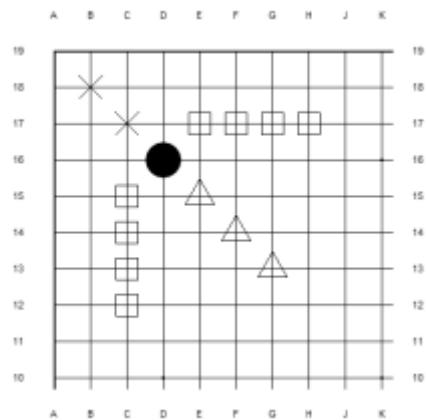


Le Fuseki désigne le début d'une partie de Go. Où jouer en début de partie ?

Les idées à suivre découlent généralement du proverbe "Les coins sont d'or, le bord est d'argent et le centre est un jardin partagé.". Généralement on joue sur la troisième ou la quatrième ligne (On place une pierre sur la troisième ligne si l'on recherche du territoire et sur la quatrième ligne si l'on souhaite de l'influence).

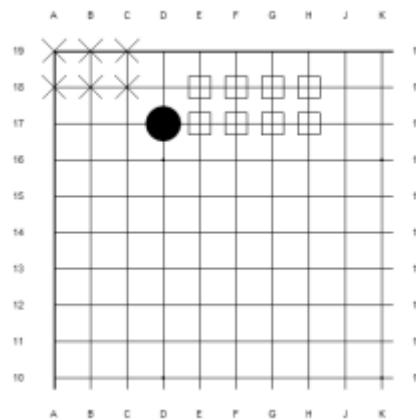
01 | OCCUPER UN COIN

La priorité des deux joueurs est d'occuper les coins, sur le hôshi ou à coté pour essayer d'en prendre possession. Les principaux coup joués dans un coins sont :



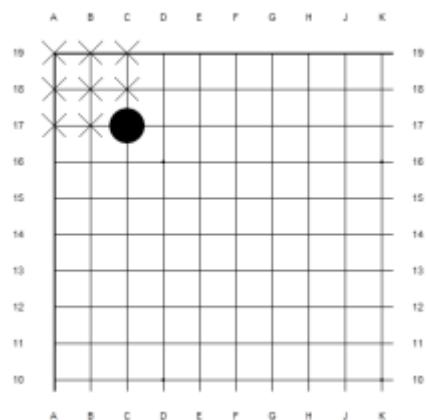
1 - Le Hôschi

La pierre est jouée sur le point 4-4. C'est le coup le plus flexible. (Croix : territoire potentiel, Carré : développement potentiel vers le bord, Triangle : développement potentiel vers le centre)



Komoku

La pierre est jouée sur le point 3-4 ou 4-3

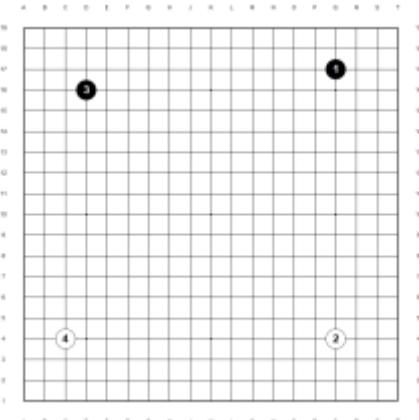


San-San

La pierre est sur le point 3-3. C'est le coup le plus territorial.

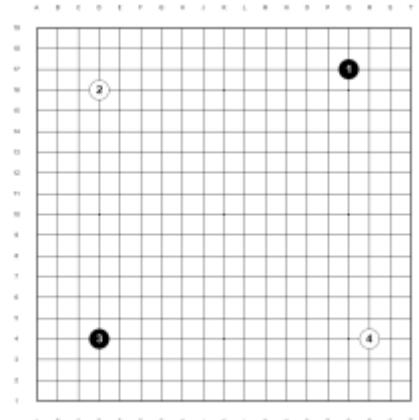
02 | OCCUPER TOUS LES COINS

Il est donc classique (mais pas systématique) que chaque joueur occupe immédiatement 2 coins dès les 4 premiers coups.



