

Le yose et l'overplay

07 janvier 2015 - par Antoine DHUR
 Transcription : Bertrand Vachon

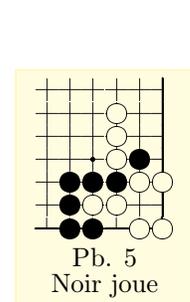
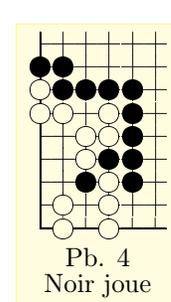
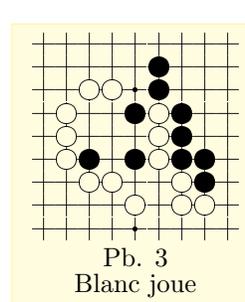
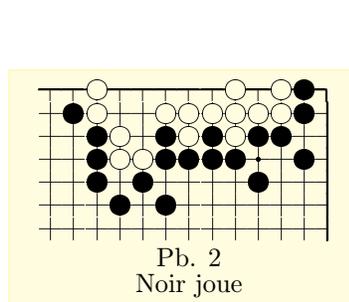
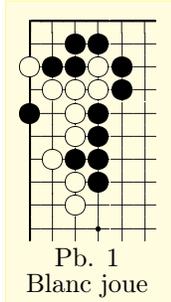
Les cours sur KGS
 Tous les mercredis
 à 21h salle du Club
 de Go de La Rochelle



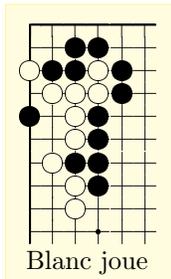
Le yose

Le yose, ou fin de partie, est le moment où l'on ferme les territoires supposés stabilisés. Chaque fermeture est un petit combat où les joueurs tentent de grignoter quelques points. Dans une partie serrée, le gain peut se jouer à ce moment là ! Voici quelques problèmes de yose. La différence en points entre la meilleure réponse et la plus mauvaise peut être importante !

Note : 10 points (7+3) sera compris comme : 10 points au total = 7 de territoire + 3 prisonniers.

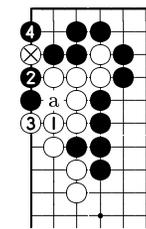


Problème 1

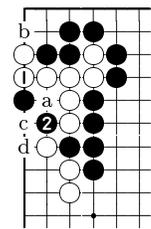


Correct : Blanc ne doit pas tenter de sauver sa pierre ⊗. Il connecte en ① et Noir capture avec ② puis ④. Il a perdu quelques points mais sauvé son groupe.

Incorrect : si Blanc connecte en ①, Noir ② capture. En effet, Blanc ne peut approcher ni en a (Noir capture en b), ni en c (Noir capture en d). Noir gagne ainsi un temps dans la course aux libertés et peut donc capturer par b puis a.

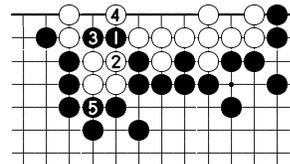
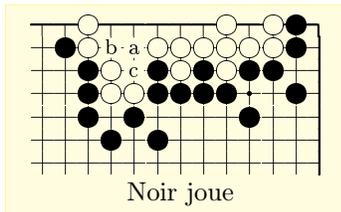


Correct

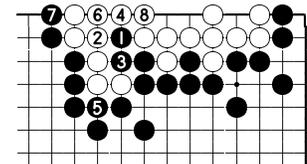


Incorrect

Problème 2



Réponse (a) - var. 1



Réponse (a) - var. 2

Réponse (a) : c'est le meilleur coup de yose pour Noir.

Variation 1 : si Blanc empêche Noir de connecter en jouant ②, ses 4 pierres sont capturées (variation 1). C'est le pire scénario pour Blanc qui, au mieux fait 3 points mais abandonne 4 prisonniers.

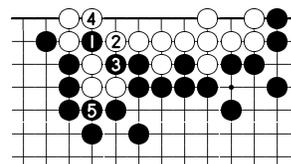
Variation 2 : si Blanc connecte prudemment en ②, Noir ne peut pas descendre en 4, car il est capturé en 3. Il doit donc, à son tour, connecter en ③. À la fin de la séquence, Blanc a sauvé 3 points.

