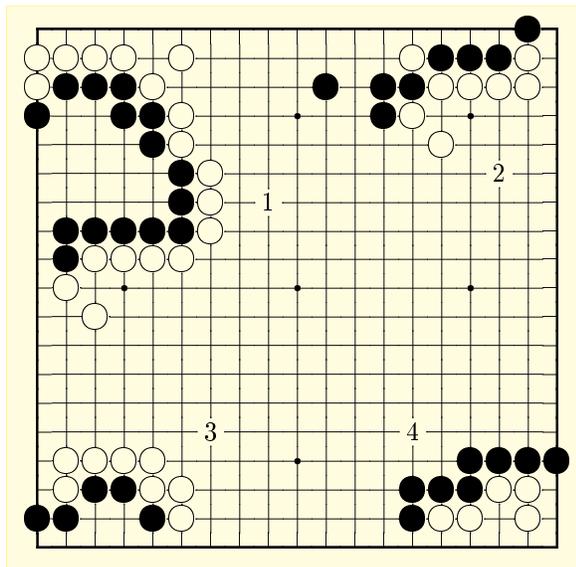




Tsumego



Tsumego 1 : en haut, à gauche. Blanc joue.

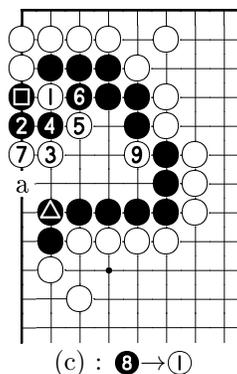
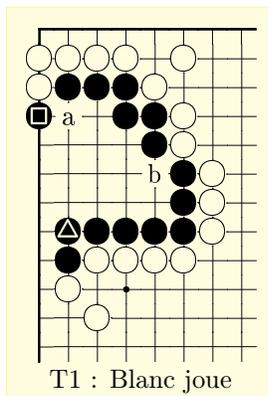
Tsumego 2 : en haut, à droite. Blanc joue.

Tsumego 3 : en bas, à gauche. Noir joue.

Tsumego 4 : en bas, à droite. Noir joue.

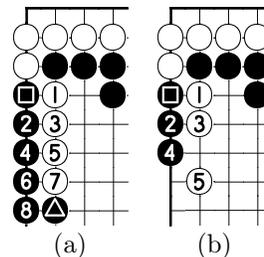
Ce sont des problèmes de *yose* (fin de partie).
Le but est donc de faire le plus de points possibles, et, dans le meilleur des cas, capturer !

Tsumego 1



Noir a deux faiblesses, *a* et *b*.
L'exploitation de la faiblesse *a* est classique. Revoyons là.

(a) Blanc se lance dans la capture de \blacksquare , mais la présence de \blacktriangle empêche cette capture car Noir connecte par \bullet .



(b) En l'absence de \blacktriangle (ou si elle est un cran plus loin), Blanc peut capturer les pierres noires en *geta*. Il faut cependant qu'il ait pu pousser au moins une fois (ici en $\textcircled{3}$) pour que Noir ne puisse pas se dégager en mettant $\textcircled{1}$ en *atari*.

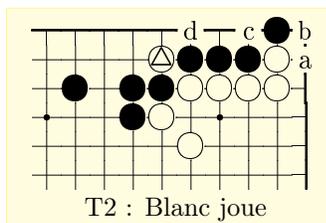
Diag. (c) : la bonne séquence, pour Blanc, consiste à menacer de capturer \blacksquare par un *geta* qui ne fonctionne pas, pour priver le groupe noir de libertés et utiliser alors la faiblesse *b* !

Après $\textcircled{1}$, Noir joue $\textcircled{2}$ car il ne craint pas la capture de \blacksquare (voir (a) et (b)). Blanc fait alors un *geta* avec $\textcircled{3}$ et Noir met $\textcircled{1}$ en *atari* par $\textcircled{4}$ (s'il pousse d'abord en $\textcircled{7}$, Blanc répond en *a* et ses pierres sont capturées).

