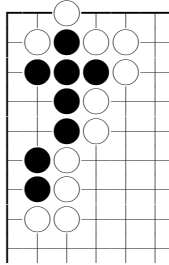


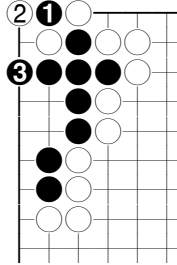
19. Jet de pierre.....	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	4
2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	4
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	4
4. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	5
5. Pince	5
6. Connexion diagonale.....	5

19. Jet de pierre

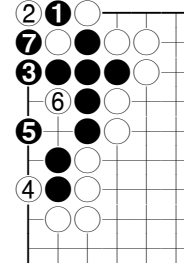
Les jets de pierre servent souvent à tuer des groupes, généralement en rendant les yeux faux, et ils se sont souvent présentés dans les problèmes que nous avons déjà rencontrés. Dans ce chapitre, nous les étudierons comme des moyens pour provoquer des manques de libertés et pour faire vivre ses groupes;



Diag. 1



Diag. 2

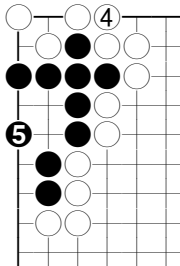


Diag. 3

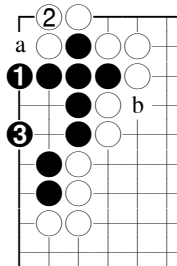
Diag. 1. On retrouve avec le groupe du coin de ce diagramme un cas classique d'utilisation de cette technique. Noir semble avoir une forme morte commune - une encoche double avec une seule jambe - mais il y a moyen pour lui de vivre

Diag. 2. Noir jette une pierre en 1 puis descend en 3

Diag. 3. Si Blanc insiste pour détruire les yeux de cette forme avec 4 et 6, Noir fait atari avec 7. Blanc est à court de libertés et ne peut pas connecter.



Diag. 4

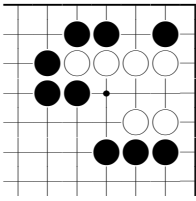


Diag. 5

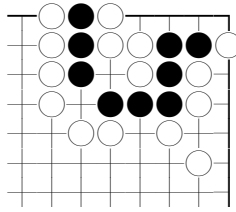
Diag. 4. Si Blanc connecte en 4 pour sauver ses pierres, Noir vit avec 5.

Diag. 5. Noir aurait pu vivre simplement en descendant en 1 qui menace le jet de pierre mais ce n'est pas aussi bon que le diagramme 2. Blanc connecte en 2 en senté, lui laissant la possibilité de jouer plus tard en "a" pour faire un œil dans le coin. Cela pourrait être tout à fait important si Noir, plus tard, coupe en "b" et essaye d'attaquer.

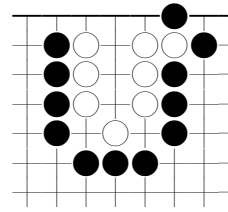
Problèmes



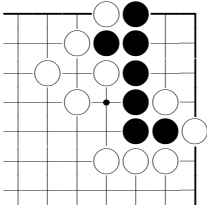
1. Statut?



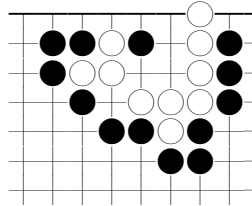
2. Statut?



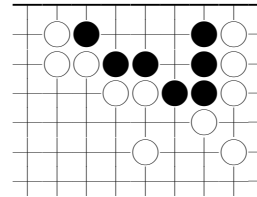
3. Statut?



4. Statut?



5. Blanc doit vivre



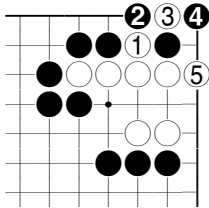
6. Noir doit vivre

Réponses

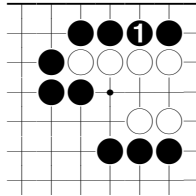
1. Blanc peut vivre. Noir peut tuer

Diag. 1a. Blanc 5 donne un œil sûr sur le côté droit et Noir ne peut éviter la perte d'au moins 2 pierres dans le coin, ce qui donne à Blanc son deuxième œil.

Diag. 1b. Noir 1 tue Blanc de façon évidente.



