noir pourrait ensuite jouer à cet endroit et reprendre possession de toute la zone, en encerclant la pierre blanche. Dans cette variation Noir gagne de l'influence sur le bord et au centre.

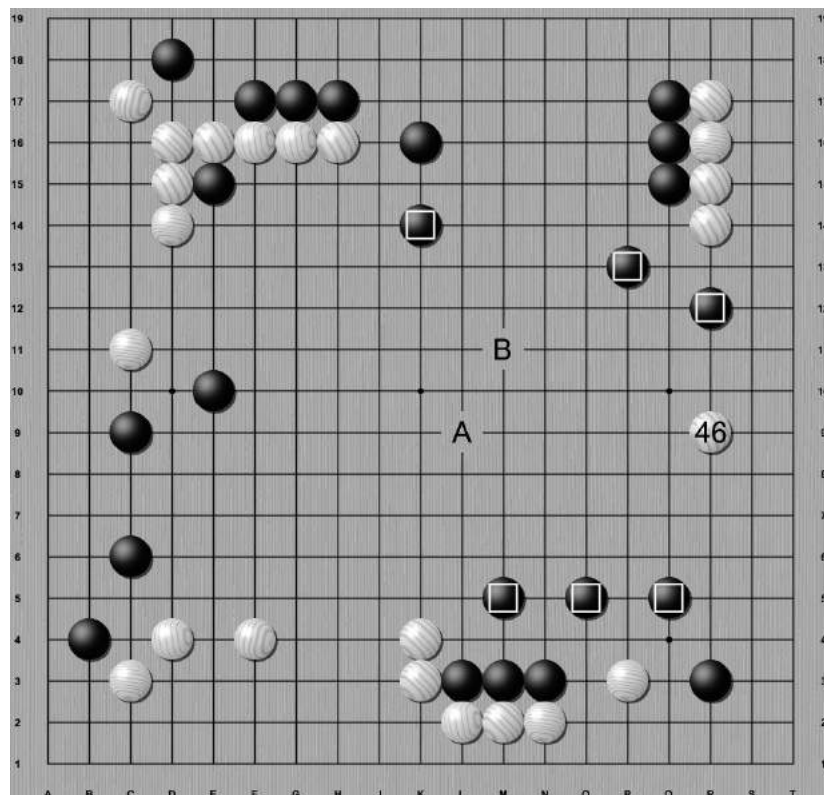
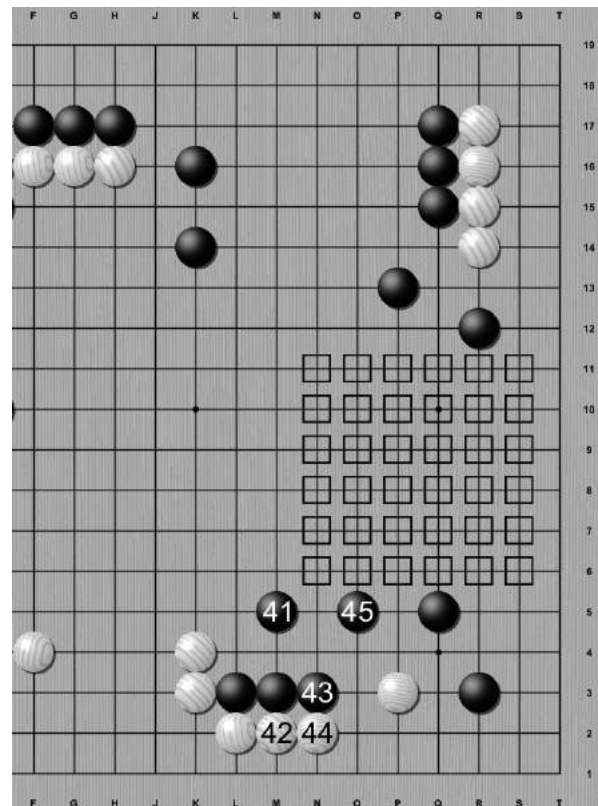


### Choix C

Ici Noir essaye de bloquer l'accès de Blanc au centre. Il perd ses pierres initiales dans le processus (marquées avec des triangles) mais capture la pierre d'invasion de Blanc et gagne un gros coin tout en empêchant l'accès de Blanc vers le côté droit et le centre.

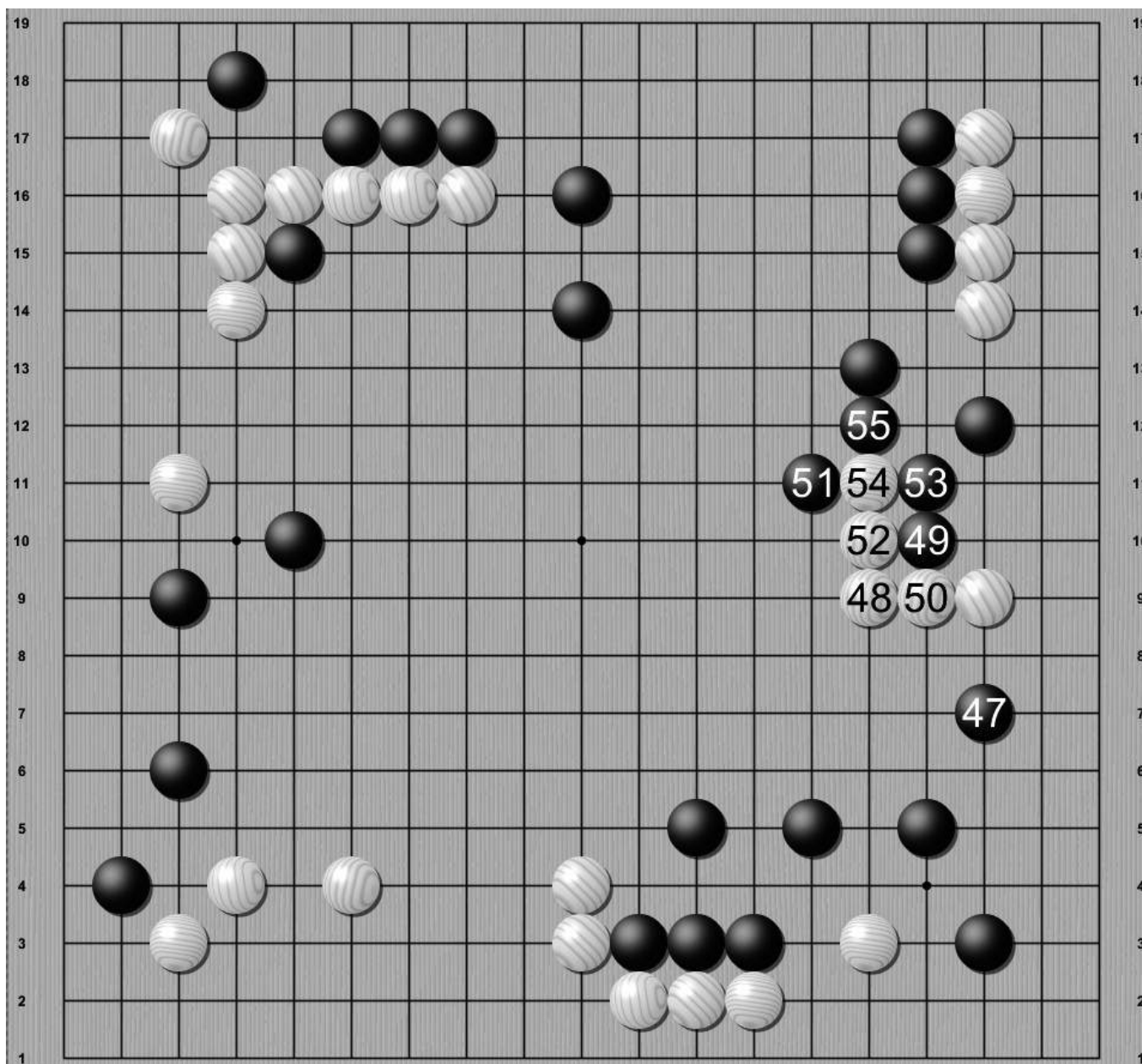


**Coups 41-45 :** Noir choisit **B**. Il y a de bonnes raisons de penser que **C** produirait un meilleur résultat pour Noir, mais les coups dans cette variation ne sont pas tous sente et Noir est mis en difficulté par cette invasion et a peur que Blanc ait un coup dans sa manche auquel Noir n'aurait pas pensé. **Ceci n'est pas un motif déraisonnable d'inquiétude.** Les situations où on n'arrive pas à prévoir le prochain coup de l'adversaire vont être plutôt nombreuses lors de l'apprentissage du jeu, donc ce n'est pas une mauvaise idée d'être prudent. Dans la variation choisie, tous les coups sont sente, ce qui signifie que Blanc n'avait pas d'autre choix que de répondre exactement comme il a joué, sous peine de perdre sa pierre d'invasion. Imaginez à chaque coup de Blanc, si Blanc avait joué ailleurs et Noir avait placé une pierre exactement à cet endroit : cela aurait été un désastre pour Blanc. Par conséquent, Noir choisit ce qu'il considère comme la variation la plus prudente et la plus prévisible, et de plus les **coups 41** et **45** créent un mur léger. Les points marqués illustrent l'influence de Noir, qui n'est qu'à quelques coups de la convertir en territoire.



**Coup 46 :** Noir a perdu quelques points mais il a construit de l'influence en direction d'une zone qu'il était déjà en train de développer. Blanc, qui a été forcé à jouer les **coups 42** et **44** sur la seconde ligne, n'est pas très content maintenant de sa décision initiale d'envahir Noir. Il doit détruire cette zone gigantesque. Dans de tels cas on a en général deux choix. Soit une autre invasion profonde dans la zone de l'adversaire, soit une réduction légère au-dessus ou autour de l'influence de l'adversaire. Nous discuterons de ces deux options plus longuement au chapitre 5, ainsi que de la question de quand il faut envahir et quand il faut réduire, mais pour le moment l'idée en bref est que quand l'adversaire possède de nombreuses pierres fortes dans une zone, on doit se déplacer légèrement et essayer de réduire de loin, au lieu de se précipiter à l'intérieur et d'essayer de créer de force un groupe vivant autour des pierres de Noir. Par conséquent, réduire en jouant autour de **A** ou **B** est un bon choix selon lequel Blanc peut soit vivre sur place, soit connecter ses pierres avec un autre groupe. Cependant Blanc a peur que les points potentiels de Noir sur le côté droit soient trop nombreux pour qu'ils puissent être ignorés sans que cela lui coûte la partie, donc il prend le risque de jouer une autre invasion en **46** même si son invasion précédente avait renforcé Noir dans cette zone. **Blanc 46** est complètement encerclé par les pierres noires marquées.

**Attention !** Envahir à un endroit du plateau risque de rendre difficile l'invasion à un endroit voisin, car en général lorsqu'on retire des points à l'adversaire, on est obligé de les échanger contre de l'influence extérieure, ce qui rend nos coups suivants moins efficaces.



**Coups 47 - 48 :** Noir n'est pas encore sûr de ce qui se passe et il essaye de rester prudent. Par conséquent, il joue l'attaque **47** afin d'empêcher Blanc de créer une base et de vivre à l'intérieur des pierres de Noir. Blanc subit une attaque sévère et saute vers le centre avec le **coup 48** qui est presque le seul choix possible lorsqu'une pierre est attaquée des deux côtés.

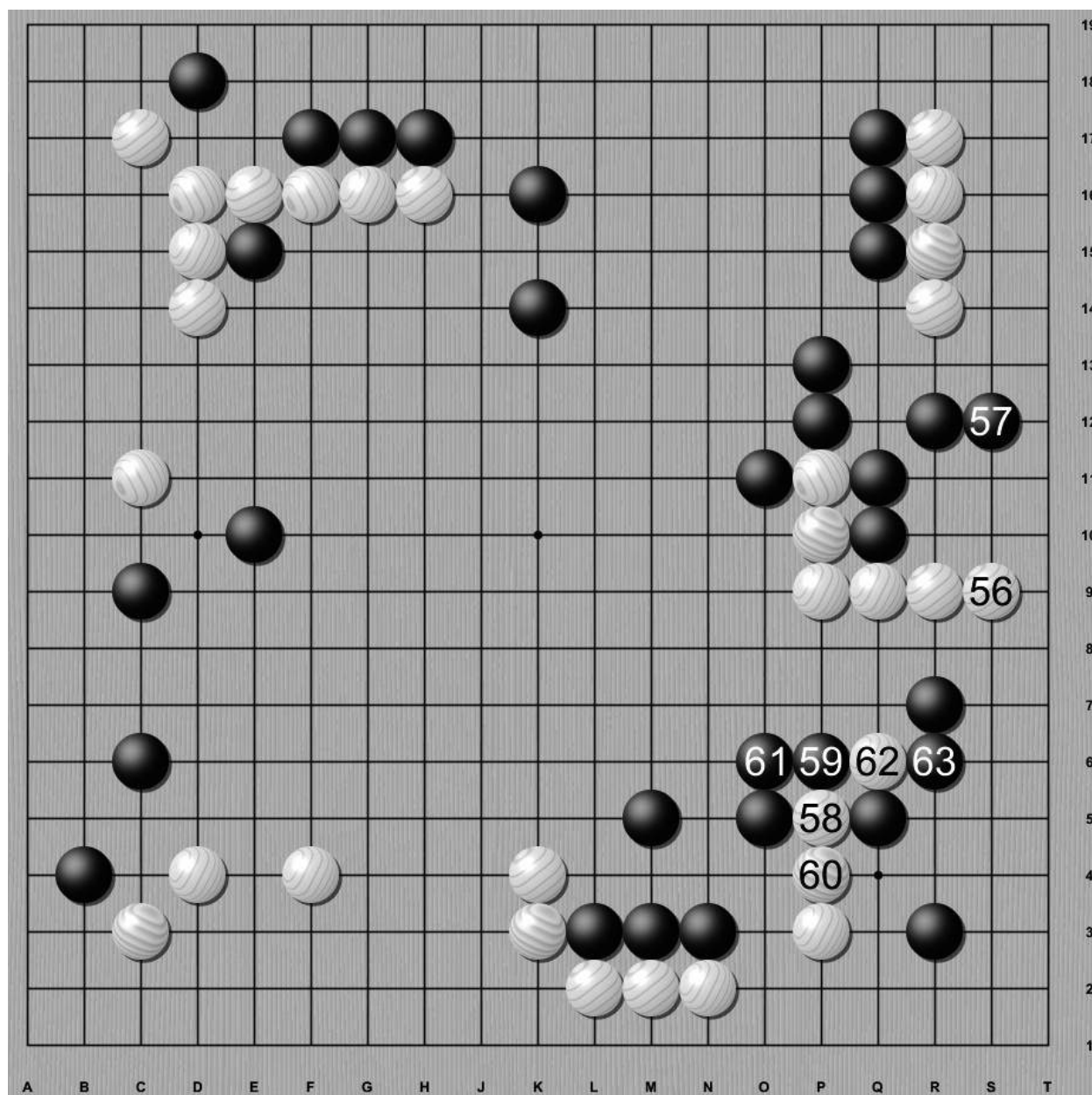
**Coups 49 - 50 :** **Noir 49** essaye d'intercaler un coup gratuit pour alourdir le groupe de Blanc (voir la définition ci-dessous). **Blanc 50** est une réponse presque automatique, puisque Blanc ne peut pas se permettre de se faire couper lorsqu'il se fait attaquer.

**Coups 51 - 52 :** Noir sort également en sautant avec le **coup 51**, en essayant de maintenir le groupe de Blanc encerclé et **Blanc 52** menace deux choses : de se diriger vers le groupe blanc en haut à droite ou de capturer **Noir 49** et ainsi permettre à l'invasion de Blanc de gagner un œil et avoir des chances de réussir.

**Coups 53 - 55 :** Noir résiste à la capture avec **53**, mais Blanc insiste dans son effort pour atteindre la zone sécurisée du groupe Blanc en haut à droite avec **54**. **Noir 55** stoppe cette possibilité et assure que les pierres de Noir aient une bonne forme. Maintenant Blanc se fait petit à petit encercler et il a cinq pierres lourdes connectées et aucun œil. L'avenir de Blanc semble sombre.

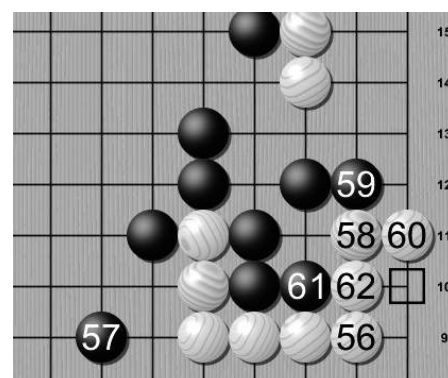
**Un groupe léger** est un groupe de pierres qui ne sont pas directement connectées et qui peut être coupé sans que l'on subisse un grand dommage suite à la perte des pierres coupées. On peut concevoir un groupe léger comme un groupe qui contient des pierres jetables que l'on peut sacrifier pour améliorer le sort du reste du groupe ou pour des raisons stratégiques.

**Un groupe lourd** est un groupe de pierres qui sont connectées entre elles, mais qui n'est pas encore vivant et qui n'a qu'un seul œil, voire aucun. Toutes les pierres sont connectées, ce qui fait qu'on ne peut pas abandonner un petit morceau et s'échapper avec le reste, comme dans le cas des groupes légers. Un groupe lourd vit ou meurt en un seul bloc, donc il est dans notre intérêt d'alourdir un groupe adverse avant de l'attaquer, en forçant l'adversaire à le sauver tout entier et à investir de nombreux coups pour le mettre en sécurité.



**Coups 56 - 57 :** Blanc joue **56** afin de menacer de se connecter avec son groupe en haut à droite ou de créer de l'espace pour avoir un œil et renforcer sa position, si Noir ignore ce coup et joue ailleurs. Noir veut garder Blanc séparé donc il joue **57** en **s12** ce qui met fin à la possibilité pour Blanc de se connecter de cette manière, et il menace également le groupe en haut à droite.

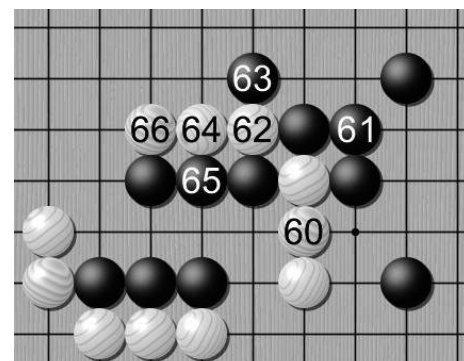
**Image de droite:** on y voit une variation, où Noir joue **57** afin d'encercler Blanc et lui donne l'opportunité de jouer de nombreux coups sente et de créer un œil au point marqué d'un carré.

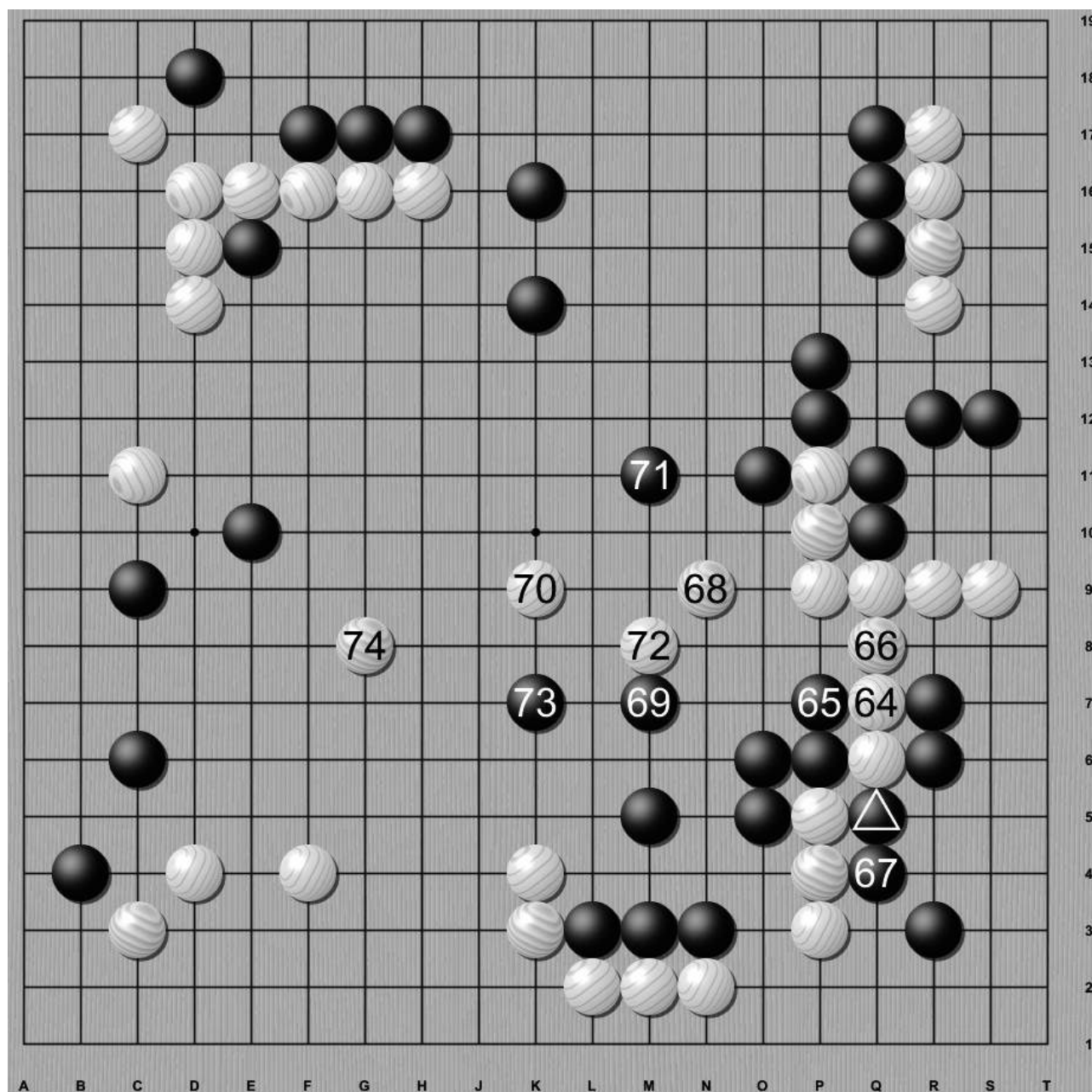


**Toujours garder à l'esprit:** empêcher les groupes adverses de se connecter entre eux est souvent un objectif important dans une partie. Même si on doit sacrifier quelques points, ça vaut en général la peine de garder les groupes de l'adversaire séparés et faibles, afin de profiter de leur attaque plus tard.

**Coups 58 - 60 :** Blanc ne peut pas se permettre de dépenser un coup pour renforcer son groupe en haut à gauche car son groupe d'invasion est en danger critique, donc il essaye de traverser l'extension d'un point de Noir avec le **coup 58**, mais ça ne marche pas. **Noir 59** place la pierre de Blanc en atari, donc Blanc doit s'étendre avec **60**.

**Coups 61 - 63 :** Noir a besoin de connecter ses pierres, mais comment décider entre jouer **o6** et **q6** ? Dans ce genre de cas on renforce la pierre qui serait le plus en danger en cas d'attaque. Si Noir joue le **coup 61** en **q6** alors la variation sur **l'image à droite** est un résultat possible. Blanc encerclerait et tuerait les six pierres de Noir et gagnerait un énorme combat. Noir ne peut pas permettre cela donc, en revenant au diagramme principal, il joue **o6** au **coup 61**. Blanc essaye néanmoins de couper avec **62**, mais les pierres de Noir ne sont pas en danger sur ce côté, donc **Noir 63** place Blanc en atari et semble régler l'affaire.

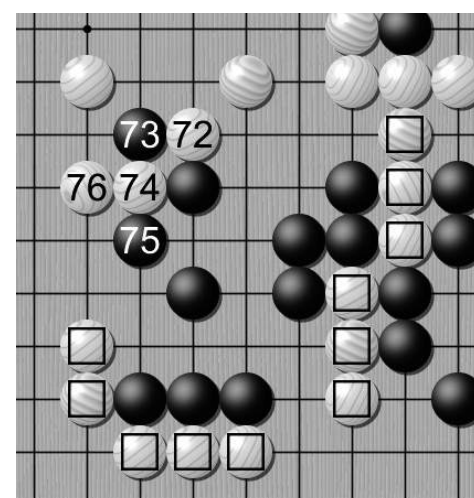
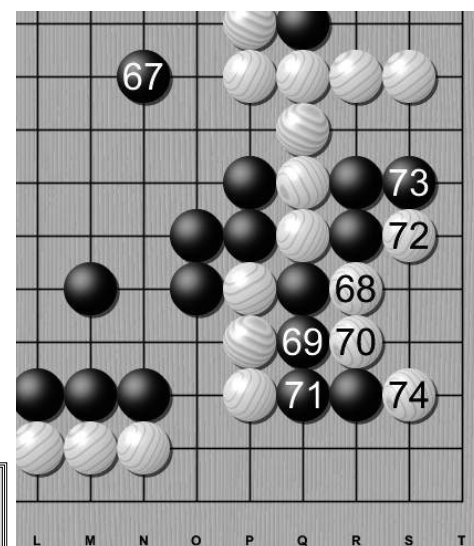




**Coups 64 - 67 :** Blanc s'est étendu avec le **coup 64** en essayant de sauver sa pierre de coupe et **Noir 65** le place en atari, de sorte que **Blanc 66** est inévitable. Les pierres de Blanc sont maintenant connectées mais presque totalement encerclées et sans yeux. La pierre noire marquée d'un triangle est cependant en grande difficulté, donc Noir ne peut pas achever le groupe de Blanc et doit revenir se défendre avec le **coup 67** ou sinon ses pierres se feraient capturer avec une variation telle que sur **l'image de droite**. Si quelque chose comme ça devait arriver, les pierres de Noir auraient été capturées et l'invasion de Blanc aurait été immédiatement transformée, à partir d'un groupe faible encerclé, en un groupe fort et vivant.

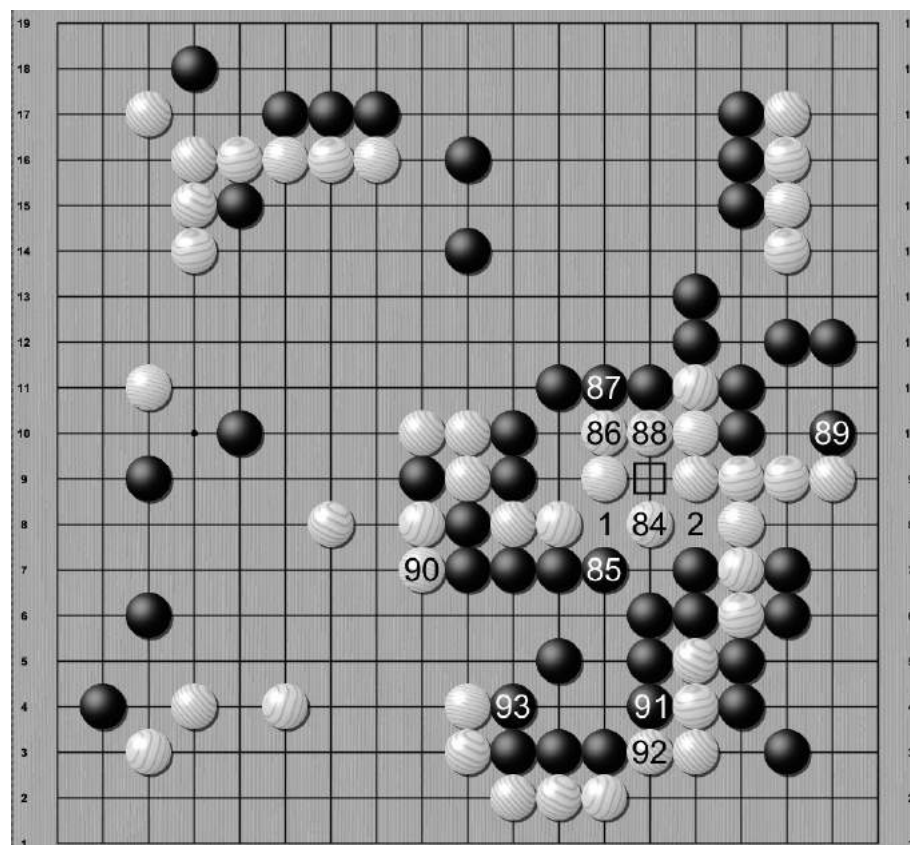
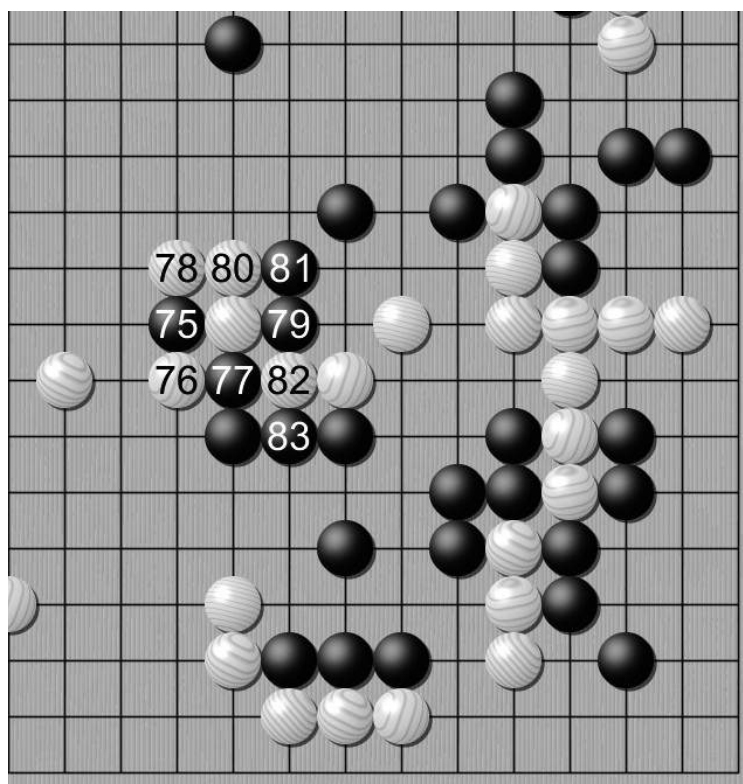
Attaquer est amusant et satisfaisant, mais si vous ne vous arrêtez pas pour défendre vos points faibles, **vos attaques n'auront pas de sens**.

**Coups 68 - 74 :** ayant perdu une autre option, Blanc n'a pas d'autre choix que de s'échapper vers le centre, donc il saute avec **68**. Noir essaye de le suivre et de garder la pression avec **69** et Blanc saute encore plus loin avec **70**. Noir joue **71** pour empêcher Blanc de se diriger vers le haut, donc Blanc joue **72** pour défendre son extension de deux espaces et essayer d'inciter Noir à aller trop loin, comme sur **l'image de droite** qui résulterait encore en un groupe noir encerclé ! Noir craint que Blanc ne soit en train de s'échapper, mais il n'y a pas grand-chose d'autre qu'il puisse faire pour le moment si ce n'est de **jouer prudemment et garder une bonne forme**. Donc Noir joue **73** pour garder la pression et donner un peu d'air à son groupe. Blanc devient audacieux et saute encore plus loin avec l'extension **74** en grand saut de cavalier cette fois-ci.





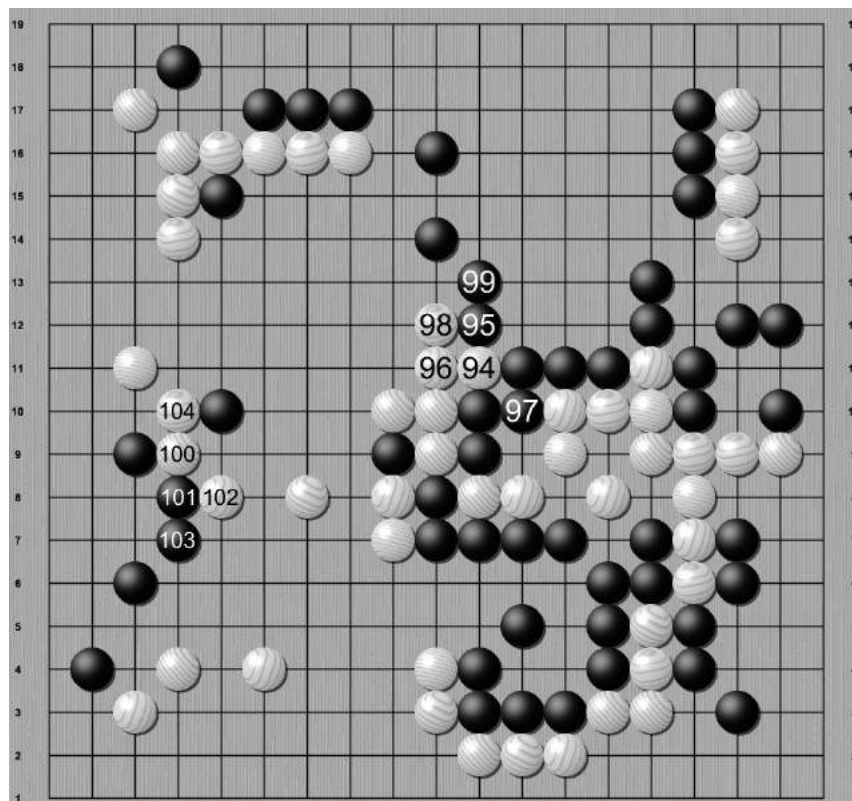
**Coups 75-83 :** mais comme nous l'avons vu, un grand saut de cavalier peut être coupé, surtout s'il y a des pierres à proximité pour nous aider, et cette suite de coups parvient précisément à le faire. **Noir 75** coupe et Blanc doit répondre en **76** pour essayer de connecter ses pierres, mais **Noir 77** rompt leur connection. **Blanc 78** essaye de capturer l'une des pierres de coupe, mais **Noir 79** ferme toutes les issues de Blanc tout en plaçant une pierre blanche en atari, forçant ainsi **Blanc 80**. Blanc ne peut pas défendre les deux côtés à la fois, donc Noir s'étend avec le **coup 81** pour connecter ses pierres de coupe. **Blanc 82** est une autre tentative pour séparer Noir et reconnecter les pierres, mais **Noir 83** élimine cette possibilité. Maintenant le groupe de Blanc sur la droite est coupé, complètement encerclé et dépourvu d'yeux. Il semble mort, mais de si gros groupes restent dangereux lorsqu'on se trouve dans les parages et parfois, alors que la partie avance, ils peuvent menacer de reprendre vie.



**Coups 84-85 :** Blanc continue à essayer de créer des faiblesses potentielles à exploiter (que l'on appelle « **aji** ») et de faire vivre son groupe ou le mener vers un lieu sûr. Donc Blanc joue le **coup 84** pour menacer de couper le groupe central de Noir qui s'est aussi fait encercler petit à petit alors qu'il attaquait Blanc. Noir bloque avec **85** et espère être vivant. Si Blanc tue son groupe alors la partie est perdue, donc Noir sent aussi la pression sur ses épaules et le combat n'est en aucun cas facile pour lui.

**Coups 86-88 :** **Blanc 86** menace encore de couper Noir et Noir doit se connecter avec le **coup 87**, mais ce faisant il permet à Blanc de jouer le **coup 88** et de former un œil à l'emplacement marqué d'un carré, puisque les **coups 1** et **2** sont **miai**, ce qui signifie que si Noir joue à l'un de ces endroits, Blanc répondra sur l'autre et créera un œil dans tous les cas.

**Coups 89-93 :** Noir n'a pas réussi à empêcher Blanc de faire un œil, mais à présent nous savons que **deux yeux sont nécessaires** pour former un groupe vivant, donc il joue le **coup 89** pour empêcher toute possibilité, aussi petite soit-elle, d'en former un second dans le seul endroit où Blanc aurait assez d'espace pour le faire. Blanc voit que ses options pour faire un œil sont anéanties donc il change ses plans et essaye de tuer le groupe de Noir en l'encerclant avec le **coup 90**. Noir répond avec le **coup 91**, en menaçant de former deux yeux au coup suivant. **Blanc 92** essaye de l'empêcher de jouer à nouveau à cet endroit, mais **Noir 93** réussit à créer assez d'espace pour faire deux yeux. **Noir est vivant et semble en sécurité...**

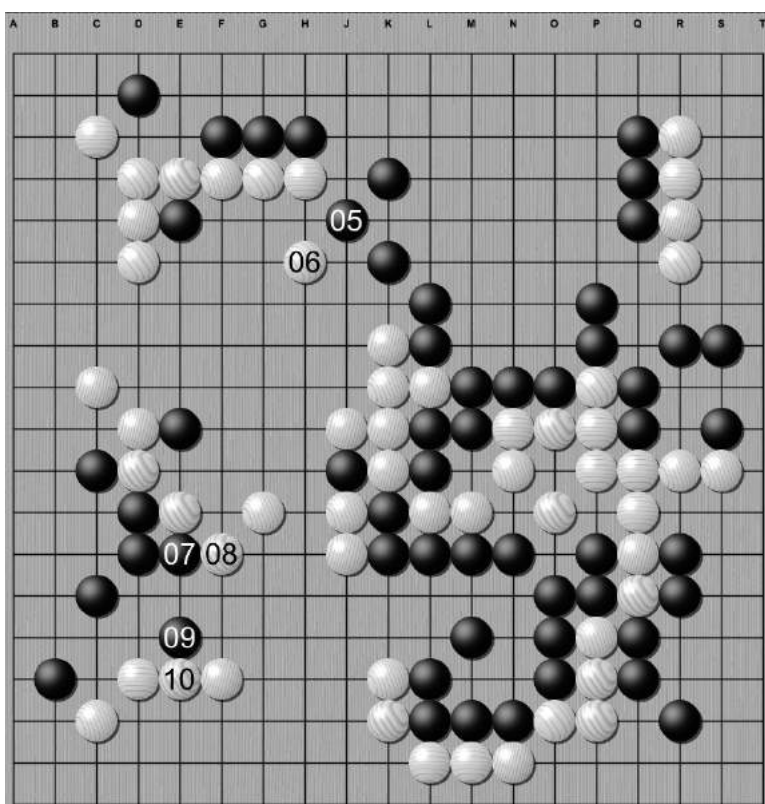
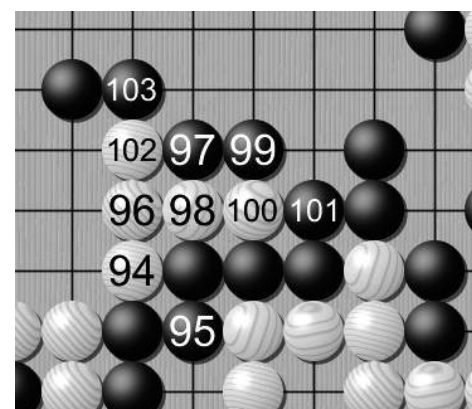


**Coups 94-99** : Blanc fait un dernier effort pour couper Noir avec le **coup 94**, qui force Noir à faire atari à Blanc avec le **coup 95** afin de se défendre. **Image de droite**: si Noir essayait simplement de connecter ses pierres, comme il a fini par le faire plus tard, il aurait perdu du territoire sans raison, comme nous le voyons sur le diagramme.

**Revenons au diagramme principal**, Blanc **96** s'étend simplement et connecte ses pierres, de sorte que Noir doit maintenant défendre ses pierres et connecter également, avec le **coup 97**. Blanc s'étend avec **98** en menaçant le territoire de Noir et en créant un petit mur. Noir n'a pas d'autre choix que de défendre ses points de coupe et son territoire, en s'étendant en **99**.

**Coups 100-104** : Blanc essaye maintenant d'utiliser le mur qu'il vient de construire, donc il coupe l'extension en saut de cavalier avec le **coup 100**. Noir voit que Blanc a de nombreuses pierres à proximité, donc il décide d'abandonner sa pierre et de ne pas résister à la coupe, et il joue prudemment avec **101**.

**Blanc 102** menace de faire atari sur la pierre noire, donc **Noir 103** continue à défendre le groupe. Blanc termine de couper avec le **coup 104** et il semble avoir créé une jolie boîte de territoire potentiel (appelé **moyo**) au milieu et à gauche.



**Coups 105-110** : Noir n'aime pas le développement de Blanc, donc il essaye avec le **coup 105** d'entrer dans le territoire de Blanc de la manière la plus sûre possible, tout en élargissant sa propre boîte de territoire potentiel sur le bord supérieur et au milieu. **Blanc 106** empêche Noir de le faire à grande échelle, mais il laisse la voie à d'autres coups de réduction ultérieurs.

**Coups 107-110** : comme le haut est en sécurité, Noir dirige son attention vers la portion en bas à gauche et menace de faire atari sur une pierre blanche avec le **coup 107**. Blanc joue le **coup 108** au point de pivot en formant une gueule du tigre et parvient à défendre son groupe de pierres en même temps. **Noir 109** menace de couper les pierres de Blanc, donc la réponse évidente de Blanc est la connexion **110**. Avec ce coup s'achève le milieu de partie. L'essentiel des grands territoires et des combats est terminé, de sorte qu'on se dirige vers la **phase de fin de partie**, où les joueurs se battent en général pour des zones plus petites du territoire sur la seconde ligne au bord du plateau.



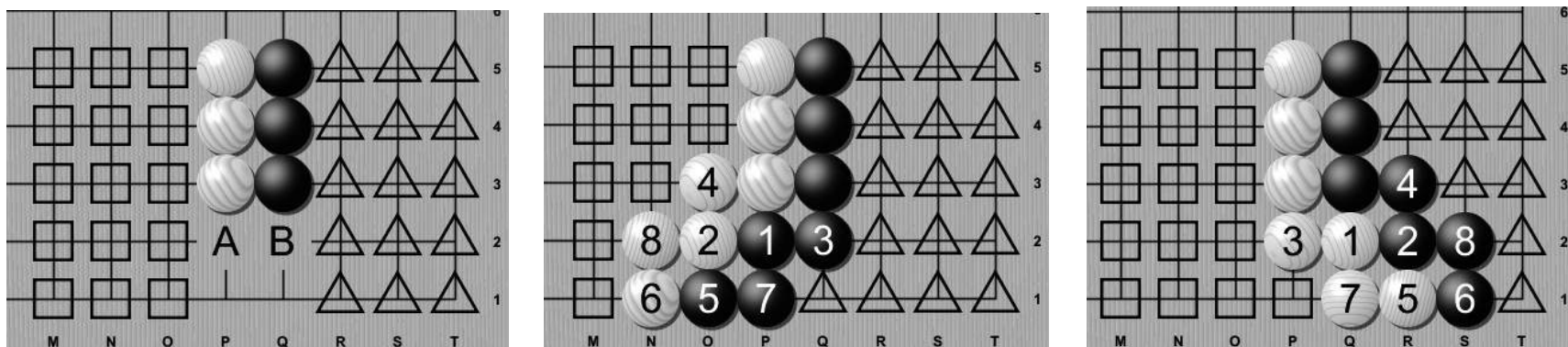
## ► Jouons - la fin de partie

La frontière entre le milieu de partie et la fin de partie n'est pas réellement bien définie et souvent on peut jouer des coups de fin de partie pendant le milieu de partie et vice versa. L'idée générale cependant est que, une fois que les joueurs se sont plus ou moins appropriés les coins, les bords et le centre du plateau et qu'il ne reste que des petits coups qui réduisent légèrement une zone ou des coups sur la première ou la seconde ligne du plateau, alors on peut dire qu'on est dans la phase de fin de partie.

De nombreux joueurs ne considèrent pas la fin de partie comme réellement importante puisque les coups semblent petits, mais c'est une phase où l'issue de la partie peut vraiment changer de mains, puisque de petits gains à divers endroits au plateau peuvent s'additionner et totaliser un nombre important de points. C'est aussi une phase de la partie où l'aji ou les groupes morts peuvent jouer un rôle vraiment significatif et vous vous retrouverez dans des parties où même le dernier coup est celui qui a fini par vous coûter la victoire. Nous verrons de tels exemples de coups astucieux (appelés **tesuji**) plus tard, dans un chapitre dédié, mais pour le moment indiquons quelques principes de fin de partie, comme nous l'avons fait lors des deux phases précédentes.

Il y a deux choses essentielles en fin de partie : localiser les **coups les plus gros** et jouer des coups qui sont **sente** (coups que l'adversaire ne peut pas ignorer et auxquels il doit répondre), même si ce ne sont pas les coups les plus gros. Voyons la raison pour laquelle chacun d'eux est important.

Donc, comment évalue-t-on les coups possibles et décide-t-on lequel est le plus gros ?



**Image de gauche :** examinons cet exemple courant. Si Noir et Blanc continuaient à étendre leurs murs, ils obtiendraient chacun les points marqués : par des carrés pour Blanc, et par des triangles pour Noir. Mais en général les joueurs essaient d'obtenir le plus de points possibles de la fin de partie donc Noir jouerait en **A** et Blanc en **B**.

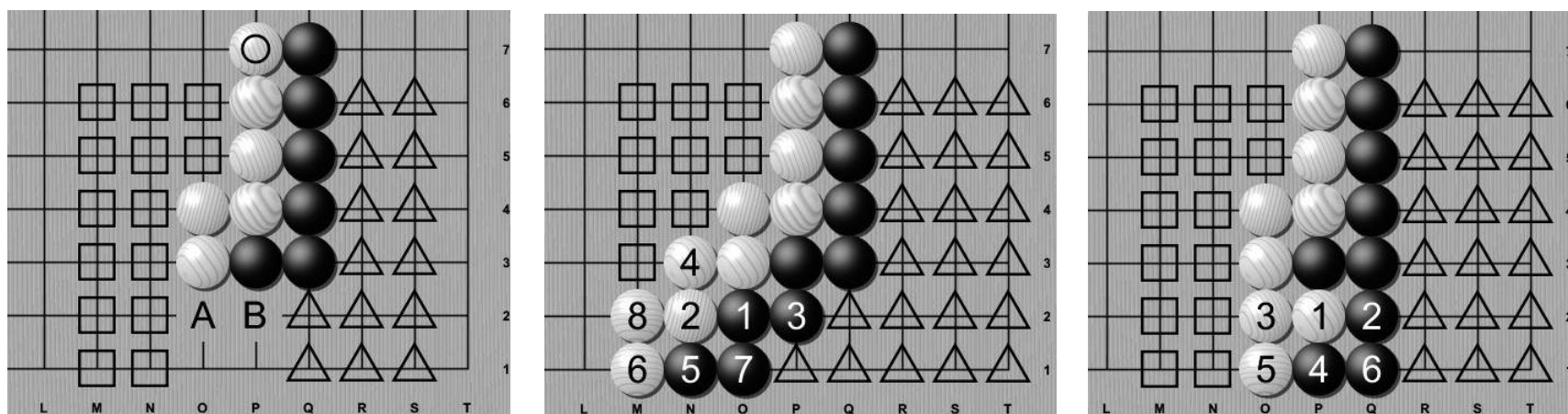
**Image centrale :** donc quelque chose comme cette séquence de coups est possible. Dans ce cas, les coups de Noir ont coûté à Blanc **cinq points** qui étaient marqués d'un carré dans le diagramme précédent et Noir a gagné **un point supplémentaire** à l'un des points neutres précédents. Donc cette séquence valait **six points**.

**Image de droite :** si c'était au tour de Blanc de jouer et la même séquence de coups suivait, alors Noir aurait perdu cinq points comparé au premier diagramme et Blanc aurait gagné **un point**. Donc le joueur qui a le **sente** et qui joue en premier encaisse **six points et garde le sente !**

Compter et évaluer la valeur de nos coups pendant le début ou le milieu de partie n'est pas facile, mais les zones en fin de partie sont plus petites et plus faciles à calculer. Acquérir cette bonne habitude peut nous aider à apprendre comment évaluer nos coups sur le plateau à tout stade de la partie.

Dans l'exemple précédent, il nous faut clarifier le fait que jouer en premier ne vaut pas vraiment 12 points, mais représente une différence de six points. Celle-ci peut sembler faible, mais elle est assez importante en réalité. Si Blanc et Noir étaient à ce moment à 60 points chacun, le fait que l'un d'eux joue cette séquence de fin de partie ne résulterait pas en un score de 66-54, mais de 61-55.

Bien sûr il y a de nombreux exemples dans lesquels les gains pour un coup sont plus grands pour un joueur et bien plus faibles pour l'autre, ce qui rend un coup de fin de partie urgent pour l'un et sans importance pour l'autre. Par exemple, voici une variation courante de la position précédente :



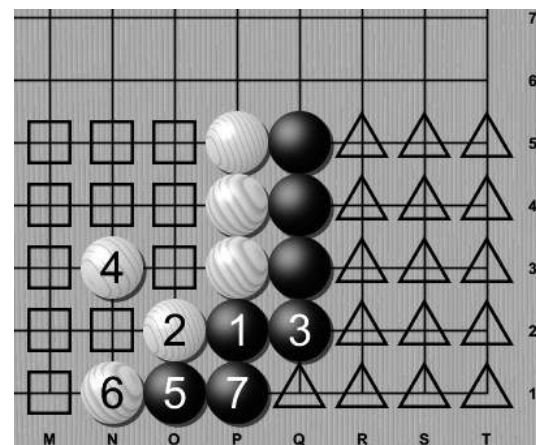
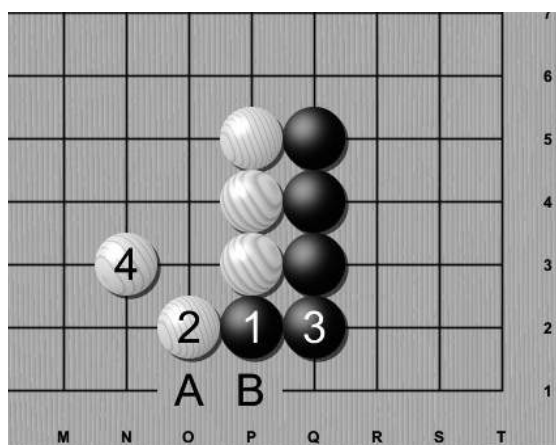
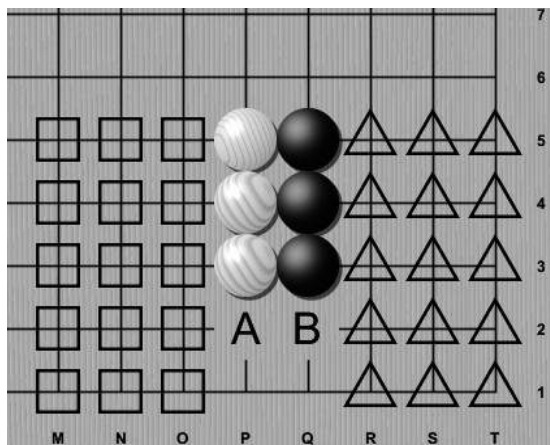
**Image de gauche :** dans cette position, Noir a déjà fait un hane pendant le milieu de partie, donc il a l'avantage lors de la fin de partie. Si on supposait encore une fois que les deux adversaires s'étendaient simplement jusqu'au bord du plateau, les points marqués seraient les résultats finaux pour chacun d'eux.

**Image centrale :** si Noir joue ici on voit le même motif familier que dans l'exemple précédent. Noir détruit cinq des points potentiels de Blanc et il obtient un point pour lui-même, tout en **gardant le sente**. Cet échange vaut, encore une fois, **six points**.

**Image de droite :** si Blanc joue en premier, Noir bloque simplement et Blanc doit connecter en 3 également. Comme c'est au tour de Noir il peut continuer la séquence, à la fin **Blanc garde le sente** mais Noir ne perd que **deux points**. Donc le coup de fin de partie dans ce cas n'a **pas** la même valeur pour les deux joueurs.

Trouver le plus gros coup est important, mais on peut considérer que garder le sente a plus de valeur que les points. Réfléchissez-y : quel est le meilleur choix, jouer un gros coup de fin de partie qui rapporte dix points, mais qui rend le sente à votre adversaire de sorte qu'il peut commencer à réduire votre territoire, ou bien jouer des plus petits coups valant deux ou trois points, mais qui vous permettent de garder le sente et de jouer encore plusieurs coups de ce type d'affilée ? La plupart du temps, ce dernier choix est le plus profitable. Les seuls cas où ce n'est pas vrai sont ceux où votre adversaire n'a plus de bon coup de fin de partie à sa disposition, ou bien lorsqu'il n'a que des coups qui l'obligent à abandonner le sente également. Souvenez-vous, **un coup de fin de partie que vous jouez est un coup que votre adversaire ne pourra plus jouer**. Gagner la différence de points de manière régulière peut changer significativement le résultat de la partie avec un effort minimal, comparé au milieu de partie. La fin de partie est comparativement la phase la moins complexe du jeu de Go, ce qui en fait la phase idéale pour permettre à nous débutants de nous focaliser et de nous améliorer.

Une dernière chose pour le moment, et non des moindres, est le fait que malgré nos calculs, nous ne pouvons pas nous attendre à ce que nos adversaires nous suivent et jouent exactement ce que nous supposons qu'ils vont jouer. Par exemple, revenons à la première position :



**Image de gauche** : on part encore de cette position en tant que Noir et on est heureux de jouer en A en pensant qu'on va gagner six points et garder le sente. Donc on demande à Blanc « auriez-vous l'obligeance de poursuivre cette séquence simple où vous perdez tant de points ? » et...

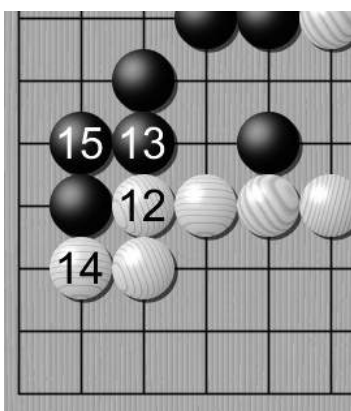
**Image centrale** : Blanc, cette fois, dit : « **Non !** ». En jouant la gueule du tigre en 4, Blanc a effectué l'échange suivant de la séquence, qui n'est sente pour aucun joueur et il perd moins de points qu'auparavant. Si Noir continue avec son plan précédent...

**Image de droite** : alors Noir s'aperçoit qu'il a gagné encore **un point**, mais Blanc a maintenant perdu **quatre points** et a le **sente**. Ce n'est pas un bon résultat pour Noir donc, après le diagramme précédent, Noir préfère généralement jouer ailleurs et laisse la position telle quelle, pour plus tard.

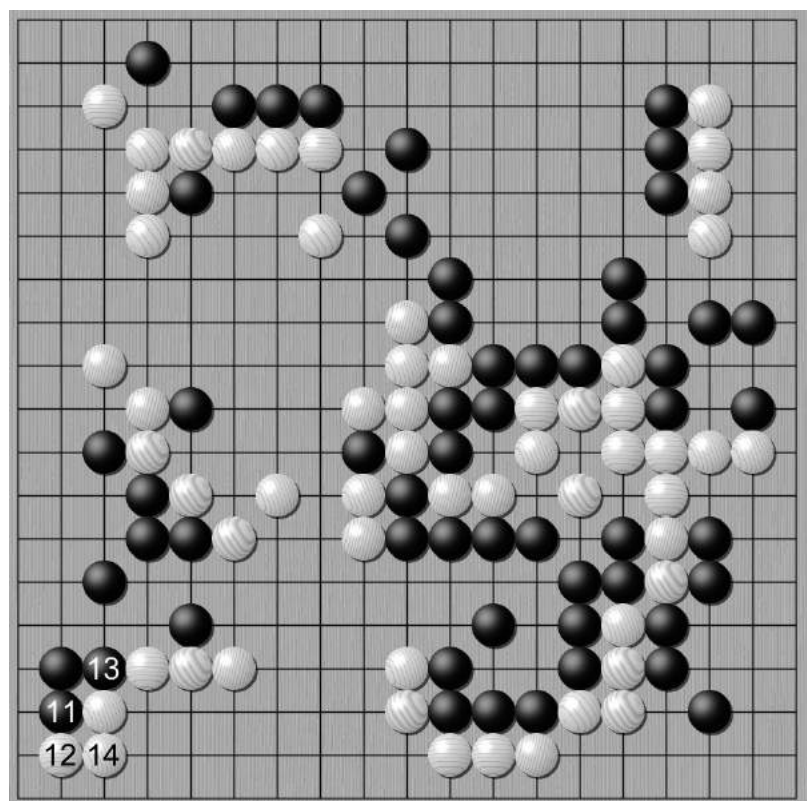
Avoir le sente n'est pas quelque chose de facile à évaluer, donc en général on cherche à jouer le plus de coups sente possible, avant de jouer un coup de fin de partie qui rend le sente à son adversaire.

Nous en dirons plus long sur les subtilités de la fin de partie et les combats qui apparaissent sur les lignes inférieures du plateau plus tard, dans le chapitre 6 concernant **la vie et la mort** et le sous-chapitre sur les **tesujis** (coups astucieux). Pour le moment, maintenant que nous avons couvert les idées de base de la fin de partie, nous pouvons revenir à la partie et voir l'application pratique de toutes ces idées.

**Coups 111-114** : Noir commence la fin de partie donc il a le sente et essaye de trouver un coup auquel Blanc est obligé de répondre, donc il joue le **coup 111**. Blanc ne peut ignorer ni ce coup, ni **Noir 113** qui menace de poursuivre avec un atari, donc Blanc doit se défendre avec **112** et **114** afin de protéger son coin. Combien de points valent ces coups ?



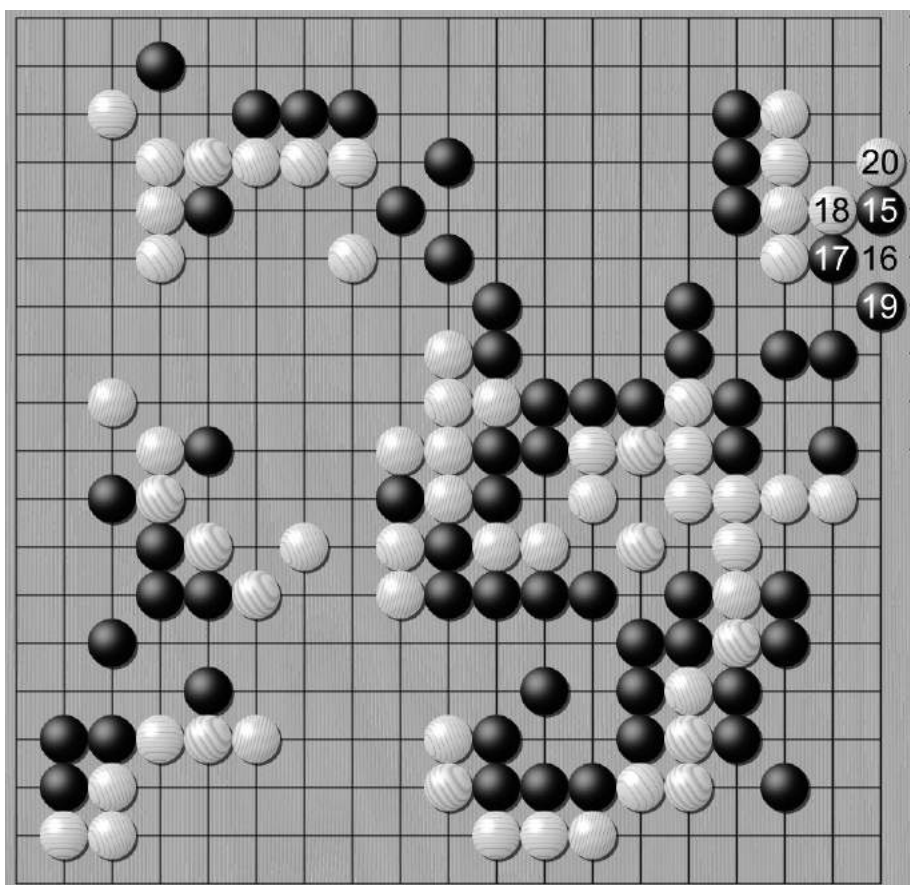
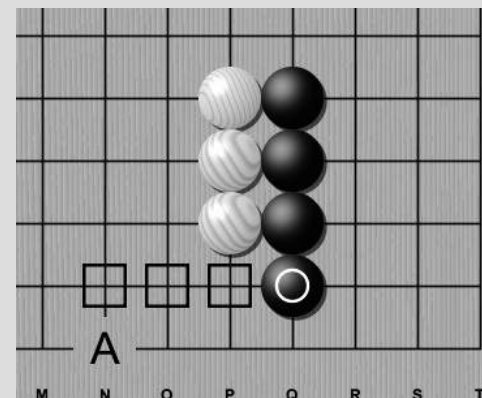
**Image de gauche** : ici on voit le résultat dans le coin si Blanc y avait joué en premier, donc le gain n'est pas impressionnant. Juste **deux points** mais ça ne dérange pas Noir car c'est son tour à nouveau, donc il a gardé le **sente** et ainsi la possibilité de jouer un autre coup de fin de partie.



### La glissade du singe

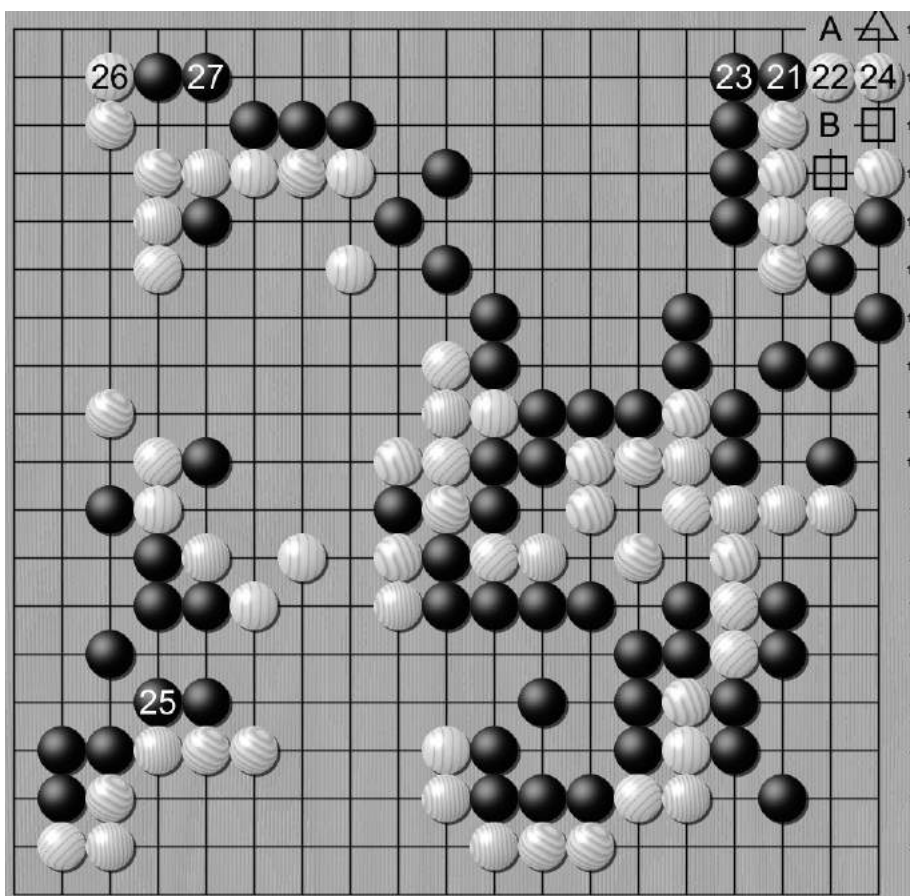
Un coup astucieux (tesuji) de fin de partie

La glissade du singe est une extension en grand saut de cavalier jouée sur la première ligne en fin de partie, qui ne peut être exécutée que lorsque vous avez un groupe fort de pierres qui s'étend jusqu'à la seconde ligne et votre adversaire ne possède pas de pierre sur la seconde ligne qui vous bloque. Dans l'exemple sur la droite, Blanc n'a pas de pierre sur les points marqués de la seconde ligne, donc Noir peut jouer la **glissade du singe** en A. Blanc n'a aucun moyen de déconnecter les pierres de Noir et à moins qu'il n'y ait d'autres pierres aidant Blanc, Noir va réduire le territoire adverse d'environ huit à dix points et garder le sente après que Blanc ait défendu.



**Coups 115 - 120 :** Noir continue à mettre la pression en jouant la **glissade du singe** en 115. Non seulement un tel coup finit en général en sente pour Noir, mais en plus le groupe de Blanc n'est pas encore complètement vivant, donc la glissade du singe menace de le tuer, si Blanc ne répond pas avec la séquence correcte.

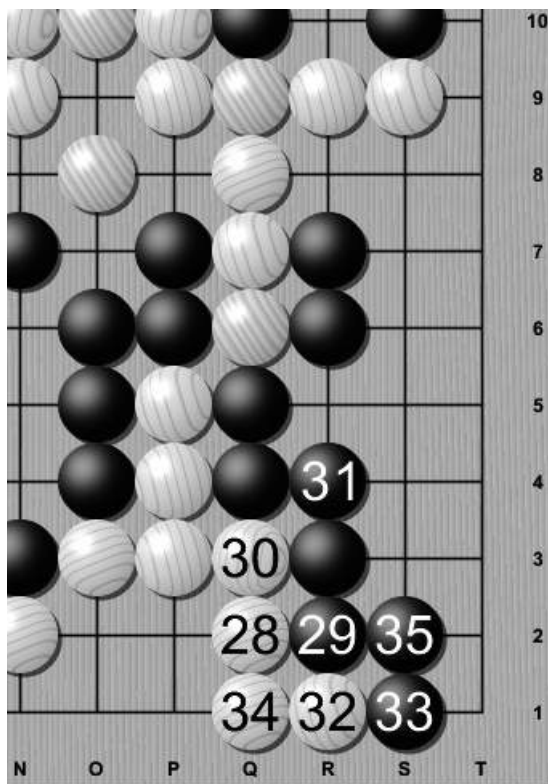
Blanc répond avec la coupe 116. Blanc sait qu'il va perdre cette pierre, mais il le fait exprès afin d'empêcher Noir de jouer d'autres coups sous le groupe de Blanc. **Noir 117** place la pierre blanche en atari et **Blanc 118** répond en plaçant la pierre noire en atari, de sorte que Noir est obligé de capturer une pierre blanche avec le **coup 119** afin que son groupe soit vivant. **Blanc 120** conclut la défense contre la glissade du singe et le groupe de Blanc semble vivant.



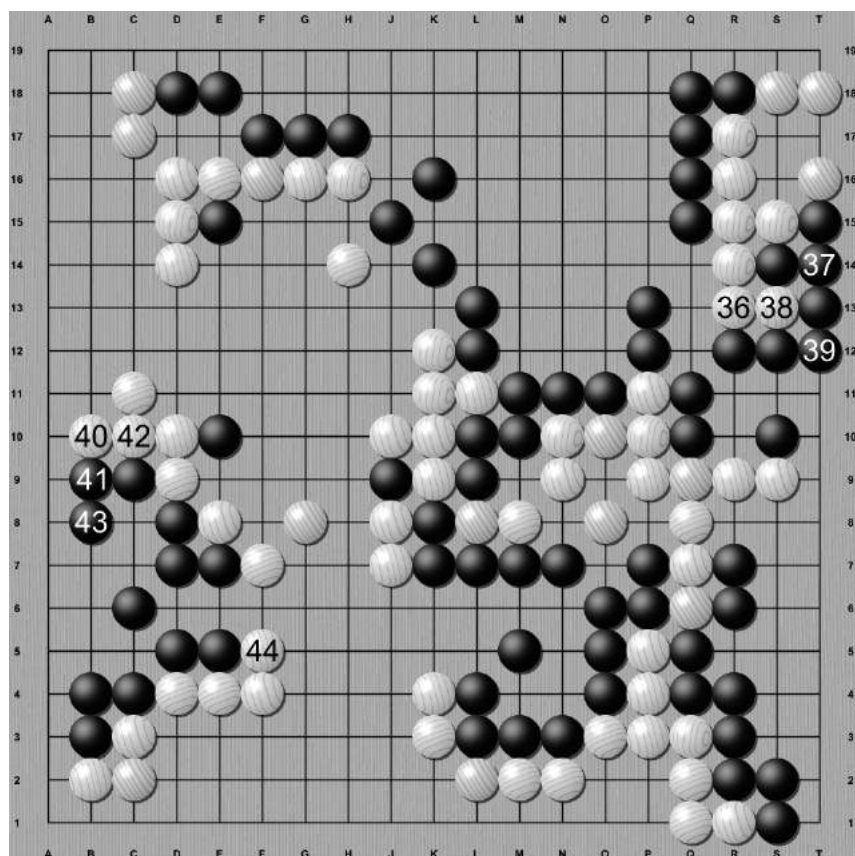
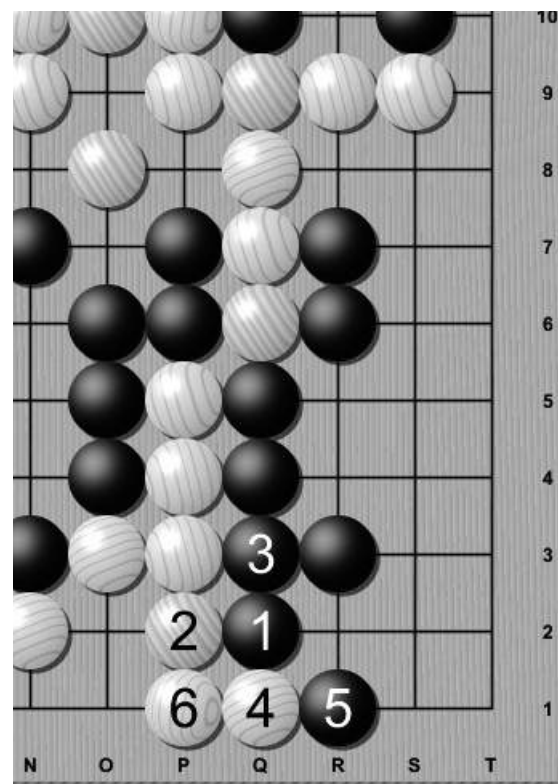
**Coups 121 - 127 :** Noir voit cependant qu'il y a une possibilité de tuer Blanc et joue le hane en 121. Blanc 122 est le seul coup qui puisse défendre et Noir connecte avec 123 et il est prêt à attaquer Blanc. Mais Blanc joue un très joli coup en s'étendant avec 124. Maintenant les **coups A** et **B** sont miai. Si Noir joue en A, Blanc joue en B et a deux yeux marqués par des carrés. Si Noir joue en B alors Blanc joue en A et aura **deux yeux**, l'un dans le triangle et l'autre dans l'un des carrés. **Un coup vraiment magnifique !**

Les plans de Noir se sont écroulés, donc il laisse cette zone et décide qu'il est temps de se défendre en 125 qui ne menace Blanc en rien, **donc qui n'est pas sente**. Ceci s'avère être une mauvaise idée car Blanc joue immédiatement un coup sente en 126 que Noir avait raté. Noir est obligé de se défendre en 127 et maintenant c'est encore au tour de Blanc.





**Coups 128-135:** Blanc continue, sur le diagramme de gauche, avec des coups sente et trouve une belle opportunité en bas à droite avec la séquence commençant avec **128** en **q2**, qui finit en sente pour Blanc car le groupe de Noir n'est pas assez fort à cause du coup défectueux **27**. Sur le diagramme de droite vous pouvez voir que c'était un bon coup de fin de partie pour Noir également, mais Noir a raté sa chance de jouer cette séquence en sente. La différence entre les deux diagrammes est de six points en faveur de Blanc. C'est donc un excellent coup de fin de partie pour Blanc.

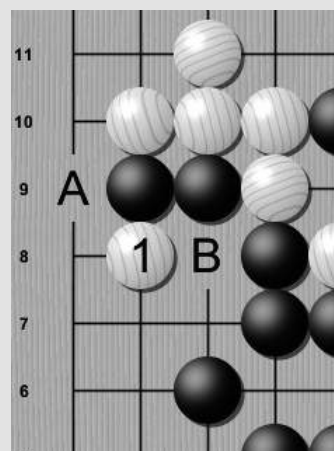


**Coups 136-139 :** Blanc termine la position en haut à droite avec la glissade du singe de Noir de manière à garder le sente, grâce à une série de petites menaces et d'ataris.

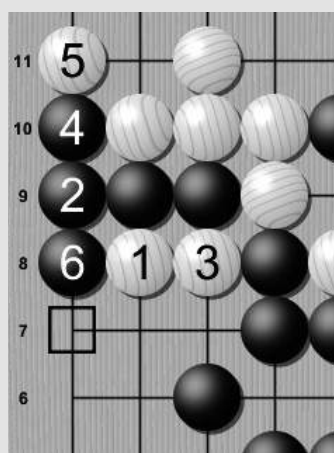
**Coups 140-143 :** ayant fini l'essentiel de la fin de partie dans les coins, Blanc se tourne vers les bords et trouve le **coup 140**. De manière prévisible, Noir bloque avec le **coup 141**, mais quand Blanc joue le **coup 142** il n'est pas si évident de voir pourquoi Noir estime devoir se défendre avec le **coup 143**. La situation est un peu compliquée, donc une petite analyse de ce à quoi pensait Noir se trouve sur l'encadré de droite.

**Coup 144 :** Blanc n'arrive pas à trouver d'autre coup sente important et il joue **144** pour sécuriser plus de territoire au centre. Maintenant c'est Noir qui reprend l'initiative.

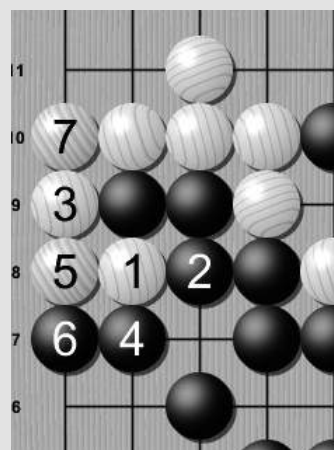
#### Choix pour le coup 143 - le tesuji de la tenaille (voir page 160 pour plus d'informations)



Si Noir joue ailleurs, Blanc peut jouer ce coup appelé la **tenaille** (nous en verrons d'autres exemples dans le chapitre sur les tesujis). Ce coup est possible lorsqu'il manque à Noir une pierre en **B**, de sorte qu'il ne peut pas jouer en **A**. Si Noir insiste pour jouer en **A**...

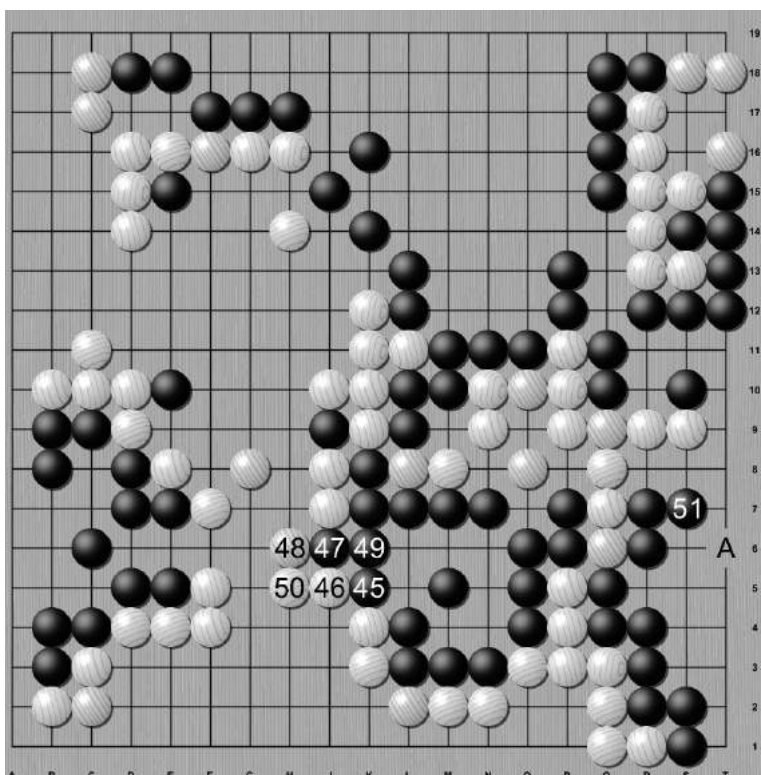


alors cette séquence est inévitable pour Noir. Son groupe va être en atari et comme c'est au tour de Blanc il peut le capturer simplement en jouant à l'endroit marqué, ce qui représente une perte gigantesque pour Noir. Le meilleur scénario pour Noir est de défendre en **B**...



mais un tel coup fait également perdre à Noir de nombreux points, donc ce n'est pas une bonne idée pour Noir de faire tenuki au **coup 143**, à moins qu'il n'ait un gros coup sente valant plus de points que celui-ci, auquel Blanc doit répondre.

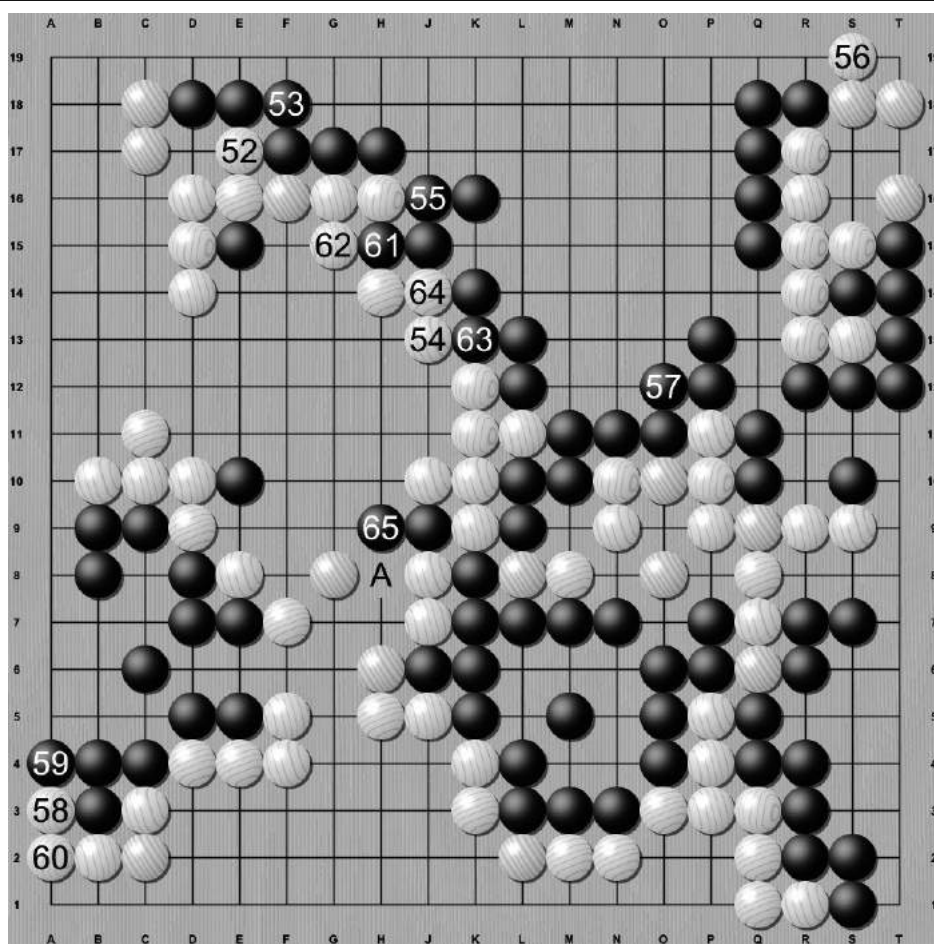




**Coups 145 - 151** : avoir le sente est une chose, mais disposer de coups sente en est une autre et Noir peine à en trouver, donc il joue le **coup 145** afin de menacer d'entrer dans le territoire de Blanc. Celui-ci bloque simplement avec **146** et Noir insiste avec **147**. Blanc répond avec le **coup 148** qui place la pierre noire en atari, donc Noir défend avec **149**. Blanc se retrouve avec trop de pierres sur le point d'être en atari, donc il les défend toutes avec le **coup 150** et Noir reprend le sente à nouveau.

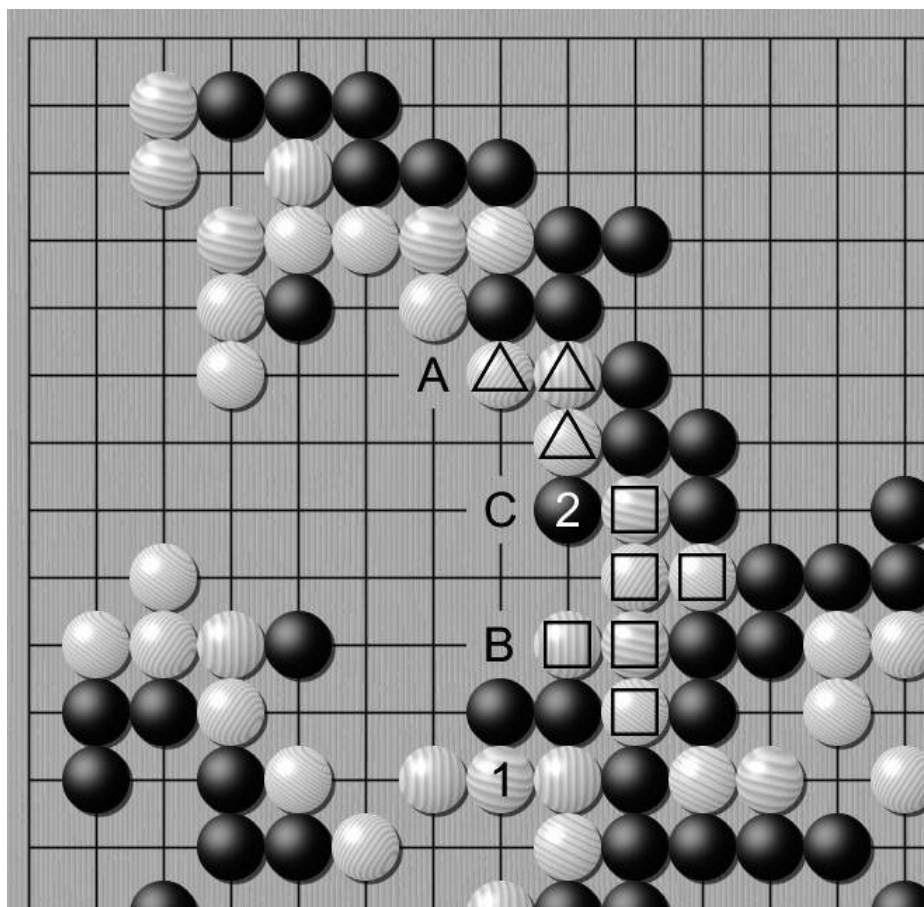
Noir n'arrive plus à trouver un bon coup de fin de partie pour lui, mais il pense en voir un pour son adversaire : la **glissade du singe** en A. Blanc est mort, mais Noir a peur que le groupe de Blanc trouve un moyen d'y former un second œil, donc il abandonne le sente pour défendre avec le **coup 151**, ce qui est une erreur.

Un point clef pour notre adversaire peut souvent être un point clef pour nous également. **Il ne faut jamais sous-estimer l'utilité de défendre et de garder une bonne forme.**



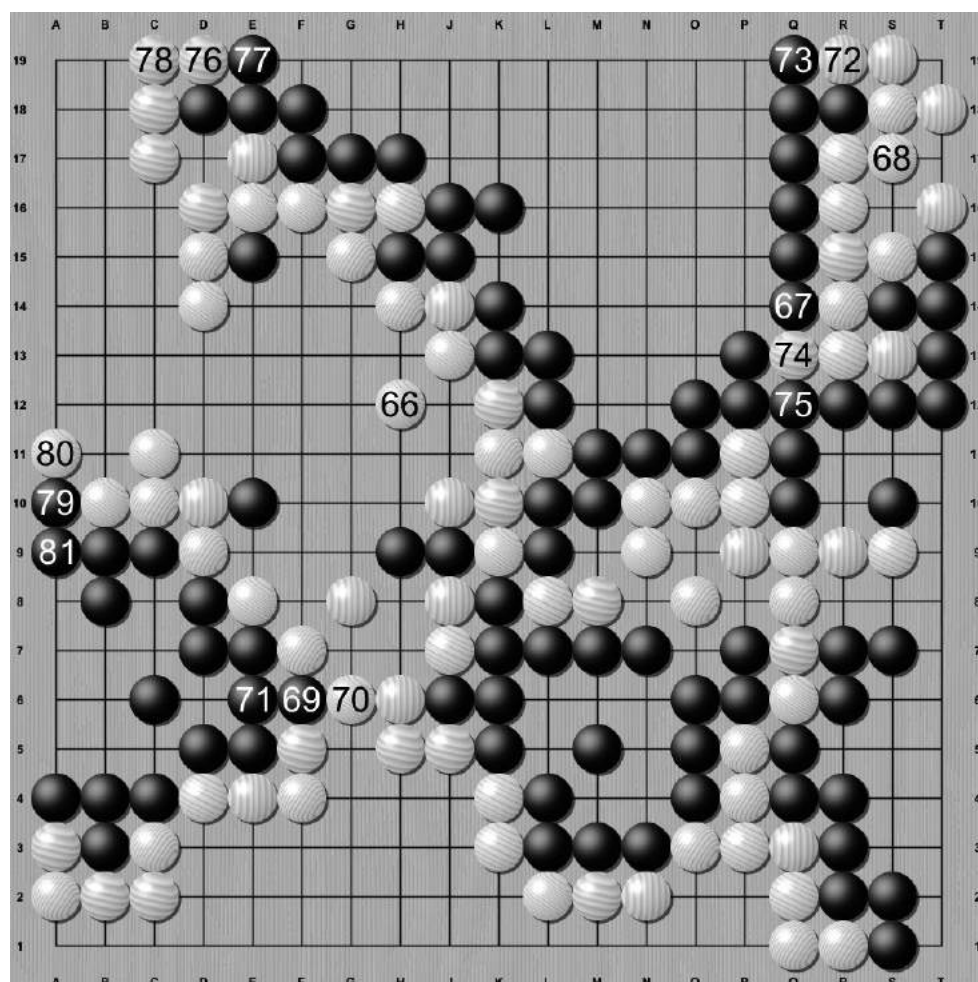
**Coups 152-160** : Blanc n'arrive pas non plus à trouver de gros coups de fin de partie, donc il joue le **coup 152** pour menacer Noir, qui se défend simplement en **153**. Le reste des coups jusqu'à **160** semblent être soit des coups où les deux joueurs réparent des faiblesses éventuelles de leurs groupes et de leurs formes, soit des petits coups valant un ou deux points, **mais ne vous endormez pas lors de cet interlude pacifique**. De nombreuses parties ont été perdues à la fin lorsque, en remplissant des petits points ici et là, s'est révélé un manque de libertés ou une coupe qui n'avait pas été remarquée jusqu'alors. En l'occurrence, Noir a un plan.

**Coups 161-165** : Noir joue le coup évident en **161** en essayant de montrer qu'il est juste en train de continuer à jouer de petits coups afin de fermer son territoire. Blanc défend en **162** et Noir joue **163** en prétendant toujours être en train de fermer son territoire, et Blanc répond avec le **coup 164**. Maintenant Noir est prêt à essayer d'exécuter un gros coup de fin de partie, donc il joue **165**. Si Blanc avait été endormi par le rythme lent des coups précédents il aurait pu croire que la cible de Noir était de jouer A ensuite. Mais ce n'est pas ce que Noir avait en tête.



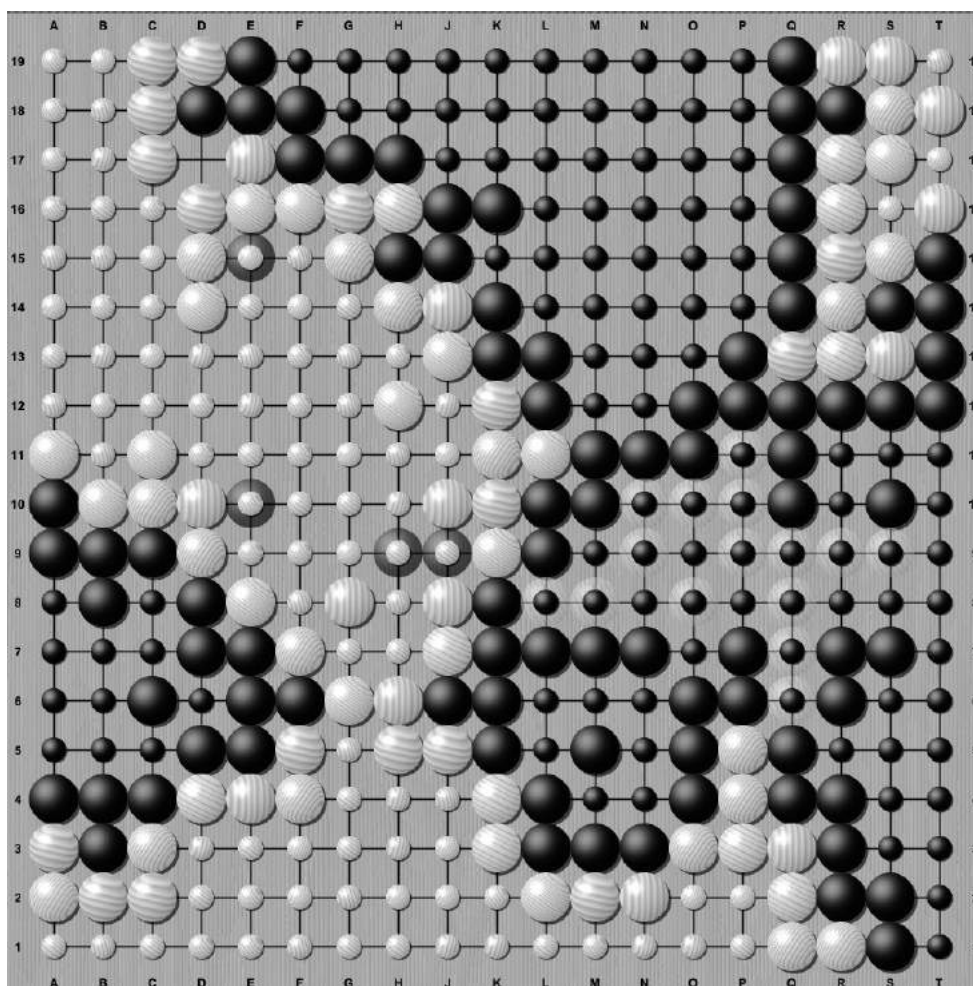
Voici le plan de Noir, si Blanc joue en **1** pour défendre ses deux pierres. Noir va jouer dans le point de coupe entre les deux groupes blancs nouvellement créés qui ont cette forme bizarre après que Noir ait poussé et que Blanc y ait répondu. Si Noir joue à cet endroit alors les **coups A et B** sont miai pour mettre l'un des groupes marqués en atari, ce qui commence un long et délicat combat dans lequel Noir n'a rien à perdre puisque le combat ne se produit pas à l'intérieur de son propre territoire.

Blanc ne peut pas défendre aisément les deux groupes à la fois, même s'il joue en **C**, une fois que la pierre noire a été mise en place en premier lors du **coup 2**. Si Blanc permet à cette séquence de se produire alors il y a trop de variations possibles. Blanc a trop de pierres entourant cette zone, donc dans toutes les variations Blanc finit par tuer les pierres de Noir et garde son territoire, mais le combat est très compliqué et une erreur pourrait être fatale pour Blanc. Donc...



**Move 166** : Blanc ignore la feinte de Noir et joue le **coup 166** immédiatement, mettant fin à toute velléité de combat de Noir.

**Coups 167-181** : les deux joueurs sont à court de gros coups, donc il se contentent de fermer les territoires qu'ils ont gagnés, chaque échange rapportant un ou deux points. La plupart de ces gains se compensent mutuellement, de sorte que ces coups ne font pas changer le score de manière significative. Par exemple, Blanc gagne **un point** avec le **coup 172** et un autre avec les **coups 176 - 178**. Noir obtient un point avec les **coups 169 - 171** et un autre avec les **coups 179 - 181**. Donc, à moins qu'un groupe n'ait été affaibli en fermant les territoires (comme on l'a vu avec le plan de Noir au **coup 165**), le score ne change pas beaucoup, une fois que les gros coups sentés ont été joués. Après le **coup 181** les deux joueurs n'en trouvent pas d'autre, donc ils passent et la partie se termine. Pouvez-vous deviner qui a gagné avant le décompte final de la page suivante ?



Voici la position finale du plateau. Toutes les pierres mortes sont marquées et retirées du plateau, donc les points qui comportaient des pierres mortes sont en quelque sorte comptés deux fois pour calculer le score : un point pour une pierre capturée et un point pour le territoire qu'elle occupait.

Blanc a 89 points de territoire +  $2 \times 4$  points pour les pierres mortes + 6,5 komi = **103,5 points**

Noir a 91 points de territoire +  $2 \times 15$  points pour les pierres mortes + 1 pierre capturée = **122 points**

Noir gagne de 18,5 points.

Ceci conclut le chapitre et la révision de la partie. J'espère que vous êtes maintenant plus acclimaté avec le flot de la partie et ses trois phases.

Encore une fois, je vous suggère de relire ce chapitre une fois que vous aurez fini ce livre. Pour le moment, si vous n'avez pas compris chaque coup ou chaque explication, ne vous inquiétez pas. Le but de ce chapitre était principalement d'expliquer les trois phases de la partie de fournir les principes généraux à appliquer à chaque phase, avec des variations pratiques et immédiates provenant d'une partie réelle servant d'exemple.

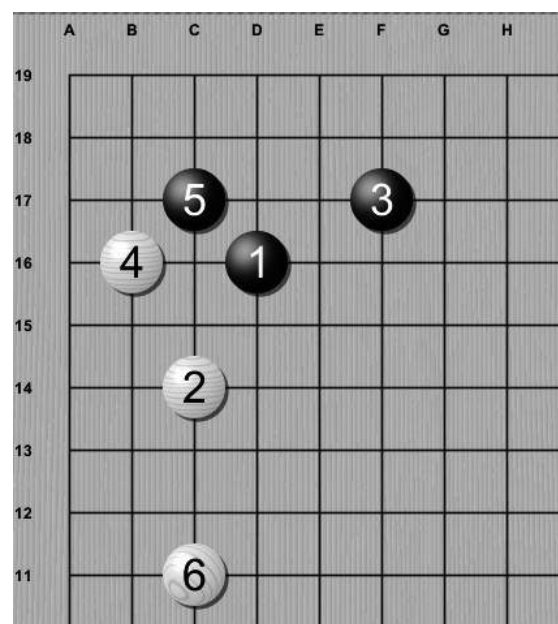
Donc maintenant nous allons aborder les concepts spécifiques de chaque phase, en dédiant des chapitres séparés à chacun, en commençant bien sûr par le début et la phase d'ouverture. Le premier de ces chapitres concerne les **josekis** et le **fuseki**.

## ►► Que sont les josekis et le fuseki ?

Comme on l'a dit dans les chapitres précédents, lors de chacune des phases de la partie, certaines idées et certains principes généraux nous aident à évaluer quels coups sont bons et quels coups ont l'air dangereux. Pendant le milieu de partie et la fin de partie, le plateau comporte trop de pierres pour qu'un catalogue rigide de séquences soit utile. On ne peut tout simplement pas prévoir à quoi le plateau va ressembler, il est donc impossible de créer des variations pré-fabriquées à grande échelle. Seules quelques courtes séquences de coups astucieux (les **tesujis** mentionnés plus haut) sont là pour nous aider, ainsi que la bonne **direction de jeu** et le concept plus simple, mais de la plus haute importance, de **bonne forme**.

Cependant, l'ouverture est différente. Le plateau est vide et la stratégie de chaque joueur est encore en cours d'élaboration, donc on peut anticiper les coups et on peut créer et prévoir des séquences possibles de coups. Bien sûr, tout le monde aime l'idée de concevoir une stratégie et de jouer une suite de coups qui donnerait l'avantage sur l'adversaire, mais contrairement à ce qu'on pourrait croire de prime abord, le Go est plutôt un jeu d'équilibre et on ne peut pas littéralement oblitérer son adversaire, ni avoir complètement le dessus dans tous les combats possibles d'une zone donnée, lors d'échanges avec son adversaire. Chaque coup que l'on joue a un objectif, mais cela est vrai aussi pour notre adversaire, c'est pourquoi on peut dire que le combat commence pratiquement par le premier coup sur le plateau.

**Donc qu'est-ce qu'un joseki ?** Joseki signifie littéralement « pierres fixes », ce terme désigne une séquence de coups jouée dans les coins du plateau, visant à donner à chaque joueur un résultat particulier. Dans un joseki l'un des joueurs prendra probablement le territoire et l'autre l'influence extérieure, ou vice versa, ou bien ils vont se partager le coin. Il y a une multitude de possibilités et les joueurs ont la main pour décider laquelle ils souhaitent. **Le résultat d'un joseki est considéré comme équilibré, au moment où le joseki est joué.** Que les joueurs soient par la suite capables ou non d'utiliser leurs pierres correctement et « encaisser » des points grâce aux avantages qu'ils ont obtenus grâce au joseki est une autre question.



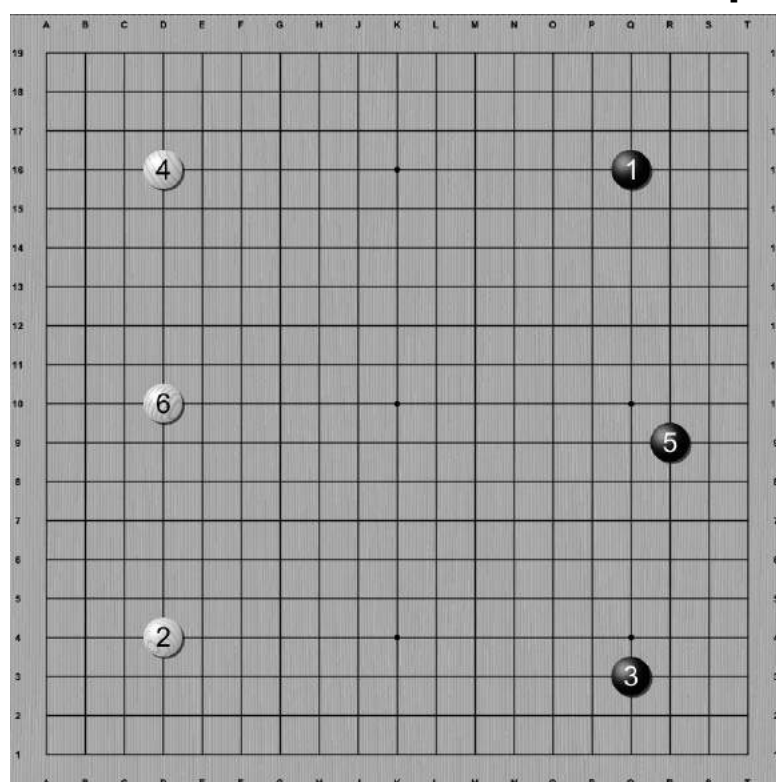
*L'un des josekis les plus équilibrés et les plus faciles à comprendre. Les deux joueurs obtiennent presque la moitié de ce qu'ils visaient.*

*Notre but n'est **pas** de mémoriser des josekis, mais de les comprendre et de voir comment ils ont été créés. **De cette manière on peut comprendre ce que l'on est en train de jouer et pourquoi.** Il n'y a pas de « chemin direct vers la victoire » dans les josekis, mais seulement des leçons sur **l'objectif des coups, les bonnes formes et la direction correcte de jeu.** Un joseki est un outil, et en fonction de ce que vous voulez réaliser, vous devez employer l'outil adéquat. Choisir un joseki n'est pas une mince affaire et **le plateau entier doit être pris en considération.***

En contraste avec l'idée que les deux joueurs effectuent des échanges dans les coins, il y a le concept de **fuseki**. Un fuseki (littéralement « disposer des pierres ») est une stratégie globale d'ouverture pour **un seul des deux joueurs**. Contrairement à un joseki où les deux joueurs se battent pour obtenir des avantages dans l'un des coins du plateau, un fuseki nécessite de placer des pierres sur le plateau entier. Il est clair que l'adversaire pourrait tenter d'entraver le processus s'il reconnaît la possibilité de formation d'un fuseki, mais cela met généralement fin au fuseki. C'est la raison pour laquelle les fusekis sont composés principalement de trois ou quatre pierres, malgré leur portée impressionnante. La maximisation de l'efficacité de chaque pierre impliquée dans un fuseki est en effet extraordinaire, et il peut être souvent frustrant de jouer contre de telles formations.

Dans ce chapitre nous allons d'abord discuter les josekis, puisque nous aurons besoin de les connaître pour expliquer comment faire face aux fusekis et quels sont les « pièges » principaux qu'il y a dans les fusekis pour les joueurs non avertis. En ce qui concerne les josekis et les fusekis, gardez à l'esprit que ces sujets sont si étendus que des livres spécifiques ont été écrits pour eux, donc nous ne pouvons clairement ni couvrir les centaines de josekis qui existent, ni tous les fusekis, mais nous passerons en revue les plus importants d'entre eux. **Nous sommes ici pour apprendre et comprendre le jeu pour le plaisir.** Mémoriser aveuglément des séquences est rarement amusant, donc on se restreindra au minimum nécessaire. Par contre, comprendre les séquences, et méditer sur la manière et la raison pour laquelle elles existent, peut être amusant et important, donc c'est sur cela que nous allons mettre l'accent.

Pour les josekis nous analyserons des séquences pour les deux coups d'ouverture les plus courants dans le Go moderne : le **hoshi 4-4** et le **point 3-4**.



Deux fusekis très populaires dans l'histoire récente du jeu. Sur le côté droit, Noir a joué le **fuseki chinois** et Blanc a joué sur la gauche le **sanrensei** (qui signifie littéralement « trois hoshis à la suite »).



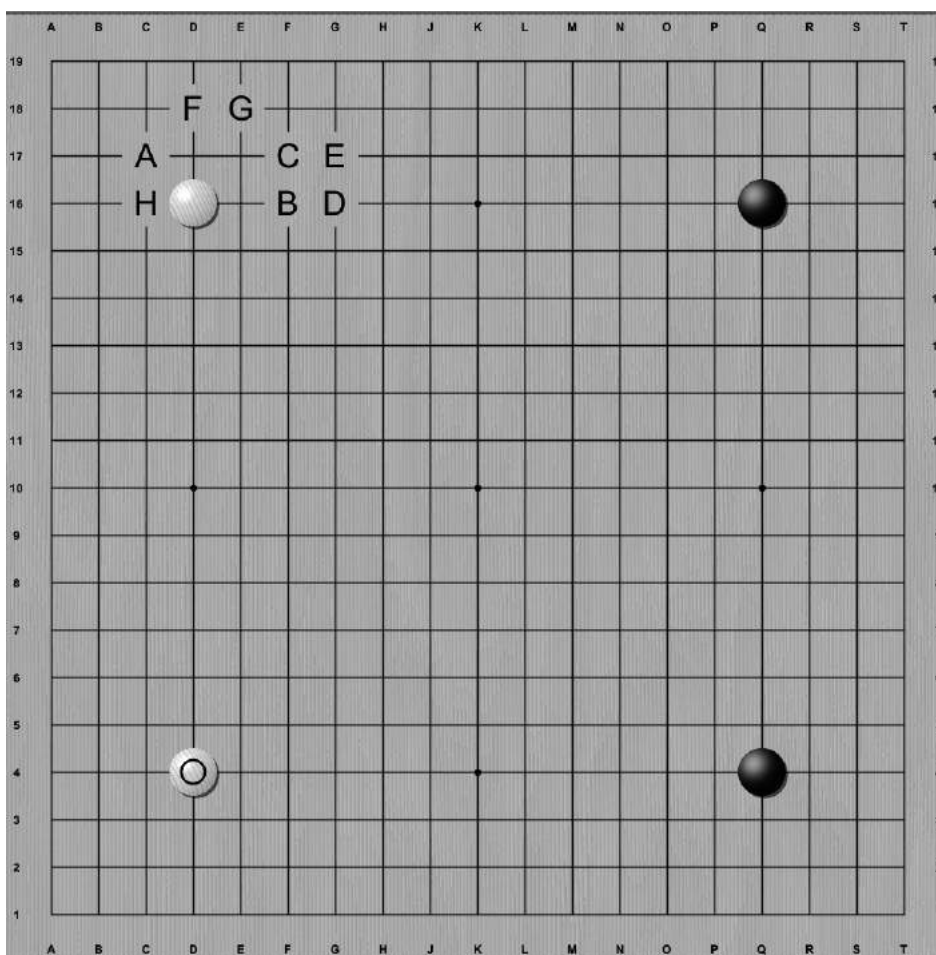
## ► Les josekis du hoshi 4-4

L'un des coups les plus courants lors de l'ouverture consiste à jouer sur l'un des hoshis 4-4. Ce choix reflète principalement le souhait d'acquérir de l'influence et de s'étendre vers le bord et le centre, mais le hoshi fait partie des coups qui donnent lieu aux ouvertures les plus variées, ce choix ne vous crée pas de grandes contraintes, quoique généralement votre adversaire sera capable de prendre une bonne portion du coin où vous avez joué au point 4-4. Voyons quelques choix possibles de votre adversaire, lorsqu'il veut approcher votre coin :

### Manières possibles d'approcher le hoshi

Noir a ces divers choix s'il veut approcher le coin de Blanc. Parmi tous ceux-ci, **A**, **B**, et **C** sont les plus courants, tandis que **E** et **D** sont très rares à cause de leur distance au hoshi et **F**, **G** et **H** sont en général joués en tant qu'invasions lors du milieu de partie, si Blanc est fort autour du coin et si Noir veut réduire son territoire.

Concernant l'analyse des josekis nous nous concentrerons sur les choix **A** et **C** dans ce chapitre et nous verrons **F**, **G** et **H** dans le chapitre sur les invasions et les coups au contact. Gardez à l'esprit que Noir pourrait approcher le coin du côté gauche au lieu du dessus, mais ce n'est pas la meilleure direction de jeu, puisque Noir n'a pas de pierres sur le côté gauche. Nous tentons de maximiser la synergie de nos pierres, et non de la réduire.

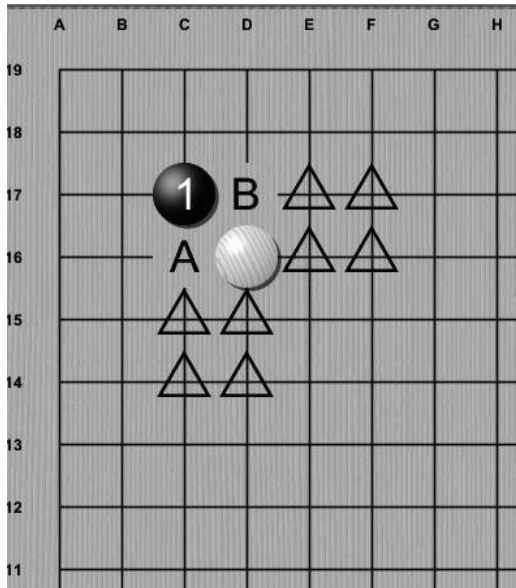


### Les questions principales que nous aborderons sur les josekis seront :

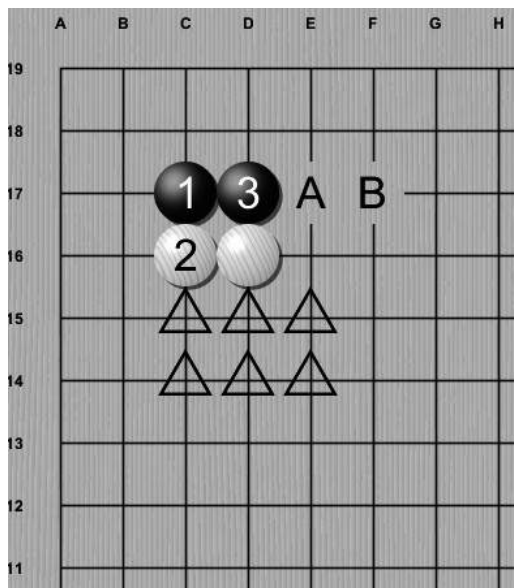
- Pourquoi ces coups particuliers ont-ils été choisis et joués ?
- Quel est leur action exacte ?
- Quelles sont les variations possibles ?
- Est-ce que l'ordre des coups est important, et aurions-nous pu le changer ?
- Comment les autres pierres sur le plateau et la direction de jeu influencent-ils nos choix afin de faire travailler nos pierres à l'unisson ?

*Il y a de nombreux proverbes qui déconseillent aux débutants d'apprendre les josekis mais, à mon avis, ce qu'ils déconseillent vraiment c'est **la mémorisation brute** des josekis. Notre but est d'étudier les josekis, et non uniquement de les apprendre, et par ce processus nous deviendrons de meilleurs joueurs qui choisiront leur prochain coup avec soin au lieu de suivre aveuglément un chemin balisé décrété par un joseki. Une autre conséquence positive de l'étude des josekis est que l'on devient moins susceptible d'être surpris par les adversaires qui ont maîtrisé un certain joseki et qui essayent de nous embrouiller en les jouant. **La connaissance c'est la force.***

Commençons par le choix le plus simple des deux qui a le moins de variations.  
**L'invasion au point 3-3.** Voyons les choix principaux de josekis à partir de ce coup:

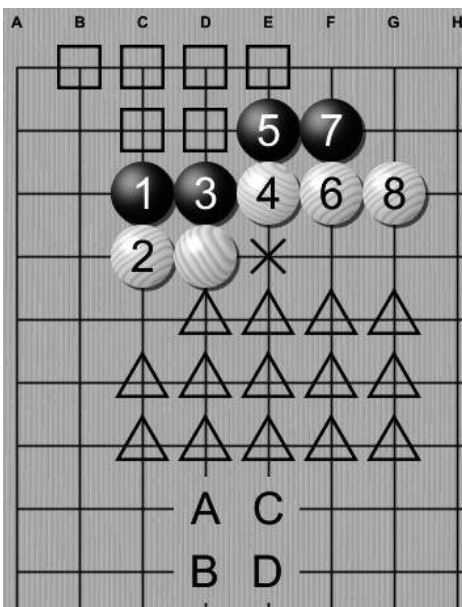


Lorsque Noir joue en 1, Blanc peut choisir A ou B, en fonction de quel bord il souhaite défendre et développer.



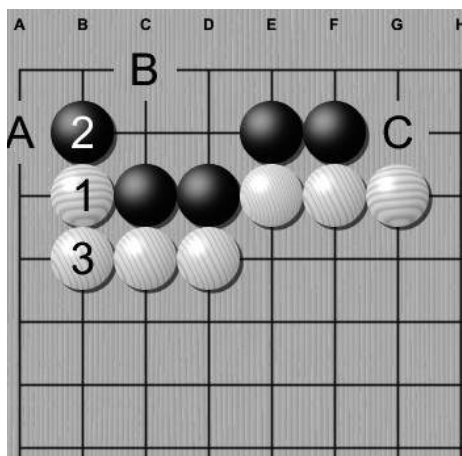
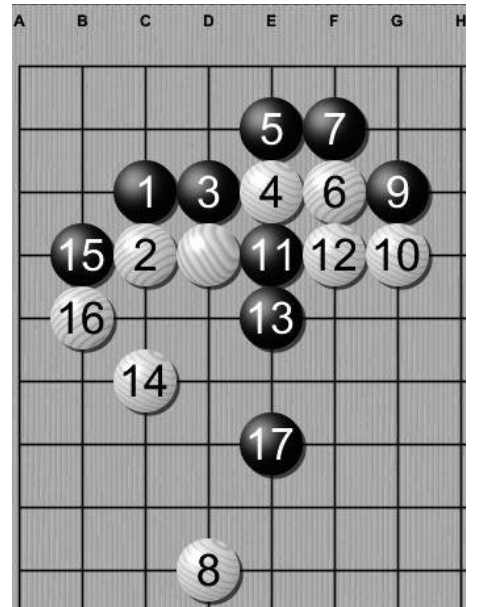
En général Blanc choisit le côté qui fait face au coin dans lequel il a des pierres. Blanc peut maintenant choisir A ou B. Le choix A est le joseki le plus courant, le choix B sert à prendre le sente. Commençons par le choix A qui est un hane à la tête de deux pierres.

Un hane à la tête de deux ou trois pierres est en général une bonne forme. Il y a un proverbe qui nous indique de « systématiquement » jouer ce coup, mais comme toujours avec les proverbes, il y a des cas où ils ne s'appliquent pas réellement, comme nous le verrons. Rappel : un tel coup s'appelle aussi « frapper à la tête de deux pierres ».



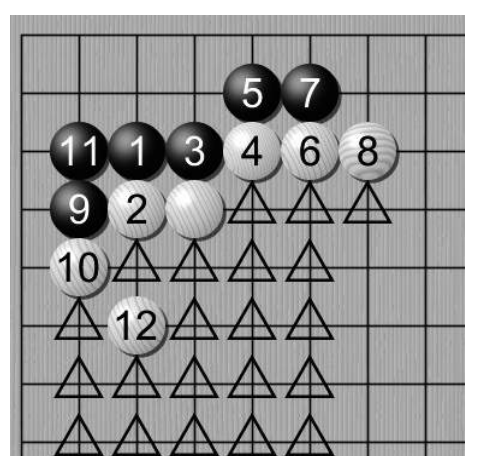
**Image de gauche :** le seul choix viable de Noir est de continuer à avancer avec 5 et de s'étendre encore avec 7 lorsque Blanc joue les coups évidents en 6 et 8 afin de garder Noir en position basse, tout en protégeant son propre point de coupe en X. Maintenant Noir est vivant, donc il peut jouer 9 plus loin en A, B, C ou D afin de réduire l'influence de Blanc et de menacer le point de coupe marqué. Si Blanc refuse de jouer le **coup 8** dans cette séquence et se précipite pour jouer en premier sur le bord, alors...

**Image de droite :** ceci montre ce qui pourrait probablement arriver à Blanc. Ses pierres vont se faire séparer et son coup en 8 n'est plus très utile.

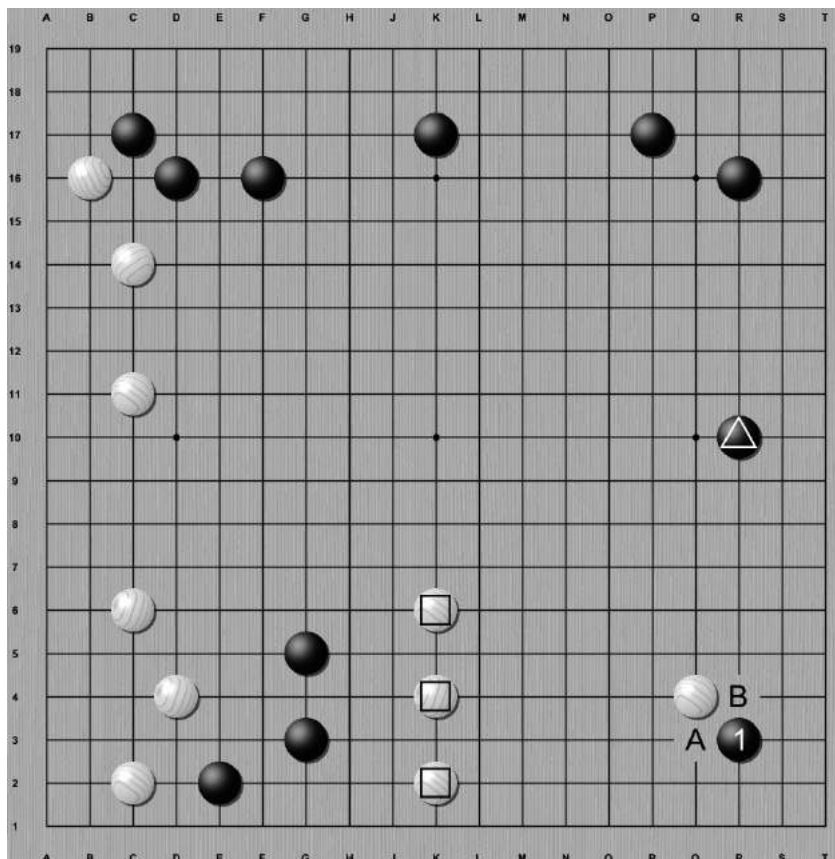


**Image de gauche :** on voit maintenant pourquoi Noir est vivant au **coup 7** de ce joseki. La suite de **coups 1 à 3** est l'attaque la plus raisonnable que peut envisager Blanc, mais n'est pas suffisante. Jouer en A, B et C assure à Noir d'avoir deux yeux et Blanc ne peut attaquer ces trois points à la fois avec son prochain coup.

**Image de droite :** ceci est une version ancienne du joseki, qui est rarement utilisée de nos jours. Si Noir continue à jouer dans le coin, il aide simplement Blanc à construire un grand mur pour l'influence.



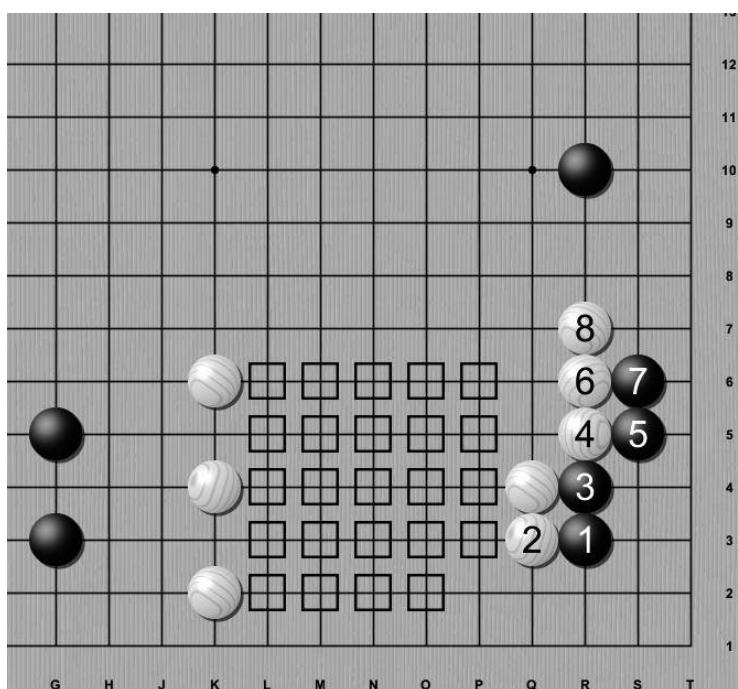
Avant la « révolution de l'intelligence artificielle » d'AlphaGo, jouer précocement au **point 3-3** n'était pas très populaire, car les humains n'avaient pas complètement exploré l'idée que Noir pouvait jouer ailleurs après le **coup 9**, mais maintenant c'est un coup très populaire qui peut être joué même après que quelques pierres aient été posées sur le plateau. C'est un style de jeu que vous devriez certainement explorer quand vous vous sentirez plus en confiance avec votre capacité à manipuler les formes et l'influence. Pour le moment, nous allons voir comment on choisit quel côté défendre, en fonction de la direction de jeu :



Un autre exemple provenant d'une partie réelle. Noir n'aime pas l'expansion de Blanc en bas à droite et il veut l'empêcher de tout convertir en territoire, donc il envahit le point 3-3. Maintenant Blanc a deux options **A** ou **B** pour se défendre.

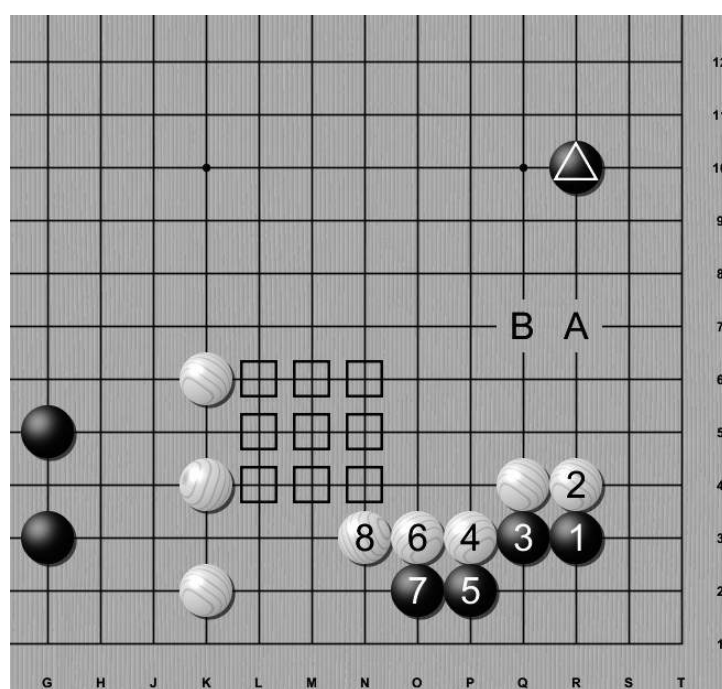
Comment déterminons-nous laquelle est la meilleure ?

Maintenant que nous connaissons le joseki et l'issue la plus probable de chaque choix, tout ce que nous avons à faire est de visualiser ce que chaque choix donnerait sur le plateau et comparer les résultats. Ceci est semblable à ce que nous avons fait lorsque nous avons analysé la partie au chapitre précédent, et c'est ce qu'on appelle « **lire une séquence** ». Dans le cas d'un joseki cependant, la lecture a déjà été faite pour nous, mais nous ne devons pas être trop complaisant car rien ne garantit que l'adversaire va suivre les coups du joseki et nous devons être capables de lire les variations et punir ses coups.



**Choix A**

Dans ce choix, Blanc va créer un mur qui va faire face à son autre mur du milieu, créant ainsi un joli moyo que Noir ne peut pas envahir aisément.



**Choix B**

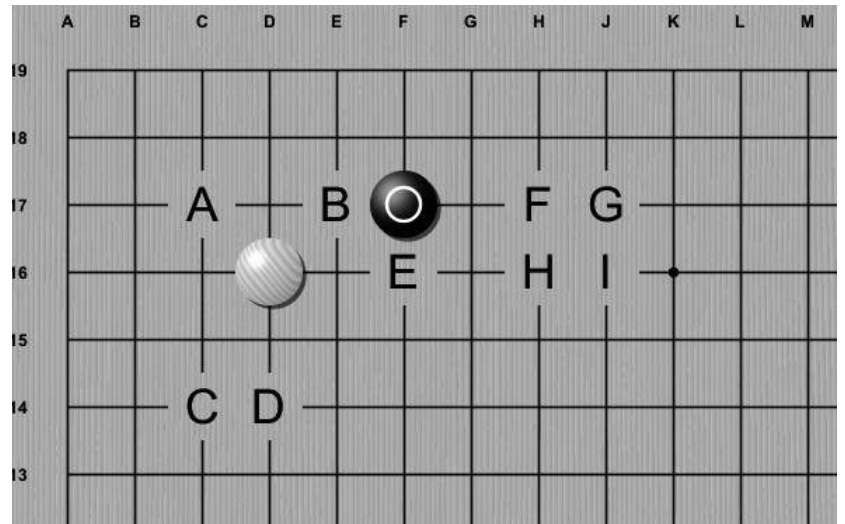
Dans ce choix, le mur de Blanc va faire face à la pierre noire marquée. C'est au tour de Noir et il peut jouer **A** ou **B** pour rendre ce mur sans objet.

Donc c'est clairement le choix **A** qui est dans la bonne direction de jeu. Quand une option vous aide à construire un **moyo** et pas l'autre, alors la direction de jeu est facile à déterminer.

Après l'**invasion au point 3-3**, à laquelle il n'y a vraiment qu'une seule manière de répondre, les autres manières d'approcher le **point 4-4** que nous allons explorer sont beaucoup plus compliquées et ont de nombreux choix et résultats possibles. Donc le prochain coup dans notre analyse est **l'approche en saut de cavalier** :

*Lorsque Noir approche le point 4-4 avec un saut de cavalier, Blanc a de nombreuses options à sa disposition. **A** et **B** visent à prendre le territoire du coin, **C**, **D** et **E** visent à développer le côté gauche, tout en gardant la moitié du coin et **F**, **G**, **H** et **I** sont appelés des **pinces** car leur objectif principal est de mettre l'accent sur le bord supérieur et priver la pierre noire de la possibilité de faire une base et de se développer.*

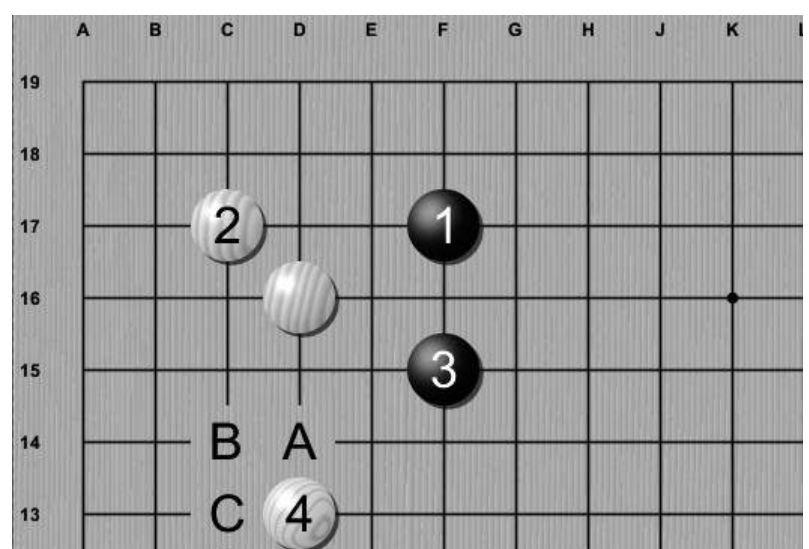
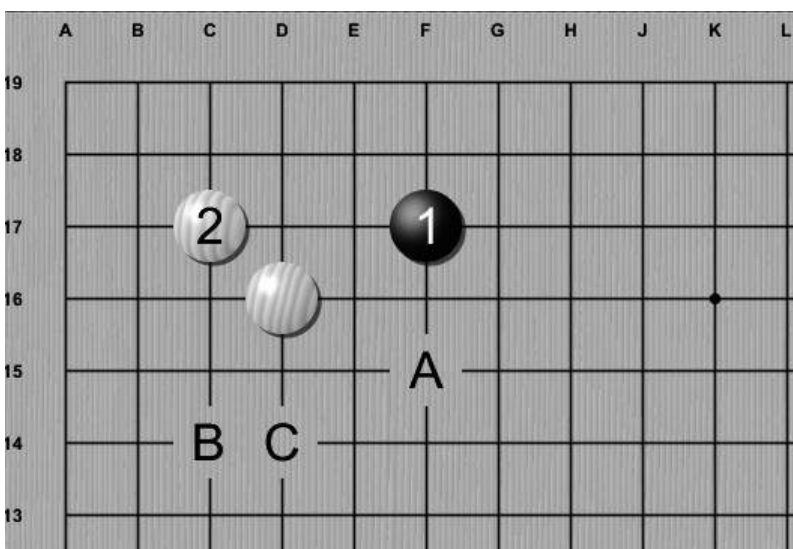
*Les réponses de loin les plus courantes à l'approche en saut de cavalier sont **C** et **F**.*



Parmi tous ces choix nous allons examiner les choix de **A** à **F**. Les choix **G**, **H** et **I** apparaissent rarement à notre niveau et le but de ce livre n'est pas de remplacer un manuel de joseki, mais de fournir les connaissances et le contexte pour les josekis les plus communément utilisés.

### **Choix A - réponse au point 3-3**

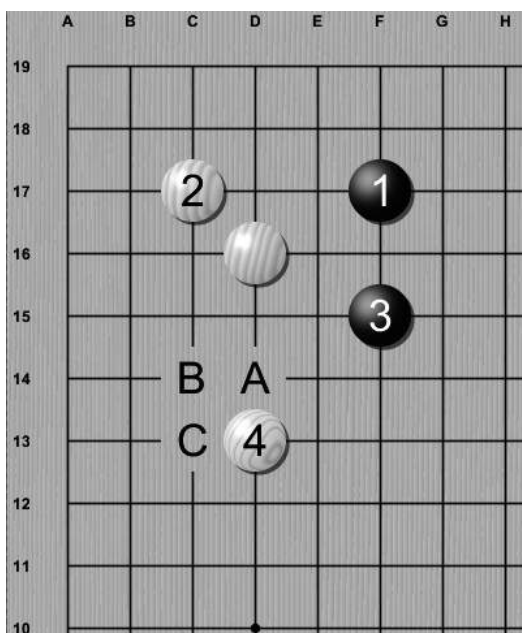
Ce coup est rencontré surtout chez les joueurs en kyu à deux chiffres et même là il commence à être passé de mode, car il donne un bon résultat pour le joueur qui effectue l'approche.