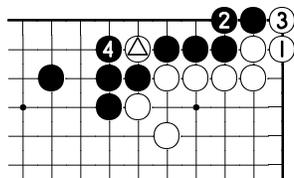
Ensuite, Blanc enchaîne des *atari* qui conduisent Noir à des réponses forcées pour y échapper : après $\textcircled{5}$, il capture la pierre $\textcircled{1}$; puis après $\textcircled{7}$ il connecte en $\textcircled{1}$. Blanc $\textcircled{9}$ prend groupe noir.

Du point de vue de Noir, ce *tsumego* est aussi un problème de *yose*. En effet, lorsque, en fin de partie, il se demande : « est-ce que je dois ajouter une pierre pour sécuriser mon groupe ? », il doit envisager cette séquence fatale et se répondre : « oui ! ».

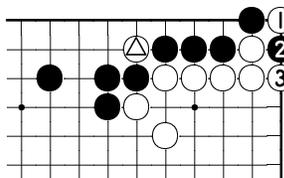
Tsumego 2



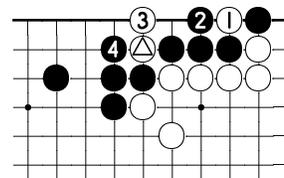
T2 : Blanc joue



(a) : classique



(b) : mauvais



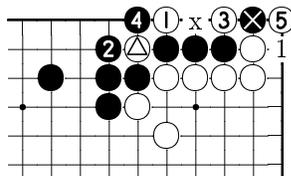
(c) : mauvais

a : *yose* classique (Noir est obligé d'ajouter ④).

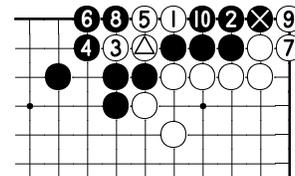
b : mauvais : Noir reprend et Blanc perd la pierre ① et le point ③ contre un *ko* sans enjeu.

c : mauvais : le sacrifice ① semble prometteur, mais après ②, Blanc doit descendre en ③ avant de mettre Noir en *atari*, ce qui laisse à celui-ci le temps de jouer ④. La suite mène à un autre *ko* sans enjeu.

d : la bonne réponse : après ①, Noir ne peut jouer ② ni en *x* (il se met en *atari*), ni en 3 (voir (e)). Il menace donc △. Blanc ③ est un *snapback* que Noir ne peut reprendre sans perdre ses 4 pierres. Il lui faut capturer par ④. Blanc peut alors prendre la pierre ⊗.



(d) : bonne réponse !

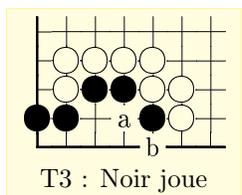


(e) : erreur de Noir !

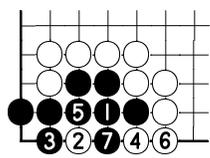
Bénéfice : 2 points par rapport à (a) ! 1 de territoire (marqué) et un prisonnier (⊗) (la capture de ① est compensée par la présence de ④). Dans une partie serrée, cela peut faire la différence !

Diag. (e) : au lieu de jouer ② comme dans (d), Noir connecte ⊗ ; suite logique jusqu'à ⑩, qui capture les 4 pierres blanches, mais Blanc rejoue alors en △ et les 6 pierres noires ne peuvent plus être sauvées !

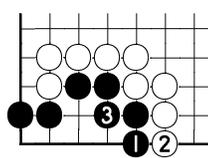
Tsumego 3



T3 : Noir joue



(a) : classique

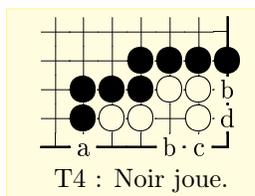


(b) : mieux ! (3 variantes)

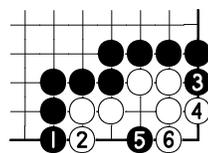
a : classique : Noir assure sa survie et fait 3 points (d'autres réponses de Blanc donnent le même résultat).

b : mieux : Noir s'étend au maximum et fait 5 points quelle que soit la réponse de Blanc.

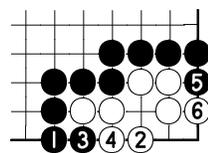
Tsumego 4



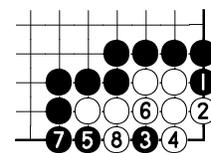
T4 : Noir joue.



