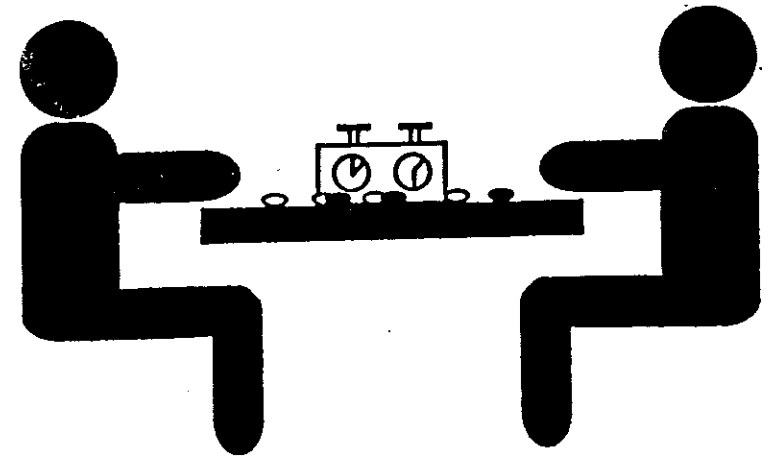
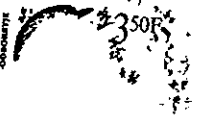


DRIEMAANDELIJKS



TRIMESTRIEL



BELGO 16

V.U. Frank Segers  
Diestsestraat 240  
3000 Leuven

OKTOBER 1989 OCTOBRE

# INHOUD - SOMMAIRE

Belgo 16  
Go-Leuven 6 Oktober/octobre 1989

EDITORIAAL - EDITORIAL	3
KLUBNIEUWS	4
VACATURE	6
9 STENEN HANDIKAP	7
TELEX	12
CLASSEMENT	13
UN SOIR A BRUXELLES	14
TSUME GO	15
REVUE DE PRESSE - NOUVEAUX LIVRES	18
STRATEGIE (3)	19
SOLUTIONS	26
CALENDRIER DES TOURNOIS	30

## Kolofon

### Redactie/Rédaction :

Dominique Debilde, Marc Ginoux, Frank Segers

### Kopij/Articles :

p./a. Go-klub Leuven  
Diestsestraat 240  
3000 Leuven

Veillez taper les articles vous-mêmes si possible.  
Sinon, vous pouvez les envoyer à Guy Dusausoy,  
Avenue des Cériseurs 165, 1200 Bruxelles avant  
9 décembre.

Largeur du texte : 12,5 cm.

Kopijsluiting Belgo 17 : 23 december 1989.

# EDITORIAAL - EDITORIAL

Hello happy go players!

Tel le phoenix etc...

Cette fois-ci, ce sont Frank et Dominique qui se  
brulent.

Souhaitons leur bonne chance.

Ce nouveau Belgo sera ce qu'ils en feront.

A moins que vous n'y mettiez votre grain de sel, vos  
élans lyriques ou votre connaissance des arcanes du jeu  
maudit.

Nous avons 1 an pour réussir (4 numéros) ou 6 mois (2  
numéros) si la nouvelle direction nous vire.

De toutes facons, on essaie.

Au programme, des articles techniques écrits par un  
6ème Kuy (Frank) et un 9ème Kuy (Dominique) ou par d'autres  
si ils nous parviennent.

Des nouvelles des clubs, de la fédération (Ou  
sont-ils?), du Congrès Européen (Merci Pierre), des appels à  
l'aide, des réponses, des calendriers d'activités ou de  
tournois, peut-être un classement des joueurs affiliés.

En bref, ce qu'on voit, ce qu'on entend, ce qu'on  
reçoit.

En attendant, voici toujours un premier essai....

Voor de lezers van Go-Leuven misschien nog een  
paar woordjes uitleg. Bij wijze van experiment worden  
Go-Leuven en het ter ziele gegane Belgo gefusioneerd,  
om de schaarse krachten die ons landje rijk is niet te  
veel te verdelen.

In praktijk betekent dit dat jullie in de toekomst  
een - hopelijk - beter gevuld tijdschrift te lezen  
krijgen, waar ook de sterkere spelers aan hun trekken  
kunnen komen.

# KLUBNIEUWS

LEUVEN

## Verslag Algemene Vergadering.

1. Promotie.
  - Jan organiseert de demonstraties in Alma II en III. Frank zorgt voor het materiaal.
  - Bart schrijft een artikel voor Veto.
  - Frank schrijft een artikel voor KUL - sport.
  - Hans zorgt voor aankondiging in blaadje ingenieurs.
  - Iedereen verspreidt zoveel mogelijk affiches.
2. De beginnerskursus start op 31 oktober. Lessen voor gevorderden op aanvraag.
3. De klassering van de klubspelers wordt vervangen door een laddersysteem. Meer uitleg hieronder. Officiële klasseringen worden overgelaten aan de Federatie.
4. Dit jaar beginnen we met een klubkampioenschap volgens een Round-Robin systeem (iedereen tegen iedereen). Er wordt met voorgift gespeeld. Bij een niveauverschil van meer dan negen kyu, krijgt de zwart speler 5 punten per niveau extra. Inschrijving : 50 fr. De winnaar verdient een boekenbon.
5. Budget.
  - Er wordt een schaakklok aangeschaft.
  - Dit jaar wordt één set stenen terugbetaald aan de Federatie.
  - Het lidgeld blijft onveranderd: 400 / 300 (studenten, werkzoekenden).

## Ladder.

Om de evolutie van de sterkte van de spelers binnen de klub te volgen, gaan we dit jaar experimenteren met een laddersysteem. Uitgaande van de klassering die in Go-Leuven 5 is verschenen, en van de partijen gespeeld in klubverband kan je op de ladder klimmen of dalen. Tweewekelijks wordt een nieuwe stand opgemaakt.

Hoe werkt het systeem? Ieder niveau-verschil van één kyu wordt voorgesteld door 100 punten. Zo wordt een 17e kyu in de ladderstand voorgesteld door een getal tussen-1600 en-1699. Uit dit puntensysteem kan je dus opmaken over welke kyu het gaat: je neemt de honderdtallen + 1. De tientallen geven dan aan of het om een sterke of zwakke kyu speler gaat.

Bij elke partij die je speelt kan je een aantal punten winnen of verliezen. Laten we de verschillende mogelijkheden eens nagaan.

