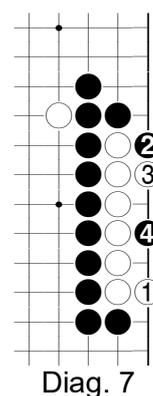
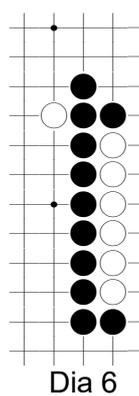
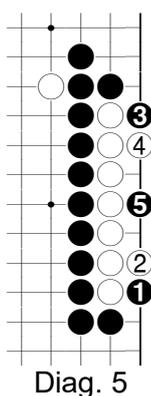
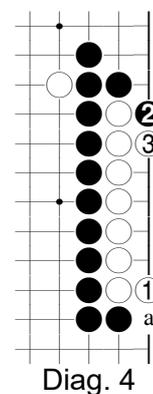
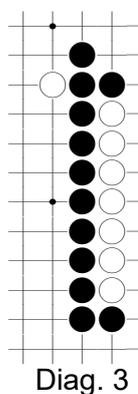
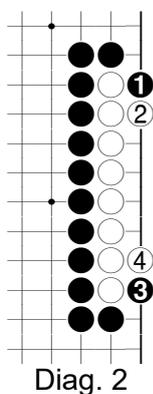
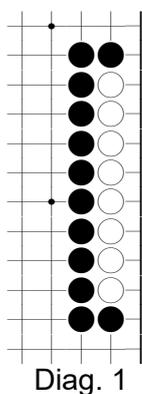


2. Six meurent, huit sont vivants.....	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Noir est mort	4
2. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	4
3. Noir est vivant.	4
4. Blanc est mort.	4
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.	5
6. Blanc est vivant.	5

2. Six meurent, huit sont vivants.

Les groupes dans cette section sont constitués de rangées de pierres sur la seconde ligne. Leur espace vital est donc formé d'une rangée de points sur la première ligne dont la longueur exacte est variable. Lorsque le groupe n'est pas dans le coin, la règle est "six meurent, huit vivent".



Diag. 1. Voici un tel groupe. Comme il est de 8 pierres de long, il est vivant.

Diag. 2. Dans ce type de position, tout ce que Noir peut essayer de faire est de raccourcir l'espace vital de Blanc en le poussant par des hané comme 1 et 3, mais après 2 et 4 Blanc possède la forme vivante de quatre espaces alignés.

Diag. 3. Avec une longueur de sept, l'issue est variable.

Diag. 4. Si Blanc joue le premier, il peut vivre. Il a plusieurs façon de le faire mais 1 sera la meilleure puisqu'il pourra par la suite pousser en a.

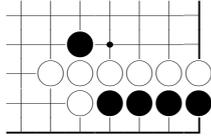
Diag. 5. Si Noir joue le premier, il peut tuer le Blanc.

Diag. 6. Ce groupe est de six pierres de long et est mort.

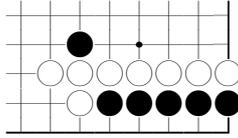
Diag. 7. Blanc ne peut fabriquer assez de place pour vivre.

Quand le groupe est dans le coin, la règle est différente et je vous la laisse découvrir à travers les problèmes suivants.

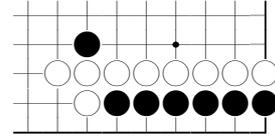
Problèmes



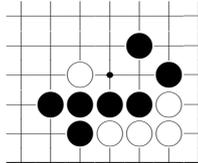
1. Statut



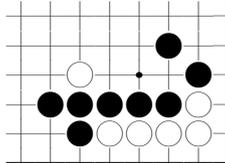
2. Statut



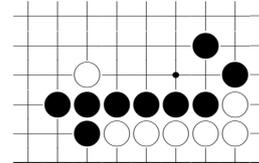
3. Statut



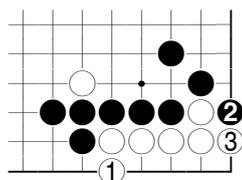
4. Statut



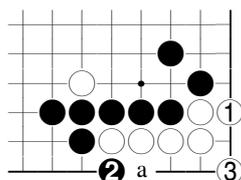
5. Statut



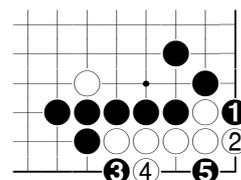
6. Statut



Diag. 5a



Diag. 5b



Diag. 5c

5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

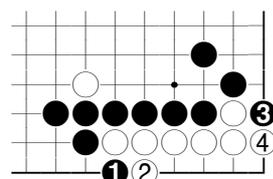
Diag. 5a. Blanc est le meilleur coup pour vivre. L'échange de 2-3 pourrait aussi bien ne pas être joué tout de suite car c'est une menace de kô.

Diag. 5b. Ce Blanc 1 fonctionne aussi, mais ce coup est moins bon. Lorsque Noir joue 2, Blanc doit répondre en 3 et pas en «a», et son terrain est 1 ou 2 points plus petit que dans le Diag. 5a. Si Blanc jouait en «a», il formerait un 4 courbé dans le coin et risquerait un kô - voir page 73.

Diag. 5c. Si Noir joue en premier, Blanc meurt.

6. Blanc est vivant.

Diag. 6. Noir ne peut empêcher Blanc d'obtenir une forme en 4 dans le coin. Dans les trois derniers problèmes, la forme blanche tournait autour du coin au lieu de s'y arrêter mais la règle reste la même: quatre meurent, six vivent. Il y a quelques autres formes constitués de 5 ou 6 qui tournent dans le coin mais elles obéissent aussi à la même règle.



Diag. 6