

Tsumego - formes dans le coin

19 octobre 2016 - par Haohan LI

Transcription : Bertrand Vachon et Haohan Li

profLR sur KGS
un mercredi sur deux
à 21h00, dans la salle
du Club de La Rochelle



Généralités

Ce cours fait suite à *Tsumego de base, komoku* donné par Haohan LI le 10 février 2016, et dont la version pdf est disponible sur le site du Club : golarochelle.com.

Nous avons alors discuté du statut des formes de bases au centre du *goban* ou sur un bord. Les particularités du coin, en terme de libertés, modifient le statut de ces formes et c'est ce que nous allons voir maintenant.

Les formes mortes au centre et au bord restent mortes dans le coin, mais certaines vivantes peuvent devenir des formes de mort en coin !

Voyons particulièrement la forme en 4 en L, le Serpent de 4 et le Rectangle de 6, qu'on trouve souvent en partie. En récompense de votre attention, vous aurez ensuite le droit de réfléchir à partir de deux formes célèbres...

1. Forme de 4 en L dans le coin

Cette forme est vivante au centre et au bord (*a* et *b* sont *miai* dans ce cas), l'est-elle encore dans le coin ?

Le groupe noir n'a pas de liberté extérieure

Diag 1 : si Blanc joue en *a*, Noir répond en *b* et fait 2 yeux. Il est vivant.

Diag 2 : mais si Blanc joue ① en *b*, Noir ne peut que répondre en ② et faire un *ko*. Blanc ③ capture. Le *ko* est défavorable à Noir dont le groupe est en *atari*. Bien sûr, si Noir gagne le *ko* et capture la pierre ①, il vit.

Le groupe noir n'a qu'une seule liberté extérieure

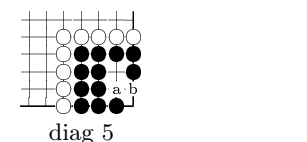
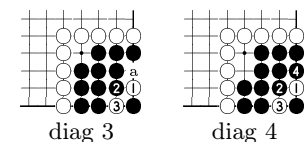
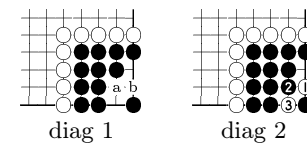
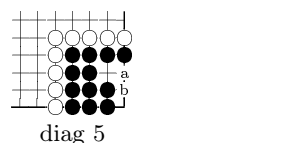
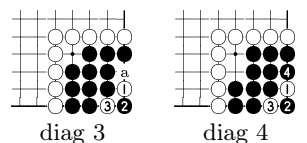
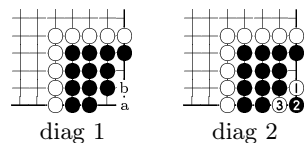
Diag 3 : si le groupe noir n'a qu'une liberté extérieure, le résultat est le même car il ne peut jouer en *a* sans se mettre en *atari*.

Le groupe noir a au moins 2 libertés extérieures

Diag 4 : dans ce cas, Noir vit en rejouant ④ en *a*. Il n'est plus en *atari* et Blanc ne peut pas rejouer en ②, car ce serait alors un *suicide* (un coup interdit).

Diag 5 : la forme présentée n'est pas considérée comme étant en coin. En effet, lorsque Noir joue en *a* ou *b*, sa pierre est connectée et Blanc ne peut pas lancer le *ko*. Ici, *a* et *b* sont bien *miai* et Noir est vivant sans condition.

Conclusion : Avec 2 libertés extérieures ou plus, la forme de 4 en L en coin est vivante ; avec une seule ou aucune, sa vie dépend d'un *ko*.



2. Serpent de 4 dans le coin

Cette forme, vivante au centre et au bord (*a* et *b* sont *miai* dans ce cas), l'est-elle encore dans le coin ? Nous allons voir que la discussion est analogue à celle sur la forme en 4.

Le groupe noir n'a pas de liberté extérieure

Diag 1 : si Blanc joue en *a*, Noir répond en *b* et fait 2 yeux. Il est vivant.

Diag 2 : mais si Blanc joue ① en *b*, Noir ne peut que répondre en ② et faire un *ko*. Blanc ③ capture le *ko* défavorable à Noir dont le groupe est en *atari*. Bien sûr, si Noir gagne le *ko* et capture la pierre ①, il vit.

Le groupe noir n'a qu'une seule liberté extérieure

Diag 3 : si le groupe noir n'a qu'une liberté extérieure, le résultat est le même car il ne peut jouer en *a* sans se mettre en *atari*.

Le groupe noir a au moins 2 libertés extérieures

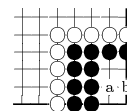
Diag 4 : dans ce cas, Noir ④ fait *atari* en *a* et vit. Il n'est plus en *atari* et Blanc ne peut pas rejouer en ②, car ce serait alors un *suicide* (un coup interdit).

Diag 5 : la forme présentée n'est pas considérée comme étant en coin. En effet, lorsque Noir joue en *a* ou *b*, sa pierre est connectée et Blanc ne peut pas lancer le *ko*. Ici, *a* et *b* sont bien *miai* et Noir est vivant sans condition.

Conclusion : Avec 2 libertés extérieures ou plus, le Serpent de 4 en coin est vivant ; avec une seule ou aucune, sa vie dépend d'un *ko*.

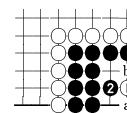
3. Rectangle de 6 dans le coin

Cette forme, vivante au centre et au bord (a et b sont *miai* dans ce cas), l'est-elle encore dans le coin ? Comme dans les deux discussions précédentes, c'est une question de libertés extérieures.

