

Tsumego classiques - partie 1

06 mai 2015 - par *Maxence LOTHE*
 Transcription : *Bertrand Vachon*

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



Les 3 principes du *tsumego*

Pour tuer un groupe entouré, il faut, dans l'ordre

1. **réduire** l'espace de l'adversaire
2. **couper** où ça fait mal
3. **placer** au point vital

Formes classiques de 2^e ligne dans les *tsumego*

forme	longueur	statut
	4 5 6	mort incertain vivant
	6 7 8	mort incertain vivant
	4 5,6 7	mort incertain vivant
	5 6,7 8	mort incertain* vivant

Statut :

mort : que le défenseur joue en premier ou non

vivant : que l'attaquant joue en premier ou non

incertain : vivant si le défenseur joue en premier, mort sinon

* statut pouvant passer à mort si les deux coupes sont exposées.

⇒ Pour une analyse plus fine des affirmations résumées dans ce tableau, voir la page suivante !

Réduire ou placer d'abord ?

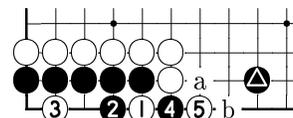
Quand il réduit, l'assaillant enferme son adversaire. S'il place d'abord, ce dernier peut, dans certains cas, s'échapper. En terme de points, le résultat est, de toutes façons, moins bon.

Voyons cela sur l'exemple de la ligne en coin de longueur 5, en présence d'une pierre extérieure noire, ▲ :

Blanc réduit d'abord.

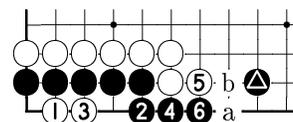
Si Noir capture ① avec ④, Blanc bloque en ⑤ et connectera en *a* ou en 4.

Le groupe entouré est maintenant complètement isolé et ne peut plus être sauvé.



Blanc place d'abord.

Après ②, Blanc doit jouer ③ sinon Noir y fait ses deux yeux. Noir peut alors glisser vers sa pierre ▲ et connecter par *a* ou *b*, qui sont *miai*.



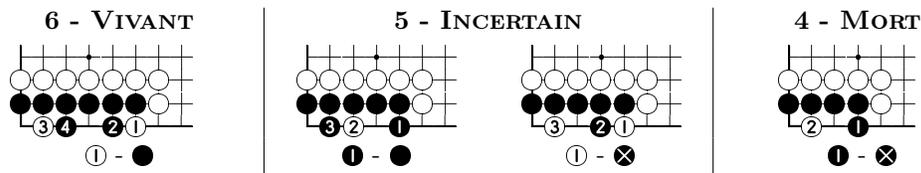
Dans les diagrammes suivants, Blanc est l'attaquant et Noir le défenseur.

Les deux symboles situés sous le diagramme indiquent :

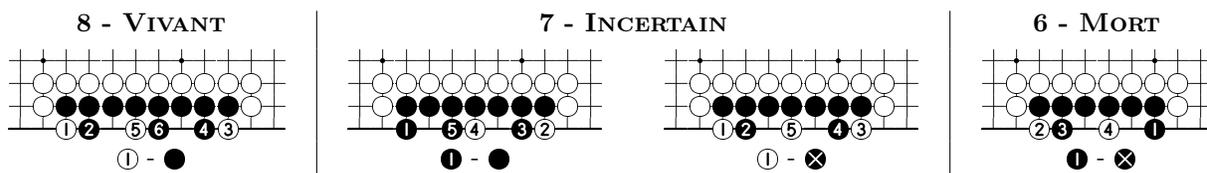
- qui joue en premier (⊙ c'est Blanc ; ● c'est Noir)

- le résultat de la séquence (⊗ Noir est mort ; ● Noir est vivant).

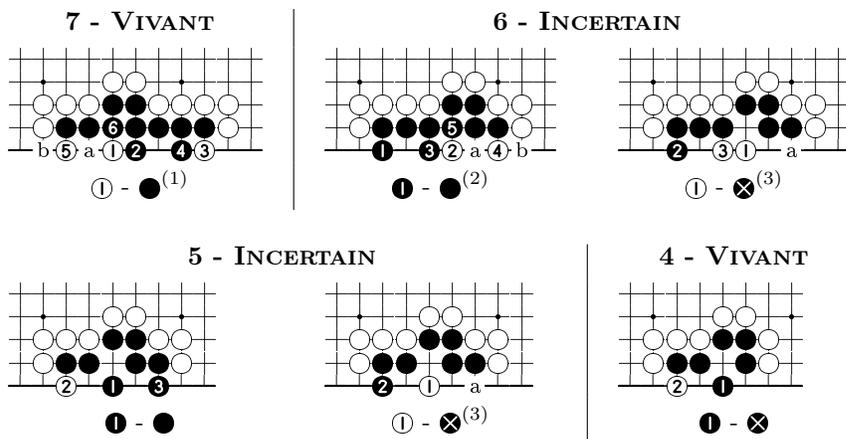
A - Une ligne en coin



B - Une ligne au bord



C - Une bosse, une coupe

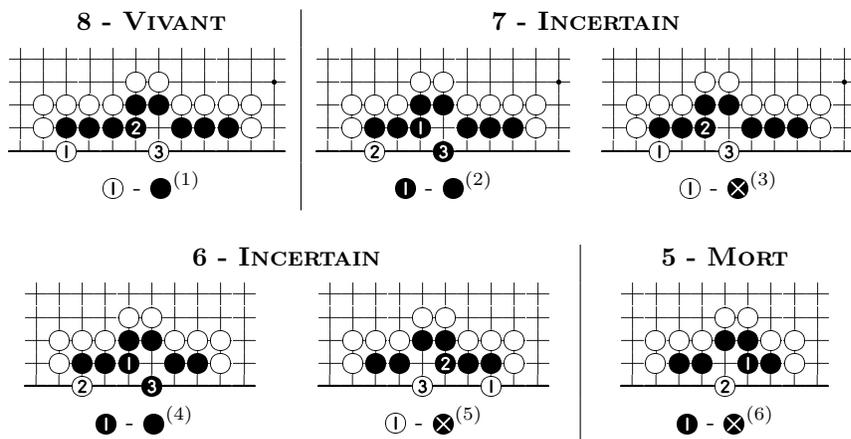


(1) Noir vit avec *a* (ou *b* si Blanc en *a*)

(2) Noir vit avec *a* (ou *b* si Blanc en *a*). Il peut aussi jouer comme en longueur 5.

(3) même s'il joue en *a*, Noir est mort.

D - Une bosse, deux coupes



(1) avec ③, on se retrouve dans le cas C 7 ⊙: ●

(2) avec ③, on se retrouve dans le cas C 6 ⊙: ●

(3) avec ③, on se retrouve dans le cas C 6 ⊙: ⊗

(4) avec ③, on se retrouve dans le cas C 5 ⊙: ●

(5) avec ③, on se retrouve dans le cas C 5 ⊙: ⊗

(6) avec ②, on se retrouve dans le cas C 4 ⊙: ⊗