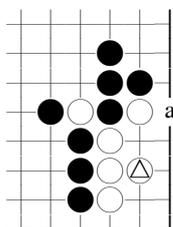


18. Placement : Attaque et défense	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	4
2. Suppression de l'œil.....	4
3. Le point 1-2	4
4. Étreinte.....	4
5 Quatre courbés dans le coin	5

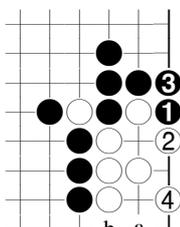
18. Placement : Attaque et défense

Nous voilà maintenant près pour considérer quelques techniques de placement.

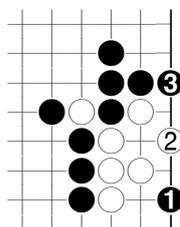
Diag. 1. Dans cette position, Blanc espère vivre par kô. (En fait, le coup en "△" aurait dû être joué en "a" mais c'est un autre sujet)



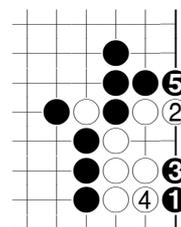
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3

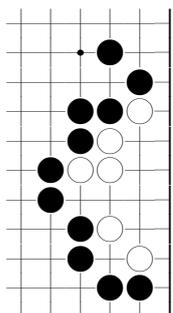


Diag. 4

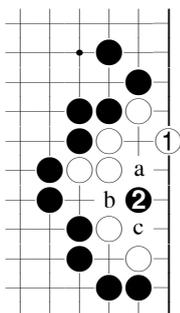
Diag. 2. Si Noir fait atari, Blanc a ce qu'il souhaite ; Blanc 2 reçoit en kô. Si Noir connecte en 3, Blanc joue 4 et après l'échange "a" pour "b", la vie du coin dépend de l'issue du kô.

Diag. 3. Si Noir attaque correctement, il peut tuer le coin inconditionnellement. Son premier coup doit être le placement en 1. L'œil que Blanc peut tenter de construire avec 2 sera détruit par la descente en 3.

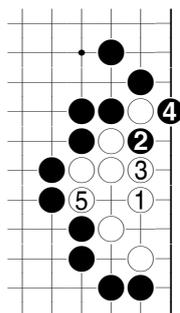
Diag. 4. Si Blanc descend en 2 pour essayer d'agrandir son espace, Noir peut le tuer avec 3 et 5, qui menace un uttégáeshi



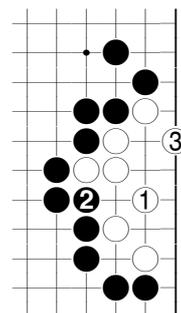
Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7



Diag. 8

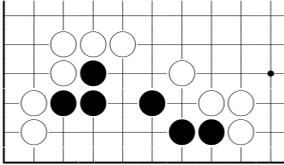
Diag. 5. Passons à la défense. Voyons comment Blanc peut vivre dans cette position.

Diag. 6. S'il essaye la connexion diagonale en 1, le placement Noir en 1 qui menace soit "a", soit "b", soit "c", le tue.

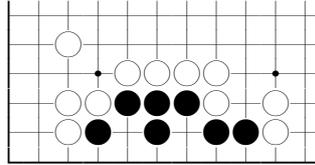
Diag. 7. La solution pour Blanc consiste à empêcher Noir d'attaquer avec ce coup de placement et d'occuper lui-même le point 1. Si Noir capture une pierre avec 2 et 4, Blanc peut vivre avec 5.

Diag. 8. Si Noir joue en 2 comme ici, Blanc vit avec 3.

