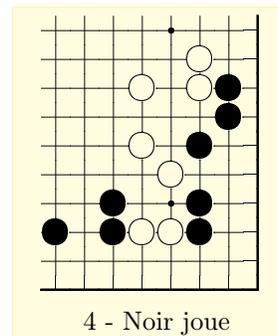
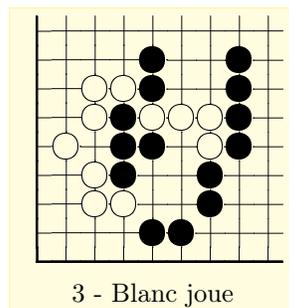
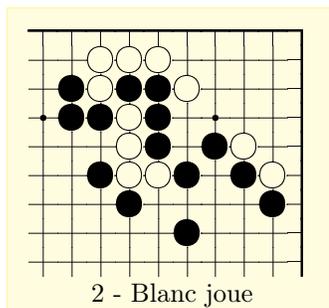
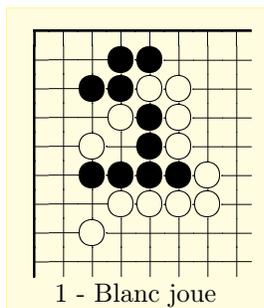
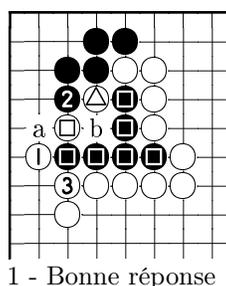
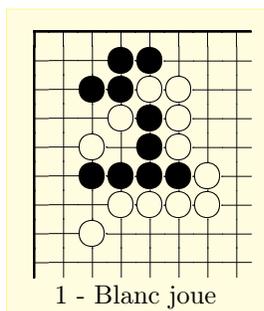




## Tsumego

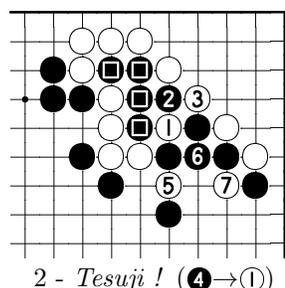
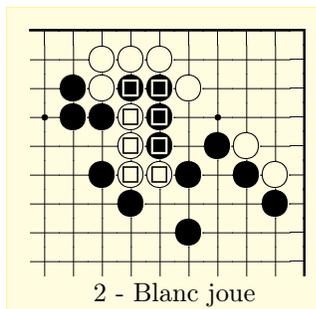


### Tsumego 1



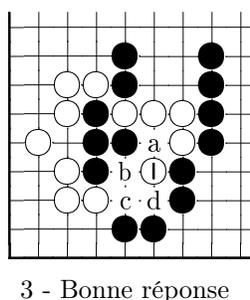
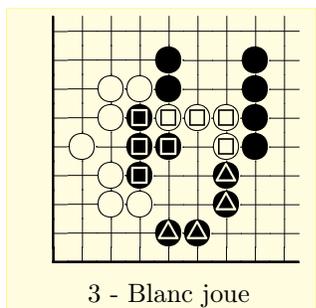
Bonne réponse. Blanc ① enlève une liberté à Noir, sans en enlever à son propre groupe. C'est une bonne technique à utiliser en cas de course aux libertés (*semeai*).  
 Noir répond ②, menaçant de capturer △ (et □ si Blanc joue en b !) afin de connecter toutes ses pierres.  
 Blanc ③ est un joli *snapback* qui capture les pierres □. Si Noir prend △ en b, Blanc capture le groupe en △.  
 Blanc ③ ne doit pas connecter en a car Noir prend en b et sauve ses pierres □.

