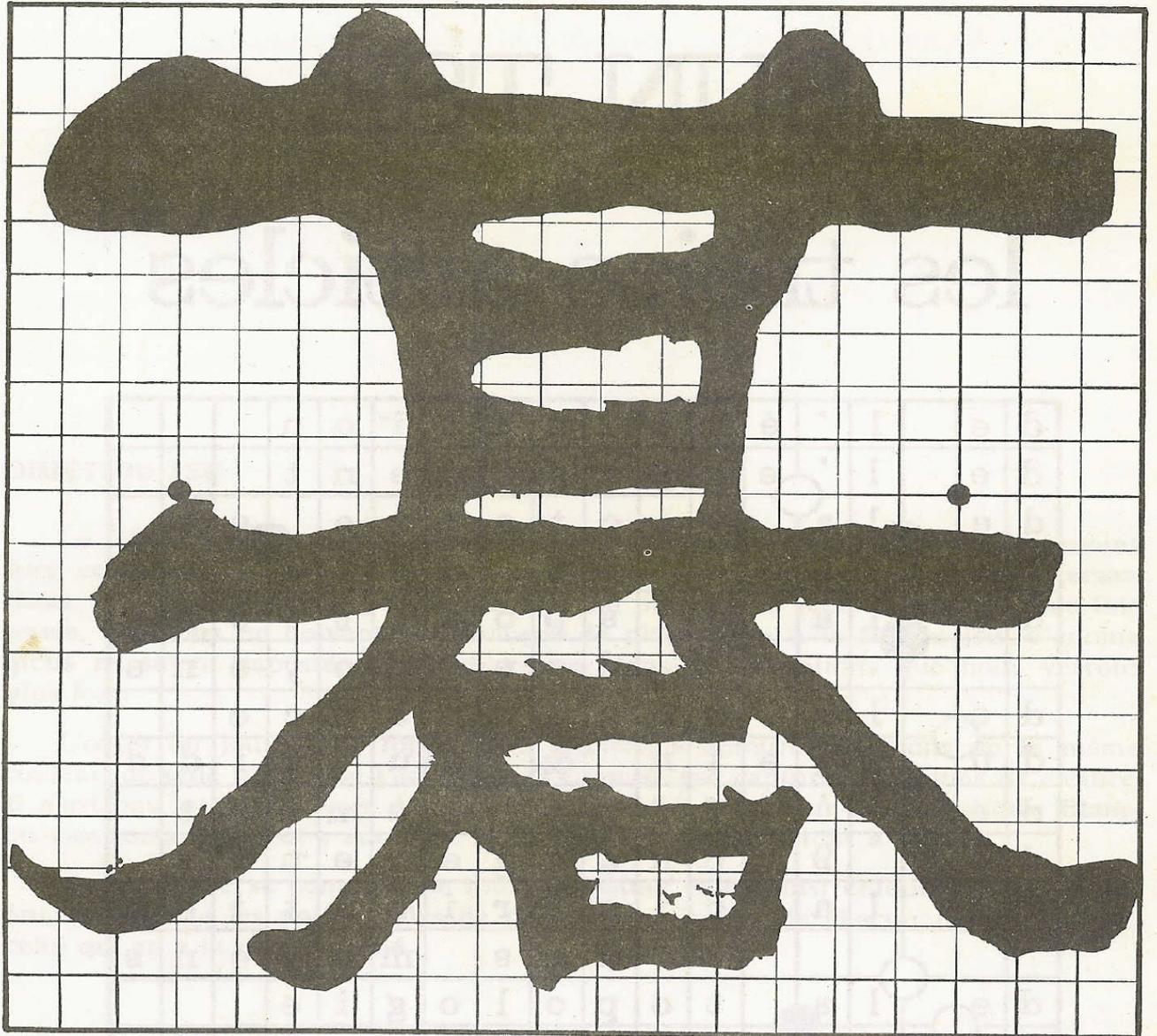


TRAITÉ



DU JEU DE GO

Roger J. Girault

SUN TSE

les treize articles

d	e		l	'	é	v	a	l	u	a	t	i	o	n			
d	e		l	'	e	n	g	a	g	e	m	e	n	t			
d	e		l	a		v	i	c	t	o	i	r	e		e	t	
					d	e	l	a		d	é	f	a	i	t	e	
d	e		l	a		d	i	s	p	o	s	i	t	i	o	n	
						d	e	s		m	o	y	e	n	s		
d	e		l	a		c	o	n	t	e	n	a	n	c	e		
d	u		p	l	e	i	n		&		d	u	v	i	d	e	
d	e		l	'	a	f	f	r	o	n	t	e	m	e	n	t	
d	e	s		9		c	h	a	n	g	e	m	e	n	t	s	
d	e		l	a		d	i	s	t	r	i	b	u	t	i	o	n
						d	e	s		m	o	y	e	n	s		
d	e		l	a		t	o	p	o	l	o	g	i	e			
d	e	s		9		t	e	r	r	a	i	n	s				
d	u		c	o	m	b	a	t		p	a	r					
															f	e	u
d	e		l	a		c	o	n	c	o	r	d	e		e	t	
					d	e	l	a		d	i	s	c	o	r	d	e

L'IMPENSE RADICAL

1, rue de Medicis

PARIS VI°

NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

OBJET DU JEU

Le GO se joue à deux. Le joueur ayant les pions **Noirs**, réputé être le moins fort, commence le premier en plaçant un pion sur l'une quelconque des **intersections**. Puis chaque joueur pose à son tour un pion sur la table quadrillée. Une fois posés, les pions ne doivent pas changer de place jusqu'à la fin du jeu, à moins qu'ils ne soient capturés par l'adversaire, dans les conditions que nous verrons plus loin.

L'objet du jeu est de former des **territoires** entourés de pions de la même couleur, de telle façon que l'adversaire ne puisse pas capturer des pions de clôture. Il n'est pas interdit à **Noir** d'avoir un territoire à l'intérieur d'un territoire **Blanc**, ou vice-versa, s'il peut y survivre. Nous verrons comment tout à l'heure.

Un territoire se compose de tous les points vides ainsi entourés. A la fin du jeu, on compte les points vides de tous les territoires de chacun des joueurs, et celui qui en a le plus a gagné.

LE TABLEAU

Regardez la **fig. 1**. Elle représente le **tableau**. Remarquez les **neuf** points marqués un peu plus nettement : ils sont appelés **Hoshi** (Étoiles) et sont utilisés dans les parties à handicap dont nous parlerons plus loin.

Pour plus de commodité, on peut se servir d'une notation des coups joués en désignant les lignes horizontales par les lettres majuscules de l'alphabet (dont on a exclu le I pour éviter le l en imprimerie), et les lignes verticales par les chiffres de 1 à 19. Ainsi, par exemple, vous voyez que les étoiles de handicap sont placées en D4, K4, Q4, B10, K10, Q10, D16, K16, Q16.

Ces notations, lettres et chiffres ne sont en général pas imprimés sur le tableau. Elles sont internationalement reconnues, sous le nom de « Notation Korschelt ».

Au cours de ce livre, nous désignerons souvent des secteurs du tableau sous une notation géographique, par exemple : Coin Nord-Ouest, coin Sud-Est, côté Nord, etc...

De même, pour permettre une référence rapide, nous indiquerons à l'intérieur des pions par un chiffre l'ordre dans lequel ils ont été joués. Les pions non numérotés sont alors supposés avoir été joués préalablement à la séquence étudiée. D'autres points d'intérêt seront désignés par des lettres minuscules : a, b, c, etc...

