brussels 2nd international GO tournament

☆☆☆☆☆☆☆☆☆

(24th)-25th-26th of october

TOURNAMENT TYPE

October 24th: lightning tournament: round-robin + knock-out

October 25th-26th: main tournament: mac-mahon without handicap. Six rounds - one hour per player. 20 seconds byo-yomi.

TOURNAMENT FEE

Lightning: - BF 100

Main: - BF 600
- BF 500 if before october 15th
- BF 300 for children under 18

Prizes are guaranted to all those with five or six wins

TOURNAMENT SCHEDULE

Friday 24th: lightning tournament

19.00: registration
20.00: end of registration
20.30: tournament

Saturday 25th: main tournament

10.00: registration
11.15: end of registration
12.00: first round
15.15: secound round
18.30: third round

Sunday 26th: main tournament

9.30: fourth round
12.30: fifth round
15.30: sixth round
18.30: prizes, closing

TOURNAMENT HALL

'Salle 1180'
Rue Robert Scott 14
1180 Bruxelles (Uccle)

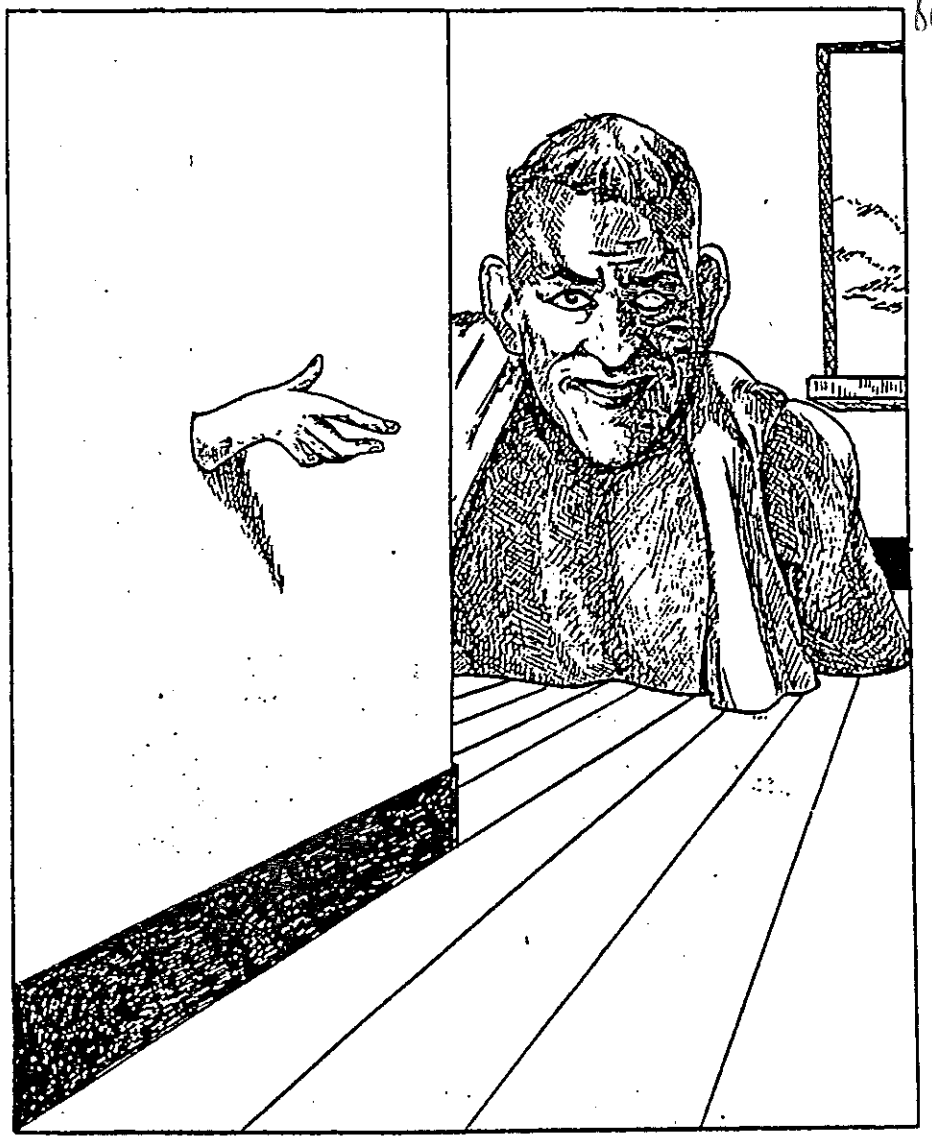
For more information:
FÉDÉRATION BELGE DE GO
BP 45 - Ixelles 1
1050 Bruxelles
Tél: 02/3742884 (Marc GINOUX)

BELGO 7

TRIMESTRIEL
FEDERATION BELGE DE GO
BP 45 _ 1050 IXELLES 1

DRIEMAANDELIJKS
BELGISCHE GO FEDERATIE
PB 45 _ 1050 ELSENE 1

juillet - août - septembre 19
86



LISTE DES CLUBS EN BELGIQUE

BRUXELLES-MIDI, lundi de 16h30 a 23h00, Palais du Midi, section echecs dames - bridge, 2e etage, rue Roger Van der Weyden 9 - 1000 Bruxelles. Contacts: J. Saucin, club de go de Bruxelles, rue Roger Van der Weyden 3 - 1000 Bruxelles; J. Saucin - rue de la Liberte 21 - 6239 Pont-a-Celles. Tel.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 577) ou 071/84.64.98. Alain Mouchette - rue des Francs 48 - 1040 Bruxelles. Tel.: 02/733.27.32. Jean-Pierre Saucin - rue Frans Vervaeck 139 - 1080 Bruxelles. Tel.: 02/427.49.97.

BRUXELLES-ULB, mardi et jeudi, de 12h00 a 14h00 (d'octobre a mai), prefabrique derriere la cite, campus du Solbosch, Universite libre de Bruxelles, av. Paul Heger - 1050 Bruxelles. Contact: Philippe GEORIS rue Wayenberg 61 1040 Bruxelles tel.: 02/640.51.17

BRUXELLES-AEZ, jeudi, de 12h00 a 14h00, Ministere des Affaires economiques, rue de l'Industrie 6 (5e etage) - 1040 Bruxelles. Contacts: Daniel Derbaudrenghien, Bibliotheque du Fonds Quetelet (1er etage), rue de l'Industrie 6 - 1040 Bruxelles ou Av. du Centenaire 57 - 1400 Nivelles. Tel.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 180) 071/84.28.40 (le soir). Joel Saucin, voir coordonnees ci-dessus.

LOUVAIN-LA-NEUVE, mardi, de 19h00 a 24h00, Universite Catholique de Louvain, auditoire 'Barb 04', Place Ste Barbe, site universitaire de Louvain-la-Neuve. Contact: Pierre Sevenants, rue de Profondsart 10 - 1342 Limelette. Tel. 010/41.57.50.

WATERLOO, vendredi, de 19h45 a 23h45, foyer socio-culturel, 1er etage, rue de la Station 17, 1410 Waterloo. Contacts: Marc Ginoux, dreve des Renards 95 - 1180 Bruxelles. Tel.: 02/374.28.84. Michel Gilbert, place Loix 18 - 1060 Bruxelles. Tel.: 02/517.33.65 (bureau)

FEDÉRATION BELGE DE GO BP 45 - 1050 Ixelles 1 Compte bancaire: 310 - 0543539 - 37
BELGISCHE GO FEDERATIE PB 45 - 1050 Elsene 1 Bankrekening: 310 - 0543539 - 37

Etre membre permet de participer au championnat, aux interclubs et aux tournois, de recevoir BELGO, d'être repris dans le classement des joueurs belges et d'obtenir des réductions sur des livres, des abonnements et du matériel de go.

Het lidmaatschap houdt in: de deelname aan het kampioenschap, de interclubs en de toernooien; de opname in het rangschikking van Belgische spelers; korting op boeken, abonnementen en materiaal.

ABONNEMENTS 1 an, 4 numéros - gratuits pour les membres de la Fédération belge de Go.
ABONNEMENTEN 1 jaar, 4 nummers - gratis voor leden van de Belgische Go Federatie.
COTISATION ANNUELLE: Adultes/volwassenen 800 FB Chômeurs/werklozen 500 FB
JAARLIJKSE BIJDRAGE: Etudiants/studenten 500 FB Etrangers/buitenl. 500 FB
moins de 18 an/minder dan 18 jaar 300 FB

BELGO
REVUE BELGE DE GO
BELGISCHE GO TIJDSCHRIFT

FÉDÉRATION BELGE DE GO
BELGISCHE GO FEDERATIE

REDACTION / REDACTIE
M. GILBERT
M. GINOUX
A. MOUCHETTE
J. SAUCIN

COLLABORATEURS/MEDEWERKERS
R. GILBERT
G. DUSAUSOY
J.D. HENNEBERT

TRADUCTION/VERTALING
E. LEGEIN
L. WITTEMANS

DESSINS / TEKENINGEN
M. EEMANS
J. SAUCIN

EDITEUR / UITGEVER
Fédération belge de Go
Belgische Go Federatie

DIRECTEUR DE PUBLICATION/
HOOFDREDAKTEUR
J. SAUCIN

ABONNEMENTS/ABONNEMENTEN
1 an, 4 numéros - gratuits pour les membres de la Fédération belge de Go.
1 jaar, 4 nummers - gratis voor leden van de B.G.F.

SOMMAIRE - INHOUD

EDITORIAL / EDITORIAAL 4
J. Saucin.
LES MERVEILLEUSES AVENTURES DE GUY A TOKYO 6
G. Dusausoy.
CLASSEMENT FINAL DU HUITIEME CHAMPIONNAT DU MONDE AMATEUR/ CLASSEMENT VAN HET ACHTSTE WERELDKAMPIOENSCHAP 10
DE L'INFLUENCE DES LITIERES SUR LE COMPORTEMENT DES JOUEURS DE GO 16
J. Saucin.
LA DOUBLE ATTAQUE DE COIN SUR UNE PIERRE AU POINT 4-4 18
J. D. Hennebert.
LES EXERCICES DE L'ONCLE GUY 25
G. Dusausoy.
JEU DE GO ET POLEMOLOGIE 26
J. Saucin.
DE L'AVANTAGE TERRITORIAL DES COINS POUR L'INFLUENCE 32
R. kaiho & Fujisawa Meijin.
HONINBO APRAMATTA 43
J. Saucin.
CALENDRIER DES TOURNOIS/ TOERNOOIKALENDER 46
PROBLEMES / PROBLEMEN 48
BIBLIOGRAPHIE 52

AVIS IMPORTANT - BELANGRIJK BERICHT
Tous les textes sont publiés dans leur langue d'origine; les traducteurs bénévoles sont les bienvenus! Alle teksten worden in hun oorspronkelijketaal gepubliceerd; Hulp bij het vertalen is ten zeerste welkom.

EDITORIAL

Sur le quai, une foule immense s'amassait autour du transsibérien. Au premier rang, deux hommes coiffés de chapeaux boules regardaient d'un air soupçonneux toute cette agitation. On ne savait trop s'ils craignaient une quelconque manifestation ou un attentat terroriste? Le chef de gare regardait sa montre. Il s'apprêtait à donner le départ. Le jeune reporter salua une dernière fois la nombreuse assistance et grimpa allégrement les trois marches du wagon. Milou, son fidèle compagnon, l'avait déjà précédé et s'était allongé sur la banquette en face de Guy. Un coup de sifflet... Les premiers bruits de la machine. L'harmonie des rouages bien huilés entamant une valse lente. Tintin, Milou et Guy firent une dernière fois signe à leurs nombreux admirateurs venus les accompagner un instant sur la route de la gloire. Confortablement installé, le célèbre journaliste du Petit Vingtième se voyait encore la veille dans le bureau de son rédacteur en chef Georges Rémi. Il avait enfin décroché son billet pour Tokyo. Une nouvelle grande aventure allait l'y attendre: celle du premier représentant belge au championnat du monde amateur de Go. Toute la presse nationale en avait fait état. Les diverses chaînes communautaires avaient diffusé, en guise de préambule, de larges extraits du Premier Tournoi International de Go de Bruxelles. Pourtant, du fait de l'éloignement de cette manifestation extraordinaire, seuls deux grands journaux purent assurer la couverture au Japon: le trimestriel Belgo et le non moins célèbre Vingtième Siècle. D'un commun accord, ces deux grands organes de presse financèrent le déplacement de l'idole des jeunes de 7 à 77 ans. C'est ainsi qu'après avoir franchi les milliers de kilomètres qui nous séparent de la Mecque du Go, Guy et Tintin nous donnent le compte-rendu de leur merveilleux voyage. Celui-ci est agrémenté d'une recherche savante et instructive du Professeur Jean-Denis Hennebert concernant le 4-4, ainsi que d'une longue saga sur les amours incestueux du jeu de Go et de la Polémologie. Enfin, en guise de dessert, une magnifique partie entre Rin Kaiho et Fujisawa Meijin vient compléter le menu de ce septième numéro.

Joël SAUCIN.