Diag. 1a



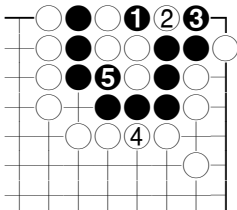
Diag. 1b

2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

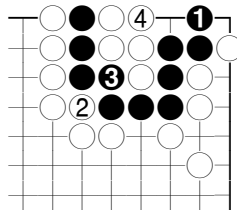
Diag. 2a. Après avoir jeté une pierre en 1, noir peut étreindre le Blanc avec 3 et 5 pour vivre sans condition. Noir pourrait également faire ténuki après 2 car il est déjà vivant.

Diag. 2b. Si Noir joue d'abord la descente en 1, il meurt : 2 et 4 sont la combinaison que Blanc utilise également pour tuer s'il avait l'initiative.

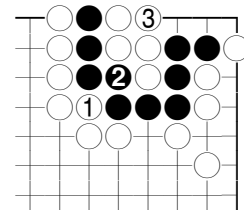
Diag. 2c. Blanc commence par faire atari avec 1 et occupe 3 pour constituer une forme en cinq morte.



Diag. 2a



Diag. 2b

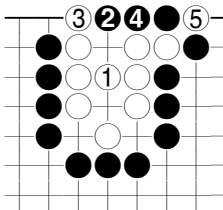


Diag. 2c

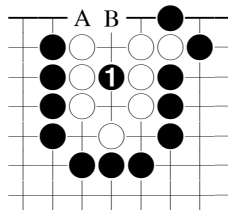
3. Blanc peut vivre. Noir peut tuer

Diag. 3a. Blanc 1 force Noir à jouer en 2 s'il veut tuer. Le jeter de pierre en 5 est le coup essentiel et je suis sûr que vous voyez la suite

Diag. 3b. Noir 1 tue Blanc de façon nette sans laisser des coups en "A" ou "B" senté.



Diag. 3a



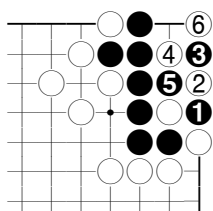
Diag. 3b

4. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

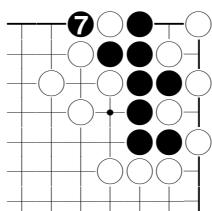
Diag. 4a. Noir 1 et 3 sont la bonne combinaison. (Si Noir joue 3 en 5, Blanc joue 4 en 3 et obtient un kô) Il ne sert à rien pour Blanc de persévérer avec 4 et 6

Diag. 4b. Noir continue en gagnant une liberté avec 7 et est déjà inconditionnellement vivant.

Il est clair que si c'est à Blanc de jouer il peut vivre facilement par exemple avec 1 du Diag. 4a.



Diag. 4a

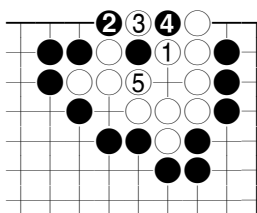


Diag. 4b

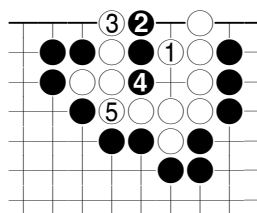
5. Pince

Diag. 5a. Blanc commence par pincer la pierre d'invasion noire avec 1. Si Noir essaye de se connecter par en dessous, Blanc a à sa disposition le jet de pierre en 3.

Diag. 5b. Le mieux que Noir puisse faire, à condition qu'il puisse tolérer le coup 5, est de jouer 2 et 4 pour faire un séki.



Diag. 5a

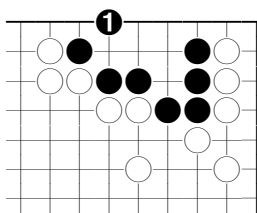


Diag. 5b

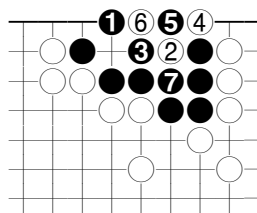
6. Connexion diagonale

Diag. 6a. Noir peut vivre sans condition à l'aide de cette connexion diagonale.

Diag. 6b. Si blanc veut attaquer, il doit commencer par 2, mais Noir le piège avec le jeter de pierre en 5.



Diag. 6a



Diag. 6b