

LISTES DES CLUBS EN BELGIQUE

BRUXELLES-MIDI, lundi de 16h30 à 23h00, Palais du Midi, section échecs dames - bridge, 2e étage, 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 Liberté 21 - 6239 Pont-à-Celles, Tél.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 577) ou 071/84.28.40. Alain Mouchette - rue des Francs 48 - 1040 Bruxelles, Tél.: 02/733.27.32. Jean-Pierre Saucin - rue Frans Vervaeck 139 - 1080 Bruxelles, Tél.: 02/427.49.97.

BRUXELLES-ULB, mardi et jeudi, de 12h00 à 14h00 (d'octobre à mai), préfabriqué derrière la cité, campus du Solbosch, Université libre de Bruxelles, av. Paul Heger - 1050 Bruxelles, Contact: Philippe GEORIS rue Wayenberg 61 - 1040 Bruxelles, Tél.: 02/640.51.17.

BRUXELLES-AEZ, jeudi, de 12h30 à 14h00, Ministère des Affaires économiques, rue de l'Industrie 6 (5e étage) - 1040 Bruxelles, Contacts: Daniel Derbaudrenghien, Bibliothèque du Fonds Quetelet (1er étage), rue de l'Industrie 6 - 1040 Bruxelles ou Av. du Centenaire 57 - 1400 Nivelles, Tél.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 180) 067/21.06.80. (le soir). Joël Saucin, voir coordonnées ci-dessus.

LOUVAIN-LA-NEUVE, jeudi, de 19h00 à 24h00, Université Catholique de Louvain, café Cambridge, site universitaire de Louvain-la-Neuve, Contact: Pierre Sevenants, rue de Profondsart 10 - 1342 Limelette, Tél. 010/41.57.50.

WATERLOO, vendredi, de 19h45 à 23h45, foyer socio-culturel, 1er étage, rue de la Station 17, 1410 Waterloo, Contacts: Marc Ginoux, drève des Renards 95 - 1180 Bruxelles, Tél.: 02/374.28.84. Michel Gilbert, place Loix 18 - 1060 Bruxelles.

FÉDÉRATION BELGE DE GO PLACE LOIX 18 - 1060 BRUXELLES Compte bancaire: 310-0543539-37
BELGISCHE GO FEDERATIE LOIXPLEIN 18 - 1060 BRUSSEL 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 geeft recht op deelname aan het kampioenschap, de interclubs en de toernooien; de opname in de rangschikking van Belgische spelers; korting op boeken, abonnements 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 ans/minder dan 18 jaar 300 FB

BELGO

TRIMESTRIEL

FEDERATION BELGE DE GO

BP 45 - 1050 IXELLES 1



DRIEMAANDELIJKS
BELGISCHE GO FEDERATIE

PB 45 - 1050 ELSENE 1

juillet - août - septembre

1987



BELGO REVUE BELGE DE GO BELGISCHE GO TIJDSCHRIFT	SOMMAIRE - INHOUD EDITORIAL	
	J. SAUCIN	4
FÉDÉRATION BELGE DE GO BELGISCHE GO FEDERATIE	CLASSEMENT	5
	BRABANTS GO TOERNOOI	6
REDACTION / REDAKTIE	CAMPIONNAT DE BELGIQUE : LA FINALE RON POLAK	8
M. GILBERT M. GINOUX A. MOUCHETTE J. SAUCIN	LA QUIETUDE DES DERNIERS INSTANTS J. SAUCIN	15
COLLABORATEURS/MEDWERKERS	QUELQUES CONSEILS POUR PROGRESSER A. WETTACH	17
D. DERBEUDRENGHIEN J.D. HENNEBERT G. DUSAUSOY A. WETTACH	BRIEVEN VAN LEZERS F. SEGERS	18
TRADUCTION / VERTALING	VIE ET MORT DE LA MAISON TANEKA D. DERBAUDRENGHIEN	19
L. DAIMEN	PARTIE ORIGINALE A. MOUCHETTE	30
DESSINS / TEKENINGEN	JEU DE GO ET STRATEGIE OBLIQUE J. SAUCIN	33
M. EEMANS J. SAUCIN	SUN TZU OU L'ART DU GO J. SAUCIN	35
EDITEUR / UITGEVER	PROBLEMES ET SOLUTIONS	38
Fédération belge de Go Belgische Go Federatie		
DIRECTEUR DE PUBLICATION/ HOOFDREDAKTEUR		
J. SAUCIN		
SOUTIENS MORAUX/ MORELE STEUNS		
D. DERBAUDRENGHIEN B. FOURNEAUX		

EDITORIAL

Tokyo, 18h30. Le crépuscule se lève afin de couvrir de son sombre voile une magnifique journée. J'attends au deuxième étage de la Nihon Ki-in la 'maman de pierre'. J'explique brièvement à un ami italien les règles rudimentaires du jeu céleste. Paolo quelques temps après me laisse seul devant le go-ban. L'hôtesse m'annonce que ma 5e dan favorite sera quelque peu en retard. J'attends patiemment en compulsant l'un ou l'autre livre... Soudain, un homme se présente devant moi. Il me demande humblement s'il peut s'asseoir et me propose, tout aussi gentilement, de faire une partie avec lui. J'accepte immédiatement et lui confie que je ne suis qu'un simple '6e kyu'. Amicalement, il me demande de poser neuf pierres et quelques secondes plus tard, nous entamons la partie. La tranquillité et la douceur de jeu de mon partenaire me persuadent d'apporter un maximum de soin à cette 'oeuvre commune'. Je réfléchis plus que de coutume (ce qui n'est guère difficile en ce qui me concerne). J'apprécie dans leurs moindres recoins les méandres créés conjointement. Je parcourt ainsi le go-ban durant 172 coups et ensuite m'incline, heureux, devant la perspicacité de mon adversaire. Celui-ci, modestement, me demande si je veux bien étudier la partie en sa compagnie. Il reproduit en un tour de main les divers arcanes qui furent parsemés tout le long de cette mystérieuse alchimie. A chaque fois, il s'arrête pour me commenter chacune des phases et m'éclairer quant à mes nombreux mauvais coups. Ce cours particulier prend quasiment deux heures de temps. Ensuite, il me conseille humblement de lire tel et tel livre et me commente ceux qui se trouvent déjà dans mon sac. Mon amie, qui entretemps est arrivée sur place, participe à notre discussion. Vers 22h30, mon nouveau professeur prend congé de nous deux et c'est alors que j'apprends que cet homme effacé et simple n'est ni plus ni moins qu'un 5e Dan professionnel. Mon orgueilleuse suffisance d'Occidental vient une fois encore d'en prendre un sacré coup. Je me mets à rêver de pareils rapports au sein du monde goïste européen et me rends compte très rapidement combien la plus belle des leçons n'était pas exactement celle à laquelle j'avais pensé. Ce soir là, j'ai continué de jouer dans un autre club avec ma non moins charmante amie japonaise. Elle n'était, après tout, qu'une 5e dan amateur... Elle aussi, en me quittant me remercia infiniment d'avoir bien voulu lui consacrer autant de temps (sic)!

Joël SAUCIN.

la seule supériorité d'un homme sur un autre, c'est la bonté.

Victor HUGO.

CLASSEMENT AU 15 OCTOBRE 1987.