(a1) - 5 pts ○



(a2) - 3 pts ○



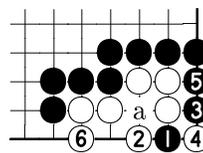
(b) - 3 pts ○

C'est une forme semblable au *tsumego* 3 et on peut retrouver Blanc vivant avec 3 points comme en 3-(a) !

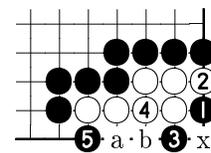
a : Noir réduit à gauche. Blanc peut vivre avec 5 pts (a1) ou 3 (a2).

b : Noir réduit à droite. Blanc vit avec 3 pts. Le résultat est identique si Noir joue d'abord ③ puis ①.

c : meilleur coup : ⑦ → ① *ko* direct. Dès la première menace insuffisante de Blanc, Noir capture le coin en *a*.



(c) - *ko* direct

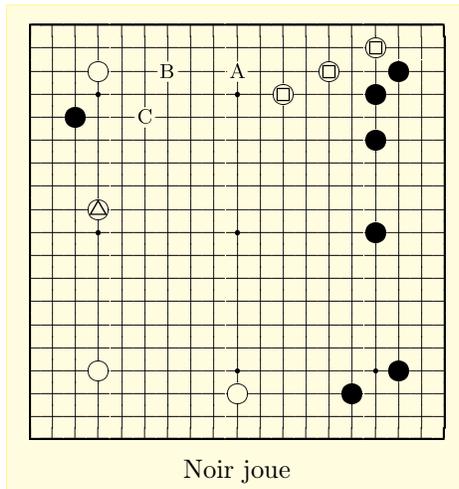


(d) - *ko* indirect

d : moins bon : Blanc doit lancer le *ko* en *x* (s'il joue en *a* ou *b*, il se met en *atari*). Noir devra reprendre le *ko* avant de pouvoir jouer en *a*, puis encore une fois pour capturer en *b*. Blanc pourra tirer bénéfice des ses 2 menaces auxquelles Noir n'aura pas répondu !

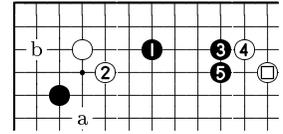
Direction de jeu

Premier cas

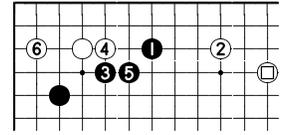


B : mauvais car dépend de Blanc ② !

cas 1 : le bord haut de Blanc est déchiré et Noir sort avec une belle forme. Si Blanc attaque en *a*, Noir joue en *b*

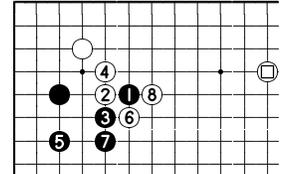


cas 2 : Blanc vit dans le coin, fait des points et ses groupes sont forts. L'influence des pierres noires est contrariée par ④.



C : mauvaise direction pour Noir.

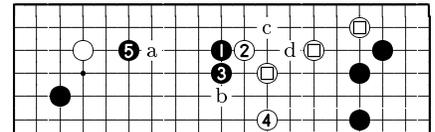
Blanc a un *joseki* et ses nouvelles pierres fonctionnent très bien avec le trio ④ : un beau *moyo* se dessine en haut du *goban*.



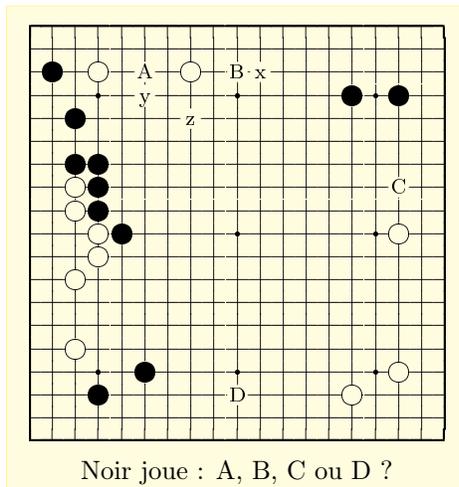
A : meilleur coup. ① menace l'invasion des pierres ④.

Si Blanc protège son groupe par ②, Noir sort puis s'étend en attaquant la pierre du coin.

