

Applications des cours précédents

25 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



Objectifs

Cette séance a pour but d'appliquer les séquences vues dans les 2 précédents cours de JR, dans une partie pédagogique plus ou moins réaliste :

- Invasion classique au *san-san* - 4 novembre 2015
- Approche classique en *keima* du *hoshi* - 18 novembre 2015

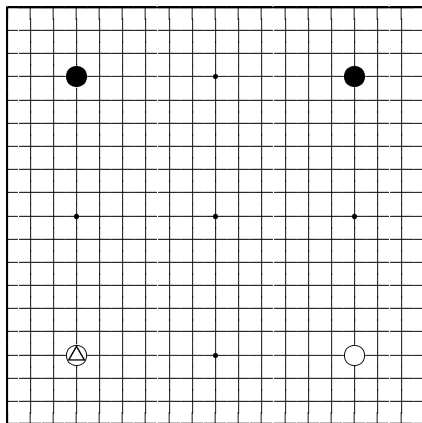
Parmi tous les coups possibles, nous ne focaliserons que sur ceux qui illustrent les séquences étudiées. Les réponses sont discutées dans les pages suivantes.

Avant de les regarder, essayez de trouver le **meilleur coup**, et, si possible, la **séquence** qui s'en suit.

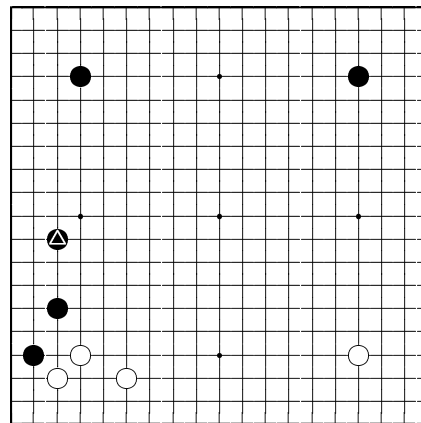


Si vous avez bien travaillé, un petit bonus vous est offert à la fin de ce document. . .

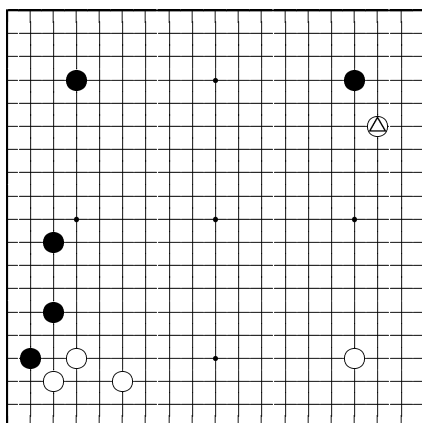
Les Questions



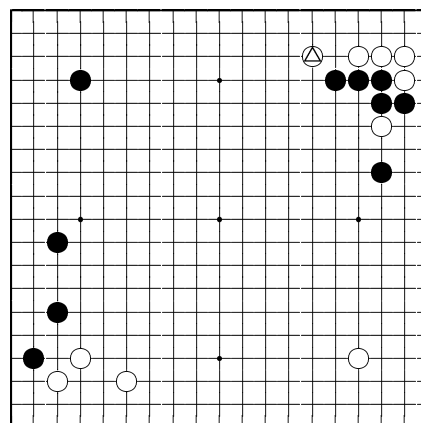
Q1 : Noir joue dans le coin



Q2 : Après , que joue Blanc ?



Q3 : Noir répond à



Q4 : Après , que joue Noir ?

Les Réponses

Réponse à la question 1

L'invasion d'un hoshi n'est pas recommandée, si tôt dans la partie. En effet, l'invasion renforce le défenseur et l'adversaire saura sûrement faire fructifier cette force tout au long de la partie.

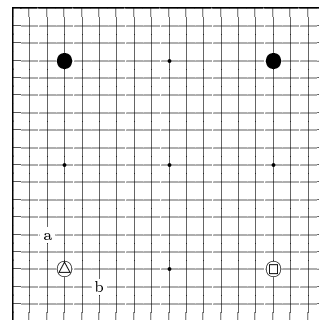
Noir souhaite donc approcher un coin occupé par Blanc. Le goban étant encore symétrique, il choisit le coin sud-ouest.

Doit-il jouer en *a* ou en *b* ?