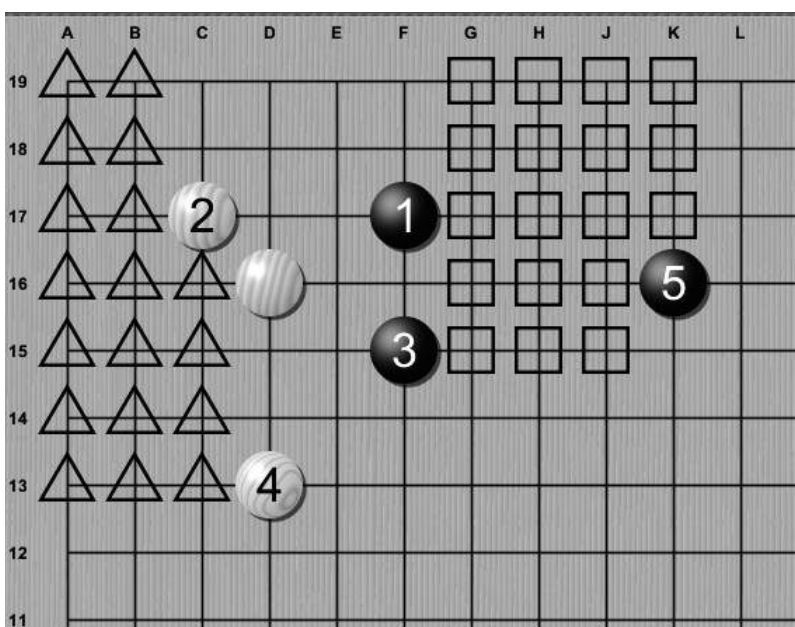
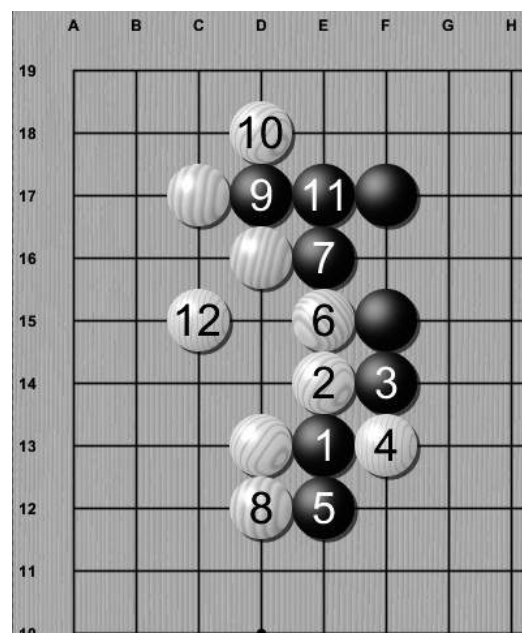
**Image de gauche** : Après que Blanc a répondu avec le point 3-3, Noir ne peut plus prendre le coin à Blanc. Les seuls choix possibles de Noir sont **A**, **B** et **C**, mais comme le coin a été presque complètement sécurisé par Blanc, jouer en **B** ou en **C** peut être un peu abusif. On essaye en général d'éviter d'avoir trop de groupes déconnectés, et jouer en **B** ou en **C** crée un nouveau groupe de pierres qu'il faudra sécuriser donc...

**Image de droite** : **Noir 3** est presque une nécessité. Maintenant Noir peut jouer sur l'autre côté des pierres de Blanc puisqu'il va être capable de connecter ses pierres, donc Blanc doit répondre. Blanc peut jouer **A**, **B** ou **C** mais tous ces coups sont trop passifs, comparé au **coup 4** du diagramme, qui sécurise le territoire du coin et défend le plus de territoire du bord possible. Une extension de deux espaces peut sembler trop grande mais Blanc est en sécurité...

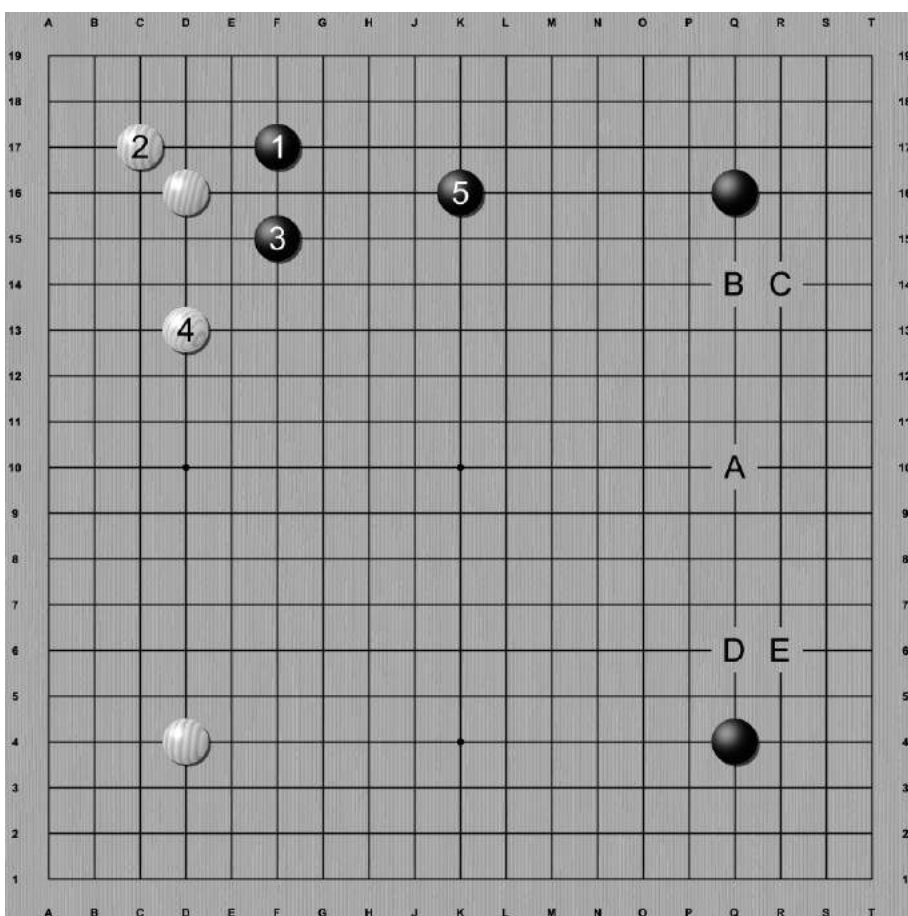




**Images de gauche et de droite :** Noir peut essayer différents coups et séquences, mais Blanc peut se défendre avec succès contre chacun d'eux. Il n'y a pas de raison pour Blanc de jouer un coup trop passif et prudent, donc il peut viser le profit maximum. Lorsque vos pierres sont fortes vous ne devez pas craindre de déployer vos ailes et prendre votre envol. Malgré sa stabilité le **coup 4** de Blanc a tout de même un inconvénient important : il ne menace pas les pierres de Noir. Donc...



Noir peut déployer ses propres ailes donc, comme il a été exclu du coin et du bord gauche, il s'étend avec le **coup 5** à partir de ses deux pierres avec un très grand saut de cavalier. Ceci est une forme stable lorsqu'elle est jouée sur le bord du plateau et Blanc ne peut pas envahir la zone de Noir, de même que Noir ne pourrait pas entrer dans la zone de Blanc. Blanc pourrait croire que l'échange lui était favorable, mais si on compte les points que ces coups semblent avoir rapportés à chaque joueur, on voit qu'ils sont pratiquement identiques ! Ce qui diffère, c'est la forme et la situation globale du plateau. En général il est plus facile de s'étendre à partir de la forme de Noir, en supposant qu'il se soit approché à partir de la bonne direction...



Ceci est une situation tout à fait possible où Noir a joué l'approche en saut de cavalier et Blanc a opté pour le joseki de défense en 3-3.

Les pierres de Noir sont maintenant à un coup de former un grand cadre qui s'étend sur la moitié du plateau, si jamais Noir a l'occasion de jouer un coup autour de A.

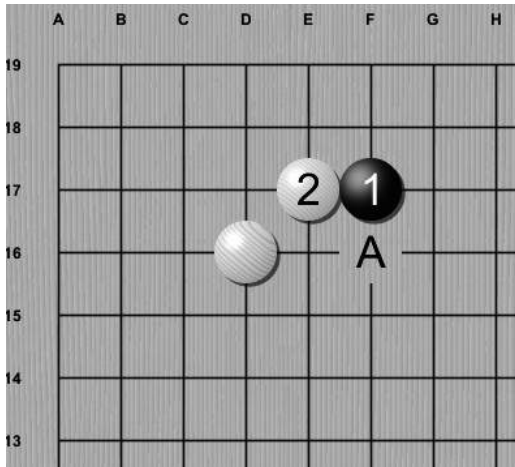
Heureusement pour Blanc c'est à son tour de jouer mais maintenant il est obligé de faire face à ce problème, soit en jouant en A ou en un point aux alentours, soit en approchant les coins de Noir en B, C, D ou E, qui sont des directions dans lesquelles Blanc n'a pas de pierre correspondante dans le coin. Blanc est presque forcé de se rendre dans une zone du plateau à partir d'une mauvaise direction, à cause de son choix de joseki dans le coin supérieur gauche. Chaque choix que nous effectuons **devrait prendre en compte la totalité du plateau** et pas seulement la zone locale autour de laquelle le coup a été joué.

**Conclusion :** vous devriez en général éviter de répondre à l'approche en saut de cavalier par une défense en 3-3. Le résultat n'est pas bon pour vous, mais vous devez vous estimer heureux si votre adversaire le joue contre vous.

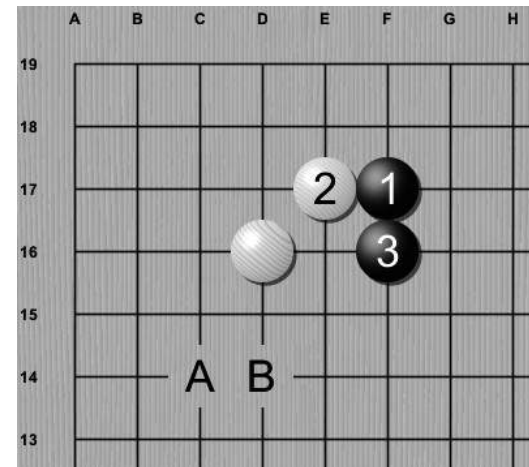


**Choix B - réponse au point 3-5**

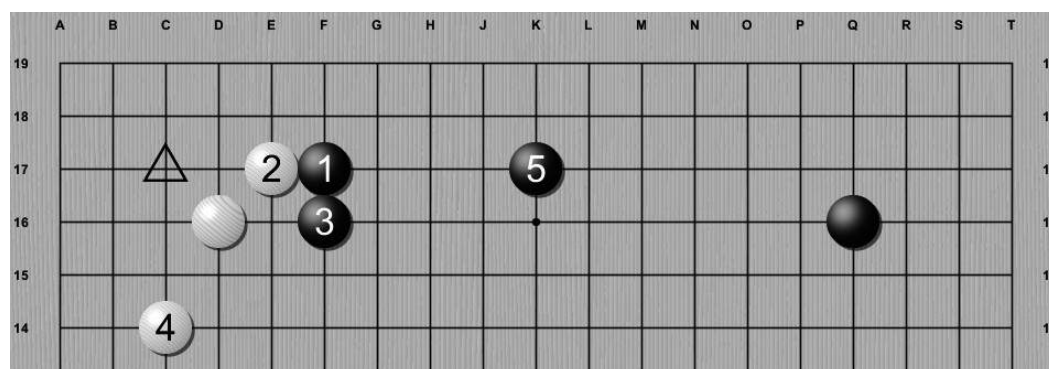
Ce coup vise à donner un joli résultat dans le coin, mais laisse de nombreuses faiblesses vulnérables à une contre-attaque ultérieure. Ceci fait qu'il est joué lorsque le défenseur possède une autre pierre pour l'aider. Tout d'abord, voyons ce qui se passe si vous jouez sans pierre amie :



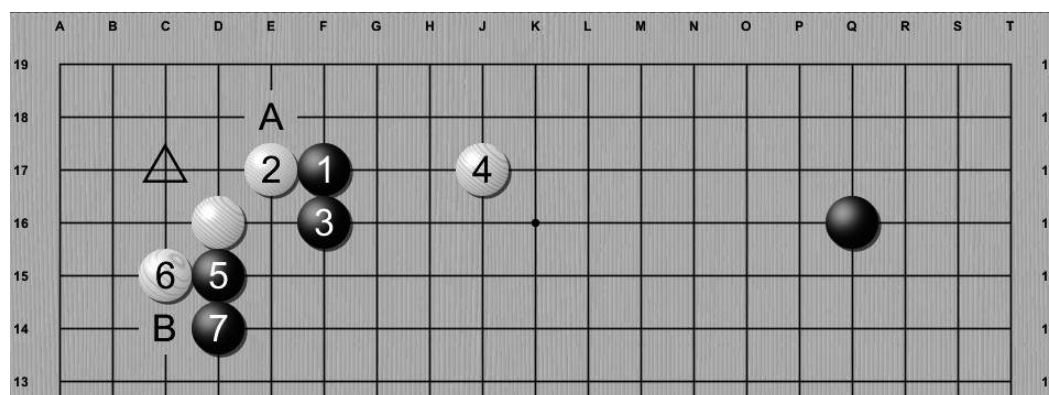
Lorsque Blanc répond par un coup au contact en s'étendant en diagonale en 3-5, Noir n'a pas d'autre option que de jouer en A ou d'abandonner la pierre. Si Noir joue ailleurs et que Blanc joue en A, alors l'attaque est sévère.



Après que Noir a répondu avec le **coup 3** pour sauver sa pierre, Blanc a deux choix, A ou B. Le **coup A** vise plutôt à protéger le coin et le **coup B** vise un meilleur développement vers le bord gauche et le centre du plateau.

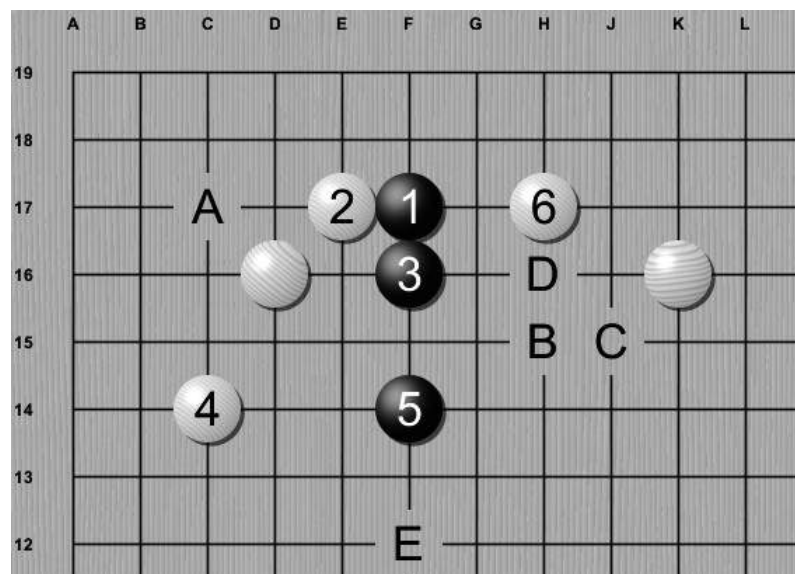
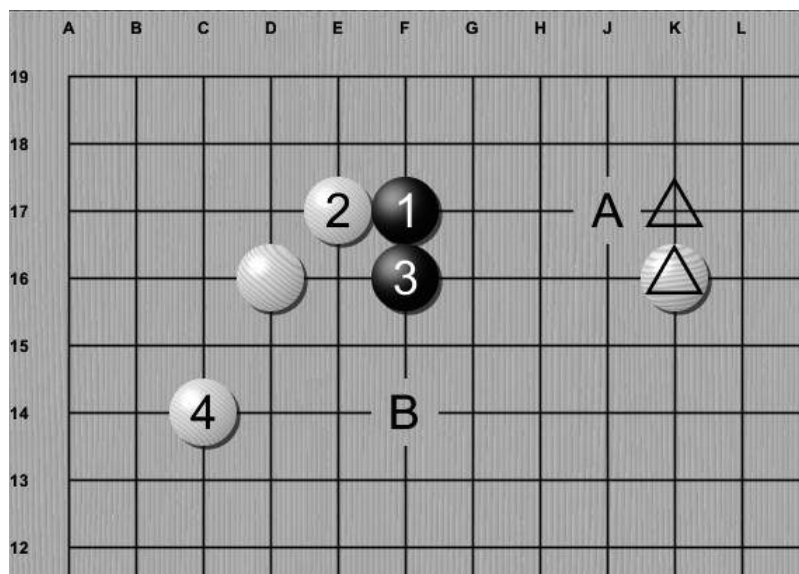


Même si Blanc choisit le coup plus prudent A, son coin peut quand même être envahi plus tard au point 3-3 marqué. De plus, les choix de Blanc n'ont pas menacé Noir, donc maintenant il peut s'étendre confortablement de trois espaces à partir de son groupe solide de pierres, en créant une base très large et en gagnant autant de territoire potentiel et d'influence vers le centre que Blanc. Ajoutons à cela la possibilité pour Noir d'approcher le coin dans la bonne direction, comme indiqué sur l'image, et le résultat est très bon pour Noir.



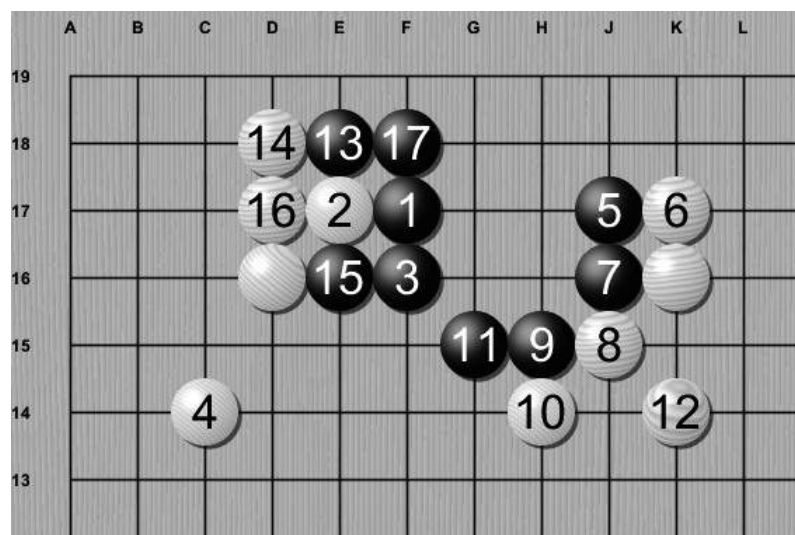
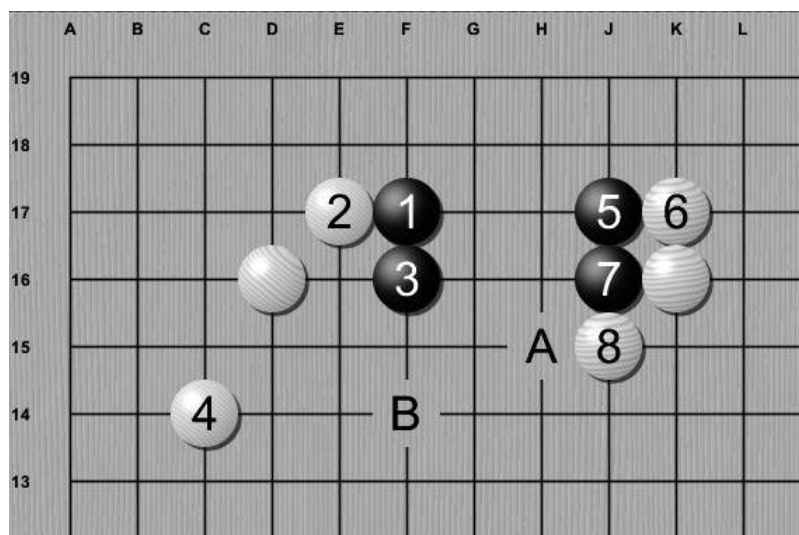
Si Blanc voulait résister à l'extension de Noir et menacer ses deux pierres, ce ne serait pas une très bonne idée, parce que les deux pierres de Blanc dans le coin ne sont pas assez fortes pour supporter la contre-attaque de Noir. L'image indique une variation possible. Le coin de Blanc n'est toujours pas en sécurité, sa pierre au **coup 4** est isolée et avec le coup suivant Blanc ne peut pas défendre correctement ses deux points faibles A et B.

Donc lorsque notre pierre du coin est approchée à partir d'une direction correcte par l'adversaire, la réponse au point 3-5 n'est pas très efficace, mais qu'en est-il si notre adversaire approche le coin à partir d'un côté dans lequel nous avons déjà des pierres amies ?



**Image de gauche** : si Noir essaye d'approcher notre coin avec la pierre blanche marquée déjà en place, alors le choix du joseki avec la réponse au point 3-5 devient tout d'un coup très favorable pour Blanc. Supposons que nous suivions le joseki jusqu'au **coup 4**, maintenant Noir a seulement les options **A** et **B**, l'option **A** étant très limitée en comparaison avec la page précédente.

**Image de droite** : si Noir essaye le saut d'une intersection, Blanc peut le pincer et le priver de toute chance d'obtenir une base. Noir peut continuer de nombreuses manières, y compris une invasion du coin en **A** dans le futur et les diverses extensions en **B**, **C**, **D** et **E**, mais tous ces choix conduisent à une situation difficile pour Noir, puisqu'il n'a pas d'yeux.



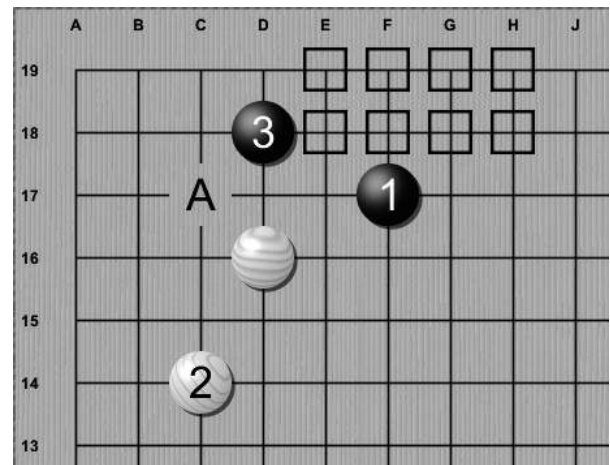
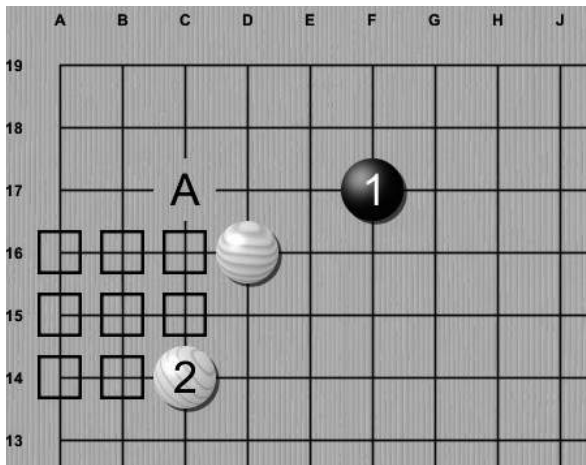
**Image de droite** : si Noir choisit d'abord de former une base, ce qui est une idée plus raisonnable, l'espace relativement fermé oblige Noir à jouer beaucoup plus près de ses pierres et à subir une forme inconfortable lorsque Blanc joue un hane à la tête de ses pierres. Noir peut sauter en **B** pour s'échapper, comme auparavant, ou essayer de vivre avec **A**.

**Image de droite** : si Noir essaye de vivre et de former deux yeux, ceci est l'un des résultats les plus courants. Noir est vivant, mais il est complètement encerclé par Blanc, n'a plus aucune possibilité d'envahir le coin et Blanc a du territoire dans le coin et de l'influence sur les bords gauche et supérieur ainsi qu'au centre. **C'est un très bon résultat pour Blanc.**

**Conclusion** : la réponse au point 3-5 est un coup très efficace, s'il y a une pierre amie de l'autre côté de la pierre de l'adversaire qui nous approche. Si vous êtes celui qui défend, ce coup devrait faire partie de l'arsenal de vos choix. Si vous êtes celui qui approche, vous devez vous méfier de cette réponse de votre adversaire. Si la pierre amie est manquante, ce coup perd beaucoup de son efficacité.

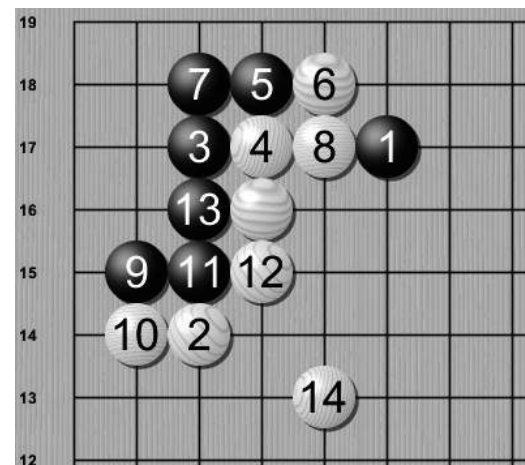
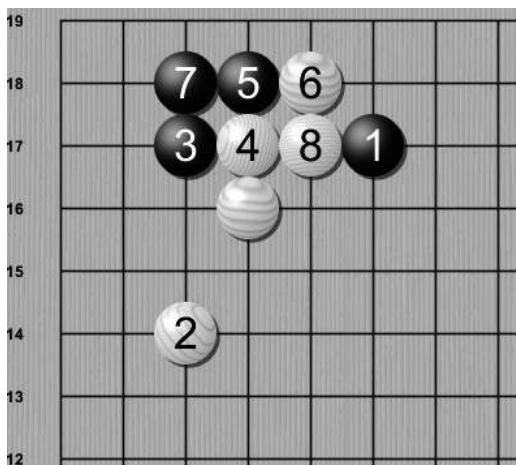
### Choix C - Réponse avec un saut de cavalier

Ce coup vise à créer un résultat équilibré où les deux joueurs obtiennent presque la moitié de ce qu'ils voulaient et le seul gros avantage du joueur qui a été approché est qu'il obtient le sente et la possibilité de prendre l'avantage à un autre endroit. L'issue la plus courante est l'exemple de joseki que nous avons vu en **page 63** et c'est une séquence que vous rencontrerez très fréquemment dans vos parties. Examinons-la plus en détail :



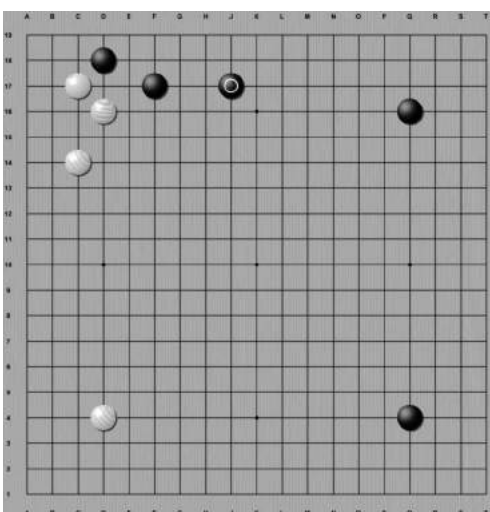
**Image de gauche** : l'idée derrière la défense en saut de cavalier est qu'elle accomplit deux choses. Elle renforce le coin contre une tentative d'invasion directe en A au point 3-3 et elle étend le territoire de Blanc ainsi que l'influence vers le côté.

**Image de droite** : donc la réponse habituelle de Noir est celle-ci, parce qu'un tel coup fait de A un point contesté et il étend aussi Noir vers le côté et la direction dans laquelle il a effectué son approche.



**Image de gauche** : si Noir saute au point 3-3, il est immédiatement séparé de sa pierre initiale et le saut de cavalier de Blanc en 2 est l'endroit idéal pour intercepter l'expansion de Noir...

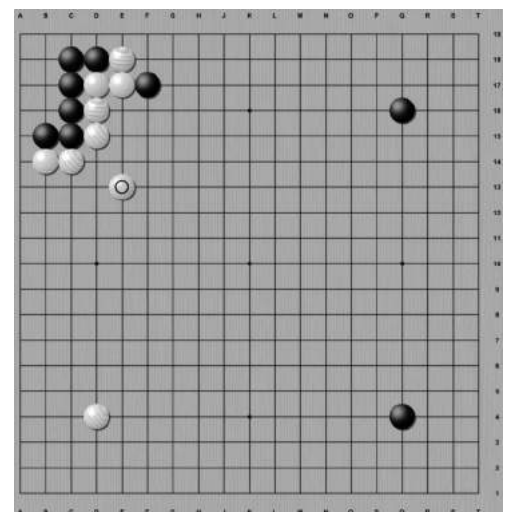
**Image de droite** : Noir va finir par vivre dans le coin, mais il a abandonné à la fois le haut et le côté gauche. Blanc a une forme idéale et la pierre originelle de Noire semble redondante.

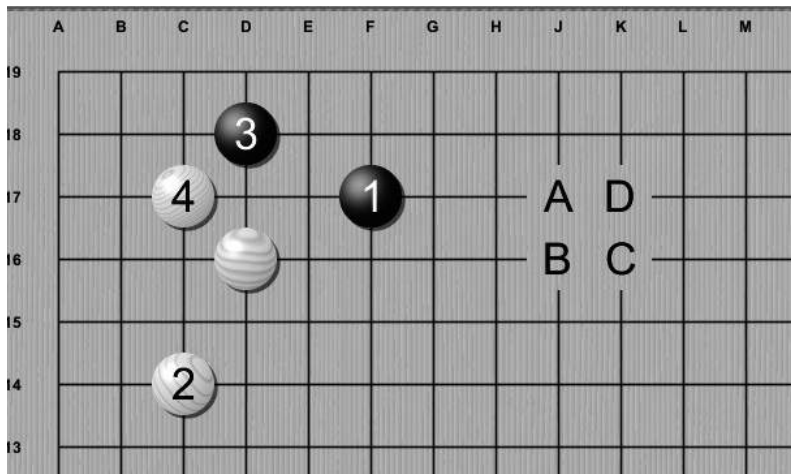


Arrêtons-nous un moment et imaginons les résultats finaux des deux choix sur le plateau.

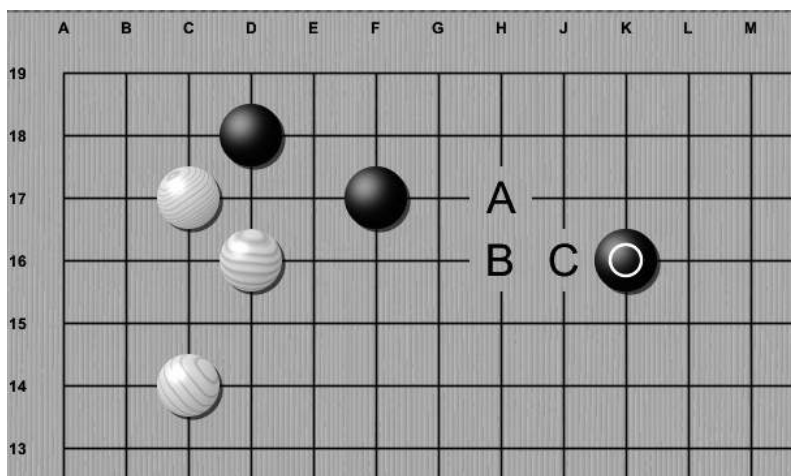
#### **Comparons les deux images.**

Laquelle pensez-vous être la meilleure pour Noir ? Sur l'image de droite, Noir a initié l'attaque, mais il a fini par être emprisonné, alors que sur l'image de gauche le résultat est équilibré et les deux joueurs ont obtenu presque la moitié du coin et s'étendent tous deux vers le côté. L'image de gauche est meilleure pour Noir...



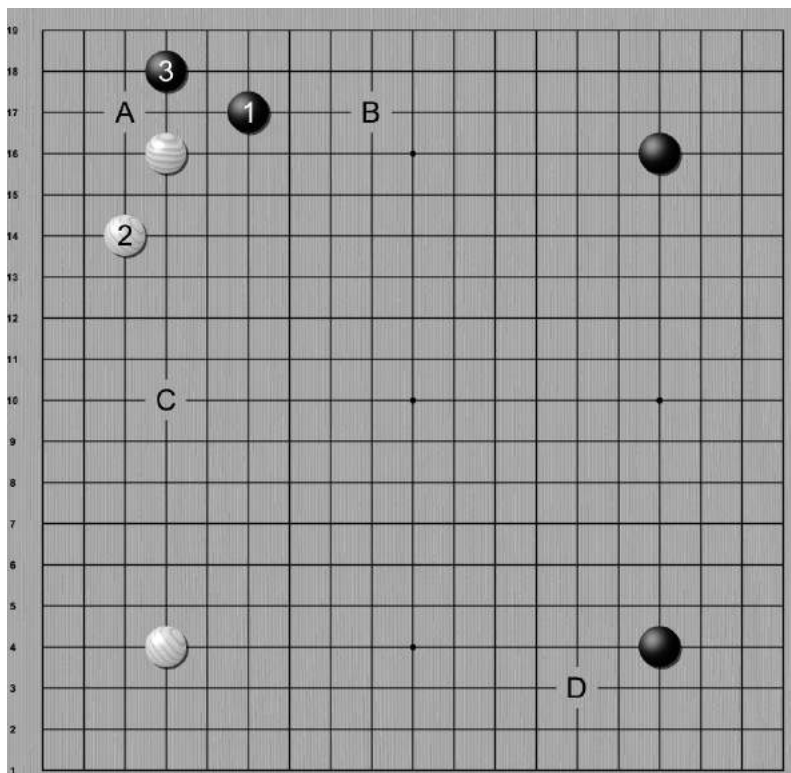


Donc Noir essaye de garder l'équilibre et joue **3** sur la seconde ligne. Blanc a divers choix possibles. Le plus courant est de s'approprier le point de conflit et de jouer le **coup 4** au point 3-3. Noir veut éviter de se faire encercler, donc il ne peut pas laisser Blanc jouer un coup autour de **A**, **B**, **C** ou **D**, et ainsi Noir joue en général à l'un de ces points, **A** et **B** étant les moins risqués et donc constituent les choix qui concluent habituellement le joseki.



Par exemple, jouer sur le hoshi de bord semble être un coup plus rapide et plus puissant, mais il a trois points faibles **A**, **B** et **C** susceptibles d'être envahis.

Aucune de ces invasions ne détruit cependant totalement le groupe de Noir, et nous verrons dans le chapitre sur les invasions que Noir s'en sort correctement avec ces coups, mais beaucoup de joueurs débutants ont peur de se faire envahir, donc ils jouent surtout les variations prudentes. Je vous suggère de commencer à jouer prudemment et ensuite d'expérimenter avec les choix plus dangereux. **Essayez, apprenez et amusez-vous !**



La simplicité du joseki fait qu'il constitue l'une des quelques séquences que beaucoup de gens laissent inachevées après **Noir 3**. L'idée est que jouer **Blanc 4** en **A** est « trop lent », donc comme les pierres de Blanc sont hors de danger, Blanc peut faire **tenuki** (jouer ailleurs), en général en **C** ou **D** dans cet exemple. Après que Blanc a fait **tenuki**, Noir peut aussi faire **tenuki**. Ses deux pierres ont deux manières de faire une base, comme **A** et **B** sont **miai** et le joseki peut être terminé à tout moment. Si Blanc joue en **A**, le joseki normal est achevé. Si Blanc joue en **B**, Noir peut prendre le coin en **A**.

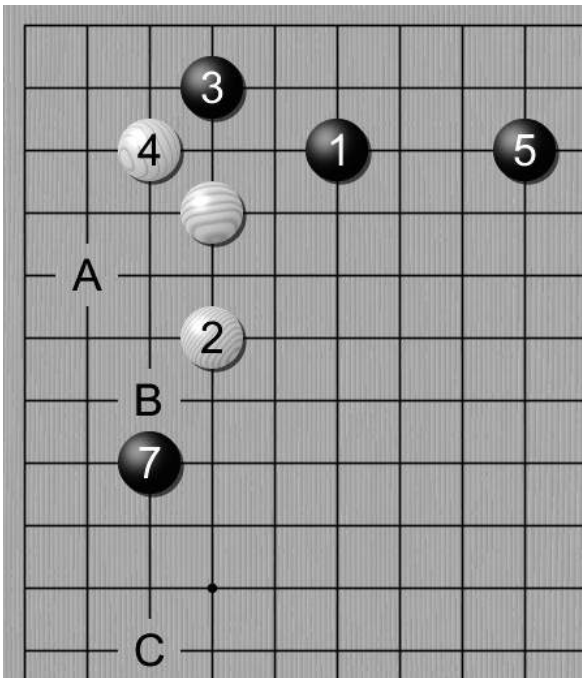
Cette flexibilité sur la manière de sauver son groupe signifie que Noir est en sécurité donc il est libre de répondre au **tenuki** ou d'attaquer à nouveau à un autre endroit du plateau. Donc si vous ou votre adversaire ne finissez pas ce joseki, les deux joueurs sont en sécurité.

**Conclusion:** la réponse en saut de cavalier est l'un des josekis les plus courts, faciles et équilibrés qui existent. Non seulement il donne un résultat équilibré pour les deux joueurs, mais il est aussi assez indulgent au cas où l'un des joueurs ne le finit pas entièrement. Vous rencontrerez ce joseki très souvent et vous serez enclin à l'utiliser, aussi souvent. Le fait que chaque coup de ce joseki soit facile à comprendre le rend facile à utiliser, mais aussi à modifier, au cas où votre adversaire essaye de jouer un coup totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez, ce qui rend ce joseki extrêmement agréable pour les débutants.



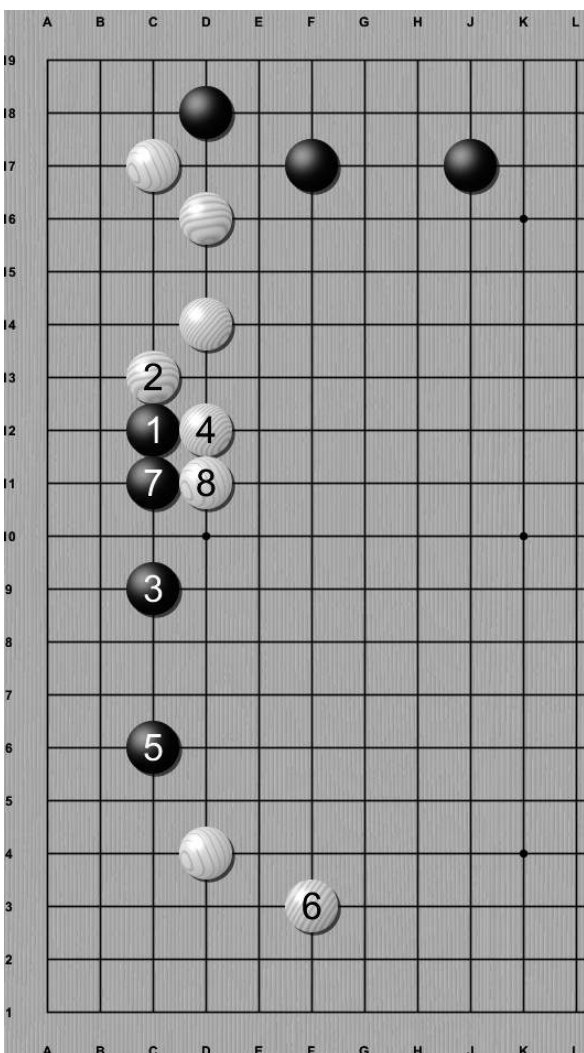
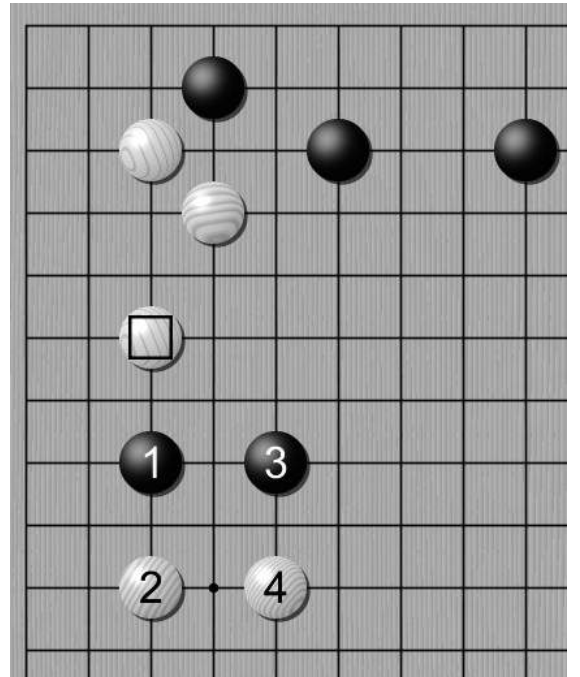
### Choix D - réponse avec un saut d'un espace

Ce coup suit exactement la même idée que la réponse en saut de cavalier, mais il met plus l'accent sur le centre que sur le coin. En effet la plupart des variations que nous avons analysées pour la réponse en saut de cavalier pourraient rester les mêmes, à part le fait que maintenant Noir peut menacer d'attaquer directement la formation de Blanc.



La séquence de joseki précédente reste raisonnable si le **coup 2** est un saut d'une intersection, mais si plus tard Noir joue sur le bord opposé comme sur l'image de gauche et menace de jouer **A** ou **C** ?

Si Blanc bloque en **B**, alors Noir s'étend simplement en **C** et construit une base. Si Blanc supprime la base de Noir en jouant en **C**, alors Noir glisse en **A**. Sur l'image de droite on voit que le joseki en saut de cavalier n'offre pas à Noir la même double menace à cause de la pierre marquée sur la 3e ligne.

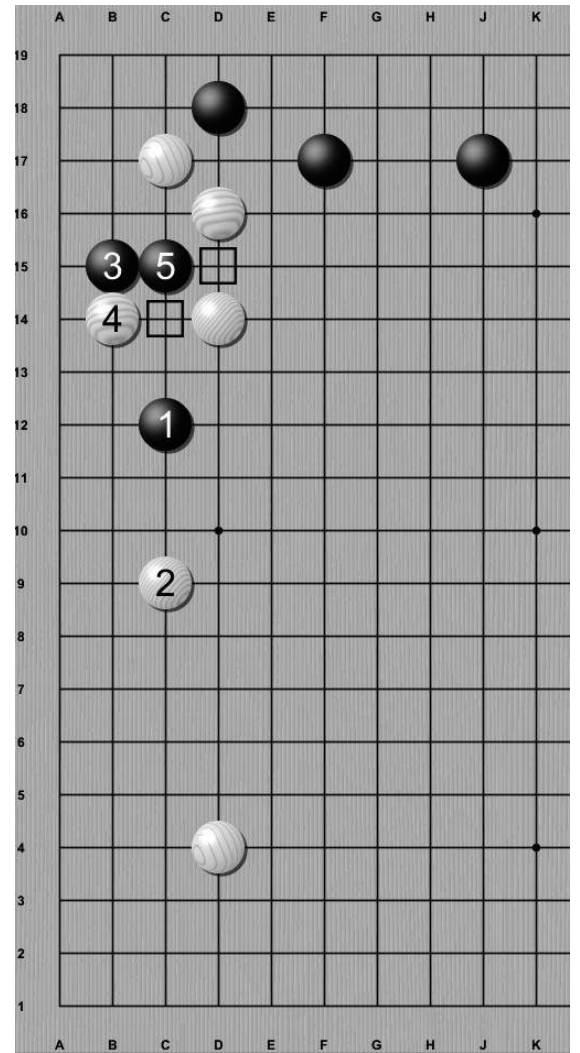


#### Blanc bloque en B

Sur l'image de gauche on voit une variation possible dans le cas où Blanc essaye de défendre son coin. Noir s'étend volontiers deux fois le long du bord, tandis que Blanc le contient difficilement.

#### Blanc bloque en C

Sur l'image de droite on voit une variation possible dans le cas où Blanc essaie de supprimer la base de Noir. Noir glisse en **3** et il est en train de réduire le coin de Blanc. Si Blanc essaye de résister, comme on voit dans cette séquence, **Noir 5** aboutit à un double nozoki sur deux sauts d'une intersection. Blanc ne peut pas les défendre tous les deux, donc il est obligé d'en choisir un et d'abandonner l'autre. Les deux choix semblent désagréables pour Blanc.

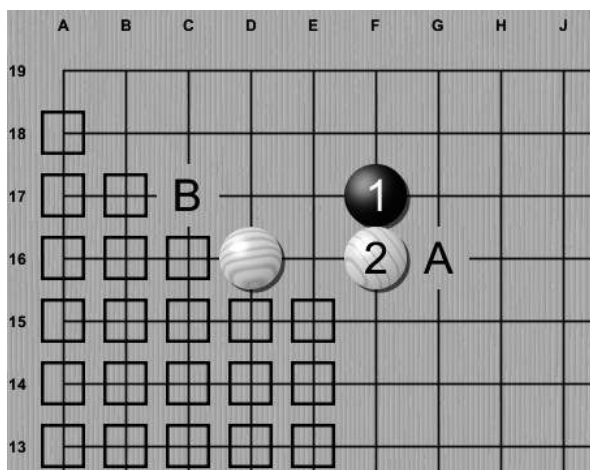


**Conclusion:** la réponse en saut d'un espace semble inférieure à la réponse en saut de cavalier, sur un plateau vide. Le seul cas où il est plus avantageux est quand on a déjà des pierres sur le bord vers lequel on veut sauter. Celles-ci nous aident à protéger la faiblesse principale, qui est l'attaque sur la 3e ligne que nous avons analysée. Si Blanc a une pierre autour du hoshi de ce bord, alors ce joseki est meilleur que la réponse en saut de cavalier. Sinon alors vous devriez éviter de le jouer ou bien vous efforcer de l'exploiter.



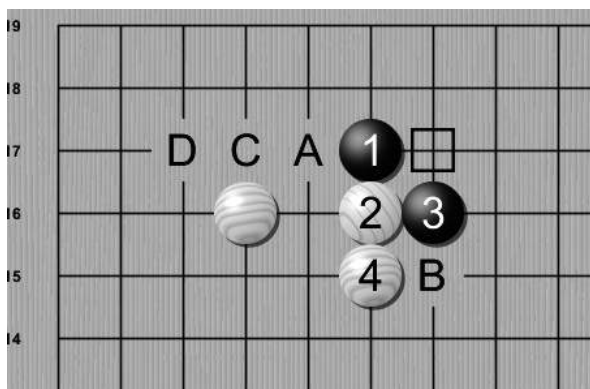
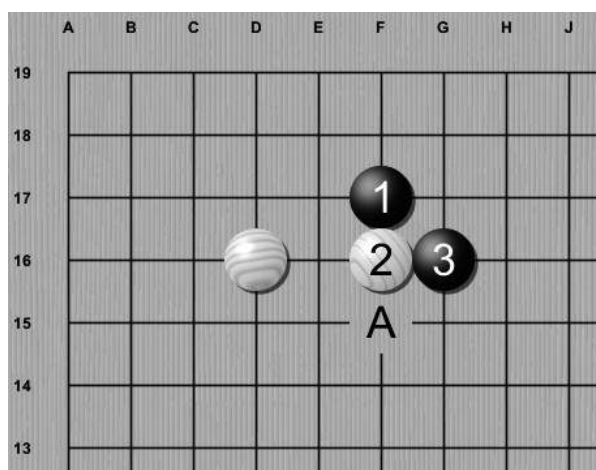
### Choix E - réponse au contact avec la pierre d'approche

Ce coup vise à garder le coin et en même temps à s'étendre vers le bord. C'est un but très ambitieux, donc il n'est pas surprenant que ce coup ne peut être joué que si on a une pierre supplémentaire pour nous aider, comme avec le cas d'une extension d'un espace.



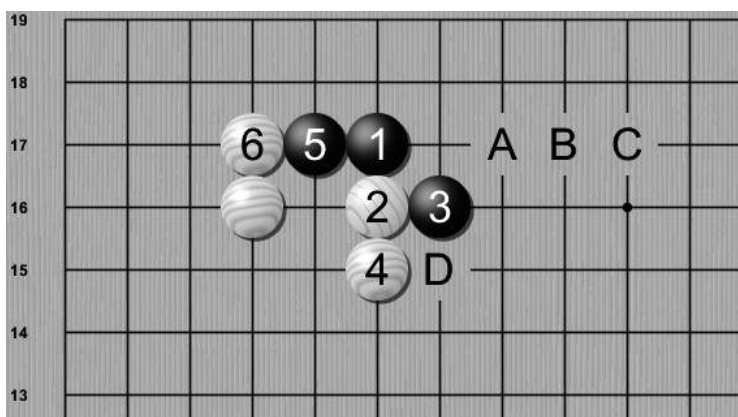
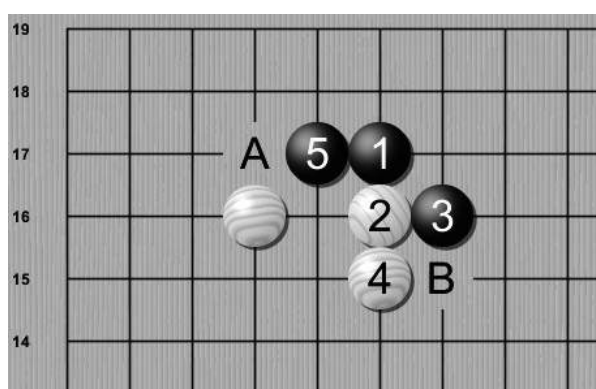
**Image de gauche :** Blanc joue au contact avec la pierre noire pour appliquer un maximum de pression, afin de défendre le bord et la plus grande partie du coin. Noir peut jouer le hane en A ou plonger vers le coin en B, mais le coup A est le plus habituel.

**Image de droite :** après le hane de Noir, Blanc doit aider sa pierre et éviter l'atari en A. La raison pour laquelle on doit faire attention lorsque l'on joue au contact d'autres pierres est que notre pierre court le risque d'être encerclée.



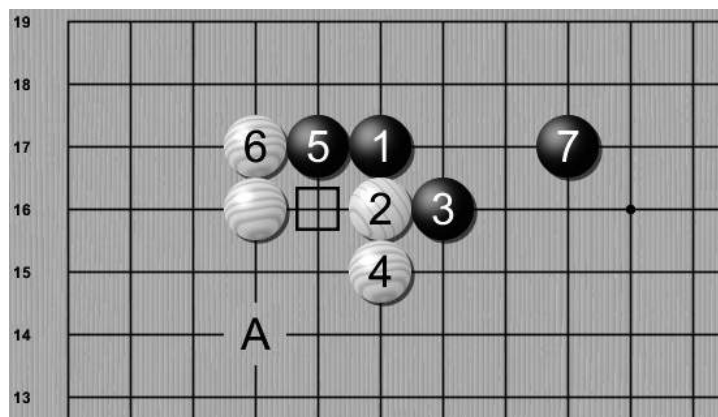
**Image de gauche :** Noir veut protéger son propre point faible à l'emplacement marqué d'un carré avec A ou B. Noir peut aussi choisir de le laisser sans protection et d'aller vers le coin avec C ou D. Le choix habituel est A car c'est le plus prudent...

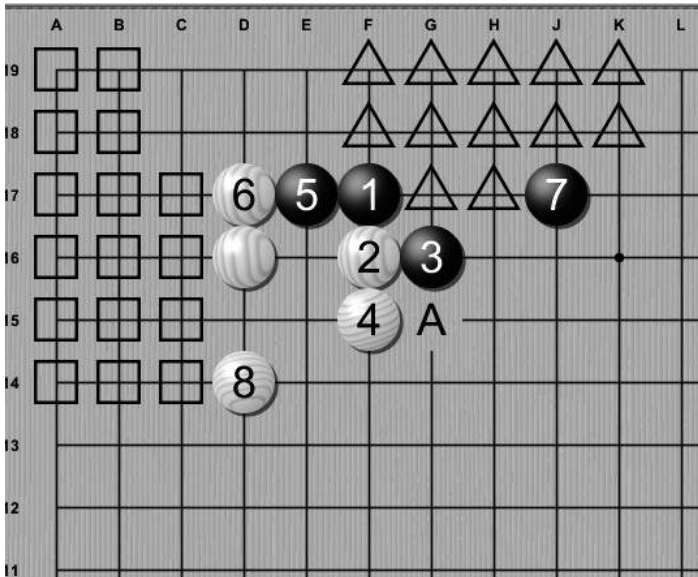
**Image de droite :** auquel cas c'est maintenant au tour de Blanc de décider de ce qu'il veut faire. Blanc peut défendre son coin et son bord avec A ou aller vers le bord et le centre avec B. Le choix B est rare après avoir investi toutes ces pierres pour protéger le coin.



**Image de gauche :** Noir veut maintenant se développer, tout en protégeant son point de coupe donc A, B, C et D sont les coups évidents dans les deux directions qu'il reste vers lesquelles Noir peut s'étendre. Le choix B est habituel, il constitue un compromis entre le coup prudent A et le plus entreprenant C.

**Image de droite :** il reste à Blanc un point de coupe à l'emplacement marqué. Blanc pourrait y jouer, mais c'est une mauvaise forme (deux angles vides) qui ne fait que défendre, donc la forme de la table en A est un meilleur coup qui protège la coupe et s'étend par la même occasion.



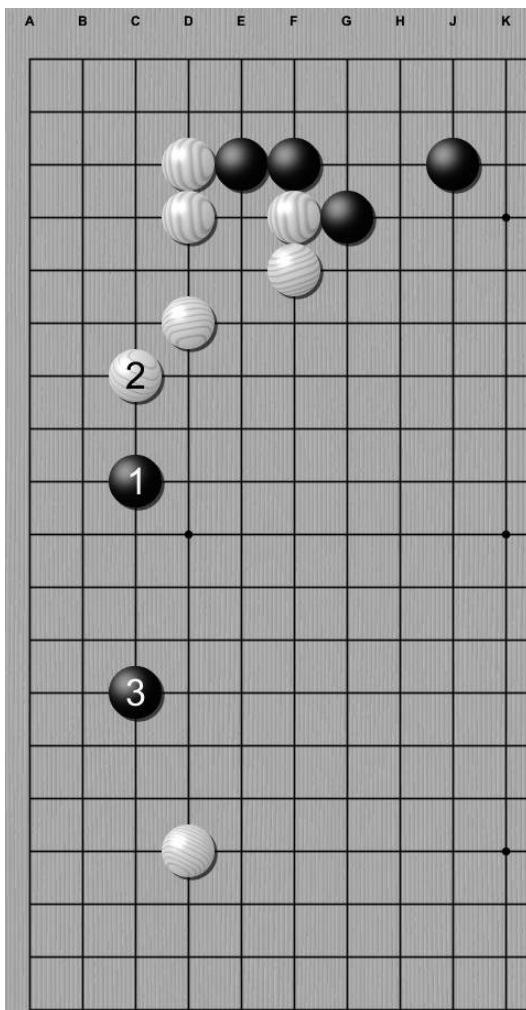


Maintenant le joseki est terminé avec **Blanc 8** et les choses ont l'air de s'annoncer plutôt bien pour Blanc. Il a presque tout le coin et il n'y a pas grand-chose que Noir puisse faire pour briser la formation de Blanc, et il a la possibilité de s'étendre vers le bord gauche ou le centre en **A**.

Inversement, Noir a quelques points sur le bord supérieur et il peut continuer à s'étendre vers le bord droit ou aller vers le centre en **A**.

Le point **A** semble être au centre de l'attention des deux joueurs, donc parfois vous verrez l'un des deux y jouer dès que possible. Donc le résultat est convenable pour Noir et semble très bon pour Blanc.

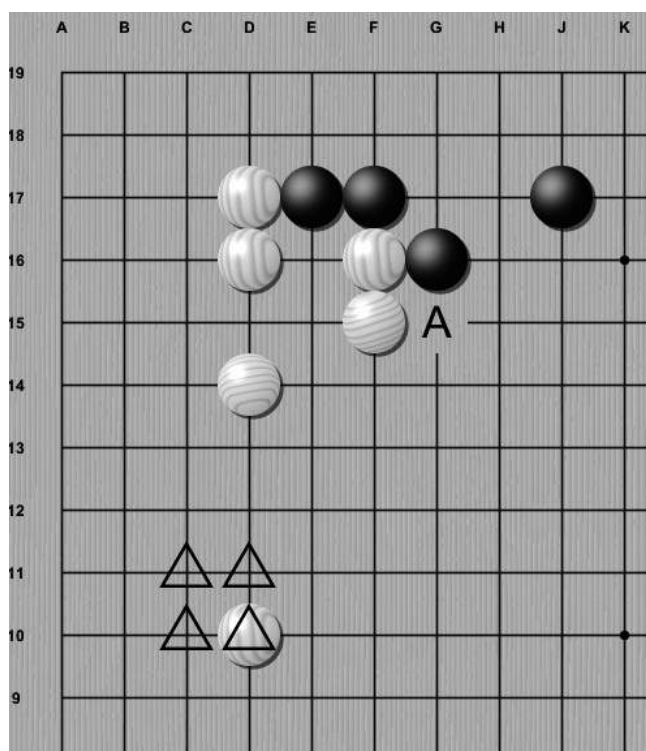
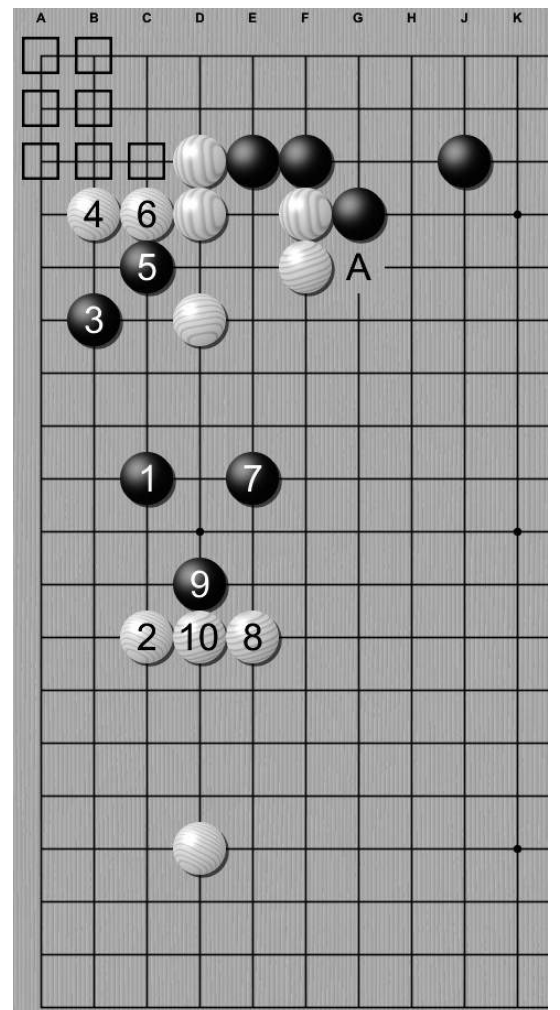
**Quel pourrait être le problème pour Blanc ?**



Le problème est que Noir a le sente et qu'il faut penser à la situation globale et à la direction de jeu. Noir pourrait jouer sur la troisième ligne du bord gauche et menacer de s'étendre d'un côté ou de l'autre.

**Sur l'image de gauche** Blanc défend son coin supérieur et les gains obtenus grâce au joseki, mais Noir prend presque tout le bord et Blanc doit répondre également dans le coin en bas à gauche.

**Sur l'image de droite**, Blanc bloque de l'autre côté et Noir glisse sous les pierres de quatrième ligne de Blanc en réduisant le coin pratiquement de moitié, en créant de l'espace pour lui sur le côté et en gardant le sente pour lui-même afin de jouer en **A** le premier ! Ce joseki nécessite des pierres supplémentaires afin de bien fonctionner...

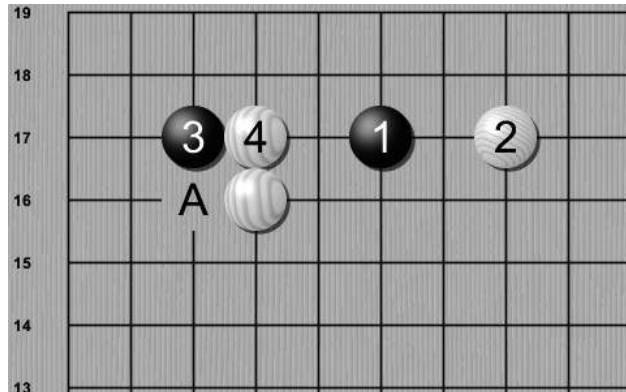
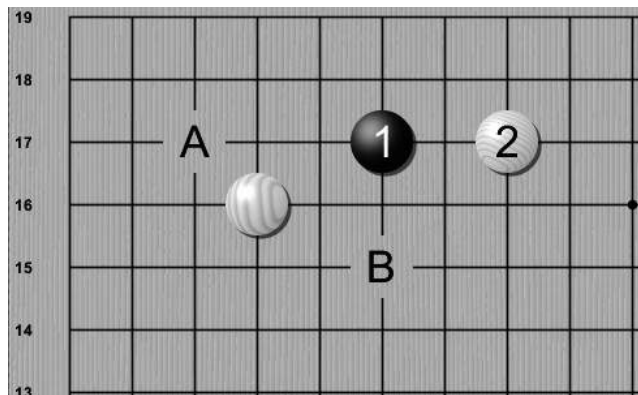


S'il y a une pierre blanche sur le hoshi de bord ou à proximité sur les points marqués, alors Noir perd la possibilité de sauter sur le bord gauche et de semer le trouble avec une double menace. Noir n'a que l'option de jouer en **A** pour le moment et, même si c'est un bon coup, ce n'est pas aussi bon que les ceux que nous avons mentionnés précédemment. Avec une pierre venant en aide à Blanc, le joseki avec une réponse au contact donne à Blanc un très joli résultat. Noir n'est pas mécontent non plus du résultat, il n'obtient juste pas tout comme dans le cas précédent.

**Conclusion:** le joseki avec une réponse au contact est bon pour Blanc si, et seulement si, il a une pierre supplémentaire sur le bord pour l'aider. Dans tous les autres cas, évitez de le jouer, sinon votre adversaire aura l'avantage. Si votre adversaire le joue sans avoir de pierre pour l'aider, sautez sur son bord ouvert et exploitez-le pour obtenir l'avantage.

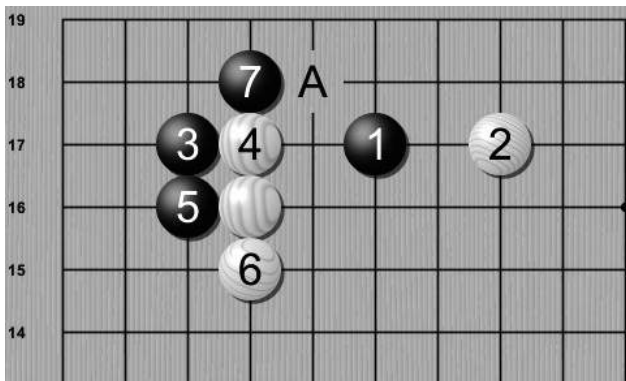
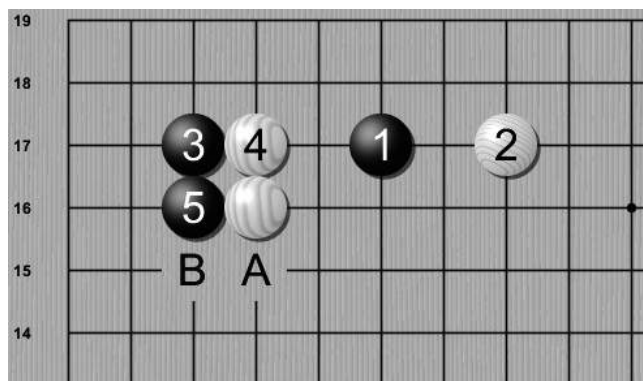
### Choix F - réponse avec une pince d'un espace

Ce coup met l'accent sur le côté à partir duquel votre adversaire essaye de s'approcher. Il donne à votre adversaire le choix entre prendre le coin et abandonner le bord, ou bien abandonner l'idée d'approcher le coin et se concentrer sur le bord. Le premier choix est le plus efficace pour celui qui essaye de s'approcher, mais parfois le bord est si important qu'il vaut mieux cesser d'approcher le coin et défendre le bord. Voyons comment et dans quelles circonstances ces choix fonctionnent.



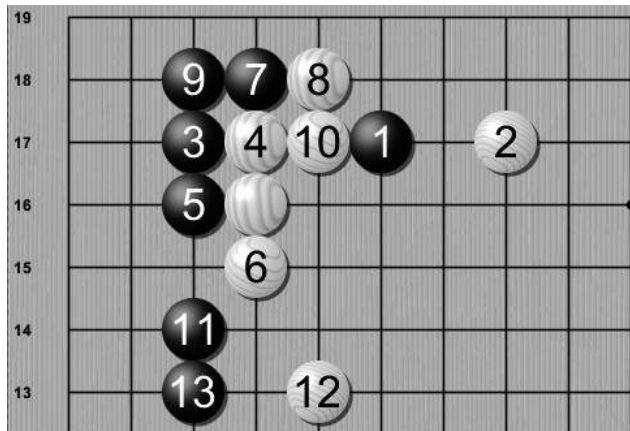
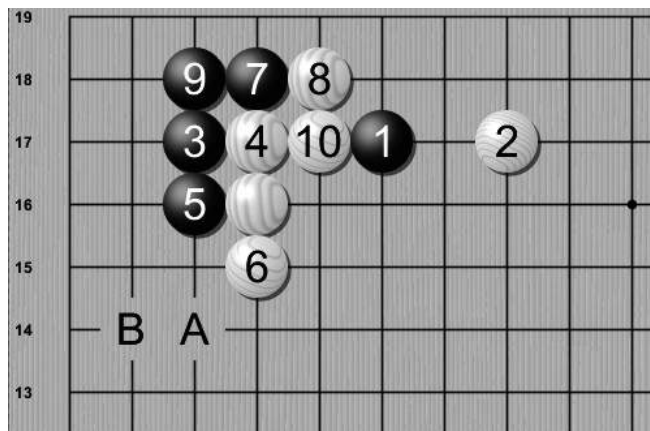
**Image de gauche** : après la pince de Blanc au **coup 2**, Noir peut soit envahir le coin en **A** soit sauter en **B**. Examinons d'abord le choix **A**...

**Image de droite** : **Blanc** pourrait jouer en **A** si le bord gauche est plus important, mais le choix le plus raisonnable est le **coup 4**, qui sépare les pierres de Noir...



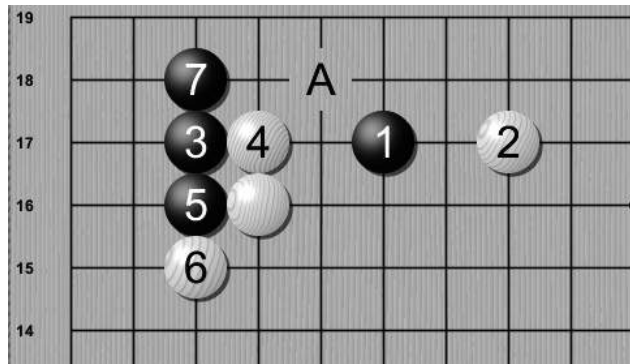
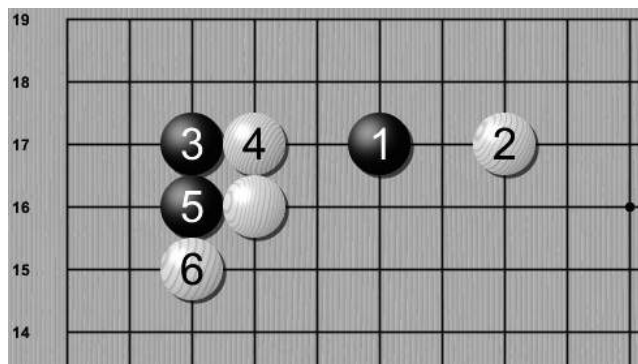
**Image de gauche** : **Noir 5** essaye d'étendre les pierres et de créer une base dans le coin. **Blanc** pourrait soit s'étendre en **A** soit faire hane en **B**, comme dans le joseki en **page 66**, mais dans ce cas, à cause de **Noir 1** le hane serait une erreur, comme nous le verrons à la page suivante.

**Image de droite** : après l'extension de Blanc, **Noir 7** utilise son **coup 1** pour menacer de se connecter sous les pierres de Blanc. Celui-ci bien sûr ne peut pas l'accepter donc n'a pas d'autre alternative que de jouer en **A**.



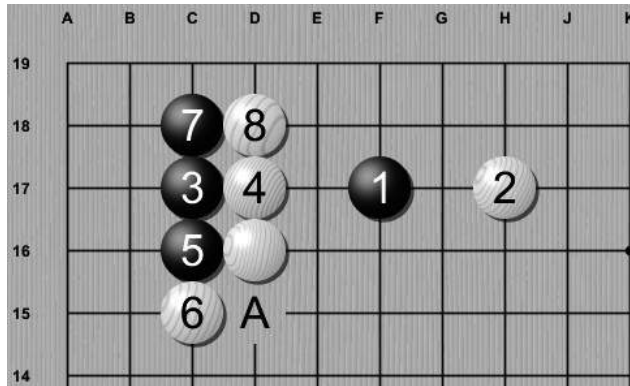
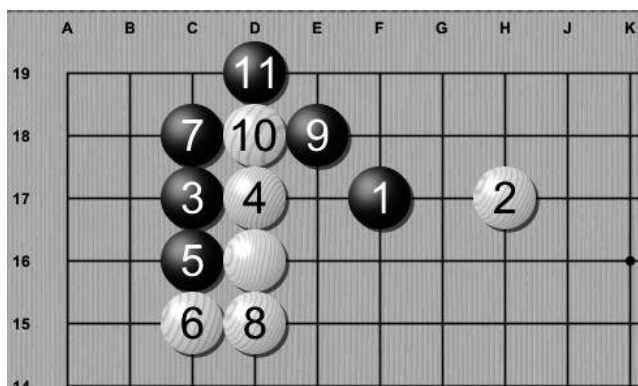
**Image de gauche** : **Blanc 8** défend et **Noir 9** connecte le groupe de Noir. **Blanc 10** connecte aussi les pierres de Blanc et maintenant Noir peut facilement faire deux yeux et vivre dans le coin en jouant **A** ou **B**.

**Image de droite** : si Noir joue le choix plus agressif du **coup 11**, Blanc crée généralement un grand mur avec le **coup 12**, tout en minimisant le risque que la pierre noire **1** ne s'échappe par la suite. Le **coup 13** solidifie le groupe de Noir et conclut le joseki.



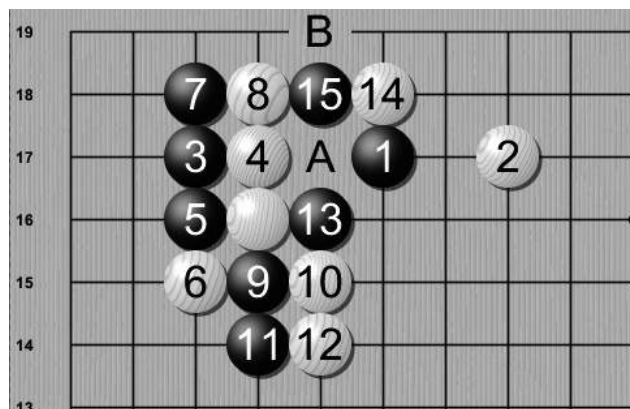
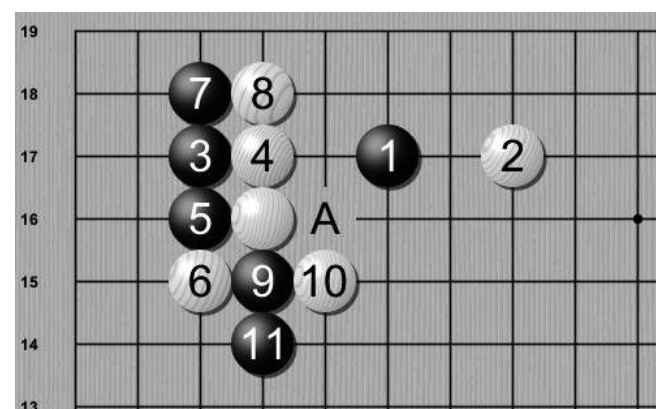
**Image de gauche** : mais revenons au **coup 6**. Nous avons mentionné que jouer le hane pour Blanc était une erreur. Qu'est-ce qui a changé par rapport au joseki de la **page 66** ? La pierre en **1** est-elle si importante ?

**Image de droite** : il se trouve ça fait une grande différence. La manière habituelle de punir le coup abusif de Blanc est de simplement s'étendre en **7** et de menacer de se connecter en-dessous avec le **coup 1** en **A**...



**Image de gauche** : mais comment ce coup fonctionne-t-il exactement ? Si Blanc ignore la menace, alors **Noir 9** connecte les deux groupes de Noir. C'est un résultat désastreux pour Blanc donc...

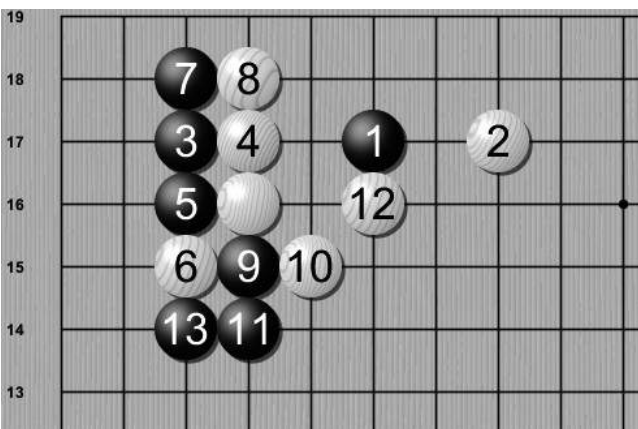
**Image de droite** : en général Blanc répond à **Noir 7** en bloquant, croyant qu'il a toujours une bonne forme avec un hane à la tête des pierres de Noir. Mais la coupe en **A** est dangereuse à cause de **Noir 1**...



**Noir** coupe en **9** et **Blanc** ne peut pas ignorer l'opportunité de faire atari à la pierre de coupe en **10**. **Noir** s'étend en **11** et il est hors de danger, et maintenant **Blanc** a un autre point de coupe en **A** à cause du **coup 1**...

Si **Blanc** ignore la coupe, le résultat est désastreux pour **Blanc**.

Si **Blanc** joue le **coup 12** au lieu de protéger la coupe, alors **Noir 13** coupe **Blanc** en deux. Si **Blanc** essaye de s'enfuir avec **14** et éventuellement de connecter son groupe avec **Blanc 2**, alors **Noir 15** tue les pierres blanches. **Blanc** ne peut pas jouer en **A** car cela placerait ses pierres en atari. Le groupe de **Blanc** est mort et **Noir** a pris un gros avantage en dominant totalement le coin.

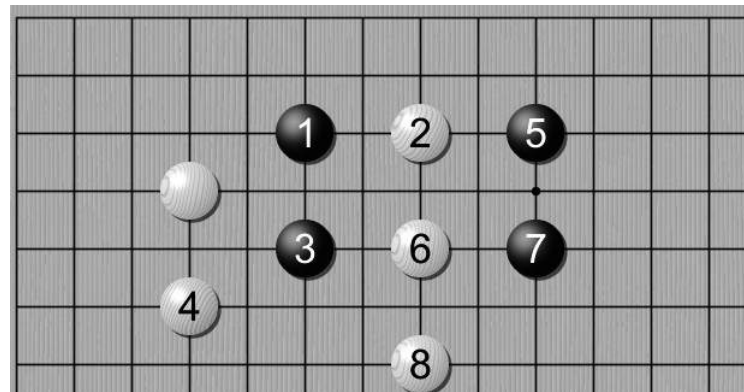
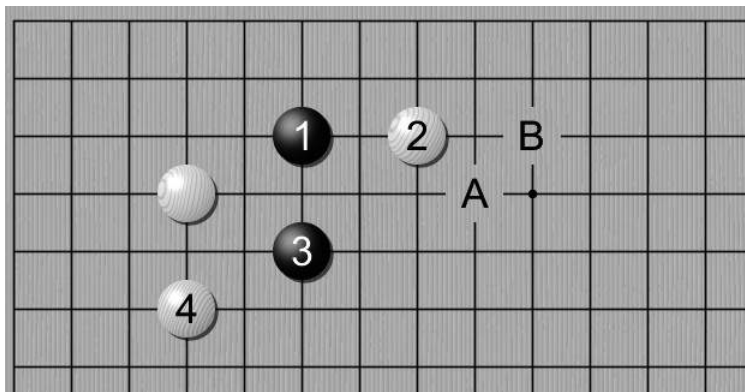


Donc en général **Blanc 12** protège la coupe et **Noir** a capturé la pierre blanche et gagne un gros coin.

**Attention** : lorsque vous jouez une séquence, une pierre supplémentaire peut créer une énorme différence. **Faites toujours attention à vos points de coupe et ne soyez pas trop gourmand.**

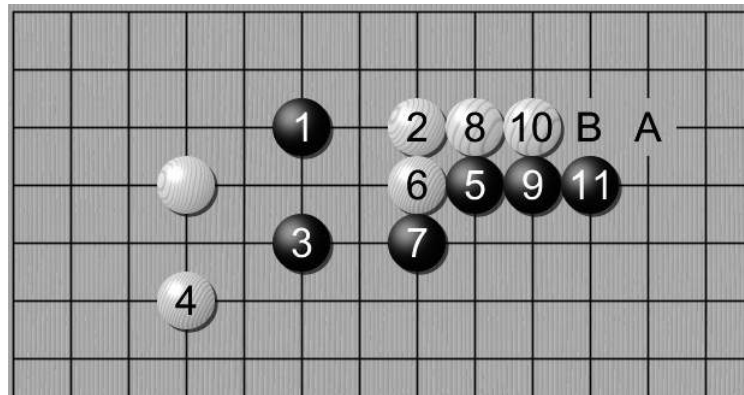
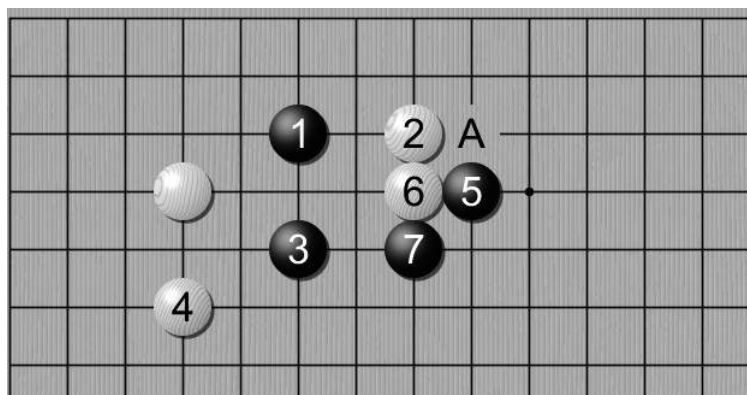


Mais que se passe-t-il si Noir décide de sauter vers le centre lorsqu'il se fait pincer ? En général, Noir choisit de le faire lorsque le bord à partir duquel il approche lui paraît très important et il y a déjà investi des pierres. Voyons comment fonctionne cette idée :



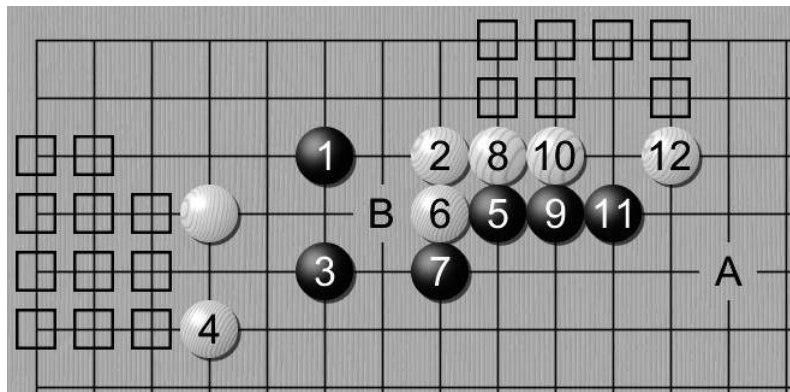
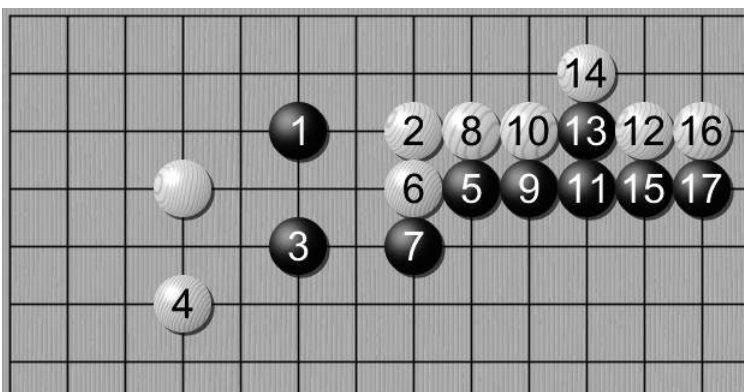
**Image de gauche** : Noir sort avec le **coup 3** et en général Blanc le suit avec le **coup 4**, pour revendiquer le coin et l'influence sur le bord gauche. Noir peut jouer **A** ou **B**, pour pincer la pierre blanche et gagner un peu d'espace, mais **B** est une erreur...

**Image de droite** : si Noir essaye de pincer la pierre blanche, Blanc saute simplement et maintenant Noir a deux groupes dont l'un se fait encercler très vite.



**Image de gauche** : Donc Noir effectue presque toujours un coup à l'épaule de la pierre blanche au **coup 5**. Blanc essaye de déconnecter les pierres de Noir en **6**, mais le **coup 7** résout le problème. Blanc se fait encercler, donc Blanc doit s'enfuir avec **A**...

**Image de droite** : Blanc court le long de la troisième ligne pour se créer une base et Noir suit. Après que les trois pierres se sont solidement connectées, Blanc peut sauter en **A**, au lieu de continuer à pousser un point à la fois en **B**. Si Noir coupe à cet endroit...



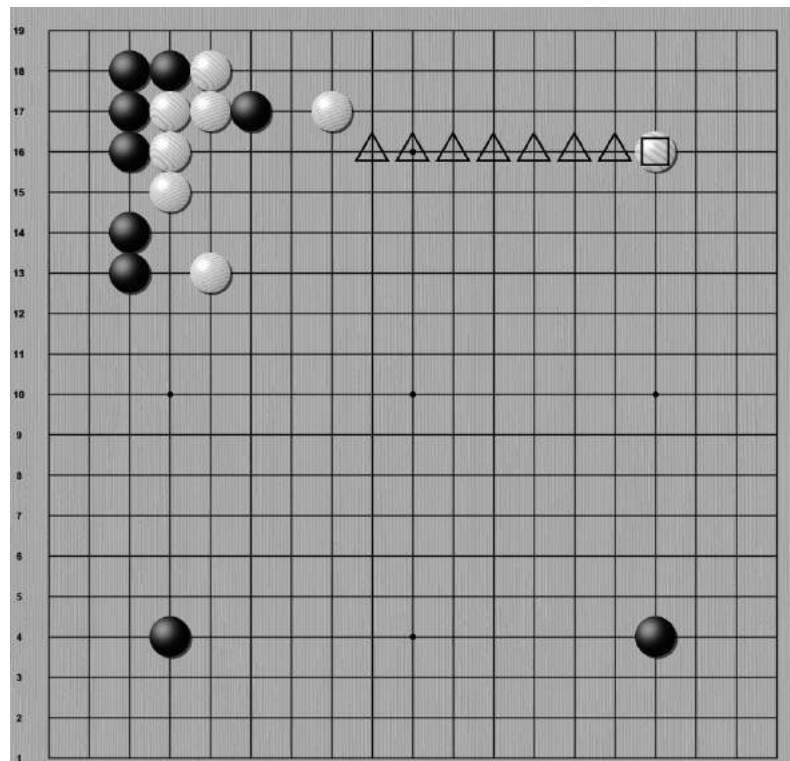
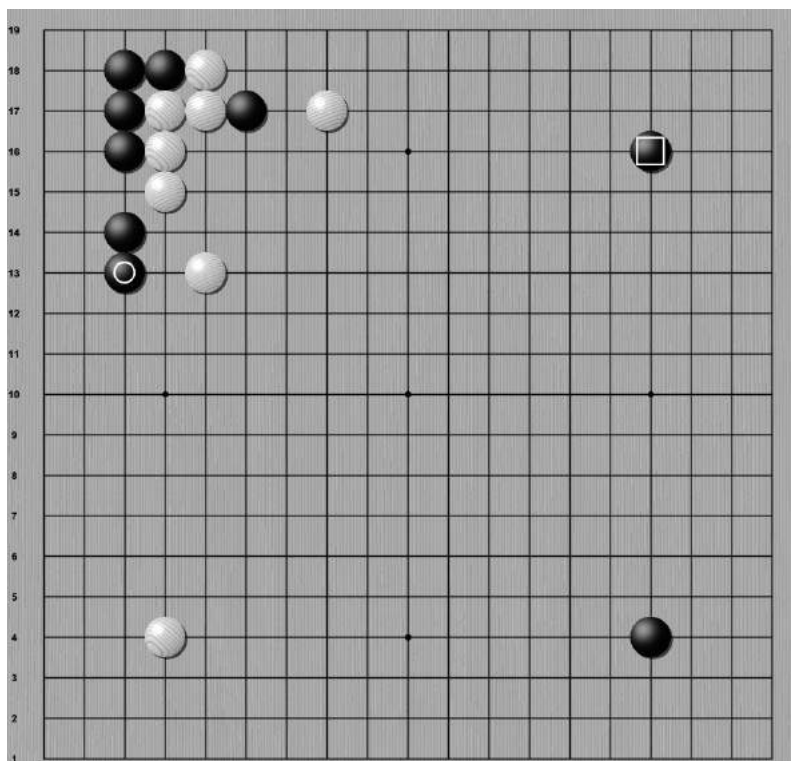
**Image de gauche** : La coupe de Noir ne marche pas, parce que toutes les pierres de Blanc (coups **2**, **8** et **10**) étaient solidement connectées et Noir ne peut faire atari à aucune pierre de Blanc et pousser pour séparer les pierres de Blanc...

**Image de droite** : Donc après que Blanc saute en **12**, le joseki est considéré comme fini. Noir peut jouer soit en **A** soit en **B** ou faire tenuki, en fonction de la configuration globale.

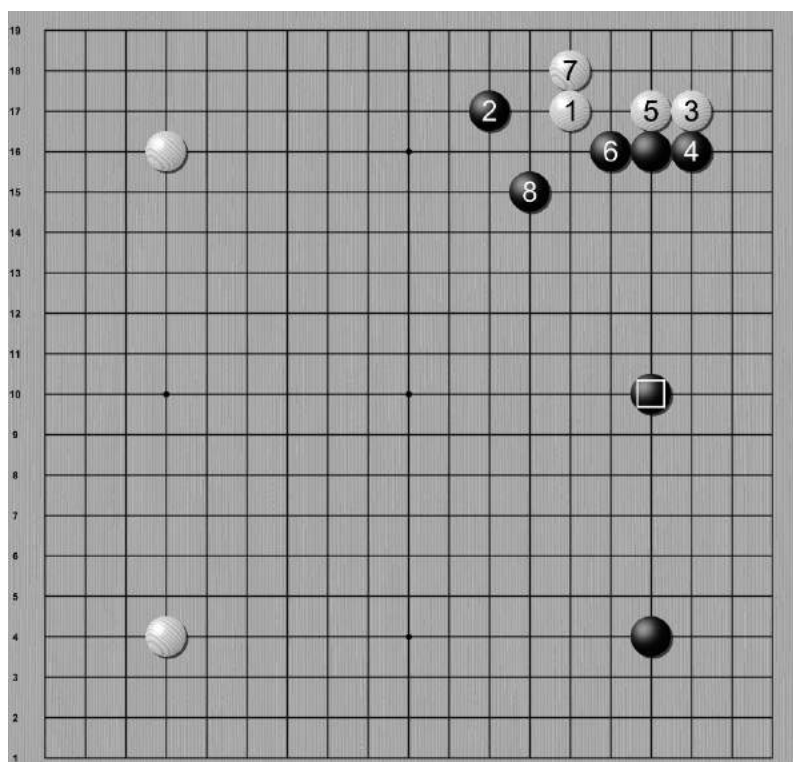
Blanc est en général content du résultat car il a obtenu des points au-dessus, la plus grosse partie du coin et de l'influence sur le bords en échange du fait que Noir a gagné un mur et aucun territoire.



**Mais quand doit-on pincer ?** Quand est-ce que la pince est dans la bonne direction ? Souvenons-nous que le but de la pince est de mettre l'accent sur le bord d'où provient l'attaque de l'adversaire, donc en général on pince lorsqu'on dispose à cet endroit de pierres que l'on veut développer. Par exemple comparons les deux situations suivantes :



*Sur l'image de gauche* Blanc a pincé alors que la pierre noire marquée était dans le coin qui est dans la direction d'où provient l'attaque. *Sur l'image de droite* Blanc a pincé avec une pierre blanche dans cette position. Juste en regardant les deux plateaux, l'image de droite semble bien meilleure. Sur l'image de gauche la pierre noire marquée constitue une barrière empêchant l'expansion de Blanc, mais sur l'image de droite toutes les lignes marquées sont dans la sphère d'influence de Blanc et toute pierre que Noir y placerait serait immédiatement en situation désavantageuse.



Il arrive que le défenseur choisisse de bloquer de l'autre côté et permette aux pierres d'attaque de se connecter, afin de gagner de l'influence sur le bord. L'image de gauche montre un exemple typique de joseki qui est utilisé lorsque la pierre marquée est sur le côté et que l'on souhaite développer cette zone plutôt que le haut.

La question est de savoir dans quelle direction on veut construire, dans quelle direction on se sent plus fort, **quelle direction est plus grande pour nous.**

L'image de gauche est le résultat habituel de notre sujet après le joseki : **le fuseki**. Les pierres noires sur le côté droit vont dominer la direction des décisions qui seront prises peut-être pendant toute la partie. Nous reverrons précisément cette séquence plus tard, donc pour le moment, gardez juste à l'esprit le résultat possible.

**Conclusion :** les pinces sont des coups très puissants, mais il faut les utiliser avec soin en considérant le plateau entier. Pour cette pince particulière, lorsque vous approchez un coin et que vous êtes pincé de cette manière, la réponse la plus profitable est de sauter dans le coin de l'adversaire. Lorsque vous vous faites approcher, vous devez toujours garder à l'esprit que si vous pincez, vous perdrez probablement votre coin. La pierre qui s'est initialement approchée n'est pas du tout simple à gérer et elle a beaucoup d'**aji**, même dans les stades avancés de la partie.

## ►► Les josekis du point 3-4

L'autre coup parmi les plus populaires lors de l'ouverture est le point 3-4. Ce choix montre principalement le souhait d'obtenir du territoire, et à l'inverse du point 4-4 qui est symétrique et unique pour chaque coin, dans ce cas il y a deux points 3-4 dans chaque coin et le fait de choisir entre les deux n'est pas une question triviale. Il est nécessaire de réfléchir à la situation globale et à la direction de jeu et même dès les premiers coups on est obligé de réfléchir à ce que l'on souhaite faire sur le plateau et à quel endroit. Voyons d'abord quelques uns des choix à la disposition de l'adversaire lorsqu'il essaye d'approcher le point 3-4, et cela nous aidera à décider lequel des deux points est plus approprié pour nous et dans quelles circonstances.

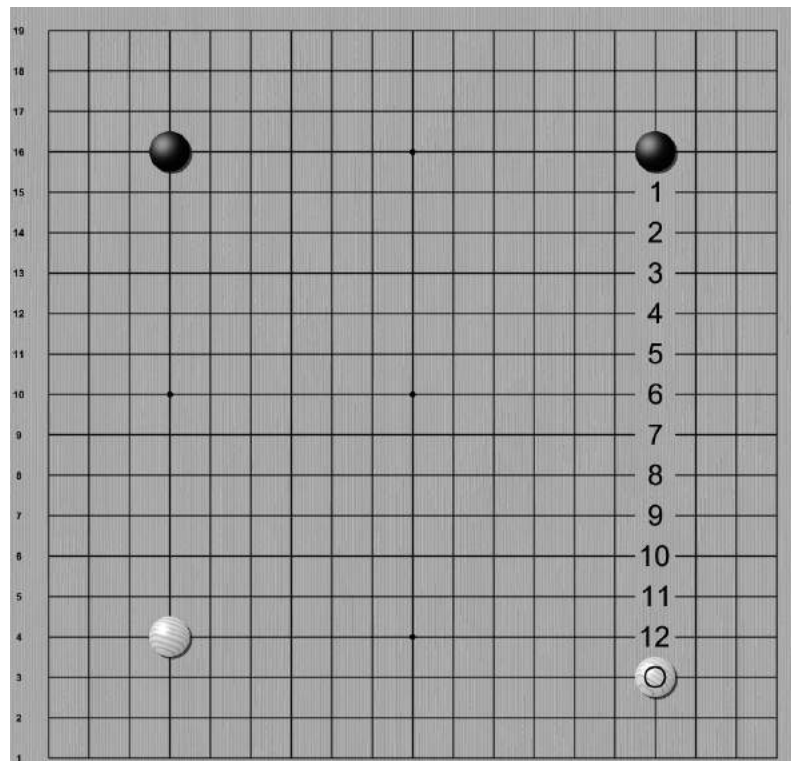
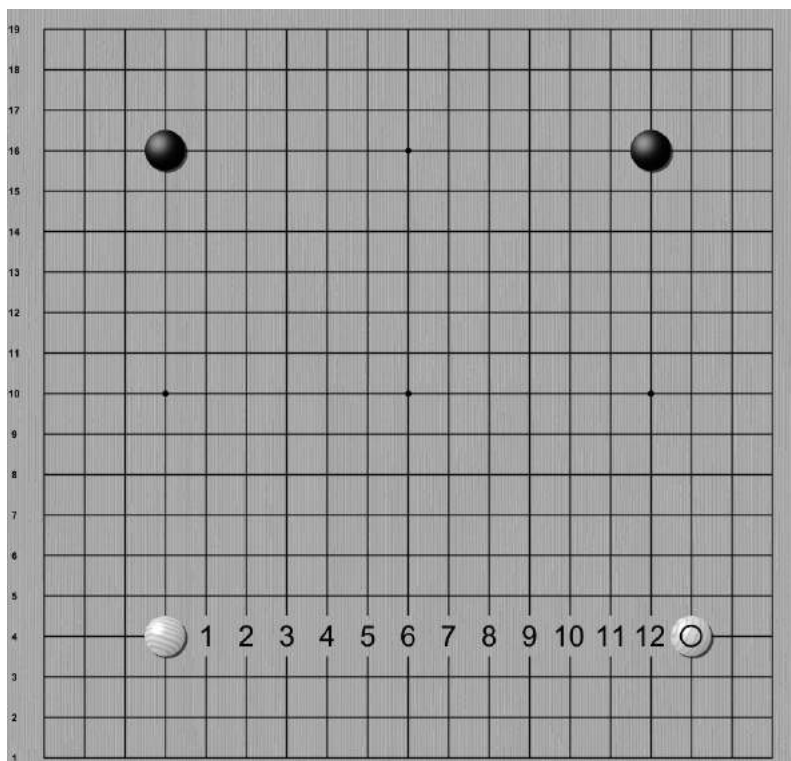
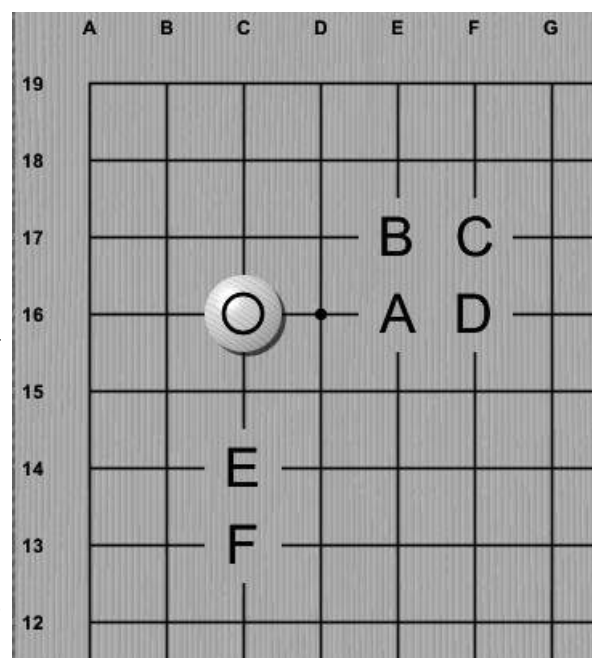
### Manières possibles d'approcher le point 3-4

Voici les manières les plus probables dont les joueurs peuvent approcher le point 3-4 en espérant avoir un résultat qui soit bon ou équilibré.

**A** et **B** sont les approches les plus populaires avec des dizaines de variations et de josekis qui en découlent, puisque ce sont des coups qui ont été joués pendant des millénaires. Ces variations valent la peine d'être étudiées, mais dans ce livre nous étudierons seulement trois josekis pour **A**, qui est le coup le plus moderne et le plus fréquemment utilisé à presque n'importe quel niveau de jeu.

**C** et **D** sont des approches plus lointaines et plus prudentes de la pierre 3-4 au cas où nous souhaitons que notre approche soit plus flexible.

**E** et **F** sont des coups que l'on choisit lorsque l'on veut à tout prix éviter d'approcher le point 3-4 à partir du côté habituel.

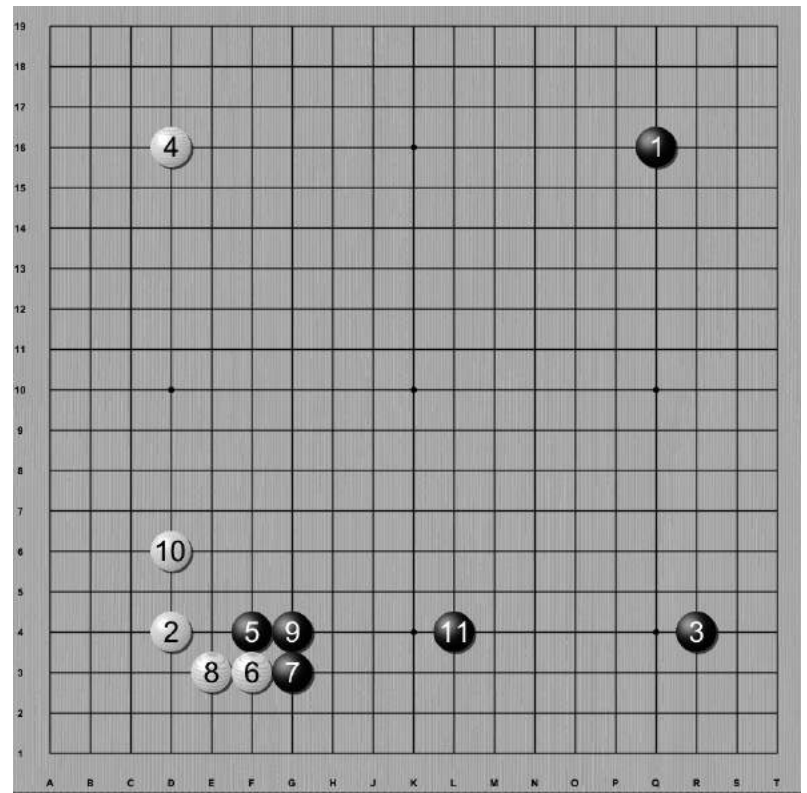
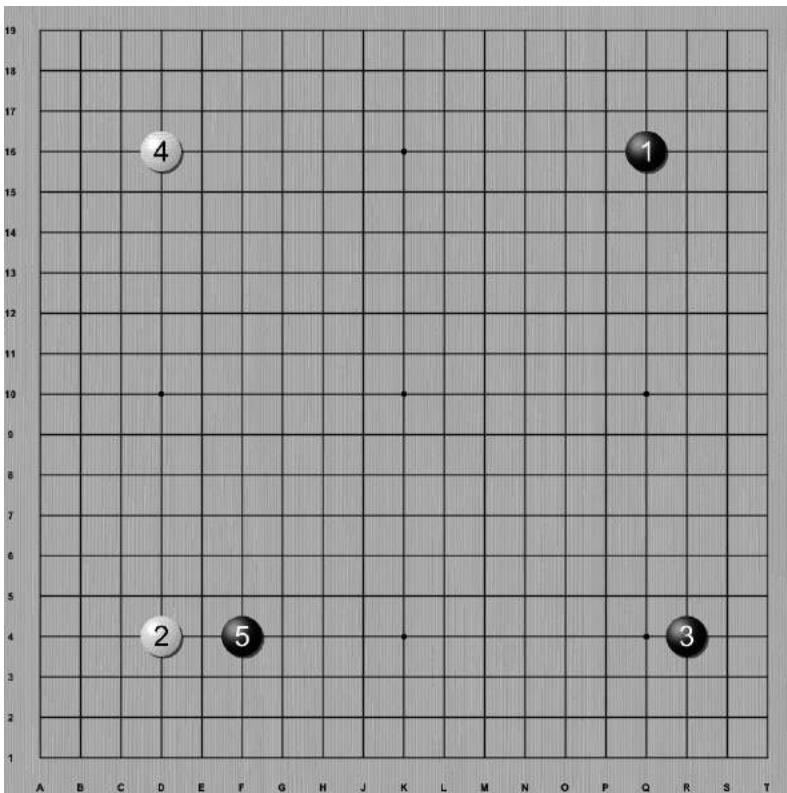


### Quel est le meilleur point 3-4 ?

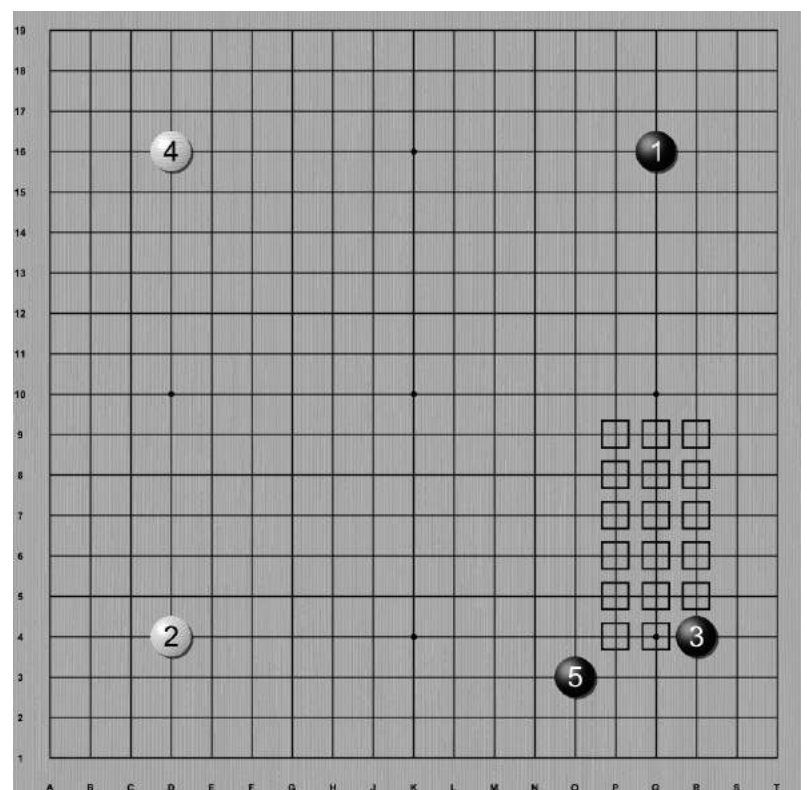
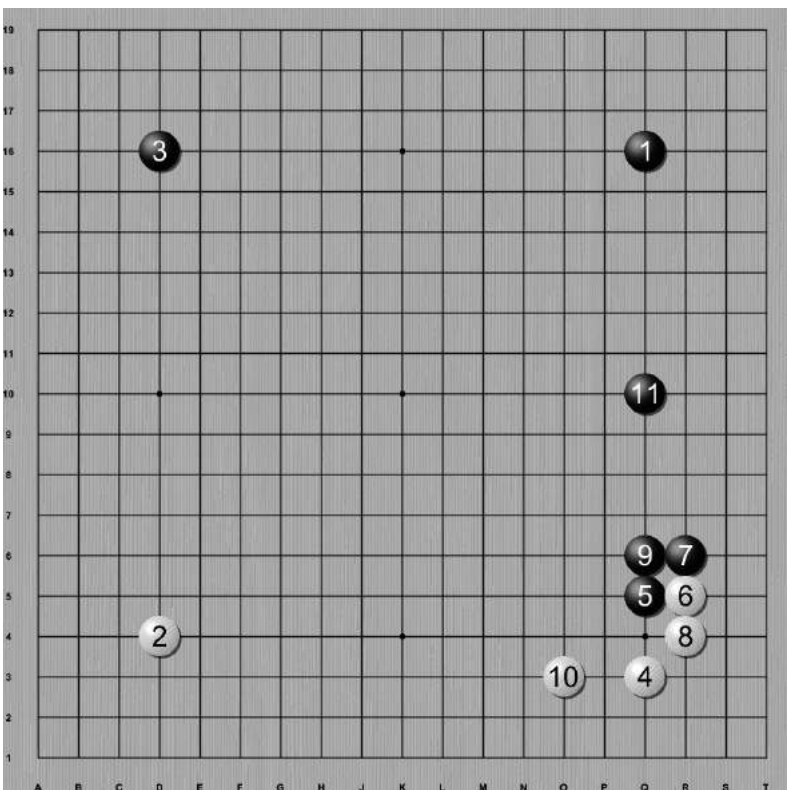
**Sur l'image de gauche** la pierre en 3-4 de Blanc fait face à une pierre blanche et c'est au tour de Noir.

**Sur l'image de droite** la pierre en 3-4 de Blanc fait face à une pierre noire et c'est au tour de Noir.

Dans les deux cas c'est le côté le plus large pour les deux joueurs (12 espaces) et la **direction de jeu** indique que Noir aimerait approcher Blanc sur le côté le plus grand, tout en ayant une pierre amie dans son dos. Donc l'image de droite est favorable à Noir et non Blanc, parce que c'est au tour de Noir...



L'un des avantages pour Noir de jouer en premier est qu'il peut avoir une pierre en un point 3-4 qui fait face à une pierre blanche parce qu'il aura probablement la possibilité de l'utiliser pour s'étendre sur le bord le plus grand. Sur l'image de gauche, Noir peut jouer le **coup 3** à cet endroit, en créant le plus grand bord vers la pierre blanche, parce que c'est à son tour après que Blanc joue comme à l'habitude le **coup 4** dans le coin restant. Avec **Noir 5** et la suite que l'on voit sur l'image de droite (qui est un joseki que nous analyserons sous peu), Noir peut se sentir très satisfait du résultat avec son joli cadre qui s'étend sur la plus grande partie du bord inférieur et sa pierre dans le coin en haut à droite qui le complète.



**Image de gauche :** Blanc ne peut pas faire la même ouverture que Noir. Une fois que la pierre 3-4 de Blanc est posée avec le bord le plus large faisant face à un coin de Noir, ce dernier peut immédiatement approcher le coin de Blanc. Dans ce cas si, pour comparaison, exactement le même joseki que précédemment était joué, Noir serait encore très satisfait du résultat. Le plateau est presque le même que lorsque Noir avait activement essayé de l'installer en sa faveur, donc Blanc joue rarement de cette manière.

**Image de droite : Attention :** le point 3-4 crée un bord plus large vers une direction, mais sa direction réelle de jeu est vers l'autre bord ! Cela peut sembler contre-intuitif de prime abord, mais en s'aidant de l'image ci-dessus, on le discerne plus facilement. Sur l'image, Noir, au lieu d'approcher le coin de Blanc, a fermé son coin. Les **coups 3** et **5** de Noir créent un mur un peu lâche dirigé vers le haut et le bord droit, créant de l'influence vers les points marqués, et non vers la gauche.

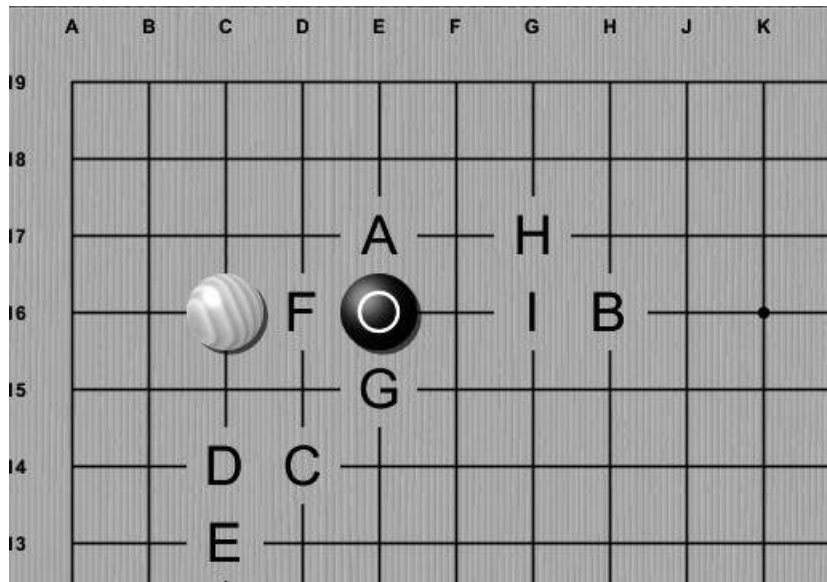
Voyons donc ce qui se passe lorsque nous jouons au **point 3-4** et que l'adversaire approche notre coin par un **saut d'un espace**. Il y a de nombreuses manières de répondre à ce coup et les résultats possibles sont trop nombreux pour que nous puissions les couvrir tous, mais après avoir analysé tous les coups du joseki précédent il devient beaucoup plus facile d'imaginer ce que ces coups visent à obtenir, donc voyons au moins quelles sont ces possibilités :

*Quand Noir approche le **point 3-4** en s'approchant d'un espace, Blanc a de nombreuses options à sa disposition :*

***A**, **F** et **G** visent à initier un combat et en général à prendre le coin.*

***C**, **D** et **E** sont des options pacifiques qui visent à développer le bord gauche, tout en gardant une partie du coin, sans engager la pierre d'approche.*

***B**, **H** et **I** sont les pinces les plus courantes et leur but principal, comme auparavant, est de mettre l'accent sur le bord supérieur et d'empêcher la pierre noire de faire une base et de se développer.*

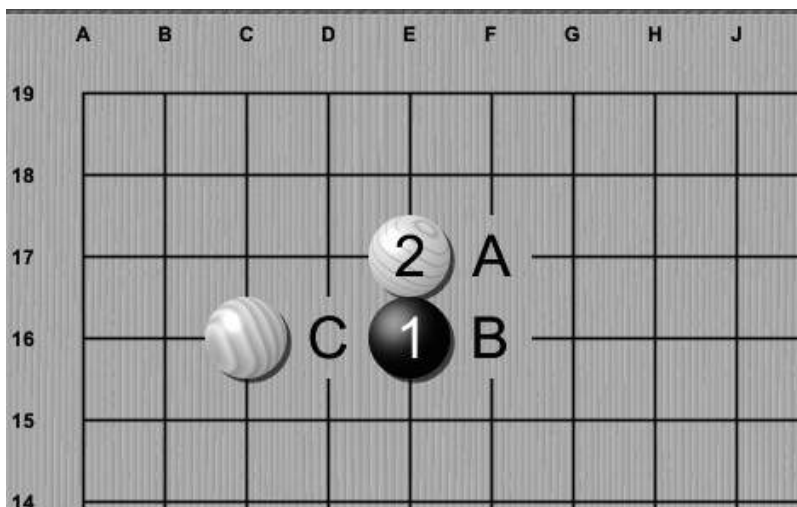


Parmi tous ces choix nous passerons en revue **A**, **B** et **C** pour plusieurs raisons. La raison principale est que ces coups couvrent les réponses les plus courantes pour ce joseki et une autre raison importante est que comme il est impossible de couvrir toutes les variations, nous pouvons au moins représenter toutes les « catégories » d'idées derrière ce joseki. Donc le choix **A** représente le combat pour le coin, le choix **B** est une pince très sévère dans la plupart des cas et le choix **C** est l'option pacifique la plus habituelle pour s'étendre vers le bord.

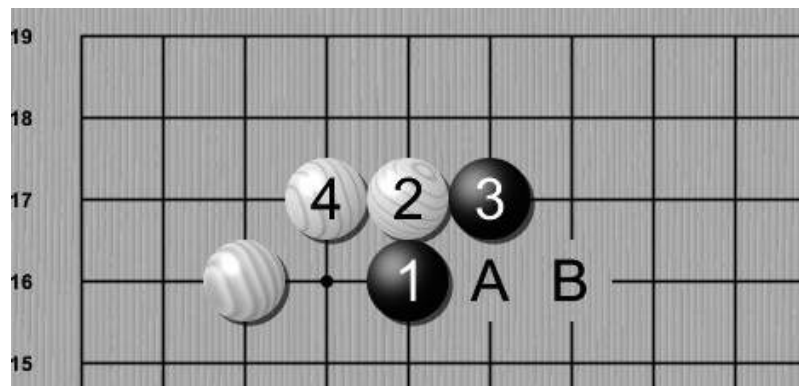
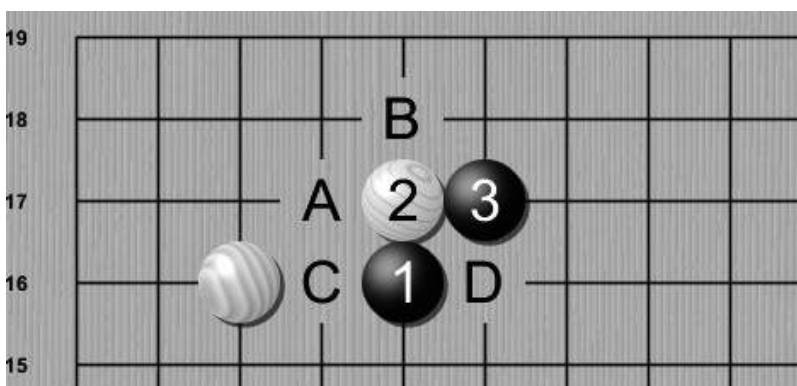
### **Choix A - réponse au point 3-6**

Ce coup est classique et on peut le voir à tout niveau et presque toute ère historique du jeu. Blanc essaye de forcer Noir à défendre sa pierre et à sécuriser son coin, tandis que Noir est occupé à donner une bonne forme à ses pierres. Le nombre de coups qui ont été essayés dans cette situation pendant tous ces siècles est hors de portée d'un livre pour débutants, mais nous avons déjà vu la variation la plus courante à la page précédente, donc nous n'avons plus qu'à analyser les idées et réflexions derrière chaque coup et expliquer quand il est avantageux de choisir telle ou telle variation.

Au Go, lorsqu'un choix de coups est si communément accepté, c'est généralement parce que les coups sont équilibrés pour les deux joueurs, donc nous insistons à nouveau sur le fait que même si vous approchez un coin ou si vous le défendez, les idées derrière un joseki sont utiles à ranger dans votre arsenal de réflexions vous aidant à décider quel coup jouer ensuite, non seulement dans les coins, mais aussi dans des combats similaires, plus tard, à un autre endroit du plateau.

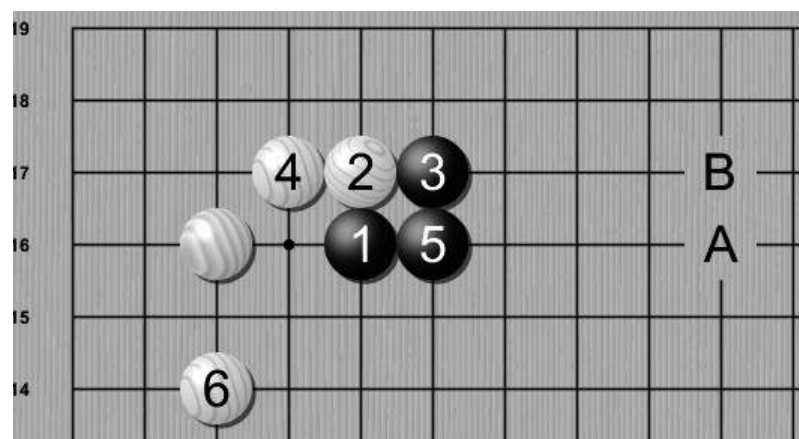
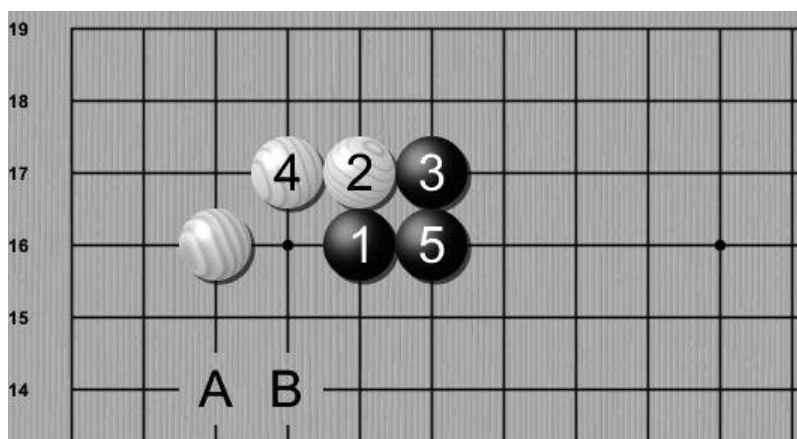


Après que Noir a approché et que **Blanc 2** répond au point **3-6** (ou **E-17** sur l'image, puisque nous utilisons le coin en haut à gauche), Noir veut utiliser l'avantage que Blanc a joué au contact avec sa pierre, donc maintenant il peut mettre la pression dessus et réduire ses options ou ses libertés. Sur l'image, les deux pierres ont trois libertés et c'est au tour de Noir donc Noir a le dessus localement et ses choix habituels sont **A**, **B** ou **C**. Les choix **B** et **C** ne réduisent pas les libertés de Blanc donc sont moins sévères et donnent à Blanc plus de choix. Nous allons examiner le choix **A**...



**Image de gauche** : Blanc ne peut pas ignorer **Noir 3**, parce que si Noir a l'occasion de jouer en **A**, la pierre de Blanc sera en atari et en difficulté. Cela signifie que des coups flamboyants comme **C** et **D** sont trop imprudents et Blanc doit renforcer sa pierre en l'étendant en **A** ou **B**. Les deux choix sont stratégiquement similaires et renforcent le coin de Blanc. À nouveau nous allons examiner le choix **A**...

**Image de droite** : maintenant que les pierres de Blanc sont fortes après le **coup 4**, le point de coupe de Noir en **A** est exposé et doit être renforcé sinon Blanc peut y jouer et séparer les pierres de Noir. Les choix de Noir sont maintenant limités. Il peut soit connecter directement ses pierres en jouant en **A**, soit jouer la gueule du tigre en **B**, connectant ainsi ses pierres de manière indirecte et créant plus d'espace autour de lui...



**Image de gauche** : les deux choix sont similaires donc considérons la connexion directe pour **Noir 5**. Le coin de Blanc est bien sécurisé et s'il veut, il peut faire tenuki et prendre l'avantage à un autre endroit du plateau ou bien il peut jouer en **A** pour sécuriser du territoire vers le côté gauche, ou **B** pour insister plus sur l'influence.

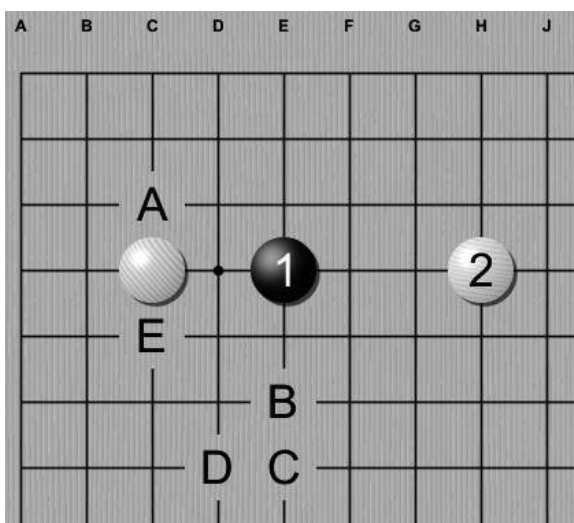
**Image de droite** : lorsque Blanc prend le côté gauche, Noir ne peut plus s'étendre que vers le haut, donc il saute de trois espaces en **A** ou **B**, selon ce sur quoi il veut plus mettre l'accent. De même que les choix précédents de Blanc, la troisième ligne est plus territoriale et la quatrième ligne sert à obtenir de l'influence vers le centre.

**Conclusion** : c'est un joseki très stable et équilibré pour les deux joueurs. Blanc obtient un coin et s'étend un peu vers le côté tandis que Noir obtient un joli cadre avec des pierres du côté où il s'est approché. Comme nous l'avons vu en **page 82**, lorsque le joueur qui approche le point 3-4 a une pierre amie pour l'aider dans le coin dans la direction d'où il s'est approché, le résultat est splendide pour lui. Mais même si ce n'est pas le cas et la direction de jeu n'est pas idéale, le résultat est tout de même très équilibré.



### Choix B - réponse avec une pince à deux espaces

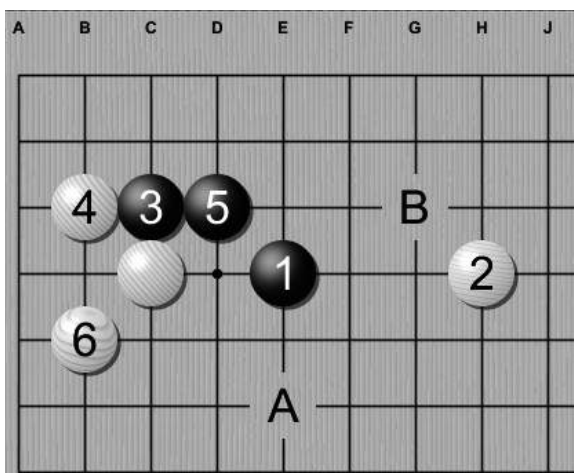
Ce coup est très courant dans le jeu et il faut vous attendre à le rencontrer souvent au niveau kyu à un chiffre, parce que c'est une réponse qui est considérée comme très pénible pour le joueur qui s'approche et qui est utilisée lors du fuseki de Kobayashi que nous verrons plus tard. Le problème principal créé par cette réponse est que la pierre qui se défend se trouve exactement à l'endroit où le joueur qui s'approche espérait initialement se développer, comme nous avons vu dans le joseki précédent. Ici la situation est très différente :



Une fois que Blanc a pincé en **2**, Noir ne peut pas vraiment s'étendre ou se développer vers le bord pour le moment. Sa pierre est maintenant faible et dépourvue de base donc, avant que Noir ne puisse gérer le coup de Blanc en **2**, il doit renforcer sa propre pierre. Pour cette raison, Noir **A** n'est pas le meilleur **joseki**, mais malgré cela, c'est un coup que vous rencontrerez à de nombreuses reprises. Les choix les plus efficaces de Noir sont **B**, **C**, **D** et **E**.

Les choix **B**, **C** et **D** sont des sauts qui visent à donner plus d'espace à la pierre de Noir de sorte qu'il puisse lancer une attaque sur **Blanc 2**. Le choix **E** est en général joué lorsque Noir a un shicho favorable et conduit à un joseki qui a tant de variations qu'il possède le nom illustre de « sabre magique de Muramasa ».

Nous verrons les résultats de **A** et **B** car ce sont les plus courants et ils seront utiles à connaître pour les chapitres suivants.



#### Coup 3 au point 3-3 (choix A)

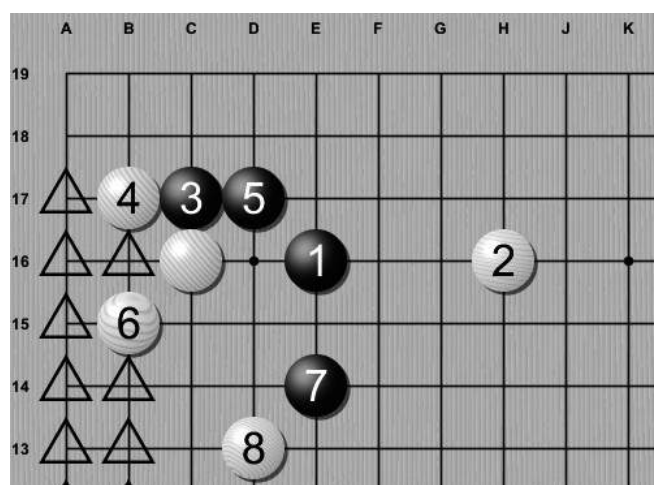
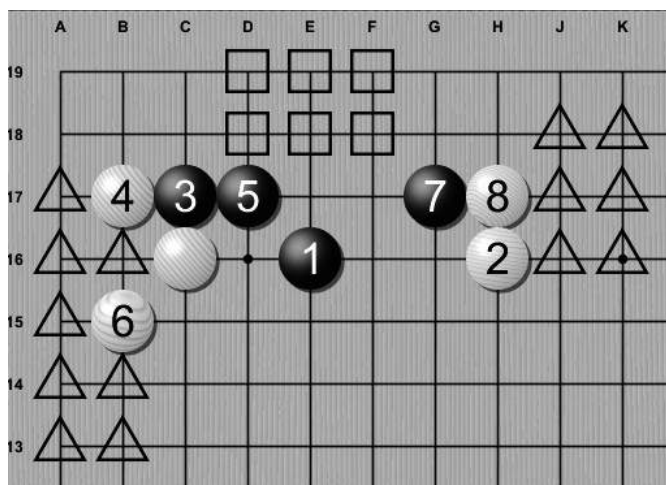
À présent il est probablement plus facile de voir la raison derrière chacun des coups du diagramme. Ils sont ce que la plupart des gens qualifient de « naturels » car ils ont l'air d'être des réponses évidentes :

**Blanc 4** menace de faire atari sur la pierre noire et défend le coin.

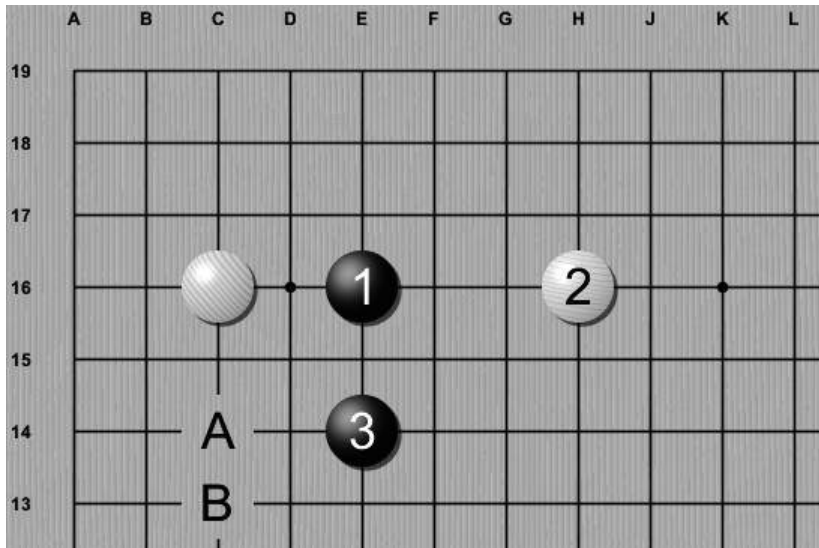
**Noir 5** s'étend afin d'éviter la menace d'atari et de connecter toutes ses pierres.

**Blanc 6** stabilise le groupe de Blanc en le rendant vivant et en lui donnant la possibilité de s'étendre en direction du bord inférieur.

Maintenant Noir peut sauter en **A** ou vivre en **B**...