Réponse (b) : mauvais coup.

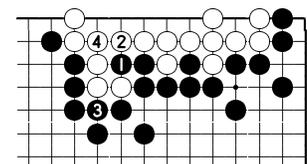
La pierre noire ① sera capturée après ② qui oblige Noir à connecter en ③. ⑤ contraint Blanc à rejouer en 1. Blanc récupère 5 points et un prisonnier.

Réponse (c) : mauvais coup.

Blanc sauve facilement ses 6 points.

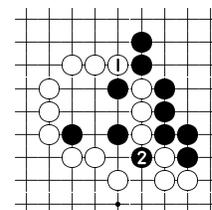
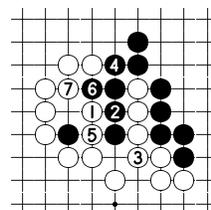
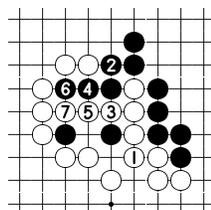
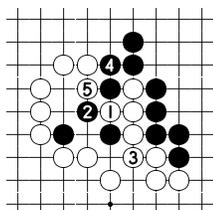
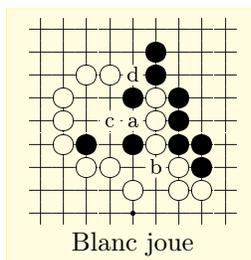


Réponse (b) - ⑥ → ①



Réponse (c)

Problème 3



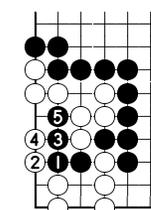
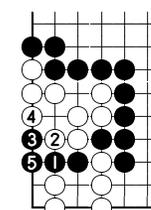
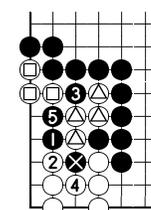
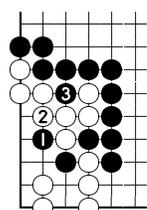
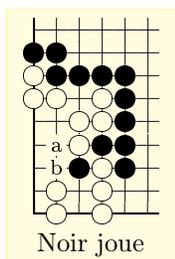
Réponse (a) : le meilleur coup pour Blanc. Après que Noir bloque par ②, Blanc connecte ses pierres et peut ensuite couper, comme sur le diagramme, ou en 4 si Noir joue en 5. Blanc fait 10 points (7+3).

Réponse (b) : Blanc ① connecte ses pierres centrales ce qui permet à Noir de sortir sa pierre par ②. À la fin de la séquence, Blanc obtient 6 points (4+2).

Réponse (c) : Le coup Blanc ① paraît naturel. Après l'*atari* par ②, Blanc sauve ses pierres en ③ et Noir peut connecter en ④. Blanc récupère 3 points (2+1).

Réponse (d) : la catastrophe pour Blanc. S'il tente de fermer en ①, Blanc perd ses pierres centrales après ②.

Problème 4



Réponse (a) : le meilleur coup pour Noir.

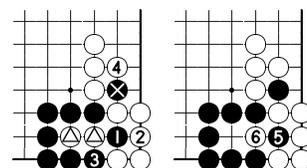
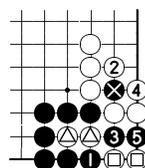
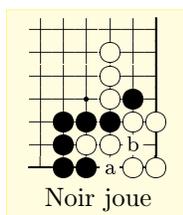
Diag. a-1 : Blanc ne peut pas répondre ②, car ③ capture son groupe.

Diag. a-2 : Blanc ② menace donc ④. ③ est met le groupe △ en *atari* et Blanc capture ④. Après ⑤, Blanc ne pourra pas sauver son groupe □. Les coups ③ et ⑤ peuvent être échangés et mènent au même résultat.

Réponse (b) : normalement, ce coup est mauvais pour Noir, comme le montre le diagramme b-1. Blanc répond ② au dessus de ①. Après ⑤, les groupes blanc et noir ont 2 libertés chacun, mais c'est à Blanc de jouer...