01 M. GINOUX	1 12 1++	31 J. GILBERT	13 1
02 M. WETTACH	1 1 2++	32 DERBAUDRENGHIEN	16 2
03 A. WETTACH	2 12 1--	33 VAN BELLINGHEN	15 2
04 V. LEMAITRE	2 11 2+	34 CARRIER N.	16 1
05 P. SEVENANTS	2 11 2++	35 LAMARQUE J-F	18 1
06 M. GILBERT	2 8 2--	36 LAMBOT D.	18 1
07 G. DUSAUSOY	2 8 200	37 BALFROID T.	17 1
08 WONG CHI	2 7 2--	38 A. MICHIELSON	19 1
09 LI Y TCHENG	3 3 3-	39 V. PETIT	21 1
10 DODINVAL OLIVIER	4 1 5		
11 J-D HENNEBERT	5 4 5		
12 V. TCHENG	7 4 7		
13 A. MOUCHETTE	8 7 7		
14 J. BOGAERT	7 3		
15 N. MICHIELSON	7 2 7		
16 P. GEORIS	8 7		
17 A. MEYERS	8 5		
18 G JOAKIM	9 5		
19 J. SAUCIN	8 2 9		
20 C. SIMAR	9 1		
21 J-P SAUCIN	10 1		
22 M. JANSSENS	10 2		
23 D. NALPAS	11 4		
24 M-J BORGILION	11 4		
25 D. DEBILDE	12 1		
26 ERCULISSE P.	13 2		
27 J-P MENNICKEN	13 2		
28 R. RICHARD	13 1		
29 D. POISSON	14 2		
30 F. SEGERS	13 2		

REMARQUE : La première colonne correspond au niveau du joueur résultant de ses prestations en club. La troisième colonne correspond au niveau officiel du joueur sur décision de la commission de classement.

La commission de classement s'est réunie le 21 aout. Les trois membres présents (A. Wettach, V. Lemaitre et M. Ginoux) ont, sur base du tournoi d'Utrecht et du championnat européen de Grenoble, étudié les cas suivants :

- G. JOAKIM : promu huitième k. probatoire
- P. SEVENANTS : promu deuxième k. fort.
- M. GINOUX : promu premier k. fort
- M. JANSSENS : promu dixième k.
- J BOGAERT : Cas à l'étude.

BRABANTS GO TOERNOOI : LES RESULTATS.

Félicitons Guy Dusausoy, Jean-denis Hennebert, Philippe Géoris et les autres pour leur excellente prestation.

GROEP 1--11e Brabants Go Toernooi--GROEP 1

pl name	str	nat	MM	1	2	3	4	5	pnt
1 Puyt	4d	NL	22	5+	3+	2+	4+	6+	5
2 Groot	3d	NL	21	4+	7+	1-	8+	3+	4
3 Claasen	4d	NL	20	8+	1-	7+	5+	2-	3
4 Verhagen	2d	NL	20	2-	8+	9+	1-	13+	3
5 Chen	3d	NL	20	1-	11+	6+	3-	10+	3
6 Mannens	1d	NL	19	13+	15+	5-	9+	1-	3
7 Rijkers	2d	NL	19	9+	2-	3-	10-	16+	2
8 Zandveld	4d	NL	19	3-	4-	24+	2-	13+	2
9 V Diepen	3d	NL	19	7-	10+	4-	6-	14+	2
10 Mulders	1d	NL	19	15+	9-	16+	7+	5-	3
11 Mioch	1d	NL	19	14+	5-	23+	12-	19+	3
12 Voorhoeve	1k	NL	19	30+	14+	13+	11+	4-	4
13 Kampwart	1d	NL	18	6-	17+	12-	20+	8-	2
14 Boersma	1d	NL	18	11-	12-	25+	18+	9-	2
15 Blom	1d	NL	18	10-	6-	18-	31+	22+	2
16 Jongejan	1k	NL	18	32+	25+	10-	21+	7-	3
17 Ginoux	1k	B	18	20+	13-	19-	25+	24+	3
18 Vd Loeff	1k	NL	18	21-	30+	15+	14-	23+	3
19 V Dongen	1k	NL	18	33+	24-	17+	23+	11-	3
20 Dullemeeyer	1k	NL	18	17-	31+	27+	13-	26+	3
21 Drost	2k	NL	18	18+	32-	28+	16-	30+	3
22 Wettach	1k	B	18	31+	23-	32+	24+	15-	3
23 Roosendaal	1k	NL	17	26+	22+	11-	19-	18-	2
24 Hofman	1k	NL	17	28+	19+	8-	22-	17-	2
25 De Groot	1k	NL	16	27+	16-	14-	17-	32-	1
26 Chi Wong	1k	B	17	23-	27-	30+	28+	20-	2
27 Va List	2k	NL	17	25-	26+	20-	30-	33+	2
28 Schouten	1k	NL	17	24-	33+	21-	26-	31+	2
29 Bink	2k	NL	17	vry	vry	vry	vry	vry.	3
30 Geerlings	1k	NL	16	12-	18-	26-	27+	21-	1
31 Hendrix	1k	NL	16	22-	20-	33+	15-	28-	1
32 Kok	1k	NL	17	16-	21+	22-	vry	25+	2
33 Bakker	1k	NL	16	19-	28-	21-	vry.	27-	1

GROEP 2--Brabants Go Toernooi--GROEP 2

pl name	str	nat	MM	1	2	3	4	5	pnt
1 Te Velde	3k	NL	4	10+	9+	4+	5+	2-	4
2 Admiraal	2k	NL	4	4+	10-	11+	8+	1+	4
3 Dusausoy	2k	B	3	6+	4-	9-	7+	5+	3
4 Vossen	3k	NL	3	2-	3+	1-	10+	8+	3
5 Verschoor	2k	NL	3	11+	12+	6+	1-	3-	3
6 Beelen	3k	NL	3	3-	8+	5-	12+	10+	3
7 Tilanus	3k	NL	3	8-	11+	10+	3-	9+	3
8 Sevenants	2k	B	2	7+	6-	12+	3-	4	2
9 Dieben	3k	NL	2	12-	1-	3+	11+	7-	2
10 Buntsma	3k	NL	1	1-	2+	7-	4-	6-	1
11 Verhagen Ronald	2k	NL	1	5-	7-	2-	9-	12+	1
12 V Galen	3k	NL	1	9+	5-	8-	6-	11-	1

GROEP 3--Brabants Go Toernooi--GROEP 3

pl name	str	nat	MM	1	2	3	4	5	pnt
1 Bernardus	5k	NL	5	11+	6+	10+	2+	4+	5
2 Warmelink	4k	NL	4	3+	7+	8+	1-	6+	4
3 Hennebert	5k	B	3	2-	4-	5+	6+	7+	3
4 Groenen	6k	NL	2%	8-	3+	7+	10%	1-	3%
5 Christiaans	6k	NL	2%	7-	12+	3-	11%	10+	3%
6 Kruishoop	5k	NL	2	10+	1-	9+	3-	2-	2
7 Kouijzer	5k	NL	2	5+	2-	4-	9+	3-	2
8 Chan	4k	B	2	4+	9+	2-	vry	vry	2
9 De Jong	5k	NL	2	12+	8-	6-	7-	11+	2
10 Brummelkamp	4k	NL	1%	6-	11+	1-	4%	5-	1%
11 Bouwens	5k	NL	1%	1-	10-	12+	5%	9-	1%
12 Visser	4k	NL	0	9-	5-	11-	vry	vry	0

GROEP 4--Brabants Go Toernooi--GROEP 4

pl name	str	nat	MM	1	2	3	4	5	pnt
1 Draaisma	8k	NL	4	4+	5+	3-	8+	2+	4
2 Chen	8k	NL	4	9+	8+	5+	3+	1-	4
3 Georis	8k	B	4	11+	6+	1+	2-	8+	4
4 V Laar	8k	NL	3	1-	7+	8-	9+	11+	3
5 Meddens	9k	NL	3	10+	1-	2-	12+	6+	3
6 Janssen	9k	NL	3	12+	3-	9+	10+	5-	3
7 Kramer	9k	NL	3	8-	4-	12+	11+	10+	3
8 Broekhuizen	7k	NL	2	7+	2-	4+	1-	3-	2
9 Bieling	9k	NL	2	2-	10+	6-	4-	12+	2
10 Joakim	8k	B	1	5-	9-	11+	6-	7-	1
11 Lohman	10k	NL	1	3-	12+	10-	7-	4-	1
12 Finke	9k	NL	0	6-	11-	7-	5-	9-	0

GROEP 5--Brabants Go Toernooi--GROEP 5

pl name	str	nat	MM	1	2	3	4	5	pnt
1 Brunekreeft	10k	NL	4	5-	4+	8+	2+	3+	4
2 V Duyn	12k	NL	4	4+	10+	6+	1-	5+	4
3 Richard	13k	B	3	9+	6-	7+	8+	1-	3
4 V Belleghem	15k	B	3	2-	1-	11+	10+	9+	3
5 Segers	14k	B	3	1+	8-	12+	9+	2-	3
6 Aron	17k	B	3	11+	3+	2-	7-	12+	3
7 Hoeve	11k	NL	3	8-	12+	3-	6+	11+	3
8 Goessens Ellie	17k	NL	2	7+	5+	1-	3-	10-	2
9 Goessens Leo	11k	NL	2	3-	11+	10+	5-	4-	2
10 Borgillon	11k	B	2	12+	2-	9-	4-	8+	2
11 Janssen	19k	NL	1	6-	9-	4-	12+	7-	1
12 De With	16k	NL	0	10-	7-	5-	11-	6-	0

CHAMPIONNAT DE BELGIQUE : LA FINALE.

