

ch. V

Le  
développement  
de  
l'intuition

O

1° diagramme ;                      blanc joue.

On se trouve en présence d'un fuseki peu courant dans lequel les quatre coins ont été occupés par 34 coups. Ce diagramme provient d'une partie jouée le joueur de 9° rang Fujisawa et moi-même. Fujisawa a pris les blancs. Problème posé : où blanc devra-t-il jouer son prochain -et très important- coup ?

Un coup en A prend option sur un vaste territoire, en C il empêche noir de se développer vers le centre, en B il fait obstacle au développement de noir. Si blanc joue son coup au pif, tout peut être décidé en un instant, mais s'il commence par réfléchir à la situation, il trouve le go ban rempli de fascinants problèmes.

Diagramme 2 ;

A ce stade, le point le plus important concerne l'énorme territoire potentiel de noir dans la moitié droite du go ban, et blanc doit trouver quelque stratégie pour agir en conséquence. Du point de vue du bon sens, les deux plus importants points restants du fuseki sont A et B.

Cependant, un coup blanc en A donne toute son efficacité à une réponse noire en C, et un coup blanc en B a le même effet sur la réponse noire en D, c'est pourquoi Mr Fujisawa dit qu'il manque de confiance en ce point. A la fin, il choisit le coup 1 du présent diagramme.

Il n'est pas évident que c'était le meilleur coup possible, mais en considérant l'équilibre général du jeu c'était une idée intéressante.

Diagram 1

Diagram 2

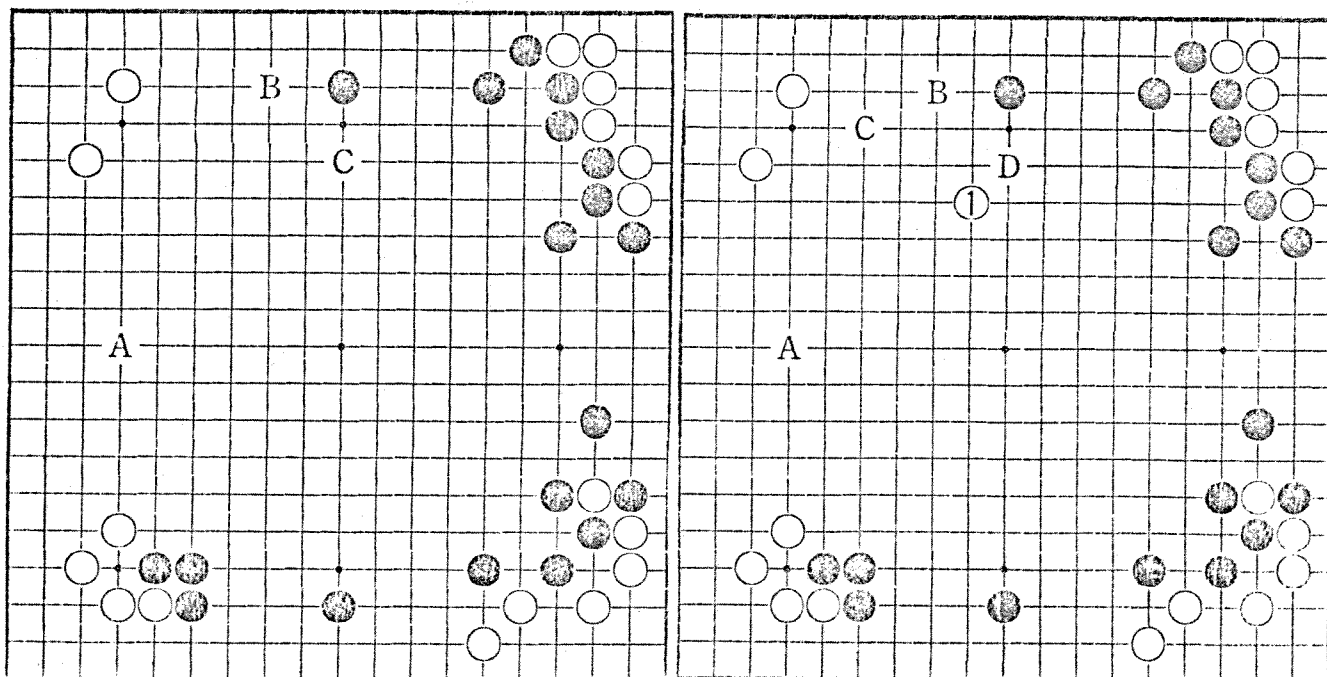


Diagramme 3 ;

(l'auteur joue avec les blancs)

L'échange de coups dans ce diagramme, où noir sort avec N1 et blanc joue un coup de fermeture B2 marque un changement de phase dans la partie.

