

Ch. III

Réduction  
des  
grands  
territoires de  
l'adversaire  
∴

- Paragraphe 1 - FORMATIONS CENTREES SUR L'ETOILE DE COIN

Diagramme 1.

Il s'agit de savoir où il faut attaquer pour réduire le territoire potentiel (moyo) centré sur le point de handicap de coin et s'étendant des deux cotés. Nous reviendrons plus loin sur le diag.1/

Diagramme 2.

Il est souvent intéressant pour blanc de venir tout de suite au san-san. La séquence 2-12 est une forme type, mais en observant ses conséquences, on peut voir que les pierres blanches "a" et "b" manquent d'efficacité quand on considère du dehors l'équilibre et la force. En d'autres termes, à travers cette séquence, ce que blanc a gagné, c'est que les extensions "a" et "b" de noir sont surconcentrées.

En considérant de nouveau le diag.1 avec ces coups à l'esprit que bien qu'il soit courant de jouer une ligne plus haut (en A) ou plus près (enB) il n'aurait pas été excessif pour noir de jouer en C ou plus loin.

Diagram 1

Diagram 2

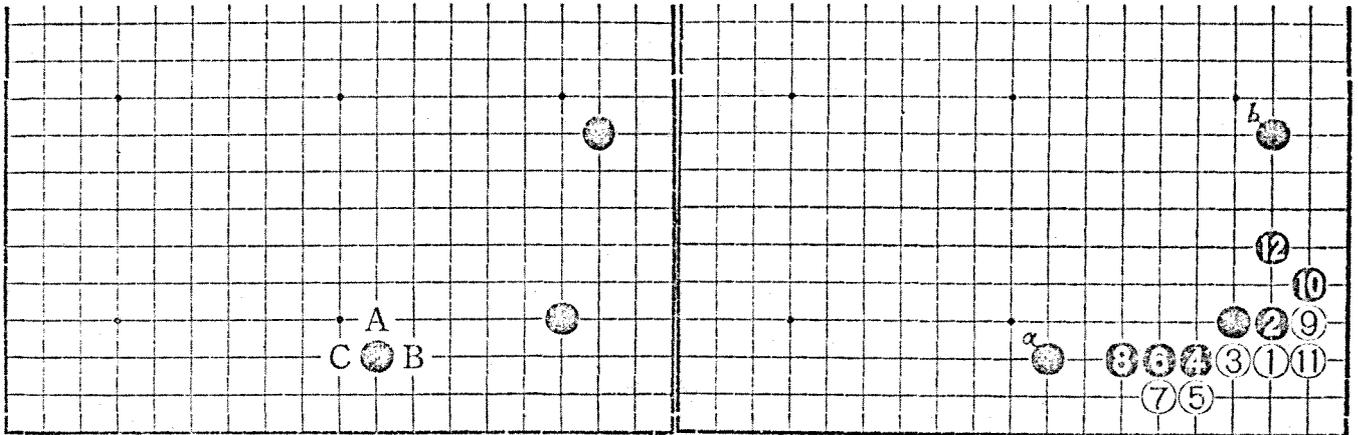


Diagramme 3.

Ici nous avons une formation imposée de 5 pierres noires, et le problème est de trouver le point vital de cette forteresse.

Diagram 3

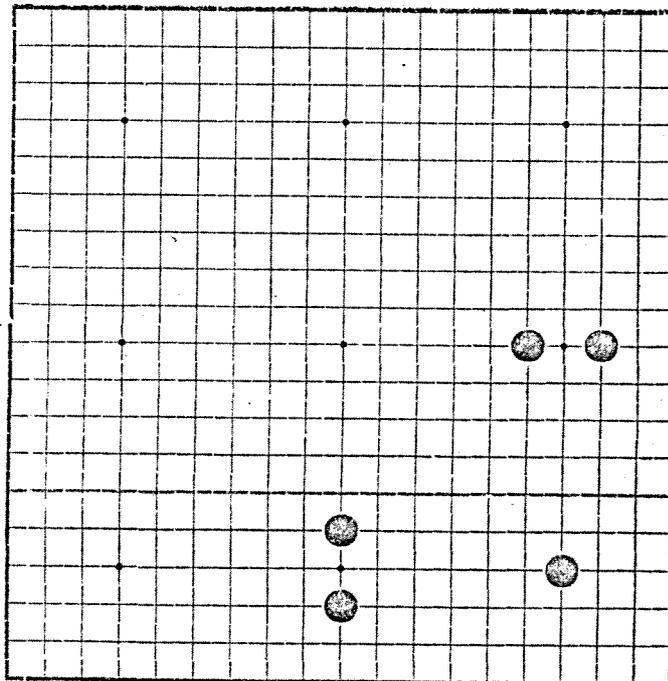


Diagramme 4.

Dans ce cas aussi le meilleur coup est d'envahir le coin en jouant au san-san. La séquence jusqu'à 12 est un exemple de ce qui peut suivre.

En jugeant d'après les résultats montrés ici, le territoire prospectif de noir peut encore sembler vaste, mais il n'en a qu'une trentaine de vraiment sur, moins les 10 points de blanc il en reste une vingtaine.

Récapitulons. Le résultat obtenu par les 5 pierres noires de la formation primitive sont insuffisants, et le succès de blanc réside aussi dans le fait qu'il a forcé noir à se surconcentrer.

Diagramme 5.

L'attaque blanche montrée ici n'est pas bonne. Noir 2 prive blanc de sa base et après l'échange 3-4 noir est assuré d'un territoire de trente points avec l'avantage sur le cas précédent qu'il n'est pas surconcentré. Au contraire, les deux pierres blanches semblent vouloir attirer une attaque noire et blanc est mal parti. Surconcentration de force ou formation congestionnée (comme dans le diag.4) sont des faiblesses, proportionnelles au nombre de coups dépensés.

Diagram 4

Diagram 5

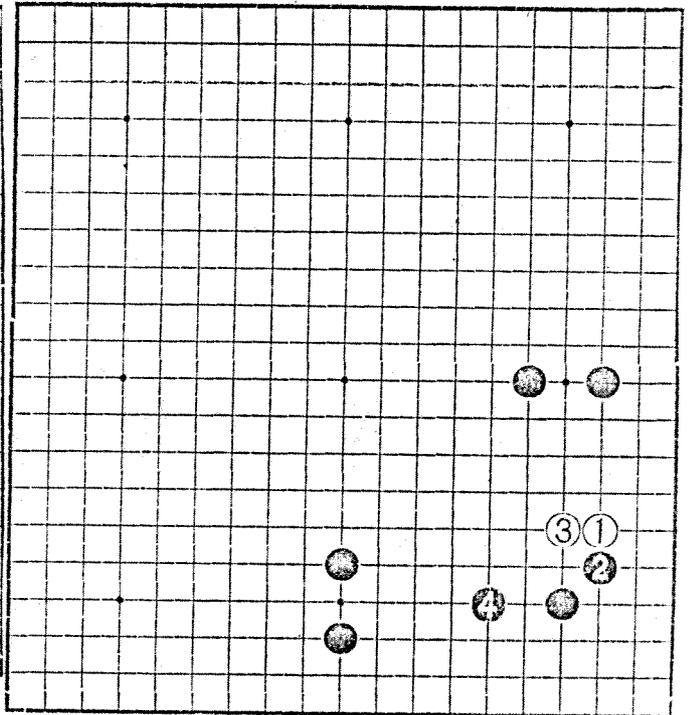
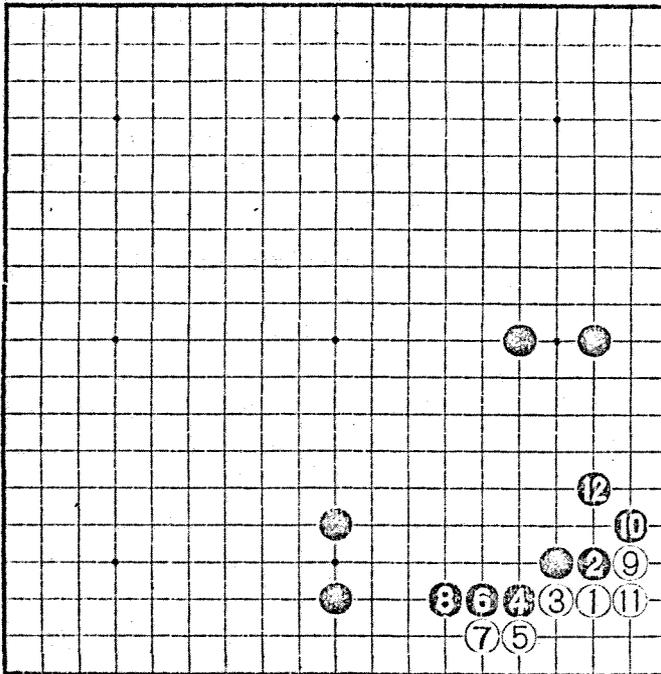


Diagramme 6. Comment blanc pourrait-il jouer quand noir fait une grande extension sur le côté droit ?

Diagramme 7.

Dans ce cas l'attaque B1 est bonne. Si noir réponds avec 2 & 4, blanc s'étend avec 5. En fait blanc a joué 1 en vue de cette extension de 2 pts.

Il aurait été intéressant de jouer B1 au san-san, mais noir aurait répondu en A, et la séquence classique aurait renforcé son extension supér.

Diagram 6

Diagram 7

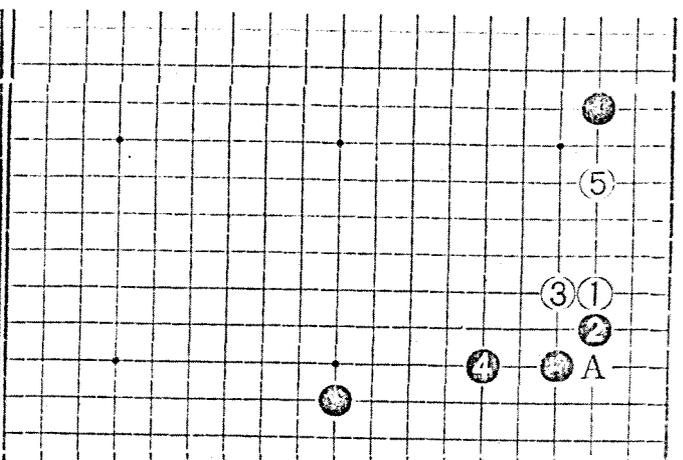
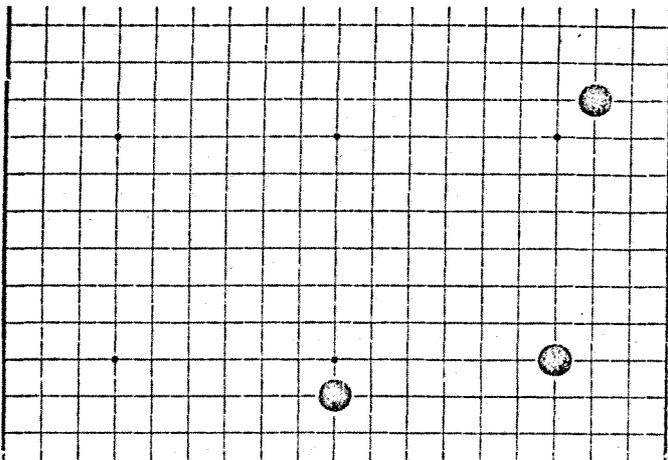


Diagramme 8/

Si Noir 2 est joué ici en tenant le contre B1, blanc prend le côté, et si noir joue son 4 en B5, blanc joue son 5 en N4, prenant le coin et abandonnant B1.

Diagramme 9.

Ici, il n'y a pas qu'un seul moyen pour réduire le moyo noir ;

Son jeu doit être soigneusement choisi en relation avec la position des pierres situées dans bas gauche et le haut droit du go-ban. Entrer directement au san san est un coup douteux puisqu'il augmente grandement la force de noire sur le centre. Cependant, blanc peut jouer d'abord en B : noir répond en C et ensuite blanc attaque au san san (en A).

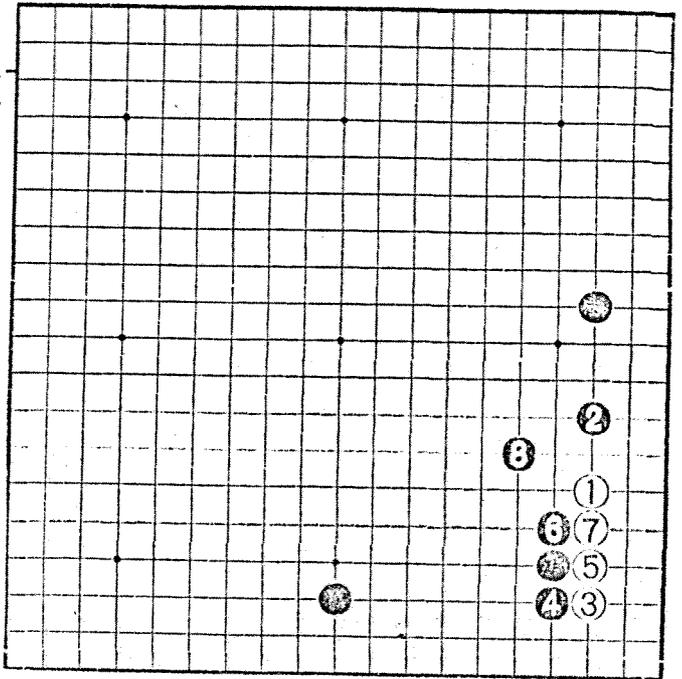


Diagramme 10. Il arrive aussi souvent que blanc attaque "à l'épaule" avec 1, comme ici. Si Noir 4 en A puis blanc 5 en B, et ensuite seulement joue en N4, il faut faire très attention à la situation dans le coin bas gauche. Il est aussi possible pour blanc d'infléchir la ligne noire en jouant son 5<sup>e</sup> coup en A.

Dans le cas présent, cependant, le jeu continue jusqu'à la coupe directe avec B7 & 9, et blanc atteint son objectif avec B17.

Diagram 9

Diagram 10

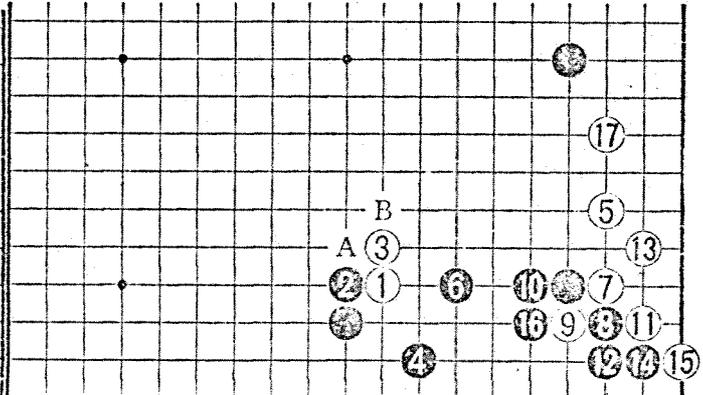
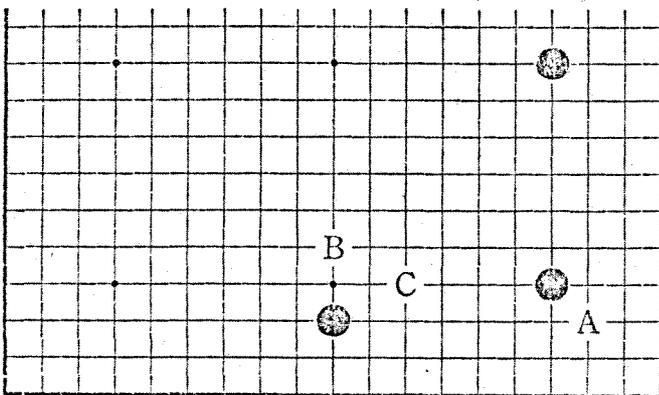


Diagramme 11.