EDITORIAAL

Op het perron verzamelde een grote massa zich rond de transsiberische trein. Vooraan keken twee mannen met een bolhoed achterdochtig naar al die beweging. Vreesden ze een of andere betoging of een aanslag ? De stationschef keek naar zijn horloge. Hij stond op het punt het vertreksein te geven. De jonge reporter begroette een laatste keer de talrijke omstanders en beklom vlug de drie trapjes. Bobbie, zijn trouwe gezel, was reeds voor Guy gaan liggen. Een fluitsignaal... de eerste geluiden van de locomotief, de langzame wals van de raderen. Kuifje, Bobbie en Guy wuifden een laatste maal naar hun vele bewonderaars. Eenmaal gemakkelijk geïnstalleerd, herinnerde de beroemde journalist zich het bureau van zijn hoofdredakteur Georges Rémi. Hij had eindelijk zijn biljet voor Tokio. Een nieuw groot avontuur wachtte hem: de eerste Belgische vertegenwoordiger in het wereldkampioenschap. De volledige nationale pers had erover geschreven. De verschillende zenders hadden het eerste internationale go-toernooi van Brussel uitgezonden. Slechts twee kranten konden een journalist naar Japan zenden: de beroemde 'Vingtième Siècle' en het driemaandelijks tijdschrift Belgo. De twee dagbladen gingen akkoord met de financiering van het idool voor de jeugd van zeven tot zevenenzeventig jaar. Na duizenden kilometers vertellen Guy en Kuifje hun belevenissen. Dit verslag wordt opgeluisterd met een nauwkeurige studie van de professor Jean-Denis Hennebert over het 4-4 punt en met een sage over de incestueuse liefde van het gospel en de polemologie. Eindelijk het dessert: een mooie partij tussen Rin Kaiho en Fujisawa Meijin sluit het menu van dit zevende nummer af.

Joël SAUCIN.

LES MERVEILLEUSES AVENTURES DE GUY À TOKYO

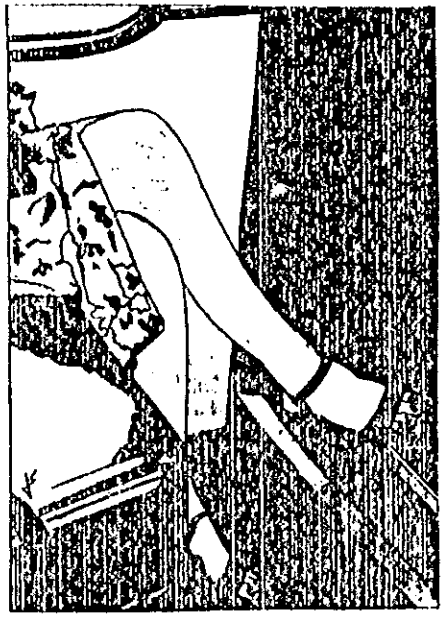
Guy Dusausoy s'est qualifié pour le huitième championnat du monde amateur grâce à sa première place lors des championnats nationaux de 1985. En fait, la Belgique était pour la première fois représentée, ainsi que le Grand Duché du Luxembourg et l'URSS. Au total, ils étaient trente-quatre participants et dix officiels à être conviés aux joyeuses festivités qui allaient se dérouler du 24 mai au 4 juin grâce au mécénat de la Japan Air Lines. Le championnat, en lui-même, ne durait que quatre jours, du 27 au 30 mai. Le reste du temps, les divers champions nationaux se voyaient invités à des réceptions dans lesquelles ils s'adonnèrent joyeusement à quelques parties amicales. Notre Guy national a fait honneur à nos couleurs et a terminé finalement à la trentième place, grâce à deux magnifiques victoires remportées sur les huit rencontres disputées.

Cela commence par un voyage en avion qui est en soi tout un programme: Bruxelles - Francfort - Anchorage - Tokyo.
A Francfort, nous nous retrouvons à cinq dans le hall d'attente: Druck, Petrovic, Heiser, Gondor et votre serviteur. Les pierres noires et blanches se mettent lentement en place. Le vide du go-ban s'emplit. Anchorage: le fuseki est complété de quelques pions supplémentaires. Nous tombons sur Terence Stacey accompagné de son épouse et de son enfant, ainsi que d'Isele, Frederiksen et Obsson qui voyageaient dans le même avion que nous. Deux trois couloirs plus loin, la voix chatoyante d'une hôtesse, et nous rencontrons Lounela qui venait d'arriver en provenance de Londres.
Après vingt heures de voyage et quelques rêves en noir et blanc, nous atterrissons à Narote. Il nous faut encore prendre un bus durant une heure et demie avant de franchir le portail de notre hôtel. Littéralement crevés, nous ne sommes pas fâchés de regagner chacun notre chambre.
Le lendemain de mon arrivée, je me rends à la Nihon Ki-in, dans les locaux de laquelle le championnat doit se dérouler. J'y fais connaissance d'Abraham Nadelsticher, le représentant officiel du continent américain. Après les présentations et une partie de go jouée ensemble, nous allons manger dans un restaurant suski d'un

quartier populaire. Nous pénétrons à l'intérieur de l'antre, une pièce unique où figurent deux tables et un comptoir en L. Nous prenons place au bar afin de pouvoir observer la préparation des plats de suski: tranche de poisson cru posée sur une boulette de riz accompagnée de sashimi (poisson cru coupé en dés). Très vite la conversation s'engage avec le cuisinier, celui-ci voulant connaître nos pays d'origine. Mes connaissances en japonais ressemblant fort au célèbre vide du Tao, je ne comprends guère ce que me veut ce brave restaurateur. Heureusement, ma main tombe sur la revue officielle éditée à l'occasion du championnat et qui contient les photos de tous les glorieux participants dont votre humble narrateur. La notoriété faisant, nous devenons vite le centre d'intérêt général. C'est ainsi que le modeste troisième que je suis se voit soudain élevé au rang de star de la Mecque du Go.
Vient le 27, première journée de la compétition. Le tirage au sort du premier tour se révèle piquant: mon adversaire n'est autre que le champion d'Autriche, Helmut Hasibeder. Ceux qui me connaissent savent que mon épouse est Autrichienne. Bref, il s'agit quasiment d'une dispute de ménage. Bien entendu, je n'ai aucune chance de l'emporter face à cet excellent 6e Dan. Je me retrouve pourtant avec les blancs (pour les amateurs de statistiques, cela m'arrivera 7 fois sur 8!) et je perds par 44 points d'écart.
Même scénario lors des deuxième et troisième tours. Je me retrouve en définitive avec zéro point sur trois. Je commence à envisager d'occuper discrètement la dernière place au classement final. Après tout, l'histoire du Tour de France nous a montré depuis belle lurette que la lanterne rouge est une place fort convoitée. Il semble que pour ma part, je n'aurai aucun effort à fournir pour l'obtenir.
Cette troisième ronde apporte également quelques éclaircissements concernant le haut du classement. Les quatre favoris (Chine, Hong-Kong, Japon et Taipei) se rencontrant deux à deux, seuls trois hommes se retrouvent invaincus: Cheng (Hong-Kong), Xue Lin Song (Chine) et Petrovic (Yougoslavie). La quatrième manche doit logiquement m'apporter une confirmation concernant l'obtention de la fameuse lanterne (qui, au demeurant, fleurit abondamment aux devantures de certaines boutiques locales). Je rencontre enfin un adversaire à ma portée: le Thaïlandais Surepone Intaratase; je ne laisse pas passer ma chance, même si ce n'est que tard dans la partie, après un mauvais

début, que je réussis à faire la différence. La cinquième ronde me voit opposé à l'Espagnol Alberto Amador, 2e Dan. Cette partie est peut-être la plus intéressante comme l'indique le résultat: 2 pt 1/2 en faveur d'Amador. Malheureusement, c'est la seule manche dont je n'aie pas reçu la copie.
L'après-midi, je me retrouve face au premier dan Olli Lounela. La victoire aurait pu être à ma portée si je n'avais pas galvaudé ma chance de faire la décision prématurément. Au contraire, je commets une grosse erreur et me retrouve irrémédiablement distancé. Finalement, la journée se termine plutôt bien. Inutile de dire à quel point je suis heureux ce soir-là d'avoir pu glâner un point lors de la quatrième ronde. Par ailleurs, je ne suis pas trop mécontent de mes autres prestations. Une certaine satisfaction du devoir accompli peut se lire à travers le rictus de mon visage.
Pour la soirée, nous sommes invités par Otake (9e Dan) à une party dans un Go-club. Fort de mon succès, je m'attarde dans une conversation particulière, de sorte que je rate le départ. Que faire ?
Je cherche une bouée de sauvetage et dans les méandres des go-ban , j'aperçois Helmut Hasibeder à qui j'explique rapidement mon problème. Ce dernier me sert d'interprète et me présente à Mme Honda, professionnelle très connue, qui se rend également à la réception au Akebonobashi Go-club: c'est ainsi que je fais le chemin en voiture privée. La-bas, une fête, aussi sympathique que magnifique, m' attend. Les plateaux sont garnis de sushi; la bière et le whisky coulent à volonté. A l'étage, les salles sont divisées en deux parties, l'une à l'européenne et l'autre à la japonaise, sur tatami. Les indécrotables joueurs de Go que nous sommes s'en donnent une fois de plus à coeur joie.
Arrive le dernier jour du Tournoi. Le matin, je rencontre Shorgen (Norvège, 1er Kyu). Cette partie peut figurer dans une anthologie sous le titre: l'Art de perdre une partie gagnée. Après un début catastrophique de mon adversaire, je dispose d'une avance décisive d'environ 40 points. Par la suite, une invasion mal choisie de ma part va réduire mon avantage une première fois. Lors du yose, je perds point par point le reste de mon avance en effectuant des actions, soit trop gourmandes, soit trop passives. En fin de compte,

je perds d'un demi point. Râlant!
La dernière partie m'oppose à mon compagnon de chambre, l'Italien Fubio Savagnone (3e kyu). En fait, j'attends depuis deux jours de tomber contre lui, le sachant à ma portée après l'avoir battu le soir de mon arrivée.
Tout se déroule comme prévu et je glâne ainsi un deuxième point qui me permet de me hiser à la trentième place du palmarès final. Pas trop mécontent de ce résultat, je m'adonne avec une certaine joie aux excursions et visites diverses qui suivent le championnat. Mon titre de champion de Belgique me vaut même certaines propositions de la part d'autochtones qui veulent s'essayer contre moi. Cela peut paraître étrange, mais le fait d'être le représentant de son pays a énormément d'importance aux yeux des Japonais. Malgré que ceux-ci soient souvent nettement plus forts que moi dans l'art subtil du jeu de Go, ils éprouvent comme un immense privilège de pouvoir m'affronter. Vous pensez bien que n'ai pas loupé l'aubaine de m'améliorer en jouant avec des 3e, voire des 5e Dans. Bref, je suis revenu enchanté de ce merveilleux voyage et, chose qui ne gâte rien, couvert de livres et de cadeaux...



Guy DUSAUSOY.

CLASSEMENT FINAL DU HUITIÈME CHAMPIONNAT DU MONDE AMATEUR
CLASSEMENT VAN HET ACHTSTE WERELDKAMPIOENSCHAP

1. KA YUI CHAN (HONGKONG)..... 7 victoires/8
2. YASURO KIKUCHI (JAPON)
3. XUE LIN SONG (CHINE) 6 victoires/8
4. CHUL-jung kim (COREE)
5. MING-JIHN CHEM (TAIPEI)..... 5 victoires/8
6. J. KRASZEK (POLOGNE)
7. R. SCHLEMPER (PAYS-BAS)
8. R. PETROVIK (YOUGOSLAVIE)
9. H. HASIBEDER (AUTRICHE)
10. L. HEISER (LUXEMBOURG)
11. S. HAHN (AUSTRALIE)
12. F. DONZET (FRANCE)
13. T. STACEY (ROYAUME-UNI)..... 4 victoires/8
14. R. SNYDER (ETATS-UNIS)
15. I. DETKOV (U.R.S.S.)
16. R. TOMES (NOUVELLE ZELANDE)
17. Y. KIM (CANADA)
17. U. OLSSON (SUEDE)
19. A. GONDOR (HONGRIE)
20. H. BAUMANN (SUISSE)
21. V. DANEK (TCHECOSLOVAQUIE)
22. R. QUINTER (MEXIQUE)
23. A. AMADOR (ESPAGNE)
24. R. ALALUF (ARGENTINE)..... 3 victoires/8
25. C.O. CHEONG (SINGAPOUR)
26. B.G. TAN (PHILIPPINES)
27. W. ISELE (R.F. ALLEMANDE)
28. O. LOUNELA (FINLANDE)
29. D.J. LEE (BRESIL)..... 2 victoires/8
30. GUY DUSAUSOY (BELGIQUE)
31. J.B. FREDERIKSEN (DANEMARK)
32. F. SAVAGNONE (ITALIE)
33. T.B. SKOGEN (NORVEGE)
34. S. INTARATASE (THAILANDE)..... 1 victoire /8

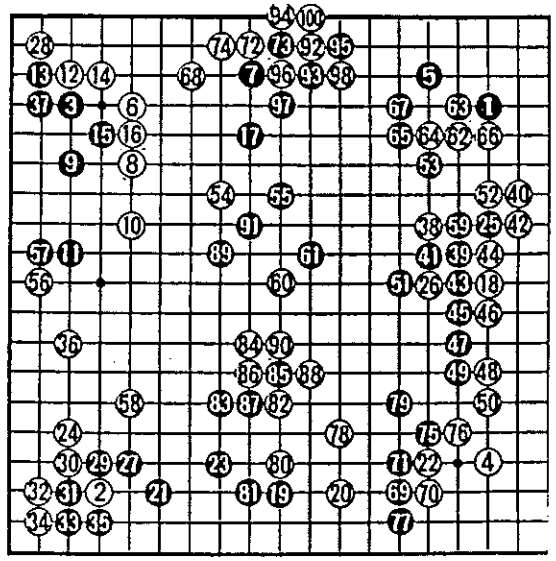
A l'exception de la brillante performance de Guy, ce tableau révèle une fois encore la suprématie asiatique dans le domaine du jeu de Go, ainsi que le bon comportement des Européens qui parviennent à occuper cinq places dans les dix premiers. Notons, par ailleurs, que R. Schlemper n'est plus cette fois-ci le premier joueur européen, du fait de sa défaite contre le Polonais J. Kraszek qui le précède ainsi au classement général. Saluons enfin l'excellente prestation de L. Heiser (10e, avec 5/8) et F. Donzet (12e, avec également 5/8).

