

Les formes de base

24 février 2016 - par *Antoine DHUR*
 Transcription : *Bertrand Vachon*

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



Généralités

Il y a deux façons d'apprendre la musique :

- travailler son solfège, étudier les notes... (méthode scolaire)
- recopier ce qu'on entend et le reproduire sans connaître la technique qui est derrière

De même au jeu de Go, on peut apprendre ses *joseki* et ses séquences par cœur, apprendre à lire très loin, etc... (méthode des professionnels). On peut également apprendre à reconnaître certains motifs et les manipuler (ce sont les formes) sans pour autant tout savoir sur eux et sur la théorie du jeu.

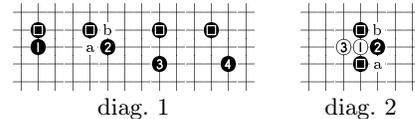
C'est cette dernière approche que nous utiliserons dans ce cours.

Les formes de base

Voici 4 méthodes pour relier une pierre à une pierre amie (■) (de la même couleur) que tout joueur de Go a déjà rencontrées. *Nous considérons ici que Blanc n'a pas joué dans le voisinage immédiat.*

Cela nous donne les formes suivantes (diag. 1) :

- ① *nobi* : sur une liberté de la pierre (■).
- ② *kosumi* : en diagonale de (■).
- ③ *tobi* : dans une direction cardinale, à une intersection de (■).
- ④ *keima* : à 2 pas dans un sens et 1 dans l'autre.



Les formes 1 et 2 sont très solides. L'adversaire ne peut pas les séparer. C'est évident pour la forme 1. Pour la forme 2, si Blanc vient en *a*, Noir connecte en *b* et *vice-versa*.

La forme 3 peut être coupée, comme le montre le diag. 2 (selon l'environnement, ça peut ne pas être un très bon coup de Blanc). Après ③, si Noir joue en *a*, Blanc peut couper en *b* et *vice versa*.

Pour empêcher l'adversaire de couper le *tobi*, il suffit de jouer en ① avant lui !

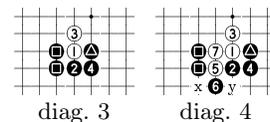
Le cas du *keima* sera étudié plus bas.

Connexion insécable à une pierre ou un mur

Étude : extension d'un mur de 2 pierres au centre.

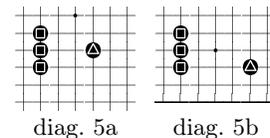
Diag. 3 : La forme ne peut pas être coupée si (▲) s'étend de 2 (et laisse 1 intersection vide). (Si Blanc joue ① en 2, Noir connecte directement en 1 !).

Diag. 4 : (▲) s'étend de plus de 2 : la forme peut être coupée. Maintenant, si Noir connecte en *x*, Blanc coupe en *y* et *vice versa*. La suite dépend alors du contexte du *goban* et des possibilités de *shicho*.



Si le mur est près du bord, la coupe est plus difficile. D'où les 2 règles suivantes :

- Règle 1 : à partir d'un mur de *n* pierres, **au centre**, une extension (▲) de *n* (qui laisse *n* - 1 intersections vides) ne peut pas être coupée. Cf. diag. 5a pour *n* = 3.
- Règle 2 : à partir d'un mur de *n* pierres, **en 3^e ligne**, une extension (▲) de *n*+1 (qui laisse *n* intersections vides) ne peut pas être coupée. Cf. diag. 5b pour *n* = 3.



La règle s'applique pour les valeurs raisonnables de n (disons 6 ou 7 max.). Une pierre seule correspond à n = 1.

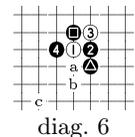
Un *keima* peut-il être coupé ?

La coupe d'un *keima* dépend d'un *shicho*.

Diag. 6 : après l'échange ①-②, si Blanc coupe brutalement par ③, sa pierre ① est prise dans un *shicho* par ④ et donc, le *keima* n'est pas coupé.

Le *shicho*, ou *escalier*, ou encore *chemin à une liberté*, continue par ○→*a*, puis ●→*b* et ainsi de suite jusqu'à capture au bord.

Par contre, si une pierre blanche se trouve sur le chemin (par ex. en *c*), et on l'appelle *briseur de shicho*, Blanc peut se dégager et sauver sa pierre. Le *keima* est ainsi coupé.



Comment renforcer un *keima* ?

Diag. 7 : On peut bien sûr jouer en *a* mais la forme est lourde. En *b*, Noir obtient une forme plus légère que Blanc ne pourra pas couper (mur de 2). Pour préserver la légèreté et améliorer la solidité, Noir peut aussi former une *gueule du loup* en \otimes .

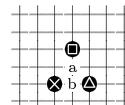
Blanc tente de couper dans les deux diagrammes suivants :

Diag. 8 : après ⑦, Noir ⑧ prend ⑤ en *shicho*, si celui-ci est favorable !.