On pourrait ici désapprouver cette façon de faire, car on ne respecte pas la règle "montée sur deux- extension de trois", comme d'ailleurs dans le diagramme 7 ; cependant cette manière de jouer est possible si on désire attaquer la pierre de handicap latérale en coopération avec une force blanche sur le bas coté droit.

Il est aussi possible de jouer simplement blanc 1 en A avec le même objectif en tête. (voir diagramme 17).

Diagram 11

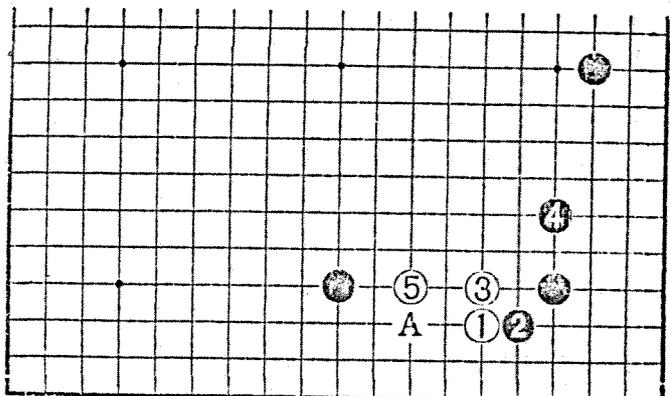


Diagramme 20.

Le coin est fort et il y a une pierre sur le coté au point stratégique : il serait mauvais pour blanc de jouer en A (d'où N en B)

Diagramme 21.

B1 pénètre au point vital de ce moyo : en observant avec soin, on s'apercevra que c'est le pivot de toute la formation noire. Ensuite, blanc peut soit jouer près de A, soit s'étendre en 3. Si, comme ici, noir choisit de défendre son coin, blanc jouera en 3; si noir joue B au lieu de 2, blanc jouera en C, et si ensuite noir joue en D, blanc pourra assurer sa sécurité en entrant avec A.

Diagramme 22.

Voilà ce qui se passe si noir répond à 1 par 2 en S-4. On arrive au même résultat qu'en D.21.

Diagramme 23.

Qu'arrive-t-il si blanc joue son 1 au san-san ? Si noir s'était étendu, vers la gauche, en A blanc pourrait vivre. Ce n'est pas le cas ici : la pierre noire est trop proche, et blanc devra essayer de vivre par ko grâce à B7, comme ici, ou serait durement comprimé pour faire un groupe sauf.

Diagramme 24.

Ici, blanc peut tranquillement attaquer au san-san car la pierre noire est en A du diag.23, d'autant plus que jouer en A permettrait à noir de fermer son coin.

Diagramme 25.

Voici donc la séquence qui en résulte. Blanc vit sans difficultés, mais noir a une grosse influence vers l'extérieur. Il faut donc d'abord jouer A, et après noir B on pourra entrer en 1.

Diagramme 26.

Autre cas : B1 contre l'étoile noire. Blanc 1 est joué ici au pivot de toute la formation noire. Si tout se passe comme dans ce diagramme, blanc est plus ou moins content de sa formation et on peut dire que le résultat a été satisfaisant.

Autre séquence type : noir 4 en A, blanc 5 en B, et noir 6 en C, après quoi blanc joue 7 en B5.

Diagram 20

Diagram 21

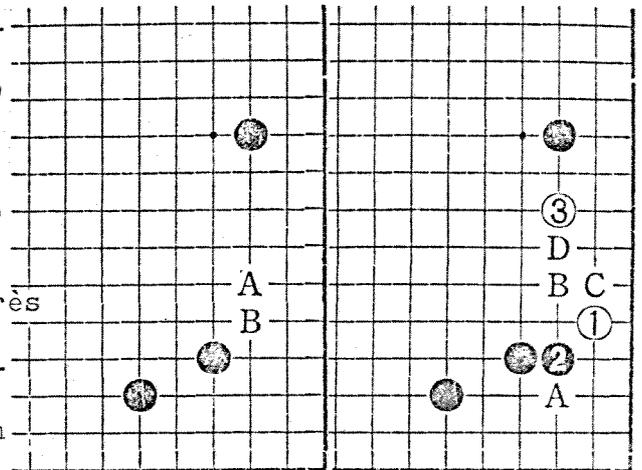


Diagram 22

Diagram 23

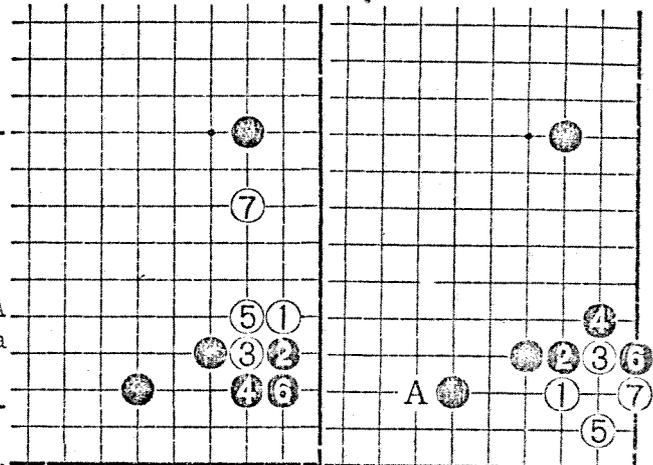


Diagram 24

Diagram 25

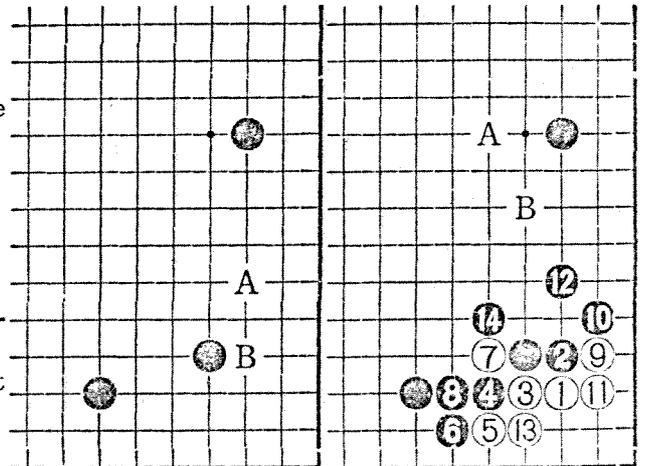


Diagram 26

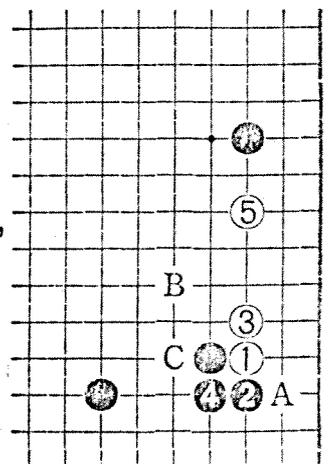


Diagramme 12.

Comment amorcer l'attaque d'une telle formation ?

Diagramme 13.

Utilisons B1 pour coiffer la pierre noire en haut à droite. Si noir veut faire du territoire sur le coté, il jouera probablement en 2. Dans ce cas, on peut envahir le coin avec B3. La suite est classique, mais avant de passer au diagramme suivant, regardons ce qui se passerait si noir jouait à présent en A...

Diagramme 14.

Le seul moyen pour noir de détruire les yeux de la formation blanche est de jouer N1 et 3, mais cela laisse blanc indifférent puisqu'il réussit à s'échapper au terme de la séquence 4-10, avec une possibilité de coupe en A.

Diagramme 15.

Il est aussi possible pour noir de pousser en directement avec 6 en réponse à B5. Après N10, selon les circonstances, blanc peut choisir de vivre tout de suite en jouant en "a" ou "b", ou jouer ailleurs en laissant le sort de ce groupe lié à un ko.

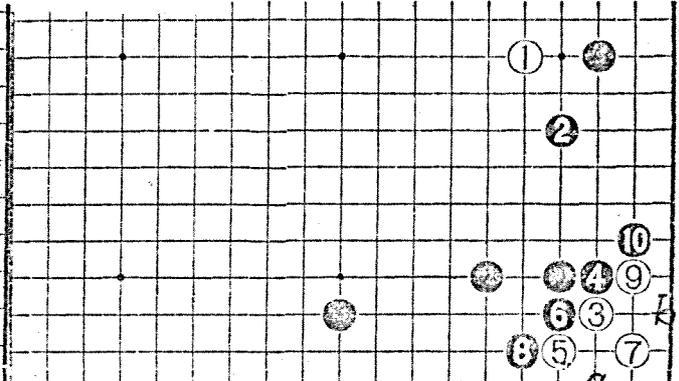
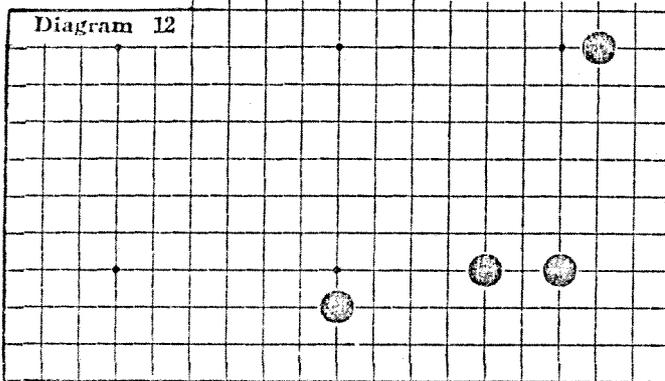


Diagram 13

Diagram 15

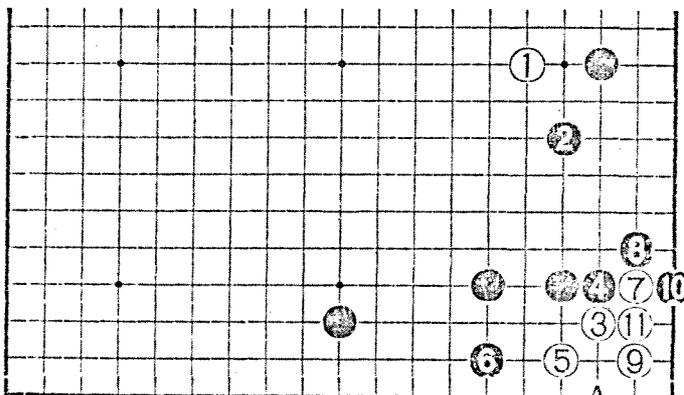


Diagram 14

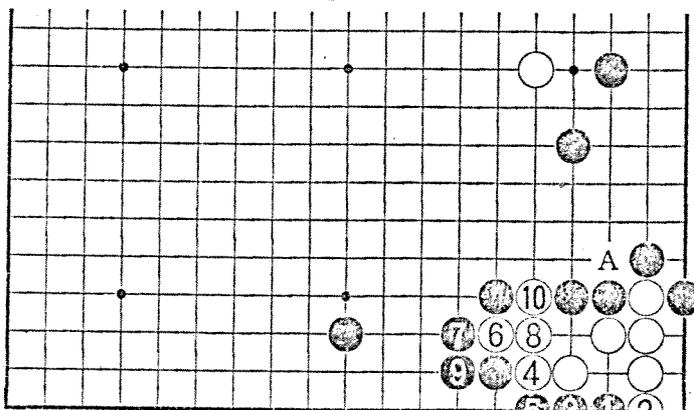
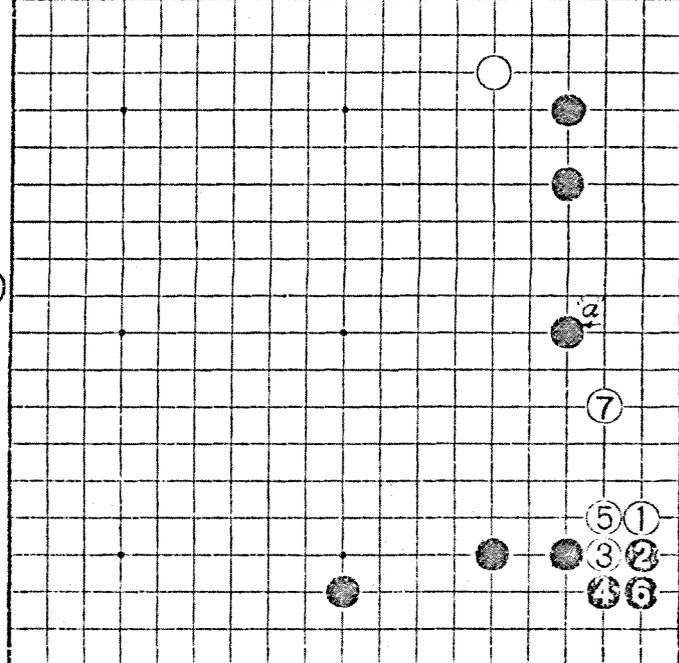


Diagramme 19. Si la pierre "a" est renforcée comme ici, blanc peut jouer B1 en reconnaissance en S-5, et si N2 en S-4, on a la séquence 3-6. Finalement blanc s'étend avec B7, créant ainsi une base dans le moyo (territoire prospectif) ennemi. En résumé, la formation établie sur la 4<sup>o</sup> ligne est très forte et la première chose à faire sera d'y créer une faille.

Cas où l'extension est faite sur la 4<sup>o</sup> ligne.  
 Les exemples donnés jusqu'à maintenant montrent clairement, je crois, que le moyen habituel pour réduire un territoire de cette sorte quand l'extension est sur la troisième ligne est d'attaquer au contact.

Par contre, quand l'extension est sur la 4<sup>o</sup> ligne, ces méthodes ne sont pas appropriées.

Diagramme 16.17 :

Dans ce cas, l'invasion avec blanc 1 frappe au point-clé. Alors la pierre noire de handicap latéral apparaît isolée et ce coup blanc implique une attaque contre lui. Quand noir attaque avec N 2 & 4, blanc s'échappe avec 5 ; ensuite blanc essaiera de se glisser sous la pierre de handicap de coin en A, invasion qui lui rapportera d'ailleurs une 1/2 douzaine de points.

