

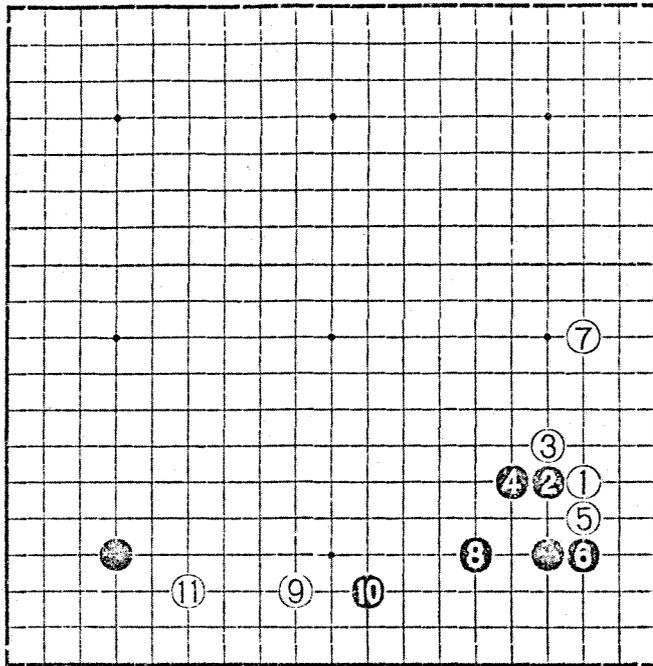
CHAPITRE I

L'ESSENTIEL
de L'ATTAQUE et de la DÉFENSE



1°) LE TSUKENOBI.

Diagram 1



2) Il semble que beaucoup de gens considèrent la séquence B1-N8 comme étant le type même de joseki tsukenobi, sans nourrir le plus léger soupçon à son égard. Mais aujourd'hui, on considère le coup N8 de renforcement montre un "redoublement" d'effort.

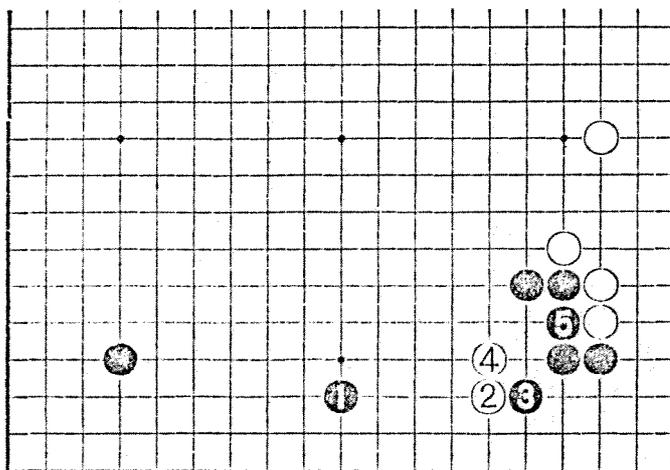
En effet, si on joue la séquence dans un ordre différent, quand noir a répondu avec N2 joué à la place de 8, aurait-il ensuite choisit de jouer le tsukenobi contre B1 ? Il aurait sûrement prit la pierre blanche en tenaille en jouant vers 7.

Nota : tsukenobi signifie "attaque et extension" ; au Go, il désigne le "contact" N2 contre B1 suivie de B3-N4 (voir diag.1).

Le résultat de cette séquence, c'est que blanc a pu jouer 9 et 11, c'est à dire qu'il a pu -comme il le désirait- jouer à la fois à droite et à gauche du groupe noir : noir été roulé dans l'échange.

Où se trouve donc le point vital de l'attaque et de la défense, puisque N8 ne nous satisfait pas ? Il se trouve évidemment sur le coté du bas (1 du diag.2), et doit être occupé sans hésitation !

Diagram 2



Quand le coup noir 1 a été joué, il reste deux motifs d'inquiétude pour noir : un coup blanc en 5 (voir diagramme suivant), et la pénétration avec B2.

Contre ce dernier coup, on voit dans le diag.2 que noir fortifie son coin avec 3, forçant blanc à monter avec 4.

Ensuite, après N5, tout se passe comme si noir venait d'attaquer les deux pierres blanches avec 1 : noir est donc en position dominante.



En ce qui concerne le coup de séparation B1, la séquence B1 à N10 du diagramme 3 est correcte, et si vous comprenez comment la séquence commençant avec noir 4 (en réponse à la coupe B3) et continuant jusqu'à noir 22 montre l'inutilité de l'entêtement de blanc, alors vous n'avez rien à craindre.

b) Réponse à la prise en tenaille du pion de handicap d'angle.

Laissons de côté le coup noir en A, c'est un autre problème; quand blanc lance une tenaille, comme dans le diagramme 4, si la réponse choisie consiste à jouer au contact de l'adversaire, alors il est de règle d'attaquer la plus forte (comme généralement on renforce la pierre attaquée au contact, ce n'est pas la peine de fortifier une pierre faible).

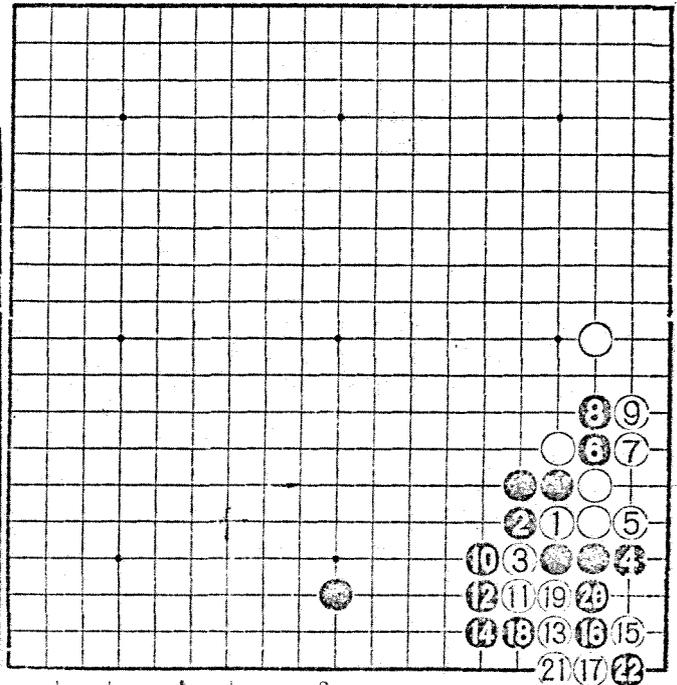
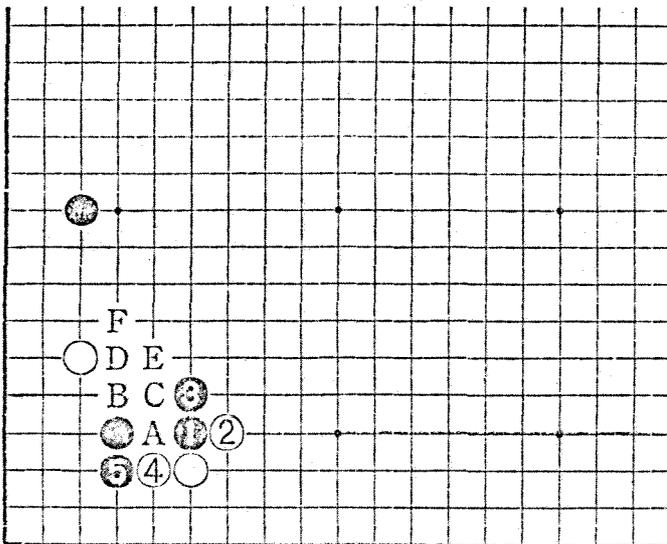
Dans le cas présent, la pierre blanche la plus forte est à droite (celle de gauche est entourée par noir, donc faible) : la séquence noire de 1 à 5 est donc correcte.

Après 5, si blanc coupe en A, il est intéressant pour noir de jouer la séquence suivante :

Blanc en A, noir en B ;
 " " C, " " D ;
 " " E, " " F .

Diagram 3

Diagram 4

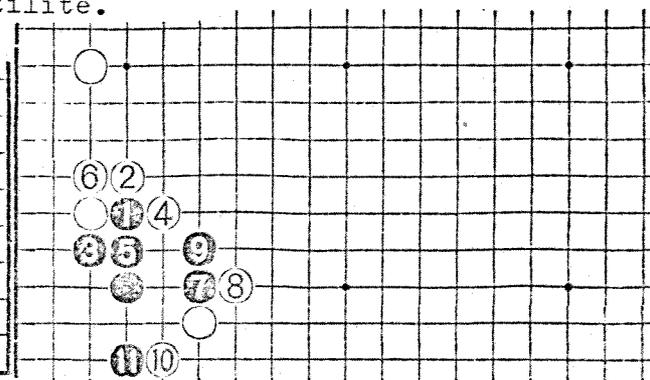
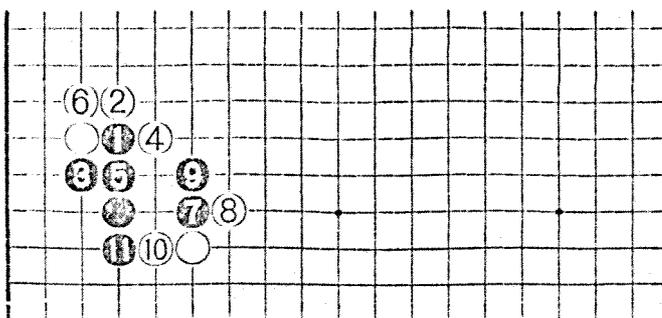


On a déjà dit que jouer au contact, c'est renforcer l'adversaire. Puisque ce n'est pas une mauvaise idée de faire renforcer par blanc vos pierres noires déjà fortes, la séquence du diag.5 est appropriée pour noir.

Dans un combat local, le plus important est l'efficacité de chaque coup, ou : "est-ce que chaque pierre travaille bien".

Dans le diag.6, B10 menace directement le "noeud de bambou". Puisqu'il est impossible de couper cette connection en 1 seul coup blanc 10 n'a absolument aucune utilité.

Diagram 6



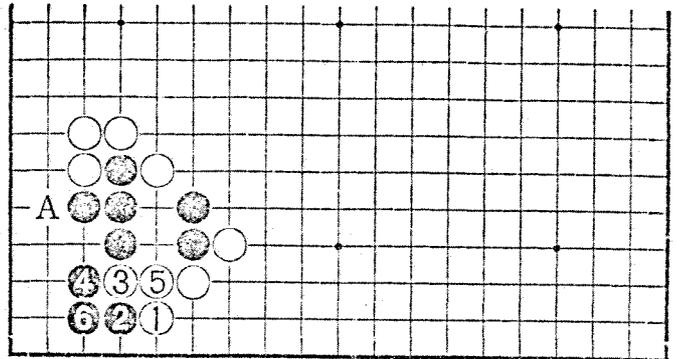
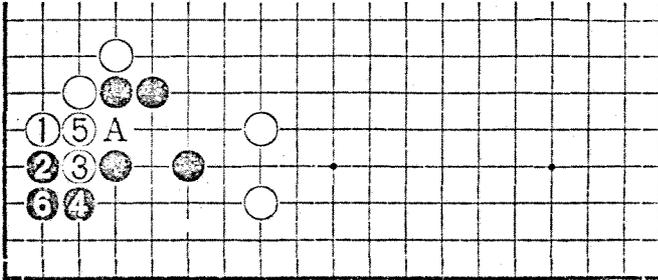
Dans le diagramme 7, le "kosumi B1 est un coup correct. Cette séquence est très supérieure à la précédente. En effet, noir est obligé de répondre aux coups blancs, et ultérieurement blanc pourra jouer en A, obligeant noir à jouer dans son territoire.

on voit de quelle manière il faut s'interroger pour trouver le point clé de la situation.

Là aussi, dans le diagramme 8, le kosumi B1 est correct, et comme dans le précédent diagramme, un coup en A est inutile ; c'est pourquoi sonder la connection noire en jouant B1 en 5 serait contraire à la logique du Go.

Diagram 7

Diagram 8



D.9: Le coup de renforcement N8 en réponse à B7 est très fréquent, mais il est souvent gâté par la méconnaissance du joseki, et son adversaire peut s'étendre vers le centre avec 9, lequel exerce son influence sur le jeu entier.

Plutôt que d'utiliser N8 simplement pour défendre ce point, il aurait été plus simple et bien meilleur de jouer N2 en 8, puis de prendre 1 en tenaille avec une pierre noire en A.

Dans le diagramme 10, le hane de N8 sur B3 & 7, suivi d'un renforcement avec 10, ont une grande influence. Il faut se rappeler que N8 occupe un point vital qui détermine la puissance future des deux joueurs.

Diagram 10

Diagram 9

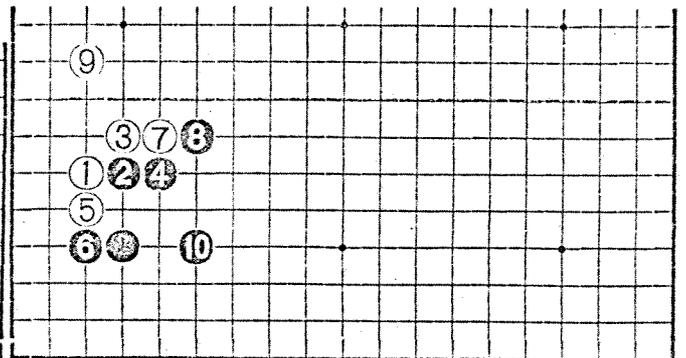
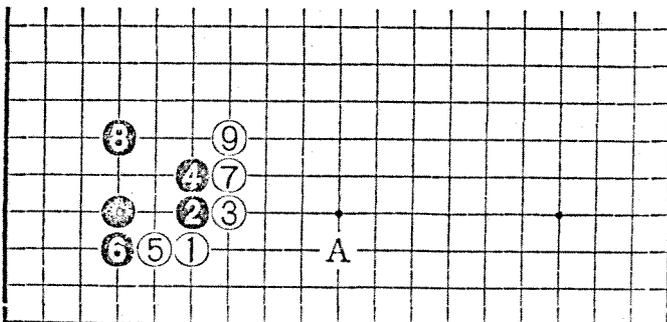
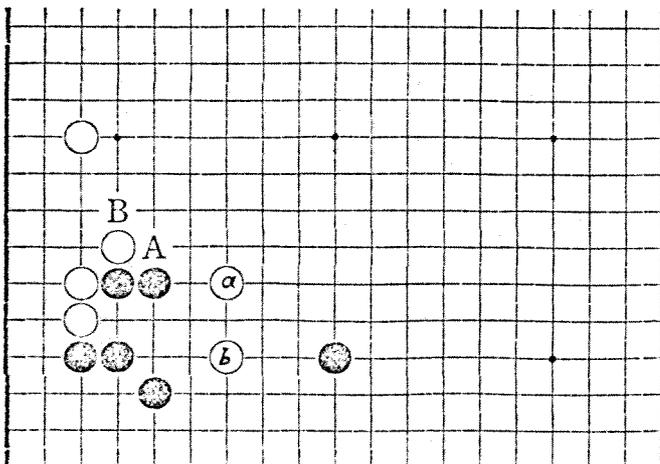


Diagram 11



Comment "chasser les pierres bl." "a" et "b".

← Dans cette situation, noir agirait sans méthode s'il se contentait de jouer en A, forçant blanc à s'étendre en B, etc.

Alors, comment joueriez vous ?

(solutions : diagrammes suivants).

Diagramme 11-A ; la coupe avec noir 1 est peut-être un progrès (pour la variante avec blanc en 3 en réponse à B1, voir 11-B). Si la séquence se poursuit avec B2 et 4, noir exerce peu d'influence sur blanc "a" et "b" : ce n'est pas satisfaisant.

Diagramme 11-B ; la meilleure alternative pour noir est de prendre directement en tenaille la pierre blanche "x". Ensuite, si blanc sort avec 2, il sacrifie N3 et 5 et continue avec N7 et 9. Avec cette forme puissante, noir peut exercer une énorme influence sur les deux pierres blanches de droite.

Même si la séquence se déroulait comme suit : N1 , B2 en 4, N3 en 2, le résultat est encore excellent. Diagram 11-B

Diagram 11-A

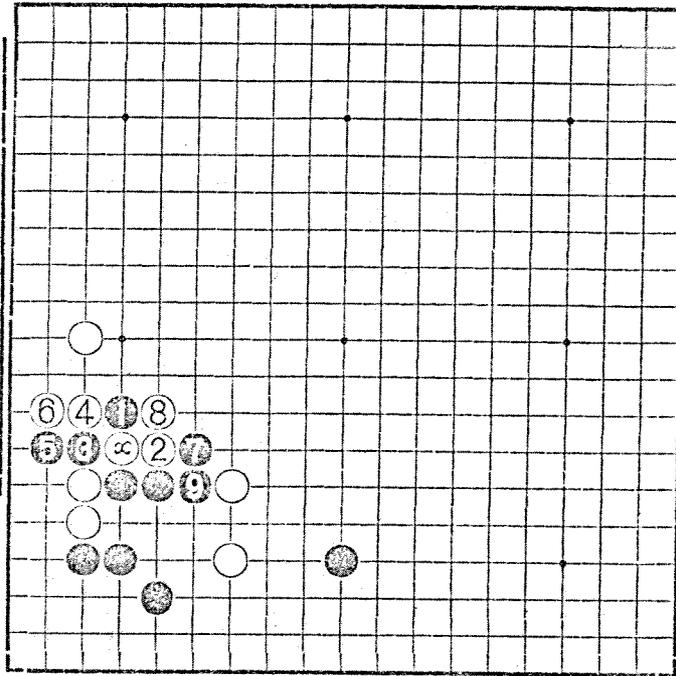
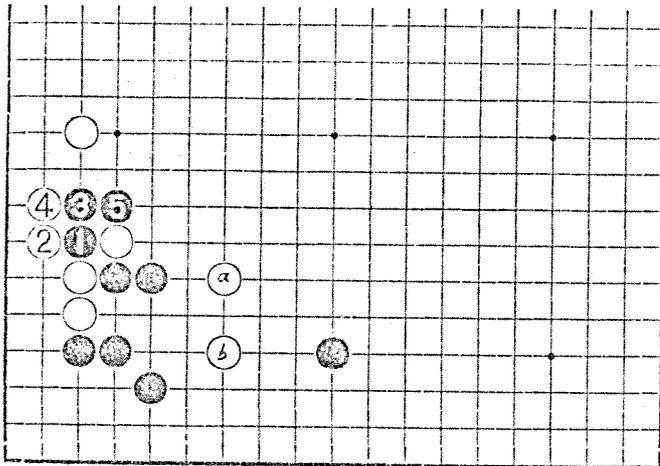


Diagramme 12 ;

Ici, noir peut jouer en A, B ou C. Lequel de ces points choisir ?

