

La réduction

10 decembre 2014 - par *Maxence LOTHE*
Transcription : *Bertrand Vachon*

Les cours sur KGS
Tous les mercredis
à 21h salle du Club
de Go de La Rochelle



Qu'est-ce que la réduction ?

La réduction est la sœur de l'invasion. L'une et l'autre sont des agressions.
Rappel : la première agression, dans une partie, termine le fuseki (début de partie) et entame le chuban (fin de partie).

Voyons quand, où et comment opérer une réduction.

On considère deux types de zones pour chaque joueur. La figure 1 décrit celles de Noir :

- la zone où il est susceptible de faire des points (o)
- la zone d'influence de ses pierres (X)

Un coup de réduction se fait à la frontière de ces zones. Il contient l'adversaire : on laisse sa zone de points à celui-ci, mais on gomme son influence. Ici, \triangle est une bonne réduction de Blanc.

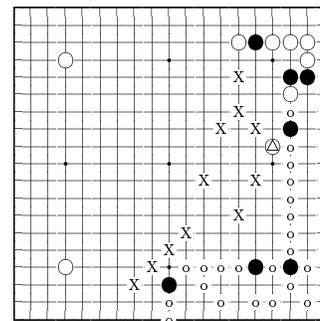


Fig. 1 : les zones de Noir

Quelques considérations sur la réduction :

- le *réduit* a plus de points mais n'a plus d'influence. Le *réducteur* a de l'influence mais n'a pas de points.
- tenter de réduire dans une zone où l'adversaire est fort peut mener à une contre-attaque dangereuse.
- la réduction doit être considérée de façon globale.
- on fait une réduction en jouant **au dessus** des pierres adverses.
- On envahit une pierre de 4^e ligne, on réduit une pierre de 3^e ligne.

La réduction est une manœuvre très stratégique ! Les choix du moment, de l'endroit et de la direction sont déterminants et une erreur dans l'un d'eux peut conduire à la catastrophe.

Un beau coup de réduction est un coup qui permet la réduction d'une zone adverse et, en même temps, une consolidation d'une zone du joueur.

La figure 2 montre un début de partie. Avant la séquence chiffrée, Noir dispose d'une structure imposante sur le côté droit du goban. La suite de coups ①-⑥ correspond à une série de réductions de Blanc et de réponses appropriées de Noir. ⑦ continue de réduire la zone noire, mais relie également les 2 structures blanches : un *moyo* blanc commence maintenant à prendre forme.

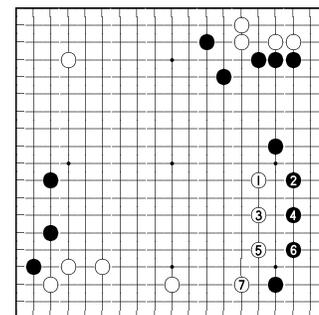


Fig. 2 : exemple

Voici quelques raisons pour opérer une réduction (on pourra voir le livre de Shuko Fujisawa : "Reducing territorial frameworks" pour une liste exhaustive) :

- maintenir un équilibre territorial
- limiter un *moyo*
- défendre sa position
- créer des appuis pour une invasion
- maintenir un équilibre des influences
- sonder
- créer un poste avancé pour une invasion
- aider à consolider ses groupes faibles

Les techniques de réduction

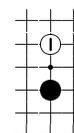
Dans cette section, les illustrations montreront des réductions opérées par Blanc. Le lecteur attentif n'aura aucune difficulté à transposer pour "la vraie vie" !

Les techniques les plus classiques de réduction sont le *boshi* et le *coup à l'épaule*.

Le *boshi*

Le *boshi* (chapeau en japonais) joué à une intersection d'écart d'une pierre adverse, de manière à en bloquer l'accès au centre. Il coiffe littéralement l'adversaire (définition inspirée de l'EncyGoPédie). Le diagramme ci-contre montre un *boshi* de Blanc sur une pierre noire.