Voici (enfin !) la finale du championnat de Belgique, commentée, excusez du peu, par le III dan hollandais, Ron Polak.

zw5 : Wijkt af van het Chinese fuseki, zoals 1 of A in dia2. Wit kan dan slechts kiezen om boven of onder (B of C) te invaderen.

wt6 : Deze kakari wordt meestal gespeeld in een Chinees fuseki, maar zwart had afgeweken. De kakari op 9 in fig. 1 is beter.

zw9 : Deze shimari werkt goed samen met 5, maar 1 en 7 vragen om een uitbreiding op 1 of A in dia. 2.

wt12: Wit maakt een groep midden tussen de zwarte stelling

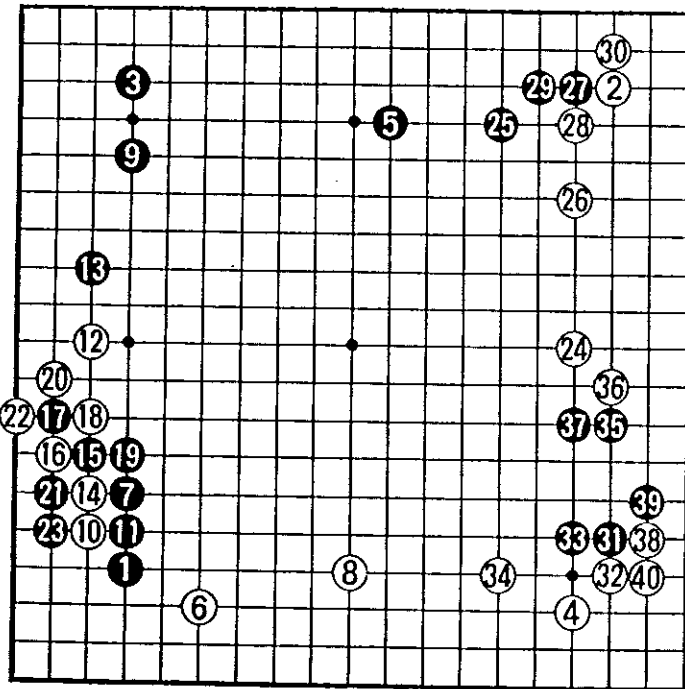
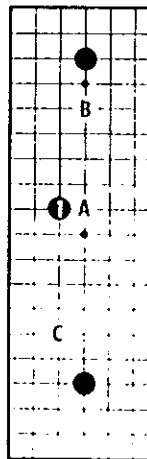


fig.1

Zwart : Marc GINOUX
Wit : Alain WETTACH

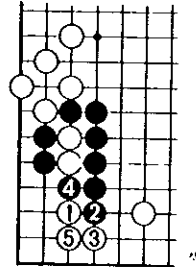


dia.2

zw17 : Nidanbane, dubbele ombuigzet offert een steen om er twee te vangen. Het nadeel is dat wit vrijwel zeker leeft met de ponuki. De hoek is nog niet zeker zwarts gebied, zie dia.3. Zwart moet terugkomen met 4 om de twee witte stenen te vangen.

wt24 : Een lijntje te ver, op 36 werkt de steen ook als een hasami, inklemzet voor de komende invasie op 31 of 33.

zw27 : Aji-keshi, (aji=smaak, of in go : latente mogelijkheden) verpesten van aji. Deze zet wordt normaal gespeeld als de stenen 5 en 25 versterking nodig hebben in sente, voorhand.



zw35 : Deze mooie zet was niet mogelijk geweest als wit steen 24 op 36 had gezet.

wt38 : Yose, eindspel. Als je de hoek wil versterken dan beter meteen op 40, want dan dreigt nog wit 39.

zw41 : De rustige keima, paardesprong naar 66 bereid een invasie aan de rechterraand voor of aan de onderrand, maar versterkt bovenal de zwarte groep, die nog onvoldoende oogvorm heeft. Zet 41 in fig. 2 getuigt van groot optimisme. Hij begint zomaar een nieuwe groep te maken ?

wt42 : Gescheiden houden, liever op 56.

zw43 : Eens kijken hoe zwart hierop reageert, yose-miru.

wt44 : Wit kan beter reageren zoals in dia.4 dan geeft hij geen oogvorm weg.

wt48 : Wederom een nidانبane, maar de ponuki geeft zwart nu wel een oogvorm in tegenstelling tot de variant in dia.4.

zw55 : Versterkt de groep aan de rechteronderkant dreigt ook te verbinden.

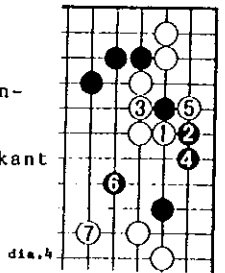
wt56 : Het nadeel van 42 is aangetoond.

zw57 : Een oog is onvoldoende, dus ik moet eruit.

wt58 : Knippen kan niet, anders speelt zwart op 58.

zw59 : De bamboo-verbinding.

wt64 : Wit schijnt te vergeten, dat hij op 60 gespeeld heeft. Niet reageren op een tsuke is vaak rampzalig, dus beter



zw65 : Nu is de zetten reeks t/m 75 geforceerd, waarbij zwart ook een oogvorm aan deze groep krijgt.

Waar speelt wit ?

Met de ikken-tobi, zoals 1 in dia.5, versterk je jezelf zonder de cyclopen van zwart te versterken. Zo dreigt Wit met een zet op A zwart op te sluiten. Zwart verdedigt dus op 2, maar wit versterkt zich verder met 3 of 5, waarbij hij tegelijkertijd zwart het leven lastig maakt.

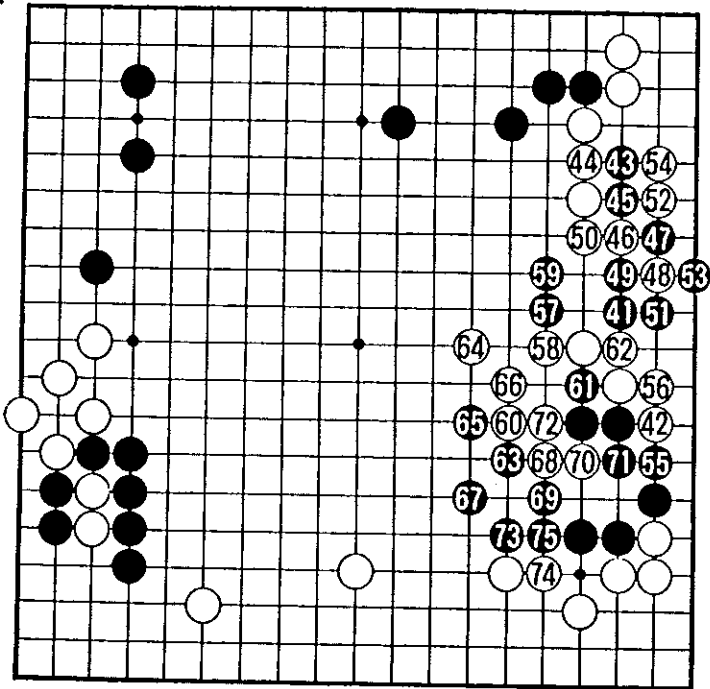
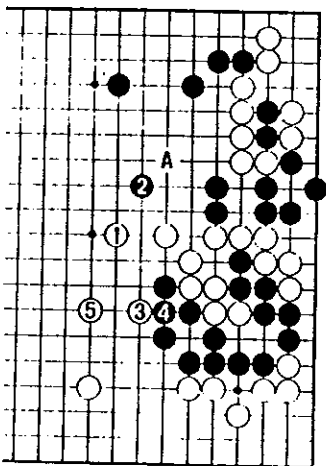


