

Approche classique en *keima* du *hoshi* 18 novembre 2015 - par J.R. ARENILLAS

Transcription : Bertrand Vachon

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



Merci, Anémone, pour tes notes précieuses...

Généralités

Le *hoshi* (ou point 4×4) est souvent joué en début de partie. Cette pierre, tournée vers le centre, ne garantit pas la possession finale du coin. L'adversaire peut envahir celui-ci (voir cours de JR du 4 novembre 2015) ou approcher la pierre de *hoshi*.

Il existe de nombreuses façons d'effectuer cette approche.

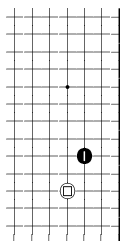
Ce cours a pour objectif de détailler particulièrement l'approche en *keima*, qui est très classique.

Nous supposons donc par la suite que Noir approche le *hoshi* ◻ de Blanc par le *keima* ❶.

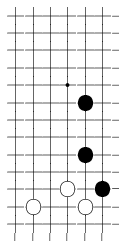
La réponse ❷ de Blanc se classe généralement en une des trois catégories suivantes :

1. le partage du coin (2 variantes)
2. la pince de la pierre d'approche (3 variantes)
3. le recouvrement de la pierre d'approche.

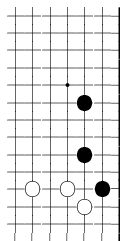
Nous discutons de ces réponses et de leurs suites classiques dans les sections suivantes.



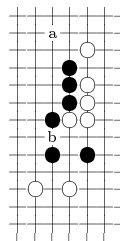
Approche en *keima*



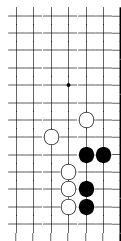
Partage (1)



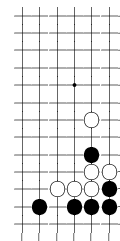
Partage (2)



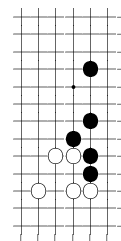
Pince (1)



Pince (2)



Pince (3)



Recouvrement

Le partage du coin

Blanc ❷ protège son bord, en 3^e ligne (var. 1) ou en 4^e (var. 2).

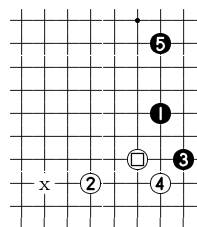
La suite est la même dans les 2 cas.

Noir avance vers le coin par ❸ et Blanc ❹ prend le *san-san*, qui représente beaucoup de points.

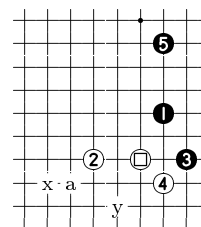
Enfin Noir s'établit sur le bord avec ❺.

Les 2 adversaires ont partagé le coin. Ils disposent chacun d'une base de vie et peuvent maintenant jouer ailleurs.

L'initiative (ou *sente*) est à Blanc.



variante 1



variante 2

Variante 1 : la base de vie de Blanc est solide et une attaque noire en *x* ne nécessitera pas de réponse immédiate. Par contre, l'accès au centre peut être plus facilement coupé.

Variante 2 : l'accès au centre est meilleur, mais le groupe de Blanc est plus fragile et celui-ci devra répondre à une attaque noire en *x*, (par exemple en *a*), afin d'éviter de voir sa base de vie coupée (par exemple en *y*).

La pince de la pierre d'approche

Si le partage pacifique du coin vu précédemment ne convient pas à Blanc, il peut décider de pincer par ❷ la pierre d'approche ❶.

C'est cependant Noir qui décide par ❸ de la suite à donner : fuite ou invasion.

