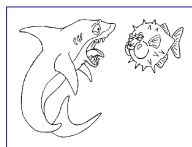


# Le Poisson Globe

21 janvier 2015 - par *Maxence LOTHE*

Transcription : *Bertrand Vachon*

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



Le poisson globe (fugu en japonais) est un poisson qui se gonfle pour se protéger de ses prédateurs. C'est aussi le type d'un joueur qui essaie d'augmenter sa zone, son moyo, sans trop considérer ce que fait son adversaire. Il mise le plus souvent sur une seule zone qu'il s'efforce d'étendre.

Pour lutter contre lui, il faut disposer, soi-même, de plusieurs zones qu'on peut échanger, alors que lui, ne disposant que d'une seule ne le peut pas. Illustrons ce comportement à travers deux parties.

## Première partie

hakseob[5d](Blanc) - LamaBlanc[5d](Noir).

### Début de partie

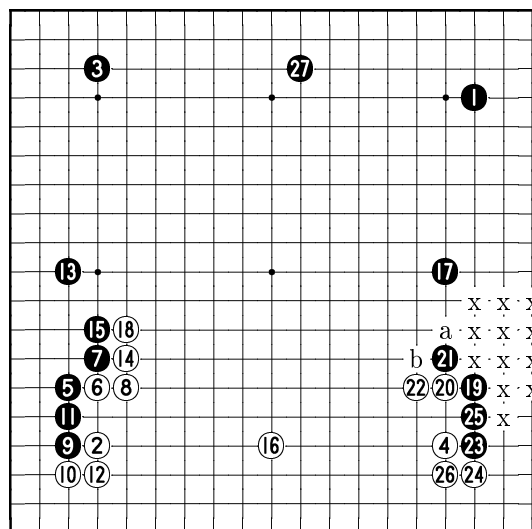
Coup ⑥, tsuke. Que veut faire blanc ? Il veut occuper le centre. Notez que le tsuke, ou coup de contact, est plus une défense qu'une attaque. On attaque loin, on défend près... La meilleure réponse de Noir à ce type d'action est de rester dans le joseki classique. On ne peut pas empêcher Blanc de faire son mur. On subit, mais en fait, le résultat est favorable pour Noir. Ainsi Blanc fait son mur cependant que Noir ⑬ occupe le côté gauche.

Coup ⑭ : Blanc tourne pour étendre son influence au centre. Ce faisant il provoque la réponse noire qui protège un peu plus le flanc gauche et entérine le "territoire" noir. C'est un "thanks move" (ou un coup de réparation) qui permet à l'adversaire (ici, Noir) de faire exactement ce qu'il avait envie de faire, à savoir Noir ⑮.

Blanc ⑯ conforte le moyo. Noir ⑰ limite, de loin, la zone blanche tout en construisant un moyo au nord.

Blanc ⑱ pousse sur une zone noire déjà solide, ce qui permet un tenuki noir en ⑲ (tenuki : jouer ailleurs). Blanc répond par un autre tsuke qui favorise sa zone.

Le jeu se poursuit symétriquement jusqu'à Blanc ⑳.



Partie 1 - Coups 1 à 27

### Le coup ⑳

Pour vaincre le poisson globe, il faut jouer de façon globale (eh oui !). Il attend que vous entriez chez lui pour transformer son moyo en territoire. Vous devez donc retarder votre entrée. Par contre, il ne faut pas rester passif, car sinon la domination blanche se fera de plus en plus forte et ne pourra plus être contrée.

Ainsi, Noir ㉗ s'installe sur le bord nord. Noir joue sur 3 bords, le poisson globe sur un seul.

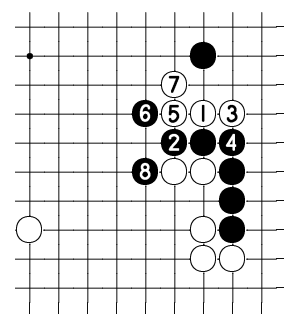
Dans l'esprit de nombreux joueurs double-digit-kyu (entre 20 et 10 kyu), la zone marquée *x* semble acquise pour Noir. Dès lors, on peut facilement la considérer comme "non négociable" et rester figé sur cette idée. C'est une stratégie "non flexible". Au go, il est très important d'être toujours capable de considérer l'échange. Une fois la question posée, on échange ou non selon les circonstances, mais occulter la question *a priori* n'est pas bon.

Par exemple, que répondrait Noir si Blanc ㉘ était joué en *a* ? (voir diag. 1)

Blanc ③ ne peut pas couper en 4 car il se fait capturer.

Blanc a effectivement enlevé le territoire noir et se retrouve avec un groupe faible, ce qui est le bilan classique d'une invasion. Mais il a un supplément négatif très conséquent qui est l'effacement de son moyo sur sa partie droite, rendant le résultat global nettement favorable à Noir.

