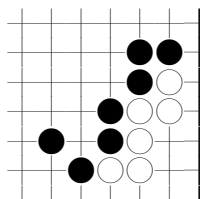
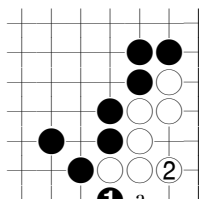


23 Le groupe en L+2	2
Problèmes	3
Solutions.....	4
1. Kô direct.....	4
2. Blanc peut faire un kô à 2 étapes. Noir peut faire un kô direct.....	4
3. Jet de pierre	4
4. Tésuji qui rend borgne	5
5. Kô à 2 étapes.....	5

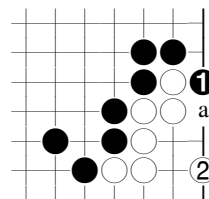
23 Le groupe en L+2



Diag. 1



Diag. 2



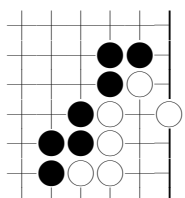
Diag. 3

Diag. 1 Voici le groupe en L avec une jambe de chaque côté, que nous appellerons groupe en L + 2, qui survient fréquemment lors de l'invasions d'un coin. Ce groupe est vivant.

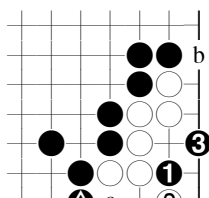
Diag. 2 Si Noir attaque en 1, Blanc 2 est la bonne défense. Il est dangereux de jouer en "a". Après avoir défendu ainsi, de façon correcte cette forme, Blanc pourra jouer "a" en senté lors de la fin de partie et peut donc compter 6 points pour son territoire.

Diag. 3 Si Noir attaque de ce côté-là, la défense correcte de Blanc est au point 1-2. De nouveau, il pourra jouer en "a" en senté et compter 6 points de territoire. Jouer Blanc 2 en "a" serait dangereux car cela laisserait soit la possibilité d'un séki, soit celle d'un kô indirect dans le coin.

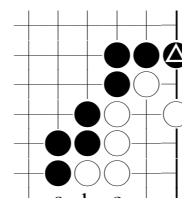
En combinant les diagrammes 2 et 3, nous voyons que Noir peut jouer hané sur l'un ou l'autre des côtés en senté mais une fois qu'il a fait hané sur l'un des côtés, il ne peut plus faire hané sur l'autre côté. Des attaques à l'intérieur comme les coups 2 des diagrammes 2 et 3 ne fonctionnent pas ; vérifier le vous-même.



Diag. 4



Diag. 5



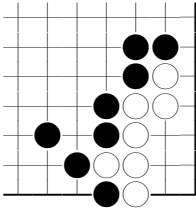
Diag. 6

Diag. 4. Voici une variante du groupe L+2, dans laquelle Blanc a fait une connexion diagonale sur le côté droit au lieu de la connexion solide. Cette forme est également vivante.

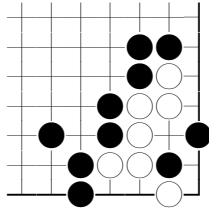
Diag. 5. La différence principale entre les deux connexions est que lorsque Blanc fait la connexion solide, Noir peut descendre en "▲" en senté. Si Blanc ignore ce coup, Noir attaque en 1 puis 3. Si blanc joue 2 en 3, Noir joue en "a". Noir "b", par contre ne met pas le coin en danger.

Diag. 6. Quand Blanc a fait la connexion diagonale, par contre, c'est le coup "▲" qui menace de le tuer. Dans ce cas, Noir "a" n'affecte pas le coin et Blanc peut répondre à Noir "b" en jouant en "c". Ainsi, Blanc doit faire la connexion diagonale lorsqu'il veut laisser le bord Sud ouvert, la connexion solide lorsqu'il veut laisser le bord droit ouvert.

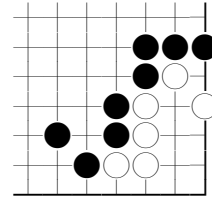
Problèmes



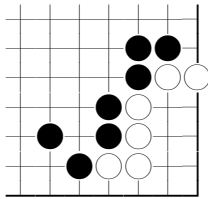
1. Noir doit faire un kô



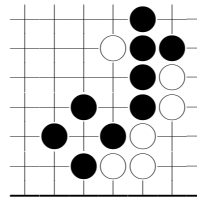
2. Statut



3. Noir tue

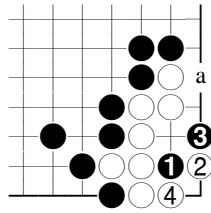


4. Noir doit faire un kô

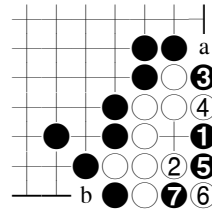


5. Noir doit faire un kô

Solutions



Diag. 1a.

