

MOTOKI NOGUCHI

7 - dan

Le langage des pierres

jeu de go

SPECIMEN



Copyright © PRAXEO 2005

41, boulevard d'Argenson
92 200 Neuilly sur Seine

ISBN 2-9520472-1-9

Table des matières

Découverte du go

Matériel : Le goban, les pierres	6
Déroulement de la partie	10
Le but du jeu	16

1 - Les règles du jeu de go

(1/3) La capture des pierres	20
L'atari-go - Une partie « officielle »	38
La règle du kô	64
(2/3) - Vie et mort des pierres	68
Vie et mort des pierres : Formes en trois	80
Vie et mort des pierres : Formes en quatre	84
Vie et mort des pierres : Formes en cinq	90
Vie et mort des pierres : Troisième statut, le kô	94
(3/3) Territoire	100

2 - Stratégie, conduite de partie

Une partie, trois phases	122
Fuseki - Début de partie (1) Occupation des coins	126
Fuseki - Début de partie (2) Extension de la zone de contrôle	132
Chûban : milieu de partie	144
Yose : fin de partie	160

3 - Le monde merveilleux de la capture des pierres

Uttegaeshi - Prise en retour	176
Oiotoshi - Atari enchaîné	182
Semeai - Combat de libertés	190
Tsumego - Problèmes de vie et de mort	204

Annexes

Conclusion - Partie commentée	218
Lexique	224
Où jouer au go ?	237
La Fédération Française de Go (FFG)	238
Motoki Noguchi	240
Remerciements	241
PRAXEO, le catalogue	242

SPECIMEN

ATTENTION

Echantillon de 8 pages.

Extrait du livre, chapitre 11.

Peut être diffusé sous sa forme PDF
exclusivement, avec autorisation
écrite de PRAXEO.

Ne peut être vendu.

Propriété exclusive de PRAXEO.

Vie et mort des pierres

Troisième statut : le *kô*



L'élève : Maître, est-il possible qu'un groupe ne soit ni vivant ni mort ?

Le maître : Absolument, il existe justement un troisième statut. Le *kô*.

L'élève : *Kô*? Ça me dit quelque chose... La légende de la nymphe céleste qui descend sur Terre tous les dix ans... C'est bien ça ?

Le maître : Oui. Il arrive parfois qu'un groupe ait un statut provisoire avec un *kô*. (fig. 1) Par exemple, quel est le statut de Blanc dans le coin ?

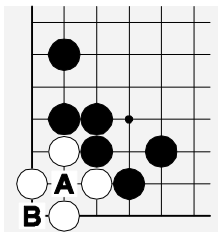


fig. 1 :
Blanc est vivant

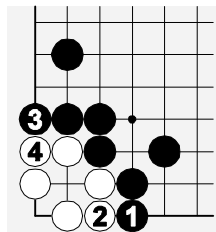


fig. 2 :
Démonstration

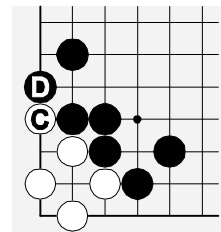


fig. 3 :
Et maintenant ?

L'élève : Eh bien, apparemment il a deux yeux en A et B, (fig. 2) que Noir ne pourra jamais supprimer. Je crois qu'il est vivant.

Le maître : C'est juste. (fig. 3) Passons ensuite à une configuration similaire : elle diffère de la précédente par l'échange des deux pierres C - D sur la première ligne. Alors, quel est son statut ? Si tu es Blanc, où joues-tu ?

SPECIMEN

L'élève : À première vue, je ne vois pas les conséquences directes de cet échange... Ah ! Il y a une pierre blanche en *atari* ! (fig. 4) Donc je la protège en jouant 1. Le groupe est vivant maintenant, non ?

Le maître : Tu as raison, si c'est au tour de Blanc, il peut sauver son groupe. Et si au contraire c'est à Noir de jouer ?