Par contre, si Blanc répond ② à gauche de ① et suit la séquence du diagramme b-2, il perd tout le coin. Mais ceci est un *wish move* pour Noir !

Problème 5



Réponse a : la plus simple et la meilleure pour Noir ! Blanc ne peut connecter ni en 3 ni en 5 car Noir en 4 met tout le groupe blanc en *atari* sans recours. Blanc sacrifie ses pierres △ et attaque la pierre ⊗ qui est son unique sortie possible. Noir capture ces pierres. Là encore, la connexion 5 est impossible pour Blanc qui capture ⊗ par ④. Noir peut maintenant capturer le groupe □ avec ⑤. Le bénéfice de Noir est de 8 points (4+4).

Réponse b : le sacrifice ① est tentant, mais ne mène à rien. Blanc ne peut pas connecter en 3, sinon il est capturé en 2. Il reprend ① par ②. Noir met maintenant le groupe △ en *atari*. Blanc ne peut toujours pas connecter en 1 sans être pris. Il attaque donc ⊗ par ④. Noir capture en ⑤ et Blanc reprend en ⑥. Noir ne fait aucun point de territoire. Il a capturé 2 pierres et en a perdu 2.

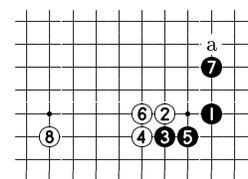
L'overlay ou coup abusif

On parle d'*overlay* lorsqu'un joueur tente une manœuvre impressionnante ou osée, mais réfutable. L'*overlay* échoue normalement si l'adversaire oppose la bonne réponse, mais peut réussir si ce dernier panique.

Nous allons étudier un *overlay* dans un cas concret.

Le diagramme ci-contre représente un *joseki* de coin classique. Certains joueurs noirs jouent 7 en *a*. Est-ce un coup abusif ? Et si oui, comment Blanc peut-il le punir ?

Les problèmes de coins sont toujours compliqués par l'exiguïté de la zone de combat. Avant de répondre aux questions précédentes, examinons une situation analogue sur un bord.

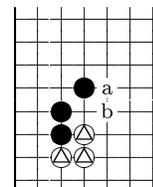


Un *joseki* de coin

A - Étude préalable

Le diagramme ci-contre représente la même structure de base que le *joseki*, mais sur un bord.

Blanc a une magnifique forme (triangle plein \triangle) et cette séquence l'a donc renforcé. De plus, il dispose d'un *coup de forme* en *a*.

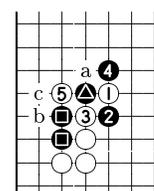


Diag. a : la forme de base

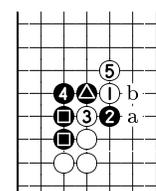
Montrons que Noir ne peut pas répondre à ce coup en coupant en *b*.

Diag. a1 : Si Noir coupe par 2, cela réveille sa faiblesse en 5 et 5 menace sa pierre \triangle en *a* ou son groupe \blacksquare en *b* ou *c*.

Diag. a2 : Noir doit donc corriger cette faiblesse d'abord par 4, ce qui laisse le temps à Blanc d'attaquer la pierre de coupe en *a* ou de sortir en 5 ou en *b* et diviser les 2 groupes noirs.



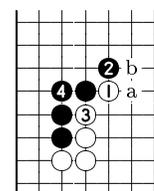
Diag. a1



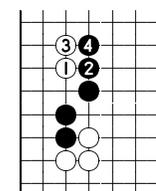
Diag. a2

Noir ne peut donc pas couper. Quelles sont ses autres possibilités ?

Diag. a3 : Noir peut faire un double *hane* en 2. 3 est *sente* car Noir est obligé de corriger sa faiblesse par 4 et Blanc peut sortir en *a* ou *b* et gagner de l'influence.



Diag. a3



Diag. a4

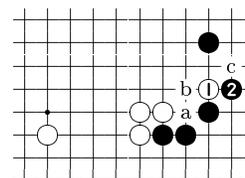
Diag. a4 : si Blanc ne recherche pas d'influence vers le centre, il peut venir de l'autre côté par 1 et attaquer la base de vie de Noir. Si Noir le suit, il pousse à son tour et récolte des points à sa gauche. Blanc a ainsi 2 groupes forts alors que Noir a un groupe sans œil et sans grande influence sur le centre.