Après l'échange N1 - B2, toute l'attention est concentrée sur le centre du coté droit, la question étant : faut-il jouer sur la 3<sup>o</sup> ligne (A) ou sur la 4<sup>o</sup> (B) ; ceci a tout spécialement une grande importance dans ce fuseki. Un coup noir en A amène blanc C, mais un coup noir en B, loin du bord, est faible... que choisir ?

Diagramme 6 ; En choisissant le coup 1 ci-dessous, inutile de dire que le problème principal concerne maintenant le vaste territoire potentiel au centre. Ainsi, bien que noir puisse choisir de jouer en A, la crainte que blanc puisse alors coiffer cette pierre avec une pierre en B et ainsi gagner un fort point d'appui lui permettant de réduire le moyo central rend ce coup fort peu intéressant.

C'est pourquoi la faiblesse que constituait le vaste espace latéral entre N1 et le bord ne me sembla pas assez importante pour m'empêcher de jouer en ce point N1. Après B2 - N3, blanc pénètre dans le moyo noir avec B4 et noir l'attaque avec N5 et 7. Le résultat, c'est que noir a maintenant un vaste territoire prospectif sur le coté droit, ce qui montre que N1 était un bon coup. Diagram 6

Diagram 5

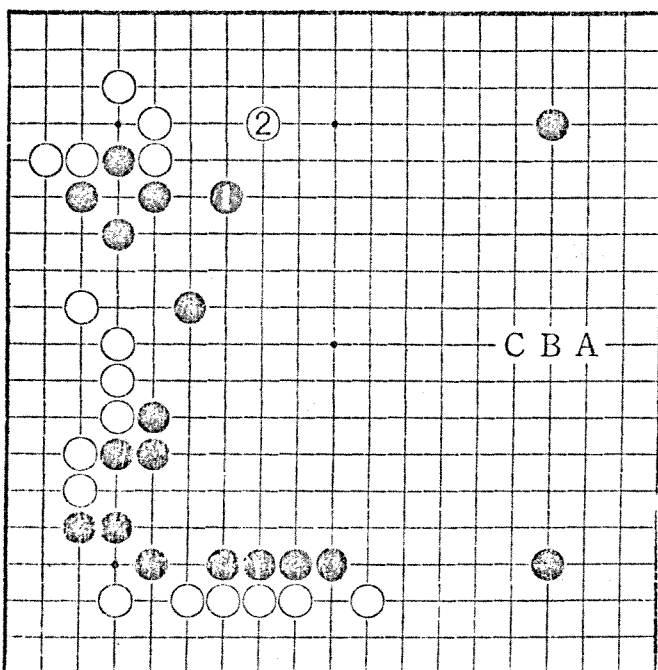


Diagram 7

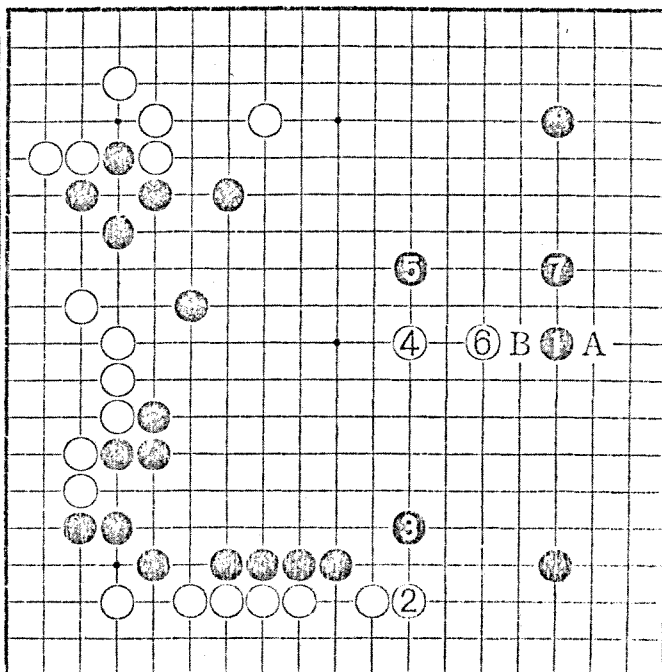
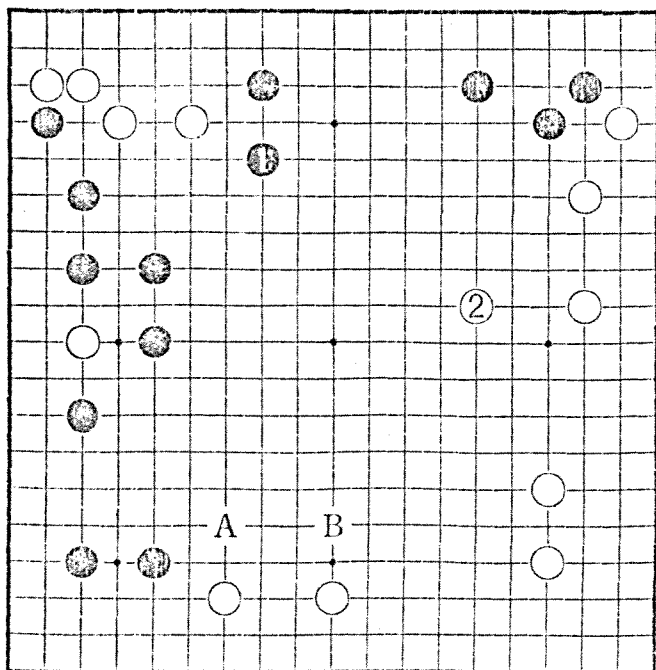


