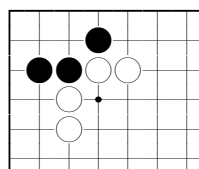


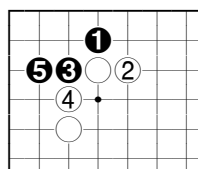
24. Le groupe en trépied	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Hané	4
2. La même défense	4
3. Étreinte.....	4
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.....	4
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer	5
6. Blanc est vivant	5

24. Le groupe en trépied

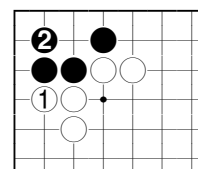
Diag. 1. De même qu'il faut au minimum 3 pieds à un tabouret ou à tout autre meuble pour tenir debout, il faut également au minimum 3 pierres pour constituer un groupe vivant. Peu de groupes atteignent ce minimum, mais celui du diagramme 1 en est un exemple que nous appellerons le groupe trépied.



Diag. 1.



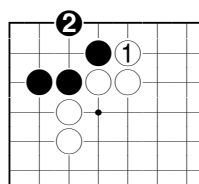
Diag. 2.



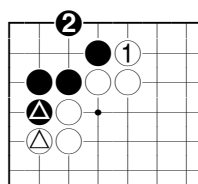
Diag. 3.

Diag. 2. Le trépied provient souvent du coup de sonde en 1 contre un verrou de coin. Si Blanc répond en 2, Noir peut vivre avec 3 et 5 - pas forcément tout de suite mais quand le moment sera venu.

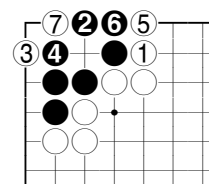
Diag. 3. Si Blanc attaque le trépied de son côté solide, Noir répond en 2. Il est clair que cette forme est vivante..



Diag. 4.



Diag. 5.



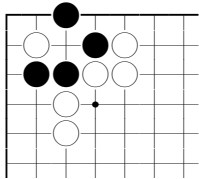
Diag. 6.

Diag. 4. Si Blanc attaque le trépied par son côté faible, Noir doit faire la connexion diagonale en 2. que le groupe soit vivant est moins trivial mais on en verra les détails dans les problèmes ci-dessous.

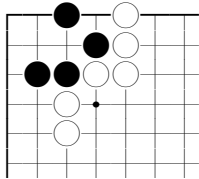
Diag. 5. La chose la plus importante à retenir du trépied est de ne pas faire l'échange des pierres delta. Si Noir le fait, il n'est plus vivant inconditionnellement : Noir attaque avec 1.

Diag. 6. Blanc dispose maintenant du placement en 3 qui conduit à un kô.

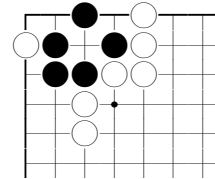
Problèmes



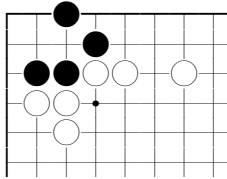
1. Noir doit vivre



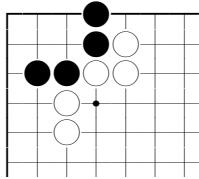
2. Noir doit vivre



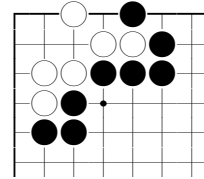
3. Noir doit vivre



4. Statut ?



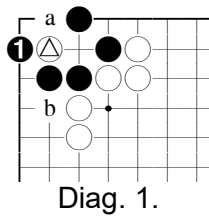
5. Statut ?



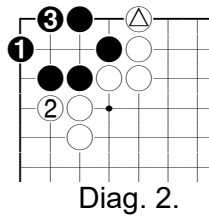
6. Statut ?

Réponses

1. Hané



Diag. 1.



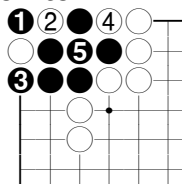
Diag. 2.

Diag. 1. Le hané noir en 1 rend les 2 points "a" et "b" équivalents. Si on admet que Blanc joue en "b", Noir "a" lui donne 4 points de terrain.

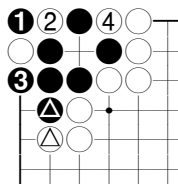
2. La même défense

Diag. 2. Blanc attaque maintenant en "delta". Noir 1 est la même défense qui rend toujours 2 et 3 équivalents. Cette séquence est meilleure pour Blanc puisque Noir termine avec 2 points de territoire.

3. Étreinte



Diag. 3a.

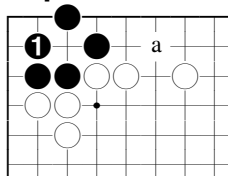


Diag. 3b.

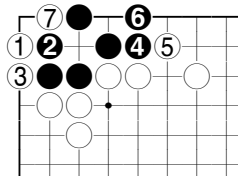
Diag. 3a. L'astuce consiste pour Noir à faire une sorte de sacrifice en 1. Lorsque Blanc capture avec 2, Noir l'enserme avec 3. Quand Blanc fait atari avec 4 (après ou avant 2), Noir n'a qu'à connecter en 5.

Diag. 3b. Remarquez que cette séquence ne fonctionne plus si Noir a échangé les pierres delta. Après 4, il ne peut plus connecter suite à un manque de liberté due au triangle vide formé par 3 et delta. Il doit jouer 5 en 1 et laisser Blanc démarrer un kô.

4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô



Diag. 4a.

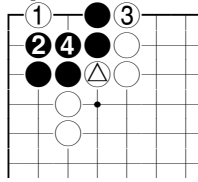


Diag. 4b.

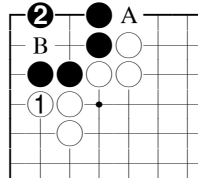
Diag. 4a. Noir peut vivre facilement. 1 est sans doute le meilleur puisqu'il permet ensuite de sauter en "a"

Diag. 4b. Blanc peut créer un kô en jouant en 1. Si noir joue 2 en 3, Noir 3 en 2 le tue. Remarquez que Blanc ne doit cependant pas jouer 1 en 2, car sinon Noir joue en 1 et est vivant.

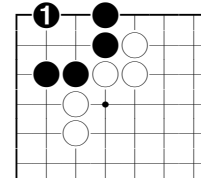
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer



Diag. 5a.



Diag. 5b.



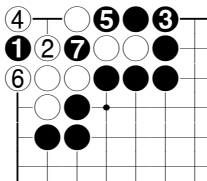
Diag. 5c.

Diag. 5a. Le point 1-2 est largement la clé de ce problème. Si Blanc attaque avec 1 qui est en rapport avec delta le tésuji qui prive d'œil, Noir meurt. Quand Blanc descend en 3, Noir doit supprimer son œil en 4 pour éviter uttégashi

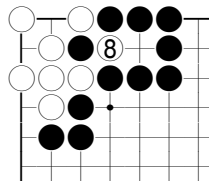
Diag. 5b. Si Blanc attaque de l'extérieur avec 1 ou "A", Noir 2 protège ses yeux. De même si Blanc attaque en "B", Noir peut encore vivre avec 2.

Diag. 5c. Si c'est à Noir de jouer, Noir 1 est la meilleure façon de vivre

6. Blanc est vivant



Diag. 6a.



Diag. 6b.

Diag. 6a. Noir 1 et 3 est la combinaison classique d'attaque, mais cette fois Blanc a une défense. Il joue 4 et 6 et laisse Noir capturer ses deux pierres.

Diag. 6b. Quand il recapture avec 8, il a deux bons yeux.