Puisque un coup qui a deux ou plusieurs but est toujours meilleur que celui qui n'en a qu'un, le meilleur coup est ici C, car il implique aussi l'invasion au point D. Cependant, si blanc était renforcé par une pierre en E (ou dans les environs), noir resterait sur la défensive avec A. Venir au contact d'une forte position adverse est la cause de nombreuses difficultés et n'est jamais profitable.

Diagramme 13 : les conséquences d'une pierre noir en "a" (C du diagramme précédent)

Ce diagramme la puissante invasion commençant avec N1 et la séquence qui suit, si blanc joue ailleurs après noir en "a".

Notez soigneusement comment ces coups, jusqu'à N7, après quoi blanc ne sait plus de quel côté se tourner.

La variante suivante laisse elle aussi noir dans une situation très satisfaisante : B4 en 5, N5 en 4 ; B6 en "b", N7 en "c" ;

Diagram 12 B8 en "d", N9 en "e". Diagram 13

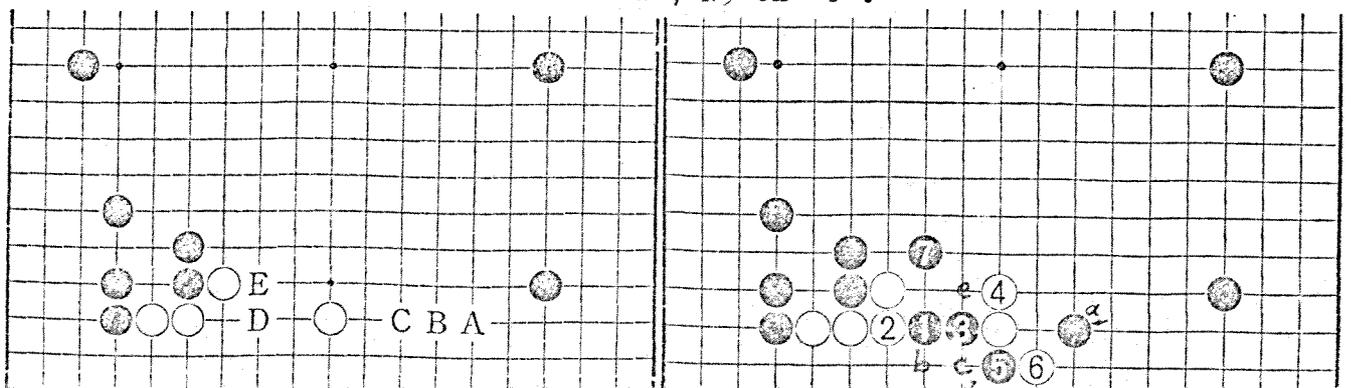
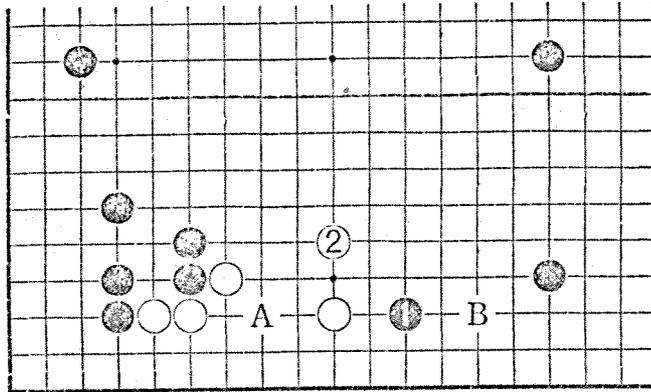
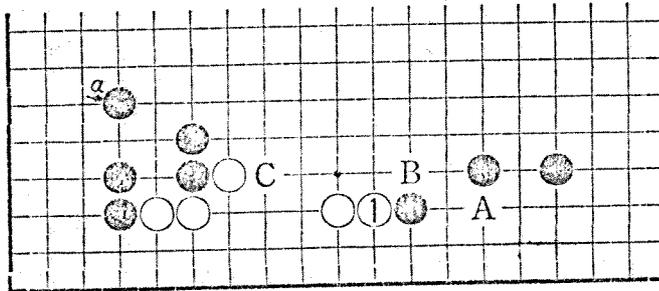


Diagram 14



Comme on l'a déjà vu, dans la situation montrée ci-dessus, le coup le plus efficace est de s'approcher de la formation blanche avec N1, dans le but de pénétrer en A. Dans ce cas, le mieux pour blanc est de sauter à B2. Ce coup prépare lui aussi une invasion... mais chez noir, en B (et protège A). 1 & 2 sont tous deux valables, en ce sens qu'ils servent tous deux pour l'attaque et la défense.

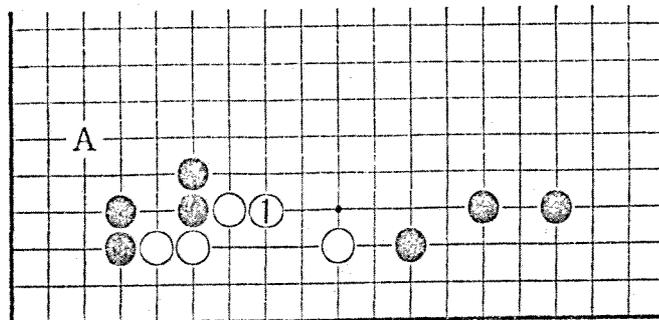
Diagram 15



Quand noir est très solide sur le coté droit, comme dans le diagramme ci-dessus, il est approprié pour blanc de jouer 1 directement contre la pierre noire. En effet, blanc ne peut pénétrer en A, et comme noir est déjà fort, ce n'est pas grave s'il se renforce encore plus en répondant en B.

S'il arrive que noir ne s'est pas renforcé avec "a", blanc 1 peut être tranquillement joué en C (voir 1 du diag.15-A)

Diagram 15-A



Ce coup en 1, apparemment défensif, vise à une contre-attaque en A. Il est appelé "Gote non Sente"; un tel coup, au go, appartient à la haute stratégie.

Nota : Ce terme se rapporte à un coup qui apparaît d'abord comme purement défensif, mais qui en fait a une grande puissance offensive.

Diagramme 16-C ;

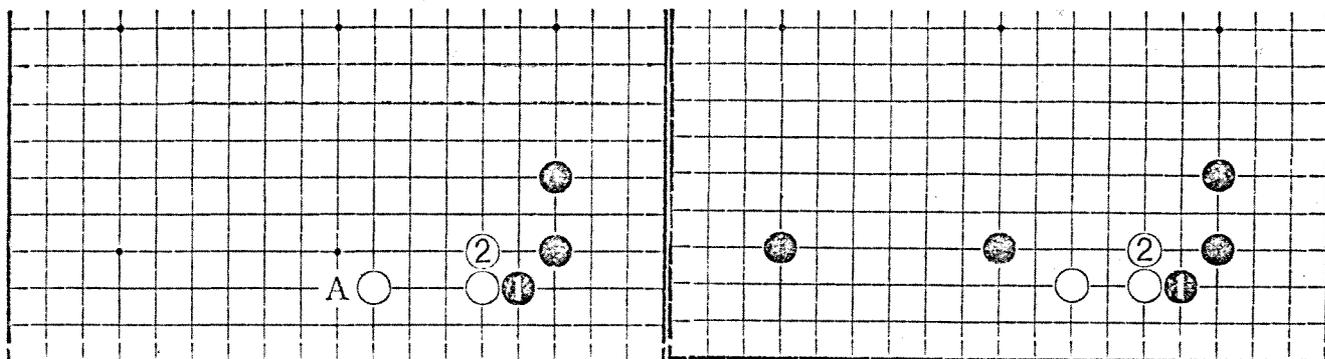
Ici, l'extension blanche est seulement de deux points : noir ne peut pénétrer chez blanc. C'est pourquoi le kosumitsuke de N1 est intéressant, car il alourdit la forme blanche (il ne le renforce pas, puisque blanc est déjà très fort). On retrouve le diag. n° 8 de la première partie. (blanc aurait du jouer en A)

Diagramme 16-D ;

Ici, blanc est encore plus ridiculement surconcentré qu'en 16-C!

Diagram 16-C

Diagram 16-D



Diag. 16-E ; Quand l'extension de blanc est de trois points ou plus, noir 1 est généralement mauvais. En effet, après B2, noir ne peut plus pénétrer en A : voir le diag. 9 du chap. I .

En ce cas, il est meilleur pour noir de pénétrer tout de suite en A avec N1, ou encore assurer le coin avec N1 en B, coup défensif, mais qui prépare une invasion en A.

Note : Si blanc a déjà joué en C (où à coté), le coup A n'est plus possible, et on retombe dans le cas précédent : N1 est correct.

Diagramme 16-F ; même chose qu'en 16-E. Bien qu'après B2 il soit encore possible de jouer en 3, blanc reste combattif (B4 à 8), et comme dans le diag. précédent il est bien plus intéressant de pénétrer tout de suite en 3 avec N1.

Diagram 16-E

Diagram 16-F

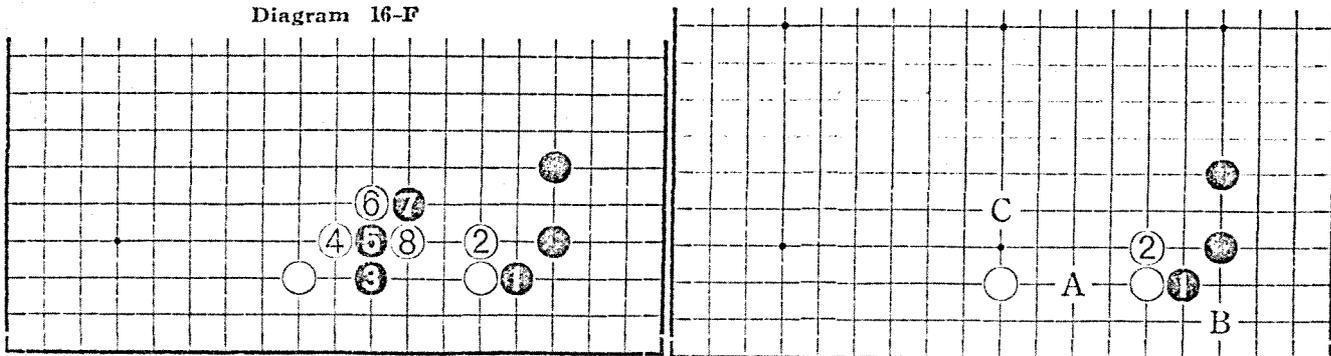
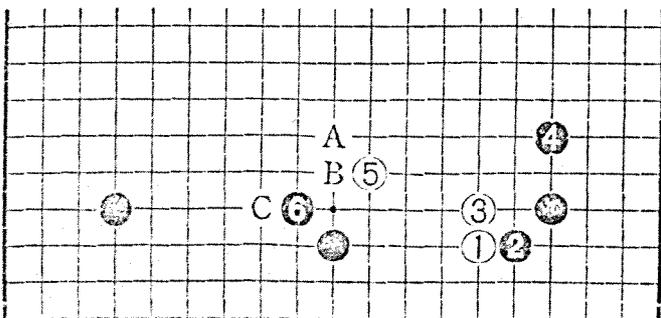


Diagramme 17 ; Dans une telle situation, quand blanc attaque avec 1, noir commence par priver blanc de base sur le coté, puis il joue 4 qui crée un moyo noir, et menace la lourde forme blanche 1-3. Blanc s'échappe alors avec 5, ce qui permet à noir de créer un autre moyo dans le bas gauche du go-ban avec N6.

Diagram 17



Note 1 ; noir peut ensuite attaquer en A.

Note 2 ; Si blanc utilise son 5° coup pour coiffer noir en jouant en B, noir peut soit répondre tranquillement en C, soit choisir une réponse plus énergique en jouant N6 en 5. Les deux coups sont bons et il est sur de tirer profit de l'un ou l'autre.

2°) ETUDE DU KOSUMITSUKE



a) Le kosumitsuke, c'est une extension en diagonale depuis un pion ami pour venir en contact avec un pion ennemi.

Diagramme 16 ; l'échange : N1, B2 est très couramment utilisé pour priver blanc de sa base, mais naturellement il ne faut pas le faire n'importe comment : tout dépend de ce qui a été joué auparavant.

Cas où le kosumitsuke peut être utilisé :

- Noir a déjà une pierre dans le voisinage de A, où il peut y jouer tout de suite après B2.
- Bien que blanc ait déjà fait une extension dans le voisinage de A, soit noir ne veut pas pénétrer en terrain blanc, soit il n'y a pas intérêt.

Cas où le kosumitsuke ne doit pas être utilisé :

- Blanc a fait une extension autour de A, mais noir souhaite encore envahir le moyo blanc.

Diagram 16

Diagram 16-A

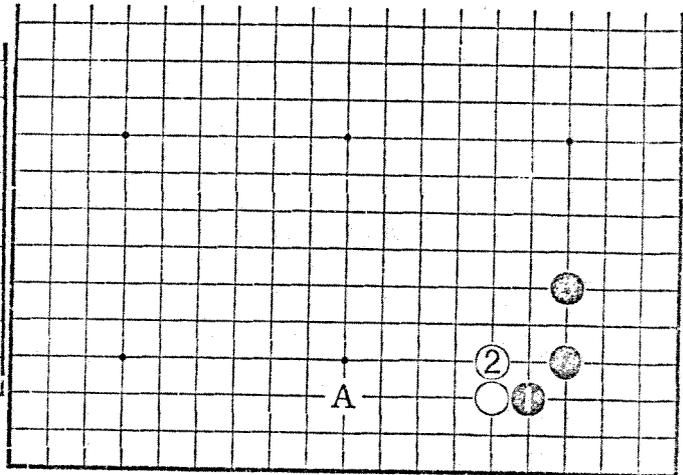
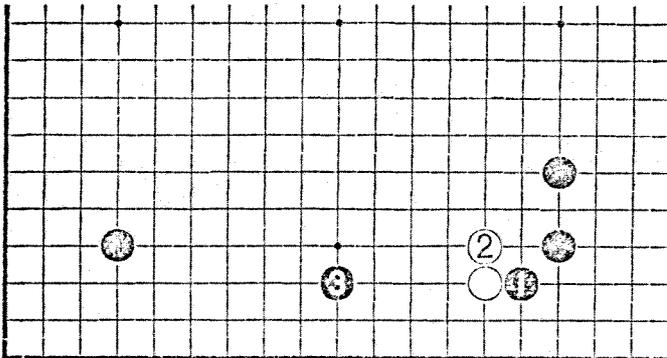


Diagramme 16-A ;

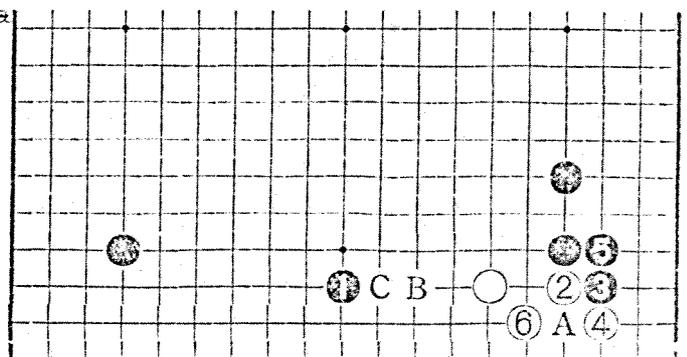
Ici, l'échange N1, B2 a pour résultat d'alourdir blanc, et après 3, blanc n'a pas de base et est pris en tenaille. De plus, noir prend une option sur le coté gauche.

Diagramme 16-B ;

Si par contre noir utilise 1 pour faire simplement une tenaille, blanc a la place d'occuper une base en jouant la séquence 2-6. On peut aussi avoir : B2 en A, N3, B4 en B.

De même, si noir fait sa tenaille en jouant en C, blanc peut encore jouer la séquence 2-6, ou encore jouer tout de suite au se san-san.

Diagram 16-B



b) riposte à la pénétration au san-san.

Etudions les contre-mesures à suivre quand l'adversaire vient au san-san après un kosumitsu (diag.21).

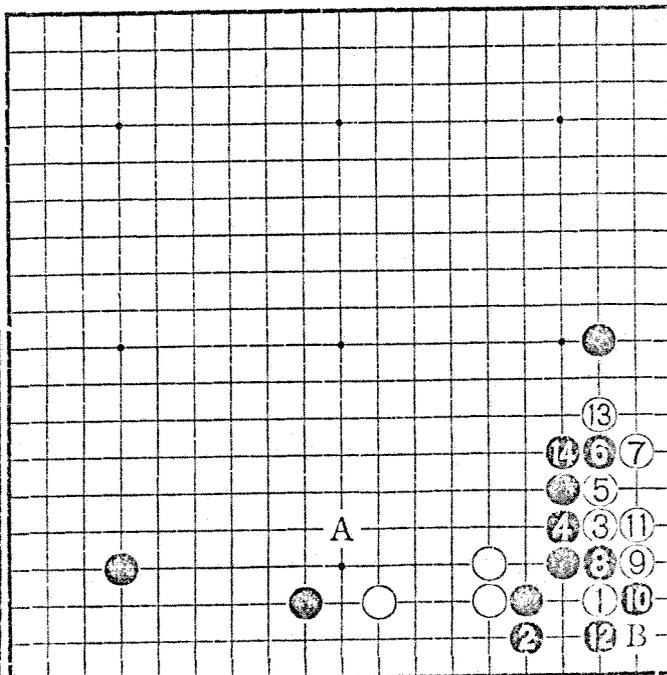
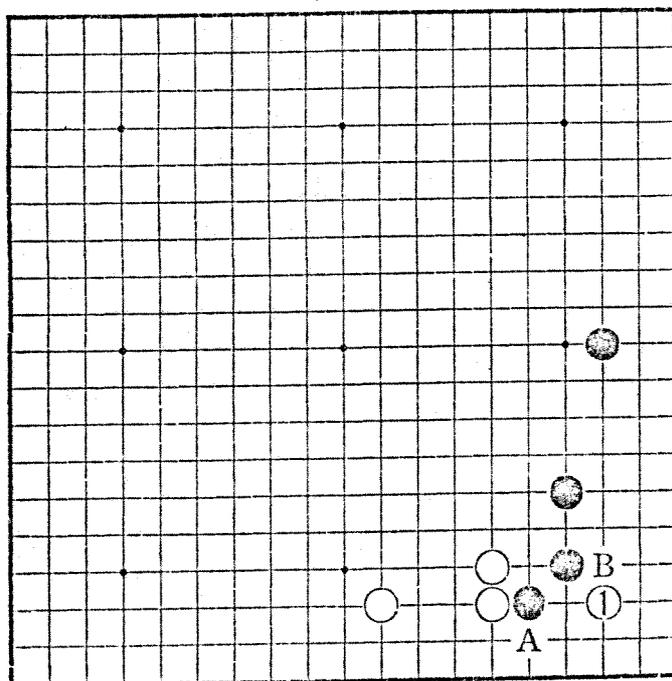
Le problème était: soit noir jouait en A, loin de B1, soit il jouait en B, contre 1, afin de protéger ce qui lui restait de territoire. Généralement, on choisit la première solution si on veut attaquer le groupe blanc, et s'il n'est pas attaqué on choisit sagement la deuxième solution (ce qui permet à blanc 1 de rejoindre son groupe).