INTARATASE - DUSAUSOY

NOIRS: INTARATASE
BLANCS: DUSAUSOY
COMMENTAIRES: DUSAUSOY
VAINQUEUR: DUSAUSOY

Blanc 12: prématuré.
Noir 15: Aji heshi
Noir 27: mauvais. Si Noir joue dans le coin, il doit envahir. Le point le plus important, pour Noir comme pour Blanc, est en 38.
Blanc 28: en 38!!!
Noir 31: ne fonctionne pas.
Blanc 32: cadeau! Blanc peut capturer en jouant 33.
Noir 37: en 38!
Blanc 38: enfin!
Blanc 40: prématuré. D'abord en 43.
Blanc 48: trop tôt. Blanc doit suivre une fois de plus en 153, car il ne peut résister à noir 153.

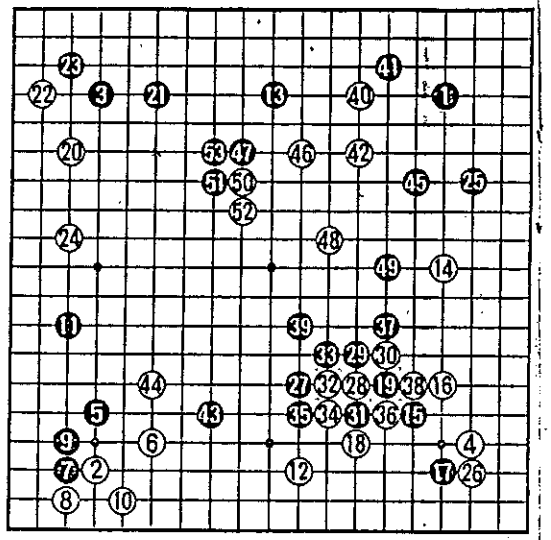
Noir 49: très gentil.
Noir 51: inutile. Noir est suffisemment fort.
Blanc 52: Blanc peut aller aussi loin que 53, Noir ne peut couper.
Blanc 62: une bonne idée.
Blanc 68: ce groupe n'est pas en danger. Défendre contre 69 est plus gros.
72 - 74 : dangereux tenuki, voir la suite.
Noir 81: meilleur un point plus haut. Dans la suite, Noir donne un ponnuki à Blanc.



99 en 73

SKOGEN - DUSAUSOY

NOIRS: SKOGEN
BLANCS: DUSAUSOY
COMMENTAIRES: KATO
VAINQUEUR: SKOGEN



Noir 11: un peu court. Normalement en 86.

Blanc 12: un peu tôt. Blanc doit plutôt chercher à se développer.

Noir 13: bon.

Blanc 18: en 26, le point le plus important sur le go-ban.

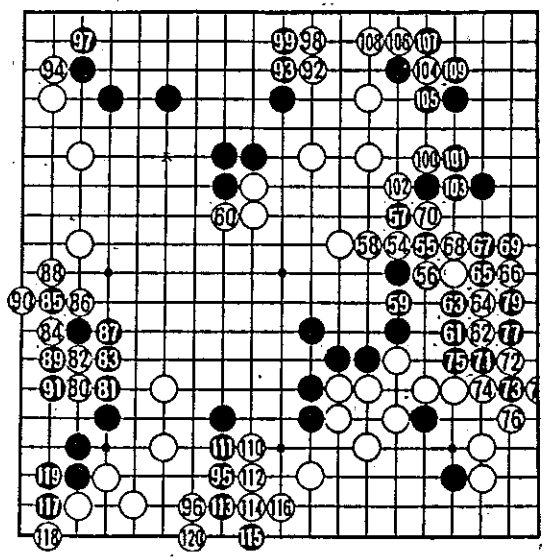
Noir 19: idem.

Noir 25: Noir laisse passer sa dernière chance.

Blanc 26: enfin!

Noir 27: cette extension est trop grande.

Noir 33: erreur catastrophique. Noir doit donner atari de l'autre côté, ce qui lui permettrait de sortir son groupe.



Après 39, Blanc a environ 40 points dans le coin S-E, sans contrepartie pour Noir. Pour gagner, il lui suffit de réduire le moyo noir.

Blanc 40: est trop lourd. Le meilleur coup est le contact en 109. Blanc prend ou bien le coin, ou bien s'établit sur le bord.

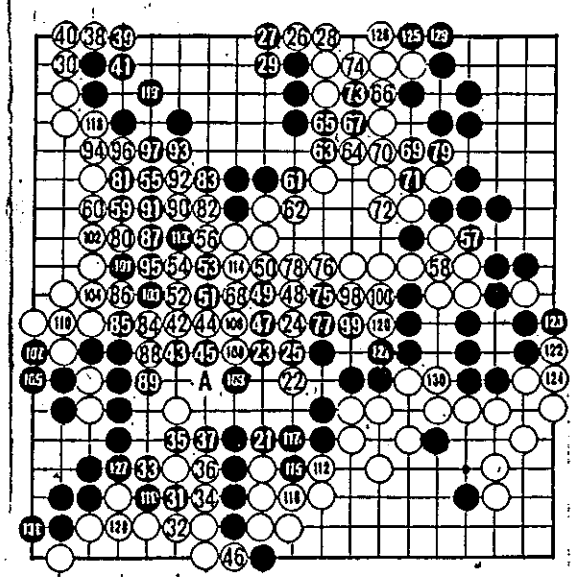
Blanc 76: Blanc peut jouer en 77: il gagne le semeai.

80 - 91: bon.

Blanc 106: en 107. Miai. Relie avec 98 ou vit dans le coin.

Blanc 110: Blanc devrait jouer en 114 pour renforcer son seul groupe faible.

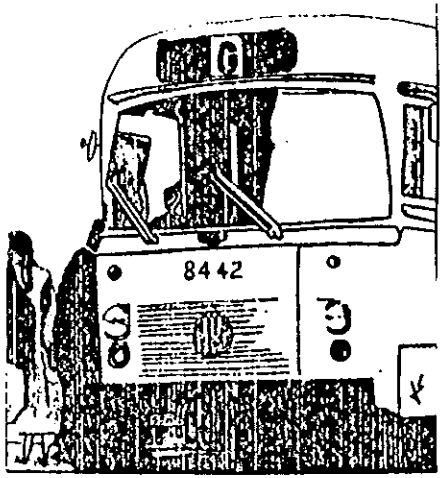
Blanc 122: Overplay; Blanc devrait simplement conduire son groupe vers le centre en jouant en A.



Blanc 132: erreur. Jouer en 134 directement et Noir ne peut pas couper.

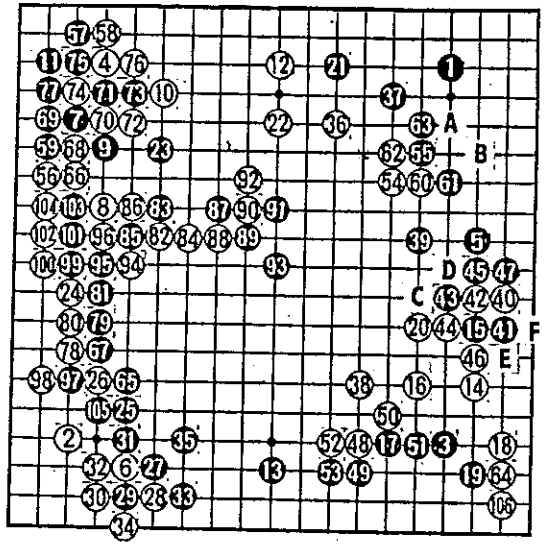
Blanc 148: mauvais. Défend 1 pierre?

Blanc 150: idem. Mauvaise forme. Dans la suite, jusque 155, Blanc laisse Noir pénétrer en sente des deux côtés dans son territoire.



SAVAGNONE - DUSAUSOY

NOIRS: SAVAGNONE
BLANCS: DUSAUSOY
COMMENTAIRES: DUSAUSOY
VAINQUEUR: DUSAUSOY

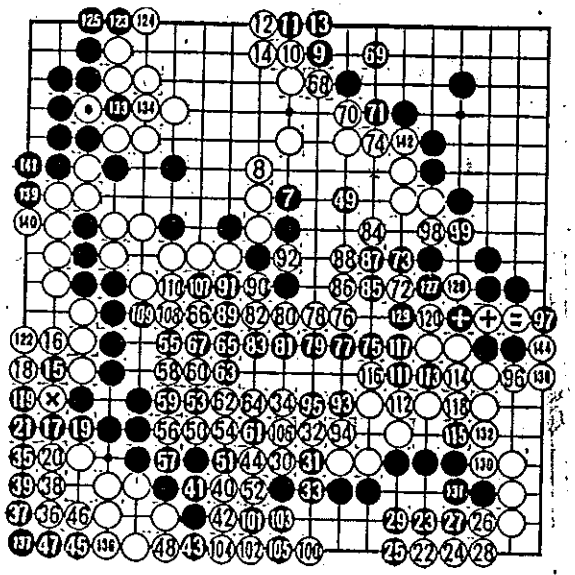


Blanc 14: le kakari en A me paraît plus logique dans cette position, c'est le point faible de la position noire.

Blanc 16: Blanc doit envahir au san san. Après 20, Blanc se retrouve avec un groupe faible et a perdu l'initiative.

Blanc 36: Aurait pu être le coup perdant. Un seul coup possible: en A afin de séparer Noir en deux.

Blanc 38: serait meilleur dans le voisinage de 39. Afin de réduire le moyo noir



221 en 15; 228 en ⊕; 235 en ⊠; 243 en ⊙
245 en ⊜; 246 en ✚

en se renforçant.

Blanc 40: mauvais! La séquence amorcée avec 40 ne fonctionne pas, il aurait mieux valu envahir en 48.

Blanc 50: jouer d'abord en 64; après 51, Noir ne répondra plus à 64.

Blanc 56: en 66.

Noir 67: Noir doit répondre à 66.

Noir 69: s'il connecte en 70, Blanc capture une pierre en sente avec 69 et Noir doit s'enfuir avec son groupe.

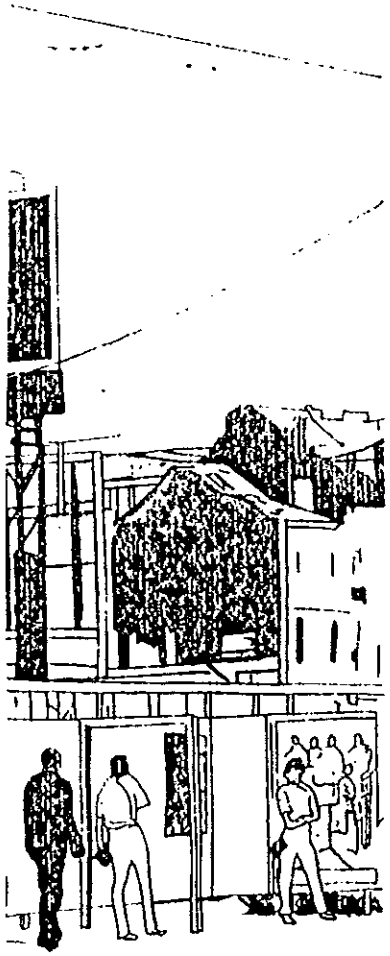
Noir 73: augmente la perte de Noir.

Noir 79: en 115.

83 - 87: c'est au tour de Noir d'aider Blanc. Noir ne peut pas sauver les pierres 9 et 23. Il doit les sacrifier: en jouant par l'extérieur, la perte ne sera pas fort grande.

Blanc 96: est peureux: bloquer en 99 et 101 (après N96) et Noir ne peut rien faire.

Le yose est émaillé d'une série d'erreurs. Je laisse mon groupe de coin en danger, mais Fubio rate le bon coup et je respire. Vers la fin, il se montre trop gourmand et me permet de capturer ses pierres du centre, ce qui me donnera la victoire.