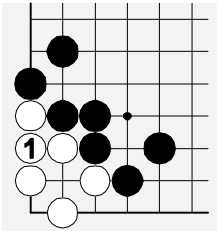


fig. 4 : Blanc vit

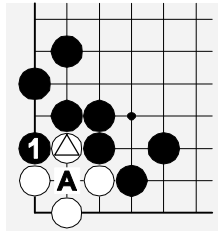


fig. 5 : Blanc 2 ailleurs

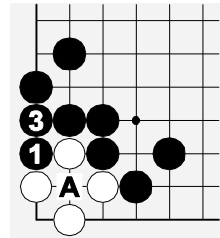


fig. 6 : Noir 3 tue

L'élève : (fig. 5) Noir peut jouer en 1. Maintenant la pierre Δ est en *atari*. Le point A devient un faux-œil. Le groupe est donc mort ?

Le maître : Justement, pas encore ! Regarde bien, il s'agit ici d'une situation de *kô* ; la pierre noire 1 est elle-même en *atari*. D'après la règle, Blanc n'a pas le droit de reprendre tout de suite. Il doit jouer 2 ailleurs.

L'élève : Il fait une « menace de *kô* », c'est vrai.

Le maître : Voilà. (fig. 6) Et si Noir préfère tuer ce groupe immédiatement sans répondre à la menace, il jouera en 3. Il ne doit pas prendre la pierre blanche en A et créer ainsi un nouveau *kô* ambigu. En préférant 3, il génère un faux-œil définitif dans la forme adverse.

L'élève : Avec Noir 3, le groupe blanc est mort. Je comprends bien.

Le maître : L'essentiel est de savoir que Noir doit jouer deux coups pour tuer (1 – 3).

L'élève : Blanc a-t-il une chance de vivre ?

Le maître : Oui bien sûr, mais sa survie dépend de l'adversaire. (fig. 7) Si Noir préfère répondre à la menace de *kô* au stade du coup 3, Blanc reprend en 4 et le *kô* se poursuit.

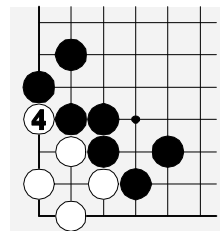


fig. 7 : Reprise du kô

SPECIMEN

L'élève : Maintenant, Noir doit-il chercher une menace de *kô* ?

Le maître : Absolument. (fig. 8) Et si Blanc veut sauver son groupe à tout prix, sans répondre à la menace, il connecte en 6 et vit enfin.

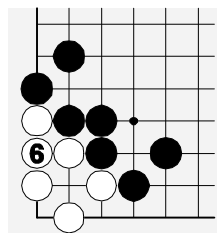


fig. 8 : Blanc vit

Points à retenir

 Un groupe en état de *kô* n'est ni vivant ni mort.
Il faut attendre la résolution du *kô*.

 Le *kô*, un puissant outil d'attaque et de défense.

Le *kô* est un outil important pour se sortir d'ennuis. Quand un groupe semble être sur le point de mourir, le *kô* peut être sa dernière cartouche. Un maître de go, pressentant sa mort imminente, laissa un poème digne du chant du cygne :

« Au go, j'aurais pu tenter de survivre avec un *kô*. Mais face à la mort, hélas, on ne trouve aucun coup salvateur. »

MISE EN PRATIQUE

Voici deux exemples qui vous permettront de visualiser l'intérêt du *kô* à dessein défensif, mais aussi offensif.

SPECIMEN

Exemple 1

(fig. 1) Noir 1, *hane* sur la première ligne, pose un problème majeur au groupe blanc. Son espace vital est largement réduit et il n'y a plus de moyen d'assurer parfaitement la vie.

(fig. 2) Connecter la pierre en *atari* est naturel mais erroné car Noir 3 tue sans condition. La situation paraît désespérée : voici une occasion de rechercher un *kô*!

(fig. 3) Blanc 2 provoque un *kô* : la résistance a réussi. Désormais, sa survie se joue sur le point A.

