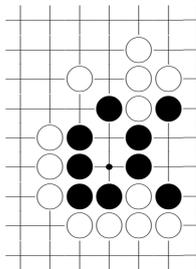


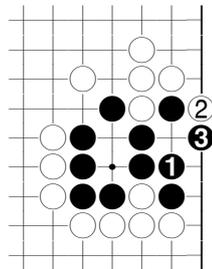
14 Faire un œil.....	2
Problèmes	3
Réponses	4
1 Connexion diagonale.....	4
2 Tésuji diagonal	4
3 Saut d'un espace.....	4
4. Coupe par en dessous	5
5. Sacrifice	5
6. Tout droit.....	5
7. Uttégaéshi.....	6
8 Hané et connexion	6

14 Faire un œil

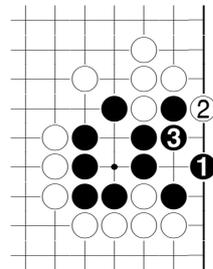
Jusqu'à présent, les groupes avaient, dans ce livre, leur espace vital d'un seul tenant, et le problème consistait à savoir si l'attaquant pouvait ou non réduire cet espace à 1 seul œil. Dans ce chapitre, les problèmes sont de nature différente. Ils ont déjà un œil achevé, et le problème est de savoir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



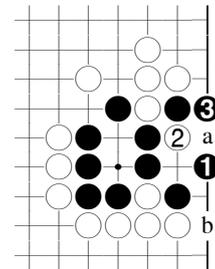
Diag. 1



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.

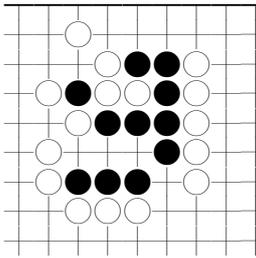
Diag. 2 La connexion solide n'est pas la réponse. Blanc fait atari en 2 et le mieux que Noir puisse faire et de combattre par kô avec 3.

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

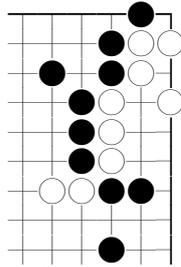
Diag. 4 Il est inutile pour Blanc de faire atari de l'intérieur avec 2 car après 3, il ne peut pas continuer en "a". De plus, si Blanc joue 2 en "b", Noir descend en 3 et est vivant. Pour Blanc, la meilleure séquence est donc le diagramme 3.

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

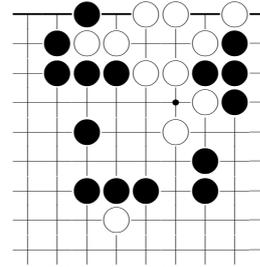
Problèmes



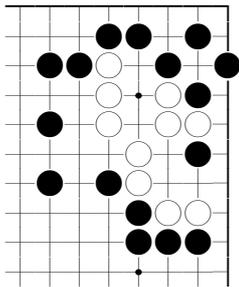
1. Noir doit vivre



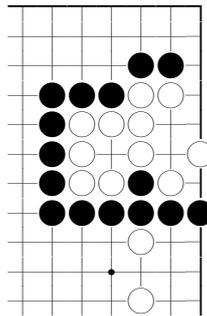
2. Noir tue



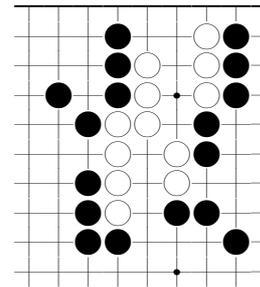
3. Blanc doit vivre



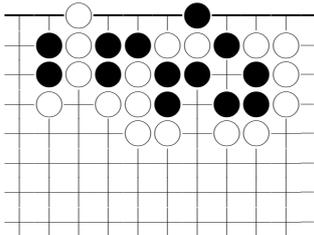
4. Blanc doit vivre



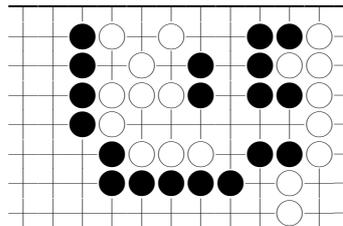
5. Noir tue



6. Noir tue



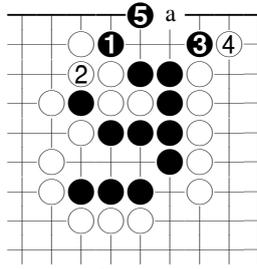
7. Blanc tue



8. Noir tue

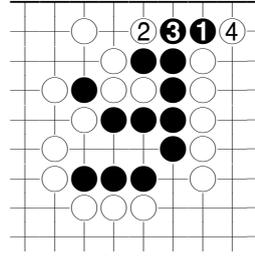
Réponses

1 Connexion diagonale



Diag 1a

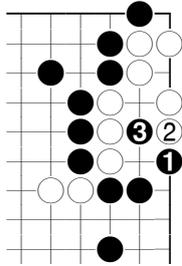
Après 1 et 3, la connexion diagonale en 5 ou en "a" est tésuji pour Noir. Noir doit jouer en 1 avant de jouer en 3.



