
Les Mystères du Weiqi

-- Règles d'Or du Roi --

d'après Youyi Chen, traduit et adapté par Laurent Lamôle

Sommaire :

- **Prologue : La bouteille de Saké**
- **Partie 1 : Tān Bù Dé Shèng**
(La gourmandise n'apporte pas la victoire)
- **Partie 2 : Rù Jiè Yí Huǎn**
(Restez posé lorsque vous entrez chez l'adversaire)
- **Partie 3 : Gōng Bǐ Gù Wǒ**
(Quand vous attaquez votre adversaire, faites attention à vous même)
- **Partie 4 : Qì Zǐ Zhēng Xiān**
(Abandonnez des pierres pour gagner l'initiative)
- **Partie 5 : Shě Xiǎo Jiù Dà**
(Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros)
- **Partie 6 : Féng Wēi Xū Qì**
(En cas de danger, abandonnez quelque chose)
- **Partie 7 : Shèn Wù Qīng Sù**
(Jouez des coups solides, évitez la précipitation)
- **Partie 8 : Dòng Xū Xiāng Yìng**
(Gardez à l'esprit la situation globale ;
vos différents coups devant agir de concert)
- **Partie 9 : Bǐ Qiáng Zì Bǎo**
(Si votre adversaire est fort, jouez la sécurité)
- **Partie 10 : Shì Gū Qǔ Hé**
(Au milieu d'une influence adverse, recherchez la paix)

Ces quelques pages sont une adaptation moderne d'un ancien recueil de go chinois, nommé : 围棋十诀, ou « Wéi Qí Shí Jué » (Wéi Qí = Go, Shí = dix, Jué = "secret du succès"). Ces proverbes ont été écrits sous la dynastie Tang (618 à 907 après J.C.) par Wang Ji Xin. Wang avait une fonction de haut gouverneur, et était un joueur de go renommé. Il était réputé à l'époque pour avoir un niveau en combat exceptionnel. Une légende relate que ce dernier avait été initié au go par une vieille femme.

Il semblerait que Shusaku « l'invincible » avait à son époque connaissance de ces règles, et en fit même le credo de sa carrière. Dans le recueil de ses parties « Répercussion de la prise des pierres précieuses », paru en 1897, les dix préceptes étaient d'ailleurs mentionnés en première page, et furent dès lors associés à Shusaku.

Par la suite, ce recueil ancien a été remis au goût du jour au XX^e siècle, et illustré par Otake Hideo (9p japonais), avec une parution dans le journal Kido en 1985. Depuis, ces proverbes sont plus connus sous le nom de « 10 Commandements du Go ».

Plus tard, ces mêmes règles ont à nouveau été réinterprétées à partir du chinois, et présentées en petits articles écrits en langue anglaise, par Youyi Chen, étudiant à l'Université de Waterloo (Canada), puis, diffusées sur Internet (newsgroup rec.games.go) en 1992 et 1993.

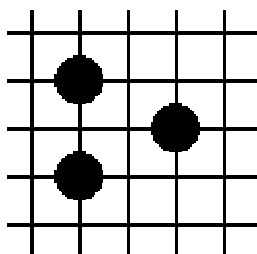
Voici donc à présent une nouvelle version de ces célèbres maximes, très largement ré-adaptées et traduites en langue française. Le nom de famille de l'auteur originel (Wang) signifiant littéralement Roi, nous mentionneront par la suite nos précieuses règles sous le nom de :

« Règles d'Or du Roi ».

Prologue: La bouteille de saké

Commençons avec la forme dite « *bouteille de saké* » ou « *tête de chien* ». Cette forme fait l'objet d'un proverbe qui dit que :

« *La forme en bouteille de saké est une mauvaise forme* ».

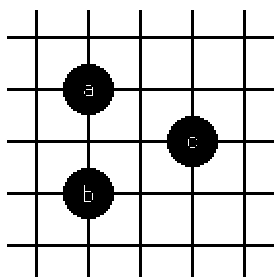


(attention : ne pas confondre avec la forme similaire dite « *tête de cheval* », qui est plus longue d'une intersection).

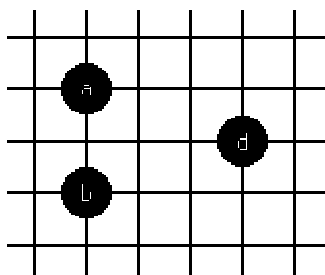
Ne trouvez vous pas étonnant que cette forme puisse être considérée comme *mauvaise* dans ce proverbe ? En tout état de cause, cette forme apparaît encore et encore dans de nombreuses parties d'amateurs comme de professionnels. Il paraît donc sévère de la considérer comme mauvaise, alors qu'elle semble aussi indispensable !...

Utilisons tout d'abord notre bon sens... Bien qu'un certain nombre de mauvaises formes reviennent régulièrement dans les parties d'amateurs comme de professionnels, cela ne signifie en aucun cas qu'il faille classer ces *mauvaises formes* en tant que *bonnes formes* ; d'un autre côté, le fait de jouer ces *mauvaises formes* n'amène pas non plus systématiquement à de mauvais résultats. Au contraire, dans une situation particulière donnée, un coup créant une mauvaise forme peut se révéler être un très bon coup... le meilleur coup dans une situation, n'est-il pas en effet, celui qui marche ?

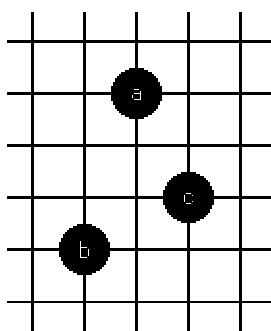
A présent, regardons cette forme de plus près. Celle-ci est donc composée de trois pierres marquées A, B, et C



On peut considérer que les formations A-B sans C, A-C sans B, ainsi que B-C sans A, sont en elles même des formes efficaces. Cependant, étant donnée la formation A-B, on admet *généralement*, que C serait mieux placée une intersection plus loin sur la droite. Ce coup permet toujours d'assurer une connection A-B solide, tout en offrant un développement plus rapide vers la droite (obtenant par là même une certaine influence vers le centre du *goban*). C'est pourquoi le coup D dans la figure suivante, est souvent considéré comme plus efficace que C.



De la même manière, étant donné les pierres B et C, A pourrait être placé une intersection plus loin, comme c'est le cas dans la figure ci-dessous. Là encore, cela conserve une connexion solide entre B et C, tout en gagnant plus d'influence vers le centre (ou en fuyant plus rapidement).



Une mauvaise forme doit donc être vue comme une formation peu efficace de pierres. C'est pour cette raison qu'il faut l'éviter dans la mesure du possible. MAIS, une formation peu efficace peut dans certains cas être la meilleure, si dans une situation particulière, c'est la seule qui fonctionne !

Partie 1 : Tān Bù Dé Shèng (贪不得胜)

La première règle d'or écrite par Wang est : « **Tān Bù Dé Shèng** »

Tān = gourmandise, avarice,

Bù = ne pas,

Dé = obtenir

Shèng = victoire, succès.

« La gourmandise n'apporte pas la victoire ».

Cette règle semble presque évidente : « *Ne soyez pas trop gourmand* » est un conseil bien connu de presque tous les joueurs de go. Il existe aussi plusieurs proverbes chinois sur ce thème. L'un des plus intéressants d'entre eux nous dit : « *Tān Xiǎo Shī Dà* », ce qui signifie que « rechercher de petits gains entraîne de lourdes pertes ». En voici un autre encore plus explicite : « *Jú Sì Yǐ Yīng, Lì Qiú Jiǎn Mǐn* », qui conseille de « conserver une situation simple, quand la position est gagnante ».

Une particularité amusante de cette règle, est qu'elle est présentée dans certains livres comme : « *Bù Dé Tān Shèng* ». En déplaçant "Tān" à la troisième position dans la phrase, "Bù Dé" signifie alors "jamais" et "Tān Shèng" devient "aspirer à la victoire". Cette version révisée veut donc dire qu' « *il ne faut pas vouloir la victoire* » (surprenant, non ?!).

Remporter la victoire est le seul objectif de la quasi-totalité des jeux. Pour beaucoup de joueurs de go aussi, rechercher le gain est la seule manière de mener sa partie. Cependant, il subsiste encore une école de pensée qui considère qu'un joueur doit rechercher la beauté et une certaine idée de la perfection, plutôt que la victoire à tout prix. La victoire ne pourrait alors être comprise que comme un aboutissement de la beauté !?

Parmi les grands joueurs de go des temps modernes, Kitani Minoru peut être considéré comme un exemple de style territorial, alors que la personnalité généreuse de Fujisawa Hideyuki le prédestinait à rechercher la beauté dans sa pratique du jeu. Go Seigen et Nie Weiping peuvent aussi être classés parmi les compétiteurs mettant tout en œuvre pour remporter la victoire finale.

Du coup, il n'est pas évident de savoir laquelle entre « *Tān Bù Dé Shèng* » et « *Bù Dé Tān Shèng* » est la version originelle de Wang Ji Xin. Malgré tout, cela a de bonne chance d'être cette dernière. De plus, il y a peut être une raison supplémentaire de croire en « *Bù Dé Tān Shèng* », c'est que beaucoup de jeux chinois anciens sont des jeux basés sur les paris pour lesquels il y a une grosse différence entre gagner une ou vingt pierres. « *Bù Dé Tān Shèng* » semble suggérer qu'à un certain niveau, il faille se satisfaire d'un gain correct sans chercher à aller trop loin....

Enfin, pour en finir avec ces quelques analyses, on devra convenir que le go est un jeu oriental, d'une nature particulière par rapport aux autres jeux classiques. Dans ces quelques pages, nous avons en effet parlé de *force* et de *puissance* sans qu'il n'y ait de souverain, et de *légèreté* sans qu'il n'y ait de balance... il nous faut donc conclure que le jeu de go, en tant qu'art, demande d'avantage d'imagination que d'aptitude à compter les points.

Partie 2 : Rù Jiè Yí Huǎn (入界宜缓)

La règle d'or numéro 2 selon Wang Ji Xin, est : « **Rù Jiè Yí Huǎn** »

Rù = entrer

Jiè = limite, frontière

Yí = devrait

Huǎn = non précipité, sans hâte, lent, posé

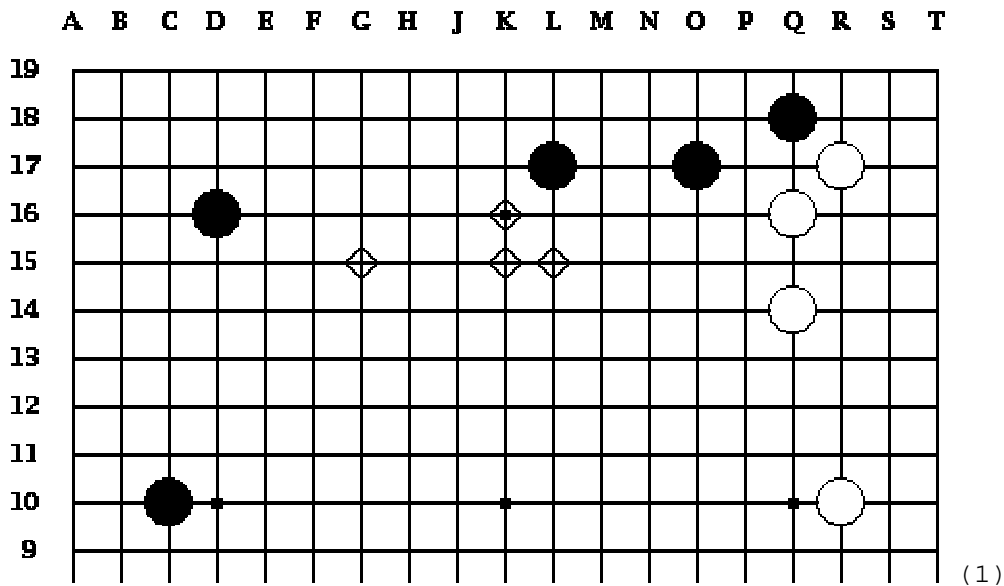
De tout évidence, ce conseil légendaire nous dit que nous devons « *faire attention en pénétrant dans le territoire de notre adversaire* ». La clé repose ici, sur la compréhension du mot "Huǎn". D'après les dictionnaires chinois modernes, "Huǎn" est en relation avec les mots "Màn" et "Chí", c'est-à-dire "lent" et "posé" en français. C'est pourquoi on peut interpréter cette règle par :

« ***Restez posé lorsque vous entrez chez l'adversaire*** ».