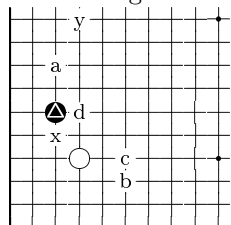
La logique est d'**approcher du côté ouvert**.

Le point *b* est dans la zone blanche, loin des pierres amies, et si Noir est contraint de ramper, il finira par buter sur la pierre blanche ◻ du *hoshi* sud-est.

Noir joue en *a*.

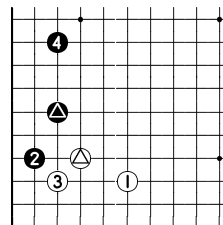


Dans le diagramme ci-dessous, quel coup choisiriez-vous pour Blanc en réponse à ◻ ?



La réponse *x* n'est pas jouée, traditionnellement, car Noir joue en *d* et se renforce. Si Blanc protège son coin en *c* ou *d*, Noir peut faire une belle extension en (ou autour de) *y* qui fonctionnera très bien avec sa pierre de *hoshi* du nord-ouest.

Les réponses *a* à *d* ont été discutées lors des précédents cours. Nous présentons ici (diag. de droite) une séquence calme qui garde le *sente* (l'initiative) pour Blanc.



Réponse à la question 2

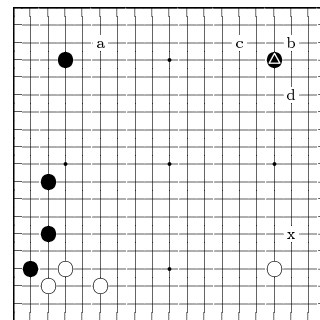
Blanc, qui a l'initiative, pourrait en profiter pour renforcer son coin sud-est en jouant *x*. Cependant, si Noir fait de même, par exemple en *d*, il en tirera une avance territoriale inquiétante (2 coins 1/2 contre 1 coin 1/2 pour Blanc).

À ce stade de la partie, il vaut mieux, pour Blanc, disputer un coin occupé par Noir. Le coin nord-est, marqué ◻ dans le diagramme, est le plus accessible.

Jouer en *a* est risqué, car, comme on l'a vu dans la question 1, cela consiste à s'introduire en zone adverse. C'est la même idée pour la réponse *c*, même si le coin choisi est le bon.

Blanc n'envahit pas au *san-san* (réponse *b*) car cela renforce Noir, ce qui est une mauvaise idée en début de partie.

Il effectue logiquement une approche du côté ouvert, en *d*.



Réponse à la question 3

Blanc approche le coin par ◻. Que répond Noir : *a*, *b*, *c*, *d* ou *e* ?

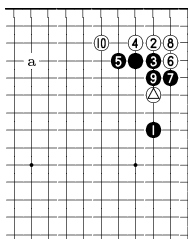
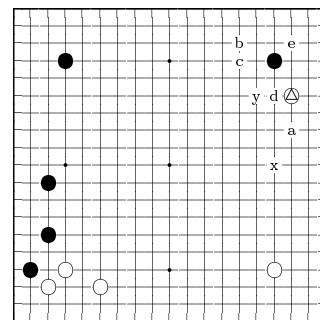
a : pince. Blanc envahit au *san-san* (diag. a1 et a2) ou fuit (diag. a3 et a4).

Diag. a1 : Noir doit couper avec ③, car il n'a pas de pierre amie vers *a*.

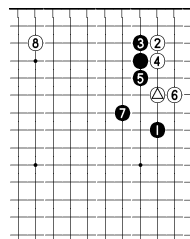
Diag. a2 : si Noir ne coupe pas avec ③, Blanc qui a l'initiative à la fin de la séquence pourra jouer ⑧ et ruiner le *moyo* noir.

Diag. a3 : Blanc ④ attaque ① ; en fin de séquence, il devra choisir entre *a* et *b*. Dans le contexte, on préférera *a* pour l'influence et le *moyo* vers le sud.

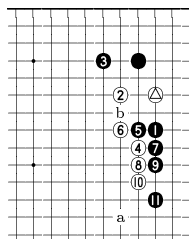
Diag. a4 : Blanc ④ fuit encore. Noir le suit en *a*, fait des points au nord mais abandonne ① ou renforce ① en *b* ou *c*, mais Blanc le réduit alors en *a*.



