

LE GO EN TRENTE-SIX STRATAGÈMES

DU MÊME AUTEUR

Aux Éditions Ombres Chinoises

LE GO EN TRENTE-SIX STRATAGÈMES, 2024

Chez d'autres éditeurs

L'ESPRIT DU GO (avec Marc Smia), *Descartes et Cie*, 2022

CHÛBAN. LA STRATÉGIE AU JEU DE GO, *Praxeo*, 2010 ; nouv. éd., 2022

YOSE. FINS DE PARTIE AU JEU DE GO (avec Motoki Noguchi), *Praxeo*, 2013

Dai Junfu, 8^e dan

**LE GO
EN
TRENTE-SIX STRATAGÈMES**

Traduit de l'anglais et annoté par Vera Su

Texte révisé et augmenté par l'auteur



OMBRES CHINOISES

Titre original :

Thirty-Six Stratagems

© Dai Junfu, 2024

© *European Go Journal*, Kyiv, 2021-2024

© Ombres Chinoises, Paris, 2024
pour la traduction française

Crédit photographique :
National Archives of Japan Digital Archive

Avant-propos

Ces trente-six articles, rédigés par Dai Junfu en anglais et publiés depuis 2021 dans le *European Go Journal* sous la direction d'Artem Kachanovskyi, 3^e dan professionnel, constituent la base de cette édition française. Plus qu'un simple recueil de chroniques, elle offre, révisée et augmentée par l'auteur, un contenu spécifiquement adapté au public francophone et des récits introductifs plus élaborés.

Dai Junfu souligne que ses analyses sont le fruit de réflexions d'origine humaine, excluant tout recours à une intelligence artificielle. Pour plus d'informations sur son point de vue à ce sujet, veuillez consulter notre site web, www.ombreschinoises.com, où vous trouverez une interview de l'auteur et toutes les parties numérisées en format SGF.

Vera Su



Recommandations

(En chinois, le nom de famille précède le prénom.)

« Le go, jeu ancestral chinois, se caractérise par ses dimensions stratégiques et conflictuelles, reflétant les doctrines militaires de la Chine ancienne, tandis que *Les Trente-Six Stratagèmes*, traité militaire chinois renommé, présente un résumé des diverses tactiques militaires. Dans son ouvrage, *Le Go en trente-six stratagèmes*, Dai Junfu réussit à fusionner des analyses de parties de go jouées par des maîtres et des experts avec des références historiques. Cette approche offre au lecteur une exploration approfondie des compétences en go et une compréhension des subtilités de l'art militaire, rendant la lecture à la fois captivante et enrichissante. »

Fan Tingyu, 9^e dan professionnel,
champion de la coupe Ing en 2013

« Dai Junfu et moi entretenons une amitié qui remonte à notre jeunesse, et je garde un souvenir précis et vivace des instants partagés à jouer au go, quand nous analysions ensemble des parties. Dai se distingue par une maîtrise technique irréprochable, une compréhension lucide du jeu, et un discernement particulièrement remarquable, le classant parmi les joueurs de go les plus éminents, tant parmi les jeunes talents chinois d'antan qu'au sein de la communauté européenne aujourd'hui.

En Chine, le go transcende la simple sphère du sport compétitif pour s'élever au rang de composante culturelle. Apprécié à l'origine par la noblesse chinoise en tant que jeu stratégique militaire, il puise ses origines dans les réflexions militaires ancestrales et les expériences de combats de la Chine, comme l'illustre le célèbre traité *Les Trente-Six Stratagèmes*. La conjugaison de ce dernier et du go forme une alliance parfaite, fondée sur la stratégie et imprégnée de la culture orientale, s'enrichissant mutuellement et constituant ainsi un joyau de la culture traditionnelle chinoise et de la pensée stratégique militaire.

