

SAN SAN

Sau-Sau n°1 exemplaire N°3

圍棋



La revue de Wei-Ch'i
(le jeu de Go chinois)

N°1

EDITORIAL

Je profite de cet emplacement réservé à l'éditorial, et conquis de haute lutte, je vous l'assure, pour m'ériger contre les auteurs, co-auteurs, etc. qui maintiennent leurs directeurs de publication dans une ignorance n'ayant pour but que de ridiculiser ces derniers; ignorance qui, en ce moment même, manque peut-être de m'être fatale.

En effet, je frôle la catastrophe car (il faut bien que j'en arrive au fait) je suis dans l'incapacité d'écrire même des généralités sur le Jeu de Go : je n'y connais rien du tout!

On a voulu me faire croire que c'était pour moi un grand honneur que de devenir directrice de publication. En fait, un desco-auteurs (ceux-ci m'ont bien spécifié de ne pas divulguer leurs noms), un des co-auteurs, donc, tente sans cesse de m'influencer quant à la rédaction de l'éditorial.

Enfin, je ne vous dirai pas toutes les vexations que je subis à chaque rencontre avec ces individus : sournoisement (et narquoisement) ils soumettent à mon approbation des textes parsemés de mots, dont je sais bien qu'ils n'ont aucune signification, tels que : Ko, Wei'chi, etc.

Ils savent pourtant que je ne comprends rien, ni à leurs diagrammes, ni à leur récit kabbalistique.

Je m'empresse cependant de vous faire part de la seule chose que j'ai cru déceler au cours de ma tentative de lecture : c'est l'analogie entre le texte de la revue et les récits de guerrilleros : y reviennent en effet très fréquemment les termes de : Libertés, Territoire, Prisonniers,...

LA FEMME DE PAILLE

Ce numéro est dédié à Simone de Beauvoir

et au Maréchal Lénôtre.

Règles du jeu de WEI-CH'I

Le jeu de WEI-CH'I (plus connu en France sous le nom japonais de GO) se joue sur un damier formé par 19 lignes horizontales et 19 verticales. Les 180 pions blancs et les 181 pions noirs peuvent se poser sur n'importe lesquelles des 361 intersections. En réalité, on ne joue pratiquement jamais tous les pions. Les noirs commencent : cet avantage est accordé au joueur le plus faible relativement.

Chacun joue à tour de rôle, posant un pion et un seul sur une intersection vacante. Les pions posés ne peuvent être déplacés. Eventuellement, ils seront retirés du jeu s'ils sont faits prisonniers.

Le but de chacun est de contrôler par ses pions le maximum de territoires en fin de partie.

TERRITOIRES

Un territoire est un ensemble d'intersections vacantes entourées par des pions d'une même couleur (fig 1). Seules les intersections vacantes sont comptées comme points. Ainsi : A est un territoire de 5 points, B vaut 4 points, C n'est pas un territoire, dans l'état actuel des choses. Remarquez que les

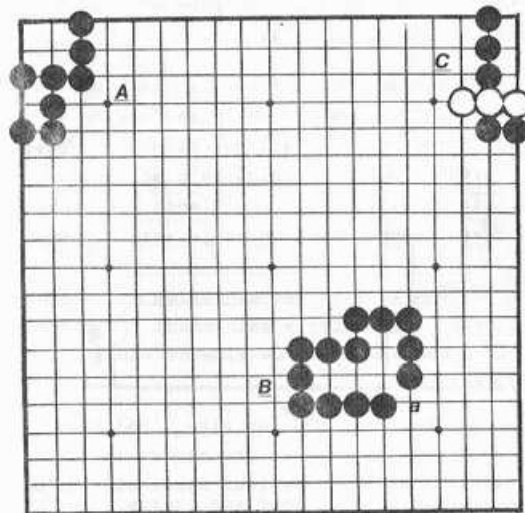


fig 1

noirs n'ont pas besoin de placer un pion en a : il suffit que le territoire soit fermé horizontalement et verticalement.

Il n'est pas interdit de jouer à l'intérieur d'un territoire adverse (sous certaines conditions) : on peut souvent réussir ainsi à le tuer, ou à y vivre en parasite (on peut aussi s'y faire capturer).

-3-

LIBERTÉS. CAPTURE.

Un pion isolé placé au centre du jeu a 4 libertés qui sont les 4 points voisins a,b,c,d (fig 2). Sur un bord, le pion n'a que 3 libertés, dans un coin, 2.

Le pion blanc 1, dont toutes les libertés sauf une sont prises par des pions adverses, est dit en échec. Si c'est aux blancs de jouer ils peuvent capturer ce pion en plaçant un pion noir en a. Si c'est aux noirs de jouer, ils peuvent sauver ce pion en jouant un blanc

en a. Ils ont réalisé une connexion et le groupe connexe ainsi formé a maintenant 3 libertés a,b,c. La connexion est un élément fondamental de WEI-CH'I.

Ce qui est vrai pour un pion l'est aussi pour un groupe. Ainsi les groupes de la figure 3 sont en échec, il ne leur reste plus qu'une liberté a.

Remarquons que dans le cas du groupe A, cette dernière liberté est une liberté intérieure au groupe (on dit : un œil). Ici le groupe noir est condamné (dans l'état actuel des choses). Il est interdit aux noirs de jouer en a (car ils se mettraient en situation de prise immédiate). Les blancs, eux, peuvent jouer en a et supprimer la dernière liberté noire, tuant tout ce groupe. Remarquons que le pion 1 blanc s'est lui-même mis en position de prise.