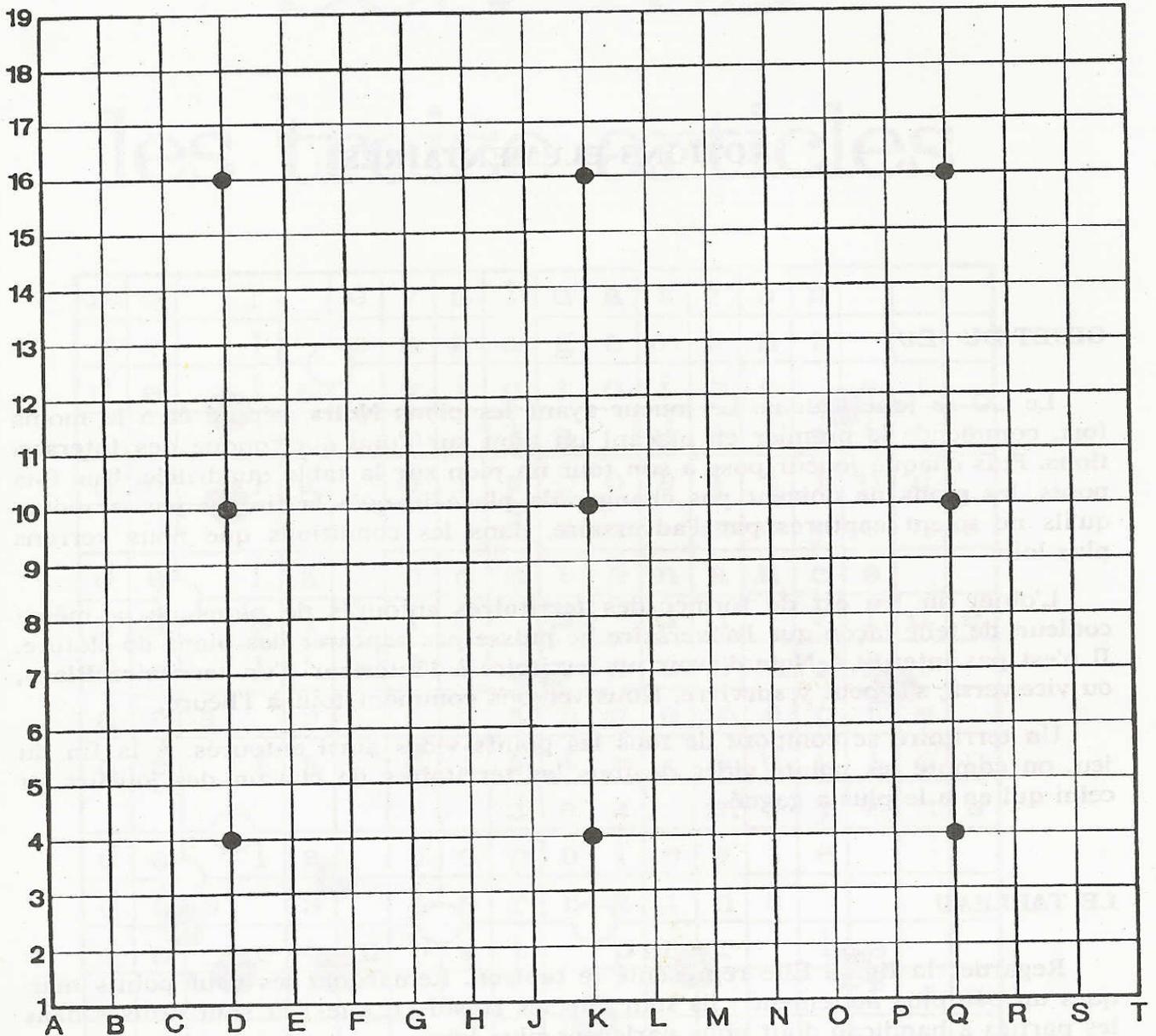
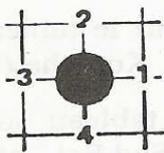


fig. 1

LIBERTÉS - CAPTURE DES PIONS

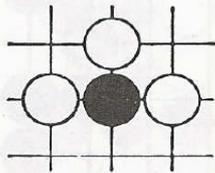


dia. 1

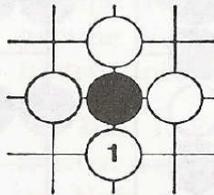
Dia. 1. Posons un pion Noir, par exemple, quelque part au milieu du tableau. Vous remarquerez qu'il est entouré de 4 lignes, 1, 2, 3, 4, qui le relient aux points adjacents. On pourrait dire qu'il est quadrivalent, comme le carbone. Lorsque les points adjacents sont vides, libres, ces quatre lignes sont appelées les quatre libertés du pion. Notez en passant que si nous avons posé notre pion sur

une des lignes bordant le jeu, il n'aurait que trois libertés, et si nous l'avions posé sur un coin, il n'en aurait que deux : ce n'est pas difficile à voir puisque les libertés sont matérialisées par les lignes. Tout ce qui est au-delà du bord du jeu ne sert à rien et ne compte donc pas comme liberté, puisque ce n'est pas matérialisé par une ligne : Le bord est un simple mur infranchissable aux deux adversaires.

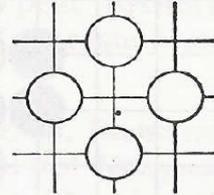
Maintenant revenons à notre pion Noir au milieu du tableau, et sur trois des points adjacents, mettons des pions Blancs : il ne restera plus au pion Noir qu'une seule liberté, c'est évident : il est dit « En échec » (dia. 2-A).



dia. 2-A

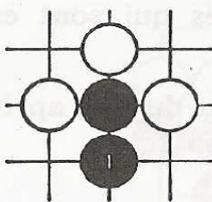


dia. 2-B



dia. 2-C

Et si un autre pion Blanc, 1, vient se placer sur le quatrième point entourant le pion Noir, celui-ci n'a plus de liberté du tout (dia. 2-B). Il est dit « Capturé », et il est enlevé du tableau par le joueur Blanc (dia. 2-C), qui le conservera, car il lui servira à la fin du jeu.



dia. 3

Heureusement, le pion Noir en échec peut s'évader si un autre pion Noir vient se placer sur sa quatrième liberté (dia. 3), car ils sont maintenant dits **connectés**, et le second pion Noir, 1, qui lui, a trois libertés, en fait bénéficier son camarade. Surveillez donc les libertés restant à vos pions et groupes de pions et agissez avant qu'il ne soit trop tard.

CONNECTIONS

Mais, attention, les **connections** ne sont qu'horizontales ou verticales, en suivant les lignes du jeu. Les connections obliques, qui ne sont pas matérialisées par une ligne, ne libèrent pas vos pions. Combien de fois allez-vous vous faire prendre, au début, si vous n'y prenez pas garde...

Nous voici donc au principe majeur du GO : les **connections**. Les deux partis opposés des Noirs et des Blancs sont très semblables à des soldats : séparés de leurs camarades, ils sont très vulnérables, mais reliés entre eux, ils ont plus de force. Le problème des **communications** est essentiel :

Maintenez vos connections et essayez de rompre celles de l'adversaire. Pensez à cela sans arrêt. Nous y reviendrons.

GROUPE

Deux ou plusieurs pions de la même couleur connectés entre eux, ou dont la connexion ne peut pas être rompue, constituent un **groupe**. Tout ce que je vous

ai dit au sujet des libertés et de la capture d'un pion est valable également pour un groupe de pions connectés entre eux. Un groupe peut être entouré et capturé, et par conséquent enlevé du jeu, lorsque toutes ses libertés sont occupées par des pions de couleur opposée.

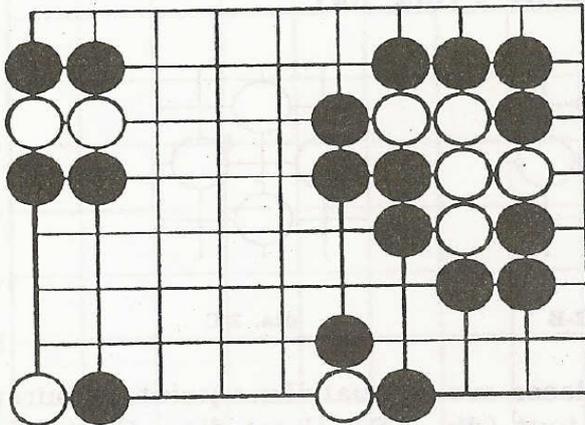
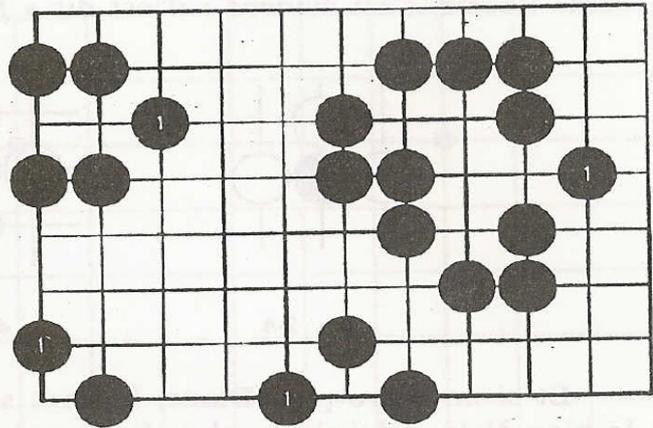


fig. 2



dia. 1

Fig. 2. Vous avez là quatre groupes de pions Blancs connectés qui sont en échec, car il ne reste à chacun d'eux qu'une seule liberté.