Le *boshi* est utilisé généralement lorsque le *moyo* à réduire est symétrique. La réaction classique est le *keima* et c'est le *réduit* (ici Noir) qui détermine la direction du jeu par sa réponse.



boshi

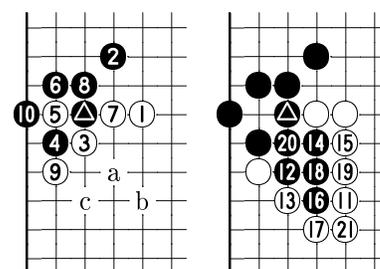
Diag. 1 : réponse au *boshi* ① sur ▲ par le *keima* ②.

Après ① qui coupe l'accès au centre de la pierre ▲, Noir choisit de construire son influence vers le haut par ② (bien sûr, si ② est en *a*, l'influence noire sera dirigée vers le bas).

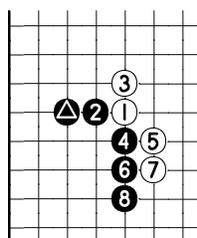
La séquence se poursuit alors jusqu'à la capture de ⑤ induite par l'*atari* consécutif à ⑨.

Blanc ⑩ en *a*, bien que venant naturellement à l'esprit, mène à un groupe blanc que Noir peut alourdir aisément par *c*.

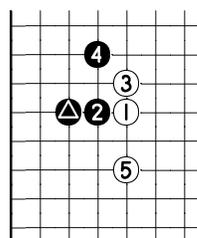
La suite légère ⑪ en *b* sacrifie 2 pierres mais confine Noir contre le bord et construit une belle influence blanche vers la droite et vers le bas.



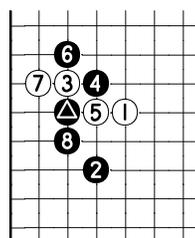
Diag. 1 : *boshi*, *keima* et suite



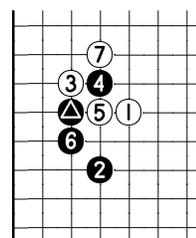
Diag. 2



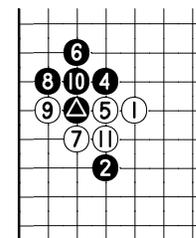
Diag. 3



Diag. 4



Diag. 5



Diag. 6 : ③ en ⑩

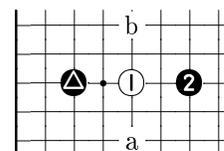
Diag. 2 et 3 : Sur une défense agressive où ②, entre ▲ et ①, empêche Blanc de prendre le haut ou le bas, Noir peut faire *tenuki* (jouer ailleurs) ou construire un mur comme en 2 et 3.

Diag. 4 et 5 : on retrouve ici la défense en *keima*. Le diagramme 5 correspond au cas où le *shicho* est favorable pour Blanc et permet la capture de ④.

Diag. 6 : ici, Blanc a traversé Noir qui a une mauvaise forme en haut et une pierre isolée en bas. C'est un résultat favorable à Blanc.

Diag. 7 : si Noir répond en pinçant le *boshi* ? Alors, Blanc s'échappe en *a* ou en *b*.

Si une telle sortie est difficile à cause des forces noires présentes, la bonne question que Blanc doit (ou aurait dû) se poser est : "Devais-je réduire à cet endroit?"



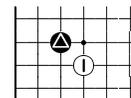
Diag. 7

Le coup à l'épaule

Le coup à l'épaule (en japonais *kata tsuki* et en anglais *shoulder hit*) est un coup à l'angle au dessus d'une pierre adverse (jeudego.org). "Au dessus" signifie, dans ce cas, "vers le centre".

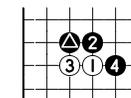
Dans le diagramme ci-contre ① est un coup à l'épaule de ▲.

Contrairement au *boshi*, le coup à l'épaule a une orientation. C'est donc Blanc qui choisit la direction de jeu au moment de la réduction.



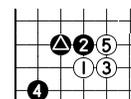
kata tsuki

Diag. 8 : pour que Blanc ne s'approche pas du bord, Noir peut jouer ② vers le centre et, si Blanc descend malgré tout par ③, Noir peut maintenant faire un *hane* à la tête de 2 pierres, qui est une bonne forme pour lui.