Noir : Komoku [1] et Hoshi [3] (Bord haut)

Blanc : Hoshi [2] et Komoku [4] (Bord Bas)



Début de partie en diagonale ...

03 | VERROUILLER / APPROCHER / ENVAHIR / S'ETENDRE

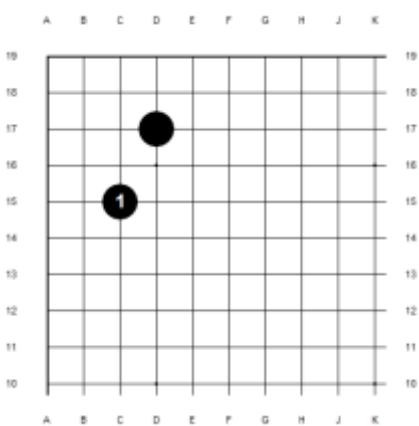
Donc généralement, après avoir occupé les 4 coins, les joueurs ont le choix entre *sécuriser*, *approcher* un coin adverse ou *attaquer* un coin adverse.

03.1 | VERROUILLER UN COIN (SHIMARI)

Sauf pour le San-San, une pierre ne suffit pas à sécuriser le coin et à éviter l'invasion par l'adversaire et il est nécessaire de rajouter une pierre pour réaliser un verrou (*shimari*).

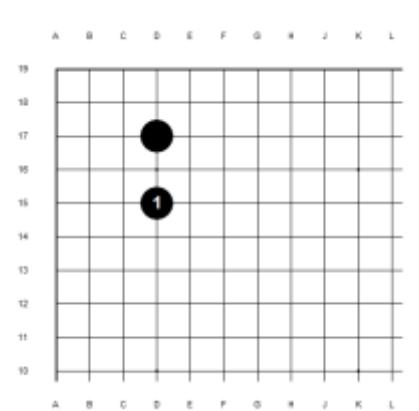
03.1.1 | VERROUILLER UN KOMOKU

Il existe plusieurs solutions pour réaliser un verrou de coin après un Komoku. Les deux principales sont présentées ci-dessous.



KEIMA

Pierre placée avec un saut de cheval.

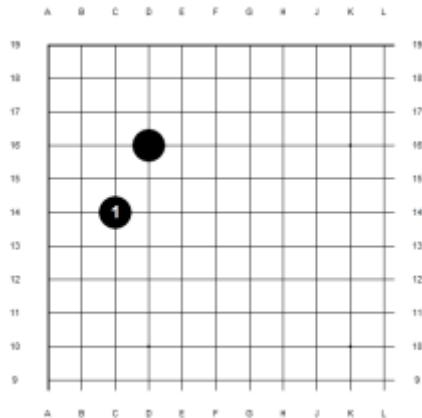


TOBI

Pierre placée avec un saut d'une intersection

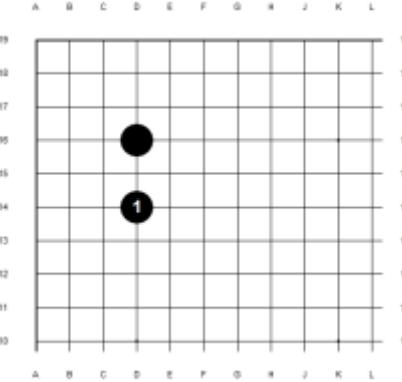
03.1.2 | VERROUILLER UN HOSHI

Il existe également plusieurs solutions pour réaliser un verrou de coin. Les deux principales sont présentées ci-dessous.