1. Je speelt tegen een persoon die even sterk is, of één kyu meer of minder telt. Het aantal te winnen of verliezen punten is dan:
  - 50 voor 13e kyu en zwakker;
  - 100/ aantal graden binnen je niveau. Het aantal graden wordt bepaald door volgend rekensommetje:  $15 - \text{niveau}$ . Voor een 12e kyu zijn er dus drie graden, voor een 5e kyu tien.
2. Je speelt tegen een sterkere speler.
  - Als je met een korrekte voorgift speelt, dan gelden de regels onder 1.
  - Als je met minder stenen voor speelt dan waar je recht op hebt, krijg je in geval van winst het normale aantal punten vermenigvuldigd met  $(1 + (\text{aantal voorgiftstenen te weinig} / 2))$ . In geval van verlies, gaat enkel het gewone aantal punten eraf.
  - Als het niveauverschil meer dan 9 kyu bedraagt, dan verdien je bij winst 3 maal het normale aantal punten. Bij verlies gaat er het normale aantal punten/ 6 af.
3. Je speelt tegen een zwakkere speler.
  - Als je met een korrekte voorgift speelt, dan gelden de regels onder 1.
  - Als je met meer stenen voor speelt dan waar je recht op hebt, krijg je in geval van winst het normale aantal punten en verlies je anders het normale aantal punten vermenigvuldigd met  $(1 + (\text{aantal stenen te veel} / 2))$ .
  - Als het niveauverschil meer dan 9 kyu bedraagt, dan verdien je bij winst het normale aantal punten/ 6. Als je verliest gaat er het normale aantal maal 3 af.

Om het uitrekenen niet al te moeilijk te maken, wordt U dus vriendelijk verzocht zoveel mogelijk met korrekte voorgift - volgens de ladderstand - te spelen. Wij wachten verder hoopvol tot één van onze PC-bezittende informatici dit systeempje onder zijn hoede neemt...

De ladderstand na twee weken

# 9 STENEN HANDIKAP

1. Chan	- 550	(6 kyu)
2. Segers	- 603	(7 kyu)
3. Debilde	- 850	(9 kyu)
4. Bairl-Vaslin	-1250	(13 kyu)
5. Pattyn	-1759	(18 kyu)
6. Lammerant	-1800	(19 kyu)
7. Vandenberg	-1859	(19 kyu)
8. Kiebooms	-2150	(22 kyu)
9. Quick	-2259	(23 kyu)
10. Borremans	-2450	(25 kyu)

Zwart : Peter Quick, 22 kyu  
Wit : Frank Segers, 6 kyu

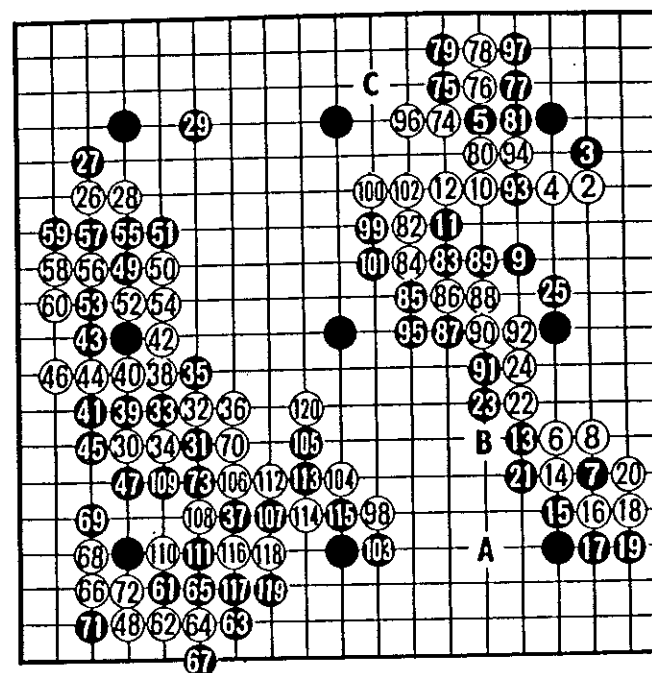


FIG. 1 : 1-120

## VACATURE

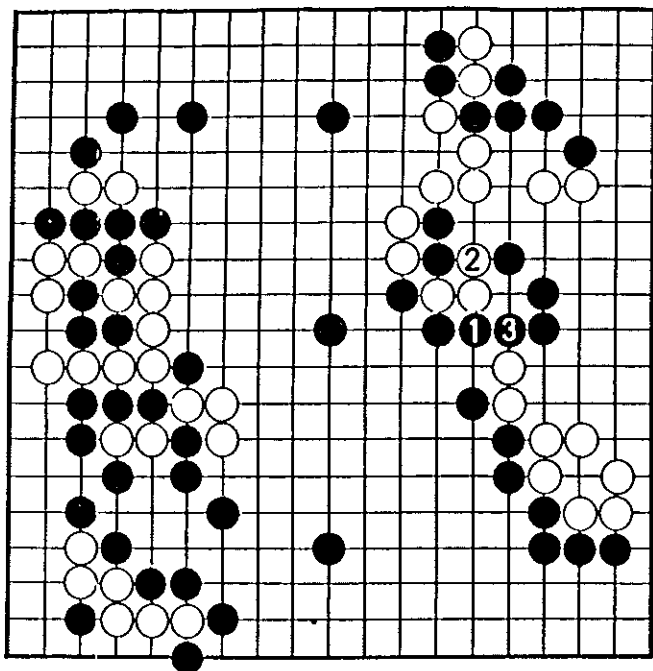
Om dit tijdschrift dikker, interessanter en vollediger te maken, is de redactie op zoek naar medewerkers voor de volgende rubrieken:

- Internationaal nieuws: 1 of 2 personen die in overleg met de tijdschriften van de omliggende landen nieuws en partijen uit Europa en de rest van de wereld verzamelen.
- Klubnieuws: per club een verantwoordelijke die regelmatig verslag uitbrengt over het reilen en zeilen van de club.
- Partijen: de sterkere spelers zijn de aangewezen personen om af en toe een partij te commentariëren.
- Tornadoiverslagen, interviews,...

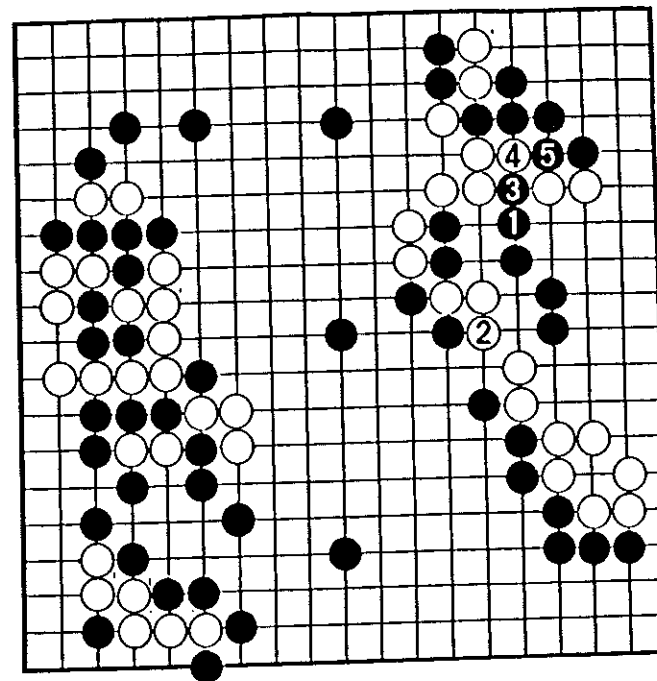
Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met Frank Segers (016/23.30.10) of Dominique Debilde (016/44.95.87).