Dans la partie, Blanc joue ㉘ en *b*. La suite est présentée dans le diag. 2.

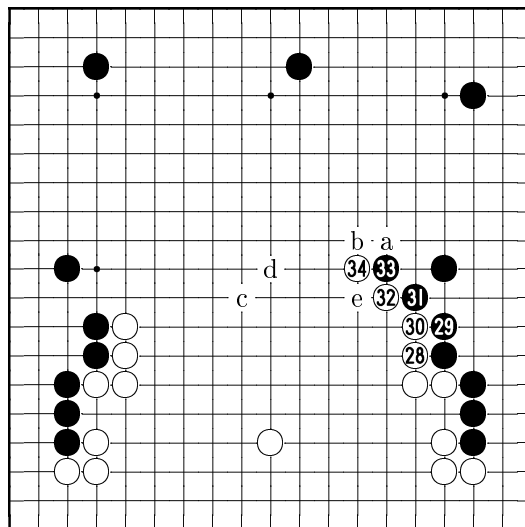


Diag. 1 : Blanc en *a*

## Le coup 35

Après Blanc 34, Noir a plusieurs options

1. il peut compter les points et, si le compte lui donne avantage, pousser en *a* et gagner compte-tenu des points accumulés sur les trois bords. On constate cependant que chaque échange, à droite comme à gauche, rapporte plus de points à Blanc qu'à Noir. Ce dernier ne peut donc pas se contenter d'une telle réponse.
2. il peut continuer localement le combat en *b*. Mais, pour contrer le poisson globe, il faut penser globalement...
3. il peut s'écarter du combat local et frapper en *c* ou *d*, sur la ligne de séparation des moyo et menacer d'entrer dans le centre sud.
4. il peut couper Blanc 34 en *e* et limiter l'expansion du moyo blanc



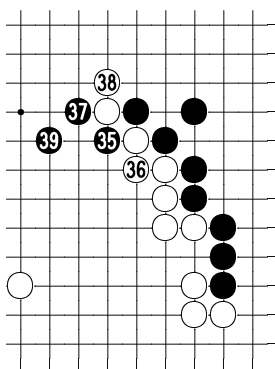
Diag. 2 : coups 28 à 34

C'est cette dernière option que Noir choisit dans la partie pour le coup 35.

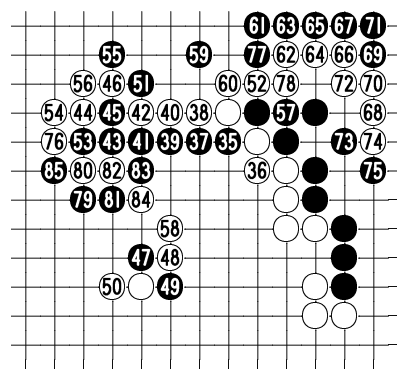
La variation du diag. 3 sépare les deux pierres blanches, créant ainsi un groupe faible, et ouvre l'accès du moyo blanc à Noir.

La continuation de la partie est indiquée dans le diag. 4.

Après Blanc 46, Noir peut envisager de sacrifier ses pierres 35 à 43 en échange de la construction d'un mur sur la ligne de 5. La contrepartie en points amassés compenserait largement la perte des pierres.



Diag. 3 : 35 - variation



Diag. 4 : suite de la partie

Une course aux libertés (semeai) s'engage à ce moment là (d'où Noir 47, par exemple) que Blanc perdra après 85 qui prend les pierres blanches 80 et 82 et permettra par la suite à Noir de capturer tout le groupe blanc (38-42, 52, 60-74...). Blanc abandonne après Noir 105.

## Seconde partie

Hane Naoki[9P](Blanc) - Cho Chikun[9P](Noir).

### Début de partie

Il s'agit d'une partie de professionnels et Noir fait un gros moyo mais investit également à d'autres endroits. Blanc n'a pas peur et fait des points un peu partout et des formes solides. Il retarde son entrée.

Lors de l'invasion blanche, Noir sera obligé d'attaquer directement les pierres d'invasions et ne pourra bénéficier d'aucune attaque indirecte du fait de la solidité des positions blanches.

### L'invasion

Au coup 89, Noir est maintenant suffisamment gros et Blanc doit réagir (diag. 5).

Où Blanc peut-il attaquer ?

Blanc pourrait tenter une réduction de la zone noire en intervenant sur la ligne de séparation des moyo ( $x$ ). On sait que la réduction a généralement pour effet de transformer un moyo de l'envahi (ou une partie de ce moyo) en territoire pour celui-ci, en contrepartie de la construction d'un mur pour l'envahisseur. Dans cette partie, cela donnerait un énorme territoire à Noir sans bénéfice concret pour Blanc (pas de place en haut à gauche et pas de moyo blanc suffisamment matérialisé en bas à gauche).