### Tsumego 2



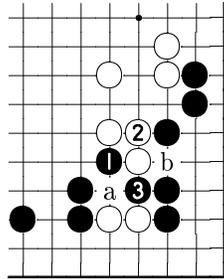
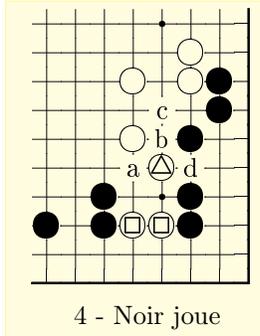
Le groupe □ a 2 libertés, le groupe ⊖ également. Comme c'est à Blanc de jouer, il pourrait donc gagner le *semeai*. Mais il ne dispose d'aucun moyen d'acquérir de nouvelles libertés alors que Noir peut se connecter à ses pierres voisines. Blanc doit donc contrôler cette connexion.  
 Coup brillant : Blanc ① démarre une suite de coups forcés qui se termine par la capture du groupe noir. Noir ④ connecte en ① en réponse à l'*atari* de ③.

### Tsumego 3



Là encore, les groupes □ et ⊖ ont le même nombre de libertés, mais ⊖ est isolé alors que □ peut se connecter à △.  
 Blanc doit donc empêcher cette connexion.  
 Bonne réponse : Blanc ① coupe les 2 groupes noirs. Si, à son tour, Noir veut isoler ① en a, Blanc fait *atari* en b et les pierres noires sont prises.  
 Si Noir préfère couper par l'extérieur, en c, Blanc joue en b. Noir ne peut se mettre en *atari* en a, mais s'il joue en d, Blanc connecte en a et gagne le *semeai*.

## Tsumego 4



Noir aimerait bien couper les pierres blanches. Mais où ?  
On remarque que si Blanc joue en *a*, il obtient un *nœud de bambou* (*a*-△ et □) et ces pierres sont connectées. Le plan de Noir a alors peu de chances d'aboutir.

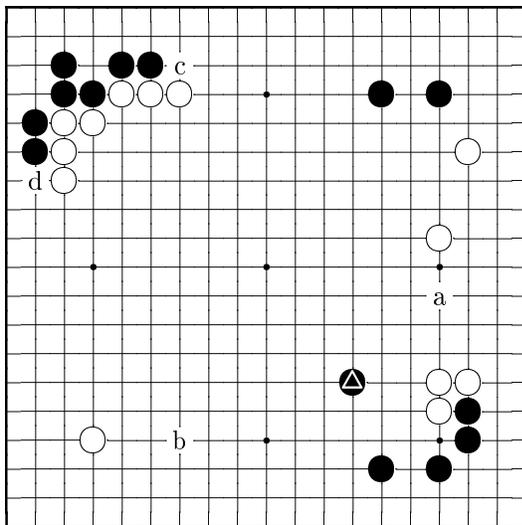
Dès lors, les réponses *b* et *c* sont disqualifiées : Blanc pourra jouer *c* tôt ou tard, ou exploiter la faiblesse noire en *d*.

Diag. 4a : Bonne réponse. Si Blanc connecte en ②, Noir coupe en ③ et alors *a* et *b* sont *miai*, c'est-à-dire que si Blanc joue l'un, Noir joue l'autre et la coupe est consommée. De même, si Blanc ② est en ③, Noir répond en ② et la suite est analogue.

Dans une telle situation, fréquente en partie, on ne pense pas toujours à ce coup simple et efficace !

## Direction de jeu

### Situation 1



Situation 1 - Après △, que joue Blanc ?

Quel est l'objectif de Noir △ ?

Il est double : envahir en *a* et faire un *moyo* en *b*. Les points *a* et *b* sont *miai*.

**a :** (diag. 1-a) peu satisfaisant.

Blanc gagne bien sûr des points sur le bord droit, mais Noir se développe énormément dans le bas.

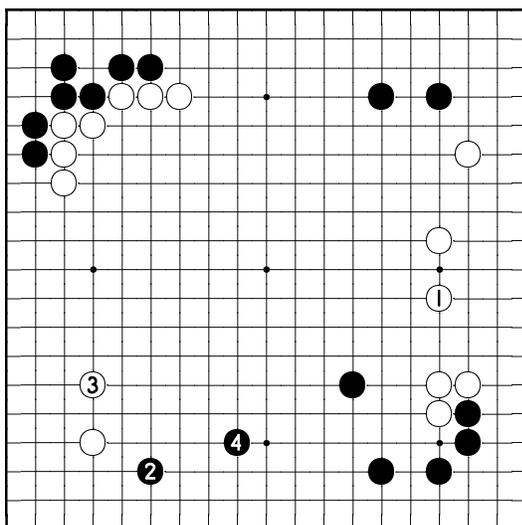
**b :** (diag. 1-b) le meilleur coup.

