

Itinéraire d'un maître de GO

Chefs-d'œuvre de Chô Chikun

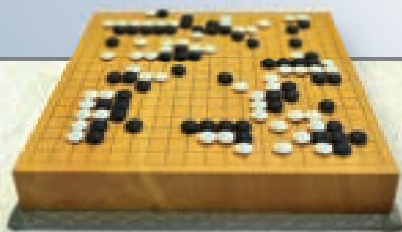
Coup du destin

Traduit du japonais par :

Motoki Noguchi et Toru Imamura

Après avoir conservé le Meijin cinq années consécutives et s'être imposé indiscutablement au sommet du monde du go, Chô traverse alors une série d'épreuves. Il doit d'abord s'incliner face à Kobayashi Kôichi, son rival depuis l'enfance, lors du Meijin. Ce dernier devient également son challenger pour le Kisei et menace son dernier titre. Juste avant la finale de ce tournoi, Chô est victime d'un grave accident de voiture. Hospitalisé pour des fractures complexes, seuls son cerveau et sa main droite sont indemnes. Malgré l'interdiction du médecin, il décide d'affronter Kobayashi. De cette rencontre réalisée dans des conditions très difficiles naîtra une nouvelle et belle amitié.

La série des Chefs-d'œuvre de Chô Chikun, "Itinéraire d'un maître de go", retrace la carrière d'un champion à travers l'analyse de ses parties, joyaux du go japonais du 20e siècle.



ISBN 978 2 955115732

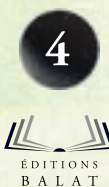


9 782955 115732

Prix : 18,90€

Chô Chikun
Kobori Keiji

Coup du destin



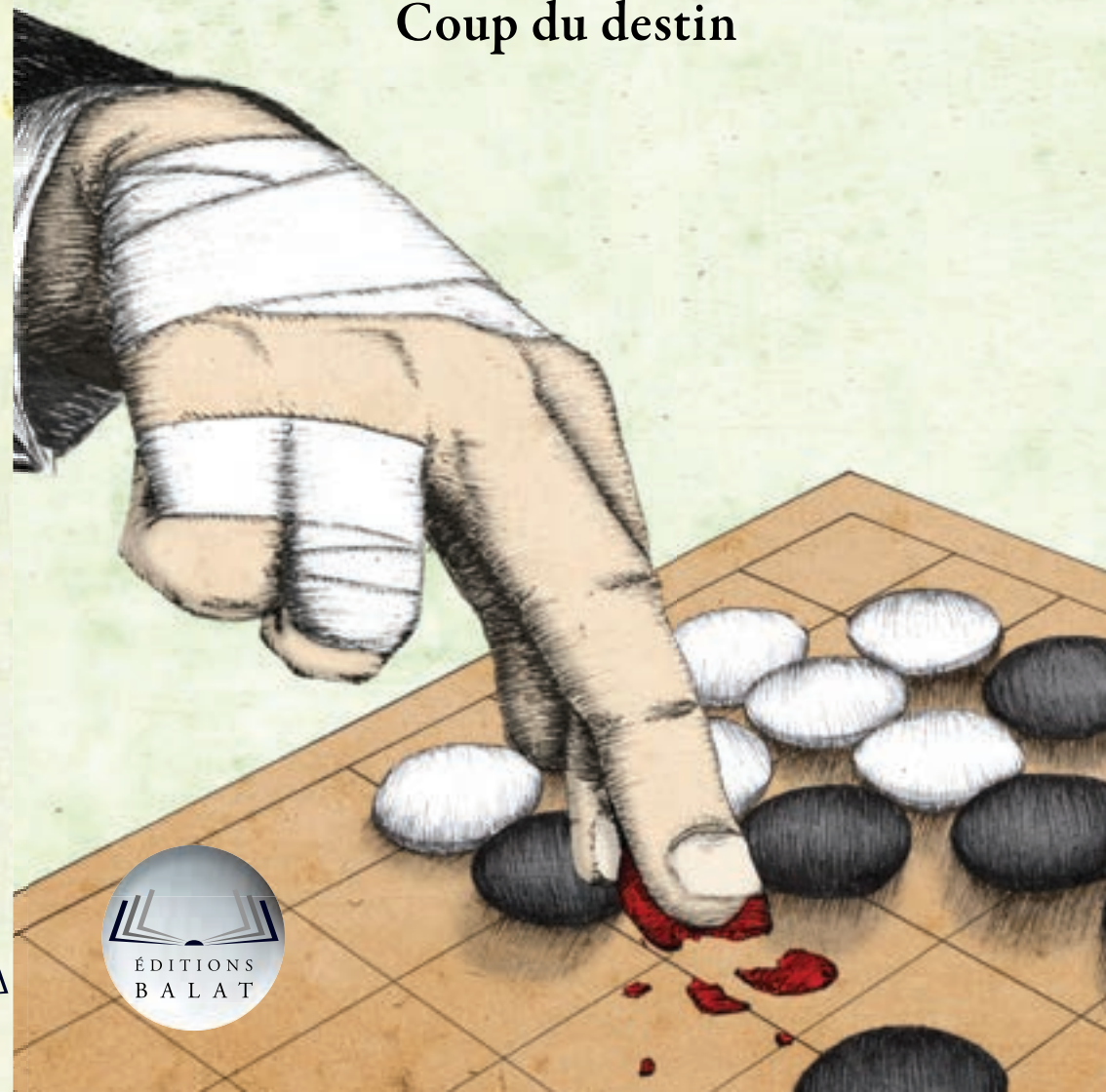
Chô Chikun

Kobori Keiji

Itinéraire d'un maître de GO

趙治勲

Coup du destin



© 2014 Kobori Keiji & Chô Chikun

Le livre original a été publié au Japon en 1993 sous le titre de *Chô Chikun kessakusen 2, Chôjô ni tatsu* chez Chikuma Shôbô.

Ce livre a été écrit dans sa version originale en japonais par Kobori Keiji & Chô Chikun.

Nous remercions la Maison d'édition Chikuma Shobô, JFC, Maître Chô Chikun, IGS Pandanet, Mme Naitô Yukiko, Mme Suzuki Kumiko de la Nihon Kiin, M.Mitsunaga Junzô, Seo Jeonghoon, Yoon Jinhoon, Maugein Imprimeurs, Alexis Beuve (Praxeo), Benjamin Hellouin de Ménibus, Wanda Ailloud, Chen Longteng, Gerlinde Avérous, Christophe Avérous, Pierre Audouard, le club de go de Grenoble et tous ceux qui ont contribué au financement participatif.

Mise en page Stéphane BALAT

Couverture dessin © Frédéric Masson-villot

Éditions BALAT

5 chemin des Noyers

38330 Saint Nazaire-Les-Eymes

Itinéraire d'un maître de GO

Chefs-d'œuvre de Chô Chikun

Coup du destin

Traduit du japonais par

Motoki Noguchi

Toru Imamura

Relecture

Martial Sauvadet

Dominique Cornuéjols

Stéphane Balat



ÉDITIONS
BALAT

Sommaire

Chapitre 5 : Les trois couronnes (1982-1984) (suite)

Partie 5 - Chô perd le titre Honinbô.....	9
Partie 6 - Troisième défi d'Ôtake au tournoi Meijin.....	25
Partie 7 - Quatrième victoire successive au Meijin.....	45
Partie 8 - Challenger le plus redoutable au tournoi Kisei.....	67
Partie 9 - Victoire chanceuse d'un demi point, Chô défend le Kisei.....	87
Partie 10 - Quatrième défi d'Ôtake Hideo.....	109
Partie 11 - Au pied du mur, Chô contre-attaque.....	113
Partie 12 - Cinquième victoire consécutive au Meijin.....	127

Chapitre 6 : La chute (1985-1986)

Partie 1 - Partie d'ouverture à Séoul.....	149
Partie 2 - Chô défend le Kisei de justesse.....	163
Partie 3 - L'arrivée du rival.....	183
Partie 4 - Fin de l'ère Meijin.....	199
Partie 5 - Finale après un grave accident.....	215
Partie 6 - Début de l'ère Kobayashi.....	235
Partie 7 - Rivaux du siècle.....	251

Postface : Histoire moderne du baduk.....	255
par Motoki Noguchi	

Chapitre 5

Les trois couronnes
(1982-1984)
(suite)

Partie 5

Chô perd le titre Honinbô suite à un retournement incroyable

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Rin Kaihô.**
(*Honinbô*) (9p)

Troisième partie de la finale du trente-huitième
tournoi *Honinbô*.

Partie jouée les 8 et 9 juin 1983.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne de 7,5 points.

Lieu : Grand hôtel Kôyô, Yunoyama-onsen, département
de Mie.

Grâce à sa victoire contre Fujisawa Shûkô, Chô détient simultanément les « trois couronnes », le *Kisei*, le *Meijin* et le *Honinbô*, exploit que personne n'avait jamais réalisé avant lui ⁽¹⁾. Avec le *Jûdan*, il possède même quatre titres sur sept. Tout seul au sommet, quel merveilleux paysage peut-il admirer ? Mais sa gloire est de courte durée. Juste après la finale du *Kisei*, il perd le titre *Jûdan* face à Katô Masao par un score de 2-3. Étonnamment, ses trois défaites sont toutes d'un demi-point ! C'est une des rares finales où Katô sort vainqueur face à sa bête noire.

Le tournoi *Honinbô* approche. Le challenger est le redoutable Rin Kaihô, qui a fini la ligue ex æquo avec Kobayashi Koichi, mais qui a battu ce dernier d'un demi-point lors du play-off. À l'issue de cette finale palpitante, Rin ravira finalement le titre à Chô et mettra fin à sa période des « trois couronnes » qui n'aura duré que cinq mois. Rin, après avoir perdu les trois premières rondes, gagnera les quatre suivantes : il renouvellera le « grand retournement » qu'il avait déjà réussi dix ans auparavant en 1973 au tournoi *Meijin*.

Chô, qui vient de remporter le *Kisei* de la même manière, répétera plus tard deux fois cette incroyable performance. Ce « grand retournement » ne sera réalisé que cinq fois au total, et seulement par ces deux personnes. Ce tour de force n'est-il réalisable que par les joueurs d'origine étrangère, et non par les Japonais ⁽²⁾ ?

⁽¹⁾ *Chô détiendra de nouveau les « trois couronnes » en 1997 et 1998. En 2013, Iyama Yûta deviendra, à 24 ans, le deuxième joueur à porter les trois plus grands titres japonais.*

⁽²⁾ *En 2008, Hane Naoki battra Takao Shinji lors de la finale du tournoi Honinbô en gagnant les quatre dernières parties après trois défaites consécutives. Il deviendra ainsi le premier joueur d'origine japonaise à réaliser le « grand retournement ». Quatre ans auparavant, Hane avait par ailleurs réussi un autre exploit sans précédent lors du tournoi Kisei contre Yamashita Keigo. Après avoir aligné trois victoires, il perdit les trois parties suivantes mais remporta finalement la dernière ronde grâce à son mental « de fer ».*

Cette supposition est bien sûr sans fondements. Ce qui est clair, c'est qu'afin de parvenir à renverser la vapeur lors d'une grande finale, il ne faut jamais baisser les bras même dans une extrême adversité. Il faut un esprit très combatif et de l'obstination pour décrocher la victoire : c'est sûrement là où Rin et Chô excellent. Combien de superbes spectacles nous ont-ils offerts ! Si l'on parle souvent de l'énorme importance de l'école Kitani, il faut également citer la lignée des trois plus grands joueurs étrangers, Go Seigen, Rin Kaihō et Chô Chikun. Sans eux, le go japonais moderne n'aurait jamais été aussi dynamique.

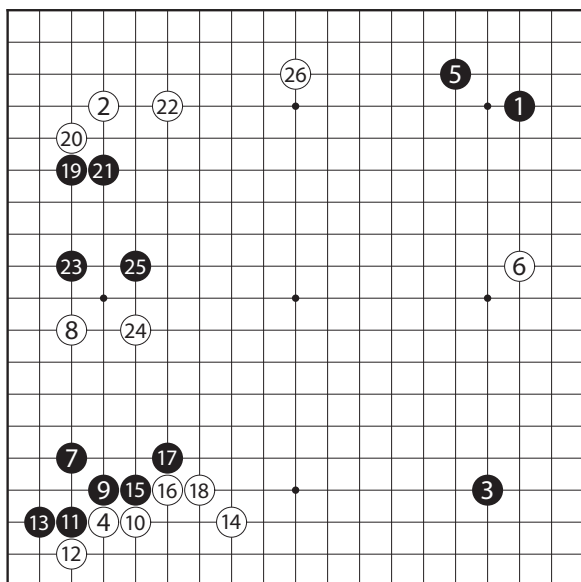
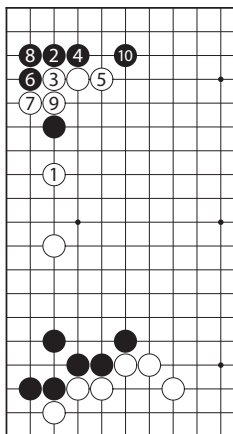


Fig. 1 (1-26)

Nos commentaires portent sur la troisième ronde de cette finale du tournoi *Honinbō*. Cette partie n'est pas une bonne partie pour Rin, mais le jeu de Chô avec Blanc est tout à fait remarquable. Le début de partie jusqu'à 19 est très fréquent. Chô aime bien varier son *fuseki*, mais il a sûrement dû beaucoup jouer cette ouverture tant avec Noir qu'avec Blanc.

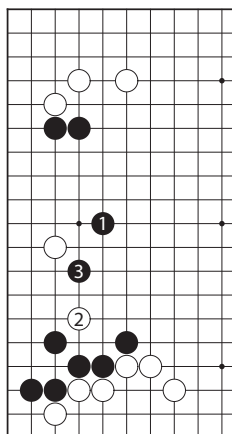
En réponse à l'approche en 19, Blanc choisit le *kōsumi-tsukeye* en 20.



Dia.1

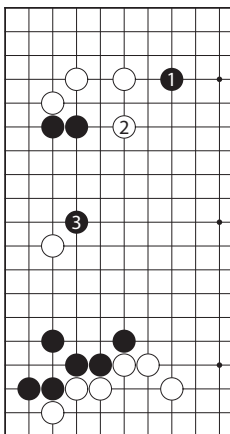
(Dia.1) Blanc peut également jouer la tenaille en 1. Noir s'installe dans le coin avec 2. Le résultat est équitable.

Chô préfère la séquence de la partie, qui permet de gagner d'abord des points dans le coin Nord-Ouest. Sa pierre 8 sur le bord est isolée, mais il peut compter sur sa technique de *sabaki* pour la renforcer. L'extension de Noir en 23 est standard, mais Kajiwara Takeo 9p propose d'autres idées.



Dia.2

(Dia.2) Il recommande un coup original sur la cinquième ligne en 1. Si Blanc attaque le point vital en 2, Noir met la pression sur Blanc avec le *keima* en 3.



Dia.3

(Dia.3) D'après Kajiwara, Noir pourrait également commencer par 1 pour induire la sortie en 3.

Chô tire son épingle du jeu

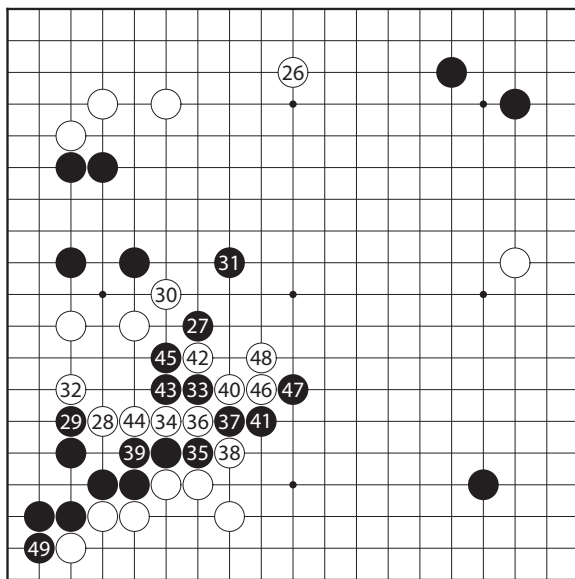
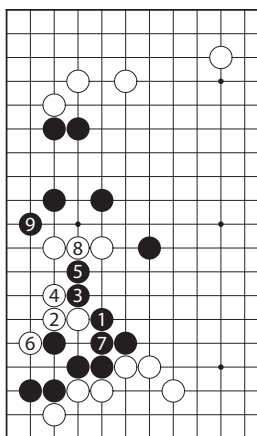


Fig.2 (26-49)

Chô étend tout de suite son influence avec 26, le gros point au Nord et laisse ses deux pierres sous l'offensive adverse avec le *bôshû* de Noir en 27. Elles paraissent à première vue en difficulté, mais il a préparé le coup 28. Il juge que cette attaque au point vital lui permettra de s'en sortir même dans cet environnement hostile (*sabaki*). Les deux joueurs se lancent dans un concours de lecture : la séquence qui s'ensuit nous offre un combat extraordinaire.

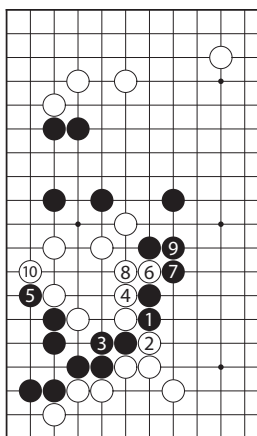
N29 semble le point vital à ne pas manquer.



Dia.4

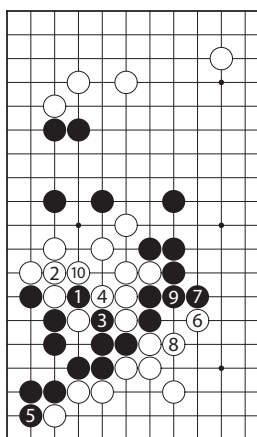
(Dia.4) Certains professionnels préconisent cependant la connexion en gueule de loup en 1. Blanc peut bloquer en 2, mais il n'est pas totalement stabilisé et Noir poursuit sévèrement son attaque avec 3 et 5. Il joue le *kosumi* sur la deuxième ligne en 9 pour ne pas donner de répit au groupe blanc. Cette stratégie extrêmement agressive est effectivement envisageable.

Blanc sort une fois en 30 avant de bloquer en 32. Il est impossible de créer une forme correcte sans ce coup. Noir enferme Blanc avec 33, mais sa forme est apparemment fragile. Chô tente immédiatement d'exploiter cette faiblesse avec le *tsuké* en 34. Noir recule une fois en 35 avant de bloquer en 37.



Dia.5

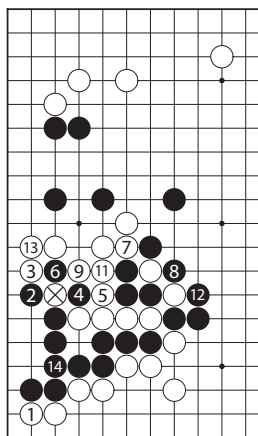
(Dia.5) N'est-il pas possible de fermer directement en 1 ? Dans ce cas Blanc joue d'abord l'*atari* en 2 avant de pousser en 4. Noir met la pression sur le groupe avec le *hane* en 5. Blanc crée des faiblesses à l'extérieur avec le *warikomi* en 6. Après la connexion en 9, Il bloque sur la deuxième ligne avec 10.



Dia.6 (suite du Dia.5)

(Dia.6) Quand Blanc joue l'*atari* en 4, Noir est obligé de vivre avec 5. Blanc échange d'abord 6 et 8 pour déformer Noir avant d'assurer à son tour sa vie avec 10. Noir ne tire aucun profit de cet échange.

Dans la partie, Blanc pousse en 36, puis coupe en 38 et 40. Dans cette position, l'*atari* en 42 induisant la connexion en 44 est un bon *tesuji*. Chacune de ses pierres est idéalement placée : « le *sabaki* se met à suivre le bon chemin », comme disent les professionnels dans leur jargon. Quand Blanc sort sa pierre au centre avec 46 et 48, Noir est obligé de tourner dans le coin en 49 pour vivre.



N10 : connexion en X

Dia.7

(Dia.7) Blanc ne doit pas se précipiter sur l'attaque du groupe noir avec 1. Noir n'est pas vivant même après la capture d'une pierre avec 4 et 6, mais Blanc, faute de libertés, ne peut pas le tuer.

Comment Blanc continuera-t-il la séquence de sauvetage de son groupe ? Ce *sabaki* est un moment crucial de la partie. Sakata Eio montrait autrefois pleinement son talent dans ce type de situation : Chô est également brillant dans de tels combats.

Il faut se méfier d'une défaite écrasante de Rin

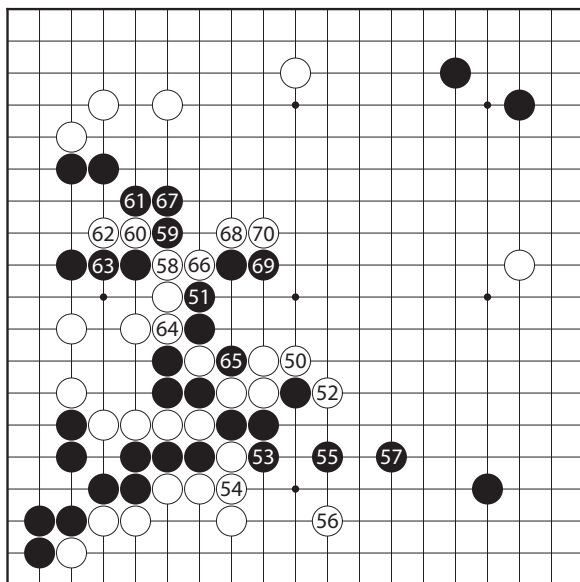
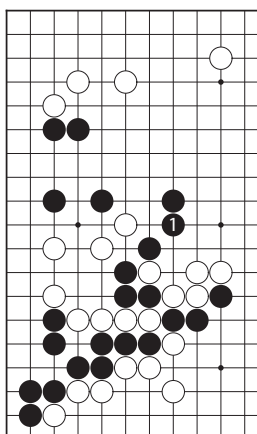


Fig.3 (50-70)

Chô tourne en 50 au centre. N51 est une erreur basique tout à fait inhabituelle dans le jeu de Rin.

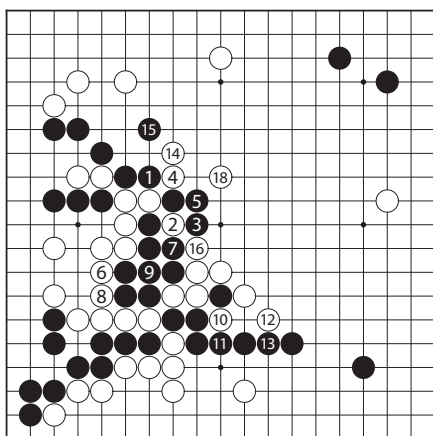


Dia.8

(Dia.8) Noir aurait dû jouer en 1. Ce coup aurait laissé beaucoup moins de faiblesses.

L'*atari* en 52 est très agréable. Noir doit fuir en jouant des *dame* avec 55 et 57, pendant que Blanc construit le bord Sud avec 56 en *sente*. Ensuite, Blanc sort en 58. Quand Noir tente d'enfermer le groupe avec 59, Blanc coupe d'abord en 60 ; après un sacrifice de deux pierres qui crée de l'*aji*, il échange 64 pour 65 avant de pousser en 66, sans jouer l'*atari*. Ne ressentez-vous pas une sensation extraordinaire après ces échanges ? L'harmonie du jeu de notre héros n'est-elle pas comparable à celle que l'on pourrait ressentir devant une belle peinture ?

Noir est obligé de connecter en 67. Blanc joue le *hane* en 68 et pousse en 70.



N17 : connexion en 2

Dia.9

(Dia.9) Chô a évidemment lu que Noir ne pouvait pas bloquer en 1 au lieu de jouer 67. Blanc coupe d'abord en 2 puis fait *atari* en 4. Il déforme le groupe adverse avec 6 et 8. Après une préparation en *sente* avec 10, 12, 14 et 16, il saute en 18 : avec ce coup, le groupe noir du centre est capturé.

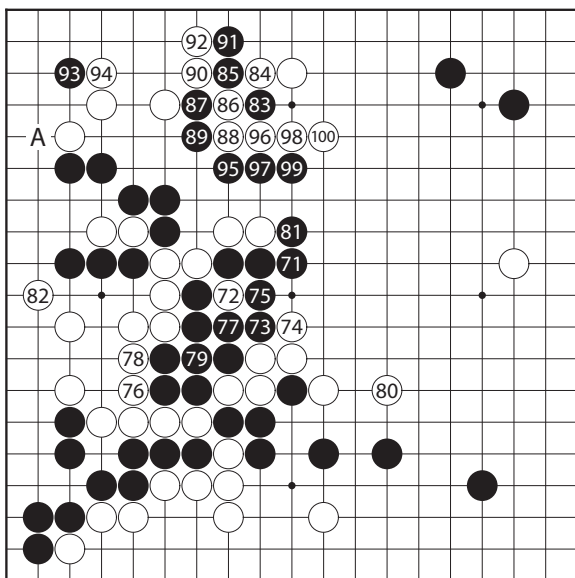
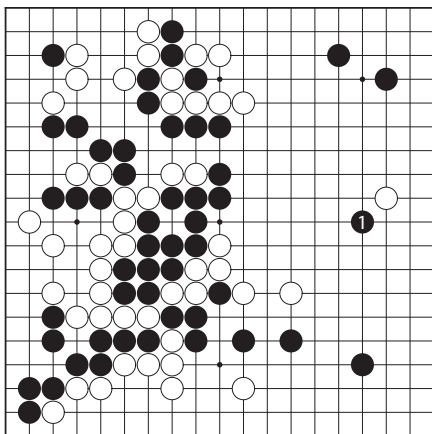


Fig.4 (71-100)

Quand Noir avance en 71, la coupe en 72 est un sacrifice habile qui permet de déformer les pierres noires. Blanc réalise un bel « essorage » (*shibori*) avec 74, 76 et 78. Il revient au centre avec 80 pour renforcer son groupe et pousse Noir à tourner en 81. Il joue ensuite le *kosumi* sur la deuxième ligne en 82. Ce dernier coup, très important en termes de points, assure la vie du groupe à l'Ouest et menace celle de son adversaire. Le jeu de Chô est magnifique dans ce *sabaki* : on peut pratiquement déclarer la victoire de Blanc à ce stade. Nous pouvons nous contenter d'un commentaire succinct pour la suite de la partie après N83. Dans la séquence au Nord, le seul profit que Noir a réalisé est l'échange de 93 pour 94. Après le *nobi* de Blanc en 100, Rin jouera immédiatement « A ». Mais ce coup n'est-il pas un peu trop mou ?



Dia.10

(Dia.10) Noir ne peut-il pas résister avec 1, viser une attaque des pierres blanches au centre tout en s'appuyant sur la pierre à l'Est ?

Rin, en choisissant « A », perd tranquillement la partie de 7,5 points. Mais il faut se méfier : cette défaite, écrasante à première vue, est loin de refléter sa force réelle.

Rin, le « monstre »

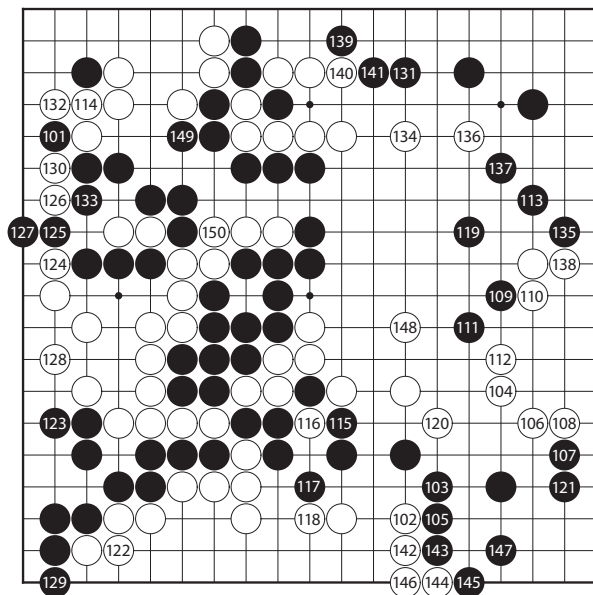
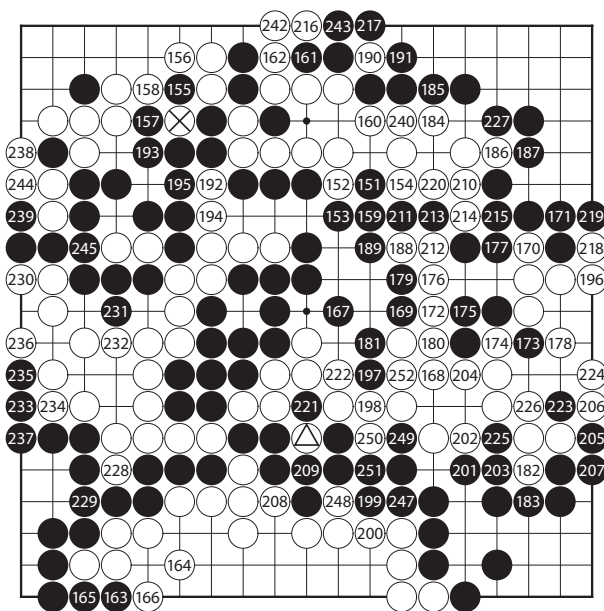


Fig.5 (101-150)



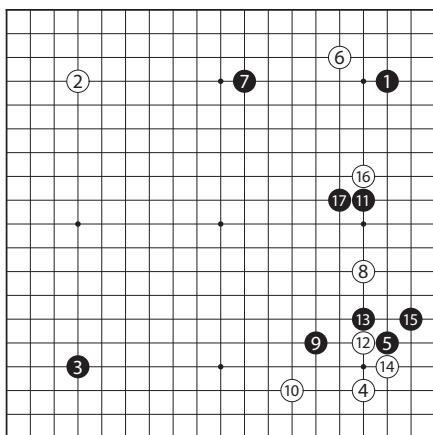
N241 : connexion
 en X,
 B246 : capture du $k\hat{o}$
 en Δ ,
 Blanc connecte le $k\hat{o}$
 en 221.

Fig.6 (151-252)

Comme je l'ai écrit plus haut, Chô a dû finalement s'incliner face à Rin avec ses défaites successives après la quatrième ronde. Il a compris plus que jamais que ce joueur affable et toujours souriant pouvait se transformer en un monstre devant le *goban*.

« Félicitations pour la victoire de Rin Sensei ! » Après sa défaite à la septième ronde, Chô s'est montré gai et a mis de l'ambiance. Il rigolait, riait de bon cœur avec tous. Derrière cette apparente bonne humeur, j'ai cependant senti la douleur et l'amertume du perdant. Il réagissait ainsi parce qu'il adorait Rin. Sa façon de parler et ses sourires étaient quelque peu artificiels même s'il s'efforçait de rester le plus naturel possible. Ce qui m'a le plus impressionné, c'est que Rin a conversé tout à fait normalement avec Chô et nous, comme si de rien n'était. J'ai réalisé ce jour-là que Rin appartenait bien au peuple Han et qu'il n'était ni Coréen, ni Japonais.

Quelques semaines plus tard, lors de la cérémonie de la remise du titre *Honinbô*, j'ai également assisté à une scène émouvante. Rin commençait le discours du vainqueur devant le public avec des phrases tout à fait ordinaires. Mais au bout de quelques mots, il dut s'interrompre. Une émotion très forte jaillit de son cœur comme une source, emportant avec elle tous les mots qu'il avait préparés. Aucune phrase ne peut résumer la profondeur des combats opposant ces deux joueurs.



Dia.11

(Dia.11) Septième partie. Blanc : Chô Chikun, Noir : Rin Kaihô, Noir gagne par abandon.

Voici le début de la septième et dernière ronde de cette finale. Le *nobi* en 17 de Rin est déjà le coup scellé. Seulement seize coups ont été posés le premier jour, c'est un record. Malgré le petit nombre de pierres jouées, les deux joueurs parviennent déjà à construire une situation d'une surprenante complexité. À travers ce *kifu*, ne peut-on pas apercevoir leur détermination dans cette ultime bataille ?

Partie 6

Troisième défi d'Ôtake au tournoi Meijin

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Ôtake Hideo.**
(*Meijin*) (Gosei)

Première partie de la finale du huitième tournoi
Meijin.

Partie jouée les 7 et 8 septembre 1983.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne de 1,5 point.

Lieu : Hanzawa Garden, Tôkyô.

Chô n'a pas l'air en forme, il perd successivement ses titres de *Jûdan* et de *Honinbô*. Ses résultats dans d'autres tournois ne sont guère brillants et, comparé aux autres années, il totalise plus de défaites. Alors qu'il ne lui reste plus que deux titres, le *Kisei* et le *Meijin*, il se décide à changer de rythme de vie. Il décline toute proposition de travail et s'enferme dans sa demeure à Toke, dans le département de Chiba, située à environ 70 km de la capitale. Il ne va à Tôkyô que pour jouer ses parties officielles. Les autres jours, il consacre ses matinées à l'étude de go et emploie le reste de ses journées à jouer au tennis ou à s'occuper de son jardin. Ceux ayant atteint le sommet doivent rapidement pressentir l'heure du déclin. Pour y résister, Chô tente de reconstituer sa réserve d'énergie d'autrefois.

Il affronte Ôtake Hideo à la finale du *Meijin* pour la deuxième année consécutive. C'est leur troisième rencontre à ce niveau du tournoi.

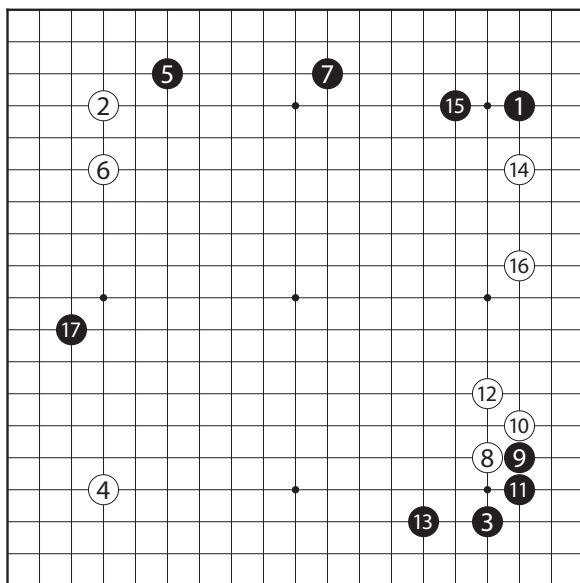


Fig. 1 (1-17)

Ôtake avec Noir déploie le *fuseki* de Honinbô Dôsaku (appelé communément le « mini-chinois »), une de ses ouvertures préférées, avec 5 et 7 au Nord. Blanc divise l'influence adverse avec 14 et 16 et Noir empêche la construction d'un gros *moyô* blanc avec 17.

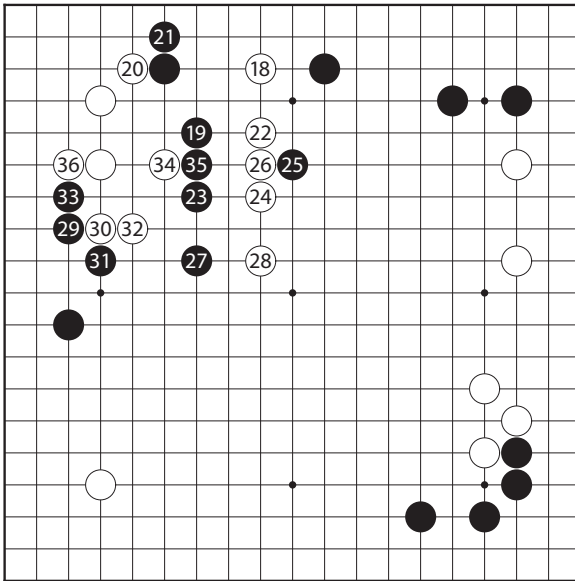
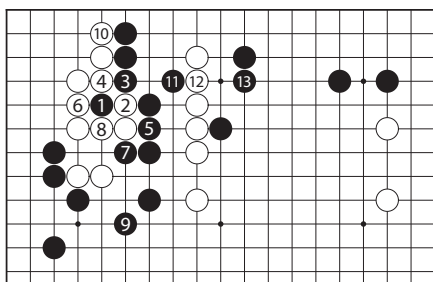


Fig. 2 (18-36)

Blanc lance un combat avec 18. Chacun se renforce en sortant vers le centre jusqu'à 28. Noir approche en 29 pour affaiblir le coin. Blanc se consolide avec le *tsuke* en 30, qui vise discrètement une contre-attaque. La connexion en 35 est déjà le coup scellé. La longue réflexion d'une heure et demie pour choisir ce coup a priori ordinaire révèle la grande motivation d'Ôtake.



Dia.1

(Dia.1) Il a sûrement dû réfléchir à d'autres coups, comme par exemple au *tobi* en 1. Blanc capture cette pierre avec 2 et 4, mais ce sacrifice permet à Noir de jouer la connexion en 5 en *sente*. Noir peut enfermer Blanc avec 9 et le forcer à se défendre avec 10. Il poursuit ensuite son attaque avec 11 et 13. Mais il est difficile de dire si cette séquence est vraiment meilleure que celle de la partie. Certains joueurs, après avoir longuement réfléchi, tendent à choisir une séquence qui sort de l'ordinaire, histoire de ne pas avoir gaspillé du temps de lecture pour rien, tandis que d'autres n'hésitent pas à revenir sur le premier coup « intuitif » qu'ils avaient considéré.

Invasion dans le coin, choix typique de Chô

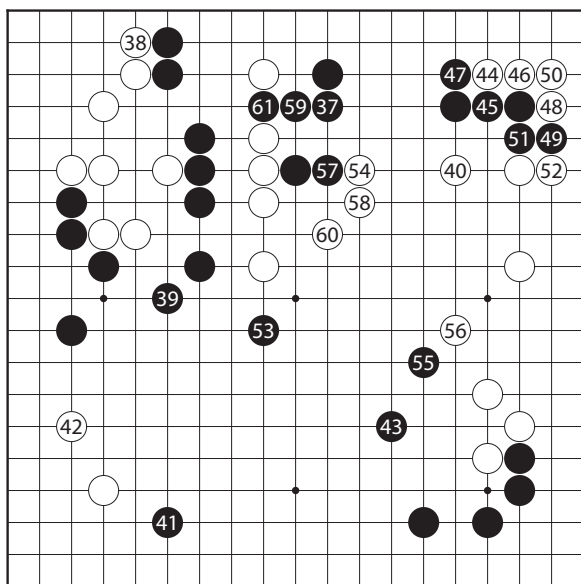
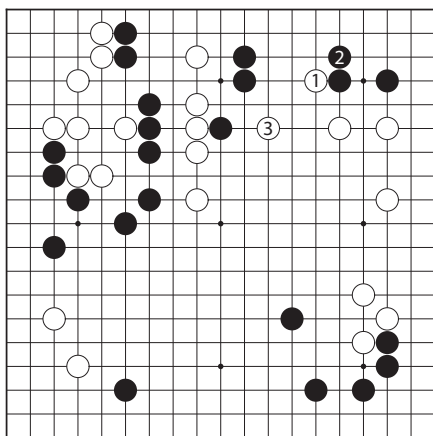


Fig.3 (37-61)

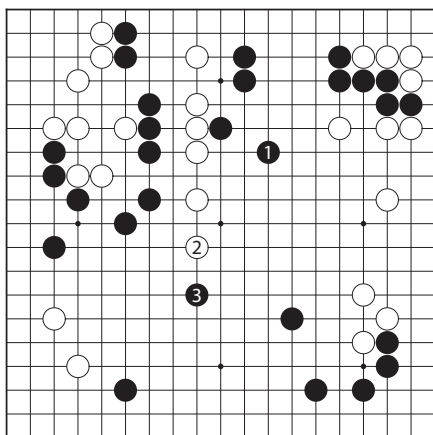
Noir monte en 37 pour mettre la pression sur les pierres blanches. Blanc stabilise son coin avec 38 et Noir se renforce aussi sans tarder avec 39. Le *tobi* de Blanc en 40 est également un bon point qui agrandit son influence. Noir, après avoir approché le coin blanc en 41, étend son *moyô* avec 43 tout en limitant celui de son adversaire. Dans cette position, Blanc envahit immédiatement au coin Nord-Est avec 44 : un coup très territorial typique de Chô Chikun. Mais les autres professionnels critiquent cette invasion, qui affaiblit ses propres pierres aux alentours.



Dia.2

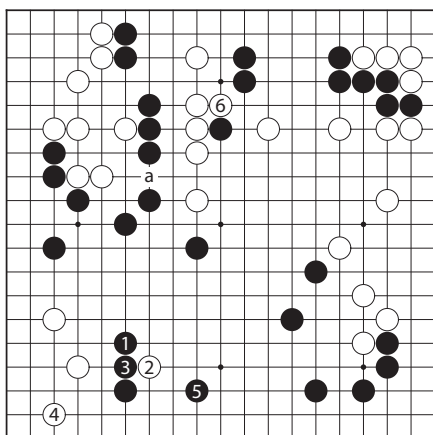
(Dia.2) Ils proposent plutôt le *tsuke* en 1. Si Noir descend en 2, Blanc joue 3 (54 de la partie) pour établir un semblant de connexion entre ses pierres à gauche et son *mo-yô*. Mais vous savez désormais que notre héros préfère gagner des points comme il l'a fait dans la partie, même si cela paraît parfois un peu abusif.

Ôtake tente immédiatement d'exploiter les faiblesses adverses avec le *bôshi* en 53. Quand Blanc se renforce avec 54, il forme un « nœud de bambou » avec 57 et 59 pour menacer simultanément deux coupes, 60 et 61. Blanc est obligé de se protéger au centre et d'abandonner sa pierre au Nord. Avec la capture en 61, Noir construit un territoire non négligeable et récupère la perte subie dans le coin : cela semble sanctionner la stratégie territoriale de Blanc. Mais le choix du challenger ne fait pas non plus l'unanimité parmi ses collègues professionnels.



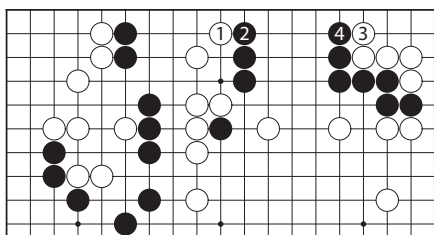
Dia.3

(Dia.3) Ishida Yoshio 9p propose le *keima* en 1. Si Blanc saute en 2, Noir joue le *bosshi* en 3. Cette stratégie accorde plus d'importance à la construction du *moyô* au Sud. L'influence noire est plus solide et plus facile à transformer en territoire avec 3 qu'avec le coup 53 de la partie. Mais Ôtake, un peu comme Chô, ne semble pas trop croire en général à la stratégie de *moyô* , même si la raison de cette méfiance est probablement différente entre les deux joueurs.



Dia.4

(Dia.4) Quant à Takemiya Masaki 9p, il recommande le *tobi* au Sud en 1. Blanc, après le *nozokji* en 2, défend modestement son coin avec le *keima* en 4. Noir s'étend en 5 et consolide son *moyô* . Cependant, dans cette position, B6 est, mine de rien, très gros. Avec ce renforcement, la menace du *warikomi* en « a » devient sérieuse.



Dia.5 (suite du Dia.4)

(Dia.5) De plus, si Blanc devient fort au centre, il peut jouer 1 et 3 en *sente* et menacer la vie même du groupe noir. On ne peut donc pas affirmer que la séquence du Dia.4 est meilleure que celle de la partie.

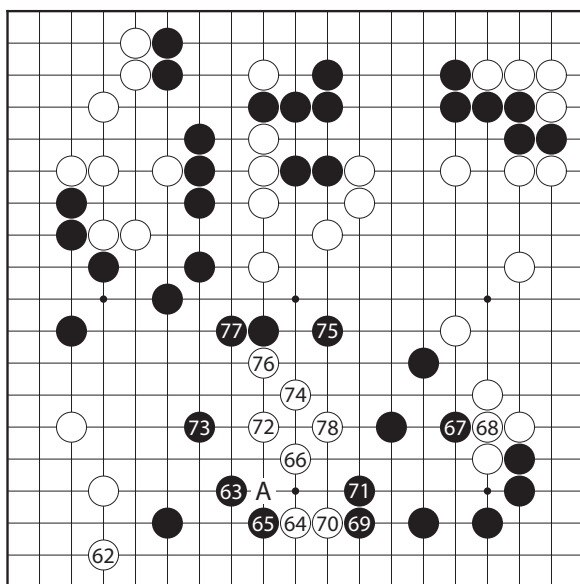
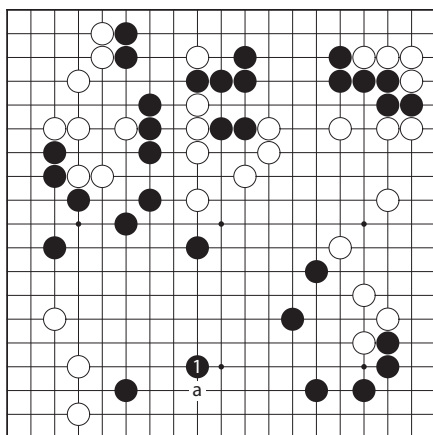


Fig.4 (62-78)

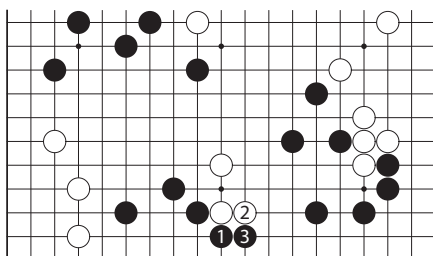
Quand Blanc protège son coin avec 62, le *keima* en 63 n'est pas optimal.



Dia.6

(Dia.6) Noir aurait dû choisir l'*ôgeima* en 1 ou l'extension en « a » pour mieux protéger sa zone d'influence.

L'invasion de Blanc en 64 constitue un très bon timing. Ôtake dira après la partie que 63 était le coup perdant. Ishida Yoshio met plutôt en cause l'approche en 69.



Dia.7

(Dia.7) Il prône le *hane* en 1 et 3 pour ne pas laisser Blanc se stabiliser rapidement.

La séquence allant de 66 jusqu'à 78 est impressionnante : avec quelle facilité Blanc parvient à créer ses yeux ! « A » étant *sente*, son groupe est pratiquement hors de danger. Au lieu du *tobi* en 75, Noir a envie d'enlever l'œil en 78 pour mettre davantage de pression, mais Blanc peut se connecter avec ses pierres amies du Nord. Le jeu que développe Chô dans cette séquence, cette habilité à créer deux yeux dans un tel environnement, nous rappelle le style de Sakata Eio à son apogée.

Gros échange pendant le byôyomi

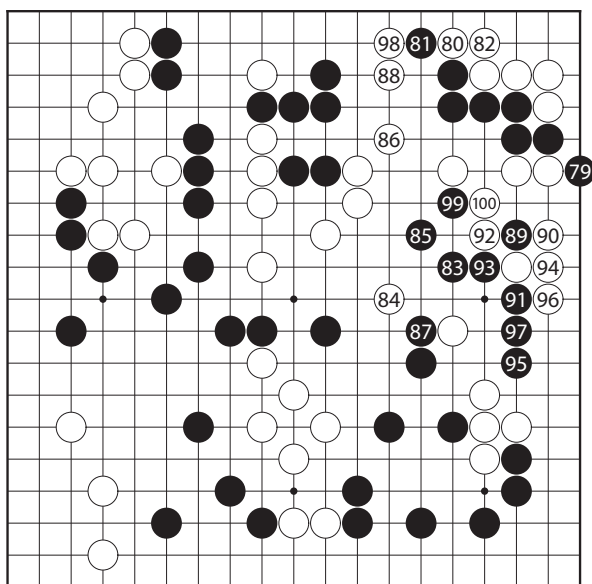
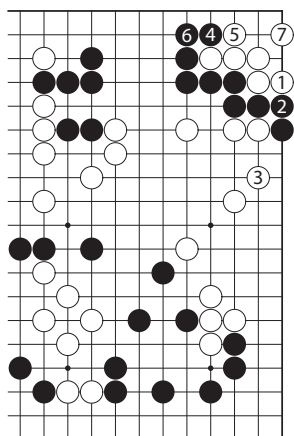


Fig.5 (79-100)

Ôtake pense déjà avoir joué le « coup perdant » mais en réalité l'avance de Blanc est infime et la partie restera très tendue jusqu'au bout. Chô entre en *byôyomi* dès le 100^e le coup. Ôtake, qui joue très rapidement d'habitude, réfléchit également longtemps : il dispose à présent d'à peine deux heures.

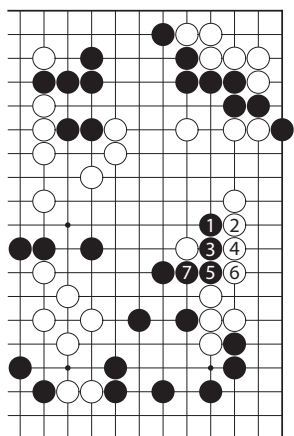
Délaissant l'attaque contre le groupe blanc au Sud, Noir sépare Blanc avec le *hane* en 79 et tente d'affaiblir le bord Est. Chô, pour faire parfaitement vivre le coin, joue le *hane* en 80.



Dia.8

(Dia.8) Si, après l'échange de B1 pour N2, Blanc joue le *kōsumi* en 3, son bord devient un territoire sûr. Chô ne supporte cependant pas le fait que Noir puisse jouer le *hane* en 4 en *sente*. Blanc est obligé d'ajouter 7 pour vivre. Ce *yose* est effectivement très gros.

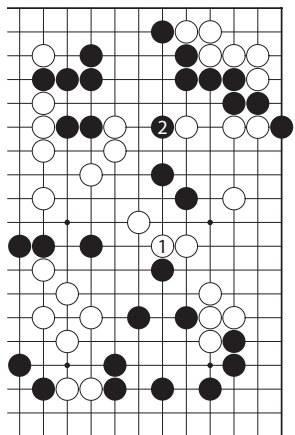
Ôtake parachute une pierre en plein milieu de la formation blanche avec 83. Ce coup paraît téméraire, mais Blanc aura du mal à capturer cette pierre.



Dia.9

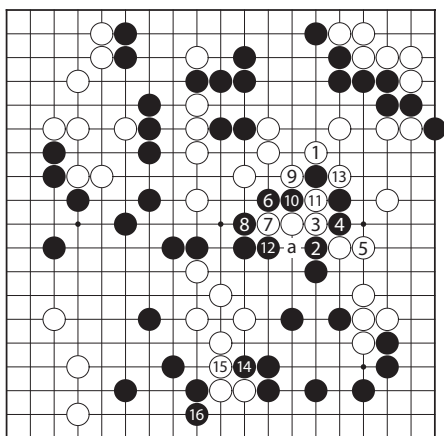
(Dia.9) Certains professionnels proposent l'attaque directe en 1. Si Blanc répond en 2 et consolide son bord, Noir est content de se connecter avec la séquence 3-7. Mais Blanc réagira peut-être autrement et il est extrêmement difficile de prévoir l'issue de ce combat.

Blanc tente d'enfermer de loin les pierres noires avec 84 et 86. À ce moment-là, Chô imagine déjà un gros échange.



Dia.10

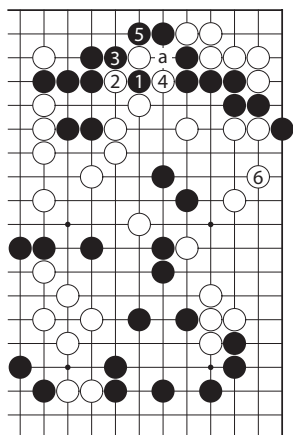
(Dia.10) Si Blanc se connecte parfaitement avec 1 au lieu de 86, Noir peut s'échapper en jouant 2.



Dia.11

(Dia.11) Blanc ne peut-il pas mettre davantage de pression sur Noir avec 1 ? Noir pousse et coupe avec 2 et 4. Après l'extension en 5, Blanc possède trop de faiblesses au centre. Noir peut commencer son attaque par 6. Blanc peut sauver ses deux pierres avec 9, 11 et 13, mais ce sacrifice permet à Noir de se renforcer avec 8 et 12. Comme l'*atari* en « a » est *sente*, Noir peut utiliser cette menace pour tenter de tuer Blanc avec 14 et 16. Cette séquence est trop dangereuse pour Blanc.

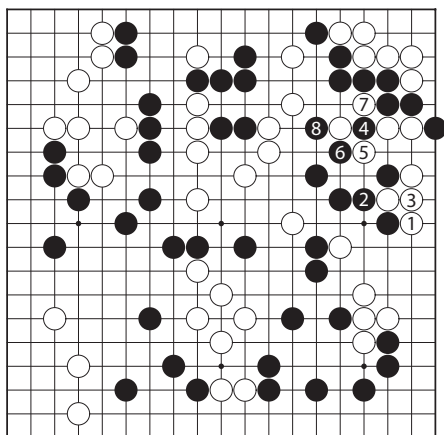
C'est pourquoi Blanc laisse finalement Noir traverser le centre avec 87. Il cherche une compensation au Nord avec 88.



Dia.12

(Dia.12) Noir peut sauver ses pierres en jouant le *wariqomi* en 1. Si Blanc capture cette pierre avec 2 et 4, Noir se connecte en 5. Blanc ne peut pas immédiatement couper en « a ». Il se renforce d'abord avec le *kosumi* en 6 pour menacer cette faiblesse. Blanc est content de ce résultat.

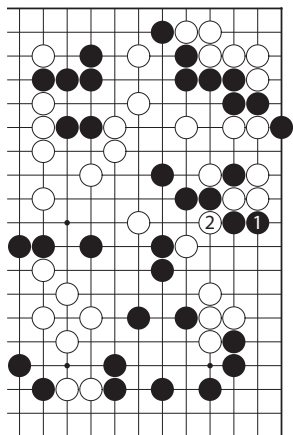
C'est pourquoi Noir contre-attaque avec deux *tsuke* en 89 et 91. L'*atari* en 92 est correct.



Dia.13

(Dia.13) Si Blanc répond sur la deuxième ligne en 1, Noir échange d'abord l'*atari* en 2 avant de jouer le *wariqomi* en 4 suivi de la coupe en 6 et du *hane* en 8 : il est alors parfaitement connecté.

