

Analyse de partie d'un double digit kyu

14 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



Double digit kyu ?

En « français » : kyu à 2 chiffres : joueur dont le niveau est compris entre 20k et 10k. Les single digit kyu ont un niveau entre 9k et 1k. Au dessus, on trouve les joueurs « en dan ».

Les fautes les plus généralement commises par les double digit kyu sont analysées, entre autres, par Yuan Zhou (Comment ne pas jouer au go) et Neil Moffatt (Double Digit Kyu Games).

En voici quelques-unes :

jouer sans vision d'ensemble (suivre l'adversaire) ; jouer des coups lents ; ne pas prendre le *sente* suffisamment au sérieux ; avoir l'œil rouge (voir les territoires de l'adversaire plus grands que les siens ; s'appuyer sur la pensée magique (l'adversaire ne va pas voir ce que je vois, ou, si je joue ça, il va forcément répondre ça) ...

Début de partie : coups 1 à 12

Le début de partie est calme.

Notons ici que Noir 11 aurait pu être en *a*.

Avec Blanc 12, les coins et les bords sont maintenant dessinés. Il est temps de s'intéresser au centre.

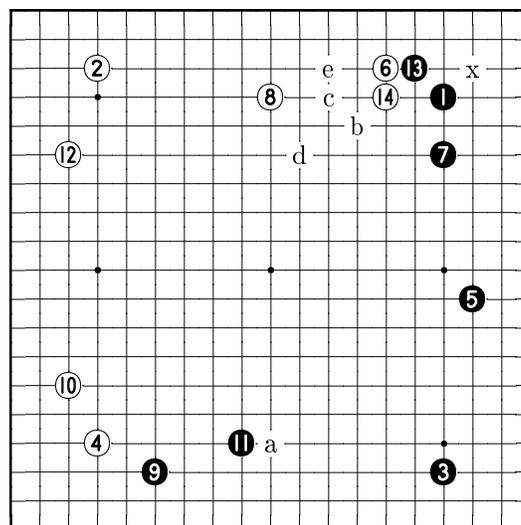
Noir 13

Noir joue malheureusement 13 dans le coin haut droit et, avec 14, Blanc s'ouvre la route vers le centre.

L'invasion noire en *e* est maintenant impossible et Blanc peut quand même envahir le coin en *x*.

Noir pouvait jouer en *b*. Après Blanc en *c* et Noir en *d*, Noir prend une option sur le centre, en harmonie avec ses pierres 11, 3, 5 et 7.

Noir pouvait aussi lancer une invasion en *e*. Il gagne un peu de territoire, mais Blanc obtient en contrepartie une belle influence sur le centre. Déconseillé à ce stade de la partie.



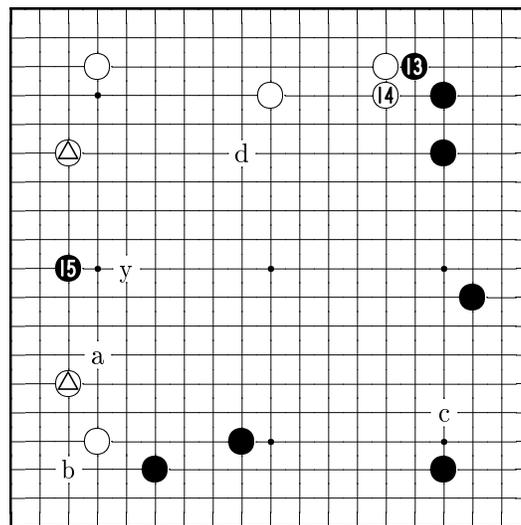
Noir 13

Noir 15

Noir 15 est un mauvais coup. L'espace est trop réduit entre les pierres blanches marquées ⊕ pour que Noir puisse espérer y créer une base de vie. Cette faiblesse va contraindre Noir à batailler pour la survie de 15. La suite montrera qu'il n'y arrive pas. Blanc aurait pu punir en *y*, mais il ne répond même pas à ce coup et s'octroie le coin bas gauche. Si Noir avait voulu réduire efficacement le moyo blanc en élaboration à gauche, il aurait pu jouer 15 en *a*, en un classique coup à l'épaule. Deux suites possibles de ce coup sont envisagées plus bas.

Ces réflexions sur le coup Noir 15 montrent que, lorsque l'invasion n'est pas possible (ou pas souhaitable), une bonne réduction peut s'avérer très efficace.