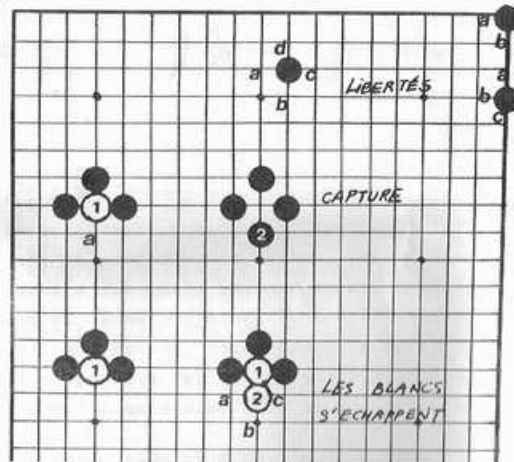


fig 2

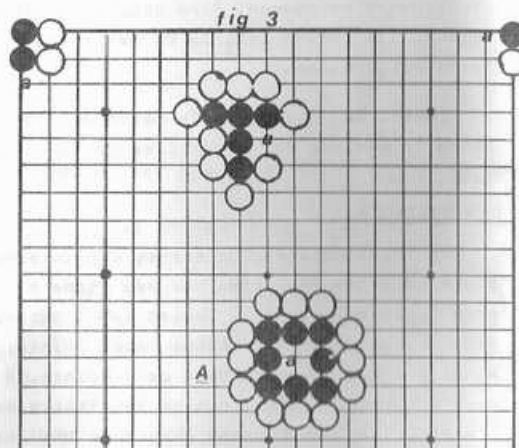


fig 3

-4-

LA REGLE GENERALE est la suivante:

UN JOUEUR N'A PAS LE DROIT DE PLACER UN PION SUR UN POINT OU IL N'A PLUS AUCUNE LIBERTE, OU OU TEL QUE LE GROUPE AMI AUQUEL IL EST CONNECTE N'AIT PUS AUCUNE LIBERTE. Il y est toutefois autorisé si, en le faisant, il tue 1 ou plusieurs pions ennemis, acquérant ainsi des libertés supplémentaires.

Ceci est illustré par la fig.4: en A, les Blancs peuvent jouer en a car ils tuent ainsi le groupe noir; en B, les les Blancs ne peuvent pas jouer en a: ils doivent d'abord occuper b avant de jouer a. Si les Noirs jouent les premiers en b, ils s'échappent (au moins provisoirement).

ROUPES MORTS

En C, les Blancs peuvent jouer leur pion 1, ce pion ayant une liberté a. C'est apparemment du suicide car les Noirs peuvent prendre ce pion en jouant en a. Mais alors le groupe noir résultant n'a plus qu'une liberté et Blanc le tue en rejouant en 1.

Si Noir avait répondu

Si Noir n'avait pas répondu par la prise du pion blanc, les Blancs tuaient quand même ce groupe en jouant un deuxième coup en a. Ce groupe était donc condamné. En général, Blanc n'effectuera pas la capture. Les pions noirs, considérés comme morts, seront enlevés à la fin de la partie et ajoutés aux autres prisonniers faits par Blanc.

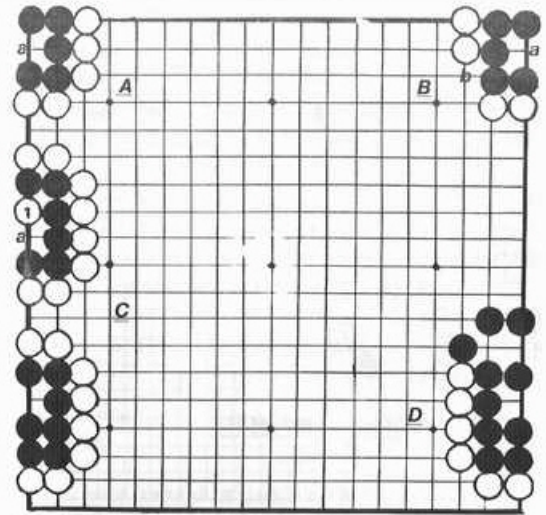


fig 4

Mais attention: tant que ces pions ne sont pas effectivement pris, ils sont encore vivants et peuvent se libérer en contribuant à un contre-encerclement des Blancs.

Ainsi, en D, c'est le groupe supérieur Blanc qui a été tué par les Noirs: ceux-ci, par la même occasion, s'évadent. Naturellement, dans 1 partie réelle, Blanc ne se laissera pas faire, et s'il y est obligé, effectuera la prise pour éviter de perdre ses pions.

- 5 -

Que deviennent les prisonniers? En fin de partie ils seront comptabilisés de la manière suivante: un prisonnier perdu égale un point de territoire de moins. Il est donc important de ne pas se laisser prendre trop de pions, mais ce n'est pas l'aspect principal du jeu: bien souvent un sacrifice de quelques pions ici permet de gagner beaucoup plus ailleurs.

Il ne s'agit donc pas d'un jeu de poursuite et de prise (jeu purement tactique) qui deviendrait vite lassant. Le WEI-CH'I est un jeu stratégique.

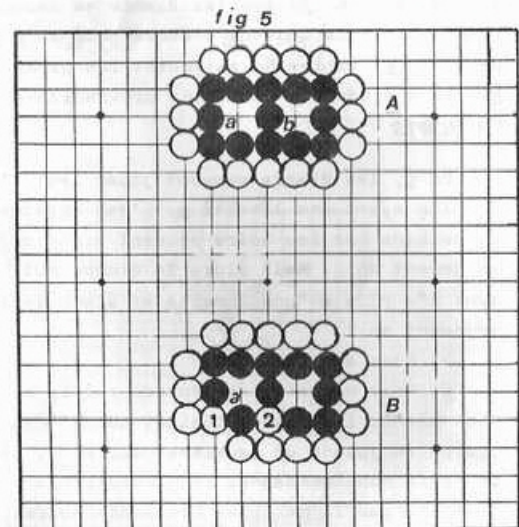
SURVIE, CONDITION MINIMALE.