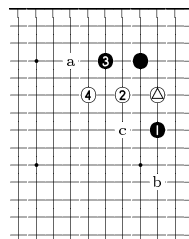
diag. a1



diag. a2



diag. a3

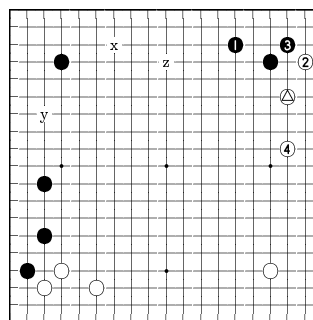


diag. a4

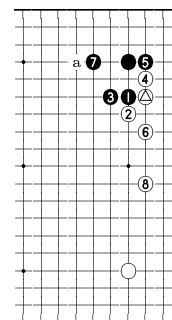
b ou **c** : Noir protège son coin. La séquence se poursuit classiquement. Blanc s'installe mais perd l'initiative et Noir peut en profiter pour consolider son coin en *x* ou *y* ou son bord en *z*.

d : recouvrement. On retrouve la séquence vue en cours (diag. d). Le coup noir ⑦ (en *a*, il est trop loin et ne protège rien) est impératif pour éviter des coupes ultérieures fâcheuses et Blanc répond en s'étendant par ⑧.

e : *san-san*. Mauvais timing. Noir construira son mur face à l'ouest et bénéficiera d'une forte influence.



diag. b ou c



diag. d

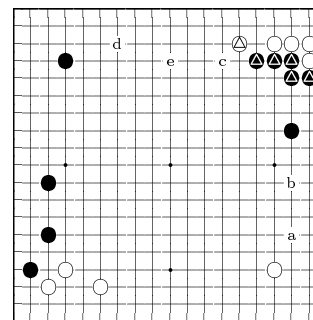
Réponse à la question 4

Les coups *c*, *d* et *e*, même s'ils sont intéressants, ne font pas fructifier le mur que Noir vient de construire au nord (△) et Blanc, en jouant en *a* ou *b* peut réduire, voire annihiler, l'influence noire.

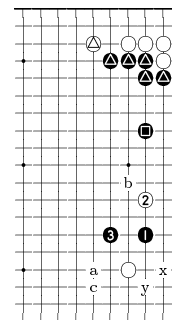
b : Noir étend calmement l'influence du mur △ qu'il vient de construire au nord.

a : (diag. a) si blanc pince en ②, Noir en ③ met la pierre de pince ② en difficulté, et si Blanc fait des points en *a*, Noir en *b* attaque sévèrement ② qui ne pourra pas s'échapper à cause de ④ et aura du mal à vivre.

Si Blanc défend avec ② en *c*, Noir construit en *b* (éventuellement après l'échange Noir en *x*, Blanc en *y*).



Question 4

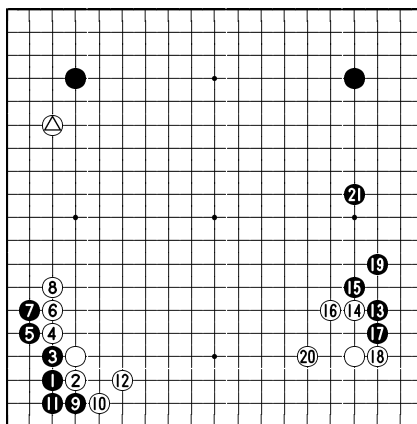


diag. a

Petit bonus... 🎁

Le conseil du maître : *ce n'est pas parce qu'on connaît un joseki, qu'il faut le placer systématiquement !*

La partie représentée ci-dessous montre que Noir, par ses invasions prématurées au *san-san*, construit le *moyo* de Blanc !



Séquence ①-⑫ : Noir envahit au *san-san* sud-ouest le *hoshi* de Blanc. Il a gardé l'initiative (le *sente*).

Séquence ⑬-⑳ : Noir profite du *sente* pour envahir le second *hoshi* de Blanc. Par contre, l'extension ㉑ étant importante, il laisse l'initiative à Blanc à la fin de la séquence.

Résultat : Blanc possède maintenant un beau *moyo* au sud et même si Noir peut le réduire, cela lui fera certainement beaucoup de points. De plus, Blanc a désormais l'initiative et peut placer des coups comme △ qui travaillent bien avec ses pierres au sud.