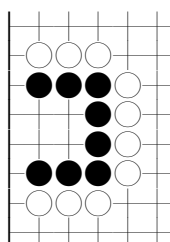
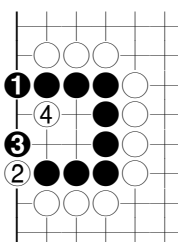


11. Le groupe porte est mort.....	2
Problèmes	3
Solutions.....	4
1. Tourner à partir du hané.....	4
2. Attaque par placement	4
3. Blanc est vivant	4
4. La mort est dans le hané.....	4

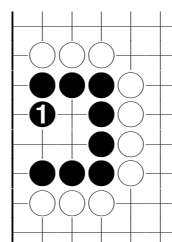
11. Le groupe porte est mort



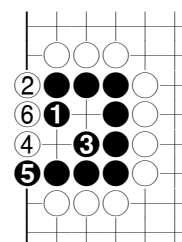
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



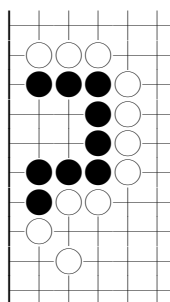
Diag. 4

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.

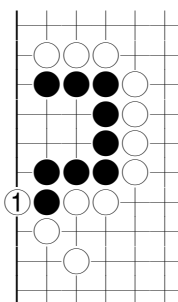
Diag. 2. Si Noir descend en 1, Blanc pousse vers l'intérieur avec 2 pour donner au Noir une forme en cinq et le tuer avec 4.

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

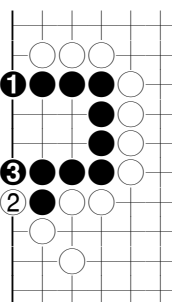
Diag. 4. Blanc en 2 est la bonne contre-attaque (c'est le seul coup) et Noir 3 ne permet d'obtenir qu'un seul œil. Cette séquence, même si elle échoue est la clé de plusieurs problèmes qui vont suivre.



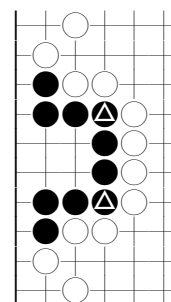
Diag. 5



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

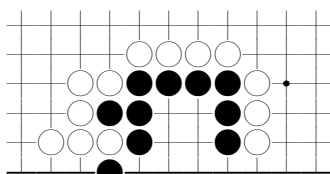
Diag. 6. A Blanc de jouer : Blanc 1 qui ramène la situation à celle du diagramme 1 est le (seul) coup pour tuer.

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.

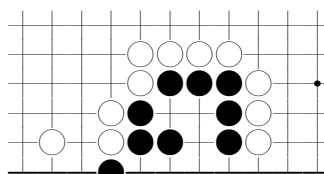
Diag. 8. Noir a des jambes de chaque côté ; le groupe porte est alors vivant

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.

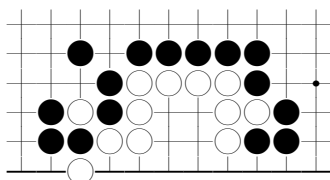
Problèmes



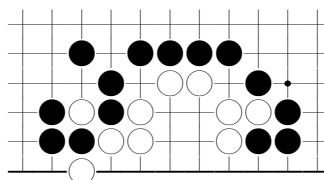
1. Noir doit vivre



2. Blanc tue




3. Statut?



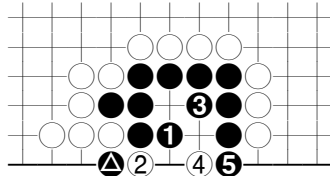
4. Noir tue

Solutions

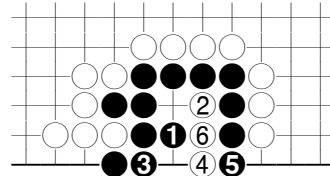
1. Tourner à partir du hané

Diag. 1a. Noir 1 qui tourne depuis le hané (pierre ) 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

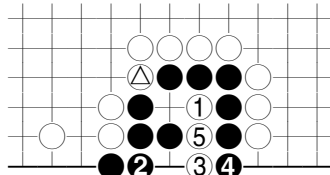


Diag. 1b

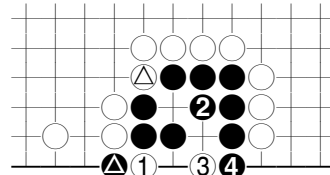
2. Attaque par placement

Diag. 2a. La présence de la pierre  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  était noire et qu'il n'y avait pas le hané en , alors le coup Blanc 1 fonctionnerait et le Diag. 2a échouerait.



Diag. 2a

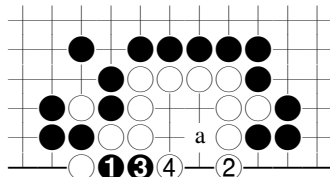


Diag. 2b

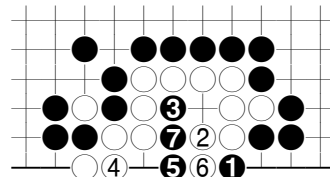
3. Blanc est vivant

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.

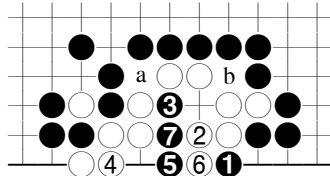


Diag. 3a



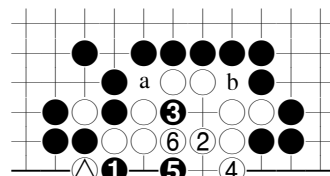
Diag. 3b

4. La mort est dans le hané




Diag. 4a

Diag. 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

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 .