

# Hoshi : pinces de l'approche en *keima*-(2)

30 mars 2016 - par J.R. ARENILLAS

Transcription : Bertrand Vachon

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



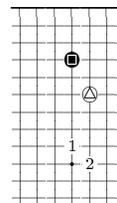
Ce cours fait suite à celui du 16 mars 2016.

Nous y étudions deux nouvelles possibilités de pincer offertes à Noir et recensées dans le diagramme 1 ci-contre.

1 : pince haute en *ogeima*

2 : pince longue basse

Les mots étoilés *aji* et *sente* sont expliqués en fin de ce document



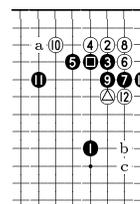
diag. 1

## 1. La pince haute en *ogeima*

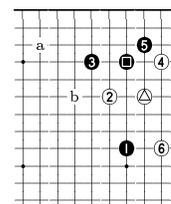
Voyons trois réponses de Blanc.

- L'invasion au *san san*

Diag. 2 : L'invasion ② permet à Blanc de s'installer dans le coin. La suite dépend des pierres environnantes et de la stratégie des joueurs. Ici, Noir coupe entre ① et ② ; la suite est classique. La pierre de pince ① est haute et lointaine et la pression qu'elle exerce sur ① est faible. De ce fait, lorsque Noir poursuit par ⑩, Blanc peut sortir son coin en *a*, ou sa pierre ①. Dans ce dernier cas, il se renforce d'abord en *sente\** par ⑫ qui force ⑬ pour empêcher la connexion des pierres blanches. Blanc peut alors tenter de sortir ou vivre sur place en *b* ou *c* et ruiner l'influence noire.



diag. 2



diag. 3

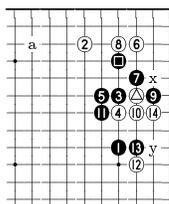
- La sortie vers le centre

Diag. 3 : Blanc peut également sortir sa pierre ① avec ②. Noir ③ protège le coin. Blanc ne peut attaquer ① d'un coup à l'épaule, car elle est haute : il se stabilise par ④ (qui force ⑤) puis ⑥ et, de plus, garde un accès au centre. Noir peut alors fermer son coin en *a* ou presser Blanc en *b* s'il dispose déjà de forces autour de *a*.

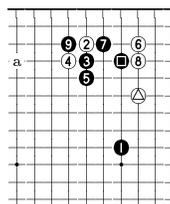
- La double pince

Blanc attaque la pierre de *hoshi* ④ de l'autre côté. Plusieurs suites sont envisageables. Nous en verrons quatre.

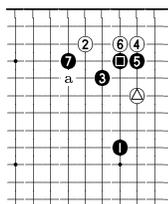
1. Diag. 4 : Noir ③ recouvre ①. Blanc sort avec ④ et Noir se renforce par ⑤. Blanc ⑥ envahit au *san san*. Noir peut alors couper de deux manières vers le haut ou, comme ici, vers la droite. Après ⑨, Blanc peut abandonner ses pierres ① et ④ pour l'instant (elles conservent leur *aji\**) et s'étendre en *a* puis poursuivre ailleurs : c'est la suite préférée de l'auteur. Il peut aussi protéger ses pierres comme le montre la séquence du diag. 4, et tenter de connecter en *x* ou *y* si l'environnement s'y prête, mais ce sera difficile.
2. Diag. 5 : Noir ③ recouvre ②. Blanc ④ bloque et Noir sort avec ⑤. Blanc ⑥ prend le *san san* et Noir coupe en ⑦. Blanc ⑧ connecte et Noir ⑨ fait *atari* : il laisse le coin à Blanc mais crée une belle influence sur le haut du *goban* ; ce coup est très bon si Noir dispose déjà de forces à gauche de *a*, il l'est beaucoup moins si c'est Blanc qui y est présent.
3. Diag. 6 : Noir sort avec ③ et Blanc ④ prend le *san san*. Noir coupe en ⑤ à cause de la présence de ①. Blanc fait des points en haut et Noir crée un mur vers le bas (⑦ peut être joué en *a*).