Dia. 1. Vous avez là les mêmes quatre groupes capturés et enlevés du jeu, après que les Noirs leur aient enlevé leur dernière liberté en jouant le pion 1.

LES LIBERTÉS INTÉRIEURES - LES YEUX

Considérez la fig. 3 : le groupe Noir est entièrement entouré de pions Blancs. Cependant, au milieu du groupe Noir, il y a un point vide, qui constitue pour ce groupe une liberté, sa dernière liberté. Cette liberté intérieure, on l'appelle **Œil**. Dans le cas présent, cette liberté intérieure, cet œil, étant unique, ne suffit pas à garantir le groupe Noir de la capture, car il suffit qu'un pion Blanc s'y pose (**dia. 1**) pour capturer tout le groupe Noir (**dia. 2**).

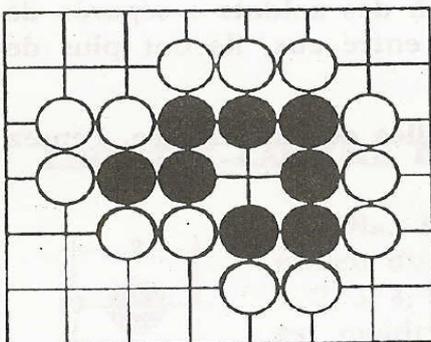
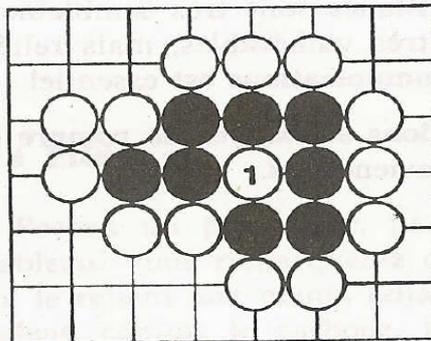
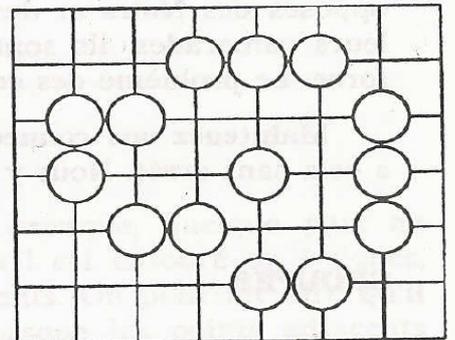


fig. 3



dia. 1



dia. 2

Écoutez la Règle :

Un joueur n'est autorisé à placer un pion sur un point complètement entouré par des pions adverses que si, en le faisant, il acquiert des libertés en prenant la dernière liberté de ce groupe adverse et capturant ainsi tout ou partie du groupe adverse.

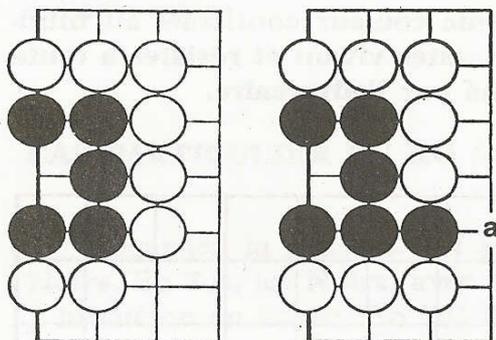


fig. 4

dia. 1

Exemples :

Fig. 4. En mettant un pion au milieu du groupe Noir, Blanc peut prendre tout ce groupe Noir auquel il ne reste plus que cette liberté intérieure.

Dia. 1. Par contre, ici, Blanc ne peut pas mettre un pion dans l'Œil Noir, car le groupe Noir a encore une liberté extérieure en a, qu'il convient d'essayer de lui supprimer avant de pouvoir prendre le groupe.

Fig. 5. Les Blancs entourent le groupe Noir qui a deux points vides contigus intérieurs (deux libertés formant un seul œil).

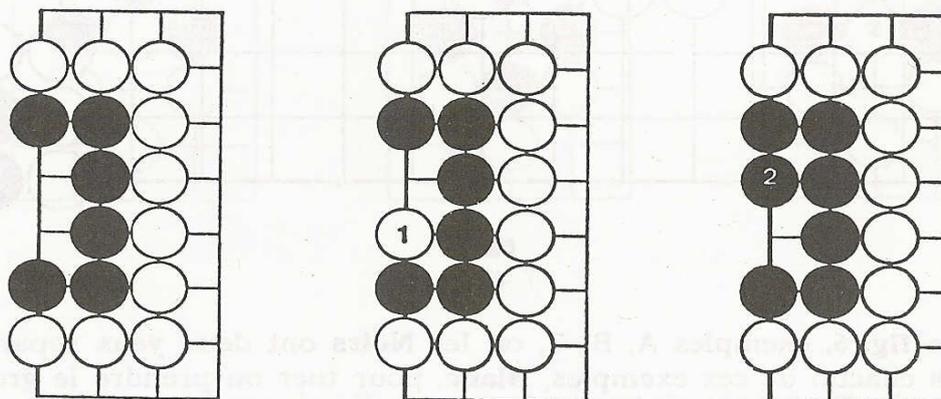


fig. 5

dia. 1

dia. 2

Dia. 1. Blanc joue en 1, sans rien prendre. Il se met en échec car il n'a qu'une liberté, mais il n'en reste également plus qu'une à Noir. Noir est placé devant le dilemme tragique : ou bien il ne fait rien et au prochain coup, Blanc va prendre la dernière liberté qui reste, et capturer ainsi tout le groupe Noir. Ou bien...

Dia. 2. Noir prend Blanc 1 avec Noir 2, et il ne lui reste plus qu'une seule liberté, que Blanc prendra au prochain coup. Noir a ainsi été contraint d'occuper lui-même une de ses deux libertés. Vous voyez là une des astuces du Go : celle qui consiste à obliger l'adversaire à se détruire lui-même.

- En réalité, devant la situation de la fig. 5, dont l'issue est aussi évidente, ni Blanc ni Noir ne se donneront la peine de faire quoi que ce soit : ils attendront la fin de la partie, considérant le groupe Noir comme Mort, et ce n'est qu'à ce moment-là que Blanc ramassera les pions Noirs morts.

CONDITION MINIMUM DE SURVIE D'UN GROUPE OU D'UN TERRITOIRE

De ce que je viens de vous démontrer vous pouvez vous-même déduire l'axiome suivant qui conditionne la vie ou la mort des territoires, donc le succès du joueur ou sa perte :

Il faut et il suffit qu'un groupe de pions de même couleur contienne au minimum deux yeux **SÉPARÉS MAIS CONNECTÉS** pour rester vivant et résister à toute capture, quand bien même serait-il entièrement cerné par l'adversaire.