KEIMA

Pierre placée avec un saut de cheval

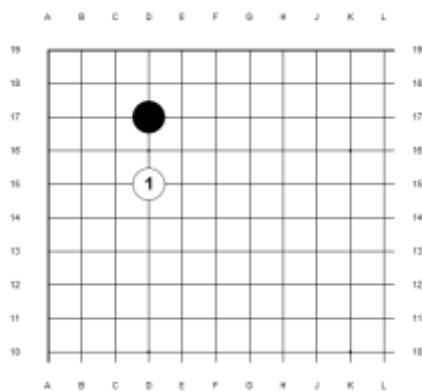


TOBI

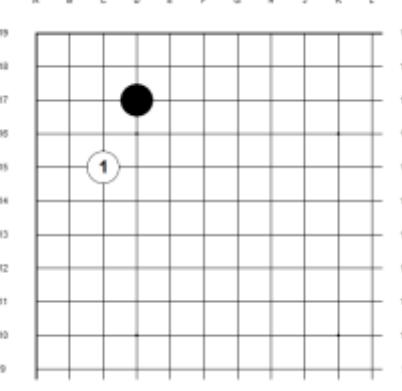
Pierre placée avec un saut d'une intersection

03.2 | APPROCHER UN COIN (KAKARI)

Pour empêcher un *shimari* adverse, il est possible de jouer à l'endroit sur lequel l'adversaire aurait pu effectuer celui-ci.

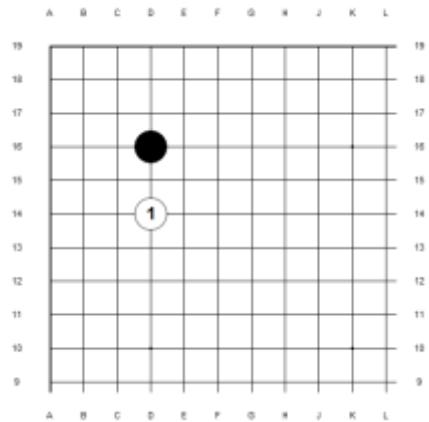
03.21 | APPROCHER UN KOMOKU

Approche d'un **Komoku** avec un **Tobi**

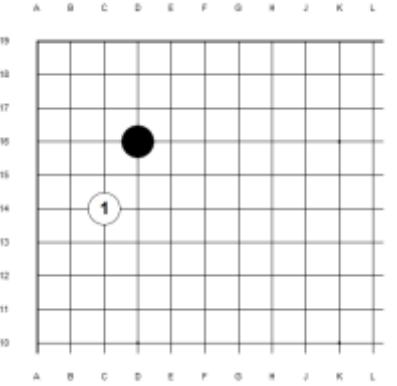


Approche d'un **Komoku** par un **Keima**

03.22 | APPROCHER UN HOSHI



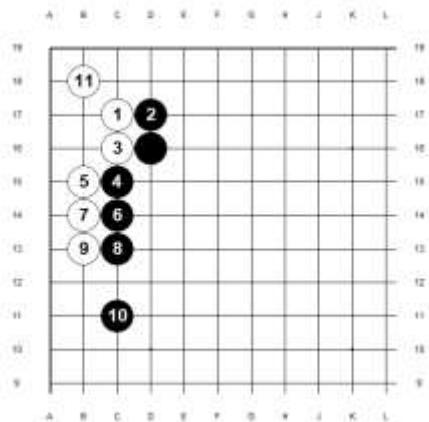
Approche d'un Hoshi avec un Tobi



Approche d'un Hoshi avec un Keima

03.3 | ATTAQUER UN COIN AU SAN-SAN

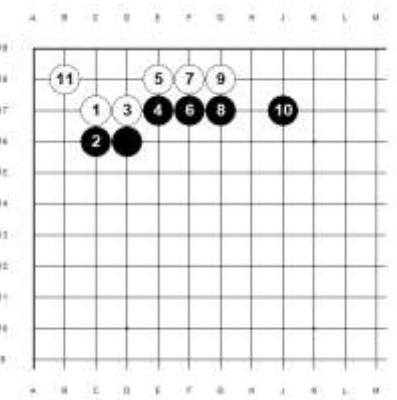
Lorsqu'une pierre de hoshi est seule, il est possible d'envahir le coin en jouant au San-San [3-3]. L'adversaire doit bloquer l'invasion d'un coté ou de l'autre en fonction de la situation globale sur le plateau.



