

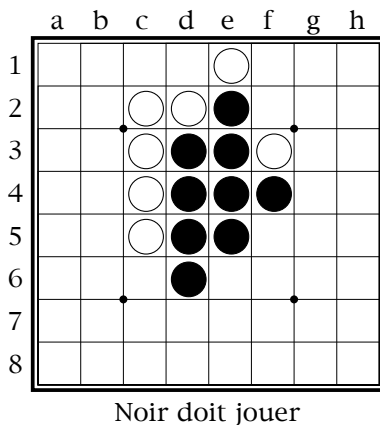
# Initiation

## Bévues sur les bords

par Frédéric Auzende

Quand on débute et qu'on se refuse à bétonner sur les quatre bords (ce qui, en soi, me paraît un choix plutôt salubre), un scénario courant est le suivant : on joue un coup approximatif sur un bord, puis, après la réponse, on se rend compte qu'on ne peut reprendre sans retourner trop de pions ; si on le fait quand même, on se retrouve avec beaucoup d'influence ; si on joue ailleurs, c'est souvent pire car on laisse le bord (et un temps) à l'adversaire, avec parfois la possibilité de jouer un ou deux coups supplémentaires dessus. Nous en verrons une illustration dans la suite.

Plus généralement, il est très facile de perdre une partie sur les bords. Voici quelques autres boulettes à éviter :

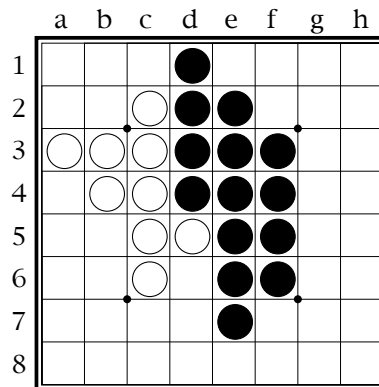


Noir doit jouer

On obtient la position ci-dessus par une suite classique de l'ouverture Inoue (c4 e3 f4 c5 d6 f3 d3 c2 e2 c3 d2 e1). Ici Noir peut être tenté de laisser le bord à Blanc avec 13.d1, qui retourne peu. Ce serait pourtant une grosse erreur : non seulement Blanc jouera tranquillement 14.c1 (il ne retourne rien sur la diagonale c1-h6) puis plus tard f1, gagnant deux temps, mais en plus Noir ne peut plus jouer f2 sans donner encore un temps à Blanc en g1. La meilleure défense consiste alors à supprimer momentanément l'accès blanc en f1 avec 15.b5 mais la partie est déjà compromise. Dans la position du diagramme ci-dessus, il est au

contraire souhaitable de défendre le bord avec 13.c1, b1 pouvant suivre en cours de partie.

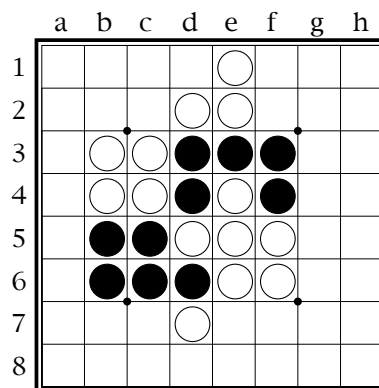
Voici un autre exemple du même style, tiré de mon premier tournoi :



Blanc doit jouer

J'avais les blancs et j'étais assez mal, quand j'ai abrégé mon calvaire en jouant 20.e1. Noir reprend avec 21.f1 et non seulement je dois ouvrir à l'est, mais j'ai donné deux coups tranquilles à Noir en c1 puis b1, puisqu'il n'y a pas de pion noir sur la colonne c. On voit l'importance d'un choix précis de réponse sur le bord : sur 20.f1, la situation était moins catastrophique. Le coup 20.e1 aurait été correct si j'avais eu ensuite accès en c1 : e1 f1 c1 b1 et Noir n'a gagné qu'un temps sur le bord.