Diagram 16

Diagram 17

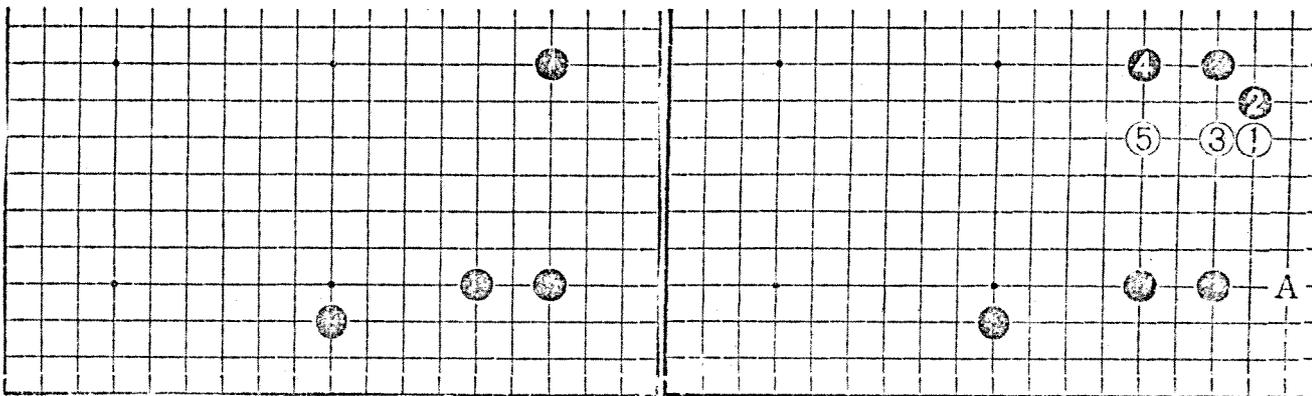


Diagramme 18 :

Ici, blanc 5 se glisse tout de suite au san-san. Si noir cherche le contact avec N6, blanc pousse avec 7. En réponse à N8, blanc coupe avec 9, et ainsi blanc a saisi un moyen d'envahir le territoire de noir.

Si noir joue en A en réponse à B5, blanc se défend avec un coup en B. Si noir 2 est joué en C pour enfermer blanc, blanc peut aisément obtenir une formation vivante en jouant par en dessous en "a" et en B5.

Diagram 18

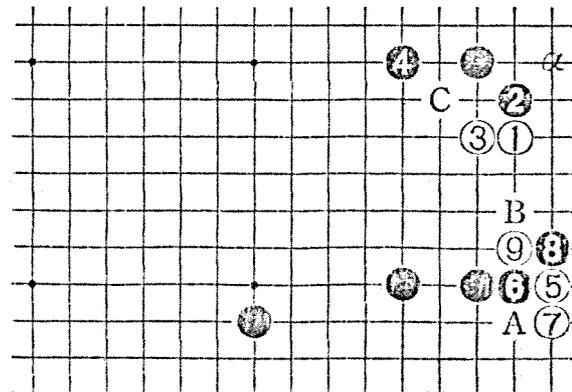
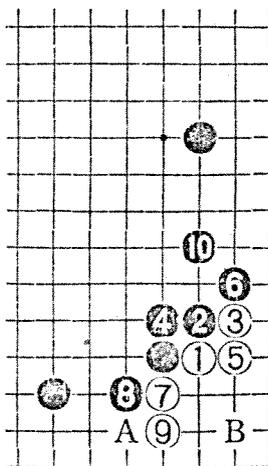
(voir suite page 51)

Diagramme 27.

Ici N2 est joué par dessus B1 de façon à enfermer blanc, comme on le voit sur la séquence ci-contre.

Si noir arrête blanc par N10 en A, blanc sera sauf avec B. On notera que le 4<sup>o</sup> coup est excellent (simple connection). En comparant cette séquence avec celle du diagramme 25, on voit que la proximité de l'extension noire au milieu du côté droit reflète l'efficacité du coup blanc.

Diagram 27



que à la fin...

Diagramme 28 ; 29.

Le pion noir du coté droit est renforcé. Dans-ee-eas; les coups blanc de 1 à 5 sont corrects quand il n'y a pas ce pion noir supplémentaire, mais ici, c'est tout juste supportable, et peut lui apporter quelques difficultés.

Diagramme 30 ; Ici, blanc attaque au san-san. Noir 4 est habituellement utilisé pour contenir blanc en 9, mais il peut ici aussi arriver à ce but, et dans ce cas particulier c'est même le meilleurs coup. Remarquez qu'il serait dangereux pour blanc de jouer son 5° coup en 11, c'est à dire faire l'échange B11-N12 plus tôt que montré ici, et ensuite jouer la séquence montrée ici de B5 à B9 car quand ce point est désiré, noir peut jouer par dessous avec N10 en 13.

Diagramme 31 ;

Quelquefois, blanc peut sonder la réaction noire en joant en B1 avant de jouer au san-san. Si noir répond comme ici blanc vient au san-san; ensuite, si l'on joue la séquence du diagramme 30, on voit que finalement le territoire noir a été réduit.

Diagram 28

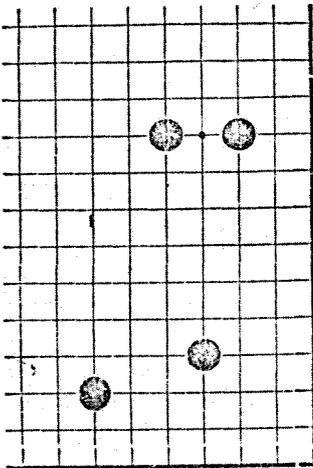


Diagram 29

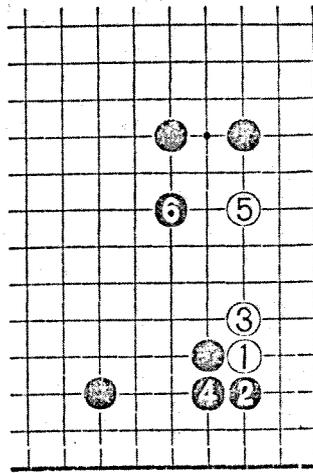


Diagram 30

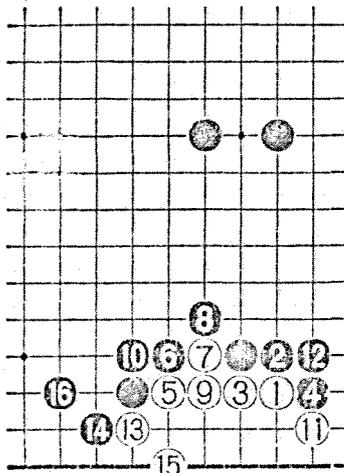


Diagram 31

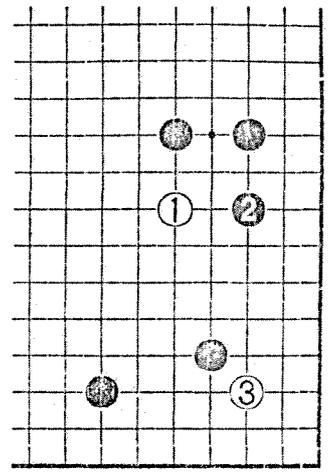


Diagramme 32 ; Ici, une fois que noir a joué en A, on ne peut plus l'attaquer.

Diagramme 33 ; Par conséquent, blanc prend le san-san. Après N8, blanc est vivant mais il subira l'échange noir A, blanc B, noir C. Ceci est permis par le coup N4 : s'il avait été joué en C, blanc serait passé par dessous (A, etc.)

Diagram 33

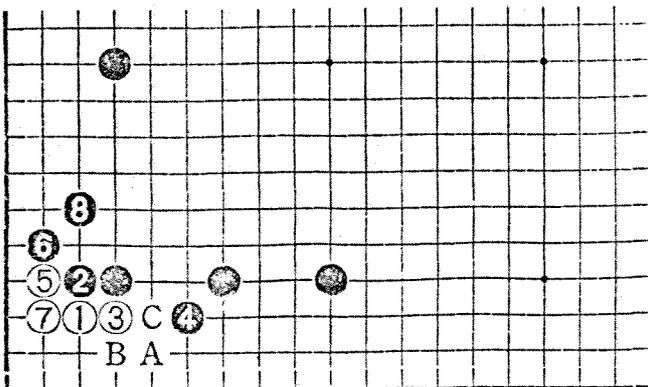


Diagram 32

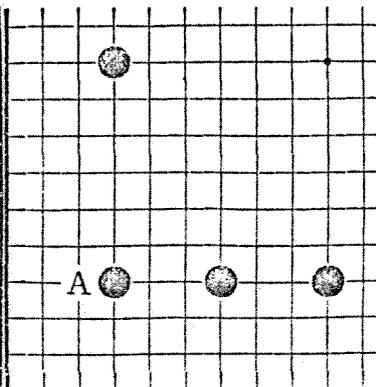


Diagram 34

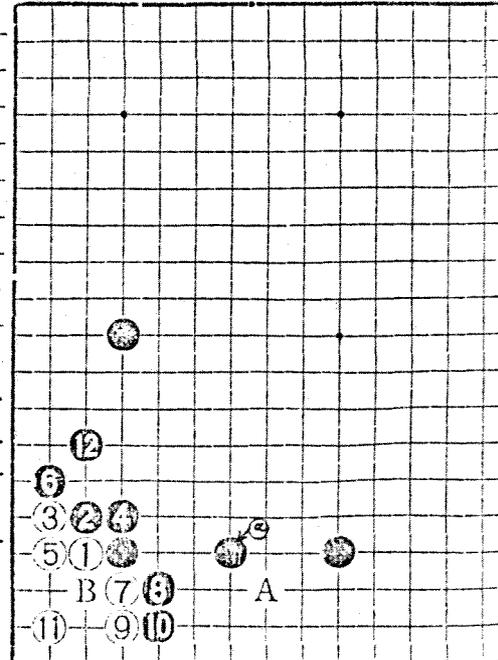


Diagramme 34 ;

Prenons cette séquence, aussi bien que celle du diagramme précédent, comme formes typiques. On voit que l'attaque au dessus du san san (B1 ici) profite plus à blanc que l'attaque au san-san du diag. précédent, et lui laisse le sente. (si N2 en B : voir diag.26)  
*(Nota: s. "a" en A, N10 en 12, laissant en suspend la menace d'un coup noir en 11.)*

## II - FORMATIONS BASEES SUR UN IKKEN SHIMARI

Les méthodes d'attaque de ces formations sont largement influencées par la position des pierres situées à l'extérieur, en haut à droite et en bas à gauche, et il n'est pas possible d'en discuter exhaustivement dans les limites de ce diagramme, mais je donnerai les règles générales permettant de les réduire. (diagramme 35)

### Diagramme 36 ;

Dans ce cas de figure, on attaque la pierre noire sur la 3<sup>e</sup> ligne généralement de deux manières : en 1 ou en 5. Dans le 1<sup>er</sup> cas (voir ci dessous), on a la séquence 2-4. Blanc 5, coiffant N2, peut sembler lourd, mais il implique un coup blanc en A ou B ; par symétrie, on a les mêmes remarques si blanc joue en C, etc.

Diagram 36

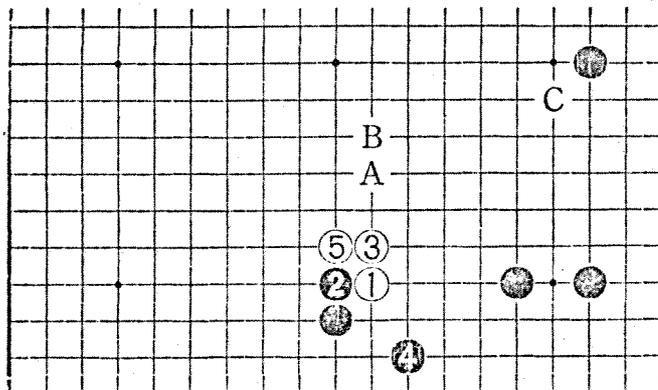
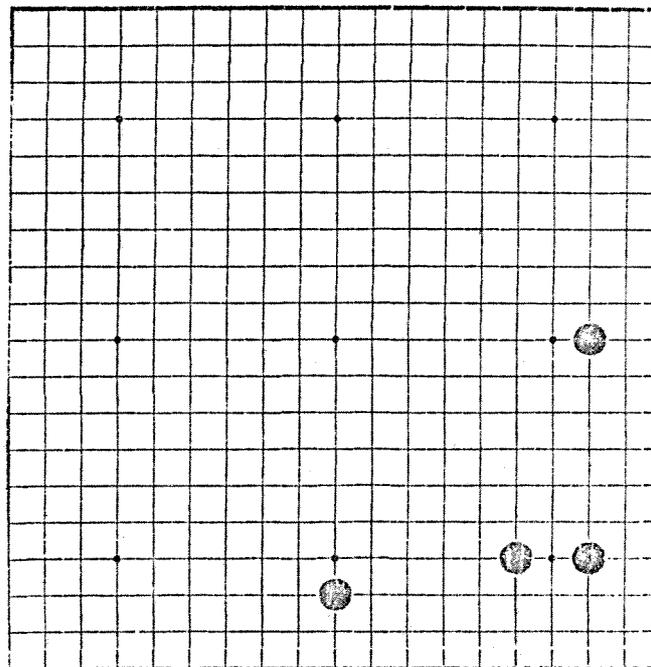


Diagram 35



### Diagramme 37 ;

Sur cette réponse de noir (2), blanc saute jusqu'à B3, puis la séquence lui est favorable puisque blanc arrive à réduire le territoire noir.

Si noir prend B1 en tenaille en jouant son 4<sup>e</sup> coup en A, blanc répond simplement en B. Sur le côté droit, blanc peut attaquer en C, puis en E si noir répond en D, et si noir joue alors en F, blanc saute en G.

### Diagramme 38 ;

Nous avons dit que blanc pouvait attaquer noir à l'épaule (B1 des diag. précédents), cependant on ne doit pas jouer aveuglément ce coup à tout bout de champ quand se présente une telle configuration : tout dépend de ce qui a déjà été joué ailleurs. Ici, par exemple, B1 permet à noir un puissant mur qui délimite un grand moyo à gauche. Comme de plus N6 lui permet de garder le côté droit-bas, blanc se trouve en position fort désagréable.