Jihes

DE L'INFLUENCE DES LITIÈRES SUR LE COMPORTEMENT DES JOUEURS DE GO

Neuf heures. Un petit bistrot près de la salle 1180. A l'intérieur, trois joueurs de Go s'impatientent. Marc, une fois encore, se fait attendre. Notre vedette nationale a en fait oublié de se lever. Qu'importe! Un coup de fil, quelques kilomètres dévalés en quatrième vitesse et le héros malchanceux du dernier championnat de Belgique s'embarque tranquillement dans une luxueuse limousine rouge. La panzer division du club de Bruxelles peut rejoindre Eindhoven. De leur côté, les forces vives de Waterloo et de Louvain-la-Neuve sont déjà à pied d'oeuvre. La plus importante délégation belge de tous les temps se présente, cinq minutes avant la clôture des inscriptions, dans le hall d'entrée de l'Ambassadeur. Pierre, pour marquer l'événement, nous fait un discours bref et concis: 'L'important est de gagner. Laissons aux autres la joie de participer'. Chacun, manifestement, veut en découdre. Les pendules entonnent l'hymne à la joie. Les pierres commencent silencieusement leurs encerclements. La première ronde est une victoire quasi globale. Seul, Li Y Tcheng reste sur le carreau. La deuxième ronde continue sur le même rythme. Les victimes s'étal-ent sur les bords du Go-ban. C'est au tour de Joël d'être vaincu. Pendant ce temps, Vincent, Michel et Jean-Denis poursuivent leur petit bonhomme de chemin. La première journée se solde par un résultat mitigé. Le soleil d'Austerlitz n'est pas tout à fait au rendez-vous. Ce n'est cependant pas Waterloo. Nos glorieux héros vont pouvoir se reposer. Du moins, ils l'espèrent. Hélas, trois fois hélas. Le destin s'en mêle. Etourdi par les yeux bleus d'une charmante battave, Joël emporte vers Bruxelles les litières de Marc et Jean-Denis. Nos deux braves n'en dorment pas la nuit et c'est le regard vaseux qu'ils rejoignent, le lendemain matin, leur go-ban respectif. Cette nuit blanche sera fatale à tous les deux. Ils s'écroulent littéralement devant leurs adversaires. Seuls, Vincent et Michel connaissent un sans faute. Interlude. Le président du club d'Arnhem offre amicalement une soixantaine de 'notatieboekjes' pour les p'tits Belges. Point d'orgue à la merveilleuse hospitalité néerlandaise. Chacun, sous le coup de l'émotion, reprend du poil de la bête. Les victoires s'accumulent sur l'écran boisé de nos go-ban . En définitive, la délégation commet une belle prestation en terminant par 27 victoires pour 40 parties, dont la première place de Vincent dans sa catégorie, ainsi que la deuxième et la troisième places de Joël et Jean-Denis dans leur groupe. Grand bravo à tous et encore merci à nos amis d'Eindhoven pour leur accueil.

Joël SAUCIN.

RÉSULTATS DES P'TITS BELGES À EINDHOVEN

(Le classement général ne nous ayant pas encore été communiqué, nous le publierons dans le prochain numéro).

2e groupe (1er kyu à 3 kyu)

Marc GINOUX - 3 victoires/5
LI Y CHENG - 2 victoires/5

3e groupe (3e kyu à 5e kyu)

Vincent LEMAITRE - 4 victoires/5
(Premier de cette série)
Michel WETTACH - 4 victoires/5
Pierre SEVENANTS - 3 victoires/5
Alain WETTACH - 3 victoires/5

4e groupe (6e kyu à 21e kyu)

Joël SAUCIN - 4 victoires/5
(Deuxième de cette série)
Jean-Denis HENNEBERT
- 4 victoires/5
(Troisième de cette série)

Performance par club

WATERLOO: 14/20 soit 70%
LOUVAIN-LA-NEUVE: 7/10 soit 70%
BRUXELLES: 6/10 soit 60%

MOYENNE GENERALE: 27/40 soit 67%

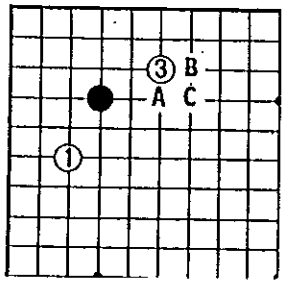
POUR LES DÉBUTANTS ET LES PLUS CONFIRMÉS

LA DOUBLE ATTAQUE DE COIN SUR UNE PIERRE AU POINT 4-4

1ère partie: le double kogeima kakari

Introduction.

Souvent, il arrive que, pour l'une ou l'autre raison, Noir décide de ne pas répondre à une attaque de coin comme par exemple celle représentée au diagramme 1, appelée kogeima kakari. Dès lors, une bonne manière de poursuivre l'attaque de la pierre noire consiste pour Blanc à prendre en tenaille cette pierre, soit en jouant B3, soit en jouant à l'un des points marqués A, B ou C.



dia. 1

Cette double attaque de coin se retrouve très fréquemment dans les parties à handicap. Son étude se révèle d'une grande importance pour tout joueur désirant faire bonne figure face à un adversaire de force supérieure. Afin de pouvoir l'analyser de manière suffisamment complète, nous avons choisi de ne présenter dans ce numéro que le double kogeima kakari (la tenaille 1-3 du dia.1)

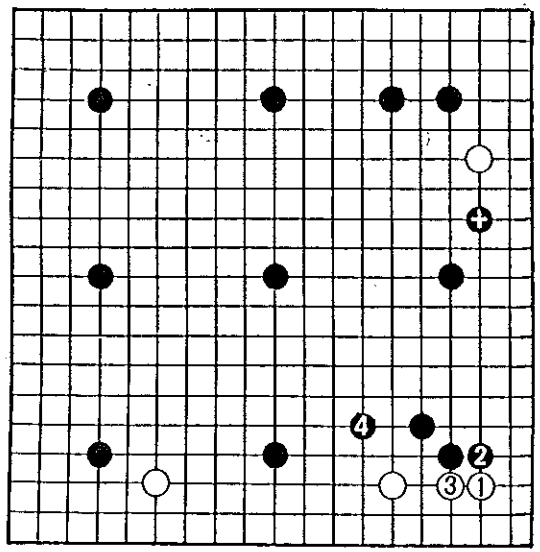
A. Comment Noir doit-il raisonner pour préparer la riposte la plus efficace ?

La meilleure attitude consiste pour Noir à:

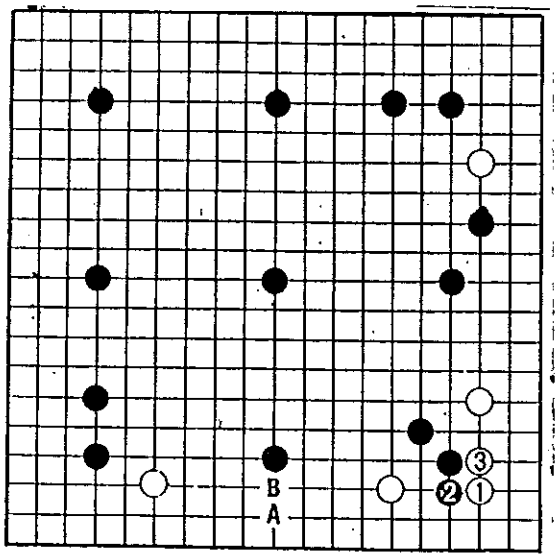
1 - d'abord, déterminer laquelle des deux pierres de tenaille blanches est la plus faible;
2 - ensuite, attaquer - par exemple, par un contact direct - l'autre pierre, de façon à construire de l'influence qu'il pourra utiliser contre la pierre la plus faible (que Blanc, souvent, préfèrera abandonner pour se détourner vers une autre partie du go-ban, tout en étant prêt à l'utiliser plus tard si l'occasion se présente).

Comment déterminer laquelle des deux pierres blanches est la plus faible ?
Ici, il faut préciser que blanc 3 du dia. 1 est une réponse fréquente à une attaque en tenaille de la part de Noir sur l'un ou l'autre des bords, comme par exemple N2 du dia. 4.
Dans ce dernier cas, la réponse est aisée: la pierre blanche la plus faible est évidemment celle qui est prise ainsi en tenaille (à environnement égal par ailleurs, bien entendu).
Autre cas de figure possible: Noir s'est emparé d'un point stratégique dans un des trois autres coins ou sur l'un des deux bords non adjacents au coin concerné ici. Par ailleurs, la partie se déroule à six ou sept pierres de handicap. Dès lors, la réponse à la question initiale est tout aussi aisée: la pierre blanche la plus faible est celle qui a été jouée du côté dit fermé, c-à-d celui où se trouve une des pierres de handicap.

Quelques exemples supplémentaires, pour illustrer certains cas plus délicats (voir dia. 2 et 3).



dia. 2

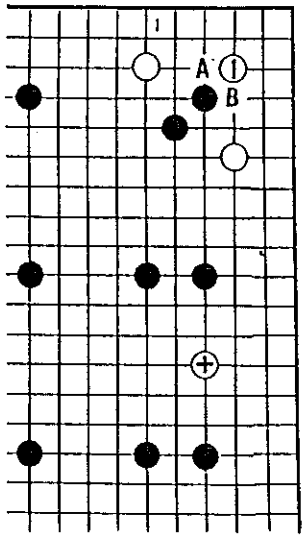


dia. 2 bis

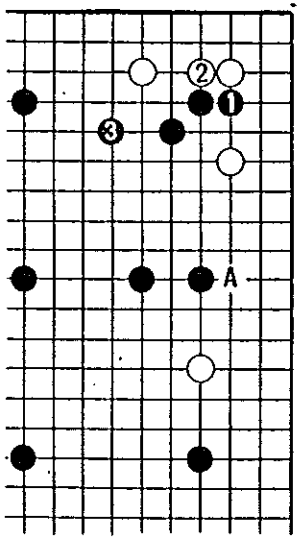
L'important, dans ce diagramme, est la présence de la pierre noire marquée A qui rend la pierre de tenaille blanche du côté droit plus faible que celle du bord sud. Noir bloquera donc l'invasion blanche du point 3-3 de manière à isoler cette pierre affaiblie et à construire un 'moyo' (territoire prospectif) de dimension fort honorable sur le bord est.

Bloquer dans l'autre sens (dia. 2 bis) n'aurait pas été aussi efficace, Blanc ayant la possibilité de se glisser sous la pierre noire du bord sud en 'a' ou en 'b' pour réduire aussi considérablement les perspectives de Noir dans ce même bord.

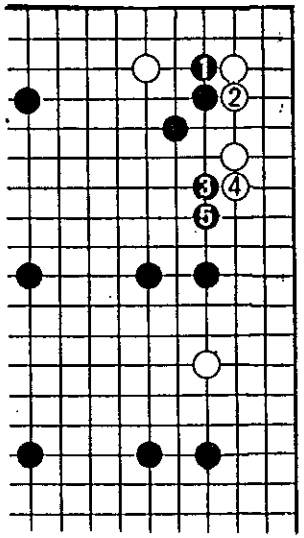
3



3a



3b



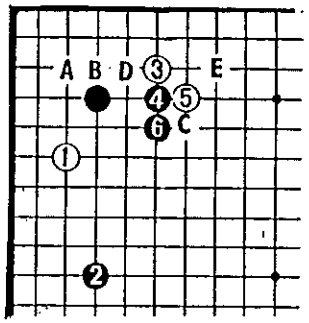
Deuxième exemple. (voir Dia. 3)

Le problème est exactement le même qu'au cas précédent: Noir doit-il bloquer en 'a' ou en 'b'? Ici, l'important est la présence de la pierre blanche (+) qui fournit à Blanc la même possibilité de jouer sous la pierre du milieu de bord comme le montre le dia. 3a. Tandis que, en bloquant en 'a' comme dans le dia. "b, Noir peut pousser énergiquement avec 3 et 5. A la fin de la séquence, Noir s'est constitué un beau moyo sur le bord sud.

B. Etude des différents josekis possibles et de leurs principales variantes.

I. Tsuke-nobi.

La pierre tenaillante la plus faible est évidemment celle qui vient d'être prise en tenaille par noir 2 (cfr supra). Dès lors, dans cette variante, nous voyons Noir attaquer blanc 3 par un contact (tsuke) (1), puis se défendre avec 6 (voir dia. 4). A ce stade, Blanc a au moins cinq possibilités (A,B,C,D ou E) pour son coup suivant.

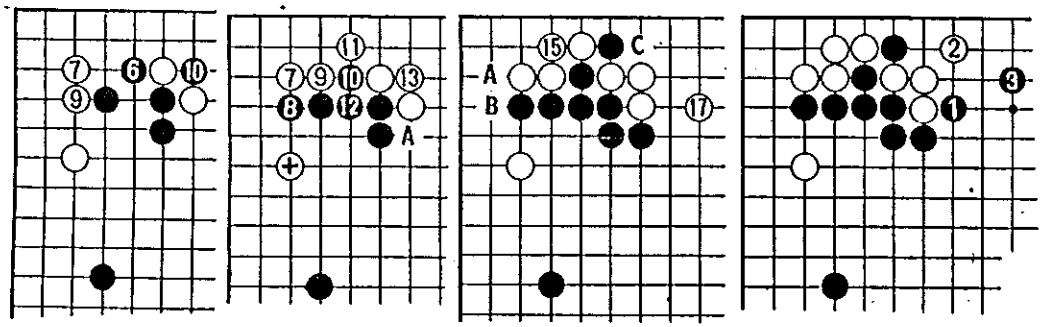


dia. 4

(1) remarque: un tsuke (contact) entraîne inévitablement un renforcement des deux pierres qui viennent d'entrer ainsi en contact.

a) Parachutage au point 3-3.

Dans ce cas, Noir doit bloquer l'invasion de façon à isoler définitivement la pierre qu'il a choisi de séparer, à moins qu'il n'accorde une importance particulière au bord sud et/ou qu'il tâche d'obtenir une position 'haute' - c'est-à-dire tournée vers le centre. Dans ce dernier cas, il peut toujours bloquer de l'autre côté et laisser Blanc prendre en échange le coin et une partie du bord ouest (voir dia. 5). Mais à part ce cas particulier et peu recommandable en général (cfr. point A. ci-dessus), nous verrons plutôt, comme l'illustre le dia. 6, Noir isoler la pierre du bord ouest et se constituer un mur en échange d'un territoire blanc au nord.