Diagramme 21-A ; Si N2 est joué ainsi, le coup B3 est efficace. La séquence montrée ici jusqu'à 14 est une des variantes possibles. Cependant, on ne peut nier que la situation du groupe blanc sur le côté inférieur n'est pas fameuse, et si noir avait déjà un pion en A (où à côté) blanc n'aurait pu jouer 1 au san-san.

Note : Si noir désire garder le sente, il peut jouer son 8^e coup en 13, blanc joue alors son 9 en B et noir peut attaquer le groupe blanc de gauche.

Diagram 21

Diagram 21-A



Les contre-mesures employées dans les diagrammes 21-B et C quand N2 est joué au dessus de B1 et blanc 3 sous le groupe noir sont bien connues: Comparons leurs mérites respectifs.

Si l'on désire garder le coin, ou avoir une formation capable de faire deux yeux, la séquence 21-B est la plus intéressante que la 21-A.

D'un autre côté, il ne faut pas oublier que permettre à blanc de jouer B7, c'est s'attendre à une attaque en A ou B contre la pierre noire, ce qui aidera blanc à étendre sa puissance vers le centre ou le côté droit.

Diagram 21-B

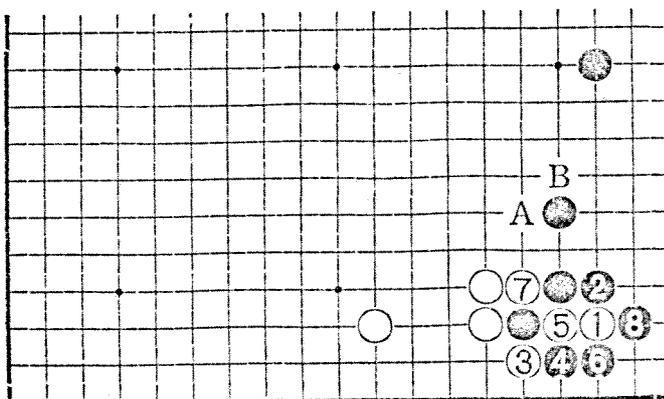


Diagramme 21-C ;
 Un des défauts de cette sé-
 quence, c'est qu' si il y a
 une pierre noir dans la ré-
 gion de A, noir visera le
 point faible B.

Par conséquent la séquen-
 ce suivante peut suggérer une
 bonne approche (pour blanc)
 dans des cas semblables :

tenir l'échange B5, N6 en
 réserve, ensuite si noir
 attaque blanc est préparé :
 noir en B, blanc en C, noir
 en D et blanc en 6.

Diagram 21-C

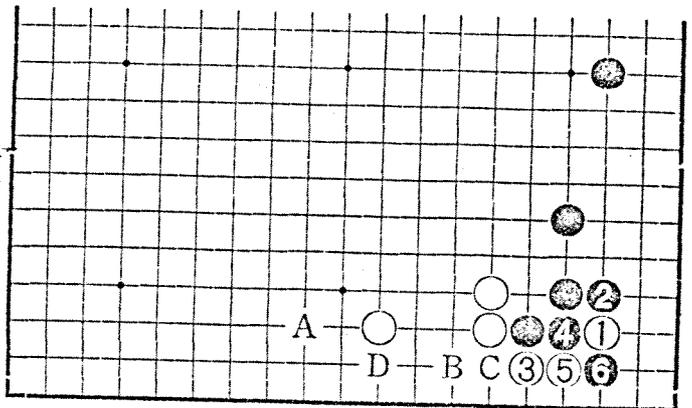
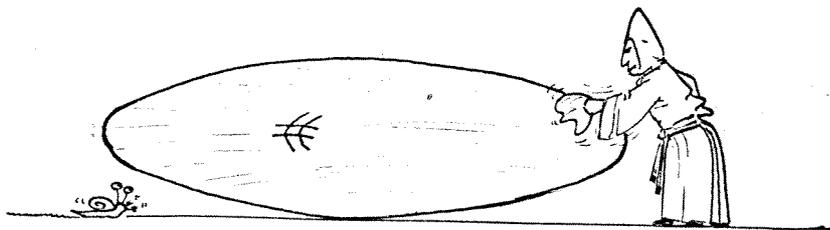
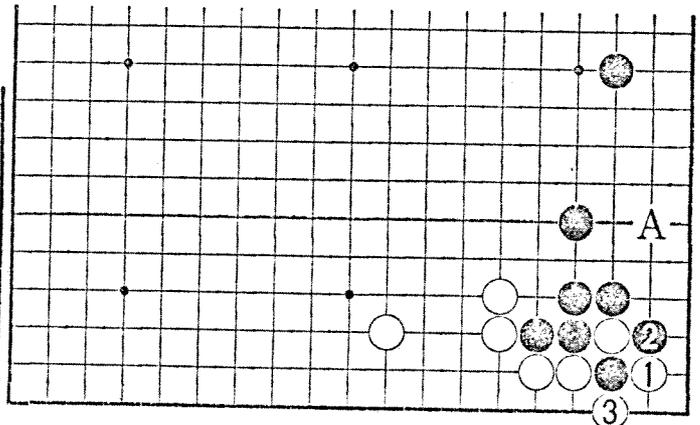
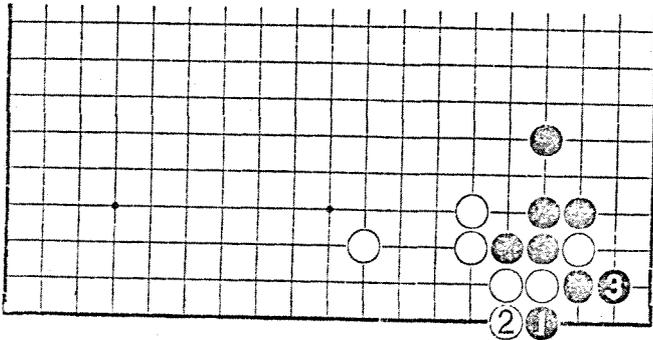


Diagramme 21-D ;

la forme du diagramme C présente quelques inconvénients ; en
 effet, blanc peut attaquer en A, et aussi suivre la séquence du
 diag. D . Il faut aussi garder à l'esprit que (diagramme 21-E)
 le coup noir en 1 préserve contre tout raid blanc dans le coin,
 et que bien que blanc puisse essayer avec 2, noir, au lieu de
 connecter, peut jouer En 3, ce qui lui fait perdre quelques points
 mais lui permet de garder le sente.

Diagram 21-D

Diagram 21-E



3°) glissade sous la pierre de handicap d'angle.



Diagramme 22. Quand noir répond classiquement à B1 par N2, il arrive souvent aujourd'hui que l'on joue la séquence B3, N4, B5.

Pourquoi cette échange est-il devenu populaire ? Parce que si blanc joue tout de suite son 3 en 5 du diag.22, noir aussitôt sera tenté de joué en A (comme dans les diagrammes précédents), et si blanc s'étend avec son 5° coup jusqu'en B, noir pénétrera en C.

Diagramme 23 ; sur noir 2, la réponse blanche est aussi bonne que précédemment; elle est même plus fréquente dans ce cas.

Diagram 22

Diagram 23

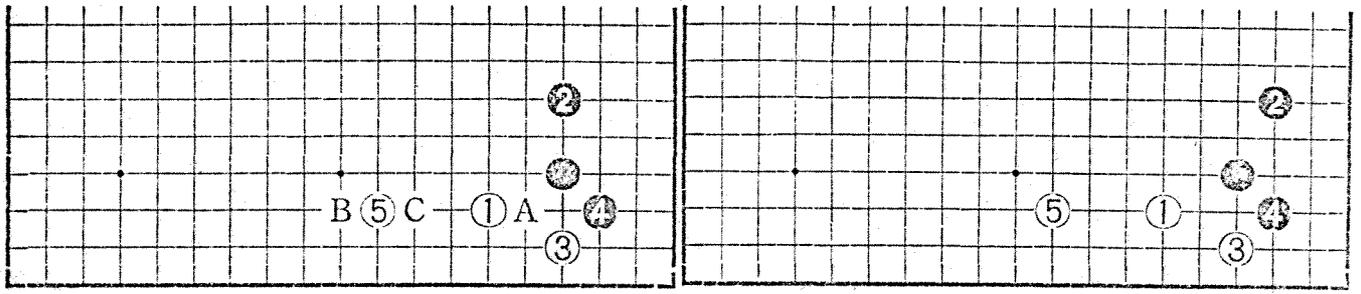


Diagramme 24 ; quand noir 2 s'étend plus loin ("ogeima, et dans le diag.23, noir avait fait un kogeima), blanc 3 devient "douteux".

Dans les diagramme précédents N2 était joué à proximité du point de handicap et B3 était satisfaisant, mais ici N2 protège moins le coin.

C'est pourquoi, après N2, il est préférable de jouer 3 en A, et si noir répond en 4 comme dans les séquences précédentes, blanc coupe en B. Blanc peut aussi jouer directement son 3° coup au san-san.

Diagramme 25 ; Quand blanc utilise son troisième coup simplement pour s'étendre en 3, l'échange N4, B5 peut lui être imposé. C'est pourquoi l'échange classique A-B est souvent joué.

Diagram 24

Diagram 25

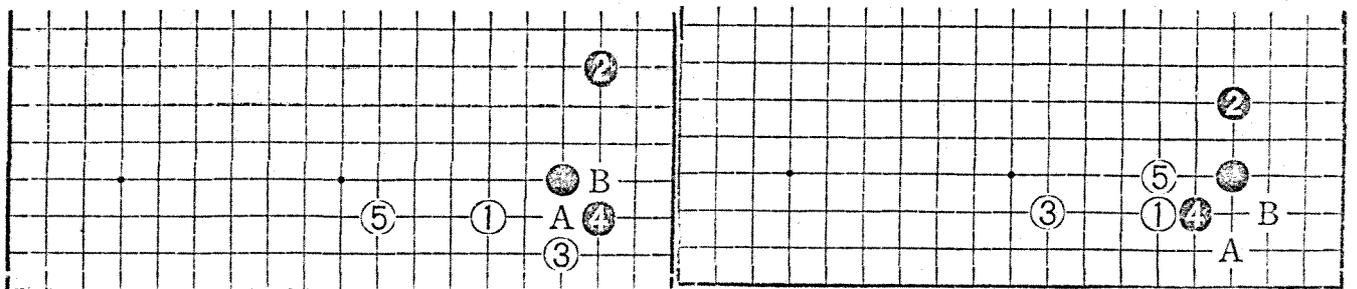
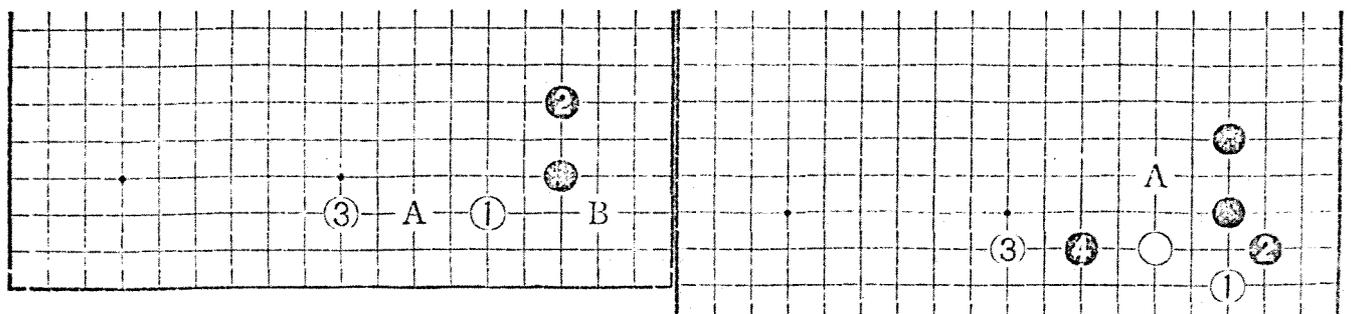


Diagramme 26 ; Il est admis que l'on doit s'étendre d'au moins trois points si l'on veut jouer ainsi. Et si noir pénètre en A, blanc peut toujours envahir le coin avec B.

Diagramme 27 ; Cette séquence n'est pas intéressante pour blanc, car après B1 & 3, noir peut briser son extension avec noir 4 ;

Diagram 26

Diagram 27



Il n'a pas la place de vivre dans le coin, et son groupe se trouve donc chassé.

Si blanc a déjà joué les deux pierres sur le côté inférieur, et s'il désire jouer en 1, il devra d'abord placer en pierre du côté de A.

Diagramme 28 ; Si noir attache plus d'importance, compte tenu de la situation générale, à l'influence sur le restant du go-ban, il peut abandonner le coin à blanc en jouant N4 (qui empêche l'extension blanche A), d'où prise du san-san par B5, et le reste en découle. Noir a alors une belle influence sur les côtés et vers le centre. Si blanc ne veut pas se laisser enfermer, il peut jouer B5 en B, mais dans ce cas noir se saisit du san-san, et N4, qui prive blanc de base, devient très efficace.

Diagramme 29 ; Il est également possible, dans la précédente séquence, de jouer B9 un coup plus haut, mais alors noir capture B1 et B11 ne peut être omis, sinon noir jouera en A.

Diagram 28

Diagram 29

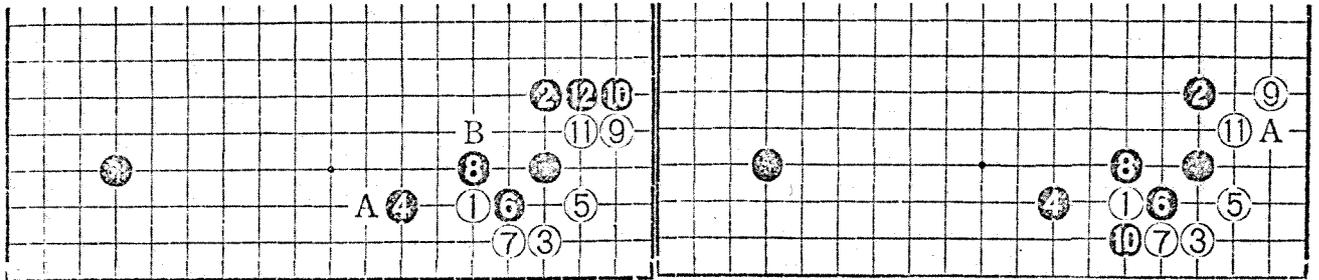


Diagramme 30 ; l'attaque brutale de noir 2 tout contre B1 est souvent preuve d'insouciance, à moins que noir ait des projets particuliers sur la partie inférieure du go-ban. Il est ici naturel de répondre B3 à N2. Il faut garder à l'esprit que cette séquence ne doit être utilisée que dans certaines conditions.

Diagramme 31 ; noir 2 est franchement déraisonnable. Plus on s'éloigne du coin et plus on accroît la possibilité d'une invasion de blanc + puissance de l'explosion de B1.

La réponse normale est montrée dans le diag.31-A .

Diag.32 : N2 est correct seulement dans ces conditions-ci.

note : ici, il est même meilleurs de jouer N6 en 7.

Diagram 31

Diagram 30

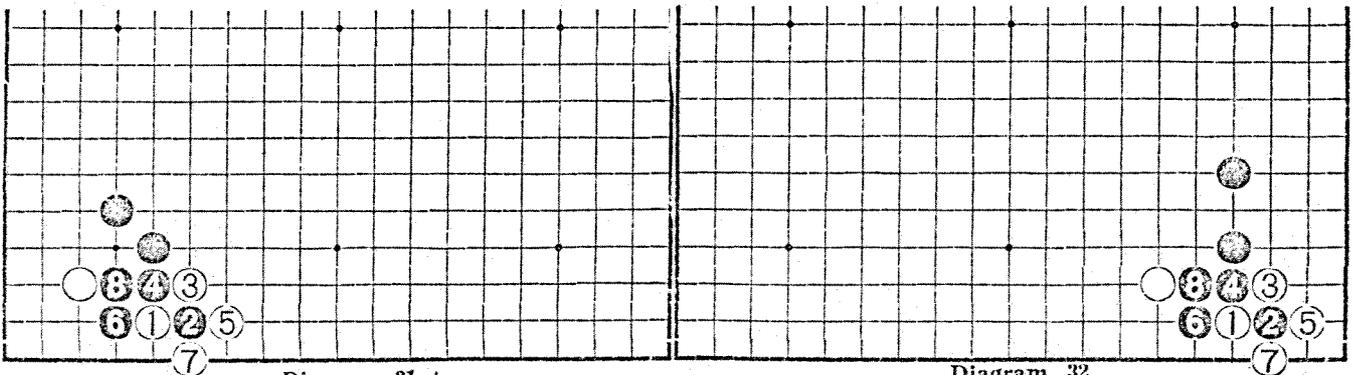
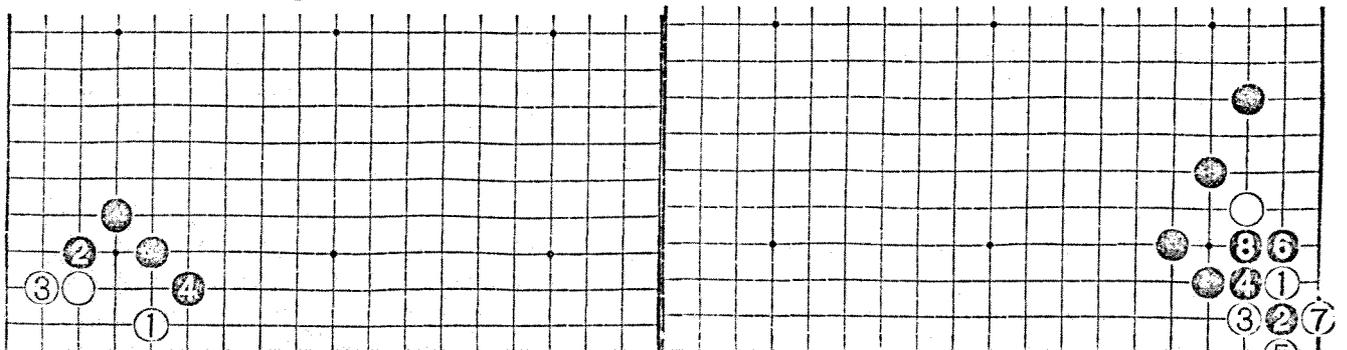


Diagram 31-A

Diagram 32



4°) DE L'ENVERGURE des plans d'attaque .