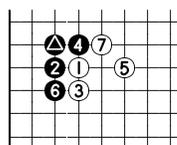
Diag. 8

Diag. 9 : Blanc va préférer sortir vers le centre par ③. Si Noir pousse derrière, Blanc aura avantage à continuer tant que Noir continue. S'il a bien choisi l'orientation de son coup à l'épaule, l'opération sera bénéfique pour lui ! Souvent, au bout d'un ou deux coup, Noir revient par ④ vers le bord et Blanc ⑤ peut alors le coiffer par un angle plein, qui est une très bonne forme !

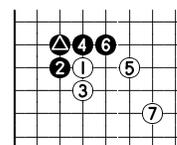


Diag. 9

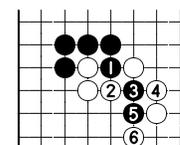
Diag. 10 et 11 : Noir peut choisir de faire l'angle plein en premier par ④. Blanc va alors s'échapper et obtenir par ⑦ le *croc du tigre* (①-⑦-⑤) qui est une excellente forme (diag. 10), ou, si Noir l'en empêche, jouer ⑦ en coup léger (diag. 11) qui prévient une coupure de Noir et ouvre la route vers le centre.



Diag. 10



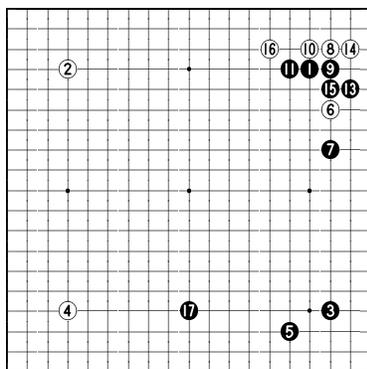
Diag. 11



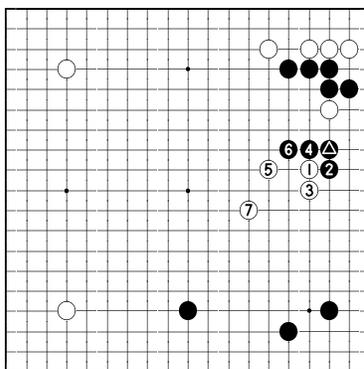
Diag. 12

Diag. 12 : Si Noir tente de couper la forme de Blanc, sa pierre de coupe est prise en *shicho*.

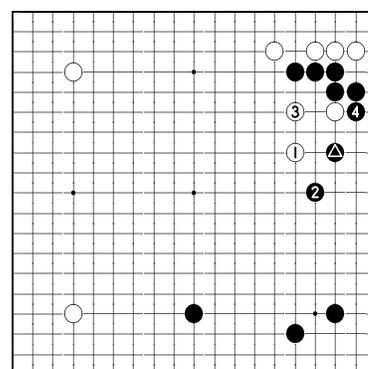
Exemple 1



Ex. 1 - début de partie



Ex. 1 - coup à l'épaule



Ex. 1 - boshi

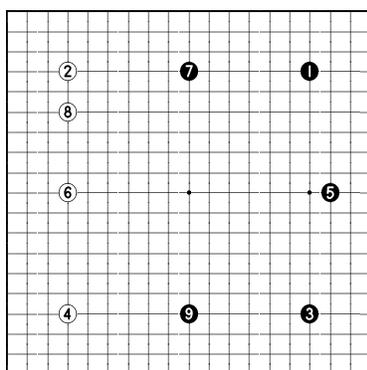
Début de partie : avec 17, Noir commence à construire un moyo à droite du goban. Blanc décide de réduire cette zone en construction en attaquant la pierre 7.

Coup à l'épaule : le plus gros potentiel de points de Noir se situe **au dessous** de la pierre \triangle . Le coup à l'épaule de Blanc doit donc se faire dans cette direction. C'est pourquoi il joue 1 au dessous de \triangle . Noir fait un peu de territoire au dessus des pierres 6-4- \triangle , mais Blanc est maintenant bien installé au dessous. Le potentiel noir a été fortement réduit.