Diagramme 7 ; (l'auteur est "blanc")

Avec 1, noir fait d'une pierre deux coups puisqu'il confine blanc dans le coin et réalise un vaste moyo sur le coté supérieur. Blanc 2 progresse vers ce moyo noir tout en en faisant un pour lui sur le coté droit. Ce coup me demande beaucoup de réflexion, et je m'en sens secrètement fier...mais plus tard, en le reconsidérant, on verra qu'il semble être plutôt une demi-mesure. En fait, il aurait peut-être été un peu meilleurs de jouer 2 en A... Mais si vous étiez noir, comment, à présent, attaqueriez vous les forces blanches dans le bas du go ban ? Si noir joue en A, blanc répond alors en B et son territoire prospectif devient considérable.



En regardant l'ensemble du go ban, on voit que les coups délimitant de vastes surfaces semblent avoir été largement utilisés dans la partie supérieure du Go ban et dans la partie gauche, alors que les possibilités semblent réduites dans la partie inférieure droite du go ban.

Si nous considérons le problème d'abord du point de vue de blanc, la première chose qui vient à l'esprit est que si blanc peut rajouter un coup en A ou B, son territoire prospectif dans le coin bas droit deviendra énorme, alors que d'un autre côté les positions noires dans la partie supérieure du go ban montrent plusieurs points de faiblesse.

Qu'en pensez vous ?

Diagramme 4 ; D'abord, noir peut penser jouer avant tout en A : c'est un coup couramment utilisé lorsque blanc ferme le coin par un ogeima, mais dans ce cas particulier un peu de réflexion montre que ce n'est pas satisfaisant puisque blanc peut se replier avec un coup en B, lui confirmant la possession d'un vaste territoire dans cette région.

Mon adversaire a joué B1, comme on le voit ci-dessous, me mettant davantage en difficulté. Si j'avais répondu avec B2 en 3, noir aurait pu se replier en C, menaçant de jouer ensuite un coup en D. C'est donc beaucoup plus pénible que l'échange N en A, blanc en B. C'est pourquoi j'ai joué B2 comme on le voit ici. Cependant, noir a continué avec un autre bon coup : N3. Noir menace maintenant directement les faiblesses de blanc, et celui-ci peut craindre un coup en E ou en F.