Diagramme 33 ; comme on le sait, en réponse à cette tenaille, on peut jouer en 1 (comme ici) ou en A. Si blanc prend le san-san, on l'arrête bien sur avec N3, joué comme ici à cause de la présence d'un pion noir au milieu du bord inférieur du go-ban(car on a à présent l'esquisse d'un moyo), mais il y a ici un problème de point vital, et la puissance de noir dépendra de ce qu'il jouera depuis de point

Diagramme 34 ; Ensuite, le coup le plus souvent rencontré est N1. Ce coup n'est pas vraiment mauvais, mais il est regrettable qu'il soit conçu sur une si petite échelle. Blanc tire profit de la pierre "a" et se construit un mur de 2 à 10. Blanc est encore gagnant dans la suite de la séquence, jusqu'à 14 : la formation noir est surconcentrée et plutôt étriquée.

Diagramme 35 ; il est quand même bien meilleurs pour noir de sauter jusqu'en 1. Blanc ne désire pas se faire enfermer avec un coup noir en A, et il joue 2. Alors noir joue un coup d'envergure avec N3, qui étend son influence sur tout le coté inférieur du go-ban.

Diagram 33

Diagram 34

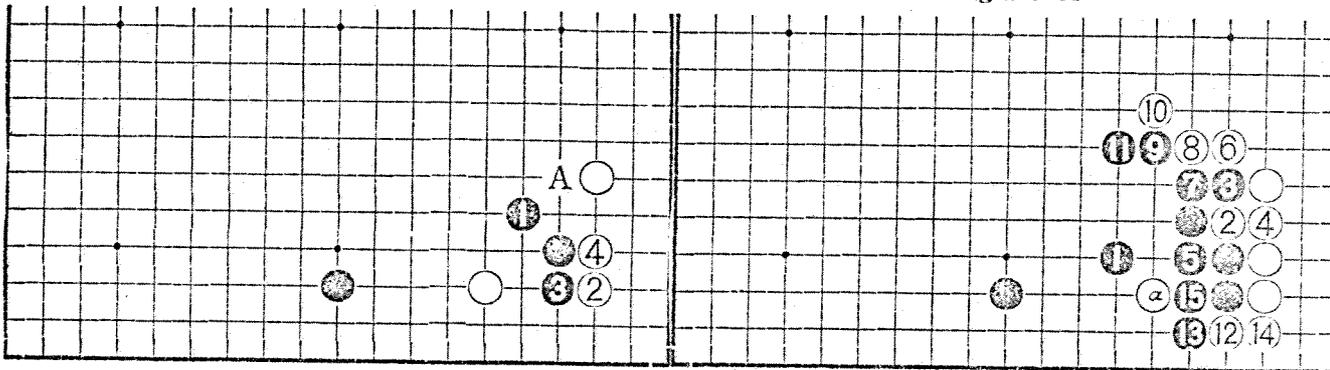


Diagramme 36 ; si blanc tente de sauver son pion isolé "a", noir n'a aucune raison d'être mécontent, sauf si il joue maladroitement comme ici.

Diagramme 37 ; (noir 5 connecte dans le Ko) Il est tout aussi optimiste pour noir de jouer en 1 en espérant que blanc connecte en 3, auquel cas noir jouerait son 3 en2 du diagramme.

Mais blanc ne veut pas donner une séquence aussi facile à noir et joue la séquence du diag.37, laquelle est loin d'être satisfaisante pour noir !

Diagram 35

Diagram 36

Diagram 37

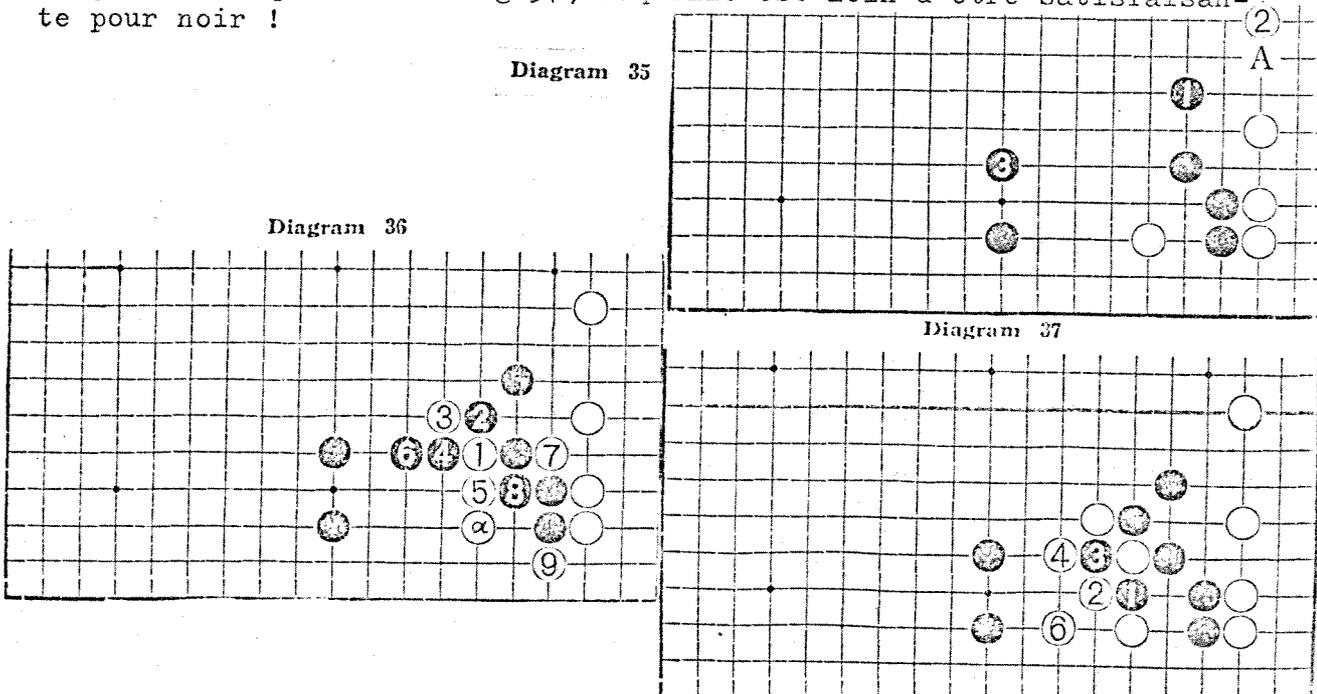


Diagram 38

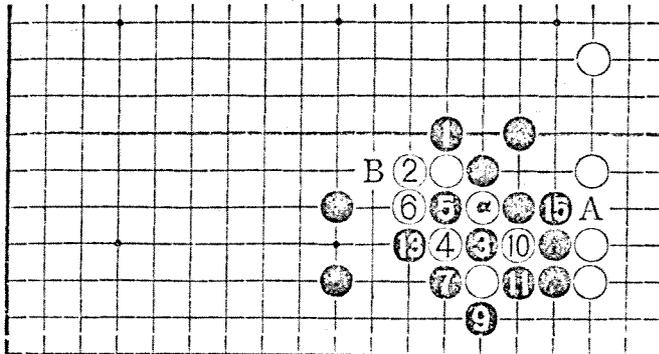


Diagramme 38 ;

Noir 1 est joué ici correctement. Quand blanc essaye de sortir avec B2, noir coupe avec 3, et si blanc l'attaque, noir prend blanc "a" et laisse blanc en mauvaise posture, comme il le vérifie jusqu'à 13; et si noir connecte par la suite avec 15, la sauvegarde des pierres blanches restantes qui avait été conduites dans cette forme absurde, et le problème d'une pénétration en A troubleront l'avenir de blanc.

Diagramme 39 ; Quand B1 saute jusqu'au san-san; la séquence jusqu'à B9 est normale. Noir 12 est un coup correct, mais beaucoup de gens croient qu'il en est de même pour le coup précédent (N10). Pire encore, ils finissent souvent la séquence par cet échange : noir A, blanc B, alors qu'il y a certainement mieux à faire que ce petit coup de yose.

Diagramme 40 ; On peut imaginer que N10 du précédent diagramme a été joué par crainte d'un coup blanc 1, alors que la séquence qui en découle est très favorable pour noir : grosse influence sur le côté droit. D'un autre côté blanc blanc a une faiblesse en A, et en définitive son premier coup a la même valeur qu'une extension B1 en B!

Diagram 39

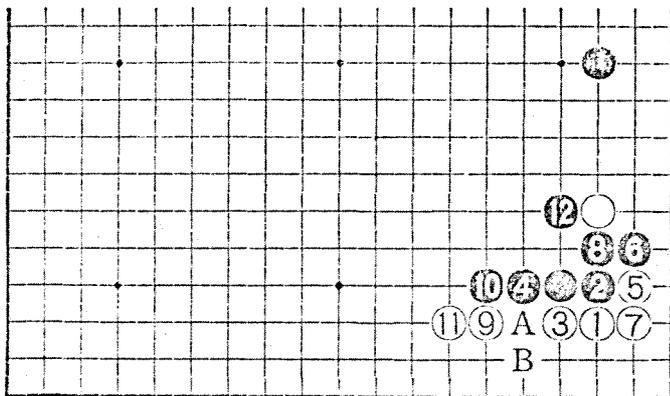


Diagram 40

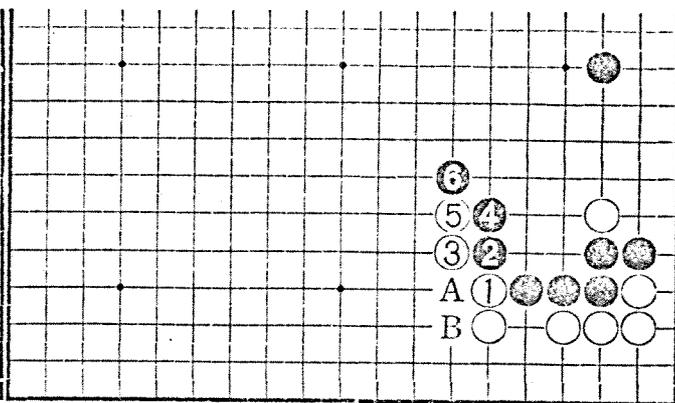
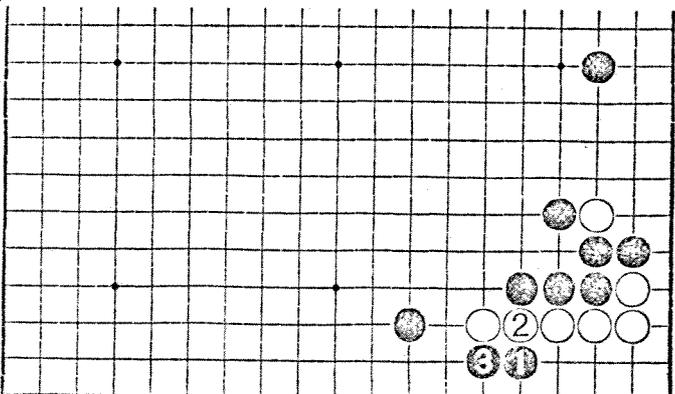
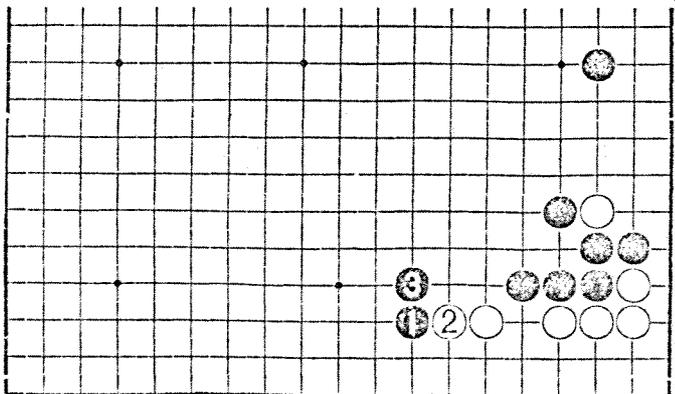


Diagramme 41 ; il aurait été meilleur pour noir de laisser ce point pour plus tard, s'il désire alors presser blanc. Il pénible pour blanc de se laisser enfermer par N3, mais B2 le défend contre une attaque noire par dessous, comme dans le diagramme 41-A,

Diagram 41

Diagram 41-A



5°) UNE APPLICATION PRATIQUE DU JOSEKI .

Diagram 42

Un joseki, au b as mot, est cette forme dans laquelle les coups des deux adversaires r alisent leur maximum d'efficacit .

Localement, il est possible d'atteindre un  tat qui peut  tre appel  le meilleurs arrangement, mais   cause des conditions environnantes, il y a des cas o  il n'est pas possible de dire quel est le meilleurs coup, et cela soul ve un important probl me dans l'application r elle du joseki.

Diagramme 42. la s quence qui va de blanc 1   15 est un joseki type apr s l'invasion du san-san.

Cependant, dans ce cas, il est insatisfaisant sur un point : la forte position blanche en "a" emp che noir de se d velopper aussi puisement sur le cot  bas qu'il l'aurait souhait , en  change de la perte du coin.

Diagramme 43. il est appropri , dans ce cas, pour Noir 1, de glisser sous les pierres blanches. Apr s B12, N13 entoure une grande surface et blanc est laiss  avec un ex s de force sur le cot  gauche.

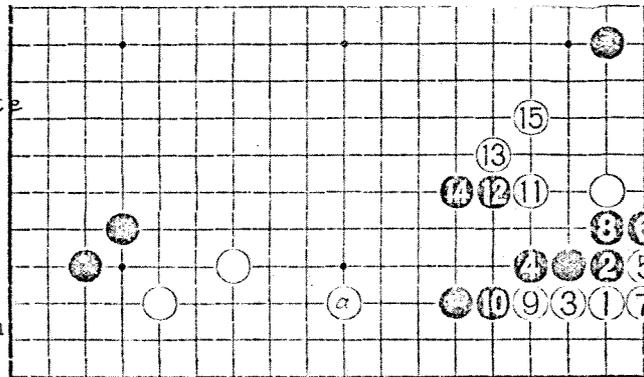
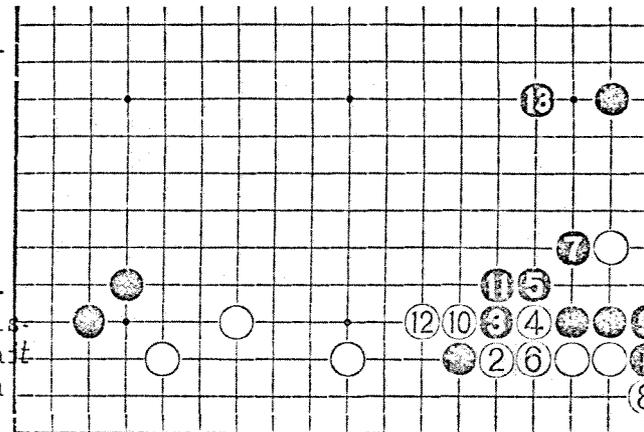


Diagram 43



Diagramme

6°) COUPER OU LAISSER CONNECTER ?

Diagramme 44. Quand blanc 1 prend le san-san, noir 2 coupe B1 de ses forces ; ensuite, on a un jos ki classique.

Diagramme 45.

Arr ter B1 avec N2 est aussi un bon coup : noir permet   blanc de connecter et ensuite prend une option sur une vaste surface avec N6 ; mais le probl me est de savoir quand on peut d cider si on coupe o  si on laisse l'adversaire connecter.

a) quand on souhaite atteindre "N6" avant son adversaire et prendre option sur le coin bas droit.

b) quand blanc   une pierre vers "a" c'est   dire que l'extension depuis sa base forte dans le coin est trop proche, N2 est quelque fois jou , et s'il arrive qu'il soit encore renforc  par une pierre blanche vers A la signification de N2 sera m me encore plus grande. Au contraire, s'il y a une pierre noire en B, N2 peut  tre consid r  comme un mauvais coup.

Diagram 45

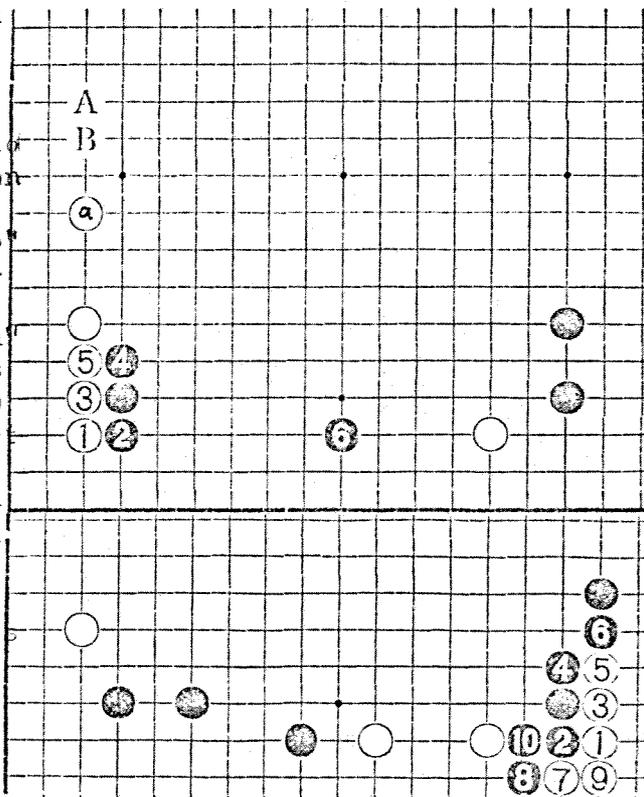


Diagram 44

Diagram 46

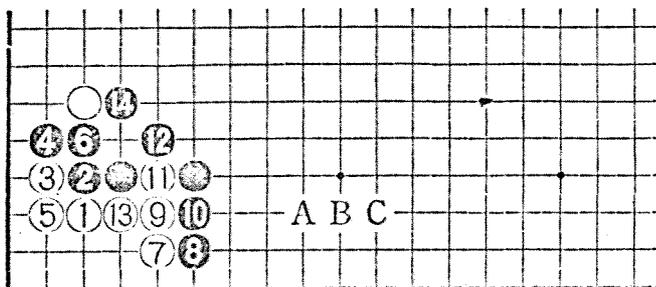
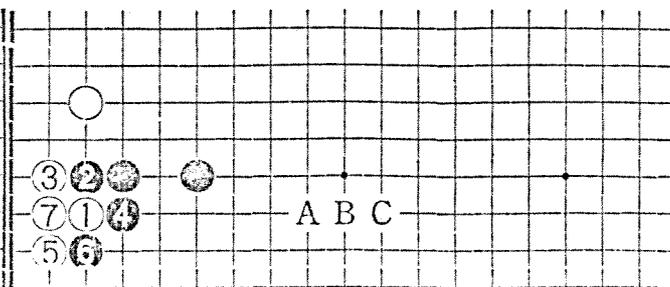


Diagram 47



le Diagramme 46 montre une coupe et le diagramme 47 une forme type de connection. Le problème est de faire le choix d'une de ces forme selon les circonstances avoisinantes.