Le *tobi* en N95 est également la bonne réponse dans cette situation.



Dia.14

(Dia.14) Noir ne peut pas bloquer sur la deuxième ligne avec 1, car la coupe de Blanc en 2 est très sévère.

Le combat à l'Est conduit à un gros échange : Noir capture cinq pierres blanches et Blanc neutralise huit pierres noires avec 98. Noir gagne un peu de profit dans cette séquence, mais Blanc est toujours légèrement en avance. Chô peut-il cependant résister au *byôyomi*, son deuxième adversaire ?

Complication dans le yose

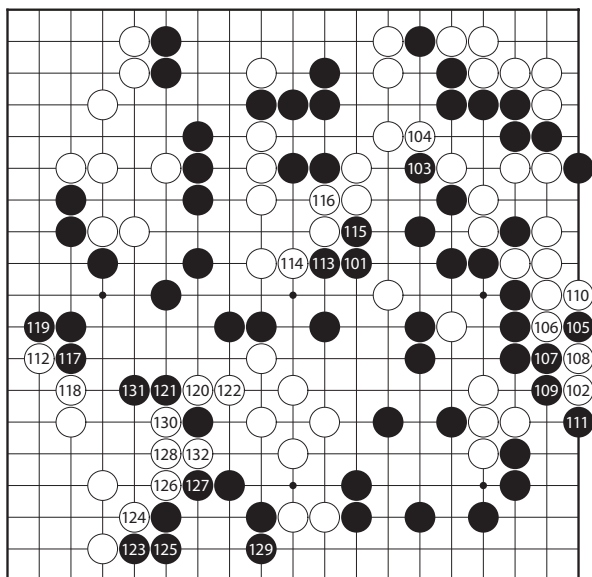


Fig.6 (101-132)

Noir a besoin d'ajouter 101 pour assurer la capture des pierres blanches à l'Est. Après avoir joué une glissade du singe en 102, Blanc occupe le dernier gros point, le *keima* en 112 : Chô avait calculé durant le combat à droite qu'il avait un certain avantage, parce qu'il pourrait jouer en premier ce *yose*. « Aïe, c'était mon privilège celui-là... » Ôtake fait une grimace. Quand Noir pousse en 117, Blanc répond par 118 sur la troisième ligne pour ne pas abîmer son groupe à droite. Puis, il joue 120 et 122 pour assurer sa vie. Chô conserve jusque-là une solide avance. Mais cette partie ne finira pas tranquillement.

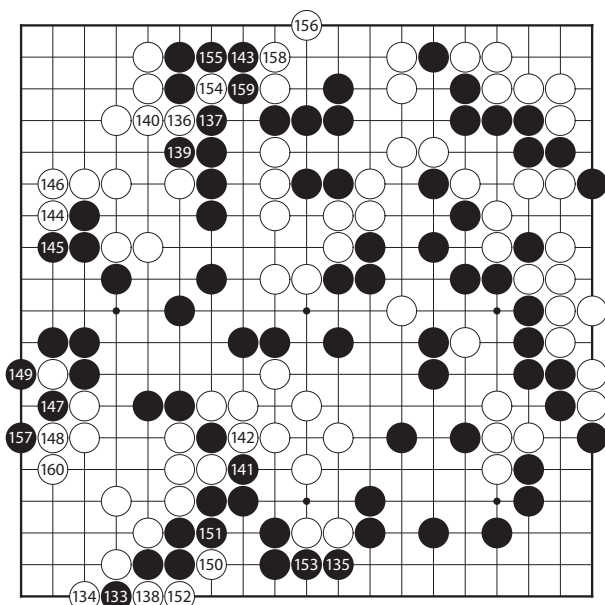
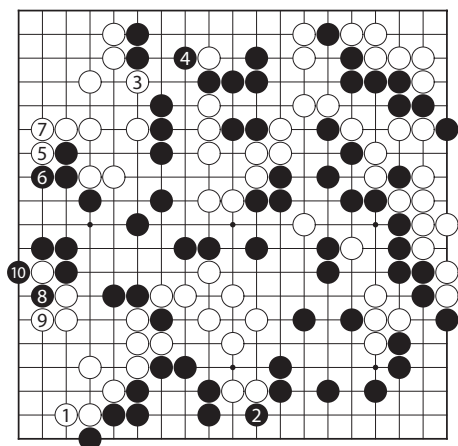


Fig.7 (133-160)

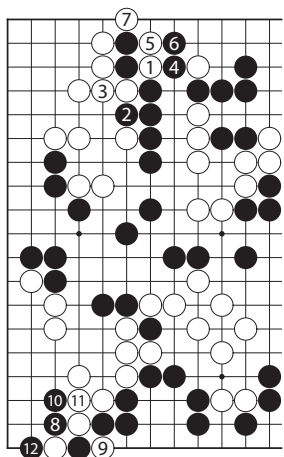
Quand Noir joue le *hane* sur la première ligne en 133, Blanc bloque directement en 134 : c'est une erreur.



Dia.15

(Dia.15) Blanc aurait dû jouer le *nobi* en 1. Noir est obligé de se connecter en 2. Blanc joue ensuite le *hane* au Nord en 3, forçant Noir à reculer en 4. Les *yose* sur la deuxième ligne en 5 et 8 sont équivalents (*miai*). L'avance de Blanc est certaine avec cette séquence.

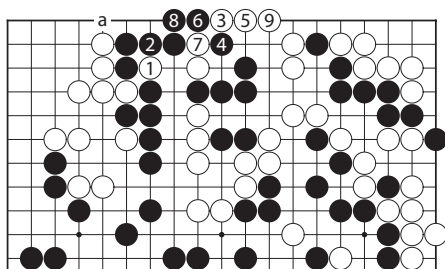
B134 laisse une grosse menace dans le coin (voir Dia.16). Noir, sans continuer la séquence locale dans le coin, se relie immédiatement avec 135. Blanc joue le *hane* en 136 pour menacer de capturer deux pierres noires, mais ce coup ne fonctionne pas comme Chô l'espérait.



Dia.16

(Dia.16) Si Blanc coupe en 1 et capture les deux pierres noires, Noir peut les sacrifier et couper en 8. Quand Noir joue l'*atari* en 12, il vit au moins par *khô* et dévaste le coin blanc.

C'est pour cette raison que Blanc capture immédiatement la pierre noire sur la première ligne en 138. Mais l'*atari* en 139 est pénible et sanctionne le coup 136. Blanc perd quelques points dans cette séquence. Un autre problème surgit après la protection de Noir en 143. B144 est un très gros point, mais ce n'est pas le meilleur *yose*.

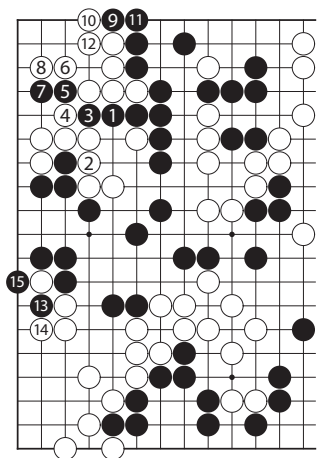


Dia.17

(Dia.17) Blanc doit d'abord couper en 1 (154 de la partie). Si Noir répond en 2, il joue ensuite la glissade du singe en 3. L'effet

de la coupe apparaît quand Noir ferme sa frontière avec 4 et 6. Blanc joue l'*atari* en 7 avant de se connecter en 9. Ces échanges en *sente* déforment Noir et l'empêchent de jouer le *hane* en « a » sur la première ligne.

Noir n'arrivera cependant pas à profiter de ces erreurs. La capture en 147 n'est pas jouée avec le bon timing.



Dia.18

(Dia.18) Noir doit d'abord pousser en 1. Blanc est obligé de connecter en 2 pour ne pas perdre ses deux pierres. Noir coupe ensuite en 5 avant de jouer le *hane* sur la première ligne en 9, forçant Blanc à défendre son territoire avec 10 et 12. Noir peut ensuite capturer la pierre sur la deuxième ligne avec 13 après cette séquence. Ce *yose* aurait pu changer le résultat de la partie.

Blanc, après l'échange 150-152 en *sente* au Sud, finit par couper en 154 et joue la glissade du singe avec 156. Avec ces coups, il confirme définitivement sa petite avance : il gagnera cette partie de 1,5 point. Le *yose* de Chô dans le *byôyomi* est toujours plein de suspense.

État psychologique d'un champion

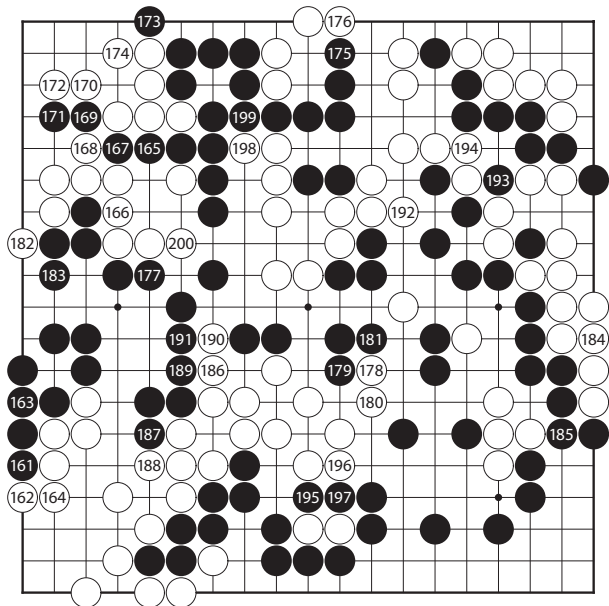


Fig.8 (161-200)

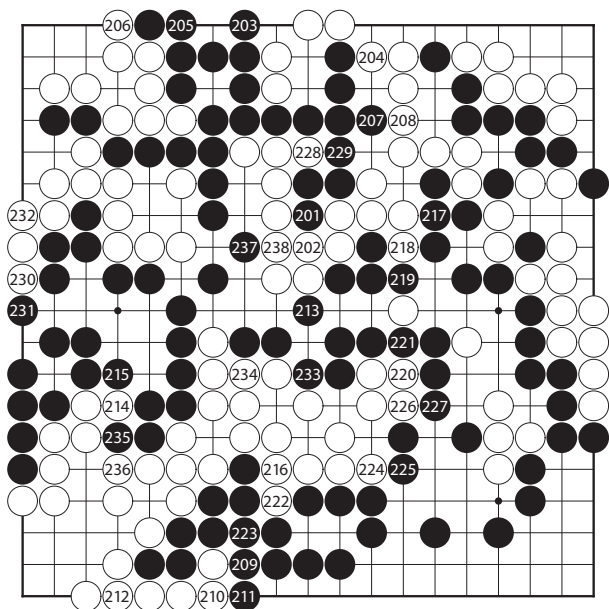


Fig.9 (201-238)

Chô gagnera assez facilement la deuxième partie, mais Ôtake contre-attaquera et remportera la troisième ; le challenger mettra également le *Meijin* en difficulté à la quatrième ronde, mais perdra cette partie à cause d'une faute d'inattention. Chô mènera la finale avec un avantage de 3-1. Nous commenterons la cinquième ronde, à l'issue de laquelle Chô conservera son titre.

En juillet, après avoir perdu le titre *Honinbô*, Chô se trouvait dans un état psychologique assez étrange et était parfois sujet à des pensées irrationnelles. Il devint superstitieux et se mit à croire à des présages : « je pourrai peut-être gagner la partie d'aujourd'hui, si je trouve une place pour m'asseoir dans le train suivant », « je perdrai si je m'assieds entre deux hommes » se disait-il par exemple. Il était sans doute devenu un peu névrosé. En sentant son esprit affaibli, Chô se trouvait minable, pitoyable. C'est pourquoi il essayait de se changer les idées avec le tennis ou le jardinage. En automne, au moment de la finale du tournoi *Meijin*, il finit par se rétablir.

Partie 7

Quatrième victoire successive au Meijin

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Ôtake Hideo.**
(*Meijin*) (Gosei)

Cinquième partie de la finale du huitième tournoi
Meijin.

Partie jouée les 19 et 20 octobre 1983.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne par abandon.

Lieu : Daimonjiya, Kyôto.

« Trois victoires ne suffisent pas dans une finale en quatre parties gagnantes. Et la quatrième victoire exige un effort prodigieux » dit-on. Même s'il n'est qu'à une victoire de défendre son titre *Meijin*, Chô se trouve en fait seulement à mi-chemin de la finale. Il doit surmonter de nombreux obstacles. Les deux joueurs semblent en tout cas ressentir le même niveau de pression, quel que soit le nombre de victoires. Lors de la cinquième ronde que nous allons commenter, Chô dévoilera un jeu magnifique avec Blanc et il dominera totalement son challenger. « Tout cela n'est que superficiel » conteste Chô. « Si cette partie ressemble à une belle partie de Blanc, c'est uniquement grâce aux petites erreurs d'Ôtake Sensei. » insiste-t-il.

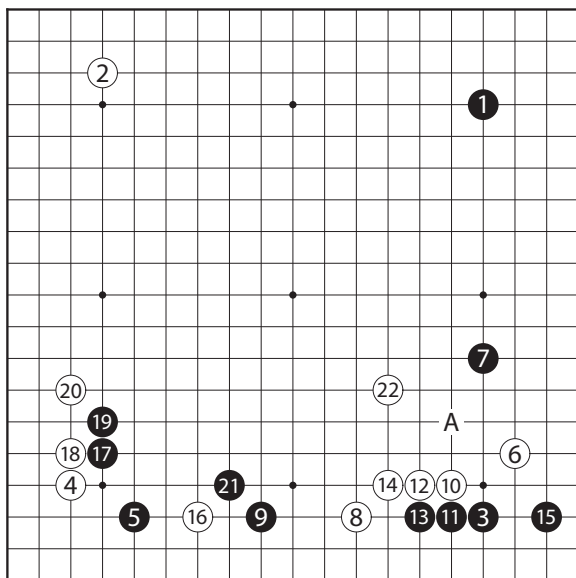
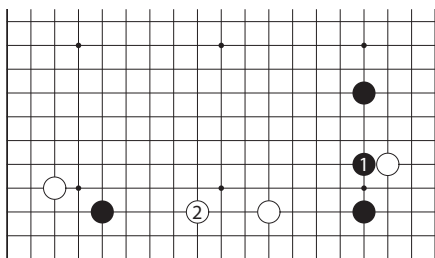


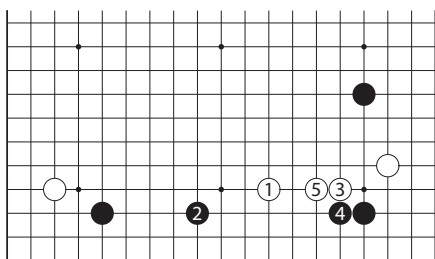
Fig. 1 (1-22)

Quand Noir approche le coin Sud-Ouest avec 5, Blanc joue aussi un *kakari* avec 6 et, à la tenaille de Noir en 7, il répond par un double *kakari* en 8. Il s'agit d'un *fuseki* à la mode à l'époque.



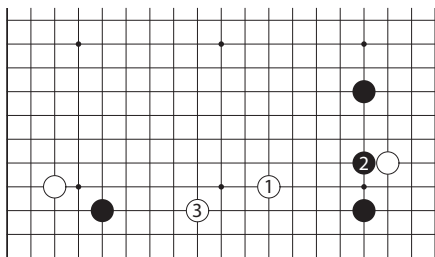
Dia.1

(Dia.1) Si Noir répond en 1, Blanc pince la pierre noire de *kakari* avec 2. Cette séquence est tout à fait normale, mais Noir l'évite dans la partie.



Dia.2

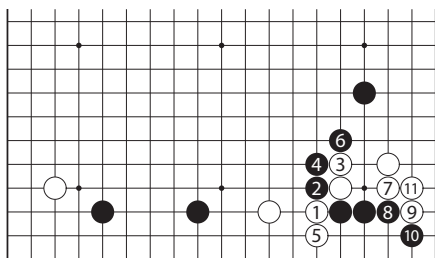
(Dia.2) Blanc peut également choisir un double *kakari* sur la quatrième ligne avec 1. Si Noir s'étend en 2, il est content d'obtenir une jolie forme avec 3 et 5.



Dia.3

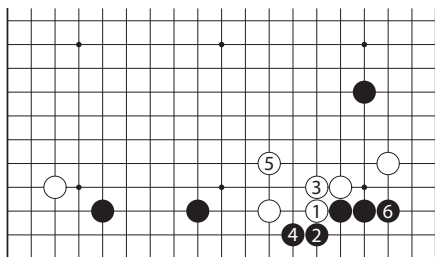
(Dia.3) Par conséquent, dans cette situation, Noir répondra plutôt par le *tsuke* en 2, ce qui permet à Blanc de prendre la pierre noire en tenaille en 3.

Noir choisit une extension au Sud avec 9. Cette variante est aussi fréquemment jouée que celle du Dia.1. Blanc enferme Noir avec le *keima* en 10. Quand ce dernier pousse en 11, Chô hésite pour sa réponse.



Dia.4

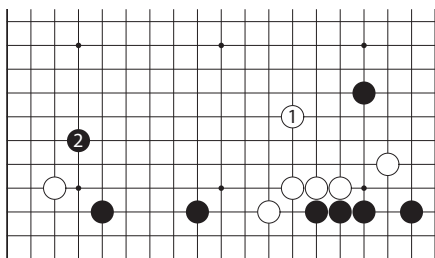
(Dia.4) Il réfléchit au *hane* en 1. Si Noir coupe en 2, Blanc joue le *nobi* en 3. Noir peut continuer avec 4 et 6 pour construire une influence centrale, mais Blanc est content de capturer les pierres adverses du coin. Il n'est néanmoins pas sûr que Noir suive cette séquence.



Dia.5 (variante du Dia.4)

(Dia.5) Noir vivra peut-être tout simplement dans le coin avec le *hane* en 2.

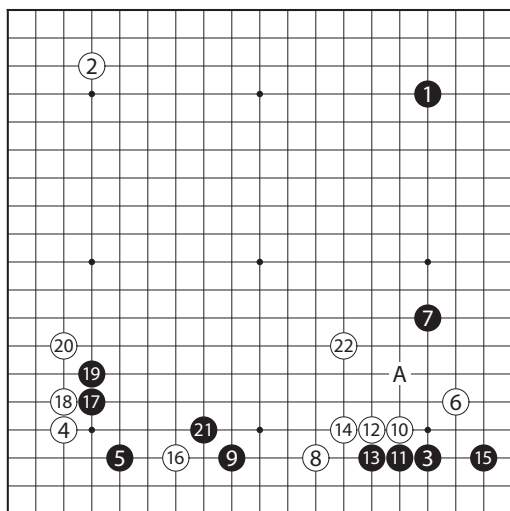
Chô, sans pouvoir tirer de conclusion, opte pour la version classique avec le *nobi* en 12. Il apprendra plus tard que d'autres joueurs étudient également le *hane* des Dia.4 et 5. Ce coup est envisageable car dans la partie le groupe blanc après N15 ne peut pas être qualifié de « fort ». Il peut même devenir une cible idéale si Noir lance une attaque en « A ». Blanc a donc besoin d'ajouter assez rapidement un coup de renforcement en 22. Avant de le jouer, il envahit cependant d'abord en 16.



Dia.6

(Dia.6) Chô a lu que Blanc n'avait pas intérêt à sauter directement en 1. Noir attaquera la pierre du coin Sud-Ouest avec un *taisha* en 2. Il pense que Blanc ne pourra pas obtenir un bon résultat dans ce combat.

B16 est en fait un sacrifice pour renforcer en *sente* sa pierre dans le coin. Après avoir échangé jusqu'à 21, Blanc saute enfin en 22. Cette séquence est plus efficace que celle du Dia.6. Ôtake est également content d'avoir formé deux groupes solides. Quant à Chô, il s'inquiète toujours de son groupe même après 22.



Rappel
Fig. 1 (1-22)

Invention de Chô

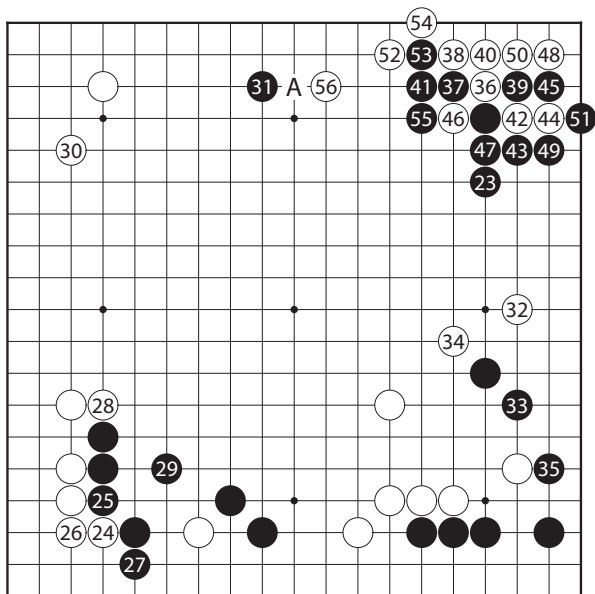
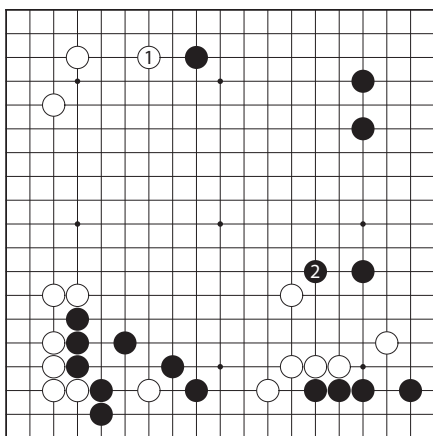


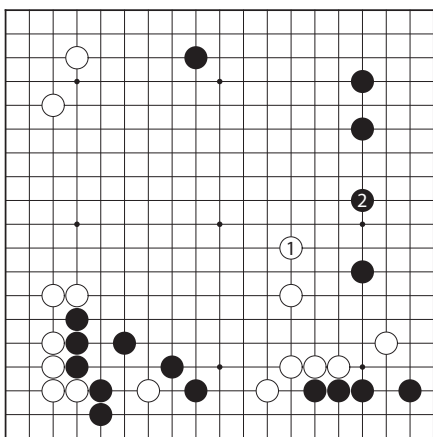
Fig.2 (23-56)

Noir saute en 23 pour construire son *moÿô*. Blanc protège d'abord son coin avec 24 et pousse ensuite en 28. Noir est obligé de répondre en 27 et 29 : c'est une suite normale du *jôsekj*. Le *shimari* en B30 et l'extension en N31 sont tous deux de gros points. Pour ce dernier coup, Noir aurait également pu choisir « A ». Cette différence d'une ligne pourrait influencer les choix stratégiques des deux joueurs. Chô envahit ensuite le bord Est en 32, ce qui ne semble pas tout à fait standard.



Dia.7

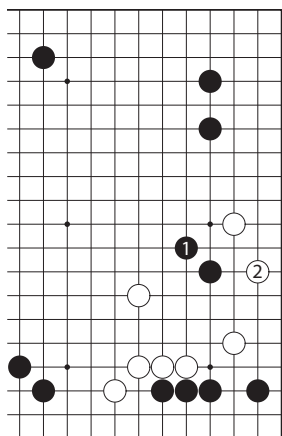
(Dia.7) Sans cette invasion, Noir agrandirait son influence avec 2, tout en mettant de la pression sur le groupe blanc.



Dia.8

(Dia.8) Blanc peut limiter le *moyô* noir avec le *tobi* en 1, mais l'échange avec N2 ne lui apporte aucun bénéfice et son groupe reste attaqué. Chô déteste ce type de coup.

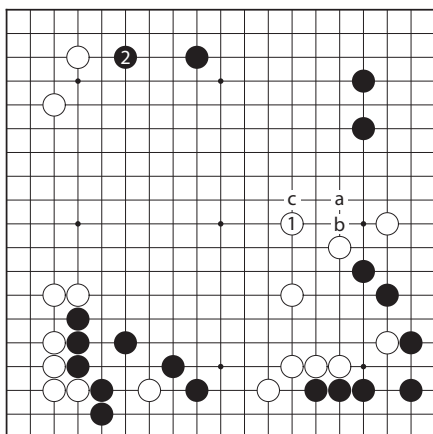
Ôtake surprend le public avec le *kosumi* en 33 sur la troisième ligne suivi de la connexion en 35.



Dia.9

(Dia.9) Tous les professionnels dans la salle d'analyse s'attendaient à ce qu'Ôtake, connu pour un jeu orienté plutôt vers le centre, joue le *kosumi* sur la cinquième ligne. Chô comptait alors glisser en 2.

Le challenger lâchera après la partie : « je ne suis pas habitué à jouer aussi bas ! » Mais on ne peut pas totalement se fier à ce commentaire. La combinaison de 33 et 35 illustre également un des aspects de son style. Par ailleurs, la réponse de Blanc n'est pas évidente à trouver.

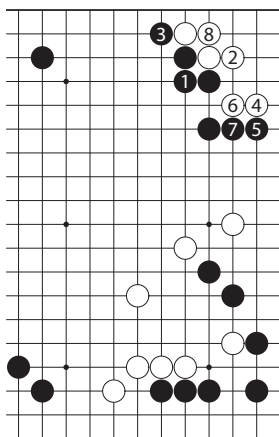


Dia.10

(Dia.10) Au départ, Chô pensait se protéger avec le *keima* en 1, qui semblait donner une forme flexible au groupe. En même temps, il s'est rendu compte que c'était exactement ce que cherchait Noir. Ce

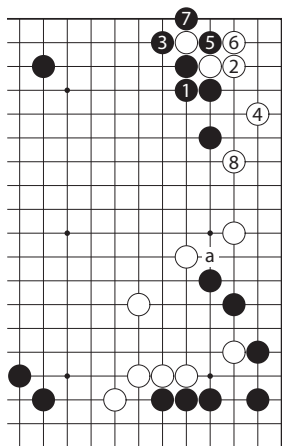
dernier approchera ensuite sûrement en 2. Malgré la protection de Blanc, Noir pourra ultérieurement lancer des offensives en « a », « b » ou « c ». Alors que ce dernier pourra espérer exploiter des faiblesses adverses, Blanc n'aura absolument rien à attaquer.

C'est pourquoi Chô écarte cette possibilité et tente de gagner encore des points avec 36. Ôtake a-t-il prévu ce choix audacieux ? Quand Blanc joue le *hane* en 38, Noir se lance dans une séquence relativement rare avec l'*atari* en 39 et le *nobi* en 41.



Dia.11

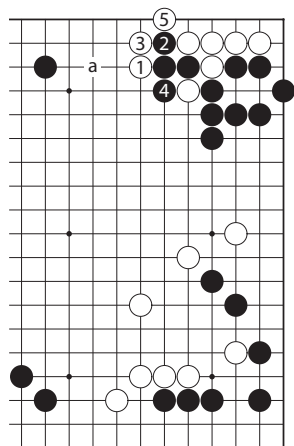
(Dia.11) Noir peut également connecter en 1. Blanc joue le *nobi* en 2 avant de glisser sur la deuxième ligne avec 4. Il vit avec 8 et vise les faiblesses adverses à l'extérieur.



Dia.12 (variante du Dia.11)

(Dia.12) Dans la séquence du Dia.11, si Noir capture en 5 pour se renforcer, Blanc sort à l'extérieur avec 8. Il est content de faire disparaître la menace en « a ».

Blanc coupe en 42, sacrifiant deux pierres avant de sauter sur la deuxième ligne en 52. Ce coup est une invention de Chô. Quand Noir pousse en 53 et joue l'*atari* en 55, Blanc sort en *keima* avec 56.



Dia.13

(Dia.13) Le *tsuke* « sur le nez » en 1 paraît être le *tesuji* standard dans cette position. Blanc peut se connecter avec 5, mais la pierre 1 est mieux placée en « a » comme c'est le cas dans la partie (coup 56).

Erreurs d'Ôtake

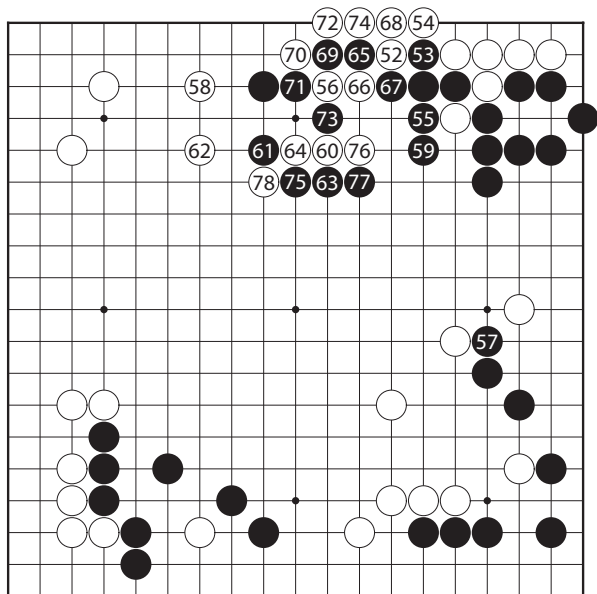
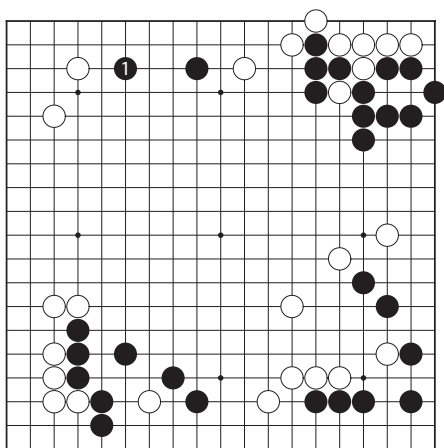


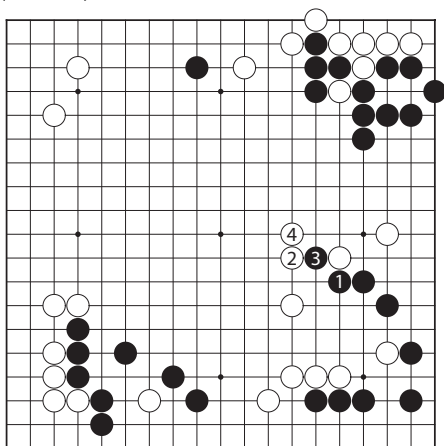
Fig.3 (52-78)

Quand Blanc se stabilise avec 56, Ôtake pousse sans tarder en 57. Chô est surpris. N57 est sévère et la pierre blanche sur la troisième ligne est pratiquement perdue, mais cette « capture » règle un gros problème pour Blanc. Chô n'aimait pas que Noir ne joue rien dans la zone. Il craignait qu'il ne vise par la suite une attaque plus destructrice avec sa force globale. L'approche en B58 a pour lui plus de valeur.



Dia.14

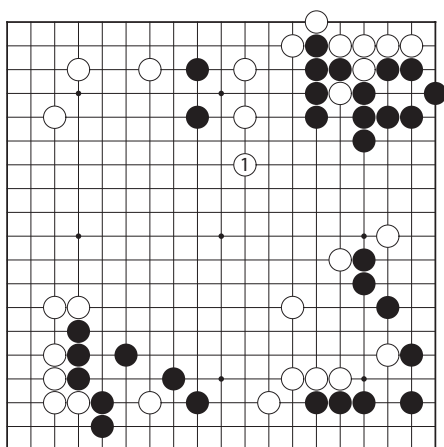
(Dia.14) Au lieu de 57, Chô s'attendait à l'extension en 1.



Dia.15

(Dia.15) Si Noir avait poussé en 1, Blanc aurait sauté en 2. Il se serait contenté de construire une influence centrale en échange de ses pierres à l'Est.

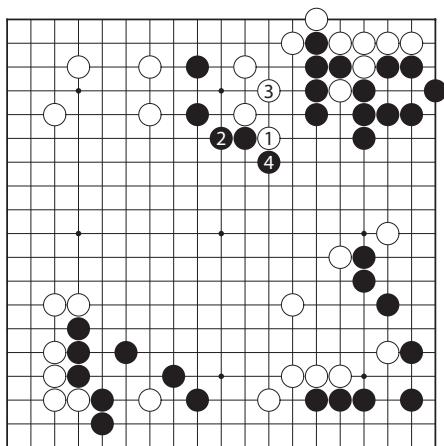
Ôtake passe à peine une minute pour jouer 59. Ce coup élimine toutes les menaces potentielles dans la zone et lui permet de combattre tranquillement par la suite. Il est typique de son style, mais certains trouvent ce genre de coup trop lent. Quand Noir saute en 61, Blanc répond aussi par le *tobi* en 62 à gauche. Noir passe à l'attaque avec le *tsuke* en N63, le suite logique du *nobi* en 59. C'est le coup scellé.



Dia.16

(Dia.16) Blanc aurait pu choisir le *tobi* en 1 au lieu de 62, mais Chô préfère gagner des points dès qu'il peut.

Chô réagit vigoureusement avec 64 après avoir longuement réfléchi.

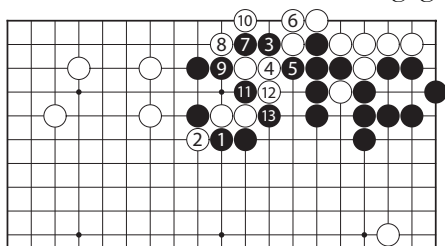


Dia.17

(Dia.17) Le *fane* en 1 n'est pas bon, car quand Noir recule en 2, Blanc est obligé de se protéger avec 3 et Noir peut fermer le centre avec 4.

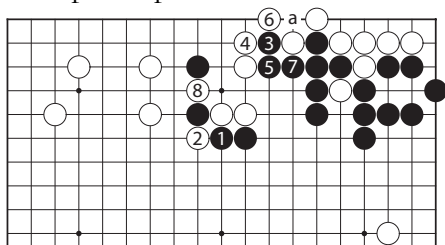
Ôtake commet dans cette position, une erreur fatale : le *tsuke* en 65. Ce coup attaque effectivement le point vital de la forme adverse, mais il est joué trop tôt. Noir sacrifie deux pierres sur la deuxième ligne pour pouvoir jouer l'*atari* en 73 suivi de 75, mais Blanc peut d'abord

s'étendre en 76, forcer Noir à bloquer le centre en 77 avant de couper en 78. Noir n'a absolument rien gagné.



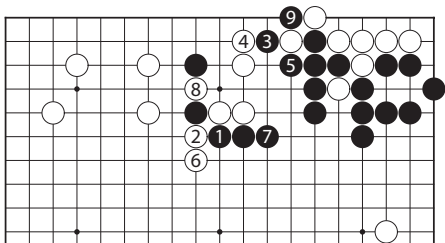
Dia.18

(Dia.18) Noir aurait dû bloquer directement le centre. Blanc coupe en 2. C'est à ce moment-là que Noir doit jouer le *tsuke* sur la deuxième ligne. Cette fois-ci, Blanc ne peut pas résister avec 4 et 6, car Noir peut capturer deux pierres de coupe avec 11 et 13. Ce résultat est inacceptable pour Blanc.



Dia.19 (variante du Dia.18)

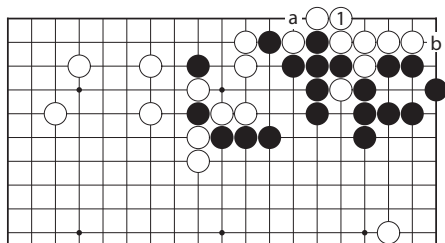
(Dia.19) Quand Noir joue le *tsuke* en 3, Blanc peut descendre en 4. Noir monte en 5 et Blanc se connecte en 6. Blanc ignore l'*atari* en 7 et capture les pierres adverses avec 8. Il reste un *kô* d'une valeur assez importante en « a » et il n'est pas évident de choisir le moment de le jouer. Chô s'attendait à un combat complexe.



Dia.20 (variante du Dia.19)

(Dia.20) Si Noir joue directement l'*atari* en 5 au lieu de 5 du Dia.19, la séquence sera totalement différente. Blanc s'étend en *sente* au centre avant de capturer les deux pierres noires avec 8. Même s'il perd ses

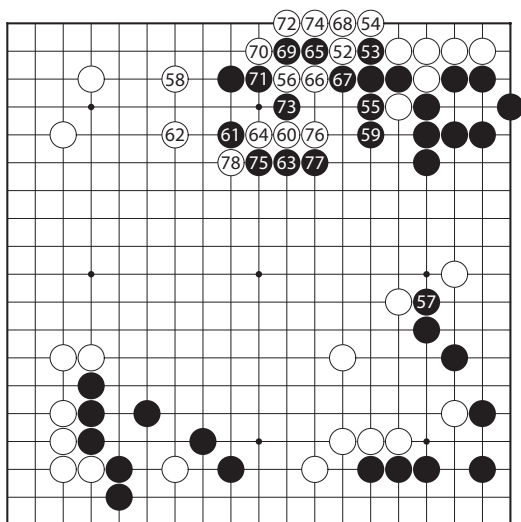
pierres dans le coin après 9, Blanc est content de l'échange, car le *nobi* en 6 est extrêmement puissant. Chô pensait que Noir ne le laisserait pas occuper ce point important.



Dia.21 (variante du Dia.20)

(Dia.21) La capture en 9 du Dia.20 est obligatoire. Sinon, Blanc peut vivre avec la connexion en 1. Les deux points « a » et « b » sont en effet *miai*.

Alors que Chô lisait des séquences autour du Dia.19, la partie suit un cours totalement inattendu. Blanc se stabilise finalement, sans perdre de pierres et parvient à couper au centre en 78. Les spectateurs lui donnent un clair avantage, mais Chô n'est pas aussi optimiste : il estime modestement que le résultat de la séquence lui est juste légèrement favorable.



Rappel
Fig.3 (52-78)

Coups extraordinaires de Blanc

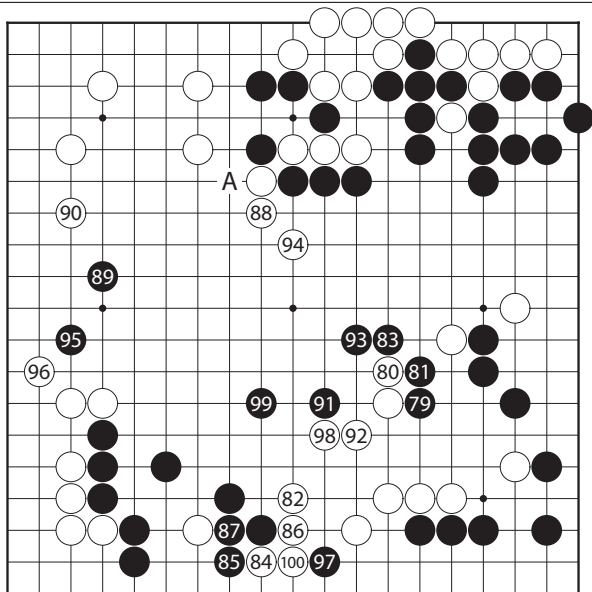
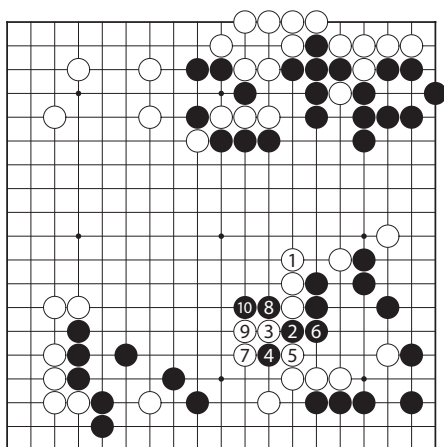


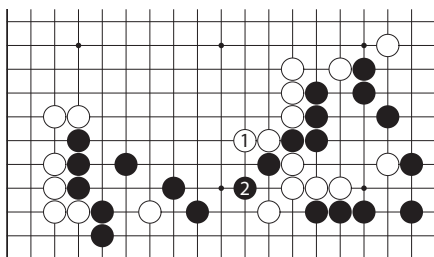
Fig.4 (79-100)

Blanc a envie de s'étendre en 88 le plus rapidement possible. Ce *nobi* au centre est extrêmement important : il capture définitivement les pierres noires au Nord, limite le *moyô* adverse et agrandit le sien. Noir ne jouera cependant pas l'*atari* en 88 dans l'immédiat, car il aimerait conserver la possibilité de jouer « A » pour sortir ses pierres. Ayant l'initiative, il lance une offensive avec le *tsuke* en 79. Blanc joue le *nobi* en 80 et Noir l'accompagne avec 81. Ce coup est très dangereux.



Dia.22

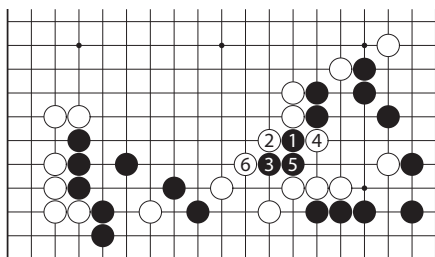
(Dia.22) En réponse à 81, Blanc ne peut pas avancer en 1, car Noir sépare ses pierres avec un double *hane* en 2 et 4. Aucun de ses deux groupes n'étant vivant, Blanc est en fâcheuse posture.



Dia.23 (variante du Dia.22)

(Dia.23) Si Blanc joue le *nobi* en 1 au lieu de 7 du Dia.22, le *kosumi* en 2 est très sévère. Ce résultat est également désastreux pour Blanc.

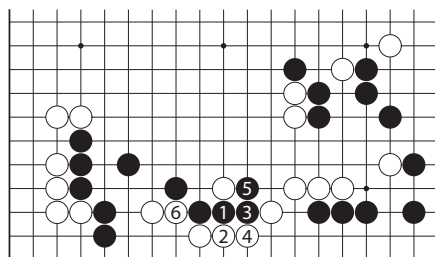
Chô ne dispose plus que d'une heure. C'est pourtant durant les dernières minutes avant le *byôyomi* qu'il révèle souvent son génie. Le coup à l'épaule en 82 est une excellente défense contre l'attaque noire.



Dia.24

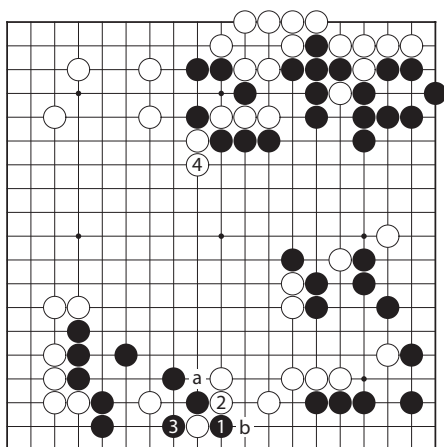
(Dia.24) Ce coup empêche le double *hane* de Noir. La coupe en 4 et 6 capture les trois pierres noires.

Quand Noir frappe la tête de deux pierres avec 83, le *tsuke* sur la deuxième ligne en 84 est le deuxième coup extraordinaire. « Rien à faire ! » soupire Ôtake. Effectivement, Noir ne peut plus espérer lancer une attaque efficace.



Dia.25

(Dia.25) Si Noir avance en 1, Blanc se connecte avec 2, 4 et 6. Les dégâts sont trop importants chez Noir qui perd tous ses points.



Dia.26

(Dia.26) Si Noir bloque en 1, Blanc coupe en 2. Noir peut capturer une pierre avec 3, mais grâce à des coups *sente* en « a » et « b », Blanc est pratiquement vivant. Il peut donc jouer tranquillement le *nobi* en 4.

La séquence de la partie est presque la même que celle du Dia.26. Noir répond par le *hane* en 85 mais quand Blanc joue 86, il est obligé de se défendre en 87. Après cet échange qui renforce son groupe, Blanc s'étend au centre en 88. En résumé, Noir a tenté de mettre la pression sur Blanc avec 79, mais Blanc a réussi à sauver ses pierres en *sente* et à occuper le point crucial de la partie. Ôtake continue désespérément son attaque au Sud avec 91, mais Chô a plus ou moins prévu les séquences de sauvetage. Le challenger doit être découragé par sa propre erreur au Nord et par la démonstration de la virtuosité du *Meijin* au Sud. Il est normal de perdre sa motivation dans ces conditions. Après 88, Noir ne trouvera en effet aucune solution. Comme s'il s'adaptait au rythme de son adversaire en *byoyomi*, Ôtake se met à jouer encore plus rapidement que d'habitude.

« Je peux perdre tous mes titres »

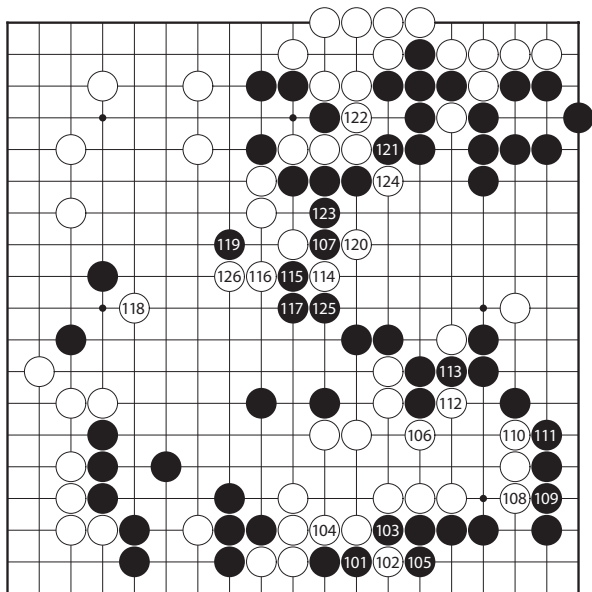


Fig.5 (101-126)

Le dernier combat se produit à l'Ouest quand Blanc attaque les deux pierres noires avec 118.

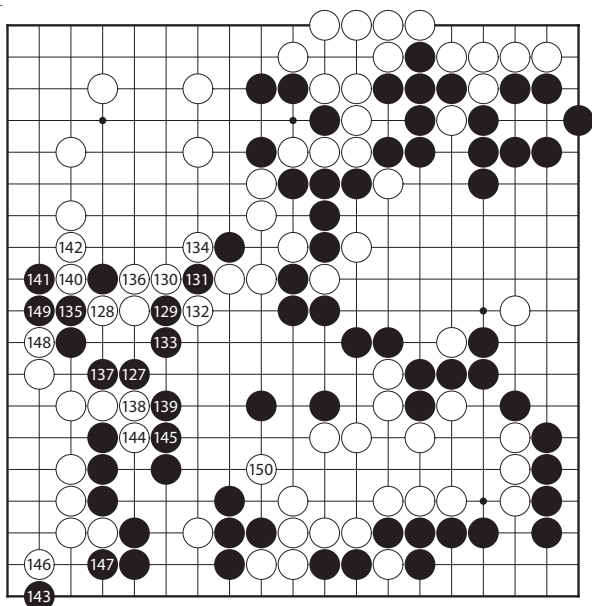
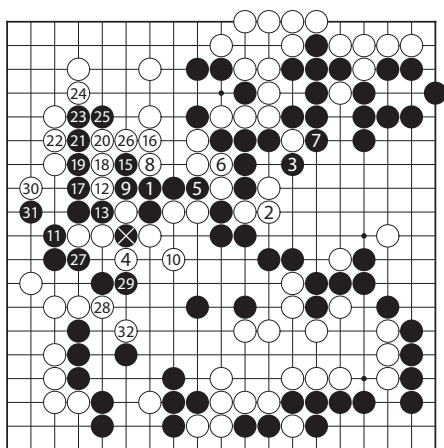


Fig.6 (127-150)

La capture de Blanc en 134, qui connecte toutes ses pierres, simplifie la situation. Blanc est même en avance sur le terrain quand Ôtake abandonne.



(B14 : connexion en X)

Dia.27

(Dia.27) Noir n'aurait-il pas pu compliquer davantage la partie avec la connexion en 1 ? Blanc capture en 4 et Noir coupe en 5. Quand Blanc sauve ses quatre pierres avec 8, Noir sort en 9. Blanc se protège avec 10 pour menacer simultanément les deux coupes en 11 et 12. Blanc capture six pierres jusqu'à 26 pour se connecter. Noir est obligé de jouer 27 pour sauver toutes ses pierres. Avec 32, la totalité de son groupe n'est pas encore sécurisée. Noir détruit plus de points que dans la partie, mais même avec cette séquence, Blanc conserve apparemment une avance assez importante.

Était-ce vers le coup 130 ? Chô était déjà en *byôyomi*. Une serveuse de l'hôtel entra dans la salle pour apporter du thé et une collation. Elle posa la part d'Ôtake à côté de lui et s'approcha de Chô pour lui proposer la sienne. « Je n'ai besoin de rien ! Laissez-moi tranquille ! » cria-t-il. La serveuse fut choquée par le ton très sévère du *Meijin*. Ôtake, souriant, la rassura : « Il n'y a pas de problème. Vous pouvez vous retirer. »

Chô a ainsi défendu son titre de *Meijin* pour la quatrième année consécutive, ce qui est un record pour ce tournoi. Une année de plus et il pourra obtenir le titre de « *Meijin* honoraire ». Après sa victoire, Chô avoue : « L'année dernière, à un moment donné, j'ai voulu remporter tous les titres. Mais aujourd'hui, je pense qu'il est tout à fait possible de tout gagner ou, au contraire, de tout perdre. » Sa personnalité a-t-elle évolué ? Entre posséder « tous les titres » et « aucun titre », il n'y a qu'un pas.

Partie 8

Challenger le plus redoutable au tournoi Kisei

Blanc : **Rin Kaihō.** / Noir : **Chō Chikun.**
(*Honinbō*) (Kisei)

Troisième partie de la finale du huitième tournoi *Kisei*.

Partie jouée les 1^{er} et 2 février 1984.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Noir gagne par abandon.

Lieu : Hôtel Royal Morioka, département d'Iwate.

L'année 1984 s'ouvre avec la finale du *Kisei*, où Chô rencontre son challenger le plus redoutable du moment : Rin Kaihō. Les fans se rappellent forcément la finale mouvementée du *Honinbō* de l'année précédente qui s'est soldée par une défaite cuisante de Chô.

Comme pour ce dernier tournoi, Chô remporte encore curieusement les trois premières rondes. Mais contre Rin, rien n'est acquis même après trois victoires. Le challenger ne se laissera pas abattre et gagnera les deux suivantes. « Rin Sensei est, de tous points de vue, plus fort que moi. Ce n'est pas étonnant de perdre quatre parties de suite contre lui. » disait Chô, non pas par excès de modestie, mais d'après sa propre expérience. Ce commentaire est d'ailleurs partagé par beaucoup de professionnels ayant affronté ce grand champion.

Observons d'abord la troisième partie de cette finale.

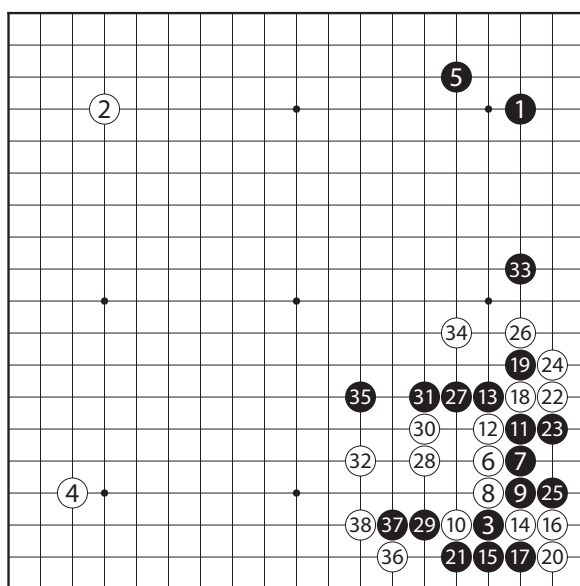
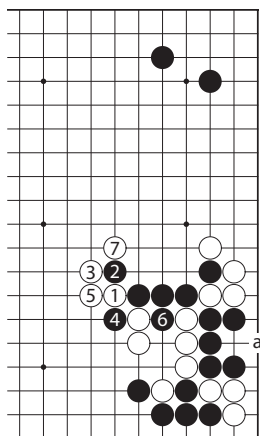


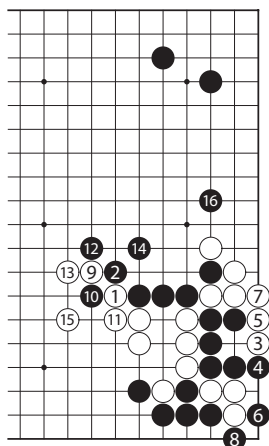
Fig.1 (1-38)

Les deux joueurs se lancent dès le début dans la « grande avalanche », un des *jōseki* les plus complexes. Quand Noir pousse en 31, le *tobi* en 32 est un nouveau coup que Rin a probablement préparé pour cette partie.



Dia.1

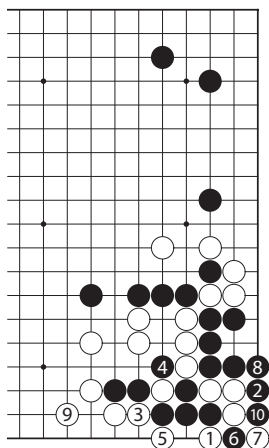
(Dia.1) Le *hane* en 1 est plus courant dans cette position. Blanc poursuit la séquence avec le double *hane* en 3. Si Noir capture trois pierres blanches avec 4 et 6, Blanc domine le centre avec l'*atari* en 7. Dans cette position, Blanc regrette un peu de ne pas avoir joué le *yose* de six points *sente* avec « a », mais s'il le fait avant, Noir réagira autrement.



Dia.2

(Dia.2) Voici la variante où Blanc joue d'abord 3 sur la première ligne. Ce coup permet de réduire le territoire noir dans le coin. Si Blanc joue maintenant le double *hane* au centre en 9, Noir ne suivra plus la séquence du Dia.1. Il jouera deux *atari* avec 12 et 14 avant d'approcher en 16, très gros point dans cette configuration.

Noir joue immédiatement 33 pour mettre la pression sur Blanc. Ce coup force Blanc à sortir et induit le saut en 35 qui renforce ses pierres. Dans cette position, l'*ôgeima* en 36 sur la deuxième ligne est la suite logique du *tobi* en 32.



Dia.3

(Dia.3) Blanc vise le *hane* en 1 dans le coin. Il ne peut pas capturer les pierres adverses, mais il peut se renforcer énormément sur le bord Sud, grâce aux coups *sente* tels que 3, 5 et 9.