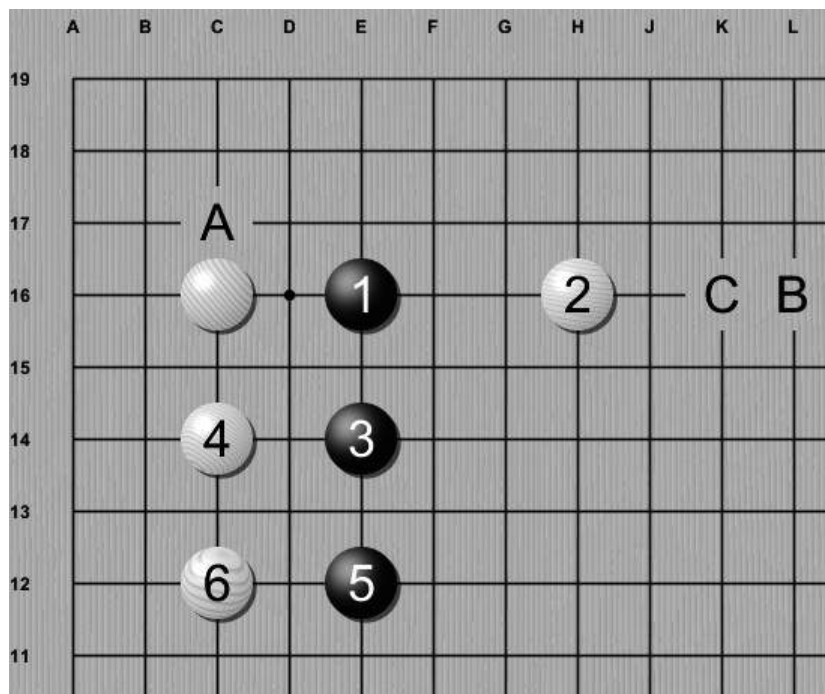
Mais aucun de ces deux choix n'est très bon pour Noir. Si Noir essaye de vivre, il n'a qu'un petit espace, alors que Blanc s'étend des deux côtés et peut encore harceler et menacer le groupe de Noir plus tard. Si Noir saute, maintenant Blanc a un coin stable à partir duquel il peut s'étendre et peut sauter jusqu'au **coup 8**. Noir n'a toujours pas d'yeux et la pierre blanche en **2** est toujours une épine dans son pied.



### ***Un saut d'un espace au coup 3***

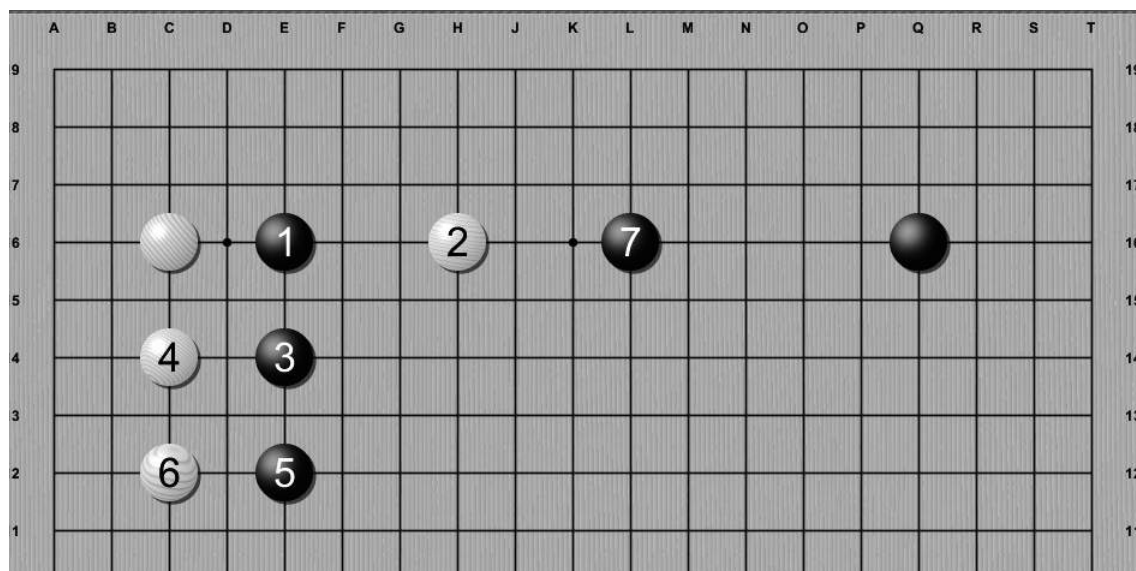
Noir choisit de sauter d'abord pour menacer de sortir de la pince d'un côté ou de l'autre.

Blanc doit d'abord défendre sa pierre dans le coin car la pierre de Blanc en **2** est encore très flexible, mais une pierre dans le coin ne peut pas être laissée sans aide puisque sa proximité avec le bord du plateau la rend moins flexible qu'une pierre sur le côté. Donc Blanc doit également sauter et suivre Noir. Les deux coups **A** et **B** sont possibles, mais **A** est un choix plus stable et plus prudent, afin de renforcer le coin et le bord gauche..



Après le saut de Blanc, Noir répète le saut d'un espace avec exactement la même idée en tête. Si Blanc l'ignore, Noir peut s'échapper des deux côtés.

Blanc a le même problème que précédemment et il doit à la fois défendre le coin et le bord gauche, donc il saute à nouveau. Maintenant Noir a trois choix, **A**, **B** et **C**. Le choix **A** vise le coin, mais n'est pas considéré comme assez menaçant maintenant que Blanc a déjà sauté deux fois, donc Blanc peut l'ignorer et jouer un coup pour renforcer sa pierre en **2**. Donc en général Noir joue soit **B** soit **C** pour pincer la pierre blanche contre son mur et faire du profit en attaquant la pierre blanche.



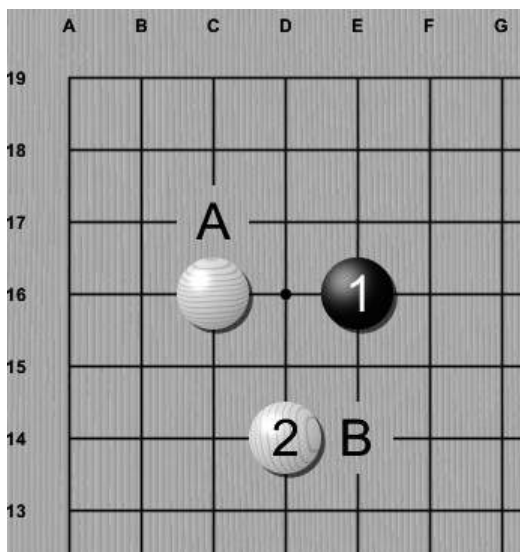
Noir joue habituellement en **B** et, encore une fois, la situation globale est la seule manière de juger si l'usage d'un joseki était adéquat ou non. Avec une pierre noire dans le coin en haut à droite, c'est un joli résultat pour Noir malgré la quantité de territoire qu'il a cédé à Blanc sur le côté gauche. Les pierres noires créent un cadre gigantesque à l'intérieur duquel la pierre blanche en **2** se sent très seule, c'est pourquoi Blanc choisit rarement de jouer la pince en **2** avec un tel arrangement.

**Conclusion** : la pince à deux espaces est un coup très puissant pour le défenseur même si le plateau est encore relativement vide, et le joueur qui approche la pierre 3-4 devrait toujours être conscient des possibilités. S'il y a des pierres amies pour le défenseur, ce coup devient même encore plus fort et son potentiel a été utilisé pour créer des situations où approcher le point 3-4 peut être considéré comme un piège, comme nous le verrons plus tard dans le fuseki Kobayashi et le fuseki chinois.

### Choix C - réponse avec une extension en saut de cavalier

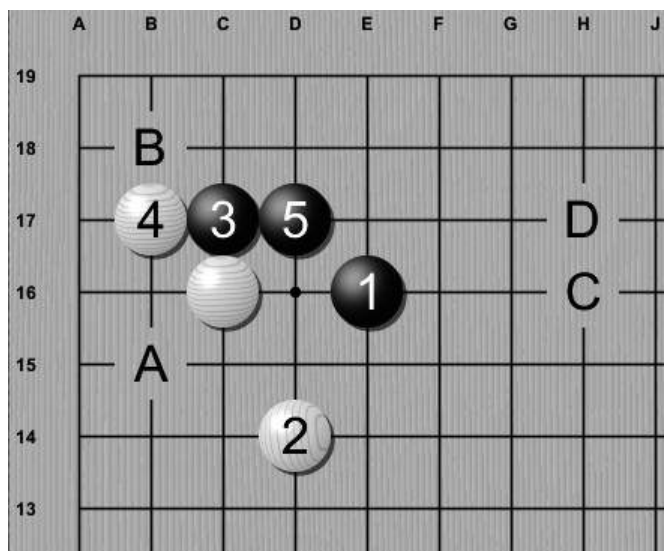
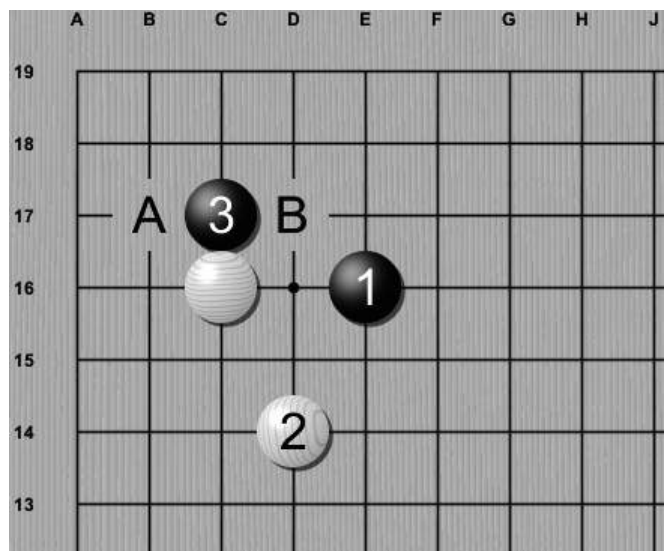
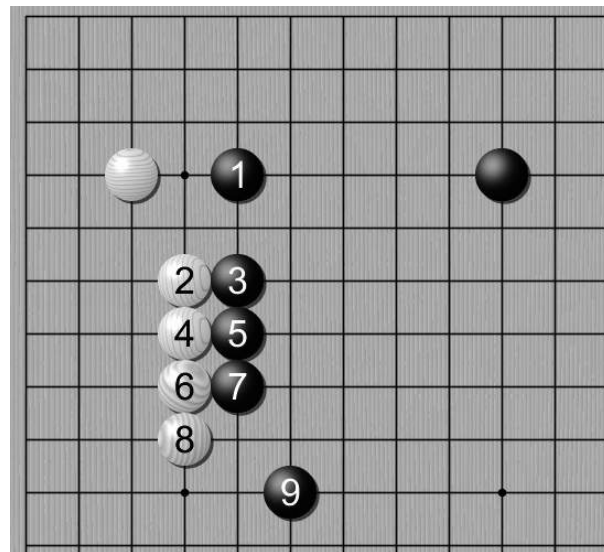
Ce coup est un autre choix très courant parmi les joueurs de tout niveau et il met l'accent sur le bord opposé à la direction de la pierre d'approche.

Ce choix est considéré comme l'une des réponses les plus pacifiques par le défenseur et il évite le combat et les séquences compliquées tout en donnant aux deux joueurs un résultat équilibré. Voyons comment il marche en général :



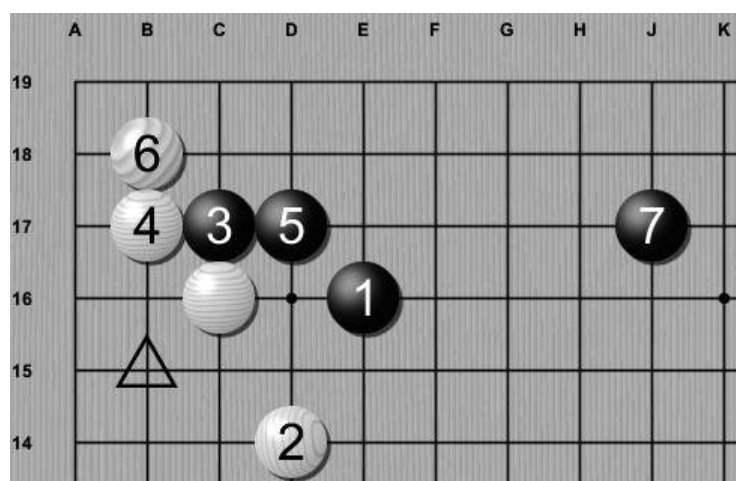
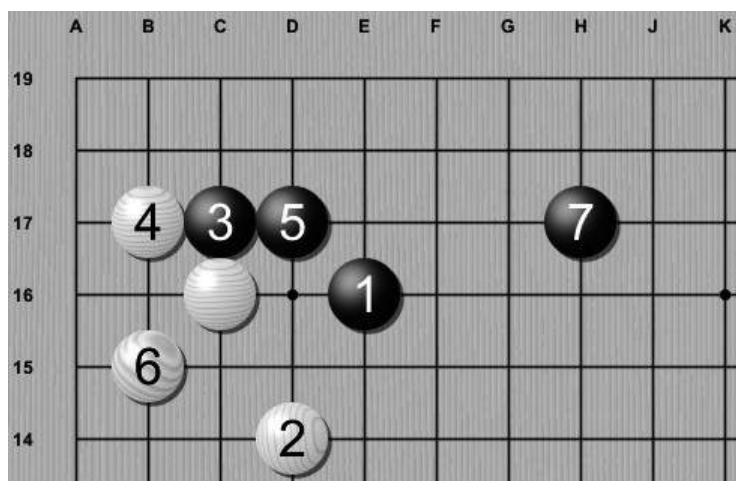
**Image de gauche** : après que Blanc a répondu avec le **coup 2**, Noir a deux choix principaux. **A** pour obtenir une base et une grande portion du coin ou **B** pour mettre l'accent sur le bord d'où provient l'approche.

**Image de droite** : on voit que ce choix **B** n'a un sens que quand Noir a déjà une pierre amie sur ce bord, mais ceci est rare, donc **A** est le choix habituel...

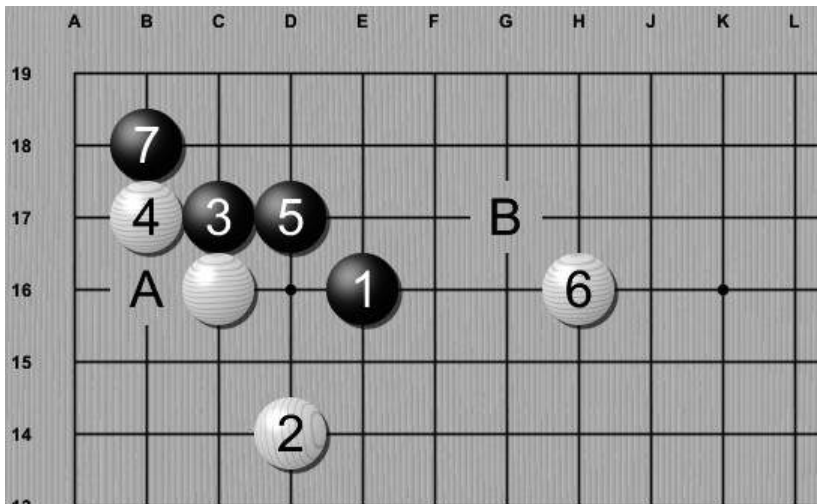


**Image de gauche** : donc après **Noir 3**, Blanc peut soit se défendre en **A**, soit résister avec **B**. Le choix **B** conduit à un combat intense et il est loin de l'idée pacifique du joseki, donc **A** est le choix habituel encore une fois...

**Image de droite** : **Noir 5** est le choix naturel destiné à défendre la pierre contre un atari, donc maintenant Blanc a de nombreuses possibilités. Les choix **A** et **B** visent le coin et les choix **B** et **D** pincent Noir pour lui retirer sa base...



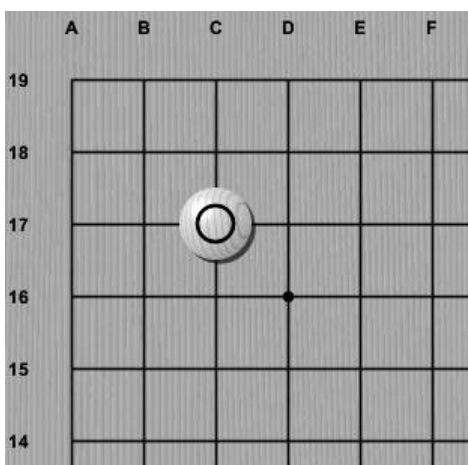
Les deux choix **A** et **B** permettent à Noir de s'étendre vers le bord afin de créer une base et d'éviter d'être pincé, mais le choix **B** laisse de l'aji que Noir sera susceptible d'exploiter en **B-15**, donc **A** est le choix le plus prudent...



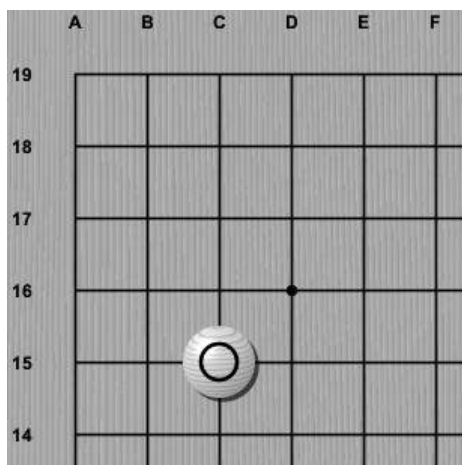
Les pincés sont des choix moins populaires à notre niveau. Après que **Blanc 6** a pincé le groupe noir, **Noir 7** établit une base pour le groupe, puisque **A** et **B** sont *miai*. Si Blanc insiste sur le bord supérieur, Noir obtient le coin. Si Blanc défend le coin alors Noir vit sur le bord supérieur, donc le coup suivant de Blanc et soit l'un de ces choix, soit de s'étendre très loin vers la gauche en ignorant le problème. Tous ces choix ne sont pas vraiment faciles à assumer et à évaluer, donc à plupart des joueurs en kyu les évitent.

**Conclusion** : l'extension en saut de cavalier est un choix de joseki pacifique permettant de s'installer dans le coin sans trop de complications. Lorsqu'il est utilisé dans des situations normales il est très équilibré, mais quand le défenseur a de nombreuses autres pierres aux alentours pour l'aider, il peut devenir un piège pour le joueur qui s'approche, comme nous le verrons dans le fuseki suivant.

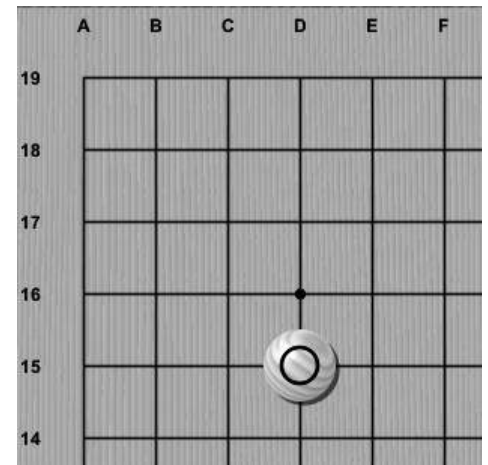
Les situations qui précèdent constituent les exemples les plus utiles d'ouvertures et de josekis qui les accompagnent. Comme nous l'avons déjà dit il y a un nombre gigantesque de possibilités d'ouvertures et de réponses adéquates et il est vivement conseillé de les explorer plus tard avec un dictionnaire d'ouvertures comme ceux que [eidogo.com](http://eidogo.com) ou [josekipedia.com](http://josekipedia.com) mettent à disposition gratuitement. Pour le moment vous devez avoir une idée visuelle des ouvertures possibles et celles qui précèdent sont les plus courantes que vous risquez de rencontrer, puisque de nombreux joueurs essayeront de vous embrouiller en jouant des coups d'ouverture que vous n'avez pas encore rencontrés.



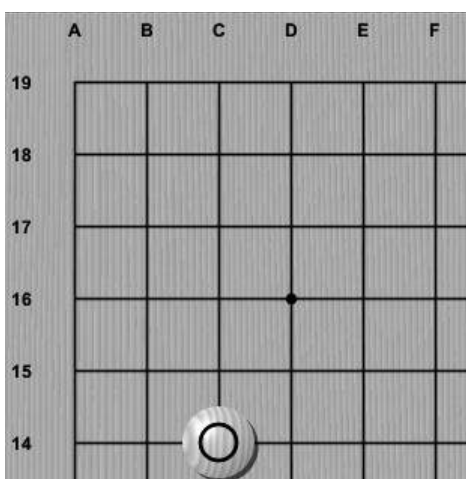
Le point 3-3



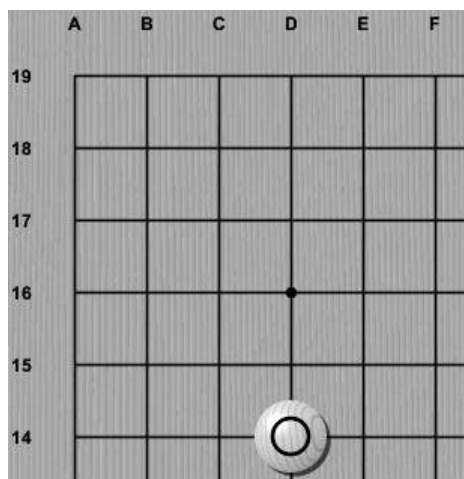
Le point 3-5



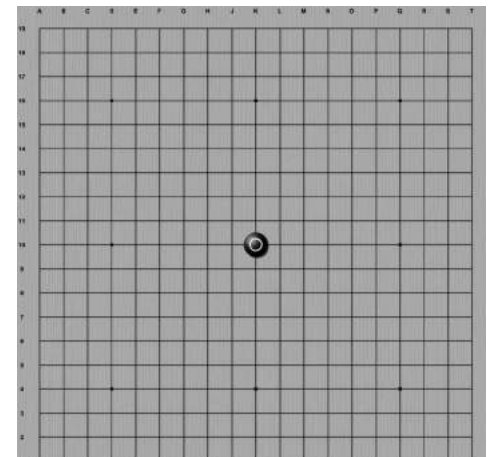
Le point 4-5



Le point 3-6



Le point 4-6

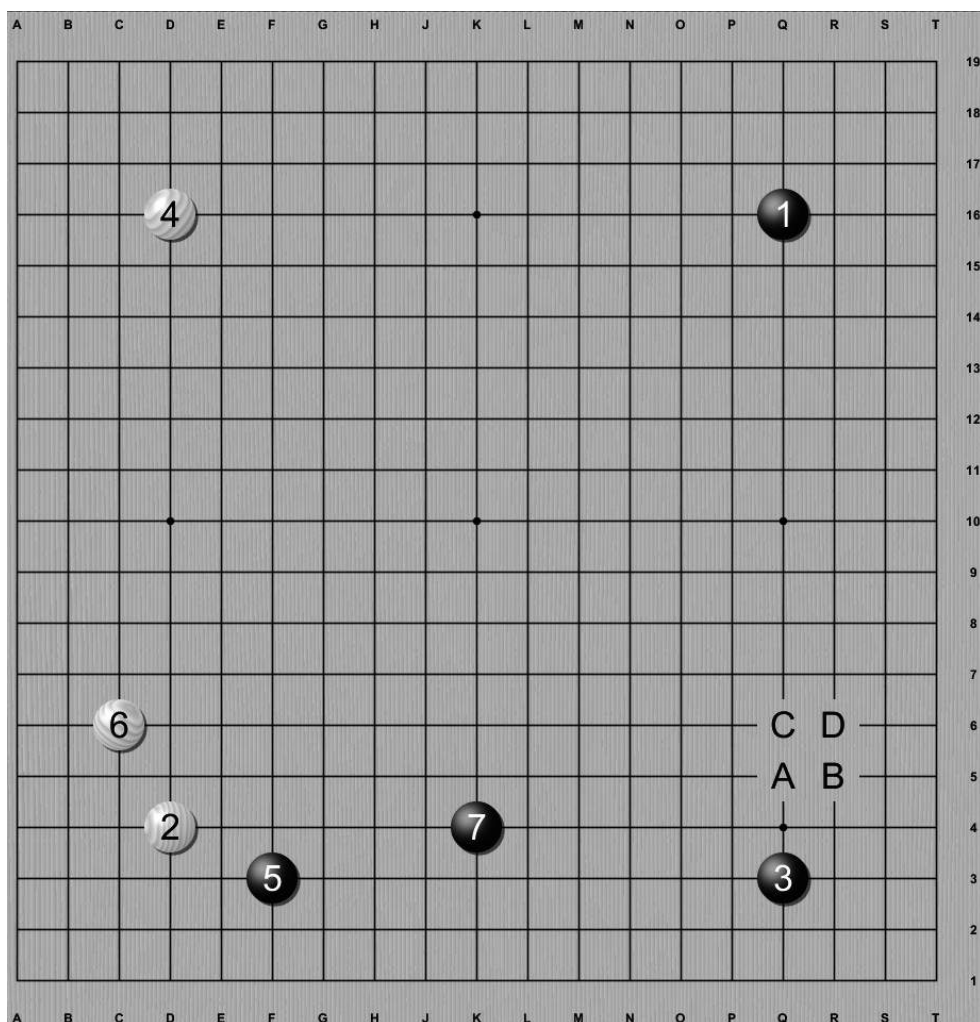


Le centre du plateau, appelé **tengen**



## ►► Le fuseki de Kobayashi

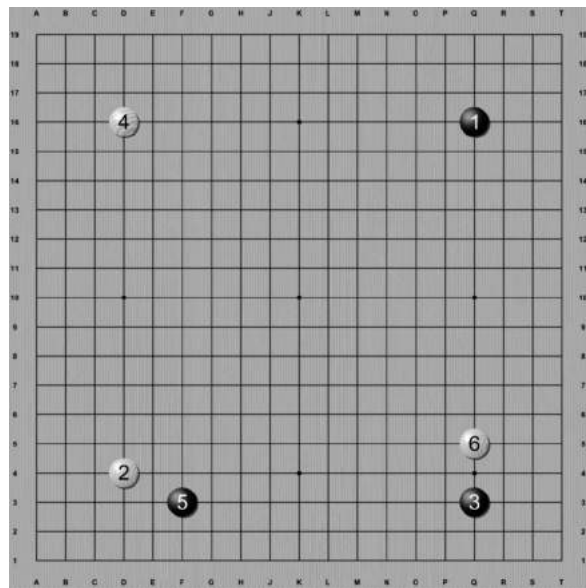
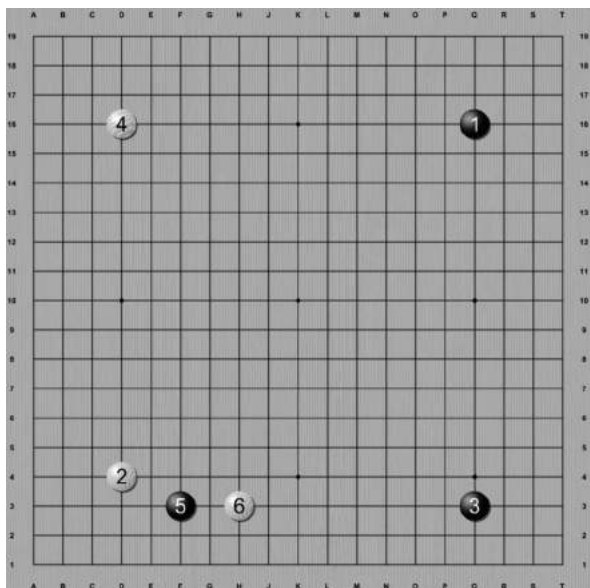
Comme nous l'avons déjà expliqué au début de ce chapitre, le **fuseki** est une stratégie globale du plateau, qui consiste généralement en trois ou quatre pierres. Ce nombre peut sembler trop faible pour pouvoir influencer ou implémenter une stratégie globale, mais c'est ce qui fait la beauté du jeu. Nous allons examiner trois fusekis parmi les plus courants et nous commencerons par le **fuseki de Kobayashi** qui a été inventé par le joueur japonais 9 dan professionnel Kobayashi Koichi et qui ressemble à ceci :



Tous les coups joués pendant le fuseki par Noir ont l'air tout à fait normaux et rien n'a l'air spécial à première vue, mais le « piège » du fuseki de Kobayashi se situe au **coup 7**. Cette pierre particulière de Noir se trouve juste à un endroit problématique pour de nombreux josekis impliquant l'approche de la pierre en **3-4 dans le coin** jouée au coup **Noir 3**. Comme nous l'avons dit précédemment, dans les josekis que nous avons examinés, toute pierre supplémentaire aidant le défenseur change généralement la situation en sa faveur.

Avec le fuseki de Kobayashi les approches normales, plus agressives **A** et **B** deviennent des pièges pour Blanc, s'il n'a jamais vu le fuseki auparavant et n'est pas conscient du danger.

Pour éviter des complications, Blanc joue une intersection plus loin que d'habitude en **C** ou **D**, ce qui est déjà une petite victoire pour Noir.

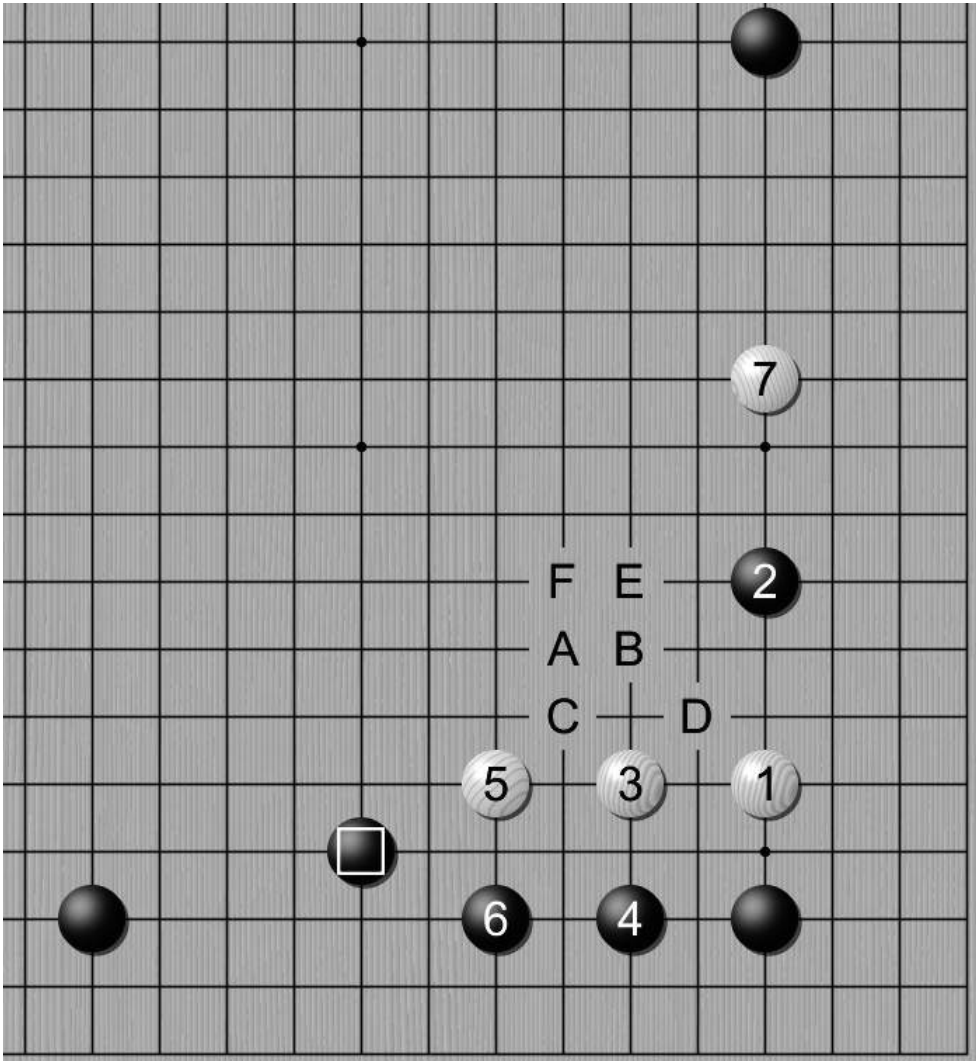


Il y a bien sûr des moyens de stopper la formation du fuseki de Kobayashi. L'un de ceux-ci est **sur l'image de gauche**, en pinçant la pierre d'approche de Noir au lieu de reculer pour **Blanc 6**.

Un autre **sur l'image de droite** est d'approcher le coin 3-4 avant de répondre à l'approche de Noir dans le coin à gauche, mais la manière la plus simple d'empêcher ce fuseki reste de **ne pas jouer deux points 4-4 lors de l'ouverture**.



Donc nous avons dit que le fuseki de Kobayashi crée un piège pour l'adversaire non averti qui veut suivre les josekis habituels d'approche des coins, **mais pourquoi** ? Il est important que nous comprenions le danger et les gains possibles si nous décidons nous-mêmes de jouer un fuseki, ou si nous sommes obligés de jouer contre lui. Voyons donc ce qui se passe si on essaye simplement de jouer le joseki que nous venons d'apprendre :

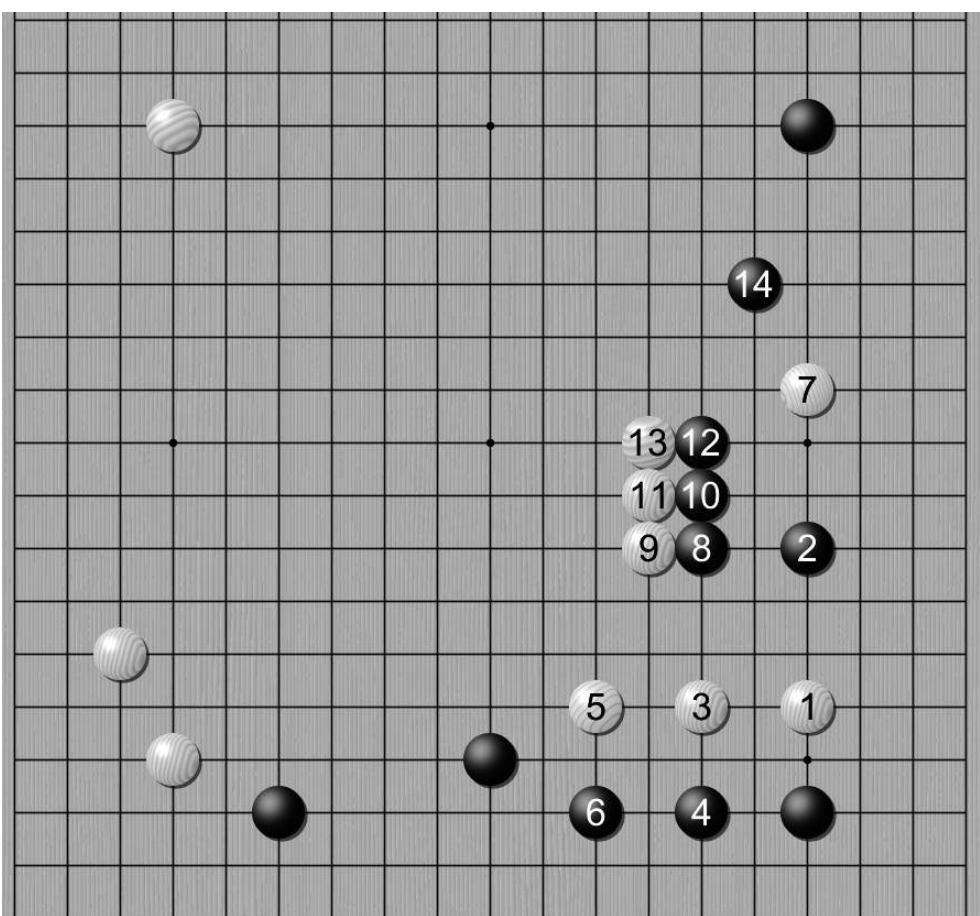


Une fois que Blanc effectue l'approche normale, Noir pince immédiatement la pierre de Blanc avec une pince de deux espaces. Si Blanc choisit aveuglément de suivre le joseki habituel il se retrouve dans la situation que l'on voit sur l'image.

Veuillez revenir à la **page 86**

et comparez les deux résultats.

Dans le résultat du joseki normal, les pierres de Blanc auraient créé un mur et **Blanc 7** aurait appliqué de la pression sur la pierre isolée du **coup 2**, donc Noir aurait eu besoin de faire quelque chose pour aider sa pierre, sans mettre en danger les pierres de Blanc, **mais ici la pierre noire marquée est sur le chemin**. N'importe lequel des choix présentés pour **Noir 8** mettrait le mur de Blanc en danger, parce que Blanc n'a pas de base et la pierre marquée empêche Blanc de s'échapper. Les pierres de Blanc risquent de mourir et **Blanc 7** est la prochaine pierre qui se sentira en danger lorsque Noir se sera renforcé en attaquant les trois pierres blanches...

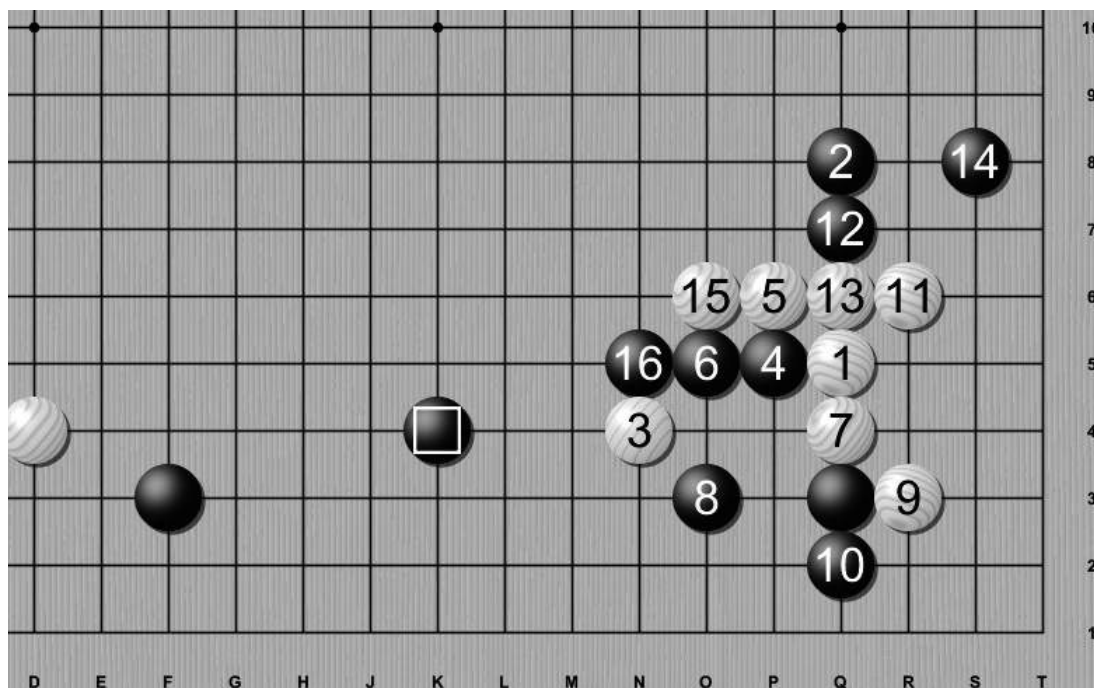


Même si Noir joue les coups les plus prudents, les moins menaçants possibles contre le mur de Blanc, il obtient tout de même un très bon résultat.

Remarquez que Noir ne joue rien de sophistiqué (juste un saut d'un espace, des extensions et un grand saut de cavalier) et que les deux joueurs gardent une bonne forme, mais la position de Noir est clairement supérieure à celle de Blanc.

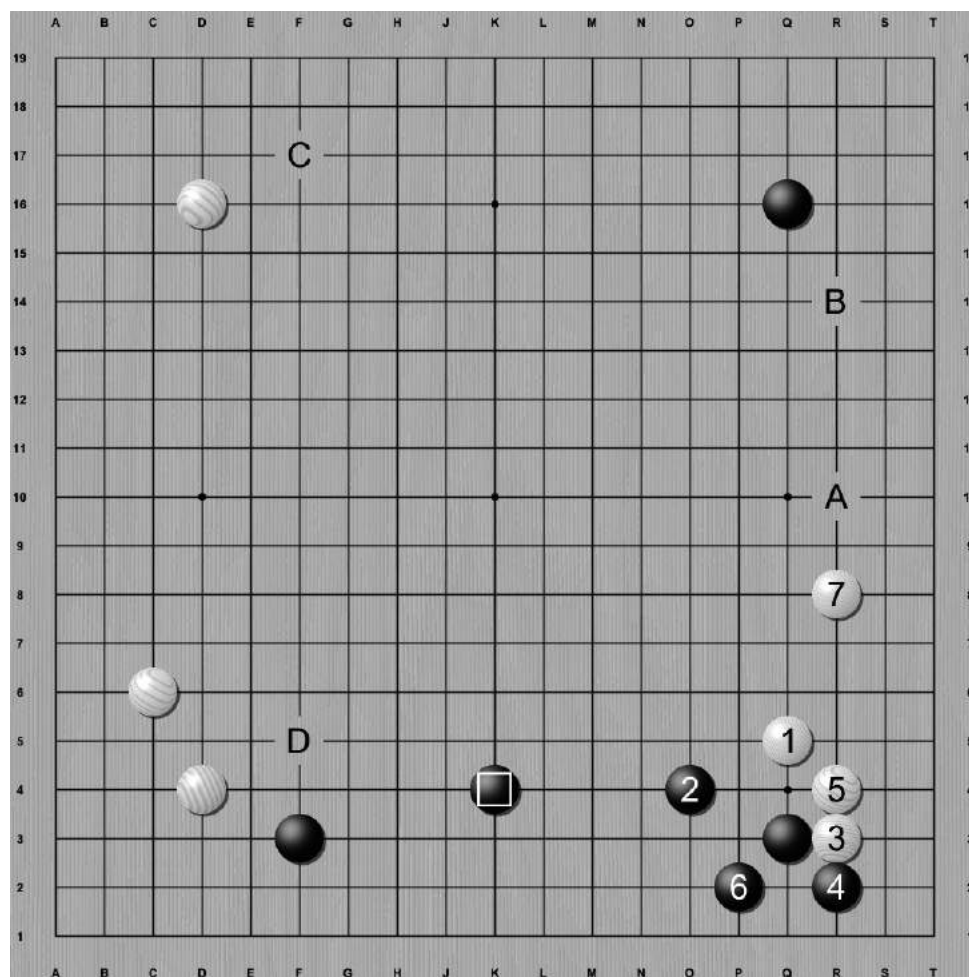
Même si le mur de Blanc est sorti vers le centre, ce mur n'a pas donné de compensation à Blanc, alors que Noir a obtenu du territoire solide avec les **coups 4 et 6**. De plus, **Blanc 7** est maintenant en sérieuse difficulté et soit sera capturé, soit sera forcé de vivre très petit. **Le fuseki a été un succès !**

Certes, vous allez me dire que « peut-être qu'un autre joseki aurait marché pour Blanc ». Explorons cette idée...



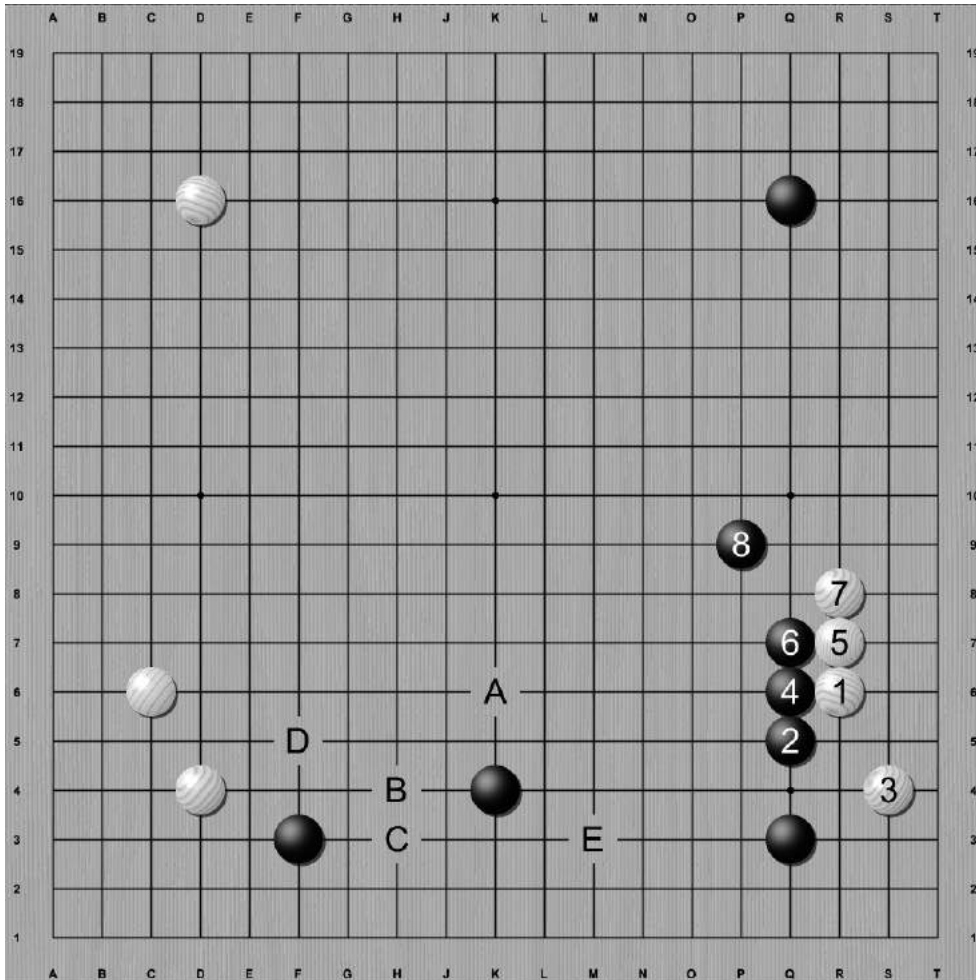
Supposons donc que Blanc se jette dans un joseki complexe, bien au-delà de la portée de ce livre, en essayant d'obtenir le maximum de cette situation. Blanc espère éventuellement échapper au piège, mais si vous faites des recherches sur ce joseki vous remarquerez qu'il est considéré comme équilibré **uniquement si la pierre marquée d'un carré est absente**.

En l'état actuel, même nos yeux non exercés constatent que le groupe de Blanc semble encerclé et confiné, alors que la pierre blanche jouée au coup 3 est désespérément seule et presque morte. Donc un joseki plus complexe semble être d'aucune utilité, et il nous faut vous rappeler que Noir a d'autres choix pour se défendre, à part la pince à deux espaces. Le seul moyen pour Blanc d'obtenir un résultat plus ou moins équilibré à partir d'une approche d'un espace est lorsque Noir le permet. Par exemple...



C'est le cas lorsque Noir joue la version pacifique et le joseki que nous avons déjà analysé dans les pages précédentes. Noir ne fait presque jamais ça, puisque le fuseki de Kobayashi est fait pour être agressif contre la pierre d'approche, mais même si Blanc trouve un adversaire aussi accommodant, remarquez que la pierre marquée, une fois de plus, rend le joseki favorable à Noir et que Noir a aussi le sente. Maintenant Noir peut jouer **A** pour garder la pression, **B** pour fermer un coin, **C** pour approcher un coin et se développer ou **D** pour agrandir son cadre. Noir n'est pas mécontent du résultat, même dans ce cas.

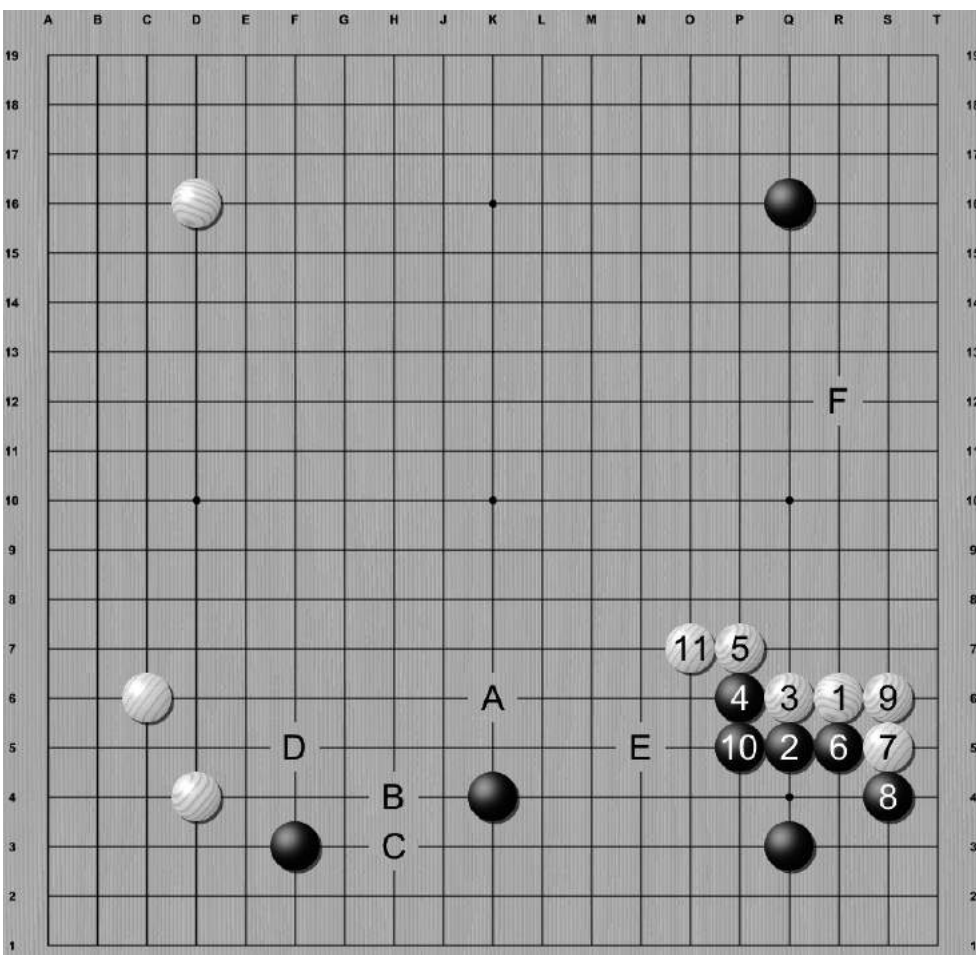
Que faire alors ? Le fuseki de Kobayashi a des faiblesses et nous devons éviter le piège tout en nous préparant à exploiter ces faiblesses dans le futur. Voyons deux exemples simples et essayons d'analyser les coups des josekis comme nous l'avons fait avant. Le premier exemple vise le bord et le second le centre :



Ceci provient d'une partie réelle où j'étais Noir, et Blanc était un adversaire 2 dan. En jouant ce joseki Noir a toutes les raisons de se sentir satisfait du résultat et de la situation globale du plateau, mais Blanc a le sente et tous les emplacements marqués sont des faiblesses pour Noir. Nous expliquerons les réductions et les invasions dans les chapitres suivants, mais pour le moment remarquons juste que **A** et **D** visent à réduire le moyo de Noir et **B**, **C** et **E** envahissent directement ce moyo pour le détruire.

Remarquons que Blanc n'est pas obligé de jouer ces coups pour qu'ils soient dangereux. Il pourrait menacer de les jouer, en jouant à proximité de ces emplacements et ainsi obligerait Noir à gaspiller certains de ses coups pour défendre les points faibles.

Vers la fin de la partie réelle, Blanc avait utilisé ces points/menaces pour réduire la zone de Noir à presque rien !



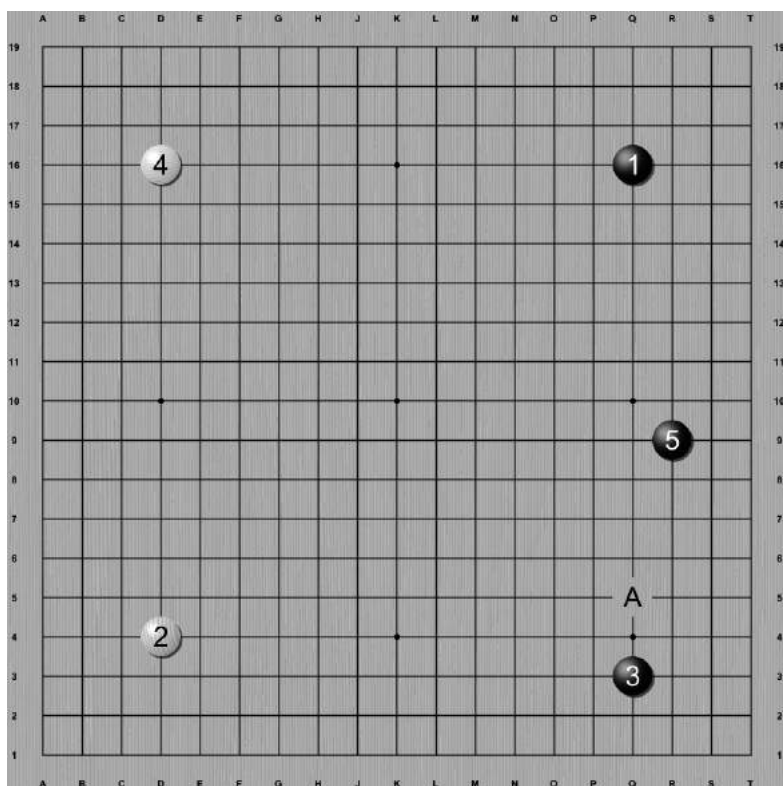
De manière alternative Blanc pourrait tenter de se développer vers le centre, après la réponse de Noir en **2**. À la fin de ce joseki Noir a un coin en bas à droite très solide et Blanc a un mur, mais Noir ne peut pas être trop complaisant malgré le territoire qu'il a gagné. Presque toutes les faiblesses de l'image précédente persistent, même si **E** est devenu un coup de réduction, plutôt qu'une invasion directe. Maintenant Blanc peut aussi jouer **F** et essayer de capitaliser sur son mur et ensuite approcher le coin de Noir. Cependant, le fuseki donne dans les deux cas une position légèrement avantageuse pour Noir. Même lorsqu'il y a des faiblesses dans une forme, lorsqu'un joueur a le plus de territoire potentiel et que l'adversaire doit réduire ou envahir ce territoire potentiel, cela permet au joueur qui se défend de gagner la force nécessaire et des pierres pour lancer à son tour une contre-attaque.

**Conclusion:** si vous avez une chance d'utiliser le fuseki de Kobayashi c'est un outil puissant qu'il faut avoir dans son arsenal et vous devriez certainement l'expérimenter. Si vous pensez que votre adversaire risque de l'utiliser contre vous et vous ne vous sentez pas en confiance avec toutes les possibilités habituelles, entravez simplement sa mise en place et évitez-le complètement.

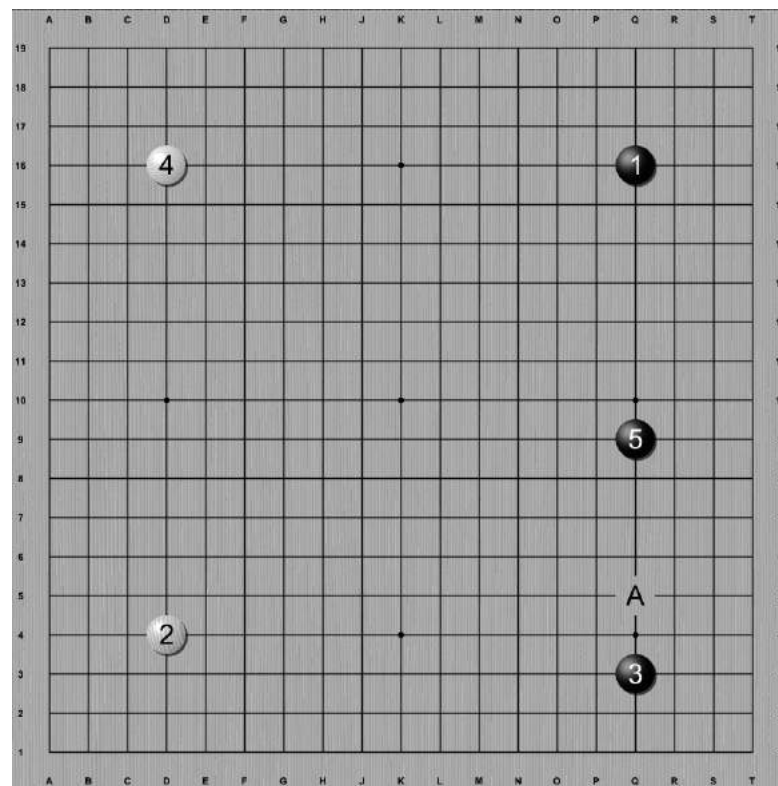
## ► Le fuseki chinois

Le fuseki chinois est un autre fuseki très populaire dont l'objectif principal est de se développer rapidement et de créer un piège avec un coin légèrement protégé en 3-4. Lorsqu'il est apparu pour la première fois il était considéré comme innovant, donc il n'est pas surprenant que, en plus de l'original, ce fuseki a trois variations autour de la même idée. Nous analyserons seulement la version originale, puisque c'est celui qui est joué le plus souvent à notre niveau.

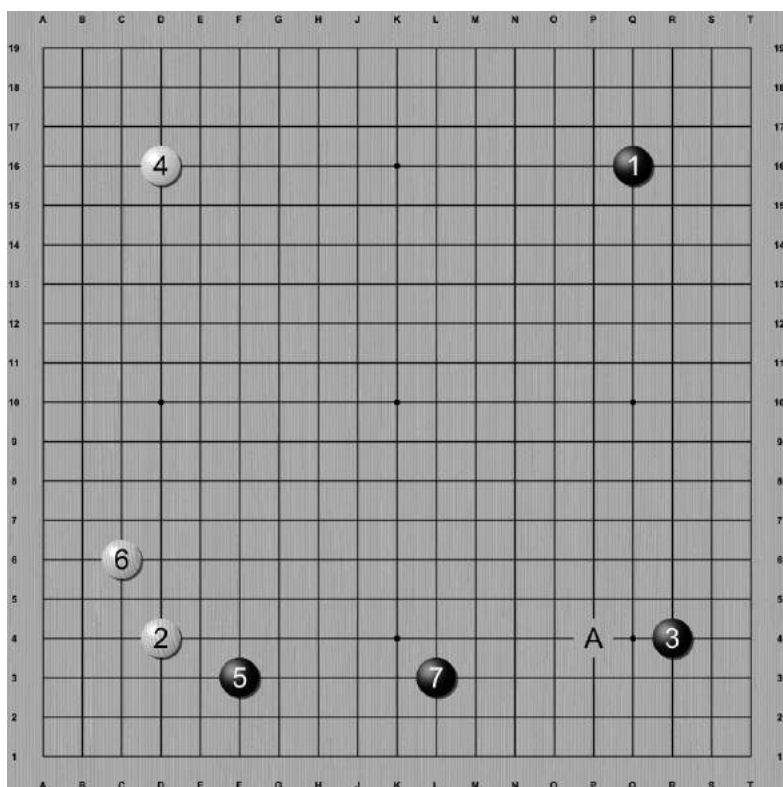
Voici les quatre versions avec le « piège » marqué en **A** dans chaque cas :



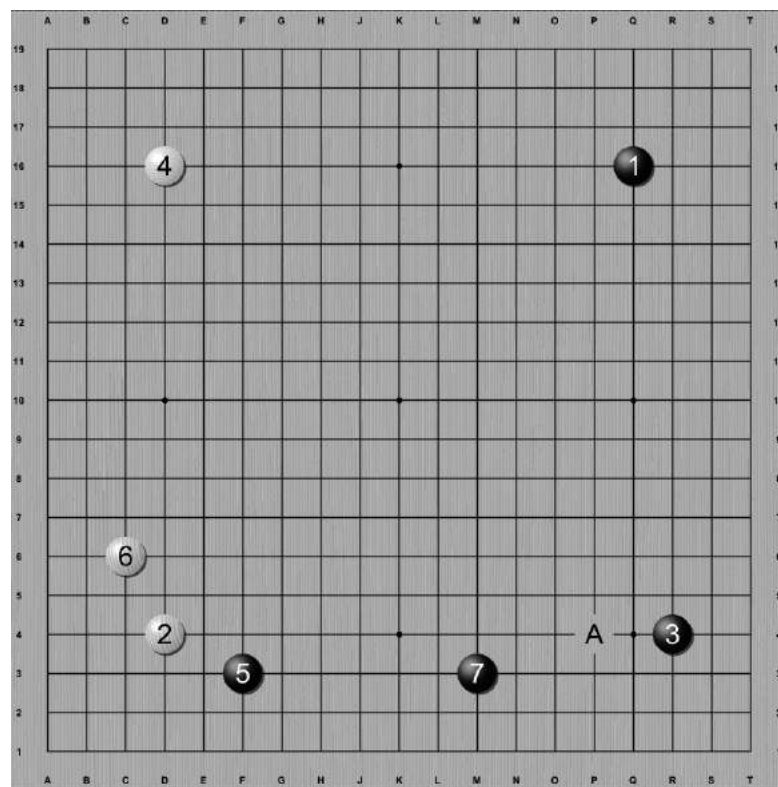
*Le fuseki chinois original*



*Le fuseki chinois haut*



*Le mini-chinois*

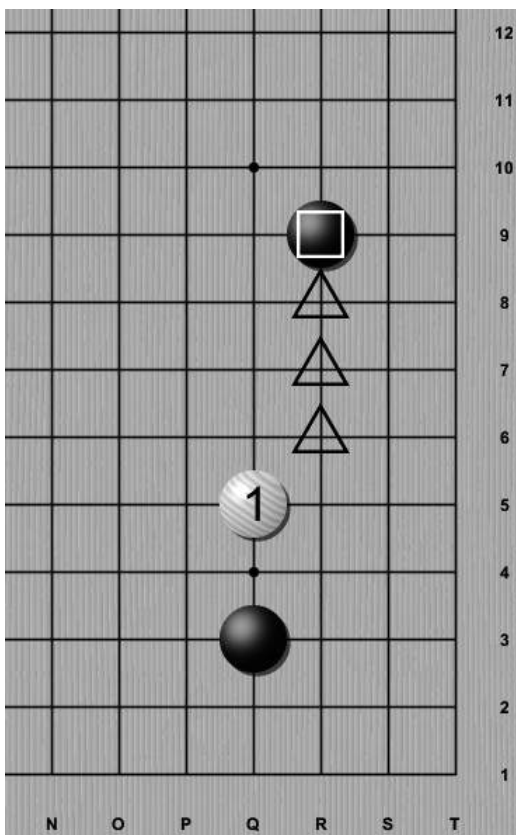


*Le micro-chinois*

Il est rare de voir quelqu'un jouer le mini ou micro chinois à notre niveau, mais je pense qu'il est bon d'être au courant de leur existence, juste au cas où.

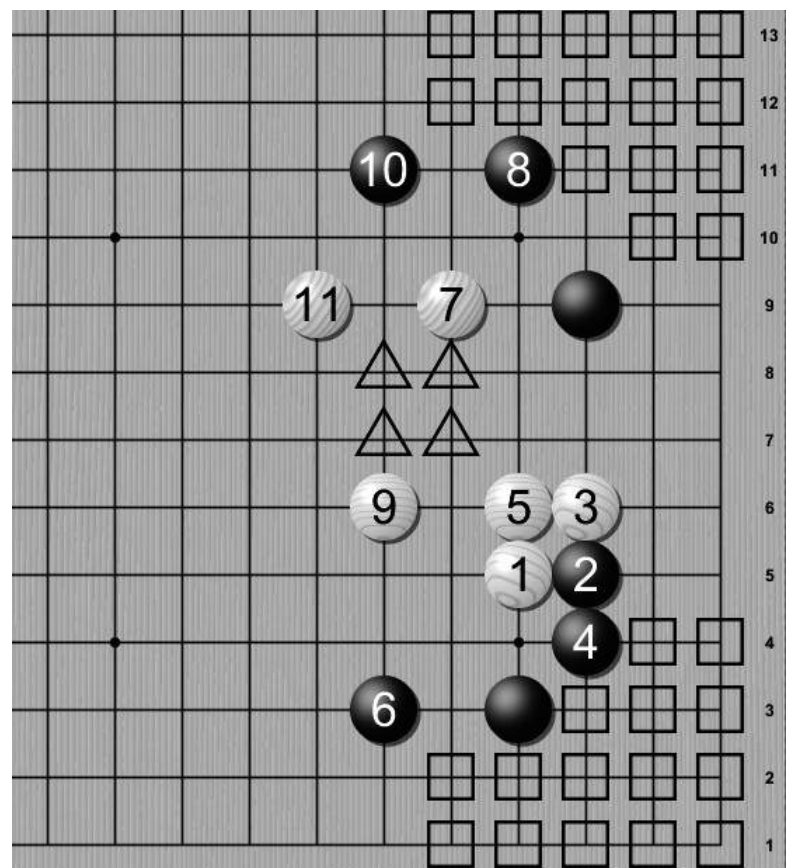
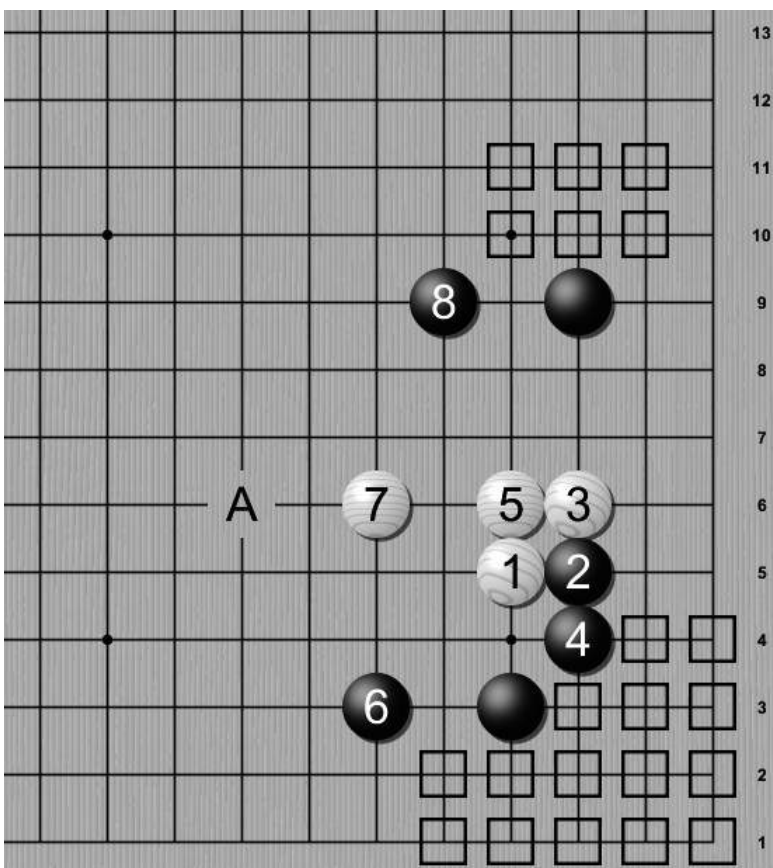
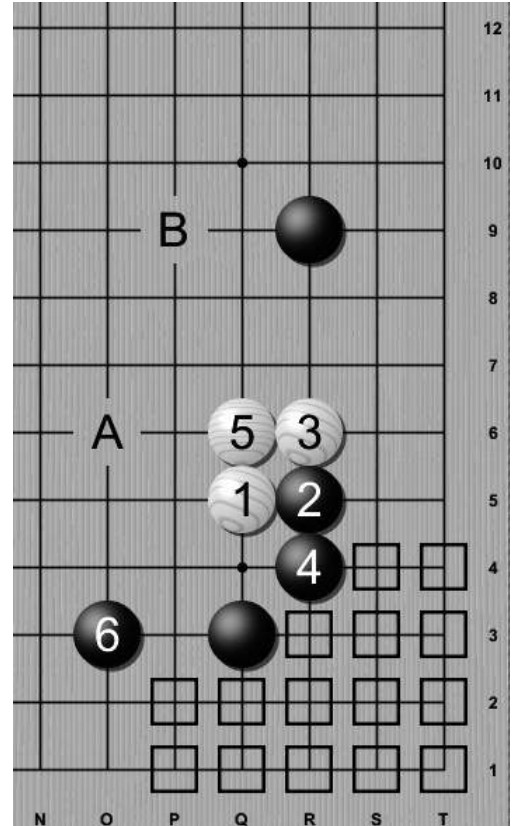


Donc comment fonctionne-t-il ? L'idée est similaire à celle du fuseki de Kobayashi, mais la manière de l'exécuter est différente à cause de la direction différente du piège. Cette fois le joueur qui s'approche place sa pierre dans une position qui est déjà pratiquement pincée et ceci fait que le joseki normal ne marche pas pour lui. Voyons ce qui se passe si Blanc tombe dans le piège :



Sur l'image de gauche on voit que Blanc suit la directive d'approcher d'abord les coins et joue un coup d'approche normal. Cette fois cependant, la pierre noire marquée limite la possibilité pour Blanc d'établir une base.

Essayons l'un des deux josekis que nous avons appris et voyons ce qui se passe. Le résultat est sur l'image de droite et maintenant c'est au tour de Blanc. Il aurait dû jouer ensuite vers le bord droit, mais maintenant sa pierre noire bloque son développement, donc Blanc peut soit s'échapper en sautant en **A** soit essayer quand même de s'étendre sur le bord avec **B**. Entre-temps Noir a sécurisé un très gros coin et le groupe de Blanc n'a pas encore de base...

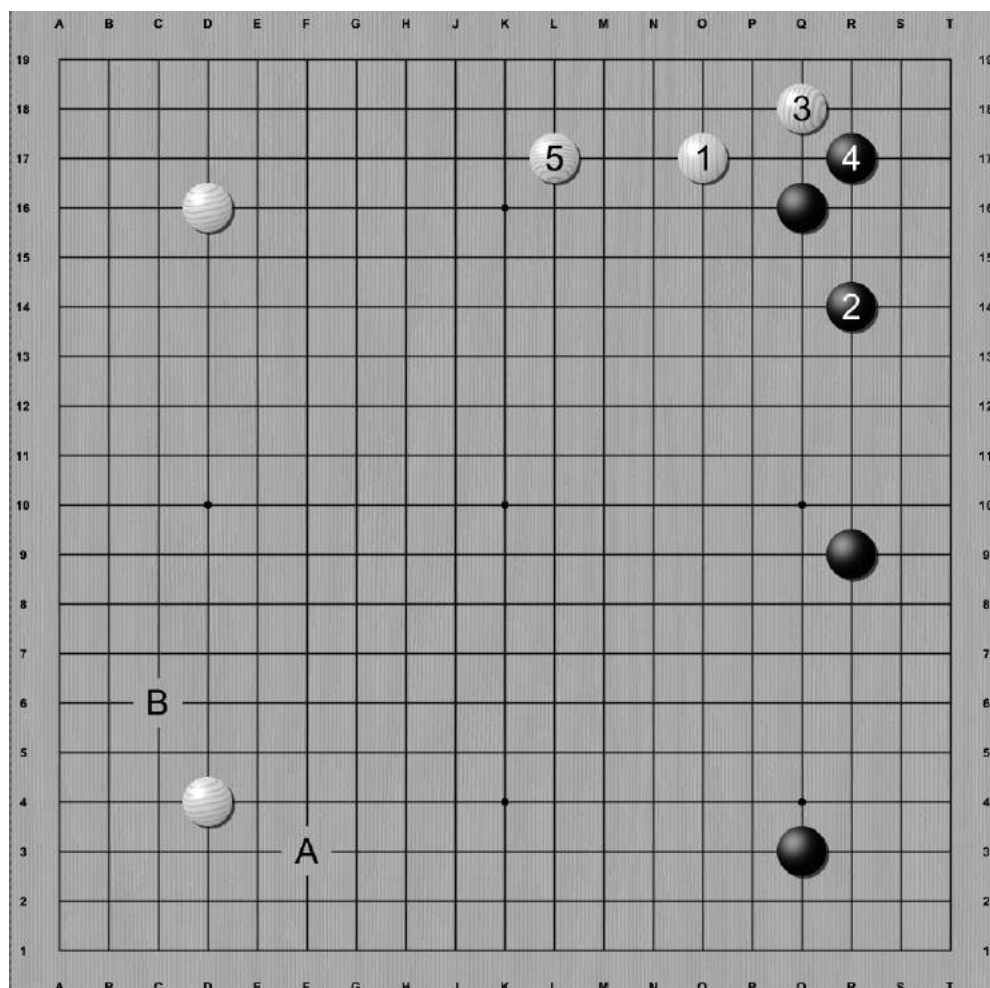


**Image de gauche** : les deux choix sont mauvais pour Blanc, en comparaison avec le résultat de Noir. Si Blanc saute, alors **Noir 8** suit ce saut et maintenant Noir développe également le côté droit, pendant que Blanc est toujours dépourvu de base et devra sauter à nouveau en **A** pour être en sécurité. On s'attend à ce que Noir continue à pourchasser et harceler ce groupe blanc et gagne des points sans trop de problèmes.

**Image de droite** : Si Blanc choisit le côté droit, même si Noir joue passivement et laisse Blanc s'occuper de sa forme, le résultat n'est pas bon pour Blanc, comparé avec le résultat qu'obtient Noir à partir de ces échanges. En comparaison avec l'image de gauche, Blanc est plus en sécurité, mais le développement de Noir est aussi plus ample et vaut plus que le groupe faible de Blanc.



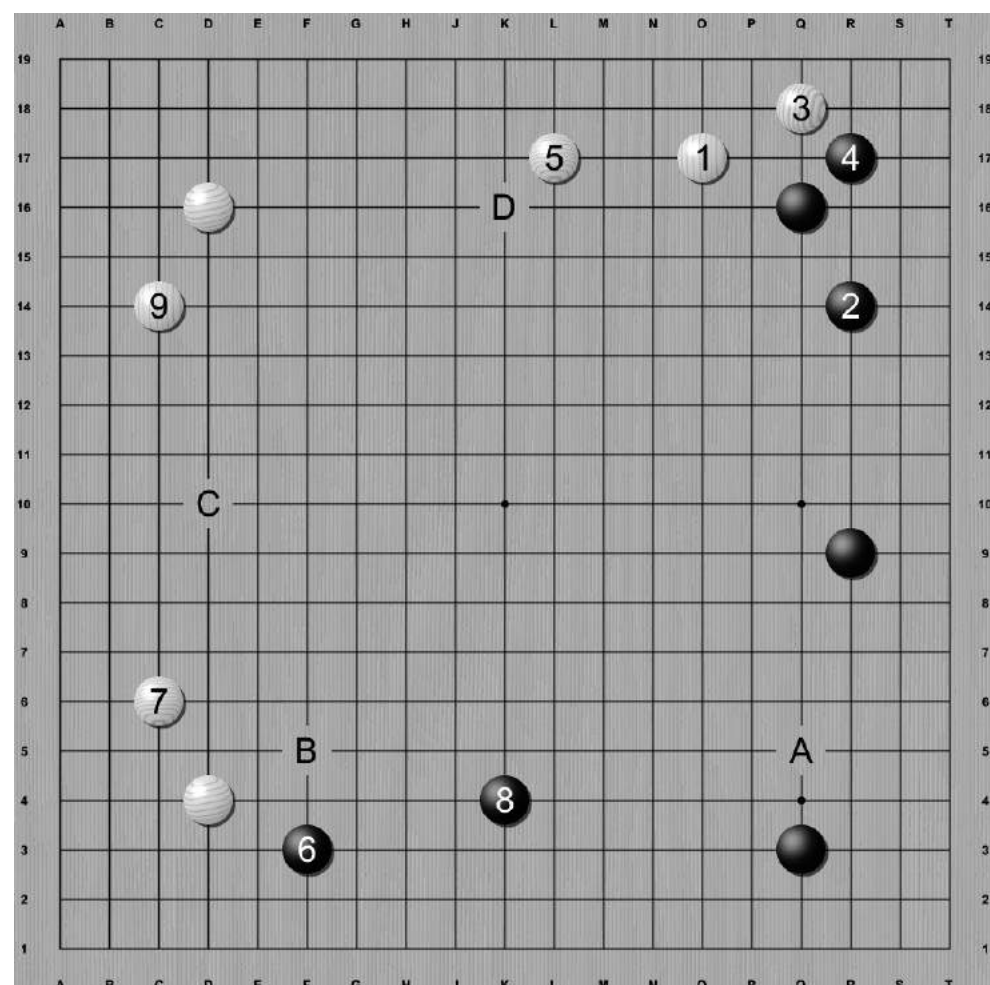
Jouer à l'intérieur du piège est considéré comme si sévère et dangereux que, lorsque j'essayais de trouver une éventuelle solution ingénieuse dont je n'avais pas entendu parler, je n'ai pas été capable de trouver une seule partie au cours de laquelle un tel coup aurait été joué aussi tôt, jusqu'à ce que AlphaGo ait changé la donne. Donc l'approche habituelle ne semblait pas fonctionner pour les humains. Qu'est-ce qui marchait, donc ?



*Parfois les idées les plus simples sont les meilleures. S'il n'est pas encore praticable d'approcher le coin du bas, Blanc peut toujours approcher le coin en haut à droite. Noir joue en général le joseki simple que nous avons analysé quelques pages avant, puisque cela assure à Noir d'obtenir un bon résultat dans son coin et le côté gauche et il garde le sente.*

*Blanc est aussi content parce qu'il se développe lentement et crée un cadre s'étendant sur le plateau.*

*Après cela Noir va habituellement jouer en A en essayant de se développer et de créer son propre moyo, puisque c'est la direction de jeu la plus évidente et la plus bénéfique pour lui. Si Noir n'aime pas l'idée d'avoir un combat de moyos, alors il peut approcher le coin de Blanc par le côté opposé, en B. C'est une stratégie valable, mais elle apparaît rarement en comparaison avec A...*



*Le fait d'approcher le coin à partir de la direction correcte donne également à Noir la chance de jouer le fuseki de Kobayashi, ce qui renforce le piège dans son coin en bas à droite. Après un tel coup, Blanc joue en général le **coup 9** pour défendre son propre coin et ensuite l'ouverture s'achève. Les deux joueurs semblent avoir la moitié du plateau et leurs moyos doivent entrer en collision à un moment donné.*

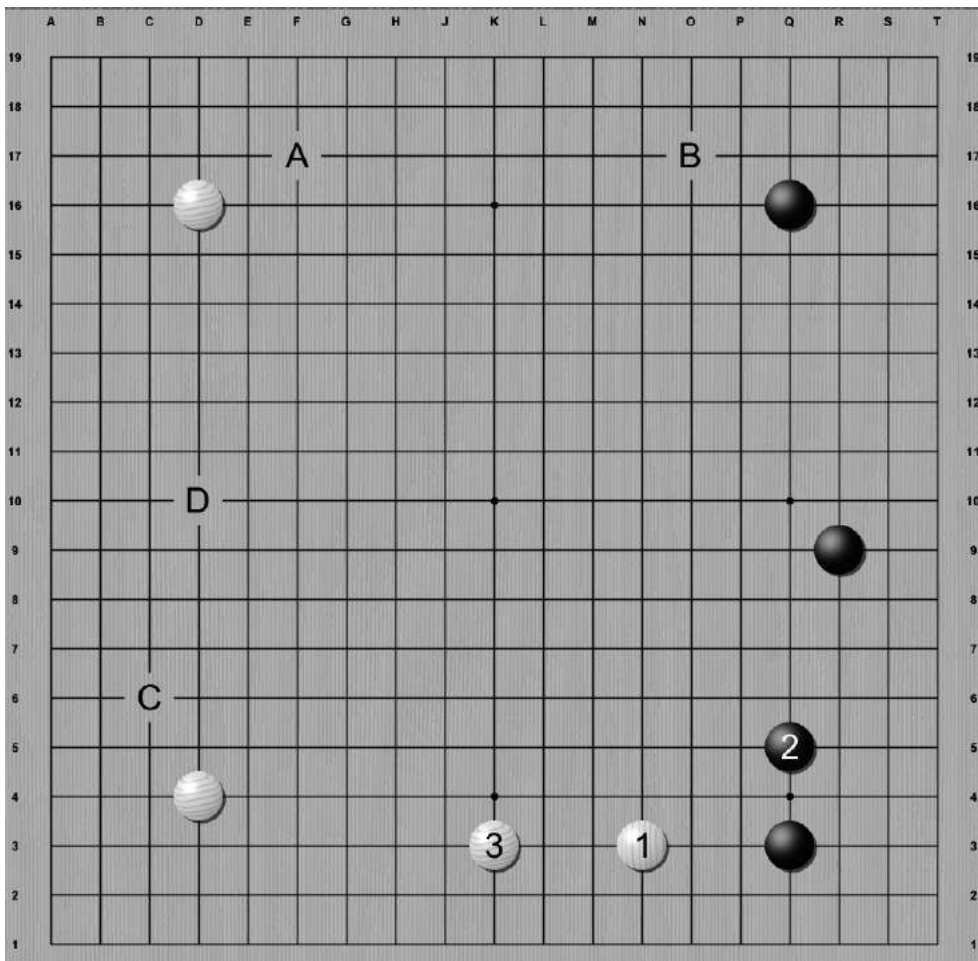
*Noir peut jouer à des endroits variés :*

*Il peut jouer en A pour prendre le dernier coin de la partie.*

*Il peut jouer en B pour protéger le point faible du fuseki de Kobayashi.*

*Il peut envahir en C pour séparer les pierres de Blanc et détruire le moyo de Blanc.*

*Ou il peut jouer en D pour réduire l'influence de Blanc (nous parlerons en détail des invasions et des réductions dans le prochain chapitre).*



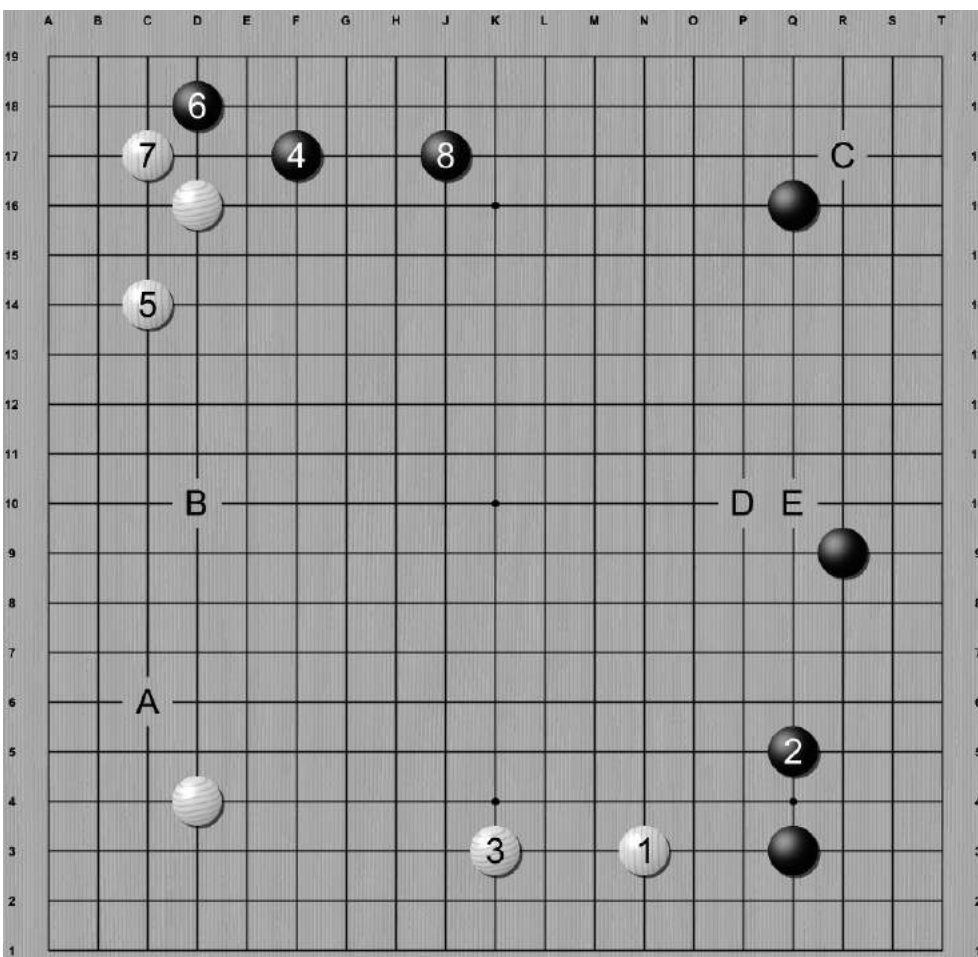
Une autre idée consiste à approcher le coin en bas à droite, mais d'une manière non standard, avec le **coup 1**. Habituellement Noir va juste fermer le coin avec le **coup 2** et faire du profit, puisque le piège qu'il a essayé de poser a été évité et ne pourra plus marcher.

**Blanc 3** est un saut de deux espaces standard destiné à donner une base au groupe de Blanc. Ensuite, c'est au tour de Noir de choisir ce qui va se passer sur le plateau (Noir a le **sente**).

Le choix **A** crée un combat de moyos comme sur la page précédente et c'est la direction correcte de jeu, essayant de faire marcher ensemble toutes les pierres de Noir.

Le choix **B** sécurise le coin et tente de gagner le plus de points possible sur le bord droit.

Les choix **C** et **D** sont conçus pour entraver la création de grands moyos et sépare le plateau en petits groupes...



Le choix le plus courant est de créer un moyo donc en supposant que les joueurs utilisent l'un des josekis équilibrés qui nous sont familiers, le plateau ressemblera à ceci, avec Blanc qui a le **sente**. Les choix **A** et **B** renforcent le moyo de Blanc et rendent le sente à Noir et lui donnent la responsabilité de décider quand et comment les deux moyos vont entrer en collision.

Le choix **C** est une invasion du coin standard telle qu'on a vu en **page 66**. Blanc obtient le coin et entre dans le moyo de Noir tout en gardant le sente. C'est un choix très tentant et beaucoup de gens s'empressent de le jouer. Les choix **D** et **E** sont des réductions qui, comme nous l'avons dit, seront analysées plus tard.

Bien sûr il y a de nombreux autres choix, mais ceux-là sont les plus courants que vous rencontrerez dans ce cas.

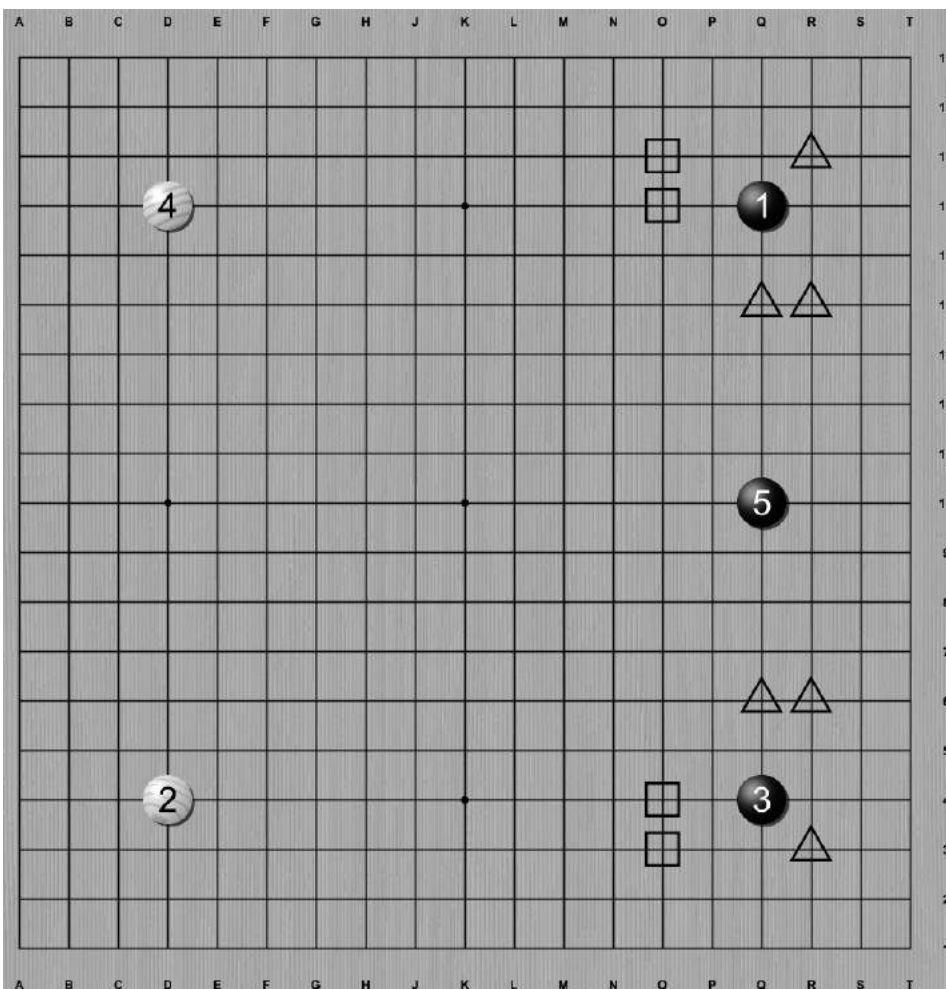
**Conclusion:** le fuseki chinois est un choix puissant, mais il aboutit en général à des parties qui consistent en d'immenses moyos qui se battent l'un contre l'autre en essayant de faire des profits, même minimes, à leurs points de contact.

Beaucoup de joueurs n'aiment pas ce style de jeu même lorsque c'est une bonne stratégie qui pourrait conduire à leur victoire, donc ils évitent de jouer le fuseki chinois ou font quelque chose pour empêcher sa formation (tout comme avec le fuseki de Kobayashi). Je vous suggère de vraiment l'essayer pour voir s'il correspond à votre style et à ce qui vous amuse. Si vous l'aimez, le fuseki chinois est un outil parfait pour votre manière de jouer. Sinon, alors il est toujours bon de l'étudier et de l'essayer de temps en temps, pour savoir comment jouer contre lui.

## ►► Le Sanrensei

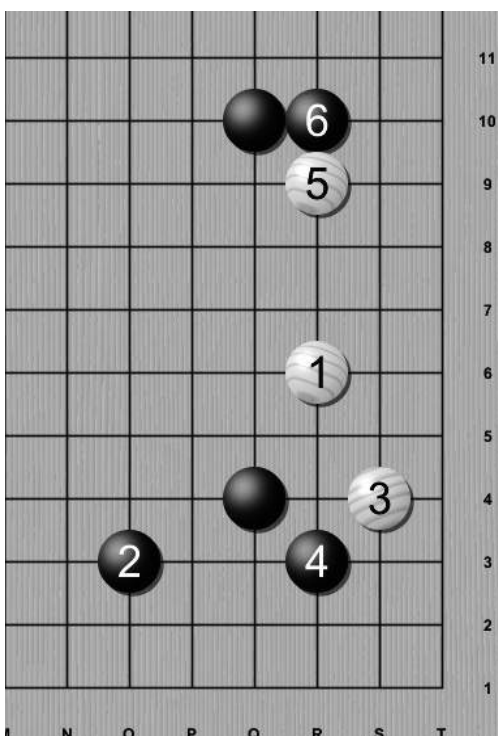
Le dernier, et d'une tout aussi grande importance parmi les fusekis que nous analysons, est le Sanrensei. Il signifie « trois hoshis à la suite » et il est très différent des fusekis précédents que nous avons mentionnés. La différence principale est que le Sanrensei ne crée aucun déséquilibre entre nos pierres et il est parfaitement symétrique. La seconde différence très importante est qu'elle ne crée pas de piège non plus. C'est, comme son nom l'indique, trois pierres à la suite, mais ces pierres se complètent parfaitement.

Voyons en quoi ça consiste et comment ça marche :



Voici le Sanrensei. Il n'a pas l'air bien compliqué et l'idée de ce fuseki est plutôt claire. Ce sont trois hoshis alignés, celui du milieu au **coup 5** venant en soutien pour ceux des coins. Ce soutien n'est pas trivial. Sur l'image nous pouvons voir avec les marques triangulaires quelles approches du coin ne donnent pas un résultat suffisamment décent à Blanc pour être considérées comme jouables. Les points marqués par des carrés sont maintenant les seules options décentes.

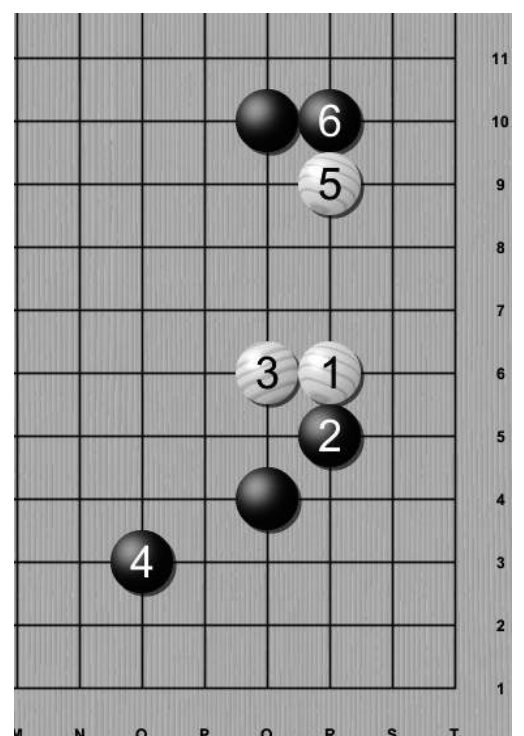
Les approches du coin à partir de la mauvaise direction n'étaient pas une bonne idée, mais elles pouvaient valoir la peine d'être jouées si vous ne vouliez pas d'une partie de moyo contre moyo. Maintenant avec la pierre **5**, ces approches donnent un grand avantage à Noir et fournissent une défense très puissante à la faiblesse principale du **point 4-4 : l'invasion en 3-3**. Voyons d'abord ce qui se passe si Blanc joue sur les points marqués d'un triangle...

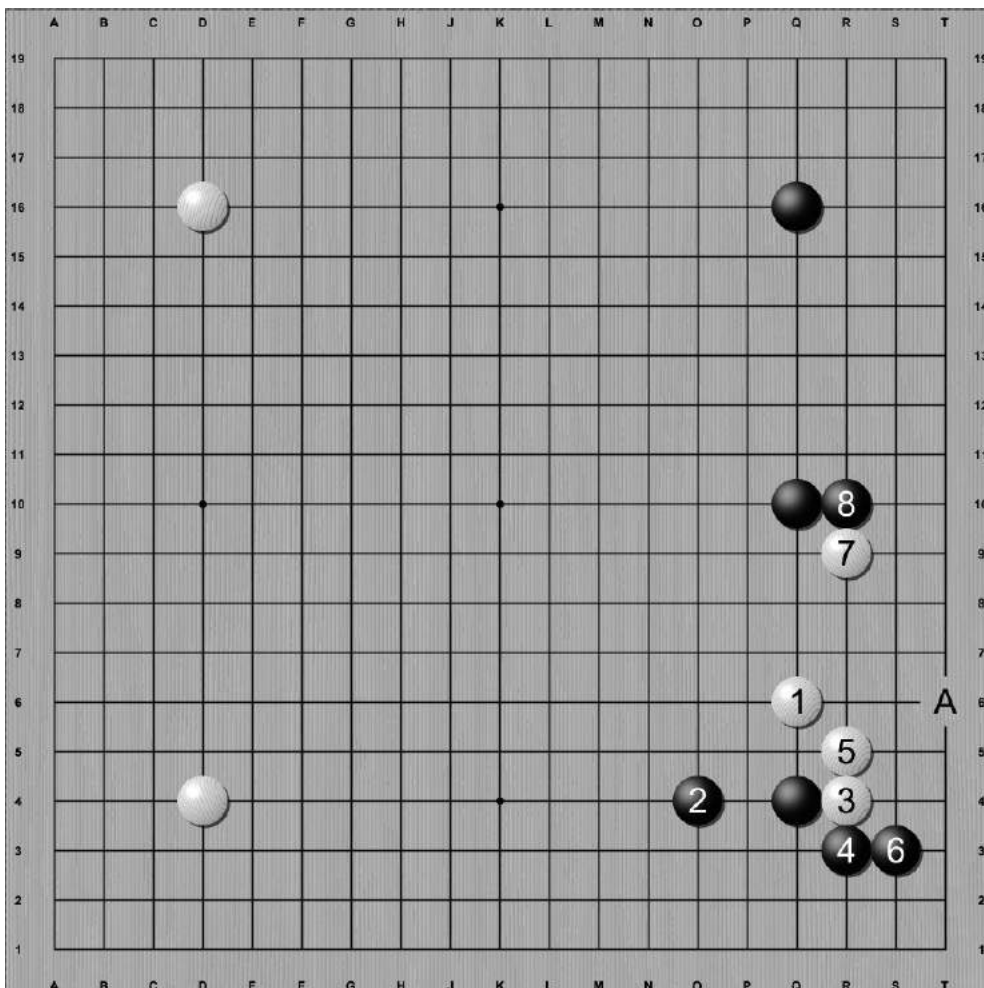


**Image de gauche** : si Blanc essaye d'approcher le coin à partir de la mauvaise direction, même si Noir est magnanime et joue le joseki habituel que nous avons déjà analysé.

L'existence de la pierre sur le hoshi de bord permet à Noir de jouer le pilier d'acier au **coup 6** et d'enfermer Blanc dans une boîte.

**Image de droite** : il y a une autre option où Noir joue agressivement avec le joseki de contact que nous avons déjà rencontré. Maintenant Blanc est encore plus pressuré des deux côtés. Dans les deux cas Blanc est si comprimé dans ce petit espace qu'il n'est pas encore vivant et doit se battre pour survivre...





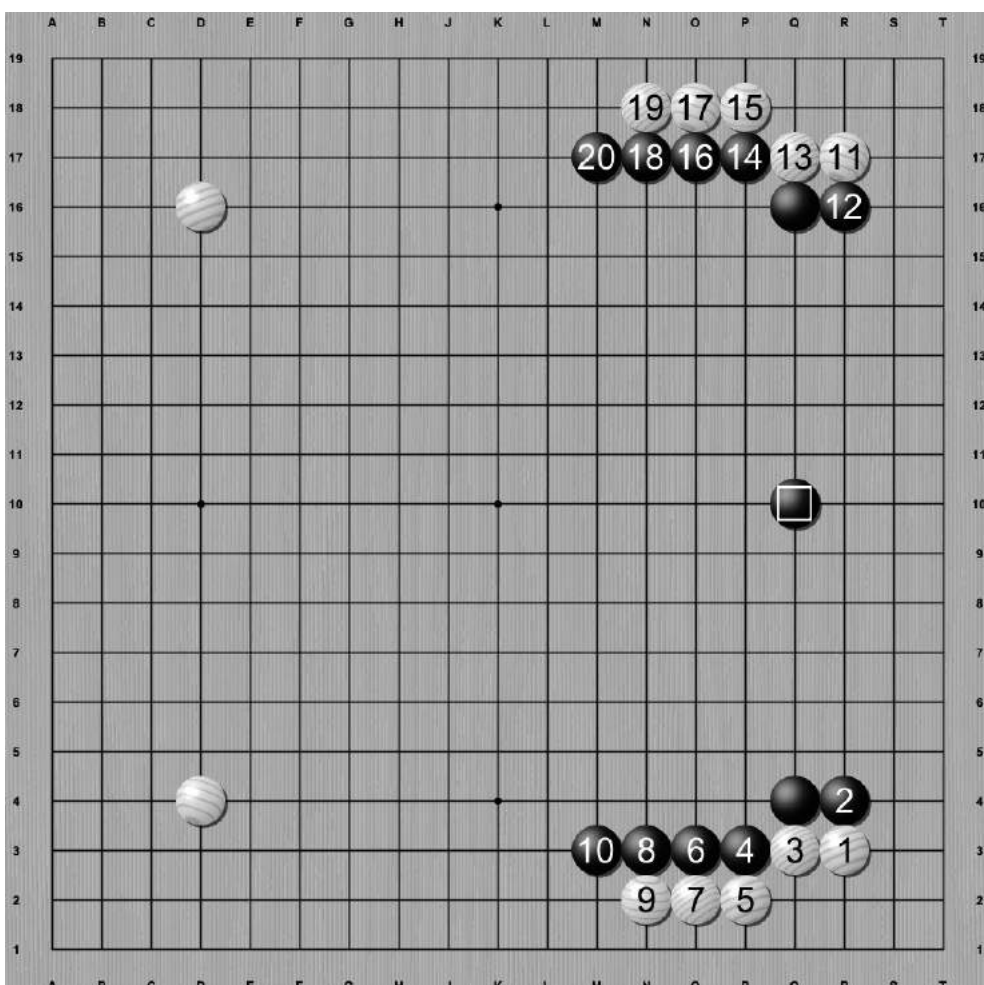
Si Blanc s'approche sur la quatrième ligne, peu de choses changent. Blanc semble avoir plus d'espace pour respirer, mais c'est une illusion. Le **coup 6** donne à Noir la possibilité de jouer la glissade du singe en **A** et de détruire la plus grande partie de l'espace permettant à Blanc de former des yeux.

Le pilier d'acier du **coup 8** guette encore sur le côté du groupe de Blanc et la seule solution pour éviter de se faire enfermer est de commencer à sauter en direction du centre, donnant ainsi de l'influence et du territoire à Noir.

C'est un très mauvais résultat pour Blanc et l'aspect global du plateau sur l'image le démontre.

Regardez la situation de Noir. Il a déjà sécurisé un coin et toutes ses pierres sont soit connectées entre elles, soit face à face, travaillant ensemble. Blanc en comparaison a deux coins prêts à être approchés et un groupe faible qui doit s'échapper.

Récemment, grâce aux innovations d'AlphaGo, les invasions précoces aux points 3-3 sont devenues très à la mode, mais le Sanrensei fait qu'il est beaucoup plus difficile d'obtenir un bon résultat avec un tel choix. Supposons que Blanc envahisse les deux coins et voyons ce qui se passe :



Encore une fois le hoshi marqué est au centre de l'excellent résultat du fuseki Sanrensei.

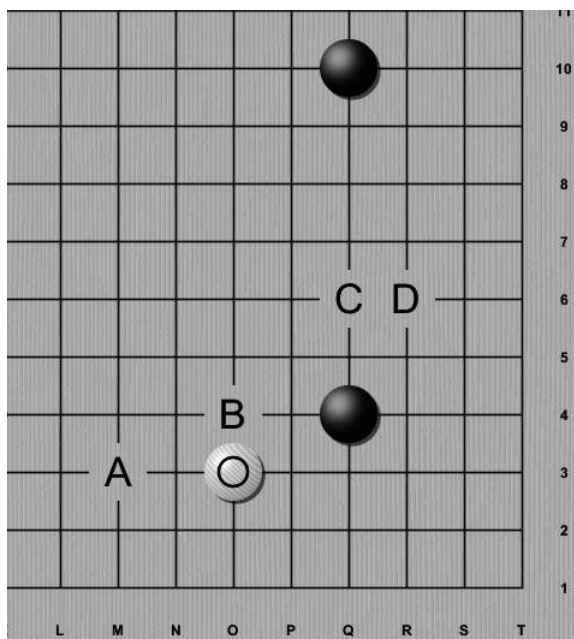
Blanc a réussi à envahir un coin après l'autre et Noir, consciencieusement, a terminé les josekis pour construire deux immenses murs se faisant face, avec le hoshi servant de base pour lier ensemble la force de ces murs.

L'espace est assez large pour que Blanc puisse éventuellement réduire cette zone ou même l'envahir et y vivre, mais si Blanc pose des pierres profondément dans ce moyo, il va se retrouver dans une situation difficile.

Noir s'attend à faire un profit encore plus grand en attaquant les pierres faibles de Blanc, en utilisant l'influence de ses murs. Nous expliquerons comment l'influence et les murs sont utilisés efficacement dans le prochain chapitre, mais pour le moment, je pense qu'il est évident que Blanc n'est pas très satisfait de ce résultat.



Maintenant qu'on a exposé les idées qui ne marchent pas, voyons ce qui se passe si on approche le Sanrensei à partir de la bonne direction.

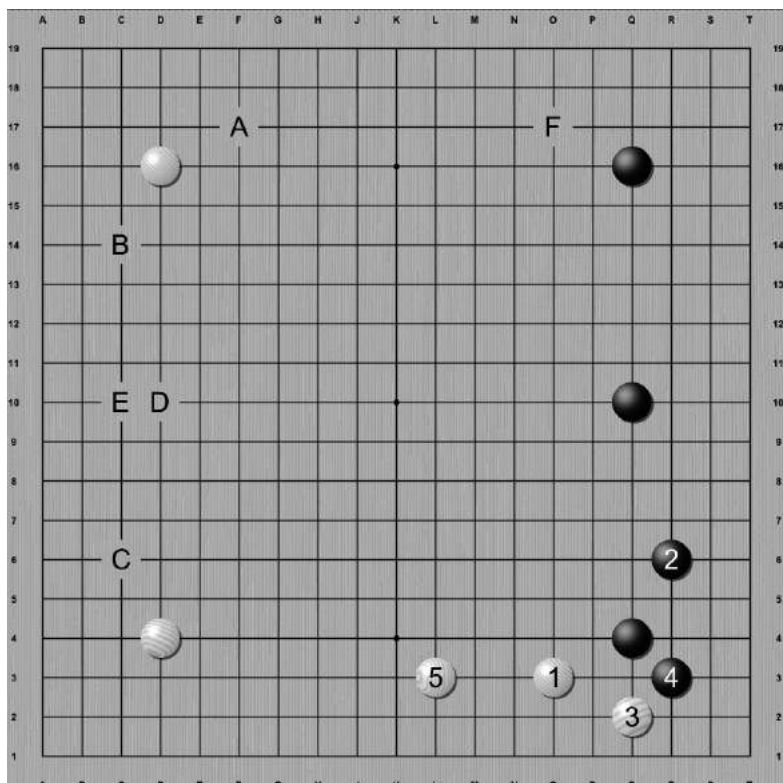


Lorsque l'on approche l'un des coins du Sanrensei à partir de la bonne direction, Noir a habituellement quatre choix.

Le choix **A** est la pince et conduit à ce que Noir perde le coin, mais gagne un mur qui comme nous avons vu sur la page précédente pourrait être une bonne idée, mais Blanc garde le sente et peut approcher immédiatement l'autre coin du Sanrensei.

Le choix **B** est le joseki de contact que nous avons vu aux **pages 75-76** qui vise à gagner le coin et un petit mur, mais Blanc garde aussi le sente.

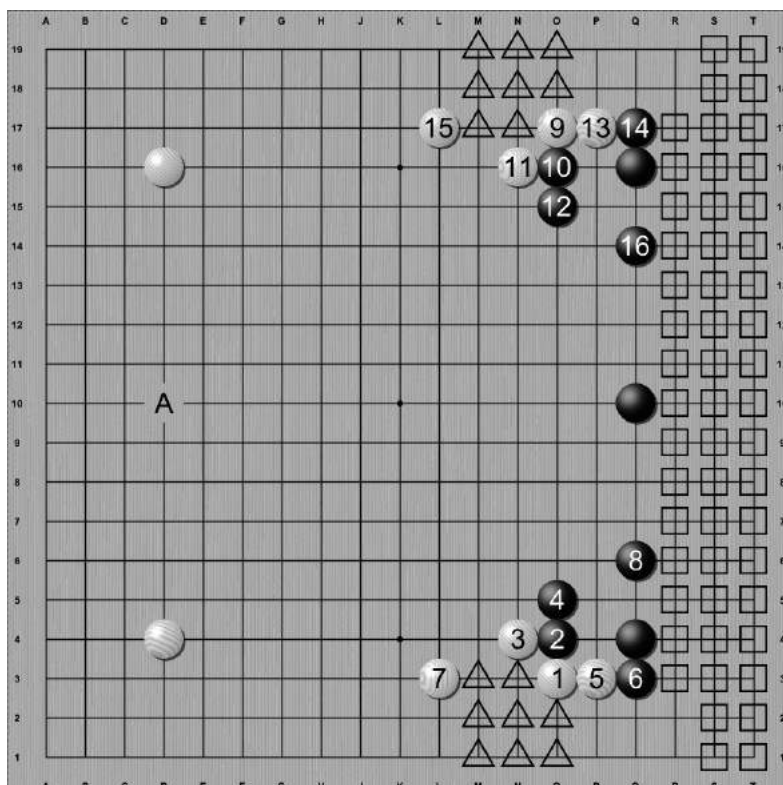
Et les choix **C** et **D**, qui sont similaires, destinés à sécuriser le plus de territoire possible et à mener la partie vers un combat de moyos qui à ce point serait en faveur de Noir, puisqu'il terminerait toute variation de ces josekis en sente.



Voyons comment ça marche. Ceci est l'un des choix les plus courants pour Noir, et même s'il ne crée pas l'immense moyo des autres options, le fait que Noir prenne le sente est crucial pour évaluer cette manière de jouer pour Noir. Après que les deux joueurs ont fini le joseki, Noir peut décider vers quoi se dirige la partie.

Si Noir choisit **A** ou **F** alors cette partie va devenir un combat de moyos pour les bords et le centre, où Noir est légèrement en tête grâce au Sanrensei.

Si Noir choisit **B**, **C**, **D** ou **E**, alors les moyos sont séparés et la partie va être plutôt orientée vers des batailles locales, en mettant l'accent sur les invasions et des combats intenses.

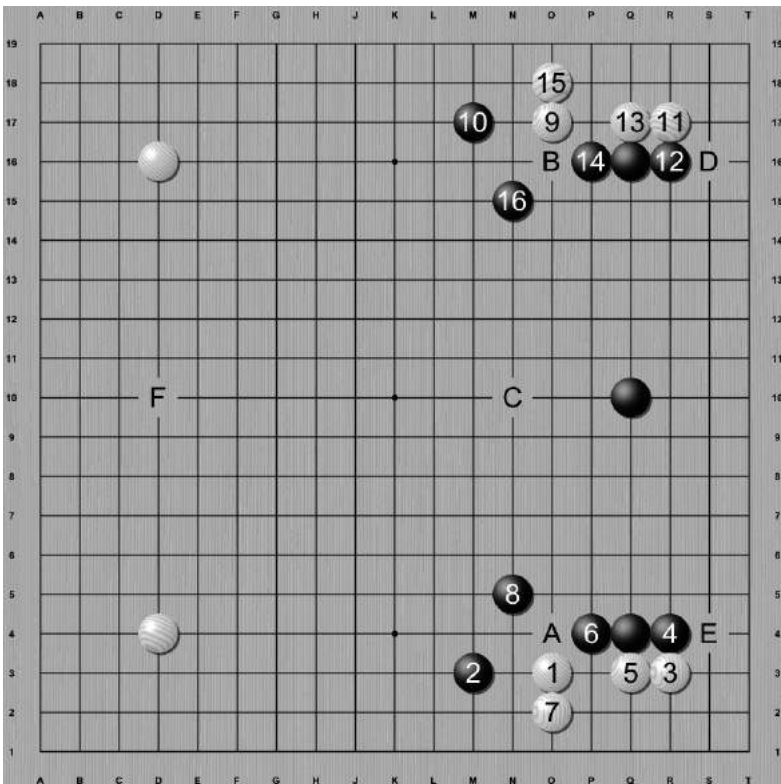


Si Noir joue le joseki de contact, Blanc garde le sente et il peut approcher l'autre coin du Sanrensei. Si Noir joue à nouveau le même joseki, alors on peut voir le résultat final sur l'image.

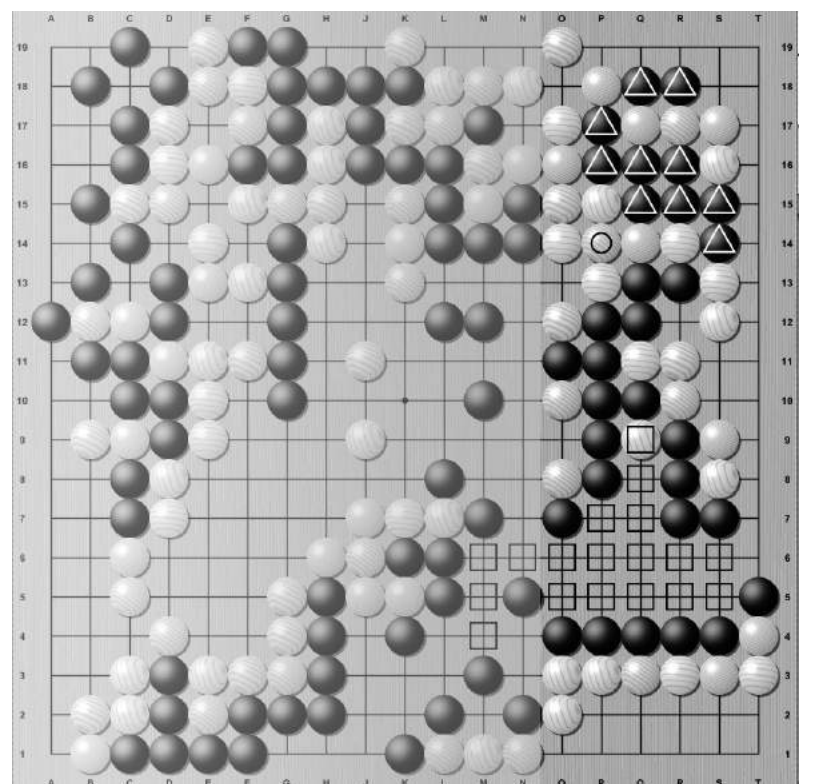
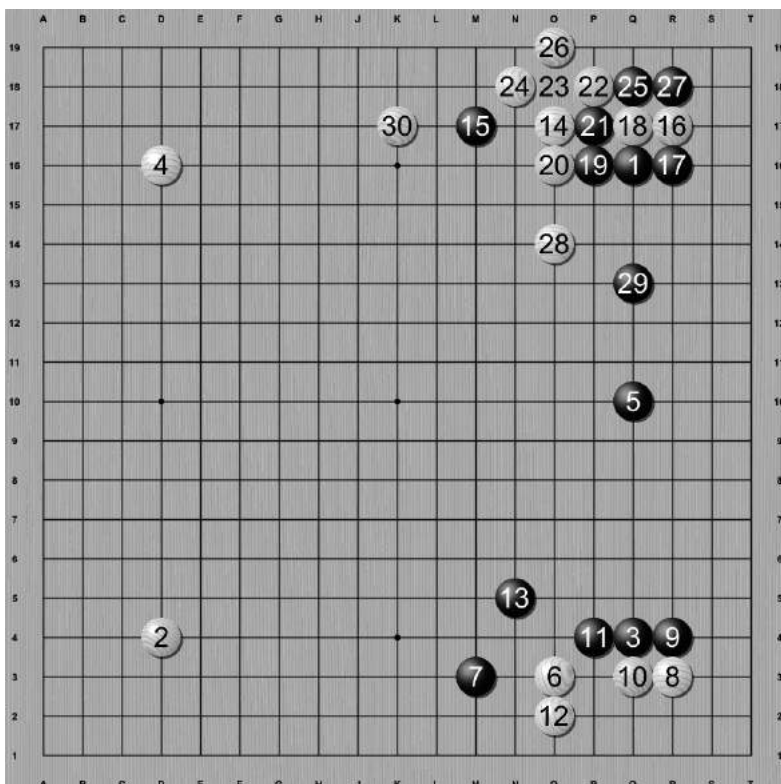
Les points marqués par des carrés sont ce que Noir considère presque comme du territoire solide, puisque ses pierres ont beaucoup de force et Blanc aurait peur d'envahir. D'un autre côté les points marqués de triangles sont ce que Blanc a gagné de cet échange.

À première vue ceci semble être un excellent résultat pour Noir, mais comme Blanc a toujours le sente, l'effet est diminué parce que Blanc peut maintenant jouer un Sanrensei de son côté en **A**, mettant ainsi la pression sur Noir pour attaquer le même fuseki. Contrairement aux murs immenses de la dernière image sur la page précédente, ce résultat pour Noir lui donne beaucoup moins d'influence et il semble confiné sur un seul côté du plateau...





Comme le joseki de contact n'est pas aussi bon qu'il en a l'air, beaucoup de joueurs choisissent la pince. Lorsque Blanc saute de manière prévisible dans le coin, Noir bloque du mauvais côté (contrairement à la direction correcte du joseki que nous avons analysé aux **pages 77-80**) afin d'utiliser la pierre sur le hoshi de bord. Ceci est une bonne idée qui tente de combiner les immenses murs résultant de l'invasion au point 3-3 et le territoire stable fourni par le joseki de contact. Les séquences montrées sur l'image sont aussi joseki, mais comme Noir a bloqué dans la mauvaise direction, ce joseki crée des faiblesses pour Noir, et donne le sente à Blanc. Donc Blanc peut frapper à tout moment sur les points faibles **A, B, C, D** ou **E**, mais ceux-ci sont en général laissés pour l'**aji** plus tard. D'autres choix plus immédiats pour Blanc consistent à réduire le potentiel de Noir en jouant autour de **C** ou en faisant aussi simplement un Sanrensei en **F**. Ceci semble être un résultat équilibré, mais...



Il est utile de préciser, maintenant que ce chapitre s'achève, qu'on ne peut jamais être certain de connaître tous les josekis ni de prévoir toutes les idées de notre adversaire. Le Go n'est pas un jeu si prévisible et il aurait été décevant si une telle chose était possible. **Élaborez vos plans avec soin et essayez de comprendre vos coups et leurs buts, sans supposer que votre adversaire va jouer ce que vous voulez ou ce à quoi vous vous attendiez.** Un tel exemple est l'image de gauche, provenant d'une partie réelle. Noir a joué le Sanrensei et Blanc a approché le coin en bas à droite, et le joseki de pince a été joué. Voyant cela Blanc a approché le coin en haut à droite en étant prêt à être pincé à nouveau, mais cette fois il a joué un joseki différent, visant à percer le mur de Noir, en abandonnant le coin pour le moment. Et j'insiste sur « pour le moment », parce que l'image de droite montre la même partie vers la fin (regardez surtout le côté droit). Les pierres noires marquées de triangles sont mortes, Blanc a récupéré son coin et a même réussi à envahir et à détruire totalement presque tous les points que Noir avait espéré gagner. De cet immense moyo ne sont restés à la fin que les quelques points marqués par des carrés.

**Conclusion:** le Sanrensei est un fuseki puissant et cependant il fonctionne et interagit avec le plateau dans son ensemble de manière simple et flexible. C'est un fuseki avec lequel il est agréable de commencer à expérimenter avec le concept de stratégie globale et c'est pourquoi je l'ai réservé pour la fin de ce chapitre. Je vous suggère d'essayer tous ces différents styles de jeu qui peuvent en découler. Que ce soit une bataille de moyos ou une construction de murs immenses ou une création de parties chaotiques pleines de combats, le Sanrensei vous fournira un fondement stable pour votre stratégie.

## ►► Sur le combat en général

Il n'est pas surprenant que le combat contre votre adversaire est la partie la plus palpitante de la plupart des jeux. Le Go n'en fait pas exception et les manières de combattre dans ce jeu sont assez variées et intéressantes à apprendre. Certaines d'entre elles ont l'air très simples, mais la plupart des choses dans le Go qui semblent simples à comprendre se trouvent être très difficiles à maîtriser. On ne saurait sous-estimer la profondeur de ce jeu et l'excitation des combats qui peuvent survenir dans une partie.

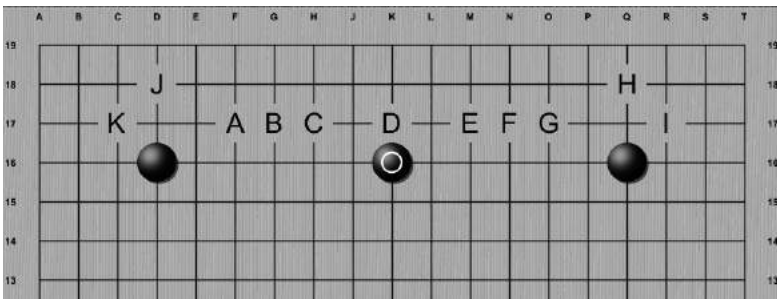
Il y a des livres dédiés exclusivement à chacune des techniques les plus courantes : envahir une zone directement, réduire légèrement une zone, attaquer un groupe en utilisant son influence ou essayer de tuer un groupe que l'on a encerclé. Donc, pourquoi ne pas avoir différents chapitres pour chacune d'entre elles, ou au moins un chapitre pour « l'attaque » et l'autre pour la « défense » ? Parce que ces processus sont enchevêtrés les uns dans les autres. Par exemple, vous ne pouvez pas analyser comment marche une invasion, sans établir comment elle aurait pu être empêchée ou défendue ou pourquoi ces efforts pour la défendre ne marcheraient pas.

Cela signifie qu'il y aura un long chapitre sur l'attaque et la défense avec plusieurs sous-chapitres pour chaque sujet principal : une section pour les invasions, une section pour les réductions et une section pour l'attaque en utilisant l'influence.

La seule section qui aura son chapitre séparé sera celui qui traite de la question de tuer directement les groupes (problèmes de vie et de mort), parce qu'on doit présenter les **formes vivantes** et les **tesujis** (coups astucieux) avant de se plonger dans les problèmes de vie et de mort. Afin d'atteindre un but, on doit d'abord montrer quel est ce but. Donc si on ne sait pas quelles sont les formes vivantes que l'on doit chercher à créer et quels sont les tesujis qui nous aideraient à les former ou les détruire, alors on ne peut pas maîtriser complètement le sujet.

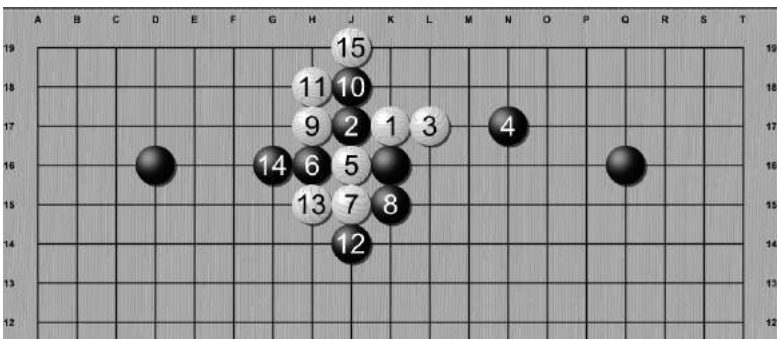
Il nous faut mentionner que **la différence principale entre une invasion et une réduction est qu'une invasion essaye de retirer directement une zone entière à l'adversaire, tandis qu'une réduction tente simplement de la minimiser**. La question principale à laquelle nous devons répondre afin de choisir s'il faut envahir ou réduire est « **puis-je vivre dans l'espace entre les pierres de mon adversaire ?** » Si la réponse est « oui » alors on peut envahir. Si la réponse est « non », alors le mieux qu'on puisse faire est de réduire. Mais parfois ce n'est pas une question simple à résoudre et on essaye une invasion de toute façon. La plupart de ces situations finissent sur des problèmes de vie et de mort difficiles dont l'issue décide en général de la partie entière. Donc, pour le chapitre sur l'invasion nous essayerons de nous concentrer sur comment prendre la décision correcte et sur l'analyse d'exemples d'invasions qui marcheraient sans créer un combat gigantesque qui pourrait basculer d'un côté ou de l'autre. Tout d'abord nous devons apprendre ce qui est sans danger et ensuite nous apprendrons ce qui est plus risqué (et qui rapporte potentiellement plus).

Examinons rapidement un exemple de chaque catégorie, pour voir l'idée générale derrière chacune, à quoi cela ressemble sur le plateau et en quoi tout cela consiste :

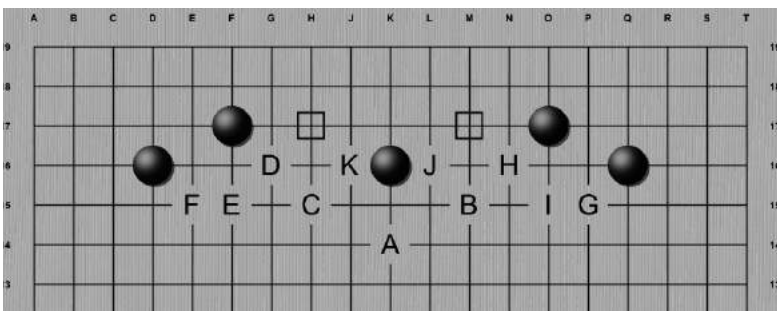


### Exemple d'invasion

Ceci est le fuseki Sanrensei. Dans cette ouverture il y a des emplacements plus gros que les invasions, mais comme toutes les pierres noires sont sur la quatrième ligne, cela signifie qu'il y a de la place pour envahir. Onze points d'invasion sont marqués sur le diagramme et il y en aurait même d'autres !

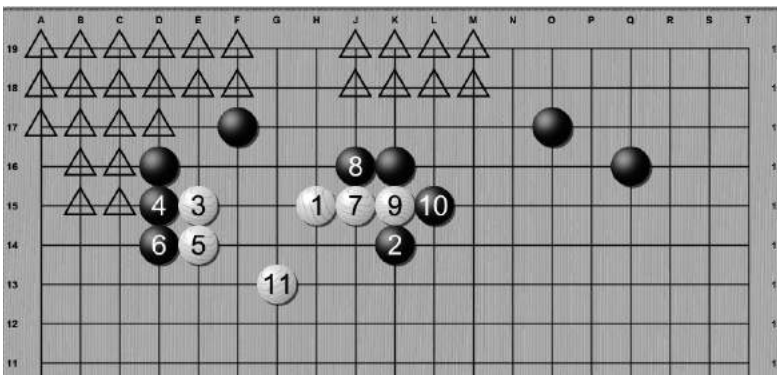


Pour des raisons de symétrie, disons que Blanc a choisi d'envahir en **D** juste sous la pierre centrale du fuseki. Noir ne peut pas tuer la pierre d'invasion et les séquences sont trop nombreuses pour qu'on les couvre toutes, mais la plupart d'entre elles aboutissent à un résultat similaire. Blanc est vivant et Noir obtient les zones autour des pierres de Blanc.

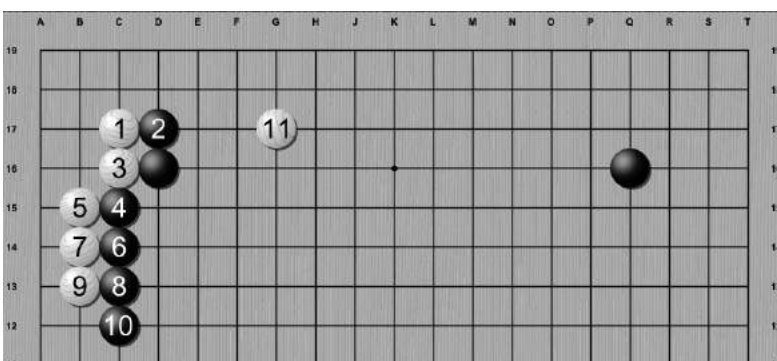


### Exemple de réduction

Supposons que l'on ajoute des pierres de troisième ligne dans le lot. Maintenant une invasion est presque impossible dans le centre de la formation, même si les points marqués par des carrés semblent nous y inviter. Donc Blanc doit empêcher Noir d'élargir son territoire en choisissant de jouer au-dessus ou autour des pierres de Noir.

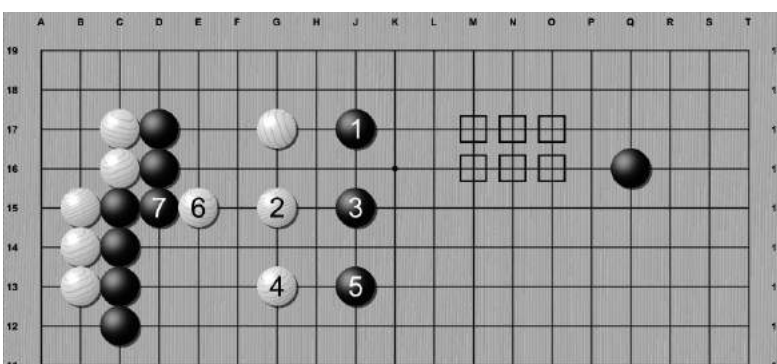


Dans notre exemple Blanc choisit **C** et c'est seulement l'un des nombreux résultats possibles. Noir a gagné tous les points marqués par des triangles qui sont devenus du territoire presque sûr, et Blanc a réussi à réduire l'expansion potentielle de Noir vers le centre. Noir est très satisfait, mais une réduction est le mieux que Blanc puisse faire lorsqu'il y a tant de pierres noires dans cette zone.



### Exemple d'utilisation de l'influence pour attaquer

Voici une autre image familière. Blanc a envahi le coin 3-3 et les deux joueurs ont joué le joseki le plus courant dans ce cas. Pour **le coup 11** Blanc est supposé jouer quelque part derrière le mur de Noir pour réduire son territoire potentiel, mais Blanc est allé trop près du mur de Noir. (**Souvenez-vous** : plus le mur est long, plus il faut s'en éloigner.)