Dans le diag.46, si noir a une extension à sa droite, alors, du point de vue de l'équilibre de ses forces, il est meilleur qu'elle soit en B qu'en A, et encore mieux en C qu'en B, que c'est le plus étendu le plus fort, et une extension telle que celle en A est trop proche pour couvrir ses besoins.

Dans le diag.47 on ne peut pas faire de rapport complet au sujet des mérites relatifs d'une extension en A, B ou C, mais il est un fait que plus l'extension est large, plus cela laisse de place à blanc pour manoeuvrer à l'intérieur. C'est un des facteurs qui peuvent être pris en compte dans la décision de savoir si on coupe ou si on laisse blanc connecter.

Diagram 48

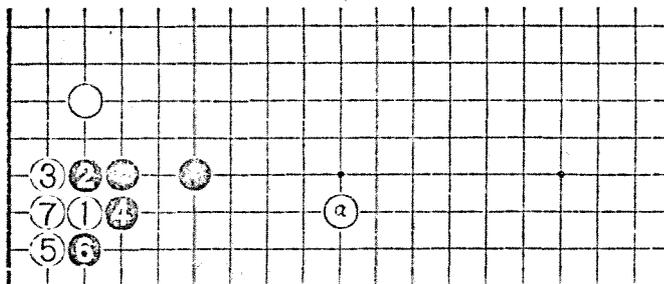


Diagram 49

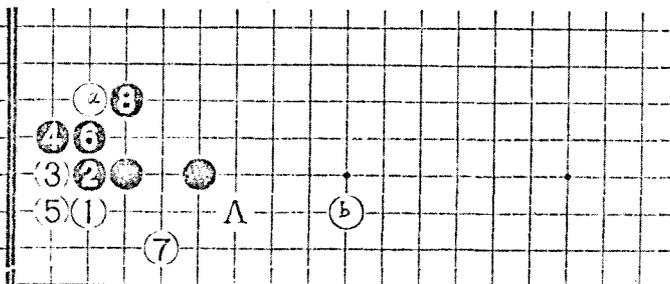


Diagramme 48. quand blanc a déjà une pierre en "a" ou dans les environs, en lui permettant de connecter, noir ne donne pas seulement le coin à blanc : il se trouve aussi bloqué dans son extension vers le centre. Il ne fallait donc pas laisser connecter blanc.

Diagramme 49. par contre, quand noir coupe, il peut, après B7, coiffer blanc "a" avec 8. C'est à dire, quand la pierre blanche en b est forte, il est extrêmement regrettable qu'avec 1 coup de plus en A il puisse connecter, mais quand il est isolé, il est aussi possible, pour noir, de changer de côté et l'attaquer, utilisant noir 8 en A, et ainsi coupant b des autres pierres blanches.

Diagram 50

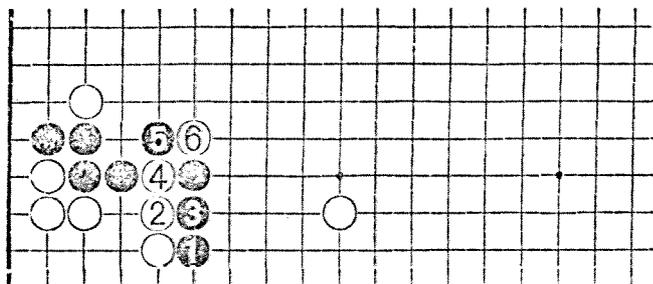


Diagram 51

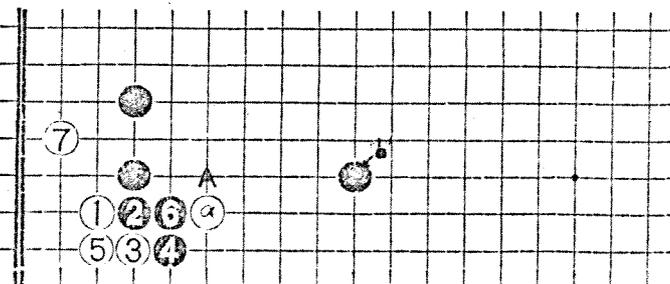


Diagramme 50. On doit faire attention à l'arrêt brutal de blanc avec N1, car il y a danger de coupe par blanc 6.

Diagramme 51. Naturellement, ce qui a déjà été joué sur le côté gauche du go-ban doit être considéré avec soin (en plus de ce qui se passe dans le bas) pour savoir si oui ou non il faut couper. Quand la pierre blanche en "a" est isolée comme ici, nous avons un cas typique où la coupe est justifiée.

La force noir (dans le diag.51) sur la droite est renforcée par noir 2 et 4, puis il coiffe "a" avec A qui, en conjonction avec N"b", donne de l'influence à noir sur le coté droit.

Par conséquent, dans de tels cas, la pénétration de blanc dans le coin au san-san devient un coup douteux.

Diagram 52

Diagram 53

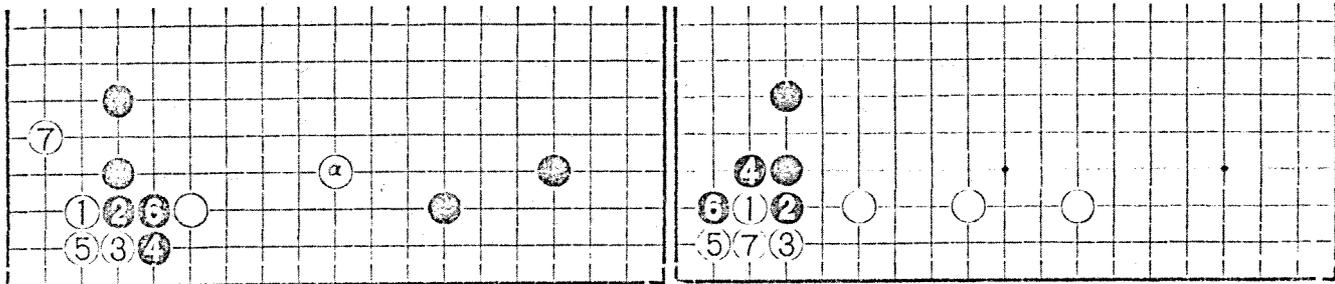


Diagramme 52.

Même quand il y a une pierre blanche en -ou près de- "a", toute la position de blanc sur le coté droit est affaiblie par la coupe, et noir 4 et 6 peuvent inspirer l'admirable conception qu'une lourde attaque sur blanc ici peut conduire à des profits sur tout le long de la ligne.

Diagramme 53.

Il n'est pas possible d'espérer de bon résultats de la coupe blanche quand blanc est aussi fort qu'ici sur le coté, ni dans l'invasion du coté gauche du go-ban (chez blanc).

Par conséquent il est meilleur pour noir de se limiter l'avance de son adversaire avec N4, lui permettant de connecter : noir garde alors l'initiative pour jouer ailleurs.

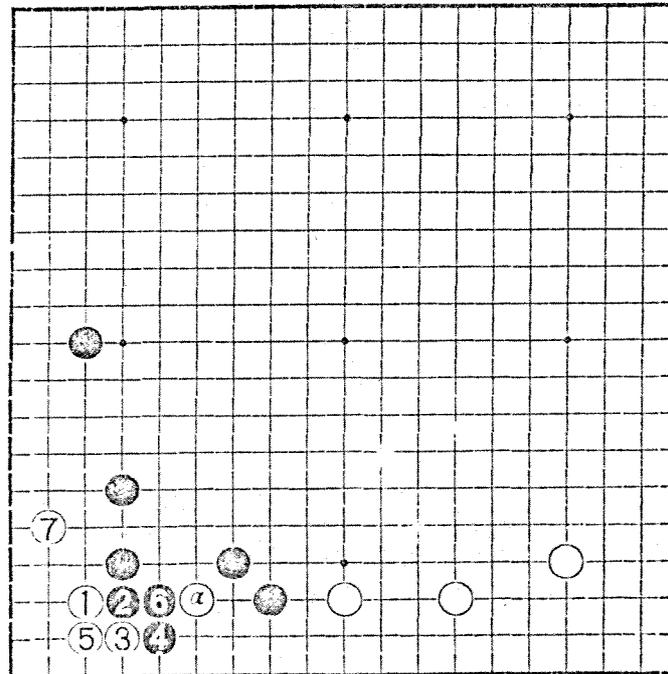
Dans ce diagramme, le résultat de la séquence jusqu'à blanc 7 est que blanc montre des signes de surconcentration sur le coté droit.

Diagram 54

Diagramme 54.

même si la pierre blanche en "a" est isolée, quand les pierres blanches sur la droite sont trop proches, noir ne peut se développer : voyez ici le petit territoire qu'il a fait !

Dans un tel cas, il est mieux de garder l'initiative en laissant blanc connecter, comme dans le diagramme précédent.



7°) HAUTE STRATEGIE.

L'invasion limitée de B1 avant le coup de fermeture B3 est ce qui est appelé un "coup d'exploration", coup de haute stratégie pour déterminer prochain coups en fonction de la réponse de l'adversaire.

La réponse normale à B1 est N2. B3 est raisonnable préparation de défense contre une invasion noire en A, mais l'ordre de jeu a un charme spéciale pour les conséquences de l'échange N1-B2 encore réverbéré dans le coin. (diagramme 55)

par exemple, blanc peut jouer derrière avec B1 (diagramme 55-A) à la première occasion et ruiner le coin noir en construisant un petit groupe imprenable avec B3 & 5.

Diagram 55

Diagram 55-A

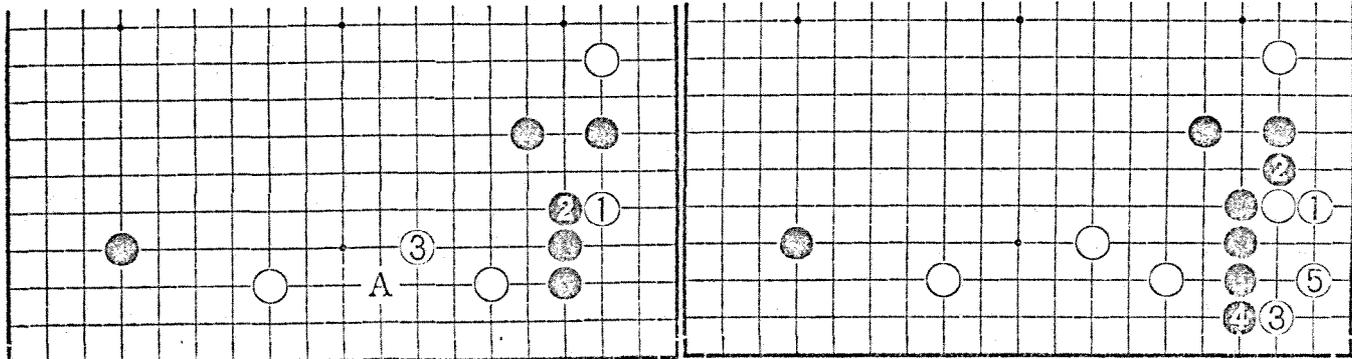


Diagramme 55°B.

Si une pierre blanche se trouvait en A alors B1 forcerait noir à jouer N2. Blanc vit alors dans le coin.

Diagramme 55°C.

Si noir répond à blanc 1 avec cette séquence, alors les manoeuvres de blanc n'aboutissent pas... mais qu'arriverait-il si blanc jouait son 3° coup en A? (voir le diagramme suivant)

Diagram 55-B

Diagram 55-C

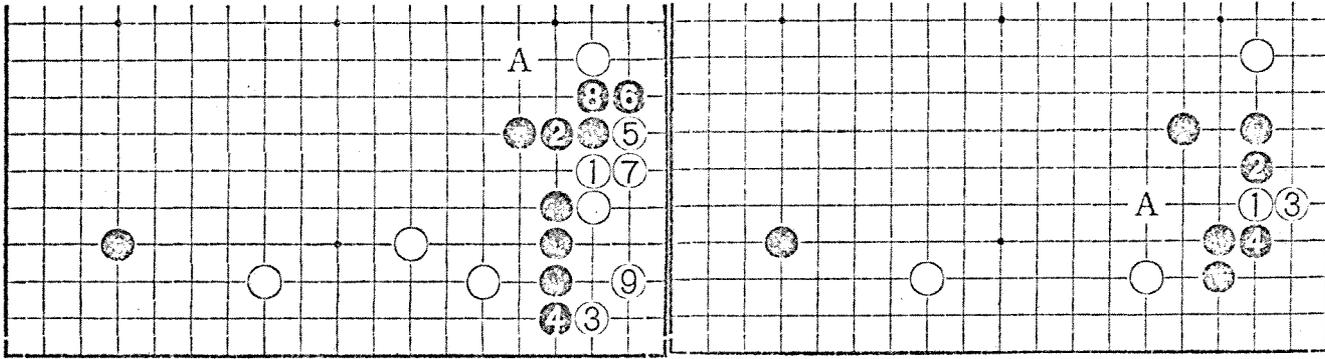


Diagram 56

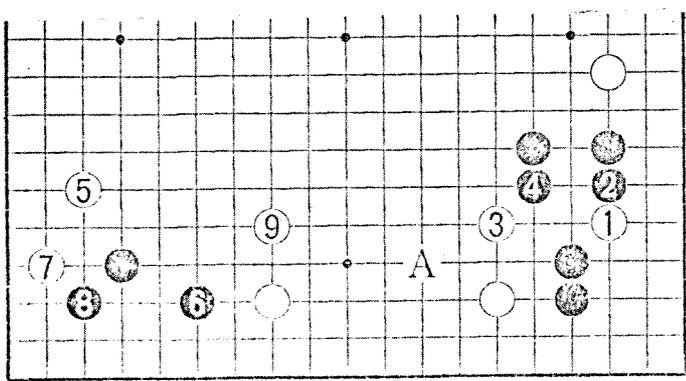


Diagramme 56.

blanc joue donc en A, c'est à dire en 3 de ce diagramme. La séquence de B5 à B9 n'est qu'une hypothèse mais de toute façon le résultat est que les coups de blanc dans le bas du go-ban sont tous très efficace et l'invasion noir est neutralisée.

Cependant, si B1 était joué simplement pour se protéger-enA, et que blanc joue plus tard en B1 du diagramme, il est bien pour noir de jouer à en N2. Après ces coups, B3 serait maladroit à cause de sa redondance.

Diagramme 57.

Comme on l'a déjà vu, en réponse à B1, l'attaque de N2 -soutenu par sa pierre de handicap à droite conduit blanc à jouer B3 et noir alors continue avec 4: c'est la séquence normale. B5 et 7 sont aussi des coups défensifs courants mais ici blanc n'a pas encore résolu son problème. Examinons donc les points clés de l'attaque et de la défense dans la bataille du milieu de partie.

Diagram 57

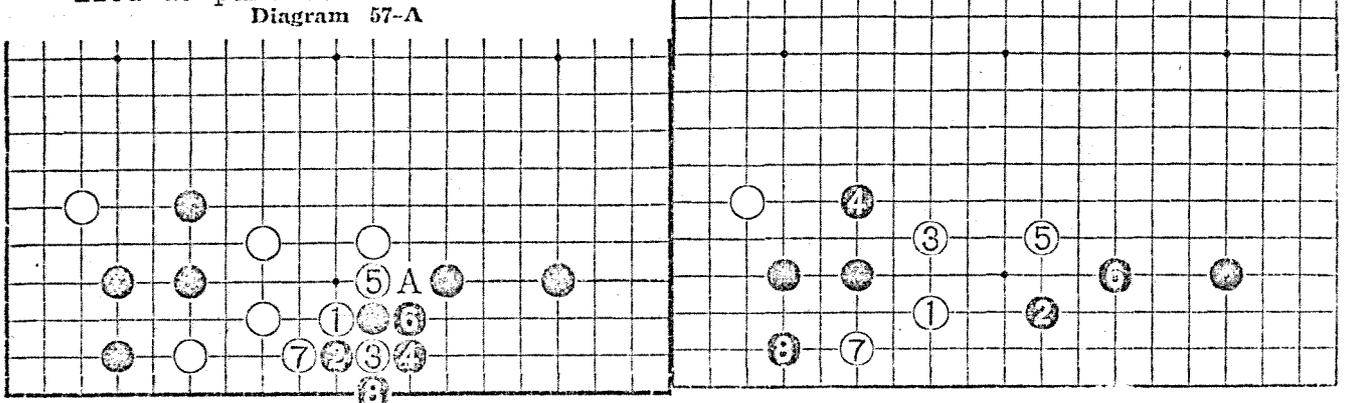


Diagram 57-A

Diagramme 57 A.

Le point clé de la défense est de jouer blanc 1 directement contre la pierre noire, et en réponse à noir 2 la contre coupe avec B3 est adroite. Si noir 4 menace de capturer cette pierre de sacrifice, blanc l'utilise profitablement en jouant 5 & 7. Par ce moyen, blanc est sur d'avoir un groupe capable de former deux yeux, et aussi de garder l'initiative. Si noir 6 est joué en "8" pour capturer la pierre de sacrifice, B7 en 6 force noir à connecter et quand B9 en 7 est joué noir doit boucher le vide en A.

