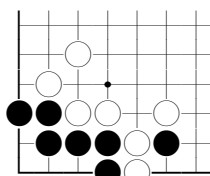


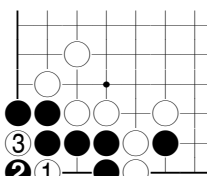
16. Quatre courbés dans le coin	2
Problèmes	4
Solutions.....	5
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	5
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	5
3. Placement.	5
4. Centre de symétrie.....	5
5. Noir est vivant	5
6. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	5
7. Noir peut faire kô. Blanc peut tuer.....	6

16. Quatre courbés dans le coin

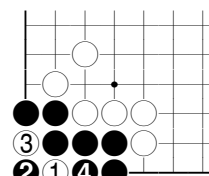
Nous sommes maintenant près à attaquer certaines formes dans le coin, en commençant par l'illustrissime "quatre courbés dans le coin". C'est le nom que l'on donne à deux types de position voisines : celle de base, devient kô ; une forme dérivée qui est morte.



Diag. 1



Diag. 2

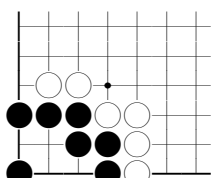


Diag. 3

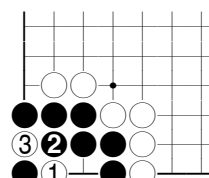
Diag. 1. La forme noire dans ce diagramme est la forme de base du quatre courbés dans le coin. C'est une exception à la règle selon laquelle 4 espaces à la ligne sont vivants.

Diag. 2. Quand Noir a moins de 2 libertés extérieures, Blanc peut obtenir un kô direct en attaquant en 1.

Diag. 3. Quand Noir a deux ou plus de deux libertés extérieures, il peut survivre à l'attaque blanche.



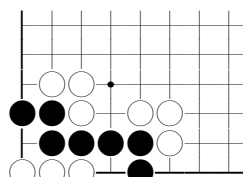
Diag. 4



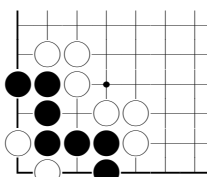
Diag. 5

Diag. 4. Voici une autre forme de base possible de quatre courbés dans le coin, qui est souvent le résultat de la capture de 4 pierres ennemies

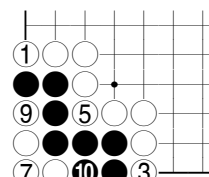
Diag. 5. Encore une fois, Blanc peut déclencher un kô.



Diag. 6



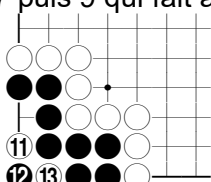
Diag. 7



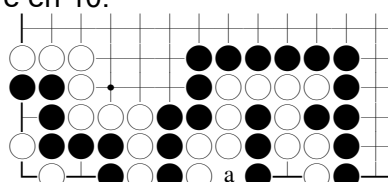
Diag. 8

Dias. 6 et 7. Ces deux diagrammes présentent 2 des formes dérivées du 4 courbés dans le coin. Dans les deux cas, Noir semble au premier abord être vivant par séki mais c'est faux ; il est mort. Il y a même une règle du jeu qui le précise dont la justification suit.

Diag. 8. A la fin du jeu, Blanc peut tout d'abord supprimer toutes les menaces de kô sur l'ensemble du goban, puis boucher les libertés extérieures avec 1, 3 et 5 ; il jouerait alors 7 puis 9 qui fait atari forçant la capture en 10.



Diag. 9



Diag. 10

Diag. 9. Alors Blanc rejoue en 11 et Noir est sans défense après 12 et 13 car il n'a aucune menace de kô.

Il est important de réaliser que bien que Noir soit mort dans les diagrammes 6 et 7, ce n'est pas une chose facile que de le capturer. Si Noir peut contre-attaquer les pierres blanches extérieures, il a de bonne chance dans une course pour capturer.

Tout d'abord Blanc doit combler toutes les libertés extérieures ; ensuite Noir a 3 (Diag. 6) ou 4 (Diag. 7) libertés intérieures et en outre, il y a le kô.

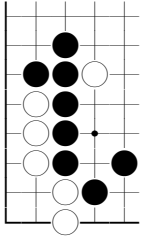
Quand les pierres blanches qui entourent le 4 courbés sont vivantes, la règle Japonaise est qu'à la fin de la partie, Blanc peut toujours enlever les pierres noires comme des prisonniers sans supprimer effectivement les menaces de kô sur le terrain et boucher les libertés pour les capturer effectivement.

Ce serait équivalent à ce qui arriverait si Blanc s'assurait que tous les points neutres soit joués avant de commencer à jouer à l'intérieur de son territoire pour supprimer les menaces de kô... et si Noir n'avait pas le droit de passer, de sorte qu'il devrait lui aussi jouer à l'intérieur de son propre territoire.

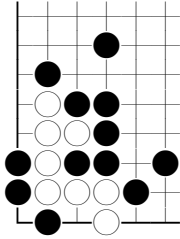
On peut cependant concevoir des situations comme celle du Diag. 10, où Noir a une menace de kô en "a" que Blanc ne peut pas supprimer. La règle japonaise n'est pas juste pour Noir dans cette position et il y a de nombreuses propositions pour la changer mais elles restent dans les livres.

Ses défauts, cependant, ne nous concernent pas ici, d'autant plus qu'elle est correcte logiquement dans presque tous les cas.