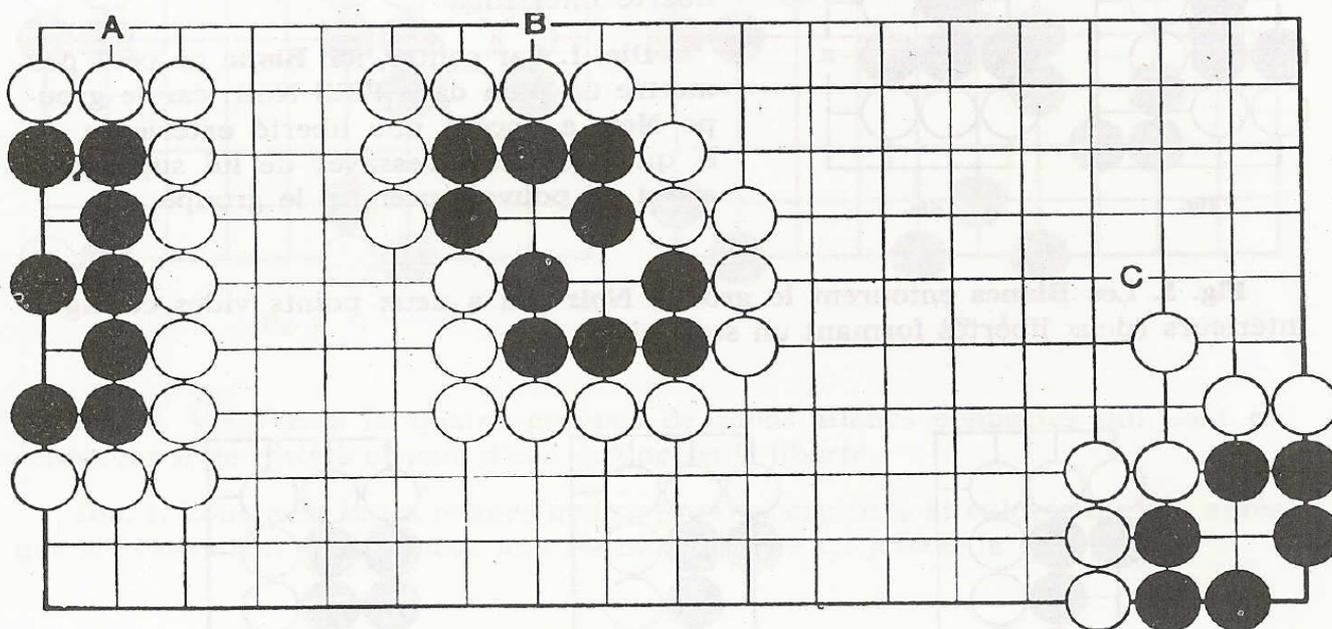


fig. 6

Voyez la fig. 6, exemples A, B, C, où les Noirs ont deux yeux séparés et connectés. Dans chacun de ces exemples, Blanc, pour tuer ou prendre le groupe Noir, devrait occuper la dernière liberté intérieure du groupe. Or, il y en a deux dernières, et Blanc, de toute évidence, ne peut pas les occuper en même temps, puisqu'on ne peut jouer qu'un coup à la fois.

Faites bien, je vous prie, la différence entre les fig. 5 et fig. 6 : Dans la fig. 5, les yeux se touchent et le groupe est mort. Dans la fig. 6, ils sont séparés, et le groupe est vivant.

Eh bien, vous en savez maintenant assez pour commencer à jouer au GO, en dehors de deux cas particuliers exposés ci-après.

Mais auparavant, je voulais vous signaler qu'il n'est pas toujours nécessaire d'aller jusqu'à la capture effective des pions ou des groupes, ce qui serait en cours de jeu une perte de temps inutile. Lorsqu'on se rend compte que tel pion ou tel groupe n'a plus aucun espoir de s'évader pour rejoindre un autre groupe, ou de survivre en tant que territoire autonome ayant au moins deux yeux séparés et connectés, on l'abandonne tel quel et il est réputé mort, comme nous l'avons dit au sujet de la fig. 5, dia. 2. Celui qui pourrait le capturer, trouve lui aussi des choses plus urgentes à faire.

Encore une observation, sur laquelle nous reviendrons, d'ailleurs : rappelez-vous que l'objet du jeu est de faire des territoires et non pas des prisonniers. Les bons joueurs ne capturent que très peu de pions au cours du jeu, et seulement quand ils ne peuvent pas faire autrement, soit que cela devienne nécessaire pour assurer leur propre sécurité, ou qu'ils y trouvent un avantage stratégique pour lancer une attaque ultérieure. Mais un coup utilisé pour prendre des pions alors que ce n'est pas impératif est un coup perdu : vous donnez l'avantage de l'initiative à l'adversaire.

CAS PARTICULIER DU KO (ou situation à répétition)

Regardez la fig. 7-A. Un pion Blanc y est cerné de trois côtés par des pions Noirs. En 7-B, les Noirs, avec 1, ont pris ce pion Blanc, mais en le faisant, mettent 1 lui-même en échec. En 7-C Blanc, après avoir pris 1 avec 2, se retrouve dans la même situation qu'en 7-A.

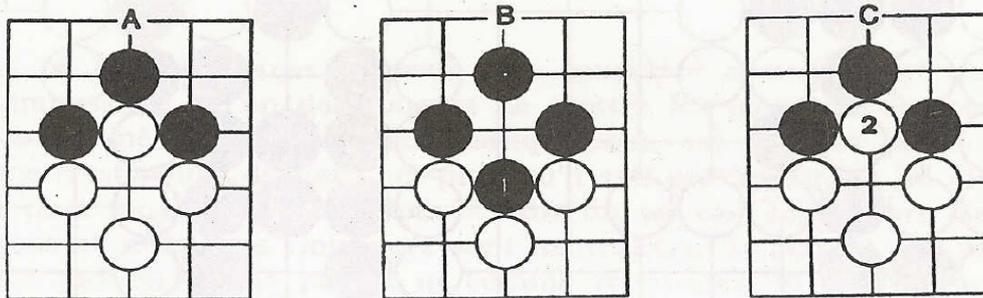


fig. 7

Cela pourrait continuer indéfiniment, si une règle, dite de Ko (ce qui veut dire « infinité, éternité », en japonais) n'interdisait à un joueur (Blanc dans notre exemple), de reprendre immédiatement tout pion adverse qui vient de lui capturer un pion dans cette situation. Il ne peut le faire qu'après avoir, impérativement, joué au moins une fois ailleurs. A noter que le Ko ne joue toujours que sur la prise d'un seul pion : un pion qui prend deux ou plusieurs pions adverses ne se trouve pas en situation de Ko, et peut être repris immédiatement. Il ne peut en être autrement, c'est évident, essayez...

Fig. 8. Vous voyez là encore quatre exemples de Ko. Dans deux de ces exemples au moins, la survie d'un groupe dépend de l'issue du Ko. C'est dire l'importance qu'il faut attacher à ce mouvement tactique. En principe, c'est celui qui joue le premier qui sort vainqueur, puisque, l'adversaire ne pouvant reprendre immédiatement, il a un coup pour connecter son pion qui vient de prendre, avec son propre groupe. Mais ce n'est pas exact : En effet, votre adversaire à qui vous venez de prendre un pion de Ko peut souvent vous obliger à jouer votre coup suivant ailleurs (au lieu de connecter) en mettant un autre de vos groupes en danger, par exemple. Si cette menace est suffisante, vous devrez y faire face.

Et votre adversaire pourra alors reprendre le **Ko**, puis le consolider, avec une connection, peut-être, à moins que... vous ne trouviez à votre tour ailleurs une menace suffisante pour détourner son attention.