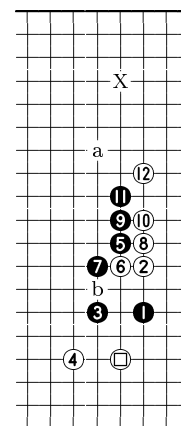
Fuite

Noir sort sa pierre enfermée par ③ et Blanc protège son bord par ④. Noir ⑤ attaque alors la pierre de pince ②. Blanc ⑥ sort celle-ci vers le centre. Noir ⑦ empêche cette fuite et Blanc essaie de vivre sur place en rampant sur la 3^e ligne (⑧ et ⑩). Noir le confine près du bord (⑨ et ⑪).

Attention : Noir ne doit pas jouer ⑨ en 3^e ligne, car la pierre ⑤ devient trop vulnérable. De même pour ⑪.

Son groupe étant assez fort, Blanc peut faire un saut pour ⑫. Sa vie sur place est maintenant assurée.

Les points *a* et *b* sont alors *miai*, c'est à dire que si Noir prend l'un, Blanc prendra l'autre. Noir est donc placé devant un choix difficile. Il peut jouer en *a* pour exercer une influence forte vers le centre ou en *b* pour aider ses pierres ① et ③. La présence préalable de pierres dans le coin nord-est du *goban* (autour de *X*) pourra être déterminante dans ce choix.



Fuite

Invasion

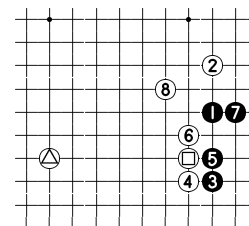
Noir décide d'envahir le coin au *san-san*. Il réussira normalement cette opération, mais Blanc, en contrepartie, disposera d'un mur orienté vers le haut ou vers la gauche, selon son choix !

C'est souvent la présence d'une pierre amie sur un *hoshi* de bord voisin qui détermine le coup ④ ! Celui-ci se fait en collant à la pierre ③ du côté des forces amies, si elles sont présentes.

Voyons les 2 séquences les plus classiques.

a) Une pierre blanche △ est présente sur le hoshi voisin.

Dans ce cas, Blanc joue ④ en direction de △. Noir poursuit par ⑤ en connectant ses pierres. Blanc ⑥ contraint Noir vers le bord, tout en élevant son mur. Blanc doit alors consolider son groupe par ⑦. S'il ne le fait pas, et si Blanc vient à jouer à cet endroit, la faille existant entre ⑤ et ① se révélera désastreuse pour Noir... Blanc ⑧ ferme alors l'accès de Noir vers le centre et un *moyo* se matérialise sur le bord sud entre △ et □.

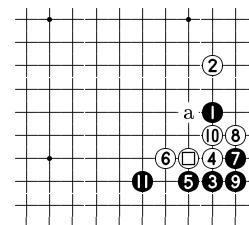


b) Aucune pierre blanche n'est présente sur le hoshi voisin.

Dans ce cas, Blanc orientera son mur vers sa pierre de pince ② en bloquant la pierre d'invasion ③ par ④, comme sur le diagramme.

Noir cherche de l'espace par ⑤. Blanc le confine tout en continuant son mur par ⑥. Avant de s'étendre sur le bord par ⑪, Noir va créer de l'espace pour ses yeux en menaçant de connecter ses pierres à ① par ⑦, ce que Blanc ne peut permettre et qu'il empêchera par ⑧, chacun protégeant ensuite sa pierre par ⑨ puis ⑩.

Blanc ⑫ en *a* est un coup lent. Blanc perd l'initiative en échange de peu de points : il vaut mieux pour lui jouer ailleurs.



Le recouvrement de la pierre d'approche

Dans cette séquence, Blanc ② recouvre la pierre d'approche ①.

Noir ③ limite la progression blanche vers le nord.

Blanc renforce son groupe par ④.

Noir menace la coupe et progresse vers le coin par ⑤.

Blanc bloque par ⑥ et Noir protège sa faiblesse par ⑦.

Blanc consolide son groupe par ⑧ et Noir s'étend sur le bord est avec ⑨.

Blanc a l'initiative. Il a gardé le coin et dispose d'une belle influence sur le bord sud.

Noir a fait des points sur le bord et dispose également d'un accès intéressant vers le centre.

