

L'invasion

19 novembre 2014 - par *Maxence LOTHE*
Transcription : *Bertrand Vachon*

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



Généralités

Une partie de go se déroule en 3 phases : *fuseki*, *chuban*, *yose* (voir les mots en italique en fin de ce document). La première agression (invasion ou réduction) fait passer du *fuseki* au *chuban*. On distingue l'invasion (j'entre chez l'adversaire) de la réduction (je le confine). L'une n'est pas meilleure que l'autre. C'est une question de tempo et de stratégie. Il faut donc maîtriser les deux ! La réduction fera l'objet du cours du 12 décembre prochain.

Principes de l'invasion

1. **Envahir renforce l'adversaire.** Avant d'envahir, il faut examiner si la force créée par l'adversaire est bonne pour lui (et dans ce cas il ne faut pas envahir) ou non (et là, on peut !).
2. **Envahir renforce l'adversaire.** Une force est un investissement. En donner à l'adversaire trop tôt dans la partie lui permet de la faire fructifier.
3. il ne faut pas attendre trop longtemps avant d'envahir afin que l'adversaire n'ait pas eu le temps de trop renforcer sa zone.
4. il faut suffisamment de place pour réussir son invasion.
5. face à une invasion, le défenseur peut recouvrir l'envahisseur (OK, tu vis, mais je t'enferme et je crée de la force) ou chasser l'envahisseur (non, je ne te laisse pas t'installer ici).

Le bon moment pour envahir est donc subtil à trouver. C'est une balance entre le principe 2 et le principe 3 qui aide à le déterminer...

En début de partie, si on a le choix entre envahir et approcher, le principe 2 nous suggère d'approcher.

Ainsi dans la figure 1, Noir joue ①-③-⑤, formation dite du *fuseki chinois**. Blanc pourrait être tenté par jouer ⑥ en *a* ou *b*. Ces invasions sont prématurées et il vaut mieux, à ce moment de la partie, approcher en *c* ou en ⑥.

Plus tard, après que les espaces se sont mieux dessinés, comme par exemple dans la figure ci-contre, Blanc ⑫ en *b* prend tout son sens. Blanc ⑫ en *x* suivi de Noir ⑬ en *b* est également une suite possible.

L'invasion d'un *hoshi* au *san-san* en début de partie doit généralement être évitée (*exception envisageable lorsque l'adversaire occupe un hoshi de coin et les deux hoshi des côtés adjacents*).

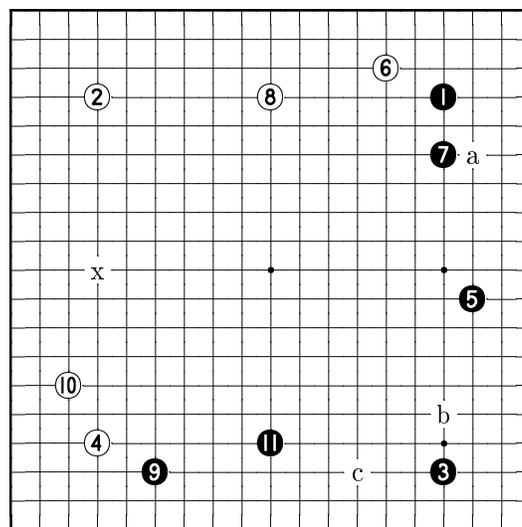


fig. 1 : *fuseki chinois** ①-③-⑤ et suite

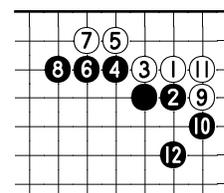
* ici il est dit bas. Si ⑤ est en 4^e ligne, il est dit haut.

Quelques formes communes d'invasion

Une invasion se fait souvent en 3^e ligne.