Fig.2



dia.5

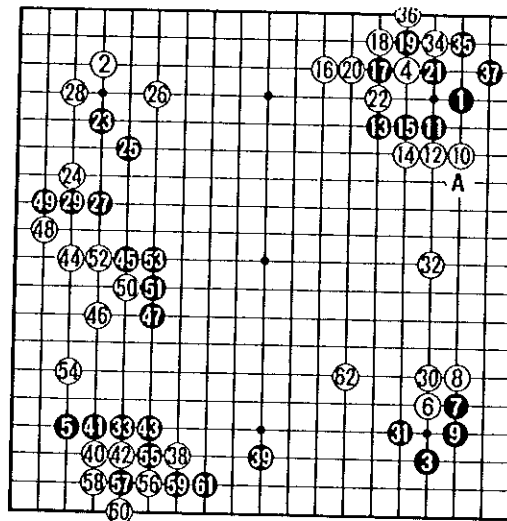
DEUXIEME PARTIE : GINOUX, CHAMPION DE BELGIQUE !

Noir : Alain WETTACH

Blanc : Marc GINOUX

Noir abandonne après le coup 188.

Fig. 1

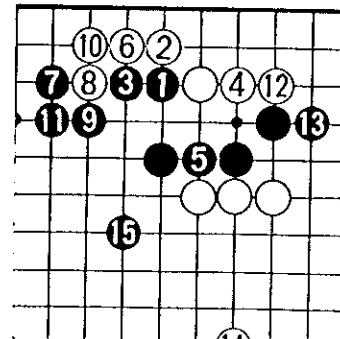


Noir 7 : De son temps, shushaku affectionnait beaucoup le kosumi en 11. Mais le go moderne, avec l'apparition du komi, préfère prendre la pierre 4 en pince. Ce coup noir est probablement mauvais car blanc peut prendre le komoku 1 en pince.

Blanc 10 : Après la partie, Marc m'a dit s'être tompé et avoir voulu jouer en A, qui est sans doute meilleur(coup 23).

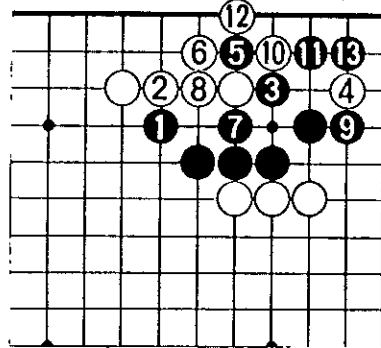
Noir 15 : Le go moderne propose le joseki du dial.

Dia 1



Noir 17 : confond l'ancien et le nouveau joseki (dia. 2).

Dia 2 : dans l'ancien joseki, noir vise l'interessant tesuji en 4 pour gagner le sente (l'initiative).



Noir 23 : Les kakaris sont des coups importants, mais un uchikomi prévient un moyo blanc dans la région et sépare blanc en deux groupes vulnérables.

Blanc 24 : Blanc manque aussi l'opportunité de faire un moyo sur le bord Est.

Blanc 28 : Des coups normaux de joseki, comme 179 feraient perdre le sente, nécessaire pour jouer sur le bord Est.

Noir 29 : Bien ! Bloquer en 179 serait ridicule à cause de l'aji.

Blanc 32 : Blanc y joue le premier pour construire le moyo et prend dès lors la tête.

Noir 43 : s'insérer en 55 est meilleur.

Blanc 44 : Cette invasion est dangereuse, car blanc a un groupe faible (38,40,42).

Noir 57 : Noir mène correctement son attaque sur les groupes blancs.

Blanc 62 : Un bon coup pour réduire le moyo du bas. Mais que dire de l'aji du dia 3 ?

Dia 3 : Blanc ne peut défendre son ponnuki sous peine de devoir sacrifier l'autre groupe à cause du tesuji noir 5.

Noir 65 : Bouche ses propres libertés. Le coup normal est le hiki en 73.

Blanc 68 : Blanc se tourne-t-il vers un autre combat ?

Combattre sur deux fronts est quelque chose d'irréalisable, le dernier exemple en date étant la deuxième guerre mondiale.

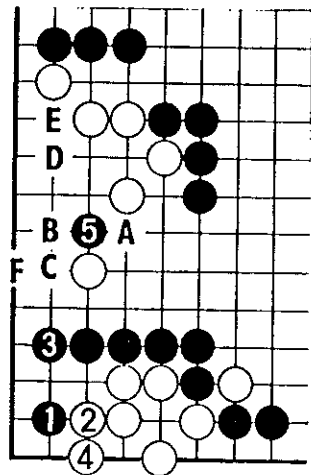
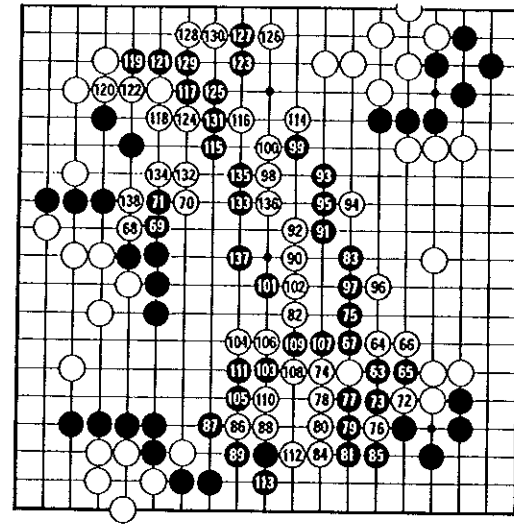


Fig. 2



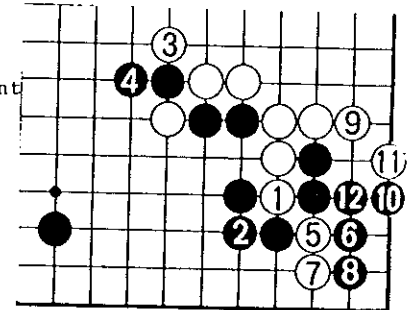
Blanc pourrait suivre le dia4, puis se rabattre en 68.

Noir 69 : doit être en 71 pour éviter d'être coupé.

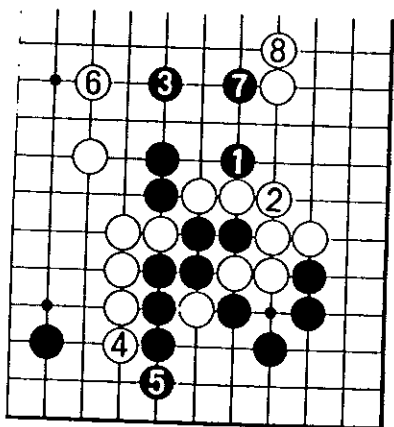
Blanc 70 : Pourquoi ?? Blanc doit jouer en 138. Il permet maintenant à noir de connecter.

Blanc 72-82 : Blanc commet une imprudence en créant un groupe si lourd dans le moyo noir.