Passons à un troisième exemple :

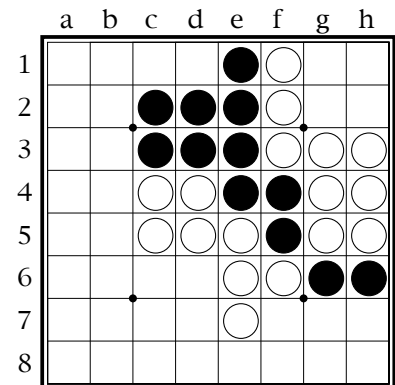


Noir doit jouer

Blanc vient de jouer 20.e1. Si Noir réplique 21.c1, Blanc joue en d1 ; si maintenant Noir joue 23.f1,

il retourne d3 et e2, s'interdisant l'accès en f2 et donnant un coup tranquille à Blanc en c2. D'autre part, si Noir préfère jouer 21.d1, Blanc reprend le bord en c1 et gagne un temps en f1 : Blanc, qui conserve en plus son coup tranquille en c2, aura finalement joué trois coups sur le bord contre un pour Noir ! Le coup 21.f1 est meilleur (après 22.g1 d1 c1, Blanc a pris un bord de cinq) mais laisse 22.c2. Cela dit, la bonne réponse n'est pas sur le bord (jouer soi-même 21.c2 est le meilleur moyen d'empêcher Blanc d'y jouer) ; quand il n'y a pas de véritable menace de bétonnage, il n'est donc pas nécessaire de se précipiter.

Examinons à présent une quatrième position :



Blanc doit jouer

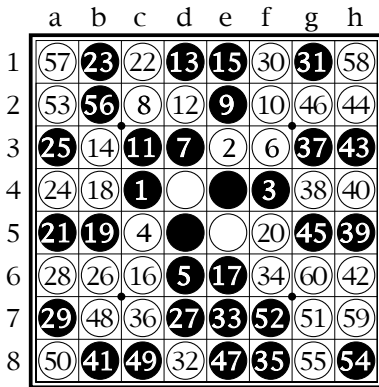
C'est Blanc qui avait joué le premier sur le bord (avec 12.h5) ; Noir avait répondu en h4 puis Blanc avait repris deux coups plus tard en h3. Noir avait ensuite joué h6 lui-même afin de ne pas laisser Blanc gagner trop de temps.

Dans la position ci-dessus, chacun des deux adversaires a donc joué deux fois sur le bord. Il est clair que Blanc, mal parti, souhaiterait économiser, d'où la tentation de jouer en f7. Mais alors Noir répond en h2 puis jouera h7 quand il le voudra, gagnant deux temps sur un bord que Blanc avait attaqué en premier.

Une règle simpliste consisterait donc à dire que, lorsqu'on joue en premier sur un bord (quand on dé-

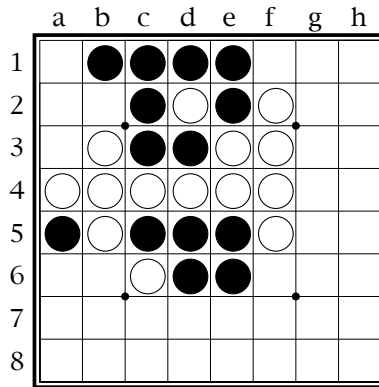
bute, cela arrive souvent), il faut être sûr d'y jouer au moins autant de coups que l'adversaire, afin de compenser l'influence (même temporaire) créée par les pions du bord et du prébord. Le moyen le plus simple d'y parvenir est de reprendre, ce qui permet en outre d'éviter de se faire bétonner ; cependant, il vaut mieux que cela se traduise par un gain net de temps, toujours à cause de l'influence. Reprendre ou non un bord est donc une question d'équilibre.

En voici une illustration :



Auzende 12-52 Andriani

La prise du bord nord est justifiée : Noir y jouera quatre fois et Blanc seulement deux.