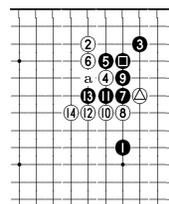
diag. 4



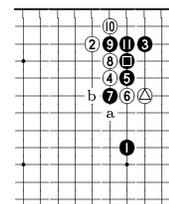
diag. 5



diag. 6



diag. 7



diag. 8

4. Diag. 7 et 8 : Noir prend le *san san* avec ③ et Blanc le confine dans le coin avec ④. Noir pousse alors au dessus ou à droite de cette pierre. Des suites correspondantes sont montrées dans le diag. 7 et le diag. 8.
  - . diag. 7 : généralement ⑧ ne doit pas être joué en 9 à cause des faiblesses blanches (coupe en *a* et pierre ①). Après ⑭, Noir garde son coin, mais le mur ⑭-① fragilise ① si Blanc a des pierres plus bas.
  - . diag. 8 : cette séquence est favorable à Noir, car après l'échange ⑩-⑪, si Blanc joue en *a*, Noir en *b* met les pierres ④ et ⑧ en danger, et si Blanc joue en *b*, Noir en *a* menace ⑥ et ①.

## 2. La pince longue basse

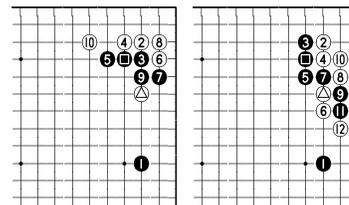
Cette pince est très lointaine et laisse beaucoup de liberté à Blanc. On retrouve les mêmes possibilités que dans la section précédente, avec des variantes dues à cet éloignement.

- L'invasion au *san san*

Diag. 9 : la séquence est analogue au diag. 2, mais, si Noir souhaite effacer l'*aji\** de  $\triangle$ , il doit jouer à son contact en 10, à cause de l'éloignement de 1.

Diag. 10 : si Noir choisit de couper de l'autre côté avec 3, Blanc, qui joue 6 en 9 si 1 est proche, peut agrandir son coin, comme ici.

Si Noir coupe avec 7, Blanc résiste facilement (12 capture 9 et 11).



diag. 9

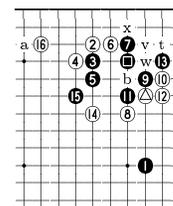
diag. 10

- La double pince « classique »

C'est la réponse la plus fréquente d'après *smartGo*. La suite est analogue à la séquence du diag. 5. Il existe cependant une variante, que Blanc peut déclencher avec 6 :

Diag. 11 : Au lieu de prendre le *san san*, Blanc peut pousser sur le bord. Noir bloque et on retrouve un *joseki* déjà étudié. Si 8 est joué en *a*, le résultat est équilibré et Noir peut jouer ailleurs.

Si, au lieu de faire cette belle extension, Blanc préfère sortir sa pierre d'approche, Noir 9 le prive d'une base de vie en bloquant l'accès au coin et protège du même coup sa faiblesse en *b*. Dans la suite proposée, Blanc est stabilisé en haut et sa pierre  $\triangle$  est quasiment sortie. Noir a séparé les deux groupes adverses, mais Blanc peut envahir le coin par  $\circ \rightarrow t, \bullet \rightarrow u \dots \circ \rightarrow x$ . Le statut de la pierre 1 dépend des forces en présence au dessous de celle-ci.

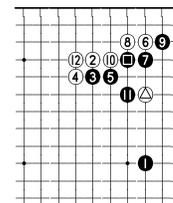


diag. 11

- La double pince haute

Cette séquence se rencontre assez rarement en partie.

Diag. 12 : Blanc ne met pas la pression sur le coin mais cherche à s'installer confortablement en haut du *goban*. De son côté, Noir œuvre à séparer les pierres blanches et occuper le bord droit. Le diagramme montre une séquence possible.

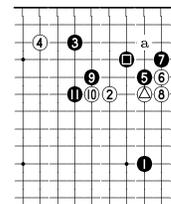


diag. 12

- La sortie

Diag. 13 : Blanc sort sa pierre avec 2. Noir s'étend par 3.

En fonction de l'environnement, Blanc peut alors envahir au *san san* (en *a*), ou, comme dans le diagramme, limiter les ambitions de son adversaire sur le bord par 4. Noir peut maintenant étoffer son coin. Blanc construit un mur vers le bas, mais la pierre 1, peu menacée du fait de son éloignement, limite son influence. En l'absence de forces blanches en bas à droite, cette séquence est clairement avantageuse pour Noir.



diag. 13

## Quelques mots expliqués

*aji* : arrière-goût, influence rémanente. Au *go*, se dit d'une ou plusieurs pierres potentiellement capturées mais encore présentes sur le *goban*. Du fait de cette présence, elles peuvent servir de menace dans une combinaison ultérieure ou faire perdre un temps précieux à l'adversaire s'il est obligé de les capturer effectivement.

*sente* : initiative. Au *go*, se dit, entre autres, d'un coup auquel l'adversaire doit répondre.

L'auteur du coup *sente* garde ainsi l'initiative.