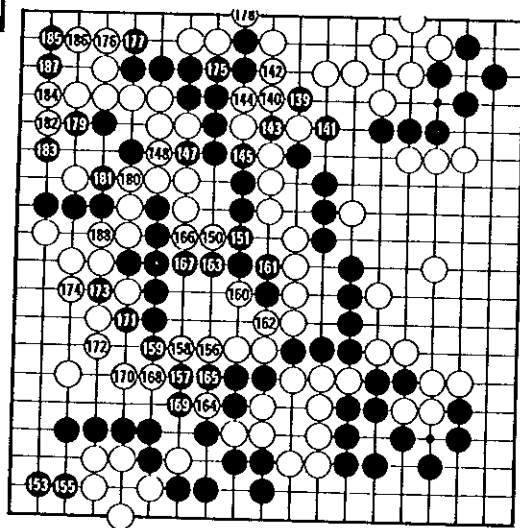
Noir 83 : Jouer comme dans le dia5 confère une meilleure forme et donne de meilleures options pour les continuations ultérieures.



Noir 97 : Il ne reste plus qu'un groupe décharné.
 Blanc 100 : Un cadeau très généreux. Un coup blanc en 107 ou 109 permettait de connecter tout le groupe. Mais blanc a déjà gagné. Noir continue a créer des complications sur la bord ouest, mais les échanges en résultant ne lui apportent pas d'occasion de faire basculer le jeu.



Dia 5



Ron POLAK.

Fig 3

N.D.L.R. : Je rappelle que Marc Ginoux a remporté cette finale par deux victoires à zéro.

LA QUIÉTUDE DES DERNIERS INSTANTS...

Tout était calme. Le silence qui pesait sur la maisonnée contrastait étrangement avec les cris de fureur au dehors. John de la Faille dégustait une fois encore la douceur d'un jus de papaye. Sa fille Muriel le contemplait, quelque peu intriguée. La quiétude de son père, son allure stoïcienne face aux événements, dénotait chez ce personnage la certitude tranquille du devoir accompli. Plus rien ne pourrait jamais dégommer l'infailliable sillon tracé par sa volonté au centre de l'Histoire. Son dernier acte avait été la consécration de toute une vie vouée à la rectitude. Un coup de maître semblable à ceux joués par les plus grands Honinbo lors d'importantes parties de go. Une sorte de satori durant lequel la main, la pierre et le go-ban ne font plus qu'un. L'expression intrinsèque de l'Etre sans ego. Le spirituel fait jeu.

John avait depuis longtemps prévu les troubles actuels. Il savait, en posant sa signature au bas de l'Arrêté, que les foules ne manqueraient pas de lui être hostiles. Il savait qu'il secrétait en quelque sorte le venin qui allait le tuer. Pourtant, sans l'ombre d'une faille, sans la moindre hésitation, il avait ratifié le document, scellant du même coup le sort de la nation entière. Sa quête au go lui avait appris que certains sacrifices sont parfois utiles, qu'on ne peut éternellement vivre sous la menace d'un aji. L'aji, jusqu'ici, lui avait été profitable. Telle une pierre prise en Shicho, il était resté de manière instable entre les deux clans. Au moment propice, il avait senti qu'il était temps de poser un contre-shicho, enclenchant du même coup la réplique adverse. La pierre ainsi sacrifiée, c'était lui. Le temps consacré à l'anéantissement de son autorité permettrait aux troupes alliées d'arriver au moment propice afin de détruire les rebelles. Ainsi, en avait-il décidé. Ainsi s'accomplirait une fois pour toute son destin: celui d'un être exceptionnel. En attendant, il était là, installé devant le go-ban. Il réfléchissait quant au mouvement qu'il allait jouer. Comme dans la vie, il avait un groupe de pierres prises en Shicho, et comme dans la réalité présente, l'escalier ne lui était pas favorable. Il recherchait un excellent kakari qu'il pourrait en même temps placer sur le parcours en zigzag. La meilleure menace s'imposait à l'évidence: une attaque du coin supérieur gauche. Celle-ci lui permettait à la fois de confiner son adversaire le long du côté gauche, d'agrandir son territoire en haut et d'être un excellent briseur de Shicho. Après avoir parcouru lentement des yeux la direction prise par l'engrenage, il n'hésita plus et posa sa pierre. Muriel en resta un instant béate d'admiration. Une fois encore, la logique implacable de son père semblait devoir faire merveille. Elle refit la même lecture, hésita, recommença à nouveau le décryptage, resta quelque peu méditative et s'enhardit enfin: elle répondit à la pierre d'attaque par une simple tenaille. Son père, étonné, entanna dès lors la célèbre ligne brisée. L'une à la suite de l'autre, les pierres venaient s'ajouter sur la grille. La mécanique ainsi déclenchée semblait manifestement ne plus devoir s'arrêter. Son objectif était tout indiqué. Il était évident que cette machine infernale devait s'écraser sur la pierre de kakari. A quelques mètres du but, Muriel interrompit soudain le serpent. Elle venait de placer une pierre qui, si son père n'y répondait pas, tuerait de manière implacable un énorme groupe vallant au bas mot trente-quatre points. John, décontenancé, dut se résoudre à esquisser la menace. Muriel reprit ensuite la marche démoniaque du Shicho. Son père, sans l'ombre d'une hésitation, poursuivit à son tour. Soudain, il s'aperçut que la diabolique machine était déviée par la pierre agressive de Muriel. La partie prenait dès lors une toute autre tournure. La nouvelle direction empruntée allait inexorablement se heurter contre le côté gauche du go-ban. Plus aucun briseur ne pourrait cette fois venir en aide. Le match était ainsi complètement bouleversé. La forme de cette façon esquissée lui était

devenue définitivement défavorable. Il ne lui restait plus qu'à abandonner. Cette situation le laissa tout à coup perplexe. Il blêmit... Le cours des événements n'allait-il pas de même se liguer contre lui? Son sacrifice tant de fois soupesé n'allait-il pas en fin de compte se révéler vain et inutile? Tandis qu'il envisageait soudain le pire, il vit fondre en sa demeure une foule menaçante qui s'en prit d'abord à sa fille avant de déferler sur lui. Dehors, quelques uns scandaient déjà des chants de victoire. L'altier demiurge venait de trépasser...

Joël SAUCIN.

QUELQUES CONSEILS POUR PROGRESSER...

Réfléchir avant de jouer

Même si cela peut paraître évident, il me semble utile de rappeler à certains nostalgiques du vogelpik et autres amateurs d'art abstrait que le go se joue d'abord avec la tête.

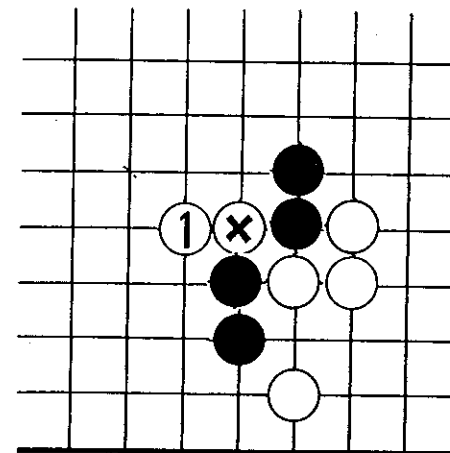
Si l'intuition, le "feeling", peuvent avoir un rôle à jouer dans le choix d'un coup, il n'en demeure pas moins que le jeu de go est avant tout un jeu de réflexion.

Bien souvent, lorsqu'on demande à un joueur pourquoi il a joué tel coup, on obtient une réponse du genre: "je ne sais pas", ou encore: "j'ai répondu par réflexe", quand ce n'est pas: "il me semble que je devais rajouter un coup". Au go, lorsqu'on joue un coup, l'important c'est de savoir pourquoi; c'est d'avoir un plan, une idée, une stratégie.