Conséquence de ce qui précède: considérons le groupe Noir A de la figure 5. Il possède deux yeux connectés a et b.

Les Blancs occupent toutes les libertés extérieures, mais ils ne peuvent pas jouer en a avant d'avoir occupé b car ils se mettraient en position de prise sans tuer le groupe Noir auquel il resterait une liberté b; de même ils ne peuvent pas jouer en b avant d'avoir occupé a: Ce groupe noir est donc invulnérable et constitue un territoire définitif de 2 points. Tout groupe connecté à tel groupe est lui-même invulnérable, puisque solidaire de ce groupe.

Remarquez la différence entre le groupe C de la figure 4 et le groupe A de la figure 5. Dans la fig.4, les yeux se touchaient et le groupe était mort, dans la Fig.5, ils sont séparés et le groupe est vivant.

Pour qu'un groupe vive, il faut et il suffit donc qu'il ait deux yeux séparés et connectés. Mais attention aux faux yeux!



Après 1, Noir aurait dû jouer en 2, sinon il meurt.

- 6 -

FAUX YEUX

Le groupe Noir **B** de la fig.5 a bien deux yeux séparés. Mais l'un d'eux est faux par manque de connexion. Il suffit en effet que les Blancs jouent 1 puis 2 pour qu'un pion noir se trouve en échec. Si Noir le sauve en jouant **a**, il n'a plus qu'un œil. S'il ne le sauve pas Blanc prend et Noir n'a plus qu'un œil. Il manquait donc une connexion (une suffisait) à ce groupe.

SITUATION REPETITIVE. LE KO.

Prenons le groupe **A** de la fig.6. C'est aux Blancs de jouer. Ils peuvent, en jouant au point **a**, tuer le pion noir. Mais ils se trouvent alors dans la situation **B** où le pion blanc 1 se trouve en échec. Les Noirs pourraient alors jouer en **b**, capturer 1 et on se retrouverait dans la situation **A** avec de nouveau un pion noir en échec. Pour peu que l'issue de la bataille soit importante pour les 2 joueurs, la situation (appelé **Ko**) pourrait se prolonger indéfiniment. C'est pourquoi existe la règle du **ko**, qui dans le cas de la situation **B** interdit aux Noirs de reprendre 1 immédiatement. Ils doivent obligatoirement jouer un coup ailleurs. En général, il est conseillé de répondre par une menace ailleurs: les Blancs sont placés devant le dilemme suivant: ou bien répondre à la menace, alors les Noirs reprennent le **Ko**, ou bien combler le **KO** et les Noirs peuvent développer leur attaque

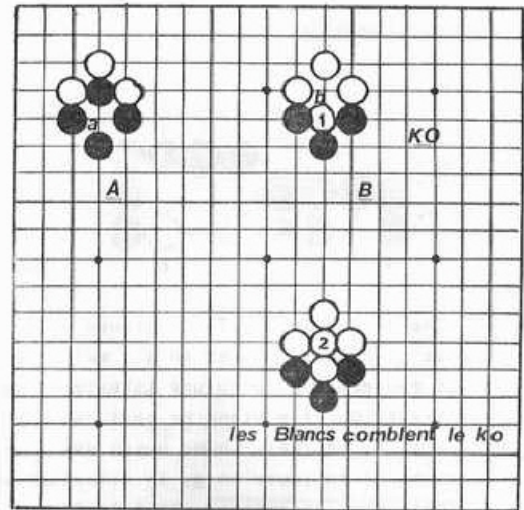


fig 6

là où ils ont déjà frappé. Si les Blancs ont répondu à la menace, les Noirs reprennent le **ko**, c'est aux Blancs de trouver à leur tour une menace qui empêchera les noirs de combler.

Les batailles de **ko** sont souvent importantes, soit que de leur issue dépende de la survie ou la mort d'un groupe, soit que les menaces choisies permettent de renverser la situation dans une région.

-7-

SITUATION D'IMPASSE

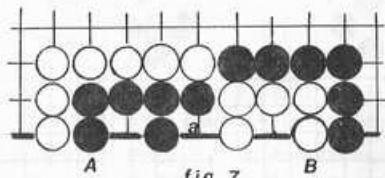


fig 7

Considérons la fig.7. Le groupe noir **A** devrait pour tuer **B** jouer en **a**: mais alors il ne lui resterait plus qu'une liberté et Blanc le tuerait. De même Blanc ne peut pas jouer en **a** sans se faire tuer. Comme aucun des deux n'est obligé de jouer en **a**, la situation est provisoirement en impasse. Si à la fin de la partie aucun des groupes encerclants (extérieurs) n'a pu être tué, la situation est neutralisée: aucun des pions concernés n'est compté ni comme prisonnier ni comme territoire.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Il est plus facile de construire dans un coin ou sur un côté qu'au centre (frontières naturelles). On commencera donc logiquement par se partager les coins, puis les côtés. A partir des bases ainsi établies, on pourra alors esquisser un territoire prospectif,

en évitant de se laisser confiner sur les côtés et en cherchant l'expansion vers le centre.

Les premiers coups sont très dispersés. En général chacun "prend" deux coins puis effectue des extensions sur les côtés, et des mouvements d'approche et d'attaque des régions adverses.

(Voir partie commentée)

FIN DE PARTIE. NETTOYAGE ET DECOMPTE.