Échange prématuré

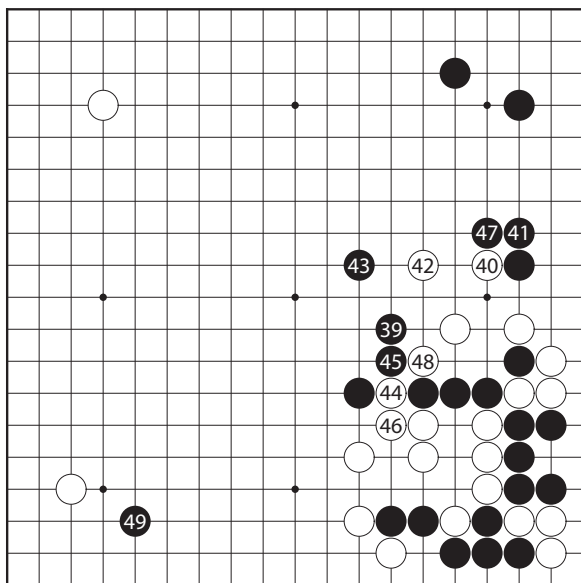
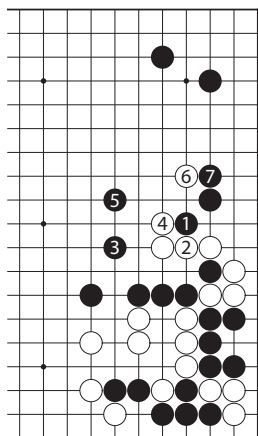


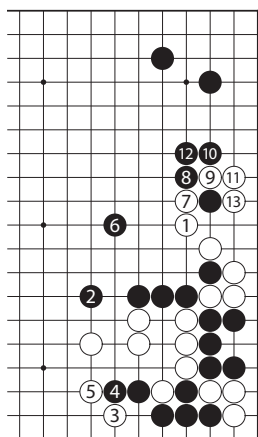
Fig.2 (39-49)

Blanc étant potentiellement assez solide au Sud grâce à la séquence du Dia.3, les deux joueurs s'intéressent plutôt au bord Est, loin de la force blanche. Le coup N39 est une bonne forme qui renforce les pierres noires et met la pression sur l'adversaire. Blanc sort avec le *tsuke* en 40 et le *tobi* en 42, auquel Noir répond par le *keima* en 43. Cette séquence paraît tout à fait normale, mais Chô regrette son coup 39.



Dia.4

(Dia.4) Après la partie, il proposera le *nozokî* en 1. L'échange avec la connexion en 2 ralentit la sortie de Blanc et Noir peut avancer vers le centre avec 5 plus rapidement que dans la partie. Ce résultat paraît effectivement meilleur.

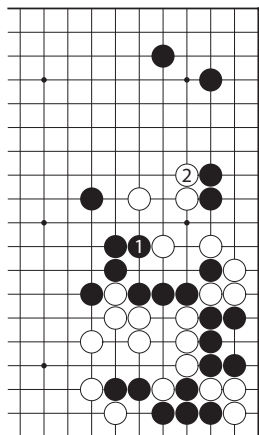


Dia.5

(Dia.5) Rin commentera en réaction au Dia.4 : « Pour 34, j'aurais dû sortir avec le *kosumi* en 1 : ce point est finalement très important dans cette position. » Si Noir joue 6, Blanc pousse et coupe en 7 et 9 pour stabiliser son groupe.

Ces deux variantes ne sont que des détails subtils et jusque-là la partie est équilibrée . La situation bascule soudainement quand, après seulement onze minutes de réflexion, Rin joue le *wariqomi* en 44 et

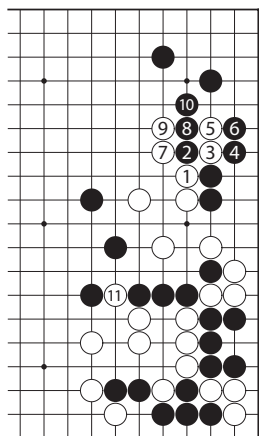
la connexion en 46. Cet échange, naturel en apparence, est en fait prématuré.



Dia.6

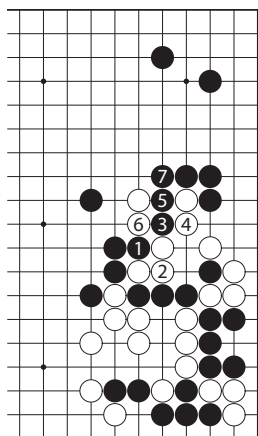
(Dia.6) Son intention est claire : il veut forcer Noir à jouer 1 pour sauver ses pierres avec une mauvaise forme en angle vide. Il pousse ensuite en 2 pour consolider son groupe.

Chô sanctionne cette erreur avec le coup tournant en 47. Rin est stupéfait : pourtant connu pour sa lecture très précise, il a totalement oublié que Noir pouvait sacrifier ses pierres. Il passe une heure pour revoir sa stratégie. Mais il est obligé de couper en 48.



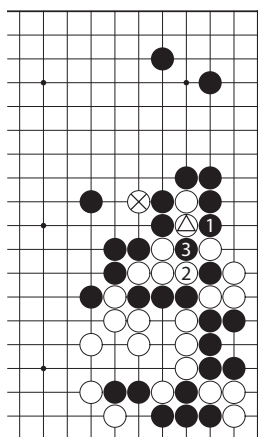
Dia.7

(Dia.7) Blanc aurait d'abord dû pousser en 1. Après avoir renforcé son groupe avec un sacrifice de deux pierres, il peut ensuite revenir en 11.



Dia.8

(Dia.8) Avec la coupe en 48, Noir perd ses quatre pierres. Mais il lui reste la possibilité de jouer l'*atari* en 1 et le *hane* en 3. Blanc n'a pas d'autre choix que de se déconnecter. Noir peut fermer le centre et construire une influence puissante. Blanc n'a pas envie de jouer l'*atari* en 6, mais ce coup est obligatoire.

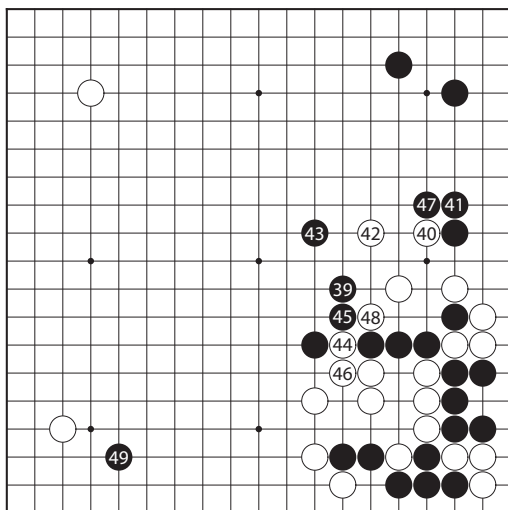


B4 : capture en Δ

Dia.9 (variante du Dia.8)

(Dia.9) Sans cet échange, Noir peut jouer l'*atari* en 1 et capturer deux pierres blanches en *sente*. La pierre blanche X perd alors totalement sa valeur.

Noir peut lancer immédiatement la séquence du Dia.8, qui lui permet de construire une grosse influence centrale moyennant la perte de quatre pierres. Ce gain serait presque décisif et Blanc aurait du mal à compenser cette perte. Chô décide néanmoins de faire *tenuki* et approche d'abord le coin Sud-Ouest en 49.



Rappel
Fig.2 (39-49)

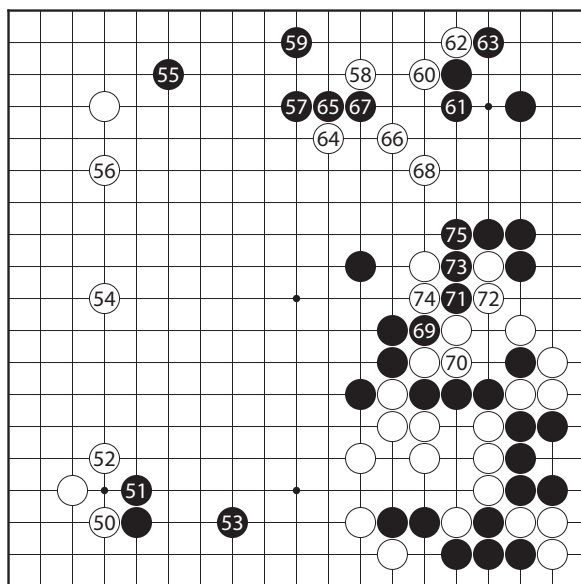
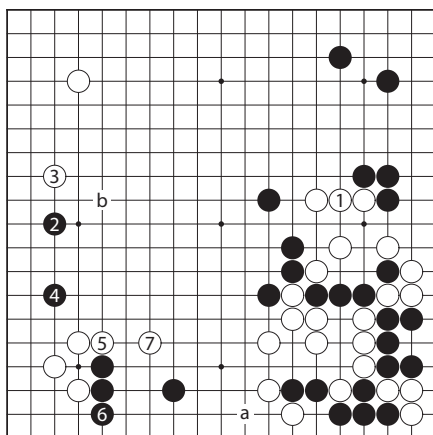


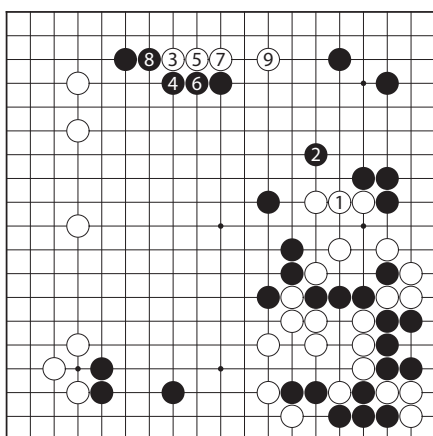
Fig.3 (50-75)

Blanc pousse Noir vers sa propre force avec 50 et 52. Ce dernier s'étend prudemment en 53. Avec B54, Blanc construit une zone intéressante à l'Ouest. En échange, Noir élargit son influence au Nord avec 55 et 57. Blanc envahit en 58 pour limiter l'extension du *moyô* adverse. Chô et Rin ont l'air de se désintéresser totalement de la zone litigieuse autour de 69-73 et occupent des points avec des valeurs sûres. Fujisawa Shûkô, précédent *Kisei*, critique leur jeu. « Il n'y a pas que des gros points avec des gains immédiats au go. Noir doit jouer tout de suite 69 et Blanc 73, ces points sont extrêmement urgents ! » martèle-t-il. Selon lui, Noir gagne quasiment la partie quand il lance la séquence en question au centre : au moment où le groupe blanc s'enfuit vers ce secteur, elle est particulièrement efficace.



Dia.10

(Dia.10) Fujisawa affirme que Blanc a manqué plusieurs occasions de jouer 73. Ainsi, au lieu de 54, Blanc peut connecter en 1. Si Noir divise l'influence adverse avec 2, il approche en 3 et pousse en 5. En réponse à la descente en 6, Blanc continue à se renforcer avec 7. B1 met la pression sur les quatre pierres noires au centre. En plus, il peut viser une attaque ultérieure avec « a » ou « b » contre les groupes noirs au Sud et à l'Ouest.

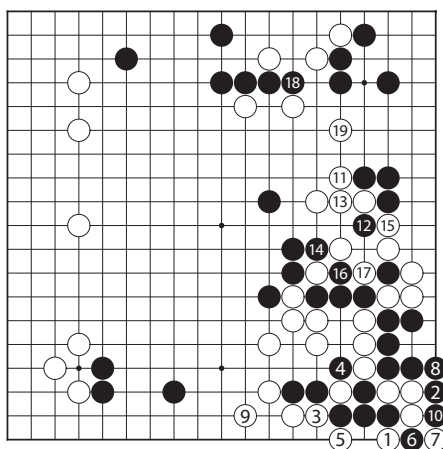


Dia.11

(Dia.11) Blanc peut également jouer 1 à la place de l'invasion en 58. Si Noir répond avec le *keima* en 2, Blanc peut encore éroder le *moyô* avec 3.

Rin et Chô entendent parfaitement bien le mécontentement de Fujisawa : c'était aussi leur première idée et le grand maître devait sûrement avoir raison. Mais, très gourmands, ils voulaient placer 73 ou 69 au meilleur moment. Fujisawa, en tant que spectateur, insiste sur l'urgence de ces coups. Mais les joueurs face au *goban* veulent des preuves évidentes de l'avantage qu'ils peuvent en retirer, c'est la raison pour laquelle ils attendent l'occasion idéale. Peut-on les blâmer pour leurs tergiversations ?

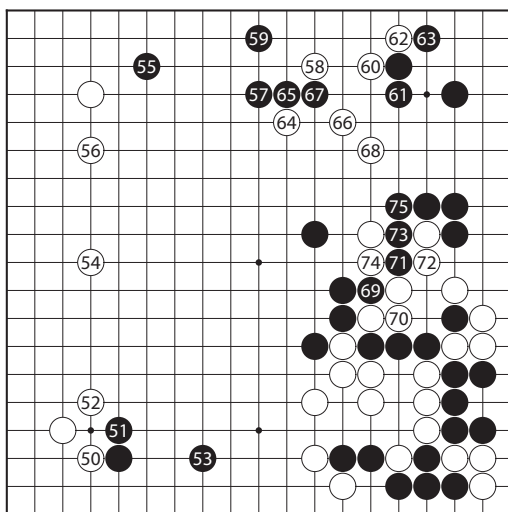
Pourtant, il est clair que Blanc est en retard dans la partie. En fait il a raté une chance et Rin s'autocritique là-dessus. Quand Blanc joue une double connexion avec le *kosumi* en 68, appelée « trompette » dans le jargon, Noir entame enfin la séquence avec 69. C'est le meilleur timing, puisqu'elle lui permet de construire une force utile pour mettre la pression sur les pierres blanches du bord Nord.



Dia.12

(Dia.12) Rin regrette 68. Il faut selon lui d'abord jouer en 1 et échanger jusqu'à N10 pour renforcer son groupe au Sud. Puis, il joue 11 ou 13. Noir peut sauver ses pierres au centre avec 14 et 16 avant de capturer avec 18 quelques pierres adverses au Nord. Mais le *tobi* en 19 est un très bon point : il menace simultanément l'invasion à l'Est et la sortie de ses pierres au Nord. Il peut viser également une attaque du groupe central. Avec cette séquence, la situation reste effectivement assez confuse.

La forme des pierres blanches au centre est très fragile. Elles vont beaucoup souffrir et Noir établira une avance nette, voire décisive par la suite. Rin montre toutefois une force hors du commun dans des situations où ses pierres paraissent désespérément faibles. Chô ne doit pas baisser la garde.



Rappel
Fig.3 (50-75)

Coup décisif

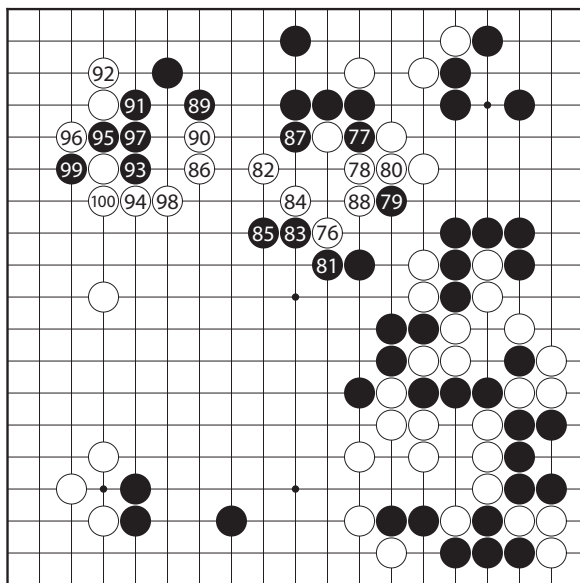
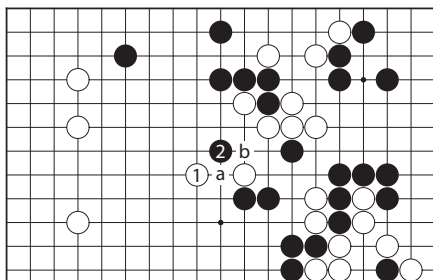


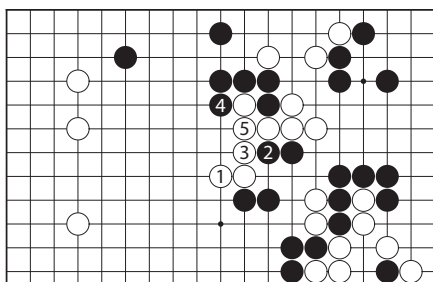
Fig.4 (76-100)

Blanc est obligé de sortir avec 76, mais c'est une fuite sans aucune perspective de contre-attaque. Grâce au *nozokji* en 79, Noir capture les deux pierres blanches du centre en *sente*. B82 paraît étrange mais ce coup est obligatoire.



Dia.13

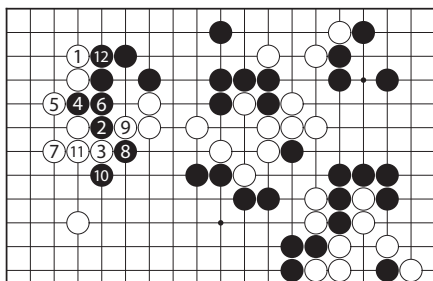
(Dia.13) Si Blanc sort avec le *tobi* en 1, Noir peut le déconnecter avec le *nozokji* en 2 car « a » et « b » sont *miai*.



Dia.14

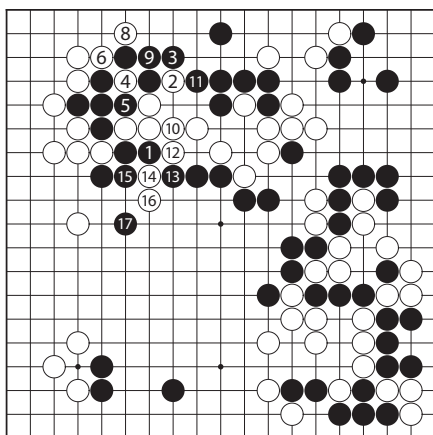
(Dia.14) Le *nobi* en 1 semble également naturel, mais N2 et 4 déforment Blanc. À l'issue de la séquence, la pierre 1 se retrouve mal placée.

Même Chô, d'habitude modeste dans son évaluation, ne doit pas être mécontent du déroulement de ce combat. Il se renforce au centre avec 83 et 85 et le *kosumi* en 89 lui permet de défendre le bord Nord. Noir réussit à « jouer des deux côtés », selon le langage des experts. Le *kosumi-tsuke* en 91 est de plus excellent et impressionne tout le monde dans la salle d'analyse. Blanc descend en 92, mais ce coup ne marche pas bien.



Dia.15

(Dia.15) Les professionnels reposent rapidement cette séquence : Noir joue le *tsuke* en 2, suivi du *warijomi* en 4. Si Blanc se connecte avec la gueule de loup en 7, Noir sépare les pierres adverses avec 8 et 10. Noir peut revenir en 12 pour réparer sa forme. Blanc souffre avec son groupe totalement isolé.

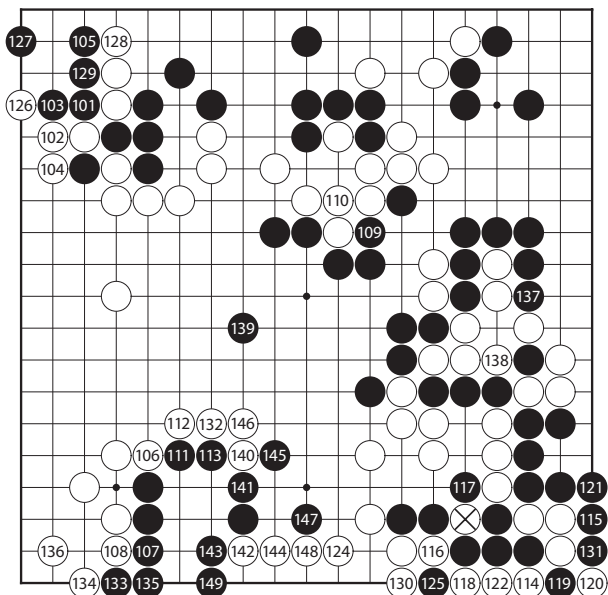


N7 : connexion en 4

Dia.16 (variante du Dia.15)

(Dia.16) Au lieu du coup 12 du Dia.15, Noir peut pousser en 1 et tenter de capturer l'énorme dragon blanc. Blanc peut déformer Noir avec un essorage (*shibori*), mais ne parviendra pas à le tuer au Nord. Au centre, il peut couper en 14 mais Noir peut facilement s'échapper avec 17. Blanc est en très grande difficulté.

Blanc ne peut cependant pas céder le point 92 qui est tellement important. Après une très longue réflexion, Rin le joue tout de même. Noir joue le *tsuke* en 93 et le *warikomi* en 95 comme dans le Dia.15, mais ensuite Blanc décide d'assurer la connexion avec le groupe de droite en jouant 98. Ce coup laisse malheureusement une énorme faiblesse dans le coin.

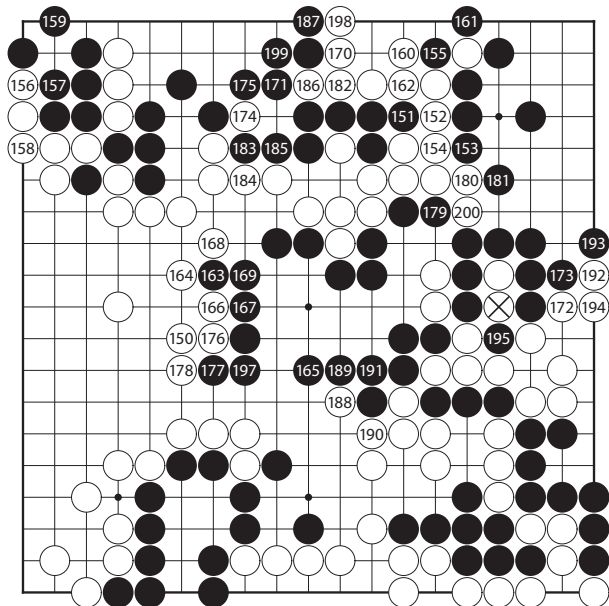


N123 : connexion
en X

Fig.5 (101-149)

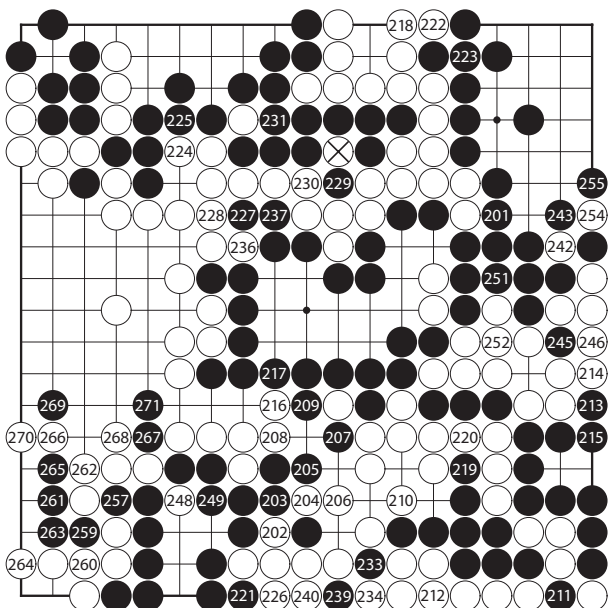
Noir gagne beaucoup de points en capturant deux pierres dans le coin avec 101, 103 et 105. Il confirme ainsi son avance et la conservera jusqu'au bout en jouant un jeu solide. Pour une fois, il a aussi dépensé moins de temps que son adversaire.

Le jeu de Rin touche le cœur de Chô



B196 : capture en X

Fig.6 (150-200)



B232, 238, 244, 250,
256 : capture du *kô*
en X,
N235, 241, 247,
253 : capture du *kô*
en 229,
B258 : connexion en
229

Fig.7 (201-271)

Lors du dernier *kô* au Nord, Blanc ignore la menace de Noir en 257 et connecte le *kô*. Il prépare en fait son abandon : Noir peut détruire le territoire blanc avec la coupe en 259 et après N271, Blanc ne peut pas capturer les pierres noires. Après avoir déclaré sa défaite, Rin lève la tête et interroge. « Est-ce dix points ? ». S'ils étaient allés jusqu'au décompte, Noir aurait gagné de dix points sur le terrain, soit de 4,5 points avec le *komi*.

Les deux joueurs sont tout à fait comme à l'ordinaire après la partie, alors que Chô est d'ores et déjà à une victoire pour défendre le titre *Kisei*. Ni la joie du vainqueur, ni le pessimisme du perdant ne sont visibles sur leur visage : c'est comme s'ils attaquaient la première ronde. D'ailleurs, lors des deux parties suivantes, Rin tirera son épingle du jeu dans des combats extrêmement complexes et le score se resserrera à 3-2.

« Rin Sensei, des faiblesses ? Je ne lui en trouve aucune. Je dis franchement ce que je ressens après l'avoir affronté. De l'extérieur, vous aurez sûrement du mal à comprendre sa vraie force. Aucun commentaire ne pourra vraiment la décrire. » Chô ne tarit pas d'éloges à l'égard de Rin, ce qu'il ne fait jamais pour les autres. Pourquoi son jeu le touche-t-il autant ? Le traumatisme de l'incroyable défaite de l'année précédente en est-il la cause ?

Partie 9

Victoire chanceuse d'un demi-point, Chô défend le Kisei

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Rin Kaihō.**
(*Kisei*) (Hōninbō)

Sixième partie de la finale du huitième tournoi *Kisei*.

Partie jouée les 7 et 8 mars 1984.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne de 0,5 point.

Lieu : New grand hotel, Kanazawa.

Il ne lui manque qu'une victoire pour remporter la finale. Malgré cet avantage, Chô souffre psychologiquement après la quatrième ronde : il a peur de subir de nouveau quatre défaites consécutives. Lors de la sixième ronde que nous commenterons ici, Chô obtiendra une avance confortable au *chûban* avec un jeu remarquable. Sûrement sous l'effet de la pression, il enchaînera cependant des erreurs d'inattention et la partie se jouera à un demi-point.

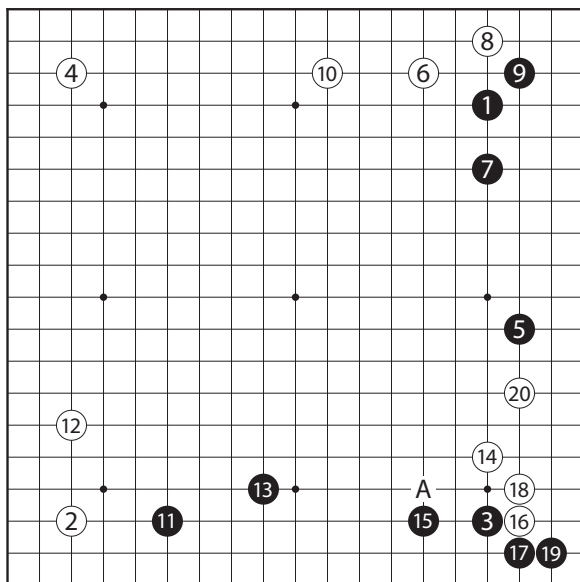
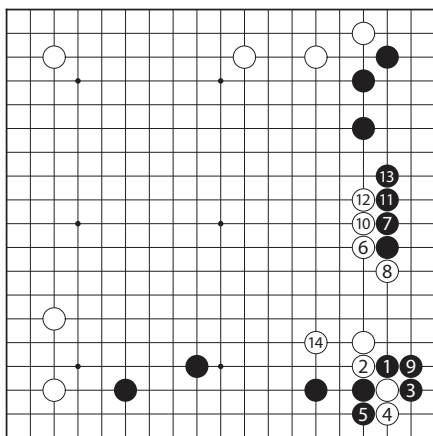


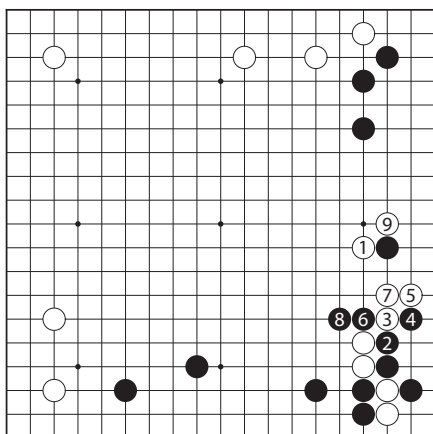
Fig.1 (1-20)

Rin choisit le *fuseki* chinois, Chô le double *sansan* : chacun cherche à jouer sur son terrain favori. Quand Blanc approche au Sud-Est, le *tobi* en 15 est un nouveau coup, la réponse habituelle étant plutôt le *keima* en « A ». Chô a besoin de soixante-quinze minutes pour se décider à jouer le contact en 16 dans le coin. Les deux joueurs lisent minutieusement des séquences autour du *hane* noir en 18.



Dia.1

(Dia.1) Après N1, la coupe en 2 et l'*atari* en 3 sont obligatoires. Blanc descend en 4 et Noir l'accompagne avec 5. Blanc joue ensuite le *tsuke* en 6, en cherchant à exploiter les menaces dans le coin. Jusque-là, les deux joueurs imaginent la même séquence. Rin prévoit le *nobi* en 7. Blanc joue le *hane* en 8 et vise la coupe en 9. Quand Noir protège cette faiblesse, il se renforce avec 10, 12 et 14. Selon le challenger, ce résultat est défavorable à Noir.



Dia.2 (variante du Dia.1)

(Dia.2) Chô imagine également le *tsuke* en 1 (6 du Dia.1), mais il n'aime pas l'idée que Noir pousse en 2. Blanc riposte avec le double *hane* en 3 et 5. Noir capture deux pierres avec 6 et 8 et développe son *moyô* au Sud. Malgré le coup 9 qui stabilise son groupe, il pense que Blanc est perdant après cet échange.

Ces diagrammes ne révèlent évidemment qu'une infime partie de leurs lectures. Aucun des deux joueurs ne trouve une séquence réellement intéressante. Rin finira par choisir un coup paisible en 17, laissant Blanc s'installer à l'Est avec le *keima* en 20.

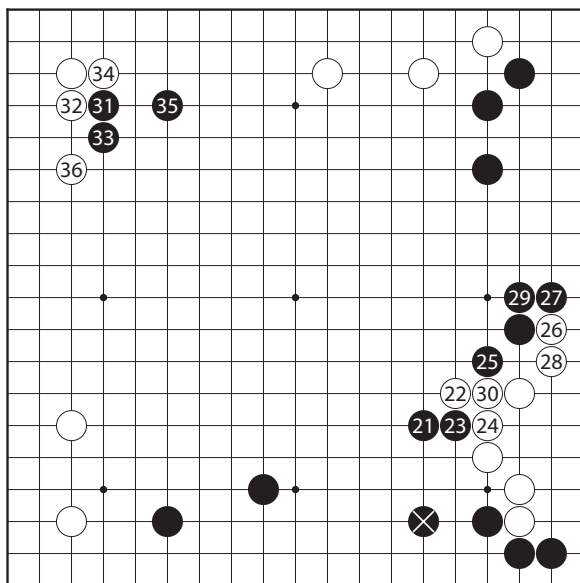
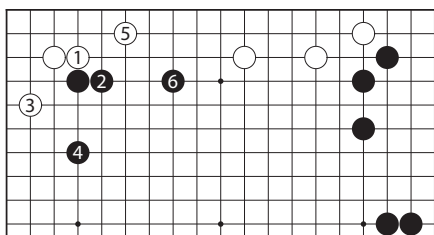


Fig.2 (21-36)

Noir saute en 21 et menace d'enfermer le groupe blanc, qui doit rapidement chercher une vie locale. En réponse au *nozokji* en 25, le *tsuke* sur la deuxième ligne en 26 assure sa base de vie et Blanc est définitivement vivant avec la connexion en 30. Rin pense que cette séquence classique se marie bien avec sa pierre X sur la troisième ligne (15) : c'est pourquoi il s'est contenté du *hane* en 17 plutôt que de se lancer dans un combat hasardeux.

Leur attention se focalise à présent vers le coin Nord-Ouest et Noir joue le coup à l'épaule en 31. Chô opte pour une réponse originale en poussant deux fois avec 32 et 34 avant de sauter en 36. Il valorise le bord Ouest, très ouvert, plutôt que le Nord où sa formation est assez plate avec des pierres sur la troisième ligne.



Dia.3

(Dia.3) Dans le *jōsekī* le plus courant, Blanc pousse en 1 avant de glisser sur la deuxième ligne en 3. Quand Noir s'étend au centre avec 4, il joue de nouveau un *keima* en 5.

Dès le début de la partie, les deux joueurs, fidèles à leurs habitudes, dépensent presque sans compter leur temps de réflexion. B36 est déjà le coup scellé. Le rythme est à peine moins lent que lors de la dernière ronde du *Honinbō* de l'année précédente avec seulement dix-sept coups joués le premier jour.

Style original de Rin Kaihō

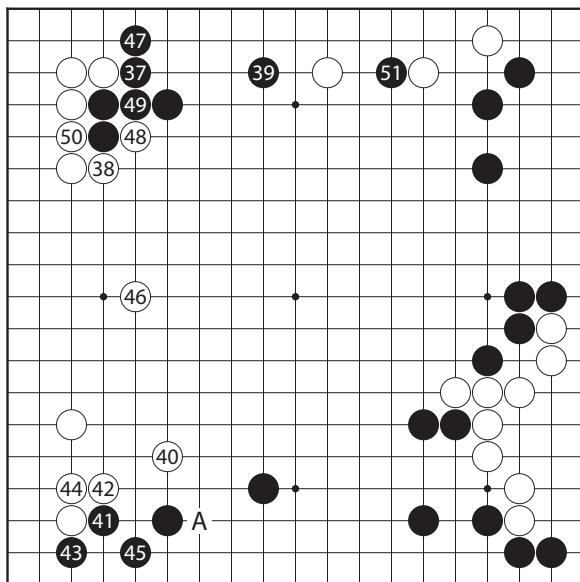
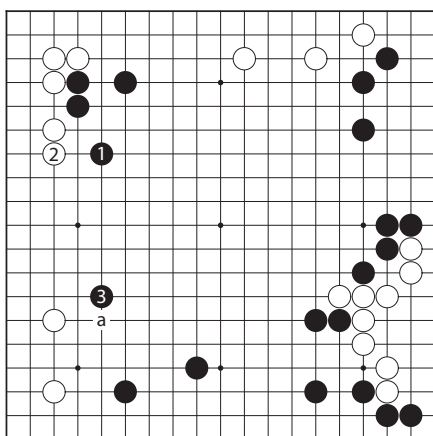


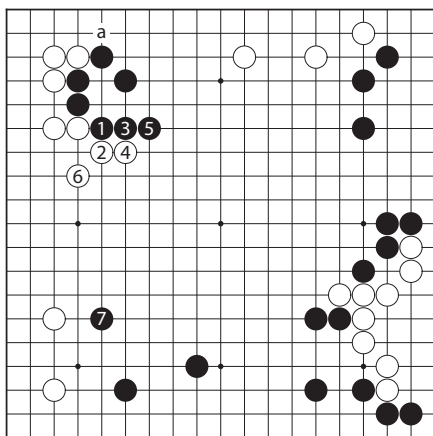
Fig.3 (37-51)

Rin bloque en 37 et approche en 39 au Nord. Les professionnels dans la salle d'analyse n'approuvent pas ce choix.



Dia.4

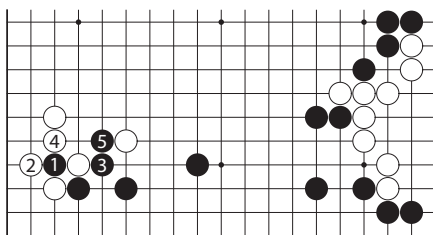
(Dia.4) Takagawa Shûkaku et Fujisawa Shûkô recommandent le *keima* en 1 au lieu de 37. Si Blanc répond en 2, Noir joue 3 ou « a » pour limiter le *moÿô* adverse et agrandir le sien.



Dia.5

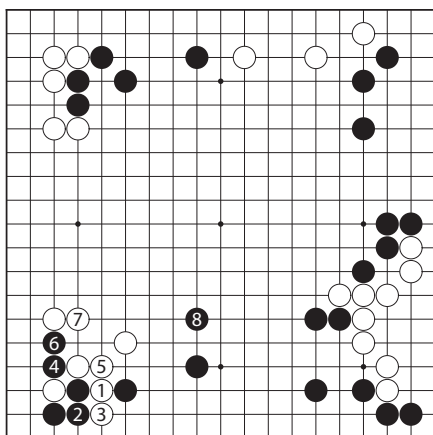
(Dia.5) À la place du coup 39, la majorité des professionnels préfère le *hane* en 1. Blanc a besoin de se protéger avec 6 et Noir peut occuper 7. Seul bémol : comme l'échange renforce beaucoup Blanc, la descente en « a » (47) a moins de valeur que dans la partie.

Après la partie, quand on lui montrera ces séquences, Chô acquiescera sans enthousiasme, l'air de dire : « mais on sait déjà tout ça ! ». Rin est bien sûr conscient de l'importance du bord Ouest mais malgré cela, il joue délibérément ses coups au Nord. Il est d'abord attiré par la descente *sente* en 47, puis par la possibilité d'attaque avec 51. Le jeu de Rin paraît souvent non conventionnel, il aime suivre ses propres idées. Blanc réussit à agrandir son *mojó* avec 38 et 40, mais Chô n'est pas si optimiste. Le *keima* en 40 menace le *tsuke* en « A ». Noir se défend indirectement en jouant dans le coin. La séquence jusqu'à 45 est également une source de multiples variantes.



Dia.6

(Dia.6) Au lieu de N43, Takagawa propose la coupe en 1. Si Blanc assure le coin avec 2 et 4, Noir isole une pierre blanche avec 5.



Dia.7

(Dia.7) D'après Fujisawa, Blanc pourrait jouer l'*atari* en 1 au lieu de 44. Il cède alors le coin et mise sur son influence centrale.

Blanc ferme son *moyô* avec 46 sur la cinquième ligne, tandis que Noir joue la descente 47 en *sente* : chacun obtient ce qu'il cherchait. La stratégie de Rin consiste à s'implanter solidement dans une zone apparemment inintéressante : il laisse Blanc construire le bord Ouest et menace en échange le groupe adverse, à première vue solide, avec 51. Quelle idée complexe comparée à la séquence du Dia.4, si claire et si limpide ! C'est l'originalité de Rin Kaihō. Rares sont les joueurs ayant des réflexions aussi sinueuses.

Comment le combat évoluera-t-il après 51 ? L'issue de la partie en dépendra.

Partie tendue

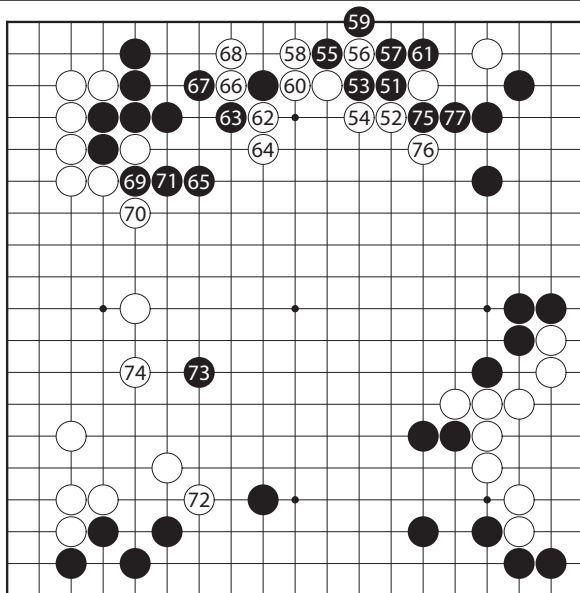
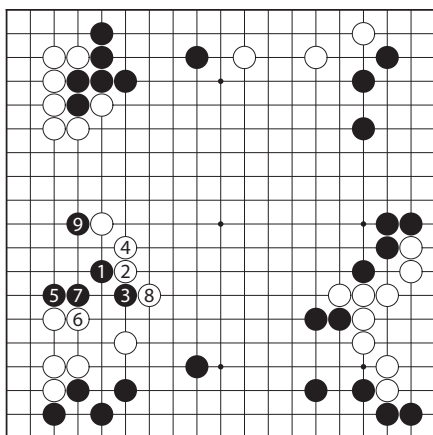


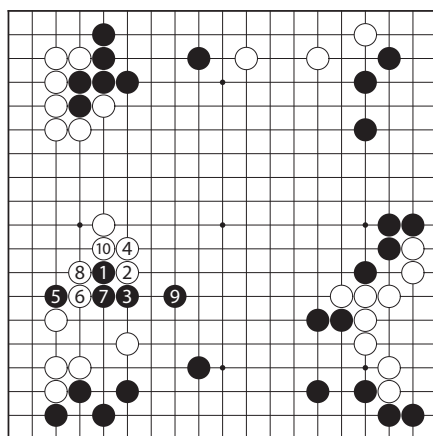
Fig.4 (51-77)

Rin poursuit sa stratégie avec le *tsuké* en 51, mais certains de ses collègues critiquent son timing et donnent la priorité à la réduction du bord Ouest.



Dia.8

(Dia.8) Est-ce une « réduction » ou une « invasion » ? L'idée pour Noir est de pénétrer dans le *moyô* blanc avec 1. Blanc met le maximum de pression avec le *tsuké* en 2. Noir joue 5 et sonde la réaction adverse afin de choisir entre la vie sur le bord et la sortie vers le centre. Si Blanc tente d'enfermer Noir avec 6 et 8, ce dernier joue 9 pour établir sa base de vie.



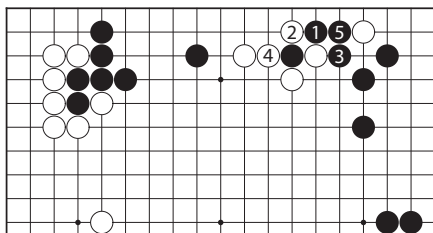
Dia.9 (variante du Dia.8)

(Dia.9) Si Blanc résiste avec le *hane* en 6, Noir se contente d'une légère réduction en *sente* avec 7 et 9.

Même après avoir réduit l'influence adverse, Noir pourra toujours viser 51 : cette proposition paraît tout à fait convaincante. Mais les

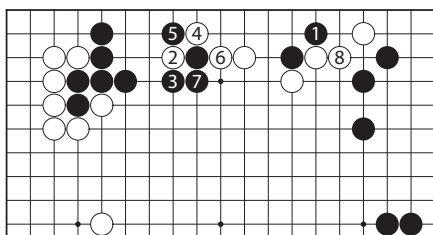
choix de Rin sont-ils vraiment mauvais, le bord Nord et le coup 51 ont-ils moins de valeur ? Depuis le début, Rin semble porter toute son attention sur cette zone au détriment du bord Ouest. Tous ses coups sont en tout cas cohérents avec sa stratégie.

N53 est une tentative pour détruire complètement la forme de Blanc.



Dia.10

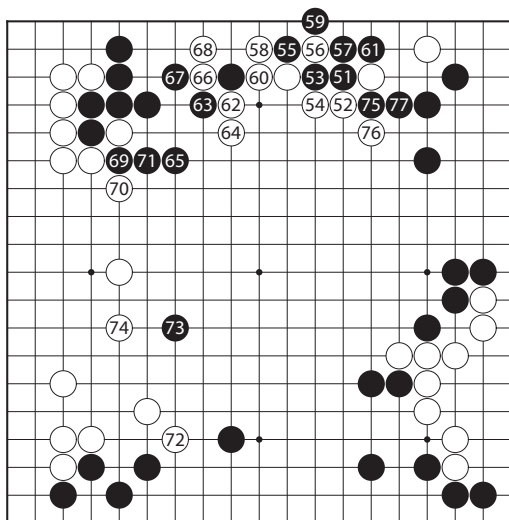
(Dia.10) Certains professionnels prônent le *hane* en 1, qui permettrait à Noir de gagner un profit non négligeable dans le coin avec 3 et 5. Mais les deux joueurs pensent que cette séquence n'est pas obligatoire.



Dia.11 (variante du Dia.10)

(Dia.11) Blanc réagira peut-être autrement au *hane* en 1. Il peut par exemple d'abord jouer le *tsuke* en 2. En sacrifiant cette pierre, il peut ensuite placer 4 et 6 en *sente* et capturer deux pierres noires avec 8. Il existe de nombreuses variantes et l'issue de ce combat est incertaine.

Alors que Noir détruit l'extension de Blanc avec 61, ce dernier obtient une bonne forme avec le *hane* en 62 et le *nobi* en 64. La capture en 66 et 68 menace le groupe noir qui doit vivre avec 69 et 71. Le *kosumi* en B72 est un très bon point qui réduit le territoire noir et qui consolide indirectement le *moyô* blanc. Noir, ne pouvant plus envahir aussi profondément que dans les séquences des Dia.8 et 9, doit se contenter d'une légère réduction avec 73. La partie reste néanmoins tendue quand Noir capture définitivement deux pierres blanches avec 75 et 77. Même si la stratégie de Rin est critiquée, il n'est pas en retard pour autant.



Rappel
Fig.4 (51-77)

Une belle séquence de sauvetage

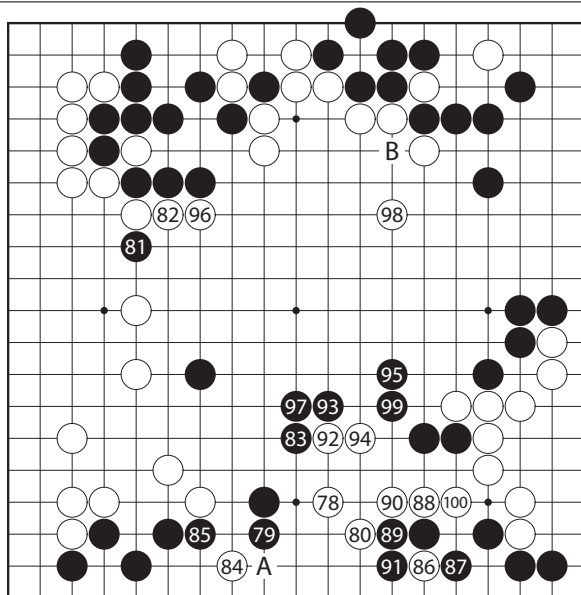
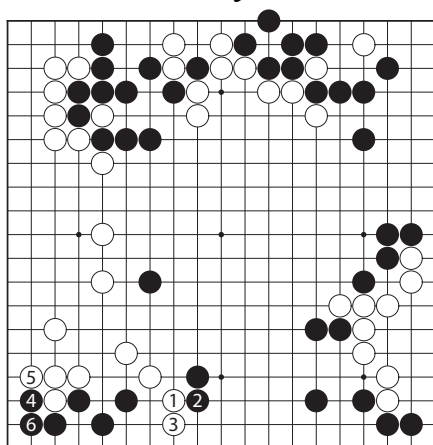


Fig.5 (78-100)

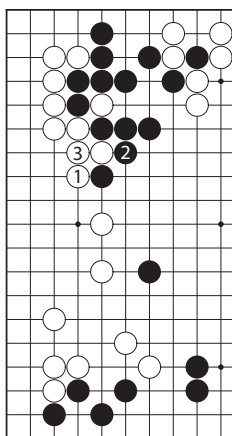
Blanc envahit le *moyô* noir avec 78 et 80.



Dia.12

(Dia.12) Une simple réduction en *kosumi* ne suffit pas. Noir prend l'avantage sur Blanc avec cette séquence.

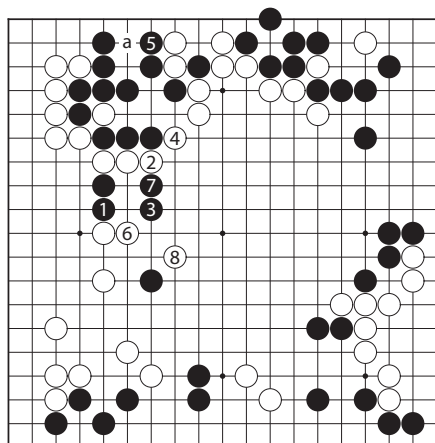
Dans cette position, Noir teste la réaction adverse avec le *tsuke* en 81.



Dia.13

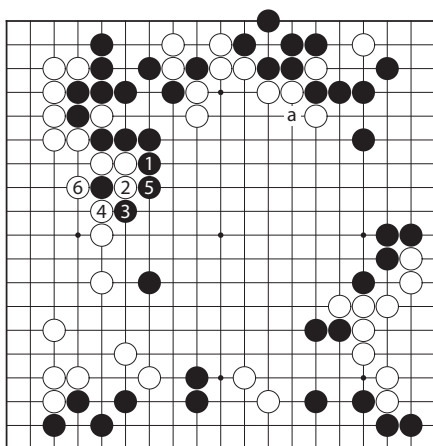
(Dia.13) La réponse en 1 n'est pas acceptable : Blanc ne peut se soumettre aussi facilement. L'*atari* en 2 donnerait de l'avance à Noir.

C'est pourquoi Blanc avance en 82. Chose curieuse, Rin n'a pas du tout envisagé ce coup réellement naturel : il a eu une sorte de passage à vide dans sa lecture.



Dia.14

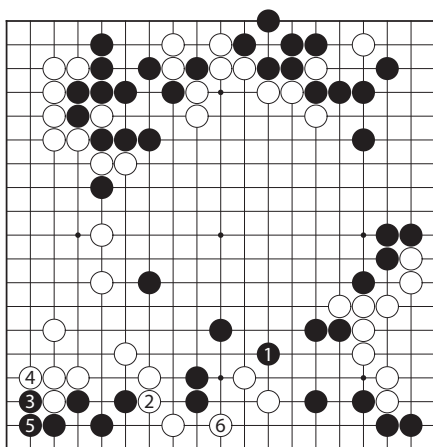
(Dia.14) Si Noir essaie de sauver sa pierre avec 1, Blanc pousse en 2. Quand Noir sort en 3, le *hane* en 4 est *sente* car il menace la vie du groupe au Nord : sans N5, Blanc peut effectivement le tuer avec « a ». Blanc sépare Noir avec 6 et 8 et attaque ces pierres à grande échelle. Noir paraît alors en très grande difficulté.



Dia.15

(Dia.15) Noir n'a peut-être pas intérêt à sauver sa pierre : il aurait pu tourner en 1 et jouer le *hane* en 3. Il sacrifie une pierre pour construire une force centrale, qui pourra sûrement lui servir dans un combat ultérieur, par exemple avec la coupe en « a ».

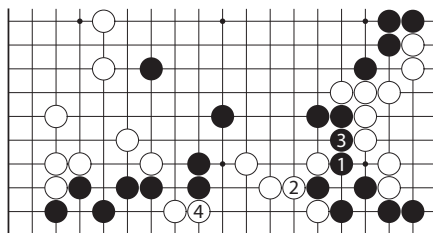
Rin est déstabilisé de ne pas avoir prévu 82. Troublé, il revient au Sud et attaque les deux pierres blanches avec 83. Dans cette position, le *keima* sur la deuxième ligne en 84 est un *tesuji* extraordinaire. Rin sépare cette pierre avec 85, mais elle n'est pas totalement perdue et la possibilité de jouer « A » aide indirectement les deux pierres à droite. Grâce à cet échange favorable (*kikashi*), Blanc commence à mener la partie.



Dia.16

(Dia.16) Enfermer Blanc avec N1 est sûrement meilleur que 85. Ce dernier descend en 2, force Noir à vivre dans le coin avant de se connecter avec 6. Blanc paraît en avance mais la partie reste serrée et Noir peut compter sur son *yose* pour renverser la situation. Rin pensait peut-être que cette séquence manquait de combativité.

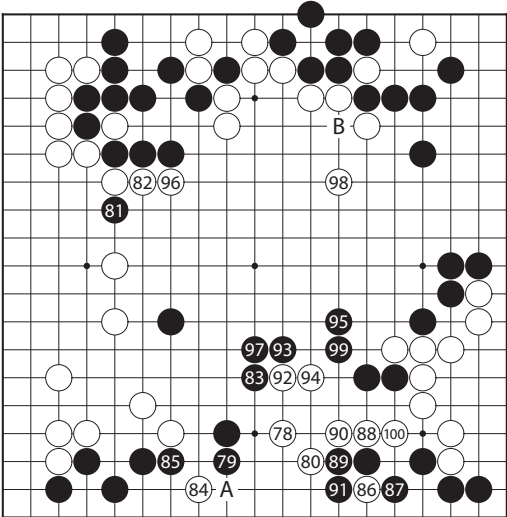
Chô effectue un magnifique sauvetage de ses pierres isolées dans l'influence noire. Il commence par deux *tsuké*, d'abord sur la deuxième ligne avec 86 et ensuite sur la quatrième avec 88. Noir pousse en 89 et capture une pierre avec 91. Il renonce à attaquer son adversaire.



Dia.17

(Dia.17) Si Noir déconnecte Blanc avec 1, ce dernier joue l'*atari* en 2 et sort sa pierre à gauche avec 4. Le groupe blanc est pratiquement vivant.

Blanc joue 92 et 94 pour vivre en *sente*. En réponse à 95, Blanc joue à l'Ouest en 96 et neutralise la pierre 81. Noir doit ajouter encore un coup en 97 au centre pour réparer sa forme. Cela permet à Blanc de supprimer sa faiblesse en « B » avec 98. Tout le monde s'accorde à présent sur l'avance de Blanc, qui dispose d'une marge d'environ cinq points. La fin de partie ne sera toutefois pas aussi simple pour Chô qu'on pourrait le supposer avec cet avantage.