Blanc ① fait du territoire et limite Noir au sud.

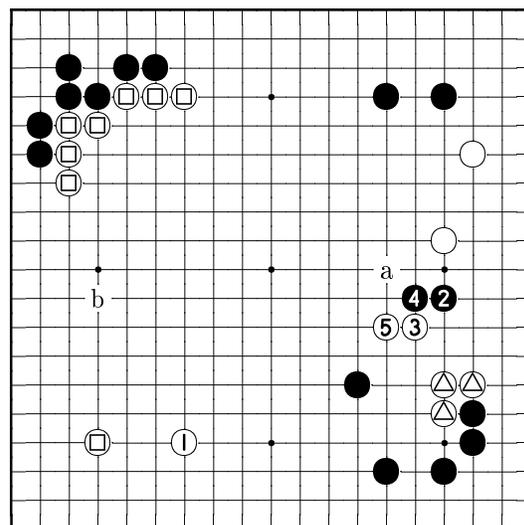
Si Noir envahit en ②, Blanc pourra sortir son groupe par ③ et ⑤. Noir devra, à son tour, sortir ses pierres faibles ④ et ④ en *a*, par exemple, et Blanc peut alors faire une belle zone avec *b*. Blanc ① et *b* fonctionnent remarquablement avec les pierres □ préexistantes.

**c et d :** mauvais timing.

Grosses mais moins urgentes, elles permettent à Noir d'envahir en *a* ou de faire son *moyo* en *b*.

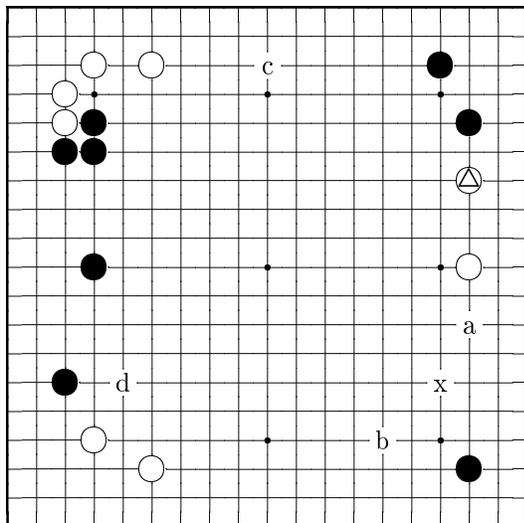


Réponse 1-a : Blanc protège son bord droit



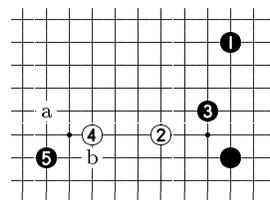
Réponse 1-b : Blanc se développe

## Situation 2

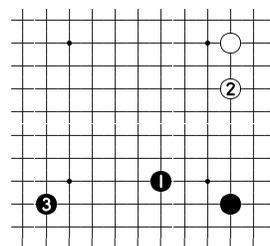


Situation 2 - Après  $\triangle$ , Noir joue a, b, c ou d ?

**a :** pas le meilleur. Après ②-③, Blanc s'installe avec ④. Noir peut encore jouer ⑤, qui est sévère (et *a* et *b* sont alors *miai*), mais Blanc grignote la zone noire.



**b :** le bon coup. Noir défend solidement le coin, et Blanc n'a plus de bonne extension sur le bord droit, ses autres pierres étant en 3<sup>e</sup> ligne. Après Blanc ②, ③ est un gros coup pour Noir. Si Blanc joue en 3, Noir répond en 2 qui est gros également.