L'ouvrage de Dai ne se résume pas à un chef-d'œuvre inestimable dans le domaine technique du go ; il offre également, par le biais d'une analyse méticuleuse des stratégies et des récits des *Trente-Six Stratagèmes*, une occasion pour les lecteurs d'affiner leur art du jeu tout en acquérant une compréhension plus approfondie de la culture traditionnelle chinoise et de la pensée orientale. »

Hu Yuqing, 8^e dan,
trois fois champion du monde amateur
vice-secrétaire général de l'Association de Go de Shanghai

Introduction

« Le joueur de *weiqi* cherche un avantage relatif. [...] [II] doit tenir compte non seulement des pierres disposées sur le plateau, mais des renforts que son adversaire est en mesure de déployer. [...] Les échecs impliquent qu'on se concentre sur un seul objectif, le *weiqi* qu'on fasse preuve de flexibilité stratégique », a écrit Henry Kissinger (1923-2023), l'ancien conseiller à la Sécurité nationale puis secrétaire d'État sous Richard Nixon et Gerald Ford, dans son livre *On China*, pour introduire son point de vue sur la rapide montée en puissance de ce pays, foyer d'une civilisation cinq fois millénaire. À la fin du premier chapitre, il montre comment la différence des mentalités se reflète dans les deux jeux intellectuels les plus prisés par les Chinois (le *weiqi* ou go) et par les Occidentaux (les échecs).

Lorsque Kissinger parle de « la flexibilité stratégique », il se réfère au fameux ouvrage de stratégie militaire, *L'Art de la guerre*, écrit par Sun Tzu, un général du ^v^e siècle av. J.-C. Dans son livre, Sun Tzu aborde des concepts fondamentaux aisément associables au go. Parmi eux, *shi* représente le potentiel issu de la disposition, *zheng*, la méthode conventionnelle d'action ou, en termes militaires, l'ordre régulier de bataille, *qi*, l'art de mobiliser ses troupes pour surprendre l'ennemi. Enfin, la flexibilité, comparable à celle de l'eau : sans forme constante, elle est à la fois la plus douce et la plus faible, et pourtant la plus pénétrante et capable de vaincre le dur et le fort. Le flux de l'eau, accompagné du *shi*, peut emporter tout ce qui se trouve sur son chemin. *¹

Il existe cependant un autre ouvrage chinois sur la stratégie militaire, moins connu des Occidentaux, mais tout aussi remarquable, *Les Trente-Six Stratagèmes*, un livre mythique de Tan Daoji (?-436), un éminent général de la dynastie Song du Sud (420-479). Ce traité expose les ruses et les feintes employées à la guerre ; et, dans l'esprit des Chinois, il va de pair avec *L'Art de la guerre*.

Les Trente-Six Stratagèmes comporte six chapitres ; chaque chapitre comprenant six stratagèmes :

chapitre I, Stratagèmes en avance,

chapitre II, Stratagèmes pour créer la confrontation,

chapitre III, Stratagèmes d'attaque,

chapitre IV, Stratagèmes pour situations embrouillées,

chapitre V, Stratagèmes pour batailles d'union et d'annexion,

chapitre VI, Stratagèmes pour situations désespérées.

Outre leur usage militaire, les trente-six stratagèmes se sont révélés utiles dans de nombreux autres domaines. On ne compte plus les livres décrivant leurs applications dans la vie quotidienne, dans les affaires, la politique, et même les relations amoureuses. Au cours des années 1990, le double champion du monde de go, Ma Xiaochun, 9^e dan professionnel, a consacré un livre aux rapports existant entre ces stratagèmes et des parties de go jouées par des professionnels.

M'inspirant du chef-d'œuvre de Ma, j'ai tenté d'écrire un ouvrage sur ce sujet en évoquant le contexte culturel de chaque stratagème à l'intention des amateurs de go occidentaux. Les exemples retenus proviennent de parties réelles, pour la plupart jouées par moi, et, quant aux autres, par les meilleurs joueurs professionnels ; et, à mes yeux, chacune répond exactement à l'esprit d'un stratagème.

Dai Junfu

* Le lecteur trouvera les notes de la traductrice en fin d'ouvrage.



Chapitre I

Stratagèmes en avance

En dupant le ciel, traverser la mer

瞞天過海

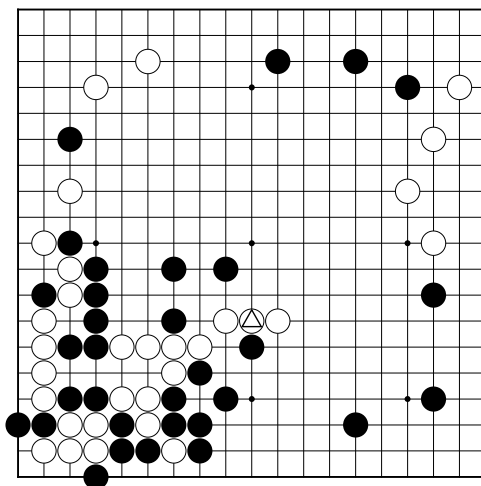
Vers 643-644, l'empereur Tang Taizong² mena une expédition à Koguryo sur la péninsule coréenne qui l'obligea à traverser la mer avec son armée. Comme l'empereur était connu pour sa peur de la mer, son chef d'état-major, le général Xue Rengui, inventa un stratagème pour l'empêcher de faire demi-tour.

