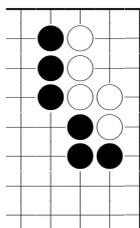
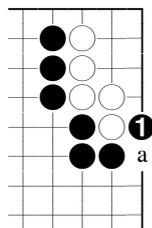


22. Le deuxième groupe en L+1 .....	2
Problèmes .....	3
Réponses .....	4
1 Point 2-2.....	4
2 Points 1-2.....	4
3. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô.....	4
4. Manque de libertés.....	5
5. Manque de libertés encore.....	5
6. Point 2-2.....	5

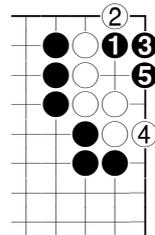
## 22. Le deuxième groupe en L+1



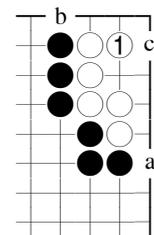
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

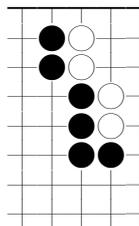
Diag. 1. Voici le deuxième groupe en L+1 avec une jambe sur le petit côté du L. Comme le premier groupe en L+1, il vit ou meurt suivant le senté.

Diag. 2. Une des façons de tuer est de faire un hané sous la jambe, ce qui réduit le Blanc à un groupe en L mort. Ce coup 1 ne fonctionnerait pas s'il y avait déjà un hané en "a"

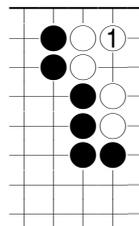
Diag. 3. Une autre façon de tuer est de jouer au point 2-2, qui est vraiment le point clé pour attaquer ou défendre cette forme. Après 5, l'espace vital Blanc peut être presque comblé avec une forme en 5 ; il est donc mort.

Les diagrammes 2 et 3 montrent les seuls coups d'attaque qui tuent. Vous pouvez vérifier que tous les autres coups conduisent au mieux à un kô.

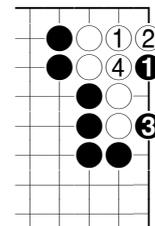
Diag. 4. La meilleure façon de vivre pour Blanc est généralement de jouer au point 2-2. Son groupe est maintenant en sécurité même si plus tard, Noir descend en "a" et en "b". Cela ne serait pas le cas si Blanc avait vécu en jouant en "c".



Diag. 5



Diag. 6



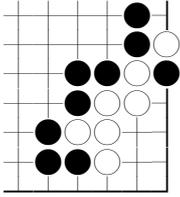
Diag. 7

Diag. 5. Ce groupe dans lequel Blanc a seulement une jambe faible est plus courant que le groupe L+1 standard. Son statut est de façon surprenante le même que pour le groupe standard : il vit ou meurt suivant le senté.

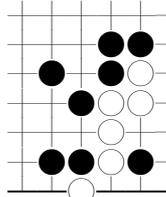
Diag. 6. En jouant au point 2-2, Blanc vit. Si Noir y avait joué, Blanc serait bien sûr mort.

Diag. 7. Cela montre qu'après le Diag. 6, Blanc est vraiment vivant.

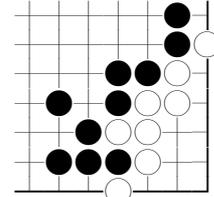
## Problèmes



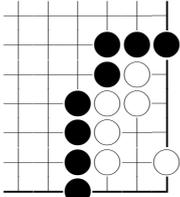
1. Blanc vit



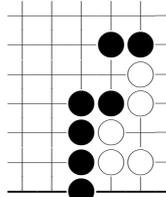
2. Blanc fait un kô



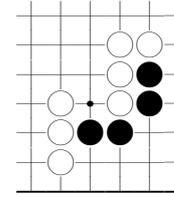
3 Statut ?