Blanc envahit le coin en joint sur le San-San [C17]

Noir répond en [D17]

La suite des coups correspond à une suite équilibrée (Joseki) classique.



Blanc envahit le coin en joint sur le San-San [C17]

Noir répond en [C16]

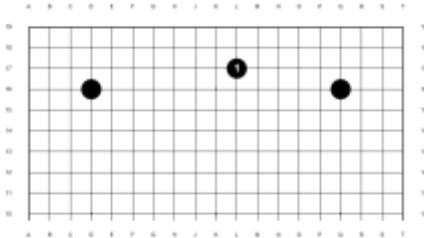
La suite des coups correspond à une suite équilibrée (Joseki) classique.

1. Blanc a obtenu le coin Nord-Ouest et une petite zone sur le bord Ouest

2. Noir a obtenu de l'influence vers le centre grâce à son mur

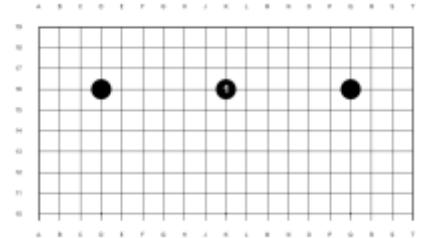
03.4 | S'ETENDRE SUR UN BORD

Il s'agit de s'installer sur un bord avant de défendre ou approcher les coins. En s'installant sur un même bord, cela permet de se créer un important potentiel en points et développement.



FUSEKI CHINOIS

Noir s'est étendu sur le bord haut en plaçant une pierre en [L17].



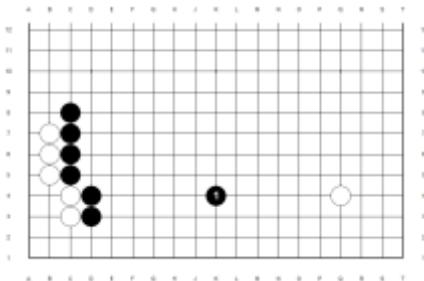
FUSEKI SANREISAN

Noir s'est étendu sur le bord haut en plaçant sa pierre sur le Hoshi [K16]. Les trois hoshis du bord haut sont occupés.

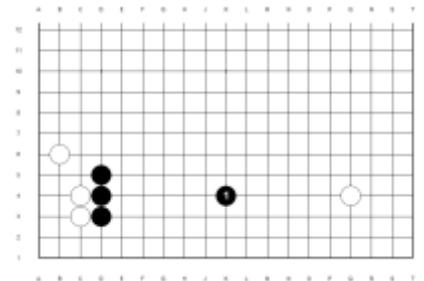
03.5 | SE DEVELOPPER SUR LES BORDS

A ce stade, les coins sont généralement occupés et des développements (Joseki) ont été réalisés sur ces coins. Pour les joueurs, Il s'agit maintenant d'occuper les bords disponibles en privilégiant les grands espaces pour faire du territoire ou de l'influence. Plusieurs options sont possibles :

03.51 | REALISER L'EXTENSION D'UN MUR

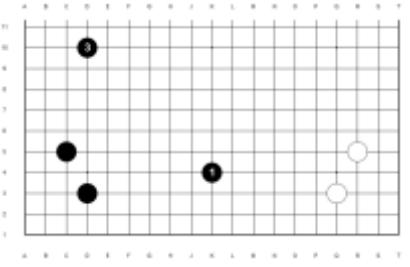
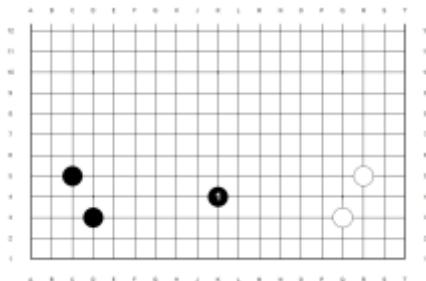


Noir joue sur le Hoshi [K4] situé en face de son mur. Il essaye de développer du territoire sur le bord sud du plateau.