En conclusion, Blanc peut toujours tirer avantage de la forme étudiée s'il n'y a aucune pierre autour. Le point vital de cette forme de base est *a* sur le diagramme a.

B - L'overlay dans ce *joseki*

Revenons maintenant au *joseki* de coin.

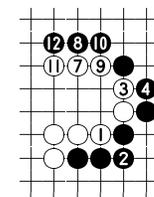
Dans le diagramme b, Noir s'est étendu d'un cran de plus vers le haut, par rapport à la séquence standard. Puis, la séquence terminée, de son point de vue, il joue ailleurs. Blanc le frappe en 1, point vital comme l'a montré la discussion précédente.



Diag. b : un *overlay*

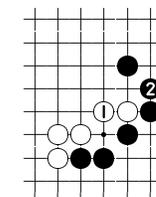
Noir a plusieurs façons de répondre. Nous n'étudierons ici que sa tentative de connexion par en-dessous, en 2.

Diag. b1 : Blanc joue 1 en *a*. Ceci réveille la faiblesse dans le coin noir et force 2. Dans la séquence présentée, Noir connecte toutes ses pierres, possède le coin et a une belle influence vers le haut. Blanc a une mauvaise forme et son groupe est encore en danger. Très mauvais pour Blanc.



Diag. b1

Diag. b2 : Blanc joue 1 en *b*. Noir connecte alors en 2 et résout tous ses problèmes en un coup. Mauvais pour Blanc.



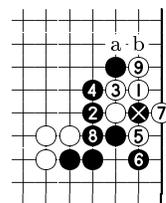
Diag. b2

Les réponses *a* et *b* sont mauvaises pour Blanc, Noir arrivant à connecter ses groupes.

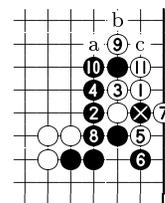
Diag. b3 et b4 : Blanc va tenter d'empêcher cette connexion en jouant ① en *c*. Noir joue alors ② pour couper les groupes blancs. Après ⑤, Noir doit protéger son coin par ⑥. Blanc capture alors la pierre ⊗ et Noir achève de couper les groupes blancs par ⑧. Deux suites sont alors possibles :

Diag. b3 : Blanc vit immédiatement par ⑨ mais Noir peut l'écraser sur le bord (*a* puis *b* puis...).

Diag. b4 : Blanc ose ⑨ au delà de la pierre noire. Noir sauve sa pierre en *atari* et ⑩ fait vivre Blanc et, en plus, lui ouvre l'accès vers le haut. La poursuite *a, b...* lui permet dans ce cas d'engranger des points !



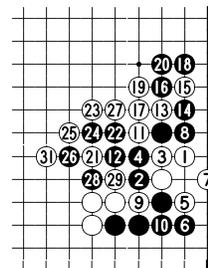
Diag. b3



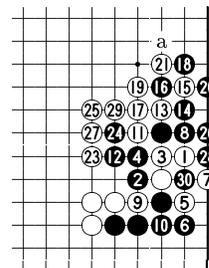
Diag. b4

Toujours diag. b4 : Si Noir joue ⑩ en 11, Blanc répond en *c*. Ne pouvant approcher ⑦ directement, Noir devra jouer un coup supplémentaire, et c'est Blanc qui capturera en premier.

Diag. b5 et b6 : Au lieu de connecter (en ⑧, diag. b3 et b4), Noir peut descendre (en ⑧, diag. b5 et b6). C'est une erreur, car Blanc peut maintenant exploiter les faiblesses du coin noir. ⑨ force ⑩, Blanc peut couper en ⑪ et les pierres ② et ④ sont menacées.



Diag. b5 - ⑩→⑪



Diag. b6 - ⑩→⑪

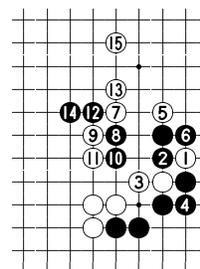
La séquence se poursuit de la même façon jusqu'à ⑲.