4. Noir tue

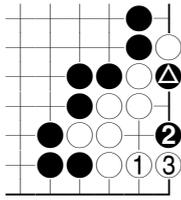


5. Noir tue par kô

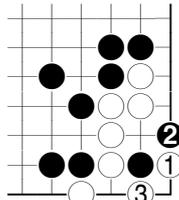


6. Noir doit vivre

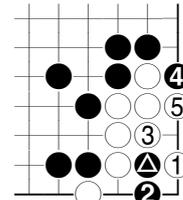
## Réponses



Diag. 1.



Diag. 2a.



Diag. 2b.

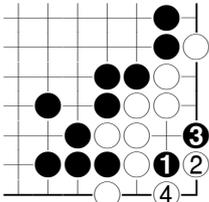
### 1 Point 2-2

Diag. 1. La clé du problème est ici le point 2-2 ; c'est d'ailleurs là que Noir aurait dû jouer au lieu de jouer ▲ ; Blanc vit facilement.

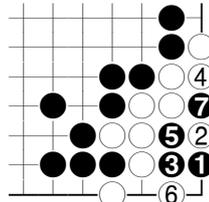
### 2 Points 1-2

Diag. 2a. La séquence de 1 à 3 est nécessaire et Blanc obtient une vie par kô.

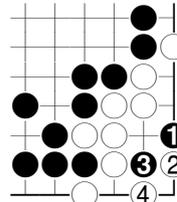
Diag. 2b. Si Noir joue en 2, l'usuelle résistance au coup 1, Blanc peut vivre sans condition grâce au hané sur le bord inférieure. Ce problème a également pour source une attaque incorrecte ; Noir ▲ aurait dû être en 4.



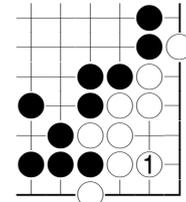
Diag. 3a



Diag. 3b



Diag. 3c



Diag. 3d

### 3. Blanc peut vivre. Noir peut faire un kô.

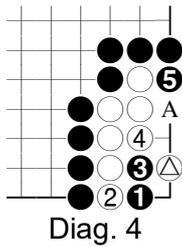
Diag. 3a Ce problème est une application des deux problèmes précédents. Noir peut obtenir un kô avec 1 et 3

Diag. 3b. Noir a d'autres moyens d'obtenir un kô. En voici un dans ce diagramme.

Diag. 3c. Un autre moyen d'obtenir un kô.

Diag. 3d. Blanc peut bien sûr vivre sans condition et le coup 1 est la meilleure façon.

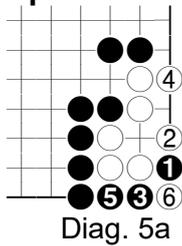
#### 4. Manque de libertés



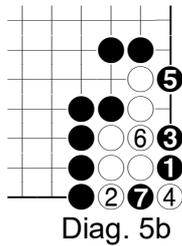
Diag. 4

Diag. 4. Noir attaque avec 1, 3 et 5 et le manque de libertés l'empêche de jouer 6 en "A". Blanc n'aurait pas eu ce problème s'il avait joué  $\triangle$  correctement en 3

#### 5. Manque de libertés encore



Diag. 5a

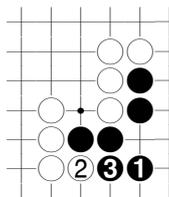


Diag. 5b

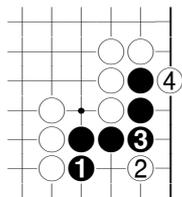
Diag. 5a. Noir est le point vital. Blanc est incapable de jouer 4 en 5 par manque de libertés. En suivant cette séquence, il a cependant le privilège de prendre le kô le premier.

Diag. 5b. Blanc 2 produit aussi un kô, mais cette fois, c'est Noir qui capture le kô en premier.

#### 6. Point 2-2



Diag. 6a



Diag. 6b

Diag. 6a. Noir doit jouer 1 au point 2-2 pour faire une forme d'œil.

Diag. 6b. S'il joue 1 ici, Blanc le tue en occupant le point clé. Après 4, c'est comme si Noir avait un groupe en L+1 et que Blanc l'avait tué en jouant en 2.