

Vie et Mort par James Davies

PRÉFACE

Quand j'ai commencé à jouer au Go aux États-Unis, les livres de problèmes de vie et de mort en provenance du Japon n'existaient pas ; j'ai donc commencé à étudier ce sujet par moi-même en tentant d'analyser de façon systématique les formes que je n'arrêtais pas de rencontrer sur le goban. Ce fut un projet fort consommateur de temps - dans certains cas, il se passa des années avant que je n'obtienne la bonne réponse - mais le savoir que je récupérais même après les premiers efforts me soutenait dans mes parties. Ce livre est le point d'orgue de ce projet. L'approche retenue, en mettant en relief des groupes standards, en constitue son originalité. Mon espoir est de vous aider à acquérir les connaissances que j'ai acquises en vous épargnant les erreurs que j'ai commises le long de la route.

En écrivant ce livre, j'ai eu le plaisir de recevoir l'aide des personnes suivantes :

1) Stuart Dowsey, qui, avant de quitter le Japon pour ouvrir un centre de Go à Londres, rassembla une collection de problèmes de tsumé-go dans laquelle j'ai pioché deux ou trois fois;

2) James Kerwin, qui prit le temps de relire avec soin mon manuscrit et qui est responsable d'un certain nombre de corrections et d'améliorations;

3) Ma femme Toshiko, qui découpa et colla dans le manuscrit les 822 diagrammes

James Davies, Tokyo, Japon, septembre 1975

Introduction	9
Diag. 1. Noir est vivant.	10
Diag. 2. Noir est mort.	10
Diag. 3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	10
Diag. 4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer par kô.	10
Diag. 5 Kô à étages (favorable à Blanc).....	11
Diag. 6 Kô à deux étapes (favorable à Noir).....	11
Diag. 7 Kô de dix mille ans.	11
1. Groupe de 3 indéterminé.....	14
Problèmes	15
Réponses	16
1. Blanc est vivant par séki.	16
2. Blanc est mort	16
3. Créer une coupe	16
4. Blanc est vivant.	16
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	16
6. Blanc peut tuer. Noir peut vivre.	17
2. Six meurent, huit sont vivants.....	18
Problèmes	19
Réponses	20
1. Noir est mort	20
2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	20
3. Noir est vivant.	20
4. Blanc est mort.	20
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	21
6. Blanc est vivant.	21
3. Yeux de quatre et cinq espaces.	22
Problèmes	23
Réponses	24
1. Noir peut vivre par séki. Blanc peut tuer.	24
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	24
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	24
4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	25
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer par kô.	25
4. Six en tête de lapin.....	26
Problèmes	27
Réponses	28
1. Blanc peut vivre par séki.	28
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	28
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	28
4. Noir est vivant (Blanc peut faire un séki senté).....	28
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	29
6. Hané	29
5. Encoche d'un espace	30
Problèmes	31
Réponses	32
1. Blanc est vivant.	32
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	32
3. Blanc est mort.	32
4. Blanc est vivant.	32
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	33
6. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	33
6. Manque de libertés.....	34
Problèmes	35
Réponses	36

1. Hané.....	36
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.....	36
3. Descente.....	36
4. Patience.....	37
5. Tésuji supprimant l'œil.....	37
6. Capture.....	37
7. Encoche de deux espaces.....	38
Problèmes.....	39
Réponses.....	40
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.....	40
2. Noir est vivant (Blanc a un séki goté.....	40
3. Blanc est vivant.....	40
4. Noir est vivant. Blanc obtient un séki senté.....	40
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.....	41
6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.....	41
8. Un œil dans l'estomac.....	42
Problèmes.....	43
Réponses.....	44
1. Pyramide indéterminée.....	44
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.....	44
3. Pyramide indéterminée.....	44
4. Blanc est mort.....	44
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.....	44
9. Encoche à trois espaces.....	46
Problèmes.....	47
Réponses.....	48
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.....	48
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.....	48
3. Le tésuji qui rend borgne.....	48
4. Le tésuji de la pince.....	48
5. Un œil dans l'estomac.....	49
6. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.....	49
10. Faux yeux et techniques de placement.....	50
Problèmes.....	51
Réponses.....	52
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.....	52
2. Capture de 3 pierres.....	52
3. Le bon moment.....	52
4. Manque de libertés.....	52
11. Le groupe porte est mort.....	54
Problèmes.....	55
Solutions.....	56
1. Tourner à partir du hané.....	56
2. Attaque par placement.....	56
3. Blanc est vivant.....	56
4. La mort est dans le hané.....	56
12. Formes incomplètes.....	58
Problèmes.....	59
Réponses.....	60
1. Centre de symétrie.....	60
2. Noir enfonce un coin.....	60
3. Noir est mort.....	60
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.....	60
5. Pyramide de 4 pierres.....	60
6. Blanc est mort.....	61
7. Encoche à 2 espaces incomplète.....	61

8. Formation en porte incomplète.....	61
9. Jeu de sacrifice	62
13. Problèmes de révision	63
Réponses	64
1. Séki.....	64
2. Noir est vivant	64
3. Deux yeux	64
4. Séki.....	65
5. Manque de libertés.....	65
6. Six en tête de lapin.....	65
14. Faire un œil	66
Problèmes	67
Réponses	68
1 Connexion diagonale.....	68
2 Tésuji diagonal.....	68
3 Saut d'un espace.....	68
4. Coupe par en dessous	69
5. Sacrifice	69
6 Tout droit.....	69
7. Uttégaéshi.....	70
8 Hané et connexion	70
15. Demi yeux	71
Problèmes	71
Solutions.....	72
1. Connexion diagonale.....	72
2. Uttégaéshi.....	72
3. Coup diagonal	72
16. Quatre courbés dans le coin.....	73
Problèmes	75
Solutions.....	76
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	76
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	76
3. Placement.	76
4. Centre de symétrie.....	76
5. Noir est vivant	76
6. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	76
7. Noir peut faire kô. Blanc peut tuer.....	77
17. Les point un-deux, etc.	78
Problèmes	79
Réponses	80
1. Blanc est mort.....	80
2. Noir est vivant	80
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	80
4. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer	80
5. Hané	81
6. Point 1-2.....	81
18. Placement : Attaque et défense	82
Problèmes	83
Réponses	84
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	84
2. Suppression de l'œil.....	84
3. Le point 1-2	84
4. Étreinte.....	84
5 Quatre courbés dans le coin	85
19. Jet de pierre	86
Problèmes	87

Réponses	88
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	88
2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	88
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	88
4. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	89
5. Pince	89
6. Connexion diagonale	89
20. Le groupe en L	90
Problèmes	91
Réponses	92
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	92
2. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer.	92
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	92
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.	93
5. Point 2-2	93
21. Le premier groupe en L+1	94
Problèmes	95
Réponses	96
1. Point 1-2	96
2. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer	96
3. Séki	96
4. Blanc est vivant	97
5. Noir est vivant	97
22. Le deuxième groupe en L+1	98
Problèmes	99
Réponses	100
1 Point 2-2	100
2 Points 1-2	100
3. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô.	100
4. Manque de libertés	101
5. Manque de libertés encore	101
6. Point 2-2	101
23. Le groupe en L+2	102
Problèmes	103
Solutions	104
1. Kô direct	104
2. Blanc peut faire un kô à 2 étapes. Noir peut faire un kô	
direct	104
3. Jet de pierre	104
4. Tésuji qui rend borgne	105
5. Kô à 2 étapes	105
24. Le groupe en trépied	106
Problèmes	107
Réponses	108
1. Hané	108
2. La même défense	108
3. Étreinte	108
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô	108
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	109
6. Noir est vivant	109
25. Les groupe en J	110
Problèmes	111
Réponses	112
1. Tourner vers l'intérieur	112
2. Étreinte	112
3. Tésuji qui protège l'œil	112

4. Descente.....	112
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	113
6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	113
26. Hané pour faire kô.....	114
Problèmes	115
Réponses	116
1. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer	116
2. Coup diagonal	116
3. Blanc est vivant. Noir peut faire un kô.	116
4. Placement	117
5. Coup diagonal	117
27. Le groupe en L long	118
Problèmes	119
Réponses	120
1. Suicidaire	120
2. Blanc est mort.....	120
3. Blanc peut faire un kô à deux étapes. Noir peut tuer.....	120
4. Coup au ventre.....	121
5. Placement	121
6. Blanc est vivant	121
28. Séki dans le coin	122
Problèmes	123
Réponses	124
1. Séki goté	124
2. Séki goté ou kô	124
3. Séki en goté	124
4. Séki en senté	124
5. Kô de dix mille ans	124
6. Séki senté ou kô indirect	125
7. Séki senté mais.....	125
8. Séki goté ou kô.	125
29. L'équerre du charpentier	126
Problèmes	127
Réponses	128
1. Noir peut faire un kô indirect. Blanc peut tuer.....	128
2. S'étendre vers le hané	128
3. Blanc fait un oeil.....	129
4. Pousser au travers.....	129
5. Descente.....	129
30. L'équerre du charpentier fragilisée	130
Problèmes	131
Réponses	132
1. Choix multiple.....	132
2. Un seul coup	132
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	132
4. Point 2-1.....	132
5. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô à 2 étapes	133
31. D'autres positions dans le coin	134
Problèmes	135
Réponses	136
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	136
2. Blanc est mort.....	136
3. Noir peut vivre, Blanc peut tuer.	136
4. Blanc peut vivre, Noir peut tuer.	137
5. Point 1-2.....	137
6. La pyramide de 4 pierres.....	137

32. Vivre ou connecter	138
Problèmes	139
Réponses	140
1. Hané	140
2. Descente	140
3. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.	140
4. Deux réponses possibles	140
5. Coup diagonal	141
33. Menace de capture.....	142
Problèmes	143
Solutions.....	144
1. Manque de libertés.....	144
2. Priorité à l'attaque	144
3. Descente	144
4. Descente	144
5. Nozoki	145
6. Sacrifice	145
34. Sous les pierres.....	146
Problèmes	147
Solutions.....	148
1. Blanc est mort.	148
2. Noir peut faire un kô, Blanc peut tuer.	148
3. Sacrifice de 4 pierres	149
4. Blanc est vivant	149
35. Ce que change une liberté de différence.....	150
Problèmes	151
Réponses	152
1. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.	152
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	152
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	152
4. Noir est mort.	153
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	153
6. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.	153
36. Construire des formes d'œil	154
Problèmes	155
Réponses	156
1. Coup à l'estomac.....	156
2. Point 1-2.....	156
3. Groupe en porte	156
4. Centre de symétrie.....	157
5. Attachement.....	157

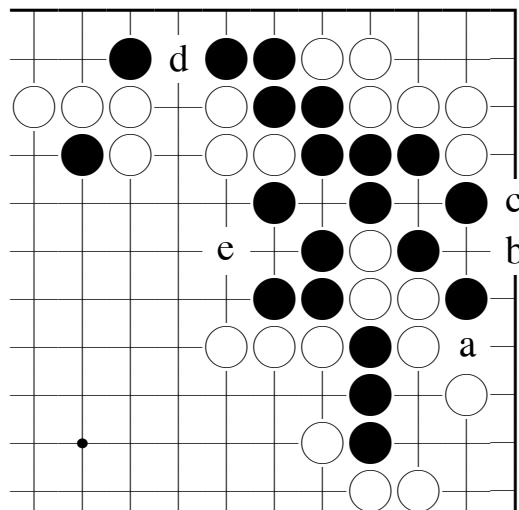
Introduction

Ce livre couvre les bases de la vie et de la mort, c'est à dire des formes d'œil. Tous ceux qui ont vécu l'expérience exaspérante d'avoir leurs groupes massacrés çà et là par un joueur plus fort dans une partie à fort handicap connaissent bien l'importance du sujet. Des problèmes sérieux de vie et de mort surgiront seulement quelques fois au cours d'une partie usuelle, mais quand ils surgiront véritablement, ils méritent d'être lus soigneusement. Les erreurs faites dans leur lecture ont tendance à être plus coûteuses que n'importe quelle sorte d'autre erreur.

Quel est le dénouement d'une situation de vie et de mort? La plupart des problèmes de vie et de mort dans les livres semblent être présentés de la façon suivante: à Noir de jouer et de tuer Blanc ; ou à Blanc de jouer et de vivre ; ou à Noir de jouer et de vivre par kô ; etc... Ce format a l'avantage que même sans regarder la réponse, vous savez généralement si vous avez résolu le problème. Malheureusement, cependant, pendant une partie il n'y a personne assis à côté de vous pour vous dire que tel groupe peut être tué ou que tel autre peut être sauvé par kô etc...

Ce que vous devez faire dans une véritable partie est de déterminer le statut de chaque groupe pour lesquels la question se pose. Si un groupe est vivant tel quel, vous devez le savoir pour ne pas rajouter un coup inutile pour le "sauver". De même vous ne voulez pas gaspiller un coup pour faire d'un groupe mort un groupe plus mort. Vous ne voulez pas non plus essayer de tuer un groupe ennemi vivant, à moins que vous ne soyez en train de perdre et désespéré puisque cela aura uniquement tendance à le renforcer et à enlever les possibilités que vous avez pour le menacer. Par ailleurs si un groupe ennemi n'est pas encore mort mais peut être tué ou bien qu'un de vos groupes n'est pas encore vivant mais peut être sauvé, vous devez le savoir et connaître la séquence qui le tue ou le sauve.

Un groupe peut avoir deux statuts: stable ou instable. Un groupe stable est un groupe qui est vivant ou mort ; ni l'un ni l'autre des deux joueurs ne devraient avoir envie d'y toucher. Voici deux exemples.

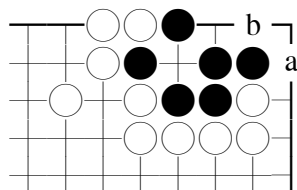


Diag. 1

Diag. 1. Noir est vivant.

Noir a un œil sur le bord droit: si Blanc joue en «a», Noir peut répondre en «b», et si Blanc joue en «b», Noir peut jouer «a» en senté, puis jouer en c. Pour son deuxième œil, Noir peut jouer soit en «d» soit en «e», de sorte que même si Blanc occupe l'un de ces deux points, Noir peut prendre l'autre.

Puisque le statut de Noir est déterminé, Blanc ne devrait pas se presser pour jouer «a», «e», etc..., mais doit les conserver pour pouvoir les utiliser comme menace de kô. Noir pour sa part, ne doit pas jouer «a» trop tôt parce que d'une part il perdrait une partie des possibilités qui restent à ces trois pierres mortes si Blanc répond et d'autre part Blanc pourrait ignorer Noir «a» pour jouer un gros coup ailleurs.



Diag. 2

Diag. 2. Noir est mort.

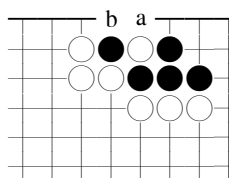
Si Noir joue en «a», Blanc répond en «b» et vice versa. De nouveau, Noir ne doit pas jouer en «a» uniquement pour obliger le Blanc à répondre. Il doit conserver la situation pour pouvoir utiliser ce coup comme menace de kô.

Si le statut d'un groupe n'est pas déterminé, alors il vit ou il meurt suivant celui qui jouera le prochain coup. Par exemple:

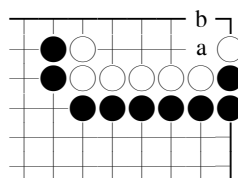
Diag. 3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

Si Noir joue le premier, il jouera en «a», capturera la pierre blanche, et sera vivant, mais si Blanc joue le premier, il capturera avec «b» et Noir sera mort. En d'autres termes, ce groupe vit ou meurt selon celui qui a l'initiative.

Quand le statut d'un groupe est indéterminé, il se peut qu'il y ait un kô comme dans le Diag. 4.



Diag. 3



Diag. 4

Diag. 4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer par kô.

Si c'est à Blanc de jouer, il peut vivre inconditionnellement en jouant en «a» ou en «b». Si c'est le Noir qui joue en premier, par contre, il attaquera en «a», Blanc répondra en «b» et il y aura une bataille de kô. On pourrait également dire que dans cette situation Blanc est vivant par kô, bien qu'en fait il vivra ou non suivant le nombre de menaces de kô qu'il a autre part sur le goban.

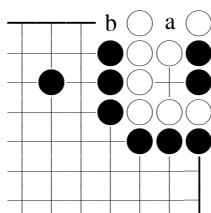
Ce livre est organisé en sections, chaque section décrivant une forme ou une technique de base et contenant plusieurs problèmes. Beaucoup de problèmes sont des problèmes de statut ; on vous présente un groupe et on vous demande de déterminer son statut. Répondre à ces problèmes signifie trouver le statut du groupe et lire jusqu'au bout les séquences qui soutiennent votre réponse.

J'avais très envie de faire de chaque problème un problème de statut, mais pour diverses raisons je ne l'ai pas fait ; dans certains cas, j'ai trouvé que le problème était trop dur pour en demander le statut, dans d'autres cas le contexte rendait le traitement par statut inapproprié. Par conséquent, il y a de nombreux problèmes du style classique à Noir de tuer ou à Blanc de vivre. Chaque groupe de problèmes est suivi

des réponses sur les deux pages suivantes, mais vous tirerez le maximum de ce livre en résolvant les problèmes vous-même.

Les problèmes sont en gros ordonnés par difficulté, depuis les très faciles jusqu'aux assez durs. Ceci reflète le fait que les situations de vie et de mort que l'on rencontre dans les vraies parties sont de difficulté très variée. J'ai essayé de rendre les problèmes aussi réalistes que possible.

Quand un kô est impliqué, la situation peut devenir assez compliquée car il y a différentes sortes de kô. Dans le Diag. 4 le kô était direct - chacun peut le gagner en ignorant une seule menace de kô ennemi - mais il y a aussi des kô indirects, pour lesquels un ou les deux joueurs doivent jouer des coups d'approches supplémentaires. Voici les trois types principaux de kô indirects.

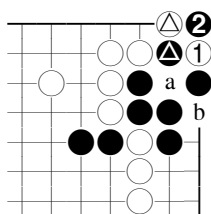


Diag. 5

Diag. 5 Kô à étages (favorable à Blanc)

Pour blanc, il s'agit d'un kô direct, mais pour Noir c'est un kô à deux étapes. Après avoir pris le kô en «a» et ignoré une menace de kô, Noir doit approcher en b. Pour gagner le kô il devra finalement ignorer une seconde menace.

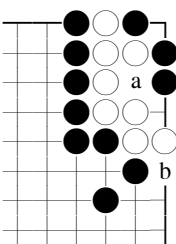
On peut également imaginer des kô à plusieurs étapes : trois, quatre ou plus.



Diag. 6

Diag. 6 Kô à deux étapes (favorable à Noir)

Blanc 1 démarre un kô à deux étapes. Tant que le kô est combattu en 1 et 2, il est direct pour Noir, (tout ce qu'il a à faire est de capturer Blanc delta) et indirect pour Blanc, (il doit jouer en «a» puis en «b» pour gagner le kô). Cependant si Blanc ignore une menace de kô, le kô va se déplacer et sera combattu en Noir delta et «a», et il sera alors direct pour le Blanc et indirect pour Noir.



Diag. 7

Diag. 7 Kô de dix mille ans.

Un kô de dix mille ans est marqué par la présence d'un coup d'approche intérieur, comme «a», qui peut être fait par l'un ou l'autre des côtés. Il se peut qu'il y ait également, comme dans ce cas, des libertés extérieures. Ici le kô est un coup à deux étapes pour Blanc qui devra faire un coup d'approche en «a», et un kô à trois étapes pour Noir qui doit faire des coups d'approche en «a» et b. Ce qui arrive souvent est qu'aucun des joueurs ne joue le coup d'approche en «a» et que chacun attende que l'autre le joue, et que, à la fin, Noir connecte pour faire un séki. Blanc devra cependant s'assurer de conserver un nombre suffisant de menaces de kô au fur et à mesure que la partie s'approche de la fin.

En prenant tout ceci en considération, on peut imaginer des groupes dont le statut serait:

Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô à deux étapes favorable.

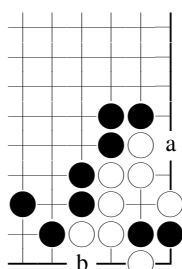
ou

Noir peut faire un kô à deux étapes défavorable. Blanc peut tuer.

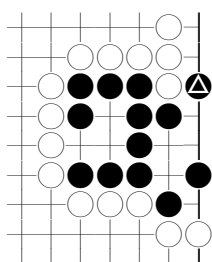
Quelques problèmes dans les chapitres suivants mettront en œuvre des kô indirects.

Enfin, voici trois termes techniques qui sont utilisés dans ce livre. Vous connaissez probablement les deux premiers.

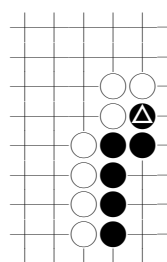
1. **Miaï.** Deux coups sont miaï s'ils représentent deux façons indépendantes de réaliser la même chose, de sorte que si l'ennemi vous prive de l'un d'entre eux, vous pouvez toujours vous retourner sur l'autre de ces points. Par exemple dans le Diag. 10 les points «a» et «b» sont miaï pour le deuxième œil Blanc de sorte qu'il est vivant.
2. **Hané.** La pierre noire delta dans le Diag. 11 est un exemple de hané sur le bord du goban. Un hané comme celui-ci ne fait souvent pas de différence pour les questions de vie ou de mort, mais cela arrive parfois comme dans ce cas. En temps qu'arme d'attaque les hané sont fréquemment mortels.
3. **Jambe.** Le groupe noir dans le Diag. 12 a une jambe : la pierre marquée delta. Si la pierre de soutien au point 3-5 était blanche, comme dans le Diag. 13, la jambe serait une jambe faible, (et le statut du groupe passerait de vivant à indéterminé). J'ai inventé les termes de jambe et de jambe faible mais ils semblent naturels et pratiques.



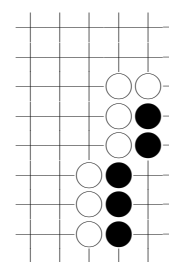
Diag. 10



Diag. 11



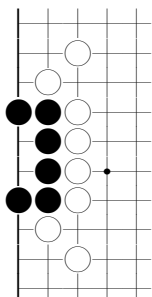
Diag. 12



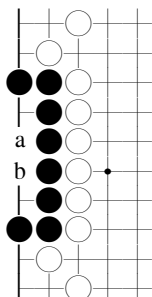
Diag. 13

1. Groupe de 3 indéterminé

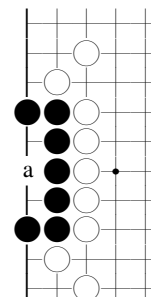
Quand la forme d'œil d'un groupe consiste d'une ligne (droite ou courbée) d'espaces inoccupés, la longueur critique est 3. Si la longueur est supérieure, le groupe sera vivant. Une ligne de 3 est indéterminée.



Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

Diag. 1 Deux espaces: Noir est mort.

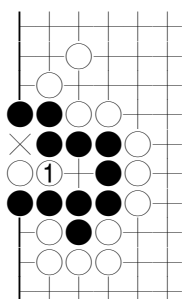
Diag. 2 Quatre espaces: Noir est vivant. Si Blanc attaque en «a», Noir peut faire 2 yeux en jouant en «b», ou vice versa.

Diag. 3 Trois espaces: Cas indéterminé. Si Noir joue en «a», il est vivant mais si Blanc joue en «a», Noir est mort. Ces faits sont prouvés dans tous les livres pour débutants comme Go for Beginners par Iwamoto.

Trois espaces alignés est la première des 5 formes indéterminées de base. Si vous ne connaissez pas quelles sont les 4 autres, vous les trouverez dans les pages suivantes. Juste maintenant nous allons utiliser l'exemple du groupe de 3 pour étudier les techniques de base pour tuer les groupes adverses.

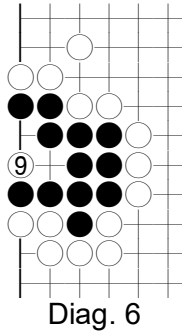
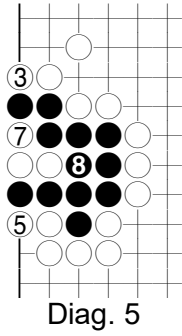
Supposons que l'espace à œil est presque bouché par des pierres d'invasion. "Presque" signifie "avec juste un espace laissé vide". Supposons de plus que les pierres d'invasion constituent une forme indéterminée. Quand les libertés extérieures sont bouchées, cela fera atari et les pierres d'invasion devront être capturées mais la forme qu'elles libéreront sera indéterminée et ce sera le tour de l'adversaire. En rejoignant dedans, il pourra capturer le groupe.

Ce processus qui oblige l'ennemi à capturer une forme indéterminée n'a pas besoin d'être mené à son terme pour tuer le groupe comme le montre l'exemple qui suit.



Diag. 4

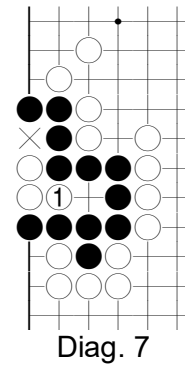
Diag. 4 Quand Blanc joue en 1, Noir est mort et aucun coup supplémentaire n'est nécessaire. Noir ne peut empêcher en théorie le Blanc de jouer en X et de boucher presque son espace vital en formant une forme en 3 indéterminée.



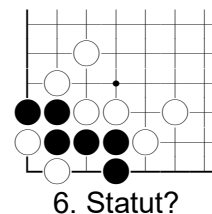
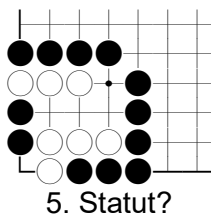
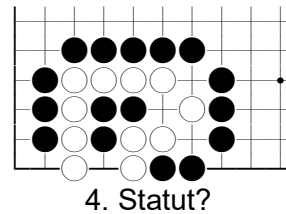
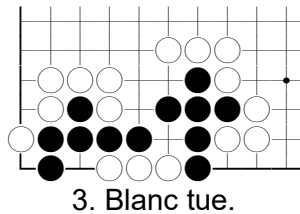
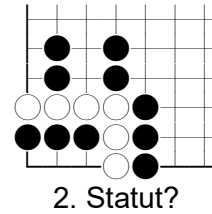
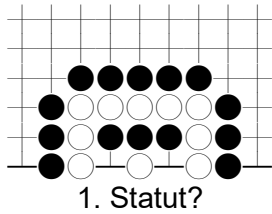
Diag. 5 Voici comment Noir peut être mis en atari. Il capture les pierres d'invasion avec 8, mais...

Diag. 6 Blanc rejoue au milieu de la forme en 3 et le tue.

Diag. 7 Pour que le groupe soit tué, il faut que la forme comble presque l'espace vital ennemi. Ici, par exemple, Blanc 1 ne tue pas même s'il permet quand même un séki. Il reste à Noir 2 libertés intérieures, et si Blanc ajoute une pierre en X pour faire atari, Noir en capturant se donnera une forme en 4 vivante et ce ne sera plus une forme en 3 indéterminée.



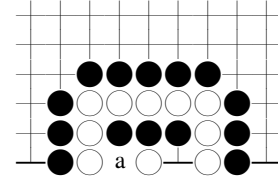
Problèmes



Réponses

1. Blanc est vivant par séki.

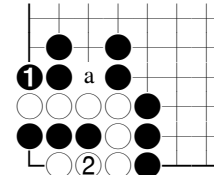
Diag. 1. Blanc ne peut capturer Noir, car s'il joue en «a», il sera mort. Noir ne peut pas capturer le blanc car s'il joue en «a», Blanc capture les 4 pierres et sera vivant avec du territoire.



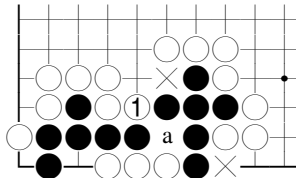
Diag. 1

2. Blanc est mort

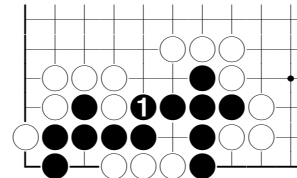
Diag. 2. Il pourrait sembler que c'est la même chose que l'exemple précédent, mais maintenant si Noir joue en «a», Blanc sera en atari. Jouer en 2 pour Blanc n'améliore pas sa situation puisque son espace vital se trouve réduit à une forme en 3



Diag. 2



Diag. 3a



Diag. 3b

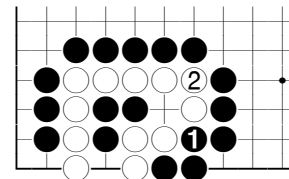
3. Créer une coupe

Diag. 3a. Blanc 1 démarre la rupture de connexion entre les deux moitiés du groupe Noir. Si plus tard Blanc comble les libertés aux points marqués X, le côté droit du groupe Noir sera en atari, et il devra connecter en a. Mais alors il sera mort.

Diag. 3b. Si Noir joue en 1, la situation est séki et il est vivant.

4. Blanc est vivant.

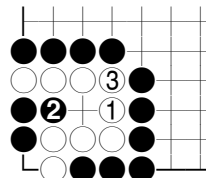
Diag. 4. Si Noir joue en 1, Blanc répondra en 2 et vice versa. Comme chaque moitié du groupe Blanc touche les deux libertés internes, Blanc est vivant.



Diag. 4

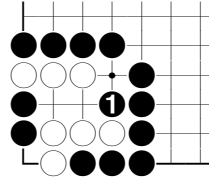
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 5a. Blanc vit avec 1 et 3, à travers un séki bien sûr.



Diag. 5a

Diag. 5b. Noir 1 tue le Blanc. D'autres coups permettent également de le tuer mais 1 accomplit le travail le mieux, ne laissant à Blanc aucune menace de kô.



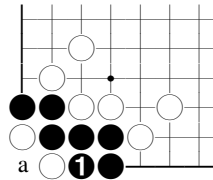
Diag. 5b

6. Blanc peut tuer. Noir peut vivre.

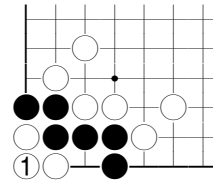
Diag. 6a. Noir 1 garanti 2 yeux après la capture en "a".

Diag. 6b. La connexion en 1 tue le Noir.

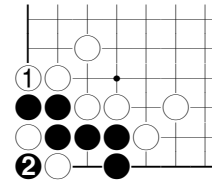
Diag. 6c. C'est une erreur. Il n'y a aucune raison pour Blanc de laisser au Noir la possibilité de faire un kô.



Diag. 6a



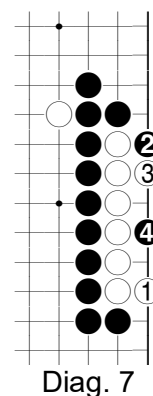
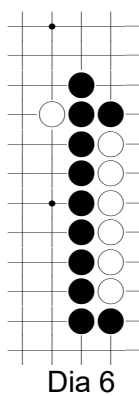
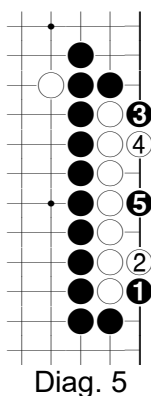
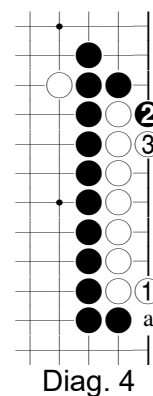
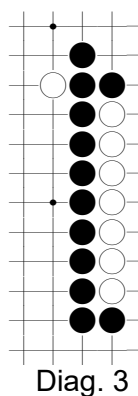
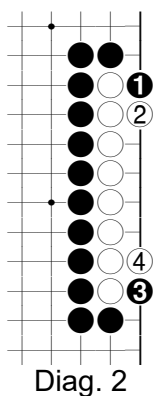
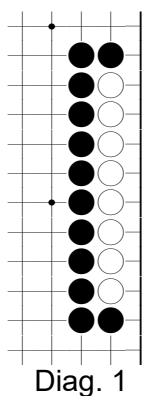
Diag. 6b



Diag. 6c

2. Six meurent, huit sont vivants.

Les groupes dans cette section sont constitués de rangées de pierres sur la seconde ligne. Leur espace vital est donc formé d'une rangée de points sur la première ligne dont la longueur exacte est variable. Lorsque le groupe n'est pas dans le coin, la règle est "six meurent, huit vivent".



Diag. 1. Voici un tel groupe. Comme il est de 8 pierres de long, il est vivant.

Diag. 2. Dans ce type de position, tout ce que Noir peut essayer de faire est de raccourcir l'espace vital de Blanc en le poussant par des hané comme 1 et 3, mais après 2 et 4 Blanc possède la forme vivante de quatre espaces alignés.

Diag. 3. Avec une longueur de sept, l'issue est variable.

Diag. 4. Si Blanc joue le premier, il peut vivre. Il a plusieurs façon de le faire mais 1 sera la meilleure puisqu'il pourra par la suite pousser en a.

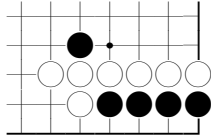
Diag. 5. Si Noir joue le premier, il peut tuer le Blanc.

Diag. 6. Ce groupe est de six pierres de long et est mort.

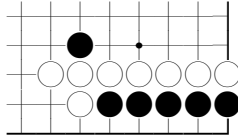
Diag. 7. Blanc ne peut fabriquer assez de place pour vivre.

Quand le groupe est dans le coin, la règle est différente et je vous la laisse découvrir à travers les problèmes suivants.

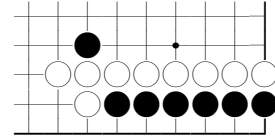
Problèmes



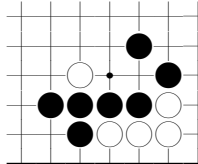
1. Statut



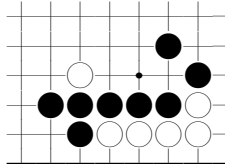
2. Statut



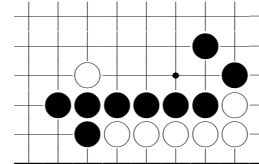
3. Statut



4. Statut



5. Statut

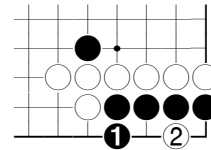


6. Statut

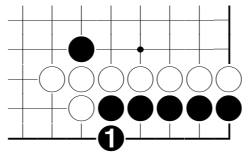
Réponses

1. Noir est mort

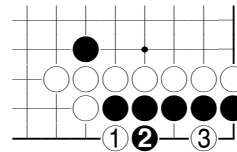
Diag. 1. Blanc joue 2 en réponse à Noir 1.



Diag. 1



Diag. 2a



Diag. 2b

2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

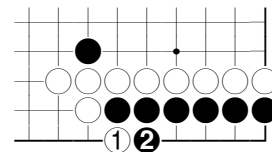
Diag. 2a. Noir 1 permet d'obtenir une forme en quatre vivante.

Diag. 2b. Si Blanc joue le premier, il peut réduire l'espace vital noir avec 1 et le tuer avec 3.

3. Noir est vivant.

Diag. 3. Même si Blanc réduit l'espace vital noir avec l'échange 1-2, il reste assez de place à Noir pour vivre.

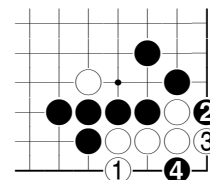
La règle dans le coin est donc: 4 meurent, 6 vivent.



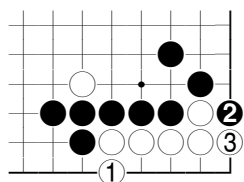
Diag. 3

4. Blanc est mort.

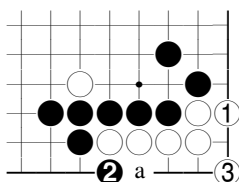
Diag. 4. Blanc joue le premier mais Noir réduit son espace vital avec 2 et le tue avec 4. Si blanc joue 1 en 2, Noir joue 2 en 1.



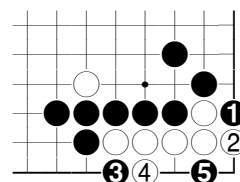
Diag. 4



Diag. 5a



Diag. 5b



Diag. 5c

5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

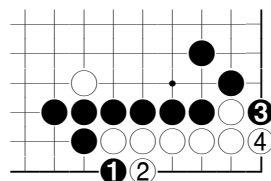
Diag. 5a. Blanc est le meilleur coup pour vivre. L'échange de 2-3 pourrait aussi bien ne pas être joué tout de suite car c'est une menace de kô.

Diag. 5b. Ce Blanc 1 fonctionne aussi, mais ce coup est moins bon. Lorsque Noir joue 2, Blanc doit répondre en 3 et pas en «a», et son terrain est 1 ou 2 points plus petit que dans le Diag. 5a. Si Blanc jouait en «a», il formerait un 4 courbé dans le coin et risquerait un kô - voir page 73.

Diag. 5c. Si Noir joue en premier, Blanc meurt.

6. Blanc est vivant.

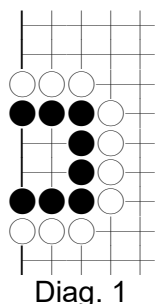
Diag. 6. Noir ne peut empêcher Blanc d'obtenir une forme en 4 dans le coin. Dans les trois derniers problèmes, la forme blanche tournait autour du coin au lieu de s'y arrêter mais la règle reste la même: quatre meurent, six vivent. Il y a quelques autres formes constitués de 5 ou 6 qui tournent dans le coin mais elles obéissent aussi à la même règle.



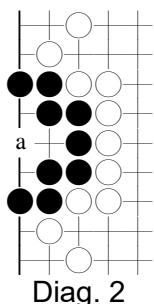
Diag. 6

3. Yeux de quatre et cinq espaces.

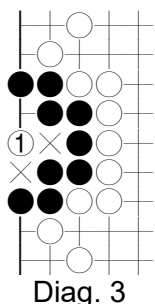
Les formes de quatre espaces ou d'un nombre supérieur sont vivantes lorsque ces formes sont droites mais lorsque les espaces ne sont pas alignés, la forme peut être indécise et même dans un cas morte.



