

Wu Hanlin, 5^e dan

SEMEAI

Course aux libertés au jeu de go

Traduit du chinois simplifié
de Chine continentale
par Vera Su

Ombres Chinoises

Avant-propos

Un jour, un ami 8^e dan m'a posé cette question : « Entre un œil de cinq points rempli de quatre pierres adverses et un œil de quatre points en carré, lequel est le plus grand ? » Qu'un joueur de son niveau comprenne mal les notions de grands et petits yeux m'a quelque peu surpris. Peut-être avez-vous également rencontré ce genre de problème : vous pensez maîtriser le *semeai*, mais sans en être totalement sûr.

Depuis mes débuts au go, en prenant conscience de l'importance et de la complexité du *semeai*, je n'ai cessé de chercher un livre pédagogique sur le sujet. Malheureusement, bien que j'aie rassemblé plusieurs ouvrages, je n'ai pas encore trouvé celui qui réponde parfaitement à mes attentes.

L'un des premiers défis dans l'étude du *semeai* est le comptage des libertés. Les livres que j'ai consultés traitent ce sujet soit de manière superficielle, soit en restant vagues, soit en le rendant inutilement complexe. En particulier, l'attribution des libertés communes, qui en constitue un point clé, est souvent abordée de façon floue ou totalement éludée.

Contrairement à ce que le terme pourrait laisser croire, les libertés communes ne sont pas toujours « communes » ou « partagées ». Souvent, elles appartiennent exclusivement à l'un des deux joueurs. Parfois, un joueur en bénéficie davantage que l'autre. Et dans des situations encore plus complexes, des libertés communes initialement attribuées à un joueur peuvent, au fil des coups, devenir celles de son adversaire.

Le *semeai* est avant tout une « course aux libertés », ou, comme on le dirait en chinois, un véritable « duel ». Ce livre s'efforce d'expliquer clairement l'attribution des libertés communes dans différents types de combats. Une fois cette répartition clarifiée, les résultats des *semeai* peuvent être résumés dans un tableau.

Type de combat			Résultat
Sans yeux	Sans liberté commune		<i>Le Mieux pourvu</i> gagne ; $M = P$: le 1 ^{er} attaquant gagne
	Avec une liberté commune		<i>Le Mieux pourvu</i> gagne ; $M = P$: le 1 ^{er} attaquant gagne
	Au moins deux libertés communes	$M = P$	<i>seki</i>
		$P+C < M+1$	<i>Le Moins pourvu</i> perd.
		$P+C > M+1$	<i>seki</i>
		$P+C = M+1$	<i>Le Moins pourvu</i> joue en premier : <i>seki</i> ; <i>Le Mieux pourvu</i> joue en premier : gagne
Un œil contre sans œil ; $C \rightarrow$ œil			<i>Le Mieux pourvu</i> gagne ; $M = P$: le 1 ^{er} attaquant gagne
Gros œil contre petit œil ; $C \rightarrow$ grand œil			<i>Le Mieux pourvu</i> gagne ; $M = P$: le 1 ^{er} attaquant gagne
Deux yeux de la même taille	Sans liberté commune		<i>Le Mieux pourvu</i> gagne ; $M = P$ le 1 ^{er} attaquant gagne
	Avec liberté commune	$M = P$	<i>seki</i>
		$P+C < M$	<i>Le Moins pourvu</i> perd.
		$P+C > M$	<i>seki</i>
		$P+C = M$	<i>Le Moins pourvu</i> joue en premier : <i>seki</i> ; <i>Le Mieux pourvu</i> joue en premier : gagne

On découvre ainsi un principe fondamental : « Celui qui possède le plus de libertés l'emporte ; en cas d'égalité, celui qui joue en premier gagne. » Ce n'est que dans un combat sans yeux comportant au moins deux libertés communes, ou dans un combat entre deux yeux de même taille, que des situations de *seki* peuvent apparaître.

Une fois le comptage des libertés maîtrisé, il reste à apprendre à réduire les libertés de l'adversaire ou à augmenter les siennes. Les chapitres suivants traitent principalement de ces techniques, en s'appuyant sur de nombreux exemples tirés de parties réelles. J'ai essayé de les organiser de la manière la plus systématique possible.