Noir en tire un avantage et supprime la base de la pierre blanche, en la pressant contre son mur. Blanc doit sauter pour sortir sous peine de perdre sa pierre. Noir le suit volontiers et pendant que Blanc croit qu'il est en train de rendre le mur de Noir inutile, Noir est en train de construire un nouveau mur, ce qui rendra difficile une invasion de Blanc aux points marqués avec des carrés.

## ►► Invasions

Comme nous l'avons vu, une invasion place nos pierres profondément voire complètement derrière la ligne de front de l'ennemi dans le but de lui prendre le plus de points possible. C'est une forme d'attaque qui se termine en général avec un combat intense et même si on gagne, l'adversaire va en général obtenir une forme de compensation, à moins qu'il n'échoue totalement à se défendre. **Une invasion est considérée comme réussie si ce qu'on y a gagné vaut au moins autant que la compensation que notre adversaire a obtenue en se défendant.** Il faut avoir conscience que après une invasion, le plateau aura changé significativement et que les pierres supplémentaires entraînent que notre prochaine invasion deviendra plus difficile voire impossible, donc faites attention lorsque vous choisissez un point d'invasion. Mais nous avons trop parlé sur les concepts vagues d'attaque et de défense, donc peut-être qu'il est temps d'en donner une définition.

### **Qu'est-ce que l'attaque ?**

*L'attaque est soit le processus de réduire les libertés ou d'encercler un groupe de pierres et de lui appliquer de la pression, soit de supprimer sa base et la possibilité de former deux yeux.*

### **Qu'est-ce que la défense ?**

*La défense est soit le processus de donner à un groupe plus de libertés ou d'étendre son espace permettant de former deux yeux, soit de protéger les points d'invasion possibles. Un groupe qui ne peut pas être tué est dit stable et il n'a pas besoin d'être défendu, mais il peut être utilisé comme point de départ pour lancer des attaques.*

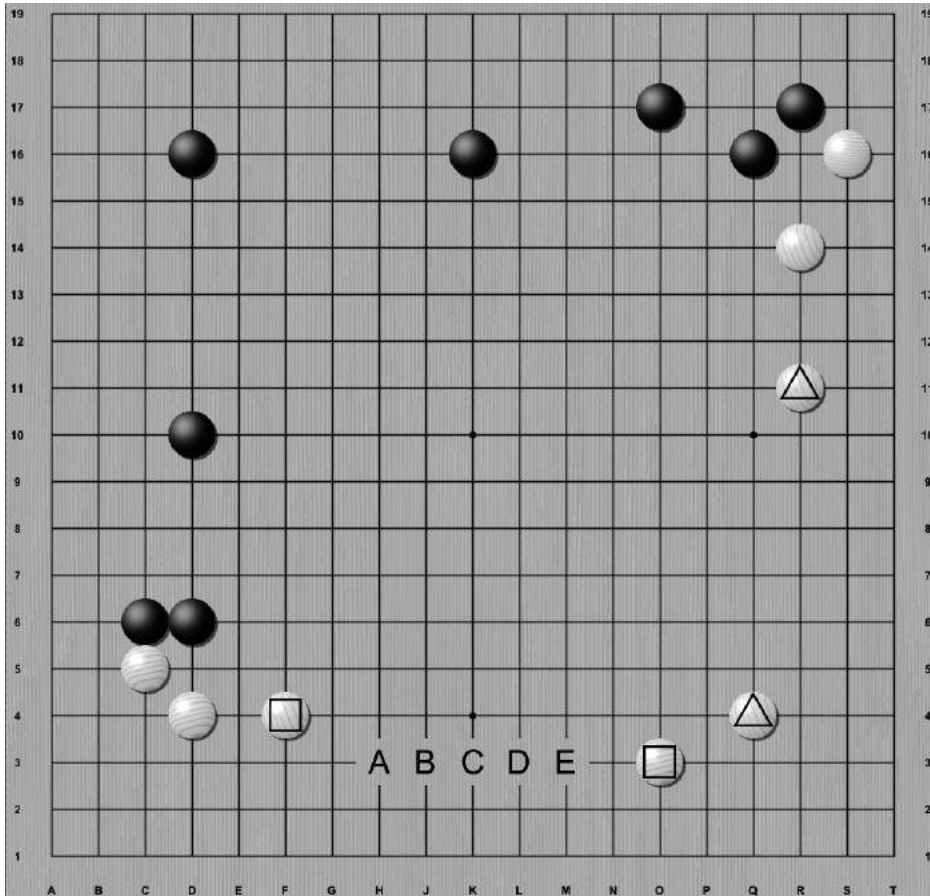
Comme nous l'avons dit ces deux concepts sont intimement liés. Un groupe qui subit une attaque, une fois qu'il est défendu correctement, peut être utilisé pour lancer ses propres attaques et vice versa : un joueur qui utilise un groupe pour attaquer doit toujours se méfier de coups trop agressifs qui risquent d'endommager la stabilité de son propre groupe dans le futur. Donc, quelles questions devons-nous nous poser afin de décider s'il faut envahir ?

### **Quand et à quel endroit envahir ?**

- Y a-t-il des groupes de pierres ennemies qui ont de grands espaces entre eux ? Si oui, alors il doit y avoir des points où on peut séparer notre adversaire, surtout si certaines de ses pierres sont sur la quatrième ligne.
- Sommes-nous certains que nous pouvons survivre dans les points d'invasion que nous avons identifiés ?
- Lesquels de ces points semblent nous donner le meilleur résultat pour nous ou le plus de problèmes pour notre adversaire ?
- Si on envahit et on arrive à vivre à l'intérieur du territoire ennemi, est-ce que le territoire que l'on gagne vaut au moins autant que l'influence extérieure que notre adversaire obtiendra en compensation ?
- Est-ce que l'invasion déstabilise un autre groupe de notre adversaire, ou est-elle suffisamment menaçante pour nous offrir une bonne continuation qui nous donnera l'avantage ailleurs ?
- Est-il RÉELLEMENT nécessaire d'envahir pour gagner la partie ? Après tout, l'invasion n'est pas obligatoire.

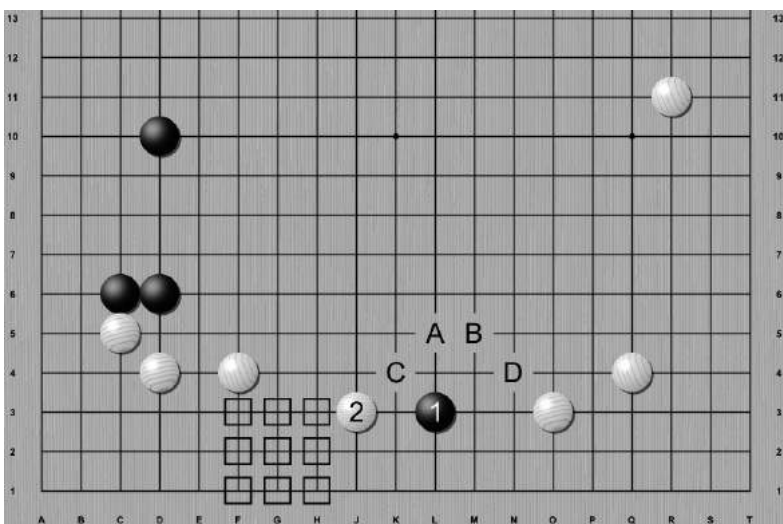
Tout cela ne semble pas facile, donc devrait être intéressant. Voyons comment tout cela marche, afin que vous essayiez des invasions dans vos propres parties ou que vous vous défendiez contre elles. N'ayez pas peur de perdre. **Expérimentez, apprenez et essayez toujours de vous amuser.**

Les principes les plus simples qui englobent toutes les questions précédentes sont que « **plus l'espace entre les pierres de l'adversaire est grand, mieux c'est** » et que « **si les pierres de l'adversaire sont sur la quatrième ligne, alors une invasion est plus facile. Si elles sont sur la troisième ligne, alors une réduction est plus facile** ». Voyons un premier exemple d'invasion :

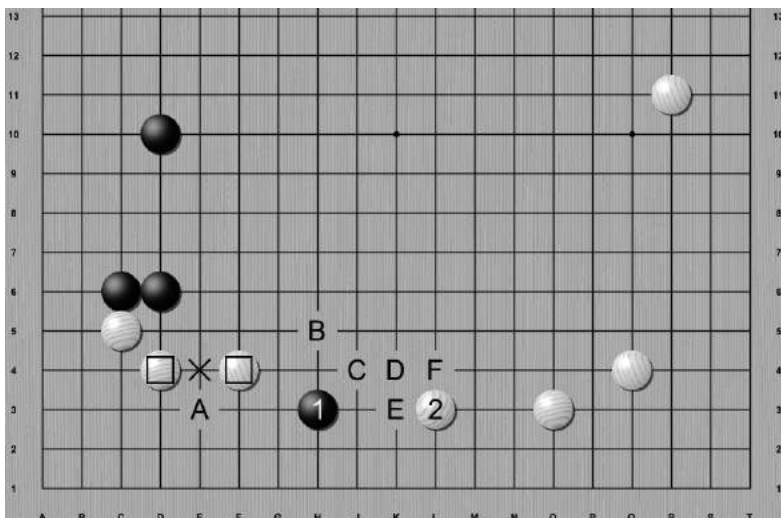


L'image de gauche décrit une ouverture très simple et courante. Noir a joué le Sanrensei sur le bord supérieur. Blanc a approché le coin en haut à droite, puis Noir a approché le coin en bas à gauche. Les deux joueurs ont fini chaque joseki et Blanc a fermé le coin en bas à droite pour se défendre contre une invasion éventuelle au point 3-3. Maintenant c'est au tour de Noir et il veut envahir le moyo de Blanc. Noir remarque que l'espace entre les pierres marquées de triangles est de **six points**, tandis que l'espace entre les pierres marquées par des carrés est de **sept points**. Donc Noir choisit le plus grand espace pour envahir. Il a cinq points d'invasion possibles, sans jouer au contact des pierres de Blanc. Comment choisir parmi ceux-ci ?

**Le point le plus proche de la pierre blanche située sur la quatrième ligne est le meilleur.** Il donne à Noir de la place pour menacer Blanc, mais pourquoi ?



Supposons que Noir ait ignoré l'idée mentionnée ci-dessus et qu'il ait joué le choix **D** de la première image. Le **coup 2** de Blanc enlève la **base** de la pierre noire (l'espace permettant de former deux yeux) et maintenant la pierre de Noir est dans un endroit étriqué et doit s'enfuir avec les choix **A** ou **B** ou bien se battre avec **C** ou **D**. Les pierres de Blanc sont beaucoup plus fortes et plus en sécurité que la pierre isolée de Noir. De plus, Blanc a certainement gagné les points marqués par des carrés comme territoire. Donc Blanc s'est défendu en attaquant la pierre de Noir et Noir a seulement aidé Blanc à gagner plus de territoire...



Maintenant voyons ce qui se passe si Noir joue le choix **A** de la première image, une invasion plus proche de la pierre de quatrième ligne.

Le **coup 2** de Blanc s'empresse à nouveau de retirer la base de Noir et les choses semblent similaires au cas précédent avec les choix de fuir ou de combattre allant de **B** à **F**.

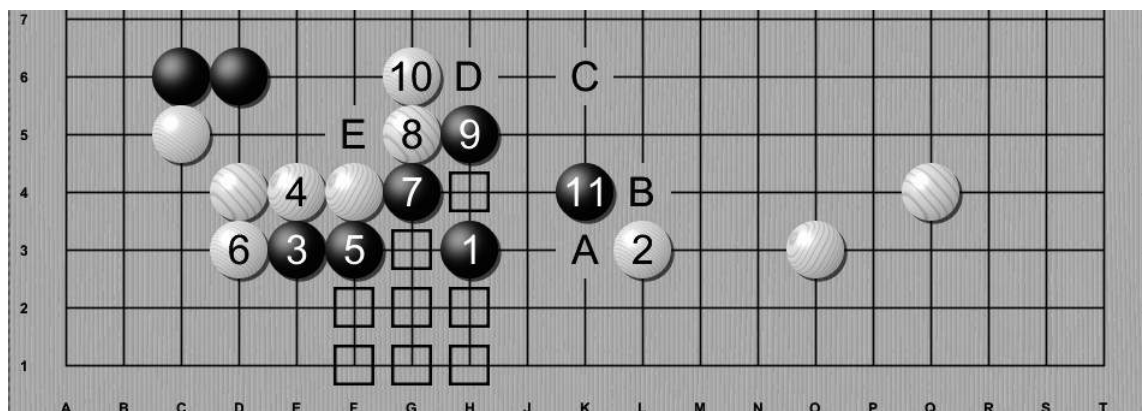
Mais dans ce cas, Noir peut jouer en **A**, sous les pierres de Blanc et menacer la coupe au point faible de l'extension d'un espace marquée avec **X**.

Blanc, une fois de plus, a pris du territoire en s'étendant sur la troisième ligne avec le **coup 2**, mais cette fois il n'est pas en sécurité des deux côtés et cela crée des problèmes...



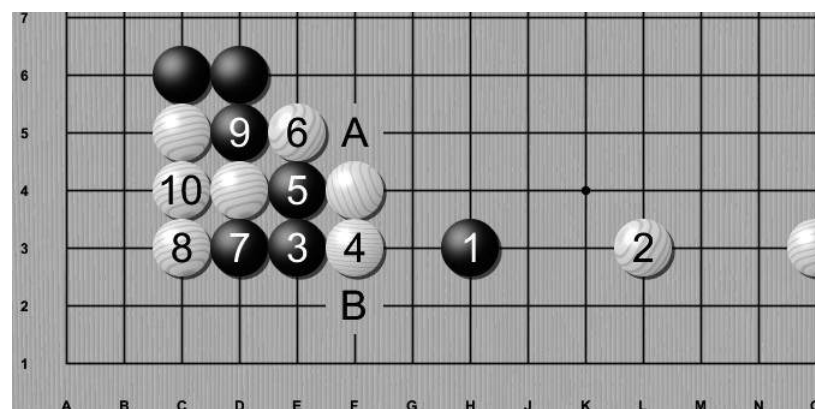
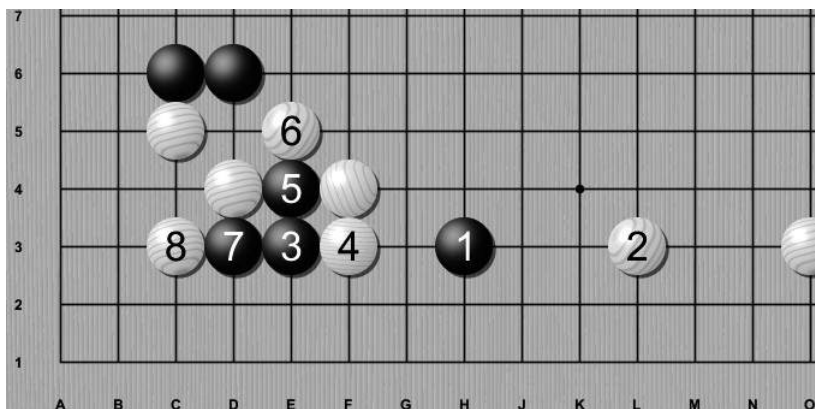
La raison pour laquelle on évite généralement d'envahir près des pierres de troisième ligne devient plus apparente maintenant. C'est parce qu'elles ne laissent pas assez d'espace pour qu'on vive en-dessous d'elles, à l'inverse des pierres de quatrième ligne.

Voyons comment notre exemple fonctionne après que Noir menace la coupe :



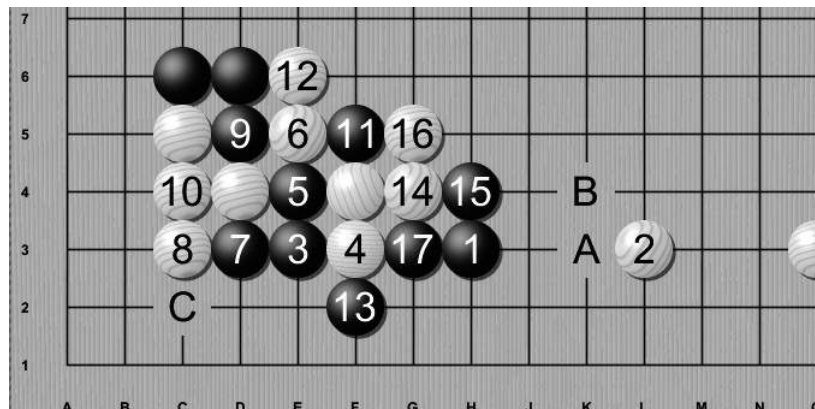
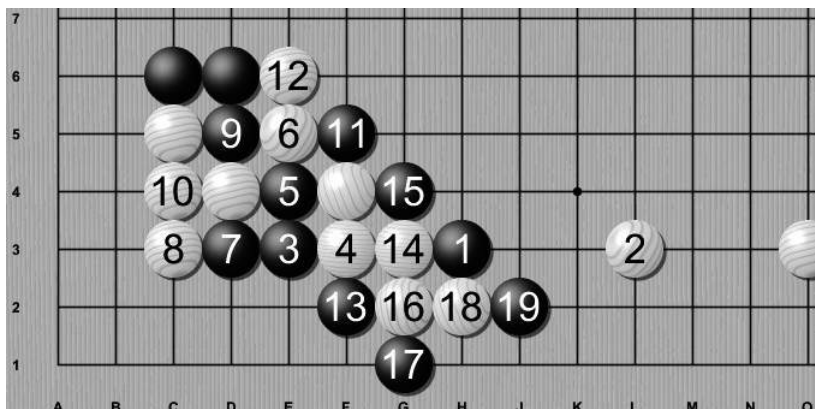
Lorsque l'on fait face à une menace de coupe, le meilleur choix est presque toujours de se défendre contre cette coupe. En général la plupart des gens vont simplement se connecter en **4**. Noir s'étend en **5** pour connecter ses propres pierres et former une base. **Blanc 6** ferme le coin et **Noir 7** donne plus d'espace à Noir pour former des yeux. **Blanc 8** essaye d'encercler Noir, mais **Noir 9** crée deux gueules du tigre pour Noir. Blanc s'étend pour défendre sa pierre et avec le coup à l'épaule **11**, Noir solidifie sa base marquée avec des carrés. Le groupe de Noir est en sécurité et stable donc Blanc doit défendre sa coupe en **E** pour ne pas risquer d'avoir des problèmes dans le futur. Noir peut continuer de s'étendre ou d'attaquer avec **A**, **B**, **C** ou **D**. Donc **l'invasion était un succès !**

Je vous imagine cependant penser que peut-être Blanc était-il trop timoré et qu'il aurait dû contre-attaquer au lieu de simplement se connecter avec le **coup 4**. Réfléchissons sur cette idée...



**Image de gauche** : disons que **Blanc 4** essayait de déconnecter les pierres de Noir. **Noir 5** coupe, **Blanc 6** défend finalement, **Noir 7** essaye d'atteindre le coin et **Blanc 8** bloque. Et ensuite ?

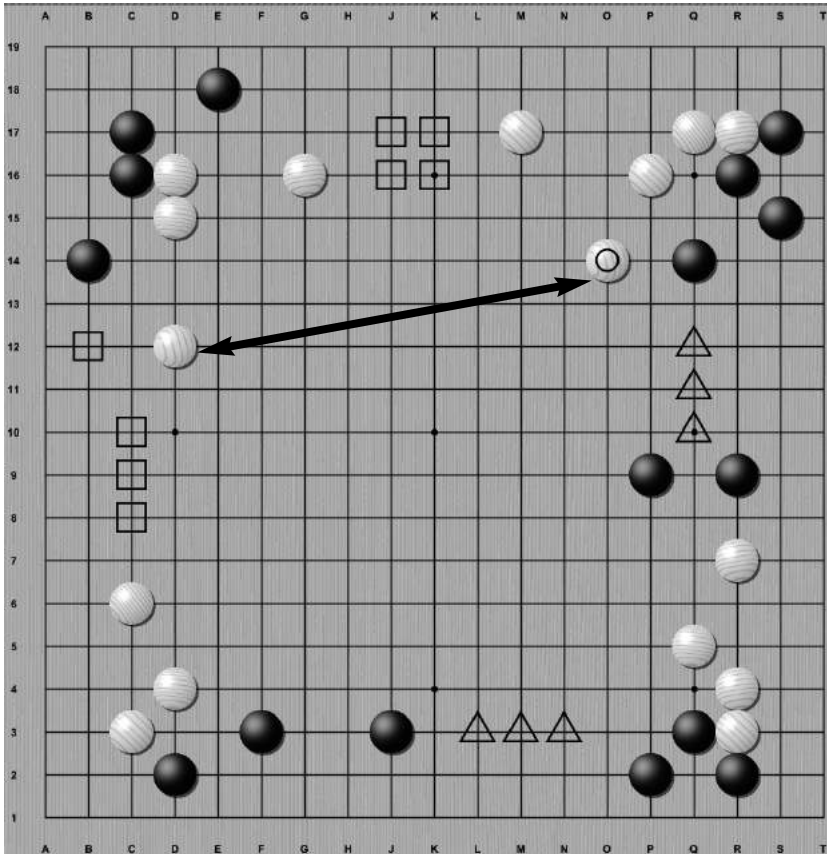
**Image de droite** : **Noir 9** place la pierre de Blanc en atari, donc Blanc doit se connecter en **10** et maintenant Blanc a deux points faibles. L'atari en **A** puis la menace du shicho en **B**...



**Image de gauche** : en effet si Blanc ne fait pas attention et joue le **coup 14** à cet endroit, alors il est pris dans un shicho et l'invasion de Noir est encore plus réussie qu'il ne pouvait imaginer.

**Image de droite** : même si Blanc a fait attention avec le **coup 14**, Noir obtient tout de même de nombreux coups gratuits et une base, et garde le sente. Maintenant Noir peut s'étendre avec **A** ou **B** ou même attaquer à nouveau avec **C**.

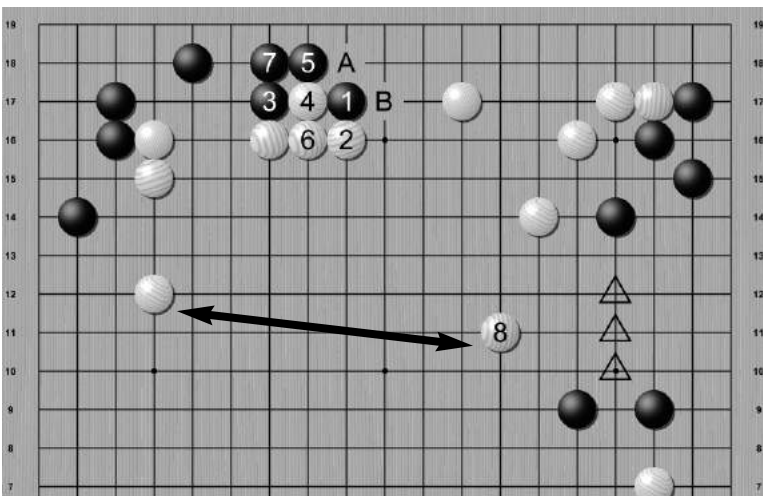
Il faut donc retenir deux choses ici : la première est que lorsqu'on attaque on doit exploiter les faiblesses de l'adversaire et les espaces ouverts, que l'on trouve en général sous les pierres de quatrième ligne. La seconde est que l'on doit toujours s'occuper de sa forme et qu'il ne faut pas mépriser les coups « timorés ». **On ne peut pas attaquer ou se défendre efficacement si on n'a pas une bonne forme ou si on ne protège pas ses faiblesses.** En gardant cela à l'esprit, voyons un autre exemple de partie réelle et introduisons des idées importantes dont nous devons avoir conscience avant, et pendant une invasion :



*Ceci est un exemple de partie où la phase d'ouverture vient juste de s'achever. Blanc effectue le premier coup pour élargir son très gros moyo situé sur la partie supérieure et gauche du plateau, tandis que Noir a deux coins et le bord inférieur.*

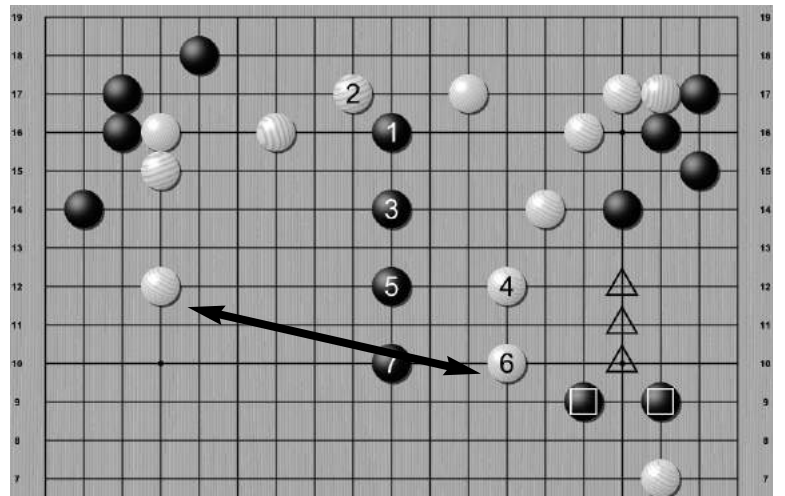
*Les points marqués par des carrés sont là où la formation de Blanc est plus fragile et les pierres sont plus éloignées. Les points marqués d'un triangle sont les points où la formation de Noir est plus fragile et Blanc a des pierres aux alentours pour l'aider en cas d'invasion. C'est au tour de Noir et il se dit que, bien que les points marqués soient de bons endroits pour envahir, ses pierres d'invasion auront besoin d'une aide supplémentaire, parce que Blanc a trop de pierres aux alentours, surtout en haut.*

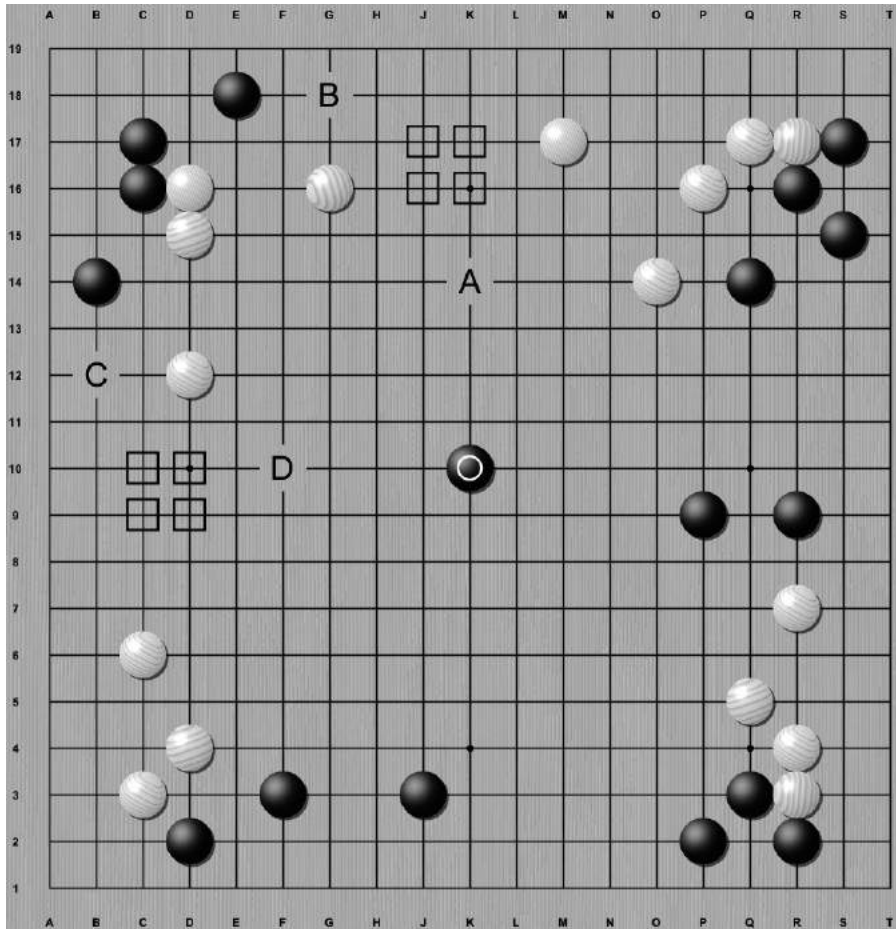
*La ligne que l'on a dessinée sur l'image s'appelle **la ligne de secteur** de l'influence de Blanc et elle est facile à imaginer, puisque c'est juste la ligne entre les bords de la formation de Blanc. Y placer une pierre isolée pourrait être problématique pour Noir...*



**Image de gauche** : si Noir vient sur la troisième ligne et utilise l'aide de ses pierres situées à proximité, même si Blanc joue passivement, Noir obtient seulement un petit territoire, que Blanc peut encore attaquer avec **A** ou **B**. Entre temps la ligne de secteur de Blanc s'est déplacée encore plus loin vers le centre et ses groupes se sont renforcés. De plus les points marqués de triangles sont encore plus faciles à envahir maintenant et Noir doit se défendre à cet endroit ou périr.

**Image de droite** : si Noir vient sur la quatrième ligne et Blanc bloque sa connexion avec les pierres du coin alors Noir saute vers l'extérieur pour franchir la ligne de secteur avec le **coup 3**. Blanc étend à nouveau la ligne de secteur et, finalement au **coup 7** Noir a fini par sortir, avec ses pierres sous forme de bâton. L'invasion semble réussie, mais c'est au tour de Blanc et les pierres marquées de carrés peuvent maintenant être encerclées et tuées. Une invasion qui endommage nos pierres ailleurs n'est pas suffisamment bonne...

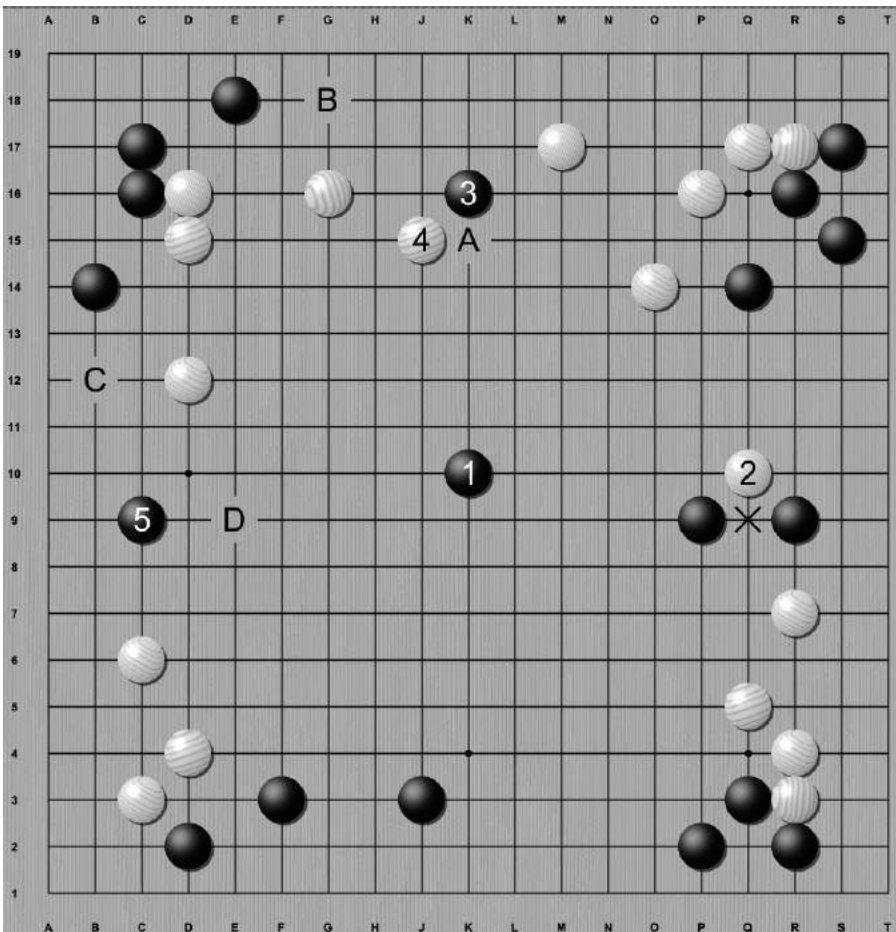




Noir prend en considération tous les soucis que nous avons présentés à la page précédente et se décide pour une très bonne idée : il va **placer une pierre qui aidera ses invasions**.

Ici il choisit le centre du plateau (appelé **tengen**) qui est un choix très intéressant. Regardez le plateau entier. La pierre de Noir non seulement semble en synergie avec ses pierres sur les côtés droit et inférieur, mais aussi elle crée **deux** trous énormes dans la défense de Blanc. Si Noir envahit sur les points marqués d'un carré en haut, alors selon la réponse de Blanc il peut soit sauter en **A** en direction de sa pierre de tengen, soit se connecter en-dessous en **B**. Les coups **A** et **B** sont pratiquement **miai**, donc les deux soucis présentés à la page précédente ont été résolus en un seul coup et, en prime, exactement la même situation se présente sur le côté gauche avec les points **C** et **D**. C'est un coup magnifique de Noir. Défendre quatre points différents en un seul coup semble quasiment impossible...

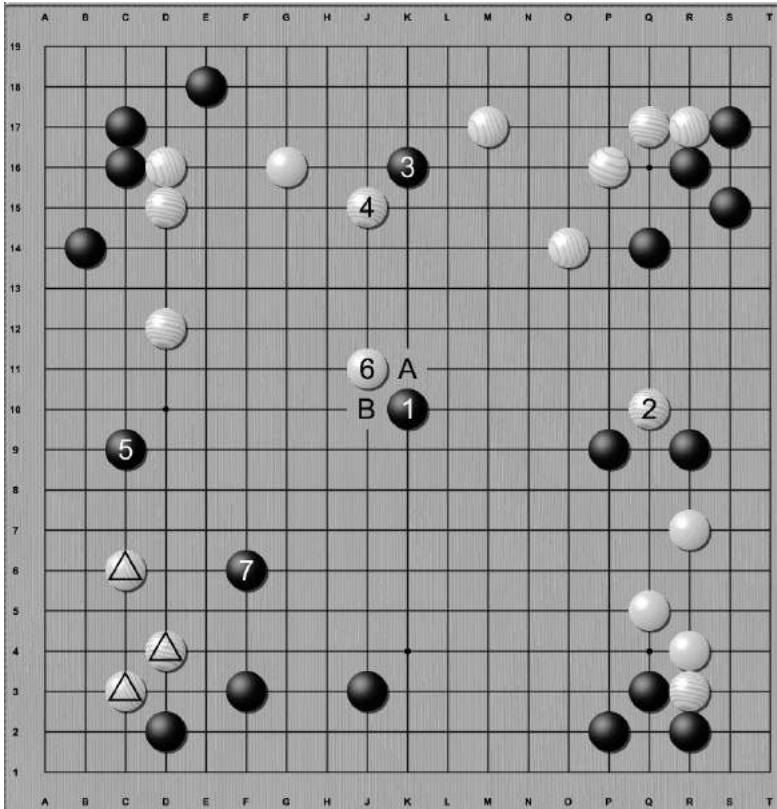
**Règle pratique:** quand vous essayez d'envahir, plus vous avez de pierres pour vous aider, plus vous avez de chances d'obtenir un bon résultat à partir de l'invasion. Les coups qui créent des menaces multiples ou des situations *miai* sont généralement cruciaux pour qu'une invasion soit réussie.



Blanc n'arrive pas à décider quoi faire, donc il remet à plus tard sa réponse au problème et essaye de jouer ailleurs et de menacer Noir d'une autre manière, en essayant de tourner le plateau en sa faveur avant de traiter la situation globale. Blanc joue le **coup 2** pour distraire Noir en menaçant la coupe en **X** et en essayant de voir s'il peut obtenir une compensation au cas où Noir opte pour une invasion.

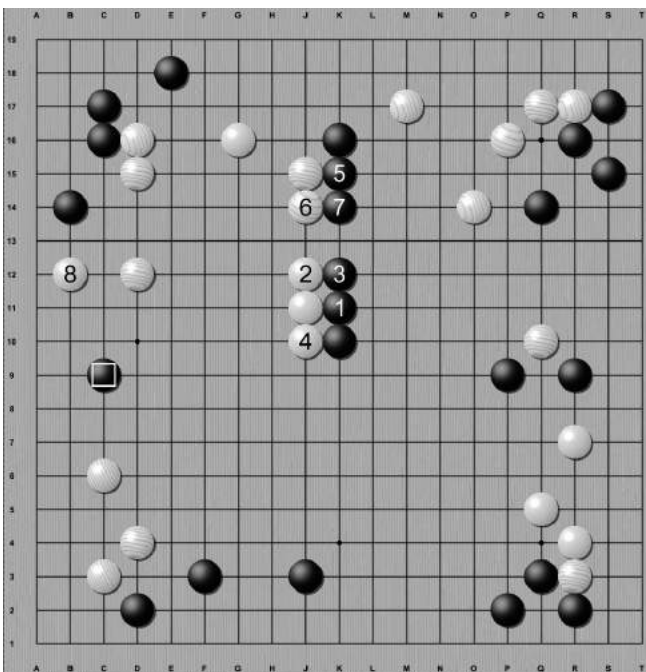
Noir ignore Blanc et envahit au **coup 3**. Blanc essaye d'étendre son groupe sur la gauche et de couper la pierre de Noire avec le **coup 4**, mais bien que Blanc empêche le saut d'une intersection, Noir **A** et **B** sont des coups qui amèneraient du profit à Noir. Donc comme Noir a deux options il devient plus gourmand et envahit au **coup 5** également. Sur ce bord les deux coups **C** et **D** permettent de mener la pierre de Noir en zone de sécurité ou au moins de donner un gain significatif à Noir. Blanc est en difficulté, envahi sur deux bords et son groupe de gauche semble se faire encercler petit à petit...

**Règle pratique :** quand vous avez un doute sur votre prochain coup dans une situation donnée, essayez de faire *tenuki* (jouer ailleurs) et de changer la situation du plateau. Peut-être que plus tard, avec un plus grand nombre de pierres aux alentours, les choses deviendront plus faciles à gérer et une solution pourrait se présenter à vous.



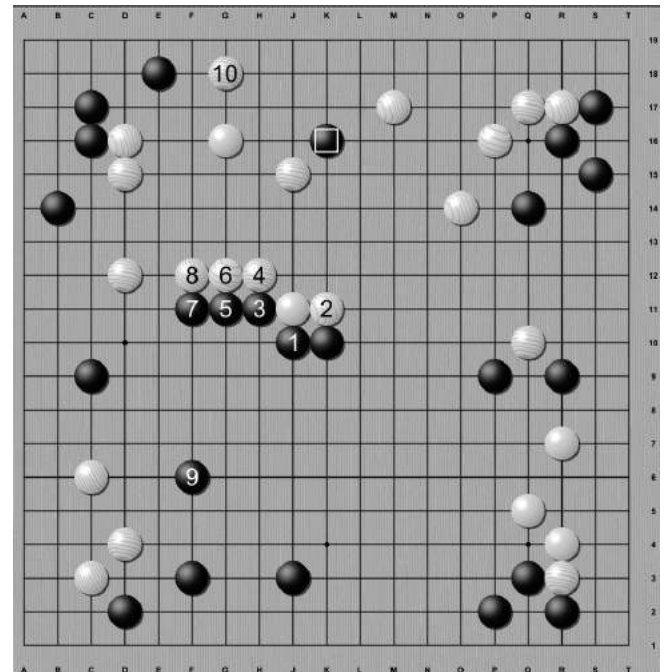
La symétrie de la situation est curieusement la clef pour trouver une bonne solution. Blanc choisit de faire un coup à l'épaule à la pierre de Noir au **coup 6**. Ceci donne un choix à Noir comme vous pouvez le voir dans les deux images ci-dessous. Noir devra choisir laquelle des deux pierres il voudra aider. Si Blanc joue **A** ou **B**, Noir sera en difficulté puisqu'il devra soit aider sa pierre au milieu, soit la pierre d'invasion correspondante. Ce problème est similaire avec celui auquel Blanc a fait face précédemment et Noir ne peut pas aider chaque pierre avec un seul coup, donc Noir va probablement suivre la même stratégie que Blanc et jouer le **coup 7** pour encercler le groupe de Blanc marqué, élargir son propre moyo en bas et aider sa pierre du **coup 5**. Réaliser tant de choses en un seul coup est excellent dans des situations normales mais, dans ce cas, **Blanc peut choisir quelle pierre noire il veut encercler !** Vous ne devez jamais laisser de telles décisions à votre adversaire !

Nous reviendrons à cette partie en **page 118**, dans la section sur la réduction, pour voir ce qui s'est passé ensuite.



Voici les deux choix que Blanc avait principalement en tête lorsqu'il a joué le coup à l'épaule sur la pierre de Noir.

Les deux résultats finissent avec Blanc qui attaque l'une des deux pierres d'invasion, mais Noir obtient une compensation pour avoir perdu l'une de ses deux invasions. La deuxième image a l'air bien meilleure pour Noir.



**Définition et règle pratique :** la **ligne de secteur** est la ligne imaginaire qui connecte les bords du moyo d'un joueur. Envahir derrière cette ligne risque d'être très difficile, donc vous devez toujours essayer d'avoir des pierres aux alentours pour vous aider à réaliser cet objectif, si vous souhaitez le tenter.

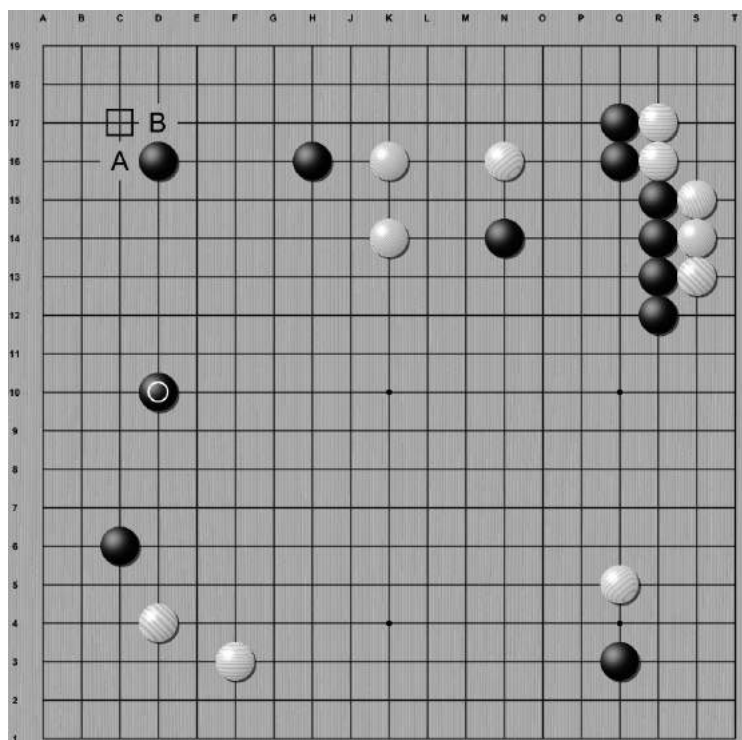
**Règle pratique:** si vous n'arrivez pas à répondre à une invasion directement, essayez d'abord de déstabiliser les pierres qui viennent en aide à l'adversaire. Si vous arrivez à changer la situation du plateau autour de celles-ci, alors l'invasion pourrait être plus facile à repousser.

**Règle pratique:** évitez de créer de nombreux petits groupes ici et là sur le plateau. Une grande invasion réussie qui résulte en un groupe fort pour vous est en général meilleure que de créer beaucoup de plus petits groupes qui seront pourchassés sur le plateau par votre adversaire.

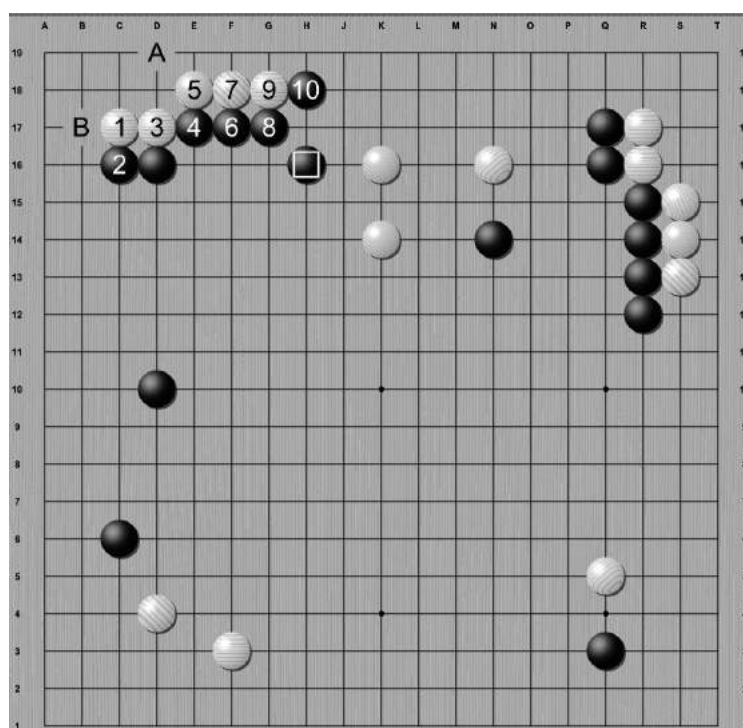
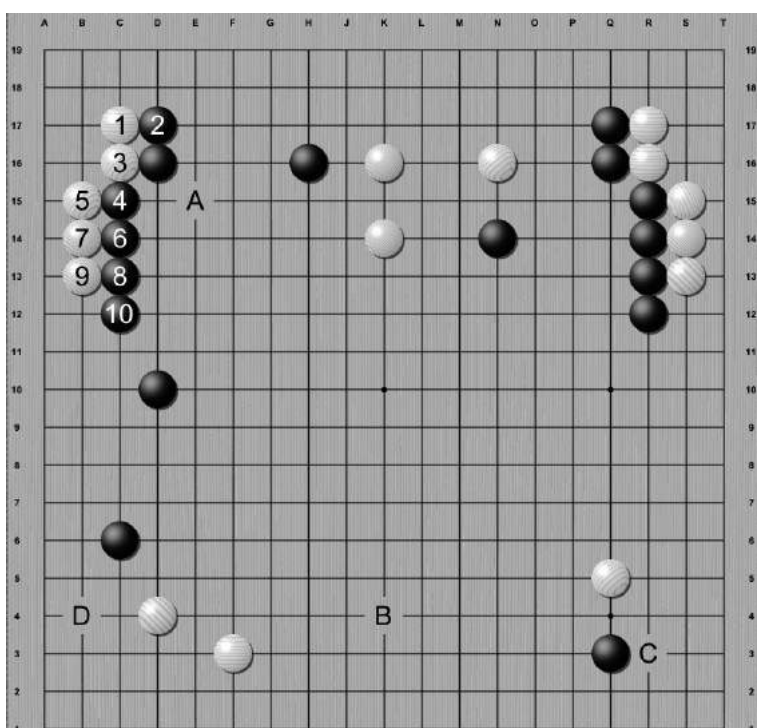
**Règle pratique: ne soyez pas trop gourmand !** Tant que vous n'avez pas assez d'expérience pour savoir quand vos groupes et pierres sont en sécurité, essayez d'être sûr que vos pierres sont en sécurité avant de passer à une autre zone. Un groupe qui est en danger est un problème bien plus grave que si votre adversaire obtient des points incontestés.



Les **coups de contact** sont des exemples très intéressants d'invasions, où un joueur joue sa pierre d'invasion directement en contact avec les pierres existantes de l'adversaire. Comme nous l'avons déjà vu, nous aimons en général donner à nos pierres de l'espace pour qu'elles fassent des yeux et qu'elles vivent, mais parfois lorsque soit cet espace est abondant, soit il y a de nombreuses pierres autour qui nous viennent en aide, on peut jouer directement au contact pour effectuer des menaces multiples et mener l'adversaire vers la réponse et la direction qui est en notre faveur. Par exemple :



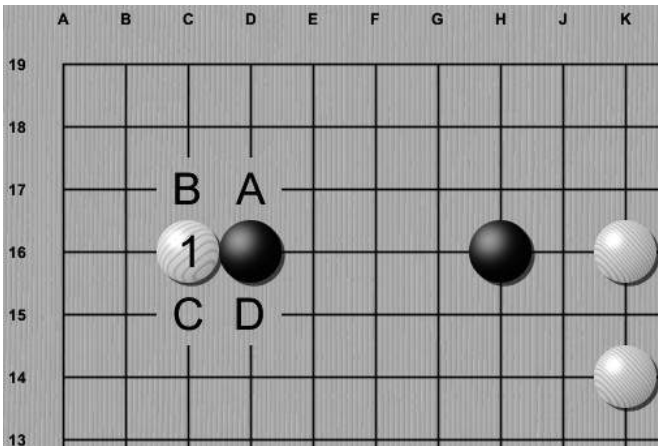
Noir semble utiliser son coin en haut à gauche d'une manière très efficace. Il s'est juste étendu vers le bord gauche et il a déjà une pierre vers le haut, donc Blanc veut mettre fin à cela, en prenant le coin de Noir avec une invasion en 3-3 sur le point marqué d'un carré, avec Noir qui bloque en **A** ou **B**...



**Image de gauche** : Si Noir bloque en **B** c'est le joseki habituel que nous avons déjà vu et il est plutôt en faveur de Blanc, parce que Blanc obtient le coin et garde le sente pour jouer à un autre endroit intéressant du plateau tel que ceux qui sont marqués.

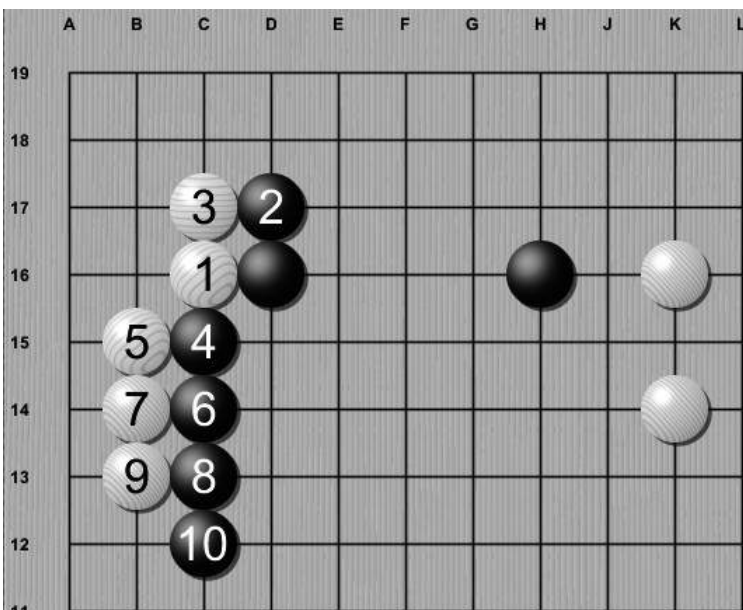
**Image de droite** : mais si Noir bloque de l'autre côté, la pierre marquée signifie que Noir peut s'écarter du joseki. Dans cette variation Blanc doit se défendre en **A** ou **B** donc Noir obtient éventuellement le sente, un grand moyo sur le côté gauche et il peut maintenant menacer les pierres de Blanc sur le bord supérieur. Comment Blanc évite-t-il ce résultat et oblige Noir à choisir le résultat de l'image de gauche ?





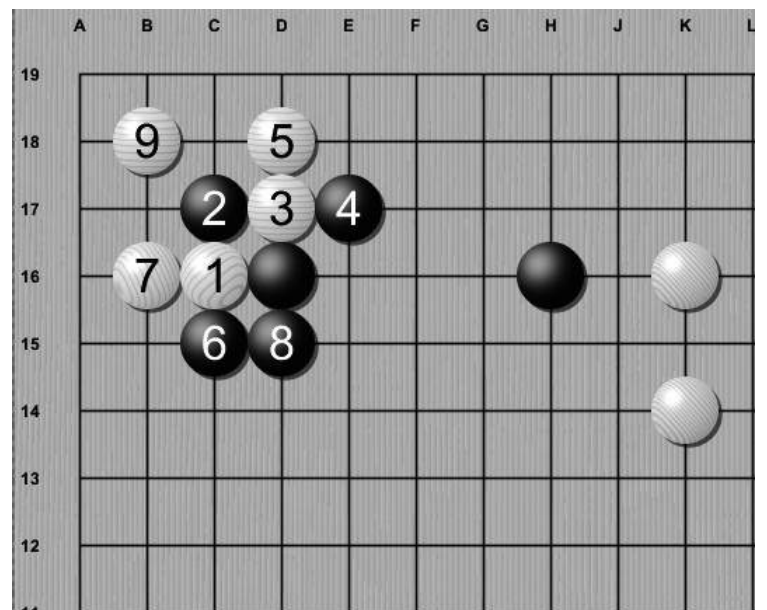
La manière pour Blanc de forcer la direction dans laquelle Noir va bloquer est de lui enlever la possibilité de choisir, en jouant la pierre d'invasion directement en contact avec la pierre 4-4 de Noir. Noir a quatre choix : **A**, **B**, **C** et **D** mais aucun d'entre eux ne permet de pousser la pierre blanche vers le bord supérieur, ce qui était exactement le résultat que Blanc voulait éviter.

De plus, tous ces quatre choix coûtent le coin à Noir, comme nous le verrons sur les prochaines images, donc entre les choix qui donnent des continuations incertaines et les choix qui reviennent au joseki normal, Noir choisit en général les plus sûrs.



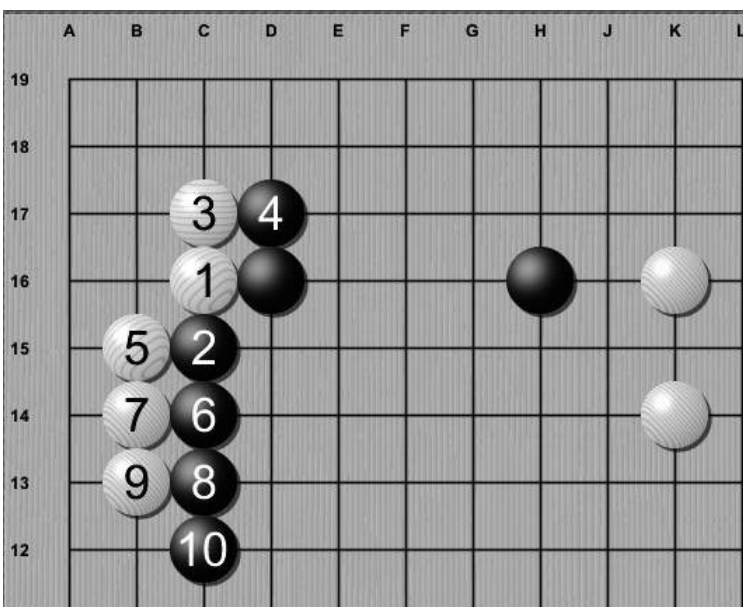
### Choix A

Exactement comme le joseki. Seul l'ordre des coups change.



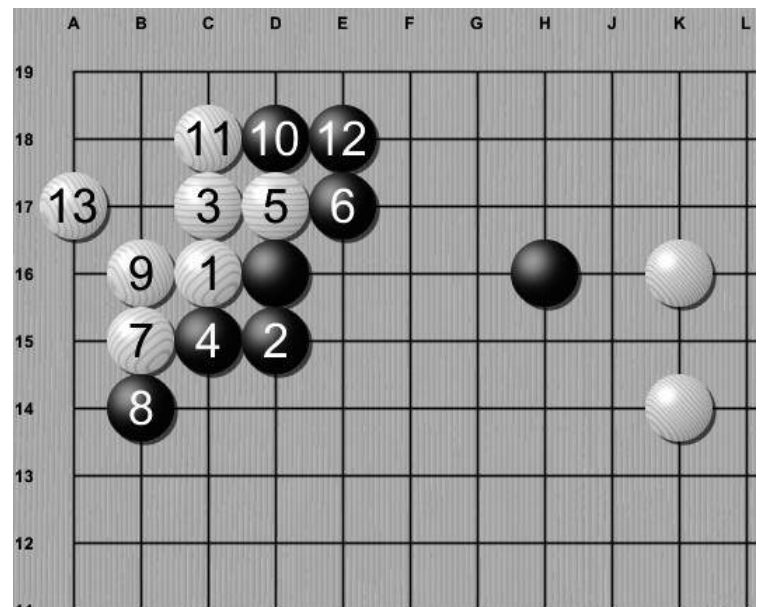
### Choix B

Ceci est un résultat possible. Couper en **2** aboutit à un combat intense rarement favorable à Noir.



### Choix C

Exactement comme dans le joseki et le choix A. Seul l'ordre des coups change.

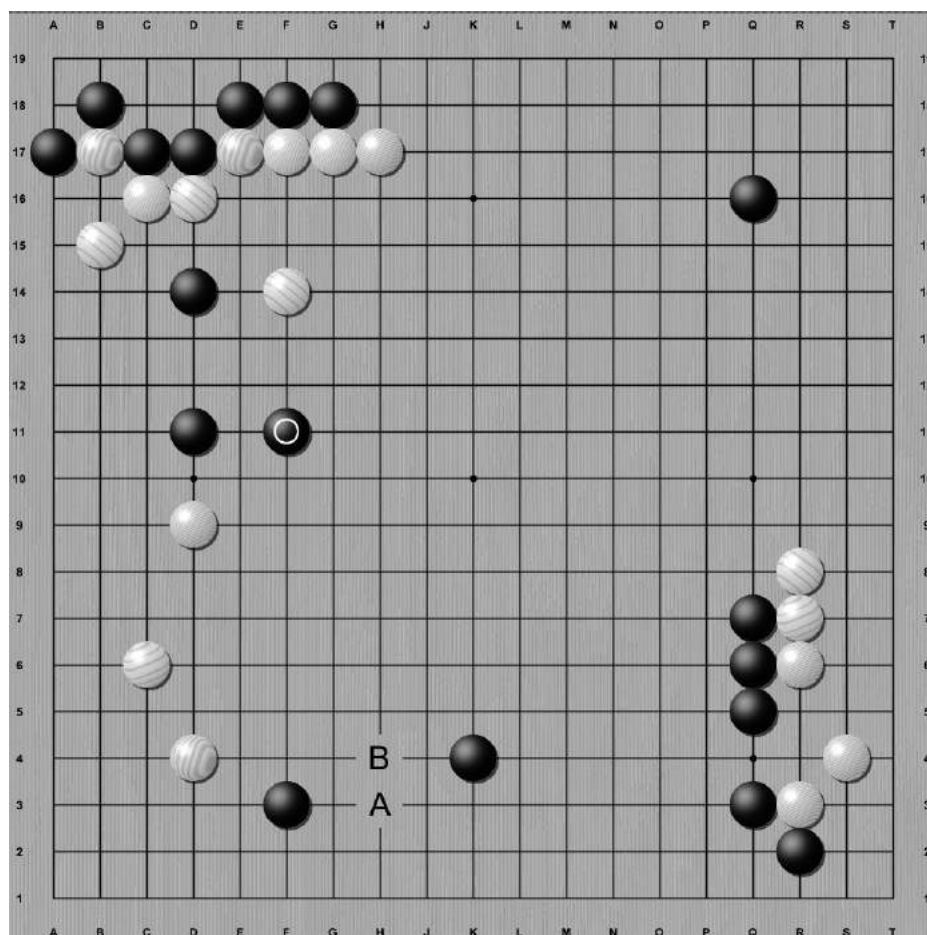


### Choix D

Noir perd le coin à nouveau et il a une forme moins bonne que dans les choix A et C.

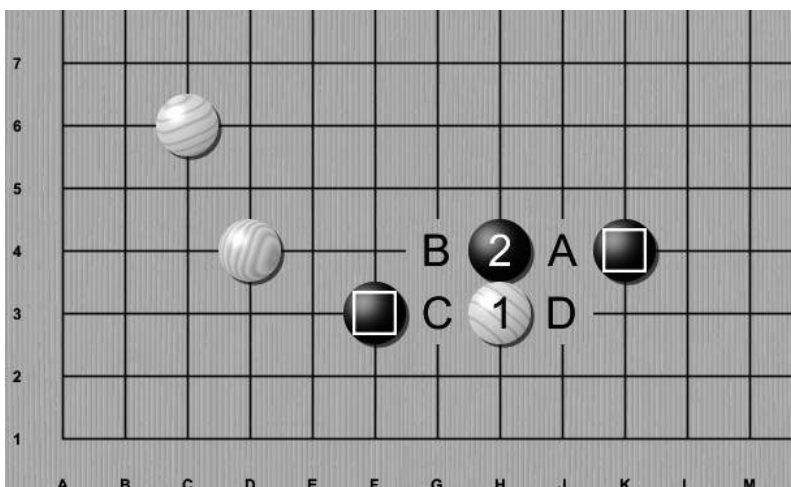
**Règle pratique :** lorsque votre adversaire joue au contact, le choix le plus sûr consiste à s'étendre au lieu de jouer le hane et de donner la possibilité à votre adversaire de faire hane également et de couper vos pierres, comme dans le choix **B** de l'exemple ci-dessus. À moins que vous n'ayez suffisamment de pierres pour vous aider avec ce coup si audacieux, jouer le hane pourrait vous causer plus de problèmes qu'à votre adversaire. Cela signifie que quand vous jouez au contact, vous devez vous estimer heureux s'il est trop agressif et joue le hane contre vous.

Plus haut lorsque nous évoquions les types de connexions entre les pierres, nous avons mentionné que lorsque les pierres sont trop éloignées, elles ont tant de points de coupe qu'elles ne peuvent pas réellement être considérées comme connectées. Une application pratique était le point d'invasion lors du fuseki de Kobayashi que nous avons mentionné précédemment. Maintenant c'est le moment idéal pour voir ce qui se passe dans le cas de l'extension en grand saut de cavalier:

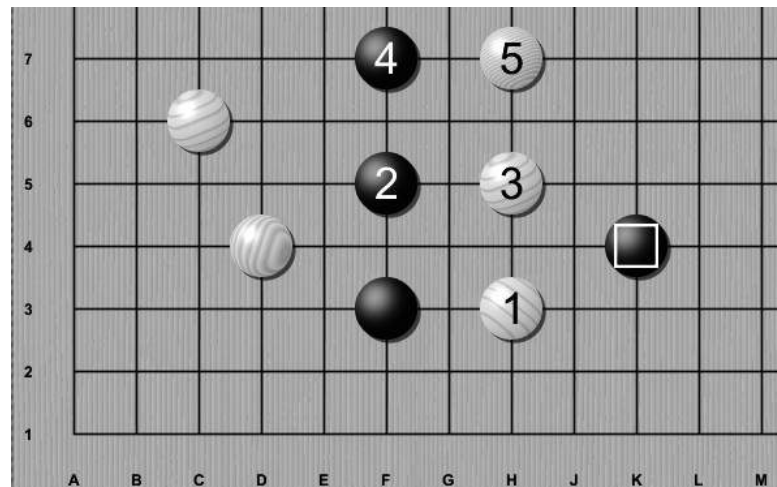


Comme d'habitude, nous verrons un exemple provenant d'une partie réelle. Dans ce cas Noir a joué le fuseki de Kobayashi et la partie a avancé d'environ vingt coups avant que Blanc ne décide qu'il est temps d'attaquer le point faible du fuseki de Kobayashi en **A**.

Le point **B** est aussi un point faible, mais c'est plus une réduction qu'une invasion puisque Noir arrive habituellement à garder son territoire et Blanc obtient l'extérieur, et c'est un exemple classique qui montre la différence entre ces deux concepts. Pour le moment, voyons ce qui se passe avec l'invasion en **A**.

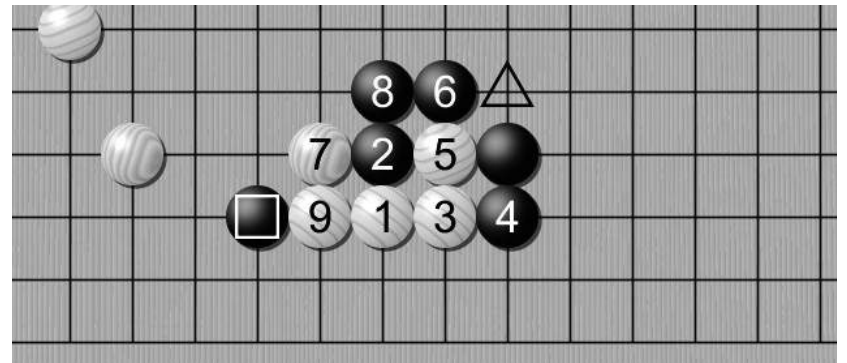
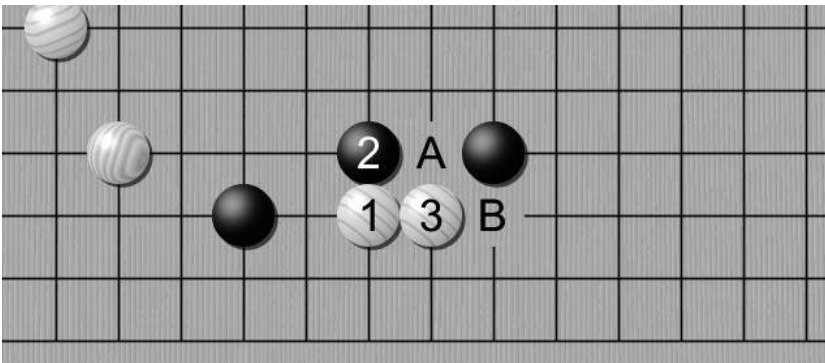


**Image de gauche :** Une fois que Blanc envahit en **1**, Noir n'a presque aucun autre choix que de jouer en **2**, s'il veut combattre et garder ses pierres connectées. La pierre blanche est très difficile à capturer et elle a quatre choix de réponses possibles.

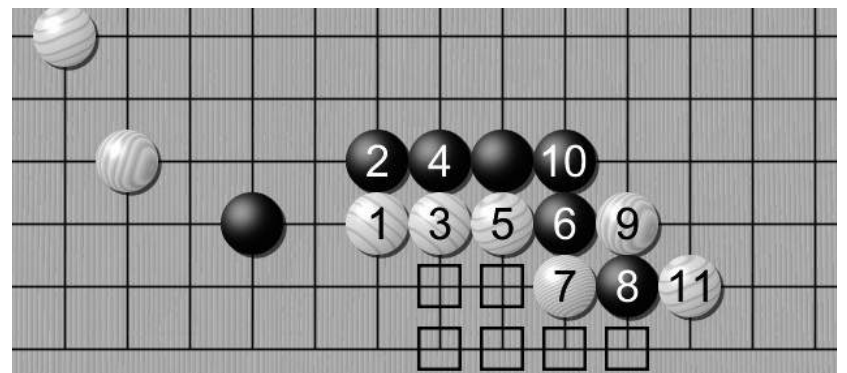
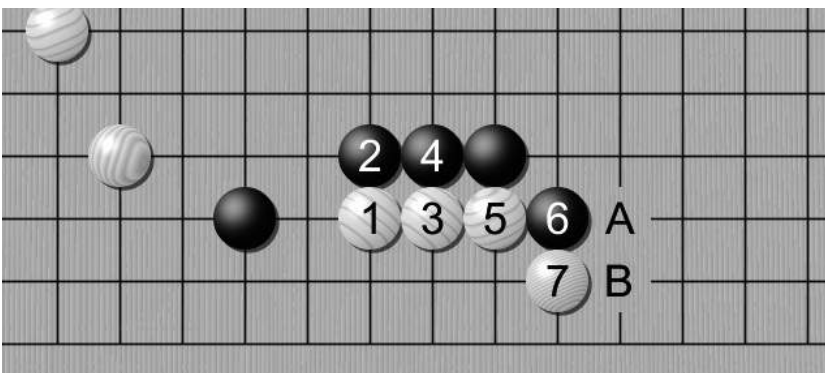


**Image de droite :** Ce n'est pas une bonne idée. Noir saute encore et encore et Blanc suit simplement. Ce n'est pas très bon pour Noir puisqu'il n'a pas deux yeux, ses pierres sont clairement séparées et la pierre marquée est maintenant isolée..

En fonction du nombre de pierres dont dispose Blanc aux alentours ou sur le plateau, qui peuvent aider l'invasion, le résultat peut être meilleur pour Blanc et plus facile à atteindre, mais même sans un grand nombre de pierres pour l'aider, Blanc peut survivre après avoir envahi le point faible du fuseki de Kobayashi, en jouant les variations les plus sûres en choisissant de s'étendre au lieu de faire hane. Voyons comment et pourquoi :

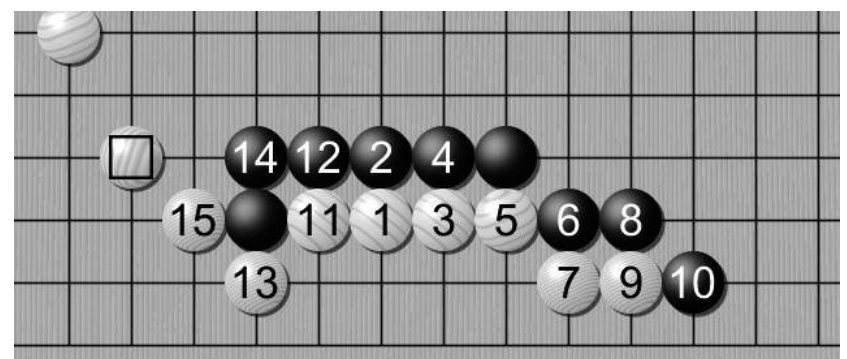
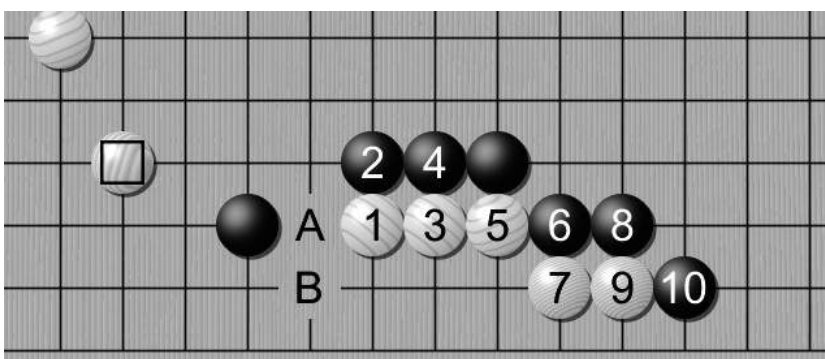


**Image de gauche :** Après que **Noir 2** a chapeauté la pierre blanche, Blanc s'étend avec le **coup 3** et menace soit de traverser les pierres de Noir en **A**, soit de continuer à étendre ses propres pierres en **B**.  
**Image de droite :** Laisser Blanc couper n'est pas vraiment une option pour Noir, comme on peut le voir ici. Si le **coup 4** bloque Blanc, alors tous les coups ci-dessus sont naturels et la pierre noire marquée est presque morte...



**Image de gauche :** Donc Noir connecte presque toujours au **coup 4**. Blanc s'étend en **5**, Noir joue le hane à la tête de trois pierres avec le **coup 6** et Blanc joue un autre hane pour ramper vers l'extérieur. Noir semble avoir le choix entre **A** et **B**.

**Image de droite :** Mais le double hane agressif du **coup 8** ne marche pas, car il est trop proche du bord du plateau et Blanc peut, grâce à des ataris consécutifs aux **coups 9 et 11**, capturer la pierre noire et transformer tous les points marqués en de l'espace vital pour Blanc...

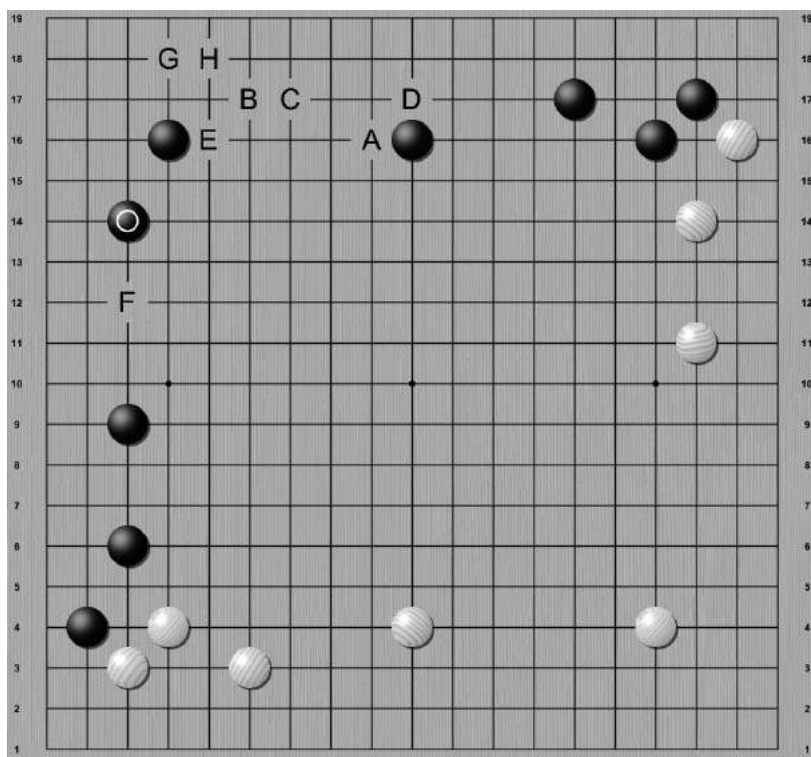


**Image de gauche :** Donc le **coup 8** de Noir ne peut être que l'extension. Blanc va aussi s'étendre avec le **coup 9** et maintenant qu'il n'y a plus de menaces d'atari, Noir peut finalement faire hane avec le **coup 10**. Maintenant, à l'aide de la pierre marquée d'un carré, Blanc peut soit vivre localement en **B**, soit pousser le long du bord avec **A**...

**Image de droite :** Généralement Noir se connecte pour parer à la menace de coupe et il ne peut pas vraiment empêcher Blanc d'atteindre la pierre qui lui vient en aide. Noir ne veut pas que ses pierres se fassent séparer et obtenir un résultat comme celui que nous avons mentionné sur la seconde image de la page. Donc l'invasion de Blanc était un succès !

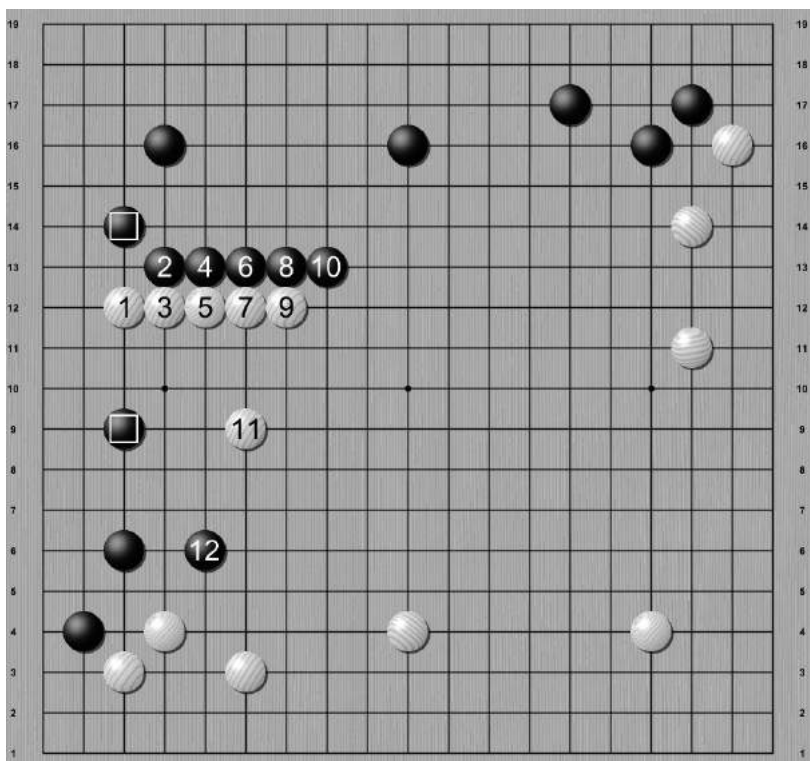
## ► Réductions

Comme nous l'avons dit, l'idée de la réduction est de minimiser le nombre de points que l'adversaire obtiendra d'une zone dans laquelle il a une grande influence, ou qui est presque sécurisée. Nous avons déjà parlé de l'importance de la position des pierres adverses, et que quand elles sont sur la troisième ligne, il est en général préférable de réduire plutôt que d'envahir, parce qu'il n'y aura probablement pas assez d'espace pour que nos pierres survivent. Cela signifie que nous devons nous échapper pour survivre et notre adversaire obtiendra du profit en pourchassant un groupe faible. Mais je ne crois pas qu'il suffise simplement d'énoncer cette idée. Nous devons voir en pratique **pourquoi** cette idée est correcte, donc voyons un exemple :



Voici une partie possible où les deux joueurs ont simplement suivi le joseki simple d'approche du hoshi 4-4. Noir a ensuite joué le saut de cavalier dans le coin en haut à gauche pour le sécuriser, cédant le sente à Blanc. Normalement Blanc pourrait effectuer un coup similaire dans son coin en bas à droite ou sur les bords qu'il contrôle, ou bien il pourrait choisir une invasion aux points marqués de A à G, puisque les deux pierres de Noir qui sont dans cette zone se situent sur la quatrième ligne et sont très éloignées l'une de l'autre.

Mais supposons que Blanc ne veuille rien de tout cela et que pour une raison inconnue il entreprenne d'envahir au point F. Ce n'est pas un bon point d'invasion puisque les pierres de Noir sont sur la troisième ligne et les deux groupes sont vivants, donc les séparer ne rapporte rien à Blanc.



En effet, une fois que Blanc saute avec le **coup 1**, Noir joue simplement le **coup en diagonale en 2**. Les pierres noires marquées sur la troisième ligne assurent que Blanc ne puisse pas former une base et vivre dans cet endroit étriqué, donc Blanc doit s'enfuir.

Mais Blanc ne peut pas s'enfuir rapidement. S'il devait faire saut d'une intersection alors le **coup 2** de Noir est à l'endroit idéal pour le couper en deux morceaux, donc Blanc rampe lentement et Noir est heureux de le suivre tout en agrandissant son mur qui fait face au bord en haut à gauche, tandis que Blanc se retrouve avec un mur qui ne fait face à rien après le **coup 12** de Noir. Non seulement Blanc n'a rien gagné mais en plus il a aidé Noir et essentiellement détruit les points d'invasion en haut à gauche, puisque le mur de Noir permet de les protéger.

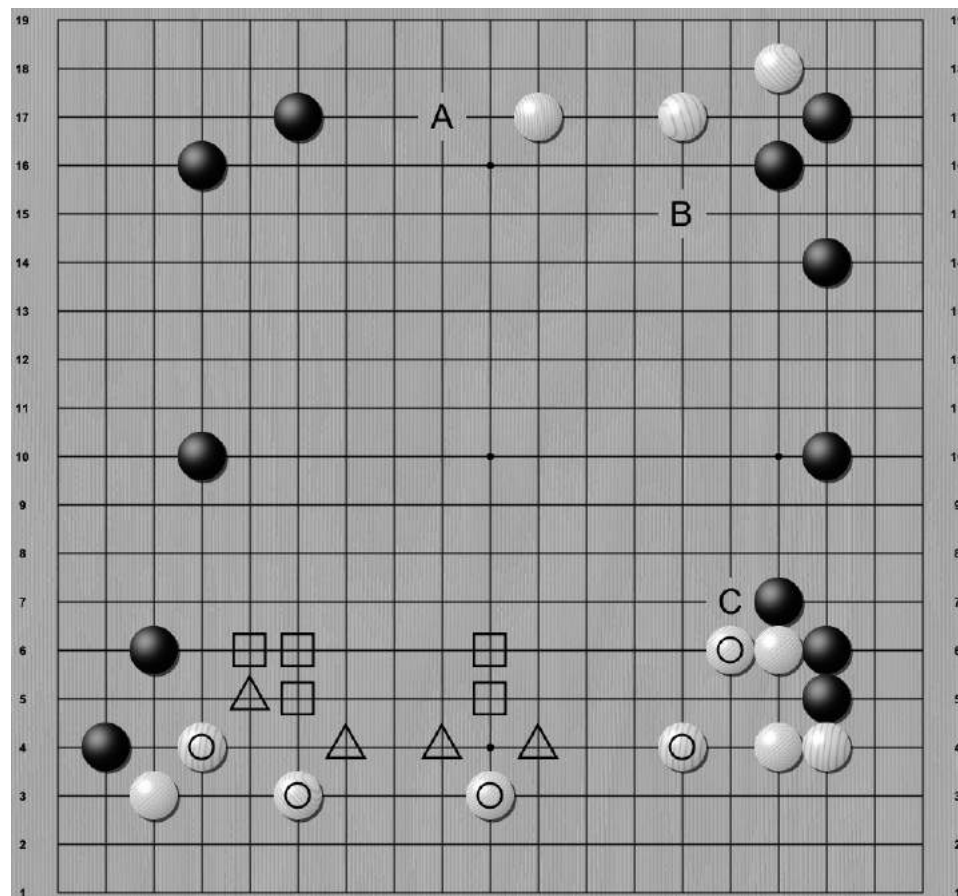
En général une invasion réussie a plus d'impact que d'essayer de réduire, mais une invasion ratée peut faire tourner la partie largement à l'avantage de l'adversaire.

**Quand et à quel endroit réduire ?**

- Y a-t-il des groupes de pierres ennemies qui ont commencé à former de grand moyos avec certaines pierres sur la troisième ligne ? Alors ce sont des points à considérer pour réduire.
- Sommes-nous sûrs de pouvoir survivre ou nous connecter avec nos pierres proches du point de réduction ?
- Parmi ces points, lesquels semblent nous donner un meilleur résultat ou créer plus de problèmes à notre adversaire ?
- Si on arrive effectivement à réduire le territoire de notre adversaire, est-ce que cela vaut plus que d'ignorer la réduction et de se concentrer sur la construction de notre propre moyo ?
- Est-ce que la réduction et le combat éventuel qui s'ensuivra déstabilisera un autre groupe de notre adversaire, ou représente-t-il une menace suffisante pour nous offrir une bonne continuation qui nous donnera l'avantage ailleurs ?
- Avons-nous **RÉELLEMENT** besoin de réduire pour gagner la partie ?

Les idées directrices derrière les réductions sont similaires à celle que nous avons utilisées pour les invasions, mais dans ce cas les choses sont plus faciles et moins compliquées que les choix et les combats auxquels nous devons faire face lors des invasions, parce que les points de réduction sont moins nombreux et presque toujours plus sûrs que les invasions. Pour une réduction il y a deux idées principales : **un coup à l'épaule** (une approche en diagonale) ou jouer au-dessus d'une pierre adverse située sur la troisième ligne, en général à un espace de distance. Cela s'appelle « **chapeauter** » cette pierre.

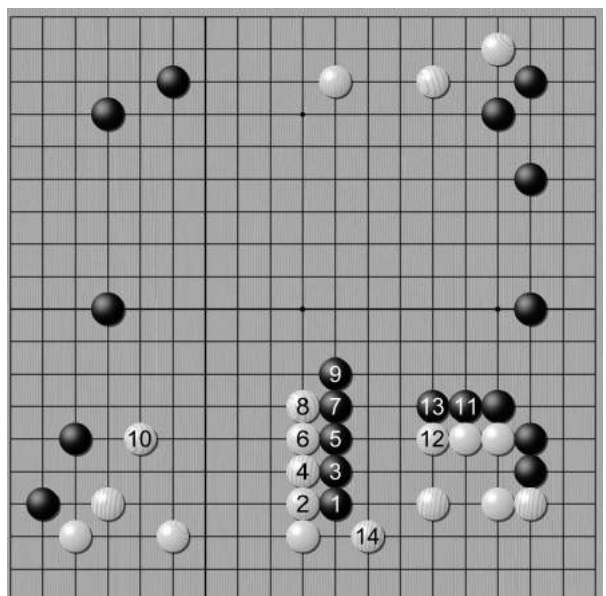
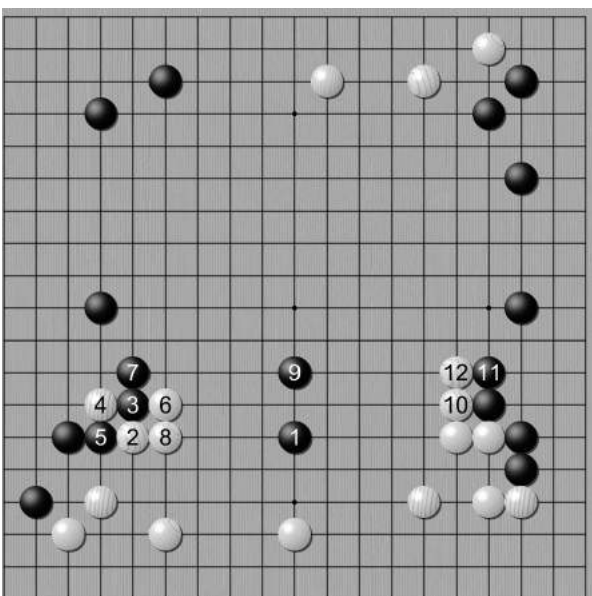
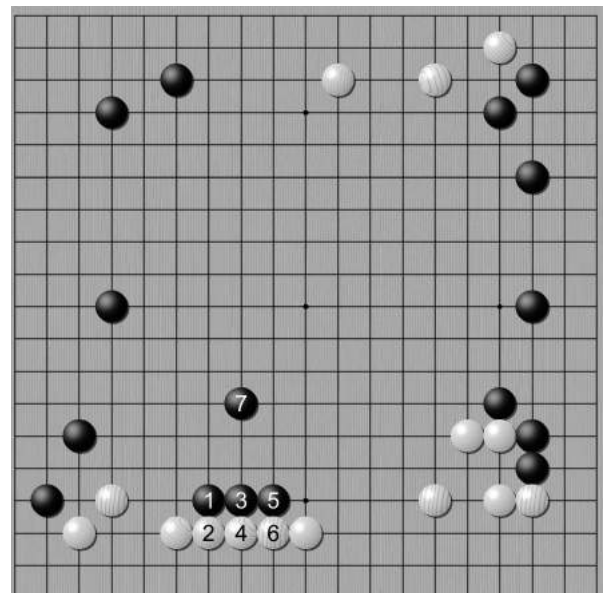
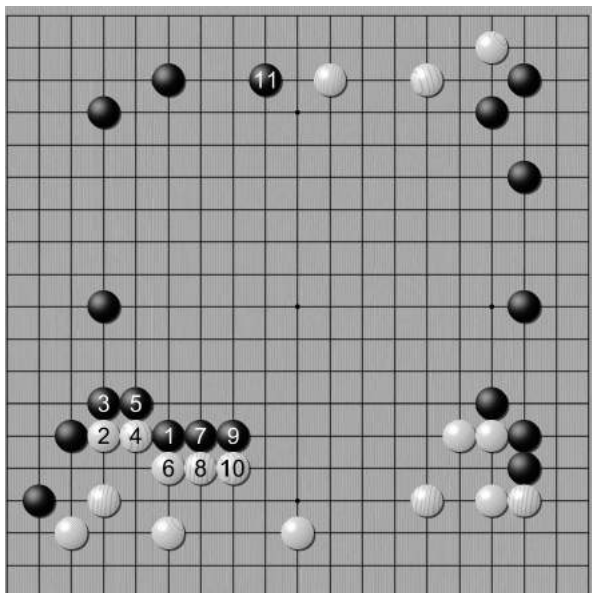
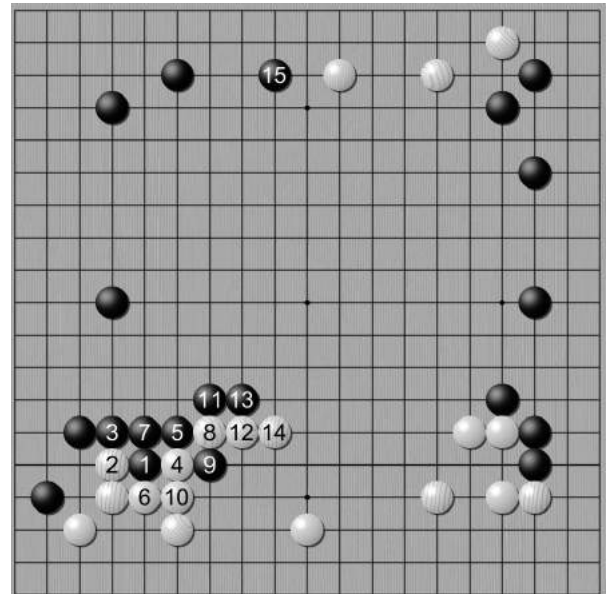
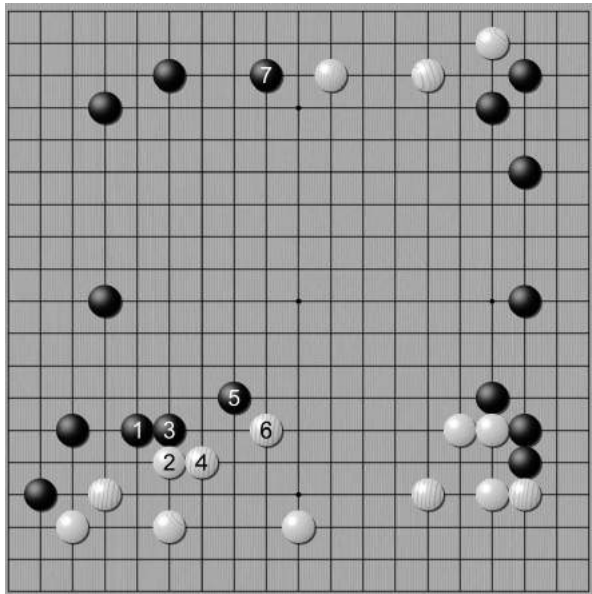
Voyons à quoi elles ressemblent avant d'aller vers des exemples plus détaillés :



Sur ce plateau, Noir commence à se faire du souci à propos du moyo que Blanc a commencé à construire avec les pierres marquées par des cercles. Noir ne peut pas envahir facilement une formation aussi serrée, mais il peut la réduire en chapeautant aux points marqués par des carrés ou par des coups à l'épaule sur les triangles. Bien sûr, Noir pourrait aussi ignorer Blanc et construire son propre moyo en **A**, **B** ou **C**. Donc, **comment choisir** ?

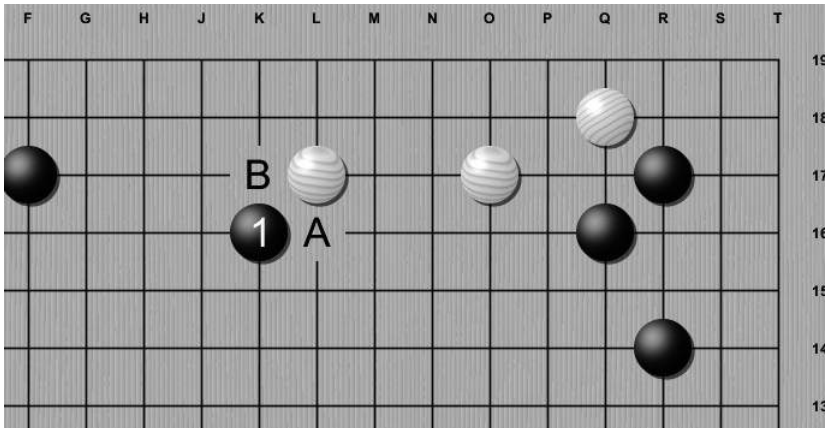


Il est nécessaire d'avoir beaucoup d'imagination pour visualiser les possibilités qui nous attendent. Ce processus s'appelle « **lire** ». Utiliser notre imagination et ensuite juger quel résultat semble être le meilleur pourrait être l'une des compétences les plus difficiles et les plus utiles que l'on acquiert dans le jeu, et plus vous pratiquez, plus vous acquerez de l'expérience dans l'évaluation de ce qui est le mieux pour vous.



À **gauche** on voit trois réductions possibles chapeautant des pierres adverses et à **droite** on voit trois résultats possibles à partir de coups à l'épaule. Il y a bien d'autres variations, mais nous ne pouvons pas tout prédire, donc nous estimons ce que fera le plus probablement notre adversaire, afin de décider quel est le meilleur choix. Dans ce cas, les résultats des deux premiers chapeautages semblent être dans la bonne direction en aidant Noir à créer son propre moyo.

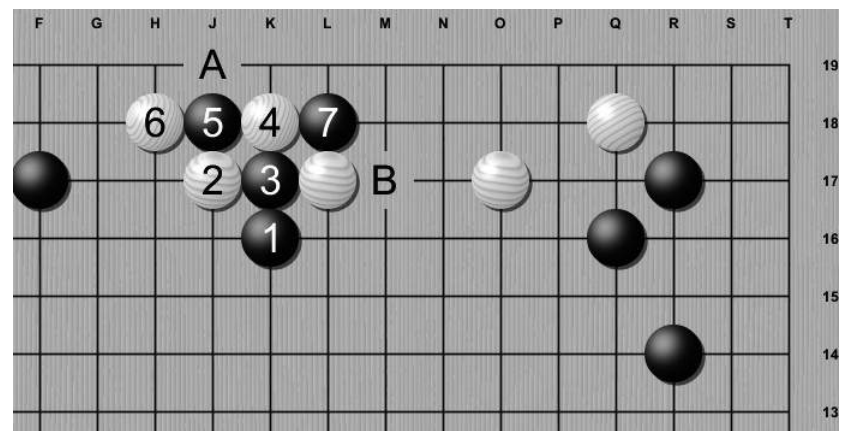
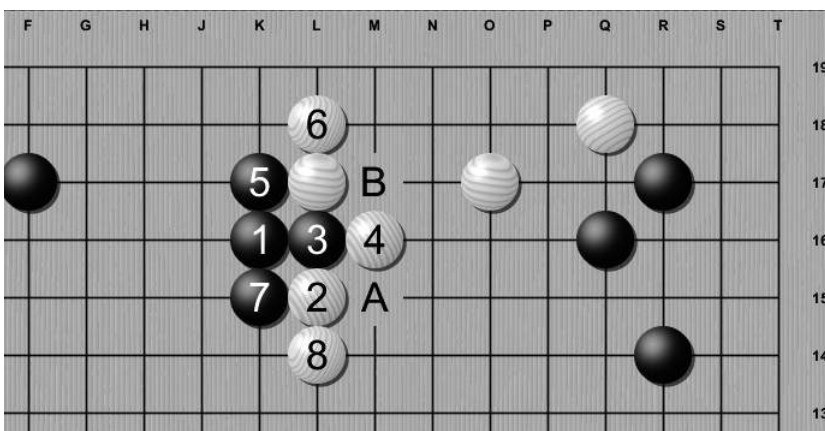
Notre outil principal pour imaginer les issues possibles est de comprendre comment les coups que nous employons marchent en général et quelle est la zone que l'adversaire sera probablement le plus enclin à protéger. Commençons par le coup à l'épaule et voyons quelles sont les réponses possibles de notre adversaire :



Supposons que sur le plateau de la **page 114**, Noir choisisse de faire un coup à l'épaule sur le côté supérieur, au lieu de s'étendre directement sur la troisième ligne. Blanc a deux choix en pratique : **A** ou **B**.

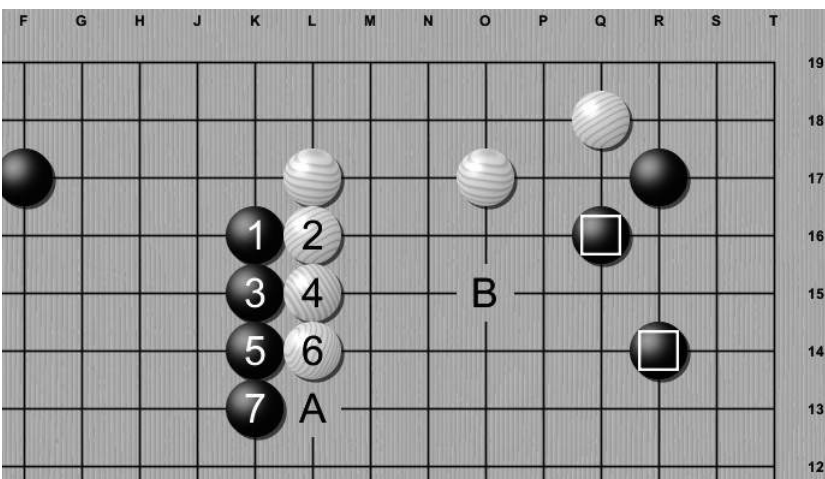
Le choix **A** donnera aux deux joueurs un mur qui court vers le centre, mais le mur de Blanc est moins utile à cause des pierres noires sur la droite.

Le choix **B** assurera à Blanc du territoire, mais donnera à Noir beaucoup d'influence vers le centre.



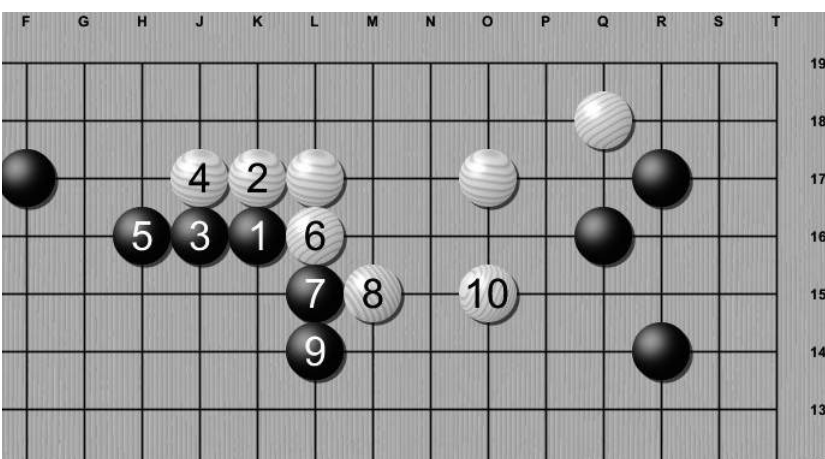
**Image de gauche** : jouer des coups plus rapides comme des **sauts d'une intersection**, au lieu de s'étendre simplement, n'est en général pas praticable pour Blanc. Dans ce cas, Noir obtient à nouveau un mur, et en plus deux points de coupe **A** et **B**.

**Image de droite** : et dans ce cas, Blanc se fait séparer. Si Blanc joue en **A** pour capturer la pierre noire, Noir peut jouer en **B** et capturer la pierre blanche dans un shicho, séparant ainsi Blanc en deux groupes qui ne sont pas encore vivants...



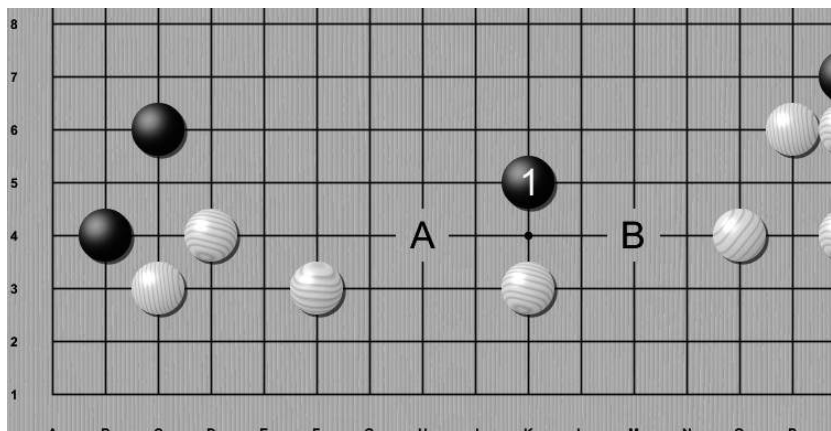
Imaginons donc à quoi ressembleraient les choix les plus raisonnables dans ce cas. Si Blanc bloque vers le centre, Noir est plus que content de rester devant Blanc. Si Blanc le suit c'est considéré comme une mauvaise forme et cela s'appelle « pousser par derrière » puisque l'adversaire obtient un plus grand mur que le nôtre.

Dans ce cas les choses sont encore pires. Si Blanc continue de pousser en **A**, alors Noir peut rendre le mur de Blanc inutile en jouant en **B**. Si Blanc joue en **B**, alors Noir chapeaute le mur de Blanc avec **A**.



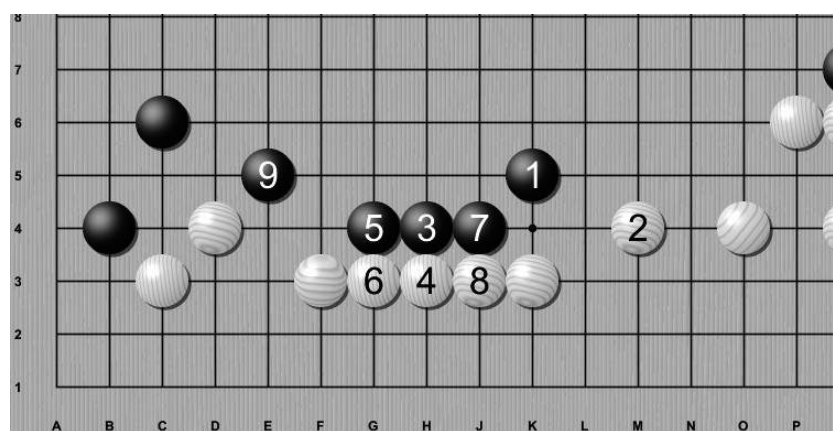
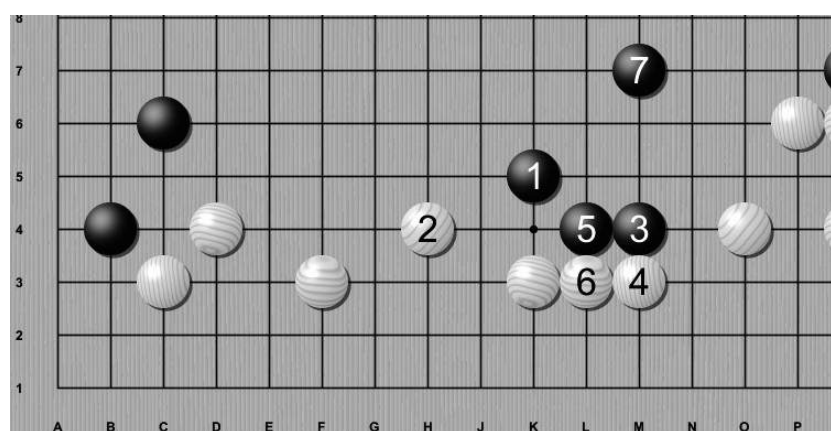
Si Blanc s'étend vers le côté alors il semble obtenir un résultat plus équilibré. Noir obtient beaucoup d'influence vers le centre, mais Blanc obtient beaucoup de territoire sûr en compensation, et avec le **coup 10** il est bien positionné pour attaquer les pierres de Noir sur la droite. Donc **dans ce cas**, bloquer vers le bord semble meilleur. Dans d'autres arrangements du plateau, bloquer vers le centre aurait été meilleur. Imaginez les deux cas, et en fonction du plateau entier vous pouvez juger quel choix est meilleur pour vous à chaque fois.

En ce qui concerne le chapeautage, les choses peuvent être plus compliquées, surtout si votre adversaire a trop de pierres dans la zone, mais dans les cas les plus courants, le chapeautage admet aussi deux réponses habituelles :



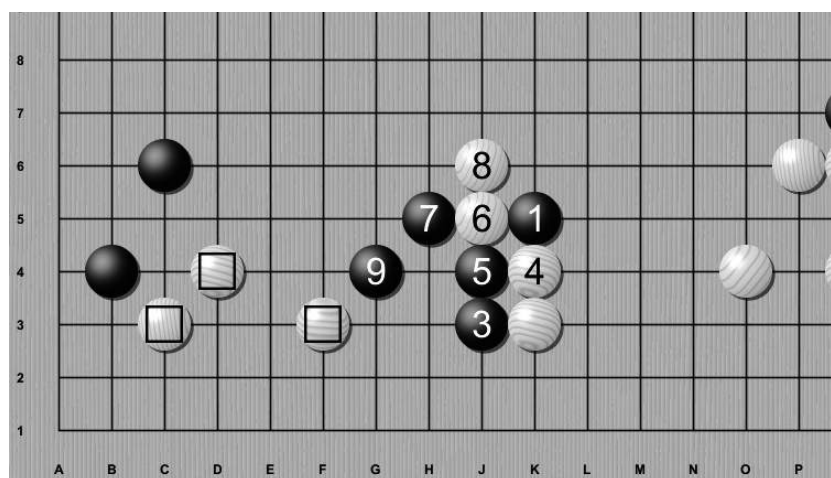
Le coup le plus courant pour chapeauter est l'approche d'un espace. Lorsque Noir chapeaute la pierre blanche sur la troisième ligne, les coups les plus courants pour Blanc sont **A** et **B**. Ces coups sont en général **miai** et lorsque Blanc choisit l'un d'eux, Noir choisit l'autre point.

En fonction de la situation et des pierres aux alentours, Blanc peut lire le résultat possible et choisir celui qui convient le mieux à ses plans...

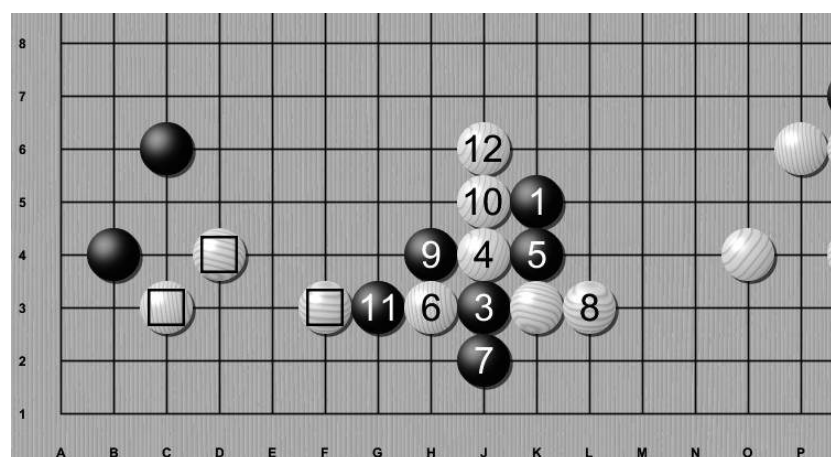


**Image de gauche** : dans ce cas, une fois que Blanc joue **A**, Noir va en **B**. Blanc défend son territoire au **coup 4** et Noir continue sa menace avec le **coup 5**. Blanc bloque en **6** et Noir en a fini avec sa réduction, donc il peut sauter vers le centre avec **7**.

**Image de droite** : si Blanc joue **B**, Noir va en **A**. Le même raisonnement s'applique aux coups dans ce cas, la seule différence étant que Noir peut jouer le **coup 9** au lieu de sauter vers le centre, puisqu'il a des pierres à proximité pour l'aider.



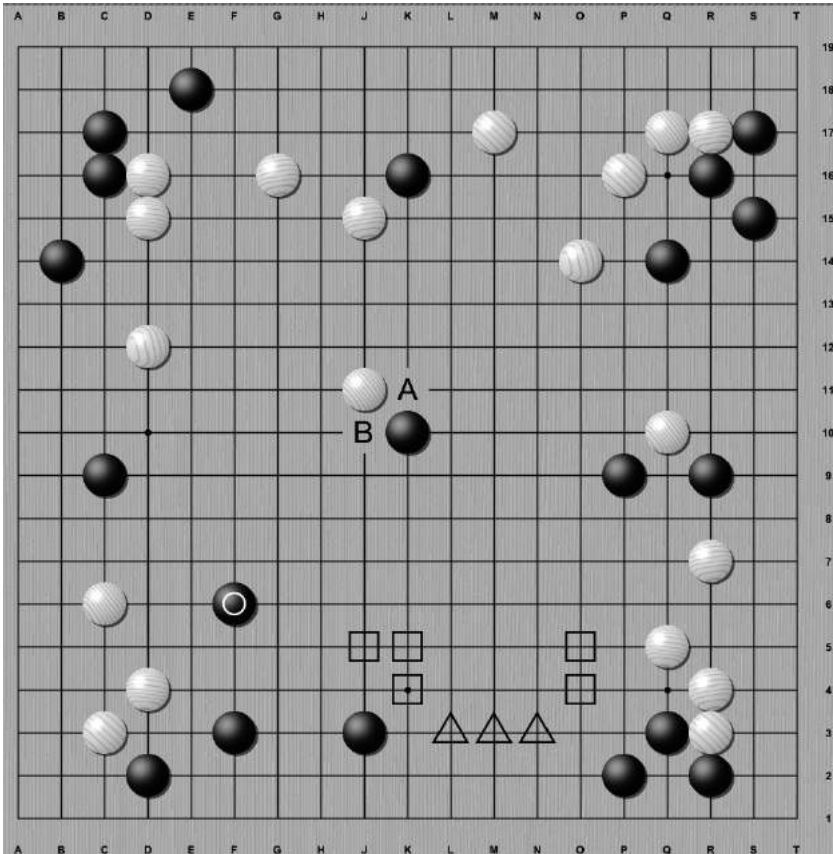
À l'inverse d'un coup à l'épaule, chapeauter est parfois un coup que l'on peut ignorer. Ce n'est pas toujours le cas, puisqu'on peut être puni d'avoir ignoré de s'être fait chapeauter. Si Blanc joue le **coup 2** ailleurs, la punition habituelle est le **coup au contact 3**. Le coup le plus naturel pour Blanc et de s'étendre avec le **coup 4**, mais avec **Noir 5** cela crée immédiatement la mauvaise forme de recevoir un coup sur la tête de deux pierres. Dans ce cas, avec les coups ci-contre les pierres marquées de Blanc semblent en danger...



Blanc pourrait à la place essayer de couper les pierres de Noir au **coup 4**. Ce n'est pas une très bonne idée dans la plupart des cas. **Noir 5** menace de couper Blanc à la place. **Blanc 6** fait un atari et **Noir 7** s'étend pour sauver cette pierre et menacer Blanc. Maintenant Blanc doit s'étendre au **coup 8** sous peine de perdre sa pierre et tout son territoire. **Noir 9** est un atari qui coupe les deux pierres de Blanc et si Blanc sauve sa pierre de coupe comme sur l'image, alors il perd la pierre qu'il a jouée au **coup 6** et ses pierres marquées sont en danger encore plus grand.

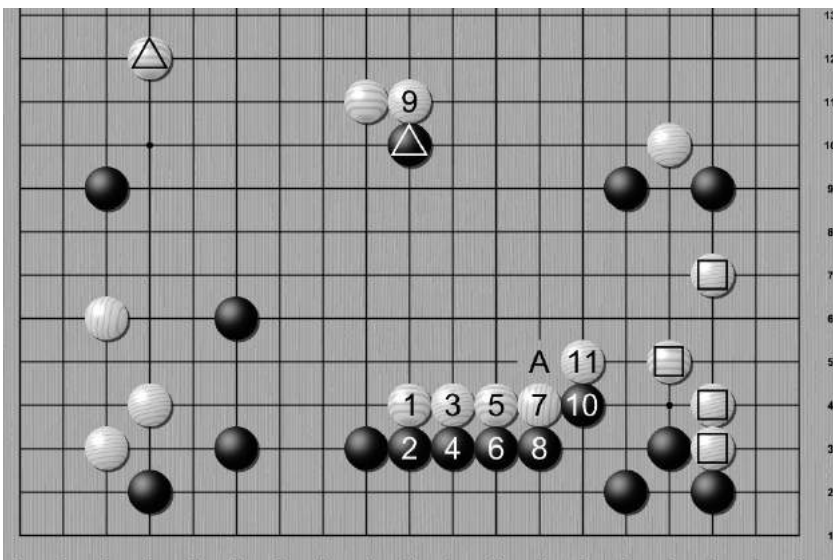
**Souvenez-vous** : occupez-vous de votre forme ! Ne soyez pas trop agressif sans but clair dans votre esprit.

Voyons un exemple pratique de réduction, provenant d'une partie réelle. À la **page 108** nous avons laissé le plateau dans une situation où Blanc pourrait choisir entre deux directions différentes pour la partie et nous avons présenté les deux choix. Maintenant que Blanc sait qu'il a le dessus sur une partie du plateau, il peut jouer ailleurs :



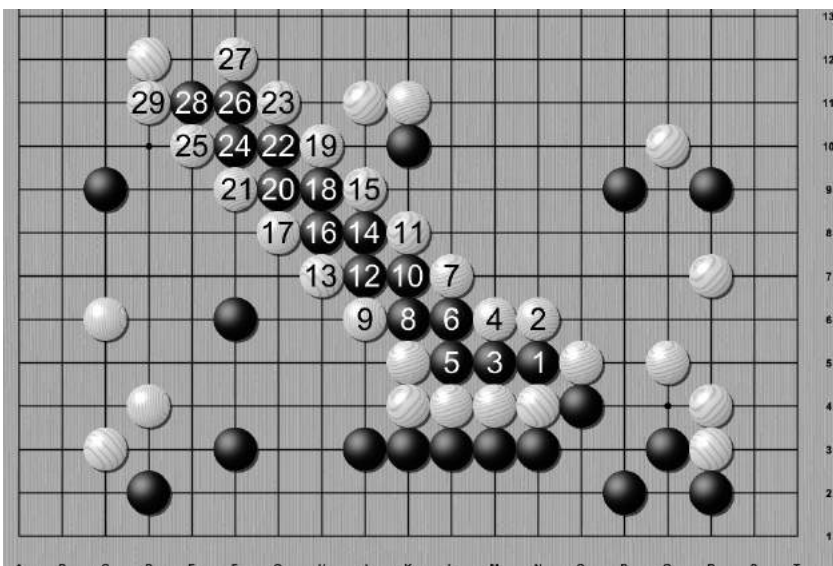
Nous avons déjà couvert les choix **A** et **B** à la **page 108** et dans la partie concernant les invasions nous avons expliqué qu'à un certain moment les points marqués d'un triangle étaient de bons candidats pour une invasion de Blanc. Malheureusement après tous les coups échangés sur le plateau, les perspectives d'invasion semblent moindres que dix coups auparavant. Maintenant que nous avons parlé de réductions nous pouvons les prendre aussi en considération, surtout maintenant que nous commençons à être moins confiants en une invasion.

Les points marqués d'un carré sont les candidats les plus probables pour une réduction. Certains de ces points sont un peu dangereux tandis que d'autres ne sont pas assez gros, mais sont présentés ici juste pour nous habituer à l'idée qu'un coup de réduction se situe généralement sur la quatrième ou la cinquième ligne, tandis qu'une invasion est en général sur la troisième ligne. Blanc choisit le coup à l'épaule pour s'assurer que Noir réponde...



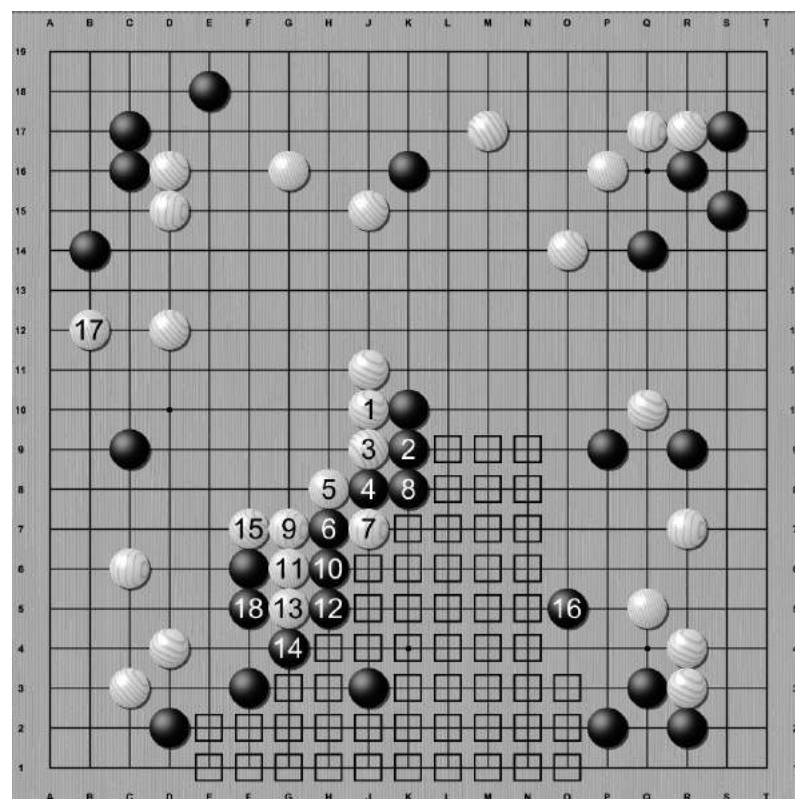
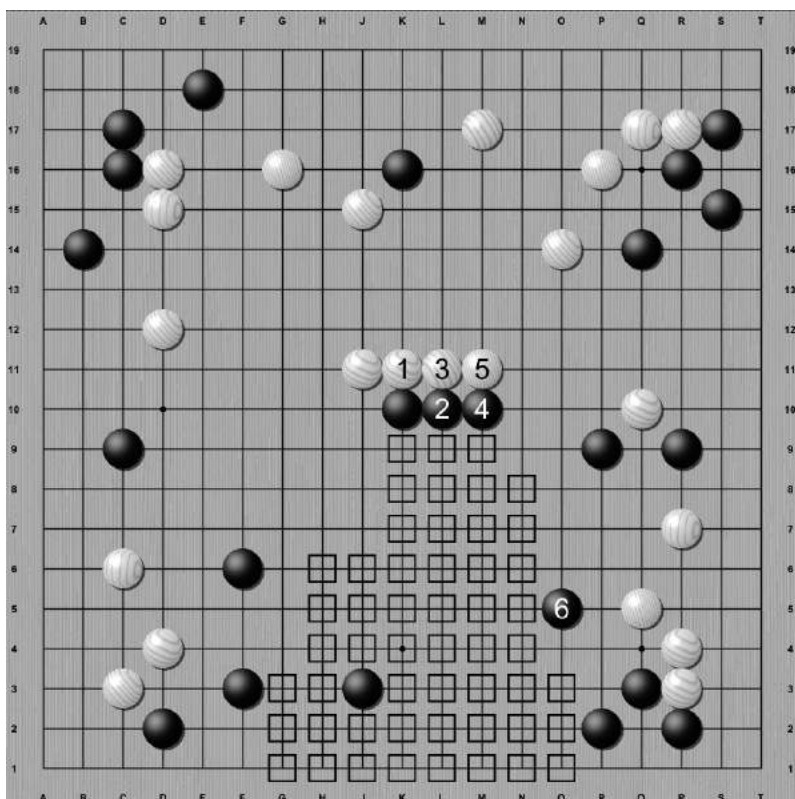
Noir choisit de gagner du territoire certain et s'étend le long de la troisième ligne en poussant Blanc par derrière jusqu'au **coup 8**. Blanc se déplace lentement mais sûrement en direction des pierres marquées d'un carré qui lui viendront en aide et il se sent assez en sécurité pour faire tenuki et jouer le **coup 9** à l'un des points cruciaux que nous avons analysés précédemment. Noir maintenant se rend compte qu'il y a un problème et il essaye de couper Blanc au **coup 10**, mais Blanc joue le **coup 11** et connecte ses pierres.

Il semble qu'il y ait un point de coupe en **A** pour Noir puisque la pierre noire marquée d'un triangle sert de briseur de shicho, mais la pierre blanche marquée d'un triangle sur la côté gauche est aussi un briseur de shicho dans ce cas.



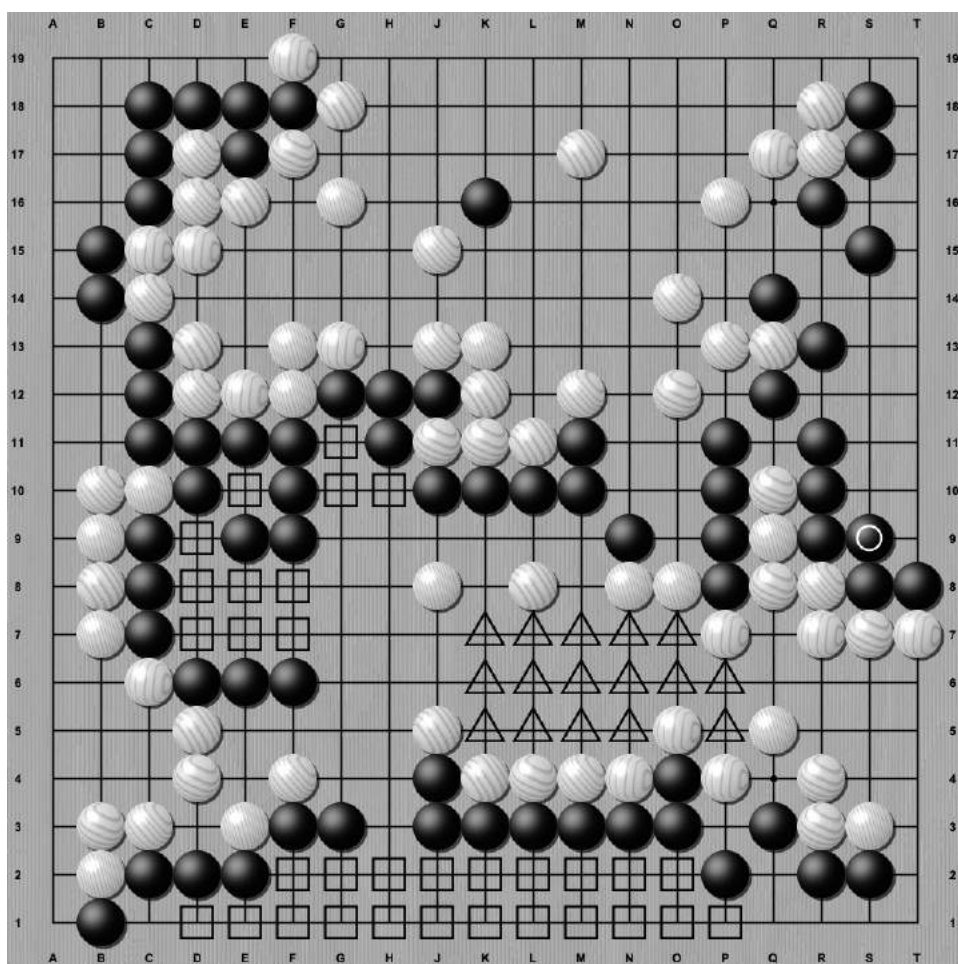
Blanc a quatre endroits où il peut mettre les pierres noires en atari et détourner le shicho de la pierre de Noir et ainsi faire entrer le shicho en collision avec la pierre blanche, tuant ainsi les pierres de coupe de Noir. Celui-ci s'en est rendu compte et n'a jamais joué en **A**. **La réduction était une réussite** puisque Blanc a non seulement réduit le territoire de Noir sans encombre, mais en plus il peut jouer en premier à l'un des points-clefs originels qu'il voulait occuper...





L'idée de réduire semble initialement décevante à de nombreux joueurs en comparaison avec une invasion. Certes, une invasion est plus amusante et intéressante, et crée des combats passionnants ; si elle marche elle peut rapporter de gros bénéfices, mais **jouer une réduction en sente**, comme nous l'avons vu à la page précédente, peut être beaucoup plus bénéfique qu'il n'apparaît à première vue.

Sur les images ci-dessus nous voyons deux issues possibles des prochains coups de la partie, au cas où Blanc serait allé directement aux points importants au centre. Noir pourrait éventuellement trouver le temps de jouer le **coup 6** sur l'image de gauche ou le **coup 16** sur l'image de droite, et utiliser efficacement les murs qu'il est en train de créer. Ceci aurait conduit à ce que tous les points marqués par des carrés deviennent des points presque sûrs pour Noir...



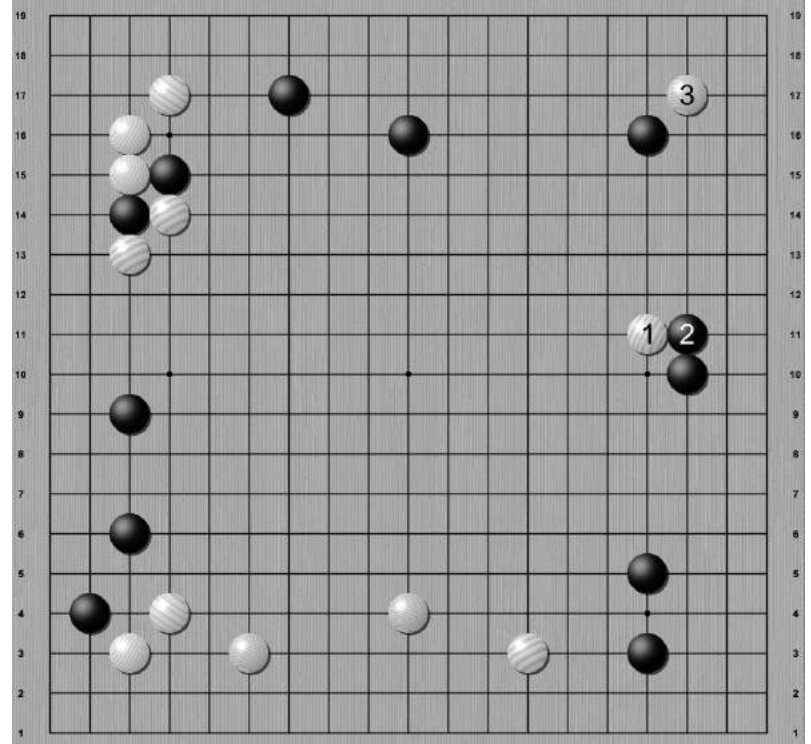
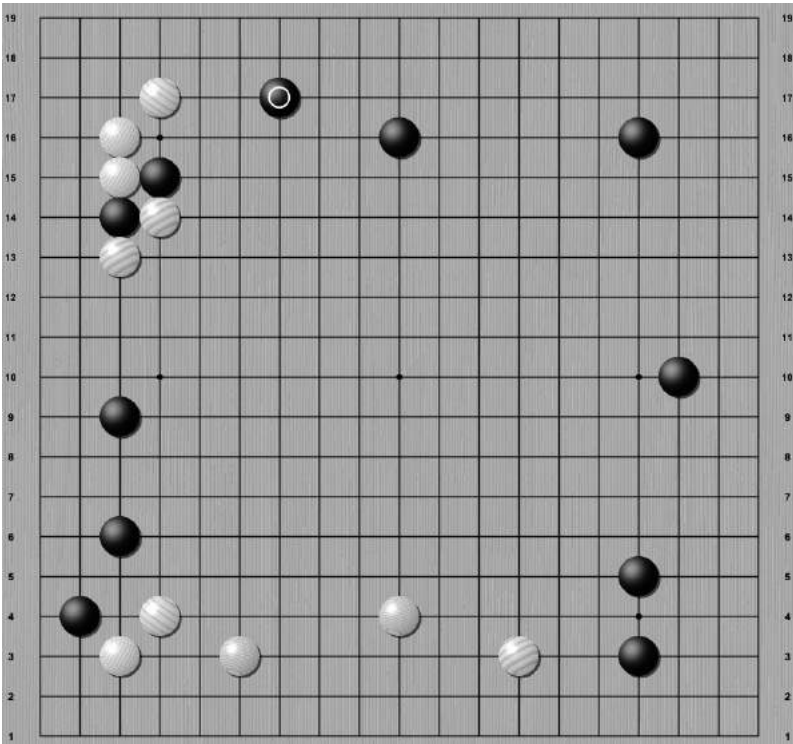
Comparez la zone intéressante des images ci-dessus avec celle-ci. C'est la partie réelle au **coup 141**.

Les points marqués d'un carré appartiennent à Noir, exactement comme sur les images ci-dessus, et les points marqués de triangles appartiennent à Blanc. Sur les images avant la réduction, Noir aurait pu gagner environ 50 points dans cette zone, dans chaque cas. Après la réduction il gagnera environ 30 points, tandis que Blanc gagnera autour de 16 points. Donc le nombre réel de points en faveur de Noir dans la partie réelle est  $30 - 16 =$  seulement 14 points, au lieu de plus de 50 points ! **La différence est de 36 points** entre réduire en sente et ne pas réduire du tout. Bien sûr ce nombre est approximatif et au moment où vous jouez la partie vous ne pouvez pas connaître les nombres exacts, mais vous pouvez juger qu'un coup de réduction comme celui-ci vous permettra de gagner un grand nombre de points, même si vous ne pouvez pas dire exactement combien.

**Souvenez-vous :** les réductions semblent un choix plus faible comparé à une invasion, toutefois c'est une arme très puissante dans votre arsenal. Lorsque votre adversaire essaye de construire de grands moyos et que vous n'arrivez pas à trouver de moyen sûr de les envahir, alors réduisez-les.