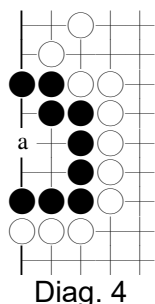
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

Diag. 1. Voici la forme morte, le carré de quatre. Noir ne peut empêcher le Blanc de combler son espace vital pour en faire une forme en trois indéterminée. S'il prend l'un des points intérieurs, Blanc occupe le point diagonalement opposé.

Diag. 2. Cette pyramide de quatre espaces est une forme indéterminée. Si Noir joue en "a", il est vivant avec trois yeux.

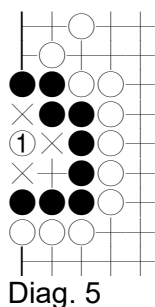
Diag. 3. Par contre si Blanc joue en 1, il pourra combler l'espace vital Noir en le transformant en une forme en trois (en jouant par exemple aux points marqués ×) et Noir est donc mort.

Diag. 4. Cette grosse forme en cinq est également indéterminée. Si Noir joue "a", il vivra.

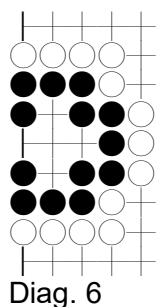
Diag. 5. Mais si Blanc joue le premier, il jouera en 1 et pourrait combler l'espace vital Noir avec une pyramide de quatre pierres en jouant par exemple aux points marqués × ou avec un carré de quatre et Noir est donc mort.

Diag. 6. Cette forme en 5 en étoile est également indéterminée. Si Noir joue en son centre, il est vivant avec quatre yeux.

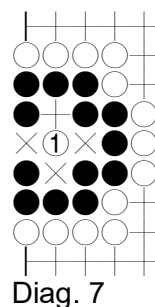
Diag. 7. Mais si Blanc joue le premier, il jouera en 1 et pourrait combler l'espace vital Noir avec une pyramide de quatre pierres (en jouant par exemple aux points marqués ×) et Noir est donc mort.



Diag. 5



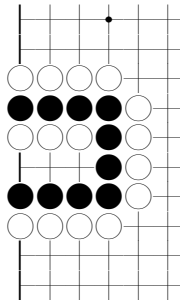
Diag. 6



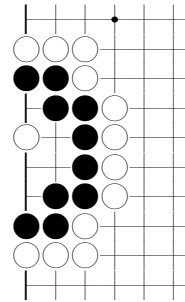
Diag. 7

Il y a deux autres formes en cinq dont les espaces ne sont pas alignés, mais elles sont toutes deux vivantes. Cherchez les et vérifiez-le.

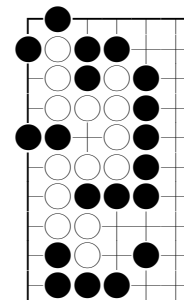
Problèmes



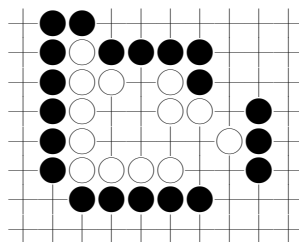
1. Statut



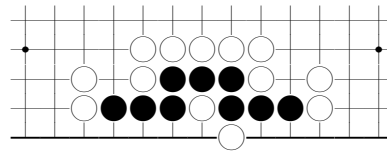
2. Statut



3. Statut



4. Statut



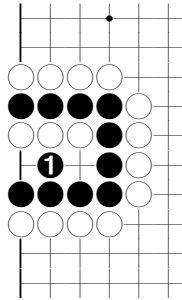
5. Statut

Réponses

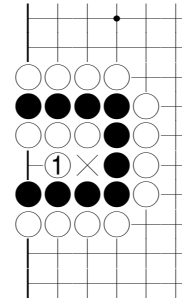
1. Noir peut vivre par séki. Blanc peut tuer.

Diag. 1a. Noir 1 prend le point clé et crée un séki.

Diag. 1b. Blanc 1 est le coup qui tue. Ensuite, Blanc pourrait combler l'avant-dernière liberté du Noir en constituant une grosse forme en cinq (en jouant par exemple au point marqué ×, bien qu'il n'ait en fait aucun besoin de le faire)



Diag. 1a



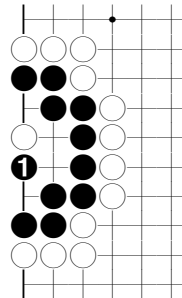
Diag. 1b

1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

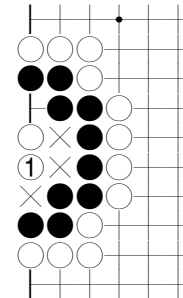
2.

Diag. 2a. Noir vit avec six points de territoire.

Diag. 2b. Blanc 1 est fatal, car ensuite Blanc pourra combler les libertés du Noir en formant une grosse forme en cinq.



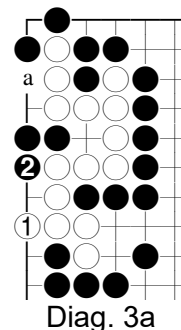
Diag. 2a



Diag. 2b

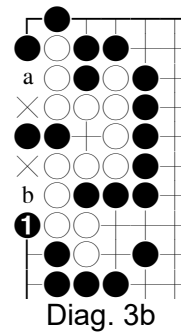
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 3a. Blanc 1 menace de jouer en 2, mais si Noir joue en 2, il obtient seulement un séki en goté. Pour Noir jouer en "a" ne lui sert à rien.

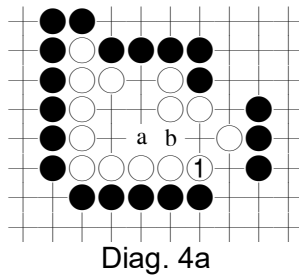


Diag. 3a

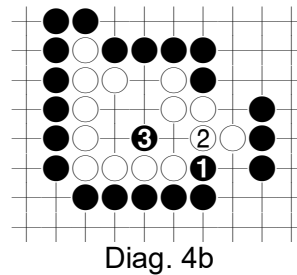
Diag. 3b. Quand Noir occupe le point clé en 1, Blanc meurt. Même si Blanc joue en "a" et en "b", Noir pourra toujours lui combler son œil selon la forme d'une pyramide de 4 pierres.



4. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 4a

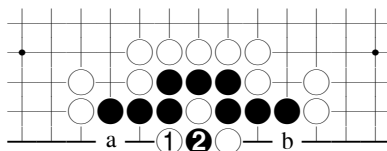


Diag. 4b

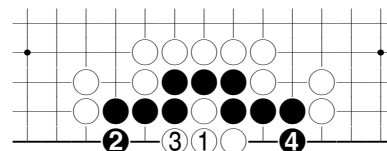
Diag. 4a. Blanc rend miaï les points "a" et "b". Dans cette situation, Noir ne peut donc plus empêcher la formation de 2 yeux.

Diag. 4b. Noir commence par échanger 1 pour 2, donnant ainsi à Blanc une forme en 5, puis il joue au point vital de cette forme avec 3. Si Noir commence en 3, Blanc joue en 1 et vivra

5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer par kô.



Diag. 5a



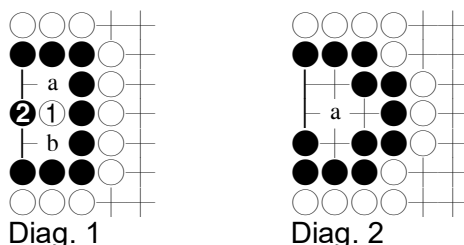
Diag. 5b

Diag. 5a. Il est évident que Noir peut vivre ; voyons comment Blanc peut obtenir un kô. Il doit commencer avec Blanc 1. Quand Noir capture avec 2, le kô est lancé. Si Noir joue en "a", Blanc jouera en "b" et vice versa pour l'empêcher d'obtenir un séki. Si Blanc connecte le kô, la forme du Noir sera comblée par une forme en 4 pyramidale.

Diag. 5b. Une erreur blanche. Noir peut vivre par séki.

4. Six en tête de lapin

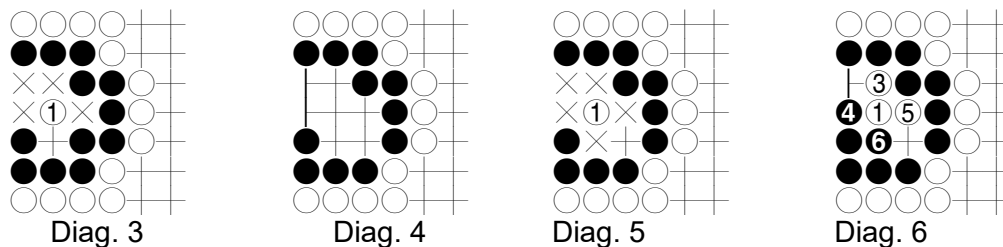
Excepté s'il y a des points de coupe ou des étouffements, presque toutes les formes de six espaces sont vivantes.



Diag. 1. Dans la forme rectangulaire en 6 par exemple, si Blanc attaque en 1, Noir défend en 2, ce qui rend "a" et "b" interchangeable.

Diag. 2. La seule exception à cette règle est cette forme, qui est indéterminée. Je l'appelle une forme en tête de lapin, et bien que ce nom puisse vous déplaire, il vous aidera probablement à vous rappeler cette forme et à la distinguer des autres forme en 6 qui sont vivantes.

Peu importe, le point clé est le point "a" du Dia 2 et si Noir y joue, il est vivant.



Diag. 3. Mais si Blanc joue 1, il pourra combler la forme en tête de lapin avec une forme en 5 morte et Noir est donc mort.

Il y a 12 formes en six essentiellement différentes en plus de celle en tête de lapin et vous pourrez essayer de les trouver et de vérifier qu'elles sont vivantes

Sauf s'il y a des points de coupe, les formes de 7 ou plus d'espaces sont toujours vivantes.¹

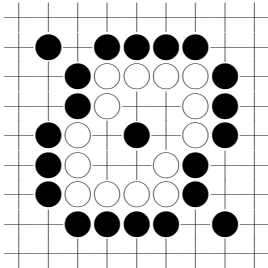
Diag. 4. Si une forme en 7 pouvait être tuée, cela serait celle là.

Diag. 5. En attaquant à 1, Blanc semble pouvoir combler la forme blanche avec un 6 en tête de lapin.

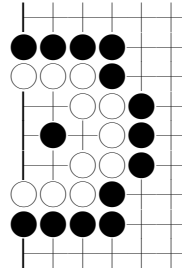
Diag. 6. Mais quand Blanc commence à combler avec 3, Noir répond avec 4 et 6 et obtient un séki. Blanc 3 et Noir 4 sont miaï comme le sont Blanc 5 et Noir 6.

¹Attention aux formes dans le coin qui peuvent échapper à cette règle (NdT)

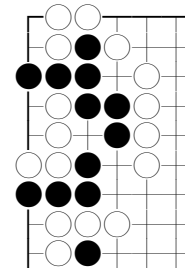
Problèmes



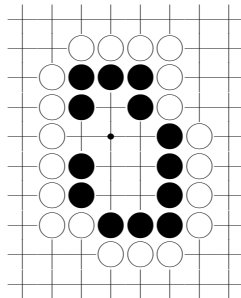
1. Statut



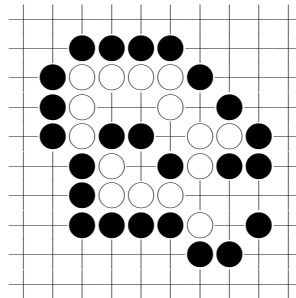
2. Statut



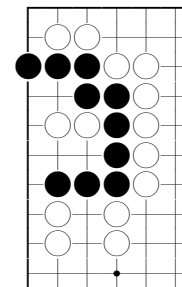
3. Statut



4. Statut



5. Statut

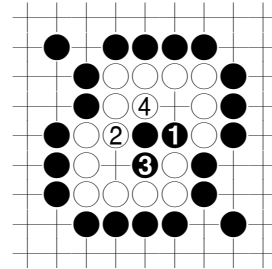


6. Blanc tue

Réponses

1. Blanc peut vivre par séki.

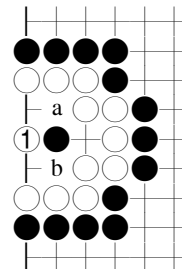
Si Noir coupe en 1, Blanc doit connecter en 2, mais alors Noir doit jouer en 3 pour empêcher l'œil, et Blanc crée le séki avec 4.



Diag. 1

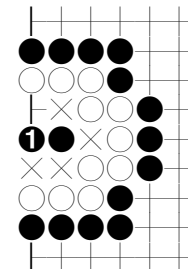
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2a. Blanc 1 laisse «a» et «b» miaï.



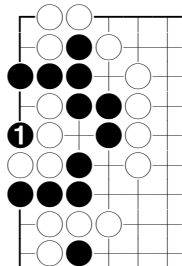
Diag. 2a

Diag. 2b. Si Noir joue 1, il pourra combler les libertés du Blanc et former une forme en six en tête de lapin et Blanc ne peut rien faire.



Diag. 2b

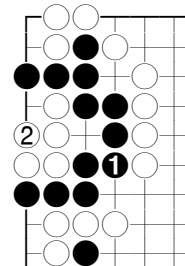
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.



Diag. 3a

Diag. 3a. Noir 1 occupe le point vital de ce problème. Quand Noir commence à perdre ses libertés extérieures, il peut survivre en capturant les 4 pierres. Si c'est Blanc qui a l'initiative, il jouera en 1 et Noir est mort.

Diag. 3b. Ce coup Noir 1 est une erreur. Blanc occupe le point vital et maintenant, la forme Noir sera comblé avec un 6 en tête de lapin.

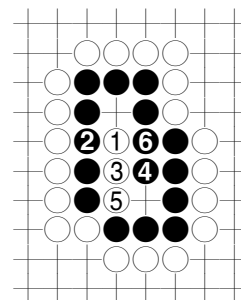


Diag. 3b

4. Noir est vivant (Blanc peut faire un séki senté)

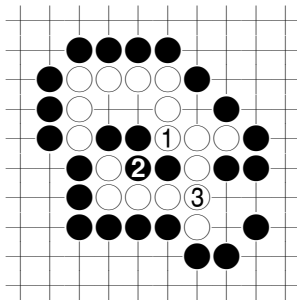
Diag. 4. Blanc 1 est le seul point où Noir peut commencer son attaque, mais si Noir défend correctement, le résultat sera séki.

Blanc 3 en 4 produit également un séki.



Diag. 4

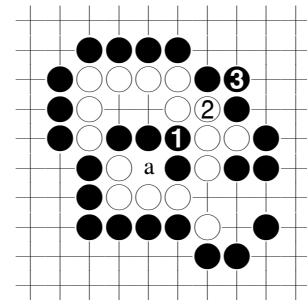
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 5a

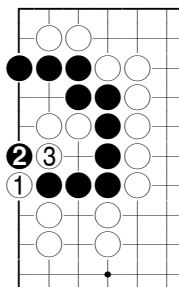
Diag. 5a. Blanc 1 est le point vital. Après 3, Blanc est vivant.

Diag. 5b. Noir 1 est fatal. Blanc peut échanger 2 pour 3 mais il ne peut occuper "a", le point important, à cause de son manque de liberté.

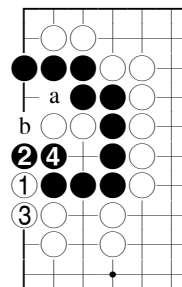


Diag. 5b

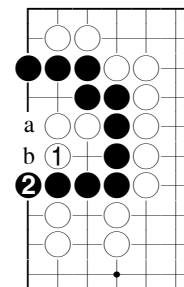
6. Hané



Diag. 6a



Diag. 6b



Diag. 6c

Diag. 6a. Blanc 1 et 3 sont corrects. même si Noir capture 1, Blanc pourra combler la forme Noire avec un 6 en tête de lapin.

Diag. 6b. Blanc ne doit pas connecter avec 3, car Noir connecte aussi et sera vivant car "a" et "b" sont miaï.

Diag. 6c. Si Blanc laisse Noir jouer avec 2, l'espace Noir est trop grand pour être tué. Blanc peut continuer avec "a" et former une tête de lapin mais Noir aura encore 2 libertés internes et sera sauf. Blanc 3 en »b« est une idée intéressante, mais Noir peut y répondre en "a".

5. Encoche d'un espace

Les groupes dans cette section peuvent tous être décrits comme une rangée de pierres sur la deuxième ligne munie d'une encoche.

En règle générale, une rangée de 4 est morte, une de 7 est vivante, une de 5 ou 6 est indéterminée.

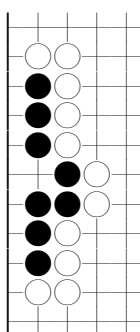
Diag. 1. Ce groupe noir mesure 7 lignes de bout en bout et est vivant. La position de l'encoche, juste au milieu ou sur un côté ne fait guère de différence.

Diag. 2. Si Blanc attaque, le coup en 1 est le seul point. Noir cependant ne vit que par séki.

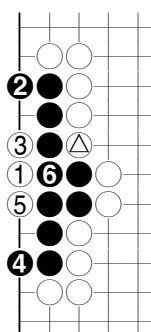
Blanc peut jouer cette séquence en senté (la pierre △ oblige Noir 6), mais avant, il doit s'assurer que Noir 2 et 4 n'auront pas d'effets trop mauvais sur la situation extérieure.

Diag. 3. Dans ce cas, le groupe noir est long de 6 lignes seulement et celui-ci doit ajouter un coup pour vivre. Noir en 1 est le meilleur.

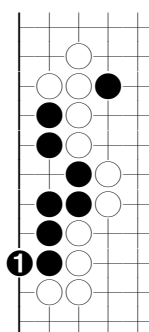
Diag. 4. Si c'est à Blanc de jouer, Noir meurt.



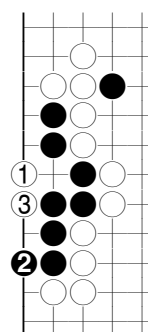
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



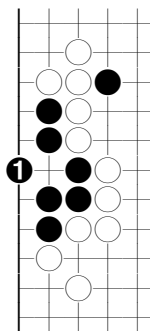
Diag. 4

Diag. 5. Le cas du groupe long de 5 lignes est identique : si c'est à Noir, il peut vivre avec 1.

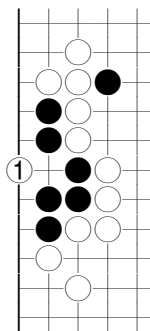
Diag. 6. Mais si c'est à Blanc, il meurt.

Diag. 7. Enfin si le groupe Noir n'est long que de 4 lignes, il est bien sûr mort dès le début.

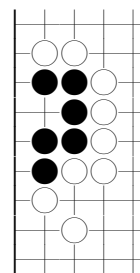
Quand ces formes apparaissent dans le coin, le statut est différent comme on pourra le voir à travers les problèmes.



Diag. 5

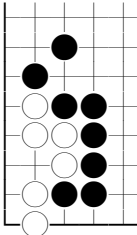


Diag. 6

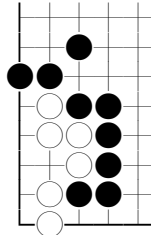


Diag. 7

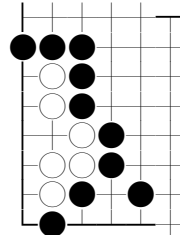
Problèmes



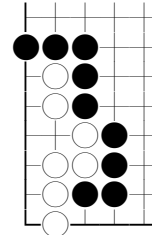
1. Statut



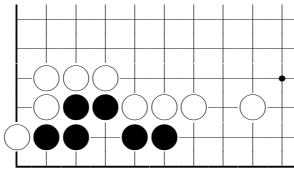
2. Statut



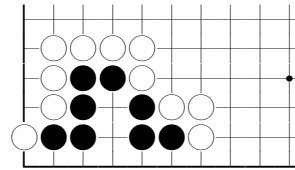
3. Statut



4. Statut



5. Statut

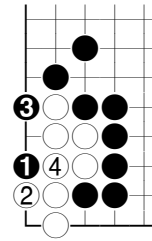


6. Statut

Réponses

1. Blanc est vivant.

Diag. 1. Pour vivre dans le coin, il suffit que le groupe soit de 5 pierres de long : Si Noir joue en 1, Blanc vit avec 2.



Diag. 1

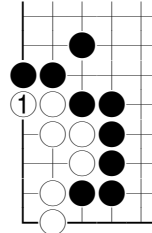
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2a. Si c'est à Blanc de jouer, le coup 1 lui donne 5 points de territoire.

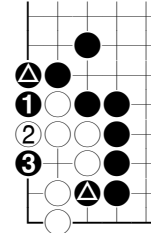
Diag. 2b. Mais si c'est le tour de Noir, le coup 1, grâce au soutien de la pierre delta devient un coup mortel.

Si l'une des pierres delta manquait, Blanc peut vivre en jouant 2 en 3

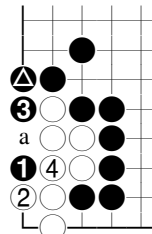
Diag. 2c. On peut également tuer en jouant en 1. Grâce à la pierre delta, Noir peut connecter en "a" quand Blanc fait atari avec 4



Diag. 2a



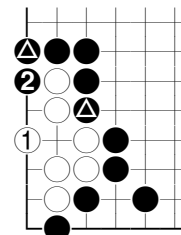
Diag. 2b



Diag. 2c

3. Blanc est mort.

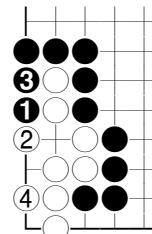
Diag. 3. Une fois encore, les pierres delta apportent la mort.



Diag. 3

4. Blanc est vivant.

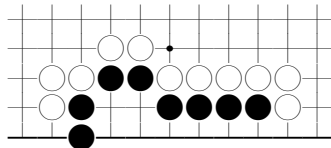
Diag. 4. Noir dispose du tésuji en 1, mais cela ne suffit pas pour tuer. Après 4, si Noir capture les 2 pierres blanches, il est en atari et Blanc le recapture.



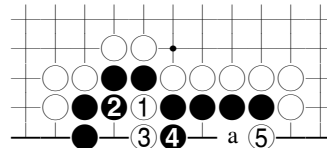
Diag. 4

6. Manque de libertés

Les libertés sont parfois plus importantes que les formes dans les questions de vie et de mort. Il arrive fréquemment qu'un groupe vive ou meurt uniquement parce que l'un des deux joueurs ne peut effectuer une connexion, ou occuper quelque point vital, dû à un manque de liberté.



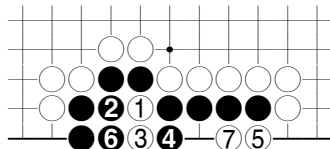
Diag. 1



Diag. 2

Diag. 1. Noir semble avoir plein d'espace pour faire deux yeux dans cette position. Il serait vivant s'il avait une liberté supplémentaire quelque part, mais il n'en a pas et Blanc peut donc le tuer.

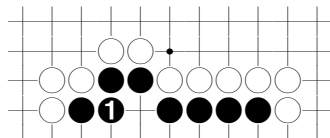
Diag. 2. Blanc commence par 1 et 3 qui menacent de capturer les 5 pierres de droite. Noir doit donc répondre en 4. Il y a maintenant assez de place à la droite de Noir 4 pour un deuxième œil mais malheureusement, Noir souffre d'un manque de libertés et quand Blanc joue le hané en 5, Noir ne peut pas jouer en "a".



Diag. 3

Diag. 3.

Noir peut récupérer sa liberté en capturant avec 6 mais alors 7 enlève le deuxième œil.



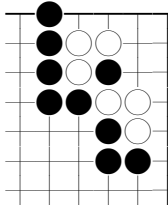
Diag. 4

Diag. 4.

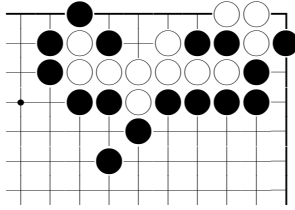
Eh bien, Noir n'a que lui-même à blâmer pour sa mort des diagrammes 1 et 3. S'il avait fait la connexion solide en 1, il aurait été vivant. Sa position est une forme longue de 7 pierres avec une encoche, une forme standard vivante.

Le manque de libertés peut se produire dans de nombreuses formes ; c'est pourquoi, il n'y a pas deux problèmes semblables dans ceux qui suivent.

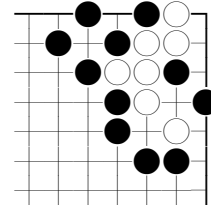
Problèmes



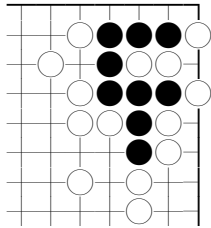
1. Noir tue



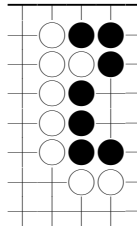
2. Statut



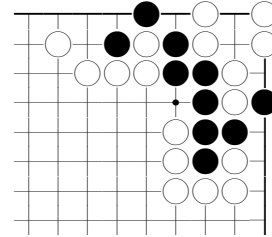
3. Blanc doit vivre



4. Noir joue et vie



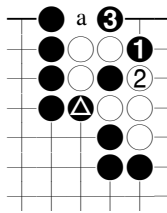
5. Blanc tue



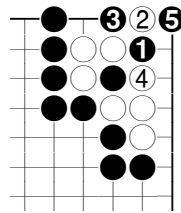
6. Noir doit vivre

Réponses

1. Hané.



Diag. 1a

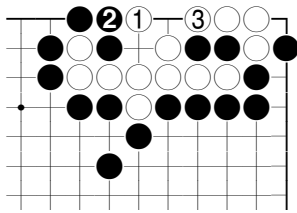


Diag. 1b

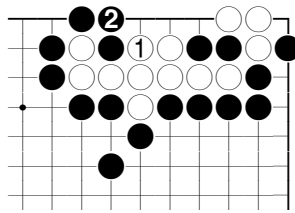
Diag. 1a. Noir commence avec le hané en 1, tésuji de suppression d'œil en corrélation avec la pierre delta. Si Blanc capture avec 2, Noir joue le hané en 3 et Blanc ne peut pas jouer en "a"

Diag. 1b. Blanc peut jouer en 2, mais il ne peut pas capturer 3 à cause de la prise en retour et le résultat est identique au diagramme précédent

2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 2a

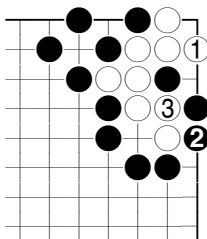


Diag. 2b

Diag. 2a. Blanc vit en jouant 1 et 3. Si Noir joue le premier, il peut tuer Blanc en jouant lui-même en 1.

Diag. 2b. Si Blanc joue 1 ici, il se met lui-même en manque de libertés et meurt.

3. Descente

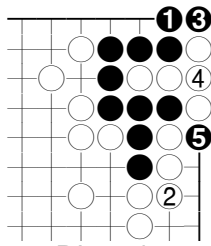


Diag. 3

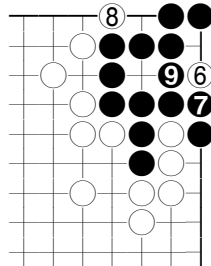
Blanc doit descendre en 1 pour faire un œil dans le coin et préparer le manque de libertés qui empêche Noir de s'échapper avec 2.

Si Blanc jouait 1 en 3, Noir répond en 1 et obtient une mort par kô.

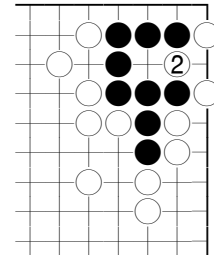
4. Patience



Diag. 4a



Diag. 4b



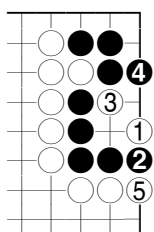
Diag. 4c

Diag. 4a. Noir doit patiemment descendre en 1. Si Blanc répare sa faiblesse avec 2, Noir parvient à capturer 5 pierres blanches suite à son manque de libertés.

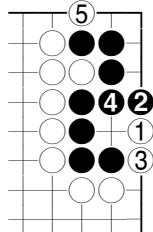
Diag. 4b. Blanc 6 est certes un point vital, mais Noir répond en 7 et peut faire deux yeux avec 9.

Ce serait une grossière erreur de capturer avec son premier coup en 4 du Diag. 1. Blanc recapture en 2 comme dans le Diag. 4c ce qui le dégagerait de son manque de libertés, et Noir serait mort.

5. Tésuji supprimant l'œil



Diag. 5a

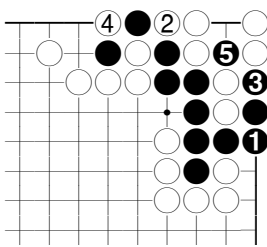


Diag. 5b

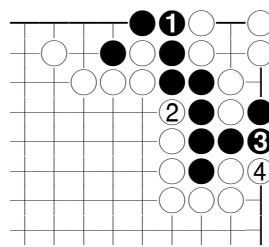
Diag. 5a. Blanc 1, tésuji de suppression d'œil, tire profit du manque de libertés du Noir.

Diag. 5b. Si Noir répond en 2, Blanc 3 menace une prise par uttégæshi et 5 assène le dernier coup.

6. Capture



Diag. 6a



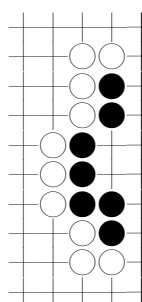
Diag. 6b

Diag. 6a. Pour vivre, Noir doit capturer des pierres ennemis. La seule façon est de jouer 1, 3 et 5 qui profite du manque de libertés dont Blanc souffre.

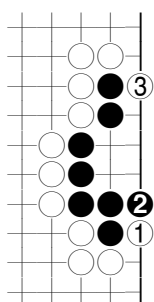
Diag. 6b. Si Noir essaye de tout capturer avec 1, c'est lui qui va souffrir de manque de libertés. Après Blanc 4, Noir ne peut pas faire atari suite à son manque de libertés.

7. Encoche de deux espaces.

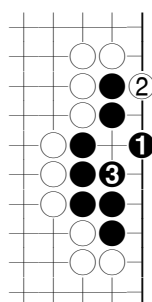
Nous étudions encore les rangées de pierre sur la deuxième ligne, mais cette fois l'encoche est de deux espaces.



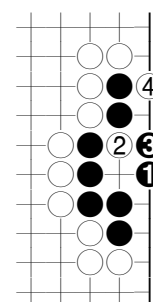
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



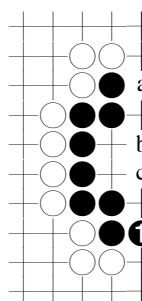
Diag. 4

Diag. 1. Voici une formation intéressante à retenir à titre de référence. Telle quelle, elle vit ou meurt selon celui qui joue le premier. S'il y avait une pierre de plus de long, le groupe serait toujours vivant ; s'il y avait une pierre de moins de long, il serait toujours mort.

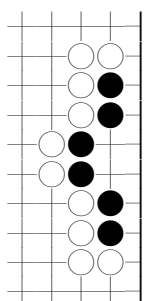
Diag. 2. Si c'est à Blanc de jouer, il peut tuer Noir en réduisant son espace vital avec 1 et 3.

Diag. 3. Si c'est au tour de Noir, il peut vivre en jouant en 1. Noir 1, qui protège le point de coupe est le seul coup qui marche.

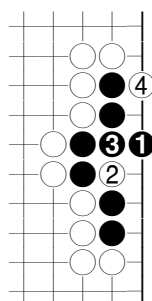
Diag. 4. Si Noir joue en 1, par exemple, et manque le coup correct de défense, Blanc peut le tuer en jouant 2 et 4.



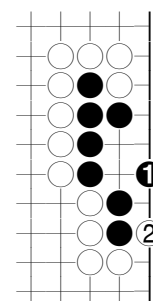
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

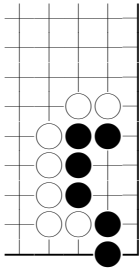
Diag. 5. Quand Noir n'a pas de point de coupe, il peut même s'offrir le luxe de vivre en descendant en 1. Cette façon peut être préférable puisqu'elle a un effet sur l'extérieur. Ensuite, si Blanc joue en «a», Noir répond en "b" ; ou bien si Blanc joue en "b", Noir joue en "c".

Diag. 6. Ici, Noir a deux points de coupes et comme vous pouvez le déduire d'après le Diag. 4, il est mort.

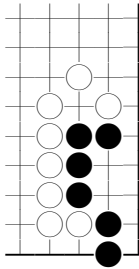
Diag. 7. Noir essaye de vivre avec 1, mais Blanc 2 le tue

Diag. 8. Ce groupe est trop court pour pouvoir vivre sur le bord. Par exemple, si Noir joue en 1, Blanc tue en 2. La façon dont un tel groupe se comporte dans le coin est cependant très intéressante ; nous vous laissons y travailler dans les problèmes 1 et 2 ci-dessous.

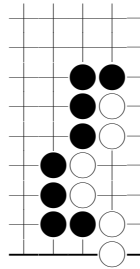
Problèmes



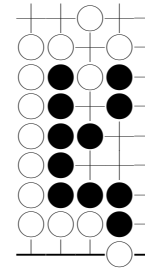
1. Statut?



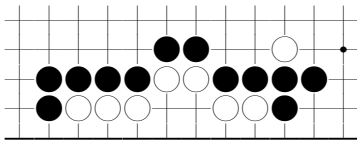
2. Statut?



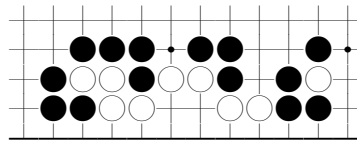
3. Statut?



4. Statut?

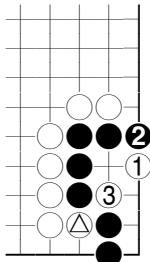


5. Statut?



6. Statut?

Réponses

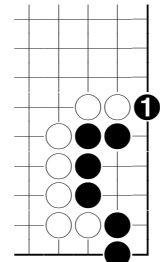


Diag. 1a

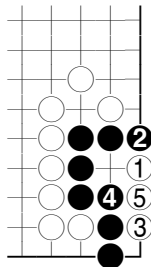
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

Diag. 1a. Blanc joue le premier. Blanc se combine avec Blanc pour capturer le Noir par manque de libertés.

Diag. 1b. Noir joue le premier. Il empêche la séquence du diagramme 1a.



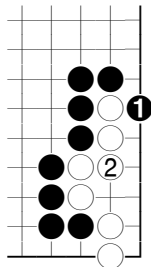
Diag. 1b



Diag. 2

2. Noir est vivant (Blanc a un séki goté)

Diag. 2. La séquence du Diag. 1a ne fonctionne plus. Le mieux que Blanc puisse faire est de faire un séki en goté comme le montre ce diagramme

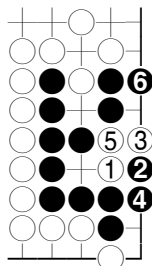


Diag. 3

3. Blanc est vivant

Diag. 3. L'échange de 1 pour 2 recrée la forme vivante correspondant au groupe avec une encoche de un espace.

Tout autre attaque ne fait que donner plus de points à Blanc.

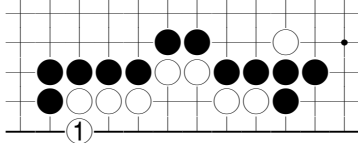


Diag. 4

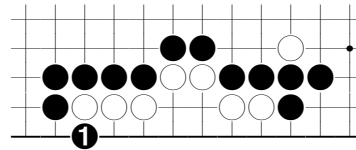
4. Noir est vivant. Blanc obtient un séki senté

Blanc 1 est la seule attaque valable mais Noir 2 la contre bien.

5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Dia 5a

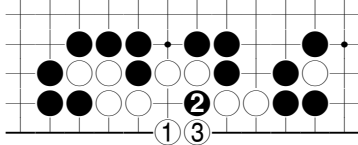


Dia 5b

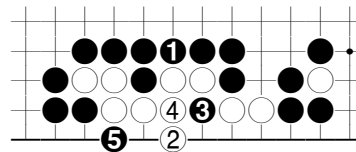
Diag. 5a. Cette forme est d'une pierre plus longue qu'une forme morte, et comme vous l'avez sans doute deviné, elle vit ou meurt selon le senté. Si Blanc a le senté, 1 est le meilleur moyen pour lui de vivre.

Diag. 5b. Si Noir a l'initiative, le coup 1 réduit Blanc à une forme morte.

6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Dia 6a



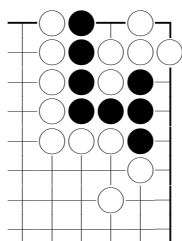
Dia 6b

Diag. 6a. Blanc a juste assez de libertés extérieures pour vivre avec 1

Diag. 6b. Noir, s'il a le senté peut tuer Blanc et en même temps consolider son mur extérieur avec 1. Blanc 2 ne marche plus.

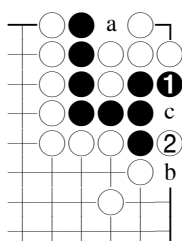
8. Un œil dans l'estomac

Quand l'attaquant a construit un groupe avec un œil à l'intérieur du groupe qu'il attaque, pour ainsi dire dans son estomac, cela peut vouloir dire qu'il l'a tué. Il y a deux types distincts de cette situation.



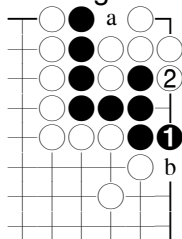
Diag. 1

Diag. 1. Voici un exemple du premier type. Si Noir pouvait capturer les cinq envahisseurs blancs, il aurait une forme vivante mais-



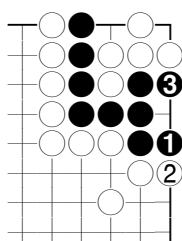
Diag. 2

Diag. 2. Si Noir joue en 1, Blanc répond en 2 et Noir ne peut pas continuer en a. Les cinq pierres blanches sont protégées par leur œil et par le manque de liberté de Noir. Noir n'est pas protégé ; Blanc peut jouer « b » puis « c » et le mettre en atari.