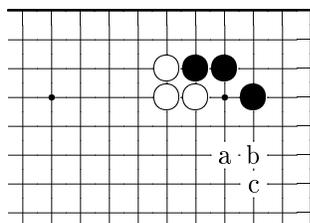
**c et d :** mauvais (*d* est cependant assez puissant localement). Noir laisse Blanc s'étendre à droite en *x*. Il doit répondre en *b* et Blanc est le premier à jouer en haut.

## JoseQuiz

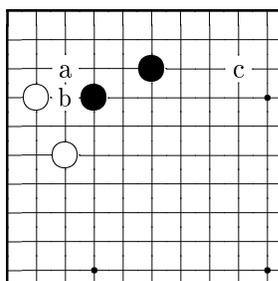
Petite révision de quelques *joseki* de base.

Trouvez qui joue, et, si possible, prévoyez la réponse du second joueur...

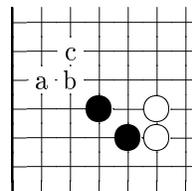
Les solutions sont données dans les pages suivantes.



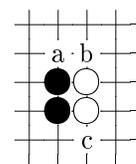
Joseki 1



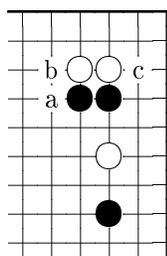
Joseki 2



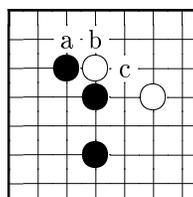
Joseki 3



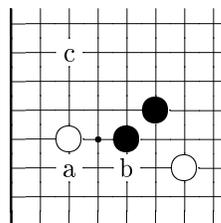
Joseki 4



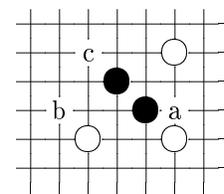
Joseki 5



Joseki 6

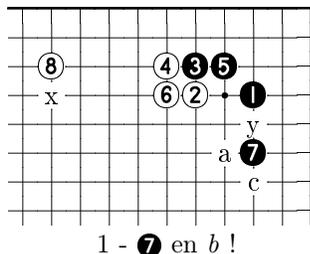


Joseki 7



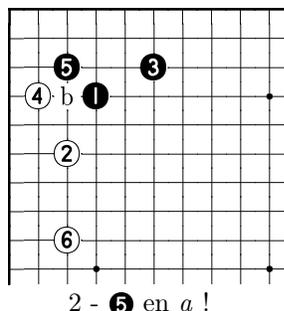
Joseki 8

### Le joseki 1



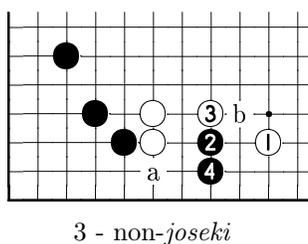
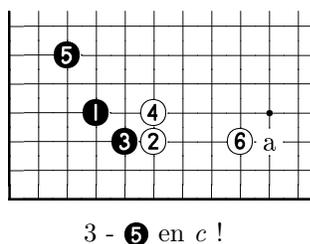
C'est à Noir et il joue en *b*.  
Après ⑥, Noir joue ⑦ et Blanc s'étend en ⑧. Blanc peut aussi s'étendre en *x* en fonction de l'environnement.  
Si Noir joue ⑦ en *a* ou en *c*, il crée une faiblesse en *x* que Blanc pourra exploiter.  
À la fin de cette séquence, Noir a le coin et Blanc possède une position solide sur le bord.

### Le joseki 2



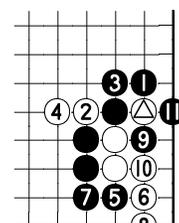
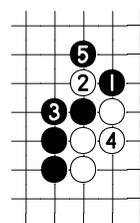
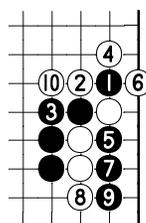
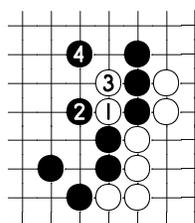
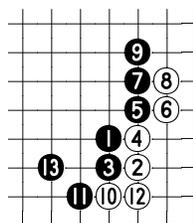
C'est à Noir et il joue en *a*.  
Après ④, Noir joue ⑤ pour protéger efficacement le coin. Blanc s'étend alors en ⑥ et obtient une position solide sur le bord.  
Noir ⑤ en *b* n'est pas une protection efficace du coin.