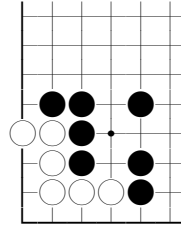
Problèmes



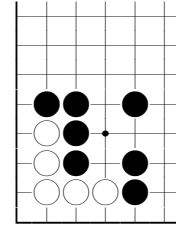
1. Statut?



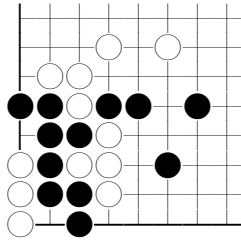
2. Statut?



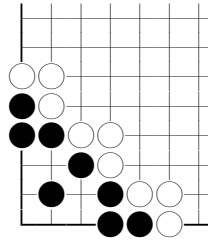
3. Noir tue



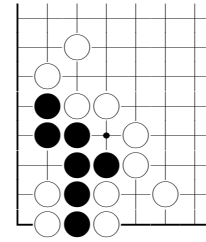
4. Blanc vit



5. Statut?

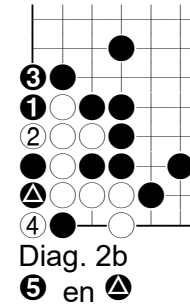
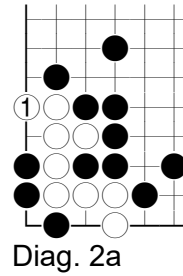
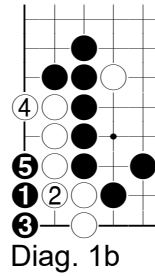
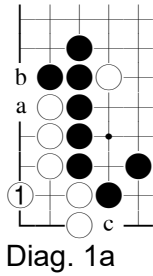


6. Statut?



7. Statut?

Solutions



1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

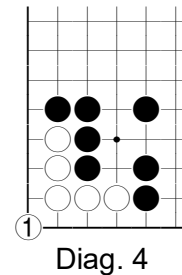
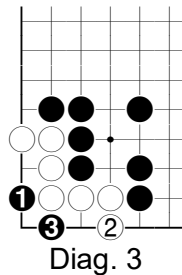
Diag. 1a. Blanc 1 est le meilleur coup pour vivre ; il donne la forme la plus résistante. Blanc en "a" pourrait marcher mais Noir aurait alors les coups "b" et "c" en senté

Diag. 1b. Noir 1 à 5 permettent de former un 4 courbés dans le coin.

2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2a. Si Blanc joue en 1, il est vivant par séki.

Diag. 2b. Mais si Noir joue lui-même en 1 et force Blanc à jouer 2, le résultat est un 4 courbés dans le coin et Blanc est mort.

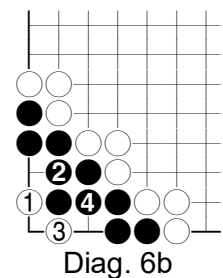
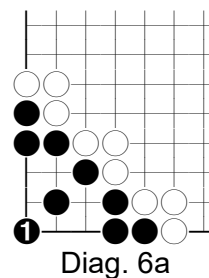
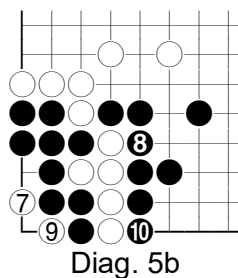
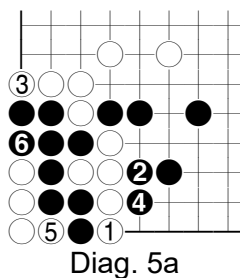


3. Placement.

Diag. 3. Le placement en 1 donne un 4 courbés.

4. Centre de symétrie

Diag. 4. Blanc peut vivre en jouant le centre de symétrie.



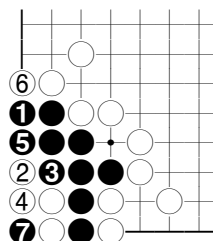
5. Noir est vivant

Diag. 5. C'est un simple problème de comptage de libertés. Même si Blanc commence, après la capture en 6, Noir a 3 libertés à l'intérieur, et Blanc n'en a que 2 à l'extérieur.

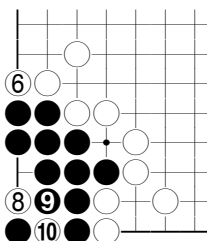
6. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

Diag. 6a. Des débutants peu sages créent et laissent souvent telle quelle cette position. Elle semble assez grande pour vivre, mais Noir doit en fait ajouter un coup. Noir 1 laisse le moins de menaces de kô.

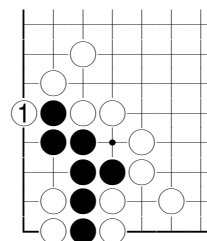
Diag. 6b. Si Noir n'ajoute pas de coups, Blanc menace deux uttëgaéshi avec 1 et 3 et Noir a maintenant un 4 courbé.



Diag. 7a



Diag. 7b



Diag. 7c

7. Noir peut faire kô. Blanc peut tuer.

Diag. 7a. Noir commence par la descente en 1 - il a besoin du maximum d'espace possible dans cette position - et Blanc doit répondre en 2. La séquence suit naturellement jusque en 7.

Diag. 7b. C'est la même forme que celle du 4 courbé et Blanc 8 permet de tuer par kô.

Diag. 7c. Si Blanc commence, Noir meurt sans condition.