Ce livre a pour but de faciliter l'apprentissage et ne prétend pas offrir une classification rigoureuse. Par exemple, la technique de l'*osutenashi*, bien que présentée dans la section sur l'augmentation des libertés, peut également être utilisée dans certains cas pour en supprimer.

En 2021, après avoir terminé l'écriture de *L'Art du fuseki*, j'étais obsédé par les nombreux schémas produits par l'IA. L'agressivité et la violence de l'IA dans les *semeai* m'ont profondément convaincu que, sans une base solide, les coups proposés par l'IA ne seraient que des châteaux de sable : difficiles à comprendre, et encore plus difficiles à appliquer.

Après plus d'un an de travail et de nombreuses révisions, j'ai finalement décidé de conclure cet ouvrage. Bien que j'y aie mis tout mon cœur, il reste loin de l'idéal que je m'étais fixé. Conscient de mes limites, je vous serai reconnaissant de me faire part de vos conseils ou critiques.

Wu Hanlin

Préface

Le *semeai*, terme de jeu de go qui signifie littéralement « course aux libertés », est une discipline à part entière qui peut s'avérer traîtresse pour celui qui n'en maîtrise pas les codes. Même les joueurs les plus chevronnés hésitent à se lancer dans un *semeai* de peur de commettre un impair ou de buter sur un obstacle invisible. Il n'est pas rare d'observer d'impressionnants retournements de parties consécutivement à des *semeai* mal gérés.

Ce livre d'une grande richesse offre aux joueurs les armes mathématiques pour comprendre ce sujet complexe et surtout en maîtriser les techniques. Il s'agit d'un répertoire quasi exhaustif et encore inédit de *tesuji* qui donnera l'opportunité au lecteur attentif de tirer le meilleur des grands *semeai* mais aussi des petites échauffourées, nombreuses au jeu de go.

Avant tout, ce livre formalise une série de concepts importants qui manquent en Occident. Les descriptions des formes ou des techniques à l'aide des termes chinois originaux sont très appréciables. Le *jìn jī du lì* (« se tenir sur un pied comme le fait le faisan doré ») ou le *da tou gui* (« le fantôme à grosse tête ») inscrivent dans la mémoire des images très parlantes qui permettent de ritualiser un peu ce jeu de la complexité.

L'ouvrage présente également un florilège de techniques pour gagner des libertés ou en ôter à son adversaire, une véritable pépite qui peut faire économiser un temps précieux. Là où beaucoup de joueurs apprennent laborieusement au fil des parties (et des catastrophes !), les lecteurs de ce livre pourront s'épargner un chemin cahotant grâce aux concepts ordonnés et aux nombreux

exercices pour se faire la main. Car avant d'être pris dans un *semeai*, le préparer dans les formes est essentiel et constitue la partie immergée de l'iceberg !

En conclusion, ce livre, en plus d'offrir de faire ses gammes avec le comptage des libertés et la théorie mathématique des *semeai*, nous ouvre les portes d'un monde peuplé de *tesuji* fantastiques et de techniques redoutables.

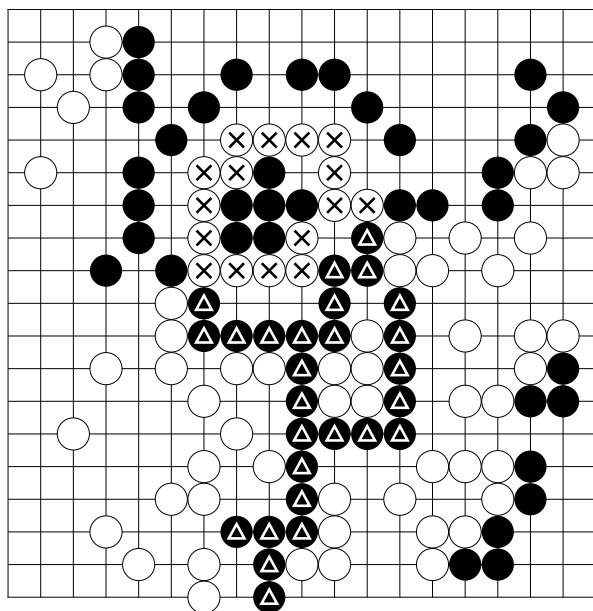
Merci à Vera Su d'avoir découvert cet ouvrage et de le faire connaître au travers de sa traduction, si minutieuse.