Rappel
Fig.5 (78-100)

Erreurs élémentaires et victoire d'un demi-point

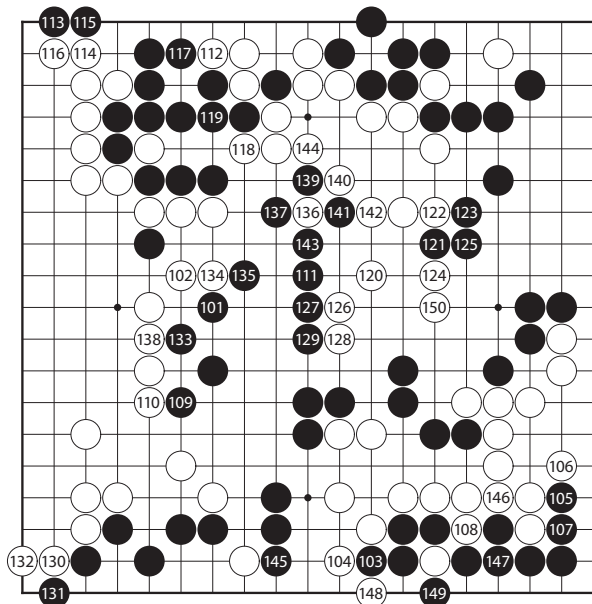
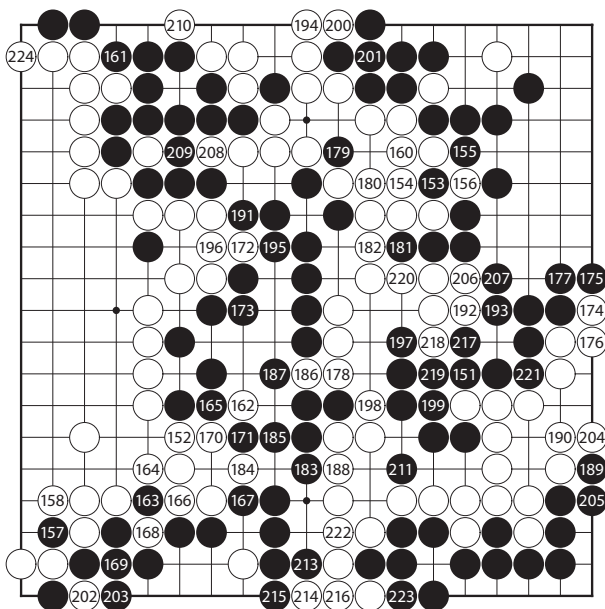


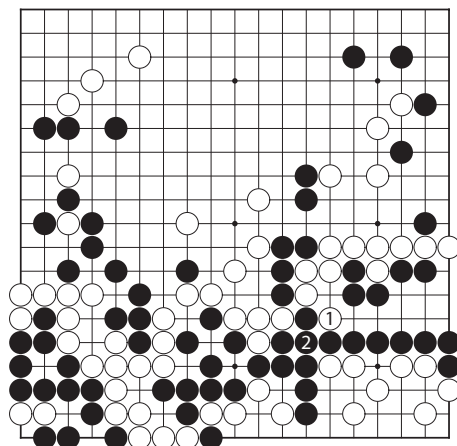
Fig.6 (101-150)



N159 : capture du
kō en 153,
 B212 : connexion
 en 163,
 N225 : connexion
 en 156

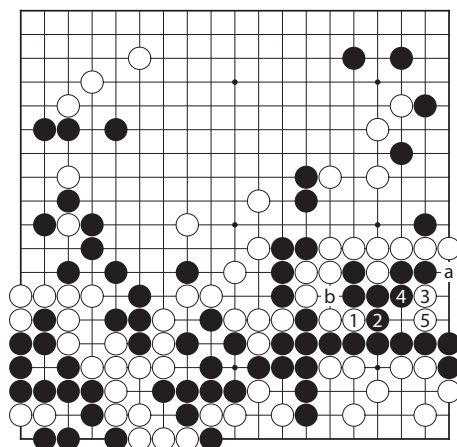
Fig.7 (151-225)

Pourquoi commettons-nous parfois des erreurs élémentaires, alors qu'un simple coup d'œil suffit pour les éviter ? Lors de la première ronde de cette finale, une situation improbable s'est produite.



Dia.18

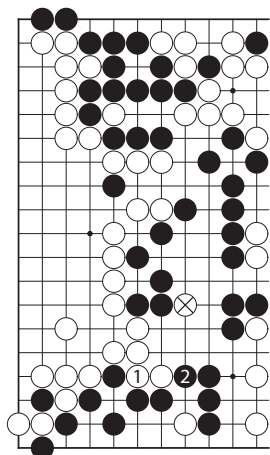
(Dia.18) Rin vient de jouer l'*p'atari* en 1 et Chô connecte en 2. Dans cette position, Blanc joue ailleurs, alors qu'il peut donner le coup de grâce à l'énorme groupe noir au Sud.



Dia.19

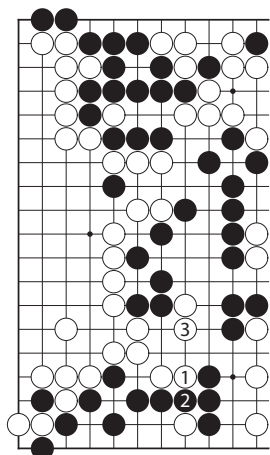
(Dia.19) Il suffit que Blanc avance en 1. Si Noir répond en 2, Blanc joue à droite en 3 et 5. Les pierres noires sont mortes car « a » et « b » sont *miai*. Chose incroyable, aucun des deux joueurs n'a vu ce *tsumego* facile jusqu'à la fin de cette partie dont Chô sortira finalement vainqueur.

Dans la partie que nous sommes en train de commenter, Chô commet des erreurs encore plus élémentaires. *L'atari* B166 est une bourde incroyable.



Dia.20

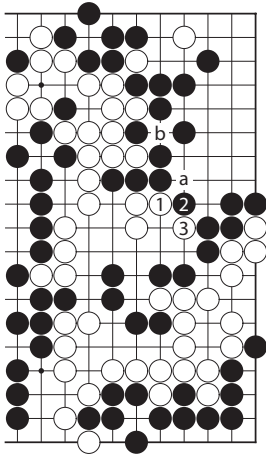
(Dia.20) Reconstituons la position dans ce diagramme. Blanc joue *l'atari* en 1 (166). Noir répond en 2 (167) et déconnecte simultanément la pierre X. Blanc perd presque trois points dans cet échange.



Dia.21

(Dia.21) Blanc aurait dû pousser en 1 et ensuite sauver sa pierre avec 3. Avec ce *yose*, Blanc mène la partie même sur le terrain sans *komi*.

B192 est une deuxième erreur.



Dia.22

(Dia.22) Blanc doit jouer 1 et 3. Avec l'*atari* en « a » et la capture du *kô* en « b », il pourra forcer Noir à ajouter un coup à l'intérieur de son territoire.

À cause de ces deux fautes d'inattention, l'écart diminue brusquement. Chô se tord de remords et se frappe la tête avec son éventail. Dépité et persuadé d'avoir perdu la partie, il pense même à abandonner. Mais il essaie de se calmer et de recompter... Il découvre alors qu'il dispose peut-être d'une toute petite avance. Mais dans la dernière période de *byôyomi*, il n'est pas totalement sûr. Rin, au contraire, pense avoir retourné la situation. La partie se termine à 23h22. Ils passent au décompte : les territoires sont arrangés sur le *goban* et Blanc gagne d'un demi point.

« Quoi ? Ce n'est pas un demi-point pour Noir ? »

Rin retourne inconsciemment son coussin pour chercher un prisonnier. Chô propose de reposer la partie afin de vérifier le score. Rin demande la feuille d'annotation (*kifu*) et l'étudie attentivement. Au bout de quelques minutes, il s'aperçoit qu'il avait mal compté les points d'une zone. Chô défend ainsi le titre *Kisei* grâce à une victoire chanceuse, dans une série émaillée de combats d'une grande complexité.

Les deux joueurs analysent la partie en détail jusqu'à trois heures et demie du matin. Les temps de réflexion de Rin et de Chô sont légendaires, mais la longueur de leurs commentaires est également réputée. Une fois à la Nihon Kiin, ils étudient leur partie pendant des heures avec d'autres professionnels. Comme à l'accoutumée, ils finissent au petit matin. Le dernier train étant parti depuis longtemps, Rin invite Chô à passer la nuit chez lui dans le quartier de Yoyogi à Tôkyô. Une fois à la maison, l'hôte va chercher à la cuisine de la bière et des petits apéritifs à grignoter. Chô est soulagé : il va enfin pouvoir se détendre, boire et dormir ! Rin revient cependant avec son *goban* : « Chikun San, au sujet de la partie de tout à l'heure... ». « Désolé, Sensei, je n'en peux plus ! » et Chô s'effondre sur le canapé.

Partie 10

Quatrième défi d'Ôtake Hideo

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Ôtake Hideo.**
(*Meijin*) (Gosei)

Troisième partie de la finale du neuvième tournoi
Meijin.

Partie jouée les 3 et 4 octobre 1984.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Noir gagne par abandon.

Lieu : Shichifukusô (« l'auberge des sept bonheurs »),
Takarazuka.

Six mois après avoir défendu le *Kisei*, Chô affronte à nouveau Ôtake Hideo en finale du *Meijin*. Ce dernier devient le challenger pour la troisième fois consécutive. Au total, c'est leur quatrième rencontre à ce tournoi. Depuis qu'il a cédé ce titre à Chô, Ôtake n'a jamais réussi à le lui reprendre. Mais il ne baisse jamais les bras et avec son impressionnante énergie, se relève pour défier le champion. Est-il encouragé par l'exploit de son grand ami Rin Kaihō ? Cette année-là, le vétéran de 42 ans remporte les trois premières parties et domine le jeune *Meijin* de 28 ans, blasé et fatigué des grandes finales.

Après avoir atteint le sommet en remportant les « trois couronnes », Chô semble en baisse de régime tant au niveau physique que mental. Pour preuve, il est relégué avec un score incroyable de 1-6 dans la ligue *Honinbô* qui se déroule entre 1983 et 1984.

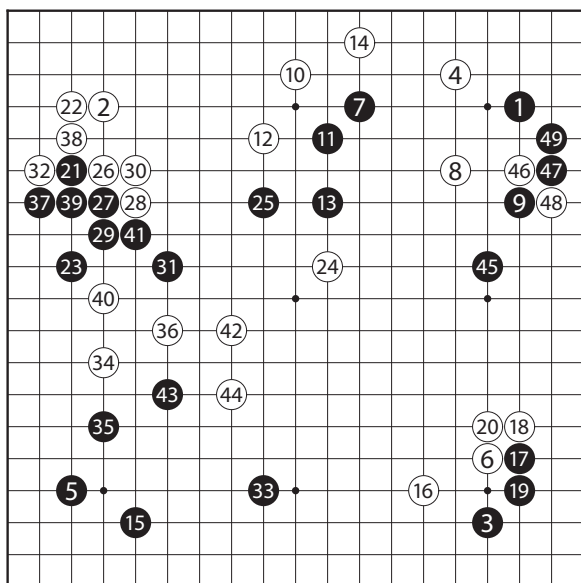


Fig.1 (1-49)

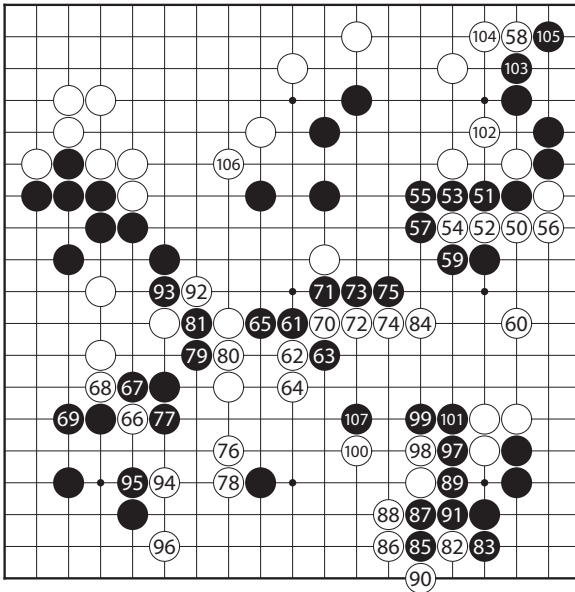


Fig.2 (50-107)

Je tiens à montrer ici sans la commenter, la troisième ronde de cette finale, car cette partie est l'une des plus regrettables de sa carrière. Elle se termine le deuxième jour à 14h03, ce qui est extrêmement tôt pour Chô. Il se sent pitoyable, pas vraiment à cause des mauvais coups à l'origine de sa défaite mais surtout pour n'avoir rien tenté tout au long de la partie. Alors que le challenger et les organisateurs quittent la salle, il reste immobile devant le *goban* et sourit tristement en signe d'autodérision. Il se couvre les yeux avec une serviette. Aucune ardeur, aucune motivation : son jeu a disparu, il n'a pas joué au go. Il éclate malgré lui en sanglots. Chô pense être tout seul. En réalité, un jeune scribe l'observe, tétanisé par la scène. Au bout d'un moment, il s'allonge de tout son long. Puis, il se relève, avance vers les fenêtres et contemple le fleuve qui traverse en face. Il partira une heure plus tard. Quand on lui rapporte les lamentations de Chô, Ôtake répond simplement : « c'est ce qu'il lui faut ».

« Les êtres humains sont dotés d'une grande capacité de récupération. » Les paroles de Takagawa Shûkaku reviennent à l'esprit de Chô. Elles l'encouragent à retrouver son propre jeu face au *goban*.

Partie 11

Au pied du mur, Chô contre-attaque

Blanc : **Ôtake Hideo.** / Noir : **Chô Chikun.**
(*Gosei*) (*Meijin*)

Quatrième partie de la finale du neuvième tournoi
Meijin.

Partie jouée les 17 et 18 octobre 1984.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Noir gagne de 1,5 point.

Lieu : Hôtel Sekitei, Shuzenji-onsen, département de
Shizuoka.

Après trois défaites consécutives, Chô n'a plus droit à l'erreur. Il a connu une situation semblable un an et demi auparavant lors du *Kisei* contre Fujisawa Shûkô. Mais cette fois-ci, c'est plus grave étant donné son état lors de la troisième ronde. N'est-il pas incroyable, pour quelqu'un qui déteste perdre sans résister, d'abandonner juste après une centaine de coups, sans même entrer dans le *byôyomi* ? Il ne sait pas pourquoi il n'a pas réussi à se motiver : Cela doit être lié à la physiologie d'un joueur professionnel qu'il n'arrive pas à maîtriser.

Chô aborde donc cette quatrième ronde très sérieusement. En tant que détenteur du *Kisei* et du *Meijin*, il se sent investi d'une lourde responsabilité. Il essaie donc de vider son esprit et de retrouver son style.

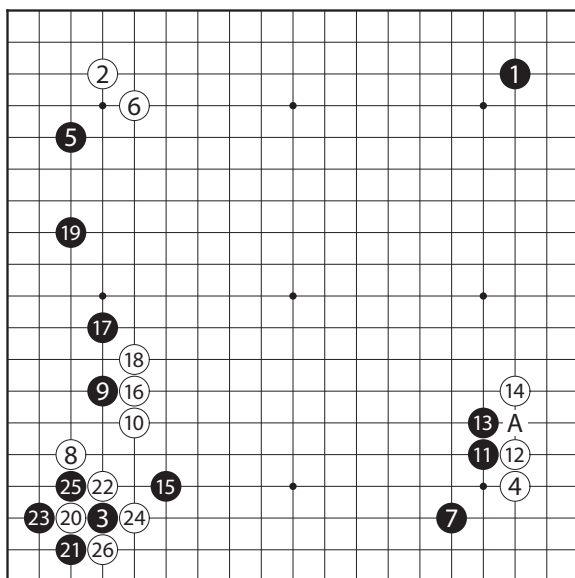
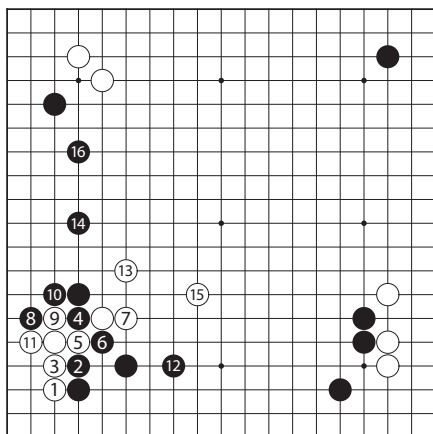


Fig.1 (1-26)

Quand il est au pied du mur, il joue souvent au *sansan*. Il se dit : « ce n'est pas grave si je perds quatre parties de suite, mais il faut au moins essayer quelque chose ». Quand Blanc sort en 10 au Sud-Ouest, il laisse ce coin et joue le *keima* en 11 puis 13 à l'Est, un choix très rare chez lui. Son envie d'innover semble revenue : il n'est plus dans le même état d'esprit que lors de la partie précédente.

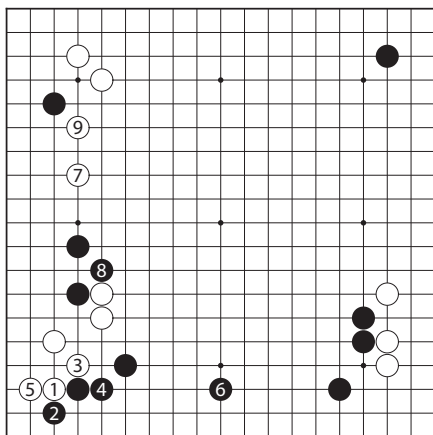
Blanc pousse sur la cinquième ligne avec 16. Ce coup a pour but d'éviter un combat frontal.



Dia.1

(Dia.1) Si Blanc joue immédiatement le *tsuké* dans le coin, Noir avance en 2 et sépare l'adversaire avec 4 et 6. Les pierres noires sont globalement très bien placées pour combattre.

Le *nobi* de Blanc en 18 change sensiblement la suite de cette partie.



Dia.2

(Dia.2) Sans cet échange, Noir aurait choisi le *nobi* en 4 en réponse à B1 et 3 : il peut difficilement jouer le *kô* avec l'*atari* en 5, car s'il le perdait, ses pierres dans les environs seraient totalement abîmées et l'enjeu de ce combat serait trop lourd. Blanc, après la descente en 5, envahit à l'Ouest avec 7 et 9. C'est également une partie possible.

Dans la partie, Blanc se renforce en 18 et laisse Noir se stabiliser avec 19. Dans cette position, quand Blanc joue le *tsuke* dans le coin en 20 et la gueule de loup 22, Noir riposte avec l'*atari* en 23. Blanc contre-attaque avec 24 et 26. La séquence peut aboutir à un *kô* d'une valeur très importante, mais Noir est tenté de le jouer car il dispose de quelques menaces à l'Est grâce à la faiblesse en « A ».

Analyse d'un kô complexe

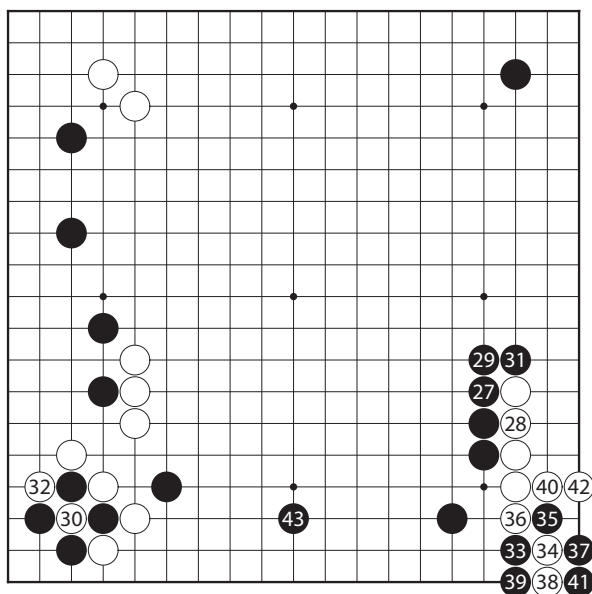
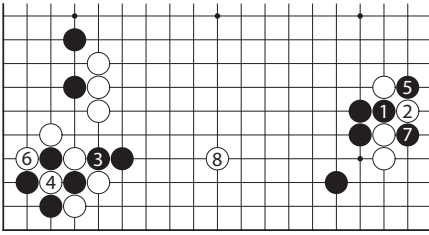


Fig.2 (27-43)

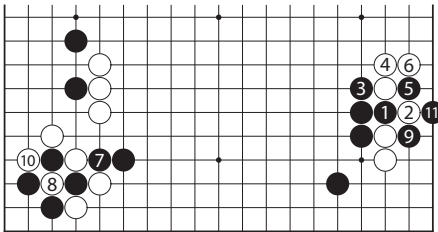
La partie prend une tournure assez singulière dès le début. Comment combattre ce *kô* et quelles menaces utiliser ? Chô a besoin de temps pour répondre à ces questions difficiles. Au bout d'une heure, il pousse en 27. Ôtake, qui préfère des solutions simples, connecte solidement en 28 pour limiter le nombre de menaces, bien que le *nobi* en 31 soit également envisageable. Noir avance en 29 et Blanc capture le *kô*. Noir cède finalement le coin Sud-Ouest en échange des deux gros coups en 31 et 33. Blanc n'est pas mort ici. Il peut vivre avec le *tsuke* en 34, en sacrifiant deux pierres dans le coin. Noir finit la séquence en *sente* et s'étend au Sud avec 43. À qui le résultat de ce combat est-il favorable ? Les avis divergent : Ôtake donne l'avantage à Noir qui dispose d'une influence assez solide ; Chô et Sakata Eio préfèrent Blanc ; quant à Rin Kaihō, il juge le résultat équilibré ; il a probablement raison.

De nombreuses variantes sont possibles lors de ce combat.



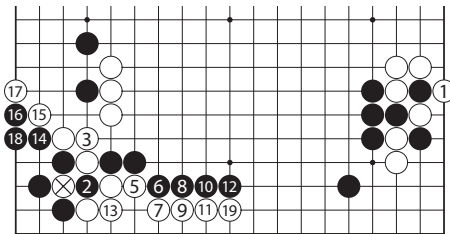
Dia.3

(Dia.3) Voici la première séquence qui vient à l'esprit : Noir avance en 1, grossit la menace avant de lancer le *kô* avec 3. Blanc ignore 5 et résout le *kô* avec 6. Il laisse Noir capturer en 7 et s'étend au Sud avec 8. Ce résultat est favorable à Blanc, car la pierre 3 devient totalement inutile tandis que les deux pierres blanches dans le coin Sud-Est ne sont pas tout à fait mortes.



Dia.4 (variante du Dia.3)

(Dia.4) Noir ne peut-il pas pousser d'abord en 3 et couper en 5, avant d'entamer le *kô* ? Cette fois-ci, si Blanc résout le *kô* avec 10, Noir est content de construire un coin très solide avec 11. Mais Blanc réagira autrement.

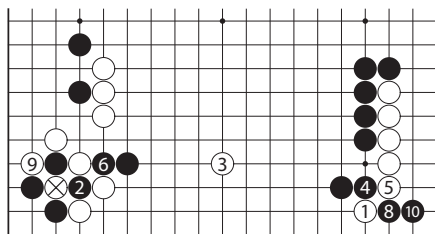


N4 : connexion en X

Dia.5 (variante du Dia.3)

(Dia.5) Quand Noir joue sa menace, Blanc répond en 1. Il connecte en 3 et laisse Noir gagner le *kô*. En échange, il avance en 5 sur le bord Sud pour déconnecter l'adversaire. Noir peut jouer le *hane* en 6 pour mettre la pression sur les pierres adverses, mais quand Blanc connecte en 13, Noir est obligé de vivre dans le coin avec 14, 16 et 18. Ce résultat n'est pas extraordinaire pour lui.

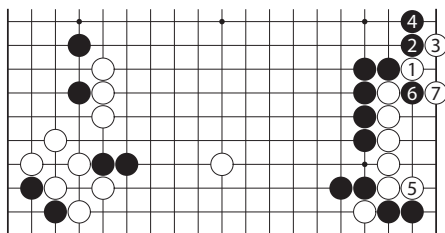
Quand Noir bloque le bord Ouest avec 31, Ôtake résout immédiatement le *kô* avec 32. Il regrette cependant ce choix.



B7 : capture du *kô* en X

Dia.6

(Dia.6) Il est aussi attiré par le *keima* en 1 et après la partie, il commentera qu'il aurait dû jouer de cette façon. En réponse à N2, il occupe le *hioshi* au Sud. Noir, après avoir poussé en 4, lance le *kô* avec 6. Blanc ne répond pas à la menace en 8 et capture en 9, laissant Noir avancer en 10. Blanc est content de ce résultat pour plusieurs raisons. L'extension en 3 a tout d'abord beaucoup de valeur. Il réussit ensuite à faire jouer à Noir un coup inefficace en 6. Enfin, ses pierres à droite ont encore de l'*aji*.



Dia.7 (suite du Dia.6)

(Dia.7) Blanc peut viser le coup sur la deuxième ligne en 1, suivi d'un autre *hane* en 3. Si Noir recule en 4, Blanc ferme l'autre côté avec 5. Le groupe blanc est vivant par *kô*.

Jusque-là, Noir a dépensé plus de trois heures, ce qui est raisonnable. Notre Chô Chikun est de retour, il est en pleine concentration. Il n'aura pas de regret, même s'il perd cette partie et le titre *Meijin*.

Apparition d'un gigantesque moyô

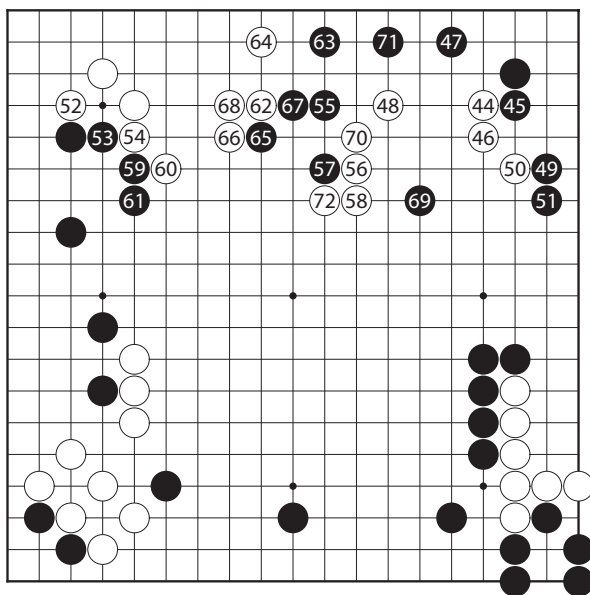
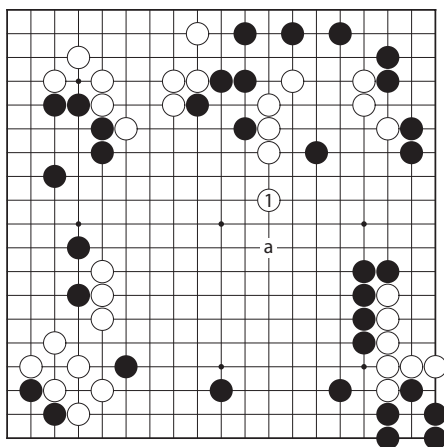


Fig.3 (44-72)

Le coup à l'épaulement en B44 est un excellent point qui réduit le moyô adverse. Noir pousse en 45, glisse deux fois sur la deuxième ligne et vise une attaque ultérieure. B52 et 54 sont gros et tentent de mettre la pression sur les pierres adverses. Noir divise d'abord l'influence blanche avec 55 et 57, avant de se renforcer à l'Ouest avec 59 et 61. L'approche en 62 est très sévère. Noir se contente de la connexion sur la deuxième ligne en 71. Il n'y a rien à critiquer dans cette séquence. Dans cette position, Ôtake tourne en 72 pour renforcer son groupe. Ce coup extrêmement solide est typique de son style, mais il paraît un peu trop lent.



Dia.8

(Dia.8) Le *tobi* en 1 est plus rapide. Il vise un autre saut en « a » pour réduire globalement l'influence noire.

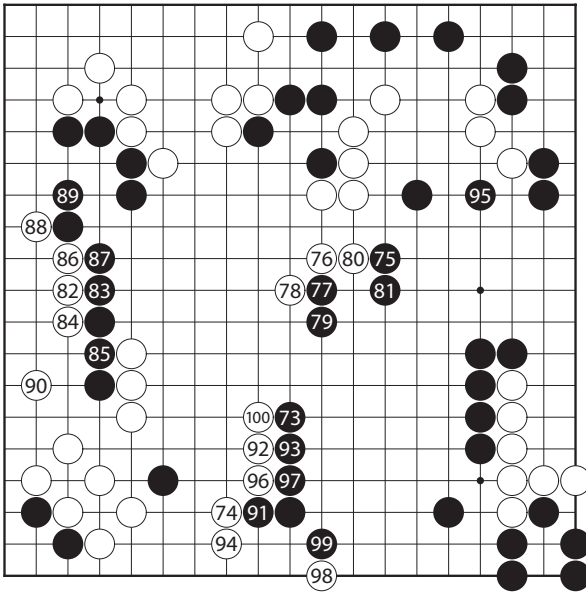
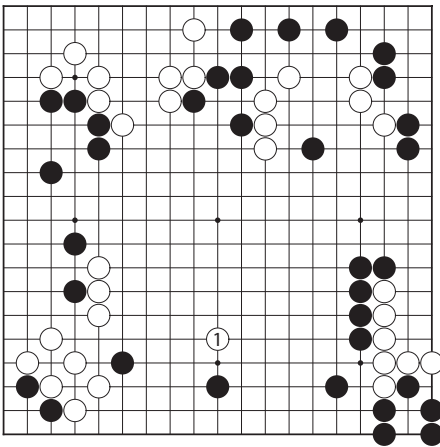


Fig.4 (73-100)

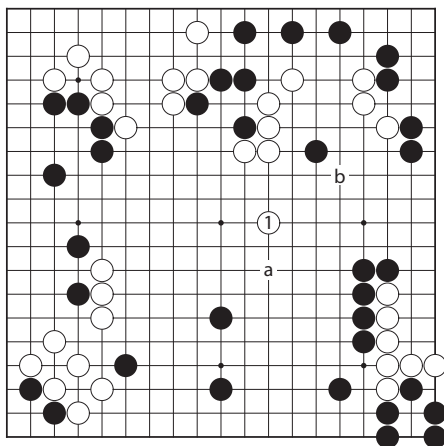
N73 est un très bon point qui élargit le *moyô* noir.



Dia.9

(Dia.9) Ôtake pense qu'il aurait dû, avant N73, envisager une réduction par *bôshû* en 1.

Blanc approche au Sud en 74. Mais ce coup n'est pas prioritaire. Le *keima* en 75 est très habile. Il profite de la présence d'une pierre qui ne paraissait pas si efficace jusque-là, attaque le groupe blanc et agrandit simultanément le *moyô* central. Quand Blanc saute en 76, Noir joue le *tsuke* en 77 et forme rapidement un très gros territoire.



Dia.10

(Dia.10) Blanc aurait dû sauter en 1 au lieu de 74. Ce coup vise « a » pour réduire le territoire noir et « b » pour neutraliser la pierre isolée. La situation globale lui paraît alors favorable. Tous les professionnels sont d'accord : B74 est probablement le coup perdant.

Blanc envahit en 82 à l'Ouest pour enlever la base de vie du groupe. Conscient de son avance, Noir ne cherche pas de réponses compliquées : pour se stabiliser, il choisit des coups solides et simples avec 83, 85 et 87. N91 consolide son territoire au Sud et réduit la marge de manœuvre de l'adversaire. En quelques coups, Noir a retourné la situation. Comment Ôtake, réputé pour son excellente vision globale, a-t-il pu manquer B1 du Dia.10 ? En réalité, il n'a pas vu que N75 serait aussi efficace. Grâce à ce coup extraordinaire, Chô approche de la victoire.

Lueur d'espoir

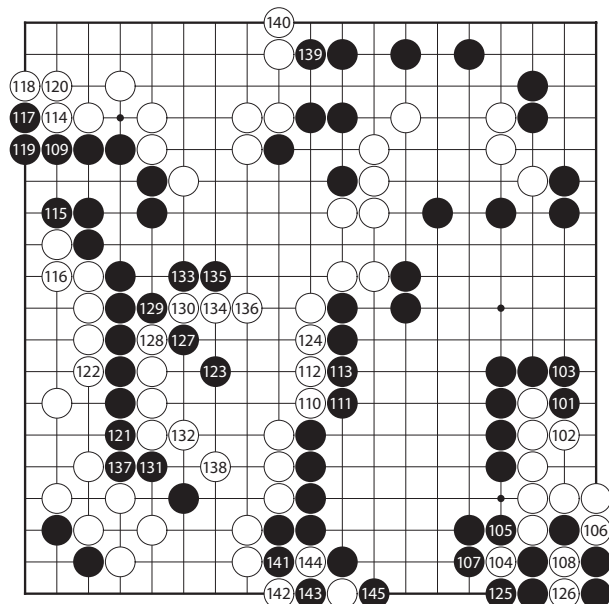
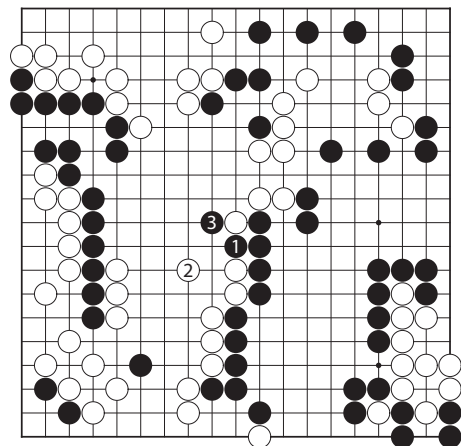


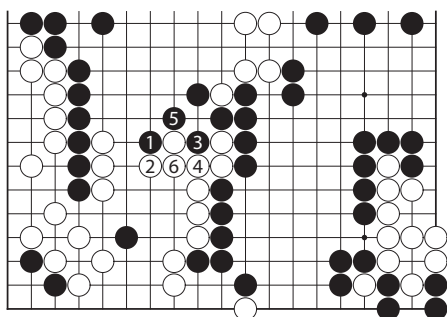
Fig.5 (101-145)

Noir mène la partie d'environ dix points sur le terrain (4,5 points en tenant compte du *komî*). L'écart se réduira finalement à sept points, car le *yose* de Chô ne sera pas parfait. Il pénètre profondément dans la formation adverse avec 123, mais ce coup est abusif.



Dia.11

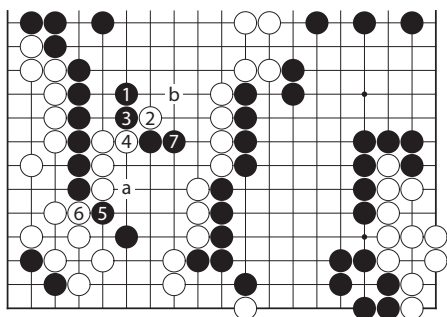
(Dia.11) Il suffit que Noir avance en 1. Si Blanc se défend avec 2, il joue l'*atari* en 3 et menace la totalité des pierres blanches au Nord.



Dia.12 (suite du Dia.11)

(Dia.12) Plus tard, Noir pourra réduire le territoire blanc avec le *tsuke* en 1, suivi de 3 et 5.

N127 est également une erreur.



Dia.13

(Dia.13) Noir aurait pu jouer le *keima* en 1. Si Blanc déconnecte cette pierre avec 2 et 4, Noir joue d'abord le *hane* en 5 et ensuite le *nobi* en 7. Les captures avec « a » et avec « b » sont *miai* et il peut alors sauver sa pierre 123.

La partie devient serrée, mais Noir réussit à sauver une pierre au Sud-Ouest avec 131 et 137. Il confirme sa victoire avec 141, gros *yose* au Sud.

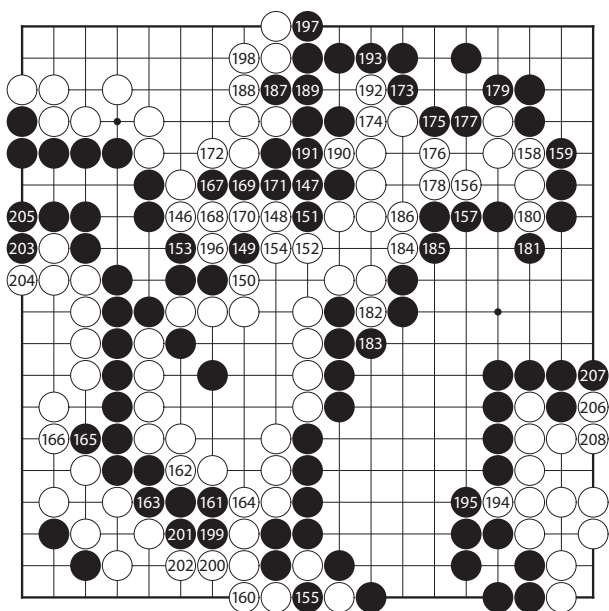


Fig.6 (146-208)

Chô remporte cette partie de 1,5 point. Son jeu n'a pas été impeccable, mais il reprend confiance car il a gagné une partie dans laquelle il a déployé une stratégie audacieuse. Durant le mois d'août de cette année, avant le début de cette finale, il n'avait gagné qu'une partie sur cinq. En septembre, il avait perdu les trois premières rondes du *Meijin* : il avait vraiment traversé une mauvaise passe. Mais avec cette victoire, il voit enfin une lueur d'espoir. Il commencera à remonter la pente dans la deuxième moitié de cette finale et à montrer sa véritable force. Lors de la cinquième ronde, à l'issue de combats extrêmement compliqués, il décrochera une nouvelle victoire. À la sixième, avec un jeu bien maîtrisé, il conservera son avance tout au long de la partie. Après avoir perdu trois matches, il gagnera les trois suivants : la surexcitation est à son comble chez les fans. Ces deux dernières années, deux « grands retournements » ont été réalisés, avec les finales entre Fujisawa Shûkô et Chô ainsi qu'entre Chô et Rin. Un « miracle » se reproduira-t-il ? Avec une telle fréquence, on hésite même à employer ce mot.

Partie 12

Cinquième victoire consécutive au Meijin

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Ôtake Hideo.**
(*Meijin*) (Gosei)

Septième partie de la finale du neuvième tournoi
Meijin.

Partie jouée les 14 et 15 novembre 1984.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne par abandon

Lieu : Hôtel Sekitei, Yugawara-onsen, département de
Kanagawa.

Voici la dernière ronde. Il s'agit sûrement d'une des parties les plus importantes de la carrière des deux joueurs. Si Chô la gagne, il défendra le titre pour la cinquième année consécutive et sera sacré « *Meijin* honoraire » ⁽¹⁾. Au début des années 1980, Ôtake était considéré comme le spécialiste de ce tournoi pour y avoir disputé de nombreuses finales. Mais ces cinq dernières années, il a rencontré quatre fois Chô sans pouvoir le vaincre une seule fois. Une nouvelle défaite pourrait ternir sa réputation.

Je n'étais pas sur place lors de cette partie, mais à la Nihon Kiin, dans une ambiance fiévreuse propre aux grands jours. La séance officielle de commentaires, animée par Sakata Eio, avait attiré beaucoup de monde. Elle m'a rappelé celle de la dernière ronde du *Kisei* de l'année précédente, également présentée par ce grand maître. Ce dernier n'avait pas hésité à soutenir Fujisawa Shûkô, vieux *Kisei* en titre, qu'il avait affronté lors de grands matchs. La partie était entrée dans sa phase finale et la victoire du jeune challenger ne faisant plus de doute. « C'est dommage, mais le résultat ne changera pas. Chô Kun va gagner cette partie, il va remporter les trois couronnes. Le temps passe et l'époque change. Félicitons tout de même Shûkô San ! Il a montré un beau jeu, il s'est battu de toutes ses forces. » avait-il déclaré. La salle avait croulé sous les applaudissements.

Cette partie est un chef-d'œuvre de Chô, même si lui-même ne l'admet pas. Parti d'un état pitoyable lors de la troisième ronde, il conclut la finale en beauté avec un jeu magnifique. Nous devons reconnaître la grande force mentale de notre héros.

⁽¹⁾ *Pour les sept tournois majeurs (Kisei, Meijin, Honinbô, Ôza, Tengen, Gosei et Jûdan), si un joueur gagne un même titre cinq années consécutives ou dix fois au total, il aura le droit de porter le titre dit « honoraire », après ses 60 ans ou après sa retraite. S'il conserve un des titre dix années de suite, il acquiert le titre « honoraire » quel que soit son âge, tout en étant en activité.*

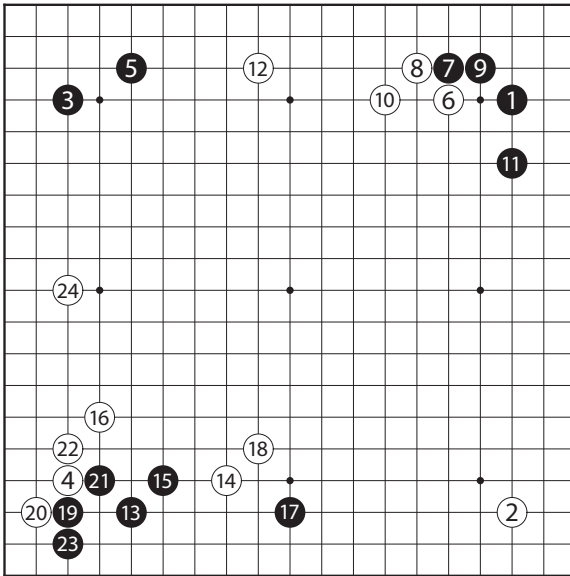
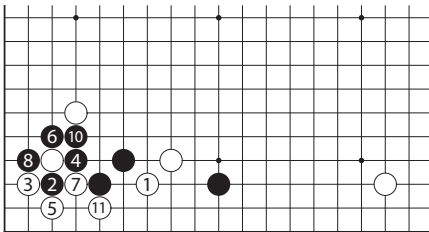


Fig.1 (1-24)

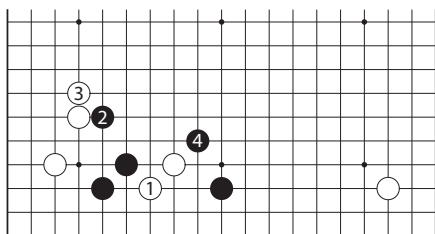
Suite à un nouveau tirage au sort, c'est Ôtake qui joue Noir. Il place deux *komoku* opposés, un de ses *fuseki* favoris. Chô choisit à nouveau un *sansan* pour cette partie d'une grande importance. Alors qu'il pose rapidement ses coups jusqu'à 12, il revient à ses vieilles habitudes et passe plus d'une demi-heure pour 14 et 18. À quoi réfléchit-il au juste ?



B9 : connexion en 2

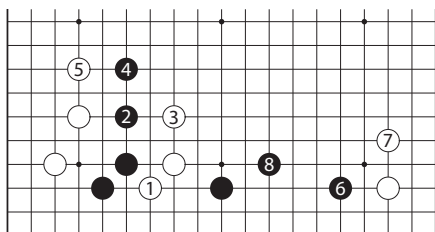
Dia.1

(Dia.1) Pour B18, Chô envisage également le *kosumi* sur la troisième ligne en 1. Ce coup relativement rare stimule son imagination. Si Noir joue le *tsuke* en 2 et 4, Blanc peut se connecter sur la deuxième ligne et la pierre 1 travaille idéalement. Mais Noir ne va sûrement pas choisir cette séquence.



Dia.2

(Dia.2) Noir va-t-il d'abord jouer le contact en 2 pour lancer ensuite une violente attaque avec le *keima* en 4 ? L'issue de ce combat n'est pas évidente.



Dia.3

(Dia.3) Ôtake, avec son style simple, sautera-t-il vers le centre avec 2 et 4, avant de s'installer au Sud avec 6 et 8 ? Dans cette position, la pierre 1 paraît bien placée au point vital du groupe noir.

Chô hésite longtemps. Il ne parvient pas à se décider. Il finit par choisir le *kosumi* sur la cinquième ligne, beaucoup plus classique : il a gaspillé du temps.

B48, coup extraordinaire

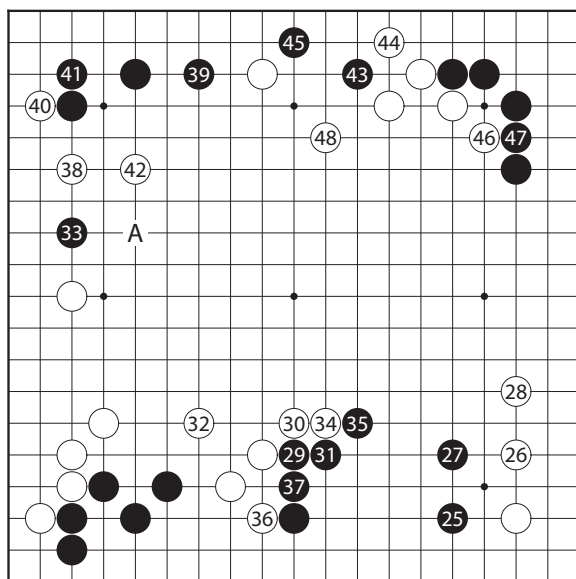
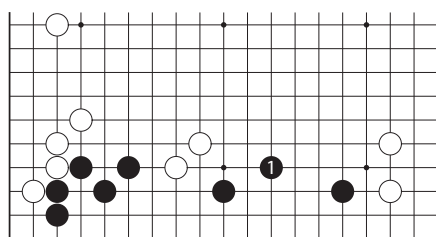


Fig.2 (25-48)

Après l'approche en 25, N27 n'est pas le seul coup possible dans cette position.

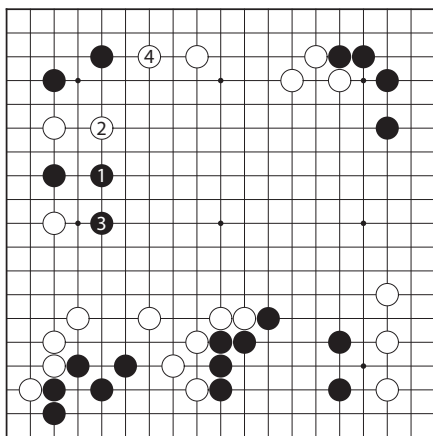


Dia.4

(Dia.4) Noir peut également envisager le *keima* en 1.

Les deux joueurs avancent prudemment, passent du temps à comparer les différentes options. B28 et N29 sont posés tous deux au bout d'une heure et demie de réflexion. Noir consolide sa formation au Sud et Blanc se renforce également avec 32. L'extension en 33 est le coup scellé.

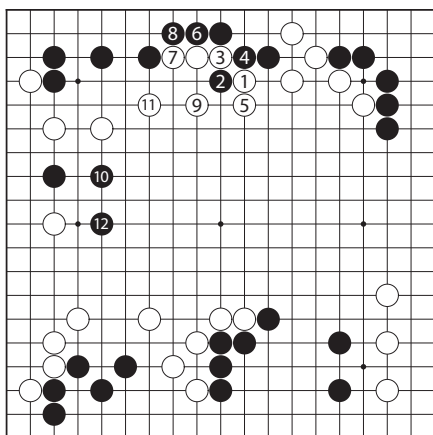
Le rythme ne s'accélère guère le deuxième jour : Chô, après avoir échangé quelques coups au Sud, dépense une heure avant d'envahir à l'Ouest avec 38 et Ôtake réfléchit de nouveau une heure et demie pour répondre en 39. Ce dernier coup ne fait cependant pas l'unanimité parmi les professionnels.



Dia.5

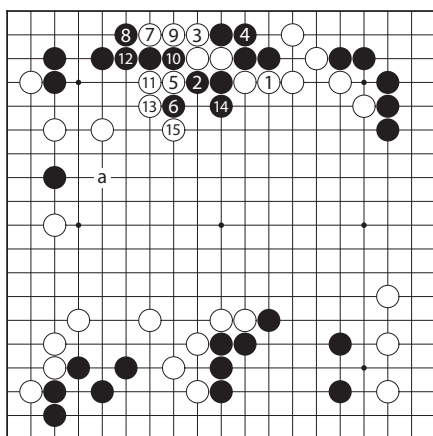
(Dia.5) Certains proposent le *tobi* en 1. Mais, après N3, Ôtake n'aime pas l'approche blanche en 4 qui menace son coin.

Il préfère d'abord assurer des points avec 39. Ce coup vise également l'invasion en 43. Sa pierre 33 est isolée, mais elle a beaucoup d'*aji* et ne mourra pas facilement. Chô s'attend également à la réponse noire en 39. C'est le coup territorial le plus sûr dans cette position. Quand Blanc saute en 42 à l'Ouest, Noir attaque la faiblesse adverse avec 43 et 45. Dans cette position, Chô, après dix-neuf minutes de réflexion, nous surprend avec une réponse peu standard : le *keima* en 48, très léger. Sa logique est la suivante : Noir tente de lancer un combat dans une zone où il jouit d'une supériorité numérique. B48 contrecarre ce plan et évite une confrontation directe au Nord. En sacrifiant une pierre, il cherche rapidement à occuper un très gros point en « A » à l'Ouest.



Dia.6

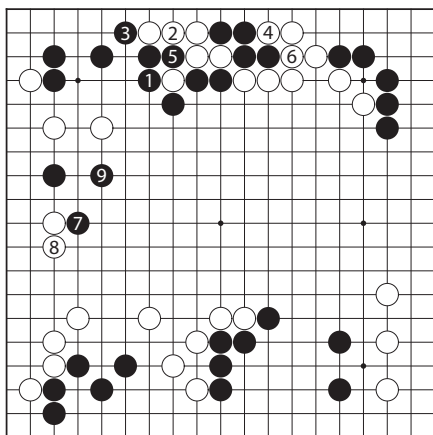
(Dia.6) B1 est le coup le plus classique dans cette position. Noir se connecte sur la deuxième ligne avec 6 et 8 et Blanc se renforce au centre avec 9. Noir peut ainsi sortir sa pierre à l'Ouest avec 10 et 12. Blanc est obligé de se protéger avec 11. Selon Chô, c'est ce qu'il ne faut surtout pas faire : dans cette séquence, Blanc ne joue que des coups avec très peu de valeur (*dame*), tandis qu'avec 10 et 12, Noir occupe une zone très intéressante.



Dia.7 (variante du Dia.6)

(Dia.7) Dans la séquence du Dia.6, Blanc peut-il connecter en 1 au lieu de jouer *nobi* en 5 ? Si Noir pousse en 2 en se lançant dans un combat de vie et de mort, Blanc peut s'en sortir avec la combinaison du *hane* en 5 et du *tsuke* en 7. Noir peut capturer cinq pierres au

Nord avec 8 et 10, mais Blanc peut les sacrifier pour construire une influence centrale. Avec l'*atari* en 15, Blanc est content de neutraliser la pierre noire à l'Ouest sans le coup en « a ». Mais Noir ne jouera pas de cette façon.



Dia.8 (variante du Dia.7)

(Dia.8) Au lieu de N8 du diagramme précédent, Noir choisit plutôt 1 et abandonne ses quatre pierres. En échange, il peut reprendre l'initiative avec 7 et 9 et mettre les pierres blanches en danger.

Pour pouvoir jouer B48, il faut être capable de prévoir toutes ces séquences nécessitant une grande capacité de lecture. Un adage dit : « Il n'existe aucun *jōsekī* pour les *Meijin* ». Chō est aussi libre de toute idée fixe et il le prouve avec ce coup extraordinaire : n'est-ce pas à ces moments-là que nous ressentons la joie d'observer des parties de très haut niveau ?

Deux préoccupations de Chô

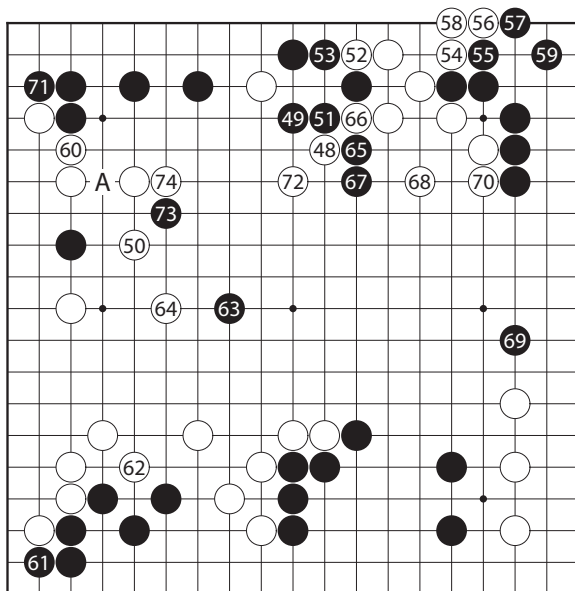
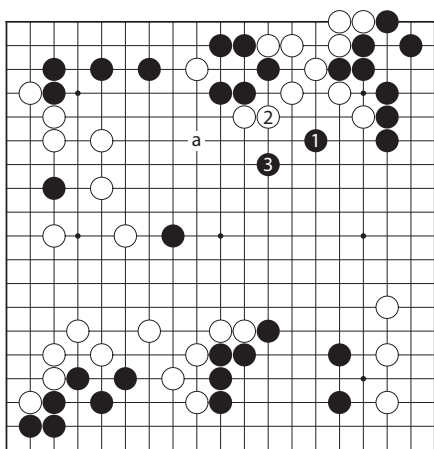


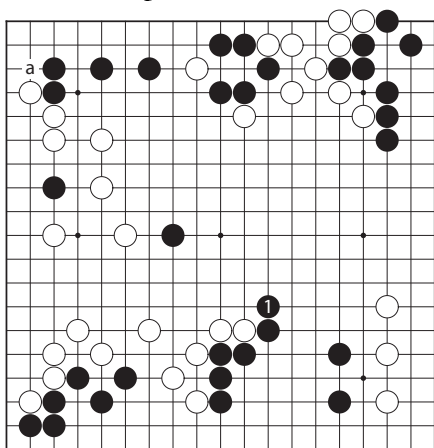
Fig.3 (48-74)

L'équilibre de la partie bascule progressivement avec les coups qui suivent. Blanc occupe 50, un excellent point qui met de la pression sur la pierre noire. N51 est le point vital des pierres blanches au Nord et, sans ce coup, il est impossible de les attaquer. Après l'échange jusqu'à 59, Chô consolide sa formation avec 60 pour éviter le *warikomi* de Noir en « A ». Dans cette situation, il a deux préoccupations, la vie de son groupe au Nord et l'*aji* de la pierre noire à gauche. Ôtake réduit d'abord légèrement le *moyô* blanc avec 63. Il passe ensuite à l'attaque avec le *hane* en 65 et déconnecte une pierre. Cette offensive manque cependant de sévérité. Blanc assure son œil sur le bord avec 66 et vit parfaitement avec 68 et 70.



Dia.9

(Dia.9) Noir aurait pu attaquer les pierres adverses avec 1. Après le *nobi* en 2, il peut continuer soit avec 3, soit avec « a ».