(fig. 4) Noir capture tout de suite en 3 et vise maintenant la pierre 2, signant de fait la mort du groupe. Blanc joue ailleurs une menace de *kô* avec son coup 4. Quelle sera l'issue du combat ?

(fig. 5) Première possibilité : Noir ignore et tue le groupe avec la connexion en 5 (faux-œil blanc).

(fig. 6) Deuxième possibilité : Noir 5 répond à la menace de *kô*. Blanc reprend alors le *kô* en 6 : c'est maintenant à Noir de trouver une menace. Si celle-ci n'est pas importante, Blanc capture en 8 et vit.

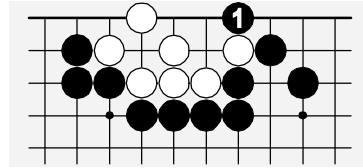


fig. 1 : Blanc peut-il vivre ?

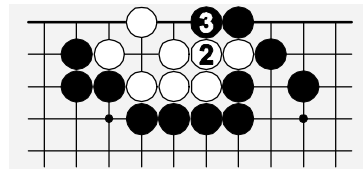


fig. 2 : Mauvais choix

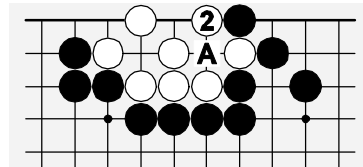


fig. 3 : Blanc 2, kô

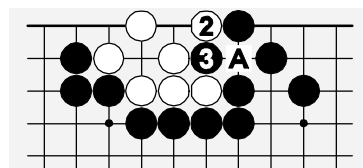


fig. 4 : Noir 3, kô

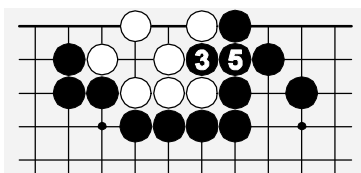


fig. 5 : Noir tue Blanc

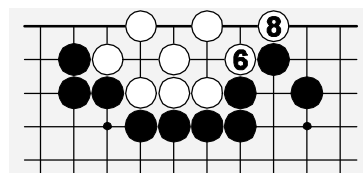


fig. 6 : Blanc vit

SPECIMEN

Exemple 2

Le *keô* offre également des possibilités tactiques offensives : en voici l'exemple le plus simple.

(fig. 1) À Blanc de jouer. Le groupe noir semble imprenable, mais il est affaibli par la présence de la pierre A sur la première ligne.

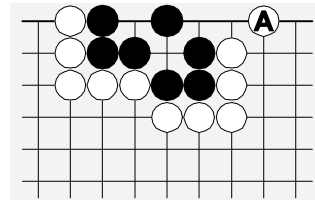


fig. 1 : Comment profiter de la pierre A ?

(fig. 2) Blanc 1 est le coup juste qui provoque un *keô* : le point B n'est pas encore un œil parfait. La survie du groupe noir est sérieusement menacée.

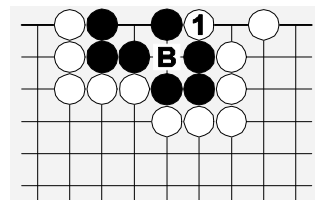


fig. 2 : Solution, le *keô*

AUTRES CAS

L'élève : Y a-t-il d'autres statuts du groupe que la vie, la mort et le *keô* ?

Le maître : Strictement parlant, il existe des statuts quelque peu mystérieux que l'on n'abordera pas, à cause de leur extrême rareté. Sinon, nous verrons ultérieurement une configuration assez intéressante, qui s'appelle *seki* : la vie avec zéro ou un seul œil.

L'élève : Une vie à zéro ou un œil ? Est-ce possible ?

Le maître : Dans certaines circonstances, oui. Mais parlons d'abord de la notion de territoire, ce qui clôturera enfin notre parcours de la règle du jeu.

SPECIMEN