Diagram 38

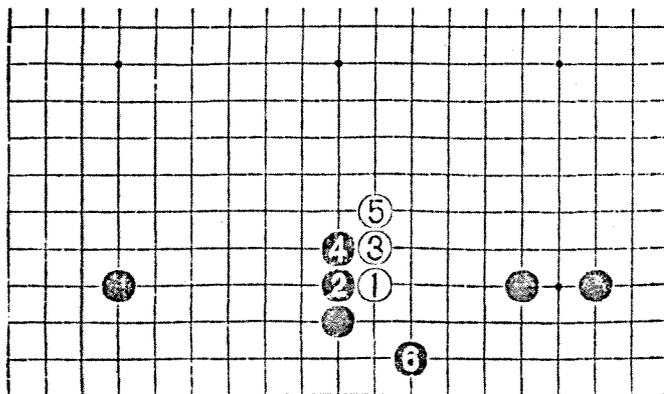


Diagram 37

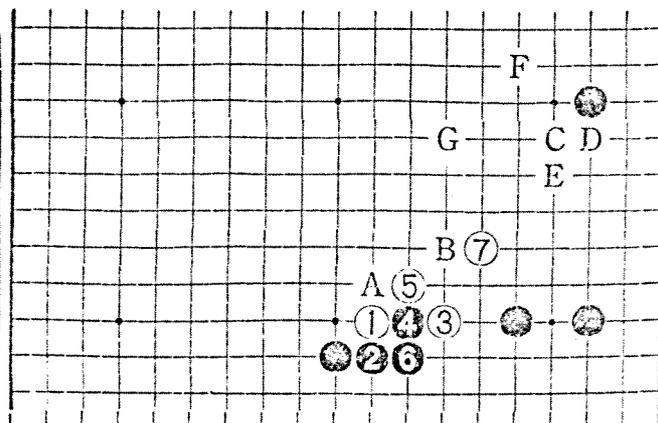


Diagramme 39 :

Ici aussi B1 est un mauvais coup, car il permet à noir de jouer N2, interdisant à blanc toute invasion en A.

Diagramme 40 : Par contre, pour les raisons expliquées dans la 1<sup>o</sup> partie, B1 dans ce cas est un bon coup car après N2, noir est surconcentré, et de plus, gratuitement, il pousse blanc vers le centre.

Donc, dans cette situation, le simple bon sens commande de jouer noir 2 en A.

Diagramme 41 : Ici aussi B1 est un bon coup. La pierre blanche en "a" est déjà un obstacle au développement de noir, et l'addition de N2 à la pierre noire de côté est sans effet sur blanc. En résumé, l'attaque à l'épaule avec B1 est interdite lorsque noir a déjà fait une extension de trois espaces ou plus vers la gauche, ou lorsque sa formation contient des possibilités de développement.

Diagram 39

Diagram 41

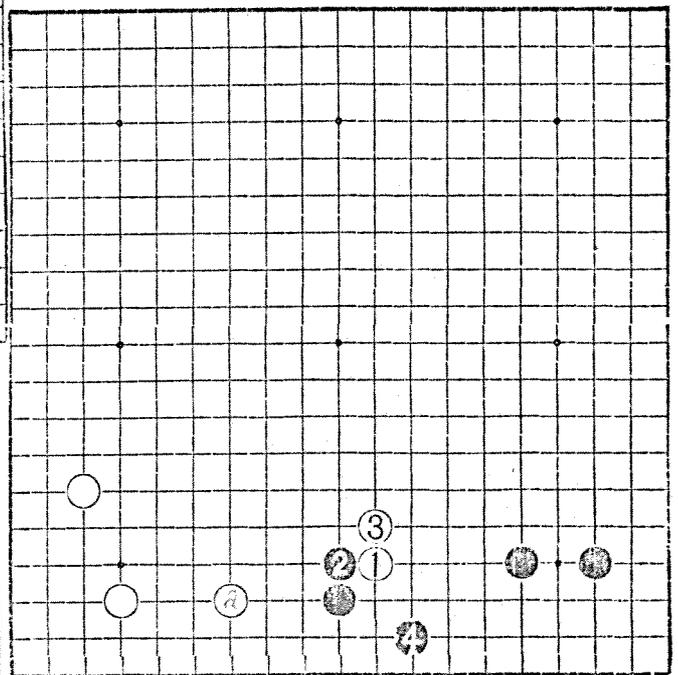
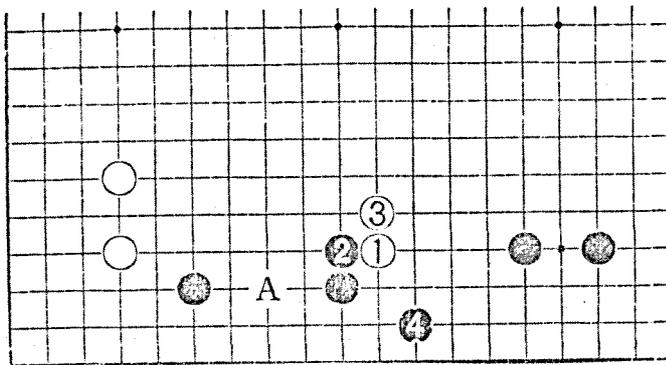


Diagram 40

Diagram 42

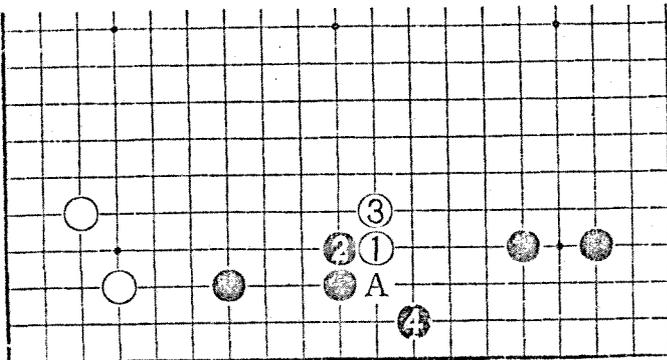
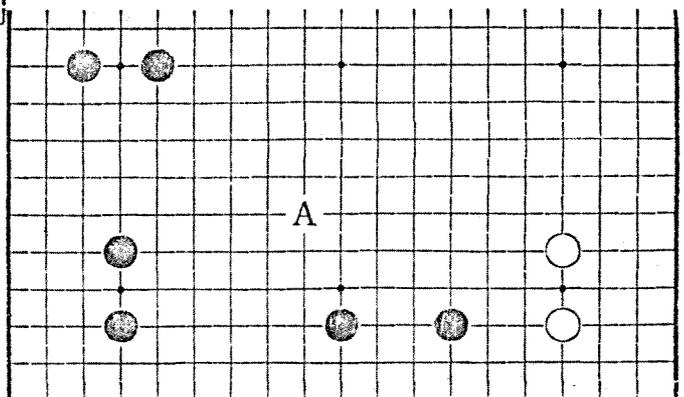


Diagramme 42 ;

En ce qui concerne les grandes formations où les pierres noires en E-10 et N-3 sont ajoutées à la formation précédemment étudiée, la situation devient préocupante pour blanc, et même désespérée si noir peut encore rajouter un coup en A.

Diagramme 43 ;

On pense tout de suite attaquer avec B1 à l'épaule de la pierre centrale. Avant l'addition de la pierre noire en E-10, il était possible pour blanc de jouer comme ici ou en A, où encore ailleurs,



mais une fois qu'elle a été jouée, blanc 1 ici devient impératif.

Aussin l'extension noire en N-3 facilite la manoeuvre de blanc et, comme nous l'avons déjà expliqué, noir n'aime pas l'idée de pousser vers le centre avec N2 en B. Quand noir joue 2 et 4 comme dans le présent diagramme et que blanc blanc a fait un saut en 5, on peut prévoir clairement que ce dernier projette l'invasion du côté gauche.

Diagramme 44 ; Examinons le cas où noir a fait une extension en O-3.

Dans ce cas, un coup blanc en B comme précédemment attire une réponse en C, donnant une belle forme à la formation noire (alors qu'elle aurait été surconcentrée si l'extension à droite n'avait été poussée que jusqu'en A comme dans le diag.43). Cependant blanc ne peut laisser noir sauter jusqu'en D.

Diagram 44

Diagram 43

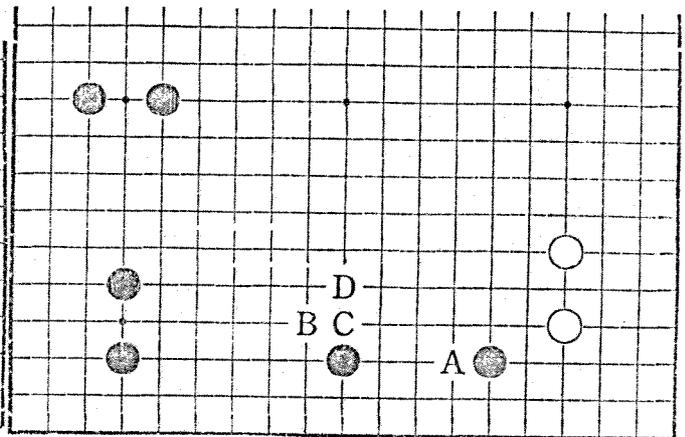
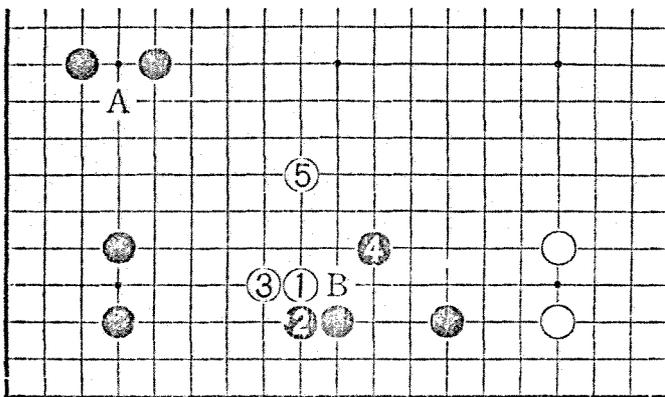


Diagramme 45 ;

Diagram 45

Blanc 1 est donc un compromis entre les solutions précédentes. C'est un moyen intéressant pour réduire ce vaste moyo. Sur la réponse noire, blanc joue un coup de haute stratégie avec B3, menaçant la situation dans le coin. Si noir 4, blanc profite avec 5, et la séquence jusqu'à 9 lui permet de prendre option sur tout le côté droit.

De plus, un ko est encore possible dans le coin avec la séquence suivante : blanc en A, noir en B et blanc en C.

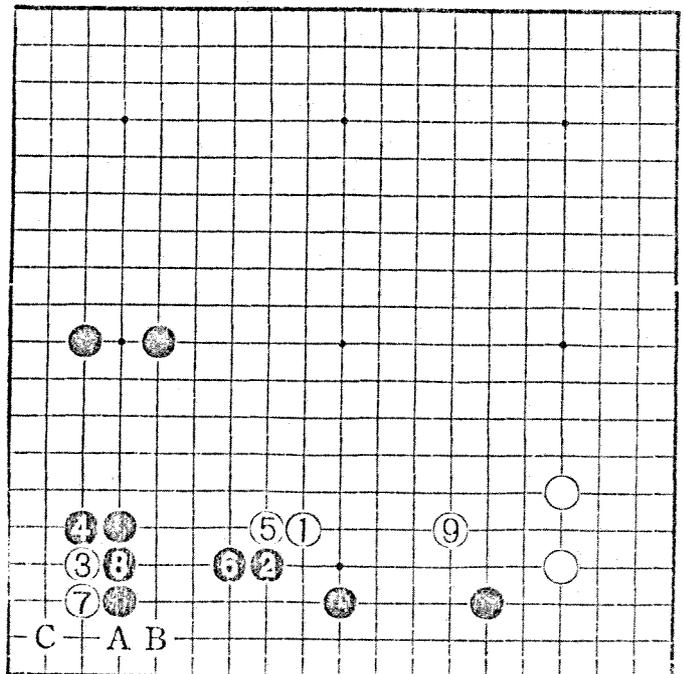


Diagramme 46 ;

Si N4 du précédent diag. est utilisé en N2 ici, la séquence 3 à 15 est bonne pour blanc: Si noir veut enfermer blanc, celui-ci ruine son territoire gauche en y construisant un groupe vivant. Cette séquence est compliquée mais blanc est confiant d'un bout à l'autre en la vie de son groupe.

Diagram 46

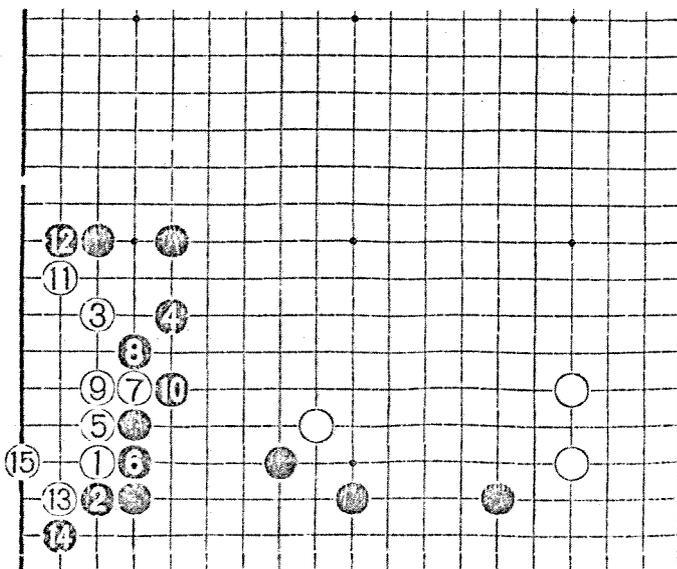


Diagramme 47 ;

Cette situation dans le bas du jeu se retrouve assez souvent. Cet exemple soulève deux problèmes : comment réduire ces moyos et comment les fermer. Tout dépend si c'est noir ou blanc qui joue le 1°.

Diagramme 48 ;

Prenons d'abord le cas où noir joue le premier. N1 est sans doute le coup le plus naturel. Si on accepte l'échange N1-B2 comme ici, noir peut parfaitement être satisfait de sa formation puisqu'elle est plus vaste que celle de blanc.

Nota : on ne tient pas compte des autres pierres éventuellement présentes sur le Go ban.

Diagram 47

Diagram 48

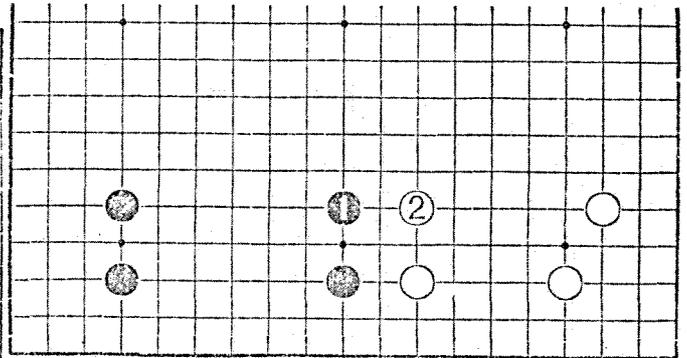
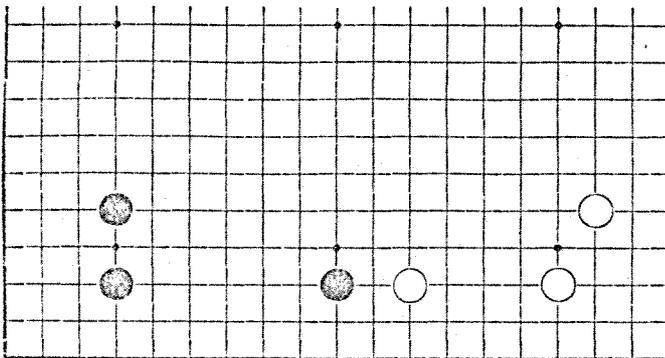


Diagramme 49 ;

Quand blanc a le sente, cette séquence est bonne pour lui puisqu'il augmente notablement son territoire tout en réduisant celui de noir. Faible sur le côté, blanc saisit un position au centre et finit avec une formation plus grande que celle de noir. D'après ce que l'on a vu au précédent diagramme, il serait mauvais pour blanc de jouer 1 en A, permettant ainsi à noir de jouer en 3.