Diagram 4

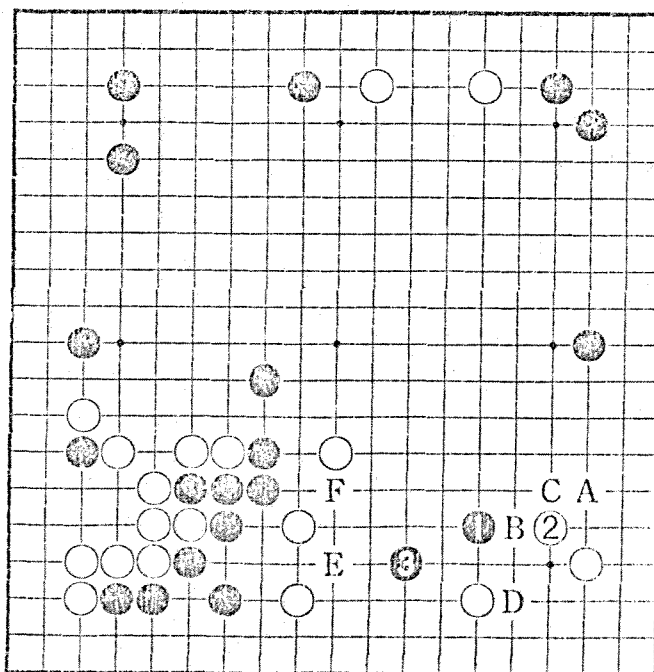


Diagram 3

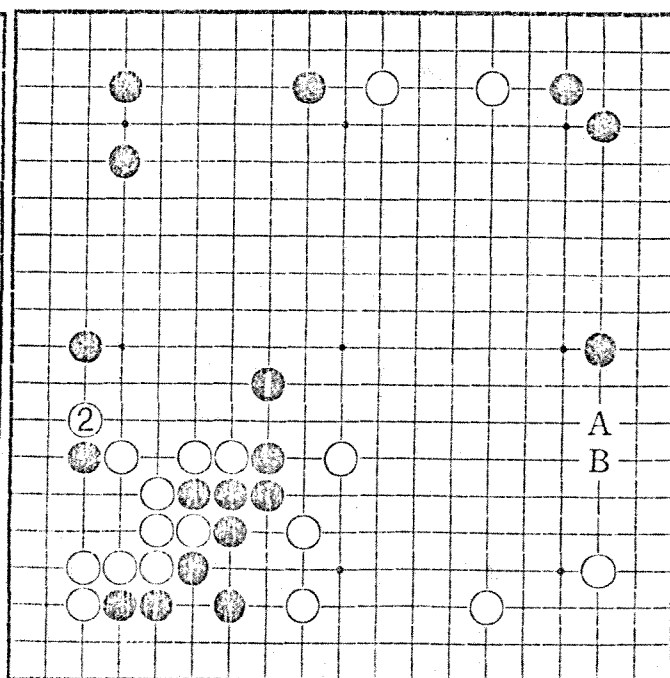


Diagramme 5 ;

(c'est à noir de jouer)

Le joueur de huitième rang Segoe, âgé de soixante et un an retourna aux tournois de la Nihon Kiin après une longue absence et je fus choisi pour jouer contre lui dans la première partie.

Durant le fuseki de cette partie furent soulevés les problèmes concernant les vastes surfaces, problèmes dont je parlerai ici.

Diagramme 11 ; noir joue.

Blanc 6 & 8 sont des exemples d'un style personnel de kikani qui place beaucoup d'importance dans la prise de possession ferme d'un territoire. Avec trois coins déjà assurés blanc peut, après le 20<sup>e</sup> coup, se tourner vers le centre. Les coups noirs 29 à 37 suivaient, de ma part, un plan nouveau, et ils amenèrent pas mal de problèmes.

Malgré quelques pertes locales, ces coups sont homogènes et développent une force noire vers l'extérieur qui sera utilisée dans le milieu de partie. Blanc 40 met noir en position délicate, et de la façon suivant laquelle noir répondra dépendra l'issue de la partie.

Diagramme 12 ;

Si on considère alors la situation générale on voit que même si blanc sortait avec A, le résultat de la séquence : noir en B, blanc en C, noir en D serait le suivant : blanc aurait besoin de revenir assurer ses arrières avec un coup en E. C'est pourquoi noir peut toujours arrêter une pénétration blanche venant du côté gauche. Ceci posé, la seule solution pour chacun des joueurs consiste à jeter toutes ses forces dans la bataille pour le centre. C'est pourquoi j'ai choisi le décisif coup 41 qui me permet de garder le contrôle du centre en menaçant les deux pierres blanches sur le côté droit pendant qu'elles sont encore faibles. Je dois aussi ajouter que lors de la discussion de la partie, mon adversaire dit que B38 aurait dû être joué. [~~pour pouvoir sauter jusqu'~~en F.

