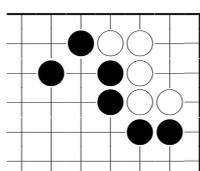
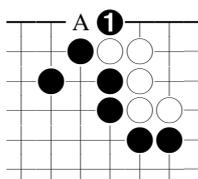


21. Le premier groupe en L+1	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Point 1-2.....	4
2. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer	4
3. Séki.....	4
4. Blanc est vivant	5
5. Noir est vivant	5

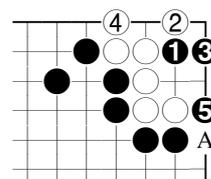
21. Le premier groupe en L+1



Diag. 1



Diag. 2

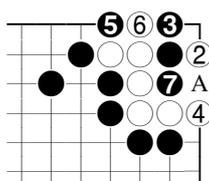


Diag. 3

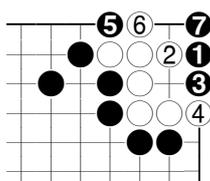
Diag. 1. Voici un autre groupe très usuel qui est un groupe en L avec une jambe qui dépasse de la branche longue ; nous l'appellerons le groupe en L+1. Il vit ou meurt suivant celui qui commence. C'est assez logique puisqu'il est plus grand d'une pierre que le simple groupe en L qui est mort sans condition.

Diag. 2. Une des façons pour Noir de tuer ce groupe est de jouer ce hané et de le réduire ainsi à un groupe en L. Une revue rapide des séquences du chapitre précédent devrait vous convaincre de la mort de ce groupe Blanc. Si Blanc avait déjà un hané en "A", ce Noir 1 ne marcherait pas.

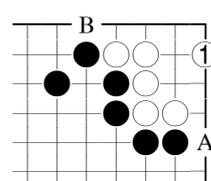
Diag. 3. Une autre façon de tuer le groupe en L+1 est cet attachement interne. Après 3, les coups 4 et 5 sont équivalents. Ce coup 1 échouerait de façon évidente si Blanc avait un hané en "A" et ne marcherait pas si bien s'il avait un hané sur le côté supérieur.



Diag. 4.



Diag. 5



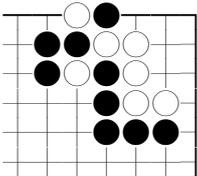
Diag. 6

Diag. 4. Une variante du diagramme précédent : quand Blanc pince avec 2 Noir ne peut pas répondre en "A" car sinon Blanc joue en 3 et obtient un kô.

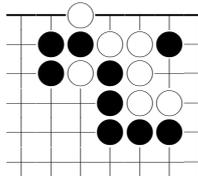
Diag. 5. Une troisième façon pour Noir de tuer Blanc est ce coup de placement qui conduit à un 4 courbé dans le coin. (Si Noir jouait 3 en 4, blanc 3 permet un kô.)

Diag. 6. La meilleure façon de vivre pour Blanc est de jouer 1 au point 2-1. Cela lui donne une forme solide qui vaut généralement 6 points. Même si des pierres noires apparaissent en "A" et en "B", il reste vivant.

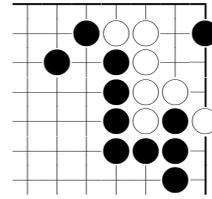
Problèmes



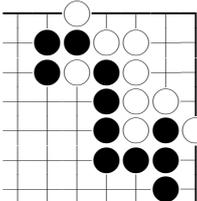
1. Blanc doit vivre



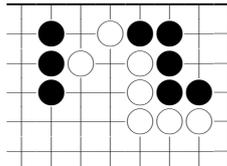
2. Statut



3. Blanc vit



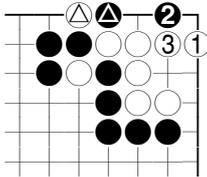
4. Statut



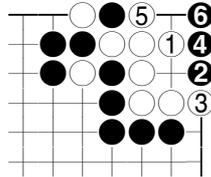
5. Statut

Réponses

1. Point 1-2



Diag. 1a

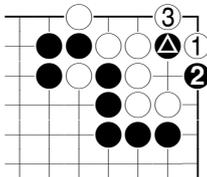


Diag. 1b

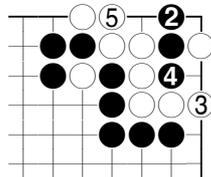
Diag. 1a. Blanc au point 1-2 utilise correctement la pierre delta \triangle . ce problème est la suite d'une attaque erronée. Noir aurait pu tuer Blanc en jouant sa pierre \triangle en 1.