Lorsque les deux joueurs estiment qu'aucun coup supplémentaire ne pourra leur apporter de points, la partie se termine.

On établit les connexions nécessaires, on retire les pions considérés comme morts et on compte les points.

Les points de chacun sont la différence entre le nombre de points de territoire qu'il contrôle et le nombre de prisonniers que l'autre lui a fait. Pour faciliter le décompte, on placera donc les prisonniers noirs sur les territoires noirs (un prisonnier supprimant un point) et inversement. On pourra également arranger les groupes en carrés et rectangles, ce qui facilite le comptage.

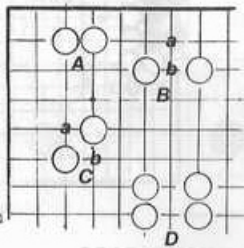
-8-

QUELQUES REMARQUES

Attention aux connexions. Bien souvent les débutants placent des pions si éloignés de leur base que l'ennemi n'a aucun mal à les isoler.

Il existe plusieurs sortes de connexions:

A est la plus simple, mais elle manque d'agressivité. B est solide: si Noir joue a, Blanc joue b. Si Noir joue b, Blanc joue a et Noir est en échec.



C est également utilisé.

Si Noir joue a Blanc joue b et inversement. D: très solide: connexion en "noeud de bambou".

Les connexions avec saut de plus d'1 point sont plus fragiles.

L'initiative joue un rôle capital au Wei-Ch'i bien souvent la vie ou la mort d'un groupe dépend de celui qui a l'initiative. Il est donc grave de gaspiller des coups. Il faut estimer à quel moment on peut se permettre d'attaquer et quand il faut se défendre.

L'"escalier"

Suivant la séquence de la figure 1:

Blanc 1, Noir 2, il ne reste une liberté aux Blancs; Blanc 3, Noir 4, il ne reste toujours

qu'une liberté aux Blancs...et ainsi de suite jusqu'au bord où tous les Blancs sont pris.

Il faut donc savoir reconnaître tout de suite cette situation pour limiter les dégâts.

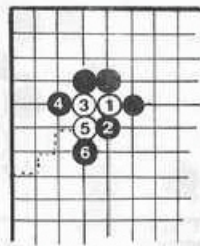


fig 1

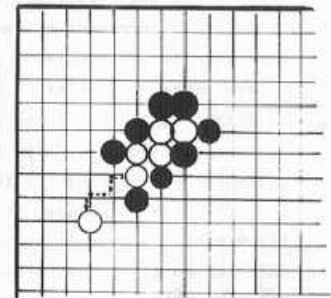


fig 2

Il existe la possibilité de s'en sortir s'il existe un pion ami sur le trajet de l'"escalier" ...à condition qu'il ne soit pas trop près du bord...

VIE ET MORT

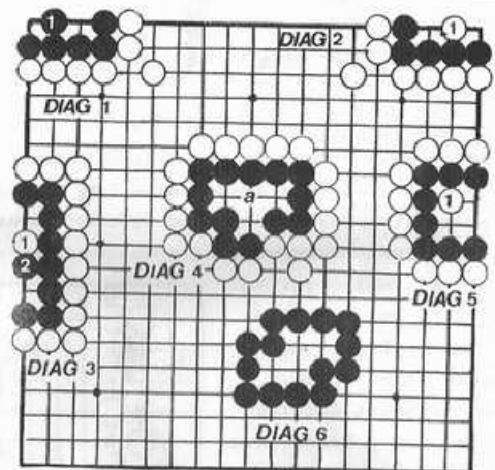
Nous avons vu qu'une condition nécessaire et suffisante de survie était la présence de deux yeux séparés et connectés (attention aux faux yeux!). Mais il est important de savoir reconnaître rapidement si un territoire plus important est virtuellement vivant ou mort. Bien souvent, il suffit en effet d'un coup d'avance pour tuer ou pour faire vivre un territoire.

- Territoire de deux points: nous avons vu au diagramme C de la fig. 4 qu'un tel territoire n'est pas viable. Il est impossible d'y faire deux yeux.

- Territoire de trois points (fig. 8): si vous voulez faire vivre votre territoire, il vous faut absolument occuper le point central, constituant ainsi 2 yeux.

Il suffit inversement à l'adversaire d'occuper ce point pour tuer le territoire. (Diag. 1 et 2). Vérifiez...

- Territoire de 4 points: Si les 4 points sont en ligne (diag 3), le territoire est vivant: les noirs n'ont aucune difficulté à faire leurs deux yeux. Si le territoire est en T (diag 4) le point a est le point important. Dans le diagramme, si les noirs occupent ce point, ils vivent (3 yeux); si les blancs l'occupent, le groupe noir est mort. Un territoire en carré (diag 5) est indéfendable quel que soit le joueur qui commence. Essayez... Par contre les autres configurations, par exemple celle du diagramme 6, sont sûres. A condition toutefois que les pions qui la composent soient connectés.

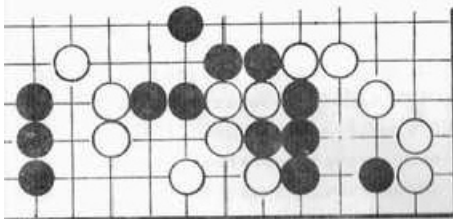


HANDICAPS

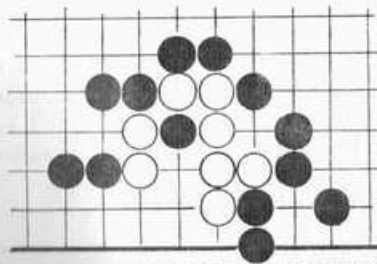
Vous avez pu remarquer, sur toutes les figures précédentes, que 9 points étaient signalés par un petit point noir. Ces 9 points sont symétriques: 4 dans les coins, 4 sur les côtés et un au centre. Ils servent de points de repère mais sont aussi utilisés pour les handicaps. Lorsqu'un joueur faible joue contre un plus fort, ce dernier peut en effet lui laisser jouer plusieurs (jusqu'à 9 en général, mais parfois plus) coups d'avance. Ces pions sont alors au début de la partie, placés sur les points de handicap.

