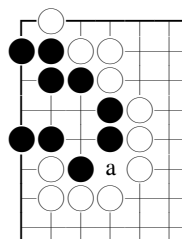


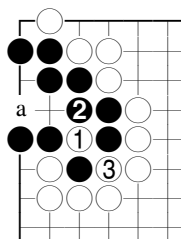
| | |
|--|---|
| 10. Faux yeux et techniques de placement | 2 |
| Problèmes | 3 |
| Réponses | 4 |
| 1 Noir peut vivre. Blanc peut tuer | 4 |
| 2 Capture de 3 pierres | 4 |
| 3 Le bon moment | 4 |
| 4 Manque de libertés..... | 4 |

10. Faux yeux et techniques de placement

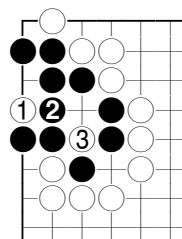
Diag. 1. Au premier coup d'œil, le groupe Noir semble être vivant ; si Blanc fait atari avec "a", Noir connecte et a une forme en 4 vivante. Il y a pourtant une façon subtile pour Blanc de tuer Noir.



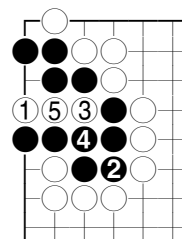
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

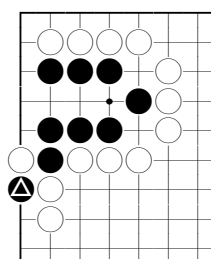


Diag. 4

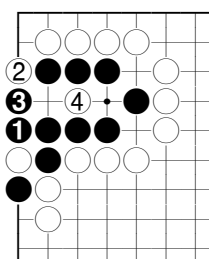
Diag. 2. L'astuce blanche consiste à sacrifier une pierre avec 1. Noir ne peut pas connecter en 3 par manque de liberté. Il doit donc capturer en 2 et Blanc 3 rend l'œil faux. Malheureusement, Noir peut vivre en jouant en "a". Blanc doit donc être encore plus subtile que cela.

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.

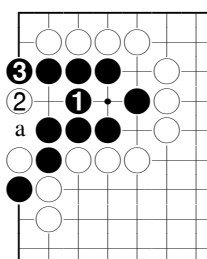
Diag. 4. Si Noir joue en 2, Blanc le tue avec 3 et 5.



Diag. 5



Diag. 6



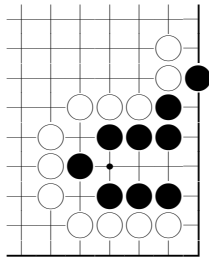
Diag. 7

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.

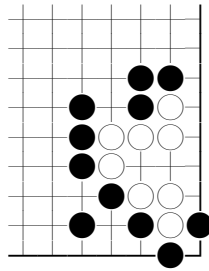
Diag. 6. Ce noir 1 n'est pas bon. Capturer une pierre ne donne qu'un faux œil, et Blanc détruit Noir avec 2 et 4.

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.

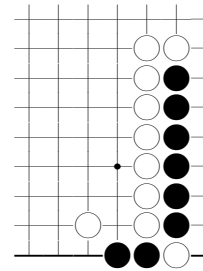
Problèmes



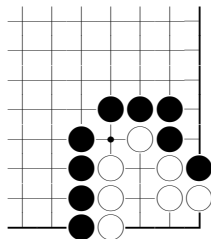
1. Statut?



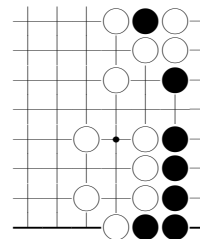
2. Blanc doit vivre



3. Blanc tue



4. Noir tue



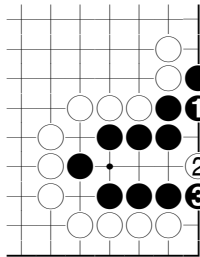
5. Blanc tue

Réponses

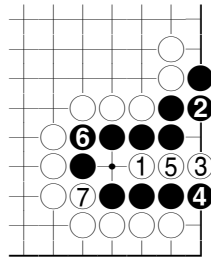
1 Noir peut vivre. Blanc peut tuer

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

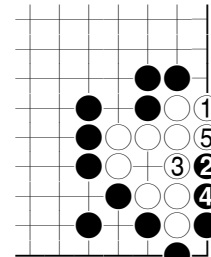
Diag. 1b. Le placement en 1 est le seul coup qui permet à Blanc de tuer. Noir peut presque obtenir un séki avec 1 mais Blanc 7 sépare son groupe en morceaux et Noir meurt.



Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 2

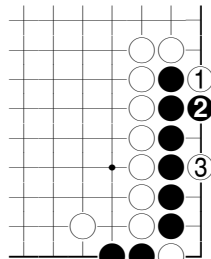
2 Capture de 3 pierres

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.

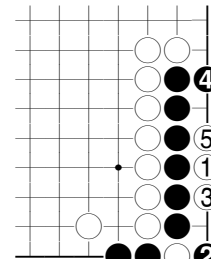
3 Le bon moment

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.

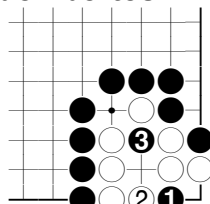


Diag. 3a

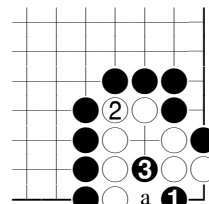


Diag. 3b

4 Manque de libertés



Diag. 4a

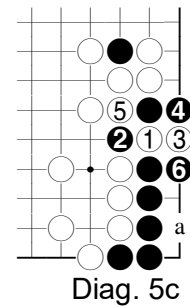
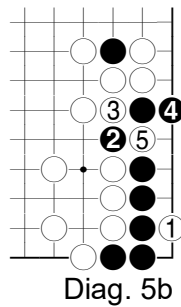
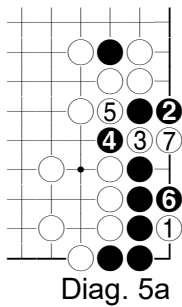


Diag. 4b

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. 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.