Diagram 57-B

Diagram 57-C

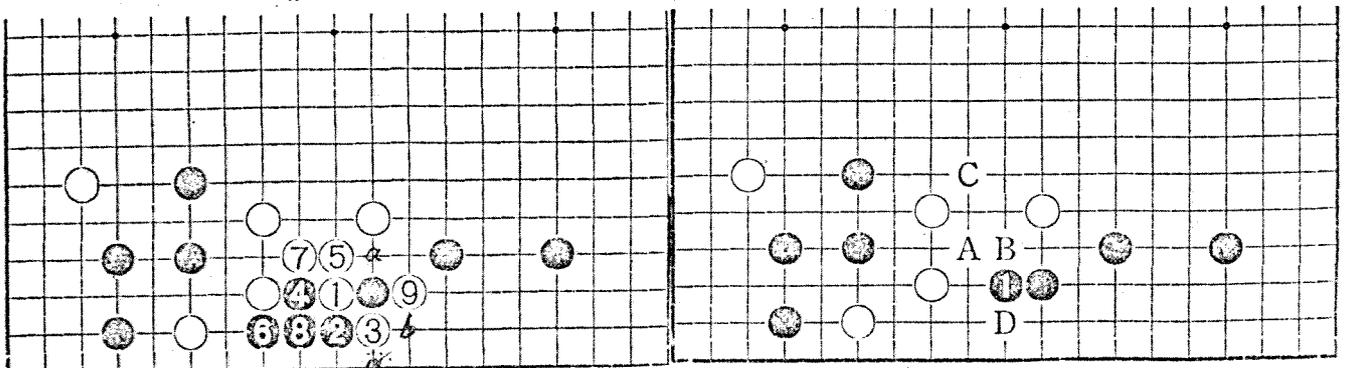


Diagramme 57 B. Si noir contre-attaque avec 4 blanc profite de la séquence qui va de 5 à 9. De nouveau si noir utilise son 4^e coup en 5 du diagramme blanc suivra la séquence : B en 4, N en "a" et B en "b". Quelque soit la voie suivie la situation est toujours favorable à blanc grâce à l'heureuse influence de B1 (dans les 2 diag.) contre la pierre noire N2 du diag.57 et de sa contre coupe avec B3.

Diagramme 57 C. Ce même point, N1 de ce diag., est aussi le meilleur pour une attaque de noir. Au premier coup d'oeil N1 peut sembler comme plutôt mou, mais notez comment ce simple coup affaiblit soudain blanc, sapant les bases de son groupe et menaçant le point vital A. joué en B, blanc pourrait se replier en C, laissant une menace en D.

8°) COMMENT REpondre A L'ATTAQUE DE L'IKKEN SHIMARI

Diagramme 58 et 59.

Dans chacun de ces diagrammes la formation fermant le coin, en contraste avec sa puissance de développement, souffre du même point faible : il peut être envahi par la pierre blanche, comme on le voit ici.

Cela ne signifie pas qu'il ne faille pas utiliser l'ikken shimi;

Considérons maintenant les cas pratique exposés dans les coins inférieurs droit et gauche du diagramme de droite.

Diagramme 58-A.

D'abord, c'est une grande erreur de croire que l'attaque directe de blanc par N2 soit un coup logique.

la situation obtenue ici avec N4 est incapable de sauver la situation après B5. Le cas où noir utilise son 4 pour couper en jouant en B5 est une autre question.

Diagram 58 and 59

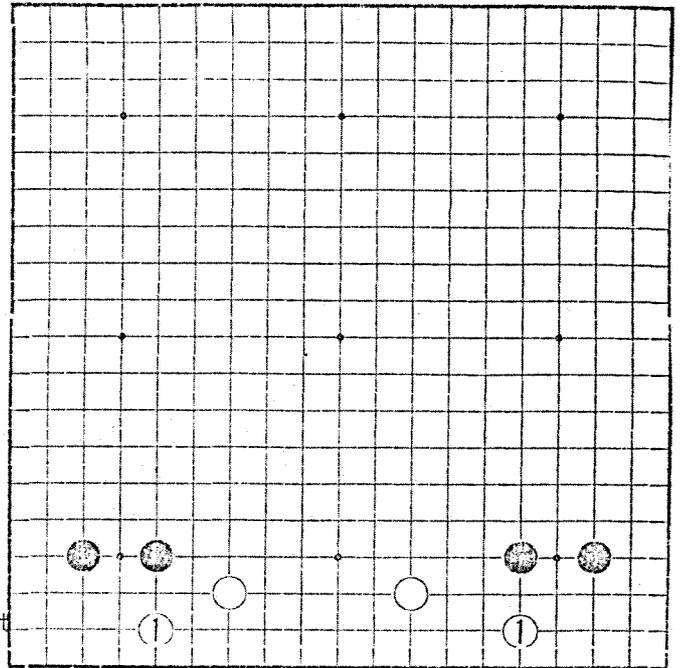


Diagramme 58 B. La réponse correcte à B1 est le kosumi N2. Si noir avait joué en A à la place de N2, blanc pourrait jouer alors en N2, ce qui causerait beaucoup d'ennui à noir.

Diagram 58-A

Diagram 58-B

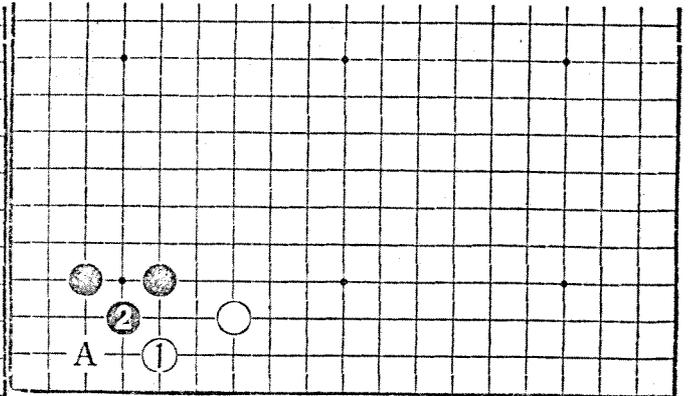
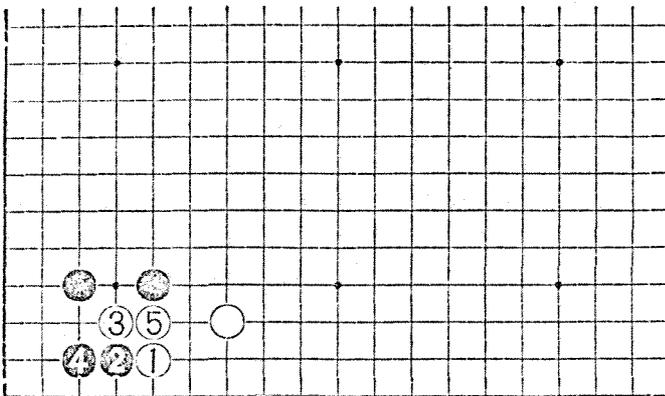


Diagram 58-C

Diagram 59-A

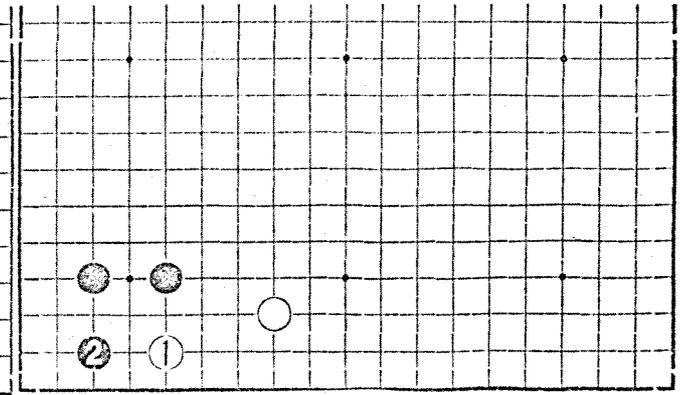
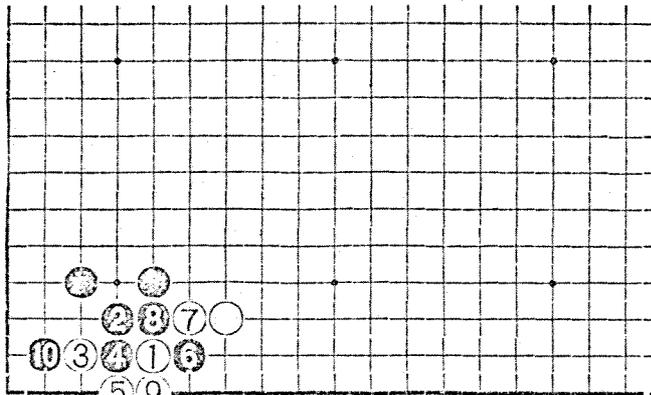


Diagramme 58 C. Si, après N2, blanc voulait s'introduire dans le coin avec N3, la séquence montrée ici laisse blanc en gote sans rien.

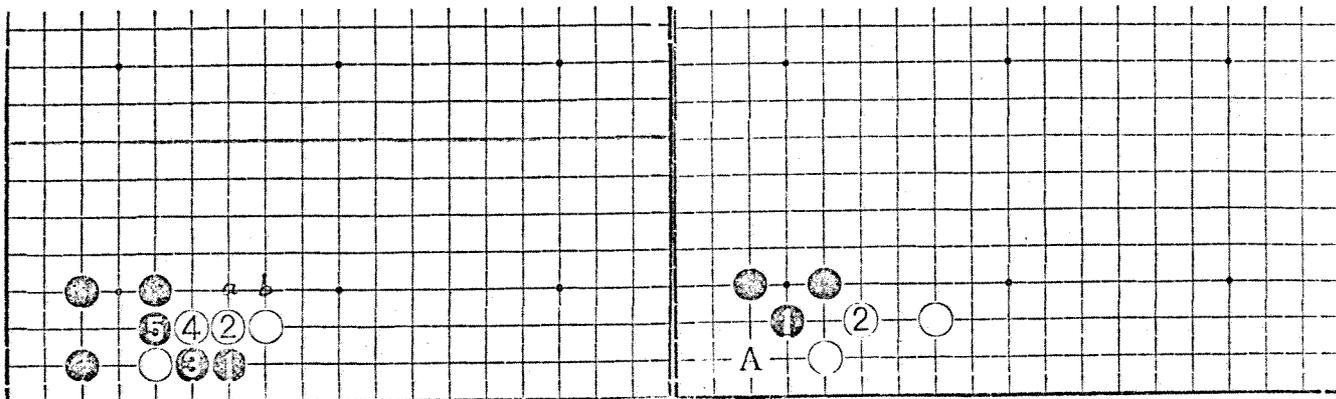
Diagramme 59 A. la réponse correcte à l'ogeima de blanc 1 est N2.

Diagramme 59-B. on voit que noir peut atteindre son but après N2 du précédent diagramme en jouant 1 ici. Si blanc joue son 2 en 4 du diagramme, noir répond son 3 en 2 du diag, puis B en "a" et N en "b".

Diagramme 59.C. Ici N1 n'est pas intéressant parce que il permet à blanc de jouer en 2 en vue de pénétrer en A. Toutefois on ne peut pas l'ignorer complètement car il est possible de recevoir l'attaque.

Diagram 59-B

Diagram 59-C



9/ JEU LOURD & JEU LEGER

Diagramme 60.

Jusqu'au 6^o coup c'est un joséki classique qui utilise une attaque haute à un espace d'intervalle. Si N5 était utilisé en B6 de ce diag. en tenaille, blanc pourrait jouer en A, forme qui ne plairait pas à noir.

B4 est joué afin de pouvoir s'étendre en 6.

Diagramme 61.

Si B6 du diagramme précédent est déjà occupé par noir, alors B4 est ici un coup "lourd", d'autant plus qu'il invite à l'agression. C'est aussi ce qui peut arriver à blanc s'il joue 6 ailleurs.

NOTE : dans leurs contexte japonais, ces mots impliquent une distinction similaire à celle entre un coup habile avec une rapière, et un coup maladroit avec une massue.

Diagram 60

Diagram 61

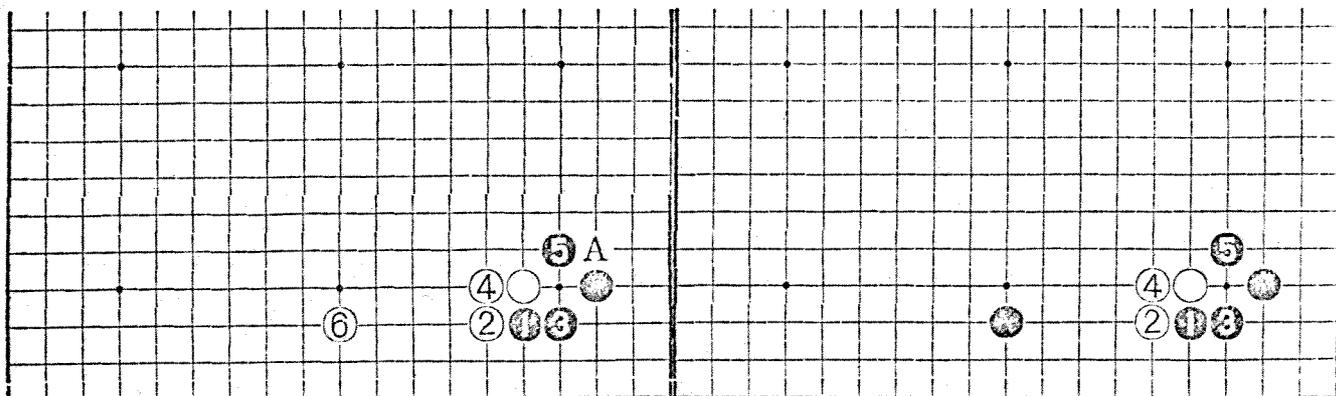


Diagramme 66.

Si noir ignore l'approche blanche en M3 (a) et joue ailleurs, il se verra durement envahir par B1. Contre cela, noir ne peut guère mieux faire que jouer 2, mais la séquence jusqu'à 7 est favorable à blanc qui vole la base noire. Néanmoins, noir A en réponse à blanc "a" (par exemple) n'est pas très satisfaisant pour noir car il est purement défensif. La solution montrée dans le diag.suivant est plus intéressante.

Diagramme 67.

N1 est joué afin de voir comment blanc connectera. Si B2 comme ici, noir saute à 3, qui d'une part prévoit le coup blanc en A, et d'autres part implique une tenaille en B. N1 permet donc d'utiliser le défaut en C.

Diagram 66

Diagram 67

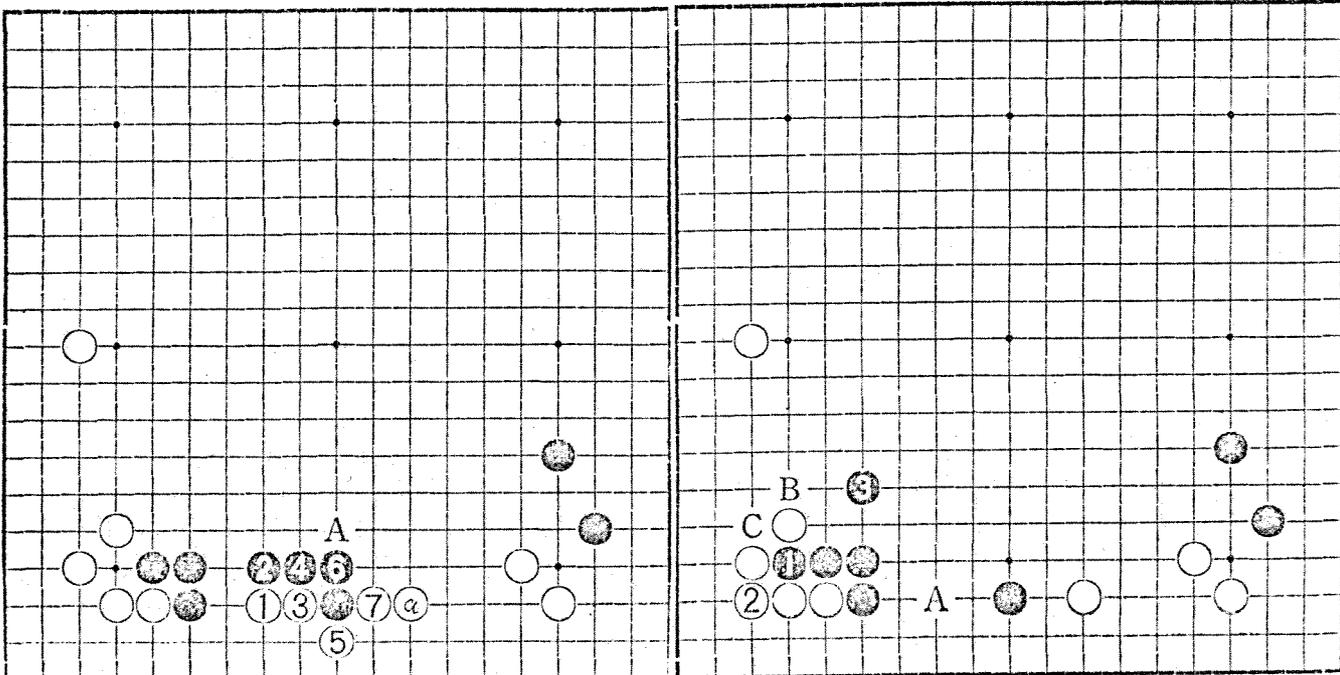


Diagramme 68. Si B2 en C du diag.précédent, noir coupe avec 3, et le sacrifice de deux pierres le laisse tranquille en bas et lui permet de saisir l'initiative.

Diagramme 68-A (note) cette variation est aussi possible ; après B1, noir jouera en A ou B.

Diagram 68

Diagram 68-A

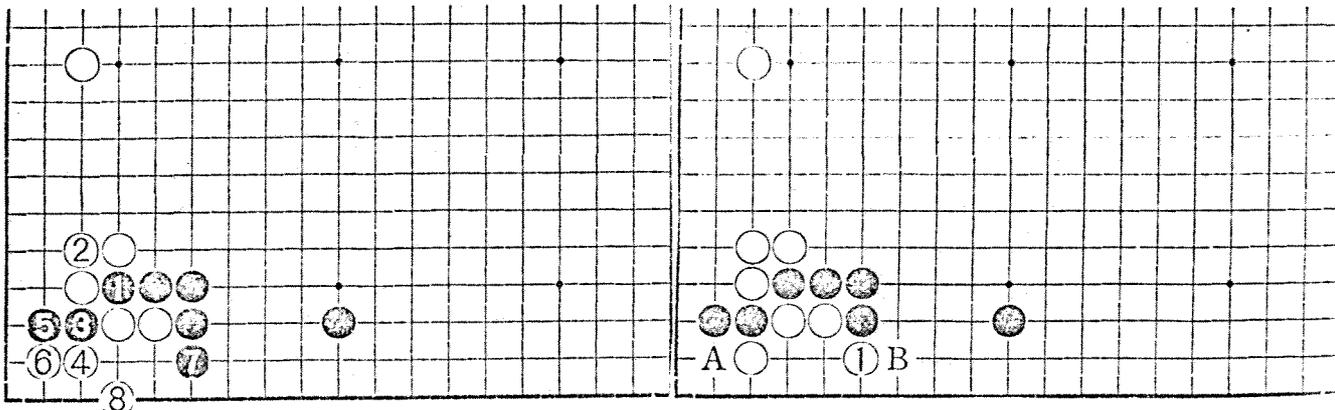
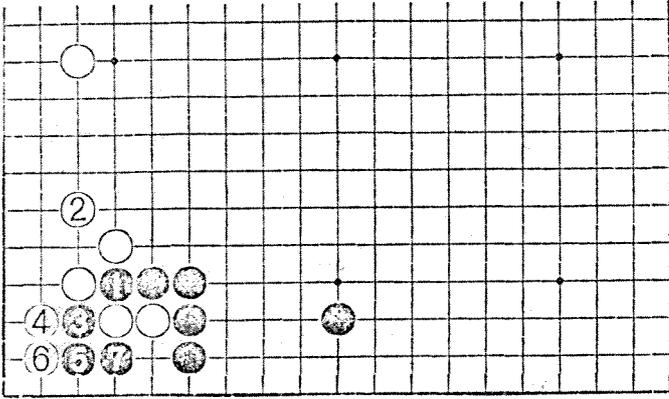


Diagram 69



Cependant, si l'ordre des coups du diag. 68 était inversé et que noir vienne simplement en F2 (7 du diag.68) avant de passer à N1, il court le danger que blanc puisse choisir la connection 2, et après la coupe N3 suivre la séquence 4-7 et abandonner 2 pierres sans regrets. Le résultat de cette séquence est que la pierre en F2 devient superflue ou, en d'autres termes, noir a exposé la perte d'un coup en punition pour avoir inversé l'ordre des coups (blanc aura donc pris 2 fois l'initiative : après F2 et après 7).