Diag. 1b. Blanc 1 au point 2-2 échoue ; Noir peut former un 4 courbé dans le coin.

2. Blanc peut faire un kô. Noir peut tuer



Diag. 2a

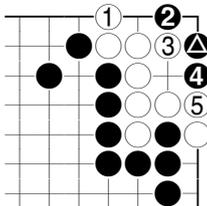


Diag. 2b

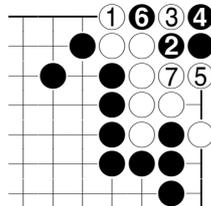
Diag. 2a. Blanc pince Noir \triangle en 1, et Noir doit simplement jouer en 2 et autoriser le kô. Ce problème provient aussi d'une attaque erronée ; Noir aurait du jouer \triangle en 1.

Diag. 2b. Si Noir descend en 2, le résultat sera séki. Il ne peut pas jouer 4 en 5, car Blanc jouerait 5 en 4 et aurait deux yeux.

3. Séki



Diag. 3a

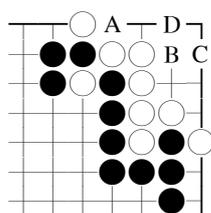


Diag. 3b

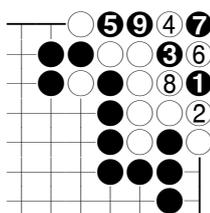
Diag. 3a. Blanc commence par agrandir son espace vital. Le meilleur coup Noir est en 2, qui conduit à un séki senté. Encore une fois, ce problème provient d'une attaque erronée ; Noir aurait dû attaquer avec \triangle en 1.

Diag. 3b. Si Noir joue 2 comme ici, Blanc capture ses pierres et vit avec du territoire

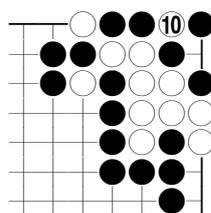
4. Blanc est vivant



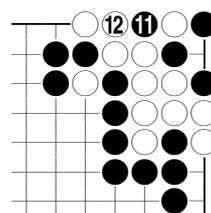
Diag. 4a



Diag. 4b



Diag. 4c



Diag. 4d

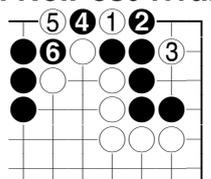
Diag. 4a Les attaques usuelles sur le coin échouent : Noir "A" à cause du hané blanc sur le côté supérieur et Noir "B" et "C" à cause du hané sur le bord droit (bien que Noir puisse utiliser la séquence du Diag. 3a pour obtenir un séki senté). Une autre attaque qui échoue est Noir "D" auquel Blanc répond en "B"(mais qui conduit aussi à un séki senté : le voyez-vous?)

Diag. 4b. Le seul coup à essayer est Noir 1. Ce coup est très rusé et peut facilement conduire à un kô - Blanc 4 en 8, Noir 6, Blanc 5, Noir 4 permet d'obtenir une forme en 4 dans le coin - mais si Blanc trouve la bonne défense, il est sauf.

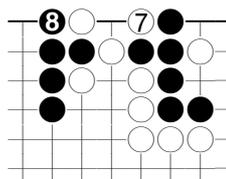
Diag. 4c. Avec 10, Blanc reprend 2 pierres

Diag. 4d. Le résultat final est un double kô.

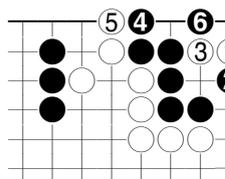
5. Noir est vivant



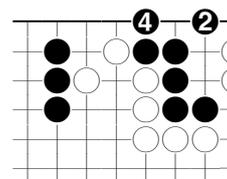
Diag. 5a



Diag. 5b



Diag. 5c



Diag. 5d

Diag. 5a. et 5b Blanc 1 et 3 réduisent Noir à un seul œil dans le coin mais Noir arrive à se connecter avec l'extérieur. Remarquez qu'il n'y a pas de kô car Blanc est à court de libertés.

Diag. 5c. Ce coup Blanc 1 échoue également, car Noir 4 menace de connecter avec l'extérieur.. Si Blanc attaque avec 1 en 3, les mêmes coups peuvent être joués avec un ordre différent.

Diag. 5d. Ce Blanc 1 est facile à répondre