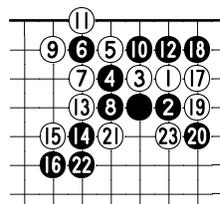
Invasion d'un hoshi

L'invasion d'un *hoshi* non protégé se fait généralement au *san-san*. Le diagramme 1 montre une séquence classique de cette invasion. En contrepartie des quelques points de territoires obtenus par Blanc, Noir exerce désormais une forte influence vers l'extérieur.



diag. 1

Avec ⑥, Noir peut faire un *nidanbane* ou double hane (diag. 2). La séquence se poursuit normalement jusqu'en ⑮. Noir doit alors jouer ⑯ en ⑳ et laisser Blanc s'échapper vers le centre. La position obtenue est équilibrée : Noir a le coin et Blanc un solide *ponuki* (⑤, ⑦, ⑨ et ⑪) et un accès au centre.



diag. 2

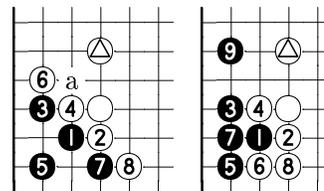
Si le *hoshi* est protégé par une autre pierre, l'invasion reste possible.

En présence de la pierre blanche △, la séquence ①-⑤ est classique.

Blanc choisit avec ⑥ l'orientation de la suite :

- il peut bloquer comme dans le diagramme 3. La coupe en *a* n'est plus alors une menace pour lui. Noir est vivant et enfermé, mais a le *sente*.

- il peut mettre ① en *atari* comme dans le diagramme 4. Noir devra terminer la séquence par ⑨ pour vivre au bord. Là encore, il vit, mais enfermé et *gote*.

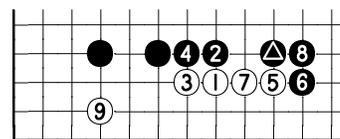


diag. 3

diag. 4

Invasion d'une forme en 4^e ligne

Particulièrement utile en partie à handicap ! Dans le diagramme 5, Noir dispose de 3 pierres en 4^e ligne. L'invasion se fait en 3^e ligne (bien sûr), et au centre des 2 pierres séparées de 3 intersections. Blanc cherche à vivre et donc occupe le plus d'espace possible. Noir se contente de recouvrir. Il utilise sa pierre d'avance △ pour bloquer avec ⑥, puis tourner avec ⑧.



diag. 5

Le triangle plein obtenu (△, ⑥ et ⑧ entourant ⑤) est une forme très solide qui verrouille l'accès à la partie droite du bord. Blanc ⑨ est nécessaire pour la survie du groupe et donne le *sente* à Noir.

Blanc grignote donc des points, mais Noir gagne l'initiative, une belle influence au nord et un verrou à l'est.

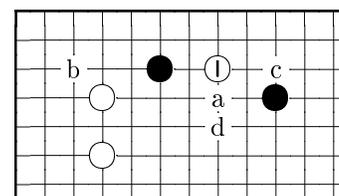
Invasion d'une forme mixte 3^e-4^e lignes

La situation du diagramme 6 se retrouve fréquemment en partie.

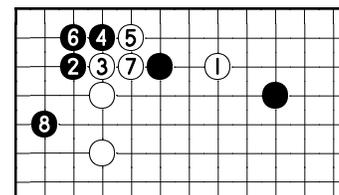
Noir peut répondre à l'invasion blanche ① de plusieurs manières :

1. *tenuki* : Noir joue ailleurs.
2. recouvrement : Noir joue en *a*. C'est le choix le plus classique dans cette situation. Il est détaillé plus bas.
3. invasion au *san-san* (diag. 7) : Noir joue en *b*. Il prend le coin mais Blanc détruit son bord.
4. descente en 3^e ligne (diag. 8) : Noir joue en *c*. Blanc a gardé son coin, et Noir son bord.
5. *boshi* (diag. 9) : Noir coiffe Blanc en *d*. △ et ② forment un *œil d'éléphant* que Blanc traverse avec ③. △ étant maintenant isolée, Noir envahit au *san-san* et on poursuit par la séquence du diagramme 7. Noir a gardé son coin, et Blanc son bord.