On peut aussi citer la formulation du même principe, par Otake Hideo :

« ***Pénétrer la sphère adverse gentiment et facilement*** ».

Avec cette règle d'or en tête, il est facile de comprendre pourquoi sur le diagramme (1), certains joueurs avec blanc, choisissent des coups autour de K15 (ou même G15), pour tenter d'entrer dans le territoire noir.



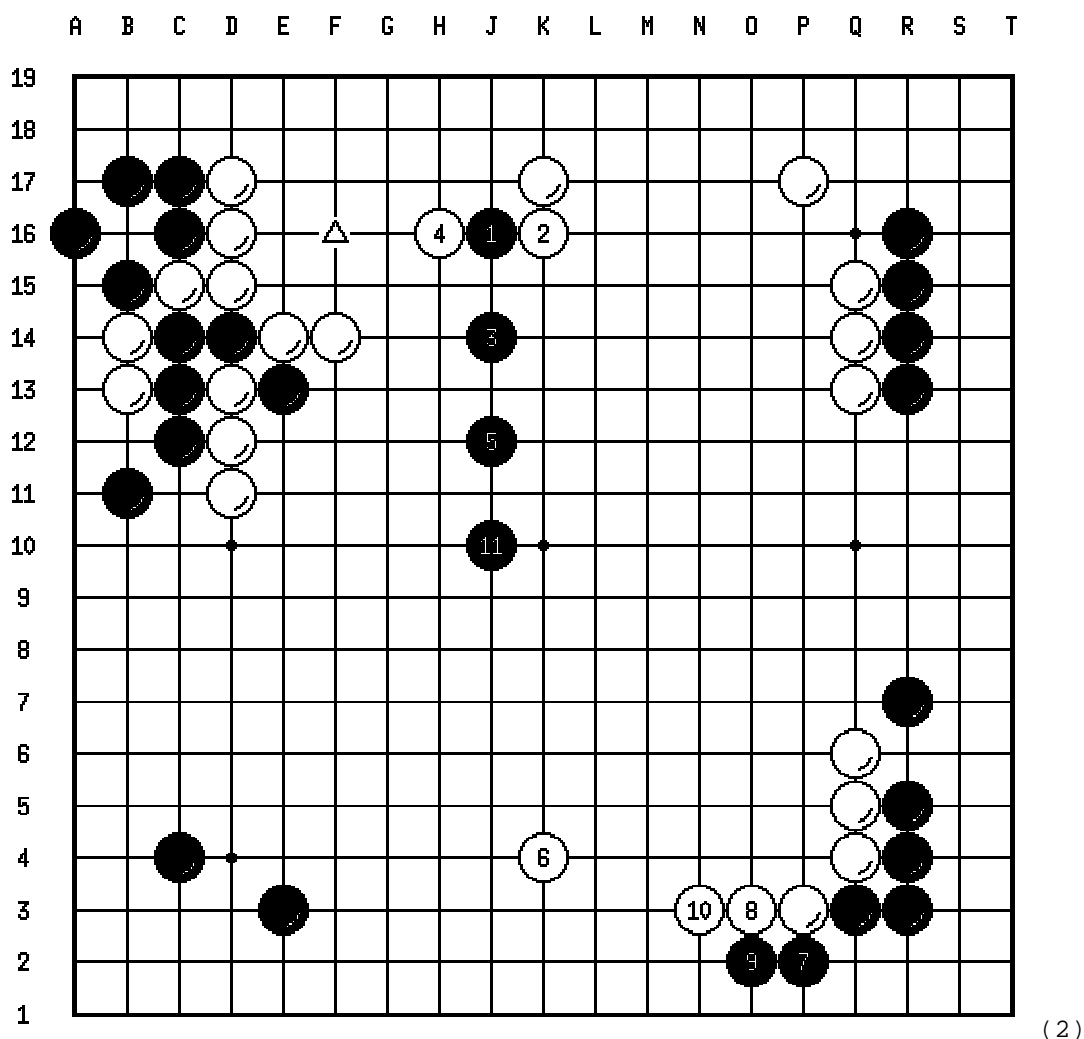
Ces secrets de Wang, bien que concernant le jeu de go, ne comprennent aucun terme technique de go. Ils paraissent donc écrits par un stratège militaire ou un philosophe ancien, plutôt que par un joueur de *Weiqi*. Dans le même ordre d'idées, voyons ce qui se cache sous ces diagrammes, en transposant la même problématique vers une situation de la vie humaine...

Imaginez vous à minuit, marchant seul dans une rue d'un quartier inconnu, mais qui vous semble hostile. Vous êtes exactement dans la situation consistant à entrer dans un monde étranger. Pour votre sécurité, vous devez alors avoir, le comportement suivant :

- Traverser vite le quartier. Donc, être rapide.
- En cas de mauvaise rencontre ou d'agression, être prêt à laisser un objet encombrant pour pouvoir courir. Donc, vous rendre plus léger.

Cela nous a amené à définir les deux concepts de "rapide" et de "léger". Si "rapide" et "lent" (ou posé) sont peut être les termes les plus faciles à comprendre ; "léger" et "lourd" sont des qualificatifs un peu plus abstraits dans le monde du go, mais qui se retrouvent donc aussi dans d'autres domaines !

Voyons maintenant le diagramme (2), celui-ci est obtenu avec la séquence de coups de 1 à 10 (J16-K16-J14-H16-J12-K4-P2-O3-O2-N3-J10).



(2)

La séquence jouée par noir (J16-J14-J12-J10) est une parfaite illustration des termes "rapide" et "léger". En fait, J16 est un coup tellement léger que cette pierre peut être laissée en cas d'attaque, pendant que les autres pierres noires s'échappent, tout en ayant réussi à s'installer rapidement dans la zone d'influence blanche.

J16 est aussi une très bonne illustration de la règle « *Rù Jiè Yí Huǎn* ». Ce coup n'est pas seulement "lent" et "posé", il offre de plus la possibilité de détruire profondément le territoire blanc du nord. Cependant, c'est ce coup "lent" en J16, qui rend possible les coups suivants "rapides" et "léger". Si noir avait cherché à vivre "rapidement" sur place, il en aurait résulté un groupe "lourd", perdu en plein milieu de la sphère blanche.

Dans certains cas, il n'est pas essentiel de savoir si l'on peut ou non faire deux yeux dans le territoire adverse ; en sortant rapidement, avec une forme légère, noir peut alors vivre plus facilement, sans donner à blanc le contrôle du reste du goban.

Postscriptum :

Le joueur noir du diagramme (2) est le célèbre joueur japonais Kitani Minoru, qui, avec Wu Qing-Yuan (Go Seigen), est universellement reconnu pour avoir été le père de la théorie moderne du *fuseki* ("*Bù Jú*" en chinois). En commentant cette partie de son maître, Otake Hideo (9p) note que « *J16 semble au premier abord trop profond à l'intérieur du territoire blanc, mais,*

ce n'est pas pour autant un coup trop risqué étant donné la faiblesse blanche en F16 ». Par conséquent, les concepts de "posé", "lent", "pas trop profond", ou "Huǎn" peuvent être appliqués dans ce cas particulier, en pensant au coup F16.

Pour décrire la forme noire après le coup J10, le commentaire d'Otake est que « *la forme noire apparaît comme étant légère et facile* ». Cependant, on peut dire que « *la forme noire est légère et rapide* », bien qu'elle soit le résultat du coup "Huǎn" (lent, posé) initialement joué en J16.

Partie 3 : Gōng Bǐ Gù Wǒ (攻彼顧我)

La règle d'or numéro 3 de notre légende ancienne est : « **Gōng Bǐ Gù Wǒ** ».

Gōng = attaque

Bǐ = l'autre

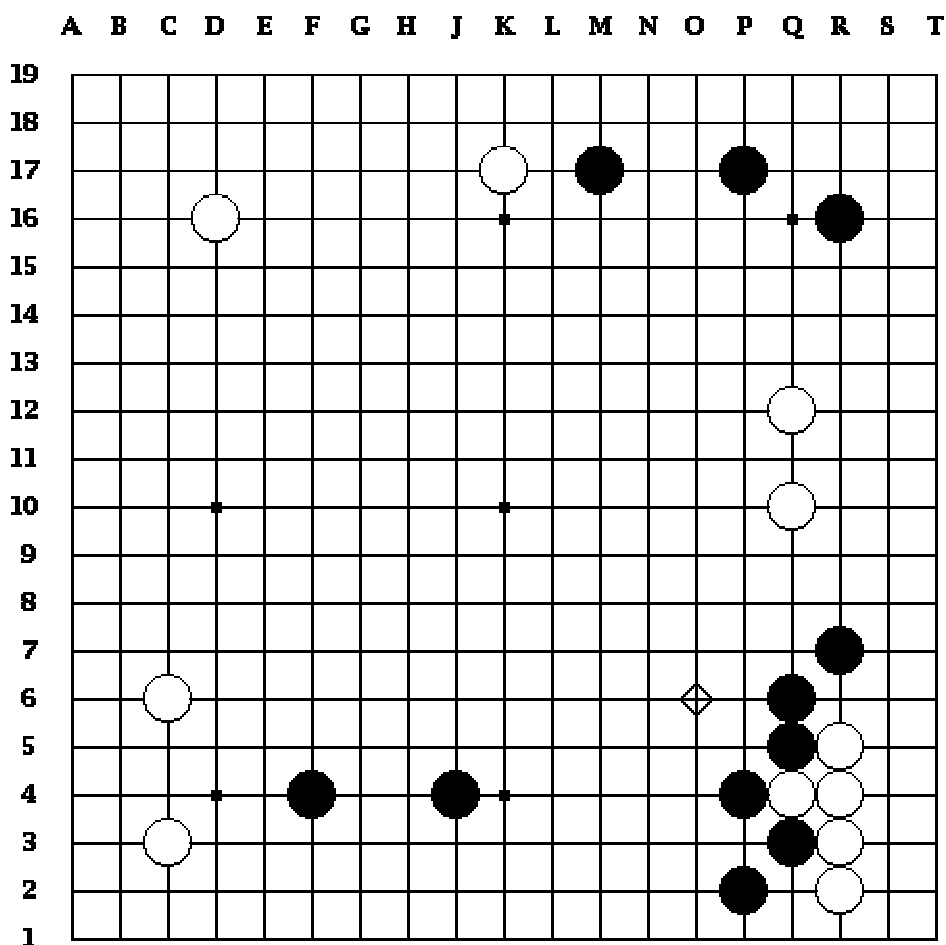
Gù = se méfier, prendre en considération

Wǒ = soi

Que l'on peut formuler par :

« ***Quand vous attaquez votre adversaire, faites attention à vous même*** ».

Voyons tout d'abord la position suivante. C'est à noir de jouer :



Au lieu d'attaquer les pierres Q10 et Q12, ou envahir le coin nord-ouest, noir joua O6 afin de protéger P5. « Quel coup de poule mouillée ! », pourrait on dire lors du kibitz... mais, sachant que le tenant des noirs est Otake Hideo (9p), on peut alors penser que ce coup O6 doit être plus puissant et offensif, qu'on pouvait le voir au premier abord !!!... En effet, perdre un temps au départ pour défendre une faiblesse peut paraître lent à première vue, mais cela permet ensuite d'attaquer plus rapidement et sévèrement sans risquer de se faire contrer.

En observant diverses parties de haut niveau, on peut remarquer, qu'en moyenne, les parties de joueurs amateurs sont plus violentes que les parties de professionnels. Mais, pourquoi diable les joueurs professionnels semblent-ils si timorés ? Pour le comprendre, on doit se souvenir des conseils donnés par les légendes anciennes :

Zhong-Pu Liu (Dynastie Song, 960 – 1279, Song du nord : vers 1078) a écrit dans le chapitre 2 de son livre classique « *Qi Jue* » :

« Ne soyez jamais totalement sûr de vos plans, doutez toujours de parvenir à tuer les pierres de votre adversaire ».

Ensuite, il écrivit dans le chapitre 3 :

« Le combat ne doit pas être pas la clé du Weiqi. Il doit être réservé en tant que dernière ressource, et, quand un joueur l'utilise, il se doit d'être extrêmement prudent ».

De plus, Xue-Shi Zhang (Dynastie Song également), dans le chapitre 4 de son très populaire « *Qi Jing Si Shan Pian* » (« *Les 13 chapitres du Weiqi* ») écrit :

« La chose la plus importante est d'être prudent. Ceux qui savent gagner ne luttent pas souvent. Ceux qui savent faire de belles formes n'ont pas besoin de combattre ».