Il eut l'idée de donner au navire de l'empereur les apparences d'un luxueux palais et invita l'empereur et ses ministres à un banquet à bord. Pendant le repas et le spectacle de danse, les invités sentirent le sol trembler et posèrent des questions. Après avoir eu la permission de l'empereur, le général Xue souleva les rideaux. Les invités découvrirent alors que la flotte était déjà lancée et qu'ils se trouvaient au beau milieu de la mer. Ainsi, l'empereur, autrement dit, le « Fils du Ciel », était la dupe de son chef d'état-major, d'où le jeu de mots « en dupant le ciel ».

Dans le jeu de go, toutes les pierres étant visibles, il n'est pas facile de dissimuler vos intentions. Mais parfois, c'est possible et, si l'on y parvient, l'adversaire aura une mauvaise surprise.

Diag. 1

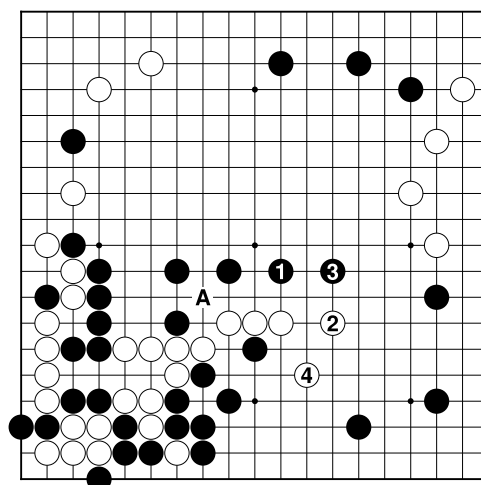
*Blanc a un groupe faible
au centre*



Cet exemple provient d'une de mes parties jouées lors du tournoi d'Antony, en 2005, contre Fan Hui, 2^e dan professionnel (Blanc). Blanc vient de jouer en Δ, offrant à Noir de nombreuses possibilités au milieu du jeu. Même si le groupe blanc au centre est vulnérable, ce n'est pas une bonne idée pour Noir de lancer une attaque directe.

Diag. 2

*Une attaque directe serait
infructueuse*

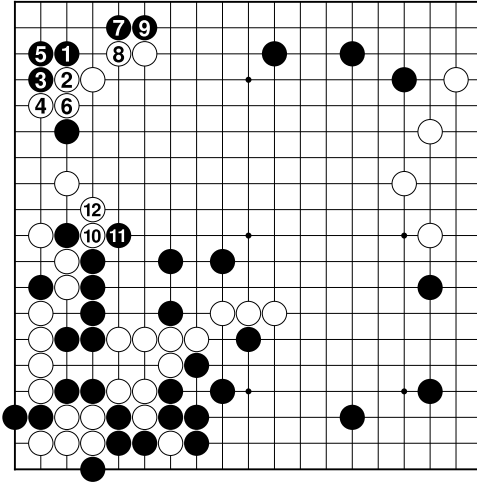


Si Noir attaque directement le groupe blanc avec le coup 1, il risque de pousser son adversaire dans son propre territoire potentiel.

Blanc joue 2 et 4 puis forme une position flexible. En bas à droite, la position de Noir n'est pas encore assez solide pour qu'il puisse attaquer sévèrement Blanc. Il y a aussi un *aji* en A dont Blanc peut profiter afin de créer une forme d'œil. Cette attaque de Noir 1 pourrait être infructueuse et se retourner contre lui.