### Le joseki 3



C'est à Noir et il joue en *c*.  
Après Blanc ④, Noir verrouille le coin en ⑤. Blanc s'étend alors en ⑥. Le mur ②-④ étant de hauteur 2, l'extension théorique est de 2+1 intersections vides et donc en *a*. Mais, ici, les pierres ① et ③ sont puissantes. Le diagramme de droite montre que Noir peut envahir la zone blanche. Après ④, le connexion en *a* et la sortie en *b* sont *miai*.

### Le joseki 4



4 - ⑤ en *b* !

4a - la coupe

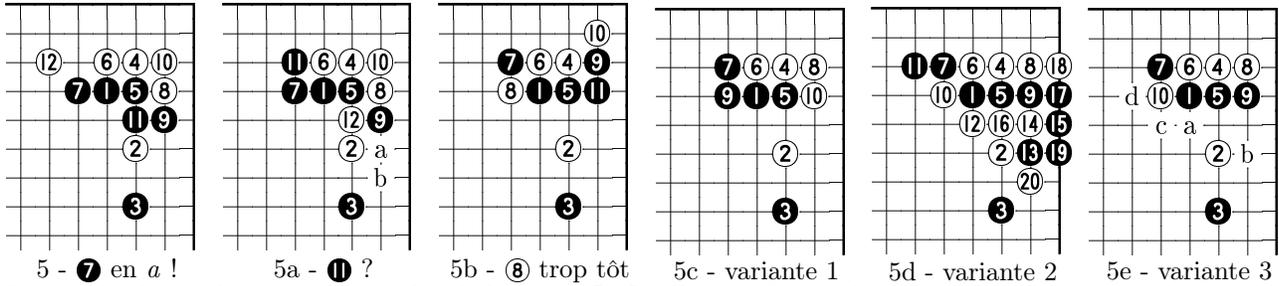
4b - variante 1

4c - variante 2

4d - variante 3

C'est une invasion classique de Blanc au *san san* ! C'est à Noir et il joue en *b*.  
La théorie prévoit qu'en l'absence de forces supplémentaires, Noir ne peut pas empêcher Blanc de vivre.  
Après ④, Noir joue ⑤ pour limiter l'espace de Blanc. S'il joue en *a*, il offre gentiment une place plus confortable à son adversaire. S'il joue en *c*, Blanc prend des points du coin et s'échappe sur le bord : il est très content.  
**Suite classique :** Noir joue ⑦ en 3<sup>e</sup> ligne (diag. 4).  
Blanc ne peut pas couper la forme noire (diag. 4a). Noir ⑬ est un coup de sécurité important.  
**Suite combative :** Noir joue ① en *hane* (diag. 4b,c et d).  
Diag. 4b : Blanc capture la pierre et conserve le coin, Blanc obtient un joli *ponnuki* et le contrôle du bord. L'échange ⑧-⑨ est important pour Blanc avant la sortie ⑩, même si nous ne montrons pas pourquoi ici...  
Diag. 4c : Blanc sacrifie ② et obtient des points dans le coin, mais Noir a une forte influence vers le centre.  
Diag. 4d : Blanc coupe au mauvais endroit et la suite est catastrophique pour lui...

## Le joseki 5



L'invasion du *joseki* 4 est ici précédée de la pince ②-③. C'est à Noir et il joue en *a*.

Diag. 5 : LE *joseki*. La pierre blanche ② provoque une faiblesse en ⑦ que Noir occupe immédiatement au lieu de faire le *hane* du *joseki* 4. Ensuite, Blanc doit faire les échanges ⑧-⑨ et ⑩-⑪ avant de s'étendre en ⑫.

Diag. 5a : si Noir ⑪ ne protège pas sa pierre ⑨, Blanc coupe en ⑫ et la capture en *a* (ou *b* si Noir joue en *a*). Pourquoi la réponse du *joseki* 4 ne fonctionne-t-elle pas ?