Partie 4 : Qì Zǐ Zhēng Xiān (弃子争先)

Voyons maintenant le 4^e de ces « secrets », la légende nous dit : « **Qì Zǐ Zhēng Xiān** ».

Qì = abandonner,

Zǐ = pierre,

Zhēng = lutte, combat

Xiān = initiative (= "sente" en japonais).

On pourrait donc traduire cela par :

« Abandonnez des pierres pour gagner l'initiative ».

Comme les neuf autres secrets de la série, la légende nous livre cette clé sans aucune explication (la majeure partie du livre de Wang ayant été perdue au cours de l'histoire). Cependant, on considère généralement qu'il est possible de sacrifier jusqu'à 15 pierres afin de gagner l'initiative. Notre règle est d'ailleurs à rapprocher d'un proverbe russe qui dit : « *Moins de 15 pierres en danger, tenuki* ».

Il existe toutefois deux versions modernes amenant des précisions sur notre thème ; la première d'entre elles est l'œuvre de la famille chinoise Guo. Un des membres de cette famille de joueurs de go, avait l'habitude de dire : « *Laissez tomber les pierres, une fois qu'elles auront toutes été capturées, vous aurez gagné la partie* ». Cela nous laisse entendre qu'il est possible d'entourer autant de pierres que l'on souhaite sur le goban (le tout étant de le vouloir... mais, qui a vraiment envie de sacrifier ses propres pierres ?). Ce dicton de Guo est en tout cas bien connu, et populaire auprès de certains joueurs professionnels chinois. Il nous rappelle que l'on doit toujours étudier la possibilité d'un sacrifice, avant de se laisser entraîner dans une suite forcée défavorable.

L'autre version est de Otake Hideo, qui a écrit : « *Ayons à l'esprit la situation globale, abandonnons les pierres résiduelles, et prenons les gros points du goban* ». Cependant, toute la difficulté est d'évaluer ce qui peut être considéré comme *résiduel*... La règle de Wang nous dit que l'on peut dans certains cas abandonner des pierres ("Zi"), mais elle ne nous dit pas que l'on ne doit laisser QUE des *pierres résiduelles*. Par ailleurs, il existe des situations où une faute prématurée nous force à abandonner des pierres importantes, dans le but de gagner le "Xian" (contrôle de la partie, avance globale...), ou bien tout simplement pour minimiser les pertes.

En résumé, il est probable que les bons critères pour faire *tenuki* ne soient pas uniquement liés au nombre de pierres sacrifiées. Ce critère devrait plutôt prendre en compte la compensation éventuellement obtenue pour cet échange. Le tout étant de savoir quand il est rentable de laisser filer quelques uns de vos amis (tout en sachant combien), dans l'optique d'obtenir le contrôle du goban, de gagner de l'influence, le "Xian", *sente*, ou autre chose encore !...

Mais, que vaut le "Xian" ou le *sente* en nombre exact de pierres ? Cette évaluation constitue une tâche plus que difficile... Une première tentative de réponse peut être trouvée dans le livre de Sakata Eio et Fujisawa Hideyuki. Ceux-ci évaluent la perte d'une première pierre à environ 5 points, et d'une deuxième pierre à environ 10 points, dans une partie à handicap jouée entre professionnels (plus loin dans le même ouvrage, ils considèrent qu'une pierre de handicap vaut en moyenne 12 points). Par contre, une estimation correcte de la valeur du *sente* en milieu de partie semble pratiquement impossible.

Précisons enfin le concept de *tenuki* (ou d'abandon de pierres) avec deux termes issus du vocabulaire chinois : la base du jugement étant de déterminer si les pierres concernées sont de type "Qi Jin" ou bien "Fei Zi".

- *Qi Jin* = pierres essentielles. Le plus souvent, elles sont peu nombreuses. Leur nombre peut même descendre à une ou deux. Les pierres "*Qi Jing*" ne doivent en aucun cas être laissées en pâture à l'adversaire, mais, les discerner à coup sûr relève d'un niveau professionnel...
- *Fei Zi* = pierres inutiles. De toute évidence, ces pierres peuvent être sacrifiées. Le nombre de ces pierres peut atteindre la quinzaine.

Partie 5 : Shě Xiǎo Jiù Dà (舍小救大)

Le 5^e des proverbes écrit par Wang, est : « **Shě Xiǎo Jiù Dà** ».

Shě = laisser tomber, abandonner,
Xiǎo = petit,
Jiù = sauver,
Dà = grand, gros.

C'est à dire : « ***Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros*** ».

Distinguez le petit du gros.

Certains philosophes pensent que le go n'est rien d'autre qu'une réflexion sur les choses simples de la vie, et que les pierres placées sur le goban ne sont que le miroir de la compréhension du joueur, sur le monde qui nous entoure. « Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros » n'apparaît donc en rien comme étant un mystérieux secret ! Il n'est en effet nul besoin d'une légende pour nous rappeler cette évidence. Cependant, si vous appliquez cette simple recommandation à vos parties de go, certains choix vous seront amplement facilités. Mais, comment faire pour distinguer le petit du gros ? Cette perception diffère très nettement entre les amateurs de go. Nous essayerons dans ce qui suit de donner quelques éléments de réponse...

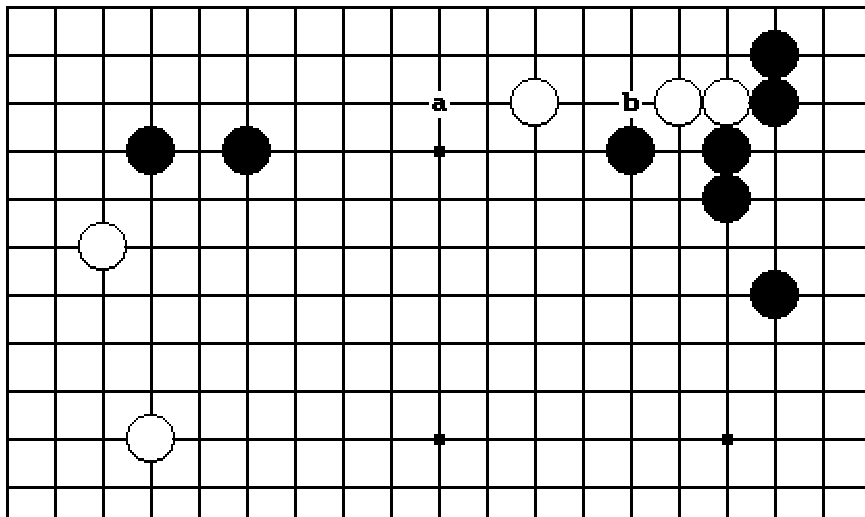
« Quelle est la qualité qui permet à un joueur de top niveau mondial de distancer le plus grand nombre des autres joueurs professionnels ? ». Lors d'une interview à la télévision, Nie Weiping, l'un des plus grands noms du go chinois, répondit sans l'ombre d'une hésitation : « *la compréhension du go* ». Gageons que cette *compréhension* englobe la possession (et non pas le calcul !) des concepts de "*petit*" et de "*gros*". De sa propre expérience, Nie ressent donc au plus

profond de son cœur, que le plus difficile à maîtriser est une chose, simple en apparence, mais pourtant presque indéfinissable...

Est-il exact qu'il faille toujours sauver un groupe de dix pierres, et laissez tomber un groupe de deux pierres ? La réponse est non !!! Mais pourquoi ? Ce groupe de seulement deux pierres a-t-il un gros potentiel ? De combien est ce potentiel en terme de points ? 23 points ? 31,5 points ? 32,75 points ? Avec différents styles de jeu, et différentes compréhensions du go, on obtient autant de réponses différentes à cette question...

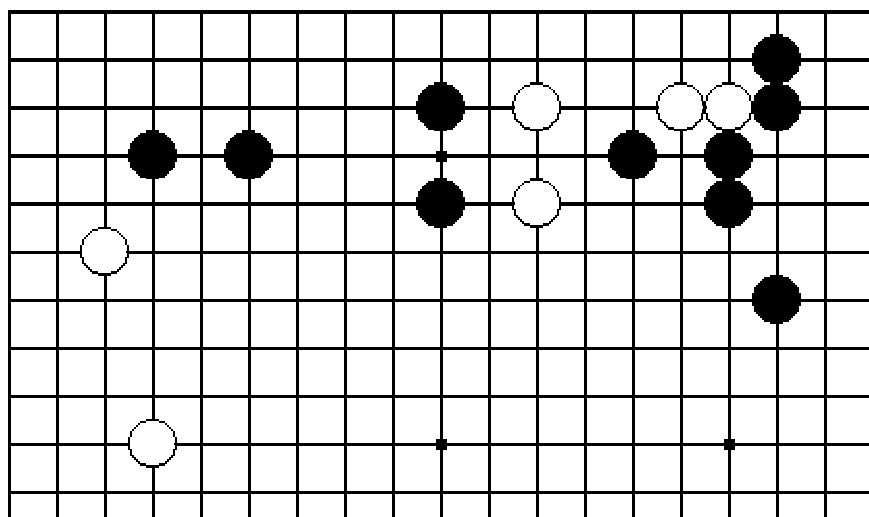
Qu'en est-il, si l'on demande à un professionnel 9^e dan, ce que vaut exactement un mur ou une force, en terme de points ? Peut-on obtenir une formule applicable à nos propres parties ? Bien évidemment, non !!! La vérité est qu'il n'y a pas de formule du tout. Un joueur professionnel évalue une force en fonction de son propre style de jeu, celui de son adversaire, de la formation et de l'équilibre de l'ensemble des pierres du goban, etc... Toutefois, il existe peut-être des règles sur lesquelles la plupart des joueurs professionnels peuvent tomber d'accord. On peut dire par exemple que la valeur d'une influence se réduit considérablement au fur et à mesure de l'avancement de la partie, et à l'approche de la fin. Ce qui tend à laisser entendre qu'il faille s'intéresser à cette *force* ou *influence*, assez tôt dans le déroulement de la partie, et beaucoup moins quand arrive le *yose*.

Prenons maintenant un exemple simple. La position suivante provient d'une analyse effectuée par le grand joueur japonais Otake Hideo.

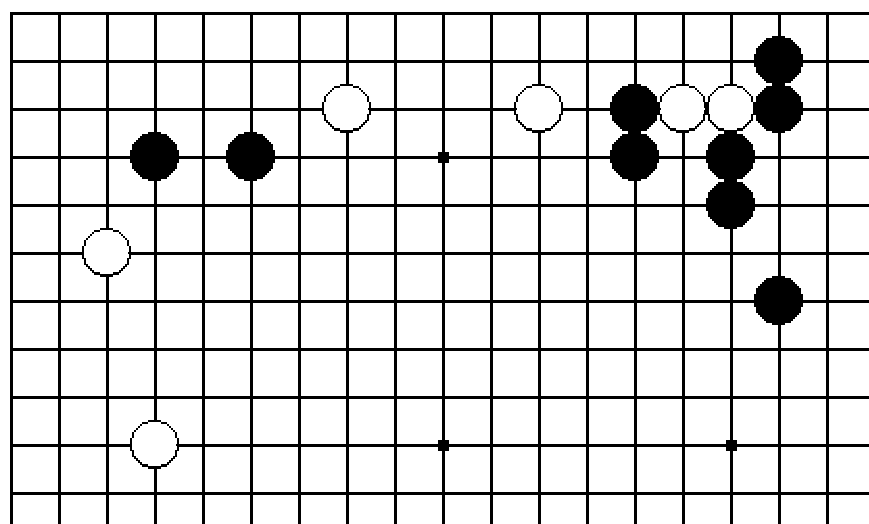


A noir de jouer. Deux points viennent immédiatement à l'esprit : A ou B, mais, lequel est le plus gros ? Otake suggère que noir doit choisir A plutôt que B. Il considère que B est effectivement un gros coup, mais que A est encore plus gros.

Voyons la position obtenue après le coup A :



Voyons à présent la position donnée par Otake, après le coup B :



Il semble maintenant clair que A est plus gros que B. Mais, est-il possible de garder à l'esprit ce type de diagrammes en cours de partie, quand nous devons prendre des décisions ?... C'est en tout cas l'objectif que nous devons nous fixer.

Partie 6 : Féng Wēi Xū Qì (逢危須弃)

La règle d'or numéro 6 est : « **Féng Wēi Xū Qì** »

Féng = à chaque fois, rencontrer

Wēi = danger

Xū = devoir

Qì = défausse, sacrifice, abandon.