Diag. 3

Une longue partie à venir

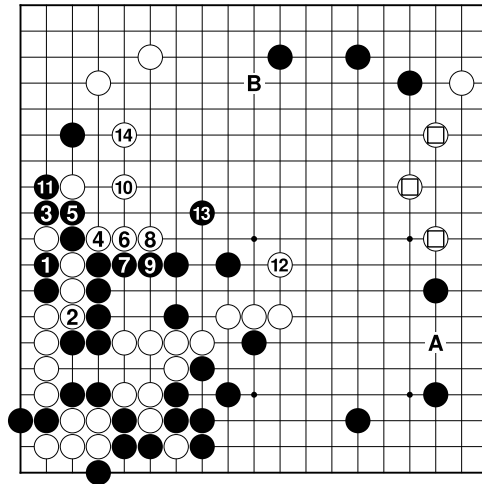


Noir peut jouer 1, le gros coup en haut à gauche. Mais après les coups 10 et 12, Blanc s'assure un territoire solide sur le bord à gauche tandis que Noir doit encore s'occuper de son groupe au centre. Un résultat équilibré — une longue partie à venir.

Diag. 4

*La partie réelle, I.
Blanc ne perçoit pas
l'intention de Noir*

Dans la partie réelle, Noir détruit le territoire blanc sur le bord à gauche avec les coups 1 à 11. Cela semble être une erreur de la direction du jeu car ce territoire ne présente pas

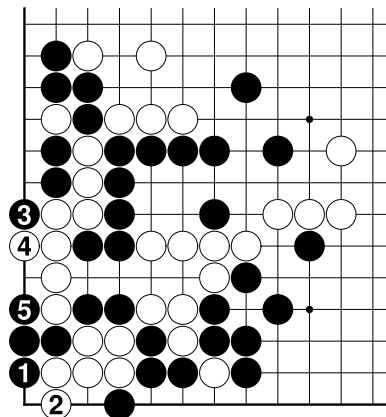


un grand intérêt pour aucun des deux. Après 14, grâce à la position solide des pierres blanches □ sur le bord à droite, Blanc peut attaquer en A ou en B. Il semble que Noir soit en difficulté. Néanmoins, Blanc ignore la véritable intention de Noir et son plan caché. Blanc a peut-être inconsciemment tendance à considérer la frontière gauche comme faisant partie de son territoire. Il peut même ne pas penser à la sécurité de son groupe dans le coin.

Diag. 5

Blanc ne vit pas dans le coin

Blanc n'a pas su prévoir le danger dans le coin en bas à gauche. A première vue, il semble disposer de beaucoup d'espace pour vivre, mais si Noir joue en 1, Blanc ne peut former qu'un seul œil dans le coin. Si Blanc répond en 2, Noir 3 et 5 le tuent. Mon dessein s'est avéré bien caché puisque même un joueur de haut niveau ne l'a pas deviné.

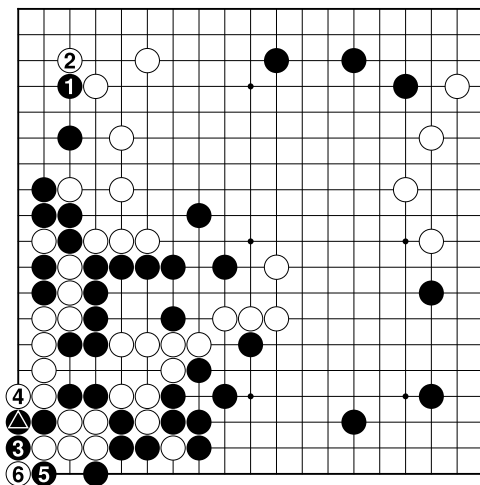


Diag. 6

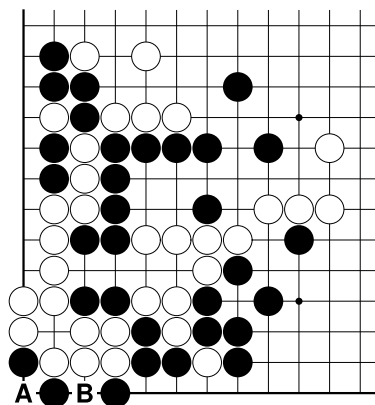
*La partie réelle, II.
Attaque surprenante !*

Noir 7 = 3

Blanc 8 = Δ



Après Noir 3, il est trop tard pour que Blanc puisse se sauver. Il n'est pas difficile de détecter le coup 3 s'il s'agissait d'un problème de *tsumego*, mais dans une vraie partie, ce genre de coup pourrait se retrouver dans un angle mort et donc passer inaperçu. Grâce au *keô* dans le coin, Noir finit par dominer la partie.