- Zwart 7 : Niet goed. Dit lokt wit 8 uit, waardoor wit zich versterkt en de voorgiftsteen onder 25 verzwakt wordt. Bovendien blijft de hoek rechtsonder open voor witte invasies.
- Zwart 13 : Het aanvallen van een vijandelijke groep doe je best niet met contactzetten. Zoals het verloop laat zien, kan wit gemakkelijk leven. Zwart kan bv. beter met een zet op A zijn moyo uitbreiden. Als wit dan ergens anders speelt, kan zwart aanvallen met B en wit dwingen langs de kant te leven.
- Zwart 15 : Beter op 16.
- Wit 16 : Niet goed. Wit kan beter op 21 spelen om naar het centrum door te breken. Nu heeft zwart een hele reeks dwangzetten waarmee hij zijn gebied versterkt en wit heeft alleen maar twee punten gebied gemaakt.
- Zwart 21 : Goed, wit uit het centrum houden.

- Zwart 31 : Goed idee. Zwart heeft rechts een sterke muur en door met 31 het centrum te beschermen kan hij aan een groot centraal gebied werken.
- Zwart 35 : Beter op 38. In een lijf aan lijf gevecht laat je best zo weinig mogelijk knippunten achter.
- Zwart 37 : Idem. Beter op 73.
- Zwart 43 : Verbinden met 33-41 gaat nu niet meer.
- Zwart 47 : Noodzakelijk.
- Wit 50 : Niet goed. Dit geeft zwart de gelegenheid om 26 en 28 op te slokken.
- Zwart 57-59 : Goed.
- Zwart 67 : Beter op 68. Wit moet dan antwoorden om te leven, waarna zwart eventueel nog op 67 kan spelen.
- Zwart 75-81 : Goed verdedigd.
- Zwart 89 : Een verkeerde reflex. Na wit 90 is de zwarte groep rechts ingesloten. Zie diagram 1 en 2.  
 Diagram 1 : Zwart kan beter de twee bedreigde stenen opgeven. Na zwart 1 moet wit de twee zwarte stenen wel pakken en met 3 ontsnapt zwart dan naar het centrum.



DIA. 1



DIA. 2

- Diagram 2 : Een iets meer geraffineerde manier van verdedigen is een bamboe-verbinding te maken met 1. Als wit dan met 2 knipt, vangt zwart twee stenen met 3 en 5.
- Zwart 97 : Beter op C. De witte stenen kunnen niet ontsnappen.
- Wit 98 : Een te diepe invasie, vooral omdat wit in grote problemen komt als zwart met 35 gaat lopen. Maar gezien de achterstand van wit, moet hij wel iets proberen.
- Zwart 105 : Prima: wit in twee knippen.
- Zwart 107 : Goed. Wit 98 en 104 zijn nu afgesneden. Wit rommelt dan verder maar wat aan in de hoop dat zwart een fout zal maken.
- Zwart 111 : Goed.
- Zwart 115 : Hier komt de fout. Als zwart op 5 in figuur 2 slaat, zijn alle problemen hier opgelost.
- Zwart 117 : Nog altijd beter op 5 in figuur 2.

Figuur 2 :

- Zwart 7 : Als zwart op 8 knipt, zal wit proberen de hoek te veroveren.  
 Zwart 11 : Goed. Dit is de sterkste aanval op de witte steen.  
 Zwart 17 : Niet goed. Wit laat met plezier één steen vangen om met 18 nog wat verder in het zwarte gebied door te dringen.  
 Zwart 23 : Goed, wit gescheiden houden.  
 Wit 24-26 : Bedoeld om de witte groep wat meer vrijheden te geven, en desnoods ter plekke te kunnen leven.  
 Zwart 27 : Beter op 29. Als wit zwart 35 uit figuur 1 niet vangt, dan speelt zwart op 27 waardoor de witte groep in het centrum zware problemen krijgt om te leven. Als wit dit wil voorkomen kan hij spelen zoals in diagram 3, maar dan komt de witte groep boven in gevaar.

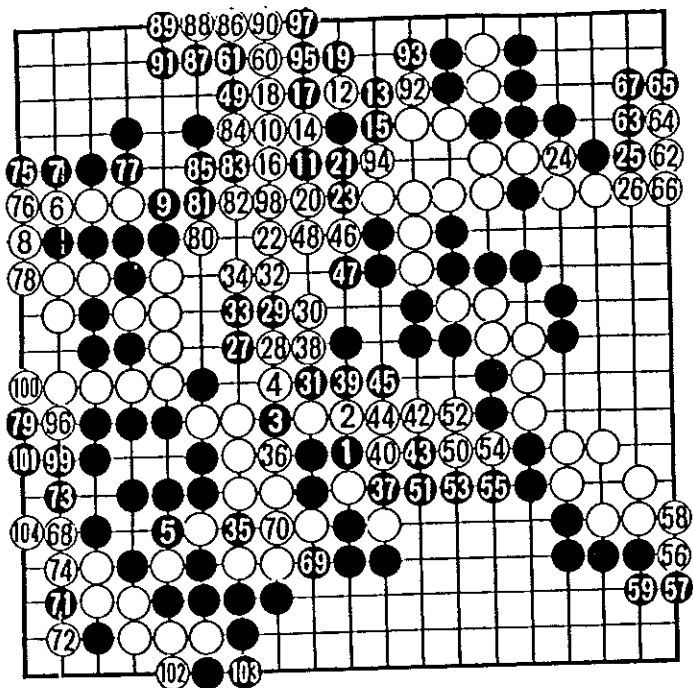
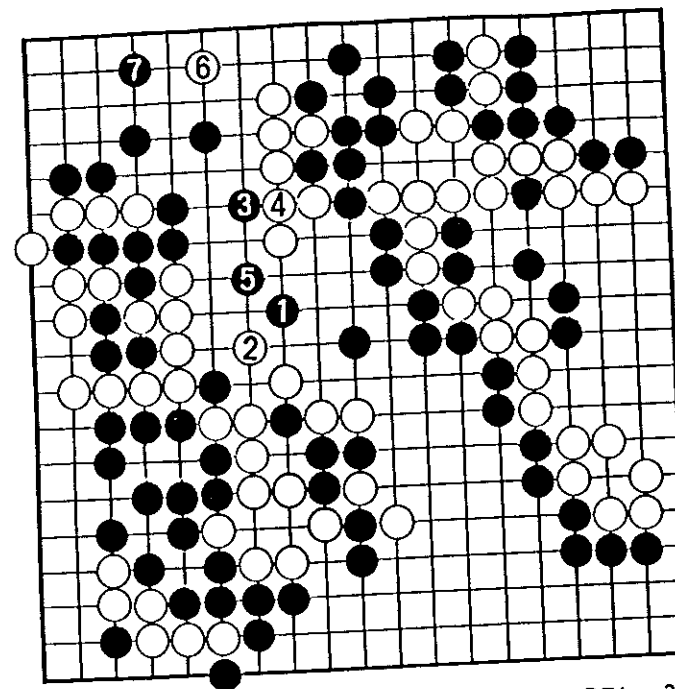


FIG. 2 : 121-225 (1-105)

41 VERBINDT  
105



DIA. 3

Diagram 3 :

Wit vangt met 2 een steen en brengt zo zijn centrale groep in veiligheid. Maar na de dwangzet op 3 snijdt zwart met 5 de witte groep boven af. Na 7 is die groep ten dode opgeschreven.