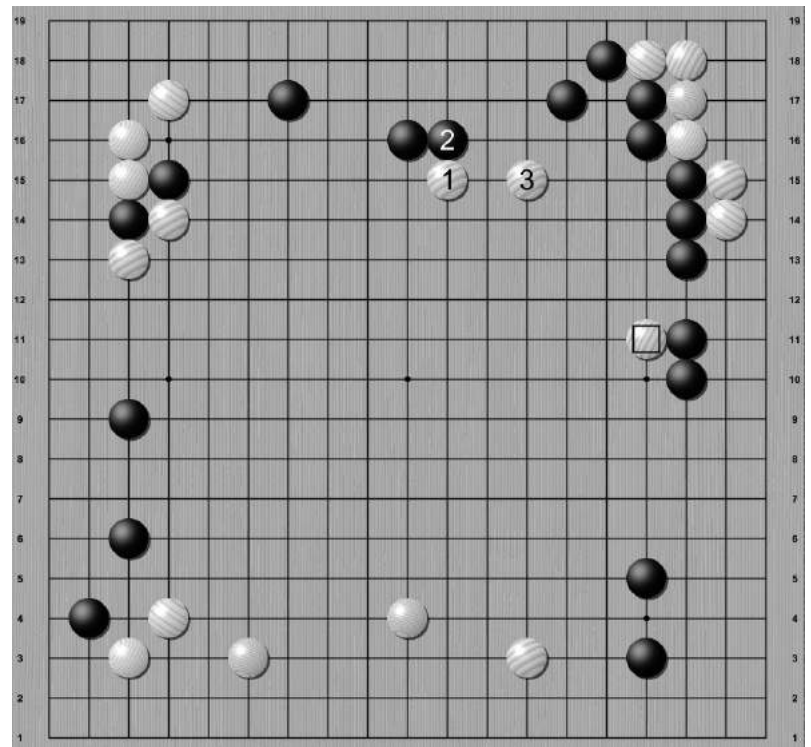
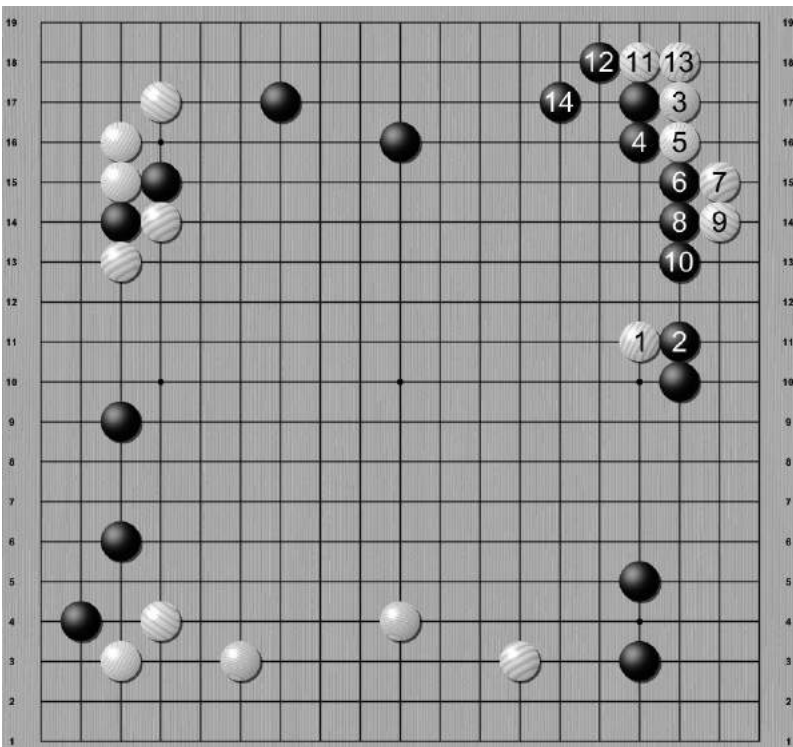


Ce qui est en général difficile à la fois avec les invasions et les réductions est de décider du moment adéquat pour les entreprendre. Malheureusement il n'y a pas de réponse simple à cette question, mais **en général le meilleur moment pour envahir/réduire est lorsque votre adversaire a indiqué clairement quelles sont les zones qu'il veut développer**. Lorsque vous pouvez voir le plan de votre adversaire sur le plateau, alors vous pouvez y aller et l'entraver avec une invasion, une réduction ou les deux. Par exemple :



**Image de gauche** : dans cette partie, Noir investit lourdement sur les parties du plateau en haut et à droite, donc maintenant que Blanc en a conscience, il peut le contrecarrer.

**Image de droite** : **Blanc 1** essaie d'entraver l'énorme moyo de Noir. **Noir 2** essaie de garder le tout connecté, donc **Blanc 3** envahit pour forcer Noir à choisir son côté...

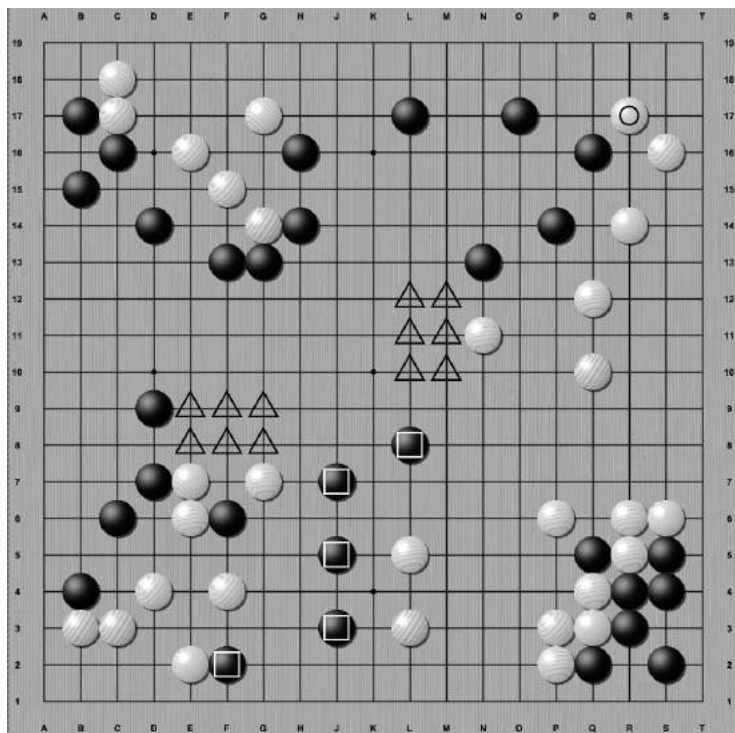


**Image de gauche** : Noir choisit de garder le haut et de sacrifier le bord, en jouant le joseki habituel que nous avons déjà vu. La présence de **Blanc 1** rend inconfortable le choix de Noir de bloquer vers le bord droit, mais Blanc n'a pas encore fini.

**Image de droite** : maintenant que Noir a investi sur le bord supérieur, Blanc le réduit également. Noir avait commencé à se sentir bien avec son grand moyo mais il ne lui reste ni le coin, ni beaucoup d'influence extérieure ! **Soyez impitoyable comme Blanc.**

Un bon conseil concernant l'attaque et la défense est que les meilleurs coups sont ceux qui réalisent **deux choses à la fois**. Ces coups sont difficiles à trouver et ils n'existent pas toujours, mais essayer de les trouver ou de les inventer est l'une des choses qui font la beauté du jeu. Une bonne règle générale est que de tels coups finissent par apparaître lorsque vous ne pouvez pas clairement défendre, et donc vous attaquez votre adversaire pour tourner le plateau en votre faveur.

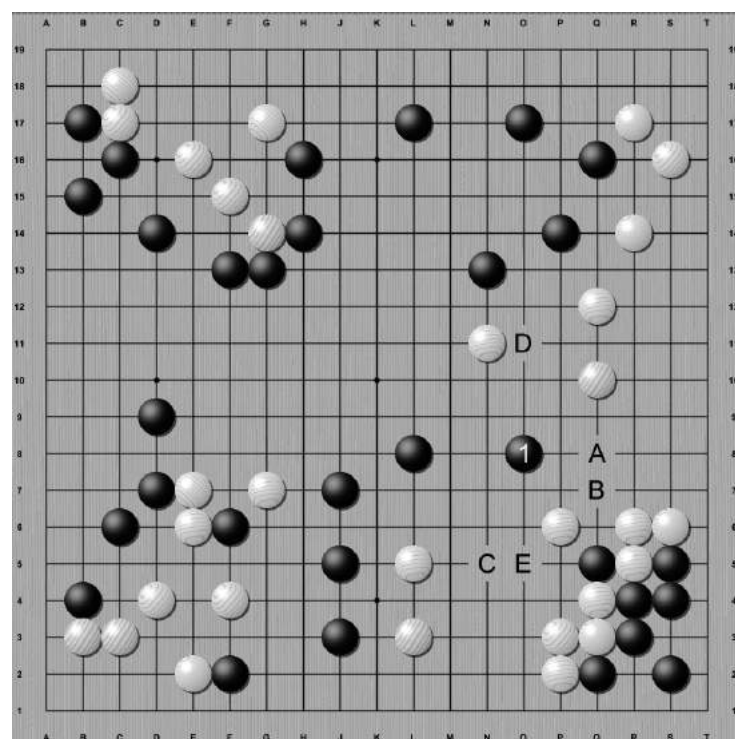
Si vous ne pouvez pas défendre, ne déclarez pas forfait. Attaquez et changez la configuration du plateau pour que votre adversaire ne sache pas où défendre. Ceci pourrait vous donner une chance de prendre le dessus dans une situation locale à un autre endroit du plateau, puisqu'un coup à un endroit peut avoir des répercussions partout, ne serait-ce qu'en changeant le gagnant d'un shicho ou en rendant possible une menace d'invasion. Initialement vous ferez de tels coups par accident, mais c'est quelque chose que vous apprendrez un jour à planifier à l'avance. Voyons comment ça marche.



*Alors que tous les exemples précédents provenaient de mes parties, dans ce cas je précise que j'étais Noir car mon jeu était exécrable à ce point et je voudrais fortement vous dissuader de jouer comme cela.*

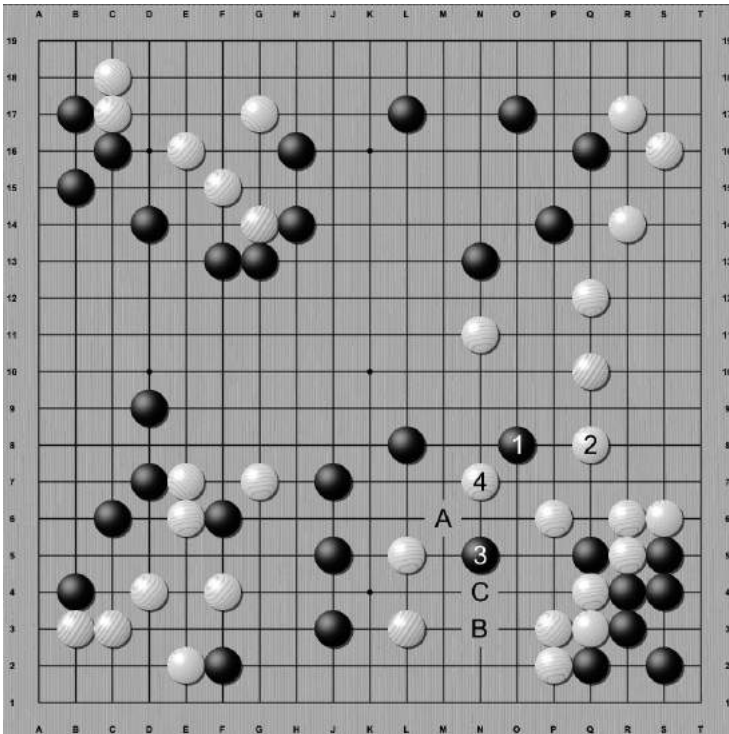
*Noir a investi lourdement pour construire une zone gigantesque, ce qui est rarement une bonne stratégie, et il a échoué à la défendre correctement. Les points marqués de triangles sont des brèches dans sa défense. Si Blanc y place une pierre, Noir perdra 15 à 20 points et la partie, parce qu'il ne possède pas de potentiel dans d'autres zones. Pour ajouter au malheur de Noir, les pierres marquées par des carrés sont presque totalement encerclées par Blanc et n'ont pas de base. Une erreur classique à notre niveau, à éviter à tout prix.*

*Noir doit détourner Blanc de ces points marqués et sauver ses pierres en même temps. Mais comment ?*



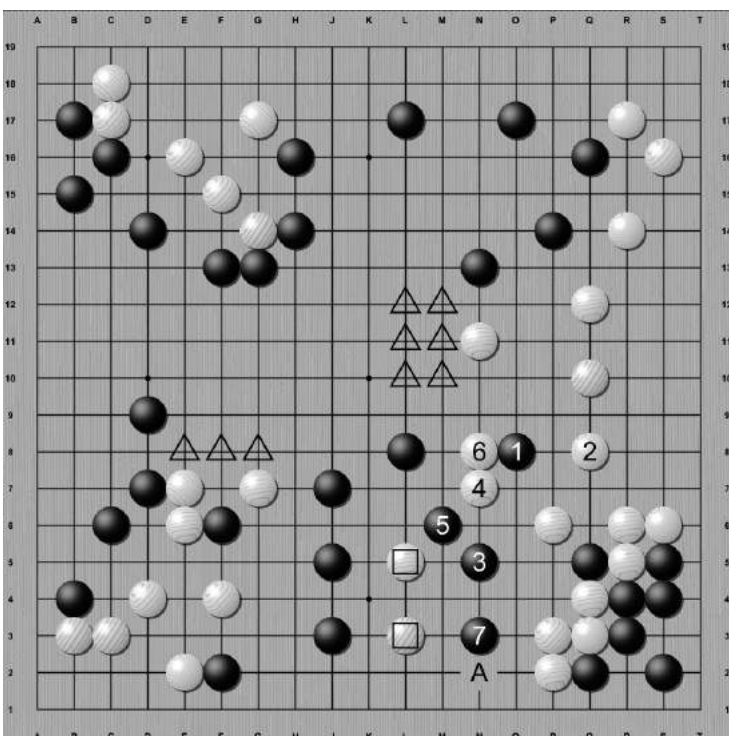
*Noir ne peut pas défendre deux points et sauver ses pierres en un seul coup, donc il a un seul choix : charger vers l'avant ! Menacer Blanc et l'obliger à défendre. Ce n'est qu'en bouleversant le plateau que Noir peut espérer créer des chances de corriger ses erreurs précédentes.*

*Donc il joue **Noir 1**. C'est un coup à objectifs multiples, qui n'existe que parce que Blanc, dans son effort pour mettre en échec la stratégie de Noir « une seule zone immense », a laissé derrière beaucoup d'**aji**. La vitesse et l'expansion ont en général un coût, qui est de laisser derrière des faiblesses. Dans ce cas, Noir peut jouer **A** ou **C** pour réduire le territoire de Blanc, et **B** ou **E** pour essayer de faire revivre la pierre noire capturée et gagner des coups gratuits en obligeant Blanc à capturer cette pierre. En prime, Noir peut jouer **D** et capturer cette pierre blanche qui est la clef de nombre de ses problèmes. S'il capture cette pierre blanche, Noir gagnera beaucoup de territoire, et clairement il n'aura absolument pas à se défendre de cette manière...*

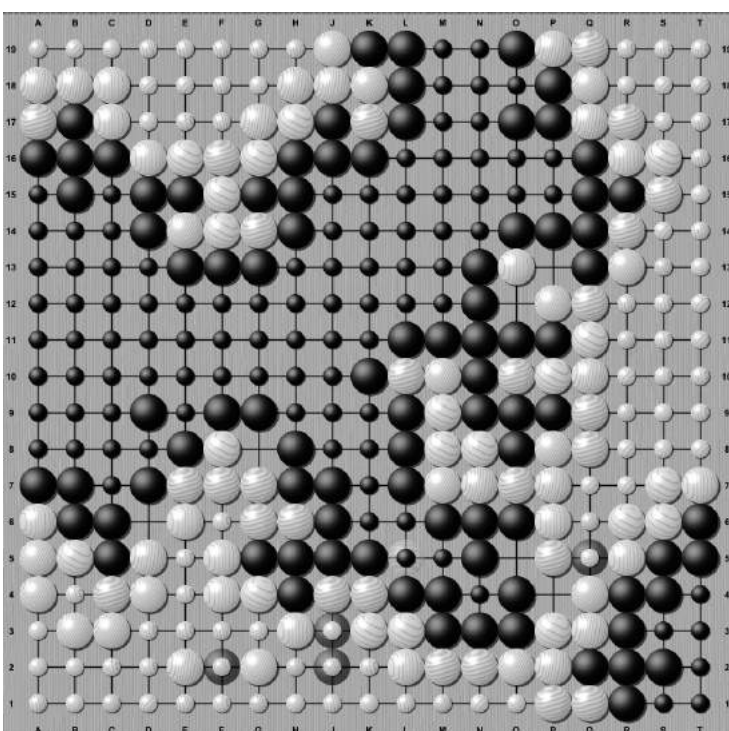


Blanc aurait pu complètement ignorer le coup de Noir ou il aurait pu l'attaquer directement avec un coup comme **4**, sans jouer le **coup 2**, mais il a choisi de ne pas risquer de perdre son profit et de défendre le bord droit et non le bas, parce que Blanc pense que même si Noir attaquait à cet endroit il pourrait connecter ses pierres avec un coup en **B** ou **C**. Comme vous le verrez le **coup 2** n'a aidé Blanc en rien et c'est ce qu'on appelle en général un coup « **lent** » ou « **sur-concentré** », qui est un coup n'accomplissant qu'une seule tâche, en général pour étendre légèrement son territoire ou pour sécuriser une zone qui n'a jamais été en danger.

Noir tire un bon avantage de sa menace et joue le **coup 3** afin d'essayer de réduire la zone de Blanc, mais Blanc s'étant rendu compte du nombre de pierres pouvant lui venir en aide, décide d'attaquer l'invasion faible de Noir avec le **coup 4**, en oubliant que **A** est un point de coupe très important, puisque les pierres de Blanc ne sont pas connectées...



Noir joue sans attendre sur le point de coupe avec le **coup 5**. Maintenant Noir ne peut pas vraiment être coupé donc l'invasion est déjà un succès. Les pierres de Noir n'ont toujours pas d'yeux, mais leur situation s'est améliorée de manière significative, puisque les pierres blanches marquées ne possèdent pas d'yeux non plus et sont en train de se faire encercler. Blanc, d'un autre côté, se satisfait d'avaler la pierre de Noir avec le **coup 6**, mais dans sa précipitation pour prendre du profit, il décide de ne pas connecter ses deux pierres marquées avec des carrés, car il croit que même si Noir joue le **coup 7**, ce qu'il a fait, alors Blanc peut jouer en **A** pour sauver ses pierres. C'était cependant un risque inutile, et ce n'est jamais une bonne idée de laisser ses pierres se faire presque complètement encercler pour gagner des points ailleurs. Ils en valent rarement la peine. Blanc a beau avoir une bouée de sauvetage, **Noir 1** n'est toujours pas mort et a beaucoup d'**aji**. À la fin de la partie...



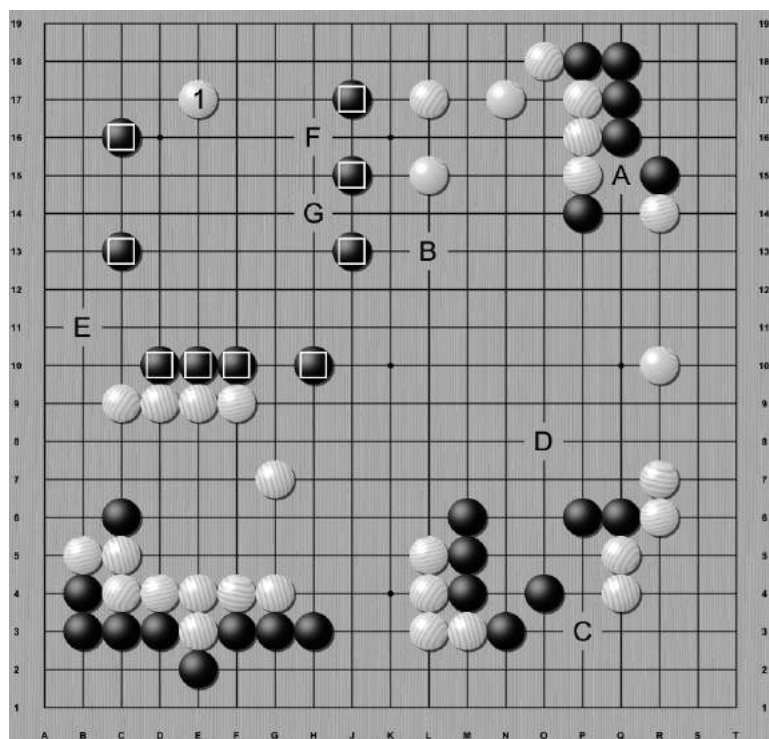
Comme vous pouvez le voir sur cette image, Blanc a sauvé seulement l'une de ses pierres encerclées en bas et a eu une compensation en capturant également certaines pierres noires, mais Noir a sauvé sa pierre du **coup 1**. Comme vous le voyez, Blanc s'est fait envahir en bas à droite et Noir a réussi à défendre à la fois ses grosses faiblesses et son grand moyo, en faisant des menaces à divers endroits du plateau et en rendant Blanc réactif plutôt qu'actif (nous parlerons de cela dans les pages qui viennent). À part l'idée principale d'envahir et de bouleverser le plateau lorsque vous ne pouvez pas défendre, il y a deux choses supplémentaires que nous devons retenir de cet exemple :

**a)** Ne vous détournez pas de votre but. Il est préférable de subir une petite perte locale et de rester fidèle à sa stratégie globale, plutôt que de suivre et de répondre à toutes les menaces, aussi petites soient-elles.

**b)** Évitez de tout miser sur un seul immense territoire. C'est une stratégie difficile. Une seule erreur et la partie est perdue.

Un autre bon conseil est de résister à la tentation de s'étendre trop loin et d'envahir dans une zone que votre adversaire a méticuleusement fait grandir et fortifiée, à moins que vous n'ayez suffisamment de pierres autour pour vous aider. Cette attitude jalouse de vouloir dépouiller votre adversaire de toute zone de territoire, même si cette zone est bien défendue, peut parfois être sévèrement punie au jeu de Go. Vous devez accepter qu'une invasion serait trop difficile pour vous et choisir plutôt de réduire. Quelquefois les zones que l'adversaire construit ont l'air intimidantes ou l'air de valoir énormément de points, mais peut-être que vous pouvez investir vos coups pour agrandir votre propre zone d'une valeur similaire, au lieu de plonger dans le territoire potentiel de votre adversaire et essayer de nager à travers ses pierres pour rejoindre une zone sûre.

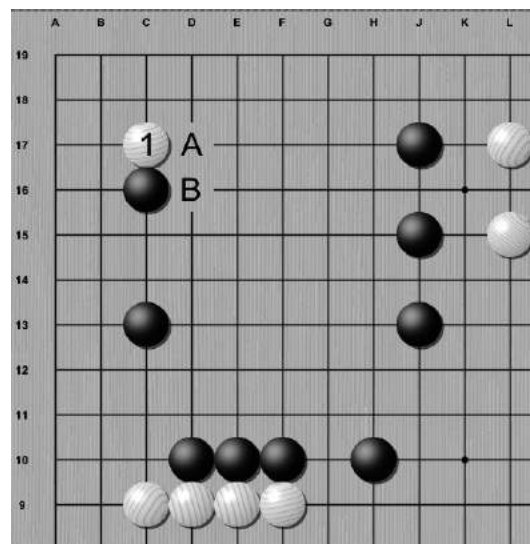
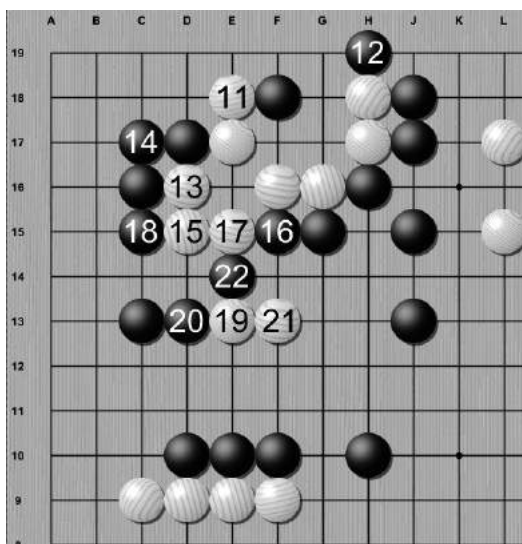
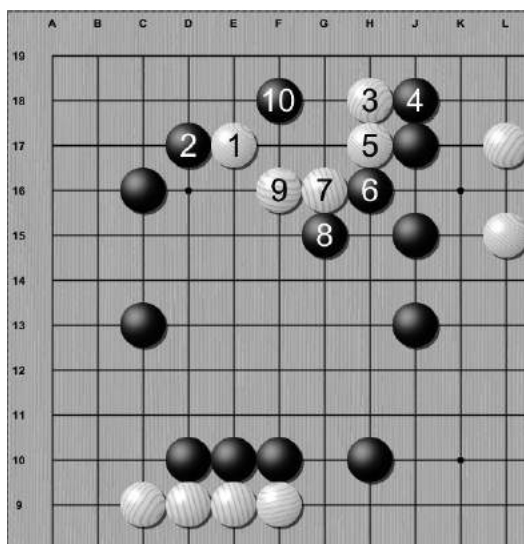
Il se peut même que vous réussissiez, mais ce faisant, votre adversaire aura gagné une influence immense ailleurs sur le plateau, et tous ces efforts auront été en pure perte. Voyons deux exemples de ce problème :



*Cette partie semble avoir des zones clairement définies et la seule zone contestée est le centre. Ce sera probablement une partie serrée. C'est à Blanc de jouer et il a beaucoup de choix à sa disposition :*

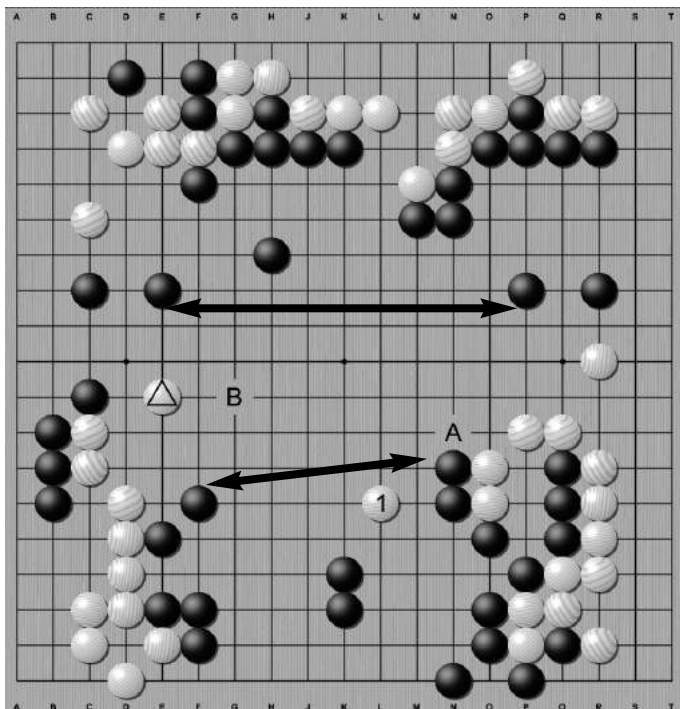
*Le choix A pour créer une menace vers le coin en haut à droite et séparer les pierres de Noir. Le choix B pour étendre son moyo vers le centre. Le choix C pour étendre le territoire dans le coin en bas à droite. Le choix D pour étendre son moyo sur le bord droit et s'étendre vers le centre tout en chapeautant Noir. Le choix E pour étendre sa zone à gauche et réduire en même temps celle de Noir.*

*Tous ces choix sont valables, mais Blanc a peur que le grand moyo créé par les pierres noires marquées lui coûteront la partie, donc il envahit directement la zone complètement fermée au **coup 1** sans aucun coup préparatoire comme les nozokis en F et G...*

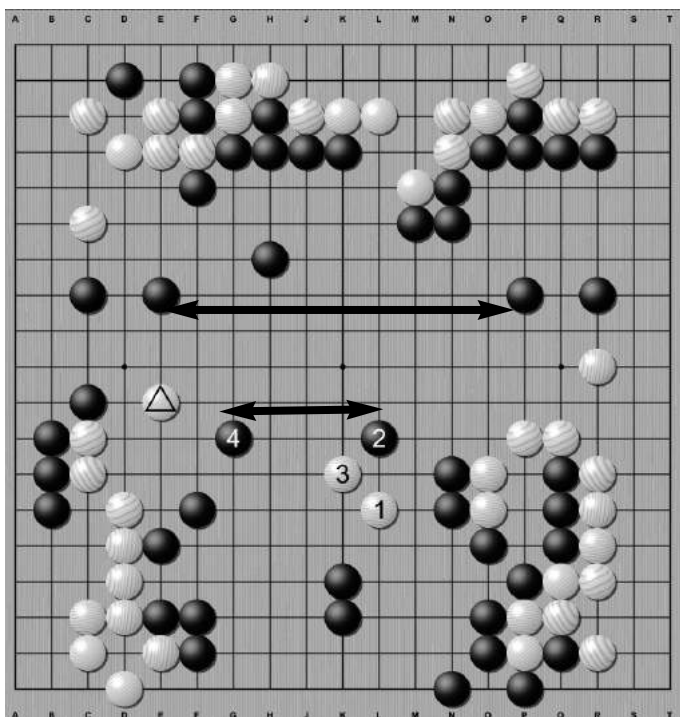


*Les images à gauche et au centre montrent le reste de l'invasion. Après **Noir 10** au centre de symétrie de la forme de Blanc, les pierres d'invasion sont mortes. Blanc a essayé de faire plus d'espace pour former deux yeux, mais toute zone disponible était entourée de pierres noires et Blanc a abandonné après **Noir 22**. Sur l'image de droite on voit que dans de tels cas, le coup de contact est généralement meilleur, comme nous l'avons vu en **page 110**, parce que pour Noir, jouer en A est périlleux. Noir va généralement jouer B et garder la plus grande partie de sa zone après l'invasion de Blanc, mais au moins les pierres de Blanc seront vivantes et l'invasion sera un succès.*

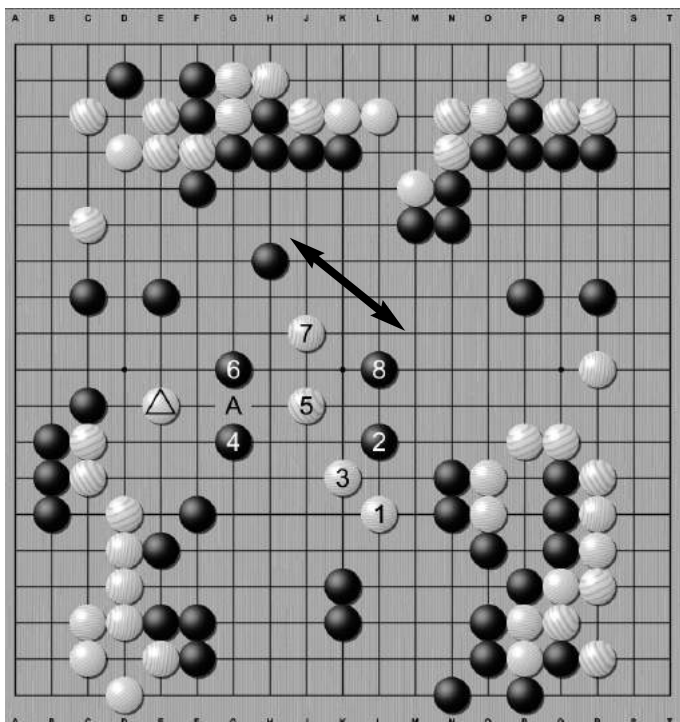




lignes de secteur au **coup 1**, avec uniquement la pierre marquée d'un carré susceptible de venir en aide...



Blanc se noie petit à petit dans un océan de pierres noires et les lignes de secteur de Noir ne font que se rapprocher petit à petit...



choses simples et étendez vos pierres, pour **encercler votre adversaire**.

Dans cette partie nous voyons un autre exemple de la stratégie « un immense territoire ». Noir a investi pour contrôler le centre, tandis que Blanc a les coins et la plus grande partie des bords. Le moyo de Noir est impressionnant, mais Blanc a beaucoup de points certains sur les bords du plateau, donc tout ce qu'il lui suffit de faire est de détruire la zone centrale de Noir, même partiellement, et il va gagner la partie.

Les moyos de Noir créent deux lignes de secteur qui sont séparées par un grand nombre d'intersections, comme vous pouvez le voir sur l'image. La grande largeur de cet espace le rend difficile à défendre, donc Blanc peut jouer en **A** ou **B** pour empêcher ces lignes de secteur de se rencontrer et de fusionner, donc la stratégie « un unique territoire » de Noir semble être en péril. Sa zone inférieure semble cependant impressionnante, donc Blanc décide de faire un effort supplémentaire et de tenter quelque chose entre une invasion et une réduction derrière les

En tant que Noir vous devez résister à la tentation de jouer directement au contact de cette pierre blanche pour engager un combat rapproché. Le fait d'avoir beaucoup de pierres noires autour est une bonne chose, mais jouer au contact de pierres faibles ne fait en général que les aider à se glisser à travers les fissures. **La manière la plus efficace d'attaquer des pierres d'invasion aussi profondes est de rester à distance et de simplement étendre votre ligne de secteur pour continuer à les englober.**

De cette manière, même si les pierres d'invasion vivent, vous aurez étendu votre influence à d'autres endroits du plateau. Dans ce cas, Noir joue calmement le **coup 2** pour empêcher Blanc de rejoindre ses pierres sur la droite. Le **coup 3** de Blanc se déplace de manière prévisible vers la pierre marquée d'un triangle, qui est la seule à pouvoir venir en aide, mais **Noir 4** étend la ligne de secteur et englober encore les pierres blanches.

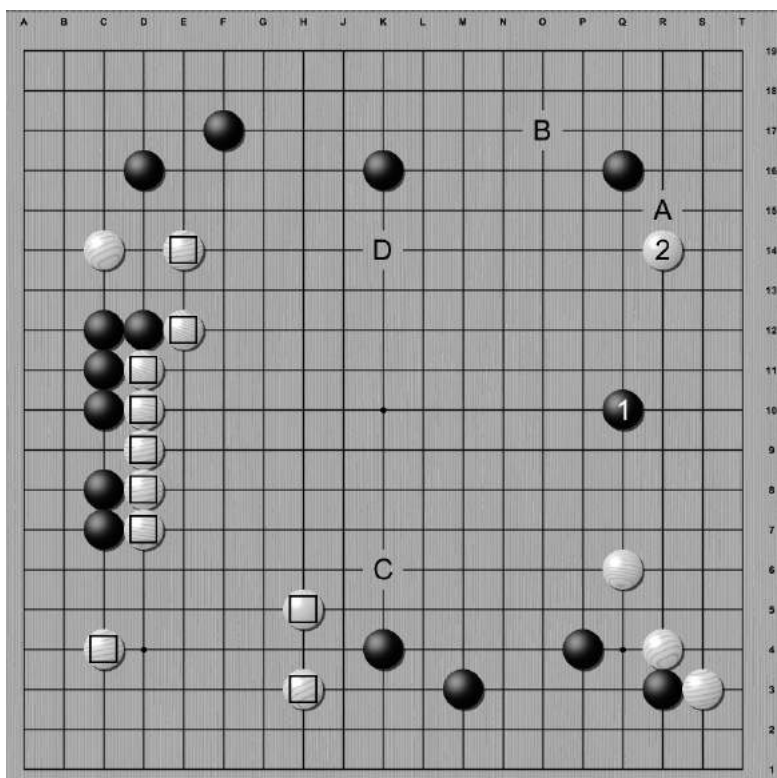
Ensuite, Blanc essaye le **coup 5** pour lui donner plus d'espace et franchir la ligne de secteur de Noir. **Noir 6** bloque à nouveau le chemin vers la pierre marquée d'un triangle, donc Blanc joue le **coup 7** et saute à nouveau, mais vers quoi ? Il n'y a que des pierres noires qui l'attendent en haut. Noir joue en **8** et encercle complètement les pierres de Blanc, en combinant de manière efficace les deux lignes de secteur, transformant le centre en un immense océan de points, entouré par des pierres noires ! C'est le **coup 99** de la partie. Blanc n'a pas abandonné et au **coup 100** de la partie il a joué en **A** et initié un combat compliqué s'étendant sur **51 coups** (ce qui est au-delà de la portée de ce chapitre) qui a rempli la plupart des intersections de la partie inférieure du plateau et a presque réussi à former deux yeux. Noir, ayant défendu correctement au début en évitant de jouer au contact des pierres blanches et en étendant simplement sa ligne de secteur, a su garder son avantage : restez sur des



Quoi que vous fassiez sur le plateau, attaquer ou défendre, vous devez toujours vous souvenir d'être à l'affût pour jouer des coups importants et reprendre l'initiative (sente). Vous devez toujours essayer de trouver l'équilibre entre garder vos groupes en sécurité et être le meneur de jeu.

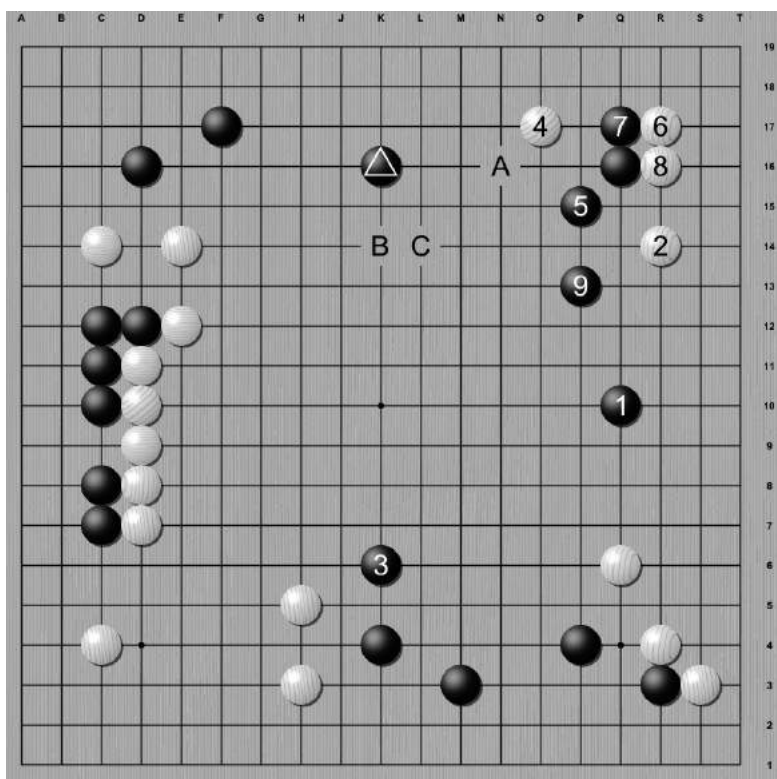
**Essayez d'être actif, et pas juste réactif.** Ne suivez pas simplement les coups de votre adversaire. Lorsque vos groupes sont en sécurité, jouez votre jeu, créez des opportunités sur le plateau. Menacez ! Développez-vous !

Le fait d'ignorer les coups de votre adversaire et de jouer vos propres coups offensifs peut être dangereux et avoir des répercussions, mais lorsque vous savez quelle est la répercussion/punition d'ignorer un coup particulier, vous pouvez juger si jouer ailleurs est plus urgent ou plus important ou plus gros que simplement jouer une réponse prévisible aux menaces de votre adversaire et lui laisser le sente entre les mains. Voyons quelques exemples de ce type de décision :

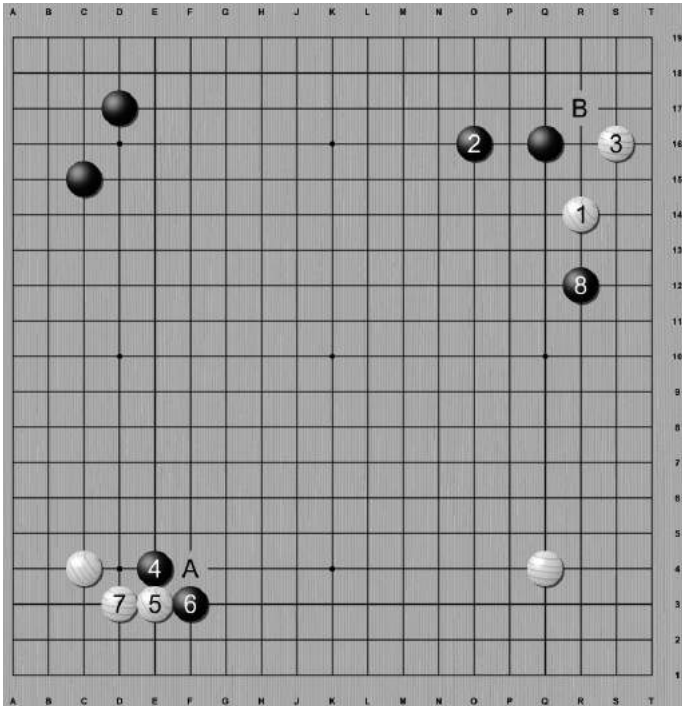


Noir a joué le coup 1 et essaye de créer un grand moyo en haut et à droite. Blanc n'aime pas cette perspective donc il a joué le **coup 2** et approché le coin de Noir, bien que **Noir 1** soit déjà en position de pincer la pierre blanche. La réponse normale dans ce cas pour Noir est de jouer **A** et de défendre son coin tout en mettant la pression sur la pierre blanche, ou de jouer **B** s'il veut être passif (quoique avec autant de pierres noires dans les parages ce n'est certainement pas le meilleur choix).

Mais Noir craint que Blanc soit amené à jouer **C** et **D** et à utiliser le cadre formé par les pierres blanches marquées. Noir ne veut pas laisser Blanc jouer à cet endroit et il a déjà une pierre qui pince **Blanc 2** et une autre pierre en haut pour l'aider. Noir sait aussi que s'il ignore **Blanc 2**, alors la punition est que Blanc joue le **coup 4** en **B**.

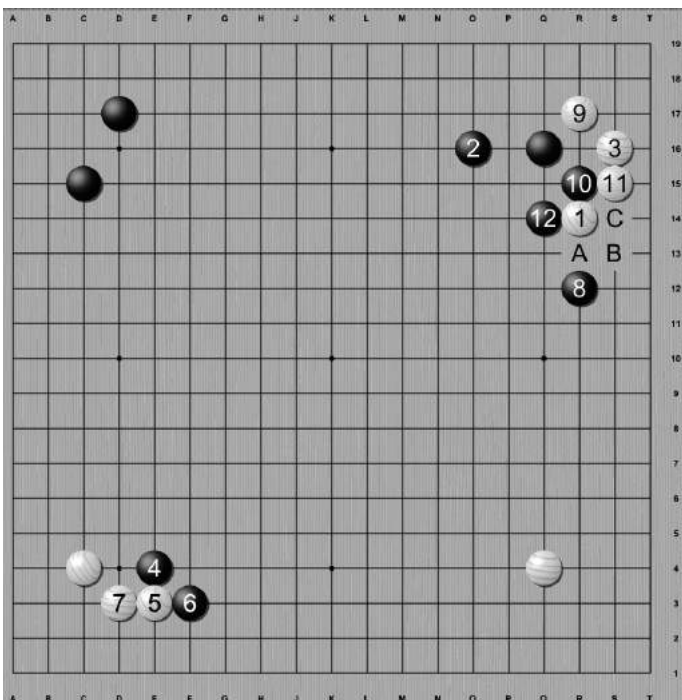


Noir sait que la punition habituelle lorsqu'on ignore le **coup 2** est la double approche, donc il joue le **coup 3** à l'un des deux emplacements qu'il considère les plus dangereux si Blanc a l'occasion d'y jouer en premier. Les **coups 4 à 8** sont considérés comme joseki et en général le prochain coup de Noir est en **A** afin de capturer la pierre blanche, mais grâce à la pierre marquée d'un triangle déjà en place et au **coup 1** sur le plateau, Noir sait qu'il a un coup plus puissant que **A** et il joue le **coup 9** qui étend son moyo, encercle la pierre blanche du **coup 4** et menace les trois pierres en haut à droite, en même temps. Noir connaissait ses options et savait qu'il pouvait ignorer l'avancée de Blanc tout en obtenant un résultat décent, donc il a joué un coup important pour lui-même au lieu de suivre simplement. Blanc fait de même au coup suivant et il joue en **B** ou **C** pour utiliser son cadre et le combat commence.

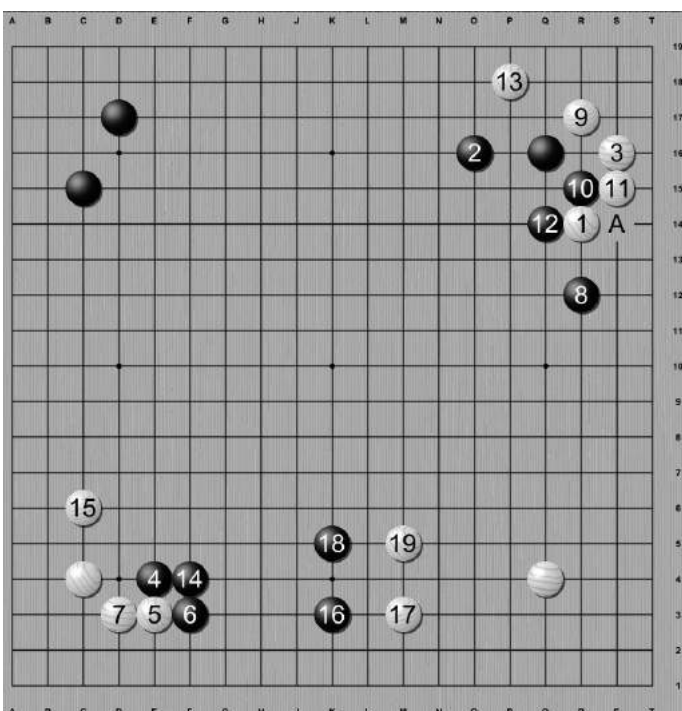


Cette idée peut s'appliquer à n'importe quelle phase de la partie. Dans cet exemple de partie, les deux joueurs semblent plus que satisfaits de s'ignorer mutuellement et de menacer des endroits complètement différents du plateau, donc nous allons la suivre plus en détail. Reprenons depuis le début :

**Blanc 1** est l'approche habituelle en saut de cavalier que nous avons vue dans l'exemple précédent et elle apparaît dans la plupart des parties à tout niveau. **Noir 2** est la réponse habituelle et **Blanc 3** est le coup suivant du joseki, comme nous l'avons vu dans le chapitre correspondant, mais Noir veut jouer rapidement et instiller la crainte à Blanc, donc il joue le **coup 4** et approche un autre coin. Les **coups 5-6-7** constituent le joseki habituel mais Noir laisse à nouveau le joseki inachevé et joue le **coup 8** pour mettre la pression sur les pierres blanches. Blanc ne peut pas jouer en **A** et punir Noir de ne pas avoir connecté ses pierres, et il doit jouer **B** pour assurer que son groupe en haut à droite est vivant...

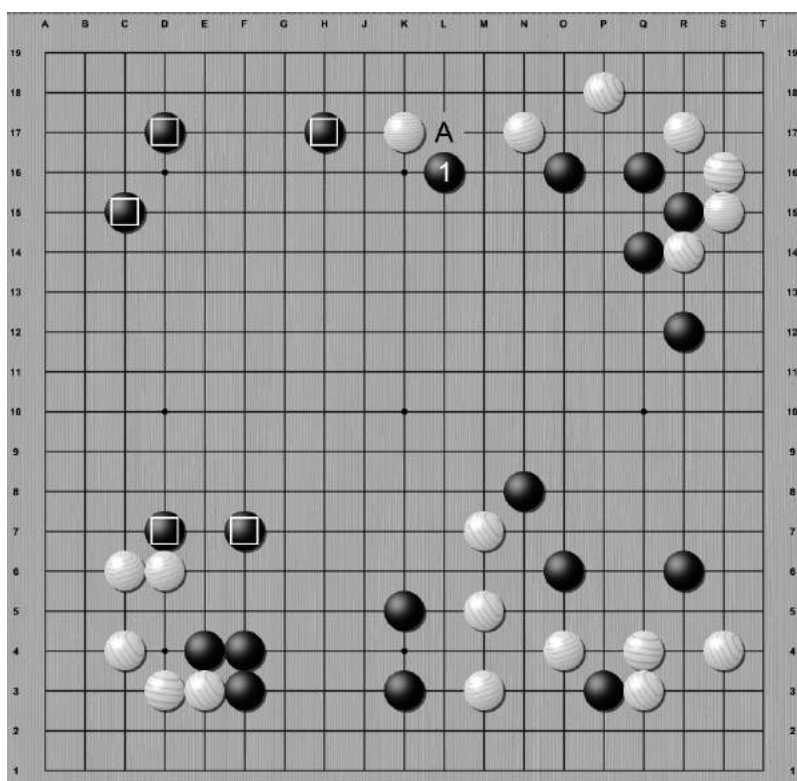


Ce type de jeu rapide consistant à jouer des coups sente et créer des situations urgentes auxquelles votre adversaire doit répondre est une bonne stratégie que vous devrez essayer par vous-même lorsque vous aurez progressé et que vous serez plus en confiance sur votre jeu. **Elle est non seulement efficace, mais aussi très amusante**, ce qui est toujours une chose très importante. Noir continue avec ses coups agressifs pour retirer à Blanc toute possibilité de prendre le temps de jouer en bas à droite. Le **coup 10** est sente car il menace de couper Blanc en deux et de lui supprimer l'espace pour faire des yeux. Blanc ne peut pas permettre cela donc il est obligé de jouer le **coup 11** et de défendre ses pierres. Noir joue le **coup 12** pour continuer l'attaque, mais avec le **coup 11** Blanc a suffisamment d'espace vital et la seule chose que Noir menace est la pierre isolée du **coup 1**. La réponse habituelle pour Blanc est **A**, **B** ou **C**, mais aucun d'eux n'est assez bon et une seule pierre n'est pas si importante à ce stade précoce de la partie...



Donc il est temps pour Blanc d'ignorer les coupes de Noir et il joue le **coup 13** dans la partie supérieure, pour assurer que ses pierres soient vivantes et pour menacer le potentiel de Noir sur le bord supérieur.

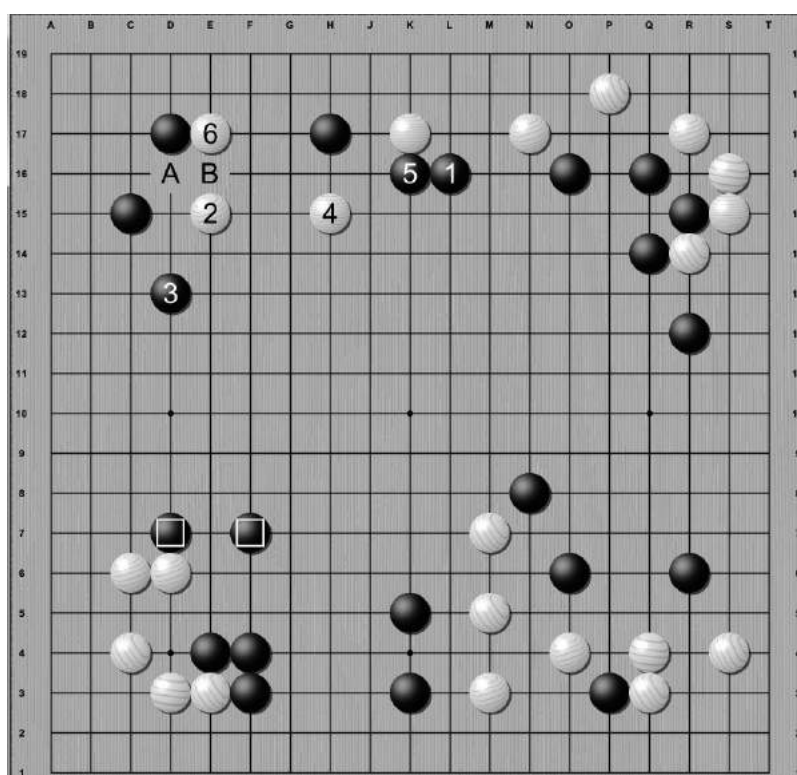
Noir savait que son **coup 12** était essentiellement du bluff et il n'allait jamais perdre du temps à jouer **A** pour juste capturer une pierre alors qu'il doit encore s'occuper de ses pierres en bas à gauche. C'est une autre raison pour laquelle Blanc a choisi d'ignorer le **coup 12**. Souvenez-vous que créer trop de points faibles pour vos pierres signifie que l'adversaire peut commencer à vous ignorer et vous mettre la pression sur ces points faibles, donc Noir joue le **coup 14** pour défendre ses pierres et continuer avec le joseki normal jusqu'au **coup 16**, ce qui met fin au déséquilibre précédent qu'il avait créé. **Blanc 17** vise une éventuelle invasion dans le groupe de Noir et étend le territoire potentiel de Blanc. Noir ne l'accepte pas et il défend et s'étend en même temps avec le **coup 18** et Blanc suit avec le **coup 19**...



Plus tard dans la même partie, Noir a un joli moyo sur la gauche et le haut avec les pierres marquées, et sur la droite il crée petit à petit une zone aussi grande. À cet effet, Noir joue le coup à l'épaule en **1** pour étendre son moyo et forcer Blanc à rester en position basse.

La menace du coup à l'épaule est que si Blanc l'ignore, alors Noir peut jouer en **A** et capturer la pierre blanche. C'est en général une menace significative et habituellement il faut répondre à un coup à l'épaule, mais en comparaison avec les zones immenses que Noir construit petit à petit, cette menace est beaucoup plus faible.

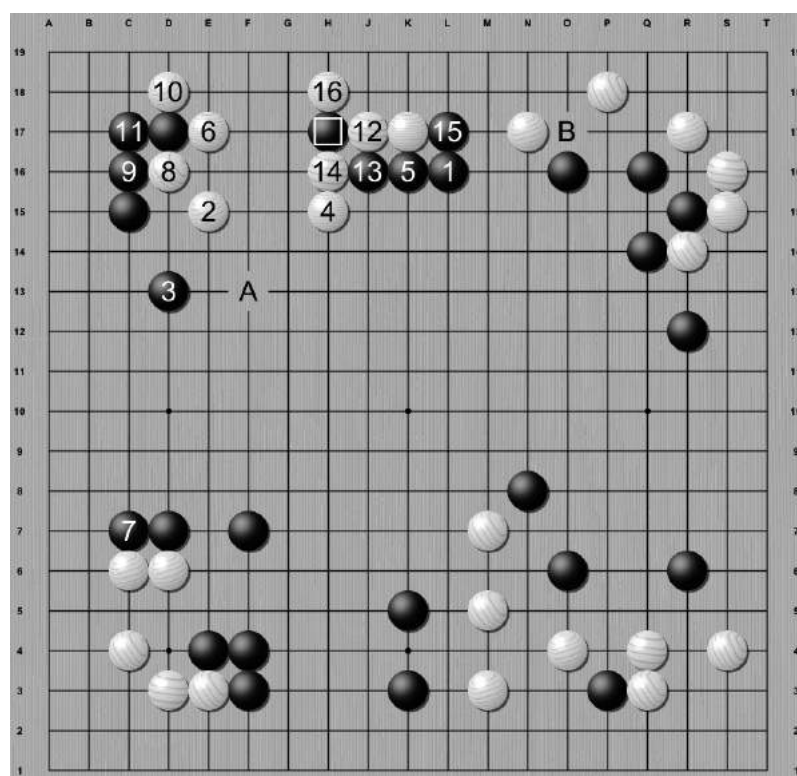
Blanc peut être réactif et perdre encore plus pied dans la partie, ou être actif et tenter sa chance. Donc Blanc va faire tenuki et essayer de réduire les moyos de Noir...



**Blanc 2** est l'un des points habituels pour réduire cette fermeture du coin. Noir n'est pas mécontent de ce coup. Sa menace initiale du coup à l'épaule est toujours sur le plateau et maintenant il peut aussi répondre à une menace en étendant son propre moyo sur la gauche avec le **coup 3**.

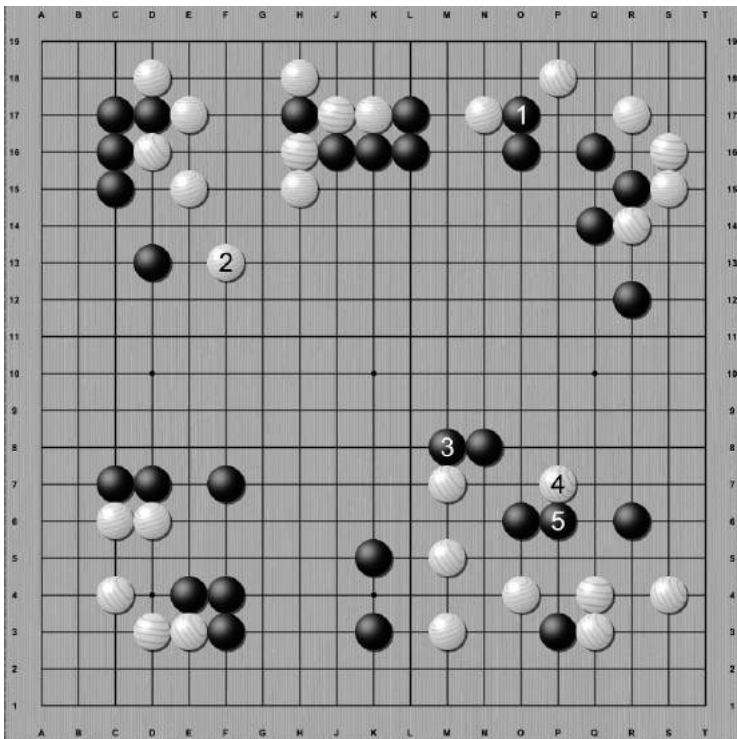
**Souvenez-vous** : vous ne pouvez pas tout avoir en général. Le Go est un jeu qui punit la cupidité.

Ceci est en général la meilleure défense. Vous acceptez une perte locale à un endroit du plateau, mais vous construisez plus de points avec vos coups défensifs dans une autre zone proche. De larges coups défensifs destinés à encercler constituent en général un bon choix. Blanc joue le **coup 4** pour essayer de se connecter à la seule pierre susceptible de lui venir en aide, mais **Noir 5** l'arrête. **Blanc 6** essaye de commencer un combat et en général Noir répond en **A**, pour menacer la coupe en **B**...



Mais pas dans cette partie. Les deux joueurs sont enclins à être actifs et à poursuivre leurs propres buts. Noir a investi sur le bord gauche, donc il ne se soucie pas trop de la perte locale en haut, s'il peut sécuriser tout le côté gauche, donc il joue le **coup 7** et bloque toute opportunité pour Blanc d'envahir dans cette zone.

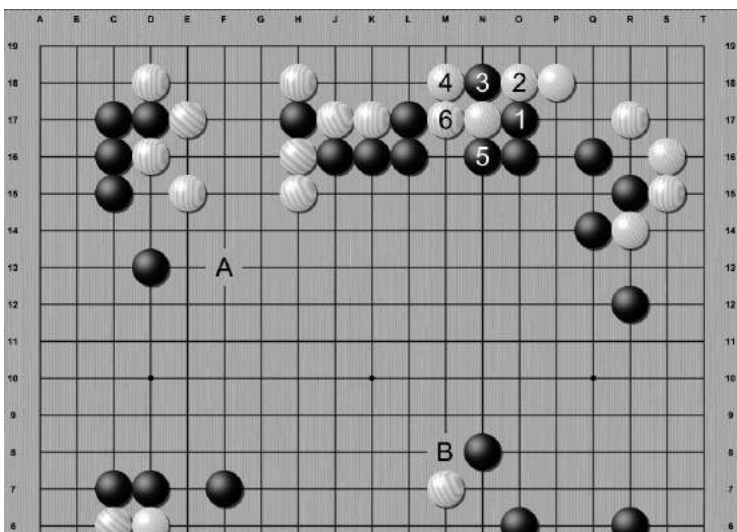
Blanc voulait y jouer à un moment donné, mais comme nous l'avons dit, vous ne pouvez pas tout avoir, donc il poursuit avec la gueule du tigre au coup 8. Noir défend au **coup 9**, Blanc fait atari au coup 10 et Noir 11 connecte. Maintenant que sa position est plus forte, Blanc essaye à nouveau de connecter ses pierres avec le **coup 12**. Noir s'étend avec **13**, Blanc coupe la pierre marquée de Noir avec le **coup 14** et les **coups 15** et **16** finissent la séquence avec Blanc qui réussit à vivre en haut. Noir peut maintenant jouer en **A** pour étendre son territoire et abandonner le sente ou **B** pour menacer Blanc et assurer que ses quatre pierres en haut soient en sécurité...



Noir pense qu'il peut avoir l'occasion de jouer les deux coups, donc il commence son plan avec le **coup 1** qui menace Blanc, tout en ayant l'intention de jouer sur la gauche, une fois que Blanc répond à sa menace.

Une fois encore, cependant, l'adversaire refuse de suivre. Sur l'image suivante vous verrez ce qui serait arrivé si Blanc avait défendu. Blanc juge correctement que répondre au **coup 1** n'est pas ce qu'il y a de plus important dans la partie, donc il joue le **coup 2** pour enrayer le plan de Noir de créer un immense moyo sur le haut et la gauche.

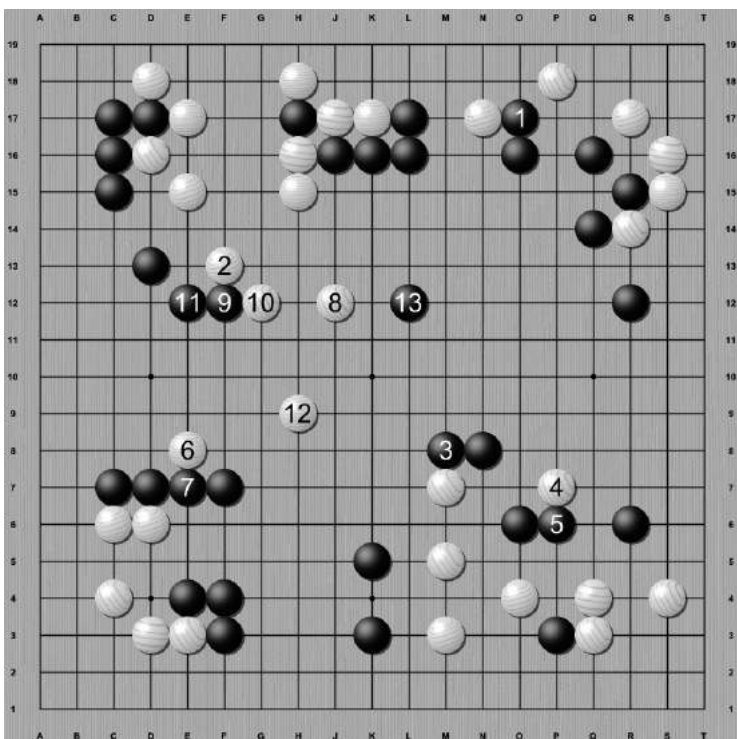
À son tour, Noir accepte dans la foulée cette perte et ignore également Blanc pour jouer le coup 3 afin de bloquer Blanc et élargir son moyo sur le côté droit, puisque son **coup 1** n'a pas reçu de réponse, et le côté droit semble maintenant très prometteur. Blanc se débat pour attaquer à la fois la gauche et la droite, donc il joue le **coup 4** sur la droite et, finalement, Noir défend en 5...



Voyons pourquoi Blanc a ignoré le **coup 1**.

Si Blanc avait défendu avec le **coup 2**, ses pierres auraient été connectées, mais avec la séquence naturelle de l'image, Noir aurait obtenu gratuitement le **coup 5** et le sente à la fin.

Non seulement la perte de cette pierre ne représente pas une différence significative en termes de points à ce stade, mais si Blanc joue ailleurs et Noir pousse plus loin pour capturer cette pierre, cela signifie que Blanc aurait pu obtenir **deux coups gratuits** et il aurait pu jouer à la fois en **A** et en **B**, ce que Noir ne pourrait jamais permettre, et en effet cela ne s'est pas produit dans la partie réelle...



Ensuite Blanc fait un nozoki sur le saut d'un espace et Noir défend au **coup 7**. Un nozoki peut rarement être ignoré, même dans une partie comme celle-ci où chaque joueur semble suivre son chemin.

Blanc doit réduire à la fois à gauche et à droite donc il joue le **coup 8** au centre. Noir ignore la menace du côté droit et défend le côté gauche en 9 et menace de couper toutes les pierres de Blanc au centre. **Blanc 10** est la défense naturelle qui connecte tous les groupes et qui donne une bonne forme, donc **Noir 11** défend également, ce qui laisse à Blanc assez de temps pour faire la connexion en grand saut de cavalier avec trois pierres au **coup 12**, une bonne forme que nous avons déjà rencontrée, qui lui permettra de connecter au moins certaines de ses pierres même en cas d'une attaque quelconque de Noir. Comme vous pouvez le voir, la plupart des coups défendent et attaquent en même temps.

**Essayez de trouver des coups qui menacent tout en construisant et essayez d'éviter des coups que votre adversaire peut ignorer.**

**À retenir :** gardez toujours vos groupes en sécurité. Répondez aux coups sente de votre adversaire qui menacent vos groupes, mais gardez toujours vos yeux ouverts pour voir les éventuels coups lents ou peu menaçants de votre adversaire afin de lui prendre le sente !



## ► Utiliser l'influence pour attaquer

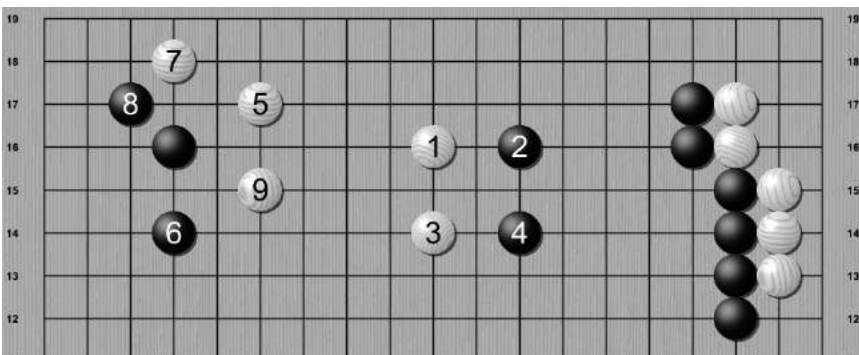
Pendant notre exploration des réductions et des invasions nous avons déjà rencontré l'idée d'attaquer en utilisant nos murs et notre influence (par exemple comme à la **page 124**), mais il est temps d'explorer plus précisément ce sujet.

La chose la plus importante à retenir est que **les murs ne sont pas faits pour être défendus**. Si vous vous retrouvez à défendre un mur et à essayer de le faire survivre, vous finissez en général par céder du territoire à votre adversaire. Si votre adversaire avait réussi à obtenir du territoire sûr en échange de ce mur et que plus tard il annihilait l'influence de ce mur et l'obligeait à s'échapper pour vivre, cela signifie que votre adversaire a obtenu tout ce dont il pouvait rêver et tous les coups que vous avez investis pour créer ce mur ont été en fait gaspillés !

Au début vous vous retrouverez à de nombreuses reprises dans de telles situations, mais ne désespérez pas. Avec de la pratique et à l'aide des règles et exemples suivants, vous apprendrez à éviter cette calamité la plupart du temps.

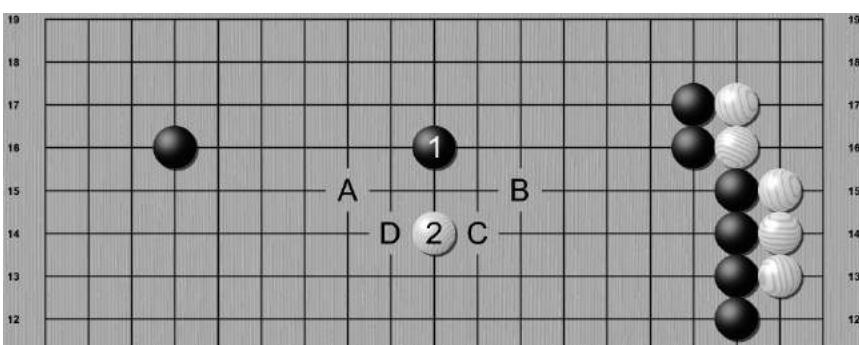
La première chose à retenir lorsque vous avez un mur est de vous étendre suffisamment loin de lui, afin d'utiliser au maximum son potentiel. La règle générale dans ce cas est de **vous étendre de votre mur d'autant d'intersections que la longueur du mur, plus un**. Bien sûr ceci s'applique si votre mur est solide sans points de coupe possibles. Si ce n'est pas le cas alors vous devriez vous restreindre et jouer plus près de votre mur, ou d'abord défendre vos points de coupe et ensuite vous étendre.

De même, si vous voulez jouer contre les murs de votre adversaire, vous devez faire attention à ne pas jouer trop près de ceux-ci, sinon vous subirez immédiatement une attaque, comme dans l'exemple de la **page 102**. Une autre règle générale est que **le point-clef de mon adversaire est aussi mon point-clef**, ce qui signifie que si vous voulez détruire l'influence d'un mur, vous devez jouer autour de l'endroit où votre adversaire se serait étendu s'il en avait eu l'opportunité.



Le **coup 1** est le point-clef pour les deux joueurs

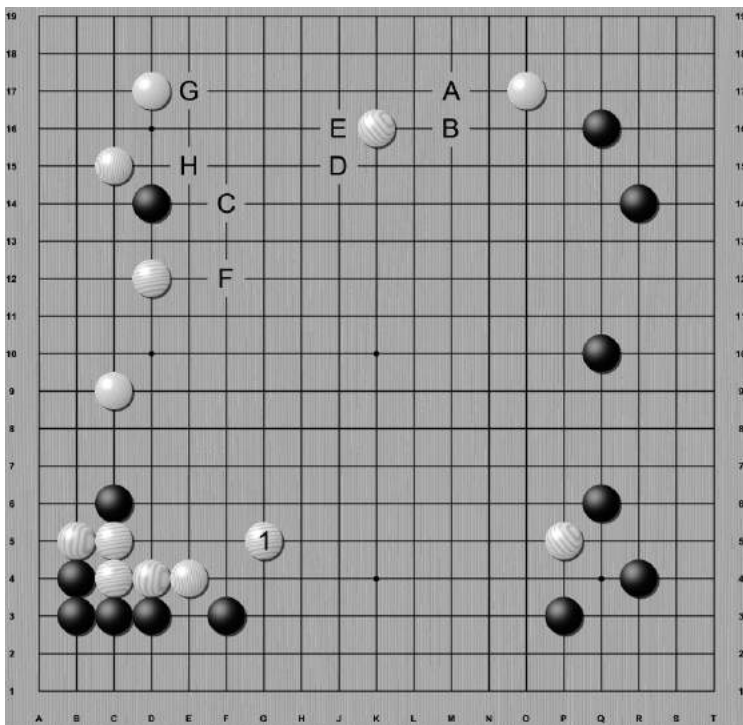
*Sur cette image, Blanc l'obtient en premier et amène Noir à défendre son mur avec le **coup 2**. Les coups suivants, même si on fait les choix les plus simples, constituent une victoire locale pour Blanc, puisque Noir a vu son mur réduit et le bord supérieur pratiquement envahi.*



*Sur cette image, si Noir obtient le point-clef en premier, Blanc ne peut que réduire et non envahir. Quel que soit le choix de Noir parmi **A**, **B**, **C** ou **D** le résultat va être bien meilleur pour lui que sur l'image précédente, parce qu'il est localement plus fort et il va pouvoir essayer de gagner une compensation du côté supérieur pour n'importe quelle réduction de Blanc.*

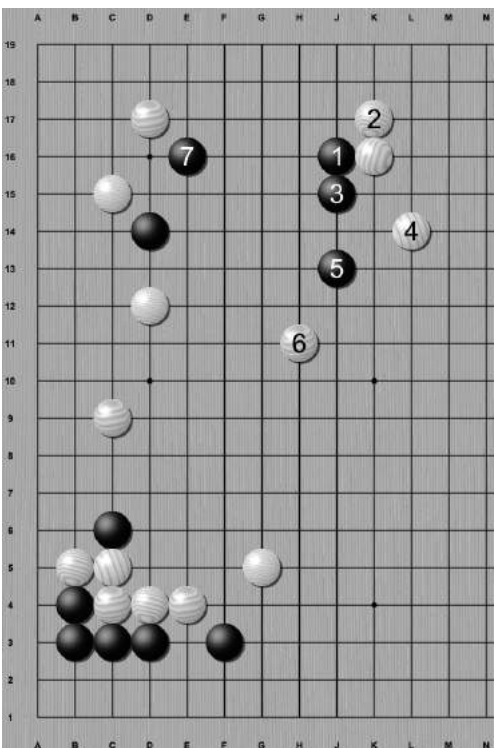
La prémisses principale derrière l'extension à partir de votre propre influence n'est pas tant de créer un grand territoire, mais de **menacer** votre adversaire avec cette possibilité, lui donner des soucis et lui donner l'envie de l'envahir. Parfois votre adversaire va ignorer cette menace et vous laissera étendre votre cadre encore et encore jusqu'à ce qu'il devienne votre territoire avec certitude. C'est un rêve devenu réalité, mais ce sera extrêmement rare de le rencontrer au fur et à mesure que vous jouerez et que vous progresserez. En général vous vous attendrez à ce que tout le monde **essaye de réduire ou d'envahir votre moyo** et ceci fait partie également de votre plan. Votre adversaire ne sera pas capable de réduire la totalité et, si vous abattez vos cartes correctement, **vous obtiendrez une compensation plus que suffisante pour votre perte locale**.

Juste parler de cette idée fait qu'elle semble vraiment improbable, donc voyons un exemple pratique pour comprendre de quoi on parle :



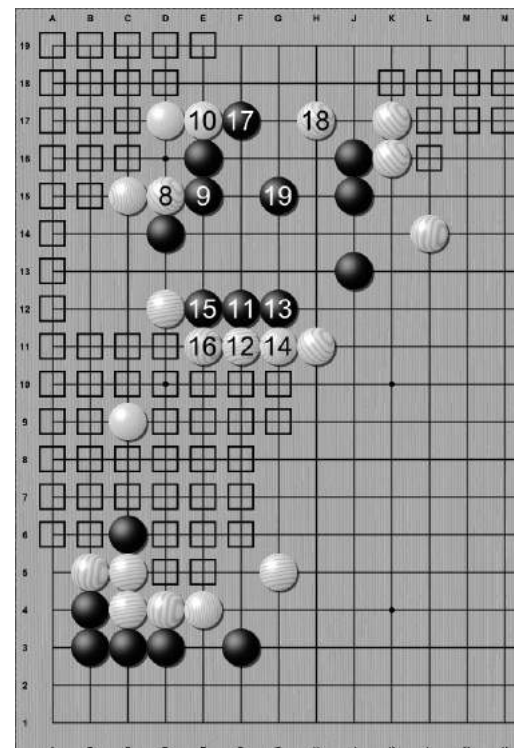
*Dans cette partie Noir a essayé d'approcher la pierre blanche au point 4-4 dans le coin en bas à gauche, s'est fait pincer et un joseki courant d'invasion en 3-3 a été joué, comme ceux que nous avons examinés. Maintenant Blanc a un joli cadre en haut et à gauche, tandis que les formations de Noir sont en bas et sur le côté droit. Bien que le plateau semble plus ou moins équilibré, Noir est un peu effrayé par le potentiel de Blanc et au lieu de se concentrer sur son propre moyo, il pense qu'il a besoin de réduire ou d'envahir les zones d'influence de Blanc.*

*C'est un choix discutable, mais une fois qu'il a été effectué, tous les points marqués de A à H ont été pris en considération, et alors que nous avons vu que l'invasion en A est très efficace, Noir a choisi d'aller en E. Ceci a été à l'origine de sa perte...*



**Image de gauche :** Blanc a calmement étendu ses pierres et a essayé d'encercler Noir. Après avoir chapeauté au **coup 6**, non seulement Blanc entrave Noir, mais en plus il commence à construire un autre moyo à l'aide de ses pierres du bas. Noir est en difficulté et il essaie de vivre avec le **coup 7**.

**Image de droite :** les pierres de Blanc sont en sécurité, donc petit à petit il réduit l'espace vital de Noir et force Noir à se démener dans ce petit espace et à se faire encercler voire tuer. Le **coup 19** assure à Noir de vivre avec deux yeux et que le moyo de Blanc a effectivement été envahi, mais à quel prix ! Tous les points marqués sont maintenant profondément entourés par des murs de Blanc, de sorte que le profit de Blanc en termes de points et d'influence est plus grand que ce qu'il a perdu.



maintenant profondément entourés par des murs de Blanc, de sorte que le profit de Blanc en termes de points et d'influence est plus grand que ce qu'il a perdu.

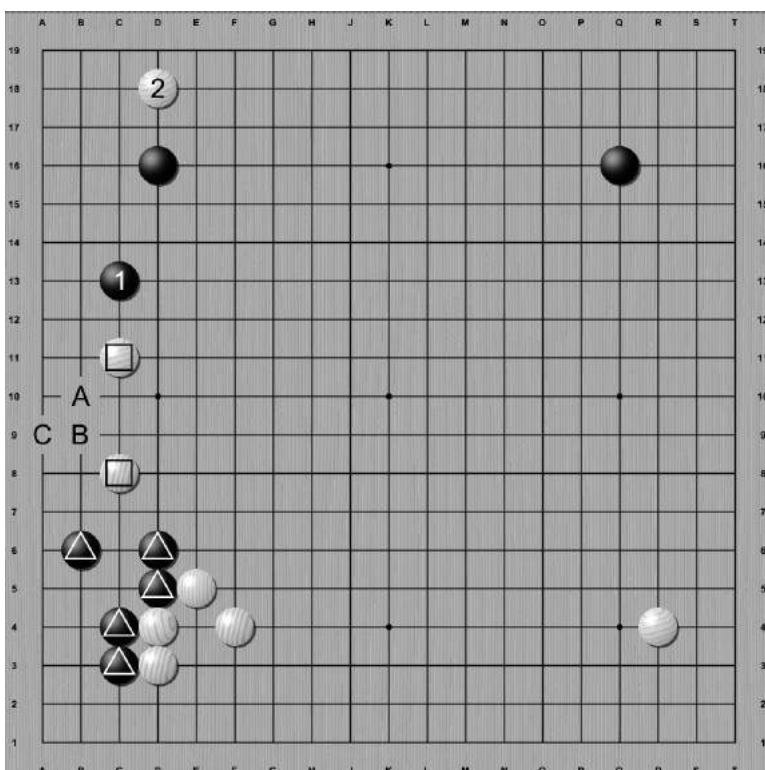
L'idée principale donc est de créer la menace d'un grand moyo et attirer notre adversaire à l'intérieur de notre sphère d'influence. Une fois qu'il y est on peut obtenir du profit grâce à son effort pour survivre. Vous n'avez pas besoin de tuer votre adversaire pour faire du profit, comme vous venez de le voir. Vous obtiendrez en général une bonne compensation même si votre adversaire survit, tant que vous le poussez dans la direction correcte.

Donc, quelles sont les idées directrices pour cette stratégie ?

### **Choses à garder à l'esprit concernant les murs :**

- Si vous avez un mur, essayez de vous étendre d'au moins autant de points que la longueur du mur. Si votre adversaire a un mur et que vous voulez réduire son influence, la même idée s'applique.
- Essayez de créer un grand cadre et d'y attirer votre adversaire. Une fois qu'il pense que votre territoire potentiel est si grand qu'il doit l'envahir pour gagner, vous devrez en général pousser ses pierres d'invasion **vers** votre mur et soit tuer son invasion, soit tirer profit de la suite de coups gratuits que vous gagnerez en attaquant le groupe faible d'invasion en étendant simplement votre **ligne de secteur**.
- Vous ne devriez convertir votre mur en territoire que si votre adversaire ignore de manière répétée votre menace de construire un grand moyo. Une fois qu'achever votre moyo devient le plus gros coup du plateau et que votre adversaire est encore effrayé d'en faire quelque chose, il est temps d'y aller et de revendiquer ce territoire.
- Ne soyez pas trop gourmand et évitez de penser que vous devez avoir un mur immense pour faire du profit. Souvenez-vous que pendant que vous construisez un mur, votre adversaire obtient en général du territoire solide. Ne laissez pas votre adversaire à la fois prendre du territoire et réduire l'influence de votre mur. **Une fois que vos coups qui créent un mur cessent d'être sente, vous devez vous étendre à partir de votre mur ou sinon vous subirez une grande réduction.**
- Ne créez pas un mur qui fait face à des pierres de l'adversaire. Ce « mur » est simplement une chaîne de pierres qui ne vous offre rien d'utile.

Maintenant, toutes ces idées ont l'air très bonnes sur le papier, mais il faut les démontrer afin qu'elles soient plus clairement définies et comprises. Voyons un exemple qui met en évidence tous ces points :



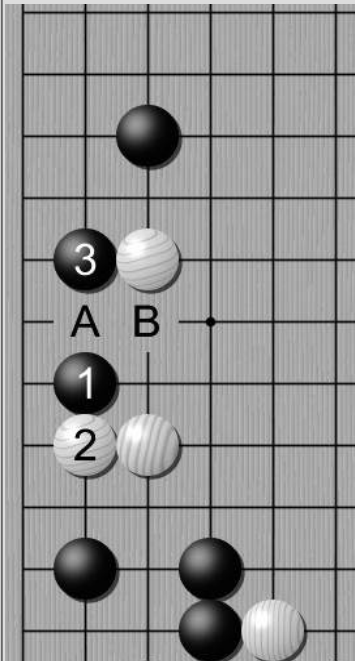
Dans cette partie Noir joue le **coup 1** pour mettre la pression sur les deux pierres blanches marquées par des carrés. Ce coup est une extension en grand saut de cavalier à partir du **point 4-4** du coin, donc Noir attaque tout en étendant son domaine.

Pourquoi ce coup est-il une attaque sévère ? Nous avons vu dans les chapitres précédents que le saut de deux espaces est un coup couramment utilisé pour donner une base à un groupe, mais quand ce groupe de pierres est entouré par des pierres adverses, la base est menacée.

Dans ce cas, le **coup 1** et les pierres marquées de triangles sont trop proches pour que la situation soit confortable, comme nous le verrons à la page suivante. Noir peut jouer **A** ou **B** pour retirer la base de Blanc, ou même la **glissade du singe** en **C** pour priver Blanc d'espace pour faire des yeux.

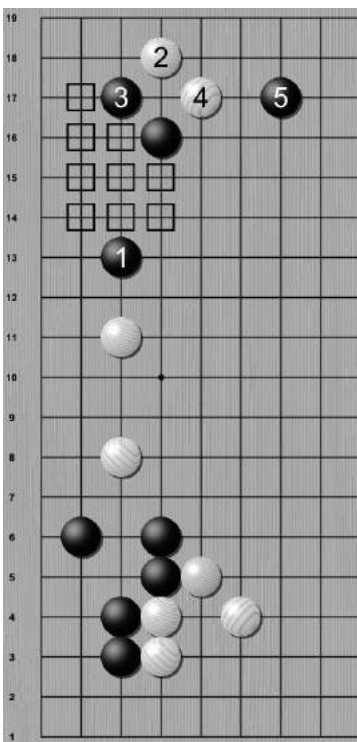
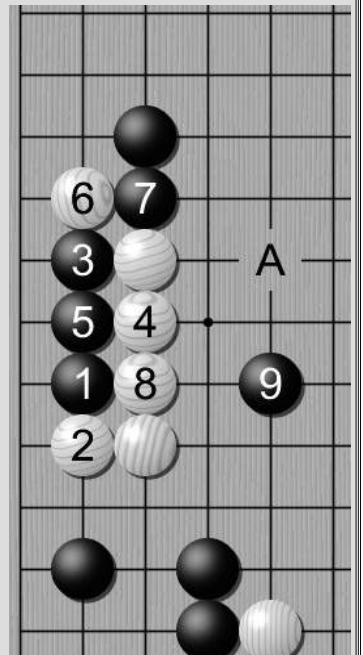
Malgré cela, Blanc est embêté par la perspective que Noir grossisse trop sur la partie supérieure et il ignore la situation périlleuse de son groupe et joue le **coup 2**...

**Une base consistant en un saut de deux intersections  
qui est encerclée est en difficulté**



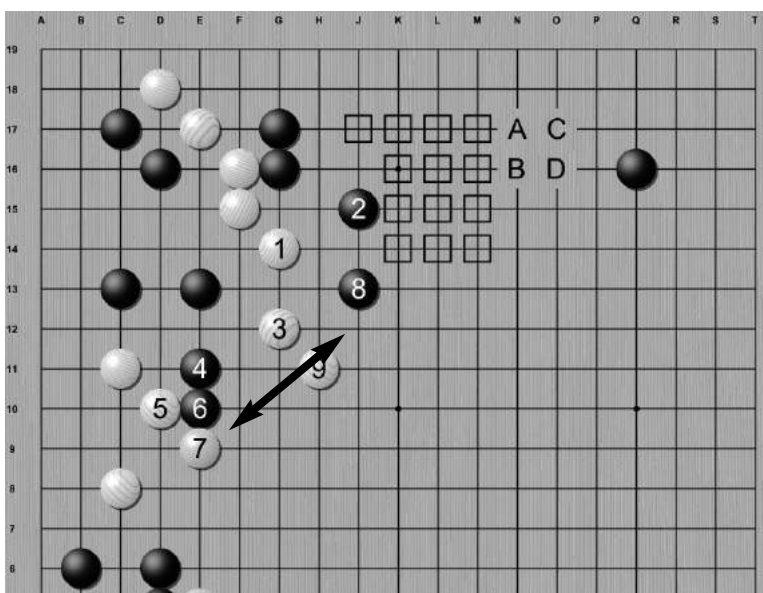
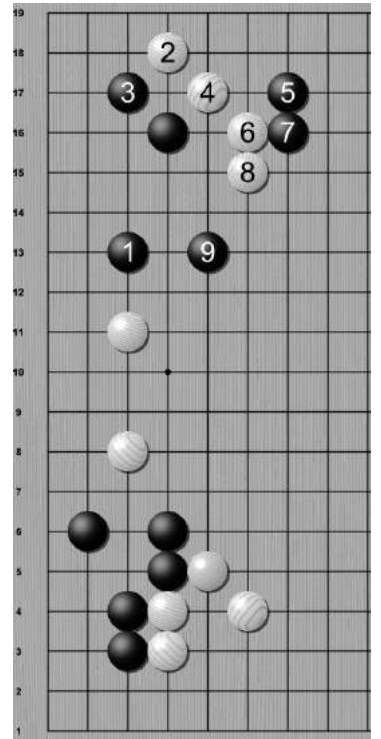
**Image de gauche :** à l'aide des pierres avoisinantes, Noir peut jouer le **coup 1**. Si Blanc bloque avec le **coup 2**, maintenant Noir peut jouer le **coup 3** et essayer de se connecter avec son autre pierre. Blanc ne peut pas jouer en **A**, parce que la réponse de Noir en **B** mettrait la pierre blanche en atari.

**Image de droite :** Blanc peut alors seulement s'étendre en **4** et essayer de garder ses pierres connectées. Noir **5** connecte et menace de déconnecter Blanc et se défend contre le **coup 6**. Après Noir **7**, la pierre blanche a **deux libertés** et les trois pierres de Noir ont **trois libertés**. Blanc **8** connecte et Noir **9** attaque le groupe blanc qui maintenant n'a pas d'yeux et doit s'enfuir avec un coup autour de **A**. Noir a tiré un profit important et va gagner encore plus en pourchassant le groupe faible de Blanc.



**Image de gauche :** Noir joue le **coup 3** pour protéger la base de son groupe. Après le **coup 3** il sera difficile pour Blanc de contester les points marqués par des carrés et maintenant que Noir est en sécurité, il a la force pour attaquer Blanc. Blanc veut cependant contester le coin, et il joue un coup lent en **4**, qui aurait dû se trouver autour du **coup 5** afin de créer une base. Maintenant les pierres de Blanc sont dépourvues d'yeux, donc la pince **Noir 5** est une attaque très sévère.

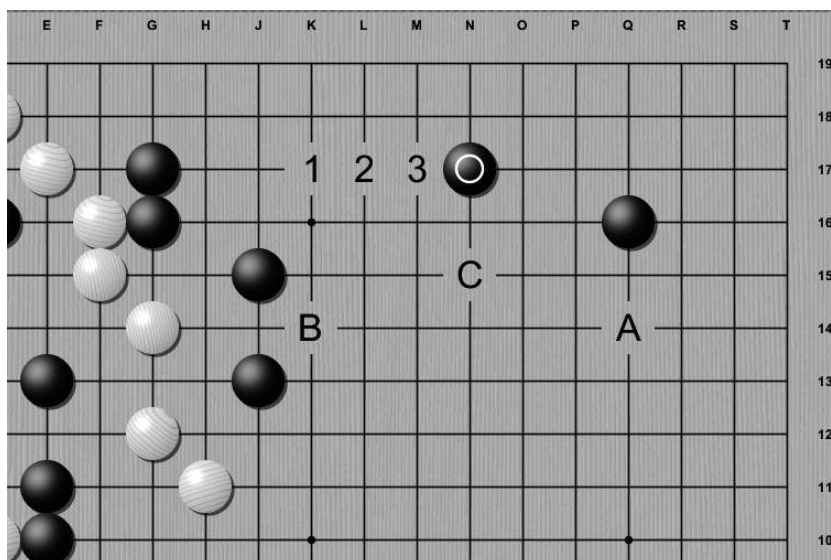
**Image de droite :** Blanc essaye de sortir, mais après des échanges évidents de **6 à 8**, il n'est pas près de créer une base pour son groupe. Noir **9** assure que son groupe ne peut pas mourir et il sépare Blanc de ses deux pierres solitaires qui sont de plus en plus encerclées. **Lorsque vos groupes sont forts, vos attaques peuvent également être fortes.** Sinon, alors vous finirez par être contre-attaqué.



Réinitialisons le compteur de coups et voyons ce qui s'est passé ensuite. Blanc essaye petit à petit de sortir avec le **coup 1** et éventuellement de contre-attaquer les deux pierres de Noir, mais **Noir 2** défend ses pierres et restreint les choix de directions possibles pour Blanc. Comme il est coupé de la partie supérieure, Blanc est obligé de sauter en **3** et Noir joue le **coup 4** qui menace indirectement les deux groupes blancs. Maintenant Blanc ne peut plus ignorer ses deux pierres. Il doit les défendre avec les échanges de **coups 5 à 7**. Le groupe de Blanc n'est toujours pas en sécurité (une **glissade du singe** éventuelle que nous avons mentionnée plus tôt pourrait le priver d'yeux), mais Noir veut construire de l'influence et joue le **coup 8** à nouveau pour menacer d'encercler Blanc, donc Blanc fait un coup en diagonale **9** pour garder ses pierres au-delà de la **ligne de secteur** de Noir. Blanc construit une chaîne de pierres, **un mur qui ne fait face à rien** et a gaspillé ses neuf derniers coups pour sauver toutes ces pierres inutiles. Entre-temps Noir a obtenu un mur du côté supérieur avec de l'influence sur les points marqués par des carrés qui font face à son coin droit et a sécurisé son groupe en haut à gauche. Donc, quel est le meilleur coup suivant pour Noir ? **A, B, C** ou **D** ?

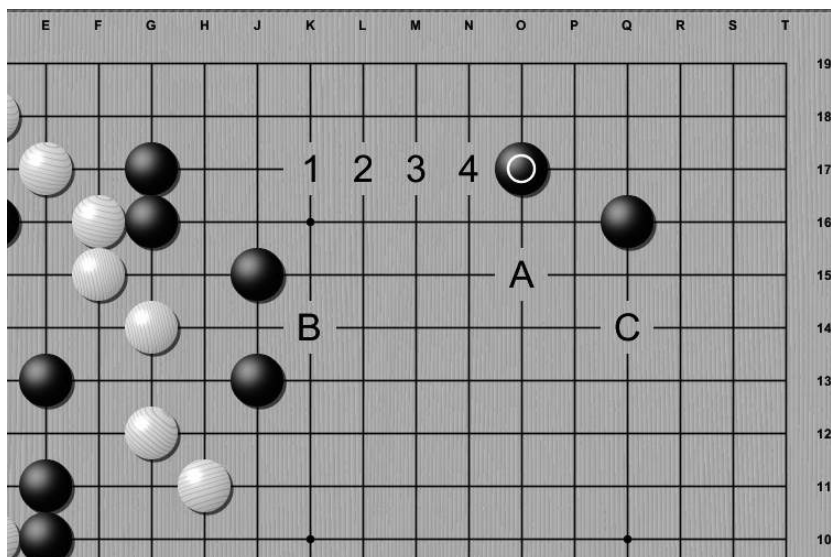
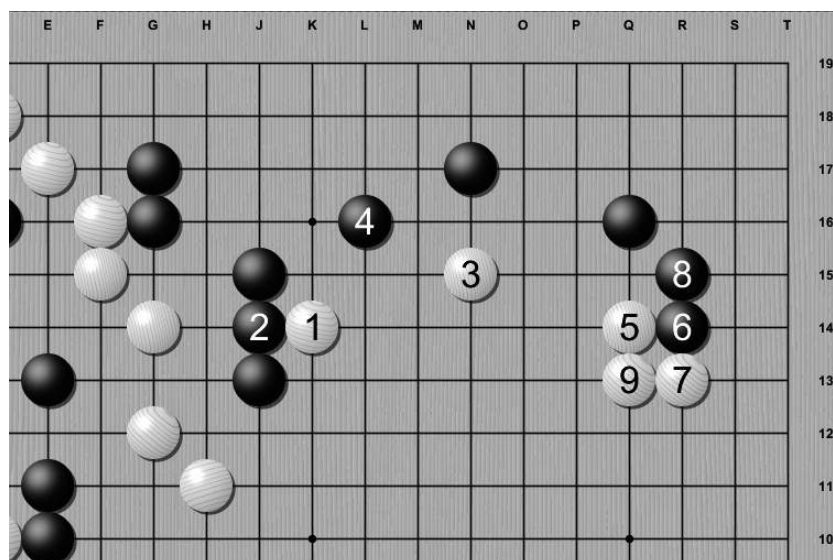
et joue le **coup 8** à nouveau pour menacer d'encercler Blanc, donc Blanc fait un coup en diagonale **9** pour garder ses pierres au-delà de la **ligne de secteur** de Noir. Blanc construit une chaîne de pierres, **un mur qui ne fait face à rien** et a gaspillé ses neuf derniers coups pour sauver toutes ces pierres inutiles. Entre-temps Noir a obtenu un mur du côté supérieur avec de l'influence sur les points marqués par des carrés qui font face à son coin droit et a sécurisé son groupe en haut à gauche. Donc, quel est le meilleur coup suivant pour Noir ? **A, B, C** ou **D** ?





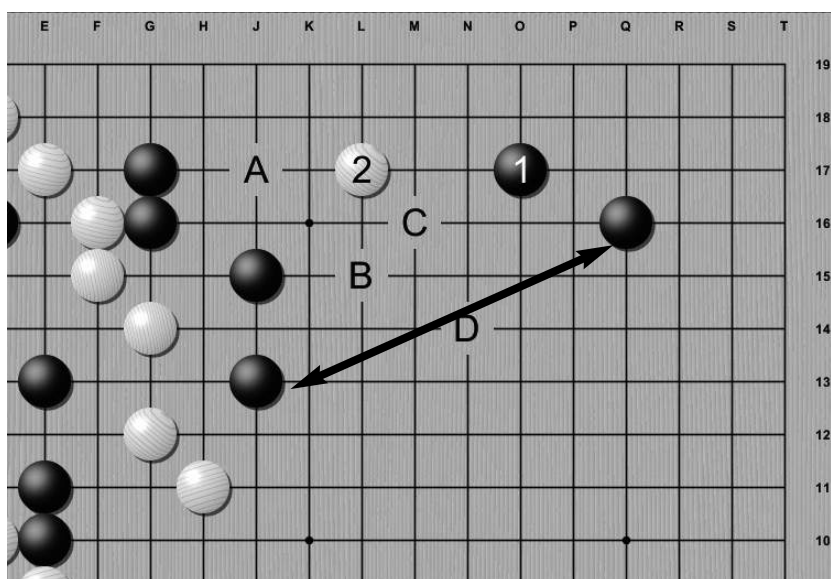
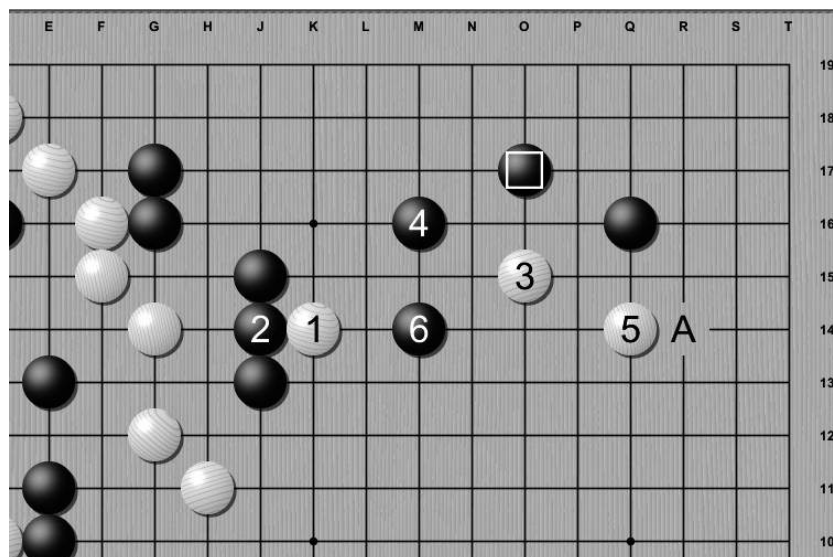
**Image de gauche** : si Noir joue un coup plus près du mur, alors une invasion par Blanc à l'un des points **1**, **2** ou **3** serait improbable. Il n'y a pas assez de place pour permettre un tel coup, mais il y a de nombreux points faibles à viser pour réduire cette zone et son influence, comme **A**, **B** et **C**.

**Image de droite** : dans une séquence comme celle-ci, Blanc peut occuper tous ces points et comme le grand saut de cavalier ne défend pas bien le coin, Noir pourrait être forcé de jouer les coups défensifs en **6** et **8** pour assurer ses points dans le coin. Blanc a réduit le potentiel de Noir de manière significative.



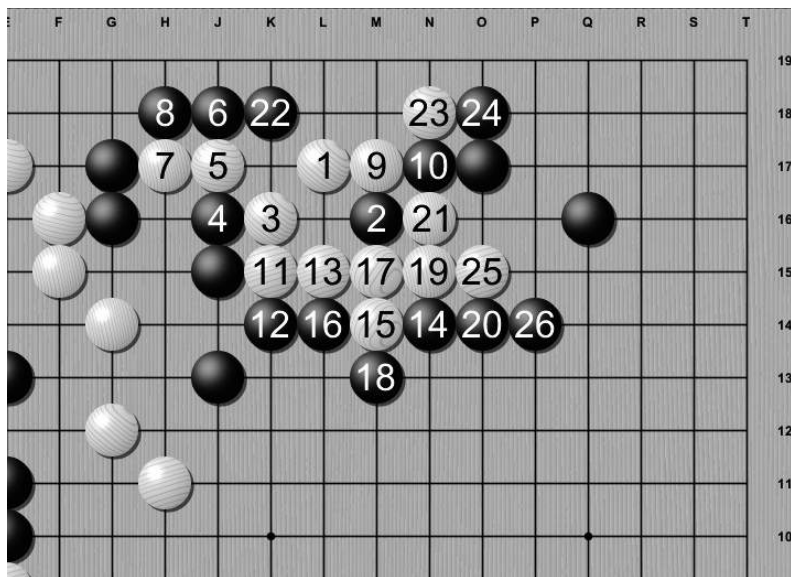
**Image de gauche** : si Noir joue un coup plus près du coin et plus loin du mur, alors une invasion de Blanc est plus probable. Cette fois le coin de Noir est plus fort et il peut jouer des coups plus sévères. Par exemple, il y a toujours les points de réduction en **A**, **B** et **C**, mais ils ne sont plus aussi efficaces qu'avant, parce que maintenant **B** est situé plus loin et Noir n'a pas besoin de défendre activement son coin contre une invasion.

**Image de droite** : dans une séquence comme celle-ci, Blanc se fait couper en deux puisque la pierre marquée d'un carré défend le coin et le **coup 1** est plus loin des autres pierres blanches. Cela signifie que Noir peut jouer un coup en **6** qui sépare Blanc en deux groupes faibles qui seront immédiatement en difficulté.

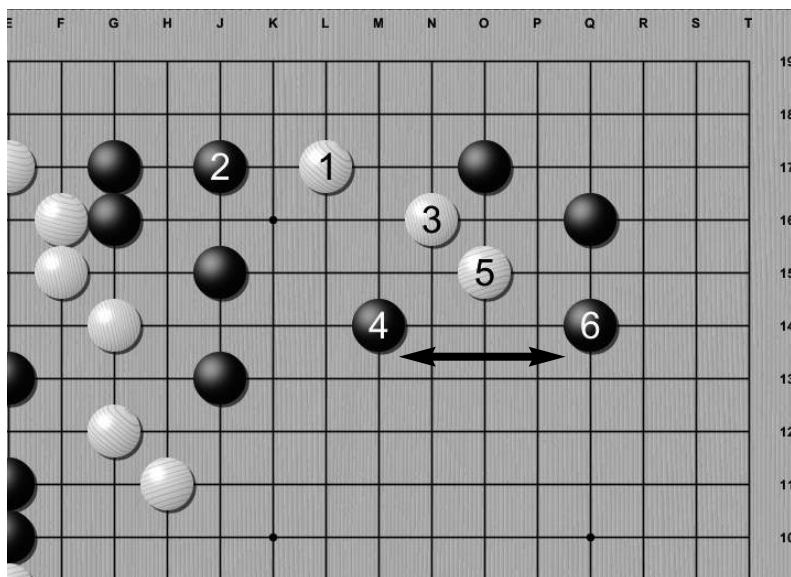


Donc dans la partie réelle, Noir a choisi de s'étendre plus loin du mur et d'inviter à envahir, tout en défendant son coin. Blanc a vu l'opportunité et fait une invasion profonde, bien au-delà de la ligne de secteur ennemie. Noir pourrait simplement priver la pierre blanche d'espace pour faire des yeux avec **A**, l'encercler avec **B** ou faire un coup à l'épaule en **C**, ou simplement étendre sa ligne de secteur et étendre un grand filet autour de la pierre blanche en **D**.

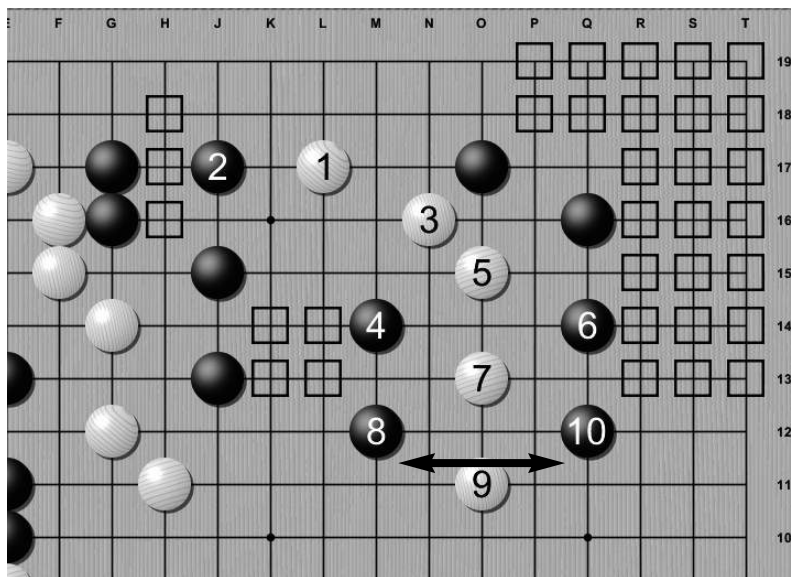
Noir est inquiet à propos des faiblesses de son petit mur, donc il a choisi de jouer **C**, mais dans la plupart des cas les autres choix qui attaquent l'envahisseur de loin sont en général plus sûrs et plus efficaces...



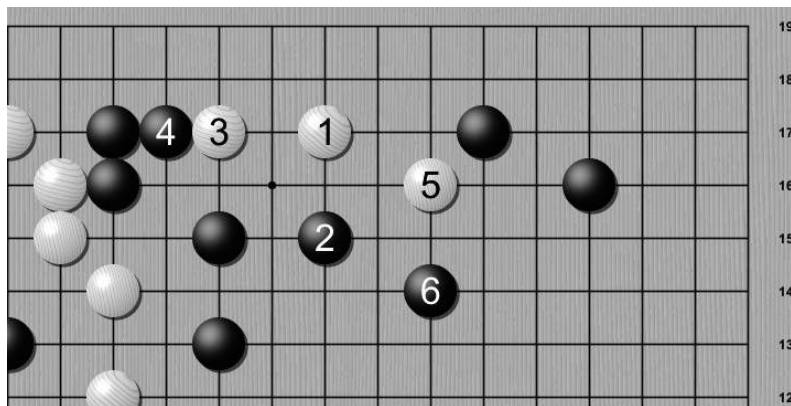
La conséquence du choix de Noir est un problème de vie et de mort, qui est un sujet que nous discuterons au prochain chapitre, et qui est dans le cas présent un combat très compliqué qui aurait pu basculer d'un côté ou de l'autre. Noir finit par gagner le combat, le groupe de Blanc meurt et la partie est en pratique terminée puisque Noir a eu toute la zone en haut à droite du plateau, ainsi que l'influence extérieure. Malgré cela, **vous devriez éviter de vous retrouver dans de tels combats décisifs**. Non seulement ils sont inutilement compliqués, mais il n'y a pas de raison de se retrouver dans de telles situations lorsque des solutions plus simples et aussi profitables existent.



En effet **Noir 2** aurait pu créer la forme de la table (qui est une bonne forme comme nous avons vu dans les pages précédentes), qui aurait pu priver Blanc de toute chance de vivre dans cette zone. Maintenant Blanc doit s'échapper et Noir n'a plus qu'à le pourchasser de loin et étendre sa **ligne de secteur** afin de tirer profit, sans prendre de risque. **Blanc 3** essaye de créer un peu plus d'espace, mais **Noir 4** peut aussi faire une bonne forme pour ses pierres. Blanc peut essayer le **coup 5** pour se dégager lentement, mais le **coup 6** de Noir étend simplement la ligne de secteur, entourant les pierres de Blanc qui n'ont pas d'yeux et aucune pierre avoisinante pour les aider...



Blanc continue de sauter et de s'échapper avec les **coups 7 et 9** et l'extension de Noir de la ligne de secteur avec les **coups 8 et 10** se retrouve finalement à l'extérieur. Il fallait s'y attendre. Noir avait deux groupes à étendre, tandis que Blanc n'en avait qu'un seul, donc Blanc allait finir par sortir, mais à quel prix ? Regardez tous ces points marqués par des carrés. Maintenant ce sont des points presque sûrs pour Noir, qui a perdu quelques-uns de ses points à l'origine, mais qui a eu une compensation avec un coin aussi gros et un groupe central fort. Qu'est-ce que Blanc a gagné en échange de tous ses soucis ? Deux chaînes de pierres qui n'ont pas d'yeux et qui sont toujours en danger !

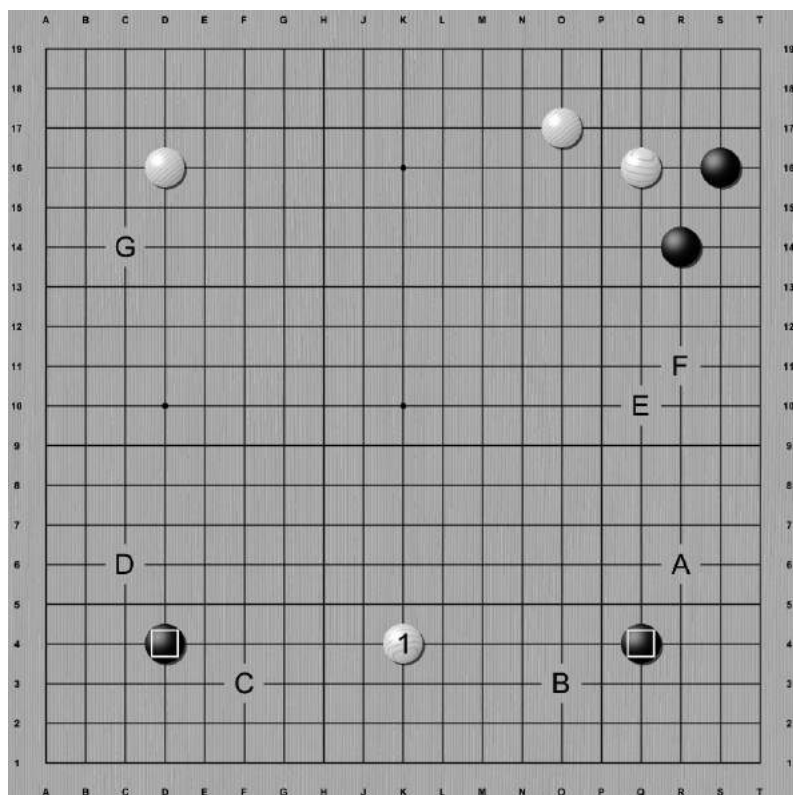


Même chapeauter en **2** aurait été meilleur que le coup à l'épaule que Noir a effectivement choisi. Si Blanc essaye de créer une petite base et de menacer de se connecter avec les pierres à gauche avec le **coup 3**, la mauvaise forme du **coup 4** met fin à cette ambition et connecte les pierres de Noir. Maintenant Blanc doit s'échapper à nouveau avec le **coup 5** et après **Noir 6** on revient à un scénario de course poursuite comme ce que nous venons d'analyser.

**Souvenez-vous** : ne paniquez pas ! Invitez à envahir selon vos propres conditions et ensuite poussez votre adversaire contre votre mur, ou bien essayez simplement d'étendre votre ligne de secteur encore et encore. Tandis que votre adversaire est occupé à s'enfuir d'un bout à l'autre du plateau, vous tirerez profit ailleurs en le pourchassant.

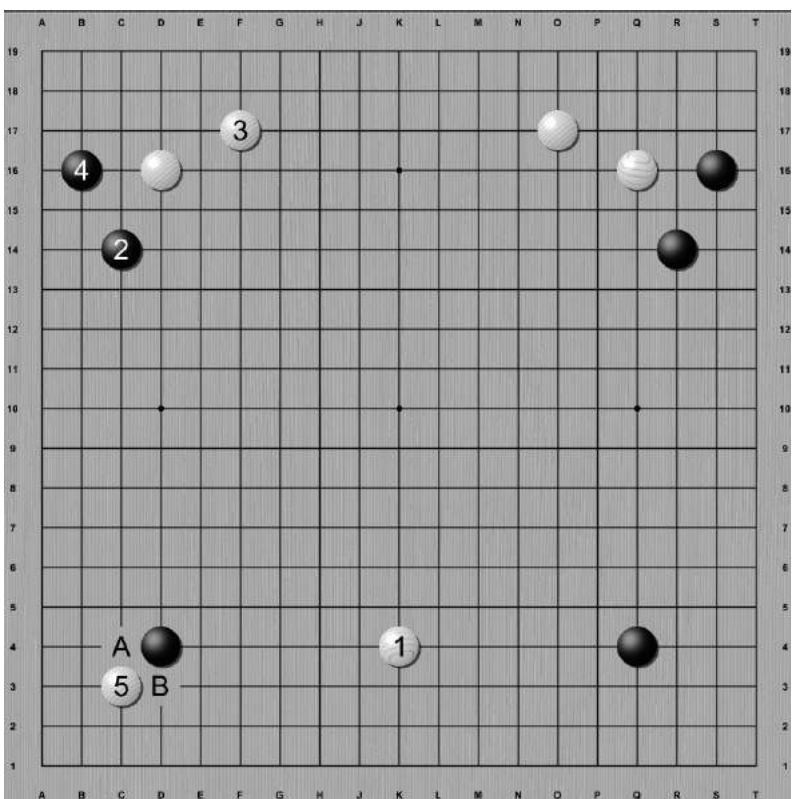
Utiliser l'influence de manière efficace est l'un des concepts les plus difficiles à implémenter dans le jeu. Je vous assure que même les meilleurs joueurs du monde font des erreurs en évaluant s'il valait la peine d'échanger du territoire contre de l'influence, donc c'est une question que vous devrez vous poser fréquemment et vous ferez de nombreuses erreurs dessus. En dépit de cela, il y a une situation fréquente où cette décision est simplifiée **lorsque l'adversaire a une bonne position sur le plateau qui éradiquerait notre influence potentielle, alors nous devons éviter de nous battre pour obtenir de l'influence**. Dans ce cas, changer notre stratégie pour nous concentrer sur le gain territorial est presque certainement une bonne idée. Ce conseil peut sembler vague, mais c'est en général évident sur le plateau.

Voyons un exemple pratique pour saisir l'idée et à la **page 139** nous verrons une situation plus difficile où la réponse n'est pas aussi évidente :



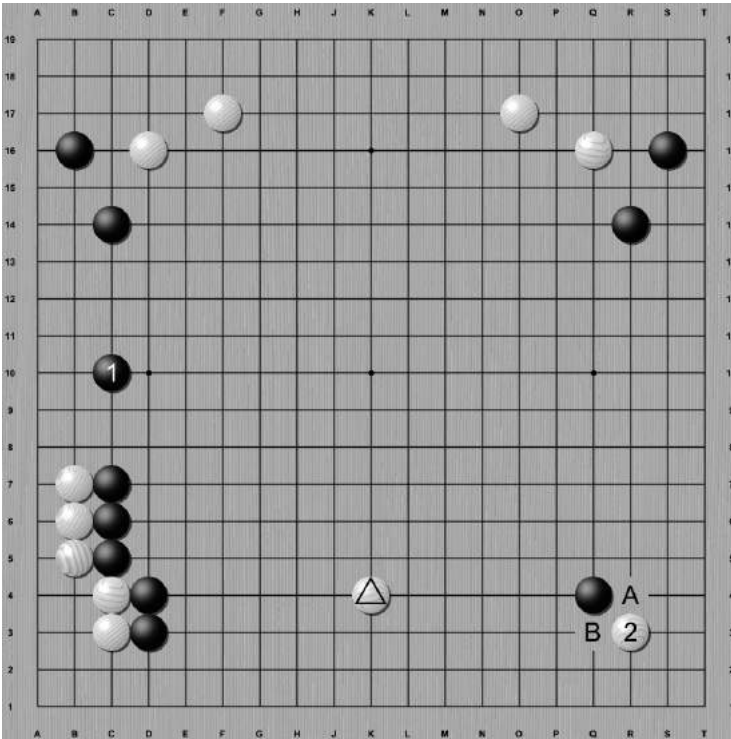
Dans cette partie Blanc a laissé le joseki en haut à droite inachevé et a joué le **coup 1** juste entre les deux pierres de coin de Noir. C'est un coup qui entrave immédiatement les plans de Noir de rechercher l'influence ou de construire un immense cadre en bas, de plus il est en position parfaite au cas où Blanc voudrait envahir les coins du bas aux points **3-3**, ce qui est devenu la tendance après AlphaGo. Noir a de nombreux choix. Il peut défendre ses coins en **A**, **B**, **C** et **D**. Il peut finir le joseki en haut à droite avec **E** ou **F** et se concentrer sur le côté droit. Il peut jouer sur la zone la plus large du plateau en **G** et approcher l'autre coin de Blanc et même jouer quelque chose de complètement différent.

Le dernier choix en **G** semble bon, puisqu'il est sur le plus grand côté ouvert, mais en réalité c'est un coup qui est à la fois gourmand et passif. Blanc ignore le danger du **coup 1** et il essaye d'obtenir le plus possible, sans mettre la pression sur la pierre blanche...



Donc Noir approche le coin en haut à gauche avec le **coup 2**. Blanc choisit de se défendre une fois avec le **coup 3**, mais ensuite laisse encore le joseki inachevé et joue **l'invasion en 3-3 du coin** avec le **coup 5**. Laisser deux josekis inachevés est risqué, mais Blanc sait que le joseki d'invasion en 3-3 finit en sente pour Blanc, donc il a l'intention de défendre le côté supérieur à la fin. Pour le moment Blanc veut tirer un avantage maximum du **coup 1** et du fait que Noir n'a pas mis la pression sur sa pierre. Noir a maintenant deux choix médiocres. Bloquer en **A** signifie que Noir obtiendra un mur face à un espace vide que Blanc peut réduire. Bloquer en **B** signifie que Noir obtiendra un mur face à une pierre blanche qui réduira déjà son influence. Le choix **A** est meilleur car il force Blanc à utiliser son coup sente pour réduire Noir. Cela donne du temps à Noir pour attaquer le joseki inachevé et punir la gourmandise de Blanc...

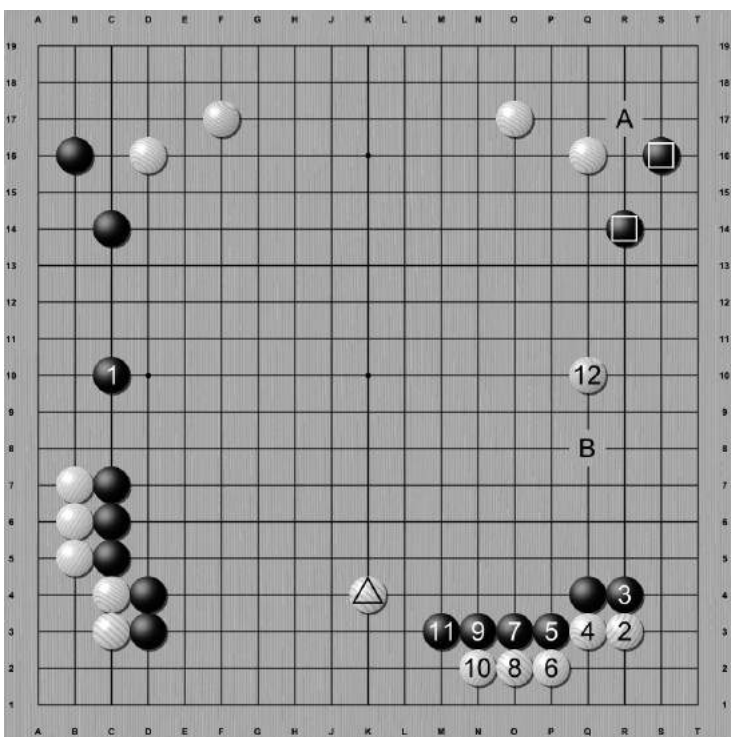




Mais Noir ne bloque pas dans la bonne direction.

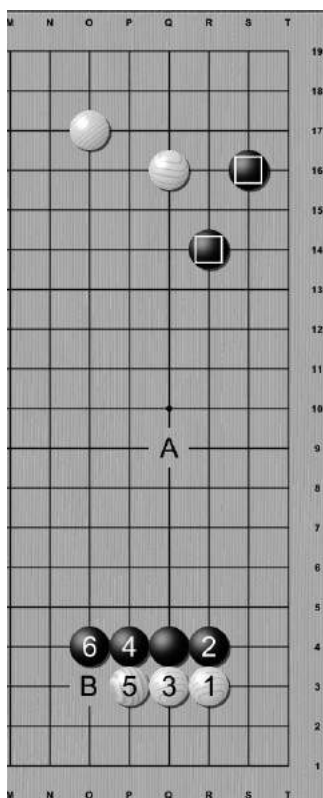
Ensuite, le joseki que nous avons analysé précédemment est joué avec l'exception notable que le coup 1 est plus loin du mur de Noir afin de tout connecter et en même temps terminer le joseki en haut à gauche pour Noir, ce qui lui donne un groupe fort pour préparer son attaque contre Blanc. C'est un coup douteux qui laisse beaucoup de points faibles à Noir, mais ceci est au-delà de la portée de ce chapitre, donc concentrons-nous sur la question présente. Blanc est content que sa pierre marquée d'un triangle soit exactement là où la plus grande partie de l'influence de Noir aurait dû se trouver, et qu'il n'a pas eu à utiliser son coup sente pour réduire Noir, donc il envahit également l'autre coin !

À nouveau, il n'y a que deux choix médiocres, **A** et **B**. Blanc s'attend à ce que Noir joue la même séquence, mais Noir est insatisfait du résultat donc il change de côté...



Maintenant Noir bloque dans l'autre sens et termine le joseki également, mais le résultat n'est pas si bon. **Blanc 12** atterrit immédiatement sur l'endroit idéal pour embêter le mur de Noir et appliquer de la pression sur les deux pierres marquées en haut. Les pierres de Blanc sont **vivantes** dans le coin et Noir a un mur qui ne fait face à rien. Noir pourrait jouer **A** et s'assurer que ses pierres soient vivantes en haut et donner la chance à Blanc de le réduire plus en bas à droite. Ou bien Noir pourrait jouer **B** qui est plus près de son mur qu'il ne n'aurait souhaité, mais au moins il utiliserait son mur pour gagner quelque chose. Les deux choix sont suboptimaux et à la fin les deux manières de bloquer se sont avérées mauvaises pour Noir.

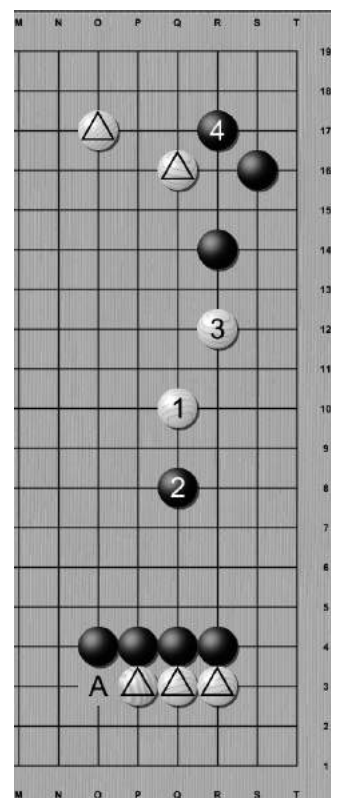
Donc, quel choix serait meilleur ? Vous devriez éviter que votre adversaire vous oblige à jouer un coup qui n'est pas en votre faveur. Si votre adversaire a déjà réduit votre influence potentielle, cherchez le territoire...



**Oui mais comment ?** Même si vous ne connaissez pas de joseki pour regagner votre coin, au moins jouez quelque chose de simple comme dans l'exemple suivant, au lieu de suivre aveuglément un joseki que vous n'aimez pas. **Souvenez-vous simplement de votre but et restez en cohérence avec vous-même.** Dans ce cas, si vous n'arrivez pas à récupérer votre territoire, alors vous devez éviter que Blanc ne termine la séquence en sente.

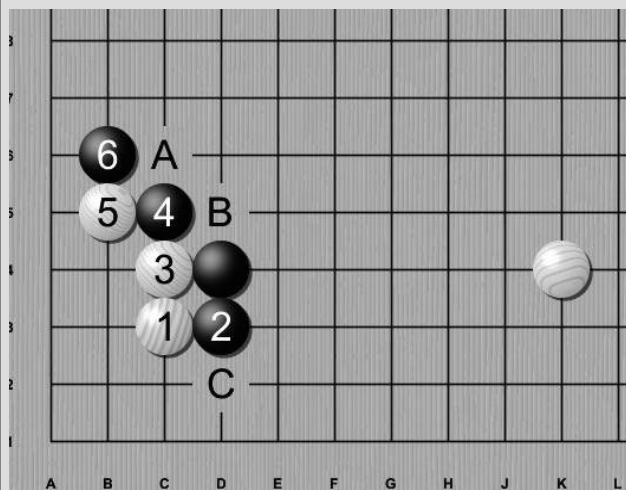
**Image de gauche :** Noir ne joue pas le hane. Les **coups 4 et 6** étendent simplement le groupe de Noir et maintenant **A et B** sont **miai**. Si Blanc joue **B** pour sécuriser son territoire, alors Noir joue **A** et s'assure d'obtenir de l'influence et aide un peu les pierres marquées.

**Image de droite :** Blanc décide de rester sur son plan d'origine et de jouer sur le hoshi et de réduire l'influence de Noir. **Noir 2** est encore trop proche, mais Blanc n'a pas assez d'espace pour se déplacer. Après les échanges des **coups 3 et 4**, maintenant les trois groupes blancs sont en danger. À l'inverse de la partie réelle, Blanc n'est pas vivant dans le coin en bas et Noir peut encore jouer **A** et donner du souci à Blanc. **Mais il y a un meilleur moyen !**





### Joseki supplémentaire contre une invasion au point 3-3 lorsque l'influence risque d'être compromise

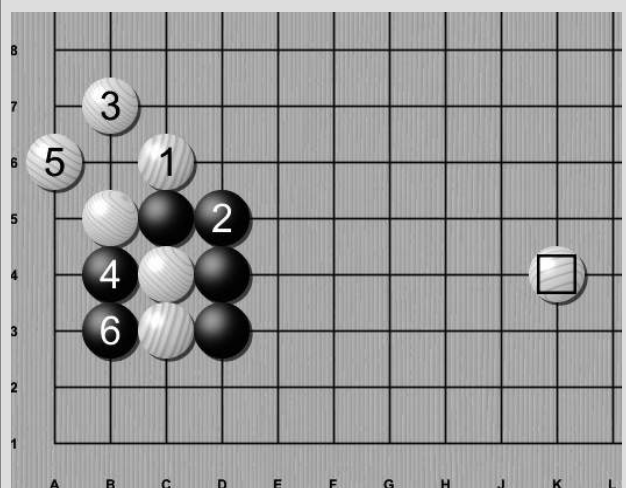


Après que AlphaGo a amené l'invasion précoce en **3-3** du coin sous les feux des projecteurs, ce joseki est devenu plus populaire à notre niveau, puisque c'est un outil qui permet soit de récupérer le coin soit de donner de l'influence des deux côtés au lieu d'un seul !

Le premier coup de ce joseki est en pratique le **coup 6**. Jusqu'au **coup 5** tout suit le joseki habituel, mais le **coup 6** est un **double hane** qui oblige Blanc à choisir ce qu'il veut. Ceci est déjà une petite victoire pour Noir, puisque tous les choix conduisent à de meilleurs résultats que ceux que nous avons vus dans les pages précédentes, si son influence a été compromise.

Donc Blanc peut jouer l'atari en **A**, l'atari en **B** ou le hane en **C**...

#### Choix A - Noir récupère le coin



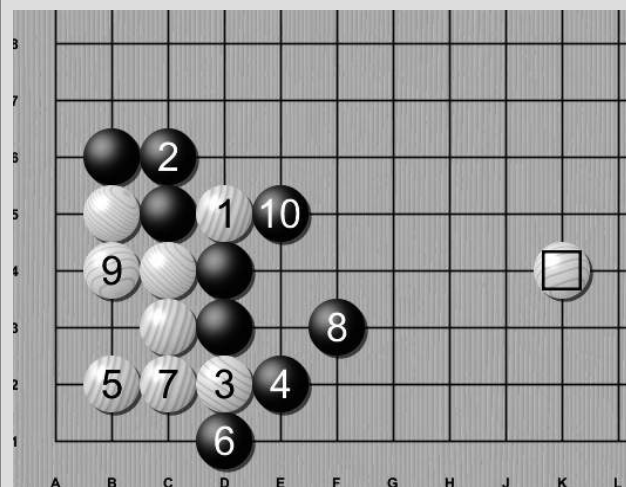
Contrairement à ce que nous avons fait dans le chapitre sur les josekis, nous n'allons pas analyser chaque possibilité sous toutes les coutures, parce que les choix sont en général évidents et il est bon de s'entraîner à essayer de trouver les réponses incorrectes, en vue du prochain chapitre. Nous allons cependant passer en revue les réponses correctes.

**Blanc 1** est un atari, donc **Noir 2** est la réponse évidente.

**Blanc 3** place une autre pierre noire en atari, mais Noir place Blanc en atari au **coup 4**.

Blanc est obligé de capturer Noir avec le **coup 5** et **Noir 6** capture les pierres de Blanc, en récupérant le coin. La pierre marquée peut encore causer des soucis, mais maintenant Noir a le coin et peut attaquer Blanc.