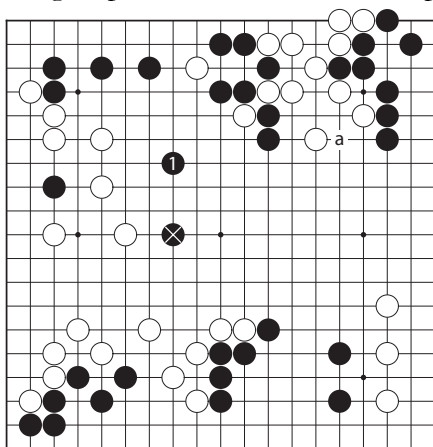


Dia.10

(Dia.10) Noir peut également opter pour des solutions plus paisibles : un simple *nobi* en 1 ou le blocage en « a » sont également très gros. En tout cas, il vaut mieux ne pas fixer la forme et ne pas laisser vivre Blanc comme dans la partie.

Ôtake s'aperçoit immédiatement de son erreur. Il change de stratégie pour résister le plus longtemps possible. Le groupe blanc étant à présent presque vivant avec 68, il considère qu'il faut renoncer à l'attaque et jouer plutôt des coups qui apportent des points. C'est pourquoi il

approche en 69. Mais il regrette ce choix. B70 assure une vie parfaite à ce groupe et réduit en même temps le potentiel de Noir à l'Est.



Dia.11

(Dia.11) Ôtake pense qu'il aurait dû commencer par jouer 1 afin de construire une influence centrale et de faire travailler sa pierre X. Il peut également viser une attaque mortelle avec « a ».

« Le ciel n'octroie pas deux talents » dit-on. Ôtake est extrêmement doué, mais tout le monde sait ce qui lui manque : la ténacité et l'acharnement pour arracher coûte que coûte une victoire. Chô est content de vivre parfaitement au Nord et d'écarter ainsi l'un de ses deux soucis. Il lui reste le problème à l'Ouest. Quel *aji* existe-t-il encore autour de la pierre noire et dans quelle mesure pourra-t-il conserver son *moyô* ? Il ne sera pas serein tant que ces questions demeureront sans réponses. Le *kosumi* en B72 est peut-être abusif, mais Chô se sent obligé de riposter vigoureusement au *nozokî* en 73 avec 74. Le *byôyomi* est proche : il ne dispose plus que de vingt minutes.

Jeu timide d'Ôtake

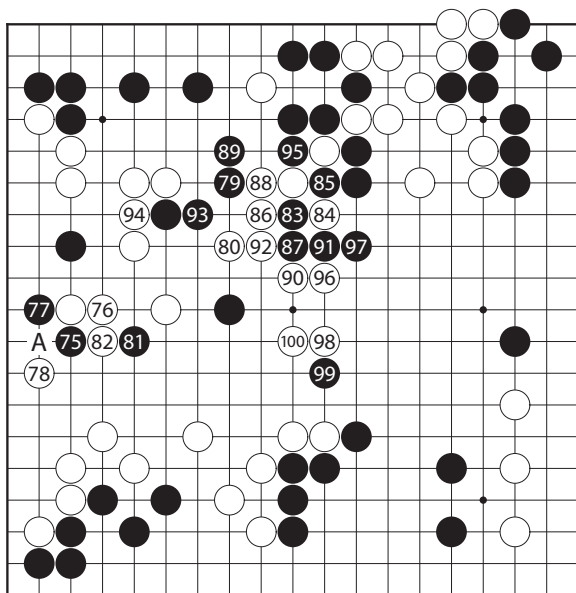
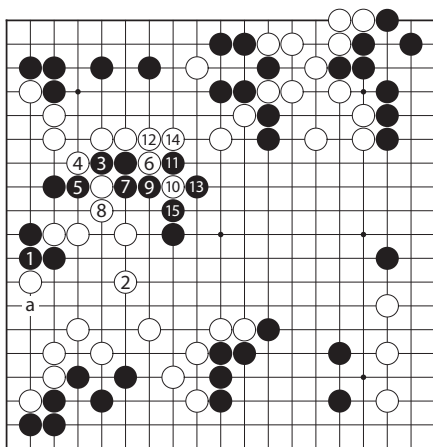


Fig.4 (75-100)

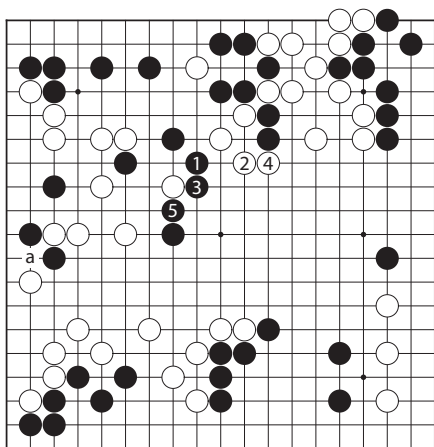
Ôtake parachute enfin des pierres à l'Ouest avec 75 et 77. Chô est en *byôyomi* et le jeune scribe compte froidement les secondes. Il joue 78 sur la deuxième ligne pour tuer toutes les pierres noires. Malgré son attitude apparemment agressive, il est inquiet et a peur. Que faire si Noir connecte en « A » ? Il n'est pas sûr du tout de la suite de ce combat.



Dia.12

(Dia.12) Quand Noir joue 1, un coup blanc comme « a » ne fait pas totalement disparaître l'*aji*. Chô est persuadé que Noir peut se servir de menaces potentielles pour réduire le *moyô* blanc et gagner la partie au *yose*. Blanc doit essayer de capturer ces pierres en grand, par exemple avec 2. Il est extrêmement difficile de prévoir ce qui peut ensuite se passer. Parmi les nombreuses séquences possibles, il imagine N3 et 5 : Blanc joue l'*atari* en 6 et 8 afin de tuer parfaitement les pierres noires à gauche. Puis il joue le double *hane* en 10. Pendant que Noir capture cette pierre, il se connecte au centre. La partie paraît équilibrée.

N79 attaque au point vital et Blanc répond avec 80. La situation est tendue. À ce moment fatidique, Ôtake déçoit avec un jeu timide, sans chercher de complications comme dans le Dia.12. Après seulement dix minutes de réflexion, il joue le *nozoki* en 81. Chô est surpris. Ce coup induit 82 et supprime automatiquement la menace de la connexion en « A ». Blanc règle son deuxième problème et obtient ici une avance décisive. Pourquoi Ôtake ne joue-t-il pas de manière incisive ? Même en tant que supporters de Chô, nous sommes presque frustrés.



Dia.13

(Dia.13) Chô craint le *kosumi* en 1. Blanc joue 2 et 4 et capture deux pierres noires, mais Noir se consolide au centre avec 5 et vise la connexion en « a ». Blanc a-t-il le temps de fermer son *moyô* ? Rien n'est moins sûr.

Yose sur le fil du rasoir

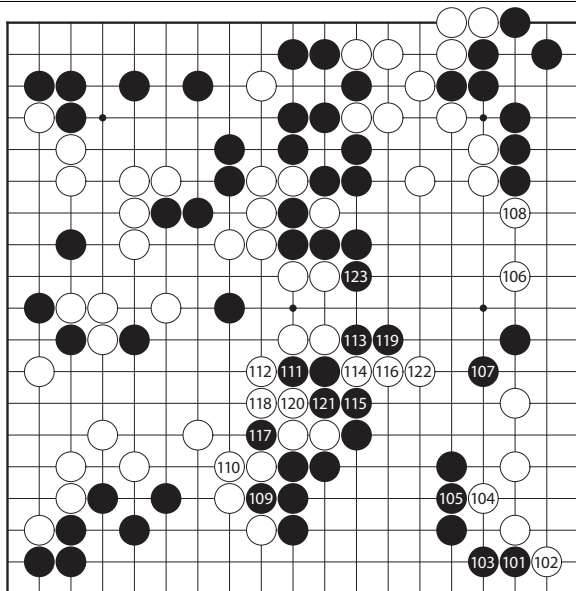
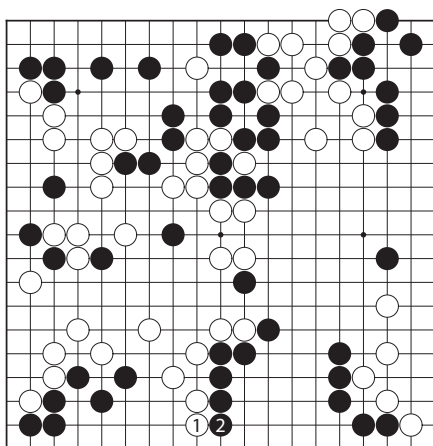


Fig.5 (101-123)

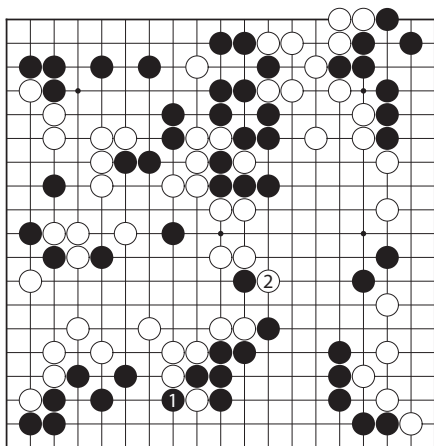
L'invasion en B106 est abusive. Cette zone n'est pas prioritaire et Blanc peut laisser Noir construire à l'Est.



Dia.14

(Dia.14) Blanc doit échanger en priorité la descente en 1 pour 2.

Noir joue 109 et force Blanc à se connecter en 110. Dans cette position, N111 est obligatoire.



Dia.15

(Dia.15) Si Noir coupe en 1, Chô pense pouvoir garder son avance en fermant son territoire central. C'est pourquoi Ôtake joue 111 dans la partie.

B122 est également trop agressif, il doit jouer la descente du Dia.14.

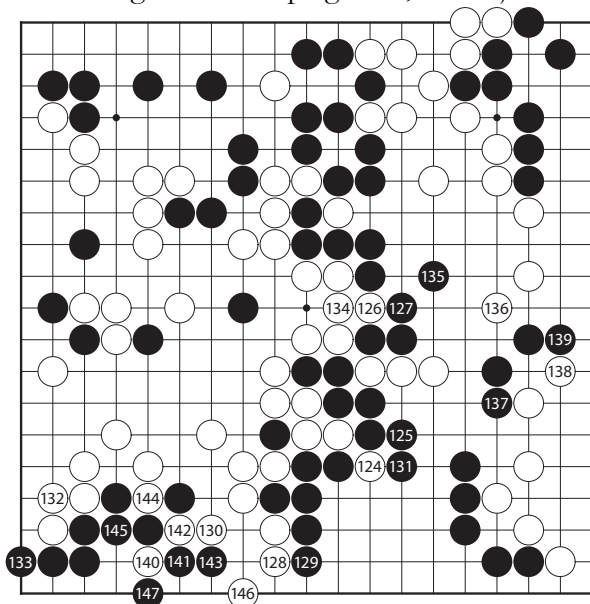
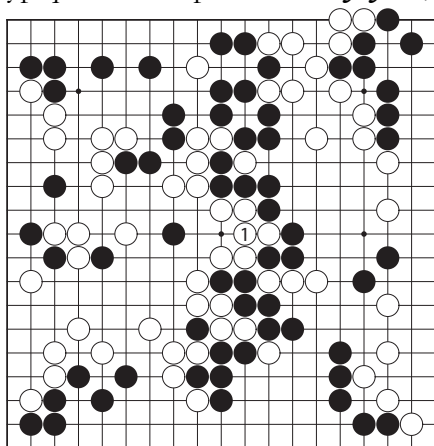


Fig.6 (124-147)

Chô coupe d'abord en 124 et joue le *warikomi* en 126. Il laisse ensuite une pierre en *atari* au centre et se tourne vers le Sud avec 128 et 130. Ses coups semblent incohérents et extrêmement dangereux. C'est

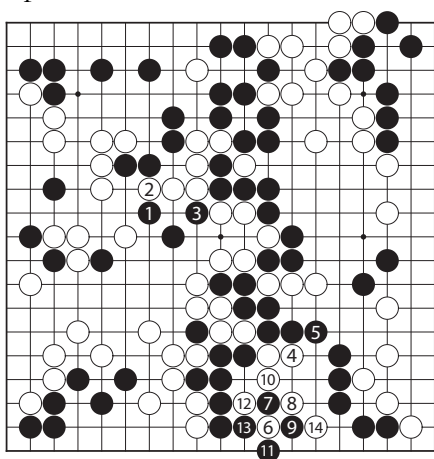
typique de Chô pendant le *byôyomi*, on dirait qu'il a le goût du risque.



Dia.16

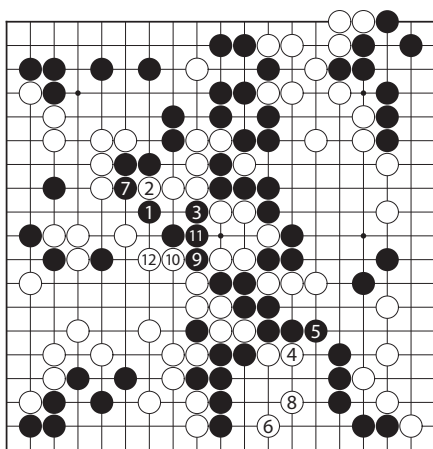
(Dia.16) Un joueur normal connecterait sans hésitation en 1 : c'est l'option la plus sûre.

Ôtake ajoute un coup en 131 et laisse Blanc se protéger en 134 au centre. La partie est vraiment terminée. Il n'y a plus d'endroit litigieux et la victoire de Blanc est certaine. Noir n'aurait-il pas pu exploiter le *damezumari* au centre en ignorant la menace au Sud ?



Dia.17

(Dia.17) Avec le *kosumi* en 1 et la coupe en 3, le territoire de Blanc est totalement dévasté. En échange, ce dernier peut pousser en 4 et sauter en 6 au Sud. Noir peut tenter de sauver ses pierres avec un *kô*, mais ce combat est favorable à Blanc qui dispose de davantage de menaces.



Dia.18

(Dia.18) Dans la séquence du Dia.17, si Noir capture définitivement les pierres blanches au centre avec 7, Blanc ajoute également un coup en 8 pour tuer les pierres noires. Noir peut couper en 9 mais Blanc ferme le centre avec 10 et 12. Le résultat de cet échange est équilibré et Blanc est toujours en avance.

Toutes ces séquences font évidemment partie de la grille de lecture de Chô. Mais si l'adversaire s'y lance vraiment, il risque de se tromper dans le méandre des variantes : pourquoi suit-il donc une voie aussi hasardeuse, en plus à la dernière partie ? Ce jeu acrobatique est autant une source d'angoisse que de fascination chez ses fans.

Ôtake sait aussi que N1 du Dia.17 ne lui procure pas la victoire. Il n'aime pas résister ainsi pour rien.

Cinq ans de gloire

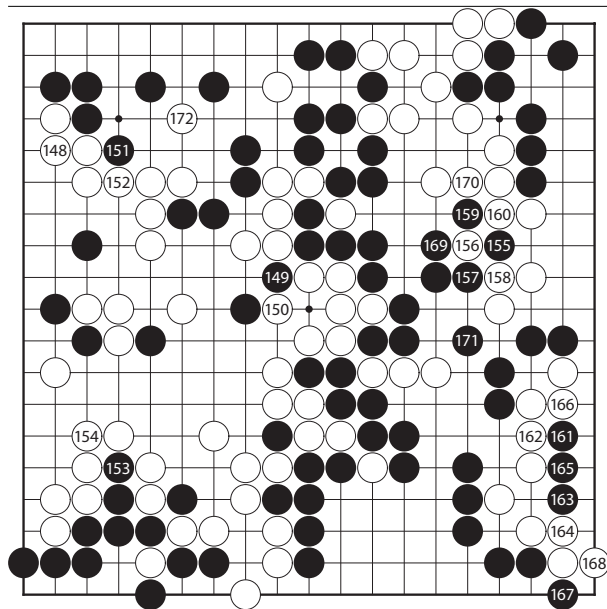


Fig.7 (148-172)

Ôtake abandonne la partie après B172. Les commentaires de Sakata se terminent et le public quitte les lieux. Kobayashi Kôichi se trouve parmi les spectateurs. Dans la ligue de cette année, il a fait d'excellents débuts et l'a menée pendant longtemps. Mais vers la fin, il a aligné les défaites et perdu la place de challenger face à Ôtake à l'issue d'un play-off. Dans la salle, quelqu'un lui lance : « Kobayashi, c'est de ta faute ! » Le ton est presque insultant. Les fans ne sont malheureusement pas tous sympathiques. Celui-ci souhaitait sans doute la défaite de notre champion coréen face à un Japonais.

Chô remporte ainsi les quatre dernières rondes et réussit de nouveau un « grand retournement ». Ôtake s'incline face à lui pour la quatrième fois au tournoi *Meijin*. Ce sera leur dernière rencontre dans des grandes finales. Chô a 28 ans. Cinq ans se sont écoulés depuis qu'il est le numéro un du monde professionnel. Mais l'heure du déclin est proche. D'énormes épreuves le guettent au cours des deux années suivantes, 1985 et 1986.

Chapitre 6

La chute
(1985-1986)

Partie 1

Partie d'ouverture à Séoul

Blanc: **Takemiya Masaki.** / Noir: **Chô Chikun.**
(9p) (Kisei)

Première partie de la finale du neuvième tournoi *Kisei*.

Partie jouée les 16 et 17 janvier 1985.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Noir gagne de 7,5 points.

Lieu : Hôtel Lotte, Séoul.

L'année 1985 débute avec la finale du tournoi *Kisei*. Le challenger de Chô est Takemiya Masaki qui a battu Kobayashi Kôichi, détenteur du *Jûdan*, par un score de 2-1 lors du play-off. Chose remarquable, la première ronde a lieu à Séoul, la capitale du pays natal de Chô. C'est la première fois qu'une partie d'une grande finale est jouée à l'étranger. Une importante délégation japonaise se déplace en Corée : en plus des joueurs, elle comprend également Sakata Eio 9p, président de la Nihon Kiin et arbitre de la partie, Kobayashi comme commentateur officiel, ainsi que des scribes, des responsables de la Nihon Kiin et des journalistes. Un voyage touristique est organisé en parallèle et beaucoup de fans et de professionnels profitent de cet événement exceptionnel.

L'accueil du héros national dépasse ce que nous avons imaginé. Dès l'atterrissage à l'Aéroport international de Gimpo, nous sommes entourés d'une horde de fans et de journalistes. Dans ce brouhaha, Chô réussit à saluer très rapidement ses parents avant de partir pour Séoul et d'enchaîner une rencontre officielle avec le Ministre de la Culture, une conférence de presse et un dîner d'accueil organisé par le Booster Club de Chô présidé par son frère Shôen (Sangyeon). Le lendemain, après un peu de repos, nous assistons à une fête grandiose au luxueux Hôtel Lotte. Tous les journaux et les chaînes de télévision diffusent la nouvelle à la une : les regards de toute la nation se tournent vers Chô, tandis que personne ne s'intéresse à Takemiya. Lors de la soirée, le discours de ce dernier n'est d'ailleurs même pas traduit. La situation de Takemiya ne doit pas être très agréable mais il ne semble pas s'en formaliser et reste calme. La partie commence le jour suivant, dans la « suite royale » réservée habituellement aux VIP. Takemiya et Sakata s'habillent en kimono, à la japonaise. Les pros de la Hanguk Kiwon (fédération coréenne) viennent observer la partie, à commencer par Cho Hunhyun, qui monopolise les titres nationaux de *baduk*⁽¹⁾.

⁽¹⁾ *Nom du go en Corée.*

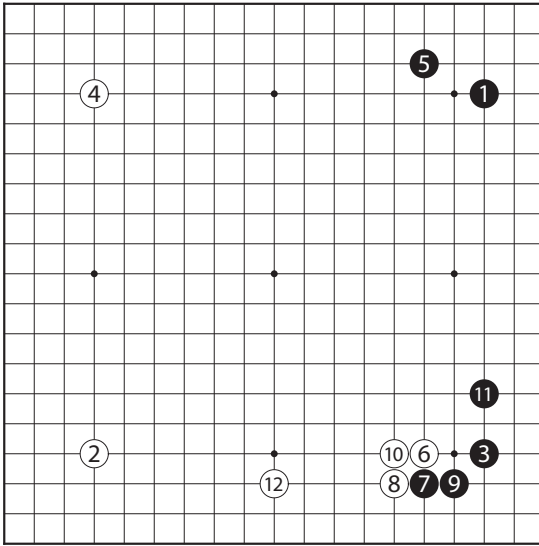


Fig.1 (1-12)

Chô joue Noir à la suite d'un *nigiri*. Il place deux *komoku* en parallèle avec 1 et 3, ce qui est très rare.

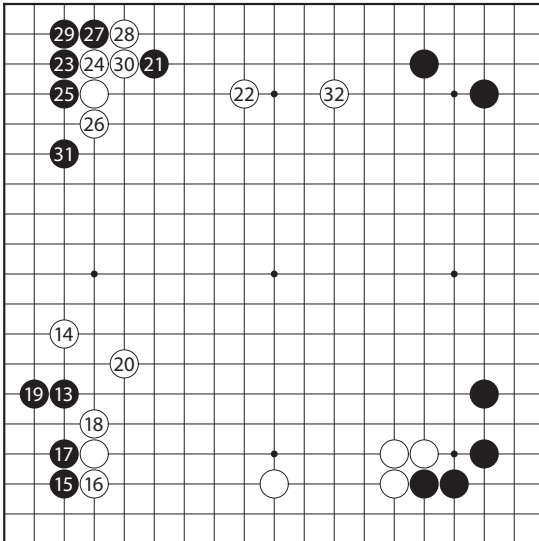


Fig.2 (13-32)

Chô et Takemiya développent comme prévu deux jeux totalement opposés. Noir déploie une stratégie très territoriale, en occupant les quatre coins dès le coup 23. Blanc suit naturellement le mouvement et mise sur son *moyô*.

Points contre influence

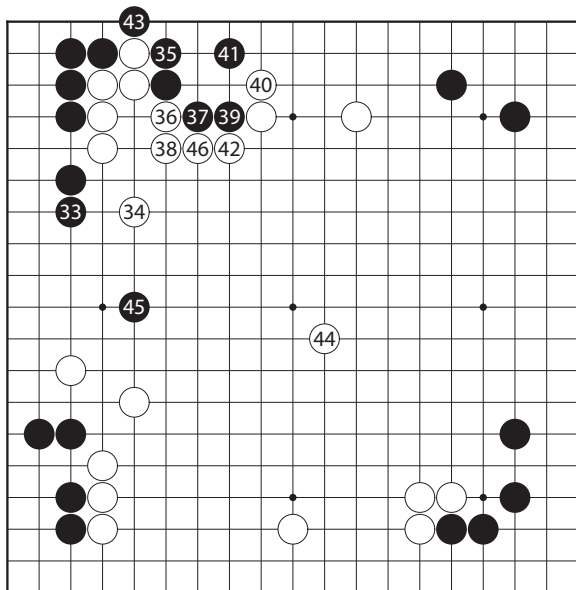
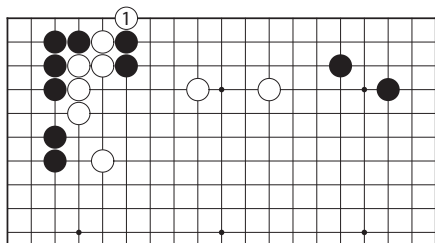


Fig.3 (33-46)

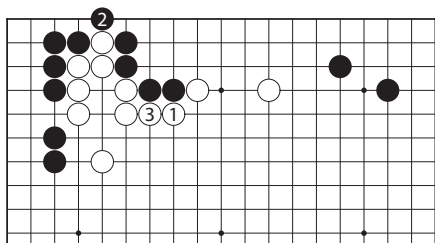
Noir se consolide à gauche avec 33. Quand Blanc élargit sa zone au Nord, il joue immédiatement 35 pour la détruire. Takemiya répond par le *hane* sur la quatrième ligne en 36 pour former un groupe solide.



Dia.1

(Dia.1) Kobayashi Kôichi propose le *hane* sur la première ligne en 1. C'est une solution violente qui empêche la connexion de Noir.

N39 est un bon coup. Blanc peut fermer le centre avec 40 et 42, mais il reste encore une grosse faiblesse en 46. Noir est content de ce résultat.



Dia.2

(Dia.2) Certains professionnels critiquent le manque de rapidité du jeu blanc dans la partie. Ils prônent le *hane* en 1 au lieu de 40.

Mais Takemiya, qui accorde beaucoup d'importance à l'influence centrale, pense que la situation est équitable. Il pose B44 en plein milieu du *goban* et quand l'adversaire arrive à la frontière de son *moyô* avec 45, il renforce ses pierres avec 46. C'est le coup scellé.

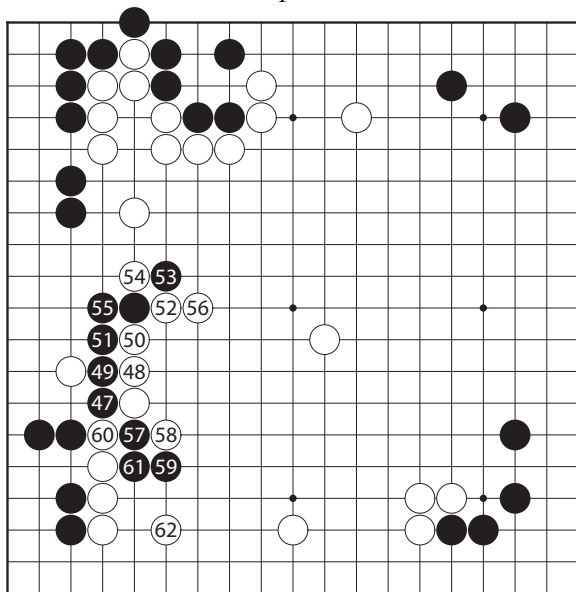
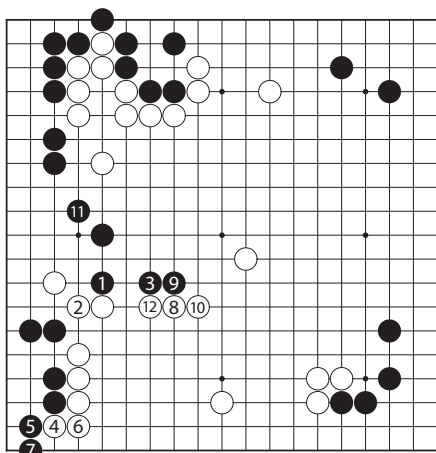


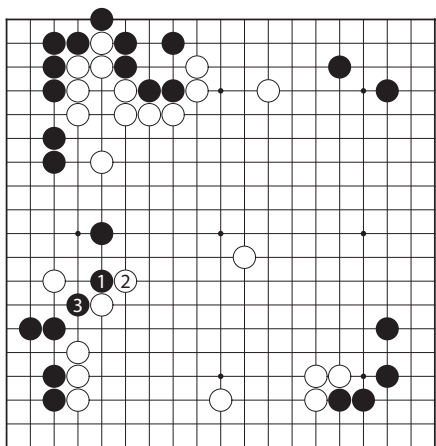
Fig.4 (47-62)

Noir joue 47 pour capturer une pierre blanche, mais ce coup est douteux.



Dia.3

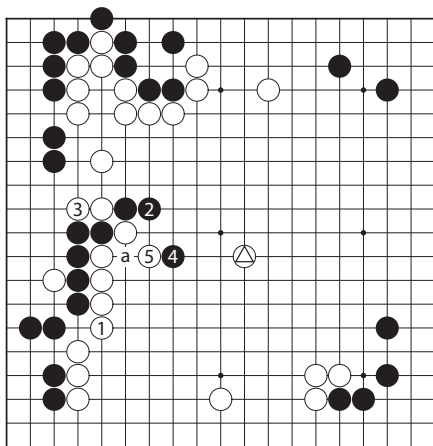
(Dia.3) Le *tsuke* en 1 est meilleur. Si Blanc sauve sa pierre à gauche avec 2, Noir avance en 3 et réduit facilement le *moyô* blanc.



Dia.4 (variante du Dia.3)

(Dia.4) Si Blanc répond en 2 pour construire le centre, N3 permet de créer un plus gros territoire sur le bord Ouest que dans la partie.

Blanc s'étend en 48, sacrifie une pierre et élargit son *moyô* : excellent choix stratégique de Takemiya. Mais, juste après, il commet une erreur grave. Le *nobi* en 56 est une forme classique de combat, mais il n'est pas approprié dans cette position.



Dia.5

(Dia.5) Blanc aurait dû protéger sa faiblesse en 1. Si Noir joue 2, Blanc le déconnecte avec 3. Le combat au centre est favorable à Blanc car sa pierre Δ est idéalement placée. Noir aurait regretté de ne pas avoir choisi la séquence du Dia.3. Quant à Kobayashi, il propose la connexion solide en « a » à la place de 1. Le *nobi* de la partie est en tout cas très mauvais.

Chô attaque immédiatement la faiblesse adverse avec 57 et 59. Blanc ne peut pas capturer ces pierres. Si celles-ci vivent tranquillement dans son *moyô*, il n'aura aucun espoir de gagner la partie.

La veille de la partie ou le soir du premier jour, nous sommes sortis en ville avec les deux frères Chô. Comme Chikun n'aimait pas les restaurants haut de gamme, nous avons choisi une taverne dans un quartier populaire pour nous régaler de plats locaux avec du soju, un spiritueux coréen. Il s'est fait tout de suite assaillir par des gens qui voulaient lui parler, lui serrer la main, le toucher comme des fans de sumo face à leur lutteur préféré... Même s'ils ne savaient pas jouer au go, ils semblaient connaître son nom et son visage. Chikun leur a répondu avec un grand sourire et a échangé avec eux sans aucune timidité.

Son frère Shôen s'est démené durant ce voyage. Le retour au pays natal et le succès de Chikun furent également pour lui un triomphe. Il présidait le Booster Club de Chô qui avait plusieurs employés et publiait un mensuel d'excellente qualité. C'est également lui qui avait organisé le commentaire public à l'Hôtel Lotte. Tout cela n'était pas aussi formel qu'au Japon où un tel événement aurait été parfaitement planifié. Shôen se rendait à la salle de commentaire dès qu'il pouvait se libérer et faisait le maximum pour satisfaire les spectateurs. Un grand écran y était installé pour retransmettre la partie en direct. À chaque coup de Chô, une sorte de rugissement du public remplissait la salle. Il y avait beaucoup plus d'interactions que pendant les commentaires officiels à la Nihon Kiin. À un moment, un fan a levé la main et lancé à Shôen : « Que Cho Chifun obtienne tous les titres ! Faut qu'il batte tous ces Japonais ! ». Ce dernier lui a répliqué : « Mais qu'est-ce que vous racontez ? Ce sont les professionnels japonais qui ont élevé Chifun et c'est grâce à eux qu'il a atteint un tel niveau. Je me souviens d'un commentaire public où un fan japonais comme vous a dit à Takemiya San : « Écrasez ces étrangers, Rin Kaihō ou Cho Chifun ! ». Le Maître lui a alors répondu : « Japonais ou étranger, cela n'a rien à voir avec l'essence du jeu. Le go n'a pas de frontière, ni de nationalité ». Il ne faut pas être borné ! ». Les mots prononcés étaient directs et même parfois durs à nos oreilles, mais tout cela se passait dans une ambiance enthousiaste et sympathique.

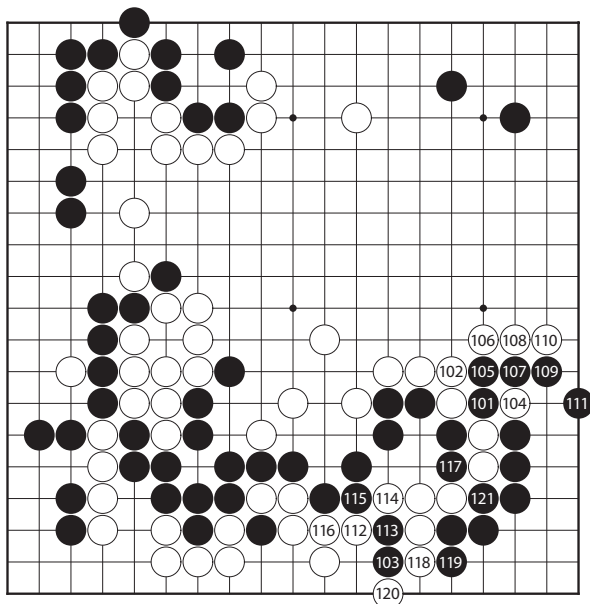
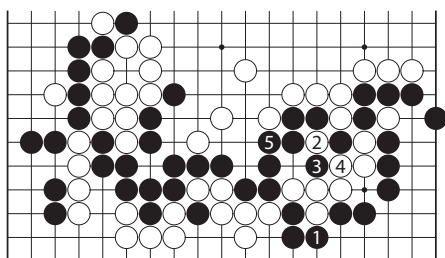


Fig.7 (101-121)

(N103 sur la deuxième ligne est normalement le coup décisif. Le groupe doit vivre et la partie doit être finie. Mais Chô manque la finition : il se contente de 117 et de capturer en *gote* deux pierres blanches. Entre-temps, Blanc construit un mur puissant avec 104 et 106 sur le bord Est et gagne des points non négligeables avec 118 et 120. L'écart se réduit brusquement et la partie devient extrêmement serrée.



Dia.6

(Dia.6) Noir doit absolument sauver ses deux pierres avec 1. Blanc peut sacrifier une pierre en 2 et jouer 4. Faute de libertés, Noir ne peut pas connecter la pierre en *atari* et doit jouer en 5. C'est un *kô*. Mais Noir dispose de beaucoup de menaces intrinsèques. Le groupe est quasiment vivant.

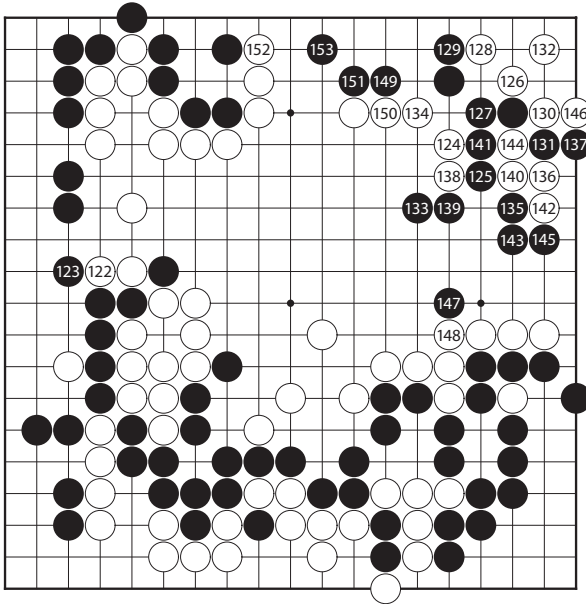
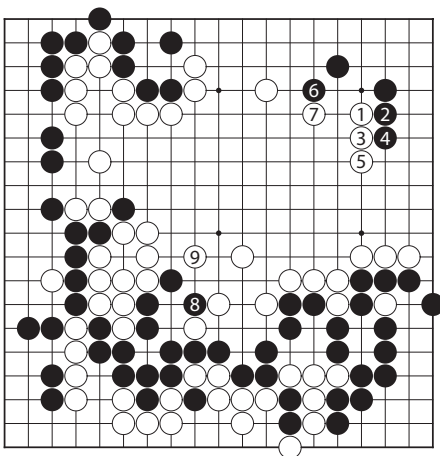


Fig.8 (122-153)

Takemiya reprend l'initiative et joue en 124 et 126. Il tente de vivre dans le coin Nord-Est afin d'enlever la base de vie de la totalité des pierres noires. Mais c'est une erreur d'appréciation. Noir n'est pas tuable et il vit en diminuant largement la taille du moyô central. Blanc a laissé passer une énorme occasion.



Dia.7

(Dia.7) D'après les analyses de Kobayashi et de Cho Hunhyun, Blanc doit aller jusqu'à 1 pour grossir son territoire central. La partie se

jouerait alors d'un demi point mais en faveur de Blanc. La fin de partie aurait fait palpiter le cœur des fans coréens.

Dans cette partie particulière à tout point de vue, ni Chô ni Takemiya ne sont vraiment dans leur meilleure forme.

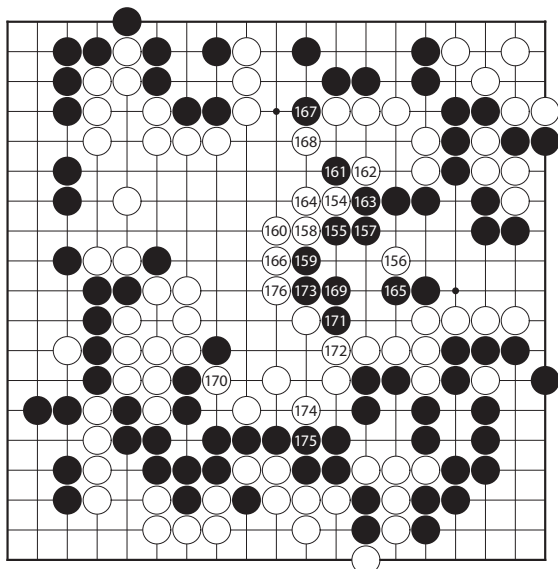
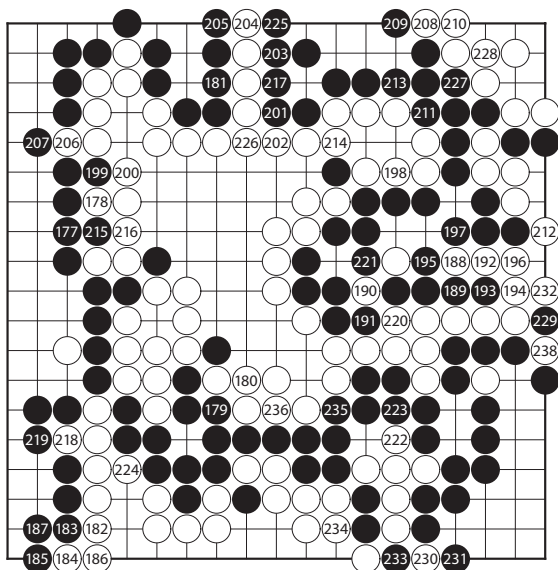


Fig.9 (154-176)



N237 : connexion du $\kappa\hat{o}$ en 230,
Blanc connecte le $\kappa\hat{o}$
en 229

Fig.10 (177-238)

J'ai séjourné avec un ami à l'Hôtel Lotte. Nous avons demandé à une jeune Coréenne de nous servir de guide touristique. Ayant un peu habité au Japon, elle parlait assez couramment notre langue. Elle ne savait pas jouer au go, mais semblait admirer Chô comme un héros national. Elle assistait assidûment aux commentaires et se préoccupait beaucoup de la partie. « Est-ce que Monsieur Chô va gagner ? » « Oui, c'est presque sûr, tous les pros le confirment. » « C'est vrai ? Vous êtes vraiment sûr ? » À notre surprise, elle s'est alors mise à raconter sa propre vie avec des larmes aux yeux. C'était une histoire plutôt banale. Cette fille, qui avait une photo de Chô dans son portefeuille était me semblait-il très émotive. Bien qu'elle n'ait jamais eu de contact personnel avec Chô, elle parlait de lui avec un air émue et avec une voix tremblante, comme s'il avait été son petit ami. C'était pour nous très déconcertant.

Sawaki Kôtarô, un auteur célèbre au Japon, suivait Chô jusqu'à Séoul pour écrire un article sur lui dans la version japonaise du magazine « Play-Boy ». Dans son texte, il avait choisi comme leitmotiv une phrase que Chô avait laissé échapper après la partie : « C'était très difficile de vivre dedans ». Chô faisait bien sûr référence à la survie de son groupe dans le *moyô* de Blanc. Mais pour Sawaki, ces mots semblaient empreints d'une vérité plus profonde : était-ce difficile de « vivre dans la société japonaise » alors qu'il était tout jeune, ou de revenir « vivre dans la société coréenne », après avoir franchi la mer entre ces deux pays ? Ni l'un ni l'autre n'était facile, c'était son destin. Cette partie marque sans doute le sommet de la popularité de Chô en Corée. Un grand changement s'opérera bientôt dans sa vie. La société coréenne et le go coréen connaîtront aussi une transformation radicale.

Partie 2

Chô défend le Kisei de justesse

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Takemiya Masaki.**
(*Kisei*) (9p)

La sixième partie de la finale du neuvième tournoi
Kisei.

Partie jouée les 13 et 14 mars 1985.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne de 4,5 points.

Lieu : Atami Kôrakuen Hotel, Atami, département de Shizuoka.

Après la première partie à Séoul, Takemiya remporte les deux rondes suivantes par abandon. Chô riposte avec une victoire d'un demi-point à la quatrième, mais il perd la cinquième. Mené 2 à 3, une défaite supplémentaire lui ferait perdre son titre *Kisei*. Mais il gagnera finalement les deux dernières parties et réussira à défendre son titre pour la troisième fois consécutive. Chô se trouve souvent en difficulté face à la puissance du « go cosmique » de Takemiya. Dans une des parties, il subit une défaite si écrasante que Takemiya le pique : « on dirait que nous n'avons pas le même niveau d'art, n'est-ce pas ? », même si un déséquilibre apparent sur le *goban* n'est évidemment que superficiel et ne représente en aucun cas un écart de niveau.

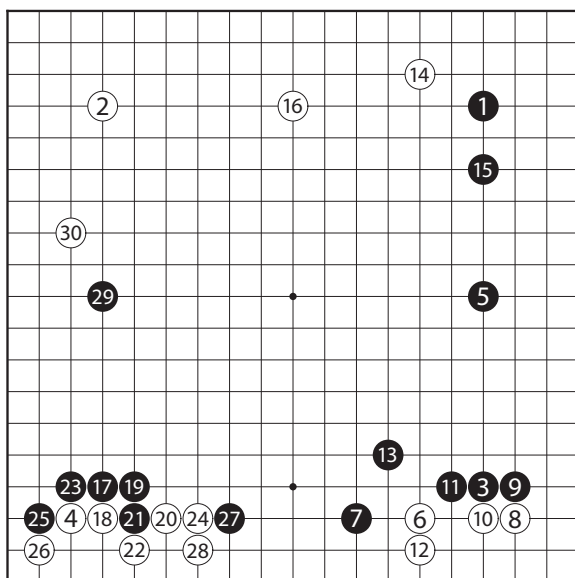


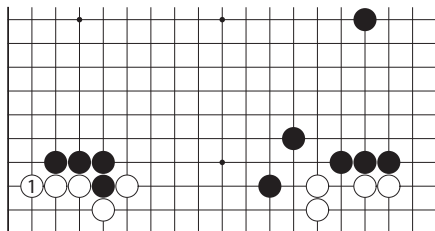
Fig.1 (1-30)

Nous commenterons ici la sixième ronde, qui est sans doute la perle de cette finale. Les combats entre les deux joueurs sont tout simplement sublimes. Kudô Norio 9p soupirera lorsqu'il la commentera à la télé : « Afin de gagner le *Kisei*, faut-il aller si loin ? »

Takemiya, fidèle à son habitude avec Noir, déploie le *sanrensei* visant à construire un énorme *moyô*. Chô joue un *sansan* en 4. Ce coup permet à Noir de créer facilement une influence centrale avec le coup

à l'épaule en 17. Chô donne l'impression d'aider Takemiya dans son jeu d'influence mais il reste en fait fidèle à son propre style de jeu.

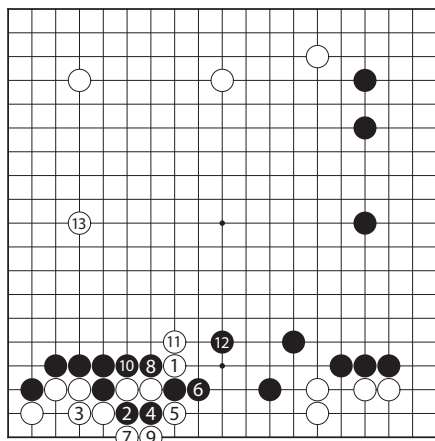
Quand Noir joue en 17 et 19, Chô répond par le *tobi* en 20, ce qui est plutôt rare.



Dia.1

(Dia.1) Pour son *nobi* en 24, il hésite avec la descente sur la deuxième ligne en 1.

Noir, après un *hane* dans le coin, lance un *tsuké* en 27. C'est une attaque classique. Chô répond en 28, ce qui paraît un peu passif : normalement, cet échange est considéré comme favorable (*kikashi*) à Noir. Mais il le joue avec conviction.

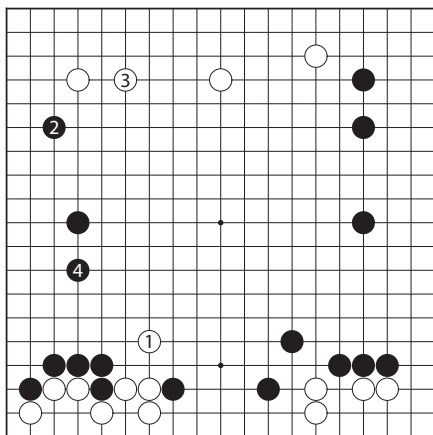


Dia.2

(Dia.2) Il réfléchit également au *hane* sur la quatrième ligne qui semble plus dynamique. Noir coupe en 2 et avance en 4. Blanc capture deux pierres mais Noir peut en échange déconnecter la pierre 1. Blanc, après le *nobi* en 11, occupe rapidement un gros point sur le bord Ouest avec 13.

Cette séquence paraît jouable, mais Chô préfère finalement le coup 28 de la partie.

Quand Noir s'étend sur le bord Ouest avec 29, Blanc approche immédiatement en 30.



Dia.3

(Dia.3) Le *tobi* en 1 est également un très bon point. Néanmoins Chô n'aime pas que Noir consolide son territoire avec 2 et 4.

La séquence du coin Sud-Ouest est déjà très spéciale. Mais Chô va bientôt nous montrer un jeu encore plus original.

Style original

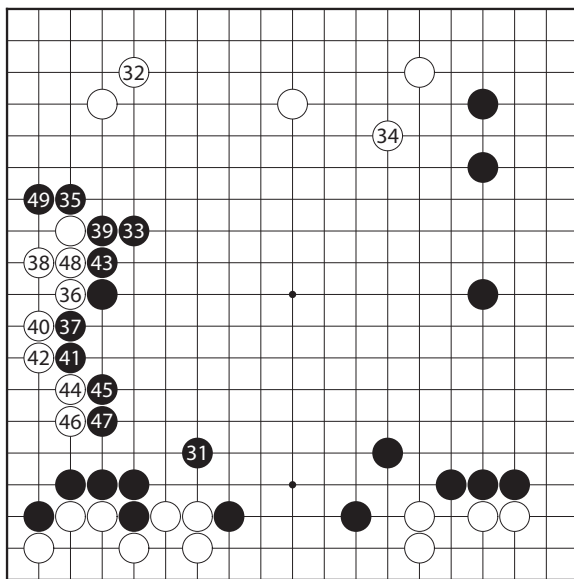
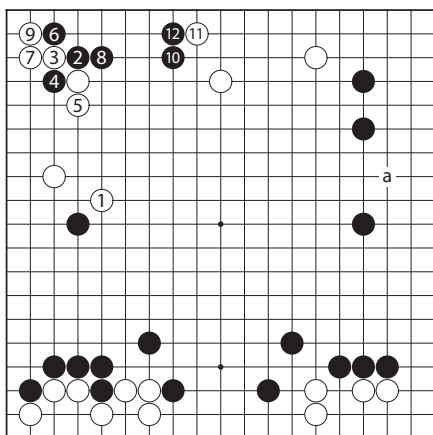


Fig.2 (31-49)

Noir ferme le centre avec 31. Blanc verrouille son coin avec le *kōsumi* en 32 et cède le *keima* en 33, qui semble pourtant un point extrêmement important. Sans répondre à ce coup, il élargit ensuite son influence au Nord avec 34, laissant son adversaire jouer le *tsuke* en 35, qui paraît aussi un très gros coup. Chô nous surprend encore avec le *tsuke* en 36 et la gueule de loup en 38 : il vit tout petit à gauche, donnant à Noir une influence très puissante. Takemiya ne doit pas être mécontent d'avoir pu occuper trois points très intéressants en 31, 33 et 35. Beaucoup d'autres professionnels jugent aussi ce résultat favorable à Noir. Mais nous devons porter une attention particulière aux coups 32, 34 et 36, car ils sont représentatifs du style de Chô. Quand je lui ai rapporté que personne ne soutenait sa stratégie, il m'a regardé d'un air incrédule : « Ah bon ? Vraiment ? ».

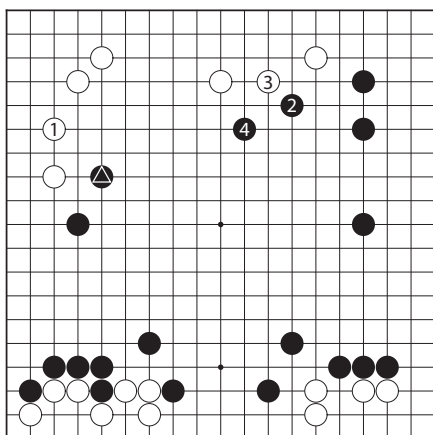
Examinons d'abord B32 : est-il possible de laisser jouer le coup de 33 par son adversaire ?



Dia.4

(Dia.4) Rin Kaihō commentera dans un journal qu'il aurait joué le *kēima* en 1 pour limiter le *moyô* noir. Noir vient ensuite en 2 et 4 pour s'installer au Nord. Après cette séquence, Blanc vise l'invasion à l'Est en « a ». Selon lui, B1 est le premier coup qui vient à l'esprit. Chose curieuse, Chō ne l'envisage même pas pendant la partie. Quand je lui montre le coup de Rin, il me dit : « Ah, c'est peut-être mieux ainsi », mais sans avoir l'air convaincu. Il ne considère pas tellement les coups B1 de ce diagramme ou N33 de la partie comme très importants.

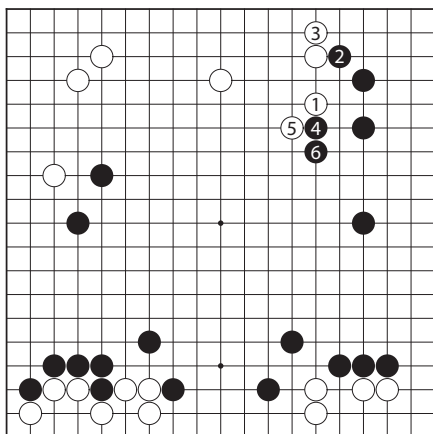
B34 est un coup mûrement réfléchi.



Dia.5

(Dia.5) Que se passe-t-il si Blanc répond en 1 à 33 (Δ) ? Ce coup est gros, mais Noir élargirait son *moyô* depuis l'Est. Les pierres 2, 4 et Δ

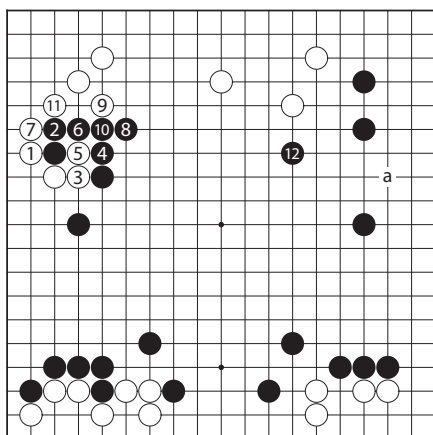
travaillent globalement ensemble.



Dia.6

(Dia.6) Blanc saute normalement en 1 au lieu de 34. Mais, dans cette position, ce coup induit N2 et 4 qui permettent d'agrandir facilement le *moyô* noir.

B36 est également un coup inhabituel.



Dia.7

(Dia.7) Le *hane* en 1 est aussi envisageable. Grâce au *damezumari* adverse, Blanc peut se connecter avec 7 et 11. Mais il termine la séquence *gote* et Noir peut étendre son influence avec 12. Chô ne choisit pas cette séquence, car il a envie d'envahir à l'Est en « a » le plus rapidement possible. Pour atteindre ce but, il cherche une base de vie en *sente* à l'Ouest, même s'il vit seulement avec deux yeux.

Début d'un combat épique

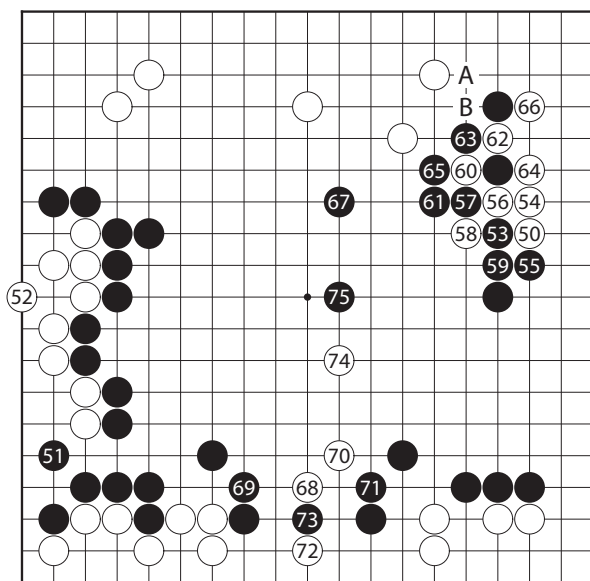
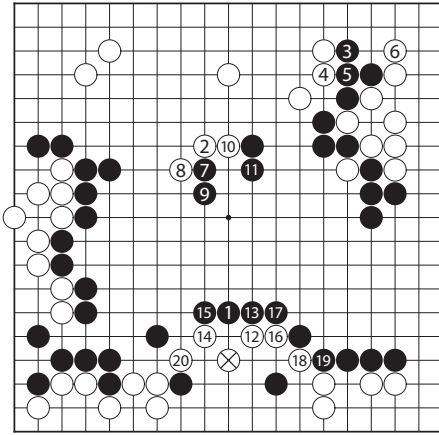


Fig.3 (50-75)

Chô envahit en 50 comme il le souhaitait. La partie qui se déroule reflète bien les styles de chacun, mais le choix de Chô de vivre « petitement » à l'Ouest a choqué la sensibilité de certains professionnels. « Mais qu'est-ce que cela ? » Ils expriment leur incompréhension. Cette critique n'est cependant basée que sur une impression visuelle et non sur une analyse profonde de la situation.