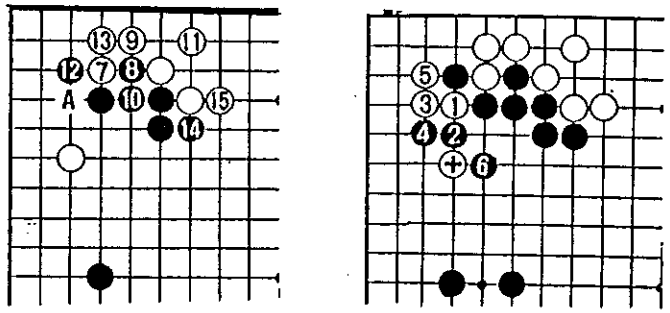


dia. 5 dia. 6 dia. 7 dia. 7 bis

Noir peut d'ailleurs accroître cette sphère d'influence et diminuer par la même occasion l'influence blanche en prenant le point clé (marqué 'a' dans le dia. 6). Mais, avant de s'y précipiter, il peut jouer préalablement un coup forçant une réponse de la part de Blanc (kikashi) en 14, petite subtilité visant à ce que le fameux coup en 'a' du dia. 6 reste sente pour Noir, Blanc ayant tout intérêt à répondre en 17 s'il ne veut pas être écrasé par Noir 1 et 3 comme le dia. 7 bis (Si 16 est joué directement - c-à-d sans le kikashi, Blanc peut échanger 'a' pour 'b' dans le dia. 7, échange qui 'dékikashierait' le coup 14).

b) Tsuke (contact) blanc au point 3-4.

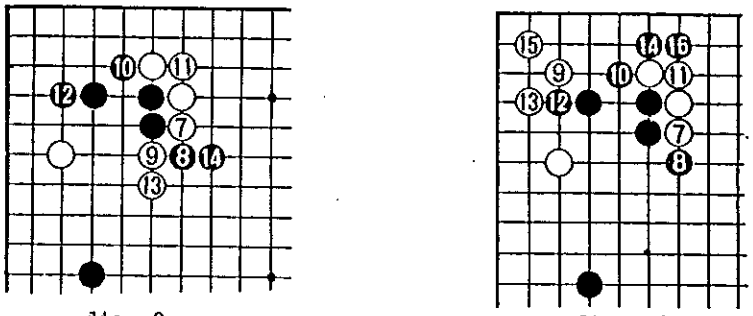
La séquence qui en résulte est illustrée au dia. 8 ci-dessous. La situation finale est proche de celle du dia. 7. Ensuite, Noir peut défendre le coin en jouant en 'a', mais alors il perd l'initiative. Quant à Blanc, il peut, dans le cas où Noir ne jouerait pas en 'a', prendre le coin en sente, mais plus tard (au début du yose) comme le montre le dia. 8 bis.



dia. 8 dia. 8 bis

c) Sortie de Blanc vers le centre.

Si Blanc sort de suite vers le centre avec le coup 7, Noir devrait le bloquer sans craindre la coupe en 9 car, comme le montre le dia.9, il vit facilement dans le coin. Ensuite, les deux joueurs se prépareront à une lutte acharnée entre les deux groupes faibles flottant au centre (le groupe de trois pierres blanches, d'une part, et celui de deux pierres noires, de l'autre).

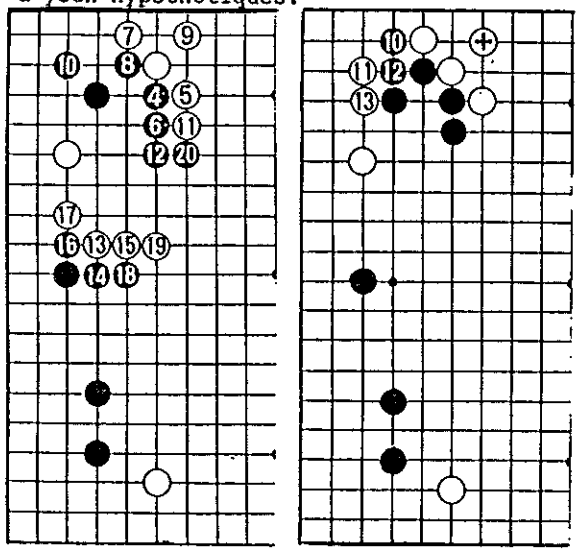


dia. 9 dia. 10

Si Blanc préfère envahir directement le coin au lieu de couper, Noir ne peut plus se permettre de bloquer simplement comme dans le dia. 6, car ici Blanc s'est déjà emparé du point-clé que Noir visait (avec son coup 16 du dia. 7). Il lui faudra donc de nouveau bloquer en 10 comme dans le dia.10, auquel Blanc, ayant fait l'échange 7-8, répondra logiquement en 11 s'il veut rester cohérent. Noir peut dès lors se permettre de bloquer blanc 9 de l'autre côté, tout en devant malgré tout laisser vivre Blanc dans le coin. En échange, il grignotera la base de vie des pierres blanches du côté nord grâce à 14 et 16.

d) kosumi blanc.

Une quatrième possibilité consiste pour Blanc à jouer kosumi en 4, comme dans le dia. 11, lorsqu'il a la possibilité d'attaquer la pierre noire de tenaille à l'épaule. Remarquez que ceci ne pourra se faire que si cette pierre noire se trouve sur la troisième ligne. En fait, le résultat final est plutôt favorable à Noir. Toutefois, il doit prendre garde de ne pas jouer 10 comme dans le dia. 12, sinon Blanc se stabilisera sur le bord et chassera Noir vers le centre où il devra se mettre à la recherche d'yeux hypothétiques.



dias. 11 et 11 bis

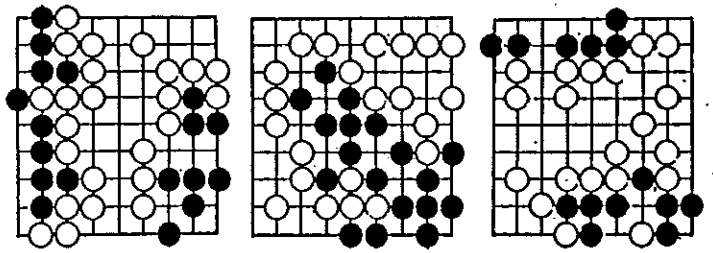
Jean-Denis HENNEBERT
(A suivre...)

POUR LES DÉBUTANTS

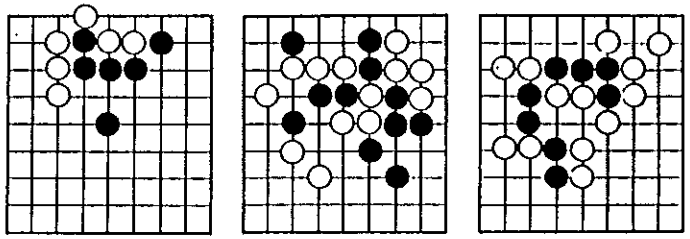
LES EXERCICES DE L'ONCLE GUY.

Guy Dusausoy, notre brillant représentant lors des derniers championnats du monde, nous avait déjà proposé quelques pages de commentaires pour aider les débutants. Cette fois, il nous présente quelques problèmes qui ne devraient pas être trop difficiles à résoudre. Pour les plus forts, un conseil: ne consacrez pas plus de deux minutes par problème. Bonne chance!

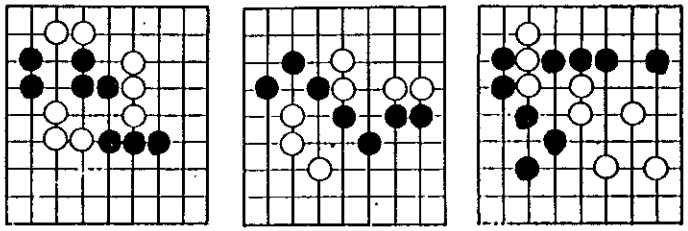
Blanc joue et tue.



Noir capture blanc en deux coups.



Noir relie ses pierres ou coupe celles de blanc.



JEU DE GO ET POLÉMOLOGIE

L'Art de la Guerre de Sun Tzu figure depuis longtemps dans les bibliothèques des bons joueurs de Go. La raison en est qu'il existe des liens étroits entre la doctrine du Grand Stratège et la Voie des trois cent soixante et une intersections. Ces liens, nous avons voulu les analyser de manière plus systématique en adaptant le texte du sage Chinois en termes de Go. Ne voulant pas en rester là, nous avons procédé de la même manière quant au père de la stratégie occidentale: Carl von Clausewitz. Nous entamons, à partir du présent numéro une rubrique consacrée aux relations entre le go et la polémologie reprenant le fruit de nos méditations sur le sujet. Cette série d'articles contient à certains endroits quelques références aux lois du marché, à l'esprit d'entreprise ou à la politique commerciale. En fait, cette étude avait été menée préalablement pour la direction générale des études et de la documentation du Ministère des Affaires économiques et est parue dans un ouvrage consacré aux relations entre 'Le jeu de Go et le Management japonais'. Nous avons repris la quasi intégralité du chapitre consacré à la polémologie en y ajoutant, deçi, delà, des exemples de parties afin d'éclairer le propos. Nous espérons que vous ne serez pas arrêtés par le début un peu âpre de l'introduction et que vous trouverez matière, par la suite, à de bons sujets de réflexion. Un dernier petit mot avant de commencer: je remercie d'avance tous ceux qui voudrons enrichir par leurs critiques et remarques le présent exposé et tiens à les assurer qu'il en sera tenu compte lors des prochaines éditions de l'ouvrage.

Joël Saucin.

GO ET POLEMOLOGIE

De la stratégie.

Les termes 'tactique ' et 'stratégie' proviennent du vocabulaire militaire et ont pénétré par la suite celui des mathématiques et de l'économie, pour s'appliquer aux actions les plus diverses, dès lors qu'elles requièrent de l'organisation et du calcul.

Du point de vue militaire, toute action s'articule en général à trois niveaux: la politique, la stratégie et la tactique.

La politique fixe les buts et mobilise les moyens nécessaires à la réalisation d'une stratégie. Celle-ci fait concourir ces divers moyens pour atteindre les résultats fixés par la politique. Elle couvre donc la coordination et est avant tout un art qui se traduit en 'ordres', lesquels devront être explicités et détaillés, pour pouvoir régler la tactique. La tactique, quant à elle, est la conduite de l'exécution des opérations réelles et dépend étroitement de l'état des techniques. Chaque tactique s'exerce sur un secteur déterminé.

Le concept mathématique de stratégie apparaît seulement en 1923 dans les notes d'Emile BOREL (1) et est formulé, dans sa généralité, par John VON NEUMANN (2).

D'un point de vue mathématique, la stratégie désigne un plan d'action complet qui détermine le choix à faire dans chaque situation possible, et pour toute information disponible à ce moment-là. Le décideur explore toutes les possibilités d'action selon chaque situation et assure aux diverses perspectives une valeur d'utilité par rapport au résultat obtenu (3).

L'exploration mathématique des jeux a permis d'éclairer en polémologie les rapports entre la notion de stratégie et celles de coalition, de menace, de concession, de marchandage.

Analyser mathématiquement un jeu dans lequel l'action de chacun dépend des actions 'imprévisibles' des autres est d'un grand intérêt, mais ne peut être soumis au calcul. Les mathématiques laissent échapper un élément déterminant, la finesse du joueur, dont dépend l'issue de la partie. A cet égard, elles sont un instrument de connaissance moins pénétrant que l'intuition psychologique. Cependant, elles permettent, dans les cas simples, de soumettre à la logique la constitution, la stabilité, la précarité et le partage des gains d'une coalition, ainsi que des notions comme la ruse, le bluff, la menace, ou encore le vote.

En 1923, Emile BOREL va insister sur les ressemblances profondes entre jeux, stratégie et commerce. La variabilité des moyens et des milieux, dans la stratégie militaire comme dans l'action économique, contraste avec la stabilité du cadre et des règles dans les jeux mathématiques (et, bien entendu, dans le jeu de Go). Cette différence est fondamentale. Elle distingue la notion mathématique de stratégie, essentiellement statique, des notions économique et militaire, qui sont dynamiques.

Par ses multiples développements, la pensée stratégique est devenue globale et embrasse de nombreux aspects de l'existence. Elle s'exerce

de plus en plus à l'échelle du monde. Elle consiste essentiellement en l'art de faire concourir des moyens hétérogènes et des actions dissemblables à la réalisation d'objectifs globaux. Cette pensée n'est pas rationnelle au sens logique du terme, car elle implique la prise en considération, dans un même raisonnement, de variables de diverses natures, dont certaines, parmi les plus importantes, ne sont pas quantifiables. Elle combine les hommes et les choses, les grandeurs et les qualités, la nécessité et les aléas.

En outre, la pensée stratégique se trouve confrontée à une difficulté supplémentaire: les progrès technologiques qui rendent rapidement caduques les leçons de l'expérience, si bien que les précédents peuvent rarement servir d'exemples. Si l'on ajoute à cela le fait que l'information s'est amplifiée de telle manière qu'elle n'est plus guère maîtrisable, on comprend immédiatement les difficultés auxquelles sont confrontés les stratèges d'aujourd'hui.

Il nous paraît, malgré tout, intéressant de dégager les grandes idées développées par deux 'génies' de la stratégie, de les confronter avec les lignes de conduite d'une partie de Go et de voir leurs applications mutuelles concrétisées par la stratégie de Mao durant la guerre civile en Chine.

A tout seigneur, tout honneur. Afin de mieux discerner les traits caractéristiques de la stratégie, de la tactique et des conflits en général, nous commencerons par étudier la pensée du maître incontesté en ce domaine: Carl von Clausewitz, père de la stratégie occidentale moderne.

CLAUSEWITZ ou la stratégie à l'occidentale.

En vue de comparaisons et d'une application générale dans n'importe quel domaine, j'ai adapté les chapitres étudiés de 'De la Guerre' en termes de Go tout en essayant de respecter le plus fidèlement possible la pensée de von Clausewitz.
Les références indiquées renvoient aux pages et chapitres de la traduction française de Denise Naville de 'De la Guerre' parue en 1955 aux éditions de Minuit. (4)

Livre II - Chapitre II: sur la théorie de la guerre.