Diagram 11

Diagram 12

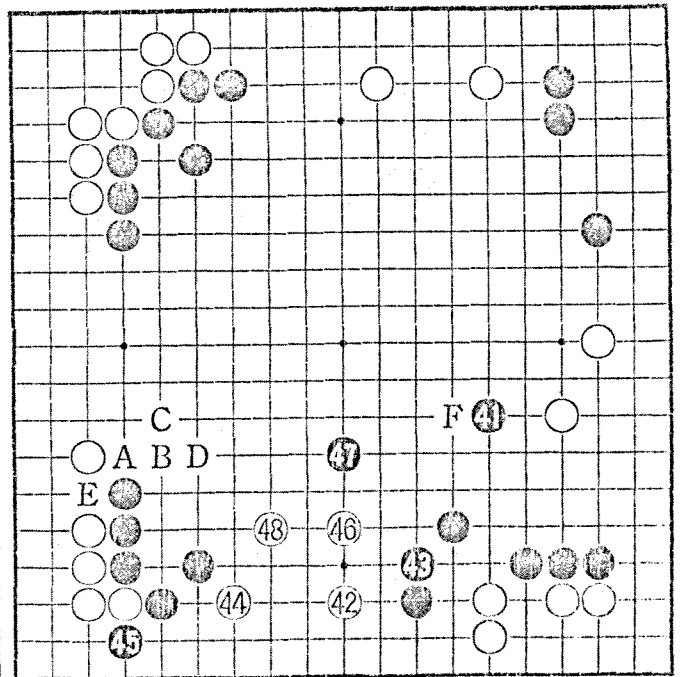
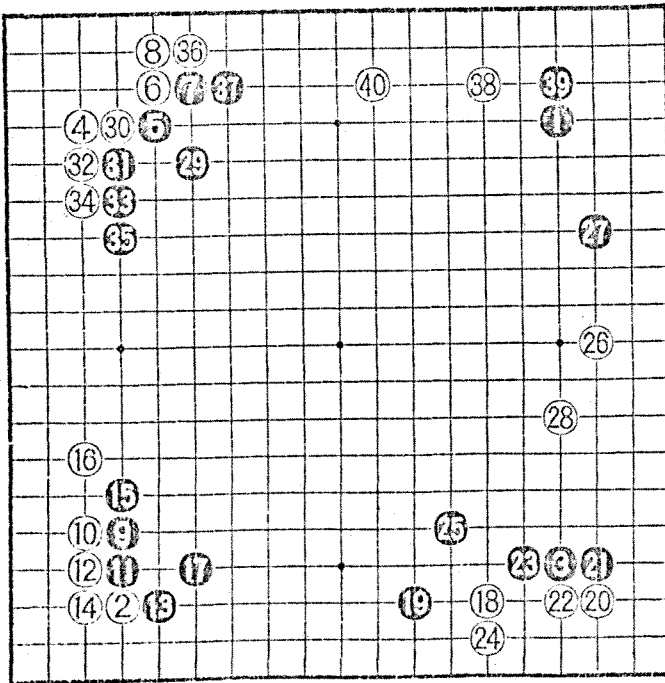


Diagramme 13 ; blanc joue.

N.1 fait obstacle à blanc et le force à jouer 2; alors que noir s'étend avec 3. Les coups de noirs dans cette séquence sont très habiles, surtout N1 qui est le point le plus important pour le développement des forces des deux joueurs. Si blanc avait pu y jouer le premier, son moyo en haut à gauche se serait immédiatement développé dans de grandes proportions et la position noire en haut à droite s'en serait évidemment trouvée affaiblie.

Ensuite, blanc a plusieurs possibilités, par exemple :

Diagramme 8 ;

Le problème principal dans le bas du go ban est le suivant : comment réduire le moyo blanc ? Si noir jouait en A, on aurait ensuite l'échange : blanc en B, noir en 1, blanc en C ; c'est une forme courante, mais dans le cas présent elle resterait sujette à une attaque blanche.

Noir pourrait aussi jouer en D. Cependant, si blanc répond en 2. comme dans le diag.ci dessous, noir ne pourra plus jouer son 3° coup en 3 car alors blanc couperait en jouant en A et noir serait finalement perdant. Par conséquent mon adversaire a bien joué en choisissant N1 du diag.ci dessous. Si j'avais répondu en E, noir prenait le point 2, prenant ainsi option sur le centre. Contre B2 en D, il aurait coupé en B, et blanc ne s'en tirerait pas d'une manière élégante. Et puis la région autour de C est difficile à garder à cause de la pénétration toujours possible au san san. B2 en 2 est donc le meilleur coup.