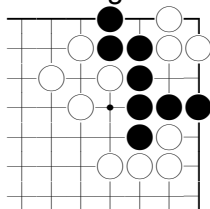
Diag. 3

Diag. 3. Si Noir joue 1 ici, Blanc répond en 2 et la situation reste inchangée. Noir n'a pas assez de libertés extérieures pour mettre Blanc en atari.



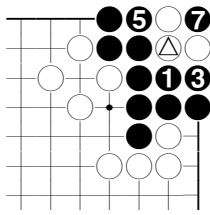
Diag. 4

Diag. 4. Blanc ne doit pas répondre à Noir 1 de cette façon, ou Noir fera un œil avec 3 et obtiendra un séki.



Diag. 5

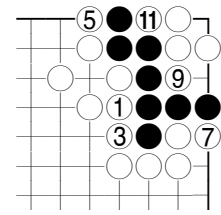
Diag. 5. Voici un exemple du deuxième type de situation. Noir a maintenant assez de libertés pour capturer les pierres d'invasion, mais cela ne lui sert à rien car il s'agit d'une forme en trois indéterminée. Il ne peut pas non plus faire un œil pour faire jeu égal avec Blanc et est donc mort.



Diag. 6

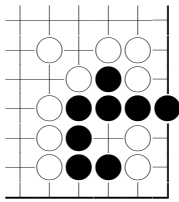
Diag. 6. Les coups noirs 1 à 7 sont vains.

Diag. 7. Comme Noir n'a aucune possibilités, tout ce qu'il peut faire est de laisser Blanc jouer les coups 1 à 11 et mourir. Blanc n'a bien sûr pas besoin de jouer tous les coups de ce diagramme ; ils sont juste là pour prouver que Noir peut être mis en atari.

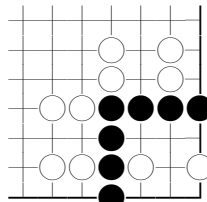


Diag. 7

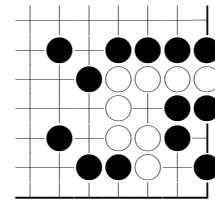
Problèmes



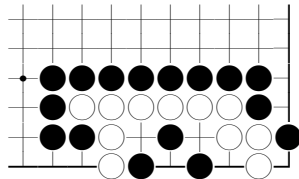
1. Blanc tue



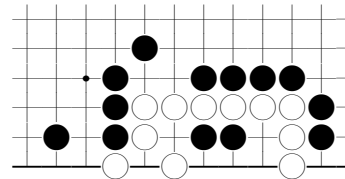
2. Statut?



3. Blanc tue



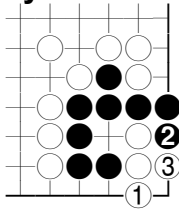
4. Statut?



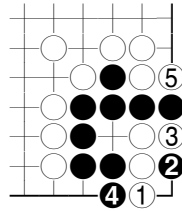
5. Statut?

Réponses

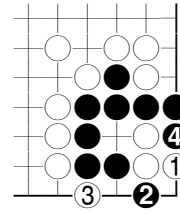
1. Pyramide indéterminée



Diag. 1a



Diag. 1b

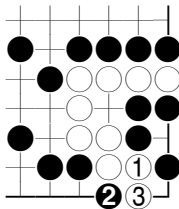


Diag. 1c

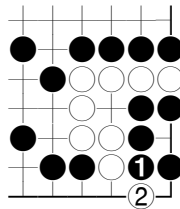
Diag. 1a. Blanc 1 est le coup mortel. Si Noir répond en 2, Blanc obtient avec 3 la forme de la pyramide indéterminée.

Diag. 1b. Si Noir joue en 2 pour empêcher Blanc de former la pyramide, Blanc fait son œil avec 3 et Noir meurt par manque de libertés. S'il avait une liberté extérieure de plus, il pourrait vivre de cette façon, mais malheureusement...

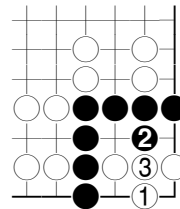
Diag. 1c. Ce Blanc 1 est une erreur. Noir 2 rend les coups 3 et 4 miaï, et Noir est vivant.



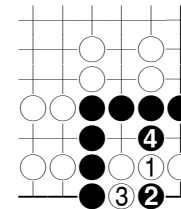
Diag. 2a



Diag. 2b



Diag. 3a



Diag. 3b

2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2a. En rendant l'œil noir faux, Blanc peut obtenir une vie par séki. Si Blanc avait une liberté extérieure de moins, Noir pourrait jouer 2 en 3 et forcer un kô.

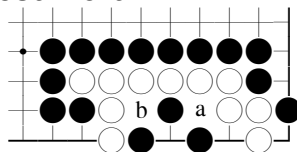
Diag. 2b. Noir a plusieurs façons de tuer Blanc mais la plus efficace est de jouer le coup 1, car il peut alors ignorer le coup 2. Blanc n'a pas assez de libertés extérieures pour capturer Noir.

3. Pyramide indéterminée

Diag. 3a. Blanc 1 est le point clé. Noir 2 n'est alors qu'une menace de kô car 3 permet de constituer la forme de la pyramide. Si Noir avait joué 2 en 3, Blanc l'aurait capturé et obtenu ainsi la forme de l'étoile dans son estomac.

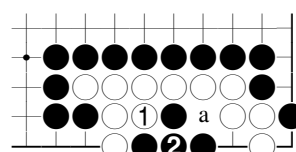
Diag. 3b. Blanc 1 est une erreur. Noir peut empêcher la forme pyramidal et a assez de libertés extérieures pour capturer Blanc s'il joue 3. Si Blanc joue 3 à l'extérieur, Noir joue en 3 et obtient un séki.

4. Blanc est mort.



Diag. 4a

Diag. 4a. Si Blanc ne fait rien, Noir peut après avoir bouché toutes les libertés extérieures, le mettre en atari après "a" et "b"

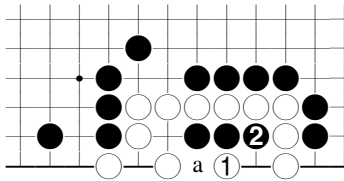


Diag. 4b

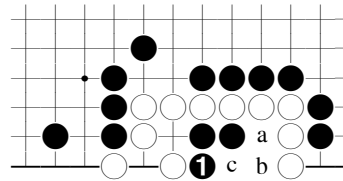
Diag. 4b. Mais si Blanc joue 1 ou "a", Noir pourra obtenir une forme en 5. Dans les deux cas, Noir est mort.

5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Traduction et adaptation de J. Hubert



Diag. 5a



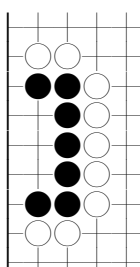
Diag. 5b

Diag. 5a. Si Blanc joue en 1, tout ce que peut faire Noir est d'obtenir un séki en goté avec 2. S'il joue en «a», Blanc répond en 2 et vit en faisant du territoire (7 points).

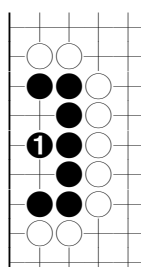
Diag. 5b. Pour tuer Blanc, Noir commence à former un œil avec 1. Il peut alors combler les libertés extérieures du Blanc et compléter ensuite son œil avec «a» et «b» pour mettre Blanc en atari. Si Blanc joue en «a», Noir répond en «c» et pourra combler l'espace vital blanc à l'aide de la forme en cinq. Par contre, si Noir avait joué son premier coup en «c», Blanc l'ignorerait et il ne pourrait ni combler les libertés de Blanc pour en faire une forme indéterminée ni faire un œil dans son estomac.

9. Encoche à trois espaces

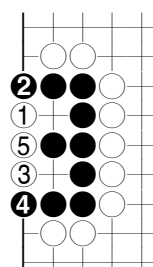
Les groupes dans ce chapitre sont des encoches à trois espaces.



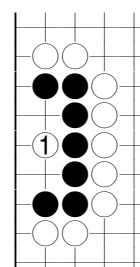
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



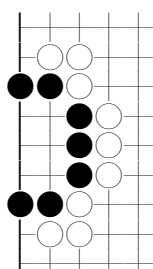
Diag. 4

Diag. 1. Voici la forme de base : les 3 encoches sont libres et il n'y a pas de jambes. Noir vit ou meurt suivant le senté.

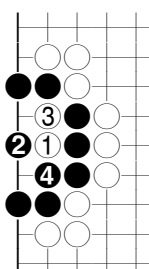
Diag. 2. Voici comment Noir peut vivre. Noir 1 a tendance à être le point clé dans la plupart des formations d'encoche à 3 espaces ; cela devrait vous aider à résoudre 4 des 6 problèmes du chapitre. Noir 1 est la seule façon de vivre dans ce cas particulier.

Diag. 3. Si Blanc attaque la forme du diagramme 2, tout ce qu'il peut obtenir est un séki en goté.

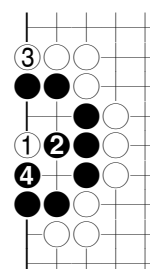
Diag. 4. Lorsque c'est à Blanc de jouer, il y a plusieurs façons de tuer mais Blanc 1 sur le point clé remplit son office le plus efficacement.



Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7

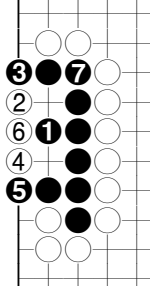
Diag. 5. Cette forme, appelé peigne, est une autre forme importante à connaître. Noir est vivant.

Diag. 6. Blanc 1 au point clé est paré par noir 2 en dessous ; les points 3 et 4 sont alors miaï. Noir a vécu.

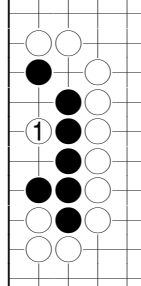
Diag. 7. Cette attaque blanche se termine à peu près pareil que la précédente. En conclusion, le peigne est vivant.

Réponses

1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer



Diag. 1a

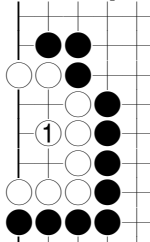


Diag. 1b

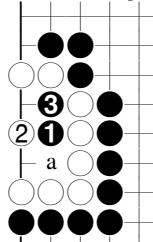
Diag. 1a. Noir 1 occupe le point clé. Blanc peut obtenir un séki en senté avec 2,4 et 6 mais ce n'est pas forcément bon pour lui, car Noir 3 et 7 affectent sérieusement l'extérieur.

Diag. 1b. Blanc 1 est bien sûr fatal. Remarquez que Noir n'a plus de menace de kô avec ce groupe : aucun coup ne menace de faire 2 yeux.

2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 2a

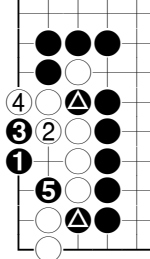


Diag. 2b

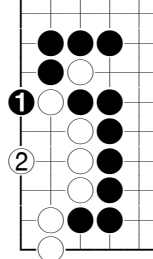
Diag. 2a. Blanc vit avec 5 points de territoire.

Diag. 2b. Noir au point vital 1 provoque le manque de libertés : Blanc devrait jouer 4 en "a" mais cela mettrait ses propres pierres en atari.

3. Le tésuji qui rend borgne



Diag. 3a

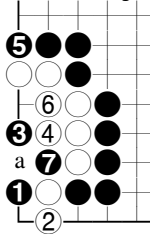


Diag. 3b

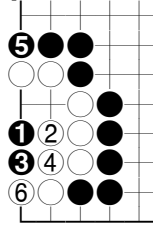
Diag. 3a. Noir 1 coopère bien avec les pierres delta pour priver le blanc de ses yeux. Les coups 3 et 5 conduisent Blanc à l'étouffement. 3 en 4 est aussi possible.

Diag. 3b. Noir 1 laisse Blanc occuper le point vital qui lui apporte les 2 yeux.

4. Le tésuji de la pince



Diag. 4a

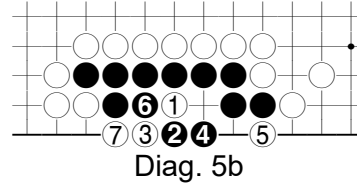
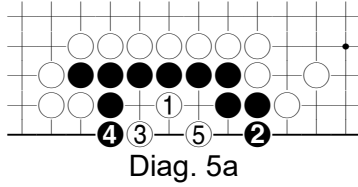


Diag. 4b

Diag. 4a. La pince en 1 permet d'obtenir un kô. Blanc peut jouer directement en "a". Dans ce cas, Noir reçoit en kô en 2. Noir 1 en 2 laisserait à blanc la forme vivante du peigne.

Diag. 4b. Dans cette situation le coup 1 au centre vital échoue

5. Un œil dans l'estomac

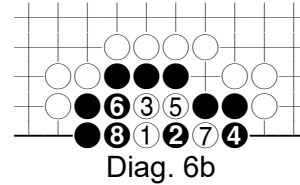
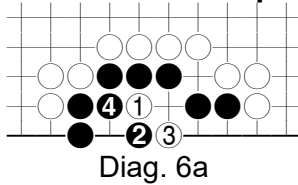


Diag. 5a. Blanc attaque comme d'habitude au point central. La meilleure résistance est en 2, mais Blanc peut constituer un œil à l'intérieur de l'estomac Noir. On peut échanger l'ordre des coups 1 et 3.

Diag. 5b. Une variante. Si Noir essaye de capturer 1, il ne parvient pas à faire 2 yeux. S'il capture 3 et 7, Blanc rejoue en 7 pour rendre l'œil faux.

Ce problème montre qu'une encoche de 3 espaces a le même statut qu'elle ait une jambe ou pas.

6. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô

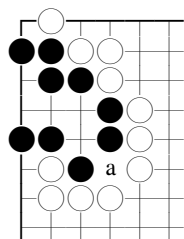


Diag. 6a. Si Noir commence, il peut vivre en jouant en 1. Si c'est Blanc, il doit attaquer en 1 puis 3. Noir 4 permet d'obtenir un kô. Ce type de kô est assez fréquent.

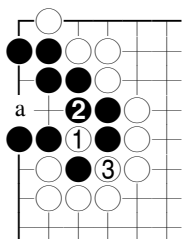
Diag. 6b. Si Blanc attaque depuis ce point, il n'y a pas de kô. Noir le presse avec 6 et 8 et vit inconditionnellement.

10. Faux yeux et techniques de placement

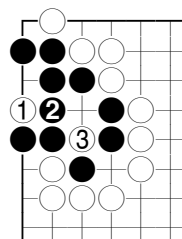
Diag. 1. Au premier coup d'œil, le groupe Noir semble être vivant ; si Blanc fait atari avec "a", Noir connecte et a une forme en 4 vivante. Il y a pourtant une façon subtile pour Blanc de tuer Noir.



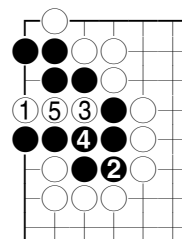
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

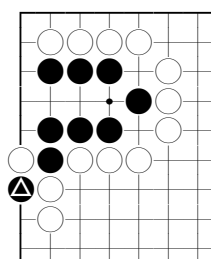


Diag. 4

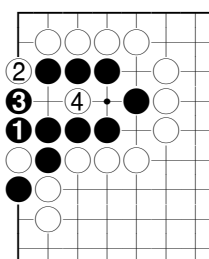
Diag. 2. L'astuce blanche consiste à sacrifier une pierre avec 1. Noir ne peut pas connecter en 3 par manque de liberté. Il doit donc capturer en 2 et Blanc 3 rend l'œil faux. Malheureusement, Noir peut vivre en jouant en "a". Blanc doit donc être encore plus subtile que cela.

Diag. 3. Blanc doit commencer avec le placement en 1. Si Noir répond en 2, alors Blanc peut utiliser son sacrifice en 3 pour détruire le deuxième œil noir.

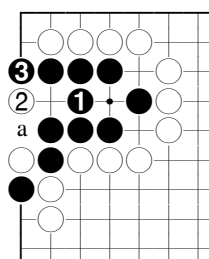
Diag. 4. Si Noir joue en 2, Blanc le tue avec 3 et 5.



Diag. 5



Diag. 6



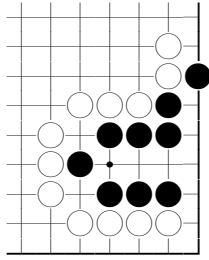
Diag. 7

Diag. 5. Le même type de technique peut inversement, être utilisé pour vivre. Dans cette position, Noir peut se sauver s'il trouve la façon correcte d'utiliser la pierre delta.

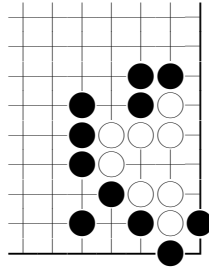
Diag. 6. Ce noir 1 n'est pas bon. Capturer une pierre ne donne qu'un faux œil, et Blanc détruit Noir avec 2 et 4.

Diag. 7. La bonne méthode consiste à jouer en 1 pour inciter Blanc à jouer en 2. Après 3, si Blanc connecte en "a", Noir capturera 3 pierres ce qui donnera un vrai œil.

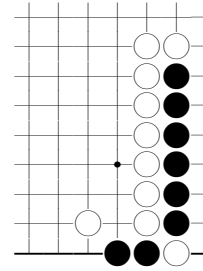
Problèmes



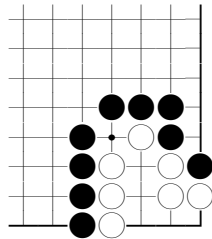
1. Statut?



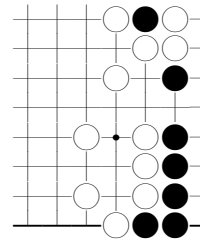
2. Blanc doit vivre



3. Blanc tue



4. Noir tue



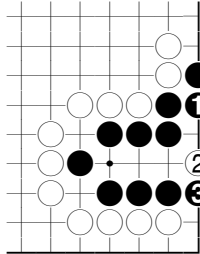
5. Blanc tue

Réponses

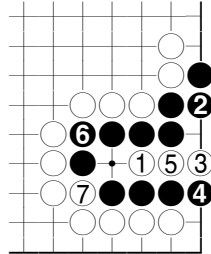
1 Noir peut vivre. Blanc peut tuer

Diag. 1a. 1 est sans doute le meilleur coup pour vivre

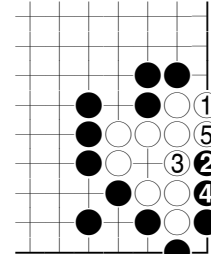
Diag. 1b. Le placement en 1 est le seul coup qui permet à Blanc de tuer. Noir peut presque obtenir un séki avec 1 mais Blanc 7 sépare son groupe en morceaux et Noir meurt.



Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 2

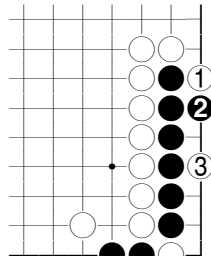
2 Capture de 3 pierres

Diag. 2. Blanc menace de jouer en 2 et Noir doit occuper ce point. Blanc 3 fait un œil et après 4 et 5, Blanc obtient son deuxième œil en capturant trois pierres.

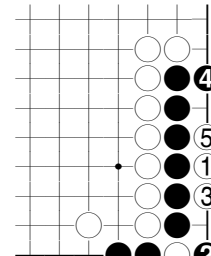
3 Le bon moment

Diag. 3a. Ce problème nécessite de choisir le bon moment pour jouer le placement. Blanc doit commencer avec le hané en 1. Si Noir bloque en 2, le placement en 3 le tue.

Diag. 3b Si Blanc commence avec le placement en 1, Noir peut obtenir un séki : il capture en 2 ce qui oblige 3 et descend en 4 qui menace de faire un œil en 5.

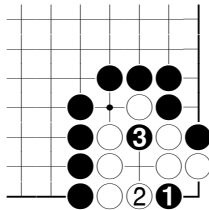


Diag. 3a

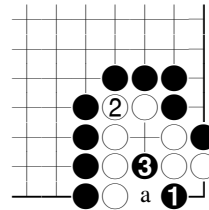


Diag. 3b

4 Manque de libertés



Diag. 4a

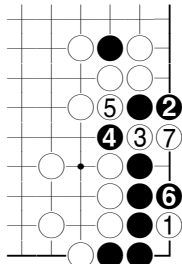


Diag. 4b

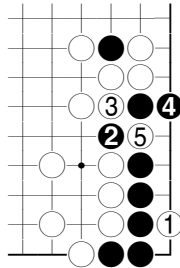
Diag. 4a. Noir 1 conduit Blanc à un manque de liberté. S'il répond en 2, le sacrifice en 3 rend l'œil faux.

Diag. 4b. Si Blanc répond en 2, Noir joue en 3 et Blanc ne peut pas jouer en "a" par manque de libertés.

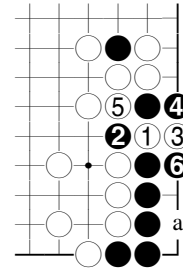
5 Placer et fendre



Diag. 5a



Diag. 5b



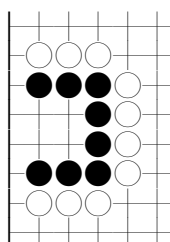
Diag. 5c

Diag. 5a. Ce problème est assez difficile. Blanc doit commencer par le placement en 1. Si Noir essaye d'augmenter son espace vital avec 2, Blanc le fend avec 3 (comme un coin dans une souche). Noir doit capturer avec 4 mais Blanc 5 rend l'œil faux. Les coups 6 et 7 sont alors miaï.

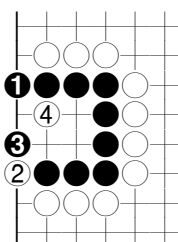
Diag. 5b. Ce coup Noir 2 conduit aux mêmes ennuis. Si Noir joue son coup 2 en 5, Blanc joue en 4 et son espace vital est trop étroit pour faire deux yeux.

Diag. 5c. Blanc ne doit pas commencer par fendre en 1 ; après Noir 6, les points 1 et "a" sont miaï et Noir est vivant.

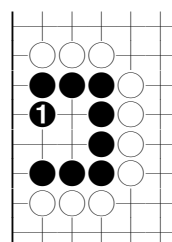
11. Le groupe porte est mort



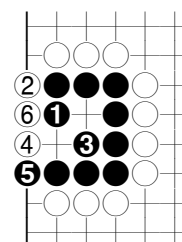
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



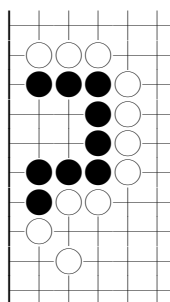
Diag. 4

Diag. 1. Voici le groupe en forme de porte ; à moins que Noir n'ait des menaces pour échapper dont il puisse faire usage, il est mort.

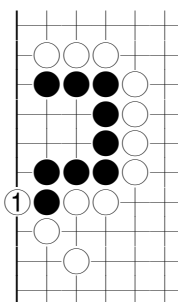
Diag. 2. Si Noir descend en 1, Blanc pousse vers l'intérieur avec 2 pour donner au Noir une forme en cinq et le tuer avec 4.

Diag. 3. Le meilleur coup pour vivre est sans doute ce coup mais il échoue comme le montre le diagramme suivant

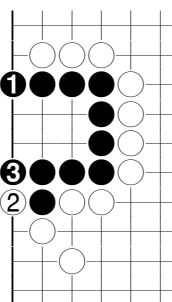
Diag. 4. Blanc en 2 est la bonne contre-attaque (c'est le seul coup) et Noir 3 ne permet d'obtenir qu'un seul oeil. Cette séquence, même si elle échoue est la clé de plusieurs problèmes qui vont suivre.



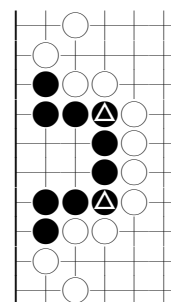
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7




Diag. 8

Diag. 5. Quand le groupe porte a une jambe sur le côté, il vit ou meurt selon celui qui a l'initiative

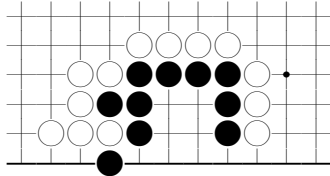
Diag. 6. A Blanc de jouer : Blanc 1 qui ramène la situation à celle du diagramme 1 est le (seul) coup pour tuer.

Diag. 7. A Noir de jouer : il peut vivre en descendant en 1 ou s'il le souhaite en 2 comme vous pouvez le vérifier.

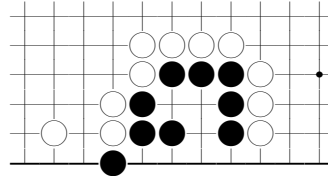
Diag. 8. Noir a des jambes de chaque côté ; le groupe porte est alors vivant

Le groupe "porte" est fortement affecté, favorablement, par la présence de hané et défavorablement par l'absence des pierres  du diagramme 8. Voir les problèmes.

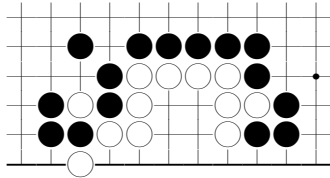
Problèmes



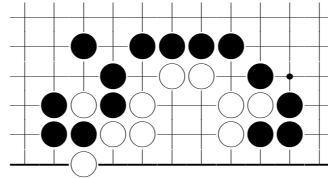
1. Noir doit vivre



2. Blanc tue



3. Statut?



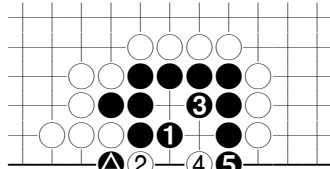
4. Noir tue

Solutions

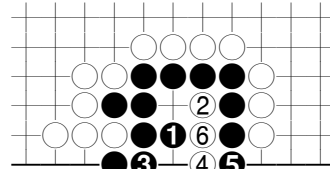
1. Tourner à partir du hané

Diag. 1a. Noir 1 qui tourne depuis le hané (pierre \triangle) est le coup correct. Après la séquence jusqu'au coup 5, Blanc ne peut pas connecter.

Diag. 1b. Si Blanc attaque de cette façon, il peut obtenir un séki en goté, mais Noir est vivant.



Diag. 1a

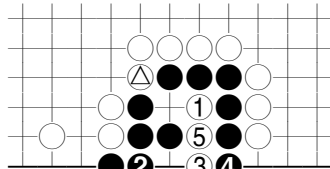


Diag. 1b

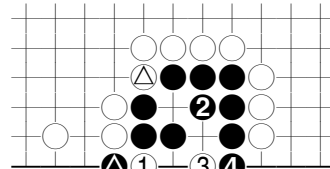
2. Attaque par placement

Diag. 2a. La présence de la pierre \triangle fait de 1 un coup mortel.

Diag. 2b. Blanc ne doit pas commencer avec le coup 1, ou il sera pris par étouffement. Si la pierre \triangle était noire et qu'il n'y avait pas le hané en \triangle , alors le coup Blanc 1 fonctionnerait et le Diag. 2a échouerait.



Diag. 2a

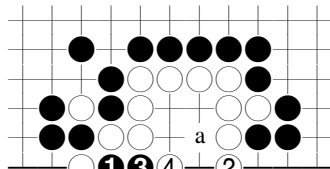


Diag. 2b

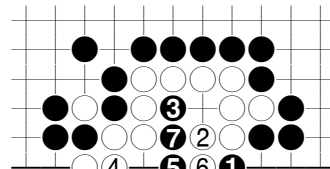
3. Blanc est vivant

Diag. 3a. Si Noir attaque en 1, Blanc a plusieurs réponses possibles, parmi lesquelles Blanc 2 est la plus directe. Si Noir continue son attaque avec 3, Blanc capture en 4, laissant les points 1 et "a" miaï.

Diag. 3b. Si Noir attaque de ce côté avec 1, il peut obtenir un séki en goté.

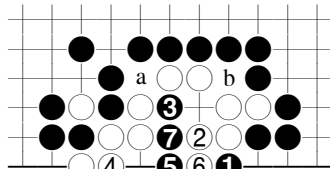


Diag. 3a

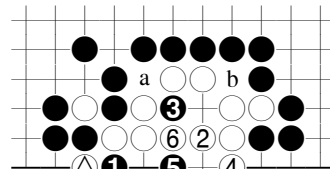


Diag. 3b

4. La mort est dans le hané



Diag. 4a



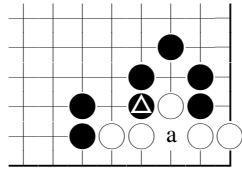
Diag. 4b

Diag. 4a. Noir 1 est le bon coup. Blanc 2 est la meilleure défense - si Blanc avait une pierre en "a" ou "b", cela serait séki - mais après Noir 7, "a" et "b" sont miaï et Blanc est mort. Si Blanc joue 2 en 6, Noir peut jouer 3 en 2 ou en 7.

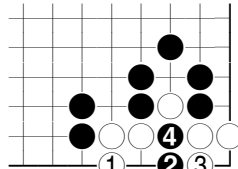
Diag. 4b. Ce Noir 1 échoue. En jouant 2 et 4, Blanc peut entraîner Noir dans une séquence où il manque de libertés grâce à la présence de la pierre \triangle .

12. Formes incomplètes

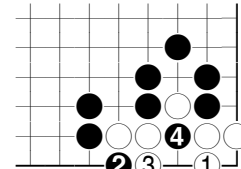
Nous avons étudié un grand nombre de formes standards et nous allons regarder maintenant ce qui arrive lorsque certaines pierres cruciales manquent ou ne sont pas à la bonne place.




Diag. 1



Diag. 2



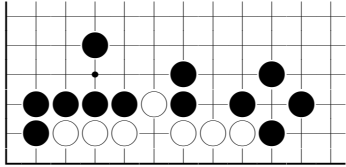
Diag. 3

Diag. 1. Dans cette position, si la pierre blanche était en "a" au lieu d'une ligne plus haut, le groupe blanc mourrait ou vivrait selon que Blanc a ou non le senté. Si la pierre marquée  était blanche, il serait vivant. Cependant sa forme est morte.

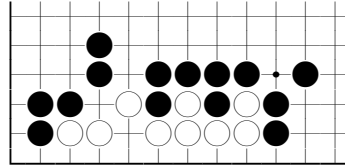
Diag. 2. Si Blanc joue 1 pour agrandir son espace vital, le placement en 2 le tuera. Blanc 3 fait un œil mais Noir 4 rend le deuxième œil faux.

Diag. 3. Si Blanc commence de l'intérieur avec 1, Blanc réduit l'espace avec le hané 2 puis sacrifie en 4 pour rendre l'œil faux.

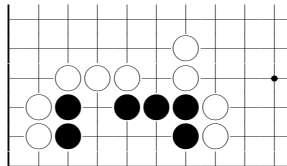
Problèmes



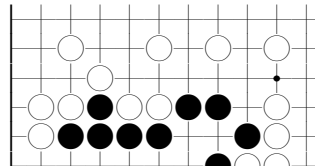
1. Blanc doit vivre



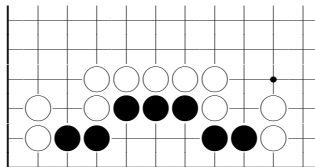
2. Noir doit tuer



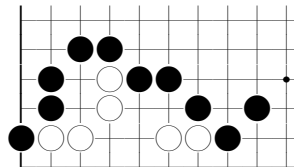
3. Statut?



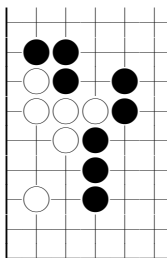
4. Statut?



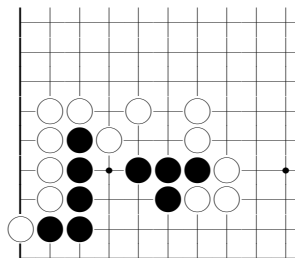
5. Blanc tue par kô



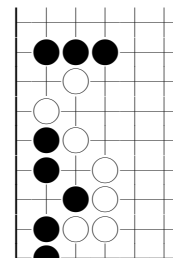
6. Statut?



7. Noir tue

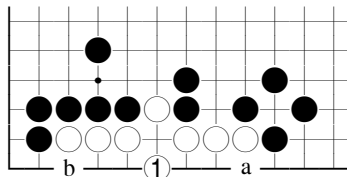


8. Noir vit



9. Blanc tue

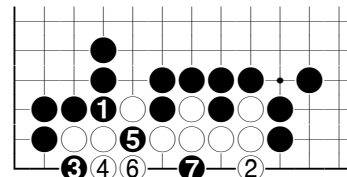
Réponses



Diag. 1

1. Centre de symétrie

Blanc 1 au centre de symétrie donne un œil de chaque côté. C'est le seul moyen de vivre pour Blanc ; si par exemple, il joue en "a", Noir "b" le tuera.

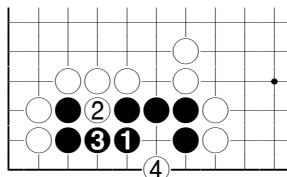


Diag. 2

2. Noir enfonce un coin

En comblant en 1, Noir crée un défaut dans la forme blanche. Blanc 2 est une défense naturelle mais il ne peut obtenir un deuxième œil à travers la séquence jusqu'en 7.

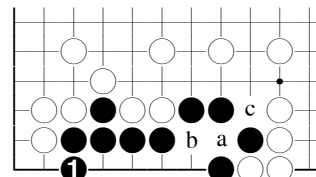
Remarquez en comparant les 2 diagrammes que la position de l'encoche, centrée ou pas, apporte des différences.



Diag. 3

3. Noir est mort

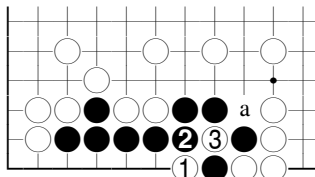
Noir 1 est au point vital de cette forme en encoche de 3 espaces mais échoue ; aucun autre coup ne marche mieux.



Diag. 4a

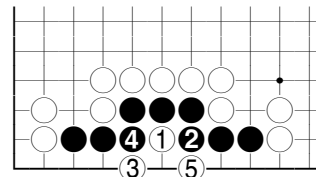
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô

En tournant en 1, Noir récupère le maximum de territoire, 5 points. Blanc pourrait essayer le sacrifice en "a" mais après Noir "b", Blanc "c" et Noir "a", Noir a une forme en 4 vivante.



Diag. 4b

Blanc ne peut pas tuer Noir inconditionnellement : quand il fait atari avec 1, Noir résiste avec le kô en 2. Blanc 1 en 3, Noir 2 et Blanc "a" conduit également à une mort par kô.



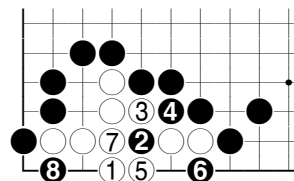
Diag. 5

5. Pyramide de 4 pierres

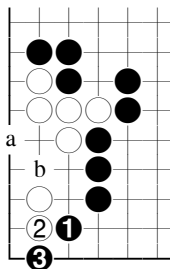
Blanc attaque au point clé avec 1, et poursuit avec le bon coup en 3. S'il gagne le kô, l'espace vital Noir pourra être presque comblé avec une pyramide de 4 pierres.

6. Blanc est mort

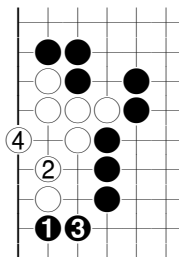
Diag. 6. Blanc 1 est contré par Noir 2, et toutes les autres tentatives pour vivre échouent aussi. Par exemple, si Blanc joue en 2, Noir joue en 1 ou bien si Blanc joue en 3, Noir joue en 6.



Diag. 6



Diag. 7a



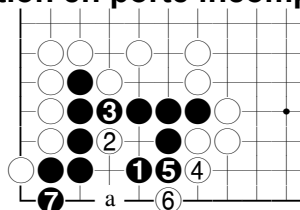
Diag. 7b

7. Encoche à 2 espaces incomplète

Diag. 7a. Après Noir 3, Blanc a fondamentalement la même forme que dans le Diag. 6, une encoche à deux espaces et est donc mort.

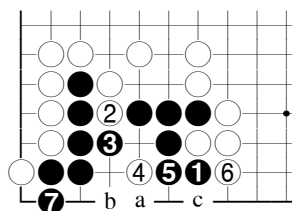
Diag. 7b. Ce coup de contact est mauvais, car il laisse le Blanc vivre avec 2 et 4.

8. Formation en porte incomplète



Diag. 8a

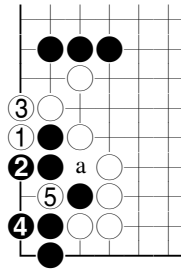
Diag. 8a. Noir 1 est correct car il menace Noir 2 et les deux yeux ; donc Blanc doit jouer en 2 lui-même qui force Noir 3 avant de continuer avec 4. Noir 5 rend 6 et 7 miaï et Noir est vivant bien que Blanc puisse obtenir un séki senté en jouant 8 en "a".



Diag. 8b

Diag. 8b. Noir 1 semble naturel, mais il y a le risque que Blanc joue 2 et 4. Après 6, tout ce que Noir peut obtenir est un kô : Noir "a", Blanc "b", Noir "c".

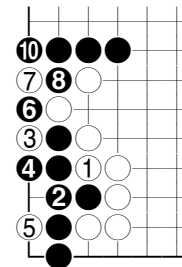
9. Jeu de sacrifice



Diag. 9a

Diag. 9a. Blanc 1 et 3 ne laissent aucune chance de vivre à Noir : S'il joue en 4, Blanc sacrifie une pierre avec 5 et noir ne peut pas connecter en "a" à cause de son manque de libertés. Je pense que vous voyez aussi pourquoi Noir 4 en "a" échoue également.

Blanc pourrait également tuer le groupe en descendant directement en 3 au lieu de jouer 1.

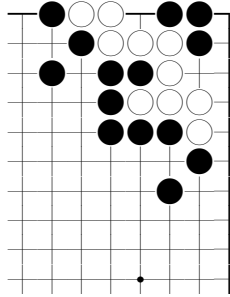


Diag. 9b

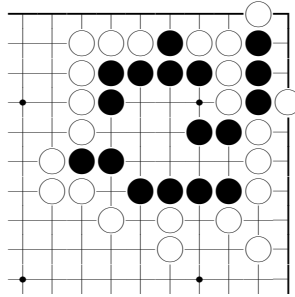
Diag. 9b. Si Blanc fait atari avec 1, Noir vit. Blanc ne peut même pas tirer un kô de son erreur ; après Noir 10, il ne peut connecter en 6 par manque de libertés.