Lucas Neiryck, 6e dan,
champion de Belgique
et champion de France open

CHAPITRE I

Compter les libertés

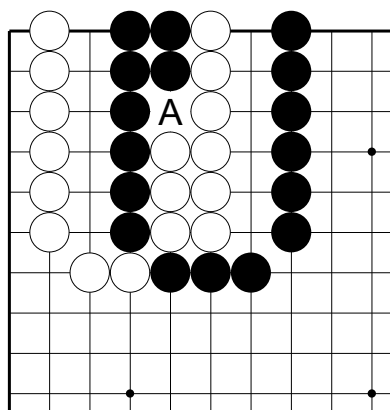
Notions de base



Regardez attentivement ce diagramme : au milieu du goban, Noir et Blanc ont chacun un groupe qui n'est pas vivant. Les deux groupes ont été coupés de tout contact extérieur et ne peuvent pas former deux yeux. Il leur faut maintenant se battre pour survivre, c'est-à-dire lancer un *semeai*, une course aux libertés : un combat impliquant deux ou plusieurs groupes adverses qui, n'ayant pas de base de vie, ne peuvent être sauvés que si l'un capture l'autre en supprimant plus rapidement ses libertés.

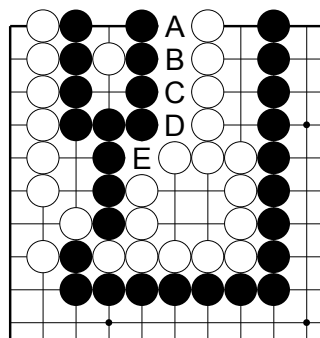
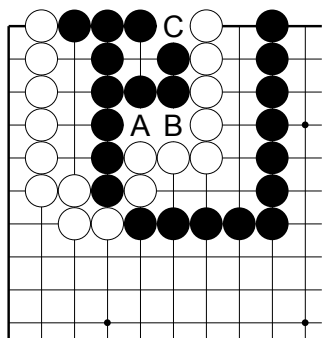
Il y a trois catégories de libertés : liberté commune (ou intérieure), liberté externe (ou extérieure) et liberté interne. Le joueur qui dispose du plus de libertés gagne. Compter les libertés, cependant, n'est pas une sinécure.

Liberté commune



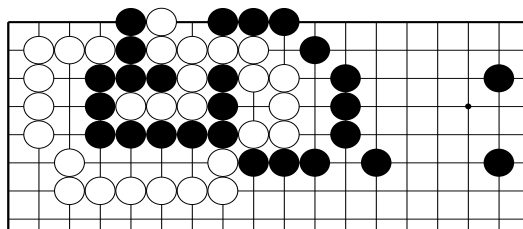
Commençons par la liberté commune. Elle est relativement facile à comprendre : une liberté commune se trouve à la jonction de deux groupes adverses, comme le montre le diagramme ci-dessus où elle figure en A. Toutefois, il ne faut pas présumer que la liberté commune puisse être « partagée ». Son attribution est une question complexe que je vais analyser plus profondément dans le chapitre suivant.

Dans les deux diagrammes ci-dessous, les libertés communes sont désignées par les lettres de l'alphabet. Le diagramme de gauche comporte trois libertés communes, et celui de droite cinq.

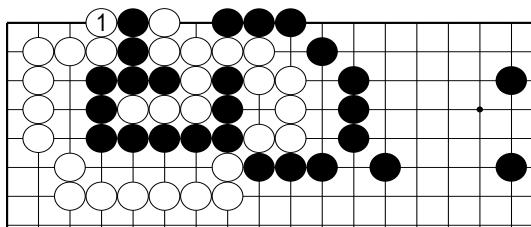


Problèmes

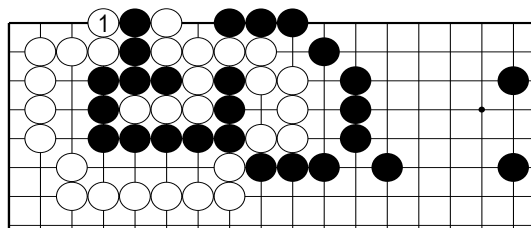
24. Qui remportera le combat?



