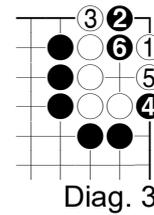
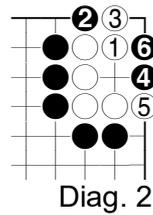
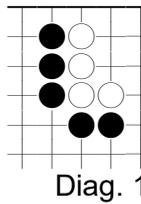


20. Le groupe en L	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	4
2. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer	4
3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.	4
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.....	5
5. Point 2-2.....	5

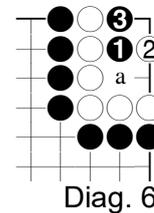
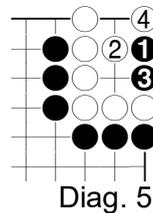
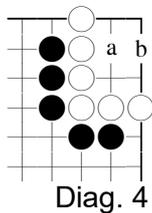
20. Le groupe en L



Diag. 1. Ce groupe dans le coin qui a la forme d'un L majuscule se retrouve de nombreuses fois : nous l'appellerons le groupe en L. Sans aide de l'extérieur, il est mort

Diag. 2. La meilleure approche blanche pour vivre est de commencer au point 2-2 mais Noir peut forcer l'échange de 2 pour 3, puis 4 pour 5 et finalement tuer en 6

Diag. 3. Un autre point clé du groupe en L est Blanc 1 mais cela échoue avec Noir 2. Les 2 points 1-2 sont miaï.

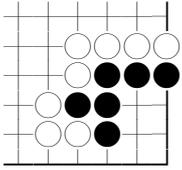


Diag. 4. Le groupe en L a maintenant ses 2 pieds sur terre. La forme blanche est une forme en 6 rectangulaire et est donc vivante. Si Noir attaque en "a", Blanc défend en "b", et vice versa.

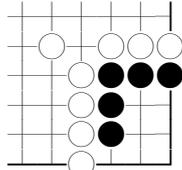
Diag. 5. Compte tenu des spécificités du coin, Blanc est en danger s'il commence à perdre ses libertés. Quand il n'y a qu'une seule liberté extérieure, Noir peut obtenir un kô en attaquant en 1. Cette séquence rappelle le 4 courbés dans le coin, mais ici, le kô est un yosé-kô ; Noir devra d'abord boucher la liberté extérieure avant de pouvoir gagner le kô. Il doit donc ignorer 2 menaces de kô pour le gagner.

Diag. 6. Avec aucune liberté extérieure, la situation est pire. Noir attaque en 1 cette fois, et comme Blanc ne peut pas jouer 4 en "a", il est mort.

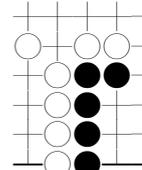
Problèmes



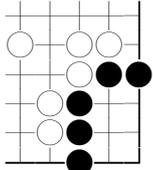
1. Statut?



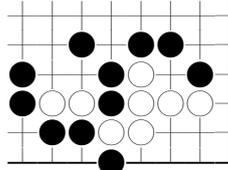
2. Statut?



3. Statut?



4. Statut?



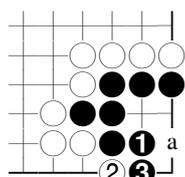
5. Blanc vit

Réponses

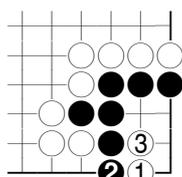
1. Noir peut vivre. Blanc peut tuer

Diag. 1a. Noir peut vivre avec 1. Après l'échange 2 pour 3, Noir a une forme en 4 vivante. Il aurait également pu vivre en jouant en "a".

Diag. 1b. Blanc a de nombreuses façons de tuer le Noir. La combinaison des coups 1 et 3 a l'avantage de ne lui laisser que 3 libertés.



Diag. 1a



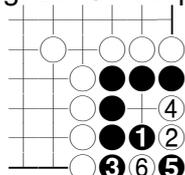
Diag. 1b

2. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer.

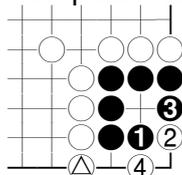
Diag. 2a. Cette fois, la meilleure défense ne permet à Noir que de vivre par kô.

Diag. 2b. Si Noir joue 3 ici, Blanc 4 profite de son manque de libertés et il meurt sans condition.

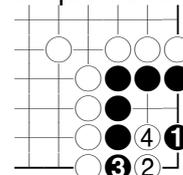
Diag. 2c. Ce coup Noir 1 échoue complètement à cause du manque de libertés.



Diag. 2a



Diag. 2b



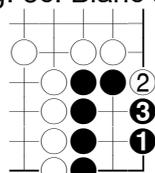
Diag. 2c

3. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.

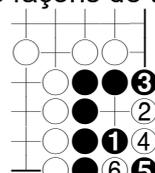
Diag. 3a. Le point 1-2 est la bonne place dans cette forme. Après 2 et 3, Noir a une forme en 4 vivante.

Diag. 3b. Le Noir 1 au point 2-2 n'est pas très bon cette fois. Blanc peut obtenir un kô

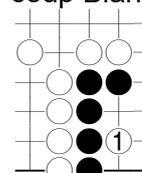
Diag. 3c. Blanc a de nombreuses façons de tuer Noir, dont ce coup Blanc 1.



Diag. 3a



Diag. 3b

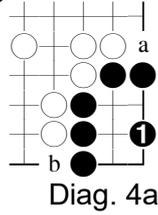


Diag. 3c

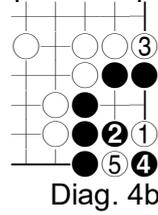
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.

Diag. 4a. Le meilleur coup pour vivre est 1. Même après que Blanc ait joué en "a" et en "b", Noir n'a pas besoin de se défendre. Il est vivant avec 5 points de terrain.

Diag. 4b. La combinaison des coups 1 et 3 permet à Blanc d'obtenir un kô direct.



Diag. 4a

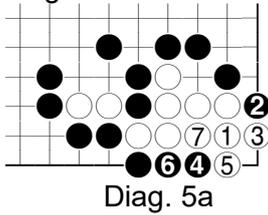


Diag. 4b

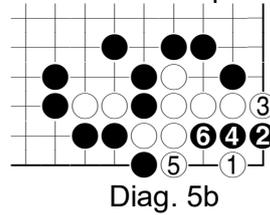
5. Point 2-2

Diag. 5a. Blanc joue au point 2-2 et après l'éventuel échange de 2 pour 3, répond à 4 en 5. Le coup 7 met 3 pierres en atari mais Noir ne peut pas connecter sous menace d'en perdre 5.

Diag. 5b. Blanc 1 au point 1-2 ne fonctionne pas.



Diag. 5a



Diag. 5b