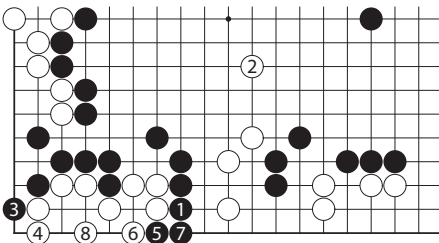
Noir enferme Blanc avec le *tsuke* en 53. Quand Blanc avance vers le coin, Noir joue 55 pour créer un territoire à l'Est, quitte à affaiblir son coin. La séquence jusqu'à 66 est obligatoire. Dans cette position, N67 est l'essence même du style cosmique de Takemiya. « A » est un très gros coup, mais il n'est pas adapté à la situation globale. Blanc non plus n'a pas le temps de couper en « B » ; car le centre risquerait alors de devenir un énorme territoire noir. Alors, par où envahir ce *moyo* gigantesque ? Chô réfléchit pendant une heure et quart, pour finalement jouer en 68, qui semble assez convaincant.



Dia.8

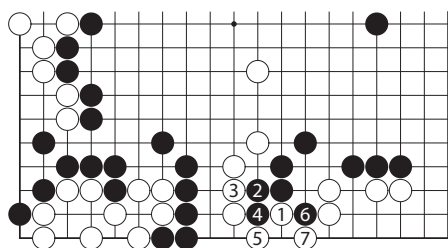
(Dia.8) Si Noir ferme la frontière avec 1, il suffit pour Blanc de réduire le *moyô* depuis le Nord. Noir peut jouer 3 et 5 en *sente*, mais il doit revenir défendre le centre jusqu'à 11. Blanc est en avance, parce qu'au Sud il peut menacer la réduction avec 12 et 14 et agrandir son territoire. Dans cette séquence, l'ordre des coups est très important : si Blanc commence par 2 avant de jouer 68 (X), cela renforcera trop Noir et la réduction par le Sud sera trop risquée.

Ne pouvant pas choisir la réponse du Dia.8, Noir recourt à une solution agressive en isolant la pierre blanche avec 69, 71 et 73. C'est le début d'un combat épique. Blanc peut-il vivre ? Le résultat de la partie dépend de cet énorme *tsumego*. À première vue, Chô paraît en difficulté. Mais c'est dans ce genre de situation qu'il excelle.



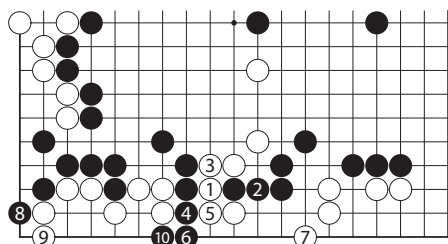
Dia.9

(Dia.9) D'après Rin Kaihō, Noir aurait pu bloquer en 1 au lieu de jouer le *warikomi* en 73. Blanc peut avancer vers le centre avec 2, mais son territoire dans le coin sera réduit au minimum.



Dia.10 (suite du Dia.9)

(Dia.10) Dans cette position, Blanc peut se connecter par *kô* avec le *tsuke* en 1. Mais c'est extrêmement risqué car, s'il le perd, son groupe dans le coin Sud-Est sera mort.



Dia.11

(Dia.11) Dans la position de la partie après N75, Blanc a la possibilité de jouer l'*atari* en 1. Grâce à 7, il se relie par la première ligne au coin Sud-Est. Il doit cependant abandonner ses pierres dans le coin Sud-Ouest. S'il veut éviter cette situation, Blanc a donc intérêt à faire vivre indépendamment son groupe au centre, dans un environnement très hostile.

Tsumego extrêmement difficile

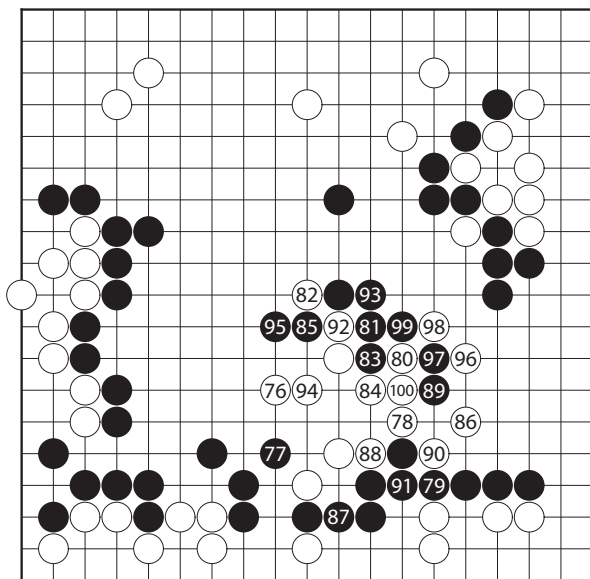
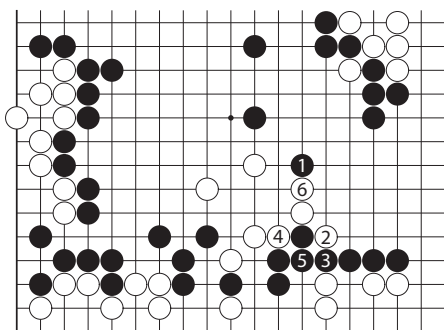


Fig.4 (76-100)

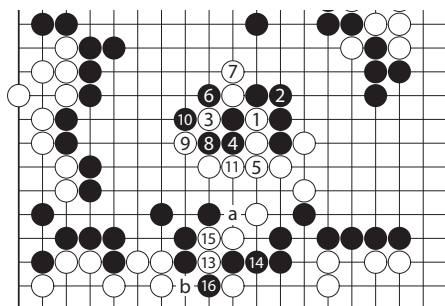
Ce *tsumego* est extrêmement difficile et chaque coup est à l'origine de nombreuses variantes. Il n'est même pas certain que les joueurs aient réussi à trouver les solutions complètes après la partie. En réponse à B76, N77 attaque le point vital. Avec B78, Blanc tente de s'appuyer sur les pierres noires pour obtenir une forme correcte. Takemiya répond calmement en 79.



Dia.12

(Dia.12) N1 paraît un point important dans cette forme. Mais après avoir joué l'*atari* avec 2 et 4 Blanc assure un œil avec 6. Son groupe est pratiquement vivant avec ce coup.

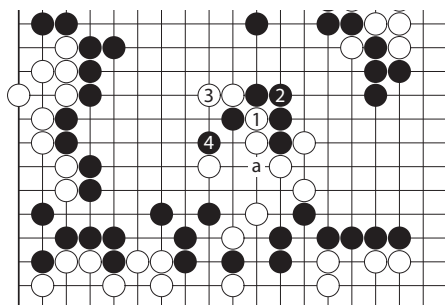
Quand Blanc joue 80, le *nozoki* en 81 est obligatoire pour garder la pression. Blanc cherche une forme flexible avec le *tsuke* en 82. Noir, après avoir poussé en 83, sépare sévèrement cette pierre avec 85. Chô réfléchit longtemps avant de sauter en 86. Il envisage aussi le coup 89.



N12 : connexion en 3

Dia.13

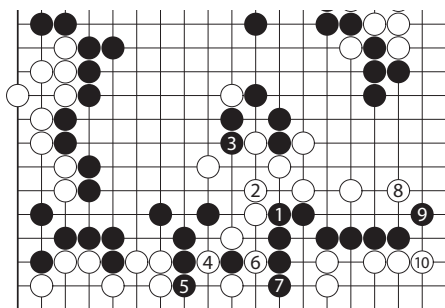
(Dia.13) Il lit que la coupe directe en 1 ne marche pas. Il peut déformer Noir avec un *shibori*, mais son groupe manque de souplesse. De plus, Blanc ne peut plus se connecter avec 13 et 15 (voir Dia.11), car avec N16, l'*atari* en « a » et la connexion en « b » sont *miai*.



Dia.14 (variante du Dia.13)

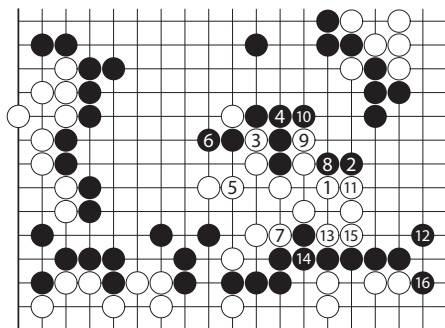
(Dia.14) Après B1, le *nobi* en 3 ne permet pas de capturer la pierre de coupe, qui peut sortir avec 4. Noir peut également se contenter de jouer « a ».

Noir connecte en 87 et sépare définitivement Blanc. Ce choix paraît lent mais judicieux.



Dia.15

(Dia.15) N1 est aussi séduisant. Blanc s'étend en 2 et Noir enlève un œil avec 3. Dans cette position, si Blanc joue l'*atari* en 4, Noir descend simplement en 5 et sacrifie une pierre. Blanc saute en 8 et enferme les pierres adverses, qui résistent avec 9. Blanc peut peut-être défendre son coin avec 10, mais rien n'est sûr pour la suite. De nombreuses séquences, très risquées pour les deux joueurs, sont alors envisageables. Chô lit en détail les séquences autour du Dia.15 : comme il a peur de cette attaque, il pense que B88 est vital. Mais ce coup n'est pas optimal.



Dia.16

(Dia.16) Blanc aurait dû créer un œil avec 1. Noir peut le supprimer avec 2 et 8, mais ce coup dote le groupe d'une forme très flexible. Avec 11, Blanc est vivant. Il est obligé d'assurer son deuxième œil quand Noir joue le *kosumi* en 12 et doit en échange abandonner le coin Sud-Est. C'est cependant un prix raisonnable à payer pour la destruction totale du *mo-yô* noir.

Noir sanctionne cette erreur et lance une attaque très sévère avec 89. Avec ce coup, Noir gagne normalement la partie : Takemiya est à deux doigts du titre *Kisei*.

Coups perdants de Takemiya

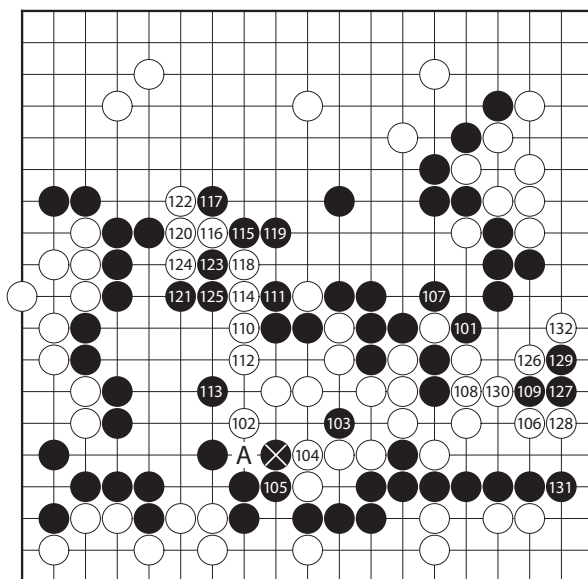
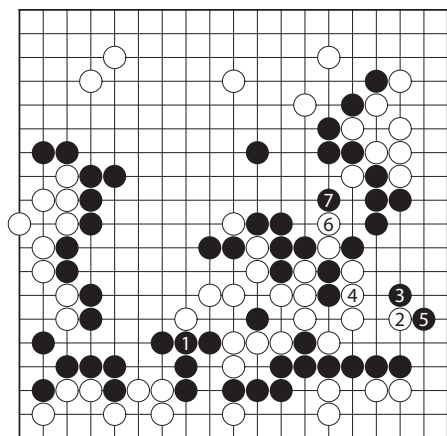


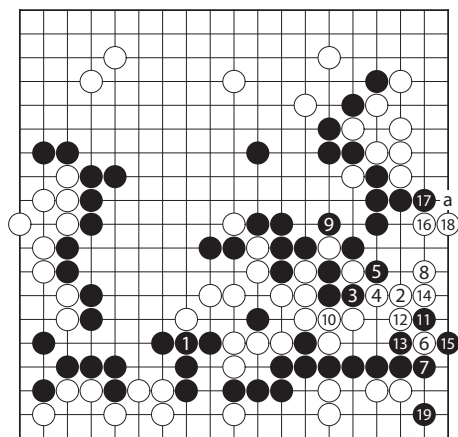
Fig.5 (101-132)

Avec le *nozoki* en 102, Blanc menace de jouer 105. N103 est une belle contre-attaque et Blanc est obligé de répondre en 104. Noir se protège en 105 pour sauver la pierre X. Mais ce coup est discutable car il donne plus de ressources à Blanc dans la zone autour de 113. Noir aurait dû plutôt jouer en « A ». La capture en 107 est ensuite *sente* mais n'est pas bonne non plus : ces deux coups coûtent finalement la partie à Noir.



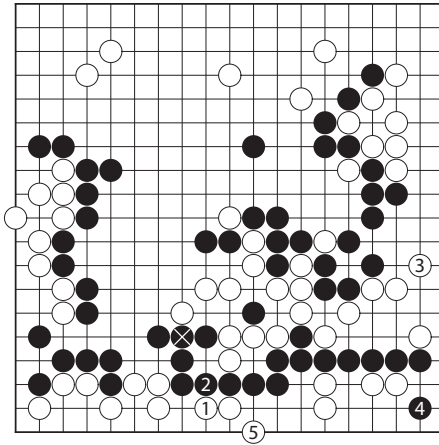
Dia.17

(Dia.17) Avec N1, Noir est plus solide au centre et Blanc a du mal à manœuvrer dans ce secteur. Quand Blanc saute en 2, Noir doit ensuite jouer simplement le *tsuke* en 3 sans échanger 6 pour 4 (107 et 108 de la partie). Avec cette séquence, Blanc est mort.



Dia.18 (variante du Dia.17)

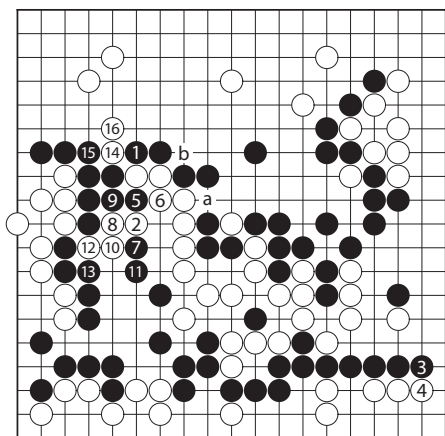
(Dia.18) Mais après la connexion en 1 tout n'est pas fini pour Blanc : il peut jouer le *keima* en 2. Noir pousse en 3 et capture en 5. B6 et 8 font vivre le groupe, car 13 et 16 sont *miai* et Blanc peut obtenir un deuxième œil à l'Est. Mais en échange Noir peut tuer le coin Sud-Est avec 19 et réduire considérablement le territoire du coin Nord-Est en jouant « a », qui est *sente* pour la vie du dragon blanc. Avec ce résultat, Noir gagne la partie.



Dia.19

(Dia.19) Pourquoi Takemiya n'a-t-il pas alors choisi la connexion en « x » ? Il a peur qu'avec ce coup, Blanc puisse forcer Noir à connecter en 2 avant de vivre. Dans cette séquence, si Noir essaie de tuer Blanc avec 4, ce dernier peut se relier avec 5. Mais ce problème est marginal comparé à la vie du groupe blanc : perdu dans les détails, il oublie d'aller droit à l'essentiel.

Après N109, l'horizon de Chô s'éclaircit d'un coup. Alors que le début du *byoyomi* approche, il a soudain une nausée. Il s'absente et court aux toilettes. Il y reste accroupi un moment, boit un verre d'eau et revient à la partie. Il ne dispose plus de beaucoup de temps mais, heureusement pour lui, il a lu à peu près les différentes séquences de sauvetage. Il sort d'abord le groupe avec 110. Noir n'a pas le temps de l'enfermer : il a besoin de jouer 113 pour le tuer. Blanc continue la séquence jusqu'à 124, réduit un peu le territoire noir avant de revenir à droite avec le *tsuke* en 126.

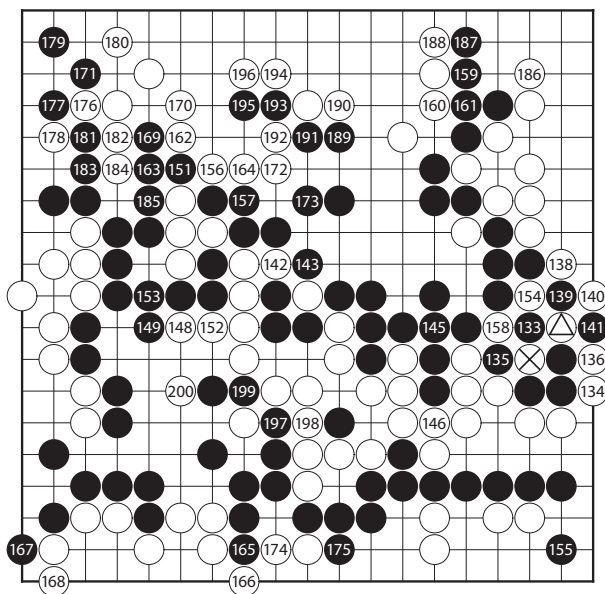


Dia.20

(Dia.20) Noir ne peut pas bloquer en 1 au lieu de 121 de la partie. B2 est le point vital. Noir peut localement supprimer cet œil avec 5 et 7, mais Blanc peut déconnecter l'adversaire avec 12 et 14. Noir est mourant à gauche et il a des faiblesses en « a » et « b » : c'est une catastrophe.

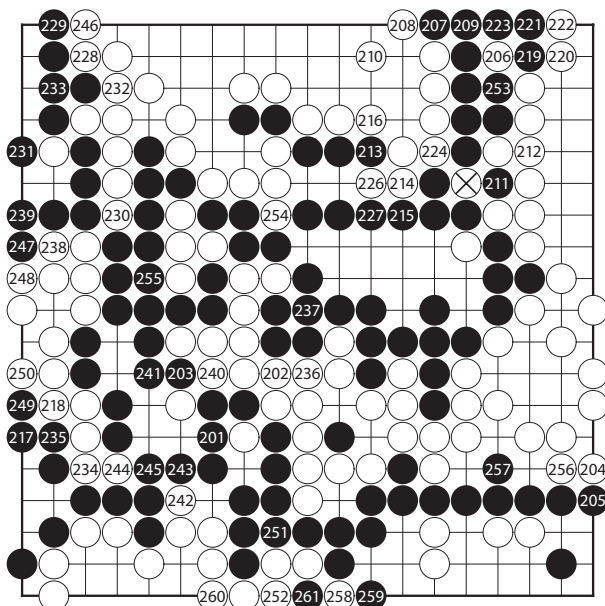
La situation devient plus claire avec le double *hane* en 132 : le groupe vit par *kô*. Comme Blanc dispose de beaucoup de menaces intrinsèques, il est quasiment vivant. Noir a pu entre-temps descendre en 131, ce qui lui permettra plus tard de tuer le coin Sud-Est, mais cela ne compense pas la perte du centre qui est totalement dévasté. L'écart n'est pas si énorme, mais les deux joueurs savent intuitivement que Blanc est en avance.

Heure du déclin



N137 : connexion en X,
 B144, 150 : capture du $\kappa\hat{\phi}$ en Δ ,
 N147 : 141

Fig.6 (133-200)



N225 : connexion en X,
 Noir connecte le $\kappa\hat{\phi}$ en 258

Fig.7 (201-261)

Blanc gagne le *kô* et vit en capturant six pierres à droite. En contrepartie, Noir prend quatre pierres au centre, tue le coin Sud-Est et détruit le coin Nord-Ouest, mais Blanc conserve son avance. Il gagne de 4,5 points et égalise le score.

La dernière partie de la finale suivra un déroulement totalement différent : les deux joueurs construiront paisiblement de gros territoires. Cependant Takemiya commettra une erreur d'évaluation lors du *chûban* qui donnera une avance importante à Chô. Celui-ci jouera alors un peu trop timidement, mais finira par gagner la partie de 1,5 point.

Chô réussit à défendre le titre *Kisei* de justesse. Il a beaucoup souffert, comme lors de la finale du *Meijin* contre Ôtake où il a renversé la situation à la fin. Cinq ans se sont écoulés depuis qu'il a accédé au sommet. Commence-t-il à être fatigué, l'heure du déclin a-t-elle sonné ?

Le Kidô, revue de la Nihon-Kiin, publie à cette époque un article intéressant, qui fait le constat que le taux de victoire de Chô est extrêmement élevé quand il joue le *sansan* dès les premiers coups. Sur les seize parties des grandes finales (le *Kisei*, le *Meijin* et le *Honinbo*) où il l'a utilisé, il en a gagné quinze. Il a de plus remporté les sept parties dans lesquelles il a occupé deux *sansan*. Sans ce coup territorial, ses résultats baissent nettement avec vingt-huit victoires et vingt et une défaites. Cette statistique montre clairement combien le *sansan* correspond bien à son style de jeu. Lui-même en est conscient. Il s'en sert toujours quand il n'a plus le droit de perdre.

Mais ce mythe s'effondrera bientôt : son cheval de bataille le trahira dans des parties importantes. Il dira alors adieu au *sansan* qui lui a rendu pourtant tellement de services. L'année 1985 ne sera pas celle de Chô mais celle de son rival, Kobayashi Kôichi, qui a déjà gagné le titre *Jûdan* haut la main.

Partie 3

L'arrivée du rival

Blanc : **Kobayashi Kôichi.** / Noir : **Chô Chikun.**
(*Jûdan*) (*Meijin*)

Sixième partie de la finale du dixième tournoi *Meijin*.

Partie jouée les 6 et 7 novembre 1985.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Noir gagne de 2,5 points.

Lieu : Auberge Ryûseki, Itô, département de Shizuoka.

Dans toute compétition où il y a des vainqueurs et des vaincus, on cherche toujours des rivaux. Les médias ont tendance à en inventer trop facilement. Les vrais rivaux doivent à mon avis développer des sentiments ambivalents les uns envers les autres, un mélange d'hostilité et d'amitié. C'est parfaitement le cas pour Chô et Kobayashi. Rin Kaihô / Ôtake Hideo, ou Takamiya Masaki / Kobayashi Kôichi ont aussi été considérés comme rivaux. Mais en réalité, les premiers s'entendent trop bien, tandis que pour les seconds il n'y a jamais eu de véritable amitié. Ce ne sont finalement que de « faux » rivaux.

Voici que Kobayashi, sans doute le seul challenger capable de battre Chô, arrive sur la scène du *Meijin*.

« Pourquoi le ciel m'envoie-t-il des épreuves toujours plus difficiles ? » se plaint notre héros avant la finale. Il sait qu'il affronte l'adversaire le plus redoutable, mais est-il pleinement conscient de sa véritable force ? Alors que Kobayashi a minutieusement étudié le jeu de Chô, ce dernier est resté sur l'image de son adversaire lors de la finale du *Honinbô* en 1982.

Dès le début, Kobayashi met Chô en difficulté. Il remporte la première ronde de 5,5 points avec Noir ; il perd la deuxième, mais gagne les troisième et quatrième par abandon pour mener la série de 3 à 1. Le *Meijin* se reprend avec une victoire de 2,5 points à la cinquième ronde. Nous commenterons ici les sixième et septième rondes.

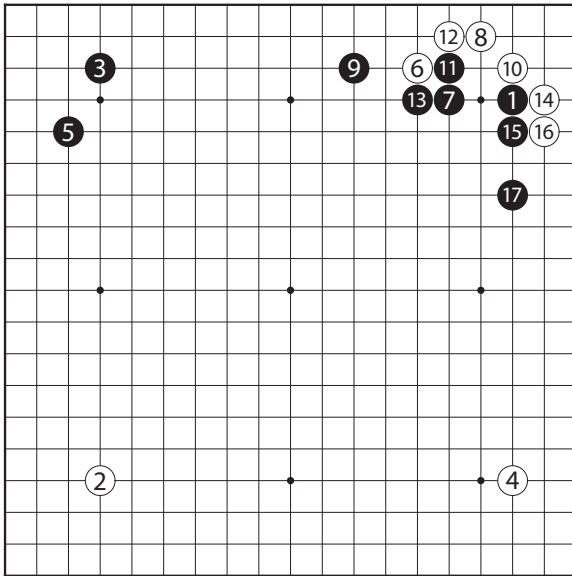


Fig.1 (1-17)

Quand Blanc (Kobayashi) joue un *kaqari* en 6, Noir répond par le *tobi* à l'épaule en 7. Le *keima* en 8 est une forme courante dans cette position. Noir tenaille en 9 pour attaquer l'adversaire. Blanc choisit de vivre dans le coin avec 10 et 14, laissant Noir construire de l'influence au centre. Cette séquence est un nouveau *joseki* de l'époque. Kobayashi l'a déjà testée et la connaît bien.

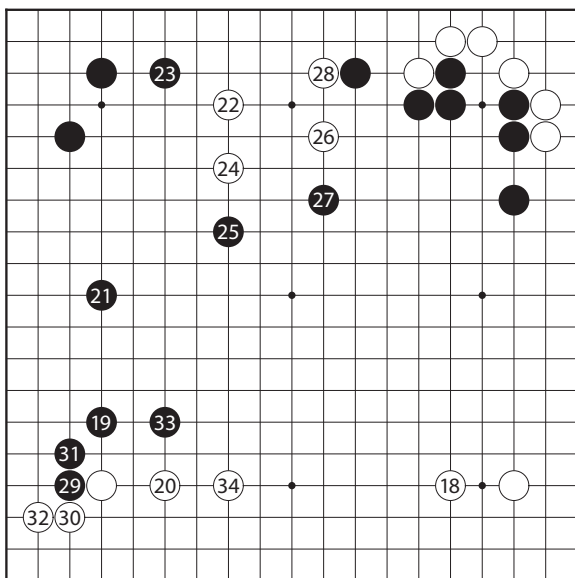


Fig.2 (18-34)

Quand Noir élargit son *moyô* avec 19 et 21, Blanc envahit au Nord avec 22. Noir met immédiatement la pression sur le groupe blanc avec 23 et 25. Chô n'a curieusement dépensé qu'une minute au total jusqu'au *bôsfû* en 25. Il a dû étudier cette ouverture avant la partie. Ce rythme très rapide est peut-être un reflet de sa détermination : contrairement à son habitude, il préfère cette fois garder le maximum de temps de réflexion pour le milieu et la fin de partie afin d'assurer sa victoire. Tout en se faisant violence, il assume ce choix radical.

Sanction d'une mauvaise forme

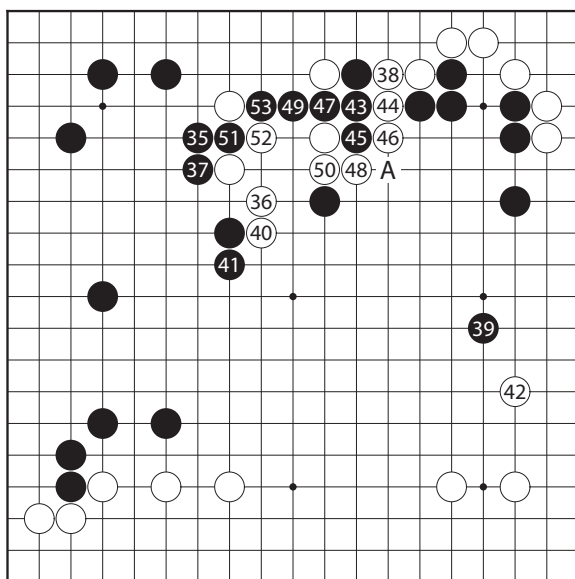
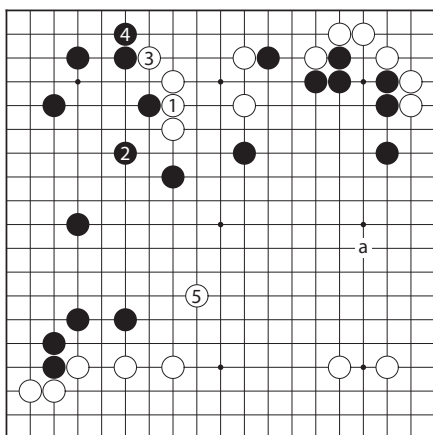


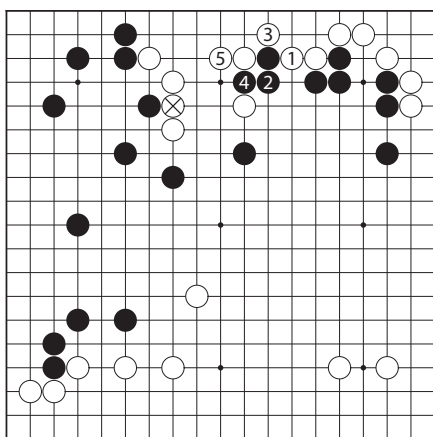
Fig.3 (35-53)

La partie entre dans la phase de combat et Chô passe plus de temps qu'au *fuseki*. Plus de trois heures s'écoulent entre N35 et N43. Avec le *nozoki* en 35, Chô montre clairement son intention de faire du bord Ouest son territoire. Kobayashi joue alors B36, une connexion en « trompette », qui fait polémique. Pourquoi un coup aussi spécial au lieu de la simple connexion en 51 ?



Dia.1

(Dia.1) La connexion solide en B1 a-t-elle des inconvénients ? D'après les autres professionnels, elle est quand même meilleure. Noir continue avec 2 et ferme la frontière. Blanc échange 3 pour 4 pour renforcer son groupe avant d'occuper un gros point comme B5 ou « a ».

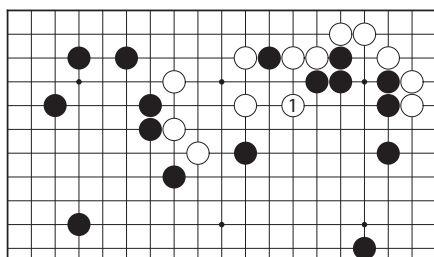


Dia.2 (suite du Dia.1)

(Dia.2) Avec la pierre « X », B1 devient par la suite plus efficace. Avec 3 et 5, Blanc peut relier ses pierres et former un territoire solide.

Chô passe presque une heure pour pousser en 37, un coup pourtant tout à fait naturel. Il veut absolument transformer B36 en un mauvais coup. Blanc pince en 38, mais ce n'est pas très cohérent avec 36. Noir s'étend une fois à l'Est avec 39. Blanc avance d'abord en *sente* au

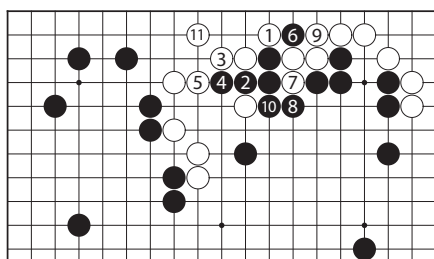
centre avec 40 puis approche en 42. Chô attendait peut-être l'échange 40-41 : après cette séquence son *moyô* à l'Ouest devient en effet plus solide et difficile à envahir. Il aurait pu fermer le centre avec 40, mais a délibérément omis ce coup.



Dia.3

(Dia.3) Au lieu de jouer 40, Blanc aurait pu ajouter un coup au Nord.

Le *nobi* en N43 est très sévère. Blanc, refusant de se soumettre, contre-attaque avec 44 et 46.



Dia.4

(Dia.4) Certains professionnels préconisent la connexion en B1. C'est une option plus calme. Noir avance en 2 et 4 et Blanc bloque en 5. Quand Noir coupe en 6, Blanc peut sortir une fois en 7, forçant son adversaire à revenir en 10. Avec 11, il peut conserver son territoire au Nord. En échange, Noir se renforce énormément au centre en *sente*. Kobayashi juge ce résultat insuffisant.

Noir réussit à couper Blanc avec 47, 49, 51 et 53. Cette séquence montre la faiblesse du coup 36 : Noir sanctionne cette mauvaise forme. B52 est le coup scellé. Noir gagne le maximum de points et attend des contre-attaques de Blanc. Grâce à l'influence construite au centre, Kobayashi a en effet envie de mettre la pression sur le groupe noir sur le bord Est. La faiblesse en « A » limite cependant cette ambition.

Blanc se jette à corps perdu dans la bataille

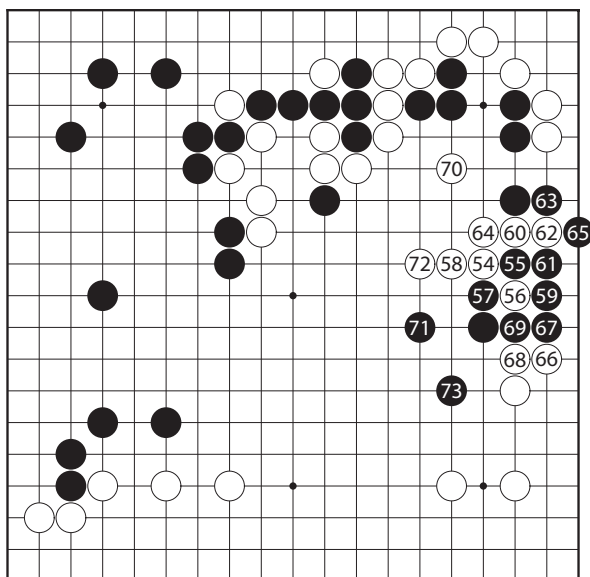
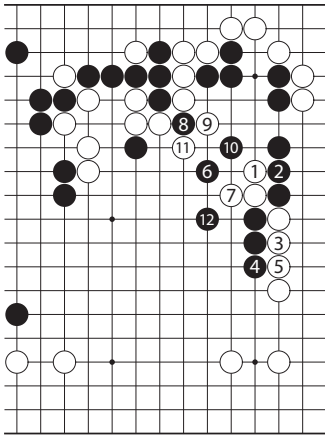


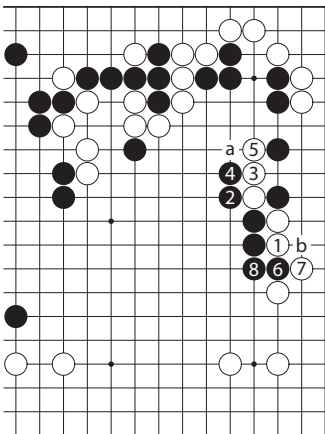
Fig.4 (54-73)

Blanc envahit sur la quatrième ligne avec 54. Chô s’y attendait dès la veille. Il a passé la nuit à imaginer différentes séquences possibles de *sabaki*. Sans être parfaitement confiant, il pense cependant pouvoir s’en sortir. Kobayashi doit récupérer la perte subie sur le bord Nord en attaquant sévèrement le groupe noir. En réponse au *tsuke* en 55, il joue naturellement le *hane* en 56. La coupe en N57 est aussi normale. Dans cette position, Blanc a trois choix : le *nobi* en 58 de la partie, l’autre extension en 64 et la connexion en 69. Nous allons étudier chacun de ces coups.



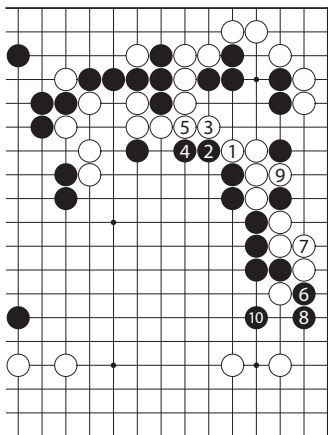
Dia.5

(Dia.5) Blanc joue le *nobi* en 1 et se connecte avec 3. Dans ce cas, Noir s'étend d'abord en *sente* avec 4 et attaque le point vital des deux pierres blanches avec 6. Si Blanc sort avec un angle vide en 7, la coupe en 8 est très sévère. Après l'*atari* de Blanc en 9, Noir recule en 10 et vise simultanément la sortie de la pierre en 11 et le *geta* en 12. C'est un désastre pour Blanc.



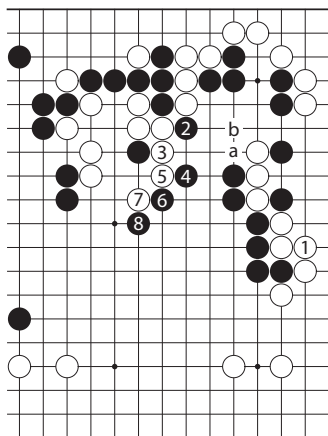
Dia.6

(Dia.6) Si Blanc relie sa pierre avec 1, Noir joue d'abord l'*atari* en 2 puis pousse en 4. Après cet échange, il avance en 6 et connecte en 8. Dans cette position, Blanc peut soit tourner en « a », soit connecter en « b ».



Dia.7 (suite du Dia.6)

(Dia.7) B1 isole des pierres noires. Noir échange d'abord 2 et 4 en *sente* avant de couper en 6. Blanc est obligé d'ajouter 9 et de sacrifier une pierre à droite. Résultat : Blanc gagne beaucoup de points dans le coin Nord-Est, mais il n'est pas sûr que cela compense sa précédente perte au Nord, car la puissance de l'influence noire n'est pas négligeable. Kobayashi considère que cette séquence simplifie la partie en faveur de son adversaire.



Dia.8 (variante du Dia.7)

(Dia.8) La connexion en 1 n'est pas très efficace non plus. Noir coupe en 2. Quand Blanc sort en 3, Noir tente d'enfermer le groupe avec 4, 6 et 8. Comme « a » et « b » menacent la capture des trois pierres à droite, Blanc ne peut pas capturer la pierre noire 2. Il ne peut donc pas résister à cette attaque.

Kobayashi choisit finalement le *nobi* en 58. Noir capture une pierre avec 59 et se connecte sur la première ligne avec 63 et 65. Malgré cela, Blanc poursuit son offensive avec 66, 68 et 70. Ce dernier *keima* renforce également ses pierres au centre. Noir cherche une bonne forme avec 71 et 73. S'il vit sans aucune difficulté, Blanc n'aura plus aucun espoir.

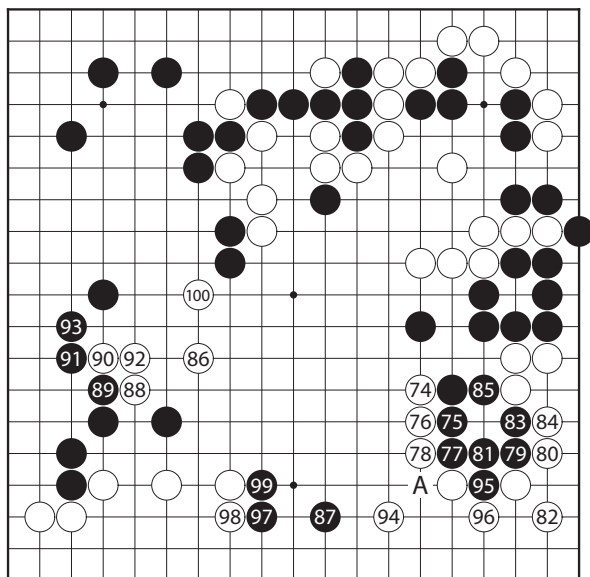
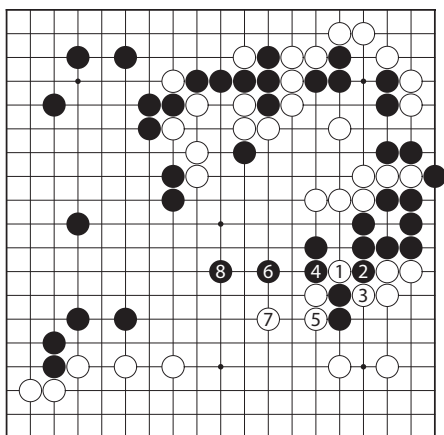


Fig.5 (74-100)

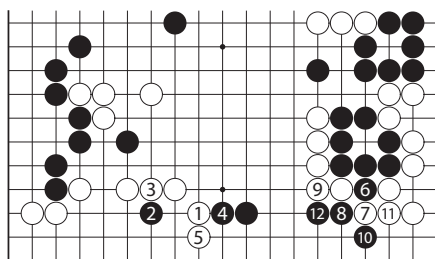
Kobayashi choisit d'attaquer le point vital en jouant le *tsuke* en 74. Chô avance immédiatement en 75 et 77. Il n'hésite pas à renforcer les pierres adverses et se contente de créer un œil en *gote* avec 85. « Cette vie avec seulement deux yeux n'est-elle pas trop triste ? » des critiques s'élèvent dans la salle d'analyse. L'évaluation de Chô est différente. Grâce à son attaque, Blanc a obtenu le coin Sud-Ouest et du potentiel sur le bord Sud. Mais à cause de la faiblesse en « A » son *moÿô* est difficile à concrétiser. Ce résultat ne semble pas du tout suffisant pour lui.



Dia.9

(Dia.9) N'est-il pas préférable d'empêcher Noir de créer son deuxième œil avec le *hane* en 1 et la coupe en 3 ? Dans ce cas, Noir sautera alors simplement en 6 et 8. Blanc peut créer un gros *moyo* au Sud mais le territoire adverse à l'Ouest grandit aussi.

Chô et Kobayashi sont d'accord : un partage paisible de territoires avantagera Noir. C'est pourquoi Blanc ne défend pas sa zone d'influence mais choisit une réduction avec 86. Noir ne répond pas directement à ce coup et parachute une pierre au Sud avec 87. S'il détruit autant de points dans ce secteur que Blanc dans son *moyo*, il pourra sûrement conserver son avance. Blanc, après l'échange 88-93 sur le bord Ouest, approche en 94.



Dia.10

(Dia.10) S'il joue le *kosumi* en 1, Noir joue d'abord à l'intérieur du territoire blanc en 2 pour créer de l'*aji*. Grâce à l'échange 2-3, il peut jouer 4 en *sente*. Ensuite, il pousse et coupe à droite avec 6 et 8. Il peut ainsi créer un espace suffisant pour vivre.

Dans la partie, avec 97 et 99, Noir vit sans trop de difficulté.

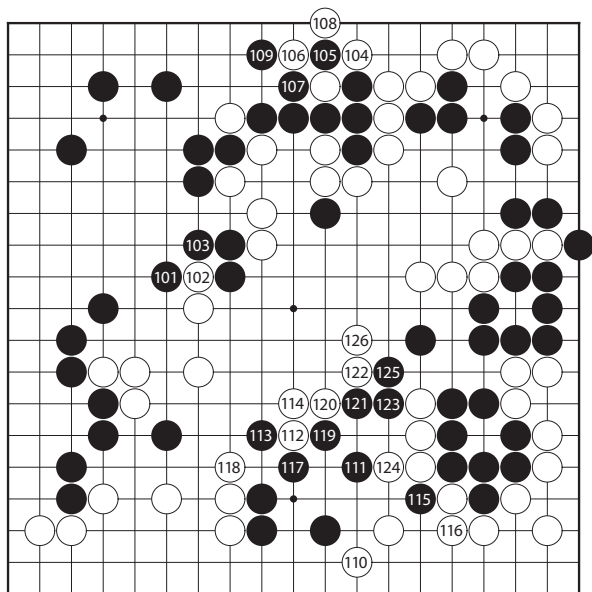


Fig.6 (101-126)

Blanc tente de menacer le groupe avec 110 et 112, mais Noir se connecte tranquillement jusqu'à 125. Blanc crée quelques points supplémentaires au centre, ce qui ne suffit pas à réduire l'avance de Noir.

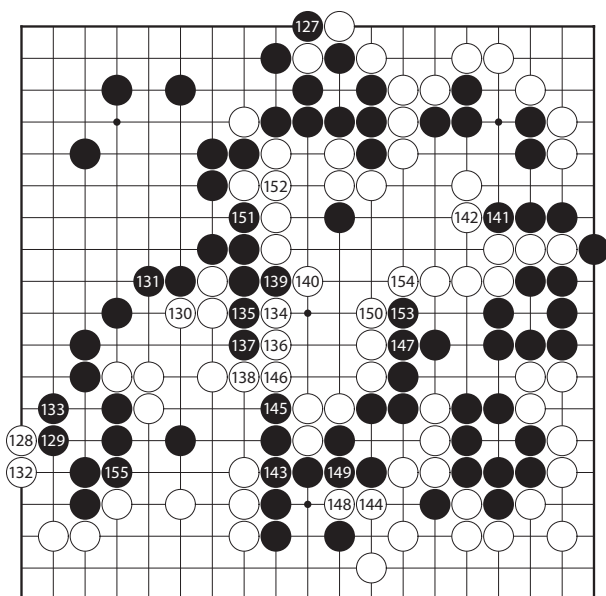


Fig.7 (127-155)

La capture au Nord en 127 est le *yosé* décisif et Noir gagne de 2,5 points. Chô réussit à garder sa petite avance jusqu'à la fin. Son jeu n'est pas spectaculaire dans cette partie, mais il montre son excellence dans le jugement positionnel.

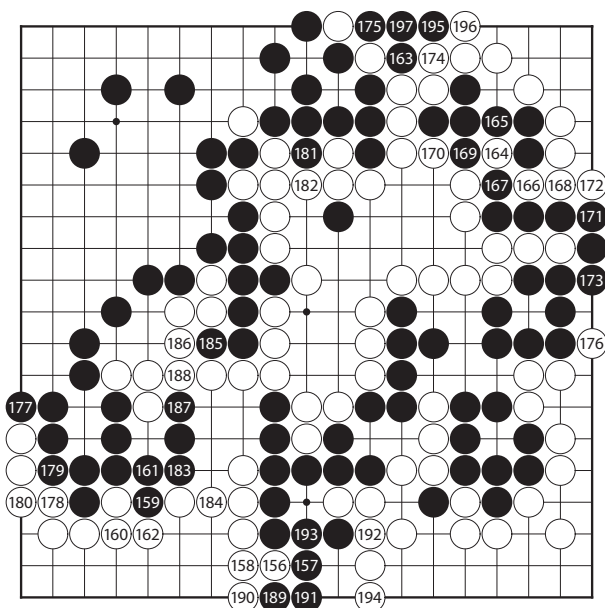


Fig.8 (156-197)

Chô égalise donc enfin en gagnant deux rondes d'affilée. La plupart des pros et fans prédisent la victoire de notre héros, réputé pour sa capacité à renverser des situations difficiles. Mais il est en réalité « au bout du rouleau ». Kobayashi a au contraire accumulé en lui une énergie presque inépuisable. Nous étudierons la dernière partie de cette finale dans les pages qui suivent.

Comment pourrait-on caractériser des « rivaux » au go ? À mon avis, l'un des éléments essentiels est qu'ils ne s'entendent pas et ne se parlent pas pendant la finale, sauf lors du commentaire après la partie. Quand Chô était plus jeune, nous avons travaillé ensemble pendant quelques jours dans une auberge située dans la péninsule de Bôsô. « Tu sais, il y a des gens comme ça... » Un soir, alors que nous nous apprêtions à dormir, il s'est mis à décrire un type de personne qui ne lui plaisait pas. Au départ, je pensais qu'il voulait parler. Mais au lieu de décrire des caractères ou des tempéraments, il mentionnait des faits concrets. « Tu ne trouves pas ça désagréable ? » Je me suis aperçu qu'il évoquait un joueur de go en particulier. On m'avait déjà dit que ce joueur et Chô n'étaient pas en bons termes.

« D'accord, c'était donc vrai » me suis-je dit.

Beaucoup plus tard, alors au sommet de sa gloire avec ses trois titres *Kisei-Meijin-Honinbô*, Chô s'est mis à parler de Kobayashi dans une interview.

« Les joueurs les plus redoutables, ce sont ceux qui travaillent très sérieusement le go. Aujourd'hui, j'ai encore des résultats largement meilleurs qu'eux : mais on ne sait jamais quand cette situation se renversera. Il ne serait par exemple pas du tout étonnant que Kobayashi San détienne les trois couronnes et moi aucune. Il se consacre au go et ne sait faire rien d'autre : ce n'est pas quelqu'un de « cool ». Mais c'est justement pour ça qu'il pourrait devenir le détenteur de nombreux titres comme Sakata Sensei. »

J'ai interprété l'expression « pas cool » comme un compliment : Chô signifiait que Kobayashi, grâce à ses efforts incessants, progressait lentement mais sûrement. Il ne semblait pas avoir trop peur des gens « cools » capables de temps en temps de faire de grands sauts en avant. Les sentiments de Chô pour Kobayashi ont toujours été plus complexes qu'avec aucun autre joueur.

Partie 4

Fin de l'ère Meijin

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Kobayashi Kôichi.**
(*Meijin*) (*Jûdan*)

Septième partie de la finale du dixième tournoi Meijin.

Partie jouée les 20 et 21 novembre 1985.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Noir gagne par abandon.

Lieu : Sekitei, Yugawara Onsen, département de Kanagawa.

Pour la troisième fois, après la dernière édition du *Meijin* contre Ôtake et du *Kisei* contre Takemiya, Chô se trouve à égalité avec son challenger, 3 à 3, et doit à nouveau disputer une septième partie. Dès le début de cette finale, il a pu constater les énormes progrès de Kobayashi. Celui qu'il avait battu trois ans auparavant lors de la finale du tournoi *Honinbô* n'était plus la même personne. Il avait bien sûr étudié des parties de son challenger avant que la série commence. Mais on saisit mieux la vraie force d'un joueur en l'affrontant directement sur le *goban*. « M'a-t-il déjà dépassé ? Est-ce possible que je perde contre Kobayashi Kôichi ? » La défiance et la confiance, l'humilité et l'arrogance se mélangent et troublent son cœur. Chô ne semble pas capable de vider son esprit face à son rival.

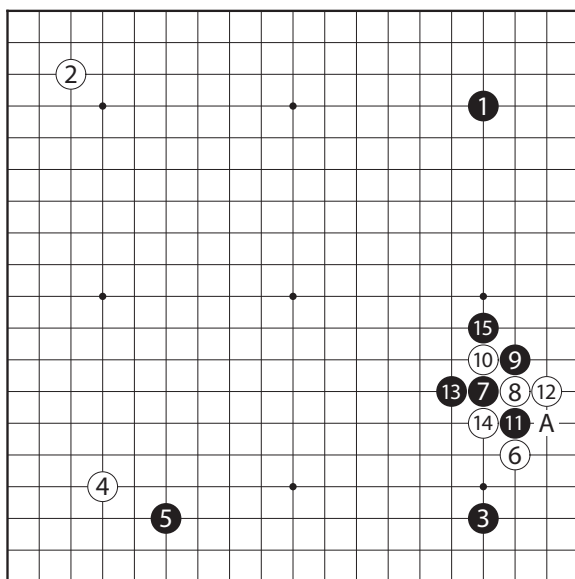
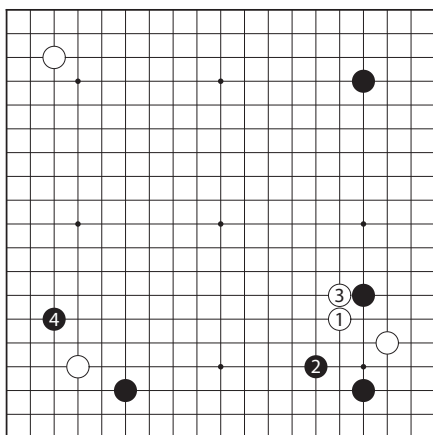


Fig.1 (1-15)

Les deux joueurs refont le tirage au sort (*nigiri*) et Chô joue Blanc. Il pose son premier coup (B2) au *sansan*. « Il le joue quand même, à la fin... » se dit Kobayashi. Il tenaille le *kakari* blanc avec N7. C'est un coup qu'il a testé un peu plus tôt dans une ouverture similaire.



Dia.1

(Dia.1) Si Blanc sort en *keima*, Noir répond en 2 et se dépêche de jouer le double *kakari* en 4. Noir recherche un développement rapide.

Chô refuse ce plan. Il joue un *tsuke* en 8 et coupe en 10, ce qui conduit à une séquence totalement différente de celle du Dia.1. L'*atari* en 11 suivi du *nobi* en 13 est une combinaison qui menace simultanément le *shichô* en 15 et la descente en « A ». Blanc choisit de vivre dans le coin avec 14 et sacrifie sa pierre à l'extérieur.

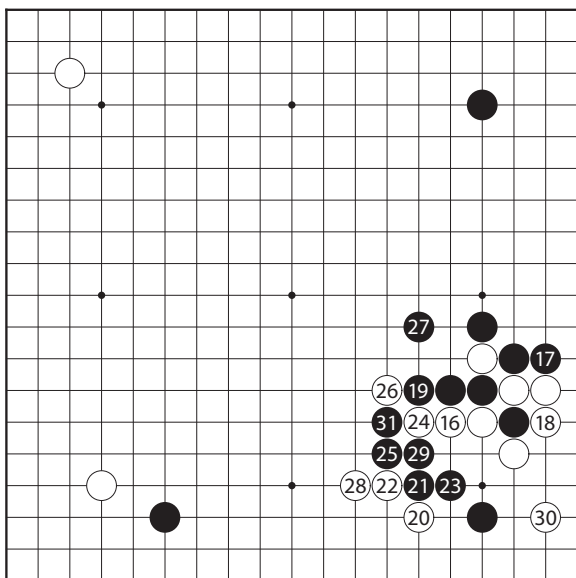
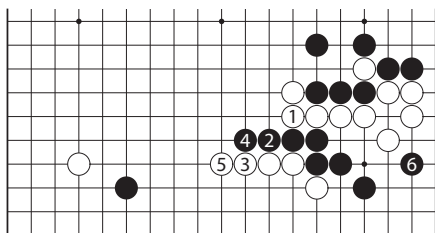


Fig.2 (16-31)

Blanc pousse en 16 et menace la sortie de sa pierre. Noir bloque une fois en 17 et assure la capture avec le *nobi* en 19. Blanc attaque la pierre noire dans le coin avec 20 en contrepartie de l'influence puissante qu'il a cédée à l'adversaire. Noir doit sortir avec le *tsuké* en 21. La séquence jusqu'à 31 est presque obligatoire. Chô glisse dans le coin avec 30.



Dia.2

(Dia.2) Certains proposent la connexion en 1. Noir sort en 2 et pousse en 4 avant de jouer le *keima* en 6. Ce coup est très sévère car il crée un territoire dans le coin et enlève la base de vie de Blanc. Chô ne laisse jamais un adversaire jouer un tel point.