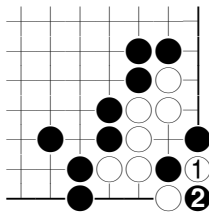


Diag. 1b.

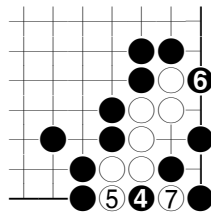
1. Kô direct

Diag. 1a. Noir 1 au point 2-2 conduit à un kô direct. Notez que Noir ne doit pas jouer 3 en 4 car sinon, Blanc vit sans condition en descendant en "a"

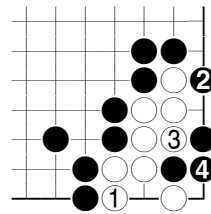
Diag. 1b. Noir peut aussi obtenir un kô en jouant ainsi - Blanc doit jouer en 6 pour éviter un 4 courbés dans le coin - mais après Noir 7, Blanc va capturer en "a" et "b" et le kô sera très indirect pour Noir.



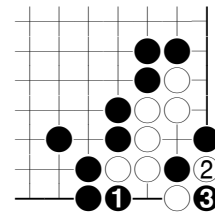
Diag. 2a.



Diag. 2b.



Diag. 2c.



Diag. 2d.

2. Blanc peut faire un kô à 2 étapes. Noir peut faire un kô direct.

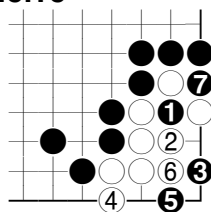
Diag. 2a. Cette position est un peu bizarre ; c'est un kô quel que soit celui qui joue le premier. Si Blanc commence le kô, c'est un kô à deux étapes qu'il peut gagner en ignorant juste une menace de kô, tandis que noir doit en ignorer deux.

Diag. 2b. En ignorant la menace blanche 3, Noir peut gagner la première étape mais il devra ignorer une seconde menace blanche pour finir sa capture. A l'étape 2 de la bataille de kô, Blanc est à 2 coups de la victoire et Noir à un seul.

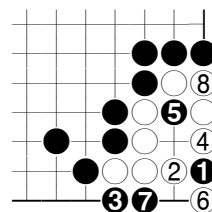
Diag. 2c. Blanc ne peut pas vivre de cette façon à cause de son manque de libertés.

Diag. 2d. Si blanc ignore cette situation et que Noir joue le premier, il peut rendre le kô direct pour les deux joueurs.

3. Jet de pierre



Diag. 3a.

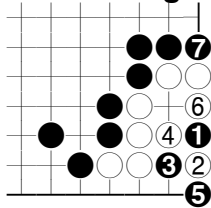


Diag. 3b.

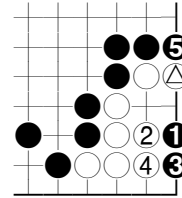
Diag. 3a. Le jet de pierre en 1 et le placement en 3 forment la combinaison pour tuer. La résistance blanche qui suit conduit à un 4 courbés dans le coin.

Diag. 3b. Si Noir attaque directement en 1 sans faire le jet de pierre, Blanc peut vivre en jouant 2. Si Noir joue 1 en 3, Blanc occupe le point vital en 1 et vit sans condition

4. Tésuji qui rend borgne



Diag. 4a.

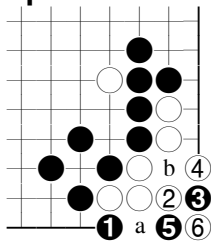


Diag. 4b.

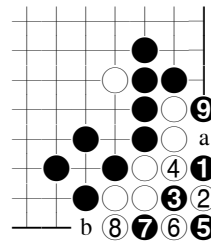
Diag. 4a. Le tésuji qui prive Noir de son œil en 1 conduit à un kô si Blanc défend correctement en 2.

Diag. 4b. Si Blanc répond en 2 comme ici, il meurt sans condition. De toute façon le coup △ est une erreur.

5. Kô à 2 étapes



Diag. 5a.



Diag. 5b.

Diag. 5a. Le groupe en L+2 avec une jambe faible n'est pas vivant inconditionnellement ; Noir peut faire un kô en attaquant avec 1 et 3, piégeant le Blanc dans un manque de libertés. C'est cependant un kô à 2 étapes ; Noir doit ignorer 2 menaces pour jouer en "a" puis en "b".

Diag. 5b. Cette attaque conduit également à un kô à 2 étapes. Blanc ne peut pas jouer 10 en "a" par manque de libertés mais Noir devra jouer en "a" puis en "b" pour gagner le kô.