- Wit 46 : De zwarte stenen in het centrum dreigen nu afgesneden te worden. Zwart moet daarom absoluut op 52 verdedigen.  
 Zwart 49 : Zwart heeft de knip over het hoofd gezien. Dit kost zwart 26 punten en de overwinning. De rest is eindspel. Wit wint met 16 punten.

- \* Het wereldkampioenschap voor amateurs werd dit voorjaar in Nagoya, Japan, georganiseerd. Er waren deelnemers uit 38 landen en zoals gewoonlijk werd het gevecht om de titel een strijd tussen de vier Aziatische Go-grootheden: Japan, China, Korea en Taiwan. De Chinees Che Ze Wu haalde het tenslotte met 7 punten uit 8 voor de Taiwanese Tsai Wen He en de Japanner Hirata Hiromori. De eerste Europeaan was ex-Europees kampioen Helmut Hasibeder uit Oostenrijk. De omstandigheden in acht genomen deed onze Belgische vertegenwoordiger het zeer goed. Vincent Lemaitre (1e kyu) behoorde in theorie tot de zwaksten onder de deelnemers, maar wist toch drie partijen te winnen, waarmee hij op de 30e plaats eindigde.
- \* Eén van de toptornooien in Japan is dat om de Honinbo-titel. Ieder jaar krijgt een uitdager, na een zeer zware selectie, de kans om de titelhouder uit te dagen in een match over vier gewonnen partijen. Dit jaar werd het titelgevecht een ramp voor de regerende Honinbo, Takemiya Masai. Hij verloor met 4-0 tegen Cho Chi Kun. De eerste partij werd in Madrid gespeeld.
- \* Sinds vorig jaar wordt er door computer fabrikant Fujitsu een Open Wereldkampioenschap gesponsord. De titel ging dit jaar voor de tweede opeenvolgende keer naar Takemiya Masai die net zoals vorig jaar Rin Kai Ho in de finale versloeg. Naast dit open wereldkampioenschap wordt om de vier jaar de zogenaamde Ing-cup betwist, genoemd naar de Taiwanese industrieel en golfanaat Ing, die het hele gebeuren rijkelijk sponsort. De eerste editie werd gewonnen door de sterkste Chinese speler Nie wei ping die in de finale de Koreaan Cho Hun Hyun met 2-1 versloeg.
- \* Het Europese Kampioenschap ging dit jaar in het Joegoslavische Nis door. Het systeem was dit jaar veranderd. Het hoofdtornooi werd opengesteld, zodat ook sterke amateurs uit Japan konden meedoen. Het tornooi werd dan ook gewonnen door de Japanse V1e dan Toshiyuki Sogabe met 9 uit 10. Matthew MacFayden uit Engeland werd tweede en veroverde zo voor de vierde keer de titel van Europees kampioen. Jong Su Yoo, de in Duitsland wonende Koreaan die de laatste jaren de Europese tornooien domineerde, werd 'slechts' vierde. Yoo won

wel overtuigend de 'Grand Prix d'Europe' voor MacFayden en Frank Janssen. De punten voor deze Grand Prix konden in 12 belangrijke tornooien van het laatste jaar behaald worden.

## CLASSEMENT

COMMISSION DE CLASSEMENT : NIVEAU AU 30.9.89

Marc Ginoux	I Dan
Alain Wettach	1 kyu
Vincent Lemaitre	1 kyu
Michel Wettach	1 kyu
Pierre Sevenants	1 kyu
Guy Dusausoy	2 kyu
Chi Wong	2 kyu
Y-Tcheng Li	2 kyu
Michel Gilbert	2 kyu
Jan Bogaerts	3 kyu
Olivier Dodinval	3 kyu
Claude Burvenich	4 kyu
J-Denis Hennebert	4 kyu
Alain Mouchette	6 kyu
Alain Vandersteen	5 kyu
Philippe Géoris	6 kyu
Frank Segers	6 kyu

Remarque : il s'agit ici des niveaux établis par la commission de classement sur base des prestations de tournois complets qui lui ont été transmis.

Sont à l'étude, les prestations de : Guy Dusausoy, Alain Wettach et Alain Vandersteen.

Mon épouse a de la mémoire. Quand je lui dis 'Je vais assister à une réunion de la fédération de Go.', elle me répond 'Tu y est déjà allé deux fois ce mois ci. Ou les autres ne sont pas venus, ou aucune décision n'a été prise. Ce soir, tu restes à la maison.'

Mon épouse est économe, elle ne casse que la moitié de la vaisselle. Après, je fais ce que je veux.

Ce soir là, au Palais du Midi, deux personnes n'écoutaient pas les cris des bridgeurs et des karatekas. L'un, d'origine grecque, bien qu'intégré à la culture occidentale tempérée (il fume comme un turc) ne voyait que les pierres noires (les siennes) et blanches que son partenaire, Iwama, ressortissant japonais, déposait sur un magnifique go-ban. Quand on saura que la compagne du grec est apparentée au second degré avec un riche propriétaire sud-américain, on aura compris que le go n'est pas un jeu banal. (Si vous n'y croyez pas, je vous en raconte une autre.)

Il nous a fallu admirer le courage de Georges. Le dos au mur, il faisait un dernier cadeau au japonais (hélas pas de diagramme) et s'inclina avec le sourire.

"C'en est trop." dit ce héros au sourire si doux, le meilleur d'entre nous et il affronta le visiteur. Notre reporter a noté la partie au vol. NON! Pas de diagramme ce trimestre. Monsieur Iwama a emporté le compte-rendu et le fera commenter par des professionnels. Ainsi que d'autres parties que nous lui enverrions.

Il nous laisse ce magnifique go-ban, déjà support de deux combats épiques, les pierres et les pots et un livre sur le chuban.

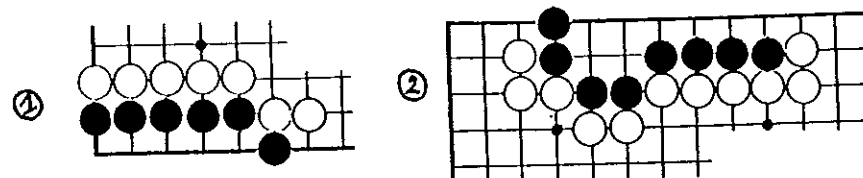
Et l'image d'un homme qui regarde le go-ban en souriant.

Deuxième partie, Marc, Pierre, Guy et Frank se réunissent. Pierre fait rapport de la préparation du Congrès Européen (plus d'information dans notre prochain numéro), Marc de celle du tournoi de Bruxelles. Notre prochain numéro contiendra un compte-rendu de ce tournoi.

Le Belgo est confié à ses nouveaux rédacteurs.

