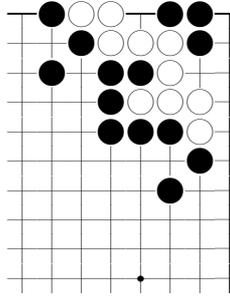


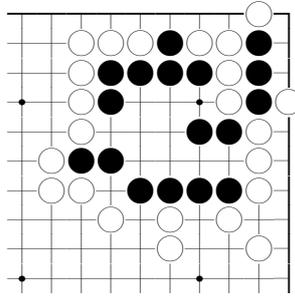
13 Problèmes de révision.....	2
Réponses	3
1. Séki.....	3
2. Noir est vivant	3
3. Deux yeux	3
4. Séki.....	4
5. Manque de libertés.....	4
6. Six en tête de lapin.....	4

13 Problèmes de révision

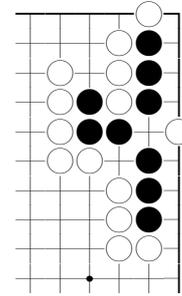
Voici un ensemble de divers problèmes de révision, peut-être un peu plus difficiles que ceux qui sont apparus dans ce livre jusqu'ici. Installez-vous, prenez votre temps et voyez si vous pouvez les lire complètement.



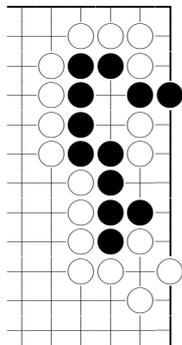
1. Blanc doit vivre



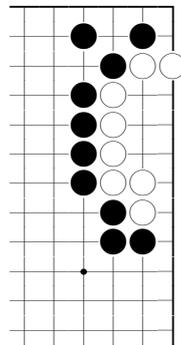
2. Statut



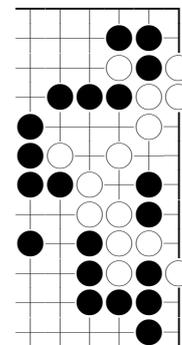
3. Noir doit vivre



4. Noir doit vivre

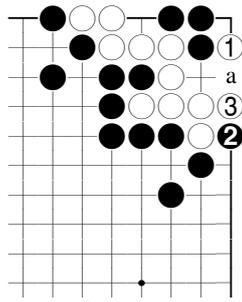


5. Noir tue

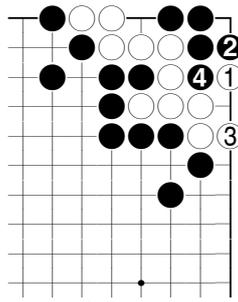


6. Noir tue

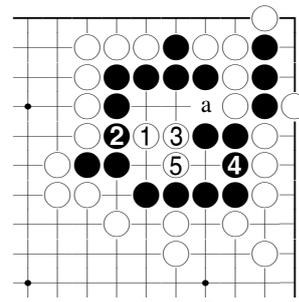
Réponses



Diag 1a



Diag 1b



Diag 2a

1. Séki

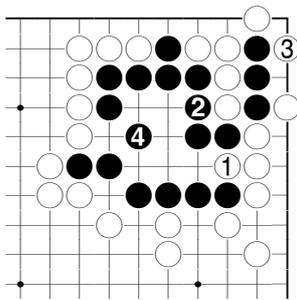
Diag 1a. Blanc 1 rend le coin séki. Noir 2 en "a" est inutile.

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

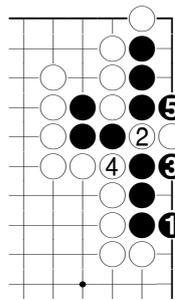
2. Noir est vivant

Diag 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.

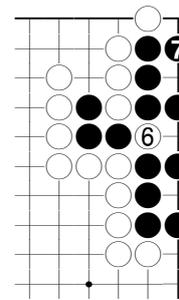
Diag. 2b. Si Blanc attaque de cette façon, Noir vit en faisant du territoire.



Diag 2b



Diag 3a



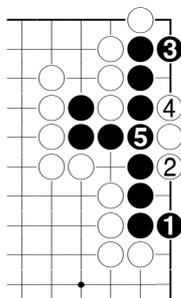
Diag 3b

3. Deux yeux

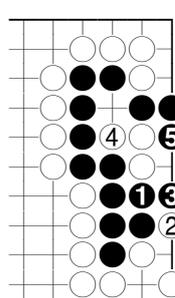
Diag. 3a Noir peut commencer en 1 ou en "a", quoique 1 soit meilleur car il affecte l'extérieur. Après 5 -

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

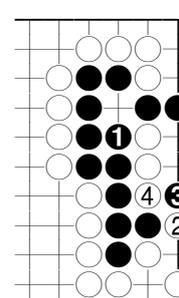
Diag. 3c Le coup Blanc 2 conduit à un séki.



Diag 3c



Diag 4a

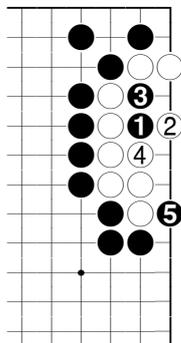


Diag 4b

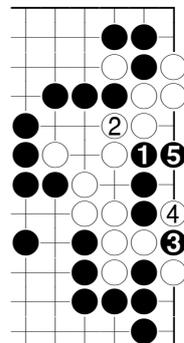
4. Séki

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.

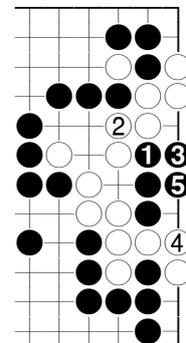
Diag. 4b. Noir 1 conduit à un kô car le coup 4 fait atari.



Diag 5



Diag 6a



Diag 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.