13. Problèmes de révision

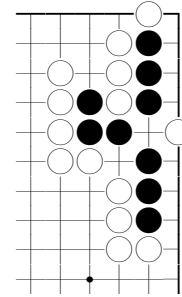
Voici un ensemble de divers problèmes de révision, peut-être un peu plus difficiles que ceux qui sont apparus dans ce livre jusqu'ici. Installez-vous, prenez votre temps et voyez si vous pouvez les lire complètement.



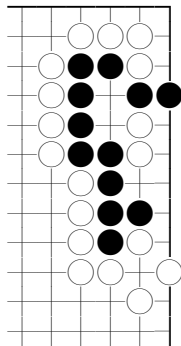
1. Blanc doit vivre



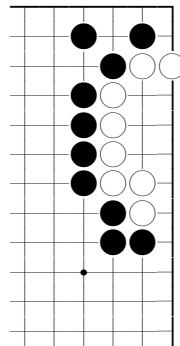
2. Statut



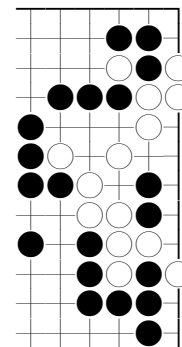
3. Noir doit vivre



4. Noir doit vivre

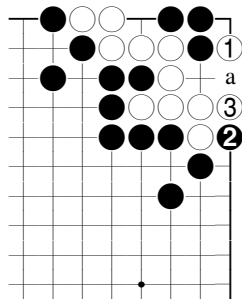


5. Noir tue

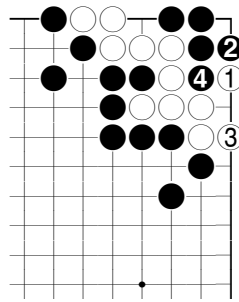


6. Noir tue

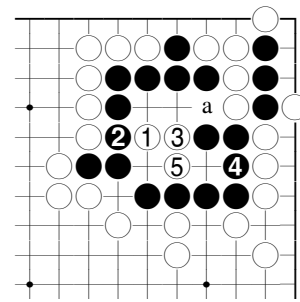
Réponses



Dia 1a



Dia 1b



Dia 2a

1. Séki

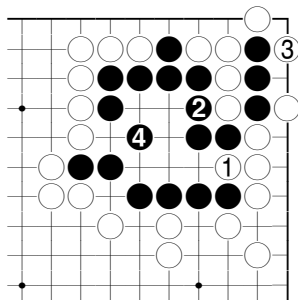
Dia 1a. Blanc 1 rend le coin séki. Noir 2 en "a" est inutile.

Dia 1b. Si Blanc joue 1, Noir peut tuer par kô.

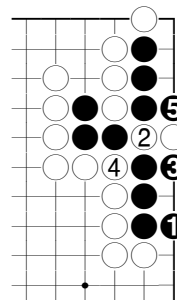
2. Noir est vivant

Dia 2a La meilleure attaque blanche ne permet d'obtenir qu'un séki en goté. Si Blanc joue 3 en 4, Noir joue "a" en senté et en 3 et on obtient le même résultat.

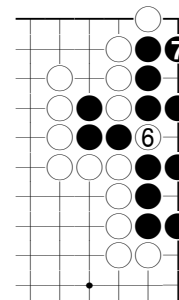
Diag. 2b. Si Blanc attaque de cette façon, Noir vit en faisant du territoire.



Dia 2b



Dia 3a



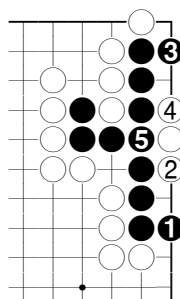
Dia 3b

3. Deux yeux

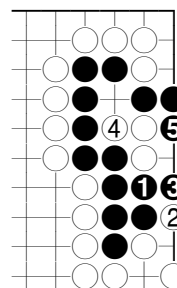
Diag. 3a Noir peut commencer en 1 ou en "a", quoique 1 soit meilleur car il affecte l'extérieur. Après 5 -

Diag. 3b Noir a deux yeux et ils sont connectés ensemble. Blanc peut capturer 3 pierres mais en goté.

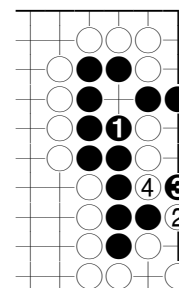
Diag. 3c Le coup Blanc 2 conduit à un séki.



Dia 3c



Dia 4a

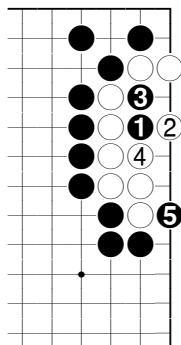


Dia 4b

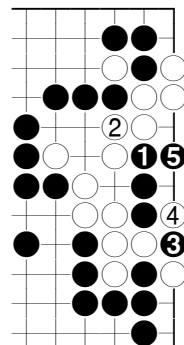
4. Séki

Diag. 4a. 1 est un coup surprenant, et le résultat est séki. Noir ne doit pas jouer 1 en 2 ou 3 car alors le coup en 5 le tuerait.

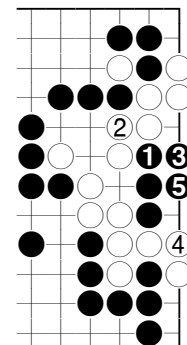
Diag. 4b. Noir 1 conduit à un kô car le coup 4 fait atari.



Dia 5



Dia 6a



Dia 6b

5. Manque de libertés

Noir 1 et 3 sont les coups fatals ; Blanc est victime de son manque de libertés. Si blanc joue 2 en 3, Noir 2 le tue par forme.

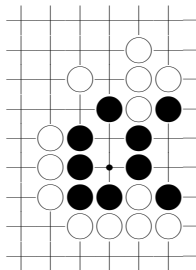
6. Six en tête de lapin

Diag. 6a. Les coups noirs 1, 3, 5 préparent le comblement de l'espace blanc avec une forme en 6 en tête de lapin. Il faut suivre la séquence strictement.

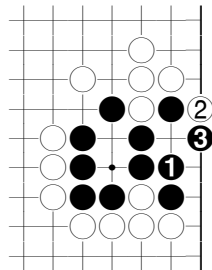
Diag. 6b. Une erreur. Noir n'obtient ici qu'un séki en goté.

14. Faire un œil

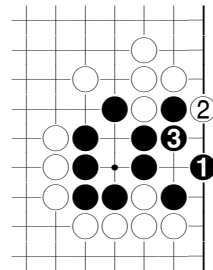
Jusqu'à présent, les groupes avaient, dans ce livre, leur espace vital d'un seul tenant, et le problème consistait à savoir si l'attaquant pouvait ou non réduire cet espace à 1 seul œil. Dans ce chapitre, les problèmes sont de nature différente. Ils ont déjà un œil achevé, et le problème est de savoir s'ils peuvent constituer un deuxième œil ou non.



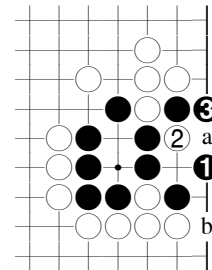
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

Diag. 1 Dans cette position, Noir a un œil sûr dans le centre. S'il trouve la bonne connexion sur le bord, il peut faire un second œil.

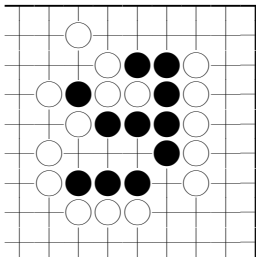
Diag. 2 La connexion solide n'est pas la réponse. Blanc fait atari en 2 et le mieux que Noir puisse faire et de combattre par kô avec 3.

Diag. 3 La connexion diagonale est correcte. Après 2 et 3, Noir a maintenant son œil.

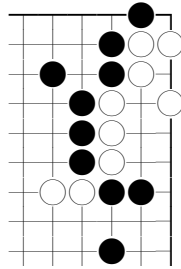
Diag. 4 Il est inutile pour Blanc de faire atari de l'intérieur avec 2 car après 3, il ne peut pas continuer en "a". De plus, si Blanc joue 2 en "b", Noir descend en 3 et est vivant. Pour Blanc, la meilleure séquence est donc le diagramme 3.

Dans tous les problèmes qui suivent, la réponse n'est jamais un kô.

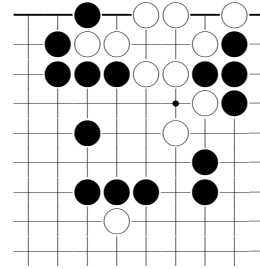
Problèmes



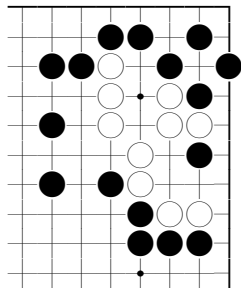
1. Noir doit vivre



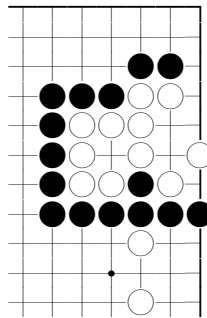
2. Noir tue



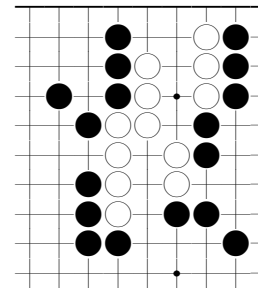
3. Blanc doit vivre



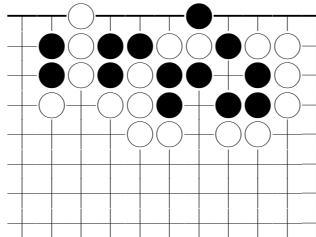
4. Blanc doit vivre



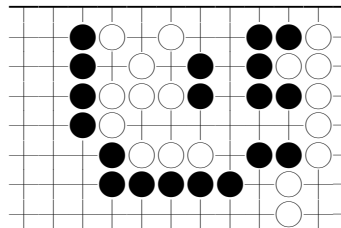
5. Noir tue



6. Noir tue



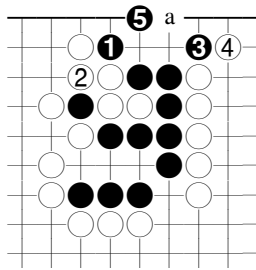
7. Blanc tue



8. Noir tue

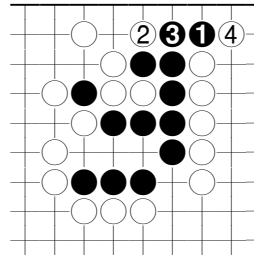
Réponses

1 Connexion diagonale



Dia 1a

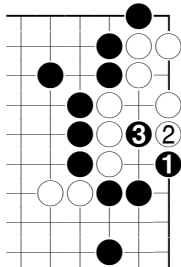
Après 1 et 3, la connexion diagonale en 5 ou en "a" est tésuji pour Noir. Noir doit jouer en 1 avant de jouer en 3.



Dia 1b

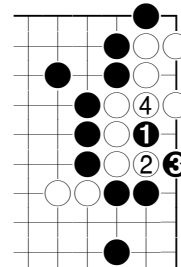
Si Noir joue de ce côté d'abord, il meurt.

2 Tésuji diagonal



Dia 2a

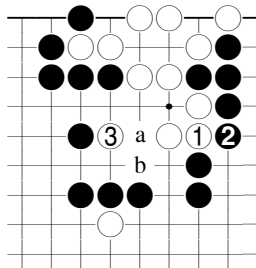
Le tésuji diagonal en 1 menace de jouer en 2 ; si Blanc défend ce point, Noir 3 profite de son manque de libertés.



Dia 2b

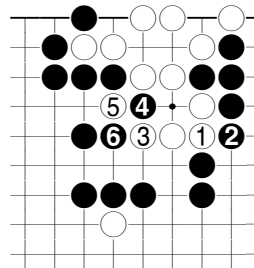
Noir 1 échoue. Après 4, c'est Noir et non Blanc qui est étouffé par manque de libertés.

3 Saut d'un espace



Dia 3a

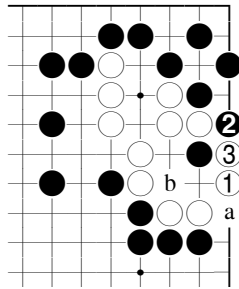
Blanc 1 et 3 construisent le second œil. Si noir s'insère en "a", Blanc le capture sûrement avec "b"



Dia 3b

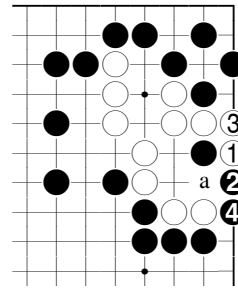
Blanc ne doit pas jouer simplement en 3 car Noir 4 et 6 lui rendent son œil faux.

4. Coupe par en dessous



Dia 4a

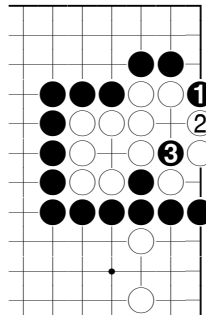
Blanc 1, qui permet de couper par en dessous la connexion noire 2 est correct. Si Blanc joue 1 en 2, alors Noir 1, Blanc "a" et Noir "b" capturent Blanc en uttëgaëshi.



Dia 4b

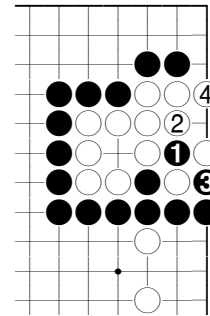
Une erreur : Blanc ne peut pas jouer 5 en "a"

5. Sacrifice



Dia 5a

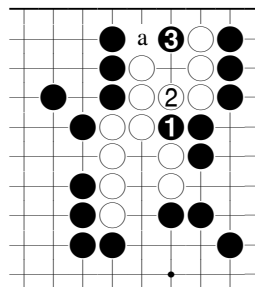
Le hané en 1 permet le sacrifice en 3 ; Blanc ne peut pas connecter et meurt.



Dia 5b

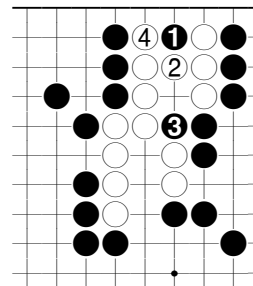
Noir ne doit pas commencer par le sacrifice car il doit maintenant gagner un kô pour tuer.

6 Tout droit



Dia 6a

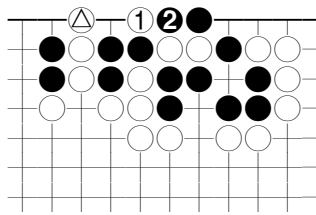
Noir pousse tout droit en 1, et si Blanc bloque en 2, Noir 3 supprime l'œil. Si Blanc joue 2 en "a", Noir continue à pousser en 2 et détruit l'espace vital.



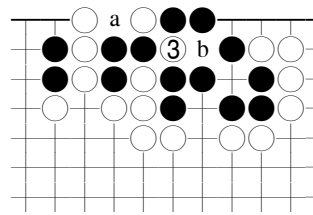
Dia 6b

Si Noir saute en 1 trop tôt, Blanc vit.

7. Uttégaéshi



Dia 7a

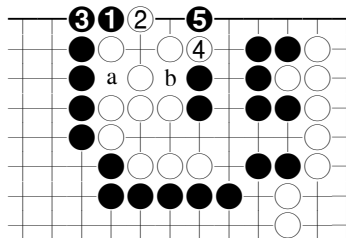


Dia 7b

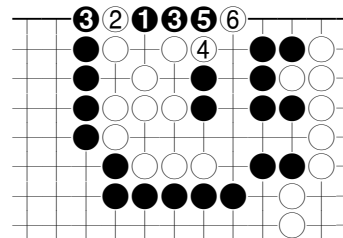
Diag. 7a. La pierre delta est la clé de ce problème. A cause d'elle, quand Blanc joue le coup 1, Noir ne peut que prendre en 2.

Diag. 7b. Mais Blanc peut alors sacrifier une pierre en 3, et Noir ne peut toujours pas capturer en "a" au risque de perdre ses pierres par uttégaéshi. Par ailleurs, si Noir capture en "b", Blanc joue en "a" et transforme l'œil en 3 en faux-œil.

8 Hané et connexion



Dia 8a



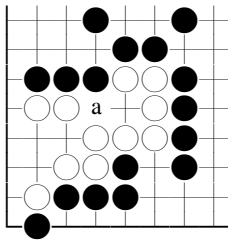
Dia 8b

Diag. 8a. Tout ce que noir a à faire est de jouer le hané en 1 et la connexion en 3. L'œil au dessus de 2 est faux car "a" et "b" sont miaï et si Blanc tente de faire un autre œil avec 4, Noir 5 rend l'œil faux. (Le coupe 1 en 5 marche aussi)

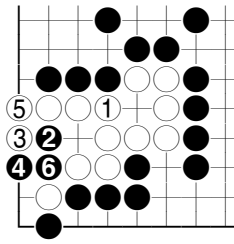
Diag. 8b. C'est une erreur de commencer avec 1. Blanc obtient son deuxième œil en capturant 3 pierres.

15. Demi yeux

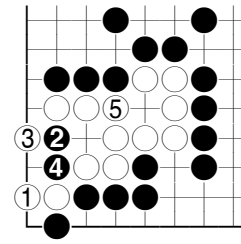
Diag. 1. Blanc a un demi-œil en "a", c'est à dire qu'il peut y faire un œil en goté. Comment peut-il vivre?



Diag. 1



Diag. 2



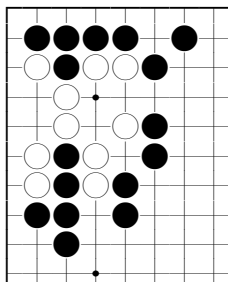
Diag. 3

Diag. 2. S'il fait son œil immédiatement avec 1, Noir peut lui détruire le reste de son espace vital avec 2. Ce qu'il doit faire, c'est s'assurer d'un œil dans la région du coup 2 tout en menaçant d'y faire un deuxième œil et conserver son demi-œil en réserve.

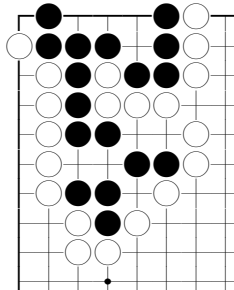
Diag. 3. Il doit descendre en 1. Si Noir joue en 5, Blanc en 2 fait deux yeux. Si Noir occupe le point vital en 2, Blanc 3 menace encore de faire deux yeux et les points 4 et 5 sont miaï.

La séquence Blanc 2, Noir 1 et Blanc 5 permet aussi de vivre mais elle est moins bonne.

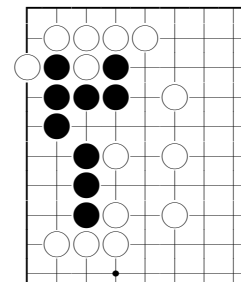
Problèmes



1. Blanc doit vivre

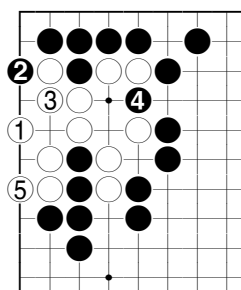


2. Blanc tue

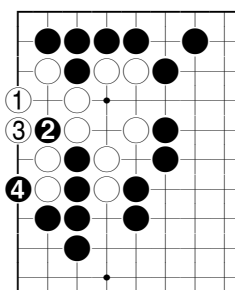


3. Noir doit vivre

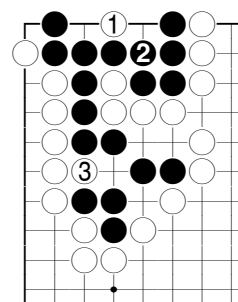
Solutions



Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 2

1. Connexion diagonale

Diag. 1a. Blanc 1 empêche le Noir de couper en 3, faisant un œil et les coups 4 et 5 deviennent miaï pour le deuxième œil.

Diag. 1b. Cette connexion diagonale est la mauvaise. Noir peut maintenir Blanc à un seul œil sur le bord en senté avec 2 et 4.

2. Uttégaéshi.

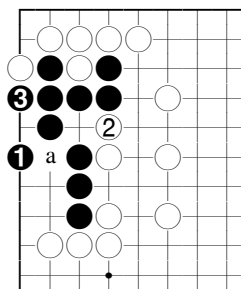
Diag. 2. Blanc 1 menace un uttégaéshi en 2.

3. Coup diagonal

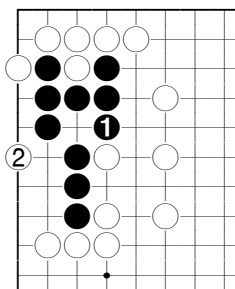
Diag. 3a. Le coup diagonal en 1 est la clé de ce problème. Noir s'assure ainsi d'un œil en "a" et un deuxième peu être obtenu en 2 ou en 3.

Diag. 3b. Si Noir commence avec 1, Blanc joue en 2, au point clé, et détruit ainsi tout son espace vital sur le bord.

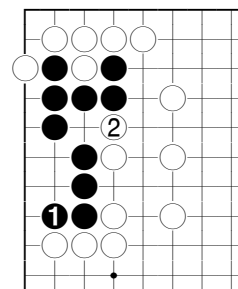
Diag. 3c. Ce Noir est trop gourmand. Blanc 2 le laisse avec une forme morte.



Diag. 3a



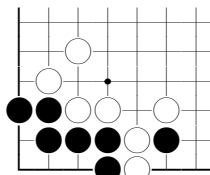
Diag. 3b



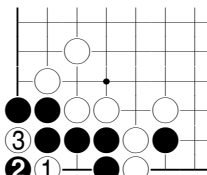
Diag. 3c

16. Quatre courbés dans le coin

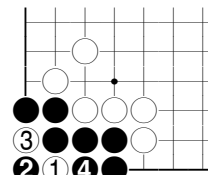
Nous sommes maintenant près à attaquer certaines formes dans le coin, en commençant par l'illustrissime "quatre courbés dans le coin". C'est le nom que l'on donne à deux types de position voisines : celle de base, devient kô ; une forme dérivée qui est morte.



Diag. 1



Diag. 2

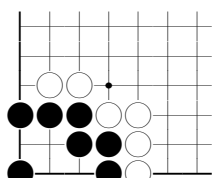


Diag. 3

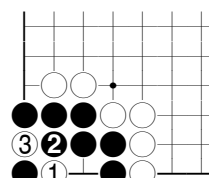
Diag. 1. La forme noire dans ce diagramme est la forme de base du quatre courbés dans le coin. C'est une exception à la règle selon laquelle 4 espaces à la ligne sont vivants.

Diag. 2. Quand Noir a moins de 2 libertés extérieures, Blanc peut obtenir un kô direct en attaquant en 1.

Diag. 3. Quand Noir a deux ou plus de deux libertés extérieures, il peut survivre à l'attaque blanche.



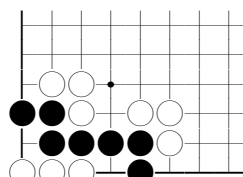
Diag. 4



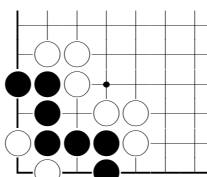
Diag. 5

Diag. 4. Voici une autre forme de base possible de quatre courbés dans le coin, qui est souvent le résultat de la capture de 4 pierres ennemies

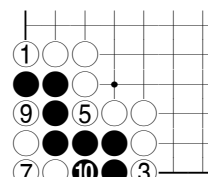
Diag. 5. Encore une fois, Blanc peut déclencher un kô.



Diag. 6



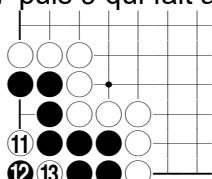
Diag. 7



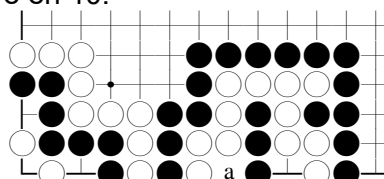
Diag. 8

Dias. 6 et 7. Ces deux diagrammes présentent 2 des formes dérivées du 4 courbés dans le coin. Dans les deux cas, Noir semble au premier abord être vivant par séki mais c'est faux ; il est mort. Il y a même une règle du jeu qui le précise dont la justification suit.

Diag. 8. A la fin du jeu, Blanc peut tout d'abord supprimer toutes les menaces de kô sur l'ensemble du goban, puis boucher les libertés extérieures avec 1, 3 et 5 ; il jouerait alors 7 puis 9 qui fait atari forçant la capture en 10.



Diag. 9



Diag. 10

Diag. 9. Alors Blanc rejoue en 11 et Noir est sans défense après 12 et 13 car il n'a aucune menace de kô.

Il est important de réaliser que bien que Noir soit mort dans les diagrammes 6 et 7, ce n'est pas une chose facile que de le capturer. Si Noir peut contre-attaquer les pierres blanches extérieures, il a de bonne chance dans une course pour capturer.

Tout d'abord Blanc doit combler toutes les libertés extérieures ; ensuite Noir a 3 (Diag. 6) ou 4 (Diag. 7) libertés intérieures et en outre, il y a le kô.

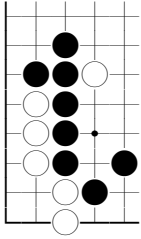
Quand les pierres blanches qui entourent le 4 courbés sont vivantes, la règle Japonaise est qu'à la fin de la partie, Blanc peut toujours enlever les pierres noires comme des prisonniers sans supprimer effectivement les menaces de kô sur le terrain et boucher les libertés pour les capturer effectivement.

Ce serait équivalent à ce qui arriverait si Blanc s'assurait que tous les points neutres soit joués avant de commencer à jouer à l'intérieur de son territoire pour supprimer les menaces de kô... et si Noir n'avait pas le droit de passer, de sorte qu'il devrait lui aussi jouer à l'intérieur de son propre territoire.

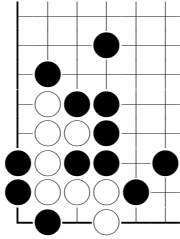
On peut cependant concevoir des situations comme celle du Diag. 10, où Noir a une menace de kô en "a" que Blanc ne peut pas supprimer. La règle japonaise n'est pas juste pour Noir dans cette position et il y a de nombreuses propositions pour la changer mais elle reste dans les livres.

Ses défauts, cependant, ne nous concernent pas ici, d'autant plus qu'elle est correcte logiquement dans presque tous les cas.

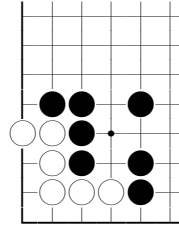
Problèmes



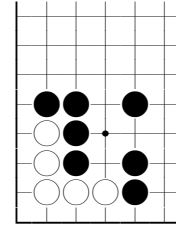
1. Statut?



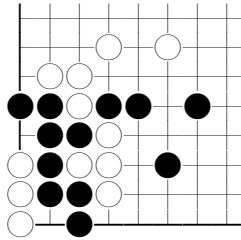
2. Statut?



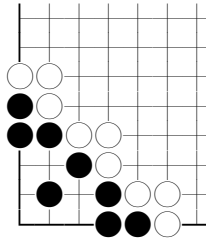
3. Noir tue



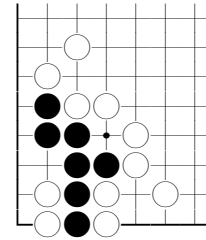
4. Blanc vit



5. Statut?

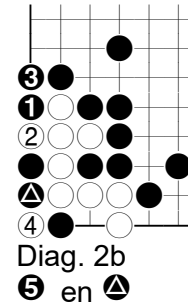
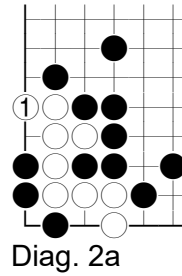
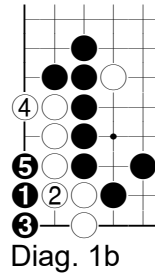
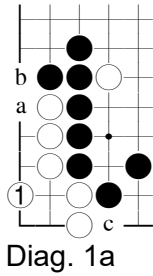


6. Statut?



7. Statut?

Solutions



1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

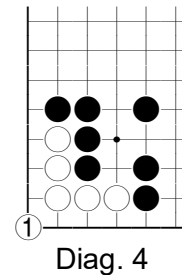
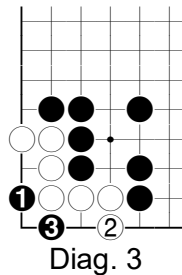
Diag. 1a. Blanc 1 est le meilleur coup pour vivre ; il donne la forme la plus résistante. Blanc en "a" pourrait marcher mais Noir aurait alors les coups "b" et "c" en senté

Diag. 1b. Noir 1 à 5 permettent de former un 4 courbés dans le coin.

2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2a. Si Blanc joue en 1, il est vivant par séki.

Diag. 2b. Mais si Noir joue lui-même en 1 et force Blanc à jouer 2, le résultat est un 4 courbés dans le coin et Blanc est mort.

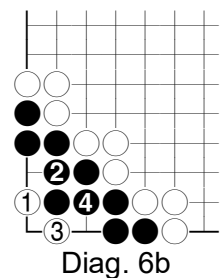
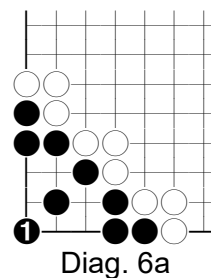
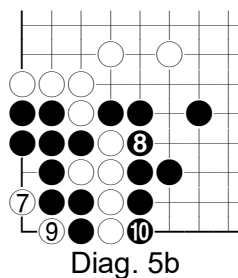
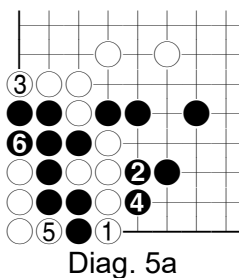


3. Placement.

Diag. 3. Le placement en 1 donne un 4 courbés.

4. Centre de symétrie

Diag. 4. Blanc peut vivre en jouant le centre de symétrie.



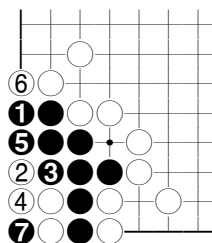
5. Noir est vivant

Diag. 5. C'est un simple problème de comptage de libertés. Même si Blanc commence, après la capture en 6, Noir a 3 libertés à l'intérieur, et Blanc n'en a que 2 à l'extérieur.

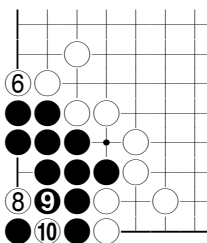
6. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

Diag. 6a. Des débutants peu sages créent et laissent souvent telle quelle cette position. Elle semble assez grande pour vivre, mais Noir doit en fait ajouter un coup. Noir 1 laisse le moins de menaces de kô.

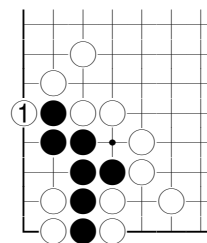
Diag. 6b. Si Noir n'ajoute pas de coups, Blanc menace deux uttëgaéshi avec 1 et 3 et Noir a maintenant un 4 courbé.



Diag. 7a



Diag. 7b



Diag. 7c

7. Noir peut faire kô. Blanc peut tuer.

Diag. 7a. Noir commence par la descente en 1 - il a besoin du maximum d'espace possible dans cette position - et Blanc doit répondre en 2. La séquence suit naturellement jusque en 7.

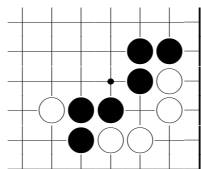
Diag. 7b. C'est la même forme que celle du 4 courbé et Blanc 8 permet de tuer par kô.

Diag. 7c. Si Blanc commence, Noir meurt sans condition.

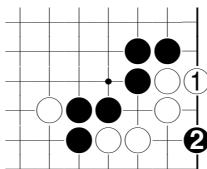
17. Les point un-deux, etc.

Du quatre courbés, nous passons maintenant à des positions de coin plus faciles. Cette section couvre quelques techniques usuelles.

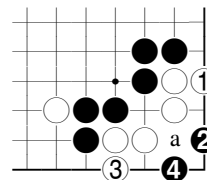
Il y a un proverbe qui dit que les points 1-2 sont les points clés du coin. A titre d'illustration, considérons le problème suivant.



Diag. 1



Diag. 2

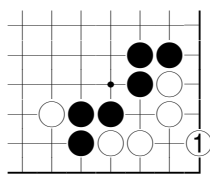


Diag. 3

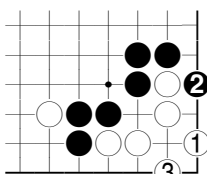
Diag. 1. A Blanc de jouer: son groupe paraît très petit, mais nous sommes dans le coin, pas sur le bord et même des groupes de cette taille ont des capacités à vivre. Où doit il jouer?

Diag. 2. Blanc ne doit pas essayer d'élargir son espace vital avec 1. Noir 2 au point 1-2 rend impossible la construction de deux yeux séparés.

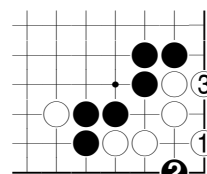
Diag. 3. Si Blanc agrandit de nouveau son espace vital, pour viser un séki, Noir occupe de l'autre point 1-2 et Blanc est mort. Si Blanc joue en "a", la position est un 4 courbés dans le coin.



Diag. 4



Diag. 5



Diag. 6

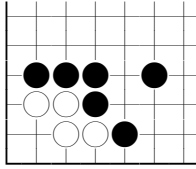
Diag. 4. La solution pour Blanc est d'occuper l'un des points 1-2 lui-même avec son coup 1.

Diag. 5. Si Noir fait hané avec 2, Blanc occupe le deuxième point 1-2 et a deux yeux.

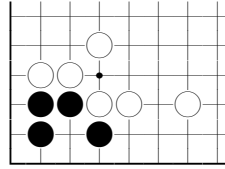
Diag. 6. Noir 2 au deuxième point 1-2 est fort mais suicidaire. Blanc fait un œil avec 3 et la pierre 2 qui est capturée lui donne son deuxième œil

Problèmes

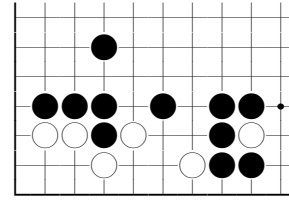
En gardant un œil sur les points 1-2, vous résoudrez la moitié des problèmes suivants ; le sens commun devrait vous aider pour le reste.



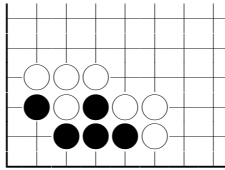
1. Statut



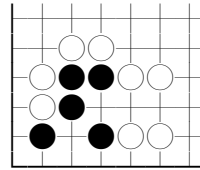
2. Statut ?



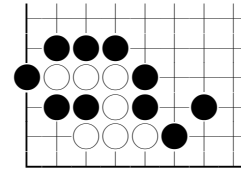
3. Statut ?



4. Statut ?



5. Noir doit vivre

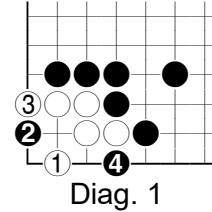


6. Blanc doit vivre

Réponses

1. Blanc est mort

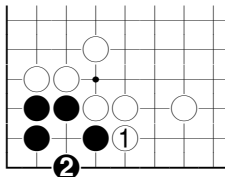
Diag. 1. La forme blanche est à peu près une forme en 5, ce qui fait de 1 le point vital. Cependant, Noir occupe l'autre point 1-2 et Blanc ne peut pas vivre.



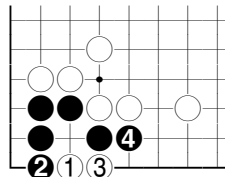
2. Noir est vivant

Diag. 2a. Si Blanc bloque de l'extérieur, Noir pas de difficulté à vivre avec 2.

Diag. 3a. Si Blanc essaye d'occuper le point clé lui-même, Noir répond en 2 et Blanc ne va nulle part en essayant ce coup 3.



Diag. 2a

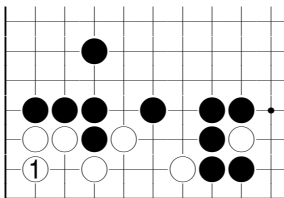


Diag. 2b

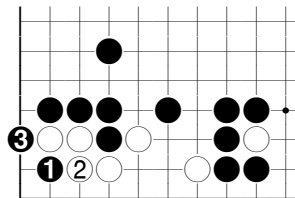
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 3a. Le coup 1 donne à Blanc essentiellement la même forme vivante que dans le problème précédent. Il pourrait également vivre en jouant sur l'un des points 1-2.

Diag. 3b. Noir 1 menace la coupe en 2 et Blanc meurt. Dans cette position, c'est le point 2-2 qui est le point clé.



Diag. 3a



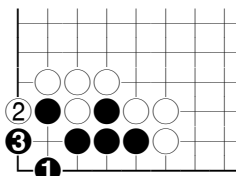
Diag. 3b

4. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer

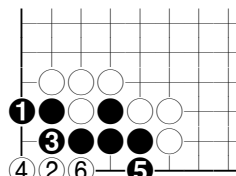
Blanc peut évidemment tuer Noir, donc la seule question est de savoir ce qui arrive quand Noir commence.

Diag. 4a. Le mieux que Noir puisse faire est un kô avec 1 et 3. S'il joue 1 en 3, Blanc 1 le tue.

Diag. 4b. S'il descend comme ici en 1, Blanc en 2 va constituer un quatre courbé dans le coin.



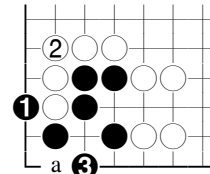
Diag. 4a



Diag. 4b

5. Hané

Le hané en 1 est sentié pour Noir et lui permet de vivre ; il a un œil sûr en "a". Le fait que 1 et 3 forme un œil est une autre propriété utile du coin.