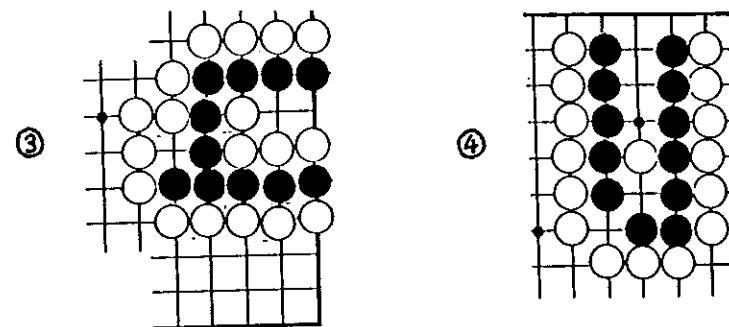
On soupçonne que la campagne pour les élections et les règlements de compte de février 1990 a déjà commencé, mais ce n'est qu'un sentiment. D'ici là, il y a du pain sur la planche.

Pas de problèmes originaux cette fois, nos reporters étaient en vacances. Nous essaierons de faire une moisson de situations douloureuses au tournoi de Bruxelles et nous attendons vos suggestions. Naturellement, tous les niveaux sont les bienvenus. En attendant, voici quelques extraits des meilleurs revues et livres.



Problème 1  
Quel est le statut du groupe noir ?

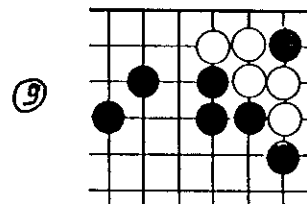
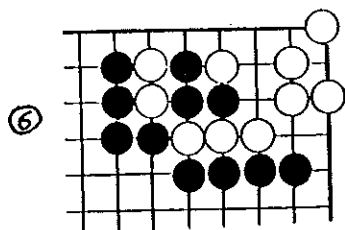
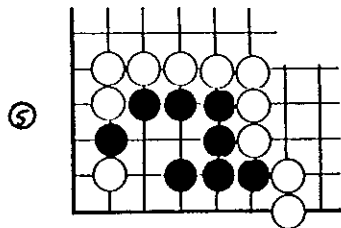
Problème 2  
Même question.



Problème 3  
Blanc joue et tue.  
Ce problème provient de Life and Death, Davies, Elementary Go Serie vol 4.

Problème 4  
8-10 Kuy.  
Blanc joue. (Maeda, Dictionnaire de Tsùme-Go, Vol 1)





Problème 5

5-7 Kuy.

Noir joue. Même source que le problème 4.

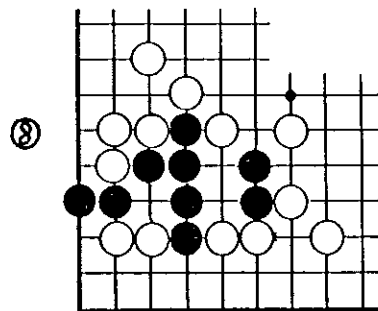
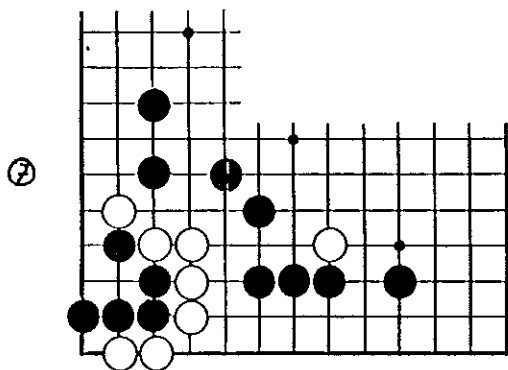
Probleme 9

I Dan

Noir joue. (Maeda, Dictionnaire de Tsume-Go, Vol 3)

Problème 6-7-8

Dans chaque numéro de sa revue (paraît 6 fois par an), la fédération Néerlandaise de Go propose trois problèmes. Vous recevez 5 points pour l'envoi de vos solutions (à titre d'encouragement), 10 points pour la solution exacte du premier (le plus facile), 5 points pour la solution exacte du second, 2 points pour la solution exacte du troisième (le plus difficile). Ce système favorise les joueurs les plus faibles. Les points acquis sont cumulés et un prix est périodiquement offert au meilleur. En voici une série. C'est à noir de jouer.



Le but des articles repris sous ce titre est de vous tenir au courant des nouvelles publications relatives au go. La rédaction de Belgo conseille à la fédération de prendre un abonnement aux revues française et allemande afin d'augmenter notre documentation. Les rédacteurs sont eux-mêmes membres du Nederlandse GoBond et abonnés à Go World par l'intermédiaire de la fédération française. Hélas aucun belge n'a reçu à ce jour un exemplaire du Go World pour l'année 89, si bien que la revue de la fédération néerlandaise reste notre seule source.

GO : Tijdschrift van de Nederlandse GoBond  
verschijnt 6 maal per jaar, Septembre 1989.

A mon sens, cette revue est chaque fois une réussite.  
Au sommaire

- Le Congrès Européen de Go 1989 avec 4 parties dont une commentée par un pro chinois et un pro japonais.
- Interview de GuoJuan, Ve Dan professionnelle chinoise qui séjourne quelques temps aux Pays-Bas.
- Championnat Mondial Amateur, vu par le représentant Néerlandais.
- Compte-rendus et résultats partiels des tournois d'Utrecht, Leiden, Varsovie et Kiel.
- Et en rubrique, les nouvelles internationales, Tsume-go, Calendrier des tournois.

De plus, la revue annonce les publications suivantes :

- The Chinese Opening, Kato Masao, Ishi Press.
- Positional Judgement, Cho Chikun, Ishi Press.
- et le numéro d'été de Go Moon.

Beginnende go-spelers hebben het dikwijls moeilijk met de opening van het spel: er zijn zo ontzettend veel mogelijke zetten, en er juist die enkele goede uitpikken schijnt een onbegonnen werk. Toch: krijg je na een aantal partijen wel door dat je in het begin je stenen best verspreid over het ganse bord: eerst in de hoeken, nadien langs de randen. Na nog wat meer partijen begin je ook wat feeling te krijgen voor het al dan niet leefbaar zijn van groepen.

Voor spelers die zo ver zijn is dit artikel bedoeld. Na de openingszetten in de hoeken en langs de randen zit je immers weet met het probleem: wat is nu de beste zet? Er zijn natuurlijk weer een groot aantal mogelijkheden, maar om de keuze te vergemakkelijken kan je terugvallen op een aantal principes of richtlijnen. Zo is het een goed idee telkens je met de vraag zit 'Wat nu?' het hele bord eens in ogenschouw te nemen en te trachten te bepalen welke groep moet verdedigd worden, waar je kan aanvallen, enz.

Eén van de hierboven vernoemde principes die je hierbij kunnen helpen zegt dat je de tegenstander moet aanvallen op zo een manier dat je je eigen (potentieel) gebied vergroot. Natuurlijk zal er niet altijd een situatie op het bord liggen waarbij je dit principe kan toepassen, maar het lóont wel de moeite om er naar uit te kijken.