Ce qui peut s'interpréter par :

« *En cas de danger, abandonnez quelque chose* ».

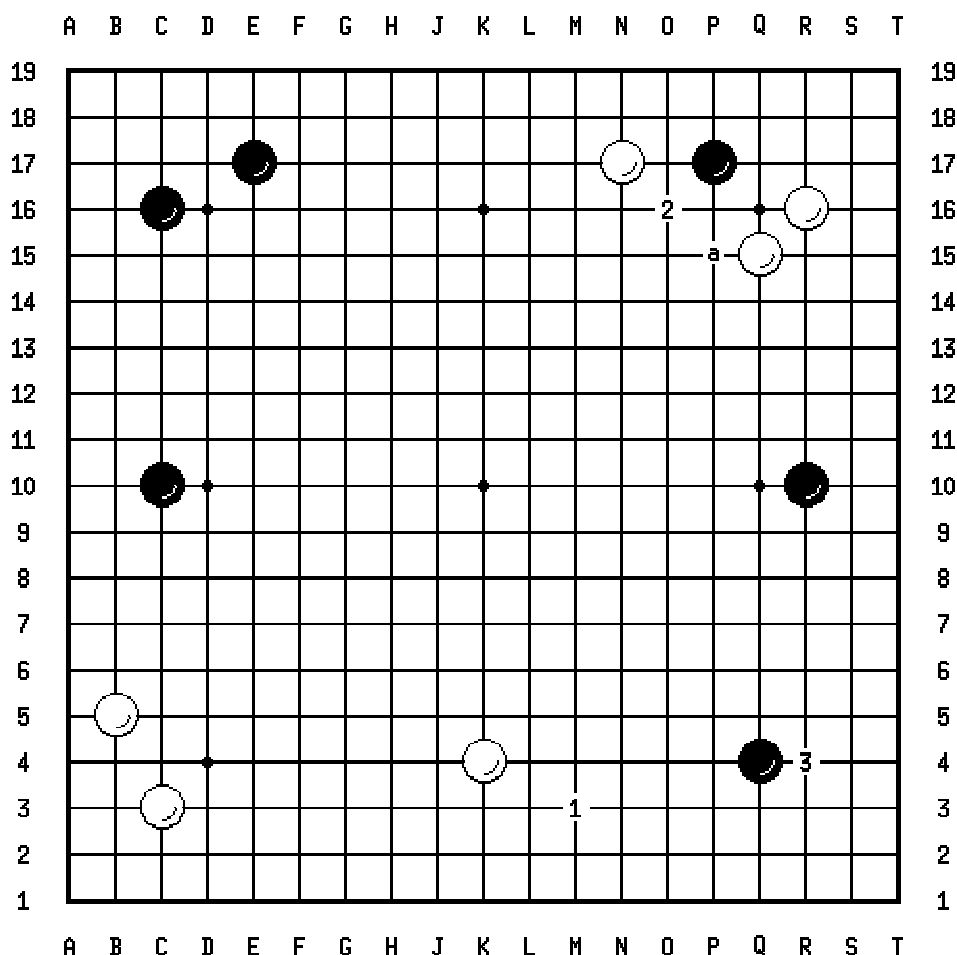
Attention !!! Si vous appréciez le go en tant qu'art, vous êtes peut être un adepte de cette stratégie de sacrifice ("*Qi*"), mais, n'en oubliez jamais de prendre votre compensation. En effet, il arrive quelquefois que votre adversaire soit plus que satisfait d'empocher votre offrande, sans rien vous laisser en échange. Vous obtenez alors une victoire artistique et morale, mais c'est votre adversaire qui remporte la partie au décompte des points sur le goban !

Souvenez vous des commentaires de la 'partie 4', il y était fait mention d'un proverbe russe : « *Moins de 15 pierres en danger, tenuki* ». Nous avons pourtant considéré qu'un tenuki ne pouvait pas se justifier par le nombre de pierres sacrifiées. Pour illustrer à nouveau ce point, voyons une position tirée d'un match de la ligue Meijin, entre Ishida Yoshio et Takemiya Masaki.

Noir : Ishida Yoshio [9p] (*Shi2 Tian2 Fang1 Fu1*)

Blanc : Takemiya Masaki [9p] (*Wu3 Gong Zheng4 Shu4*)

A noir de jouer :



Source: "*I like to play this way*" de Fujisawa Hideyuki.

Au lieu de s'échapper avec 'a' (P15), Ishida Yoshio (motivé par le fameux proverbe russe ?), a choisi M3, suivi par blanc O16 et noir R4. "P15 est le seul coup pour noir dans cette position",

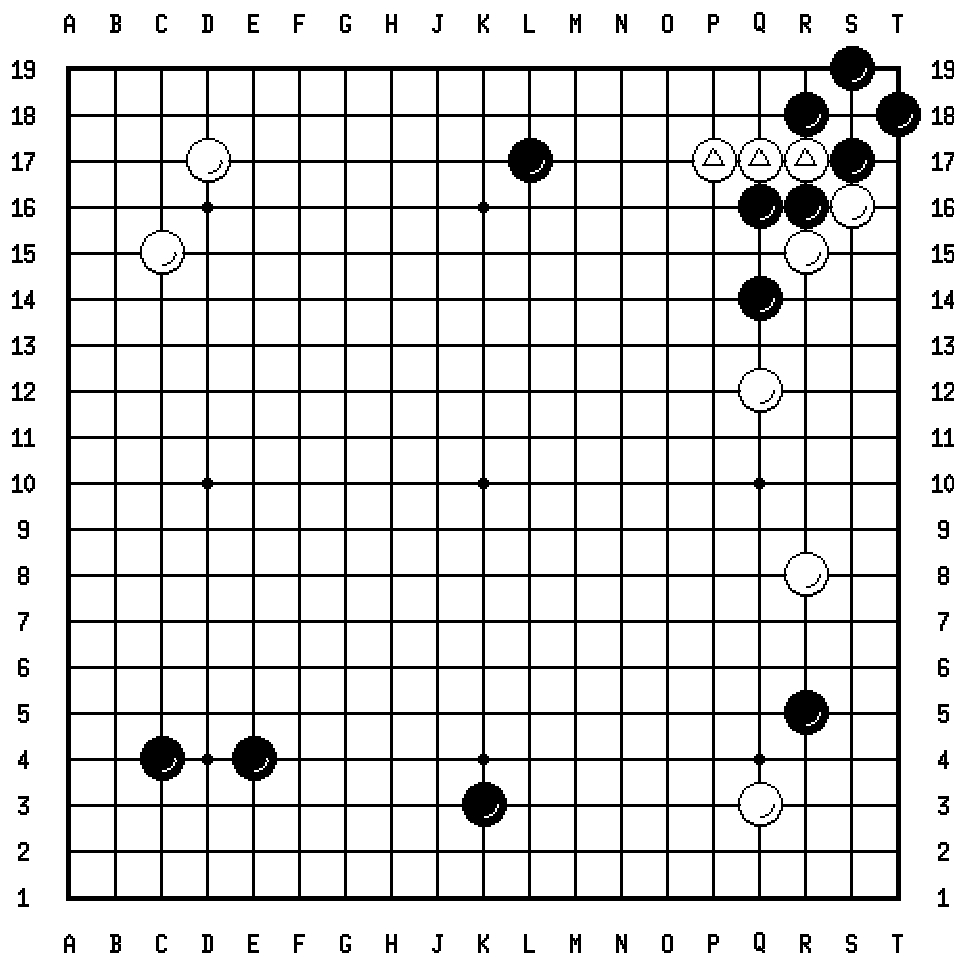
critiqua Fujisawa Hideyuki. Peut être que, dans la tête de Fujisawa Hideyuki, P17 est ce que l'on a nommé "*Qi Jin*" dans les commentaires de la 'partie 4'. Ici, Ishida Yoshio n'aurait pas du faire *tenuki*, malgré qu'il n'y ait qu'une seule pierre en danger.

En outre, il y a une différence notable entre *tenuki* et "*Qi*". En regardant dans un dictionnaire chinois, on s'aperçoit que "*Qi*" veut dire abandonner, ou se défausser... Par conséquent, "*Qi Zi*" signifie "abandonner des pierres". Cependant, en tant que terme de go, "*Qi*" n'implique pas seulement la fuite, le sacrifice, ou le *tenuki*. "*Qi Zi*" doit rappeler à un joueur de go le concept de "*Qi Zi Zhan Shu*" (la tactique de sacrifice). Pour illustrer cette tactique, voyons la position suivante :

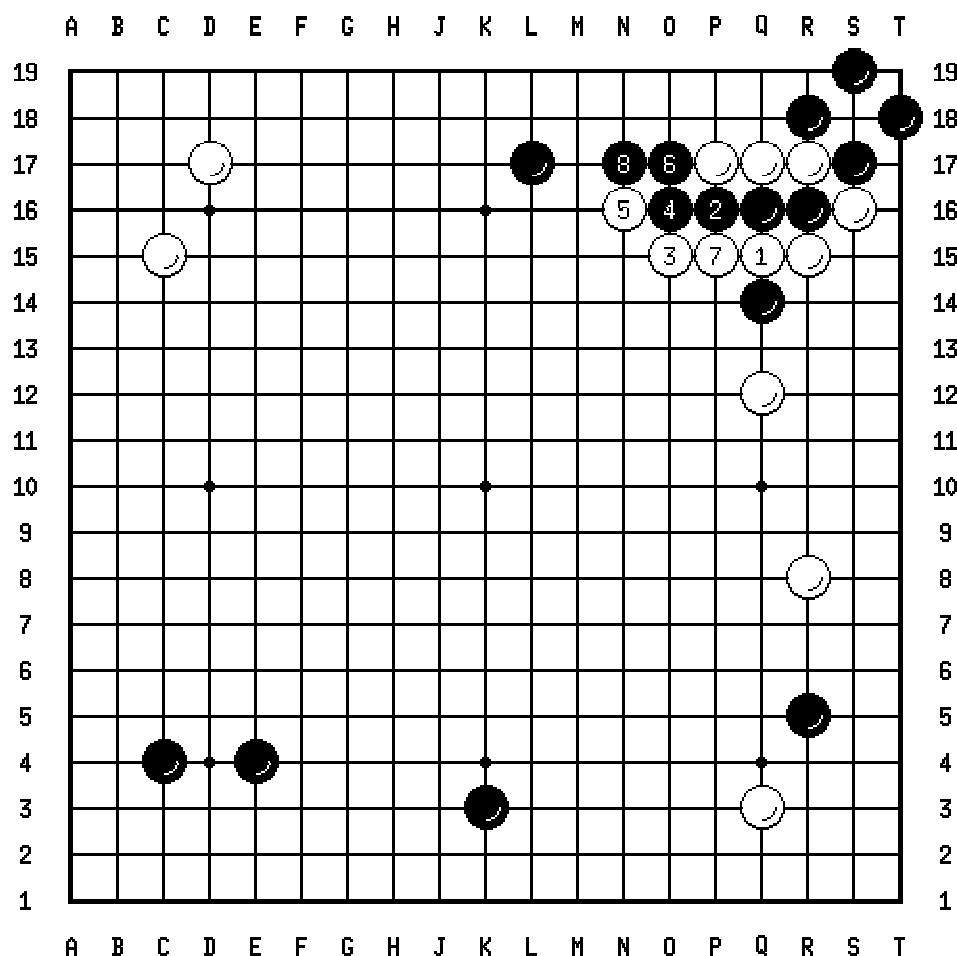
Noir : Shang Chuan Ban Hu [7p]

Blanc : Yuan Wang [5p]

A blanc de jouer :



Les pierres blanches sont coupées en deux dans le coin nord-est. Ce n'est certainement pas une situation pour faire *tenuki*... Dans la partie, Wang décida de sauver les deux pierres autour R15, et de jouer une tactique de "*Qi*" pour les trois pierres autour de P17.



Après avoir abandonné le groupe P17 avec la séquence Q15-P16-O15-O16-N16-O17-P15-N17, et avoir pris le point R4, blanc possède une bonne forme et peut être satisfait de sa position.

Il semble que les joueurs chinois soient bien armés avec l'arme secrète du "Qi". Peut être est-ce dû à l'influence du célèbre dicton chinois moderne de Guo Ti Sheng : « *Quel coup vous fait peur ? Certainement pas le coup capturant votre pierre, mais le coup vous permettant de capturer une pierre adverse* ».