Diagram 49

Diagram 50

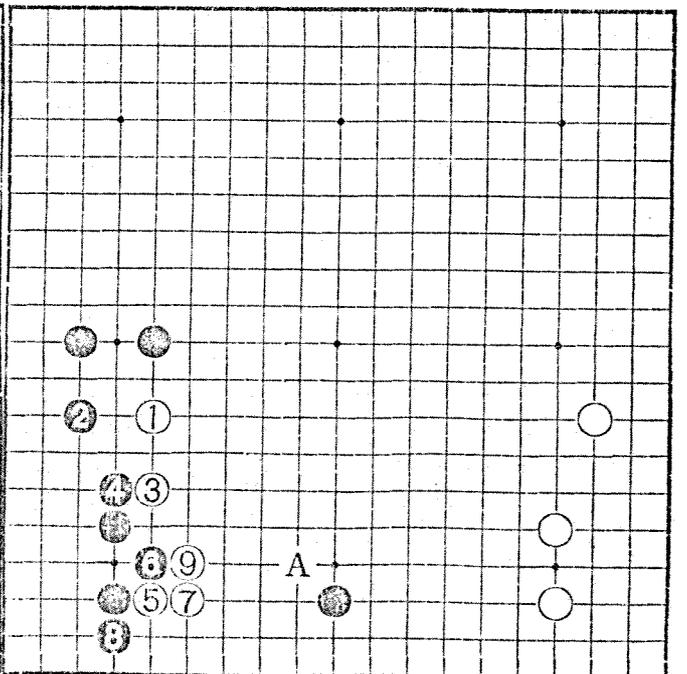
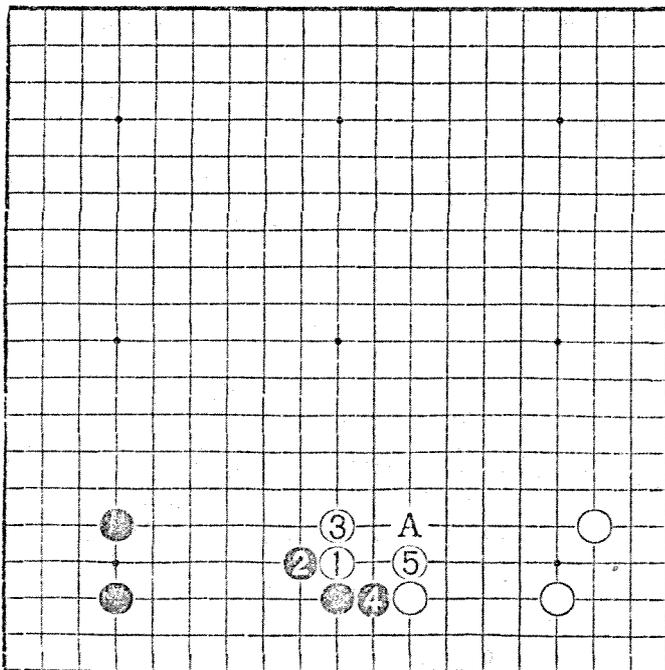


Diagramme 50 ;

La première méthode qui vient à l'esprit pour réduire le moyo noir consiste en une attaque à l'épaule, en A, comme on l'a déjà vu. Si l'on attaque comme dans ce diagramme, noir 2 est nécessaire, puisque sinon blanc y jouerait, séparant le groupe noir en deux ! blanc 3 et 5 sont corrects, et la séquence jusqu'à 9 nous montre que blanc a réussi à séparer la force noire en deux.

Diagramme 54 ;

Si noir utilise N4 par dessous, blanc prend un petit gain, puis bat en retraite avec B7. Noir bloque alors avec 8 pour éviter que blanc ne fasse vivre son groupe avec un coup en A. Après 10, le résultat est presque le même que dans le précédent diagramme.

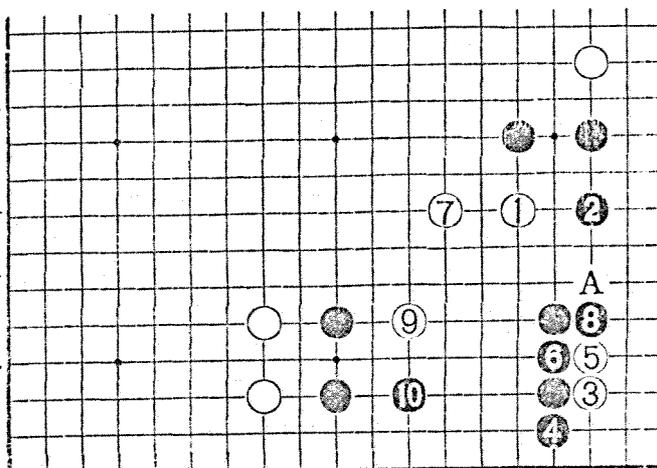
Diagram 54

Diagramme 55 ;

Ici, B1 menace de séparer les deux pierres noires. (pour d'autres explications, se référer aux chapitres sur "l'essentiel de l'attaque et de la défense").

Noir peut répondre à B1 en 3, en 4 ou en 2 comme ici.

Cependant, si N2 après l'échange 3-4, blanc abandonne le coin pour jouer B5, réduisant un peu le moyo noir.



Puisqu'il existe toujours une menace de ko dans le coin (blanc en A, noir en B, blanc en C) noir doit tôt ou tard ajouter un coup pour résoudre ce problème.

Diagram 55

Diagram 56

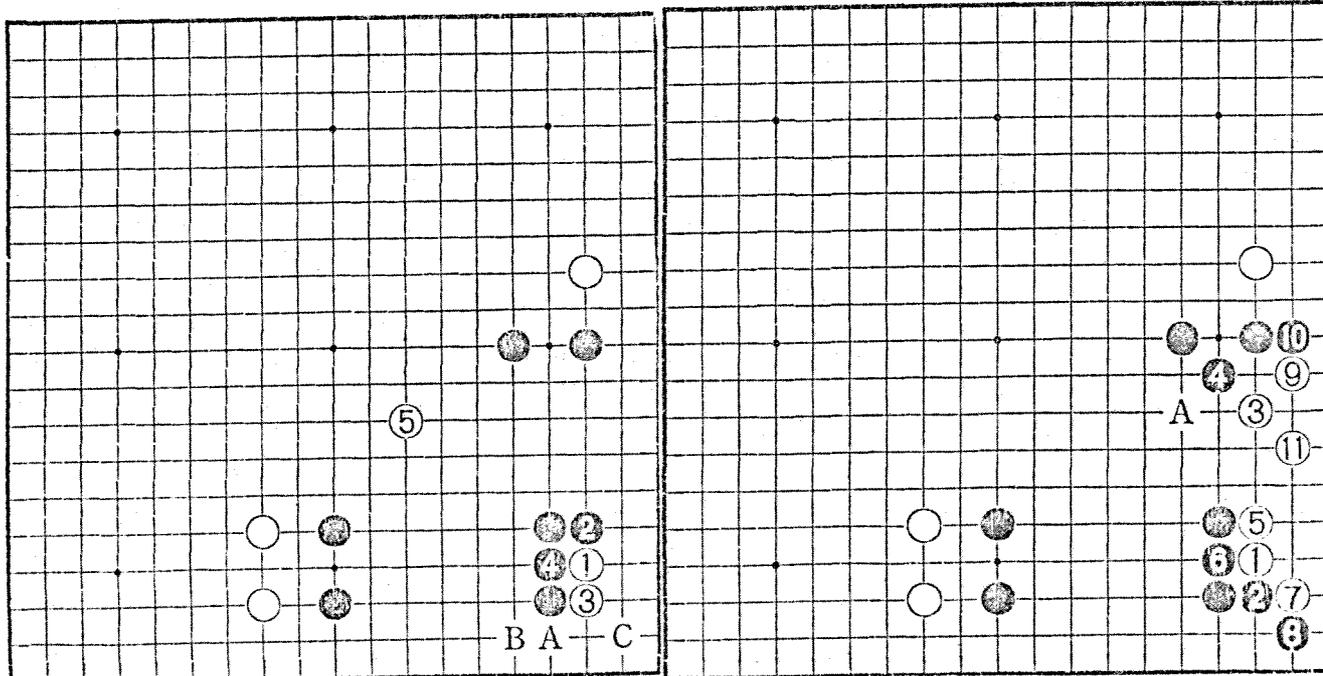


Diagramme 56 ;

Quand noir 2 est joué par dessous, blanc saute en 3 et menace de jouer en 10. Noir joue alors 4, d'abord pour empêcher blanc de jouer en A, ensuite pour se défendre contre un coup en 10. Cependant, blanc réussit quand-même à vivre, ruinant une partie du moyo noir.

Enfin, si noir avait répondu à B1 par N2 en 6, blanc aurait pu choisir entre cette séquence et celle du diagramme précédent, en fonction bien sur de la situation générale.

Diagramme 50-A ;

Laissant de côté la situation dans le bas-droit du go ban, la séquence montrée ici peut aussi être envisagée. B5 sera encore plus efficace si l'on a joué : blanc en A, noir en B puis blanc en C.

Diagramme 51 ;

Si le résultat du diag.50 déplaît à noir et qu'il choisit alors la séquence de ce diag. blanc profitera dans le bas du go ban.

Diagram 50-A

Diagram 51

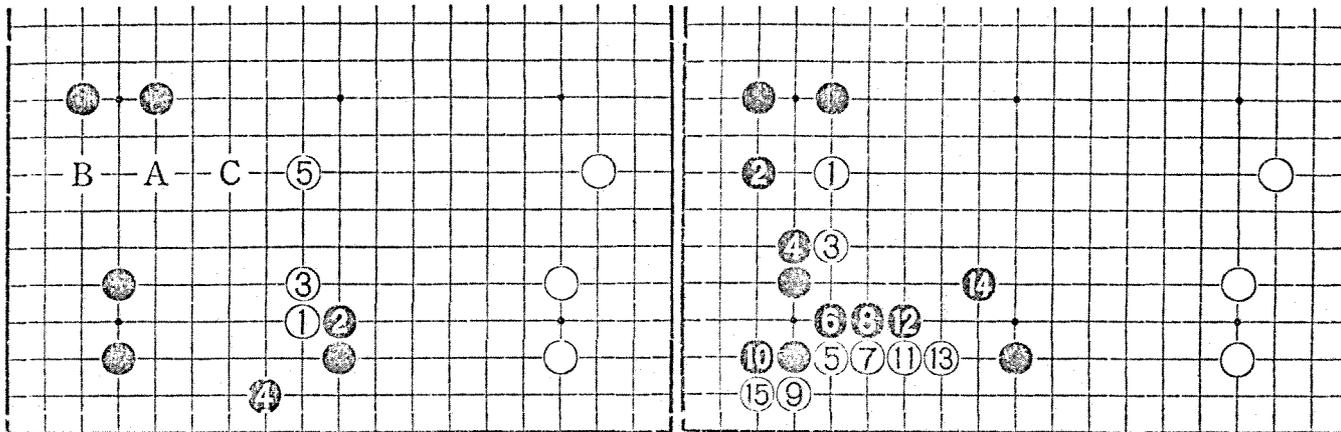


Diagramme 52 ;

Ici les six pierres noires forment en territoire idéal et le réduire n'est pas une mince affaire.

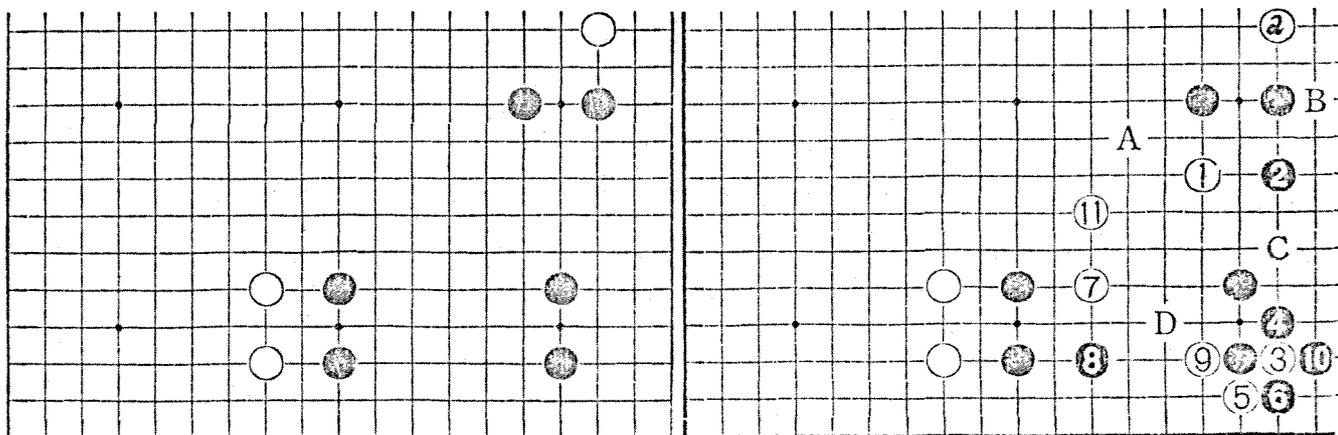
Diagramme 53 ;

La première chose à faire est de jouer B1 comme ici. Si noir 2 est utilisé en A pour essayer d'enfermer blanc, celui ci pourra alors jouer en 2. : avec une menace en B et la possibilité de se renforcer en jouant en C, ce groupe ne mourra pas facilement. Cependant, cette ligne de jeu pourrait être dangereuse sans la présence d'une pierre en "a". Blanc 1 joué comme ici ne doit donc pas être choisi à la légère. Blanc utilise ici une ruse déjà rencontrée : prendre quelque profit avec 1 puis envahir le san san avec 3. Si noir 4 est joué comme dans ce diagramme, la séquence continue jusqu'à B11. Le point principal est que ceci laisse une possible connection en D.

Si; après B11, noir peut jouer en D, il s'assure environ 35 points de territoire, mais dans cette situation blanc a obtenu tout ce qui était possible d'espérer.

Diagram 52

Diagram 53



Problème 57 ;

Que doit faire blanc dans un tel cas de figure ? Dans les diagrammes précédents, blanc jouait en A et adoptait ensuite sa ligne de jeu suivant la réponse de noir.

Diagramme 58 ;

Blanc joue adroitement en provoquant d'abord l'échange 1-2 puis en sautant au san san. Les coups suivants aboutissent à la coupe avec 13 en A. Noir alors protège son territoire avec un coup en B, et blanc en profite pour jouer 15 en C, ce qui renforce son territoire potentiel et réduit celui de noir.