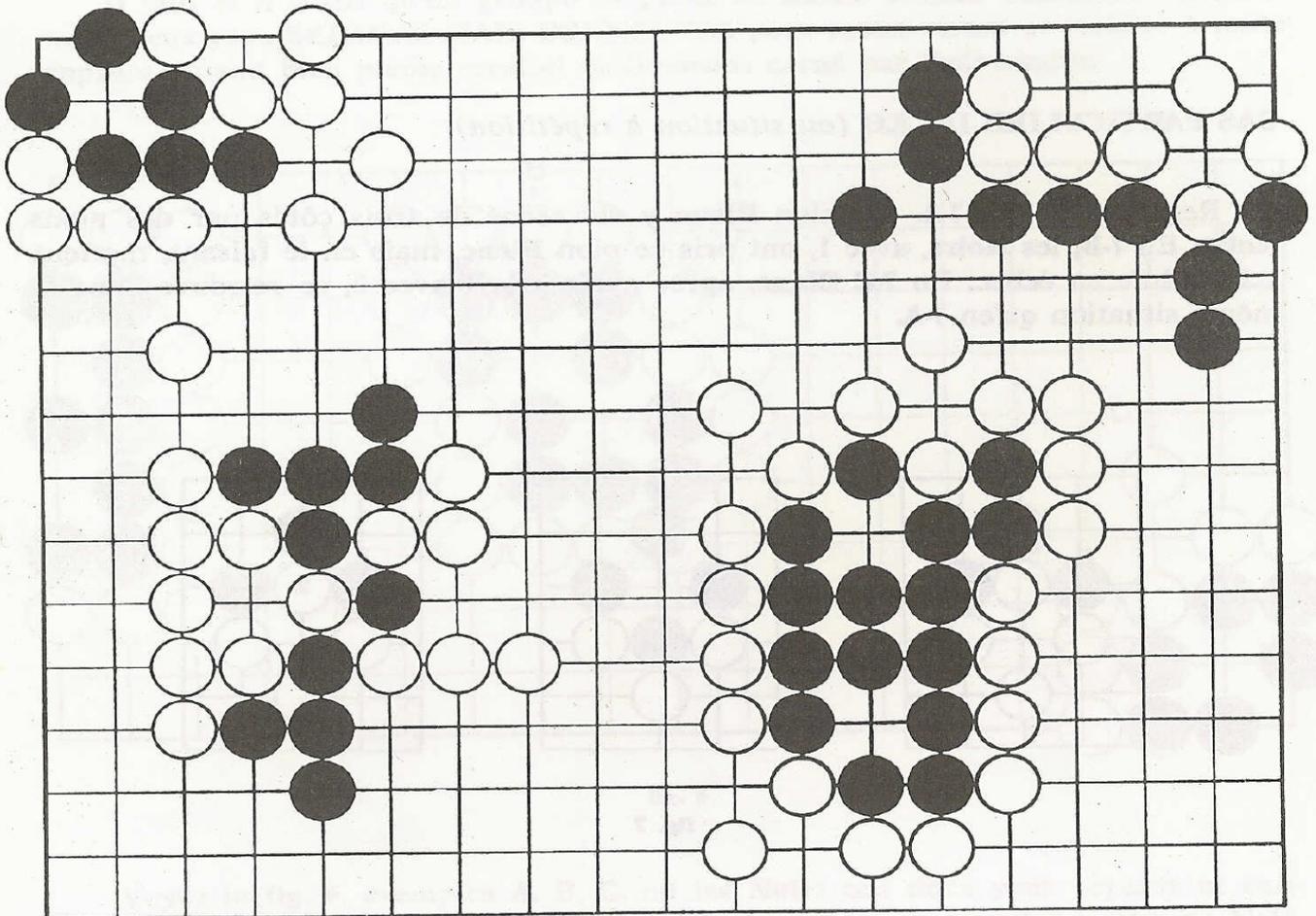


fig. 8

C'est ce qu'on appelle une **bataille de Ko**. Très souvent ces diversions sont plus importantes que l'enjeu du **Ko** initial. Il ne vous étonnera donc pas qu'en certaines circonstances, on ait intérêt à rechercher le **Ko**, non à l'éviter. Nous en reparlerons d'ailleurs plus tard.

CAS PARTICULIER DU SEKI (*situation d'impasse*)

Dans un combat local, les **Blancs** et les **Noirs** peuvent occasionnellement se trouver imbriqués de telle sorte que les **Blancs** cernent un groupe de **Noirs** et que les **Noirs** cernent un groupe de **Blancs**, l'un et l'autre pouvant être tués. C'est le cas des deux exemples de la fig. 9.

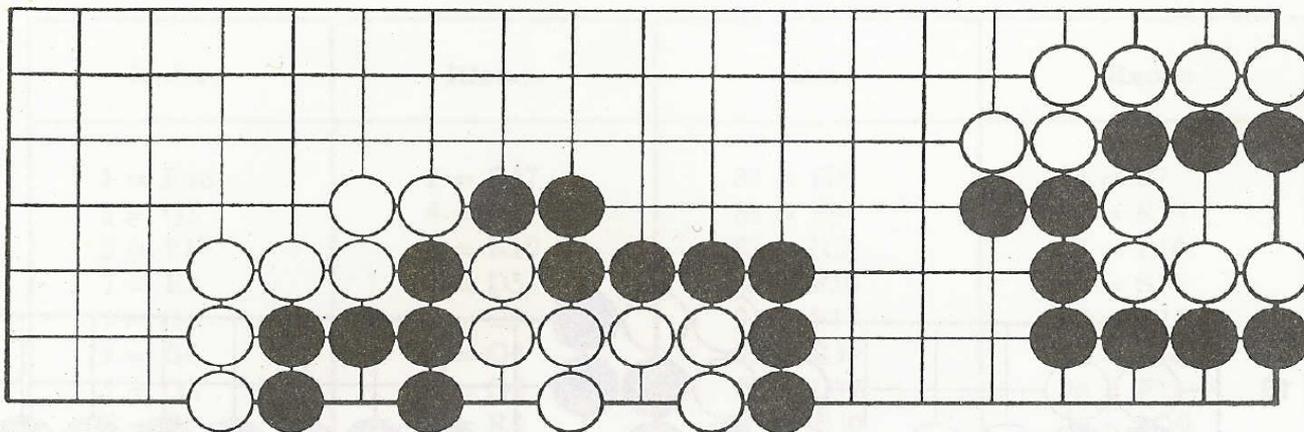


fig. 9

Ni l'un ni l'autre groupe ne peut être considéré comme mort ou capturé, car il est impossible à l'un des joueurs de mettre les pions de l'autre en échec sans mettre en même temps, et automatiquement, ses propres pions en échec. Or, personne n'est obligé de jouer un pion qu'il sait pertinemment lui être défavorable : on peut toujours jouer ailleurs. Dans un tel cas, on déclare **Seki**. Alors, tous les pions et territoires impliqués sont neutralisés, ils restent sur place, mais ne comptent pas en fin de partie, ni comme territoires, ni comme prisonniers. On a quelquefois intérêt, on le voit, à rechercher délibérément le **Seki** plutôt que de se laisser prendre un groupe en détresse. A noter aussi que le **Seki** peut n'être que temporaire si l'un des groupes arrive à se créer des libertés extérieures qui lui éviteront de se trouver en échec automatiquement en attaquant le groupe adverse, ou bien si l'un des joueurs peut ultérieurement cerner et prendre, par exemple, le groupe ennemi qui provoquait le **Seki**, en cernant son propre groupe.

FIN DE LA PARTIE

La partie est finie lorsque les deux joueurs considèrent qu'il n'y a plus de territoires à constituer ou valant la peine d'être attaqués.

Alors on fait en commun accord le nettoyage du tableau pour faciliter le décompte des points.

Ce nettoyage comprend trois opérations :

- On termine, à tour de rôle, les connections manquantes, évidentes mais nécessaires pour éviter toute discussion ou malentendu.
- On remplit les points neutres qui n'appartiennent ni à l'un ni à l'autre.
- On enlève les pions de l'adversaire morts ou capturés.