Kosumi provocateur

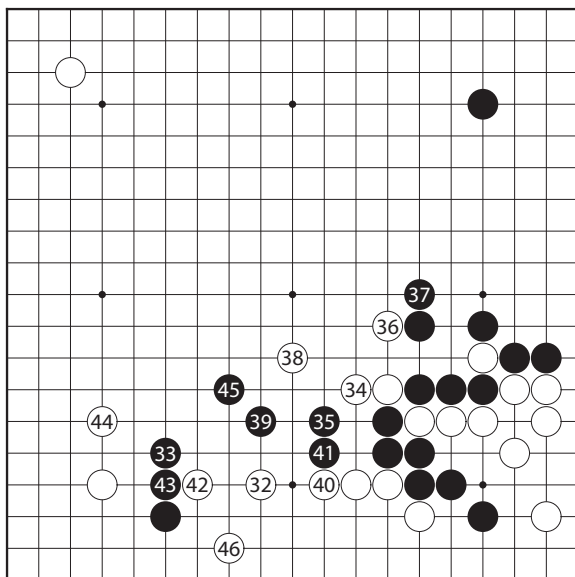


Fig.3 (32-46)

Avec l'extension (et tenaille) sur la quatrième ligne en 32, Blanc se prépare au combat qu'il va déclencher. Quand Noir saute en 33, Blanc répond habituellement en 44 pour renforcer sa pierre du coin Sud-Ouest. Mais, pour Chô, le thème principal de cette partie est le combat au Sud et il est primordial de sortir la pierre de coupe avec 34. Le *nozoki* en 42 est le coup scellé. La situation est équitable, mais Blanc accumule peu à peu des points. Kobayashi en est conscient et il est bien résolu à ne pas se faire distancer. Quand Blanc saute en 44, Noir joue le *kosumi* en 45. Son but premier est de connecter ses groupes mais c'est aussi la forme qui met le plus de pression sur le groupe adverse au centre. Avec 46, Blanc assure un territoire non négligeable.

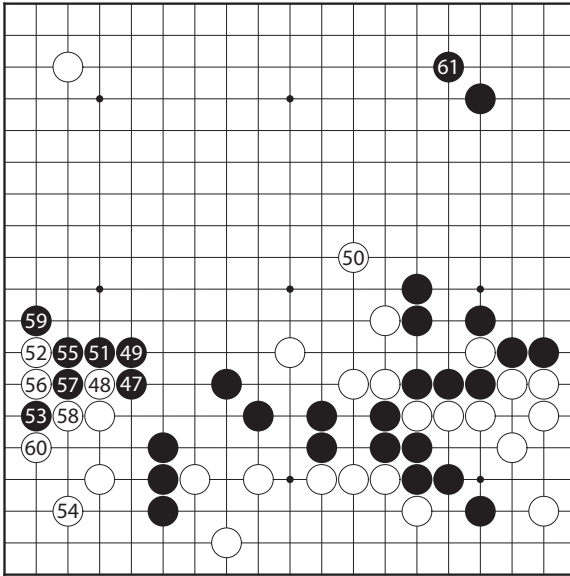
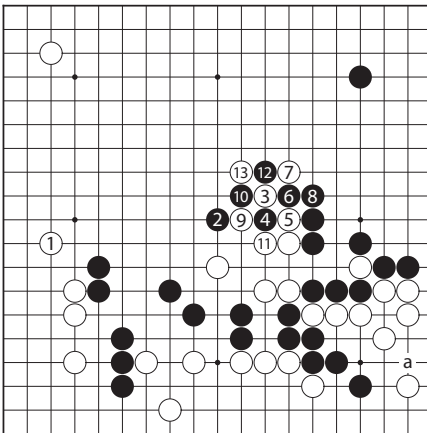


Fig.4 (47-61)

Noir se renforce encore avec 47 et 49. Ces coups visent aussi de loin les pierres centrales de Blanc. Chô ajoute un coup en 50 pour prévenir une attaque sévère.

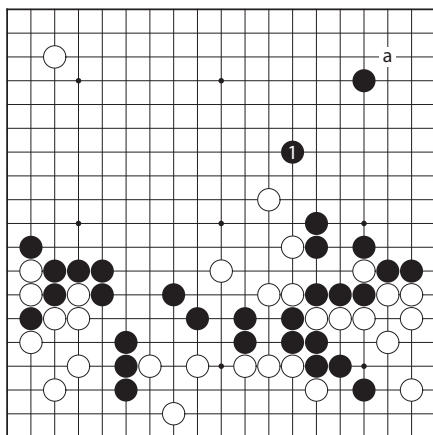


Dia.3

(Dia.3) Blanc a envie d'agrandir son territoire avec 1, mais N2 est extrêmement sévère. S'il sort avec le *keima* en 3, Noir attaque sa charnière avec 4. Le résultat est un *kô*, mais ce combat est favorable à Noir qui dispose d'une grosse menace en « a ». Ce groupe du coin Sud-Est est trop important pour être sacrifié.

Noir tourne en 51 et enferme Blanc. Quand Blanc répond avec le *keima* en 52, N53 de Kobayashi est très brillant. Ce coup placé à l'intérieur du groupe blanc menace simultanément l'invasion au *sansan* et le coup 55 de la partie. Blanc protège le coin avec 54 mais, grâce à ce *tesuji*, Noir réussit à fermer le bord Ouest avec une belle forme.

La Nihon Kiin est très animée, comme c'est toujours le cas pour la dernière ronde d'une finale : les top pros se rassemblent pour analyser ensemble la partie, dont le *kifu* est envoyé par fax depuis le lieu du tournoi. On leur rapporte que Noir, après trente minutes de réflexion, vient de verrouiller le coin Nord-Est avec le *kosumi* en 61. « C'est le type de coup qui énerve Chikun San ! » dit quelqu'un, peut-être Ôtake Hideo. Il a parfaitement raison. Chô préfère que Noir choisisse des coups offensifs, ce qui lui laisse le temps de gagner des points. Le coup territorial N61 qui contrecarre cette stratégie, met ses nerfs à vif.



Dia.4

(Dia.4) Il existe de nombreuses possibilités dans cette position. Noir peut également jouer un *ôgeima* en 1 pour mettre la pression sur les pierres blanches et agrandir le *moyô* à droite. Mais cela laisse le *sansan* en « a » ouvert et c'est ce que Chô espère.

N69, le coup gagnant

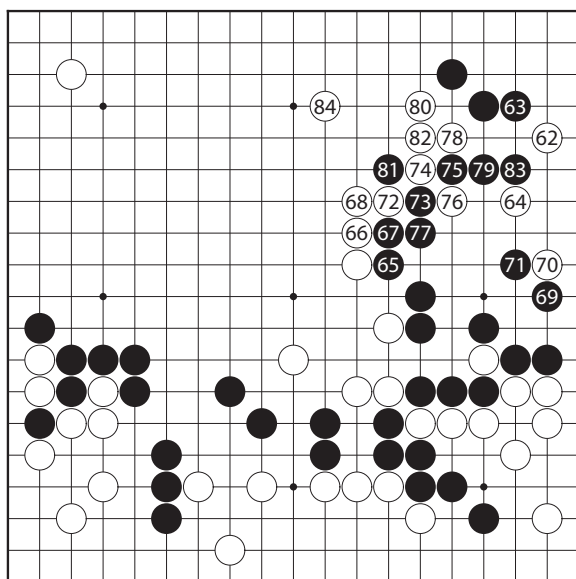
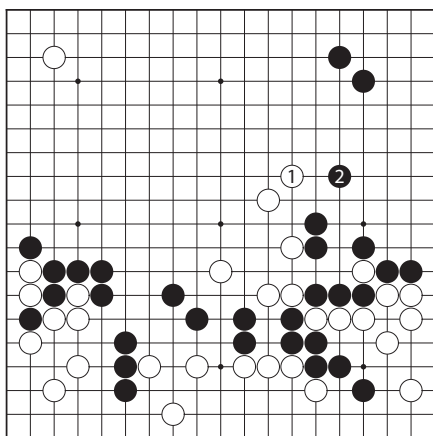


Fig.5 (62-84)

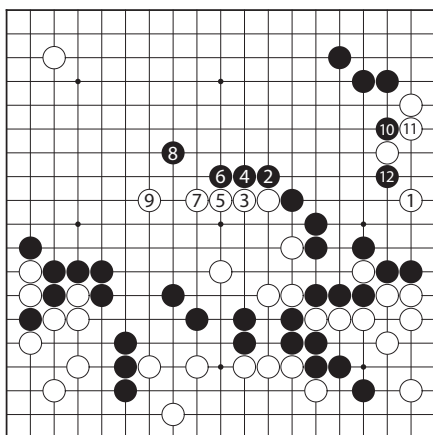
Chô réagit-il sous le coup de l'émotion après N61 ? Il consacre tout de même une heure, soit la moitié du temps qui lui reste pour établir sa stratégie. Il envahit à l'Est avec 62 et 64. N'aurait-il pas dû choisir une séquence plus calme ? Je me suis posé cette question après la partie, car son plan échouera à cause des réponses parfaites de Kobayashi. B62 et 64 sont tout de même des coups très flexibles et difficiles à réfuter : selon la réponse de l'adversaire, Blanc peut soit sauver, soit sacrifier ces pierres.



Dia.5

(Dia.5) Chô considère peut-être que le *kōsumi* en 1 n'est pas suffisant, car Noir peut fermer le bord Est avec 2.

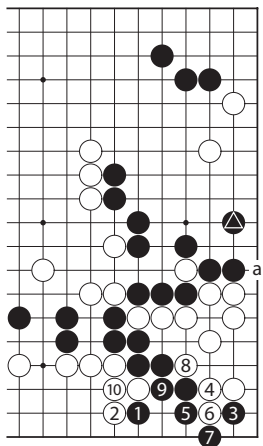
Noir joue le *kōsumi-tsukeye* en 65 et attaque indirectement 62 et 64. Le *nobi* en 66 paraît obligatoire.



Dia.6

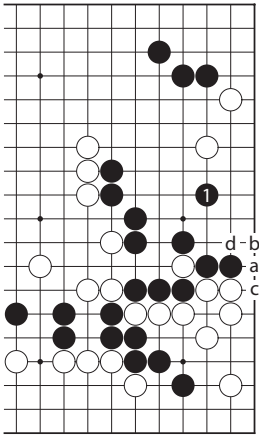
(Dia.6) Si Blanc ajoute un coup en 1, l'attaque de Noir en 2 est très sévère. Après 4, 6 et 8, son influence centrale domine le *goban* et il peut se rabattre sur le groupe blanc à droite avec 10 et 12. Noir est évidemment très content de ce résultat.

Blanc s'étend encore en 68, quitte à abandonner ses pierres à l'Est. Elles ont de toute manière beaucoup d'*aji* et il est extrêmement difficile pour Noir de les capturer proprement. Kobayashi joue un excellent coup dans cette situation : le *tobi* sur la deuxième ligne en N69. On peut le qualifier de coup gagnant car, à partir de là, la balance penchera en faveur de Noir. Ce coup est le fruit d'une intense réflexion.



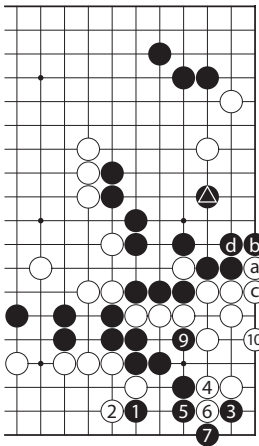
Dia.7

(Dia.7) Le but de 69 (Δ) est de tuer les deux pierres blanches 62 et 64 tout en enlevant le *yose sente* sur la première ligne en « a ». N69 permet par ailleurs de réaliser une autre séquence dans le coin Sud-Est. Noir joue deux *tsuke* en 1 et 3 et diminue les territoires adverses à gauche et à droite en *sente*. Blanc doit vivre avec 8.



Dia.8

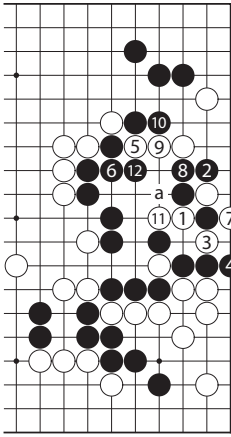
(Dia.8) Kobayashi pense que l'approche en 1 n'est pas assez sévère. Blanc sacrifie volontiers ces deux pierres, car il peut réduire en *sente* le territoire adverse avec le *hane* en « a » (Noir répond en « b », Blanc connecte en « c » et Noir se protège en « d »).



Dia.9 (suite du Dia.8)

(Dia.9) Après l'échange de « a - d », la suite avec 1 et 3 n'est plus *sente*. Blanc peut jouer ailleurs après N7 car le groupe est déjà vivant. C'est pourquoi Kobayashi n'a pas choisi Δ.

N69 laisse plus d'espace sur le bord Est et Blanc peut manœuvrer dans la zone plus facilement. Noir a besoin de lire énormément de séquences pour pouvoir le tuer.



Dia.10

(Dia.10) Que se passerait-t-il par exemple si Blanc coupait en 1 au lieu de jouer 76 ? Noir doit jouer l'*atari* en 2 et descendre en 4. Blanc tente de combiner des menaces des deux côtés avec 9 et 11, mais Noir peut se connecter parfaitement avec 12 et capturer la totalité des pierres. Il faut également prévoir les séquences autour du *hane* en « a » à la place de 11 et surtout être sûr du résultat. Tout se joue sur le fil du rasoir.

Chô renonce à vivre sur le bord Est et se contente de construire une influence centrale avec 84. Kobayashi est satisfait de son coup 69, qui protège efficacement son territoire. Les bords Nord et Ouest restent néanmoins grand ouverts : tout le monde s'attend à une partie de longue haleine. Elle se terminera en fait brusquement au bout d'une petite vingtaine de coups.

Pause cruelle

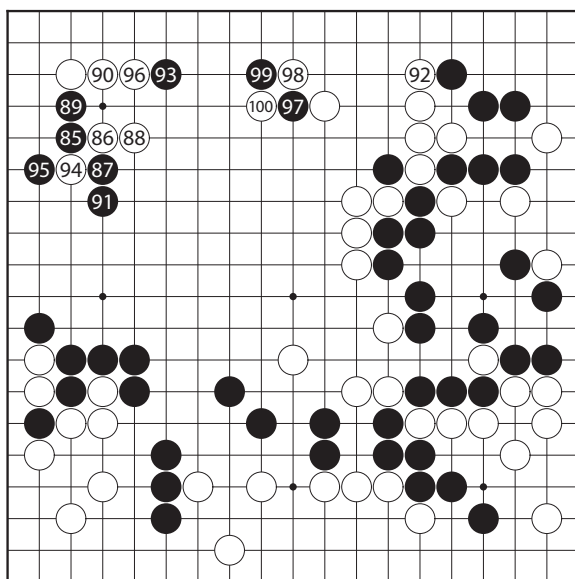
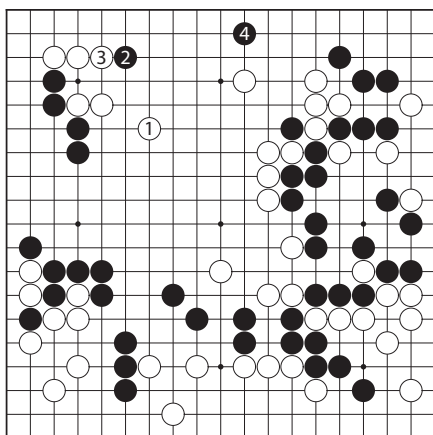


Fig.6 (85-100)

Noir approche à l'Ouest en 85 et Blanc élargit son influence avec le *tsuke* en 86. Noir se renforce calmement avec le *nobi* en 91 et vise une invasion au Nord. Chô agrandit au maximum son influence avec le blocage en 92. Mais ce coup est considéré comme le coup perdant, car il laisse le cœur de son *moyô* ouvert et permet à Noir de le dévaster facilement avec 93.



Dia.11

(Dia.11) D'après un commentaire, le *keima* en 1 serait meilleur. Mais même avec cette protection, Noir peut envahir avec 2 et 4 et ses pierres paraissent difficilement capturables.

Chô se sent sans doute en retard après le coup N69 de Kobayashi. C'est pourquoi il joue de manière un peu abusive et cherche le combat pour compliquer la situation. Noir se plonge dans la zone avec 93. Le *tsuke* en 97 et le double *hane* en 99 sont des outils classiques dans une séquence de *sabaki* : Noir peut a priori s'implanter facilement dans ce secteur. Blanc coupe en 100 et agresse violemment les pierres adverses, mais c'est une tentative désespérée.

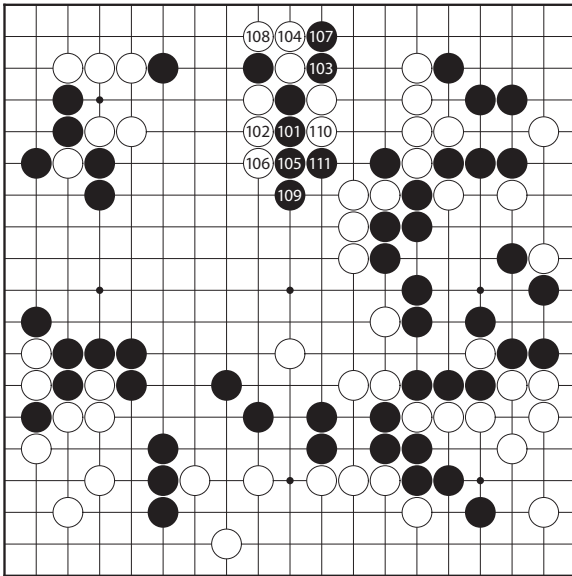
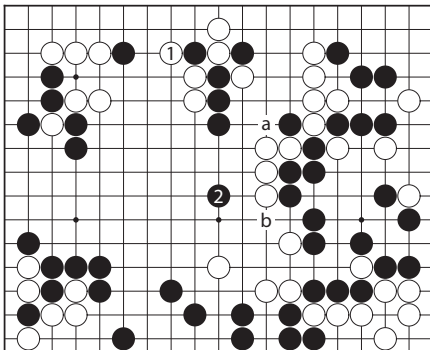


Fig.7 (101-111)

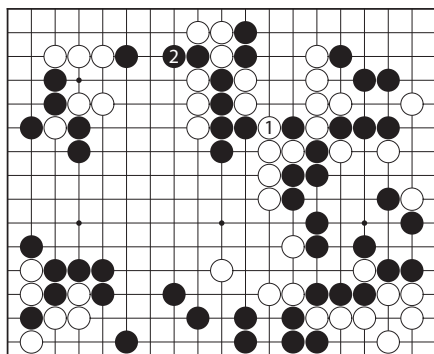
L'heure de la pause dîner arrive juste après l'avancée de Chô en 102. « Va-t-on faire une pause ? » propose Kobayashi. « Continuons. Je vais abandonner au coup suivant ! » Chô est hors de lui. Mais Kobayashi, prudent, préfère se reposer un peu. Quelle interruption cruelle ! Pendant une heure, Chô doit ressasser la perte imminente de son titre de *Meijin*. Il doit faire face à la réalité et essayer de se calmer.



Dia.12

(Dia.12) Après la reprise, B106 serait meilleur en 1, mais Noir peut sauter en 2 et menacer simultanément la sortie d'une pierre en « a » et la coupe en « b ». Blanc n'a plus aucun espoir.

Chô abandonne après N111. Seulement quinze minutes se sont écoulées depuis que les joueurs sont revenus devant le *goban*.



Dia.13

(Dia.13) Si Blanc répond en 1, N2 capture les trois pierres blanches.

Le visage de Chô est tout rouge. Celui de Kobayashi est au contraire très pâle. Un silence interminable règne dans la salle.

Après la partie, une petite soirée a lieu avec une vingtaine d'organiseurs. Au bout d'un quart d'heure, Chô se lève doucement. Avec une petite carafe de saké à la main, il se met à côté de Kobayashi.

« Il faut fêter ça. Félicitations. »

Il verse de l'alcool dans le verre du nouveau *Meijin*. Les gens applaudissent. Kobayashi, en guise de remerciement, fait le même geste.

Le vainqueur quitte bientôt le lieu avec des journalistes. Une voix de détresse s'échappe de Chô. « Comment est-ce possible que je perde contre lui...? » Il ne se souvient plus de ce qui se passe ensuite.

Cette défaite est pour lui un terrible coup dur. Il se sent obligé de réagir, de se remettre en question. Il reprend sa vieille habitude de jeunesse : de Noël au nouvel an, il se rend à une station thermale du nord du Japon, tout seul, avec ses *kifu* de l'année. Il médite en reposant ses parties. Quand il est fatigué, il se repose dans un bain chaud. Il a besoin de se purifier et de retrouver son énergie d'antan.

Partie 5

Finale après un grave accident

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Kobayashi Kôichi.**
(*Kisei*) (Meijin)

Deuxième partie de la finale du dixième tournoi *Kisei*.

Partie jouée les 29 et 30 janvier 1986.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne de 3,5 points.

Lieu : Auberge Minamikan, Matsue, département de Shimane.

En 1985, la force de Kobayashi Kôichi se réveille comme celle d'un volcan crachant son magma accumulé depuis des années. Après avoir remporté le *Jûdan* l'année précédente, il enchaîne les victoires lors des finales des grands tournois. Juste après sa victoire au *Meijin*, il devient le challenger du *Tengen* contre Ishida Yoshio et gagne 3-0. Il détient alors simultanément trois titres. Il bat ensuite Katô Masao 2-1 au play-off du *Kisei* et défie de nouveau Chô en menaçant de lui enlever son dernier titre.

Chô revient de la station thermale de Zaô le 6 janvier. Il est psychologiquement prêt après sa retraite dans les montagnes. Mais le soir même de son retour à Tôkyô, il est victime d'un grave accident. Vers 23h50, il prend sa voiture pour se rendre à un dîner. Juste à la sortie de son garage, son véhicule touche une moto qui a brusquement freiné devant lui. Le jeune motard est légèrement blessé. Après avoir rentré sa voiture dans le garage, Chô revient l'aider à redresser la moto et se fait alors renverser par une autre voiture qui arrivait derrière. À 0h20, il est transporté en ambulance vers l'hôpital du quartier de Kitashinagawa. Les médias diffusent immédiatement l'information et tout le monde est sous le choc. Sur le chemin, presque inconscient, il s'inquiète pour sa famille et semble obsédé par la finale qu'il doit disputer dans neuf jours contre Kobayashi. Il doit également jouer une partie de la ligue *Meijin* contre Ishida Akira 9p dans trois jours. La journée du 7 sera consacrée à l'examen, celle du 8 à l'opération : le médecin jugera ensuite s'il est en état de jouer ou non.

Le 8 janvier, l'opération débute à neuf heures du matin. Elle ne finira qu'à minuit et demi le lendemain. Le diagnostic du médecin est le suivant.

- Fracture ouverte de la fibula droite.
- Hémarthrose du genou gauche (1. Rupture du ligament croisé antérieur - 2. Lésion au ligament croisé postérieur - 3. Fracture du cartilage du condyle latéral du fémur).
- Fracture de l'éminence intercondyloire du tibia gauche.
- Rupture partielle du muscle droit fémoral gauche.
- Fracture du cartilage du condyle latéral du fémur droit.
- Fracture des radius et ulna gauches.
- Traumatisme crânien (pas d'anomalie au cerveau d'après le scanner).

Il est très difficile de comprendre son état à partir de ces termes médicaux. En langage commun : son tibia droit sort de la chair, un ligament du genou gauche est coupé et son poignet gauche est cassé. Après l'opération, ses deux jambes ainsi que son bras gauche sont plâtrés : seuls son cerveau et son bras droit, nécessaires pour pouvoir jouer au go, sont indemnes !

Malgré son état critique, Chô est persuadé qu'il sera capable de revenir devant le *goban* pour la partie du *Meijin*. Mais, sur ordre du médecin, Chô doit déclarer forfait. Cependant sa volonté de jouer la finale du *Kisei* reste intacte. La Nihon Kiin, le journal Yomiuri, sponsor du tournoi, et le médecin principal discutent à plusieurs reprises pour trouver la meilleure option. Les avis des joueurs sont bien sûr respectés. La réaction de Kobayashi est publiée dans le quotidien dès le jour de l'opération. « Chikun San doit avoir du mal à s'agenouiller sur le tatami à cause de ses fractures. J'accepte volontiers de jouer sur une table avec des chaises si nécessaire. En tout cas, je prie pour qu'il se rétablisse le plus rapidement possible. » Il s'apprête à se concentrer sur le *goban* et à faire abstraction du reste.

Jouer dans un fauteuil roulant

La finale a finalement lieu, à condition de pouvoir la suspendre immédiatement si le médecin l'ordonne. Chô est dans un fauteuil roulant avec une béquille. Son bras gauche est plâtré. Pour être à l'aise, il est habillé en kimono.

La première ronde est jouée les 16 et 17 janvier à Toyama. Chô part la veille dans un avion affrété par le Yomiuri, accompagné de sa femme Kyôko et de son médecin. Il perd la partie de 2,5 points : il recule à des moments cruciaux, sans pouvoir montrer un jeu incisif. Mais cela est tout à fait normal : il tient le coup uniquement grâce à son plaisir de jouer au go en se retrouvant face à Kobayashi. Sa femme avouera plus tard : « Je voulais sincèrement qu'il se repose. Le médecin m'a dit que son état physique ne lui permettait pas de jouer. Mais il avait l'air si content après la partie. Je me suis dit qu'il était vraiment né pour ce jeu. Aujourd'hui, je pense qu'il a bien fait de jouer cette ronde. » Il se rétablira plus vite que prévu. Durant la finale, il réussira à faire enlever ses plâtres et à commencer sa rééducation. Il se déplacera toujours en fauteuil roulant mais, après la cinquième ronde, il pourra même se mettre en tailleur pendant la partie.

Un grand changement s'opérera petit à petit dans le regard qu'il porte envers son rival. Au fur et à mesure des six parties du *Kisei*, Chô commencera à se sentir humainement plus proche de lui. Une photo publiée dans les médias est très symbolique : Kobayashi rend visite à Chô à l'hôpital et ce dernier, totalement couvert de pansements, lui adresse un sourire radieux. On dirait que la glace est rompue à ce moment-là. Chô dira après la finale : « La vraie victime, ce n'est pas moi mais Kobayashi San. Cela a dû être pénible pour lui de jouer contre un blessé dans des conditions si inhabituelles. C'est très facile d'avoir pitié d'un malheureux, mais il n'est pas évident de l'affronter sur le *goban* en faisant abstraction de ce sentiment. Il a joué contre moi avec tout son sérieux et je ne pourrai jamais le remercier assez. Cela illustre bien son excellence et sa force. À sa place, je n'aurais pas pu avoir le même état d'esprit. »

Nous commenterons ici la deuxième ronde de cette finale. Il s'agit d'un chef-d'œuvre de Chô. « Comment après son accident est-il capable de déployer un tel jeu ? » s'émeut tout le monde.

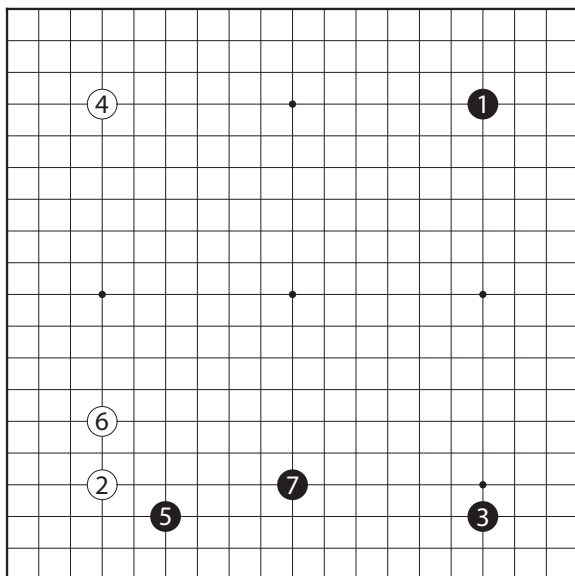


Fig.1 (1-7)

Kobayashi joue son ouverture favorite avec Noir : elle portera d'ailleurs plus tard son nom.

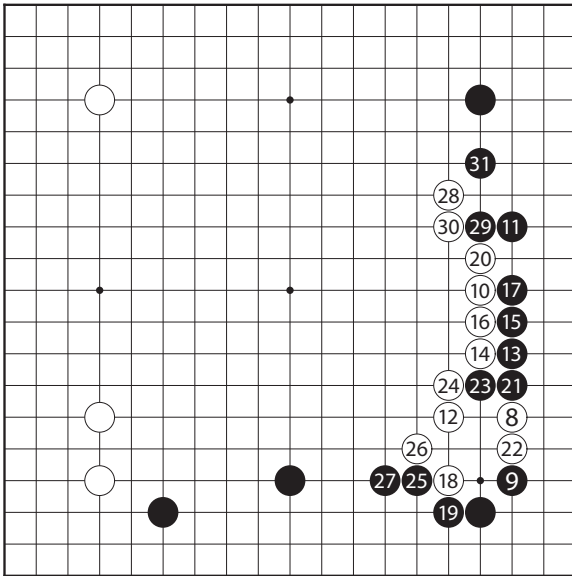
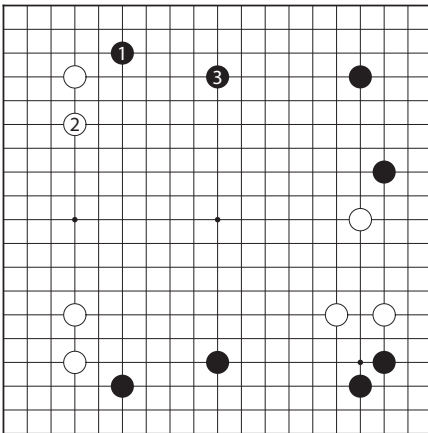


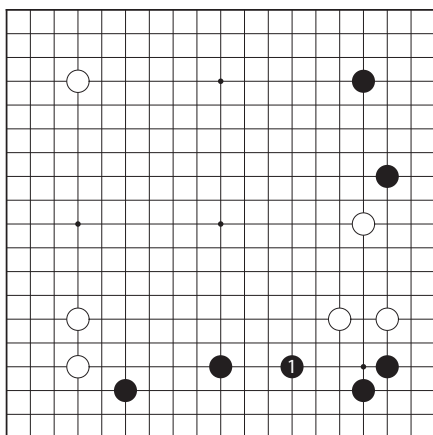
Fig.2 (8-31)

L'approche de Blanc en 8 est classique dans cette position. Quand il saute en 12, Noir envahit immédiatement en 13. Mais ce coup est vivement critiqué et certains vont jusqu'à dire qu'il est la cause principale de sa défaite.



Dia.1

(Dia.1) Go Seigen propose N1 et 3 pour agrandir l'influence au Nord.



Dia.2

(Dia.2) Takemiya Masaki préconise la réponse au Sud en 1.

« Kobayashi San sait évidemment tout cela. » réagira Chô. Mais il a envie de tester de nouvelles séquences. Même si N13 paraît un peu étrange, les critiques doivent tenir compte de son désir d'innover.

Noir gagne des points avec 15 et 17, laissant Blanc construire de l'influence au centre. B20 et N21 sont des points très importants en termes de forme. Noir joue le *hane* en 25 et agrandit son territoire au Sud. Le *keima* de Blanc en 28 renforce son mur et aplatit la formation adverse en *sente*.

Blanc gagne déjà

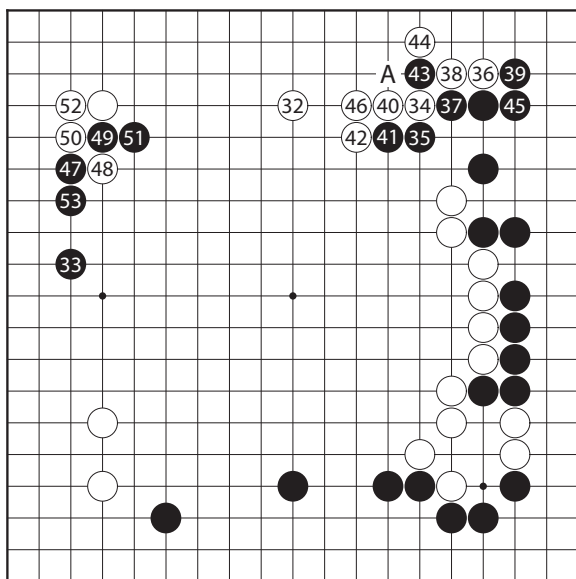
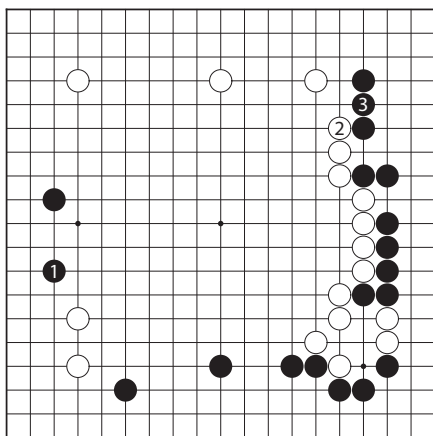


Fig.3 (32-53)

B32 élargit son *moyô* au Nord et tente de valoriser son mur à droite. N33 est aussi un gros coup qui divise globalement l'influence adverse. Blanc approche ensuite sur la quatrième ligne avec 34. La sortie de Noir en 35 paraît très naturelle, mais Kobayashi regrettera ce choix.

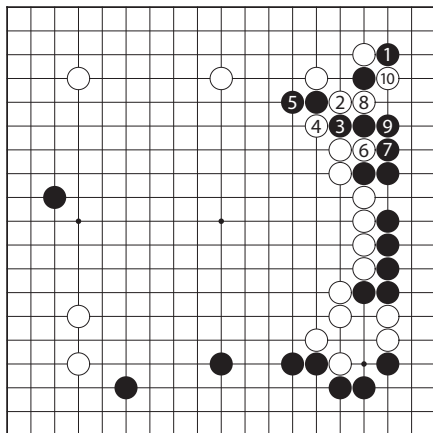


Dia.3

(Dia.3) Il commentera que l'approche en 1 est meilleure. Si Blanc bloque en 2, Noir n'est pas mécontent de répondre en 3 et de conso-

lider son coin, même si cet échange paraît à première vue pénible.

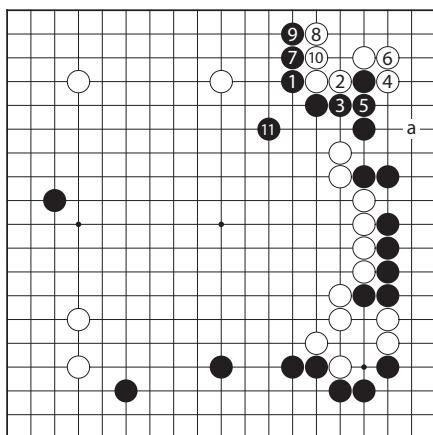
Blanc répond à N35, par un coup très habile en 36.



Dia.4

(Dia.4) Noir ne peut pas jouer directement le *hane* en 1, sinon Blanc déconnecte la pierre noire avec 2 et 4 et dévaste le coin avec 6, 8 et 10.

Pour éviter le résultat du Dia.4, Noir pousse d'abord en 37 avant de jouer le *hane* en 39.



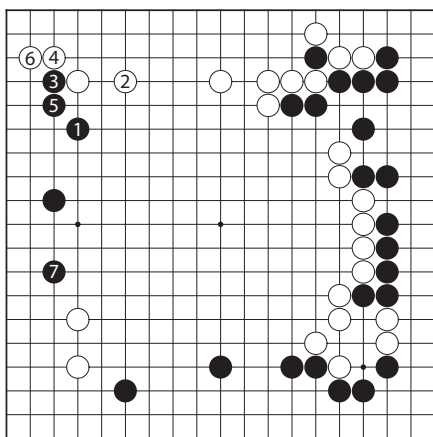
Dia.5

(Dia.5) Noir ne peut-il pas frapper en 1 au lieu de 37 ? Blanc vit alors dans le coin avec 2, 4 et 6. Les deux joueurs pensent que ce résultat est favorable à Blanc qui construit un territoire non négligeable et

dispose en plus d'un gros coup de *yose* en « a ». Dans cette partie, Noir a par ailleurs tenté de gagner le maximum de points dès le *fuseki* avec son invasion à l'Est : N1 serait en contradiction avec sa stratégie territoriale.

La séquence jusqu'à 45 est obligatoire. Noir coupe une fois en 43 avant de protéger sa faiblesse en 45. Il cherche à reprendre l'initiative. Chô réfléchit alors pendant une heure. Il hésite à répondre en 46 et compare sa valeur avec celle d'autres gros coups sur le *goban*. Mais la capture des trois pierres blanches avec « A » vaut tout de même beaucoup de points. Quand il joue finalement 46, les top pros présents à la Nihon Kiin comme Ôtake Hideo ou Kudô Norio jugent que Noir ne pourra plus gagner cette partie. Néanmoins, certains professionnels considèrent que Blanc est en difficulté car Noir a beaucoup plus de points sûrs et visibles sur le *goban*. Chô s'estime lui un tout petit peu en avance.

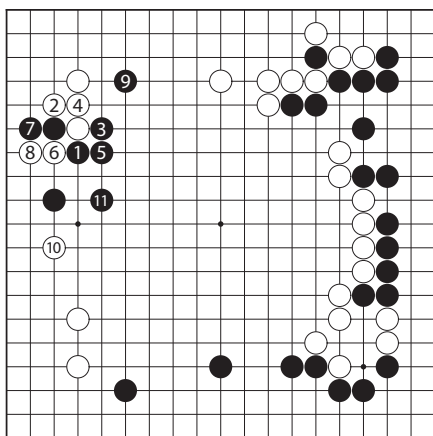
Noir joue le *kaikari* en 47 et réduit l'influence adverse.



Dia.6

(Dia.6) Noir peut également opter pour l'approche sur la quatrième ligne. Si Blanc répond en 2, il échange 3 et 5 avant d'occuper un très gros point en 7.

Chô choisit le *tsuke* en 48. Il cherche à surconcentrer la forme de Noir et à reprendre le *sente*. Kobayashi riposte avec le *warikomi* en 49.



Dia.7

(Dia.7) Il réfléchit également au *hane* en 1. Blanc bloque en 2. Noir peut réduire le *moyô* adverse avec 9 mais l'approche en 10 le force à réparer sa forme avec 11. Kobayashi n'aime pas ce type de séquence où il n'obtient aucun profit territorial.

Blanc coupe en 50 et lance un combat dans sa zone d'influence. Chô, sans doute à cause de sa condition physique, se laisse guider par son challenger et choisit des coups plus naturels que d'habitude. Cette attitude lui permettra de jouer une belle partie.

« Noir pleure »

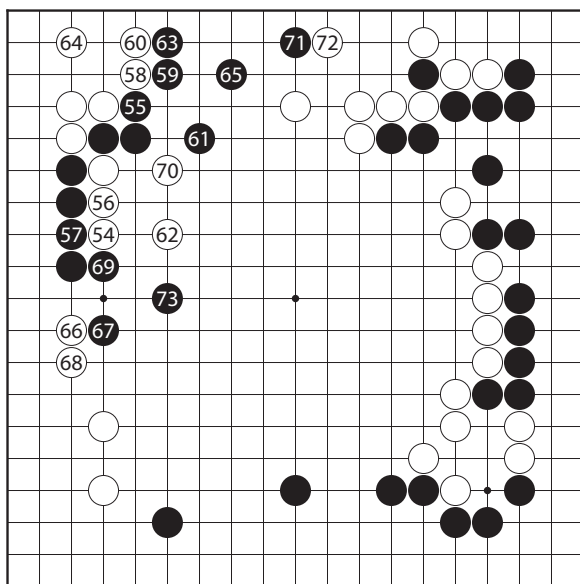
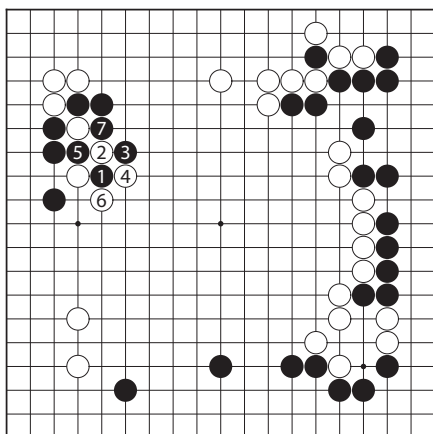


Fig.4 (54-73)

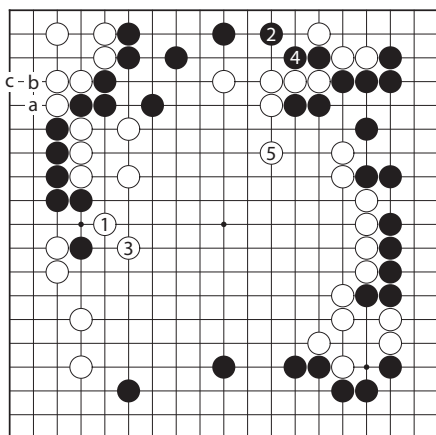
Le *nozokij* en B54 est un bon coup. Noir tourne en 55. Noir tourne en 55.



Dia.8

(Dia.8) Le *tsuke* en 1 paraît une bonne réponse, mais Blanc contre-attaque avec 2 et 4. Noir se connecte mais Blanc est content d'obtenir un *ponnukij* qui rayonne au centre.

B56 oblige Noir à répondre en 57. Blanc vit ensuite parfaitement dans le coin avec 58 et 60. N61 est le point vital. Blanc se renforce avec 62 et vise une double attaque. Noir doit réparer sa forme au Nord avec 63 et 65. Il n'a pas le temps de jouer à l'Ouest et c'est Blanc qui occupe 66, un point extrêmement important. « Noir pleure » commente Takemiya. Le groupe noir, privé de sa base, doit s'enfuir avec 67 et 69. Quand Noir glisse en 71 au Nord, Chô répond prudemment en 72. Il manque peut-être ici l'occasion de lancer une attaque sévère.



Dia.9

(Dia.9) Blanc peut d'abord mettre la pression sur le groupe noir avec 1. Si Noir continue au Nord avec 2, il ajoute un coup en 3 à l'Ouest. Noir capture trois pierres avec 4 et Blanc saute au centre en 5. Cet échange à grande échelle est favorable à Blanc. Chô a peur de l'*aji* N « a », B « b » et N « c », qui pourrait conduire à un *kô*. Mais cette menace n'est finalement pas si importante.

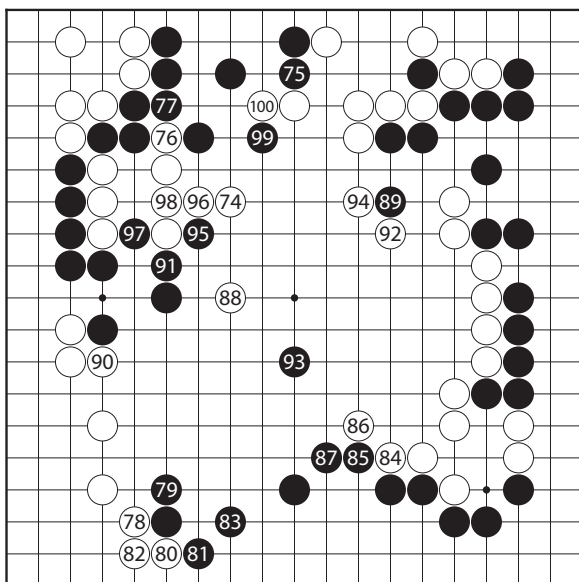


Fig.5 (74-100)

Quand Blanc sort en 74, Noir doit se renforcer avec 75. Chô étonne les professionnels présents dans la salle d'analyse avec les coups 78 et 80 dans le coin Sud-Ouest. Les pierres noires à gauche étant faibles, tout le monde pense qu'il faut les attaquer sans tarder. Mais Chô préfère d'abord gagner des points pour équilibrer la balance territoriale. Cette suite est de plus très flexible : en jouant le *hane* en 80, il crée une faiblesse sur la troisième ligne, qu'il pourrait exploiter plus tard pendant l'attaque des pierres à l'Ouest. Il illustre ici son excellente évaluation globale. « Il n'y a que Chô pour jouer de cette façon » dit Takemiya et Kobayashi le complimentera également après la partie. Quand Noir choisit la protection solide en 83, Blanc fixe immédiatement la forme locale avec 84 et 86. Avec le *bôsfhi* en 88, il met la pression sur le groupe noir du bord Ouest et construit en même temps le centre. Noir saute en 89 pour le réduire. B90 est un très bon point qui consolide son territoire et menace les pierres noires. Quand Blanc élargit son centre avec 92, Noir, conscient de son retard, choisit une réduction par le Sud en 93. Il reste une demi-heure à Chô. Il s'abstient de boire de l'eau, pour ne pas être obligé de se déplacer souvent aux toilettes dans son fauteuil roulant.

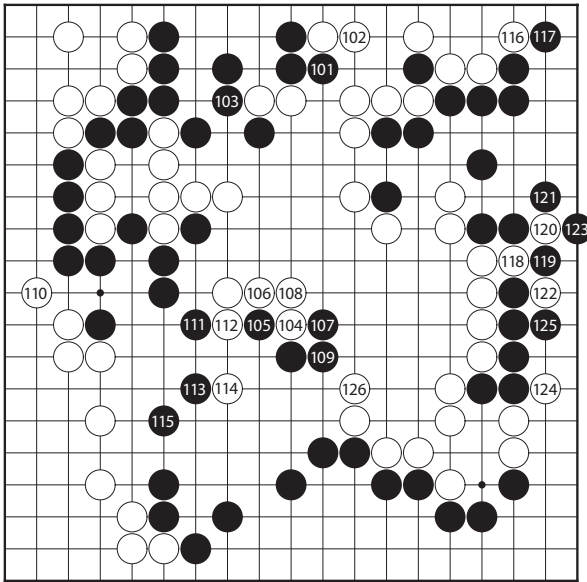
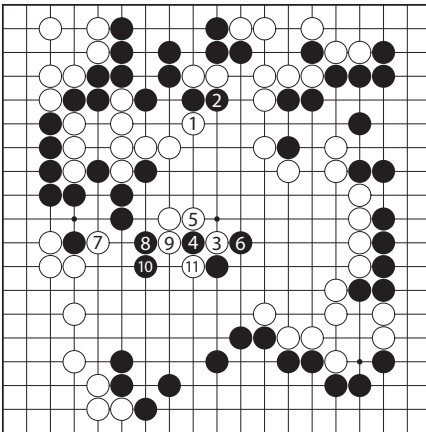


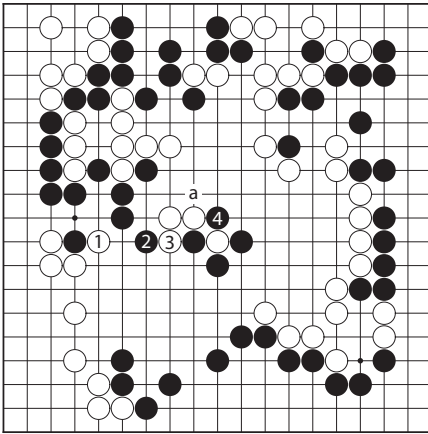
Fig.6 (101-126)

Le seul regret de Chô dans cette partie est le *tsuké* en 104. Ce coup n'est pas mauvais en soi, mais il nécessite une préparation.



Dia.10

(Dia.10) Blanc doit d'abord jouer le *kosumi-tsuké* en 1. Noir est alors obligé d'avancer en 2. S'il lance B3 après cet échange, Blanc peut obtenir une avance décisive : Noir ne peut pas riposter avec 4 et 6, car l'*atari* de Blanc en 7 est extrêmement sévère. Noir doit sortir en 8 et 10 et laisser Blanc faire un *ponnuki*. Son groupe à gauche n'étant toujours pas vivant, Noir ne peut plus poursuivre sa réduction du centre.



Dia.11 (variante du Dia.10)

(Dia.11) Dans la partie, sans l'échange au Nord, Blanc ne peut pas jouer 1 au lieu de 108. Cette fois-ci, à cause de la menace de coupe en « a », Noir peut capturer une pierre au centre avec 4.

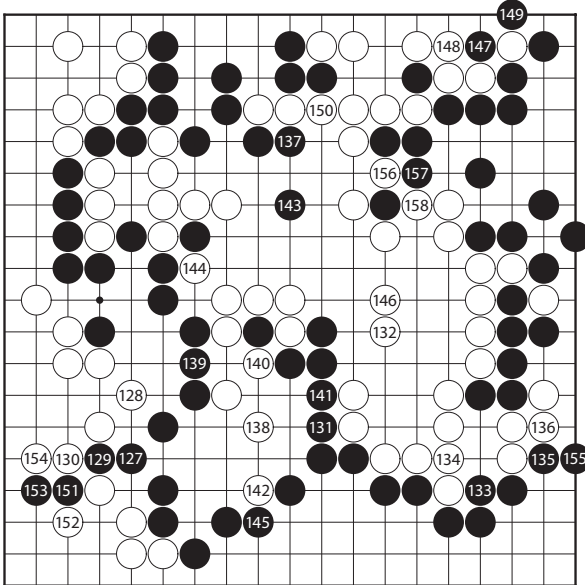


Fig.7 (127-158)

Même si Chô passe à côté de cette séquence optimale, il conserve toujours son avance.

Bien qu'il ait frôlé la mort, Chô reste gai même durant son hospitalisation. Il me dit en rigolant : « Dieu m'a peut-être puni, en m'enchaînant à jamais au go ! En m'épargnant ma tête et mon bras droit, c'est comme s'il me laissait encore un coin sur le *goban*. Je ne peux pas abandonner la partie ! » Le jeune chauffeur de la moto, qui est un peu à l'origine de l'accident, se serait senti coupable en apprenant que Chô était un joueur de go célèbre. D'après Kyôko, Chô l'aurait gentiment consolé : « c'est totalement absurde d'être obsédé par cette idée toute la vie. Ne vous en faites pas pour moi, je guérirai de toute façon ». Je n'ai jusqu'ici connu personne qui fasse preuve d'autant de gentillesse pour les autres tout en étant aussi sévère envers lui-même.

Jouer ou ne pas jouer ?

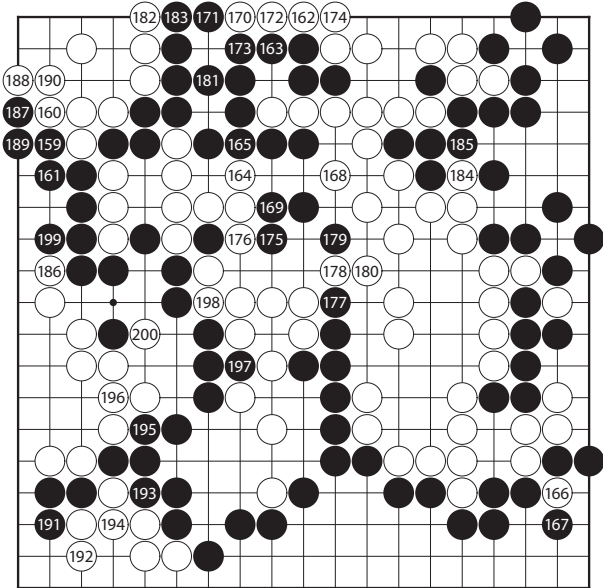
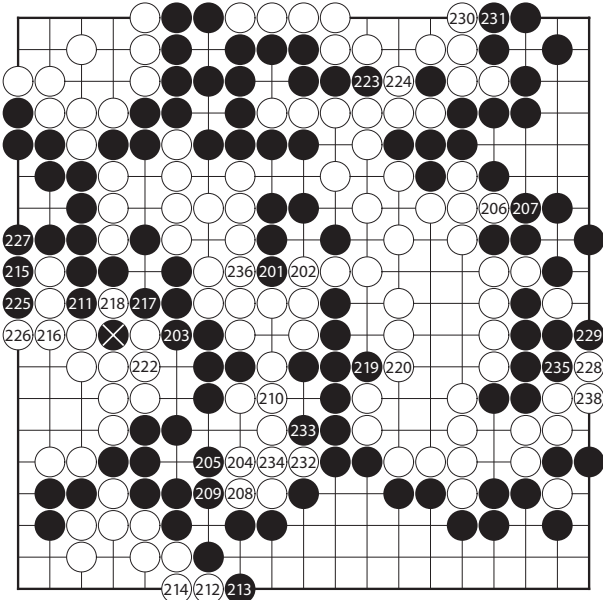


Fig.8 (159-200)



N221 : capture du *kō* en X,
 N237 : connexion en 218

Fig.9 (201-238)

Noir ne peut pas compenser le *kōmi*. Blanc gagne cette partie de 3,5 points.

« Si jamais vous vous trouviez dans la même situation que Chô Chikun, joueriez-vous la finale ? » Par pure curiosité, j'ai personnellement posé cette question à plusieurs professionnels. Les réactions ont été variées. En particulier, Takemiya et Rin ont été très clairs.

« Évidemment non. Il n'y aurait aucune raison de jouer, cela ne peut faire que du mal. Je me concentrerais sur mon rétablissement. » m'a déclaré Takemiya, tandis que Rin m'a répondu le contraire : « Comme Chikun San, si j'en avais la possibilité, je jouerais à tout prix. »

On ne peut pas juger leur réponse, elle est simplement liée à la manière de vivre de chaque joueur. Le fait que Rin et Chô partagent le même avis est compréhensible : ils viennent de l'étranger, ils vivent au Japon, et le go représente tout pour eux. Même sur leur lit de mort, il joueraient encore au go.

Partie 6

Début de l'ère Kobayashi

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Kobayashi Kôichi.**
(*Kisei*) (*Meijin*)

Sixième partie de la finale du dixième tournoi *Kisei*.

Partie jouée les 12 et 13 mars 1986.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Noir gagne par abandon.

Lieu : Hôtel Suimeikan, Gero-onsen, département de Gifu.

Nous sommes le 13 mars. Chô, qui murmure souvent pendant ses parties, joue depuis quelques temps en silence. À 19h48, il s'incline et abandonne. À ce moment précis, celui qui a dominé le monde professionnel ces dernières années perd son dernier titre et un autre grand champion voit le jour : Kobayashi Kôichi détient à présent le *Kisei*, le *Meijin*, le *Jûdan* et le *Tengen*. Les joueurs ne parlent pas et les autres n'osent pas leur adresser la parole. Ils sont tous émus d'assister à un grand changement dans l'histoire du go.

Chô gagne les deuxième et troisième rondes avec des parties excellentes. Mais il perd les deux suivantes. Le score est de 2-3 avant cette sixième ronde.

