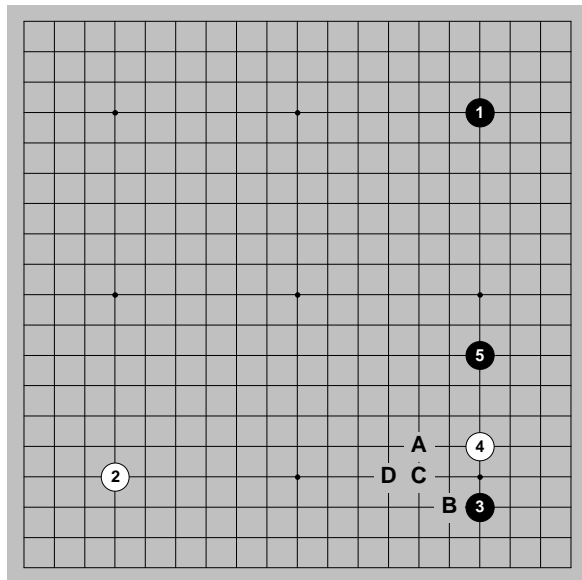


L'épée Magique de Muramasa

(P. 85 de The Chinese Fuseki / Kato Masao)

1. Position de départ



N1 et N3 mettent en place le fuski chinois.

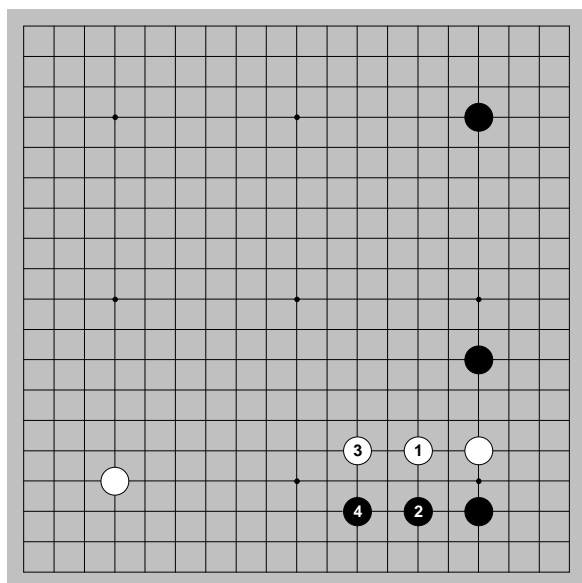
B4 contrarie le shimari

La pince N5 est le début du joseki appelé Epée magique de Muramasa.

Blanc doit répondre sur l'extérieur pour ne pas rester enfermé.

4 réponses, A, B, C et D seront envisagées pour Blanc.

2. Réponse A : la simplicité (p. 90)

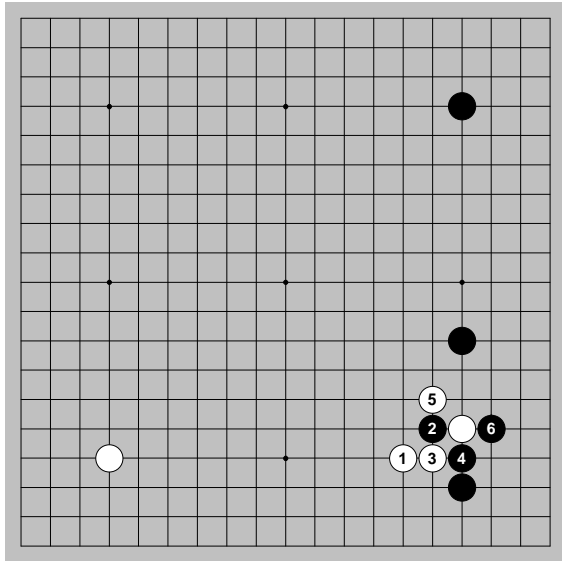


Développement pacifique, où Blanc joue-t-il ensuite ?

