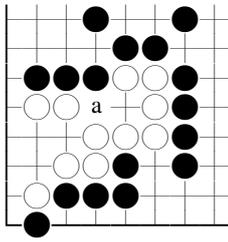


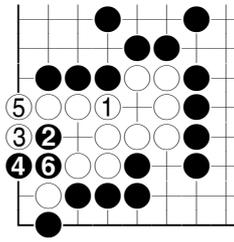
15. Demi yeux .....	2
Problèmes .....	2
Solutions.....	3
1. Connexion diagonale.....	3
2. Uttégaéshi.....	3
3. Coup diagonal .....	3

### 15. Demi yeux

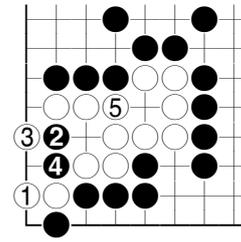
Diag. 1. Blanc a un demi-œil en "a", c'est à dire qu'il peut y faire un œil en goté. Comment peut-il vivre?



Diag. 1



Diag. 2



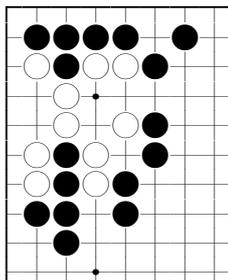
Diag. 3

Diag. 2. S'il fait son œil immédiatement avec 1, Noir peut lui détruire le reste de son espace vital avec 2. Ce qu'il doit faire, c'est s'assurer d'un œil dans la région du coup 2 tout en menaçant d'y faire un deuxième œil et conserver son demi-œil en réserve.

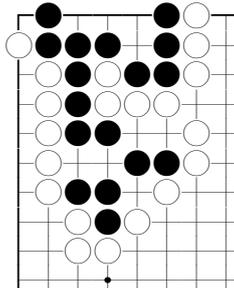
Diag. 3. Il doit descendre en 1. Si Noir joue en 5, Blanc en 2 fait deux yeux. Si Noir occupe le point vital en 2, Blanc 3 menace encore de faire deux yeux et les points 4 et 5 sont miaï.

La séquence Blanc 2, Noir 1 et Blanc 5 permet aussi de vivre mais elle est moins bonne.

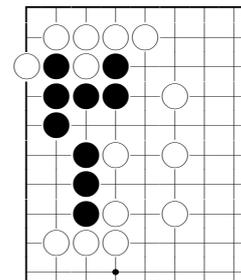
### Problèmes



1. Blanc doit vivre

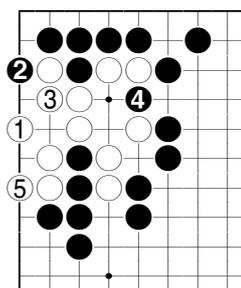


2. Blanc tue

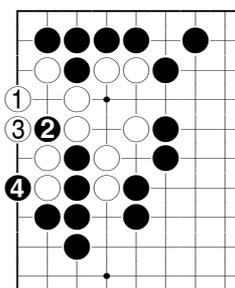


3. Noir doit vivre

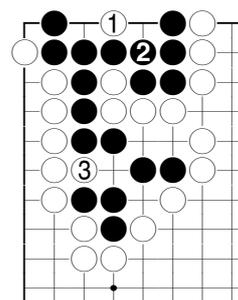
## Solutions



Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 2

### 1. Connexion diagonale

Diag. 1a. Blanc 1 empêche le Noir de couper en 3, faisant un œil et les coups 4 et 5 deviennent miaï pour le deuxième œil.

Diag. 1b. Cette connexion diagonale est la mauvaise. Noir peut maintenir Blanc à un seul œil sur le bord en senté avec 2 et 4.

### 2. Uttégaéshi.

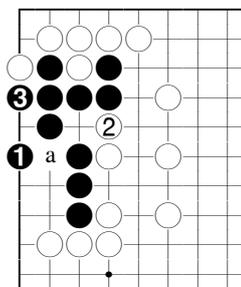
Diag. 2. Blanc 1 menace un uttégaéshi en 2.

### 3. Coup diagonal

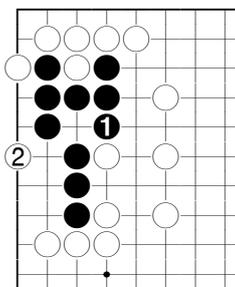
Diag. 3a. Le coup diagonal en 1 est la clé de ce problème. Noir s'assure ainsi d'un œil en "a" et un deuxième peut être obtenu en 2 ou en 3.

Diag. 3b. Si Noir commence avec 1, Blanc joue en 2, au point clé, et détruit ainsi tout son espace vital sur le bord.

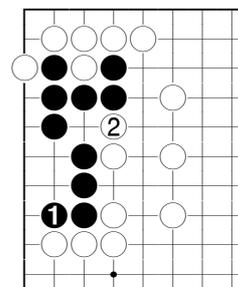
Diag. 3c. Ce Noir est trop gourmand. Blanc 2 le laisse avec une forme morte.



Diag. 3a



Diag. 3b



Diag. 3c