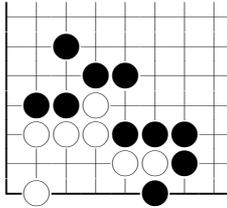
Problèmes



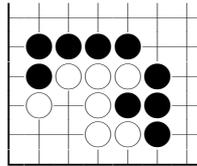
1. Statut



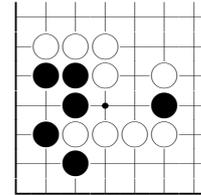
2. Blanc tue



3. Noir tue

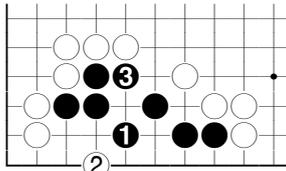


4. Noir tue

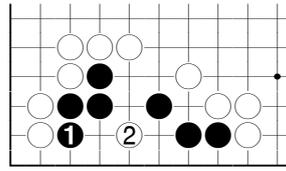


5. Blanc tue

Réponses



Diag. 1a

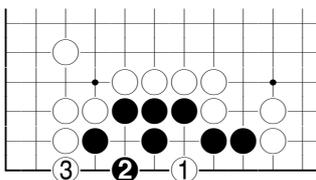


Diag. 1b

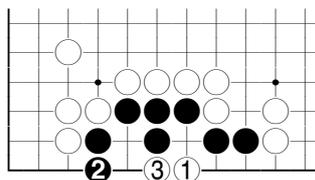
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

Diag. 1a. Noir 1 occupe le point clé. Blanc 2 réduit le Noir à un seul œil sur le bord, mais il peut faire un second œil avec 3.

Diag. 1b. Si Noir essaye d'agrandir son espace vital avec 1, le placement en 2 le tuera. La forme noire est alors identique à celle du problème 4 du chapitre 8.



Diag. 2a.



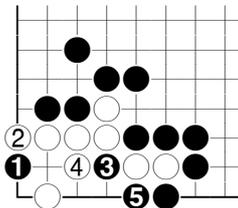
Diag. 2b.

2. Suppression de l'œil

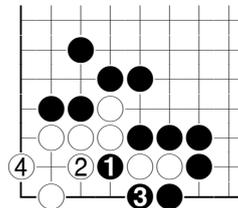
Diag. 2a. Blanc 1 occupe un point vital de l'œil que Noir va essayer de constituer avec 2 et la descente en 3 le supprime.

Diag. 2b. Une variante : si Noir essaye d'agrandir son espace vital avec 2, Blanc occupe le point 3 qui empêche le deuxième œil.

Si Blanc avait joué 1 en 2, Noir peut résister par kô.



Diag. 3a

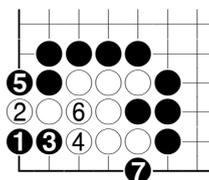


Diag. 3b

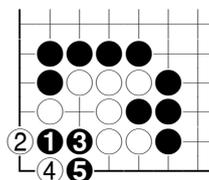
3. Le point 1-2

Diag. 3a. Le Noir doit tout d'abord occuper le point 1-2, pour y détruire la forme d'œil du Blanc. Puis, il termine le travail en capturant avec 3 et 5.

Diag. 3b. Si Noir commence avec 1, Blanc coupe en 2 et vit.



Diag. 4a

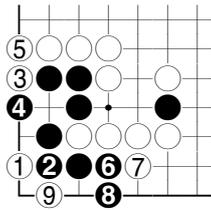


Diag. 4b

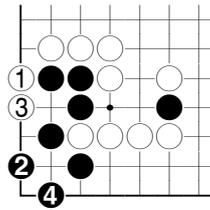
4. Étreinte

Diag. 4a. Noir ne peut pas empêcher Blanc de former 2 yeux mais il peut étreindre l'un d'eux avec 1, 3 et 5 puis tuer Noir avec 7.

Diag. 4b. La pince en attachement en 1 ne marche pas aussi bien ; Blanc peut obtenir un kô avec 2 et 4.



Diag. 5a



Diag. 5b

5 Quatre courbés dans le coin

Diag. 5a. Une fois encore, l'attaque commence au point 1-2. La meilleure défense Noir conduit à mourir par un quatre courbés dans le coin.

Diag. 5b. Si Blanc commence avec le hané, Noir peut vivre en occupant le point vital en 2