#### Choix B - Noir obtient de l'influence des deux côtés



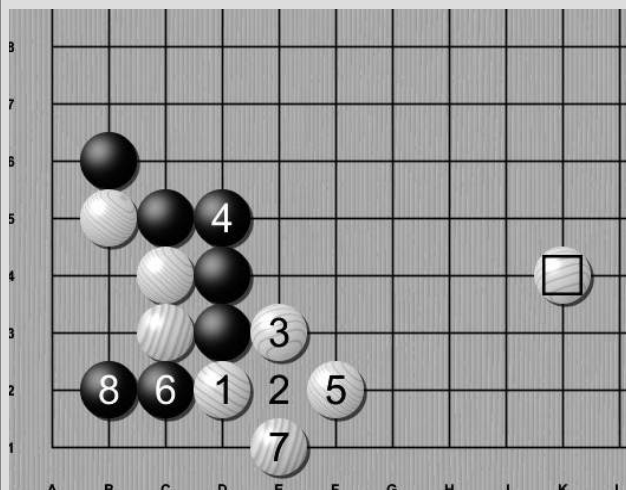
**Blanc 1** place une pierre de Noir en atari, donc **Noir 2** s'étend.

**Blanc 3** fait un hane pour réduire les libertés de Noir, donc Noir doit répondre au **coup 4**. Blanc pourrait connecter, mais il veut commencer à former des yeux dans le coin donc il joue la connexion en queue de tigre avec le **coup 5**.

**Noir 6** place Blanc en atari, donc le **coup 7** est obligatoire.

Maintenant Noir doit défendre ses points de coupe au coup 8 et Blanc a du temps pour vivre avec le **coup 9**. Noir 10 est la touche finale de ce joseki et si Noir a le **shicho**, la pierre de Blanc est capturée. La pierre marquée peut encore causer des soucis, mais maintenant Noir a de l'influence des deux côtés.

#### Choix C - Noir récupère (encore) le coin

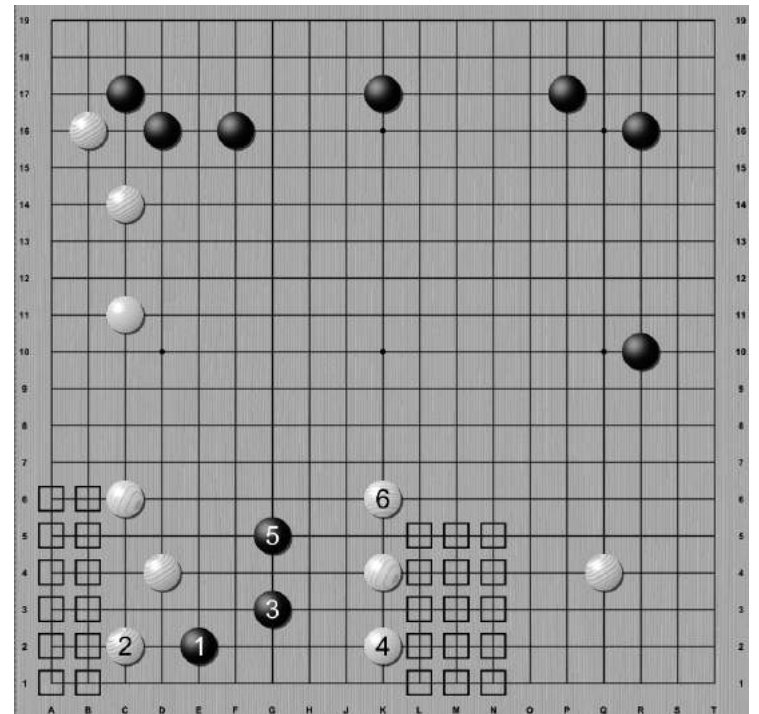
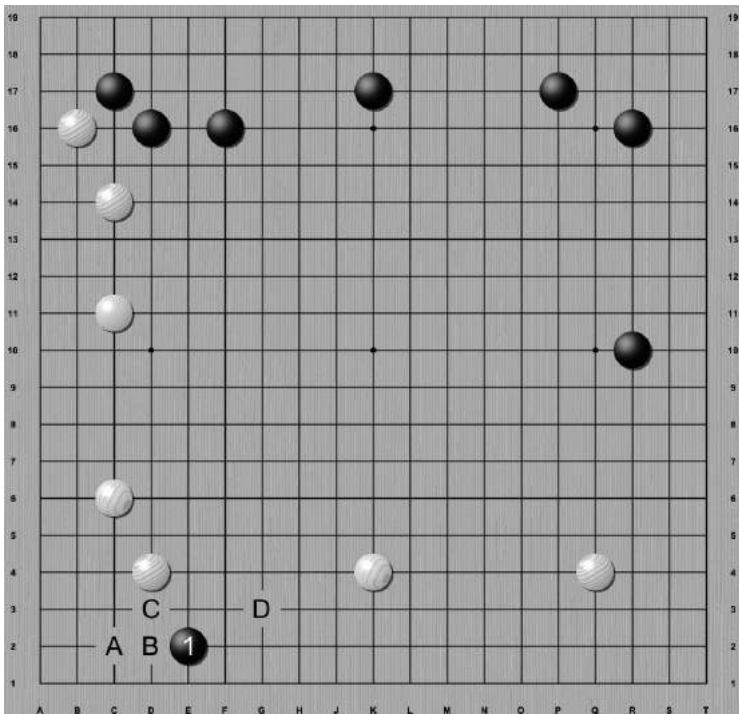


**Blanc 1** fait immédiatement un hane et **Noir 2** bloque.

**Blanc 3** fait un virage supplémentaire et menace de capturer toutes les pierres noires, mais **Noir 4** connecte.

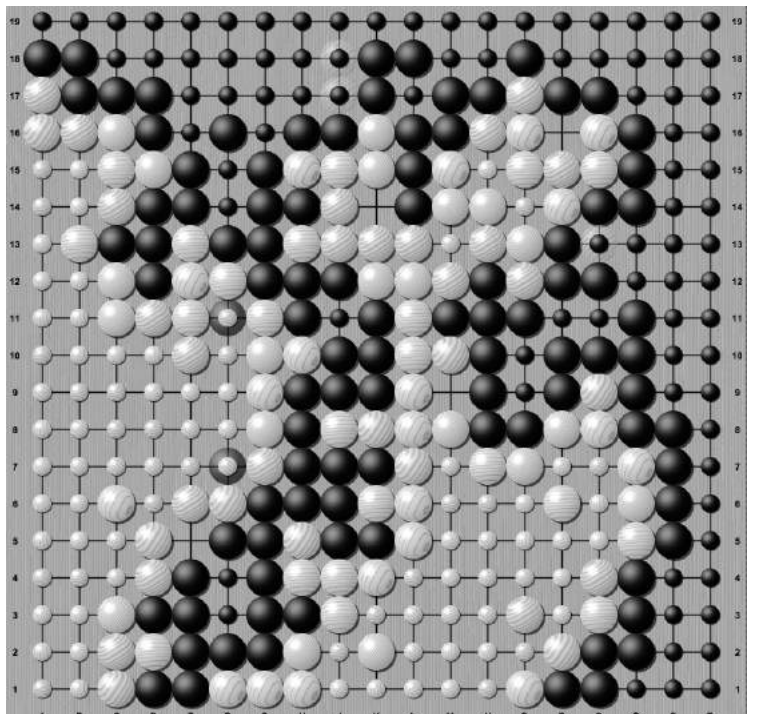
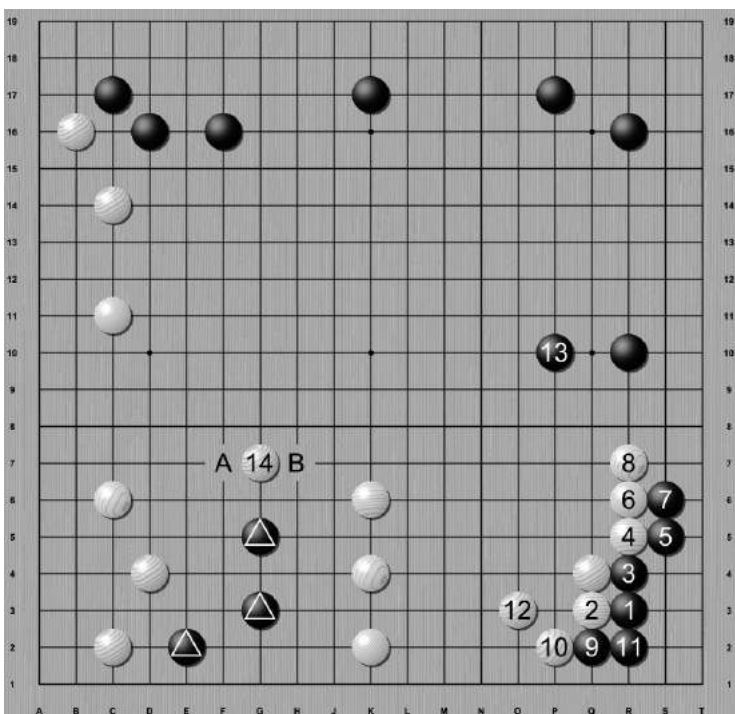
**Blanc 5** place la pierre noire en atari et **Noir 6** fait de même avec la pierre de Blanc, forçant la capture au **coup 7**.

**Noir 8** capture à nouveau le coin et obtient de l'influence sur le côté gauche. Blanc obtient le sente et une bonne forme, face à sa pierre marquée. C'est un résultat équilibré. Notez que les deux joueurs ont pratiquement changé de côté et maintenant Noir est sur la gauche tandis que Blanc est en bas.



**Image de gauche** : ce que nous voulons c'est rester en sécurité, utiliser notre influence et nos pierres voisines pour gagner autant que possible, tandis que l'adversaire essaye de vivre. Dans cette partie, les deux joueurs ont séparé le plateau en diagonale et **Noir 1** est la première invasion de la partie. Blanc pourrait jouer **B** ou **C**, mais cela aurait été trop compliqué. Le choix **D** n'accomplit pas grand-chose et donne gratuitement le coin de gauche à Noir, donc Blanc choisit le chemin le plus sûr qui protège le coin et stabilise le groupe de Blanc : le choix **A**.

**Image de droite** : après que Blanc a joué le **coup 2**, Noir n'a pas assez d'espace pour former des yeux donc il doit s'échapper et essayer de créer de l'espace autour de lui avec le **coup 3**. Blanc descend simplement avec le **coup 4** et élimine la possibilité pour Blanc de vivre à cet endroit, donc Noir doit encore s'enfuir avec le **coup 5** et Blanc le suit avec le **coup 6**. Regardez attentivement les points marqués par des carrés. Blanc gagne ces points sans effort, tandis que Noir se débat...



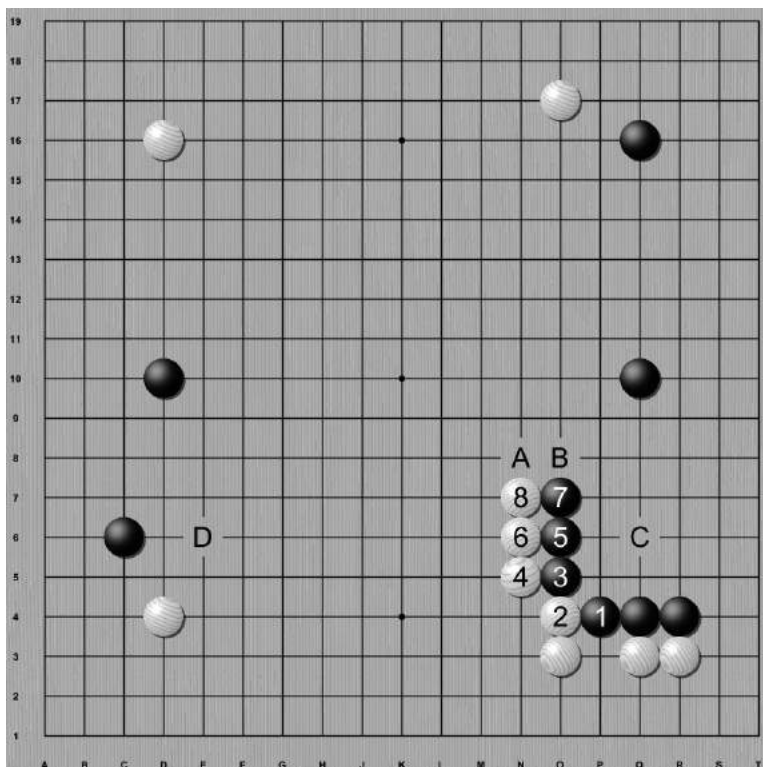
**Image de gauche** : Noir pense qu'il est en sécurité et il joue l'invasion au point 3-3 dans le coin en bas à droite. Après que le joseki a été joué, Noir utilise son sente pour jouer le **coup 13**, qui étend le moyo de Noir en haut et menace le moyo de Blanc en bas. Mais Noir a oublié les trois pierres marquées et après que **Blanc 14** les encercle, Noir doit combattre longuement avec **A** ou **B** pour s'échapper et chercher de l'aide pour survivre.

**Image de droite** : Noir a bien réussi à s'échapper à la fin, mais à quel prix ! Blanc l'a pourchassé tout au long du chemin jusqu'en haut et a assez de points pour gagner.

**Souvenez-vous** : a) restez sur des choses simples ! Attaquez de loin, essayez d'encercler. C'est la manière la plus facile de faire du profit.

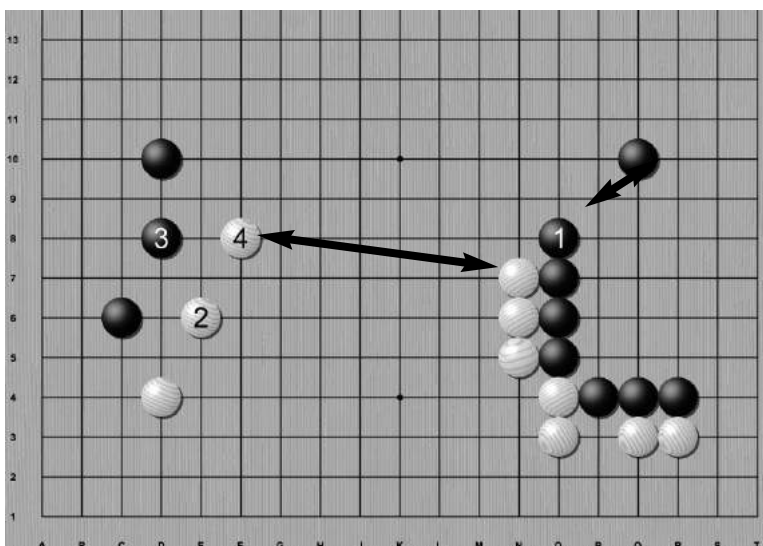
b) les coups urgents sont plus importants que les gros coups. Gardez vos groupes en sécurité !

Décider quand continuer à jouer pour l'influence ou pour le territoire et quand s'arrêter, n'est pas toujours facile. Vous devez prendre en compte ce qui se passe sur la totalité du plateau afin de décider, et c'est en général difficile. L'idée directrice est que **lorsque notre stratégie commence à donner trop de compensation à l'adversaire, nous devons passer à autre chose et essayer de réparer une partie des dégâts**. Juger quel problème et quelle zone est plus grande sur le plateau après chaque coup est peut-être le souci principal lorsque l'on joue une partie. Voyons sur un exemple :

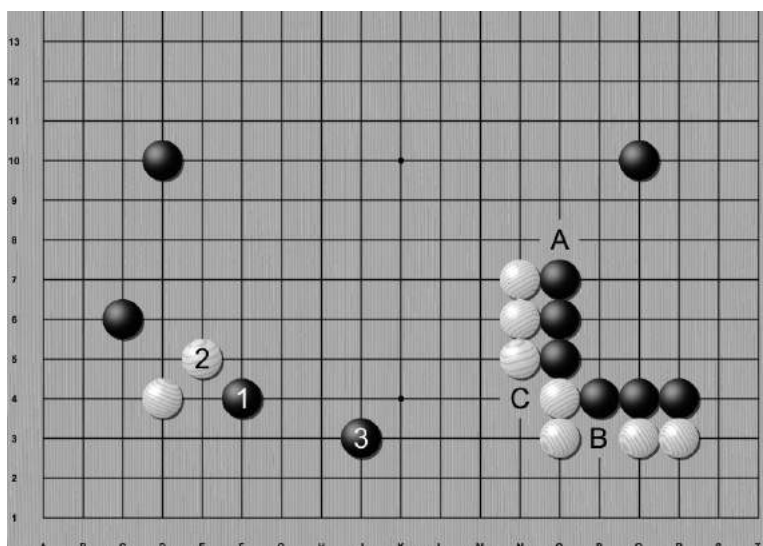


Dans cette partie, Noir essaye une idée similaire à celle que nous avons donnée à la fin de la **page 136** en occupant le point central de la forme avec le **coup 1**. Le reste des coups ne sont pas joseki et Blanc pousse vers le haut, en gagnant une influence énorme tout en donnant à Noir beaucoup de territoire. Noir a besoin de jouer tous les coups jusqu'au **coup 7** afin de protéger son point faible en **C**, mais il n'est pas satisfait de l'influence énorme que Blanc est en train de gagner.

Les points principaux dans ce combat local sont **A** et **B**. C'est au tour de Noir et il peut continuer à s'étendre en **B** et obtenir plus de territoire sûr ou bien frapper à la tête des pierres de Blanc en **A** et agrandir ce territoire, tout en donnant plus d'influence à Blanc. Si Noir ne joue aucun d'eux, Blanc peut jouer en **B** et réduire le groupe de Noir. Noir sait que son groupe est en sécurité, même si Blanc y joue, donc il pense à l'image suivante...



Si Noir continue à étendre ses pierres, alors cela ne fait pas une grande différence sur sa petite ligne de secteur. Blanc a assez d'influence maintenant qu'il peut simplement arrêter de le suivre sur le côté droit et jouer le **coup 2** sur la gauche. Noir va être forcé de jouer le **coup 3** afin de défendre la connexion faible entre ses pierres et ensuite Blanc, en jouant simplement le **coup 4**, aura créé une ligne de secteur entre ses deux murs qui s'étend sur une grande portion du plateau ! Noir ne peut vraiment pas permettre que cela n'arrive, en échange de quelques points sur le côté droit...

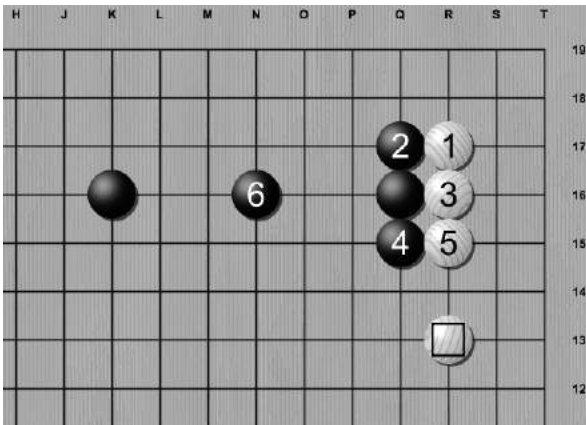


Alors Noir ne joue pas en **A** et joue la double approche du coin avec le **coup 1**. Blanc joue l'extension diagonale au **coup 2**, afin de ne pas se faire encercler et Noir joue le grand saut de cavalier en **3** afin de créer une base et de menacer d'utiliser à son avantage les points de coupe de la formation de Blanc en **B** et **C**.

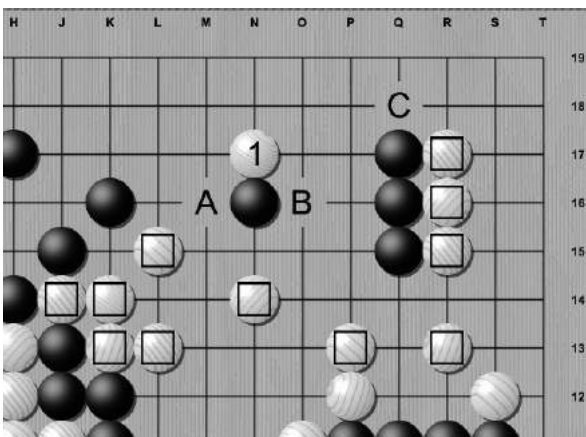
Blanc sera amené à jouer en **A** et à causer de problèmes significatifs à Noir, mais au moins Noir a empêché la création d'un moyo immense. Ce n'est pas une décision facile et aucun des deux joueurs ne peut savoir à ce moment de la partie si elle était correcte ou non.

Le plateau change sans cesse et les zones que nous pensions en sécurité peuvent plus tard se retrouver en danger. En continuant sur l'idée de réévaluer le plateau à chaque coup, nous devons toujours garder à l'esprit que les invasions qui semblent impossibles à un stade précoce de la partie peuvent devenir très faisables lorsque la partie progresse et qu'un plus grand nombre de pierres sont placées. À cet effet **il ne faut jamais jouer des petits coups de fin de partie pendant les premiers stades de la partie**, afin de garder le plus possible d'aji pour le futur.

Par exemple :

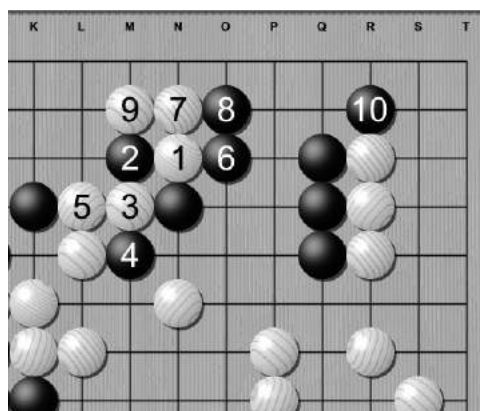


Ceci est une autre partie où Noir a opté pour la solution simple de la **page 136**. Dans ce cas ce n'était pas nécessaire, puisque Noir avait déjà une autre pierre près du **coup 6** et il est surconcentré, mais maintenant il pense que le groupe entier du côté supérieur est du territoire solide pour lui. C'est vrai que pour le moment Blanc ne peut pas du tout contester cette zone, donc il fait ce que l'on vient de dire. **Blanc évite de jouer dans cette zone et d'aider Noir à terminer son travail.** Donc Blanc joue ailleurs sur le plateau et Noir ne trouve jamais de raison de renforcer ces pierres...

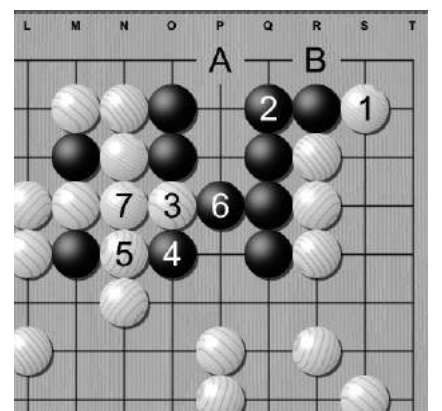


Mais la partie continue et de nombreux coups plus tard, la situation devient chaude pour Noir. Regardez les pierres marquées de Blanc et comparez la situation avec l'image précédente. Noir n'a jamais eu le temps de renforcer les pierres en haut à droite, puisqu'il répondait aux coups de Blanc, mais dans son esprit cette zone était en sécurité et bien installée.

Mais ce n'était plus le cas. Après le **coup 1**, Blanc peut s'en sortir en tirant avantage des points faibles **A**, **B** ou même **C**...



Ce qui a suivi était une situation de vie et de mort difficile qui est le sujet du prochain chapitre. Les images du combat sont fournies simplement comme exemple et pour rappeler pourquoi nous avons souligné qu'il faut essayer de rester sur des choses simples et éviter les combats complexes, jusqu'à ce que nous soyons sûrs de savoir ce que nous faisons. Si vous voulez étudier la séquence, voici quelques repères :



**Image de gauche :** Noir essaye de couper avec le **coup 2** et Blanc essaye de connecter avec le **coup 3**. Noir place nonchalamment Blanc en atari avec le **coup 4**, en l'aidant pratiquement à jouer le **coup 5** gratuitement ! Vous devez éviter ce genre de coups, mais Noir recommence avec le **coup 6**, ce qui oblige Blanc à jouer le **coup 7**. Noir pousse avec le **coup 8** et se rend compte trop tard que sa pierre en 2 est maintenant capturée, après le **coup 9**. Soudain il remarque qu'il n'a plus deux yeux et il essaye de créer plus d'espace pour vivre avec le **coup 10**.

**Image de droite :** le plan de Noir ne marche pas, malgré ses efforts pour pousser les pierres autour, il se retrouve avec une forme morte. Pourquoi est-elle morte ? C'est au tour de Noir et **A** et **B** sont **miai**. Si Noir joue **A**, alors Blanc joue **B** et Noir n'a qu'un seul œil. Il en va de même dans l'autre cas, donc Noir est mort. Il est important de connaître les combats rapprochés et les formes qui mènent à la vie ou la mort lorsque l'on planifie ses invasions ou réductions, donc c'est ce sur quoi nous allons nous concentrer.

**La vie et la mort !**



## ►► À propos de la vie et de la mort

**La vie et la mort** est la question de savoir quand votre groupe est vivant ou mort, après qu'un combat rapproché commence. Ces combats peuvent survenir n'importe où sur le plateau, mais se trouvent en général dans les coins et sur les bords, là où la plupart des invasions ont lieu.

Il y a des milliers de problèmes de vie et de mort (appelés **tsumegos**) et il y a des livres qui leur sont spécifiquement dédiés, puisqu'une bonne connaissance de la vie et de la mort est considérée comme l'une des compétences les plus importantes dans le jeu. On dit qu'une des manières de progresser rapidement au Go est d'étudier les tsumegos de manière approfondie. Il faut cependant vous méfier de ce type de conseils, parce que se focaliser totalement sur les problèmes de vie et de mort pourrait vous faire perdre la vue d'ensemble et fausser votre évaluation de la situation globale du plateau. Je pense que le meilleur conseil dans ce cas est de rester équilibré et modéré dans tous les aspects.

Nous avons déjà parlé longuement des formes comprenant deux ou plusieurs pierres, mais nous ne nous sommes pas tellement souciés de la question des liens entre la forme et la création d'yeux, notamment si la forme permet de créer deux yeux ou non. **Notre but fondamental pour résoudre un tsumego va être d'obliger l'adversaire, grâce à des coups sente, de se retrouver avec une forme qui ne permet pas de créer deux yeux.**

Avant d'atteindre notre but, il est raisonnable de penser qu'il faut d'abord savoir à quoi ressemble ce but. Dans les tsumegos, **il faut que chaque coup ait un impact et chaque coup doit forcer l'adversaire à jouer d'une certaine manière.** Nous devons diriger de force notre adversaire, étape par étape, à sa perte et la plupart du temps même si on a une idée générale de ce que nous voulons jouer, **la séquence de coups appropriés peut faire une grande différence** par rapport au succès ou non de notre tentative de tuer le groupe de l'adversaire.

Ne pensez pas que ce soit seulement une leçon d'attaque extrêmement agressive. Loin de là. L'étude des problèmes de vie et de mort est aussi un excellent exercice de défense. Vous rencontrerez des joueurs trop gourmands qui vont essayer d'envahir presque n'importe quel espace de votre territoire - peu importe la force que vous avez dans la zone - et il vous faut savoir comment faire face à eux. Les attaquer est dans ce cas une défense forcée. Vous aurez aussi besoin de connaître les formes vivantes courantes et les points faibles généraux qui apparaissent dans les problèmes de vie et de mort, afin d'assurer que vos groupes résistent à l'attaque de l'adversaire. Au Go, connaître l'attaque permet essentiellement de connaître la défense et vice versa.

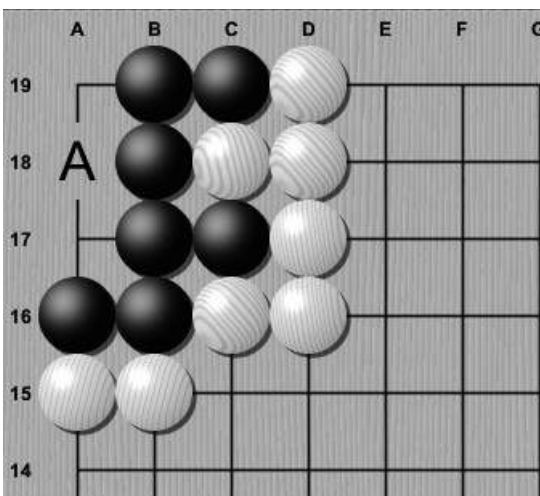
Il arrive que des gens se plaignent que les problèmes de vie et de mort sont inutilement compliqués et que certains problèmes n'apparaîtraient jamais dans des parties réelles. Je ressens parfois la même chose également donc, à cet égard, **tous les exemples et les problèmes présentés proviendront de parties réelles.**

## ►► Les formes vivantes et mortes

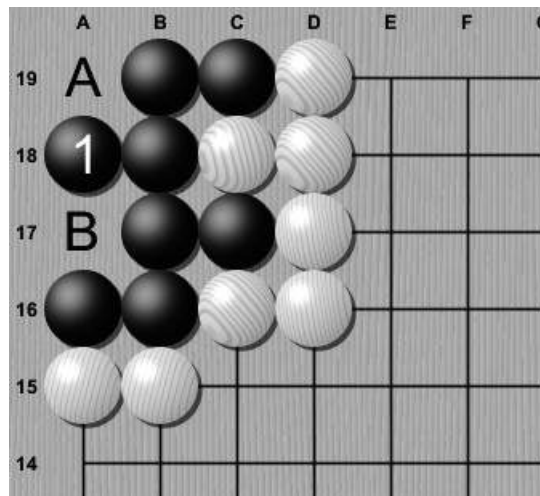
La première étape de notre étude va être la connaissance de la plupart des formes vivantes et mortes. Notre seconde étape, une fois que nous aurons un aperçu de notre but, va être d'expliquer quelques idées générales et les coups astucieux (appelés **tesujis**) qui pourraient affecter ces formes soit pour l'attaque soit pour la défense. Commençons par les divers espaces et formes.

### Formes avec un espace de trois points

Les espaces qui comportent trois points sont morts ou vivants selon qui joue en premier. Vu comment ils sont petits, cela implique souvent qu'ils meurent au cours de la partie, mais cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas obliger votre adversaire à jouer ailleurs pour placer vous-même une pierre à l'endroit critique. Voyons d'abord les formes possibles et nous verrons ensuite un exemple d'une telle manipulation.

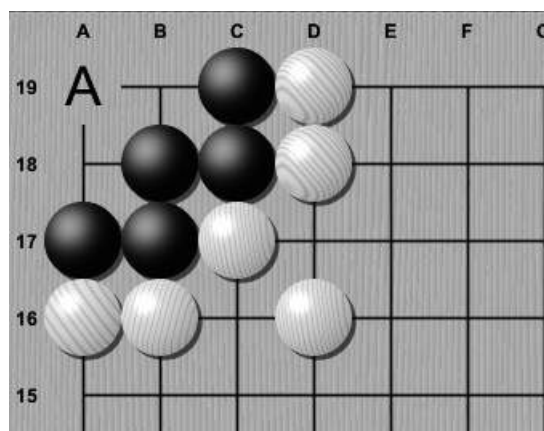
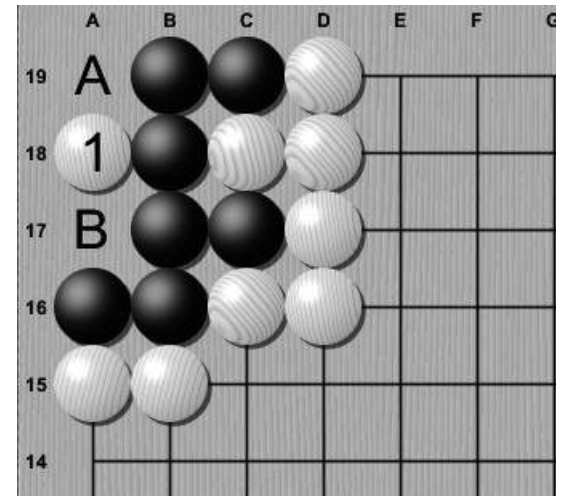


La première forme **est trois points d'affilée**. Le point central **A** est le point vital dans ce cas...

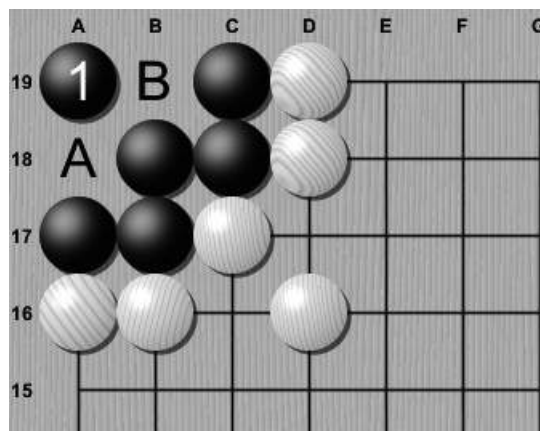


**Image de gauche** : si Noir y joue en premier, alors il est vivant puisqu'il a deux yeux en **A** et **B**.

**Image de droite** : si Blanc joue en premier, alors Noir n'a qu'un seul œil, puisqu'il devra remplir les libertés en **A** et **B** pour capturer Blanc.

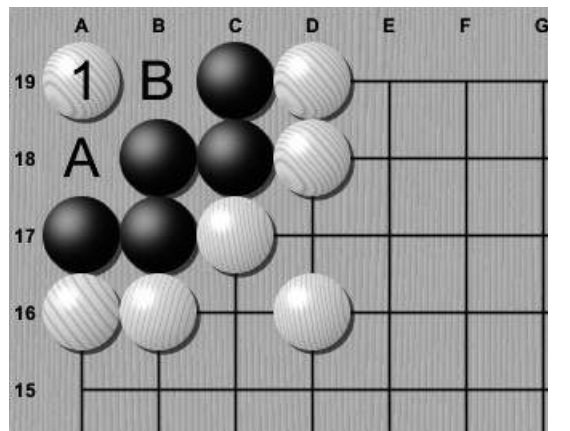


La seconde forme est la formation des **trois courbés**. Le centre **A** est encore le point vital...



**Image de gauche** : tout comme pour la forme précédente, si Noir y joue en premier, alors il est vivant puisqu'il a deux yeux en **A** et **B**.

**Image de droite** : si Blanc joue en premier, alors Noir n'a qu'un seul œil.



**Une astuce utile** : le centre de symétrie de chaque forme est en général un point critique pour le statut de cette forme. Il en va de même pour les points autour de cet emplacement lorsque la forme cesse d'être symétrique. On trouve de nombreux points vitaux en recherchant les symétries.

Comme nous l'avons dit, lorsque l'espace vital est trop petit, le défenseur se retrouve souvent à ne pas être celui qui a le dernier coup décidant du sort de son groupe, mais parfois, lorsqu'il y a des menaces multiples dans la situation locale, il arrive que le défenseur ait le sente au moment critique.

Voyons sur un exemple de partie réelle :

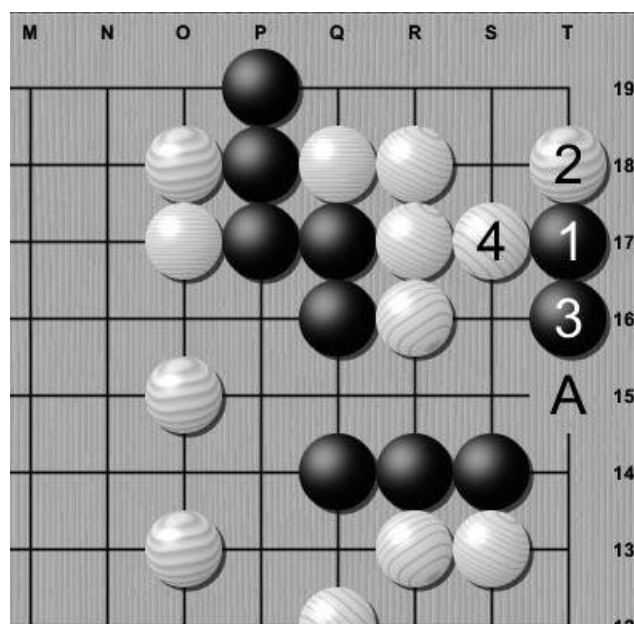
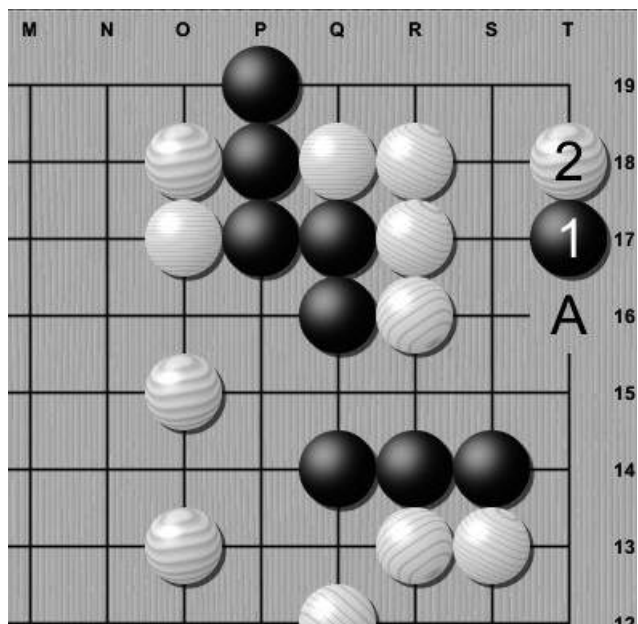


Image de gauche : Blanc a encerclé Noir et Noir a encerclé Blanc. Si Noir peut tuer le groupe blanc dans le coin, alors il survit. Sinon, alors le groupe noir n'a pas d'yeux et il meurt. Donc il est urgent pour Noir de tuer le groupe blanc, c'est pourquoi il essaye la glissade du singe en 1 et Blanc fait une réponse standard au coup 2. Si Noir tombe dans le piège de jouer aussi l'extension en A alors il risque de perdre le combat. Image de droite : si Noir s'étend, alors Blanc peut simplement continuer avec le coup 4. Maintenant Noir pourrait avoir l'impression que s'il ne joue pas en A, alors Blanc peut y jouer au prochain coup et mettre les pierres noires en atari, ce qui terminerait le combat en faveur de Blanc.

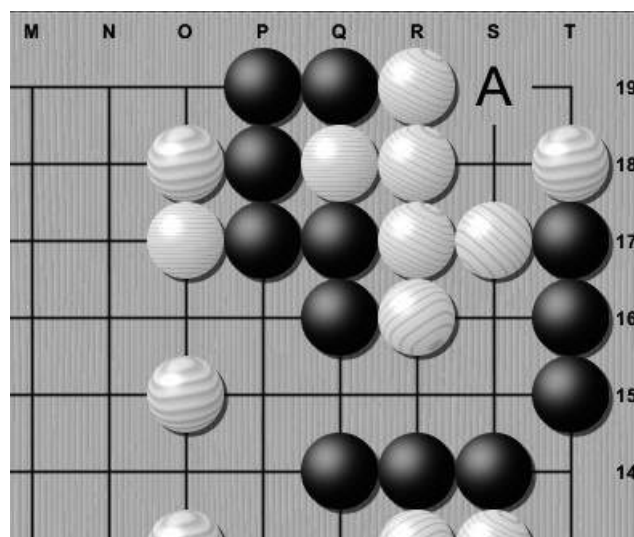
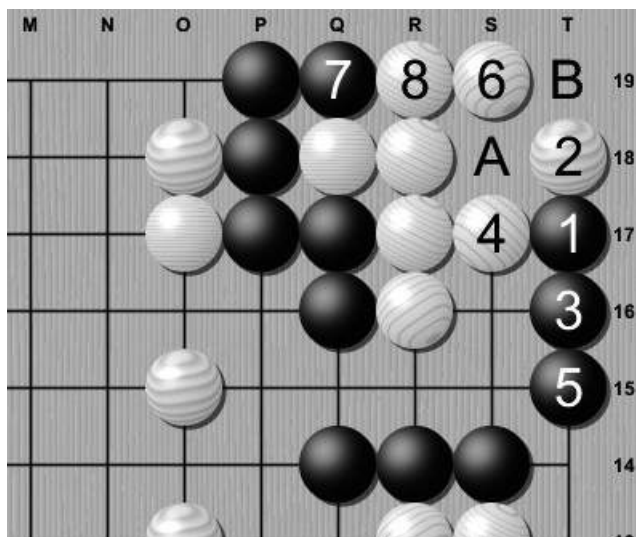


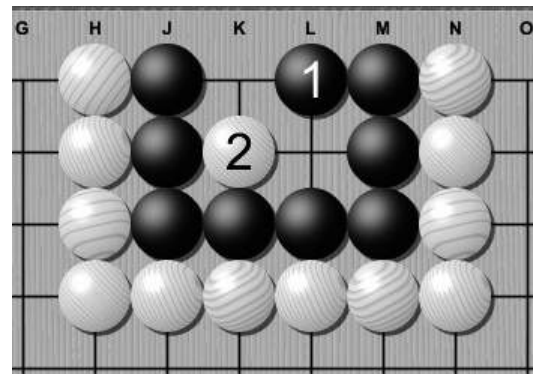
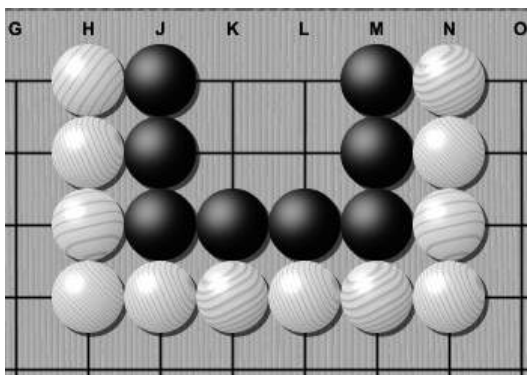
Image de gauche : si Noir suit la séquence habituelle de la glissade du singe et joue le coup 5 pour connecter ses pierres, alors Blanc a le sente et la forme des trois courbés, donc il joue le coup 6 et s'assure que son groupe est en vie. Même après l'échange des coups 7 et 8, rien ne peut menacer les yeux en A et en B. Blanc est vivant et Noir a le sentiment qu'il a été forcé de jouer des coups qui n'étaient pas dans son intérêt. À la page 153 nous apprendrons le tesuji de sacrifice qui aurait donné à Noir d'autres choix que la séquence standard de la glissade du singe, et qui aurait permis à Noir de terminer le combat en sa faveur.

Image de droite : au cas où il ne serait pas clair que nous avons une forme des trois courbés, sur cette image il est évident que le résultat final est bien cette forme, où Blanc a réussi à obtenir le sente et à jouer en A en premier.

**Astuce utile** : trouver des menaces et des coups sente dans un combat local est la clef pour déverrouiller le problème, des deux côtés. Si vous êtes forcé de répondre aux coups de votre adversaire pour survivre, alors vous pouvez être certain qu'il vous a tendu un piège. Observez avec soin et essayez de l'éviter !

### Formes avec un espace de quatre points

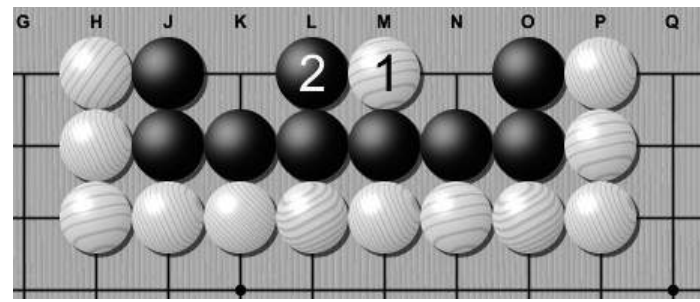
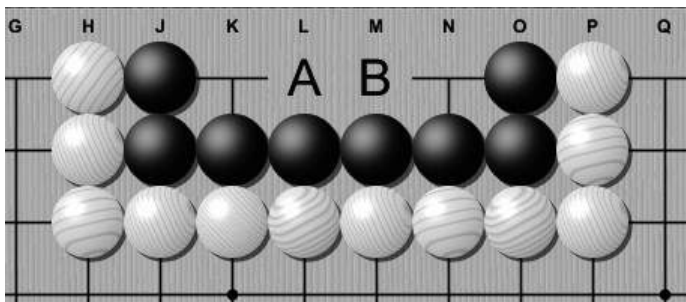
Le statut des formes qui consistent en quatre points peut varier de formes qui sont **mortes**, en passant par les formes dont le statut dépend de qui joue en premier, jusqu'aux formes qui sont **vivantes** sans condition. L'une d'elles peut même aboutir à une bataille de ko, en fonction de la situation et cela signifie qu'avec des espaces composés de quatre points on peut pratiquement faire l'expérience du spectre entier des possibilités, concernant les résultats qui peuvent survenir d'un problème de vie et de mort. Avec les formes qui deviennent de plus en plus compliquées il nous faut remarquer que, pour le moment, nous ne passons en revue que les formes dont toutes les pierres sont connectées. La complexité supplémentaire provenant des défauts dans les formes sera discutée plus tard en **page 148**. Voyons les cinq formes et leurs caractéristiques :



**Forme 1 - Quatre points en carré (mort sans condition)**

**Image de gauche** : cette forme est totalement symétrique et conduit toujours aux trois courbés.

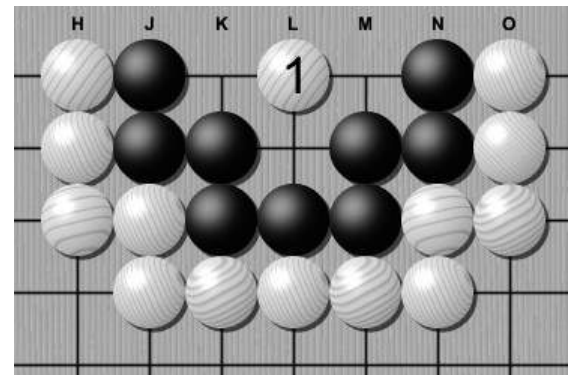
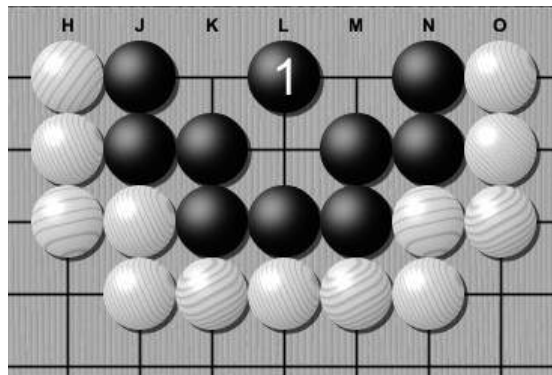
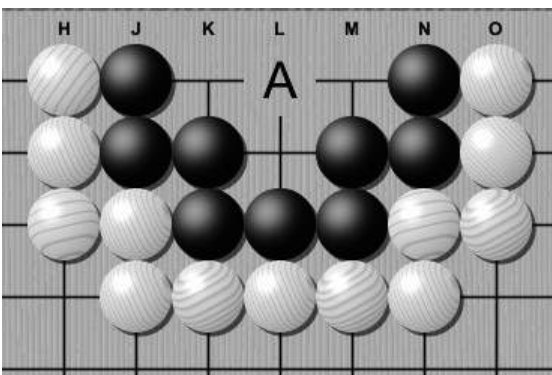
**Image de droite** : cela signifie que Blanc va toujours occuper le point vital de la formation des trois courbés et tuer les pierres de Noir, même si Noir joue en premier. Donc cette forme est **morte**.



**Forme 2 - Quatre points alignés (vivant sans condition)**

**Image de gauche** : cette forme est aussi symétrique, mais maintenant il y a deux points vitaux A et B qui sont **miai**.

**Image de droite** : même si Blanc joue en premier, Noir peut jouer sur l'autre point et faire deux yeux. Donc cette forme est **vivante**.

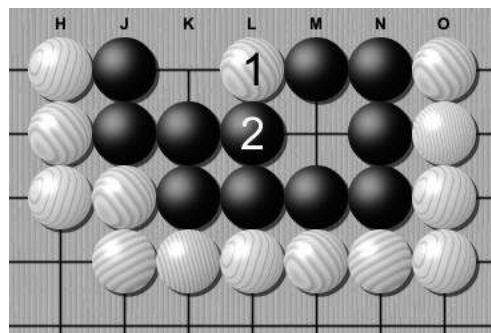
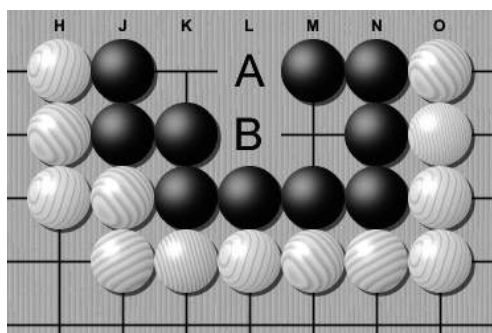


**Forme 3 - Quatre points en demi-croix (dépend de qui joue en premier)**

**Image de gauche** : cette forme est aussi symétrique, mais ici il y a un seul point vital en A.

**Image du centre/de droite** : en fonction de qui joue en premier Noir peut avoir trois yeux et être vivant ou un seul œil et être **mort** (puisqu'il doit remplir tous ces points pour capturer la pierre de Blanc).

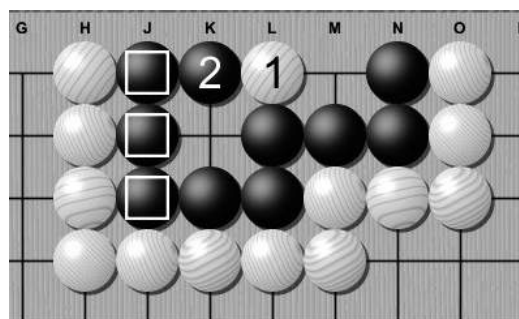
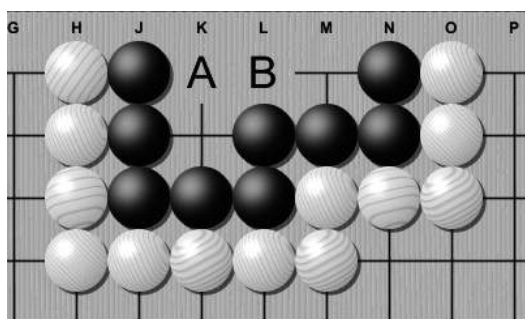




#### **Forme 4 - Quatre points en escalier (vivant sans condition)**

**Image de gauche** : encore une forme symétrique avec deux points vitaux, où **A** et **B** sont **miai**.

**Image de droite** : même si Blanc joue en premier, Noir peut jouer sur l'autre point et faire deux yeux. Donc la forme est **vivante**.



#### **Forme 5 - Quatre courbés (vivant ou cas particulier)**

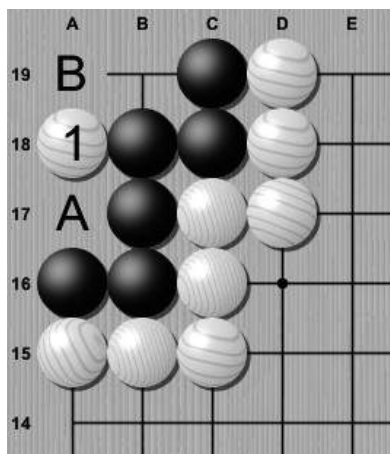
**Image de gauche** : cette forme n'est pas symétrique, mais malgré cela elle a aussi deux points vitaux **A** et **B** qui sont **miai**.

**Image de droite** : cela signifie que cette forme est vivante, tout comme la précédente, avec une seule exception lorsque les quatre courbés sont dans le coin. Dans ce cas, les pierres marquées par des carrés sont manquantes et sont remplacées par le bord du plateau, ce qui crée un résultat différent dans cette séquence...

Beaucoup de choses intéressantes ont lieu dans les coins pour trois raisons :

- À cause de la proximité du bord du plateau, les libertés sont en général en quantité très limitée et cela peut changer les paramètres du problème de manière significative.
- Comme les coins sont à l'intersection de deux bords du plateau, cela crée des points vitaux uniques qui peuvent être utilisés pour créer ou détruire des yeux plus facilement qu'à n'importe quel autre endroit du plateau.
- Les deux bords du plateau remplacent des murs solides de pierres amies pour créer les formes correspondantes, ce qui peut changer le statut du groupe de manière drastique.

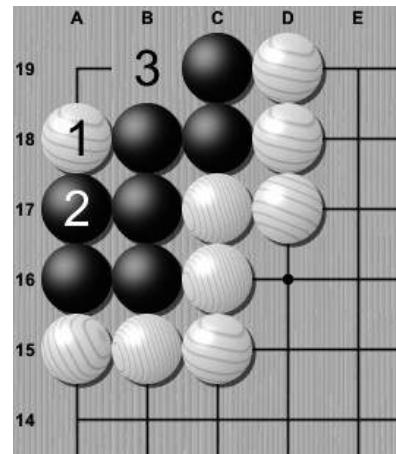
Les quatre courbés dans le coin sont créés par la troisième raison et sont un exemple idéal permettant d'introduire ces propriétés des coins. Voyons comment ça marche dans ce cas :

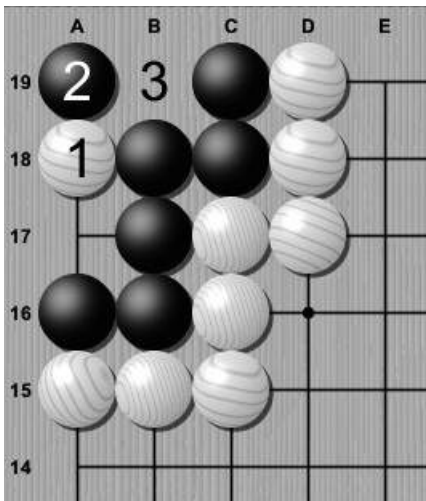


#### **Cas 1 : Les quatre courbés dans le coin avec zéro ou une liberté extérieure**

**Image de gauche** : si Blanc joue au point vital avec le **coup 1**, Noir devra capturer cette pierre et n'a que **A** et **B** comme choix disponibles. Jouer en **B** pour Noir conduit à une bataille de ko.

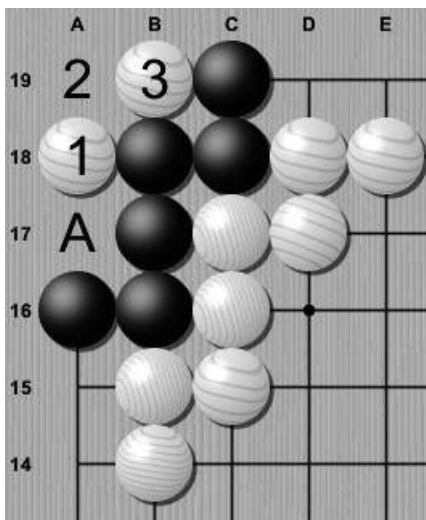
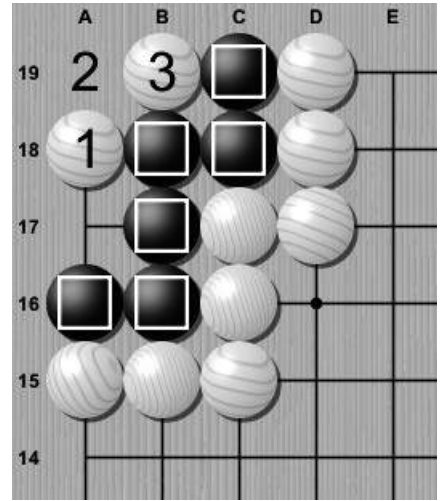
**Image de droite** : si Noir essaye de faire **atari** à la pierre blanche alors il place son propre groupe en **atari** également, donc s'il joue le **coup 3**, Blanc capture toutes les pierres noires...





**Image de gauche** : Noir ne peut que jouer ce **coup 2**, mais comme cette pierre est toute seule sur le bord du plateau, cela place immédiatement la pierre noire en atari et Blanc peut la capturer avec son prochain coup.

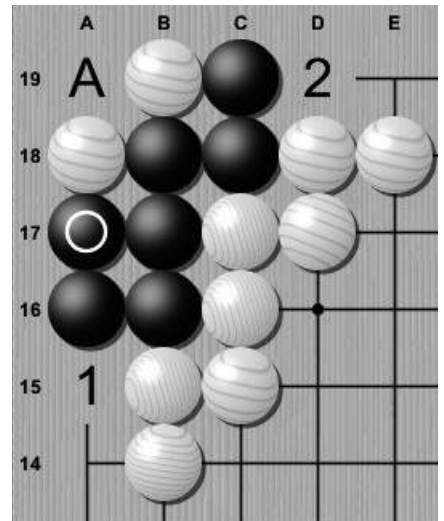
**Image de droite** : en effet, **Blanc 3** capture la pierre noire et place toutes les pierres marquées par des carrés en atari et commence un **ko**. Noir doit trouver une **menace de ko** afin d'avoir une chance de capturer à nouveau la pierre blanche avec le **coup 6**, comme nous l'avons décrit en **page 13**.



### **Cas 2 : Forme des quatre courbés dans le coin avec deux libertés ou plus**

**Image de gauche** : si on joue les mêmes coups que précédemment, les libertés extérieures permettent à Noir de vivre avec le coup intéressant en **A**.

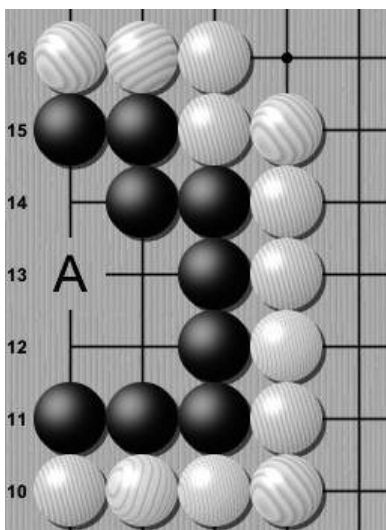
**Image de droite** : ceci est le résultat final. Blanc ne peut pas jouer en **A** parce que ce serait un suicide et il ne peut pas capturer Noir à cause des deux libertés marquées. Si Blanc remplit l'une de ces libertés, Noir capture les deux pierres en **A** et fait deux yeux !



**Fait intéressant** : les règles japonaises considèrent que la forme des quatre courbés dans le coin est de fait morte, même si elle peut clairement survivre dans certains cas. Il y a une controverse autour de cette décision, surtout parce que d'autres règles, telles que les règles chinoises, déclarent que le ko doit être joué afin que les pierres soient considérées comme mortes, mais nous n'entrerons pas dans les détails de ce débat.

## **Formes avec un espace de cinq points**

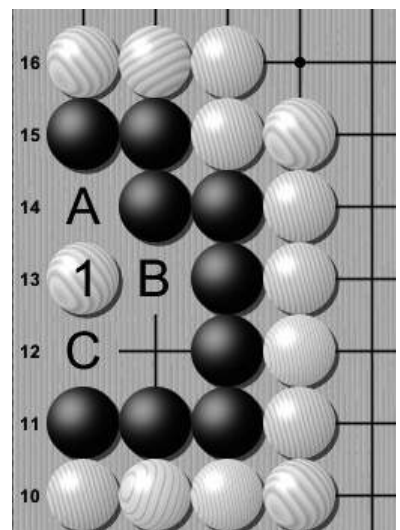
Il est intuitif que plus l'espace est grand, plus il est facile d'être vivant sans condition. **Ceci est vrai à propos de la plupart des espaces comportant cinq points, mais** il nous faut être très précautionneux à propos de deux formes particulières qui s'obtiennent en ajoutant un point à un espace de quatre points qui était précédemment compromis. Par exemple, la forme avec quatre points en carré est morte sans condition. Si on ajoute un autre point à cette forme, elle s'appellera les « **cinq en pâtre** », mais sera-t-elle vivante, et quelle est l'autre forme avec cinq points dont nous devons nous méfier ? Voyons les réponses à ces questions :

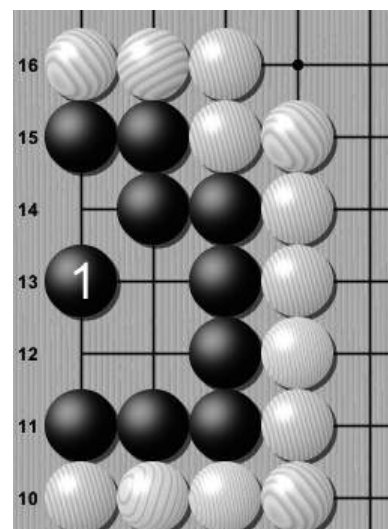
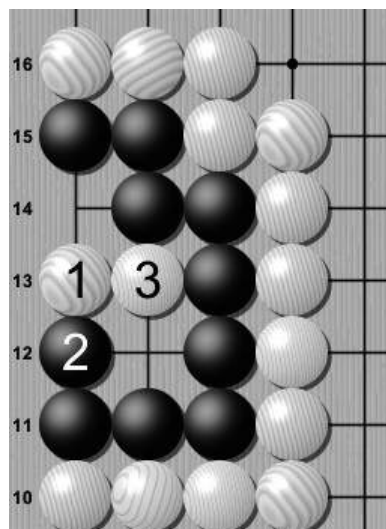
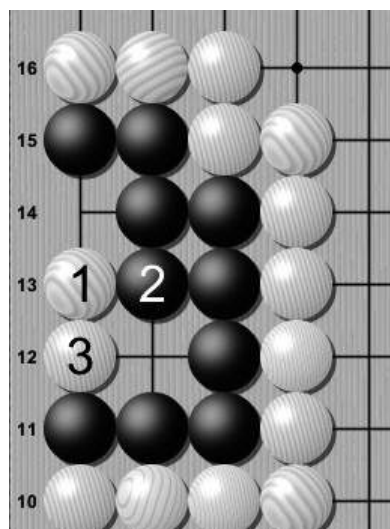
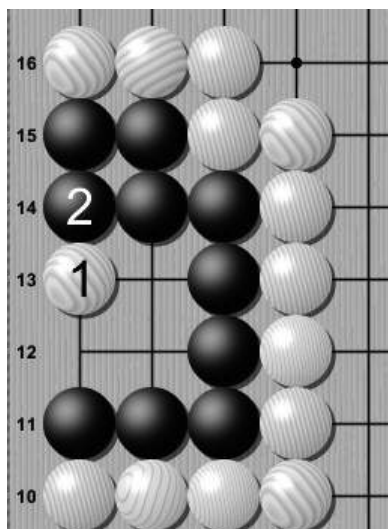


### **Forme 1 - Les « cinq en pâtre » (dépend de qui joue en premier)**

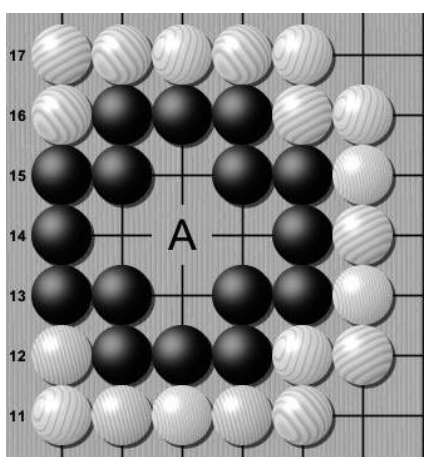
**Image de gauche** : comme nous l'avons vu avec les quatre points en carré, il n'y a pas de points vitaux qui permettraient à cette forme de vivre, mais l'ajout d'un point crée un emplacement où la symétrie est brisée et maintenant nous avons un point vital en **A**.

**Image de droite** : si Noir joue en premier au point vital alors il est évident qu'il a deux yeux, mais si Blanc joue en premier, alors Noir doit le capturer et remplir ses propres libertés. Les choix **A**, **B** et **C** ne marchent pas...





*Il n'y a rien que Noir puisse faire pour obtenir deux yeux. La seule manière de vivre est de jouer en premier au point vital.*

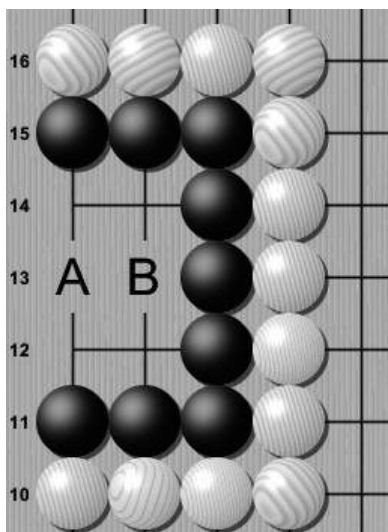


### **Forme 2 - Cinq points en croix (dépend de qui joue en premier)**

*Si on ajoute un point à la forme en demi-croix de la **page 144** et on crée la forme d'une croix entière, on remarque que le point vital reste au centre de symétrie. Cela signifie que le statut de vie ou de mort de cette forme ne change pas, même avec le point supplémentaire, et dépend de qui a le sente et joue le prochain coup au point vital A.*

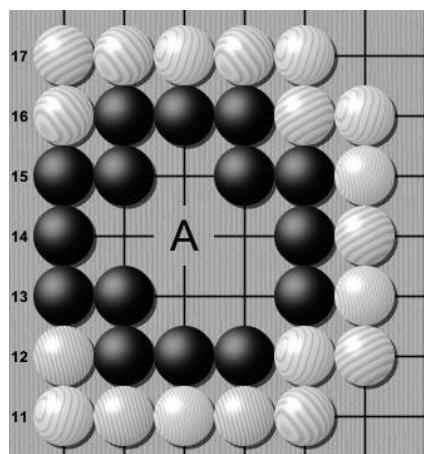
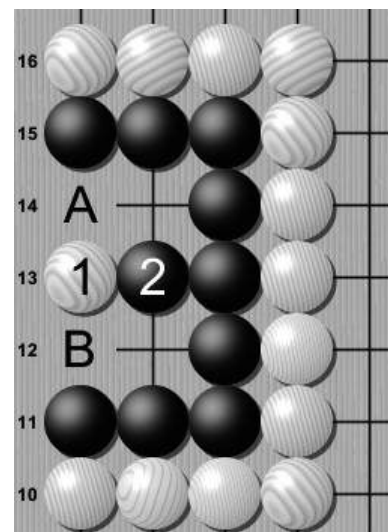
## **Formes avec un espace de six points**

Avec six points le nombre de formes et la sécurité qu'elles peuvent procurer augmentent et les seules formes dangereuses s'obtiennent en ajoutant des points aux formes qui avaient des problèmes précédemment. En fonction de la manière dont on ajoute ces points, le groupe peut être vivant avec ou sans condition.



### **Forme 1 - Les « six en rectangle »** (vivant sans condition)

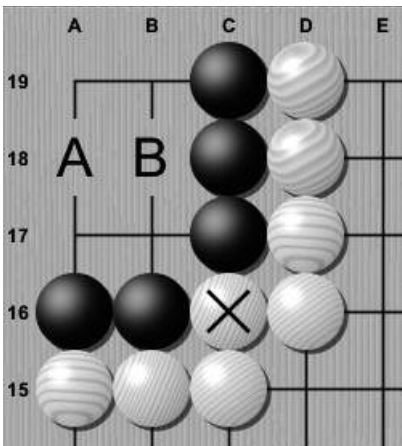
***Image de gauche :** ajouter un autre point au « cinq en pâtre » le rend symétrique et conduit à la création d'un autre point vital. Maintenant nous avons deux points vitaux A et B, et par symétrie ces points vitaux sont **miai**. **Image de droite :** même si Blanc joue en premier sur l'un des points, Noir peut jouer sur l'autre point et faire une forme vivante. A et B sont **miai** à nouveau. Si Blanc joue en A, Noir fait deux yeux avec B et vice versa, donc cette forme est vivante sans condition.*



### **Forme 2 - les « six en fleur (ou en lapin) »** (dépend de qui joue en premier)

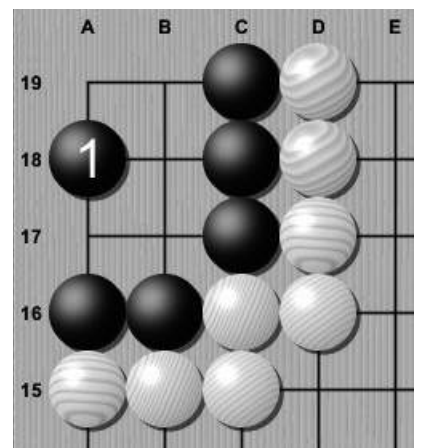
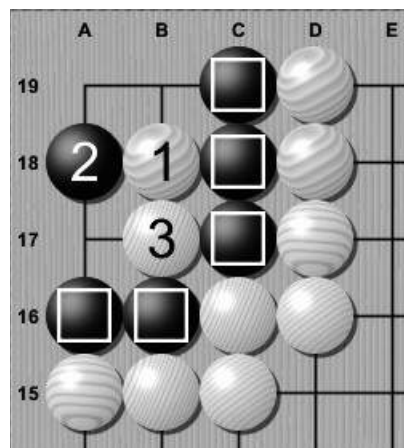
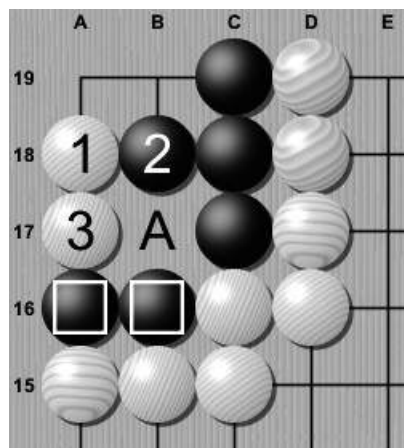
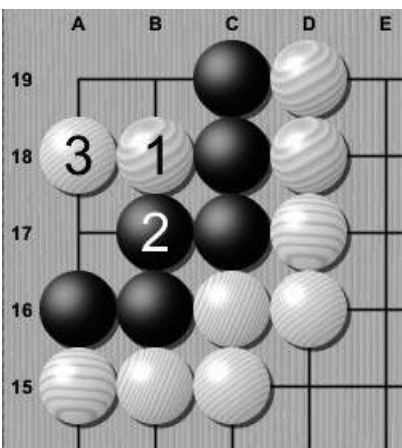
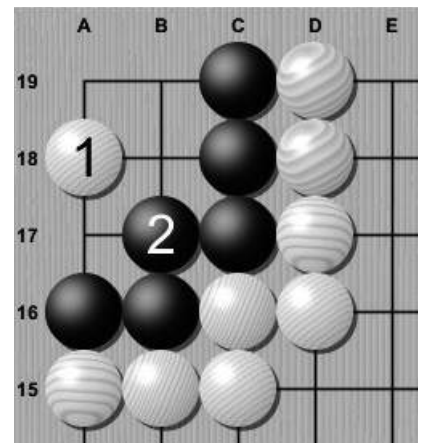
*Remarquez à quel point cette forme est similaire aux cinq points en croix que nous avons mentionnés plus haut. L'ajout de ce point supplémentaire est sans conséquence sur la symétrie de la forme donc le point vital en A est inchangé et celui qui y joue en premier déterminera le statut de ce groupe. Remarquez que le concept de symétrie semble être un thème récurrent de notre cheminement de pensée sur les problèmes de vie et de mort.*

Le six en rectangle est un bon exemple permettant d'introduire l'idée que **certains défauts** peuvent changer le statut d'une forme. Nous venons de dire que le six en rectangle est vivant sans condition, mais c'est vrai seulement si la forme est complètement solide comme dans l'exemple simple que nous avons donné à titre d'illustration. Malheureusement, dans les parties réelles les formes sont rarement définies de manière aussi claire et aussi solides, et peuvent avoir des défauts. Par exemple :

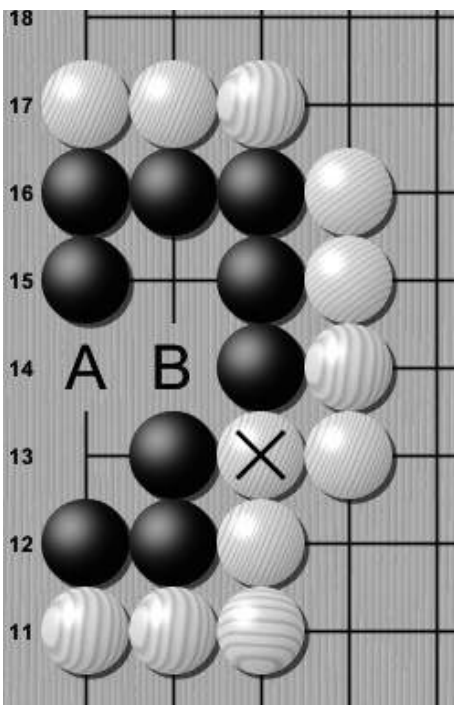


**Image de gauche** : ceci ressemble au six en rectangle avec les points vitaux habituels, mais il y a un défaut important sur la pierre marquée par un X. Sur la forme d'origine, cette pierre aurait dû être noire afin que cette forme soit vivante sans condition. En l'état actuel le statut de ce groupe dépend de qui joue au prochain coup.

**Image de droite** : si Blanc joue ensuite à l'un des points vitaux et Noir essaye de connecter ses pierres, on obtient la forme du « cinq en pâte » qui est morte...

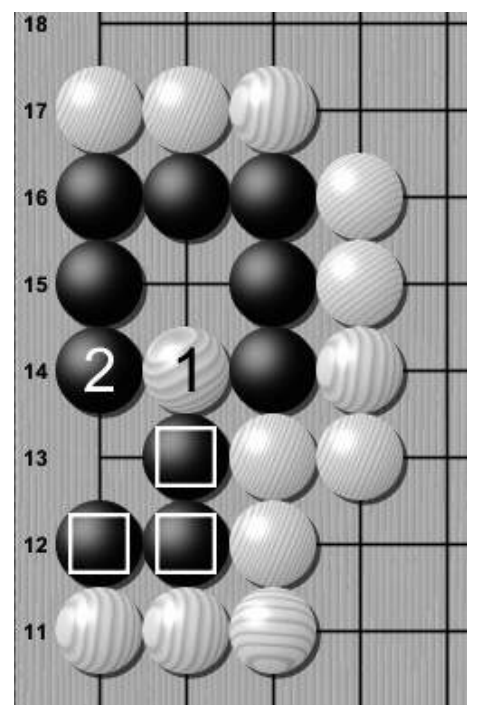


**De gauche à droite** : si Noir essaye de connecter ses pierres il se retrouve avec le cinq en pâte. S'il essaye de jouer sur l'autre point vital, comme avec la forme d'origine, alors les pierres marquées d'un carré se retrouvent en atari et le groupe meurt. La seule solution est de jouer en premier sur un point vital.



**Image de gauche** : les mêmes problèmes peuvent survenir dans de nombreuses formes vivantes. Ici on voit une forme que nous avons déclarée vivante sans condition quelques pages plus haut, mais maintenant elle a un défaut sur la pierre marquée d'un X. Tout comme dans notre exemple précédent, ceci change la situation de manière drastique et le statut de cette forme dépend maintenant de qui joue au prochain coup.

**Image de droite** : si Blanc joue le **coup 1** à cet endroit, il place immédiatement toutes les pierres marquées d'un carré en atari. Noir ne peut plus jouer le **coup** normal en **2** et former deux yeux, ni trouver une autre manière de sauver ses pierres donc le groupe entier est mort.

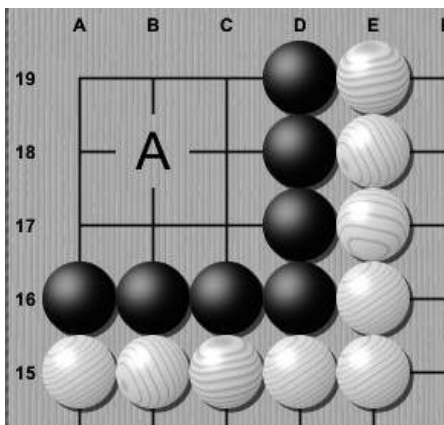


**Astuce utile** : les imperfections dans les formes et les points de coupe éventuels ou le manque de libertés sont parmi les facteurs principaux qui jouent un rôle important dans les problèmes de vie et de mort.



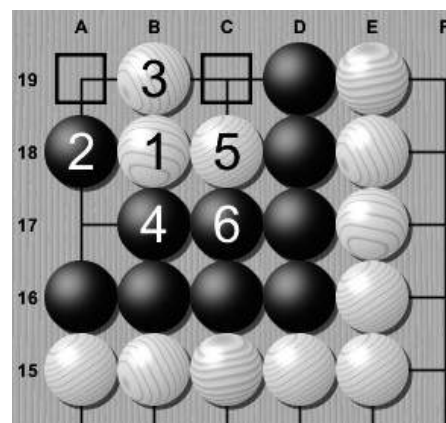
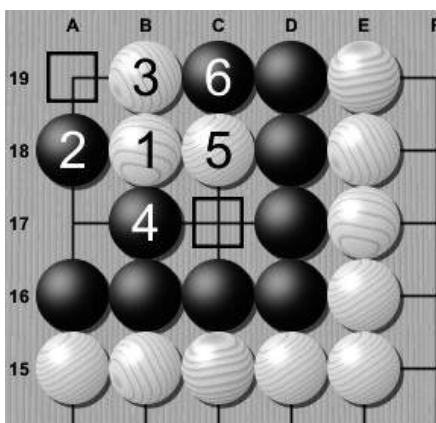
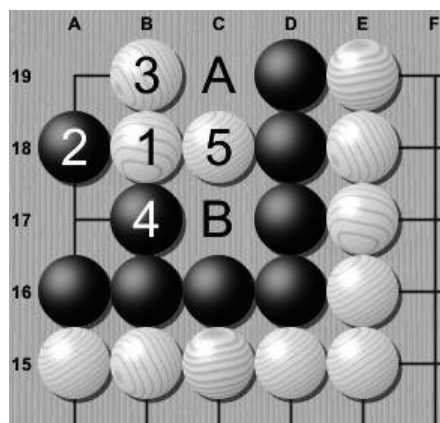
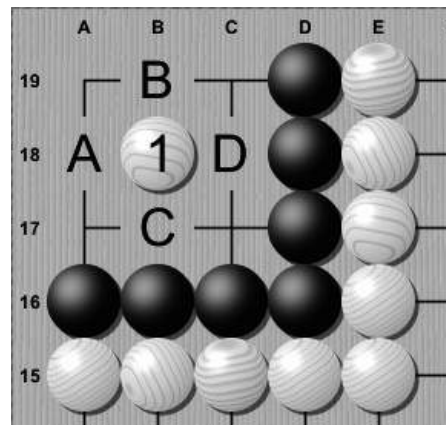
### Formes avec un espace de sept points ou plus

Les formes qui ont autant d'espace sont en général vivantes, mais **si la formation a des défauts ou n'a pas de libertés extérieures**, les choses peuvent devenir délicates et mener à un ko ou un seki. Vous devez garder à l'esprit d'être attentif à la manière dont vos pierres sont connectées dans un problème de vie et de mort et surveiller vos libertés extérieures. Curieusement, une forme qui est célèbre pour causer beaucoup de problèmes si elle n'a pas de libertés extérieures, possède neuf espaces. Regardons comment ça marche :



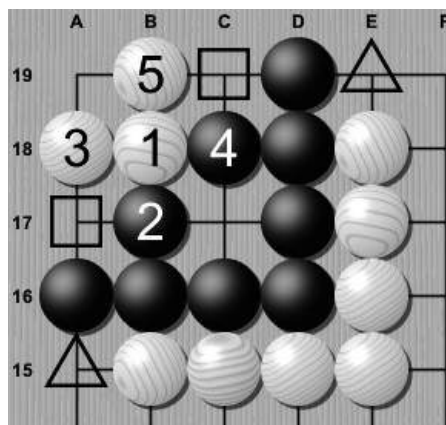
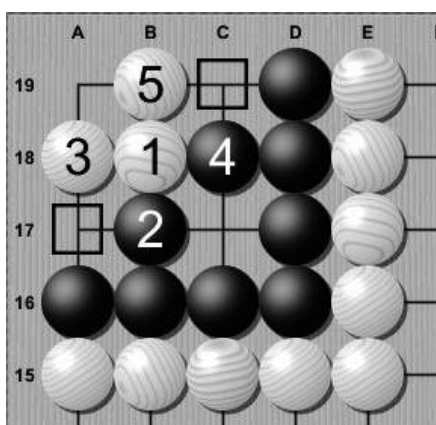
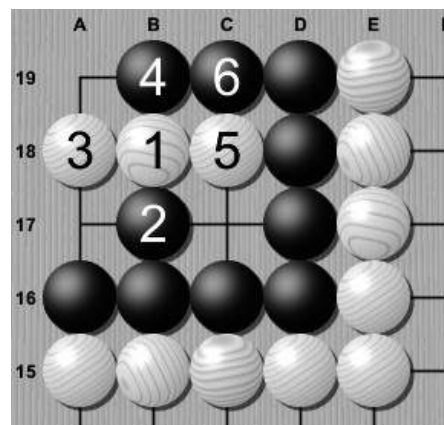
**Image de gauche** : comme on s'y attendait, seule une forme carrée complètement symétrique pourrait être si fragile malgré le grand nombre de points. Le point vital est, comme d'habitude, le centre de symétrie A.

**Image de droite** : si Blanc joue en premier alors si Noir essaye de capturer cette pierre, tous les choix de A à D sont miai et conduisent à un résultat favorable pour Blanc.



**Image de gauche** : Si Noir essaye cette séquence, maintenant A et B sont ses seuls prochains coups possibles, mais tous deux s'achèvent sur une **vie mutuelle (seki)**...

**Images du centre et de droite** : Si Noir joue le **coup 6** en A ou B du diagramme précédent, cela entraîne que Blanc ne peut pas être capturé, puisque Noir ne peut pas jouer sur les points marqués par des carrés sur les images sans mettre ses propres pierres en atari ! Donc on obtient un **seki**.



**Image de gauche** : Si Noir essaye quelque chose de sophistiqué comme le **coup 4**, alors cette situation devient un autre **seki**.

**Image centrale** : si Noir essaye de former un œil, alors on obtient un seki puisqu'il va être en **atari** s'il remplit les points marqués par des carrés.

**Image de droite** : par contre, si Noir a deux libertés extérieures comme dans ce cas, alors Noir peut remplir les points marqués par des carrés sans être en **atari**, donc Noir a deux yeux et il est **vivant**.

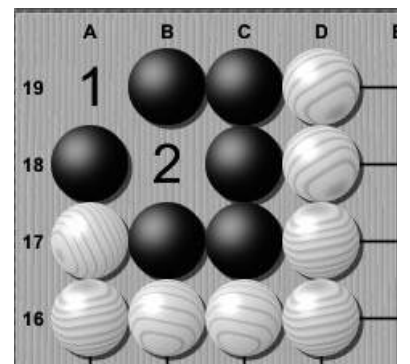
**Souvenez-vous** : essayez de ne pas vous faire complètement encercler. Si vous ne pouvez pas éviter cela, essayez de former des yeux avec des formes vivantes qui n'ont pas de défauts graves qui risqueraient de placer votre groupe en atari.

## ►► Tesuji

Tout d'abord, qu'est-ce qu'un tesuji ? Un coup ou une suite de coups habiles qui visent à atteindre un certain objectif difficile est appelé un **tesuji**. Parfois, les coups peuvent être aussi simples que de jouer un coup en diagonale ou juste d'étendre un groupe, et d'autres fois il s'agit de séquences plus longues qui font tourner une situation en votre faveur. **Tous les coups ne sont pas de tesujis**. Comme nous l'avons dit, la situation nécessite d'avoir un certain degré de difficulté et de demander de la réflexion afin qu'un coup, aussi simple qu'il puisse paraître après, soit considéré comme un tesuji. Les buts principaux d'un tesuji sont :

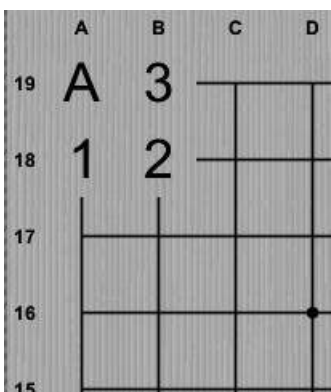
- A)** De réduire les libertés d'un groupe adverse ou de vous aider à former deux yeux
- B)** De connecter deux groupes ou de mettre en sécurité un groupe en danger
- C)** De capturer ou de déconnecter les groupes de l'adversaire.

Nous avons déjà rencontré quelques tesujis, comme le shicho à la **page 28** et la glissade du singe à la **page 58**. Dans ce chapitre nous allons nous concentrer sur les tesujis qui apparaissent le plus souvent et qui aident à réduire les libertés ou à capturer nos adversaires, afin de prendre l'avantage dans un combat de vie et de mort. En aucun cas nous ne pourrions les couvrir tous dans ce livre, donc il est fortement conseillé d'étudier plus tard un livre dédié aux tesujis. Avant que nous n'abordions les nouveaux tesujis, une petite remarque sur les **points vitaux** dans les coins. Nous avons dit en **page 145** que le coin a la propriété unique d'être à l'intersection de deux murs, donc il est plus facile d'y former des yeux. En effet, le coin est le seul endroit où un groupe de seulement six pierres peut posséder deux yeux.



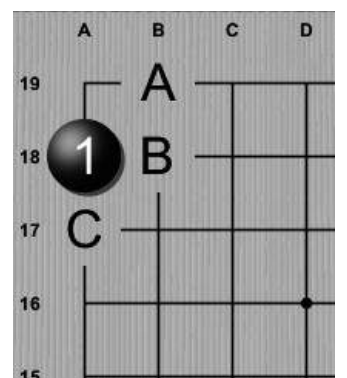
Six pierres avec deux yeux

Cela crée un champ de bataille très particulier qui ne peut pas être répliqué ailleurs sur le plateau. Vous allez être frustré ou sauvé de nombreuses fois par cette propriété particulière des coins et c'est la raison pour laquelle l'ouverture d'une partie commence par les coins. Parce qu'ils sont l'endroit où il est le plus facile de faire vivre des groupes. Donc dans les situations délicates de problèmes de vie et de mort, le coin contient en général **trois points vitaux** auxquels il faut être attentifs que ce soit pour la défense ou pour l'attaque, et il faut toujours essayer mentalement des séquences concernant ces points vitaux et voir comment elles se déroulent.



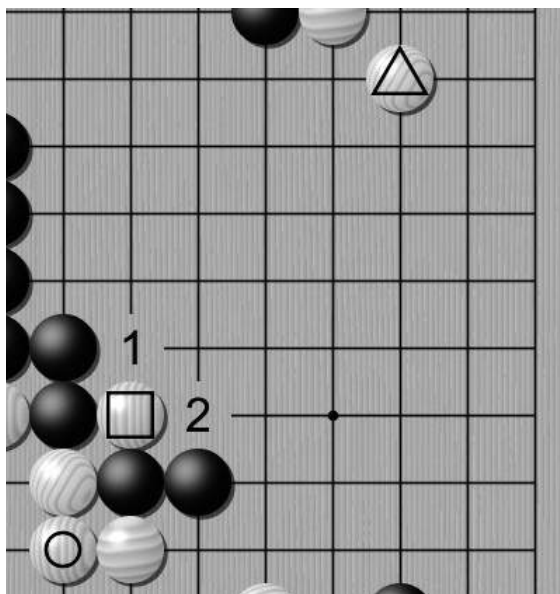
**Image de gauche** : les trois points vitaux du coin sont **1**, **2** et **3**. La menace principale est de créer soit un œil, soit une bataille de ko comme on a vu en **page 146**. Les points les plus critiques parmi ceux-ci sont les **points 1** et **3**, puisqu'ils sont en général **miai**.

**Image de droite** : dans la plupart des cas, lorsque notre adversaire joue le **coup 1** lors d'un combat, nous essayons en général d'occuper le point **miai** en **A** pour éviter un ko, ou nous essayons d'encercler et de capturer la pierre adverse en **B** ou **C**. Le choix correct dépend vraiment des pierres environnantes.

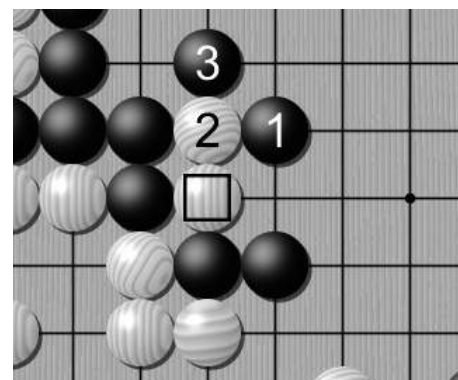
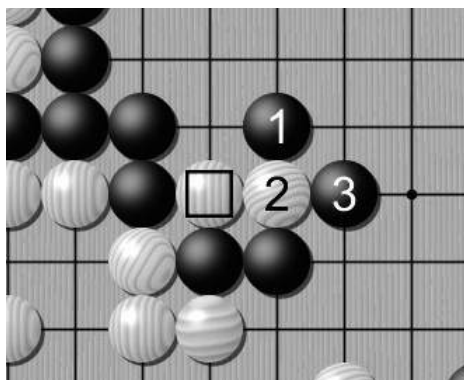
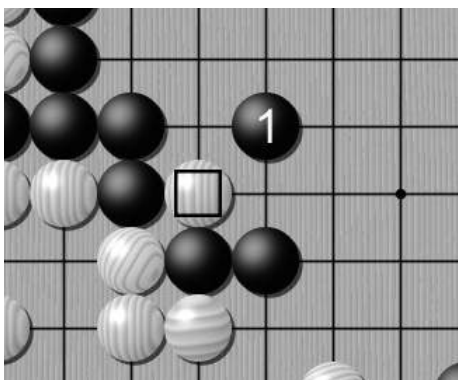
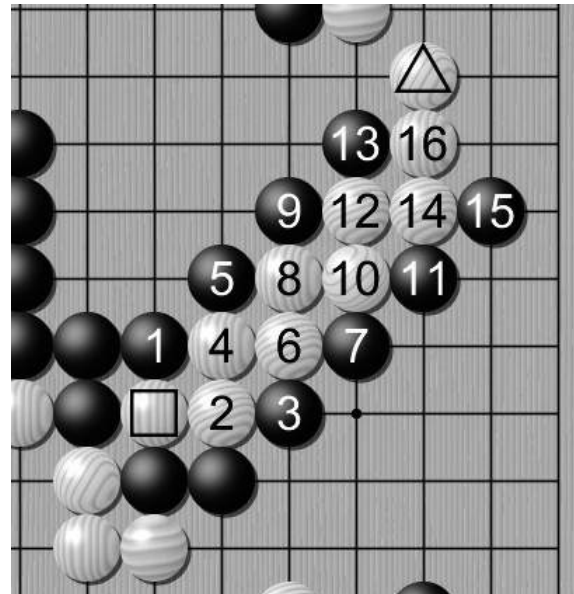


### Le filet

Un tesuji simple destiné principalement à capturer les pierres de coupe de l'adversaire et à éliminer l'aji éventuel que ces pierres de coupe risquent d'avoir pour le reste de la partie. L'idée est d'isoler et de capturer une pierre indirectement, au lieu de jouer au contact et de la placer directement en atari. La forme typique à repérer lorsque vous voulez utiliser un filet est un groupe de pierres amies qui forment un angle de 90 degrés et qui est séparé par une ou plusieurs pierres adverses.

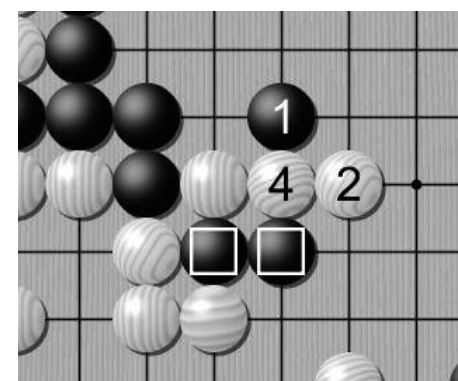
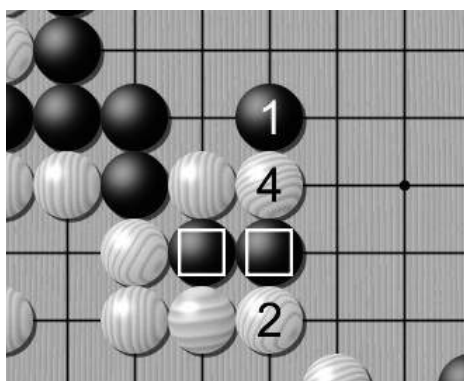
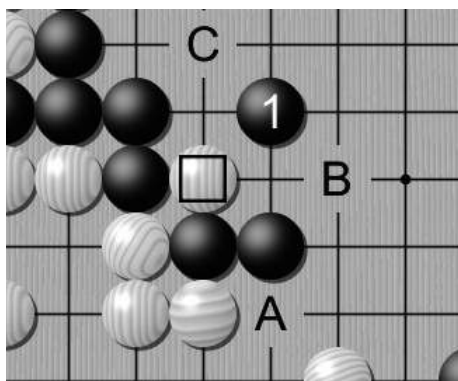


Dans l'exemple de l'image de gauche, la pierre blanche marquée par un carré coupe Noir en deux groupes. À moins que Noir ne fasse quelque chose de cette pierre, ses deux pierres risquent d'être en difficulté plus tard. Mais que peut faire Noir ? S'il joue le **shicho** en 1 ou 2 pour capturer la pierre de coupe, alors la pierre marquée d'un triangle est un **briseur de shicho** comme nous pouvons le voir sur l'image de droite...



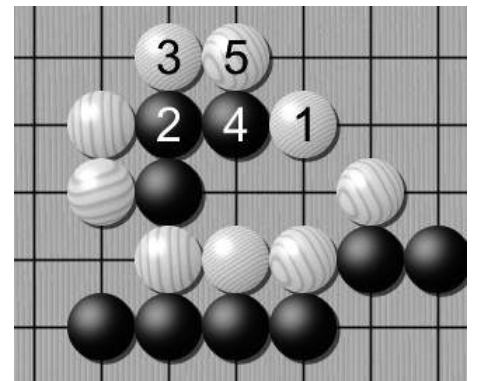
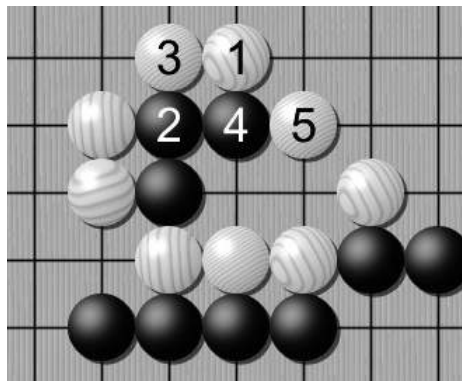
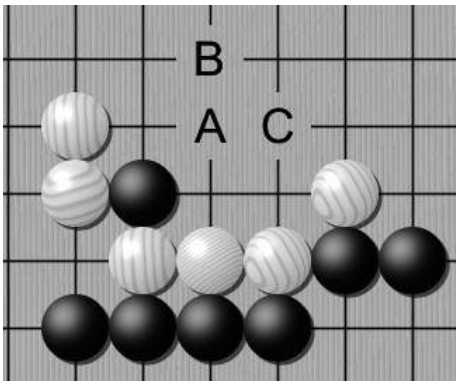
**Image de gauche** : la réponse correcte est le tesuji du **filet** (ou geta) au **coup 1**. Ceci est la **forme** typique du **filet** et elle capture la pierre blanche, quelle que soit la direction vers laquelle Blanc essaye de s'échapper.

**Images du centre et de droite** : en effet, si Blanc essaye de résister, il n'y a cette fois plus de briseur de shicho qui puisse lui venir en aide, puisque le filet contre directement cette tactique en supprimant les libertés du groupe blanc et en le plaçant immédiatement en atari dès qu'il tente de sortir.



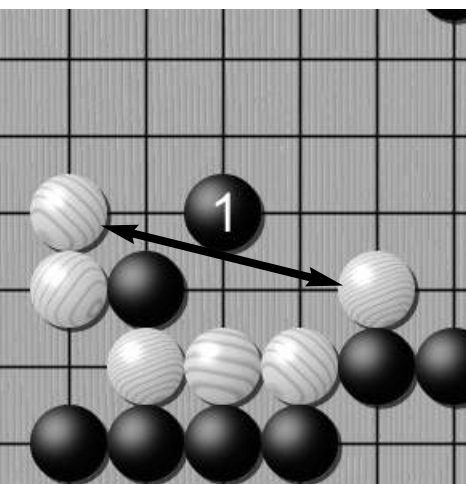
**Image de gauche** : il nous faut remarquer que le filet, aussi efficace soit-il, n'est pas parfait et il laisse derrière de l'aji et des coups forçants. Dans ce cas les **coups A, B** et **C** sont tous **sente**, parce que si Noir ne répond pas, alors la pierre de coupe de Blanc peut être sauvée.

**Images du centre et de droite** : si Noir joue le **coup 3** ailleurs, Blanc peut percer à travers le filet en menaçant de capturer les pierres marquées par des carrés. Le filet est un tesuji puissant, mais vous devez éviter de l'utiliser si les coups forçants qu'il laisse derrière vous causeraient trop de problèmes sur le plateau.



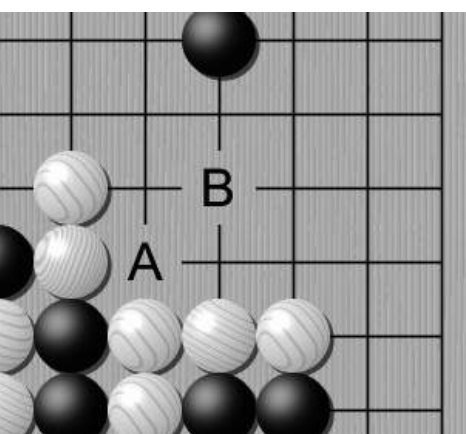
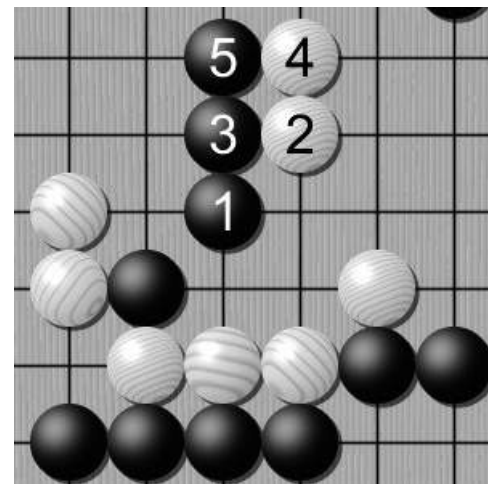
**Image de gauche** : plus les groupes de nos pierres amies sont longs, plus il est facile de capturer une pierre avec un filet. Dans cet exemple, comme Blanc a plus de pierres dans cette zone, il peut capturer la pierre noire avec un filet, non seulement au moyen du coup typique **A**, mais aussi avec **B** et **C**. En particulier, le saut de cavalier en **B** est un coup très courant comme filet, tandis que **C** est plus spécifique.

**Images du centre et de droite** : comme vous pouvez le voir, dans les deux cas, si Noir essaye de résister et de sortir du filet, le résultat est tout à fait identique. La seule chose qui change est l'ordre des coups.



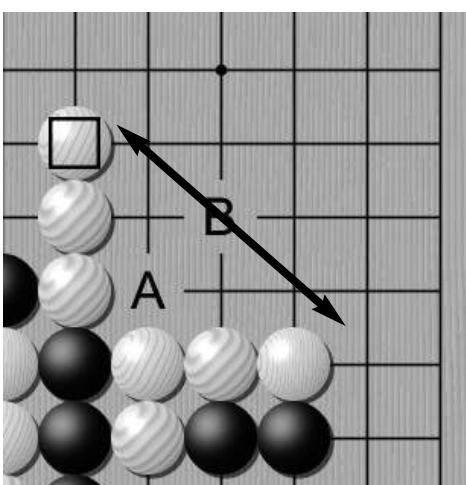
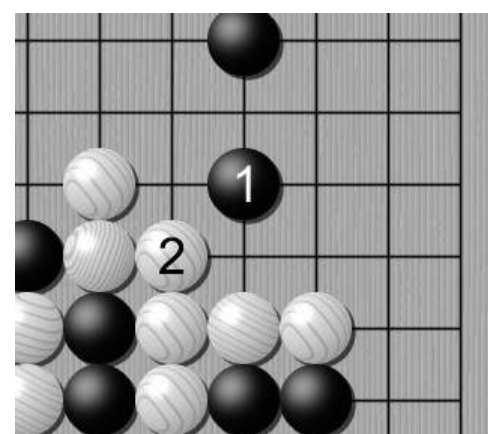
**Image de gauche** : si Blanc ne joue pas le filet, la ligne de secteur est trop courte et Noir peut sortir facilement avec le **coup 1**. Comme dit le proverbe : « le point vital de mon adversaire est un point vital pour moi ».

**Image de droite** : si Blanc essaye de capturer en filet les pierres de Noir avec le saut de cavalier en **2**, il s'apercevra que ce n'est plus possible. En fonction du plateau entier, cela pourrait ne pas être un problème, mais dans ce cas le filet échoue.



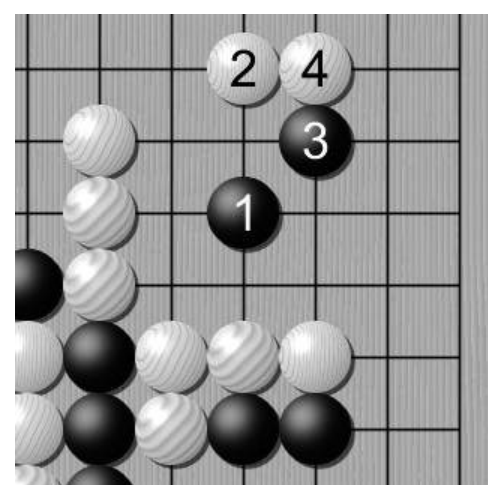
**Image de gauche** : lorsque les conditions pour créer un filet sont en place, vous pouvez sentir qu'un point de coupe est protégé par la menace d'un filet. Par exemple ici, Noir ne peut pas couper en **A** à cause du filet en **B**.

**Image de droite** : mais Noir peut jouer au point vital du **coup 1** en premier et obliger Blanc à connecter ses pierres avec le **coup 2**. Moins vous donnez de coups forçants à votre adversaire, mieux c'est.



**Image de gauche** : en combinant les deux cas précédents, si les pierres qui défendent sont trop nombreuses, Noir ne peut pas sortir même s'il joue au point vital **B**, parce que la ligne de secteur est plus grande et Blanc peut toujours prendre les pierres de coupe dans un filet.

**Image de droite** : si Noir essaye de menacer la coupe avec le **coup 1**, Blanc peut à nouveau simplement prendre les pierres dans un filet à plus grande échelle en **2**. Si Noir essaye de sortir avec le **coup 3**, Blanc peut simplement bloquer avec le coup 4 et être en sécurité, puisque Noir ne peut pas vivre à l'intérieur.

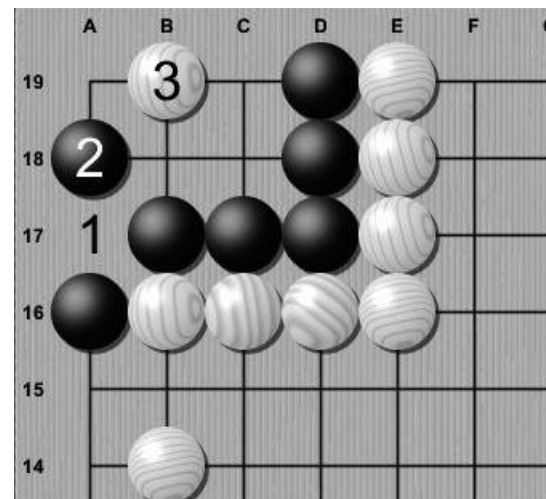
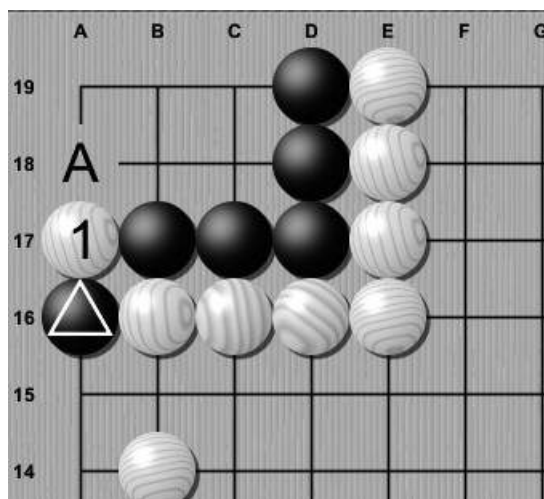
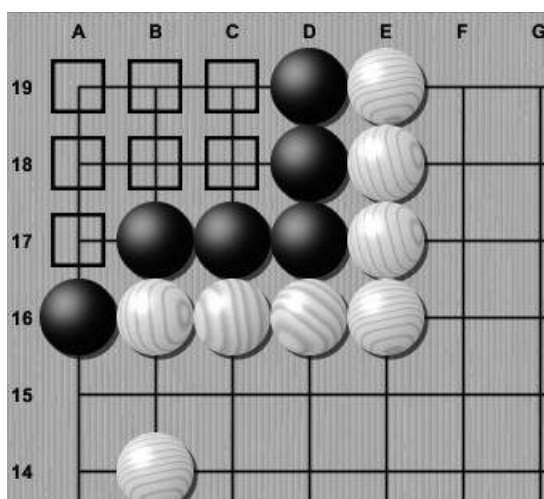


**Souvenez-vous** : le filet est un tesuji très puissant, mais vous devez toujours être conscient des coups forçants qu'il donne à votre adversaire et jouer au point vital au bon moment.



### Le sacrifice d'une pierre

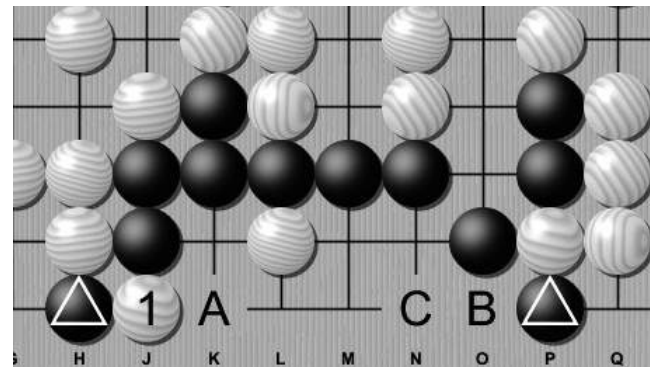
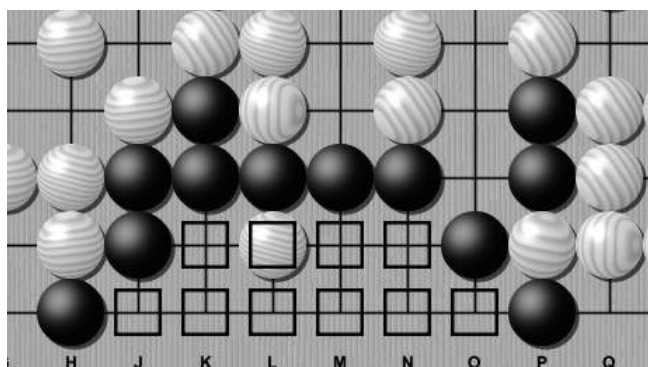
Le tesuji de sacrifice d'une pierre est utilisé pour supprimer des libertés à un groupe adverse. L'idée est de placer une pierre derrière les lignes ennemies et d'obliger l'adversaire à capturer la pierre sous peine de perdre son groupe. En général la pierre de sacrifice place le groupe de l'adversaire immédiatement en atari, ce qui rend la capture de cette pierre obligatoire, mais c'est une situation idéale et un sacrifice peut fonctionner juste avec une menace qu'elle implique, même s'il n'y a pas d'atari immédiat. Contrairement au filet, ce tesuji est plus versatile et a plus d'applications, mais commençons par la plus simple :



**Image de gauche** : à première vue ce groupe noir ressemble au six en rectangle donc devrait être vivant, surtout si c'est au tour de Noir et qu'il connecte ses pierres.

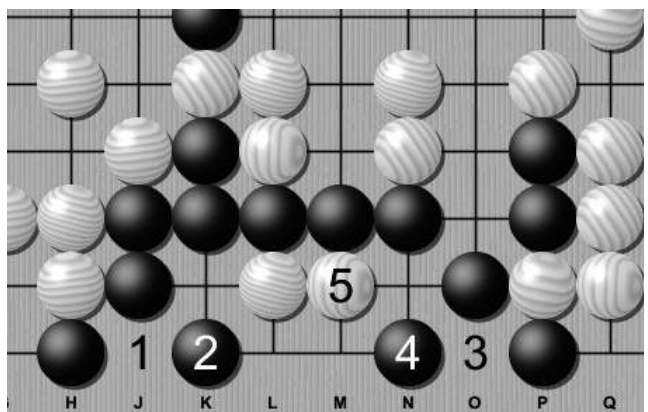
**Image centrale** : mais si c'est au tour de Blanc les choses sont complètement différentes. Le **coup 1** est un **sacrifice d'une pierre** puisqu'il place la pierre marquée d'un triangle en atari, ce qui force Noir à jouer A pour capturer la pierre blanche.

**Image de droite** : une fois que sa pierre est capturée la forme devient un cinq en pâté et il ne reste plus qu'à tuer le groupe avec le **coup 3** !



**Image de gauche** : les sacrifices d'une pierre peuvent même bouleverser des groupes plus grands. Sur cette image, Noir semble avoir un territoire de dix espaces et a capturé une pierre blanche, mais cette forme présente de nombreux défauts.

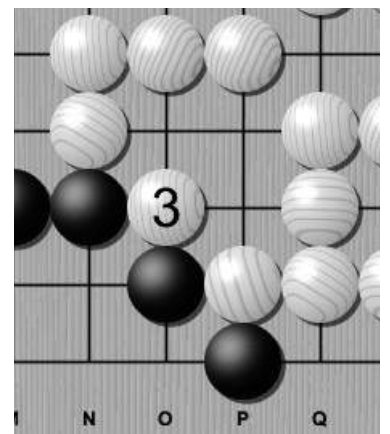
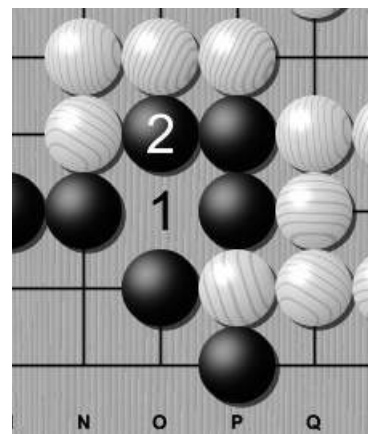
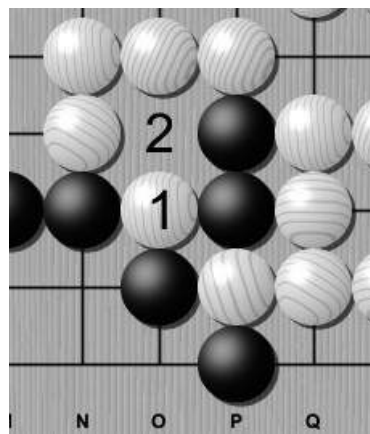
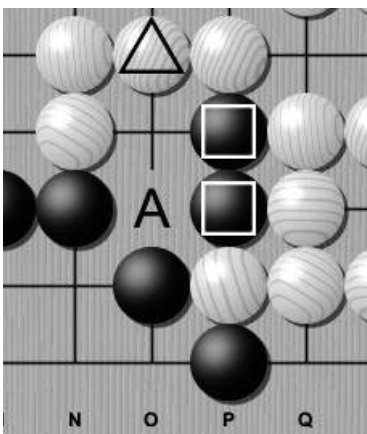
**Image de droite** : Blanc joue le sacrifice d'une pierre au **coup 1** et place la pierre marquée d'un triangle en atari, ce qui force Noir à jouer A pour capturer cette pierre. Blanc peut faire exactement de même avec un sacrifice en B...



Après les deux sacrifices et les captures « obligatoires » de Noir, la forme qui reste à l'intérieur de la zone de Noir ressemble beaucoup au **cinq en pâté**, mais avec six espaces et deux points vitaux, dont l'un est déjà occupé par Blanc. En jouant le **coup 5**, Blanc occupe maintenant les deux points vitaux de cette forme et Noir est mort. Afin de survivre, Noir aurait dû jouer au point vital du **coup 5** en premier au lieu de capturer aux **coups 2 et 4**. Notez que les points en 1 et 3 ne sont pas des yeux, puisque Blanc peut faire atari aux pierres de Noir et le forcer à remplir ces points.

### La prise en retour

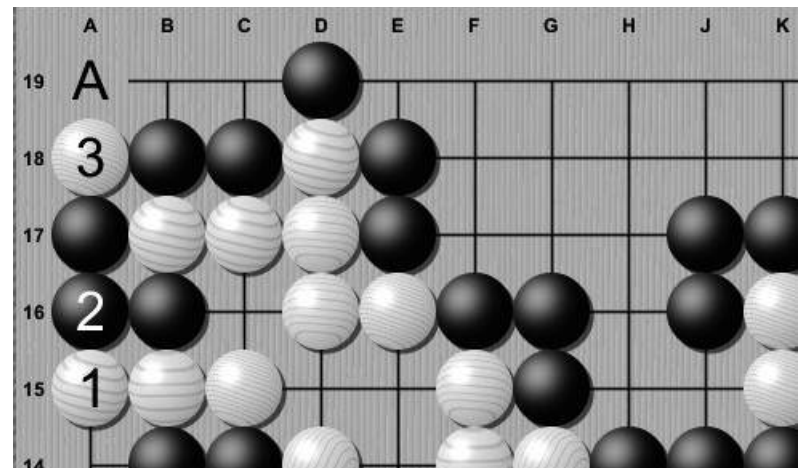
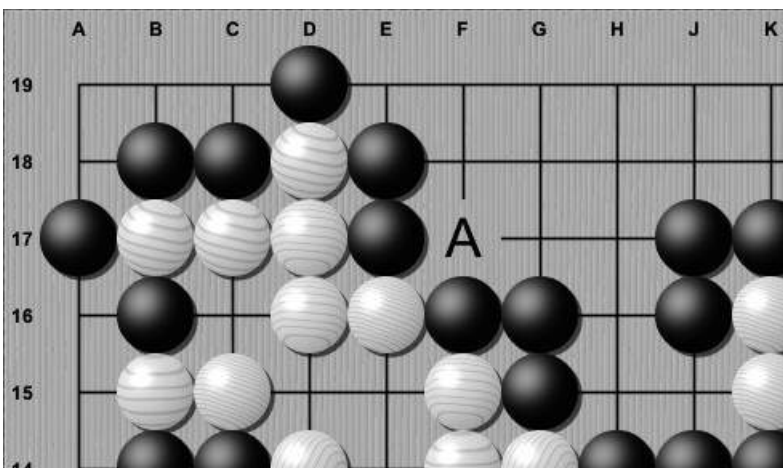
La prise en retour est un cas particulier de sacrifice d'une pierre, mais comme le résultat est très spécifique elle est considérée comme un tesuji différent. L'idée de la prise en retour est de placer une pierre de sacrifice qui met le groupe de l'adversaire en atari, donc il doit capturer votre pierre, **mais en capturant cette pierre il supprime ses propres libertés et il place son groupe à nouveau en atari**. Contrairement au sacrifice simple, la prise en retour est un tesuji qui tue directement un groupe et semble très compliqué et rare, mais quelques exemples vont permettre de clarifier les choses. Ce à quoi il faut principalement faire attention lorsque vous essayez de faire ou d'éviter une prise en retour, ce sont les groupes qui commencent à être complètement encerclés.



*De gauche à droite : la prise en retour la plus simple peut être créée à partir des images précédentes si on ajoute la pierre marquée d'un triangle sur le plateau. Maintenant, à moins que Noir ne connecte en A, les pierres marquées par des carrés sont mortes à cause d'une prise en retour. Mais comment ?*

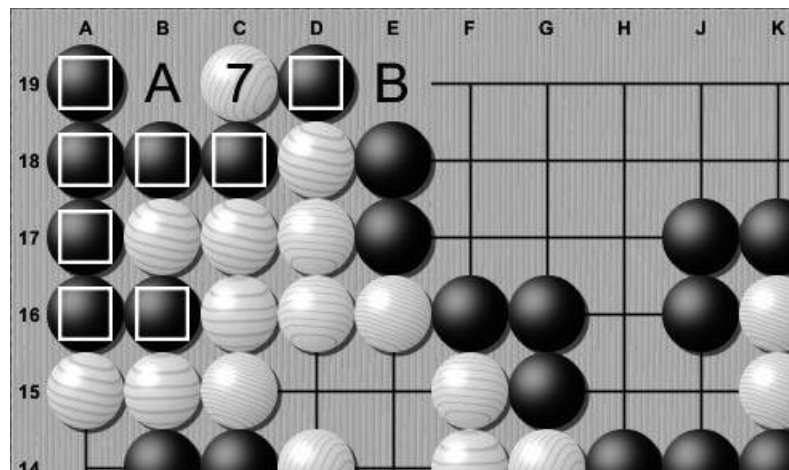
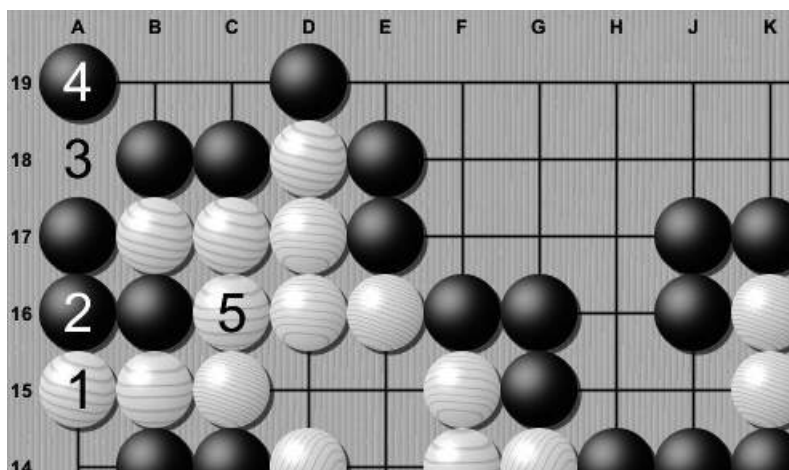
*Si Blanc joue le sacrifice au **coup 1**, Noir peut simplement capturer la pierre blanche immédiatement. Mais une fois que Noir capture la pierre blanche avec le **coup 2** il est à nouveau en atari. La pierre noire supplémentaire qui était nécessaire pour capturer la pierre blanche réduit aussi les libertés du groupe à une seule. Donc maintenant Blanc peut simplement jouer le **coup 3** et capturer toutes les pierres.*

Le souci principal avec la prise en retour est qu'elle peut parfois être difficile à remarquer, et les groupes qui semblent parfaitement en sécurité peuvent en être victimes, après une suite de coups et de sacrifices. Voyons une combinaison des deux tesujis :



***Image de gauche** : Noir pense qu'il est parfaitement en sécurité dans le coin en haut à gauche. Le seul point faible semble être la coupe en A, mais comme elle est très proche du bord du plateau, Noir peut défendre la coupe avec un filet ou un shicho. Tout semble aller pour le mieux.*

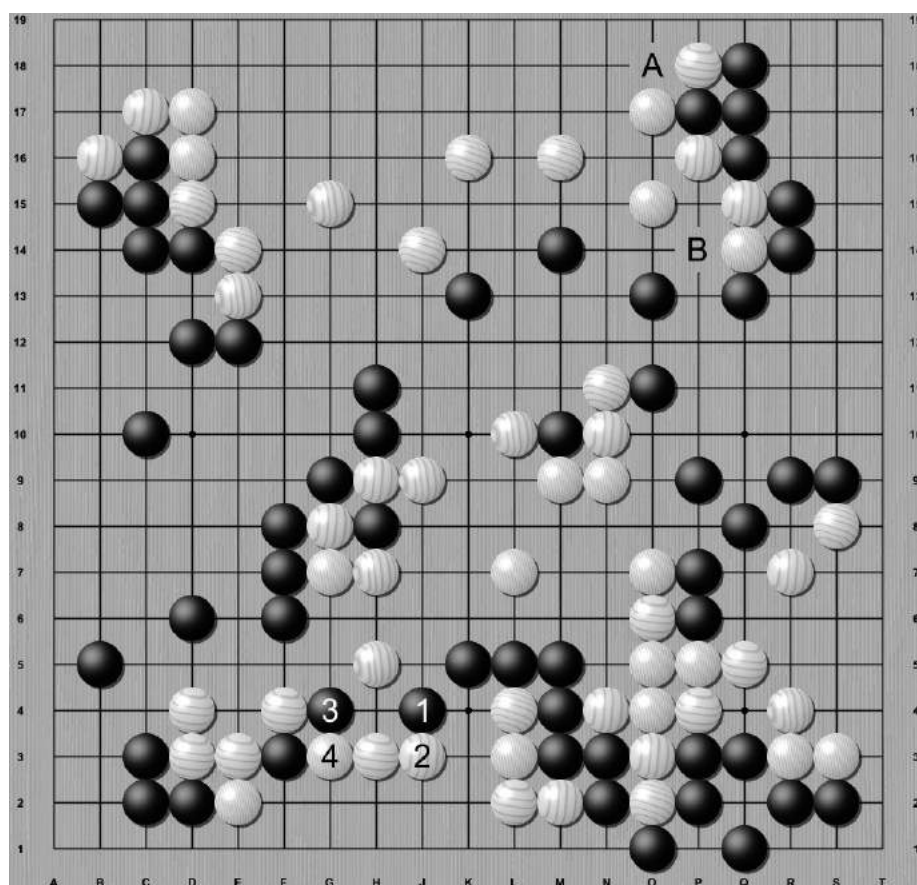
***Image de droite** : donc quand Blanc s'étend avec le **coup 1**, Noir se connecte simplement avec le **coup 2** pour conserver sa pierre. Blanc joue le sacrifice au **coup 3**, mais Noir n'est toujours pas inquiet puisqu'il peut capturer cette pierre en jouant en A. Tout a l'air encore d'aller bien...*



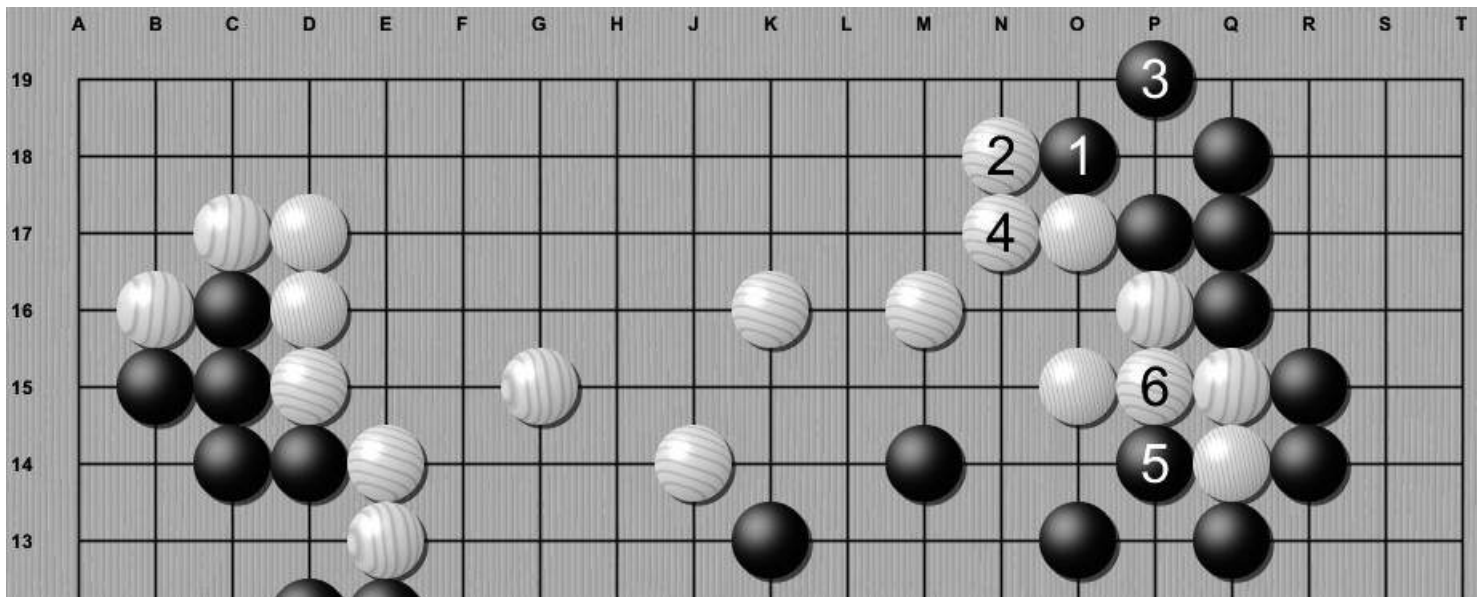
**Image de gauche :** Noir 4 capture la pierre blanche en 3 et ensuite Blanc joue simplement l'atari au coup 5. Noir n'a qu'à remplir cette liberté en 3 et il est sauvé, n'est-ce pas ?

**Image de droite :** faux. Le sacrifice final d'une pierre au coup 7 est une **prise en retour**. Elle place toutes les pierres marquées par des carrés en atari et si Noir capture la pierre blanche en A, alors il est toujours en atari et il perd toutes ses pierres au prochain coup. Les pierres de Noir sont capturées et le mieux qu'il puisse faire maintenant est de sauver ce qu'il peut en connectant en B.

La réduction méthodique des libertés d'un groupe adverse est pertinemment appelée un **essorage** (ou shibori). Au mieux cela se termine sur une prise en retour, comme nous venons de le voir, mais en général cela se termine avec un groupe adverse qui ressemble à un amas informe ou un rocher qui se trouve sur le plateau sans donner de points ni d'influence utile. Il n'y a pas de méthode particulière pour effectuer un essorage, donc vous devez juste chercher les suites possibles de coups forçants ou d'ataris qui peuvent endommager la forme de votre adversaire. Si à la fin du processus vous avez réussi à encercler complètement votre adversaire, alors vous avez peut-être une chance de tomber sur une prise en retour. Analysons lentement un cas plus complexe, en commençant par cette position du plateau :

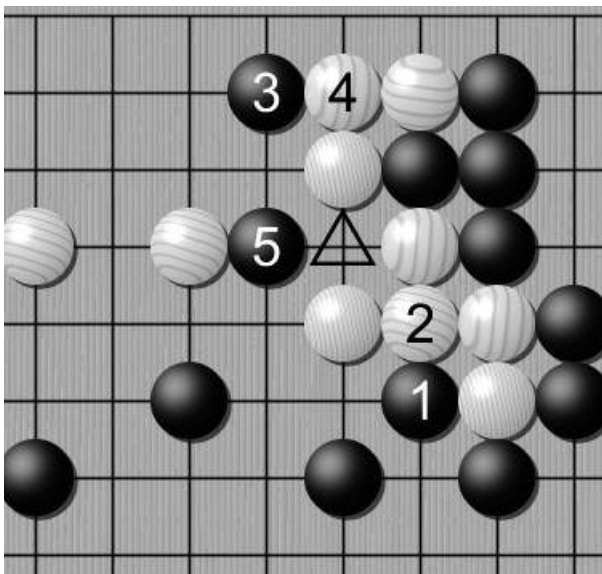


Les deux joueurs semblent focalisés sur la partie inférieure du plateau, et le haut semble plutôt en sécurité pour Blanc. Il y a deux ataris en A et B, mais Blanc les considère simplement comme une légère réduction possible de sa zone puisqu'il peut aisément sauver ses pierres si Noir y joue...