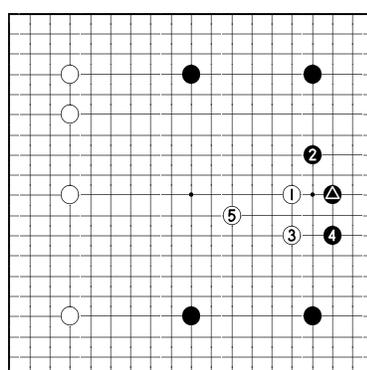
Boshi : si Blanc estime que le haut de la zone noire et le bas ont même importance, il opte pour un *boshi* symétrique. Noir connecte son coin et son bord droits. Blanc a de l'influence vers le centre mais le potentiel de Noir en bas du goban reste intact.

Analyse : Blanc obtient un meilleur résultat avec ce coup à l'épaule bien dirigé.

Exemple 2



Ex. 2 - début de partie



Ex. 2 - boshi

Début de partie : Noir a une pierre 5 en 3^e ligne et son *moyo* est symétrique. Le *boshi* sur 5 s'impose !

Boshi : la séquence indiquée est une poursuite plausible. La séquence symétrique (avec *keima* noir vers le bas) l'est tout autant. Noir fait quelques points sur le bord droit mais a perdu toute son influence vers le centre.

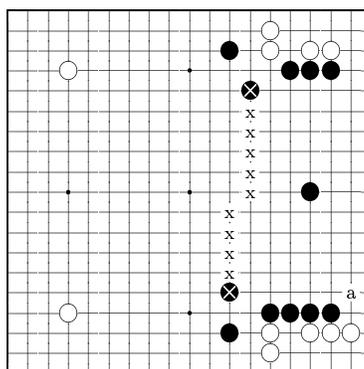
Analyse : si Blanc choisit de faire un coup à l'épaule, au dessus ou au dessous de 5, Noir développera l'une de ses zones et le résultat sera moins bon pour Blanc.

Exemple 3

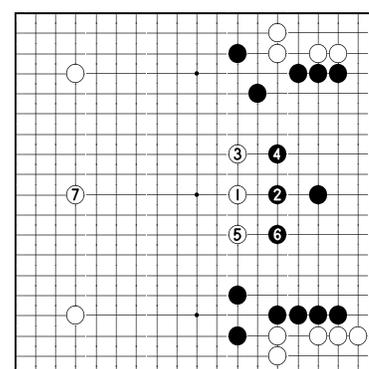
Début de partie : Noir a développé un grand *moyo* sur le côté droit. Il n'y a pas de pierres de 3^e ligne. Que faire ?

Il faut regarder la situation globale. La frontière du *moyo* noir se situe, *grosso modo*, entre les pierres \otimes le long de la ligne de *x*. Attaquer à l'intérieur (à droite), c'est s'exposer à une sévère attaque. Attaquer à l'extérieur (à gauche), c'est laisser trop de place à l'adversaire.

Réduction : On s'établit donc **sur** la ligne (1-3-5). Noir fait des points, mais le potentiel de Blanc reste intact.

