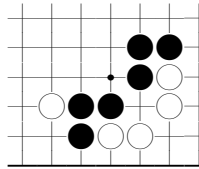


17. Les point un-deux, etc.....	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Blanc est mort	4
2. Noir est vivant	4
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	4
4. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer	4
5. Hané	5
6. Point 1-2.....	5

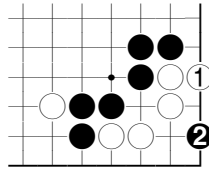
17. Les point un-deux, etc.

Du quatre courbés, nous passons maintenant à des positions de coin plus faciles. Cette section couvre quelques techniques usuelles.

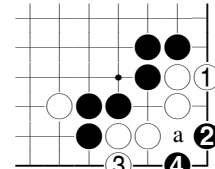
Il y a un proverbe qui dit que les points 1-2 sont les points clés du coin. A titre d'illustration, considérons le problème suivant.



Diag. 1



Diag. 2

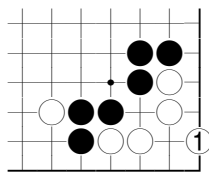


Diag. 3

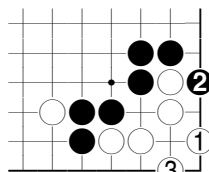
Diag. 1. A Blanc de jouer: son groupe paraît très petit, mais nous sommes dans le coin, pas sur le bord et même des groupes de cette taille ont des capacités à vivre. Où doit-il jouer?

Diag. 2. Blanc ne doit pas essayer d'élargir son espace vital avec 1. Noir 2 au point 1-2 rend impossible la construction de deux yeux séparés.

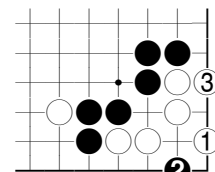
Diag. 3. Si Blanc agrandit de nouveau son espace vital, pour viser un séki, Noir occupe de l'autre point 1-2 et Blanc est mort. Si Blanc joue en "a", la position est un 4 courbés dans le coin.



Diag. 4



Diag. 5



Diag. 6

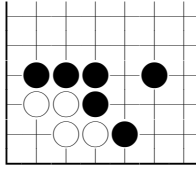
Diag. 4. La solution pour Blanc est d'occuper l'un des points 1-2 lui-même avec son coup 1.

Diag. 5. Si Noir fait hané avec 2, Blanc occupe le deuxième point 1-2 et a deux yeux.

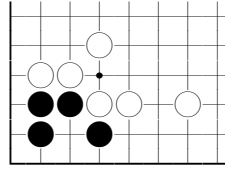
Diag. 6. Noir 2 au deuxième point 1-2 est fort mais suicidaire. Blanc fait un œil avec 3 et la pierre 2 qui est capturée lui donne son deuxième œil

Problèmes

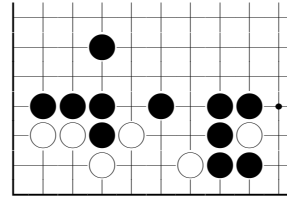
En gardant un œil sur les points 1-2, vous résoudrez la moitié des problèmes suivants ; le sens commun devrait vous aider pour le reste.



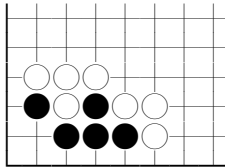
1. Statut



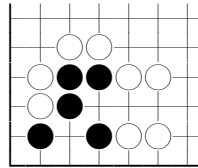
2. Statut ?



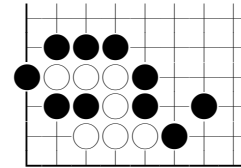
3. Statut ?



4. Statut ?



5. Noir doit vivre

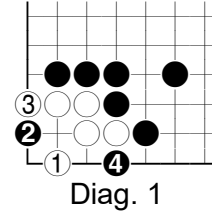


6. Blanc doit vivre

Réponses

1. Blanc est mort

Diag. 1. La forme blanche est à peu près une forme en 5, ce qui fait de 1 le point vital. Cependant, Noir occupe l'autre point 1-2 et Blanc ne peut pas vivre.

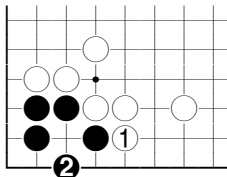


Diag. 1

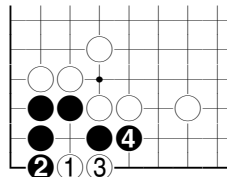
2. Noir est vivant

Diag. 2a. Si Blanc bloque de l'extérieur, Noir pas de difficulté à vivre avec 2.

Diag. 3a. Si Blanc essaye d'occuper le point clé lui-même, Noir répond en 2 et Blanc ne va nulle part en essayant ce coup 3.



Diag. 2a

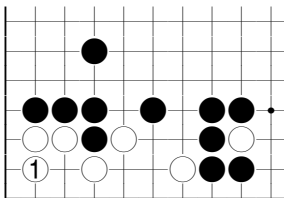


Diag. 2b

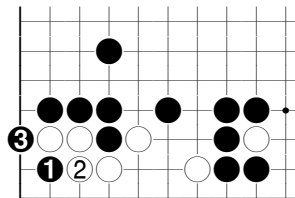
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 3a. Le coup 1 donne à Blanc essentiellement la même forme vivante que dans le problème précédent. Il pourrait également vivre en jouant sur l'un des points 1-2.

Diag. 3b. Noir 1 menace la coupe en 2 et Blanc meurt. Dans cette position, c'est le point 2-2 qui est le point clé.



Diag. 3a



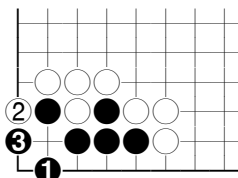
Diag. 3b

4. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer

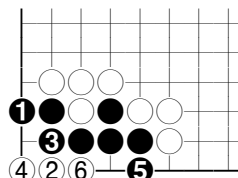
Blanc peut évidemment tuer Noir, donc la seule question est de savoir ce qui arrive quand Noir commence.

Diag. 4a. Le mieux que Noir puisse faire est un kô avec 1 et 3. S'il joue 1 en 3, Blanc 1 le tue.

Diag. 4b. S'il descend comme ici en 1, Blanc en 2 va constituer un quatre courbé dans le coin.



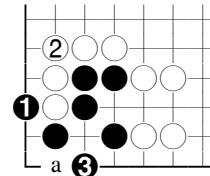
Diag. 4a



Diag. 4b

5. Hané

Le hané en 1 est sentié pour Noir et lui permet de vivre ; il a un œil sûr en "a". Le fait que 1 et 3 forme un œil est une autre propriété utile du coin.



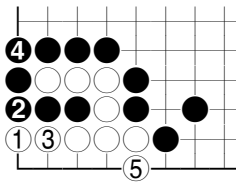
Diag. 5

6. Point 1-2

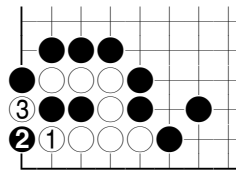
Diag. 6a. Blanc doit jouer 1 au point 1-2

Diag. 6b. S'il fait négligemment atari avec 1, Noir ne connecte pas mais occupe le point 1-2 lui-même. Blanc 3 capture deux pierres mais -

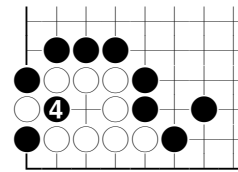
Diag. 6c. Noir recapture avec 4 et Blanc est mort.



Diag. 6a



Diag. 6b



Diag. 6c