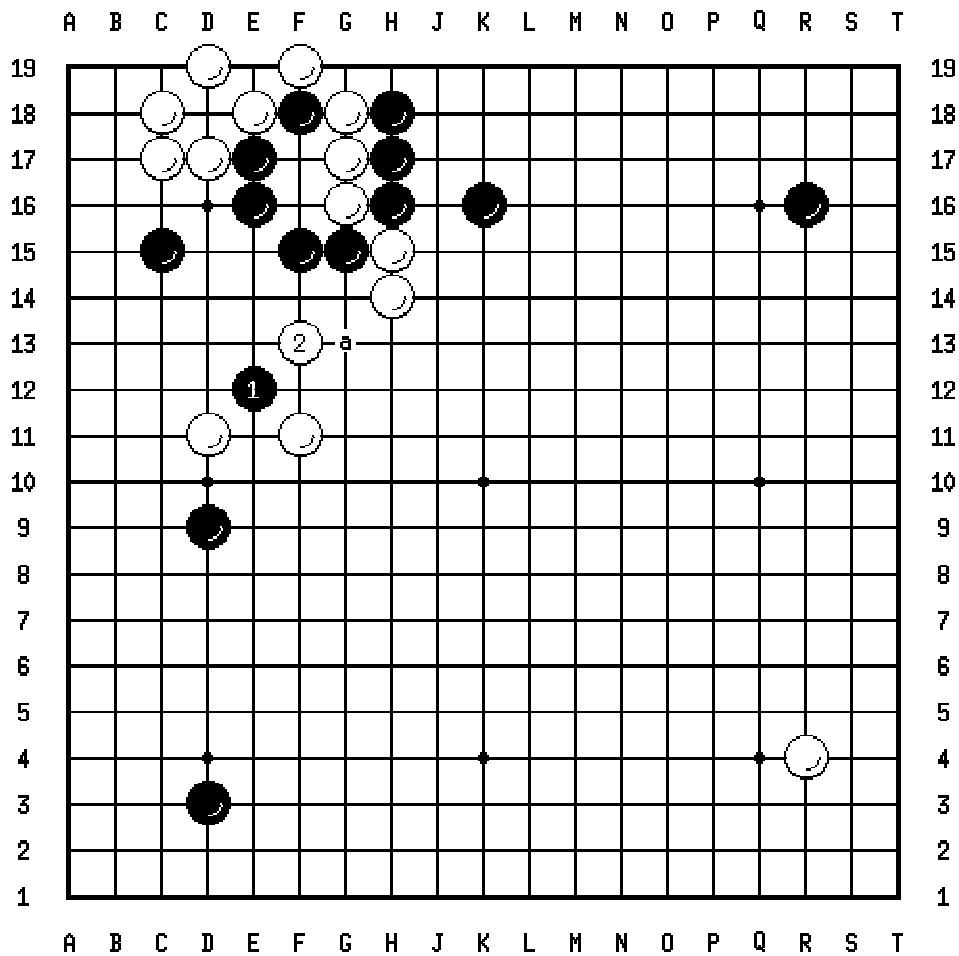
Ce type de logique semble avoir "rendu fou" plus d'un joueur chinois. Par exemple, un professionnel chinois a écrit que "Qi" était un terme de go chinois spécial, signifiant "envoyer (abandonner) des pierres à l'adversaire". Difficile de dire ce qu'est exactement la correspondance japonaise de "Qi", et encore moins comment le comprennent la plupart des joueurs japonais, mais, toujours est-t-il que, dans sa version des « *10 Commandements du Go* », Otake Hideo traduit "Qi" par "abandon", ce qui n'est que l'un des différents sens contenus dans le mot "Qi" en chinois.

Finalement, si ce dernier exemple n'était pas des plus excitants, voyons un cas encore plus gros. C'est un match entre un joueur japonais et un joueur chinois, et c'est bien le japonais qui est trompé par la tactique de "Qi" utilisée par le joueur chinois.

Noir : Xiao-Guan Liu [7p]

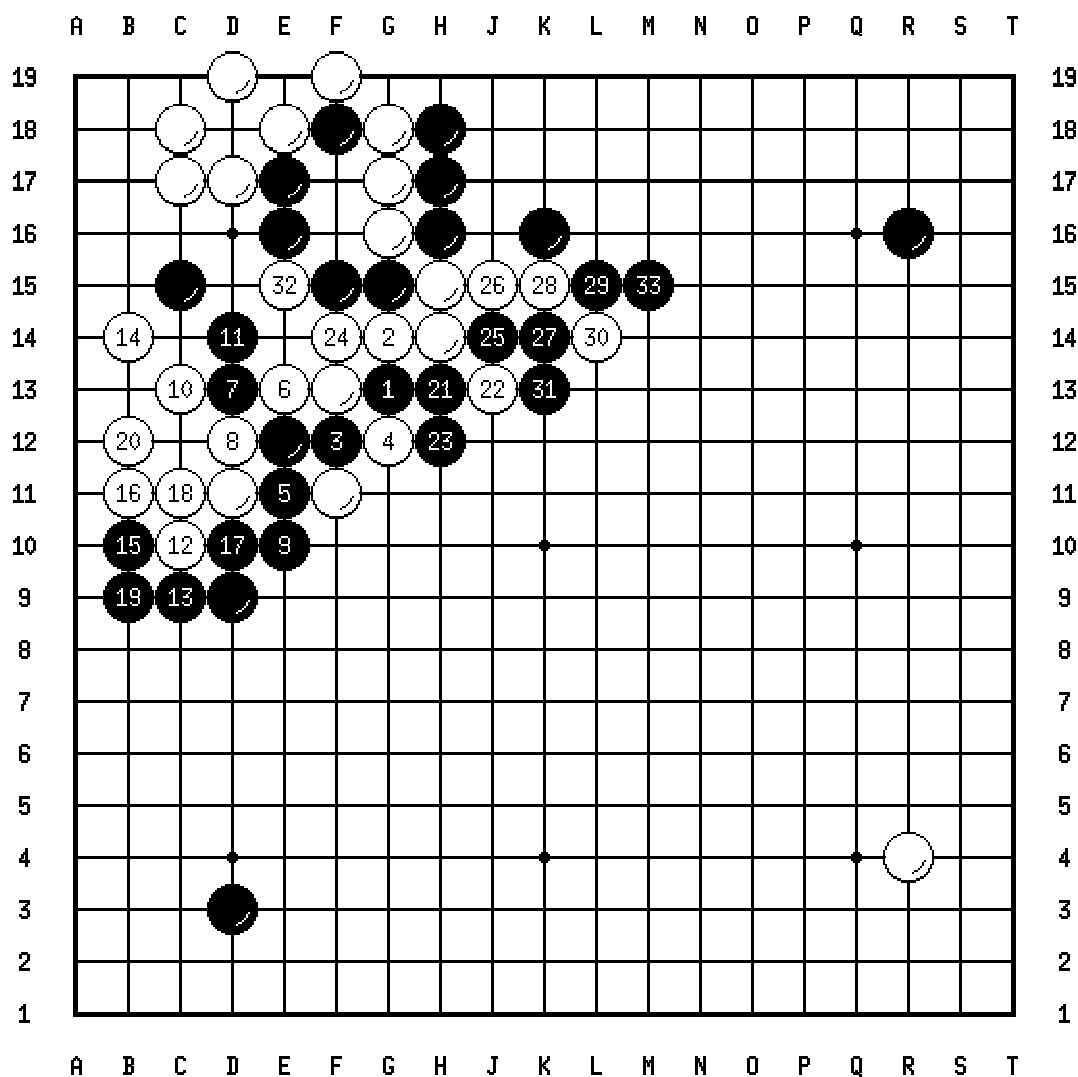
Blanc : Tai Pin Xiu Shan [9p]

A noir de jouer :



(Cette partie date de 1984, Liu est devenu 9p depuis).

En jouant E12, noir espère une réponse blanche en E11, laissant G13 pour se sauver. Cela dit, blanc F13 capture la pierre en récupérant le nord-ouest. Pas d'inquiétude pour autant, Liu est simplement en train d'appliquer le concept de "*Féng Wēi Xū Qì*" :



Peut être devons nous méditer sur la position précédente. Et, comme nous parlons d'une arme secrète, voici la séquence complète : « G13-G14-F12-G12-E11-E13-D13-D12-E10-C13-D14-C10-C9-B14-B10-B11-D10- -C11-B9-B12-H13-J13-H12-F14-J14-J15-K14-K15-L15-L14-K13-E15-M15 ».

Partie 7 : Shèn Wù Qīng Sù (慎勿轻速)

La règle d'or numéro 7, est : « Shèn Wù Qīng Sù ».

Shèn = attentif, prudent

Wù = éviter, ne pas,

Qīng = léger,

Sù = rapide.

"*Qing Su*" rappelle "*Qing Shuai*" qui signifie "précipité" et "impétueux" en français. Aussi, "*Qing Su*" correspond à "léger" et "rapide". On peut donc faire l'interprétation suivante notre règle :

« Jouez des coups solides, évitez la précipitation ».

Ou la "précipitation" provient souvent de coups trop "légers" ou trop "rapides" ("*Qing Su*").

Malgré tout, l'idée de "*Qing Su*" peut s'appréhender de différentes manières, voici l'interprétation faite par Otake Hideo :

« Faites de bonnes formes, ne vous contentez pas aveuglément du sente ».

On doit noter que le fait de jouer "solide" implique souvent de terminer *gote*. D'où le dicton : « *solide pour le gote, et léger pour le sente* ». Pourtant, une bonne forme n'est pas nécessairement une forme extrêmement solide, il semble donc raisonnable de comprendre "bon" en tant que "solide" en regard de *sente*, dans l'interprétation faite par Otake Hideo.

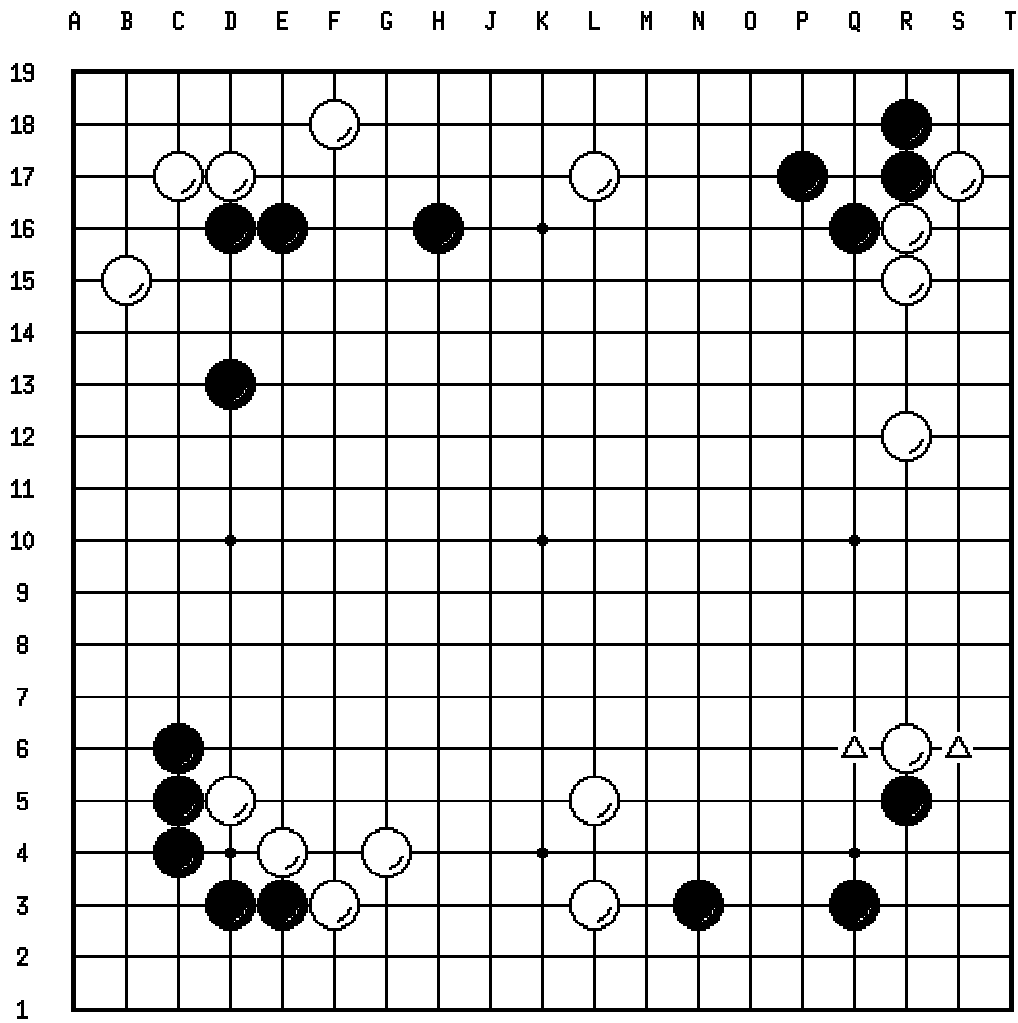
Cela dit, jouer "solide" n'est pas seulement une question de style. C'est en fait l'une des techniques les plus difficiles à maîtriser dans le jeu de go. D'ailleurs, beaucoup de parties "gagnées" se transforment finalement en défaites, à cause d'un jeu manquant de solidité.