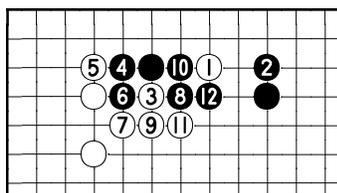
Le diagramme 10 montre une variante due à Lee Chang Ho. Blanc bloque le coin par ③ puis « enfonce le clou » par ⑤, après quoi, *a* et *b/c* sont miai (si ⑥ en *c*, ⑦ en *a* et si ⑥ en *a*, ⑦ en *b*)



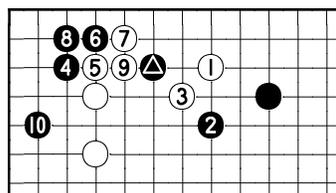
diag. 6



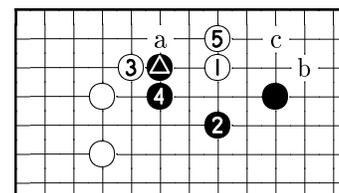
diag. 7



diag. 8



diag. 9



diag. 10

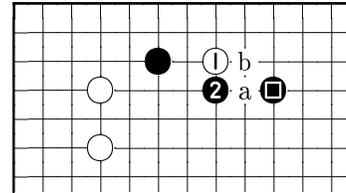
Le recouvrement

Noir répond à l'invasion par ②.

La suite donnée par Blanc dépend des *shicho* sur les pierres ② et ③.

Si les 2 *shicho* lui sont favorables, alors Blanc peut déformer la structure noire en jouant ③ en *a* (cas n°1).

Si l'une de ces pierres (au moins) peut être sauvée par Noir, Blanc doit jouer prudemment ③ en *b* (cas n°2).

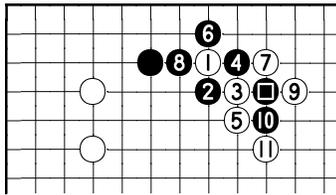


diag. 11

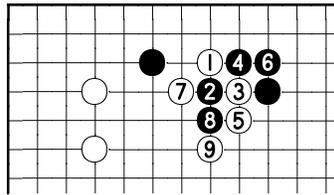
Cas n°1 : ③ en *a*

Après ③, Noir peut, en effet, orienter le combat et, si l'un des *shicho* lui est favorable, sauver la pierre concernée et punir Blanc. Dans le diagramme 12, Noir capture ① et sauve ④ si le *shicho* est pour lui. Dans le diagramme 13, il pousse ② de l'autre côté.

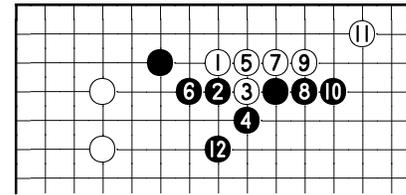
Si aucun *shicho* ne lui est favorable, Noir doit répondre comme dans le diagramme 14.



diag. 12



diag. 13

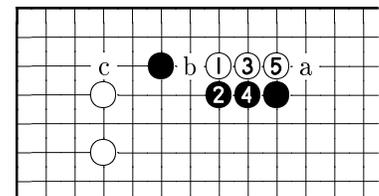


diag. 14

Cas n°2 : ③ en *b*

L'un des *shicho* au moins étant favorable à Noir, Blanc joue comme dans le diagramme 15. Après ⑤, Noir a le choix entre 3 variantes :

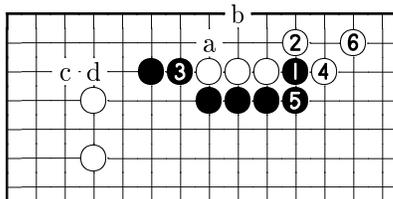
1. bloquer en *a*
2. revenir en *b*
3. sonder en *c*



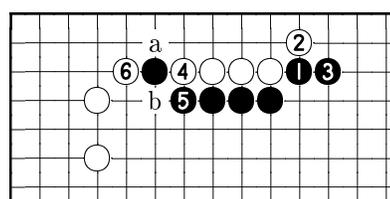
diag. 15

1. bloquer en *a* (diag. 16) : Blanc s'étend par ② et Noir revient en ③. Noir bloque l'accès au coin et Blanc fait une belle forme à droite (dite "croc du tigre" : ②, ④ et ⑥). Après Noir *a*, Blanc est vivant en *b*. Noir en *c*, Blanc en *d* est une suite possible.

Si Noir fait l'erreur de poursuivre à droite avant le coup ③, Blanc peut le punir (diag. 17) et connecter ses pierres à son coin après le *tesuji* ⑥ en *a* ou en *b*.