PROBLEMES DE VIE OU MORT

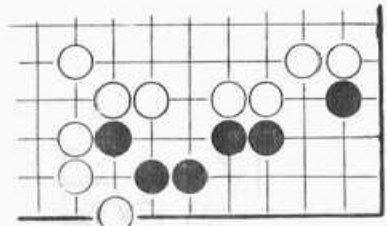
qu'arrivera-t-il si...



problème 1 : Noir commence.

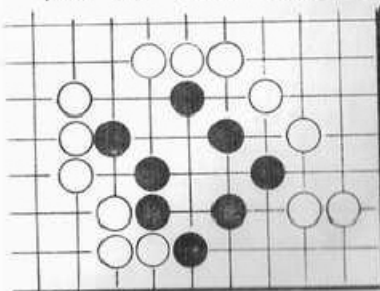


probleme 2: Blanc commence.

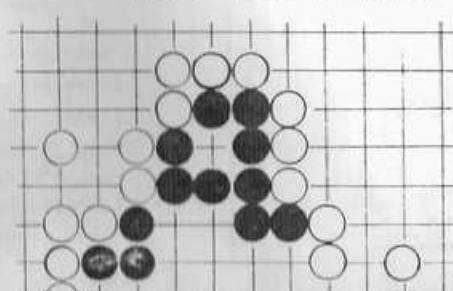


prob. 3 : Blanc comm.

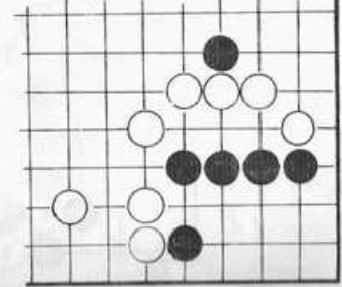
prob. 4 : Blanc commence.



prob. 5: Blanc commence.



prob. 6: Blanc comm.



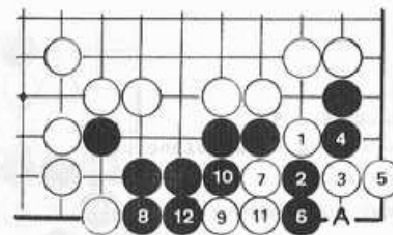
PROBLEME 3 BLANC JOUE ET TUE NOIR

Diagramme a :

Blanc 1,3 sont bien joués. (Si Blanc avait d'abord joué en 3, Noir serait venu en 4 au contact, Blanc jouant en 1 et on se retrouverait devant la même situation). Noir contre-attaque en 4, la réponse de Blanc 5 est bien obligée, elle permettrait aux blancs de s'échapper le cas échéant. Noir 6 tente de construire un œil. Blanc 7 est astucieux, il coupe. Après Blanc 13, Noir meurt faute de pouvoir jouer en A et tuer les pions blancs 3 et 5.

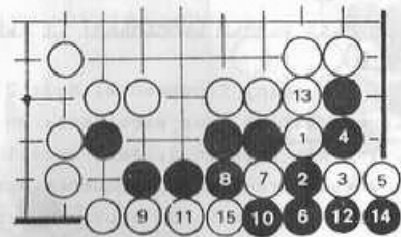
Diagramme b :

Noir riposte en 8, Blanc entre par 9. Noir 14 permet de capturer deux pions, mais Blanc 15 supprime la possibilité de deux yeux.



13 joué à la même place que 11

Probleme 3 Diagramme a

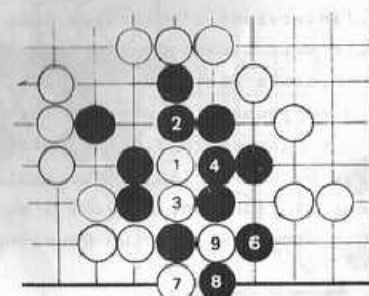


Pb 3 Diagramme b

PROBLEME 4 BLANC JOUE ET TUE NOIR

Diagramme a :

Blanc 1 est le point fondamental pour empêcher les yeux de se former. Blanc 3 est astucieux. Noir 4 tue, mais Blanc 5 rejoue en 3, et Noir est obligé de jouer en 6, car si Noir retue en 1, Blanc jouera en 6 et Noir mourra. Après Blanc 7 Noir ne peut tout au plus que former un ko.

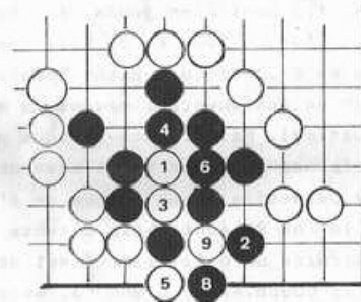


5 joué à la même place que 3

Pb 4 Diagramme a

Diagramme b :

Noir répond en 2; Blanc coupe quand même en 3. Après le neuvième coup, on est ramené au diagramme a.