Bekijken we als voorbeeld de partij in figuur 1. De schermutselingen in de linker bovenhoek zijn juist afgelopen. Nadat wit x gespeeld heeft, leeft zijn groep, en zwart heeft nu het initiatief. Waar zal hij spelen?

Zwart overziet de toestand en bemerkt dat er twee zwakke groepen op het bord staan. De zwarte + stenen hebben geen plaats om twee ogen te maken langs de rand en zijn ook nog niet verbonden met de zwarte groep boven. De tweede zwakke groep wordt gevormd door de witte + stenen die geklemd zitten tussen de zwarte gemerkte stenen.

Zwart : K. Helmers, 8 kyu  
 Wit : F. Segers, 6 kyu

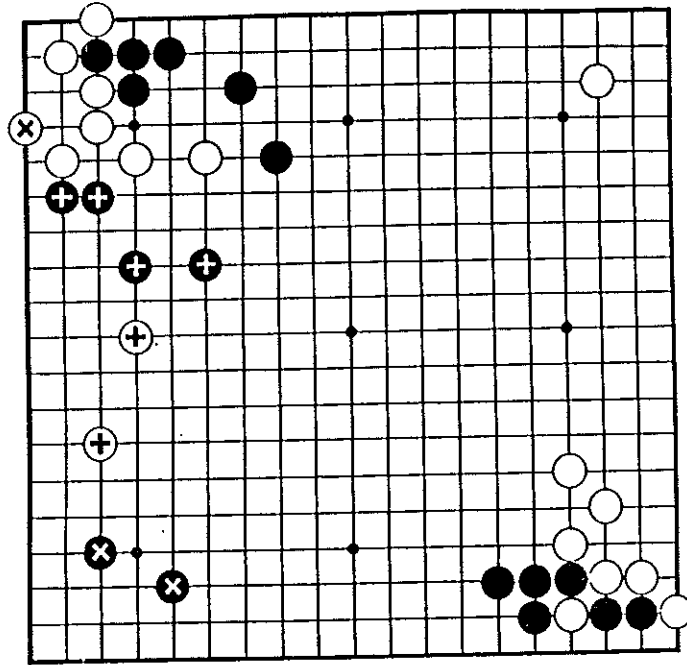
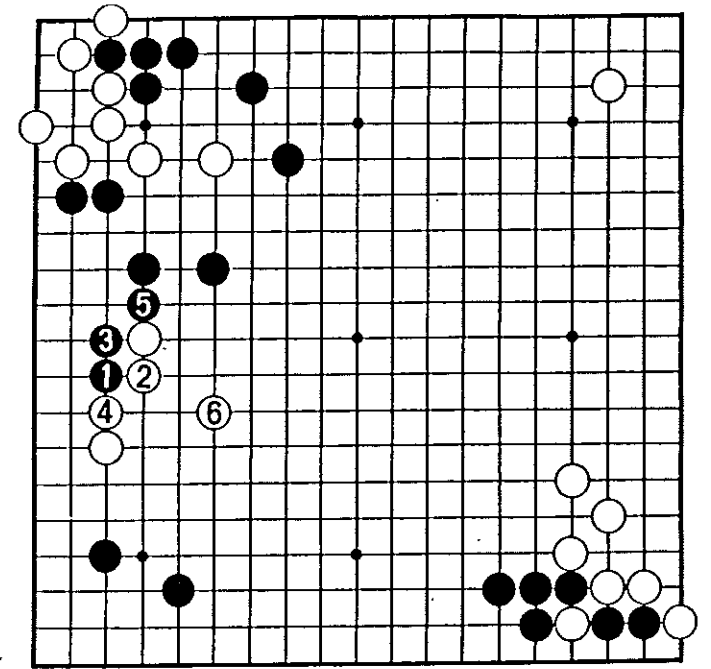
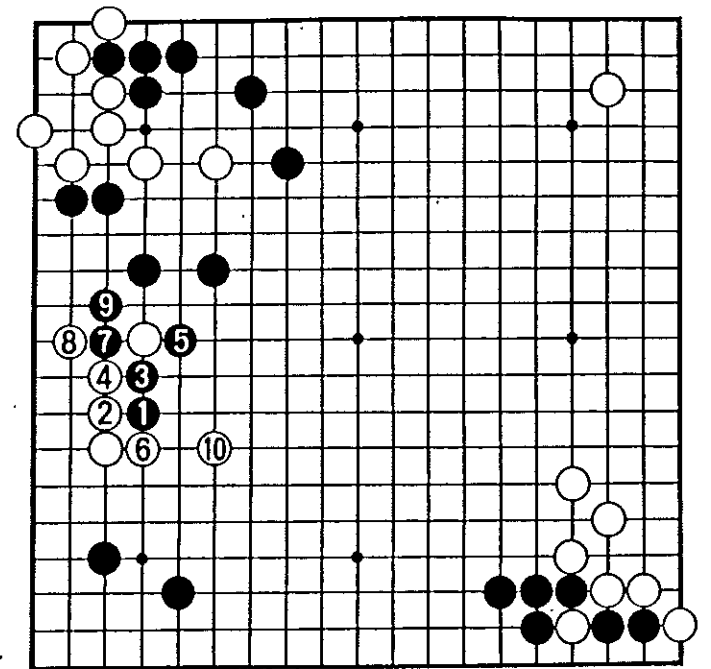


Fig. 1

Het lijkt dus een goed idee die twee witte stenen aan te vallen, maar hoe gebeurt dat het best? Een eerste mogelijkheid biedt diagram 1. Met 1 onttrekt zwart de oogruimte langs de rand van de witte groep. Maar na het vervolg tot 5, ontsnapt wit met 6 naar het centrum, en zwarts enige winst is wat gebied langs de rand. Een andere manier om de witte groep aan te vallen zien we in diagram 2. Maar de voortzetting in dit diagram is nog slechter voor zwart dan deze in het vorige diagram.



DiA. 1



DiA. 2

Figuur 2. In de partij besluit zwart aan twee zaken tegelijkertijd te werken. Met 1 versterkt hij zijn eigen zwakke groep en begint de witte stenen verder te omsingelen. Zwart 3 past het hierboven gestelde principe toe: het dreigt de witte groep helemaal in te sluiten met een zet op 5 én het vergroot het zwarte gebied aan de onderrand. Wit 4 was daarom misschien beter zelf op 5 of daarboven gespeeld. Na 5 is de toegang tot het centrum voor wit afgesloten en nu wordt een aanval zoals in diagram 1 of 2 wel gevaarlijk. Wit moet dus met de zetten 6-12 gaan leven, maar versterkt hierdoor zowel de zwarte hoek als de zwarte groep boven.