B3 peut être joué une ligne en dessous

N2 peut faire un double saut

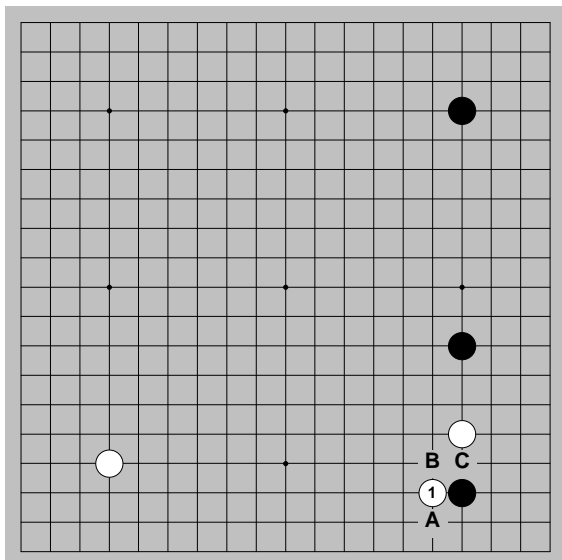
3. Réponse C : Attention au shicho (p. 90, dia 27 ⇒ 29)



N2 est le bon coup pour Noir.

Quand le shicho est favorable à Blanc, N6 fait du territoire

3. Réponse B : Attention au shicho (p. 90, dia 27 ⇒ 29)

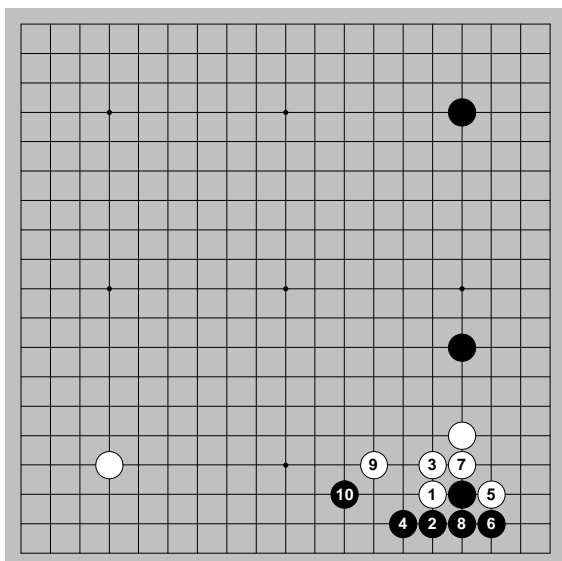


Noir a 3 réponses possibles : A, B, et C.

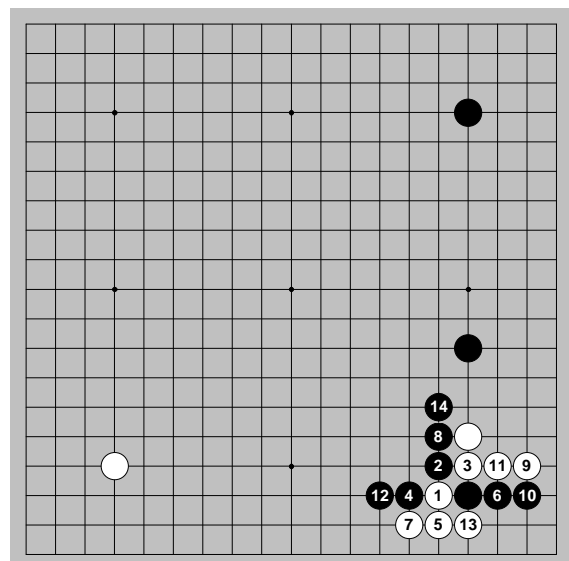
A vise à vivre dans le coin et sur le bord, tout en laissant Blanc sous pression.

