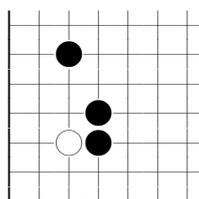


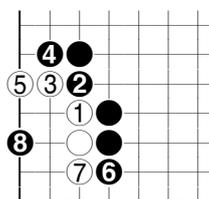
26. Hané pour faire kô.....	2
Problèmes .....	3
Réponses .....	4
1. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer .....	4
2. Coup diagonal .....	4
3. Blanc est vivant. Noir peut faire un kô. ....	4
4. Placement .....	5
5. Coup diagonal .....	5

## 26. Hané pour faire kô

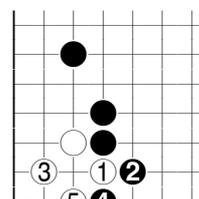
Dans ce chapitre, nous examinerons des positions typiques dans le coin qui produisent un kô et d'autres similaires qui ne tournent pas en kô.



Diag. 1



Diag. 2

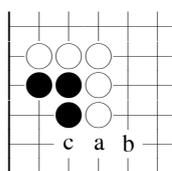


Diag. 3

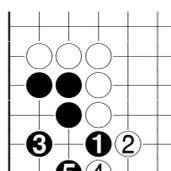
**Diag. 1.** Blanc vient juste d'envahir au point 3-3, mais à moins qu'il n'ait des pierres dans l'entourage, le mieux qu'il puisse espérer est un kô. La façon d'obtenir ce kô est importante.

**Diag. 2.** S'il s'étend vers le haut avec la séquence de 1 à 5, Noir descend en 6, forçant Blanc à faire le groupe en J droit, puis attaque en 8. Ceci conduit à un kô assez médiocre pour Blanc, et les choses pourraient être pire si Noir s'avisait de jouer 6 en 8.

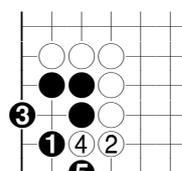
**Diag. 3.** La façon correcte d'obtenir un kô pour Blanc est de jouer le hané en 1 et la connexion diagonale en 3. S'il gagne le kô et capture en "a", il peut dévaster tout le territoire que Noir escomptait sur le bord inférieur.



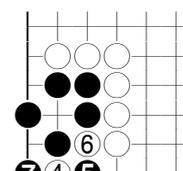
Diag. 4



Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7

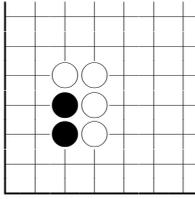
**Diag. 4.** Voici une forme qui se rapporte au problème précédent. Au premier coup d'œil, il semble que Noir ne puisse pas vivre inconditionnellement : si Noir joue en "a" pour "b" et "c", cela lui donne par exemple le groupe en L+1.

**Diag. 5.** Il peut donc jouer un kô en connectant en diagonale après le hané. Quand il est bien pourvu de menaces, ce kô est assez attractif ; s'il vit, son groupe sera actif sur le bord Sud. Blanc jouera cependant son coup 2 différemment et le kô ne sera pas obtenu aussi facilement qu'escompté (voir problème 4)

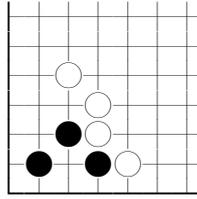
**Diag. 6.** Heureusement, Noir peut vivre petit mais sans condition en faisant la coup diagonal en 1 sans faire hané. Si Blanc joue 2 en 3, Noir joue 3 en 2 et vit de nouveau inconditionnellement.

**Diag. 7.** Blanc 4 échoue aussi pour tuer Noir.

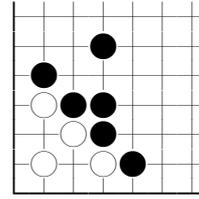
## Problèmes



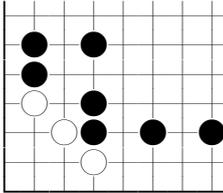
1. Statut ?