25. Noir pourrait-il jouer un *tenuki* après Blanc 1?



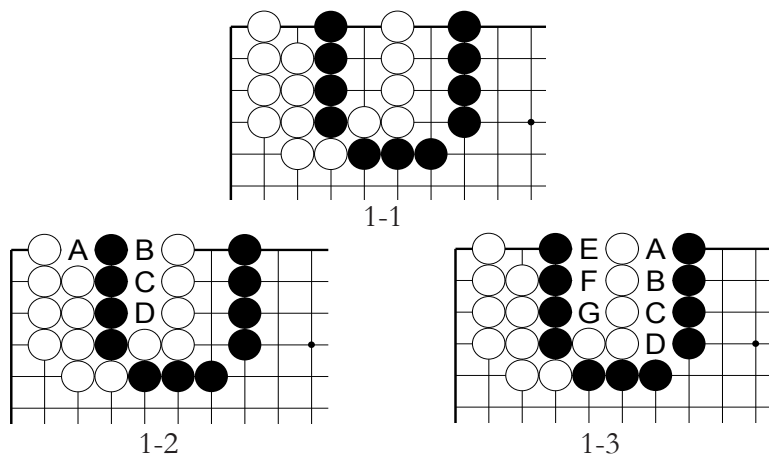
26. À la suite de la question 25,
combien de fois Noir pourra-t-il jouer un *tenuki*?



Deux libertés communes et plus

Lorsqu'il y a deux libertés communes et plus, le *semeai* se complique. La première question que l'on se pose est de savoir à qui appartiennent les libertés communes. Prenons l'exemple ci-après : combien de libertés possèdent chacun le groupe Noir et le groupe Blanc ?

Exemple 1



1-1 et 1-2. Il y a trois libertés communes. Noir détient une liberté externe et Blanc, quatre. Peut-on en déduire que Noir totalise quatre libertés et Blanc, sept? Le comptage n'est pas si simple. Il faut déterminer qui a l'initiative. Si Blanc cherche à tuer Noir, Blanc est l'attaquant. Dans le diagramme 1-2, Blanc doit enlever la liberté externe de Noir en A ainsi que les trois libertés communes en B, C et D pour tuer Noir. On peut dire que Noir, en tant que défenseur, possède quatre libertés.

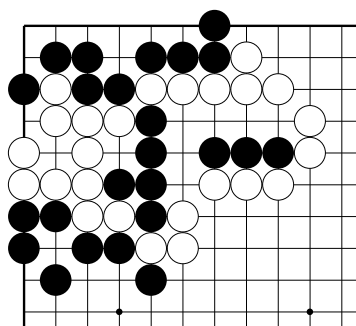
1-3. Si Noir cherche à tuer Blanc, il devient l'attaquant. Pour ce faire, Noir doit enlever les quatre libertés externes de Blanc (A, B, C et D), puis les trois libertés communes en E, F et G. Dans ce cas, Blanc, comme défenseur, possède sept libertés.

En cas de deux libertés communes ou plus sans yeux, libertés externes plus libertés communes égalent libertés du défenseur.

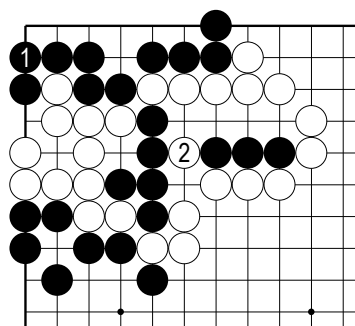
3. Réparer son point de coupe

Lorsqu'un *semeai* est engagé, nous avons souvent tendance à nous concentrer sur la réduction des libertés de l'adversaire en jouant sur ses points de coupe plutôt que de protéger les nôtres. Il est cependant crucial de prendre soin de nos propres points de coupe pour augmenter nos libertés.