Après 24.a4

En revanche, je n'aurais pas dû reprendre le bord ouest au coup 25 : avec 25.a3, Noir prend trop d'influence sans compensation suffisante en terme de temps, car 26.b6 pourrit a6, et c'est sans doute Blanc qui finira par y jouer. Après une seconde erreur au coup 27, Noir se retrouve assez mal (il doit ouvrir ou prendre un bord de cinq après 28.a6).

Que doit faire Noir ?

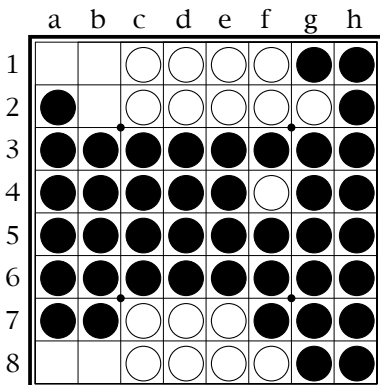
Jouer à l'est détruit la frontière blanche, et retourner c6 en jouant c7 laisse à Blanc la possibilité d'enchaîner a6 et b6, ou bien de jouer f6. Rappelons-nous aussi notre règle simpliste : ne pas laisser l'adversaire gagner de temps sur un bord où on a joué en premier. Bref, il vaut mieux répondre 25.a6 ; en effet, 26.a7 serait suivi de 27.b6 et le coup f6 est pourri pour Blanc, qui doit ouvrir alors qu'il a beaucoup d'influence à cause de ses deux murs parallèles ; sur 26.b6, Noir peut alors reprendre en a3 car il disposera cette fois-ci d'un temps supplémentaire en a7, et f6 n'est toujours pas bon pour Blanc. Dans le premier cas, Noir laisse le bord mais n'y a pas perdu de temps (il peut même jouer plus tard un coup d'attente en a2) ; dans le second (à mon avis meilleur pour Blanc), il compense en partie l'influence des deux bords par un gain global de trois temps.

## Problèmes Jouez-les tous !

par Marc Tastet

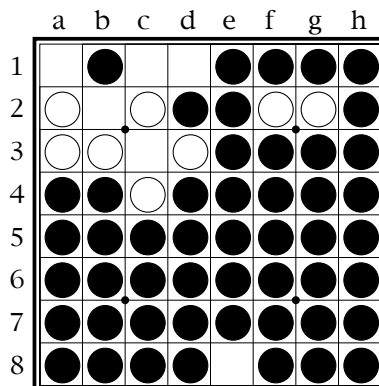
Dans les trois problèmes ci-dessous, vous devez trouver une suite qui permette à Noir de terminer la partie en jouant tous les coups jusqu'à la fin.

Le premier problème, tiré d'une partie réelle est assez facile puisqu'il admet même deux solutions. Je vous laisse les chercher. Essayez de trouver les deux avant de jouer quoi que ce soit.



Noir ne laisse pas Blanc jouer

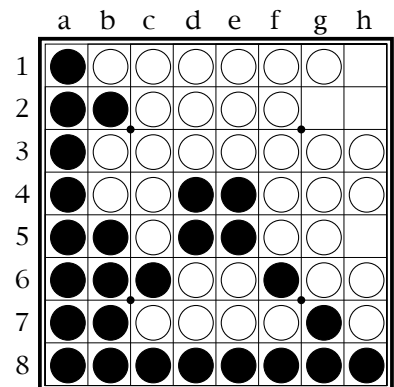
Le deuxième est plus difficile et il n'admet qu'une seule solution. Précisons que, comme dans le problème précédent, la solution est une suite optimale.



Noir ne laisse pas Blanc jouer

Enfin le dernier problème est inspiré d'une partie réelle qui rappellera peut-être quelque chose à certains participants du dernier championnat de France des Clubs.

Noir doit cette fois tout jouer et tout remplir. Une seule solution.



Noir joue les 4 derniers

### Solutions

À ne pas lire avant d'avoir cherché.

1. b2 ps b1 ps b8 ou b2 ps b8 ps b1 et il reste deux cases vides.
2. c3 ps a1 ps b2 et il reste trois cases vides.
3. h1 ps h5 ps h2 ps g2.