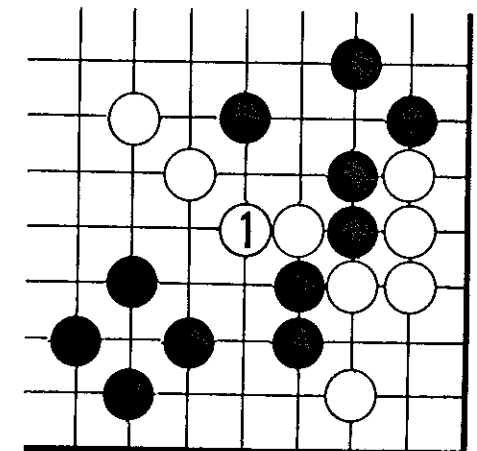
Ainsi, dans le dia. 1, si blanc 1 est un bon coup, il faut savoir qu'on ne le joue pas pour sauver la pierre, mais bien parce que Blanc sépare deux groupes faibles, et se donne ainsi deux cibles à attaquer. Si ce coup n'avait eu pour but que de sauver la pierre, comme dans le dia. 2, il est clair que blanc 1 aurait été une erreur, étant donné que les deux groupes noirs sont stables et inattaquables.

Pensez-y lors de votre prochaine partie, ne jouez plus de coup au hasard, mais que ce soit pour construire une mur, éroder un moyo, faire une extension, jouer un tesuji qui empêche votre adversaire de faire deux yeux ou encore séparer deux groupes... Et même si votre idée est mauvaise, on pourra vous expliquer pourquoi et vous ne commettrez plus une deuxième fois la même erreur. C'est ainsi que vous deviendrez redoutables !!!

A. WETTACH



DIA. 1



DIA. 2

BRIEVEN VAN LEZERS...
LETTRES DE LECTEURS...

Beste Belgo,

Na je oproep in Belgo 10 voor enkele Nederlandse artikels, heb je hier een poging. Helaas, aangezien ik geen literaire aspiraties heb, noch enige technische bagage; heb ik mijn toevlucht maar genomen tot een lezersbrief. Zo heb je er meteen een nieuwe rubriek voor Belgo bij: lezers schrijven...

Een goede gelegenheid om een paar indrukken die ik heb opgedaan in de laatste drie maanden kwijt te raken. In het vorige nummer heb je het over de stagnerende rekrutering van nieuwe spelers in België. Waaraan dat ligt weet ik ook niet, maar wat er volgens mij wel zou kunnen verbeteren is de opvang van nieuwe spelers. In mijn geval beperkte ie zich tot een partijtje tegen Joël en Alain om mijn klassering vast te stellen en de belofte van Marc om mij wat lektuur te lenen. Geen probleem voor mij: de sfeer in Brussel is gezellig en ik ben toch al bezeten door Go, maar de minder fanatieken zouden het misschien wel eens kunnen opgeven na enkele keren.

Beste Frank,

Je wilde een nieuwe rubriek...jij brief begint deze 'lezers schrijven' !
Het is misschien mogelijk dat telkens een sterkere speler over één nieuweling ontfermt... Ik zal aan Marc en Michel vragen.
Voor de rest is de leuvense go-club een goede eerste stap.

Joël SAUCIN.

Is het niet mogelijk dat telkens een (sterkere) speler zich over één nieuweling ontfermt? Zowel op spel-technisch gebied als wat betreft de activiteiten van de federatie (gebeurt er buiten het Belgisch kampioenschap eigenlijk iets). Kan niemand dat wat organiseren?

Voor de rest niets dan goed nieuws uit het Vlaamse land. Dominique en ik zullen waarschijnlijk in oktober met een klub beginnen in Leuven (in samenwerking met het China-Europa Instituut). Als het zo ver is hoop ik dat er ook regelmatig mensen uit Brussel zullen afkomen. Goed voor de vooruitgang in Go van de Leuvense spelers, en - in deze tijden van taathoffelijkheid - goed voor het Nederlands van onze Waalse en Brusselse broeders!

Frank SEGERS.

VIE ET MORT DE LA MAISON TANÉKA.

*L'impalpable flâneur voit s'abattre sur lui
Depuis le lourd airain des cauchemars célestes
Les irritants soufflets des averses funestes
Qui mènent sans répit à l'affolante nuit.*

LBS BRFLUVES DU NBANT, Michel Cocriamont.

§ § § § §

La frange dorée de la lisière de l'aube ponctuait insensiblement les feuilles fragiles des cerisiers en pleine floraison. Étendue sur la plaine, comme une femme morte en sa couche, une armée stationnait, docile, au pied d'une bâtisse importante. De chaque côté du temple-forteresse, des gardes en armes jettaient fièrement d'étranges étendards vers un ciel encore mauve. Leurs armures rouges sanglées de cuivre travaillé en cotte de mailles reflétaient l'insistance brûlante de mille rayons avides de vie humaine. Le masque sévère des guerriers indiquait à suffisance l'importance des heures qui devaient suivre la réunion se déroulant autour du Maître de la famille Tanéka.

En quel siècle sommes-nous? Cela n'a guère d'importance, le jeu de la vie et de la mort est intemporel! Que l'on sache seulement que la maison Tanéka était riche, puissante, dominatrice et possédait une province entière du Japon ancien. De père en fils, les maîtres dirigeaient ce clan redoutable avec la force du gantelet de fer, que seuls les anciens étaient capables de faire peser sur le peuple avec autant d'autorité que de diplomatie bienveillante.

L'emblème souverain flamboyait au sommet de la forteresse à l'instar d'un soleil que nul n'osait approcher. Des troupes fières et hautaines parcouraient à longueur d'année les villes et les champs du domaine seigneurial, samourais vigilants et implacables.

Personne n'envisageait de contester cette hiérarchie séculaire, construite au fil des batailles, du jeu des alliances. Un respect divin

entourait le Maître et sa suite, la citadelle semblait inébranlable, l'empire Tanéka apparaissait aux yeux de tous une montagne invincible... la vie se régulait entre les forces brutes de la guerre, les subtils plaisirs de vivre et le devoir des tâches quotidiennes. Le géant était solide, mais ses pieds étaient d'argille...

Au creux des ombres que faisaient danser les lampes éclairant la vaste salle du Commandeur, sous le symbole ouvragé de la famille, un cerisier stylisé entouré de nuages, le Maître jetait un regard impatient et somme toute ironique vers ses conseillers et chefs de guerre. Quoi! Une autre famille s'arrogeait le droit de propriété sur certaines de ses terres! Les Kyuto étaient agressifs, peu subtils, arrogants et grossiers, nouvelle caste de marchands, achetant leur force armée à vil prix, loin des traditions héroïques des anciens... Leur force était considérable, certes, mais le génie de la stratégie, la beauté des bataillons alignés en ordre de bataille, l'ampleur des pavillons flottant au vent, tout cela leur était étranger. Le Maître des Kyuto ressemblait à l'insigne de sa famille, un vieux singe vicieux et paillard, orgueilleux et faux, peu enclin à la lecture des textes philosophiques et aux jeux de l'esprit, ignorant la recherche esthétique, un rat grimaçant sa morgue face au soleil blanc des Tanéka!

Isuki Tanéka, le Maître, avait d'abord considéré l'ascension de cette famille avec dédain et mépris, comme il sied à un seigneur devant un troupeau de boutiquiers. Mais avec le temps, leur territoire s'était agrandi, les forces de sa garde amplifiaient de jour en jour, grâce à l'or qu'il distribuait généreusement aux mercenaires venus des montagnes. Aucune comparaison n'était possible entre les quarante mille hommes qui grouillaient sous l'égide des Kyuto et les vingt mille statues de bronze finement ciselées de l'armée Tanéka! La force et le nombre était d'un côté, le génie militaire, l'organisation et la beauté de l'autre... La sérénité du ciel coiffait cette magnifique machine qui défilait en une cérémonie coulée de cuivre, de cuir et de bannières chantant dans le vent.

Mais ce matin, une ambiance lourde de menace laissait couler le plomb d'un doute affreux parmi les dignitaires assemblés.

Le clan ennemi ne cachait plus sa volonté de détruire cette mosaïque parfaite que formait la nation Tanéka. Les hordes barbares avaient déjà envahi quelques villages et pris une ou deux places fortes des marches frontalières...