Intéressons nous maintenant à l'exemple suivant.

Noir : Otake Hideo (9p)

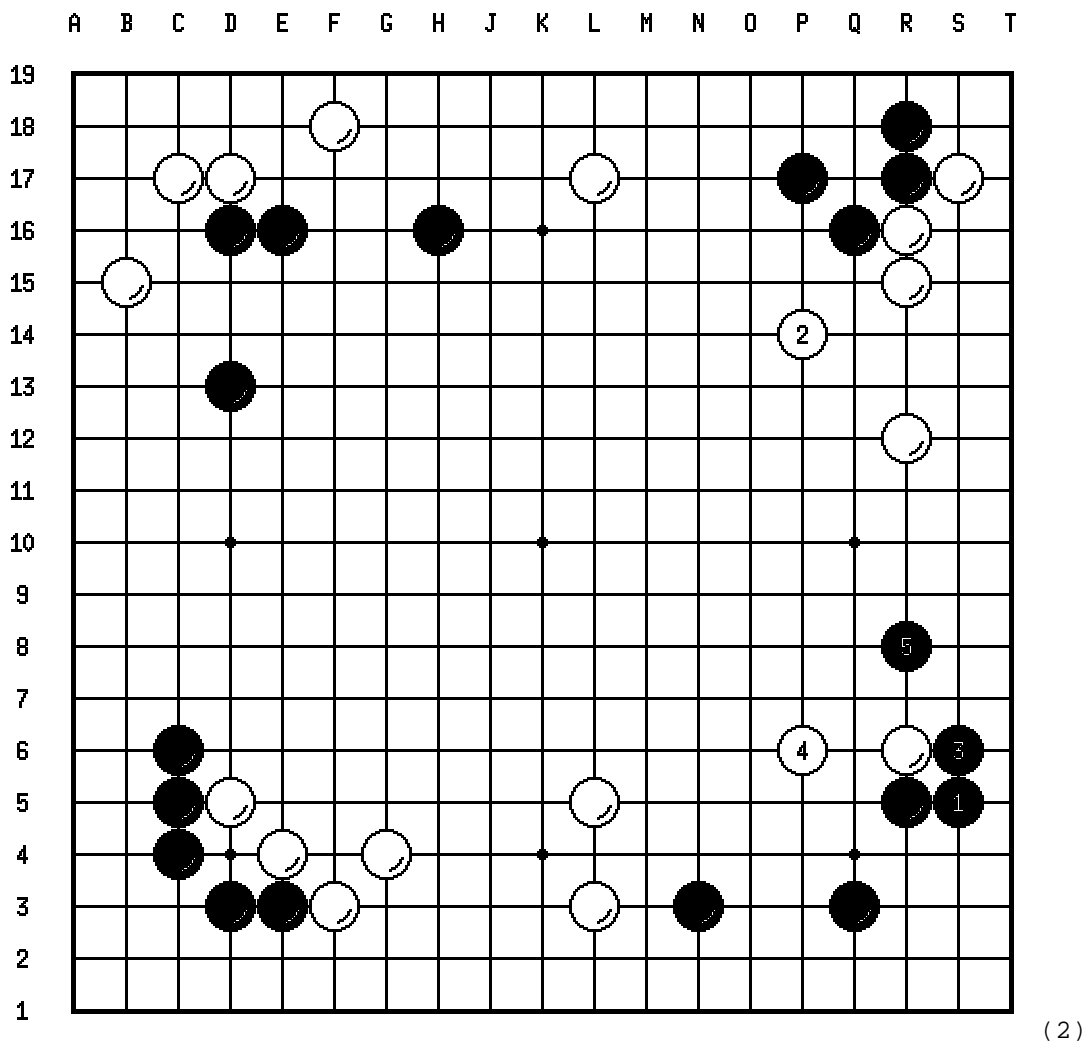
Blanc : Si Tian Zhang (7p)

A noir de jouer :



(1)

En réponse à blanc R6, S6 et Q6 sont des possibilités classiques pour le noir. Cependant, avec son style "solide", Otake Hideo choisit plutôt de jouer en S5.
Après la suite S5-P14-S6-P6-R8, le diagramme (1) devient le diagramme (2) ci-dessous.



Chaque coup de la séquence noire S5-S6-R8 semble solide comme le roc. Le principal avantage de cette stratégie est qu'elle ne laisse aucune chance à blanc pour tenter la moindre manœuvre ultérieure, par conséquent, la formation noire possède un gros potentiel de fin de partie.

Etonnamment, un autre joueur "solide" comme Fujisawa Hideyuki critiqua S5 et suggéra S6 (ce coup est considéré comme étant le seul coup pour noir dans le livre de Fujisawa). Nous n'entrerons pas en détail dans le débat de S6 contre S5, mais, récapitulons brièvement les arguments de Fujisawa Hideyuki --- Noir est déjà très solide partout sur le goban, par conséquent c'est le moment de prendre l'avantage en utilisant cette force. Sinon, la position noire sera globalement trop solide, et donc déséquilibrée.

Finalement, ce concept de solidité n'est pas uniquement valable pour les positions, mais peut aussi caractériser les joueurs eux-mêmes ; Fujisawa Hideyuki et Otake Hideo étant juste deux joueurs parmi beaucoup d'autres à utiliser ce style de jeu.

Partie 8 : Dòng Xū Xiāng Yìng (动须相应)

La règle d'or numéro 8 est : « **Dòng Xū Xiāng Yìng** ».

Dòng = coup, déplacement

Xū = devoir

Xiāng = mutuellement, chacun

Yìng = réponse, écho

Après avoir précisé que cette règle est la plus difficile à expliquer des « 10 mystères du go », Otake Hideo suggère une tentative d'interprétation avec :

« Rendez coup sur coup, si nécessaire ».

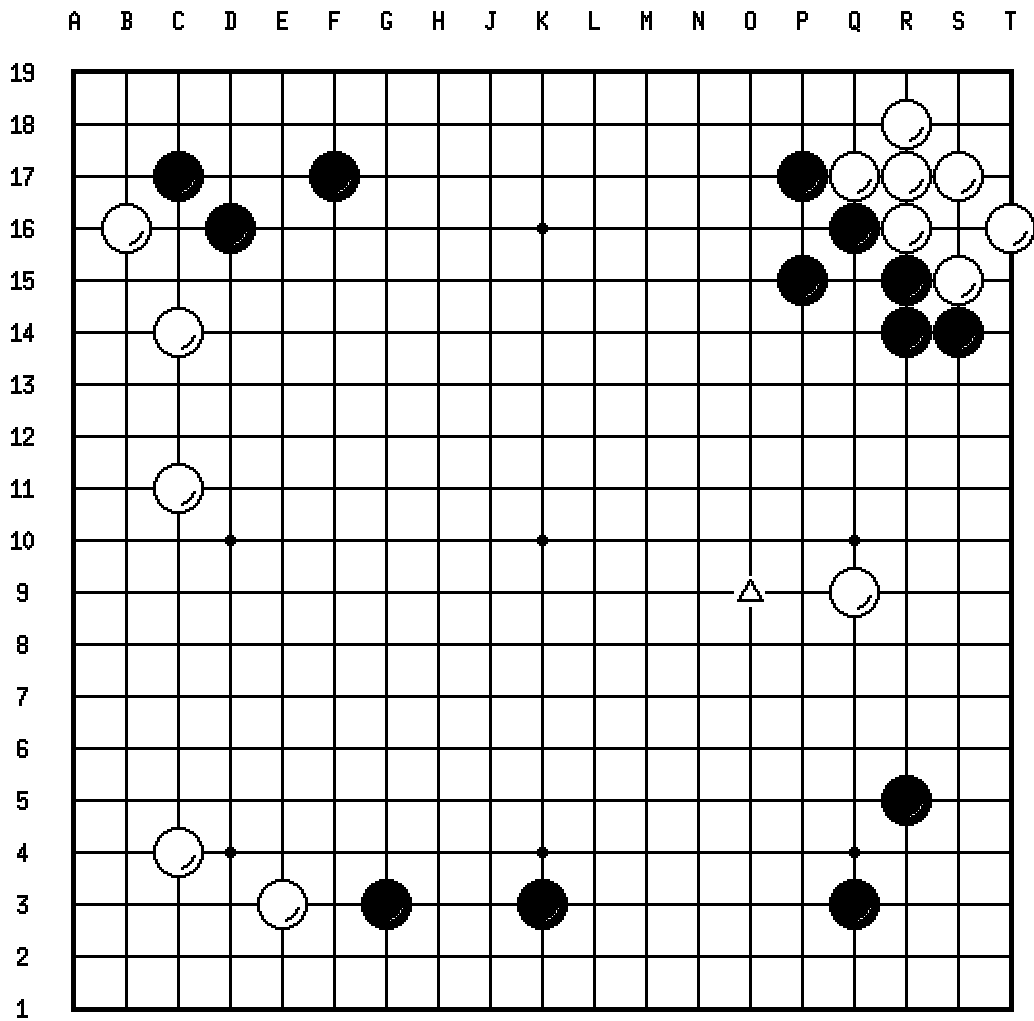
En chinois, "*Xiang Ying*" signifie "pertinent", "correspondant", "de concert", ce qui n'augure rien de particulièrement « secret ». La partie « mystérieuse » de cette règle repose plutôt sur le premier terme : "*Dong*". Si nous le comprenons comme "déplacement" (au lieu de "coup"), celui-ci peut vouloir parler du déplacement des aires d'influence sur le *goban*, en relation avec les différents coups joués. On pourrait alors faire l'interprétation suivante :

**« Gardez à l'esprit la situation globale ;
vos différents coups devant agir de concert ».**

Cette fois ci, notre interprétation diffère nettement de celle effectuée par Otake Hideo ; il est même étonnant de constater jusqu'à quel point deux traductions peuvent se révéler divergentes !... Nous préférons cependant garder ici notre propre version de cette règle.

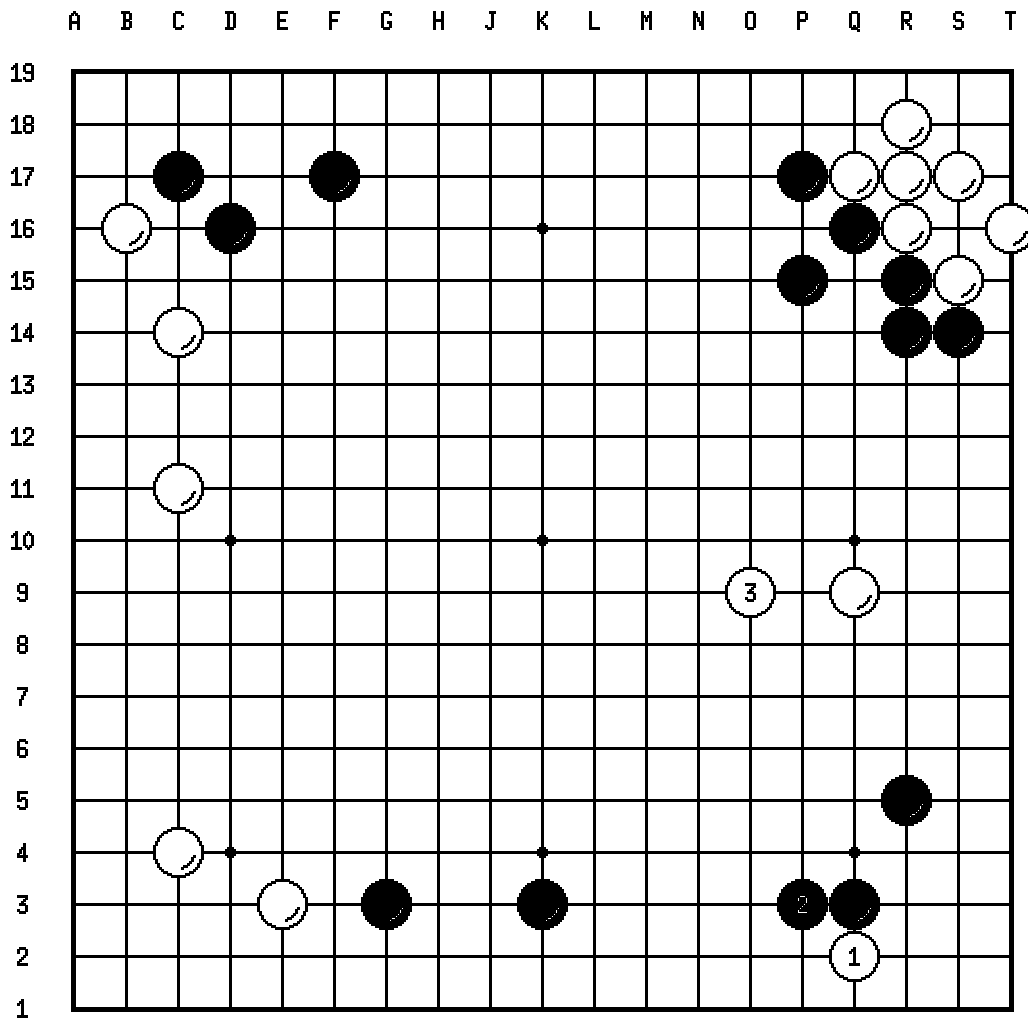
A présent, regardons le diagramme (1), tiré d'une partie jouée par un élève de Fujisawa Hideyuki.