7 à la place de 3

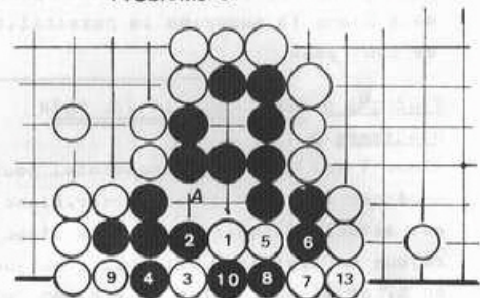
diagramme b Pb. 4

PROBLEME 5. LES BLANCS COMMENCENT ET TIENENT .

Diagramme a

Blanc 1 est un point fondamental. Noir 2 fait face. Blanc 3 est un coup excellent: en effet si Blanc l'avait joué en 5, Noir aurait "posé pied" en 3 et vivrait en conséquence. Après que Noir se soit "jeté" en 8, on pourrait croire que les trois pions Blancs sont irrécupérables, c'est là qu'intervient l'astucieux coup Blanc 9, ce coup place Noir devant l'alternative suivante: connecter en A, alors Blanc tue en jouant 10, ou tuer Blanc 3 en jouant lui-même en 10, c'est en réalité ce que Noir est obligé de faire. Dans ce cas, après Blanc 13, les Blancs sont reliés à l'extérieur et réduisent à néant l'espoir pour les Noirs de construire un deuxième œil.

Problème 5



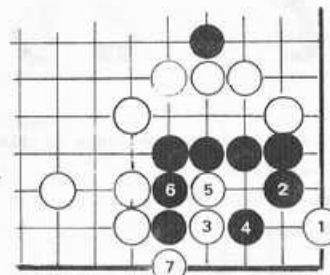
11 à la place de 3

12 à la place de 10

PROBLEME 6. LES BLANCS COMMENCENT. LES NOIRS MEURENT.


Diagramme a

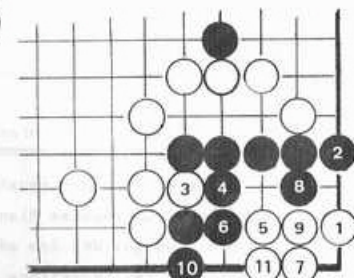
Blanc 1 est le point fondamental. Noir 2 est destiné à empêcher l'intrus blanc de se trouver une sortie. Après la tenaille blanche en 3, le "rallonge" en 5 et le "passage à gué" en 7, Noir n'a plus la possibilité de vivre.



diag. a

Diagramme b

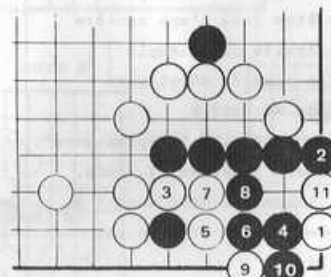
Si la réponse Noir 2 consistait à "poser le pied" sur le bord, Blanc n'aurait qu'à foncer en 3, parachuter en 5 et former un œil avec 7: le résultat sera que le territoire noir, réduit à une forme de cinq points "groupés" (4 points en carré + 1 point connexe: ) ne pourra pas survivre.



diag. b

Diagramme c

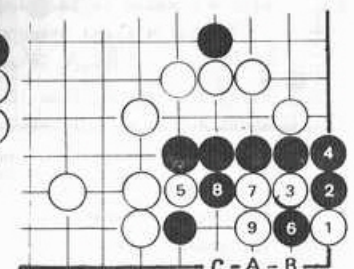
Si Noir exerçait une pression dans le coin avec 4 Blanc 5 mettra un pion noir en prise; après quoi Blanc jouera en 9, contré par Noir 10, Blanc fera une "rallonge" en 11; comme précédemment, il n'y a plus de possibilité pour Noir de survivre dans ce coin.



diag. c

Diagramme d

Noir fait une pointe en 2 pour répondre à Blanc 1, Blanc 3 attaque, ainsi que Blanc 5, Noir 6 met les Blancs en prise. Après Blanc 7, 9, si Noir joue en A, Blanc tue en jouant en B, Noir reculera en C. Il se formera un territoire condamné de 6 points groupés (non séparés donc impossible d'avoir le temps de construire deux yeux).



diag. d

PARTIE COMMENTEE

Voici une partie jouée en finale du championnat national pan-chinois le 28 avril 1966 entre Wou-Song-Chen (Noirs) et Chen-Zhou-De (Blancs). Les deux joueurs sont originaires de Changai.

diagramme I (1-32)

Les coups 1 à 5 constituent un début de partie classique. La réponse Blanc 6 et la suite jusqu'au 10^{ème} coup est une des séquences possibles pour stabiliser les intentions stratégiques dans ce coin. Certes, Blanc 10 aurait pu être joué d'une manière plus déployée (un point à droite par exemple), mais joué tel quel, il offre plus de sûreté, en partie à cause de la présence du Noir 9.

Noir 11 prend Blanc 6 en tenaille "surplombante". En fait, Noir aurait dû d'abord jouer en 17, puis, après la réponse Blanc 18, jouer 11. Noir aurait ainsi des pions amis vers le haut et vers le bas et Blanc 6 serait très isolé.

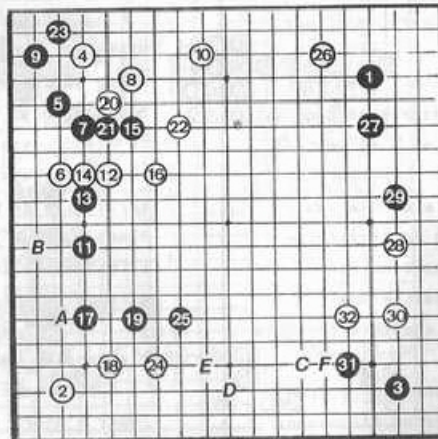
Blanc 12 est un peu maladroit. Blanc aurait dû jouer l'extension en A : si Noir venait alors en 12, Blanc n'avait qu'à jouer B, abandonnant Blanc 6 :

cette démarche était moins lourde. Nous pensons également que Blanc 16 aurait pu être joué comme dans le diagramme a : Blanc "vole" jusqu'en 1 ; si Noir essaie de fermer en 2, la "charge" du Blanc 3 jusqu'au Blanc 11 met Blanc dans une situation pas mauvaise du tout.