Diag. 5b : la présence de ② permet à Blanc d'isoler la pierre ⑦ en jouant ⑧. Mais cette coupe doit être préparée, sinon Noir se renforce dans le coin.

Blanc punit ⑦ en descendant en ⑧ d'abord ; dès lors, la connexion au bord ou la coupe de ⑦ sont *miai*.

Diag. 5c : Noir protège ⑦ en connectant par ⑨. Blanc relie alors ses pierres par ⑩.

Si Noir descend également, avec ⑨, Blanc coupe et Noir devra maintenant choisir de sacrifier son groupe ①-⑨ (diag. 5d) ou sa pierre ⑦ (diag. 5e).

Diag. 5d : si Noir s'étend en ⑪, Blanc répond par un joli *tesuji* en ⑫ et Noir ne peut plus sauver son groupe. Dans la séquence illustrée, Noir perd son coin et Blanc fait du territoire, de l'influence et des prisonniers. . .

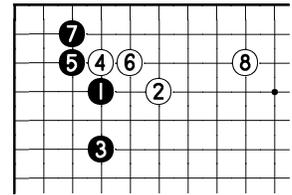
Diag. 5e : Si Noir sauve son groupe en le sortant (par *a* ou *b*) ou en attaquant la pierre de coupe (par *c* ou *d*), Blanc capturera quand même ⑦. C'est moins catastrophique pour Noir que 5d, mais ça reste bon pour Blanc.

## Le joseki 6

C'est à Blanc et il joue en *c*.

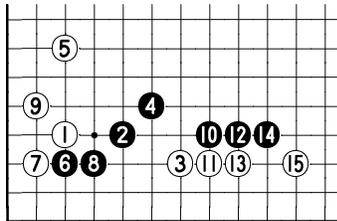
Cette approche haute par Blanc d'un *hoshi* noir est peu jouée.

Après ⑤, Blanc se replie en ⑥. Le résultat est un échange équilibré bord-coin.

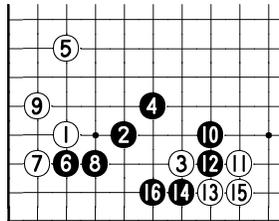


6 - ⑥ en *c* !

## Le joseki 7



7.1 - ⑤ en *c* !



7.2 - ⑤ en *c* !

C'est à Blanc et il joue en *c*.

Noir approche en ② le *komoku* blanc ①.

Blanc pince par ③ et Noir s'échappe par ④.

Blanc s'étend en ⑤ et Noir ⑥ entre au *san san*.

C'est un coup *sente* ! Si Blanc ne répond pas, Noir en 9 est sévère et Blanc perd le coin.

Les 2 séquences sont identiques jusqu'à ⑩.

Diag. 7.1 : Blanc vit en dessous.

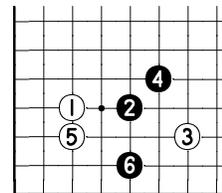
Diag. 7.2 : Blanc verrouille le bord à droite.

Les 2 séquences sont équilibrées. Blanc a le bord gauche et un accès ou des points à droite. Noir prend des points dans le coin et de l'influence vers le centre.

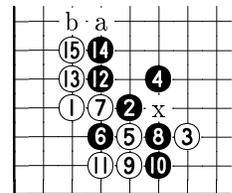
Mais pourquoi Blanc ne peut-il jouer ni en *a*, ni en *b* ?

Diag. 7a : après Blanc ⑤ en *a*, Noir descend en ⑥ et la forme blanche est déchirée, sans contrepartie.

Diag. 7b : Blanc ne peut pas connecter par en-dessous en *b*. La pierre ④ empêche la coupe en *x*. De ce fait, Noir va abandonner sa pierre ⑥ et construire une force puissante vers le centre qui peut devenir préoccupante (continuation *a-b*...). Blanc garde le coin (qui était déjà à lui à l'origine) et fait quelques points sur le bord gauche ce qui est une faible contrepartie.