Exemple 1



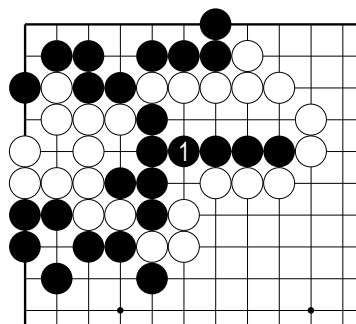
1-1



1-2

1-1. À Noir de jouer.

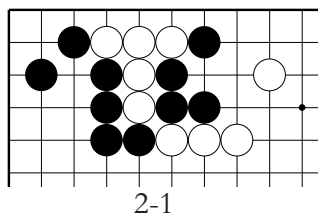
1-2. Mauvaise réponse : après Blanc 2, Noir ne pourra plus vivre.



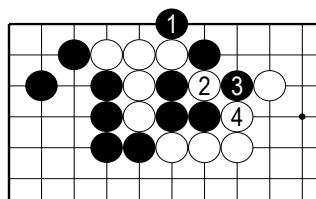
1-3

1-3. Noir doit garder son calme et se connecter en 1. À présent, Noir a cinq libertés tandis que Blanc en a quatre. Grâce au coup en 1, Noir est désormais invincible.

Exemple 2



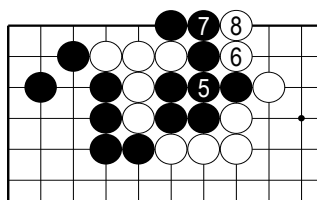
2-1



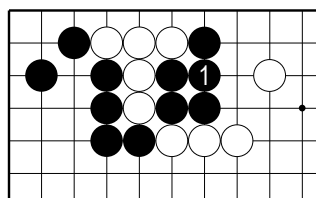
2-2

2-1. À Noir de jouer.

2-2. Sans réfléchir, Noir attaque en 1. Blanc le surprend en effectuant un sacrifice en 2.



2-3

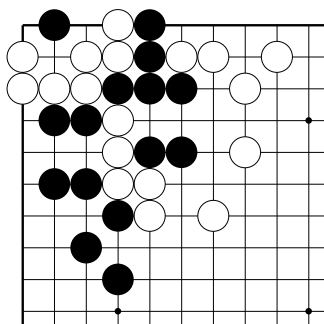


2-4

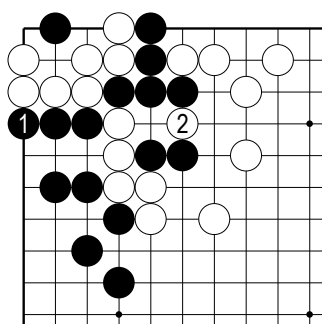
2-3. Blanc gagne.

2-4. La bonne réponse est que Noir répare son point de coupe en jouant 1. Maintenant, Noir possède quatre libertés tandis que Blanc en a trois. Noir remporte la partie sans avoir à se battre.