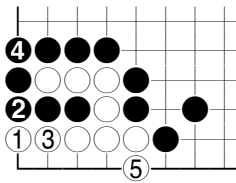
Diag. 5

6. Point 1-2

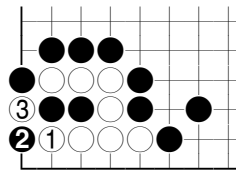
Diag. 6a. Blanc doit jouer 1 au point 1-2

Diag. 6b. S'il fait négligemment atari avec 1, Noir ne connecte pas mais occupe le point 1-2 lui-même. Blanc 3 capture deux pierres mais -

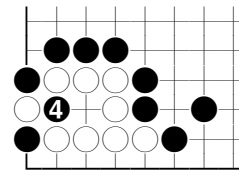
Diag. 6c. Noir recapture avec 4 et Blanc est mort.



Diag. 6a



Diag. 6b

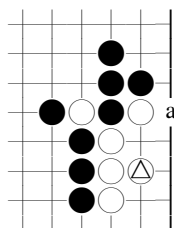


Diag. 6c

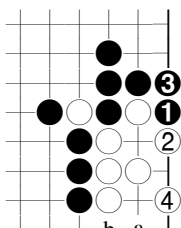
18. Placement : Attaque et défense

Nous voilà maintenant près pour considérer quelques techniques de placement.

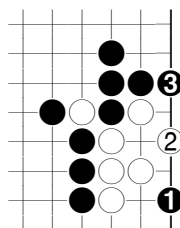
Diag. 1. Dans cette position, Blanc espère vivre par kô. (En fait, le coup en "△" aurait du être joué en "a" mais c'est un autre sujet)



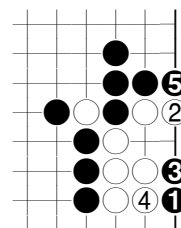
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

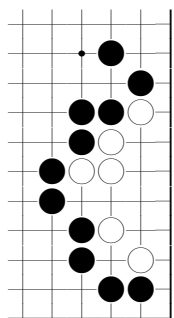


Diag. 4

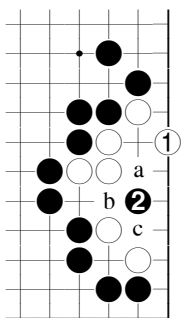
Diag. 2. Si Noir fait atari, Blanc a ce qu'il souhaite ; Blanc 2 reçoit en kô. Si Noir connecte en 3, Blanc joue 4 et après l'échange "a" pour "b", la vie du coin dépend de l'issue du kô.

Diag. 3. Si Noir attaque correctement, il peut tuer le coin inconditionnellement. Son premier coup doit être le placement en 1. L'œil que Blanc peut tenter de construire avec 2 sera détruit par la descente en 3.

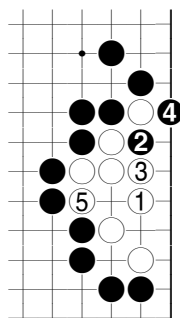
Diag. 4. Si Blanc descend en 2 pour essayer d'agrandir son espace, Noir peut le tuer avec 3 et 5, qui menace un uttégáeshi



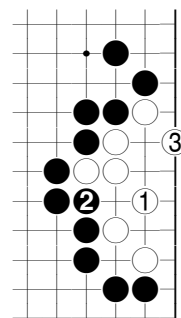
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

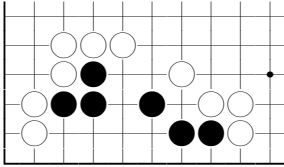
Diag. 5. Passons à la défense. Voyons comment Blanc peut vivre dans cette position.

Diag. 6. S'il essaye la connexion diagonale en 1, le placement Noir en 1 qui menace soit "a", soit "b", soit "c", le tue.

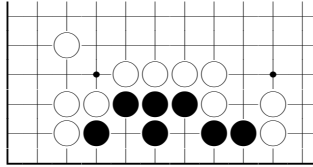
Diag. 7. La solution pour Blanc consiste à empêcher Noir d'attaquer avec ce coup de placement et d'occuper lui-même le point 1. Si Noir capture une pierre avec 2 et 4, Blanc peut vivre avec 5.

Diag. 8. Si Noir joue en 2 comme ici, Blanc vit avec 3.

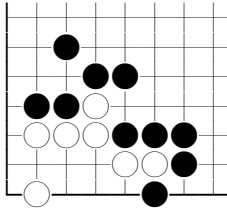
Problèmes



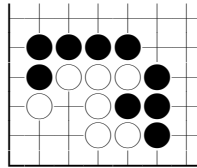
1. Statut



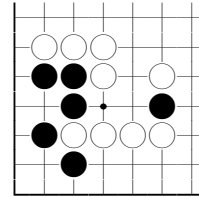
2. Blanc tue



3. Noir tue

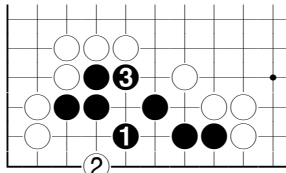


4. Noir tue

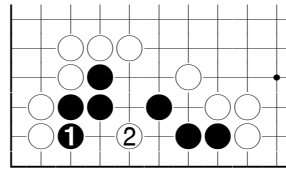


5. Blanc tue

Réponses



Diag. 1a

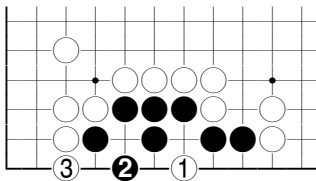


Diag. 1b

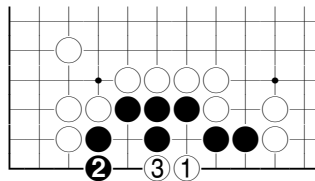
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

Diag. 1a. Noir 1 occupe le point clé. Blanc 2 réduit le Noir à un seul œil sur le bord, mais il peut faire un second œil avec 3.

Diag. 1b. Si Noir essaye d'agrandir son espace vital avec 1, le placement en 2 le tuera. La forme noire est alors identique à celle du problème 4 du chapitre 8.



Diag. 2a.



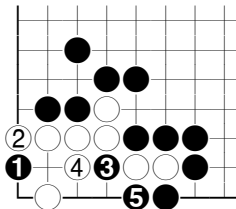
Diag. 2b.

2. Suppression de l'œil

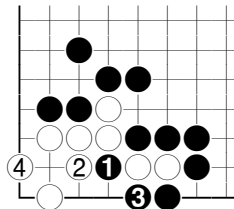
Diag. 2a. Blanc 1 occupe un point vital de l'œil que Noir va essayer de constituer avec 2 et la descente en 3 le supprime.

Diag. 2b. Une variante : si Noir essaye d'agrandir son espace vital avec 2, Blanc occupe le point 3 qui empêche le deuxième œil.

Si Blanc avait joué 1 en 2, Noir peut résister par kô.



Diag. 3a

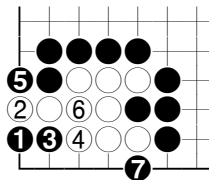


Diag. 3b

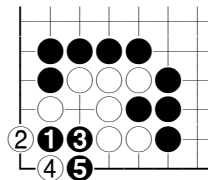
3. Le point 1-2

Diag. 3a. Le Noir doit tout d'abord occuper le point 1-2, pour y détruire la forme d'œil du Blanc. Puis, il termine le travail en capturant avec 3 et 5.

Diag. 3b. Si Noir commence avec 1, Blanc coupe en 2 et vit.



Diag. 4a

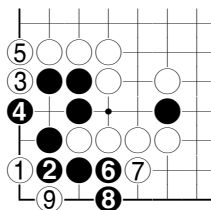


Diag. 4b

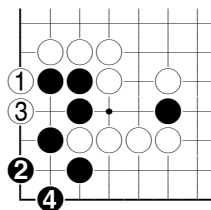
4. Étreinte

Diag. 4a. Noir ne peut pas empêcher Blanc de former 2 yeux mais il peut étreindre l'un d'eux avec 1, 3 et 5 puis tuer Noir avec 7.

Diag. 4b. La pince en attachement en 1 ne marche pas aussi bien ; Blanc peut obtenir un kô avec 2 et 4.



Diag. 5a



Diag. 5b

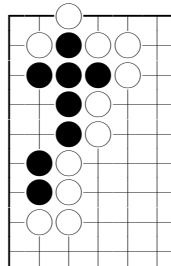
5 Quatre courbés dans le coin

Diag. 5a. Une fois encore, l'attaque commence au point 1-2. La meilleure défense Noir conduit à mourir par un quatre courbés dans le coin.

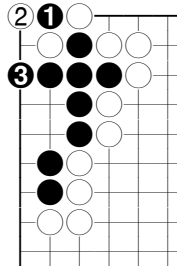
Diag. 5b. Si Blanc commence avec le hané, Noir peut vivre en occupant le point vital en 2

19. Jet de pierre

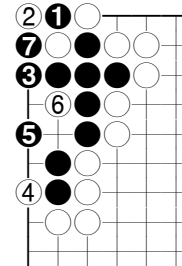
Les jets de pierre servent souvent à tuer des groupes, généralement en rendant les yeux faux, et ils se sont souvent présentés dans les problèmes que nous avons déjà rencontrés. Dans ce chapitre, nous les étudierons comme des moyens pour provoquer des manques de libertés et pour faire vivre ses groupes;



Diag. 1



Diag. 2

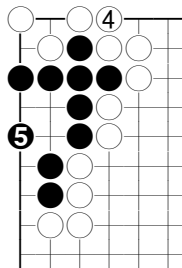


Diag. 3

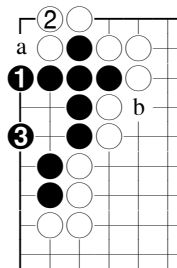
Diag. 1. On retrouve avec le groupe du coin de ce diagramme un cas classique d'utilisation de cette technique. Noir semble avoir une forme morte commune - une encoche double avec une seule jambe - mais il y a moyen pour lui de vivre

Diag. 2. Noir jette une pierre en 1 puis descend en 3

Diag. 3. Si Blanc insiste pour détruire les yeux de cette forme avec 4 et 6, Noir fait atari avec 7. Blanc est à court de libertés et ne peut pas connecter.



Diag. 4

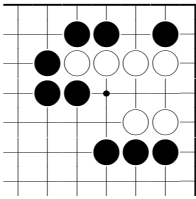


Diag. 5

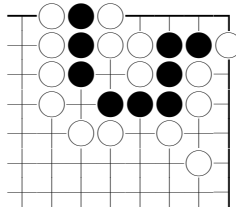
Diag. 4. Si Blanc connecte en 4 pour sauver ses pierres, Noir vit avec 5.

Diag. 5. Noir aurait pu vivre simplement en descendant en 1 qui menace le jet de pierre mais ce n'est pas aussi bon que le diagramme 2. Blanc connecte en 2 en senté, lui laissant la possibilité de jouer plus tard en "a" pour faire un œil dans le coin. Cela pourrait être tout à fait important si Noir, plus tard, coupe en "b" et essaye d'attaquer.

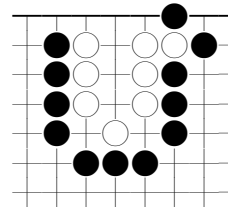
Problèmes



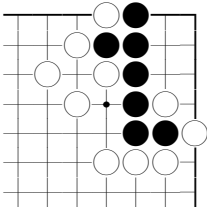
1. Statut?



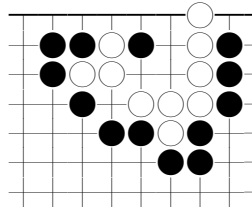
2. Statut?



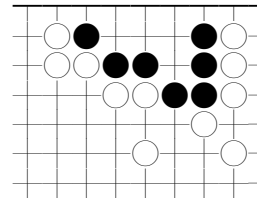
3. Statut?



4. Statut?



5. Blanc doit vivre



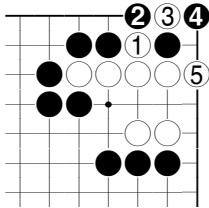
6. Noir doit vivre

Réponses

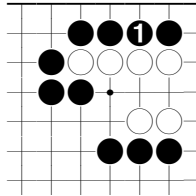
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer

Diag. 1a. Blanc 5 donne un œil sûr sur le côté droit et Noir ne peut éviter la perte d'au moins 2 pierres dans le coin, ce qui donne à Blanc son deuxième œil.

Diag. 1b. Noir 1 tue Blanc de façon évidente.



Diag. 1a



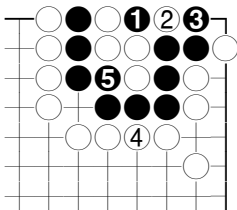
Diag. 1b

2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

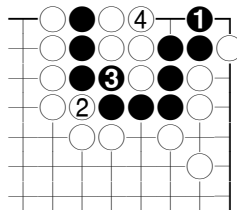
Diag. 2a. Après avoir jeté une pierre en 1, noir peut étreindre le Blanc avec 3 et 5 pour vivre sans condition. Noir pourrait également faire tenuki après 2 car il est déjà vivant.

Diag. 2b. Si Noir joue d'abord la descente en 1, il meurt : 2 et 4 sont la combinaison que Blanc utilise également pour tuer s'il avait l'initiative.

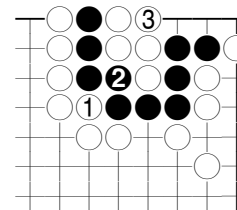
Diag. 2c. Blanc commence par faire atari avec 1 et occupe 3 pour constituer une forme en cinq morte.



Diag. 2a



Diag. 2b

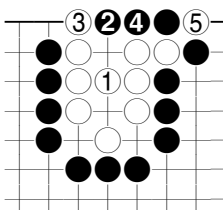


Diag. 2c

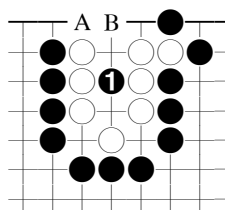
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer

Diag. 3a. Blanc 1 force Noir à jouer en 2 s'il veut tuer. Le jeter de pierre en 5 est le coup essentiel et je suis sûr que vous voyez la suite

Diag. 3b. Noir 1 tue Blanc de façon nette sans laisser des coups en "A" ou "B" senté.



Diag. 3a



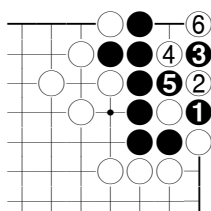
Diag. 3b

4. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

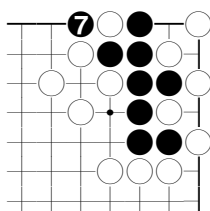
Diag. 4a. Noir 1 et 3 sont la bonne combinaison. (Si Noir joue 3 en 5, Blanc joue 4 en 3 et obtient un kô) Il ne sert à rien pour Blanc de persévérer avec 4 et 6

Diag. 4b. Noir continue en gagnant une liberté avec 7 et est déjà inconditionnellement vivant.

Il est clair que si c'est à Blanc de jouer il peut vivre facilement par exemple avec 1 du Diag. 4a.



Diag. 4a

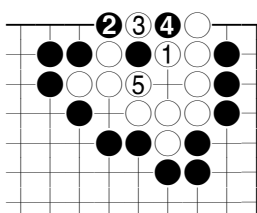


Diag. 4b

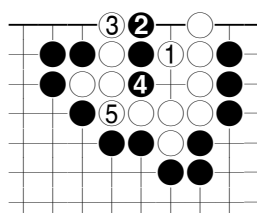
5. Pince

Diag. 5a. Blanc commence par pincer la pierre d'invasion noire avec 1. Si Noir essaye de se connecter par en dessous, Blanc a à sa disposition le jet de pierre en 3.

Diag. 5b. Le mieux que Noir puisse faire, à condition qu'il puisse tolérer le coup 5, est de jouer 2 et 4 pour faire un séki.



Diag. 5a

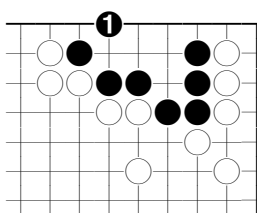


Diag. 5b

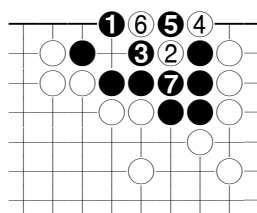
6. Connexion diagonale

Diag. 6a. Noir peut vivre sans condition à l'aide de cette connexion diagonale.

Diag. 6b. Si blanc veut attaquer, il doit commencer par 2, mais Noir le piège avec le jeter de pierre en 5.

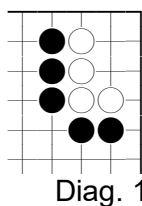


Diag. 6a

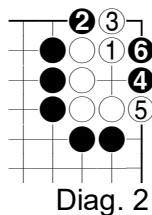


Diag. 6b

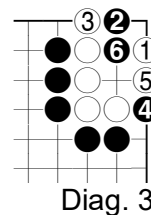
20. Le groupe en L



Diag. 1



Diag. 2

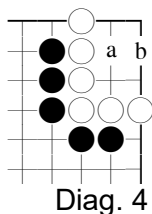


Diag. 3

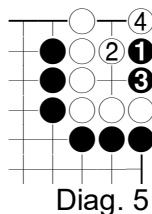
Diag. 1. Ce groupe dans le coin qui a la forme d'un L majuscule se retrouve de nombreuses fois : nous l'appellerons le groupe en L. Sans aide de l'extérieur, il est mort

Diag. 2. La meilleure approche blanche pour vivre est de commencer au point 2-2 mais Noir peut forcer l'échange de 2 pour 3, puis 4 pour 5 et finalement tuer en 6

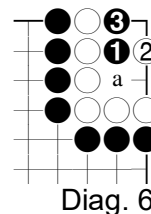
Diag. 3. Un autre point clé du groupe en L est Blanc 1 mais cela échoue avec Noir 2. Les 2 points 1-2 sont miaï.



Diag. 4



Diag. 5



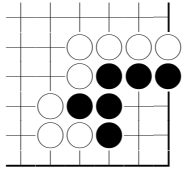
Diag. 6

Diag. 4. Le groupe en L a maintenant ses 2 pieds sur terre. La forme blanche est une forme en 6 rectangulaire et est donc vivante. Si Noir attaque en "a", Blanc défend en "b", et vice versa.

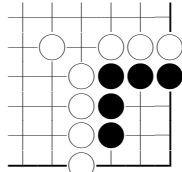
Diag. 5. Compte tenu des spécificités du coin, Blanc est en danger s'il commence à perdre ses libertés. Quand il n'y a qu'une seule liberté extérieure, Noir peut obtenir un kô en attaquant en 1. Cette séquence rappelle le 4 courbés dans le coin, mais ici, le kô est un yosé-kô ; Noir devra d'abord boucher la liberté extérieure avant de pouvoir gagner le kô. Il doit donc ignorer 2 menaces de kô pour le gagner.

Diag. 6. Avec aucune liberté extérieure, la situation est pire. Noir attaque en 1 cette fois, et comme Blanc ne peut pas jouer 4 en "a", il est mort.

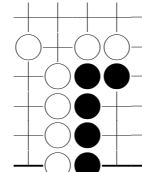
Problèmes



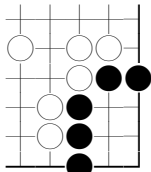
1. Statut?



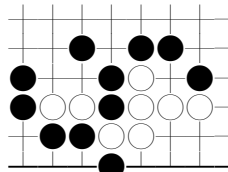
2. Statut?



3. Statut?



4. Statut?



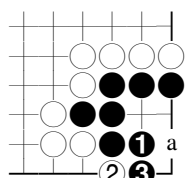
5. Blanc vit

Réponses

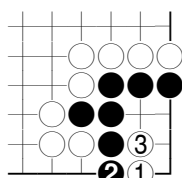
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

Diag. 1a. Noir peut vivre avec 1. Après l'échange 2 pour 3, Noir a une forme en 4 vivante. Il aurait également pu vivre en jouant en "a".

Diag. 1b. Blanc a de nombreuses façons de tuer le Noir. La combinaison des coups 1 et 3 a l'avantage de ne lui laisser que 3 libertés.



Diag. 1a



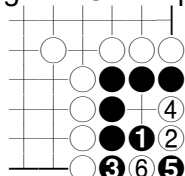
Diag. 1b

2. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer.

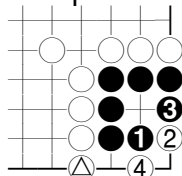
Diag. 2a. Cette fois, la meilleure défense ne permet à Noir que de vivre par kô.

Diag. 2b. Si Noir joue 3 ici, Blanc 4 profite de son manque de libertés et il meurt sans condition.

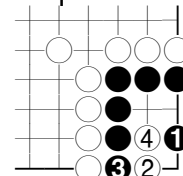
Diag. 2c. Ce coup Noir 1 échoue complètement à cause du manque de libertés.



Diag. 2a



Diag. 2b



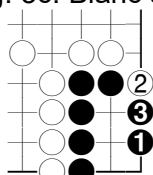
Diag. 2c

3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

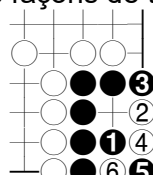
Diag. 3a. Le point 1-2 est la bonne place dans cette forme. Après 2 et 3, Noir a une forme en 4 vivante.

Diag. 3b. Le Noir 1 au point 2-2 n'est pas très bon cette fois. Blanc peut obtenir un kô

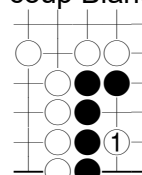
Diag. 3c. Blanc a de nombreuses façons de tuer Noir, dont ce coup Blanc 1.



Diag. 3a



Diag. 3b

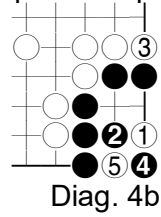
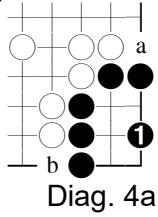


Diag. 3c

4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.

Diag. 4a. Le meilleur coup pour vivre est 1. Même après que Blanc ait joué en "a" et en "b", Noir n'a pas besoin de se défendre. Il est vivant avec 5 points de terrain.

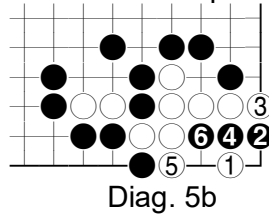
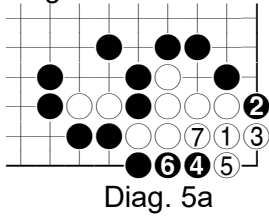
Diag. 4b. La combinaison des coups 1 et 3 permet à Blanc d'obtenir un kô direct.



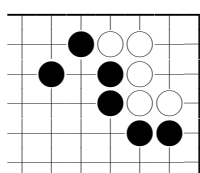
5. Point 2-2

Diag. 5a. Blanc joue au point 2-2 et après l'éventuel échange de 2 pour 3, répond à 4 en 5. Le coup 7 met 3 pierres en atari mais Noir ne peut pas connecter sous menace d'en perdre 5.

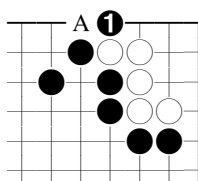
Diag. 5b. Blanc 1 au point 1-2 ne fonctionne pas.



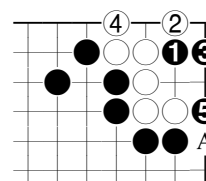
21. Le premier groupe en L+1



Diag. 1



Diag. 2

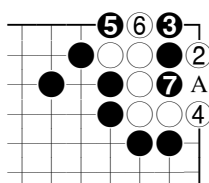


Diag. 3

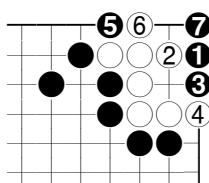
Diag. 1. Voici un autre groupe très usuel qui est un groupe en L avec une jambe qui dépasse de la branche longue ; nous l'appellerons le groupe en L+1. Il vit ou meurt suivant celui qui commence. C'est assez logique puisqu'il est plus grand d'une pierre que le simple groupe en L qui est mort sans condition.

Diag. 2. Une des façons pour Noir de tuer ce groupe est de jouer ce hané et de le réduire ainsi à un groupe en L. Une revue rapide des séquences du chapitre précédent devrait vous convaincre de la mort de ce groupe Blanc. Si Blanc avait déjà un hané en "A", ce Noir 1 ne marcherait pas.

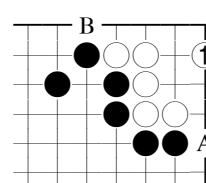
Diag. 3. Une autre façon de tuer le groupe en L+1 est cet attachement interne. Après 3, les coups 4 et 5 sont équivalents. Ce coup 1 échouerait de façon évidente si Blanc avait un hané en "A" et ne marcherait pas si bien s'il avait un hané sur le côté supérieur.



Diag. 4.



Diag. 5



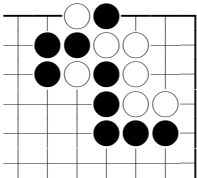
Diag. 6

Diag. 4. Une variante du diagramme précédent : quand Blanc pince avec 2 Noir ne peut pas répondre en "A" car sinon Blanc joue en 3 et obtient un kô.

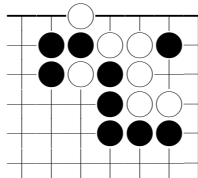
Diag. 5. Une troisième façon pour Noir de tuer Blanc est ce coup de placement qui conduit à un 4 courbé dans le coin. (Si Noir jouait 3 en 4, blanc 3 permet un kô.)

Diag. 6. La meilleure façon de vivre pour Blanc est de jouer 1 au point 2-1. Cela lui donne une forme solide qui vaut généralement 6 points. Même si des pierres noires apparaissent en "A" et en "B", il reste vivant.

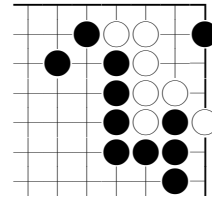
Problèmes



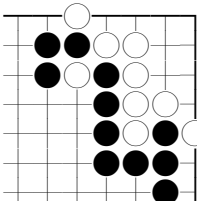
1. Blanc doit vivre



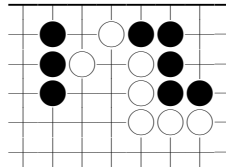
2. Statut



3. Blanc vit



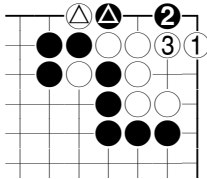
4. Statut



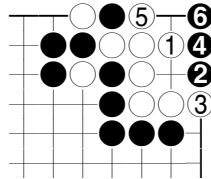
5. Statut

Réponses

1. Point 1-2



Diag. 1a

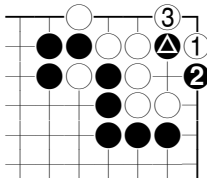


Diag. 1b

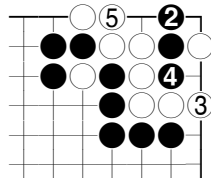
Diag. 1a. Blanc au point 1-2 utilise correctement la pierre delta \triangle . ce problème est la suite d'une attaque erronée. Noir aurait pu tuer Blanc en jouant sa pierre \triangle en 1.

Diag. 1b. Blanc 1 au point 2-2 échoue ; Noir peut former un 4 courbé dans le coin.

2. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer



Diag. 2a

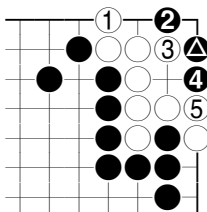


Diag. 2b

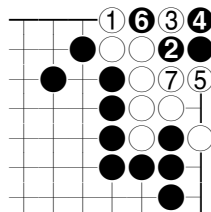
Diag. 2a. Blanc pince Noir \triangle en 1, et Noir doit simplement jouer en 2 et autoriser le kô. Ce problème provient aussi d'une attaque erronée ; Noir aurait du jouer \triangle en 1.

Diag. 2b. Si Noir descend en 2, le résultat sera séki. Il ne peut pas jouer 4 en 5, car Blanc jouerait 5 en 4 et aurait deux yeux.

3. Séki



Diag. 3a

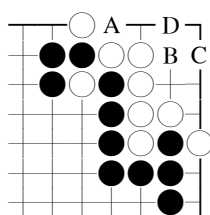


Diag. 3b

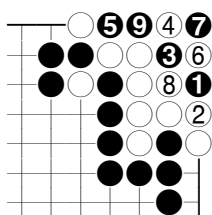
Diag. 3a. Blanc commence par agrandir son espace vital. Le meilleur coup Noir est en 2, qui conduit à un séki senté. Encore une fois, ce problème provient d'une attaque erronée ; Noir aurait dû attaquer avec \triangle en 1.

Diag. 3b. Si Noir joue 2 comme ici, Blanc capture ses pierres et vit avec du territoire

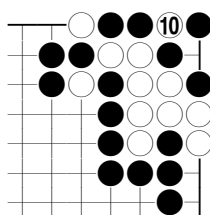
4. Blanc est vivant



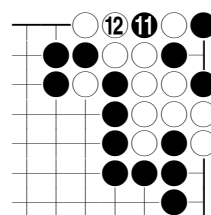
Diag. 4a



Diag. 4b



Diag. 4c



Diag. 4d

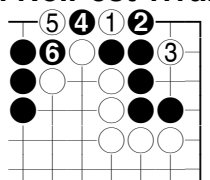
Diag. 4a Les attaques usuelles sur le coin échouent : Noir "A" à cause du hané blanc sur le côté supérieur et Noir "B" et "C" à cause du hané sur le bord droit (bien que Noir puisse utiliser la séquence du Diag. 3a pour obtenir un séki senté). Une autre attaque qui échoue est Noir "D" auquel Blanc répond en "B"(mais qui conduit aussi à un séki senté : le voyez vous?)

Diag. 4b. Le seul coup à essayer est Noir 1. Ce coup est très rusé et peut facilement conduire à un kô - Blanc 4 en 8, Noir 6, Blanc 5, Noir 4 permet d'obtenir une forme en 4 dans le coin - mais si Blanc trouve la bonne défense, il est sauf.

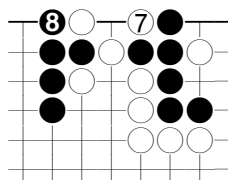
Diag. 4c. Avec 10, Blanc reprend 2 pierres

Diag. 4d. Le résultat final est un double kô.

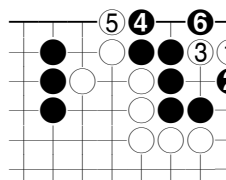
5. Noir est vivant



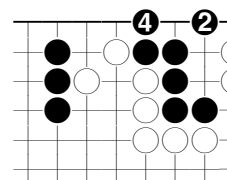
Diag. 5a



Diag. 5b



Diag. 5c



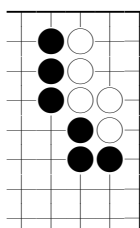
Diag. 5d

Diag. 5a. et 5b Blanc 1 et 3 réduisent Noir à un seul œil dans le coin mais Noir arrive à se connecter avec l'extérieur. Remarquez qu'il n'y a pas de kô car Blanc est à court de libertés.

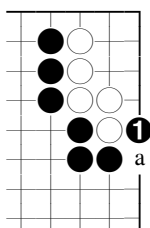
Diag. 5c. Ce coup Blanc 1 échoue également, car Noir 4 menace de connecter avec l'extérieur.. Si Blanc attaque avec 1 en 3, les mêmes coups peuvent être joués avec un ordre différent.

Diag. 5d. Ce Blanc 1 est facile à répondre

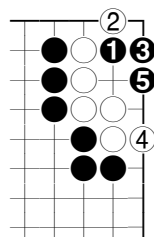
22. Le deuxième groupe en L+1



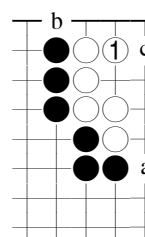
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

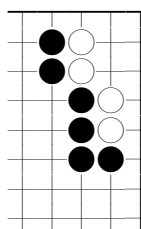
Diag. 1. Voici le deuxième groupe en L+1 avec une jambe sur le petit côté du L. Comme le premier groupe en L+1, il vit ou meurt suivant le senté.

Diag. 2. Une des façons de tuer est de faire un hané sous la jambe, ce qui réduit le Blanc à un groupe en L mort. Ce coup 1 ne fonctionnerait pas s'il y avait déjà un hané en "a"

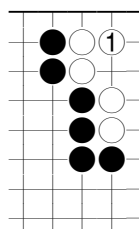
Diag. 3. Une autre façon de tuer est de jouer au point 2-2, qui est vraiment le point clé pour attaquer ou défendre cette forme. Après 5, l'espace vital Blanc peut être presque comblé avec une forme en 5 ; il est donc mort.

Les diagrammes 2 et 3 montrent les seuls coups d'attaque qui tuent. Vous pouvez vérifier que tous les autres coups conduisent au mieux à un kô.

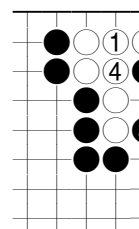
Diag. 4. La meilleure façon de vivre pour Blanc est généralement de jouer au point 2-2. Son groupe est maintenant en sécurité même si plus tard, Noir descend en "a" et en "b". Cela ne serait pas le cas si Blanc avait vécu en jouant en "c".



Diag. 5



Diag. 6



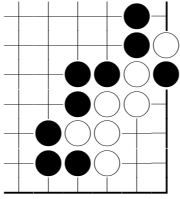
Diag. 7

Diag. 5. Ce groupe dans lequel Blanc a seulement une jambe faible est plus courant que le groupe L+1 standard. Son statut est de façon surprenante le même que pour le groupe standard : il vit ou meurt suivant le senté.

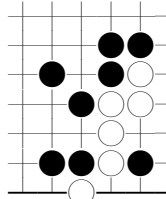
Diag. 6. En jouant au point 2-2, Blanc vit. Si Noir y avait joué, Blanc serait bien sûr mort.

Diag. 7. Cela montre qu'après le Diag. 6, Blanc est vraiment vivant.

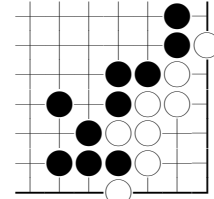
Problèmes



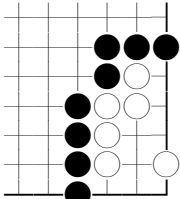
1. Blanc vit



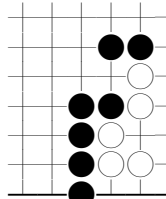
2. Blanc fait un kô



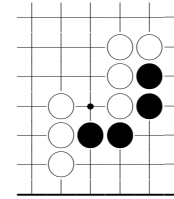
3 Statut ?



4. Noir tue

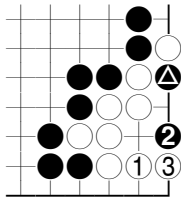


5. Noir tue par kô

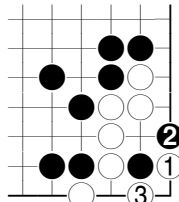


6. Noir doit vivre

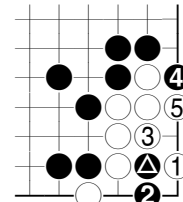
Réponses



Diag. 1.



Diag. 2a.



Diag. 2b.

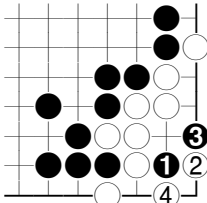
1 Point 2-2

Diag. 1. La clé du problème est ici le point 2-2 ; c'est d'ailleurs là que Noir aurait du jouer au lieu de jouer ; Blanc vit facilement.

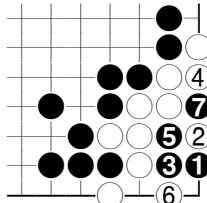
2 Points 1-2

Diag. 2a. La séquence de 1 à 3 est nécessaire et Blanc obtient une vie par kô.

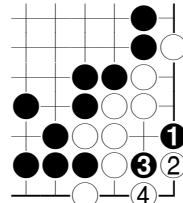
Diag. 2b. Si Noir joue en 2, l'usuelle résistance au coup 1, Blanc peut vivre sans condition grâce au hané sur le bord inférieure. Ce problème a également pour source une attaque incorrecte ; Noir aurait du être en 4.



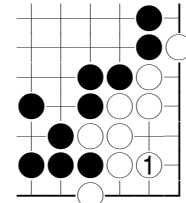
Diag. 3a



Diag. 3b



Diag. 3c



Diag. 3d

3. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô.

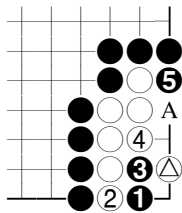
Diag. 3a Ce problème est une application des deux problèmes précédents. Noir peut obtenir un kô avec 1 et 3

Diag. 3b. Noir a d'autres moyens d'obtenir un kô. En voici un dans ce diagramme.

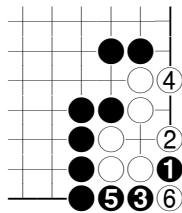
Diag. 3c. Un autre moyen d'obtenir un kô.

Diag. 3d. Blanc peut bien sûr vivre sans condition et le coup 1 est la meilleure façon.

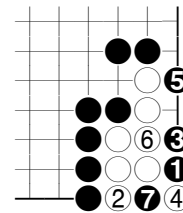
4. Manque de libertés



Diag. 4



Diag. 5a



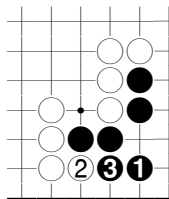
Diag. 5b

Diag. 4. Noir attaque avec 1, 3 et 5 et le manque de libertés l'empêche de jouer 6 en "A". Blanc n'aurait pas eu ce problème s'il avait joué \triangle correctement en 3

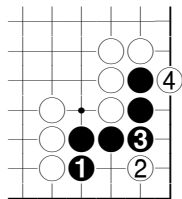
5. Manque de libertés encore

Diag. 5a. Noir est le point vital. Blanc est incapable de jouer 4 en 5 par manque de libertés. En suivant cette séquence, il a cependant le privilège de prendre le kô le premier.

Diag. 5b. Blanc 2 produit aussi un kô, mais cette fois, c'est Noir qui capture le kô en premier.