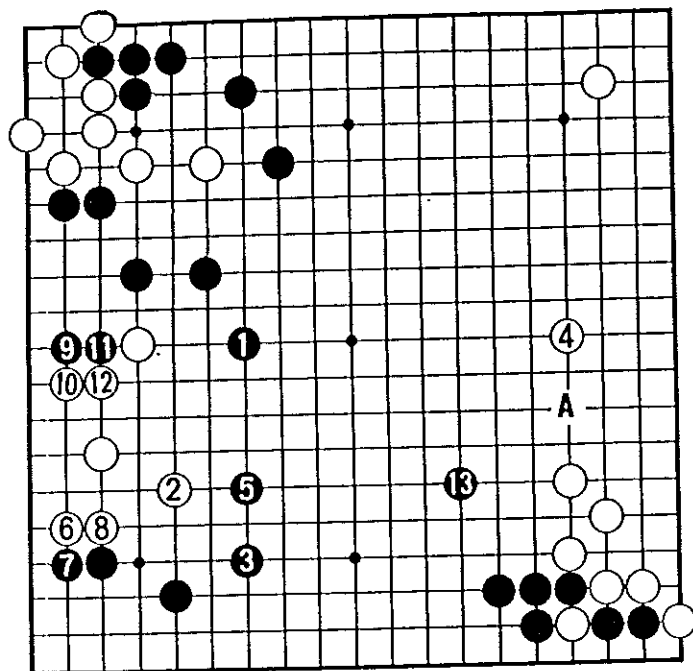
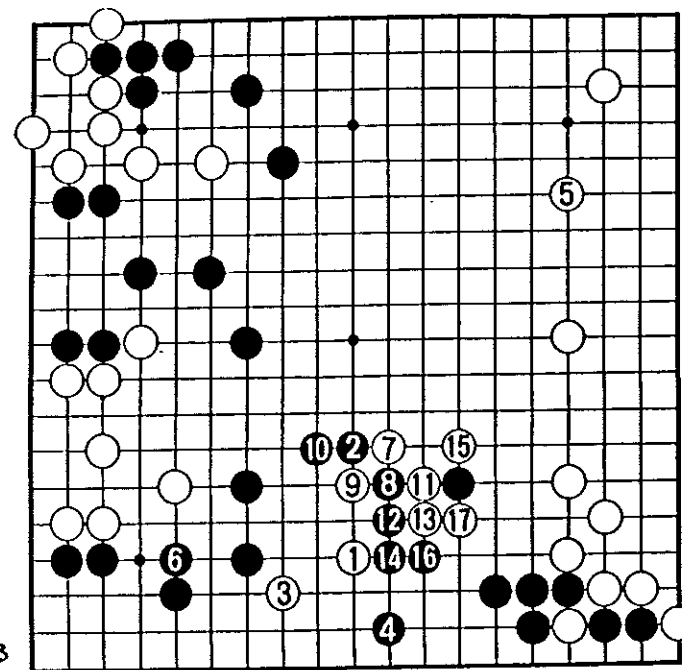


Fig. 2

Bovendien behoudt zwart het initiatief om met 13 een groot moyo aan de onderrand af te bakenen. Na 13 kan hij er bovendien aan denken later op A binnen te vallen. Ter illustratie van de efficiëntie van de zwarte strategie volgt in diagram 3 nog het vervolg van de partij. Wit probeert een invasie in het zwarte gebied, maar lukt daar maar zeer gedeeltelijk in.



dia. 3

Om het principe 'gebied maken terwijl je aanvalt' verder te illustreren volgen hier nog twee voorbeelden uit 'Attack and defense' van Ishida en Davies (1). In figuur 3 is de vraag hoe wit de zwarte groep het best aanvalt, met A of met B. Het goede antwoord zie je in diagram 4. Met 1 valt wit de zwarte groep langs de goede richting aan. Het is niet de bedoeling de zwarte groep te doden, maar het witte centrum uit te breiden door de zwarte groep te bedreigen. Na een mogelijke voortzetting tot 9 krijgt wit een groot centrum.

Wit 1 in diagram 5 is verkeerd. Het belet zwart misschien wel om twee ogen te maken langs de rand, maar wit heeft geen reële kans om de zwarte groep te vangen. Zwart speelt 2 en dreigt daarna op a te spelen. Nadien ontsnapt hij met 4 naar het centrum. Door 1 te spelen verknoeit wit zo zijn centrale moyo.

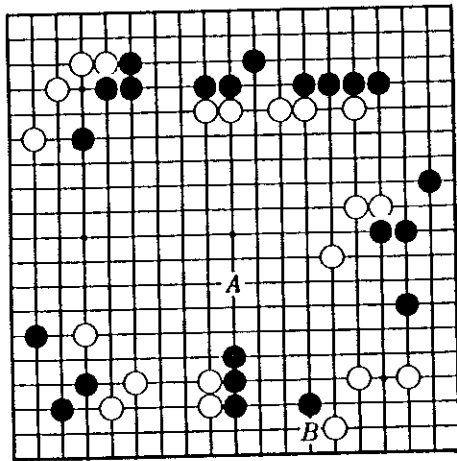


Fig. 3

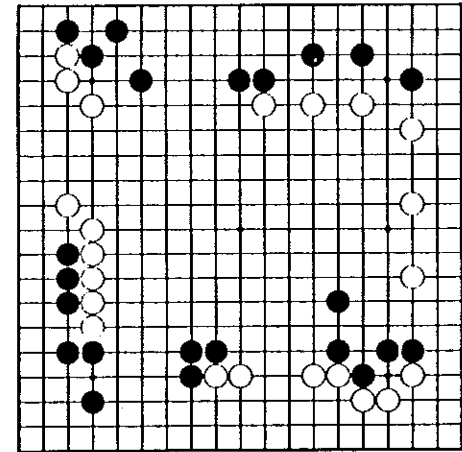
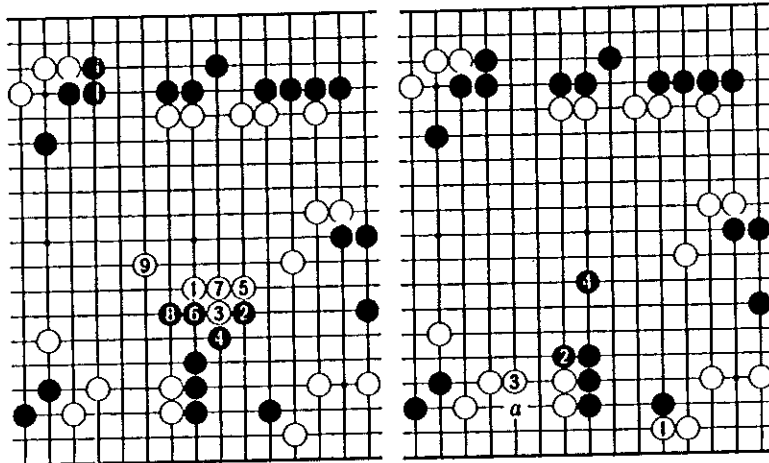
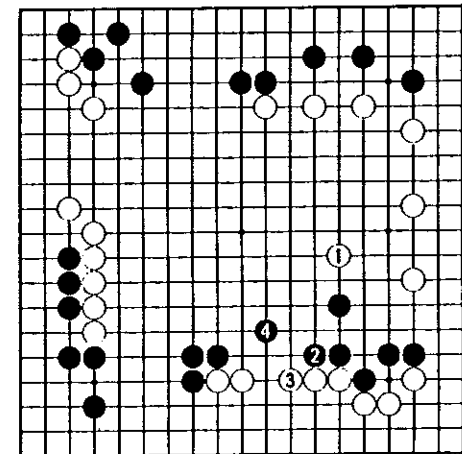