Trait à blanc :



(1)

Le coup Q9 est profond à l'intérieur du territoire noir. O9 semble être un bon coup pour blanc à ce moment. Mais, cela ne ressemble-t-il pas à une image déjà familière ? N'est-ce pas encore une question de "rapidité" et de "légèreté" ? Attendons un peu ! Allons au diagramme (2) et regardons cela plus en détail...



(2)

D'après Fujisawa, « O9 doit être joué après l'échange Q2-P3 du diagramme (2) ». Mais, comment se fait-il que Q2 soit pertinent à ce moment, alors que Q9 semble devoir s'échapper en urgence ? « *Dong Xu Xiang Ying* », bien sûr !...

Un coup comme Q2 est une "sonde" (aussi appelée "test" en chinois). On pourrait certes s'interroger sur l'utilité de ce "test"... Les deux joueurs savent parfaitement quoi faire dans cette situation, alors pourquoi tester ? Pourtant, c'est effectivement le parfait timing pour sonder la réponse de blanc. La pierre Q9 étant encore "légère", noir doit alors décider de sa stratégie entre P3 – protégeant le bord sud, mais laissant le coin, ou R2 – protégeant le coin, mais laissant le bord ouvert. Noir peut-il jouer Q2 après O9 ? C'est probablement trop tard... Après O9, les pierres O9 et Q9 deviennent toutes les deux "lourdes" ; il y a alors plus de chance pour que noir réponde à Q2 par R2, créant deux groupes faibles chez blanc. En outre, si noir répond à O9 vers le centre, la possibilité de jouer Q2 va disparaître petit à petit (par exemple, Q2 sera rapidement capturé si blanc y vient après quelques coups joués au centre du *goban*).

Finalement, notons que N9 peut être une alternative à O9. Cependant, comme le dit Fujisawa, « *en considérant la force de noir dans la zone aux alentours, O9 apparaît dans cette position, comme étant un coup souple et habile* ».

Postscriptum :

Le diagramme (1) est tiré du livre "*I like to play this way*" du grand joueur japonais Fujisawa Hideyuki (*Teng2 Ze2 Xiu4 Xing2* en Chinois). Ce livre est une collection d'articles provenant du journal japonais "*Weekly Go*" avec le titre original "*Go should be played this way*".

Revenons en maintenant au diagramme (2). Peut être n'êtes vous pas totalement convaincu par les coups proposés, ainsi que par les raisons évoquées... Ainsi, vous pourriez questionner :

A.

C'est comme si aucun coup noir ne pouvait mettre Q9 en danger immédiat. Sans la suite en R3, c'est Q2 qui apparaît comme étant en danger.

B.

Même si on a envie de tenter quelque chose comme Q9, pourquoi ne pas jouer quelque part autour de R7 ou R11 ?

Réponses :

A.

En ne jouant pas autour de O9, blanc peut perdre le contrôle de l'ensemble du *goban*. Certes, noir ne peut pas tuer directement Q9, mais, tout ses coups attaquant Q9 sont susceptibles de gagner le contrôle total du centre, et de prendre aussi beaucoup de points sur le bord sud.

B.

Après blanc Q9, il n'y a plus aucune chance pour noir de faire un gros territoire sur le bord droit. La meilleure suite pour blanc est donc de sortir rapidement vers le centre. De plus, noir étant très solide autour de R14 et s'étant même renforcé autour de Q3 ; blanc n'a aucun intérêt à jouer trop près de cette force adverse. Rappelons nous ici du dicton : « *lancer des œufs contre un mur de pierre* ».

Partie 9 : Bǐ Qiáng Zì Bǎo (彼強自保)

La règle d'or numéro 9 est : « **Bǐ Qiáng Zì Bǎo** ».

Bǐ = l'autre (votre adversaire)

Qiáng = fort, puissant

Zì = soit même (vous)

Bǎo = sécurité, protection

Une traduction possible pourrait donc être :

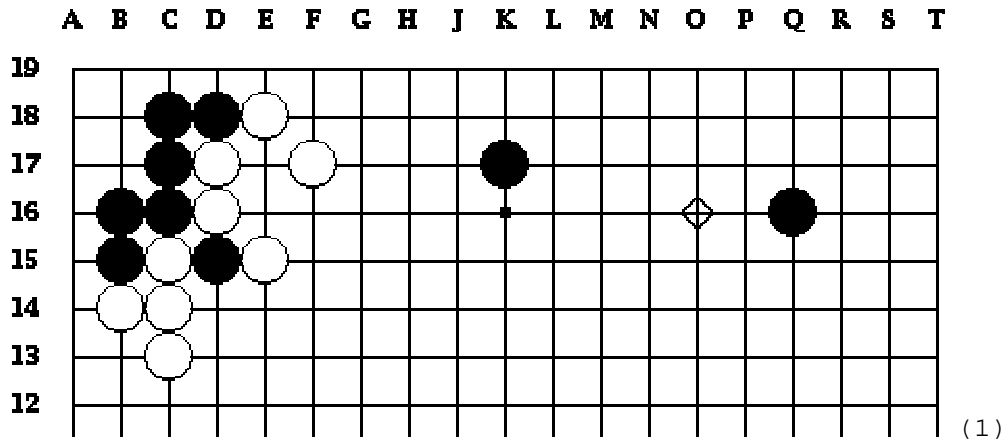
« ***Si votre adversaire est fort, jouez la sécurité*** ».

Non... l'objet de ce proverbe n'est pas de vous dire ce que vous devez faire si vous êtes 6 kyu, et que vous affrontez quelqu'un de beaucoup plus fort que vous (6 dan !?). Pour comprendre ce proverbe, il nous faut donc tout d'abord définir que ce que appelons « fort », sur un plateau de go. En fait, rien sur un *goban* ne représente plus l'idée de « force » que la notion d'*influence*.

Qu'avons nous à l'esprit au cours d'une partie de go, lorsque nous recherchons notre prochain coup à jouer ? Des proverbes, des *joseki*, des formes que nous avons étudiées dans des livres ou bien vues dans des parties de forts joueurs, etc... Malheureusement, si l'on ne considère pas les forces ou les faiblesses en présence sur l'ensemble du *goban*, un coup correct selon un proverbe ou un *joseki* connu, s'avère souvent donner un mauvais résultat dans notre partie.

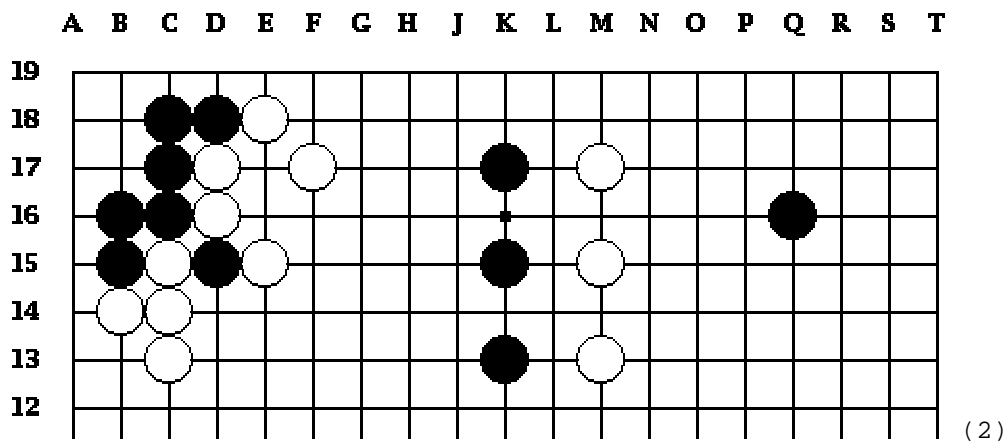
Voici l'interprétation de « *Bi Qiang Zi Biao* » que fait Otake Hideo : « *Quand votre adversaire possède un groupe fort, vous devez aussi protéger les vôtres en les renforçant. Ne vous approchez jamais de la force adverse.* ».

Voyons maintenant un exemple proposé par Otake :

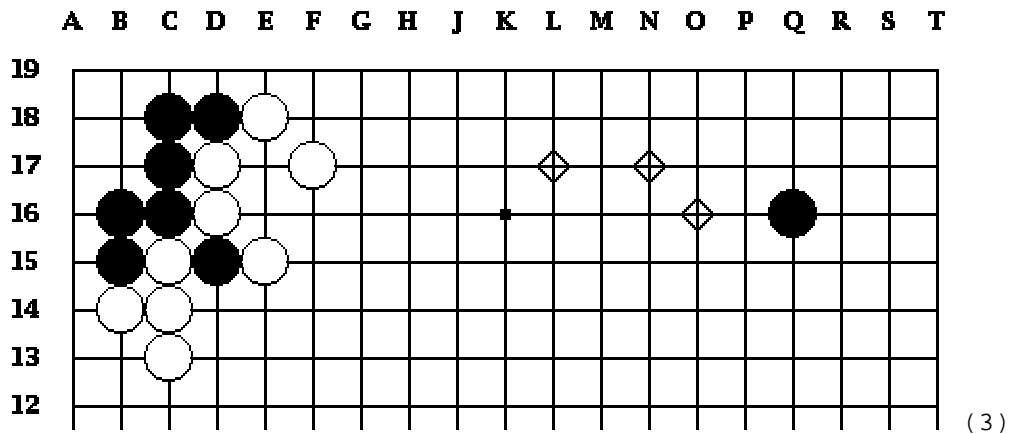


La forme blanche à gauche est tellement puissante que les pierres noires K17 et Q16 se révèlent très faibles. Noir doit donc jouer O16 afin de se renforcer.