Diag. 6a



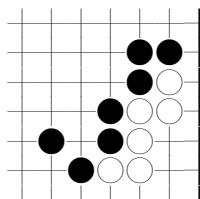
Diag. 6b

6. Point 2-2

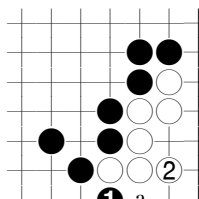
Diag. 6a. Noir doit jouer 1 au point 2-2 pour faire une forme d'œil.

Diag. 6b. S'il joue 1 ici, Blanc le tue en occupant le point clé. Après 4, c'est comme ci Noir avait un groupe en L+1 et que Blanc l'avait tué en jouant en 2.

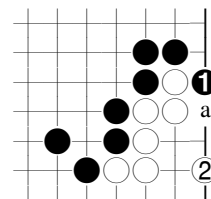
23. Le groupe en L+2



Diag. 1



Diag. 2



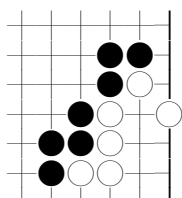
Diag. 3

Diag. 1 Voici le groupe en L avec une jambe de chaque côté, que nous appellerons groupe en L + 2, qui survient fréquemment lors de l'invasions d'un coin. Ce groupe est vivant.

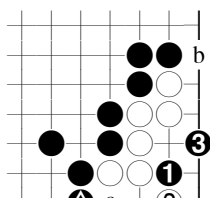
Diag. 2 Si Noir attaque en 1, Blanc 2 est la bonne défense. Il est dangereux de jouer en "a". Après avoir défendu ainsi, de façon correcte cette forme, Blanc pourra jouer "a" en senté lors de la fin de partie et peut donc compter 6 points pour son territoire.

Diag. 3 Si Noir attaque de ce côté là, la défense correcte de Blanc est au point 1-2. De nouveau, il pourra jouer en "a" en senté et compter 6 points de territoire. Jouer Blanc 2 en "a" serait dangereux car cela laisserait soit la possibilité d'un séki, soit celle d'un kô indirect dans le coin.

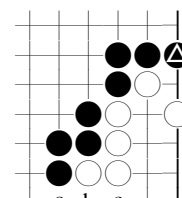
En combinant les diagrammes 2 et 3, nous voyons que Noir peut jouer hané sur l'un ou l'autre des côtés en senté mais une fois qu'il a fait hané sur l'un des côtés, il ne peut plus faire hané sur l'autre côté. Des attaques à l'intérieur comme les coups 2 des diagrammes 2 et 3 ne fonctionnent pas ; vérifier le vous-même.



Diag. 4



Diag. 5



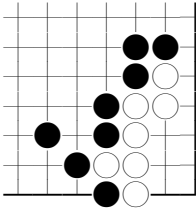
Diag. 6

Diag. 4. Voici une variante du groupe L+2, dans laquelle Blanc a fait une connexion diagonale sur le côté droit au lieu de la connexion solide. Cette forme est également vivante.

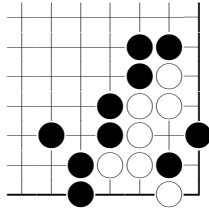
Diag. 5. La différence principale entre les deux connexions est que lorsque Blanc fait la connexion solide, Noir peut descendre en "▲" en senté. Si Blanc ignore ce coup, Noir attaque en 1 puis 3. Si blanc joue 2 en 3, Noir joue en "a". Noir "b", par contre ne met pas le coin en danger.

Diag. 6. Quand Blanc a fait la connexion diagonale, par contre, c'est le coup "▲" qui menace de le tuer. Dans ce cas, Noir "a" n'affecte pas le coin et Blanc peut répondre à Noir "b" en jouant en "c". Ainsi, Blanc doit faire la connexion diagonale lorsqu'il veut laisser le bord Sud ouvert, la connexion solide lorsqu'il veut laisser le bord droit ouvert.

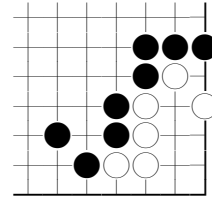
Problèmes



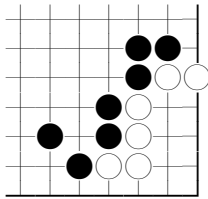
1. Noir doit faire un kô



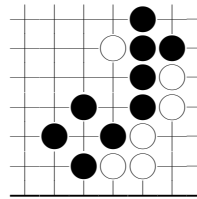
2. Statut



3. Noir tue

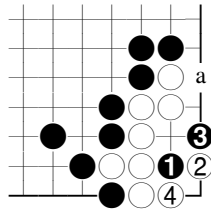


4. Noir doit faire un kô

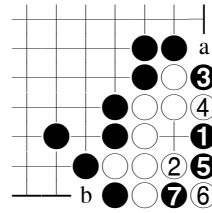


5. Noir doit faire un kô

Solutions



Diag. 1a.

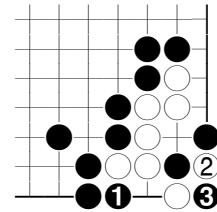
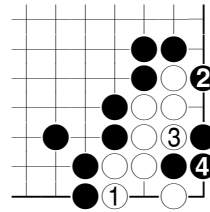
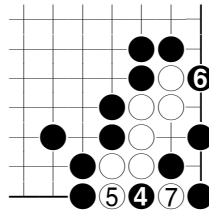
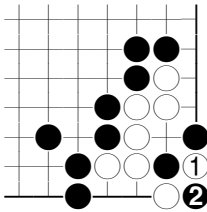


Diag. 1b.

1. Kô direct

Diag. 1a. Noir 1 au point 2-2 conduit à un kô direct. Notez que Noir ne doit pas jouer 3 en 4 car sinon, Blanc vit sans condition en descendant en "a"

Diag. 1b. Noir peut aussi obtenir un kô en jouant ainsi - Blanc doit jouer en 6 pour éviter un 4 courbés dans le coin - mais après Noir 7, Blanc va capturer en "a" et "b" et le kô sera très indirect pour Noir.



2. Blanc peut faire un kô à 2 étapes. Noir peut faire un kô direct.

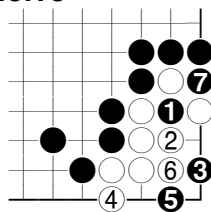
Diag. 2a. Cette position est un peu bizarre ; c'est un kô quel que soit celui qui joue le premier. Si Blanc commence le kô, c'est un kô à deux étapes qu'il peut gagner en ignorant juste une menace de kô, tandis que noir doit en ignorer deux.

Diag. 2b. En ignorant la menace blanche 3, Noir peut gagner la première étape mais il devra ignorer une seconde menace blanche pour finir sa capture. A l'étape 2 de la bataille de kô, Blanc est à 2 coups de la victoire et Noir à un seul.

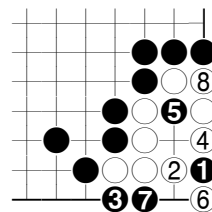
Diag. 2c. Blanc ne peut pas vivre de cette façon à cause de son manque de libertés.

Diag. 2d. Si blanc ignore cette situation et que Noir joue le premier, il peut rendre le kô direct pour les deux joueurs.

3. Jet de pierre



Diag. 3a.

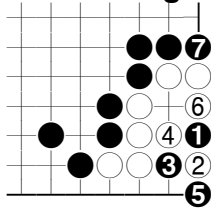


Diag. 3b.

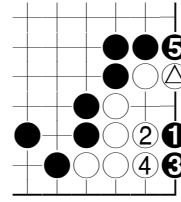
Diag. 3a. Le jet de pierre en 1 et le placement en 3 forment la combinaison pour tuer. La résistance blanche qui suit conduit à un 4 courbés dans le coin.

Diag. 3b. Si Noir attaque directement en 1 sans faire le jet de pierre, Blanc peut vivre en jouant 2. Si Noir joue 1 en 3, Blanc occupe le point vital en 1 et vit sans condition

4. Tésuji qui rend borgne



Diag. 4a.

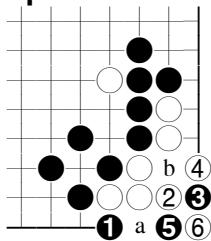


Diag. 4b.

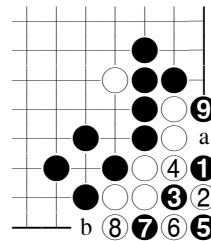
Diag. 4a. Le tésuji qui prive Noir de son œil en 1 conduit à un kô si Blanc défend correctement en 2.

Diag. 4b. Si Blanc répond en 2 comme ici, il meurt sans condition. De toute façon le coup △ est une erreur.

5. Kô à 2 étapes



Diag. 5a.



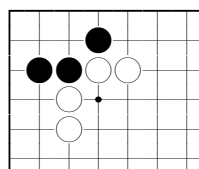
Diag. 5b.

Diag. 5a. Le groupe en L+2 avec une jambe faible n'est pas vivant inconditionnellement ; Noir peut faire un kô en attaquant avec 1 et 3, piégeant le Blanc dans un manque de libertés. C'est cependant un kô à 2 étapes ; Noir doit ignorer 2 menaces pour jouer en "a" puis en "b".

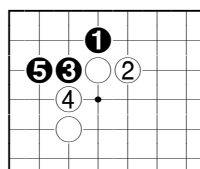
Diag. 5b. Cette attaque conduit également à un kô à 2 étapes. Blanc ne peut pas jouer 10 en "a" par manque de libertés mais Noir devra jouer en "a" puis en "b" pour gagner le kô.

24. Le groupe en trépied

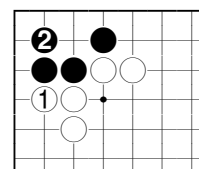
Diag. 1. De même qu'il faut au minimum 3 pieds à un tabouret ou à tout autre meuble pour tenir debout, il faut également au minimum 3 pierres pour constituer un groupe vivant. Peu de groupes atteignent ce minimum, mais celui du diagramme 1 en est un exemple que nous appellerons le groupe trépied.



Diag. 1.



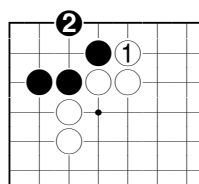
Diag. 2.



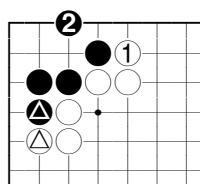
Diag. 3.

Diag. 2. Le trépied provient souvent du coup de sonde en 1 contre un verrou de coin. Si Blanc répond en 2, Noir peut vivre avec 3 et 5 - pas forcément tout de suite mais quand le moment sera venu.

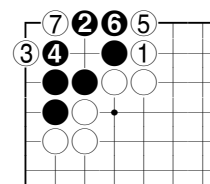
Diag. 3. Si Blanc attaque le trépied de son côté solide, Noir répond en 2. Il est clair que cette forme est vivante..



Diag. 4.



Diag. 5.



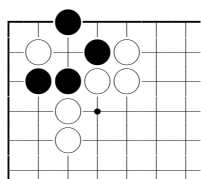
Diag. 6.

Diag. 4. Si Blanc attaque le trépied par son côté faible, Noir doit faire la connexion diagonale en 2. que le groupe soit vivant est moins trivial mais on en verra les détails dans les problèmes ci dessous.

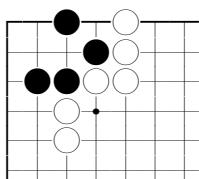
Diag. 5. La chose la plus importante à retenir du trépied est de ne pas faire l'échange des pierres delta. Si Noir le fait, il n'est plus vivant inconditionnellement : Noir attaque avec 1.

Diag. 6. Blanc dispose maintenant du placement en 3 qui conduit à un kô.

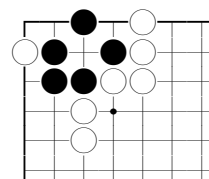
Problèmes



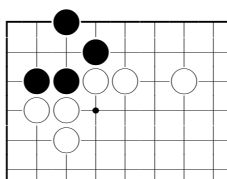
1. Noir doit vivre



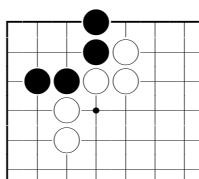
2. Noir doit vivre



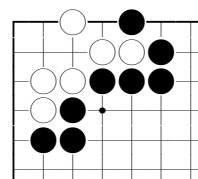
3. Noir doit vivre



4. Statut ?



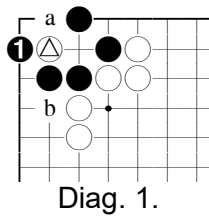
5. Statut ?



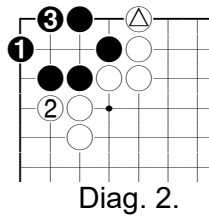
6. Statut ?

Réponses

1. Hané



Diag. 1.



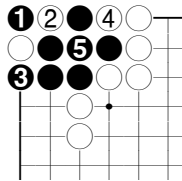
Diag. 2.

Diag. 1. Le hané noir en 1 rend les 2 points "a" et "b" équivalents. Si on admet que Blanc joue en "b", Noir "a" lui donne 4 points de terrain.

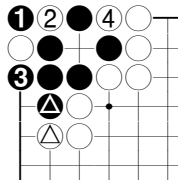
2. La même défense

Diag. 2. Blanc attaque maintenant en "delta". Noir 1 est la même défense qui rend toujours 2 et 3 équivalents. Cette séquence est meilleure pour Blanc puisque Noir termine avec 2 points de territoire.

3. Étreinte



Diag. 3a.

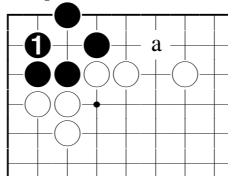


Diag. 3b.

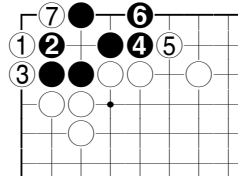
Diag. 3a. L'astuce consiste pour Noir à faire une sorte de sacrifice en 1. Lorsque Blanc capture avec 2, Noir l'enserme avec 3. Quand Blanc fait atari avec 4 (après ou avant 2), Noir n'a qu'à connecter en 5.

Diag. 3b. Remarquez que cette séquence ne fonctionne plus si Noir a échangé les pierres delta. Après 4, il ne peut plus connecter suite à un manque de liberté due au triangle vide formé par 3 et delta. Il doit jouer 5 en 1 et laisser Blanc démarrer un kô.

4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô



Diag. 4a.

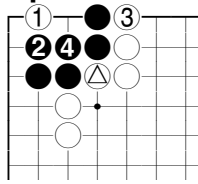


Diag. 4b.

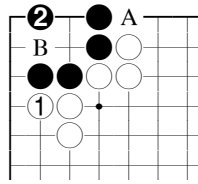
Diag. 4a. Noir peut vivre facilement. 1 est sans doute le meilleur puisqu'il permet ensuite de sauter en "a"

Diag. 4b. Blanc peut créer un kô en jouant en 1. Si noir joue 2 en 3, Noir 3 en 2 le tue. Remarquez que Blanc ne doit cependant pas jouer 1 en 2, car sinon Noir joue en 1 et est vivant.

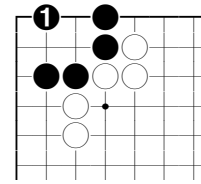
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer



Diag. 5a.



Diag. 5b.



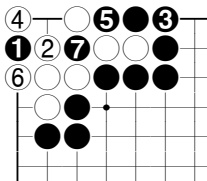
Diag. 5c.

Diag. 5a. Le point 1-2 est largement la clé de ce problème. Si Blanc attaque avec 1 qui est en rapport avec delta le tésuji qui prive d'œil, Noir meurt. Quand Blanc descend en 3, Noir doit supprimer son œil en 4 pour éviter uttégashi

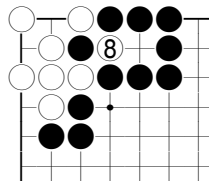
Diag. 5b. Si Blanc attaque de l'extérieur avec 1 ou "A", Noir 2 protège ses yeux. De même si Blanc attaque en "B", Noir peut encore vivre avec 2.

Diag. 5c. Si c'est à Noir de jouer, Noir 1 est la meilleure façon de vivre

6. Noir est vivant



Diag. 6a.

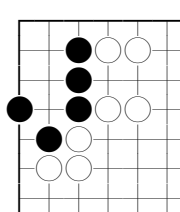


Diag. 6b.

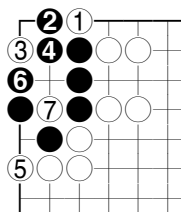
Diag. 6a. Noir 1 et 3 est la combinaison classique d'attaque, mais cette fois Blanc a une défense. Il joue 4 et 6 et laisse Noir capturer ses deux pierres.

Diag. 6b. Quand il recapture avec 8, il a deux bons yeux.

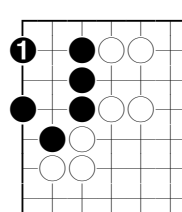
25. Les groupe en J



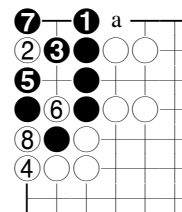
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

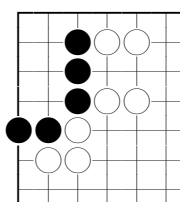
Diag. 1. Le groupe en J (standard) représenté ici est identique au deuxième groupe en L+1, excepté que Noir a effectué une connexion diagonale au lieu d'une connexion solide ; comme ce groupe, il vit ou meurt selon le senté.

Diag. 2. Blanc peut tuer le groupe en J avec le hané en 1, suivi du placement en 3, de la descente en 5 et du sacrifice en 7. On peut échanger l'ordre des coups 1 et 3.

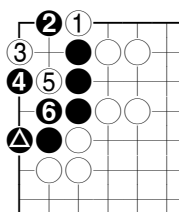
Diag. 3. Noir peut vivre en jouant 1, qui lui donne 6 points de territoire.

Diag. 4. Noir peut également vivre en descendant comme on le voit ici, quand cela peut l'aider sur l'extérieur mais Blanc peut alors réduire son coin à 2 points avec la séquence de 2 à 8. Blanc 8 est uniquement un coup de yosé, de 4 points goté, mais il est important de voir que Blanc peut jouer 4 en senté dans ce diagramme, ce qui n'était pas le cas dans le diagramme 3.

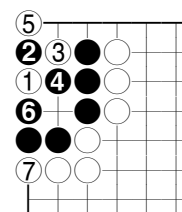
De façon encore plus étonnante, Noir peut vivre avec le hané en "a", comme dans le problème 1.



Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7

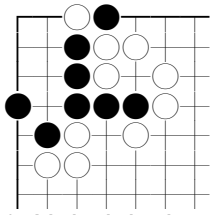
Diag. 5. Voici maintenant le groupe en J droit, dans lequel Noir est descendu droit sur le bord au lieu de la connexion diagonale. Le groupe en J droit est plus résistant que le J standard, et le mieux que Blanc puisse obtenir est un kô. Il y a pour Blanc de nombreuses façons d'attaquer.

Diag. 6. Blanc peut utiliser la même combinaison que dans le diagramme 2 mais la pierre delta est mieux placée et le résultat est un kô. L'ordre des coups 1 et 3 n'est plus inversable (voir problème 2). Comme on peut s'y attendre cette attaque échoue si Noir a un hané sur le bord supérieur. (Problème 3)

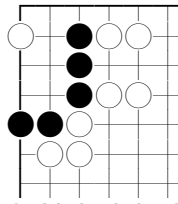
Diag. 7. Quand Noir n'a pas de libertés extérieures, Blanc a un autre point d'attaque avec le tésuji pour supprimer l'œil en 1. Comparons les diagrammes 6 et 7 : dans le Dia 6, c'est Blanc qui prend le kô en premier ; s'il gagne le kô dans le Diag. 7, il capture effectivement une partie du groupe Noir. Chaque attaque a donc ses avantages.

Blanc peut également obtenir un kô en jouant son premier coup en 3 mais ce coup n'a pas d'intérêt spécial.

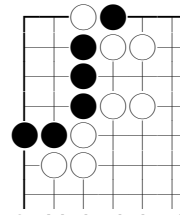
Problèmes



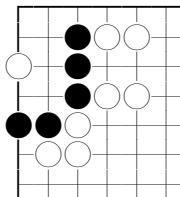
1. Noir doit vivre



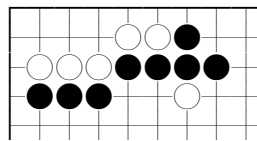
2. Noir doit vivre



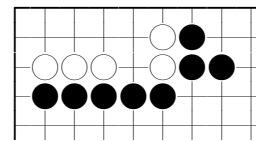
3. Noir doit vivre



4. Noir doit vivre



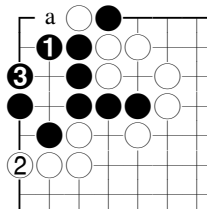
5. Statut ?



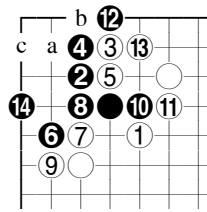
6. Statut ?

Réponses

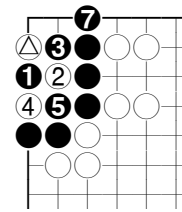
1. Tourner vers l'intérieur



Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 2

⑥ connecte

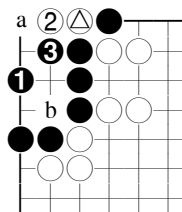
Diag. 1a. Au lieu de capturer la pierre blanche avec "a", Noir doit tourner en 1. Blanc ne peut pas pousser en "a" à cause de la pierre noire derrière ; s'il descend en 2, Noir vit avec 2.

Diag. 1b. Cette position se produit lorsque Noir ignore le double kakari sur sa pierre de handicap et que Blanc l'enferme avec 1. Noir peut vivre dans le coin avec la séquence de 2 à 14, prêt à répondre en "a" si Blanc attaque en "b" ou "c".

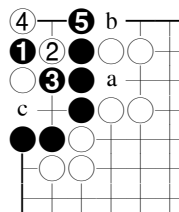
2. Étreinte

Blanc a attaqué de façon incorrecte en △ sans faire au préalable le hané en 7. Noir peut alors vivre en l'étreignant avec 3 et 5, puis en descendant en 7.

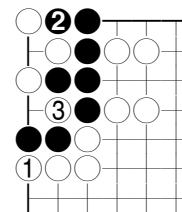
3. Tésuji qui protège l'œil



Diag. 3



Diag. 4a



Diag. 4b

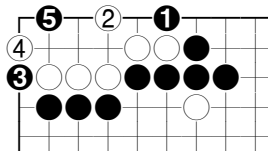
Diag. 3. Noir joue le tésuji de protection d'œil en 1, puis Noir 3 rend "a" et "b" miaï. Dans cette position, Blanc aurait dû attaquer avec △ en 1 ; Noir aurait quand même pu vivre mais Blanc aurait obtenu plus de son attaque comme le montre le prochain problème.

4. Descente

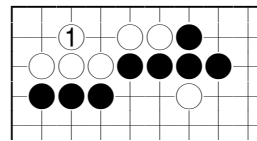
Diag. 4a. Après 1 à 4, Noir descend en 5. S'il n'y avait pas la liberté en "a", Blanc jouerait en "b" et forcerait Noir à disputer un kô pour vivre. Tel quel, Noir est vivant.

Diag. 4b. Dans la fin de partie, Blanc peut capturer deux pierres avec 1, mais attention ce coup perd l'initiative. Noir 2 et Blanc 3 suivent dans cet ordre ou l'ordre inverse.

5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 5a

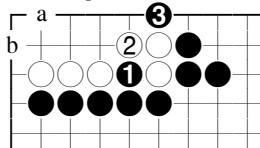


Diag. 5b

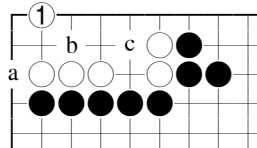
Diag. 5a. Blanc commence avec le hané en 1. Si Blanc connecte en diagonale, il a un groupe en J que Noir peut tuer avec 3 et 5. S'il fait une connexion solide, il aura le second groupe en L+1, que Noir peut tuer également.

Diag. 5b. Lorsque Blanc a l'initiative, le coup 1 est une bonne façon de vivre.

6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 6a



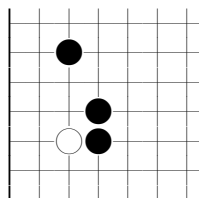
Diag. 6b

Diag. 6a. Noir 1 et 3 ramènent à la forme du problème précédent. Si blanc joue 2 en "a", Noir répond en "b"

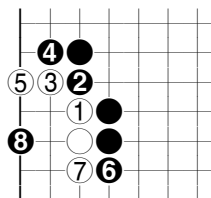
Diag. 6b. Blanc 1 qui empêche "a" d'être senti, est la façon correcte de vivre ici. Pour comprendre pourquoi blanc joue 1 et non pas "b", il faut envisager l'attaque en "c".

26. Hané pour faire kô

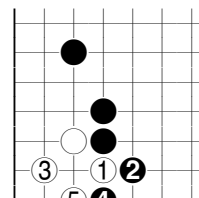
Dans ce chapitre, nous examinerons des positions typiques dans le coin qui produisent un kô et d'autres similaires qui ne tournent pas en kô.



Diag. 1



Diag. 2

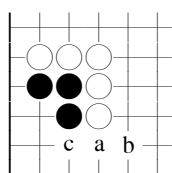


Diag. 3

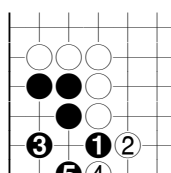
Diag. 1. Blanc vient juste d'envahir au point 3-3, mais à moins qu'il n'ait des pierres dans l'entourage, le mieux qu'il puisse espérer est un kô. La façon d'obtenir ce kô est importante.

Diag. 2. S'il s'étend vers le haut avec la séquence de 1 à 5, Noir descend en 6, forçant Blanc à faire le groupe en J droit, puis attaque en 8. Ceci conduit à un kô assez médiocre pour Blanc, et les choses pourraient être pire si Noir s'avisait de jouer 6 en 8.

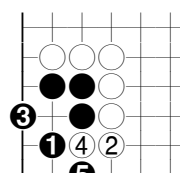
Diag. 3. La façon correcte d'obtenir un kô pour Blanc est de jouer le hané en 1 et la connexion diagonale en 3. S'il gagne le kô et capture en "a", il peut dévaster tout le territoire que Noir escomptait sur le bord inférieur.



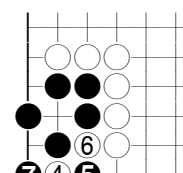
Diag. 4



Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7

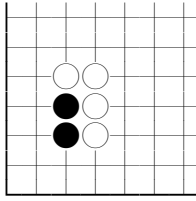
Diag. 4. Voici une forme qui se rapporte au problème précédent. Au premier coup d'œil, il semble que Noir ne puisse pas vivre inconditionnellement : si Noir joue en "a" pour "b" et "c", cela lui donne par exemple le groupe en L+1.

Diag. 5. Il peut donc jouer un kô en connectant en diagonale après le hané. Quand il est bien pourvu de menaces, ce kô est assez attractif ; s'il vit, son groupe sera actif sur le bord Sud. Blanc jouera cependant son coup 2 différemment et le kô ne sera pas obtenu aussi facilement qu'escompté (voir problème 4)

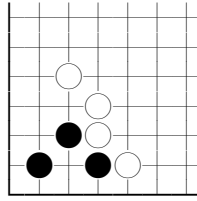
Diag. 6. Heureusement, Noir peut vivre petit mais sans condition en faisant la coup diagonal en 1 sans faire hané. Si Blanc joue 2 en 3, Noir joue 3 en 2 et vit de nouveau inconditionnellement.

Diag. 7. Blanc 4 échoue aussi pour tuer Noir.

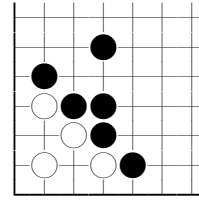
Problèmes



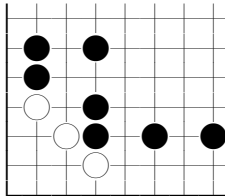
1. Statut ?



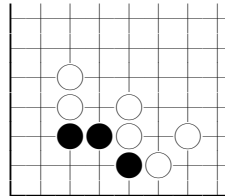
2. Blanc tue



3. Statut ?

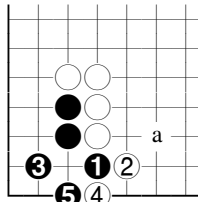


4. Noir tue

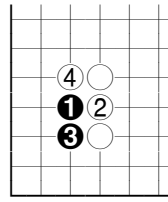


5. Noir vit

Réponses



Diag. 1a

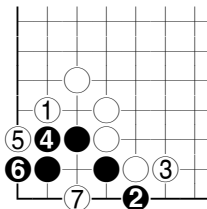


Diag. 1b

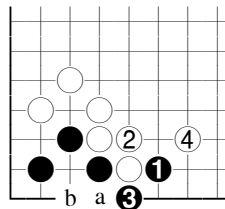
1. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer

Diag. 1a. Noir 1, 3, 5 donnent le kô usuel. Suivant la situation concernant les menaces de kô et ce qu'il y a à perdre sur le bord inférieur, Blanc peut préférer omettre 4 ou de jouer en "a"

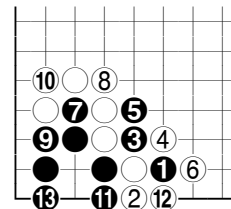
Diag. 1b. Cette position arrive lorsque Noir teste la réaction en attaquant un verrou de coin comme il est indiqué.



Diag. 2a



Diag. 2b



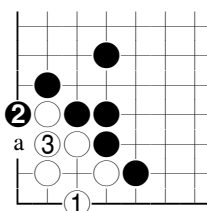
Diag. 2c

2. Coup diagonal

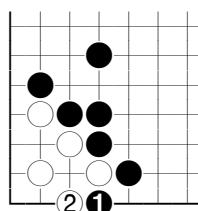
Diag. 2a. Blanc peut tuer Noir inconditionnellement avec le coup diagonal en 1. Blanc 2 est futile.

Diag. 2b. Il faut noter que Noir peut viser l'attachement en 1 (ou la coupe en 2). Si Blanc répond à 1 en "a", Noir va jouer "b" et résister par kô.

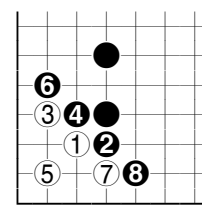
Diag. 2c. Une autre possibilité intéressante. Si Blanc descend avec 2 au lieu de connecter comme dans le Diag. 2b, puis joue 4 et 6 lorsque Noir coupe en 3, le coin revient à la vie.



Diag. 3a



Diag. 3b



Diag. 3c

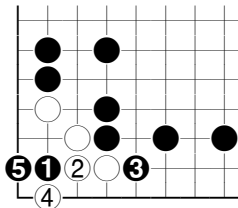
3. Blanc est vivant. Noir peut faire un kô.

Diag. 3a. Blanc peut vivre inconditionnellement en jouant en 1 ou en "a".

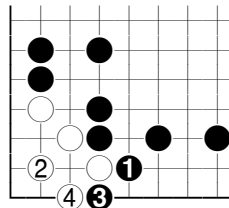
Diag. 3b. Noir ne peut pas tuer Blanc sans condition. Il doit accepter un kô.

Diag. 3c. Voici d'où la position provient. L'intérêt de Noir en jouant 4 et 6 est que si Blanc continue et vie comme dans le Diag. 3a, il a simplement une petite vie. Le désavantage est que Blanc peut laisser le coin tel que et a encore un kô.

4. Placement



Diag. 4a

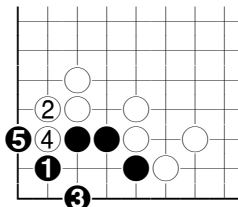


Diag. 4b

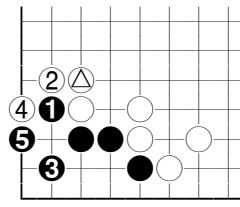
Diag. 4a. Le placement noir 1 occupe le point clé, et le reste n'est plus que routine. Si Blanc joue 2 en 3, Noir coupe en 2.

Diag. 4b. Si Noir essaye de bloquer de l'extérieur, Blanc peut obtenir un kô.

5. Coup diagonal



Diag. 5a

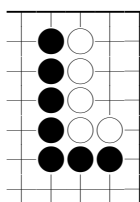


Diag. 5b

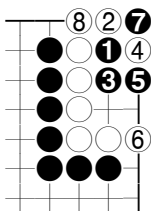
Diag. 5a. Le coup diagonal en 1 dans le coin, permet à Noir de vivre sans condition. Noir 3 est le tésuji clé.

Diag. 5b. Le kô n'est pas très attractif ici car Blanc est renforcé par sa pierre delta.

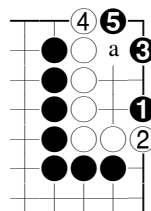
27. Le groupe en L long



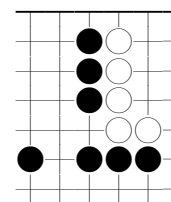
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



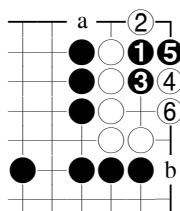
Diag. 4

Diag. 1. Le groupe en L long est plus long d'une ligne et largement plus solide que le groupe en L normal. Il est presque vivant ; si Noir attaque, tout ce qu'il peut obtenir est un kô indirect.

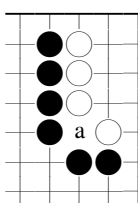
Diag. 2. Le coup usuel d'attaque est le coup à l'estomac Noir 1, qui conduit comme on le voit à un kô de dix mille ans. Noir doit approcher 3 fois avant de mettre Blanc en prise tandis que Blanc doit faire un coup d'approche avant de mettre Noir en prise ; il est probable qu'aucun des joueurs ne touchera à la position et finalement Noir connectera en 4 pour faire un séki. Blanc doit cependant faire attention à conserver un nombre convenable de menaces de kô, quand il commencera à perdre ses libertés extérieures.

Diag. 3. Cette attaque conduit également à un kô indirect ; ensuite blanc joue en "a" mais un peu de réflexion montre que le Diag. 2 est meilleur pour Noir.

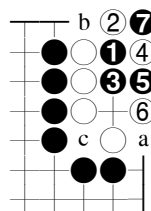
Diag. 4. Quand le groupe en L long a une liberté externe, il est vivant inconditionnellement.



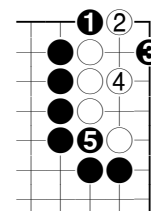
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

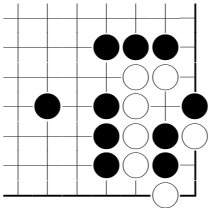
Diag. 5. Noir attaque également en 1 et 3 mais cette fois, Blanc joue 4 différemment, et Noir doit établir un séki. S'il joue 5 en 6, Blanc vit en faisant du territoire (problème 1). A noter que "a" et "b" sont senté pour Noir.

Diag. 6. Sans la pierre en "a", le groupe en L long est bien plus faible.

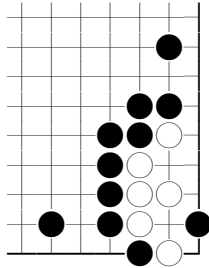
Diag. 7. Noir 1 et 3 produisent maintenant un kô direct. Si Blanc joue 6 en "a", alors Noir 7, Blanc "b", Noir "c" et Blanc a un kô défavorable à deux étapes.

Diag. 8. Mais Noir a à sa disposition une attaque beaucoup plus forte dans la série de tésuji montré ici. (voir également les problèmes 2 et 3)

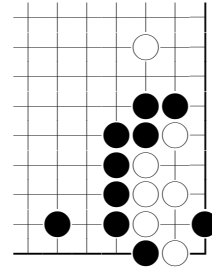
Problèmes



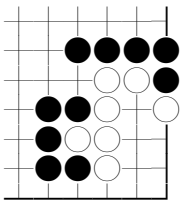
1. Blanc vit



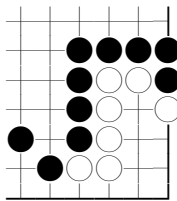
2. Statut ?



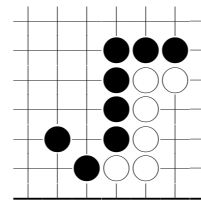
3. Statut ?



4. Noir tue

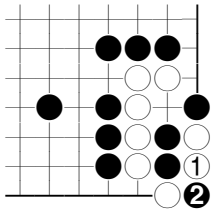


5. Noir fait un kô

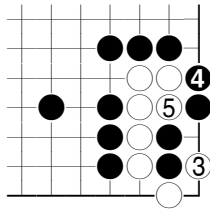


6. Statut?

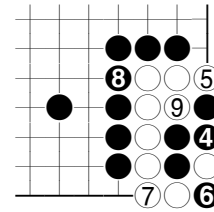
Réponses



Diag. 1a



Diag. 1b



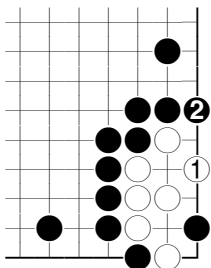
Diag. 1c

1. Suicidaire

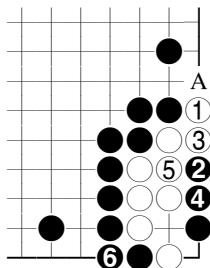
Diag. 1a. Blanc 1 semble suicidaire

Diag. 1b. Mais quand il recapture en 3, Noir est victime de son manque de libertés quand il essaye de s'échapper avec 4

Diag. 1c. Cet autre coup 4 ne marche pas non plus : Blanc a assez de libertés pour capturer par écrasement.



Diag. 2a

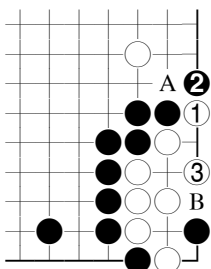


Diag. 2b

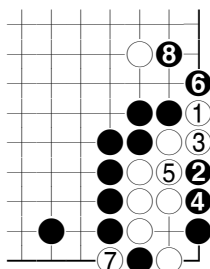
2. Blanc est mort

Diag. 2a. Blanc 1 est facilement paré par la descente en 2

Diag. 2b. Le hané est plus astucieux ici. Si Noir jouait en "A", Blanc aurait la possibilité de recevoir en kô avec 2. Mais avec 2,4 et 6, Blanc est bien mort.