11- L'OGIEMA : attaque et défense.

Diagramme 70.

Il est inévitable que l'ogeima (ou clôture du coin), qui travaille beaucoup plus que la petite extension "a", soit par contre faiblement défensive.

B2 est souvent joué automatiquement en réponse à N1 car il sert aussi à renforcer le shimari, et ne pas le faire exposerait à de graves déboires, comme le diagramme suivant.

Diagramme 71. N1 attaque au point vital, à l'intérieur de la sphère d'influence de l'ogeima, et si blanc néglige de répondre, N3 alors menacera A, B, et autres points faibles.

Si blanc répond comme ici avec B2, noir peut être satisfait de l'échange et s'en va ailleurs, mais il est aussi intéressant pour lui de continuer immédiatement avec la séquence 3-9, d'où influence sur le bas du jeu.

Diagramme 71-A Dans cette variation, où blanc pousse dehors avec 6, la séquence 7-9 lui permet de couper les pierres noires et de sortir du coin.

Diagram 71

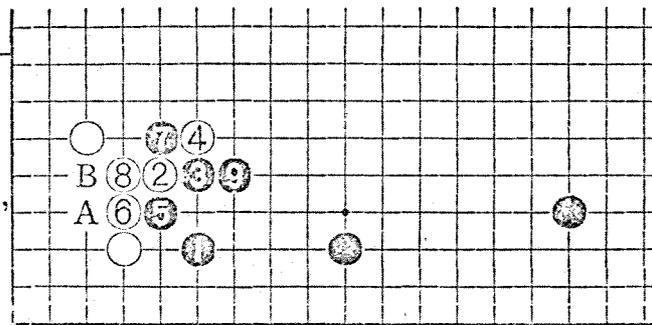


Diagram 71-A

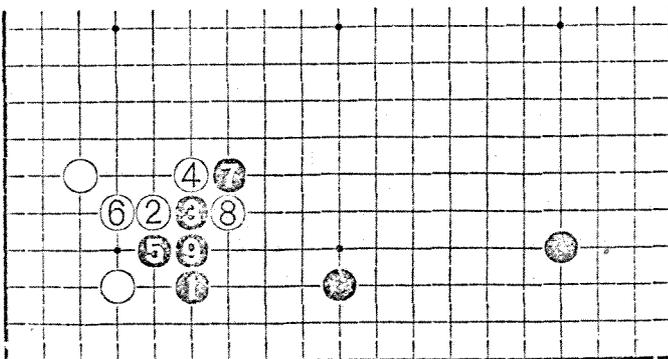


Diagram 70

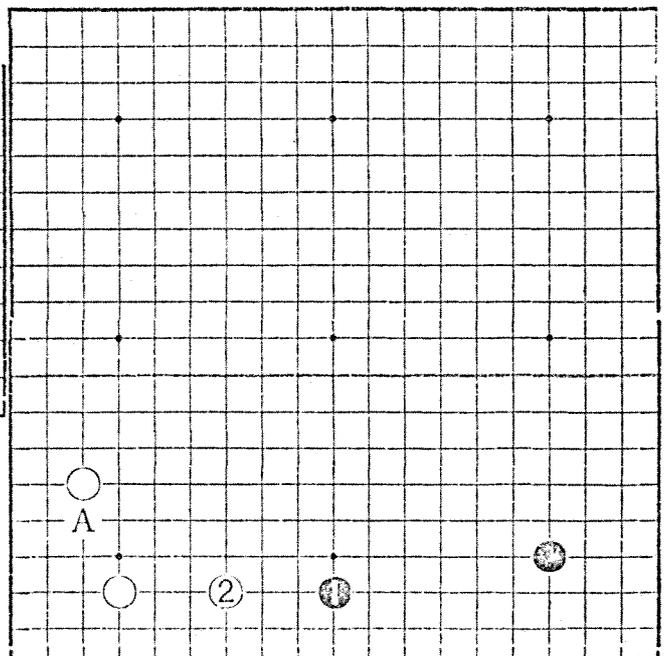


Diagramme 72.

Que se passe-t-il si blanc 2 est utilisé pour contre-attaquer N1 ? N3 est la réponse normale, suivi de la séquence 4-9 et, pour finir, peut-être A au profit de noir. En contraste, la séquence blanche est faible.

Diagramme 73. Si blanc joue 8 du diagramme précédent en B4 ici pour arrêter noir, il s'en suit la séquence correcte de N5 à N13, et noir a une bonne forme. La coupe avec N9 est un coup très habile. Le diagramme suivant montre ce qui arrive si blanc 10 est joué en 11.

Diagram 72

Diagram 73

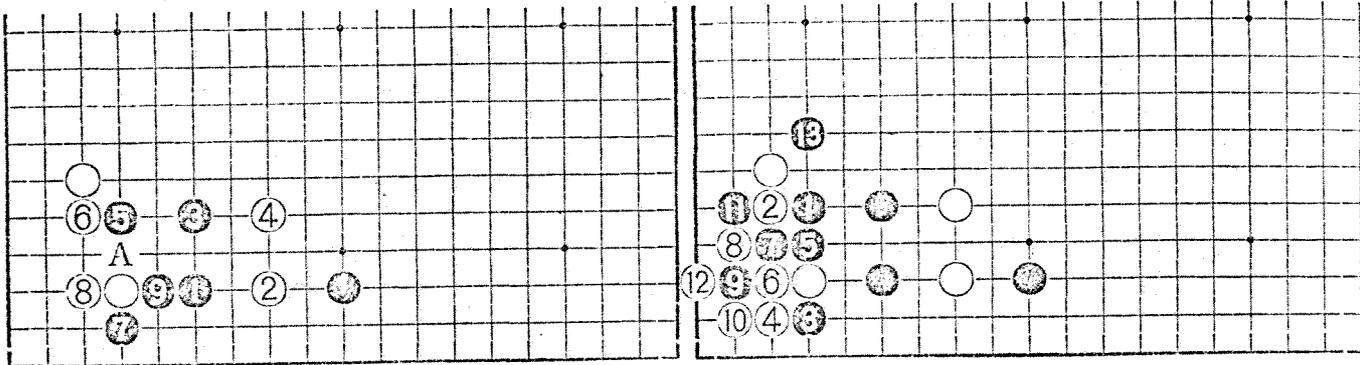


Diagramme 74.

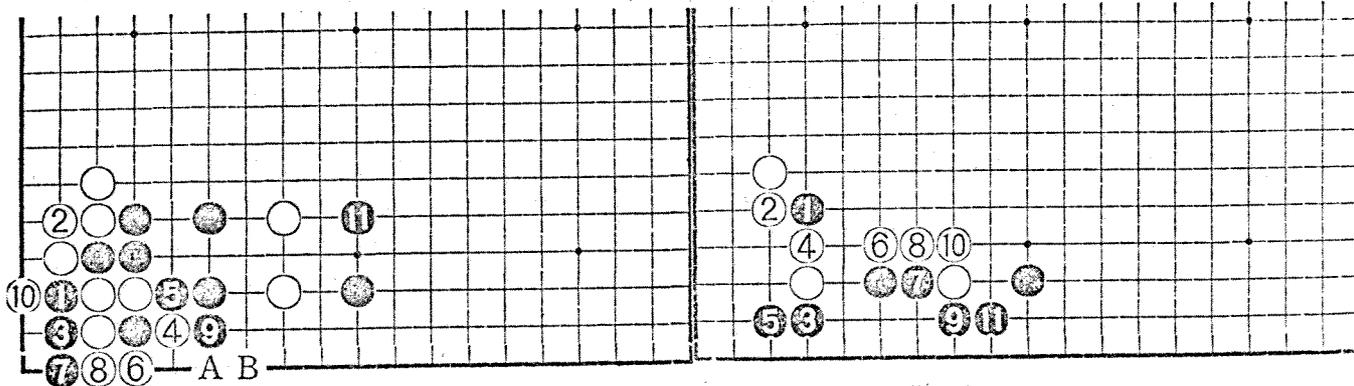
Quand B2 connecte, N9 enferme blanc de ce côté, et quand noir, voyant les profits possibles en A ou B, joue en 11, la situation devient intenable pour blanc.

Diagramme 75.

Cette variation est apparue dans la partie entre Go Sei Gen et Iwamoto. C'est aussi un des moyens de manier le problème et on le rappêlera en dernier pour référence.

Diagram 74

Diagram 75



12. TAKAMOKU ET EXTENSION

Diagramme 76.

La dénomination générale de fuseki comprend la prise d'option sur un large coin, l'encerclement, l'attaque, et les larges options sur les cotés. Le problème ici est qu'à présent blanc attaque alors que noir à intentionnellement omis de jouer en A, c'est à dire une des ripostes possibles au takamoku (les points E4 et D5 sont les takamoku), et au lieu de cela attaque d'abord le coté, en B ou C.

Diagramme 77.A

Quand noir commence par c-10 (N1), le bon coup pour blanc est d'attaquer immédiatement en B2, et c'est d'ailleurs une faute que de ne pas le faire. Sinon noir prend ce point et obtient une formation idéale.

Jusqu'au 6° coup, on a la séquence habituelle, mais l'extension avec B8 est très intéressante, car elle rend N1 secondaire.

Diagram 76

Diagram 76-A

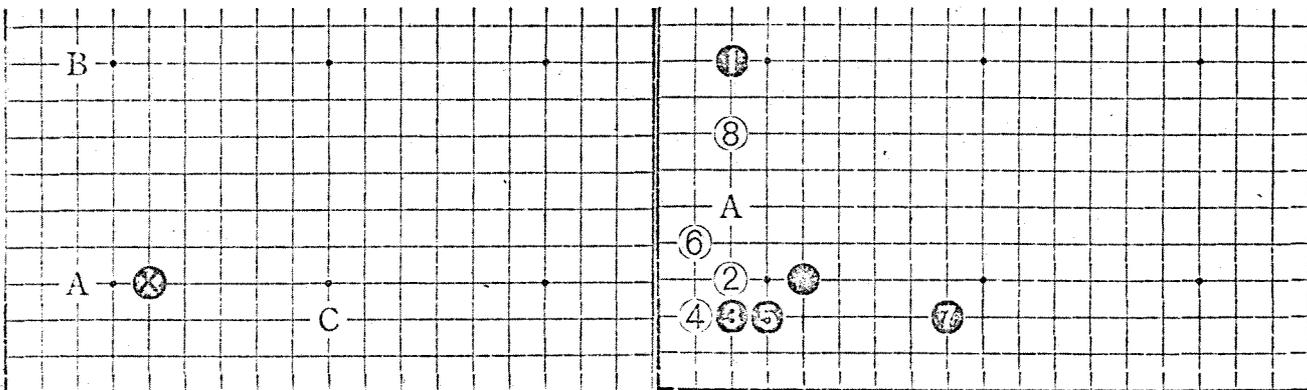


Diagramme 76-B.

L'attaque avec N3 serait considérée comme astucieuse même par un joueur blanc. Après B4, coup normal, noir joue immédiatement en 5, coup qui montre l'intérêt de 3, et quand blanc finit la séquence avec 18, noir peut attaquer avec 19. Alors, dans cette formation, la présence de N1 enferme définitivement blanc.

Toutefois le plan de contre-attaque pour blanc sera montré dans le prochain diagramme.

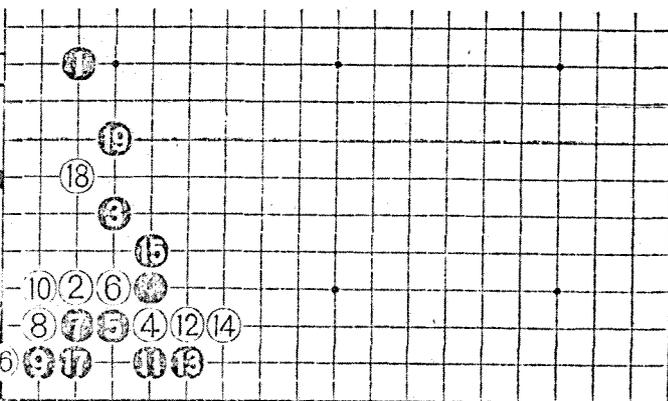


Diagramme 76-C.

Dans cette séquence, blanc 6 rend inopérant N1, puisque noir doit rajouter un coup pour arrêter blanc.

Il est aussi possible pour blanc de jouer ailleurs après l'attaque avec N3, car il n'est pas mauvais de laisser enfermer afin de garder le sente.

Maintenant, en continuant, si noir joue en A, il faut que blanc glisse dessous avec B, partageant délicatement avec noir.

Diagram 76-C

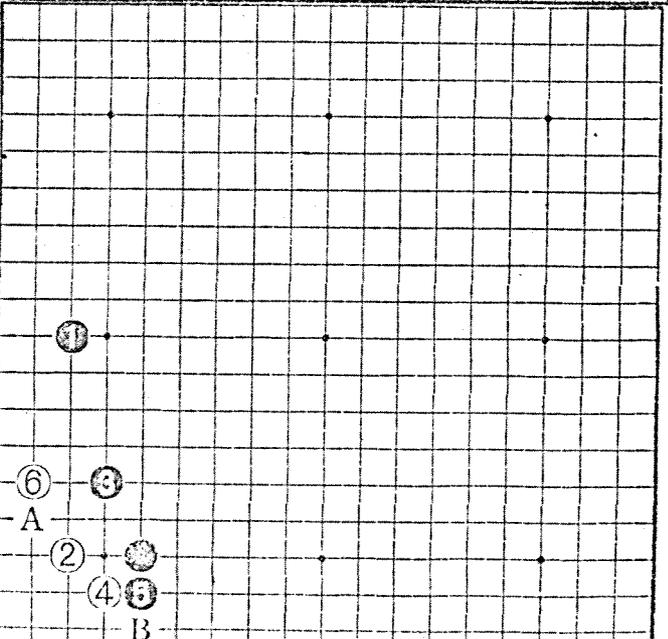


Diagramme 76.D

Voyons ici ce qui arrive quand noir s'étend en bas avec 1. B2 bien sur, et la séquence classique jusqu'à B6, et enfin 7 et 9 dressent un mur qui fait travailler au maximum N1 (supérieur donc à N1 en A).

Diagramme 76.E.

En réponse à N1 est approprié pour blanc de pénétrer dans le coin avec 2 au san-san. Joseki de 3 à 10, mais notez comment B10 détruit l'influence de N1.

Diagram 76-D

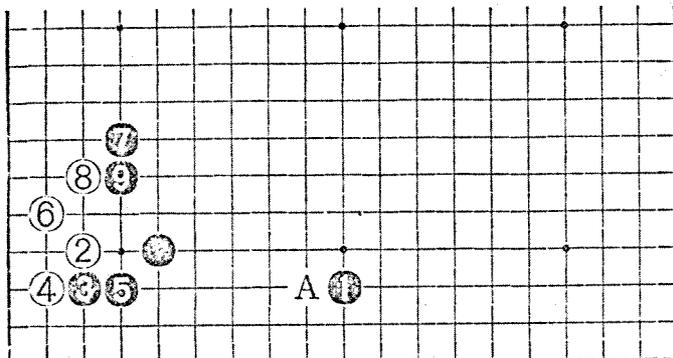


Diagram 76-E

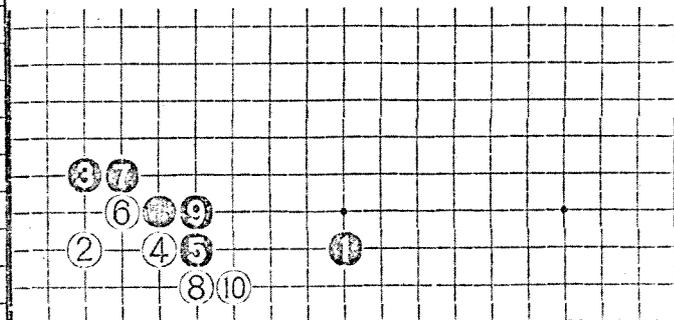


Diagramme 76.F

Si noir joue "kosumi" avec N3 depuis N1, la séquence jusqu'à 6 enlève la valeur du coin, et de plus la situation des positions noires dans le bas du go-ban n'est pas encore stabilisée.

Diagramme 76.G-

Si N5 est joué en D-5 comme ici, alors blanc peut encore garder la ressource de jouer en 6.