Le joseki joué suite à l'invasion San-San du coin sud ouest est plus moderne et évite la création d'un mur noir trop fort. Noir joue sur le Hoshi [K4] pour s'étendre sur le bord sud et manifeste son intention de faire du territoire sur ce bord.

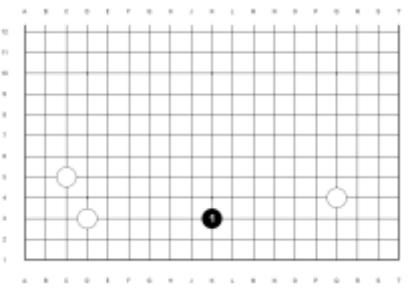
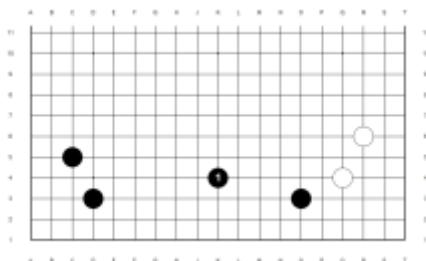
03.52 | REALISER UNE EXTENSION DE SHIMARI



Noir joue sur le **Hoshi [K4]** pour s'étendre sur le coté de son Shimari. Il réalise une **aile de shimari** et obtient l'avantage sur le bord sud.

Noir a réalisé deux extensions de shimari et obtient une configuration très avantageuse.

03.53 | RENFORCER OU ENVAHIR



Noir s'étend sur le bord sur le **Hoshi [K4]** pour essayer de faire du territoire sur le bord Sud.

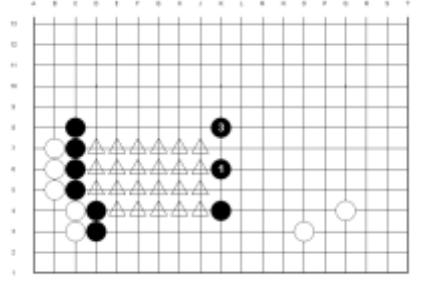
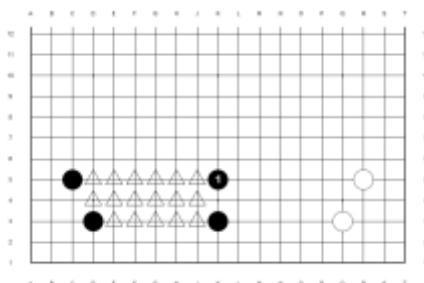
Noir joue sur le bord sud en **[K3]** pour limiter les possibilités de territoire pour Blanc sur celui-ci.

04 | ALLER VERS LE CENTRE

Les coins et les bords étant occupés, les joueurs cherchent à s'étendre vers le centre du plateau pour créer des territoires ou limiter les possibilités de l'adversaire de créer des territoires.

04.1 | S'étendre vers le centre avec un saut d'une intersection (Tobi)

Ces sauts permettent de développer un potentiel de territoire à partir d'une position forte.

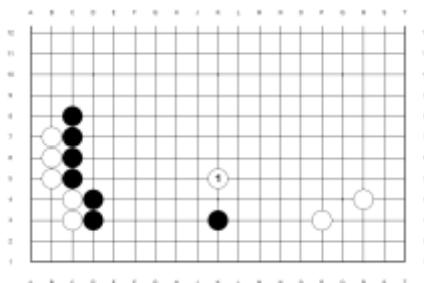


Noir a effectué un saut d'une intersection vers le centre (**Tobi**) en jouant [K5]. Les triangles matérialisent le territoire potentiel pour noir suite à ce coup.

Noir a effectué deux sauts d'une intersection en face de son mur. Le territoire potentiel de Noir est matérialisé par les triangles.