Fig. 4



Dia. 4

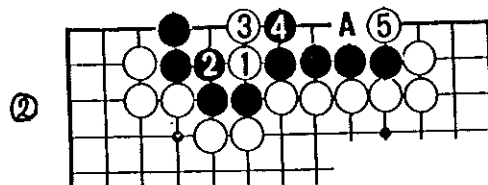
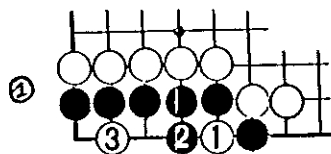
Dia. 5



Dia. 6

Probeer nu zelf eens uit te vinden hoe wit in figuur 4 het best de zwarte groep rechts onder aanvalt.  
 Diagram 6. Wit 1 is de goede zet. Hiermee bouwt wit aan zijn centrum moyo, terwijl hij zwart dwingt zijn groepen te verbinden met 2 en 4, zetten die weinig territoriale waarde hebben.

(1) ISHIDA, A. en DAVIES, J. Attack and defense. Elementary Go Series, vol. 5. Tokyo, 1980.



## Problème 1

Blanc peut tuer, noir peut vivre.

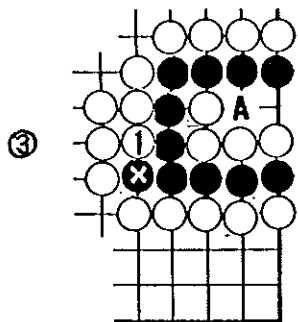
Si blanc joue en 1, il crée un faux oeil et réduit le groupe noir à une forme instable en trois.

Si noir joue le premier, il jouera également en 1 pour faire vivre son groupe en lui donnant une forme en quatre vivante. Le point de votre adversaire est souvent le votre.

## Problème 2

Blanc peut tuer, Noir peut vivre.

Quand blanc joue en 1, noir doit connecter pour sauver ses deux pierres mais il ne peut faire un second oeil en jouant en A car les 6 pierres n'auraient alors qu'une liberté.



## Problème 3

Après blanc 1,

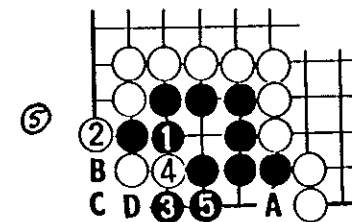
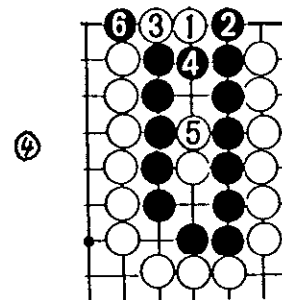
noir ne peut plus menacer le groupe intérieur blanc sans se mettre en atari.

Si c'est à noir de jouer, il peut prendre le groupe intérieur blanc et faire ainsi une forme vivante.

En fait, ce problème (classique!) vient d'une partie à deux pierres. A la fin de la partie, nous 'remplissons les damés' et mon partenaire me donne une victoire de deux points en jouant la pierre marquée.

le deuxième damé (on peut rêver),

le groupe en jouant en A.



## Problème 4

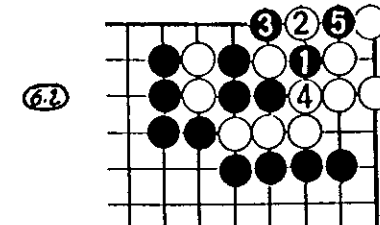
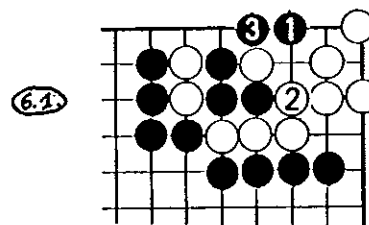
En fait, une variante du problème 1

Le plaisir consiste à réduire la forme en quatre à un seul oeil et de créer un faux oeil le long du bord. Blanc joue son coup 7 en 3.

## Problème 5

Le premier oeil est clairement dessiné.

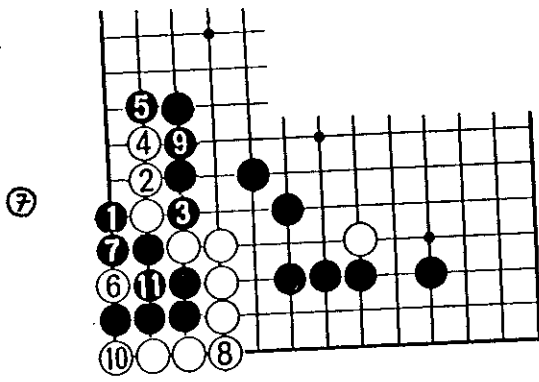
Après le diagramme, A et B sont mis. Si blanc joue en A, Noir B, blanc C, noir D pour le deuxième oeil.



## Problème 6

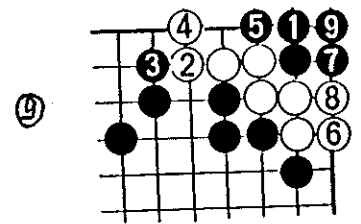
Dia 6.1 : noir 1 menace de couper blanc ou de se relier le long du bord.

Dia 6.2 : Blanc réussit à créer un ko en réponse à l'atari 1 de noir. De même si noir joue 1 en 3.

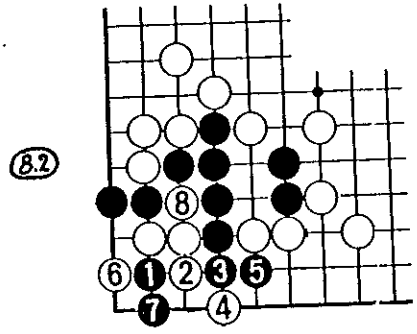
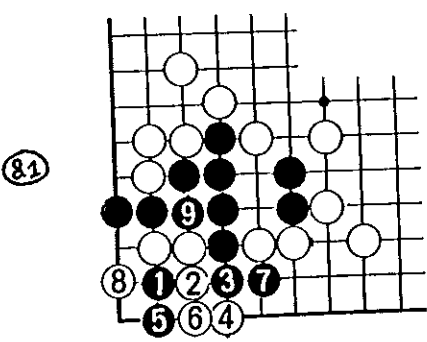


Problème 7

Voici la manière facile. Après 1, noir peut se relier par le bord ou couper en 3. Noir peut aussi vivre en jouant 1 en 3. Essayez.



Problème 9  
Félicitations.



Problème 8

Dia 8.1 : Après 1, il est important que noir joue en 5 après blanc 4. Le groupe blanc encerclé forme les yeux noirs.

Dia 8.2 : Si noir joue son coup 5 au mauvais endroit, blanc a le temps de couper en 8.