Diagram 76-F

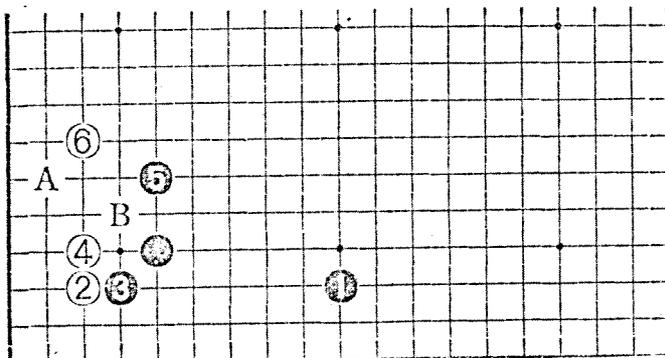
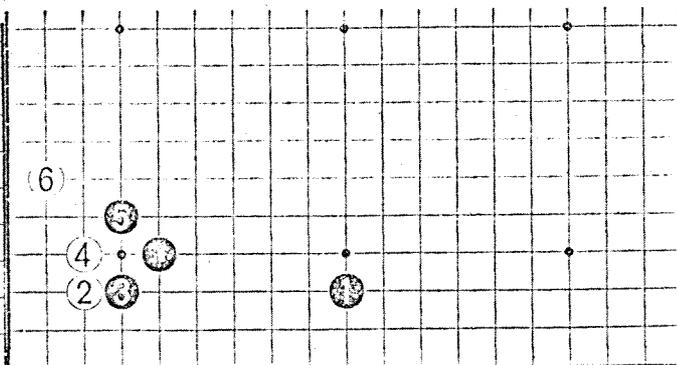


Diagram 76-G



Go-ban
Hi-Fi

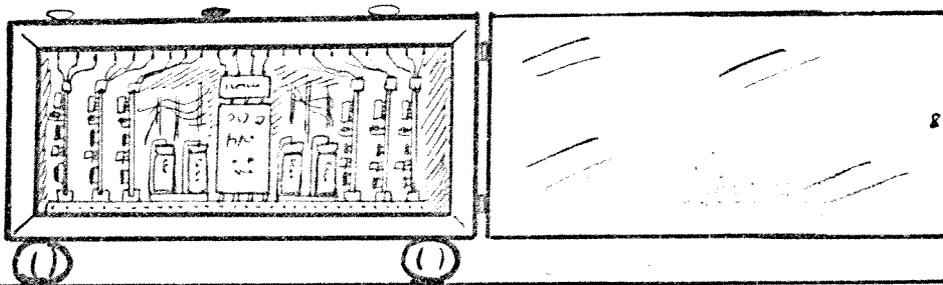


Diagram 77

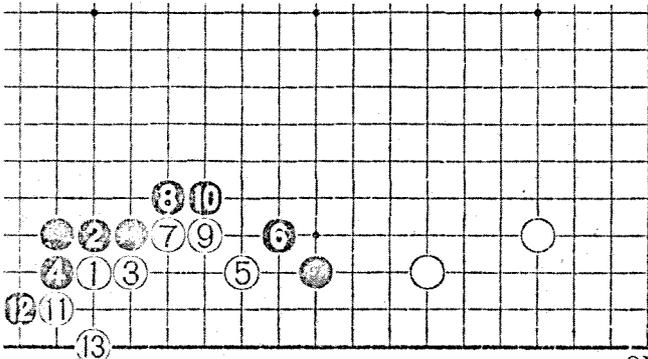


Diagramme 77.

Le 9° Dan Go Sei Gen essaye fréquemment avec B1 un mouvement préliminaire de reconnaissance en vue d'une réduction d'un vaste territoire, et cette méthode de décider de la suite selon la réponse de l'adversaire à ce coup d'essai appartient à la haute stratégie.

Les trois moyens de répondre à B1 sont : ou connecter avec N2 comme ici, ou le restreindre en jouant N2 au san san, ou jouer en E-3 (en B3).

Si noir connecte avec N2, blanc saisit l'occasion de continuer avec 3, et jusqu'à B13 blanc enyahit le long du bord.

Diagramme 78. Lorsque blanc juge inaplicable sa séquence précédente il s'installe d'abord au centre avec 1 qui l'aide à prospecter dans tout le coté droit et oblige noir à jouer 2. Il s'empare ensuite du san-san avec 3 ; c'est un aussi bon coup que d'ajourner sa survie avec ko jusqu'à blanc 7. Vous étudierez soigneusement ces modèles de cas afin de voir comment ces tactiques sont menées.

Diagramme 79. Si noir répond en 2, alors, de 3 à 11 pousse noir en occupant le coin. (noir résiste avec 4 et blanc suit la séquence jusqu'à 11, avec ensuite diverses possibilités). Bien que la signification de N12 soit limitée à ce diagramme, c'est un excellent coup, et blanc ne peut plus vivre. Cependant, en utilisant ce groupe comme pierres-suicide et en visitant les points A & B blanc peut déranger les projets de noir dans cette région.

Nota : N10 & 12 sont très importants. Vérifiez que sans eux il reste pour blanc une possibilité de vivre par ko dans le coin.

Diagram 78

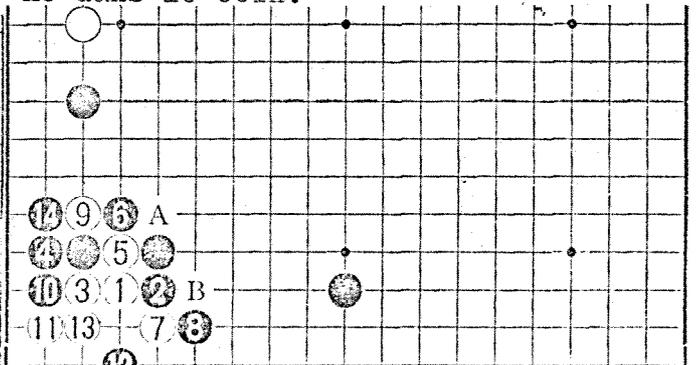
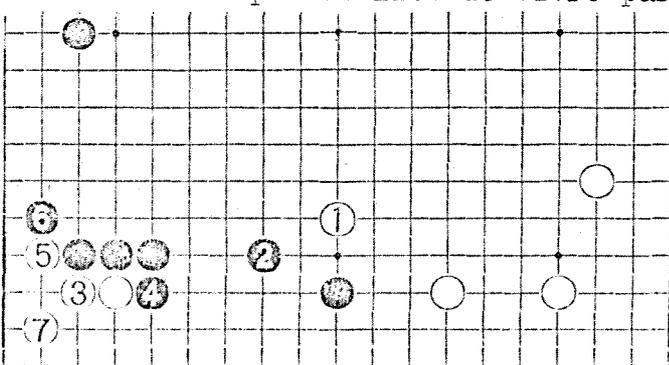


Diagram 80

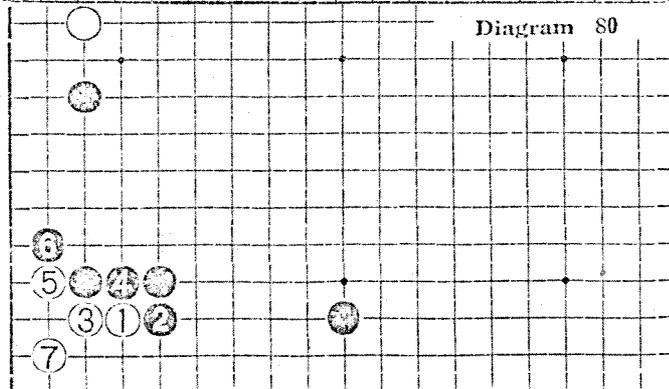


Diagram 81

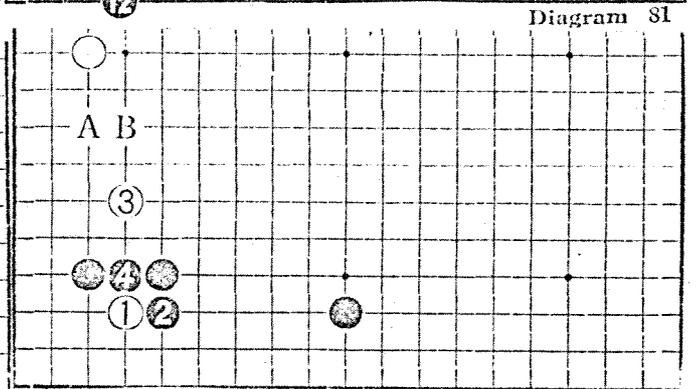


Diagramme 80. Si N4 connecte et B en 5 & 7, la situation est celle du diagramme 78.

Diagramme 81. Blanc peut aussi attaquer du dehors avec B3 : après N4, le coin est perdu, mais blanc a limité les ambitions de noir, et il a le sente. Par conséquent, quand il y a une extension noire en A, ce coup a l'avantage de rendre possible un coup en B après N4.

Diagramme 82.

- finalement, il y a le cas où N2 est utilisé pour éloigner blanc du coin.
- 1- Quand B3 est joué en A, la situation est la même que dans le diag.81.
 - 2- Il y a aussi la variante où B3 est utilisé pour envahir en 3 comme ici. Si noir l'enferme en jouant en 4, blanc s'en tire avec profit de 5 à 16.
 - 3- Si N4 est joué en 4 du diag. 82-A, blanc peut jouer en 5 ou en "a".
 - 4- Si N6 est utilisé pour connecter en "b", la situation est celle du diagramme 77.

Diagram 82

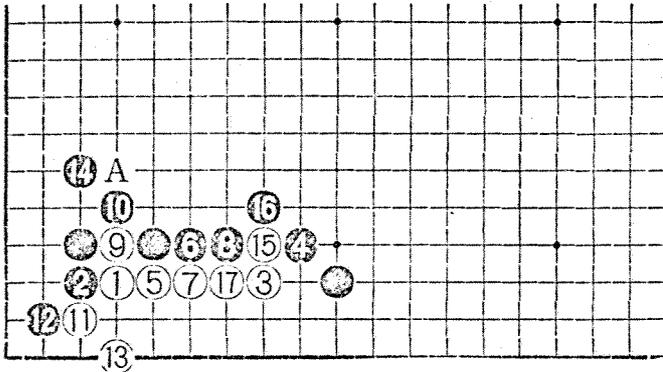


Diagram 82-A

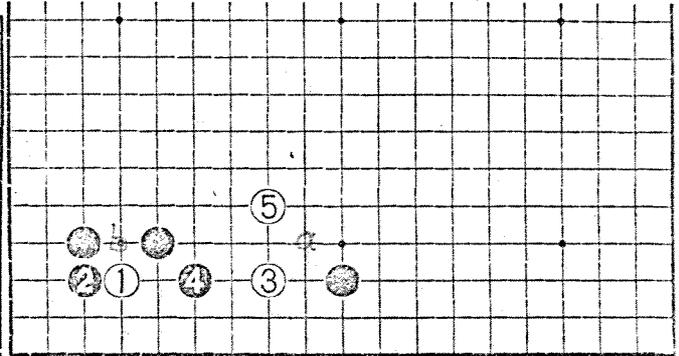


Diagramme 83. Bien que l'on puisse parler de points vitaux de l'attaque et de la défense, si on ne calcule pas précisément, l'étude de ceux-ci ne constitue une véritable force dans le go. Prenons donc un exemple et expliquons le dans tous les détails. Dans ce diagramme, blanc envahit le coin noir avec 1, et 3. La séquence qui suit est bien évidemment défavorable à noir.

Diagramme 84. Comme on l'a déjà expliqué, cette séquence (où N2 est joué contre B1 et N4 vers le bas) est habile.

Diagram 83

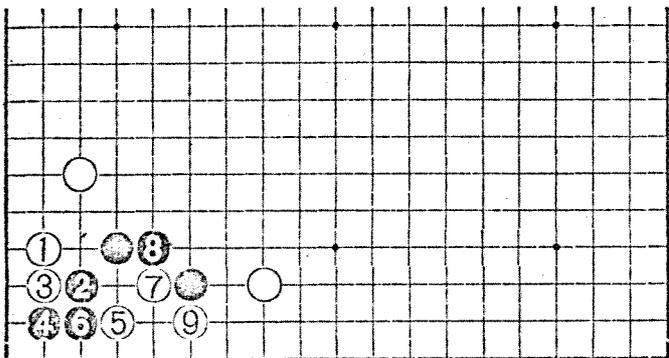


Diagram 84

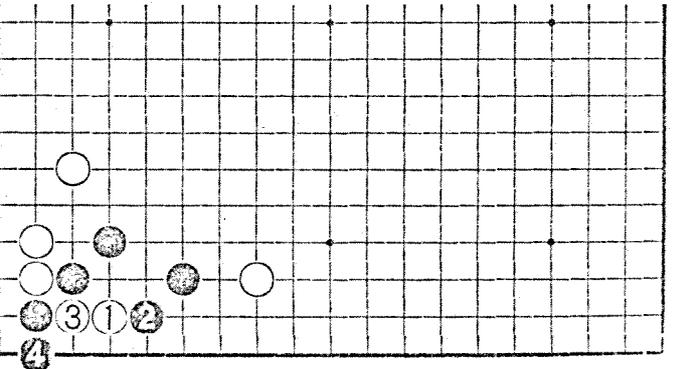


Diagramme 85. Continuons ; Si blanc veut sortir avec 1, N2 connecte ; contre 3, N4 l'oblige à l'alternative A ou B.

Diagramme 86. B1 est un coup dur pour noir. La sortie avec N2, puis les coups habiles 4 et 6 semblent l'avoir sorti s'affaire, mais à sa grande surprise, la séquence s'achève sur sa défaite par les coups B7 & 9: c'est sa punition pour avoir voulu rester fidèle à la forme stricte et négligé de faire une analyse complète de celle-ci.

Diagram 85

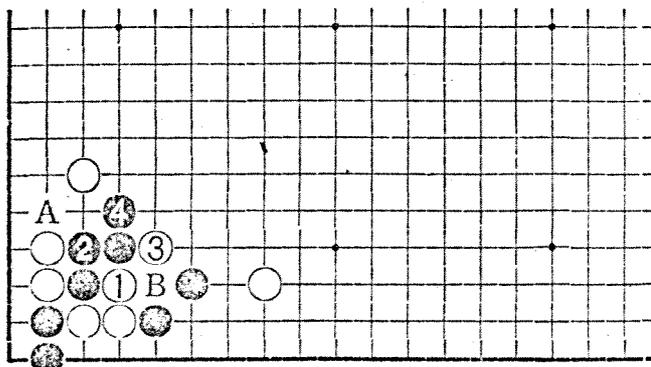


Diagram 86

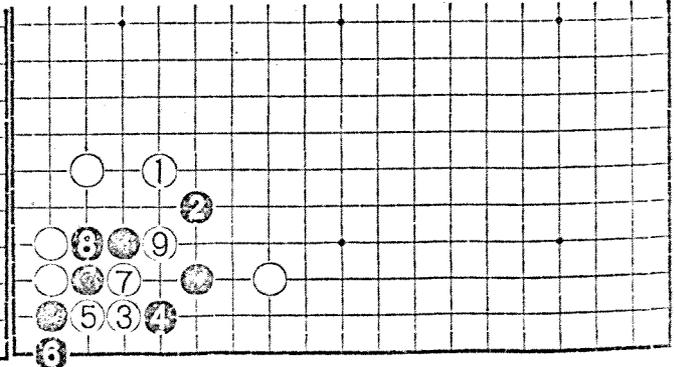


Diagramme 87. Nous avons ici un bel exemple qui a déjà eu lieu dans une partie. Ce joueur, notant le danger d'échec de la séquence précédente, a d'abord préparé le terrain en jouant N2 et 4, puis il a joué N6 contre le pierre blanche envahisseuse et finit avec N8, après lequel il pourra tranquillement jouer ailleurs... Mais ayant fini de cette manière, cette situation peut-elle être considérée comme absolument sûre?

Diagramme 88. Poursuivons donc ; Blanc peut à peut tisse un filet serré, et finalement joue en "a".

Même comme grignotage, c'est un gros coup mais, sûr d'avoir les deux pierres blanches (diag.87), noir continuait avec une parfaite confiance et une fois de plus jouait ailleurs. A cet instant il était confondu par l'attaque surprise de B1 & 3. Puis, quand noir 8 captura le groupe blanc (diag.88) son propre groupe de trois pierres était enlevé par un simple coup en "b", et tout le groupe pouvait être ensuite détruit par Ishinoshita (tésuji)(voir nota)

NOTA : ceci se rapporte à une suite de coups visualisés comme possibles à des points déjà occupés, mais qui seront libérés par capture des pions les occupant.

Diagram 87

Diagram 88

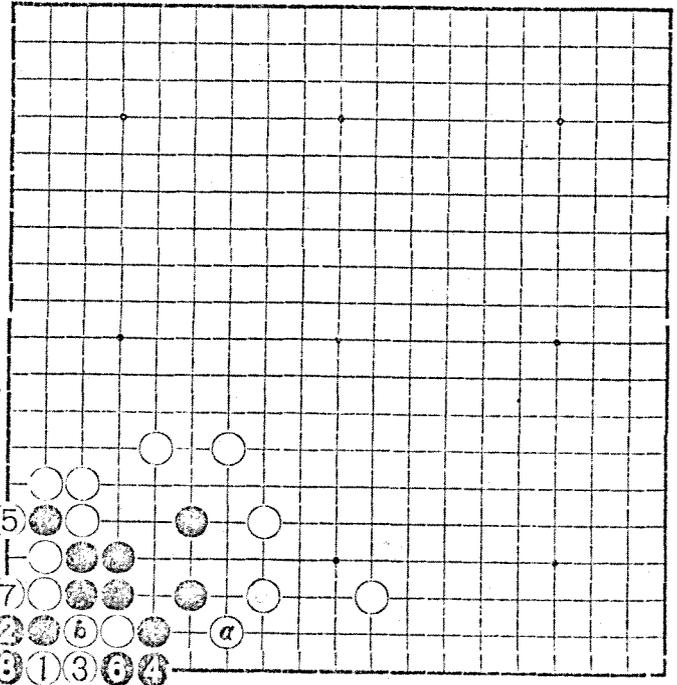
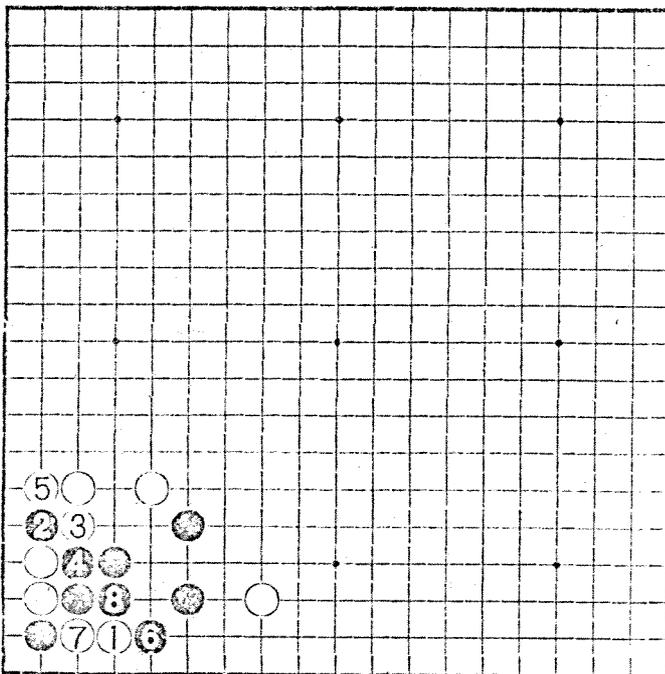


Diagramme 89/

Diagram 89

Par conséquent, pour conclure, quand B1 essaie de prendre cette formation la réponse avec N2 est un bon coup, et en fait il gagne du territoire.

De nouveau, si par hasard noir peut jouer ailleurs et que blanc joue à la place de N2, alors noir abandonnera le coin et jouera en A. Un coup noir en B impliquerait en effet, comme nous l'avons vu, un réponse blanche en C et donc de gros ennuis.