04.2 | Empêcher un développement avec un saut d'une intersection (Bôshi)

En jouant sur le point que l'adversaire utiliserait pour se développer vers le centre, il est possible de limiter les possibilités de développement de celui-ci vers le centre.



En jouant sur le point [K5], Blanc empêche Noir de réaliser la séquence précédente et limite ses possibilités d'extension vers le centre.

05 | DEROULEMENT D'UN FUSEKI (SYNTHESE)

Les étapes d'un fuseki classique sont les suivantes :

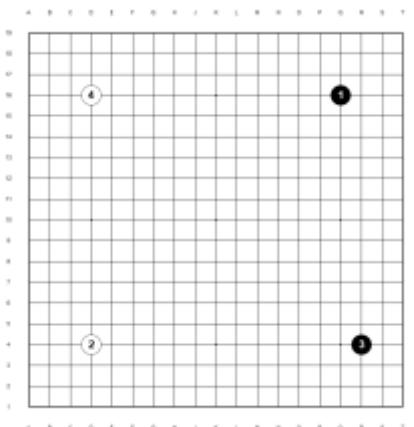
Etape 1 : Occuper les coins disponibles

Etape 2 : Protéger un coin, Approcher un coin, Envahir un coin ou s'étendre sur un bord

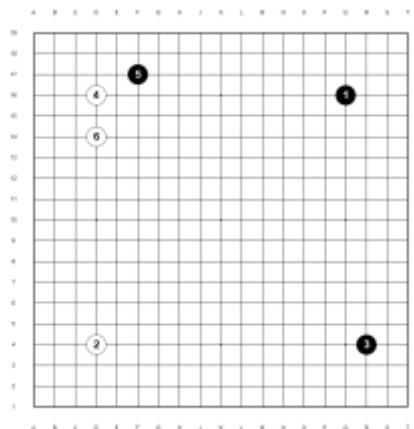
Etape 3 : Occuper les bords disponibles en privilégiant les grands espaces

Etape 4 : Développer vers le centre ou Empêcher le développement vers le centre

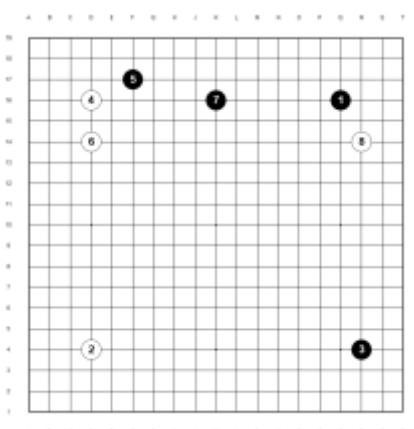
Un exemple de fuseki est présenté ci-dessous.



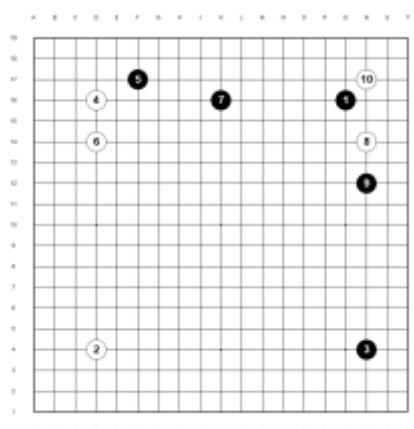
Noir occupe deux coins avec un Hoshi et un Komoku
Blanc occupe deux coins avec deux Hoshi



Noir approche le coin Nord Ouest avec un **Keima**
Blanc répond avec un **Shimari** pour essayer de protéger le coin.



Noir s'étend sur le bord haut en jouant sur le **Hoshi**.
Blanc répond en approchant le coin Nord-Est avec un **Keima**.



Noir défend le bord Est en jouant un **Boshi**.
Blanc attaque le coin Nord-Est en jouant le **San-San**.
A ce stade :
Noir occupe le bord Haut le coin Sud-Est et un grande partie du bord Est.
Blanc occupe les coins Nord-Ouest, Sud-Ouest et Nord-Est ...