Noir 15 en *b* est aussi un gros coup en terme de points. Des coups de renforcement, comme *c*, ou de réduction vers le haut, comme *d*, sont également à considérer.



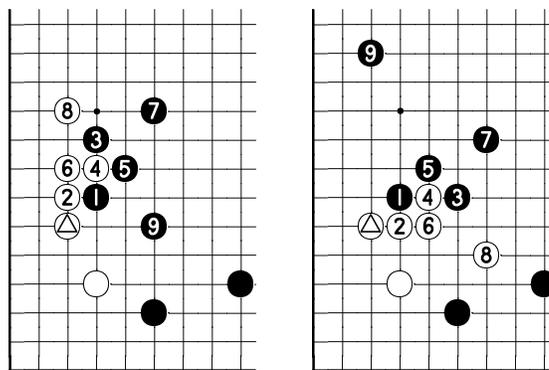
Noir 15

La réduction par le "coup à l'épaule" est étudiée dans la figure ci-contre.

Noir joue donc ① à l'épaule de △. La réponse de Blanc oriente la suite du jeu (variations 1 et 2).

Dans les deux cas, après Blanc ②, Noir peut continuer directement en ③, ou suivre la variation indiquée. Notez le coup ⑦, très léger, consolidé par ⑨. À la fin de la variation 1, l'influence de Noir au centre est manifeste.

Dans la variation 2, après ⑦, ⑧ et ⑨ sont miai (équivalents, symétriques), dans la mesure où, si Blanc choisit de poursuivre vers le centre et le sud, Noir s'étendra vers le nord et réciproquement.



variation 1 variation 2
Coup 15 "à l'épaule"

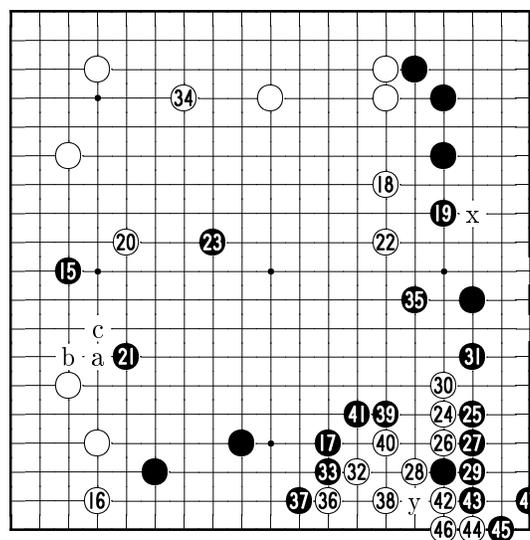
Les coups 15 à 47

Blanc ⑩ concrétise le coin. Noir ⑪ consolide son moyo en bas du goban, mais sa pierre ⑮ est toujours isolée.

Blanc ⑫ menace une invasion en *x* ou une réduction en 19. Noir répond.

Blanc ⑳ s'appuie sur la faiblesse de la pierre ⑮ pour construire un énorme moyo au nord du goban. Noir doit maintenant choisir entre le sauvetage de sa pierre isolée et la gestion du moyo blanc. Noir ㉑ essaie de sauver ⑮, mais un coup d'épaule en *a* aurait été plus efficace. Après Blanc *b*, Noir *c* assurait la fuite de ⑮ vers le centre.

Blanc ㉒ continue de construire un moyo, de plus en plus palpable et Noir ㉓ est une tentative d'assurer une entrée dans celui-ci. Mais les pierres ⑮, ㉑ et ㉓ de Noir sont trop distantes, divisées et attaquables, pour que cela puisse réussir. Cela laisse le temps à Blanc d'attaquer le coin bas droit.



Coups 15 à 47

Noir ㉓ est un peu mou. Il n'attaque pas et ne fait pas de points. Joué en *y* ou 38, ce coup aurait pu couper la base de vie du groupe blanc. De même, en 39, il aurait attaqué le groupe blanc sévèrement. Enfin, la consolidation du trio ⑮-㉑-㉓ devrait rester une priorité.

Blanc ㉔ assure les 2 yeux de Blanc.

Noir ㉕ puis ㉖ sont des coups de yose qui lui font perdre l'initiative. Nuisibles en général, de tels coups en milieu de partie s'avèrent désastreux dans un tel contexte. . .