Diagram 8

Diagram 9

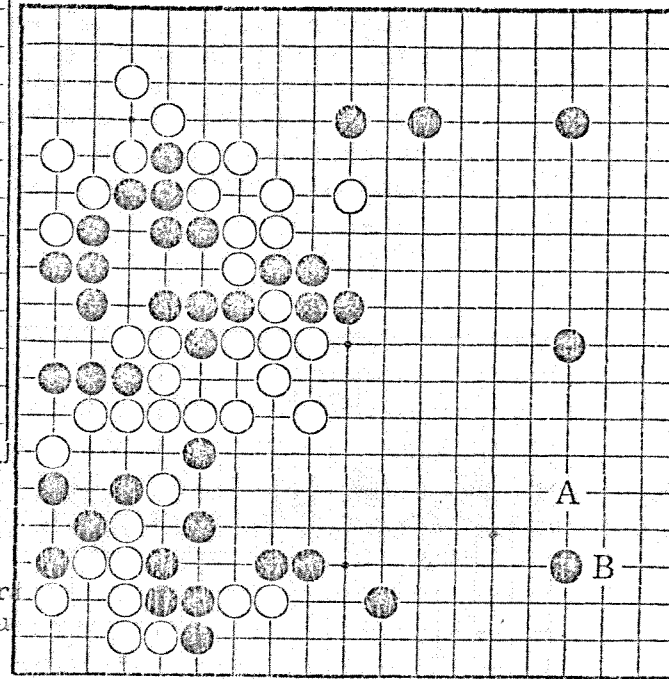
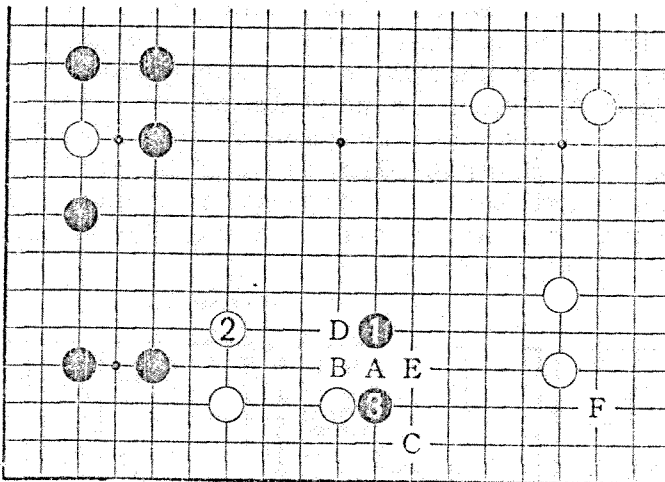


Diagramme 9 ; (blanc joue)

Le problème est à présent celui ci : où blanc pourrait-il jouer sur le coté droit ? Il faut d'abord choisir entre le haut et le bas du coté droit. En comparant ces deux zones, on trouve que noir est plus fort en bas qu'en haut et si noir a la possibilité de rajouter un coup en A ou B, il sera très difficile de l'attaquer en cette région. C'est donc là que blanc attaquera, et nous allons examiner les différents points d'attaque possibles.

Diagram 10

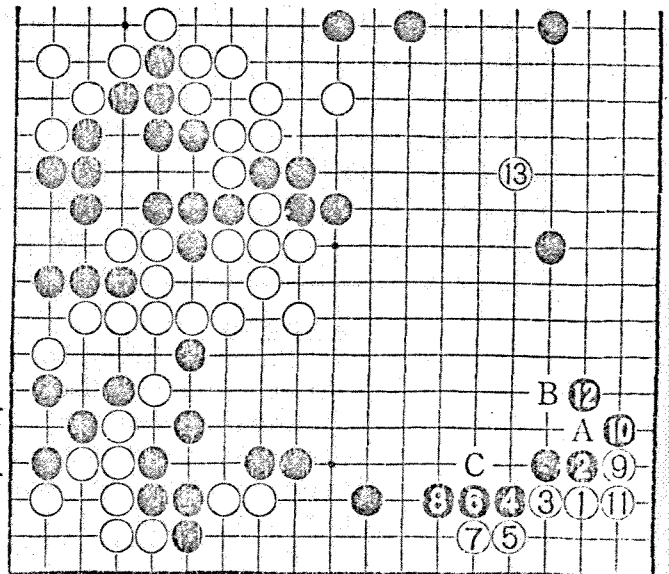


Diagramme 10 ; Le bon sens commun pourrait suggérer de jouer en 12, mais après l'échange : noir en A, blanc en B, noir en C, noir serait sûr de son territoire inférieur. De plus, les deux pierres blanches restent en position délicates, alors que noir peut encore espérer faire un grand territoire en haut à gauche : ces deux coups blancs sont donc mauvais. De même, si blanc attaque en 6, la séquence : noir 2 en 4, blanc en C, noir en B est aussi mauvaise pour blanc.

Il est donc sage pour blanc d'entrer directement au san san, comme on le voit ici, et la séquence 1-12. Blanc 13 présente d'autres problèmes.