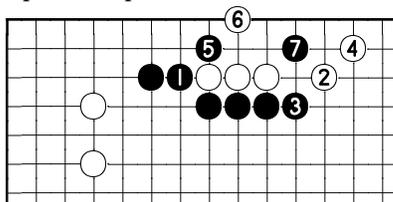
diag. 16



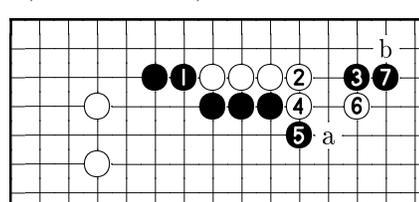
diag. 17

2. revenir en *b* : Blanc ne doit alors pas s'étendre en ② (diag. 18), car Noir, avec ⑦, peut laisser le groupe blanc avec un seul œil et ce dernier devra survivre.

Blanc doit donc se contenter de pousser en ② (diag. 19). Si Noir l'enferme en *a*, Blanc vit avec *b*. La séquence représentée mène au combat, mais, normalement, Blanc est vivant après ⑧ en *a*.

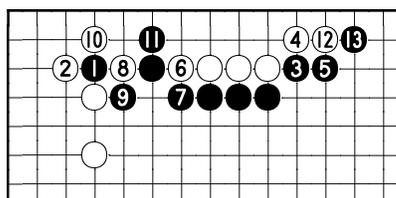


diag. 18

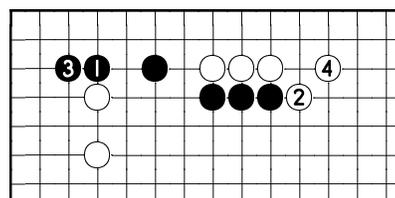


diag. 19

3. sonder en *c*. La réponse "naturelle" de Blanc en ② (diag. 20) ne permet plus de connecter le groupe blanc nord au coin nord-ouest et si Blanc tente malgré tout cette connexion, Noir pourra capturer : après la prise de ① par ⑩, ⑪ coupe Blanc et même après ⑫, Blanc ne dispose pas d'assez de place pour vivre. La bonne réponse de Blanc au coup de sonde ① est ② du diagramme 21. Après la séquence indiquée, Noir a le coin et Blanc le bord.



diag. 20



diag. 21

Lexique

boshi (chapeau) - coup de recouvrement d'une pierre adverse à une intersection de distance (ex : ①).

chuban (milieu de partie) - entre *fuseki* et *yose*

fuseki (début de partie) - du premier coup à la première agression (réduction ou invasion)

hane - coup en diagonale à partir d'une pierre amie au contact d'une pierre adverse (ex: ②).

hoshi (étoile) - point marqué sur un goban.

Sur un goban 19 × 19, il y a 4 *hoshi* de coins (*h* sur la figure), 4 de côtés (*m*) et le *hoshi* central (*t*) également appelé *tengen*.

miai (équivalents) - se dit de 2 points tels que si Blanc prend l'un, Noir prend l'autre, et réciproquement.

nidanbane (double hane) - *hane* à partir d'un *hane* existant (ex : ③)

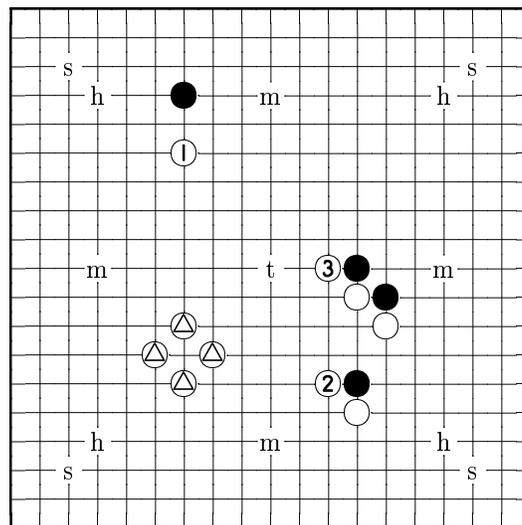
ponnuki - forme puissante constituée de 4 pierres d'une couleur entourant une intersection vide (ex: ④).

san-san point de coin 3 × 3 (*s* sur la figure 2).

tenuki - faire *tenuki*, c'est jouer ailleurs.

tesuji (coup brillant)

yose (fin de partie) - coups de fermeture des territoires supposés stabilisés.



Lexique : illustration