La stratégie ne peut être réduite à des lois mathématiques tenant compte uniquement de données calculables telles que la supériorité numérique, le nombre de libertés, les bases ou les lignes intérieures et extérieures. Il faut rejeter toute tentative dans ce sens. En matière de stratégie, tout est incertain et repose sur des grandeurs variables. Toute action stratégique repose sur l'action incessante que les deux camps exercent l'un sur l'autre. Toute stratégie n'est jamais réglée par la seule matière, elle l'est également par les forces morales et intellectuelles qui animent cette matière, et il est impossible de séparer l'une de l'autre. Ces grandeurs morales et intellectuelles varient d'après les individus, et se modifient même selon le moment dans une même personne. (livre II, ch.II, pp.125 à 130)

Les particularités inhérentes à la nature de l'activité stratégique sont:

1. Les forces morales et leurs répercussions.

- souvent il s'agit d'un sentiment hostile qui s'allume à la faveur du combat lui-même, car une violence exercée contre nous nous incite à la revanche. En théorie, on considère le combat comme une estimation où le sentiment n'a aucune part; c'est une des innombrables erreurs que les théories commettent.
- en plus de ces mouvements affectifs fondés sur la nature du combat, il y a également l'ambition, l'esprit de domination, les enthousiasmes de tout genre, etc.
- le combat engendre également un élément de danger. ces effets se répercutent sur la sensibilité, directement de manière instinctive ou indirectement de manière intellectuelle. Il peut se traduire par le désir d'éviter le danger, par la crainte, la peur, sinon par le courage. Courage et crainte sont des sentiments relevant de la préservation morale ou physique.
- plus on est haut dans la hiérarchie (des joueurs ou des entreprises), plus les intérêts autour de soi se manifestent et sont divergents: envie, générosité, arrogance, modestie, colère, émotion, etc.

  Bref, 'la variété des individualités morales entraîne la variété des voies qui mènent au but'.(p.132)

2. la vivacité de la réaction.

- l'effet qu'une mesure provoque chez l'adversaire est la donnée la plus personnelle. L'effet de la réciprocité en découlera.

3. l'incertitude de toutes les données.

- l'incertitude de toutes les données confère à l'ensemble un aspect qui peut être ressenti sous une dimension exagérée, grotesque ou amoindrie.

En conclusion, un édifice doctrinal ayant réponse à tout est impossible en matière de stratégie. 'Le talent et le génie agissent en dehors des lois, et la théorie est en opposition avec les réalités.' (p.134) 'Il est bien plus facile d'établir une théorie pour la tactique que pour la stratégie.' La théorie en matière de stratégie devra être essentiellement une observation, plutôt qu'une doctrine, une grille de lecture de la réalité plutôt qu'un livre de recettes. Ses règles et ses principes seront essentiellement destinés à déterminer les principaux contours des mouvements habituels plutôt qu'à jalonner la voie que la stratégie devra prendre lors de l'exécution. (livre II, ch.II, pp. 130 à 136)

La théorie doit considérer:

1. la nature des fins et des moyens. En matière de tactique, les moyens sont les forces matérielles et psychologiques qui mènent le combat. La fin est la victoire.
2. les circonstances qui accompagnent l'emploi des moyens. Ces circonstances sont le lieu (le terrain, l'endroit du Go-ban, le marché), le moment et les conditions.

En stratégie:

1. la victoire, c-à-d le succès tactique, n'est qu'un moyen. Les facteurs conduisant à la paix, à la nouvelle stabilisation est son objet final. En théorie des catastrophes (5), on pourrait dire que la tactique est la perturbation qui dérègle l'ancien ordre et permet la création d'un nouvel ordre.
2. les circonstances sont le terrain et les acteurs (le Go-ban, les pions qui y figurent, les deux joueurs et leurs éventuels conseillers), le moment (approprié ou non) et enfin les phénomènes (tels que murs, zones d'influence, conditions physiques des joueurs, tensions, etc.).

En combinant ces divers facteurs avec le résultat d'un engagement, la stratégie confère au résultat une signification particulière. 'elle lui assigne un but particulier' (p.137). Mais dans la mesure où ce but ne conduit pas à la stabilisation, il est un but subordonné, donc un moyen. Chaque succès ou victoire lors d'un engagement englobe différentes significations et doit être considéré comme un moyen. Seuls les objets menant directement à la stabilisation constituent le but. Tous les autres buts et moyens doivent être étudiés d'après la nature de leurs effets et de leurs rapports réciproques. Les fins et les moyens étudiés en stratégie ne sont empruntés qu'à l'expérience. La théorie s'attache donc à étudier les combinaisons déjà inscrites dans l'histoire stratégique (du Go, de la guerre ou des affaires). Ce sera donc une théorie limitée aux données fournies par l'histoire. Cela empêchera de se perdre en subtilités, en vétilles et en chimères, et de se maintenir sur le terrain de la pratique. L'analyse des moyens ne doit pas aller plus loin que ne l'exige l'usage pratique de ces moyens et seules les activités qui se déversent directement dans l'océan de la concurrence doivent être connues par celui qui veut les diriger.
(livre II, ch.II, pp.136 à 140)

Nature du savoir chez le joueur ou chef d'entreprise.

Il n'est pas nécessaire d'avoir une connaissance de manière érudite, mais il est bon d'être au courant des affaires qui nous préoccupent, de connaître et savoir apprécier correctement les tendances traditionnelles, les intérêts en jeu, les questions à résoudre, la personnalité de l'adversaire. Connaître le caractère, la manière de penser et les moeurs, les qualités et les défauts spécifiques de chacun. Se faire une idée juste de la durée de la marche des opérations dans différentes conditions. Ce sont des connaissances qui s'acquièrent par le jugement appliqué aux choses de la vie et par le talent avec lequel on les conçoit. 'La forme perpétuellement changeante des choses font que la personne agissante est obligée de maintenir en elle l'appareil mental de sa science toute entière, d'être partout et à tout instant capable de tirer d'elle-même la décision nécessaire. Cette assimilation parfaite avec son propre esprit et sa propre vie métamorphose le savoir en un véritable pouvoir.' (p.142)

'En stratégie, notamment lorsqu'il s'agit d'accomplir des actes de premier ordre, la théorie s'arrêtera encore bien moins qu'en tactique à la pure considération des choses; elle se contentera de lui faire acquérir une vision des choses qui, mêlée à la démarche de sa pensée entière, donnera à ses décisions de l'aisance et de l'assurance, sans jamais le mettre en opposition avec lui-même, afin d'obéir à une vérité objective.' (p.143)

'La guerre n'appartient pas au domaine des arts et des sciences, mais à celui de l'existence sociale. Elle est un conflit de grands intérêts réglé par le sang, et c'est seulement en cela qu'elle diffère des autres conflits. Il vaudrait mieux la comparer, plutôt qu'à un art quelconque, au commerce, qui est aussi un conflit d'intérêts et d'activités humaines; elle ressemble encore plus à la politique, qui peut être considérée à son tour, du moins en partie, comme une sorte de commerce sur une grande échelle.' (p.145)

(livre II, ch.II, pp 136 à 146)

(à suivre)

Joël SAUCIN

Références.

(1) Encyclopaedia Universalis - Stratégie et Tactique - France, 1968, volume 15, pp 407 à 409.
(2) VON NEUMANN, J. & MORGENSTERN, O. - Theory of Games and Economic Behavior, N-Y, 1944.
(3) Cfr chapitre précédent concernant la théorie des jeux in Go & M.
(4) VON CLAUSEWITZ, Carl - De la Guerre - les éditions de Minuit, coll. arguments - 1955, Paris (traduction de Denise Naville).
(5) THOM, René - Modèles mathématiques de la morphogenèse - Christian Bourgeois editeur, 1980, Paris
- Paraboles et Catastrophes. Entretiens sur les mathématiques, la science et la philosophie. ed. Flammarion, 1980.

Le Go, en tant que modèle et domaine analogique, peut être confronté à d'autres modèles tels celui de René THOM concernant la théorie des catastrophes, ou encore celui de Henri ATLAN concernant la théorie du bruit, ou celui de PRIGOGINE et STENDERS concernant la théorie des structures dissipatives, ou enfin celui de DELEUZE et GUATTARI concernant le Rhizome. Il y a là matière à de nouvelles voies.

DE L'AVANTAGE TERRITORIAL DES COINS POUR L'INFLUENCE

6E PARTIE DU TOURNOI MEIJIN 1972

Dans la série des parties remarquables de l'histoire du Go, j'ai trouvé intéressant de retenir la présente manche pour diverses raisons: tout d'abord, parce qu'elle est un magnifique exemple de l'importance des coins même au niveau de l'influence, d'autre part, elle nous révèle que de grands professionnels tels que Fujisawa peuvent encore commettre des erreurs (à ce propos, les coups 38 et 39 de la partie m'ont paru intéressants à plus d'un titre. 38 n'est pas à proprement parler une grosse bévue: simplement, d'autres coups plus importants, dont la protection du coin, restent à jouer; quant à 39, il est un modèle typique de nos erreurs quotidiennes: il s'agit d'une réponse directe à un coup adverse (manque de concentration, ou plutôt de réflexion), vision partielle du go-ban (on ne regarde plus qu'une partie locale de celui-ci) et manque de perspicacité quant aux erreurs commises par l'adversaire (on se laisse entraîner par les bévues de l'autre, sans avoir une vision globale du jeu au moment où l'on dépose sa pierre)), enfin, malgré ces erreurs de parcours, cette partie nous montre que, même dans ses rebondissements, elle peut être agréable et passionnante à suivre. Je vous souhaite en tous les cas le même plaisir que celui que j'ai éprouvé à suivre les débats entre Rin Kaiho et Fujisawa Meijin. Bon amusement!

NOIR: RIN KAIHO, 9e Dan
BLANC: FUJISAWA MEIJIN
KOMIDASHI: 5 points
DATE: 5 et 6 octobre 1972
PLACE: Fukudaya, Tokyo
COMMENTAIRES: Ishida Honinbo, Kato, 7e Dan, et Kamimura, 6e Dan.

Fig. 1(1-24)

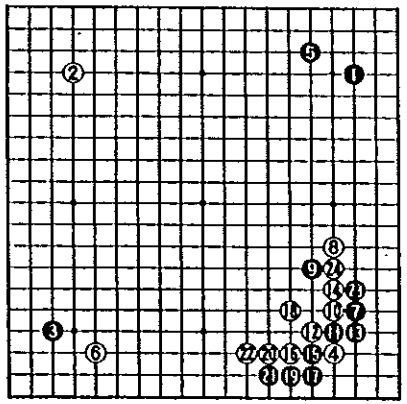
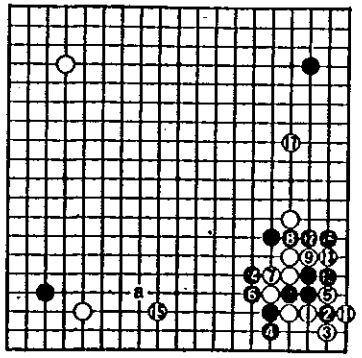


FIG. 1 (1-24)

Noir 9 à 15 - Il s'agit du début du joseki Kajiwara.
Blanc 16. Blanc choisit par ce coup de jouer l'influence. Si Blanc avait opté pour le territoire, il aurait joué 16 en 1 du Dia.1.

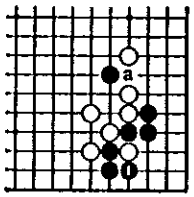
Dia. 1



DIA.1. De blanc 1 à noir 14, Blanc opte pour le coin pendant que Noir bâtit un mur solide. Ce noir 14 finit une variation standard du joseki Kajiwara. Cependant, après noir 14, Blanc peut immédiatement jouer en 15, annihilant l'influence du mur noir. Noir clôture alors le côté droit avec 16, provoquant du même coup la réponse blanche 17, idéalement placée pour détruire l'influence du mur noir sur ce côté. Du fait de blancs 15 et 17 de ce diagramme, Noir ne doit jamais forcer le joseki en 14, mais doit plutôt jouer en 'a'. A cause de cette possibilité, Blanc ne peut opter pour cette variation proposée dans ce diagramme.

Noir 19. Jouant 19 dans cette direction, il assure la conclusion de cette variante jusqu'à blanc 14. Cependant, Noir pouvait choisir de profiter de la menace exercée par Noir 9 comme dans le Dia. 2.

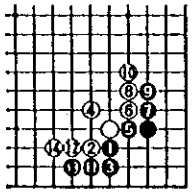
Dia. 2



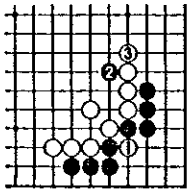
DIA. 2. Dans ce diagramme, Noir joue 1 vers le coin après quoi Blanc jouera certainement quelque part ailleurs. Plus tard, Noir pourra opportunément jouer en 'a' selon les circonstances. L'actuel joseki présenté dans la figure 1 est considéré comme

un échange équitable. La configuration qui est réalisée après blanc 24 a été analysée de manière exhaustive. Cfr Dias. 3 et 4.

Dia. 3



Dia. 4



DIA. 3. Cette séquence figure dans une partie entre Kitani (Noir) et Takagawa (Blanc). Noir 3 est un excellent mouvement de Kitani et la séquence jusqu'à blanc 14 reste équitable. Observez maintenant le Dia. 4.