- 1°) coiffer la pierre noire en jouant en A.
- 2°) pousser N3 avec B.
- 3°) sauter jusqu'à C.
- 4°) fermer le coin avec D, etc.

Diagramme 14 ; La 3° solution est la plus intéressante à ce moment du jeu. L'essentiel, dans ce cas, est d'examiner la situation générale.

A ce stade de la partie les formations dans le haut gauche s'étendent sur une large échelle ; c'est donc de celle-ci qu'il faut donc s'occuper en priorité. Après B1, si noir avait joué ailleurs que dans cette partie du go ban, blanc aurait joué en 3, et son moyo serait devenu encore plus vaste. C'est pourquoi noir a joué au san san. Après quoi, jusqu'à 14, noir réussit à constituer une formation vivante. Souvent, blanc finit par un coup en A, il il peut tout aussi bien jouer ailleurs, en B par ex :

Diagram 13

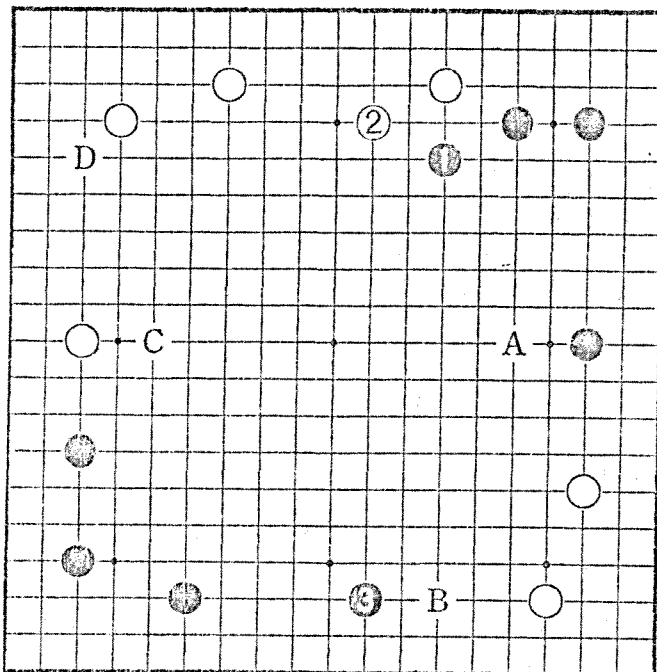


Diagram 14

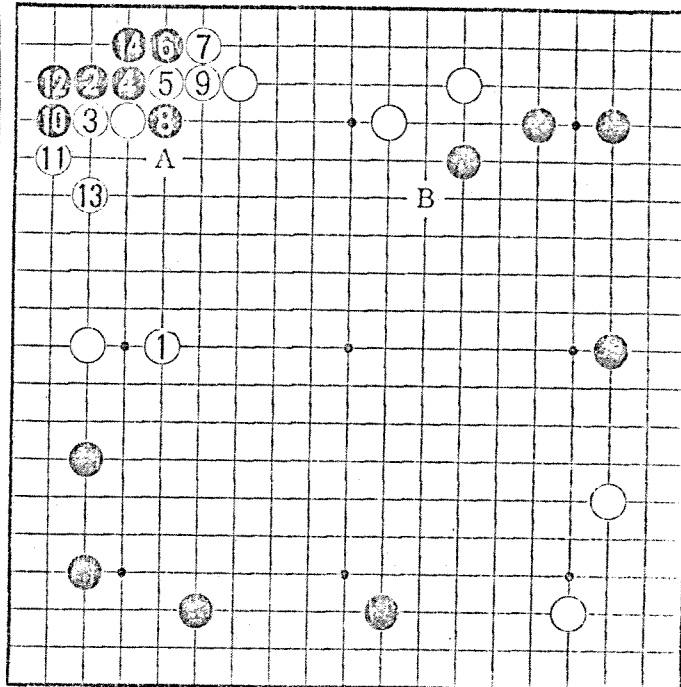


Diagramme 15 ;

C'est noir qui joue ; il s'agit d'une partie à 4 de handicap.

Problème : noir a-t-il bien joué dans la séquence 2-12 ?

Personnellement, je pense que sa ligne de jeu n'était pas bonne pour les raisons suivantes :

- A) Outre le fait qu'il existe en "a" une extension blanche faite à partir d'une formation solide, la valeur de N12 n'est pas particulièrement grande.
- B) Même après N12, le territoire de noir n'a pas une très grande valeur à cause de la séquence possible suivante : blanc en A, noir en B, blanc en C, noir en D, et blanc en E.
- C) La perte de noir dans le haut du go ban est supérieure à son gain après N12.