Diag 1b

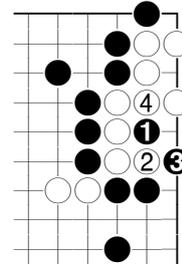
Si Noir joue de ce côté d'abord, il meurt.

2 Tésuji diagonal



Diag 2a

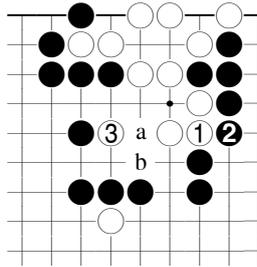
Le tésuji diagonal en 1 menace de jouer en 2 ; si Blanc défend ce point, Noir 3 profite de son manque de libertés.



Diag 2b

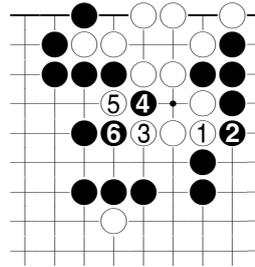
Noir 1 échoue. Après 4, c'est Noir et non Blanc qui est étouffé par manque de libertés.

3 Saut d'un espace



Diag 3a

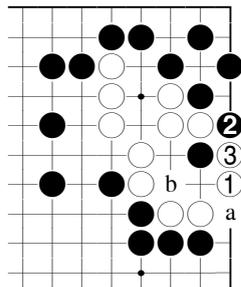
Blanc 1 et 3 construisent le second œil. Si noir s'insère en "a", Blanc le capture sûrement avec "b"



Diag 3b

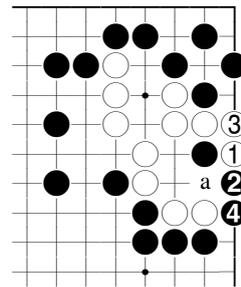
Blanc ne doit pas jouer simplement en 3 car Noir 4 et 6 lui rendent son œil faux.

4. Coupe par en dessous



Diag 4a

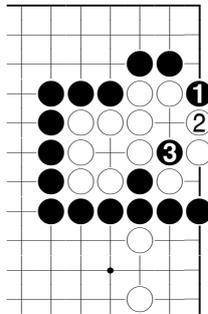
Blanc 1, qui permet de couper par en dessous la connexion noire 2 est correct. Si Blanc joue 1 en 2, alors Noir 1, Blanc "a" et Noir "b" capturent Blanc en uttgaéshi.



Diag 4b

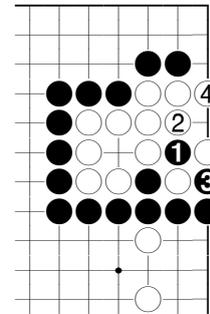
Une erreur : Blanc ne peut pas jouer 5 en "a"

5. Sacrifice



Diag 5a

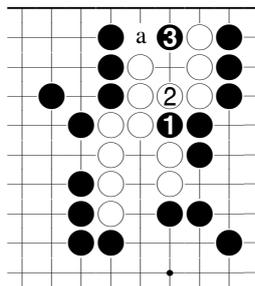
Le hané en 1 permet le sacrifice en 3 ; Blanc ne peut pas connecter et meurt.



Diag 5b

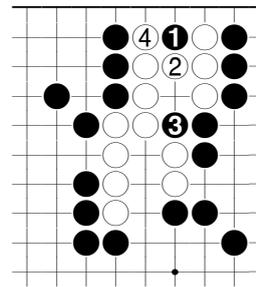
Noir ne doit pas commencer par le sacrifice car il doit maintenant gagner un kô pour tuer.

6. Tout droit



Diag 6a

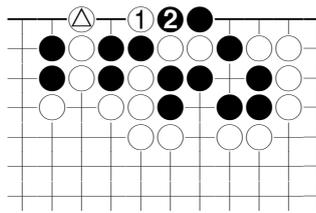
Noir pousse tout droit en 1, et si Blanc bloque en 2, Noir 3 supprime l'œil. Si Blanc joue 2 en "a", Noir continue à pousser en 2 et détruit l'espace vital.



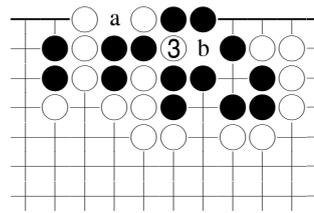
Diag 6b

Si Noir saute en 1 trop tôt, Blanc vit.

7. Uttégaéshi



Diag 7a

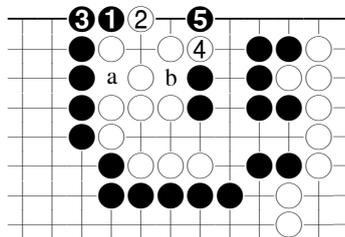


Diag 7b

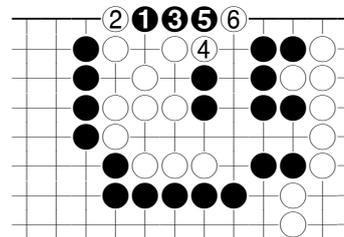
Diag. 7a. La pierre delta est la clé de ce problème. A cause d'elle, quand Blanc joue le coup 1, Noir ne peut que prendre en 2.

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



Diag 8a



Diag 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.