

Partie 9x9 commentée

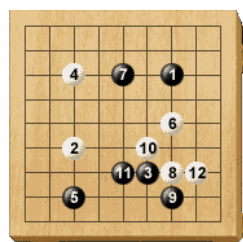
La meilleure façon d'apprendre le jeu de go reste de suivre des parties commentées de joueurs plus expérimentés. La partie décrite ci-dessous peut-être imprimée et reproduite sur un goban.

1. DÉBUT DE PARTIE

Les deux joueurs construisent des «zones», chacun d'un côté du goban. Noir a l'avantage du trait et il prend de l'avance dès le début.

Avec 6, Blanc envahit la zone noire.

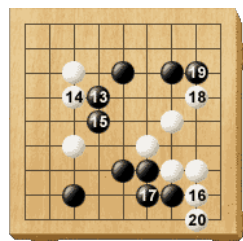
Au cours de la séquence 8-12, chacun se renforce.



2. NOIR CONTRE-ATTAQUE

En menaçant le bord gauche (13-15), Noir va scinder Blanc en deux groupes.

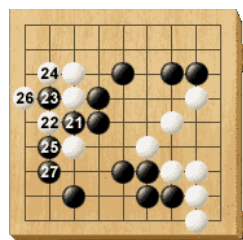
Du coup Blanc doit assurer la vie de son groupe à droite en agrandissant son espace vital (16-20).



3. UN SACRIFICE ASTUCIEUX

Noir utilise la faiblesse de la formation blanche à gauche en jouant 21 et Blanc bloque logiquement en 22.

On peut se demander à quoi rime le coup 23 : en fait, comme Blanc choisit de capturer cette pierre, Noir en profite pour faire un gros territoire dans le coin en dessous.



.../...

4. LA FIN DE LA PARTIE

Maintenant, la plupart des coups sont joués sur la première ou la deuxième ligne : on voit s'établir les frontières définitives des territoires.

Bien sûr, il y a encore des coups au centre : avec 34, Blanc menace de récupérer sa pierre isolée et Noir s'assure la prise de la pierre avec 35.

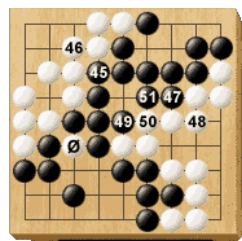
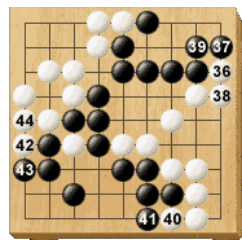
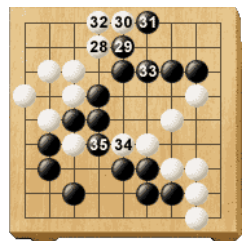
Blanc continue de mener la danse : chacun des coups de connexion (38-39) est obligatoire.

Après 42, Blanc est obligé de rajouter un coup et c'est Noir qui aura l'initiative pour les derniers coups.

Il ne reste qu'à partager le «terrain vague» du centre et, après 51, il n'y a plus de coup de frontière à jouer.

Les deux joueurs passent, en donnant une pierre de passe à l'adversaire. Après ces deux «passes» consécutives, la partie est terminée, car les deux joueurs sont bien d'accord sur les pierres vivantes et les pierres mortes restant sur le goban.

Blanc, qui doit passer en dernier, donne alors à Noir une «pierre de passe» supplémentaire.

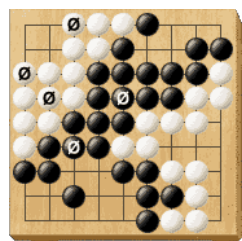


5. DÉCOMPTE DES POINTS

La pierre blanche Ø dans le diagramme précédent est morte. Noir va donc la retirer du goban et la compter avec ses prisonniers, ainsi qu'il l'a fait pour les deux «pierres de passe» qu'il a reçues.

Il place ces trois pierres Ø dans le territoire blanc.

Blanc fait de même avec son prisonnier (cf. le coup 26) et la pierre de passe qu'il a reçue de Noir.



On peut alors compter les points restants : Avec 16 points contre 11, Noir gagne cette partie de 5 points.