Exemple 3



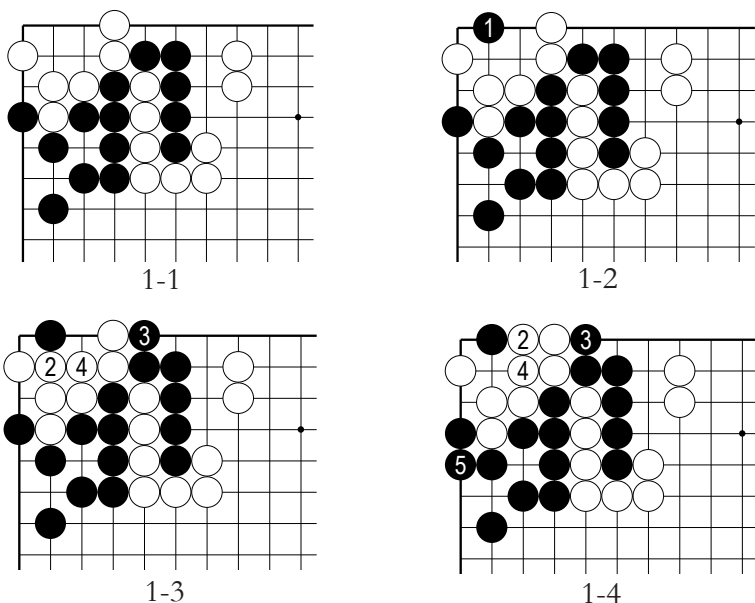
3-1



8. Quel forme d'œil choisir ?

Dans le chapitre intitulé « Un œil contre pas d'œil », nous avons appris l'importance de former un œil lors d'un *semeai*. « Grand œil contre petit œil » souligne également l'importance du choix stratégique dans la formation d'un œil pour remporter un combat. Plus l'œil est grand, plus vous profiterez des avantages liés aux libertés internes et communes.

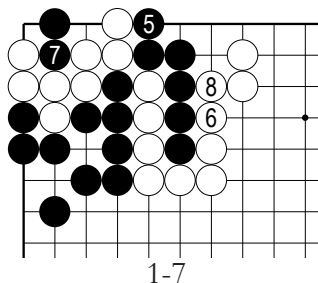
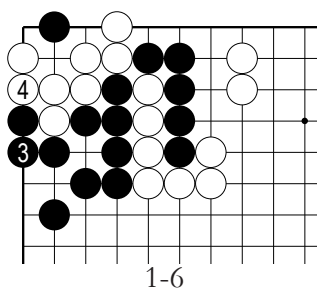
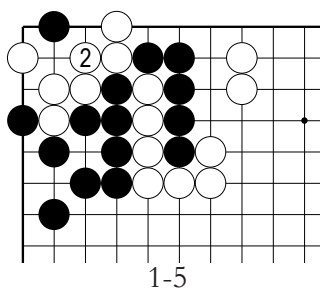
Exemple 1



1-1 et 1-2. À Noir de jouer. Le seul espoir pour le groupe de Noir, à droite, est de tuer le groupe de Blanc situé dans le coin. Le point vital Noir 1 empêche Blanc de former deux yeux. Le dilemme pour Blanc réside maintenant dans l'élaboration d'une stratégie visant à multiplier ses libertés et à lancer un *semeai*.

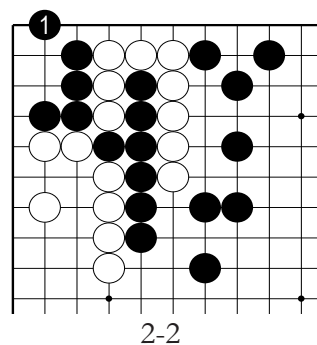
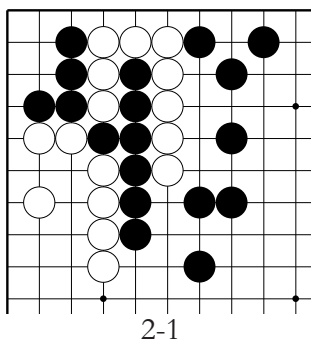
1-3. Tentons l'expérience. Blanc joue 2, Noir soustrait une liberté à Blanc, qui répond en se connectant en 4. Noir et Blanc disposent chacun de quatre libertés, mais c'est au tour de Noir de jouer, et celui-ci parvient à tuer Blanc.

1-4. Blanc avance en 2, ce qui lui nuit. Il diminue ses libertés.



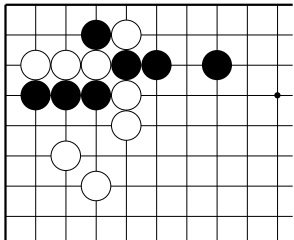
1-5, 1-6 et 1-7. Bonne réponse: Blanc 2 compose une forme en T et obtient quatre points. À la suite de l'échange N3-B4, Blanc bénéficie de cinq libertés (quatre libertés internes + une liberté commune). Noir, quant à lui, ne dispose que de quatre libertés. Ainsi, même en attaquant en premier, il est condamné.