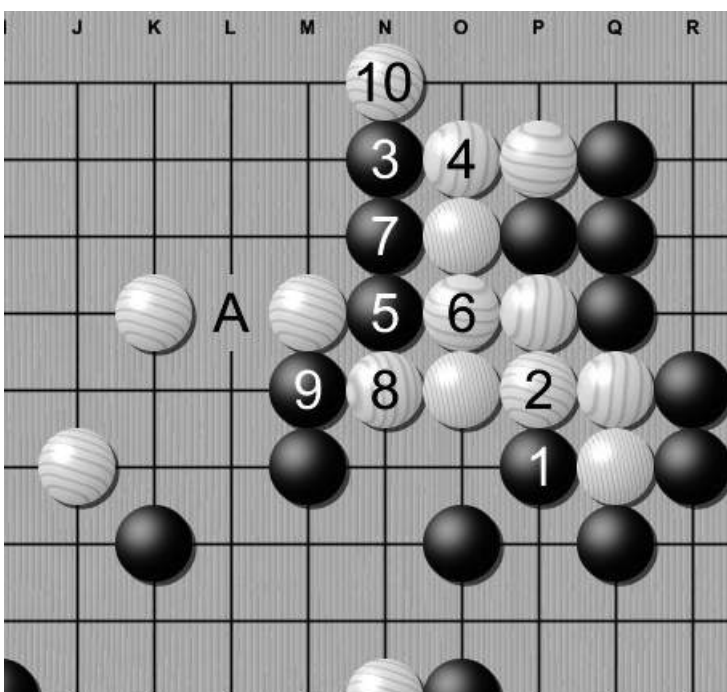
Ceci est la séquence de coups la plus probable que Blanc a en tête, au cas où Noir se décide à jouer les deux ataris de l'image précédente.

Ceci est une prévision très raisonnable, et la perte d'une pierre et de deux ou trois points sur le bord supérieur n'est ni une menace pour la viabilité d'un groupe si grand, ni une perte significative vu comment le côté supérieur est actuellement immense pour Blanc, comme vous pouvez le voir sur l'image. Donc Blanc se considère comme plutôt en sécurité et il choisit correctement de ne pas gaspiller des coups à défendre une zone qu'il pense lui appartenir. Avec cette prémisse, le choix est en effet correct, mais l'hypothèse de sécurité se trouve être fausse, donc Noir met en route son plan. Vous remarquerez que le bord supérieur est le plus gros réservoir de points de Blanc donc il doit le préserver coûte que coûte...



Noir commence par un atari au **coup 1** et Blanc joue la réponse qu'il avait planifiée depuis le début, avec le **coup 2** et pour l'instant tout semble normal. Mais pour le **coup 3**, Noir ne joue pas l'atari auquel Blanc s'attendait.

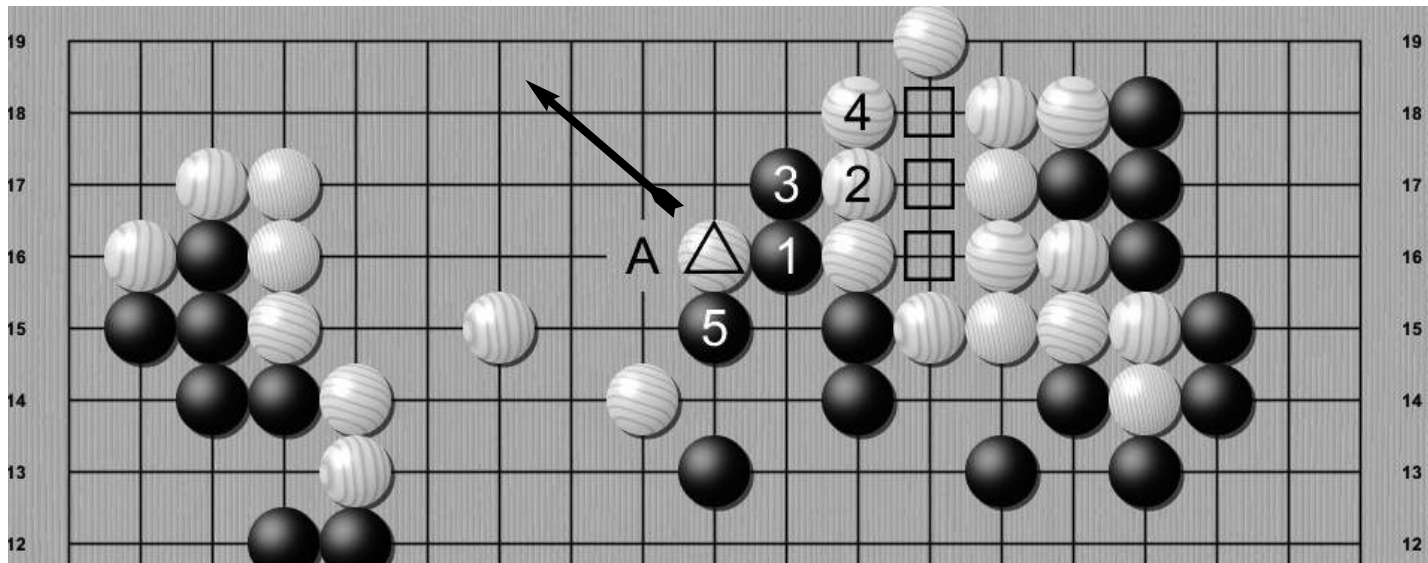
Au lieu de cela, Noir joue une intersection plus à gauche, en menaçant de jouer l'atari au prochain coup et de passer sous les pierres de Blanc, ce qui réduirait cette zone d'un grand nombre de points. Ceci rend le **coup 3** pratiquement sente et la réponse du **coup 4** obligatoire. Forcer votre adversaire à jouer des coups auxquels il ne s'attendait pas ou qu'il n'aime pas est en général une très bonne idée, surtout si vous avez un but particulier en tête, comme dans ce cas. Noir continue à embêter Blanc et joue le **coup 5** pour menacer de couper la gueule du tigre au point faible marqué d'un triangle...



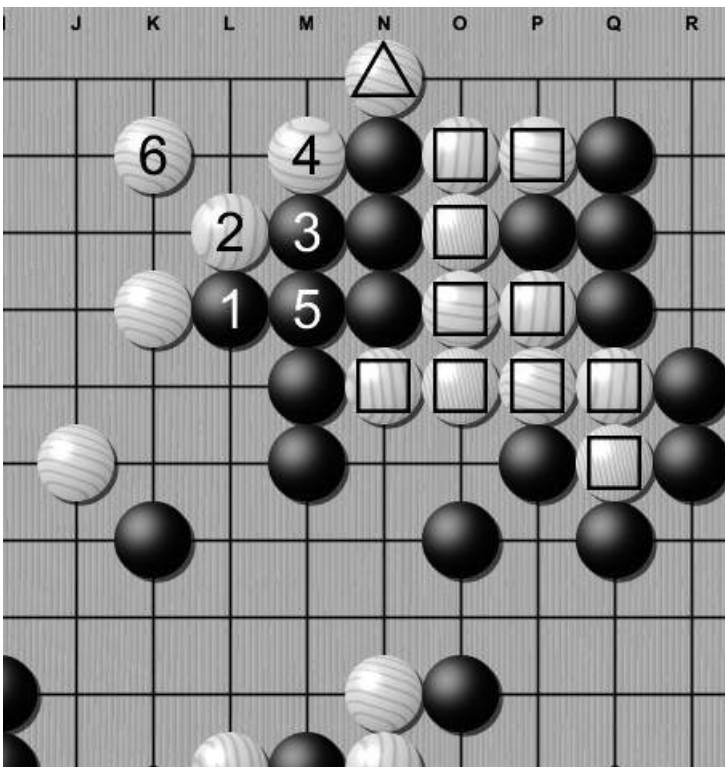
Il est très rare que quelqu'un ne connecte pas après un nozoki à la gueule du tigre, donc Blanc joue le **coup 6** pour connecter ses pierres. Noir connecte aussi avec le **coup 7** pour gagner plus de libertés et avec les **coups 8 et 9** les deux joueurs se coupent mutuellement des groupes, en les séparant. Cependant c'est au tour de Blanc et le **coup 10** semble régler le combat. Le groupe de Blanc a quatre libertés, tandis que Noir n'en a que deux. Blanc est confiant qu'il peut capturer le groupe faible de Noir et connecter à nouveau toutes ses pierres.

Quoi qu'il en soit, Noir dispose d'un atari en A et ce n'est pas facile de répondre à ce coup, considérant la situation globale, comme nous le verrons à la prochaine page. Notez que les pierres de Blanc sur la droite n'ont plus aucune forme particulière. Elles sont juste un amas de pierres sans yeux ni potentiel donc elles sont été essorées avec succès...





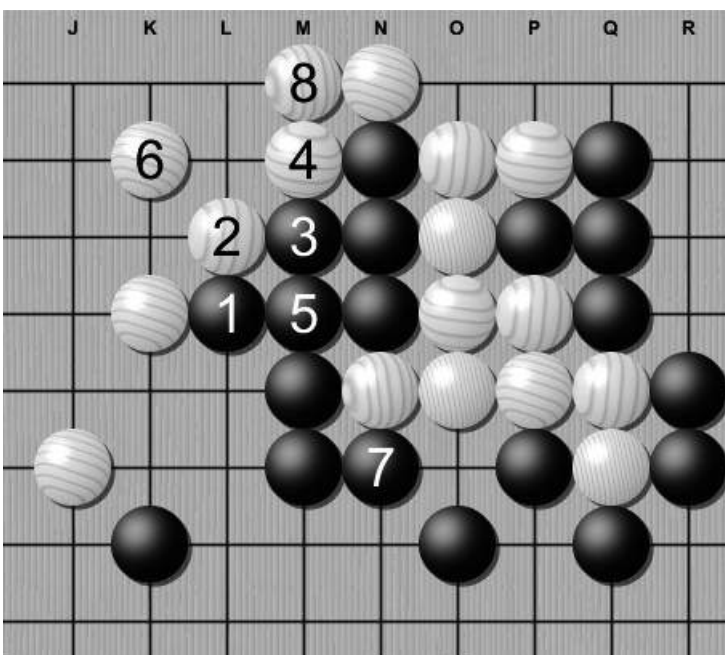
Réinitialisons le compteur de coups. Si Noir joue l'atari au **coup 1** alors la solution évidente pour Blanc serait de continuer à s'étendre et de capturer les trois pierres noires qui se trouvaient aux points marqués par des carrés. Cependant, jouer le coup évident signifie que Noir aura l'initiative du coup suivant et si Noir le joue en **A** alors la pierre marquée par un triangle sera capturée en shicho. Cela signifie que la plus grande partie du bord supérieur qui était du territoire solide de Blanc a maintenant disparu ! **Blanc ne peut pas jouer de cette manière**, donc Noir sait que le coup 1 est un autre coup sente dans son arsenal...



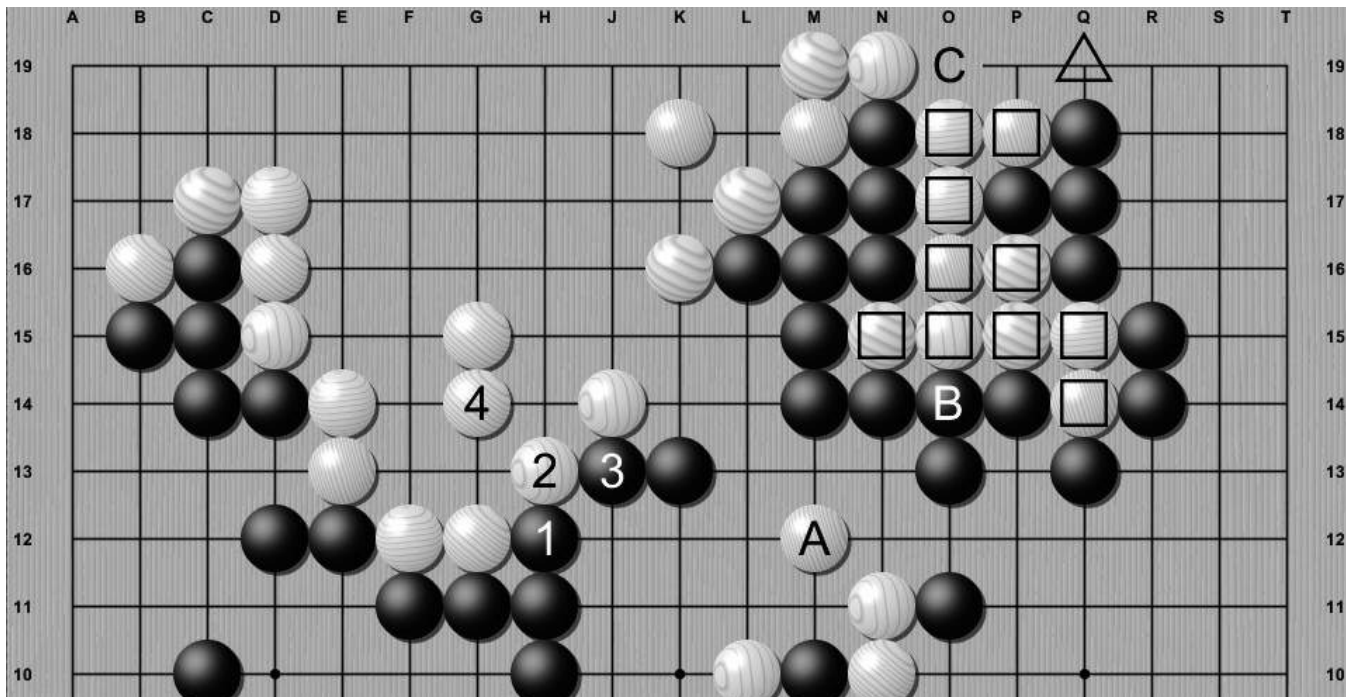
En revenant à la partie, Noir joue l'atari au **coup 1** et Blanc, en voulant éviter le résultat précédent, sacrifie une pierre et joue le coup directement offensif en effectuant également un atari, avec le **coup 2**. Noir est content de capturer la pierre blanche avec le **coup 3**, et **Blanc 4** place à nouveau toutes les pierres noires en atari, de sorte que Noir doit remplir l'espace qu'il vient juste de capturer, avec le **coup 5**.

Finalement Blanc récupère le sente et joue le **coup 6**, créant deux gueules du tigre et défendant ainsi tous ses points de coupe. Blanc se sent en sécurité en ce qui concerne ses pierres essorées marquées, parce qu'il les a connectées sous les pierres noires avec la pierre marquée d'un triangle.

**C'est en général une bonne tactique, mais si l'un des groupes ainsi connectés peut être placé en atari, alors cela peut conduire à une prise en retour.** Les groupes complètement encerclés sont en général une indication d'une possible prise en retour...



Noir reprend le sente et il joue simplement le **coup 7** pour s'assurer que ces pierres blanches n'ont aucun moyen de sortir, et pour réduire les libertés du groupe blanc à trois. Blanc veut prévenir tout problème potentiel et joue le **coup 8** et finalement se sent en sécurité et certain que ses pierres sont connectées. En effet, en l'état actuel des choses, Noir ne peut pas continuer son attaque, mais il est très content du résultat. Ce qui était au départ une zone que Blanc considérait comme du territoire a été réduit d'un nombre significatif de points, un groupe blanc a été essoré et les nouvelles défenses que Blanc a placées sur le chemin de Noir sont très similaires à celles qui se sont fait essorer plus tôt. La patience est une vertu et Noir se tourne vers un autre endroit pour effectuer des coups plus pacifiques. Comme nous l'avons dit à de nombreuses reprises si la situation du plateau change, ce qui était en sécurité au départ peut se retrouver en grave danger...

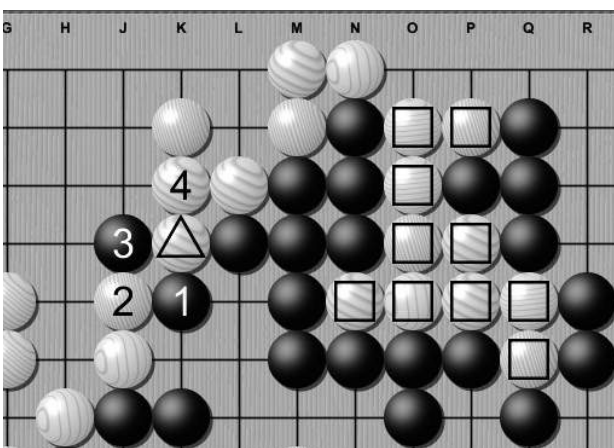


Dans ce cas il n'y a pas eu besoin de beaucoup de changements pour que Blanc soit encore en difficulté. Après avoir échangé quelques coups ailleurs sur le plateau, à un certain moment Blanc a menacé de couper la pierre de Noir avec **A** et Noir a réussi à supprimer une autre liberté du groupe marqué en jouant **B** pour défendre et connecter ses pierres.

Blanc n'est pas du tout inquiet sur la sécurité des pierres marquées, parce qu'il n'y a pas de prise en retour, puisqu'il manque à Noir une pierre sur le point marqué d'un triangle. Donc Blanc sait que pour le moment il n'a pas besoin de gaspiller un coup pour connecter son groupe, et si Noir place ce groupe en atari Blanc peut simplement capturer la pierre d'attaque ou connecter en **C**. Lorsque vous essayez de mettre un place un tesuji, vous devez essayer d'être subtil et d'éviter des coups évidents tels que jouer sur le point marqué d'un triangle. La plupart des adversaires vont remarquer l'intention derrière un tel coup et connecter leurs pierres, ce qui vous ferait perdre votre chance. Donc, au lieu de jouer à cet endroit lorsque Noir a finalement réussi à récupérer le sente, il a joué le **coup 1**. Bloquer avec le **coup 2** semble naturel pour Blanc, l'extension du **coup 3** est aussi assez standard et avec le **coup 4** Blanc fait une bonne forme avec la double gueule du tigre. Tout semble bien se passer pour Blanc, n'est-ce pas ?

**Souvenez-vous:** essayez de jouer des coups qui ont des effets multiples. Il arrive souvent que des coups joués près d'une zone crée de la pression à des endroits que l'adversaire a crus en sécurité pendant si longtemps qu'il risque de juger incorrectement ce qui est localement raisonnable et de ne pas voir ce qui est dangereux sur le plateau entier.

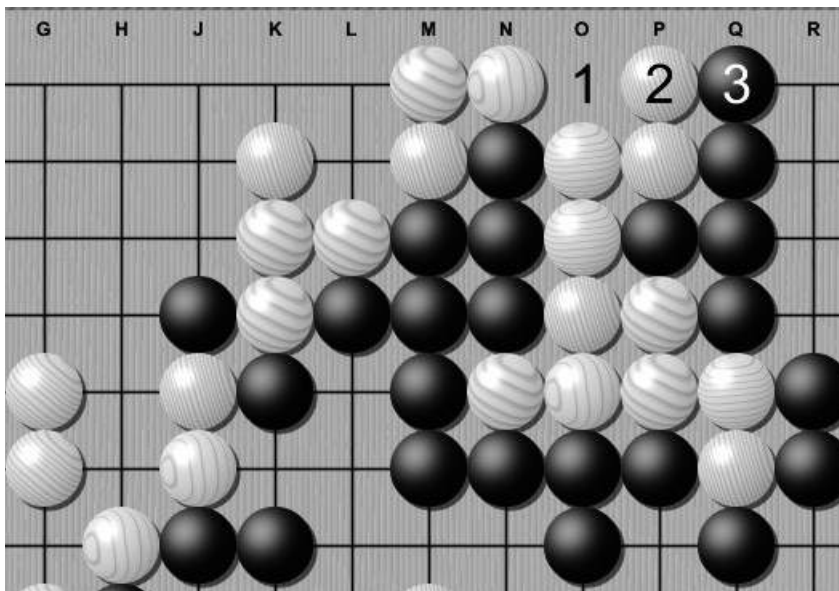
**Attention :** lorsque notre adversaire nous force à jouer des coups pour nous défendre, gardez toujours à l'esprit qu'il pourrait avoir un motif ultérieur, même si les coups que nous sommes forcés à jouer ont l'air bons et sûrs, ou plutôt, surtout s'ils ont l'air sûrs. La plupart des gens ne voudraient pas nous aider à réparer notre forme et nous défendre, donc pourquoi le feraient-ils ? Soyez toujours préparé à un piège imminent.



Noir joue le **coup 1** qui semble juste être une menace de faire atari sur la pierre marquée d'un triangle. Si Blanc n'était pas si fort dans cette zone il aurait peut-être joué passivement et simplement étendu cette pierre en jouant là où se trouve le **coup 3** de Noir sur l'image, mais il nous faut nous souvenir que la partie supérieure est la source principale de points pour Blanc, donc il ne peut pas se relâcher.

De plus, qu'y a-t-il de mal à laisser Noir faire atari à la pierre ? Comme vous pouvez le voir sur l'image, le **coup 2** crée un joint de bambou et coupe la pierre noire même si Noir coupe et fait atari (ce qui est effectivement son **coup 3**), Blanc peut simplement se connecter avec le **coup 4**.

Mais **Noir 3** est une pierre placée de manière très insidieuse...

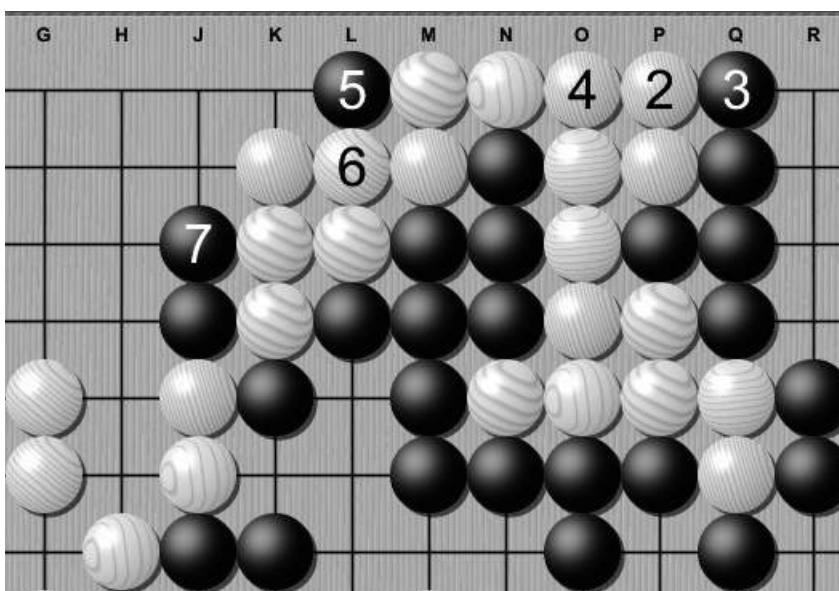


Noir est finalement prêt pour la dernière étape de ce long plan et il joue l'atari de **sacrifice** au **coup 1**.

Blanc, comme nous l'avons dit, est conscient de cette possibilité, mais il n'y a pas de prise en retour, donc il capture simplement la pierre avec le **coup 2**.

Noir place maintenant à nouveau le groupe entier de Blanc en atari, avec le **coup 3**.

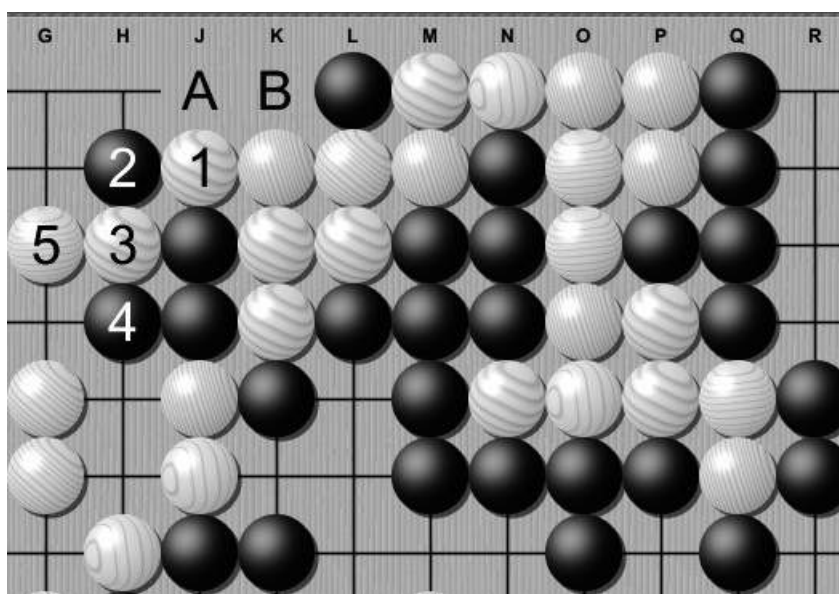
Blanc n'a qu'à connecter en jouant le **coup 4** là où se trouvait le **coup 1** et a toujours deux libertés et la possibilité de connecter ses pierres avec un autre groupe ayant plus de libertés. Mais un groupe n'ayant que deux libertés peut toujours être une source de danger donc...



Noir joue à nouveau l'atari de **sacrifice** au **coup 5**.

Blanc ne peut pas capturer directement la pierre, donc il connecte simplement toutes les pierres avec le coup 6. Et maintenant la pierre que Noir a pris tant d'effort pour placer plus tôt, en jouant des coups qui semblaient aider Blanc à défendre ses pierres, montre sa force avec l'extension du **coup 7**. Maintenant les pierres de Noir ont **trois libertés** et celles de Blanc **seulement deux** ! C'est cependant au tour de Blanc et peut-être que Blanc pourrait échapper à la mort, mais avec le sacrifice du **coup 5** qui réduit ses libertés, le groupe énorme de Blanc est **mort**.

Mais pourquoi Blanc est-il mort ? Voyons...



Si Blanc s'étend en **1** alors **Noir 2** réduit à deux le nombre de libertés du groupe blanc. La séquence du **coup 3** au **coup 5** est une série locale d'ataris pour Blanc qui essaye de réduire les libertés de Noir à deux et maintenant c'est au tour de Noir.

Si Noir joue l'atari en **B** alors Blanc joue simplement **A** et capture les deux pierres noires et ainsi obtient un œil et trois libertés, ce qui lui permet de gagner aisément la course aux libertés. Mais si Noir joue l'atari en **A** et Blanc capture la pierre isolée de Noir en **B** alors le groupe de Blanc est encore une fois en atari et nous avons la prise en retour tant attendue qui permet à Noir de gagner le combat.

**Souvenez-vous:** le sacrifice d'une pierre, l'essorage et la prise en retour sont des tesujis très importants que vous rencontrerez et utiliserez fréquemment dans des situations de combat rapproché ou dans les problèmes de vie et de mort qui apparaissent dans les parties réelles. Méfiez-vous toujours :

- Des groupes qui ne sont pas localement vivants et qui risquent de se faire complètement encercler
- D'une pierre, ou d'un petit groupe de pierres, qui peuvent être placés en atari et finir par vous faire perdre des yeux en vous forçant à vous connecter sous peine de perdre vos pierres
- Les connexions indirectes, surtout les sauts de cavalier, les gueules du tigre ou les joints de bambou inachevés que l'adversaire peut viser en vous forçant à vous connecter ou à jouer à des endroits où vous n'auriez jamais joué en temps normal.

Une idée fausse assez courante est que ces tesujis sont surtout utilisés sur le bord du plateau où il est plus facile de créer un manque de libertés, mais le fait est qu'ils peuvent être utiles à tout endroit du plateau, mais nécessitent au préalable plus de pierres pour être accomplis. Soyez vigilant !

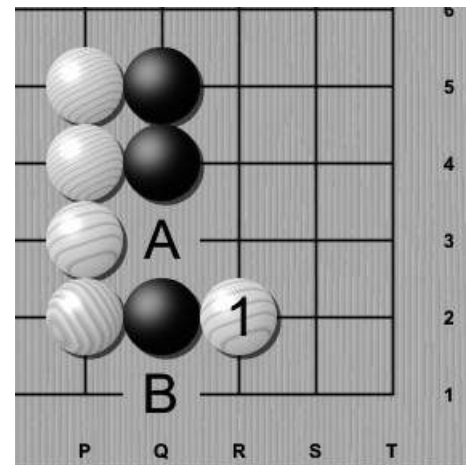
### La tenaille et le passage sous les pierres

La **tenaille** (au contact) est un tesuji qui peut être utilisé partout sur le plateau, mais elle apparaît généralement près des bords. Elle consiste en un coup au contact avec une pierre/un groupe adverse, du côté opposé par rapport auquel vos autres pierres sont déjà en contact. Cela peut paraître compliqué, mais en réalité c'est aussi simple que l'exemple sur l'image de droite.

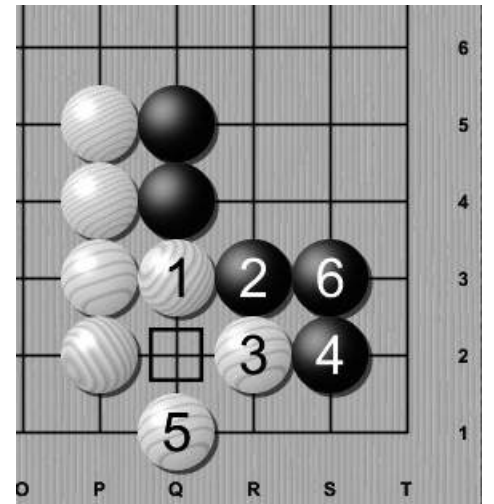
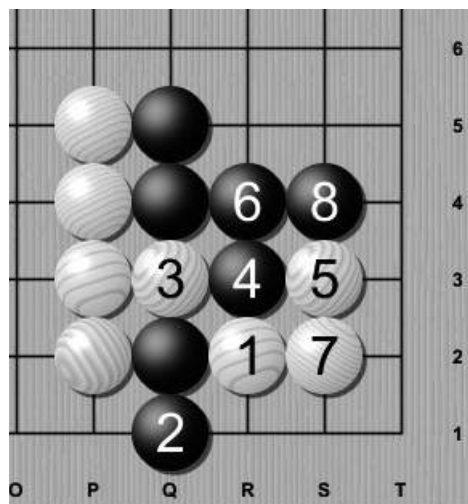
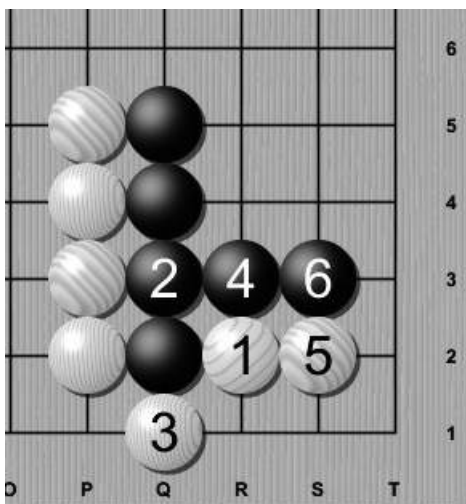
Vous pouvez concevoir une tenaille comme un saut d'une intersection, mais avec une pierre adverse déjà sur le chemin, coupant votre point vital. La pierre a l'air placée de manière très précaire, donc quand l'utilise-t-on et en quoi nous est-elle utile ?

L'usage le plus simple de la tenaille est de passer sous les pierres de l'adversaire, en exploitant soit une formation lâche, comme dans l'exemple, soit un éventuel manque de libertés, comme nous le verrons bientôt.

Mais comment réalise-t-elle cela ? Quel était le problème dans l'exemple, que nous devons garder à l'esprit lorsque l'on utilise ou que l'on fait face à la possibilité d'une tenaille ?



*Une tenaille typique  
Comme les pierres de Blanc  
sont fortes, la tenaille du  
**coup 1** rend **A** et **B** miai*



**Image de gauche** : si Noir essaye de défendre en **A** c'est le résultat le plus courant et Blanc passe en-dessous des pierres de Noir avec le **coup 3** et réduit le coin de Noir tout en gardant le sente.

**Image centrale** : si Noir essaye de défendre en **B** c'est le résultat le plus courant et Blanc coupe Noir en deux et capture ses deux pierres, tout en gardant le sente.

**Image de droite** : comparez les deux résultats de la tenaille, avec la situation où Blanc se contente de pousser avec le **coup 1** et de capturer juste une pierre lors du processus. La tenaille était bien plus efficace.

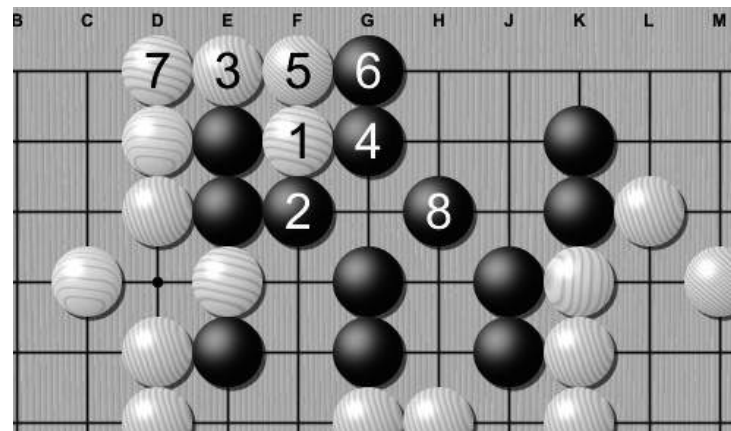
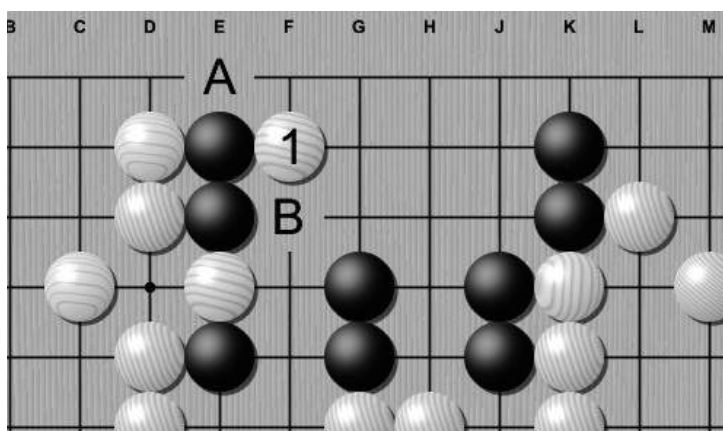
Il apparaît que les signes les plus courants de la possibilité d'une tenaille sont :

- a) Avoir un groupe fort de pierres qui ne risquent pas de subir une contre-attaque, et qui sont au contact d'une pierre/d'un groupe adverse dont la forme a un défaut.
- b) Être capable de créer une situation **miai** en jouant la tenaille. De cette manière vous finirez par pouvoir vous connecter avec votre pierre et gagner le combat.

Ces signes sont un peu vagues cependant, pour l'instant. Dans notre exemple, la pierre de Noir avait trois libertés. Est-ce le seul cas où une tenaille est possible ? Bien sûr que non...



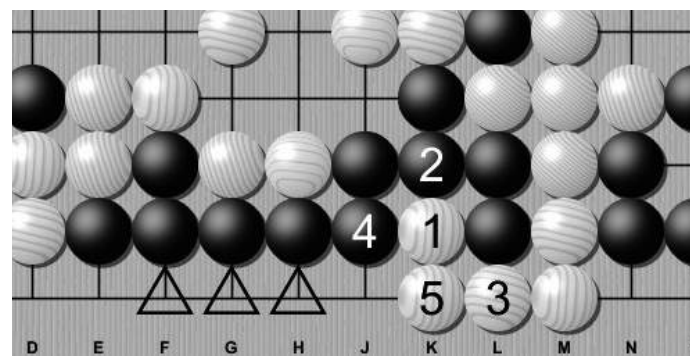
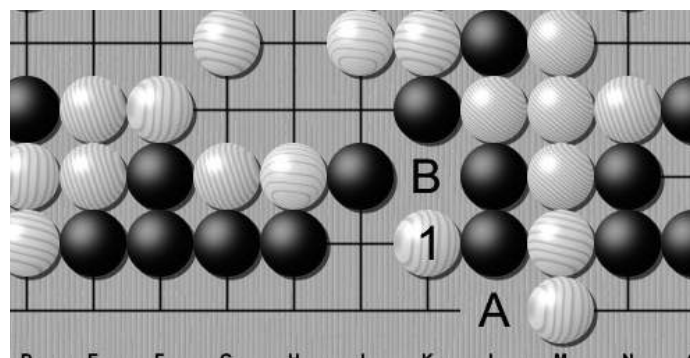
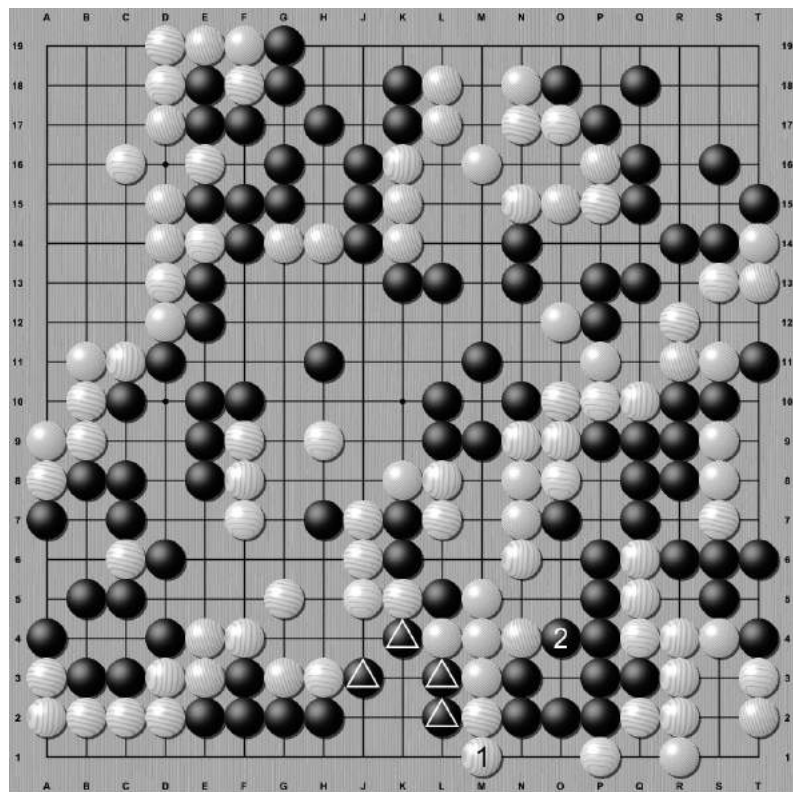
Le plus grand danger ne pèse en général pas sur des pierres isolées qui ont trois libertés, **mais sur des plus grands groupes de pierres qui sont en manque de libertés ou qui ont une mauvaise forme** et qui pourraient être en lutte pour survivre. Perdre une pierre ne met pas fin à la partie, mais se faire tuer tout un groupe, surtout vers la fin de la partie, peut mener à l'abandon. Voyons quelques exemples pour comprendre comment ça marche. Souvenez-vous que l'idée principale est de créer une situation miai dont vous bénéficierez :



**Image de gauche** : le groupe de Noir semble assez grand pour faire facilement deux yeux, mais les pierres noires sur la gauche sont en difficulté et pas vraiment connectées avec le reste des pierres du groupe encerclé.

Blanc effectue une tenaille au **coup 1** et **A** et **B** sont maintenant **miai**. Si Noir joue **A**, Blanc va jouer **B** et capturer ces pierres et tuer le groupe de Noir. Donc Noir ne peut que jouer **B** et à peine survivre.

**Image de droite** : après une série d'ataris (**coups 4 et 6**) Noir réussit à contenir les dégâts et former deux yeux avec le **coup 8**. Mais plus tard lors de la même partie il aura moins de chance...

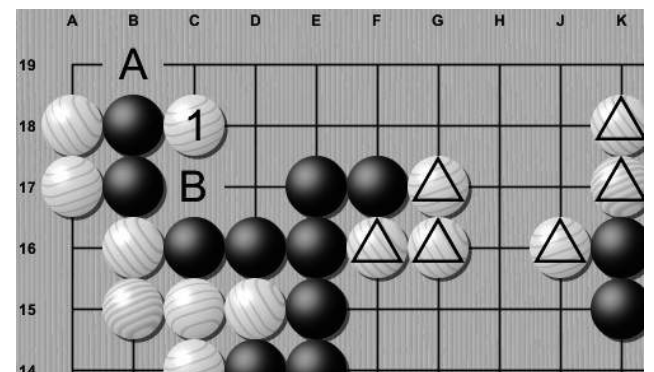
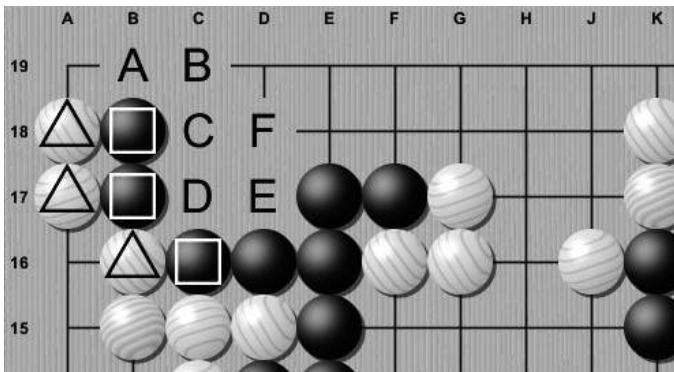


**Image de gauche** : en attaquant le groupe de Noir à droite, Blanc a réussi à forcer l'échange du **coup 1** avec le **coup 2**, puisque Noir avait vraiment besoin d'un œil supplémentaire pour survivre, mais maintenant les pierres marquées par des triangles sont en grave difficulté. Souvenez-vous toujours que ce qui paraissait en sécurité à un moment donné peut se retrouver plus tard en danger !

**Image en haut à droite** : Blanc voit la tenaille au **coup 1** et une fois de plus **A** et **B** sont **miai**. Noir ne peut pas jouer **A** parce que Blanc en **B** tue immédiatement toutes les pierres, donc une fois de plus Noir connecte...

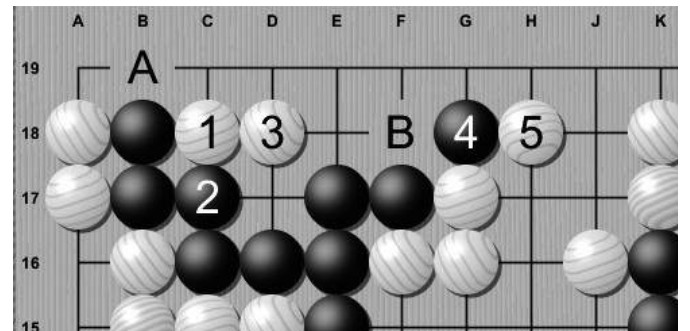
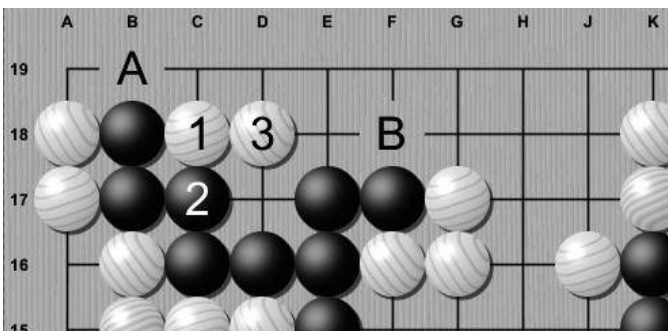
**Image en bas à droite** : mais après que la défense s'achève, cette fois les points marqués restants ne suffisent pas à former deux yeux. Le groupe de Noir est mort et donc il a abandonné.

Avoir une pierre au-dessus de deux ou trois pierres de votre adversaire (ce qui est appelé judicieusement « frapper les pierres sur la tête ») est notoirement une bonne forme pour vous et horrible pour votre adversaire. C'est une forme classique pour une tenaille et une fois que cette forme est réalisée (en général lors des 50-70 premiers coups) vous savez que vous subirez une tenaille, donc vous devrez dépenser un coup supplémentaire pour vous défendre, ou en souffrir les conséquences, qui peuvent parfois être désastreuses.



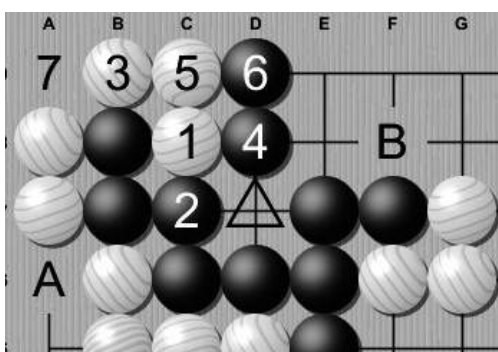
**Image de gauche** : voici encore notre belle forme obtenue avec les pierres marquées. Noir pense qu'il est en sécurité donc il ne joue pas de coup supplémentaire pour défendre ses pierres. Chaque coup parmi les choix de A à F lui aurait permis de faire vivre son groupe sans condition, mais dans la partie réelle Noir a joué ailleurs (tenuki).

**Image de droite** : au bout d'un moment la **tenaille** au **coup 1** est jouée et la situation miai classique est créée. A et B sont aussi efficaces pour Blanc et Noir ne peut que se connecter en B, mais dans ce cas les pierres marquées par des triangles sur la droite permettent des continuations et apportent leur aide pour les coups suivants de Blanc...



**Image de gauche** : Noir joue la réponse classique au **coup 2** et il est abasourdi par le **coup 3** de Blanc qui rend encore A et B miai, puisque Blanc a des pierres lui venant en aide à proximité et peut se connecter de deux manières.

**Image de droite** : Noir ne peut pas se défendre contre les deux dangers en un seul coup, donc il choisit un côté avec le **coup 4**. Blanc défend calmement avec le **coup 5** et maintenant la connexion en A et l'atari en B sont encore miai. Noir est mort et il abandonne. Mais pourquoi Noir pensait-il au départ qu'il était en sécurité ?



Noir a fait l'erreur classique de s'attendre aux coups habituels après la tenaille. Comme nous l'avons vu à la page précédente, Noir connecte, Blanc passe sous ses pierres et Noir défend lentement son groupe. Noir pense qu'il va avoir un œil à l'endroit marqué. Blanc ne peut même pas connecter en 7 parce qu'une pierre en A est manquante et son groupe sera encore en atari. Même si Blanc pouvait connecter, Noir pourrait facilement faire une autre œil en B avec le **coup 8**. La séquence de coups de l'image de gauche est standard, mais le Go est un jeu d'imagination et d'adaptation.

Des choses extraordinaires arrivent au Go !

**S'attendre aux coups standard est la voie la plus rapide vers la défaite. Évitez cette erreur!** (Clarifions : avec cette déclaration je ne suis pas en train de sermonner un partenaire de jeu. Dans **tous** les exemples des **pages 161** et **162** le joueur Noir qui meurt/abandonne est moi-même. Il est crucial d'apprendre de ses erreurs.)

## ► Résoudre les problèmes

Nous avons longuement parlé des formes et des tesujis et sur ces pages il y avait de nombreux exemples pratiques de vie et de mort, mais j'ai le sentiment que cette abondance d'information a pu nous éloigner un peu trop de notre but initial, qui était de **présenter une méthode pour résoudre les problèmes** auxquels nous aurons à faire face pendant une partie.

Je voudrais être clair sur le fait qu'il n'y a pas de chemin certain permettant de résoudre n'importe quel problème et ce que je suggère est une méthode qui s'applique à des niveaux de jeu comparables au nôtre. Ayant clarifié tout cela, les étapes que vous devez garder à l'esprit quand un problème de vie et de mort apparaît sont, dans tous les cas :

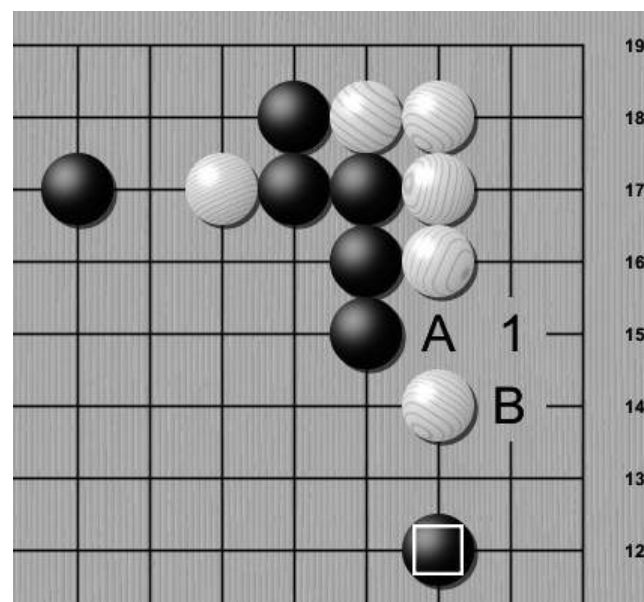
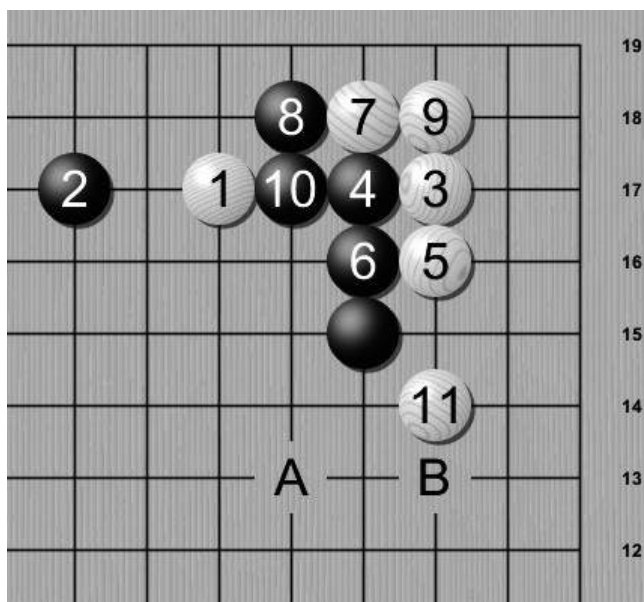
### **Problèmes de vie et de mort lorsque l'on attaque**

- Cherchez les points cruciaux de la forme ou les formes incomplètes. Les formes vivantes mentionnées dans ce chapitre ainsi que les formes générales mentionnées précédemment sont très importantes. Une forme qui n'est pas connectée est une forme qui peut être attaquée et forcée à devenir une forme morte. Si les formes mentionnées précédemment ne sont pas présentes, essayez de trouver un moyen de jouer des coups forçants pour les faire apparaître.
- Soyez conscient des tesujis possibles et des possibilités de vous connecter et de jouer sous les pierres de l'adversaire et de créer des situations miai.
- « Le hane apporte la mort » (comme dit le proverbe), et il en va de même pour les pierres de sacrifice (oserais-je ajouter).
- Si le combat a lieu dans le coin, les points du coin mentionnés en **page 150** sont en général la clef pour enlever des libertés au groupe adverse.
- Essayez d'encercler totalement le groupe adverse. Non seulement cela peut créer une opportunité de le tuer, comme à la **page 149**, mais cela vous donnera aussi du profit/de l'influence même si le groupe adverse survit.
- Si vous n'arrivez pas à encercler, au moins ne laissez pas votre adversaire se connecter à un groupe voisin et sauver ses pierres. Si un groupe ne peut pas être déconnecté, il ne peut pas être attaqué, ne gaspillez pas vos coups là.

### **Problèmes de vie et de mort lorsque l'on défend**

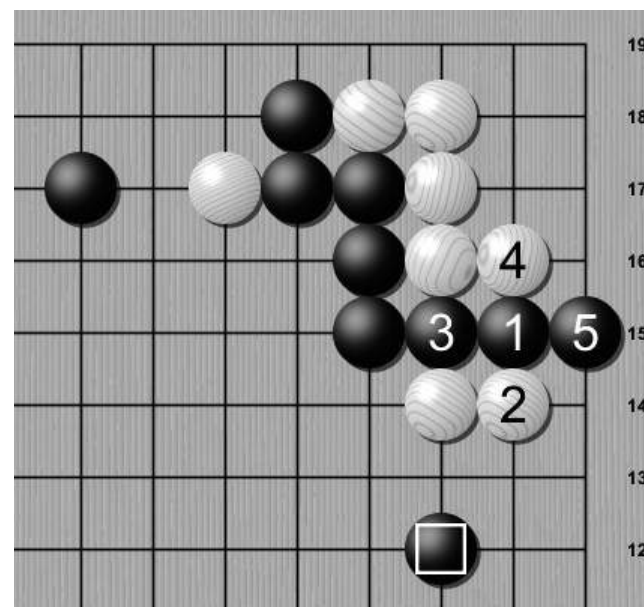
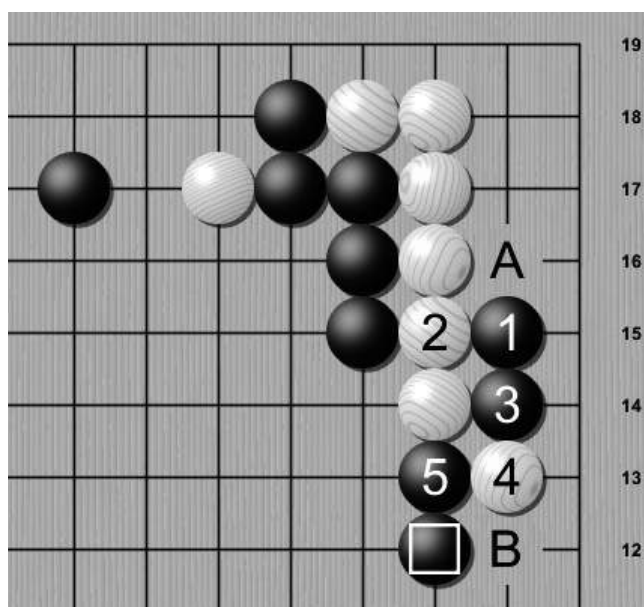
- Votre but principal est de former deux yeux. Sans cela, vous devez viser à connecter votre groupe à un autre groupe vivant.
- Ne craignez pas de sacrifier des pierres ou de laisser derrière une partie de votre groupe, afin de former deux yeux ou de rejoindre un endroit sûr. Il vaut mieux que quelques pierres survivent plutôt qu'aucune.
- Cherchez les points importants de la forme. En particulier essayez de trouver les points qui protègent le plus de défauts possible dans votre forme. Les coups qui accomplissent plusieurs tâches sont plus susceptibles de vous donner des yeux et la vie.
- Méfiez-vous des tesujis possibles, particulièrement de la tenaille et du sacrifice d'une pierre comme à la **page 153**.
- Parfois même une mauvaise forme peut mener à la vie. Si vous voyez une manière de survivre n'hésitez pas à en faire une, même si la forme qui en résulte est mauvaise. Dans des situations de vie et de mort c'est le résultat qui compte.
- Dès que vous pouvez, essayez de jouer des coups forçants, même si cela implique d'ignorer les coups forçants de votre adversaire.

Maintenant que nous avons enfin mis sur le papier une méthode, vous remarquerez que la plupart des exemples précédents que nous avons examinés suivent la plupart de ces directives. Pour revoir le processus en entier j'ai gardé un certain exemple d'une partie réelle pour la fin, puisqu'un joseki très utilisé en pratique aboutit en général à cette position, et la menace éventuelle qui pèse sur la vie du groupe ainsi formé est très courante et intéressante. Revenons à un joseki très courant que nous avons déjà analysé à la **page 77** :



**Image de gauche** : ceci est le joseki habituel lorsque **Blanc 1** approche le coin et Noir répond avec une pince au **coup 2**. Vous remarquerez qu'en comparaison avec le joseki entier de la **page 77** l'échange de **A** et **B** est manquant. La plupart des joueurs actuels laissent le joseki inachevé comme cela...

**Image de droite** : la raison est que plus tard dans la partie, si Noir peut placer la pierre marquée dans cette position, alors Noir a une menace future sérieuse avec le **coup 1**, parce que **A** et **B** sont **miai**...

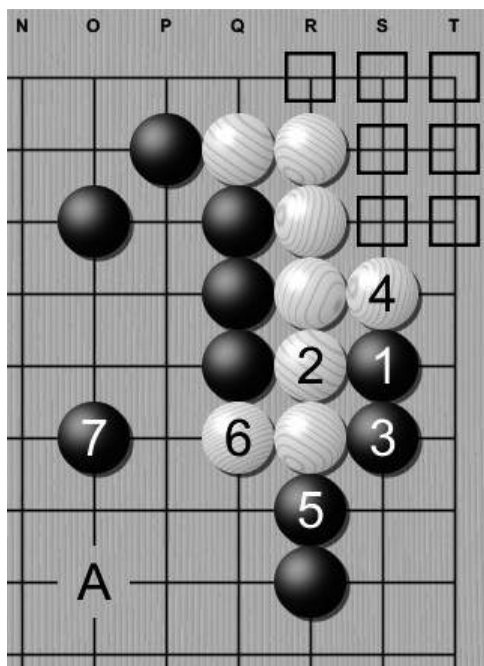


**Image de gauche** : si Blanc connecte avec le **coup 2** alors Noir s'étend simplement vers la pierre marquée avec le **coup 3**. Blanc ne peut pas empêcher cette connexion même s'il coupe avec **4**. Une fois que Noir répond avec le **coup 5** la pierre de Blanc a deux libertés et le groupe de Noir en a trois. Blanc ne peut pas s'étendre en **B**, puisqu'il ne fait que donner trois libertés à son groupe, mais c'est ensuite au tour de Noir, donc en général Blanc défend son groupe en **A**.

**Image de droite** : si Blanc essaye d'empêcher Noir de se connecter avec la pierre marquée, alors Noir se connecte simplement directement avec son groupe le plus gros et encercle complètement le groupe blanc.

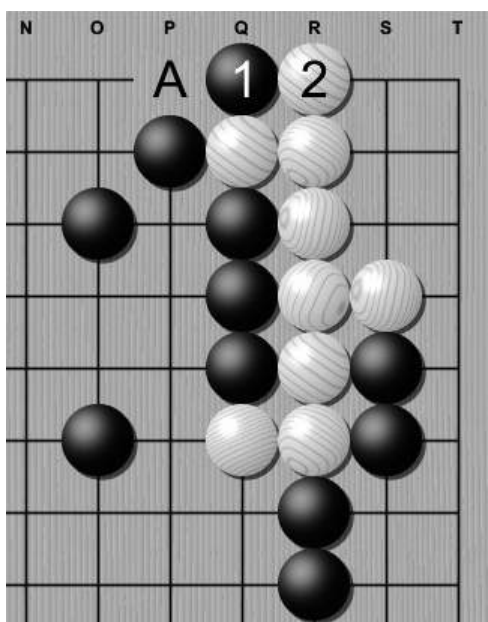
Cependant, même avec la meilleure des deux options, le défenseur est toujours en sérieuse difficulté. Passons à un exemple très similaire d'une partie réelle et voyons comment les choses se sont déroulées :





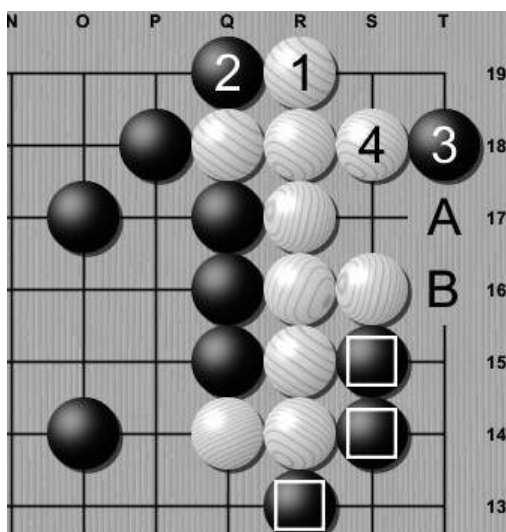
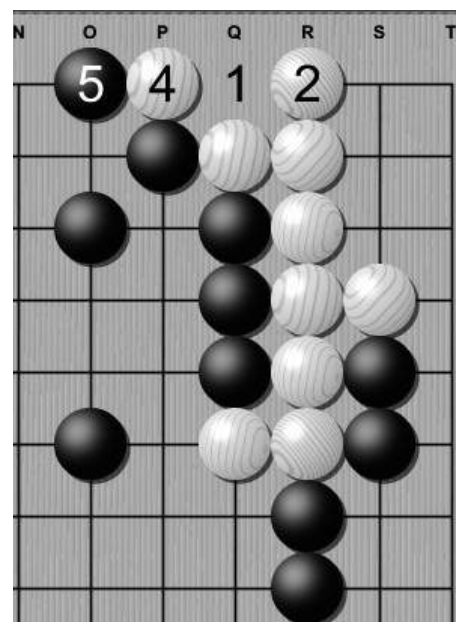
Ceci est un exemple provenant d'une partie réelle. La position n'a pas été créée directement à partir du joseki usuel, mais la situation est très similaire et Blanc a la même forme à défendre et Noir dispose exactement de la même menace à exécuter. Donc les **coups 1 et 3** sont échangés, mais Blanc sait que la coupe est futile et défend son groupe avec le **coup 4** et menace d'exécuter la coupe au prochain coup si Noir ne répond pas.

Noir répond évidemment et joue le **coup 5** pour terminer sa menace. Blanc essaye d'éviter de se faire complètement encercler et pousse vers l'extérieur et coupe les pierres de Noir avec le **coup 6**, mais Noir défend avec le **coup 7**, en lui donnant l'option de capturer le groupe de Blanc dans un filet et de connecter ses pierres avec **A** si Blanc tente quoi que ce soit. À ce point, Blanc considère que cette position est réglée pour l'instant et joue ailleurs (tenuki). L'espace vital marqué par des carrés semble assez large pour survivre, mais cet espace **lorsqu'il est complètement encerclé dans le coin** peut devenir une forme morte si on la laisse..



**Image de gauche** : si Blanc joue ailleurs, Noir peut commencer le processus de tuer le groupe en jouant le hane avec le **coup 1**. Bien sûr Blanc va bloquer avec le **coup 2**, mais Noir ne se soucie pas de l'atari et de la capture de sa pierre en **A**. Le but réel du hane était de transformer l'espace de sept points en un espace de six points.

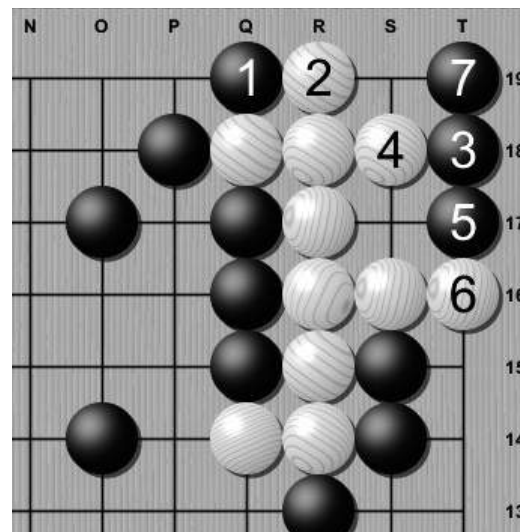
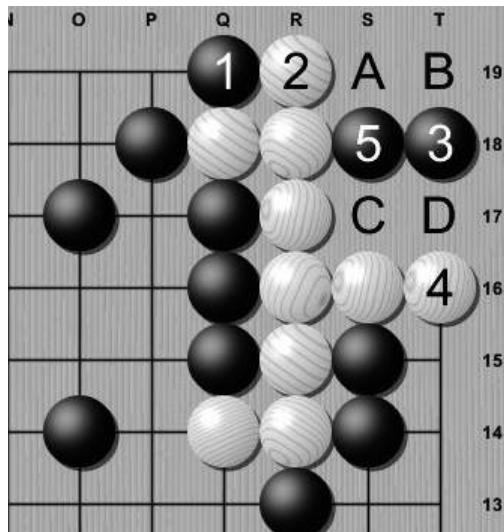
**Image de droite** : même si Noir jouait ailleurs et Blanc capturait sa pierre, Noir pourrait simplement bloquer avec le **coup 5** et Blanc aurait un faux œil en **1** et un espace de six points...



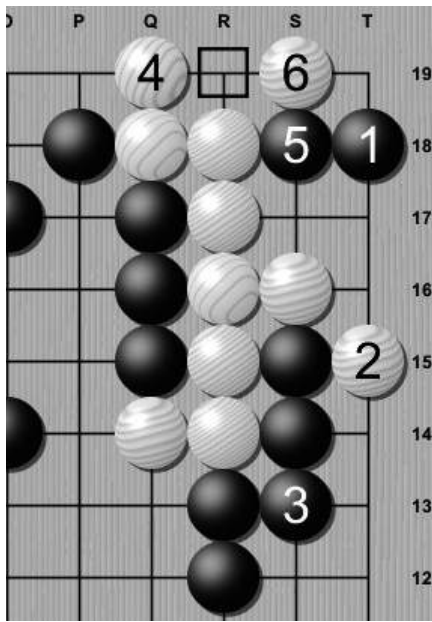
**Image de gauche** : bien sûr Noir ne va pas faire tenuki et va continuer à essayer de tuer le groupe avec le **coup 3** qui est aussi un point de l'axe de symétrie de la forme et l'un des points spéciaux du coin, et menace de se connecter avec les pierres marquées de carrés au moyen de **A** ou **B**. Blanc ne peut pas se défendre contre ces menaces multiples donc il joue aussi sur l'axe de symétrie, afin d'essayer de faire deux yeux.

**Image centrale** : Blanc ne peut pas jouer le **coup 4** ici et couper les pierres de noir car ensuite Noir va occuper les deux points de symétrie du « six en rectangle ». Cela signifie que n'importe quel coup que Blanc essaierait ensuite de **A** à **D** pour capturer ces pierres transformerait cette forme en un « cinq en pâté » mort.

**Image de droite** : revenons à la partie. Noir s'étend avec le **coup 5** et Blanc doit l'empêcher cette fois de se connecter avec le **coup 6**, mais maintenant Noir peut simplement jouer le **coup 7** et tuer le groupe de Blanc, parce que Blanc est encerclé et il devra réduire son propre espace vital à trois points en **gote** afin de capturer les pierres de Noir. Au mieux cela aboutit sur les quatre courbés dans le coin. Dans tous les cas, **Blanc est mort**.

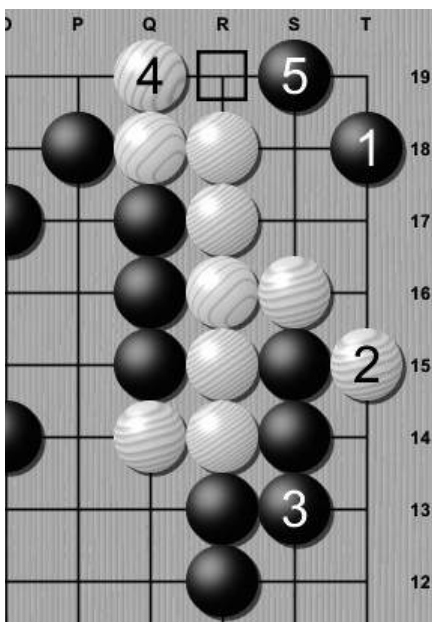
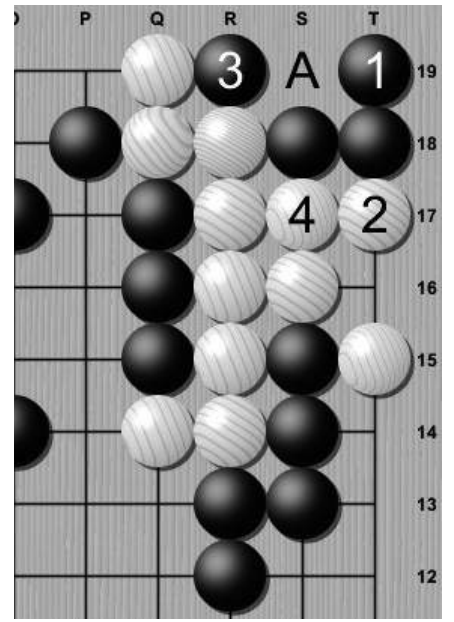


Cette situation particulière est un très bon exemple concernant l'importance de l'ordre des coups. Il est vraiment important de changer la forme et la taille de l'espace vital **avant** de tenter d'y placer des pierres. Dans ce cas les choses auraient été très différentes si Noir avait essayé de tuer Blanc directement :



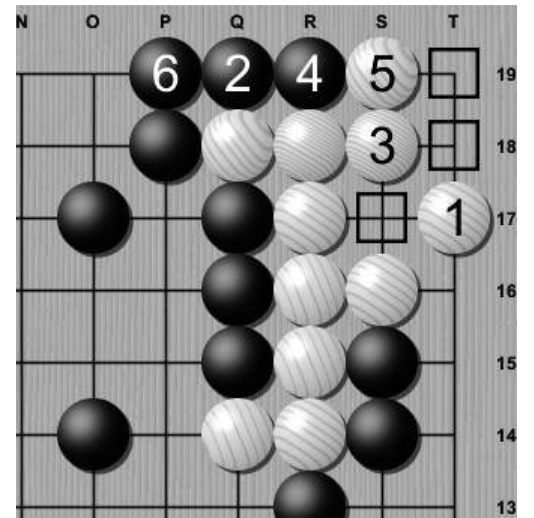
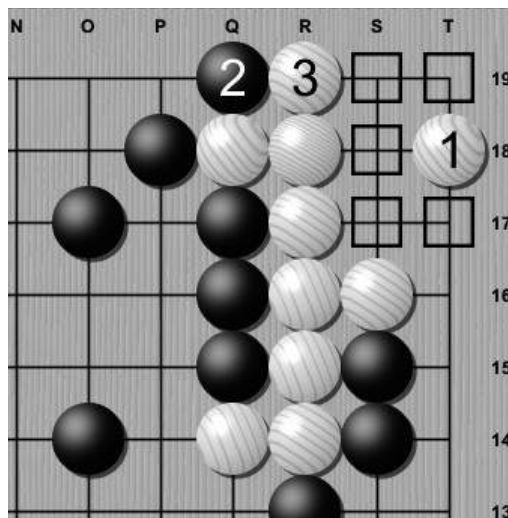
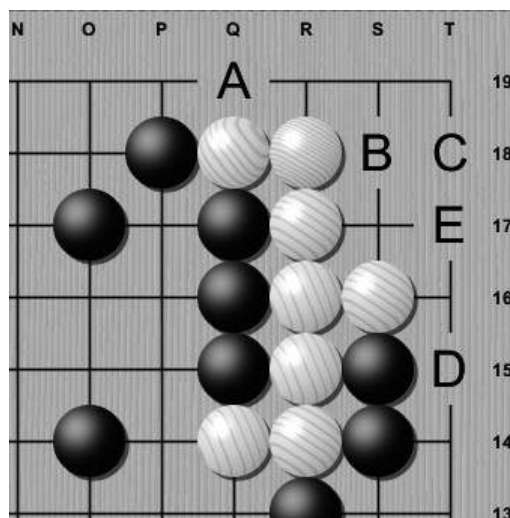
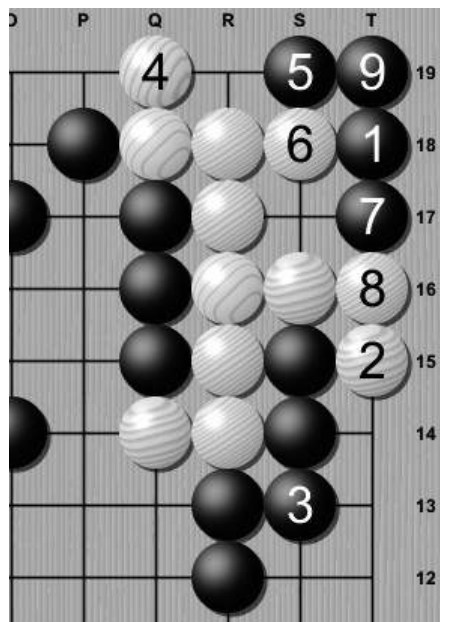
**Image de gauche** : si Noir essaye de tuer sans réduire l'espace vital au préalable, alors le **coup 4** crée un œil potentiel sur le point marqué. Si **Noir 5** essaye de détruire la forme, Blanc peut facilement former deux yeux dans tous les cas.

**Image de droite** : Noir ne peut plus tuer le groupe de Blanc. S'il essaye de capturer la pierre isolée de Blanc alors Noir se fait encercler et capturer à la place. Après l'échange, Blanc peut à nouveau former deux yeux en jouant en **A** et en capturant toutes les pierres noires. Si le groupe blanc était complètement encerclé, alors Blanc n'aurait pas pu jouer cette variation parce que tout son groupe aurait été en atari au **coup 4**.



**Image de gauche** : si Noir essaye d'empêcher la formation d'un œil éventuel au point marqué et le détruit avec le **coup 5** alors Blanc peut placer une pierre à l'autre point de l'axe de symétrie...

**Image de droite** : ceci est le mieux que Noir puisse faire après que **Blanc 6** occupe le point de symétrie. Le **coup 7** menace la coupe, **Blanc 8** connecte et **Noir 9** crée une forme en L dans l'espoir d'encercler complètement Blanc et d'aboutir à une vie mutuelle. Dans ce cas, le groupe de Blanc a quatre libertés extérieures et le sente, donc Blanc peut commencer à capturer le groupe de Noir avant d'être sous la menace de mettre son propre groupe en atari. **Blanc est vivant.**



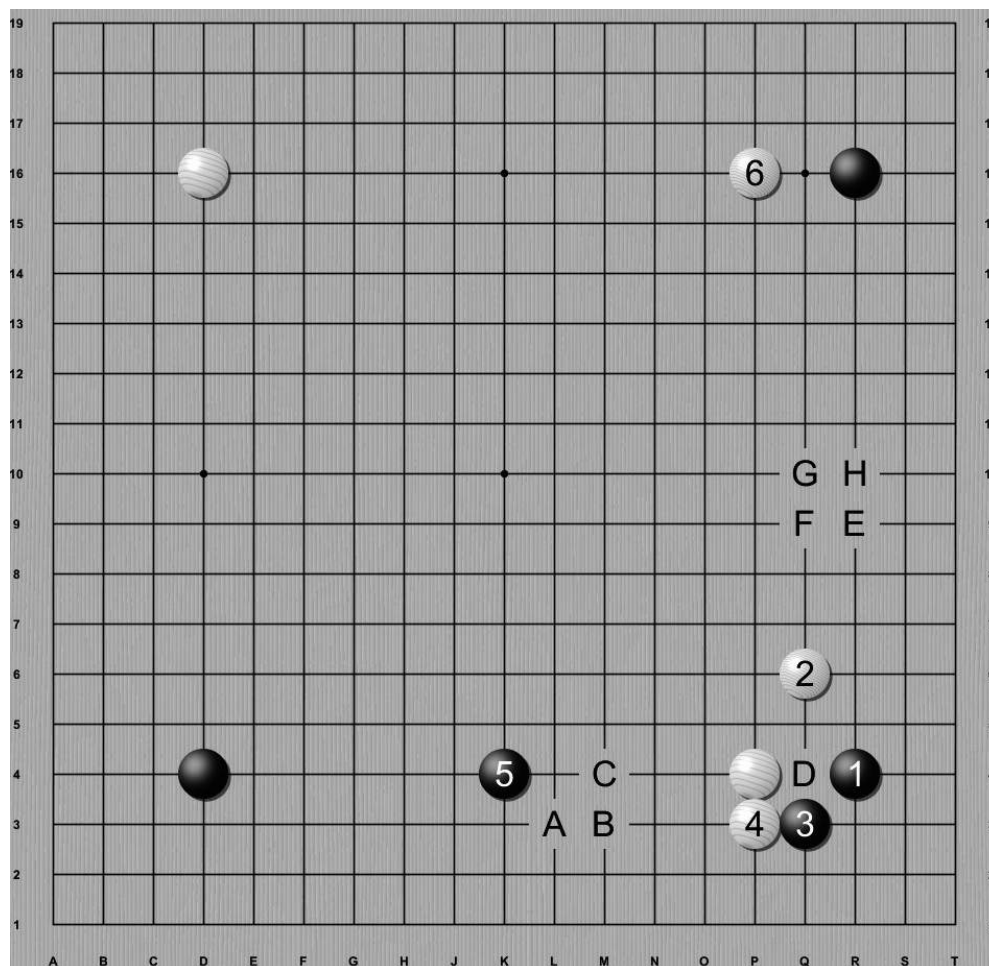
**De gauche à droite** : Blanc peut aussi vivre simplement en investissant un coup à n'importe quel point de **A** à **E**. Dans les deux exemples de variations présentés, Blanc peut facilement défendre ses yeux à l'aide du coup supplémentaire.

**Faites attention !** Parfois les problèmes de vie et de mort nécessitent juste de transformer une forme apparemment vivante ayant beaucoup d'espace vital, en un espace plus petit et mort, en exploitant ses défauts, **avant de placer des pierres pour tuer**. Je ne saurais trop insister dessus et cela arrive tout le temps dans les parties réelles.

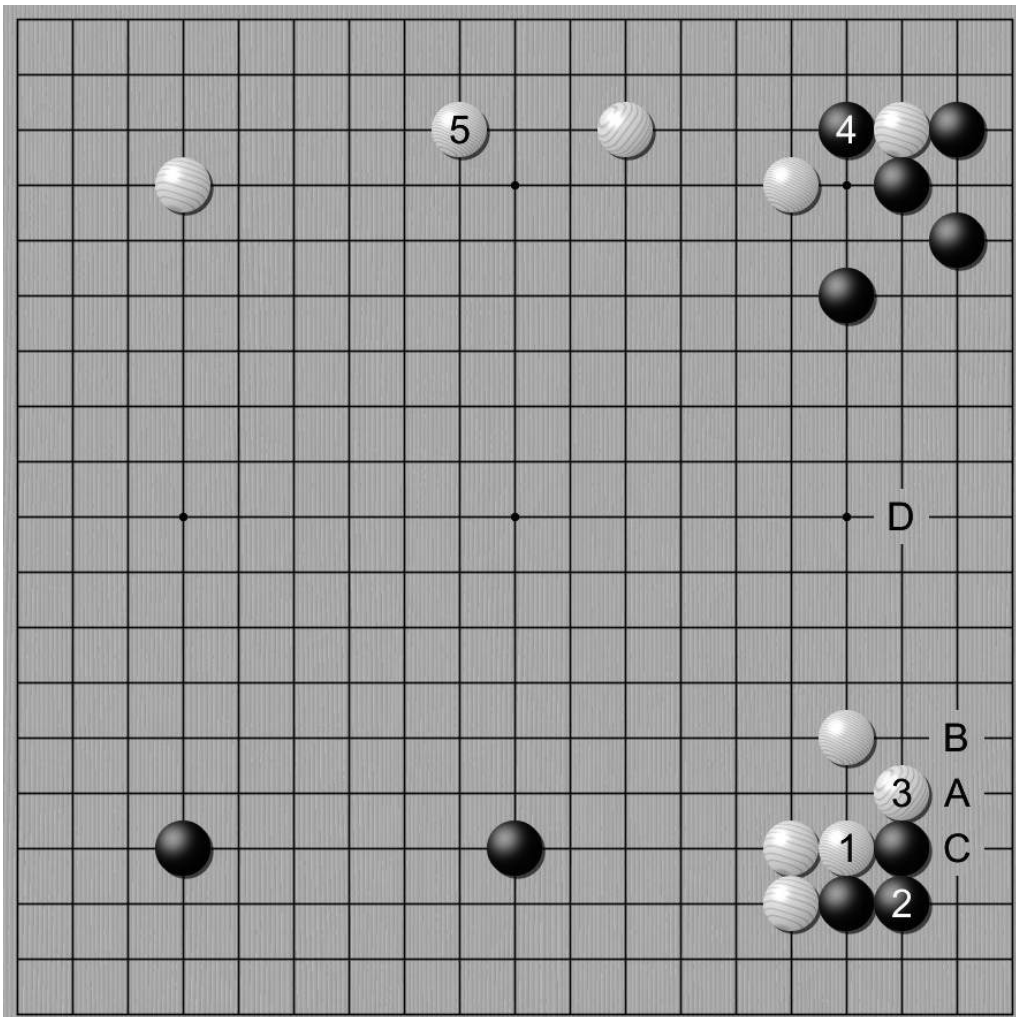
La forme précédente est une variation de la forme appelée le **groupe en L** (parce que la forme des pierres dans l'exemple de base ressemble à un L) et elle possède de nombreuses variations avec de légers changements sur la taille et l'espace, que nous n'examinerons pas, mais qui seront très intéressantes à étudier ultérieurement. Selon les cas, un groupe de ce genre peut donner de nombreux résultats, mais si le défenseur a le sente alors cette variation du groupe en L est vivante et c'est en général le cas lorsqu'elle est formée dans les parties réelles.

Il y a une famille similaire de formes appelée le **groupe en J** qui a aussi de nombreuses variations, mais dans ce cas il finit en général par mourir car souvent, d'après la manière dont il est formé pendant la partie, le défenseur forme ce groupe en **gote**. C'est une forme très courante et beaucoup de personnes à notre niveau pensent qu'elle est vivante et ne savent pas comment la tuer, même dans les parties de joueurs en kyu à un chiffre, donc je pense qu'il est intéressant de voir sur un exemple de partie réelle comment elle est formée, et comment et pourquoi elle finit par mourir si le défenseur ne sait pas qu'elle n'est pas de facto vivante.

Voyons et analysons ce qui s'est passé :

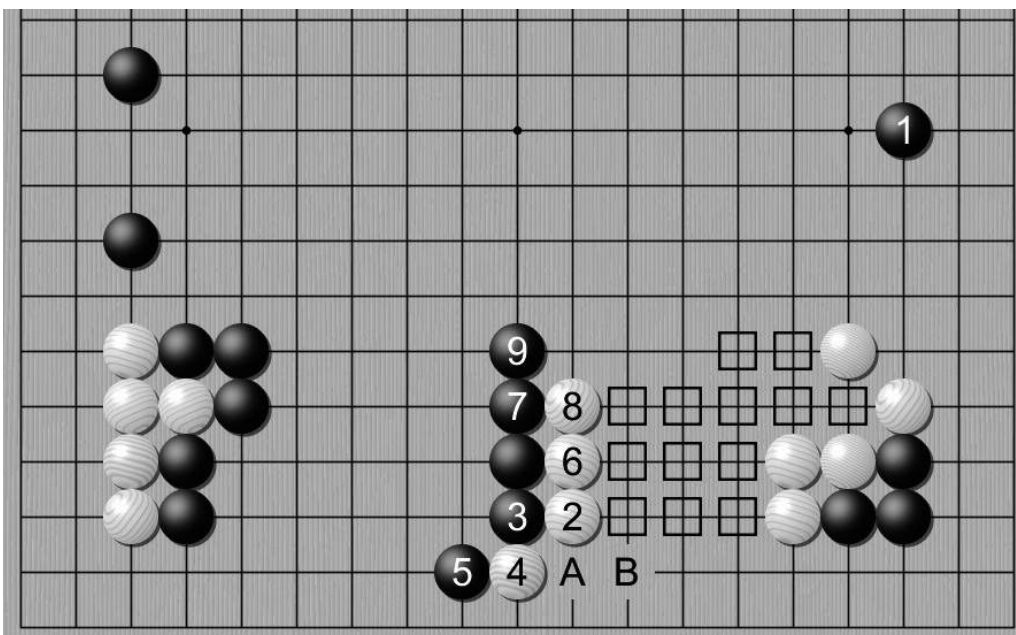


Le **groupe en J** va apparaître dans le coin en bas à droite. Après les quatre coups d'ouverture initiaux qui revendiquent un coin pour chaque joueur, Noir fait l'approche au **coup 1**. Blanc joue le saut de cavalier pacifique au **coup 2** en concédant le coin à Noir afin d'obtenir de l'influence extérieure et **Noir 3** prend le coin bien que ce coup ne soit pas vraiment considéré comme joseki. Blanc joue le **coup 4** pour étendre son influence extérieure et viser un coup autour de **A**, après que Noir réponde dans le coin, mais Noir essaye de mettre ce plan en échec en jouant le **coup 5**, en essayant d'annuler l'influence de Blanc. Mettre en échec les plans de l'adversaire sont, comme nous l'avons déjà dit, une bonne idée, mais la sécurité devrait être prioritaire. Les pierres de Noir dans le coin ne sont pas aussi en sécurité que Noir le croit et Noir s'est endetté d'un coup à cet endroit. Blanc sait aussi que n'importe quel coup de **A** à **H** lui donnerait assez d'air pour vivre ou s'enfuir, donc il approche un autre coin avec le **coup 6**...

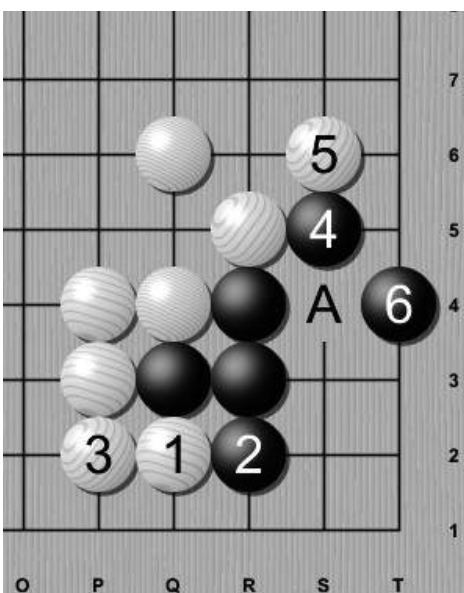


Après un échange semi-joseki dans le coin en haut à droite, Blanc se dit qu'il doit un peu plus installer sa forme dans le coin en bas donc il effectue l'échange sente du **coup 1** avec Noir qui se défend de l'atari et de la coupe avec le **coup 2**. Ensuite, Blanc continue avec le **coup 3** en pensant qu'il est sente et en s'attendant à l'échange Noir **A**, Blanc **B**, Noir **C**, Blanc **D**, qui aurait donné une base solide au groupe de Blanc, beaucoup de territoire et d'influence et qui aurait réduit de beaucoup le potentiel du groupe noir dans le coin en haut à droite.

C'était un bon plan, mais Noir est confiant que ses trois pierres ont assez de place pour former des yeux grâce à la sécurité que procure le coin, donc il joue encore ailleurs, déjouant le plan de Blanc en capturant une pierre blanche avec le **coup 4** et en forçant Blanc à l'étendre avec le **coup 5** afin de se mettre en sécurité et de l'étendre en même temps.



De nombreux coups plus tard et en l'absence d'action sur le côté droit, Noir décide de mettre la pression sur les pierres blanches dans le coin en bas à droite et de s'étendre à partir de son coin en haut à droite avec le **coup 1**. Blanc commence maintenant à sentir que la situation s'échauffe donc il ignore la pierre de Noir et fait l'échange des **coups 2 à 9** en bas du plateau pour faire de l'espace aux points marqués. Pousser par derrière avec les **coups 6 et 8** est en général mauvais, mais dans ce cas c'était nécessaire, et Noir est encore endetté d'un coup dans le coin...

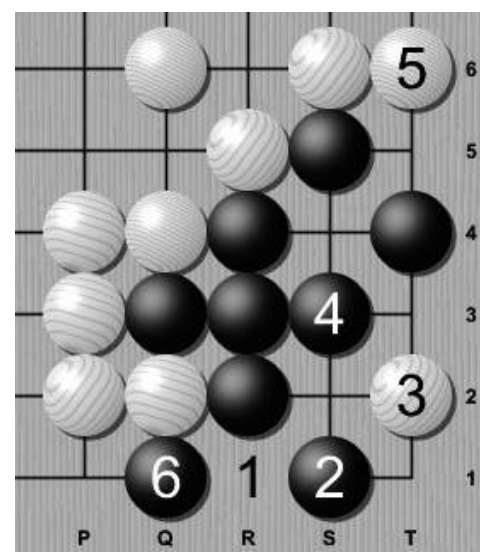
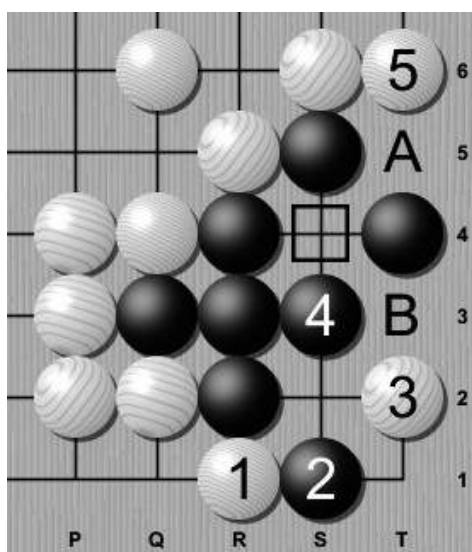
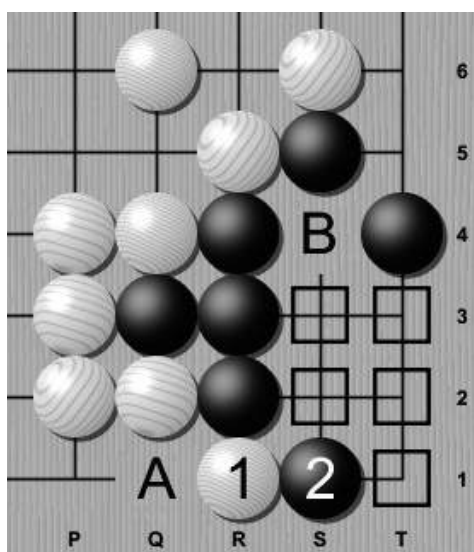


Maintenant que le groupe de Blanc est en sécurité c'est un moment idéal pour former le **groupe en J**. Blanc joue le hane au **coup 1** et Noir bloque, en créant la forme de deux angles joints, avec le **coup 2**.

Ensuite Blanc défend sa pierre contre un atari avec le **coup 3** et semble abandonner le sente, donc Noir a le sentiment qu'il devrait finalement étendre son espace vital et joue le **coup 4**, mais Blanc possède la forme parfaite pour bloquer cette expansion avec le **coup 5** qui forme la double gueule du tigre.

Tout comme Blanc précédemment, Noir ne veut pas que sa pierre soit en atari, ce qui décimerait l'espace vital et tuerait le groupe, donc il doit défendre le point faible en **A**, mais à l'inverse de Blanc il veut garder la possibilité de former un œil à cet endroit dans le futur donc il joue la « connexion » en gueule du tigre, avec le **coup 6**. Blanc ne peut plus jouer directement en **A**, mais il a obtenu ce qu'il voulait. **C'est un groupe en J tel qu'on en trouve dans les manuels** et c'est au tour de Blanc, donc Noir est mort, comme nous le verrons à la prochaine page...

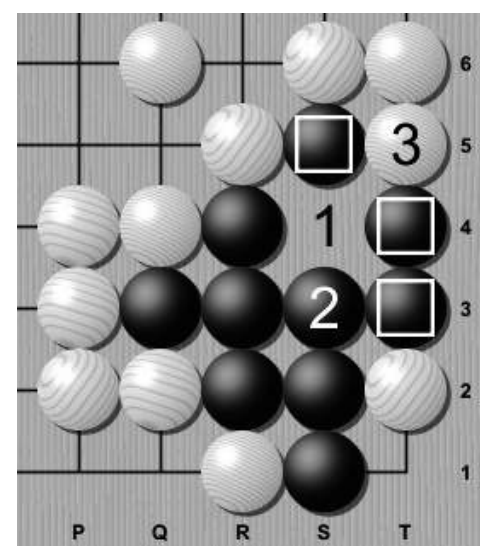
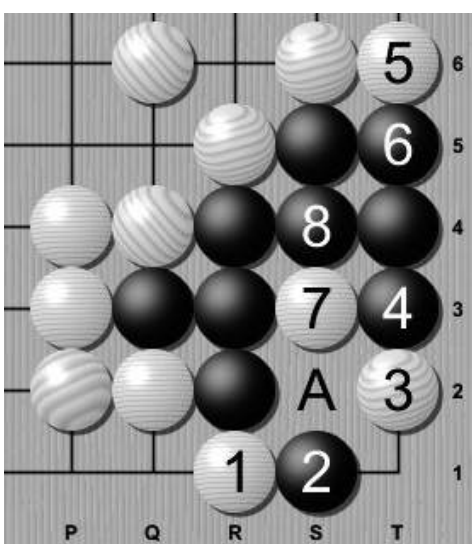
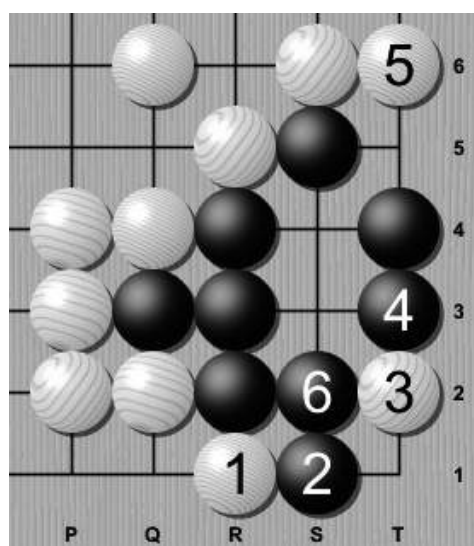




**Image de gauche** : d'abord vient le coup qui change la forme, dans ce cas le hane du **coup 1**. Noir est presque obligé de se défendre avec le **coup 2** pour conserver suffisamment d'espace, mais comme vous le voyez, si Blanc peut faire de **B** un faux œil, alors l'espace marqué est le cinq en pâte, qui est une forme morte si Blanc joue en premier au point vital...

**Image centrale** : et ce point vital est exactement ce que Blanc joue ensuite au **coup 3** pour empêcher Noir de vivre et pour menacer de faire atari à la pierre du coup 2. La variation habituelle n'est pas celle qui a été jouée pendant la partie, mais Noir a essayé de tout défendre avec le **coup 4**, puisqu'il ressemble à un point de symétrie et il aide à former un œil au point marqué par un carré, mais le **coup 5** met fin à cette possibilité en rendant **A** et **B** *miai*. Si Noir joue **A**, alors Blanc joue **B** et met les trois pierres en atari et Noir devra remplir le point marqué d'un carré, ce qui falsifiera l'œil. Donc maintenant Noir n'a d'espace que pour un seul œil et le point vital est déjà occupé par son adversaire. **Noir est mort** et comme il a maintenant au moins le sente, il devrait jouer ailleurs et essayer de rattraper ailleurs ce qu'il a perdu.

**Image de droite** : au lieu de cela, dans la partie réelle, Noir a fait la capture du **coup 6**. Cela ne change rien, puisque Noir est complètement encerclé. **Le point en 1 n'est pas un œil** comme nous l'avons vu dans les cas précédents, puisque Blanc peut faire atari sur la pierre jouée au **coup 6** et forcer Noir à remplir le point en 1. Ne perdez pas le sente pour rien. Lorsque votre groupe meurt, acceptez-le et continuez à un autre endroit du plateau.

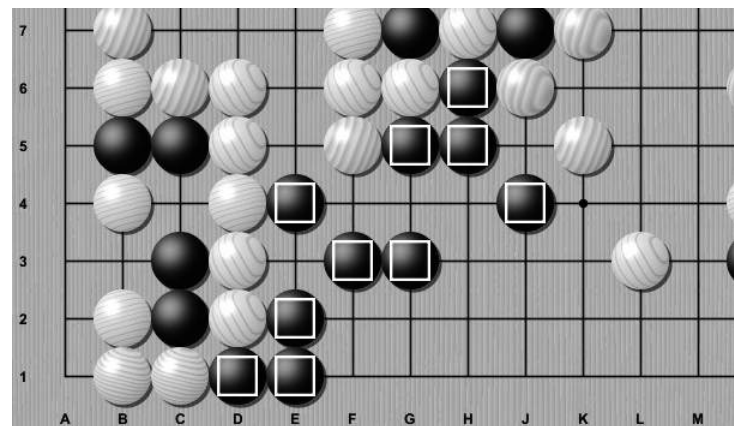
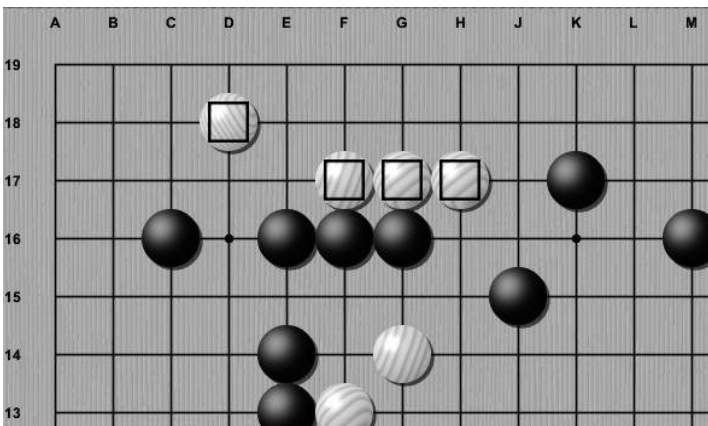


**Image de gauche** : après l'échange des **coups de 1 à 3**, ceci est la variation la plus courante et la plus difficile pour tuer. Le **coup 4** de Noir vise à créer deux emplacements distincts pour créer deux yeux de manière inévitable, mais Blanc a un coup d'avance et doit encore jouer le **coup 5** pour menacer de falsifier un œil en plaçant la pierre isolée en atari. Noir joue le **coup 6** pour s'assurer que l'un des deux emplacements est en sécurité et forme le premier œil.

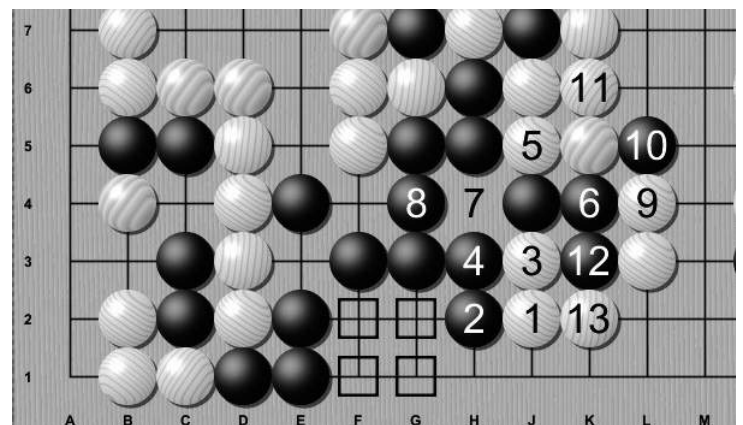
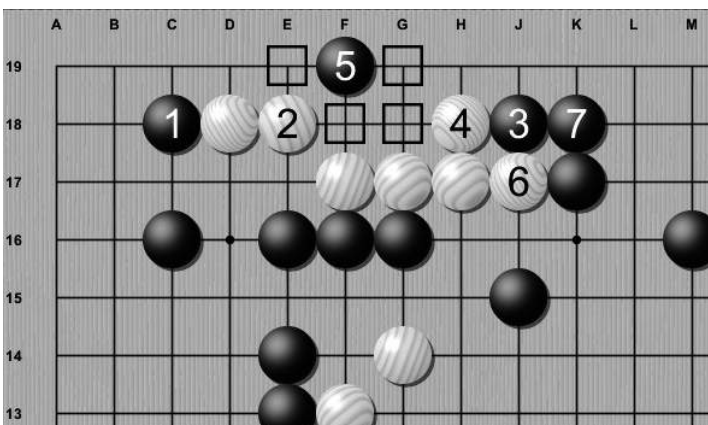
**Image centrale** : Noir ne peut pas jouer le **coup 6** pour défendre l'autre espace, à cause de cette suite d'ataris. Noir est obligé de se connecter avec le **coup 8**. Son groupe entier est maintenant en atari et Blanc peut capturer en **A**.

**Image de droite** : maintenant vient la partie difficile, donc remettons le compteur à zéro par rapport à l'image précédente. Blanc joue le sacrifice d'une pierre au **coup 1** et Noir est obligé de jouer le **coup 2** et de se connecter, sinon il risque de perdre les pierres marquées. Ensuite Blanc joue le **coup 3** et falsifie l'œil potentiel de Noir. Noir est encore mort.

Ces deux familles de formes, le **groupe en L** et le **groupe en J**, ainsi que leurs variations sont un bon sujet d'étude pour vous dans le futur. Comme toujours l'idée n'est pas de mémoriser les coups, mais de comprendre leur signification, afin de pouvoir appliquer les idées ailleurs, et il semble en effet que les méthodes/idées directrices que nous avons utilisées ont de l'intérêt et peuvent être largement utilisées dans les problèmes de vie et de mort. Donc, dernière chose mais de grande importance, je voudrais finir ce chapitre en insistant encore sur le fait que c'est un jeu d'encerclement et que le fait de se faire complètement encercler est en général le début de la plupart des ennuis concernant la vie et la mort. Nous ne les analyserons pas coup par coup, ce sont des exemples un peu plus avancés que ce que j'aurais aimé pour le niveau de ce livre, mais je pense qu'il vaut la peine de les regarder. Jetez un coup d'œil sur les deux exemples suivants de parties réelles et **essayez de voir si les groupes marqués qui sont encerclés sont vivants**.



*Ils ont l'air de bien se porter avec beaucoup d'espace pour faire deux yeux, mais le fait qu'ils soient complètement encerclés donne aux attaquants l'option de jouer des coups audacieux qui autrement n'auraient pas marché aussi bien. Ces groupes ont fini par mourir dans les parties réelles avec les séquences suivantes...*



**Image de gauche** : si Noir n'avait pas été si fort dans cette zone et Blanc n'était pas complètement encerclé, une attaque audacieuse comme le **coup 1** n'aurait jamais fonctionné, mais ici Blanc ne peut pas passer à travers les pierres de Noir donc il est obligé de se défendre avec le **coup 2**, et après un autre échange de **coups 3 et 4** qui altère la forme, Noir joue au point vital du cinq en pâte. Blanc essaye de se faufiler pour sortir, mais il est complètement encerclé.

**Image de droite** : un exemple bien plus compliqué puisqu'il utilise le tesuji de sacrifice au **coup 7** qui force Noir à capturer cette pierre et à pratiquement détruire son œil. Après tous ces coups, il ne reste à Noir que le quatre en carré, dont nous savons qu'il est mort même si Blanc ne joue pas un coup à l'intérieur pour le tuer. Les pierres de Blanc qui encerclent le groupe noir sont celles qui lui donnent une base solide pour jouer des coups agressifs et réduire la forme de Noir.

**Souvenez-vous** : même si vous avez trouvé ce chapitre un peu écrasant, je vous recommande de toujours garder à l'esprit trois idées importantes : ne pas vous faire encercler, vous occuper de votre forme, faire attention aux coins.

## ►► **Ce n'est qu'un début**

---

Que vous le croyiez ou non, toutes les pages jusqu'ici ne concernent que les bases du jeu et elle ne les explorent même pas dans leur totalité. Il y a tant de concepts à explorer au Go et tant de domaines sur lesquels on peut se concentrer et progresser : étudier plus la théorie de l'ouverture et les josekis, des tesujis plus élaborés, progresser sur la lecture de séquences et sur la visualisation des prochains coups et des variations, tuer ou sauver des groupes de pierres. Ce sont tous des sujets dont nous avons parlé, mais il y a tant d'autres choses à apprendre à propos d'eux en jouant à ce jeu et en s'amusant et, bien sûr, en étudiant.

D'après mon estimation, si vous avez au moins tout lu et tout compris jusqu'ici, alors vous possédez les connaissances de base nécessaires pour devenir un joueur en kyu à un chiffre et plus vous appliquerez cette connaissance dans vos parties, meilleur vous deviendrez tandis que vous vous amuserez en transposant cette connaissance en expérience pratique. Bientôt vous pourrez revoir vos propres parties et déterminer comment les concepts de base fonctionnent et où vous ou votre adversaire a mal placé une pierre.

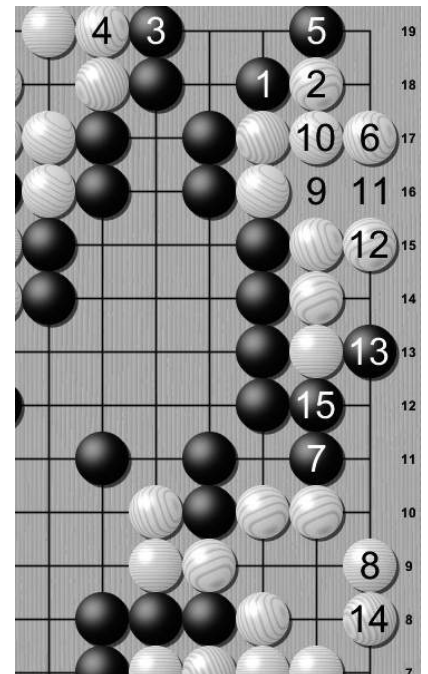
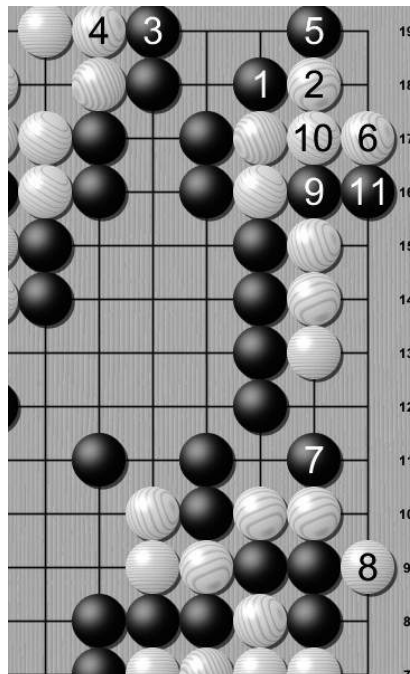
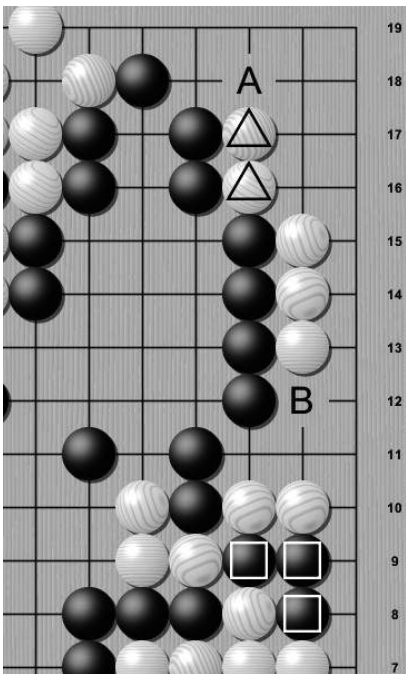
**La voie pour devenir meilleur et pour s'amuser vous est ouverte**, même si vous n'êtes pas très enclin à étudier le jeu plus profondément. Cela s'applique à moi-même. Plus je comprends les bases, meilleur je deviens, et plus je m'amuse. Ne vous souciez pas trop de votre rang. Si vous continuez à jouer et à vous amuser et vous gardez toujours un œil sur les bases, les compétences que vous accumulez finiront par se refléter sur votre rang.

Maintenant, ce dernier chapitre concerne des sujets avancés que je pense qu'il faut garder en tête pour deux raisons. D'abord et surtout parce qu'apprendre est amusant et intéressant. La seconde raison est que certains adversaires pourraient essayer de nous embrouiller avec des coups qui peuvent sembler bizarres et nous devrions être capables d'identifier la nature de ces coups, ne serait-ce que pour apprendre d'eux.

Ces derniers temps je me suis retrouvé à jouer des parties à égalité avec des adversaires beaucoup plus forts, juste pour voir leur mode de pensée et la manière dont ils traitent parfois des situations avec des coups qui ne m'auraient pas traversé l'esprit ou que je n'aurais pas joués. Ces joueurs gagnent presque toujours contre moi, bien sûr, mais je m'amuse et j'apprends de nouvelles choses. Mais pour apprendre, vous devez au moins reconnaître le concept qui vient d'être utilisé contre vous. L'idée qui se cache derrière un coup. Pourquoi quelque chose que vous avez joué ou que vous avez cru bon n'est pas joué par de meilleurs joueurs. Comment une chose peut être évitée et comment un jeu trop gourmand peut être puni. Toutes ces questions et bien d'autres trouvent leur réponse en affrontant des adversaires plus forts, pas tant dans le but de gagner, mais dans le but d'observer, d'apprendre et de s'amuser. J'ai trouvé que cette mentalité insouciante me fait en réalité jouer mieux et progresser plus vite.

## ►► Apprendre à lâcher

Parfois nous voulons qu'absolument chaque pierre que nous avons placée reste sur le plateau. Nous ressentons le besoin de la sauver de la capture, elle est « notre précieuse », la pierre ou le petit groupe de pierres nous appartiennent. Nous n'arrivons pas à les lâcher, nous ne pouvons pas les laisser tomber entre les mains de l'ennemi. À d'autres moments nous pensons avoir pris au piège tout un groupe de pierres, et parce que nous ne laisserions jamais quelques pierres s'échapper, nous sommes surpris lorsque l'adversaire nous laisse seulement une petite queue de ce groupe, tandis qu'il s'enfuit avec le reste de ses pierres pour rejoindre un lieu sûr. **Il est très important d'apprendre à lâcher quelques-unes de nos pierres qui ont soit déjà rempli leur mission, soit sont devenues néfastes ou entravent nos groupes.** Nous avons aussi parlé des pierres « lourdes » et « légères » en **page 50**, mais déterminer quelles pierres sont « lourdes » et mettent en danger nos groupes et lesquelles sont « légères » et peuvent être abandonnées sans trop de dégâts est rarement facile. Mais tout d'abord nous devons comprendre comment fonctionne ce concept. Pourquoi voudrions-nous lâcher quelques pierres ? Cela peut sembler une drôle d'idée, donc quelques exemples nous aideront à nous familiariser avec elle.

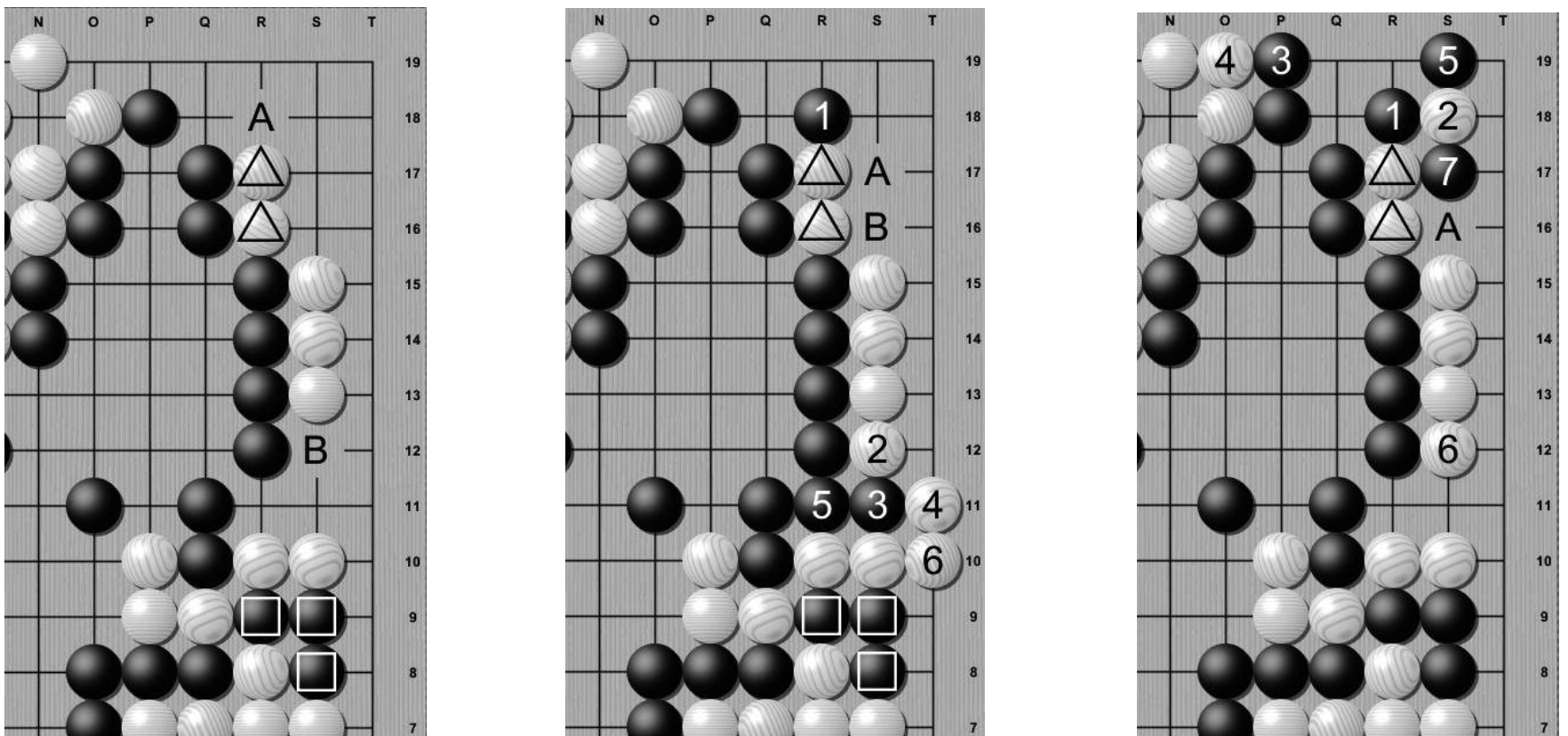


**Image de gauche** : ceci est une autre situation de vie et de mort provenant d'une partie réelle. Les pierres noires marquées sont actuellement mortes parce qu'elles ont deux libertés, tandis que les groupes de Blanc en ont trois, mais l'existence de ces pierres n'est pas encore déterminée. Tant qu'elles sont sur le plateau elles donnent de l'**aji** à Noir. Le groupe de Blanc peut vivre aisément en s'étendant en **A** ou en se connectant avec l'autre groupe de Blanc en **B**, donc Blanc pense qu'il est plutôt en sécurité. (Nous n'analyserons pas les détails du problème de vie et de mort, puisque notre préoccupation est différente cette fois-ci, mais c'est un bon exercice à essayer par vous-même, tout comme nous l'avons fait au chapitre précédent).

**Image centrale** : Noir commence son attaque et comme il se doit il altère petit à petit l'espace vital de Blanc, et Blanc défend en pensant qu'il peut toujours se connecter s'il se retrouve en difficulté, mais le **coup 7** réduit en **sente** un groupe blanc à deux libertés et force Blanc à jouer le **coup 8** pour garder ces trois pierres noires prisonnières. Blanc ne peut plus se connecter maintenant, il doit vivre.

**Image de droite** : mais c'est impossible dans un espace aussi petit. Noir continue l'attaque et avec le **coup 14** Blanc abandonne son groupe en échange du **sente**. Toutes les pierres de Blanc sont mortes. Aurait-il pu obtenir un meilleur résultat s'il avait appris à lâcher quelques pierres ? **Dans ce cas, la réponse est oui...**





**Image de gauche** : en revenant à la position initiale, l'erreur de Blanc est qu'il pense avoir deux manières différentes de vivre, **A** et **B**. Ce qu'il ne remarque pas c'est que dans ce cas ils sont miai, donc il est trop gourmand et essaye de défendre toutes ses pierres ce qui, comme nous l'avons vu, lui fait tout perdre. La solution est de traiter ce cas avec l'urgence nécessaire.

**Image centrale** : donc une fois que Noir joue le **coup 1**, si Blanc joue immédiatement le **coup 2** et le traite comme une situation réellement miai, alors Blanc est connecté et vivant comme vous pouvez le voir, puisque les pierres noires marquées d'un carré sont toujours mortes dans cette séquence. Même si Noir joue **A** pour essayer l'atari sur les deux pierres marquées d'un triangle, Blanc peut se connecter en **B**, bien que ce ne soit pas réellement nécessaire. Maintenant que Noir a réussi à réduire autant le coin, ces deux pierres n'ont quasiment aucune valeur territoriale, donc échanger deux pierres sans valeur pour obtenir le **sente deux fois** (une fois lorsque Noir joue **A** et la seconde fois lorsque Noir joue **B**) est une perspective réjouissante, si Noir décide de jouer ainsi. **Si Blanc lâche simplement ces pierres, alors il va gagner beaucoup plus de profit ailleurs sur le plateau**, en comparaison avec les quatre points que ces pierres représentent (deux points de territoire et deux points pour les pierres capturées).

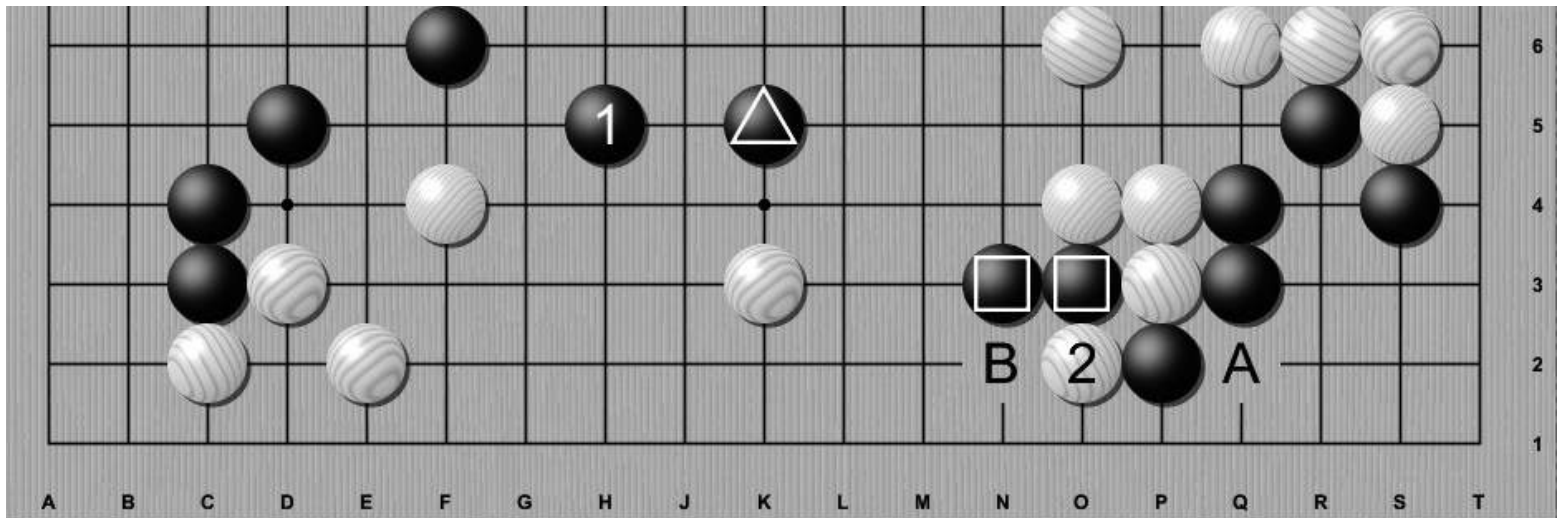
**Attention** : ceci marche évidemment dans les deux sens ! Essayez d'offrir des pierres sans valeur à votre adversaire et de gagner quelque chose ailleurs pendant qu'il perd du temps à les capturer, mais en même temps vous devez éviter de jouer des coups supplémentaires pour capturer des pierres que votre adversaire a abandonnées ou offertes en échange.

**Image de droite** : même pendant l'attaque de Noir, Blanc a une autre chance de réparer son erreur et de gagner encore le **double sente**. Après le **coup 5**, Blanc doit juste connecter avec le **coup 6** et abandonner les trois pierres au-dessus. Si Noir joue le **coup 7** pour placer les pierres de Blanc en double atari, Blanc peut ignorer Noir et gagner le **sente** ailleurs et si Noir conclut l'affaire avec un coup en **A**, alors Blanc gagne encore le **sente**. Noir semble avoir détruit un coin de Blanc et gagné des pierres, mais donner le sente deux fois à votre adversaire est un énorme avantage qui signifie que Blanc peut avoir gagné même encore plus de points ailleurs, en fonction de la partie et de ce que Blanc réaliserait avec ce sente.

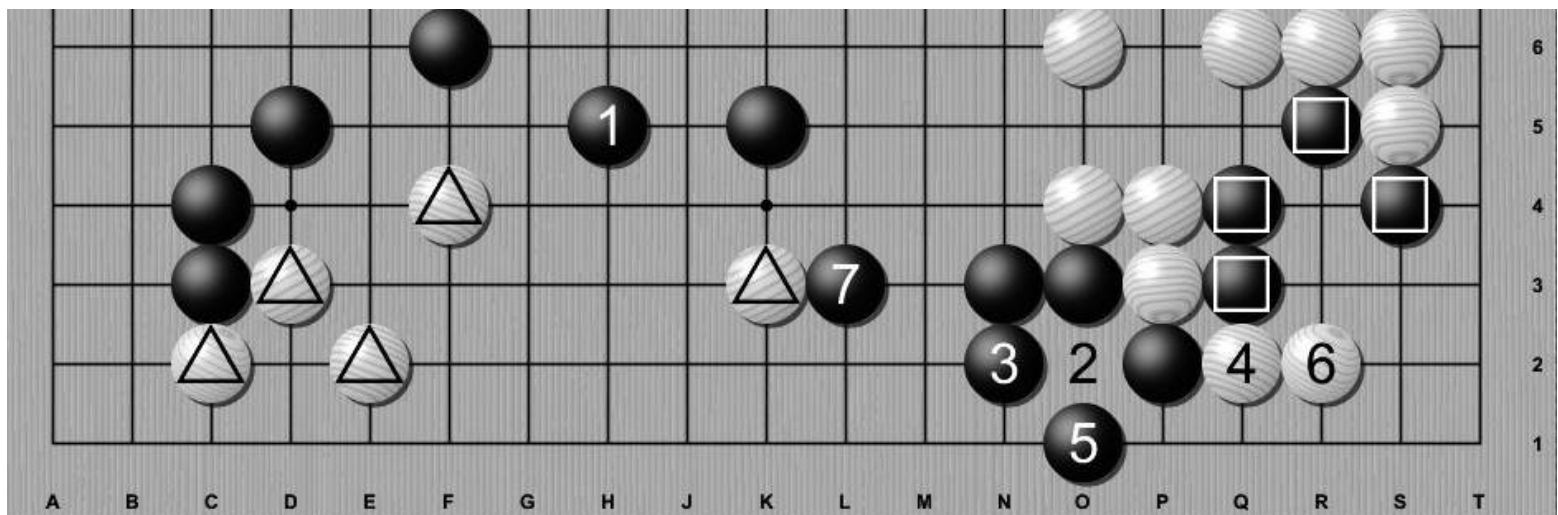
**Attention** : un échange qui nécessite que vous abandonniez le **sente** devrait vous faire marquer une pause et réfléchir s'il en vaut la peine, mais un échange qui nécessite que vous abandonniez le sente deux fois est un échange que vous devriez éviter. En même temps, si vous pouvez activement créer une situation où votre adversaire pourrait être tenté de tenter cela contre vous, **alors vous devez considérer sérieusement la possibilité d'abandonner des pierres** si nécessaire.

Plus vous jouerez, plus vous vous rendrez compte que très souvent, le joueur qui « gaspille » le plus de coups pour de petits gains est en général celui qui perd la partie. **Essayez de penser à grande échelle, de jouer de gros coups, gardez le sente et ne jouez pas de petits coups**. Ceci est bien entendu plus facile à dire qu'à faire, mais il est bon de garder ces objectifs à l'esprit.

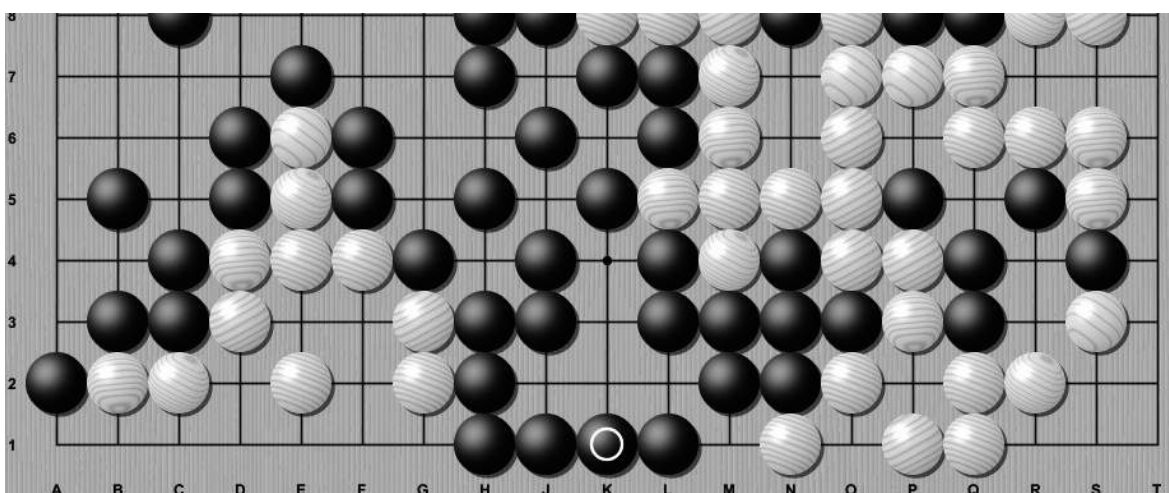
Il arrive que l'adversaire offre volontairement ou par erreur un échange, et nous pouvons gagner plus en abandonnant des pierres que nous possédons. De telles chances n'arrivent pas très souvent, mais c'est une opportunité dont il faut avoir conscience et pour y arriver nous devons essayer de surmonter notre tendance naturelle de protéger chaque pierre. Par exemple :



Noir essaye de menacer le groupe de Blanc sur la gauche avec le **coup 1**, mais Blanc ignore la menace et choisit de couper au **coup 2**. Normalement Noir connecterait simplement en A et défendrait son coin et Blanc jouerait en B et menacerait de capturer les deux pierres marquées d'un carré, tandis qu'elles s'enfuiraient vers la pierre noire marquée d'un triangle, en donnant du profit à Blanc. Mais maintenant que Blanc a ignoré une menace sur la gauche, Noir peut traiter A et B comme **miai** et sacrifier le coin pour menacer la gauche et le côté inférieur...



Donc Noir défend de l'autre côté et l'échange qui suit est joué naturellement. Noir capture une pierre avec le **coup 5** et Blanc supprime toute possibilité pour les quatre pierres noires marquées de former des yeux. Mais avec le **coup 7**, Noir commence une attaque frontale contre le groupe blanc marqué d'un triangle qui est maintenant complètement encerclé et qui n'a pas encore deux yeux. Noir a abandonné le coin, mais il a fait cet échange pour menacer de gagner beaucoup plus de points ailleurs...



Voici le résultat final, juste avant la fin de la partie.

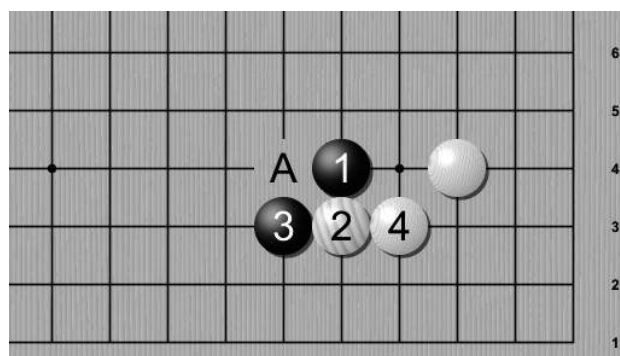
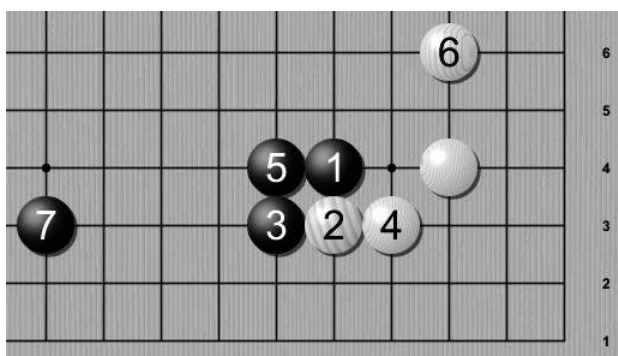
Blanc a vécu de justesse sur le côté gauche et, si vous comparez cette image avec le début du combat, Noir semble avoir gagné plus de points que ceux qu'il a abandonnés dans le coin.

Déterminer quel groupe de pierres est « **lourd** » et lequel est « **léger** » dépend complètement de la situation et des pierres avoisinantes de l'adversaire, mais en général il y a trois critères qui nous indiquent si un groupe est lourd :

- A) Est-ce que les pierres sont directement connectées ?
- B) Est-ce que les pierres sont jouées comme investissement direct pour sécuriser un territoire ?
- C) Est-ce que nous risquons d'être encerclés ou privés d'espace vital et devons-nous nous échapper pour survivre ?

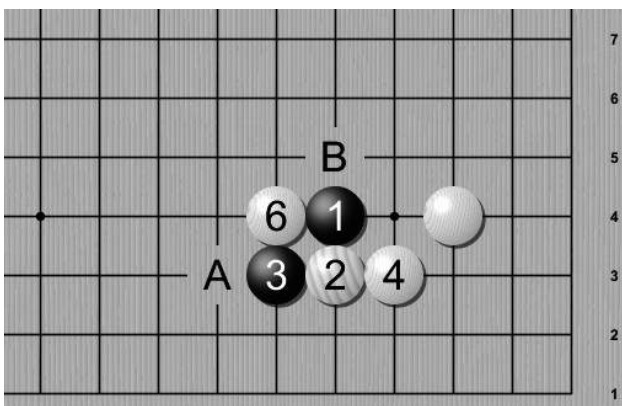
D'après ce que nous avons vu des exemples précédents, il n'est pas toujours facile de décider et c'est surtout une question d'expérience. Pire encore, parfois ce n'est qu'une ou deux pierres qui changent la décision si notre groupe doit être considéré comme léger ou lourd, et cela ajoute encore à la complexité du problème.