DIA. 4. Ce diagramme montre le résultat de la figure 1 et ressemble au Dia. 3, sauf pour les coups 1 à 3. Bien entendu, blanc 1 et noir 2 n'auraient jamais été joués après le Dia. 3. Ces deux points exceptés, l'échange est identique.

Fig. 2(25-37)

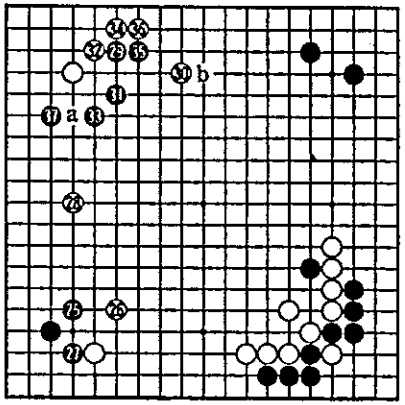
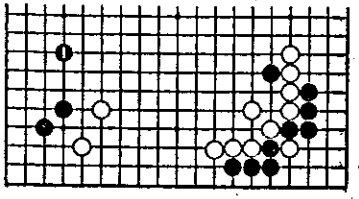


FIG. 2 (25-37)

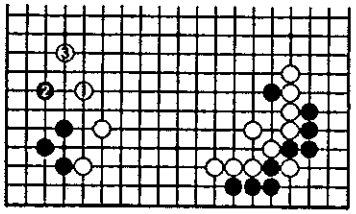
Noir 25. L'endroit le plus important du go-ban à ce stade du fuseki. Un kosumi professionnel! Imaginez ce qui serait arrivé si Blanc avait eu la chance de presser Noir en ce point. Le moyo central de Blanc serait devenu énorme.

Noir 27. Un mouvement typique. Tout d'abord, du territoire et ensuite, chercher un point d'invasion ou un mouvement d'érosion. Cependant, Kato (7e Dan) suggère les Dias. 5 et 6.

Dia. 5



Dia. 6



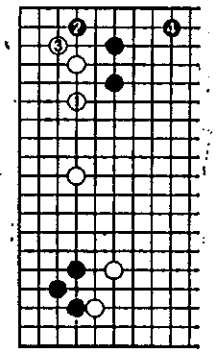
DIA. 6. Maintenant que Noir a joué dans le coin, Blanc peut presser avec 1 et 3, établissant un énorme moyo malgré le kosumi de Noir en 25 de la figure.

Blanc 28. En considérant le Dia.6, peut-être que ce 28 n'est pas le meilleur coup.

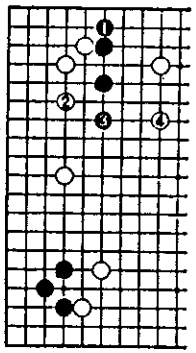
Blanc 30. Un hasami inévitable. S'il avait été joué en 'a', Noir aurait répondu en 'b', prenant ainsi un énorme avantage dans le fuseki. Noir n'aurait pas eu de points faibles et aurait bénéficié d'énormes possibilités d'invasion.

Blanc 32. Blanc doit attaquer ces pierres noires de cette manière. Si Blanc avait joué l'ikken-tobi en 'a', voir Dia.7.

Dia.7



Dia. 8



DIA. 7. Après blanc 1, Noir vit facilement grâce à 2 et 4 et Blanc ne peut plus espérer aucun profit de son mur dans le coin inférieur droit.

Noir 33. Un peau kosumi. Habituellement, Noir répond à blanc 32 par 34, mais dans ce cas-ci cela lui aurait été défavorable comme c'est indiqué dans le Dia.8.

DIA. 8. Après noir 1, le saut de Blanc en 2 est maintenant efficace et après noir 3, blanc 4 est normal.

Noir 37. Très calme.

Fig. 3(38-42)

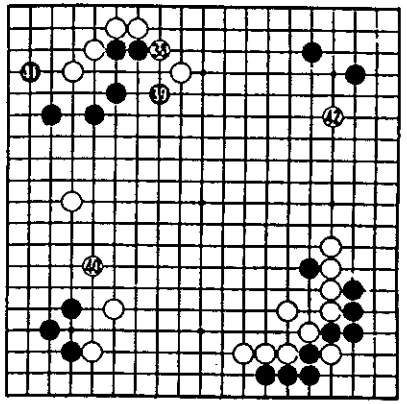
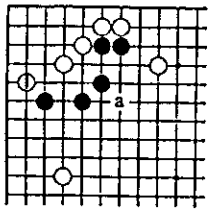


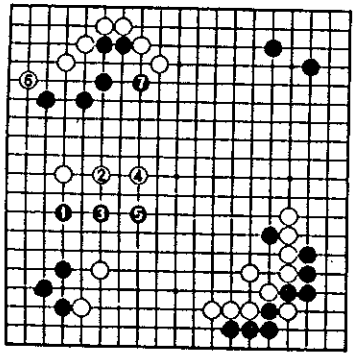
FIG. 3 (38-42)

Blanc 38, Noir 39. Presqu'un échange irréfléchi. Actuellement, cette situation se termine en Noir 37 de la figure. Si Blanc veut poursuivre dans cette zone, il doit jouer comme dans le Dia.9.

Dia. 9



Dia. 10



DIA. 9. Après blanc 1, Blanc peut tenter d'attaquer Noir en 'a'. Par ailleurs, après blanc 38 de la figure, Noir peut jouer 39 en 1 du Dia. 10.

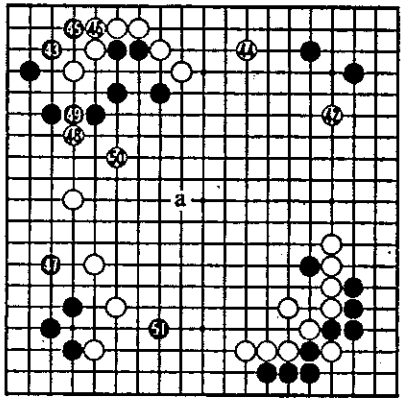
DIA. 10. Noirs 1, 3 et 5 annulent complètement le territoire central de Blanc et après blanc 6, qui clôture le coin, Noir peut revenir en 7 (39 de la figure) pour établir une bonne base.

Blanc 40. C'est le point suggéré plus tôt par Kato. Il reste valable et le jeu est encore équitable.

FIG. 4. (42-51)

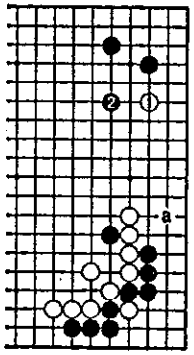
Blanc 42. Habituellement, cette approche est jouée un point plus bas, mais à cause de l'ouverture laissée sur le côté droit, un coup en 3e ligne ne travaille pas aussi bien dans cette partie.

Fig. 4(42-51)



DIA. 11. Noir répondra probablement en 2 contre blanc 1 sur la 3e ligne et l'ouverture en 'a' devient un terrible fardeau pour Blanc.

Dia. 11

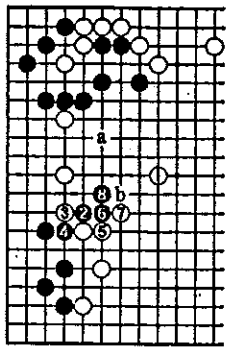


Noir 45. Si Blanc répond à ce mouvement, Rin aurait joué un bon kikashi. Ishida Honinbo commenta que s'il avait été Blanc, il aurait joué 'a' avant de connecter en 46.

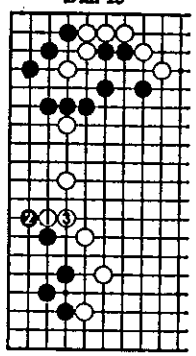
Noir 47. Un mouvement obligatoire qui prépare l'explosion au sein de la zone d'influence blanche.

De blanc 48 à 50. Discutable! Les jeunes commentateurs préfèrent tous le point 'a' au keima en 50. Voir Dia. 12.

Dia. 12



Dia. 13

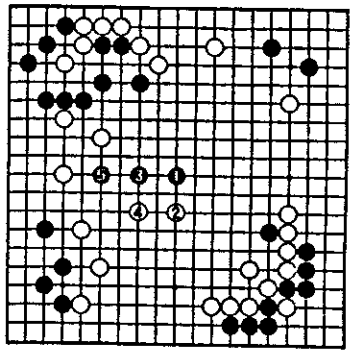


DIA. 12. Après blanc 1, Noir commencera sa tentative de réduire le territoire de Blanc par la séquence 2 à 8. Avec une pierre blanche en 'a', Blanc peut déjà tranquillement combattre en 'b', mais même sans cette pierre en 'a', il peut résister à l'invasion en 'b'. Fujisawa Meijin lui-même regrettait son 50 lors de l'analyse après la partie. Il déclara que même le simple échange au Dia. 13 aurait été meilleur.

DIA. 13. Blanc 1, tsuke, et 3, hiki, étaient préférables au blanc 50 de la figure.

Noir 51. Invasion! Bien que les pierres blanches sur la gauche aient plusieurs points faibles, les trois commentateurs considèrent que le moment de cette invasion était inopportun. Voir Dia. 14.

Dia. 14



DIA. 14. Tengen fut le point suggéré par tous les commentateurs. Blancs 2 et 4 esquissent un territoire de 45 points, mais noirs 1, 3 et 5 réduisent suffisamment le potentiel originel de Blanc, de sorte que Noir peut être satisfait de cet échange.

Avec ce coup 51, on peut estimer que le fuseki est terminé et que le chuban est entamé. Malgré quelques erreurs de part et d'autre, la partie demeure équitable et il est difficile de dire à ce stade qui sera le vainqueur. Ce fuseki est remarquable à plus d'un titre: il est un magnifique exemple de l'utilisation du joseki Kajiwara et d'une confrontation entre le Centre et les côtés.

Fig. 5(52-73)

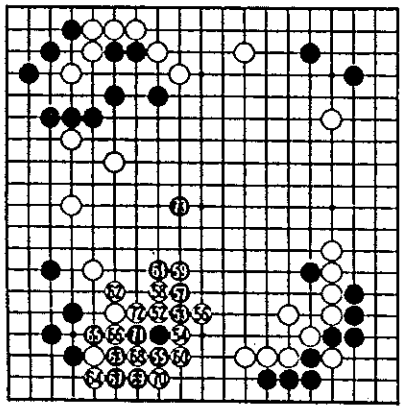
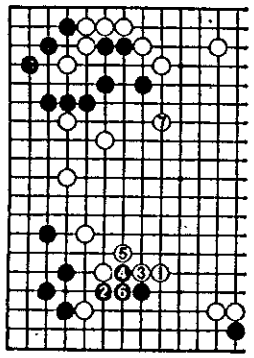


FIG. 5 (52-73).

Blanc 52. Il existe plusieurs possibilités pour Blanc de répondre à l'invasion de Noir. Blanc aimerait en fait réaliser la séquence du Dia. 15.

Dia. 15

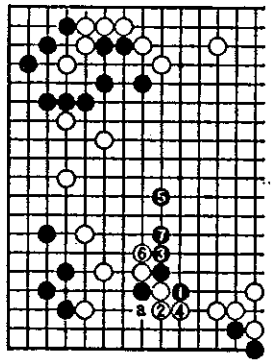


DIA. 15. Dans cette séquence, l'invasion de Noir devient plutôt réduite par rapport à la zone esquissée par blanc 7. Cependant, Noir ne voudra pas nécessairement répondre à blanc 1 par 2. C'est pour-quoi ce diagramme ne montre que l'illusoire optimisme de Blanc.

Blanc 54. Dans cette sorte de configuration, il est habituellement plus facile pour les deux parties de faire shinogi.

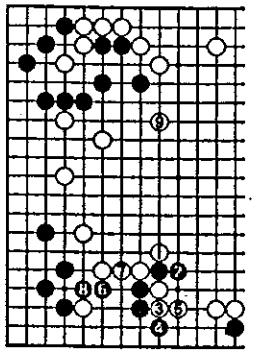
Noir 55. Erreur! C'est la mauvaise direction. Quand nous regardons la force de Noir dans le coin inférieur gauche, il semble que Noir a permis à ses pierres d'être surconcentrées. A ce moment, Noir n'aurait pas dû donner plus d'emphase à sa pierre d'invasion et aurait dû jouer à la place vers le centre, lequel est, après tout, le principal champ de bataille de cette partie. Le seul mouvement est alors l'ate en 1 du Dia. 16.

Dia. 16

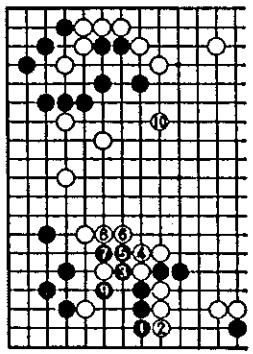


DIA. 16. Noir 1 force blanc 2. Ensuite, Noir peut s'étendre au centre avec 3 et 5. Après l'échange de blanc 6 et noir 7, Noir n'aura aucun problème à vivre. Si Blanc joue 'a' à la place de 4, Noir peut faire atari en 6 et sauter en 5 après la réponse de Blanc. Blanc 56. Très grave erreur! Voir les séquences des Dias. 17 et 18.

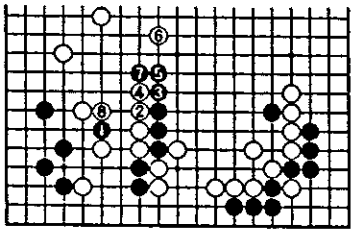
Dia17



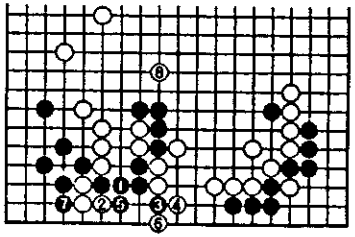
Dia. 18



Dia. 19



Dia. 20



DIA. 17. Blanc 1 force 2 et jusqu'à noir 8 le reste est presque forcé. Finalement, Blanc peut jouer 9 et Noir devra râcler ses méninges pour trouver une invasion réelle au sein de l'aire blanche. Ce blanc 1 fut suggéré par Miyashita, 9e Dan.