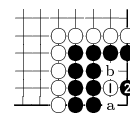


Le groupe noir n'a pas de liberté extérieure

Diag 1 : si Blanc joue en ①, Noir répond en ②. Maintenant, si Blanc joue en a , Noir vit en b . Mais, si Blanc joue en b , Noir doit lancer le *ko* en a et vit par *ko*.



diag 1

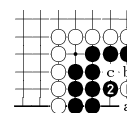


diag 2

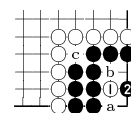
Diag 2 : si Blanc joue en ①, Noir doit répondre en ②. Si Blanc poursuit en b , Noir vit en a . Mais si Blanc opte pour a , Noir en b se met en *atari*. Il est mort.

Le groupe noir n'a qu'une seule liberté extérieure

Diag 3 : si Blanc joue ③ en a , Noir vit en b comme ci-dessus. Si Blanc joue ③ en b , Noir doit répondre en a et faire un *ko*, puis Blanc capture le *ko* en d . Maintenant, Noir ne pourra jouer en c sans se mettre en *atari*. Sa vie dépend donc du *ko*.



diag 3

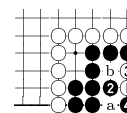


diag 4

Diag 4 : si Blanc joue ③ en b , Noir vit en a comme ci-dessus. Si Blanc joue ③ en a , Noir vit en jouant ④ en b . Il n'est plus en *atari* et si Blanc l'attaque en c , Noir vit en capturant les 2 pierres blanches.

Le groupe noir a au moins 2 libertés extérieures

Diag 5 : La seule séquence potentiellement gagnante pour Blanc commence par ① et ③. Après ④, si Blanc prend le *ko*, Noir joue en b et Blanc ne peut plus rejouer en ④ (*suicide*). Noir est vivant.

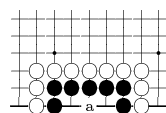


diag 5

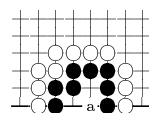
Conclusion : Avec 2 libertés extérieures ou plus, le Rectangle de 6 en coin est vivant ; avec une seule, sa vie dépend d'un *ko* ; sans liberté extérieure, c'est une forme de mort.

Il n'est pas nécessaire de retenir toutes les variations des *tsumego* de base¹. Il faut connaître les formes de vie, les 6 formes de mort ci-dessous et leur statut en fonction des libertés extérieures (a : *point vital*).

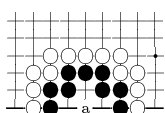
¹ Dans le prochain cours, *tsumego* niveau 3, nous verrons les *tsumego* apparaissant dans de vraies parties.



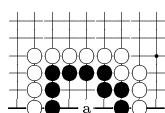
ligne de 3



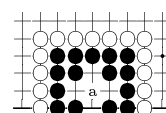
angle de 3



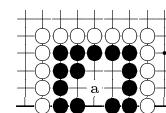
4 en T



couteau chinois



5 en croix

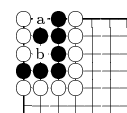


fleur de prunier

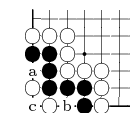
4. Deux formes célèbres : les 4 courbées dans le coin

Le statut de ces deux formes célèbres dans le monde du *go* est-il clair pour vous ? *Seki* ? Mort pour Noir ? Vivant pour Noir ?

Noir ne peut à l'évidence jouer ni en a ni en b sans se mettre en *atari*. La suite dépend donc uniquement du bon vouloir de Blanc.



Forme 1



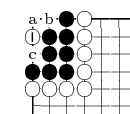
Forme 2

Celui-ci peut-il faire évoluer la situation vers une forme qui lui soit favorable ?

Une forme de 4 en L en coin, par exemple ? On sait que dans ce cas, Blanc gagne le coin s'il gagne un *ko*.

Il va donc laisser ce coin en attente et jouer de façon à **éliminer toutes les menaces de *ko***, le concernant, encore présentes sur le *goban*, **s'il le peut**.

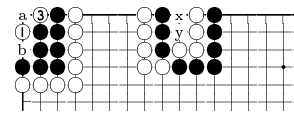
Reprenons le diagramme de la forme 1. Blanc joue en a et Noir capture en b menant à une forme de 4 en L dans le coin. Dès lors, le coin noir est mort comme le montre la séquence ci-contre. Blanc joue au point vital avec ①, Noir lance le *ko* en a , Blanc le prend en b .



Ne disposant plus de menace de *ko*, Noir doit passer et Blanc capture en c .

Mais Blanc peut-il éliminer toutes les menaces de *ko* ?

Généralement, il le peut, sauf si, sur le *goban*, apparaît une situation de *seki*. Dans ce cas, la séquence précédente peut être modifiée et Noir peut sauver son coin en sacrifiant le *seki*, comme le montre le diagramme de droite.



Après que Blanc a pris le *ko* par ③, Noir peut menacer de capturer le groupe blanc du *seki* par x (ou y) et si Blanc répond, Noir reprend le *ko* et Blanc, ne disposant plus à son tour de menace passe et Noir sauve son coin en b . Dans ce cas, la valeur du coin et celle du *seki* sont déterminantes dans les choix des 2 joueurs !

La discussion est identique pour la forme 2.

Conclusion : ces deux formes célèbres sont donc mortes pour Noir dans 99% des cas... mais pas 100% !