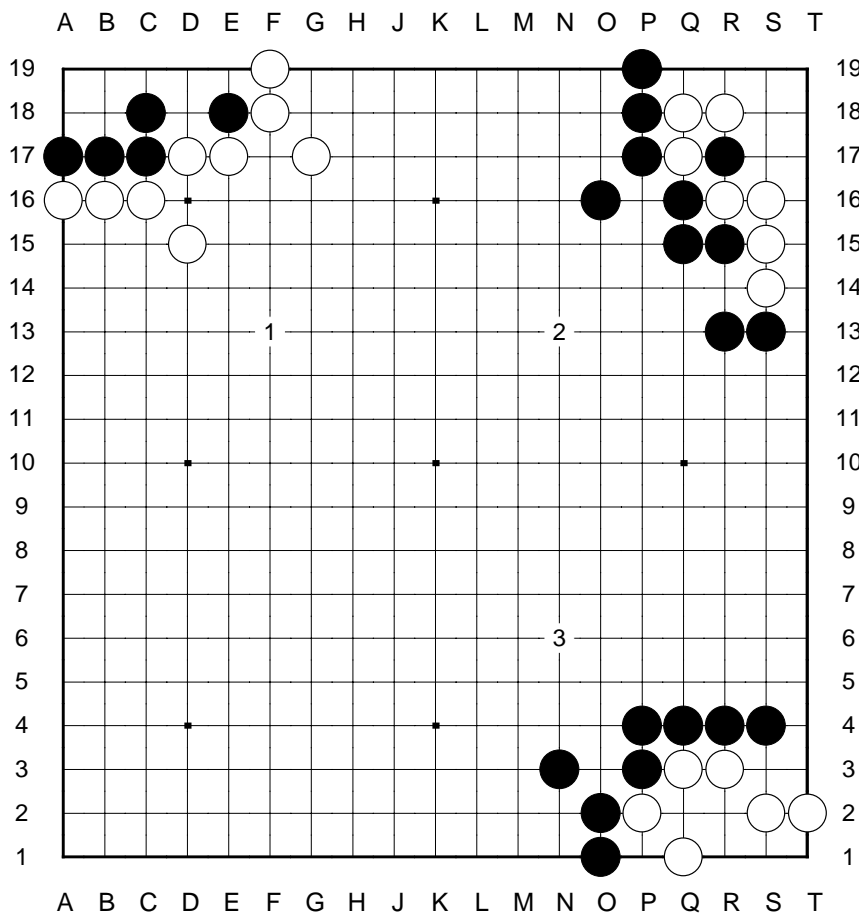


Problèmes de la MCJP cours avancé



13~15 Kyû

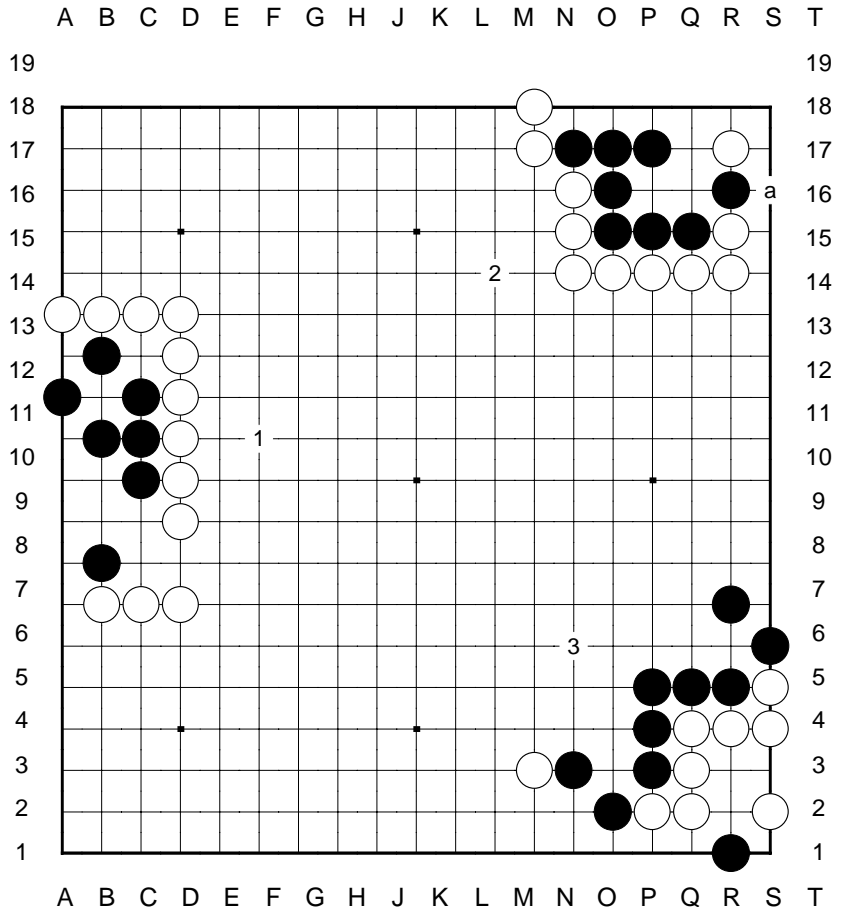
Problème 1
Noir joue et vit

11~13 Kyû

Problème 2
Noir joue et utilise sa
pierre prise pour tuer

9~10 Kyû

Problème 3
Noir tue



8- 10 Kyû

Problème 1
Blanc tue.
Cherchez le point vital

5~7 Kyû

Problème 2
Noir joue. Peut-il
vivre en jouant en
« a »

Problème 3
Noir joue.
On ne peut pas tuer
sans condition