Diag. 3a

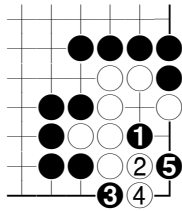


Diag. 3b

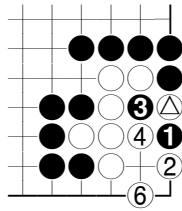
3. Blanc peut faire un kô à deux étapes. Noir peut tuer.

Diag. 3a. Cette fois, Noir doit jouer en 2 et se battre pour un kô, mais ce kô lui est favorable. Blanc doit jouer un coup supplémentaire en "A" (ou bien en "B") pour gagner ce kô.

Diag. 3b. Si noir essaye de tuer le coin inconditionnellement, il termine avec un séki goté.

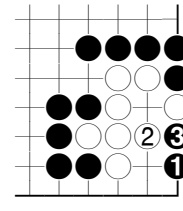


Diag. 4a



Diag. 4b

5 connecte en \triangle



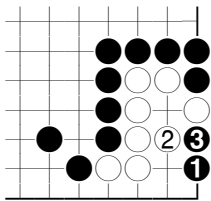
Diag. 4c

4. Coup au ventre

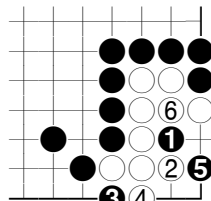
Diag. 4a. Si Noir trouve le coup au ventre 1, Blanc est mort.

Diag. 4b. Mais si Noir a la bêtise de jouer atari avec 1, Blanc fait un contre atari avec 2, écrase en 4 pour vivre en 6.

Diag. 4c. Enfin, le placement en 1 permet à Noir de faire un kô



Diag. 5a

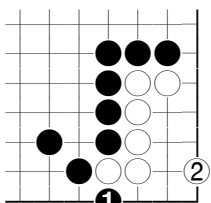


Diag. 5b

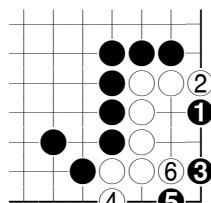
5. Placement

Diag. 5a Cette fois-ci, le placement en 1 qui conduit au kô avec 3 est la bonne réponse. Le coup 1 en 3 échoue comme précédemment.

Diag. 5b Le coup au ventre échoue car Blanc a trop d'espace. Blanc peut vivre avec 6 mais il pourrait aussi capturer 3 avant.



Diag. 6a



Diag. 6b

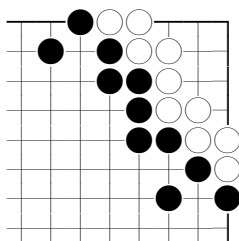
6. Blanc est vivant

Diag. 6a. Le groupe en L long avec une jambe est vivant. Si Noir fait hané avec 1, Blanc doit défendre en 2, le point clé de cette forme.

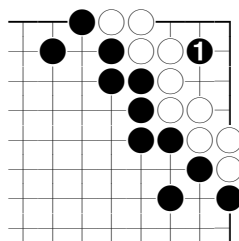
Diag. 6b. Blanc n'a plus à redouter 1 et 3. il a assez de libertés extérieures pour capturer les pierres d'invasion ; même s'il décide de ne pas les capturer, le coin ne fait que devenir séki.

28. Séki dans le coin

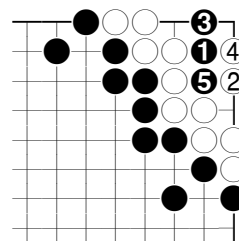
Il existe beaucoup de groupes dans le coin qui sont vivants, mais que l'adversaire peut envahir pour en faire des séki. On ne les considère usuellement pas comme des problèmes de vie et de mort mais ils en sont quand même ; le problème consiste pour l'envahisseur à vivre à l'intérieur d'un groupe ennemi.



Diag. 1



Diag. 2

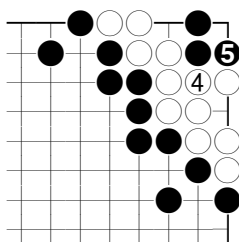


Diag. 3

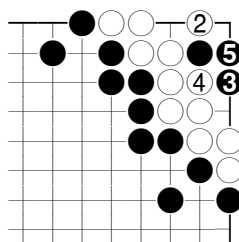
Diag. 1. Voici le groupe en L+2 après que Blanc ait fait hané puis connexion des deux côtés. Cela n'a pas renforcé sa forme ; il l'a plutôt affaibli en se réduisant ses libertés ; c'est une invitation à l'invasion qui suit.

Diag. 2. Noir envahit au point 2-2

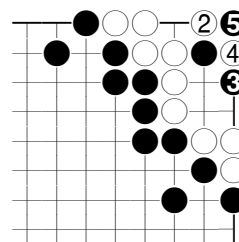
Diag. 3. Si Blanc réplique en 2, Noir descend en 3. Blanc 4 et Noir 5 produisent un séki.



Diag. 4.



Diag. 5.



Diag. 6.

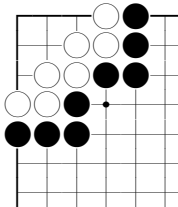
Diag. 4. Blanc 4 et Noir 5 peuvent également être joué de cette façon pour produire un autre séki.

Diag. 5. Il y a de nombreuses variations. Blanc peut faire un hané en 2. Noir joue le kosumi en 3 et Blanc joue en 4 pour obtenir un séki.

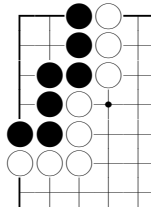
Diag. 6. Si Blanc ne peut pas se permettre de laisser Noir vivre, il peut jouer un kô en 4 mais c'est un kô en 2 étapes. En général, ce kô sera un succès encore plus grand que le séki pour Noir.

Problèmes

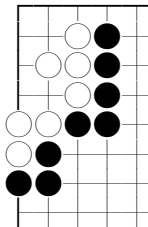
Dans plusieurs des problèmes ci-dessous, le défenseur peut choisir entre un kô et un séki. Ces options de kô sont indiquées dans les réponses mais pour résoudre les problèmes, sauf le problème 5, on peut prendre pour hypothèse que le défenseur cherchera à éviter le kô ; il faut aussi essayer de voir si l'attaquant obtient le séki en senté ou en goté.



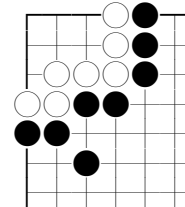
1. Noir joue



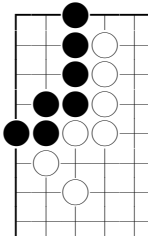
2. Blanc joue



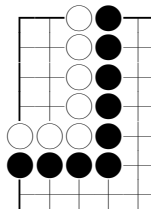
3. Noir joue



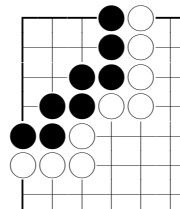
4. Noir joue



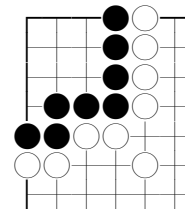
5. Blanc joue



6. Noir joue

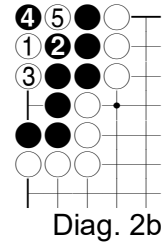
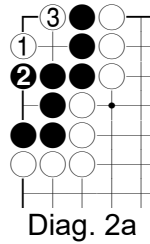
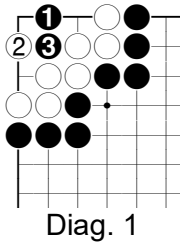


7. Blanc joue



8. Blanc joue

Réponses



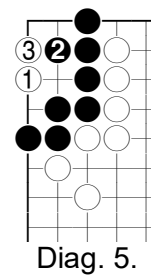
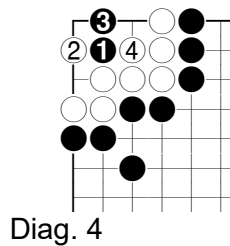
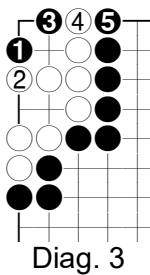
1. Séki goté

Diag. 1. Noir peut commencer invariablement en 1, 2 ou 3. Le résultat est identique : séki.

2. Séki goté ou kô

Diag. 2a. Blanc obtient normalement un séki mais perd l'initiative.

Diag. 2b. Noir peut choisir un kô en jouant 2 mais le kô est direct et Noir doit trouver la première menace.



3. Séki en goté

Diag. 3. C'est la même forme que le problème précédent. Que se passe-t-il si Blanc capture les deux pierres 1 et 3 après 5 ? Noir peut capturer 3 pierres et gagne donc 2 points. Blanc a donc intérêt à laisser la position en séki.

4. Séki en senté

Diag. 4. Blanc 2 et Noir 3 sont miaï dans ce problème et conduisent à un séki en senté.

5. Kô de dix mille ans

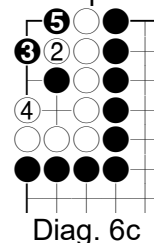
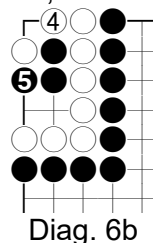
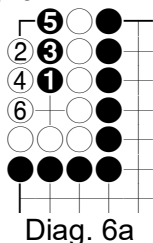
Diag. 5. Après Blanc 3, la position peut évoluer soit en un séki, soit en un kô de dix mille ans. Celui qui déclenche le kô devra pour le gagner faire un coup d'approche à coté de Blanc 1.

6. Séki senté ou kô indirect

Diag. 6a Noir 1 est la meilleure invasion ; Blanc 2 est la meilleure réponse. Dans la séquence de 3 à 6, Blanc laisse Noir obtenir un séki en senté

Diag. 6b. Blanc peut jouer en 4 mais il peut être tué avec un mannen-kô.

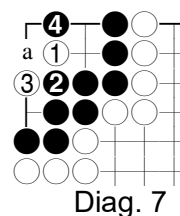
Diag. 6c. Blanc 2 risque aussi un kô ; dans ce cas un kô en deux étapes.



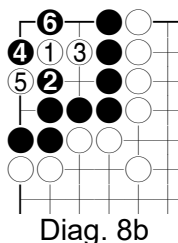
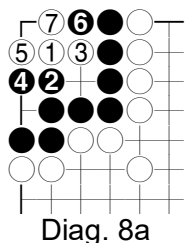
7. Séki senté mais...

Diag. 7. Il y a de nombreuses façons de répondre à Blanc 1, mais cette façon a l'avantage d'obliger parfois le Blanc à connecter en "a" en goté pour éviter à Noir de regagner ses points par kô.

Si Blanc joue 3 en "a", Noir joue en 3 et il termine obligatoirement en goté.



8. Séki goté ou kô.

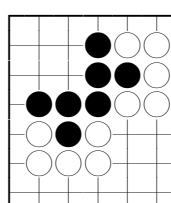


Diag. 8a. Blanc 1 et 3 sont les points clés pour obtenir un séki.

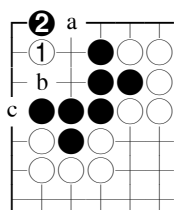
Diag. 8b. Noir 4 et 6 permettent d'obtenir un kô. En général, Noir préfère cependant vivre en séki.

29. L'équerre du charpentier

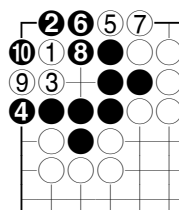
Diag. 1. L'équerre du charpentier, montrée ici, est de loin la plus difficile des positions de coin. En principe, si Blanc l'attaque, il peut forcer un kô mais il y a un nombre apparemment sans fin de façons d'en obtenir un et la position est grandement influencée par le nombre de libertés extérieures et les hané. Il y a un proverbe qui dit que "toute personne qui comprend à fond l'équerre du charpentier est shodan (amateur)" mais je soupçonne que shodan professionnel serait plus près de la vérité.



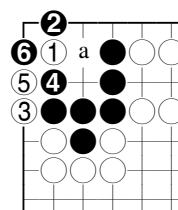
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

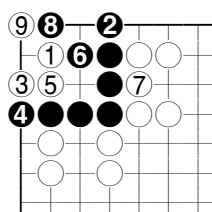


Diag. 4

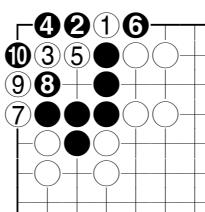
Diag. 2. Quand il n'y a pas de libertés extérieures ou seulement une, Blanc doit attaquer au point 2-2. La seule bonne réponse de Noir est 2, auquel Blanc ne doit pas répondre en "a" (voir problème 1). Blanc doit au contraire répondre de l'autre côté en "b" ou "c"

Diag. 3. En s'étendant vers le bas en 3, Blanc obtient un kô direct. La séquence ne marche que si Noir n'a pas de libertés. Voyez-vous pourquoi ?

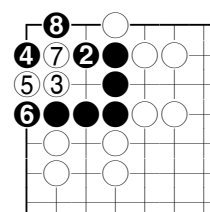
Diag. 4. Quand Noir a une liberté extérieure, Blanc choisit un autre chemin pour obtenir un kô. Noir ne doit pas jouer 4 en 5 ; sinon, Blanc joue en "a" en senté et Blanc en 4 le tue sans condition.



Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7

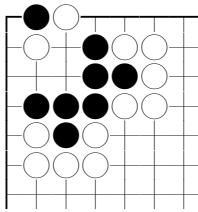
Diag. 5. Lorsque Noir a au moins 2 libertés extérieures, l'attaque au point 2-2 ne tourne pas très bien. Noir descend en 2 et Blanc peut seulement obtenir un kô indirect à deux étapes.

Diag. 6. Dans ce cas, Blanc doit commencer par un hané. Si Noir bloque en 2, alors Blanc occupe le point 2-2 et obtient le même kô direct que dans le diagramme 4. Pouvez vous voir pourquoi il faut échanger 5 contre 6 ?

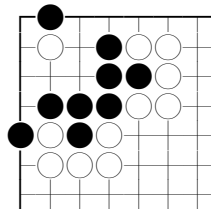
Diag. 7. Si Noir tourne en 2, le coup de blanc à l'estomac en 3 produit un kô similaire à celui du Diag. 3. (Il y a plusieurs variantes possibles dans cette séquence)

Quand Noir a déjà un hané, Blanc peut encore obtenir un kô direct mais si Noir a 2 hané et une liberté extérieure, Blanc peut seulement obtenir un kô de dix mille ans et Noir est pratiquement vivant.

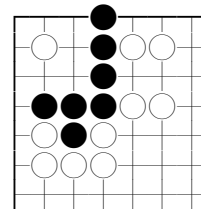
Problèmes



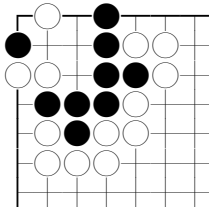
1. Statut



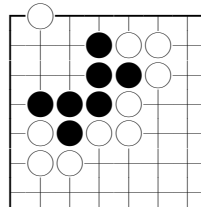
2. Blanc tue par kô



3. Blanc tue



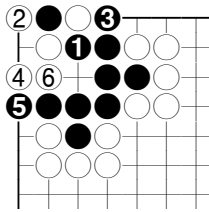
4. Noir vit



5. Noir vit

Réponses

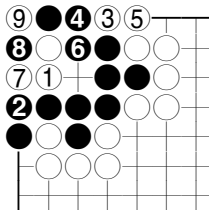
1. Noir peut faire un kô indirect. Blanc peut tuer.



Diag. 1

Diag. 1. Cette séquence est plus ou moins automatique ; la difficulté principale est d'analyser le résultat. Pour Noir, c'est un kô à deux étapes : il devra ignorer deux menaces de kô pour le gagner.

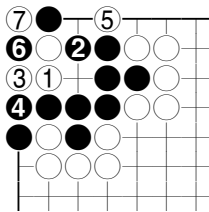
La position Blanche est encore pire : à cause des libertés intérieures et extérieures de Noir, il doit faire face à un kô à trois étapes. Le kô est donc indirect pour les deux joueurs mais il doit être résolu car il n'y a aucune façon pour transformer la situation en séki.



Diag. 2a

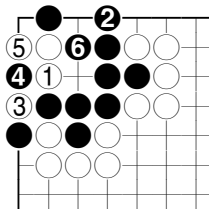
2. S'étendre vers le hané

Diag. 2a. Blanc doit commencer par s'étendre vers le hané. Noir 2 peut sembler inutile, mais il n'a pas de meilleur coup. Le résultat est un kô direct.



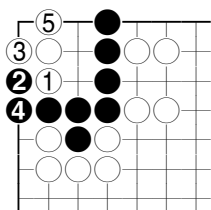
Diag. 2b

Diag. 2b. Si Noir joue en 2 comme ici, Blanc 3 conduit obligatoirement au même kô.



Diag. 2c

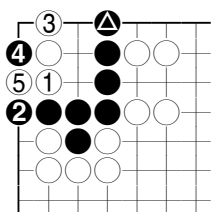
Diag. 2c. Voici un troisième coup pour Noir 2. Le résultat est encore un kô direct avec 7 qui reprend en 3.



Diag. 3a

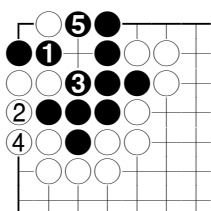
3. Blanc fait un oeil.

Diag. 3a. Blanc 1 apporte la mort. Noir 2 est une mauvaise réponse car Blanc peut obtenir avec 3 et 5 une forme en 4 pyramidale et Noir meurt facilement. En fait, Blanc peut même ne pas jouer 5 car Noir est déjà mort.



Diag. 3b

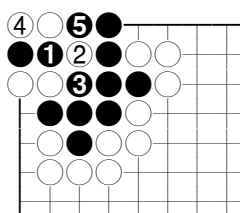
Diag. 3b. Noir 2 est meilleur, car après 3, 4 empêche Blanc de faire la forme pyramidale. Blanc fait cependant un œil avec 5 et comme Noir n'a que 3 libertés extérieures, il ne peut pas approcher pour capturer. Ainsi, la descente en \triangle qui marche si bien quand Noir a deux libertés extérieures échoue complètement lorsqu'il n'en a qu'une.



Diag. 4a

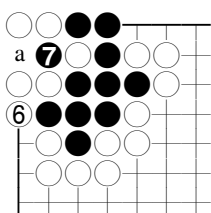
4. Pousser au travers.

Diag. 4a. Noir doit tout d'abord pousser avec 1. Si blanc connecte avec 2, Noir 3 et 5 lui donnent 2 yeux. Noir ne doit pas essayer d'empêcher le Blanc de connecter en jouant 1 en 2, car Blanc 2 en 1 le tue.



Diag. 4b

Diag. 4b. Que se passe-t-il si Blanc résiste et joue en 2. La séquence est plus longue mais le résultat est identique.



Diag. 4c

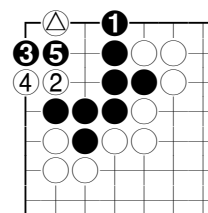
Diag. 4c. Lorsque Noir capture avec 7, Blanc ne peut pas connecter en "a" à cause du manque de libertés.

5. Descente

Diag. 5. Noir descend en 1. Blanc 2 est tésuji, mais Noir 3 est un contre tésuji ; l'échange de 4 pour 5 ramène au problème précédent.

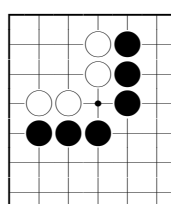
Si blanc joue 4 en 5, Noir obtient un séki avec 5 en 4.

Les problèmes 4 et 5 constituent des problèmes de vie et de mort fameux. L'attaque Blanche en "delta" n'est pas réellement un bon coup mais les réponses en 1, 3 et 5 ne sont pas faciles à trouver et si Noir manque l'une d'elles, il mourra.

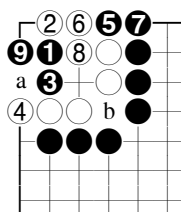


Diag. 5.

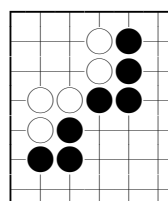
30. L'équerre du charpentier fragilisée



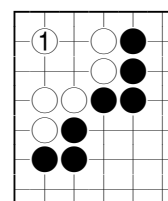
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

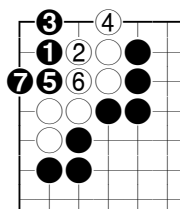
Diag. 1. Sans le hoshi du coin, l'équerre du charpentier est plus faible que précédemment. Si Noir attaque, il n'obtient pas seulement un kô mais peut tuer inconditionnellement.

Diag. 2. Contre Noir 1, Blanc essaye son tésuji en 2 mais Noir 9 le tue inconditionnellement en rendant "a" et "b" miaï. Cette séquence fonctionne quel que soit le nombre de libertés extérieures que Blanc possède. D'autres possibilités sont exploitées pour Blanc 2 dans les problèmes, mais elles se terminent toutes par le même résultat.

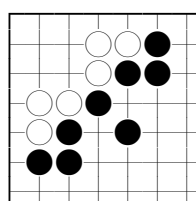
Les choses se compliquent lorsque Blanc a déjà un ou deux hané sur les bords en plus, mais laissons de côté ces horribles détails et continuons avec d'autres formes.

Diag. 3. Cette position est tout à fait ordinaire. Blanc meurt ou vit suivant qu'il a ou non le senté.

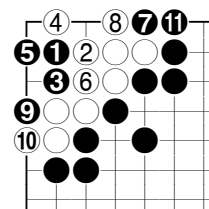
Diag. 4. Blanc en 1 au point 2-2 est un tésuji de protection d'œil qui lui donne une forme forte et vivante.



Diag. 5



Diag. 6



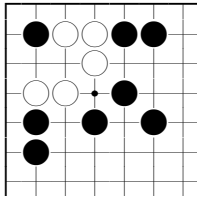
Diag. 7

Diag. 5. Mais Noir 1 au point 2-2, tésuji de privation d'œil, est fatal. Blanc doit jouer 2 et 4 pour empêcher Noir de connecter sur la droite. Noir joue 5 pour détruire l'œil Blanc et 7 pour faire lui-même un œil et cela tue le Noir. Dans cette séquence, Noir peut tout aussi bien jouer 3 en 5 ; il ne redoute pas une réponse de Blanc en 3 (voir problème 4)

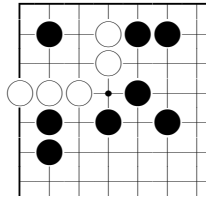
Diag. 6. Même avec 2 jambes, Blanc n'est pas complètement sauf. Noir ne peut que faire durer avec un kô à gagner 2 fois.

Diag. 7. De nouveau, Noir attaque au point 2-2. Noir 3 empêche Blanc de faire un œil en 6 et bien que Blanc 4 fasse un œil sur le côté haut, Noir 5 menace 6 et conduit à un kô à gagner 2 fois (favorable au Blanc). Il y a une bonne raison pour laquelle Noir échange 7 pour 8 avant de jouer en 9 dans cette séquence (Problème 5)

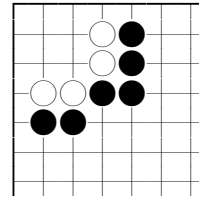
Problèmes



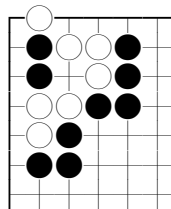
1. Noir doit tuer



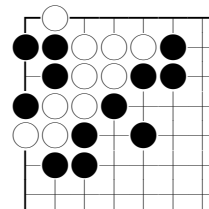
2. Noir doit tuer



3. Statut?



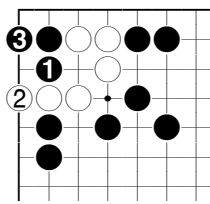
4. Noir doit tuer



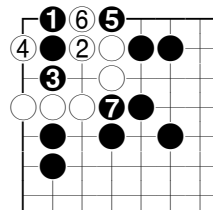
5. Statut?

Réponses

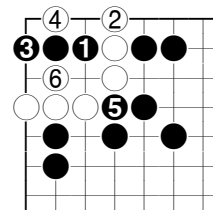
1. Choix multiple



Diag. 1



Diag. 2a



Diag. 2b

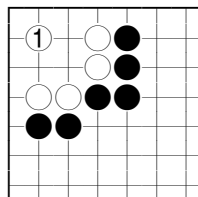
Diag. 1. Noir a de si nombreuses façons de tuer Blanc après l'échange 1-2 qu'il peut difficilement échouer.

2. Un seul coup

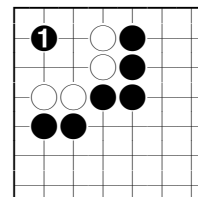
Diag. 2a. Noir a une seule façon de tuer Blanc, et c'est la descente en 1. Noir 3 empêche Blanc de faire des yeux et menace de faire une forme pyramidale. Blanc 4 l'en empêche mais 5 et 7 le laissent mort.

Diag. 2b. Ce coup Noir 1 échoue de façon intéressante. Noir continue avec 3 et 5, mais il obtient au mieux un séki. S'il joue 3 en 4, Blanc joue 4 en 3 pour obtenir de nouveau un séki.

3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 3a

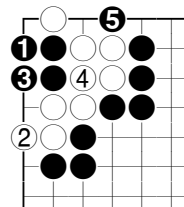


Diag. 3b

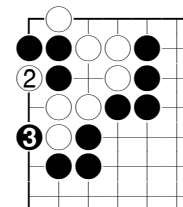
Diag. 3a. Il devrait être facile de voir que Blanc est vivant après ce coup 1.

Diag. 3b. Si Noir joue en 1, Blanc est trivialement mort. Le groupe Blanc dans ce problème a donc le même statut que s'il avait une jambe sur l'un des cotés.

4. Point 2-1



Diag. 4a

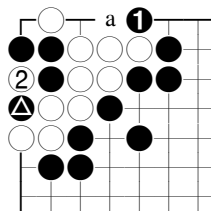


Diag. 4b

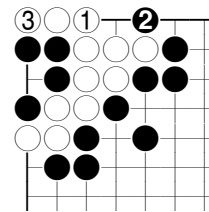
Diag. 4a. Noir doit jouer au point 1-2 ou sinon Blanc y jouera pour obtenir un kô. Blanc essaye de toute façon de provoquer un kô en descendant en 2 mais Noir 3 l'en empêche rendant 4 et 5 miaï.

Diag. 4b. Si Blanc joue en 2, Noir peut répondre simplement en 3 et de nouveau, il n'arrive pas à obtenir un kô.


5. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô à 2 étapes



Diag. 5a



Diag. 5b

Diag. 5a. Quand Noir fait hané en 1, Blanc ne répond pas en "a" mais prend immédiatement le kô. Le kô est encore à deux étapes mais Blanc peut maintenant jouer en "a" comme menace. C'est la pénalité que Noir doit payer pour avoir raté la séquence correcte et avoir joué la pierre  avant 1.

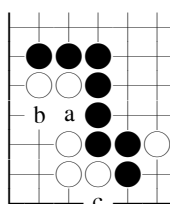
Diag. 5b. Si Blanc en a l'occasion, il vit inconditionnellement en écrasant le noir avec 1 et 3.

31. D'autres positions dans le coin

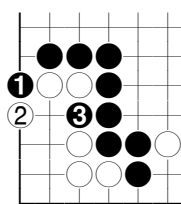
Il y a beaucoup de positions dans le coin dont nous n'avons pas encore parlé. En voici deux exemples et six problèmes.

Diag. 1. Cette position apparaît dans un djôséki à handicap lorsque Blanc envahit au sansan après un kakari. Il doit ajouter une pierre en "a", pour obtenir le groupe en grand L avec une jambe. S'il ne le fait pas Noir peut le tuer.

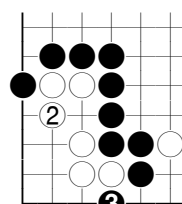
La question est de savoir comment tuer le Blanc. L'échange de "a" pour "b" conduit au groupe L+2 avec une jambe faible, ce qui fournit seulement un kô. Noir "b" pour Blanc "a" est pire : Blanc est vivant sans condition comme vous pouvez le vérifier par vous-même. Noir "c", Blanc "a" conduit au groupe en grand L qui est presque vivant. Que doit donc faire Noir?



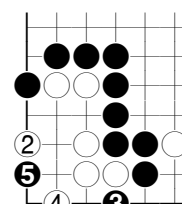
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

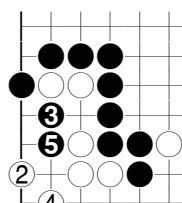


Diag. 4

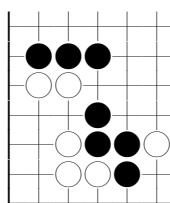
Diag. 2. Le coup qui tue est le hané en 1. Blanc ne peut pas répondre en 2 à cause de 3.

Diag. 3. Blanc 2 n'est pas bon non plus. Blanc a la forme en L+1 et le hané en 3 le tue.

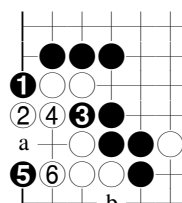
Diag. 4. Blanc va peut être reculer d'un cran avec le coup 2 de ce diagramme, mais une fois encore le hané en 3 le tue.



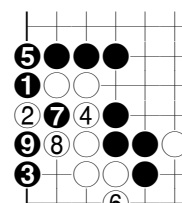
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

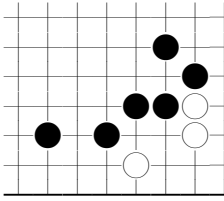
Diag. 5. Reculer encore un cran plus loin au point 1-2 est une mesure désespérée qui échoue également. Quand Noir joue 5, Blanc est sans défense.

Diag. 6. Cette position est identique mais Blanc a maintenant une liberté supplémentaire. Le mieux que Noir puisse faire est un kô.

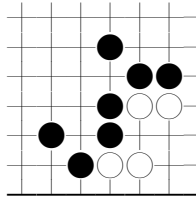
Diag. 7. Noir attaque en 1 comme avant mais Noir peut maintenant bloquer en 2. Blanc 3 ne fonctionne plus et conduit en réalité à une vie blanche. Si Noir joue en "a", Blanc joue en "b".

Diag. 8. Le coup correct pour Noir est le placement en 3 qui conduit à un kô direct. Cette séquence vaut la peine d'être étudiée ; 4, 5, et 7 sont tous nécessaires. Blanc en 6 est un exemple de bonne technique. Qu'il gagne ou perde le kô, Blanc sera toujours content d'être descendu en 6.

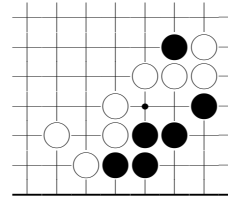
Problèmes



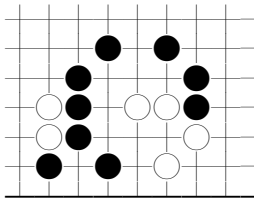
1. Statut ?



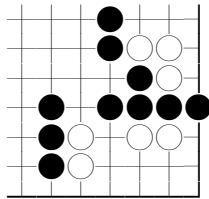
2. Statut ?



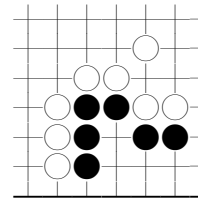
3. Statut ?



4. Statut ?



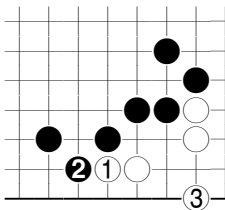
5. A blanc de vivre



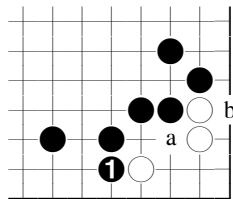
6. Blanc obtient un kô

Réponses

1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.



Diag. 1a

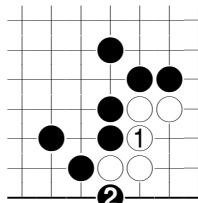


Diag. 1b

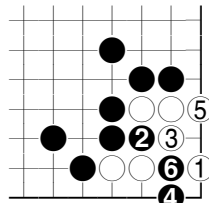
Diag. 1a. En poussant en 1, Blanc se donne assez de place pour faire deux yeux. Il y a plusieurs possibilités pour Blanc 3.

Diag. 1b. Pour tuer Blanc, Noir a juste à bloquer en 1. Si Blanc joue en "a", par exemple, il a une forme en L+1 que Noir peut tuer en jouant en "b".

2. Blanc est mort



Diag. 2a

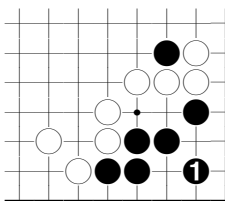


Diag. 2b

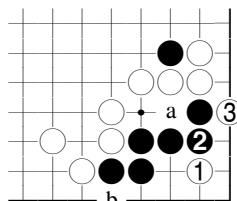
Diag. 2a. En connectant en 1, Blanc obtient un groupe en L+1 qui meurt par exemple avec le hané en 2.

Diag. 2b. Blanc ne peut pas vivre non plus en jouant à l'intérieur. Blanc 1 au point 1-2 paraît prometteur mais Noir 2, 4 et 6 mettent un terme aux espoirs de Blanc. Jouer 2 en 4 est aussi possible.

3. Noir peut vivre, Blanc peut tuer.



Diag. 3a

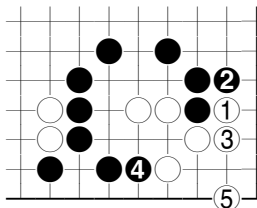


Diag. 3b

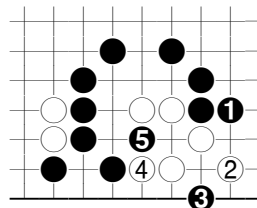
Diag. 3a. Noir a besoin de se défendre et 1 est le meilleur coup.

Diag. 3b. Blanc peut tuer Noir avec le placement en 1, qui menace de jouer en 2 pour se connecter. Si Noir Blanc bloque en 2, Blanc 3 le laisse mort. Par ailleurs, si Noir joue en 3, Blanc 2, Noir «a», Blanc «b» et Noir est mort

4. Blanc peut vivre, Noir peut tuer.



Diag. 4a

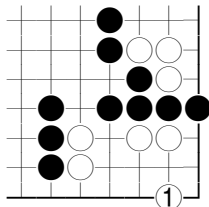


Diag. 4b

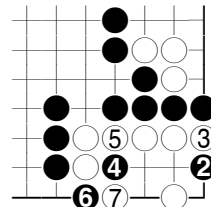
Diag. 4a. Blanc peut vivre en jouant par exemple 1 et 3 ; il y a d'autres façons.

Diag. 4b. Pour tuer le coin, Noir descend en 1. Le coup diagonal en 2 est la réponse la plus rusée, mais cela ne suffit pas. Après 5, Blanc est mort.

5. Point 1-2



Diag. 5a

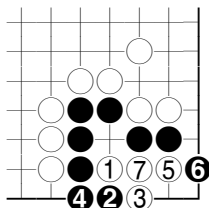


Diag. 5b

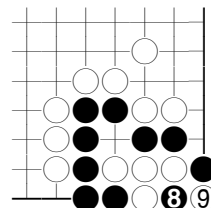
Diag. 5a Blanc vit de façon inconditionnelle en jouant au point 1-2

Diag. 5b Noir 2, 4, 6 sont contrés par le sacrifice en 7.

6. La pyramide de 4 pierres.



Diag. 6a



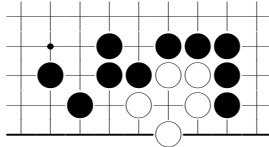
Diag. 6b

Diag. 6a. Noir doit répondre en 2 lorsque Blanc s'attache en 1 ; Blanc peut ensuite construire une pyramide de 4 pierres avec 3, 5 et 7.

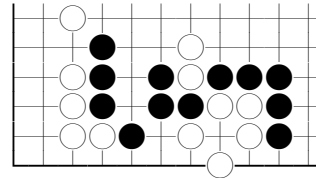
Diag. 6b. Noir doit ensuite sacrifier une pierre en 8 et combattre un kô. Remarquez cependant, que si Noir avait une liberté supplémentaire il pourrait écraser Blanc et l'attaque aurait échoué.

32. Vivre ou connecter

Dans de nombreuses occasions, un groupe qui, par lui-même serait mort, peut vivre en menaçant de se connecter à un groupe ami voisin.



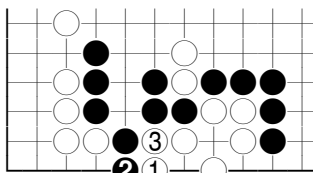
Diag. 1



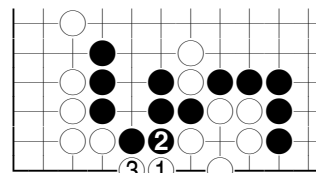
Diag. 2

Diag. 1. Le groupe Blanc, par exemple ne peut vivre indépendamment.

Diag. 2. Mais ajoutez quelques pierres, comme dans ce diagramme, et la situation change. Pouvez-vous voir le prochain coup Blanc ?



Diag. 3

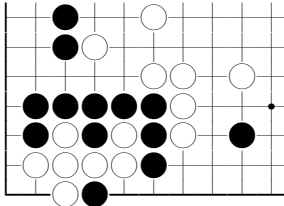


Diag. 4

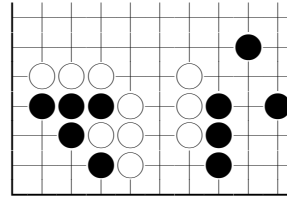
Diag. 3. Blanc joue le coup diagonal 1. Si Noir bloque en 2, il joue en 3, ce qui lui donne deux yeux.

Diag. 4. Si Noir joue en 2 pour supprimer le second œil, Blanc connecte sur la gauche. Ces deux diagrammes sont équivalents en ce qui concerne les territoires, mais Noir préférera le diagramme 4 qui lui donne une meilleure forme d'œil. Il ne doit cependant pas jouer 2 immédiatement, mais garder les deux possibilités en réserve.