Diag. 7

*Blanc doit jouer à la fois en A et en B
pour survivre*

La partie la plus pénible de ce *ko*, c'est que même si Noir ne le déclenche pas immédiatement, Blanc ne peut pas l'écarter d'un seul coup, il doit jouer à la fois en A et en B pour que le coin vive sans condition. Au début de la partie, c'est un désastre d'être piégé dans une telle situation. Comme l'a montré le diagramme 4, Noir a dupé son adversaire en menant une attaque surprenante.

Lorsque j'ai senti l'*aji* dans le coin de Blanc, je n'ai pas fixé mon regard sur cet endroit pour calculer. Au lieu de cela, j'ai gardé la forme dans ma mémoire et effectué mes calculs en posant mon regard sur d'autres parties du goban, afin de ne pas attirer l'attention de mon adversaire sur cette zone. Cette stratégie m'a permis de tromper sa vigilance.

Conclusion

« Le gagneur ne lutte pas, le stratège ne combat pas, le combattant évite la défaite et le perdant ne se trouble pas, car les échecs débutent par un engagement régulier et se terminent par une victoire inattendue. »

Wu Cheng'en,

(La Pérégrination vers l'Ouest)²⁵

« Ceux qui sont habiles à faire bouger l'ennemi le font en créant une situation à laquelle il doit se conformer. »

Sun Tzu, *L'Art de la guerre*

Lorsque je jouais mes parties, je ne pensais évidemment pas aux stratagèmes pour trouver les meilleurs coups. Mais ils sont tellement intégrés dans mon esprit que je peux aisément les associer en tant qu'exemples. Face à des situations critiques, il n'y a peut-être pas trente-six solutions, mais, comme le préconisait Sun Tzu, la maîtrise de l'art de la guerre est cruciale pour la victoire et doit être étudiée et perfectionnée en temps de paix, car il sera trop tard ensuite pour recourir à des livres ou des spécialistes.

J'espère que vous pourrez vous inspirer de ce livre dans vos propres parties, au moins, de ces quelques points clés :

- l'*aji* présent dans le camp de l'adversaire est un trésor. Explorez-le au bon moment et dans les bonnes circonstances, il vous apportera d'agréables surprises ;
- terminez la partie plus tôt, n'attendez pas le *yose*. Si votre adversaire se trouve dans une situation chaotique, éliminez-le avec toutes vos forces, sans pitié ;
- les groupes faibles de l'adversaire sont un atout ; évitez de les attaquer hâtivement pour ne pas rater d'autres chances. Parfois, des menaces indirectes sont plus bénéfiques ;

- cachez patiemment votre plan d'attaque et surprenez votre adversaire au moment idéal ;
- en cas de danger, protégez vos intérêts clés ;
- concédez de petits avantages à l'adversaire pour le diriger vers votre embuscade ;
- sacrifiez un petit bénéfice pour un gain majeur, renoncez à un groupe pour alléger un poids, ou abandonnez volontairement des groupes pour générer de l'*aji* utile à d'autres manœuvres ;
- déroutez votre adversaire avec des coups d'essai ou des tactiques inattendues. Une fois qu'il s'écarte de son plan, il est plus susceptible de commettre des erreurs ;
- saisissez les « gains gratuits » résultant des petites erreurs de votre adversaire ;
- en retard ? Rendez le jeu complexe et créez de l'incertitude ;
- n'ignorez pas les coups lents mais solides pour établir ou éliminer votre propre *aji*. Votre coup est fort quand vous êtes stable ;
- évitez de vous confronter directement à l'influence de votre adversaire ; ses zones fortes ne sont pas propices aux combats ;
- ne refusez pas les échanges équitables pour vos intérêts globaux ;
- en cas d'incertitude sur l'issue, abstenez-vous d'un engagement total dans le combat.