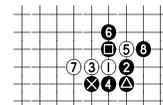
Diag. 9 : après ⑦, Noir ⑧ attaque ① et ③, puis, pose un *filet* (*geta*) avec ⑩ et Blanc ne peut s'échapper. (si $\bigcirc \rightarrow a$, $\bullet \rightarrow b$; si $\bigcirc \rightarrow c$, $\bullet \rightarrow d$).

Le *geta* fonctionne indépendamment de la présence d'un éventuel *briseur de shicho*. C'est pourquoi il est préférable de l'utiliser quand c'est possible.

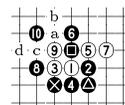
Diag. 10 : si Noir opte pour le *shicho*, Blanc peut feindre d'abandonner ses pierres et jouer en *a*, par exemple. Si ce coup appelle une réponse, Blanc pourra sauver ses pierres, et si Noir capture, Blanc bénéficie d'un coup supplémentaire dans la région de *a* qui peut lui procurer un avantage compensant la perte de ses pierres.



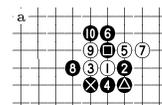
diag. 7



diag. 8



diag. 9



diag. 10

La base de vie

Celle-ci se construit en 3^e ligne. Mais quelle est l'extension idéale de \blacksquare ?

C'est une autre pierre, \blacktriangle , en 3^e ligne également, qui laisse 2 intersections vides (*niken tobi*).

Au centre, une telle forme pourrait être coupée, comme on l'a vu précédemment. Mais près du bord, en est-il de même ?

Sans pierre adverse à proximité

1. Blanc veut écraser Noir sur le bord (ex. : ① en *a*, diag. 11), Noir connecte simplement (en 1 dans ce cas), etc. Il a sa base de vie mais Blanc développe de l'influence vers le centre.

2. Blanc tente de couper en ① (diag. 11) Noir a 3 réponses possibles : *a*, *b* et *c*.

a : (diag. 12). Noir ne peut empêcher Blanc de vivre au bord et lui-même n'a pas stabilisé son groupe. Ce n'est donc plus une *base de vie* pour lui ! Échec.

b : (diag. 13). Noir connecte par au-dessous et ne peut être coupé :

Par exemple, $\bigcirc \rightarrow a$, $\bullet \rightarrow x$ et $\bigcirc \rightarrow b$, $\bullet \rightarrow y$.

(diag. 14). Si ③ est en 2^e ligne, Noir doit protéger en *b*, puis, après ⑤ en *a*, il capture en *x*. S'il tente de capturer en *a*, Blanc joue en *b*, Noir doit achever la capture de ③ et Blanc prend \blacktriangle en *shicho* en *y*.

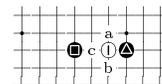
c : (diag. 15). Blanc sort avec ③, Noir connecte avec ④. Si Blanc tente la coupe en *b*, Noir capture en *x* ; s'il essaie en *a*, Noir protège en *b*, comme dans le diag. 14.

Note : au lieu de sortir avec ③, Blanc aurait pu tenter de passer dessous Noir en 4. Il lui sera difficile de vivre, mais peut créer de réelles difficultés à Noir...

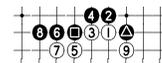
3. Blanc attaque la *base de vie* par dessous

Diag. 16 : Noir peut couvrir. Si Blanc vit, ce sera tout petit et Noir développe une belle influence. Il n'a peut-être pas de base de vie mais son groupe sera difficile à capturer ensuite.

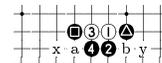
Diag. 17 : Noir peut bloquer. Là encore, ce sera difficile pour Blanc. S'il tente de sortir en *a*, Noir coupe en *b* et capture ① et ③. S'il joue ③ en *b*, Blanc crée une situation complexe dont il pourrait tirer parti.



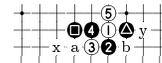
diag. 11



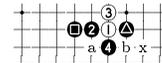
diag. 12



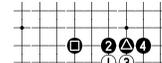
diag. 13



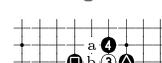
diag. 14



diag. 15



diag. 16

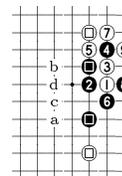


diag. 17

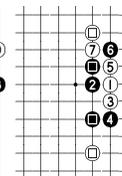
Avec des pierres adverses à proximité

Diag. 18 : quand Blanc approche la base de vie de Noir avec ses deux pierres \square , Noir doit consolider par un *tobi* (en *a* ou *b*) ou un *keima* (en *c* ou *d*). S'il ne le fait pas, l'attaque ① est sévère. Noir couvre avec ② et Blanc peut connecter vers le haut : Noir ne peut pas couper en ④ car sa pierre est capturée et la base de vie est ébréchée !

Diag. 19 : si, au lieu de connecter, Blanc descend avec ③, le résultat est pire pour Noir qui obtient une forme lourde et privée de la *gueule du tigre* du diagramme précédent.



diag. 18



diag. 19