Exemple 2

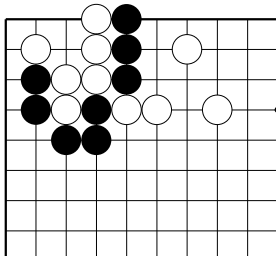


2-1 et 2-2. Blanc dispose de huit libertés. Quel confort ! Pour Noir, il est temps de démontrer la puissance du grand œil. C'est à Noir de jouer. Noir 1 est le seul bon coup. Mémorisez-le, car cette forme se présente fréquemment dans une partie.

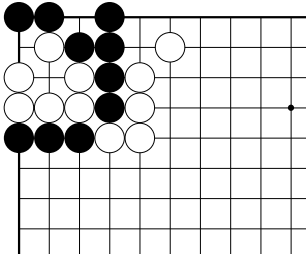
Problèmes
À Noir de jouer



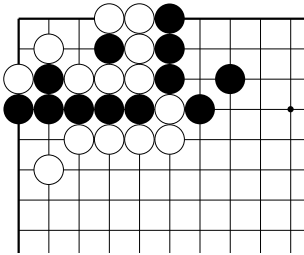
87



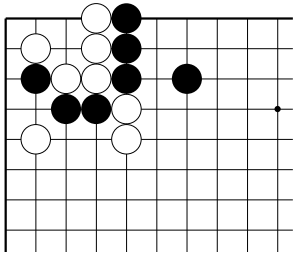
88



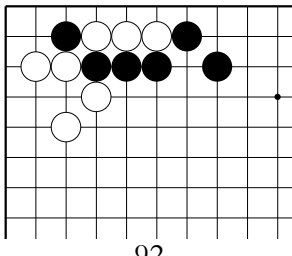
89



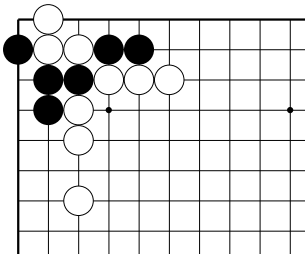
90



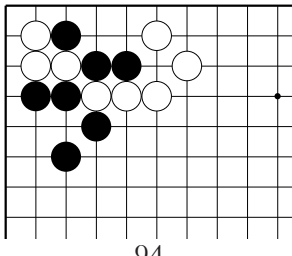
91



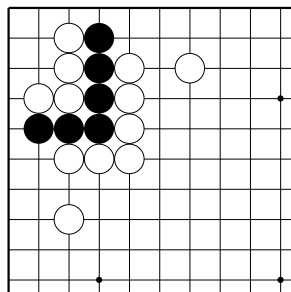
92



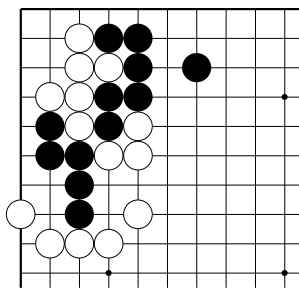
93



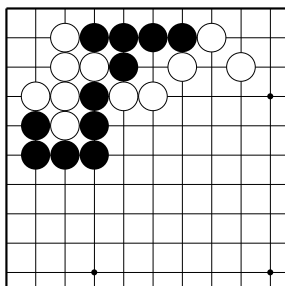
94



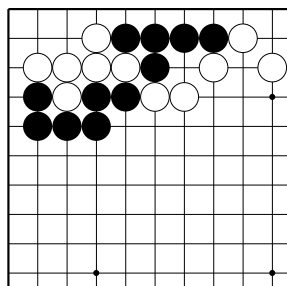
95



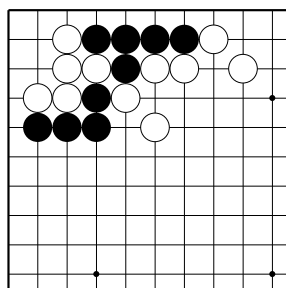
96



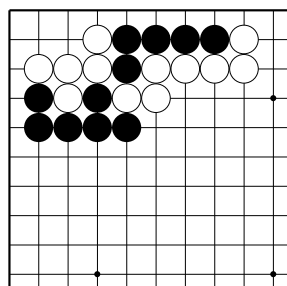
97



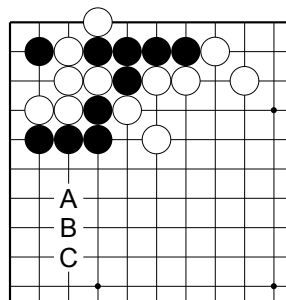
98



99

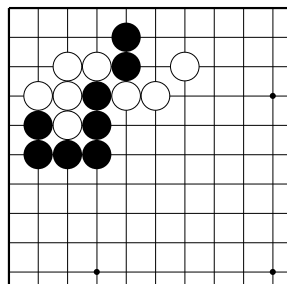


100



A
B
C

101



102

Table

Avant-propos	4
------------------------	---

Préface	7
-------------------	---

CHAPITRE I

Compter les libertés.	9
-------------------------------	---

Notions de base	10
---------------------------	----

Liberté commune	11
---------------------------	----

Liberté externe	12
---------------------------	----

Liberté additionnelle avec <i>geta</i>	13
--	----

Liberté additionnelle avec gueule de tigre	14
--	----

Liberté additionnelle avec faux œil	15
---	----

Liberté additionnelle avec pierre morte	16
---	----

Liberté additionnelle avec point de coupe	17
---	----

Liberté interne (œil complet)	18
---	----

Œil à un, deux et trois points	18
--	----

Œil à quatre points en forme de carré	19
---	----

Œil à quatre points en forme de T	20
---	----

Œil à cinq points en forme de couperet (forme en cinq en pâte)	21
---	----

Œil à cinq points en forme de fleur (forme en cinq en croix)	22