Table

Avant-propos	5
Recommandations	6
Introduction	8
Chapitre I. Stratagèmes en avance	
1. En dupant le ciel, traverser la mer	12
Dai Junfu 7d contre Fan Hui 2p	
2. Encercler Wei pour secourir Zhao	17
Dai Junfu 7d contre Takano Hideki 3p	
3. Tuer quelqu'un avec un couteau emprunté	24
Dai Junfu 8d contre Thomas Debarre 6d	
4. Se mettre à l'aise tandis que l'ennemi s'épuise	29
Yasui Chitoku 8p contre Honinbo Genjo 8p	
5. Se livrer au pillage à la faveur de l'incendie	36
Dai Junfu 7d contre Zhang Yanqi 6d	
6. Faire un bruit à l'est, puis frapper à l'ouest	41
Lee Sedol 6p contre Hong Jansik 4p	
Chapitre II. Stratagèmes pour créer la confrontation	
7. Au sein de rien, engendrer quelque chose	48
Hwang Inseong 7d contre Dai Junfu 7d	
8. En cachette passer à Chen Cang	54
Dai Junfu 8d contre Thomas Debarre 6d	
9. Contempler l'incendie de la berge d'en face	61
Dai Junfu 7d contre Sun Yuan 3p	
10. Cacher un couteau dans un sourire	67
Lee Sedol 9p contre Gu Li 9p	
11. Le prunier croule sous le sort du pêcher	73
Dai Junfu 7d contre Du Qing 7d	

12. En un tour de main enlacer un mouton	78
Dai Junfu 8d contre Fan Hui 2p	
Chapitre III. Stratagèmes d'attaque	
13. Frapper l'herbe pour effrayer le serpent	84
Meng Fanxiong 2p contre Dai Junfu 7d	
14. Dans un cadavre d'emprunt invoquer l'âme d'un mort	90
Byun Sangil 9p contre Ke Jie 9p	
15. Inciter le tigre à quitter sa montagne	97
Dai Junfu 8d contre Thomas Debarre 6d	
16. Il faut lâcher prise pour mieux saisir	103
Dai Junfu 7d contre Fan Hui 2p	
17. Jeter une brique pour obtenir un jade	109
Dai Junfu 7d contre Guo Beiya 4p	
18. Pour saisir des bandits, prendre d'abord leur chef	114
Zhang Yanqi 6d contre Dai Junfu 8d	
Chapitre IV. Stratagèmes pour situations embrouillées	
19. Pour arrêter l'ébullition,	
retirer les bûches de sous le chaudron	120
Song Taekon 5p contre Gu Li 7p	
20. Troubler l'eau pour prendre du poisson	125
AlphaGo contre Lee Sedol 9p	
21. La cigale dorée quitte sa carapace	131
Dai Junfu 7d contre Zhang Wenhua 4p	
22. Refermer la porte pour saisir les voleurs	137
Noguchi Motoki 7d contre Dai Junfu 7d	
23. Chercher au loin des alliances	
pour attaquer un pays proche	142
Dai Junfu 7d contre Liu Jun 8d	
24. Demander passage pour attaquer Guo	148
Dai Junfu 8d contre Ilya Shikshin 3p	
Chapitre V. Stratagèmes pour batailles d'union et d'annexion	
25. Remplacer des piliers par des poutres pourries	156
Hwang Inseong 7d contre Dai Junfu 7d	

26. En montrant le mûrier, maudire le sophora Dai Junfu 8d contre Lukas Kraemer 5d	162
27. Tout en faisant l'idiot, conserver son sang-froid Tamura Hoju 4p contre Honinbo Shuei 7p	168
28. Faire monter l'adversaire sur le toit et retirer l'échelle Dai Junfu 7d contre Hu Yuqing 8d	174
29. Sur le faux palmier éclosent les fleurs Ma Xiaochun 9p contre Kobayashi Koichi 9p	180
30. Comment l'invité devient l'hôte Ke Jie 9p contre Lee Sedol 9p	186
Chapitre VI : Stratagèmes pour situations désespérées	
31. Stratagème de la belle femme Nie Weiping 9p contre Otake Hideo 9p	192
32. Stratagème de la ville vide Takemiya Masaki 9p contre Rin Kaiho 9p	197
33. Stratagème de l'espion retourné Ding Hao 9p contre Fan Tingyu 9p	202
34. Stratagème de la chair meurtrie Hwang Inseong 7d contre Dai Junfu 7d	208
35. Stratagème des combinaisons qui s'enchaînent Mateusz Surma 2p contre Dai Junfu 8d	214
36. Des trente-six stratagèmes le meilleur est de battre en retraite Dai Junfu 7d contre Cho Seokbin 7d	220
Conclusion	225
Remerciements	227
Notes	228
Chronologie des dynasties chinoises	230