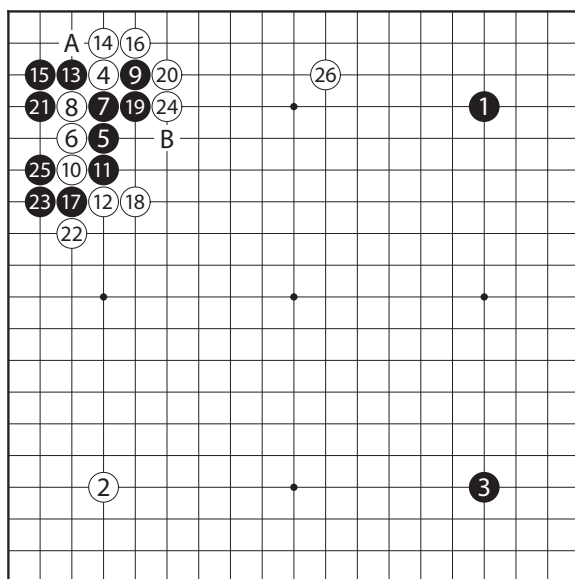
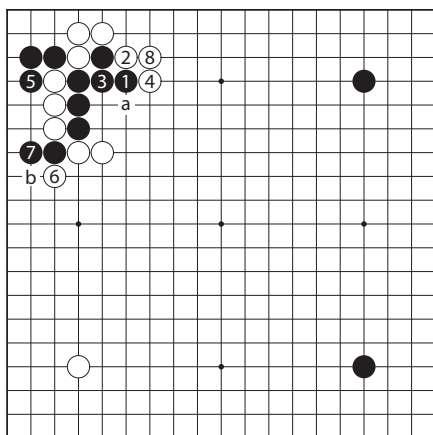


Fig.1 (1-26)

Les deux joueurs commencent la partie avec une version de la « grande avalanche ». Il existe plusieurs possibilités au moment de jouer B16, les deux variantes principales étant « A », coup tournant à l'intérieur et 16 à l'extérieur. En choisissant 16, Blanc cherche à construire de l'influence au centre. Quand Noir déconnecte trois pierres en 17, Blanc s'étend vers le centre avec 18 et menace la coupe en 19. Kobayashi se connecte solidement en 19, ce qui n'est pas habituel.



Dia.1

(Dia.1) Dans le *jōseki* classique, Noir joue plutôt la « gueule du loup » en 1. Blanc tente de profiter du *damezumari* avec 2 et 4. Noir capture les trois pierres avec 5. Blanc, après l'*atari* en 6, se renforce en 8. Noir peut finir la séquence en *sente*, mais Blanc est plus solide que dans la partie avec les coups en « a » et « b », qui sont ses privilèges.

Même s'il cède l'initiative en jouant 19, Noir se réserve la possibilité d'attaquer par la suite les trois pierres blanches (12, 18 et 22) avec le *hane* en « B ».

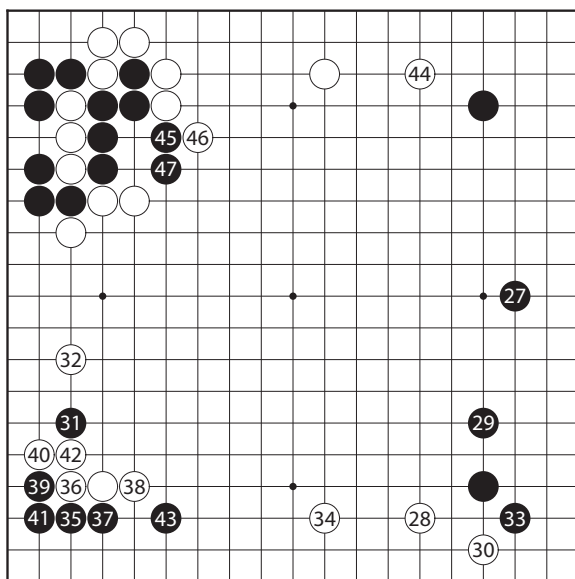
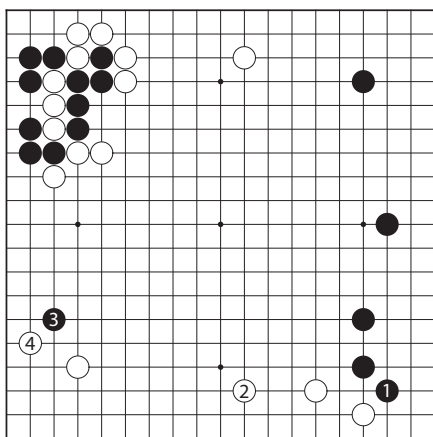


Fig.2 (27-47)

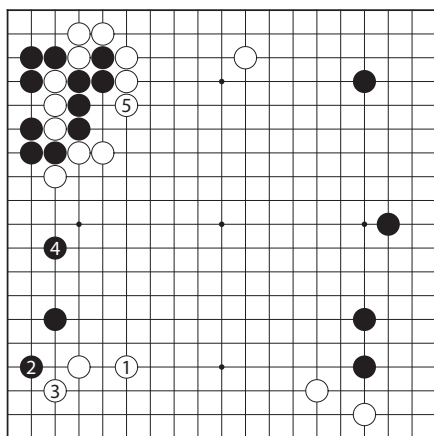
N27 sur la troisième ligne est un des coups préférés de Kobayashi. Quand Blanc joue le *kaqari* en 28 suivi du *keima* en 30, il ne répond pas tout de suite et approche le coin Sud-Ouest pour sonder la réaction de son adversaire. En réponse à la tenaille en 32, il joue le *sansan* au Sud-Est. Après l'extension de Blanc en 34, il entre au *sansan* du coin Sud-Ouest. Cet ordre subtil des coups, devenu très courant depuis, a une certaine logique.



Dia.2

(Dia.2) Si Noir fixe en premier la forme au Sud-Est, Blanc réagira

peut-être différemment dans l'autre coin : en réponse à l'approche en 3, il choisira un coup agressif en 4.



Dia.3

(Dia.3) Si Blanc répond en 1 au lieu de la tenaille en 32, Noir s'installe à l'Ouest avec 2 et 4. Cela augmente la valeur du *hane* en 5 et Blanc devra se protéger en jouant le *nobi* sur le même point. Mais cette séquence ne correspond pas au style de Chô.

Noir suit la séquence jusqu'à 43 car il pense que l'extension de Blanc au Sud est mal placée. Le *kakari* en B44 et le *hane* en N45 sont deux points *miai*.

Excellente réaction de Kobayashi

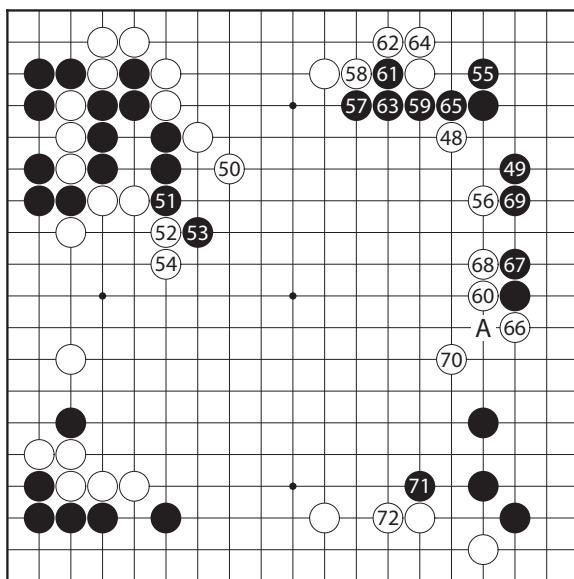
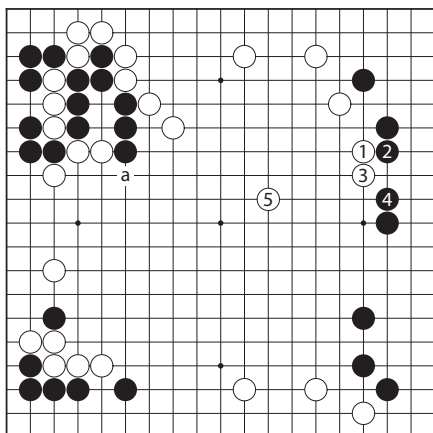


Fig.3 (48-72)

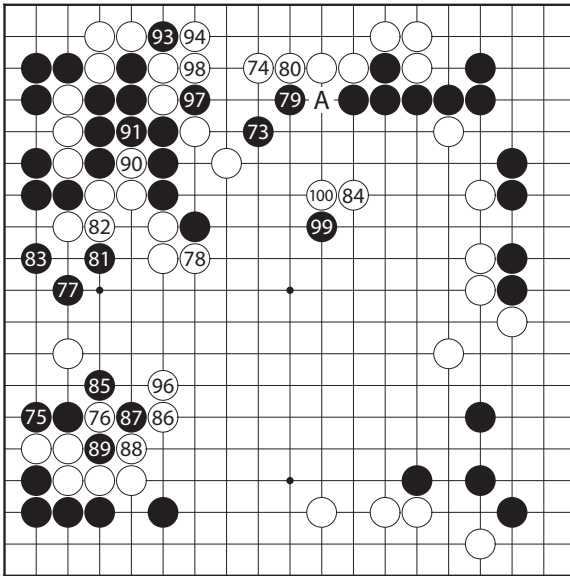
Le *keima* en B48 est audacieux mais parfaitement adapté à la stratégie globale de Blanc. Mais quand Noir pousse en 51, Blanc joue le *hane* en 52 et manque une occasion importante.



Dia.4

(Dia.4) Blanc doit continuer à élargir son *mo-yô* au Nord avec 1. Noir n'étant pas encore assez fort, il est obligé de répondre en 2 et 4. La position est prometteuse pour Blanc quand il joue 5 ou le *hane* en « a ».

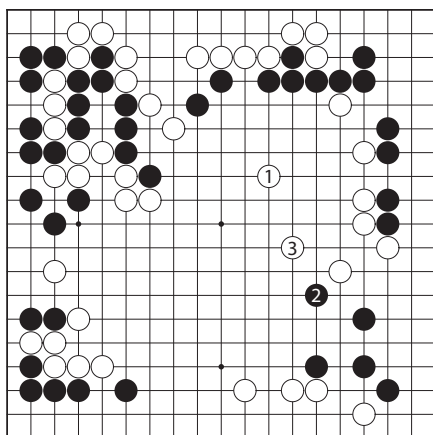
Un coup de retard change la donne. Noir se renforce avec le *shimari* en 55, ce qui lui permet d'envisager une option plus agressive : en réponse au *keima* de Blanc en 56, il contre-attaque avec 57 et 59. Blanc n'a pas intérêt à couper immédiatement en 65 car le combat ne lui sera pas favorable. Il cherche plutôt une solution indirecte avec le *tsuke* en 60 tout en lorgnant sur cette déconnexion. Noir se relie parfaitement avec 65 et Blanc détruit le bord Est avec le *hane* en 66. C'est un échange, mais on ne peut pas parler de réussite pour Blanc. Noir se connecte patiemment avec 67 et 69. La coupe en « A » n'est pas intéressante et risque d'abîmer son coin Sud-Est. Avec B70, la situation est plus ou moins stabilisée à l'Est et le combat passe à l'Ouest.



B92 : capture du *kô*
 en 76,
 N95 : 89

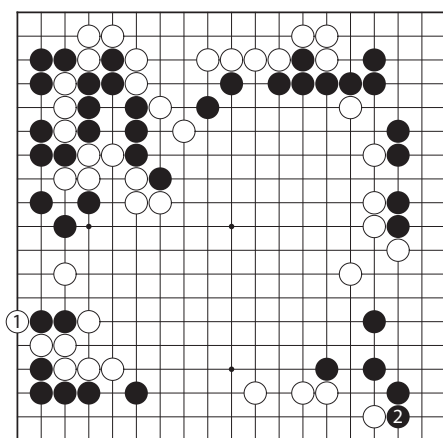
Fig.4 (73-100)

N75 est très sévère et vise l'invasion en 77. Blanc possède trop de faiblesses pour pouvoir tuer ces pierres. Il tourne en 78 et se contente d'accumuler de la force au centre. Noir est obligé de se connecter avec 81 et 83. Le coup suivant de Blanc n'est pas simple à choisir. Chô joue 84 : le point paraît excellent car il agrandit son influence et menace en même temps la coupe en « A ». Il provoque cependant une réaction encore plus subtile de Kobayashi. Celui-ci joue d'abord 85 pour affaiblir les pierres au Sud-Ouest. Ensuite, son « coup à l'épaule » en 99 anéantit la stratégie de Blanc : il diminue radicalement la taille du futur territoire central et dévalorise « A ».



Dia.5

(Dia.5) Chô dira après la partie qu'il aurait dû jouer une ligne plus bas en 1. Dans ce cas, Noir ne dispose pas de réduction adéquate. Il se contentera probablement du *keima* en 2.



Dia.6

(Dia.6) Au lieu de B84, Katô Masao propose la capture des deux pierres avec 1. Noir bloque en 2. La situation est stable sur le *goban* : la partie est serrée et son résultat dépendra du *yose*.

À partir de 99, Noir commence à avoir un peu d'avance.

Dernier combat et erreur de Blanc

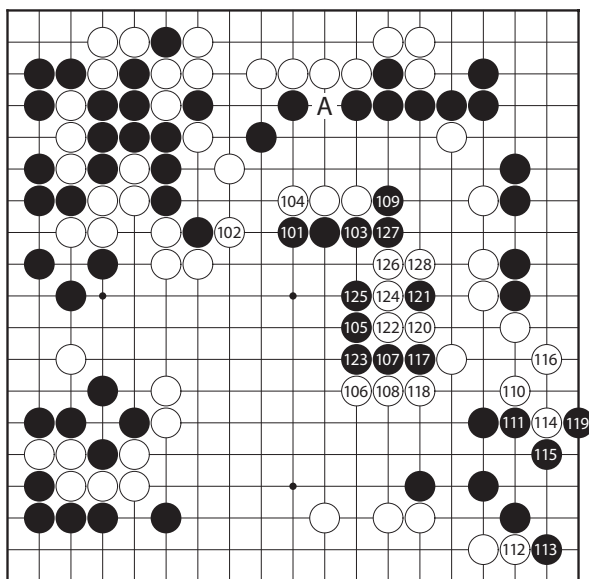
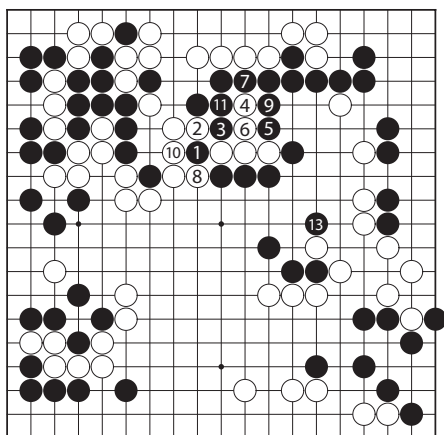


Fig.5 (101-128)

Blanc sépare Noir avec 102 et 104 et continue à mettre la pression avec 106. Le *kosumi* en 107 paraît étrange, mais il prépare 109. Grâce à cette combinaison, la faiblesse en 127 est indirectement protégée et son groupe central est quasiment relié à ses pierres amies au Nord. Blanc, après avoir réduit le territoire noir dans le coin Sud-Est avec 112 et 114, joue le *hane* en 120 et menace la coupe en 127. Noir se défend avec le *tsuke* en 121, mais ce coup n'est pas optimal.

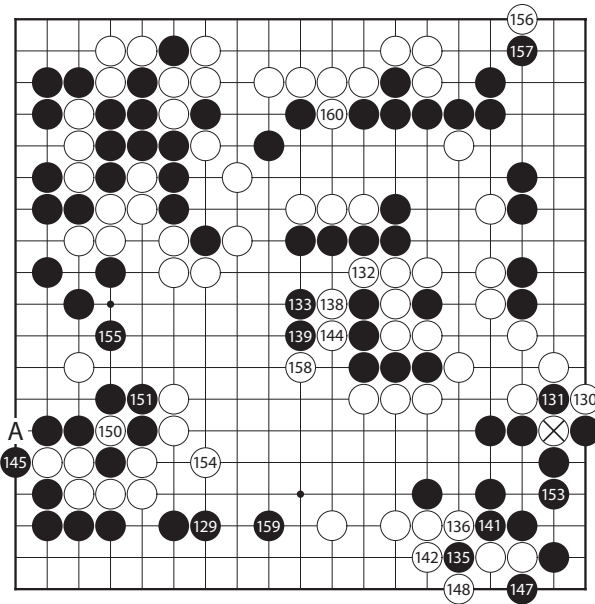


B12 : connexion en 1

Dia.7

(Dia.7) Noir peut d'abord jouer le *hane* en 1 : c'est le timing parfait. Il peut réaliser un beau *shibori* pour faire disparaître sa faiblesse en 7, avant de revenir en 13.

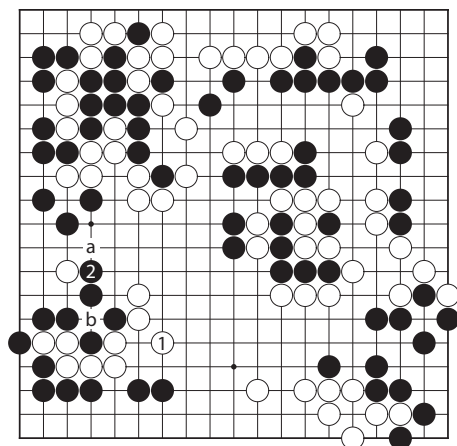
Noir manque une occasion d'établir une avance décisive, mais il mène encore légèrement la partie.



B134, 140, 146, 152 :
capture du $\hat{k}\hat{o}$ en X,
N137, 143 149 :
capture du $\hat{k}\hat{o}$ en 131

Fig.6 (129-160)

Blanc lance un $\hat{k}\hat{o}$ à l'Est avec 130 afin de menacer le coin noir. Pendant ce combat, il réussit à capturer cinq pierres noires au centre avec 144 et 158. En contrepartie, Noir se connecte en 145 et consolide sa position à l'Ouest. Le *hane* de Blanc en « A » étant aussi un très gros coup, Noir n'est pas si mécontent de cet échange. La capture du $\hat{k}\hat{o}$ en 150 est une petite erreur d'inattention. Quand Noir connecte en 151, Blanc est obligé de se protéger avec 154. Cela permet à Noir de former un territoire extrêmement solide avec 155.

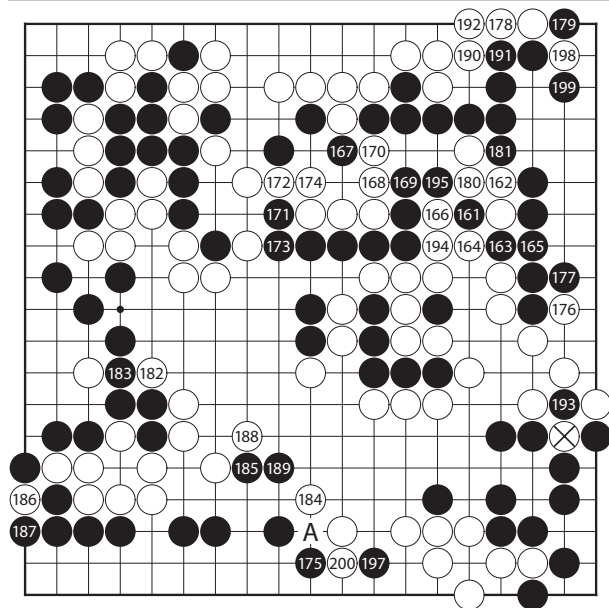


Dia.8

(Dia.8) Blanc doit jouer tout simplement en 1. Dans cette position, Noir pousse en 2 pour neutraliser la pierre blanche. Blanc dispose d'une menace en « a » en association avec la capture du *kô* en « b ». Ce résultat est légèrement meilleur et la partie devient extrêmement serrée.

Même avec cette erreur, la situation reste tendue. Mais elle est suffisamment grave pour que Chô perde son esprit combatif.

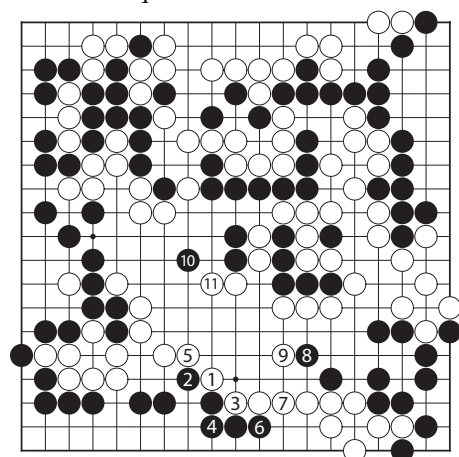
Départ de Chô



B196 : capture du *kô*
en X

Fig.7 (161-200)

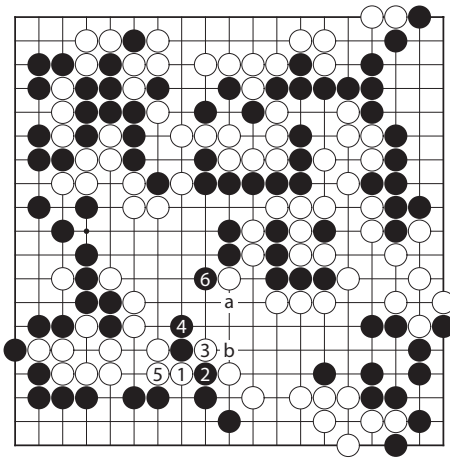
N175 est meilleur en « A ». D'après les commentateurs, le *kôsumi* en B184 manque la chance de sanctionner ce coup.



Dia.9

(Dia.9) Blanc doit jouer le *tsuké* en 1 pour concrétiser un territoire dans cette zone. Mais même avec cette séquence, il aura du mal à gagner.

Noir peut traverser avec 185.



Dia.10

(Dia.10) Blanc a envie de déconnecter Noir avec 1 mais, quand ce dernier joue le *hane* en 6, Blanc ne peut pas le tuer à cause de ses faiblesses en « a » et « b ».

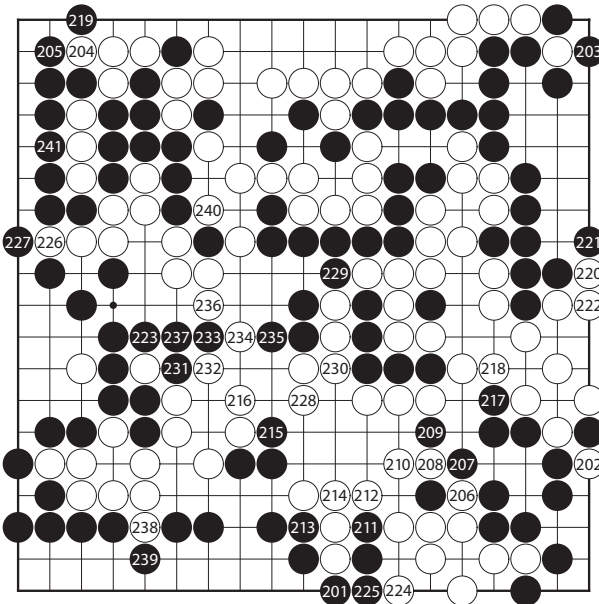


Fig.8 (201-241)

Chô abandonne après N241, alors que son retard n'est que de 1,5 ou 2,5 points. L'écart, même s'il est minime, n'est plus rattrapable. Ayant brûlé ses dernières cartouches, il trouve inutile de terminer le *yose*.

« Je suis navré d'avoir inquiété tant de personnes à cause de mon accident. Je me suis dit que la meilleure façon de me faire pardonner, c'était de faire de mon mieux. Je me suis donc battu de toutes mes forces, mais cela n'a pas suffi... Ma défaite n'est pas liée à mes fractures. Je m'efforcerai d'étudier le plus possible pour remonter la pente. » Après avoir donné cette réponse lors d'une interview, il se déplace vers son fauteuil roulant avec l'aide de son frère Shôen. Sa femme l'attend à l'entrée de la salle. Il repart vers sa chambre en leur compagnie. C'est la fin d'une époque.

Kobayashi, surexcité, ne pourra pas s'endormir cette nuit-là. C'est tout à fait normal car il est en train de vivre un des événements le plus palpitant de sa vie. Au départ, il imaginait que la finale serait jouée à l'hôpital, à côté du lit de Chô. Si ce dernier l'avait souhaité, une telle rencontre, unique dans l'histoire du go, aurait pu se produire. Tout comme Chô, le nouveau champion ne pense qu'à jouer au go, quelles que soient les circonstances.

Partie 7

Rivaux du siècle

Blanc : **Chô Chikun.** / Noir : **Kobayashi Kôichi.**
(9p) *(Kisei)*

Troisième partie de la finale du dix-huitième championnat de parties rapides.

Partie jouée le 15 mars 1986.

Komi : 5,5 points.

Résultat : Blanc gagne par abandon.

Lieu : Studio de TV Tôkyô, Tôkyô.

Parallèlement au tournoi *Kisei*, Chô et Kobayashi disputent la finale en deux parties gagnantes du tournoi de blitz retransmis à la chaîne « TV Tôkyô ». Ex æquo à une victoire chacun, ils jouent la troisième et la dernière partie au lendemain de la sixième ronde du *Kisei* que nous venons de commenter. Chô la remporte et gagne son vingt-troisième titre, son huitième en parties rapides. Quelle que soit l'importance de la compétition, une victoire est toujours précieuse. Chô est satisfait d'avoir battu son rival.

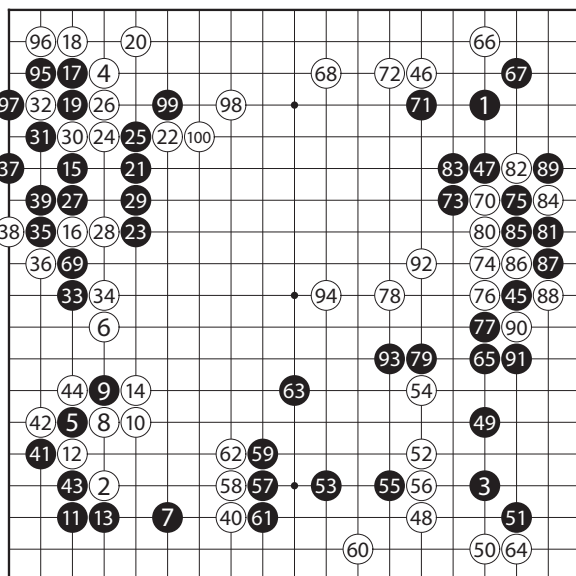


Fig.1 (1-100)

Kobayashi développe un *fuseki* rapide, notamment grâce à ses brillants *tesuji* en 33 et 41. Chô cherche à compliquer la situation avec son *tsuké* en 70. Noir tente de mettre la pression sur le groupe adverse avec 79, mais devrait plutôt assurer son territoire à l'Est avec 86. La connexion en 80 et la coupe en 82 sont très sévères. Blanc détruit cette frontière en capturant une pierre et réussit à retourner la situation. Il conservera son avance jusqu'à la fin.

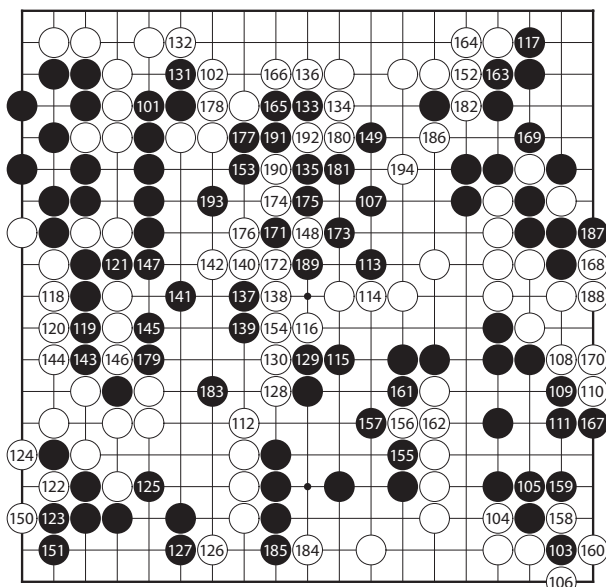


Fig.2 (101-194)

Le score entre les deux joueurs après cette finale est de 23-28 en faveur de Kobayashi. Ils continueront à se rencontrer lors de grandes finales dans les décennies suivantes : le nombre de parties disputées dépassera largement cent, avec un taux de victoire presque équilibré. Ils sont incontestablement les plus grands rivaux de la deuxième moitié du vingtième siècle.

Le style des deux joueurs est totalement différent. Kobayashi a bâti son art brique par brique, en accumulant une somme de connaissances monstrueuse. C'est un joueur typiquement japonais, dont le jeu est comparable à une architecture. Quant à Chô, il lui suffit d'une nuit pour oublier tout ce qu'il a appris la veille. Il repart toujours à zéro : c'est un aventurier du jeu de go. Et c'est justement ce contraste qui rend leurs rencontres toujours intéressantes et passionnantes.

Nouveau départ

Après plusieurs mois, Chô est libéré des plâtres et du fauteuil roulant, mais il doit encore marcher à l'aide d'une béquille pendant quelque temps. Sa femme l'accompagne au début lors de ses déplacements à la Nihon Kiin. Un jour, Ogawa Tomoko 5p, condisciple de l'école Kitani et amie proche de Chô, l'aperçoit descendre la longue pente en face de l'établissement. Il est en kimono et son allure est encore quelque peu maladroite.

« J'ai voulu le rattraper et lui dire : « Bon courage, Chikun San ! ». Mais il dégageait un air si solitaire... J'ai été tellement touchée que j'en ai perdu mes mots » m'avouera-t-elle.

Chô se consacre à sa rééducation et fréquente un club de natation. Quand il peut enfin marcher sans canne, il se met à faire des petites randonnées avec son épouse. Un jour, je les accompagne pour aller en montagne dans la région de Chichibu.

« Vous devez être contente d'être tout le temps avec Chikun San depuis l'accident ! »

Avec un grand sourire, Kyôko me répond :

« Vous plaisantez, c'est un gros bébé ! »

« Il ne pourra pas gagner de grands titres pendant au moins deux ou trois ans ! » me lance un ami.

« Tu crois ? Aussi longtemps ? Il s'est pourtant bien rétabli après son opération, beaucoup mieux que le médecin ne le pensait... Je suis convaincu qu'il détiendra au moins un titre d'ici un an. »

« D'accord, on parie ? »

J'accepte ce pari un peu indécent, et le gagne ! On reverra bientôt Chô Chikun glorieux, avec un nouveau style que des journalistes qualifieront de « New Chikun ».

« Je vous l'avais dit, il est né sous une très bonne étoile ! » dit son frère Shôen en rigolant. La destinée de notre héros est en effet hors du commun. Après avoir connu les sommets puis l'abîme, comment renaîtra-t-il de ses cendres ? Ce sera le thème du tome suivant.

Postface

Histoire moderne du baduk

par Motoki Noguchi

« J'ai commencé le go en 1984, en plein milieu de l'époque Chô Chikun : il était alors l'idole de tous les jeunes joueurs sud-coréens ! »
« Chô Sensei était le meilleur professionnel du Japon au moment où le pays était le numéro un mondial. En Corée, surtout chez les joueurs en kyu, il jouissait d'une immense popularité. Sous le régime militaire du président Chun Doohwan (1980-1988) qui était un grand amateur de go, à chaque victoire de Chô Sensei lors de grandes finales, une émission spéciale était programmée à la télé le soir. J'ai même entendu une rumeur comme quoi le président, un soir, impatient de revoir une partie du grand maître, aurait ordonné au service de renseignement de retrouver un professionnel réputé pour ses commentaires : étant en train de boire dans une taverne, il aurait été ramené de force sur le plateau télé pour analyser la partie ! »

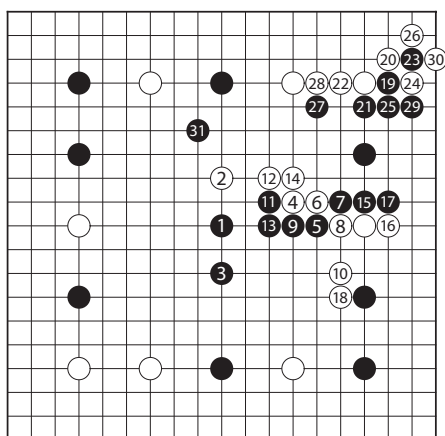
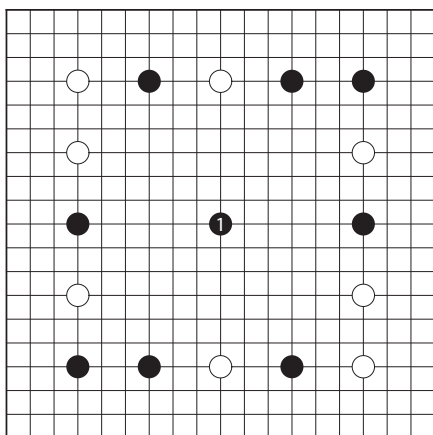
Mes amis coréens m'ont raconté l'enthousiasme et l'admiration autour de Chô Chikun dans la Corée du Sud au milieu des années 1980. Ses victoires au Japon suscitent un engouement national pour le jeu de go, appelé « *baduk* » en coréen. Comment la Corée est-elle devenue une très grande nation de ce jeu et a-t-elle produit une telle constellation de génies ?

« Sungjang baduk »

Le *baduk* est pratiqué depuis l'antiquité en péninsule coréenne, comme en témoigne cette anecdote datant du 5^e siècle :

« Le roi Changsu du royaume de Koguryo envoie secrètement un grand maître de *baduk*, le moine Dorim, au royaume de Baekje, pays rival, où il se fait passer pour un exilé. Le roi Gaero du Baekje adore ce jeu et se lie d'amitié avec le moine. Ayant gagné la confiance du roi, Dorim lui recommande d'entreprendre des travaux extravagants tels que la construction de nouveaux palais : une fois les ressources financières de Baekje épuisées, le maître de *baduk* informe le roi de Koguryo, qui envahit immédiatement le pays voisin. En l'espace de sept jours, le roi Gaero est assassiné et le royaume de Baekje s'effondre. »

Il existe également des traces d'échanges avec le Japon. Ainsi, un *goban* de luxe d'origine coréenne en ébène et incrusté de nacre, qui serait un cadeau d'un roi de Baekje, est toujours conservé à Nara au Shôsô-in, parmi les trésors de l'empereur japonais Shômu (701-756). Comme en Chine et au Japon, le *baduk* fait partie des arts pour lettrés et nobles avec la musique, la calligraphie et la peinture. Malgré de nombreuses descriptions dans des ouvrages littéraires, très peu d'écrits techniques sur le jeu datant du Moyen Âge nous sont parvenus et la partie annotée la plus ancienne remonte à la deuxième moitié du 18^e siècle. Nous savons néanmoins qu'à partir du 16^e siècle, sous la dynastie Choson, certains joueurs se voient accorder le titre de « *Kukŏsu* »... champion national. C'est aussi à cette époque que se développe une forme particulière du jeu, dénommée « *sungjang baduk* ».



Noir et Blanc placent d'entrée de jeu huit pierres chacun et Noir joue obligatoirement le premier coup au *tengen*. Comme vous pouvez facilement l'imaginer, un combat violent se déclenche dès le début : certains disent même que c'est l'origine du « style coréen », réputé très agressif.

Quand le Japon étend son influence à la péninsule coréenne à la suite des guerres sino-japonaise (1894-1895) et russo-japonaise (1904-1905) jusqu'à l'annexer en 1910, le go à la japonaise sans pierres posées d'office se répand graduellement. Mais le *sunjang baduk* demeure populaire et est pratiqué jusque dans les années 1950.

Cho Namcheol et la fondation de la Hanguk Kiwon

En 1934, Kitani Minoru (1909-1975), futur maître de Chô Chikun, visite la Chine avec son ami Go Seigen (1914-2014). L'année précédente, les deux jeunes professionnels ont provoqué une énorme sensation avec leur « nouveau *fuseki* ». Avant de rentrer au Japon, ils font une escale à Séoul, où Kitani a l'occasion de jouer avec Cho Namcheol (1923-2006), garçon d'une dizaine d'année. Impressionné par le talent de ce dernier, Kitani l'invite au Japon. Namcheol y arrive trois ans plus tard et devient l'un des premiers élèves de la célèbre école. Grâce à ses efforts, il réussit le concours de la Nihon Kiin en 1941 et obtient le rang de 1p. Mais, dans le contexte de la guerre qui s'intensifie, la vie des joueurs de go n'est pas aisée. Deux ans plus tard, il est contraint de revenir en Corée.

Dès son retour, Cho Namcheol œuvre pour créer un système professionnel et pour populariser le jeu. À peine trois mois après la reddition du Japon, il fonde une association de *baduk*. Tout est à construire et il doit commencer par trouver du matériel, parfois auprès des Japonais qui quittent la péninsule. La situation du pays est loin d'être stable : en 1948, les deux Corées, celles du Sud et du Nord proclament respectivement leur indépendance, ce qui aboutit quelques années plus tard à la Guerre de Corée (1950-1953). Les différents noms de l'association fondée par Cho semblent traduire les vicissitudes qu'elle connaît durant cette période complexe. Au début, elle se dénomme « Hanseong Kiwon » : « Hanseong » est l'ancienne appellation de Séoul avant l'arrivée des Japonais, ce qui n'est pas sans évoquer le retour à la belle époque (« Kiwon » est l'équivalent coréen de « Kiin », fédération de go). En 1948, elle devient « Choson Kiwon », « Choson » signifiant « Pays du Matin Calme », surnom traditionnel de la péninsule. Mais la même année, cette dénomination est reprise par la Corée du Nord, officiellement la « République populaire démocratique de Choson » : il est donc tout à fait compréhensible que Cho Namcheol rebaptise son association « Daehan Kiwon », suivant le nom de son nouveau pays, la Corée du Sud, la République de « Daehan » (appelée

aussi « Hanguk »). En 1950, la Daehan Kiwon organise une compétition pour déterminer le classement de ses membres. Cho est reconnu 3p et douze autres joueurs 1p. Mais cet élan est brisé par la Guerre de Corée où Cho lui-même s'engage comme soldat et survit à ses blessures. L'association doit interrompre ses activités pendant trois ans.

Après la fin de la Guerre, Cho doit repartir presque de zéro. Siège de la fédération, joueurs, tournois, sponsors... tout est à refonder. Mais, avec sa ténacité, il parvient à créer un système durable. En 1954, la « Hanguk Kiwon » est née. Le tournoi « Kuksu », qui reprend le titre traditionnel réservé aux grands champions, voit le jour en 1956. Et c'est Cho, alors 5p, qui le remporte. Sponsorisé par Donga Ilbo, un des plus grands journaux du pays, cette compétition subsiste encore aujourd'hui après une soixantaine d'éditions.

Arrivée de Cho Hunhyun

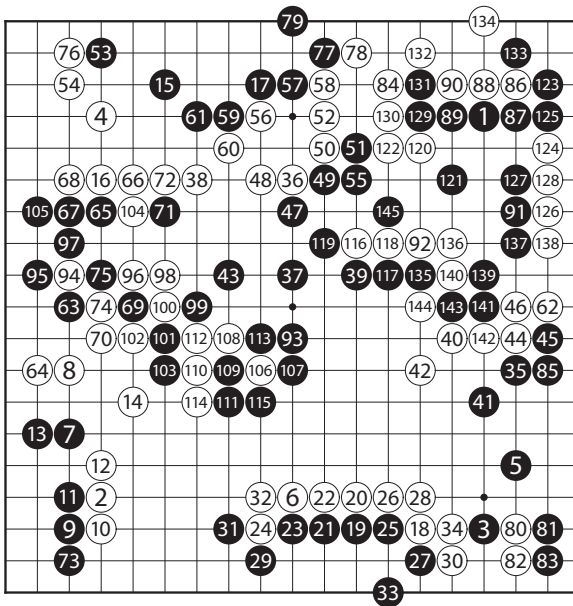
Cho Namcheol devient le champion incontestable dans les années 1950 et 1960 : le *Kuksu* (1956-1964), le *Paewang* (1959-1962), le *Choigowi* (1959-1966)... il défend ces titres pendant longtemps et remporte également différents tournois qui se créent. C'est au sommet de sa gloire qu'il envoie ses neveux, Sangyeon puis Chifun, héros de cet ouvrage, à l'école Kitani. Namcheol aide aussi d'autres jeunes talents à partir d'étudier au Japon. C'est d'ailleurs un de ces brillants joueurs, Kim In (1943-), qui mettra fin à l'hégémonie du fondateur de la Hanguk Kiwon : à partir de 1965, il bat Cho notamment aux *Kuksu*, *Paewang* et *Wangwi*, titres qu'il conservera jusqu'au début de la décennie suivante. Ses condisciples à l'école Kitani tels que Yoon Kihyeon (1942-, *Kuksu* en 1971-1972) et Ha Changseok (1948-2010, *Kuksu* en 1973-1974) se disputent aussi le haut du tableau, à côté de Cho qui demeure parmi les meilleurs.

En 1971, Seo Bongsu (1953-), qui vient à peine de devenir professionnel l'année précédente, surprend tout le monde en remportant le tournoi *Myeongin* face au vénérable Cho Namcheol. Il défend ce titre cinq années consécutives et intègre rapidement le panthéon des « top pros ». Considéré comme un « pur produit national » parce qu'il n'a jamais étudié à l'étranger, il deviendra un des professionnels préférés des Coréens avec son style combatif et spectaculaire. Mais il devra bientôt affronter un autre joueur exceptionnel qui rentrera de plusieurs années d'entraînement au Japon : Cho Hunhyun (1953-). Extrêmement précoce, il passe professionnel à la Hanguk Kiwon dès l'âge de 9 ans. Envoyé au Japon presque au même moment que Chô Chikun, il étudie auprès de Segoe Kensaku (1889-1972), maître de deux grands joueurs du 20^e siècle, Go Seigen et Hashimoto Utarô (fondateur de la Kansai Kiin). Bien que la Nihon Kiin n'ait pas reconnu l'équivalence de son classement coréen et qu'il ait dû recommencer sa carrière comme apprenti (*insei*), Cho réussit le concours en 1966 et atteint rapidement le rang de 5p. En 1972, il doit cependant rentrer dans son pays natal pour accomplir son service militaire obligatoire,

ce qui attriste ses collègues japonais tels que Fujisawa Shûkô qui apprécient énormément son talent.

Après son retour en Corée, Cho Hunhyun devient un véritable « empereur » du go coréen avec son jeu extrêmement flexible en combat. Il remporte quatorze fois le *Choigowi* entre 1973 et 1988, douze fois le *Kukki* entre 1975 et 1987, treize fois le *Wangwi* entre 1976 et 1989, dix ans de suite le *Kuksu* entre 1976 et 1985, seize années consécutives (!!!) le *Paewang* entre 1977 et 1992... En 1980, il réussit à détenir les neuf titres existants, exploit qu'il renouvellera en 1986 avec deux tournois supplémentaires. En 1982, il est sacré le premier 9p coréen, même avant Cho Namcheol et Kim In. Dans la plupart de ces finales, son adversaire est Seo Bongsu, qui est quasiment le seul à pouvoir le battre de temps en temps. Ainsi, en 1985, l'année où la finale du *Kisei* opposant Chô Chikun et Takemiya Masaki est jouée à Séoul, Cho Hunhyun et Seo se rencontrent aux *Kuksu*, *Kiwang*, *Kukki*, *Wangwi*, *Myeongin* et *Paewang*... et le premier les remporte tous.

Or, malgré son palmarès impressionnant, le niveau de Cho Hunhyun est considéré comme inférieur aux meilleurs professionnels japonais. Cette perception changera enfin quand, à la fin des années 1980, différents tournois internationaux seront créés. En 1988, Ing Changki (1914-1997), riche industriel taiwanais, lance une coupe portant son nom, dotée d'un prix sans précédent de 400 000 dollars pour le vainqueur. Chose étonnante, les Japonais seront éliminés dès la demi-finale. La finale en trois parties gagnantes opposera Cho Hunhyun et Nie Weiping (1952-), le meilleur joueur chinois de l'époque. À l'issue de matchs très tendus, Cho s'imposera par 3 à 2.



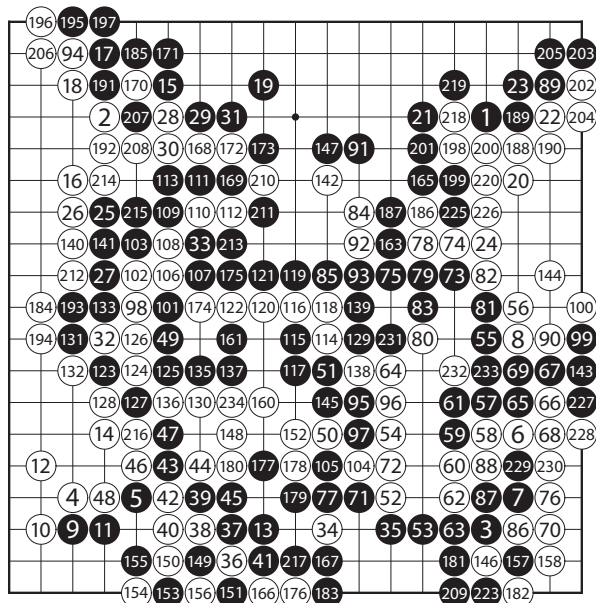
5^e ronde de la 1^{re} coupe *Ing*, jouée le 5 septembre 1989.

Blanc : **Nie Weiping**, Noir : **Cho Hunhyun**, Noir gagne par abandon.

Cette victoire plonge la Corée du Sud dans l'euphorie. À son retour, Cho est accueilli par une foule à l'aéroport de Gimpo et un cortège triomphal l'emmène vers le centre-ville. C'est ainsi que la deuxième vague du *baduk*, après celle déclenchée par Chô Chikun, se déchaîne dans le pays.

Lee Changho et la prédominance coréenne

Alors que la carrière de Cho Hunhyun atteint son apogée, des jeunes joueurs commencent à le talonner. Sa domination est d'abord menacée par Lee Changho (1975-), son unique élève qu'il reçoit chez lui depuis 1984. Extrêmement studieux, ce dernier réussit le concours de la Hanguk Kiwon à 11 ans pour devenir le deuxième plus jeune professionnel après son maître. Ses progrès sont fulgurants : dès 1988, il devient le challenger des *Choigowi*, *Paewang* et *Kuksu* contre Cho Hunhyun. Et comme les deux joueurs vivent dans la même maison, ils se déplacent toujours ensemble pour disputer ces finales ! Lee ne parvient pas à battre son maître dans ces trois tournois, mais il souffle un vent de changement. En 1990, un an après sa victoire à la coupe *Ing*, Cho montre des signes de fatigue : il s'incline enfin face à son élève de 14 ans lors de la finale du *Choigowi*, puis à celle de *Kuksu* ; il perd également le titre *Kisung* devant la force dévastatrice de Yoo Changhyuk (1966-). Une nouvelle ère s'ouvre.



(1-235)

- N159 : 153,
- B162 : 156,
- B164 : 36,
- N221 : 151,
- B222 : 166,
- B224 : 157,
- N235 : 170

5^e ronde de la 3^e coupe *Tongyang*, jouée le 27 janvier 1992.

Blanc : Lee Changho, Noir : Rin Kaihō, Blanc gagne de 1,5 point.

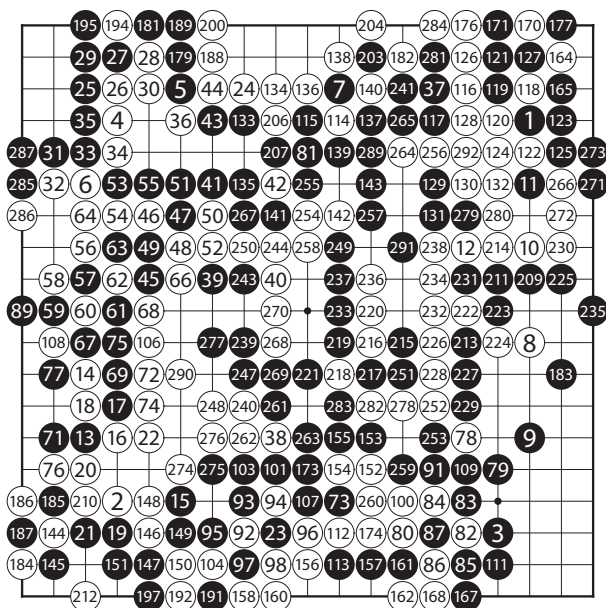
Lee Changho s'illustre aussi dans des tournois internationaux. En 1992, il élimine Cho Hunhyun en demi-finale de la coupe *Tongyang* et dispute la finale face à Rin Kaihō (1942-), l'une de ses idoles dont le style patient l'inspire beaucoup. La rencontre entre les deux joueurs qui ont 34 ans d'écart fait couler beaucoup d'encre. À la surprise générale, Lee bat Rin par 3 à 2 et devient champion du monde à 16 ans : cette victoire provoque la troisième vague de *baduk* en Corée.

Le style de jeu du jeune champion est totalement différent de celui de son maître : il est très calme et se distingue par un *yose* extrêmement précis. De même, au fil des années, Lee Changho développe un jeu très libre qui va au-delà des théories classiques. Son « calcul divin » lui permettra dans les années 1990 de monopoliser les titres nationaux. Le monde professionnel coréen tourne autour de lui, avec comme challengers Cho, Yoo Changhyuk et Seo Bongsu. Ces quatre joueurs brillent aussi lors des tournois internationaux. En 1993, Lee regagne la coupe *Tongyang* face à Chō Chikun. La même année, Yoo remporte la coupe *Fujitsu*, Seo la coupe *Ing* : l'année suivante, Cho Hunhyun revient sur la scène avec ses victoires aux coupes *Tongyang* et *Fujitsu*... La prédominance coréenne est également démontrée lors d'un tournoi international par équipes appelé « coupe *Jinro* » créé en 1992. Dans cette compétition opposant la Chine, le Japon et la Corée, cette dernière reste invaincue. Dans la dernière édition en 1997, Seo Bongsu contribue à la victoire coréenne en gagnant neuf parties consécutives, sans que ses trois coéquipiers, Yoo, Cho et Lee aient besoin de jouer. Puis, à la « coupe *Nongshim* » qui lui succède, la Corée l'emporte les six premières années, notamment grâce à Lee Changho, invincible capitaine qui marque un record de quatorze victoires d'affilées entre 1999 et 2005.

Écoles de baduk et génies de la nouvelle génération

En 1983, alors que le pays s'enthousiasme sur les victoires de Chô Chikun au Japon, Kweon Kabyong (1957-), professionnel de la Hanguk Kiwon, ouvre son école pour enfants à Séoul. Elle se développe peu à peu pour se transformer en une grande académie réservée à des jeunes qui aspirent à devenir professionnels. Elle produit des génies tels que Lee Sedol (1983-), Choi Cheolhan (1985-), Won Seongjin (1985-), Baek Hongsuk (1986-), Kang Dongyun (1989-), Kim Jiseok (1989-), Park Junhwan (1993-), pour ne citer que des vainqueurs de tournois internationaux. Avec la montée en popularité du jeu, beaucoup d'autres écoles se créent et attirent notamment la génération née autour de 1985, initiée au baduk à l'époque d'or de Lee Changho. On peut citer également les noms de Cho Hanseung (1982-), Park Jungsang (1984-) et Park Yeonghun (1985-) parmi les meilleurs joueurs d'aujourd'hui et c'est encore peu comparé au nombre de grands joueurs qui existent dans le pays.

Parmi ces stars, Lee Sedol mérite une mention particulière. Issu de l'école Kweon, il devient professionnel à 12 ans en 1995. Dès ses 19 ans, ce jeune prodige commence à remporter des tournois internationaux, avec son style très combatif et imprévisible.



(1-294) N65 : 57, B70 : 62, B88 : 60, B90, 110, 166, 172, 178 : 82, N99, 163, 169, 175 : 87, B102 : 92, N105 : 23, N159 : 92, B180 : 87, B190, 196, 202, 208 : 144, N193, 199, 205 : 187, B198 : 191, N201 : 194, B242, 288 : 114, N245 : 7, B246 : 203, N293 : 218, B294 : 7

4^e ronde de la coupe $\mathcal{L}\mathcal{G}$, jouée le 27 mars 2003.

Blanc : **Lee Sedol**, Noir : **Lee Changho**, Blanc gagne de 7,5 points.

C'est une des premières victoires de Lee Sedol dans un tournoi international.

Il domine le monde professionnel dans les années 2000 avec ses nombreux titres. Mais ce n'est pas uniquement sur le *goban* qu'il surprend ses fans. En 2009, il déclare brusquement l'arrêt de ses activités professionnelles en signe de mécontentement contre la Fédération Coréenne, décision sur laquelle il revient au bout de six mois, pour notre plus grand plaisir. Quelques années plus tard, il annonce qu'il prendra bientôt sa retraite au go pour partir vivre aux Etats-Unis... C'est un rebelle. Depuis 2012, il cède la place de numéro un coréen au jeune Park Junhwan et il a de plus en plus de mal à résister aux jeunes professionnels chinois. Mais il continue à nous fasciner avec sa participation à des événements très médiatisés. En 2014, il dispute un « *jūbango* », série de dix parties, contre Gu Li (1983-), son rival chinois de longue date. Il s'impose par un le score de 6 à 2. En 2016, il est choisi comme adversaire d'AlphaGo, l'intelligence artificielle développée par Deepmind, filiale de Google, dans une série de cinq parties, avec un prix de 1 million de dollars. Suivi par le monde entier, le « match du siècle » voit la consécration du logiciel : Lee Sedol ne réussit pas à imposer son jeu habituel et perd par 1 à 4. Mais la quatrième ronde où il obtient sa seule victoire restera sans doute gravée dans la mémoire collective des joueurs, avec son coup 78 qui « déstabilise » AlphaGo.

Aujourd'hui, le *baduk* en Corée est quelque peu en perte de vitesse. Sa popularité baisse et la place de numéro un mondial est en train de basculer vers la Chine qui regorge de jeunes talents. Mais grâce au match entre Lee Sedol et AlphaGo, le jeu connaît apparemment un regain d'intérêt. Nous verrons dans les années à venir l'effet de cet événement. Notons enfin que la Corée du Sud s'est beaucoup investie pour développer le jeu de go à l'international. Des professionnels et des forts amateurs, anciens Yunguseng (« apprentis », équivalent d'*insei* au Japon), tentent de vivre en Occident pour partager l'art du *baduk*.

Motoki Noguchi