

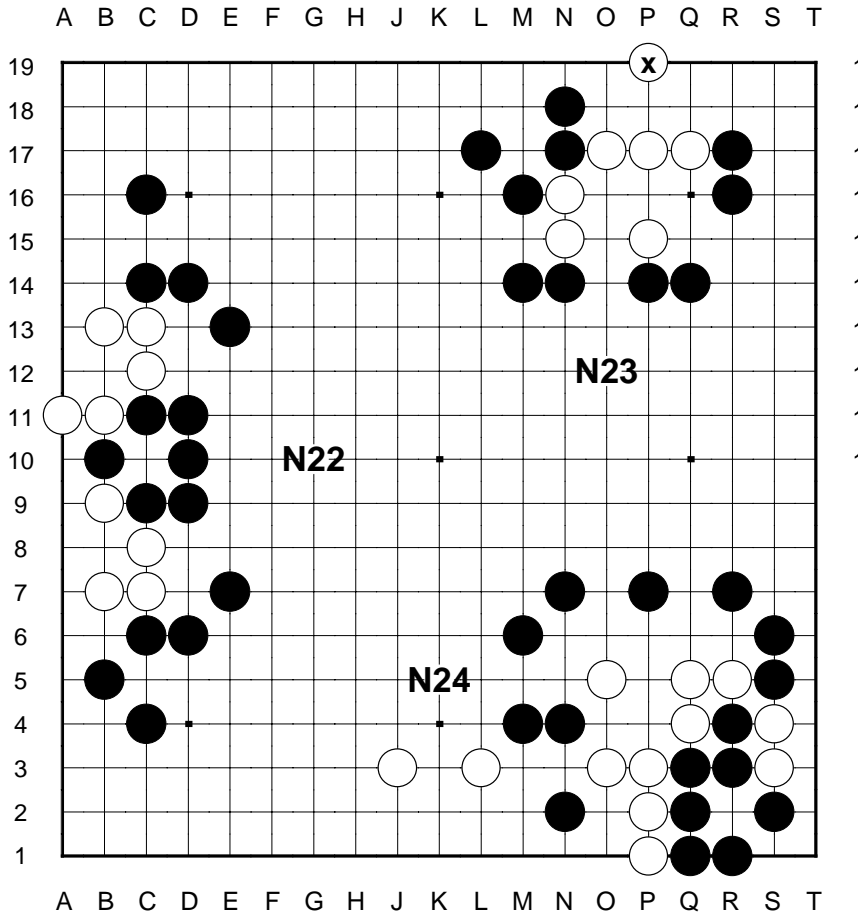
8~10 Kyû

**Problème 19**  
Blanc joue et capture  
Noir

7~9 Kyû

**Problème 20**  
Noir joue

**Problème 21**  
Noir joue



8- 10 Kyû

**Problème 22**  
Blanc joue et vit  
inconditionnellement

7~9 Kyû

**Problème 23**  
Blanc utilise sa pierre  
« x » pour faire un œil  
en senté

**Problème 24**  
Blanc joue et connecte  
avec ses pierres  
extérieures