Diagram 57

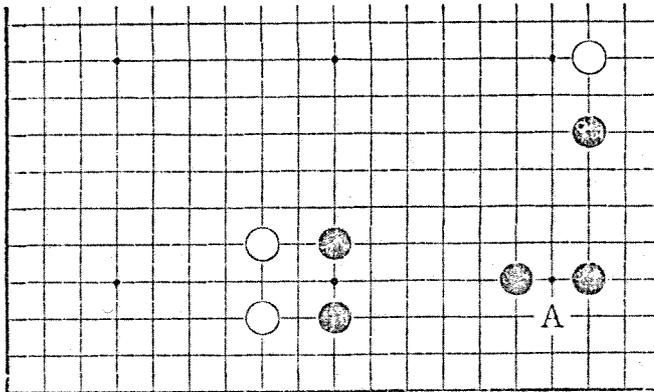


Diagram 58

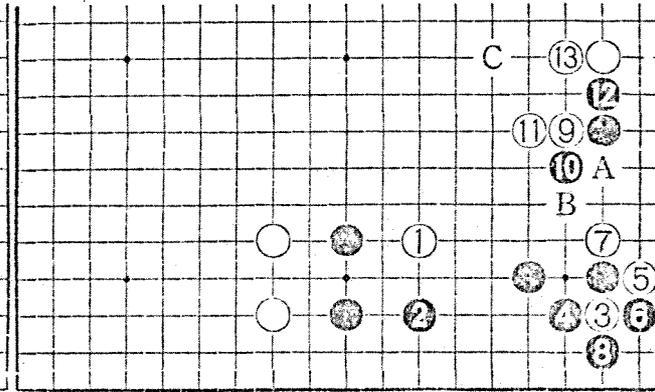


Diagramme 59 ;

Contre B1, N2 est plutôt un mauvais coup. Ensuite, B5 contre la pierre noire rend ce dernier perplexe : que répondre ? Si noir joue en A, blanc répond en B ; si noir joue en C, blanc répond en D. Aussi, à cause de l'adji des pierres blanches 1 et 3, noir est bien en peine de répondre correctement.

Diagram 59

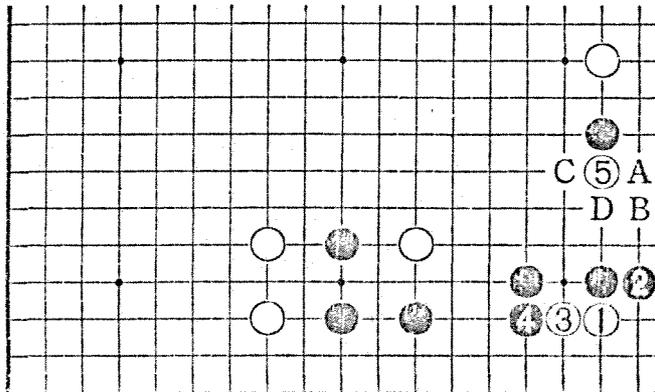
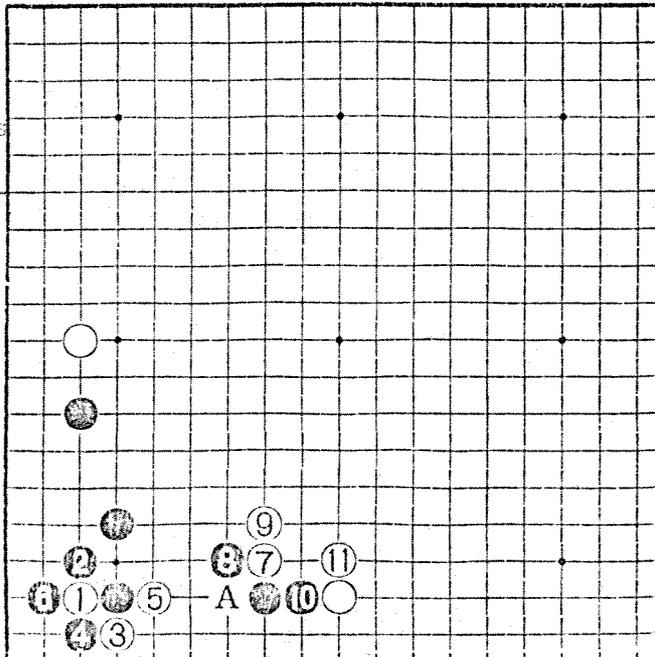


Diagramme 60 ;

Penchons nous de nouveau sur le problème de la pénétration au san san. Dans une telle configuration, si la séquence se poursuit jusqu'à 11, la menace de coupe blanche en A est sévère. C'est pourquoi, quand noir a fait une extension de trois intersections vers la droite à une intersection d'une pierre blanche, la séquence utilisée par blanc dans ce diagramme est la plus efficace.

Diagram 60



Cependant, d'un autre côté, l'extension noire en C-8 ne peut être ignorée. C'est pourquoi on ne doit pas oublier que si blanc joue au san san, noir pourra le prendre avec 6 et l'espace compris entre le coin et l'extension en C-6 se trouvera renforcée. Dans le cas présent, c'est favorable pour blanc car l'extension noire en C-6 est trop proche ; par contre, dans le diagramme 61, noir serait renforcé et blanc perdrait la possibilité de pénétrer en A ou B.

Diagramme 62 ;

Ici, l'extension noire en R-8 est proche et par rapport aux deux pierres de coin des précédents diagrammes celles de ce diagramme ci leur sont opposées à 90 degrés. Comment réduire ce moyo ?

Diagramme 63 ;

Tout d'abord, blanc commence par réduire la partie du go ban où il peut s'étendre le plus largement. Si noir répond avec 2, alors blanc joue ordinairement en 7, mais ici blanc joue d'abord en profondeur (B3 et 5) avant de sortir avec 7. Cela laisse la possibilité pour blanc de vivre plus tard sur le bord grâce à la séquence : blanc en A, noir en B, blanc en C, et aussi la possibilité d'une menace en D.

Diagram 61

Diagram 62

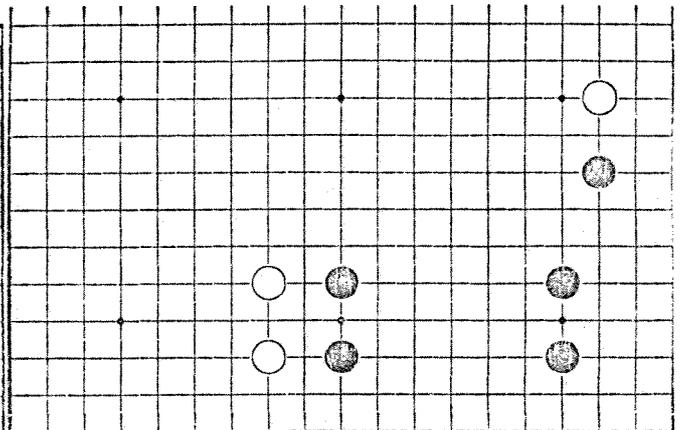
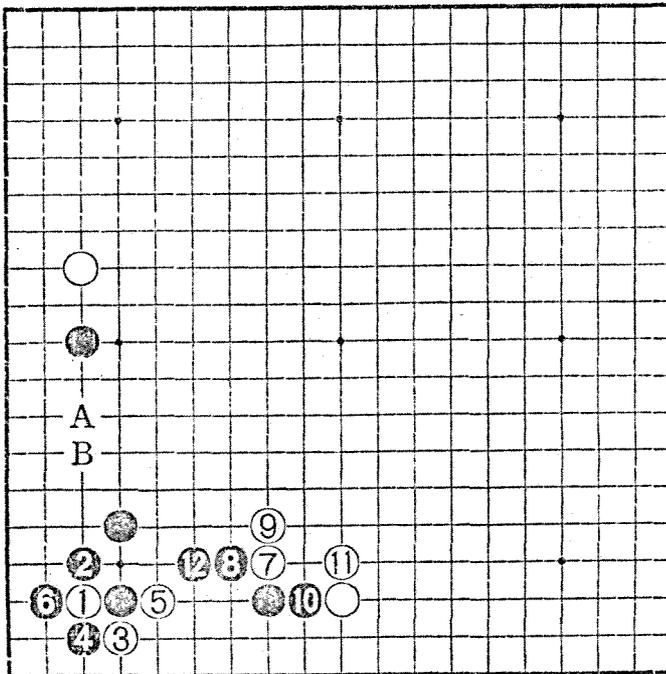


Diagram 63

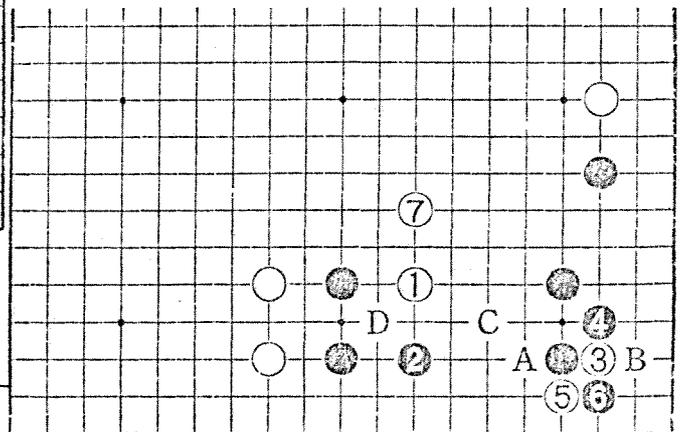


Diagramme 64 ;

Si noir joue 2 par dessous blanc menace la faiblesse du groupe noir en jouant en B3.

En réponse à N4, B5 est vital. Si noir utilise son 4<sup>e</sup> coup en 5, blanc pourra jouer en A de telle sorte qu'il pourra se saisir du territoire en bas du côté droit. Si noir 6 est joué en B on joue alors la séquence suivante : blanc 7 en 6, noir 8 en C, blanc 9 en D ; on peut vérifier qu'à ce point blanc 1 commence à se faire sentir.

Diagramme 65 ; Ici, blanc projette de pénétrer en A et B et de pousser à la confusion. (Ce problème se rattache plutôt aux problèmes d'attaque qu'à ceux de réduction, mais il se rattache aux problèmes liés à l'ikken shimari).

Diagram 64

Diagram 65

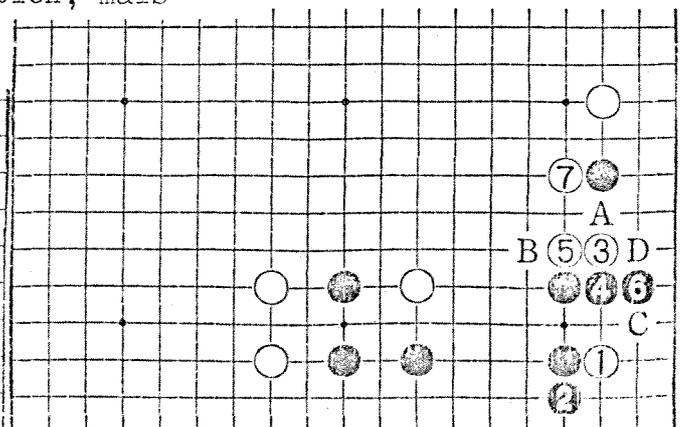
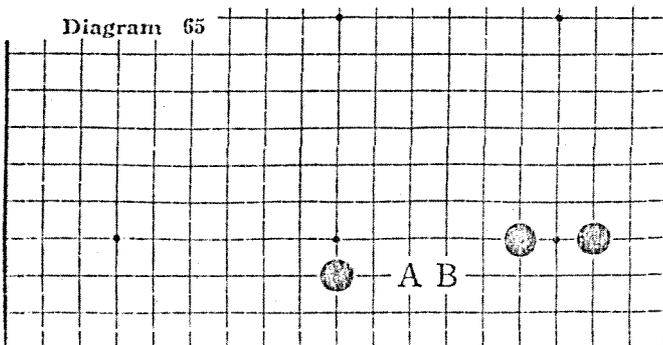


Diagramme 66 ;

(noir 12 prend le ko ; noir 18 le comble)

Si N2 est joué en 13, blanc répondra en 4 ou en 2.

Même si blanc pouvait jouer B3 en 5 en réponse à N2 montré ici, noir jouerait N4 en 6 et on aboutirait au même résultat que dans le diagramme précédent. Regardons le résultat de la séquence montrée ici ; après beaucoup d'efforts, blanc a réussi à vivre, mais noir a fait un vaste mur extérieur. En conclusion, si noir a déjà des pierres vers A ou B, cette séquence est très défavorable pour blanc, mais si c'est ce dernier qui possède quelque force dans l'un ou l'autre de ces endroits, noir ne pourra se développer d'une manière satisfaisante et les coupes blanches 15 et 17 deviendront efficaces.

Diagramme 67 ;

Cette attaque (B1) ressemble beaucoup à celle du précédent diagramme mais il est évident que s'il existe déjà une pierre blanche en A, B1 en 7 comme dans le diag.66 serait beaucoup plus efficace à cause de la menace en 11. Généralement, noir répond N2 comme ici, mais il pourrait aussi jouer ce coup en 5, et si ces deux coups ne lui plaisent pas, tout simplement en 9. B1 & 3 sont joués dans le dessein de se connecter. Noir 4 peut aussi être joué en 9 pour isoler la pierre blanche, ou en 10 pour connecter les deux pierres noires du coin.

Ces variantes seront commentées dans les diagrammes suivants.

Si N4 est utilisé comme ici pour éloigner blanc du coin, blanc suit la présente séquence et son groupe est vivant. On peut faire la même remarque que dans le diag.66 : cette séquence est mauvaise pour blanc si noir a déjà des pierres dans les environs.