---	----

Œil à six points (forme du lapin).	23
--	----

Œil à six points en forme de rectangle	24
Œil à sept points (carafe à vin)	25
Œil à sept points (torsade)	26
Œil à sept points (chaussure)	27
Œil à huit points et plus	28
Liberté interne: conclusion	29
Œil défectueux	29
Œil défectueux: conclusion	30
Œil dans un coin	31
Œil dans un coin: conclusion	41
Problèmes	42

CHAPITRE II

Différents types de combat	45
Type 1. Pas d'œil contre pas d'œil	
Aucune liberté commune	46
Une liberté commune	48
Problèmes	50
Deux libertés communes et plus	51
Problèmes	58
Type 2. Œil contre pas d'œil	60
Type 3. Gros œil contre petit œil	61
Exemple 1. Gros œil tue petit œil.	62
Exemple 2. Celui qui attaque en premier gagne	63
Exemple 3. Petit œil tue gros œil.	64
Problèmes	65

Type 4. Deux yeux de même taille	67
1. Sans liberté commune	67
2. Avec liberté commune	68
Problèmes	74
Formules.	76
Type 5. Œil dans un coin, gare aux erreurs	77

CHAPITRE III

Différentes techniques pour accroître ses libertés	85
1. S'étendre au large	86
2. Gagner une liberté avec le double <i>hane</i>	89
Problèmes	101
3. Réparer son point de coupe	102
4. Former une gueule de tigre	104
5. <i>Osutenashi</i> (double manque de libertés)	107
6. <i>Kosumi</i> sur la première ligne	110
Problèmes	115
7. Œil et liberté commune	116
8. Quel forme d'œil choisir?	122
9. Quand ne faut-il pas former un œil?	134

CHAPITRE IV

Différentes techniques pour ôter les libertés adverses	139
1. Séquence	140
2. Couper.	142
3. <i>Warikomi</i>	147

4. Horikomi	. 151
5. Sekito shibori	. 156
6. Hanazuke	. 160
7. Shibori	. 163
Problèmes	. 167
CHAPITRE V	
Les spécificités du coin	. 169
Problèmes	. 176
CHAPITRE VI	
Les spécificités du bord	. 179
Problèmes	. 186
CHAPITRE VII	
Le kô	. 187
1. Déclencher un kô avec ténacité.	. 188
Problèmes	. 192
2. Éviter le kô et tuer sans condition	. 194
Problèmes	. 198
Solutions	. 199
Remerciements	. 273