7a - ⑤ en *a* ?

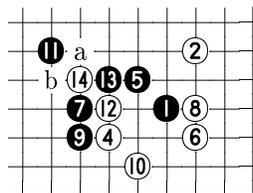


7b - ⑤ en *b* ?

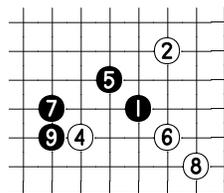
## Le joseki 8

C'est à Noir et il joue en *b*.

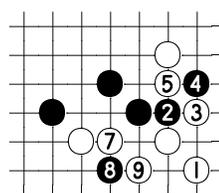
C'est une attaque d'un coin noir par Blanc. Noir ③ est *tenuki* (ce coup a été joué ailleurs sur le *goban*).



8.1 - ⑦ en *b* !



8.2 - ⑦ en *b* !



8.3 - Blanc connecte

Les diagrammes 8.1 et 8.2 montrent deux variantes, également *joseki*, dans lesquelles Blanc prend le coin et Noir contrôle un des bord et l'accès au centre.

Diag. 8.1 : ⑩ connecte les pierres ④ et ⑥. Noir ⑪ protège de la coupe en 14. Les coups ⑫ à ⑭ ne sont en général pas joués car la pierre de coupe est capturée par Noir en *a* ou *b* si l'un des *shicho* est favorable à Noir.

Diag. 8.2 : Blanc ⑧ est un *tesuji* qui permet la connexion inconditionnelle des pierres blanches comme le montre le diagramme 8.3. Les pierres ④ et ⑥ sont capturées.

Les deux autres réponses (*a* et *c*) sont mauvaises pour Noir :

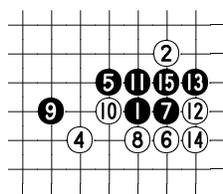
Réponse *a* : Noir joue ⑦ en *a*, pour couper, comme ça paraît naturel. Blanc se rapproche de sa pierre ④ par ⑧ puis ⑩.

Voici 3 variantes qui diffèrent à partir de Noir ① :

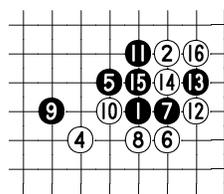
Diag. 8a : Noir protège la coupe. Blanc prend le coin avec une belle forme alors que Noir est surconcentré. C'est mauvais pour lui.

Diag. 8b : Noir joue ① plus haut. Blanc prend le coin et sort sur le bord supérieur (⑬ est capturée). La forme de Noir n'est pas belle. C'est très mauvais pour lui.

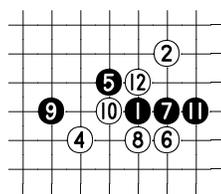
Diag. 8c : Noir s'étend par ①. la coupe ⑫ est très sévère. Noir devra lutter pour sauver son groupe ①-⑦-⑪. C'est très mauvais pour lui.



8a - ⑦ en *a* ?



8b - ⑦ en *a* ?



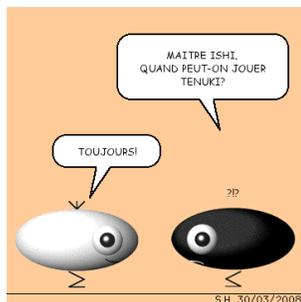
8c - ⑦ en *a* ?

Réponse *c* : Noir joue ⑦ en *c*. Il sort son groupe (qui n'est pas vraiment en danger) sans faire pression sur Blanc. Celui-ci connecte ses pierres comme dans le diagramme 8.3 : il est très content de son invasion !

## Commentaire sur ces *joseki*

L'idée de ce cours n'est pas de vous asséner des séquences à connaître par cœur, mais de vous apprendre à identifier des formes qui se retrouvent souvent dans les parties et à les utiliser au mieux.

Commencez par retenir le premier coup de chacun de ces *joseki* et jouez le dans vos parties dès que l'occasion se présente. La suite viendra naturellement...



<http://francois.mizessyn.pagesperso-orange.fr/JeuDeGo/yogo/tenuki.htm>