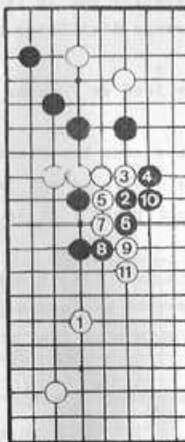
Revenons au diag.1. L'échange Blanc 22 et Noir 23 a pour résultat la vie des Noirs dans le coin supérieur gauche. Blanc perd dans cet échange des points de territoire qui auraient dû lui revenir. Il aurait mieux valu pour lui jouer comme dans le diagramme b : il obtenait ainsi du territoire et obligeait les noirs à une progression solitaire, ce qui était plus avantageux.

Blanc 32 est excellent : si Noir joue en C, Blanc répond en D et est très satisfait. Et si Noir joue en E, Blanc attaque en F par contact, et suivant le diagramme c, on aboutit finalement à une situation défavorable aux Noirs.

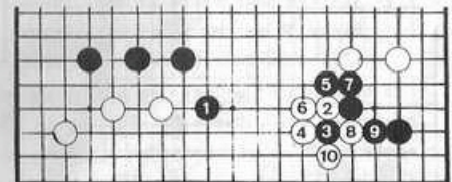
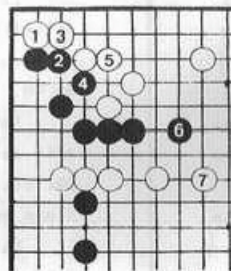
DIAGRAMME I (Coups 1 à 32)



variante a (après 15)



variante b (après 21)



variante c (après 32)

diagramme II (32-106)

Noir 33 ferme l'angle et assure la situation des Noirs. Mais le coup A était meilleur (si Blanc répondait B, Noir coupait en C et la situation des Blancs était plutôt fragile, ce qui était bien sûr très bon pour Noir). Mais un autre excellent coup pour Noir aurait été de jouer son 33 en D au contact de l'ennemi : Blanc répondant E, Noir continuait en F.

L'attaque 34 est bien menée, elle menace deux pions noirs et constitue une extension du territoire latéral. Noir 35 et Blanc 36 sont tous deux dictés par les circonstances : le premier réalise une sortie vers l'extérieur, le deuxième complète l'esquisse du territoire latéral.

Noir 37 stabilise la vie intérieure du groupe sur le côté mais ne vaut pas 38 qui donne d'immenses perspectives et surtout... la possibilité d'avoir l'initiative pour faire le saut jusqu'en B.

Blanc 38 est un point stratégique fondamental.

L'attaque Noir 39 débute un peu trop tôt, car les blancs sont solides en haut à gauche et ne craignent rien. Cette attaque aurait dû être menée après que Noir ait coupé en A. Blanc séparé en deux, devant s'occuper des deux groupes aurait alors été plus vulnérable.

Après la contre-attaque des Blancs 40-42 et le coup horizontal Noir 43, Blanc fait le saut en 44.

un coup très clairvoyant dans une situation plutôt difficile.

Après le coup de patte Noir 45, la "charge" Blanc 46, la coupure Blanc 48, le coup de patte Blanc 50, nous assistons à une série de très bons coups blancs. Noir est obligé d'attaquer avec 51 et de prendre avec 53. Mais après la connection Blanc 60 et la coupure 61, alors que Noir a obtenu un territoire ne dépassant pas une dizaine de points, Blanc a gagné l'influence absolue sur le centre et l'initiative (qu'il s'empresse d'utiliser pour attaquer en 62).

Noir 69 aurait pu être joué en 70 pour empêcher l'extension des blancs.

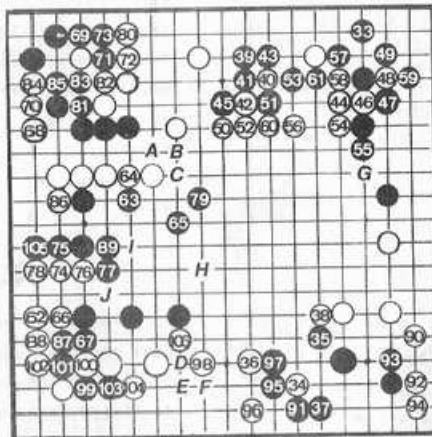
Il aurait été préférable pour les Blancs de jouer d'abord en 78 au lieu de 76, ce qui leur aurait laissé la possibilité de sortir par J et de menacer ainsi les Noirs.

La pointe Noire en 79 a pour but de saboter la situation des Blancs se trouvant au-dessus. Mais Noir aurait pu jouer en H, puis plus tard attaquer en 98.

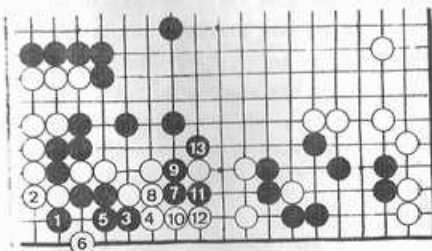
Noir 89 ne procure pas autant d'avantages que s'il avait été joué en 90, car si Blanc coupait en 89, Noir le mettait en échec en jouant en I et Blanc ne pouvait pas s'échapper.