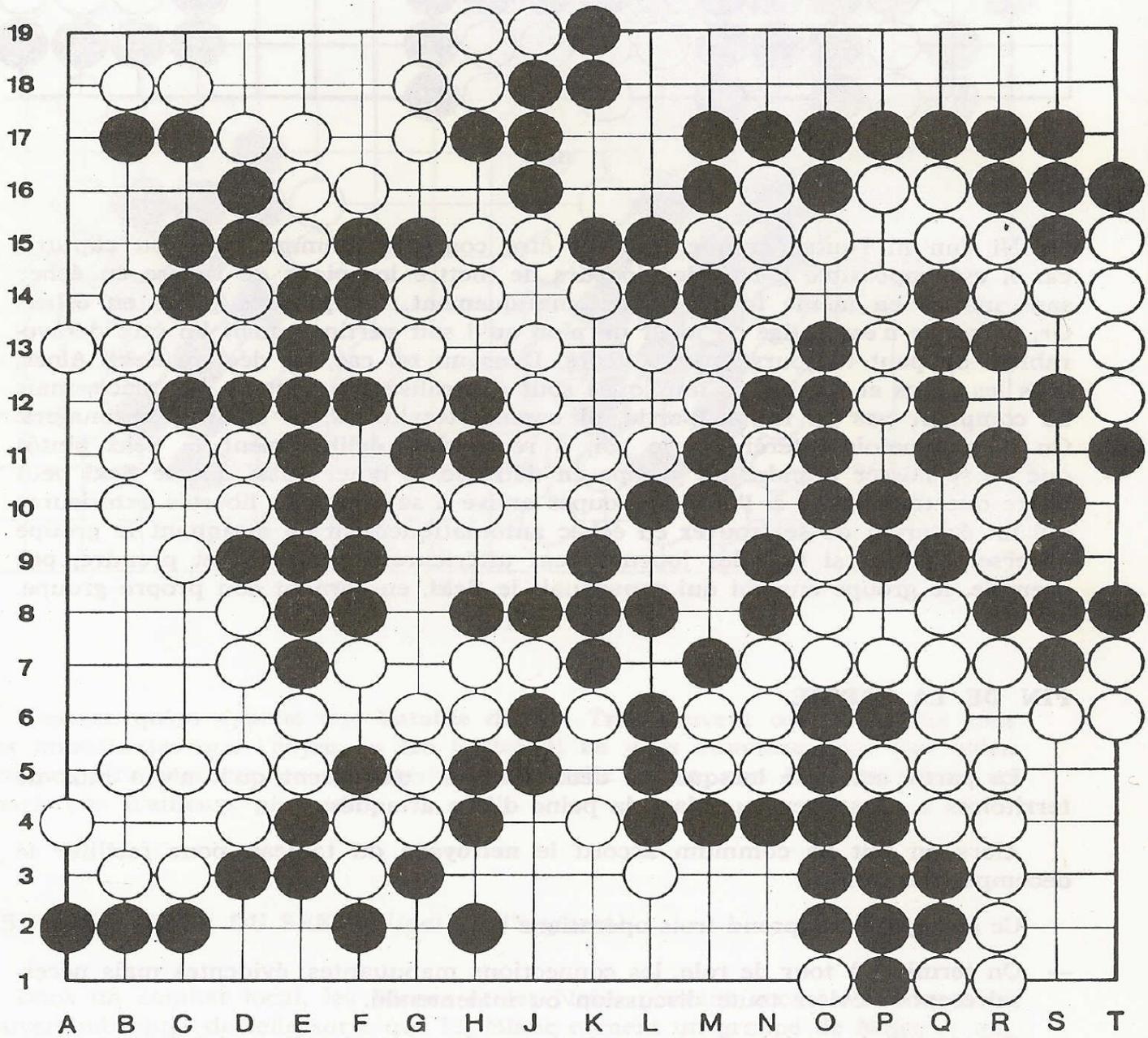


fig. 10

Exemple : fig. 10. Voici une partie terminée, avant le nettoyage du terrain. Cette partie a été jouée entre deux champions en 241 coups, que je vous indique ci-après, suivant la notation Korschelt. Les signes + 1, + 2, etc... indiquent que tel coup a capturé un, deux, etc... pions adverses.

Noirs	Blancs	Noirs	Blancs
1 = R16	2 = D17	83 = H8	84 = F7
3 = Q3	4 = R5	85 = F9	86 = R14
5 = P17	6 = R10	87 = N9	88 = P14
7 = E3	8 = D5	89 = P10	90 = S16
9 = C4	10 = C5	91 = S17	92 = Q16
11 = B4	12 = O4	93 = R17	94 = P16
13 = Q5	14 = Q4	95 = Q17	96 = F11
15 = P4	16 = R4	97 = E10	98 = H10
17 = P3	18 = P5	99 = K9	100 = H14
19 = O5	20 = Q6 + 1	101 = D15	102 = B13
21 = P6	22 = R3	103 = H17	104 = H18
23 = Q5 + 1	24 = Q7	105 = J17	106 = J15
25 = N4	26 = C9	107 = C10	108 = B10
27 = C15	28 = C13	109 = J18	110 = N16
29 = C17	30 = C18	111 = L15	112 = K10
31 = D16	32 = E17	113 = L10	114 = K11
33 = B17	34 = B18	115 = F12	116 = L11
35 = E14	36 = G17	117 = M10	118 = M15
37 = E12	38 = F13	119 = K15	120 = L13
39 = C12	40 = B12	121 = N17	122 = O8
41 = D12	42 = B11	123 = N8	124 = D4
43 = M17	44 = L3	125 = D3	126 = C3
45 = L4	46 = K4	127 = C2	128 = B3
47 = L5	48 = B5	129 = B2	130 = A4 + 2
49 = G3	50 = F4	131 = M14	132 = N11
51 = E4	52 = F3	133 = Q9	134 = R9
53 = F2	54 = E5	135 = Q11	136 = N14
55 = F5	56 = G4	137 = M16	138 = N15
57 = H4	58 = G5	139 = M11	140 = M12
59 = H5	60 = G6	141 = R11	142 = R2
61 = H2	62 = H6	143 = R8	144 = P7
63 = J6	64 = J7	145 = S8	146 = L7
65 = K7	66 = K6	147 = K8	148 = N7
67 = J5	68 = E15	149 = L6	150 = O1
69 = B13	70 = B14	151 = O2	152 = R7
71 = C14	72 = A13 + 1	153 = S7	154 = S6
73 = F14	74 = G14	155 = Q13	156 = R15
75 = F15	76 = E16	157 = M7	158 = G18
77 = G15	78 = D13	159 = L14	160 = N13
79 = E13	80 = D14	161 = O12	162 = J13
81 = J8	82 = H7	163 = P1	164 = M6

Noirs	Blancs	Noirs	Blancs
165 = L8 + 1	166 = Q1	205 = O3 + 1	206 = O7
167 = P2	168 = P12	207 = O4	208 = P13
169 = O11	170 = K14	209 = E7	210 = E6
171 = J16	172 = H15	211 = A2	212 = O9
173 = D9	174 = C11	213 = O10	214 = D10 + 1
175 = G11	176 = G10	215 = Q14	216 = Q15
177 = H11	178 = G12	217 = O16	218 = O15
179 = H12	180 = G13	219 = O17	220 = T14
181 = F10	182 = J11	221 = R13	222 = T15
183 = F8	184 = D8	223 = S16	224 = T12
185 = Q2	186 = R1	225 = T11	226 = T13
187 = N12	188 = M13	227 = Q12	228 = T7
189 = S12	190 = Q8	229 = S9	230 = J12
191 = S10	192 = J19	231 = E11 + 1	232 = M5
193 = K19	194 = H19	233 = M4	234 = F16
195 = K18	196 = N6	235 = T8	236 = T6
197 = E8	198 = D7	237 = P9	238 = Q5
199 = S15	200 = S14	239 = E9	240 = D11
201 = T16 + 1	202 = P5 + 1	241 = O13	FIN
203 = O6	204 = N5		

Nettoyage :

- connections à terminer : H13, J10, G8, G7, etc...
- pions neutres à remplir : G16, H16, O14, P11, A3, etc...
- pions morts à enlever : K6, K4, L3, etc...

Et nous en arrivons ainsi à la fig. 11, partie terminée après nettoyage du terrain.

Comptons les points :

- Les **Noirs** ont 68 points de territoire, et les **Blancs** en ont 60.
- Au cours du jeu, les **Noirs** avaient pris 5 pions **Blancs**, et à la fin, en ont enlevé 7 autres, morts. Ils vont placer ces 12 pions dans les territoires **Blancs**, ce qui va donner à ceux-ci le chiffre final de $60 - 12 = 48$.
- De même, les **Blancs** avaient pris en cours de jeu 6 pions **Noirs** et à la fin, en ont enlevé 7, morts, soit au total 13 pions **Noirs**, qu'ils vont placer dans les territoires **Noirs**, lesquels vont se trouver ramenés à $68 - 13 = 55$.

Finalement, les **Noirs** ont donc gagné par 55 points contre 48 aux **Blancs**.