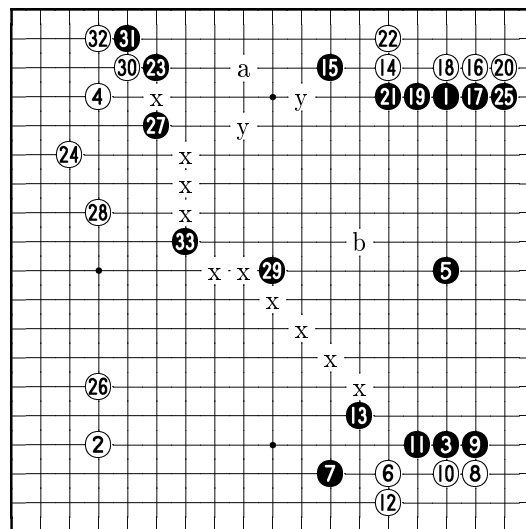
Blanc doit donc attaquer de l'intérieur. S'il attaque de façon trop timide, par exemple en  $a$ , Noir va pouvoir faire un mur (du côté de  $y$ ) et engranger énormément de points dans la partie nord de sa zone.

Blanc, dans la partie, perce le poisson globe en jouant 34 en  $b$  en plein milieu de la zone noire.

*C'est le coup de la partie !*

Blanc va réussir à vivre et détruire les points potentiels de Noir. Celui-ci n'obtiendra aucune contrepartie du fait de la solidité de blanc.

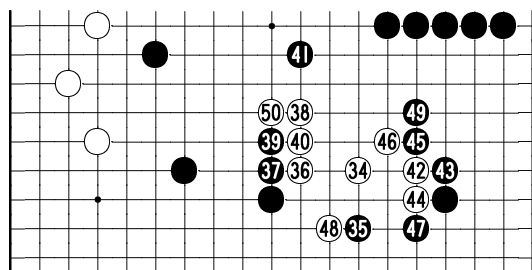
Les renforcements noirs dus à l'invasion (*toute invasion renforce l'envahi !*) sont ici sans conséquence car ils n'abiment pas les forces de Blanc, lointaines et solides, et ne donnent pas à Noir d'influence vers l'extérieur. C'est une invasion "gratuite" pour Blanc !



Diag. 5 : Coups 1 à 33

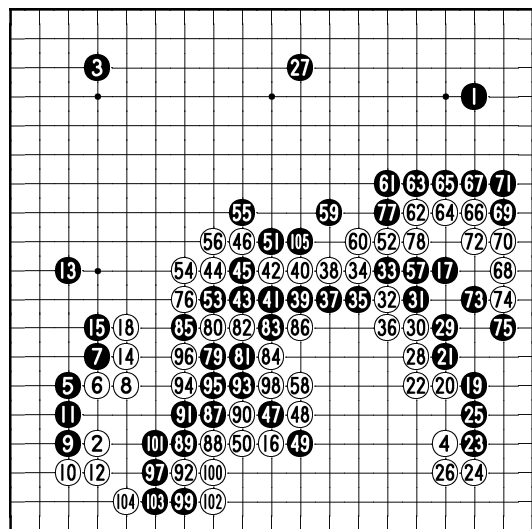
Il est clair que la survie de Blanc n'est pas garantie au départ et que celui-ci doit avoir une bonne technique de combat et une grande capacité d'anticipation pour tenter ce coup !

Devoir faire face sur 2 flancs (l'invasion intérieure et les positions extérieures) expose beaucoup de faiblesses et rend difficile la tâche de Noir pour construire des points. La fin de partie est un bon exemple en la matière.

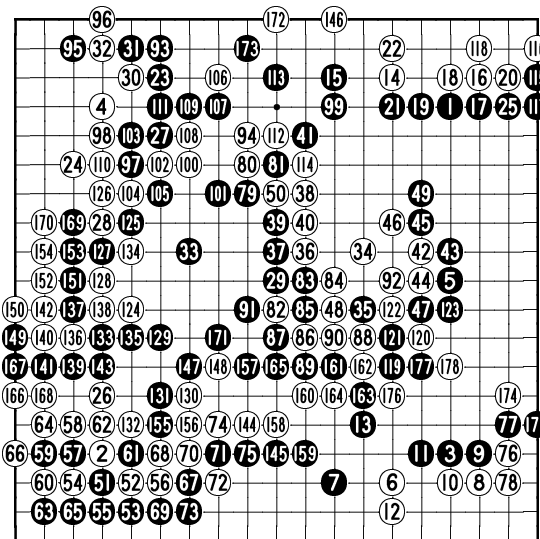


Diag. 6 - Coups 34 à 50

## Les deux parties complètes



Première partie : hakseob - LamaBlanc



Seconde partie : Hane Naoki - Cho Chikun