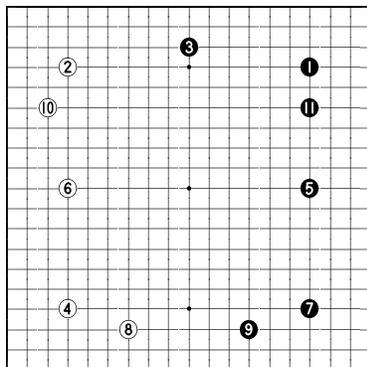


Ex. 3 : début de partie

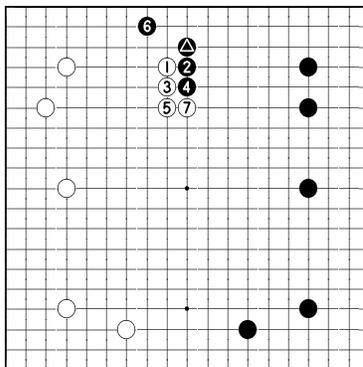


Ex. 3 : réduction

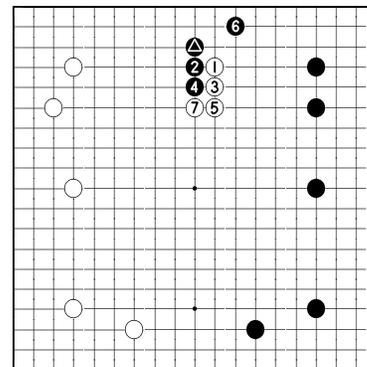
Exemple 4



Ex. 4 - début de partie



Ex. 4 - coup à l'épaule, à gauche



Ex. 4 - coup à l'épaule, à droite

Coup à l'épaule

Début de partie : la zone noire est dissymétrique, ce qui fait penser à un coup à l'épaule. Il n'y a que 2 pierres de 3^e ligne, ③ et ⑨. La réduction présentée est opérée sur ③. La zone la plus prometteuse pour Noir est, bien sûr, à droite de cette pierre. Le coup à l'épaule doit donc être à droite, et non à gauche.

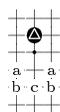
Coup à l'épaule à gauche : Noir a consolidé son coin en haut à droite et la pierre ⑥ ouvre un chemin dans le territoire blanc.

Coup à l'épaule à droite : Blanc a pénétré profondément dans l'espace noir et bloque l'accès vers le centre (triangle plein ③-⑤-⑦)

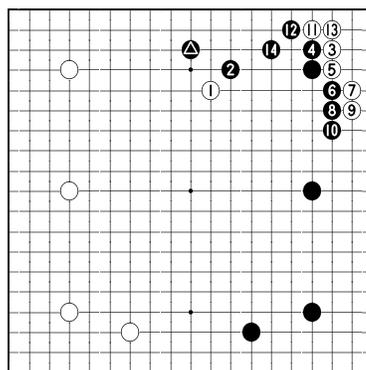
Analyse : la situation de Blanc est meilleure après le coup à l'épaule à droite.

Réduction vs invasion

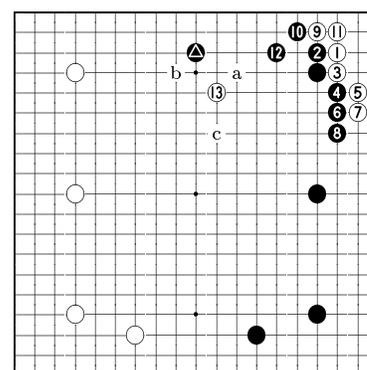
On peut aussi faire une réduction en *keima* (a) ou en *ogeima* (b) par rapport à la pierre de 3^e ligne, voire même en *niken tobi* (c).



À partir de la même position initiale (sauf l'échange ⑩-⑪), une réduction en *keima* peut être le prélude à une invasion au *san san*. Si l'invasion se fait avant, Noir ne répondra pas à ⑬ en a pour protéger sa zone, mais attaquera cette pierre puisqu'il dispose maintenant d'une force réelle dans le coin. Il jouera plutôt en b ou en c.



Ex. 4 - invasion après réduction



Ex. 4 - invasion avant réduction

Analyse : Blanc a donc avantage à réduire d'abord, et envahir ensuite.

Remarque

Comme nous venons de le voir, la réduction est une manœuvre stratégique à haut risque. Avant de se lancer dans l'entreprise, nous devons nous demander : "Où, quand et comment ?".

Mais aussi : "Pourquoi ?". Pourquoi est-il urgent de réduire ? Pour répondre à cette question, il faut s'en poser une autre : "Mon adversaire peut-il fermer son *moyo* en un seul coup ?".

Dans l'exemple 3, en particulier, Noir ne peut pas fermer son *moyo* en un seul coup, ni sur la ligne *x* où il lui faudrait plusieurs pierres, ni sur les bords qui sont encore ouverts et qu'un coup en *a*, par exemple, pourrait éroder sérieusement (diag. Ex. 3 : début de partie).