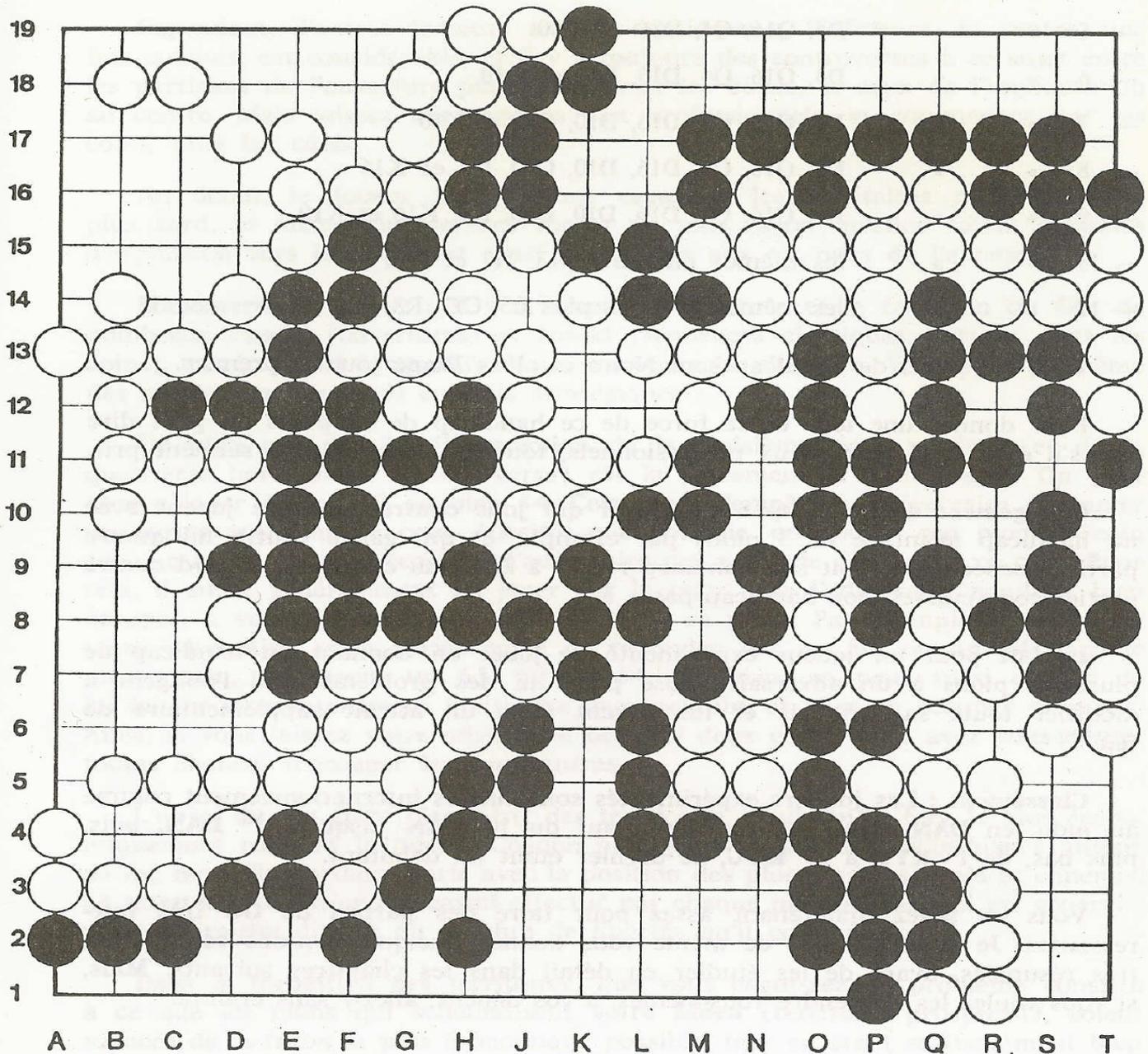


fig. 11

HANDICAPS

Des handicaps ou avantages sont donnés pour rétablir l'équilibre entre joueurs de force différente, afin de rendre le jeu plus intéressant pour les deux joueurs. Ils sont, dans l'ordre ascendant d'importance :

- Droit de jouer Noir, c'est-à-dire de jouer le premier.
- 2 pions, placés en D4 et Q16 avant le début de la partie.
- 3 » » D4, Q16 et Q4
- 4 » » D4, Q16, Q4 et D16

- 5 » » D4, Q16, Q4, D16 et K10
- 6 » » D4, Q16, Q4, D16, D10 et Q10
- 7 » » D4, Q16, Q4, D16, D10, Q10 et K10
- 8 » » D4, Q16, Q4, D16, D10, Q10, K4 et K16
- 9 » » D4, Q16, Q4, D16, D10, Q10, K4, K16 et K10
- 13 » » les mêmes plus G7, G13, N7 et N13
- 17 » » les mêmes 13 pions plus C3, C17, R3, R17

Tous ces pions de handicap sont **Noirs** et alors **Blanc** joue le premier.

Pour donner une idée de la force de ce handicap de 17 pions on peut dire que s'il était joué entre deux professionnels, tous les pions **Blancs** seraient pris.

Changement de handicap : un joueur qui joue contre un autre joueur avec un handicap avantage de 3 pions par exemple, et qui gagne contre lui quatre parties consécutives, voit son handicap réduit à 2. Si, au contraire, il perd quatre parties consécutives, son handicap passe à 4.

Le fait pour un joueur expérimenté de jouer en donnant un handicap de plusieurs pions à un adversaire pose pour lui des problèmes qui l'obligent à modifier toute sa stratégie et lui offrent ainsi un attrait supplémentaire de jeu.

Classement : Les joueurs expérimentés sont classés internationalement comme au judo, en **DAN**, dans l'ordre décroissant du 10^e **DAN** jusqu'au 1^{er} **DAN**, puis, plus bas, de 1^{er} **KYU** à 20^e **KYU**, ce dernier étant un débutant.

Vous en savez maintenant assez pour faire des parties de **GO** très intéressantes. Je voudrais tout de même vous donner quelques notions essentielles, très résumées, avant de les étudier en détail dans les chapitres suivants. Mais, si vous voulez les apprendre vous-mêmes, à vos dépens, allez-y sans crainte.

NOTIONS ÉLÉMENTAIRES DE STRATÉGIE

Contrairement aux échecs où la stratégie est basée sur la tactique, dans le **GO**, la tactique dépend de la stratégie, c'est-à-dire de la conception générale de l'attaque et de la défense. La tactique s'apprend avec l'expérience. La stratégie dépend de l'intelligence ou de l'intuition.

Cependant, vous n'avez pas besoin d'être génial, ce dont je ne doute pas d'ailleurs, pour remarquer rapidement qu'il est plus facile d'acquérir un territoire dans un coin, ou sur un côté, que dans le centre. C'est un principe d'économie, puisque les frontières naturelles du jeu protègent déjà un ou deux côtés de votre territoire. Le centre, au contraire, requiert une protection maximum, de tous les côtés.

Cependant, d'autres facteurs sont à considérer : l'influence du centre, une fois conquis, est considérable, et il y a toujours des controverses à ce sujet entre les partisans de l'ouverture par les coins et les bords, et ceux de l'implantation au centre. Mais laissez ces arguties aux professionnels, et commencez par les coins, puis les côtés.

Au début, le joueur doit d'abord **esquisser** les territoires qu'il fortifiera plus tard, et aussi déployer ses forces de telle façon qu'elles soient capables d'expansion vers le centre, et aussi de résister aux attaques de l'ennemi.

Manceuvres de début : Il y a, dans la littérature et la tradition du GO de nombreux **Fuseki** (ouvertures) et **Joseki** (séquences classiques, surtout dans les coins), extrêmement instructifs. Nous verrons cela plus loin. Voici tout de même dès maintenant quelques conseils stratégiques :

Un pion posé en 3-4 (intersection de la troisième ligne verticale et de la quatrième horizontale, ou vice-versa) est le placement le plus souple. On peut encore jouer 3-5, ou 3-3 ou bien 4-4. Cela paye d'empêcher l'adversaire d'occuper ces fortes positions de coin. Aussitôt que possible, on double son pion de coin avec un autre, ce qui décourage l'adversaire qui a envie d'attaquer ce coin. Pour cela, il suffit généralement de jouer sur le point que l'adversaire voudrait bien occuper. A vous de le deviner. Mettez-vous à sa place. Par exemple, à un 3-4 de votre adversaire, vous auriez envie de répondre par un 5-3, ou un 5-4 dans le même coin, ou encore un 6-3, ou un 6-4. Ou bien, on peut aussi choisir de lui laisser momentanément l'initiative dans ce coin, et aller en occuper un autre. Ainsi, si vous laissez votre adversaire occuper deux coins, vous avez vous-mêmes toutes chances d'occuper les deux autres.

L'objet du jeu étant d'acquérir des territoires, celui qui le fera le plus économiquement réussira le mieux. Chaque pion placé a une zone d'influence autour de lui, dont l'importance varie avec la position des pions voisins, amis et ennemis. Là intervient la notion de **travail** effectué par chaque pion, travail qui est généralement en raison directe du nombre de libertés qu'il commande.

Dans la formation des territoires, que vous esquissez, le problème consiste à ce que les pions qui schématisent votre **Moyo** (territoire prospectif), soient espacés de la façon la plus économique possible, tout en étant suffisamment bien coordonnés entre eux pour être ensuite reliés les uns aux autres avec le minimum de risques de voir l'adversaire tenter une invasion.

Si ce problème vous intéresse, reportez-vous aux chapitres sur la Stratégie.

NOTIONS ÉLÉMENTAIRES DE TACTIQUE

La première chose à soigner, je vous l'ai déjà dit, c'est vos communications, vos connections. Dans les chapitres sur la **Tactique**, nous étudierons les différentes sortes de connections.

La connection que vous utiliserez doit être choisie en fonction du but que

vous recherchez : elle doit être la plus légère possible, et offrir cependant le plus de chances de sécurité.

Ce qui a le plus d'importance en matière de tactique, ce sont les Yeux. Vous savez que ce sont eux qui conditionnent la survie des groupes et territoires. Faites très attention, souvent les débutants construisent des yeux qui sont illusoires (faux yeux), et disparaissent quand on les attaque. Il faut se rappeler que lorsque tous les pions qui forment un œil ne sont pas convenablement connectés, cet œil n'est que temporaire et peut être détruit par l'adversaire.