La pointe du Blanc 90 ainsi que les pions qui suivent jusqu'au saut 96 et à la fermeture 98

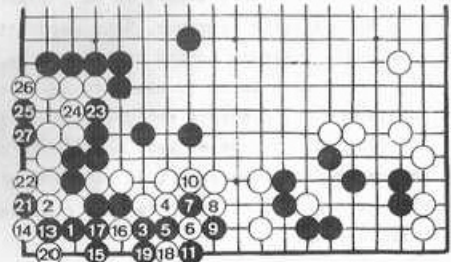
DIAGRAMME II (33 à 106)



variante d après 105



variante e après 105



⑫ joué au point ⑦

constituent une très bonne suite qui procure aux Blancs et l'occupation du coin et la consolidation du territoire latéral. Noir 99 est finement joué.

La descente du Noir 105 oblige Blanc à jouer en 106 : s'il ne le faisait pas, on aboutirait (voir diagrammes d et e) à des situations favorables aux Noirs.

diagramme III 107-200
(notes 7 à 00)

Noir 13 ne vaut pas une avance en A : une avance noire en A donnerait la séquence suivante : après la charge du Blanc en B, Noir s'allonge en jouant en 14, Blanc coupe en C, Noir charge en D, Blanc prend en jouant en 86, Noir connecte en 100, Blanc connecte en 38, Noir avance en 82, Blanc recule en E. A la fin de cette séquence, Noir perd l'initiative mais gagne quelques points de territoire.

Revenons à Noir 13. Blanc 14 ne vaut pas une pointe en 17 qui aurait procuré plus de territoire.

Noir 31 attaque et veut tuer, mais ce coup n'est pas assez fin. Noir aurait dû attendre et attaquer plus tard en 32, obtenant du même coup des avantages territoriaux.

L'avance de Noir 37, la connection avec 39, plus l'action du Noir 77 percent le territoire esquissé

de Blanc. Il y a des situations de prise. Le petit saut du Noir 51 et l'avancée du Blanc 52 menacent tous deux des territoires esquissés. Jusqu'au coup 94, les deux adversaires restent très attentifs quant aux connections mais Blanc a déjà gagné à cause des prisonniers.

Consulter le diagramme IV ainsi que les batailles de ko.

conclusion

Dans l'ensemble, situation équitable pour les deux joueurs jusqu'au coup 31. A cause du coup Noir 33 et de l'attaque Noire prématurée 39, et à cause de l'excellente suite de réponses de Blanc : 40,42, 44,48,50. Blanc a une forte influence sur le centre tandis que Noir a réussi à se faire un territoire limité sur le côté supérieur. L'action du Blanc contre les pions Noirs du coin inférieur gauche a été positive. Malgré les résistances du Noir, la partie est entrée dans la phase finale des connections sans possibilité de changements majeurs quant aux territoires.

Noir perd de deux points.

DIAGRAMME III

(107 à 200)

notation : 7 = 107
99 = 199
00 = 200

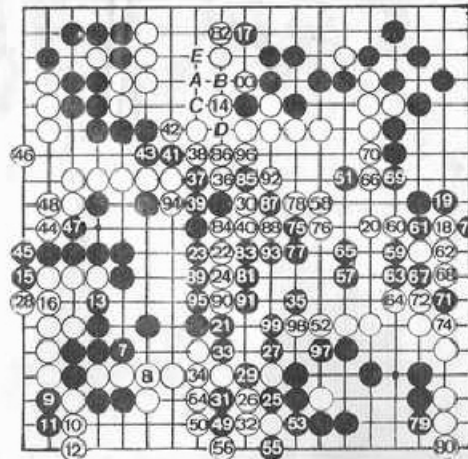
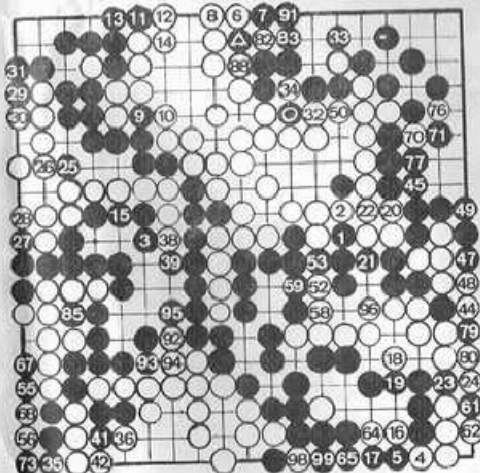


DIAGRAMME IV 1 201 etc.



Batailles de ko du diag. IV

à la place de ⑦ 74 en ⑥③
en ③4 90 en ④②
⑥⑥ en ①①
⑤⑥ en ②②
⑦⑦ en ③③

* SAN-SAN n°1 *

- ◆ Règles du jeu de wei-ch'i p 3
- ◆ Problèmes de vie & de mort p 11
- ◆ Partie commentée p 16

2 francs

LE WEI-CHI

LIVRES : Traité du Jeu de Go Roger J. Girault
ed. L'Impensé Radical

REVUES : • SAN SAN mensuel - n° 2 en Février 73

• GO REVUE (l'imp. rad.) à paraître

JEUX : Librairie L'Impensé Radical
1, rue de Medicis - Paris VI°

JOUEURS : A Paris : Café Le Trait D'UNION
122 rue de Rennes, 6°

En province : ?

EN FRANCE

DIRECTRICE DE PUBLICATION : DOMINIQUE BARZILAI 2 av. Normandie Normen

IMPRIMERIE SPECIALE SAN SAN

DEPOT LEGAL 1er trimestre 1973

93 Blanc Mesnil