

# Le comptage des points

2 mars 2016 - par *Antoine DHUR*  
Transcription : *Bertrand Vachon*

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



**Constat** : Les joueurs en *dan* comptent, les joueurs débutants ne comptent pas...

## Quand compter ?

Théoriquement, après chaque coup...

Sans aller jusque là, il faut cependant compter au minimum 3 fois dans une partie :

- au *fuseki* (début de partie). Dans cette phase, les joueurs occupent l'espace et occupent les coins et les bords. Ils posent des options sur leurs futurs territoires et assurent la solidité de leurs groupes.
- au *chuban* (milieu de partie). Dans cette phase, les zones sont grossièrement réparties et les combats vont maintenant régler les prétentions respectives et dessiner de plus en plus précisément les territoires finaux.
- au *yose* (fin de partie). Dans cette phase, les joueurs clôturent effectivement les territoires.

Ces différentes étapes ne sont évidemment pas clairement définies et il appartient à chaque joueur de *sentir* quand on passe d'une phase à l'autre.

Il est recommandé de compter vers la fin du *fuseki*, au milieu du *chuban* et au début du *yose*.

## Pourquoi compter ?

L'idée est d'adopter son style de jeu en fonction de la situation. C'est pourquoi, idéalement, il faudrait compter à chaque coup.

Si on est en retard, il faudra jouer plus agressivement et, probablement, prendre des risques. On n'hésitera pas à compliquer la partie, dans la mesure où, si on ne le fait pas, on perd.

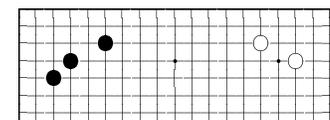
Si on est en avance, on jouera solide, en choisissant la simplicité, et on cherchera à maintenir son avance en évitant la corrosion de nos territoires par l'adversaire.

## Comment compter ?

Dans le diagramme ci-contre, les deux coins sont verrouillés et peuvent être considérés comme des territoires.

Combien chacun de ces coins vaut-il de points ?

Qui, de Blanc ou de Noir, est en avance ?



la position à évaluer

Règle : quand on estime la valeur d'un territoire, il faut imaginer tous les coups forçants extérieurs et compter les intersections vides restantes. On ne cherche pas à tuer, mais à réduire.

Il y a plusieurs méthodes de comptage selon que l'on imagine une réduction agressive ou non. Peu importe celle qu'on choisit, mais il faut absolument utiliser la même pour compter les territoires de Blanc **et** ceux de Noir.

Nous voyons ici 2 méthodes de calcul.

La méthode 1 vise à fermer pacifiquement les territoires. Rapide, elle ne nécessite pas de maîtriser les techniques de *yose*.

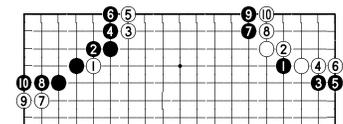
La méthode 2 revient à anticiper le vrai *yose*. Elle est donc plus complexe et requiert plus de temps de réflexion, mais correspond probablement mieux au résultat réel.

Dans le cas de la position à évaluer (diag. ci-dessus), les deux méthodes donnent Noir en avance de 6 points.

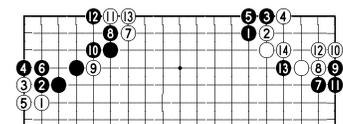
On peut donc utiliser la plus rapide, quand on débute dans l'art du comptage ! C'est bien **la différence de points** qui est importante !

Noir:17-Blanc:11, ou Noir:14-Blanc:8 correspondent à la même situation :

Noir mène de 6 points.



méthode 1. ●:17, ○:11



méthode 2. ●:14, ○:8

⑥ *tenuki* (jouée ailleurs)

Voici un autre exemple d'évaluation : la base de vie.

On suppose ici que la survie du groupe noir est assurée par l'environnement. On ne compte pas les points d'un groupe mort !

La méthode 1 donne 4 points pour une base simple et 10 points pour une double base, comme le montrent les diagrammes ci-dessous.



## Compter l'influence ?

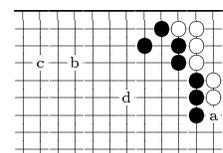
Il est difficile d'évaluer une influence en points.

Dans l'exemple ci-contre, le coin blanc peut être évalué à 7 points (surtout s'il y a une pierre noire en *a*). La séquence est *joseki* (équilibrée). Les experts considèrent donc que l'influence noire vaut environ 7 points.

Si c'est à Noir de jouer, avec un seul coup en *b*, il peut transformer la force de son mur en points concrets.

Si c'est Blanc qui joue en *b* en premier, l'influence du mur semble anéantie et Noir n'a pas ses points. Mais Noir peut attaquer la pierre blanche en *c*, la pousser sur le mur et, ce-faisant, concrétiser des points ailleurs. Noir peut aussi, en jouant vers *d*, vivre sur place et faire quelques points.

Le bilan est légèrement à l'avantage de Noir s'il n'y a pas de pierres environnantes. On peut donc compter cette influence comme valant environ 7 points. On évitera donc de l'évaluer à 0 (trop pessimiste) ou 20 (trop optimiste).



Influence