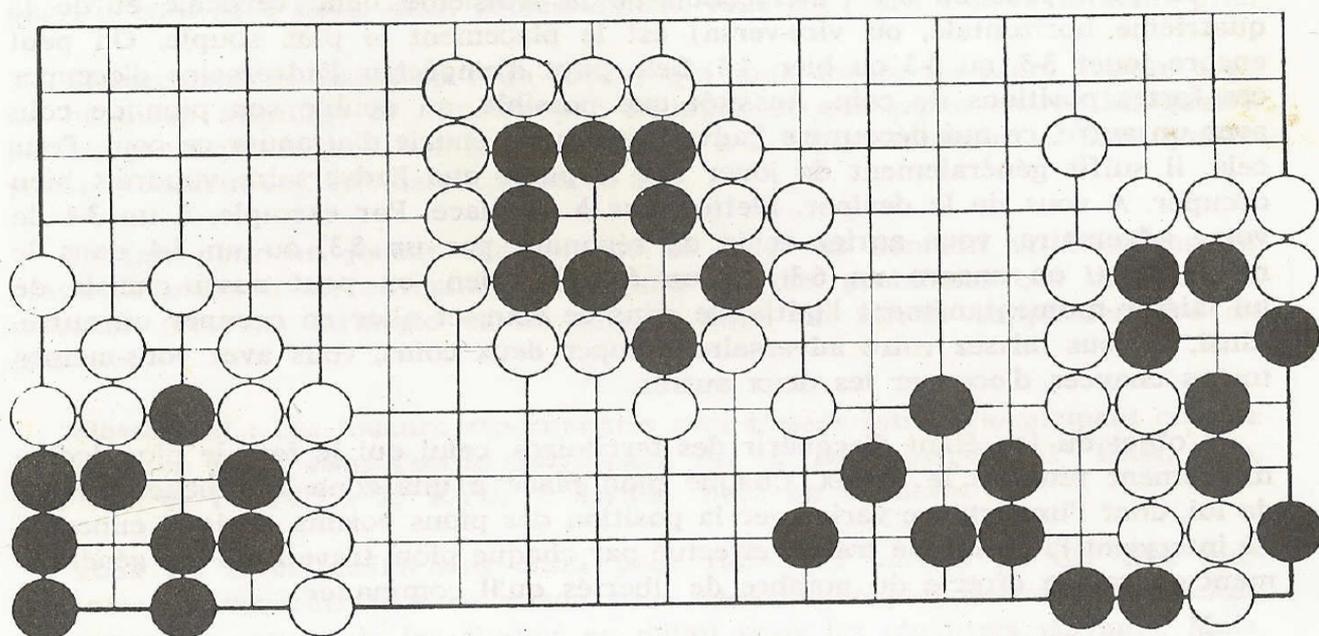


fig. 12

Fig. 12. Vous avez là trois exemples où les Noirs peuvent être considérés comme morts, un de leurs yeux n'étant qu'illusoire, parce que les Blancs peuvent capturer un ou plusieurs pions constituant les yeux, ou bien obliger les Noirs à boucher un œil qu'il croyait valable, ce qui ne lui en laisse plus qu'un de bon.

Tout groupe isolé vit ou meurt solidairement, c'est-à-dire est en mesure de former deux yeux sûrs, ou bien finit par être capturé par l'adversaire.

Si votre territoire est trop grand, l'adversaire peut être tenté de s'y parachuter et d'y faire lui-même un territoire inattaquable, vivant à l'intérieur du votre, et le rongant inexorablement, si vous ne le défendez pas avec succès.

Nous verrons en détail plus loin un grand nombre de manœuvres tactiques classiques que vous serez un jour amené à employer, ou contre lesquelles vous aurez à vous défendre.

CONSEILS D'ATTAQUE ET DE DEFENSE

Dans le combat rapproché, une différence d'un coup est presque toujours le facteur décisif. Avant de vous engager dans une bataille, comptez le nombre de libertés dont vos pions disposent, et celui dont disposent ceux de l'adversaire. Et si vous en avez plus que lui, ne serait-ce qu'une, il y a de grandes chances pour que vous gagniez le combat si vous le menez convenablement.

L'idée directrice du jeu est de prendre l'initiative et de la garder (Napoléon ne vous l'aurait pas mieux dit). Pour cela, évitez les coups inutiles ou superflus, choisissez toujours le coup le plus efficace, celui qui obligera l'adversaire à répondre, celui qui vous gardera l'initiative après l'échange. Que votre attaque ait plusieurs objectifs, que votre coup ait une utilité en attaque et en défense.

Enfin, considérez toujours le coup à jouer non seulement dans son rôle immédiat et local, mais aussi dans la perspective de tout le tableau : son action proche aura bien souvent, et doit avoir, d'ailleurs, une influence plus lointaine.

Dernier conseil : N'oubliez jamais que l'objet du jeu est de faire des territoires, non pas de prendre des pions. Aussi, méfiez-vous de ceux qu'on vous offre trop facilement.

CINQ LIVRES

Découverte de la stratégie de l'initiation à la technique la plus avancée.

Chaque ouvrage de format 16,5 × 24,5. Les échecs chinois et les échecs japonais sont accompagnés de deux jeux à découper et d'une piste.

GO

par Roger Girault

I. STRATEGIE : 754 diagrammes, un texte concis pour initier aux règles et aux principes stratégiques qui commandent les phases de la lutte : mystères du combat de rues, problèmes de vie et de mort des territoires, cheminement du raisonnement stratégique, parties à handicap, parties commentées. Le débutant ou le joueur avancé trouvera matière à exercices.

1 volume de 288 pages.

II. TACTIQUE : 826 diagrammes, un texte bref et dense pour éclairer les embûches tactiques, préparer aux coups gagnants, démasquer les embuscades, même dans le feu de l'engagement. Ce travail contribue à la maîtrise des situations imprévisibles et exerce la faculté d'évaluation au cours des affrontements. Pour partenaires soucieux de « corser » leur rencontre.

1 volume de 256 pages.

L'auteur, chef d'escale d'une compagnie maritime, a appris le jeu aux sources avant de l'expérimenter, sur place, dans la vie quotidienne.

LES ECHECS CHINOIS

par Pierre-Eric Spindler

Voici dix siècles, quelque part en Chine, une armée met le siège devant une puissante cité : un rude hiver bloque les opérations, les combattants mettent alors au point le jeu de xiang-gi.

Telle est la légende qui nomme ce divertissement jeu de la science de la guerre. Aux échecs chinois, deux joueurs s'opposent sur un échiquier séparé par une rivière.

Davantage répandu que le Go ou le Shogi, le jeu d'échecs chinois est joué par des dizaines de millions d'hommes en Asie.

Pierre-Eric Spindler, après avoir recueilli aux sources les règles, a établi — pour la première fois en langue occidentale — une mise au point complète et pratique pour contribuer à l'essor des clubs qui, en France ou au Canada, se mesurent avec les Britanniques ou les Américains.

1 volume de 272 pages, 2 jeux à découper, piste,

LES ECHECS JAPONAIS

par Pierre-Eric Spindler

Aux échecs japonais, deux joueurs s'affrontent avec 20 pièces chacun sur un échiquier de 81 cases. Trois particularités :

— constitution d'une réserve par la réutilisation (mobilisation) des pièces capturées ;

— « parachutage » des pièces capturées et retournées ;

— promotion, obtenue dans la zone de l'adversaire.

Pierre-Eric Spindler a suivi le conseil de Kawabata : « Entre une partie d'échecs chinois et une partie de Go, je stimulais mon esprit en faisant une partie d'échecs japonais. »

Déjà, en France et en Grande-Bretagne, les rencontres entre clubs se développent.

1 volume de 192 pages, 2 jeux à découper, 1 piste,

TRAITE PRATIQUE DU JEU DE SOLITAIRE

par René Huot et Jeanine Cabrera

Mis au point par le philosophe Leibniz, ce jeu s'est extrêmement répandu mais il n'existait aucun ouvrage fournissant des problèmes avec leur résolution.

Exempt de rivalité mais non sans passion, le « Solitaire » crée une atmosphère d'apaisement. C'est un exercice anti-stress qui ne se termine pas par la destruction d'un vaincu mais par l'achèvement de l'œuvre. Pour la première fois, un traité pratique fait la lumière sur les stratégies du cheminement.

Un ouvrage illustré 16,5 × 24,5, de 128 pages.