DIA. 18. Si Noir joue 1 à la place de 4 dans le Dia. 17, Blanc peut tranquillement forcer la séquence jusqu'à noir 9 et occuper ensuite le point 10, lequel donne un bien meilleur résultat pour Blanc que le diagramme précédent. Dans tous les cas, Noir aurait été dans de sales draps si Blanc avait joué l'une de ces séquences.

Noirs 61 et 63. Le déroulement des coups est inhabituel. Maintenant que Noir a joué 61, il doit poursuivre son avance vers le centre en 73 à la place de ce noir 61. Voir Dia. 19.

DIA. 19. Noir aimerait jouer en 1, lequel est le point vital de la base blanche, mais dans ce cas, Noir tombe dans d'énormes difficultés après blancs 6 et 8.

Noir 67. Mouvement correct. Si Noir connecte en 68, il perd le sente. Voir Dia. 20.

DIA. 20. Après que Noir ait connecté en 1, Blanc peut commencer la séquence de 2 à 7, étant assuré qu'il obtiendra le point 8, lequel sera sévère pour Noir. De là, Noir décide de sacrifier trois pierres afin de conserver le sente.

Noir 73. Noir se rapproche du centre. Tranquillement, la partie évolue. En regardant depuis l'invasion de Noir, vous noterez que les deux joueurs ont commis quel-

ques erreurs du fait que cette sorte de conflit foisonne de possibilités et est très difficile à aborder.

Fig.6(74-81)

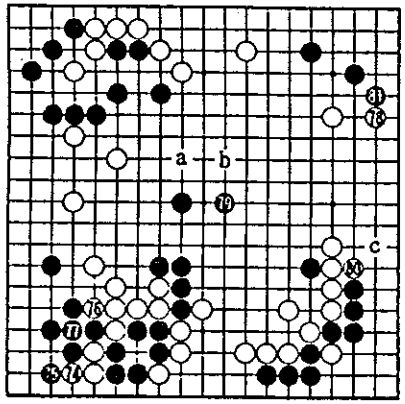
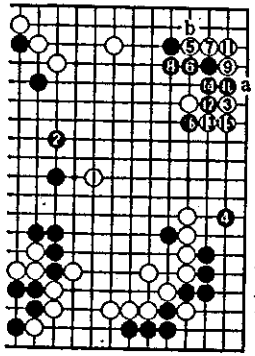


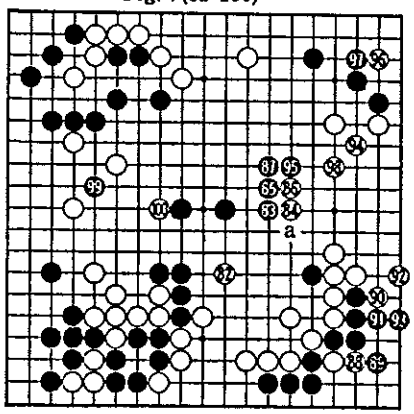
FIG. 6 (74-81)
Blanc 78. Discutable du fait qu'il permet noir 79, lequel est le point vital pour les deux joueurs. Si Blanc avait joué 79 à la place de ce 78, Noir aurait été obligé de courir jusqu'à 'a' et Blanc aurait pu jouer soit 78, soit 'b' pour obtenir un grand moyo. Dans tous les cas, le suberi en 'c' est gigantesque et, considérant que les possibilités de blanc 78 soient aléatoires, Kato, 7e Dan, suggère le Dia. 21.
DIA. 21. D'abord, Blanc joue 1 (79 dans la figure). Ce point était le coup préféré de tous les professionnels, certains allant jusqu'à affirmer que Blanc devait le prendre à n'importe quel prix. Ensuite, Noir continue avec 2 et Blanc peut jouer en 3. Si Noir joue immédiatement le suberi en 4, Blanc peut envahir le coin jusqu'en 11. Après Noir coupe en 16 et éprouvera quelques difficultés à faire vivre son groupe. Dès lors, Noir 'a' sera sente et s'il est ignoré, Noir peut ainsi tuer le coin avec 'b'.
Noir 79. Probablement le coup gagnant!
Noir 81. Nécessaire.

Dia. 21



Riu Kalho

Fig. 7(82-100)



Dia. 22

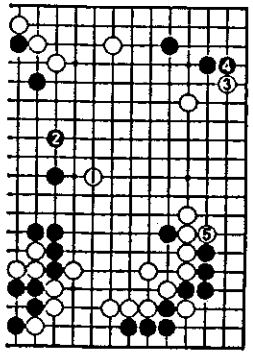
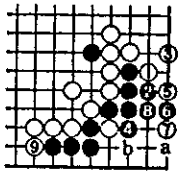


FIG. 7 (74-81)
Noir 83 Noir est clairement en tête à ce moment.
Noir 85. Si le jeu avait été plus serré, Noir aurait probablement joué en 'a' dans cette situation. Si Noir joue en 'a', Blanc répond en 85. Si Noir joue en 86, Blanc coupe en 85. Dans les deux cas, la situation serait devenue très complexe. Dès lors, le simple hiki de Noir en 85 illustre le fait qu'il est confortablement en tête.
Noir 87. Regardez attentivement le go-ban. Il semble maintenant que blanc 78 de la figure précédente est inutile. De fait, observez le Dia. 22.
DIA. 22. Ce diagramme est la manière dont Blanc aurait dû jouer son 78 dans la figure 6. Blancs 1 et 3forcent tous deux une réponse et ensuite Blanc peut protéger avec 5 face à un suberi noir.
Blanc 88. Pas aussi bon dans ce cas. La séquence correcte figure dans le Dia. 23.

Dia. 23



DIA. 23. Le simple hane en 1 est correct. Blanc 3 arrache noir 4 et Blanc peut continuer jusqu'à noir 8, gardant l'atari en 'b' pour une éventuelle attaque. Dès lors, Noir aura besoin d'une pierre supplémentaire dans ce coin. Si noir 'a' à la place de 8, Blanc occupe 8 et Noir peut créer un oiotoshi avec son prochain coup. Alors le tenuki de Blanc. De toute manière, cette séquence est meilleure.

Noir 99. Très sévère. Le territoire de Blanc est devenu très petit alors que celui de Noir est énorme.

Fig. 8(101-165)

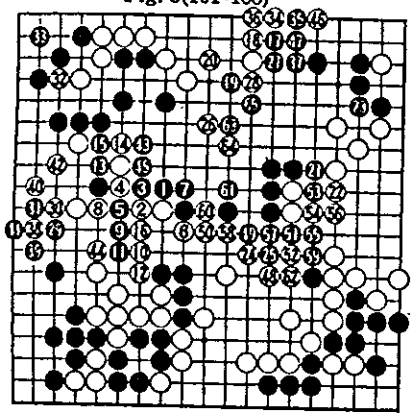
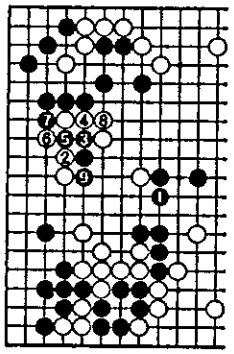


FIG. 8 (101-165)
Noir 1. Le hiki de noir 1 dans le Dia. 24 est suffisant.
DIA. 24, Le hiki en 1 est très fort. Si Blanc essaie de jouer 2 à 8, Noir clôturera le jeu avec certitude.

Dia. 24



Noir 23. Mouvement de consolidation. Si Blanc conserve une chance de connecter sa pierre dans le coin, Noir vivra seulement avec deux yeux et la partie redeviendrait serrée.
Le jeu continue jusqu'à 165 où Blanc se résigne. En regardant en arrière cette intéressante et instructive partie, nous pouvons voir que Blanc a perdu la partie quand il loupa l'atari en 57. Après cette escarmouche, Fujisawa Meijin opéra d'étranges mouvements indiquant peut-être par là que l'état d'esprit du challenger était supérieur à celui du détenteur du titre.

HONINBO APRAMATTA

Le vieux moine sentait le poids des ans fondre sur lui. Il était temps qu'il se désigne un successeur, un nouvel Honinbo. Ce titre prestigieux parmi tous devait revenir au plus doué de ses disciples. Il était pourtant difficile de désigner entre ses quatre élèves lequel serait le plus digne de porter son nom. Il les avait, bien entendu, opposés dans une sorte de mini tournoi, mais chacun était resté sur ses positions. Tous les quatre glanèrent trois points, les différentes parties se soldant par des matches nuls. Ce qui, vous en conviendrez, est chose rarissime. Certes, les quatre joueurs étaient encore fort jeunes et ne totalisaient pas à eux quatre les quarante ans de vie active qu'avait consacré le vieux maître au noble art du go. Chacun des petiots avait d'énormes qualités dont celle d'écouter et de mettre à profit les préceptes du vieux sage. Malgré leur jeune âge, le vieil Honinbo n'avait décelé aucune erreur importante dans leur jeu. Ce qui aurait permis d'écarter l'un ou l'autre des quatre prétendants.Non, rien, pas la moindre faille. Le maître pouvait être fier de ses disciples. Il ne lui restait plus qu'un seul test à leur faire passer. Un seul, mais qui serait, dans ce cas-ci, primordial!
Il les convia chacun à leur tour à venir jouer une partie avec lui. A chaque fois, le vieux précepteur entama les échanges par des josekis de coin de nature classique. Le premier disciple s'appelait Fukuda Kaoru. Il descendait d'une longue lignée de grands joueurs. Dès l'âge de trois ans, il maniait avec dextérité les pierres noires et blanches. Il conquit ses lettres de noblesse à l'âge de sept ans, quand il battit un véritable sho-dan. Le maître l'aimait bien. Il était studieux, attentif et appliqué. De plus, tendre et affectueux. Diverses qualités nécessaires à la progression des

grands joueurs. Jamais aucune ombre de vanité ou d'orgueil n'avait transpiré dans le regard de l'enfant. Il restait parfois de longues soirées à écouter ou à regarder le Mestre.
Au vingt-septième coup, alors que son jeune disciple étudiait la position des pierres, l'Ancien l'interloqua:

- Vois-tu le placement de mes pierres au sein de ce go-ban?

- Je le vois, répondit Fukuda à son précepteur.

Une seconde après, le vieil Honinbo lui demanda encore:

- Vois-tu maintenant ma manière d'être assis et vois-tu tes frères?

L'élève répondit derechef:

- Oui, je vous vois, je vois mes frères et je vois le go-ban.

Honinbo sembla déçu et lui ordonna de s'éloigner.
Le glorieux bonze fit venir ensuite, tour à tour, Iwamoto Masayoshi, le fils de son bien-aimé frère, et Rin Yamabe et leur posa également ces questions dans le même ordre et au même moment de la partie. Malheureusement, tous les deux déclarèrent qu'ils voyaient la scène dans son ensemble et furent disqualifiés.
Honinbo, souriant, dit alors à Appramatta:

- C'est toi qui dois à présent me rencontrer, viens me rejoindre!

Appramatta possédait les mêmes qualités d'écoute et de recueillement que ses trois autres frères. Il était issu d'une famille illustre de célèbres daïmio. Son père avait épousé une étrangère venue des lointaines Indes. C'est elle qui lui avait choisi son prénom. Elle lui avait également enseigné le Yoga et les sages préceptes des védas. Son coeur était humble et généreux. Malgré ses neuf ans, il ne se laissait guère distraire par les jeux de son âge et passait, lui aussi, de longues heures à étudier la myriade de josekis. Parfois, il arrivait que le maître le trouve affalé sur un manuel de go, à la lueur d'une chandelle. Il le transportait alors avec tendresse sur le tatami de sa chambre.
Le jeune disciple s'installa avec respect devant son instructeur. Seul, le go-ban pouvait encore le séparer du prestigieux savoir du patriarche.
La partie, une fois encore, fut interrompue au vingt-septième coup. Le savant professeur s'adressa alors au jeune adolescent en ces termes:

- Apramatta, tu dois à présent jouer. Regarde bien le go-ban. Tu déposeras ta pierre dès que je te l'ordonnerai. Réfléchi, examine la situation et reste ainsi un petit moment.

Apramatta, stimulé par les paroles de son maître, se pencha sur le tablier et étudia chacune des positions. Un instant après, Honinbo lui demanda:

- Vois-tu tes frères, vois-tu ma manière d'être assis et vois-tu l'emplacement des pierres sur le go-ban?

- Je vois seulement les pierres; je ne vois ni mes frères ni vous-même, répondit le fils du daïmio.

L'instant suivant, le coeur en joie, l'Ascète interrogea de nouveau son disciple:

- Puisque tu vois le go-ban, dis-moi encore autre chose sur lui.

- Je ne vois que l'emplacement où je vais jouer, répondit Apramatta, je ne vois pas le bois.

A ces mots, Honinbo, rempli d'allégresse, lui donna l'ordre de placer sa pierre et le sage enfant la posa sans hésiter. La pierre s'interposa entre deux groupes blancs, à l'endroit précis où elle devait être jouée, élargissant du même coup le territoire des noirs et séparant les pierres blanches. Le vieil homme étreignit Apramatta en le baptisant de son nouveau nom: Honinbo le Vigilant!

Joël SAUCIN.