

Le « quatre plié dans le coin »

François Lorrain

Nous allons étudier la situation suivante.

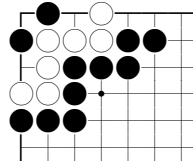


Figure 1

Nous allons voir que, si la chaîne noire extérieure est vivante, alors la formation blanche est nécessairement morte... dans presque tous les cas !

D'abord, Blanc mourra inévitablement s'il cherche à capturer les deux pierres noires situées à l'intérieur de sa formation. On le voit dans les deux diagrammes suivants. Le coup ④ empêche Blanc de se faire deux yeux et le groupe blanc est mort.

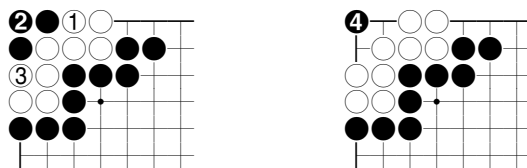


Figure 2

Conclusion : dans la figure 1, Blanc ne peut pas vivre de manière ordinaire en prenant les deux pierres noires isolées.

Voyons maintenant si Noir peut prendre le groupe blanc de la figure 1.

Reportons-nous aux diagrammes ci-dessous. Avec ① Noir enlève la dernière liberté extérieure de Blanc, qui ne peut pas répliquer. Puis Noir joue ③ et Blanc encore une fois ne peut pas répliquer. Ensuite Noir joue ⑤, le groupe Blanc est touché (en atari) et cette fois Blanc doit capturer avec ⑥. Le résultat est montré dans la figure 4, où l'on observe le fameux **quatre plié dans le coin**.



Figure 3. Premiers coups

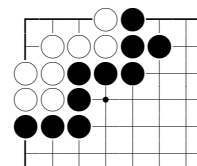


Figure 4. Résultat

Ensuite Noir joue ⑦ ; c'est le seul coup possible. Les coups ⑧ et ⑨ s'ensuivent.

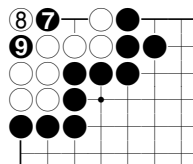


Figure 5. Suite

碁

La situation résultant de la figure 5 est la suivante. Noir vient de capturer une pierre blanche et Blanc est touché. C'est une situation d'éternité et Blanc n'a pas le droit de recapturer tout de suite. S'il a une bonne menace quelque part ailleurs sur le tablier, c'est le temps de la jouer.

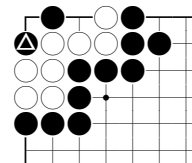


Figure 6. Éternité

Si Noir répond à la menace de Blanc, alors celui-ci peut prendre la pierre noire ▲ ci-dessus et le résultat est le suivant, où la pierre ■ est touchée et Blanc a maintenant une chance de vivre !

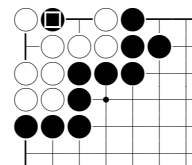


Figure 7. Blanc vivra peut-être

Conclusion : Noir a pris un risque en jouant comme dans la figure 3. S'il a assez de menaces, il réussira à prendre le groupe blanc, mais, s'il n'en a pas assez, Blanc en sortira vivant.

En fait, la tentative de la figure 3 est excellente, mais elle a été faite trop tôt. Comme Blanc ne peut rien faire dans la figure 1, il n'est pas urgent pour Noir d'entamer la séquence de la figure 3. Il peut attendre que tous les autres territoires aient été complètement délimités. La partie est alors presque finie. Noir peut alors tranquillement jouer des coups qui annulent toutes les menaces d'éternité que Blanc pourrait lui faire. Après cela, Noir joue comme dans les figures 3 et 5 ; le résultat est celui de la figure 6, où Blanc, n'ayant aucune menace, sera inévitablement capturé. Bref, dans la figure 1, Blanc est mort !

... Du moins, à condition que Noir puisse annuler toutes les menaces potentielles de Blanc. Dans certains cas rares — quand il y a une vie à deux (seki), par exemple — il existe des menaces que Blanc peut faire, que Noir ne pourrait éliminer qu'en tuant un de ses propres groupes. Noir doit alors calculer s'il vaut la peine ou non de faire un tel sacrifice dans le seul but de capturer le groupe blanc de la figure 1. Dans certains cas cet échange peut être profitable à Noir ; dans d'autres non.

Le lecteur doit être averti que les règles japonaises (qui sont les plus utilisées en Occident) court-circuitent ces complications en décrétant, un peu arbitrairement, que le groupe blanc de la figure 1 est mort sans rémission, quelle que soit la situation ailleurs sur le tablier (pourvu, bien entendu, que le groupe noir illustré soit vivant) — Noir n'étant pas

obligé de jouer des pierres dans son propre territoire pour éliminer les menaces potentielles de Blanc. Ceci est avantageux pour Noir, étant donné la façon dont les Japonais comptent les points.

Les règles chinoises, par contre, ne mentionnent pas du tout le « quatre plié dans le coin », laissant aux joueurs la responsabilité de déterminer par eux-mêmes si le groupe blanc est mort ou non. Si nécessaire, Noir peut jouer des pierres dans son territoire pour annuler les menaces de Blanc ; cela ne le désavantage pas, car les Chinois, une fois les pierres mortes enlevées à la fin de la partie, comptent comme points de territoire non seulement les points libres encerclés par des

pierres de même couleur, mais aussi les points occupés par ces pierres. ■

L'auteur est premier dan. Il est professeur de mathématiques au Collège Jean-de-Brébeuf, où il anime un club de go. Il a publié en 1998 le premier livre québécois sur le go, intitulé *Le go, le grand jeu de l'Orient*, disponible dans les principales librairies montréalaises. Nouvelle adresse de courriel : florr@mac.com