

Diagramme 83

...quand Blanc fait atari en 1, Noir est obligé de « fermer » sa *gueule de tigre*. Du coup, ce n'est plus une *gueule de tigre* !

Mais cette séquence est néanmoins un *jôséki* classique. Blanc a ensuite deux solutions : soit A, soit B.

Maintenant, on va faire quelques exercices. Voici quatre problèmes : dans chacun d'eux, c'est à Noir de jouer.

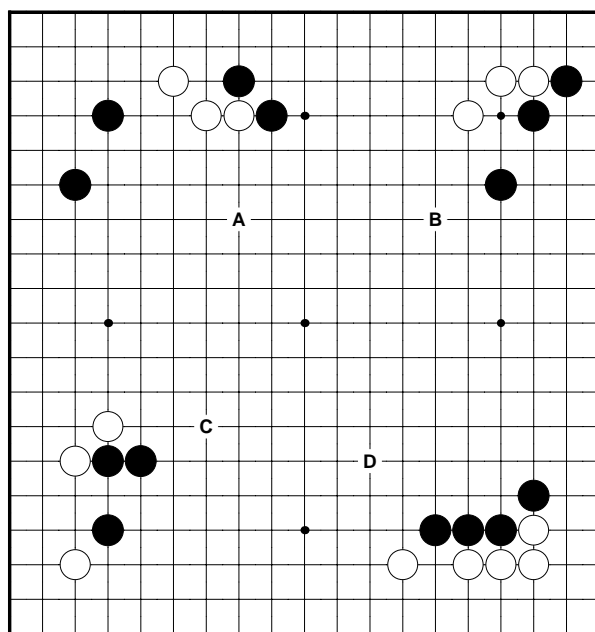


Diagramme 84

Problème A - Les deux pierres noires sont à la merci d'une coupe. Comment les protéger ?

Problème B - Voici un *jôséki* : ici Blanc a une menace de coupe dans le coin. Quel est le bon coup de forme pour Noir ?

Problème C - Blanc vient d'entrer dans le coin. Noir doit le couper, mais comment ?

Problème D - L'influence noire est fragile à cause d'une menace de coupe. Comment supprimer cette menace ?