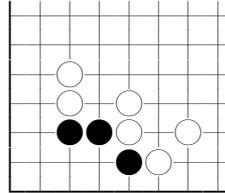
2. Blanc tue



3. Statut ?

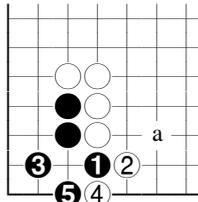


4. Noir tue

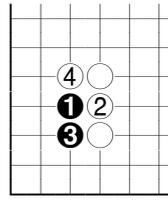


5. Noir vit

## Réponses



Diag. 1a

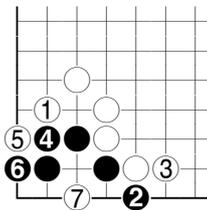


Diag. 1b

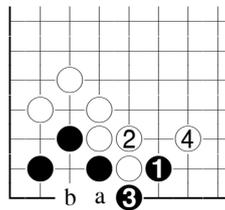
### 1. Noir peut faire un kô. Blanc peut tuer

Diag. 1a. Noir 1, 3, 5 donnent le kô usuel. Suivant la situation concernant les menaces de kô et ce qu'il y a à perdre sur le bord inférieur, Blanc peut préférer omettre 4 ou de jouer en "a"

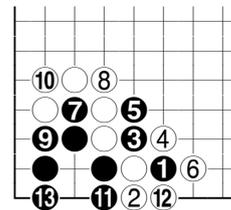
Diag. 1b. Cette position arrive lorsque Noir teste la réaction en attaquant un verrou de coin comme il est indiqué.



Diag. 2a



Diag. 2b



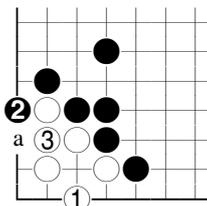
Diag. 2c

### 2. Coup diagonal

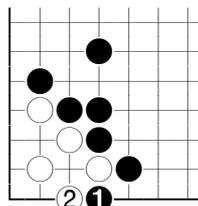
Diag. 2a. Blanc peut tuer Noir inconditionnellement avec le coup diagonal en 1. Blanc 2 est futile.

Diag. 2b. Il faut noter que Noir peut viser l'attachement en 1 (ou la coupe en 2). Si Blanc répond à 1 en "a", Noir va jouer "b" et résister par kô.

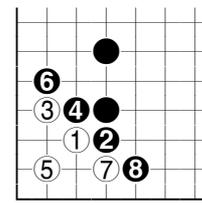
Diag. 2c. Une autre possibilité intéressante. Si Blanc descend avec 2 au lieu de connecter comme dans le Diag. 2b, puis joue 4 et 6 lorsque Noir coupe en 3, le coin revient à la vie.



Diag. 3a



Diag. 3b



Diag. 3c

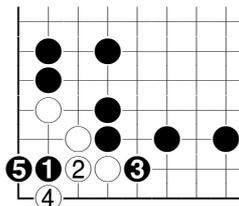
### 3. Blanc est vivant. Noir peut faire un kô.

Diag. 3a. Blanc peut vivre inconditionnellement en jouant en 1 ou en "a".

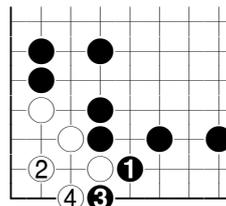
Diag. 3b. Noir ne peut pas tuer Blanc sans condition. Il doit accepter un kô.

Diag. 3c. Voici d'où la position provient. L'intérêt de Noir en jouant 4 et 6 est que si Blanc continue et vie comme dans le Diag. 3a, il a simplement une petite vie. Le désavantage est que Blanc peut laisser le coin tel que et a encore un kô.

#### 4. Placement



Diag. 4a

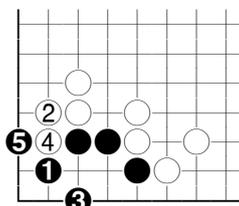


Diag. 4b

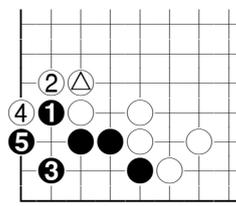
Diag. 4a. Le placement noir 1 occupe le point clé, et le reste n'est plus que routine. Si Blanc joue 2 en 3, Noir coupe en 2.

Diag. 4b. Si Noir essaye de bloquer de l'extérieur, Blanc peut obtenir un kô.

#### 5. Coup diagonal



Diag. 5a



Diag. 5b

Diag. 5a. Le coup diagonal en 1 dans le coin, permet à Noir de vivre sans condition. Noir 3 est le tésuji clé.

Diag. 5b. Le kô n'est pas très attractif ici car Blanc est renforcé par sa pierre delta.