C'est Noir qui détermine alors la suite des coups selon qu'il diffère la capture de la pierre ⑮ ou qu'il la prend immédiatement.

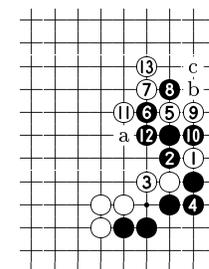
Diag. b5 : Noir diffère la capture de la pierre ⑮ et sort vers le haut. La présence de cette pierre coûtera un temps supplémentaire à Noir qui ne pourra pas capturer le groupe ○-③-①. C'est Blanc qui capturera ses 2 pierres en *shicho* dans cette jolie séquence.

Diag. b6 : Noir capture immédiatement la pierre ⑮, afin de gagner le temps nécessaire à la capture du groupe ○-③-①. Il réussira mais au prix d'une influence blanche énorme vers le centre, qui compense largement, pour ce dernier la perte de quelques pierres. De plus, Blanc a le *sente* et pourra poursuivre en *a...* ou ailleurs !

Diag. b7 et b8 : Noir peut encore essayer couper les groupes blancs par ②, de l'autre côté. Blanc protège sa pierre en *atari* et Noir son coin. Blanc dispose alors d'un *tesuji* ⑤ !



Diag. b7



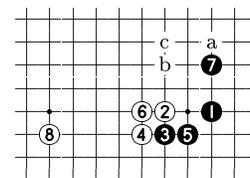
Diag. b8

Diag. b7 : si Noir opte en ⑥ pour la capture de ①, Blanc peut jouer le coup de forme ⑦ pour couper l'accès au centre à Noir et obtenir une belle influence vers le centre.

Diag. b8 : si Noir joue ⑥ en *hane* sur ⑤, après ⑬, *a* et *b* sont *miai* (équivalents). Soit Noir en *a* découpe tout et laisse Blanc capturer et faire un groupe solide sur le bord; soit en *b* (ou mieux *c*), il capture les pierres noires et Blanc a une influence énorme vers le centre.

C - Conclusion

Voilà pourquoi, localement, Noir doit jouer ⑦ comme dans LE *joseki* ! *b* est maintenant un coup clé qui étend la zone noire tout en réduisant celle de Blanc. Si ⑦ est en *a*, ni *b* ni *c* ne peuvent jouer ce rôle.



LE *joseki* !

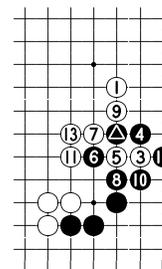
L'étude montre que Blanc peut exploiter à son avantage cet *overlay* si Noir ne rajoute pas un coup, annihilant ainsi le *gain* qu'il aurait pu espérer de son extension abusive.

De plus, Blanc a le privilège d'enclencher la séquence quand il le veut,

Diag. c1 et c2 : Il peut donc approcher ▲ en ① avant de se lancer dans l'attaque, voire jouer le gros coup de *yose* ③ !

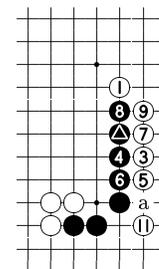
Voyons en détail les suites possibles de ce coup de *yose* :

Diag. c1 : Noir attaque les 2 pierres ③ et ⑤. Blanc les sacrifie en échange d'une forme solide ⑪-⑬-⑦ et d'une magnifique influence vers l'extérieur.



Diag. c1
② *tenuki*

Diag. c2 : Noir écrase Blanc sur le bord. Celui-ci opère cependant une réduction substantielle du coin. Noir doit protéger son coin par ⑩ en *a*. S'il ne le fait pas, ⑪ menace la base de vie de son groupe. Donc, Blanc finit la séquence en *sente*, ce qui est un réel avantage supplémentaire pour lui.



Diag. c2
②, ⑩ *tenuki*

Problème de direction de jeu

Blanc joue

Après le *yose*, l'*overplay* dans un *joseki* classique, voici un petit problème de direction de jeu.