Diagram 15

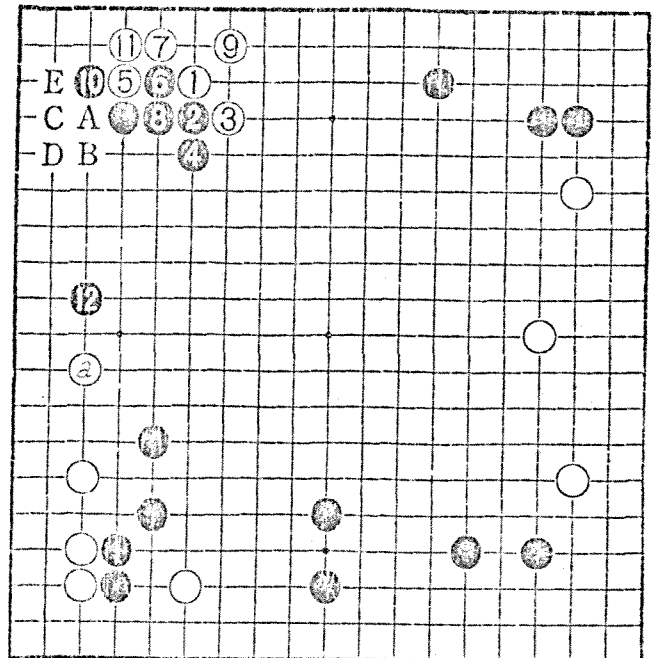


Diagramme 16 :

L'analyse du diagramme précédent montre clairement que noir jouait petit en faisant un tsukenobi contre blanc 1. C'est pourquoi il était plus intelligent pour noir de prendre B1 en tenaille avec N2. Si blanc joue alors en A, noir peut alors se replier en 11 ou 12, mais puisque c'est une formation flottante sans base il provoquerait seulement une attaque ennemi ultérieurement. Quand blanc joue son 3° coup comme ci dessous, au san san, noir l'arrêtera avec N4, et il s'en suivra la séquence 5-14 et au delà, maintenant la pression contre blanc pourvoir construire le mur noir qui lui permettra de construire sur une vaste échelle dans le haut du go-ban.

Le résultat de la séquence montrée ci dessous est le suivant : noir a pris avantage de la forte défense blanche avec la pierre "a" et que finalement Noir 2 a conduit blanc

Diagram 16

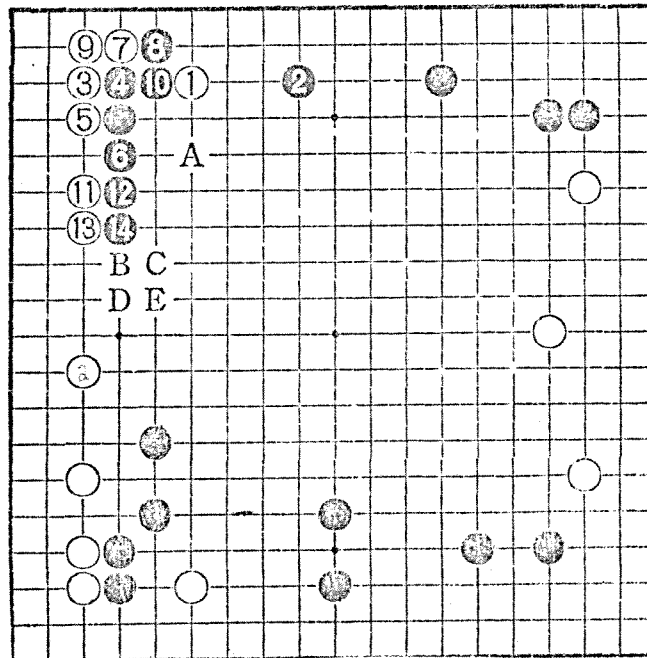




TABLE DES MATIERES

§ 1	: LES POINTS VITAUX DU FUSEKI	... page 1
§ 2	: L'ESSENTIEL DE L'ATTAQUE & DE LA DEFENSE...	p. 17
§ 3	: DIMINUTION DES GRANS TERRITOIRES ADVERSESES...	p. 47
§ 4	: ANALYSE DE LA VALEUR RELATIVE DES COUPS	...p. 55
§ 5	: LE DEVELOPPEMENT DE L'INTUITION	...p. 71

- - - - -