...quelques pierres noires dans un coin, d'autres le long d'un côté...
Curieusement, les chefs de guerre se sentaient comme incapables de relever le défi et d'aligner leurs troupes devant cette racaille. Quelques manœuvres d'intimidation avaient lamentablement échoué, plusieurs bataillons s'étaient fourvoyés de direction, perdus une partie importante de leurs effectifs en combats stériles. La montagne avait tremblé, oh! juste de deux ou trois centimètres, mais l'aura qui émanait d'elle s'était ternie insensiblement.

Sous les yeux étonnés, puis effrayés, d'Isuki Tanéka, la vague avait submergé des garnisons plus importantes, une première ville...

La réaction fut aussi violente que l'attaque et la légendaire cavalerie du vent de feu des Tanéka avait balayé les premières armées de cette plèbe ambitieuse et vorace. Mais telles des fourmis minuscules et industrieuses, les troupes du "singé malin" s'étaient reformées à plusieurs lieues du front et menaçaient plus que jamais le pays du cerisier divin.

Malgré l'heure matinale, des milliers de femmes et d'enfants attendaient dans l'anxiété, massés au long des rues de la capitale, le fatidique commandement de la guerre totale qui engagerait l'entièreté du corps de la nation. Isuki Tanéka percevait parfaitement l'importance de l'instant qu'il vivait; chaque commandant d'armée fixait son regard vers le sien, fleurs humaines se tournant vers le soleil en quête d'une réponse.

Fallait-il accepter les conditions sévères des Kyuto? Perdre une part exagérément grande du pays?? Livrer bataille?? Le nombre jouait en défaveur de leur camp, la force couchait avec le "singé malin"...

...un nouveau moyo noir était vivant, d'autres pierres attaquaient le centre... mais trois coins restaient à Blanc et ceux-ci servaient d'appui à un énorme territoire occupant presque tout le centre...

Isuki fit appeler les capitaines et les stratèges et leur demanda les détails de la situation présente:

-Maître Vénéré, nous estimons l'armée ennemie forte de soixante à septante mille hommes, dont vingt-cinq mille cavaliers et vingt mille

archers. Elle possède des machines de guerre redoutables et rapides, un approvisionnement continu, renforcé par les vivres pillées dans nos campagnes. D'après certains prisonniers que nous avons capturés, la soif de victoire est partagée par tous... La haine de notre maison est entretenue soigneusement par les chefs de groupe... Les Kyuto veulent la mort de notre maison, sa disparition de la terre; ils prétendent que notre mode de vie n'a plus sa place en ce siècle, que nos valeurs morales sont fausses ou surannées, notre éthique dépassée... Ils parlent de remplacer l'héroïsme de nos guerriers et la vertu de nos femmes par l'or du commerce et des mœurs nouvelles... Ils disent que notre architecture est laide, que nos jardins sont d'inutiles caprices d'aristocrates, nos Dieux fatigués...

Isuki Tanéka partit d'un grand éclat de rire devant la narration de ces sornettes ridicules à ses yeux. La montagne, pas plus que le soleil ne devait craindre de ces gueux! Les divinités familières des temples de son peuple apporteraient la force vitale et décisive pour vaincre et briser leur élan.

Isuki ne prit même pas la peine de répondre aux craintes émises par ses conseillers et demanda le silence...

Devant lui, posé sur un socle de marbre, trônait un go-ban finement fabriqué de nacre et d'un bois précieux; sur les intersections du damier, une vingtaine de pierres noires ou blanches esquissaient la danse de la vie et de la mort des groupes. Bien que ce ne fut qu'un jeu, mais quel jeu! Isuki Tanéka savait pertinemment bien que le déroulement de cette partie était semblable à la bataille que se livraient les deux clans. Les noirs représentaient les forces obscures et primordiales du néant: les Kyuto. Les pierres blanches traçaient le délicat pourtour de l'empire des Tanéka.

Au joseki, Blanc avait assuré les quatres coins, pendant que curieusement, Noir plaçait ses pierres le long des côtés et dessinait les prémices d'insidieuses tenailles autour des pierres adverses en 3-4 ou 4-4. Blanc pratiquait une défense classique, esthétique, portant la première menace vers le côté nord-est, puis le centre. Un moyo important s'érigait maintenant en une pluie de feuilles de cerisiers blancs...

Isuki avait ordonné à son bouffon d'être le partenaire de cette partie, considérant que le "fou" ressemblait mentalement au vieux rapace des Kyuto, ayant la même malignité que lui. A sa grande surprise, Noir s'était arrogé un coin, puis un autre, avait fortifié son premier territoire de côté en gagnant un "combat de rue" et menaçait dangeureusement le centre, risquant de couper en deux le moyo blanc, celui de l'empire Tanéka. Les offensives noires étaient précises, agressives, rentables à chaque coup; les défenses blanches n'avaient que leur esthétique naïveté pour charme!

La ville de Nageka était tombée en même temps que le premier coin sur le go-ban d'Isuki; la rivière Sunké fut franchie par "Noir" à l'heure où plusieurs pierres couleur de nuit attaquèrent le centre occupé par le camp opposé. La division Tanéka-Haganasi s'était effondrée au coeur d'un piège que représentait le moyo de côté que Noir avait conquis en tuant plusieurs pierres couleur lys. Si les deux autres coins restaient encore solidement défendus, si le territoire central semblait facilement défendable, Isuki Tanéka paraissait songeur devant cette tactique, ou plutôt inquiet, dans la perception de ce qui ressemblait bien à une fatalité minant son ego et gangrenant son empire... Qui était malade? Lui ou le pays du cerisier divin? Les temps étaient-ils révolus pour les samourais aux armures de lumière? Les jeunes filles en kimonos roses et les vieillards philosophes qui dissertaient au coin des rues devaient-ils, eux aussi, subir la loi de "Noir"??

Une pierre anodine fut prise en atari, et Blanc en la défendant, calcula qu'il ferait naître un chico défavorable pour sa couleur. La pierre fut perdue et la modeste barrière qu'elle représentait s'abattit en révélant la faille énorme que Blanc laissait dans sa zone de défense.

La mort du général Téki-bawa ne fut même pas une surprise pour le Maître. Téki-bawa! Le plus fidèle de tous, le plus brave aussi... Un homme était mort parmi des centaines d'autres victimes, mais cet homme valait mille guerriers...

...la brèche était maintenant ouverte, Noir pouvait lancer des pierres très profondément au sein du moyo central de l'adversaire, un troisième coin était faiblement défendu... Blanc comptait ses libertés intérieures perdues et l'avantage qu'il possédait devenait plus mince que la peau d'un nouveau-né...

Un autel fut dressé au sommet de la citadelle en l'honneur du général tombé face à l'ennemi et l'on vit cette scène pénible entre toutes du Maître pleurant longuement devant la petite flamme dont l'haleine bleue monta vers l'infini des cieux, parcelle d'âme intacte d'un guerrier et d'un dieu, d'un homme juste et loyal, éclat de rêve impérial tué en un atari perdu d'avance!

Isuki observa le soleil se coucher derrière les collines noires qui délimitaient les frontières de son pays, et il y vit un présage funeste pour l'avenir de la maison Tanéka. Toute la nuit, il réfléchit à son coup suivant, scrutant jusqu'à la limite de la douleur oculaire, les pierres sombres riant en sarabande mortelle la symétrie de son destin.

Au matin, en un geste solennel, lent et gracieux, il sortit un fragment de sa vie de blanche vêtue et la posa délicatement vers l'un des coins restés inviolés. Le bouffon s'était réveillé et sourit béatement. L'ERREUR tant attendue était comise! La montagne vacillait sur ses bases, les cimes de diamants s'assonbrissaient! L'astre divin des Tanéka venait d'opter pour une retraite soumise en un coin de peu de valeur et laissait ouverte, béante, la brèche éventrant le territoire central! Le clown n'en croyait pas ses yeux... Il ricanna et sa grossièreté contrastait vivement face au calme serein du Maître. Une nouvelle tâche d'encre vint rompre l'harmonie blanche... Le Maître ne put s'empêcher de lui faire remarquer que sa figure géométrique manquait de beauté, de grâce, que le go-ban ne serait plus qu'un lieu de bataille où la haine et l'ambition triompheraient du beau et de l'équilibré. Que l'adversaire était toujours estimable et qu'il fallait le considérer comme un partenaire dans l'élaboration d'une oeuvre d'art, le conduire vers l'harmonie, la juste proportion des choses, le TAO spirituel...