Quel est, selon vous, le meilleur coup de Blanc : *a*, *b*, *c* ou *d*?

Ce sont tous des coups importants. Ils sont analysés ci-dessous.

Avant de regarder cette analyse, essayez de déterminer la meilleure option de Blanc.

Analyse des coups

a : Blanc prend le coin.

Diag. d1 : il garde le bord bas et Noir le bord droit.

Diag. d2 : il est enfermé, mais l'influence noire est abimée par la présence des pierres blanches en bas (△ dans le diag. d).

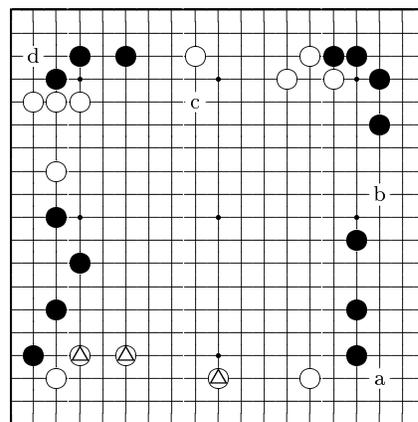
b : Blanc envahit le bord droit pour réduire le potentiel de Noir sur le bord droit.

c : si Blanc ne joue pas dans cette zone, une invasion noire peut anéantir ou réduire ses prétentions sur le bord du haut. Noir a deux possibilités :

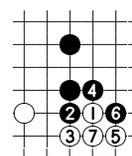
Diag. d3 : connecter par en-dessous à son coin droit.

Diag. d4 : sortir vers le centre en *a* ou *b*. Si ① est en X, l'invasion noire a moins de chances de succès. Blanc peut empêcher la connexion au coin par ③ et Noir aura maintenant des difficultés pour sortir sa pierre.

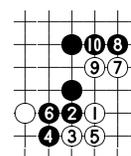
d : Blanc réduit le coin noir.



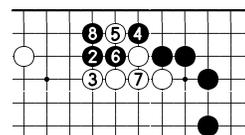
Diag. d : Blanc joue



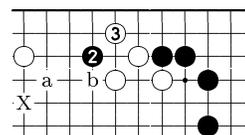
Diag. d1



Diag. d2



Diag. d3



Diag. d4

Le bon choix ?

a semble le plus gros en points. Mais il n'est pas urgent.

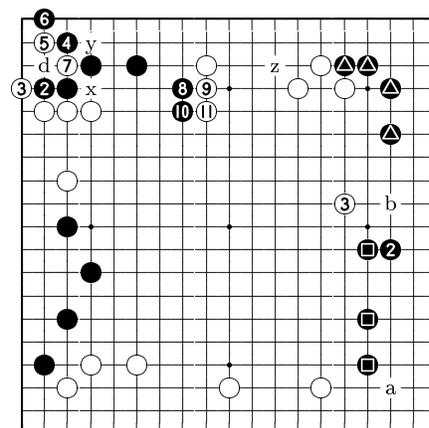
b est le moins bon. Certes il prive Noir de quelques points, mais celui-ci va renforcer son groupe ④ et aucune contre-attaque blanche n'est possible sur le groupe △ déjà très solide. De plus, le groupe d'invasion n'a pas la place de vivre sur place et n'a pas de connexion immédiate.

c vient avec **d** !

Le meilleur coup est d. Blanc réduit le coin. Noir ne peut l'empêcher de faire un œil. S'il joue en ⑥, il devra ensuite choisir entre *x* (et Blanc en *y*) ou *y* (et Blanc en *x*), et dans les 2 cas, Blanc fait son œil. Le groupe blanc est donc vivant ! Mais le groupe noir n'a plus de base de vie et va donc devoir sortir, par exemple en ⑧. Blanc va continuer son attaque et finir par jouer ⑩ (le coup **c**), protégeant ainsi son groupe d'une invasion en *z*.

Le coup *d* permet donc à Blanc 3 choses bénéfiques :

- le groupe blanc vit en haut à gauche.
- le groupe noir, privé de sa base de vie est affaibli et doit fuir.
- l'invasion en *z* par Noir devient problématique pour celui-ci.



Le bon choix ?