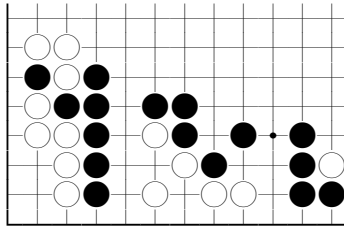
Problèmes



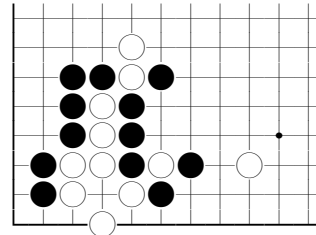
1. Blanc doit vivre



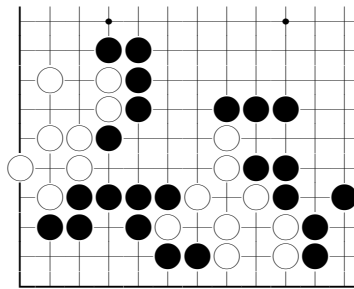
2. Noir doit vivre



3. Statut

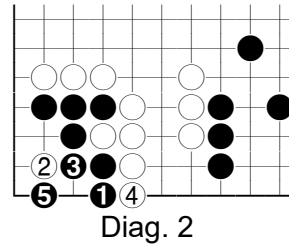
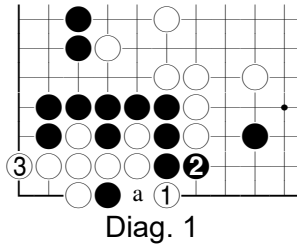


4. Blanc doit vivre



5. Blanc doit vivre

Réponses



1. Hané

Diag. 1. Le hané en 1 menace la connexion en 2. Si Blanc jouait directement en 3, Noir joue en "a", Blanc 1 et Noir peut rejouer en "a" pour, tout en rendant l'œil faux, empêcher la connexion de Blanc avec le groupe extérieur.

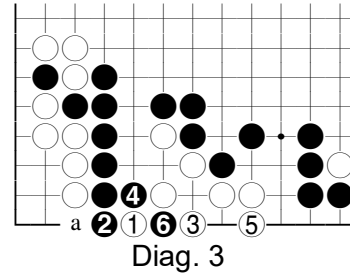
2. Descente

Diag. 2. Noir vit sans condition en descendant en 1. Blanc ne peut pas détruire sa forme d'œil avec 2 car la connexion en 3 rend 4 et 5 miaï. Il serait meilleur de jouer 2 en bloquant en 4, suivi par Noir 2, Blanc 5 qui conduit à un séki.

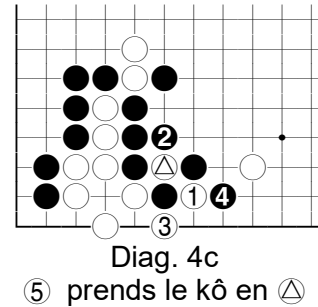
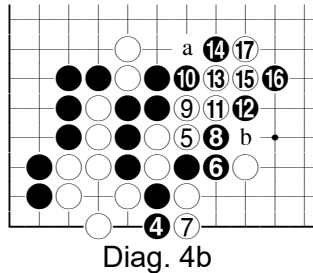
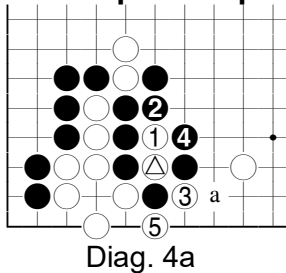
3. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.

Diag. 3. Blanc 1 et 3 sont la bonne combinaison. Après 4 et 5, Blanc a obtenu une vie par kô. Blanc 1 doit être joué d'abord ; si Blanc joue simplement en 3, Noir réplique en 1, menaçant de jouer en 6 et Blanc est mort.

Si Noir joue le premier, il peut tuer le Blanc très efficacement avec le hané en "a".



4. Deux réponses possibles



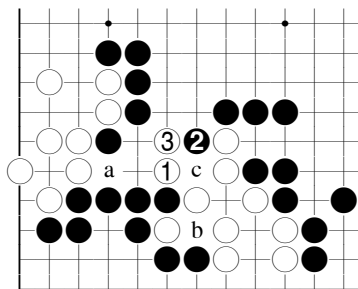
⑤ prends le kô en △

Diag. 4a. Il y a deux réponses possibles à ce problème. Dans la première, Blanc 5 rend la recapture en △ et la connexion en "a" miaï. Blanc vit sans condition

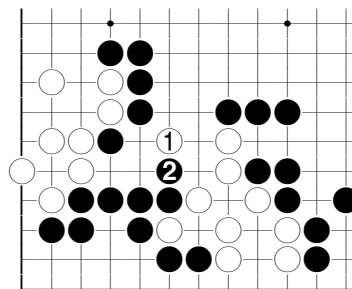
Diag. 4b. Il n'est pas bon pour Noir de descendre en 4. Blanc réplique avec 5 et 7 et se laisse pousser en shitchô avec plaisir. Il peut le pousser aussi loin que possible puis capture les deux pierres du bord Sud et a maintenant les points de coupe à "a" et "b" à exploiter.

Diag. 4c. Dans la seconde réponse, Blanc joue un kô. En admettant qu'il peut gagner ce kô, la séquence a l'avantage de ne pas renforcer autant le Noir que dans le Diag. 4a.

5. Coup diagonal



Diag. 5a



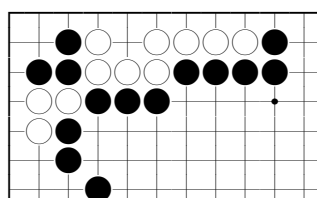
Diag. 5b

Diag. 5a. Blanc commence avec le coup diagonal en 1. Si Noir répond en 2, Blanc 3 rend "a" et "b" miaï. Si Noir joue 2 en "b", Blanc joue également en 3 ce qui rend 2 et "a" miaï. Si Blanc jouait 1 en "b", Noir en "c" le tue.

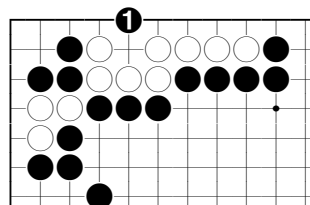
Diag. 5b. Le coup Blanc 1 échoue également.

33. Menace de capture

Tandis que les groupes du chapitre précédent vivaient en menaçant de se connecter avec d'autres groupes, dans ce chapitre les groupes vont vivre en menaçant de capturer une partie des pierres qui les entourent.



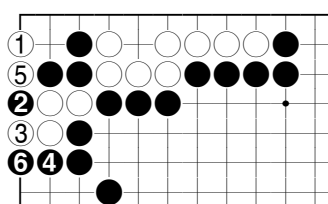
Diag. 1



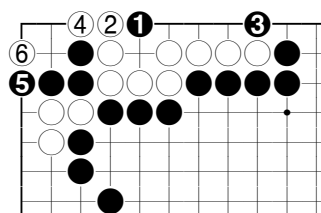
Diag. 2

Diag. 1. Dans cette position, par exemple, Blanc est déjà vivant. A première vue, cette affirmation semble contradictoire avec sa forme, une ligne longue de 6 intersections avec une encoche de 1 espace, qui devrait être indéterminée.

Diag. 2. Et véritablement, si la position était un peu différente, Noir pourrait tuer avec le coup 1



Diag. 3

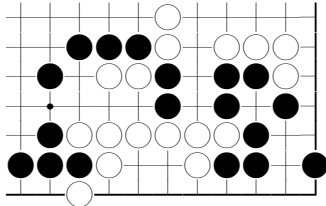


Diag. 4

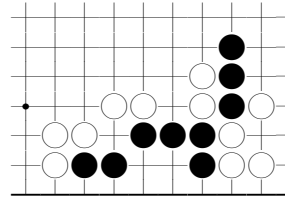
Diag. 3. Pourquoi, alors, Blanc est-il vivant. Il ne peut pas capturer les 3 pierres noires dans le coin. Leurs trois libertés sont plus inaccessibles que celles du Blanc et si celui-ci attaque avec le tésuji usuel dans cette position, le coup 1, il perd le combat.

Diag. 4. S'il laisse la position intacte, il est cependant en sécurité. Si Noir essaye de le tuer avec 1, Blanc menace l'équilibre du coin et si Noir continue avec 3, Blanc 4 précipite sa chute.

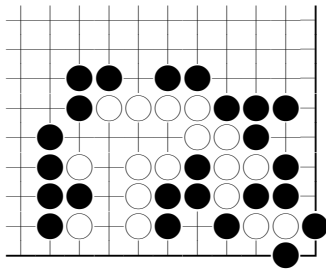
Problèmes



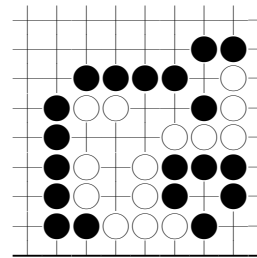
1. Blanc doit vivre



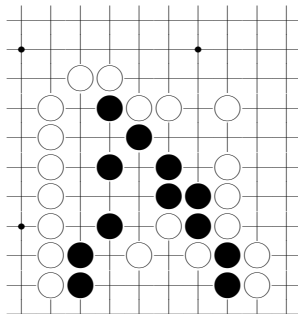
2. Noir vit ou fait un kô



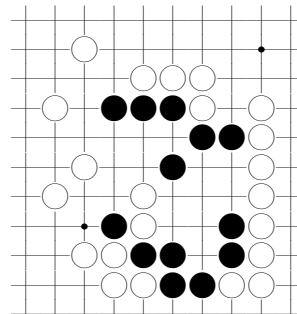
3. Blanc doit vivre



4. Blanc doit vivre

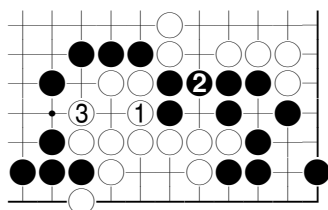


5. Noir doit vivre

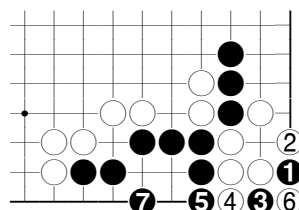


6. Noir doit vivre

Solutions



Diag. 1



Diag. 2

1. Manque de libertés

Diag. 1. Blanc menace la capture en 2 par manque de libertés.

2. Priorité à l'attaque

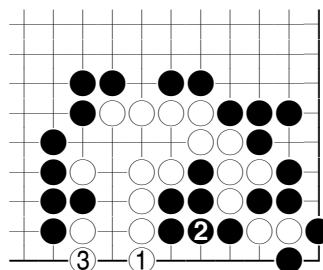
Diag. 2. Noir doit commencer avec 1 et 3. Blanc n'a aucun problème s'il répond à 3 avec 4, mais alors Noir 5 fait atari, ce qui permet à Noir de vivre avec le coup 7.

Si Noir joue 4 en 6 ou 7, la situation se transforme en bataille de kô mais il prend le risque de perdre ses pierres du coin.

Noir peut commencer par jouer en N5, mais la séquence du diagramme 2 est meilleure car Noir peut utiliser le coup en 5 comme menace si par hasard Blanc décide de jouer le kô.

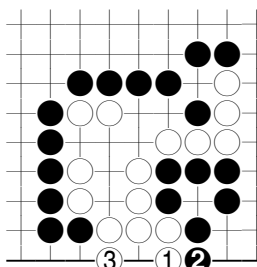
3. Descente

Diag. 3. Blanc descend en 1 qui menace de sacrifier une pierre en 2. Après la connexion en 2, Blanc 3 lui donne son second œil.

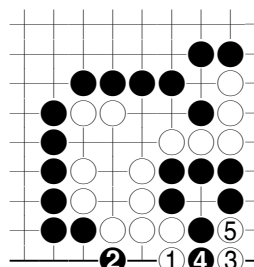


Diag. 3

4. Descente



Diag. 4a



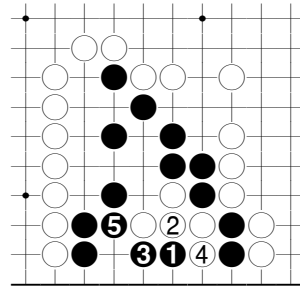
Diag. 4b

Diag. 4a. Blanc descend en 1, menaçant de tuer le coin, et fait son deuxième œil avec 3.

Diag. 4b. Noir ne peut pas se permettre de tuer l'œil.

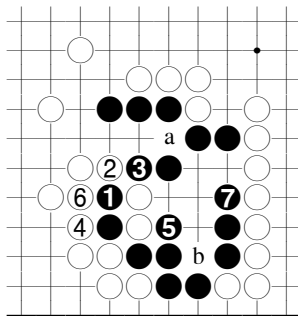
5. Nozoki

Diag. 5. Le Nozoki Noir 1 oblige Blanc à connecter en 2. Il rampe ensuite avec 3, forçant Blanc 4 et 5 lui donne un œil sur le bord en plus de son œil dans le centre.

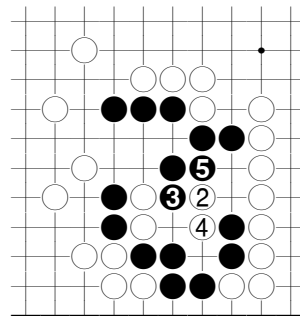


Diag. 5

6. Sacrifice



Diag. 6a



Diag. 6b

Diag. 6a. Noir doit commencer avec le sacrifice en 1, ce qui lui permet de jouer les 2 coups 3 et 5 en senté. Ces deux pierres et 7 lui donnent 2 yeux sûrs au point "a" et "b"

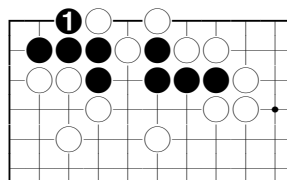
Si Noir commence en 3, laissant Blanc répondre en 1, il aura 1 œil mais ne sera pas capable d'en faire un deuxième.

Diag. 6b. Résister avec 2 échoue.

34. Sous les pierres

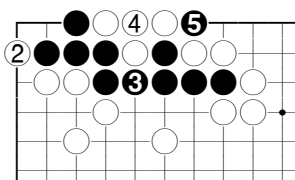
Quelques-unes des situations de vie et de mort les plus trompeuses surviennent lorsqu'il devient nécessaire de voir "sous les pierres" pour visualiser ce qui peut arriver dans l'espace libéré par un groupe de pierres qui seront capturées et retirées du jeu.

En voici un exemple plutôt ordinaire.

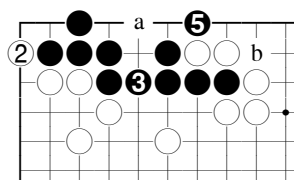


Diag. 1

Diag. 1. Quand Noir fait atari en 1, quelques joueurs pourraient conclure qu'il est vivant, mais ce n'est pas la vérité. Blanc ne peut pas empêcher de se faire capturer quelques pierres, mais il peut tuer le Noir en jouant sous elles. Quel doit être son prochain coup ?



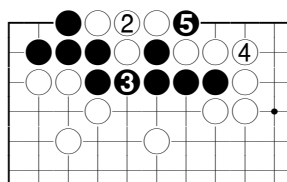
Diag. 2



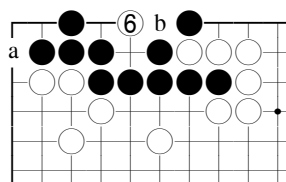
Diag. 3

Diag. 2. Ce blanc 2 n'est pas la bonne réponse. Noir fait atari en 3. Si Blanc connecte avec 4, faisant une pyramide de 4 pierres, Noir capture avec 5.

Diag. 3. Ceci rend miaï les points "a" et "b" et Noir est vivant sans condition.



Diag. 4



Diag. 5

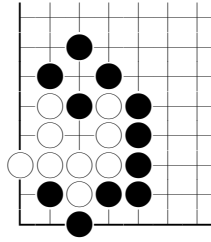
Diag. 4. Le coup correct est de connecter immédiatement avec 2. La séquence continue un peu comme précédemment avec la capture des 4 pierres noires mais cette fois :

Diag. 5. Blanc peut jouer en 6, rendant "a" et "b" miaï, et Noir meurt.

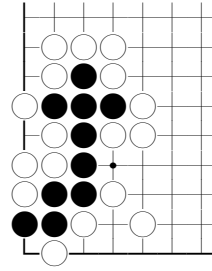
Pour trouver cette séquence, Blanc doit visualiser 6 sous les pierres depuis le tout début du Diag. 1.

Quelques problèmes avec des coups sous les pierres sont plutôt sensationnels, avec un sacrifice qui semble irrévocable, puis un retour miraculeux pour recapturer. Deux des problèmes qui suivent sont dans ce cas.

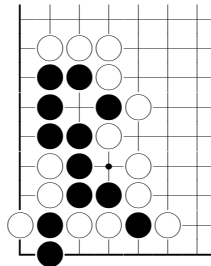
Problèmes



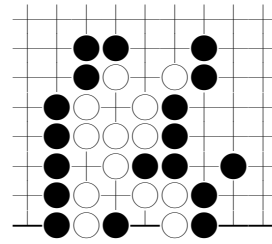
1. Statut



2. Statut

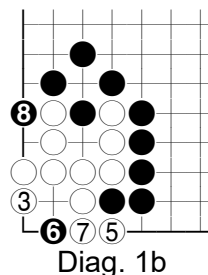
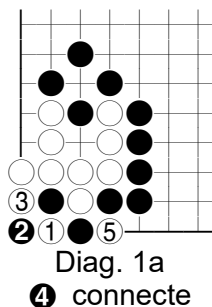


3. Statut



4. Statut

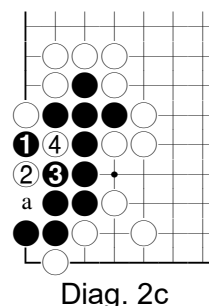
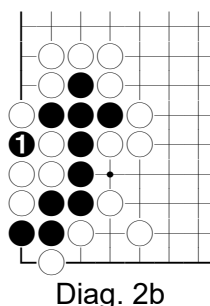
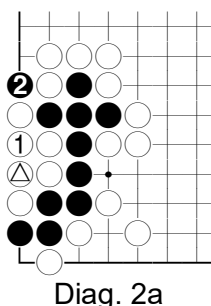
Solutions



1. Blanc est mort.

Diag. 1a. Le seul moyen pour Blanc d'essayer de vivre est de sacrifier une pierre en 1, mais Noir capture avec 2 et connecte avec 4, sacrifiant une pyramide de 4 pierres.

Diag. 1b. Noir 6 rend 7 et 8 miaï et blanc est donc mort.



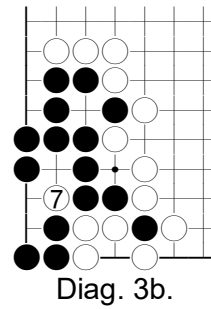
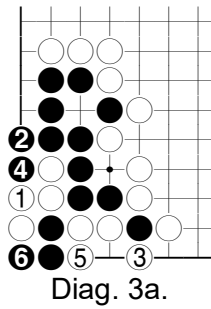
2. Noir peut faire un kô, Blanc peut tuer.

Diag. 2a. Pour tuer Noir, Blanc se contente de connecter en 1. Quand Noir capture en 2, Blanc rejoue au point vital de la forme en 5 en △

Diag. 2b. Qu'arrive-t-il, alors, quand Noir joue le premier et capture en 1 et obtient une forme en 4.

Diag. 2c. Blanc fait atari en 2, et Noir est obligé de combattre un kô. Après 4, Noir ne peut pas faire atari en "a" sinon Blanc connecte et le tue inconditionnellement.

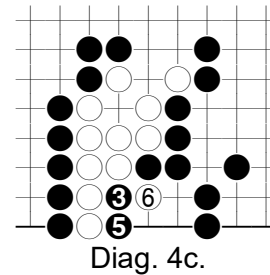
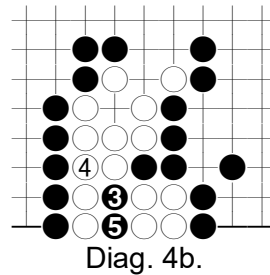
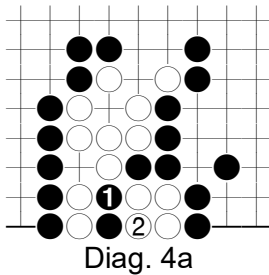
3. Sacrifice de 4 pierres



Diag. 3a. La clé de ce problème est dans la connexion en 1, sacrifiant 4 pierres. Blanc perd de bon cœur perd la course pour capturer, car

Diag. 3b. Il peut jouer en 7 et recapturer les 3 pierres noires dans le coin.

4. Blanc est vivant



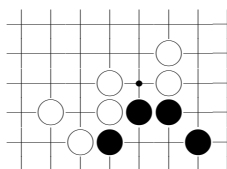
Diag. 4a. Noir a, semble-t-il, une bonne attaque avec 1, qui oblige Blanc à capturer en 2.

Diag. 4b. Noir continue avec le sacrifice en 3, attendant Blanc en 5 et Noir en 4 qui rendrait l'œil Blanc faux. Blanc, cependant, sacrifie 4 pierres et connecte en 4.

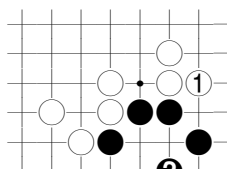
Diag. 4c. En recapturant en 6, Blanc obtient son deuxième œil.

35. Ce que change une liberté de différence

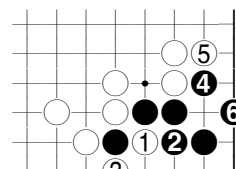
Ce chapitre rassemble quelques positions dans lesquelles la présence ou l'absence d'une liberté extérieure produit une grande différence sur le statut d'un groupe. Les formes que nous allons regarder sont toutes déjà apparues dans ce livre sous une forme ou une autre. Peut-être vous rappelez vous cet exemple ?



Diag. 1.



Diag. 2.

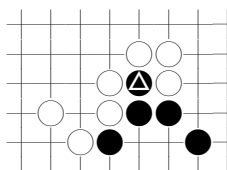


Diag. 3.

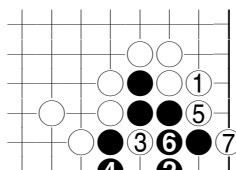
Diag. 1. Comme on l'a montré dans un précédent problème, ce groupe Noir dans le coin est vivant.

Diag. 2. Si blanc attaque en 1, Noir défend avec le tésuji en 2.

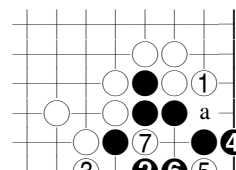
Diag. 3. Ou bien, si Blanc décide de capturer une pierre tant qu'il en a la possibilité, Noir peut faire des yeux sur le côté droit.



Diag. 4.



Diag. 5.



Diag. 6.

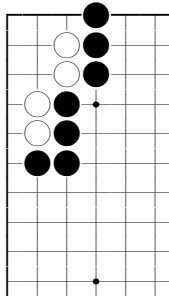
Diag. 4. Mais, enlevez à Noir sa liberté, et le statut du groupe change. Maintenant Blanc peut le tuer.

Diag. 5. L'attaque blanche commence avec 1, et Noir 2 ne marche plus grâce au coup Blanc 5 qui fait atari.

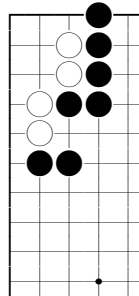
Diag. 6. Si Noir connecte en diagonale avec 2, Blanc doit descendre en 3. Noir n'arrive pas à faire deux yeux avec 4 à cause des coups blanc en 5 et 7. On peut imaginer d'autres variations, comme Noir 4 en 6 (Blanc répond en "a"), ou Noir 2 en 7 (Blanc répond en 6), mais elles aboutissent toutes à la mort du Noir.

Noir doit apprendre qu'il ne faut pas jouer des coups comme ▲ du Diag. 4 juste parce qu'ils sont senté. Les libertés sont toujours précieuses.

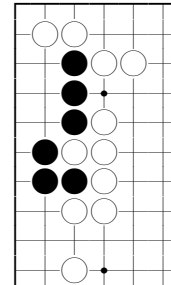
Problèmes



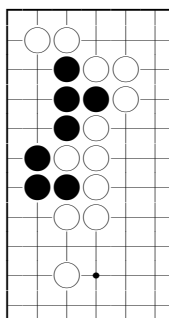
1. Statut ?



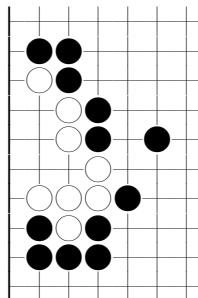
2. Statut ?



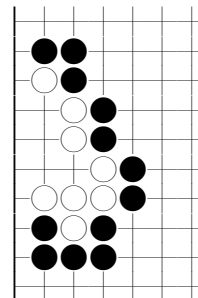
3. Statut ?



4. Statut ?



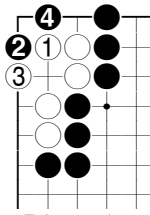
5. Statut ?



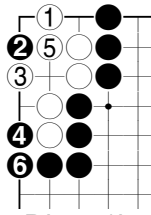
6. Statut ?

Réponses

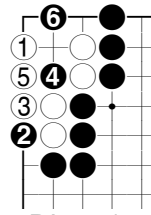
1. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.



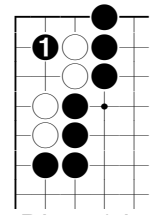
Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 1c



Diag. 1d

Diag. 1a. Le mieux que Blanc puisse obtenir est un kô. La séquence de 1 à 4 doit maintenant vous être connue comme du papier à musique.

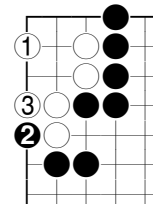
Diag. 1b. Si Blanc essaye le point 1-2 supérieur, Noir peut le tuer en occupant l'autre point 1-2 et en continuant comme indiqué. Attention à ne pas jouer le coup 4 en 5 dans cette séquence.

Diag. 1c. Blanc ne va nulle part en jouant l'autre point 1-2, car le coup 4 est un atari. Le kô du diagramme 1a est le seul espoir blanc.

Diag. 1d. Si Noir commence, il a de nombreuses façons de tuer Noir comme cet attachement en 1.

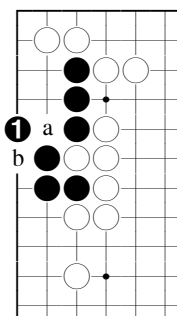
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2. Maintenant le coup 1 fonctionne. Avec cette liberté supplémentaire, Blanc peut répondre à 2 en 3, et est vivant. Bien sûr, si Noir commence, il peut tuer le Blanc comme dans le Diag. 1d.

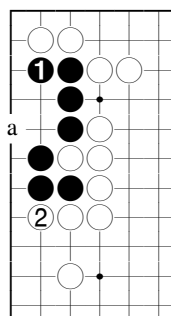


Diag. 2

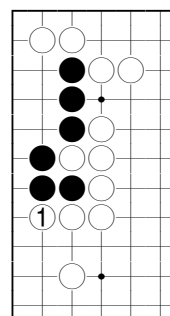
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.



Diag. 3a



Diag. 3b



Diag. 3c

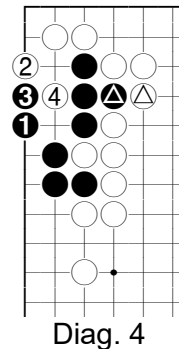
Diag. 3a. Le coup diagonal en 1 donne des yeux sûrs à Noir en "a" et en "b". C'est d'ailleurs la seule façon de vivre.

Diag. 3b. Ce coup Noir 1 échoue. De même un coup 1 en 2 serait contré par Blanc en "a".

Diag. 3c. Pour tuer le Noir, la meilleure façon est de bloquer en 1.

4. Noir est mort.

Diag. 4. Noir a peut-être commis une bourde en échangeant ▲ pour △. En tout cas, son coup diagonal en 1 est maintenant contré par le coup 2 et Blanc peut ensuite détruire l'œil avec 4.

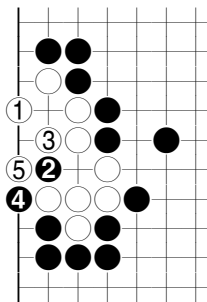


Diag. 4

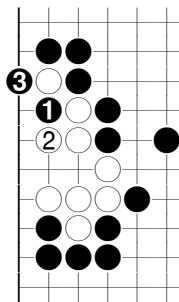
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 5a. Blanc vit avec la connexion diagonale en 1, tenant en réserve le sacrifice en 5 pour lutter contre les coups 2 et 4.

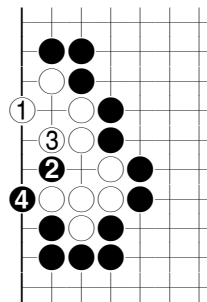
Diag. 5b. Si Noir a le premier coup, il tue facilement le Blanc en capturant une pierre.



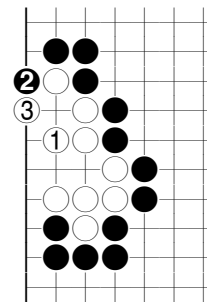
Diag. 5a



Diag. 5b



Diag. 6a



Diag. 6b

6. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer.

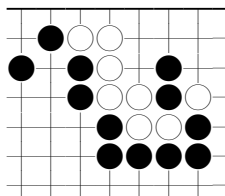
Diag. 6a. Sans la liberté extérieure, Blanc 1 est une grosse erreur. Noir 4 fait atari, ne laissant pas le temps à Blanc de sacrifier une pierre.

Diag. 6b. Blanc doit donc chercher un kô, qu'il peut obtenir en jouant d'abord en 1 puis en 3.

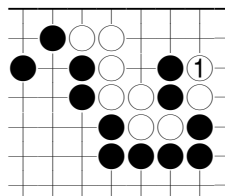
36. Construire des formes d'œil

Ce livre se termine sur une note optimiste - tous les derniers exemples et problèmes portent sur des groupes vivants.

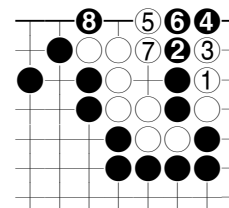
Dia 1. Nous nous intéressons à des groupes qui n'ont que l'esquisse d'une forme vivante ou qui doivent construire leur deuxième œil. Le groupe Blanc dans ce diagramme en est un bon exemple.



Diag. 1



Diag. 2

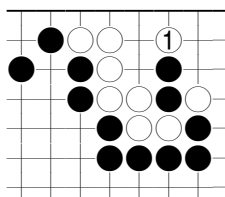


Diag. 3

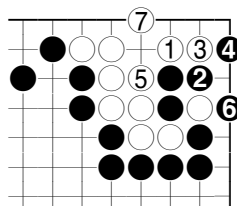
Dia 2. Peut-être la plupart des amateurs ramperaient avec 1, en espérant capturer les deux pierres noires.

Diag. 3. Mais ils seraient désagréablement surpris. Comme le montre cette séquence, Noir gagne la course ; Blanc ne peut faire atari ni d'un coté ni de l'autre.

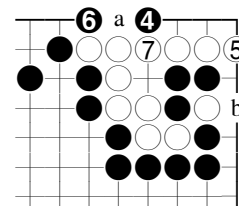
Comme les deux pierres noires ne peuvent être capturées, Blanc semble avoir de faibles chances de survie, mais il a en fait un moyen de se sauver.



Diag. 4.



Diag. 5.



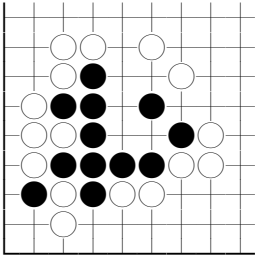
Diag. 6.

Diag. 4. Blanc 1, tésuji du coup sur le nez est le premier coup. Le diagramme 3 prouve en effet que si Noir arrive à jouer à ce point, Blanc est fichu.

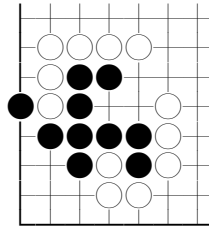
Diag. 5. Noir doit répondre en 2 et Blanc a juste assez d'espace pour faire 2 yeux avec 3, 5 et 7

Diag. 6. Noir peut essayer de détruire l'espace vital en 4, et 6 qui menace Noir 7 est un coup astucieux mais Blanc 7 laisse "a" et "b" miaï et les efforts de Noir n'aboutissent à rien.

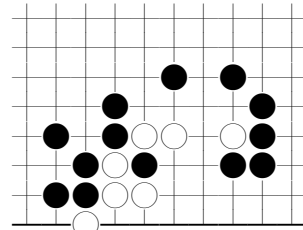
Problèmes



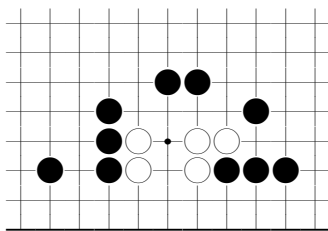
1. Noir doit vivre



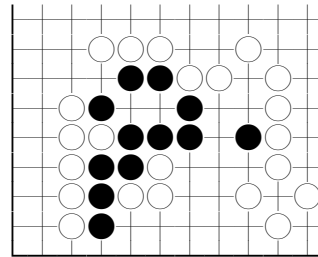
2. Noir doit vivre



3. Blanc doit vivre

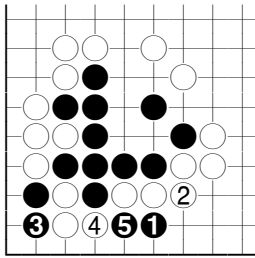


4. Blanc doit vivre

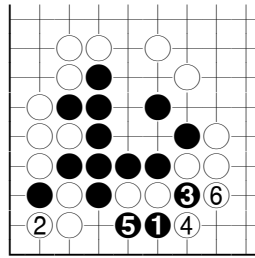


5. Noir doit vivre

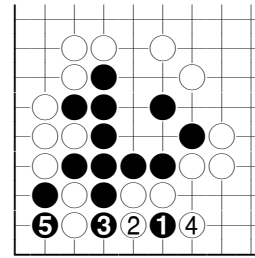
Réponses



Diag. 1a



Diag. 1b



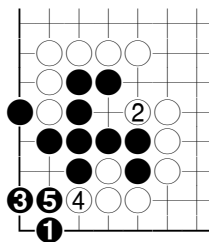
Diag. 1c

1. Coup à l'estomac

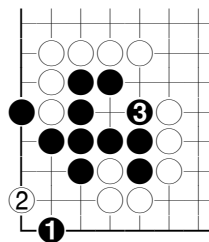
Diag. 1a. Noir réussit à faire son deuxième œil grâce en s'attachant "à l'estomac". Si Blanc connecte avec 2, Noir 3 capture deux pierres dans le coin.

Diag. 1b. Blanc doit jouer en 2, et Noir 3 capture également deux pierres.

Diag. 1c. Blanc 2 dans ce diagramme ne marche pas mieux.



Diag. 2a

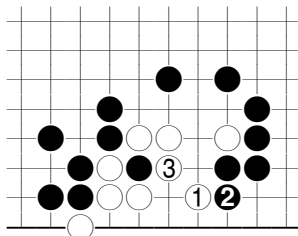


Diag. 2b

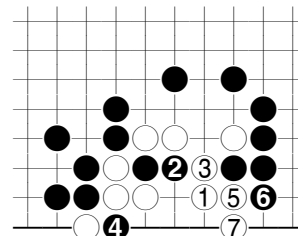
2. Point 1-2

Diag. 2a. L'unique point pour vivre est le point 1-2. Si Blanc supprime l'œil dans le centre, Noir 3 fait un autre œil dans le coin.

Diag. 2b. Si Blanc empêche Noir de faire un deuxième œil dans le coin par exemple avec 2, Noir est senté et peut faire son 2^{ème} œil dans le centre.



Diag. 3a



Diag. 3b

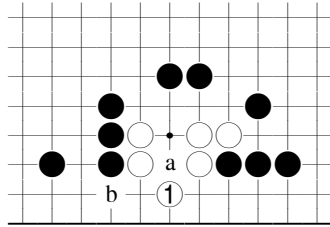
3. Groupe en porte

Diag. 3a. Blanc 1 est le point clef. Si Noir bloque en 2, Blanc capture en 3 et a deux yeux.

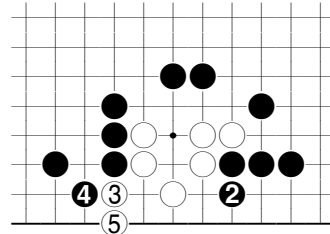
Diag. 3b. Si Noir essaye de supprimer l'espace vital avec 2 et 4, Blanc peut le récupérer avec 5 et 7.

4. Centre de symétrie

Diag. 4a. Blanc commence au centre de symétrie. Cela lui donne un œil sûr en "a" et un autre œil



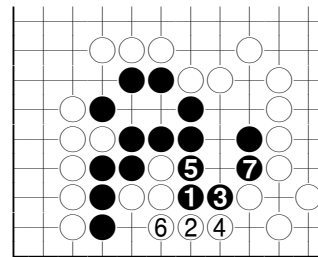
Diag. 4a



Diag. 4b

5. Attachement

Diag. 5. Si Noir trouve le bon attachement en 1, 3 et 5 sont alors senté et le coup 7 complète son deuxième œil.



Diag. 5

* *
*

Vie et Mort

Imitant la forme générale de son prédécesseur **Tésuji**, ce livre est organisé autour de plus de 200 problèmes et exemples de vie et de mort en 36 chapitres.

Ses caractéristiques notables sont :

- L'approche par « statut » qui amène le lecteur au travers de la même analyse qu'il doit pratiquer dans de véritables parties.
- Le regroupement des problèmes autour de tésuji usuels comme le jet de pierre ou le placement et de formes standards comme les encoches à 1, 2, 3 espaces sur les bords ou les groupes en L dans le coin
- Un développement pas à pas logique, qui fait de **Vie et Mort** non seulement un excellent livre d'apprentissage mais aussi une référence inestimable auquel se renvoyer.