Isuki plaça une nouvelle pierre claire à plusieurs intersections en retrait de l'agresseur; le "fou" y répondit par une avancée encore plus destructrice... Blanc se recroquevilla sur lui-même comme un bonze s'immolant par le feu...

...la brèche était maintenant énorme, le moyo blanc allait être coupé en deux, les bases vivantes ne protégeaient plus qu'une infime partie du territoire initial... Blanc défendit péniblement son troisième coin, mais permit à Noir de forger une redoutable muraille au sud-ouest, élargissant sa zone d'influence de façon démesurée...

La nuit rongea le jour... l'Astre divin commençait sa plongée vers un crépuscule définitif... Blanc ferma son côté Nord, mais trop tard, et pour additionner bien peu de libertés intérieures...

Isuki Tanéka demanda une pause et quitta la salle d'Honneur de la forteresse. Au dehors, affluaient les blessés et les mourants au pied du château et dans toutes les rues de la ville. Les places n'étaient plus que de vastes abattoirs. Une nouvelle bataille avait été perdue! Quatre mille archers tués, plusieurs centaines capturés, la ville de Nakabé dévastée et fuie par une population épouvantée. La montagne avait tremblé et des pans de falaises s'écroutaient dans un chaos de jugement dernier. Personne ne pouvait expliquer cette retraite; comment comprendre ces capitaines, autrefois si farouches, perdant leur sang-froid et fuyant la mêlée? Comment traduire cette malédiction qui s'abattait sur les machines de guerre subitement inutilisables, ces maladies qui décimaient les réserves de chevaux?

Pourquoi ce regard désespéré et résigné des meilleurs cavaliers?

Longuement, Isuki Tanéka observa ces foules en désordre, cette lente reptation d'un peuple soudainement transformé en un vil fleuve de peur et de confusion. Lui, autrefois si conquérant, si noble, si patient et admirable dans l'adversité comme dans le triomphe... Où était ces fiers commandants? Ces femmes stoïques écoutant les récits des combats que menaient leurs frères, leurs pères ou leurs époux?

Au soir du quatrième jour de lutte, et de la partie que disputaient le Maître et son bouffon, Isuki convoqua les meilleurs généraux et commandants qu'il lui restait. Sa garde personnelle, forte de cinq mille héros, glacée dans un garde-à-vous, guettait l'heure du grand sacrifice. Il contempla cette forêt de lances, ces boucliers en herses régulières, murs de granit brun cachant dix mille yeux où brûlait la sourde chanson de la mort. Se retournant, il vit l'impensable... le bouffon trichait et profitait qu'il ne le voyait pas pour déplacer une pierre! Le Maître rit de cette astuce débile, lui qui connaissait toute la partie de mémoire! Il s'amusa de cette naïve tentative, comme il se plaisait des facéties de ce clown malin et espiègle. Par courtoisie, Isuki ne rectifia point

le jeu et laissa l'adversaire marquer deux ou trois points de plus...Une montagne peut-elle se soucier de quelques gravillons??

Il restait à la maison Tanéka une dernière parade, ultime bataille d'où pouvait sortir le grand soleil de la renaissance ou le début d'une agonie hideuse. Ayant compté les forces disponibles, Isuki constata qu'il lui restait encore trois mille cavaliers, dix mille soldats de troupe et près de quatre mille archers, plus, bien-entendu, sa garde personnelle, ordinairement affectée à sa défense et à celle de la capitale. Vingt-deux mille hommes feraient face aux soixante mille cuirasses noires des Kyuto! L'attaque fut décidée à l'aube du jour suivant et le terrain de cet engagement serait celui de la plaine de Kumo, où déjà, bien des siècles plus tôt, la maison Tanéka avait forgée son empire. Ce lieu avait valeur de symbole; l'empire renaîtrait de son infortune à l'endroit même où il était né...ou s'effondrerait là!

Dans la nuit qui appesantisait sa griffe d'ébène vers la terre, les troupes firent marche en un ordre strict et discipliné. C'était un spectacle grandiose! Parfaitement symétrique. La longue colonne des armures cuivrées des soldats, l'habit vert des cavaliers et l'écume blanche de la Garde s'étiraient en un fleuve féérique, surmonté d'un vol de milliers de fanions brassant l'air en des gestes d'adieux...

Isuki s'assit calmement devant le go-ban où le bouffon riait de plus belle, lorgnant d'un oeil malicieux le visage impavide du Maître. La salle d'Honneur était maintenant vide, à l'exception de ces deux êtres assis autour du carré aux trois cent soixante et une intersections. Quatre lampes distribuaient une timide lueur orange vers ce couple d'hommes-troncs penchés en une union sépulcrale...

...Blanc joua intrépidement plusieurs coups dans le camp Noir, coupant ses avants-gardes des bases de côté et des coins, attaquant les murs de ses territoires, formant des oasis perdues en plein désert de terre noircie...le combat stratégique fut admirable de précision, des pierres furent prises de chaque côté et plusieurs figures entremêlèrent leurs danses en un rituel orchestré par la symphonie de la Vie et de la Mort.. Du Ying et du Yang philosophique. L'attaque blanche s'essouffia et il manqua un coup à ce camp pour détruire toute la construction de l'autre! La suite fut d'une logique mathématique...

Blanc perdit plus de quinze pierres au centre, abandonna l'espérance de tuer Noir en un coin et laissa le gigantesque moyo Noir refouler ses troupes vers le dernier côté vivant...

Au matin, l'aurore vainquit une nouvelle fois les ténèbres et l'azur s'empourpra d'une langue de soufre qui devint un feu d'artifices de nuages roses et oranges, illuminés du bas comme autant de lanternes magiques. Au centre de la plaine, l'armée des Tanéka s'était formée en un quadrilatère régulier, laissant la cavalerie sur les ailes, la Garde au centre. Un vent léger flirtait dans les bras des drapeaux et oriflammes des diverses divisions, un triangle d'oiseaux effrayés passèrent d'un vol leste au-dessus des casques à visières...plusieurs soldats sourirent...le vol d'un oiseau est toujours une belle image pour l'homme prisonnier du destin des Nations!

Les bois environnants s'emplièrent des chants discrets de bêtes attentives à la folie des hommes...Le vent s'amplifia soudain; ce n'était pas une brise venue des montagnes, mais la charge de la cavalerie ennemie!

Les troupes à pied moururent avec une dignité remarquable, abandonnant chaque mètre de terrain en y laissant des amoncellements de morts, hurlant de rage et de douleur, mélangeant leurs cris aux hennisements des chevaux adversaires éventrés par les lances.

Les archers se jetèrent en une muraille d'arcs tendus et de flèches pourfendant le ventre mou et démesuré des troupes de la maison Kyuto, rien n'y fit...L'hydre perdit des milliers de têtes qui repoussaient instantanément en d'égales falaises de haine couronnée de sang.

Il ne resta, quand le soleil atteignit son zénith, que la Garde et les derniers survivants d'une cavalerie massacrée à coup de flèches et de lances deux heures plus tôt.

Des vingt-deux mille poitrines qui vibrèrent au seul nom du Maître Isuki, il ne subsistait que sept mille rescapés regroupés autour de la bannière au cerisier divin. La Garde s'écartela en trois bataillons de foudre qui bousculèrent les premières lignes adverses, talonnèrent les archers fuyant cet ultime sursaut, pivotèrent et s'abatirent dans les rangs d'une cavalerie ennemie en déroute soudaine.