B Cherche l'influence

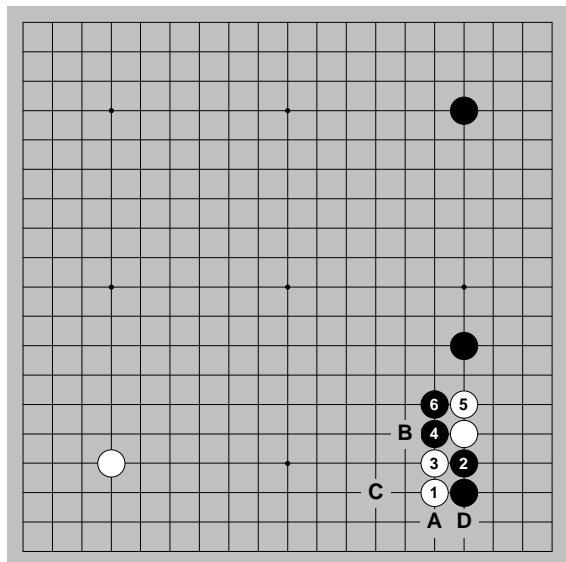
C engage un échange plus compliqué



Réponse A



Réponse B : Noir sacrifie le coin pour l'influence



p. 88

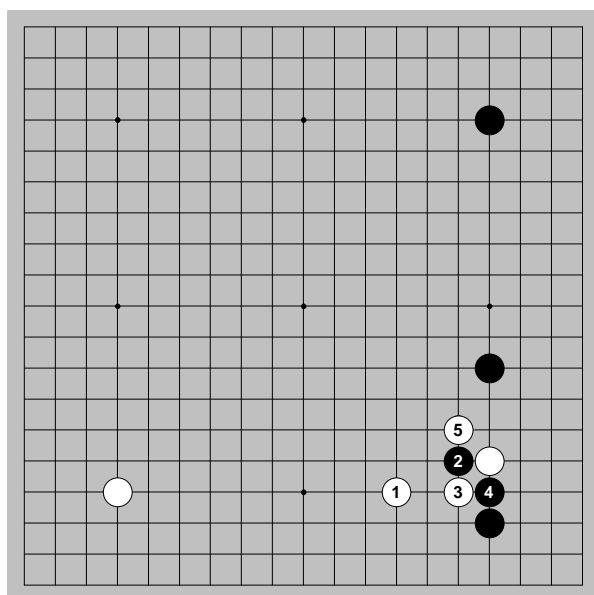
5 et 6 sont dangereux pour les deux joueurs car ils provoquent une rude bataille.

Noir peut jouer 6 en A.

La réponse de Blanc est alors B. Il faut que le shicho soit bon pour Blanc, sinon B5 est un mauvais coup.

Dans ce cas, B5 en D.

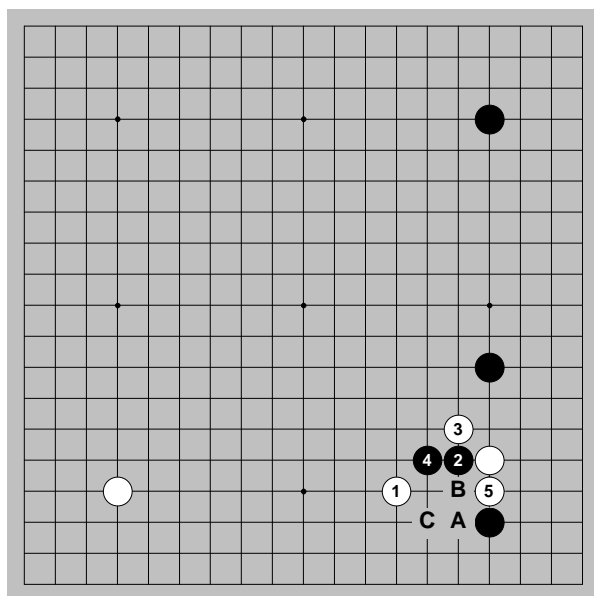
4. Réponse D : La plus courante (p. 95)



N2 est la bonne réponse

B3 tombe dans le piège.

Il n'a pas de base, et pas de bonne suite.



La séquence débute ainsi. Noir a alors 3 réponses possibles : A, B ou C (p. 96)

Les variations sont ensuite nombreuses et méritent plusieurs séances de travail à elles seules. Bon courage !