Sans ce coup de protection, on peut arriver à la position suivante :

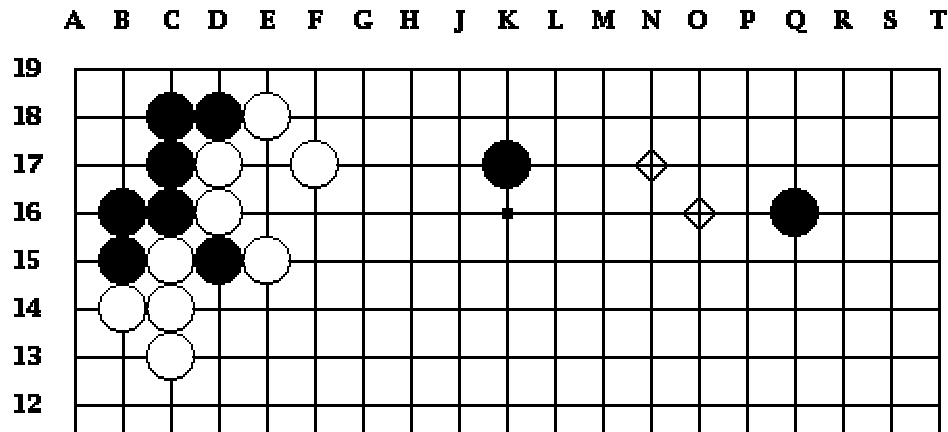


Cet exemple vous semble simple ? Bien... rendons le plus délicat en enlevant la Pierre noire K17 :



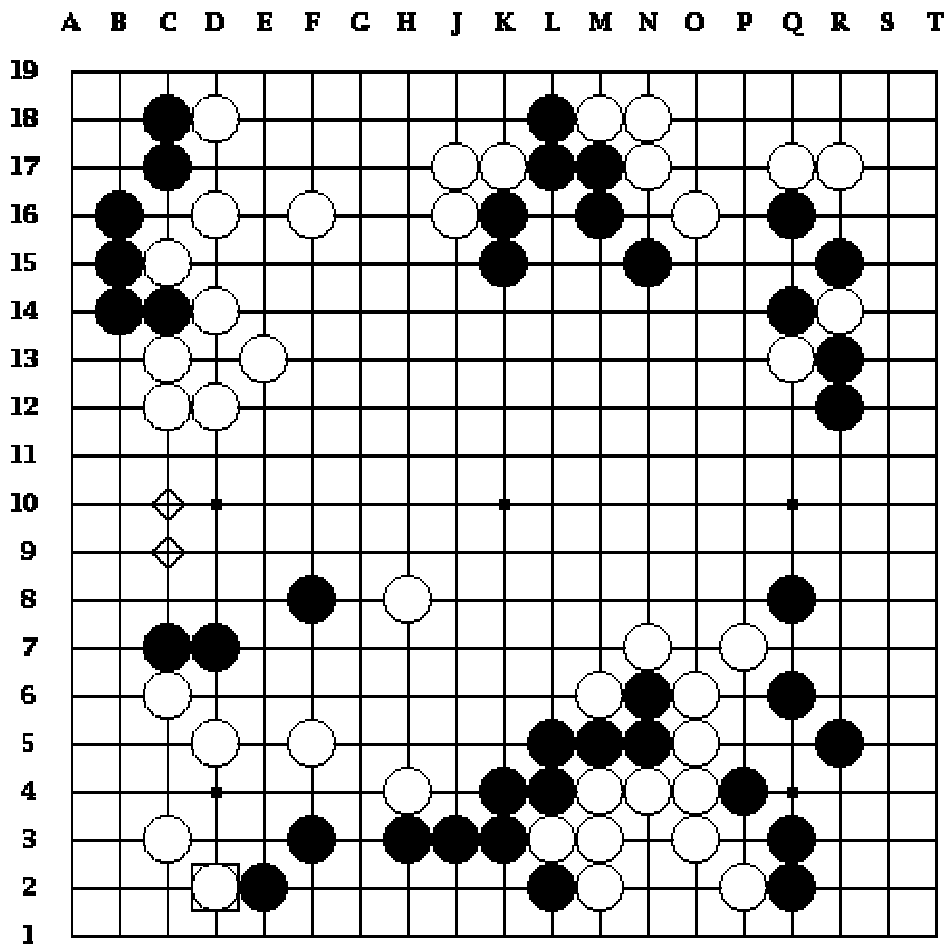
A nouveau, c'est à noir de jouer. Cette fois ci, Q16 est assez loin de la force blanche de gauche. Cependant, avec le diagramme (2) à l'esprit, on peut penser que le bon coup pour noir est en N17 et non K17. De la même manière, si noir O16 était déjà en place, alors le coup suivant de noir serait en L17 et non en K17.

Toujours trop simple ? Bien... revenons au diagramme (1) :



Pourquoi devons nous protéger en O16 ? Pourquoi pas en N17 ? On pourrait aussi argumenter que N17 protège mieux K17, pourtant cela n'est pas satisfaisant à cause du coin qui reste ouvert...

Voyons enfin une position tirée d'une partie réelle : Otake - Kobayashi (Meijin 1992). Kobayashi doit protéger ses trois pierres du bord gauche.



Une solution qui vient à l'esprit est de jouer en C10, après que Otake aie joué son 80e coup en D2. Pourtant, Kobayashi joua en C9. En effet, blanc est tellement fort autour de C12 que même le coup C10 n'assurerait par à noir une position solide. Par ailleurs, C10 n'aurait aucun effet sur la force blanche, cela reviendrait à « *lancer des œufs contre un mur de pierre* ».

Partie 10 : Shì Gū Qǔ Hé (勢孤取和)

La règle d'or numéro 10 est : « **Shì Gū Qǔ Hé** »

Shì = influence,
 Gū = isolé, seul,
 Qǔ = rechercher, choisir,
 Hé = paix

« Au milieu d'une influence adverse, recherchez la paix ».

C'est une règle simple, elle nous recommande de « *rechercher la paix, et éviter les combats, lorsque nous sommes isolés ou en situation de faiblesse* ».

Pratiquement tout le monde sera d'accord pour rechercher la paix ("*Qu He*"), en étant isolé ("*Shi Gu*"). Pourtant, comprendre ce concept est une chose, savoir l'appliquer sur le *goban* en est une autre. Il est en général bien trop tard pour se rendre compte que nous sommes "*Shi Gu*", quand nous devons désespérément chercher à faire deux yeux en étant enfermé !

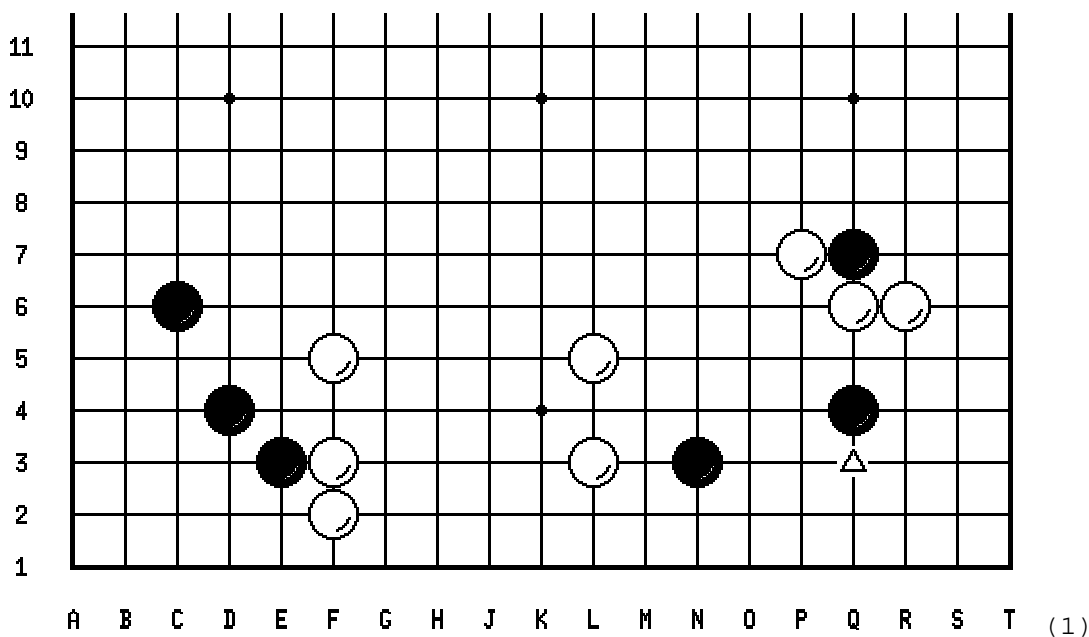
Afin d'avoir une meilleure compréhension de ce conseil, nous devons passer un peu de temps pour résumer ce que nous avons déjà vu dans les règles précédentes. Des huit règles d'or déjà mentionnées, certains mots clé peuvent certainement être mis en commun :

Bao (garde du corps), *Gu* (être prudent), *Xiang Ying* (correspondant, pertinent, de concert), *Huan* (posé, sans hâte), *Wu Qing Su* (garder une bonne forme solide), *Qu He* (rechercher la paix).

Sachant que le go est un jeu de combat, et donc de contestation, on pourrait être surpris qu'aucun terme comme "être dur", "être agressif", ou "chercher à tuer" n'apparaisse dans la liste ci-dessus. On pourrait même se demander si le go est un jeu aussi étrange qu'il se singularise de beaucoup d'autres, ou bien si les règles d'or de Wang Ji Xin ne sont finalement pas si dorées que cela... ! En fait, la réalité est que le go ressemble à quelques autres jeux, et, que les règles d'or de Wang Ji Xin ont une chose en commun : « l'équilibre ». Comme l'a d'ailleurs fait remarqué Otake, ces règles discutent de « l'équilibre entre la rapidité et la lenteur », « l'équilibre entre la force et la faiblesse », « l'équilibre entre le territoire et l'influence », etc...

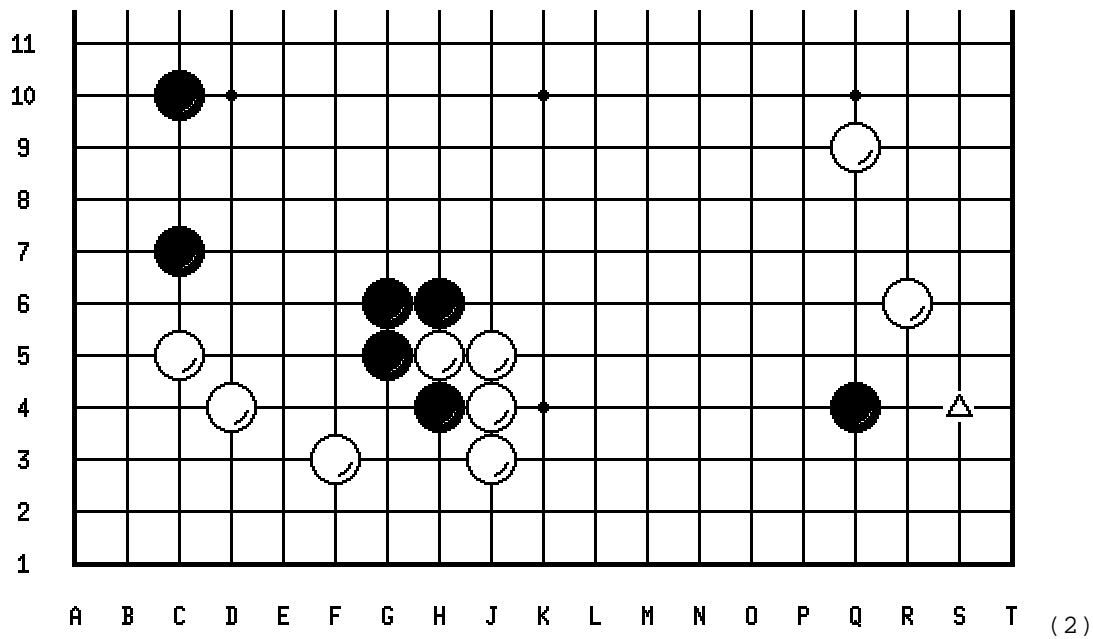
Finalement, voyons deux exemple d'Otake illustrant la règle « *Shi Gu Qu He* ».

Diagramme (1), à noir de jouer :



Noir semble extrêmement vulnérable à une attaque blanche, il doit donc jouer en Q3 pour se renforcer.

Diagramme (2), à noir de jouer :



A nouveau, noir semble être en "*Shi Gu*" dans le coin sud-est, par conséquent, il doit faire la "paix" avec S4.

Le Rappel des concepts :

1. Tān Bù Dé Shèng (贪不得胜)
« *La gourmandise n'apporte pas la victoire* ».
2. Rù Jiè Yí Huǎn (入界宜缓)
« *Restez posé lorsque vous entrez chez l'adversaire* ».
3. Gōng Bǐ Gù Wǒ (攻彼顾我)
« *Quand vous attaquez votre adversaire, faites attention à vous même* ».
4. Qì Zǐ Zhēng Xiān (弃子争先)
« *Abandonnez des pierres pour gagner l'initiative* ».
5. Shě Xiǎo Jiù Dà (舍小救大)
« *Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros* ».
6. Féng Wēi Xū Qì (逢危须弃)
« *En cas de danger, abandonnez quelque chose* ».
7. Shèn Wù Qīng Sù (慎勿轻速)
« *Jouez des coups solides, évitez la précipitation* ».
8. Dòng Xū Xiāng Yīng (动须相应)
« *Gardez à l'esprit la situation globale ;
vos différents coups devant agir de concert* ».
9. Bǐ Qiáng Zì Bǎo (彼强自保)
« *Si votre adversaire est fort, jouez la sécurité* ».
10. Shì Gū Qǔ Hé (势孤取和)
« *Au milieu d'une influence adverse, recherchez la paix* ».