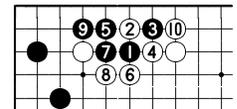
Si Blanc ② pince en *a*, Noir sort en *b* et pourra exploiter les faiblesses *c* et *d* du groupe ④, puis si Blanc ne répond pas à *b*, Noir en *c* est très sévère et le groupe ④ devient une belle cible !



Deuxième cas



A : peu satisfaisant. L'attaque directe de la faiblesse renforce Blanc et les espoirs de *moyo* noir en haut à droite s'estompent.



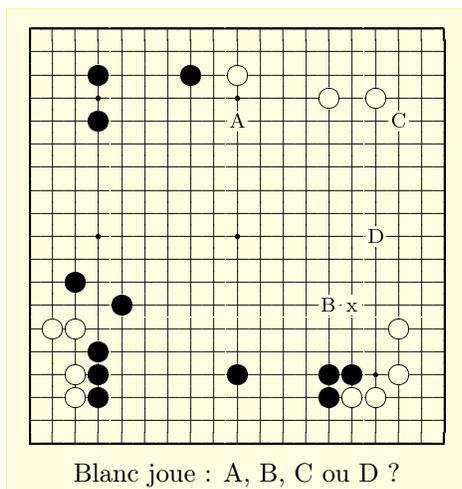
B : le meilleur coup, à la fois défensif et offensif. Blanc a une faiblesse en A. S'il la chapeaute en *y* ou s'il sort en *z*, Noir s'est étendu en haut à droite, gratuitement, et peut maintenant prendre un des gros points C ou D.

C ou D : mou. Blanc s'étend en *x* et il n'a plus de groupe faible. On peut l'obtenir avec un bien meilleur résultat en jouant *B*

On observe encore dans ce cas que l'attaque indirecte (ici en B) est très efficace. Elle oblige Blanc à répondre et Noir, gardant le *sente* peut jouer un second gros coup dans la foulée !

Troisième cas

Les meilleurs coups sont ceux qui servent plusieurs projets à la fois. Au *fuseki*, il s'agit souvent de réduire le territoire de l'adversaire tout en étendant le sien.

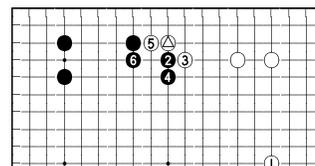
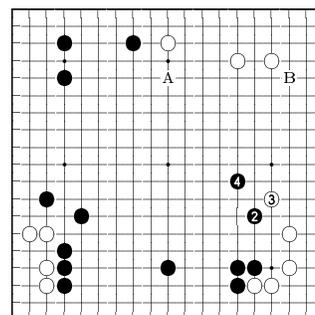


A ou C : coups purement défensifs qui ne réduisent pas la zone adverse.

Dans les 2 cas, Noir peut répondre en ② et ainsi... réduire Blanc tout en étendant sa propre zone. La suite indiquée montre que Noir développe son influence au centre contre quelques points concédés sur le côté droit.

D : coup un peu mou. Là encore, Blanc ne semble concerné que par son territoire.

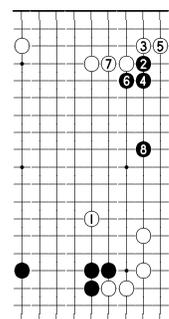
Noir attaque ④ et construit un gros *moyo* central.



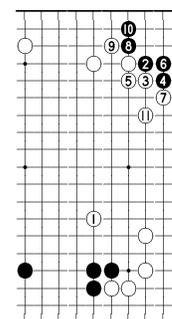
B : le meilleur coup. Le *moyo* blanc s'étend et Noir va tenter de le réduire ou de l'envahir, en ②, par exemple.

Blanc doit alors choisir la bonne direction de blocage : ③ au-dessus ou au-dessous de ② ?

- (1) - ③ bloque au dessus de ② : mauvaise direction ! il fait quelques points dans le coin, mais l'invasion noire anéantit le potentiel créé par le bon coup ① !
- (2) - ③ bloque au dessus de ② : bonne direction ! Blanc abandonne le coin à Noir mais a développé un gros *moyo* le long du bord droit et valorisé son coup ①.



(1)



(2)