Diagram 65

Diagram 67

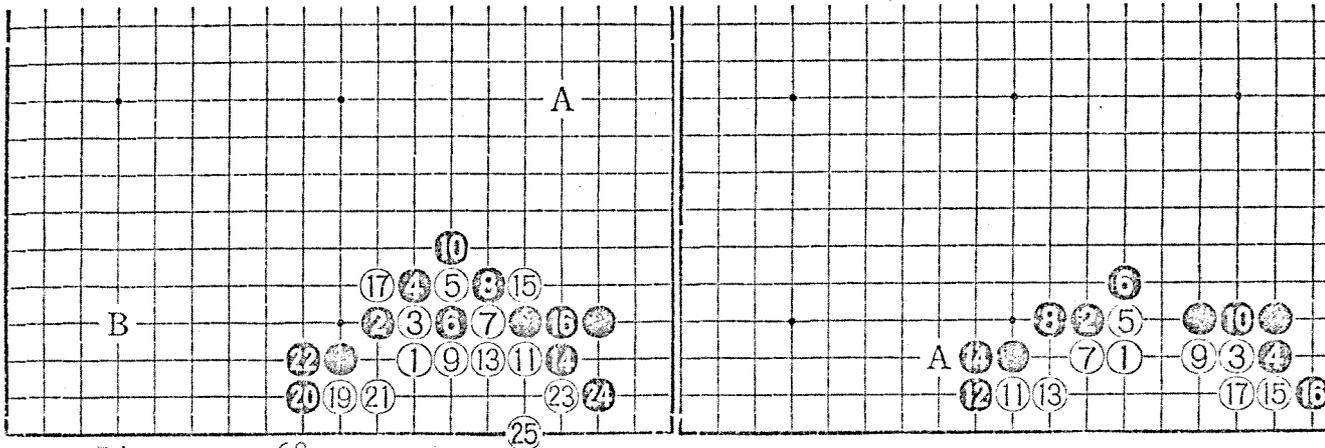


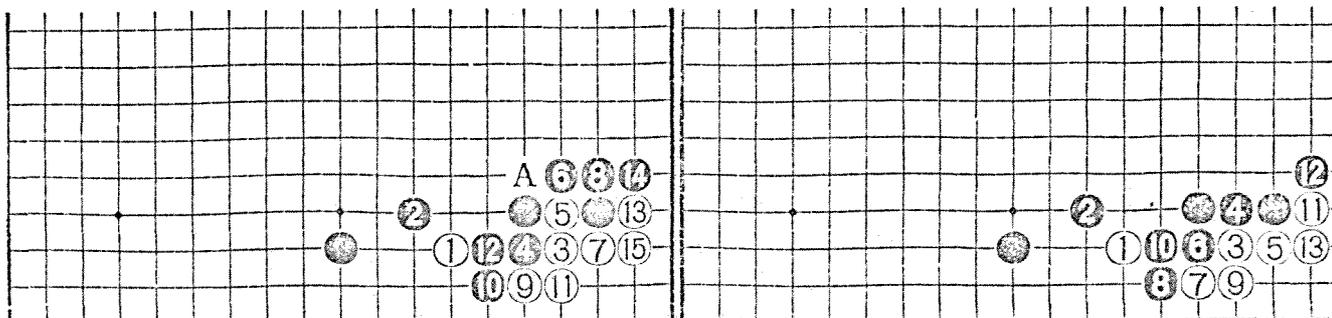
Diagramme 68 ;

Voici la 1<sup>re</sup> variante annoncée. Le résultat semble être comparable à celui du diagramme précédent, mais avec quelques nuances : dans le diag.67, blanc peut espérer se glisser dehors en tournant autour de 6, ici, il lui reste la possibilité de couper en A. On jouera donc 1 si l'on peut tirer avantage d'une de ces deux possibilités.

Diagramme 69 ; Connecter avec N4 est le coup le plus sûr, et s'il semble que la coupe montrée dans le précédent diagramme ait quelque chance de réussir, blanc suivra la séquence montrée ici.

Diagram 68

Diagram 69



### III) FORMATIONS BASEES SUR UN "KOGEMA SHIMARI"

#### Diagramme 70 ;

On peut jouer en A ou B, mais ce sont justement les coups joués ailleurs qu'en ces points qui nous intéressent.

#### Diagramme 71 ;

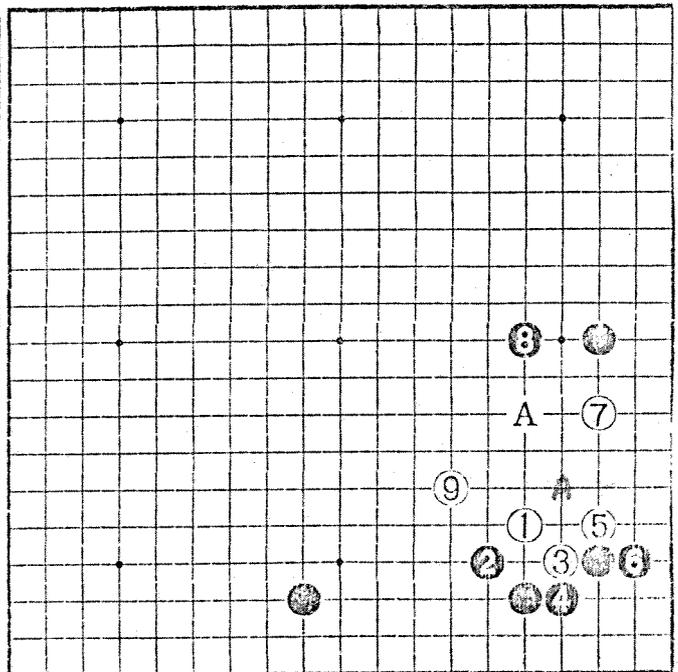
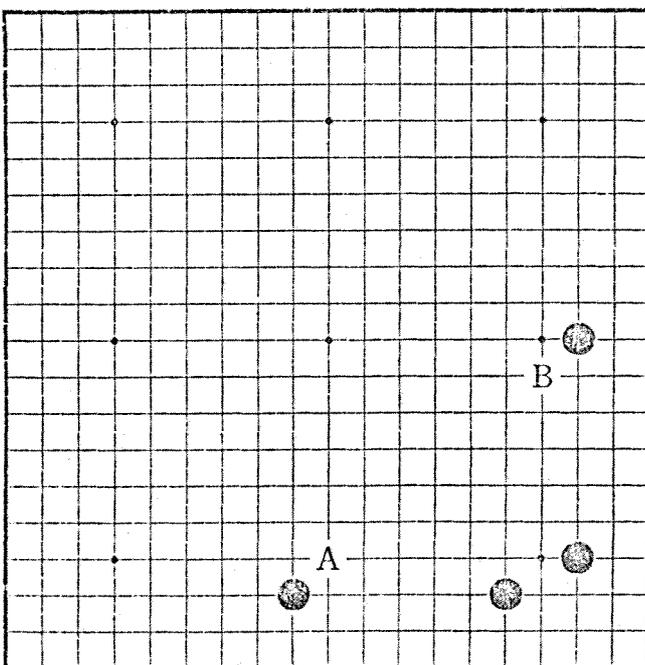
Le kogeima shimari tient solidement le coin, mais beaucoup moins bien le centre. Considérons d'abord l'attaque blanche en B1 au point faible de la formation.

Noir a généralement le choix entre deux solutions : soit assurer le coté inférieur en jouant en 2 comme ici, soit assurer le coté droit en jouant en A (voir diagramme 72).

La séquence 3-7 est la plus utilisée. Si noir répond en 8, blanc répond en 9, ce qui le garantit contre les projets noirs sur le coté droit et menace 8. Si noir joue son 8<sup>o</sup> coup en 9, blanc répond en A.

Diagram 70

Diagram 71



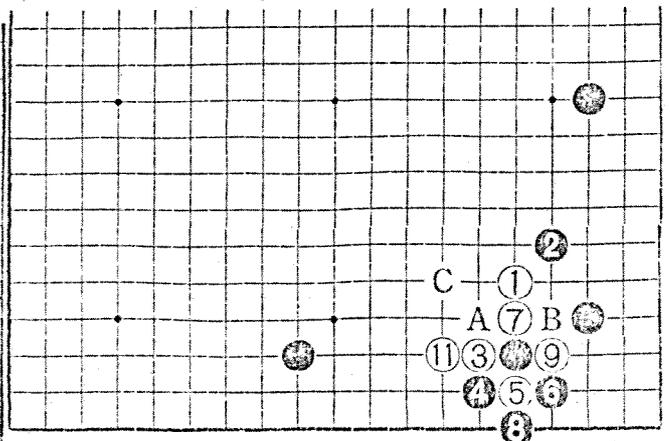
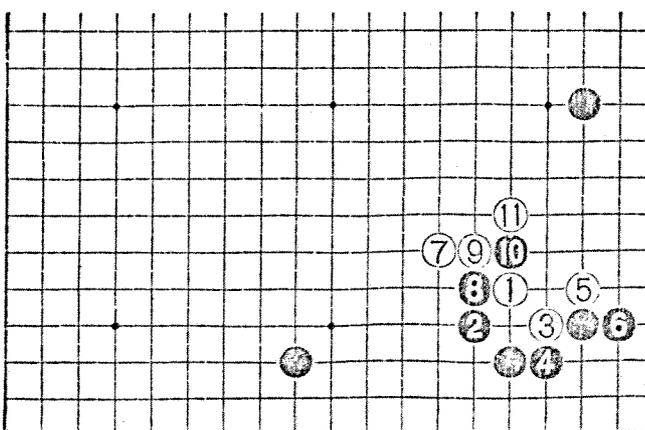
#### Diagramme 71-A ;

Si blanc craint N8 en 7, il peut simplement jouer son 7<sup>o</sup> coup en ce point, et si noir coupe avec 10, blanc abandonne ses trois 1<sup>o</sup> pierres en jouant B11.

Diagramme 72 ; (noir connecte dans le ko avec 10) Ici, noir joue 2 pour garder le coté droit. Si, contre B3, noir descend avec N4, blanc joue bien en coupant avec 5. Si N6 en 11, blanc répond en A ou en 9 selon les circonstances.

Diagram 71-A

Diagram 72



Ici, après N6, blanc se replie en 7 et 9, abandonnant 5, qui n'était de toute façon qu'une pierre de sacrifice. Si, après 11, noire coupe en B, blanc sauve sa formation par un coup en C.

Diagramme 72-A ;

Cependant, si justement noir joue à ce point clé (C du diag.72) immédiatement, blanc peut suivre la séquence montrée ci dessous. Notez que si ultérieurement noir perd sa connection avec ses forces situées à gauche (si par ex. blanc joue en B) alors il risque de subir un coup blanc en A.

Diagram 72-A

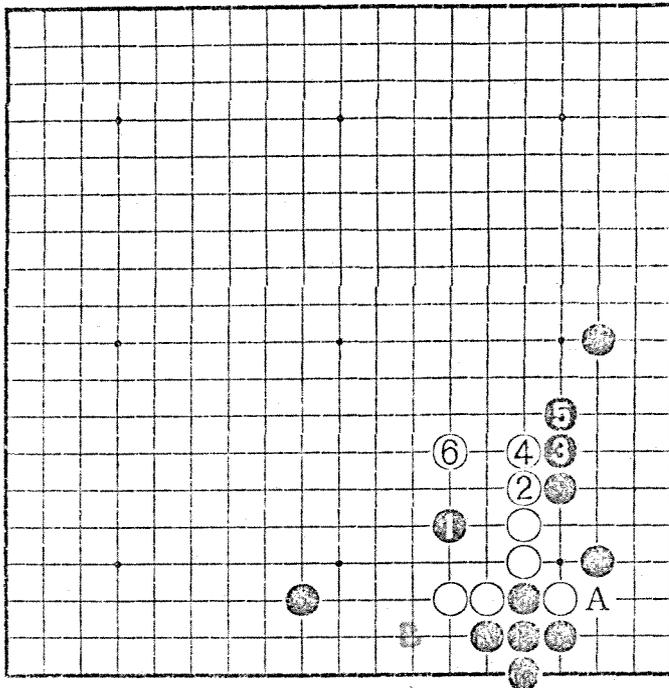


Diagram 74

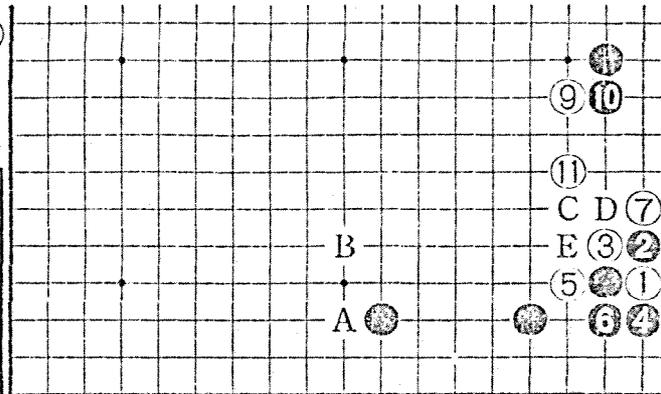


Diagram 73

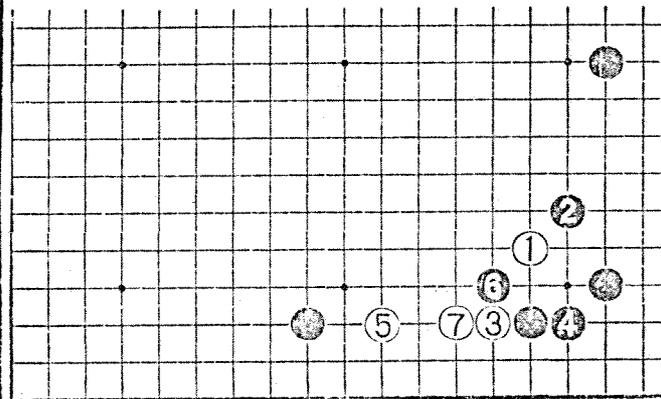


Diagramme 73 ;

Ici, noir joue prudemment en 4. Blanc ne doit pas avoir peur de perdre B1, et lorsqu'il joue 5 il menace la pierre noire située à sa gauche.

Diagramme 74 ;

Blanc peut essayer aussi de jouer 1 comme ici, contre la pierre de coi. Le but principal de ce coup est de s'accrocher sur le coté droit. Noir dispose de plusieurs réponses pour consolider sa position dans le bas. Par conséquent, blanc ne doit pas retenir cette séquence lorsque, comme dans le diag. 73, l'extension noir à gauche est large, mais il peut l'utiliser si elle se trouve en A, B ou en L-3 comme ici. Nous allons maintenant examiner les diverses réponses de noir après B1.

Quand noir joue N2 comme ici, blanc doit alors couper avec 3 (B1 est donc sacrifié), suivi de 5 et 7, pour finir par un saut en 9. C'est une méthode dont il faut se souvenir.

Si, pour se connecter, blanc joue 9 en C ou ailleurs, sa formation aura une forme lourde. Les pierres blanches de 3 à 9 sont jouées dans un but et il ne faut pas s'obnubiler sur les points de coupe en D et E.

Diagramme 75 ;

Si noir choisit de jouer 2 ici, blanc doit jouer 3 en R-10, laissant le coin comme il est et réduisant le moyo noir de l'extérieur. B1 n'est pas inutile : il force noir à rajouter un coup, pour éviter que blanc ne vive à travers la séquence : blanc en A, noir en B, blanc en C.

Diagramme 76 ;

Noir 2 ici éloigne blanc du coin : blanc prend alors noir en tenaille avec 3. Si noir 4 en A, blanc 5 en 6, forçant noir à connecter au san-san, ce qui est une très mauvaise séquence pour noir. Noir doit donc simplement connecter au san san et blanc saute jusqu'en 5. Noir joue 6 de façon que blanc ne vienne pas à ce point. B7 pour arrêter noir est correct.