À partir de quel nombre de pierres est-ce que notre groupe cesse d'être léger, et a-t-il dépassé le seuil pour être lourd ? Un cas classique est quelque chose que vous pouvez voir dans des parties plus avancées où des joueurs commencent à laisser des josekis inachevés. Un bon exemple est le joseki classique que nous avons vu à la **page 84** :

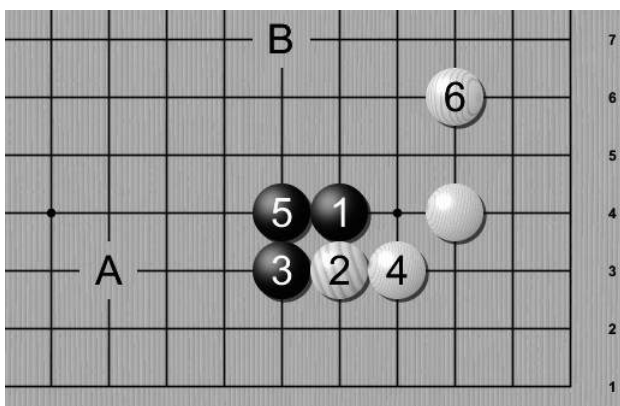


**Image de gauche** : ceci est le joseki habituel.

**Image de droite** : Noir peut décider après le **coup 4** que ses pierres n'ont plus besoin d'aide pour le moment et peuvent être traitées légèrement, si Blanc décide de jouer la coupe évidente en A. Donc Noir joue le **coup 5** ailleurs pour gagner l'avantage à un autre endroit du plateau. Donc ces pierres sont considérées comme **légères**. Mais pourquoi ?



**Image de gauche** : même si **Blanc 6** coupe ses pierres, l'une d'elles peut toujours s'échapper en A ou B, donc elles ne sont pas complètement perdues. Elles sont flexibles, elles ont de l'**aji**. Elles ont une mauvaise forme, mais ne sont pas



mortes. Loin de là. Afin de tuer ces pierres, Blanc doit en général jouer en A. Donc Blanc doit investir six pierres pour obtenir un coin, en comparaison avec les deux pierres de Noir. Donc Noir a un coup gratuit ailleurs, et au moins quelques-unes de ses pierres sont encore vivantes. C'est pourquoi ses pierres sont légères et il peut faire tenuki au **coup 5**.

**Image de droite** : cependant, si Noir investit une pierre de plus, alors son groupe devient **lourd** ! Noir ne peut pas faire tenuki au **coup 7**, sinon Blanc va le pincer en A, en dérobant sa base. Maintenant Noir n'a plus de base, ses pierres sont toutes connectées et elles ne sont plus flexibles. Noir ne peut pas sacrifier une pierre et vivre avec l'autre. Toutes ses pierres doivent s'enfuir en B sinon elles mourront. **Noir est lourd**.

Donc il apparaît que des pierres légères sont des pierres flexibles. Des pierres que nous pouvons sacrifier pour une plus grande cause ou des pierres que nous pouvons perdre sans regrets pour gagner des avantages ailleurs. Une autre manière de concevoir la question d'être lourd ou léger est de déterminer si avec le même nombre de coups on arrive à étendre nos pierres plus rapidement et plus efficacement, un peu au détriment de la sécurité.

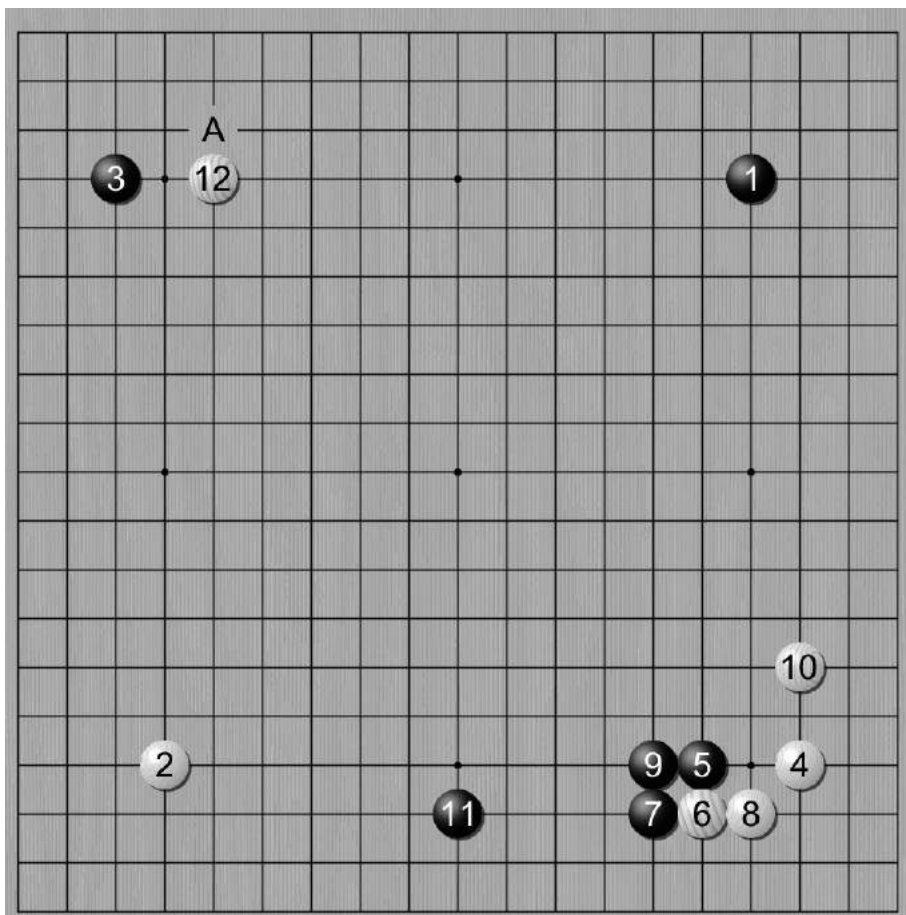
Revenons à notre exemple précédent et prenons en considération le plateau entier. Lequel des deux plateaux considèreriez-vous meilleur pour Noir ?

### Plateau 1 - La séquence classique

*Ceci est un plateau typique à notre niveau de jeu. Les deux joueurs ont suivi la théorie de l'ouverture en se concentrant d'abord sur les coins et en finissant leur joseki.*

*Comme vous pouvez le voir, il y a un certain équilibre sur le plateau. Les deux joueurs semblent avoir une emprise égale sur les coins et les bords (Noir en bas, Blanc sur la droite). Après que le joseki est terminé dans le coin en bas à droite, Blanc a le sente et il approche le coin en haut à gauche et c'est au tour de Noir de défendre, éventuellement en **A** ou peut-être avec une pince à cause de l'existence du **coup 1**.*

*Dans tous les cas, le **coup 13** pour Noir ne peut être qu'un **coup défensif**...*

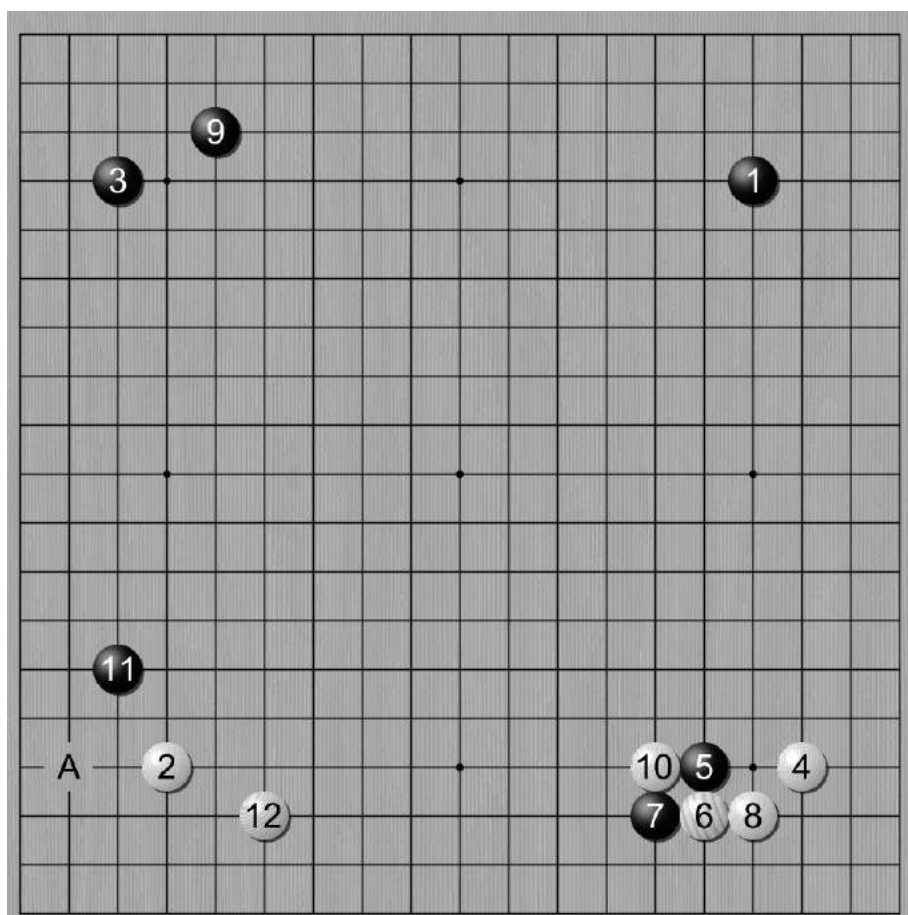


### Plateau 2 - Traiter les pierres légèrement

*Sur ce plateau, Noir n'a pas utilisé le **coup 9** pour terminer le joseki en bas à droite, mais il l'a utilisé à la place pour fermer le coin en haut à gauche. Le **coup 10** de Blanc sépare les pierres de Noir, ce qui donne à Noir la chance d'approcher un autre coin de Blanc avec le **coup 11** et Blanc défend naturellement avec le **coup 12**.*

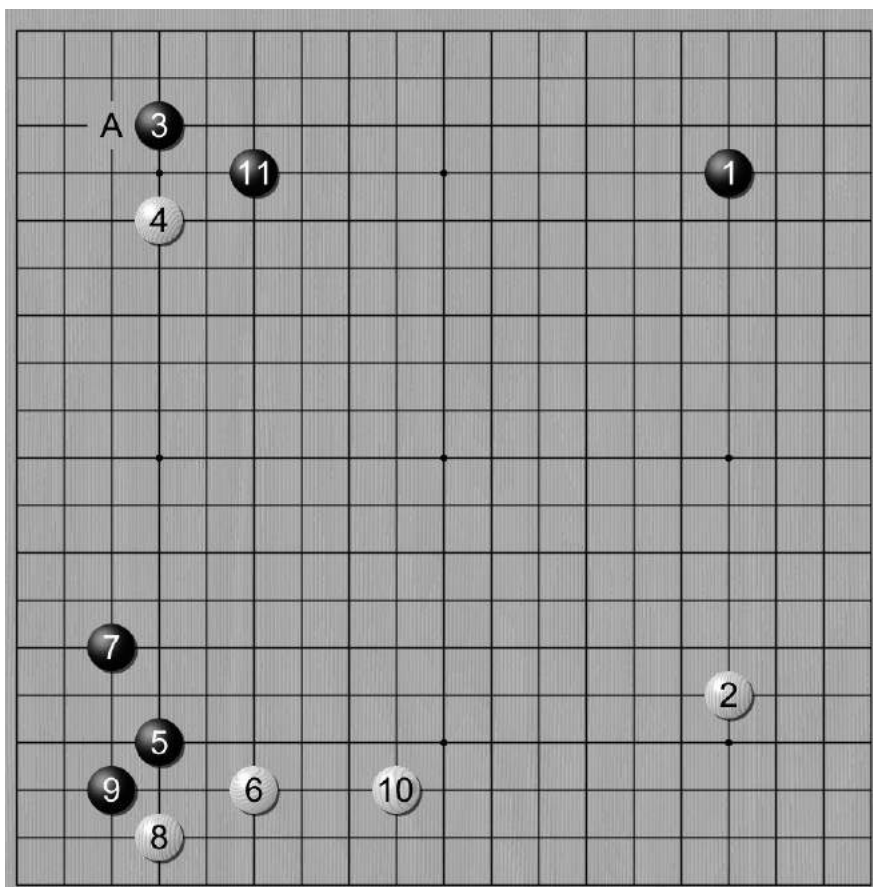
*Sur ce plateau, le **coup 13** de Noir sera probablement autour de **A** et il va être un **coup offensif**.*

*C'est une différence significative avec le plateau précédent. De plus, le plateau n'est plus équilibré. Noir semble avoir une grande emprise sur les côtés haut et gauche. De plus Noir a fermé le coin en haut à gauche, Blanc celui en bas à gauche, mais Blanc n'a **pas d'aji** dans le coin de Noir, tandis que Noir a deux pierres dans le coin de Blanc qui peuvent causer des problèmes. Noir est plus content avec ce plateau...*





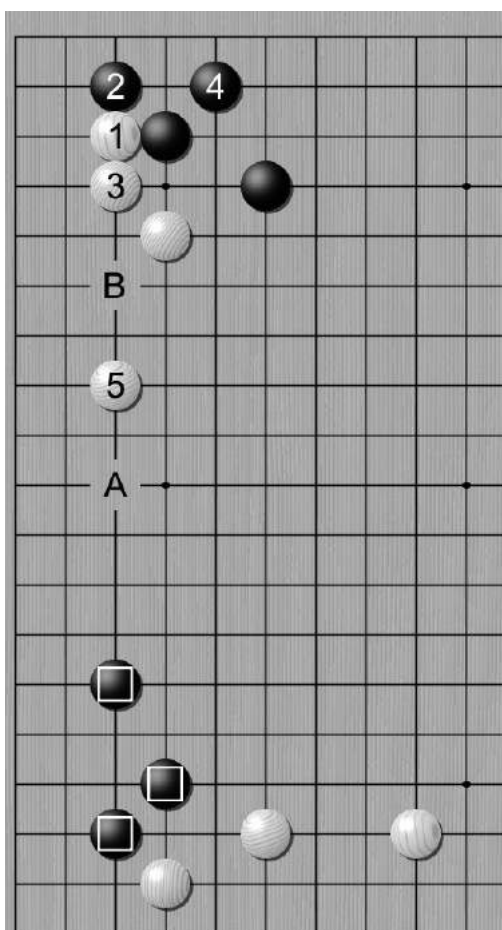
Cette attitude envers les pierres légères et le fait de gagner des coups supplémentaires sur le plateau est en effet très puissante. Je vous déconseille de l'utiliser dans les toutes premières étapes de l'apprentissage du jeu, parce que si vous le faites incorrectement, l'adversaire peut vous punir sévèrement, mais une fois que vous êtes à l'aise avec le jeu alors je vous conseille sans réserves d'expérimenter de nombreuses fois cette idée. Il est très satisfaisant de planifier à l'avance les possibilités fournies par les pierres légères et la faculté de modifier légèrement l'aspect du plateau en votre faveur, mais les choses se déroulent rarement comme prévu. Je pense qu'un autre exemple serait bien utile pour illustrer les bénéfices et les dangers de cette idée :



Ce plateau est un peu particulier, à cause du **coup 2** de Blanc. Ce coup est un peu inhabituel de nos jours, surtout maintenant à l'ère d'AlphaGo, mais il a en théorie du mérite. Blanc essaye d'empêcher Noir d'approcher ce coin trop tôt, en rendant le bord plus petit et donc moins profitable, d'après les principes de l'ouverture et de la **direction de jeu**, qui suggèrent d'approcher d'abord le côté/le coin le plus gros.

Après **Noir 3**, Blanc ne se rend pas au coin ouvert en bas à gauche, mais choisit plutôt l'approche du **coup 4** pensant qu'il va traiter légèrement la défense de Noir, comme nous avons vu aux pages précédentes, et ensuite va ignorer la coupe de Noir et utiliser ce coup supplémentaire pour obtenir également le coin en bas à gauche.

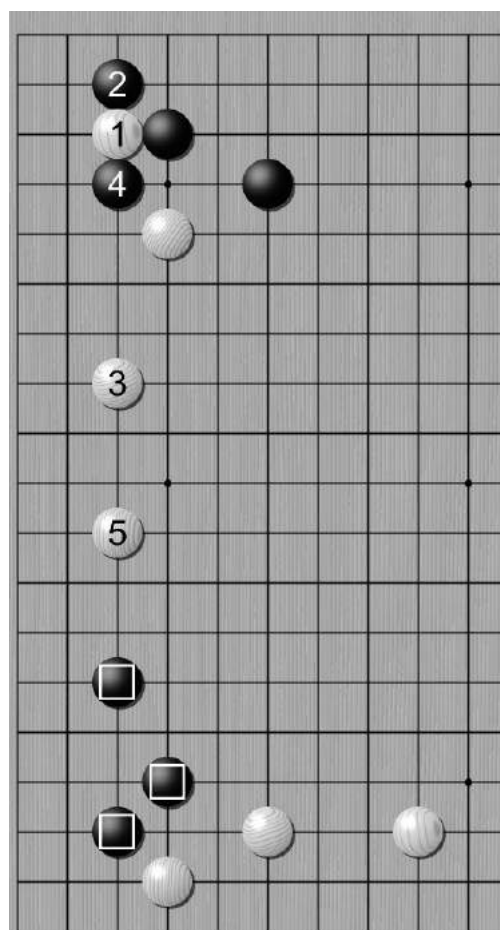
Mais Noir est conscient de cette possibilité et prend le coin avec le **coup 5**. Ensuite les deux joueurs suivent le joseki et ainsi pour le **coup 12** on s'attend à ce que Blanc joue en A...

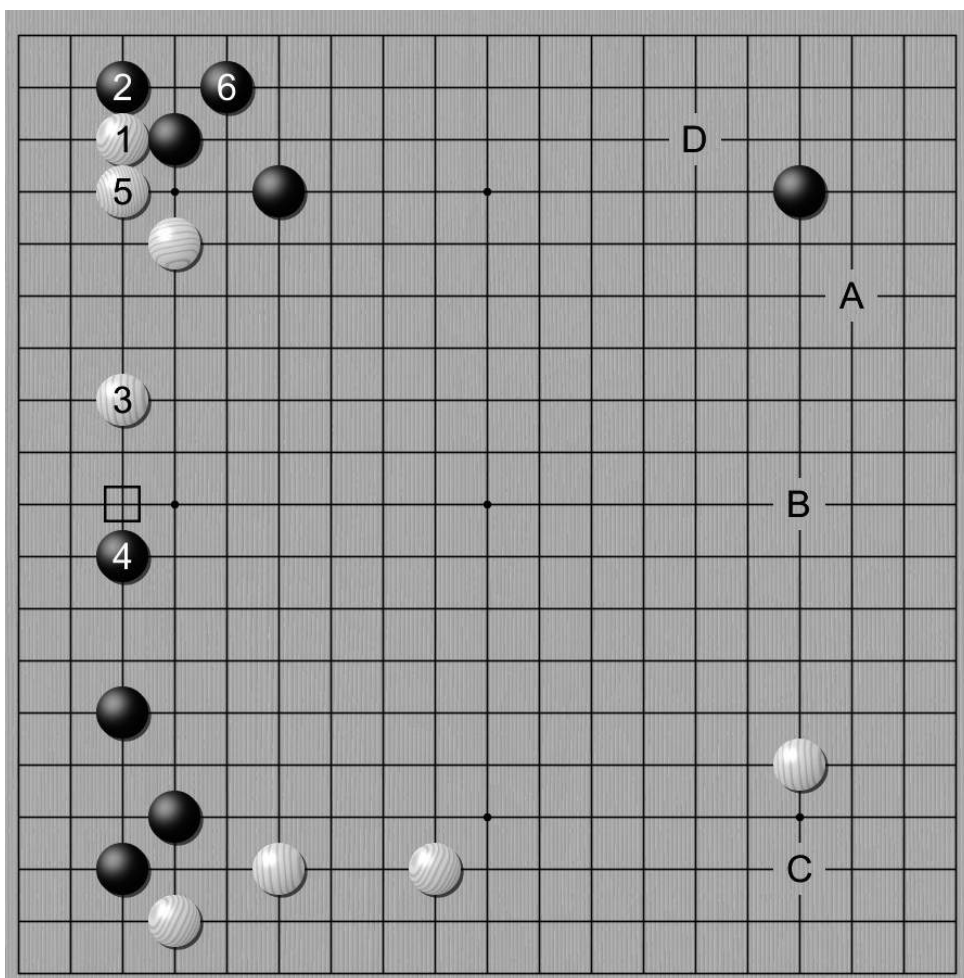


**Image de gauche** : ceci est le joseki normal. Blanc n'aime pas le fait que Noir puisse plus tard étendre son groupe marqué en jouant en A, parce que ce coup permet aussi à Noir des invasions dangereuses en B par la suite...

**Image de droite** : donc Blanc envisage de traiter sa pierre du **coup 1** légèrement et de l'offrir en sacrifice à Noir et de jouer un joseki différent, plus rarement utilisé. Notez que le **coup 3** sur cette image est dans la même position que le **coup 5** de l'image de gauche. Après que Noir a avalé la pierre de Blanc avec le **coup 4**, Blanc a l'intention de jouer le **coup 5** et de dominer le bord, et cette fois c'est lui qui va appliquer de la pression sur le groupe de Noir.

Dans la partie réelle cependant, Noir était encore une fois conscient des plans de Blanc...





### Ce qui est arrivé en réalité

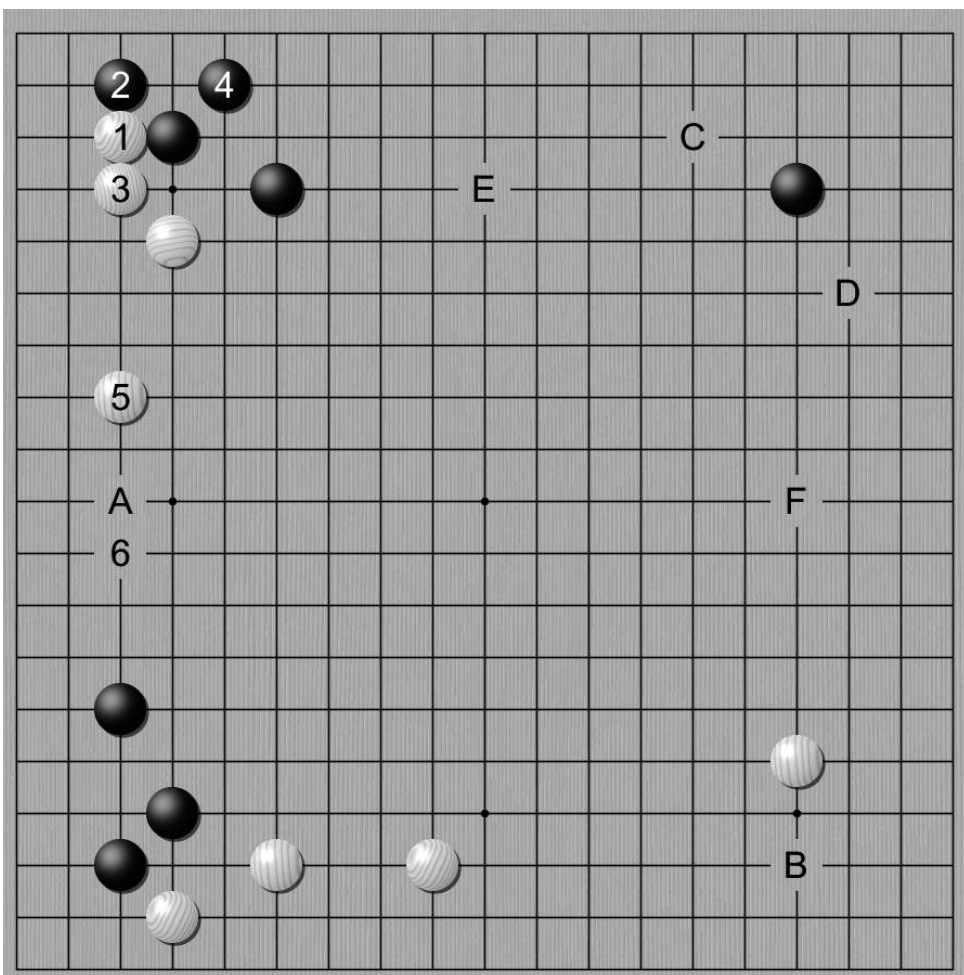
Noir sait ce que Blanc a en tête donc il s'étend en toute sécurité à partir de son groupe en bas à gauche avec un saut de deux intersections au **coup 4**.

Ses plans ayant encore été contrariés, Blanc revient au joseki usuel avec le **coup 5** et Noir termine le joseki avec le **coup 6**.

Même si le plan initial de Blanc a échoué, Blanc est content du résultat parce que maintenant c'est à son tour de jouer et il a le **sente**. S'il avait joué immédiatement le joseki normal, alors maintenant ça aurait été au tour de Noir, comme nous verrons sur l'image suivante.

Blanc est maintenant libre de jouer en premier à divers gros points **A** à **D**.

Un autre avantage est que Blanc a fait jouer Noir un point plus bas. Comme nous avons dit à la page précédente, le point adéquat pour que Noir mette la pression sur le groupe de Blanc est le point marqué d'un carré, et non le **coup 4**...



### Comparaison avec les coups plus standard

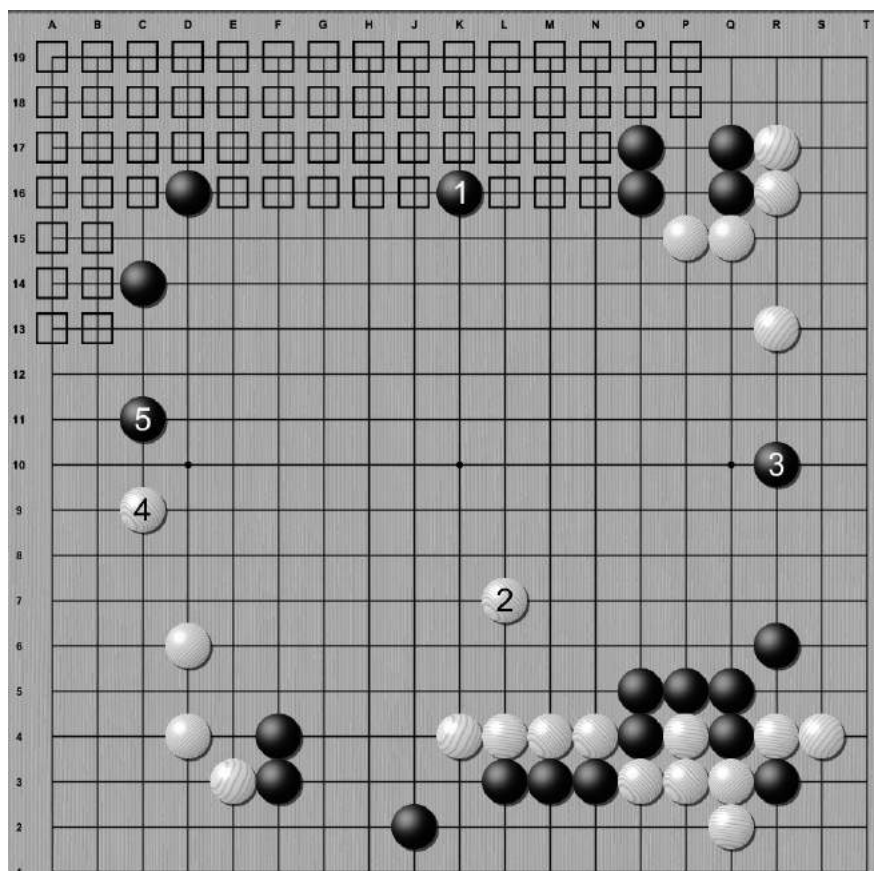
Si Blanc avait simplement joué le joseki normal, comme on le voit, maintenant c'est au tour de Noir de jouer et il y a de nombreux endroits du plateau qui sont en ce moment plus gros que **A**. Même si Noir avait choisi **A** il n'aurait tout de même pas joué le **coup 6** marqué ici, qui a été joué dans la partie réelle. Les coups plus raisonnables pour Noir sont le coup **B** pour approcher le coin ouvert, une fermeture du coin en **C** ou **D**, ou une extension sur le bord en **E** ou **F**. Le coup **A** est très petit et surconcentré sur un bord où il y a déjà eu trop de coups, en comparaison avec le reste du plateau.

Donc Blanc est content car il a obtenu le **sente** et a attiré Noir dans une position qu'il n'aurait pas choisi de jouer de son propre chef à ce moment de la partie.

**Remarque importante** : lorsque vous apprenez le jeu, il est fortement conseillé de rester sur les josekis normaux et de comprendre comment ils fonctionnent et pourquoi ces coups particuliers sont joués. Changer l'ordre des coups dans un joseki ou même offrir des échanges est une tactique très efficace, mais son usage doit venir après que vous aurez maîtrisé les bases et que vous saurez exactement ce que vous faites et ce que vous risquez sur le plateau. De si petits gains finiront par vous faire prendre le dessus, mais vous ne devez pas être trop complaisant avec vous-même et jouer des coups lents plus tard et perdre votre avantage durement gagné. (Blanc, dans notre exemple, a fini par jouer quelques coups lents et a perdu la partie.)

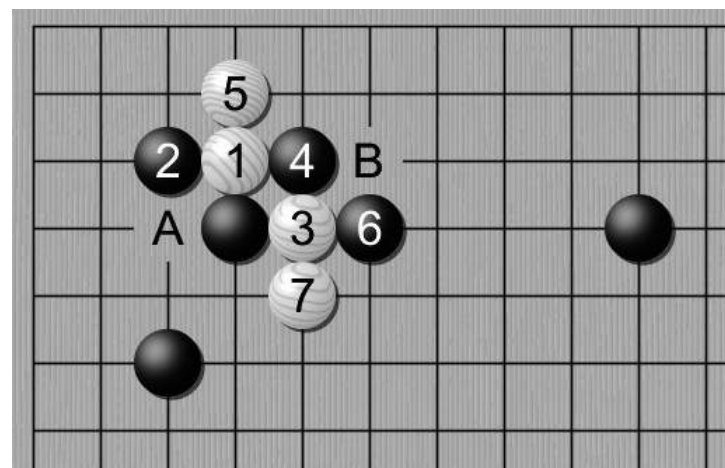
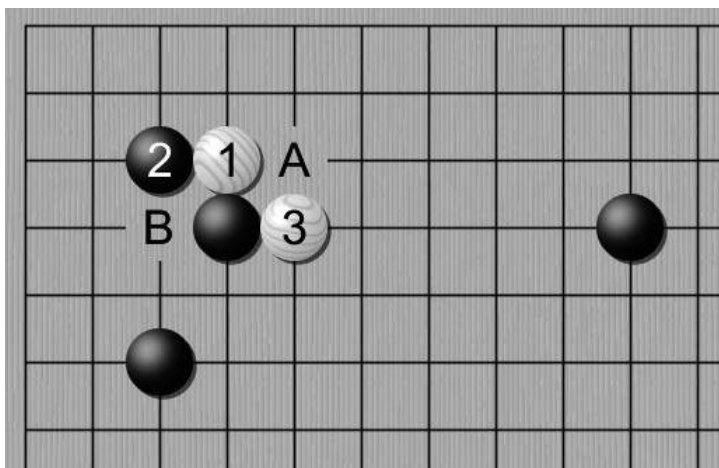
## ►► Sabaki

Il est un peu difficile de donner une définition du sabaki. C'est en pratique un échange habile de coups qui place une de vos pierres en danger - ou qui envisage de la sacrifier - afin d'installer un groupe à l'intérieur du territoire ennemi ou de manière générale de rendre possible des invasions ou des réductions très difficiles. Le sabaki repose fortement sur l'idée de lâcher des pierres et il y a une immense variété d'exemples qui peuvent être considérés comme du sabaki. Leur point commun principal est que la pierre qui est sacrifiée par le joueur qui essaye de faire sabaki procure une menace significative, donc elle force l'adversaire à répondre à cette menace et à rendre d'autres coups possibles dans les environs. Comme toujours avec de tels sujets complexes, le fait simplement d'en parler ne fait que créer la confusion. Il est intéressant de noter que le sabaki est une technique très avancée qui demande de l'expérience et de bonnes capacités de lecture ou beaucoup de temps de réflexion pour être accompli. **À notre niveau de jeu, je n'oserais pas affirmer que des techniques réelles de sabaki apparaissent dans nos parties ou font partie de notre connaissance.** Cela signifie que c'est une technique pour le futur, mais afin de progresser sur quelque chose on doit avoir en conscience, ou du moins conscience des efforts pour l'atteindre. Voyons deux exemples de ces efforts et essayons de comprendre comment fonctionne le sabaki.



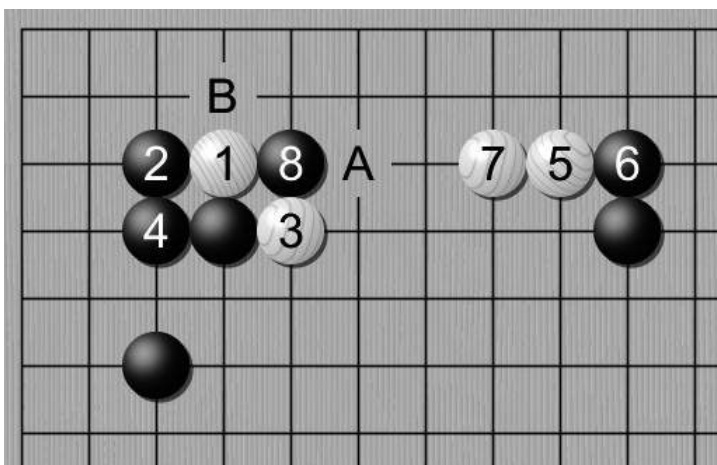
*Les deux joueurs essayent de jouer dans les grandes zones restantes du plateau. Noir 1 étend l'influence de Noir sur le côté supérieur, **Blanc 2** s'étend d'un groupe qui a besoin de s'enfuir vers le centre pour survivre, donc c'est un coup urgent pour Blanc. **Noir 3** étend son propre groupe sur la droite et crée de l'espace pour avoir une base. Si Blanc avait eu l'occasion de s'étendre en **3**, alors le groupe de Noir aurait été en difficulté. **Blanc 4** s'étend d'abord sur le dernier côté ouvert et **Noir 5** s'étend vers la même zone, limitant les perspectives de Blanc sur la gauche.*

*Les points marqués par des carrés inquiètent le joueur Blanc. Si Noir joue un autre coup en haut, toute invasion à cet endroit deviendra très difficile. Blanc a le sentiment qu'il doit y jouer maintenant...*

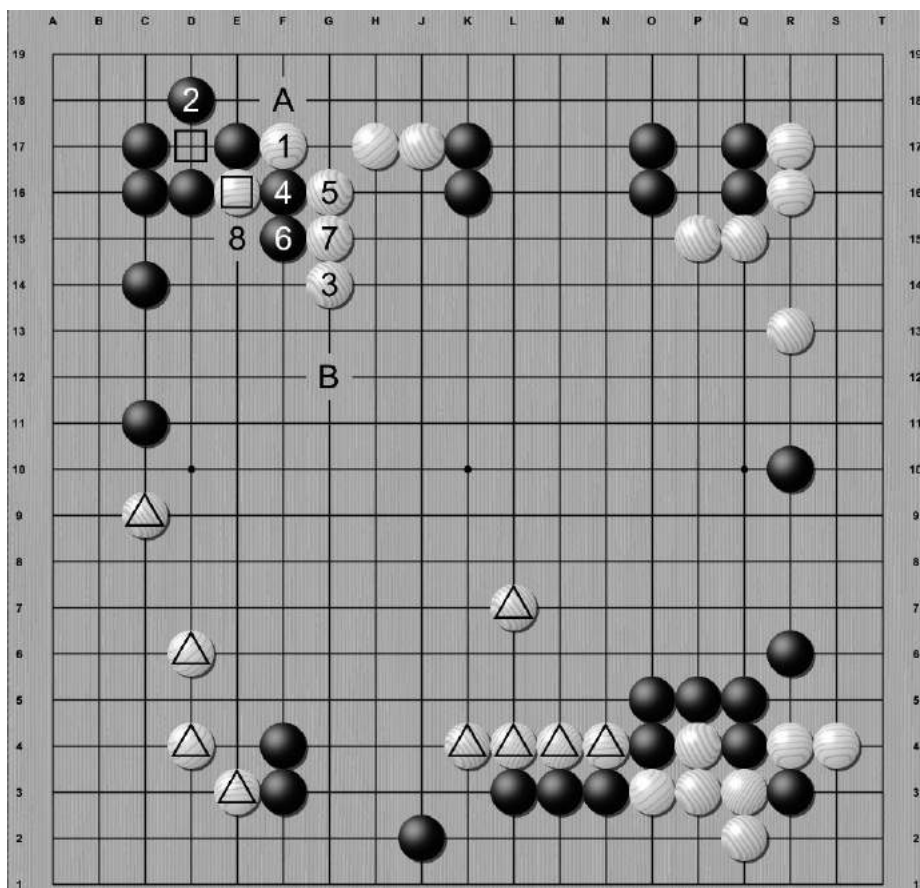


**Image de gauche :** Blanc se décide pour le coup au contact **1** (page 110) et Noir est fort dans cette zone donc il répond avec le hane agressif du **coup 2**. Le contre-hane du **coup 3** est une réponse très légère à cela. Ce coup semble abusif et Noir pourrait facilement couper en **A**, mais le point de coupe qui reste en **B** pour Noir est très sévère et il doit revenir pour le défendre à un moment donné, en laissant son attaque après la coupe en **A** inachevée, avec des résultats potentiellement désastreux.

**Image de droite :** même si Noir coupe en **A** et essaye tous les ataris et tous les coups agressifs sur le plateau, Blanc étend simplement ses pierres ce qui met en évidence le caractère abusif de l'agression de Noir. Maintenant Noir a deux points de coupe **A** et **B**, et il est impossible de défendre tous les deux avec son prochain coup. Il y a bien sûr des variations plus modérées, mais elles finissent toutes avec un résultat acceptable pour Blanc, considérant le fait que c'était une invasion très profonde. Donc Noir évite généralement de jouer immédiatement la coupe sans s'être défendu au moins une fois...

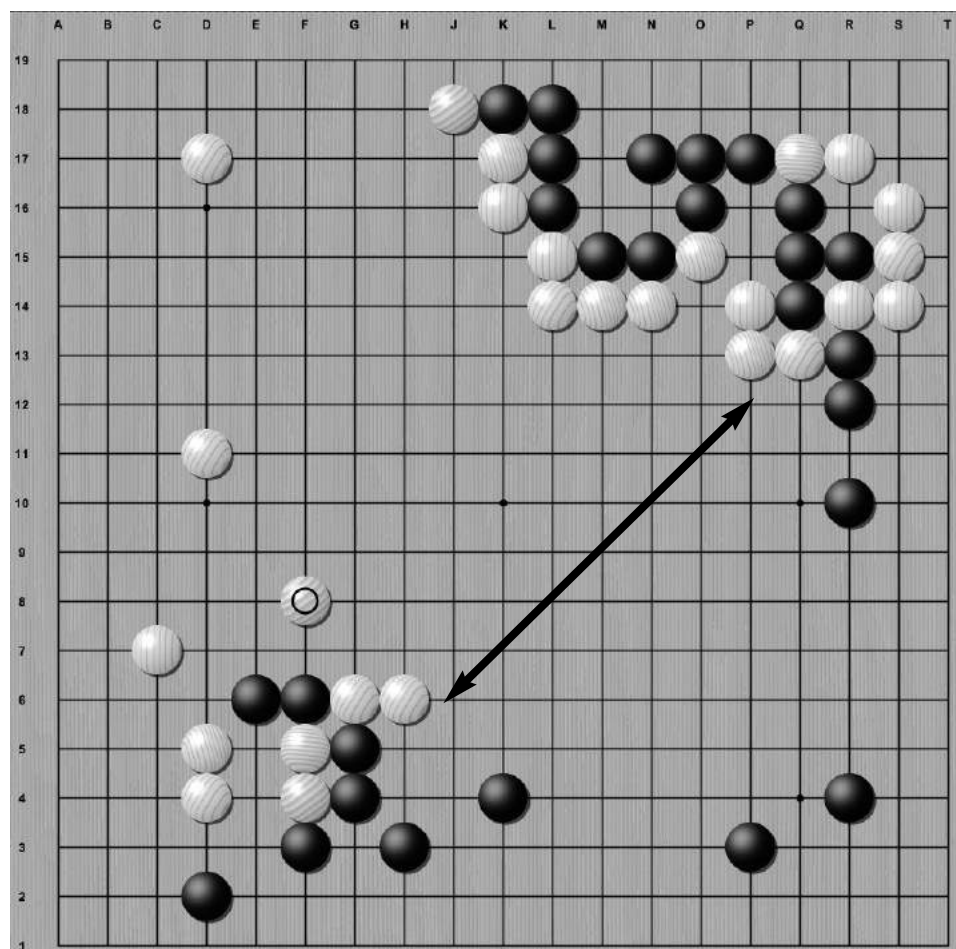


Donc le **coup 4** défend la coupe et maintenant Noir est prêt à attaquer les faibles pierres de Blanc, mais Blanc semble ignorer ses pierres et saute sur un coup en diagonale **5**. Noir ne veut pas que Blanc puisse ramper sous ses pierres donc il répond avec le pilier d'acier au **coup 6** et Blanc semble être en train de créer une base avec l'extension du **coup 7**. Noir met fin à cette perspective avec le coup 8 en capturant pratiquement la pierre blanche en **1**, mais en donnant à Blanc un autre échange. Si Blanc joue ensuite en **A**, Noir pourra jouer **B** et capturer la pierre blanche, sinon il donnera plus de coups forçants...



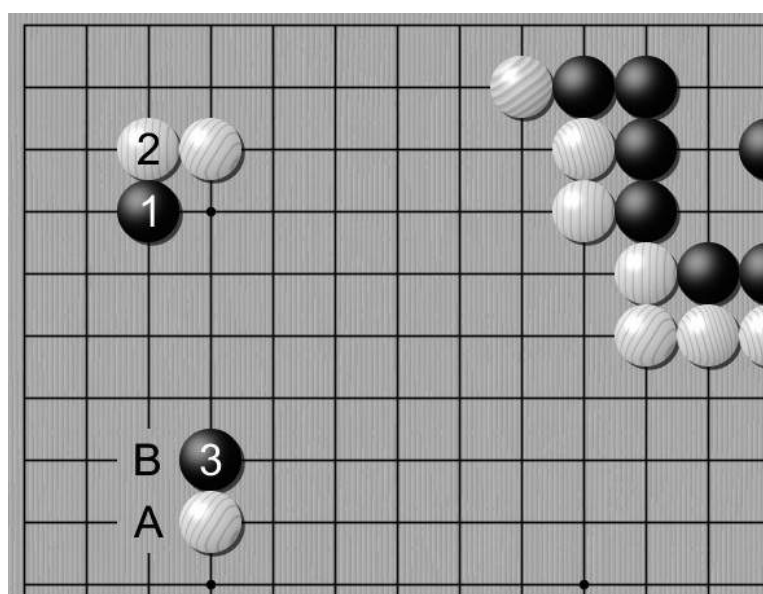
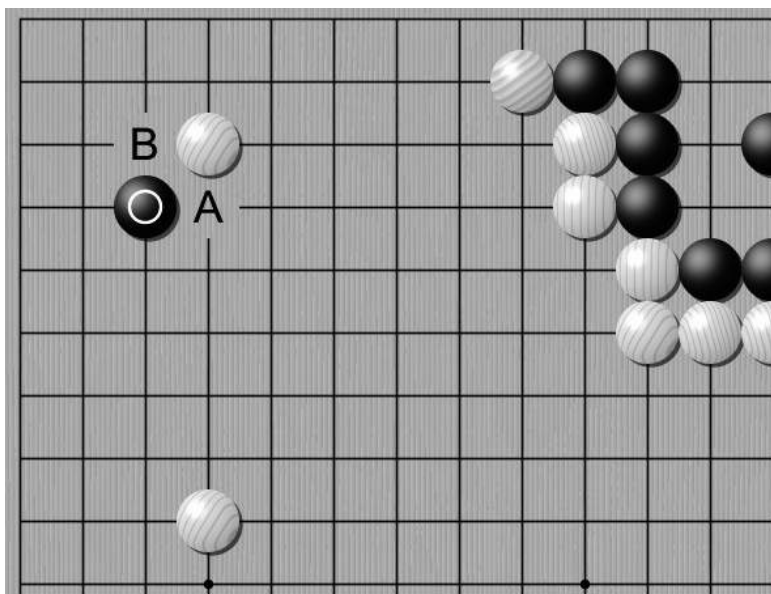
Après l'échange des **coups 1** et **2**, Blanc a maintenant assez de force pour sauter vers l'extérieur au **coup 3** et donner des options à ses pierres. À tout moment Blanc peut soit jouer **A** pour créer une base et vivre à l'intérieur de l'influence de Noir, soit continuer à sauter avec **B**. Noir joue le **coup 4** pour capturer encore une autre pierre blanche et menacer la coupe, mais le **coup 5** se défend simplement de cette menace et place la pierre noire en atari. **Noir 6** s'étend et menace encore de traverser les pierres de Blanc et le **coup 7** connecte solidement. Dans cette partie, Noir capture la pierre blanche en **8** pour supprimer l'aji et Blanc se retrouve avec **A** et **B** qui sont **miai**. Blanc a sacrifié ses pierres initiales, mais a réussi à survivre profondément à l'intérieur du territoire ennemi par une série de menaces réelles et en lâchant quelques pierres. Ceci est une idée grossière et générale du sabaki.





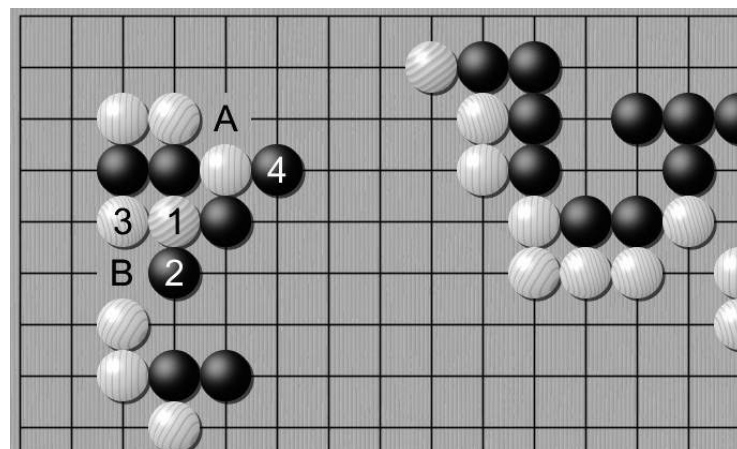
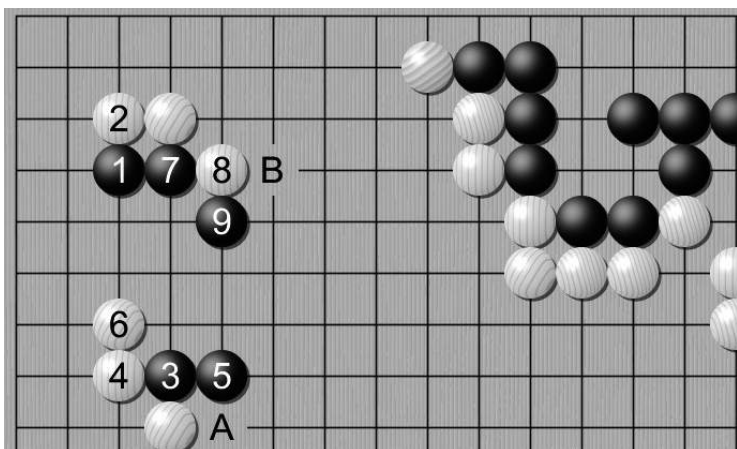
Voyons une autre application du sabaki, cette fois non seulement pour faire vivre un groupe, mais aussi pour réduire à plus grande échelle. Souvenez-vous que l'idée générale est de jouer un coup léger qui menace de faire beaucoup de dégâts, mais qui peut être sacrifié pour obtenir une meilleure compensation, en comparaison avec un coup plus prudent.

Dans ce cas Noir est en grande difficulté. Blanc a un moyo magnifique au centre et en haut, et une invasion directe semble peu probable. Une réduction ne va pas non plus être très efficace, considérant l'endroit où se situe la ligne de secteur de Blanc. Les deux choix typiques étant hors course, Noir va devoir jouer légèrement et essayer de sacrifier des pierres afin de survivre et de réduire Blanc.



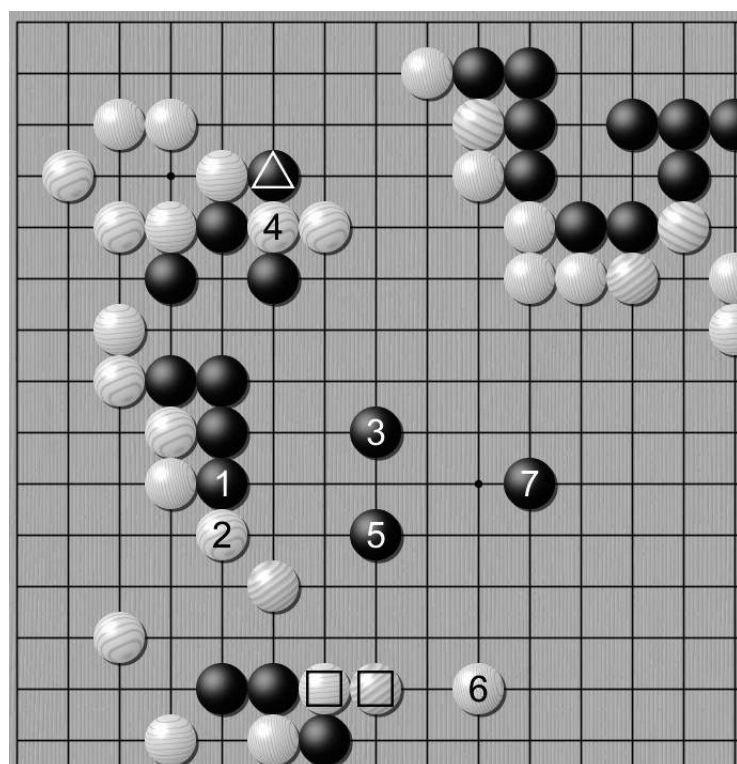
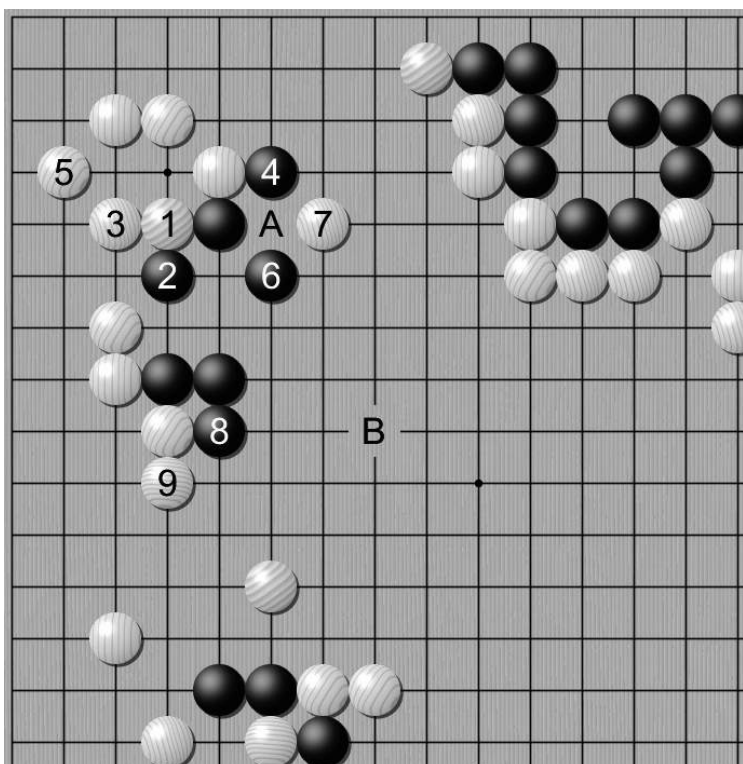
**Image de gauche** : remarquez que Blanc encercle largement une zone, mais cette zone est très grande, ce qui permettrait à Noir d'y faire deux yeux. Noir vise l'endroit où il serait le plus facile de vivre, le coin. Si Blanc joue **A**, alors Noir répondra en **B** et nous aurons le joseki usuel d'**invasion au point 3-3** où les coups ont été joués dans un ordre différent. Blanc pourrait faire cela et transformer tout le bord supérieur en territoire, mais ce serait une manière un peu trop prudente de jouer contre une pierre qui est si isolée au milieu du moyo de Blanc. Donc dans ce cas, Blanc a plus de chances de jouer **B** pour essayer de tuer la pierre d'invasion. Dans ce cas Noir ne peut pas répondre avec un coup en **A** parce que Blanc va simplement frapper ses pierres à la tête.

**Image de droite** : donc Noir laisse la pierre initiale et joue au contact de la pierre blanche la plus proche avec le **coup 3**. Blanc ne peut pas jouer en **A** et permettre un coup de Noir en **B** qui créerait une base parfaite pour Noir...



**Image de gauche** : Blanc est pratiquement obligé de jouer le **coup 4**. Noir s'étend avec le **coup 5** et essaye de créer de l'espace vital vers le bord et le centre et menace de jouer le **coup 6** si Blanc joue en A. Ceci force Blanc à jouer le **coup 6** et à détruire la base éventuelle de Noir en direction du bord. Noir s'étend avec le **coup 7**, mais cette fois, se faire frapper à la tête avec le **coup 8** est moins sévère, parce que maintenant Noir a des alliés autour de lui. **Noir 9** répond à l'attaque de Blanc, mais Blanc ne peut pas s'étendre en B pour le moment, puisque ce serait un coup très lent qui permettrait à Noir de former des yeux dans le centre.

**Image de droite** : donc Blanc coupe avec le **coup 1**, Noir joue l'atari et fait une bonne forme au **coup 2**, Blanc s'étend et place deux pierres noires en atari également et Noir ignore cette menace, sacrifie ses pierres pour jouer le **coup 4**. Blanc ne peut pas se connecter en A, parce que cela permettrait à Noir de jouer un autre coup gratuit avec l'atari en B, donc Blanc est presque obligé de capturer les pierres noires...



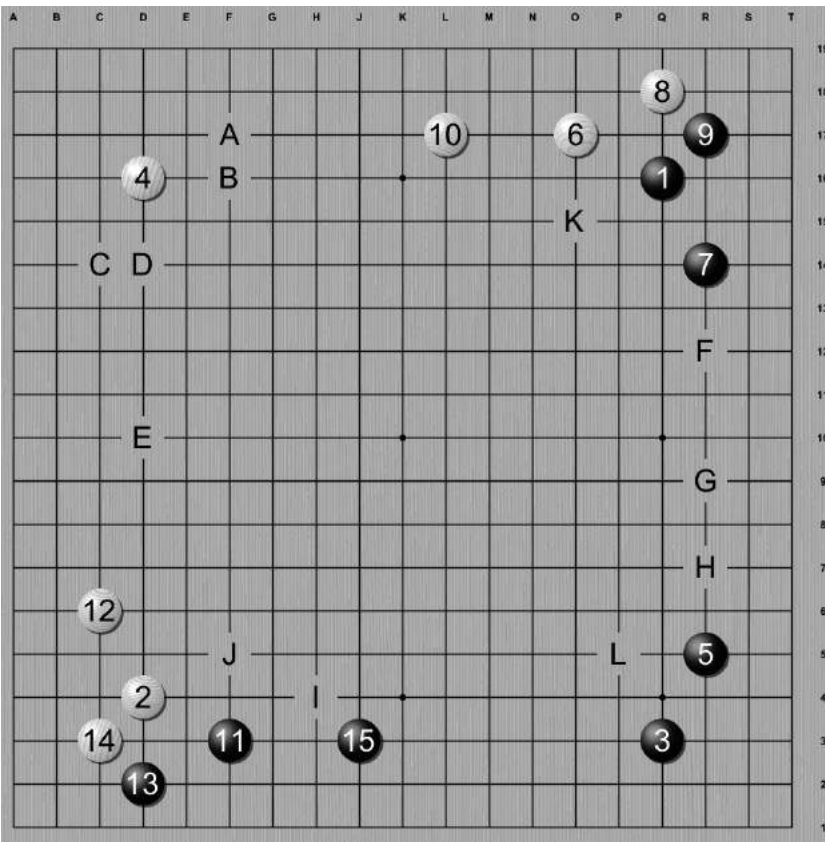
**Image de gauche** : **Blanc 5** est un coup forcé et **Noir 6** fait une double gueule du tigre. Maintenant Noir semble être en train de faire une bonne forme au prix de seulement deux pierres ! Blanc ne peut pas s'y résoudre cependant et effectue un nozoki au **coup 7**, menaçant de couper en A et de détruire une partie de l'espace vital. Mais le coup en A est lent pour les deux joueurs et si Noir y joue alors il craint qu'il sera enfermé à grande échelle par un coup autour de B, donc il continue à menacer Blanc avec le **coup 8**. Blanc ne peut pas permettre à Noir de faire atari à cette pierre donc, au lieu de jouer A, Blanc s'étend au **coup 9**.

**Image de droite** : Noir essaye encore de pousser avec le **coup 1**, mais Blanc bloque avec le **coup 2**. Noir saute au point vital au **coup 3** et enfin maintenant Blanc a le temps de couper au **coup 4**, de capturer la pierre marquée par un triangle et de faire atari à une autre pierre noire. **Blanc 4** est un gros coup, mais Noir veut uniquement survivre et réduire, donc il fait une bonne forme avec le **coup 5** pour assurer sa survie et pour menacer les pierres blanches marquées par des carrés. Blanc saute au **coup 6** pour renforcer ses pierres et Noir crée encore plus d'espace autour de lui avec le **coup 7**. Noir a sacrifié au moins trois pierres durant le processus, mais regardez quelle quantité du moyo de Blanc il a réussi à réduire.

## ► Évitez de créer un trop grand nombre de groupes

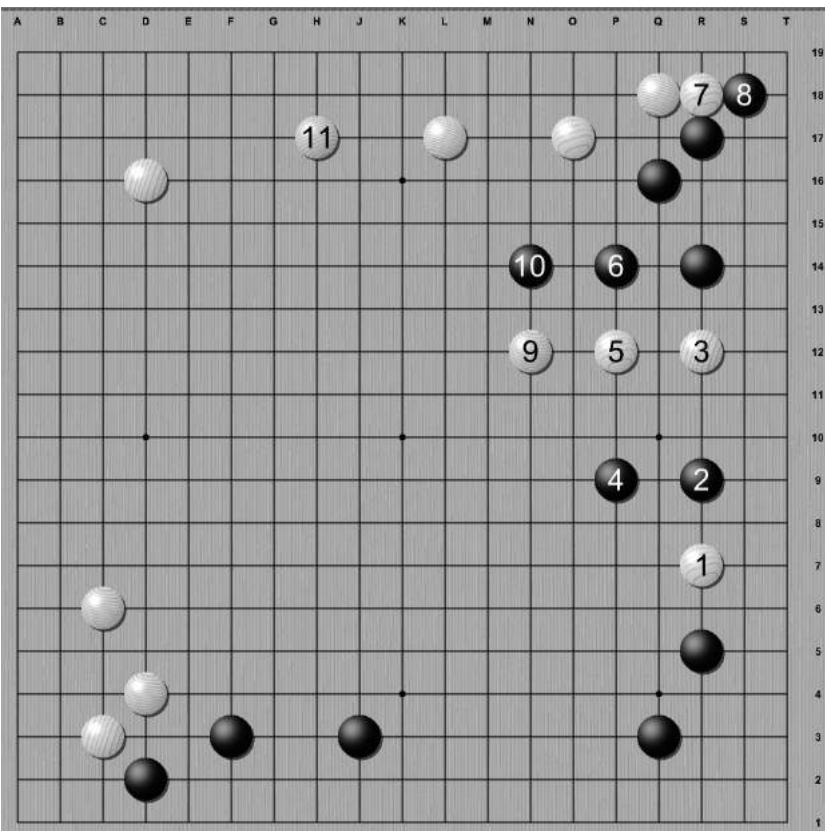
En d'autres termes, ne soyez pas trop gourmand et ne dispersez pas trop vos forces. Contrairement à la plupart des autres idées, celle-ci est assez compréhensible. Le Go est un jeu d'encercllement, donc si vous créez un trop grand nombre de petits groupes alors ils seront plus faciles à encercler ou à attaquer ou même capturer.

Peut-être que cette idée d'apparence simple semble redondante, mais plus vous jouerez, plus vous sentirez le besoin de faire « juste un autre groupe » ici et là. Parfois la tentation est simplement trop grande. C'est pourquoi une mise en garde et quelques exemples de parties réelles sont nécessaires, afin de voir comment on peut se retrouver avec trop de groupes sur le plateau :

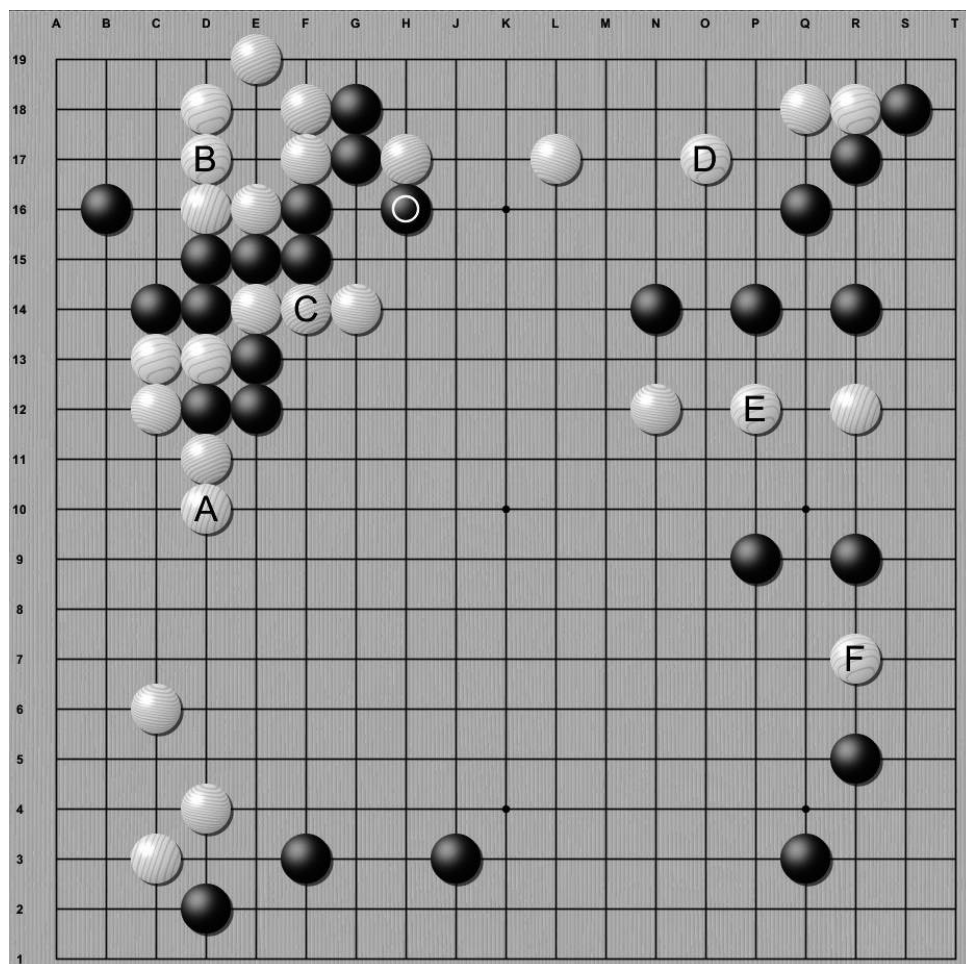


*Ceci est un plateau typique lors de l'ouverture. Les deux joueurs ont choisi de suivre la théorie de l'ouverture et ont d'abord approché les coins et ils ont choisi la **direction de jeu** qui les font s'étendre vers le plus grand bord du plateau.*

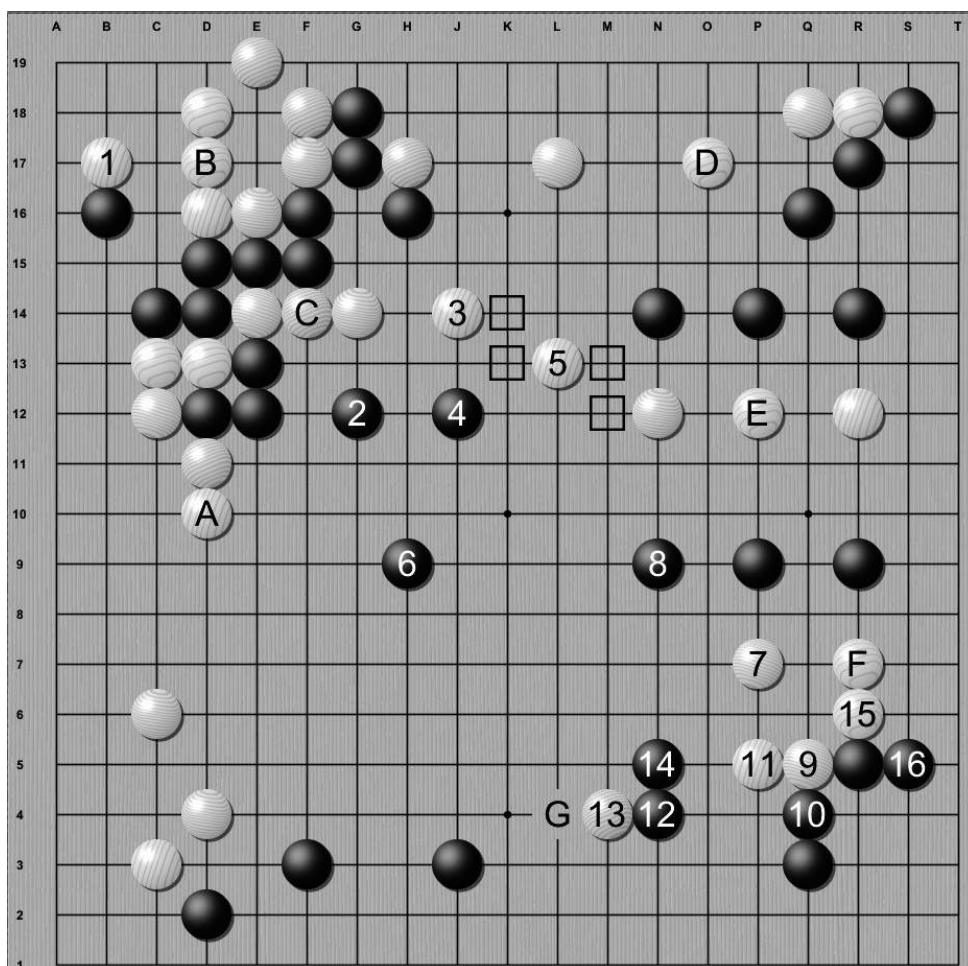
*Il semble que le plateau soit divisé diagonalement en deux. Il apparaît que les deux joueurs ont chacun un grand groupe, avec le joueur blanc qui a la partie en haut à gauche et Noir possède la partie en bas à droite. C'est au tour de Blanc et comme vous pouvez le voir, il y a de nombreuses options valables sur le plateau. Certains choix consistent à jouer en respectant la séparation en diagonale des deux joueurs, en faisant des coups pacifiques qui solidifient l'emprise de Blanc sur son propre côté du plateau, tandis que d'autres choix envahissent pratiquement le côté de Noir, et commencent effectivement la phase de milieu de partie.*



*Blanc choisit de commencer le milieu de partie et joue le **coup 1** sur le côté de Noir. Ayant un grand nombre de pierres aux alentours, Noir pince de manière prévisible la pierre de Blanc avec le **coup 2**. Au lieu de sauter pour sortir, Blanc pense que les pierres de Noir sont trop éloignées les unes des autres et il contre-pince la pierre de Noir avec le **coup 3**. Mais **Blanc 3** est déjà pincé des deux côtés, donc après que Noir saute vers le haut et déconnecte les pierres de Blanc, cela signifie que Blanc a créé deux nouveaux groupes de pierres qu'il doit défendre individuellement et ils sont tous deux derrière les lignes de l'ennemi ! C'est une situation bien difficile et après que les coups jusqu'à **11** se sont échangés, les groupes de Noir sont vivants et en sécurité. En comparaison, les trois pierres de Blanc n'ont pas de base et la pierre isolée du **coup 1** est presque complètement encerclée et c'est au tour de Noir...*



Noir laisse le côté droit pour le moment et approche le coin en haut à gauche. Après un combat long et peu orthodoxe des deux joueurs, que nous n'analyserons pas, voici la position du plateau. C'est au tour de Blanc et il a maintenant **six groupes différents** sur le plateau (de A à F) dont seul A est en sécurité. Le **groupe B** n'a qu'un seul œil, le groupe C n'a pas d'yeux et il est presque encerclé, le bord du **groupe D** peut être capturé, le **groupe E** est situé profondément entre les pierres noires et le **groupe F** est presque complètement encerclé aussi !



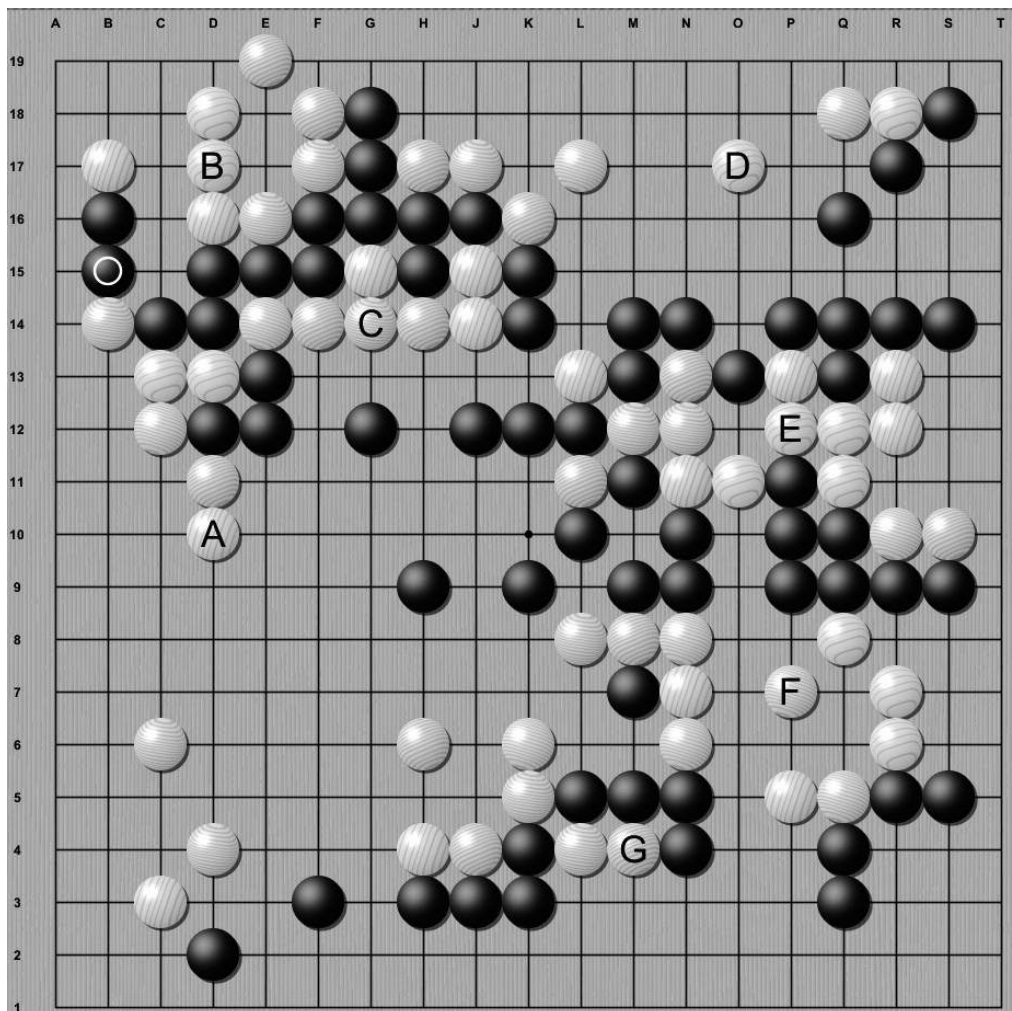
Regardons ce qui se passe ensuite. Blanc a besoin de nettoyer les choses. Le **coup 1** assure que le **groupe B** possède deux yeux. Un groupe est définitivement en sécurité maintenant, mais cela donne à Noir la chance de jouer l'échange du **coup 2** au **coup 6**.

Maintenant le groupe noir de trois pierres est installé et Blanc pense que les **groupes C** et **E** sont connectés, mais le fait est que saut du cavalier a des points de coupe aux points marqués par des carrés. Noir ne peut pas couper immédiatement, mais si plus tard il en a l'occasion, ces pierres peuvent être séparées.

Maintenant c'est encore au tour de Blanc, qui décide de s'occuper de la pierre solitaire du **groupe F** et d'essayer de lui faire former deux yeux et de vivre. Avec les échanges de **coups** de 7 à 15, Blanc réussit en effet à former un œil, mais il n'est pas encore vivant, tandis que le **coup 8** de Noir déconnecte le **groupe E** dont nous avons parlé plus tôt.

Encore pire est l'échange des **coups 13** et **14** qui a créé encore un autre groupe de pierres pour Blanc. C'est un groupe que Blanc envisage de sacrifier pour créer un second œil pour le **groupe F**, mais il lui en coûtera beaucoup. Noir aura toute la partie inférieure en échange d'un seul œil...





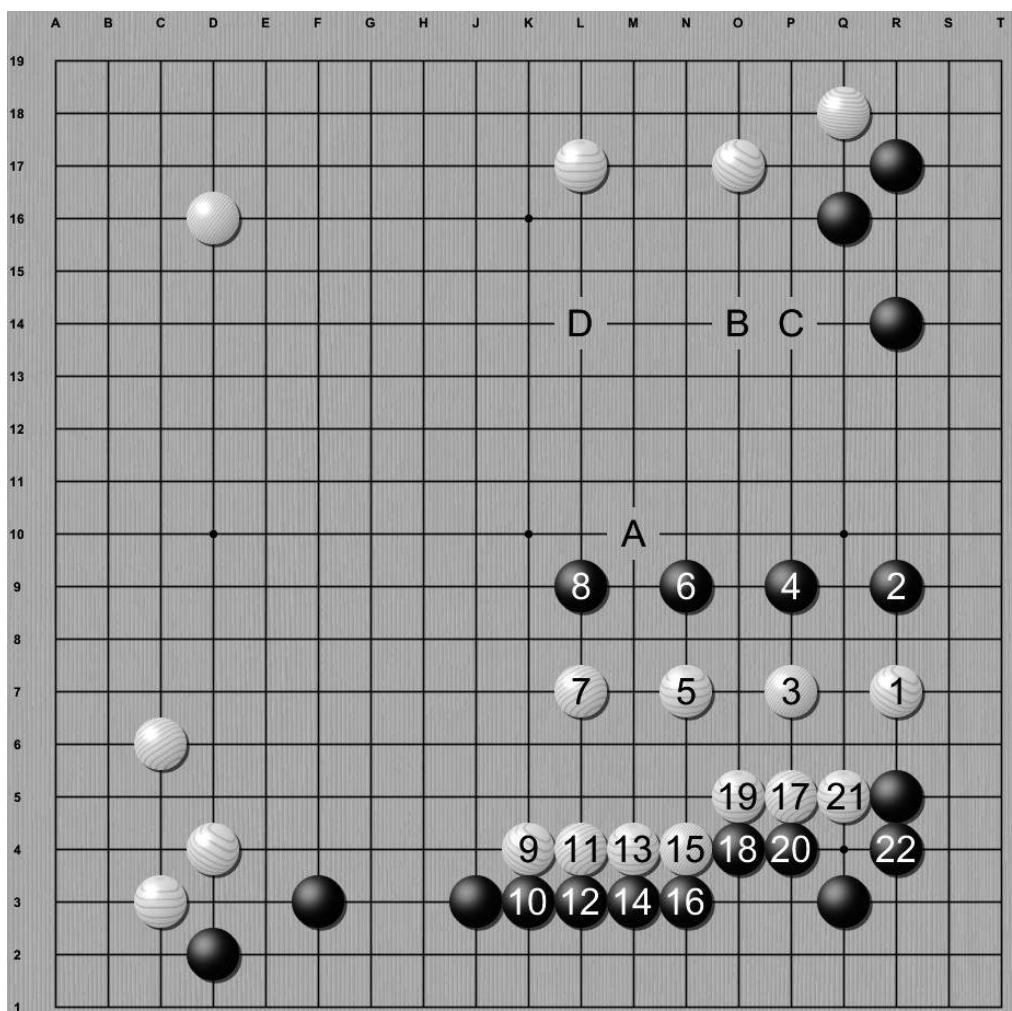
C'est la fin de la partie.

Comme nous l'avons dit, le **groupe G** a été sacrifié afin que le **groupe F** survive et Noir a pris le bord inférieur en compensation. Ce n'était pas vraiment un échange équitable pour Blanc, mais il ne pouvait pas laisser son groupe mourir. Les **groupes C** et **E** ont fini par être déconnectés et sont **morts tous les deux**.

Le **groupe C** est encerclé et mort avec quatre libertés contre le groupe noir qui a au moins cinq libertés.

Le **groupe E** n'a qu'un seul œil et il est complètement encerclé par des groupes noirs qui ne peuvent pas être tués, donc il n'a aucun moyen d'être sauvé.

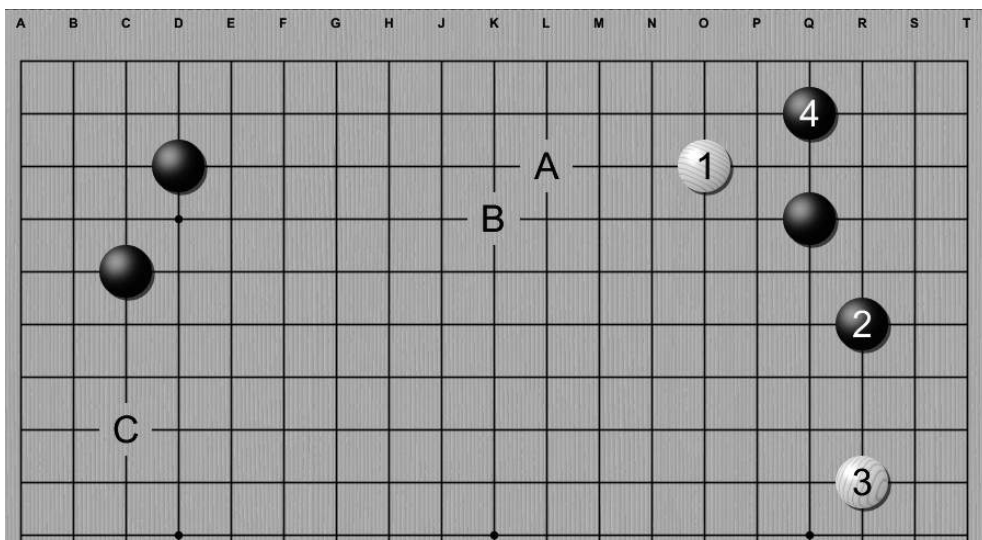
Les **groupes A** et **F** sont presque connectés, mais ils sont tous deux vivants à ce stade, donc leur connexion est maintenant sans importance. Sur les cinq groupes qui étaient en danger il était prévisible que Blanc ne puisse pas tous les sauver et que certains d'eux soient morts.



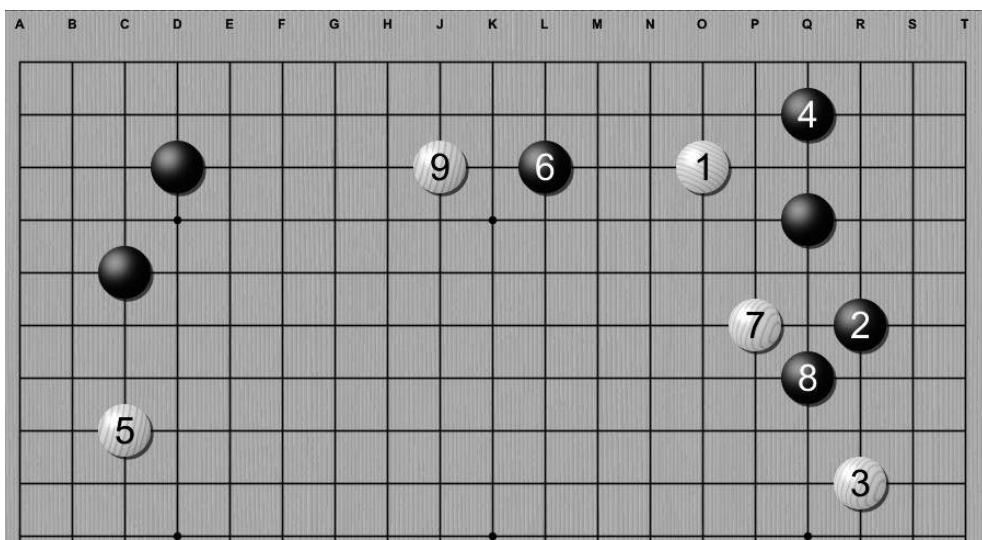
Un résultat beaucoup plus raisonnable pour Blanc aurait été initialement de défendre sa pierre pincée en sautant à l'extérieur et en invitant Noir à sauter également, pour garder la pression. Après cela (**coups 9 à 21**), Blanc aurait eu assez d'espace pour donner une bonne forme à ses pierres et créer un groupe vivant, et l'image de gauche est juste l'une des nombreuses options possibles.

Noir a beaucoup d'influence sur le centre et le côté droit, mais on en est encore aux premiers stades de la partie, donc il y a de nombreuses options pour Blanc s'il veut réduire ce moyo. Par exemple, Blanc pourrait jouer le **nozoki** en **A** afin menacer la coupe ou **B**, **C** et **D** pour commencer directement à réduire le potentiel de Noir. Le point important cependant est que Blanc aurait créé un groupe fort et en sécurité et non de nombreux groupes faibles qui pourraient constamment être attaqués.

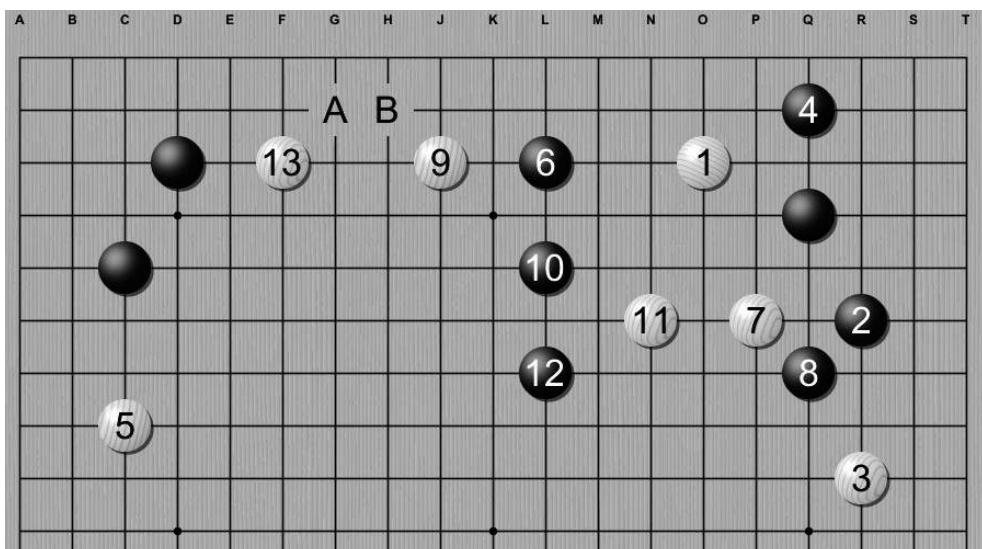
**Souvenez-vous** : ne créez pas de trop nombreux groupes. Si vos groupes sont forts et en sécurité, alors vous pouvez attaquer les groupes de votre adversaire. Si vos groupes sont trop nombreux et faibles, alors vous serez pourchassé sur tout le plateau. **Même si vos groupes survivent, la compensation qu'obtiendra l'adversaire de l'attaque sera en général bien plus grande que la valeur de votre groupe** (tout comme ce qui s'est passé avec le sacrifice du groupe G de l'exemple).



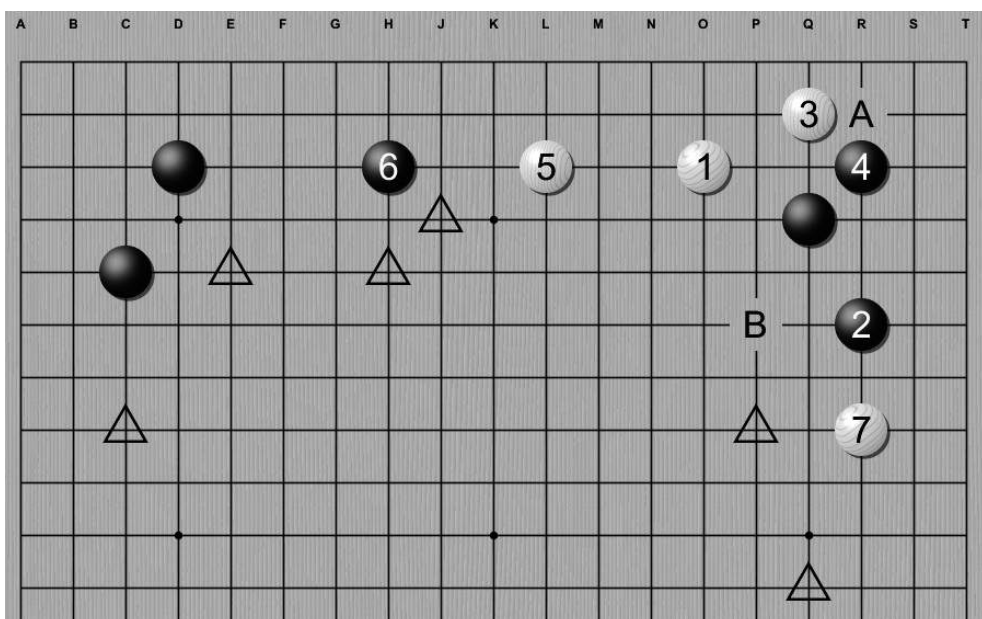
Un autre exemple de comment vous pouvez vous retrouver avec un trop grand nombre de groupes vient d'une autre partie et de sa phase d'ouverture. Les **coups 1 et 2** semblent normaux mais, au lieu de suivre un joseki, Blanc a changé de direction et a approché à partir de l'autre côté avec le **coup 3**. Noir a joué le **coup 4** pour sécuriser le coin et maintenant un coup comme **A** ou **B** semble raisonnable pour Blanc, pour renforcer sa pierre. Laisser sa pierre en **1** et jouer en **C** serait disperser un peu trop ses forces...



Mais c'est exactement ce que fait Blanc. **Noir 6** pince immédiatement la pierre blanche pour la priver de toute possibilité de vivre sur place. Cela signifie que Blanc doit s'échapper pour se connecter avec un autre groupe avec le **coup 7**, mais **Noir 8** l'intercepte et sépare les deux groupes. Blanc décide d'augmenter la pression et d'intensifier le combat, donc il crée un autre groupe de pierres en jouant la contre-pince au **coup 9**. Soudain en cinq coups, Blanc a créé quatre groupes !



Noir utilise de manière prévisible le **coup 10** pour sauter vers l'extérieur et mettre la pression sur les deux groupes blancs en même temps. Étant obligé de choisir entre renforcer l'un ou l'autre, Blanc choisit de jouer le **coup 11** pour essayer de contenir les pierres de Noir. Noir est entouré d'amis cependant, donc il saute encore avec le **coup 12**. Cela permet à Blanc de défendre son autre groupe également, avec le **coup 13**. Mais une base de deux espaces qui est encerclée peut être attaquée en **A** ou **B** et se voir retirer tout espace pour former des yeux.

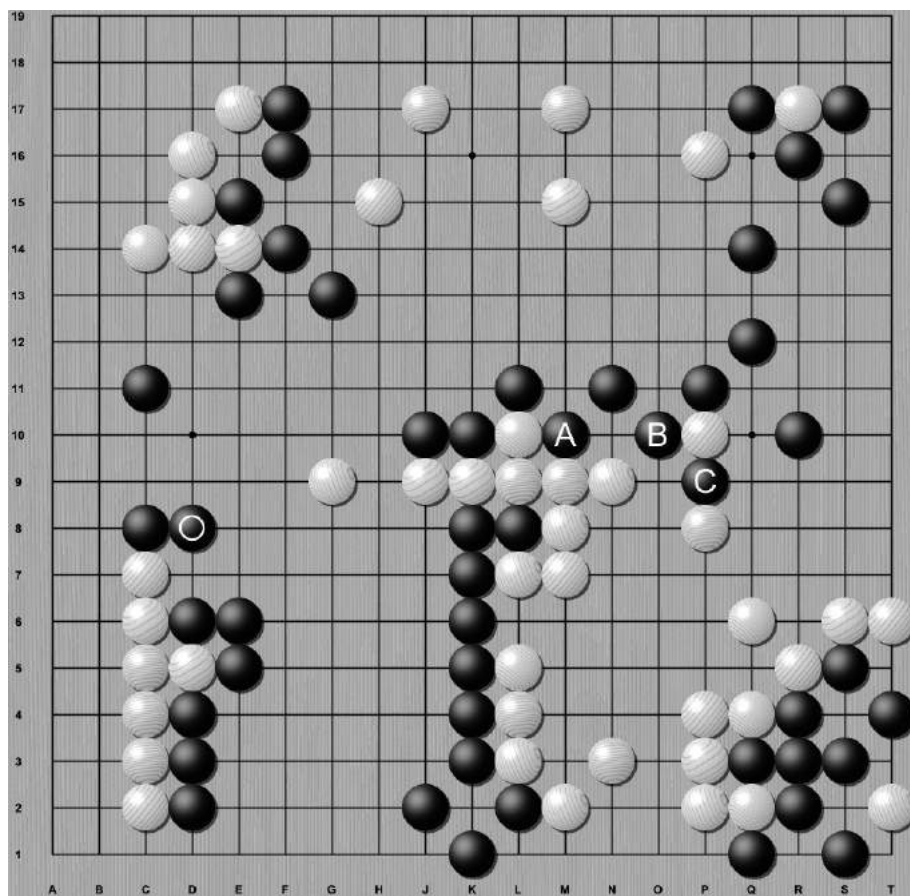


Au lieu de créer des groupes multiples aussi vite, Blanc aurait pu installer d'abord un groupe avant de s'aventurer avec son approche suivante. Par exemple, après le joseki suivant, Blanc pourrait faire une approche au **coup 7** qui est sente (elle menace de tuer le groupe noir plus tard), donc Noir doit jouer **A** ou **B** pour se mettre en sécurité. Ensuite, Blanc a tous les points marqués pour s'étendre en sécurité. Il n'y avait pas d'urgence à effectuer de multiples attaques. **Restez fort, restez en sécurité et attaquez à partir de positions solides.**

## ►► Ne réduisez pas vos libertés sans raison

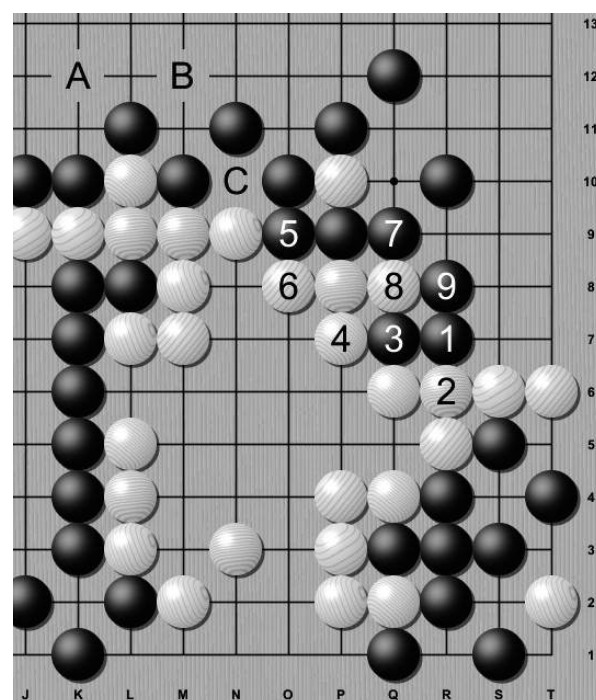
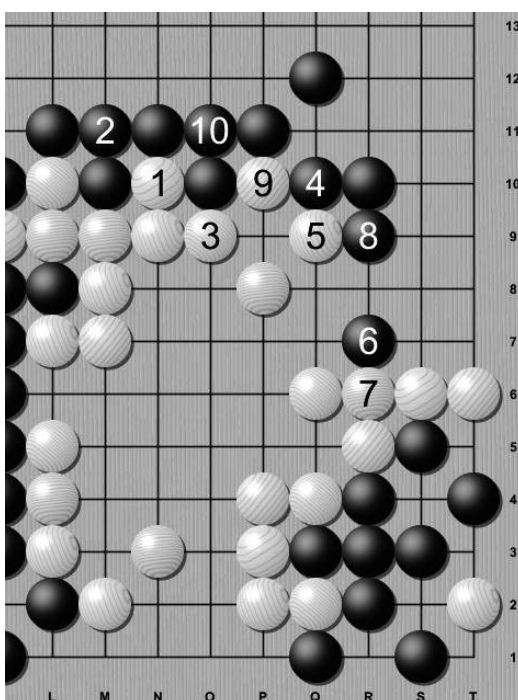
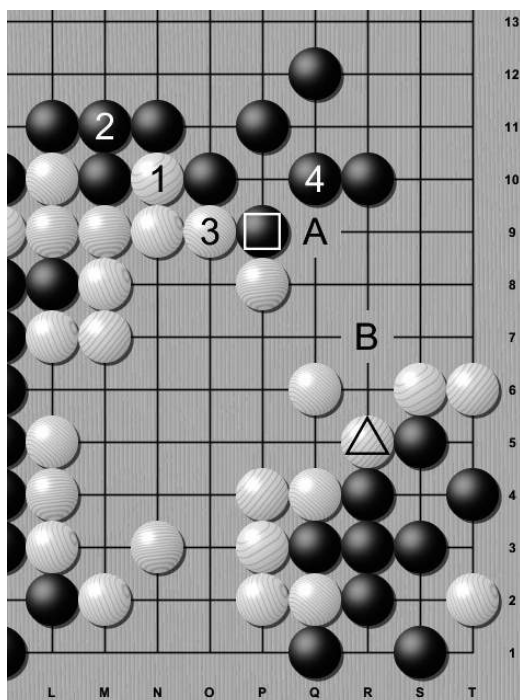
Un dernier point dans ce livre, et non des moindres, est le conseil d'éviter de jouer des coups qui réduisent nos libertés, sans avoir vraiment de plan et d'objectif que l'on souhaite atteindre. Surtout dans les parties de kyu à deux chiffres, juste parce qu'il y a un espace entre deux pierres, un joueur ressent le besoin d'y jouer, même s'il n'y a aucune chance qu'une coupe ne marche. Ceci n'accomplit rien, excepté réduire nos libertés et forcer notre adversaire à se défendre et corriger une faiblesse, presque gratuitement. Il est bien meilleur de laisser ce petit problème pour plus tard. Lorsque le plateau changera, ce qui était initialement une petite source d'aji peut devenir une grande menace qui vous permettra d'entreprendre une attaque dévastatrice. Ou bien elle pourrait ne jamais évoluer en quoi que ce soit d'utile. Dans tous les cas il vaut mieux laisser des petits problèmes dans les défenses de votre adversaire pour éventuellement les exploiter plus tard, que jouer de force dans toutes les petites ouvertures et d'essayer d'insérer vos pierres à des endroits où elles ne peuvent pas passer.

Donc à quoi ressemble cette idée sur le plateau ? **Il y a généralement deux cas**, l'un dans lequel vous dépensez des coups pour aider votre adversaire à réparer sa forme et le second, plus grave, où vous réduisez vos libertés et placez vos propres groupes en danger. Commençons par le cas le moins grave :



*Vous vous souvenez peut-être de cette partie de l'exemple en bas à droite sur la manière de tuer le **groupe en J** aux **pages 167-169**. Ceci est le plateau de nombreux coups plus tard et c'est au tour de Blanc. Comme vous pouvez le voir il y a une suite d'ataris qui peut être jouée par Blanc sur les pierres **A**, **B** et **C**. Placer les pierres de l'adversaire en atari est toujours très tentant, mais dans ce cas Blanc ne gagnerait pas grand-chose à remplir ses libertés en jouant ces ataris. Blanc ne peut capturer aucune pierre qui lui donnerait un avantage significatif, et jouer les ataris aidera Noir à réparer ses connexions indirectes et à éliminer tout l'**aji** dans cette zone. Voyons pourquoi....*

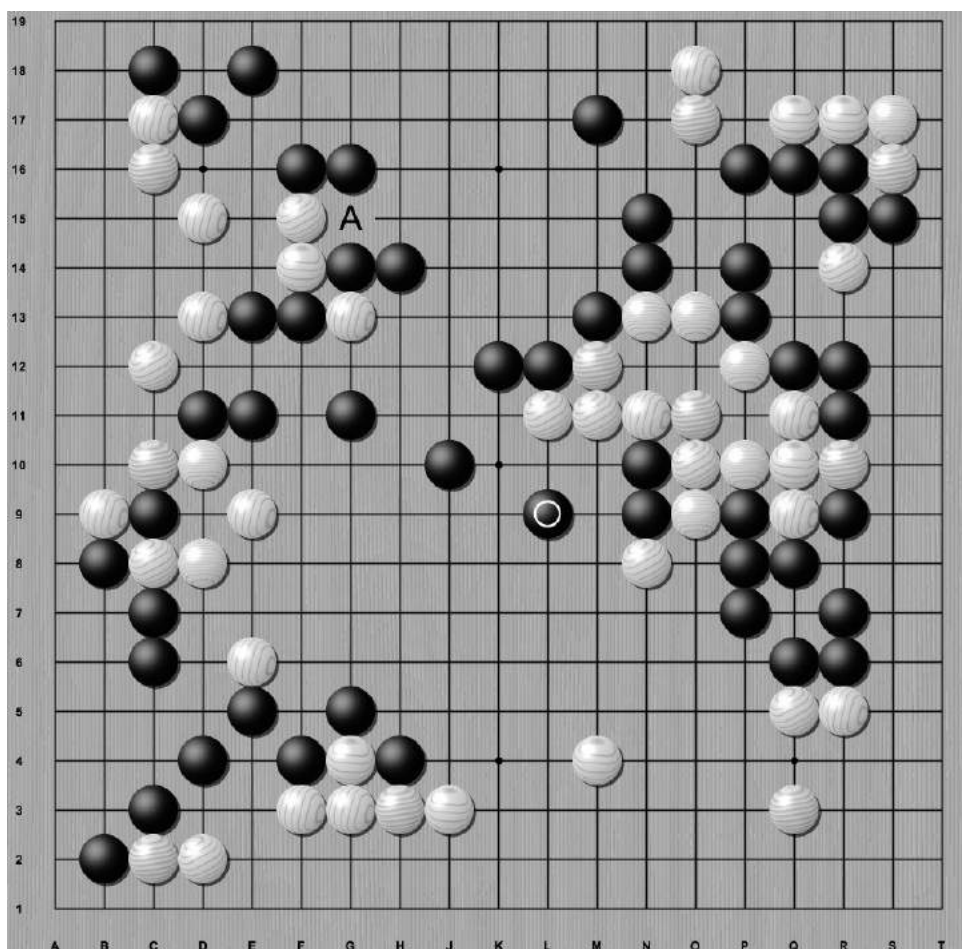




**Image de gauche** : si Blanc joue l'atari au **coup 1**, Noir peut simplement connecter au **coup 2**. Si Blanc joue le double atari au **coup 3**, Noir peut simplement capturer la pierre blanche qui a rendu le double atari possible, avec le **coup 4**. Même si Blanc persiste et joue un autre atari en **A**, Noir peut l'ignorer et jouer la menace sente en **B** parce que la pierre marquée d'un carré n'est pas importante pour la forme de Noir après la connexion solide du **coup 2**. D'un autre côté, Blanc ne peut pas laisser la pierre marquée d'un triangle subir un atari, sinon le groupe mort noir reviendra à la vie !

**Image centrale** : ici on voit le résultat final de l'échange si Blanc est entêté et joue l'atari au **coup 5**. Comme vous pouvez le voir, même après que Blanc capture la pierre au **coup 9**, Noir peut connecter calmement toutes ses pierres avec le **coup 10**.

**Image de droite** : ceci est le résultat si Blanc ignore totalement cette zone et utilise son coup sente pour gagner un avantage ailleurs sur le plateau. Noir à nouveau joue le nozoki et ensuite continue avec des coups de réduction, mais la défense de Blanc est solide. La différence entre l'image du centre et l'image de droite est seulement de quelques points (autour de quatre points lorsque l'on atteint la fin de partie) et Blanc garde encore un peu d'aji contre Noir aux points **A**, **B** et **C**. Comparez les deux images et réfléchissez s'il vaut la peine pour Blanc de dépenser des coups dans cette zone pour le moment, en considérant le plateau entier de la page précédente.

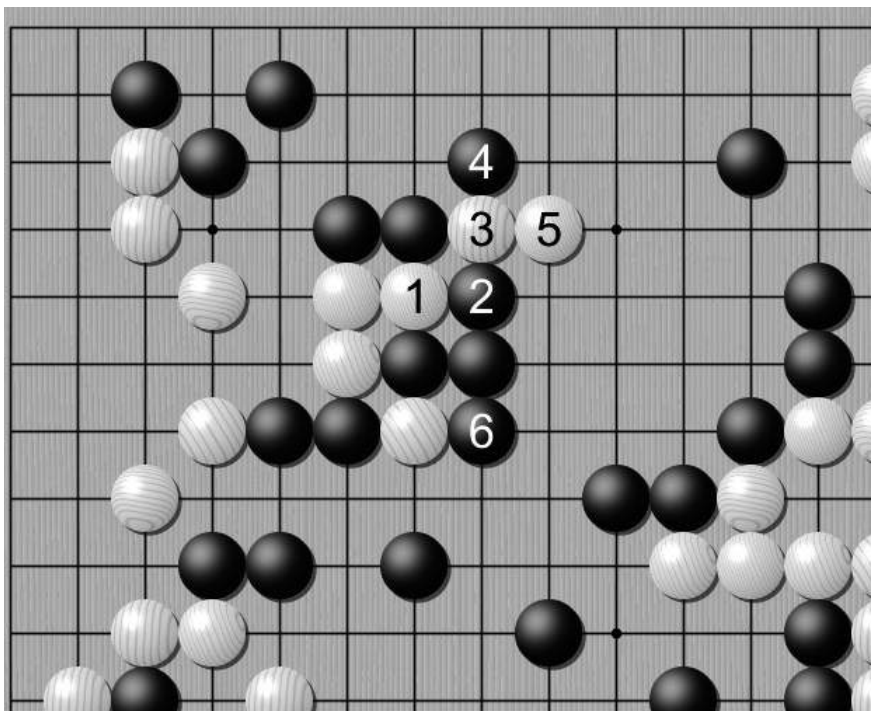


Dans l'exemple précédent, même si vous décidez d'investir des coups pour installer cette position du plateau, ce n'est pas la fin du monde. Blanc aide pratiquement Noir à réparer tous les défauts de sa forme et de sa défense, en échange de quelques points et éventuellement du sente plus tard, mais ce n'est pas un désastre. Dans ce cas, remplir vos propres libertés pour jouer un atari était juste un coup pas très bon.

Mais comme nous l'avons dit, il y a un second cas où remplir ses libertés et chercher des coupes qui ne marchent pas peuvent coûter la stabilité ou même la vie de notre propre groupe. Un tel exemple se trouve sur l'image de gauche avec la possibilité de pousser et de couper en **A**.

Les deux joueurs sont en train de combattre ailleurs pour le moment, mais Blanc refuse de pousser, ce qui lui remplirait l'une de ses libertés, jusqu'à la fin de la partie. Pourquoi ce coup particulier est-il si mauvais pour lui ?



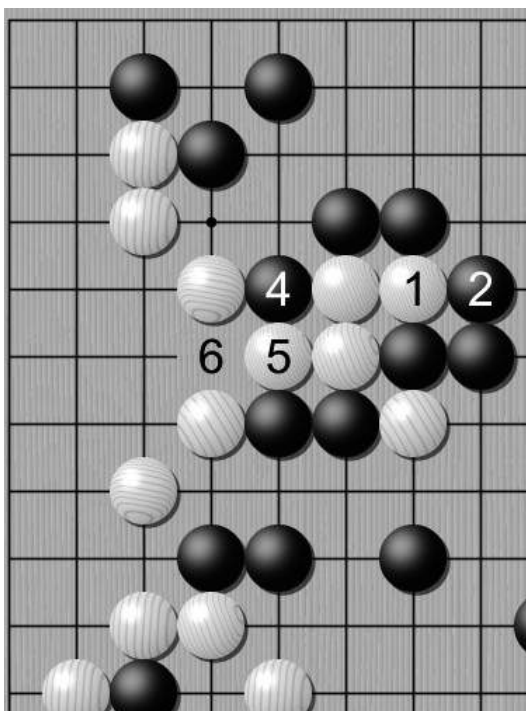


Si Blanc décide de pousser avec le **coup 1**, Noir va certainement juste bloquer avec le **coup 2**, mais Noir a tant de pierres autour qu'il n'y a pas de bonne continuation pour Blanc.

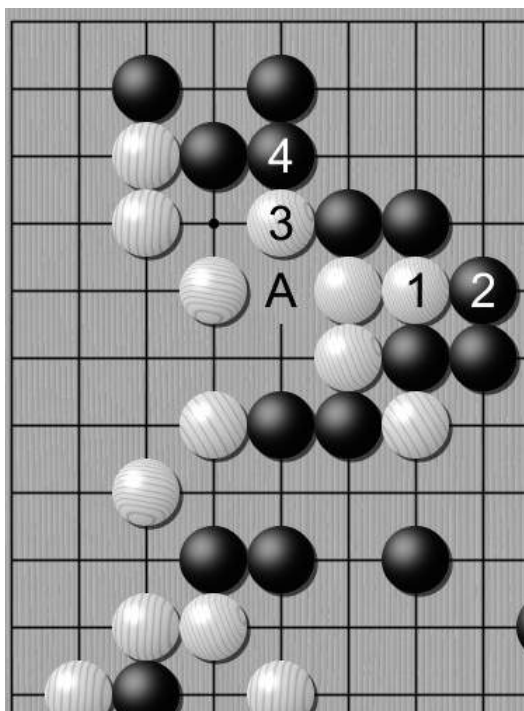
Couper au **coup 3** est sans objet. Dans la séquence qui en découle, Noir peut facilement défendre ses quelques faiblesses et les deux pierres blanches n'ont aucune chance de vivre dans un si petit espace, totalement encerclé par des pierres noires.

On pourrait dire que le **coup 1** est sente, puisque Noir doit répondre, donc il semble que ce coup ne fasse pas de mal à Blanc.

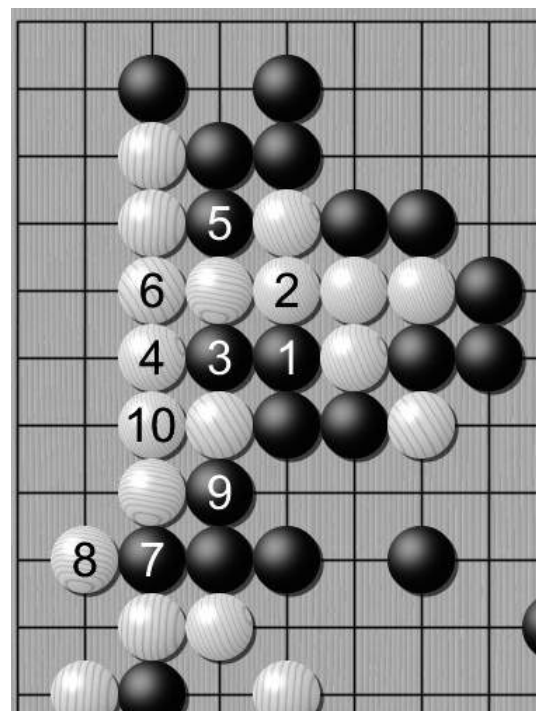
Il est facile de négliger le fait que le groupe de Blanc n'a plus que deux libertés. C'est quelque chose que Blanc a perdu et maintenant il doit défendre son groupe, car s'il joue ailleurs il perdra son groupe...



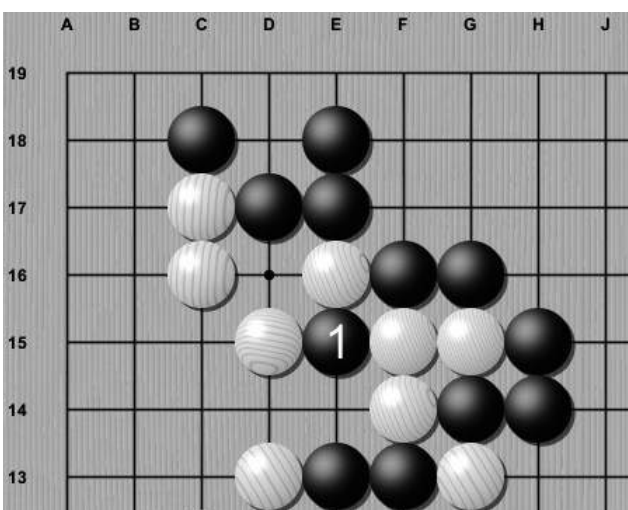
**Image de gauche** : si Blanc ne défend pas ses pierres, alors le **coup 4** tue directement le groupe. Le **coup 5** n'ajoute pas de libertés aux pierres blanches, donc **Noir 6** capture le groupe.



**Image centrale** : même si Blanc essaye de se défendre contre Noir A, tout en gardant le sente, avec le **coup 3**, ce n'est pas très efficace. Si Blanc pense qu'il est maintenant en sécurité et joue ailleurs, il est toujours en danger de se faire sévèrement réduire même par des coups simples, tandis que Noir A est toujours une menace significative.

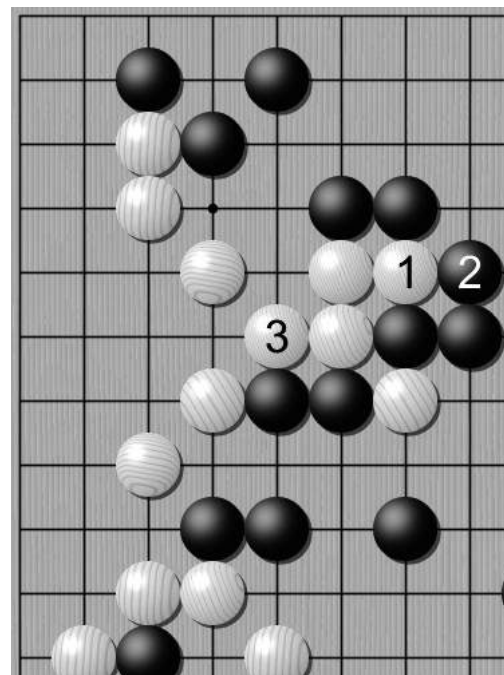
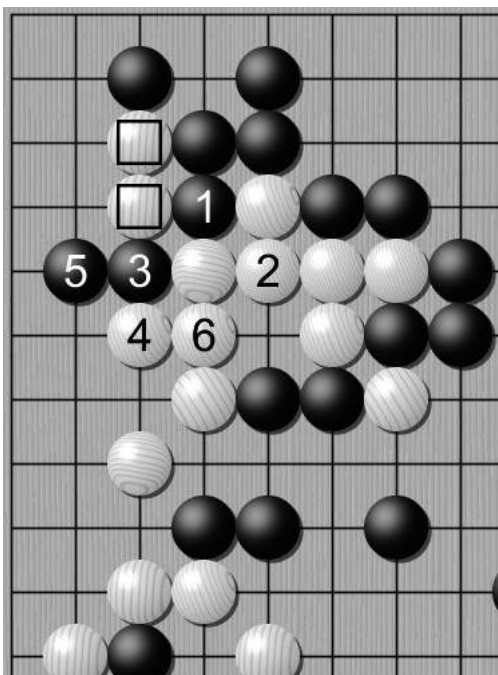
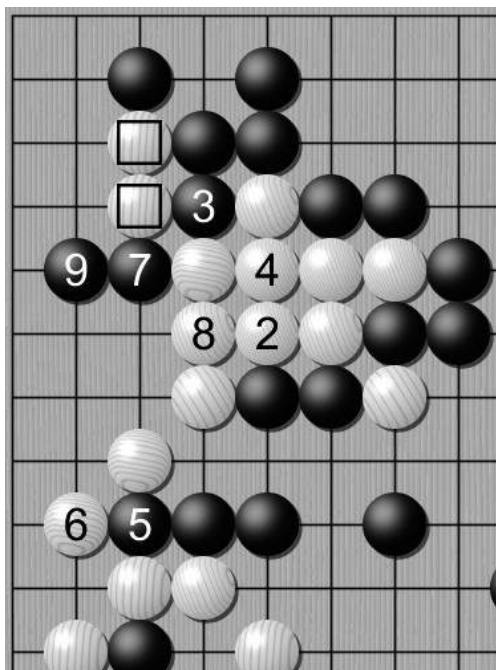


**Image de droite** : même si Noir joue un coup lent et évident en poussant au **coup 1** et continue avec tous les ataris possibles jusqu'au **coup 10**, Blanc se fait réduire et Noir garde le sente. Ce n'est pas une bonne perspective pour Blanc donc le coup initial de remplir cette liberté s'est en fait retourné contre Blanc...



Mais que se passe-t-il si Noir essaye de jouer le sacrifice en double atari avec le **coup 1** comme indiqué sur l'image de gauche ?

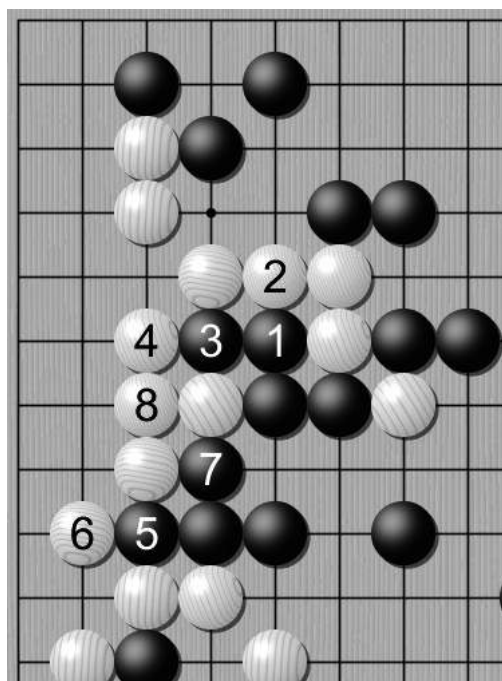
Blanc avait joué l'échange initial en supposant qu'il allait gagner quelque chose, mais pour l'instant la seule chose que Blanc a réussi à faire est de placer ses propres groupes en difficulté. Si ce coup de Noir est toujours sur la table, alors l'échange de coups de Blanc, et le manque de libertés qu'il a créé, rend les choses encore pire. Regardons ce qui se passe à la page suivante.



**Image de gauche** : ceci est le résultat si Blanc est excessivement confiant et décide de défendre chaque atari. Après que **Blanc 2** capture la pierre de sacrifice, **Noir 3** fait atari à une autre pierre blanche et le **coup 4** connecte. L'échange des **coups 5** et **6** est sente car il menace de couper Blanc en deux, mais il met encore plus de pression sur le combat après que **Noir 7** met à nouveau Blanc en atari. **Blanc 8** connecte et le **coup 9** s'étend, en capturant les pierres blanches marquées et en détruisant tout l'espace vital de Blanc !

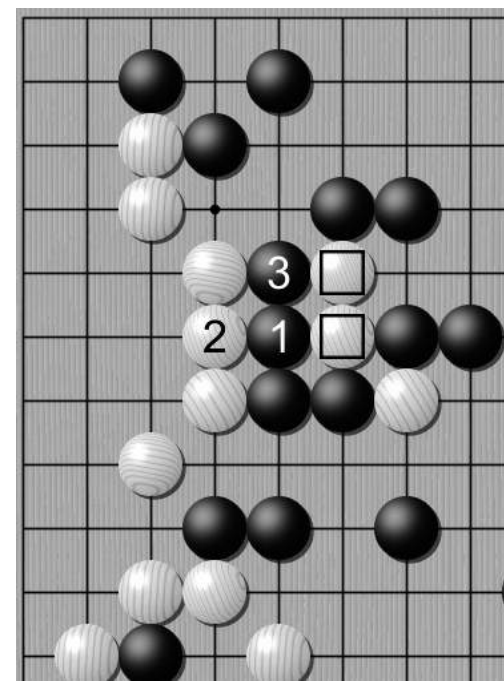
**Image centrale** : un résultat similaire aurait pu être atteint avec la **coupe 3** sans atari immédiat, donc Blanc doit défendre cette coupe au lieu de courir après chaque atari. Dans ce cas, défendre au **coup 2** est une erreur. En réponse au **coup 1**, Blanc devrait simplement jouer le joint de bambou au **coup 6** qui connecte ses deux groupes et défend la coupe en même temps, en sacrifiant une pierre. Noir cependant peut ignorer cela et néanmoins s'étendre pour capturer les deux pierres marquées.

**Image de droite** : cela signifie que, en revenant à l'échange initial de coups, Blanc aurait dû dépenser un autre coup en **3** pour défendre tous les problèmes de forme et de libertés qui proviennent du **coup 1**. Mais est-ce qu'il vaut la peine de perdre le sente pour cette zone et ces coups ? Pour y répondre nous devons voir quel aurait été le résultat si Noir avait joué en premier dans cette zone...



**Image de gauche** : ceci est le résultat au cas où Noir joue en premier et Blanc décide de défendre chaque pierre. Comme vous le voyez, Noir garde le sente et même si la réduction est moindre que dans les cas précédents, elle reste significative. Cependant...

**Image de droite** : si Blanc abandonne simplement les deux pierres marquées, alors la réduction est plus faible que la valeur de ces pierres et Blanc reprend le sente ! Avec un résultat possible tel que celui-ci Blanc n'a pas du tout besoin de jouer en premier dans cette zone.



**Souvenez-vous** : ne vous préoccupez pas de chaque pierre ou de chaque petit groupe. Une fois qu'une pierre a rempli son rôle, ce n'est pas toujours une bonne idée de la garder vivante. Apprenez à lâcher, n'appliquez pas de la pression sur des espaces qui ne représentent pas une menace directe ou une coupe, et gardez toujours à l'esprit la condition de vos propres groupes et le nombre de libertés et d'yeux qu'il leur restent. La plupart du temps, garder ou prendre le sente peut être plus important que de perdre ou de gagner un petit nombre de points dans une situation locale. Pensez plus gros, considérez le plateau dans son intégralité et ensuite prenez votre décision.

---

## ► Épilogue et perspectives pour le futur

---

C'est la fin de ce livre, qui contient la plus grande partie de mes connaissances au Go en tant que joueur en kyu à un chiffre. Bien entendu l'apprentissage, pour vous comme pour moi, ne s'arrêtera jamais, mais il n'est pas nécessaire que ce soit un processus pénible. Le but principal pour nous joueurs amateurs, est de progresser et de s'amuser en jouant nos parties. Pour certaines personnes cela peut signifier d'étudier encore et encore. D'autres pourraient avoir une approche plus détendue et apprendre tout en jouant. Quel que soit votre choix, souvenez-vous que les sujets de base décrits dans ce livre n'ont en aucun cas été épuisés.

Il y a tant de choses à apprendre, même sur les concepts les plus fondamentaux et les plus simples. Pendant les nombreux mois que j'ai mis à écrire ce livre, j'ai réduit ma propre étude au strict minimum afin de me concentrer sur la réorganisation de ce que je savais déjà pour l'expliquer de mon mieux. **Revoir ces concepts de base m'a en réalité fait progresser.** Quand j'ai commencé à écrire j'étais 4-5 kyu et j'avais buté contre un petit mur. Pendant que j'écrivais j'ai finalement percé une petite brèche pour grimper à 3 kyu.

Maintenant je me concentre sur défier des joueurs de niveau dan sur DGS et je joue constamment contre eux. Je continue à perdre toutes ces parties, mais je m'amuse et j'ai l'impression de progresser lentement mais sûrement, juste grâce à la réévaluation de mes connaissances que ces joueurs plus forts m'obligent à faire, afin de leur présenter un vrai défi.

À cet égard, maintenant que vous avez fini ce livre, je vous suggère de revenir et de relire le chapitre qui exposait une partie réelle. Je vous garantis que vous y verrez beaucoup plus de choses que lorsque vous avez commencé à lire ce livre. Bien sûr, même si vous avez appris et compris quelque chose, cela ne signifie pas que vous pourrez l'appliquer facilement. **Jouez au Go, amusez-vous et essayez d'expérimenter** avec ce que vous avez appris et ce que vous comprenez du jeu. Quelquefois, immédiatement après avoir joué un coup, vous allez le regretter et voir votre erreur. Ne vous inquiétez pas, ça fait partie du plaisir. Je me suis retrouvé dans une situation très embarrassante où j'étais en train d'écrire un exemple sur la vie et la mort, j'avais fini les pages correspondantes et dès le jour suivant j'ai fait une erreur dans une position très similaire et je suis mort. **Ce sont des choses qui arrivent.**

J'espère que vous avez trouvé ce livre utile. J'ai confiance que je progresserai également, aussi bien en Go que dans l'écriture, et j'ai l'intention d'écrire d'autres livres dans le futur. **Des livres utiles, des livres gratuits, des livres que vous pouvez lire dans votre langue maternelle.** C'est ma vision. Je sais que c'est possible, surtout avec votre aide.

Si je peux atteindre un dan et je peux écrire un livre pour vous aider à y arriver aussi ? C'est mon rêve. J'espère qu'il arrivera.

**Merci pour votre temps et votre patience.**

## » À propos de l'auteur

---



Né et vivant toujours dans la campagne grecque après avoir fini ses études universitaires et ses obligations militaires il y a presque dix ans.

Il a une longue expérience en tant que professeur particulier et typographe pour le journal local, et il est un grand amateur de romans fantastiques et de science-fiction en anglais

Ces domaines de travail ainsi que son amour pour les livres et son habitude d'écrire de longs textes sur divers forums lui ont donné les connaissances et l'idée d'essayer d'écrire un guide sur le Go. Il a appris le Go vers 2005, mais ses obligations ne lui ont pas permis de se consacrer à sa passion pour le jeu avant août 2016. Il a depuis participé à tous les tournois de Go qui ont été organisés en Grèce et il est décidé à ne jamais en rater un seul.

## » Quelques mots du traducteur

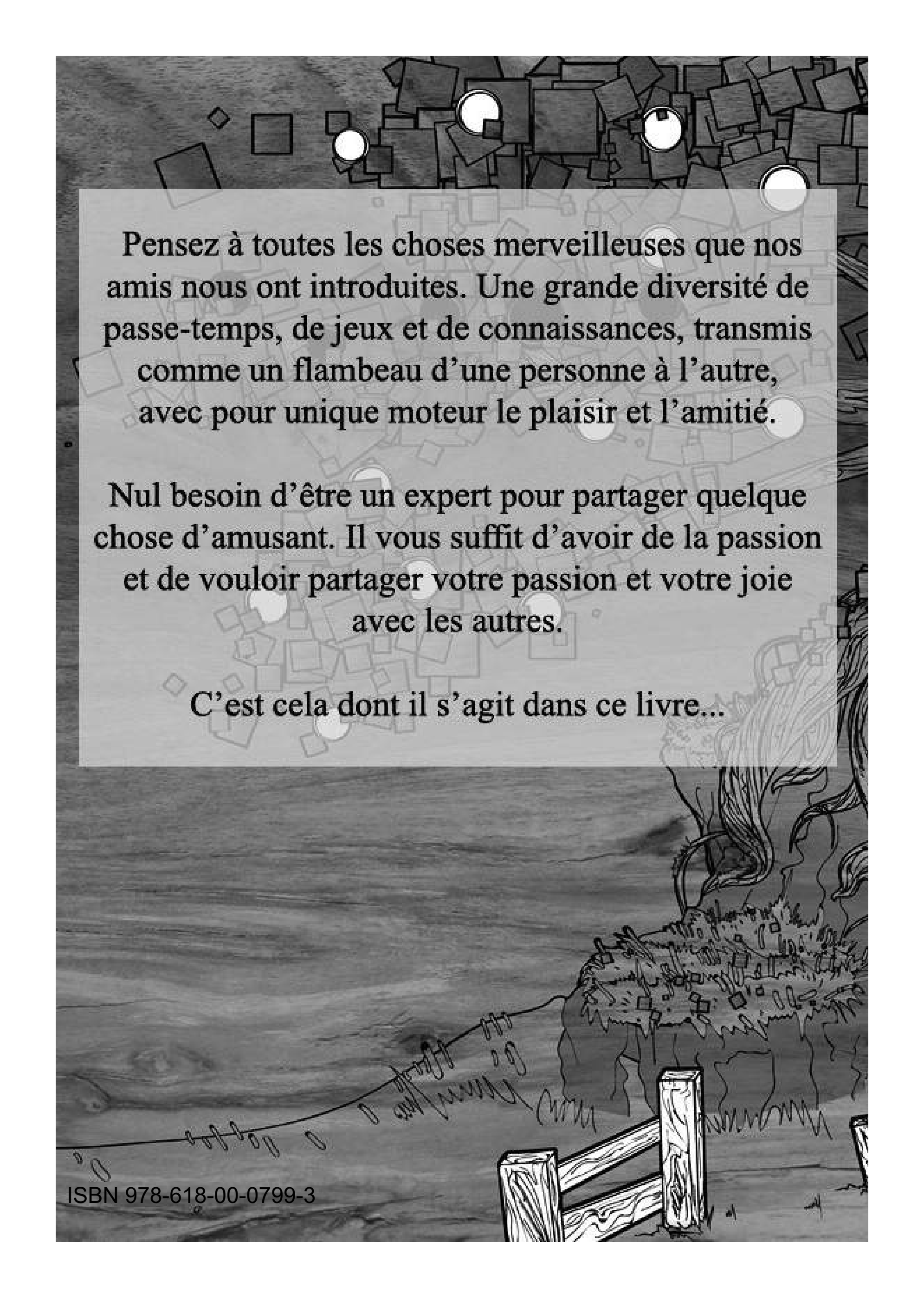
---



Je suis né en France et y ai toujours vécu mis à part un séjour post-doctoral d'un an aux États-Unis en 1997. J'exerce actuellement le métier de professeur d'université en mathématiques.

J'ai commencé à pratiquer le Go en 2016. En France, les débutants sont vite pris en charge dans les clubs par des joueurs expérimentés, et de plus il existe déjà quelques ouvrages en français, cependant il n'est pas toujours facile pour les débutants d'acquérir les bases jusqu'au point où on commence à apprécier la beauté du jeu, les informations étant souvent disséminées ici et là. En traduisant ce livre, j'ai voulu encourager les personnes de tout âge et de tout milieu à découvrir cet univers, grâce à cet ouvrage illustré par des parties réelles, certes imparfaites puisque jouées par des joueurs en kyu, mais contenant néanmoins de belles idées que l'auteur a voulu rendre accessibles à tous.





Pensez à toutes les choses merveilleuses que nos amis nous ont introduites. Une grande diversité de passe-temps, de jeux et de connaissances, transmis comme un flambeau d'une personne à l'autre, avec pour unique moteur le plaisir et l'amitié.

Nul besoin d'être un expert pour partager quelque chose d'amusant. Il vous suffit d'avoir de la passion et de vouloir partager votre passion et votre joie avec les autres.

C'est cela dont il s'agit dans ce livre...