Les coups 48 et suivants

Blanc 48 menace d'isoler Noir 15. Blanc a tellement d'avance dans la partie qu'il peut faire l'économie d'une attaque plus sévère en *a*.

La réponse de Noir ne permettra pas de sauver la pierre 15, comme la suite le montre. La victime sera capturée, et ses sauveteurs également !

Noir 59 aurait dû être joué en 60 de manière à isoler les pierres 52 et 56 et rentabiliser le centre. Le prix à payer est le sacrifice de la pierre \triangle .

Le coup joué provoque un ko. Normalement, un ko ne se joue que si celui qui le provoque possède des menaces plus fortes et plus nombreuses que celles de l'adversaire. Ce n'est visiblement pas le cas ici.

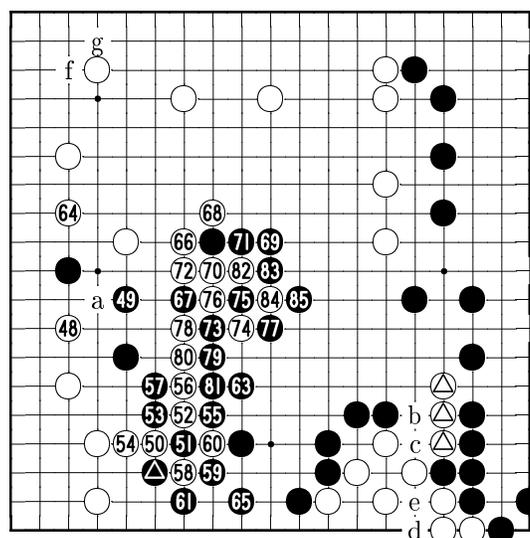
Ainsi, Noir *b*, suivi de *c*, peut mener à la capture du groupe \triangle . Mais le coût pour Blanc est faible comparé au bénéfice de sa connexion en 51.

Noir *d* est une autre menace, plus grosse que *b*. Après la capture des 3 pierres par *e*, la vie du groupe blanc est compromise. Ce coup doit être considéré par Blanc, qui, de ce fait ne reprendra peut-être pas le ko.

Le san-san du coin haut gauche (Noir *f* suivi de *g*) en est une autre.

Dans la partie, Noir renonce au ko par 61 et consomme ainsi le déchirement de ses groupes. Blanc 62 connecte en 51 et les nombreuses faiblesses de noir pourront maintenant être exploitées.

Noir 69 aurait dû être joué en 71 pour éviter la création de nouvelles faiblesses noires, mais le gain de la partie est scellé depuis longtemps et il n'est rien que Noir puisse faire, désormais, pour le renverser.



62 → 51

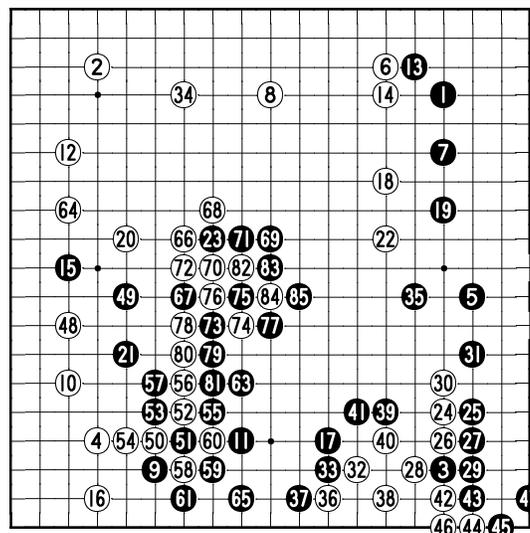
Coups 48 et suivants

Conclusion

En dehors des coups lents 13, 43, 45... , et d'autres erreurs décrites plus haut, Noir paie, tout au long de cette partie, la création précoce d'un groupe faible (Noir 15). Blanc exploitera habilement les tentatives de consolidation ou connexion pour s'assurer d'un immense territoire dans le haut du goban et déchiqueter tranquillement le moyo noir.

Rappel de quelques principes délivrés par les Maîtres du Club de Go de La Rochelle pour favoriser la progression de leurs élèves :

1. Éliminer les coups lents
2. Éviter les groupes faibles
3. Approcher du côté ouvert (fuseki)
4. Utiliser habilement les invasions
5. Utiliser encore plus habilement les réductions



62 → 51

La partie complète