Diagram 75

Diagram 76

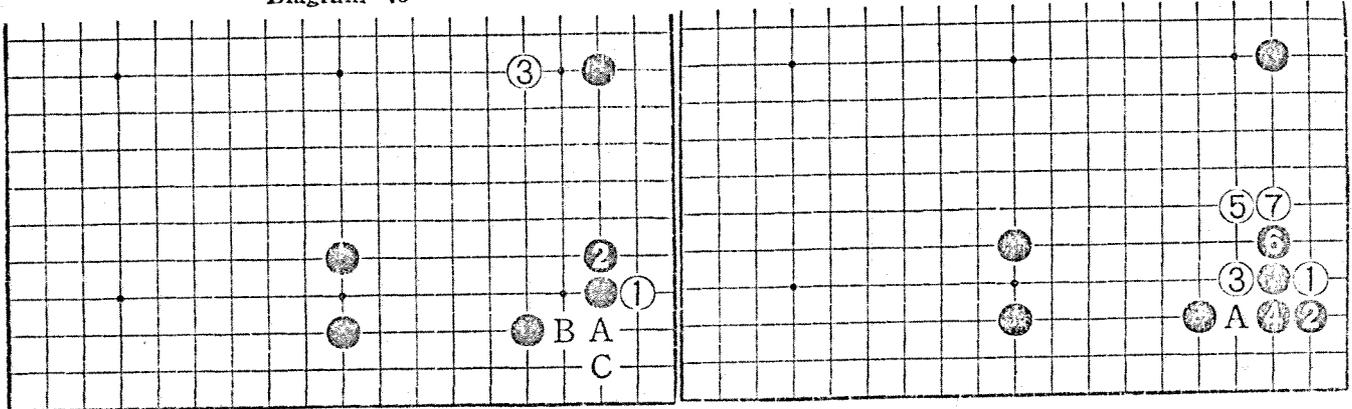


Diagramme 77 ;

Contre 2, 3 implique un coup en A, ce qui stabiliserait blanc : d'où l'échange "blanc, bien plus intéressant que la simple invasion avec B1 en 3. Par conséquent noir joue en 4 (barrage) et blanc saute en 5, empêchant noir de jouer dans cette direction.

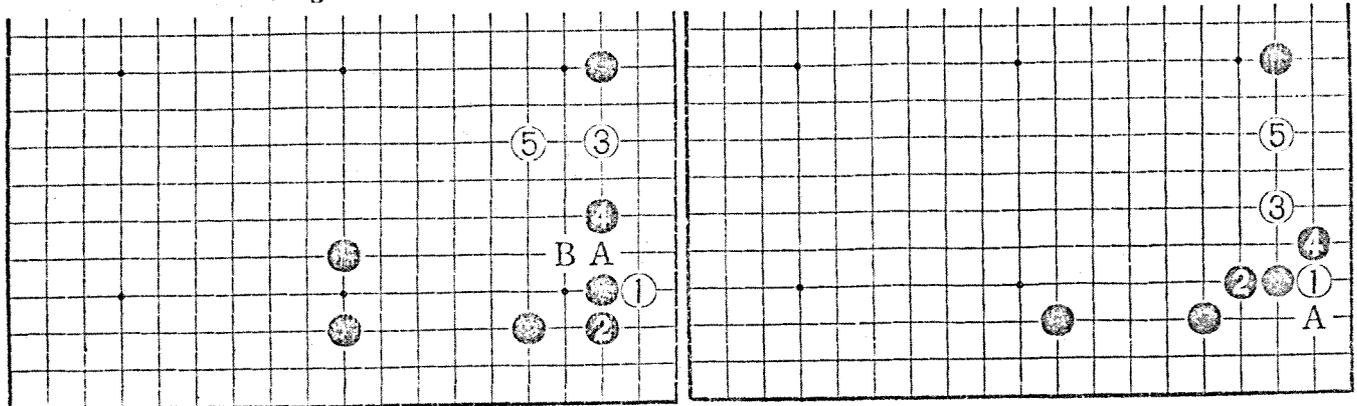
Nota : blanc peut aussi se glisser tout de suite en A, mais noir répond alors en B et se fait un mur intéressant vers la gauche. blanc ne doit donc choisir ce coup qu'avec circonspection.

Diagramme 78 ;

N2 comme ici est aussi souvent utilisé ; dans ce cas, blanc 3 conserve la possibilité d'une extension en A. Si N4, blanc change de côté et joue en 5.

Diagram 77

Diagram 78



IV) FORMATIONS BASEES SUR UN "OGEIMA SHIMARI"

Diagrammes 79 et 80 ;

Il existe diverses méthodes pour réduire un tel moyo.

Quand noir est aussi fort à droite qu'à gauche, blanc peut jouer 1 comme ici, au point-pivot de la formation. C'est aussi ce point que prendra noir s'il a la possibilité d'y jouer le premier. Si noir défend le coté droit avec 2, la séquence correcte pour blanc commence avec 3, se poursuit par l'invasion du coté inférieur avec 5...mais ce coup est compliqué par la possibilités de deux développements : un qui se développe depuis B13, l'autre depuis la séquence : blanc 5, noir 6 en 9, blanc 7 en A, noir 8 en B, blanc 9 en C. Ceci doit être soigneusement étudié, et si on trouve que ce n'est pas intéressant, B5 doit être joué en C. les conséquences de N8 en 10 on déjà été vues.

Diagram 79

Diagram 80

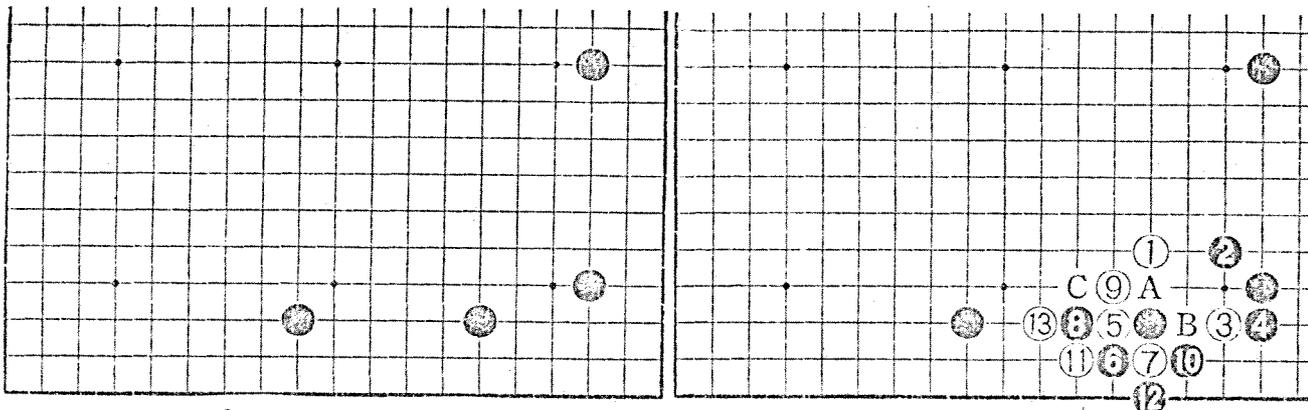


Diagramme 81 ;

Ici, noir défend le coté inférieur avec 2 : alors blanc joue en 3 pour réduire le coté droit. Ce coup prépare aussi in invasion en A, aussi noir doittil jouer quelque chose comme B.

Diagramme 82 ; examinons le cas où l'extension gauche est proche.

Diagramme 83 ;

Diagram 82

Les tactiques montrés ici sont un peu lourde, mais l'utilisation de B1 à l'épaule de noir est intéressant. Les coups noirs de 2 à 6 sont obligés, et quand quand blanc arrange sa formation avec B7 ou un coup en A, il a atteint son objectif qui est de réduire le moyo noir.

Diagram 81

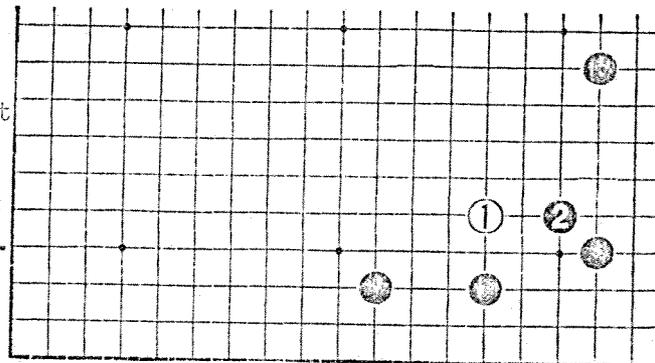


Diagram 83

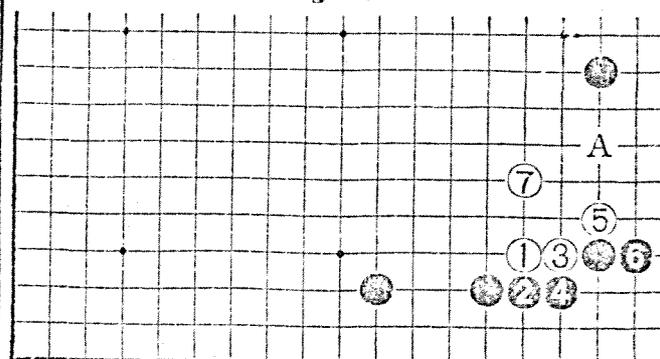
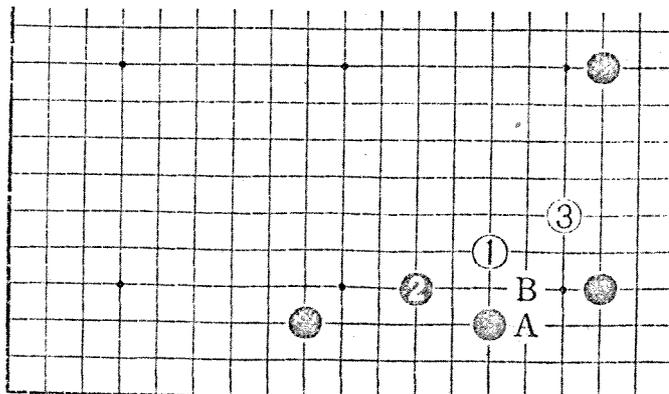


Diagram 84

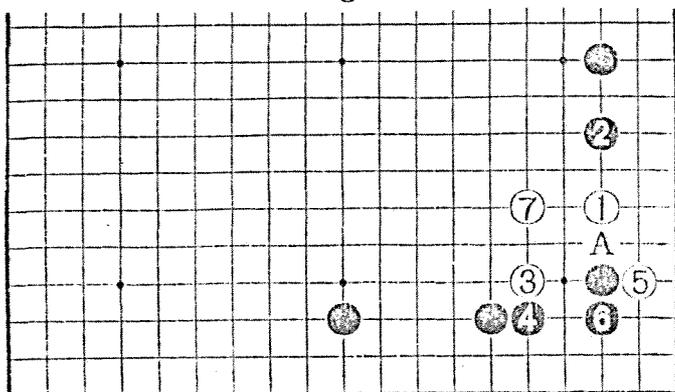


Diagram 85

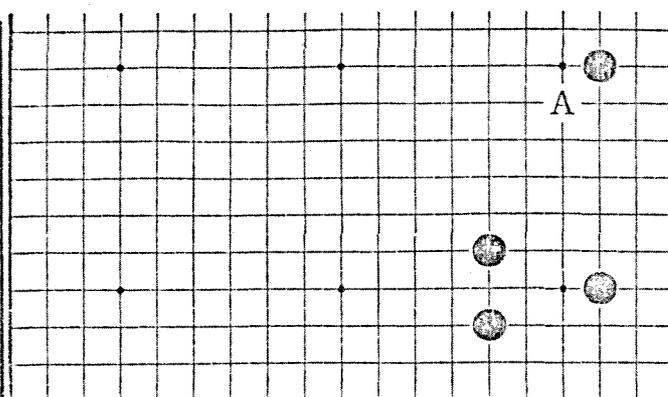


Diagram 86

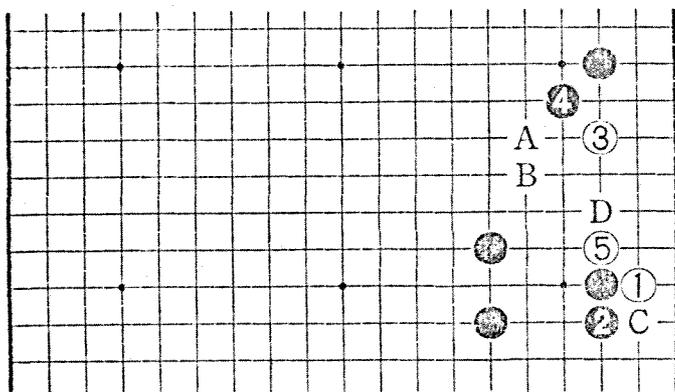
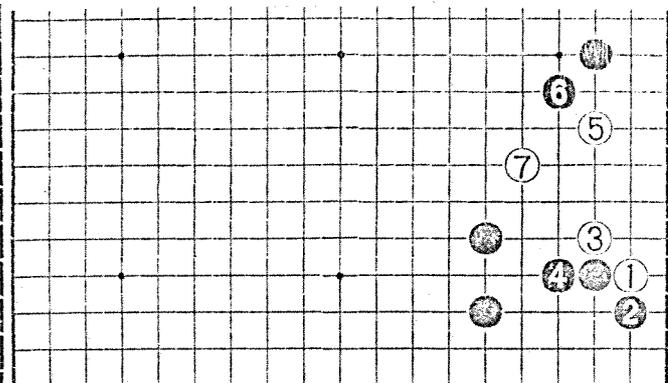


Diagram 88

Diagramme 84 ;

Ici, l'invasion du côté le plus ouvert se fait avec B1 au point vital. Cependant, si l'extension noire en haut à droite était une ligne plus basse, ce coup serait mauvais. En effet, l'invasion avec B1 se justifie par la possibilité de jouer en 2 dans le cas où noir jouerait N2 en 3. La séquence montrée ici implique un coup blanc en A. Pour la réponse à ceci, voir le chapitre II.

Diagramme 85 ;

Dans ce cas de figure, un coup blanc en A est correct, mais nous envisagerons un coup de pénétration plus profonde.

Diagramme 86 ;

B1 est joué pour reconnaître la situation dans le coin. Si N2, blanc envahit le côté droit avec B3 qui peut être suivi soit par une échappée en A, soit comme ici en descendant avec 5. On a déjà vu une telle tactique dans le chapitre précédent (chIII/III). Si N4 est joué comme ici pour coiffer B3, blanc a deux possibilités pour s'en sortir : B ou C. Si noir 4 en D, B5 en A ou en 4.

Diagramme 88 ; (pas de 87) Si Noir joue 2 ainsi pour protéger le coin, il doit jouer 4 sur 3 et blanc s'étend alors en 5. 7 permet soit de faire deux yeux, soit de sortir.

Diagramme 89 ;

On voit ici l'utilisation d'une pierre de sacrifice sur une large échelle. Les coups blancs 3 à 7 forcent les réponses noires, et ce n'est qu'après B9 que l'on commence à voir pourquoi ces coups ont été joués.

Si N2 avait été utilisé pour s'étendre en 3, blanc garde en réserve la possibilité de jouer au san-san et d'y former un groupe vivant. Ainsi, même s'il ne fait pas tout de suite, il a parfaitement réussi à réduire le moyo noir.

Diagram 89

